

องค์ประกอบของบทละคร หลักการวิเคราะห์และตีความบทละคร

เนื่องด้วยงานของผู้กำกับคือการนำวรรณกรรมมาสร้างเป็น “ชีวิต” บนเวที จึงถือว่าเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้กำกับจะต้องมีความรู้ลึกซึ้งและแตกฉานในตัวบทละครที่จะนำมากำกับ มีผู้กำกับจำนวนมากที่มีความเป็นศิลปิน และสร้างสรรค์ผลงานได้น่าดู ตระการตา มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ แต่กลับทำงานออกมาไม่ประสบความสำเร็จนักเนื่องจากผู้กำกับขาดความเข้าใจลึกซึ้งในวรรณกรรมบทละครที่นำมากำกับ ซึ่งหากเป็นเช่นนั้นแล้ว ต่อให้การแสดงจะงดงามหรือแปลกใหม่สักเพียงใด ก็ไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นการแสดงที่มีคุณภาพ ดังนั้นผู้กำกับจึงต้องพึงระลึกไว้เสมอว่า นอกจากความเป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์แล้ว เรายังต้องเป็นนักอ่านนักวิเคราะห์ผู้ตีความได้อีกด้วย สำหรับบทเรียนนี้ จะเป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนเข้าใจงานวรรณกรรมบทละครให้ดีขึ้น ก่อนที่จะนำไปกำกับการแสดง

1. การวิเคราะห์บทละครเพื่อการกำกับการแสดง

สำหรับการอ่านบทละครเพื่อให้เข้าใจทั้งเนื้อหา และรสของละครได้อย่างถ่องแท้ ผู้กำกับควรพิจารณาทำความเข้าใจไปที่องค์ประกอบของบทละคร ซึ่งในตำราเดอะโพเอติกส์ อริสโตเติลได้อธิบายถึงองค์ประกอบของบทละครไว้ 6 ประการด้วยกัน ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร ความคิดของเรื่อง ภาษา เพลง และภาพ ดังอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1.1 โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายและสมเหตุสมผล โครงเรื่องที่ดีจะต้องมีความยาวพอเหมาะ ประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลาง ตอนจบ ซึ่งต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างจูงใจไม่ใช่บังเอิญ การวางโครงเรื่องเริ่มจากการสร้างสถานการณ์ซึ่งก่อให้เกิดความขัดแย้ง (conflict) ซึ่งทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ (rising action) และนำไปสู่จุดวิกฤติ (crisis หรือ climax) ซึ่งทำให้เกิดการตัดสินใจหรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง (resolution) เป็นผลทำให้เกิดการคลี่คลายของสถานการณ์ (falling action) จุดวิกฤติจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเหตุการณ์ต่างๆ ไม่สามารถดำเนินความเข้มข้นต่อไปได้อีกแล้ว คือเป็นจุดสุดยอดของความเข้มข้นแล้ว และถึงเวลาที่เหตุการณ์จะต้องคลี่คลายไปในทางใดทางหนึ่ง (ปิยะนาถ มณฑา, 2536, หน้า 3)

ทั้งนี้ ก่อนที่จะนำละครเรื่องหนึ่งๆ ไปกำกับได้ ผู้กำกับควรจะต้องทำความเข้าใจโครงสร้างของละครโดยละเอียด ซึ่ง นพมาศ แววงษ์ (2550, หน้า 4-10) ได้อธิบายถึงโครงสร้างและองค์ประกอบสำคัญของโครงเรื่องไว้อย่างละเอียด ดังนี้

1.1.1 การกระทำในละคร (Dramatic action) ลักษณะสำคัญของวรรณกรรมประเภทบทละครที่ทำให้แตกต่างจากงานเขียนประเภทอื่น ๆ คือบทละครเสนอเรื่องราวออกมาใน

รูปแบบของ “การกระทำ” ไม่ใช่การบรรยาย หรือการเล่าเรื่องที่ได้เกิดขึ้นไปแล้ว ในแง่แล้วละครแต่ละเรื่องจะมีความเป็นปัจจุบันอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับตำนานหรือประวัติศาสตร์ ละครจะพาเรากลับไปยังปัจจุบันกาลของตัวละคร ขณะเมื่อเขายังมีชีวิตโลดแล่นอยู่ กล่าวอย่างง่าย ๆ คือ ละครจะแสดงให้เห็นว่า **ใคร ทำอะไร กับใคร** ในรูปของบุรุษที่หนึ่งและบุรุษที่สอง โดยที่เหตุการณ์นั้นกำลังเกิดขึ้น**ในปัจจุบัน**ต่อหน้าผู้ชม เพราะละครแสดงให้เห็นเรื่องราวที่กำลังดำเนินอยู่ ไม่ใช่การเล่าเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้ว แม้ว่าจะเป็นกรเล่าเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้ว หรือเหตุการณ์สมมติ แต่ขณะเมื่อละครกำลังดำเนินอยู่ เราจะรู้สึกว่าการณ์นั้นกำลังเกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบันจริง ๆ เช่นเรื่องราวในสงครามเมืองทรอย ขณะเมื่อนำมาเล่าในรูปแบบของละคร เราจะต้องได้ความรู้สึกเสมือนว่าเหตุการณ์นั้นกำลังเกิดขึ้นอยู่ต่อหน้าต่อตาเรา ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องในอดีตปัจจุบัน หรืออนาคต ขณะที่ละครกำลังแสดงอยู่ เรื่องราวจะดูเหมือนกับว่าดำเนินไปต่อหน้าเราในรูปแบบของปัจจุบันกาลเสมอ

การกระทำในละครเกิดจาก**ความขัดแย้ง** (Conflict) หากไม่มีความขัดแย้งก็จะมีละครเกิดขึ้นเลย เพราะละครไม่ใช่การนำเสนอภาพของสถานการณ์ที่เป็นอยู่ แต่เป็นการนำเสนอเรื่องราว ของ “มนุษย์ซึ่งกระทำกรอยู่” (man in action) ความขัดแย้งในละครอาจจะเป็นความขัดแย้งภายนอก ซึ่งหมายถึงความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครด้วยกัน ระหว่างตัวละครกับสังคมระหว่างคนกลุ่มหนึ่งกับคนอีกกลุ่มหนึ่ง ระหว่างตัวละครกับโชคชะตา หรือความขัดแย้งภายในซึ่งหมายถึงความขัดแย้งที่อยู่ในใจของตัวละครเอง ความขัดแย้งจะทำให้ตัวละครต้องพยายามหาทางแก้ปัญหาหรือฝ่าฟันอุปสรรคที่เข้ามาขวางทาง หรืออาจต้องเลือกทางเดินสายใหม่ ซึ่งมีผลเปลี่ยนแปลงชีวิตของตัวละครไปจากเมื่อตอนเริ่มเรื่อง ในการวิจารณ์เนื้อหาของละครนั้น เราแทบหลีกเลี่ยงไม่พ้นจากเรื่องของความขัดแย้ง เพราะถ้าปราศจากความขัดแย้งเสียแล้ว เรื่องราวของละครก็จะไม่เกิดขึ้นและไม่มีเหตุผลอันใดที่จะนำเรื่องราวที่ดำเนินไปอย่างราบเรียบมาแสดงต่อผู้ชม วรรณกรรมการละครเท่าที่ปรากฏยังมีเพียงน้อยเรื่องที่ดำเนินไปโดยปราศจากความขัดแย้งหรือมีความขัดแย้งน้อยมาก จึงแทบจะนับได้ว่าบละครที่ปราศจากความขัดแย้งเป็นเพียงข้อยกเว้นของการสร้างเรื่องราวในละคร

การกระทำในละครเกิดเนื่องมาจากความต้องการหรือจุดหมายของตัวละคร (objective) เราจะพิจารณาการกระทำจากตัวละครหลักที่เป็นผู้ดำเนินเรื่อง (protagonist) ตัวละครที่เข้ามาขวางทางหรือกระทำการสวนทางกับตัวละครหลักเรียกว่า ตัวละครฝ่ายตรงข้าม (antagonist) วิธีง่าย ๆ ที่จะมองหาทิศทางของละครจะได้รับการตั้งคำถามให้ตรงจุดในประเด็นเรื่องราวกการกระทำซึ่งเป็นจุดหมายของตัวละครคือ **ใคร ทำอะไร กับใคร ทำอย่างไร และได้รับผลอย่างไร หรือ ใคร ต้องการอะไร ทำอะไรต่อความต้องการนั้น ๆ และผลของการกระทำนั้นในที่สุดแล้วเป็นอย่างไร**

1.1.2 **การปูพื้น** (Exposition) เมื่อละครเปิดฉาก โดยปกติผู้อ่านหรือผู้ชมจะยังไม่รู้ว่าละครเรื่องนี้เกี่ยวกับอะไร ตัวละครเป็นใครบ้าง มีความสัมพันธ์ต่อกันอย่างไร อยู่ในสภาพแวดล้อมแบบไหน มีความคิดความอ่านอย่างไร มีความต้องการอะไร มีอะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น

ฯลฯ จึงจำเป็นต้องมีการปูพื้นเพื่อให้รู้ถึงภูมิหลังและความเป็นมาของเรื่องราวและตัวละคร ก่อนที่จะดำเนินเรื่องไปข้างหน้า

โดยปกติการปูพื้นที่ทำได้อย่างไรแบบเนียนไม่เคอะเขินนั้นจะต้องอาศัยความสามารถของผู้แต่ง มิฉะนั้นอาจจะเย็นเยือกกินเวลาค่อนข้างมากกว่าจะเข้าเรื่องได้ ผู้แต่งจะต้องหากลวิธีกระตุ้นความสนใจของคนดูให้อยู่กับเรื่องไปพร้อม ๆ กับที่ให้ข้อมูลและภูมิหลังแก่คนดูไปด้วย นักเขียนที่มีความสามารถจำกัดจะเขียนนวนิยายไปเรื่อยมาอยู่นานกว่าจะนำคนดูเข้าสู่การกระทำหลักได้ เป็นผลให้ฉากเปิดเรื่องบางเรื่องยืดเยื้อและเย็นเยื่อ ขาดความน่าสนใจหรือบางครั้งก็น่าเบื่อไปเลย การปูพื้นที่ดีจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการวางโครงเรื่อง

การปูพื้นที่นิยมใช้กันมีอยู่มากมายหลายวิธี อาทิเช่นใช้ตัวละครที่ไม่ได้เจอหน้ากันมานานมาเจอกันอีกครั้งทำให้ต้องทบทวนหรือฟื้นความหลังหรือกล่าวถึงช่วงเวลาระหว่างที่จากกันไปให้ตัวละครเผยความในใจกับคนสนิท ให้ตัวละครรำพึงรำพันกับตัวเอง ให้ตัวละครสื่อสารโดยตรงกับคนดู ให้ผู้บรรยายเล่าเรื่อง และในปัจจุบันอาจมีการใช้ไฮไลท์สรุปประกอบในการแสดง เช่นฉายภาพนิ่ง ป้ายบอกข้อความ หรือภาพยนตร์ฉายประกอบ แม้กระทั่งการจัดฉากก็อาจถือเป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลภูมิหลังของตัวละครแก่คนดูอีกทางหนึ่งด้วย

การปูพื้นที่สามารถนำคนดูเข้าสู่เรื่องได้อย่างรวดเร็วและตรงประเด็นจะทำให้เรื่องดำเนินและพัฒนาต่อไปอย่างเป็นที่เข้าใจแก่คนดู

1.1.3 การเตรียมเรื่อง (Foreshadowing) เป็นการวางเรื่องราวบางอย่างเอาไว้ล่วงหน้าเพื่อที่ว่าเมื่อเหตุการณ์ผันแปรไปสู่ตอนจบคนดูจะสามารถทวนระลึกถึงและเข้าใจได้ต่อจุดหักเหที่เกิดขึ้นหรือการตัดสินใจของตัวละครที่อาจเกิดขึ้นอย่างน่าตกใจหากไม่มีการเกริ่นเตรียมเอาไว้ล่วงหน้า

นักเขียนใช้การเตรียมเรื่องให้เป็นประโยชน์ได้ในหลายกรณี เช่น ทำให้เหตุการณ์ดูน่าเชื่อและไม่กะทันหันจนเกินไป สร้างปมชวนให้น่าติดตามและสร้างความตึงเครียดให้แก่เรื่อง ช่วยเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร ชวนนำไปสู่ความยุ่งยาก จุดวิกฤติและจุดสูงสุดของเรื่องต่อมา และอาจช่วยสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมแก่เรื่อง

การเตรียมเรื่องเปรียบเสมือนการเกริ่นนำให้เห็นเค้าของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในภายหลัง ก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์นั้นจริงๆ การเตรียมเรื่องจำเป็นต่อการสร้างเรื่องให้ดูน่าเชื่อถือ มีน้ำหนักและเป็นที่ยอมรับได้ แม้ว่าจะมีเหตุการณ์ผันแปรไปอย่างหน้ามือเป็นหลังมือ คนดูจะสนุกและติดตามเรื่องมิใช่เพียงเพราะละครเต็มไปด้วยสิ่งที่เดาล่วงหน้าไม่ถูกเท่านั้น แต่ยังเพราะความลงตัวของเหตุการณ์ซึ่งเกิดขึ้นอย่างน่าแปลกใจ แต่ในขณะที่เดียวกันเมื่อมองย้อนกลับไป คนดูก็จะยอมรับได้เพราะมีการเตรียมเรื่องไว้ก่อนหน้านั้นแล้ว

1.1.4 จุดเริ่มเรื่อง (Point of attack) คือช่วงเวลา ณ จุดที่นักเขียนจับมาเป็นตอนเริ่มต้นของการกระทำในละครก่อนที่จะพัฒนาเรื่องต่อไปในทิศทางที่วางไว้ นักเขียนอาจเลือกใช้จุดเริ่มเรื่องช้า (late point of attack) หรือจุดเริ่มเรื่องเร็ว (early point of attack) ก็ได้ขึ้นอยู่กับ การวางโครงเรื่อง

โดยทั่วไปแล้ว บทละครกรีกนิยมใช้**จุดเริ่มเรื่องช้า** โดยที่เลือกเปิดเรื่องเมื่อใกล้เวลาที่การกระทำใกล้จะขึ้นไปถึงจุดสูงสุด การใช้จุดเริ่มเรื่องช้าทำให้ละครแทบไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนฉากเพราะเหตุการณ์ที่เกิดในละครจะมาบรรจุอยู่ในช่วงเวลาก่อนจุดลงเอยไม่นาน ทำให้ความตึงเครียดทวีขึ้นในทิศทางเดียวกันไปจนจบเรื่อง อย่างไรก็ตาม การใช้จุดเริ่มเรื่องช้าจะต้องอาศัยการปูพื้นที่ดี เพราะจำเป็นต้องมีการทำความถึงเหตุการณ์ก่อนหน้ามาก

บทละครของเชกสเปียร์นิยมใช้**จุดเริ่มเรื่องเร็ว หรือแต่เนิ่น ๆ** กล่าวคือเริ่มเรื่องขณะที่ปัญหาเพิ่งจะเริ่มเกิด แล้วจึงดำเนินเรื่องต่อไปตามลำดับเหตุการณ์ที่พัฒนาต่อไปจนถึงที่สุด การใช้จุดเริ่มเรื่องเร็วอาจทำให้ไม่ต้องอาศัยการปูพื้นมากนัก เพราะคนดูจะได้เห็นเหตุการณ์เกิดขึ้นต่อหน้าไปพร้อมๆ กับสิ่งที่เกิดขึ้น แต่จุดอ่อนคืออาจจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนฉากหลายครั้งซึ่งอาจจะมีผลทำให้อารมณ์ของเรื่องขาดตอนไปได้ง่าย

อย่างไรก็ตาม นักเขียนบทละครที่มีความสามารถก็พิสูจน์แล้วว่าไม่ว่าจะใช้จุดเริ่มเรื่องช้าหรือเร็วก็สามารถสร้างเรื่องให้เป็นละครที่ดีได้ทั้งสิ้น

1.1.5 เหตุการณ์กระตุ้น (Inciting incident) คือสิ่งที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นแรงผลักดัน หักเหหรือรบกวนสถานการณ์ที่เป็นมาในตอนต้นเรื่อง อันเป็นผลให้เกิดความปั่นป่วนหรือทำให้ตัวละครประสบปัญหาที่จะต้องสะสางหรือแก้ไขต่อไป เหตุการณ์กระตุ้นมักจะนำไปสู่ปัญหาหลักของละครเรื่องนั้นๆ อย่างไรก็ตาม ในละครบางเรื่องอาจไม่มีเหตุการณ์กระตุ้นก็ได้ แต่มักมีจุดเน้นที่การแสดงความคิดเห็นในบางเรื่องโดยไม่สนใจกับปัญหาของตัวละคร

