

M>A=D: การนำเสนอ “เกย์วัยกลางคน” ผ่านละครแนวตีไวส์ซิ่ง

M>A=D: The presentation of “ middle-aged gay men”  
through divising theatre

อภิรักษ์ ชัยปัญญา<sup>1</sup>

### บทคัดย่อ

M>A=D เป็นการแสดงร่วมสมัยที่นำเสนอเรื่องของเกย์วัยกลางคน 4 คน ซึ่งมีสถานะทางสังคมแตกต่างกันแต่กำลังประสบวิกฤติในชีวิตในช่วงเวลาเดียวกัน ตัวละครทั้งหมดต้องมาเผชิญหน้ากันในช่วงเวลาพิเศษ ณ ห้องพิเศษแห่งหนึ่ง การแสดงครั้งนี้ใช้ “นกขมิ้น” ซึ่งเป็นนกที่มีวิถีชีวิตเร่ร่อนเดินทางไปเรื่อยๆ มาเป็นสัญลักษณ์สำคัญแทนชีวิตของตัวละครทั้งสี่ ตัวละครต้องมาพบกันโดย “คนที่คุณก็รู้ว่าใคร” และกำหนดให้พวกเขาต้องเล่นเกมต่าง ๆ เพื่อให้สามารถกลับไปใช้ชีวิตแบบปกติได้ โดยลำดับของเกมนั้นจะลำดับตามอักษรภาษาอังกฤษของชื่อเรื่อง กล่าวคือ M- Monument ในเกมฉันคือใคร A – Andropause ในเกม วิก มหัทศจรย์ และ D – Deformity ในเกมห้องแห่งความลับ สำหรับบทความนี้ต้องการอธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยด้วยกระบวนการตีไวส์ซิ่งเรื่องนี้ เพื่อแสดงให้เห็นว่านักแสดงและทีมงานต่างร่วมแสดงความเห็นและมีส่วนร่วมในการสร้างบทละครต้นฉบับ นอกจากนี้ยังอธิบายถึงการสร้างการแสดงที่ประกอบสร้างไปด้วยฉากย่อย ๆ ที่ไม่ต่อเนื่องกัน มีลักษณะเหมือนภาพปะติด ใช้รูปแบบการแสดงที่หลากหลายทั้งละครพูด การขับร้องเพลงไทย กวีนิพนธ์ การรำไทย ศิลปะจัดวาง ฉาก เครื่องแต่งกาย การออกแบบดนตรี กระบวนการสร้างสรรค์ข้างต้นต่างร่วมกันนำเสนอถึงความล่องลอย เคว้งคว้างตามอารมณ์และภาวะของตัวละครซึ่งเป็น “เกย์วัยกลางคน” การสร้างสรรค์ครั้งนี้ ต้องการให้ผู้ชมตระหนักถึงชะตากรรมของตัวละครในฐานะเพื่อนมนุษย์ไม่ใช่การเรียกร่องสิทธิของเพศที่สาม และชี้ชวนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับเวลาที่เป็นปัจจุบัน

**คำสำคัญ:** เกย์วัยกลางคน / การแสดงร่วมสมัย / ละครแนวตีไวส์ซิ่ง

---

<sup>1</sup>อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

### Abstract

M>A=D is a contemporary theater, which discusses about four Gay men who face the middle age crisis. Each character has a different status in Thai Society but they will meet in a special room existing in a new dimension. The show features 'Nok Kha Min (Canary)' as the representative figure of a gay man. In the story, one of the four gay men will be in charge of each game, which he or she sets a rule. For examples, the rule of game is to follow the title of show in an alphabetical order as M to be a 'Monument' to ask a question such as who am I?, A to be an 'Andropause' to talk about the magic wig, and D as a 'Deformity' to discuss the secret room. In this paper, I will write how I used the divising technique as a theater director for its creative process, where all actors and staffs discussed and shared their opinions first to develop the script that gives a collective storytelling. I also discuss about how I created a non-linear narrative for each scene with different performances including a dialogue play, Thai classical singing and dance, reading poetry and creating an installation art through the play. In addition, I will discuss how the stage set, costumes and music helped to create an anxious atmosphere and feelings of a middle-age gay man throughout the play. In conclusion, I will write about my own objective that is to share the fate of each character with the audiences in order to raise questions such as how to connect one's self during such a crisis and how to connect with other people in the present.

