



# กระบวนการวิธีสื่อสารประเด็น เรื่องความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ ที่ปรากฏในบทละครเรื่อง เจริษฐ์ ของ ยูจีน โอนีลล์ ผ่านการกำกับการแสดงละครเวที

The process of communicating issues about the meaninglessness  
of human life appeared in Eugene O'Neill's  
Thirst through theatre directing.

(Received: 9 May 2024; Revised: 4 March 2025; Accepted: 5 April 2024)

อรรถกฤษณ์ พุกษ์เลิศตระกูล <sup>[1]</sup>

Attakrit Puerklertrakul

ดังกมล ณ ป้อมเพชร <sup>[2]</sup>

Dangkamon Na Pombejra

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เกิดจากผู้วิจัยตีความบทละครแนวสมจริงเรื่อง เจริษฐ์ ของ ยูจีน โอนีลล์ มีความคิดหลักและประเด็นสำคัญว่าด้วยความไร้แก่นสารของชีวิต ซึ่งเป็นความคิดหนึ่งของละครแนวแอบเสิร์ด ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดงเกิดคำถามว่า จะใช้กระบวนการกำกับการแสดงเพื่อสื่อสารความคิดแนวแอบเสิร์ดนี้ให้ออกมาในละครสมจริงได้อย่างไร ดังนั้น จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทดลอง

กระบวนการกำกับการแสดงที่เหมาะสมให้สื่อสารเพื่อตอบข้อคำถามดังกล่าว

ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ วิเคราะห์รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง สร้างกรอบแนวคิดให้เข้าใจรายละเอียดของประเด็นดังกล่าวที่ซ่อนในเนื้อหามบทละคร แล้วนำมาวิเคราะห์ตีความตามหลักการสำหรับกำกับการแสดงเพื่อหาความคิดหลัก, ความต้องการ, การกระทำ และ ความขัดแย้ง รวบรวมเตรียมเป็นข้อมูลเพื่อกำกับการแสดง ในช่วงฝึกซ้อม ผู้วิจัยใช้วิธีเทียบเคียงเหตุการณ์ระหว่างสถานการณ์ในบทละคร แต่ละช่วงกับประสบการณ์และจินตนาการของนักแสดง ด้วยเทคนิคการแสดงของ สเตลลา แอดเลอร์ เป็นหลัก เพื่อช่วยตรวจทานสร้างความเข้าใจแก่นเจือปนไขตัวละคร ให้กับนักแสดงและทดลองเรียนรู้พัฒนาตลอดช่วงการฝึกซ้อมจนถึงขึ้นแสดงผลงานละครต่อสาธารณชน

<sup>[1]</sup> นิสิตระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
Master's degree students of the Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

<sup>[2]</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ / อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
Assistant Professor / Advisor of the Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

ผลวิจัยปรากฏว่า เมื่อผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดประเด็นเรื่องความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ ช่วยเชื่อมโยงประกอบวิเคราะห์ตีความบทละคร ทำให้กระบวนการคิดของผู้วิจัยเข้าใจรายละเอียดในเนื้อหาของบทละครโดยเฉพาะความคิดหลักของเรื่องอย่างกระจ่าง และสร้างความมั่นใจให้กับผู้วิจัยเมื่อกำกับการแสดง สามารถสื่อสารเนื้อหาของบทละครแก่นักแสดงตลอดจนผู้ชมละครเวทีให้รู้สึกร่วมไปตามรูปแบบนำเสนอละครสมจริง (realism) ได้ นอกจากนี้กระบวนการวิจัยดังกล่าวอาจเป็นแนวทางและวิธีช่วยให้ผู้กำกับการแสดง ได้ฝึกหัดค้นหาความคิดหลักของเรื่องให้เข้าใจแม่นยำ ตระหนักกับสิ่งที่ต้องการสื่อสาร รวมทั้งลำดับความสำคัญ โดยใช้ความคิดหลักนั้นนำทางค้นหารูปแบบกลวิธีนำเสนอได้อย่างมีทิศทางชัดเจนขึ้นด้วย

**คำสำคัญ:** กำกับการแสดง ละครแนวสัจนิยม ละครแนวแปลกวิสัย

### Abstract

This research from the researcher's interpretation that the realism theatre style play in Eugene O'Neill's THIRST has the main idea and important issue about the meaninglessness of human life, which is one of the ideas from the theatre of the absurd. The researcher, as the theatre director, had a question: How can the directing process be used to communicate the idea from the theatre of the absurd in a realism theatre style? Therefore, the objective is to study and experiment with the appropriate directing process for communicating to answer that question.

The researcher used creative research methods. Analyze and collect relevant information to create a conceptual framework to understand the details of such issues hidden in the content of the play. It is then analysed and interpreted according to principles for theatre directing to find a message (main idea), objective, action, and conflict. Then compile and prepare information for directing. during practice, the researcher used a substitution method in each sequence situation of the play with the actor's experiences and imagination. Mainly using the method of Stella Adler's acting techniques to help review and create an understanding of the characterization for the actors and to experiment with learning and development throughout the rehearsal period until the performance to the public.

The research results showed that when the researcher has a conceptual framework for the issue of the meaninglessness of human life. It helps connect for analysis and interpretation of the play. Makes the researcher's thought process clearly understand the details of the play (especially the play's message) and builds confidence when directing. The content in the play can be communicated to the actors as well as the audience so that they can feel involved in the realism theatre style. In addition, this research process may be a guideline and method to help the director practice finding the message of the play to be precisely understood and be aware of what you want to communicate, including, priorities from using the message to guide the exploration of presentation for theatre's style with a clearer direction.

**Keywords:** Phra Chen Duriyanga, Music study, Western Music.

### ความสำคัญของการวิจัย

เจิร์สท์ (Thirst) เป็นบทละครคลาสสิกอเมริกันเล่าเรื่องจบในหนึ่งองก์ เขียนโดย ยูจีน โอนีลล์ (Eugene O'Neill) (1914) เล่าถึงเหตุการณ์โศกนาฏกรรมหลังจากเรือใหญ่ล่มกลางทะเล ตัวละคร 3 ตัว ใช้ชีวิตรอดอยู่บนเรือชูชีพมากกว่าหนึ่งวัน ท่ามกลางแดดจ้า มีฝูงฉลามว่ายล้อมหวังจะกินพวกเขาเป็นเหยื่อ ทั้งสามขาดแคลนน้ำ และอาหารรอดความหวังจากคนอื่นแต่ไม่มีวีแววจากผู้ช่วยเหลือ ผู้ชมเฝ้าดูสำรวจพฤติกรรมวิธีดำเนินชีวิตของตัวละครที่กำลังต่อสู้กับโชคชะตาอันโหดร้าย ติดตามวิธีเอาชีวิตรอดของตัวละครทั้งสาม ทำให้ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตถึงประเด็นในเรื่องเมื่อได้อ่านบทละครต้นฉบับหรือได้รับชมการแสดงจากสื่อออนไลน์เรื่องนี้ ในระหว่างนั้น เกิดตั้งคำถามประเด็นเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์หรือความเป็นมนุษย์ (human beings) ดำรงอยู่เพื่ออะไร

ด้วยคำถามในประเด็นดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยนึกคิดถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ที่เรียกว่า "การวิตกกังวลถึงการมีชีวิตอยู่ของตนเอง" (existential anxiety) หรือ "วิกฤตการณ์มีชีวิตอยู่" (existential crisis) ปัญหานี้จะเกิดขึ้นเมื่อสูญเสียคุณค่าความมั่นคงในชีวิต หรืออาจเกิดจากสิ่งที่ตนยึดถือสั่นคลอน เหตุการณ์สะเทือนใจ

กระตุ้นสภาพจิตใจ เช่น ออกหัก รู้ว่าตัวเองเป็นโรคร้าย สิ่งนี้เองที่ทำให้เกิดการหดหู่ คิดว่าตนไร้ความสามารถใด ๆ เมื่อจมดิ่งอยู่กับความคิดและเกิดอาการดังกล่าว ซ้ำมากเข้าคิดว่ามีชีวิตอยู่เริ่มยากลำบาก อาจนำไปสู่ภาวะทางจิตอย่างภาวะซึมเศร้า ไบโพลาร์ สับสนในชีวิต รู้สึกว่าตัวเองไม่มีคุณค่า ชีวิตไร้ความหมายไม่รู้ดำรงอยู่เพื่ออะไร ตัดขาดจากโลกภายนอกและความจริง นำไปสู่การฆ่าตัวตายหรือบางครั้ง อาจฆ่าผู้อื่นจนเกิดเป็นข่าวในสังคมมากมาย

จากปัญหาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยได้นึกถึงหลักแนวคิดของละครแอบเสิร์ดที่แนวคิดของละครแอบเสิร์ด (theatre of the absurd) มักสื่อสารความคิดหลักเกี่ยวกับความหมายในชีวิตและคุณค่าของมนุษย์ดังที่ เจียง ชู (Jiang Zhu) (2013) ศึกษาวิเคราะห์ลักษณะทางศิลปะและชุดความคิดของละครแอบเสิร์ด กล่าวว่าละครแอบเสิร์ดมักมีเรื่องราวที่เล่าถึงวิกฤตความโหดร้ายของมนุษย์ (the crisis and cruelty of human beings) และมนุษย์ดำรงอยู่อย่างไร้ความหมาย (the meaninglessness of the existence of human beings) เช่นเดียวกับ ยูจีน อีโนสโก (Eugene Ionesco) ได้นิยามละครแอบเสิร์ดว่า "สิ่งซึ่งไร้จุดมุ่งหมาย เมื่อมนุษย์ถูกตัดขาดจากรากเหง้าดั้งเดิมซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายของชีวิต อันได้แก่ความเชื่อถือทางศาสนา และเครื่องยึดเหนี่ยวทางใจ มนุษย์ย่อมเกิดความว่าเหว่สับสน ไม่ว่าจะทำอะไร จะไร้ความหมาย ไม่มีเหตุผลและเปล่าประโยชน์" (สไตส์ พันธุมโกมล, 2562 น. 60)

ในลักษณะเดียวกันกับบทละครเรื่อง เจริศท์ ตัวละครทั้งสามถูกตัดขาดจากวัตถุที่ให้ความสะดวกสบายอย่างที่ตนเคยมี จนอยู่ในสภาวะแคว้งคว้าง ไร้ความหวังพยายามอยู่รอดเพราะเชื่อว่าจะมีคนมาช่วย ซึ่งในความเป็นจริงคือไม่มีใครมาช่วย ตัวละครเรียกร้องความช่วยเหลือจากพระเจ้า ก็ไม่มีพระเจ้าใดมาช่วย สุดท้ายตัวละครยังคงเลือกที่จะรอ ระหว่างรอตัวละครได้มีการร้องเพลง เดิน และเล่าถึงเรื่องราวในอดีตเพื่อฆ่าเวลาผ่านไปในขณะที่ตนกำลังอดอาหารกระหายน้ำอยู่ ผู้ชมอาจรู้สึกขำในความทุลักทุเลและการกระทำที่ไร้สาระของตัวละครเหล่านี้

เช่นเดียวกันกับที่ มาร์ติน เอสสลิน (Martin Esslin) กล่าวว่าละครแอบเสิร์ดให้ผู้ชมขมุกขมูยถึงสภาพแท้จริงของมนุษย์มากเสียกว่ายึดติดกับสิ่งที่เชื่อและอคติ มุมมองความคิดเดิม คุณค่าของมนุษย์คือการรู้จักเผชิญความจริงแม้จะไร้สาระก็ตาม มนุษย์ต้องปรับตัวเข้ากับความเป็นจริงที่เป็นไป เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดในชีวิต

หากผู้ชมรับรู้สิ่งนี้ได้ก็จะเข้าใจแก่นสารละครแอบเสิร์ดมากขึ้นนอกเหนือจากเข้าใจว่าละครรูปแบบนี้ แปลกประหลาด ต่ำต้อย แสดงให้เห็นแต่ความสิ้นหวัง ไร้เหตุผล ตกอยู่ภายใต้อำนาจมืด (Esslin, 1960)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าช่วงต้นกำเนิดละครแอบเสิร์ดคือปี ค.ศ. 1950 นั้นหมายความว่าบทละครเรื่องนี้เกิดขึ้นมาก่อนมีละครแอบเสิร์ด แต่เนื้อหาหรือประเด็นในเรื่องกลับมีจุดร่วมที่น่าสนใจตรงกับหลักแนวคิดของละครแอบเสิร์ด อาจเรียกได้ว่าเป็นบทละครที่มีส่วนล้าสมัยจากในยุคนั้น สอดคล้องกับที่ นิแลดรี แชทเทอร์จี (Niladri Chatterjee) (2017) กล่าวว่า บทละครของ ยูจีน โอนีลล์ กำหนดรูปแบบนำเสนอให้ตายตัวยาก เมื่อพิจารณาจากสิ่งที่เขาเป็นคือนักปรัชญา และคนที่สนับสนุนทฤษฎีความรู้ทั้งหมดว่าขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ได้รับจากประสาทสัมผัส (empiricist) การกำหนดรูปแบบเปลี่ยนไปตามวาระเวลาที่แตกต่างกัน และงานของเขามักใช้กรอบความคิดการทำงาน (framework) ในทิศทางเดียวกัน เราจะสามารถมองว่าเป็น แนทเชอรัลลิสม์ (naturalism), ซิมโบลิสม์ (symbolism) หรือ เอ็กเพรสชันนิสม์ (expressionism) อย่างไม่ได้ ชี้ขึ้นอยู่กับผู้ชมหรือผู้อ่าน จับประเด็นในเรื่องโยงกับหลักแนวคิดของรูปแบบใดในช่วงเวลา ค.ศ. 1914

ด้วยปัญหาดังกล่าว จึงเป็นโอกาสให้ผู้วิจัยต้องการนำบทละครเรื่องนี้มากำกับ การแสดงเพื่อทดลองหาข้อพิสูจน์ว่าหากใช้หลักแนวคิดละครแอบเสิร์ด ทางด้าน เกี่ยวกับปรัชญาคุณค่าของชีวิตและการเป็นอยู่แบบอัตถิภาวนิยม (existentialism) ที่เกิดจากปัญหาของชีวิตมนุษย์ เช่น วิกฤตและความโหดร้ายของมนุษย์ (crisis and cruelty of human beings), การแตกแยกของสังคม (dissimilation of the society), ความไร้ความหมายของการดำรงอยู่ของมนุษย์ (meaninglessness of the existence of human beings) และ ความโดดเดี่ยวในหมู่คน (isolation among people) สามารถถ่ายทอดความคิดหลักของเรื่อง (message) ได้ชัดเจนขึ้น มุ่งหวังให้ผู้ชมได้ดูละครย้อนดูตนกลับมามองโลกความเป็นจริงและเข้าใจความหมายของการดำรงชีวิตอยู่ตลอดจนเห็นคุณค่าในตัวเองได้

### วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาทดลองกระบวนการกำกับการแสดงที่เหมาะสมให้สื่อสารความคิด แนวแอบเสิร์ดในละครแนวสมจริงได้

## วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้หลักการสร้างสรรค์ละครเวทีแบบแบ่งเป็นสามช่วง ได้แก่ ช่วงแรก สำหรับเตรียมความพร้อม ได้แก่ ศึกษาแนวคิดทฤษฎีละครแอบเสิร์ด ประมวลความรู้ที่ได้วิเคราะห์เป็นกรอบคิดเพื่อตีความบทละครสำหรับกำกับการแสดง ช่วงที่สองสำหรับฝึกซ้อม ได้แก่ ฝึกซ้อมละครวิจัยและค้นหากระบวนการกำกับการแสดงที่เหมาะสม เพื่อสื่อสารความคิดแนวแอบเสิร์ดในละครแนวสมจริง และ ช่วงสุดท้ายสำหรับเปิดการแสดงและนอกเหนือจากการแสดง ได้แก่ นำเสนอละครวิจัยต่อสาธารณชน รวบรวมผลตอบรับจากผู้ชม สรุปผลเป็นรายงานวิจัยพร้อมข้อเสนอแนะ

## ผลการวิจัย

### 1. ช่วงเตรียมความพร้อม (Preparation Period)

ผู้วิจัยศึกษาประเด็นเรื่องความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ มีที่มาจากแนวคิดเชิงปรัชญาความไร้สาระ (absurdism) โดย อัลแบร์ต กามูส์ (Albert Camus) กามูส์เชื่อว่าโลกของเรานั้นเต็มไปด้วยความไร้สาระหรือไม่มีเหตุผล ซึ่งปรากฏในงานเขียนตำนานซิซีฟุสว่า "เราสามารถพูดเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในโลกนี้ได้ว่า โลกใบนี้คือความไร้เหตุผลในตัวของมันเอง ซึ่งสิ่งที่ไร้สาระก็คือการเผชิญหน้าระหว่างความไม่มีเหตุผลหรือความไม่ลงตัวกับความปรารถนาอันแรงกล้าในจิตใจมนุษย์ที่ใครต่อใครร้องเรียกซ้ำแล้วซ้ำเล่าอย่างเห็นได้ชัด" (Camus, 1942 P. 37)

เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ตีความเทียบเคียงกับบทละครเรื่อง เจริสท์ ของ ยูจีน โอนีลล์ จึงได้ว่า จากสถานการณ์บนเรือชูชีพท่ามกลางทะเลอันกว้างใหญ่ สะท้อนให้เห็นว่าตัวละครไม่มีทางออก กำลังประสบกับชีวิตที่ไม่ลงตัวระหว่างตัวละครเองกับโลกใบนี้ จนกระทั่งชีวิตก็มาเจอเรื่องที่ไม่คาดคิดว่าจะเกิดขึ้นได้ อาจกล่าวว่ามันคือ "โลกที่ช่างไร้เหตุผล" เช่นเดียวกับที่กามูส์กล่าวในข้างต้น เหตุที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะว่าตัวละครทั้งสามมาเจอความบังเอิญ อยู่บนเรือชูชีพมีฉลามว่ายวนอยู่รอบ ๆ สถานการณ์นี้ สะท้อนให้เห็นแนวคิดการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์สอดคล้องกับความไร้แก่นสารของ มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Heidegger) ที่เชื่อว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ทุกวัน ด้วยการมุ่งไปสู่ความตายหรือมีความตายรออยู่ตรงหน้าและให้มนุษย์ตระหนักถึง

สัจธรรมที่ว่า "หากพูดว่า 'วันใดวันหนึ่งคนเราก็จะตายในที่สุด แต่แค่ตอนนี้มันไม่เกี่ยวอะไรกับเรา' จากข้อความที่ว่า 'คนตาย' ก็เผยให้เห็นชัดแล้วว่า เหล่าสิ่งมีชีวิตที่อยู่ทุกวันนี้ ดำรงชีวิต-ไปสู่-ความตาย" (Heidegger, 1962 P. 297)

เมื่อตัวละครเริ่มรู้ว่าตัวเองเข้าใจกลัวความตาย กล่าวคือ ตัวละครเห็นแน่ชัดแล้วว่าไม่มีทางรอดใดเลยนอกจากความตาย จึงเริ่มตระหนักได้แล้วว่าสิ่งที่ทำไปทุกอย่างทำไปในทุก ๆ วันที่ผ่านมานั้น มันล้วนไร้ความหมาย เราเรียกภาวะนี้ว่า ความวิตกกังวล (anxiety) เมื่อเกิดภาวะนี้ขึ้นและหากตัวละครในฐานะที่เทียบเคียงเป็นมนุษย์คนหนึ่ง ก็จะมีความต้องการออกจากภาวะหรือออกจากสถานการณ์ย้ำแค้นที่เกิดขึ้น วิธีการก็คือสร้างชีวิตให้มีเป้าหมาย ด้วยแรงกระตุ้นให้เกิดความหลงใหล (passion) จึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นที่มาของความ "กระหาย" ดังข้อบทละครเรื่องนี้

ในท้ายที่สุดตัวละครสะท้อนให้เห็นถึง แง่มุมของการดำรงอยู่ (aspect of living) หรือ ชีวิตอันเที่ยงแท้ (authentic life) ดังที่ ไฮเดกเกอร์ ได้กล่าวว่า "ลักษณะของ...การดำรงชีวิต-ไปสู่-ความตาย นั้นเที่ยงแท้ มีอยู่จริงตามที่คาดไว้ คือ การคาดหวัง (เป้าหมาย) เผยให้เห็นถึงดาไซน์ (Dasein คือ การดำรงอยู่ ณ ขณะนั้นของมนุษย์) ที่หายไปด้วยตัวตนมนุษย์ทั้งหลายเอง และเมื่อนำมันเผชิญหน้ากับหนทางความเป็นไปได้ของการดำรงอยู่ด้วยตนเอง อย่างมิได้เกิดจากภายใต้ความปรารถนาอันน่าเป็นห่วง แต่เกิดจากการดำรงอยู่ด้วยตนเอง เป็นลักษณะเหมือนกันกับในเรื่องความหลงใหล อีสรภาพสู่ความตาย โดยอีสรภาพนั้น คือการหลุดพ้นจากมายาของมนุษย์ทั้งหลาย ซึ่งเป็นข้อเท็จจริง เป็นอีกหนึ่งด้านของมนุษย์เอง และมันทำให้วิตกกังวล" (Heidegger, 1962 P. 311)

เมื่อเห็นถึงแนวคิดประเด็นความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ในภาพรวมของบทละครแล้ว หลังจากนั้นจึงวิเคราะห์ลำดับเหตุการณ์ย่อย จากห้วงการกระทำของตัวละครหลักและถอดแนวคิดที่เกี่ยวข้องได้ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 1** แสดงลำดับวิเคราะห์เหตุการณ์จากห้วงการกระทำของตัวละครหลัก คือตัวละครสุภาพบุรุษประกอบกับประเด็นเรื่องความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ที่ปรากฏในแต่ละลำดับเหตุการณ์

ลำดับ	เหตุการณ์	วิเคราะห์ประเด็นเรื่องความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ที่ปรากฏในเหตุการณ์
1	สุภาพบุรุษหุดหู้ จิตตก รำคาญเลยพูดประชดประชัน นึกเดิน ให้นึกเดินรู้สึกหงุดหงิด แทนหุดหู้จากสิ่งที่นึกเดินพูดพรวด เพื่อจะได้เลิกพูด ไม่ต้องมายุ่งกับตนแล้วหันไปยุ่งกับลูกเรือที่กำลังร้องเพลงฮัมยัมแทน	<p>- สุภาพบุรุษและนักเดินมีภาวะวิตกกังวล (anxiety) เนื่องจากถูกลอยแพ ถูกทิ้ง และแคว้งคว้าง เหล่านี้คือตัวละครรู้สึกไร้ความหมาย</p> <p>-----</p> <p>- ความสัมพันธ์ระหว่างสุภาพบุรุษกับลูกเรือ สะท้อนความคิดในแง่ "นรกคือคนอื่น" ของ ฌอง-ปอล ซาทร์ (Jean-Paul Sartre) กล่าวคือ คนอื่นเป็นสิ่งไร้สาระที่สร้างทุกข์ให้ตัวเราได้เสมอ (Sartre, 1944 cited in Berk, 2021)</p> <p>-----</p> <p>- การฮัมเพลงของลูกเรือแสดงให้เห็นถึงวิธีสร้างแง่มุมของการดำรงอยู่ (aspect of living) หรือ ปรับตัวต่อสถานการณ์ตรงหน้า ซึ่งเป็นวิธีการที่สุภาพบุรุษและนักเดินมองว่าไร้สาระ</p>
2	สุภาพบุรุษรู้สึกโดดเดี่ยว จึงขอโทษนักเดิน ให้นักเดินรู้สึกสบายใจและสงบลง และขอความช่วยเหลือหาน้ำมาให้ แต่ก็ไม่เป็นผลเพราะไม่มีใครมีน้ำ	<p>เมื่อตัวละครได้กลับมาอยู่ในห้วงที่คิดว่าตนโดดเดี่ยว มีเพียงแค่ตัวเราจะพยายามหลีกเลี่ยงชะตากรรม ซึ่งการกระทำที่หลีกเลี่ยงชะตากรรม คือสิ่งที่สร้างขึ้นให้มีกำลังใจหรือความหวัง จะดำรงชีวิตอยู่ได้ เป็นลักษณะเดียวกับกับ ตำนานเทพซีสฟิซ ซีสฟิซถูกตั้งให้มียาว่าเป็นฮีโร่แห่งความไร้แก่นสารในชีวิต เนื่องจากการกระทำของซีสฟิซ ล้วนแต่พยายามจะเลี่ยงความตาย และมีความเชื่อว่าตัวเองเท่านั้นที่จะดำรงชีวิตอยู่ได้ มีโซลิ่งไดอัน ความตื้อฝืนชะตาอันไร้สาระนี้จึงทำให้ซีสฟิซถูกสาปให้เข็นหินขึ้นยอดเขาและตกลงมาซ้ำแล้วซ้ำเล่า สะท้อนให้เห็นถึงการดำรงชีวิตของมนุษย์ที่เจอความทุกข์ทรมานอยู่ซ้ำ ๆ ในชีวิตประจำวัน จะหยุดทำก็ต่อเมื่อตาย (Camus, 1942)</p>
3	สุภาพบุรุษเริ่มรู้สึกวังเวง หวาดกลัวกับความเงียบ ไม่อยากให้ทั้งนักเดินและลูกเรือเห็นว่าตนกลัว (กลัวเสียภาพลักษณ์ศักดิ์ศรี) จึงแสร้งว่าตนกล้าหาญ ดุ๊กทำทำยเพลงที่ลูกเรือร้องควบคุมฉลามก่อนหน้านี้ แล้วหยุดไปทำให้บรรยากาศเงียบ ว่าเป็นเพลงขนเผ่า (พวกอนารยชน) ให้นักเดินรู้สึกสงบ เลิกกลัวมีคนคอยช่วย และให้ลูกเรือรู้สึกสงบเล็กน้อย เลิกทำให้บรรยากาศเลวร้ายลง จะได้ควบคุมสถานการณ์ที่ทุกคนรวมถึงตนเองกลัวจนสติหลุดได้	<p>ความเชื่อของลูกเรือที่ว่า ร้องเพลงเป็นมนต์สะกดฉลาม แสดงให้เห็นถึงการดำรงอยู่ของมนุษย์ (Dasein / Human being) ที่พยายามสร้างศรัทธาในความไร้สาระ เพื่อให้ความหมายและมีวัตถุประสงค์</p>

ลำดับ	เหตุการณ์	วิเคราะห์ประเด็นเรื่องความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ที่ปรากฏในเหตุการณ์
4	<p>สุภาพบุรุษรู้สึกกลัวลูกเรือ เห็นภาพหลอนว่าลูกเรือมีมิติ จึงพยายามปลอบใจทั้งกับตัวเองและนักเดินให้รู้สึกสงบกลับมาอยู่กับเหตุการณ์จริง ณ ปัจจุบัน</p>	<p>เป็นความไร้สาระในแง่ที่มนุษย์มักสังเกตและตัดสินจากบุคลิกภายนอก จากที่สุภาพบุรุษมองลูกเรือไม่เป็นมิตร แสดงให้เห็นว่าลูกเรือเป็น ความประหลาด (alienation) เป็นบุคคลแปลกหน้าในโลก (a stranger in the world) รวมไปถึงเพลงที่ลูกเรือร้องขัดกับบรรทัดฐานของสุภาพบุรุษและนักเดิน</p> <p>จากกรณีดังกล่าวสามารถอธิบายด้วยทฤษฎีของมอง-ปอล ชาร์ตร์ ในเรื่อง "รูปลักษณ์ (the look)" ดังที่ บีเวอร์ (Beaver, 2012, P. 52-60) ได้อธิบายถึงทฤษฎีของชาร์ตร์ ว่า "รูปลักษณ์" เป็นสิ่งที่เปิดเผยให้ผู้อื่นได้เห็นทำหน้าที่สร้างประสบการณ์ โดยเราจะมองคนอื่นเป็น <i>สิ่งตั้งต้น</i> (subject) ในฐานะคนแปลกหน้าหรือคนอื่นก่อนเสมอ เมื่อใดที่ประสบการณ์ของเราเข้ากับ "<i>สิ่งตั้งต้น</i>" นั้นก็จะค่อย ๆ ลดทอนความแปลกเป็นความคุ้นเคย แต่เมื่อใดสิ่งตั้งต้นไม่สามารถเข้ากับประสบการณ์ของเราได้ก็จะกลายเป็น ความประหลาด (alienation) อย่างไรก็ตาม ความไร้สาระจึงเกิดจากที่มนุษย์มักตั้งข้อสงสัยและพิสูจน์จากรูปลักษณ์ของอีกฝ่ายเป็นด้านแรกเสมอ มีหน้าซ้ำหากประสบการณ์ไม่ตรงกันและแตกต่างกันไป ก็จะมีมองคนอื่นไร้สาระและผลึกออกจากตัวเรา</p>
5	<p>สุภาพบุรุษรู้สึกอ่อนแอลิ้นหวัง จึงเริ่มโทษคนที่ทำให้สุภาพบุรุษต้องมาประสบเหตุการณ์เลวร้ายนี้ เพื่อให้ทั้งนักเดินและลูกเรือเห็นใจ เห็นด้วยว่าเป็นความผิดของนักเดินบนเรือใหญ่ที่ล่ม</p>	<p>- ความรู้สึกสิ้นหวังของสุภาพบุรุษ เพราะคิดว่าชีวิตตอนนี้ช่างไร้ความหมาย มีความหวังไปก็ไร้ค่า นำไปสู่ชีวิตมนุษย์ที่ดำรงอยู่ไปสู่ความตาย (Life or Being toward Death)</p> <p>-----</p> <p>- การตายของนักเดิน ด้วยวิธีสละชีพตนนั้น เป็นมายาที่มนุษย์สร้างความหมายให้เกิดความเชื่อบังคับ กระตุ้นว่าเป็นสิ่งคร่ำคร่าแก่การปฏิบัติในโลกใบนี้ ให้เห็นถึงความไร้แก่นสารของมนุษย์ (absurdity)</p>
6	<p>สุภาพบุรุษรู้สึกเกลียดโชคชะตาที่เล่นตลก เหมือนตนโดนกลั่นแกล้งจากพระเจ้า มีเมฆอาหารติดกระเปาะเข้ามา แต่ไม่มีอาหารจริง ไม่มีความหวังให้เลย เพื่อให้ทั้งนักเดินและลูกเรือรู้สึกหดหู และแค้นเคืองโชคชะตาไปด้วย แต่ก็ไม่ช่วยให้ทุกอย่างดีขึ้น</p>	<p>ในความรู้สึกเกลียดโชคชะตาของสุภาพบุรุษ ซึ่งคิดว่า เป็นเหตุการณ์ที่เกิดจากเคราะห์ซ้ำกรรมซัด ยิ่งทำให้ตัวละครตระหนักได้ว่าโลกและชีวิตนี้ช่างไร้สาระ</p>