1.1.6 ความยุ่งยาก (Complication) เหตุการณ์กระตุ้นคือความยุ่งยากจุดแรกในละคร ส่วนความยุ่งยากคือแรงผลักดันแรงใหม่ที่เข้ามาสู่เรื่องและมีผลต่อทิศทางในการดำเนินเรื่อง หลังจากนี้นักเขียนวาดภาพตัวละคร กำหนดแก่นเรื่อง และวางแนวทางของเรื่องว่าจะขึ้นต้นและลงเอยอย่างไรแล้ว ก็จำเป็นต้องวางโครงเรื่องให้ชวนติดตามโดยใช้ความยุ่งยากทยอยเข้ามาในชีวิตตัวละครเรื่อยๆ เพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความเข้มข้นและชวนติดตาม มีผู้กล่าวว่าละครที่สนุกจะมีโครงเรื่องที่ประกอบด้วยความยุ่งยากที่ต่อเนื่องกันไปครั้งแล้วครั้งเล่า ขณะที่ตัวละครดูเหมือนว่ากำลังจะแก้ปมความยุ่งยากครั้งแรกไปได้ และเรื่องกำลังจะคลี่คลายแล้ว แต่ก็กลับเกิดเรื่องอื่นขึ้นกลายเป็นความยุ่งยากครั้งต่อมา หรือปัญหาใหม่ที่บดบังขึ้นมาให้แก้ต่อไปอีก เพื่อรักษาหรือทวีความตึงเครียดขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งจะทำให้คนดูเพลิดเพลินไปกับเรื่องราวของละครโดยไม่เบื่อหน่ายไปเสียก่อน

1.1.7 การค้นพบ (Discovery) บทละครแสดงให้เห็นการกระทำของตัวละคร เหตุผลเบื้องหลังการกระทำหรือเหตุจูงใจจุดหมายของตัวละคร ความรู้สึกและอารมณ์ที่แปรเปลี่ยนไปของตัวละคร ตลอดจนถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร ในระหว่างที่เหตุการณ์กำลังดำเนินไปนั้น ตัวละครจะประสบภาวะที่เรียกว่า “การค้นพบ” ซึ่งหมายความว่าสิ่งใหม่ๆ เปิดเผยให้ตัวละครได้รู้ การค้นพบของตัวละครจะมีผลให้ตัวละครตัดสินใจกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งทำให้เรื่องราวของละครดำเนินต่อไปหรือถึงจุดลงเอยได้

การค้นพบอาจมีได้หลายอย่าง เช่นการค้นพบสิ่งของ การค้นพบบุคคล การค้นพบเหตุการณ์ในอดีตการค้นพบความจริง การค้นพบค่านิยม และการค้นพบตัวเอง สิ่งที่จะสร้างให้เนื้อหาของละครมีความลึกซึ้งซึ่งกินใจที่สุดมักจะเป็นการค้นพบตัวตนของตนเอง นักเขียนที่เก่งๆ จะสามารถสร้างสรรค์และเรียบเรียง “การค้นพบ” ได้อย่างน่าสนใจและมีพลังต่อการสร้างเรื่อง บทละครทุกเรื่องจะแสดงให้เห็นถึงการค้นพบของตัวละครในระดับหนึ่งไม่มากก็น้อย

1.1.8 จุดสูงสุด (Climax) คือช่วงขณะที่ความตึงเครียดขึ้นไปถึงจุดสูงสุดในละคร บทละครส่วนมากจะมีการดำเนินเรื่องที่มีความตึงเครียดมากขึ้นเรื่อยๆ จนนำไปสู่จุดสุดยอดของเรื่อง หรือมักเรียกทับศัพท์ว่า “ไคลแมกซ์” ถ้าปราศจากจุดสูงสุดหรือจุดสูงสุดที่ขาดความตึงเครียดเสียแล้ว บทละครอาจจะจืดชืดไม่สนุก ไม่น่าเพลิดเพลิน และไม่สนใจคนดูก็ได้ อย่างไรก็ตาม บทละครบางเรื่องอาจมีจุดพลิกผันไปจากจุดสูงสุดอย่างที่เรียกว่า แอนตี้ไคลแมกซ์ (anticlimax) ซึ่งเป็นการพลิกผัน หักเห หรือกลับตาลปัตรไปจากความตึงเครียดที่คาดหมายก็ได้ ซึ่งอาจจะเป็นกลวิธีในการคลี่คลายเรื่องแบบหนึ่ง

1.1.9 จุดวิกฤติ (Crisis) จุดวิกฤติและจุดสูงสุดมักถูกใช้ปะปนกันอยู่เสมอ เนื่องจากบางครั้งอาจจะไม่ได้แยกกันอยู่หรือแยกได้ยากหรือบางครั้งก็อาจจะเกิดขึ้นพร้อมๆ กันไป จุดวิกฤติหมายถึงช่วงเวลาตัวละครต้องตัดสินใจ เลือกลงทางเดินต่อไปข้างหน้า การตัดสินใจนี้มักจะมีผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงตามมาด้วยบางครั้งตัวละครจะเป็นคนเลือกทางเดินเอง แต่บางครั้งก็ถูกสถานการณ์บีบบังคับให้เลือก จุดวิกฤติอาจนำไปสู่ความสุขหรือความหายนะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของบทละครมักจะประกอบด้วยจุดวิกฤติต่อเนื่องกันไป ซึ่งเกิดมาจากความยุ่งยากที่ทวีขึ้นเรื่อยๆ จุดวิกฤติที่สำคัญที่สุดตอนท้ายเรื่องจะกำหนดตอนจบของละครและผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นต่อเรื่องราวและตัวละคร

1.1.10 การคลี่คลาย (Denouement) คือตอนลงเอยของละครต่อจากความตึงเครียดสูงสุดแล้ว เป็นผลมาจากการตัดสินใจและการกระทำขั้นสุดท้ายของตัวละคร การคลี่คลายเป็นการแก้หรือสะสางปมความยุ่งยากที่ขมวดเข้าไว้ก่อนหน้านั้น และแสดงให้เห็นผลสุดท้ายของตัวละครหลักในเรื่อง การคลี่คลายมักนับจากจุดสูงสุดในตอนท้ายเรื่องไปจนถึงปิดฉาก

การคลี่คลายใช้ในละครเพื่อทำให้สถานการณ์ในละครคลายลงและกลับคืนสู่ดุลยภาพอีกครั้งหลังจากที่ผูกปมความยุ่งยากเอาไว้หลายครั้งหลายหน การคลี่คลายจะเชื่อมโยงเรื่องราวทั้งหมดเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์และนำไปสู่จุดลงเอยที่ทำให้เรื่องจบลงอย่างลงตัวในใจของผู้ชม การคลี่คลายเรื่องเป็นสิ่งสำคัญที่บอกความสามารถในการเขียนบทละคร นักเขียนบางคนสามารถสร้างตัวละคร ผูกปมและสร้างสถานการณ์ยุ่งยากได้อย่างดีและน่าติดตาม แต่การคลี่คลายหรือการลงจบเรื่องให้ลงตัวเป็นที่พอใจของผู้ชมนั้นเป็นสิ่งที่ยากยิ่งกว่า การคลี่คลายที่ทำได้ดีจะส่งผลให้ตอนจบของละครมีพลังที่ตรึงตราน่าประทับใจได้มาก

1.1.11 เอกภาพ (Unity) หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวหรือลักษณะที่มีสิ่งเชื่อมโยงให้เห็นความเป็นอันหนึ่งอันเดียว บทละครโดยทั่วไปมักแสดงถึงเอกภาพในด้านใดด้านหนึ่งซึ่งเป็นจุดเน้นหลักหรือทิศทางของละครและผลงานองค์ประกอบต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน

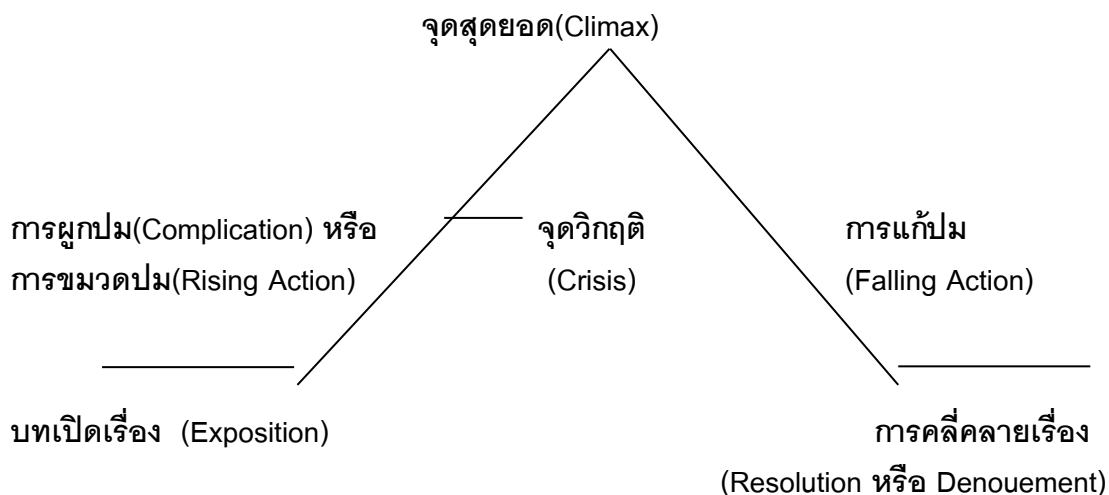
นักการละครยุคเรอเนซองส์เน้นความสำคัญของเอกภาพโดยให้นิยามความหมายอย่างเคร่งครัดตามที่อ้างชนบทละครตามแบบกรีก จึงได้เกิดคำเรียกว่า **“เอกภาพทั้งสาม”** (The Three Unities) ซึ่งหมายถึง**เอกภาพของโครงเรื่องหรือเอกภาพของการกระทำ** (Unity of plot หรือ Unity of action) **เอกภาพของเวลา** (Unity of time) และ**เอกภาพของสถานที่** (Unity of place) ซึ่งมีผลจำกัดการสร้างสรรคทางศิลปะนักเขียนบทละครอย่างมาก

เอกภาพทั้งสามกำหนดว่าเอกภาพของโครงเรื่องหมายถึงการมีโครงเรื่องเดียว และไม่ยอมรับบทละครที่ใช้**โครงเรื่องย่อย** (subplot) ที่แตกแขนงออกไปจากโครงเรื่องหลัก มีเหตุการณ์ที่ดำเนินไปในทิศทางเดียวกันตลอด ไม่มีการนอกเรื่องหรืออ้อมค้อมออกนอกทิศทาง ไม่มีการนำเอาเรื่องซับซ้อนเข้ามาปนกับเรื่องเครียดๆ โดยที่ชี้ให้เห็นว่าโครงเรื่องควรจะเรียบง่ายพอที่คนดูจะติดตามเรื่องและเข้าใจได้ ส่วนเอกภาพของเวลาหมายถึงการกำหนดให้การกระทำยี่สิบสี่ชั่วโมงหรือเกินไปกว่านั้นเพียงเล็กน้อย ทั้งนี้หมายถึง**เวลาในละคร** (dramatic time) ไม่ใช่**เวลาในการแสดง** (performance time) และเอกภาพของสถานที่หมายถึงการกำหนดให้การกระทำในละครเกิดขึ้นในสถานที่เดียวหรือถ้ามีการเปลี่ยนฉากให้อยู่อาณาบริเวณใกล้เคียง เช่น ฉากที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องจะต้องอยู่ภายในเมืองเมืองเดียวกันเป็นต้น

ถ้าเราจะยึดถือความหมายของเอกภาพตามขนบนิยมแบบนี้ จะพบว่าละครสมัยอื่นๆ ที่เป็นที่ยกย่องนับถือจะขาดเอกภาพไปที่เดียว เซคสเปียร์ซึ่งเป็นนักเขียนบทละครที่สำคัญที่สุดคนหนึ่งในประวัติการละครไม่คำนึงถึงเอกภาพตามความหมายนี้เลย โครงเรื่องของเขาส่งขึ้นอย่างสลับซับซ้อนมีโครงเรื่องย่อยซ้อนอยู่หลายเรื่อง ซึ่งอาจมองได้ว่าเสมือนหนึ่งจะออกนอกทิศทางของการกระทำหลักไปและยังมีการนำเรื่องซับซ้อนมาแทรกอยู่ในละครแทบจะดี แต่ละครของเซคสเปียร์ก็ยังมีเอกภาพโดยที่โครงเรื่องย่อยจะสะท้อนและเสริมให้โครงเรื่องหลักเด่นชัดขึ้น

เอกภาพในละครอาจมีได้หลายทาง ละครบางเรื่องมุ่งเสนอตัวละครเอกเพียงตัวเดียว ฉะนั้นการกระทำและเหตุการณ์รอบตัวเขาก็เป็นจุดโยงเรื่องเข้าด้วยกัน ทำให้มีเอกภาพ ละครบางเรื่องอาจมุ่งไปที่เอกภาพของความคิด ส่วนบางเรื่องอาจเสนอเอกภาพของบรรยากาศและอารมณ์ แม้ว่าเอกภาพอาจจะมีได้หลายแบบ แต่บทละครที่ดีนั้นจำเป็นต้องมีการเสนอบางสิ่งบางอย่างที่มุ่งไปในทางเดียวกันหรือมีบางสิ่งที่ยังเข้าไว้ด้วยกันเพื่อให้ความหมายของเรื่องเป็นที่เข้าใจแก่ผู้ชม

ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยโครงสร้างของเรื่องราวในละคร หากผู้กำกับสนใจศึกษา และหมั่นฝึกฝนลงมือวิเคราะห์โครงสร้างจากละคร หรือเรื่องสั้น หรือนวนิยายต่างๆ ที่ได้ชมหรือได้อ่านในชีวิตประจำวัน ก็จะทำให้ผู้กำกับมีความชำนาญ และเข้าใจเรื่องได้เร็วและง่ายยิ่งขึ้นอีกด้วย ทั้งนี้ โครงสร้างทั้งหมดที่กล่าวมา อาจนำมาวาดเป็นเส้นกราฟของเรื่องได้ดังนี้



ภาพที่ 3.1 แผนภูมิโครงสร้างของโครงเรื่อง

ที่มา: ยูพาสร์ (ประทีปประเสน) ชัยศิลป์วัฒนา, 2541, หน้า 115

นอกจากนี้ ฌูสทอว์น รัตนชัยวงศ์ (2559: หน้า 43-45) โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของละคร ถ้าไม่มีโครงเรื่องก็ไม่มีเรื่องราว โดยทั่วไปโครงเรื่องหมายถึง “ลำดับของเหตุการณ์ที่ประกอบเข้าเป็นเรื่อง” (ธัญญา สังขพันธานนท์, 2539: หน้า 163) โดยผู้เขียนเป็นผู้กำหนดเหตุการณ์เหล่านี้ขึ้น แต่ละเหตุการณ์มีความสัมพันธ์กัน เหตุการณ์หนึ่งนำไปสู่อีกเหตุการณ์หนึ่ง เรื่องราวจึงดำเนินไปเรื่อย ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ โครงเรื่อง เป็นกรอบที่ผู้เขียนใช้กำหนดลักษณะบทบาท พฤติกรรมและพัฒนาการของตัวละคร นอกจากนี้ โครงเรื่องยังทำหน้าที่ห่อหุ้มแก่นเรื่อง อันเป็นแนวคิดหลักของละครเพื่อสื่อสารกับผู้ชมอย่างมีสุนทรียะ ฟิลิปดา (2549: หน้า 34-36) แบ่งประเภทของโครงเรื่อง โดยการวิเคราะห์จากศูนย์กลางที่นักเขียนใช้สร้างเรื่องราว ไว้เป็น 4 ประเภทได้แก่

1. โครงเรื่องแบบเน้นเรื่องราว (plot-driven story) หมายถึง โครงเรื่องที่ทำให้ความสำคัญกับการร้อยเรียงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวละครมีหน้าที่เผชิญกับเหตุการณ์ที่เข้ามาปะทะข้อดีของโครงเรื่องแบบนี้คือ สนุก ตื่นเต้น เนื่องจากผู้เขียนได้เลือกสรรและจัดวางเหตุการณ์อันเป็นอุปสรรค หรือบีบบังคับให้ตัวละครได้แก้ปัญหา ข้อเสียของโครงเรื่องแบบนี้อยู่ที่หากนักเขียนไม่เชี่ยวชาญในการวางเหตุการณ์อย่างเป็นเหตุเป็นผลพอ เรื่องราวอาจเต็มไปด้วยความบังเอิญไม่สมเหตุสมผล ทำให้ขาดความน่าเชื่อถือ อีกทั้งตัวละครจะดูขาดมิติและขาดเสน่ห์ แต่หากนักเขียนสามารถวาง โครงเรื่องอย่างฉลาด ซับซ้อน ทำให้ผู้ชมไม่สามารถคาดเดาได้ เรื่องราวก็จะสนุกและน่าติดตามยิ่งขึ้น โครงเรื่องลักษณะนี้พบมากในละครแนวเมโลดราม่าและละครแนวฆาตกรรม