**Keyword:** middle-age gay; contemporary theater; divising theatre

## 1. บทนำ

เมื่อก้าวเข้าสู่วัยกลางคน หลายคนต้องเริ่มเตรียมพร้อมที่จะปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงใหม่ในชีวิต เช่นเดียวกับศิลปินกลุ่มละคร 206 performing Troupe ซึ่งมีสมาชิกหลักประกอบไปด้วย สัญหิชาญ เอื้อศิลป์ นพพล จำเริญทอง คณพศ วัชรตันชัย และอภิรักษ์ ชัยปัญญา ซึ่งสมาชิกทั้งหมดอยู่ในช่วงวัย 40 ขึ้นไปทั้งสิ้นหรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการก้าวเข้าสู่ช่วงวัยกลางคน ในหมู่สมาชิกเราพูดคุยแลกเปลี่ยนถึงปัญหา ความทุกข์ ความกังวลใจในเรื่องอายุที่เพิ่มมากขึ้นและสถานะทางสังคมที่เคยมุ่งหวังแต่ไปไม่ถึงฝัน และเมื่อพิจารณาไปยังสังคมโดยรอบทั้งจากประสบการณ์จากคนรู้จักและที่ปรากฏในสาธารณะก็พบว่าบุคคลที่เป็นเกย์วัยกลางคนมักจะประสบปัญหาคล้ายคลึงกัน ดังนั้น ในการสร้างสรรค์ผลงานเรื่องแรกของกลุ่มละครเราจึงเลือกเรื่องที่เราเรารู้จักดีที่สุดที่สุคนธ์คือสถานะของเกย์วัยกลางคนที่เรากำลังเผชิญอยู่

ผู้ใหญ่วัยกลางคน (middle-aged adults) หรือผู้ที่มีอายุระหว่าง 36-59 ปี นับว่ามีบทบาทและความสำคัญต่อครอบครัวและสังคมอย่างยิ่ง เมื่อเปรียบเทียบกับทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคมของอีริคสัน (Erikson, 1968 อ้างถึงใน ดวงเดือน, 2541) ซึ่งแบ่งพัฒนาการทางจิตสังคมของมนุษย์ออกเป็น 8 ขั้นตอนได้แก่

- ขั้นที่ 1 ความรู้สึกไว้นับถือเชื่อใจ กับ ความไม่ไว้วางใจ (Trust vs. Mistrust)
- ขั้นที่ 2 ความเป็นตัวของตัวเอง กับ ความละอายและสงสัย (Autonomy vs. Shame and Doubt)
- ขั้นที่ 3 ความคิดริเริ่มกับความรู้สึกผิด (Initiative vs. Guilt)
- ขั้นที่ 4 ความขยันหมั่นเพียรกับความรู้สึกต่ำต้อย (Industry vs. Inferiority)
- ขั้นที่ 5 ความเป็นอัตลักษณ์กับความสับสนในบทบาท (Identity vs. Role Confusion)
- ขั้นที่ 6 ความใกล้ชิดสนิทสนมกับความรู้สึกโดดเดี่ยวอ้างว้าง (Intimacy vs. Isolation)
- ขั้นที่ 7 การสืบทอดกับการคำนึงถึงแต่ตนเอง (Generativity vs. Self absorption/ Stagnation)
- ขั้นที่ 8 ความมั่นคงสมบูรณ์ในชีวิตกับความสิ้นหวัง (Integrity vs. Despair)

จากการศึกษาของนพมาศ แซ่เสี้ยวและคณะ (2551) พบว่า ผู้ใหญ่วัยกลางคนจัดอยู่ในขั้นที่ 7 ซึ่งมีโอกาสพัฒนาไปได้สองแนวทางคือการสร้างขยาย (Generativity) หรืออาจเป็นไปทางตรงกันข้ามคือการล่าถอย (Stagnation) กล่าวคือ บุคคลในวัยนี้เป็นระยะที่บุคคลมักมีครอบครัว มีบุตร และเลี้ยงดูบุตรด้วยความเอาใจใส่ ต้องการมีบุตรไว้สืบสกุล นอกจากนี้ในช่วงวัยนี้ยังเป็นวัยที่สนใจและต้องการสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม โดยความรู้สึกต่อสังคมนั้นจะเข้ามารวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับชีวิตส่วนตัว รู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเอง ปัญหาครอบครัว และเลี้ยงดูบุตรด้วยความเอาใจใส่ ระยะนี้เป็นระยะที่บุคคลตั้งใจทำงานเพื่อให้สิ่งต่าง ๆ ดีขึ้น รวมทั้งพัฒนาการทางจริยธรรมก็มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องด้วยเช่นกัน ส่วนบุคคลที่ไม่สามารถพัฒนามาถึงขั้นนี้ย่อมเกิดความรู้สึกท้อถอยและเหนื่อยหน่ายในชีวิต คิดถึงแต่ตนเอง เริ่มมีความเจ็บป่วยเรื้อรัง และปฏิเสธความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น ไม่เตรียมสภาพแวดล้อมที่ดีให้แก่ชนรุ่นหลัง ทำงานอย่างขาดความรับผิดชอบ ปล่อยปละละเลย เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าบุคคลวัยกลางคนที่ไม่อาจพัฒนาจิตสังคัมไปในทางการสร้างขยายได้ มักเข้าสู่วิกฤติวัยกลางคน (midlife crisis) อาการที่เกิดขึ้นในช่วงวิกฤตินี้คือการคิดหมกมุ่นวนเวียนเกี่ยวกับชีวิตของตนเองว่าชีวิตนี้คงอยู่อีกไม่นานนัก ทำให้จดจ่อคิดถึงตนเองอย่างจริงจัง ไม่ว่าจะป็นด้านชีวิตครอบครัว ด้านการงาน ด้านสุขภาพ ทางการแพทย์กล่าวว่าวิกฤติวัยกลางคน ไม่ใช่โรคทางจิตแต่อย่างใด แต่เป็นอาการที่พบได้ในคนทั่วไป ซึ่งอาจจะป็นมากหรือน้อยแตกต่างกันออกไป ในกรณีที่มีอาการรุนแรงอาจจะตัดสินใจทำอะไรลงไปแบบหุนหันพลันแล่นโดยไม่นึกถึงผลที่จะตามมา เช่นอยู่ ๆ ก็ลาออกจากงานที่มั่นคง ขอย่ำร้างจากคู่ชีวิตที่อยู่ด้วยกันมานาน ทั้ง ๆ ที่ไม่ได้มีปัญหาอะไรกัน เอาเงินเก็บทั้งหมดที่มีไปซื้อของราคาแพงที่ไร้สาระ หนีจากสังคัมเดิม ๆ ไปใช้ชีวิตตามลำพัง หรือลุกขึ้นเปลี่ยนแปลงตนเองแบบหลุดโลก ในกรณีนี้ผู้เขียนเคยรู้จักผู้ใหญ่ท่านหนึ่งที่ลุกขึ้นโกนหัว และไปสักลายทั้งตัวตอนที่อายุจะ 50 โดยหลังจากที่ไปทำแบบนี้ได้ไม่นานก็รู้สึกผิดหวังและโกรธตนเองว่าไม่เอาไปทำอย่างนั้นเลย จนในที่สุดก็คิดหมกมุ่นอยู่กับตัวเองจนทำให้เกิดอาการเป็นโรคซึมเศร้าตามมา (แพง ชินพงศ์, 2559)

