

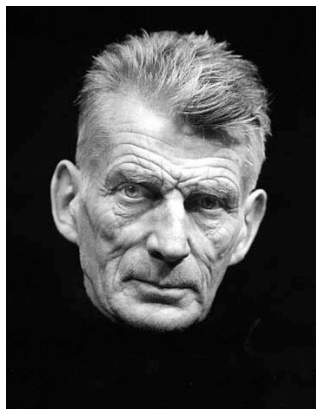
**ความหมายและกลวิธีการประพันธ์บทละครของ แซมมวล เบกเกตต์**  
**กับหลักธรรมในพุทธศาสนา**  
 โดย ชุติมา มณีวัฒนา  
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์ความหมายและกลวิธีการประพันธ์ในละครของ แซมมวล เบกเกตต์ (Samuel Beckett) ผ่านบทละครเรื่อง *Waiting for Godot*, *Endgame*, และ *Not I* และวิเคราะห์เปรียบเทียบกับหลักธรรมทางพุทธศาสนา ผลการวิจัยพบว่างานเขียนของเบกเกตต์ได้นำเสนอแนวความคิดที่สอดคล้องกับหลักธรรมในพุทธศาสนาอยู่อย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ **แนวคิดเรื่องทุกข์เวทนา** ซึ่งปรากฏเป็นธรรมชาติพื้นฐานของตัวละครทุกตัวของเบกเกตต์ **แนวคิดเรื่องวัฏฏะ** ที่เป็นผลให้ตัวละครตกอยู่ในสภาวะวนเวียนและหาทางออกไม่ได้ **แนวคิดเรื่องไตรลักษณ์** ประกอบด้วย อนิจจตา ทุกขตา และ อนัตตตา ซึ่งทั้งตัวละครและปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในละครได้แสดงให้เห็นความเป็นจริงตามหลักไตรลักษณ์ **แนวคิดเรื่องสูญญตา** คือ ความว่างจากแก่นสาร และว่างจากความหมายอันเฉพาะเจาะจงใด ๆ ในละคร **แนวคิดเรื่องสังขะ 2** เบกเกตต์ได้ใช้กลวิธีการประพันธ์แสดงให้เห็นว่าเขาสงสัยในความจริงระดับสมมุติสังขะ และกำลังเฝ้ามองความจริงขั้นปรมาตมิสังขะ และ **แนวคิดเรื่องวิปัสสนา-กรรมฐาน** โดยเบกเกตต์ได้ใช้ละครของเขากระตุ้นให้ผู้ชมเกิดกระบวนการเพ่งสิ่งที่อยู่เบื้องหน้าให้เห็นแจ้ง

**Abstract**

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



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

## บทนำ

แซมมวอล เบกเกตต์ (Samuel Beckett, 1906-1969) นักเขียนบทละครรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรมชาวไอริช ถือเป็นหนึ่งในนักเขียนคนสำคัญที่สุดของกลุ่มละครแนวแอบเสิร์ด บทละครของเขาได้รับการยอมรับ และแพร่หลายอย่างกว้างขวาง จนกระทั่งมีผู้นำไปแปลเป็นภาษาต่างๆ มากมายทั่วโลก สาระสำคัญที่ทำให้ผลงานของเบกเกตต์ได้รับความนิยมและกล่าวขานถึงทั้งในแวดวงศิลปะการละครและแวดวงการศึกษา ก็คือ วิธีการตั้งคำถามและแสวงหาความหมายของชีวิต ผ่านงานประพันธ์ของเขา เสาวนุช ภูวนิชย์ (2538) กล่าวว่า เบกเกตต์สนใจในแก่นแท้ของมนุษย์ และสาระของชีวิต (metaphysical sense) บทละครที่เป็นผลงานชิ้นเอกของเขามักจะแสดงให้เห็นว่า มนุษย์พยายามหาความหมายของชีวิต และตั้งคำถามแก่กันและกันแต่ก็ไม่สามารถหาคำตอบได้

ด้วยโลกทัศน์ในเชิงอภิปรัชญาที่เบกเกตต์ถ่ายทอดผ่านงานละครนี้เอง ทำให้ผลงานของเขามีความเป็นสากล และเปิดกว้างต่อการตีความในมุมมองและมิติอื่นๆ อีกมากมาย หนึ่งในมิติที่น่าสนใจและคาดว่าจะประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษายุคปัจจุบัน นั่นก็คือ การพิจารณาให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างกระบวนการทัศน์ของนักการละครชาวตะวันตก กับหลักปรัชญาพุทธศาสนาของชาวตะวันออก ในการนี้ผู้วิจัยได้เลือกกรณีศึกษาจากบทละคร 3 เรื่องของเขา ได้แก่ *Waiting for Godot* (1952), *Endgame* (1957), และ *Not I* (1972) ซึ่งเป็นเรื่องที่เบกเกตต์เขียนขึ้นในช่วงเวลาต่างๆ กัน และน่าจะเป็นตัวแทนของพัฒนาการด้านกลวิธีการประพันธ์ การปรับเปลี่ยน และความคงอยู่ของมุมมองของเขาได้เป็นอย่างดี

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ความหมายและกลวิธีการประพันธ์บทละครของ แซมมวอล เบกเกตต์ ผ่านบทละครเรื่อง *Waiting for Godot*, *Endgame*, และ *Not I*

2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบหลักกรรมทางพุทธศาสนากับกลวิธีการประพันธ์และความหมายในละครของแซมมวล เบกเกตต์

### วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลด้วยวิธีการศึกษาเอกสาร (Textual Analysis) โดยมีกระบวนการวิจัย สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์ความหมายและกลวิธีการประพันธ์ในละคร และเปรียบเทียบหลักกรรมทางพุทธศาสนาที่พบในบทละครของแซมมวล เบกเกตต์

### ข้อมูลในการวิจัย

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

### วิธีวิเคราะห์

1. วิเคราะห์ความหมายและกลวิธีการประพันธ์ในละครตามองค์ประกอบของบทละครทั้ง 6 ประการ คือ โครงเรื่อง ตัวละคร ความคิด ภาษา เพลง และ ภาพ ผ่านบทละครทั้ง 3 เรื่อง
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบหลักกรรมในพุทธศาสนา ที่พบในบทละครของ แซมมวล เบกเกตต์