2. โครงเรื่องแบบเน้นตัวละคร (character-driven story) เป็นการสร้างเรื่องราวโดยมีศูนย์กลางอยู่ที่ตัวละคร ผู้เขียนสร้างตัวละครเอกและปล่อยให้ตัวละครมีบทบาทในการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องล้วนเป็นผลมาจากการตัดสินใจและการกระทำของตัวละคร โครงเรื่องลักษณะนี้ต้องการตัวละครที่มีมิติ สมจริงเหมือนมนุษย์ ผู้เขียนต้องรู้จักตัวละครอย่างละเอียดพอจะเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร กล่าวคือคิดแบบตัวละครได้ บางครั้งนักเขียนอาจวางเหตุการณ์ในเรื่องไว้ล่วงหน้า แต่หากพบว่าตัวละครที่สร้างขึ้นไม่อาจคิด หรือกระทำตามสิ่งที่วางไว้ล่วงหน้า นักเขียนก็ควรจะปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ไม่ควรบังคับให้ตัวละครทำตามที

วางไว้ ทั้งนี้เพราะตัวละครจะดูไม่สม่าเสมอ ผู้ชมขาดความเชื่อในการกระทำของตัวละคร นักเขียนที่สร้างเรื่องจากตัวละครหลายคนบอกว่า เมื่อเขียนไปถึงจุดหนึ่ง (เข้าใจตัวละครชัดเจนพอ) ตัวละคร จะบอกนักเขียนเองว่าเขาจะอย่างไรต่อไป

3. โครงเรื่องที่เน้นไอเดีย (idea-driven story) เป็นเรื่องราวที่ถูกผูกขึ้นเพื่อนำเสนอความคิดบางอย่าง อาจเริ่มจากคำถามของผู้เขียนว่า “อะไรจะเกิดขึ้นถ้า...” โครงเรื่องแบบนี้ดูเผินๆอาจคล้ายกับโครงเรื่องแบบเน้นเรื่องราว แต่เมื่อวิเคราะห์ให้ดีจะพบว่า เรื่องราวที่สร้างขึ้นนั้น แท้จริงเป็นเครื่องมือของผู้เขียนในการนำเสนอความคิด หรือประเด็นบางอย่างต่อผู้ชม ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์ *Avatar* ซึ่งมีประเด็นเกี่ยวกับการรุกรานและทำลายสมดุลธรรมชาติเป็นแกนสำคัญของเรื่อง

4. โครงเรื่องแบบเน้นเหตุการณ์ (event story) เป็นเรื่องราวที่เน้นเล่าถึงช่วงเหตุการณ์ที่สำคัญ หรือพิเศษมาก เป็นเหตุการณ์ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนและส่งผลกระทบต่อผู้คน เช่น เมื่อโลกถูกคุกคามจากมนุษย์ต่างดาว ผู้นำคนสำคัญของประเทศเสียชีวิตลง เป็นต้น

หัวใจสำคัญของโครงเรื่องที่ทำให้เกิดเรื่องราวที่สนุกและน่าติดตามก็คือ ความขัดแย้ง (conflict) หากไม่มีสิ่งนี้ ละครก็ไม่เป็นละคร เพราะไม่มีเรื่องให้ติดตาม ความขัดแย้งที่วรรณกรรม ละครและภาพยนตร์ใช้กันอยู่นั้น แบ่งได้ 5 ประเภท (ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์, 2559: หน้า 43-45) ดังนี้

1. ความขัดแย้งของตัวละครเอกกับตัวเอง คือ ตัวละครเอกมีความขัดแย้งภายในใจของตนเอง อาจต้องเลือกระหว่างสองสิ่งที่สำคัญ หรือต่อสู้กับความคิดที่ขัดแย้งกันภายในใจ เช่น ความขัดแย้งในใจของอังศุมาลินในเรื่อง *คู่กรรม* ที่รู้สึกรักโกโบริ แต่ห้ามตัวเองไว้ด้วยพิธีกรรม เพราะมองว่าทหารญี่ปุ่นเป็นศัตรูที่มารุกรานประเทศ

2. ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร คือ ตัวละครเอกมีความต้องการที่ขัดแย้งกับตัวละครอื่น หากฝ่ายหนึ่งบรรลุเป้าหมาย อีกฝ่ายต้องสูญเสีย ทำให้อยากกันไม่ได้ ความขัดแย้งประเภทนี้พบบ่อยที่สุดในละคร เช่น พระเอกเป็นตำรวจต้องปราบปรามผู้ร้าย แฮรี่

พอดเตอร์ ต้องขัดขวางไม่ให้ลอร์ดโวลเดอมอร์กลับมาใช้อำนาจ นางเอกรักพระเอกทำให้นางอิจจา ซึ่งหมายตาพระเอกอยู่ก่อนยอมไม่ได้ เป็นต้น

3. ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม คือ การที่ตัวละครถูกกดดัน หรือบีบคั้นจากสภาพสังคม กรอบจารีตประเพณี หรืออคติของคนหมู่มาก ในเรื่องที่ใช้ความขัดแย้งลักษณะนี้ ตัวละครเอกอาจไม่มีศัตรูที่ชัดเจน หรือหากมีตัวละครชั่วตรงข้าม ตัวละครนั้นก็เพียงตัวแทนของคนหมู่มาก หรือความคิดของสังคมที่มากดดันตัวละครเอกเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่นเรื่อง *คำพิพากษา* ของชาติ กอบจิตติ ตัวละครไอ้ฟักถูกคนในหมู่บ้านรังเกียจ เพราะเข้าใจว่าฟักได้สมทรวง เมียหม้ายของพ่อตัวเองเป็นเมีย ทั้งที่จริงแล้ว ฟักเพียงดูแลสมทรวงด้วยความมีมนุษยธรรม เพราะรู้ว่าเธอเป็นคนสติไม่สมประกอบเท่านั้น หรือภาพยนตร์เรื่อง *Philadelphia* ที่ตัวละครเอกซึ่งเป็นเกย์และติดเชื้อ เอชไอวี ฟ้องร้องต่อสำนักงานทนายความซึ่งไล่เขาออกเพราะมีอคติกับพวกรักร่วมเพศ กลายเป็น คดีตัวอย่างในยุคที่สังคมไม่ยอมรับเพศที่สาม

4. ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับธรรมชาติ คือการที่ธรรมชาติเป็นภัยคุกคามชีวิตตัวละครเอก ภาพยนตร์ที่เล่าถึงภัยพิบัติทางธรรมชาติใช้ความขัดแย้งประเภทนี้ ผู้ชมจะลุ้นว่าตัวละครจะเอาชีวิตรอดได้หรือไม่ ความขัดแย้งประเภทนี้อาจจะเหมาะกับภาพยนตร์มากกว่า เพราะสามารถใช้เทคนิคทางภาพทำให้เกิดความตื่นเต้นได้มากกว่าละครเวที อย่างไรก็ตาม ละครอาจใช้ความขัดแย้งนี้ทำให้ตัวละครอยู่ในภาวะยากลำบากได้ เช่น เชนิญกับความแห้งแล้ง ทำให้ออดอยากแร้นแค้น เป็นต้น

5. ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับพลังเหนือธรรมชาติ คือ ตัวละครเผชิญกับอันตรายจากสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ทางธรรมชาติ หรือวิทยาศาสตร์ เช่น ผี วิญญาณ ปีศาจ เป็นต้น ความขัดแย้งประเภทนี้พบไม่บ่อยนักในละครเวที เนื่องจากการแสดงสด ทำให้การนำเสนอเรื่องผี ทำได้ยากกว่าภาพยนตร์ ที่สามารถใช้การตัดต่อช่วยได้มาก การนำเสนอผีบนเวทีละครจึงเป็นความท้าทายมาก ตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จมากของละครเวทีละครเวทีแนวผีได้แก่เรื่อง *Woman in black* ซึ่งแสดงในลอนดอนติดต่อกันนานเกือบ 30 ปีแล้ว

1.2 ตัวละคร (Character) คือบุคคลที่ผู้แต่งสมมติขึ้นมาเพื่อให้กระทำพฤติกรรมในเรื่อง เป็นผู้มีบทบาทในเรื่องและทำให้เรื่องดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครมิได้หมายถึงมนุษย์เท่านั้นหากแต่รวมถึงพวกสัตว์ พืช และสิ่งของด้วย (ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจจะแสดงออกซึ่งความมีชีวิต จิตใจ หรือลักษณะบางประการเช่นเดียวกับมนุษย์ได้)

ตัวละครมีแบ่งออกเป็นหลายประเภท และหลายลักษณะ และหลายบทบาท ขึ้นอยู่กับรูปแบบของละคร และแนวละครที่นำเสนอ พอสังเขป ดังนี้

2.1.1 จำแนกตามความสำคัญของตัวละคร

- ตัวละครเอก (main character / principal character)
 - ตัวละครที่นำเสนอแนวคิดหลักของเรื่อง (protagonist)
 - ตัวละครตรงข้ามแนวคิดหลักของเรื่อง (antagonist)
- ตัวละครประกอบ (minor character / subordinate character) เช่น
 - ตัวละครตลก (comic character)
 - ตัวละครลูกคู่ (sidekick character)

2.1.2 จำแนกตามลักษณะนิสัยของตัวละคร

- ตัวละครแบบแบน หรือตายตัว (flat character / typed character) คือตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเป็นแบบตายตัว ที่มองเห็นบุคลิกได้เพียงด้านเดียว ตัวละครแบบนี้มักจะมีลักษณะเด่นเพียงอย่างเดียว เช่น เจ้าหญิงแสนดี แม่มดใจร้าย แม่ค้าปากตลาด เป็นต้น
- ตัวละครแบบกลม หรือมองได้รอบด้าน (round character / well-rounded character) คือตัวละครที่มีความซับซ้อนในลักษณะนิสัย มีลักษณะเหมือนคนจริงๆ มีทั้งส่วนดีและส่วนเสียปะปนกันอยู่

2.1.3 จำแนกตามบทบาทหรือพัฒนาการของตัวละคร

- ตัวละครที่ไม่มีการพัฒนาการ (static character) คือตัวละครที่มีบุคลิกคงที่ตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่มีการเปลี่ยนแปลง หรือพัฒนาทางลักษณะนิสัยหรือความคิด เปิดเรื่องมีลักษณะอย่างไร จบเรื่องก็ยังคงเป็นอย่างนั้น ส่วนใหญ่เป็นตัวละครที่ไม่สำคัญ หรือเป็นตัวละครที่สร้างอารมณ์ขันของเรื่อง รวมถึงตัวละครในละครเด็ก หรือละครแนวสืบสวนสอบสวนด้วย
- ตัวละครที่มีการพัฒนาการ (dynamic character) คือตัวละครที่มีการพัฒนา (develop) หรือเปลี่ยนแปลงนิสัย แนวคิด หรือทัศนคติไป ตามประสบการณ์หรือสภาพจิตใจ อาจกล่าวได้ว่าสิ่งแวดล้อม หรือเรื่องราวในละครทำให้บุคลิกภาพของตัวละครเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงจากไม่ดีมาเป็นที่ หรือจากดีมาเป็นไม่ดีก็ได้ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ส่วนมากเกิดมาจาก “การค้นพบ” หรือ “การเรียนรู้” จากเหตุการณ์ต่างๆ ที่ดำเนินไป และเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป

ทั้งนี้ไม่อาจจะระบุได้อย่างเด็ดขาดว่าตัวละครลักษณะใด ประเภทใดดีกว่ากัน ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้กับบริบท และความเหมาะสมในการนำเสนอละคร อย่างไรก็ตามในการกำกับละครผู้กำกับจะต้องตีความตัวละคร เพื่อทำความเข้าใจก่อน ซึ่งมีแนวทางในการทำความเข้าใจหรือวิเคราะห์ตัวละคร ได้โดยพิจารณาลักษณะของตัวละครในด้านต่าง ๆ ดังนี้ (นพมาศ แวงหงส์, 2550, หน้า 11)

1. รูปลักษณ์ภายนอก หมายถึงรูปร่างหน้าตา เพศ อายุ ลักษณะ กิริยา อากาณ ฯลฯ
2. สถานะทางสังคม หมายถึงอาชีพ ฐานะ ความเชื่อทางศาสนา สังคม ฯลฯ
3. จิตวิทยา ซึ่งรวมถึงภูมิหลังที่มีส่วนกำหนดนิสัยใจคอ ทัศนคติ ปมต่างๆ ในชีวิต ฯลฯ

4. คุณธรรม หมายถึงสำนึกและความละเอียดรอบาป ความยุติธรรม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ฯลฯ

ในบทละครเรื่องหนึ่ง ๆ อาจมีการนำเสนอตัวละครในด้านต่าง ๆ ไม่เท่ากัน บทละครบางเรื่องแทบไม่ได้กล่าวถึงรูปร่างหน้าตาของตัวละครเลย แต่สนใจเฉพาะด้านจิตวิทยาหรือคุณธรรม แต่บางเรื่องก็อาจบรรยายให้เห็นรูปลักษณะของตัวละครโดยละเอียด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการนำเสนอและจุดประสงค์ในการสื่อสารเนื้อหาของเรื่อง

เราจะเห็นบุคลิกลักษณะและตีความตัวละครตัวหนึ่ง ๆ ได้โดยผ่านทางกรนำเสนอ 4 วิธี

1. คำบรรยายของนักเขียน นักเขียนบางคนจะบรรยายภาพตัวละครไว้อย่างละเอียดและชัดเจน ในขณะที่บางคนก็อาจไม่ได้บรรยายไว้เลย บทละครสมัยใหม่ซึ่งเขียนขึ้นเพื่อจัดพิมพ์ในรูปของวรรณกรรมนอกเหนือจากเพื่อการนำไปจัดแสดง นิยมวาดภาพตัวละครให้ชัดเจนสำหรับผู้อ่าน ส่วนบทละครสมัยก่อนหน้าซึ่งเขียนขึ้นสำหรับใช้ประโยชน์ในการจัดแสดงเท่านั้นมักแทบจะไม่ได้บรรยายภาพบุคลิกลักษณะของตัวละครไว้เลย

2. คำพูดของตัวละครตัวนั้น สิ่งที่ตัวละครพูดจะบอกถึงตัวตน บุคลิกลักษณะ ความคิดทัศนคติ และความเชื่อของเขาได้มากที่สุดทีเดียว อย่างไรก็ตาม ผู้อ่านที่ระมัดระวังจะไม่ได้สรุปบุคลิกลักษณะของตัวละครเพียงจากสิ่งที่เขาพูดอย่างเดียว เพราะเป็นไปได้ว่าอาจไม่เป็นจริงเสมอไป

3. คำพูดของตัวละครอื่น สิ่งที่ตัวละครพูดถึงเขาจะช่วยขยายให้เราทราบเกี่ยวกับตัวละครไม่มากนักบ่อยครั้งตัวละครอื่นอาจจะมองเขาได้อย่างเป็นกลางมากกว่า เนื่องจากตัวละครที่พูดอะไรเกี่ยวกับตัวเองนั้นก็อาจจะใช้ทัศนคติที่เป็นอัตวิสัยเกินไปก็ได้

4. การกระทำของตัวละคร บางครั้งสิ่งตัวละครทำอาจจะขัดกับสิ่งที่เขาพูด ดังนั้นเราจึงต้องอาศัยการกระทำของตัวละครช่วยในการวิเคราะห์ตัวละครด้วย

หน้าที่ของตัวละครต่อโครงสร้างของเรื่อง

บทละครที่ตีนั้น นอกจากสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังต้องสื่อสารประเด็นที่ก่อให้เกิดประโยชน์ทางความคิดแก่ผู้ชม นักเขียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งสองระดับของละครได้นั้น ก็ต้องอาศัยตัวละครช่วยทำหน้าที่ต่างๆในโครงเรื่อง

David Rush (2005: P. 70-75) แบ่งหน้าที่ของตัวละครที่มีต่อโครงสร้างของละครออกเป็น 7 บทบาท ซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับนักเขียนบทละครในการเลือกใช้ หน้าที่ของตัวละครต่อโครงสร้างของเรื่องมีดังนี้

1. ตัวละครเอก (Protagonist) คือ ตัวละครเอกซึ่งเป็นศูนย์กลางของเรื่อง ละครบางเรื่องอาจมีตัวละครสำคัญมากกว่าหนึ่ง แต่ตัวละครเอกจะเป็นตัวละครที่เป็นผู้กระทำและการกระทำของเขา มีผลให้เรื่องดำเนินไป

2. **ปรปักษ์ (Antagonist)** คือ ตัวละครที่อยู่ฝั่งตรงข้ามกับตัวละครเอก คอยขัดขวางไม่ให้ตัวละครเอกบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ ตัวละครนี้อาจตั้งใจขัดขวางโดยกระทำการต่างๆ เพื่อไม่ให้ตัวละครเอกประสบความสำเร็จ หรืออาจไม่ได้ตั้งใจขัดขวาง เพียงแต่การมีตัวละครนี้ทำให้ตัวละครเอกบรรลุผลสำเร็จได้ยากลำบากขึ้นก็ได้