วิกฤติวัยกลางคนนับว่าเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้กับคนทุกเพศไม่ว่าจะเป็นชาย หญิง หรือเกย์ (gay) ความน่าสนใจคือคนที่ป็นเกย์ในสังคัมไทย ซึ่งแม้ดูเหมือนว่าจะป็นสังคัมที่เปิดกว้างยอมรับกลุ่มประชากรชาวเกย์ได้พอสมควร แต่ถ้ามองลึกลงไปแล้วพวกเขาต่างต้องประสบกับปัญหาทั้งจากระดับโครงสร้างสังคัมภายนอกและจากการสร้างอัตลักษณ์ (identity) เพื่อช่วงชิงอำนาจในการสร้างอัตลักษณ์จากสังคัมชาย-หญิงตามอุดมการณ์ปิตาธิปไตย (patriarchy) อาจกล่าวได้ว่าเกย์วัยกลางคนต้องประสบกับทั้งวิกฤติจากพัฒนาการของช่วงชีวิตตามขั้นตอนพัฒนาการจิตสังคัมและจากความขัดแย้งระหว่างเพศสภาพ (gender) กับเพศวิถี (sexuality) ของตนเองด้วย

สำหรับการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง M>A=D ในนามคณะละคร 206 (206 performing troupe) สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อจัดแสดงร่วมในเทศกาลละครกรุงเทพ ในระหว่างวันที่ 14-16 พฤศจิกายน พ.ศ. 2557 ณ ชั้น 3 ทองหล่อ อาร์ต สเปซ กรุงเทพมหานคร เป็นการสร้างสรรค์ที่มุ่งนำเสนอภาพตัวแทน (representation) ของตัวละครเกย์วัยกลางคนในสังคัมไทย ซึ่งยังไม่ค่อยมีการสร้างสรรค์ที่มุ่งนำเสนอภาพตัวแทนของคนกลุ่มนี้มากนัก ทั้งนี้ในการกระบวนการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ได้นำวิธีการสร้างบทและการแสดงด้วยการ์ดไวซซิง (divising technique) ซึ่งเป็นการแนวทางในการสร้างสรรค์ที่เกิดช่วงกลางยุค 60s (the mid-1960s) ซึ่งป็นการสร้างสรรค์ที่เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของกลุ่ม/คณะ ผู้กำกับการแสดง นักแสดงและทีมเพื่อสร้างงานต้นฉบับที่มีความหลากหลายมิติและทิศทาง นับป็นการสร้างสรรค์ในแนวทางตรงกันข้ามกับสร้างสรรคงานแบบบนลงล่าง top-down process ซึ่งต้องเคารพผู้กำกับการแสดงหรือผู้เขียนบทราวกับพระเจ้าในยุคก่อนหน้า

