

เอกสารคำสอน
รายวิชา PER1717 การสร้างและนำเสนอเรื่องเล่า

ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2566

สารบัญ

หน้า

คำนำ	
สารบัญ	
แผนบริหารการสอนประจำวิชา	
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1	
บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเรื่องเล่า	
เรื่องเล่าและเรื่องเล่าเชิงละคร	
องค์ประกอบหลักของเรื่องเล่า	
ความสัมพันธ์ระหว่างเรื่อง เรื่องเล่าและละคร	
สรุป	
คำถามทบทวน	
เอกสารอ้างอิง	
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 2	
บทที่ 2 ประเภทและรูปแบบของเรื่องเล่า	
ประเภทของเรื่องเล่าในละ (Genre)	
รูปแบบหลากหลายของเรื่องเล่า	
ความสัมพันธ์ระหว่างประเภทและรูปแบบกับโครงสร้างและการนำเสนอเรื่องเล่า... ..	
สรุป	
คำถามทบทวน	
เอกสารอ้างอิง	
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 3	
บทที่ 3 การออกแบบแนวคิดของเรื่องเล่า.....	
การคิด คัดสรรและกำหนดแนวคิดเพื่อสร้างเรื่องเล่า	
การพัฒนาแนวคิดสู่เรื่องเล่า	
กรณีศึกษาเรื่องแนวคิดของเรื่องเล่า	
สรุป	
คำถามทบทวน	
เอกสารอ้างอิง	
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 4	
บทที่ 4 การสร้างสรรค์เรื่องเล่า	
กลวิธีในการสร้างสรรค์โครงเรื่องของเรื่องเล่า	
โครงสร้างและเส้นเรื่อง	
แบบฝึกหัดการสร้างสรรค์โครงเรื่อง	
สรุป	
คำถามทบทวน	

เอกสารอ้างอิง	
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 5	
บทที่ 5 เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อนำเสนอเรื่องเล่า	
เทคนิคและกลวิธีการนำเสนอเรื่องเล่าในละคร	
เครื่องมือนำเสนอเรื่องเล่า: บทสนทนา ภาพและสัญลักษณ์	
กรณีศึกษาการนำเสนอเรื่องเล่า	
สรุป	
คำถามทบทวน	
เอกสารอ้างอิง	
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 6	
บทที่ 6 รูปแบบการนำเสนอเรื่องเล่า	
ธรรมชาติและไวยากรณ์ของสื่อกับการนำเสนอเรื่องเล่า	
กรณีศึกษาเรื่องเล่าในสื่อหลากหลายรูปแบบ	
แบบฝึกหัดการนำเสนอเรื่องเล่าในสื่อที่แตกต่างกัน	
สรุป	
คำถามทบทวน	
เอกสารอ้างอิง	
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 7	
บทที่ 7 สไตล์และโทนในการนำเสนอเรื่องเล่า	
ความสำคัญของสไตล์และโทนในการนำเสนอเรื่องเล่า	
เทคนิคการสร้างสไตล์และโทนของเรื่องเล่า	
กรณีศึกษาสไตล์และโทนของเรื่องเล่า	
สรุป	
คำถามทบทวน	
เอกสารอ้างอิง	
บทที่ 8 การประยุกต์ใช้เรื่องเล่า	
การประยุกต์ใช้เทคนิคของเรื่องเล่า	
เรื่องเล่าเพื่อการตลาด	
เรื่องเล่าเพื่อการศึกษา	
สรุป	
คำถามทบทวน	
เอกสารอ้างอิง	
บรรณานุกรม	

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1

หัวข้อเนื้อหา

บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเรื่องเล่า

- 1.1 ความหมาย บทบาทและความสำคัญของเรื่องเล่า
- 1.2 เรื่องเล่าและเรื่องเล่าเชิงละคร
- 1.3 องค์ประกอบของเรื่องเล่า
- 1.4 ความแตกต่างและความสัมพันธ์ระหว่างเรื่อง เรื่องเล่าและละคร

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักศึกษาอธิบายความหมายและความสำคัญของเรื่องเล่าได้
2. นักศึกษาบอกองค์ประกอบของเรื่องเล่าได้
3. นักศึกษาอธิบายความแตกต่างและความสัมพันธ์ระหว่างเรื่อง เรื่องเล่าและละครได้
4. นักศึกษาเลือกใช้คำว่าเรื่อง เรื่องเล่าและละครในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

วิธีสอน และกิจกรรมการเรียนการสอน

1. วิธีสอน
 - 1.1 การบรรยาย
 - 1.2 การอภิปราย
 - 1.3 สื่อ เช่น หนังสือ คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์สั้น ทั้งของไทยและต่างประเทศ
2. กิจกรรมการเรียนการสอน
 - 2.1 การบรรยาย
 - 2.2 การอภิปรายในชั้นเรียนและกลุ่มย่อย
 - 2.3 การชมตัวอย่างสื่อ วิเคราะห์และอภิปรายร่วมกัน
 - 2.4 การฝึกปฏิบัติ

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารคำสอน
2. Power Point
3. บทความจากเว็บไซต์
4. คลิปวิดีโอและภาพยนตร์สั้น

การวัดผลและประเมินผล

1. การสังเกตการอภิปรายของนักศึกษา
2. ประเมินจากการฝึกปฏิบัติ

บทที่ 1

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเรื่องเล่า

องค์ประกอบของเรื่องเล่า

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของละคร ถ้าไม่มีโครงเรื่องก็ไม่มีเรื่องราว โดยทั่วไปโครงเรื่องหมายถึง “ลำดับของเหตุการณ์ที่ประกอบเข้าเป็นเรื่อง” (ธัญญา สังขพันธานนท์. 2539: หน้า 163) โดยผู้เขียนเป็นผู้กำหนดเหตุการณ์เหล่านี้ขึ้น แต่ละเหตุการณ์มีความสัมพันธ์กัน เหตุการณ์หนึ่งนำไปสู่อีกเหตุการณ์หนึ่ง เรื่องราวจึงดำเนินไปเรื่อยๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ โครงเรื่องเป็นกรอบที่ผู้เขียนใช้กำหนดลักษณะบทบาท พฤติกรรมและพัฒนาการของตัวละคร นอกจากนี้ โครงเรื่องยังทำหน้าที่ห่อหุ้มแก่นเรื่อง อันเป็นแนวคิดหลักของละครเพื่อสื่อสารกับผู้ชมอย่างมีสุนทรีย์