3. **คู่คิด (Confidant)** คือ ตัวละครที่ตัวละครที่รับรู้ข้อมูลบางอย่าง หรือเป็นตัวละครที่ตัวละครอื่นมาเปิดเผยความลับหรือความในใจให้ฟัง ตัวละครนี้อาจเป็นเพื่อน คนรับใช้ในบ้าน คนส่งสาร หรือคนแปลกหน้าที่บังเอิญผ่านเข้ามา นอกจากนี้ ตัวละครเอกกับผู้อ่านยังอาจทำหน้าที่ตัวละครคู่คิดของกันและกันได้เช่นกัน สำหรับนักเขียนบทละครแล้ว ตัวละครที่รับบทบาทนี้ในเรื่อง มีประโยชน์หลากหลาย ในช่วงเปิดเรื่องตัวละครนี้อาจรับบทผู้ฟังที่เปิดโอกาสให้นักเขียนเล่าข้อมูลที่จำเป็นต่างๆ เช่น ภูมิหลังของสถานที่ตั้งในเรื่อง *กรรมพยาบาท* ที่ตัวละครคนรับใช้อย่างสุชาติและบุญน้อมคุยกันถึงเรื่องเล่าเกี่ยวกับเกาะกรุงที่ตนได้ยินมา ประโยชน์ที่สำคัญอีกอย่างคือ ตัวละครนี้ ทำให้ตัวละครอื่นมีโอกาสพูดความรู้สึกนึกคิดให้ผู้ชมได้รู้ ยกตัวอย่างเช่นเรื่อง *A Doll's House* ที่นอร์วาล่าความลับของตนให้มีลิสซาลินเดย์ ฟังและเปิดเผยถึงความกลัวและความฝันของตนที่ไม่สามารถบอกสามีได้ให้หมดแรงก็ฟัง นอกจากนี้ ตัวละครอื่นยังอาจเผยแพร่แผนการอนาคตให้ตัวละครนี้ฟัง ทำให้ผู้ชมได้รู้และรอดูว่าแผนการดังกล่าวจะสำเร็จหรือไม่อย่างไร

4. **คู่เทียบ (Foil)** หมายถึง ตัวละครที่มีความเหมือนหรือตรงกันข้ามกับตัวละครอื่น จึงสามารถเป็นคู่เปรียบเทียบกันได้ นักเขียนบทใช้ตัวละครคู่เทียบเพื่อช่วยขบเน้นบุคลิกลักษณะของตัวละครอื่น ตัวอย่างเช่น ตัวละครลูกชายของครอบครัวที่เป็นเพื่อนบ้านกันและเรียนโรงเรียนเดียวกัน ตัวละครหนึ่งเป็นประธานนักเรียน ขณะที่อีกคนหนึ่งถูกพักการเรียน เพราะโดดเรียนไปมีเรื่องชกต่อยกับโรงเรียนอื่น เป็นต้น ประโยชน์ที่สำคัญอีกประการของการใช้ตัวละครคู่เทียบก็คือ ช่วยทำให้ความหมายที่ละครต้องการสื่อชัดเจนขึ้น ในเรื่อง *A Doll's House* นั้น นอร์วาล่ากับมีลิสซาลินเดย์ เป็นตัวละครคู่เทียบกัน นอร์วาล่าถูกเลี้ยงมาอย่างปกป้องทะนุถนอมโดยผู้ชายที่อยู่รอบข้างเธอ ทั้งพ่อ และสามี แต่มีลิสซาลินเดย์ต้องทำทุกอย่างด้วยตัวเอง เพื่อดูแลครอบครัว ทั้งนี้ ตัวละครคู่เทียบ ไม่จำเป็นต้องมาเป็นผู้เสมอไป แต่อาจเป็นตัวละครสามตัวหรือมากกว่านั้น เช่น ละครเรื่อง *Closer* ของ Patrick Marber (ซึ่งถูกนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ในชื่อเดียวกัน) ซึ่งนำเสนอประเด็นเรื่อง ผลของความจริงกับความลวงในความสัมพันธ์ของคนรัก ตัวละครนำทั้งสี่คือ Alice Dan Anna และ Larry ต่างเป็นคู่เทียบกันในเรื่องการใช้และการรับมือกับความจริงและคำโกหกในความสัมพันธ์ของคู่รัก และคู่รัก

5. **ผู้ให้บทเรียน (Raisonneur)** เป็นตัวละครที่ ณ จุดใดจุดหนึ่งในเรื่องได้พูดสิ่งที่เป็นประเด็นสำคัญ หรือแก่นเรื่องออกมา พูดง่าย ๆ คือเป็นตัวแทนของนักเขียนในการสื่อสารสาระของเรื่องกับผู้ชม ตัวละครแต่ละตัวในเรื่องอาจได้ทำหน้าที่นี้ ณ จุดใดจุดหนึ่ง บางครั้งอาจตั้งใจพูด

สาระของเรื่องอย่างชัดเจน เช่น กลุ่มคอรัสในละครกรีก *Oedipus Rex* กล่าวสรุปในตอนท้ายเรื่องว่ามนุษย์ควรเคารพยำเกรงเทพเจ้า แต่ในละครบางเรื่องตัวละครผู้ให้บทเรียนอาจทำหน้าที่ในแบบที่แบบเนียนกว่านั้น เช่น พุทธขณะที่คุยกับตัวละครอื่นเป็นเชิงแนะนำ หรือแสดงความคิดเห็นธรรมดา เช่น ตัวละครอมราวาใน *กรรมพยาบาท* ที่กล่าวว่า สิ่งของแต่ละคนทำไว้ในอดีตเป็นผลกรรมที่ผู้กระทำต้องชดใช้ไม่ช้าก็เร็ว โ ดยพูดในขณะที่ตัวละครอื่นๆ กำลังเป็นห่วงสุมิตร ซึ่งดูไม่ปกติและเอาแต่นั่งเหม่อ พร่ำเพ้อถึงภรรยาที่ตายไป

6. **ตัวจุดชนวน (Utilitarian)** หมายถึง ตัวละครที่ช่วยผลักดัน หรือขับเคลื่อนโครงเรื่องให้เดินหน้าไป ส่วนใหญ่แล้วการกระทำของตัวละครเอกจะเป็นตัวทำให้เรื่องดำเนินไปแต่ในกรณีจำเป็น นักเขียนอาจใช้ตัวละครอื่นเข้ามาจุดชนวนให้เกิดเหตุการณ์ใหม่ที่ผลักดันให้เรื่องดำเนินต่อไป หรือช่วยเพิ่มความวิฤตของสถานการณ์ เพื่อผลักดันให้อารมณ์ของเรื่องพุ่งสูงขึ้นไป หรือกระทั่งเข้ามาเป็นตัวทำให้สถานการณ์พลิกผันกลับตาลปัตร ตัวละครนี้เป็นได้ทั้งตัวละครหลักที่มีบทบาทอื่น ๆ ต่อโครงเรื่องอยู่แล้ว อาจเป็นตัวละครเล็กๆ อย่างคนรับใช้ หรือคนนำสารที่มาร่วมมัจจดหมายสำคัญ หรืออาจเป็นตัวละครใหม่ที่เพิ่งเข้ามาในสถานการณ์นั้นๆ

7. **ตัวตลก (Comic relief)** หมายถึง ตัวละครที่สร้างฉากหรือความตลกขบขันขึ้นมากในสถานการณ์ที่ตึงเครียด หรือในฉากยาวที่เคร่งเครียด นักเขียนบทใช้ตัวละครนี้เพื่อผ่อนคลายให้ผู้ชม โดยการเน้นความขัดแย้งกับสถานการณ์หรือบริบทแวดล้อม ลองสังเกตภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ฆาตกรรม หรือแอคชั่น มักมีตัวละครทำหน้าที่ผ่อนคลายอารมณ์ให้ผู้ชมในสถานการณ์หน้าสิ่วหน้าขวานเสมอ

ทั้งนี้ ตัวละครแต่ละตัวอาจมีหน้าที่มากกว่าหนึ่งอย่างในโครงสร้างของละคร ตัวละครคู่คิดอาจสามารถเป็นคู่เทียบได้ในเวลาเดียวกัน ตัวละครปรปักษ์อาจเป็นคู่เทียบกับตัวละครเอก ตัวละครที่เป็นตัวตลกอาจทำหน้าที่เป็นคู่คิดให้ตัวละครเอกด้วยก็ได้ นักเขียนควรตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ของตัวละครต่อโครงสร้างของเรื่อง เพื่อให้สามารถเลือกใช้ได้ในจังหวะที่เหมาะสม

ความน่าเชื่อของตัวละคร

ตัวละครไม่จำเป็นต้องเป็นมนุษย์เสมอไป ตัวละครอาจเป็นสัตว์อย่างในละครเพลง *Cats* เป็นของเล่นเด็กอย่างในภาพยนตร์อนิเมชัน *The Lion King* หรือเป็นเพียงตัวแทนของนามธรรมอย่างในเรื่อง *Everyman* แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตาม ตัวละครต้องมีความสมจริงมากพอจะทำให้ผู้ชมเชื่อว่า ตัวละครนั้นมีชีวิตอยู่ได้จริง ตัวละครที่น่าเชื่อสำหรับผู้ชมควรมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ (Rush, 2010: P. 141-142)

1. ตัวละครต้องมีความสม่ำเสมอ

ความสม่ำเสมอในที่นี้หมายถึงในบุคลิกและลักษณะนิสัย หากต้นเรื่องตัวละครเป็นคนอย่างไร เคยมีจุดอ่อนเรื่องใด เขาก็ควรเป็นอย่างนั้นไปตลอดทั้งเรื่อง ยกเว้นว่าจะมีเหตุการณ์ ในเรื่องที่ทำให้เขาเปลี่ยนแปลงไป ผู้ชมจะต้องเห็นการเปลี่ยนแปลงนั้นด้วย มิฉะนั้นบุคลิกของ ตัวละครจะขาดความสม่ำเสมอ ผู้ชมจะไม่เชื่อในตัวละครนั้น ยกตัวอย่างเช่น ในละครโทรทัศน์เรื่อง *บัลลังก์ดอกไม้* พุดชมพุกลับความมืดเพราะเคยมีอดีตที่ถูกขังในห้องมืดและเฉียดตายจากเหตุไฟไหม้ ทำให้กลายเป็นคนกลัวห้องมืด เวลานอนจะเปิดไฟไว้เสมอ จนกระทั่งอนาวินทร์หาวิธีแก้ปมนี้ให้เธอ

2. ตัวละครต้องมีความสมเหตุสมผลในเชิงจิตวิทยา

กล่าวคือ แรงจูงใจที่นำไปสู่การกระทำของตัวละครนั้น ต้องสมเหตุสมผลพอที่ผู้ชมจะเข้าใจและยอมรับได้ การกระทำของแต่ละตัวละครย่อมต่างกันตามพื้นนิสัย ผู้เขียนจึงต้องใช้ช่วงเปิดเรื่องในการแสดงลักษณะนิสัยของตัวละครให้ผู้ชมเห็น การกระทำที่ตามมาขอตัวละครต้องสมเหตุสมผลกับลักษณะนิสัยที่วางไว้ ตัวร้ายร้ายส่วนมากมักมีปมที่นำไปสู่การกระทำผิด เพราะมุ่งแต่สิ่งที่ตัวเองอยากได้เป็นสำคัญ ละครมักเล่าที่มาที่ไปของความอยากที่เกินพอดีนี้ให้ผู้ชมรู้ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเหตุผลของการยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการ

3. ตัวละครควรมีหลายมิติ

ตัวละครควรมีหลากหลายแง่มุม ไม่ใช่สีขาวหรือสีดำที่ผู้ชมสามารถตัดสินได้ง่าย ผู้ชมควรได้เห็นมิติที่ต่างกันของตัวละครต่อให้เป็นเพียงเรื่องเล็กน้อย ละครที่กินใจผู้ชมมักมีตัวละครแบบนี้ ยกตัวอย่าง คุณย่าปานในภาพยนตร์ *20 ใหม่ ยูเทิร์นวัย หัวใจรีเทิร์น* เป็นหญิงชราปากร้าย และเห็นแก่ตัว สมัยยังสาวๆเธอเคยขโมยสูตรของร้านอาหารที่เธอทำงานอยู่และไปเปิดร้านแข่งจน เจ้าของร้านตรอมใจตาย แต่เมื่อเรื่องดำเนินไป ผู้ชมได้เรียนรู้ว่าทุกอย่างที่เธอทำก็เพราะความรัก ที่ยอมทำทุกอย่างเพื่อลูก ในตอนท้ายของเรื่องเธอก็ยอมสละความสุขของตัวเองเพื่อหลาน

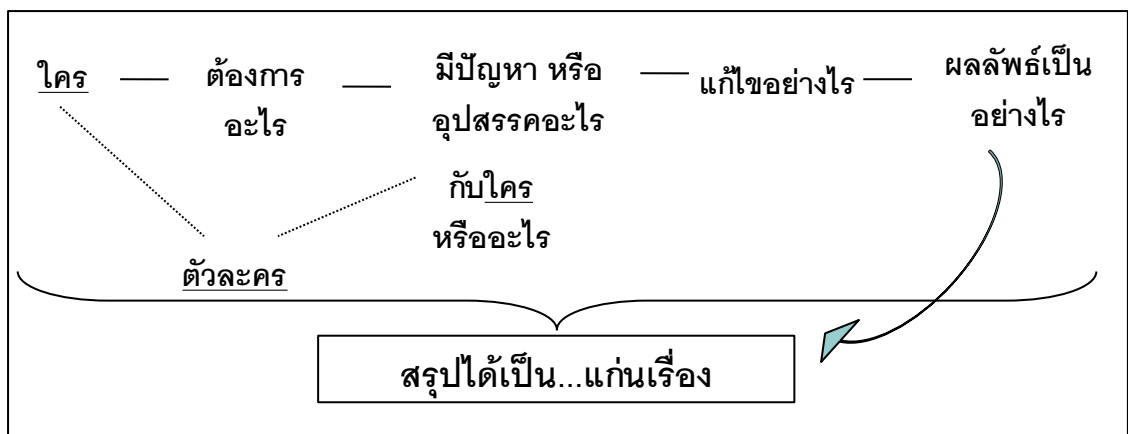
4. ตัวละครควรมีความสิ้นไหว สามารถเปลี่ยนแปลงได้

ดังที่กล่าวแล้วว่าตัวละครควรมีความสม่ำเสมอในลักษณะนิสัย แต่ขณะเดียวกัน ตัวละครควรสามารถเปลี่ยนแปลงได้ อันเป็นผลจากประสบการณ์ต่างๆที่ผ่านเข้ามา กล่าวคือ ตัวละครควรสามารถเรียนรู้ ปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงตัวเอง เจ็บปวดกับความผิดพลาดและพัฒนาไปสู่ทางที่ดีขึ้นได้

1.3 ความคิด (Thought) ความคิดหลัก หมายถึง สาระสำคัญของเรื่อง บทสรุปที่ได้จากเนื้อเรื่อง และประเด็นหลักๆ ที่ผู้เขียนนำเสนอในเรื่อง “ความคิด” อาจแบ่งเป็น แก่นเรื่อง (theme) โมติฟ (motif) หรือความหมายแฝงในละคร และสัญลักษณ์ (symbol) ในเรื่อง ดังนี้

1.3.1 แก่นของเรื่อง (theme) คือ แนวความคิดที่เป็นแกนกลางของเรื่อง เป็นข้อคิดที่สรุปได้มาจากการกระทำในเรื่องนั้น ในการหาแก่นของเรื่อง ผู้ชมละครควรถามตัวเองว่า ละครเรื่องนี้ต้องการบอกอะไรแก่ผู้ชมในการนำเสนอเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดจากการกระทำต่างๆ ในเรื่อง คำตอบที่ได้จะเป็นแก่นของเรื่อง และควรกล่าวสรุปออกมาได้ในประโยคเดียว หากจะพูดเปรียบเทียบให้ง่ายขึ้น ก็คล้ายๆ กับการสรุปตอนท้ายของนิทานอีสป ที่ว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า” เพียงแต่แก่นของเรื่องไม่จำเป็นต้องเป็นการสั่งสอนเสมอไป ในละครแต่ละเรื่อง อาจมีแก่นของเรื่องมากกว่าหนึ่งแก่น แต่จะมีแก่นใหญ่หนึ่งแก่น และนอกนั้นเป็นแก่นที่มีความสำคัญรองลงมาตามลำดับ (เสาวนุช ภูวนิชย์, ม.ป.ป., หน้า 7)

โดยทั่วไปแล้ว การวิเคราะห์หาแก่นของเรื่องนี้ จะได้จากการสรุป “การกระทำหลัก” (main action) ของตัวละคร และ “ผล” (result) ของมันในท้ายที่สุดของเรื่อง ซึ่งการกระทำนั้นนั้นมีมูลเหตุจูงใจมาจาก “ความต้องการ” (objective) ของตัวละคร ส่งผลให้เขา “กระทำ” การใดๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการนั้นๆ แต่การกระทำอาจจะเปลี่ยนไปจากตอนต้นเรื่อง ไปสู่ตอนกลางเรื่อง จนถึงตอนจบของเรื่องก็ได้ ขึ้นอยู่กับ “ปัญหา” (conflict) หรือความยุ่งยากต่างๆ (complication) ที่ตัวละครประสบ เมื่อประสบปัญหาหรืออุปสรรคแล้ว จึงทำให้ตัวละครต้องพยายามหาทางเพื่อ “เอาชนะปัญหา” (overcoming) การพยายามเอาชนะปัญหานี้ก็ถือเป็นการกระทำหลักของเรื่องเช่นกัน ดังนั้นสุดท้ายแล้วการกระทำเหล่านั้นส่งผลอย่างไร ก็จะสรุปเป็นบทสรุปของเรื่องหรือ แก่นเรื่องได้ ผู้เขียนได้สร้างตารางภาพเพื่อทำความเข้าใจการค้นหาแก่นเรื่อง ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.2 แผนภูมิแสดงแนวทางการวิเคราะห์แก่นเรื่อง