ลำดับ	เหตุการณ์	วิเคราะห์ประเด็นเรื่องความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ที่ปรากฏในเหตุการณ์
7	<p>สุภาพบุรุษรู้สึกหดหู่ เลยหาเรื่องมาพูดคุยกับนักเต้น ปรับสถานการณ์ให้ดีขึ้น เพื่อให้ทั้งนักเต้นและลูกเรือรู้สึกกลับมาใช้ชีวิตชีวจะได้ลิ้มความทุกข์และความหดหู่</p>	<p>การเล่านี้บททวนของสุภาพบุรุษ ทำให้ตัวละครเห็นถึงชีวิตเปลี่ยนผ่าน ราวกับถูกเหวี่ยงลงมายังโลกที่ไม่มีเหตุผล ไม่ลงตัวจากสถานที่ที่คุ้นเคยอยู่อย่างสุขสบาย มาสู่สถานที่ที่ไร้สาระไม่เป็นดั่งใจฝัน</p> <p>เหตุการณ์นี้มีลักษณะเช่นเดียวกับแนวคิดของโยเดกเกอร์ ซึ่งพยายามชี้ให้เห็นถึงมนุษย์ใน "ความเป็นอยู่" และ มนุษย์ใน "ความเป็นจริง" โดยเชื่อว่าความจริงแล้วมนุษย์เรากลัวขว้างหรือตกหล่นเข้ามาในโลก และตัวมนุษย์เองแท้จริงคือไร้สาระ สาระค่อย ๆ เกิดขึ้นจากสภาวะที่เป็นอยู่ เรียกว่ามนุษย์ไม่ได้อยู่ด้วยตัวมนุษย์เองอย่างแท้จริง อาจถูกกดทับด้วยความหมายของใครต่อใคร เมื่อมีเหตุการณ์ที่กระตุ้นหรือเหวี่ยงมาพบกับความจริงในโลกที่อื่นใดทราย (ซึ่งความจริงโลกเป็นเช่นนี้มาตั้งนานก่อนมนุษย์เกิดเสียอีก) ก็จะต้องกระตุ้นให้เห็นความจริงเกิดความกลัว สิ่งที่มนุษย์จะเยียวยาได้คือย้อนกลับไปถึงสิ่งที่เรียกว่าความเป็นปกติสามัญ ในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ หรือสภาวะปกติโดยปริยาย แต่หากต้องหลุดพ้นจากสิ่งนั้นก็ต้องเข้าใจถึงความ เป็นไปดั่งที่กล่าวมา (ดลวัฒน์ บัวประเสริฐ, 2558 อ้างถึง Heidegger, 1962)</p>
8	<p>สุภาพบุรุษเริ่มกลับมากลัว เมื่อจู่ ๆ เขาถูกคิดพูดถึง เรื่องที่เจอฉลาม ทำให้หวนนึกถึงความเป็นจริงบนเรือชูชีพ ปัจจุบันที่นำหดหู่ แล้วให้ทั้งนักเต้นและลูกเรือ รู้สึกหดหู่กับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นตามกัน</p>	<p>สถานการณ์ยิ่งตอกย้ำให้ตัวละครได้นึกบททวนถึงการดำรงอยู่ของตนเอง เกิดตั้งคำถามว่า ทำไมเราอยู่ที่นี่ ซึ่งมันไม่มีเหตุผลเลยที่สุดท้ายมาอยู่ตรงนี้ได้อย่างไร</p>
9	<p>สุภาพบุรุษรู้สึกหดหู่ ไม่ปลอดภัย ที่ตนได้เล่าเรื่องของตนมากเกินไป เกรงว่าทั้งนักเต้นและลูกเรือรู้ว่าแท้ที่จริงตนกลัว จึงพยายามบ่ายเบี่ยงให้ทั้งนักเต้นและลูกเรือกลับไปยุ่งเรื่องของตัวเองกัน และช่วยพูดเรื่องแต่ละคนออกมาเพื่อตนจะได้ไม่เสียเปรียบ แต่ไม่มีใครจำเรื่องของตัวเองได้</p>	<p>เป็นความไร้สาระในการมองบุคคลลักษณะ หรือ อัตภาพ (individuality) ของผู้อื่นว่าเป็นคนแปลกหน้าในชีวิตของตนเอง (ลักษณะเดียวกับเหตุการณ์ที่ 4)</p>
10	<p>สุภาพบุรุษรู้สึกสิ้นหวัง จึงพยายามเรียกสติทุกคนรวมทั้งตัวเอง ให้ย้อนกลับมาอยู่กับปัญหาตรงหน้า เมื่อจะช่วยคลี่คลายได้แล้วให้นักเต้นกับลูกเรือสงบหาหนทางช่วยสนับสนุน</p>	<p>(ช่วยตอกย้ำในประเด็นลักษณะเดียวกันกับเหตุการณ์ที่ 2)</p>
11	<p>สุภาพบุรุษรู้สึกโกรธเคือง ตัดท้อโชคชะตา ขัดขวางความหวังทั้งของนักเต้นและลูกเรือให้เสียขวัญกำลังใจด้วย</p>	<p>(ประเด็นในลักษณะเดียวกันกับเหตุการณ์ที่ 6)</p>

ลำดับ	เหตุการณ์	วิเคราะห์ประเด็นเรื่องความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ที่ปรากฏในเหตุการณ์
12	สภาพบุรุษรู้สึกโกรธและเชื่อว่าลูกเรือมีน้ำอยู่ จึงตีโพยตีพายโทษว่าลูกเรือเป็นคนขโมยน้ำไป เพื่อให้ลูกเรือรู้สึกเสียมเสียดและยอมมอบน้ำให้ ในขณะที่เดียวกันก็ทำให้นักเดินเรือรู้สึกแค้นเคืองลูกเรือไปด้วย เพื่อจะได้เป็นพวกเดียวกัน	สภาพบุรุษพยายามทำให้ลูกเรือเป็นตัวประหลาดเกิดความแปลกแยก (alienation) (ลักษณะเดียวกับกับเหตุการณ์ที่ 4) การกล่าวหาคนอื่นนั้นก็เป็นการได้รับสาระ (essence) จากคนอื่น (ลักษณะเดียวกับกับแนวคิดของ ไฮเดกเกอร์ในเหตุการณ์ลำดับที่ 7)
13	สภาพบุรุษมีความใจมากขึ้น เมื่อนักเดินคิดเห็นเหมือนกันว่าลูกเรือมีน้ำอยู่ สภาพบุรุษจึงหลอกล่อ ช่มชู้ให้นักเดินเอสร้อยเพชรไปแลกกับน้ำที่ตนเชื่อว่าลูกเรือมี	สภาพบุรุษพยายามครอบงำ (dominate) นักเดิน วิธีการนี้ตรงกับแนวคิด ความสัมพันธ์แบบศีลธรรมนายกับทาส (master and slave) ในทัศนะของ Nietzsche เป็นสถานภาพเจตจำนงต่ออำนาจ (will to power) (Nietzsche, 1998) ซึ่งในมุมมองของความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์นั้นคือ มนุษย์พยายามสร้างสาระไว้กว่าหาประโยชน์ใช้อำนาจต่อรองจากผู้ที่ย่อมแอกกว่า เกิดจัดประเภทคนกันเอง (ชนชั้น) และยอมรับสิ่งนี้ได้ในสังคม
14	สภาพบุรุษรู้สึกสิ้นคลอน เมื่อถูกปฏิเสธว่าไม่มีน้ำทำให้สติหลุดฟูมฟาย แล้วให้นักเดินและลูกเรือรู้สึกเห็นอกเห็นใจหาทางช่วย	(ลักษณะเช่นเดียวกับสถานการณ์ลำดับที่ 8) ยิ่งไปกว่านั้นคือ สภาพบุรุษไม่สามารถยอมรับกับสถานการณ์เลวร้ายนี้ได้
15	สภาพบุรุษรู้สึกปลงปล่อยตัวเองไปกับสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ใครอยากทำอะไรก็ทำ ให้ทั้งนักเดินและลูกเรือรู้สึกสบายใจแล้วเลิกสนใจ	ผลกระทบของสภาพบุรุษเมื่อกลัวมากขึ้น และเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ทำให้ร่างกายเกิดอาการเฉื่อยชาจิตใจ (ลักษณะเช่นเดียวกับเหตุการณ์ที่ 7)
16	สภาพบุรุษรู้สึกมีความสุขที่ได้เห็นนักเดินเดิน จึงให้กำลังใจและชักชวนลูกเรือให้กำลังใจเพื่อเดินสร้างความบันเทิง	(ลักษณะเช่นเดียวกับเหตุการณ์ที่ 7)
17	สภาพบุรุษรู้สึกตกใจที่นักเดินตาย และลูกเรือจะเอาผิดมาเดือนเนื่อนักเดินน้ำ จึงผลักร่างนักเดินลงน้ำ ให้ลูกเรือรู้สึกสำนึกผิดและเมื่อรู้ว่าเป้าหมายต่อไปตนจะถูกฆ่า จึงต่อสู้แม้รู้ว่าตนเสียเปรียบเพราะไม่มีอาวุธและคิดว่าถ้าตนตาย ศัตรูก็ต้องตายตามกัน	สุดท้ายแล้วจะเห็นว่าโลก ที่มนุษย์ทั้งสามดำรงอยู่บนเรือจนไปสู่ความตายอย่างไร้สาระ ไร้เหตุผล (ตายอย่างง่ายดายเพียงแค่วางถ้วยน้ำ อาหาร ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานหลักของการดำรงชีวิตอยู่ได้ของมนุษย์)

จากที่กล่าวมาทั้งหมดในตารางนั้น ผู้วิจัยได้เนื้อหาส่วนสำคัญที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งจะใช้เป็นกรอบความคิดเพื่อวิเคราะห์ตีความบทละครเพื่อใช้กำกับการแสดง ส่วนสำคัญที่ได้นั่นคือรายละเอียดความขัดแย้งและภาวะที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของมนุษย์ ซึ่งเมื่อพิจารณาจากประเด็นความรู้แก่นสารของมนุษย์ภายใต้ความเป็นตัวละครนั้น สิ่งที่จะนำไปใช้ในการตีความต่อคือต้นเหตุของความบกพร่องทั้งร่างกายและจิตใจของมนุษย์จากภาวะรู้สึกกลัว เช่น ความวิตกกังวล ความสำนึกผิด อันก่อให้เกิดการกระทำที่ปรารถนาในอำนาจ มนุษย์มักถูกขับเคลื่อนด้วยอารมณ์และความปรารถนาซึ่งตรรกะและเหตุผลไม่สามารถอธิบายได้

เมื่อสังเกตจากเหตุการณ์ตามลำดับจะเห็นได้ว่ามนุษย์ (ผ่านมุมมองของตัวละครหลัก คือ สุภาพบุรุษ) จะรับรู้ว่ามีสิ่งต่าง ๆ ไร้แก่นสาร หรือ "ไร้สาระ" ได้นั้น เกิดจากสิ่งที่แปรปรวนหรือความไม่ปกติที่มันเกิดขึ้นเรื่อย ๆ แล้วชัดเจนมากขึ้น จนท้ายที่สุดมนุษย์เองจะตระหนักได้ถึงความปกติดั้งเดิม กล่าวคือ มนุษย์จำต้องยอมรับความจริงที่เกิดขึ้นของโลกนี้ ณ ปัจจุบันขณะ มนุษย์คือสิ่งมีชีวิตที่ดำรงอยู่ได้เพียงสนองกระหายที่ร่างกายต้องการเท่านั้น นอกเหนือจากนั้นคือสิ่งมัวเมาที่มนุษย์พยายามสร้างความสุขเกินความจำเป็น สิ่งมัวเมาที่สร้างนั้นเมื่อเกิดมากเข้าก็จะสร้างความคุ้นชิน จนมนุษย์ลืมไปว่าอีกด้านหนึ่งของมนุษย์คือทุกข์ หากวันหนึ่งเหตุการณ์พลิกผันจนสิ่งที่สร้างค่อย ๆ สิ้นหายไป ร่างกายจะโหยหาเพียงสิ่งจำเป็นจริง ๆ เท่านั้น มนุษย์ใดตระหนักได้ก็จะมีชีวิตรอดซึ่งหนทางที่จะตระหนักได้นั้นคือการรับรู้ว่ามีสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมดคือสัจของโลกลบนี้

จากกรอบแนวคิดที่ทำให้เห็นภาพรวมของประเด็นเรื่องความรู้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ จากการสังเคราะห์จากลำดับเหตุการณ์ทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยจึงใช้ประกอบกับวิเคราะห์ตีความเงื่อนไขของตัวละครเพื่อใช้กำกับการแสดง โดยประกอบด้วย เป้าหมายในชีวิตของตัวละคร (goal) ความต้องการสูงสุด (super-objective) การกระทำหลัก (main action) ความขัดแย้งในตัวละคร (inner-conflict) และความต้องการของตัวละคร (objective) รวมถึงวิเคราะห์ตีความแก่นสำคัญของเรื่อง ได้แก่ แก่นเรื่อง (theme) สารของเรื่อง (message) การกระทำหลักของตัวละครในเรื่อง (main action) การกระทำร่วมกันของตัวละครในเรื่อง (transaction) การกระทำที่เกี่ยวข้องกับละคร (dramatic action) ความขัดแย้งหลักของเรื่อง (main-conflict) ดังตารางต่อไปนี้

## ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์ทัศนคติความเงื่อนไขตัวละครสุภาพบุรุษ

เงื่อนไขตัวละคร	ทัศนคติรายละเอียด
เป้าหมายในชีวิต	ได้ทำงานที่มั่นคงเป็นหลักปึกฐานนำไปสู่ชีวิตที่สุขสบายได้เกษียณ ไม่ต้องดิ้นรนหรือพ่วงกับการทำงานตลอดชีวิต
ความต้องการสูงสุด	ต้องการความมั่นคงปลอดภัยในชีวิต
การกระทำหลัก	หลอกคนที่อ่อนแอกว่ามาใช้เพื่อผลประโยชน์ตน(นักเดิน) และ กตซี/ไลคนที่เข้มแข็งกว่าที่ไม่มีที่อยู่ (ลูกเรือ)
ความขัดแย้ง	ลดตัวลงเสมอภาคมนุษย์ด้วยกัน VS ทำตนให้สูงเหนือคนอื่น (สุภาพบุรุษลึงเลระหว่าง ควบคุมโทษตัวเอง เข้าใจคนอื่นเพื่อแก้ไขสถานการณ์ กับ ควบคุมโทษคนอื่น ให้แก้สถานการณ์ให้)
ความต้องการ	เนื่องจาก สุภาพบุรุษรู้สึกกลัว หดู่ วิตกกังวล จึงต้องพยายามข่มความกลัวในตัวเองไม่ให้ใครรู้ด้วย วิธีการข่มขู่ักเดินให้รู้สึกเสียขวัญจนเกรงกลัวและทำตามเป็นพวกเดียวกัน ในขณะที่เดียวกันก็ไว้วางใจให้ร้ายต่อคำลูกเรือ ให้รู้สึกสูญเสียความมั่นใจ ลูกเรือจะได้แปลกแยกออกห่างให้ตนรู้สึกปลอดภัยขึ้น