ฟิลิปดา (2549: หน้า 34-36) แบ่งประเภทของโครงเรื่อง โดยการวิเคราะห์จาก ศูนย์กลางที่นักเขียนใช้สร้างเรื่องราว ไว้เป็น 4 ประเภทได้แก่

1. โครงเรื่องแบบเน้นเรื่องราว (plot-driven story) หมายถึง โครงเรื่องที่ทำให้ ความสำคัญกับการร้อยเรียงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวละครมีหน้าที่เผชิญกับเหตุการณ์ที่เข้ามาปะทะ ข้อดีของโครงเรื่องแบบนี้คือ สนุก ตื่นเต้น เนื่องจากผู้เขียนได้เลือกสรรและจัดวางเหตุการณ์อันเป็น อุปสรรค หรือบีบคั้นให้ตัวละครได้แก้ปัญหา ข้อเสียของโครงเรื่องแบบนี้อยู่ที่หากนักเขียนไม่เชี่ยวชาญ ในการวางเหตุการณ์อย่างเป็นเหตุเป็นผลพอ เรื่องราวอาจเต็มไปด้วยความบังเอิญไม่สมเหตุสมผล ทำให้ขาดความน่าเชื่อถือ อีกทั้งตัวละครจะดูขาดมิติและขาดเสน่ห์ แต่หากนักเขียนสามารถวาง โครงเรื่องอย่างฉลาด ซับซ้อน ทำให้ผู้ชมไม่สามารถคาดเดาได้ เรื่องราวก็จะสนุกและน่าติดตามยิ่งขึ้น โครงเรื่องลักษณะนี้พบมากในละครแนวเมโลดราม่าและละครแนวฆาตกรรม

2. โครงเรื่องแบบเน้นตัวละคร (character-driven story) เป็นการสร้างเรื่องราว โดยมีศูนย์กลางอยู่ที่ตัวละคร ผู้เขียนสร้างตัวละครเอกและปล่อยให้ตัวละครมีบทบาทในการ ดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องล้วนเป็นผลมาจากการตัดสินใจและการกระทำ ของตัวละคร โครงเรื่องลักษณะนี้ต้องการตัวละครที่มีมิติ สมจริงเหมือนมนุษย์ ผู้เขียนต้องรู้จัก ตัวละครอย่างละเอียดพอจะเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร กล่าวคือคิดแบบตัวละครได้ บางครั้ง นักเขียนอาจวางเหตุการณ์ในเรื่องไว้ล่วงหน้า แต่หากพบว่าตัวละครที่สร้างขึ้นไม่อาจคิด หรือกระทำ ตามสิ่งที่วางไว้ล่วงหน้า นักเขียนก็ควรปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ ไม่ควรบังคับให้ตัวละครทำตามที่ วางไว้ ทั้งนี้เพราะตัวละครจะดูไม่สม่ำเสมอ ผู้ชมขาดความเชื่อในการกระทำของตัวละคร นักเขียนที่ สร้างเรื่องจากตัวละครหลายคนบอกว่า เมื่อเขียนไปถึงจุดหนึ่ง (เข้าใจตัวละครชัดเจนพอ) ตัวละคร จะบอกนักเขียนเองว่าเขาจะทำอะไรต่อไป

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

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

หัวใจสำคัญของโครงเรื่องที่ทำให้เกิดเรื่องราวที่สนุกและน่าติดตามก็คือ ความขัดแย้ง (conflict) หากไม่มีสิ่งนี้ ละครก็ไม่เป็นละคร เพราะไม่มีเรื่องให้ติดตาม ความขัดแย้งที่วรรณกรรม ละครและภาพยนตร์ใช้กันอยู่นั้น แบ่งได้ 5 ประเภท ดังนี้

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

2. **ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร** คือ ตัวละครเอกมีความต้องการที่ขัดแย้งกับตัวละครอื่น หากฝ่ายหนึ่งบรรลุเป้าหมาย อีกฝ่ายต้องสูญเสีย ทำให้ยอมกันไม่ได้ ความขัดแย้งประเภทนี้พบบ่อยที่สุดในละคร เช่น พระเอกเป็นตำรวจต้องปราบปรามผู้ร้าย แอร์พอดเตอร์ ต้องขัดขวางไม่ให้ลอร์ดโวลเดอมอร์กลับมาใช้อำนาจ นางเอกรักพระเอกทำให้นางอิจฉา ซึ่งหมายถึงนางเอกอยู่ก่อนยอมไม่ได้ เป็นต้น

3. **ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม** คือ การที่ตัวละครถูกกีดกัน หรือบีบคั้นจากสภาพสังคม กรอบจารีตประเพณี หรืออคติของคนหมู่มาก ในเรื่องที่ใช้ความขัดแย้งลักษณะนี้ ตัวละครเอกอาจไม่มีศัตรูที่ชัดเจน หรือหากมีตัวละครชั่วตรงข้าม ตัวละครนั้นก็เพียงตัวแทนของคนหมู่มาก หรือความคิดของสังคมที่มากดดันตัวละครเอกเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่นเรื่อง *คำพิพากษา* ของชาติ กอบจิตติ ตัวละครไอ้ฟักถูกคนในหมู่บ้านรังเกียจ เพราะเข้าใจว่าฟักได้สมทรวง เมียหม้ายของพ่อตัวเองเป็นเมีย ทั้งที่จริงแล้ว ฟักเพียงดูแลสมทรวงด้วยความมีมนุษยธรรม เพราะรู้ว่าเธอเป็นคนสติไม่สมประกอบเท่านั้น หรือภาพยนตร์เรื่อง *Philadelphia* ที่ตัวละครเอกซึ่งเป็นเกย์และติดเชื้อเอชไอวี ฟ้องร้องต่อสำนักงานทนายความซึ่งไล่เขาออกเพราะมีอคติกับพวกรักร่วมเพศ กลายเป็นคดีตัวอย่างในยุคที่สังคมไม่ยอมรับเพศที่สาม

4. **ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับธรรมชาติ** คือการที่ธรรมชาติเป็นภัยคุกคามชีวิตตัวละครเอก ภาพยนตร์ที่เล่าถึงภัยพิบัติทางธรรมชาติใช้ความขัดแย้งประเภทนี้ ผู้ชมจะลุ้นว่าตัวละครจะเอาชีวิตรอดได้หรือไม่ ความขัดแย้งประเภทนี้อาจจะเหมาะกับภาพยนตร์มากกว่า เพราะสามารถใช้เทคนิคทางภาพทำให้เกิดความตื่นเต้นได้มากกว่าละครเวที อย่างไรก็ตาม ละครอาจใช้