ที่มา: ผู้เขียน

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่า “ใคร” หมายถึง ตัวเอกของเรื่อง (protagonist) ผู้ซึ่งมีความต้องการ (objective) หรือมีความใฝ่ฝันสิ่งใดสิ่งหนึ่งในชีวิต (super objective) และเมื่อเขาต้อง

พบกับปัญหา (conflict) ที่อาจมาจากความขัดแย้งกับตัวละครตัวอื่น ซึ่งเรียกได้ว่าเป็น ผู้ร้าย(antagonist) ของเรื่อง จากนั้นตัวเอกจึงพยายามแก้ไขเพื่อเอาชนะปัญหาดังกล่าว การเอาชนะปัญหานี้เรียกว่าเป็น “การกระทำ” (action) ของตัวละคร และในที่สุดผลลัพธ์ของการแก้ปัญหาจะเป็นเช่นไร จึงนำมาสู่บทสรุป ความคิดหลัก (theme) ของเรื่องนั่นเอง

3.1.2 **โมติฟ (Motif)** คือ ประเด็นสำคัญ ที่ผู้ประพันธ์นำเสนอไว้ในเรื่อง โมติฟ จะถูกใส่เข้ามาในละครเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อ “ความคิดหลัก” ไปยังผู้ชม เป็นการช่วย ตอกย้ำสารหรือความคิดให้มีความชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้ โมติฟยังเป็นการนำเสนอ “ความคิดรอง” หรือประเด็นอื่นๆ ที่สำคัญในละคร กล่าวให้ง่ายก็คือ โมติฟเป็นสิ่งที่ผู้ประพันธ์ละคร ได้คิดสร้างสรรค์เป็นวิธีการนำเสนอขึ้นมา โดยสอดแทรกหรือซ่อนอยู่ในเนื้องานอย่างมีศิลปะ

ในการหาโมติฟนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้วิจัยจะต้องดูบริบทรอบข้างในละครด้วย กล่าวคือ ต้องดูความหมายโดยรวมทั้งหมดของเรื่องประกอบกันด้วย เพราะหากไม่พิจารณาสิ่งนี้ แล้ว อาจจะทำให้เกิดการตีความโมติฟมากเกินไป (over interpret) จนหลุดเลยไปจากเรื่องก็ได้ ประวิทย์ แต่งอักษร (2543) ได้กล่าวไว้ว่า หลักในการดูโมติฟ มีอยู่ 2 ประการใหญ่ๆ ได้แก่

- 1) โมติฟจะมีความโดดเด่น (outstanding) หรือเห็นได้อย่างชัดเจนในละคร
- 2) โมติฟมักปรากฏให้เห็นหลายครั้ง (multiple) ซึ่งอาจจะแบ่งการปรากฏนี้ออกได้อีกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

- *repetition* คือ ปรากฏซ้ำๆ และเหมือนกันทุกครั้งที่อยู่ในละคร เช่น เลือด อาวุธ แสงสว่าง การนอนไม่หลับ ฯลฯ
- *opposition* หมายถึง ปรากฏให้เห็นแบบตรงกันข้าม เช่น ความมืด-สว่าง กลางวัน-กลางคืน ตาบอด-ตาดี เป็นต้น
- *variation* หมายถึง ปรากฏไม่เหมือนกัน แต่คล้ายๆกัน ในลักษณะนี้จะถูกใช้มากที่สุด เช่น คำทำนายของแม่มดในเรื่องแม็กเบธ

3.1.3 **สัญลักษณ์ (symbol)** ยูวพาส์ (ประทีปะเสน) ชัยศิลป์วัฒนา (2542, หน้า 147 - 152) กล่าวว่า สัญลักษณ์ในละครหมายถึง อะไรก็ตามที่มีความหมายในตัวเอง และมีความหมายถึงสิ่งอื่นๆ ด้วยในเวลาเดียวกัน สัญลักษณ์อาจเป็นสิ่งของ คน พฤติกรรม เหตุการณ์ สถานการณ์ หรืออะไรก็ตามที่สามารถเห็นได้ เพราะผู้แต่งมักไม่นิยมใช้สิ่งที่เป็นนามธรรมเป็นสัญลักษณ์ในงานเขียน การใช้สัญลักษณ์มีประโยชน์และความสำคัญเพราะทำให้เกิดความกระชับ ความกะทัดรัด แต่เต็มแน่นไปด้วยความหมายหลายมิติ

สัญลักษณ์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

- 1) **สัญลักษณ์ที่มีความหมายเป็นสากล (Universal Symbol)** คือ สัญลักษณ์ที่รู้จักกันดีโดยทั่วไปในกลุ่มคนที่มีภาษา วัฒนธรรม และประเพณีเดียวกัน เช่น ฤดูใบไม้ผลิ เป็นสัญลักษณ์ของชีวิตที่เริ่มต้น

2) **สัญลักษณ์เฉพาะตัว (Specific Symbol)** คือ สัญลักษณ์ที่ได้ความหมายมาจากเหตุการณ์และเนื้อเรื่อง และผู้แต่งเป็นผู้สร้างความหมายนี้ขึ้น โดยมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหรืออะไรบางอย่างในเรื่อง เช่น ขนมห่านแม่มด เป็นสัญลักษณ์ถึงลักษณะนิสัยชอบละเมิดกฎเกณฑ์ ของนอร์มา ในเรื่อง “บ้านตุ๊กตา” (A doll's House)

นอกจากนี้ สัญลักษณ์ยังอาจแฝงมาผ่านสิ่งต่างๆ ในละคร ได้แก่

- **ตัวละครที่มีความหมายในแง่สัญลักษณ์ (Symbolic character)** เช่น ตัวละครแคทรินผู้ซึ่งเป็นไป ในเรื่อง “แม่ค้าสงคราม” (Mother Courage and Her Children) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แสดงว่า “คนดีมักพูดไม่ดัง”

- **พฤติกรรมของตัวละครที่มีความหมายในแง่สัญลักษณ์ (Symbolic act)** เช่น ในเรื่อง “มิสจูลี” (Miss Julie) การที่ฌอง ตัดคอ นกขมิ้นของมิสจูลี หมายถึง ฌองได้มีอำนาจเด็ดขาดเหนือมิสจูลีแล้วในขณะนั้น

- **ฉากที่ใช้ในแง่สัญลักษณ์ (Symbolic setting)** เช่น ในเรื่อง “ตุ๊กตาแก้ว” (The Glass Menageries) ฉากบันไดหนีไฟ เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความต้องการหลุดพ้นไปจากชีวิตในบ้านหลังนั้นของทอม

1.4 ภาษา หรือ การใช้คำพูด (Diction) ภาษา หรือ การใช้คำพูด หมายถึง การแสดงออกของความหมายด้วยการใช้ถ้อยคำ เป็นศิลปะของการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาทางคำพูดของตัวละครหรือบทเจรจา ซึ่งอาจเป็นบทร้อยแก้ว หรือร้อยกรอง ตามแต่ความเหมาะสมของลักษณะของบทละคร และเหตุการณ์ในแต่ละตอนของบทละครเรื่องนั้นๆ ในการเขียนบทเจรจาที่ดี ผู้เขียนจะต้องสามารถเขียนให้เหมาะสมกับประเภทของบทละคร ลักษณะนิสัยของผู้พูด และเหตุการณ์แต่ละตอนในละคร นอกจากนั้น บทเจรจาที่ดียังจะต้องมีความกระชับเพียงพอกับผู้ชมฟังแล้วจะสามารถติดตามเรื่องได้ แต่ก็ไม่ใช่ง่ายจนเกินไป หรือใช้คำพูดที่ใช้กันมาแล้วจนเคยชิน ซึ่งจะทำให้บทเจรจาขาดความคมและลึกซึ้งไปได้ และที่สำคัญมากอีกอย่างหนึ่งก็คือ บทเจรจาที่ดีควรจะแสดงนิสัย ความคิดอ่าน และอารมณ์ของผู้พูด มีความหมายเบื้องหลังคำพูดที่นำไปสู่การแสดงออกของตัวละครในแง่ของการกระทำ ตลอดจนมีผลในการดำเนินเรื่องอีกด้วย (สดีไล พันธ์มโกลม, 2531, หน้า 15-16)

มัทนี รัตนิน (2546, หน้า 42-45) ได้แสดงแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะการใช้คำพูดที่น่าสนใจ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้กำกับการแสดงที่จะเลือกใช้องค์ประกอบด้านนี้ให้เหมาะสมต่อละคร และมีก่อให้เกิดประสิทธิผลในการแสดงสูงที่สุด ดังนี้ “Diction” มีความหมายโดยทั่วไปว่า การเลือกคำพูดที่เหมาะสมในการแสดงความรู้สึกนึกคิดอารมณ์ และหมายถึงศิลปะของการเจรจาหรือ การพูดออกเสียงได้ไพเราะชัดเจน การสื่อความหมายในบทสนทนา (dialogue) ให้ผู้ชมเข้าใจและมีความรู้สึกร่วมในเหตุการณ์ ผู้กำกับการแสดงจะต้องสามารถตีความหมายและ

วิเคราะห์บทสนทนาของตัวละครทุกตัวได้เป็นอย่างดี และละเอียดทุกแง่ทุกมุมและต้องควบคุมคุณภาพของการเปล่งเสียงในการพูดของผู้แสดง ให้เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละครและการกระทำ สามารถแสดงความรู้สึกและอารมณ์ “ส่ง” (project) ออกมาถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพในการฝึกปฏิบัติ ผู้กำกับการแสดงควรแก้ไขข้อบกพร่องในการพูดและเปล่งเสียง (project) ของนักแสดงกำกับจังหวะและลีลาของการพูดให้สอดคล้องกับกิริยาท่าทาง การเคลื่อนไหวของผู้แสดงตามแนวการแสดงที่ต้องการจะเสนอ เช่น แนวเหมือนจริงตามธรรมชาติ แนวโรแมนติก แนวคลาสสิก แนวเหนือจริง (surrealism) แนวเอ็กซ์เพรชันนิสม์หรือแอบสแตรดทั้งนี้คำพูดจะต้องมาจากความรู้สึกภายในที่แท้จริง และมีความจริงใจ มิใช่แต่เปล่งเสียงไพเราะถูกต้องอย่างเดียว

หน้าที่ของบทสนทนาหรือบทเจรจาในละคร ได้แก่

1. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับพื้นฐานและภูมิหลังของเรื่อง เฉพาะอย่างยิ่งในตอนเปิดเรื่อง (exposition) ซึ่งจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเวลา สถานที่ บรรยากาศ สีสำเนียง (tone) สภาพชีวิตและสังคมบางครั้งอาจจะกล่าวถึงแนวคิดหลักของเรื่อง เช่น ในละครกรีกหรือละครของเชกสเปียร์ มักมีนายโรงหรือผู้บรรยาย หรือ คอรัส (chorus) มาบรรยายเปิดเรื่อง ในละครสมัยใหม่อาจเป็นตัวละครเอกหรือตัวละครอื่น บางเรื่องอาจจะกระจายข้อมูลไปในฉากต่างๆ

2. ให้ข้อมูลและภูมิหลังเกี่ยวกับตัวละคร แสดงบุคลิกภาพ อุปนิสัยใจคอ พฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ ความต้องการ และเป้าหมายสูงสุด (super-objectives) ในชีวิต หรือ จุดมุ่งหมายในแต่ละฉากแต่ละตอน (objective) ที่สัมพันธ์สอดคล้องกับเป้าหมายสูงสุดของชีวิต ตัวละครที่สำคัญ ซึ่งอาจจะอยู่ในคำพูดของตัวละครผู้นั้นหรือของผู้อื่นในเรื่อง

3. แสดงเรื่องราวการกระทำและเหตุการณ์ในเรื่อง ตามลำดับของโครงเรื่อง (plot) เหตุการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตที่จะเกิดขึ้น ความขัดแย้งและปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการกระทำนั้นๆ ซึ่งกระทบตัวละครที่เกี่ยวข้อง ในการสนทนา ตัวละครจะแสดงจุดประสงค์ที่จะกระทำการสิ่งหนึ่ง แล้วจึงไปกระทำสิ่งนั้นด้วยกายหรือวาจา ตัวอย่างเช่น แม็กเบทได้ใคร่ครวญเหตุผลที่จะไปลอบปลงพระชนม์กษัตริย์ดันแคน เข้าล้งเลอยู่ยาวนานเพราะขัดแย้งในใจ บทนี้ แม็กเบทพูดคนเดียว ที่เรียกว่า “soliloquy” เป็นบทกวีที่เขียนอย่างประณีต มีทั้งสุนทรียภาพ ความคิดปรัชญา ภาพพจน์ การเปรียบเทียบด้วยโวหารที่เฉียบแหลม เมื่อพูดเสร็จจะขังตีเหมือนให้สัญญาณ แม็กเบทจึงตัดสินใจถือมีด 2 ด้ามแล้วเดินเข้าไปกระทำฆาตกรรมนั้นภายในม่านหรือหลังจากแล้วกลับออกมาอีกครั้งหนึ่ง มีดและมือทั้งสองข้างเปื้อนเลือด เขาพรรณนาภาพที่สยองขวัญและความรู้สึกผิดบาปของเขา ในการที่เขาได้สังหารกษัตริย์ขณะทรงนิทรา เสมือนสังหาร “นิทรา” และเขาจะไม่ได้ “นิทรา” ไปอีกตลอดชีวิต เพราะความบาปนั้นจะทำให้เขานอนไม่หลับ

4. สร้างสีสำเนียงและคุณลักษณะของการบรรยายของแต่ละฉาก ตัวอย่างเช่น เมื่อเปิดเรื่อง Macbeth องก์ที่ 1 ฉากที่ 1 มีเสียงฟ้าผ่า ฟ้าแลบ พายุพัด ฝนตก แม่มด 3 ตน ออกมาร่ำรำ บรยายภาพของสถานที่ บรรยากาศและจุดประสงค์ที่จะมาชุมนุมเพื่อพบ แม็กเบท บนเนินเขา อากาศมืดมน มีหมอกและมลพิษ ผู้แสดงจะต้องบรรยาย ฉาก กาลเวลา

สถานที่ และบรรยากาศอย่างละเอียดอยู่ในบท ซึ่งประพันธ์เป็นร้อยกรองอย่างงดงามให้เห็นภาพ เช่น ในฉากกลางคืน ซึ่งอาจจะแสดงกลางวัน ก็จะบรรยายถึงดวงดาว พระจันทร์ หรือ ท้องฟ้า มีมิติ ฯลฯ ผู้ชมจะจินตนาการตามศิลปะการบรรยายของผู้แสดง

5. บทเจรจาจะช่วยสร้างจังหวะ (rhythm) และลีลา (tempo) ของแต่ละฉาก แต่ละตอน “rhythm” หมายถึง จังหวะของการกระทำหรือจังหวะประจำตัวละครแต่ละตัว ส่วน “tempo” หมายถึงลีลาช้า-เร็ว หรือปานกลาง ของละครทั้งฉากหรือแต่ละช่วง เช่นเดียวกับลีลาของดนตรีซิมโฟนี (symphony) จะมี 4 ตอน ตอนที่ 1 ลีลามักจะเร็วปานกลาง (allegro) ตอนที่ 2 ช้า อ่อนหวาน (largo) ตอนที่ 3 จังหวะเดินรำ (minuet) ตอนที่ 4 เร็วมาก (presto) ในละครก็เช่นกันจะมีการสลับระหว่างฉากช้าหรือเร็ว อ่อนหวานหรือรุนแรง ตัวอย่างเช่น ฉากเดินรำที่บ้านของจูเลียต มีบรรยากาศรื่นเริงลีลาจะเร็วปานกลาง ฉากพลอดรักที่ระเบียงของจูเลียต ลีลาจะช้าอ่อนหวานโรแมนติก ฉากดวลดาบในตลาด จังหวะและลีลา จะรวดเร็วรุนแรง ตื่นเต้น เป็นต้น บทสนทนาในฉากเหล่านั้น ก็จะมีจังหวะและลีลาตามบรรยากาศของฉาก เหตุการณ์และการกระทำในเรื่อง

ตัวละครแต่ละตัวจะมีจังหวะชีวิตและลักษณะการพูดช้าเร็วต่างกัน ตามอุปนิสัยใจคอ และบุคลิกภาพส่วนตัว เช่น แม่พลอยใน *สี่แผ่นดิน* จะพูดช้า อ่อนหวานเรียบร้อย ส่วนแม่ช้อยจะพูดเร็ว ว่องไว ชุกชอน มีอารมณ์ขัน เป็นต้น

