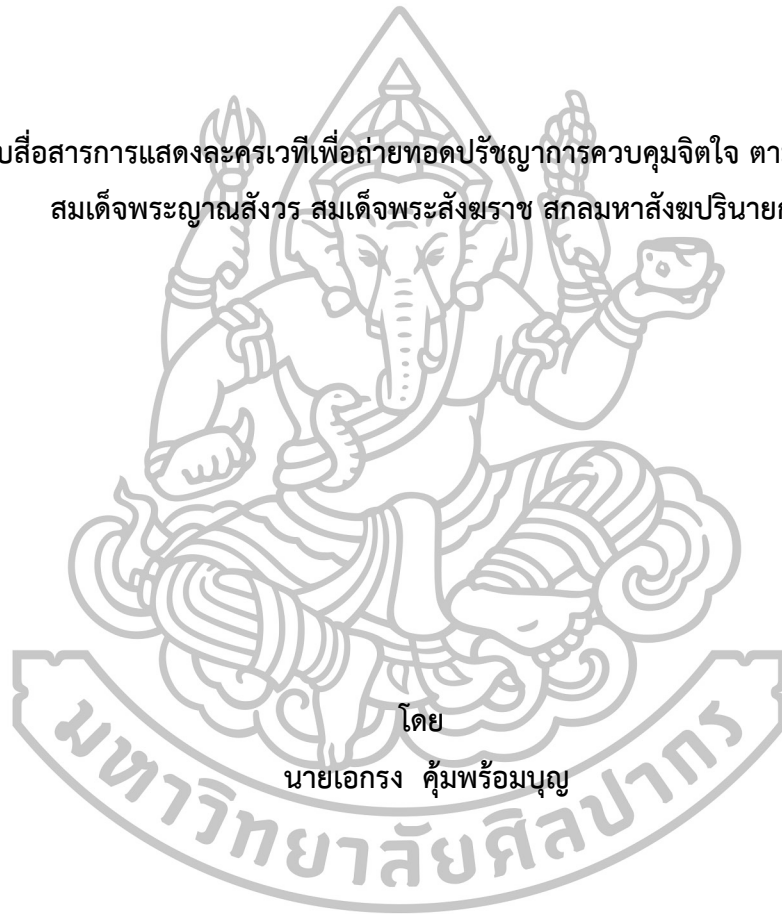




ออกแบบสื่อสารการแสดงละครเวทีเพื่อถ่ายทอดปรัชญาการควบคุมจิตใจ ตามแนวทางของ
สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก



โดย
นายเอกรง คุ่มพร้อมบุญ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ออกแบบสื่อสารการแสดงละครเวทีเพื่อถ่ายทอดปรัชญาการควบคุมจิตใจ ตามแนวทางของ
สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

MEDIA DESIGN FOR STAGE SHOW TO PRESENT MIND CONTROL PHILOSOPHY BY
THE WAY OF HIS HOLINESS SOMDET PHRA NYANASAMVARA
THE SUPREME PATRIARCH OF THAILAND



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
Master of Fine Arts Program in Design Arts
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2015
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ ออกแบบสื่อสารการ
แสดงละครเวทีเพื่อถ่ายทอดปรัชญาการควบคุมจิตใจ ตามแนวทางของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ” เสนอโดย นายเอกรง คุ่มพร้อมบุญ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศน์วงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒน์พันธุ์ ครุฑะเสน
2. รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ร.ต.อ.ดร.อนุชา แผงเพชร)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามมิติ สุขบรรจง)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ประเสริฐ พิชยะสุนทร)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒน์พันธุ์ ครุฑะเสน)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า)

...../...../.....



57156344: สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

คำสำคัญ: จิตตนคร/ ออกแบบสื่อสาร/ ละครเวที/ ปรัชญาการควบคุมจิตใจ/ สมเด็จพระญาณสังวร/
สมเด็จพระสังฆราช

เอกรัง คุ่มพร้อมบุญ: ออกแบบสื่อสารการแสดงละครเวทีเพื่อถ่ายทอดปรัชญาการ
ควบคุมจิตใจ ตามแนวทางของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก.
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ.ดร.วัฒนพันธุ์ ครุฑทะเล และ รศ.ปรีชา ปั่นกล้า. 108 หน้า.

การเผยแผ่แนวคิดปรัชญาทางศาสนาในยุคปัจจุบันมีหลากหลายวิธี แต่มักไม่ได้รับความ
สนใจเพราะความซับซ้อน เข้าใจได้ยากและขาดความสนุก ดังนั้นการนำเสนอผ่านละครเวทีจึงเป็นอีก
วิธีหนึ่งที่สามารถนำหลักการ แนวคิดและเนื้อหาไปสู่ผู้ชมได้อย่างตรงไปตรงมาพร้อมกับความบันเทิง
การนำปรัชญาจากพระนิพนธ์ของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายกมา
เรื่อง “จิตตนคร” มานำเสนอในรูปแบบละครเวทีจึงได้คัดเลือกมาเฉพาะตอน “วิญญูและมายา” เพื่อ
นำเสนอถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดทุกข์จากภายในจิตใจของมนุษย์ ออกแบบและสร้างเรื่องราวโดยใช้
แนวความคิดหลักมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัยและทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นดังนี้

1. ใช้ทฤษฎีการละครของ Bertolt Brecht เรื่อง การทำให้แปลก ผสมผสานเข้ากับการ
แสดงในแบบเสมือนจริงของ Constantin Stanislavsky เพื่อไม่ให้ผู้ชมถูกชักจูงเข้าสู่เหตุการณ์
จนเกินไป แต่ยังคงโอกาสเปิดให้พิจารณาและไตร่ตรองได้ด้วยตนเอง
2. ใช้ทฤษฎี ศิลปะลงตา เพื่อแยกมิติความเป็นจริงกับมิติที่เกิดขึ้นภายในจิตของมนุษย์
3. ใช้การมองเห็นภายใต้แสงอัลตราไวโอเล็ต เพื่อสร้างภาพเหนือจริงในมิติที่เกิดขึ้น
ภายในจิตใจมนุษย์

จากการจัดแสดงให้กับผู้ชมจำนวนกว่า 1,000 คน มีผู้แสดงความคิดเห็นกลับมา 128คน
พบว่า ในส่วนของเนื้อหาที่นำเสนอมีความเข้าใจในเนื้อหาสูงถึง 77.3 % ไม่เข้าใจเลยอยู่ที่ 0 %
และในส่วนของความพึงพอใจนั้น ผู้ชมมีความประทับใจในระดับสูงสุดถึง 63.3 % ซึ่งแสดงให้เห็นว่า
การนำเสนอปรัชญาการควบคุมจิตใจของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริ
ณายก ผ่านการแสดงในรูปแบบละครเวทีสามารถสร้างความสนใจและความเข้าใจในเนื้อหาได้จริง

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

57156344 : MAJOR : DESIGN ARTS

KEY WORD : JITTANAKHON/ MEDIA DESIGN/ STAGE SHOW/ MIND CONTROL/ THE SUPREME PATRIARCH OF THAILAND

EAKARONG COOMPROMBOON : MEDIA DESIGN FOR STAGE SHOW TO PRESENT MIND CONTROL PHILOSOPHY BY THE WAY OF HIS HOLINESS SOMDET PHRA NYANASAMVARA THE SUPREME PATRIARCH OF THAILAND. THESIS ADVISORS : ASST.PROF.WATANAPUN KRUTASAEN, Ph.D., AND ASSOC.,PROF.PREECHA PUN-KLUM. 108 pp.

Currently, there are several ways of propagation on religious philosophy, still little attention received because of its complicity, less understandability and lack of entertainment. Therefore, stage theater presentation has proved to become one of the efficient ways to carry the principal, concept and content directly to the audience together with the entertainment. Sorting out the philosophy from the tale authored by His Holiness Somdet Phra Nyanasamvara, the Supreme Patriarch of Thailand, “Jittanakhon”, (or City of Mental) was chosen to be presented in the form of stage theater of which “Watta and Maya”, (or Repeatedly and Illusion) episode was selected in specific to present the causes of man’s suffering from within his own mind. The design and creation adapted from principal ideas were used in order to suit the modern age and to enhance audience’s understandability as followed;

1. Bertolt Brecht’s Drama Theory of “Alienation Effect Theory” in combination with “Realism” of Constantin Stanislavsky, to prevent the audience from being persuaded too much into the performing events, providing them opportunity to raise their own critical thinking and consideration deliberately.
2. Using theory of “Op Art” to separate the dimension of reality from the dimension of the state of mind.
3. Using the visibility under the Ultraviolet light to create the surreal dimension occurred within human mind.

After the performance to over a thousand audiences, 128 reviews were received back. The results of the experiments showed that in the content part, the understandability was 77.3 % high while lack of understanding was at 0%. For the part of satisfaction, the audience showed high level of impression of 63.3 % which indicated that presenting the Mind Control Philosophy of His Holiness Somdet Phra Nyanasamvara, the Supreme Patriarch of Thailand expressed in the form of stage theatre could truly generate the interest and understanding of the content.

Program of Design Arts

Graduate School, Silpakorn

U n i v e r s i t y

Student's signature

Academic Year

2015

Thesis Advisors' signature 1. 2.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ตามเป้าหมาย เพราะได้รับความกรุณาจากอาจารย์ทุก ๆ ท่านโดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ ครุฑเสนาและรองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นกล้า ที่ใส่ใจและให้คำแนะนำที่มีประโยชน์เป็นอย่างสูง รวมทั้งรองศาสตราจารย์ ร.ต.อ.ดร. อนุชา แผงเกษร และรองศาสตราจารย์ประเสริฐ พิษยะสุนทร ที่ให้ข้อคิดและข้อเสนอแนะในแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามมิติ สุขบรรจง ที่ให้ความรู้ด้านการละครและให้เกียรติเป็นกรรมการการสอบ อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล ที่ให้กรอบความคิดในการทำงานวิจัย เป็นไปอย่างตรงเป้าหมาย ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ณัฐ เตชะปัญญา จากมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เปิดโอกาสให้ใช้สถานที่สำหรับแสดงละคร และให้ความร่วมมือในการสร้างงานละครเวที รวมทั้งนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยบ้านสมเด็จเจ้าพระยาทุกท่านที่ร่วมแสดงและเป็นทีมงานเบื้องหลัง

กราบขอบคุณนายธีระพงศ์ พุกกะจันทร์ และนางสาวอรุณวรรณ ไหลกุลจากบริษัทโทเทิล เบสท์ไลน์ จำกัด ที่ให้ความอนุเคราะห์สถานที่บันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

ขอบคุณนายธัน วาสนาสงเสริม ที่สละเวลามาเป็นผู้ช่วยผู้กำกับ นายสมศักดิ์ อ่อนคำ ช่วยทำดนตรีประกอบละคร นางสาวอมรสุดา กาญจนภี ที่ช่วยแก้ไขคำร้องให้สละสลวยและตรงประเด็น ดร.สุธานศ เพชรปรี ที่ช่วยให้ข้อมูลด้านพุทธศาสนา นายณัฐกร สุภารักษ์ และนายชาญกิตต์ ณ ระนอง ที่ช่วยบันทึกภาพและควบคุมเสียงระหว่างถ่ายทำ

ขอบคุณเพื่อนนักศึกษาร่วมสถาบันทุก ๆ ท่านโดยเฉพาะนายสรล ตั้งตรงสิทธิ์ และนางสาวจุฑาวรรณ วรงค์ ที่ให้ข้อมูลและคอยช่วยเหลือตามที่ร้องขอ รวมทั้งขอขอบคุณผู้ที่มีได้เอ่ยนามทุก ๆ ท่าน ที่ให้การช่วยเหลือและให้กำลังใจไม่ว่าจะเล็กน้อยหรือมากมายเพียงใด

ขอบคุณนายวัชระ ประยูรคำ ที่มอบหนังสือเรื่อง จิตตนคร ให้จนกลายเป็นแรงบันดาลใจในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

ขอให้กุศลและประโยชน์ใด ๆ ที่เกิดขึ้นจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอน้อมบูชาแต่ บิดามารดา ครู อาจารย์ทุกท่านที่อบรมสั่งสอน แนะนำ และให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	5
สมมติฐานของการศึกษา.....	5
ขอบเขตของการศึกษา.....	5
ขั้นตอนการศึกษา.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
วิเคราะห์แนวคิด จิตตนคร: นครหลวงของโลก.....	7
จิตไร้สำนึก.....	9
จิตสำนึก.....	9
จิตก่อนสำนึก.....	9
อีดี.....	9
อีโก้.....	10
ซูเปอร์อีโก้.....	10
ทฤษฎีการสื่อสาร.....	11
ทฤษฎีแนวปฏิบัติ.....	11
ทฤษฎีแนววิพากษ์.....	11
ทฤษฎีแนวปรัชญาวิทยาศาสตร์.....	11
การสื่อสารทางเดียว.....	12
การสื่อสารสองทาง.....	12
การสื่อสารเชิงวัจนะ.....	12
การสื่อสารเชิงอวัจนะ.....	12
การสื่อสารส่วนบุคคล.....	12
การสื่อสารระหว่างบุคคล.....	12

บทที่	หน้า
การสื่อสารมวลชน.....	13
ศิลปะการแสดงละครเวที.....	13
ยุคกรีก-โรมัน.....	13
ยุคฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการ.....	14
ละครยุโรป.....	15
ละครสมัยใหม่.....	16
ละครร่วมสมัย.....	17
ทฤษฎีการทำให้แปลก.....	18
ทฤษฎีการมองเห็น.....	20
ทฤษฎีแสงและเงา.....	20
ทฤษฎีรูปและพื้น.....	22
ทฤษฎีสอดคล้องและขัดแย้ง.....	23
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	27
ประเภทของงานวิจัย.....	27
กลุ่มเป้าหมาย.....	27
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	27
วิธีในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	27
วิธีการออกแบบ.....	29
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	30
กระบวนการตีความเพื่อจัดทำละครเวที.....	30
ช่วงเวลา.....	30
เนื้อหา.....	30
พล็อตเรื่อง.....	32
ตัวละคร.....	33
เรื่องย่อ.....	34
ทฤษฎีรูปแบบของละครเวทีที่ใช้นำเสนอ.....	34
แบบร่างบทละคร.....	35
บทละคร.....	37
การคัดเลือกนักแสดง.....	38
การออกแบบตัวละคร สมุทัย โลภะ โทสะ โมหะ.....	39
ที่มาและแนวคิดในการออกแบบแก้ไขตัวของละคร สมุทัย โลภะ โทสะ โมหะ.....	44

บทที่	หน้า
ฉากจิตใต้สำนึก.....	48
การแสดงบนเวที.....	49
เครื่องมือวิจัย.....	54
แบบสอบถาม.....	55
ผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม.....	61
5 สรุปรูป และข้อเสนอแนะ.....	65
สรุปผลการวิจัย.....	65
ข้อค้นพบ.....	65
ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ.....	65
รายการอ้างอิง.....	68
ภาคผนวก.....	71
ภาคผนวก ก.....	72
ภาคผนวก ข.....	79
ประวัติผู้วิจัย.....	108



สารบัญตาราง

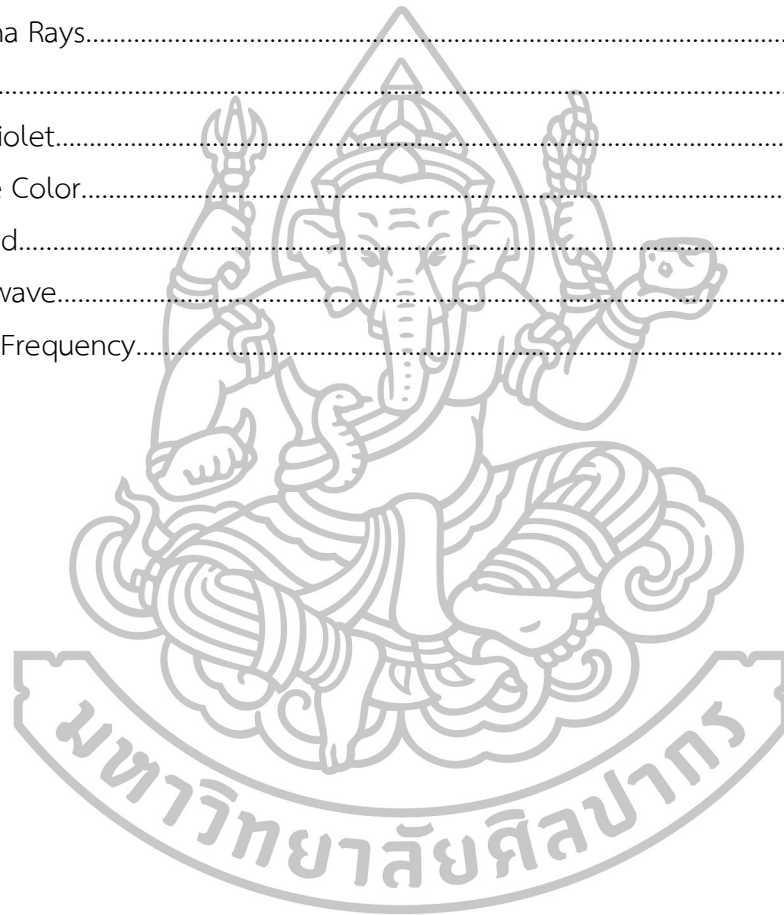
ตารางที่	หน้า
1. นักแสดงที่ผ่านการคัดเลือก.....	38-39
2. เปรียบเทียบตัวละครกับธาตุทั้ง 4.....	44
3. แบบทดสอบความเข้าใจ.....	56
4. แบบทดสอบความพึงพอใจ.....	57-58
5. แบบสอบถามความเข้าใจที่แก้ไขแล้ว หน้าที่1.....	59
6. แบบสอบถามความพึงพอใจที่แก้ไขแล้ว หน้าที่2.....	60
7. แสดงลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนและร้อยละ.....	61
8. แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาของกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนและร้อยละ.....	62
9. แสดงความพึงพอใจของผู้ชมตามจำนวนและร้อยละ.....	63-64



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 แผนภูมิของจิต.....	8
2 แผนภูมิแทนค่าทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์.....	10
3 Light & Shade.....	22
4 Figure & Ground.....	23
5 Symmetry Balance.....	24
6 Asymmetry Balance.....	24
7 Contrast.....	25
8 Contrast.....	25
9 ออกแบบการแต่งหน้าของสมุทัย.....	39
10 ออกแบบบุคลิกการแต่งกายของ สมุทัย.....	40
11 ออกแบบบุคลิกและเสื้อผ้าของ โลกะ โทสะ โมหะ.....	40
12 ทดลองแต่งหน้าสมุทัย ตามแบบร่าง.....	41
13 ทดลองภายใต้แสงอัลตราไวโอเล็ต.....	42
14 การปรับปรุงลดทอนบนชุดของโลกะ โทสะ โมหะ.....	42
15 โลกะ โทสะ โมหะ ภายใต้แสงอัลตราไวโอเล็ต.....	43
16 สมุทัย โลกะ โทสะ โมหะ ปรากฏตัวร่วมกันบนเวทีภายใต้แสงอัลตราไวโอเล็ต.....	43
17 สัญลักษณ์ของธาตุทั้ง 4 แบบต่าง ๆ.....	45
18 สัญลักษณ์ของธาตุทั้ง 4 แบบต่าง ๆ.....	45
19 สัญลักษณ์ของธาตุทั้ง 4 แบบต่าง ๆ.....	45
20 สัญลักษณ์ของธาตุทั้ง 4 แบบต่าง ๆ.....	46
21 การถอดรหัสสัญลักษณ์.....	46
22 บุคลิกตัวละครที่แก้ไข.....	47
23 ศิลปะลวงตาในฉากจิตใต้สำนึก.....	48
24 ศิลปะลวงตาในฉากจิตใต้สำนึก.....	48
25 การแสดงบนเวที ฉากที่ 1-3.....	49
26 การแสดงบนเวที ฉากที่ 4-6.....	50
27 การแสดงบนเวที ฉากที่ 6-8.....	51
28 การแสดงบนเวที ฉากที่ 9-10.....	52
29 การแสดงบนเวที ฉากที่ 10.....	53

ภาพที่	หน้า
30 การแสดงบนเวที ฉากที่ 11.....	54
31 จิตรกรรมวิจิทัศน์ จิตตนคร.....	73
32 หุ่นสายเสมา.....	74
33 หุ่นสายเสมา.....	74
34 หุ่นสายเสมา.....	75
35 Gamma Rays.....	75
36 X-rays.....	75
37 Ultraviolet.....	76
38 Visible Color.....	76
39 Infrared.....	77
40 Microwave.....	77
41 Radio Frequency.....	78



บทที่ 1

บทนำ

1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การเผยแผ่หลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนามีมายาวนานมากกว่า 2500 ปี เริ่มตั้งแต่สมัยพุทธกาลเป็นต้นมา มีการพัฒนาการเผยแผ่ตามยุคสมัยใหญ่ๆ ถึง 3 ยุค คือ (1) ยุคมุขปาฐะ เป็นยุคสืบทอดพระธรรมวินัยโดยวิธีปากต่อปาก โดยมีพระพุทธเจ้า พระอานนท์ และพระอุบาลี เป็นกำลังสำคัญ (2) ยุคพระสูตร เป็นการสืบทอดพระธรรมวินัยโดยการรวบรวม ร้อยเรียงเป็นพระธรรมเทศนาเป็นพระสูตร รวบรวมพระวินัยเป็นหมวดหมู่ โดยพระมหากัสสปเถระเป็นประธานจัดปฐมสังคายนาหลังพระพุทธเจ้าเสด็จดับขันธปรินิพพาน 3 เดือน พระมหากัสสปเถระเป็นประธานจัดปฐมสังคายนาร้อยเรียงพระธรรมเทศนาเป็นพระสูตร รวบรวมพระวินัยเป็นหมวดหมู่ (3) ยุควิชาการ ระยะการสืบทอดพระธรรมวินัยโดยการแต่งคัมภีร์พระพุทธศาสนา ผู้มีบทบาทสำคัญมี 3 ท่านคือ พระโมคคัลลีสัทธตัสสเถระ พระมหินฺตนิเกะ และพระมหาเทวะ (พระครูภาวนกิจโสภณ (ทนากร วรญาโณ), 2557: 62) จนมาถึงยุคปัจจุบันที่มีความเจริญก้าวหน้าทั้งเทคโนโลยีและสื่อสารสนเทศ การเผยแผ่หลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนาจึงเริ่มมีการนำเสนอที่หลากหลายมากขึ้น แม้จะมีความพยายามนำเสนอในหลาย ๆ วิธี แต่ความสนใจของผู้คนกลับน้อยลงไปเรื่อย ๆ แม้สื่อที่ได้รับความนิยมสูงอย่างสื่อโทรทัศน์ รายการที่ได้รับความนิยมน้อยที่สุดคือรายการธรรมะ จากการสำรวจโพลมหาชนของนิด้าโพล ในรายการไนน์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2558 พบว่า รายการธรรมะถูกจัดอยู่ในหมวดรายการอื่น ๆ ที่มีความนิยมรวมกันแล้วยังน้อยกว่า 0.8% แสดงให้เห็นถึงความสนใจที่มีต่อหลักธรรม คำสอน แนวคิดปรัชญาต่าง ๆ ในพุทธศาสนาอยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างต่ำมาก ทั้ง ๆ ที่สิ่งเหล่านี้ควรถูกปลูกฝังและให้ความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการใช้ชีวิตร่วมกันในสังคม ปัญหาของการเข้าถึงธรรมะในปัจจุบันนั้น นอกเหนือจากวิถีชีวิตของผู้คนที่ต้องจัดลำดับความสำคัญแล้ว ส่วนใหญ่เกิดจากข้อจำกัดของตัวเนื้อหาที่มีความซับซ้อน ลึกซึ้ง เข้าใจได้ยาก การนำเสนอที่ต้องระมัดระวังข้อห้ามต่าง ๆ รวมถึงรูปแบบที่ขาดความบันเทิงในการดึงดูดใจ ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาให้เกิดความน่าสนใจจึงเป็นสิ่งจำเป็น เช่นเดียวกับบทพระนิพนธ์ในองค์สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก เรื่อง “จิตตนคร” ซึ่งทรงเรียบเรียงไว้เมื่อครั้งยังดำรงพระสมณศักดิ์เป็น พระสาสนโสภณ สำหรับการอ่านออกอากาศทางสถานีวิทยุ อ.ส. พระราชวังดุสิต รายการ “การบริหารทางจิต” เป็นประจำทุกเช้าวันอาทิตย์ ระหว่างปีพุทธศักราช 2513 ถึง 2515 เพื่ออธิบายและขยายความพุทธพจน์ของพระพุทธองค์ที่ทรงตรัสไว้เมื่อสมัยพุทธกาล

ว่า “พึงรู้ว่ากายนี้มีอุปมาแตกง่ายเปรียบด้วยหม้อดิน พึงกั้นจิตที่มีอุปมาด้วยนครที่มีป้อมปราการ สร้างไว้ดีแล้ว พึงรบชนะมารด้วยใช้ปัญญาเป็นอาวุธ” และทรงประทานอนุญาตให้จัดพิมพ์เพื่อแจก เป็นธรรมทานได้ตามที่กราบทูลขอ (ที่พ 346/2551) ก็ยังไม่เป็นที่แพร่หลายมากนัก ประกอบกับ เนื้อหาที่ใช้การอุปมาอุปมัยผ่าน บุคคลา-ธิชฐาน ต้องอาศัยการตีความ เช่น คำว่า จิตตนคร มาจากคำว่า จิต + นคร หมายถึงเมืองแห่งจิตใจ เป็นการอุปมาอุปมัยเปรียบเทียบสิ่งที่เป็นนามธรรม (Abstract) ที่ไม่มีรูปร่าง รูปทรงที่แน่นอน ให้เห็นเป็นรูปธรรม (Natural Form) จิตตนครเป็นการ แสดงธรรมเพื่ออธิบายในเรื่องของ “จิต” ซึ่งมีความสลับซับซ้อน เข้าใจได้ยาก ให้เข้าใจง่ายขึ้น ดังนั้น ผู้สอนต้องเข้าใจและมีความรู้เป็นอย่างมากในเรื่องของสภาวะต่างๆ ที่เกิดขึ้นในจิต หนังสือเล่มนี้ เจ้า พระคุณสมเด็จพระสังฆราชทรงนำเอาเรื่องจิตและธรรมะที่เกี่ยวกับจิตในแง่มุมต่างๆ มาผูกเป็น เรื่องราวทำนองบุคคลาธิชฐาน เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องจิตและการปฏิบัติทางจิตซึ่งสลับซับซ้อนให้ เข้าใจได้ง่ายขึ้น พร้อมทั้งทรงแนะนำวิธีปฏิบัติตนตามหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาอย่างถูกต้องไว้ ด้วย (อัมพิกา (หาญพานิช) ศิริสุวัฒน์, 2557) โดยบทวิชัยของนางสาวพารณี เจียรเกียรติ (2552: 4) ได้ให้คำจำกัดความ จิตตนคร ไว้ว่า “จิตตนคร หมายถึงนครคือจิต เป็นคำเปรียบเทียบจิตเหมือนต้ง นคร เป็นการอธิบาย เปรียบเทียบ ธรรมชาติ และสภาวะจิต ในลักษณะต่าง ๆ รวมทั้งการบริหารจิต อุปสรรคของการพัฒนาจิต คุณสมบัติของจิตที่พัฒนา ความเจริญและความเสื่อมของจิต อิทธิพลของ จิต ตามทัศนะของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก” การตีความ สัญลักษณ์ในเชิงเปรียบเทียบเช่นนี้อาจทำให้เข้าใจยาก ต้องศึกษาอย่างตั้งใจจริงๆดังส่วนหนึ่งของคำ นำในหนังสือ จิตตนคร ฉบับตีพิมพ์เดือนธันวาคม 2556 เพื่อพระราชทานพระศพ ได้กล่าวว่า “พระ นิพนธ์เรื่อง จิตตนคร จึงเป็นเรื่องราวที่สะท้อนให้เห็นสภาวะหรือความเป็นไปของจิตใจ หรือความนึก คิดของผู้อ่านแต่ละคนนั่นเอง ผู้อ่านจิตตนครอย่างตั้งใจ ก็จะทำให้เข้าใจคำสอนเรื่องกิเลส และ คุณธรรม ที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับจิตใจของคนได้ดีและชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งจะเอื้อต่อการพัฒนาจิตใจ ให้ใฝ่รู้ใฝ่เรียนใฝ่ใจในธรรมเป็นอย่างมาก” (พระศากยวงศ์วิสุทธิ์, 2556: คำนำ) การนำเสนอพระ นิพนธ์เรื่อง จิตตนคร นอกเหนือจากการออกอากาศทางวิทยุเมื่อปี 2513 แล้ว และมีการจัดพิมพ์เป็น หนังสือแล้ว ยังมีความพยายามนำเสนอโดยวิธีอื่นๆอีก โดยในปีพ.ศ. 2556 ได้จัดทำเป็นนิยายภาพ สร้างสรรค์โดย อาจารย์ธีรพันธุ์ โลไพบูลย์ (วิดิทัศน์จิตรกรรม, 2556)โดยได้แรงบันดาลใจจากพระ นิพนธ์เรื่อง จิตตนคร และนำมาร้อยเรียงเป็นภาพยนตร์อนิเมชันความยาว 80 นาที จัดฉายในงาน ฉลอง 100 ปี พระสังฆราชที่วัดบวรนิเวศวิหาร ราชวรวิหาร นอกจากนี้ มูลนิธิหุ่นสายเสมา ศิลปะเพื่อ สังคม ยังได้นำพระนิพนธ์ มาดัดแปลงเป็นละครหุ่นสาย ชื่อการแสดงว่า จิตตนคร เดอะบุดดิสต์ พัพเพ็ทโชว์ (การแสดงหุ่นสายเสมา,2557) จัดแสดงไปเมื่อวันที่ 1 เมษายน 2557 ที่บริเวณหน้า ตำหนักเพชร วัดบวรนิเวศวิหาร ราชวรวิหาร และจัดแสดงอีกครั้ง เมื่อวันที่ 6 – 7 เมษายน 2557 ใน งาน "งานวัดลอยฟ้า ญาณสังวร 101 จิตตนคร The Hidden Capital" ที่สยามพารากอน แต่การ

นำเสนอยังคงเป็นรูปแบบการเล่าเรื่องในแบบนิทานพื้นบ้าน และเนื้อหายังคงต้องอาศัยการตีความจากการอุปมาอุปมัย ทำให้ได้รับความสนใจจากผู้สนใจในศิลปวัฒนธรรมเป็นส่วนใหญ่เท่านั้น จะเห็นได้ว่าวิธีการนำเสนอ ยังคงเป็นแบบอนุรักษ์นิยมดั้งเดิม กลุ่มเป้าหมายจึงขยายออกไปได้ไม่มาก โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ ดังนั้นการนำเสนอจึงควรใช้สื่อที่ได้รับความนิยมและมีความเป็นสากล ร่วมสมัย เพื่อดึงดูดและชักจูงให้เกิดความน่าสนใจ และเนื้อหาควรมีความสนุกสนานภายใต้แนวคิดหลักของบทพระนิพนธ์จึงเป็นแนวทางในการเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างเต็มที่มากกว่าการนำเสนอในแนวอนุรักษ์นิยม

ศิลปะการแสดง (Performing Arts) คือ การแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ ประกอบด้วยดนตรี นาฏศิลป์ และการแสดงประเภทต่างๆ สำหรับความหมายของศิลปะการแสดง อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีกให้ความหมายไว้ว่า “ศิลปะการแสดง คือ การเลียนแบบธรรมชาติ” และ ลีโอ ตอลสตอย ให้ความหมายไว้ว่า “ศิลปะการแสดง เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งระหว่างมนุษย์ ด้วยการใช้คำพูด ถ่ายทอดความคิด และศิลปะของการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นการสื่อสาร โดยเฉพาะการแสดงบนเวที (Show on Stage) เป็นการสื่อสารโดยตรงระหว่าง ผู้แสดงและผู้ชม เกิดขึ้นไปพร้อมๆกันทันที ซึ่งความสัมพันธ์ในลักษณะนี้ ไม่มีในภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สร้างมาสำเร็จรูปแล้ว มันไม่สามารถตอบสนองเราได้ เพราะนักแสดงในภาพยนตร์ไม่สามารถไต่ยนเรา รู้สึกถึงตัวตนของเราและไม่ว่าเราจะมีปฏิกิริยาอย่างไรก็ไม่มีผลใด ๆ

ดังนั้นการสื่อสารบนเวทีต่อผู้ชมโดยเฉพาะอย่างยิ่ง สิ่งที่เป็นนามธรรม (Abstract) หลายครั้งไม่อาจสร้างความเข้าใจหรือ เข้าใจคลาดเคลื่อนจากสิ่งที่ผู้แสดงได้ถ่ายทอดออกไป ทำให้สารสนเทศที่ต้องการส่งไม่ประสบ ความสำเร็จ เนื้อหาและอารมณ์ที่ต้องการนำเสนอผิดเพี้ยนหรือไม่ได้รับการตอบสนองจากผู้ชม ส่งผลให้การ แสดงนั้นเกิดความล้มเหลว การแสดงบนเวทีจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบหลายๆอย่างเข้าด้วยกันเพื่อชักจูงผู้ชมให้เข้าถึงสาระสำคัญที่ต้องการสื่อ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงสด ฉาก แสง เสียง บทละคร เสื้อผ้า เครื่องประดับ และที่สำคัญที่สุดคือ การแสดง (Acting) เพื่อให้ผู้ชมสามารถตีความ (Interpretation) ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้ประพันธ์ และผู้กำกับได้มากที่สุด โดยเฉพาะสิ่งที่เป็นนามธรรมที่ไม่มีรูปร่าง รูปทรง ที่แน่นอน ชัดเจน จึงมักใช้สัญลักษณ์ (Symbolic) ในการสื่อสาร แม้แต่การแสดงบนเวทีของไทย ไม่ว่าจะเป็น โขน ลิเก มโนราห์ การรำ การฟ้อน เป็นต้น ก็ใช้ท่วงท่า ท่าทาง ท่ารำ หน้ากาก สีส้น มาเป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอด แต่ในปัจจุบัน ประสบการณ์ การรับรู้ รับสื่อของคนรุ่นใหม่เปลี่ยนแปลงไป เปิดกว้างและรับสื่อจากทางตะวันตกมากขึ้น รวมถึงเทคโนโลยี ที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การแสดงในแบบนาฏศิลป์ของไทยไม่ได้รับความนิยม อาจเป็นเพราะศิลปะและ วัฒนธรรมดั้งเดิมของไทยที่สืบทอดกันมา มักถูกเชิดชูและปลูกฝังถึงคุณค่าไว้เหนือกว่าความเป็นสามัญ ถูกวาง ถูกแยกไว้เป็นอีกฐานันดรหนึ่ง จึงถูกแสดง