ความขัดแย้งนี้ทำให้ตัวละครอยู่ในภาวะยากลำบากได้ เช่น เผชิญกับความแห้งแล้ง ทำให้อดอยาก แร้นแค้น เป็นต้น

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

2. ตัวละคร (Character)

โดยทั่วไปแล้ว ตัวละคร หมายถึงบุคคลที่มีบทบาทในเรื่อง สำหรับนักเขียนบทละคร เมื่อพูดถึงการสร้างตัวละคร (characterization) หมายถึง การกำหนดรายละเอียดให้กับบุคคลผู้ที่มีบทบาทในเรื่อง ทั้งลักษณะภายนอกและภายใน ก่อนที่จะลงมือเขียนบทละครได้นั้น นักเขียนจะต้องรู้จักตัวละครอย่างละเอียดเสียก่อน พอที่จะรู้ว่าตัวละครมีลักษณะนิสัยอย่างไร พุดจาแบบไหน เมื่อเจอเหตุการณ์หนึ่งๆตัวละครจะคิดอย่างไร

ตัวละครไม่จำเป็นต้องเป็นมนุษย์เสมอไป นิทานอีสปใช้ตัวละครเป็นสัตว์ต่างๆ ภาพยนตร์อะนิเมชันอย่าง *Toy Story* มีตัวละครเป็นของเล่นเด็กกานาชนิด แต่ไม่ว่าอย่างไร ตัวละครจะมีลักษณะความเป็นมนุษย์ เช่น ลักษณะนิสัย สถานภาพทางสังคม ผสมผสานกับจินตนาการของนักเขียน ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่าตัวละครเป็นบุคคลสมมุติเพื่อเปรียบเทียบกับธรรมชาติและพฤติกรรมของมนุษย์เสมอ เช่น สุนัขจิ้งจอกในนิทานอีสปมักเป็นตัวแทนของคนเจ้าเล่ห์ ฉลาดแกมโกง เป็นต้น (ธัญญา สังขพันธ์านนท์. 2539: หน้า 173-174)

ตัวละครสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครแบบแบน (flat character) และตัวละครแบบกลม (round character)

1. ตัวละครแบบแบน หมายถึงตัวละครที่มีลักษณะนิสัยชัดเจน ไม่มีความซับซ้อนด้านบุคลิกภาพและสภาพจิตใจ มักมีลักษณะคงที่ไม่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ ตัวละครแบบนี้มีชื่อเรียกอีกว่า ตัวละครแบบฉบับ (stock character) เพราะเป็นลักษณะตัวละครที่ปรากฏในละครหลายเรื่อง เช่น คนใช้ขี้نینทา สามีจอมกะล่อน คุณนายซิ้งก เป็นต้น ตัวละครประเภทนี้มีลักษณะนิสัยคล้ายๆกัน ไม่ว่าจะอยู่ในละครเรื่องใด จึงไม่ค่อยสร้างความประทับใจให้ผู้ชมมากนัก แต่มีประโยชน์ในการสร้างสีสันโดยเฉพาะความตลกขบขัน เพราะตัวละครมีลักษณะนิสัยชัดเจน อีกทั้งความไม่สมจริงของตัวละครเปิดโอกาสให้ใส่การกระทำที่สุดโต่งได้ ตัวละครประเภทนี้พบมากใน ละครแนวเมโลดราม่า ละครตลก และละครเด็ก

2. ตัวละครแบบกลม หมายถึงตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหลากหลายด้าน แตกต่างไปตามสภาพอารมณ์และสถานการณ์ ตัวละครประเภทนี้มีความคล้ายกับมนุษย์จริงมากกว่าตัวละครแบบแบน เพราะนอกจากจะมีหลายแง่มุมแล้ว ตัวละครยังสามารถเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ กล่าวคือมีพัฒนาไปตามเรื่องราวที่เกิดขึ้น ตัวละครแบบนี้จึงดึงดูดให้ผู้ชมติดตามและอาจสร้างความประทับใจได้ลึกซึ้งกว่าตัวละครแบบ ตัวละครประเภทนี้มักพบในละครแนวสมจริง เช่น ละครแนวดราม่า หรือละครโศกนาฏกรรม

นอกจากลักษณะของตัวละครแล้ว David Rush (2005: P. 68-77) กล่าวว่า ในการวิเคราะห์ตัวละครนั้น ควรพิจารณาใน 3 ด้าน กล่าวคือ ในแง่ความเป็นมนุษย์ ในแง่ของหน้าที่ในเรื่อง และในแง่ของความหมายแฝง

การพิจารณาตัวละครในแง่ความเป็นมนุษย์นั้น คือการมองว่าตัวละครเป็นใคร อย่างไร มีบุคลิกลักษณะอย่างไร ตัวละครมีความฝันใฝ่ หรือความกลัวใดที่เรามีประสบการณ์ร่วมหรือเข้าใจตัวละครได้ การวิเคราะห์ตัวละครในแง่นี้ นอกจากวิเคราะห์เรื่องภูมิหลัง ลักษณะท่าทาง รสนิยม ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ฯลฯ แบบเดียวกับที่นักแสดงวิเคราะห์ตัวละครแล้ว เราควรพิจารณาคำตอบของ 3 คำถามสำคัญ ได้แก่ เป้าหมายของตัวละครคืออะไร? ตัวละครใช้กลยุทธ์ใดในความพยายามบรรลุเป้าหมายนั้น? และจุดอ่อนของตัวละครคืออะไร? (หรือตัวละครมีอะไรเป็นเงื่อนไขบีบบังคับให้ต้องบรรลุเป้าหมายให้ได้?)