### ผลการวิจัย

#### ความหมายและกลวิธีการประพันธ์ละครของแซมมวล เบกเกตต์

จากการศึกษาวิเคราะห์ความหมายและกลวิธีการประพันธ์บทละครเรื่อง *Waiting for Godot*, *Endgame*, และ *Not I* ของแซมมวล เบกเกตต์ พบว่าเบกเกตต์ได้ทดลองใช้กลวิธีการประพันธ์ที่ต่อต้านรูปแบบละครประเพณีนิยมของอริสโตเติลอย่างสิ้นเชิง กล่าวได้ว่า เขาได้ยกระดับความสำคัญขององค์ประกอบในการแสดงบนเวทีด้านอื่นๆ นอกเหนือไปจาก “เรื่องราว” และ “ตัวละคร” ให้สามารถสื่อสารความคิดของละครได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าเทียมกัน หรือเป็นการให้ความสำคัญกับรูปแบบ (form) ของละครต่างๆ กับส่วนของเนื้อหา (content) และเพื่อให้มองเห็นว่าเบกเกตต์ได้ทดลองใช้วิธีการประพันธ์ ที่แตกต่างไปจากละครแนวประเพณีนิยมอย่างไร ผู้วิจัยจึงได้เปรียบเทียบกลวิธีการประพันธ์ของเบกเกตต์ กับหลักการประพันธ์ละครของอริสโตเติลไว้ให้เห็นชัดเจน โดยแยกตามองค์ประกอบของบทละครทั้ง 6 ประการ ดังต่อไปนี้

## 1. โครงเรื่อง (Plot)

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

1.2 เบกเกตต์มักจะนำเสนอเหตุการณ์และการกระทำเล็กๆ น้อยๆ ของตัวละคร จนดูเหมือนว่าตัวละครกำลังทำแต่สิ่งไร้สาระ (absurd) ในขณะที่ละครแนวประเพณีนิยมจะเลือกนำเสนอแต่เรื่องราวสำคัญๆ ที่ยิ่งใหญ่ และน่าจดจำในชีวิตของตัวละคร

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

## 2. ตัวละคร (Character)

2.1 ตัวละครของเบกเกตต์จะไม่ใช้วีรบุรุษ (anti-hero) ไม่มีความยิ่งใหญ่ในชาติตระกูล หรือลักษณะนิสัย และดูเหมือนจะไม่มีศัตรูคู่อาฆาต หากจะมีก็น่าจะเป็น “ความหวาดกลัว” ภายในจิตใจของตัวเอง ในขณะที่ละครแนวประเพณีนิยมจะเน้นสร้างตัวละครแบบวีรบุรุษ (tragic hero) มีความยิ่งใหญ่ในชาติตระกูล และลักษณะนิสัย (tragic greatness) แต่มีข้อบกพร่องบางประการ (tragic flaw) ที่นำไปพาพวกเขาไปสู่หายนะในที่สุด ส่วนศัตรูของตัวละครก็จะเป็นคน หรือสิ่งมีชีวิตที่มีความยิ่งใหญ่สมน้ำสมเนื้อกัน เช่น สัตว์ประหลาด (monster) เป็นต้น

2.2 เบกเกตต์ไม่ได้มีการวางลักษณะนิสัยของตัวละคร จึงไม่อาจใช้หลักทางจิตวิทยา (psycho analysis) มาวิเคราะห์ได้ เนื่องจากตัวละครของเขาไม่มีประวัติความเป็นมา (background) ไม่มีสถานภาพทางสังคม (social status) ไม่มีแรงจูงใจ (motivation) ต่อการกระทำต่างๆ ส่งผลให้ตัวละครไม่สมจริง (nonrealistic character) จนในบางครั้งตัวละครของเขาดูเหมือนว่าแทบจะไม่เหลือความเป็นมนุษย์อยู่เลย ในทางตรงกันข้าม อาจกล่าวได้ว่า ตัวละครเหล่านี้แสดงถึง “เนื้อแท้” ของสภาวะภายในของมนุษย์ ที่พบได้ในปัจเจกชนทุกๆ ไป (everyman) ก็ได้

ส่วนละครแนวประเพณีนิยม จะมีการวางลักษณะนิสัยใจคอของตัวละคร (characterization) อย่างละเอียดให้เฉาะเจาะจง มีการกำหนดที่มาที่ไปของตัวละคร สถานภาพทางสังคม บุคลิกลักษณะ ทศนคติ รูปลักษณ์ ฯลฯ ให้เหมือนคนจริงๆ (realistic character) มีความต้องการ (objective) และมีแรงจูงใจ (motivation) ในการกระทำที่สมเหตุสมผล

## 3. ความคิด (Thought)

3.1 ความคิด ที่เป็นแก่นในละครของเบกเกตต์ แสดงให้เห็นว่าเขาไม่เชื่อว่ามนุษย์มีความยิ่งใหญ่อีกแล้ว และสิ่งที่มนุษย์จะต้องต่อสู้กับไม่ใช่โชคชะตาที่โหดร้ายใดๆ แต่กลับเป็น “ความคิด” “ความเชื่อ” หรือ “ความรู้สึก” ภายในตัวเองต่างหากที่มนุษย์ไม่สามารถเอาชนะ หรือสลัดทิ้งไปได้ ใน

ขณะที่ละครแนวประเพณีนิยมส่วนใหญ่จะเชื่อว่ามนุษย์มีความยิ่งใหญ่ และจะต้องต่อสู้อย่างหนักหน่วงกับโชคชะตา แม้ว่าจะพ่ายแพ้ในที่สุด

3.2 ความคิด ในละครของเบกเกตต์ มักจะแสดงออกมาสู่ผู้ชมผ่านสัญลักษณ์ และองค์ประกอบต่างๆ ในละคร ในขณะที่ความคิดของละครแนวประเพณีนิยม จะแสดงผ่านเนื้อหาหรือเรื่องราวเป็นหลัก วิธีการค้นหาความคิดในละครของเบกเกตต์ จะต้องพิจารณาจากองค์ประกอบของละครทั้งหมด เช่น ภาพ ภาษา และการกระทำบนเวที ไปพร้อมๆ กับการพิจารณาตัวเรื่อง (ที่มักจะบางเบาจนหยิบจับไม่ได้) แต่การวิเคราะห์หา “ความคิด” ในละครแบบประเพณีนิยมนั้น จะพิจารณาผ่านเนื้อเรื่อง โดยวิเคราะห์การกระทำหลักของตัวละครว่ามีเส้นทางเป็นอย่างไร และผลลัพธ์ในท้ายที่สุดเป็นอย่างไร จึงจะสรุปเป็น “ความคิด” ได้

#### 4. ภาษา (Diction)

4.1 บทสนทนาในละครของเบกเกตต์ไม่มีความกระจ่างในตัวเอง ฟังดูเฉินๆ รู้สึกไม่น่าสนใจ เพราะไม่เข้าใจว่าตัวละครกำลังพูดถึงเรื่องอะไร แตกต่างจากหลักในการประพันธ์ละครแนวประเพณีนิยม ที่การใช้ภาษาในละครจะต้องสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจชัดเจนในทันที อีกทั้งบทสนทนาควรจะมีลักษณะกระชับ กระจ่างและน่าสนใจ