ความเคารพด้วยการคงไว้ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงน้อยที่สุด หรือผู้ที่ เปลี่ยนแปลงต้องมีอำนาจและ ฐานันดรเพียงพอต่อการยอมรับของผู้คนหมู่มาก การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจึง กลายเป็นเพียงการสืบ ทอด มากกว่าเป็นการพัฒนา กระบวนการเปลี่ยนแปลงจึงเป็นไปอย่างช้า ๆ ไม่ทันตาม ยุคสมัย และ ในที่สุดเมื่อไม่มีการหยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง ศิลปะและวัฒนธรรมของไทยจะค่อยๆ ทยอย สลาย เป็นเพียง “ตำนาน” เท่านั้น การเปลี่ยนแปลงหรือดัดแปลง มักถูกจำกัดและมองว่าทำให้คุณค่าของ ชิงงานดั้งเดิมลดลง ศิลปะที่มีพื้นฐานมาจากวัฒนธรรมโบราณ จึงกลายเป็นศิลปะที่ไร้กระบวนการแบบ และแนวคิด ของสังคมและวัฒนธรรมปัจจุบัน (สุรัชย์ หวันแก้ว และกนกพรธณ อยู่ชา, 2552: บทที่2) ศิลปินหลายคนที่ยพยายามดัดแปลง ผสมผสาน แม้ได้รับการยอมรับ จากต่างประเทศ แต่กลับถูกมอง เป็นเหมือนกบฏที่กรมศิลปากรไม่นับเป็นพวก ดังเช่นบทสัมภาษณ์ ของ พิเชษฐ กลั่นชื่น ในผู้จัดการ 360 องศาว่า “ทุกคนเรียกผมว่า นักเต้นโขน (Khon Dancer) ในสายตาคนต่างชาติ ผม เหมือนเป็น นักเต้นที่เป็นสัญลักษณ์ของประเทศไทย และทุกคนมองว่าผมเป็นนักอนุรักษ์ แต่ในสายตาคนไทย ผม เป็นนักทำลาย เป็นผู้ทำร้ายวัฒนธรรม” (พิเชษฐ กลั่นชื่น, 2555) พิเชษฐ ยังวิพากษ์ถึงความต่างของ การอนุรักษ์ในสังคมไทยไว้อย่างน่าสนใจว่า “สำหรับสังคม ไทย การอนุรักษ์คือ ต้องไม่แตะต้อง ต้อง ไม่เปลี่ยนแปลง แต่ถ้าสิ่งนั้นไม่สามารถนำมาใช้ในปัจจุบันได้ เช่นเดียว กับรำไทย หากไม่สามารถ เดินทางไปกับปัจจุบันได้สุดท้ายสิ่งนั้นก็จะต้องหายไป” ซึ่งต่างจากการนิยามคำว่า “อนุรักษ์” ของ สังคมตะวันตก ที่มองว่าการอนุรักษ์ คือการนำสิ่งที่มีอยู่เดิมมาพัฒนา เพื่อให้มีคุณค่า และสามารถเอา มาใช้ได้ในวันนี้ ด้วยวิธีนี้สิ่งเก่าจึงจะอยู่คู่สังคมต่อไปได้ นอกจากนั้น การเข้าถึงและทำความเข้าใจใน ศิลปะและ/หรือ นาฏศิลป์ชั้น สูง ยังต้องอาศัยการตีความที่มีสัญลักษณ์ที่ซับซ้อน การเรียนรู้ และ ประสบการณ์ส่วนตัวจากผู้ชมแต่ละคนเป็นตัว กำหนด เพื่อให้เกิดความรู้สึกลอยตาม และมีอารมณ์ ร่วม จึงทำให้เข้าถึงได้ยาก เรื่องที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นกรณีศึกษาคือ จิตตนคร ตอน วัฏฏะ และมายา เป็นตอนที่บทประพันธ์ได้ กล่าวถึงอุปสรรคที่เข้ามาบกรบกวนวิถีของมนุษย์อันได้แก่ อารมณ์และ ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น โลภะ โมหะ โทสะ โดยมี สมุทัย เป็นต้นเหตุแห่งอารมณ์คอยยุแยง ดังนั้นผู้วิจัย จึงคิดออกแบบการแสดงละครเวทีเพื่อถ่ายทอดปรัชญาการควบคุมจิตใจ ตามแนวทางของ สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก หลังจากที่ได้ศึกษาพระนิพนธ์ จิตตนคร จน จบแล้ว จึงเลือกตอนที่มีความคิดเห็นว่าสำคัญและสามารถถ่ายทอดการควบคุมจิตใจของมนุษย์ได้ดีใน รูปแบบของละครเวทีคือตอน วัฏฏะและมายา ซึ่งในบทพระนิพนธ์ได้กล่าวถึงวัฏฏะว่า วัฏฏะสิ่งที่ เกิดขึ้นซ้ำ ๆ จนเป็นวงจรเช่น การตื่นและการเข้านอนของมนุษย์ แต่ในระหว่างการตื่น และการนอน ก็มักจะเกิดเหตุการณ์ในระหว่างนั้น ในขณะที่มายาเป็นเรื่องราวเกี่ยวข้องของการอารมณ์ความรู้สึก ที่ต้อง เกิดขึ้นกับมนุษย์และมีผลต่อพฤติกรรมและความรู้สึก ซึ่งการแสดงออกให้เป็นรูปธรรม จึงต้องอาศัย การ ตีความ วิจัย และออกแบบทั้งตัวละครและองค์ประกอบของการแสดงต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความ เข้าใจ และสื่อสาร ได้ตรงกับที่บทประพันธ์ต้องการสื่อให้ได้มากที่สุด ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคิดออกแบบการ

สื่อสาร สร้างสรรค์บทละคร การแสดง นำมาผสมผสาน และประยุกต์ใช้ในการสื่อสารบนเวที โดยยึด ทฤษฎีการละครของ แบทโทลท์ เบรคซท์ (Bertolt Brecht) เรื่อง “การทำให้แปลก” (Alienation Effect Theory) โดยทำการผสมผสานเข้ากับการแสดงในแบบเสมือนจริง (Realism) ของ Constantin Stanislavsky (บิดาแห่งการแสดงสมัยใหม่) โดยนำบทพระนิพนธ์มาดัดแปลง และ ประยุกต์เป็นบทละครเพื่อให้ เข้าใจ เข้าถึง และตีความได้ง่ายขึ้น ผสมผสานศิลปะในแบบ แนวความคิด (Conceptual Art) ร่วมกับศิลปะลวงตา (Op Art) สร้างความรู้สึกและการรับรู้ต่อผู้ชม โดยฉับพลันทันที (Happening Arts)

2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

นำการออกแบบมาใช้เผยแพร่แนวคิดปรัชญาการควบคุมจิตใจตามแนวทางของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก

3 สมมติฐานของการศึกษา

การแสดงละครเวทีสามารถถ่ายทอดปรัชญาการควบคุมจิตใจได้น่าสนใจและเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น

4 ขอบเขตของการศึกษา

4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

4.1.1 ศึกษาพระนิพนธ์ จิตตนคร เฉพาะบทวิภูษะและมายา

4.1.2 ศึกษาการออกแบบการแสดงละครเวที

4.2 ขอบเขตด้านพื้นที่และขนาด ห้องประชุมอาคาร 1 ชั้นที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จพระเจ้าพระยา

4.3 ขอบเขตด้านประชากร บุคคลทั่วไปที่ขอบชมการแสดงสด อาศัยอยู่ในเขต กรุงเทพมหานคร

4.4 ขอบเขตด้านเวลา 1 ปี ช่วงเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือสิงหาคม 2558 ถึง เมษายน 2559

4.5 ขอบเขตด้านงบประมาณ 333,800 บาท

5 ขั้นตอนการศึกษา

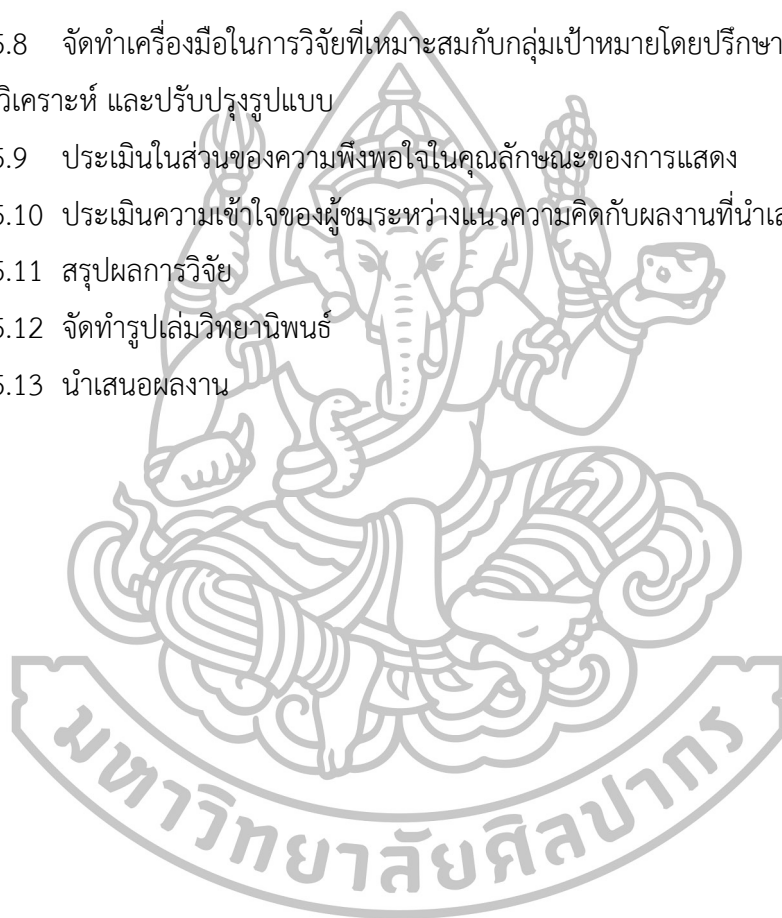
5.1 ศึกษาค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และสื่อสิ่งพิมพ์

5.2 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี ผู้เชี่ยวชาญด้านแสง เสียง ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์

- 5.3 สื่อการสอนอื่น ๆ (Multimedia) ที่เหมาะสมสำหรับนำมาใช้ประกอบการแสดง
- 5.4 จัดทำบทสำหรับแสดงบนเวที
- 5.5 ประพันธ์เพลงสำหรับใช้ในละคร
- 5.6 ทดลองแสดงโดยใช้แนวความคิดเรื่อง “จิตตนคร”
- 5.7 นำงานทดลองไปประเมินกับผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงและผู้เชี่ยวชาญด้าน

ทัศนศิลป์

- 5.8 จัดทำเครื่องมือในการวิจัยที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายโดยปรึกษากับผู้
เชี่ยวชาญเพื่อวิเคราะห์ และปรับปรุงรูปแบบ
- 5.9 ประเมินในส่วนของความพึงพอใจในคุณลักษณะของการแสดง
- 5.10 ประเมินความเข้าใจของผู้ชมระหว่างแนวความคิดกับผลงานที่นำเสนอ
- 5.11 สรุปผลการวิจัย
- 5.12 จัดทำรูปเล่มวิทยานิพนธ์
- 5.13 นำเสนอผลงาน



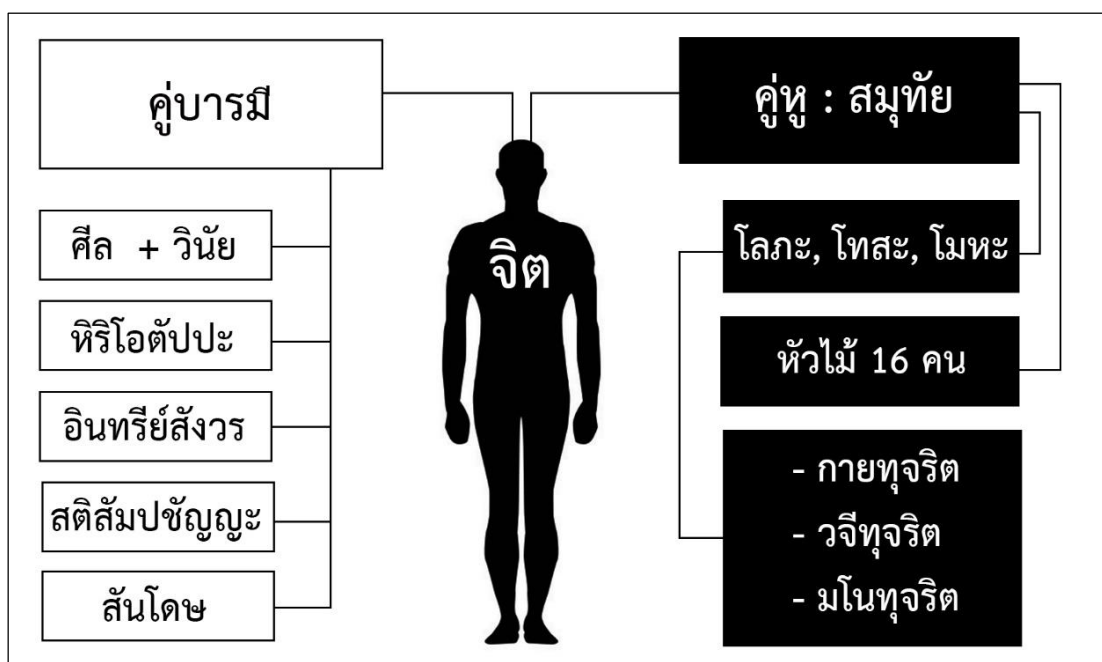
บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1 วิเคราะห์แนวคิด จิตตนคร : นครหลวงของโลก

จิตตนคร เป็นบทพระนิพนธ์ของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ฉบับที่เลือกนำมาวิเคราะห์ คือ จิตตนคร นครหลวงของโลก พิมพ์เมื่อ ธันวาคม ปี 2556 โดยเด็จพระราชากุศลในการทรงบำเพ็ญพระราชกุศลปัญญาสมวาร พระราชทานพระศพ สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ในบทพระนิพนธ์ได้ทรงแบ่งเป็นตอนย่อย ๆ ทั้งหมด 92 ตอน เป็นการอุปมาอุปมัยถึงร่างกายของมนุษย์ตามคำอธิบาย ใจความว่า “ในบรรดาสิ่งประณีตพิสดารต่าง ๆ แห่งจิตตนครนั้น นครสามีหรือเจ้าเมืองเป็นความสำคัญที่สุด ไม่มีสิ่งใดสำคัญเท่า และเจ้าเมืองแห่งจิตตนครก็คือจิตนี้เอง หรือ ใจนี้เอง ใจเป็นใหญ่ ใจเป็นประธาน ทุกสิ่งสำเร็จได้ด้วยใจ คือการกระทำใด ๆ ก็ตาม จะดีหรือชั่ว จะเป็นการส่งเสริมหรือเป็นการทำลายจิตตนคร ก็ย่อมเนื่องมาจากนครสามีหรือจิตหรือใจนั้นแหละเป็นสำคัญ (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, 2556: 15) โดยเฉพาะพระคุณเจ้าพระศากยวงศ์วิสุทธิได้กล่าวไว้ในคำนำของหนังสือ จิตตนคร ฉบับเดียวกันนี้ว่า “พระนิพนธ์เรื่อง จิตตนครของเจ้าพระคุณสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก นับเป็นปรากฏการณ์ใหม่ในการอธิบายธรรมหรือคำสอนของพระพุทธศาสนา คือทรงอธิบายธรรมะให้เห็นเป็นตัวตนเหมือนเป็นคนคนหนึ่ง ๆ ที่แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ไปตามอำนาจของกิเลสหรือคุณธรรม และเรื่องราวทั้งหมดนั้น ก็ไม่ได้เกิดขึ้นที่ไหน เกิดขึ้นในจิตใจของคนแต่ละคนนั่นเอง” (พระศากยวงศ์วิสุทธิ, 2556: คำนำ) โดยบทวิจัยของนางสาวพารณี เจียรเกียรติ ได้ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดเรื่องจิตตนคร ได้สรุปเนื้อหาเอาไว้ว่า บทพระนิพนธ์เรื่อง จิตตนคร ของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก เป็นการอธิบายแนวคิดเรื่องจิต อุปมาอุปมัยว่า บ้านเมืองทั้งหลายถอดแบบจิตตนคร โดยมีลักษณะธรรมชาติของจิตเดิมแท้ เป็นจิตประภัสสร มีความผุดผ่อง สว่าง ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของเจ้าเมือง แต่เนื่องจากมีภัย คือ กิเลสจร เข้ามาทำให้จิตนั้นเศร้าหมองหรือเป็นทุกข์ กิเลสที่จรเข้า หมายถึง สมุทัย ซึ่งก็คือ เหตุแห่งทุกข์ มีหัวหน้าใหญ่แห่งกิเลสอยู่ 3 พวกคือ โภคะ (ความโลภ) โทสะ (ความโกรธ) แล โมหะ (ความหลง) อีกทั้งหัวไม้เล็ก 16 คน (อุปกิเลส16) สิ่งเหล่านี้ทำให้ จิตตนคร เกิดความสับสนวุ่นวาย ทำให้ชาวเมืองมีความสุขแบบจอมปลอม จิตตนครจะเจริญ รุ่งเรือง ต้องมีคู่มือ (กัลยาณมิตร) ที่คอยช่วยแก้ไข คือ 1) ศีล ผู้มีหน้าที่พาชาวจิตตนครประพฤติ งดเว้นสิ่งไม่ดี (ศีล5) 2) อินทริยสังวร ผู้มีหน้าที่คอยเฝ้าระวังระบบสื่อสารทุกทวารของจิตตนคร 3) สติสัมปชัญญะผู้มี

หน้าที่คอยเป็นนครบาล คอยสอดส่องดูแลทุกกิจกรรมในจิตตนคร 4) สันโดษ ผู้มีหน้าที่จัดสรร แบ่งปันสิ่งต่างๆให้เกิดขึ้นกับชาวจิตตนคร ให้แบบเหมาะสม ถ้วนทั่วจิตตนคร เป็นที่พอใจของทุกคน และ 5) สมถวิปัสสนา เป็นวิธีการพัฒนาจิตตนคร ให้เกิดความเจริญรุ่งเรือง (นางสาวพารณี เจียรเกียรติ, 2552: ข)



ภาพที่ 1 แผนภูมิของจิต

ที่มา : พารณี เจียรเกียรติ, “ศึกษาแนวคิดเรื่องจิตตนครของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก” (วิทยานิพนธ์ปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพุทธศาสตร์และศิลปะแห่งชีวิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2552), 44.

จากแผนภูมิดังกล่าว จะเห็นได้ว่า จิตตนคร ก็คือมนุษย์ มีจิตเป็นเจ้าเมือง ก็คือ จิต หรือใจ นั่นเอง โดยมีคูबारมีและคูหูเป็นส่วนหนึ่งของจิต โดยบทประพันธ์ได้แยกคูबारมีและคูหูให้อยู่ตรงข้ามกัน ใ้คูหูอันมีสมุทัยเป็นสหายของจิต เป็นตัวแทนของกิเลสโดยอธิบายลักษณะนิสัยของสมุทัยดังนี้ “สมุทัยมีลักษณะนิสัยอยากได้ใคร่ดีแรงมุ่งทำลายล้างแรงต่อสิ่งที่ขัดขวาง และน่าจะต้องชี้แจงเพิ่มเติมอีกว่าความอยากได้ใคร่ดีของสมุทัยนั้น ไม่มีอิม ไม่มีพอ ไม่มีเต็ม เช่นว่าอยากจะได้แก้วแหวนเงินทอง ที่แรกก็อยากจะได้เพียงส่วนหนึ่ง จำนวนหนึ่ง ครั้นได้แล้วยังอยากได้มากขึ้นไปอีก และให้มากขึ้นไปเรื่อย ๆ จนถึงสมมติว่า ได้ทองเท่าภูเขาทั้งลูก ก็ยังไม่อิม ไม่พอ จะต้องอยากได้ภูเขาทอง 2 ลูก 3 ลูก ดังนี้ เป็นต้น” (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, 2556: 37) ในขณะที่คูबारมีจะมีลักษณะในทางตรงกันข้ามตามบทพระนิพนธ์ว่า “กล่าวคือคูबारมีของเจ้า

เมืองเป็นผู้เปรียบพร้อมด้วยคุณสมบัติทั้งปวงตรงกันข้ามกับสมุทัย” (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, 2556: 76) มีหน้าที่คอยตักเตือนเจ้าเมืองหรือจิต ซึ่งเทียบเคียงได้กับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (ฌ็รณนนต์ ลิปปกากุล, 2555) ซึ่งแบ่งจิตออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. จิตไร้สำนึก (Unconscious Mind)

ทำหน้าที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงออกไปตามหลักแห่งความพึงพอใจของตน และการทำงานของจิตไร้สำนึกเกิดจากความปรารถนา หรือความต้องการของบุคคลที่เกิดขึ้นในวัยเด็ก ที่ไม่ได้รับการยอมรับ เช่น การถูกห้าม หรือถูกลงโทษ จะถูกเก็บกดไว้ในจิตส่วนนี้ ซึ่งเป็นกระบวนการปรับตัวเมื่อเกิดความขัดแย้งทางจิตที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาโดยไม่รู้ตัว เช่น การพูดพลั้งปาก ความฝัน เป็นต้น นอกจากนี้ สิ่งที่เกิดขึ้นในจิตไร้สำนึกอาจมีอิทธิพลต่อการทำงานของร่างกาย ทำให้ร่างกายไม่ปฏิบัติหน้าที่ไปตามแรงกระตุ้น เช่น เด็กที่เก็บกดความรู้สึกมุ้งมิ้งในเรื่องเพศในวัยเด็ก เมื่อเติบโตขึ้นก็อาจหมดความรู้สึกทางเพศได้ ส่วนจิตไร้สำนึกเปรียบเสมือนก้อนน้ำแข็ง ส่วนใหญ่ที่อยู่ใต้ผิวน้ำ โดยมีจิตสำนึก (Conscious Mind) เป็นส่วนของน้ำแข็งที่อยู่เหนือน้ำที่มีอยู่เพียงเล็กน้อย

2. จิตสำนึก (Conscious Mind)

ซึ่งเป็นสถานะที่บุคคลรับรู้ตามประสาทสัมผัสทั้งห้า ที่บุคคลจะมีการรู้ตัวตลอดเวลาว่ากำลังทำอะไรอยู่ คิดอะไรอยู่ คิดอย่างไรเป็นการรับรู้โดยทั่วไปของมนุษย์ ที่ควบคุมการกระทำส่วนใหญ่ให้อยู่ในระดับรู้ตัว (Awareness) และเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาโดยมีเจตนาและมีจุดมุ่งหมาย จิตสำนึกเป็นส่วนที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมสอดคล้องกับหลักความเป็นจริงในสถานการณ์ต่างๆ โดยอาศัยหลักแห่งเหตุผล และศีลธรรมที่ตนเองเชื่อถือเพื่อเป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรม

3. จิตก่อนสำนึก (Preconscious Mind)

เป็นส่วนของประสบการณ์ที่สะสมไว้แต่มีลักษณะเลือนลาง เมื่อถูกสภาวะหรือสิ่งกระตุ้นที่เหมาะสม หรือเมื่อบุคคลต้องการนำกลับมาใช้ใหม่ก็สามารถระลึกได้และสามารถนำกลับมาใช้ในระดับจิตสำนึกได้ และเป็นส่วนที่อยู่ใกล้ชิดกับจิตสำนึกมากกว่าจิตไร้สำนึก

ซึ่งจิตทั้ง 3 ประเภท จะส่งผลต่อโครงสร้างของบุคลิกภาพซึ่งประกอบไปด้วย อิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Superego) ดังนี้

อิด (Id)

เป็นส่วนที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิดประกอบด้วยแรงขับทางสัญชาตญาณ (Instinct) ที่กระตุ้นให้มนุษย์ตอบสนองความต้องการ ความสุข ความพอใจ ในขณะที่เดียวกันก็จะทำหน้าที่ลดความเครียดที่เกิดขึ้น การทำงานของ Id จึงเป็นไปตามหลักความพอใจ (Pleasure Principle) ที่ไม่

คำนึงถึงความเหมาะสมตามความเป็นจริงจะเป็นไปในลักษณะของการใช้ความคิดในขั้นปฐมภูมิ (Primary Process of Thinking) เพื่อตอบสนองความต้องการโดยทันที และส่วนใหญ่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึก

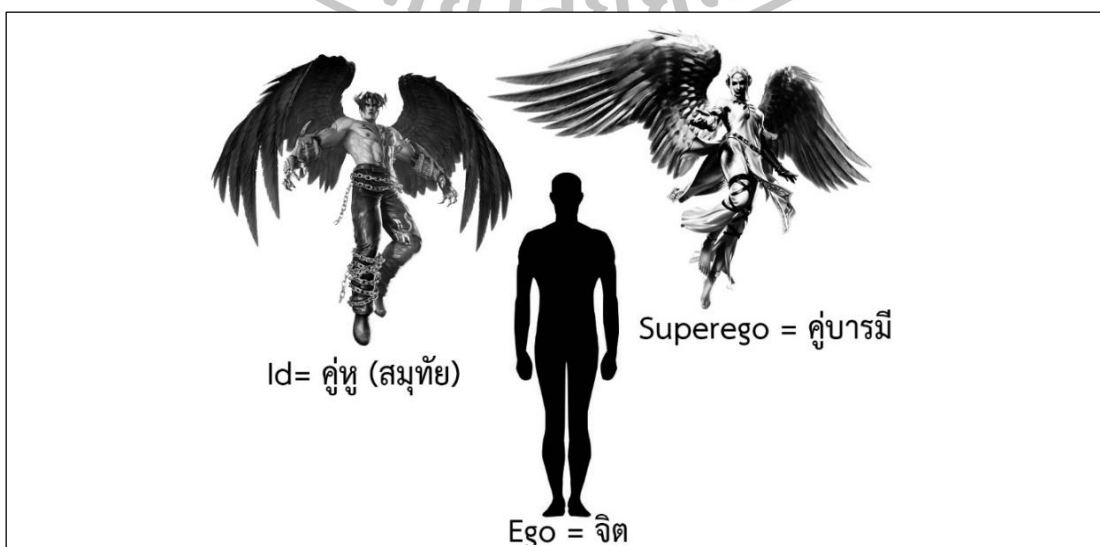
อีโก้ (Ego)

จะเป็นส่วนของบุคลิกภาพที่ทำหน้าที่ประสาน อิด และ ซูเปอร์อีโก้ ให้แสดงบุคลิกภาพออกมาเพื่อให้เหมาะสมกับความเป็นจริง และขอบเขตที่สังคมกำหนดขึ้นอยู่กับหลักแห่งความเป็นจริง (Reality Principle) ที่มีลักษณะการใช้ความคิดในขั้นทุติยภูมิ (Secondary Process of Thinking) ซึ่งมีการใช้เหตุผล สติปัญญา และการรับรู้ที่เหมาะสม เป็นส่วนที่อยู่ในระดับจิตสำนึก เป็นส่วนใหญ่

ซูเปอร์อีโก้ (Superego)

เป็นส่วนที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมจรรยา บรรทัดฐานของสังคม ค่านิยม และขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ซึ่งทำหน้าที่ผลักดันให้บุคคลประเมิณพฤติกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับมโนธรรม จริยธรรมที่พัฒนามาจากการอบรมเลี้ยงดู โดยมีสภาพแวดล้อมทางบุคคลเป็นองค์ประกอบสำคัญ การทำงานของ Superego จะขึ้นอยู่กับหลักแห่งจริยธรรม (Moral Principle) ที่ห้ามควบคุม และจัดการไม่ให้ Id ได้รับการตอบสนองโดยไม่คำนึงถึงความผิดชอบชั่วดี โดยมี Ego เป็นตัวกลางที่ประสานการทำงานของแรงผลักดันจาก Id และ Superego ซึ่ง Superego จะอยู่ในระดับจิตสำนึกและบางส่วนจะอยู่ในระดับจิตไร้สำนึก

จากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ จะเห็นได้ว่าคู่มือคือ สมุทัย ก็คือ อิด ที่มักตอบสนองพฤติกรรมตามความต้องการโดยไม่คำนึงถึงความผิดชอบดี สมองค้นหาจากกิเลสโดยตรง โดยมีคู่มือที่คอยตักเตือนให้รู้สิ่งที่ควรเป็นตัวแทนแห่งมโนธรรม (Conscience) คือ ซูเปอร์อีโก้ นั่นเอง



ภาพที่ 2 แผนภูมิแทนค่าทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์

2 ทฤษฎีการสื่อสาร (Communication Theory)

การสื่อสาร หรือ Communication ในภาษาอังกฤษ มีรากศัพท์จากคำว่า Communis ในภาษาละติน หมายถึง การร่วม (Common) ดังนั้น การสื่อสารก็คือ กระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ทักษะ ความรู้สึก และอารมณ์ของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เป็นปฏิกริยาสัมพันธ์ทางสังคมที่สื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ หรือพฤติกรรมที่เข้าใจกัน มีความหมายเดียวกันกับการสื่อความหมาย (Webster Dictionary, 1978: 98) โดย วอร์เรน ดับเบิลยู วีเวอร์ (Warren W. Weaver) กล่าวว่า การสื่อสารมีความหมายกว้าง คลอบคลุมถึงกระบวนการทุกอย่าง ที่จิตใจของคน ๆ หนึ่งอาจมีผลต่อจิตใจของคนหนึ่ง ไม่ใช่เพียงการพูดและการเขียนเท่านั้น แต่รวมถึง ดนตรี ภาพ การแสดง และพฤติกรรมอื่น ๆ ของมนุษย์ สามารถแยกออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ทฤษฎีแนวปฏิบัติ (Operational Theory)

เป็นการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ : ความเพลิดเพลิน ความบันเทิงหรือจิตบำบัด สามารถสร้างเป็นกลยุทธ์เพื่อการเพิ่มประสิทธิผลและประสิทธิภาพของการสื่อสารมวลชน การสื่อสารพัฒนาการ การสื่อสารการเมือง หรือการสื่อสารธุรกิจ

2. ทฤษฎีแนววิพากษ์ (Critical Theory)

เป็นการวิพากษ์ วิจาร์ณ การสื่อสารภายในองค์กร การสื่อสารสาธารณะ การสื่อสารระหว่างประเทศ การสื่อสารของโลก ใช้เป็นพื้นฐานความคิดในการสร้างสมมติฐาน แสวงหาแนวทางหรือประเด็นในการวิพากษ์วิจารณ์

3. ทฤษฎีแนวปรัชญาวิทยาศาสตร์ (Scientific-Philosophical Theory)

ใช้เป็นหลักในการแสวงหา (searching) หรือพิสูจน์ (proving) ข้อเท็จจริง หรือ สัจจะในเชิงวิทยาศาสตร์ เพื่อนำไปเป็นพื้นฐานหลักเพื่อการพัฒนาการบริหารหรือการปฏิบัติงาน สื่อสารทุกประเภท

การสื่อสารจะเกิดขึ้นได้ต้องมี 4 องค์ประกอบหลัก ตามทฤษฎี SMCR ของเบอร์โล (Berlo) ดังนี้ (Berlo's SMCR Model of Communication, 2010)

S (Source) ผู้ส่ง เป็นต้นกำเนิดหรือต้นทางของการสื่อสาร ประกอบไปด้วย ทักษะในการสื่อสาร (Communication Skills) เช่นความสามารถในการอ่าน การเขียน การพูด การฟัง เป็นต้น องค์ความรู้ (Knowledge) ในหัวข้อที่ต้องการสื่อสาร บริบทของสังคม (Social system) ที่แตกต่างกันเช่นพฤติกรรม วิธีการรับรู้ วัฒนธรรม (Culture)

M (Message) สาร ที่ต้องการสื่อ ประกอบไปด้วย เนื้อหา (Content) ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ ส่วนประกอบ (elements) ไม่ว่าจะเป็นภาษา การเคลื่อนไหว สัญลักษณ์ท่าทางต่าง ๆ วิธีการ (Treatment) โครงสร้าง (Structure) การเรียบเรียง ลำดับการสื่อสาร รวมถึง รหัส (Code) ว่าควรส่งสารนั้น ๆ อย่างไร

C (Channel) ช่องทางในการส่งสารผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ การได้ยิน (Hearing) การมองเห็น (Seeing) การสัมผัส (Touching) การได้กลิ่น (Smelling) การรับรู้รสชาติ (Testing)

R (Receiver) ผู้รับ ควรมีความสัมพันธ์พร้อมเหมือนกับผู้ส่ง เพื่อให้การรับข้อมูล ข่าวสาร เป็นไปตามประสงค์ของผู้ส่ง เช่นระดับองค์ความรู้ (Knowledge Level) เป็นต้น

ทั้งนี้ การสื่อสารยังจำแนกประเภท โดยอาศัยหลักเกณฑ์ในการจำแนกที่สำคัญ 3 ประการคือ (panyar rk, 2555)

1. การจำแนกตามกระบวนการหรือการไหลของข่าวสาร การจำแนกในลักษณะนี้ แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

การสื่อสารทางเดียว (One-Way Communication) เป็นการสื่อสารที่ข่าวสารจะถูกส่งจากผู้ส่งไปยังผู้รับในทิศทางเดียว โดยไม่มีการตอบโต้กลับจากผู้รับ