การวิเคราะห์เป้าหมายและกลยุทธ์ของตัวละคร ทำให้เราเห็นลักษณะนิสัยและทัศนคติของตัวละคร เป้าหมายของมนุษย์เราอาจคล้ายคลึงกัน เช่น ต้องการความรัก แต่คนที่ต้องการความรักแต่ละคนมีวิธีการไขว่คว้าความรักไม่เหมือนกัน บางคนอาจพยายามเสาะหาคนที่เหมาะสมที่สุดและเอาชนะใจเขาให้ได้ แต่บางคนก็เลือกมีความสัมพันธ์กับหลายคนพร้อมกัน ความต้องการความรักเป็นเป้าหมายภายในของตัวละคร แต่การเอาชนะใจคนที่ใฝ่นั้นเป็นเป้าหมายภายนอก ตัวละครแปรเปลี่ยนความต้องการภายในออกมาเป็นความต้องการภายนอกอย่างไรนั้น บ่งบอกความเป็นคนของตัวละครนั้น เช่นเดียวกับกลยุทธ์ที่ตัวละครเลือกใช้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ตัวละครที่อยากให้ครอบครัวอยู่สุขสบายอาจเลือกทำงานหนักเพื่อหาเงิน หรืออาจเลือกเสี่ยงทำงานสกปรกที่ได้เงินมากในเวลาอันรวดเร็ว

นอกจากเป้าหมายที่ตัวละครต้องการแล้ว นักเขียนบทละครมักใส่เงื่อนไข หรือปัจจัยบีบบังคับที่ทำให้ตัวละครต้องยอมทำทุกวิถีทางเพื่อบรรลุเป้าหมายให้ได้ การวิเคราะห์ปัจจัยที่ว่าจะทำให้รู้ถึงคุณค่าที่ตัวละครยึดถือ ซึ่งขณะเดียวกันก็สะท้อนคุณค่าในความคิดของนักเขียนเช่นกัน

การวิเคราะห์ตัวละครในแง่ของหน้าที่ในเรื่องนั้น หมายถึงการพิจารณาบทบาทของตัวละครที่มีต่อโครงสร้างของละคร ตัวละครเอกเป็นศูนย์กลางของเรื่องโดยมีตัวละครคู่ฝั่ตรงข้ามเป็นตัวอุปสรรคขัดขวาง ทำให้เรื่องราวมีความขัดแย้ง ตัวละครรองอื่นๆก็มีหน้าที่ในเรื่องเช่นกัน อาทิ เป็นคู่เทียบกับตัวละครอื่นเพื่อสื่อสารแก่นเรื่อง หรือเป็นตัวตลกสร้างสีสัน เป็นต้น (ดูรายละเอียดเรื่องหน้าที่ของตัวละครในโครงสร้างของเรื่องในบทที่ 5)

นอกจากบทบาทที่มีต่อโครงสร้างของละครแล้ว ตัวละครยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ สื่อสารความหมายบางอย่างของเรื่องอีกด้วย การวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของตัวละครนั้น ต้องมองตัวละครและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครให้ลึกลงไปกว่าระดับเนื้อเรื่อง นักเขียนละครที่ดีไม่ได้เล่าเรื่องราวของละครเพื่อความสนุกเท่านั้น หากแต่เพื่อสื่อสารความคิดหรือมุมมองที่นักเขียนมีต่อประเด็นต่างๆ เช่น ประเด็นสังคม ศีลธรรม หรือคำถามเชิงปรัชญา เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมครุ่นคิด หาคำตอบ วิธีที่นักเขียนจะสื่อสารประเด็นเหล่านี้ก็คือ สร้างตัวละครขึ้นมาเป็นตัวแทนความคิด หรือฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนั้นๆ ดังนั้นตัวละครจึงเป็นสัญลักษณ์ของบางสิ่งในบริบทที่ใหญ่กว่าเรื่องราวในละคร

การวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของตัวละคร ทำได้โดยการมองหาความสัมพันธ์ ไม่ว่าจะในเชิงความเกี่ยวข้องกัน หรือความขัดแย้งต่อกัน เช่น ตัวละครมีสิ่งใดเหมือนกันและมีสิ่งใดแตกต่างกัน? สิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่องทำให้ตัวละครเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร? ความเปลี่ยนแปลงนั้นสัมพันธ์กันอย่างไร? สิ่งสำคัญคือการวิเคราะห์และตีความตัวละครต้องอยู่บนพื้นฐานของสิ่งที่บทละครบอกไว้เท่านั้น หากความหมายที่วิเคราะห์ขัดแย้งกับบทละคร หรือหลุดจากกรอบของบทละคร การตีความนั้นอาจผิด หรือเป็นการตีความที่เกินเลยได้

3. แก่นเรื่อง (theme)

พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมของ Oxford ได้ให้คำนิยามของ แก่นเรื่อง (theme) ไว้ว่า

“A salient abstract idea that emerges from a literary work’s treatment of its subject matter. While the subject of a work is described concretely in terms of its action, its theme or themes will be described in more abstract terms. The theme of a work may be announced explicitly, but more often it emerges indirectly through the recurrence of motifs”

สรุปความได้ว่า แก่นเรื่อง หมายถึงความคิดเชิงนามธรรมอันสำคัญที่สุดเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งปรากฏอยู่ในงานวรรณกรรม ความคิดนี้อาจเป็นมุมมองความคิดเห็น หรือทัศนคติที่คนเขียนมีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โครงเรื่องของละครจะถูกนำเสนออย่างชัดเจนผ่านการกระทำของตัวละคร แต่แก่นเรื่องของละครเป็นความคิดเชิงนามธรรม จึงไม่ได้ถูกนำเสนอออกมาอย่างชัดเจน แต่ความคิดที่เราเข้าใจได้จากความหมายโดยรวมของละครทั้งเรื่อง แก่นเรื่องอาจเป็นหัวข้อเชิงนามธรรมที่มนุษย์ต้องประสบ เช่น ความรัก ความแค้น หรือหน้าที่ เป็นต้น แก่นเรื่องยังอาจเป็นคำถามเชิงสังคม หรือศีลธรรมที่ผู้เขียนบดต่อการกระตุ้นให้ผู้ชมพิจารณา หัวเรื่อง หรือประเด็นเหล่านี้เป็นหัวใจสำคัญของเรื่องเล่าในละคร มันอาจไม่ได้ถูกพูดออกมาอย่างชัดเจนเสมอไป โดยส่วนใหญ่มันซ่อนอยู่อย่างแนบเนียนกับเรื่องราวที่นำเสนอ ละครเรื่องหนึ่งอาจมีมากกว่าหนึ่งแก่นเรื่อง ผู้เขียนสามารถนำเสนอหลายประเด็นที่ชวนที่ผู้ชมติดตาม เช่น *เกมปล้นคนตาย (Loot)* ของ Joe Orton พูดถึงความกลวงของศีลธรรมจารีตที่คนในสังคมยึดถือ ขณะเดียวกันมีประเด็นรอง เช่น การใช้อำนาจของผู้รักษากฎหมาย ความหมายของความตาย เป็นต้น