## ตารางที่ 3 แสดงการวิเคราะห์ทัศนคติความเงื่อนไขตัวละครนักเดิน

เงื่อนไขตัวละคร	รายละเอียด
เป้าหมายในชีวิต	เป็นดั่งเซส มีหน้ามีตาในสังคม มีฐานะสูงศักดิ์
ความต้องการสูงสุด	ต้องการเกียรติยศ ชื่อเสียง
การกระทำหลัก	หลอกสุภาพบุรุษ ลูกเรือ รวมทั้งตนเองว่ามีคุณค่า
ความขัดแย้ง	ทำลายอุดมคติเพื่อเอาชีวิตรอด VS รักษาอุดมคติแม้ตัวจะตาย (นักเดินลึงเลระหว่าง สละคราบงามภายนอก กับ รักษาวัตถุที่ทำให้ตนดูมีค่า)
ความต้องการ	นักเดินรู้สึกกลัวจนขาดความมั่นใจในคุณค่าของตนที่เคยมี ต่อภาวะที่เจียบ วิ่งเวงไร้การช่วยเหลือ จึงขอคำชื่นชม ความหวัง กำลังใจ เพื่อทั้งสุภาพบุรุษและลูกเรือรู้สึกประทับใจให้ความช่วยเหลือ

## ตารางที่ 4 แสดงการวิเคราะห์ทัศนคติความเงื่อนไขตัวละครลูกเรือ

เงื่อนไขตัวละคร	รายละเอียด
เป้าหมายในชีวิต	เป็นคนที่มีหน้ามีตาในสังคม ได้ใช้ชีวิตอย่างอิสระ ไม่มีใครเห็นว่าตนน่าเกลียด ได้รับความเท่าเทียมกับคนอื่น ๆ
ความต้องการสูงสุด	ต้องการให้สังคมยอมรับ (เป็นที่ยอมรับของคนอื่น ๆ )
การกระทำหลัก	เอาตัวเองให้รอดโดยยื่นหยัด อดทน ใช้สัญชาตญาณและการเป็นตัวเอง แม้จะทำให้คนอื่นกลัว ไม่ไว้วางใจ
ความขัดแย้ง	ทำตามสัญชาตญาณเพื่ออยู่รอด VS ทำตามอารยะชน (ลูกเรือลึงเลระหว่าง เมยตัวตนใช้สัญชาตญาณดิบ กับ ชมสัญชาตญาณดิบไว้)
ความต้องการ	ลูกเรือรู้สึกโกรธเกรี้ยว ต่อการโดนดูถูก เหยียดหยาม ของสุภาพบุรุษและนักเดิน จึงนั่งนิ่ง เงียบ หันหน้าไม่สนใจ เพื่อให้ทั้งสองรู้สึกเกรงใจ เกรงกลัว เพื่อจะได้สงบและเป็นเหยื่อเพื่อจะได้มีชีวิตรอด

## ตารางที่ 5 แสดงการวิเคราะห์ตีความแก่นของเรื่อง

แก่นสำคัญของเรื่อง	รายละเอียด
Theme	กระหาย/ ความกระหาย/ หิว
Message	"ความจริงมนุษย์ก็เป็นแคสัตว์ที่ต้องเอาชีวิตรอด อย่างอื่นเป็นสิ่งสมมุติ" (ยึดติดกับตัวตนที่สร้างโดยไม่สนสถานการณ์โดยรอบอาจทำให้เกิดหายนะได้)
Main Action	ทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์แล้วมีชีวิตรอด
Transaction	ต่างคนต่างสร้างความหตุ/ เกลียด/ กลัว/ ต้อยค่า/ ข่ม คนอื่น เพื่อให้ตนดูเหนือกว่า มีคุณค่ากว่า มีประโยชน์กว่า
Dramatic Action	จากชีวิตที่ลอยอยู่ปริมน้ำจะรอดดี ไม่รอดดี สู่น้ำที่เจียบสงบ
Main-Conflict	ชีวิตจริง VS สิ่งที่สร้าง ชีวิตบัดซบติดอยู่บนแพ VS ชีวิตสวยหรู/มีเป้าหมาย ที่เคียวาดไว้ก่อนจะมาติดแพ ----- ลดตัวลงเสมอภาคมนุษย์ด้วยกัน VS ทำตนให้สูงเหนือคนอื่น ----- ทำตามสัญชาตญาณเพื่ออยู่รอด VS ทำตามอารยะชน ----- ทำลายอุดมคติเพื่อเอาชีวิตรอด VS รักษาอุดมคติแม้ตัวจะตาย

จากตารางที่แสดงการวิเคราะห์ตีความบทละครทั้งหมดจะเห็นได้ว่าทั้งในแง่ของแก่นและการกระทำของตัวละครจะมีความเชื่อมโยงและเป็นเหตุเป็นผลที่เข้ากับส่วนเนื้อหาในประเด็นความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ทั้งในแง่ วิกฤตและความโหดร้ายของมนุษย์, การแตกแยกของสังคม ความไร้ความหมายของการดำรงอยู่ของมนุษย์ และ ความโดดเดี่ยวในหมู่คน เหล่านี้คือความเป็นมนุษย์สะท้อนได้จากเหตุการณ์ที่ตัวละครประสบกับเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันอันเป็นอุปสรรคจนเกิดความขัดแย้งในแต่ละตัวละครจนเกิดเป็นเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงความต้องการของมนุษย์ที่กระหายจะมีชีวิตรอดในโลกนี้

### 2. ช่วงฝึกซ้อม (Rehearsal Period)

เมื่อได้ส่วนของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ และข้อมูลตีความบทละคร โดยข้อมูลทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดง จะเก็บไว้เป็นฐานข้อมูลเพื่อเป็นสิ่งเชื่อมโยงให้รายละเอียดในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแก่นักแสดงเพื่อช่วยให้นักแสดงเทียบเคียงกับประสบการณ์ของตัวนักแสดงเองได้ รวมทั้งให้นักแสดงสามารถเข้าใจเงื่อนไขอันเปรียบเสมือนแก่นหลักที่ยึดเพื่อนำพาตัวละครไปพบเจอกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องได้

ระยะเวลาซ้อมและทดลองกระบวนการกำกับกับการแสดงแต่ละครั้งประมาณ 4 ชั่วโมง รวมเวลาเตรียมพร้อม อบอุ่นร่างกาย (warm-up) แบบฝึกหัดผ่อนคลาย และเวลาพัก ซึ่งผู้วิจัยสรุปขั้นตอนกระบวนการฝึกซ้อมได้ดังตารางต่อไปนี้

### 2.1) อ่านและวิเคราะห์ตีความบทละครร่วมกับนักแสดง (table work)

นักแสดงอ่านบทละครครั้งแรก โดยมีคณะทำงานฝ่ายอื่นร่วมฟังด้วย เพื่อสร้างสัมพันธ์ รู้จัก สนับสนุน ให้ทำงานร่วมกันอย่างเป็นเอกภาพ ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดงจะสร้างและนำทางให้นักแสดงเข้าใจถึงจุดประสงค์การอ่านบทครั้งนี้ว่า อ่านออกเสียงอย่างสบายใจเหมือนอ่านนิยาย ค้นหาเรื่องราวไปพร้อมกัน หากเจอความสุข ความเข้าใจ ก็ลองอ่านตามความรู้สึกหรือเข้าใจสิ่งนั้นไป แต่หากไม่เข้าใจ หรือกังวล ให้ลองคิดว่าเรากำลังค้นหาอยู่ในปัจจุบันขณะของแต่ละคำ แต่ละประโยค และเพียงตั้งข้อสังเกตหรือข้อสงสัยไว้ก่อน ยังไม่ต้องหาคำตอบให้ได้ในเวลานั้น เพราะมันอาจจะทำให้ความเข้าใจ ความสนุก ที่กำลังจะเกิดขึ้นหรือกำลังค้นพบนั้น หายไปได้ ในขณะที่อ่านได้

ข้อสังเกตของผู้วิจัยหลังจากได้อ่านบทครั้งนี้คือ นักแสดงทั้งสามเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ และรับรู้ได้ว่าภาวะของตัวละครที่เกิดขึ้นในเรื่องเป็นเรื่องยาก ของนักแสดงที่จะเข้าใจความกระหายอย่างสุดโต่ง (extreme) รวมถึงบทประพันธ์ ในบางช่วงมีประโยคพูดยาวกว่าตัวละครจะพูดจบ นักแสดงที่เหลือจะหน่วยฟัง ส่วนหนึ่งอาจเกิดจากบทประพันธ์ต้นฉบับคลาสสิกฉบับแปล ต้องอาศัยการปรับให้คุ้นชินและหาเหตุผลการกระทำของตัวละครร่วมกัน ซึ่งผู้วิจัยได้แนะนำให้เก็บประสบการณ์ "ความหน่าย" นี้ไว้ เพื่อนำไปพัฒนาสู่แบบฝึกหัดทำความเข้าใจสถานการณ์ในเรื่อง กระบวนการอ่านบทครั้งแรกเสร็จสิ้นในหนึ่งครั้งซ้อม ผู้วิจัยได้ฝากการบ้านนักแสดงให้แบ่งช่วงความต้องการ (beat) และหาความต้องการในแต่ละช่วงที่แบ่งเพื่อการอ่านและตีความบทในขั้นต่อไป

ในช่วงฝึกซ้อมต่อมา ผู้วิจัยให้นักแสดงอ่านและตีความบทละครโดยจะนั่งอ่าน โดยลองค่อย ๆ หาความต้องการ หมายความว่าในทุกคำพูดของตัวละครว่า "เราในฐานะตัวละครรู้สึกอย่างไร จึงทำอะไรเพื่อให้อีกฝ่ายรู้สึกอย่างไร แล้วให้ทำอะไรเพื่อตอบสนองเรา" ไปทีละช่วงจังหวะ (Beat) ไล่ตามลำดับเหตุการณ์ (sequence) ไปจนกระทั่งจบทั้งเรื่อง เมื่อเกิดปัญหาในช่วงเหตุการณ์ใดที่นักแสดงไม่เข้าใจจะยก

ตัวอย่างเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันช่วยให้นักแสดงเทียบเคียงกับเหตุการณ์ในเรื่อง และสร้างความเข้าใจในการสื่อสารความต้องการของตัวละครที่นักแสดงสวมบทบาทได้

ในกระบวนการอ่านบทเพื่อตีความใช้เวลาซ้อมประมาณ 5 ครั้ง และผู้วิจัย ผ่าการบ้านกับนักแสดงถึงข้อคำถามเกี่ยวกับตัวละคร โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรกเป็นภูมิหลังเหตุการณ์ที่ตัวละครพบเจอมาในชีวิต ส่วนที่สองเป็นภูมิหลังของตัวละคร (character's background) และ ส่วนสุดท้ายเป็นแกนหรือเงื่อนไขการเป็นตัวละคร รวมถึงเทียบเคียงระหว่างตัวนักแสดงกับตัวละครสวมบทบาท เพื่อเตรียมตัวทำแบบฝึกหัดเพื่อสร้างตัวละครในขั้นต่อไป

## 2.2) สื่อสารกับนักแสดงให้รู้จักกับตัวละครเพื่อสร้างตัวละคร

**2.2.1 เตรียมความพร้อม** ผู้วิจัยให้การบ้านนักแสดงเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับตัวละครแล้วให้นักแสดงหาคำตอบโดยอ่านวิเคราะห์ตีความบทเพื่อค้นหาและทบทวนเหตุการณ์ เมื่อนักแสดงได้อ่านบทนักแสดงจะได้ใช้ทักษะจินตนาการโดยอัตโนมัติ ซึ่งการทบทวนครั้งนี้จะทำให้รายละเอียดของเรื่องราวเกิดภาพในจินตนาการที่ชัดเจนขึ้นเพื่อหาคำตอบ ซึ่งในคำตอบทั้งสามส่วนผู้วิจัยได้ชี้แนะนักแสดงว่าให้หาทุกคำตอบด้วยเหตุผลสนับสนุนความต้องการหรือสิ่งที่ตัวละครตัดสินใจกระทำ หรือจะกระทำ บางคำถามไม่มีคำตอบในบทแต่ให้วิเคราะห์จากบริบทโดยรอบ อาจเป็นสิ่งที่ตัวละครตัวอื่นกล่าวถึง จากนั้นลองคิดแบบสวมบทบาทตัวละครดูว่าหากเราเป็นตัวละครตัวนั้น "ตัวละครน่าจะ...(ทำอย่างนี้)... เพราะ...(มีเงื่อนไขแกนตัวละครที่ทำแบบนี้ได้)..." หากข้อใดที่ยังหาคำตอบไม่ได้ลองข้ามไปทำข้ออื่นดูก่อน เพราะข้ออื่นอาจมีส่วนที่ทำให้หาคำตอบของข้อที่ข้ามมาก็ได้

ในการเตรียมความพร้อมนี้จะสอดคล้องกับสิ่งที่สเตลลา เอดเลอร์ (Stella Adler) ได้ให้ความสำคัญกับกรณีวิเคราะห์ตีความบทเนื่องจากว่า "ผู้เขียนบทละครได้ให้บทละครที่ประกอบด้วย แนวคิด รูปแบบ ความขัดแย้ง ตัวละคร ฯลฯ แก่คุณ ภูมิหลังชีวิตของตัวละครจะประกอบด้วยสถานการณ์ทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ที่ผู้เขียนกำหนดไว้ ตัวละครจะต้องเข้าใจในกรอบกำหนดเวลาและสถานการณ์ของตัวเอง นักแสดงจะให้เห็นความแตกต่างของสภาพแวดล้อมทางสังคม ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม ระหว่างตัวเขากับตัวละคร จากศักยภาพฝึกฝนฝีมืออันสมควร เขาจะสามารถแปลความยากลำบาก เหล่านี้แล้วนำไปใช้กับตัวละครได้ด้วยตัวเขาเอง" (Adler, 1964, P.149) เช่นเดียวกับผู้วิจัย

ได้ให้ข้อคำถามเพื่อให้นักแสดงได้ให้ความสำคัญกับการค้นหาตัวละครผ่านการ ทบทวนจากบทละคร

คำถามที่ผู้วิจัยให้การบ้านเป็นส่วนแรก คือ ให้นักแสดงได้ลองกลับไปอ่านบท ไล่เรียงลำดับเหตุการณ์ผ่านมุมมองของตัวละครที่สวมบทบาทตั้งแต่เหตุการณ์ อยู่บนเรือใหญ่ก่อนโดนชน เมื่อเรือถูกชนแล้วตัวละครทำอะไรถึงได้มาอยู่ที่เรือชูชีพ แล้วลองลำดับการกระทำว่าอยู่ที่เรือชูชีพตัวละครทำอะไรบ้าง (ขึ้นเรือใหญ่จะไปไหน ตอนนั้นรู้สึกอย่างไร ทำอะไรบ้าง ตอนเรือใหญ่ล่มคิดอะไรอยู่ รู้สึกอย่างไร ทำอะไร และ ตอนที่ติดอยู่บนเรือชูชีพช่วงวันแรก รู้สึกอย่างไร ทำอะไร)