4.2 ในละครของเบกเกตต์หลายครั้งที่บทสนทนาย่ำอยู่กับที่ ติดขัด กระทบกระทั่ง ไม่ปะติดปะต่อ ผิดหลักไวยากรณ์ ตัวละครชอบทวนคำ และพูดวนเวียนไม่คืบความ แต่ละครแนวประเพณีนิยมนั้น บทสนทนาจะต้องเป็นตัวเดินเรื่องไปข้างหน้า และมีความสัมพันธ์อยู่กับการกระทำและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในละคร

4.3 บทสนทนาของเบกเกตต์เลือกใช้คำพูดระดับชาวบ้านที่ใช้กันในชีวิตประจำวัน ไม่มีความสละสลวย ในขณะที่ละครแนวประเพณีนิยมแบบอริสโตเติล คำพูดจะถูกเลือกสรรอย่างพิถีพิถันมารวบรวมบทกวี เพื่อสร้างภาพพจน์ที่กระตุ้นอารมณ์สนองตอบจากคนดูได้

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

#### 5. เพลง (Song)

5.1 เบกเกตต์ไม่ได้ใช้เพลงที่เป็นเสียงเครื่องดนตรี หรือเสียงของนักร้องในละครของเขา แม้แต่ครั้งเดียว แต่ได้ทำให้คุณภาพของการพูดและการสนทนาของตัวละคร มีความหนัก-เบา ดัง-ค่อย และมีลีลาจังหวะในลักษณะต่างๆ ที่คล้ายคลึงกับเสียงดนตรีในมันตัวเอง ซึ่งสามารถสร้างอารมณ์ให้กับคนดูได้ นับเป็นการปฏิวัติความหมายของ “เพลง” จากนิยามของละครประเพณีนิยมแบบอริสโตเติลที่ว่า เพลง หมายถึง เสียงร้องหรือเสียงดนตรีที่ใส่เข้ามาในละคร เพื่อช่วยเสริมอารมณ์

5.2 เบกเกตต์นิยมใช้ “ความเจียบ” และ “จังหวะหยุด” บ่อยครั้งในละคร ซึ่งสามารถสร้างพลังกระตุ้นปฏิกิริยาทางอารมณ์ของผู้ชมได้เป็นอย่างดี ถือว่าเขาได้เปลี่ยนรูปแบบของเพลงจากการ “ใส่เสียง” เข้ามาในการแสดง เป็นการ “ดูเสียง” ออกไปจากการแสดง

## 6. ภาพ (Spectacle)

6.1 ภาพในละครของเบกเกตต์ เป็นเสมือนงานจิตรกรรมที่ปรากฏอยู่ในละคร ที่สื่อสารความหมายในแบบสัญลักษณ์ หรืออุปมาอุปมัย ในขณะที่ละครแบบประเพณีนิยมจะใช้ภาพเป็นองค์ประกอบเข้ามาเสริมเรื่องให้เกิดบรรยากาศ และอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ไปตามเรื่อง

6.2 ภาพในละครของเบกเกตต์ มีความสำคัญราวกับเป็นตัวละครอีกตัวหนึ่ง ที่ทำหน้าที่ “แสดง” ด้วยตัวมันเอง ในขณะที่ละครแบบประเพณีนิยม ภาพคือส่วนประกอบเพื่อเสริมการแสดง

จากบทวิเคราะห์ข้างต้นจะเห็นว่าเบกเกตต์ได้พยายามท้าทายรูปแบบของละครประเพณีนิยมตามทฤษฎีอริสโตเติลแทบจะทุกประการ ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้บทละครของเขาถูกต่อต้านอย่างหนักจากนักวิจารณ์ในยุคแรกๆ ว่าเป็นละครที่ขาดองค์ประกอบของบทละครที่ดี น่าเบื่อ และดูไม่เข้าใจ อย่างไรก็ตาม ขจิตรา กังคานนท์ (2535: 40-43) กล่าวว่า ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา นักวิชาการละครสมัยใหม่ ทั้งในยุโรป และอเมริกา เช่น ลัก เอสแตง (Luc Estang) รอสเซตี ลามอนต์ (Rostle Lamont) จอร์จ สไตเนอร์ (George Steiner) และ มาร์ติน เอสสลิน (Martin Esslin) กลับหันมาสนใจและยกย่องบทละครของเขา โดยโต้แย้งว่าผลงานละครของเบกเกตต์นั้น มีประโยชน์ต่อวงการวรรณกรรมละครในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นการนำเสนอโลกทัศน์เชิงอภิปรายผ่านละครแนวชวชนหัว เป็นการเขียนบท “ละครต้านละคร” (anti-theatre) ที่ล้ำยุค (avant garde) และสะท้อนให้เห็นความไร้แก่นสารของชีวิตและความไร้หนทางของมนุษย์ในโลกยุคสมัยใหม่ที่ไร้พระเจ้า

แม้ว่าการเขียนบทละครด้วยวิธีของเบกเกตต์ดูเหมือนจะเข้าใจยาก แต่หากจะมองอีกแง่หนึ่งแล้ว ทุกองค์ประกอบในละครล้วนมีความสำคัญ และมีความหมายเพื่อนำผู้ชมไปสู่แก่นเรื่องโดยแท้หรืออาจกล่าวได้ว่า เบกเกตต์แทบจะส่งสารมายังผู้ชมอย่างตรงไปตรงมาที่สุดก็ว่าได้ ดังที่เขามักจะตอบเสมอเมื่อมีคนไปถามถึงความหมายในละครของเขา ด้วยประโยคที่ว่า “I means exactly what I have written.” อนึ่ง แม้งานของเบกเกตต์จะต่อต้านรูปแบบของงานประเพณีอย่างสิ้นเชิง แต่ทว่าการขบถเหล่านี้ ไม่ได้ทำไปเพราะขาดความรู้ความเข้าใจในงานต้นแบบ หรือไม่ใช่เป็นเพียงแค่การทำ “แปลก” เล่นๆ หากแต่แซมมวล์ เบกเกตต์ กำลังทดลองสร้างงานบทละครด้วยแนวคิดที่ว่า ในเมื่อตัวเขาเองไม่เชื่อถือในทฤษฎีทั้งหลาย และมองไม่เห็นแบบแผน หรือตรรกะใดๆ ที่แท้จริงในจักรวาลนี้ แล้วเหตุใดจึงจะต้องสร้างละครตามทฤษฎี ตรรกะ หรือแบบแผน ที่เคยเชื่อถือกันมาด้วยเล่า?