ัญญา สังขพันธานนท์ (2539: หน้า 183-184) กล่าวว่า แก่นเรื่องเป็นความคิดหลักของเรื่องและผู้เขียนต้องการนำเสนอ โดยได้สรุปลักษณะของแก่นเรื่องไว้ดังนี้

1. เป็นการตีแผ่ความจริงในชีวิตมนุษย์ โดยนำเสนอบางแง่มุมของธรรมชาติมนุษย์ เช่น ความรัก ความเกลียดชัง ความรักในศักดิ์ศรี
2. เป็นกฎเกณฑ์ หรือทฤษฎีเกี่ยวกับชีวิตในทัศนะของผู้เขียน โดยนำเสนอผ่านความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆของละคร เช่น โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก เพื่อให้เรื่องนั้นสื่อความหมายและเป็นตัวพิสูจน์ว่า ทัศนะของผู้เขียนนั้นเป็นจริง หรือมีความเป็นไปได้
3. มาจากคำสอนทางศีลธรรม ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือนิทานต่างๆ ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสอนใจผู้ฟัง เช่น เรื่องเด็กเลี้ยงแกะของอีสป ที่สอนเรื่องผลของการพูดโกหก ละครที่มีจุดมุ่งหมายในการสอนเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต หรือปฏิบัติตน มักมีศีลธรรมเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นแก่นเรื่อง อย่างไรก็ตาม ละครไม่จำเป็นต้องสอนเพียงอย่างเดียว ละครหลายเรื่องเพียงแสดงให้ หรือตั้งคำถามให้ผู้ชมได้ขบคิด

ทั้งนี้ แก่นเรื่องมักสรุปได้เป็นประโยคบอกเล่าสั้นๆที่รวบรวมความหมาย หรือสาระสำคัญอันเป็นศูนย์กลางของเรื่องไว้ ผู้ชมละครจะสรุปแก่นเรื่องได้เมื่อชมละครจนจบ อย่างไรก็ตาม ผู้ชมแต่ละคนอาจสรุปแก่นเรื่องได้ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ชีวิต ประสบการณ์การชมละครและการตีความของแต่ละคน สำหรับนักเขียนบทละครแล้ว แก่นเรื่องมีประโยชน์มากในการควบคุมทิศทางของเรื่องให้มีเอกภาพ แก่นเรื่องสัมพันธ์กับการกำหนดบทบาทและการกระทำของตัวละครในเรื่อง โดยเฉพาะตัวละครเอกที่เส้นการเดินทางของเขาในละครมักสื่อสารแก่นเรื่องโดยตรง

4. มุมมอง (Point of view)

การเลือกใช้มุมมองนั้นสำคัญมากสำหรับงานวรรณกรรม โดยเฉพาะวรรณกรรมสำหรับการอ่านอย่างเรื่องสั้น หรือนวนิยาย ขณะที่เราอ่านงานพวกนี้เราจะรู้สึกเหมือนใครซักคนกำลังเล่าหรือบรรยายเรื่องราวให้เราฟัง “เสียงบนหน้ากระดาษ” นี้ ไม่ใช่เสียงของผู้เขียน แต่เป็นเสียงของผู้เล่าเรื่อง (narrator) ที่ผู้เขียนเลือกใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวสู่ผู้อ่าน มุมมอง จึงหมายถึงการเลือกใช้ผู้เล่าเรื่องของผู้เขียนนั่นเอง (ัญญา สังขพันธานนท์. 2539: หน้า 197)

มุมมองสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ (ัญญา สังขพันธานนท์. 2539: หน้า 200-204) ได้แก่

4.1 มุมมองของผู้เล่าเรื่องที่ปรากฏตัวในฐานะตัวละครในเรื่อง (narrator as participant)

การใช่มุมมองประเภทนี้ คือการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครผู้มีบทบาท และมีส่วนร่วมในเหตุการณ์และสถานการณ์ในเรื่อง ในวรรณกรรมเรื่องสั้นและนิยายจะสังเกตการใช้มุมมองแบบนี้ได้จากการใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง เช่น ฉัน ผม หรือข้าพเจ้า แทนตัวเองขณะเล่าเรื่อง แต่ในทางละครเวที การใช่มุมมองนี้อาจใช้การที่ตัวละครที่ทำหน้าที่ผู้เล่าเรื่อง พูดจาสื่อสารกับผู้ชม

โดยตรง การใช้มุมมองที่เป็นตัวละครในเรื่องนี้ ตัวละครจะเล่าได้เฉพาะเหตุการณ์ที่ตนมีส่วนร่วมและเรื่องที่ได้ยินได้ฟังมาเท่านั้น หากตัวละครไม่อยู่ในเหตุการณ์นั้น ตัวละครจะไม่สามารถเล่าออกมาได้ การใช้มุมมองนี้จึงเป็นมุมมองที่จำกัดขอบเขต

การใช้มุมมองแบบนี้ยังแบ่งย่อยได้อีก 2 ลักษณะ กล่าวคือ

4.1.1 การใช้ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครเอก คือการให้ตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นด้วยปากคำของเขาเอง ข้อได้เปรียบของการใช้มุมมองแบบนี้คือสามารถเล่าความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอกที่มีต่อเรื่องต่างๆได้ การที่ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่องเองทำให้น่าเชื่อถือและสามารถทำให้ผู้ชมคล้อยตามได้มาก

4.1.2 การใช้ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครรอง คือ การให้ตัวละครที่มีบทบาทในเรื่อง แต่ไม่ใช่ศูนย์กลางของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องราว ดังนั้นในงานวรรณกรรม ผู้เล่าเรื่องยังใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง แต่บทบาทในเรื่องเป็นเพียงตัวละครรองและเรื่องที่เขาเล่าก็ไม่ใช่เรื่องของตนเอง แต่เป็นเรื่องของตัวละครเอก ผู้เล่าจึงอยู่ในฐานะเพียงผู้เห็นเหตุการณ์เท่านั้น ผู้เล่าเรื่องลักษณะนี้จึงไม่สามารถเล่าความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอกที่มีต่อเหตุการณ์ต่างๆได้ ทำได้แต่เพียงเล่าเหตุการณ์และแสดงความรู้สึกของตนวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น หรือคาดเดาความรู้สึกของตัวละครเอกตามที่เขาเห็นเท่านั้น การรับรู้เรื่องราวจากผู้เล่าเรื่องแบบนี้ ผู้ชมจึงต้องพิจารณาด้วยว่า สิ่งที่เล่าเป็นข้อเท็จจริง หรือความคิดเห็นเชื่อถือได้เพียงใด