การสื่อสารสองทาง (Two-Way Communication) คือการสื่อสารที่มีการตอบกลับไปมาระหว่างผู้สื่อสารและผู้รับสาร ผู้สื่อสารมีโอกาสทราบปฏิกิริยาตอบสนองระหว่างกัน ทำให้ทราบผลของการสื่อสารว่าบรรลุจุดประสงค์หรือไม่

2. การจำแนกตามภาษาสัญลักษณ์ที่แสดงออก แบ่งเป็น

การสื่อสารเชิงวจนะ (Verbal Communication) หมายถึงการสื่อสารโดยใช้ภาษาพูด หรือเขียนเป็นคำพูดในการสื่อสาร

การสื่อสารเชิงอวจนะ (Non-Verbal Communication) หมายถึงการสื่อสารโดยใช้รหัสอย่างอื่น เช่น ภาษาท่าทาง การแสดงออกทางใบหน้า สายตา ตลอดจนถึงน้ำเสียง ระดับเสียง ความเร็วในการพูด เป็นต้น (ปรมะ สตะเวทิน, 2529: 31)

3. การจำแนกตามจำนวนผู้สื่อสาร กิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคลและสังคม ถือว่าเป็นผลจากการสื่อสารทั้งสิ้น ดังนั้นการสื่อสารจึงมีขอบข่ายครอบคลุมลักษณะการสื่อสารของมนุษย์ 3 ลักษณะคือ (อรุณีประภา หอมเศรษฐี, 2530: 49-90)

การสื่อสารส่วนบุคคล (Intrapersonal Communication) หมายถึงการคิด การตัดสินใจของบุคคล คนใดคนหนึ่งที่จะแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งออกมา เป็นพื้นฐานของการติดต่อกับผู้อื่น

การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) เป็นการสื่อความหมายตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ถือเป็นสื่อสารที่สมบูรณ์ และมีโอกาสบรรลุจุดประสงค์ได้ดีที่สุด สามารถแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อกัน

การสื่อสารมวลชน (Mass Communication) เป็นการถ่ายทอดความรู้ ข่าวสาร โดยสื่อมวลชนไปยังผู้รับ หรือกลุ่มเป้าหมายที่ไม่แน่นอน

ผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) แบบ 2 ทาง (Two-way Communication) ซึ่งเป็นการสื่อสารที่มีการตอบกลับไปมาระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยผ่านการแสดงในรูปแบบละครเวทีผ่านการสื่อสารทั้งแบบการใช้วัจนภาษา (Verbal Communication) อธิบายความโดยใช้ บทสนทนา (Dialogue) และบทเพลง (Musical) และการสื่อสารแบบอวัจนภาษา (Non-Verbal Communication) ผ่านท่าทาง เสื้อผ้า การแต่งหน้า ฉากแสง และเสียงประกอบ ซึ่งผู้แสดงสามารถรับรู้การตอบสนองของผู้ชมได้ในทันทีจากปฏิกิริยาและการแสดงออกที่เกิดขึ้นในระหว่างรับชม และวัดผลจากเครื่องมือที่ใช้สอบถามภายหลังจากจบการแสดง เพื่อให้ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะถึงสิ่งที่ได้รับจากการชม

3 ศิลปะการแสดงละครเวที

3.1 ยุคกรีก - โรมัน

ละครเวทีเริ่มมีมาตั้งแต่ยุคกรีกเมื่อ 250 ปีก่อนพ.ศ. หรือ 800 - 700 ปีก่อนคริสตกาล โดยเริ่มจากการประกวดร้องรำทำเพลงเป็นหมู่ (Choral Dance) เรียกว่า ดิธีแรมบ์ (Dithyramb) ในเทศกาลที่จัดขึ้นเพื่อบวงสรวงเทพเจ้าไดโอนิซุส (Dionysus) เทพเจ้าแห่งเหล้าองุ่น แล้วจึงเริ่มเปลี่ยนแปลงไปสู่การแสดงในรูปแบบละคร กล่าวคือมีนักแสดงเดี่ยวแยกตัวออกมาสนทนาตอบโต้กับกลุ่มคอรัส (Chorus) ต่อมาจึงมีการประกวดการแต่งบท และผู้ชนะคือนักการละครชื่อ เธสปิส (Thespis) มีการจัดแสดงโดยใช้นักแสดงเพียงคนเดียวเล่นทุกบทบาทโดยใช้วิธีการเปลี่ยนหน้าฉาก โดยมีคอรัสเป็นตัวเชื่อมโยงเรื่องราว ถือเป็นยุคทองของการแสดงต่อเนื่องมาจนถึงยุคโรมัน (พ.ศ.250 - พ.ศ.1000) แบ่งการแสดงเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆได้แก่

1. ละครโศกนาฏกรรม (Tragedy)

เป็นละครที่ตัวละครเอกต้องเผชิญและมักจะพ่ายแพ้กับชะตากรรมที่มีเทพเจ้าเป็นผู้กำหนด แม้จะต่อสู้ดิ้นรนจนสุดชีวิตแล้วก็ตาม แต่การเกิดวิบากกรรมของตัวละครนั้นต้องสมเหตุสมผล จะเกิดโดยบังเอิญหรือเป็นอุบัติเหตุไม่ได้ เพื่อเน้นถึงความสำคัญต่อโชคชะตาให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสงสาร ความกลัว จึงจะนำไปสู่การ “ชำระจิตใจให้บริสุทธิ์” เมื่อผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม คล้อยตาม สงสาร เห็นใจในความทรมาณของตัวละคร ก็จะไปเปรียบเทียบกับตนเอง เมื่อเกิดความสงสาร

ความกลัว ก็จะใช้ปัญญานำไปสู่แสงสว่างแห่งการแก้ปัญหาในทางที่ถูกต้อง นำมาซึ่ง ความบริสุทธิ์ทางจิตใจ ถือเป็นวัตถุประสงค์หลักของละครประเภทนี้ (สารภี วีระกุล, 2557)

2. ละครสุขนาฏกรรม (Comedy)

เป็นละครที่นำเสนอตรงกันข้ามกับละครในแบบโศกนาฏกรรม แต่มีที่มาจากต้นกำเนิดเดียวกัน เกิดจากการร้องรำทำเพลงเฉลิมฉลองให้กับเทพ ไตโอนีสซุซ ต่อมาจึงพัฒนาเป็นละครตลก นิยมแสดงให้เห็นถึงความไม่สมบูรณ์แบบของมนุษย์ ความผิดพลาด บกพร่องในการกระทำ รวมไปถึง การเสียดสีตัวบุคคล การเมือง แง่มุมที่สะท้อนปัญหาต่างๆ ละครสุขนาฏกรรมนั้นมีทั้งแบบถูกกำหนดโดยสถานการณ์ (Situation Comedy) เป็นการแก้ไขสถานการณ์ที่วุ่นวายจนควบคุมไม่ได้ ด้วยวิธีการต่าง ๆ นานา ซึ่งไม่ใช่วิถีปกติ หรือละครสุขนาฏกรรมที่ถูกกำหนดโดยบุคลิกตัวละครที่มี พฤติกรรมผิดเพี้ยน (Comedy of Manners) จนนำไปสู่ความวุ่นวาย หรือละครสุขนาฏกรรมที่ถูก กำหนดด้วยการล้อเลียนการเคลื่อนไหวที่ผิดปกติของตัวละคร (Farce) ซึ่งเป็นการเสียดสีความ บกพร่องของมนุษย์ทั้งสิ้น (สารภี วีระกุล, 2557)

3. ละครฟาบูลา อาเทลลานา (Fabula Atellana)

เป็นละครตลกสั้นๆ ใช้ตัวละครที่ไม่ลึกซึ้งและมีลักษณะซ้ำกันทุกเรื่อง ใช้เรื่องราวชีวิตใน ชนบทของชาวบ้านสามัญ เป็นละครที่ได้รับความนิยมสูงสุดในสมัยโรมัน ละครในรูปแบบนี้ยังคงใช้ การสวมหน้ากากในการแสดง

นอกจากนี้ในสมัยโรมันยังมีการแสดงไมม์ (Mime) ละครตลกสั้นๆ ที่ใช้ผู้หญิงเข้ามาร่วม แสดงเป็นครั้งแรก เป็นเรื่องราวชีวิตของคนในเมือง ไม่มีการสวมหน้ากาก ต่อมาเนื้อเรื่องที่ใช้ในการ แสดงเริ่มผิทำนองคล่องธรรม ใช้ภาษาที่หยาบโล้นจนถูกต่อต้านจากคริสต์ศาสนิกชน จนเข้าสู่ยุค ตกต่ำในช่วงปีพ.ศ. 1076 จักรพรรดิจัสติเนียน แห่งอาณาจักรโรมันตะวันออก ได้ออกประกาศห้ามมี การแสดงในโรงละคร อันเนื่องมาจากความไร้ศีลธรรม ที่มุ่งเน้นไปยังความโหดร้าย การทารุณกรรม การอนาจาร และการนองเลือด กลายเป็นยุคเสื่อมโทรมเป็นเวลากว่า 300 ปี จนในราวปีพ.ศ. 1400 คริสต์จักรทำให้ละครกลับมาฟื้นตัวอีกครั้งจากการแสดงฉากสั้นๆ ประกอบคัมภีร์ไบเบิล เรื่องราว เกี่ยวกับพระเยซูโดยจัดแสดงขึ้นในโบสถ์ หลังจากนั้นในราวปีพ.ศ. 1700 การแสดงจึงเริ่มจัดนอก โบสถ์ แสดงโดยใช้ภาษาท้องถิ่น มีฆราวาสและสมาคมอาชีพต่างๆ เป็นผู้จัดการแสดง

3.2 ยุคฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการ

ในปีพ.ศ.1900 เข้าสู่ยุคสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของละคร เป็นยุคฟื้นฟู ศิลปะและวิทยาการ (Renaissance) มีผลกระทบโดยตรงต่อลักษณะการสร้างโรงละคร การวางรูป เวที การจัดวางฉาก การประพันธ์บท และการจัดการแสดงละคร รูปแบบละครในยุคนี้ส่วนใหญ่

จัดการแสดงเพียงฉากเดียว แต่เป็นฉากที่ใหญ่โต หูหราชองการ การแต่งกายจิตรพิสดาร ด้วยเหตุนี้ จึงเกิดรูปแบบการแสดงที่สนองความต้องการในลักษณะนี้ 2 ประการคือ

1 อินเตอร์เมซซี (Intermezzi)

เป็นการแสดงสลับฉาก มักเป็นเรื่องราวจากตำนานกรีกและโรมัน ซึ่งมักมีเหตุการณ์ที่ต้องใช้เทคนิคพิเศษเข้าช่วยเช่น การเหาะ การเดินทางข้ามไปยังภพ หรือสถานที่ต่างๆ การใช้อาวุธพิสดาร การต่อสู้กับอสูรกาย ซึ่งในการแสดงสลับฉากนี้ จะมีดนตรีและระบำเป็นส่วนประกอบสำคัญ อาจเกี่ยวเนื่องกับละครที่แสดงอยู่หรือไม่ก็ได้

2. โอเปร่า (Opera)

คือการนำดนตรี การขับร้องและระบำเข้ามารวมกัน ผู้เรื่องราวขึ้นเป็นละคร นิยมใช้ฉากที่มีความใหญ่โต โอ้อ่า หูหราชองการ วิจิตรบรรจง การแสดงในรูปแบบโอเปร่ามักมีเหตุการณ์มหัศจรรย์ที่ต้องใช้เทคนิคพิเศษเข้าช่วย เป็นละครรูปแบบใหม่ที่ได้รับนิยมนิยมอย่างมากในอิตาลี และแพร่สะพัดไปทั่วยุโรปอย่างรวดเร็ว และละครโอเปร่านี้เอง ส่งผลและมีอิทธิพลมาถึงละครดึกดำบรรพ์ของไทยในสมัยรัชกาลที่ 5 (สมภพ เพ็ญจันทร์, 2555)

3.3 ละครยุโรป

เป็นละครที่ได้รับอิทธิพลจากยุคกลางมากกว่ายุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ ในยุคนี้ได้กำเนิดนักเขียนบทละครคนสำคัญของอังกฤษนั่นคือ วิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) ซึ่งมีชีวิตอยู่ในระหว่างปีพ.ศ. 2107 – 2159 มีบทละครทั้งหมด 38 เรื่อง บทละครที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับอย่างดี อาทิเช่น โรมิโอกับจูเลียต แฮมเลต แมคเบธ เป็นต้น จนประมาณปีพ.ศ. 2100 จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ ซึ่งมีลักษณะแตกต่างไปจากละครยุคกรีกและโรมันประกอบไปด้วย

1. ละครนีโอคลาสสิก (Neoclassicism)

เป็นละครที่แยกเด็ดขาดระหว่างละครโศกนาฏกรรม และสุขนาฏกรรม คือละครโศกนาฏกรรมเป็นเรื่องราวของชนชั้นสูง จบด้วยความเศร้า ในขณะที่ละครสุขนาฏกรรม เป็นเรื่องราวของชนชั้นกลางและชั้นต่ำ จบลงด้วยความสุข ทั้งนี้ตัวของละครต้องมีความสมจริงและให้แง่คิดกับผู้ชม มีความเหมาะสมในการวางบุคลิกตัวละครและยึดหลักเอกภาพ 3 ประการคือ เรื่องราวต้องเป็นเรื่องเดียว เวลาจำกัดภายใน 24 ชั่วโมง และสถานที่ต้องเกิดขึ้นในเมืองๆหนึ่งเท่านั้น

2. ละครโรแมนติก (Romanticism)

ตรงกันข้ามกับละครนีโอคลาสสิกอย่างสิ้นเชิง ละครโรแมนติคเชื่อในเสรีภาพของมนุษย์ ในการทำตามความรู้สึกมากกว่าเอาเหตุผลมาบีบบังคับ และมักใช้ภาษาที่เป็นบทกวี มีความไพเราะ เรื่องราวสะท้อนความฝันและจินตนาการ อยู่ในอุดมคติมากกว่าที่จะเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง

3. ละครน้ำเน่า (Melodrama)

เป็นการผสมกันระหว่างดนตรีและละคร โดยใช้ดนตรีช่วยกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชม มีโครงเรื่องที่น่าสนใจ ตัวละครมีลักษณะตายตัว เด่นชัดตลอดเรื่อง ระดับอารมณ์และความคิดไม่ซับซ้อน ไม่ต้องอาศัยพื้นฐานทางศิลปะและวรรณกรรมเพื่อเข้าถึง มีคุณค่าด้านความบันเทิงมากกว่าคุณค่าด้านศิลปะ

3.4 ละครสมัยใหม่ (The Modern Theatre)

เริ่มขึ้นจากความยุ่งเหยิงของยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมของประเทศทางยุโรป จากการที่กรรมกรในชนบท อพยพเข้ามาอยู่กันอย่างแออัดหนาแน่นในเมืองใหญ่ ความอดอยากและอาชญากรรมพุ่งขึ้นสูง แนวคิดละครเพื่อฝันแบบละครโรแมนติคหรือไม่สมจริงอย่างละครน้ำเน่านั้นไม่เข้ากับยุคสมัยอีกต่อไป จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของรูปแบบละครอีกครั้ง ศิลปะการละครเริ่มแสวงหาความเป็นจริง ละทิ้งธรรมเนียมเดิมมากขึ้น เช่น

1. ละครแนวสัจนิยม (Realism) และธรรมชาตินิยม (Naturalism)

เป็นละครที่ให้ความสำคัญกับคนธรรมดาสามัญมากกว่ายุคที่ผ่านมา ไม่จำกัดวิถีชีวิตสามัญไว้ ให้ความสำคัญกับสาระที่สะท้อนสู่เรื่องราวมากขึ้น เป็นละครที่นำเสนอตามความจริง ไม่มีการเสริมแต่ง บิดเบือน มุ่งเน้นให้เห็นถึงปัญหาตามความเป็นจริงแทนเรื่องราวที่ฟุ้งเฟ้อ มีแนวความคิดให้ละครเป็นเหมือนภาพชีวิต (Slide of Life) ตัวละครแสดงเหมือนกับไม่รู้ว่ามีผู้ชมจ้องดูอยู่ เรียกเทคนิคนี้ว่า “กำแพงที่ 4” (Fourth Wall) เปรียบเหมือนตัวละครอยู่ในบ้านที่มีผนัง 4 ด้าน โดยแทนผู้ชมเป็นผนังด้านใดด้านหนึ่งซึ่งก็คือหน้าเวทีนั่นเอง ผู้ที่บุกเบิกละครแนวนี้เป็นนักประพันธ์ชาวนอร์เวย์ชื่อ เฮนริก อิบส์เซน (Henrik Ibsen, 2369 - 2449)

2. ละครแนวสัญลักษณ์นิยม (Symbolism)

เป็นละครในแนวต่อต้านสัจนิยม เพราะเห็นว่าการนำเสนอละครอย่างตรงไปตรงมาทำให้ขาดความเป็นศิลปะ ขาดจินตนาการ ละครแนวนี้จึงใช้สัญลักษณ์ในการนำเสนอความเป็นจริงแทนการนำภาพที่เหมือนจริงมาแสดง โดยมีความเชื่อว่า ธรรมชาติ และการกระทำของมนุษย์มีอยู่มากที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผล และประสบการณ์บางอย่างในชีวิตมนุษย์ก็เป็นสิ่งลึกลับซับซ้อนเกินกว่าที่จะเข้าใจได้ นักเขียนบทละครจึงใช้วิธีแนะนำให้ผู้ชมใช้จินตนาการแสวงหาความจริงด้วยตนเอง โดยใช้สัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง ฉาก ตัวละคร การกระทำ และบทเจรจา เป็นสื่อ นำผู้ชมไปสู่ความเข้าใจ

เรื่องราว หรือข้อคิดเกี่ยวกับชีวิตหรือมนุษย์ที่ละครต้องการนำเสนอ เน้นการสร้างอารมณ์ บรรยากาศ ทำให้ฉาก แสง สี เครื่องแต่งกาย เป็นส่วนหนึ่งของ “สัญลักษณ์” ที่ให้ความหมายเรื่องราวที่แสดง มักแฝงถึงสัจธรรมที่ไม่อาจจับต้องได้

3. ละครเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism)

มุ่งที่จะนำความจริงในจิตใจสำนึก หรือในจินตนาการของตัวละครออกมาแสดงให้เห็น เป็นการนำเสนอความเป็นจริงตามความคิดของตัวละคร ซึ่งอาจไม่ตรงกับความเป็นจริงในสายตาของคนทั่วไป จึงนำเสนอภาพจากวิสัยทัศน์ส่วนตัวโดยแสดงออกมาเป็นคำพูด การกระทำ ความรู้สึก ภาวะจิตใจและอารมณ์ที่รุนแรงสะท้อนความรู้สึกภายในตัวละคร โดยเน้นรูปลักษณ์ สี สัน ขนาด ที่ผิดปกติ หรืออาจใช้สัญลักษณ์ที่แปลกประหลาด ทำให้ผู้ชมตกใจ ใช้เสียงหลอกหลอน เขย่าประสาท การกระทำที่รุนแรง สี เส้น รูปทรง ของภาพที่นำเสนอมีลักษณะสะท้อนอารมณ์

4. ละครเพื่อสังคม (Theatre for Social Action) หรือละครมหากาพย์ (Epic)

เป็นละครที่กระตุ้นความสำนึกในสังคม นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงแก้ไขที่ดีขึ้น โดยไม่คำนึงถึงความเป็นกลางแบบธรรมชาติ (Naturalism) หรือตรงไปตรงมาชัดเจนตามความเป็นจริง (Realism) โดยมุ่งเน้นให้ผู้ชมได้ไตร่ตรองมากกว่าคล้อยตาม ขณะเดียวกันก็กระตุ้นให้ร่วมคิดในปัญหาต่าง ๆ จากภาพการแสดง จึงมีการนำเสนอภาพของปัญหา อาจเป็นปัญหาการเมือง สังคม ปรัชญา จริยธรรม ศีลธรรม ที่แฝงอยู่ในเรื่องราว ทำให้กระตุ้นผู้ชมได้แนวคิดสามารถนำไปใช้ในสังคมได้ ละครแนวนี้มีบทบาทสำคัญต่อสังคมโลกและการละครเวทีสมัยใหม่ ผู้ที่มีบทบาทสำคัญคือ Bertolt Brecht (2411-2499) ชาวเยอรมัน ซึ่งเชื่อในความเปลี่ยนแปลงว่า ทุกสิ่งไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ ต้องเปลี่ยนไปเสมอ ถ้าตระหนักไปในทางควรไม่ควร จะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี

3.5 ละครร่วมสมัย

เริ่มต้นขึ้นในยุค 2490 – ปัจจุบัน เป็นการแสวงหาแนวทางใหม่ที่แตกออกไปอย่างมากมาย หยิบยืมเอาองค์ประกอบจากแนวละครสมัยใหม่ มาปรับปรุงแก้ไข พร้อมทั้งแสวงหาเทคนิคใหม่ๆ ในการเขียนบทละครและการจัดการแสดง โดยแบ่งออกเป็น 3 แนวทางคือ

1. แนวสัจนิยมประยุกต์ (Modified Realism)

เป็นการนำรูปแบบของละครในแบบต่อต้านสัจนิยมมาปรับปรุง เพราะเห็นว่าความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ไม่จำเป็นต้องซื่อสัตย์ต่อสภาพความจริงดั้งเดิม อาจเพิ่มเติม หรือลดทอนลง แต่ทำให้คนดูเข้าใจและยอมรับได้ว่าละครนั้นมีความต่างจากชีวิตจริง จึงไม่จำเป็นต้องจำลองภาพลวงของความจริงมาทุกแง่มุม โครงสร้างของละครมีอิสระมากขึ้น ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน เป็นแบบทดลองในการแสวงหาสิ่งที่ดีที่สุดในแต่ละสภาพการณ์ เรื่องราวหรือจิตวิทยาในละครอาจดูเกินจริงไปบ้าง แต่

สามารถยอมรับได้หากทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น นักเขียนบทละครที่สำคัญคือ อาเธอร์ มิลเลอร์ (Arthur Miller, 2548) ผลงานที่รู้จักกันดีคือเรื่อง อวสานเซลล์แมน (Death of a Salesman)

2. ละครเพลง (Musical Theatre)

ได้รับความนิยมอย่างมากหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นการนำละครในแบบต่างมาใช้ ประกอบเพลงและการเต้นรำ ละครเพลงในยุคแรกเน้นไปที่ฉากและเครื่องแต่งกายอันโอ่อ่า ตระการตา มากกว่าให้ความสำคัญในเนื้อเรื่อง ต่อมาจึงได้มีวิวัฒนาการในการสร้างลักษณะนิสัยของตัวละคร ทำให้ละครดูมีมิติเพิ่มขึ้น สร้างความประทับใจต่อผู้ชมเป็นอย่างมาก การแสดงละครเพลงที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่เปิดการแสดงที่บรอดเวย์ (Broadway) บางครั้งเราจึงมักเรียกละครเหล่านี้ว่า ละครบรอดเวย์

3. ละครแอบเซิร์ด (Absurd)

เป็นละครที่ต่อต้านแนวคิดแบบสัจนิยมและละครมหากาพย์ โดยได้แนวคิดทางปรัชญาแบบ เอ็กซิสเต็นเชียลลิสม์ (Existentialism) เป็นแนวทางที่ล้มล้างความเชื่อดั้งเดิมที่มีมาเกี่ยวกับความหมายของการใช้ชีวิตของเรา โดยมีความเชื่อว่าคนเรานั้นมีอิสระและรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง ไม่ต้องมีแบบแผนหรือคุณธรรมมาคอยบงการ ไม่ผูกมัดกับพระเจ้าหรือกฎเกณฑ์ใดๆ แสวงหาค่านิยม กำหนดเส้นทางชีวิตของตนเอง ปฏิบัติตามความเชื่อไม่อยู่ภายใต้อำนาจใดของใครแม้แต่พระเจ้า มีความเชื่อว่าความหมายของสิ่งต่างๆ เกิดจากมนุษย์นำความหมายเข้าไปใส่ตามอำเภอใจ พฤติกรรมใดๆ จะดีหรือเลวก็เพราะเราเลือกที่จะเอาความคิดตนเองเข้าไปกำหนด การนำเสนอจึงมักออกมาในรูปแบบของความขัดแย้ง ไร้ระเบียบ ไม่ปะติดปะต่อเชื่อมโยงกัน ผู้ชมต้องตั้งเหตุผลและใช้ความรู้สึกไปตามสิ่งที่เราเห็นเท่านั้น

4 ทฤษฎีการทำให้แปลก (Alienation Effect Theory)

ทฤษฎีการทำให้แปลก (Alienation Effect Theory) หรือบางครั้งเรียกว่า ทฤษฎีการถอยห่าง มีต้นกำเนิดมาจากนักการละครชาวเยอรมันชื่อ Bertolt Brecht (1898-1956) ในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ได้รับการยกย่องให้เป็นกวีทางด้านละคร ที่มีอิทธิพลสูงสุดคนหนึ่งในยุคปัจจุบัน (สดใส, 2550: 50) จัดเป็นศิลปินที่มีแนวทางต่อต้านทฤษฎีของอริสโตเติล (Non-Aristotelian Drama) ที่เชื่อว่าศิลปะเกิดจากการเลียนแบบ โดย Brecht ปฏิเสธทฤษฎีของอริสโตเติลที่มุ่งเน้นให้คนดูเกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร (Empathy) นำไปสู่การเกิดความสงสาร (Pity) และความกลัว (Fear) จนนำไปสู่การชำระล้างจิตใจให้บริสุทธิ์ (Catharsis) โดย Brecht นำเสนอว่าการทำให้คนดูมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครนั้น จักทำให้คนดูใช้แต่อารมณ์ติดตามเรื่อง จนไม่สามารถ

ใช้ความคิด พิจารณาอะไรได้ทั้งสิ้น ยังผลให้ “Catharsis” ไม่มีทางเกิดขึ้นได้ (สโตส, 2550: 53) Brecht ยังปฏิเสธแนวทางการแสดงแบบเสมือนจริง (Realism) ของ Constantin Stanislavsky (บิดาแห่งการละครสมัยใหม่) ที่มุ่งเน้นการสร้างความจริงภายใน (Inner Realism) กล่าวคือนักแสดงต้องยอม “ทำลายซึ่งตัวตน” ของตนให้กับบท การทำลายตัวตนในที่นี้ หมายถึงการที่นักแสดง ต้องทิ้งคุณลักษณะทุกด้านที่ประกอบสร้างเป็นตัวตนของนักแสดง อาทิ ลักษณะ การหายใจ การพูดและน้ำเสียง การเคลื่อนไหว รวมไปถึงทัศนคติที่นักแสดงมีต่อบท และตัวละคร เพื่อให้นักแสดงสามารถก่อกำเนิดขึ้นเป็นตัวละครใหม่อย่างสมบูรณ์ (วรรณวิชัย พลจันทร์. 2557: 172) แต่ Brecht เชื่อว่านักแสดงต้องไม่ทำลายตัวตนไปกับบทตามแนวคิดทางการแสดงแบบเสมือนจริง แต่นักแสดงควรคงไว้ซึ่งตัวตนของตนเองและนำเสนอซึ่งความคิดของตนที่มีต่อประเด็นสังคมการเมืองผ่านตัวละครที่ตนแสดง (Brecht, Willet (ed. & trans.), 1949)

5 ศิลปะลวงตา (Op Art)

ศิลปะลวงตาหรือที่เรียกว่า Op Art มาจากคำเต็มว่า Optical Art บางทีก็มีการเรียกว่าเรตินัล อาร์ต (retinal art) หรือ เพอร์เซ็ปชวล แอ็บสแตรคชัน (perceptual abstraction) หรือศิลปะที่เกี่ยวกับสายตาและการมองเห็นเอง เป็นศิลปะที่ใช้การรับรู้ในการมองเห็นและการประมวลผลของสมองเป็นหลัก

Optical Art คือ ศิลปะนามธรรมจากรูปทรงเรขาคณิต ใช้การซ้ำของรูปทรงง่าย ๆ กับสีประกอบกันให้เกิดความสั่นไหว เกิดความเคลื่อนไหวของคลื่น เกิดการสลับไปมาของด้านหน้าและด้านหลัง ให้เห็นความลึกที่เกินจริง ศิลปินจะใช้หลักการพื้นฐานของการรับรู้ภาพ Perspective ที่สามารถลวงสายตาให้เห็นเป็นแบบสามมิติ ด้วยการผสมผสานสีให้เกิดเป็นแสงและเงาดังนั้นสายตาของผู้ชมจะตัดสินใจสิ่งที่เห็นตาม งานที่ปรากฏ

Op Art เกิดขึ้นเมื่อปี 1964 จากจอร์จ ริคคีย์ (George Rickey) ประติมากรชาวอเมริกันที่ออกไอเดียให้ชื่อนี้ขึ้นมาขณะที่พูดคุยกับ ปีเตอร์ เซลซ์ (Peter Selz) และ วิลเลียม ซีทซ์ (William Seitz) คิวเรเตอร์ (ภัณฑารักษ์) ของ เดอะ มิวเซียม ออฟ โมเดิร์น อาร์ต (The museum of modern art) ในนิวยอร์ก

Op Art มีรากมาจากทฤษฎีการสอนศิลปะของ โจเซฟ อัลเบอร์ (Josef Alber) ศิลปินชื่อดังของโลก ที่เคยสอนอยู่ในโรงเรียนศิลปะ บาวเฮาส์ (the Bauhaus school of art) ในเยอรมนีระหว่างปลายคริสต์ทศวรรษ 1920 อัลเบอร์ สอนเกี่ยวกับทฤษฎีสีและการทดลองเกี่ยวกับภาพและการมองเห็น แม้ อัลเบอร์ จะไม่ได้ทำงานในลักษณะลวงสายตาวงวบบแบบ Op Art โดยตรง แต่เขาเขียนภาพนามธรรมที่ใช้สีไม่กี่สี รูปทรงสี่เหลี่ยมเรียงง่าย แต่ให้ผลเป็นระยะเป็นมิติที่ลวงตาแบบหนึ่งๆ

มาตลอดชีวิต นอกจากนี้ลักษณะเด่นของจิตรกรรมโดย บัลล่า (Balla) ศิลปินชาวอิตาลีในกลุ่ม ฟิวเจอริสม์ (Futurism) เมื่อคริสต์ทศวรรษ 1920 ก็มีอิทธิพลต่อ Op Art ด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะในแง่ที่ ฟิวเจอริสม์ ชอบภาพที่แสดงพลังความเคลื่อนไหว สีเส้นที่สดฉูดฉาดแสดงพลัง และทัศนคติที่เห็นดีเห็นงามไปกับเครื่องจักรกลไกที่แสดงความเจริญทันสมัย ศิลปินที่ทำงานในแนว อ็อพ อาร์ต อย่างจริงจัง และมีชื่อเสียงในแนวทางนี้มากคือ บริดเจ็ต ไรลีย์ (Bridget Riley) วิคเตอร์ วาซารีลี (Victor Vasarely) และ ลาร์รี พูนส์ (Larry Poons) กระแสความเคลื่อนไหวที่สร้างชื่อกระฉ่อนให้แก่ Op Art คือ นิทรรศการ เดอะ เรสปอนซีฟ อาย (The Responsive Eye) จัดโดย เดอะ มิวเซียม ออฟ โมเดิร์น อาร์ต (The museum of modern art) ในนิวยอร์ก เมื่อปี 1965

ศิลปินในกลุ่ม Op Art มีความเชื่อว่า ตา มีความสำคัญกว่าสมอง มุ่งเน้นตามทฤษฎีการมองเห็น (Visual Theory) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับประสาทตา บางทีก็เรียกว่าทฤษฎีการรับรู้ มีหลักสำคัญ 3 ประการคือ (Staffnut.(2553),

1. ทฤษฎีแสงและเงา (Light and Shade)
2. ทฤษฎีรูปและพื้น (Figure and Ground)
3. ทฤษฎีสสมดุลและตัดกัน (Balance and Contrast)

ซึ่งมีหลักการดังต่อไปนี้

5.1 ทฤษฎีการมองเห็น (Visual Theory)

มีต้นกำเนิดจากแสง (Light) เป็นจุดเริ่มต้นของการมองเห็น มีความสำคัญต่องานออกแบบทัศนศิลป์ เพราะถ้าปราศจากแสงก็จะไม่เห็นภาพใด ๆ และถ้าไม่เห็นภาพ ก็จะไม่มีการมองเห็นได้ (Visual Art) ผลของแสง จะทำให้มนุษย์รับรู้สิ่งต่าง ๆ เช่น สี เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว อันเป็นส่วนประกอบของการออกแบบทัศนศิลป์ (Element of Art) และที่สำคัญที่สุดก็คือ แสงเป็นแหล่งกำเนิดของสี ที่นำไปสู่ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมากมาย แสงและสีจะมีความสัมพันธ์กันตลอดเวลา การศึกษาเรื่องสี ต้องศึกษาเรื่องแสง ประกอบไปด้วย

- รังสีแกมมา (Gamma Rays)
- รังสีเอ็กซ์ (X-rays)
- แสงอัลตราไวโอเล็ต (Ultraviolet)
- แสงสีที่มองเห็นได้ (Visible Color)
- แสงอินฟราเรด (Infrared)
- คลื่นไมโครเวฟ (Microwave)
- คลื่นวิทยุ (radio Frequency)

5.2 ทฤษฎีแสงและเงา (Light and Shade)

แสงเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดเพราะเป็นต้นกำเนิดที่ทำให้เกิดภาพที่ตาของเราสามารถมองเห็น แสงที่เราเห็นเป็นสีขาวประกอบด้วยคลื่นแสงของสีหลาย ๆ สีมารวมกัน เมื่อแสงเดินทางไปถึงกระทบวัตถุหนึ่ง ๆ คลื่นแสงของสีบางสีถูกวัตถุดูดกลืนไปและสะท้อนคลื่นแสงสีอื่นเข้าสู่ตาเราทำให้เรามองเห็นวัตถุเป็นสีนั้น การที่ตาของเราเห็นความเข้มของแสงที่บริเวณต่าง ๆ บนผิวของวัตถุไม่เท่ากันเนื่องมาจากระยะห่างระหว่างแหล่งกำเนิดแสงกับผิวของวัตถุที่บริเวณต่าง ๆ ยาวไม่เท่ากัน และระนาบของผิวของวัตถุทำมุมกับแหล่งกำเนิดแสงไม่เท่ากัน บริเวณที่สว่างที่สุดบนผิววัตถุเรียกว่า Highlight ส่วนบริเวณของวัตถุที่ไม่ถูกแสงกระทบจะพบกับความมืด ความมืดบนผิวของวัตถุจะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับว่ามีแสงจากที่ใดที่หนึ่งมากระทบน้อยหรือมาก บริเวณที่มืดที่สุดบนผิววัตถุเรียกว่า High Shade การที่แสงส่องมายังวัตถุ จะถูกตัววัตถุบังไว้ทำให้เกิดเงาของวัตถุไปปรากฏบนพื้นที่ที่ว่าง วัตถุนั้น บริเวณของเงาจะแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ส่วนที่มืดที่สุดเรียกว่า Umbra ส่วนที่มีปานกลางเรียกว่า Penumbra ส่วนที่มืดน้อย เป็นวงจาง ๆ ถัดจาก Penumbra เรียกว่า Antumbra ซึ่งบางครั้งจะไม่ปรากฏขึ้นของ Antumbra ให้เห็น แสงและเงา (Light & Shade) เป็นองค์ประกอบของศิลป์ที่อยู่คู่กันแสงเมื่อส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงา แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับของค่า น้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อยเงาจะไม่ชัดเจนในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีการเกิดเงาและเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุสามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ต่าง ๆ ได้ดังนี้

บริเวณแสงสว่างจัด (Highlight) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุดจะมีความสว่างมากที่สุดในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด

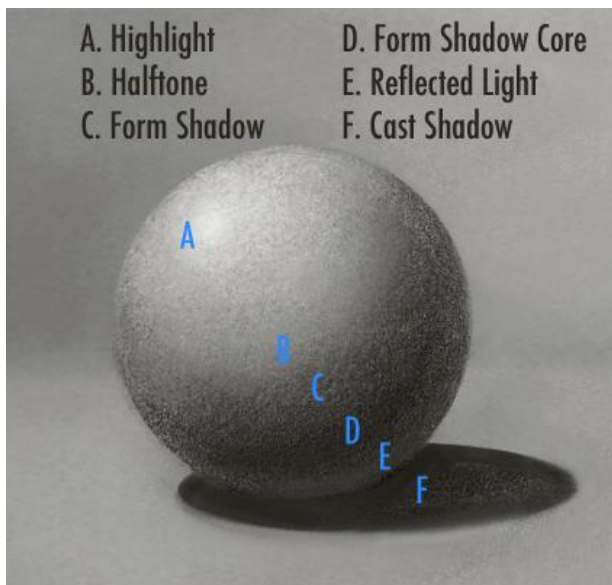
บริเวณแสงสว่าง (Light หรือ Halftone) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่างรองลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมาและเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อน ๆ

บริเวณเงา (Shade หรือ Form Shadow) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังจาก แสงสว่าง ซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง

บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade หรือ Form Shadow Core) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุดหรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังมาก ๆ หลาย ๆ ชั้นจะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด

บริเวณสะท้อนแสง (Reflected Light) เป็นบริเวณที่แสงตกกระทบไปยังวัตถุด้านหลัง ทำมุมสะท้อนกลับมายังวัตถุ ความเข้มของแสงที่สะท้อนเข้ามาขึ้นอยู่กับระยะใกล้ ไกล

บริเวณเงาตกทอด (Cast Shadow) เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุตกลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับความเข้มของเงาน้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทางและระยะของเงา



ภาพที่ 3 Light and Shade

ที่มา : **Light and Shade by Gabbyd 70 on Davian Art**, เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2558, เข้าถึงได้จาก <https://gabbyd70.deviantart.com>

5.2 ทฤษฎีรูปและพื้น (Figure and Ground)

การที่เรามองเห็นวัตถุใดก็ตามเรามองเห็นวัตถุนั้นในบริเวณที่มีแสงสว่างพร้อมกัน วัตถุเป็นรูป และบริเวณรอบวัตถุนั้นเป็นพื้น เมื่อเราเห็นนกออยู่กลางสระน้ำเราก็รับรู้ทั้งนกและสระน้ำพร้อมๆกัน ทางด้านการออกแบบให้มองเห็น มักออกแบบรูปและพื้นร่วมกัน บางทีก็สลับกันเพื่อให้มองเห็นได้ชัดเจน น่าสนใจ ทั้งนี้เพราะเหตุว่าเรื่องของการรับรู้รูปและพื้นให้ความรู้สึกตอบสนองต่างกันการออกแบบรูปและพื้นสามารถให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวแก่ผู้พบเห็น และก่อให้เกิดความคิดมองเห็นเป็นรูปต่าง ๆ ได้มาก ในกรณีที่ต้องการให้รู้สึกเคลื่อนไหว เขามักจะออกแบบรูปที่ซ้ำ ๆ กันต่อเนื่องในทิศทางเดียวกัน ซึ่งบางท่านก็กำหนดเป็นทฤษฎีของการมองเห็นย่อลงไปอีก เช่น เห็นได้เพราะความต่อเนื่อง ดังนั้นจะเห็นได้ว่า รูปและพื้นเป็นทฤษฎีในการมองเห็นที่นำมาใช้ในการออกแบบได้อย่างกว้างขวางและทฤษฎีนี้ในสมัยปัจจุบันก็พัฒนามาเป็นการมองเห็นบริเวณว่างที่เป็นส่วนบวก (คือรูป) และบริเวณว่างที่เป็นส่วนลบ



ภาพที่ 4 Figure and Ground

ที่มา : MMLS@Wordpress, เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2558, เข้าถึงได้จาก
<https://mmls.mmu.edu.my>

5.3 ทฤษฎีสสมดุลและขัดแย้ง (Balance and Contrast)

ทฤษฎีสสมดุล (Balance) หมายถึง การที่น้ำหนักของวัตถุนั้นไปรวมกันที่จุดหนึ่งเรียกว่า จุดศูนย์ถ่วง (Gravity) โดยเกิดจากความเท่ากันของซ้ายและขวา ทั้งที่เป็นจริงและรู้สึก ช่วยให้ผลงานมีความมั่นคง สง่าและมีเสน่ห์ (ธิดา ชมภูนิช, 2526 : 40) ความสมดุลหรือดุลยภาพ เกิดจากการถ่วงน้ำหนักของด้านตรงข้ามไม่ว่าจะเป็นในแนวราบ (Horizontal Balance) หรือในแนวตั้ง (Vertical Balance) สามารถจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆคือ

1. **ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance)** เป็นความสมดุลแบบสองข้าง ระหว่างแกนสมดุลมีความเท่ากัน เหมือนกัน ทั้งน้ำหนัก ขนาด รูปร่าง รูปทรง
2. **ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance)** เป็นความสมดุลในแบบสองข้างไม่เท่ากัน เป็นความสมดุลจากความรู้สึก ทั้งที่น้ำหนัก ขนาด รูปร่าง รูปทรง ต่างกัน แต่สามารถถ่วงดุลกัน เกิดจากการที่แกนสมดุลมุ่งเข้าหาสิ่งที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือใช้สิ่งที่มีน้ำหนักมากเข้าหาแกนสมดุลก็ได้



ภาพที่ 5 Symmetry Balance

ที่มา : William Salazar, **Symmetrical Balance**, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก <https://williamsalazarphoto.wordpress.com>



ภาพที่ 6 ตัวอย่างของ Asymmetry Balance โดยผลงานของ Vincent Van Gogh ชื่อภาพ Starry Night

ที่มา : Vincent Van Gogh, **Starry Night** [จิตรกรรม] Museum of Modern Art, 1889

ทฤษฎีความขัดแย้ง (Contrast) หมายถึง ความแตกต่าง (Opposition) ของ ส่วนประกอบมูลฐานที่อยู่ร่วมกัน (Juxtaposition) ไม่ว่าจะเป็นขนาด พื้นผิว น้ำหนัก สี ทิศทาง รวมทั้งความแตกต่างระหว่างส่วนประกอบมูลฐาน กับหลักการทัศนศิลป์ เพื่อสร้างให้ผลงานนั้น มีความงามเด่นชัด ช่วยเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในจุดสำคัญของการ ออกแบบ ให้เป็นจุดสนใจขึ้น ทำให้ งานออกแบบนั้นมองดูไม่น่าเบื่อ ไม่ซ้ำซาก ไม่จำเจทำให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น แต่ก็มีข้อควรระวังในการ สร้างความแตกต่างก็คือ หากในงานทัศนศิลป์นั้น มีความแตกต่างมาก และอยู่อย่าง กระจัดกระจาย

แล้ว จะเป็นการทำลาย เอกภาพของงานศิลปะนั้น ฉะนั้นการสร้างความแตกต่าง ย่อมอยู่ภายใต้ กฎเกณฑ์ของ เอกภาพ (Unity) ด้วย (ธนารักษ์ แสนธนู, 2557)



ภาพที่ 7 Contrast

ที่มา : Zebras-Create High Contrast B&W, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก <https://debsandidge.com>



ภาพที่ 8 Contrast

ที่มา : The Power of Contrast, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558 , เข้าถึงได้จาก <https://oratum.com>

ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ทั้ง 3 รวมเข้ากับทฤษฎีการมองเห็น เป็นส่วนสำคัญของศิลปะแบบลวงตา มีผลต่อการรับรู้ของสมอง จะเห็นได้ว่า ผลงาน Op Art ถูกสร้างขึ้นจากทฤษฎีทั้ง 3 อาจเป็นอันใดอันหนึ่ง หรือใช้ผสมผสานกัน แต่อยู่ภายใต้การทฤษฎีการมองเห็น แต่วงจรชีวิตของ Op Art มีอายุค่อนข้างสั้น เมื่อถูกนำไปใช้ในการทำลายผ้าสิ่งทอและการออกแบบตกแต่งภายใน ความนิยมในแวดวงศิลปะก็เลือนหายไปอย่างรวดเร็ว คนทั่วไปอาจจะไม่รู้จัก Op Art เท่าไรนัก แต่งานดีไซน์ต่างๆ ที่ใช้ลวดลายแบบ อ็อฟ อาร์ต กลับได้รับความนิยมมาก (อ็อฟ อาร์ต Op Art, 2009)



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อเผยแผ่แนวความคิดการควบคุมจิตใจตามแนวทางของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ผ่านละครเวทีเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจ

1 ประเภทของงานวิจัย

เป็นงานวิจัยประเภทผสมผสาน ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ

2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก เยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานคร ทุกเพศ อายุระหว่าง 17-30 ปี
กลุ่มเป้าหมายรอง ประชาชนทั่วไปที่ชื่นชอบการชมละครเวทีในกรุงเทพมหานคร

3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

- 3.1 แบบประเมินความพึงพอใจการชมละครเวทีเรื่อง จิตตนคร
- 3.2 แบบประเมินความเข้าใจในเนื้อหาของละครเวทีเรื่อง จิตตนคร
- 3.3 การสัมภาษณ์และสอบถามผู้เข้าชมละครเวทีเรื่อง จิตตนคร

4. วิธีในการเก็บข้อมูล

- 4.1 เก็บข้อมูลการวิเคราะห์บทพระนิพนธ์เรื่อง จิตตนคร
- 4.2 เก็บข้อมูลรูปแบบและแนวทางของศิลปะลงตา (Op Art)
- 4.3 เก็บข้อมูลรูปแบบและประเภทของการแสดงละครเวที
- 4.4 เก็บข้อมูลการแสดงในทฤษฎีการทำให้แปลกของ Bertolt Brecht
- 4.5 เก็บข้อมูลการมองผ่านการตกกระทบของแสงอัลตราไวโอเล็ต (Ultraviolet Light)

5. วิธีในการวิเคราะห์ข้อมูล

- 5.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการอ่านบทพระนิพนธ์และงานวิจัยของนางสาวพารณี เจียร

เกียรติในหัวข้อ “ศึกษาแนวคิดเรื่องจิตตนครของสมเด็จพระญาณสังวรสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก” เพื่อนำมาตีความความหมายของเนื้อหาสู่บทละคร

5.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากการอ่านบทพระนิพนธ์และงานวิจัยของนางสาวพารณี เจียรเกียรติ ในหัวข้อ “ศึกษาแนวคิดเรื่องจิตตนครของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก” เพื่อนำมาวิเคราะห์การออกแบบตัวบุคคลตัวละครหลัก

5.3 วิเคราะห์ศิลปะแสงตา (Op Art) เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร

5.4 วิเคราะห์ข้อมูลประเภทการแสดงละครเวทีเพื่อหาแนวทางของละครที่ต้องการนำเสนออย่างเหมาะสม

5.5 วิเคราะห์วิธีการแสดงตามทฤษฎีการทำให้แปลกเพื่อนำมาใช้ฝึกสอนและกำกับการแสดง

5.6 วิเคราะห์วิธีการทำงานของแสงอัลตราไวโอเล็ตเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการแสดงละครเวที

5.7 วิเคราะห์จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง

5.7.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านกำกับการแสดง ฝึกสอนการแสดง ดร.สามมิติ สุขบรรจง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

5.7.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง คุณวาทัญญู มุ่งหมาย

5.7.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา ดร.สุธานศ เพชรปรี

5.7.4 ผู้เชี่ยวชาญด้านการประพันธ์เพลง คุณอมรสุดา กาญจนภี ค่ายโมโน มิวสิค

5.8 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS เพื่อหาค่าสถิติ ดังนี้

5.8.1 ข้อมูลทั่วไป วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ

5.8.2. ข้อมูลระดับความสำคัญ แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ความเข้าใจในเนื้อหาและความพึงพอใจของผู้ชม วิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์ในการแปลผลดังนี้

ความเข้าใจในเนื้อหา

คะแนนเฉลี่ย 2.34 – 3.00 หมายถึง เข้าใจ

คะแนนเฉลี่ย 1.67 – 2.33 หมายถึง เข้าใจบ้าง

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.66 หมายถึง ไม่เข้าใจ

ความพึงพอใจของผู้ชม

คะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง พอใจมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง พอใจมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 - 3.40 หมายถึง พอใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 - 2.60 หมายถึง พอใจน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.80 หมายถึง พอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์ความกว้างของอันตรภาคชั้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.66 และ 0.8 ตามลำดับ ซึ่งได้มาจากการคำนวณโดยใช้สมการทางคณิตศาสตร์ดังนี้ (ชัชวาลย์ เรื่องประพันธ์, 2543, หน้า 30)

$$\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

5.9 วิธีการออกแบบ

- 5.9.1 โปรแกรม Microsoft Word
- 5.9.2 โปรแกรม Adobe Photoshop
- 5.9.3 โปรแกรม SPSS
- 5.9.4 Sketchbook Pro Application
- 5.9.5 สีชอล์ค



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลทั้งจากเอกสาร สอบถาม พุดคุยและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในส่วนของบทพระนิพนธ์เรื่อง จิตตนคร : นครหลวงของโลก ซึ่งมีทั้งหมด 92 ตอน ผู้วิจัยได้เจาะจง เลือกละเฉพาะตอนในลำดับที่ 62 และลำดับที่ 63 ชื่อตอน “วิภูฏะ” และ “มายา” ตามลำดับเท่านั้น ในการนำมาดัดแปลงเป็นบทละครเวที โดยนำมาเฉพาะแนวความคิดหลักมาสร้างเป็นเนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่ ดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัยคือช่วงเวลาปัจจุบัน โดยอาศัยการตีความดังนี้

1 กระบวนการตีความและเพื่อจัดทำบทละครเวที

1.1 ช่วงเวลา

จากบทพระนิพนธ์ไม่มีการกล่าวถึงยุคสมัยหรือช่วงเวลาใด ๆ เป็นช่วงเวลาสมมติ จากการอุปมาอุปมัยว่า จิตตนคร คือร่างกายมนุษย์ “คือทรงอธิบายธรรมะให้เห็นตัวตนเหมือนเป็นคน ๆ หนึ่ง ที่แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ไปตามอำนาจกิเลสหรือคุณธรรม และเรื่องราวทั้งหมดนั้นก็ไม่ได้เกิดขึ้น ที่ไหน แต่เกิดขึ้นในจิตใจของแต่ละคนนั่นเอง” (พระศากยวงศ์วิสุทธิ, จิตตนคร : นครหลวงของโลก, 11 ธันวาคม 2556, คำนำ) ดังนั้นการนำเสนอจึงสามารถใช้ช่วงเวลาใด ๆ ขึ้นอยู่กับตัวละครดำเนิน เรื่องว่าอาศัยอยู่ในช่วงเวลาใด

1.2 เนื้อหา

ผู้วิจัยได้เลือกนำเฉพาะตอนลำดับที่ 62 และลำดับที่ 63 คือตอน วิภูฏะและมายา มา เป็นแนวคิดหลัก โดยในตอนของวิภูฏะ ได้อธิบายถึงสิ่งที่เกิดขึ้นซ้ำไปมา วนเหมือนกับเข็มนาฬิกาตั้ง พระนิพนธ์ว่า “ถ้าใครดูนาฬิกาจะเห็นว่า จะเห็นว่า เข็มวินาทีเคลื่อนไปเร็วมาก แม้วันคืนเดือนปีจะรู้สึก ว่าซ้ำไปโดยลำดับ...ดังนั้นจะว่าเน้นซ้ำอย่างไร ถ้าตั้งปัญหาขึ้นดังนี้ ก็ให้มองถึงสัจจะของเวลาว่าเวลา ดวงอาทิตย์ ทำให้เกิดวันคืนเดือนปี ซึ่งรวมเรียกเวลา ถ้าโลกหยุดหมุนก็จะมีเวลา ความหมุนของ โลกนั้น ก็คือหมุนวนเป็นความวนนั่นเอง จึงเป็นการกลับไปหาจุดเก่าซ้ำ ๆ ซาก ๆ แล้ว ๆ เล่า ๆ” (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, จิตตนคร : นครหลวงของโลก, 2556, น.245) จะเห็นว่าคำว่า วน คือการย้อนกลับมาสู่จุดเดิม เช่นเดียวกับการกระทำหรือความคิดที่ มักย้อนกลับไปสู่สิ่งที่เคยทำหรือเคยคิดมาแต่ก่อนแล้ว ผู้วิจัยแสดงออกให้เห็นการ วน เป็นวัฏจักรจาก ความคิดของตัวละครหลักคือ **ดอน** กับ **สมุทัย** ผ่านทางบทเพลงที่ใช้ในการสนทนาในฉากที่ 6 ดังนี้

ฉากที่ 6 เป็นฉากการปรากฏตัวครั้งแรกของ สมุทัย ให้ ดอน เห็นเป็นตัวตน ดอน สงสัย และประหลาดใจกับสิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า ดอนสงสัยว่า สมุทัยเป็นใคร และมาทำอะไร โดย

ใจความของการสนทนาช่วงหนึ่ง สมุทัย ได้โต้ตอบเป็นบทเพลงดังนี้	
สมุทัย	เจ้าถามว่าข้าเป็นใคร ข้ามีชื่อว่า สมุทัย ไม่ต้องทำหน้าที่สงสัย ข้าอยู่ในใจเจ้ามาตลอด
ดอน	อยู่ในใจข้า...เจ้าพูดอะไร ข้าไม่เข้าใจ
สมุทัย	เจ้าก็คือข้า และข้าก็คือเจ้า ทุกครั้งที่เจ้าคิด หรือว่าติด คิดอะไรไม่ออก ตัวข้าจะมาช่วยบอก มาช่วยออกความคิดเห็น หลายครั้งที่เจ้าเชื่อข้า ก็แก้ปัญหาได้ไม่ยากเย็น

จากบทสนทนา สมุทัยกล่าวว่า “ทุกครั้งที่เจ้าคิด หรือว่าติดคิดอะไรไม่ออก ตัวข้าจะมาช่วยบอก” ทำให้เห็นว่า สมุทัย มีผลต่อความรู้สึกนึกคิดของดอน เสมอ และคำว่า “หลายครั้งที่เจ้าเชื่อข้า ก็แก้ปัญหาได้ไม่ยากเย็น” บ่งบอกว่า ความเห็นของสมุทัยมีอิทธิพลต่อดอนมาแล้วหลายครั้ง เป็นการบ่งบอกถึงการเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ไปมาเป็นวัฏฏะโดยไม่รู้ตัว การ “วน” ของสมุทัยในความคิดของดอนนั้นจะเกิดขึ้นต่อเมื่อถูกยุงให้เก็ดกิเลส ดังช่วงต้นของบทพระนิพนธ์ตอนวัฏฏะได้กล่าวไว้ว่า “วัฏฏะทั้ง 3 คือ 1. กิเลสวัฏฏะ วนคือกิเลส 2. กัมมวัฏฏะ วนคือกรรม 3. วิปากวัฏฏะ วนคือวิปาก” (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, 2556: 245) การกระทำของดอนจึงมาจากวัฏฏะทั้ง 3 นั้นเอง

ในดอน มายา ได้อธิบายความว่าสิ่งที่เราเห็นหลายอย่างเป็นภาพลวง แม้จะเกิดขึ้นก็ไม่ได้เป็นดังที่เราเข้าใจ ลักษณะเช่นนี้เป็นการเบียดบังความจริงโดยสมุทัย เช่นการอธิบายความในดอน มายาช่วงหนึ่งว่า “เมื่อโลกนี้หมุนวนอยู่ แต่ทุกคนที่อยู่ในโลกหาได้รู้ว่าโลกหมุนวนไม่ เมื่อโลกหมุนวนไปหาจุดเก่า คนทั้งปวงก็คิดว่าเป็นวันใหม่ สมุทัยได้สร้างมายาขึ้นสำหรับกำบังสัจจะคือความจริง” (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, 2556: 249) การกระทำดังกล่าวนี้ส่งผลต่อความคิดหลักของตัวละครอย่างดอน ที่ถูกปิดบังจากสัจจะความเป็นจริง ผู้วิจัยได้สร้างให้ดอน ตัวละครหลักเกิดปัญหาจากการถูกให้ออกจากงานเปรียบเหมือนเคยมียศ ไปสู่การเสื่อมยศ แต่ดอนกลับปิดบังความเป็นจริงและดิ้นรนเพื่อกลับไปสู่จุดเดิมให้ได้ จึงถูกรอบงำด้วยความต้องการจากจิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) คืออิด (Id) คือความต้องการที่เมื่ออยากได้ต้องตอบสนองโดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องโดยอ้างอิงจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Psychoanalytic

Theory, Sigmund Freud) ซึ่งตรงกับคำอธิบายลักษณะของสมุทัยในบทพระนิพนธ์หน้าที่ 37 ว่า “สมุทัยมีลักษณะนิสัยอยากได้ใคร่ดีแรงมุ่งทำลายล้างแรงต่อสิ่งที่ขัดขวาง และน่าจะต้องชี้แจงเพิ่มเติมอีกว่าความอยากได้ใคร่ดีของสมุทัยนั้น ไม่มีอิม ไม่มีพอ ไม่มีเต็ม เช่นว่าอยากจะได้แก้วแหวนเงินทอง ทีแรกก็อยากจะได้เพียงส่วนหนึ่ง จำนวนหนึ่ง ครั้นได้แล้วก็ยังอยากได้มากขึ้นไปอีก และให้มากขึ้นไปเรื่อย ๆ จนถึงสมมติว่าได้ทองเท่าภูเขาทั้งลูก ก็ยังไม่อิม ไม่พอ จะต้องอยากได้ภูเขาทอง 2 ลูก 3 ลูก ดังนี้เป็นต้น” (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, 2556: 37) จึงสรุปเอาว่า สมุทัย ในความหมายของพระนิพนธ์คือตัวตนแห่งจิตไร้สำนึกนั่นเอง และถอดความเอาจากหน้า 250 ที่ได้อธิบายสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต้องเจอเอาไว้ว่า “โลกธรรมมีอยู่ 8 สิ่ง คือ ลาก เสื่อมลาก ยศ เสื่อมยศ นินทา สรรเสริญ มีสุข และทุกข์ สมุทัย...แต่สมุทัยได้สอดแทรกมายาเข้าไปในจิตใจของคน ทำให้โลกธรรมกลายเป็นอารมณ์เครื่องผูกพันจิตใจให้ยินดียินร้าย คือให้ยินดีในลาก ยศ สรรเสริญ สุข ให้ยินร้ายในอลาก อยศ นินทา ทุกข์” (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, 2556: 250)

เมื่อได้แนวความคิดหลักจากทั้งสองตอนคือ วัฏฏะ และ มายา แล้วจึงนำมาสร้างเป็นพล็อต (Plot) สำหรับทำเป็นละครเวทีเพื่อจัดแสดงมีความยาว 1 ชั่วโมง

2 พล็อตเรื่อง (Plot)

ในบทพระนิพนธ์กำหนดให้สมุทัยมีสมุนอีก 3 ตน และหัวไม้อีก 16 ดังปรากฏตามแผนภูมิในภาพที่ 15 (น.10) แต่ในตอนวัฏฏะและมายานั้นได้กล่าวถึงเพียงแค่ลูกสมุนทั้งสามคือ โลโก โทโส และโมโห เท่านั้น โดยในบทพระนิพนธ์ สมุทัยได้ให้ความสำคัญกับโลโกหรือโลกะ เป็นอันดับหนึ่งดังบทอธิบายใน หัวใจของเพื่อนคู่หูและลูกมือ หน้าที่ 41 - 42 ว่า “โลโกจะรู้ใจสมุทัย โดยจะพยายามรวบรวมสิ่งที่สมุทัยชอบหรือใครจะได้ไว้เสมอ...สมุทัยจึงไว้วางใจในโลโกให้ออกไปกว้านหาสิ่งต่าง ๆ เป็นคนที่ 1 (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, 2556: 41 - 42) ผู้วิจัยจึงเลือกสร้างเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความโลภเป็นประเด็นหลักของเรื่อง

ดังนั้นหากจะอธิบายพล็อตเรื่องด้วยคำจำกัดความสั้น ๆ สามารถสรุปพล็อตได้ดังนี้

“เรื่องราวของคนที่เกิดความผิดพลาดในชีวิตเพราะความโลภ อยากได้ในสิ่งที่สูญเสียไปกลับมา”

3 ตัวละคร

การกำหนดและวางบทตัวละครแบ่งเป็นตัวละครหลักที่ได้แนวคิดมาจากบทพระนิพนธ์ 5 ตัวละครได้แก่

1. “ดอน” เป็นตัวแทนของจิตตนครที่ถูกมายาจากสมุทัยทำให้ยินร้ายกับการเสื่อมลาภ เสื่อมยศจนตัดสินใจทำสิ่งที่ผิดต่อศีลธรรมอยู่ใน วัฏฏะทั้ง 3 คือกิเลส วิบากและกรรม
2. “สมุทัย” คือตัวตนของตัวละครที่ไม่มีตัวตน ปรากฏร่างให้เห็นจากความคิดของจิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) เพื่ออธิบายถึงกิเลสของตัวละครหลักให้เห็นเป็นรูปธรรม
3. “โลภะ” ลูกน้องของสมุทัย เป็นอารมณ์ของความอยากได้ ใครมี ทำหน้าที่ยุยงและกระตุ้นความอยากของดอน
4. “โทสะ” ลูกน้องของสมุทัย เป็นอารมณ์ของความโกรธ ความรู้สึกขัดแย้งคอยกระตุ้นให้แสดงอารมณ์รุนแรงเมื่อไม่ได้ตั้งใจ
5. “โมหะ” ลูกน้องของสมุทัย เป็นอารมณ์ของความหลงใหล มัวเมาคอยกระตุ้นเมื่อเจอสิ่งที่ถูกใจ

เมื่อได้ตัวละครหลักตามแนวคิดของพระนิพนธ์แล้ว ได้กำหนดและวางบทตัวละครแวดล้อมเพื่อประกอบ สร้างเรื่องราวและสถานการณ์ให้เกิดขึ้นจนนำไปสู่การคลี่คลายของปัญหาทั้งหมดอีก 7 ตัวละครและตัวประกอบทั่วไปจำนวนหนึ่งได้แก่

6. “เตี้ย” ตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้ชม รับฟังและรับรู้ถึงปัญหาของตัวละครอย่างดอน เข้าไปร่วมอยู่ในสถานการณ์แทนผู้ชม บทสนทนาของเตี้ยจะเป็นการพูดแทนผู้ชมถึงข้อสงสัยในปัญหาของสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
7. “ตำรวจ” เป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของสองสิ่งคือ วิบากกรรม ที่ตามไล่ล่าดอน จากอาชญากรรมที่ได้ทำไว้ และในตอนท้าย ตำรวจคือตัวแทนของ จิตตนคร อีกคนที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสมุทัย
8. “แป้ง” ภรรยาของดอน ตัวละครที่ทำให้ดอนตัดสินใจปกปิดสังจะความจริงจนนำไปสู่สถานการณ์ที่เกินความควบคุม แม้แต่ตัวแป้งเองก็ถูกภพมายาลวงให้เข้าใจผิดในสิ่งที่มองเห็นจนเกิดโทสะด้วยเช่นกัน
9. “เสี่ยสัจจา” เป็นตัวละครที่ยังรักษาสมดุลของความรู้สึกผิดชอบชั่วดี (หิริ โอตตัปปะ) เป็นตัวแทนของภพมายาที่ตรงข้ามกับความรู้สึกของผู้คน
10. “กอล์ฟ” คือตัวละครที่เป็นตัวแปรสำคัญให้ดอนลงลึกเข้าสู่จิตใต้สำนึกของตนจนพบกับตัวตนของสมุทัยและสมุนทั้งสาม
11. “เด็กส่งพิซซ่า” ตัวละครที่ทำให้สถานการณ์ของดอนเลวร้ายลง เป็นอีกหนึ่งตัวแปร

ที่ไม่อาจควบคุมและอยู่นอกเหนือการจัดการของตน

12. “ไมค์” ตัวละครที่เข้ามาเพื่อเพิ่มสีสันและอรรถรสของละครให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

13 “ตัวประกอบ” เพื่อประกอบให้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นดูสมบูรณและสมจริงมากขึ้น

เป็นตัวแทนของผู้คนทั่วไปที่พบเจอในชีวิตประจำวัน สะท้อนถึงนิสัยของคนเมืองที่สนใจแต่เรื่องตัวเอง และตื่นตระหนกเมื่อเหตุการณ์นั้นมีความเกี่ยวข้องกับตน

4 เรื่องย่อ (Synopsis)

“ตอน ชายหนุ่มที่เคยประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานและชีวิตครอบครัว แต่กลับไม่สามารถหาทางออกให้กับมรสุมชีวิตที่เกิดขึ้น ตอนมีปัญหาทางการเงินจากการถูกเลิกจ้าง ทำให้ดอนกับ **แป้ง** ผู้เป็นภรรยามีปัญหากันอย่างรุนแรงจนแป้งแยกตัวกลับไปอยู่กับแม่ ดอนได้เจอกับเพื่อนเก่าชื่อ **กอล์ฟ** ชักชวนให้เล่นพนันบอล ดอนถึงเลแต่ด้วยความโลภ จากการถูกยั่วของ **สมุทัย** และลูกสมุนทั้งสาม คือ **โลกะ โทสะ โมหะ** ทำให้ดอนตัดสินใจเล่นพนันบอลจนหมดตัว ดอนไปกู้เงินจาก **เสี้ยสัจจา** เพื่อแก้ปัญหาแต่กลับยิ่งทำให้สถานการณ์แยลงกว่าเก่า ดอนจึงตัดสินใจปล้นร้านทองจนถูกตำรวจไล่ตามจับ ระหว่างจวนตัวดอนจึงจับ **เตี้ย** เป็นตัวประกันเพื่อหลบหนี ดอนพาเตี้ยมาที่บ้านเพื่อเตรียมเอาทองไปขายยังประเทศเพื่อนบ้าน ระหว่างที่เตี้ยถูกดอนจับ ดอนได้เล่าถึงปัญหาของตนให้กับเตี้ยฟัง ทำให้ความตึงเครียดจากสถานการณ์ผ่อนคลายลง เตี้ยรู้ว่าดอนไม่ใช่คนเลวโดยสันดาน จึงไว้ใจใจดอนมากขึ้น เตี้ยโทรสั่งพิชชาเพราะความหิว ทำให้ **เด็กส่งพิชชา** ต้องตกกระไดพลอยโจนกลายเป็นตัวประกันเพิ่มขึ้น เด็กส่งพิชชาพยายามหนีจึงเกิดการต่อสู้กันซุลมุน แป้งกลับมาบ้านเพื่อเก็บของ เห็นทั้งสามคนกำลังวิวาญกันจึงเข้าใจผิด สถานการณ์เลวร้ายลงเมื่อกอล์ฟตามมาที่บ้านเพื่อเตือนดอนเรื่องผิคนัดจ่ายหนี้กับเสี้ยสัจจา เสี้ยสัจจาตามกอล์ฟมาที่บ้านของดอน เสี้ยสัจจาเตือนสติดอนและยอมพักหนี้ให้จนกว่าดอนจะจัดการปัญหาของตัวเองได้ ดอนได้สติจึงยอมปล่อยเตี้ยและเด็กส่งพิชชาเป็นอิสระ ดอนยอมมอบตัวกับตำรวจ ระหว่างที่ตำรวจเก็บของกลางคือทองที่ปล้นมา ตำรวจก็ได้เจอเข้ากับสมุทัยและสมุนทั้งสาม”

5 ทฤษฎีรูปแบบของละครเวทีที่ใช้นำเสนอ

ผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีละครสมัยใหม่คือ **ละครเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism)** ที่มุ่งจะนำความจริงในจิตใต้สำนึก หรือในจินตนาการของตัวละครออกมาแสดงให้เห็น เป็นการนำเสนอความเป็นจริงตามความคิดของตัวละคร ซึ่งอาจไม่ตรงกับความเป็นจริงในสายตาของคนทั่วไป เสนอภาพจากวิสัยทัศน์ส่วนตัวโดยแสดงออกมาเป็นคำพูด การกระทำ ความรู้สึก ภาวะจิตใจและอารมณ์ที่รุนแรงสะท้อนความรู้สึกภายในตัวละคร เช่นการแสดงตัวตนของสมุทัย โลกะ โทสะ และโมหะ ใน

ฉากที่ 6 ร่วมกับ **ละครเพื่อสังคม (Social Theatre) หรือละครมหากาพย์ (Epic)** ที่กระตุ้นความสำนึกในสังคม นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงแก้ไขที่ดีขึ้น โดยไม่คำนึงถึงความเป็นกลางแบบธรรมชาติ (Naturalism) หรือตรงไปตรงมาชัดเจนตามความเป็นจริง (Realism) โดยมุ่งเน้นให้ผู้ชมได้ไตร่ตรองมากกว่าคล้อยตาม ขณะเดียวกันก็กระตุ้นให้ร่วมคิดในปัญหาต่าง ๆ จากภาพการแสดง จึงมีการนำเสนอภาพของปัญหา ซึ่งในที่นี่ได้นำเสนอปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม จริยธรรมและศีลธรรม ที่แฝงอยู่ในเรื่องราว สะท้อนปัญหาของคนในยุคปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับวัตถุมากจนต้องทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้ครอบครอง สะท้อนให้เห็นในฉากการปล้นร้านทองในฉากที่ 1 และสาเหตุที่ทำให้ต้องกระทำในฉากที่ 3 ฉากที่ 5 ฉากที่ 7 และฉากที่ 9 เป็นแนวละครซึ่งอยู่ในยุคของละครสมัยใหม่ ผสมผสานเข้ากับละครร่วมสมัยแนว **สังคมนิยมประยุกต์ (Modified Realism)** ที่นำรูปแบบของละครในแบบต่อต้านสังคมนิยมมาปรับปรุง เพราะเห็นว่าความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ไม่จำเป็นต้องเชื่อสัตย์ต่อสภาพความจริงดั้งเดิม อาจเพิ่มเติม หรือลดทอนลง แต่ทำให้คนดูเข้าใจและยอมรับได้ว่าละครนั้นมีความต่างจากชีวิตจริง จึงไม่จำเป็นต้องจำลองภาพลวงของความจริงมาทุกแง่มุม โดยลักษณะของแนวต่อต้านสังคมนิยมนี้ได้นำมาใช้ในการทำฉากของละครในการลดทอนรายละเอียดลงแต่ยังคงรับรู้ได้ว่าในความเป็นจริงคืออะไร หรือสื่อถึงสถานที่ใด

6 แบบร่างบทละคร (Scenario)

จากละครที่ถูกกำหนดให้มีความยาวประมาณ 60 นาที จึงกำหนดให้ละครมีเพียงองค์เดียวคือเริ่มจากปัญหาที่เกิดขึ้น สาเหตุของปัญหา ไปสู่จุดจบและการคลี่คลาย วิธีการดำเนินเรื่องใช้เหตุการณ์ปัจจุบันในการเริ่มเพื่อเปิดสถานการณ์หลัก แล้วจึงย้อนอดีต (Flashback) เพื่อเล่าถึงที่มาของตัวละคร ค่อย ๆ นำไปสู่แรงจูงใจ การเผชิญหน้ากับจิตสำนึกของตนเองก่อนนำไปสู่จุดเปลี่ยน (Turning Point) ไปจนถึงการคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้น ทั้บย้อนเวลาในปัจจุบัน แล้วจึงดำเนินเรื่องไปสู่จุดสุดท้าย (Climax) แบ่งออกเป็น 11 ฉากดังนี้

ฉากที่1 ริมถนน กว

ผู้แสดง ดอน/ เตี้ย/ ตำรวจ/ ชาวบ้าน 2-3 คน

ดอนวิ่งหนีตำรวจหลังจากปล้นร้านทอง เกิดชนเข้ากับเตี้ย ตำรวจตามมาทันเข้าใจผิดคิดว่าเตี้ยเป็นพวกเดียวกับดอน ดอนจับเตี้ยเป็นตัวประกันบังคับให้ตำรวจส่งปืนให้ พร้อมกับยิงปืนขู่เพื่อเปิดทางหนีโดยลากเตี้ยไปด้วย

ฉากที่2 บ้านดอน กว.ตน.