### หลักกรรมทางพุทธศาสนาที่พบในละครของแซมมวล์ เบกเกตต์

จากการวิเคราะห์บทละครทั้ง 3 เรื่อง พบว่าแซมมวล์ เบกเกตต์ ได้นำเสนอแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และความเป็นจริงของโลกได้อย่างลึกซึ้งคมคาย ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ล้วนมีความเป็นสากล และสะท้อนความจริงของมนุษยชาติผ่านกาลเวลาอย่างยาวนาน ไม่เคยล้าสมัย กระทั่งทำให้

เขาได้รับรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรมในปี 1969 ด้วยคำประกาศเกียรติคุณที่ว่า “สำหรับการนำเสนองานนวนิยาย และบทละครในรูปแบบแปลกใหม่ ที่มีส่วนยกระดับความทุกข์ยากของมนุษย์จนถึงระดับอภิปราย” (อ้างถึงใน ขจิตรา ภักคานนท์, 2535, หน้า 36) หลักธรรมที่สามารถนำมาอธิบายงานของเบกเกตต์นั้นจำแนกได้ทั้งสิ้น 6 ประการ ดังนี้

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

ในเรื่อง *Waiting for Godot* ความคิดที่เสนอผ่านเรื่องราวในละครสรุปได้ว่า “มนุษย์มีชีวิตอยู่อย่างเป็นทุกข์ เพื่อการรอคอยในสิ่งที่ไม่มีความหวัง และฆ่าเวลาด้วยการกระทำไร้สาระไปแต่ละวัน” เราเห็นว่าตัวละครมี “ทุกข์” จากสภาพร่างกายที่ไม่สมบูรณ์ จากสภาพแวดล้อมที่อึดอัด ไม่เป็นไปอย่างใจ ไม่สะดวกสบาย และจากความรู้สึกทุกขใจ ผิดหวัง รอคอย ตลอดจนไร้ที่ไป

สำหรับเรื่อง *Endgame* เบกเกตต์ได้เสนอความคิดที่ว่า “มนุษย์ต้องมีชีวิตอยู่ต่อไปอย่างไร้ความหมาย ไร้ความหวัง และทุกข์ทรมาน จนกว่าวันสุดท้ายจะมาถึง” ในเรื่องนี้ เขาได้สะท้อนให้เห็นภาพความทุกข์ของมนุษย์ที่ใกล้จะถึงวาระสุดท้ายของชีวิตเต็มที่ และกำลังรอความตายอยู่อย่างทรมาน ความทุกข์เหล่านี้เกิดจาก สภาพร่างกายภายนอกที่ร่วงโรยใช้การไม่ได้ และสภาพจิตใจภายในที่เต็มไปด้วยความกลัว แต่ก็กังวลหากความตายจะมาถึงจริงๆ

ในเรื่อง *Not I* ความคิดที่ถูกนำเสนอผ่านเรื่องราวในละครคือ “จิตของสิ่งมีชีวิต มีความคิดและความทุกข์ที่ไม่อาจสลัดไปได้ และไม่มีใครสามารถช่วยเหลือได้” แต่สำหรับในเรื่องนี้ เบกเกตต์เสนอว่า ความทุกข์นั้นมีอยู่ใน “จิต” ของสิ่งมีชีวิต กล่าวคือ หากเป็นสิ่งมีชีวิตที่ไม่มีจิต อาจไม่มีความทุกข์ แต่ตราบาโตที่มีชีวิต สิ่งนั้นมีจิตรับรู้ได้ ตราบนั้นจิตนี้ย่อมเป็นทุกข์

ทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตว่า ในพุทธศาสนา พระพุทธเจ้าได้ตรัสสอนถึง “ทุกข์” และ “ทางดับทุกข์” ไปพร้อมๆ กัน ขณะที่เบกเกตต์นำเสนอเกี่ยวกับ “ทุกข์” และ “อาการของทุกข์” เพียงอย่างเดียวเท่านั้น

**2. สังสารวัฏฏ์ และ วัฏฏ 3** แซมมวล เบกเกตต์ แสดงให้เห็นวัฏจักรของชีวิตมนุษย์ผ่านละครของเขาด้วยการใช้โครงเรื่องที่เริ่มต้นและวนกลับมาจบลงที่เดิม จนไม่สามารถแยกจุดเริ่มต้นและจุดจบออกจากกันได้ อีกทั้งยังทำให้ “การกระทำ” ของตัวละครเป็นเพียงสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ไร้สาระ จนทำให้เรื่องย่ออยู่กับที่ ตลอดจนการทำให้เวลาในละครไม่มีอยู่จริง หรือเสมือนกับกำลังหยุดนิ่ง ทั้งหมดนี้ได้สร้างลักษณะความเป็น “วัฏฏะ” ให้เกิดขึ้นในละครของเขา และเมื่อนำมาเปรียบ

เทียบกับ วัฏฏะ ในทางพุทธศาสนา จะพบว่าพระพุทธเจ้าได้ตรัสถึง วัฏฏะ หรือ วงจรไว้ตั้งแต่ในระดับกว้าง คือ การเกิด แก่ เจ็บ และตาย จนถึงวงจรเล็กๆ ที่ก่อให้เกิดการวนเวียนไม่มีจบสิ้นภายในมนุษยชาติได้แก่ วงจรของกิเลส วงจรของกรรม และวงจรของวิบาก หรือ ผลแห่งกรรม จะเห็นว่าเบกเกตต์ได้แสดงความคิดเรื่องวงจรเหล่านี้ในละครของเขาเช่นเดียวกัน ดังนี้

- **วงจรระดับกว้างเรื่องการเวียนว่าย ตาย เกิด** พระพุทธองค์ได้ทรงตรัสเปรียบเทียบสิ่งที่แสดงให้เห็น “วัฏฏะ” ในชีวิตกับน้ำตาของสัตว์ว่า “น้ำตาของสัตว์ผู้ต้องร้องไห้เพราะความทุกข์โศกนั้นทับถม ในขณะที่ท้องที่ยาวอยู่ในวัฏฏสงสารนี้มีจำนวนมากเหลือคณา สุดที่จะกล่าวได้ว่ามีประมาณเท่านั้นเท่านี้” (อ้างถึงใน วศิน อินทสระ, 2546) ซึ่งในบทละครของเบกเกตต์ได้มีปรากฏการเปรียบเทียบให้เห็นถึง “วัฏฏสงสาร” กับ “น้ำตา” ของมนุษย์ไว้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ได้แก่ ใน *Waiting for Godot* ตอนที่ ปอซโซพูดว่า ในโลกนี้ไม่ว่าจะยุคใดสมัยใด ก็คงจะยังมีน้ำตาและเสียงหัวเราะวนเวียนไปไม่จบสิ้น ดังนี้ “*The tears of the world are a constant quantity. For each one who begins to weep, somewhere else another stops. The same is true of the laugh.*” (SBORLP, 2009)