ในละครพูด บทเจรจาเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่ง ผู้กำกับการแสดงจะต้องเอาใจใส่ในเรื่องนี้เป็นพิเศษ เพราะนักแสดงไทยน้อยคนจะมีศิลปะในการพูดจาบทละครที่เป็นกวีนิพนธ์ยาว ๆ อย่างมีชีวิตชีวา นักแสดงรุ่นใหม่มักมีปัญหาเรื่องพูดไม่ชัดเจน ตัวควบกล้ำไม่มี จังหวะและลีลาไม่ถูกต้อง แม้แต่การพูดธรรมดาภาษาชาวบ้านก็ไม่ชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแสดงละครเวทีที่ต้องเปล่งเสียงให้กังวานดัง และมีจังหวะสอดคล้องกับกิริยาท่าทาง การเคลื่อนไหว กล่าวได้ว่า ละครเวทีที่มีหัวใจอยู่ที่บทพูด แม้นักแสดงจะเก่งกาจปานใด หากพูดไม่รู้เรื่อง สื่อสารด้วยคำพูดไม่ได้ ก็ทำให้ละครนั้นเสียไป นอกเสียจากเป็นละครใบ้ ละครรำ หรือละครเพลง

1.5 เพลง (Song) สำหรับ เพลง ในที่นี้ หมายถึง ศิลปะในการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาทางบทเพลงที่ตัวละครจะต้องขับร้อง หรือผ่านเสียงดนตรีที่บรรเลง รวมไปถึง “เสียง” ที่ปรากฏบนเวที เสียงของภาษาที่ใช้ในบทเจรจาก็อาจจัดอยู่ในองค์ประกอบข้อนี้ได้ ตลอดจนความเจ็บบางขณะบางอารมณ์ของตัวละคร ก็นับเป็นเพลงที่สร้างพลัง หรืออารมณ์บางอย่างต่อผู้ชมได้ไม่แพ้เพลงที่มีเสียง ดังนั้นเพลงจึงหมายถึงเสียงที่ผู้ชมจะได้ยินระหว่างการแสดงละคร อันประกอบด้วย จังหวะ ลีลา ความสูงต่ำของเสียง ความดัง เบา ความยาว ล้วน ของเสียงที่ได้ยิน “เพลง” ที่ใช้ในละครจะส่งผลให้เกิดบรรยากาศ อารมณ์ และปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชม

การที่อริสโตเติลระบุ “เพลง” ให้เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบของบทละคร เนื่องจากการแสดงละครในสมัยกรีกโบราณ จะแสดงโดยนักร้องประสานเสียง (chorus) ขับร้อง

เพลง เล่าเรื่องราว อริสโตเติลเชื่อว่า “บทเพลงที่ดีนั้น จะต้องเป็นส่วนหนึ่งของบทละครเช่นเดียวกับบทเจรจา ผู้เขียนไม่ควรนำบทเพลงใดๆ ที่ไม่เกี่ยวกับเรื่องราวในละคร หรือไม่เหมาะสมกับนิสัยของตัวละครมาสอดแทรกไว้ในบทเพียงเพื่อคั่นเวลา” ดังนั้น เพลง จึงนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของบทละคร (นพมาศ ศิริกายะ, 2525, 40)

เราสามารถแบ่งดนตรีเกี่ยวข้องกับละครแบ่งเป็น 2 ประเภท (มัทนี รัตนิณ, 2546, หน้า 46-48) คือ

1.5.1 ดนตรีประกอบละคร (incidental music) ดนตรีประกอบ คือ ดนตรีที่ใช้ประกอบละครในช่วงต่างๆ เช่น ดนตรีโหมโรง (overture) ดนตรีเปิดฉาก เพื่อแสดงบรรยากาศ (mood) ดนตรีกันฉากและเสริมการแสดงให้เกิดอารมณ์มากขึ้น เช่น ในฉากรักหรือฉากตื่นเต้นดูเด็ด การต่อสู้หรือฉากการล่องหน้า ทำให้เกิดความลึกลับ ลึกลับสะเทือนอารมณ์ เช่น ตอนที่ผู้ร้ายย่างเข้ามาจะฆ่านางเอก หรือดนตรีประกอบแนวความคิดหลักของเรื่องเรียกว่า “theme music” หรือ “theme song” ซึ่งอาจมีการร้องเพลงประกอบ โดยไม่ใช่ละครร้องเอง ละครของเชกสเปียร์มักมีบทร้องโดยนักร้อง ซึ่งอาจเป็นตัวประกอบสลับฉาก หรืออยู่ข้างฉาก ร้องจากวงดนตรี ละครสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 ประเภทรักโศก (melodrama) เล่นละครประเภทสะเทือนอารมณ์ (sentimental play) จะมีดนตรีประเภทเร้าอารมณ์อยู่มาก จึงเรียกว่า melodrama (melo+drama melo มาจาก melody แปลว่า ทำนองเพลง) ละครโทรทัศน์ของไทยมีดนตรีประเภทนี้อยู่อย่างเหลือเฟือโดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันซึ่งค่ายเพลงต่างๆ กลายเป็นผู้อำนวยการสร้างละคร จะมีวิธีขายเพลงหลัก (theme songs) ในเรื่อง นักร้องมีชื่อของค่ายเป็นผู้ขับร้อง ในบางกรณีอาจแสดงเป็นตัวเอกด้วย จึงมีการบรรเลงเพลงประกอบบ่อยครั้งจนเกินจำเป็น ทั้งตอนเปิดเรื่องก่อนและหลังโฆษณา หรือระหว่างเรื่องในขณะที่ตัวละครมีอารมณ์เศร้า คิดถึงอดีต จะประกอบภาพยนตร์ย้อนอดีต (flash back) ในลักษณะภาพประกอบเพลง (music video) บ่อยครั้งมีความยาวเกือบครึ่งค่อนตอน ทำให้เนื้อหาซึ่งยืดขาดอยู่แล้วยิ่งซ้ำลงอีกหลายเท่า บางครั้งเปิดดังจนกลบบทสนทนาอย่างน่าเสียดาย

ละครสมัยใหม่บางเรื่องมีเพลงหลักสำหรับตัวละครเอก หรือเหตุการณ์บางช่วง เช่น เหตุการณ์ในอดีตที่ย้อนกลับมาซ้อนกับปัจจุบัน ตัวอย่างเช่น เรื่อง *อวสานของเชลล์แมน* เมื่อเบน (Ben) พี่ชายของวิลลี่ หรือเมื่อลูกๆ เป็นเด็กสดใส จะมีดนตรีเป็นเสียงขลุ่ยบรรเลงทำนองรื่นเริงมีความหวัง เช่น ฉากที่บลานซ์ระลึกถึงสามีในอดีตที่ยังตัวตาย จะมีเพลงหลักคือเพลงวาซิวเวียนนาจังหวะโพลก้า (polka) ซึ่งเป็นเพลงที่บรรเลงตอนบลานซ์เต้นรำกับสามีและละเปิดออกมาว่า เธอขยะแซงที่เขาเป็นเกย์จนเขาวิ่งออกไปยังตัวตาย หรือตอนที่เธอถูกสแตนลีย์ข่มขืน เป็นเสียงทรมเปิดและกลองเร้าร้อนดังมาจากบาร์ข้างบ้าน ในตอนเปิดฉากเป็นเสียงบลูเปียโน บรรยายลักษณะของถิ่นนั้นที่มีหลายเชื้อชาติปะปนกันอยู่ ทำนองเศร้าและหวานสะทือนอดีต เป็นต้น

1.5.2 ดนตรีหลักในละคร (dramatic music) ดนตรีหลักในละคร คือ ดนตรีที่เป็นส่วนสำคัญของละคร เช่น ในโอเปร่าและละครเพลง (musical play) ดนตรีและเพลงเป็นตัวเดินเรื่องและแทนบทสนทนา ตัวละครจะเป็นผู้ร้อง และมีคอรัสประสานเสียงประกอบบ้างหรือร้องเดี่ยวและร้องคู่บ้าง เนื้อร้องจะแสดงความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ของตัวละคร เช่น นางเอลิซา (Eliza) ในเรื่อง My Fair Lady ร้องเพลง “I got accustomed to you face” ที่ศาสตราจารย์ ฮิกกินส์ (Professor Higgins) ร้องตอนจบคิดถึงหน้าของเอลิซาเมื่อเธอจากเขาไป แสดงความรักความห่วงใยนึกถึงหน้าเธอ เพลง “The rain in Spain” เป็นการสรุปย่อของกระบวนการสอนภาษาทั้งหมดที่ศาสตราจารย์ฮิกกินส์สอนเอลิซาจากที่พูดผิดจนประสบความสำเร็จพูดได้เหมือนผู้ดีอังกฤษ เป็นต้น

ดนตรีเพลงในละครเพลงจะแต่งขึ้นใหม่เฉพาะเรื่อง โด โดยทั่วไปแล้วจะมีเพลงเรื่องละประมาณ 20-30 เพลง ประมาณครึ่งหนึ่ง และบทสนทนาอีกครึ่งหนึ่งจึงจะสมดุลกัน ความสำเร็จของ My Fair Lady อยู่ที่บทพูดที่เฉียบแหลม ซึ่งมาจากบทละครของจอร์จ เบอร์นาร์ด肖ว์ (George Bernard Shaw) เรื่อง *Pygmalion* และบทเพลงที่แสดงบุคลิกของตัวละครเสริมอารมณ์และบทบาทของดนตรี เพื่อใช้ดนตรีประกอบได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมไม่มากเกินไป จนเกิดความน่าเบื่อหน่ายและไร้ผล ผู้ประพันธ์ดนตรีและเนื้อร้องจะต้องทำงานใกล้ชิดกับผู้ประพันธ์บทและผู้กำกับการแสดง เพื่อให้รู้จุดมุ่งหมายและอารมณ์ของละครแต่ละฉากแต่ละตอน ผู้ประพันธ์ดนตรีควรที่จะต้องอ่านบทละครทั้งเรื่องอย่างละเอียด และศึกษาแนวความคิดหลักของเรื่องและแนวความคิดรอง ตลอดจนแนวความคิดทั้งหมด ผู้กำกับการแสดงจะต้องระบุแนวการนำเสนอ (style) ของตนและลักษณะดนตรีที่ตนต้องการ หากเป็นละครตามยุคสมัย (period plays) ผู้กำกับการแสดงจะต้องศึกษาดนตรีของสมัยนั้น และของ ชนชาตินั้นที่ถูกต้อง และรู้ว่าดนตรีแบบใดใช้ในโอกาสใด ตัวอย่างเช่น ละครของเชกสเปียร์ควรใช้ดนตรีของอังกฤษสมัยนางเอลิซาเบท ซึ่งมีดนตรีซาวว้าง ซาวบ้าน เพลงร้องซอนเน็ต (sonnets) ต่างๆ เสียงเครื่องดนตรีที่ใช้ในสมัยนั้น เช่น ขลุ่ย รีคอร์ดเดอร์ (recorder) เครื่องดีดสี่ตีเป่า แตรที่เป่าเวลาเจ้านายเสด็จ กลองประกอบการรบ เพลงเต้นรำทำนองและจังหวะต่างๆ เหล่านี้มีอยู่ในห้องสมุดของบริติชเคาน์ซิล (The British Council) ซึ่งสามารถขออนุญาตอัดบันทึกเทป ถึงแม้ว่าจะเพียง 1-2 ชิ้นก็ตาม เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ปัจจุบัน สามารถบรรเลงได้เหมือนวงดนตรีทั้งวงของทุกชนชาติ ผู้ประพันธ์ดนตรีบางคนอาจมีความคิดสร้างสรรค์ที่จะใช้วัสดุต่างๆ มาเคาะมาตี หรือเป่าได้เป็นเสียงประกอบดนตรี ทำจังหวะได้ผลดีเช่นกัน ทั้งนี้จะต้องประสานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับแนวการแสดงและสีสันของเรื่อง ในกรณีที่แสดงเรื่องราวของไทย อาจใช้วงปี่พาทย์ วงดนตรีพื้นบ้านหรือเครื่องดนตรีบางชิ้นมาบรรเลงในแนวใหม่ นอกจากการประกอบนาฏศิลป์ที่มีขนบของหน้าพาทย์ตายตัว เช่น โขน ละครนอก ก็ควรรักษาขนบของไทยที่ถูกต้อง

ส่วนละครเพลงสากลที่แต่งขึ้นใหม่ ควรใช้ดนตรีที่สร้างสรรค์เฉพาะเรื่อง ไม่ควรลอกเลียนเพลง จากภาพยนตร์หรือละครเรื่องอื่นที่ผู้ฟังคุ้นหู หากแสดงละครเพลงที่นำมาจากต่างประเทศก็ควรใช้ดนตรีและเพลงของต้นฉบับเดิมมาแปลเป็นไทย ผู้กำกับการแสดงบางคนอาจให้

พูดบทสนทนาเป็นภาษาไทย แต่ร้องเป็นภาษาต่างประเทศ เพราะมีปัญหาในการแปล ซึ่งอาจจะทำให้เพี้ยนเสียงไม่น่าฟัง เพราะภาษาไทยมีวรรณยุกต์ เสียงต่ำ เสียงสูง ถ้าโน้ตที่ขัดกับคำ อาจมีความหมายเป็นอย่างอื่น เช่น คำว่า “มา” ถ้าร้องเสียงสูงก็กลายเป็น “ม่า” หรือ “หมา” ไปได้ ก็ควรเปลี่ยนเป็นคำอื่น ไม่แปลตรงตัว เหล่านี้ เป็นเทคนิคที่ต้องศึกษาค้นคว้าแก้ไขเป็นอย่างดี เพื่อตัดปัญหา ผู้กำกับการแสดงบางคนอาจให้แต่งขึ้นใหม่เป็นไทยทั้งหมดก็ได้เช่นกัน

บทละครบางเรื่องที่ไม่ได้ระบุนตรหรือเพลงไว้เลย หากผู้กำกับการแสดงต้องการจะคงต้นฉบับเดิมไว้ ก็ไม่จำเป็นต้องมีดนตรีอาจดีกว่า การเอาดนตรีผิดแนวหรือยุคสมัยมาบรรเลง อาจทำให้เสียรสของละครพูดนั้นไป ทั้งนี้อยู่ในวิจารณญาณของผู้กำกับการแสดงละคร ละครบางเรื่องผู้ประพันธ์อาจต้องการความเจียบเป็นบรรยากาศก็ได้

1.6 ภาพ (Spectacle) บทละครเขียนขึ้นเพื่อนำมาแสดงให้คนชม ดังนั้นละครจะดีเด่นได้ต้องอาศัยทั้งบทเจรจาและบทบาทการแสดงของตัวละครที่ปรากฏบนเวที เป็น “ภาพ” ที่มองเห็น กล่าวคือ สามารถแสดงให้เห็น สีหน้า ท่าทาง ลีลา การเคลื่อนไหว ซึ่งจะเพิ่มรสชาติให้แก่บทละคร ผู้ประพันธ์บทละครที่ดีต้องเข้าใจองค์ประกอบนี้ได้ดี กล่าวคือ ขณะเขียนบทละครต้องสามารถมองเห็นบทบาทของตัวละครเมื่อแสดงบนเวทีได้ด้วย ทั้งขณะที่มีบทเจรจา หรือไม่มีบทเจรจา ซึ่งทำให้สามารถสร้างบทละครที่เมื่อนำมาแสดงบนเวทีแล้ว จะได้ “ภาพ” ที่งดงามแนบเนียน (ปิยะมาศ มณฑา, 2536, หน้า 6-7)

ภาพในละครหมายถึง**สิ่งที่คนดูมองเห็นทั้งหมด**ในระหว่างการดูละคร รวมทั้ง **ฉาก แสง เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า เครื่องประกอบฉาก** ตลอดไปจนถึงท่าทางและ**สิ่ง** **ที่นักแสดงทำบนเวที** เช่น ต้มยำ สวมเสื้อ สวมหูหิ้ว กระแอม เช็ดเหงื่อ ฯลฯ เช่นเดียวกับเสียง ภาพเป็นองค์ประกอบที่มักไม่ปรากฏอยู่ในบทเขียน ภาพจึงเป็นหน้าที่ของศิลปินการละครด้านต่างๆ ที่จะเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นโดยอาศัยการวิเคราะห์โครงเรื่อง ตัวละคร ความคิดและภาษา(นพมาศ แวงหงส์, 2550, หน้า 13)

ศิลปะการสร้างภาพให้ปรากฏบนเวที (spectacle or visual presentation) คือ ฉาก แสง สี เครื่องแต่งกาย แต่งหน้า เป็นองค์ประกอบสำคัญของละคร แต่ละส่วนมีบทบาทและหน้าที่ที่จะทำให้ละครสมบูรณ์ขึ้น และต้องสอดคล้องกับแนวของเรื่อง แนวการนำเสนอ (style) แนวความคิดหลักสี่สัน และบรรยากาศในเรื่อง อย่างมีเอกภาพประสานกลมกลืนกัน ผู้กำกับการแสดงจะต้องหารือกับผู้ออกแบบในแต่ละส่วนอย่างใกล้ชิด เพื่อให้เข้าใจร่วมกันอย่างถูกต้อง สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนประกอบ ไม่ใช่ตัวนำ แต่เป็นตัวเสริมที่สำคัญ ผู้ออกแบบจะต้องเข้าใจละครและไม่ออกแบบเพื่อแสดงผลงานของตนเป็นเอก โดยไม่คำนึงถึงความสะดวกในการปฏิบัติงาน การแสดงและงบประมาณ (มัทนี รัตติน, 2546, หน้า 48)