ผู้แสดง ดอน/ เตี้ย
 ดอนพาเตี้ยมาที่บ้าน เปิดเผยความจริงว่าปิ่นที่มีเป็นปิ่นปลอม ที่ต้องพาเตี้ยมาด้วย
 เพราะสถานการณ์บังคับ เตี้ยสงสัยถึงสาเหตุการปล้น ดอนเล่าให้ฟัง

ฉากที่3 บ้านดอน (ย้อนอดีต) กว

ผู้แสดง ดอน/ แป้ง

ดอนทะเลาะกับแป้งสาเหตุจากดอนเอาบ้านไปจ้างงและปิดบังแป้งเรื่องตงงาน เงิน
 ก้อนสุดท้ายก็กำลังจะหมดลง แป้งย้ายออกไปอยู่กับแม่

ฉากที่4 บ้านดอน กว ตน

ผู้แสดง ดอน/ เตี้ย

เตี้ยสงสัยสาเหตุที่เงินหมดไปอย่างรวดเร็ว ดอนเล่าย้อนอดีตกลับไป

ฉากที่5 ห้องคาราโอเกะ กค

ผู้แสดง ดอน/ กอล์ฟ/ สาวนั่งเครื่องค์ 2 คน

ดอนเจอกับกอล์ฟ เพื่อนเก่าในสถานทือโคจร ดอนเห็นเพื่อนแต่งตัวดี มีรถแพงจากการ
 เล่นพนันบอล กอล์ฟชวนดอน ดอนลั้งเล

ฉากที่6 จิตใต้สำนึก

ผู้แสดง ดอน/ สมุทัย/ โทสะ/ โมหะ/ โลภะ

ดอนลั้งเล สับสน คิดไม่ตก สมุทัยปรากฏตัวพร้อมกับสมุนทั้งสามคือโลภะ โทสะ โมหะ
 เกลี่ยกล่อมให้ดอนเห็นทางออกที่ง่าย ได้เงินเร็ว ดอนตัดสินใจเสี่ยง

ฉากที่7 หน้าม่าน กว

ผู้แสดง ดอน

ดอนเสียพนันบอลจนหมด

ฉากที่8 บ้านเสี่ย กว

ผู้แสดง ดอน/ กอล์ฟ/ ไมค์/ เสี่ย

กอล์ฟพาตอนมากู้เงินกับเสี่ยสังจาเพื่อนำไปใช้หนี้ เสี่ยชู่ตอนให้จ่ายตรงเวลา ทวงรศคืน จากกอล์ฟ ทำให้ตอนรู้ว่ากอล์ฟไม่ได้รวยจริง

ฉากที่9 หน้าม่าน กว ตน

ผู้แสดง ตอน/ กอล์ฟ

กอล์ฟเอาเงินที่กู้มาไปต่อทุนเล่นพนันบอลจนเสียหมด

ฉากที่10 บ้านตอน กว

ผู้แสดง ตอน/ เต๋ย/ พิซซา/ แป้ง/ กอล์ฟ/ เสี่ย/ ไมค์/ ตำรวจ

ระหว่างที่ตอนเล่าเรื่องราวให้เต๋ยฟัง เต๋ยโทรสั่งพิซซา ตอนนี่กว่าเต๋ยโทรหาตำรวจ พิซซา มาส่ง ตอนกับเต๋ยไม่มีเงิน เต๋ยพยายามหาทางหนีไปกับเด็กส่งพิซซา ตอนขัดขวางจับเด็กส่งพิซซาเป็นตัวประกันอีกคน เด็กส่งพิซซาเข้าแย่งปืนกับตอนเต๋ยเข้าช่วย เกิดการชุลมุน แป้งกลับมาเก็บของที่เหลือเห็นสามคนนัวเนียกันแป้งเข้าใจผิด กอล์ฟมาเตือนตอนเรื่องเสี่ยสังจา ถูกเสี่ยสังจาตามมาถึงบ้าน ตอนเสนอแลกทองกับการปลดหนี้ เสี่ยไม่รับ ก่อนกลับเสี่ยยอมพักหนี้ให้และเตือนตอนให้ตั้งสติ ตอนคิดได้ยอมปล่อยเต๋ยกับเด็กส่งพิซซาเป็นอิสระ กอล์ฟชวนตอนไปถอนทุนคืนที่ประเทศเพื่อนบ้าน ตอนไม่ไป ตำรวจตามมาถึงบ้าน ตอนยอมมอบตัว

ฉากที่11 จิตใต้สำนึก กว ตน

ผู้แสดง ตำรวจ/ สมุทัย/ โทสะ/ โมหะ/ โลภะ

ตำรวจถามถึงของกลาง ตอนคืนของกลางให้ตำรวจ ตำรวจตรวจดูทอง สมุทัยกับสมุน ออกมาเกลี้ยกล่อม ตำรวจจ้องมองทองมากมายตาลุกวาว

7 บทละครเรื่อง จิตตนคร ตอน วัฏฏะและมายา

เมื่อได้เรื่องย่อและแบบร่างบทละคร ผู้วิจัยจึงนำมาจัดทำเป็นบทที่สมบูรณ์ ประกอบไปด้วยฉาก สถานการณ์ บทสนทนา เพลงที่ประพันธ์ขึ้นเพื่ออธิบายความในส่วนของสมุทัยและสมุน ผู้วิจัยต้องการให้ตัวละครของสมุทัยและสมุนแยกออกจากความเป็นจริงจึงใช้การสนทนาในส่วนของสมุทัยและสมุนด้วยบทสนทนาใส่ทำนอง และใช้ภาษาที่มีลักษณะคล้องจอง เพื่อความชัดเจนและให้คนดูรู้สึกถอยห่างจากตัวละคร ตามทฤษฎีการแสดงของ Bertolt Brecht ให้มองเห็นและรู้สึกถึงจิตไร้สำนึกของตอน โดยผ่านเต๋ยซึ่งเป็นตัวแทนของผู้ชมในการเฝ้ามองดู ผู้วิจัยยังได้ประพันธ์เพลงสำหรับ

สรุปแนวปรัชญาการในการควบคุมจิตใจเพื่อแยกความคิดออกจากสัจจะความเป็นจริง และตอกย้ำให้ บทสนทนาประกอบทำนองของสมุทัยและสมุนดูมีตัวตนขึ้นมาอีกด้วย (บทละคร, ภาคผนวก)

8 การคัดเลือกนักแสดง (Casting)

หลังจากได้บทละครแล้วจึงทำการคัดเลือกนักแสดง โดยเปิดรับสมัครจากผู้ที่สนใจในการแสดงที่มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มีนักศึกษาให้ความสนใจมาคัดเลือกจำนวน 42 คน ได้นักแสดงที่ผ่านการคัดเลือกเพื่อทำการซ้อมสำหรับการแสดงจริงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 นักแสดงที่ผ่านการคัดเลือก

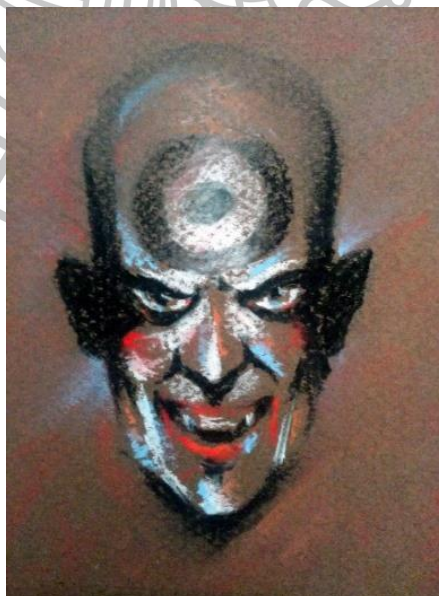
		
นายศุภชัย จันทร์หอม รับบท ดอน	นายศิลาปะชัย ต่างทอง รับบท สมุทัย	นายวรากร ชูสายยา รับบท โลกะ
		
นายวงศ์กร ไชยชื่นสุคนธ์ รับบท โทสะ	นายกฤษฎา สถาพรชัยวัฒน์ รับบท โมทะ	นายปิยะวัฒน์จันทร์สว่าง รับบท เตี้ย
		
นางสาวอรุณี แสนหล้า รับบท แป้ง	นายเทียมฟ้า เทียมนนท์ รับบท ตำรวจ	นายวีระชัย ฤกษ์สุภผล รับบท เสี่ยสังจา

ตารางที่ 1 นักแสดงที่ผ่านการคัดเลือก (ต่อ)

		
นายเอกชัย เสวตรรัมย์ รับบท กอล์ฟ	นายณัฐวุฒิ บุตรชัย รับบท เด็กส่งพิซซ่า	นายโกคินทร์ เลิศประกอบกุล รับบท ไมค์

9. การออกแบบตัวละคร สมุทัย โลกะ โทสะ โมหะ

เมื่อได้บทละครเรียบร้อยแล้วเข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร สมุทัย โลกะ โทสะ โมหะ เพราะเป็นตัวละครที่ไม่เคยมีตัวตน การสร้างตัวตนของตัวละครทั้งสี่จึงต้องดูแตกต่างจากมนุษย์หรือผู้คนปกติแต่ยังคงสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ได้ ไม่น่ากลัวเป็นปีศาจหรือรูปร่างแปลกประหลาด เป็นอสูรกาย ในส่วนของการแต่งหน้า ใช้สีขาวเป็นหลักเพื่อไม่ให้เหมือนกับผิวมนุษย์และสามารถเรืองแสงภายใต้แสงอัลตราไวโอเล็ต (Ultraviolet) หรือแบล็คไลท์ (Black light) ลวดลายบนตัวที่สะท้อนกับแสงอัลตราไวโอเล็ตใช้ Element ของเส้นที่มีความหนาในการตกแต่งเพื่อให้มองเห็นได้จากระยะไกล การเดินลายเส้นเป็นแบบหยาบ ๆ เพราะตัวละครทั้งสี่เป็นอารมณ์ดิบที่มาจากจิตไร้สำนึกที่ขาดการปรุงแต่ง



ภาพที่ 9 ออกแบบการแต่งหน้าของสมุทัย
(ภาพโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 10 ออกแบบบุคลิกการแต่งกายของสมุทัย
(ภาพโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 11 ออกแบบบุคลิกและเสื้อผ้าของ โลกะ โทสะ โมหะ
(ภาพโดยผู้วิจัย)

โลกะ โทสะ และโมหะเป็นสมุนของสมุทัยที่อยู่ในระดับเดียวกันจึงออกแบบชุดให้เหมือนกัน เปลี่ยนแต่สีที่ใช้เท่านั้นเพื่อแยกตัวละครแต่ละตัว



ภาพที่ 12 ทดลองแต่งหน้าสมุทัยตามแบบร่าง
(ภาพโดยผู้วิจัย)

จากการทดลองแต่งหน้าสมุทัย พบปัญหาการทำสีขาวลงบนศีรษะเนื่องจากนักแสดงไม่มีความประสงค์จะโกนศีรษะ จึงต้องใช้ที่ครอบศีรษะเพื่อตัดแปลงให้เป็นกะโหลก ประกอบกับสีที่ใช้ในการแต่งหน้าเป็นสีพิเศษสามารถสะท้อนแสงอัลตราไวโอเล็ตได้ แต่คุณสมบัติของสีนั้นล้างออกยากมาก และอาจมีผลต่อหนังศีรษะของนักแสดง จึงแก้ไขโดยการทาสีเฉพาะบนใบหน้าเท่านั้น ส่วนผมของนักแสดงเมื่อทดลองกับแสง พบว่าไม่สามารถมองเห็นภายใต้แสงอัลตราไวโอเล็ตจึงเลี่ยงการลงสีบริเวณศีรษะของนักแสดง ใช้วิธีการรวบผมของนักแสดงและลงสีเฉพาะกรอบใบหน้าของนักแสดงเท่านั้น

เมื่อนำแบบร่างการออกแบบตัวละครสมุทัย โลกะ โทสะ โมหะ ให้กับผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะประยุกต์และเป็นที่ปรึกษาในการทำงานวิจัย รศ. ปรีชา ปั่นกล้า ประธานหลักสูตรบัณฑิตวิทยาลัย ศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้ให้คำแนะนำว่า การออกแบบตัวละคร โลกะ โทสะ และโมหะ ควรมีลวดลายเฉพาะตัวของแต่ละตนเพื่อให้แสดงถึงบุคลิกที่ชัดเจน เพื่อผู้ชมจะเกิดการจดจำตัวละครได้โดยไม่ต้องอธิบายและทำให้เกิดความหลากหลาย (Variety) ที่กลมกลืนกัน (Harmony) ผู้วิจัยจึงนำกลับไปปรับปรุงแก้ไข



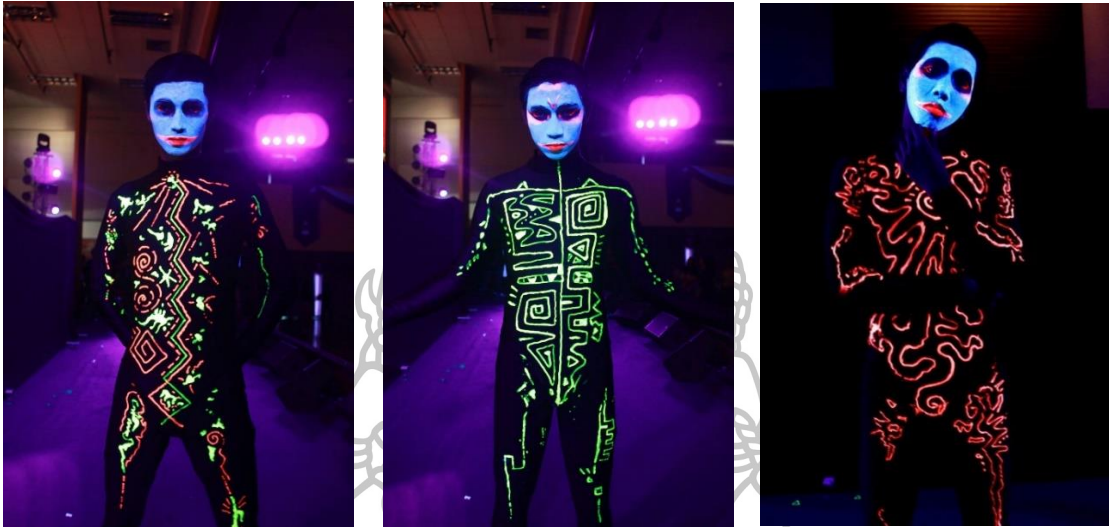
ภาพที่ 13 ทดลองภายใต้แสงอัลตราไวโอเล็ต



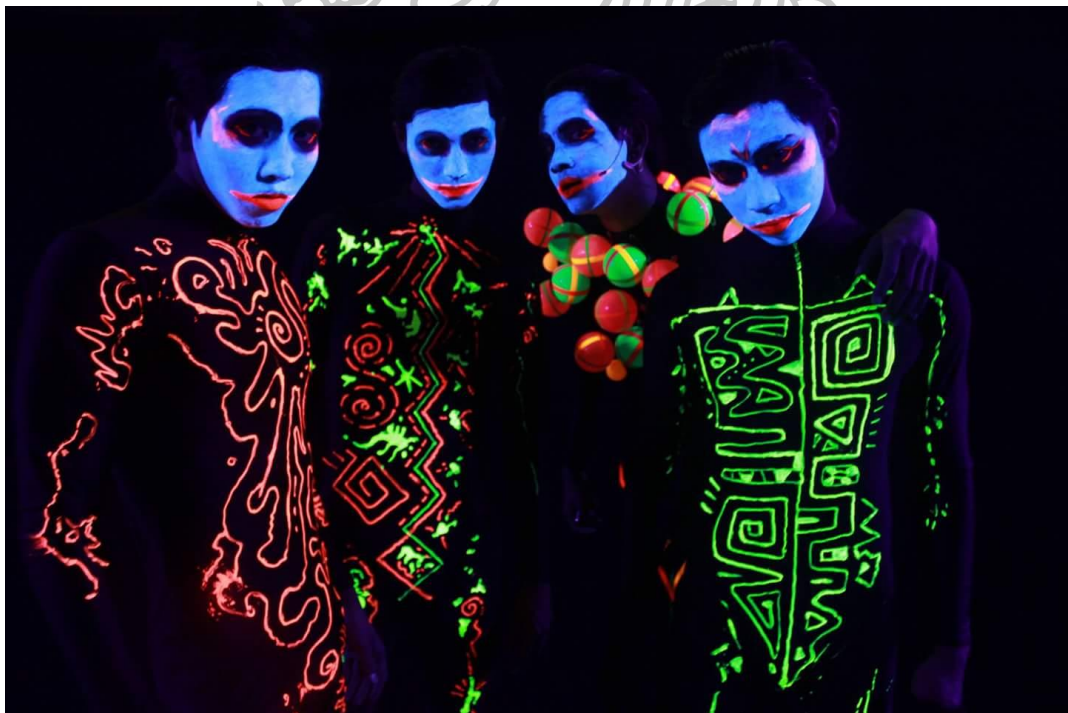
ภาพที่ 14 การปรับปรุงลดทอนบนชุดของ โลกะ โทสะ โมหะ

ในส่วนของการแก้ไขแบบของตัวละคร โลกะ โทสะ และโมหะตามที่คุณผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ได้ให้ความเห็นไว้ นั้น ผู้วิจัยเลือกใช้เส้นและรูปทรงอิสระสำหรับแสดงบุคลิกของตัวละคร มีสีเส้นบนตัวมากกว่า 1 สี เพื่อให้เกิดความหลากหลาย ใช้ลดทอนที่แสดงถึงความระยิบระยับ ดูฟุ้งเฟ้อ เพื่อแสดงถึงความโลภ ไม่รู้จักพอ และยังเป็น การเน้นความสำคัญให้เพิ่มขึ้นจากตัวละครโมหะและโทสะอีกด้วย ส่วนตัวโมหะและโทสะ ยังคงแสดงออกด้วยลายเส้น โดยตัวโมหะจะใช้เส้นตรงแสดงถึงความแข็งกร้าว ดุดัน ตรงไปตรงมา แต่ยังคงมีอิสระในการวางลายเพื่อแสดงให้เห็นถึงการทำ

อะไรตามใจตนเอง ในขณะที่ตัวโมหะใช้เส้นโค้งววนไปมาแสดงถึงความหลงไหลที่วนเวียนอยู่ภายในตลอดเวลา



ภาพที่ 15 โลกะ โทสะ โมหะภายใต้แสงอัลตราไวโอเล็ต



ภาพที่ 16 สมุทัย โลกะ โทสะ โมหะ ปรากฏตัวร่วมกันบนเวทีภายใต้แสงอัลตราไวโอเล็ต

10 ที่มาและแนวคิดในการออกแบบแก้ไขบุคลิกของตัวละคร โลกะ โทสะ โมหะ

หลังจากได้ทดลองแสดงไป ได้มีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ว่า งานออกแบบตัวละครหลักทั้ง 4 คือ สมุทัย โลภะ โทสะและโมหะ สามารถพัฒนาให้เข้าใจในบุคลิกเฉพาะตัวได้ง่ายขึ้น ควรลดรายละเอียดที่ซับซ้อนลงเพราะต้องคำนึงถึงผู้ชมที่อยู่ในระยะไกลด้วย ทางผู้วิจัยเห็นว่า แม้ละครเวทีจะได้ทำการแสดงไปแล้ว เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการค้นคว้าและพัฒนาต่อไปในอนาคต ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอแนวคิดในการพัฒนาบุคลิกและรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครทั้ง 4 ดังนี้

ในศาสนาพุทธ เชื่อว่า รูป หรือรูปขันธ์ หรือ กอปร่างกาย เกิดจากเหตุหรือสิ่งที่มาเป็นปัจจัยกันของธาตุทั้ง 4 อันมี ธาตุดิน อันคือปฐวีธาตุ, ธาตุน้ำ อันคืออาโปธาตุ, ธาตุลม อันคือวาโยธาตุ, และธาตุไฟ อันคือเตโชธาตุ หรือเรียกอีกชื่อว่า มหาภูตรูป มีพุทธพจน์ตรัสไว้เรื่องธาตุดังนี้ ธาตุนั้น คือ ความตั้งอยู่ตามธรรมดา ความเป็นไปตามธรรมดา ก็คงตั้งอยู่อย่างนั้นเอง (อุปาทสุตฺร, 20/276) ดังนั้นเมื่อร่างกายมนุษย์ประกอบไปด้วยธาตุทั้งสี่ ตัวตนแห่งจิตในร่างกายก็ย่อมประกอบไปด้วยธาตุทั้งสี่ด้วย ธาตุทั้งสี่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวตามคุณสมบัติของมัน มีผลตามอารมณ์และสุขภาพของมนุษย์ ดังนั้นเมื่อนำคุณสมบัติของธาตุทั้งสี่มาเปรียบเทียบกับตัวละครที่เกิดจากจิตทั้งสี่ตนได้แก่ สมุทัย โลภะ โทสะ และโมหะซึ่งต่างมีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเช่นกัน จึงเทียบเคียงได้ดังนี้

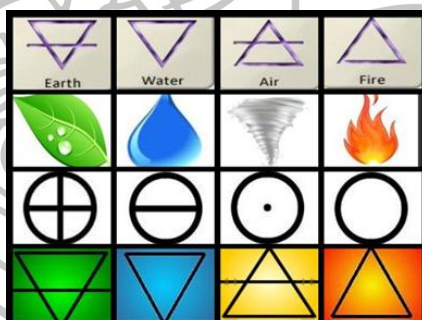
ตัวละคร	ธาตุ	คุณสมบัติของธาตุ
สมุทัย เป็นต้นกำเนิดของอารมณ์ดิบทั้งหลาย อันเป็นสาเหตุแห่งความทุกข์และปัญหา	ดิน	สิ่งที่ทรงสภาพเป็นของแข็งหรือข้นหรือหนาแน่น ธาตุต่างๆทุกชนิดล้วนมีอยู่ในดิน เป็นต้นกำเนิดของสิ่งมีชีวิต
โลภะ ความอยากได้ไม่สิ้นสุด เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ไม่มีเหตุผล ควบคุมได้ยาก สร้างได้ทั้งความทุกข์และความสุข	ลม	พัดไปมา ไม่มีทิศทางแน่นอน มีความนิ่ง ความเบา ความแรง มองไม่เห็น แต่สัมผัสได้ มีอยู่รอบ ๆ ภาย
โทสะ อารมณ์ร้อน รุนแรง พร้อมปะทะทำลาย	ไฟ	ความร้อน ลูกกลมง่าย ควบคุมยาก ทำลายสิ่งรอบข้าง
โมหะ หลงใหล วนเวียน กลอกกลิ้ง เสน่ห์หาใจเย็น เปลี่ยนแปลง ทุ่มเท	น้ำ	มีความเย็น ไหลไปได้ โหมกระหน่ำได้ ไร้ทิศทางแน่นอน เปลี่ยนแปลงรูปร่างตามภาชนะที่บรรจุ

เมื่อเปรียบเทียบได้ตามธาตุในร่างกายจึงนำมาเป็นแนวความคิดในการออกแบบ โดยใช้ลายเส้นและรูปทรงเป็นหลักเพื่อสร้างสัญลักษณ์ให้มองเห็นได้ในระยะไกล ลายเส้นยังคงมีลักษณะหยาบ เพื่อสะท้อนถึงความดิบและอารมณ์ในด้านลบ



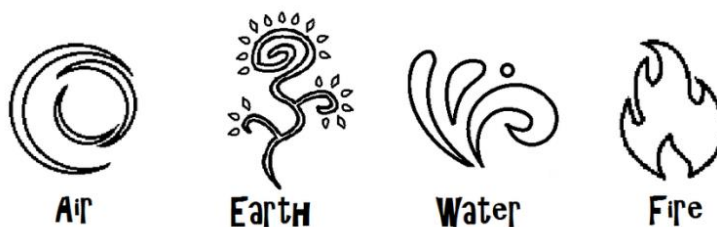
ภาพที่ 17 สัญลักษณ์ ธาตุทั้ง 4 แบบต่าง ๆ

ที่มา : Symbols for the elements earth air water fire, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก www.pinterest.com



ภาพที่ 18 สัญลักษณ์ ธาตุทั้ง 4 แบบต่าง ๆ

ที่มา : The Conerstone, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก www.thehebrewcornerstone.blogspot.com



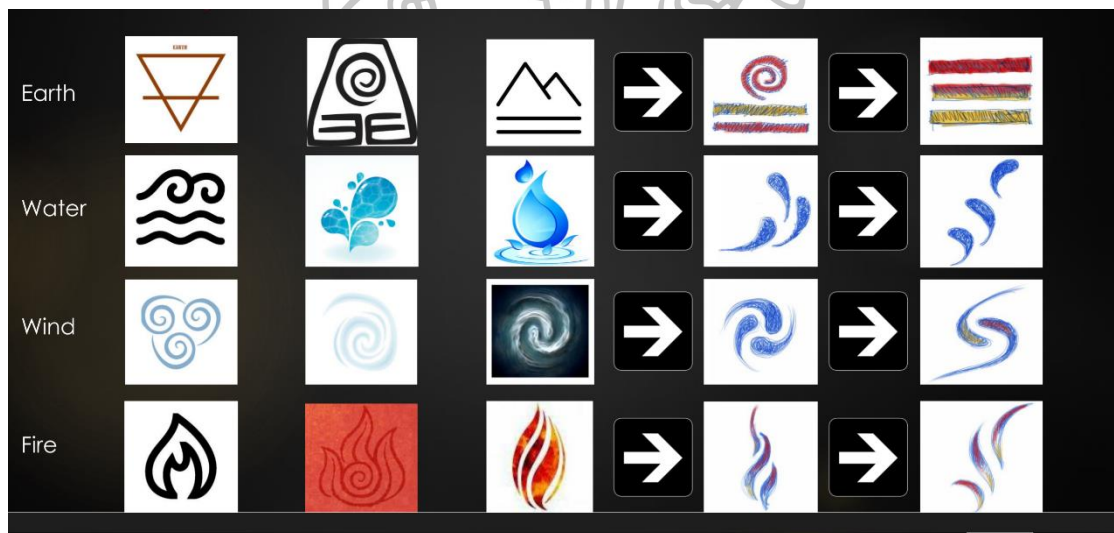
ภาพที่ 19 สัญลักษณ์ ธาตุทั้ง 4 แบบต่าง ๆ

ที่มา : Avatar Element Symbols, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก www.graffitica.deviantart.com



ภาพที่ 20 สัญลักษณ์ ธาตุทั้ง 4 แบบต่างๆ

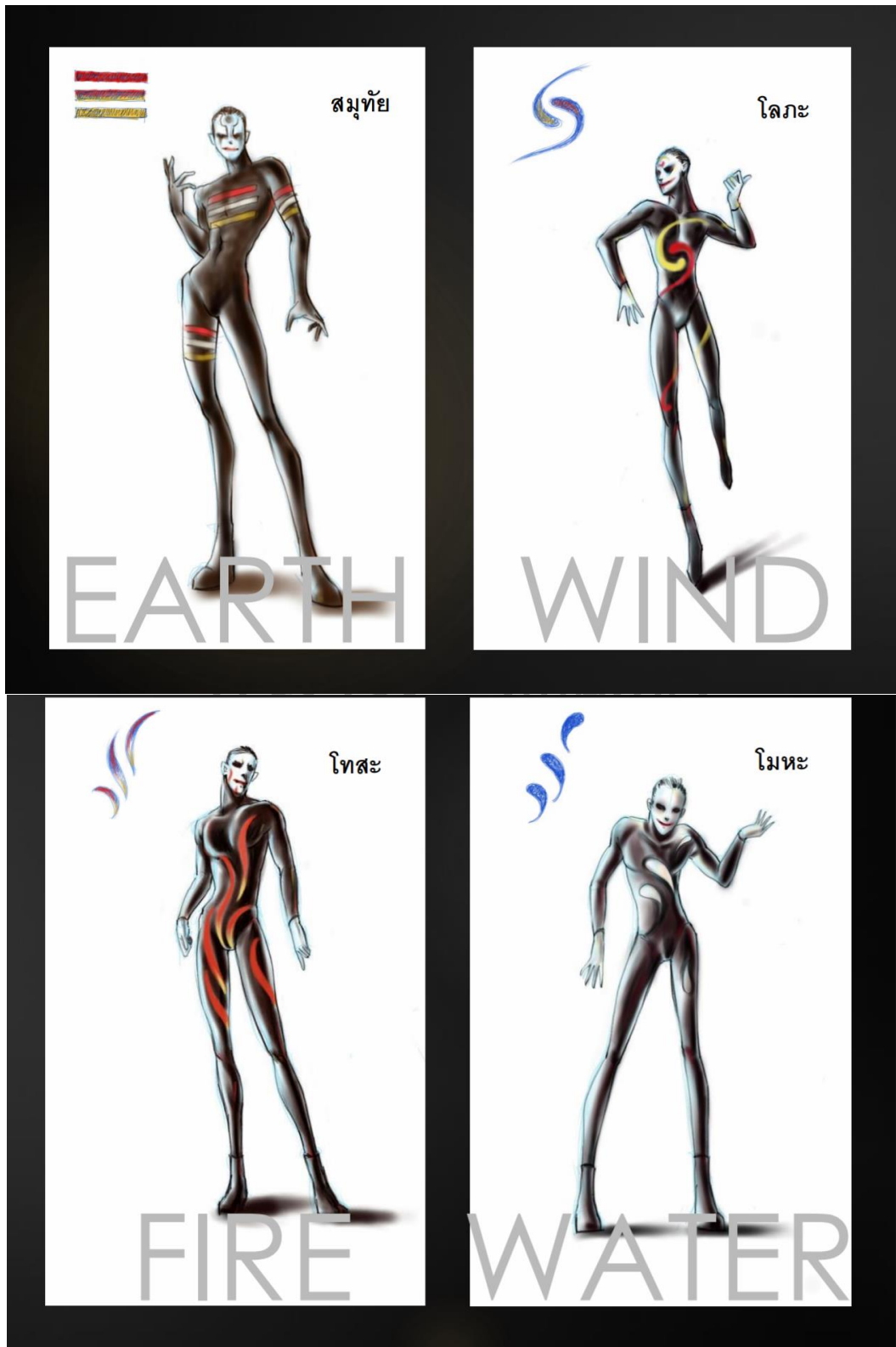
ที่มา : Four Elements Keygen, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก
www.getserialkey.com