ส่วนที่สอง ให้นักแสดงลองค้นหาคำตอบที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร จะเป็นเกี่ยวกับ ประวัติและข้อมูลส่วนตัว โดยทุกคำตอบควรสอดคล้องสมเหตุสมผลกันจนทำให้ เป็นตัวละครตัวที่สวมบทบาท ได้แก่ ตัวละครชื่อ (ถ้าให้ตั้งชื่อจะตั้งว่าอะไร เพราะอะไร) ตัวละครอายุเท่าไร (เห็นได้จากอะไร) ตัวละครมีอาชีพอะไร (เห็นได้จากอะไร) กิจกรรมที่ตัวละครให้ความสนใจในชีวิต มีความเชื่ออะไรบ้าง (เช่น ศาสนาอะไร ยึดถืออะไรของศาสนาในการดำรงชีวิต หรือเชื่อบุคคล สิ่งศักดิ์สิทธิ์อื่น ๆ ) ความทะเยอทะยานของตัวละคร (มาจากความต้องการสูงสุดของตัวละครขอตอนที่ ก่อนจะมาอยู่บนแพ และเมื่อตอนมาอยู่ที่แพแล้ว) ตัวละครมาจากไหนและกำลัง จะเดินทางไปไหน เพื่ออะไร สถานะครอบครัวของตัวละคร ความสัมพันธ์ ระหว่างตัวละครกับคนอื่น ๆ ในครอบครัว สนิทกับใครมากที่สุดคน ๆ นั้นส่งผลใน ชีวิตอย่างไร

ส่วนที่สาม ผู้วิจัยถามเกี่ยวกับแกนของตัวละคร ได้แก่ ความต้องการสูงสุดใน ชีวิตคืออะไร ความขัดแย้งของตัวละครคืออะไร ตัวละครใช้วิธีใดเพื่อต่อสู้กับความ ขัดแย้งให้ได้สิ่งที่ตัวเองต้องการมา (ไล่ตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น) เพื่อให้นักแสดง ได้ค่อย ๆ เรียบเรียง *trough line of action* ถ้าให้เทียบเคียงตัวละคร มีสีอะไร เพราะอะไร อาหาร จะเป็นประมาณไหน เพราะอะไร เพลง (อาจเป็นแนวดนตรีก็ได้ หรือชื่อเพลงที่เหมาะสมกับตัวละครตัวนี้) เหมือนสัตว์ตัวไหน (ตอนที่ใช้ชีวิตปกติ กับ ตอนที่มาติดบนเรือชูชีพ) อะไรที่ตัวละครเหมือนเรา และอะไรที่ตัวละครต่างจากเรา (ขอให้มีเหตุการณ์ประกอบที่เทียบเคียงแล้วเหมือนและต่างจากตัวละคร), ตัวละคร เหมือนใครที่เรารู้จักหรือสนิท (อาจเป็นคนในครอบครัว หรือคนที่เรารู้จักเขาจริง ๆ หรือจากประสบการณ์รองว่าตัวละครเหมือนใครในเรื่องอะไร ตัวละครตัวนั้น ทำไม่ถึงเหมือนกัน)

## 2.2.2 สัมภาษณ์นักแสดงและสัมภาษณ์นักแสดงที่สวมบทบาทตัวละคร

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักแสดงทีละคน โดยใช้วิธีการแบบเดียวกันนัดหมายคนละช่วงเวลา ใช้เวลาต่อคนไม่เกิน 2 ชั่วโมง เริ่มจากพูดคุยสอบถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็นถึงเรื่องคำตอบของการบ้านนักแสดง โดยคำตอบส่วนใหญ่ที่นักแสดงทำการบ้านมานั้นค่อนข้างมีความคิดเห็นที่ตรงกัน หากส่วนใดที่นักแสดงเห็นต่าง ผู้วิจัยจะฟังเหตุผลของนักแสดง เมื่อเป็นคำตอบที่นักแสดงคิดมาอย่างถึถ้วนและสนับสนุนไปกับเงื่อนไขของตัวละคร ผู้วิจัยจะยึดสิ่งที่นักแสดงคิดมาเพื่อพัฒนาในขั้นต่อไป เพราะผู้วิจัยเชื่อว่าเมื่อนักแสดงได้รับผิดชอบหน้าที่ของตนอย่างเต็มศักยภาพ นักแสดงคือผู้ที่มีโอกาสรู้จักตัวละครได้ดีกว่า แต่หากในกรณีที่ไมตรงกันกับผู้วิจัยคิดไว้ทั้งคำตอบและเหตุผล หรือนักแสดงหลงทาง ผู้วิจัยจะใช้วิธีถามทวนในคำตอบที่ผู้วิจัยเตรียมไว้ โดยใช้คำถามประมาณว่า "คิดอย่างไรกับ...(คำตอบของผู้วิจัยที่เตรียมไว้)..." เพื่อนักแสดงจะได้ไม่เกิดทางตันและช่วยกำหนดทิศทางคำตอบให้แคบและช่วยกระตุ้นให้นักแสดงคิดคำตอบต่อไปได้

เมื่อทำความเข้าใจกับคำตอบทุกข้อตรงกันแล้ว ผู้วิจัยจะทดลองให้นักแสดงสวมบทบาทเป็นตัวละครเพื่อตอบคำถามในลักษณะค้นสด (improvisation) ภายใต้อข้อมูลคำตอบที่เตรียมมาจากภูมิหลังของตัวละครและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครเจอ โดยเริ่มต้นจากให้นักแสดงทำสมาธิ แล้วผู้วิจัยจะเริ่มถามประวัติของตัวละครเพื่อเติมข้อมูลให้นักแสดงได้ค่อย ๆ สวมบทบาทตัวละคร แล้วหลังจากนั้นจึงค่อย ๆ ถามถึงเหตุการณ์และความคิดเห็นที่ตัวละครคิดเห็นถึงแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิต

ในกระบวนการนี้ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นนักแสดงว่า พัฒนาการแต่ละคนช่วงในเริ่มต้นกระบวนการสร้างตัวละครนั้น ขึ้นอยู่กับการทำการบ้านของนักแสดงในการอ่านบทและตีความเป็นอย่างมาก ดังนั้น นักแสดงที่มีเวลาและใส่ใจกับการทำการบ้านส่วนนี้จะทำให้นักแสดงสามารถเข้าใจเงื่อนไขของตัวละครได้อย่างรวดเร็วและเวลาตอบคำถามใด ๆ จะสามารถอ้างอิงหรือมีความรู้สึกได้เทียบเคียงกับตัวละครอย่างสิ้นไหล แต่ในทางตรงกันข้ามหากนักแสดงที่ให้เวลากับการเตรียมพร้อมก่อนจะมาสัมภาษณ์นักแสดงน้อย ก็จะทำให้เกิดการสะดุดตั้งแต่ขั้นตอนทบทวนคำตอบที่ให้ทำการบ้านมา จะเริ่มใช้วิธีตอบคำถามแบบเดาใจผู้กำกับการแสดงให้เป็นที่ถูกใจ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสะท้อนปัญหาดังกล่าวให้นักแสดงทราบถึงความสำคัญของการทำการบ้านส่วนของนักแสดง และใช้เวลาในการสัมภาษณ์ครั้งนั้นเป็นการช่วยหาคำตอบและบ่งชี้ให้เห็นว่าคำตอบที่ได้นั้นเราสามารถอ้างอิงได้จากอะไรบ้าง จึงทำให้ต้องมีการนัดสัมภาษณ์ในกระบวนการนี้เพิ่มเติม ซึ่งในท้ายที่สุดแล้ว นักแสดงทุกคนเข้าใจเงื่อนไขของตัวละครจากการสัมภาษณ์นักแสดงจนได้ แต่อาจใช้เวลามากกว่าที่ผู้วิจัยวางแผนไว้ เดิมทีการสัมภาษณ์จะต้องจบในหนึ่งครั้ง สำหรับนักแสดงทั้งสามคนจะต้องใช้เวลาคนละสองครั้ง เพื่อให้เกิดความแม่นยำจนเข้าใจในเงื่อนไขของตัวละครได้เป็นอย่างดี กล่าวคือทุกครั้งที่นักแสดงย้อนทบทวนถึงบทจะนึกคิดเป็นตัวละครอย่างแยกคาย

**2.2.3 เทียบเคียงประสบการณ์แก่นักแสดง (substitution)** ผู้วิจัยนำการบ้านที่นักแสดงเตรียมความพร้อมในการตอบคำถามส่วนที่สามมาถกอธิบายกัน ซึ่งคำถามในข้อนี้ส่วนใหญ่จะให้นักแสดงใช้ความรู้สึกลองเทียบเคียงกับสิ่งที่เป็นรูปธรรมหรือสิ่งที่เห็นและช่วยกระตุ้นเครื่องมือหรือทักษะด้านจินตนาการเพิ่มขึ้น สิ่งที่ผู้วิจัยให้นักแสดงได้เทียบเคียงคือลักษณะนิสัยและบุคลิกของตัวละครว่าเหมือนกับอะไร ได้แก่ สี อาหาร เพลงหรือแนวดนตรี และสัตว์ (ตอนที่ใช้ชีวิตปกติเป็นตัวอะไรกับตอนที่มาติดบนเรือซีฟเป็นตัอะไร) แล้วให้ลองค่อย ๆ ให้เหตุผลประกอบ ข้อสังเกตของผู้วิจัยต่อนักแสดงคือ หลังจากที่นักแสดงได้เข้าใจเงื่อนไขของตัวละครมากขึ้นทำให้การเทียบเคียงของนักแสดงมีทิศทางที่ชัดเจนขึ้น และค่อนข้างจะเป็นไปตามที่ผู้วิจัยได้คิดไว้ นักแสดงเริ่มเห็นความสำคัญของการเตรียมความพร้อมจากการอ่านและตีความบทละครมากขึ้น มีวิธีคิดภายใต้เงื่อนไขของตัวละครได้อย่างละเอียดมากขึ้น ซึ่งในส่วนนี้ผู้วิจัยจะนำไปพัฒนาต่อในขั้นตอนทำแบบฝึกหัดการแสดงและการค้นสด

นอกจากนี้ ผู้วิจัยทดลองถามคำถามเชิงวิเคราะห์ระหว่างตัวนักแสดงเอง และตัวละครว่าอะไรที่ตัวละครเหมือนกับนักแสดงและอะไรที่ตัวละครต่างจากนักแสดง และให้นักแสดงยกตัวอย่างเหตุการณ์หรือประสบการณ์ประกอบที่เทียบเคียงแล้วเหมือนและต่างจากตัวละคร) หลังจากนั้นจึงค่อย ๆ เทียบเคียงให้เป็นเรื่องที่นักแสดงรู้สึกที่ใกล้ตัวมากขึ้น โดยผู้วิจัยใช้คำถามว่าตัวละครเหมือนใครที่เรารู้จักหรือสนิท (อาจเป็นคนในครอบครัวหรือคนที่รู้จักเขาจริง ๆ จากประสบการณ์รองว่าตัวละครเหมือนใคร ในภาพยนตร์หรือละครเรื่องอะไร ตัวละครตัวนั้นทำไมถึงเหมือนกัน)

ข้อสังเกตที่ได้จากการเทียบเคียงประสบการณ์ของนักแสดง คือ นักแสดงเริ่มใกล้ชิดสนิทกับตัวละครที่ตนรับบทบาทมากขึ้น เพราะเป็นเหตุการณ์ที่นักแสดงได้ประสบด้วยตัวเองและจะเข้าใจเหตุผลในการคิดตัดสินใจ เช่นเดียวกับที่ตัวละครคิดหรือตัดสินใจและช่วยให้นักแสดงมีความแม่นยำในแก่นของตัวละครที่มากขึ้น เนื่องจากผู้วิจัยจะเป็นผู้คอยช่วยเสริมและแนะนำให้คำตอบทุกอย่างเข้าแก่นของตัวละครที่ผู้วิจัยได้เตรียมไว้

**2.2.4 การต้นสดเพื่อสร้างภูมิหลังเหตุการณ์** การต้นสดเหตุการณ์ก่อนเกิดเหตุที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งเป็นช่วงก่อนตัวละครแต่ละตัวจะมาอยู่บนแพชูชีพ เพื่อช่วยให้นักแสดงได้ค่อย ๆ มีภาพถึงภูมิหลังของตัวละคร ผู้วิจัยแนะนำนักแสดงว่าให้เห็นภาพนั้นก่อนให้ชัดเจนที่สุดแล้วค่อย ๆ เริ่มกระทำการต่าง ๆ โดยยกตัวอย่างกรณีว่าเหมือนตอนที่นักแสดงได้มีประสบการณ์เล่นเด็ก ๆ เช่น เล่นตำรวจจับโจรในวัยเด็ก เราเชื่ออย่างสุดใจว่าเราเป็นตำรวจที่ถือปืนไล่จับโจรอย่างจริงจังและสนุกกับจินตนาการนั้น

จะสังเกตได้ว่า ผู้วิจัยมักให้นักแสดงได้ใช้เครื่องมือ "จินตนาการ" เนื่องจากผู้วิจัยเชื่อว่าจินตนาการคือสิ่งที่เป็นเครื่องมือพื้นฐานเบื้องต้นที่นักแสดงทุกคนมีอยู่แล้ว หากได้ใช้อย่างเต็มศักยภาพจะนำไปสู่การกระทำที่เกิดขึ้นได้จริงบนเวที เช่นเดียวกับที่เอดเลอร์ ได้กล่าวว่าการกระทำที่เห็นบนเวทีนั้นแทบทั้งหมดเกิดขึ้นจากจินตนาการของนักแสดง "นักแสดงจะไม่มีวันมีชื่อ บุคลิก และไม่เหมือนอยู่ในบ้านของตัวเองทุกคนที่พูดคุยด้วยมาจากจินตนาการที่นักเขียนบทละครเขียนขึ้น ทุกสถานการณ์ที่นักแสดงค้นพบเกิดจากจินตนาการที่นักแสดงเองเชื่อว่าตนตกอยู่ในสถานการณ์ ดังนั้นทุกคำพูด ทุกการกระทำ จึงต้องมาจากจินตนาการของนักแสดง" (Adler, 1988 P.17)

ผู้วิจัยเริ่มจากให้นักแสดงแต่ละคนจะสร้างช่วงเวลาส่วนตัว (private moment) ของตัวละครในบริเวณแต่ละมุมห้องซ้อม ใช้จินตนาการที่นักแสดงเชื่อว่าเราเป็นใครแล้วค่อย ๆ สวมบทบาทเป็นตัวละคร ระหว่างนั้นผู้วิจัยจะขานใจทวยว่า เหตุการณ์เกิดขึ้นในช่วงคืนที่ตัวละครอยู่ในเรือซึ่งผ่านมาเกินครึ่งวันหลังจากที่ได้ขึ้นเรือมาแล้วตัวละครแต่ละตัวแยกย้ายกันทำกิจวัตรของตัวเอง (กิจวัตรแต่ละตัวละครเกิดจากการค้นหาของนักแสดงเองภายใต้บทกล่าวถึง)

เมื่อนักแสดงสร้างช่วงเวลาที่อยู่กับตัวเองได้แล้ว ผู้วิจัยตรวจสอบจากที่นักแสดงมีการตอบสนองต่อสิ่งรบกวนน้อยลงหรือแทบไม่มีปฏิกิริยาโต้ตอบ ผู้วิจัยจะเริ่มส่งสัญญาณจำลองเสียงเรือกระแทก (การทุบโต๊ะ กระแทกวัตถุให้เกิดเสียงกระทบดัง ๆ) โดยไม่บอกให้นักแสดงรู้ล่วงหน้า หลังจากนั้นให้ผู้กำกับเวทีและผู้ช่วยฝึกซ้อมคนอื่น ๆ ส่งสัญญาณได้ยินเสียงคนโหวกเหวกโวยวาย ขอความช่วยเหลือ วิ่งพล่าน ได้ยินเสียงอพยพเรือ เมื่อรู้ว่าเหตุการณ์ไม่สู้ดีนัก ผู้วิจัยจะกำหนดเวลาย้อนหลังเรือจะจมให้ตัวละครพยายามหาทางเอาตัวรอด ออกจากเรือใหญ่ลำนี้และหาทางหนีตามแต่วิธีการของแต่ละตัวละคร จนกระทั่งหาทางมาที่แพลำนี้ และให้เวลาทดลองค้นหาปฏิกิริยาความสัมพันธ์แรกเริ่มของแต่ละตัวละคร