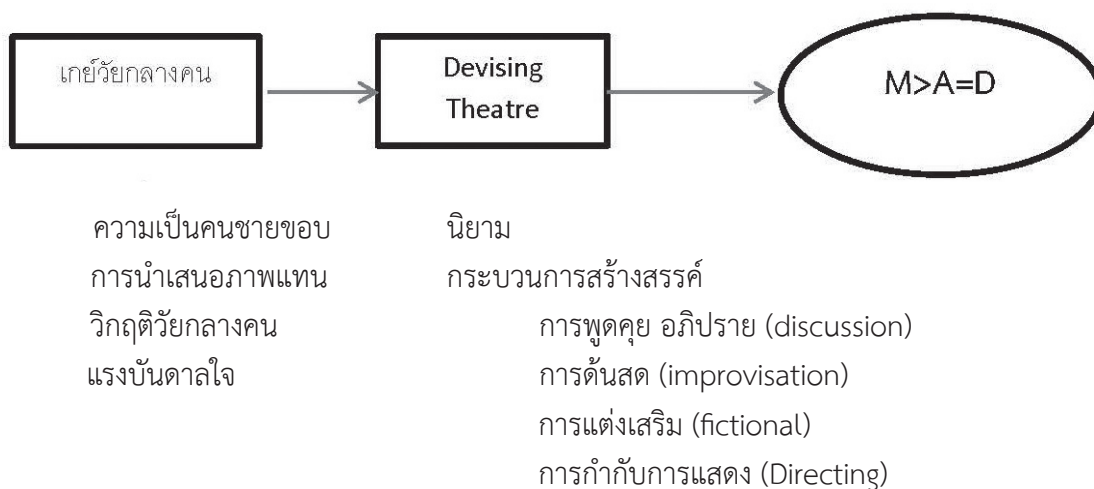
ภาพที่ 1 ภาพปกของเพลงประชาสัมพันธ์ละครเรื่องของ M>A=D



## 2. กรอบแนวคิด

สำหรับกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้นำแนวคิดเรื่องเกย์วัยกลางคนในฐานะที่เป็นคนชายขอบ (the marginal people) มานำเสนอภาพแทนเพื่อโต้กลับกับการสร้างภาพแทนของสังคมปิตาธิปไตยในสังคมไทย ผ่านการออกแบบตัวละครเกย์ 4 ตัวละคร ซึ่งมีสถานภาพและชนชั้นทางสังคมแตกต่างกันให้ต้องมาพบกันโดยบังเอิญในห้องพิเศษในมิติพิเศษ ซึ่งใช้กระบวนการออกแบบตัวละครและสร้างเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบด้วยกระบวนการสร้างสรรค์แบบดีไวส์ซิ่ง และใช้เครื่องมือสำคัญได้แก่การพูดคุย อภิปราย (discussion) และการด้นสด (improvisation) ของนักแสดงและทีมงานต่อประเด็น “เกย์วัยกลางคน” ทั้งในมิติเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงและประสบการณ์อ้อมของนักแสดงและทีมงาน รวมทั้งประเด็นเชิงโครงสร้างสังคมที่ทับซ้อนเหล่าเกย์วัยกลางคนไว้ จากนั้นผู้ออกแบบกระบวนการได้ตัดต่อ แต่งเพิ่มและใช้การกำกับการแสดงเพื่อสร้างสรรค์เป็นการแสดงออกมา จากกระบวนการดังกล่าวจึงนำมาสร้างสรรค์เป็นการแสดงละครเรื่อง M>A=D ซึ่งสามารถแสดงเป็นภาพกรอบความคิดได้ดังนี้

ภาพที่ 2 กรอบความคิดในการสร้างสรรค์การแสดงละครเรื่อง M>A=D



### 3. ที่มาของการแสดง

M>A=D เป็นผลงานเรื่องแรกของ 206 performing troupe แสดงในเทศกาลละครกรุงเทพ ซึ่งจัดแสดงในระหว่างวันที่ 14 -16 พฤศจิกายน พ.ศ. 2557 ณ ชั้น 3 ทองหล่อ อาร์ต สเปซ กรุงเทพฯ

กำกับการแสดง ออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ และร่วมแสดงโดย อภิรักษ์ ชัยปัญหา

นักแสดง	สัณห์ไชญ์ เอื้อศิลป์	รับบท	ฉันนี่
	นพพล จำเริญทอง	รับบท	เมฆ หรือ เมขลา
	คณพศ วิรัตน์ชัย	รับบท	คราย
	อภิรักษ์ ชัยปัญหา	รับบท	อิทธิฤทธิ์
	วิสาखा แซ่ฮ้อย	รับบท	คนที่ฉันก็รู้ว่าใคร 1
	พิมลพรรณ เลิศล้ำ	รับบท	คนที่ฉันก็รู้ว่าใคร 2
	อิทธิพร แสงเพ็ญ	รับบท	คนที่ฉันก็รู้ว่าใคร 3

ภาพที่ 3 ภาพโปสเตอร์ละครเวทีเรื่อง M>A=D



### เงื่อนไข

เงื่อนไขในการสร้างสรรค์ครั้งนี้มี 2 ประการ ได้แก่

1. การสร้างสรรค์ครั้งนี้มีระยะเวลาในการทำงาน 2 สัปดาห์ก่อนเปิดการแสดง
2. ผู้กำกับการแสดงต้องร่วมกระบวนการและร่วมแสดงด้วย

#### 4. แรงบันดาลใจและกระบวนการสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์มาจากสมาชิกหลักของกลุ่มละครต่างอยู่ในช่วงวัยกลางคนและกำลังเผชิญกับสภาวะในการปรับตัวเรียนรู้ ประกอบกับการได้สังเกตบุคคลรอบตัวที่ประสบปัญหาคล้ายคลึงกัน จึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้