ภาพที่ 21 การถอดรหัสสัญลักษณ์

(ภาพโดยผู้วิจัย)

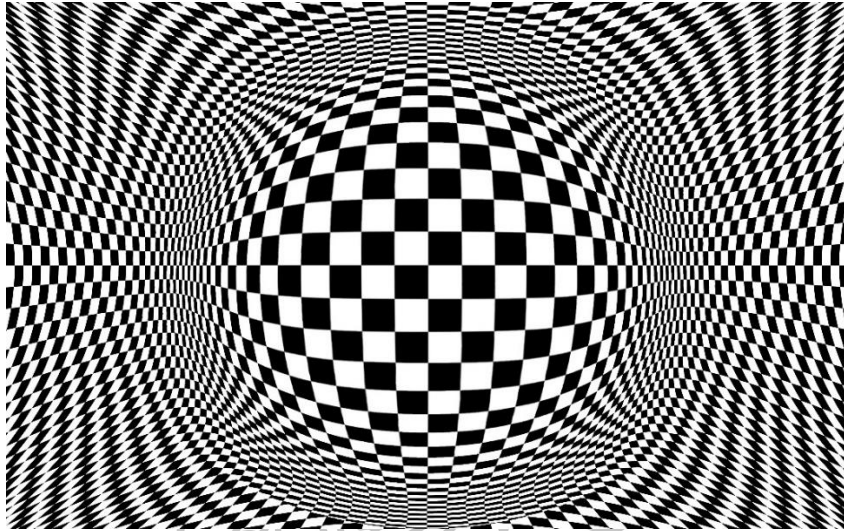
หลังจากได้แนวความคิดจากสัญลักษณ์ของธาตุทั้ง 4 (Four Elements) ผู้วิจัยจึงได้นำมาแก้ไข
ปรับปรุงการออกแบบบุคลิกตัว โลกะ โทสะ และโมหะ ตามภาพร่างดังนี้



ภาพที่ 22 บุคลิกตัวละครที่แก้ไข
(ภาพโดยผู้วิจัย)

11 ฉากจิตใต้สำนึก

เพื่อแยกมิติความเป็นจริงกับความคิดที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพจากศิลปะลวงตา (Op Art) เพื่อให้รู้สึกถึงการถูกสะกดของจิตใจ



ภาพที่ 23 ศิลปะลวงตาในฉากจิตใต้สำนึก

ที่มา : S Optical Illusion Art, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก www.tes.com



ภาพที่ 24 ศิลปะลวงตาในฉากจิตใต้สำนึก

(ภาพโดยผู้วิจัย)

12 การแสดงบนเวที

ละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน วัฏฏะและมายา ได้ถูกกำหนดจัดแสดงขึ้นในวันที่ 20 เมษายน 2559 ที่หอประชุมอาคาร 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เปิดโอกาสให้นักศึกษาและบุคคลทั่วไปได้เข้าชม การแสดงจัด 1 รอบ ในเวลา 16.00 น. และในวันที่ 28-29 เมษายน 2559 จัดแสดงอีกวันละ 1 รอบในเวลา 16.00 น. ณ.ห้องมินิเธียเตอร์ ชั้น 3 อาคาร 11 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา



ฉากที่ 1 ตอนปล้นร้านทองจับเตี้ยเป็นตัวประกัน “ถอยไปคุณตำรวจแล้วอย่าตามมา ผมอาจจะทำอะไรบ้า ๆ ลงไป”



ฉากที่ 2 ตอนพาเตี้ยมาหลบที่บ้าน “ทำไมแกต้องยิงใส่คนด้วย”
“เพื่อเปิดทางให้เราหนีไง ไม่ต้องห่วงไม่มีใครตายหรอก...เรื่องมันเริ่มจากผมตกงาน”



ฉากที่ 3 ตอนทะเลาะกับภรรยาเรื่องจ่านองบ้านจนภรรยาหนีไปอยู่แม่
“เป็นผัวเมียกันจะปิดบังกันไปทำไม ถ้ายังแก้ปัญหามาไม่ได้ ก็อย่ามาให้ฉันเห็นหน้า”

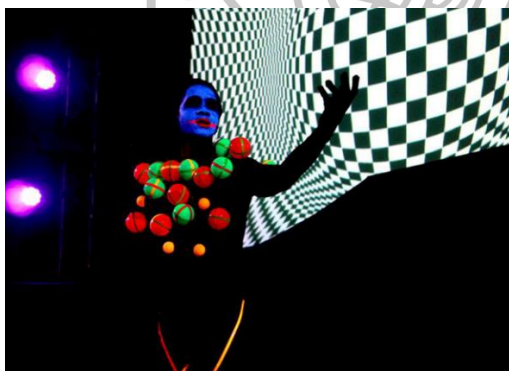
ภาพที่ 25 การแสดงบนเวทีฉากที่ 1- 3



ฉากที่ 4 “หลังจากนั้น ผมก็ได้เจอกับเพื่อนเก่า มันแต่งตัวดี ขับรถแพง ๆ”



ฉากที่ 5 “เงินนะ มันลอยอยู่ในอากาศ ขึ้นอยู่กับว่าเง็งจะกล้าคว้ามันมาหรือเปล่า”



ฉากที่ 6 สมุทัยออกมาขำๆตอน “นี่เจ้ากังวลกับเรื่องอันใด นี่เจ้าลึงเลอยู่ไ่มั้ย”

สมุนทั้งสามตนออกมา

“หรือไม่พอใจใคร”

“ตกหลุมรักกับใคร”

“เงินทองข้าวของ ยังกังวลอยู่ไ่มั้ย”



ฉากที่ 6 “ทั้งหมดคือแรงปรารถนา แรงริษยาที่อยู่ในใจเจ้า”
 ดอนยังถึงเล่ห์สน โลกะเข้าเกลี้ยกล่อม
 “เงินทองมันลอยอยู่ในอากาศ ขึ้นอยู่กับว่าเจ้า...เจ้าจะกล้าคว้ามันมาหรือเปล่า”



ฉากที่ 7 ดอนตัดสินใจเล่นพนันบอล
 “ทำไมเสียบ่อยจังวะ ครึ่งนี้ครึ่งสุดท้าย ไม่มีให้เสียแล้ววะ”



ฉากที่ 8 กอล์ฟพาดอนมากู้เงินจากเสียสัจจา
 “ดอกร้อยละ 15 แล้วอย่าคิดเบี้ยวนะเว้ย ไม่งั้นจะได้รู้ว่า นรกมันเป็นยังไง”



ฉากที่ 9 “ถ้าไม่กล้าเสียง มห้วงเราสองคนจึงแน่ ได้มา เอ็งจะได้ใช้ชีวิตปกติ”
“ชีวิตปกติเธออ ไม่มีเว้ย...ก็ลงไปกับเอ็งจนหมดแล้ว นี่ไง”



ฉากที่ 10 “ตกลงที่เล่ามา ไม่ได้ฟังใช่ไหม”
“ฟังสิ แล้วก็รู้ผลคือนั่นด้วย แพ้ใช่ไหมละ”



ฉากที่ 10 ตอนจับคนส่งพิซซ่าเป็นตัวประกันอีกคน

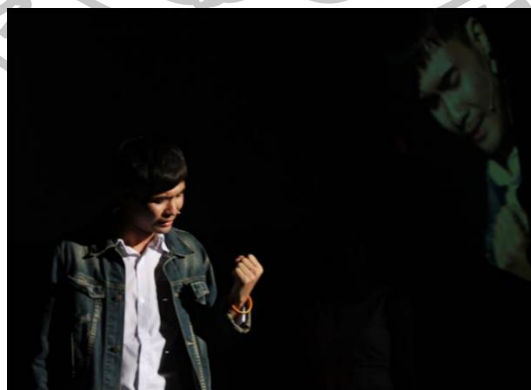
เตี้ยและคนส่งพิซซ่าพยายามแย่งปืนเพื่อหลบหนี แต่ไม่ประสบความสำเร็จ



ฉากที่ 10 แปะกลับมาเจอ รู้ว่ตอนไปปล้นร้านทองเพื่อใช้หนี้ กอล์ฟมาเตือนให้ตอนนี้
เสียสัจจากตามมาทวงหนี้เห็นตอนกำลังลักกระเป๋าจึงพักการชำระหนี้ให้กับตอน



ฉากที่ 10 ตอนยอมบปล่อยเตี้ยกับคนสงพิชซ่าให้เป็นอิสระ
ตอนขอโทษแปะกับเรื่องทุกอย่างที่ทำลงไป



ฉากที่ 10 “เมื่อโลก โกรธ หลงผจญ
ต้องฝัน ต้องทน ต้องข่มเอาไว้
กิเลสที่ครอบงำใจ ปลดทุกขให้หายด้วยใจเราเอง”



ฉากที่ 11 ตอนยอบมอบตัวกับตำรวจพร้อมคืนของกลาง ตำรวจเห็นของกลางเป็นทองมากมาย
“ถ้าหายไปสักเส้นสองเส้น จะมีใครรู้มั๊ยนะ..”



ฉากที่ 11 สมุทัยปรากฏตัว
“นี่เจ้ากังวลกับเรื่องอันใด
นี่เจ้าลี้ภัยอยู่ไซ้มั๊ย...”

ภาพที่ 30 ภาพการแสดงบนเวที ฉากที่11

13 เครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามเพื่อถามความคิดเห็นของผู้ชมโดยมีส่วนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไป ส่วนบุคคล 1 หน้า และแยกเป็นส่วนที่ 2 ความเข้าใจเมื่อรับชมละครจบลงจำนวน 12 ข้อ 1 หน้า และส่วนที่ 3 ความพึงพอใจเมื่อได้รับชมละครเวทีจำนวน 19 ข้อ 2 หน้า โดยได้ร่างแบบสอบถามแล้วนำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญคืออาจารย์ที่ปรึกษาทั้งท่านคือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ คุรุทเสน และรองศาสตราจารย์ปรีชาปั้นกล้า ดังนี้

แบบสอบถาม

เรื่อง ความเข้าใจในเนื้อหาและความพึงพอใจของผู้ชมละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน “วิญญูและมายา” รอบ 16.00 น. วันที่ 20 เมษายน 2559 ณ.หอประชุมอาคาร 1 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย X ลงใน ตามความเป็นจริง

1. เพศ

.....ชาย

.....หญิง

2. อายุ

.....ต่ำกว่า 20 ปี

.....20-39 ปี

.....40 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

.....ต่ำกว่าปริญญาตรี

.....ปริญญาตรี

.....สูงกว่าปริญญาตรี

4. อาชีพ

.....นักเรียน/นักศึกษา

.....พนักงานบริษัทเอกชน

.....พนักงานรัฐวิสาหกิจ

.....ข้าราชการ

.....ประกอบธุรกิจส่วนตัว

.....อื่นๆ

5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

.....ต่ำกว่า 10,000 บาท

.....10,001-30,000 บาท

.....สูงกว่า 30,000 บาท

6. สถานภาพ

.....โสด

.....สมรส

.....หย่าร้าง/ แยกกันอยู่/ หม้าย



ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความเข้าใจในเนื้อหาของผู้ชมละครเวที เรื่อง จิตตนคร ตอน” วัฏฏะและมายา” รอบ 16.00 น. วันที่ 20 เมษายน 2559 ณ.หอประชุม อาคาร 1 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย X ลงในตารางแต่ละข้อ เพียงช่องเดียว ให้ตรงความเป็นจริงมากที่สุด

ตารางที่ 3 แบบทดสอบความเข้าใจ

ความเข้าใจในเนื้อหาละครเวที เรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา”	ระดับความเข้าใจ		
	เข้าใจ	เข้าใจบ้าง	ไม่เข้าใจ
1. ท่านมีความเข้าใจในเนื้อหาของละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” ที่ได้นำเสนอหรือไม่			
2. ท่านมีความเข้าใจในเรื่องของลำดับเวลาในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” ที่ท่านชมหรือไม่			
3. ท่านมีความเข้าใจในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” หรือไม่			
4. ท่านมีความเข้าใจในบุคลิกของตัวละครละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” หรือไม่			
5. ท่านมีความเข้าใจในการกระทำของ “ตอน” ในละครเวทีเรื่องจิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” หรือไม่			
6. ท่านมีความเข้าใจถึง “วัฏฏะ” ที่ละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” นำเสนอหรือไม่			
7. ท่านมีความเข้าใจถึง “มายา” ที่ละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” นำเสนอหรือไม่			
8. ท่านมีความเข้าใจในตัวละคร “สมุทัย” ที่ละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” นำเสนอหรือไม่			
9. ท่านมีความเข้าใจในตัวละคร “โทสะ” ที่ละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” นำเสนอหรือไม่			
10. ท่านมีความเข้าใจในตัวละคร “โมหะ” ที่ละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” นำเสนอหรือไม่			
11. ท่านมีความเข้าใจในตัวละคร “โลภะ” ที่ละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” นำเสนอหรือไม่			
12. ท่านมีความเข้าใจถึงวิธีแก้ปัญหา ที่ละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา” ได้นำเสนอหรือไม่			

- ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ชมละครเวที เรื่อง จิตตนคร
 ตอน ” วัฏฏะและมายา” รอบ 16.00 น. วันที่ 20 เมษายน 2559 ณ.หอประชุม
 อาคาร 1 ชั้น 4 มหาวิทยาลัย ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย X ลงในตารางแต่ละข้อ เพียงช่องเดียว ให้ตรงความเป็นจริง
 มากที่สุด โดยมีลำดับความพึงพอใจสูงสุด = 5, ความพึงพอใจมาก = 4, ความพึง
 พอใจปานกลาง = 3, ความพึงพอใจเล็กน้อย = 2, ไม่พึงพอใจ = 1

ตารางที่ 4 แบบทดสอบความพึงพอใจ

ความพึงพอใจในละครเวที เรื่อง จิตตนคร ตอน ”วัฏฏะและ มายา”	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ความน่าสนใจของเนื้อหาในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน ”วัฏฏะและมายา”					
2. วิธีการนำเสนอของละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน ”วัฏฏะ และมายา”					
3. การสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา”					
4. การแก้ไขและคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้นของละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน ”วัฏฏะและมายา”					
5. การลำดับเหตุการณ์ในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน ”วัฏฏะและมายา”					
6. ข้อคิดที่ได้รับจากละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน “วัฏฏะ และมายา”					
7. การแสดงของนักแสดงทั้งหมด ในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน ”วัฏฏะและมายา”					
8. การแสดงของนักแสดงหลัก ในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน ”วัฏฏะและมายา”					
9. การแสดงของนักแสดงสมทบ ในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน ”วัฏฏะและมายา”					
10. ความเหมาะสมในการคัดเลือกตัวแสดงในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน”วัฏฏะและมายา”					

ตารางที่ 4 แบบทดสอบความพึงพอใจ (ต่อ)

11. ระบบแสง สี เสียง ในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน "วิญญูและมายา"					
12. ความเหมาะสมของฉาก ในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน "วิญญูและมายา"					
13. เสื้อผ้าและการแต่งหน้าของละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน "วิญญูและมายา"					
14. ความยาว ของละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน "วิญญูและมายา"					
15. ความสนุกสนานที่ได้รับ ในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน "วิญญูและมายา"					
16. ความประทับใจ ในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน "วิญญูและมายา"					
17. การเหมาะสมของเนื้อหาในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน "วิญญูและมายา"					
18. ความชัดเจนในการสื่อสาร ในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน "วิญญูและมายา"					
19. ความเหมาะสมในการใช้ภาษา ในละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน "วิญญูและมายา"					

ผู้เชี่ยวชาญทั้งสองท่านได้ให้คำปรึกษาและแนะนำว่า แบบสอบถามมีความยาวมากเกินไป ทำให้ผู้ทำแบบสอบถาม อาจตอบไม่ตรงกับข้อเท็จจริงเพราะเนื่องจากไม่ประสงค์ในการใช้เวลาไปกับการพิจารณาข้อมูลมากนัก หรืออาจหลีกเลี่ยงไม่ทำเลย ทำให้เสียโอกาสในการเก็บรวบรวมข้อมูล ควรตัดทอนให้สั้นลงและคงไว้ซึ่งเนื้อหาที่จำเป็นและสำคัญต่อการวิจัยเท่านั้น ผู้วิจัยจึงได้นำไปปรับแก้ไขเหลือเพียง 2 หน้าโดยแยกเป็นหน้าแรกประกอบไปด้วยส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคล และส่วนที่ 2 แบบสอบถามในส่วนของความเข้าใจในเนื้อหา จำนวน 6 ข้อ ในหน้าเดียวกัน โดยให้กาเครื่องหมาย X ลงในตาราง เข้าใจมาก เข้าใจบ้าง หรือไม่เข้าใจ และส่วนที่ 3 ความพึงพอใจจำนวน 13 ข้อ พร้อมข้อเสนอแนะ 1 หน้า ให้เลือกคำตอบโดยทำเครื่องหมาย X ลงในตารางแต่ละข้อ เพียงช่องเดียว ให้ตรงความเป็นจริงมากที่สุด โดยมีลำดับความพึงพอใจสูงสุด = 5, ความพึงพอใจมาก = 4, ความพึงพอใจปานกลาง = 3, ความพึงพอใจเล็กน้อย = 2 และไม่พึงพอใจ = 1 ตามตัวอย่างดังนี้

ตารางที่ 5 แบบสอบถามความเข้าใจที่แก้ไขแล้ว หน้าที 1

แบบสอบถาม			
เรื่อง	ความเข้าใจในเนื้อหาและความพึงพอใจของผู้ชมละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน “วิญญูและมายา” รอบ 16.00 น. วันที่ 20 เมษายน 2559 ณ.หอประชุม อาคาร 1 ชั้น 4 มหาวิทยาลัย ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา		
ส่วนที่ 1	ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม		
คำชี้แจง	โปรดทำเครื่องหมาย X ลงใน..... ตามความเป็นจริง		
1. เพศชายหญิง	
2. อายุต่ำกว่า 20 ปี20-39 ปี40 ปีขึ้นไป
3. ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีปริญญาตรีสูงกว่าปริญญาตรี
4. อาชีพนักเรียน/ นักศึกษาพนักงานบริษัทเอกชนข้าราชการ
พนักงานรัฐวิสาหกิจประกอบธุรกิจส่วนตัวอื่นๆ
5. สถานภาพโสดสมรสหย่าร้าง/ แยกกันอยู่/ หม้าย
ส่วนที่ 2	ความเข้าใจในเนื้อหา		
คำชี้แจง	โปรดทำเครื่องหมาย X ลงในตารางแต่ละข้อ เพียงช่องเดียว ให้ตรงความเป็นจริงมากที่สุด		
		ระดับความเข้าใจ	
ความเข้าใจเกี่ยวกับละครเวที เรื่อง จิตตนคร ตอน”วิญญูและมายา”	เข้าใจ	เข้าใจบ้าง	ไม่เข้าใจ
1. เนื้อหาของละครเวที			
2. บุคลิกของตัวละคร			
3. ประเด็นที่ต้องการนำเสนอ			
4. ท่านมีความเข้าใจถึง “วิญญู” ที่ละครได้นำเสนอหรือไม่			
5. ท่านมีความเข้าใจถึง “มายา” ที่ละครได้นำเสนอหรือไม่			
6. ท่านมีความเข้าใจในตัวละคร “สมุทัย โทสะ โมหะ โลภะ” ที่ละครได้นำเสนอหรือไม่			

ตารางที่ 6 แบบสอบถามความพึงพอใจที่แก้ไขแล้ว หน้าที2

ส่วนที่ 3 ความพึงพอใจของผู้ชม		ระดับความพึงพอใจ				
คำชี้แจง		5	4	3	2	1
โปรดทำเครื่องหมาย X ลงในตารางแต่ละข้อ เพียงช่องเดียว ให้ตรงความเป็นจริงมากที่สุด โดยมี ลำดับความพึงพอใจสูงสุด = 5, ความพึงพอใจมาก = 4, ความพึงพอใจปานกลาง = 3, ความพึงพอใจเล็กน้อย = 2, ไม่พึงพอใจ = 1						
ความพึงพอใจในละครเวที เรื่อง จิตตนคร ตอน”วิญญูะและมายา”						
1. ความเหมาะสมในการคัดเลือกตัวแสดง						
2. การแสดงของนักแสดงทั้งหมด						
3. ฉาก แสง สี เสียง						
4. เสื้อผ้าและการแต่งหน้า						
5. ความเหมาะสมในการใช้ภาษา						
6. ความชัดเจนในการสื่อสาร						
7. ความยาว ของละคร						
8. ความเหมาะสมของเนื้อหา						
9. ความน่าสนใจของเนื้อหา						
10. วิธีการนำเสนอ						
11. การสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้น						
12. ข้อคิดที่ได้รับ						
13. ความประทับใจ						
ข้อเสนอแนะ						
.....						
.....						
.....						

และจากการจัดแสดง ไปเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2559 ได้แจกแบบสอบถามที่แก้ไข
สมบูรณ์แล้วทั้งสิ้น 500 ชุด มีผู้ตอบกลับมาทั้งหมดจำนวน 128 ชุด

13 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลตัวอย่างที่เก็บรวบรวมมาได้จำนวน 128 ชุด ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วมาทำการวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

13.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 7 แสดงลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนและร้อยละ

ลักษณะทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	52	40.6
หญิง	76	59.4
2. อายุ		
ต่ำกว่า 20 ปี	53	41.4
20 – 39 ปี	70	54.7
40 ปีขึ้นไป	5	3.9
3. การศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	25	19.5
ปริญญาตรี	99	77.3
สูงกว่าปริญญาตรี	4	3.1
4. อาชีพ		
นักเรียน/นักศึกษา	123	96.1
พนักงานบริษัทเอกชน	2	1.6
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	1	0.8
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	2	1.6
5. สถานภาพ		
โสด	124	96.9
สมรส	3	2.3
หย่าร้าง/แยกกันอยู่/หม้าย	1	0.8
รวม	128	100

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 59.4 เป็นผู้หญิง และร้อยละ 40.6 เป็นผู้ชาย ส่วนใหญ่มีอายุ 20 – 39 ปี โดยคิดเป็นร้อยละ 54.7 รองลงมาร้อยละ 41.4 มีอายุน้อยกว่า 20 ปี และกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 3.9 คือผู้ที่มีอายุมากกว่า 40 ปี ทางด้านการศึกษาผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวนร้อยละ 77.3 รองลงมาคือต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 19.5 และผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรีมีจำนวนน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 3.1 และผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 96.1 เป็นนักเรียนหรือนักศึกษา มีผู้ประกอบการอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน พนักงานรัฐวิสาหกิจ และธุรกิจส่วนตัว เพียงร้อยละ 1.6 ร้อยละ 0.8 และร้อยละ 1.6 ตามลำดับด้านสถานภาพส่วนใหญ่ร้อยละ 96.9 มีสถานภาพโสด ผู้ที่สมรสและหย่าร้างหรือแยกกันอยู่หรือหม้ายมีเพียงร้อยละ 2.3 และร้อยละ 0.8 ตามลำดับ

13.2 ความเข้าใจในเนื้อหา

ตารางที่ 8 แสดงถึงความเข้าใจเนื้อหาของกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนและร้อยละ

ความเข้าใจเกี่ยวกับละครเวที เรื่อง จิตตนคร ตอน “วิญญู และมายา”	ระดับความเข้าใจ			ค่าเฉลี่ย	S.D.
	เข้าใจ	เข้าใจบ้าง	ไม่เข้าใจ		
1. เนื้อหาของละครเวที	77.3% (99)	22.7% (29)	0	2.77	0.420
2. บุคลิกของตัวละคร	71.9% (92)	28.1% (36)	0	2.72	0.451
3. ประเด็นที่ต้องการนำเสนอ	73.4% (99)	25.8% (3)	0.8 (1)	2.73	0.465
4. ท่านมีความเข้าใจถึง “วิญญู” ที่ละครได้นำเสนอ หรือไม่	61.7% (79)	36.7% (47)	1.6% (2)	2.60	0.523
5. ท่านมีความเข้าใจถึง “มายา” ที่ละครได้นำเสนอ หรือไม่	71.9% (92)	27.3% (35)	0.8% (1)	2.71	0.472
6. 4. ท่านมีความเข้าใจถึง “สมุทัย โทสะ โมหะ โลภะ” ที่ละครได้นำเสนอหรือไม่	67.2% (86)	32% (41)	0.8% (1)	2.66	0.490
รวม				2.7	0.470

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเข้าใจในเนื้อหาในระดับเข้าใจในทุกหัวข้อ โดยมีความเข้าใจในส่วนของเนื้อหาละครเวทีมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 2.77 รองลงมาคือความเข้าใจในประเด็นที่ต้องการจะสื่อ มีค่าเฉลี่ย 2.73 อันดับถัดมามีค่าเฉลี่ย 2.72 คือความเข้าใจในบุคลิกของตัวละคร สำหรับหัวข้อที่มีค่าเฉลี่ยความเข้าใจน้อยที่สุดคือความเข้าใจถึง “วิถุฏฐะ” ที่ละครได้นะเสนอ มีค่าเฉลี่ย 2.60 โดยที่ส่วนที่ 2 มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.7

13.3 ความพึงพอใจของผู้ชม

ตารางที่ 9 แสดงความพึงพอใจของผู้ชมตามจำนวนและร้อยละ

ความพึงพอใจในละครเวที เรื่อง จิตตนคร ตอน “วิถุฏฐะและมายา”	ระดับความพึงพอใจ					ค่าเฉลี่ย	S.D.
	5	4	3	2	1		
1. ความเหมาะสมในการ คัดเลือกตัวแสดง	43% (55)	52.3% (67)	4.7% (6)	0	0	4.38	0.577
2. การแสดงของนักแสดง ทั้งหมด	37.5% (48)	55.5% (71)	7% (9)	0	0	4.30	0.596
3. ฉาก แสง สี เสียง	36.7% (47)	46.9% (60)	14.1% (18)	2.3% (3)	0	4.18	0.757
4. เสื้อผ้าและการแต่งหน้า	32% (41)	53.9% (69)	11.7% (15)	1.6% (2)	0.8% (1)	4.15	0.743
5. ความเหมาะสมในการใช้ ภาษา	40.6% (52)	49.2% (63)	9.4% (12)	0.8% (1)	0	4.30	0.668
6. ความชัดเจนในการ สื่อสาร	43.8% (56)	45.3% (58)	10.2% (13)	0.8% (1)	0	4.32	0.687
7. ความยาวของละคร	40.6% (52)	50.8% (65)	8.6% (11)	0	0	4.32	0.627
8. ความเหมาะสมของ เนื้อหา	46.9% (60)	45.3% (58)	6.2% (8)	1.6% (2)	0	4.38	0.676

ตารางที่ 9 แสดงความพึงพอใจของผู้ชมตามจำนวนและร้อยละ (ต่อ)

9. ความน่าสนใจของเนื้อหา	51.6% (66)	39.1% (10)	7.8% (10)	1.6% (2)	0	4.41	0.704
10. วิธีการนำเสนอ	47.7% (61)	44.5% (57)	6.2% (8)	0.8% (1)	0.8% (1)	4.38	0.710
11. การสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้น	58.6% (75)	34.4% (44)	4.7% (6)	2.3% (3)	0	4.49	0.699
12. ข้อคิดที่ได้รับ	55.5% (71)	39.8% (51)	3.9% (5)	0.8% (1)	0	4.50	0.615
13. ความประทับใจ	63.3% (81)	30.5% (39)	5.5% (7)	0.8% (1)	0	4.56	0.637
ภาพรวม						4.36	0.669

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่าผู้ชมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดในระดับนี้ ดังต่อไปนี้ ความเหมาะสมในการคัดเลือกตัวแสดง การแสดงของนักแสดงทั้งหมด ความเหมาะสมในการใช้ภาษา ความชัดเจนในการสื่อสาร ความยาวของละคร ความเหมาะสมของเนื้อหา ความน่าสนใจของเนื้อหา วิธีการนำเสนอ การสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้น ข้อคิดที่ได้รับ และความประทับใจ โดยหัวข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือความประทับใจ มีค่าเฉลี่ย 4.56 รองลงมาคือข้อคิดที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย 4.50 อันดับถัดมาคือการสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.49 สำหรับหัวข้อที่ได้รับระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุดคือ ฉาก แสง สี เสียง และเสื้อผ้าและการแต่งหน้า มีค่าเฉลี่ย 4.18 และ 4.15 ตามลำดับ รวมทั้งหมดผู้ชมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.36

บทที่ 5

สรุป และข้อเสนอแนะ

1 สรุปผลการวิจัย

จากการทดลองจัดแสดงละครเวทีเรื่อง จิตตนคร ตอน วัฏฏะและมายาไปเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2559 ณ อาคาร 1 ชั้นที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบว่าได้รับความสนใจจากผู้รับชมส่วนใหญ่ตามกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นจำนวนมาก นอกเหนือจากการตอบแบบสอบถามแล้ว ยังได้รับความชื่นชมและพูดถึงความสนุกหลังชมละครจบ จากการสุ่มสอบถามผู้รับชมบางส่วน ทุกคนเข้าใจถึงประเด็นที่ละครได้นำเสนอ และจดจำถึงบุคลิกตัวละครหลักจากจิตใต้สำนึกได้ นับว่าประสบความสำเร็จตามประสงค์กับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการปลูกฝังให้รับรู้ถึงหลักธรรมปรัชญาคำสอนได้โดยไม่รู้สึกรำคาญ สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ตามสมมติฐาน

2 ข้อค้นพบ

ผู้วิจัยได้ค้นพบว่า การออกแบบสามารถใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากกว่าความสุนทรีย์ะ ทั้งยังสามารถเข้าไปแทรกอยู่ในทุกสิ่งรอบตัว ไม่จำกัดอยู่เพียงมิติใดมิติหนึ่ง ผู้วิจัยเห็นว่าทุกศาสตร์และทุกสาขาล้วนมีการออกแบบเข้าไปเป็นองค์ประกอบทั้งสิ้นทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม สามารถแก้ไขเรื่องยากเช่น วิทยาศาสตร์ ศาสนา ปรัชญาให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ทั้งยังช่วยจัดกระบวนการทางความคิดให้เป็นระบบและส่งเสริมจินตนาการได้อย่างไม่จำกัด ทั้งยังค้นพบว่าการออกแบบสามารถเป็นหรือสร้างตนเองเป็นสื่อ (Media) ได้อย่างแข็งแกร่งและสามารถพัฒนาและต่อยอดได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

3 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

จากการจัดแสดงละครเรื่อง จิตตนคร ตอน วัฏฏะและมายาเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2559 ณ อาคาร 1 ชั้นที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เวลา 16.00 น. ได้เรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญไปรับชมจำนวนหนึ่งและได้รับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขหากมีโอกาสได้จัดแสดงครั้งต่อไปหรือให้แก้ไขและบันทึกไว้เป็นข้อมูลเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ค้นคว้าท่านอื่นๆในอนาคตดังนี้

ดร.สุธานศ เพชรโปรี

ผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธ รับชมเมื่อวันที่ 19 เมษายน 2559 ซึ่งเป็นวันซ้อมใหญ่พร้อมระบบแสง เสียง ฉาก เสื้อผ้า ยกเว้นการแต่งหน้า ทำผม ได้ให้ความเห็นไว้ว่า เนื้อเรื่องและการแสดงไม่ติดขัด มีความเข้าใจและตรงตามเป้าหมาย แต่อยากให้ปรับปรุงเรื่องการออกเสียงของนักแสดงในฉากสำคัญคือฉากที่ 6 ตอนเปิดตัวละคร สมุทัย อยากให้มีความชัดเจน เพราะเป็นการแนะนำให้คนดูรู้จักตัวละครที่เป็นจุดหักเหทางความคิด (Turning Point) ของ “ตอน” ตัวละครหลัก เนื่องจากการแนะนำตัวของตัวละคร สมุทัย เป็นบทร้องพร้อมดนตรี ผู้วิจัยในฐานะผู้ประพันธ์บท ประพันธ์เนื้อร้องและกำกับการแสดง จึงแก้ไขโดยการให้นักแสดงร้องบิตตัวโน้ตให้ตรงกับวรรณยุกต์มากขึ้นในวันแสดงจริง

นางสาวอมรสุดา กาญจนภี

ผู้เชี่ยวชาญด้านการประพันธ์เพลงจากค่ายโมโน มิวสิค มาชมการแสดงในวันซ้อมใหญ่ที่ 19 เมษายน 2559 เช่นกัน มีความคิดเห็นสอดคล้องกับดร. สุธานศ เพชรโปรี ทั้งยังได้ช่วยแก้ไขเนื้อร้องท่อนสุดท้ายสำหรับสรุปเนื้อเรื่องและแนวทางการควบคุมจิตใจตามแนวทางของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ในฉากที่ 10 ให้สละสลวยยิ่งขึ้น ใจความดังนี้

ทุกข์กับทุกอารมณ์ ต้องอดทน

อย่าสับสน ลังเลใจ

เมื่อโลก โกรธ หลงผจญ

ต้องฝืน ต้องทน ต้องข่มเอาไว้

กิเลสที่ครอบงำใจ

ดับทุกข์ให้หายด้วยใจเราเอง

รองศาสตราจารย์ ดร. ร.ต.อ.อนุชา แพ่งเกษร

ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบตกแต่งภายใน อยากให้ปรับปรุงงานออกแบบบุคลิกของ โลกะ โทสะ และโมหะ ให้แสดงความเป็นตัวตนของแต่ละตนให้ชัดเจนมากขึ้น ให้สามารถรู้สึกได้จากการมองเห็นโดยทันทีถึงอารมณ์ดิบที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครทั้งสาม เนื่องจากการแสดงได้แสดงจบลงไปแล้ว ทางผู้วิจัยจึงแก้ไขเป็นภาพร่าง และจัดทำเพื่อบันทึกไว้ เพื่อให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ยังให้ข้อคิดเห็นถึงการเข้าถึงของผู้ชมต่อสื่อละครเวที ว่าอาจเข้าถึงได้ยากจากข้อจำกัดเรื่องค่าใช้จ่ายในการรับชม สถานที่จัดแสดง ความพร้อมในการจัดแสดง และไม่สามารถ