ข้อค้นพบคือ นักแสดงสามารถเข้าใจความรู้สึกกระแวง รอบตัวไม่ปลอดภัย ต้องระมัดระวังเพิ่มมากกว่าปกติเพราะคนรอบข้างไม่น่าไว้วางใจ เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครที่ไม่อยากสนิทกับใครในเรือ แต่ในขณะที่เดียวกันก็เกิดต้องตัดสินใจยอมลดความเป็นตัวเองเพื่อพูดคุยหรือเข้าหา พยายามจะสร้างความเชื่อใจอาจจะ มีหนทางช่วยกันรอดได้

**2.3) เปรียบเคียงสถานการณ์และสภาวะของตัวละครที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง โดยใช้จินตนาการเป็นตัวช่วยเสริม** เอเดเลอร์มุ่งเน้นจินตนาการของนักแสดงและการกระทำที่แสดงออกด้วยร่างกายจากสถานการณ์ที่กำหนด (given circumstances) ในบทละคร ซึ่งเอเดเลอร์ได้ยกกรณีของ สเตตินาฟสกี จากผลกระทบที่ว่า "ความจริงในงานศิลปะคือความจริงของสถานการณ์คุณ" เอเดเลอร์จึงตระหนักถึงความสำคัญของการวาดตัวเองขึ้นตามบทบาทตัวละคร แต่แหล่งที่มาของแรงบันดาลใจไม่ใช่จิตวิทย์ล้วน ๆ หรือ ประสบการณ์ในอดีตเพียงอย่างเดียว แต่เป็นจินตนาการของนักแสดงที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่กำหนดในบทละครด้วย (Hodge, 2010 P. 152-153)

จากแนวคิดของ เอเดเลอร์ ผู้วิจัยจึงช่วยแนะแนวทางวิธีการเทียบเคียงสถานการณ์แต่ละครั้งซึ่งจะให้นักแสดงทดลองสังเกตอาการหรือปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง มีบางครั้งที่นักแสดงทดลองร่วมกันกับผู้วิจัย หลังจากทดลองแล้วนำมาแลกเปลี่ยนสิ่งที่ค้นพบในกระบวนการนี้จะทยอยทำที่สถานการณ์และสภาวะ จนกระทั่งร่างกายนักแสดงเริ่ม "จับความรู้สึก" ได้ในแต่ละสถานการณ์และสภาวะ โดยกระทำให้เกินจากภาวะปกติของร่างกายที่เคยทำได้แล้วรับรู้โดยไม่ต้องถึงขีดสูงสุดที่

ร่างกายควบคุมไม่ได้ กระบวนการนี้จะช่วยหาจุดเชื่อมโยงเทียบเคียงกับประสบการณ์ที่เป็นไปได้ที่ใกล้เคียงแล้วเสริมด้วยการสร้างจินตนาการช่วย เมื่อได้แต่ละอย่างแล้วจึงให้นักแสดงลองให้ร่างกายแสดงออกต่อผลกระทบสถานการณ์และสภาวะที่เกิดขึ้นทั้งหมดในขณะเดียวกัน หลังจบการฝึกซ้อมหรือทำแบบฝึกหัด ผู้วิจัยจะเน้นให้นักแสดงทำแบบฝึกหัดเพื่อผ่อนคลาย (relaxation) เพื่อให้นักแสดงคลายกังวล ผ่อนคลายร่างกายและจิตใจให้กลับมาสู่ภาวะปกติ ตระหนักว่าทั้งหมดที่ผ่านมาคือการใช้จินตนาการและกลับมาสู่ภาวะปัจจุบันขณะ รับรู้ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจริง เป็นอยู่จริง ณ ขณะนั้น

ผู้วิจัยวิเคราะห์สถานการณ์และสภาวะของตัวละครออกเป็น 5 อย่าง โดยอย่างแรก คือ ตัวละครอยู่ท่ามกลางแดดร้อนระอุ วิธีเบื้องต้นจะใช้ประสบการณ์ของนักแสดงเทียบเคียงให้หนักว่าหนัก หนัก ๆ อยู่กลางแจ้งนอกอาคาร เป็นเวลานาน หรือ ย้อนนึกถึงช่วงนั่งกลางแดดบนสแตนดี้เชียร์ ในช่วงพัฒนาจะใช้จินตนาการมาช่วย โดยให้กลับมาอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวในอาคารที่ปลอดภัย ลองจินตนาการว่ายังอยู่ที่ร้อนกลางแจ้ง มีผิวหนังแห้งเหมือนดินด้านแปะผิว มีแผ่นเหล็กร้อนมาทาผิว มีเลือดเป็นดั่งปรอทไฟไหลไปทั่วทุกส่วนของร่างกาย หลังจากนั้นเข้าสู่ช่วงนำมาปรับใช้กับสถานการณ์และสภาวะในเรื่อง โดยให้คิดว่าอยู่ท่ามกลางทะเลที่มีความร้อนมากกว่าเดิมอีก 3 เท่า เป็นเวลานานมาแล้ว 3 วัน

อย่างที่สอง คือ ตัวละครอยู่ในเรือโคลงตลอดเวลาแล้วเมาเรือ วิธีเบื้องต้นจะใช้ประสบการณ์ของนักแสดงเทียบเคียงจากที่มีอาการเมาอยู่แล้วให้ลองสังเกตอาการที่แสดงออกทางร่างกายเมื่อตนเมา หรือนึกย้อนถึงอาการมึนจากเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ในช่วงพัฒนาจะใช้จินตนาการมาช่วยค่อย ๆ ทบทวนความทรงจำที่มึนเมาในภาวะร่างกายที่ปกติอยู่ แล้วคิดว่าในหัวและตัวเหมือนมีลูกตุ้มส่ายไปมาอยู่ หลังจากนั้นเข้าสู่ช่วงนำมาปรับใช้กับสถานการณ์และสภาวะในเรื่อง โดยคิดว่าเรือโคลงตลอด ร่างกายโยกเอนตามคลื่นไหว เพื่อจัดสมดุลกับพื้นที่

อย่างที่สาม คือ ตัวละครอดน้ำ (dehydration) หิวจนหมดเรี่ยวแรง ส่งผลต่อคอเสียงแหบ แสบคอ คอแห้ง วิธีเบื้องต้นจะใช้ประสบการณ์ของนักแสดงเทียบเคียงนึกว่าออกกำลังกายหนัก ๆ มา แล้วไม่ดื่มน้ำ เมื่อหายเหนื่อยจากออกกำลังกายก็ให้ทำซ้ำเช่นเดิม สังเกตน้ำเสียงคนที่เสียงแหบ หรือ ทบทวนอาการแสบคอ คอแห้งจากอาการที่เคยป่วยของตนเอง ทดลองพูดเป็นเวลานาน ๆ โดยไม่กินน้ำ ในช่วงพัฒนาจะใช้จินตนาการมาช่วยคิดว่าไม่ได้กินน้ำ กินอาหารใด ๆ เลย อดอาหาร

ตั้งแต่ 1 วัน จนกระทั่งเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ แล้วคิดว่ากลิ่นน้ำกรดหรือน้ำมะนาว หลังจากนั้นเข้าสู่ช่วงนำมาปรับใช้กับสถานการณ์และสภาวะในเรื่องจากอาการแสบท้อง ท้องว่าง ทุกอย่างภายในร่างกายเหือดแห้ง

อย่างที่ดี คือ ตาของตัวละครสู้แสงแดดไม่ไหวจนกระทั่งแสบตา ปวดเข่าตา รวมทั้งหน้ามืดตามัว วิธีเบื้องต้นจะใช้ประสบการณ์ของนักแสดงเทียบเคียงสังเกตว่าหากนอนตื่นปิดห้องทึบ เมื่อตื่นมาตอนเช้าลองเปิดม่านหรือหน้าต่างรับแสง จะเกิดปฏิกิริยาอะไรขึ้นบ้าง ในช่วงพัฒนาจะใช้จินตนาการมาช่วยคิดว่าเห็นแสงวาบตลอดเวลา ลูกตาเหมือนลูกเหล็กร้อนกลม ๆ กลิ้งกลอกไปมา หลังจากนั้นเข้าสู่ช่วงนำมาปรับใช้กับสถานการณ์และสภาวะในเรื่องจากอาการแสบตามาก ตาแห้งจากแสงอาทิตย์แทบไม่มีน้ำตาหล่อเลี้ยงเหลืออยู่ในลูกตาเลย

อย่างสุดท้าย คือ ตัวละครโดดเดี่ยวไร้ที่พึ่งรู้สึกหดหู่แค้นแค้น วิธีเบื้องต้นจะใช้ประสบการณ์ของนักแสดงเทียบเคียงจากลองให้หาห้องมืดสนิท ใส่หูฟังอุดหู อยู่คนเดียวมานาน ๆ ในช่วงพัฒนาจะใช้จินตนาการมาช่วยคิดว่าโดนขังอยู่ในคุก ห้องใต้ดินโล่งไม่มีอะไรเลย ขาดน้ำสามโซ้ว ได้ยินแต่เสียงคนเดินอยู่รอบหัวกับน้ำที่รั่วหยดลงมาหลังจากนั้นเข้าสู่ช่วงนำมาปรับใช้กับสถานการณ์และสภาวะในเรื่องตัวละครอยู่ในแพที่โดนจำกัดพื้นที่

ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า ในทุกครั้งที่ย้ายมาจะสื่อสารให้นักแสดงกระทำทุกอย่างในการแสดงให้สมจริงดังมนุษย์ปกติทำ แต่นักแสดงก็จะเกิดความล้าแล้วมนุษย์ที่เวลานั้นคือการเป็นนักแสดงเองหรือไม่ในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง หรือมันก็ต้องเป็นตัวละครแล้วที่ว่าเป็นตัวละครแล้วเราจะใช้อะไรวัด ซึ่งทั้งหมดเกิดจากความรู้สึก ดังนั้นผู้วิจัยลองทดลองย่อยวิธีคิดให้นักแสดงคิดง่ายขึ้นคือ ลองคิดแค่ว่ามนุษย์มันต้องเอาตัวรอดโดยใช้สัญชาตญาณ ลองใช้สัญชาตญาณเป็นตัวกำหนดที่จะต้องเชื่อในจินตนาการของเราอย่างแข็งแรงโดยไม่เคอะเขินหรือกลัวการแสดงความคิดเห็นหรือสะท้อนความเห็น (comment) จากใครก็ตามแม้กระทั่งตัวผู้วิจัยเอง ผลปรากฏว่านักแสดงสามารถคลายความกังวลและพลินเพลินกับการค้นหาตัวละครและหลายข้อจัดของตัวเองที่ทุกคนต่างคิดว่ายากได้

เมื่อครบกระบวนการเทียบเคียงสถานการณ์และสภาวะของตัวละครที่เกิดขึ้นภายในเรื่องโดยใช้จินตนาการเป็นตัวช่วยเสริม ผู้วิจัยจึงให้การบ้านนักแสดงคือให้นักแสดงกลับไปท่องบท โดยการท่องบทจะท่องในลักษณะเหมือนท่องสูตรคูณ จำทุกคำให้เข้าปากโดยไม่ใสการตีความ

อารมณ์ ความรู้สึก และชี้แจงให้นักแสดงทราบว่าหากใส่สิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นไป การตีความอาจคลาดเคลื่อนและเมื่อเกิดการปรับเปลี่ยนก็จะเกิดความยุ่งยาก ในการปรับเพราะชินกับการตีความเดิมที่จำมาแล้ว

**2.4) ซ้อมเพื่อค้นหาการเคลื่อนไหวและตำแหน่งบนเวที (blocking)** วิธีวางตำแหน่งที่ผู้วิจัยใช้เริ่มต้นจากการอ่านบทพร้อมกันพร้อมกับการใส่ความหมายหรือ การตีความที่เคยตกลงกันไว้ในลำดับเหตุการณ์ที่จะซ้อม เมื่ออ่านจบจะผู้วิจัยจะเริ่มวางตำแหน่งเพียงตำแหน่งแรกให้นักแสดง หลังจากนั้นให้นักแสดงค่อย ๆ ค้นหาอาศัยการเป็นตัวละครและตามการกระทำ เพราะผู้วิจัยเชื่อว่าวิธีนี้จะช่วยให้นักแสดง เข้าใจและจดจำการเคลื่อนไหว การเปลี่ยนตำแหน่งจากการกระทำและอยู่ภายใต้ ความต้องการของตัวละครอย่างเป็นธรรมชาติ กล่าวคือตำแหน่งนั้นจะไม่ตายตัว จนเกิดความผิดปกติของการเคลื่อนไหว กระบวนการนี้จะค่อย ๆ กระทำไปที่ละห้วง ความต้องการ ในการซ้อมจะมีกำหนดขอบเขตภายในเรือตามขนาดพื้นที่ในเรือชูชีพ เท่าพื้นที่จริง อุปกรณ์ประกอบฉากและชุดสำหรับการซ้อมที่มีลักษณะใกล้เคียงกับ ของจริง เพื่อสร้างความคุ้นชินและการค้นหากิจของตัวละคร (business) นอกจากนี้ ช่วงซ้อมเพื่อค้นหาการเคลื่อนไหวและตำแหน่งบนเวทีจะทำให้ผู้วิจัยได้เห็น ข้อบกพร่องของนักแสดง เพื่อซ้อมครั้งต่อไปจะได้มีการฝึกเชิงปฏิบัติการ (workshop) แก้ไขข้อบกพร่องของนักแสดง

**2.5) ซ้อมรันทูลู (run-through)** เพื่อให้เห็นภาพรวมที่จะเกิดขึ้น การรันทูลู ทำให้นักแสดงสามารถจัดการพลังงานของตัวเองให้อยู่กับเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบ และด้วยเรื่องนี้สถานการณ์ในเรื่องมีความตึงเครียด จริงจัง ตามแนวทางการนำเสนอ ละครแบบสมจริง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นมากที่จะต้องทำให้นักแสดงได้มีระยะเวลา ในการรันทูลูที่มีจำนวนครั้งมาก ลักษณะเช่นเดียวกับนักกีฬามาราธอนที่จะต้อง ฝึกวิ่งในระยะนั้นสม่ำเสมอเพื่อเพิ่มความคุ้นชินกับการใช้ร่างกายและจิตใจ จะได้เกิดพลังกำลังที่รู้แรงในการใช้เครื่องมือตนเองว่าจะผ่อนหนักผ่อนเบา หรือต้องเร่งกำลังในช่วงไหน และทุกครั้งในการรันทูลูผู้วิจัยจะไม่ลืมให้นักแสดงได้ ทำแบบฝึกหัดเพื่อผ่อนคลาย เพื่อช่วยให้ทั้งกายและใจลดความเหนื่อยล้าและ คลายกังวลให้กับนักแสดง