นอกจากนั้นการสร้างสรรค์ครั้งนี้ยังได้รับแรงบันดาลใจจากการที่ผู้เขียนบทความได้ชมการแสดงการขับร้องของสัญญาห์ไชญ์ เอื้อศิลป์ ในพิธีเปิดโรงละคร SUN Dance Theatre<sup>2</sup> ซึ่งสัญญาห์ไชญ์ เอื้อศิลป์ ได้นำเพลงนกขมิ้น เถา จากทำนองเพลงไทยเดิมครั้งสมัยกรุงศรีอยุธยามาตีความใหม่ในแนวร่วมสมัย โดยตีความถึงชีวิตของตนเองในฐานะกะเทยวัยกลางคน โดยเปรียบเทียบนกขมิ้นในบทเพลงที่ต้องบินเดินทางไปเรื่อย ๆ ว่าเปรียบเหมือนกับชีวิตของตน สำหรับเนื้อเพลงนกขมิ้น มีดังนี้

เพลงนกขมิ้น เถา<sup>3</sup>

- 3 ชั้น -

เจ้านกขมิ้นเหลืองอ่อน คำลงแล้วจะนอนที่รังไหน

นอนไหนนอนได้ สุขุมพุ่มไม้ที่เคยนอน

ลมพัดมาอ่อนอ่อน เจ้าก็ร่อนไปตามลมเอ๋ย

ดอกเอ๋ย ดอกขจร

นกขมิ้นเหลืองอ่อน คำแล้วจะนอนไหนเอ๋ย

- 2 ชั้น -

ไอ้เจ้านกขมิ้นเอ๋ย เชิญเจ้าผินโผจู่มาสู่เหย้า

นอนในกรงทองของเรา จะคอยเฝ้าถนอมกล่อมนอน

จะมีให้เจ้ามีที่ไต่กเศร่า จะโลมเล้าเจ้าขมิ้นเหลืองอ่อน

ดอกเอ๋ย เจ้าดอกรักซ้อน

เชิญเจ้าผินบินจร มาสู่ที่นอนเรียมเอ๋ย

- ชั้นเดียว -

หรือเจ้าของเขามีอยู่ที่ไหน จงบอกให้แจ้งในฤทัยพี่

หรือเจ้าเปล่าคู่อยู่เอ๋ย เจ้าช่อสารภี เจ้าปากชิงามนักร้อยเอ๋ย

<sup>2</sup>SUN Dance Theatre เป็นพื้นที่สำหรับศิลปะการแสดงร่วมสมัย ตั้งอยู่ในย่านสีลมกลางใจเมืองกรุงเทพ ดำเนินงานโดยสรร ถวัลย์ วงศ์ศรี เปิดขึ้นโดยจัดเทศกาลละครเคียวร์กรุงเทพ ครั้งที่ 1 ในระหว่างวันที่ 25 กันยายน -15 ธันวาคม 2557 สำหรับการแสดง การแสดงของสัญญาห์ไชญ์ เอื้อศิลป์ แสดงในพิธีเปิดโรงละครในวันที่ 25 กันยายน 2557 ปัจจุบัน SUN Dance Theatre ได้ปิดพื้นที่ ดังกล่าวแล้ว

<sup>3</sup>เพลงนกขมิ้นจัดเป็นเพลงหวานซาบซึ้งทั้งเนื้อร้อง และทำนอง มักใช้เป็นเพลงกล่อมบุตรหลาน เพลงนี้ครูเพ็ง แต่งขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 4 จากทำนอง 2 ชั้นของเก่าที่ปรากฏอยู่ในเพลงเรื่อง “แม่มา่ยคร่ำครวญ” ต่อมา อาจารย์มนตรี ตราโมท ได้ปรับปรุงแก้ไข แต่งบทและทำนองร้อง 2 ชั้น และชั้นเดียวขึ้นในปี พ.ศ. 2476 และเพิ่มทำนองร้องและว่าดอกลงตามแนวทางของครูเพ็ง อ้างจาก [www.facebook.com/สมาคมของคนตรีไทยและเพลงพื้นบ้าน-นาฏศิลป์ต่าง ๆ](http://www.facebook.com/สมาคมของคนตรีไทยและเพลงพื้นบ้าน-นาฏศิลป์ต่าง ๆ)

ผู้เขียนบทความในฐานะผู้ชม ประทับใจการแสดงดังกล่าว จึงนำเพลงนกขมิ้น เถา ในเวอร์ชันการตีความของสัญห์ไชญ์ เอื้อศิลป์ มาใช้เป็นสัญลักษณ์สำคัญของเรื่อง และใช้แรง อารมณ์ และพลังวัต ของเพลงในเวอร์ชันนี้ซึ่งมีลักษณะของความล่องลอย เคว้งคว้าง มาผนวกกับภาวะขื่นสุดลงสุดทางอารมณ์ของคนที่อยู่ในวิฤฤติวัยกลางคนมาเป็นเครื่องกำหนด mood and tone ของเรื่องด้วย

สำหรับกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงละครเรื่อง M>A=D เป็นการเลือกสร้างสรรค์การแสดงที่ไม่ได้เริ่มต้นจากการเขียนบทละครมาก่อนจากนั้นผู้กำกับการแสดงถึงนำมาทำงานกับนักแสดง กระบวนการดังกล่าวอาจเป็นการผูกยึดตีกรอบความคิดจากผู้เขียนและ/หรือผู้กำกับการแสดงและบังคับให้นักแสดงมากเกินไป เนื่องจากละครเรื่องนี้เลือก “ตัวละครเกย์” ที่ต้องการตั้งคำถามกับตนเองและสังคมรอบตัว ดังนั้นผู้ออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์จึงเลือกการสร้างสรรค์ละครเวทีไวซึ่งมาใช้ เนื่องจากกระบวนการนี้เน้นการมีส่วนร่วมจากสมาชิกในการสร้างสรรค์อันจะส่งผลให้เรื่องราวในละครล้นประกอไปด้วยเรื่องราว มุมมองความเห็นและประสบการณ์ที่หลากหลายมากกว่าการสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการ Top-Down Process และเพื่อมุ่งสร้างเสริมสำนึกเรื่องความเท่าเทียมแก่สมาชิกในกลุ่มละครด้วย

เนื่องจากสมาชิกหลักมีประสบการณ์ชีวิตและประสบการณ์ทางศิลปะแตกต่างกัน ผู้ออกแบบกระบวนการจึงเลือกให้นักแสดงแบ่งปันประสบการณ์ด้วยการพูดคุยตามหัวข้อที่กำหนดไว้ ได้แก่

สุขภาพกายและใจ

ความสัมพันธ์กับครอบครัว

ความฝันกับสิ่งที่เป็น

สิ่งที่ติดค้างในชีวิต

นอกจากนั้นประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงของแต่ละคนก็แตกต่างกัน นับว่าเป็นวัตถุดิบที่สำคัญมากในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ กล่าวคือ สัญห์ไชญ์ เอื้อศิลป์ เชี่ยวชาญด้านการขับร้องและการแสดง นพพล จำเริญทอง ผู้ชำนาญด้านนาฏศิลป์ไทยและได้รับฝึกนาฏศิลป์โขนลิงมาตั้งแต่เด็ก คนพศ วิรัตน์ชัย เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเพื่อการแสดง และอภริรักษ์ ชัยปัญหา ที่มีประสบการณ์ทางด้านการเขียนบทละคร การกำกับการแสดงและการแสดง ซึ่งในการสร้างแสดงได้ออกแบบว่าสมาชิกทุกคนต้องได้แสดงที่ตนเองถนัดอย่างน้อยคนละ 1 อย่าง ทำให้ผลงานชิ้นนี้ประกอไปด้วยศิลปะที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นละครพูด การขับร้องเพลงไทย กวีนิพนธ์ การรำไทย ศิลปะจัดวาง ฉากเครื่องแต่งกาย การออกแบบดนตรี

นอกจากนั้นในการสร้างตัวละคร ยังเปิดช่องให้สมาชิกหลักของกลุ่มเลือกชื่อ อาชีพ และปัญหาของตัวละครที่กำลังเผชิญด้วยตัวของพวกเขาเองด้วย จากนั้นผู้ออกแบบกระบวนการได้นำให้ทุกคนค้นสดทำเป็นชิ้นสั้น ๆ เพื่อถ่ายทอดสิ่งที่นักแสดงแต่ละคนตั้งใจท้อ โดยจะมีผู้ช่วยผู้กำกับการแสดงจะคอยจด บันทึกเป็นบทละครสั้น ๆ ไว้ จากนั้นผู้ออกแบบกระบวนการจึงนำไปจัดเรียงใหม่ในลักษณะภาพปะติด และเมื่อเห็นว่า มีบางอย่างขาดหายไปก็จะมีแต่งเสริมเพื่อเชื่อมร้อยเรื่องทั้งหมดไว้



ด้วยวิธีการข้างต้นพบว่าเป็นการสร้างสรรค์ที่ใช้เวลาน้อยแต่นักแสดงทุกคนต่างเข้าใจในสิ่งที่ตนกำลังต้องการสื่อสารในมิติที่ลุ่มลึกและได้ชิ้นงานที่มีส่วนผสมที่คาดไม่ถึงหรืออาจไม่เกิดขึ้นหากเกิดจากการสร้างสรรค์ตามกระบวนการตามขนบเดิม

## 5. เกย์วัยกลางคน : ประเด็นที่ต้องการนำเสนอ

จากกระบวนการตีโวลซึ่ง ด้วยเครื่องมือการพูดคุย อภิปราย และการค้นสด โดยมีผู้กำกับการแสดง ในฐานะผู้ออกแบบกระบวนการ นักแสดงได้ลองพูดคุยและค้นสดเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงของนักแสดงแต่ละคน ทำให้เรื่องราวในละครเรื่องนี้นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับเกย์วัยกลางคนดังนี้