นอกจากนี้ วลาดีมีร์ยังได้พูดถึงชีวิตมนุษย์ที่สอดคล้องกับลักษณะวัฏฏะสงสาร ของการเกิด แก่ เจ็บ ตาย ซึ่งเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม ที่ว่า “การเกิดอันแสนยากเข็ญเหนือหลุมศพ” (“*Astride of a grave and a difficult birth.*”) แสดงถึงภาพพจน์เชิงอุปมาอุปไมย ให้เห็นถึงการอยู่คู่กันของการเกิดและความตาย และเขายังกล่าวต่อไปอีกว่า “คนเราเมื่อถึงเวลาที่ต้องแก่ตัวลง มีเสียงร้องไห้ระงมอยู่ทั่วไป (“*We have time to grow old. The air is full of our cries.*”) ซึ่งหมายความว่า เมื่อมีการเกิด และการตายที่อยู่คู่กันแล้ว ช่วงเวลาระหว่างนั้นคนก็จะแก่เฒ่าลง ส่วนเสียงร้องไห้ระงมอาจเป็นตัวแทนของ ความเจ็บป่วย ที่สร้างความทุกข์ให้แก่เราได้นั่นเอง

- **วงจรกิเลส (กิเลสวัฏฏ์)** ตัวละครของเบกเกตต์แสดงให้เห็นลักษณะความทุกข์ภายใน ที่มีแรงขับเคลื่อนด้วยกิเลส และผลของกิเลสนั้นก็ก่อให้เกิดกิเลสใหม่ต่อเนื่องกันไปไม่จบสิ้น ดังจะเห็นได้จากที่ตัวละครเริ่มจากความ “ไม่รู้” (*อวิชชา*) จากนั้นจึงเกิดความ “อยาก” (*ตัณหา*) เมื่ออยากแล้วจึงส่งผลให้เขา “ยึดมั่น” (*อุปาทาน*) ต่อความ “อยาก” อย่างผิดๆ และการยึดมั่นอย่างผิดๆ นี้จึงเป็นผลให้ “ไม่รู้” ต่อไปเรื่อยๆ

ยกตัวอย่างเช่น ใน *Waiting for Godot* จะพบว่า เนื่องด้วย *อวิชชา* หรือความไม่รู้จริงของ วลาดีมีร์และเอสตราคอนเกี่ยวกับโกโดต์ คือ ไม่รู้ว่าโกโดต์เป็นใครกันแน่? ไม่รู้ว่าโกโดต์จะมาเมื่อไหร่? ไม่รู้ว่าโกโดต์นัดหมายไว้ที่ไหน? ไม่รู้ว่าโกโดต์จะมาจริงๆ หรือไม่? ทำให้ตัวละครเกิด *ตัณหา* หรือ ความอยากขึ้น คือ ความอยากที่จะพบโกโดต์ เมื่อมีความอยากแล้ว แต่ความอยากนั้นยังไม่สัมฤทธิ์ผล จึงทำให้ตัวละครเกิด *อุปาทาน* หรือ การยึดติดอยู่กับความอยาก คือ ยึดติดว่าจะต้องรอคอยจนกว่าจะเจอ หากไม่เจอก็ยังไม่ยอมไปทำอย่างอื่น ค้างคาในใจอยู่อย่างนั้น และเมื่อยึดติดอยู่จะต้องรอให้พบ ตัวละครจึงไม่คิดจะไปไหน โดยสาเหตุที่ไม่ไปไหนนั้นก็เนื่องมาจากความ “ไม่รู้จริง” เกี่ยวกับโกโดต์ วนเวียนอยู่เช่นนั้นนั่นเอง



- **วงจรกรรม (กรรมวัฏฏ์)** เบกเกตต์แสดงให้เห็น “ความคิด” (สังขาร) ของตัวละครที่ปรุงแต่งให้เป็น “เจตนา” (กรรม) เพื่อจะทำสิ่งต่างๆ และเมื่อคิดเช่นนั้นแล้ว ตัวละครก็มีการกระทำ และ “ผลของการกระทำ” (ภพ) เป็นไปตามที่คิด สอดคล้องกันไปอยู่ไม่รู้จบ ยกตัวอย่างเช่น ใน *Endgame* “กรรมวัฏฏ์” มีจุดเริ่มต้นจากความคิดปรุงแต่ง หรือ สังขาร ของตัวละคร “แฮม” ที่ว่า “ชีวิตตอนนี้มีแต่ความทุกข์ หากได้จบชีวิตไปแล้วความทุกข์ก็จะหมดไปด้วย” และเมื่อคิดเช่นนั้น สภาพชีวิตของแฮมจึงจ่อมจมอยู่กับความทุกข์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เรียกว่าเป็น *กรรมภพ* ของเขา และเมื่อชีวิตเขาแต่จ่อมปลัดอยู่กับทุกข์ แฮมจึงคิดปรุงแต่งเอาว่า อยากจะจบชีวิต เพื่อจะได้หมดความทุกข์ กลับไปกลับมาวนเวียนอยู่เช่นนี้

- **วงจรวินาศ (วิปាកวัฏฏ์)** ตัวละครของเบกเกตต์ เป็นมนุษย์ผู้แสดงให้เห็นว่าพวกเขา “ชีวิตและจิตใจ” (นามรูป) ซึ่งเป็นปัจจัยให้มี “อายตนะทั้ง 6” คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ (สหายตนะ) เมื่ออายตนะทั้ง 6 ไป “สัมผัสหรือรับรู้” (ผัสสะ) กับสิ่งรอบๆ ตัว ก็จะทำให้พวกเขาเกิด “ความรู้สึก” (เวทนา) และเกิดเป็น “การตระหนักรู้อารมณ์” (วิญญาณ) ตามมา และเมื่อตระหนักรู้อารมณ์ของตนแล้ว มันก็จะสะท้อนกลับไปยังการแสดงออกทางร่างกายและจิตใจของตัวเอง (นามรูป) อีกทีหนึ่ง วนเวียนอยู่เช่นนี้เรื่อยไป

ยกตัวอย่างเช่น ใน *Not I* เนื่องด้วยตัวละคร “เม้าท์” มีลักษณะชีวิตที่ผิดแยกไปจากตัวละครอื่นๆ ไป คือ มีเพียง “ปาก” ไม่ได้มีร่างกายที่สมบูรณ์ แต่หากจะพิจารณาว่าปากนี้เป็นลักษณะของ “รูป” ส่วนเสียงที่ออกจากปากนั้น ก็เป็นเสมือนสิ่งที่ออกมาจากความคิด หรือ “ใจ” จึงอาจกล่าวได้ว่าตัวละครมีทั้ง “กายและใจ” (นามรูป) ได้แล้ว แต่การมีชีวิตของตัวละครกลับไม่ทำให้เธอมี “อายตนะครบถ้วน” (สหายตนะ) เพราะมีเพียงปาก ดังนั้นเม้าท์จึงมีอายตนะเพียง 2 อย่าง ได้แก่ หู ที่ทำหน้าที่รับฟังคำถามจากผู้ใดที่เธอสนทนาด้วย และ ใจ ก็คือความรู้สึกและความคิดที่อยู่ข้างในของเธอ