เข้าถึงผู้บริโภคได้ในวงกว้างมากขึ้น และเสนอแนะให้ลองดัดแปลงใช้กับสื่ออื่น ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ได้มากที่สุด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ คุรุทเสน

ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ รับชมจากการแสดงจริงในวันที่ 20 เมษายน 2559 รอบ 16.00 น. ได้ให้ความเห็นว่า สีที่ใช้ในการสื่อความหมายตัวละคร โทสะ และโมหะ ยังไม่สื่อถึงบุคลิกของทั้งตัวละครทั้งสอง เนื่องจากการแสดงได้แสดงจบลงไปแล้ว ทางผู้วิจัยจึงแก้ไขเป็นภาพร่าง และจัดทำเพื่อบันทึกไว้ เพื่อให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และอยากให้ปรับให้เข้ากับผู้ชมในแต่ละกลุ่มที่แตกต่างออกไปเพื่อให้เกิดผลของการรับรู้ตามช่วงวัย

รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะประยุกต์ ได้ให้คำแนะนำว่าการออกแบบบุคลิกของโลภะ โทสะ และโมหะ ควรมีข้อมูลและที่มาของแนวความคิดในการออกแบบ เพื่อให้สอดคล้องกับบุคลิกของตัวละคร เนื่องจากการแสดงได้แสดงจบลงไปแล้ว ทางผู้วิจัยจึงแก้ไขเป็นภาพร่าง และจัดทำเพื่อบันทึกไว้ เพื่อให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ยังแนะนำให้ปรับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ให้เข้ากับบริบทของแต่ละสถานที่ รวมถึงใช้รูปแบบของศิลปะเข้าไปผสมผสานให้ชัดเจน (ในกรณีนี้ ผู้วิจัยได้ผสมผสานละครในรูปแบบละคร Expressionism) โดยใช้การแสดงอารมณ์และการสื่อความหมายในรูปแบบ Expressionist ให้มากขึ้น

รองศาสตราจารย์ประเสริฐ พิษยะสุนทร

ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ได้ให้ข้อคิดว่าละครควรปรับการแสดงให้เล่นที่ใดก็ได้โดยไม่ยึดติดกับสถานที่และเทคนิคที่ใช้ เพื่อให้สารที่ต้องการจะสื่อสามารถแพร่หลายไปในวงกว้างมากขึ้น และยังช่วยให้ละครในการแสดงแต่ละครั้งไม่เกิดความจำเจ

และอยากให้ปรับปรุงบุคลิกของตัวละครหลักให้มีความชัดเจนเพื่อให้การสื่อสารถึงผู้ชมเกิดพลังและเป็นที่ยึดจำมากขึ้น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามมิติ สุขบรรจง

ผู้เชี่ยวชาญด้านละครและการแสดง ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการผสมผสานการแสดงในรูปแบบ Realism และทฤษฎีของ Bertolt Brecht เอาไว้ในลักษณะของศิลปะสมัยใหม่ (Post Modern) ว่าสามารถผสมผสานได้แต่ให้ระมัดระวังถึงความขัดแย้งของทั้งสองทฤษฎี อาจทำให้เกิดข้อสงสัยและทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน

รายการอ้างอิง

- ซ์ชวาลย์ เรื่องประพันธ์. (2543). **สถิติพื้นฐานพร้อมตัวอย่างการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม Minitap SPSS และ SAS**. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ณัฐนันต์ สิปปภากุล. (2555). (003) ชิกมันต์ พรอยด์ : บิดาแห่งจิตวิเคราะห์. เข้าถึงเมื่อ 22 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก art-culture-academy2.blogspot.com/2012/09/003.htm?m=1
- ธนารักษ์ แสนธนู. (2557) **องค์ประกอบศิลป์**. เข้าถึงเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2558 เข้าถึงได้จาก http://tanaraksantanoo.blogspot.com/2014/08/blog-post_21.html
- นพมาศ ศิริกายะ และคณะ. (2529). **ศิลปะการละครเบื้องต้น ตอน 2**. หนังสือเรียนศิลปกรรม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ประมะ สตะเวทิน. (2529). **หลักนิเทศศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระครูกาญจนกิจโสภณ (ทนากร วรญาโณ). (2557). “การพัฒนาการเผยแผ่พระพุทธศาสนาด้วยสื่อวิทยุกระจายเสียง.” **วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์** 2, 1, มกราคม: 59-71
- พารณี เจียรเกียรติ. (2552). “ศึกษาแนวคิดเรื่องจิตตนครของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาพุทธศาสตร์และศิลปะแห่งชีวิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พิเชษฐ กลั่นชื่น. (2555). “**เขาเรียกผม นักทำลาย**.” เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก info.gotomanager.com/news/details.aspx?id=94370
- วรรณขวัญ พลจันทร์. (2557). “วิเคราะห์การสร้างผลงานการแสดง ตามทฤษฎีการละครของ Bertolt Brecht.” **ศิลปกรรมสาร** 9, 1, มกราคม: 167-183.
- วุฒิชัย ผาสุกกานนท์. (2541). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมรายการพระพุทธศาสนาทางโทรทัศน์ ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร**. เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก www.tnrr.in.th/2558/?page=result_search&record_id=324372
- สดใส พันธุมโกมล.(2550). **โครงการเผยแผ่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์**. ในปริทัศน์ศิลปการละคร. นพมาศ แวหวงส์ (บรรณาธิการ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, (2556ก). **จิตตนคร**. กรุงเทพฯ: สาละพิมพ์การ

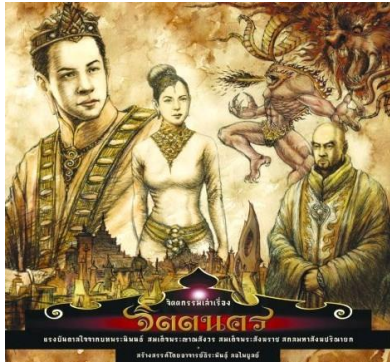
- _____.(2556ข). **จิตตนคร**. รวบรวมและจัดพิมพ์โดย พระศากยวงศ์วิสุทธิ์. กรุงเทพฯ: สาสะพิมพ์การ
- สมภพ เพ็ญจันทร์. (2555). **การละครตะวันตก**. เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2559. เข้าถึงได้จาก http://sompophphenchan.blogspot.com/2012/04/blog-post_4707.html
- สารภี วีรกุล. (2527). **ศิลปะการแสดง6**. เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2559. เข้าถึงได้จาก drama-study.blogspot.com/2014/09/blog-post_21.html?m=1
- สุรัชชัย ห้วนแก้ว และกนกพรรณ อยู่ชา. (2552). **ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย บนความหลากหลายและลับสน**. กรุงเทพฯ: สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรุณีประภา หอมเศรษฐี. (2530). **การสื่อสารมวลชนเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัมพิกา (หาญพานิช) ศิริสุวัฒน์. (2557). **จิตตนคร นิยายเรื่องแรกเรื่องเดียวของสมเด็จพระสังฆราช**. เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก ac127.wordpress.com/2014/06/03/จิตตนคร-นิยายเรื่องแรก/
- อ็อพ อาร์ต Op Art. (2009). **Optical Art** เข้าถึงเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2558 เข้าถึงได้จาก <http://www.designer.co.th/1347>
- Alienation Effect. (2014). **The Editors of Encyclopedia Britannica**. เข้าถึงเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก <http://global.britannica.com/topic/alienation-society>
- Artist by Movement: Optical Art 1950's to 1960's. **Optival Art**. เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.artcyclopedia.com/history/optical.html>
- Berlo's SMCR Model of Communication. (2010). **Communication Theory**. เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://communicationtheory.org/berlos-smcr-model-of-communication/>
- Brecht, B. (1977). Brecht on Theatre: **The Development of as Aesthetic**. Willett, J. (ed. & trans.). New York: Hill and Wang
- Chakrit Limmani. (2556). **จิตตนคร (วิดิทัศน์จิตรกรรม)**. เข้าถึงเมื่อ 3 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=DQT3eGHZP-8>
- Panyar rk. (2555). **“ทฤษฎีการสื่อสาร”**. เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.gotoknow.org/posts/491949%20>

Staffnut. (2553). “ศิลปะออป อาร์ต (OP. Art).” เข้าถึงเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก [http://learning.eduzones.com/66595/ศิลปะ%20ดนตรี/ศิลปะออปอาร์ต%20\(OP.Art](http://learning.eduzones.com/66595/ศิลปะ%20ดนตรี/ศิลปะออป%20อาร์ต%20(OP.Art)

Voice tv 21. (2557). การแสดงหุ่นสายเสมาจากนิพนธ์พระสังฆราช “จิตตนคร”. เข้าถึงเมื่อ 3 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://shows.voicetv.co.th/voice-news/10110.html>



ภาพประกอบ จิตรกรรมวิทัศน์ จิตตนคร โดยธีรพันธุ์ ลอไพบูลย์



ภาพที่ 31 จิตรกรรมวีดิทัศน์

ที่มา : Mind City จิตตนคร, เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2558, เข้าถึงได้จาก

www.youtube.com

ภาพประกอบหุ่นสายเสมา



ภาพที่32 หุ่นสายเสมา จิตตนคร

ที่มา : พุทธจินตนิทาน “จิตตนคร”, เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2558, เข้าถึงได้จาก

www.bia.or.th



ภาพที่33 หุ่นสายเสมา จิตตนคร

ที่มา : งานวัดลอยฟ้า มหรสพทางธรรมะ, เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2558, เข้าถึงได้จาก <https://prachachat.net>



ภาพที่34 หุ่นสายเสมา จิตตนคร

ที่มา : ชาวจิตตนคร, เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2558, เข้าถึงได้จาก www.bia.or.th

ตัวอย่างการเห็นผ่านแสงลักษณะต่าง ๆ



ภาพที่ 35 Gamma Rays

ที่มา : What H.G. Wells Got Wrong When He Predicted the Atomic Bomb, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก <https://io9.gizmodo.com>



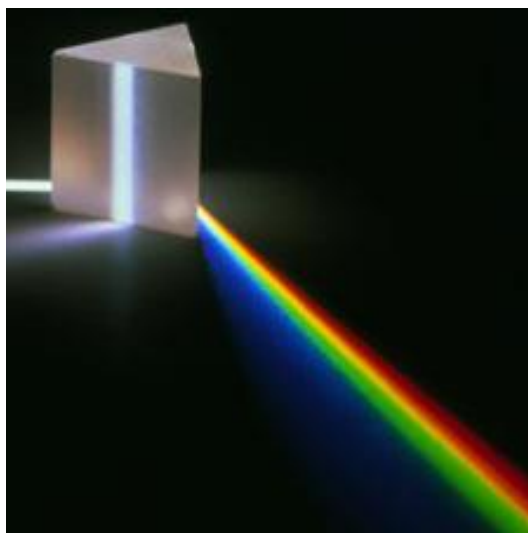
ภาพที่ 36 X-rays

ที่มา : **Bone X-ray**, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก www.radiologyinfo.org



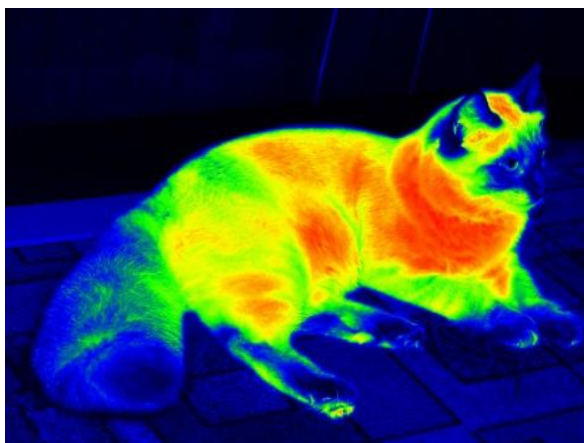
ภาพที่ 37 Ultraviolet

(ภาพโดยผู้วิจัย)



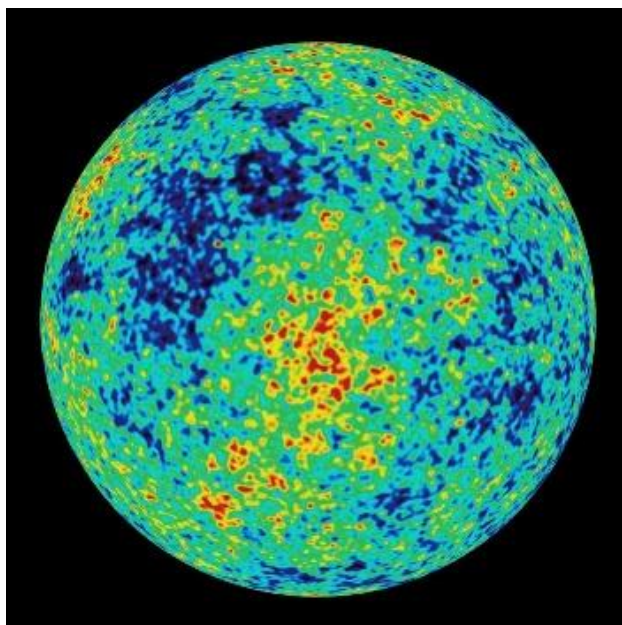
ภาพที่ 38 Visible Color

ที่มา : BBC-GCSE Bitesize: **What is a spectrum**, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก www.bbc.co.uk



ภาพที่ 39 Infrared

ที่มา : **Under the Right Conditions, Humans Can See Infrared**, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก <https://io9.gizmodo.com>



ภาพที่ 40 Microwave

ที่มา : **Microwaves-Mission:Science**, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก

<https://missionscience.hq.nasa.gov>



ภาพที่ 41 Radio Frequency

ที่มา : **Widescreen hd abstract desktop**, เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก

www.techagesite.com

บทละครที่ใช้ในการแสดงละครเวทีเรื่องจิตตนคร ตอนวิญญูและมายา

บทละครเรื่อง จิตตนคร

โดย เอกกรรณ คุ่มพร้อมบุญ

OS “ในบรรดาสิ่งประณีตพิสดารต่างๆ แห่งจิตตนครนั้น นครสามิ หรือเจ้าเมืองเป็น ความสำคัญที่สุด ไม่มีสิ่งใดสำคัญเท่า และเจ้าเมืองแห่งจิตตนครก็คือจิตนี้เอง หรือใจนี้เอง ใจเป็นใหญ่ ใจเป็นประธาน ทุกสิ่งสำเร็จได้ด้วยใจ คือการกระทำใดๆก็ตาม คำพูดใดๆก็ตาม จะดีหรือชั่ว จะเป็น การส่งเสริมหรือเป็นการทำลายจิตตนคร ก็ย่อมเนื่องมาจาก นครสามิ หรือจิต หรือใจ นั้นแหละเป็น สำคัญ (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)”

ฉากที่1 ริมถนน

กว

ผู้แสดง ตอนน/ เตี้ย/ ตำรวจ/ ชาวบ้าน 2-3 คน

เข้าฉาก ตอนวิ่งเข้ามาปะทะกับเตี้ยล้มลงกลางเวที ถูที่ตอนถื้อมาหล่นลงกับพื้น ตอนรีบลุก ขึ้นผลไป เตี้ยคว่ำมือไว้

เตี้ย เฮ้ย...อะไรวะ ชนคนอื่นล้มแล้วจะคิดจะไปงายๆเงี่ยนะ
 ดอน อะ...เอ่อ...ข ขอโทษครับพี่ ผมไม่ได้ตั้งใจ ผมกำลังรีบ

-ดอนหันกลับ เตี้ยดักเอาไว้

เตี้ย เดี๋ยว ทีหลังเดินหัดดูตาม้าตาเรือซะมั่ง ทางเดินไม่ได้มีไว้ให้วิ่ง
 ดอน ครับๆ ผมจะจำไว้ ผมไปก่อนนะครับ
 เตี้ย แล้วไอ้ของที่ทำตกไว้เนี่ย ไม่เอาหรือไง

-เตี้ยยื่นถุงที่เก็บจากพื้น ดอนรีบคว้า เตี้ยชักมือหลบ

เตี้ย ลูกลึลึกลอน คุณมีพิรุธนะเนี่ย ไปทำอะไรมา ไหนดูดี...ข้างในมีอะไร

-เตี้ยเปิดถุงออกดู ตกใจ หยิบสร้อยทองหลายเส้นขึ้นมา

เตี้ย เซรีดตด...ของแท้หรือเปล่าเนี่ย นี่ถ้าแกไม่ได้ปล้นเค้ามา ก็ต้องบ้าแน่ๆ
 พกทองใส่ถุงวิ่งไปมา...ร หรือว่าแก...

-ตำรวจวิ่งออกมา ดอนกับเตี้ยถอยกรูดไปอีกด้าน

ตำรวจ หยุดนะ ทั้งสองคนนั่นแหละ นึกแล้วว่าไม่ได้ทำคนเดียวแน่ๆ ที่แท้ก็นัด
 พรรคพวกเอาไว้เนี่ยเอง ยอมให้จับซะดีๆ

เตี้ย ค คุณตำรวจ ผม...ผมไม่เกี่ยวนะ ผมไม่รู้เรื่อง

ตำรวจ ไม่ต้องมาแก้ตัว หลักฐานคามือ เตรียมส่งของแล้วแยกย้ายกันหนี จะได้
 ไม่มีของกลางอยู่กับตัวไข่ม้อย

เตี้ย เฮ้ย...ไปกันใหญ่แล้ว ผมไม่เคยรู้จักไอ้หมอนี่ จะเป็นพวกเดียวกันได้ยังไง

ตำรวจ ถ้าไม่ใช่พวกเดียวกัน แสดงว่าแกกำลังปล้นมันต่อละสิ ไม่ต้องพูดมาก
 ส่งของกลางมาซะดีๆ แล้วมอบตัวซะ โทษหนักจะได้กลายเป็นเบา

-เตี้ยตกใจ มือหนึ่งยกเหนือหัว อีกมือค่อยๆยื่นของให้ตำรวจ

เตี้ย อย่าเพิ่งทำอะไรนะคุณตำรวจ ผมไม่รู้เรื่องจริงๆ มันวิ่งมาชนผมแล้วก็ทำอันนี้ตกไว้

ดอน ไม่ได้นะ....ผมจะโดนจับตอนนี้ไม่ได้

-ดอนโผล่เข้าล็อกคอเตี้ยจากด้านหลัง คิวักปืนมาจ่อเตี้ยเป็นตัวประกัน

-ชาวบ้านเริ่มเข้ามามุง

ตำรวจ นั่นแกคิดจะทำอะไร ปล่อยตัวประกันเดี๋ยวนี้นะ

ดอน วางปืนลงคุณตำรวจ แล้วถอยไป อย่าให้ผมต้องทำอะไรรุนแรง

-ดอนขึ้นไถปืน เตี้ยตาเหลือก

เตี้ย เฮียยยย...อย่างะเว้ย ค่อยพูดค่อยจากันก็ได้ เอาทองของแกคืนไป แล้วปล่อยขึ้นไปเถอะ นะ นะ

ดอน เจียบไปเลย...วางปืนลงเร็วเข้า ก่อนที่ผมจะหมดความอดทน เร็วเข้าสิ...

-ดอนกวาดปืนไปทางชาวบ้าน ชาวบ้านหวีดร้อง หลบไปมา

ชาวบ้าน(วิตว้าย...)

ตำรวจ ได้ๆ

-ตำรวจวางปืนลงกับพื้น

ดอน ส่งปืนมานี่ เร็ว

-ตำรวจสไลด์ปืนไปให้ดอน

ดอน เก็บปืนขึ้นมา และอย่าตุงตึก

-ตอนกดเตี้ยลงไปให้หีบป็น

ตำรวจ ปล่อยตัวประกัน แล้วมอบตัวซะ กำลังเสริมกำลังมา ยิ่งไงก็หนีไม่รอดหรอก
 ดอน ยิ่งไงผมก็ไม่ยอมโดนจับแน่ ถอยไป และอย่าตามมานะ
 เตี้ย ปล่อยขึ้นไปเหอะ แกเอาขึ้นไปด้วยจะทำให้แกหนีลำบากนะ
 ดอน ไม่ต้องพูดมาก ตามมาดีๆ อย่าดี้น เพราะถ้าแกดี้น นิ้วชั้นอาจจะกระตุกไป
 โดนโกป็นเข้าตอนไหนก็ไม่รู้นะเว้ย แบบนี้ไง ไป...

-ดอนยิงปืนไปที่ชาวบ้าน ชาวบ้าน1 ล้มลง ชาวบ้านที่เหลือหวีดร้อง หมอบลงกับพื้น

SFX ปังงงงง....
 ชาวบ้าน1 โอยยยยย....
 ชาวบ้าน(วีตว้าย...)

-ตอนลากเตี้ยออกจากฉากไป

ชาวบ้าน1 โอยยย...ช่วยด้วย ผมโดนยิง ต้องตายแน่ๆเลย โอยยยๆๆ

-ตำรวจเข้าไปตรวจดูชาวบ้าน1 ไม่เห็นบาดแผล ชาวบ้านคนอื่นไม่มีใครเป็นอะไร

-ชาวบ้าน1 ลุกขึ้น โลงใจ

ตำรวจ ไม่มีใครเป็นอะไรก็ดีแล้ว แยกย้ายกันไป อย่าขัดขวางการทำงานของ
 เจ้าหน้าที่

-ตำรวจวิ่งตามออกจากฉากไป ชาวบ้านแยกย้าย

-ดีมีไฟลง

-----/เปลี่ยนฉาก

ฉากที่2

บ้านดอน

กว.ตน.

ผู้แสดง	ดอน/ เตี้ย
เข้าฉาก	ดอนพาเตี้ยเข้ามาที่บ้านร้าง ยึดปืนและทองมาจากเตี้ย วางปืนตัวเองไว้ที่โต๊ะ
เตี้ย	แก...ไอ้ฆาตกร แกยิงคนพวกนั้นได้ยังไง เค้าไปทำอะไรให้แก
ดอน	ก็...ถ้าผมไม่ยิงชู่ไป จะเปิดทางให้เราหนีมาได้ยังไงเล่า
เตี้ย	ยิงชู่ทำไมต้องยิงใส่คนด้วย เค้าอาจจะตายก็ได้
ดอน	เค้าไม่ตายหรือหน้า ถ้าไม่เชื่อ ก็ลองยิงผมดู
-ดอนโยนปืนตัวเองให้เตี้ย เตี้ยหยิบขึ้นมา มือไม้สั่น รู้สึกเบาๆ	
ดอน	น้ำมันปืนปลอม มีแต่เสียง ไม่มีลูกหอก ผมใช้มันชู่ตอนปล้น แต่ตอนนี้ผมมีปืนของจริงละ อย่าพยายามทำอะไรบ้าๆละ
เตี้ย	จั้น...แกก็ปล่อยฉันไปเถอะ มีฉันอยู่ด้วยจะเป็นภาระเปล่าๆ
ดอน	ผมก็ไม่คิดจะฆ่าคุณหอก แต่ผมต้องแน่ใจก่อนว่าผมจะปลอดภัย ที่จริงถ้าคุณคืนของให้ผมตั้งแต่แรก ก็คงไม่ต้องมาตกกระไดพลอยโจนแบบนี้
เตี้ย	ฉันไม่คิดว่าแกจะเป็นโจรนี้หว่า ทำทาง...แกก็...ดูไม่เหมือนคนเลวโดย
สันดาน	
ดอน	ผมไม่ได้ตั้งใจจะทำแบบนี้หอก มันเป็นอารมณ์ชั่ววูบจริงๆ รู้ตัวอีกทีก็เป็น
แบบ	
	นี่แล้ว
เตี้ย	เฮอะ...โจรที่ไหนมันจะยอมสารภาพว่า ว่าเลวโดยสันดาน โดเป็นควาย
ขนาด	
	นี่ มีหะรอ ทำโดยไม่รู้ตัว
-ดอนแกล้งสายปืนไปมา	
ดอน	นั่นสิ บางทีปืนมันอาจจะลั่นโดยผมไม่รู้ตัวก็ได้ เรื่องมันเกิดเมื่อตอนที่ผมทะเลาะกับแฟน
-ติ่มไฟลง	

-----/เปลี่ยนฉาก		
ฉากที่3	บ้านดอน (ย้อนอดีต)	กว
ผู้แสดง	ดอน/ แป้ง	
เข้าฉาก	-(โซฟา) แป้งถือจดหมายจากธนาคารเดินออกมา เจอดอนกลางเวที	
	แป้ง	ดอน...โน้ตีสจากธนาคาร หมายความว่ายังไง
	ดอน	เอ่อ...คือผม...
	-แป้งขำแกล้งเอกลายเส้นหน้าดอน	
ไว้	แป้ง	ธนาคารจะมายึดบ้าน อยู่ดีๆเอาบ้านไปจำนองโดยไม่บอก แล้วเงินที่จำนอง
		มันหายไปไหนหมด
	ดอน	ก็เอามาใช้จ่ายในบ้านนั่นแหละ ที่จริงผม...ผมตงงานมาหลายเดือนแล้ว
	แป้ง	ตงงาน หมายความว่ายังไง แล้วที่ออกจากบ้านทุกวันคืออะไร
วัน	ดอน	ที่ทำงานเก่าเค้าเลยออฟพนักงาน ผมไม่อยากให้คุณรู้ ก็เลยไม่ได้บอก ทุก
		ผมพยายามออกไปหางานทำ แต่ก็ไม่มีที่ไหนรับ คุณเองก็รีบร้อนอยาก
ไปเที่ยว		ญี่ปุ่น แถมลูกยังต้องเข้าโรงเรียนอีก
	แป้ง	แล้วฉันจะไปตรัสรู้ได้ยังไงว่าคุณตงงาน เป็นผีแว้มกันจะปิดบังกันไปทำไม
นี่	ดอน	ผมไม่อยากให้คุณไม่สบายใจ ลำพังคุณต้องเลี้ยงลูก ดูแลบ้านก็หนักพออยู่
		แล้วผมเป็นหัวหน้าครอบครัว ควรจะดูแลคุณกับลูก
	แป้ง	แล้วไง เลยปล่อยให้เรื่องมันบานปลายจนแก้ไขอะไรไม่ทัน เรื่องใหญ่ขนาด
	แทนที่จะปรึกษาหารือกัน แล้วทีนี้จะทำยังไง จ่ายดอกเบี้ยไปก่อนไม่ได้หรอก	
ดอน	ผมค้างจ่ายมาหลายเดือน ถ้าจะเคลียร์ก็ต้องโปะทั้งก้อน	
แป้ง	เป็นล้านเนี่ยนะ จะเอาที่ไหนมาจ่าย แก่ไม่น่าซื้อตอนเลย โธ่เอ๊ย...ไอ้...ไอ้...ไอ้สันดอน	

-แบ่งหมุนตัวเดินกลับ

ดอน เดียวสิแบ่ง แล้วนี่คุณจะไปไหน

แบ่ง ไปเก็บของนะสิ จะอยู่ให้เค้ามาไล่หรือไง ชั้นกับลูกจะกลับไปอยู่บ้านแม่ ถ้า
ยัง

เคลียร์ไม่ได้ ไม่ต้องมาให้ชั้นกับลูกเห็นหน้าอีก จำไว้

-แบ่งเดินออกจากฉากไป

-ดีมีไฟลง

-----/เปลี่ยน

ฉาก

ฉากที่4 บ้านดอน กว ตน

ผู้แสดง ดอน/ เตี้ย

เข้าฉาก -(เก็บโซฟา) เตี้ยเดินขึ้นมาหาดอน

เตี้ย จำนองบ้าน น่าจะได้เงินมาเยอะอยู่ ไหนจะเงินที่ได้จากเล้ย้อฟอีก ทำไม
ไม่

ดอน คิดไปลงทุนทำอะไรให้มันงอกเงย เอาไปทำอะไร ทำไมมันหมดเร็วนัก
เฮ้อ...ตอนนั้นเพิ่งจะกลับมาจากญี่ปุ่น หมดเงินไปเยอะ แล้วอยู่ๆผมก็ได้เจอ
กับเพื่อนเก่าคนนึง มันชื้อกอล์ฟ ไม่รู้ว่ามันไปทำอะไรมา ขับรถแพงๆ

แต่งตัวดี

มีเงินใช้ไม่ได้ขาด มันนี่แหละที่ทำให้ผมได้เจอ....

เตี้ย เจอกับอะไร...

-ดีมีไฟลง

-----/เปลี่ยนฉาก

ฉากที่5 ห้องคาราโอเกะ กค

ดอน	มีอะไรนะ หน้าบานมาเชียว
กอล์ฟ	เอ้า รับทรัพย์จะให้หน้ากูเป็นตุตหรือไง ช่วงนี้บอลูกเข้าดีจริงๆ นี่ก็เพิ่งได้อีกแม็ต์หนึ่ง เนาะๆก็แสนกว่า
ดอน	นี่ มีมิงเล่นพนันบอลด้วยหรอ
กอล์ฟ	เฮ้ย...เล่นขำๆ ของแบบนี้มันต้องรู้จักเล่นเว้ย ปีเอ็มกูก็ได้มาแบบขำๆนี่
ແທລະ	
ดอน	ได้ปีเอ็มเลยหรอ
กอล์ฟ	ถ้าสนใจ วันหลังจะแนะนำให้ เงินมันอยู่ในอากาศทุกที่ແທລະวะ ขึ้นอยู่กับว่า
	จะรู้จักคว่ำหรือเปล่า
	-ดอนลุกขึ้นไปกลางเวที
	-ไฟติมลง ขึ้นไฟแบล็คไลท์
-----/	
	เปลี่ยนฉาก
	ฉากที่ 6 จิตใต้สำนึก -
ผู้แสดง	ดอน/ สมุทัย/ โทสะ/ โมหะ/ โลภะ
เข้าฉาก	-สมุทัยเดินออกมาวนรอบๆตัวดอน
	-ดนตรีขึ้น
สมุทัย	<i>นี่เจ้ากังวลกับเรื่องอันใด นี่เจ้าลึงเลอยู่ใต้มัน หรือยังสับสนจะทำยังไง จะตัดสินใจ ทำอย่างไรดี</i>
ดอน	เจ้า...นี่เจ้าเป็นใคร...
สมุทัย	<i>เจ้าถามว่าข้าเป็นใคร ข้ามีชื่อว่า สมุทัย ไม่ต้องทำหน้าที่สงสัย</i>

	ข้าอยู่ในใจเจ้ามาตลอด
ดอน	อยู่ในใจข้า...เจ้าพูดอะไร ข้าไม่เข้าใจ
สมุทัย	เจ้าก็คือข้า และข้าก็คือเจ้า ทุกครั้งที่เราคิด หรือว่าติด คิดอะไรไม่ออก ตัวข้าจะมาช่วยบอก มาช่วยออกความคิดเห็น หลายครั้งที่เจ้าเชื่อข้า ก็แก้ปัญหาก็ได้ไม่ยากเย็น
ดอน	ไม่จริง เจ้าจะเป็นข้าได้ยังไงกัน ข้าเคยคุยกับเจ้าตั้งแต่เมื่อไหร่
สมุทัย	เราคุยกันอยู่ข้างใน ไม่ต้องแปลกใจที่จำไม่ได้ เพราะข้าไม่ปรากฏกาย คุยอยู่ในใจกับเจ้าเรื่อยมา เจ้ากลุ่มที่เจ้าตงงาน กลุ่มที่เอาบ้านไปจำนองมา เจ้าคิดว่าใครจะเจ้า ก็ข้าไงเล่า เป็นที่ปรึกษา แล้วตอนนี้เจ้าก็กำลังมีปัญหา.... ปัญหาอะไร ว่ามา
-ดอนยังตั้งตัวไม่ทัน	
สมุทัย	โอเค ก่อนที่เจ้าจะบอก ข้าจะให้เจ้ารู้จักกับสมุนของข้าอย่างเป็นทางการ
-ดนตรีขึ้น	
-โทสะ โมหะ โลกะออกมา	
โทสะ	เจ้านายเรียกข้า มีปัญหาว่ายังไง
โมหะ	มีอะไรให้รับใช้ อยากได้อะไรบอกมา
โลกะ	มีอะไรที่อยากได้ เงินทองอยู่ที่ไหน
โทสะ	หรือไม่พอใจใคร
โมหะ	ตกหลุมรักกับใคร
โลกะ	เงินทอง ข้าวของ ยังกังวลอยู่ใช่ไหม
พร้อมกัน	บอกมาไวไว บอกมาไวไว บอกมาไวไว
โทสะ	ข้ามันใจร้อน...
ดอน	เดี๋ยวลี...แล้วนี่พวกเจ้าเป็นใครกัน

โทสะ	ข้าชื่อโทสะ
โมหะ	ข้าชื่อโมหะ
โลภะ	ข้าคือโลภะ
สมุทัย	พวกเค้าทั้งสามคือความปรารถนา คือแรงริษยา ที่อยู่ในตัวเจ้า
ดอน	ความปรารถนา แรงริษยาอะไรกัน
-โทสะเข้ามา	
โทสะ	ก็อย่างเวลาเจ้าไม่พอใจใคร ถ้ารู้สึกแค้น ก็แค่ตาออกไป
ดอน	ค้ายังงี้
-โทสะตะโกนใส่หน้า	
โทสะ	โธ...ไอ้ควายเอี้ยยย...
-ดอนผลักอกโทสะ	
ดอน	เฮ้ย อะไรวะ อยู่ดีๆก็มาด่า
โทสะ	เป็นไง โมโหใช้มั้ยแต่ถ้าโกรธขึ้นมาอีกหน่อย ก็มาต่อยกันเลย มา มา...มา
ลิวะ	
-โทสะกระโจนเข้าหาดอน โลภะลากโทสะออกไป โมหะเข้ามาแทนที่ นิ้วเนียดอน	
โมหะ	แต่ถ้าเจ้าเกิดถูกใจใคร ก็ไม่ยาก...
ดอน	ต้องทำยังไง
โมหะ	ทำแบบนี้ไง
-โมหะดึงดอนเข้ามาจูบ	
ดอน	อู้ปส์...เฮ้ย...