ขณะที่ รัญญา สังข์พันธานนท์ (2539: หน้า 191-192) แบ่งประเภทของฉากของนวนิยายไว้ 5 ประเภท โดยสามารถนำมาปรับใช้กับการวิเคราะห์ฉากของละครได้ดังนี้

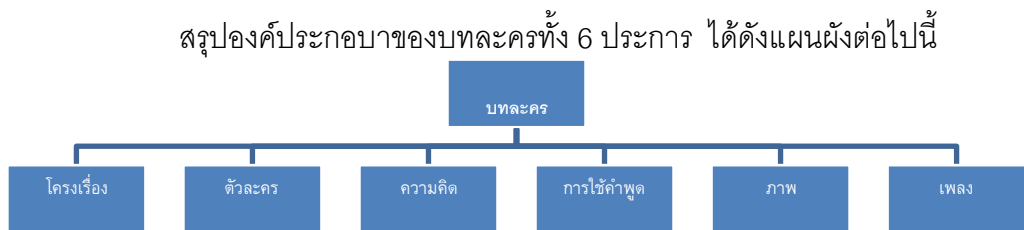
1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ภูเขา ทะเล ป่าดงดิบ ฯลฯ ฉากประเภทนี้รวมถึงสภาพภายในของพื้นที่ตัวละครใช้ชีวิตอยู่เป็นประจำด้วย ฉากประเภทนี้มีพลังและมีอิทธิพลไม่ว่าจะด้านร้ายหรือดีต่อชีวิตและการกระทำของตัวละคร เช่น ต้นเอล์มในเรื่อง *Desire Under the Elms* ของ Eugene O'Neill นอกจากนี้ เมื่อละครถูกนำเสนอเป็นการแสดงบนเวที ภาพและบรรยากาศของฉากยังส่งผลต่อผู้ชมอีกด้วย เช่น ฉากป่าดงดิบอาจให้ความรู้สึกน่าสะพรึงกลัว ฉากสวนหลังบ้านอาจให้ความรู้สึกอบอุ่น

2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านเรือน วัตถุ ข้าวของเครื่องใช้ที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นและแวดล้อมตัวละครในเรื่อง สำหรับผู้ชมแล้ว สิ่งประดิษฐ์เหล่านี้ช่วยสะท้อนตัวตนของตัวละคร เช่น นิสัย รสนิยม ฐานะ รวมถึงบ่งบอกสภาพบ้านเมือง หรือสังคมที่ตัวละครอาศัยอยู่ นอกจากนี้ยังอาจทำหน้าที่ซ่อนความหมายเชิงสัญลักษณ์ไว้อีกด้วย เช่น ตุ๊กตาแก้วในเรื่อง *Glass Menagerie* ที่สื่อถึงความเปราะบางของลอรา

3. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ผู้คนในแต่ละยุคแต่ละสมัยย่อมมีวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่ต่างกัน เงื่อนไขในการใช้ชีวิตนั้นก็ต่างกัน ยุคสมัยจึงมีส่วนสำคัญกับการกำหนดตัวละคร บทบาททางสังคมของเพศ หรืออาชีพก็แตกต่างกัน เช่น ฉากของเรื่อง *A Doll's House* ของ Henrik Ibsen เกิดขึ้นในสมัยที่ผู้หญิงแทบไม่มีบทบาททางสังคม นอราเปรียบเสมือนตุ๊กตาที่ประดับบ้านของสามีเท่านั้น ตัวอย่างของละครไทยก็เช่นเรื่อง *คู่กรรม* ที่มีฉากเป็นช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ชาวไทยอย่างอังศุมาลินมีอคติกับชาวญี่ปุ่น เพราะเป็นศัตรูผู้รุกรานประเทศ กลายเป็นทิวทัศน์ในใจที่ทำให้ อังศุมาลินปฏิเสธความรักที่มีต่อโกโบริ

4. ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง ฉากที่แสดงถึงกิจวัตรในชีวิตของตัวละคร รวมถึงแบบแผนการดำเนินชีวิตของชุมชนและสังคมแวดล้อมของตัวละคร ฉากประเภทนี้สื่อสารลักษณะนิสัยของตัวละคร ภูมิหลัง วิถีชีวิตและสภาพสังคม

5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม อาทิ จารีตประเพณี ศาสนา ค่านิยม คีลธรรม ซึ่งล้วนมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องและอาจทำให้ตัวละครแสดงออกถึงปฏิกิริยาต่างๆ เช่น ต่อต้าน ขัดขืน ตัวอย่างเช่น เรื่อง *ม่านประเพณี* ที่มีฉากเป็นค่านิยมของชาวจีนที่ให้ความสำคัญกับลูกชาย ลูกชายเท่านั้นที่จะได้เรียนหนังสือ



ภาพที่ 3.3 แผนภูมิแสดงโครงสร้างองค์ประกอบของบทละคร

2. หลักการตีความบทละครเพื่อการกำกับการแสดง

การตีความหมายบทละคร (interpretation) เพื่อกำกับการแสดง คือการตีความหมาย คำพูดและคำบรรยายในบทละครให้เป็นการกระทำของตัวละครซึ่งเป็นจริงและเข้าใจได้ รู้สึกได้ ทั้งกับนักแสดงและผู้ชม เป็นการหาว่าตัวละครทำอะไร เพื่ออะไร กับใคร เป้าหมายคืออะไร อุปสรรคคืออะไร ความสัมฤทธิ์ผลหรือความล้มเหลวของตัวละครนั้นมีผลต่อความหมายของเรื่องอย่างไร และที่สำคัญที่สุด การกระทำทั้งหลายในเรื่องของตัวละครเทียบเคียงหรือมีความหมายว่าอย่างไรในชีวิตจริง ในสังคมที่ผู้ชมละครนั้นๆดำรงชีวิตอยู่ ผู้กำกับการแสดงสามารถใช้การตีความนี้เองเป็นเครื่องมือในการทำงานกับฝ่ายต่างๆทั้งกำกับ “การแสดง” ของนักแสดง และสร้างภาพรวมบนเวทีร่วมกับนักออกแบบ (ดั่งกมล ฦ ป้อมเพชร, 2550, หน้า 71)

การตีความของผู้กำกับการแสดง สามารถแบ่งออกเป็นหัวข้อย่อยได้ ดังนี้

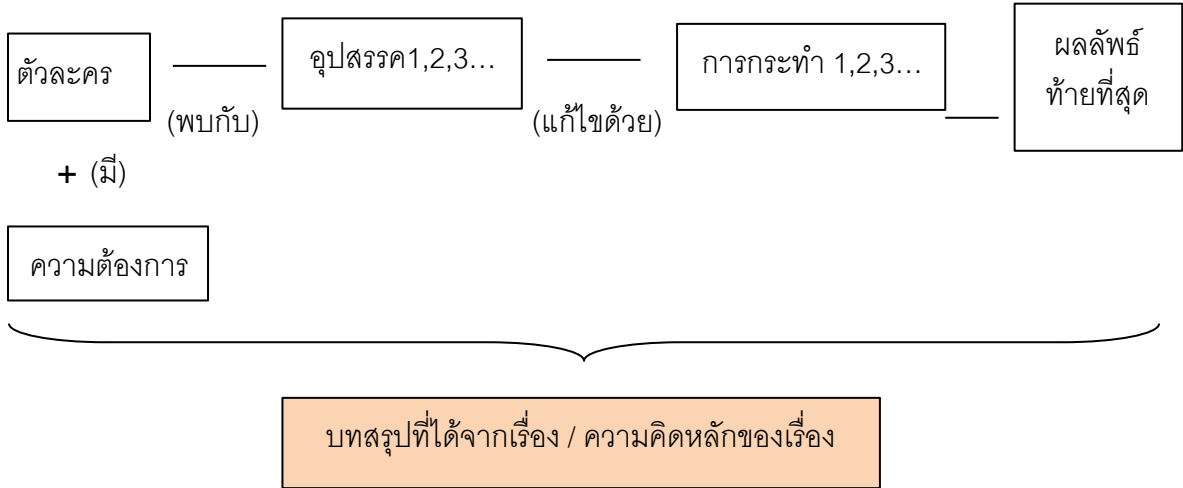
2.1 การตีความหาความคิดหลัก (message) สำหรับผู้กำกับการแสดงแล้ว การวิเคราะห์หาความคิดหลัก หรือ message ของละครให้ได้ ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สุด เพราะการกำกับการแสดง คือการถ่ายทอดความคิดของเรื่องออกมาสู่สายตาผู้ชม ผ่านการแสดงละครอย่างมีศิลปะ ซึ่งนอกจากจะเข้าใจความคิดหลักของเรื่องได้แล้ว ผู้กำกับควรจะต้องเห็นด้วย หรือมีความรู้สึกไปในทิศทางเดียวกับความคิดนั้น จนกระทั่งต้องการบอกให้ผู้ชมของเขาได้รับรู้และเห็นตามเขาไปด้วยเช่นกัน เรียกได้ว่าผู้กำกับที่ดีควรจะต้องถ่ายทอดความคิดของตนผ่านละครเพื่อชักจูงใจผู้ชมของเขาให้เกิดความรู้สึกร่วม และคล้อยตามไปด้วยได้ ซึ่งหากผู้กำกับไม่ได้มีความรู้สึกที่สอดคล้องกับความคิดของเรื่อง หรือไม่เข้าใจความคิดหลักของเรื่องอย่างถ่องแท้แล้ว เขาก็จะไม่อาจถ่ายทอดละครให้ผู้ชมรู้สึกไปตามเรื่องได้อย่างแน่นอน

“ความคิดหลัก” ทำให้ละครเรื่องหนึ่งมีเป้าหมายชัดเจน ไม่แตกกระจาย เมื่อผู้กำกับการแสดงจับความคิดหลักจับความจริงของเรื่องได้แล้ว แนวการนำเสนอถึงได้ตามมา ว่าเพราะละครเรื่องนี้ “พูด” เช่นนี้จึงต้องนำเสนอเช่นนี้ จึงจำเป็นต้องมีฉากและเวทีเช่นนี้ จึงต้องมีเพลงมีดนตรีมีเสื้อผ้าเช่นนี้ จัดไฟแสงและเทคนิคเช่นนี้ การนำเสนอ (Presentation) นั้นมาที่หลังความคิดหลักของละคร และ ต้องเป็นเครื่องมือในการสื่อ “สาร” ของละครเรื่องนั้นเสมอ (ดั่งกมล ฦ ป้อมเพชร, 2550, 72-75)

การตีความความคิดหลักของเรื่องนั้น ทำได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของบทละคร เพื่อมองหาแก่นเรื่อง รวมทั้งโมติฟและสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่อง (ดังที่ได้กล่าวในหัวข้อที่แล้ว) ซึ่งผู้กำกับการแสดงจะสังเคราะห์ความคิดหลักนี้ได้จากการวิเคราะห์หากกระทำของตัวละคร ที่เป็นผลมาจากความต้องการของเขา จากนั้นพิจารณาว่าการกระทำเช่นนั้นก่อให้เกิดปัญหาอะไร หรือมีความขัดแย้งใดเป็นอุปสรรคในความต้องการของตัวละคร แล้วตัวละครต่อสู้หรือไม่ อย่างไร จนนำไปสู่จุดวิกฤตอย่างไร และเมื่อถึงจุดนั้นแล้วตัวละครเลือกตัดสินใจอย่างไร

ชัยชนะหรือความพ่ายแพ้อันเป็นผลจากการเลือกครั้งสุดท้ายของตัวละครซึ่งก็คือจุดสูงสุดของเรื่องนั้น ทำให้ตัวละครได้เรียนรู้อะไรหรือไม่นั่นคือจุดที่จะบอกว่าละครเรื่องนั้นๆพูดอะไร และความคิดหลักของเรื่องคืออะไรนั่นเอง

เพื่อขยายภาพแนวทางสำหรับการวิเคราะห์ความคิดหลักของเรื่องให้กระจ่างมากขึ้น ผู้เขียนได้สร้างตารางภาพเพื่อทำความเข้าใจ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.4 แนวทางการวิเคราะห์หาความคิดหลักของเรื่อง
ที่มา: ผู้เขียน

2.2 การตีความจุดประสงค์และน้ำเสียงของผู้เขียน (author's objective and tone)

นอกจากการรู้ว่าคุณคิดหลักของเรื่องคืออะไรแล้ว ผู้กำกับควรจะต้องตีความให้ออกว่าผู้เขียนบทละครเรื่องที่ตนนำมากำกับนั้นมีจุดประสงค์ในการเขียนเรื่องนั้นๆ อย่างไร เช่น เพื่อตั้งข้อสงสัยและ เพื่อตั้งคำถามต่อสังคม เพื่อเหน็บแนมเสียดสี เพื่อกระตุ้นให้คนดูขงคิด เพื่อสะท้อนสภาพความเป็นจริงของชีวิตในฐานะผู้สังเกตการณ์ เป็นต้น ทั้งนี้ เมื่อผู้กำกับสามารถตีความทำความเข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้เขียนแล้ว ผู้กำกับจะได้นำมาปรับใช้กับวัตถุประสงค์ของตนเองในการสร้างงานได้ ไม่จำเป็นว่าผู้กำกับจะต้องมีวัตถุประสงค์ที่เหมือนกันกับผู้เขียนทุกประการ แต่ผู้กำกับสามารถปรับการนำเสนอมาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของตนได้ ด้วยการนำเรื่องมาเน้นในจุดที่ผู้กำกับเห็นว่าสำคัญ เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจความคิดและวัตถุประสงค์ของผู้กำกับได้ อย่างไรก็ตาม ข้อพึงระวังก็คือ แม้ผู้กำกับจะสามารถนำเรื่องมาปรับวัตถุประสงค์ในการนำเสนอให้เป็นของตนเองได้ แต่ต้องไม่ใช่การปรับเปลี่ยนความคิดหลักของเรื่องไปด้วย เพราะหากทำเช่นนั้น จะเท่ากับเป็นการไม่ให้ความสำคัญกับบทละคร และละเมิดความคิดของผู้เขียนบทอย่างตั้งใจ ซึ่งหากต้องการปรับเปลี่ยนขนาดนั้นแล้ว ผู้กำกับก็ควรเขียนเรื่องขึ้นใหม่เอง เพื่อสื่อสารความคิดของตนเองจะดีกว่า

เมื่อเข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้เขียนบทละครแล้ว ผู้กำกับก็ย่อมจะเข้าใจน้ำเสียงที่ผู้เขียนบทถ่ายทอดออกมาผ่านบทละครอีกด้วย น้ำเสียงเหล่านี้ก็คือ “โทน” ของเรื่องนั่นเอง ซึ่งน้ำเสียงหลักของเรื่องก็คือ บรรยากาศหลักของเรื่องที่ว่าเคร่งเครียด น่าสะพรึงกลัว กระจัดกระจัด สนุกสนาน หรือว่าตลกขบขัน เป็นต้น นอกจากนี้ น้ำเสียงเหล่านี้ยังอาจสะท้อนทัศนคติของผู้แต่งได้อีกด้วย ซึ่งทัศนคติ ก็คือ “ความคิดและความรู้สึก” ของบุคคล เช่น ค่านิยม เหตุการณ์ ความเชื่อ เป็นต้น ทัศนคติที่ปรากฏในละคร ก็คือมุมมองที่ผู้เขียนนำเสนอตัวละครนั่นเอง ซึ่ง เสาวนุช ภูวนิชย์ (ม.ป.ป., หน้า 8) ได้แบ่งทัศนคติ ออกได้เป็น 3 ระดับ ได้แก่

2.2.1 ทัศนคติในทางบวก หมายถึง การมองตัวละครด้วยความคิด และความรู้สึก ที่เข้าข้างและเห็นด้วย เช่น การมองดูด้วยความสงสาร เห็นใจ หรือความชมเชยยกย่อง ซึ่งเปรียบได้กับละครแนวโรแมนติคิสม์ ที่ตัวเอกมักจะเป็นวีรบุรุษที่น่ายกย่อง

2.2.2 ทัศนคติที่เป็นกลาง หมายถึง การมองด้วยใจที่เป็นกลาง เช่น การมองในฐานะผู้สังเกตการณ์และรายงาน หรืออาจเป็นการสังเกตและรายงานรวมทั้งวิเคราะห์ไปด้วย ซึ่งเปรียบได้กับละครแนวแนทเจอร์ลิสต์ ที่มักนำเสนอชีวิตตัวละครอย่างเป็นกลาง ให้ผู้ชมตัดสินเอาเอง