เมื่อมีประสาทสัมผัสแล้ว เม้าท์จึงได้ “สัมผัสหรือรับรู้” (ผัสสะ) กับสิ่งต่างๆ รอบๆ ตัว ที่แม้จะไม่ชัดเจนว่าเป็นอย่างไร แต่ผู้ชมก็รับรู้ได้ว่าเม้าท์กำลังเล่าเรื่องนี้ให้คู่สนทนาของเธอฟังอยู่ ซึ่งก็คือกลุ่มผู้ชมที่นั่งอยู่ต่อหน้า และตัวละคร “ออติเตอร์” ที่ยืนอยู่ด้านข้างของเวที จึงหวั่นที่เม้าท์หยุดฟัง ย่อมแสดงให้เห็นว่าเม้าท์ได้ใช้ประสาทสัมผัสทางหูของเธอรับรู้กับผัสสะ ผัสสะที่รับรู้ได้ก็คือความว่างเปล่า ไร้ปฏิริยาตอบสนองใดๆ จากผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขณะที่เธอมีจังหวะหยุดที่ยาวขึ้น และออติเตอร์ทำท่าทางว่า ไม่อาจช่วยเหลืออะไรได้ ได้แสดงให้เห็นว่าผัสสะรอบๆ ตัวเธอคือปฏิริยาที่นิ่งเฉย ไม่ใยดี ทั้งจากผู้ชมและออติเตอร์

ด้วยผัสสะภายนอกที่ปราศจากความปรารถนาต่อเม้าท์ ทำให้ตัวละครเกิดมี “ความรู้สึก” (เวทนา) ที่น่าจะเป็นความรู้สึกทุกข์ หรือ “ทุกข์เวทนา” กล่าวคือ เกิดความรู้สึกผิดหวังที่ไม่มีใครช่วยเธอได้ เมื่อความรู้สึกเหล่านี้เกิดขึ้นกับตัวละคร ก็ทำให้เม้าท์เกิดความรู้สึกตัวจนกระทั่งเกิดเป็น “การรับรู้อารมณ์ต่างๆ” (วิญญาณ) ได้แก่ อารมณ์เบื่อหน่าย ผิดหวังกับสิ่งที่ประสบในปัจจุบัน และอารมณ์เป็นทุกข์กับความคิดและความทรงจำที่มีเกี่ยวกับเรื่องในอดีต ซึ่งการมีอารมณ์นี้ได้ส่งผลไปสู่ “กายและใจ” (นามรูป) ในลำดับต่อมา นั่นก็คือ ทำให้เม้าท์ไม่อาจหยุดปากตัวเองได้ เมื่อยังผิดหวัง

เธอจึงยังคิด และแสดงออกด้วยการพรวดออกมาอย่างเพื่อค้ำ และเมื่อนั้นก็จะมีลำดับของสิ่งต่างๆ เกิดขึ้นต่อเนื่องกันดังที่กล่าวมาแล้วตั้งแต่ต้น วนเวียนเช่นนี้ไปไม่รู้จบ

**3. ไตรลักษณ์** แชมมวล เบกเกตต์ มองเห็น “ไตรลักษณ์” หรือ ลักษณะอันเป็นสามัญ ตามธรรมชาติของสรรพสิ่งในโลกทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต โดยสะท้อนผ่านบทละครของเขา ดังนี้

- **อนิจจตา** หรือ ความไม่เที่ยง ละครของเบกเกตต์ได้แสดงให้เห็นความไม่เที่ยงที่ปรากฏ ใน “ความหมาย” ของสิ่งต่างๆ ในเรื่อง ทั้งเหตุการณ์ เวลา ภาษา ตลอดจนตัวละคร ดังจะเห็นได้จากการที่เราไม่อาจจะระบุความหมายใดๆ ที่ชัดเจนในละครได้เลย ครั้งหนึ่งกล่าวในความหมายหนึ่ง อีกครั้งหนึ่งอาจเปลี่ยนไปเป็นอีกอย่าง หรือการวางลำดับเหตุการณ์ที่สับสน โดยเฉพาะไม่มีเวลาที่แน่นอน รวมถึงความไม่คงเส้นคงวาของตัวละคร ทั้งบุคลิกภายนอก และลักษณะนิสัย ล้วนแสดงถึง “อนิจจตา” ได้ดี

- **ทุกขตา** หรือ ความไม่สามารถทนอยู่ได้ ละครของเบกเกตต์แสดงให้เห็นว่าสิ่งมีชีวิตไม่สามารถทนอยู่ในสภาพใดๆ ได้นานจนเกินไป เพราะจะเป็นความทุกข์บีบคั้นจนทำให้ต้องเปลี่ยนสภาพที่เป็นอยู่ ยกตัวอย่างเช่น การที่ตัวละครแสดงให้เห็นว่าพวกเขาต้องทนทุกข์กับความเบื่อหน่าย เช่นนี้มานานแสนนานแล้ว และในระหว่างที่คอยบ่อยครั้งเหลือเกินที่พวกเขาก็ทนกับสภาพเดิมไม่ได้ และต้องหาอะไรทำเพื่อฆ่าเวลาอยู่เสมอๆ

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

**4. สูญญตา** แชมมวล เบกเกตต์ มองเห็น สูญญตา หรือ “ความว่าง” ในทุกสิ่ง เขาไม่พบว่าชีวิตมีแก่นสารสาระสำคัญใดๆ และไม่อาจอธิบายได้ด้วยตรรกะอย่างแท้จริง เบกเกตต์จึงตั้งหลักการยึดมั่นถือมั่นที่จะหาความหมาย โดยนำเสนอความว่าง (จากความหมาย) แทน ทั้งนี้ ละครของเขาได้นำเสนอความว่าง ด้วยการสลัดทิ้งความหมายเดิมที่เคยมีอยู่ขององค์ประกอบทั้ง 6 ประการของบทละคร ได้แก่ สร้างละครที่ว่างจาก “โครงเรื่อง” สร้าง “ตัวละคร” ที่ว่างจากประวัติความเป็นมา สร้าง “แนวคิด” ที่ว่างจากแนวทางวิเคราะห์แบบเก่า สร้าง “เพลง” ที่ว่างจากเสียงเพลง สร้าง “ภาษา” ที่ว่างจากโครงสร้างเดิมของภาษา และสร้าง “ภาพ” ที่ว่างจากภาพบนเวที

**5. สัจจะ 2** แชมมวล เบกเกตต์ ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับ “สัจจะ” หรือ ความจริงในโลก ระหว่างความจริงที่เป็นไปตามสิ่งที่สังคมรับรู้และกำหนดร่วมกัน (*สมมุติสัจจะ*) กับความจริงแท้ที่มีอยู่ในธรรมชาติ (*ปรมาตถิสัจจะ*) ซึ่งสอดคล้องกับหลักสัจจะของพุทธศาสนา ดังนี้