### 5.1 ความเป็นคนชายขอบ

คำว่า “คนชายขอบ” เป็นศัพท์วิชาการที่นักวิชาการสายสังคมศาสตร์นำมาใช้อธิบาย “การกระทำหรือแนวโน้มของสังคมมนุษย์ ในการทำให้คนกลุ่มหนึ่งเป็นผู้ไร้ความสามารถ หน้าที่ หรือ การลอบออกจากสังคม การไม่นับรวมเข้ากับระบบการคุ้มครองหรือการบูรณาการของสังคมกระแสหลัก ซึ่งนำไปสู่การจำกัดโอกาสและการดำรงชีวิตของคนกลุ่มนี้” (actions or tendencies of human society whereby those perceived as being without disability or function are removed or excluded from the prevalent system of protection and integration, so limiting their opportunities and means for survival) (Aditya Anupkumar, 2012) “คนชายขอบ” มักจะเป็นกลุ่มคนไร้โอกาสทางสังคม เช่น คนยากไร้ โสเภณี คนไร้สัญชาติ กลุ่มรักร่วมเพศ ผู้ด้อยโอกาสทางการศึกษา เศรษฐกิจ สิทธิทางกฎหมาย หรือผู้ที่ถูกค่านิยมทางสังคมจัดประเภทให้อยู่ชายขอบ สภาวะของการเป็นคนชายขอบนั้นอาจเกิดจากหลายสาเหตุ เช่น การจัดวางตำแหน่งที่สังคมกำหนด สัมพันธ์กับเพศสถานะ เพศวิถี ชนชั้น ชาติพันธุ์ อายุ ฯลฯ หรือการถูกทำให้เป็นอื่น (otherness) ทางความหมายของสังคมกระแสหลัก คนชายขอบจึงหมายถึงรวมถึงผู้ที่ถูกปฏิเสธโดยสังคมส่วนใหญ่

จากการกระบวนการสร้างสรรค์ของคณะละคร เห็นว่าความเป็นเกย์ในสังคมไทย หากพิจารณาอย่างผิวเผินอาจเห็นว่าสังคมไทยให้การยอมรับกับกลุ่มเกย์เป็นอย่างมาก แต่เมื่อพิจารณาลงในรายละเอียดจะพบว่า แม้ว่าดูเหมือนมีการยอมรับแต่เป็นการยอมรับตามพื้นที่และสถานะอันจำกัด และมักจะถูกจัดให้อยู่ในฐานะคนชายขอบของสังคม สำหรับการสร้างตัวละครจึงกำหนดบทบาทของตัวละครที่มีสถานะของเกย์ที่แตกต่างกันเพื่อเป็นภาพตัวแทนต่าง ๆ ของเกย์ในสังคมไทยในฐานะเหยื่อของสังคมปิตาธิปไตย ดังนี้

ชั้นนี้ - นักร้องเพลงแต่งหญิง ซึ่งร้องแต่เพลงคัฟเวอร์ของผู้หญิง ความใฝ่ฝันคืออยากมีอัลบั้มเพลงที่เล่าเรื่องราวของเกย์ กะเทยจริง ๆ สักครั้ง เธอมีปมเรื่องการไม่ยอมรับของครอบครัวในวัยเด็ก เธอจึงหนีออกจากบ้านตั้งแต่วัยรุ่นจนหาทางมาเป็นนักร้องในภาพลักษณ์ของคนข้ามเพศ (transsexual) แม้ปัจจุบันจะพอมีอยู่มีกิน แต่พวกญาติ ๆ ก็มาคอยขอเงินจากเธอเสมอ

คราย - ดีไซน์เนอร์เกย์ชื่อดัง มีภาพลักษณ์ของเกย์สายแฟชั่นที่ต้องสร้างอัตลักษณ์หรูหรา บุคลิกแข็งกร้าวเพื่อปกปิดความอ่อนแอและเปราะบางของจิตใจ ปัจจุบันครายกำลังประสบปัญหาทางเศรษฐกิจอย่างรุนแรง เพราะโดนอดีตเพื่อนรักฟ้องร้องว่าเกือบปีงานคนอื่นมาทำให้ภาพลักษณ์ที่เธอสร้างมาถูกสั่นคลอน

เมฆ - ครูสอนนาฏศิลป์โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งที่กำลังประสบปัญหาว่าเมื่อวัยเปลี่ยน ร่างกายก็มีการเสื่อมลง แล้วจะยังทำในสิ่งที่รักที่สุดคือการรำต่อไปได้อีกไหม นอกจากนั้นเธอยังเกิดความรักกับลูกศิษย์ของตนเอง แต่ถูกผู้ปกครองของลูกศิษย์ชายที่มีความสัมพันธ์ด้วยฟ้องร้องให้ออกจากราชการ

อิทธิฤทธิ์- นักการเมืองภาพลักษณ์ดีภายนอกดูเป็นผู้ชายอบอุ่น ชาติตระกูลดี เขาแต่งงานมีครอบครัวแสนสุข แต่เมื่อเขาผลักดันกฎหมายการคุ้มครองสิทธิของประชาชนทุกกลุ่มรวมทั้งกลุ่มเกย์ให้เข้าถึงสิทธิและสวัสดิการต่าง ๆ ของรัฐ เขาก็ถูกพรรคการเมืองฝั่งตรงข้ามแฉว่าเขาเป็นเกย์เพื่อกำจัดออกไปจากเส้นทางทางการเมือง ในขณะที่พรรคต้นสังกัดก็ลอยแพเขา และเมื่อเขาต้องเผชิญหน้ากับครอบครัวของเขาก็ไม่มีใครพร้อมจะยอมพูดความจริงกับเขาแต่อย่างใด