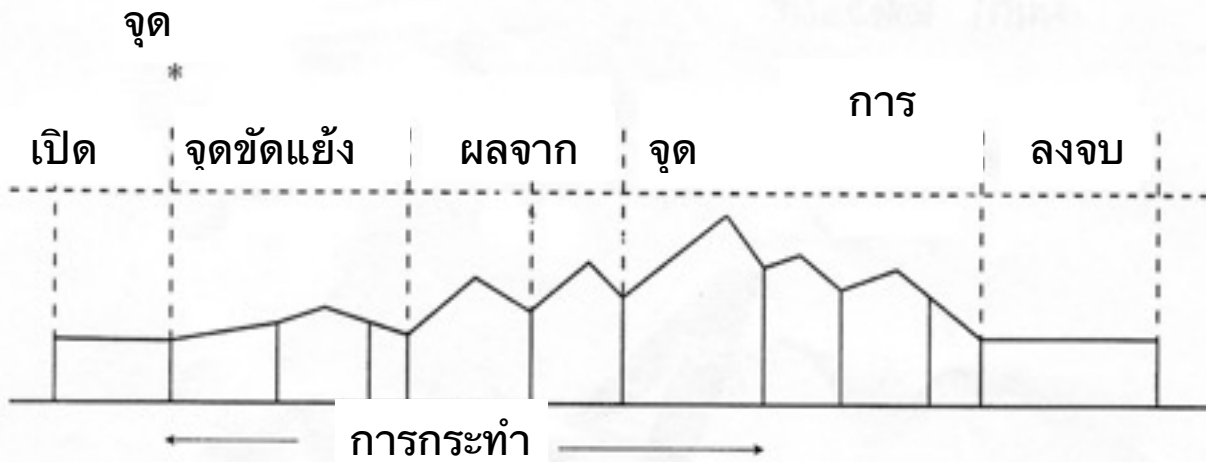
2.2.3 ทัศนคติในทางลบ หมายถึง การมองด้วยความคิดและความรู้สึกที่ไม่เห็นด้วย เช่น มองอย่างกระทบกระเทียบเสียดสี หรือมองอย่างตำหนิ พร้อมทั้งให้คำแนะนำสั่งสอนไปในตัวด้วย ซึ่งเปรียบได้กับละครแนวเอพิคของเบรชท์ ที่ผู้เขียนมักจะนำเสนอชีวิตตัวละครอย่างประชดประชัน เย้ยหยัน

2.3 การตีความความต้องการ (objective) และการกระทำ (action) ดัง กมล ฦ ป้อมเพชร (2550, หน้า 75) ได้กล่าวถึงหัวข้อนี้ไว้ ดังนี้ “ความต้องการ” และ “การกระทำ” ทั้งสองคำนี้เป็นหลักสำคัญที่ทำให้การแสดงมุ่งไปสู่ความคิดหลักของเรื่องการกระทำหรือ action ที่แสดงได้ในละคร คือการกระทำที่มีเป้าหมายว่าทำสิ่งนี้กับตัวละครฝ่ายตรงข้ามแล้ว ต้องการได้อะไรกลับคืนมา การกระทำในเชิงการแสดงไม่ใช่พฤติกรรมประเภท กิน นั่ง เดิน บอกล่า ตบตี ชกต่อย แต่คือการกระทำที่มีความต้องการ (objective) ว่าที่ “ทำอะไร” ไปนั้น หรือมี “การกระทำ” นั้นๆ ตัวละครต้องการอะไรจากใคร มีเป้าหมายให้อีกฝ่ายเป็นอย่างไร รู้สึกอย่างไรและมีปฏิกิริยาตอบโต้ (Reaction) อย่างไรตอบกลับมา ซึ่งเราเรียกการกระทำในละครนี้ว่า “dramatic action” เมื่อนักแสดงเชื่อในเงื่อนไขความต้องการของตัวละครและมุ่งกระทำอย่างมีเป้าหมายเพื่อให้ได้สิ่งที่คาดหวังจะได้จากคู่แสดงหรือตัวละครอีกฝ่ายที่อยู่หน้าแล้ว นัก

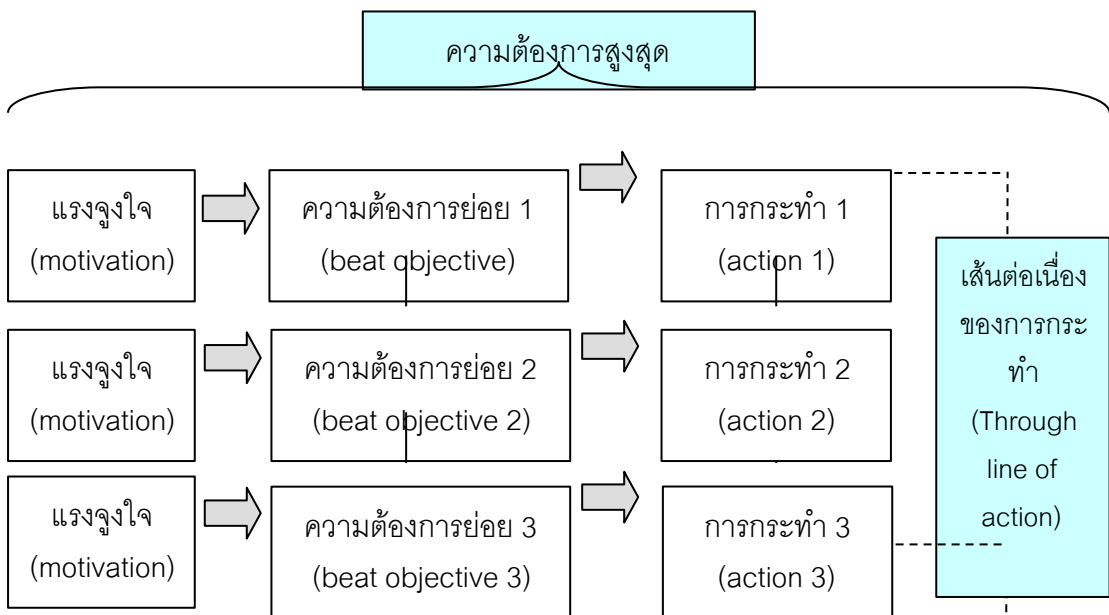
แสดงผู้นั้นก็ไม่ต้องมาสนใจตนเองว่าจะต้อง “แสดง” อย่างไร “รู้สึก” อย่างไร “อารมณ์” อะไร แต่จะมีการรับส่ง ได้ตอบ มีความสด มีชีวิต และมีความเป็นจริงในการแสดง

คำภาษาอังกฤษว่า acting ที่แปลว่า การแสดง นั้นมาจากรากศัพท์ภาษากรีกที่แปลว่า I do หรือ “ฉันทำ” ฉะนั้นการแสดงละครก็คือการแสดงการกระทำ คือ “ฉันทำอย่างมีเป้าหมาย” ว่า ทำอะไร กับใคร เพื่ออะไร ไม่ใช่เสแสร้งแกล้งทำ หรือไม่ใช่เพียงแค่ “ฉันรู้สึก” อย่างไร เป้าหมายของตัวละครนี้จะถูกควบคุมด้วยบทละครที่ต้องการสื่อสารความคิดหลักหรือ Message ดังนั้นผู้กำกับการแสดงจึงจะต้องมีความเข้าใจอย่างชัดเจนว่าละครเรื่องนี้ต้องการจะบอกอะไร เพื่อให้สามารถกำหนดความต้องการและการกระทำของตัวละครให้อยู่ในร่มใหญ่ของ “ความคิดหลัก” ให้ได้ เมื่อทุกอย่างสามารถสอบทานกลับไปมาได้ ควบคุมกันเองได้เช่นนี้ ก็จะทำให้ละครหนึ่งเรื่องมีเป้าหมายที่ชัดเจน ไม่แตกกระจาย ไม่ออกนอกเรื่อง และมีความเป็นเอกภาพ

2.4 การตีความหน่วยย่อยในการแสดง (beats / motivational units) และเส้นต่อเนื่องของการกระทำ (through line of action) ในละครเรื่องหนึ่งๆ ที่ผู้ประพันธ์มักจะสร้างเส้นเรื่องให้เคลื่อนไปข้างหน้า ขึ้นไปจนสูงสุดสูงสุด และคลี่คลายกลับลงมาในที่สุดนั้น ระหว่างการเดินทางไปของเส้นเรื่องสูงสุดสูงสุดนี้ จะมีหน่วยย่อยๆ ที่มีลักษณะคล้ายกับเป็นคนสั้นเล็กๆ แทรกตัวอยู่ในคลื่นลูกใหญ่ อยู่ในทุกฉาก และทุกตอน ดังนั้น นอกจากที่ผู้กำกับจะต้องทำความเข้าใจโครงสร้างหลักของเรื่องแล้ว เขายังจะต้องตีความเพื่อแยกแยะหน่วยย่อยแต่ละหน่วยในเรื่องให้ละเอียดอีกด้วย ซึ่งในการแบ่งฉากออกเป็นหน่วยย่อยนี้ (scene breakdown) ผู้กำกับการแสดงจะมองเห็นว่าในแต่ละหน่วยมีแรงจูงใจหรือแรงผลักดันอะไรที่ทำให้ตัวละครกระทำการต่างๆ รู้สึก คิด มีปฏิกิริยาตอบโต้ หรือตัดสินใจทำอะไร ไปเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับใคร และเหตุการณ์โยงต่อเนื่องกันไปอย่างไร เราเรียกหน่วยย่อยนี้ว่าบีทส์ (beats) หรือหน่วยย่อยของแรงจูงใจ (motivational units) ทั้งนี้ หากผู้กำกับสามารถตีความหน่วยย่อยๆ เหล่านี้ได้อย่างละเอียดแล้ว นั่นแสดงให้เห็นว่าผู้กำกับได้เข้าใจไปถึงหน่วยที่เล็กที่สุดของเรื่องได้ ซึ่งจะสามารถนำมาใช้กำกับละครให้มีรายละเอียดที่หลากหลาย มีชีวิตชีวา และสนุกสนานน่าติดตามนั่นเอง



จูงใจ (motivation) เป็นตัวผลักดันคนเหกระหตามความต้องการนั้นๆ และเมื่อกระทำจนความต้องการนั้นสำเร็จก็มีความต้องการใหม่เกิดขึ้น มีการกระทำใหม่เกิดขึ้น หรือถ้ากระทำไม่สำเร็จก็เปลี่ยนวิธีการ เปลี่ยนการกระทำได้ จนเกิดช่วงใหม่เกิดขึ้นเช่นกัน ความต้องการในช่วงเล็กๆ ที่ต่อเนื่องกันในหนึ่งฉากนี้จะต้องสอดคล้องกันเป็นเหตุเป็นผลกันและเรียงร้อยความต้องการของฉาก (scene objective) และความต้องการในทุกฉากก็จะสอดคล้องกับความต้องการสูงสุดของตัวละคร (super objective) ที่เปรียบเสมือนร่มที่ครอบคลุมความต้องการย่อยๆ เอาไว้ ซึ่งความต้องการสูงสุดนี้จะทำให้การกระทำของตัวละครต่อเนื่องสอดคล้องกันเป็นเส้นตรงเส้นเดียวกันตลอดทั้งเรื่อง เรียกว่า เส้นต่อเนื่องของการกระทำ (through line of action) ดังจะอธิบายได้ด้วยแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 3.6 แผนผังแสดงความสัมพันธ์ของแรงจูงใจใน ความต้องการ การกระทำ และเส้นต่อเนื่องของการกระทำ

ที่มา: ผู้เขียน

2.5 การตีความหมายใต้คำพูด (subtext) ของตัวละคร เสาวนุช ภาวนิชย์ (ม.ป.ป., หน้า 19-20) กล่าวว่า คำพูดของตัวละครไม่ว่าจะเป็นการพูดความในใจคนเดียวออกมาหรือบทสนทนา ต่างก็เป็นส่วนหนึ่งที่เผยให้เห็นบุคลิกของตัวละคร อีกทั้งเป็นเครื่องมือในการดำเนินเรื่อง ในการพิจารณาบทพูดในแง่เกี่ยวกับบุคลิกของตัวละครนั้น การพิจารณาว่าตัวละคร **พูดอย่างไร** มีความสำคัญมากกว่าเพียงการพูดอะไร เพราะการพูดอะไรออกมานั้นเป็นสิ่งที่ผู้ประพันธ์ได้กำหนดมาให้แล้ว แต่ในการแสดงอย่างไรเป็นสิ่งที่ผู้กำกับจะต้องวิเคราะห์เอาเอง การจะให้ผู้แสดงพูดอย่างไรนั้น เป็นวิธีการที่ตัวละครสื่อความหมายที่อยู่ใต้คำพูด (subtext) เช่นตัวละครอาจพูดว่า “นั่นประตู่” แต่ที่จริงแล้วความหมายใต้คำพูดคือ “ออกไปให้พ้น” เป็นต้น

สิ่งที่มีส่วนกำหนดความหมายใต้คำพูดของตัวละครคือ 1. ทศนคติของตัวละครที่มีต่อคู่สนทนาและสถานการณ์ในตอนนั้น 2. แรงผลักดันทางใจของตัวละคร (ทำไม่จึงพูดเช่นนั้น) และ 3. ความต้องการ หรือความตั้งใจของตัวละคร (ต้องการอะไรจึงพูดเช่นนั้น) ผู้กำกับต้องพิจารณาความหมายใต้คำพูดของตัวละครให้ดี มิฉะนั้นอาจเข้าใจจุดประสงค์ที่แท้จริงของตัวละครผิดได้ ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างต่อไปนี้

คำพูด (text)	แรงผลักดันทางใจ (motivation)	ความต้องการ (objective)	ความหมายใต้คำพูด (subtext)
เอาไปให้หมดก็ได้	สงสาร	ต้องการช่วยเหลือ	โถ น่าสงสารจริงๆ เอาไปเถอะ เอาไปให้หมดนั่นแหละจะ
เอาไปให้หมดก็ได้	อนุญาต	ต้องการช่วยเหลือ	เอาไปเถอะจะ ฉันให้จริงๆ
เอาไปให้หมดก็ได้	หมั่นไส้	ต้องการประชดประชัน	หน้าด้าน ใ ให้แค่นี้แล้วยังไม่พอใจอีก งั้นก็เอามันไปให้หมด เสียเลยเป็นไง
เอาไปให้หมดก็ได้	ตัดพ้อ	ต้องการความเห็นใจจากคู่สนทนา	เห็นอยู่แล้วว่ามีอยู่แค่นี้ ยังจะมาเอาไปอีก ช่างไม่เห็นใจกันเสียบ้างเลย
เอาไปให้หมดก็ได้	กลัว	ต้องการป้องกันชีวิตตนเอง	จะเอาเท่าไรก็เอาไปเถอะ แต่อย่าทำร้ายฉันก็แล้วกัน

ตารางที่ 3.1 ตัวอย่างความแตกต่างของความหมายใต้คำพูดที่เป็นผลจากแรงผลักดันทางใจ และความต้องการของตัวละคร

ที่มา : เสาวนุช ภาวนิชย์, ม.ป.ป., หน้า 20

นอกจากนั้นผู้กำกับยังต้องพิจารณาบุคลิกของตัวละครจากช่วง “ความเงิบ” หรือในช่วงระหว่างวรรคตอน และช่วงที่ตัวละครไม่มีบทพูดด้วย จะต้องหา “คำพูดภายในใจ” ของตัวละคร ซึ่งหมายความถึงสิ่งที่ตัวละครตัวนั้นคิดระหว่างฟังคำพูดของคู่สนทนาหรือในระหว่างที่ตนเองกำลังทำอะไรอยู่ด้วย จึงจะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจบุคลิกของตัวละครได้ดีขึ้น กล่าวได้ว่า การวิเคราะห์หาความหมายได้คำพูดในบทละครนี้ นับว่าเป็นงานยากที่สุดประการหนึ่งสำหรับผู้กำกับ เพราะสิ่งเหล่านี้ไม่ได้ถูกบอกอย่างตรงไปตรงมาในบท จึงจำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์ และความแตกฉานในการอ่านบทละครของผู้กำกับเอง

เอกสารอ้างอิง

- ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร์. (2550). การกำกับการแสดง. ใน นพมาศ แววงหงส์, **ปริทัศน์ศิลปการละคร** (หน้า 62-86). กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพมาศ แววงหงส์. (2550) องค์ประกอบของบทละคร. ใน **ปริทัศน์ศิลปการละคร** (หน้า 1-13). กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประวิทย์ แต่งอักษร (2543) **มาทำหนังกันเถอะ**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์อมรินทร์ปรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ปิยะนาถ มณฑา. **ความรู้พื้นฐานในเรื่องการละครอังกฤษและอเมริกัน**. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาภาษาอังกฤษและภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2536.
- มัทนี รัตน์. (2546). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ยุพาสวี (ประทีปประเสน) ชัยศิลป์วัฒนา. (2546). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณคดี**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ไรท์, เอ็ดเวิร์ด เอ. 2515. แปลโดย นพมาศ ศิริกายะ (2525). **คู่มือละคร**. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สดีไล พันธุ์โกมล. (2531). **เอกสารประกอบการสอนวิชาปริทัศน์ศิลปการละคร**. กรุงเทพมหานคร : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวนุช ภูวนิชย์. (อัตสำเนา) (ม.ป.ป.). **เอกสารประกอบการสอนวิชาการอ่านออกเสียงและตีความหมาย**. กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.