- **สมมุติสัจจะ** ในละครของเบกเกตต์ เมื่อเกิดความสงสัยว่าความจริงที่อยู่รอบตัวเราเป็นเพียงสิ่งที่มนุษย์อุปโลกน์มาขึ้นเท่านั้น (*สมมุติสัจจะ*) เบกเกตต์จึงสื่อสารความคิดว่า “ความจริงที่เคย

ยึดถือกันนั้น อาจจะไม่จริงดังที่คิด” โดยใช้วิธีการทำให้ความจริงในละครของเขาดูสับสน ไม่น่าเชื่อถือ ทำให้เป็นเรื่องคลุมเครือ ไม่แน่นอน เพื่อแสดงว่าเขากำลังสงสัยในความจริงเหล่านั้นอยู่

- **ปรมัตถสังจะในละครของเบกเกตต์: นาม-รูป** เมื่อเบกเกตต์ได้แสดงความสงสัยในสมมุติสังจะที่ได้พรางตาผู้คนบนโลกให้เห็นว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นความจริงแท้แล้ว เขาจึงได้พยายามหาทางนำเสนอความจริงที่เข้าใจ**ปรมัตถ**ให้มากที่สุด ซึ่งความจริงทางปรมัตถนี้ ก็หมายถึงความจริงสูงสุดของโลก ไม่ถูกปิดบังอำพรางด้วยม่านมุ่มมองแบบใดๆ ไม่ว่าจะเป็นม่านของทฤษฎี ม่านของวัฒนธรรม หรือม่านของกิเลส และในที่สุดเบกเกตต์ก็ได้ค้นพบ**ปรมัตถสังจะ**ที่ว่า สิ่งมีชีวิตล้วนประกอบสร้างด้วยสองลักษณะสำคัญ ได้แก่ ส่วนกาย (body) และส่วนจิต (spirit) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของพุทธศาสนาที่ว่ามนุษย์ประกอบขึ้นด้วยนามและรูป หรือ **นามขันธ์** และ **รูปขันธ์**

การมองเห็นนาม-รูป ในทางพุทธศาสนาเรียกว่าเป็นการเข้าถึงความจริงระดับปรมัตถ กล่าวคือ ได้พิจารณาจนกระทั่งมองทะลุมายาของความเป็นองค์รวม หรือ **ขันธ์สัญญา** ในสิ่งมีชีวิต และเห็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุดซึ่งซ่อนอยู่ภายใน ซึ่งประกอบด้วยนามขันธ์และรูปขันธ์ **นามขันธ์** คือ จิตวิญญาณภายในของมนุษย์ที่เปรียบเสมือนประธาน ถือเป็น “นาย” เป็นผู้บงการให้มนุษย์รู้สึก นึก คิด และกระทำสิ่งต่างๆ ในขณะที่ **รูปขันธ์** คือ ร่างกาย ที่เปรียบเสมือนเป็น “บ่าว” คอยรับใช้นาย คอยทำตามสิ่งที่นายสั่งการ จึงมักเปรียบเทียบกันว่า “ใจเป็นนาย กายเป็นบ่าว” เบกเกตต์ได้ก้าวข้ามการเล่าเรื่องที่แสดง “ตัวตน” ของตัวละครไปสู่การนำเสนอว่า ในมนุษย์ทุกคนนั้นล้วนมีกายกับใจที่แยกออกจากกัน แต่ทำงานไปพร้อมๆ กันตลอดเวลา

เบกเกตต์ได้แสดงให้เห็นว่าเขามองเห็น นาม-รูป และนำเสนอมันในเชิงอุปมาอุปไมยผ่านละคร กล่าวคือ เขามักจะนำเสนอตัวละครที่อยู่กันเป็นคู่ จะต้องพึ่งพาอาศัยกันเพื่อให้ทั้งคู่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ นอกจากนี้ เขายังได้เปรียบเทียบความสัมพันธ์ของนามและรูปออกมาในรูปแบบของนายและบ่าวอย่างชัดเจนใน *Endgame* ที่แสมเปรียบเสมือน**นามขันธ์** หรือนายคอยสั่งการให้โคลฟผู้เป็นบ่าว ที่เปรียบเสมือน**รูปขันธ์**ให้ทำสิ่งต่างๆ ตามที่แสมปรารถนา

**6. วิปัสสนา-กรรมฐาน** แชมมวอล เบกเกตต์ ใช้กลวิธีการนำเสนอความหมายในละครด้วยการให้ผู้ชมได้รับรู้ผ่านกระบวนการทางจิต กล่าวคือ ละครโดยทั่วไปจะนำเสนอเรื่องราวต่างๆ เพื่อกระตุ้นอารมณ์และความคิดของผู้ชม เป็นการทำให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องได้ด้วยความรู้สึกร่วม และการใช้สติปัญญาพิจารณาเรื่อง แต่ละครของเบกเกตต์นั้นปราศจากเรื่อง ผู้ชมจึงรับรู้ความหมายด้วยการ “ฟัง” ไปที่สภาวะที่แท้จริงของตัวละครที่อยู่ตรงหน้า โดยไม่ต้องคิดหรือตีความใดๆ ซึ่งเป็นหลักการของ (วิปัสสนา) ทั้งนี้เบกเกตต์ได้ใช้อุปมาเพื่อเข้าสู่วิปัสสนาด้วยการใช้ **กรรมฐาน** 3 ประการ ที่เราจะพบจากตัวละครของเขาในทุกเรื่อง ได้แก่ การมองเห็นความไม่งาม ไม่น่าดูของมนุษย์ คล้ายกับการพิจารณาศพ (อสุภะ) การให้ตัวละครแสดงให้เห็นความไม่น่าดูภายในร่างกาย (กายคตาสติ) และการให้ตัวละครระลึกถึงความตายอยู่เสมอ (มรณสติ)

## อภิปรายผล

1. แชนมมวล เบกเกตต์ ได้ใช้ละครสะท้อนสภาพชีวิตของมนุษย์ที่แตกต่างจากละครโดยทั่วไป กล่าวคือ เขานำเสนอความจริงเกี่ยวกับความทุกข์ของมนุษย์ในระดับปรมาติ (absolute truth) ซึ่งเป็นสภาวะความทุกข์แท้ๆ ที่เกิดขึ้นกับปัจเจกชนทั่วไป โดยปราศจากปัจจัยทางสังคมภายนอก กล่าวได้ว่าเขานำเสนอความจริงที่เป็นโลกุตระธรรม ในขณะที่ละครโดยทั่วไปยังเสนอเรื่องราวของมนุษย์ผ่านมุมมองแบบโลกียธรรมอยู่ นั่นคือภาพความทุกข์ที่ถูกกระตุ้นด้วยปัจจัยทางโลก หรือเรื่องราวทางสังคมเข้ามาเกี่ยวข้อง