**2.6)ขัดเกลา (polishing)** ในช่วงแรกผู้วิจัยได้ขัดเกลานักแสดงก่อนวันทูล แต่ผลปรากฏว่าการขัดเกลานั้นกลับยิ่งทำให้นักแสดงไม่ได้เปิดการรับรู้และค้นหา ตัวเลือกให้กับตัวละคร และผู้วิจัยเองก็พยายามยึดยึดข้อมูลนักแสดง เกิดการ ซ่อมย่ำอยู่กับที่นักแสดงเกิดความกดดัน ผู้วิจัยจึงเลือกเลือกให้การขัดเกลาเกิดขึ้น หลังจากช่วงวันทูล เนื่องจากผู้วิจัยประเมินสถานการณ์จากการซ่อมแล้วว่าหาก ขัดเกลาก่อนจะวันทูลสิ่งที่เกิดขึ้นคือ ผู้วิจัยอาจเป็นผู้ให้ข้อมูลต่าง ๆ มากเกินไป แต่เมื่อได้ปรับเปลี่ยนดูแล้ว ปรากฏว่าการขัดเกลานักแสดงเราเพียงคอยทำหน้าที่ เตือนสิ่งที่ขาดหายไปโดยเฉพาะความต้องการในแต่ละเหตุการณ์ นักแสดงก็สามารถ ค้นหาและแก้ไขให้ผู้วิจัยได้อย่างสมเหตุสมผลตามเงื่อนไขของตัวละครที่นักแสดง เข้าใจและเป็นไปตามทิศทางที่ผู้วิจัยได้วางไว้

**2.7)ซ้อมร่วมกับเทคนิคแสงและเสียงในโรงละคร (technical run) รวมทั้ง ซ้อมใหญ่ (dress rehearsal) พร้อมเครื่องแต่งกาย (costume) แต่งหน้า เทคนิคพิเศษ(special effect makeup) ฉาก (setting) อุปกรณ์ประกอบ ฉาก (props)** ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยคิดว่าเป็นช่วงที่สำคัญที่สุดเนื่องจากลักษณะทาง กายภาพบางอย่างที่นักแสดงเคยจินตนาการมาจะถูกเติมเต็มและจะช่วยประกอบสร้าง ให้นักแสดงเชื่อมโยงความเป็นตัวละครได้อย่างใกล้เคียงที่สุด ข้อสังเกตเห็นที่ได้ จากกระบวนการนี้คือ นักแสดงใช้เวลาในการสวมบทบาทได้ไวขึ้น และในขณะเดียวกัน นักแสดงลดความพะวงลงเนื่องจากการจินตนาการในส่วนของกายภาพของ นักแสดงหายไป เพราะมันปรากฏให้เห็นและเสริมการจินตนาการได้ง่ายมากขึ้น ช่วงส่งเสริมสร้างความมั่นใจให้กับนักแสดง

### 3)ช่วงเปิดการแสดงและนอกเหนือจากการแสดง (Opening and Beyond Performance Period)

ผู้วิจัยแสดงผลงานวิจัยในรูปแบบละครเวทีแก่สาธารณชน ณ ศูนย์ศิลปการละคร สดใส พันธุ์มโกลน จำนวน 3 รอบการแสดง โดยจัดแสดงรอบแรกเมื่อวันเสาร์ ที่ 14 มกราคม 2566 เวลา 14.30 น. (มีเสวนาหลังแสดงจบ) รอบที่สองวันเสาร์ ที่ 14 มกราคม 2566 เวลา 19.30 น. และ รอบสุดท้ายวันอาทิตย์ที่ 15 มกราคม 2566 เวลา 19.30 น. หลังจบการแสดงผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลความคิดเห็นจากผู้ชม โดยใช้แบบสอบถามและสัมภาษณ์โดยให้ผู้ชมสะท้อนความรู้สึกหลังจากที่ได้รับ ชมละคร

## อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษากระบวนการวิธีสื่อสารประเด็นเรื่องความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ ที่ปรากฏในบทละครเรื่อง เจริศท์ ของ ยูจีน โอนีลล์ ผ่านการกำกับการแสดงละครเวที ผู้วิจัยแบ่งข้อค้นพบตามช่วงกระบวนการ ดังนี้

**1. ข้อค้นพบช่วงเตรียมความพร้อม** เมื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีละครแอบเสิร์ด ประมวลความรู้ที่ได้วิเคราะห์เป็นกรอบคิด จนกระทั่งนำมาตีความบทละครสำหรับ กำกับการแสดง ทำให้การวิเคราะห์และตีความตามหลักการสำหรับกำกับการแสดง ของผู้วิจัยละเอียดขึ้น กล่าวคือสามารถมีหลักการและเหตุผลรองรับในปัญหาของ นักแสดงเมื่อนักแสดงเกิดข้อสงสัย โดยเฉพาะส่วนภาวะของตัวละครและความขัดแย้ง ของตัวละครและเข้าใจบทละครโดยเฉพาะความคิดหลักของเรื่องได้อย่างกระจ่าง อีกทั้งสร้างความมั่นใจให้กับผู้วิจัยก่อนจะปฏิบัติหน้าที่ในฐานะผู้กำกับการแสดง ช่วงฝึกซ้อมการแสดง

**2. ข้อค้นพบช่วงฝึกซ้อมการแสดง** แม้ว่าผู้วิจัยจะมีความมั่นใจในข้อมูลของ ความเข้าใจในเนื้อหาประเด็นการตีความเพื่อการกำกับการแสดงแล้วนั้น มักจะมุ่ง ใส่ใจให้ประเด็นสื่อสารความคิดแนวแอบเสิร์ดในละครแนวสมจริงนั้นออกมาให้ได้ ให้ครบ ให้ถูกต้อง ตามลำดับ อีกทั้งเนื้อเรื่องของบทละครสะท้อนถึงภาวะของมนุษย์ ที่จริงจังนั้นคือเรื่องชีวิตที่เกี่ยวข้องกับ "ความเป็น ความตาย การอยู่รอด" เมื่อทำงาน กับนักแสดงที่เป็น "มนุษย์" ซึ่งมีกรรับรู้เข้าใจในหลากหลายวิธีการ มีอารมณ์ มีความรู้สึก ผู้วิจัยจึงค้นหาคะบวนการกำกับการแสดงที่เหมาะสมดังวัตถุประสงค์ที่วางไว้

เมื่อนักแสดงเริ่มพะวง คิดมาก ผู้วิจัยมักจะสะท้อนด้วยการสื่อสารกับนักแสดง ว่าลองใช้สัญชาตญาณเงื่อนไขของตัวละคร นั่นคือจะทำเพื่อตนอยู่รอด แล้วเราจะ หาเหตุผลของตัวละครภายใต้การกระทำนั้นเจอ ซึ่งจุดเริ่มต้นค้นหาจะย้อนกลับมา ที่ตัววิจัยเอง หากผู้วิจัยใช้วิธีการที่วางแผนไว้ไม่สำเร็จ ก็จำเป็นต้องใช้สัญชาตญาณ ความเป็นผู้กำกับการแสดง ที่จะนำพากระบวนการให้รอดจนเกิดขึ้นงาน กล่าวคือ ใช้ประสบการณ์ เปิดการรับรู้และสังเกตมากขึ้นกว่าเดิมให้ไวต่อบรรยากาศการซ้อม ที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเองต้องไม่ยึดติดกับข้อมูลนั้นมากเกินไป เพราะจะทำให้เกิดข้อ จำกัดกับตัวเอง ลองใช้วิธีการอื่น ทฤษฎีอื่น นอกเหนือจากที่วางไว้ ให้โอกาสตัวเอง ได้ทดลอง เพราะอย่างไรแล้วงานวิจัยชิ้นนี้คืองานทดลองชิ้นหนึ่ง

ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดง นอกเหนือจะกำหนดทิศทางสื่อสารกับ นักแสดงแล้ว สิ่งที่สำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยได้เกิดข้อเรียนรู้ก็คือการกำกับตัวเองให้ได้

โดยเฉพาะอารมณ์ ความรู้สึก เพราะจะมีผลต่อบรรยากาศการชมเป็นอย่างมาก หลังจากที่ได้ดูงานภาพรวมแล้ว ก็ต้องย้อนกลับมาดูการทำงานของตนเองด้วย เพื่อทบทวน และพัฒนางานในแต่ละครั้งซ้อมต่อไป

**3. ข้อค้นพบช่วงหลังจากการแสดง** ผู้วิจัยได้รวบรวมแบบสอบถามและการสัมภาษณ์พูดคุยจากผู้ชมกลุ่มตัวอย่างจำนวน 140 ท่าน หลังจากผู้ชมได้ชมการแสดงละครจบ เนื่องจากวิจัยนี้เป็นการวิจัยในเชิงสร้างสรรค์สิ่งที่จะช่วยให้ผู้วิจัยยืนยันถึงความเข้าใจที่ตรงกันกับผู้ประเมิน คำถามจะมุ่งถึงความเข้าใจในความคิดหลัก และประเด็นที่ปรากฏในละคร และสะท้อนความรู้สึกที่ได้ชมละครเวทีเรื่องนี้ โดยให้อธิบายแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมประกอบกับคำตอบแต่ละข้อคำถาม เพื่อให้ผู้ชมได้สำรวจทบทวนความคิดของตนเองถี่ถ้วนมากขึ้น

ผู้วิจัยสรุปผลได้ว่า ผู้ชมร้อยละ 76.4 ของผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง สามารถเข้าใจเนื้อหาตามที่ถูกกำกับตั้งวัตถุประสงค์ไว้ คือสื่อสารความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ได้ โดยผู้ชมส่วนใหญ่เลือกตอบความคิดหลัก (message) ของเรื่องนี้ว่า "ความจริงมนุษย์ก็เป็นแค่สัตว์ที่ต้องเอาชีวิตรอด อย่างอื่นเป็นสิ่งสมมุติ" ซึ่งผู้ชมพิจารณาจากตัวละครที่อยู่ท่ามกลางความสุดโต่งของตัวละครที่เป็นตัวแทนของสิ่งสมมุติและตัวละครที่สะท้อนความเป็นจริงที่ต้องเอาชีวิตรอด นั่นคือตัวละครสุภาพบุรุษ

ผู้ชมร้อยละ 60.7 ของผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง คิดว่าตัวละครที่สะท้อนพฤติกรรมเช่นเดียวกับสัตว์ที่ต้องดำรงชีวิตอยู่ด้วยการล่าเหยื่อหาอาหารคือ ลูกเรือ โดยผู้วิจัยรวบรวมความเห็นจากผู้ชมได้ว่า ตัวละครลูกเรือพยายามคุมสติปรับตัวเพื่ออยู่รอดกับสถานการณ์ที่อดอยาก ร้อน ไม่มีหนทางหนีไปไหนได้ต้องอยู่ในเรือชูชีพเท่านั้น แสดงสัญชาตญาณดิบไม่สนใจศีลธรรมราวกับสัตว์นักล่า โดยไม่สนใจว่าคนบนเรืออีกสองคนเป็นเพื่อนมนุษย์ร่วมทางด้วย เห็นได้จากพฤติกรรมที่คอยเฝ้าดูเหยื่ออย่างนิ่งอดทน เก็บแรงไว้รอเหยื่อส่งบอยอย่างมีชั้นเชิงและแยบยล ใช้เสียงร้องโทนต่ำเหมือนพฤติกรรมสัตว์ที่ขู่ขวัญเหยื่อให้กลัว เสียหลัก แล้วลงมือไขว่คว้ามีดที่ตนซ่อนพกไว้ ลงมือจะฉีกกินเนื้อนักเดินที่หมดแรง แม้สุภาพบุรุษพลัดนักเดินลงน้ำ ลูกเรือใช้แรงที่เก็บไว้หวังจะฆ่าลูกเรือเพื่อเป็นเหยื่อกินเอาชีวิตรอด

ในข้อต่อมาเป็นถามถึงตัวละครที่คิดว่าสะท้อนความไร้สาระของสิ่งของชื่อเสียง การมีตัวตน ฐานะทางสังคม ผู้ชมร้อยละ 82.1 ของผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง เลือกตอบตัวละครนักเดินโดยให้ความคิดเห็นว่า ตัวละครนักเดินมั่วลุ่มหลง เพื่อฝัน โลกของ

ตัวเอง ชีวิตที่รุ่งเรือง ติดอยู่กับเรื่องราวในอดีต เห็นสิ่งนอกกายที่เป็นดั่งเปลือกหุ้ม มีคุณค่าป้องกันตน สิ่งประกอบสร้างหล่อให้ตนสวยงามมีเสน่ห์ ทั้งชุด สร้อยคอเพชร ชื่อเสียง ความสูงส่งเกียรติยศที่ตนคิดว่าจะได้เป็น ดัชเชส (duchess) ผู้ชายทั้งโลก จะต้องโอบอุ้มเลี้ยงดู คุกเข่า ชื่นชม แม้ตัวจะตายก็ยังคงลึงเลที่จะสละสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น ไซ้โลกอุดมคติเยียวยาจิตใจตนในวาระสุดท้าย

จากสามข้อที่กล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสรุปได้ว่าผู้ชมส่วนใหญ่มีความเข้าใจในความคิดหลักของเรื่องและข้อความขัดแย้งหลักของเรื่อง ซึ่งตรงกับสิ่งที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และตีความและต้องการสื่อสารไว้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยสอบถามถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับแนวคิดของละครแอบเสิร์ด ในแนวคิดความไร้แก่นสาร จนกระทั่งสะท้อนเป็นผลกระทบจากเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยผู้ชมส่วนใหญ่เห็นว่า ละครเวทีเรื่องนี้สะท้อน ความโดดเดี่ยว อ้างว้าง สิ้นหวัง ความแตกแยกแบ่งกลุ่ม แบ่งพวก การขาดการสื่อสาร การสื่อสารคนละทิศคนละทาง การเบี่ยงเบนการสื่อสาร การเห็นแก่ตัว อยู่กับตัวเอง สนใจแต่ตัวเอง การถูกกักขังทรมาน วนเวียน และการไม่รู้จักความเป็นมาของตัวละครหรือภูมิหลังตัวละครไม่ครบถ้วน โดยให้เหตุผลในแต่ละประเด็น ดังนี้

**3.1) ความโดดเดี่ยว อ้างว้าง สิ้นหวัง** คิดเป็น 95.7% จากผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง ผู้ชมเห็นได้จากตัวละครทั้งสามตัวละครถูกทิ้ง ถูกแยกออกมาให้เคี้ยวคว้างอยู่ท่ามกลางทะเลเห็นผืนน้ำและแผ่นฟ้าที่กว้างใหญ่ไร้สิ่งที่จะประทังชีวิต ไร้คนอื่นที่จะช่วยเหลือ (แม้จะอยู่สามคนในเรือแต่ก็ไม่ไว้ใจคนที่อยู่ร่วมด้วย) ไร้วิ้วแหวนของหนทางอื่นที่จะไปนอกจากล่องลอยในเรือชูชีพ ความเจ็บที่ทั้งสามตัวละครดูไม่ชอบ เพราะมันจะกลายเป็นความกดดัน ความอึดอัด เหมือนอยู่ตัวคนเดียว จนเห็นได้จากผลลัพธ์ที่เมื่อตัวละครทุกตัว ความโดดเดี่ยว อ้างว้าง สิ้นหวัง มากเกินก็จะมีรู้สึกท้อแท้ ตัดพ้อ ปล่อยให้ตัวเอง หาที่พึ่งพาอย่างอื่นขอความช่วยเหลือจากพระเจ้า เมื่อรู้ว่าไม่มีที่พึ่งจริง ๆ จนท้ายที่สุดเริ่มเผยธาตุแท้ สัญชาตญาณดิบ ซึ่งมนุษย์เป็นสัตว์สังคมตัวละครทั้งสามตัวจึงต้องการหลีกเลี่ยงจากความโดดเดี่ยว ความอ้างว้าง ความสิ้นหวัง