4.2 มุมมองของผู้เล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวในเรื่อง (narrator as non-participant)

การใช้มุมมองประเภทนี้ เป็นการเล่าเรื่องด้วยสายตาของคนภายนอกที่ไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์ ผู้เล่าเรื่องไม่ได้เป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่อง ในการเขียนนวนิยายนั้น การเล่าเรื่องด้วยมุมมองนี้จะเล่าถึงตัวละครโดยการใช้สรรพนามบุรุษที่สาม เช่นคำว่า เขา หล่อน เธอ มัน เป็นต้น

มุมมองประเภทนี้ยังแบ่งย่อยได้อีก 3 ลักษณะ คือ

4.2.1 มุมมองแบบสายตาพระเจ้า (Omniscient) หมายถึง ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้รู้แจ้ง กล่าวคือล่วงรู้ทุกอย่างเกี่ยวกับเรื่องที่เล่า ไม่ว่าจะเป็นการเห็นเหตุการณ์ทุกอย่างของทุกตัวละคร รวมทั้งยังล่วงรู้ไปถึงความคิด ความรู้สึก ความต้องการภายในจิตใจของตัวละครทุกตัว จุดเด่นของการใช้มุมมองแบบพระเจ้าจึงอยู่ที่ทำให้ผู้อ่านทราบถึงความคิดที่ซ่อนอยู่ในใจของตัวละคร การใช้มุมมองแบบสายตาพระเจ้าเขียนเรื่องแนวรักโรแมนติกที่ตัวละครแอบชอบกันแต่ไม่พูดออกมา จะทำให้คนอ่านรู้ความคิดของตัวละครทั้งสองฝ่าย คือรู้มากกว่าตัวละคร คนอ่านจะเอาใจช่วยให้ตัวละครทั้งสองฝ่ายเข้าใจกันเสียที นอกจากนี้การใช้มุมมองแบบสายตาพระเจ้ายังไม่ถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขของเวลาและสถานที่ คือสามารถเล่าเรื่องกลับไปกลับมาระหว่างปัจจุบัน อดีต และอนาคต และสามารถเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นพร้อมกันในหลายสถานที่ได้ รวมถึงสามารถวิพากษ์วิจารณ์ความคิดและการกระทำของตัวละครได้อย่างอิสระ จึงทำให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครในหลายแง่มุม

4.2.2 มุมมองแบบรับรู้แจ้งเฉพาะตัวละครเอก เป็นการเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลภายนอกและใช้สรรพนามบุรุษที่สามในการเล่าเช่นเดียวกับมุมมองแบบสายตาพระเจ้า แต่มีความแตกต่างกันตรงที่ มุมมองลักษณะนี้จะจำกัดการรับรู้เฉพาะตัวละครเอกเท่านั้น ไม่ได้ล่วงรู้เรื่องราวของทุกตัวละครแบบสายตาพระเจ้า การเล่าถึงเหตุการณ์ต่างๆจึงเป็นการมองผ่านการรับรู้ของตัวละครเอก ซึ่งเป็นศูนย์กลางของเรื่อง ผู้อ่านจะรับรู้การกระทำของบุคคลอื่นในเรื่องผ่านการเห็นและความคิดของตัวละครเอก การเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอกจะเล่าในลักษณะที่เขาพูดหรือรำพึงกับตัวเอง ผู้อ่านจึงต้องตีความความรู้สึกของตัวละครเอกจากกระแสสำนึกที่ตัวละครพูดกับตัวเอง

4.2.3 มุมมองแบบภววิสัย เป็นการใช้มุมมองแบบบุคคลภายนอกอย่างแท้จริง กล่าวคือผู้เล่าเรื่องจำกัดบทบาทตัวเองอยู่เพียงการเห็นภาพเหตุการณ์ จึงนำเสนอเพียงการกระทำ คำพูด สีหน้าท่าทางของตัวละคร โดยไม่สามารถล่วงรู้ถึงความรู้สึกนึกคิดภายในใจตัวละคร ใดๆ ได้ ผู้อ่านต้องตีความความรู้สึกของตัวละครจากการกระทำและคำพูดที่ตัวละครแสดงออกมา มุมมองเช่นนี้มีลักษณะสมจริงสูง คือจำกัดทุกอย่างอยู่แค่สิ่งที่มองเห็นได้เท่านั้น

การเลือกใช้มุมมองในการเล่าเรื่องมีผลอย่างมากกับการเขียนวรรณกรรมเพื่อการอ่าน สำหรับละครเวทีแม้ผู้ชมไม่ได้รู้สึกถึงเสียงเล่าของผู้เล่าเรื่องเหมือนการอ่าน แต่มุมมองเป็นหนึ่งในกลวิธีการนำเสนอที่สำคัญ เพราะการเลือกนำเสนอเรื่องราวผ่านมุมมองแต่ละแบบนำมาซึ่งเงื่อนไขและข้อจำกัดแตกต่างกัน

สำหรับการเขียนบทละครแล้ว โดยมากมักใช้มุมมองแบบภววิสัย คือเขียนในลักษณะเดียวกับเป็นผู้ชม มองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากภายนอก อีกวิธีหนึ่งที่เลือกใช้กันมาก คือการใช้มุมมองแบบมีตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นตัวละครเอก หรือตัวละครรอง ซึ่งช่วยประหยัดเวลาในการเล่าเรื่องได้มาก เช่นให้ตัวละครเอกแนะนำตัวเองกับผู้ชมแทนการมีฉากเปิดเพื่อปูเรื่องราวของตัวละครเอก เป็นต้น ในละครบางแนวเช่นละครแนวผี หรือละครแนวฆาตกรรมที่มีฆาตกรโรครจิตเห็นภาพหลอน นักเขียนอาจเลือกใช้มุมมองแบบภววิสัยและจำกัดการมองเฉพาะสายตาของตัวละครเอก เพื่อเล่าภาพที่ตัวละครเอกเห็น แต่บุคคลอื่นในเรื่องมองไม่เห็น เป็นต้น

5. ฉาก (Settings)