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

2.1 ละครของเบกเกตต์นำเสนอ “ความไม่เที่ยง” (อนิจจตา) โดยหลีกเลี่ยงความเชื่อมโยงต่อเนื่อง แต่ละครโดยทั่วไปจะยึดถือหลักการผูกเรื่องให้ “เชื่อมโยง” (สันตติ)

2.2 ละครของเบกเกตต์ไม่แสดงความเคลื่อนไหวใด ๆ ในเรื่อง ใช้เหตุการณ์ย่ำอยู่กับที่ เพื่อให้ผู้ชมได้สังเกตเห็น “ความไม่อาจทนอยู่ได้” (ทุกขตา) ของอารมณ์ตัวเองในขณะที่ชมละคร แต่ละครโดยทั่วไปกลับไปใช้ “ความเคลื่อนไหว” (อิริยาบถ) ของเรื่องไปเรื่อยๆ ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมและคล้อยตามไปกับเรื่องที่เปลี่ยนแปลง จนมองไม่เห็นทุกขตาในอารมณ์

2.3 ละครของเบกเกตต์ “ปฏิเสธตัวตน” (อนัตตตา) ของละครและขององค์ประกอบต่างๆ ในละคร แต่ละครโดยทั่วไปกลับไปใช้ “ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน” (สนสังญา) สร้างเรื่องและตัวละครให้มีตัวมีตน จนไม่อาจมองเห็นความว่างที่แท้จริง

3. สาระสำคัญที่พบในละครของเบกเกตต์ซึ่งมีความสอดคล้องกับปรัชญาพุทธศาสนานี้ อาจนำมาสู่ข้อสรุปที่ว่า ธรรมะของพระพุทธเจ้าเป็นสิ่งที่ เป็นสากล เห็นได้และให้ผลได้ไม่จำกัดกาล (อกาลิโ)

### บรรณานุกรม

- โกเอ็นก้า (สุทธิ ชโยดม, แปลและเรียบเรียง). 2551. **ธรรมบรรยายฉบับย่อ**. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิส่งเสริมวิปัสสนากรรมฐานในพระสังฆราชูปถัมภ์.
- ขจิตรา กังคานนท์. 2535. **ศิลปะการเขียนบทละครของ Samuel Beckett**. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาภาษาตะวันตก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิตติ พัวพิสุทธิ. 2551. **ซามูเอล เบคเกตต์ : รักแรกและเรื่องสั้นอื่นๆ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมมติ.
- จุฑารัตน์ เบญจฤทธิ์. 2527-2528 " คอยโกโด (En Attendant Godot) : ละครแอบเสิร์ดแนวอภิปราย." **วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 7** : 36-47.
- ธีรยุทธ บุญมี. 2546. **ถอดรื้อปรัชญาและศิลปะแบบตะวันตกเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.
- นพมาศ ศิริกายะ. ม.ป.ป. **เอกสารประกอบคำสอนวิชา 120104 ประวัติการละคร**.  
กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประหยัด นิชลาพันธ์ และ ซิลล์ เดอลูช. 2521. "ละครแอบเสิร์ด : นาฏกรรมของซามูเอล เบ็กเกตต์"  
**วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร 2**. 80-113.
- พระชาลยุทธ์ อธิปัญญา. 2550. **กรรมใดใครก่อ**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์อมรินทร์.
- พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาสภิกขุ). 2549. **การดำรงชีวิตที่ถูกต้อง**. กรุงเทพมหานคร : บริษัท ตถตาพับลิเคชั่น จำกัด.
- . 2548 **แก่นพุทธศาสนา**. กรุงเทพมหานคร : บริษัท ตถตาพับลิเคชั่น จำกัด.
- . ม.ป.ป. **คู่มือดับทุกข์**. กรุงเทพมหานคร : สถาบันบันลือธรรม.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยุทธ์ ปยุตโต). 2544. **พุทธธรรม (ฉบับเดิม)**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ดวงแก้ว.
- . 2546. **พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ดวงแก้ว.
- พระอาจารย์मितชูโอะ คเวสโก. 2550. **อานาปานสติ : วิธีแห่งความสุข 3**. กรุงเทพฯ : วิริยะการพิมพ์.
- เพ็ญศรี เผ่าเหลืองทอง (แปล). 2539. **คอยโกโดต์**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน.
- มุกหอม วงษ์เทศ. 2551. บทกล่าวตาม. ใน จิตติ พัวพิสุทธิ, **ซามูเอล เบคเกตต์ : รักแรกและเรื่องสั้นอื่นๆ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมมติ : 201-211.
- วสิน อินทสระ. 2546. **ธรรมจักร**. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม, 2550, จาก <http://www.dhammadjak>.
- สดีไล พันธุ์โกมล. 2535. **เอกสารประกอบการสอนวิชาปริทัศน์ศิลปการละคร**. กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สัญญา ธรรมศักดิ์. **จิตใจสดีไล**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สายธาร, 2550.
- . **ข้อสอบไล่วิชาทุกข์**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สายธาร, 2550.

- เสาวนุช ภูวนิชย์ (รวบรวม). 2536. **เอกสารประกอบการสอนวิชาการละครสมัยใหม่ใน  
อังกฤษยุโรป และอเมริกา**. กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Beckett, Samuel. 2007. 'Endgame' in **The Samuel Beckett On-Line Resources and Links  
Pages**. Retrived September 12, 2007, from <http://www.samuel-beckett.net>
- Beckett, Samuel. 2007. 'Not I' in **The Samuel Beckett On-Line Resources and Links  
Pages**. Retrived September 12, 2007, from <http://www.samuel-beckett.net>
- Beckett, Samuel. 2007. 'Waiting for Godot' in **The Samuel Beckett On-Line Resources and  
Links Pages**. Retrived September 12, 2007, from <http://www.samuel-beckett.net>
- Brockett, Oscar G. and Robert Findlay. 1991. **Century of Innovation (2<sup>nd</sup> ed.)**.  
Massachusetts: Prentice-Hall.
- Coots, Steve. 2001. **Samuel Beckett: A beginner's Guide**. London: Hodder & Stoughton.
- Esslin, Martin, **The Theatre of the Absurd**. (London: Methuen, 2001)
- Fletcher, Beryl S., and others. 1978 **A Student Guide to the Play of Samuel Beckett**.  
London: Faber & Faber.
- Hebden Bridge Arts Festival**. 2005. Retrived September 12, 2007, from  
<http://www.hebdenbridge.co.uk/festival/2005/index.html>
- SparkNotes LLC. 2007. **Sparknotes**. Retrived September 12, 2007, from  
<http://www.sparknotes.com/drama/>
- Worthen, W.B. 2000. **The Harcourt Brace Anthology of Drama (3<sup>rd</sup> ed)**. Orlando: Harcourt  
College.