**3.2) ความแตกแยก แบ่งกลุ่ม แบ่งพวก** คิดเป็น 95.7% จากผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้ชมได้อธิบายว่าหากมองภาพสะท้อนว่าบนเรือชูชีพนั้นเป็นโลกในยุคนั้น ตัวละครทั้งสามต่างสะท้อนคนในโลกสามกลุ่ม คือ สุภาพบุรุษเป็นตัวแทนของ

กลุ่มคนชั้นสูง นักเต้นเป็นตัวแทนของชนชั้นกลาง และ ลูกเรือเป็นตัวแทนของชนชั้นล่าง เมื่อมองจากพฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง สุภาพบุรุษมีความพยายามเกลี้ยกล่อมให้นักเต้นมาอยู่พวกเดียวกับตนเพื่อสมรู้ร่วมคิด และได้ใช้ผลประโยชน์จากนักเต้นไปเอาน้ำจากลูกเรือ ในมุมมองของลูกเรือเห็นได้จากพฤติกรรมของลูกเรือที่ไม่อยากเข้าไปยุ่งกับสุภาพบุรุษและนักเต้น ส่วนในมุมมองของนักเต้นที่เห็นทั้งตอนแรกเห็นด้วยกับสุภาพบุรุษ แต่ตอนหลังก็หันไปอยู่กับลูกเรือเพราะอยากจะได้น้ำจากลูกเรือเห็นว่าลูกเรือมีประโยชน์กว่า นอกจากนี้ผู้ชมเห็นได้จากการเทียบปัญหาประเด็นสังคมในยุคนั้นว่าคนผิวขาวสุภาพบุรุษและนักเต้นอยู่ด้วยกัน ลูกเรือคนผิวสีดูแปลกแยก และจากประเด็นมองคนด้วยภายนอกชุดที่สวมใส่ชุดสุภาพสูงส่งของสุภาพบุรุษ ชุดที่มีเครื่องประดับราคาสูงของนักเต้น สองตัวละครสุภาพบุรุษและนักเต้นน่าจะปฏิสัมพันธ์กันได้ ซึ่งต่างจากชุดแรงงานชั้นล่างของลูกเรือที่ดูไม่เข้าพวก

**3.3) การเห็นแก่ตัว อยู่กับตัวเอง สนใจแต่ตัวเอง คิดเป็น 72.1%** จากผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง ผู้ชมเห็นได้จากตัวละครแต่ละตัวต่างจมกับความคิดความต้องการสนใจเรื่องของตัวเอง เพื่อจะหาทางเอาตัวรอด โดยไม่สนใจว่าการกระทำตนจะทำให้ร้ายจิตใจคนอื่นหรือไม่ หรือโทษคนอื่นแล้วยกย่องตัวเองว่าตัวเองมีดี ถูกเหยียดหยามผู้อื่น สุภาพบุรุษสนใจแต่จะหาทางเอาตัวรอดโดยหวังประโยชน์จากนักเต้นให้นักเต้นสละสร้อยเพชรเพื่อแลกน้ำจากลูกเรือและเอาเปรียบลูกเรือโดยจะแย่งน้ำจากลูกเรือที่ตนเชื่อว่าลูกเรือขโมยไปและแอบไว้ รวมถึงสุภาพบุรุษเล่าเรื่องตลกร้ายให้ตนเองมีความสุข แต่ให้นักเต้นหวาดระแวง นักเต้นสนใจแต่จะจะให้คนอื่นชื่นชมรอความหวังให้คนมาช่วยอย่างไรก็ตามต้องมีคนมาช่วยเพราะตลอดชีวิตมีแต่คนโอบอุ้มช่วยเหลือลูกเรือเหมือนจะเป็นคนช่วยให้สุภาพบุรุษและนักเต้นรอด แต่อาจจะเก็บสองคนมาเป็นเหยื่อ สนใจแต่การฮัมเพลงเรียกสติตนเองและในขณะที่เดียวกันก็ขูให้นักเต้นกลัวและสุภาพบุรุษรำคาญ จนเกิดการทะเลาะแย่งน้ำกัน (ถึงแม้มนุษย์จะเป็นสัตว์สังคมที่ต้องพึ่งพาปฏิสัมพันธ์กันแต่เวลาคับขันวิกฤติ มนุษย์ก็คือสัตว์ที่ต้องใช้สัญชาตญาณการเอาตัวรอด ชุดสัญชาตญาณดิบมาโดยไม่สนสัตว์ตัวอื่นเช่นกัน) ซึ่งเหตุการณ์ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเหตุให้เกิดปัญหาเรื่องการสื่อสารดังข้อต่อไปนี

**3.4) การสื่อสารที่ขาดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Lack of communication)** สื่อสารคนละทิศคนละทาง เบี่ยงเบนการสื่อสาร คิดเป็น 95% จากผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้ชมเห็นได้จากตัวละครสนใจแต่เรื่องของตัวเอง (ตั้งข้อข้างต้นที่กล่าวมา)

และเกิดจากตัวละครขาดสติ เมามากเกินไป อดอาหารหิวน้ำ ตาลาย จนร่างกายเกิดภาพหลอนทำให้สื่อสารเลอะเลือน เพื่อฝัน พุดคนเดียว อยู่ในโลกของตัวเอง

**3.5) การถูกกักขังทรมาน วนเวียน** คิดเป็น 93.6% จากผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้ชมเห็นได้จากตัวละครทั้งสามติดอยู่ในสภาพแวดล้อมจำกัดบริเวณนั้นคือ เรือชูชีพที่แคบเป็นเวลานาน ตื่นมาเจอสภาพแวดล้อมเดิม สร้างความอึดอัดขาดทรัพยากรดำรงชีวิตไปไหนไม่ได้มองไม่เห็นทางออก รอเวลาผ่านไปอย่างทรมานตลอดทั้งเรื่อง ตัวละครนักเดินมีพฤติกรรมพุดเรื่องของตัวเองวนซ้ำ ๆ เหมือนกักขังในความคิด วนเวียนกับช่วงเวลาที่มีความสุขหรือช่วงเวลาที่ตนเองปรารถนา วนเวียนอยู่กับความหวัง นอกจากนี้ผู้ชมยังรับรู้ได้จากองค์ประกอบของละครเวที ได้แก่ เสียงคลื่น เสียงจากทำนองที่ลูกเรือฮัมซ้ำ ๆ เกิดความหลอนประสาท เห็นฉากแค่เพียงฉากเดียวคือคลื่นทะเลที่มีแสงจ้าตลอดเวลา และผู้ชมได้เปรียบเทียบกับเรือชูชีพแห่งนั้นเป็นเหมือนคุกที่ขังตัวละครทั้งสามไว้ ความหวังที่ริบหรี่และความตายที่กำลังเข้ามาซ้ำๆ ติดอยู่บนแพกลางทะเลเล็กเหมือนติดคุกดีๆ ไปไหนก็ไม่ได้ ได้แต่รอความตาย อยู่ที่จะตายแบบไหนเท่านั้น มีทางเลือกในการจะตายมากมายทั้งอดน้ำ อดอาหาร ฉลามกิน จมน้ำ หรือโดดเพื่อนฆ่า แต่ทางรอดกลับไม่มีเลย

**3.6) การไม่รู้ความเป็นมาของตัวละคร ภูมิหลังตัวละครไม่ครบถ้วน** คิดเป็น 76.4% จากผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง ผู้ชมเห็นได้จากตัวละครทั้งสามไม่มีชื่อเรียก เรียกจากการแต่งกาย อาชีพ สถานะทางสังคม ในช่วงต้นเรื่องมีเพียงตัวละครรอคนมาช่วย มีพุดคุยรากับคนเสียสติ ภาวะขาดสติ เลอะเลือน สมองล้าจากแดดและเมามากเกินไป ไปคนละทิศคนละทาง ทราบเพียงแค่เหตุการณ์ขณะอยู่บนเรือจนถึงตอนที่เรือล่มจากการบอกเล่าของตัวละครสุภาพบุรุษและนักเดิน ไม่ได้รับรู้ชีวิตก่อนหน้านี้ แม้ตัวละครพยายามพยายามเล่าเรื่องของตัวเองแต่ผู้ชมก็มีอาจเชื่อได้ว่าเป็นความจริงเพราะแต่ละตัวละครเล่าในมุมที่อยากให้คนอื่นเห็นอกเห็นใจ ยกเว้นลูกเรือที่ไม่บอกอะไรเลย เก็บงำความลับของตัวเอง

ประเด็นทั้งหกข้อที่กล่าวมาพร้อมทั้งคำอธิบายของผู้ชมสะท้อนให้เห็นแล้วว่า ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการนำเสนอรูปแบบละครสมจริงจนทำให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกและภาวะที่เกิดขึ้นกับแต่ละตัวละครได้ ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่สะท้อนความรู้สึกว่าเรื่องนี้ มีทั้งความรู้สึก น่าหดหู่ น่ากลัว น่าเวทนา น่าขยะแขยง น่าสมเพช ในขณะเดียวกัน ก็มีบางช่วงที่ทำให้ผู้คิดถึงนำหัวเราะเยาะในการกระทำที่ไร้สาระของตัวละคร ขณะที่ใกล้จะตายกันอยู่แล้ว ซึ่งความรู้สึกนี้เกิดขึ้นเพราะ สีหน้า ท่าทาง คำพุด

ของตัวละคร พฤติกรรมและการกระทำของตัวละคร ฉากหรือบรรยากาศ เสียงบรรยากาศ เสียงเดิม ๆ ซ้ำ ๆ ที่สำคัญคือผู้ชมได้เทียบเคียงกับตัวผู้ชมเองหากเป็นเช่นเดียวกับตัวละครที่ตกอยู่ในสถานการณ์เช่นเดียวกับในละครและสิ่งที่สำคัญที่สุดคือผู้ชมได้ลองย้อนกลับมาเห็นสัจธรรมความเป็นมนุษย์ของตัวเองทั้งในระหว่างพินิจในละครและได้คิดหลังจากละครจบ ด้วยแนวทางการนำเสนอแบบสมจริงนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงบรรยากาศของสภาวะต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเองได้

นอกเหนือจากประเด็นที่ศึกษาแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่าบ่อยครั้งที่ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดง มักติดกับดักจมกับข้อมูลและสิ่งที่เราอยากได้ในรายละเอียดถึงแม้ละครเรื่องนี้จะเป็ละครแนวสมจริงที่มุ่งการตีความที่เข้าใจและนักแสดงถ่ายทอดออกมาแต่ควรหันกลับมาองภาพรวมบรรยากาศการซ้อม และไม่ควรจำกัดเครื่องมือหรือวิธีการ เพราะในบางวิธีการตีความหรือเทคนิคของ สเตลลา เอดเลอร์ เหมาะกับผู้ที่มีพื้นฐาน ความเข้าใจทางด้านการศึกษา เพื่อจะเกิดประโยชน์สูงสุดและพัฒนาศักยภาพของนักแสดงได้อย่างเต็มที่การทำงานเชิงสร้างสรรค์ส่วนสำคัญนอกจากชิ้นงานที่เล่าประเด็นที่ต้องการจะสื่อสารแล้วนั้น คือ คณะทำงานที่จะต้องมีความพร้อมทั้งกาย จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก ให้พร้อมต่อการปฏิบัติหน้าที่ตลอดการสร้างสรรค์ผลงาน ส่วนนี้ผู้วิจัยจะต้องสังเกตและใช้สัญชาตญาณในการทำงาน เพราะหน้าที่ของผู้กำกับการแสดงนอกจากกำกับทิศทางที่วางแผนไว้ให้สื่อสารประเด็นหลักได้แล้วนั้น ก็ต้องดูแลทั้งกับคณะทำงาน นักแสดง อันเป็นพลกายที่จะทำให้องค์ประกอบนั้นสามารถรวมเป็นเอกภาพเดียวกันได้ หากมีนักแสดงที่ขาดพื้นฐานด้านการแสดง การฝึกปฏิบัติด้วยเทคนิคของ สเตลล่า เอดเลอร์ อาจจำเป็นต้องให้เวลาและสร้างความเข้าใจด้านพื้นฐานการแสดงเสียก่อน หลังจากนั้นวิธีที่ผู้วิจัยใช้ต่อมาคือ ให้นักแสดงฝึกสังเกตเพื่อนนักแสดงที่ปฏิบัติการฝึกซ้อมด้วยกัน และนัดซ้อมนอกเหนือเวลาซ้อมที่กำหนดไว้ เพื่อให้นักแสดงเกิดความเข้าใจที่ทันกับนักแสดงคนอื่น ๆ

## เอกสารอ้างอิง

- ดลวัฒน์ บัวประดิษฐ์. (2558). *มโนทัศน์ความจริงใน ป็องท์ แอนด์ ไทม์ ของ มาร์ติน ไฮเดกเกอร์*. [วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สดี ไส พันธุมโกมล. (2562). บทที่ 3 แนวทางการนำเสนอ หัวข้อ 2.1.5 ละครแนว "แอบเสิร์ด" (absurd). ใน นพมาศ แววงษ์ (บก.), *ปริทัศน์ศิลปการละคร (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะอักษรศาสตร์ ภาควิชาศิลปการละคร.
- Adler, S. (1964). The Reality of Doing (Stella Adler's interview by Paul Gray). *The Tulane Drama Review*, 9(1). 136-155. <https://doi.org/10.2307/1124785>
- Beaver, V. (2012). *ALIENATION AND VULNERABILITY IN THE PHILOSOPHY OF JEAN-PAUL SARTRE*. Doctor of Philosophy Thesis in Philosophy, Temple University Graduate Board. Philadelphia. [https://scholarshare.temple.edu/bitstream/handle/20.500.12613/763/Beaver\\_temple\\_0225E\\_11249.pdf?sequence=1](https://scholarshare.temple.edu/bitstream/handle/20.500.12613/763/Beaver_temple_0225E_11249.pdf?sequence=1)
- Berk, K. (2021). "Hell Is Other People": Sartre on Personal Relationships. retrieved 6 February 2022, from 1000-WORD PHILOSOPHY AN INTRODUCTORY ANTHOLOGY: <https://1000wordphilosophy.com/2021/02/08/hell-is-other-people/>.
- Camus, A. (1942). *Le Mythe de Sisyphe*. French, Paris: Gallimard.
- Chatterjee, N. (2017). *American Literature: Eugene O'Neill: Thirst* [Video file Online]. National Mission on Education through ICT and University Grants Commission: Vidya-mitra. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=uGFDD28pdPo> [2021, March 6]
- Esslin, M. (1960). The Theatre of the Absurd. *The Tulane Drama Review*, 4(4): 3-15. <https://doi.org/1124873>
- Esslin, M. (1969). *The Theatre of the Absurd*. New York: Anchor Books.

- Heidegger, M. (1962). *BEING AND TIME* translated by John Macquarrie & Edward Robinson (reprinted 2001) translated from the German *Sein und Zeit* (7th ed.). UK, Oxford: Blackwell.
- Hodge, A. (2010). *Actor Training* (2<sup>nd</sup> ed.). New York: Routledge.
- Nietzsche, F. (1998). *BEYOND GOOD AND EVIL* (M. Faber, Ed. & Trans.). New York: Oxford world's classics.
- O'Neill, E. G. (1914). *American Dramatists Series THIRST And Other One Act Plays by EUGENE G. O'NEILL*. Boston: THE GORHAM PRESS.
- Zhu, J. (2013). Analysis on the Artistic Features and Themes of the Theater of the Absurd. *Theory and Practice*, 3(8): 1462-1466. doi:10.4304/tpls.3.8.1462-1466
-