โมหะ	เมื่อหลงไหลใคร แค่ทำตามใจที่เจ้าอยากทำ	
-โลภะเข้ามาแทรก		
โลภะ	หรือหากเจ้าขัดสน ยากจนเงินทอง อยากรได้สิ่งของ ก็ต้องไขว่คว้า ต้องทำทุกทางเพื่อให้ได้มันมา ขึ้นอยู่กับว่า....	
ดอน	ขึ้นอยู่กับว่า...	
โลภะ	เจ้า...จะกล้าหรือเปล่า....	
-โลภะกระชิบที่ข้างหูดอน		
โลภะ	จะลั้งเลไปทำไม เงินมันอยู่ในอากาศ ขึ้นอยู่กับว่าเจ้าจะคว้ามมันได้มั๊ย	
สมุทัย	เจ้าคงจะได้คำตอบแล้วนะ	
-สมุทัย โทสะ โมหะ โลภะเข้าฉากไป		
ดอน	เงินมันอยู่ในอากาศ ขึ้นอยู่กับว่า จะคว้ามมันได้หรือเปล่า	
-----/ปิดม่าน เปลี่ยน		
ฉาก		
ฉากที่7	หน้าม่าน	กว
ผู้แสดง	ดอน	
เข้าฉาก	-ดอนเดินออกมาหน้าฉาก พูดโทรศัพท์	
ดอน	เฮ้ย กอล์ฟ ตกลงชั้นโอนเงินค่าบอลคู่เมื่อคืนไปให้แล้วนะเว้ย ทำไมช่วงนี้	
มัน	เสียบ่อยจังวะ ชั้นว่าพอหะวะ...แกก็พูดอย่างนี้ทุกที โดนไปแสนกว่า	
แล้วนะ	เออๆ ก็ได้ สุดท้ายแล้วนะเว้ย หวังว่าคราวนี้คงไม่เสียอีกนะ	

-ตอนถอนใจ เดินเข้าฉากไป		
-----		/เปลี่ยนฉาก เปิด
ม่าน		
ฉากที่ 8	บ้านเสี่ย	กว
ผู้แสดง	ดอน/ กอล์ฟ/ ไมค์/ เสี่ยสังจา	
เข้าฉาก	-กอล์ฟเดินนำดอนเข้ามา	
กอล์ฟ	เหี้ย...ไม่ต้องห่วงเว้ย เสี่ยใจดี เรื่องแค่นี้จิบๆ เดี่ยวช่วยพูดให้	
-เสี่ยเดินออกมากับไมค์		
ไมค์	อ้าว กอล์ฟ ใจ พาใครมาวะนั่น	
-ดอนไหวไมค์		
ดอน	หวัดดีครับเสี่ย...	
-ไมค์รับไหว เสี่ยโบกหัวไมค์		
เสี่ย	เนียนเชียวนะเอ็ง	
-ไมค์ยิ้มแห้งไหวเสี่ย		
กอล์ฟ	เสี่ยนะคนโน้น อย่ามองคนที่รูปร่างหน้าตา ถึงแกลจะรูปชั่วตัวดำไปหน่อย แต่แกก็ใจดี	
เสี่ย	เอ็งก็อีกคน พอกันเลย เดี่ยวไล่ไปเป็นทหารซะนี่	
ไมค์	เค้าไม่รับผมหรอกเสี่ย ผมเป็นโรคหอบ	
เสี่ย	ตกลงมีธุระอะไรกัน	
กอล์ฟ	คือเจ้ดอนเพื่อนผมเนี่ย มันมีเรื่องเดือดร้อนจะมาขอความช่วยเหลือจาก	

เสีย		
	ไมค์	เรื่องอะไรล่ะ บอล ม้า หวย หรือมวยตู้
	เสีย	ตกลงมึงมาเป็นเสียแทนกูมัย
	กอล์ฟ	คือเพื่อนผมมันมีปัญหาหนีดหน่อย หมุนเงินไม่ทัน เลยว่าจะมาขอกู้จากเสีย
ไป		เคลียร์ก่อน
	เสีย	มากับเอ็งนี่ไม่ต้องเดาเลย เสียบอลซัวร์
-เสียเดินมาหาตอน		
	เสีย	เอ็งก็เหมือนกัน เพื่อนดีๆไม่รู้จักคบ ไปหลงเชื่อมั่นได้ยังไง ชีวิตมีแต่
อบายมุข		
		เชื่อมั่นก็เหมือนก้าวขาเข้าไปอยู่ในคุกข้างนึงแล้ว
	กอล์ฟ	เหมือนที่ซันกับไอ้ไมค์เชื่อเสียไซ้มา
	เสีย	ทะเล้ง ไอ้ไมค์ ไปเอาสัญญาเงินกูมา...จะเอาเท่าไร มีอะไรค้าหรือเปล่า
	ดอน	เอ่อ...ผม จะขอสักสองแสน ส่วนเรื่องค้า...ผม...
	ไมค์	ทำหน้าอย่างงี้ ไม่มีแหง แบบนี้ใครที่ไหนเค้าจะให้กู
	กอล์ฟ	ช่วยเพื่อนผมหน่อยนะเสีย มันทำงานบริษัทฝรั่ง ตำแหน่งใหญ่ด้วยนะ
		ค่อยๆผ่อนแป๊บเดียวก็หมด
	ดอน	เฮ้ย กอล์ฟ...แต่ว่าตอนนี้เรา...
	เสีย	เออๆ ไม่ต้องพูดแล้ว ข้าให้เอ็งสองคนรับผิดชอบร่วมกันละกัน อ่ะ...เซ็นชื่อ
ชะ		
-ดอนล้มเล ก่อนจะเซ็นชื่อ		
-เสียยื่นเงินให้		
	เสีย	ดอก ร้อยละสิบห้า หักล่วงหน้าเรียบริ้อย ขอแค่ตรงเวลา จะได้ไม่ต้องมี
ปัญหา		
		โอเค เข้าใจตรงกันนะ

-เสียส่งเงินให้ กอล์ฟหยิบเงินตัดหน้าดอน

กอล์ฟ เสียช่างมีน้ำใจอันประเสริฐยิ่งนัก ไม่เหมือนกับคน...

-เสียกระแอมเบาๆ

-กอล์ฟยิ้มแห้ง

กอล์ฟ เอ้อ...เหมือนเทวดามากกว่า ชอบคุณนะเสียที่เมตตาเพื่อนผม

ไมค์ เอ้า แล้วเอ็งล่ะ จะไม่ชอบคุณเสียสักเค้าน้อยหรือ

ดอน เอ้อ...ขอบคุณครับเสียสัก...

เสีย สัจจาเว้ย...จะเรียกก็เรียกให้มันเต็มๆ

ดอน ครับๆ เสียสัก...อ้อ...สัจจา

กอล์ฟ จุ้นจิ้นสองคนลาเลยก็แล้วนะเสีย

-กอล์ฟไหวลา พาดอนออกไป เสียเรียกไว้

เสีย เดี่ยว เอ็งลืมอะไรหรือเปล่า ให้เอาบีเอ็มไปเปลี่ยนน้ำมันเครื่อง แหม หาย
เงียบ

ไปเลย เอามา...

-กอล์ฟยิ้มแหย่ส่งกุญแจรถคืน

เสีย แล้วอย่าคิดเบี้ยวนะเว้ย ไม่งั้นเอ็งทั้งคู่ว่าได้รู้ว่า นรกมันเป็นยังไง

-ดอนกับกอล์ฟเดินขึ้นมาหน้าเวที ฉากด้านหลังปิด

-----/ปิดม่าน เปลี่ยน

ฉาก

ฉากที่๑	หน้าม่าน	กว
ตน		
ผู้แสดง	ดอน/ กอล์ฟ	
เข้าฉาก	-กอล์ฟโบกเงินไปมา อารมณ์ดี	
	กอล์ฟ	ไม่มีรถกลับก็ไม่เป็นไร เดียวนั่งแท็กซี่ได้ ว่าแต่เอ็งจะไปไหน กลับบ้าน
เลยปะ		
	ดอน	ก็ เอาเงินไปใช้หนี้ได้ซะบอลกับแก๊ง เช็ดจนตาย ไม่น่าหลงเชื่อแกเลย
	กอล์ฟ	ห่วย...เอาไปใช้หนี้ได้ซะ ก็ต้องเป็นหนี้เสียอยู่ดี ก็แค่ยืดเวลาออกไป แล้วจะหาเงินที่ไหนมาใช้เสียเค้าวะ
	ดอน	แล้วแกจะให้ทำยังไง พุดตรงๆ ข้าจนปัญญาจริงๆ
	กอล์ฟ	ก็เอาไปต่อทุนไง คิดดูนะเว้ย ถ้าวอดนี้เข้า เราก็จะได้ใช้หนี้ได้ทั้งสองทาง
เอ็งก็		กลับไปใช้ชีวิตปกติกับลูกเมีย งานการก็ดี กลัวอะไรวะ
-ดอนฉุน		
	ดอน	ชีวิตปกติ...ไม่มีเว้ย ตอนนี้กูตกงาน บ้านกำลังจะถูกยึด เมียก็หนีไปอยู่บ้าน
แม่		
		เงินก้อนสุดท้ายที่มีก็ลงทุนไปกับมึงจนหมดตูดอยู่เนี่ย แล้วนี่มึงยังจะ..
	กอล์ฟ	ใจเย็นเว้ย ใจเย็น เอ่อ..แล้วทำไมไม่บอกกูวะ
	ดอน	ก็กูบอกอยู่นี่ไง
	กอล์ฟ	งั้นก็ไม่มีอะไรต้องลั้งเลแล้ว ถ้าไม่กล้าเสี่ยง มีหวังเราสองคนเจ๊งแน่ ยังไงชะ
คู่		
		คีนนี้ ทีมเจ้าบ้านไม่แพ้มาห้าแม็ตต์แล้ว แกรมทีมเยือนก็กาก ไม่มีอะไร
ชัวร์ไป		
		กว่านี้แล้ว รอฟังข่าวดีคีนนี้ได้เลย
-กอล์ฟออกจากฉากไป		

ดอน	เฮ้ย เดี่ยวสิวะ กอล์ฟ...กอล์ฟ ...โธ่ววี้!!!	
-ดับไฟ		
ฉาก		/เปิดม่าน เปลี่ยน
ฉากที่10	บ้านดอน	กว
ผู้แสดง	ดอน/ เตี้ย/ พิซซา/ แป้ง/ กอล์ฟ/ เสี้ย/ ไมค์/ ตำรวจ	
เข้าฉาก	-ดอนยังอยู่ด้านหน้าเวที เตี้ยกำลังคุยโทรศัพท์	
	ดอน	แล้วรู้มั๊ย ว่าผลการแข่งขันนั้น เป็นยังไง
	เตี้ย	ตกลงที่นี่ บ้านเลขที่เท่าไร
	ดอน	63 แขวงท่าแร้ง เขตบางเขน...เฮ้ย นั้นแกทำอะไร คิดจะโทรไปบอกตำรวจ
หรือ		ไง
-ดอนปรีเข้าไปหาเตี้ย		
	เตี้ย	เปล่านะเว้ย ยังไงแกก็ต้องโดนจับอยู่แล้ว ถือบินลากชั้นขึ้นรถมาถึงบ้านแก ขนาดนี้ มันก็มีหิวมั่งสิวะ เลยโทรสั่งพิซซา เพื่อแกด้วยนะเนี่ย
	ดอน	ไม่ต้องเลย เอาโทรศัพท์มานี้ ตกลงที่เล่ามา ไม่ได้ฟังเลยไซ้มั๊ย
	เตี้ย	ฟังดี แล้วรู้ด้วย ไอ้คู่นั้นนั่นนะ แพ้ไซ้มั๊ยละ ไอ้ทีมเข้ามันเอาตัวสำรองลง
เก็บ		ตัวจริงไว้จะได้ไม่บาดเจ็บ ไอ้ทีมเยือนก็สู้อย่างหนักขั้น สุดท้ายก็แพ้ไป
3-1		
	ดอน	คุณรู้....
	เตี้ย	ทำไมจะไม่รู้ ก็โดนไปนิดหน่อยเหมือนกัน คือชั้นหมายถึง ถ้ามันชนะแกก็คง
	ไม่	

มาปล้นทอง แล้วจับขึ้นมาเป็นตัวประกันแบบนี้หรือก ใช่มั้ยล่ะ

-ดอนทรุดลงนั่งบนโซฟา

ดอน ผมไม่รู้จะทำยังไง มันมืดแปดด้านไปหมด ตอนนั้นในหัวผม มีแต่เสียง
 เหมือนกับปีศาจ มาคอยยุยง จน..ในที่สุด

เตี้ย ก็นี่แหละน่า ทำอะไรไม่รู้จักคิด พระท่านถึงได้เตือนให้รู้จักใช้สติ มีมั๊ย
สติน่ะ

-เสียงกริ่งดัง เตี้ยจะไปเปิดประตู

เตี้ย สงสัยพิชซ่าจะมาส่งแล้ว ยังไม่ได้กินอะไรตั้งแต่เช้าเลยเนี่ย

ดอน หยุคเลย อยู่เฉยๆ เดี๋ยวผมไปดูเอง

-ดอนเดินไป กลับมาพร้อมเด็กส่งพิชซ่า

-เตี้ยมารับถาดพิชซ่าไป

พิชซ่า พิชซ่าถาดกลางได้แล้วครับ 299 ครับพี่

ดอน จ่ายตังค์เค้าไปสิ เค้าจะได้รีบไป

เตี้ย เอ้า นี่แกพาชั้นมาถึงบ้าน ไม่คิดจะเลี้ยงกันมั่งเลยเรอะ

ดอน ถ้าผมมีเงินผมจะทำแบบนี้ทำไมเล่า ไม่ต้องพูดมาก เอาเงินมาเร็วๆ

เตี้ย มีอยู่ 40 เนี่ย พอมั้ยล่ะ ไอ้ที่แกวิ่งมาชน ชั้นกำลังโทรขี้มดั่งค์เพื่อนอยู่ รู้ไว้

ด้วย

พิชซ่า อ้าวพี่ ยังไงเนี่ย ผมยังต้องไปส่งที่อื่นอีกนะ

ดอน น้องเอาพิชซ่ากลับไปละกัน พี่ขอโทษด้วยละกัน พอตีวันนี้พวกพี่ไม่มีตังค์

พิชซ่า เอากลับไปได้ไง เพื่อนพี่ซัดเข้าปากไปแล้ว

-ดอนหันไป เห็นเตี้ยกำลังกินพิชซ่า

ดอน เฮ้ย...

พิชซ่า	คิดจะกินฟรีเหอพี मुखแบบนี้เลิกใช้เหอะ บ้านช่องออกจะใหญ่โต เงินแค่นี้ไม่มีจ่าย ใครจะไปเชื่อ
เตี้ย	เอางี้ เตี้ยรชั่นออกไปด้วย จะได้ไปกดตั้งค้ให้ตีมัย
-เตี้ยกอดคอกพิชซ่าเดินออกไป ดอนดักหน้าไว้	
ดอน	นี่คุณคิดจะหนีเหอ กลับไปนั่งตรงนั้นเลย ทั้งสองคนนั่นแหละ
พิชซ่า	เฮี้ยพี จะถ่วงเวลาหาเงินซีไปทำไมเนี่ย ผมต้องรีบไปส่งที่อื่น เตี้ยเวกินครึ่งชั่วโมง ผมโดนหักตั้งค้
-ดอนควักปืนขึ้นมา	
พิชซ่า	มามุขไหนอีกละ ไม่ขำนะพี ไอ้ปืนแบบนี้ เอาไปหลอกเด็กเหอะ
เตี้ย	เอ่อ นั่งมานั่งกับพีดีกว่า อันนั้นนะของจริง พีก็โดนเค้าจับมาเหมือนกัน
พิชซ่า	จริงดี เอ่อ...พี พิชซ่าถาดนี้ ผม ผมเลี้ยงพีก็แล้วกัน ผมไม่เอาตั้งค้ สาบานว่า จะไม่เล่าให้ใครฟัง พีปล่อยผมไปเหอะนะ นะ นะ นะ
ดอน	ไม่ได้ ถ้าปล่อยไปตอนนี้ ผมช่วยแน ไปนั่งตรงนั้น แล้วอย่าคิดทำอะไรบ้าง
-พิชซ่าลากเตี้ยไปที่มุมเวที	
พิชซ่า	นี่ไม่ใช่เรื่องล้อเล่นใช่มัยเนี่ย
เตี้ย	จริงซะยิ่งกว่าจริงอีก
พิชซ่า	เอางี้มัยพี เรามีกันสองคน ช่วยกันแบ่งปืน ถ้าไม่มีปืน เค้าก็ทำอะไรเราไม่ได้
เตี้ย	จะตีเหอวะ เกิดพลาดพลั้งขึ้นมา มันไม่คุ้มนะเว้ย
พิชซ่า	โห พ้อย่าปอดไปหน่อยเลย พีกับผมตัวใหญ่กว่าเค้าตั้งเยอะ
เตี้ย	ก็จริงนะ ถ้าจับโจรปล้นร้านทองได้ เผลอๆได้กลายเป็นคนดัง ออกรายการ
นุ่นนี่	มีคนชื่นชม สองหนุ่มผู้กล้าหาญจับโจรด้วยมือเปล่า
ดอน	มัวคุยอะไรกัน ผมบอกให้มานั่งนี่ง

-เตี้ยกับพิชซ่าค่อยๆเดินกลับเข้ามา

-พิชซ่าชี้มือไปด้านหลังดอน

พิชซ่า เฮ้ย นั่น...ณเดชน์กับญาญา...

-ดอนหันไปดู พิชซ่ากระโจนเข้าแย่งปืน

-เตี้ยวิ่งไปมองหาอย่างตื่นเต้น

เตี้ย ไหนๆ อยู่ไหน

ดอน เฮ้ย ทำอะไร ปล่อยนะเว้ย

พิชซ่า เฮ้พี่ มัวมองอะไร มาช่วยกันหน่อย เร็วเข้า

-เตี้ยได้สติ รีบวิ่งเข้าไป สะดุดล้มไปโดนดอนกับพิชซ่า

-ดอนกับพิชซ่าเสียหลัก กระเด็นไปที่โซฟา

-พิชซ่าหายใจหลังพิงโซฟา ดอนคุกเข่าควาน้ำลงที่เป่าพิชซ่า

-เตี้ยถลาเข้ามาด้านหลังดอน ยื้อแย่งกัน

-แป้งเดินเข้ามา ชงัก

แป้ง โอย ใครมาจอดมอเตอร์ไซค์เกะกะอยู่หน้า....กรี๊ดดดด....

-ดอน/ เตี้ย/ พิชซ่า หันมาทางแป้ง ตกใจรีบผละออกจากกัน

ดอน/ เตี้ย/พิชซ่า.....(พร้อมกัน)...เฮ้ย...!!!

ดอน แป้ง คุณกลับมาทำไม

แป้ง ก็กลับมาเก็บของที่เหลือนะสิ ทำไม ไม่อยากให้กลับมาหรือไง กลัวชั้นจะรู้

เธอ

ว่าคุณกับ....พวกนี้จะมั่วกันแบบนี้

ดอน แป้ง ฟังผมก่อน

แป้ง ไม่ต้องมาแก้ตัว ชั้นไม่อยู่แค่อาทิตย์เดียว ถึงกับพาก็กเข้าบ้าน มิน่าล่ะ พัก

หลัง

		ถึงได้หงุดหงิดบ่อยๆ ชั้นกลับไปอยู่กับแม่ก็ไม่ไปอ้อ หนอย ที่แท้ก็ซ่อน
ผู้ชาย		
		เอาไว้เอง ไซ้...เดี๋ยวนี้ ไม่มีที่ให้ชะนียืนแล้วนี่
	เตี้ย	เอ่อ...คุณกำลังเข้าใจผิดอยู่นะครับ
	-แป้งตบฉาดเข้าที่เตี้ย	
	แป้ง	พวกแกก็เหมือนกัน ยังไงชั้นก็ยังเป็นเมียที่ถูกต้องตามกฎหมาย คิดจะลัก
กิน		ขโมยกินก็ไปแอบทำกันข้างนอก นี่ถึงกลับล้ามาหยามกันถึงในบ้าน
	-ดอนเข้าไปลากแป้งออกมา	
	ดอน	ใจเย็นก่อนสิแป้ง พวกนี้เค้าไม่ได้เกี่ยวอะไร
	แป้ง	ถึงกับออกรับแทนพวกกันด้วย
	-พิชซ่าได้ที่ จะวิ่งออกไป	
	-ดอนเหวี่ยงแป้งลงที่โซฟา ยกปิ่นเลี้ยง	
	แป้ง	ว้ายยยย...
	ดอน	หยุด ถ้าคิดจะหนี ผมยิงจริงๆ
	-พิชซ่าชะงัก กลับไปรวมกลุ่มกับเตี้ย	
	แป้ง	ปิ่น...คุณไปเอาปิ่นมาจากไหน นี่มันเรื่องอะไรกัน
	เตี้ย	ก็บอกแล้วว่าเข้าใจผิด สามิคุณ เค้าเพิ่งไปปล้นร้านทองมาเมื่อเช้า แล้วก็จับ
ผม		สองคนเป็นตัวประกันอยู่นี่ไง
	แป้ง	ปล้นร้านทอง...นี่คุณเป็นบ้าอะไรเนี่ย ทำอะไรบ้าๆแบบนี้ไปได้ยังไง
	เตี้ย	ปิ่นนั่นก็ปล้นตำรวจมาอีกทีหนึ่งด้วย

แป้ง	แค่เป็นหนี้แบงค์ เรายังมีเวลาไปประนอมหนี้กับธนาคาร ไม่เห็นต้องคิดสั้นแบบนี้เลย
ดอน	ตอนนี้ ผม...ไม่ได้เป็นหนี้แค่ธนาคารนะสิ
แป้ง	นอกจากธนาคาร ยังมีอีกหนี้อื่นอีกเหรอ
-กอล์ฟเดินเข้ามา หน้าววมปุด	
เอ็ง	กอล์ฟ เฮ้ย ดอน โทษทีเว้ย ที่ต้องมาหาถึงบ้าน มีปาร์ตี้กันเหรอ คนเต็มเลย แล้วถือปืนทำไมวะ
ดอน	นี่แกยังมีหน้ามาที่บ้านเราอีกเหรอ ถ้ามาทวงหนี้บอลละก็ ต้องรอก่อน ปล้นทองมาแล้วแต่ยังไม่ได้ขาย แล้วหน้าไปโดนอะไรมา ถึงเป็นแบบนี้
เอ็ง	กอล์ฟ ก็...เอ่อ เสียใจ มั่นคาคันที่อยู่ของเอ็งอะดี เลยกำหนดมาสองวันแล้ว ข้ามาเตือนให้ระวังไว้ แต่เอ็งไม่ต้องห่วงนะเว้ย ข้าไม่ได้บอกเสียหรอก
-เสี่ยกับไมค์เดินเข้ามา	
เสี่ย	ไม่ต้องบอกหรอก แค่สะกดรอยตามเอ็งมาก็รู้แล้ว
-ดอนหันมาพร้อมกับปิ่น ไมค์ร้องกรี๊ด กระโดดกอดกับเสี่ย	
ไมค์	อ้ายยย...ปิ่นๆ กลัวแล้ว อ๋ายิงๆ
เสี่ย	เฮ้ย ไอ้บ้านี้ เสียฟอร์มหมด
พิชซ่า	โห นี่พี่เป็นโจรจริงหรือเปล่าเนี่ย ให้คนเดินเข้าเดินออกขนาดนี้ อี๊กักพักคงจะ
	มีตำรวจเดินเข้ามาหรอก
เต้ย	นี่มันใช้เวลามาประชิดมัยเนี่ย
แป้ง	นี่ ไปเป็นหนี้พวกนี้ด้วยเหรอ พวกหนี้บัตรเครดิตจะตาย พวกนี้มีแต่คนชั่วๆทั้งนั้น ไปคบหา รู้จักมักจี่กันได้อย่างไร

-พิชซ่ากระซิบกับเต้ย	
พิชซ่า	แฟนพี่เค้าเป็นคนดีเนอะ ปล้นร้านทอง จับตัวประกัน ปล้นปืนตำรวจ
-ดอนโยนถุงทองให้เสี่ย	
ดอน	ในนั้นมีทองอยู่ เสี่ยหยิบไปเท่าที่ต้องการได้เลย จะได้หายกัน
เสี่ย	ไม่เอาเว้ย รับของโจร ข้าก็มีความผิดไปด้วยสิวะ
-เสี่ยโยนคืนกลับไป	
ดอน	จั้นเสี่ยก็เลือกเอา จะเก็บทองไว้ หรือจะไม่ได้อะไรเลย ยังไงชะถ้าผมถูกจับ
กอล์ฟ	เฮ้ย อย่าเพิ่งหนีกันไปสิวะ หนีได้ซะบอลก็เครดิตข้ามะเว้ย
เสี่ย	แล้วดอนเอ็งไปปล้นเค้า ไม่คิดหรือว่า ถ้าเอ็งโดนจับ ไอ้ทองพวกนี้ มันก็ใช้อะไร
ดอน	ไม่ได้อยู่ดี ตำรวจเค้าต้องอายัด แล้วก็คืนเจ้าของเค้า เท่กับเอ็งเหนี่ยอฟรี
ปล่อยที่	ตอนแรก ผมกะว่าถ้าปล้นสำเร็จ ก็จะหาทางหนีไปขายแดน เอาทองไป
อย่าง	ประเทศเพื่อนบ้าน แล้วค่อยทยอยส่งเงินกลับมาใช้หนี้ให้กับทุกคน ทุก
	กำลังจะไปด้วยดี ถ้าไม่มาเจอไอ้นี้ชะก่อน
-ดอนหันมาทางเต้ย	
เต้ย	อ้าว ซวยกูอีก
เสี่ย	แล้วทีนี้จะทำยังไง คิดจะไปตอนนี่ก็ไม่ทันแล้วมั้ง เอาเป็นว่าเรื่องนี้ ข้าจะไม่
ยุ่ง	ถือชะว่าวันนี้ข้าไม่ได้มากี่แล้วกัน ไปไอ้ไมค์ กลับ

	ไมค์	กลับได้หรือ เสี่ย
	เสี่ย	จะอยู่รอดสำรวจหรือไง ข้าไม่ได้อยากยุ่งเกี่ยวอะไรกับตำรวจนักหรือ
	ไมค์	แล้วเงินที่มันถูกไปล่ะ
ก็	เสี่ย	เห็นแก่ที่มันยอมปล้นทองมาใช้หนี้ แสดงว่ายังมีความรับผิดชอบ แต่เป็นหนี้
		ต้องชดใช้
	ไมค์	จะว่าไป เมียมันก็สวยดีนะเสี่ย เสี่ยแต่ปากจืดไปหน่อย น่าจะพอซัดดอกได้
		ก่อน
	แป้ง	คุณเป็นหนี้พวกมันอยู่เท่าไร
	ดอน	สองแสน
	แป้ง	สองแสน...!!!
	-แป้งปราดเข้าไปหาไมค์	
	แป้ง	แกลคิดได้ยังไงหะ อย่างชั้นนี่นะ มีค่าแค่สองแสน เกิดพวกเพื่อนๆชั้นรู้ขึ้นมา
		ชั้นจะเอาหน้าไปไว้ที่ไหน
	ไมค์	แหม ถ้ายังชิงกว่าไปอย่าง นี้อะไร ลูกก็มีแล้วไม่ใช่หรือเจ้
	แป้ง	แกลเรียกใครเจ้ ถึงชั้นจะมีลูก แต่หุ้ชั้นก็ไม่เคยเสีย ไอ้ที่เสี่ยก็มีแต่ปากแกลนี้
		แหละ
	พิชซ่า	ตกลงเจ้แกลรู้สถานการณ์มั่งมัยเนี่ย
	-ดอนเข้าขวาง	
เอง	ดอน	ผมเป็นคนยืมเงินเสี่ย ไม่เกี่ยวกับเมียผม ไม่ว่ายังไงผมจะหาเงินมาคืนเสี่ย
	เสี่ย	เหี้ย นี่เอ็งเห็นข้าเป็นคนเลวขนาดนั้นเลยหรือ จะไปถือสาอะไรกับคำพูดไอ้
ไมค์		
	กอล์ฟ	ใช่ ปากหมาอย่างมัน ไม่ใช่เรื่องบังเอิญหรือโชคช่วยนะเว้ย ฝีมือล้วนๆ
	เสี่ย	ข้าจะพักหนี้ให้เอ็งไว้ก่อน เคลียร์เรื่องส่วนตัวของเอ็งให้เสร็จ แล้วค่อยหา
เงินมา		

	ใช้ซ้ำ แล้วก็เรื่องอีกเรื่อง ไอ้เพื่อนแบบเนี้ย เลิกคบซะ
ไมค์	หล่อเลยเสียๆ
	-เสียกับไมค์เดินออกจากฉากไป
	-ตอนเดินไปหาเตี้ยกับพิชซ่า
เตี้ย	ตำรวจแห่กันมาแล้ว แกจะเอายังไง
ดอน	ผมขอโทษที่ทำให้คุณสองคนต้องมาลำบาก พวกคุณไปเถอะ
เตี้ย	แก...แกจะปล่อยพวกฉันไปจริงๆหรือ
ดอน	ใช่ ยังไงผมก็ขอบคุณนะ ที่คุณช่วยเตือน ช่วยดึงสติผมกลับมา แม้เราจะ
เริ่มต้น	
	กันไม่ดีนัก แต่ผมก็ตั้งใจที่รู้จักคุณ
	-ตอนยื่นมือให้เตี้ย เตี้ยค่อยๆจับมือดอน
เตี้ย	อ้าว นึกว่าฉันเป็นตัวช่วยของแกซะอีก
พิชซ่า	แล้วค่าพิชซ่าผมล่ะ
ดอน	ก็ไหนจะให้กินฟรีไง
พิชซ่า	แหม จำแม่นซะด้วย โอเคพี่ แลกกับความตื่นเต้นครั้งนึงในชีวิต ก็ถือว่าคุ้ม
อยู่	
เตี้ย	ชั้นนึกแล้ว ว่าแกไม่ใช่คนเลว ขอให้แกโชคดีก็แล้วกัน
	-เตี้ยกับพิชซ่า เดินออกจากฉากไป
กอล์ฟ	เฮ้ย หรือว่าเราจะหนีกัน น่าจะยังทันนะเว้ย ไปประเทศเพื่อนบ้านก็ไม่เลว
ซ้ำ	
	พอมีสายอยู่ที่บ่อนแถวนั้น เผื่อพลู๊cky ไม่แน่นะเว้ย อาจจะ
กลายเป็นเศรษฐี	
	ที่ต่างแดนก็ได้ เรื่องง่ายๆแบบนี้ ทำไม่ถึงคิดไม่ออกวะ

อาจเพราะบางสิ่งที่ เกิดในใจ
ที่บังคับฉันให้กลายเป็นคนร้าย
ถ้าเพียงย้อนเวลากลับไป

****ทุกซ์ กับทุกอารมณ์ต้องอดทน**

อย่าสับสนล้ใจ

เมื่อโลก โกรธ หลงผจญ

ต้องฝัน ต้องทน ต้องเก็บเอาไว้

กิเลสที่ครอบงำใจ

ดับทุกซ์ให้หาย ด้วยใจเรา เอง.....

ดอน แป้ง หวังว่าคุณ....จะให้ภัยผม

-แป้งโผล่เข้ากอดดอน น้ำตาไหล

แป้ง ชั้นจะรอคุณนะดอน...ชั้นกับลูกจะรอคุณ....

-ตำรวจวิ่งเข้ามา

ตำรวจ ยอมมอบตัวซะ ยิ่งไงก็หนีไม่รอด ตำรวจล้อมเอาไว้หมดแล้ว

-ดอนเดินเข้ามาหาตำรวจ ส่งปืนให้

ดอน ผมยอมมอบตัวครับคุณตำรวจ จับผมไปได้เลย

-ตำรวจพาดอน แป้งเดินออกไป

ตำรวจ เดี่ยวก่อน แล้วของกลางอยู่ที่ไหน

ดอน อยู่ในถุงที่ไซพานั้น

-ดอนกับแป้งเดินออกจากฉาก

-ตำรวจเดินกลับไปหยิบถุงทอง เปิดออก หยิบทองขึ้นมา

ตำรวจ	ถ้าหายไปสักเส้นสองเส้น จะมีใครรู้มั้ยนะ	
		/ดับไฟ เปิดแบ็ค
ไลท์		
ฉากที่11	จิตใต้สำนึก	กว ตน
ผู้แสดง	ตำรวจ/ สมุทัย/ โทสะ/ โมหะ/ โลภะ	
เข้าฉาก	-ดนตรีขึ้น โทสะ โมหะ โลภะเข้ามาล้อมรอบ	
โลภะ	ก็โทษไอ้โจรนั่นไป ใครมันจะรู้....	
สมุทัย	นี่เจ้ากังวลอยู่ไ่มั้ย นี่เจ้าลังเลอยู่ไ่มั้ย	
-----/		
ปิดม่าน		



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล นายเอกรง คุ่มพร้อมบุญ
 ที่อยู่ 263 ถนนจรัญสนิทวงศ์ แขวง/เขตบางพลัด กรุงเทพฯ 10700
 ที่ทำงาน กรุงเทพฯ
 ประวัติการศึกษา
 พ.ศ. 2530 สำเร็จการศึกษาศิลปะศาสตรบัณฑิต (ออกแบบนิเทศศิลป์)

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2557

ศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาศิลปการออกแบบ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2535 – 2537

บริษัทปูนซีเมนต์นครหลวง จำกัด (มหาชน)

พ.ศ. 2537 – ปัจจุบัน

วิทยากร/ ศิลปินอิสระ





ภาคผนวก





ภาคผนวก ข

บทละคร