ฉากในแง่ของการเขียนบทละครนั้น หมายถึง สถานที่ซึ่งเกิดเรื่องราว เป็นสถานที่ที่ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กันจนทำให้เกิดเรื่องราวขึ้น อย่างไรก็ตาม ฉากไม่ใช่แค่สถานที่เท่านั้น หากยังทำหน้าที่กำหนดเงื่อนไข หรือสร้างผลกระทบกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นด้วย เช่น ฉากในละครแนวสืบสวนสอบสวนมักเป็นสถานที่ปิด ตัวละครถูกบีบให้อยู่ในสถานที่นั้นไม่สามารถออกไป หรือติดต่อขอความช่วยเหลือได้ ฉากละครแนวคอมมาด้อย่าง *Noises off* ของ Michael Frayn ซึ่งเป็นละครซ้อนละคร ก็ใช้ฉากเป็นหลังเวทีละครที่กำลังเปิดการแสดง ทำให้ตัวละครที่มีความขัดแย้งกันต้องทะเลาะกันในความเงียบ เพื่อไม่ให้เสียงรบกวนผู้ชม (ในเรื่อง) เป็นต้น นอกจากนี้ฉากยังทำหน้าที่สร้างอารมณ์และบรรยากาศ (mood and tone) ให้กับเรื่องด้วย

Bown และ Gawthorpe (2014: p. Loc482) ให้แนวทางในการเลือกฉากไว้ว่า นักเขียนควรเลือกฉากเป็นสถานที่ที่บีบบังคับให้ตัวละครต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน ยกตัวอย่างเช่น ในโรงพยาบาล ที่ซึ่งตัวละครไม่สามารถออกไปจากที่นั่นได้ด้วยเหตุผลต่างๆ สถานที่อย่างบ้าน ออฟฟิศ บนรถไฟ เครื่องบิน รถประจำทาง โรงแรม โรงภาพยนตร์ หรือช่วงสงครามโลก เหล่านี้เป็นฉากที่ตัวละครถูกบังคับให้อยู่ร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์กันและไม่มีทางหนี ยิ่งตัวละครถูกกักไว้ในสถานที่แห่งนั้นมากเท่าไร ตัวละครจะยิ่งถูกบังคับให้ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันมากเท่านั้น Bown และ Gawthorpe เรียกการใช้ฉากลักษณะนี้ว่า “กฎของความกลัวพื้นที่จำกัด” (Principle of claustrophobia)

เมื่อคนสองคนทะเลาะกัน ใครคนหนึ่งอาจโกรธจัดและเดินหนีไป แต่หากนักเขียนใช้ฉากที่ทำให้ตัวละครไม่มีทางหนีออกไปได้ เรื่องราวความขัดแย้งก็จะดำเนินต่อไป นักเขียนสามารถเลือกใช้พื้นที่จำกัดในระดับต่างๆกัน บางสถานที่อาจจำกัดอยู่ในระดับหนึ่ง เช่น โรงภาพยนตร์ ตัวละครยังสามารถเลือกจะลุกและเดินออกไปได้ ระดับของความเข้มข้นของละครจะยิ่งสูงขึ้นเมื่อใช้พื้นที่ที่จำกัดตัวละครมากยิ่งขึ้น การจำกัดตัวละครนี้สามารถเป็นได้ทั้งทางกายและทางจิตใจ การจำกัดทางใจทำให้ตัวละครรู้สึกกดดันจนไม่สามารถหนีออกไปจากสถานการณ์ได้โดยง่าย เช่น การลุกออกจากพิธีแต่งงานที่ญาติอยู่รวมกันมากมาย ในแง่นี้เรากล่าวได้ว่าฉากนั้นมี 2 แบบ คือ ฉากที่เป็นสถานที่ปิดและฉากที่เป็นสถานที่เปิด

ขณะที่ ธัญญา สังขพันธ์านนท์ (2539: หน้า 191-192) แบ่งประเภทของฉากของนวนิยายไว้ 5 ประเภท โดยสามารถนำมาปรับใช้กับการวิเคราะห์ฉากของละครได้ดังนี้

1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ภูเขา ทะเล ป่าดงดิบ ฯลฯ ฉากประเภทนี้รวมถึงสภาพภายในของพื้นที่ที่ตัวละครใช้ชีวิตอยู่เป็นประจำด้วย ฉากประเภทนี้มีพลังและมีอิทธิพลไม่ว่าจะด้านร้ายหรือดีต่อชีวิตและการกระทำของตัวละคร เช่น ต้นเอลม์ในเรื่อง *Desire Under the Elms* ของ Eugene O'Neill นอกจากนี้ เมื่อละครถูกนำเสนอเป็นการแสดงบนเวที ภาพและบรรยากาศของฉากยังส่งผลต่อผู้ชมอีกด้วย เช่น ฉากป่าดงดิบอาจให้ความรู้สึกลึกลับน่าสะพรึงกลัว ฉากสวนหลังบ้านอาจให้ความรู้สึกรอบอ้อม

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

3. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ผู้คนในแต่ละยุคแต่ละสมัยย่อมมีวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่ต่างกัน เงื่อนไขในการใช้ชีวิตนั้นก็ต่างกัน ยุคสมัยจึงมีส่วนสำคัญกับการกำหนดชีวิตตัวละคร บทบาททางสังคมของเพศ หรืออาชีพก็แตกต่างกัน เช่น ฉากของเรื่อง *A Doll's House* ของ Henrik Ibsen เกิดขึ้นในสมัยที่ผู้หญิงแทบไม่มีบทบาททางสังคม นอราเปรียบเสมือนตุ๊กตาที่ประดับบ้านของสามีเท่านั้น ตัวอย่างของละครไทยก็เช่นเรื่อง *คู่กรรม* ที่มีฉากเป็นช่วงสงครามโลกครั้งที่

ที่ 2 ชาวไทยอย่างอังศุมาลินมีอคติกับชาวญี่ปุ่น เพราะเป็นศัตรูผู้รุกรานประเทศ กลายเป็นทิวใจที่ให้อังศุมาลินปฏิเสธความรักที่มีต่อโกโบริ

4. ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง ฉากที่แสดงถึงกิจวัตรในชีวิตของตัวละคร รวมถึงแบบแผนการดำเนินชีวิตของชุมชนและสังคมแวดล้อมของตัวละคร ฉากประเภทนี้สื่อสารลักษณะนิสัยของตัวละคร ภูมิหลัง วิถีชีวิตและสภาพสังคม

5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม อาทิ จารีตประเพณี ศาสนา ค่านิยม ศิลปกรรม ซึ่งล้วนมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องและอาจทำให้ตัวละครแสดงออกถึงปฏิกิริยาต่างๆ เช่น ต่อต้าน ชัดขึ้น ตัวอย่างเช่น เรื่อง *ม่านประเพณี* ที่มีฉากเป็นค่านิยมของชาวจีน ที่ให้ความสำคัญกับลูกชาย ลูกชายเท่านั้นที่จะได้เรียนหนังสือ

6. ภาษา

อริสโตเติลกล่าวถึงภาษาไว้เป็นองค์ประกอบหนึ่งในหกอย่างของละคร ภาษาที่อริสโตเติลหมายถึงนั้น มุ่งไปที่การศิลปะการพูดของนักแสดงที่ถ่ายทอดถ้อยคำสู่ผู้ชม ความหมายอีกนัยหนึ่งเมื่อพูดถึงภาษา คือการใช้ภาษาของนักเขียนบทละครเวทีที่จะแสดงผ่านคำพูดของตัวละคร ภาษาทำหน้าที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราว เปิดเผยลักษณะนิสัยของตัวละคร สื่อสารแก่นเรื่อง สร้างบรรยากาศ โทนอารมณ์และจังหวะของละคร ภาษาเป็นสิ่งสำคัญที่บ่งบอกสไตล์ของนักเขียนแต่ละคน โดยพิจารณาได้จากลีลาการเขียน ซึ่งหมายถึง “แนวทางที่นักเขียนเลือกใช้และเรียบเรียงถ้อยคำเพื่อที่จะแสดงความคิดเห็นหรือแก่นเรื่อง” (ธัญญา สังขพันธานนท์. 2539: หน้า 109)

การวิเคราะห์ลักษณะการใช้ภาษาของนักเขียนสามารถสังเกตได้จากประเด็นต่อไปนี้ (ธัญญา สังขพันธานนท์. 2539: หน้า 109-214)

1. การใช้ถ้อยคำ คือ สังเกตว่านักเขียนมีลักษณะการเลือกใช้คำอย่างไร ใช้ถ้อยคำที่มีความหมายตรง หรือความหมายแฝง ใช้ถ้อยคำธรรมดาเหมือนชีวิตประจำวัน หรือใช้คำสละสลวย

2. การใช้ความเปรียบ เป็นการใช้ภาษาเพื่อสร้างพลังในการสื่อสาร หรือเพื่อสร้างจินตภาพ การใช้ความเปรียบมีทั้งการใช้อุปมาอุปไมย หรือการใช้สัญลักษณ์ซึ่งซับซ้อนกว่าบทละครของเชกสเปียร์เขียนเป็นร้อยกรองและโดดเด่นเรื่องการใช้ความเปรียบมากมาย

3. ประโยค คือการสังเกตรูปแบบประโยคที่นักเขียนเลือกใช้ นักเขียนบางคนชอบใช้ประโยคสั้น กระชับ คมคาย บางคนชอบใช้ประโยคยาว มีคำขยายมากมาย ทั้งนี้การเลือกใช้รูปแบบประโยคอาจขึ้นอยู่กับประเภทของละครและลักษณะตัวละครที่วางไว้ด้วย

จงพิจารณาภาษาจากบทละครต่อไปนี้

ทลถึง คุณไม่เคยนึกสงสัยบ้างเลยหรือครับว่า ทำไมสามีทุกคนของคุณล้วนประสบกับมรณกรรมที่ผิดธรรมชาติ?

เร ไม่จริงซักหน่อย

ทลิ่ง คนแรกถูกยิง คนที่สองหัวใจวายขณะร่วมงานฉลอง เจ็ดทศวรรษ ประชาธิปไตยไทย คนที่สามพลัดตกจากพาหนะที่กำลังเคลื่อนที่ด้วยความเร็วสูง คนที่สี่กินยาเกินขนาดในคืนก่อนวันเกษียณอายุราชการ จากองค์การอาหารและยา คนที่ห้าและหกหายสาบสูญ คาดว่าเสียชีวิตแล้ว สามมีคนสุดท้ายของคุณเป็นลมชักในคืนที่สามหลังแต่งงานด้วยสาเหตุอะไรมึทราบ?

เร ชั้นขอปฏิเสธที่จะสานเสวนาชีวิตส่วนตัวของดิฉันกับคุณ

ทลิ่ง ตลอดสิบกว่าปีที่ผ่านมา ดูเหมือนคุณจะเกี่ยวข้องกับการตายอยู่ตลอดเวลาครับ

เร ไม่แปลกนี่คะ สัปเหร่อวัดไหนๆก็เป็นแบบนี้

ทลิ่ง สัปเหร่อต้องเกี่ยวข้องกับการตาย มันเป็นงานของเค้า แต่คุณไม่ใช่! สามมีเจ็ดคนในระยะเวลาสิบปี...ต้องมีอะไรผิดปกติในหลักการใช้ชีวิตคู่ของคุณแน่ และผมก็อดหวั่นใจไม่ได้ ที่นอกจากคุณจะไม่ติดใจกับประสบการณ์ในอดีตแล้ว คุณยังคิดจะแต่งงานครั้งที่แปดอีกด้วย

จากบทละครเรื่อง *เกมปล้นคนตาย*

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- ชุตินา มณีวัฒนา เปล่งขำ. (2550). การศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบและความหมายในบทละครของแฮมมอล เบกเกตต์กับหลักกรรมในพุทธศาสนา. งานวิจัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- สดีไส พันธุ์โกมล. (2531). เอกสารประกอบการสอนวิชาปริทัศน์ศิลปะการละคร. กรุงเทพมหานคร: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อวยพร พานิชและคณะ. (2547). ภาษาและหลักการเขียนเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Hayman, Ronald. (1999). *How to read a play*. London: Oberon.
- Leach, R. (2013). *Theatre studies: the basics*. London: Routledge.
- Rush, D. (2005). *A student guide to play analysis*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Wilson, E. (1999). *The theatre experience (7th ed.)*. New York: McGraw-Hill.

บทละคร

- Beckett, S. (2015). *Waiting for Godot*. London: Faber & Faber.
- Johnson, T. (2013). *Hysteria*. London: Methuen Drama.
- Pinter, H. (2013). *Betrayal*. London: Faber & Faber.
- Williams, T. (2011). *The glass menagerie*. New York: New Directions.