จะเห็นได้ว่า การสร้างตัวละครดังกล่าวล้วนเป็นตัวแทนของตัวละครเกย์ที่พยายามจะอยู่ “วงใน” ของสังคมในสถานะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นนักร้องแต่งหญิง ดีไซน์เนอร์ ครู และนักการเมือง พวกเขากำลังเผชิญปัญหาชีวิตเพียงเพราะพวกเขาเป็นคน “วงนอก” หรือ “ชายขอบ” เท่านั้น เพียงเพราะตัวละครเหล่านั้นพยายามออกจากพื้นที่จำกัดที่สังคมกำหนดให้หรือการพยายามลุกขึ้นมาเรียกร้องสิทธิในเชิงโครงสร้างสังคม

## 5.2 ภาพตัวแทน ของเกย์ในสังคมปิตาธิปไตย

ทฤษฎีภาพตัวแทน เป็นแนวคิดที่มุ่งพิจารณาสื่อในด้านความสัมพันธ์ระหว่างความหมายกับตัวบุคคลรวมทั้งศักยภาพของมนุษย์ในการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความ (Hall, 1997 อ้างถึงในธนัญญ์ ประสานนาม, 2551) จากกระบวนการสร้างสรรค์ทำให้ได้ประเด็นที่จะนำเสนอในการแสดงในประเด็นเรื่องภาพตัวแทนของเกย์ในสังคมปิตาธิปไตยในรูปแบบของวาทกรรม (discourse) ของจำสำหรับเกย์ไทย 3 ประเด็น ได้แก่

- เกย์ กะเทย ไทย อายากอยู่ได้ต้องตลก

จากการพิจารณาการนำเสนอภาพแทนของเกย์ไทยในสื่อกระแสหลัก มักปรากฏภาพของเกย์ กะเทยไทยในฐานะตัวตลก หรือเป็นตัวละครที่สร้างสีสันของเรื่องและมักมีการผลิตซ้ำภาพลักษณ์เหล่านั้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันก็ยังปรากฏ

- เกย์ กะเทย ไทยถ้าทำผิดหรือถูกตัดสินว่าผิด จะผิดมากกว่าคนอื่น

ในกลุ่มได้เห็นเห็นว่า เกย์ กะเทย ในสังคมไทย หากจะได้รับการยอมรับในสังคมต้องใช้ความพยายามและความสามารถสูงกว่าเพศชาย-หญิง แต่เมื่อเกย์ กะเทย ทำความผิดหรือถูกตัดสินว่าผิด มักจะได้รับการลงโทษมากกว่าผู้ที่แสดงออกซึ่งเพศวิถีว่าเป็นชาย-หญิง

- เกย์คือตัวตลกและน่ารังเกียจในการเมืองไทย

ในแวดวงการเมืองไทย แม้เราจะรู้ว่ามิคนที่เกย์อยู่ในสังคมการเมือง แต่เกย์เหล่านั้นต้องซ่อนอัตลักษณ์ของตนอยู่ภายใต้ภาพลักษณ์ของความเป็น “นักการเมือง” “ผู้ชาย” จากการสังเกตพบว่า เมื่อบุคคลสาธารณะในแวดวงการเมืองถูกโจมตี มักจะใช้คำที่แสดงถึงความเหยียดมาใช้เรียกชื่อ หรือตั้งฉายา เช่น “เงื...” “ตุ๊ด...” แสดงว่าในสังคมไทย เมื่อไม่สบอารมณ์ใครก็พร้อมจะกระชากหน้ากากบุคคลนั้นว่าเป็นเกย์ กะเทย สถานะของเกย์ กะเทยจะถูกนำมายั่วล้อเสียดสีในลักษณะของการทำให้เป็นตัวตลกในวงการเมืองหรืออาจถึงขั้นขันดาทอในฐานะบุคคลที่น่ารังเกียจทีเดียว

### 5.3 วิกฤตวิัยกลางคน

สำหรับการนำประเด็นวิกฤตวิัยกลางคนของเกย์ไทยมานำเสนอนั้น จากกระบวนการสร้างสรรค์เห็นว่าเกย์วิัยกลางคนมักมีภาวะการเปลี่ยนผ่านจากวิัยผู้ใหญ่สู่วัยชรา ภาวะอารมณ์แปรปรวน ความรู้สึกหดหู่ เคว้งคว้าง การแสวงหาสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของแพง ซินพงค์ (2551) ที่กล่าวถึงสาเหตุของวิกฤตวิัยกลางคนไว้ว่า

#### สาเหตุของการเกิดวิกฤตวิัยกลางคน

1. เกิดจากฮอร์โมนเปลี่ยนแปลง คนในช่วงวิัยกลางคนนั้นจะมีอาการของคนเข้าสู่วิัยทอง ในผู้หญิงจะเข้าสู่ช่วงหมดประจำเดือน ทั้งเพศชายและเพศหญิงจะมีความต้องการทางเพศและสมรรถภาพทางเพศลดลง อีกทั้งมีประสิทธิภาพในการทำงานช้าลง ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์หงุดหงิดง่ายและเบื่อหน่ายตนเอง

2. ความเสื่อมถอยของร่างกาย ในช่วงวิัยนี้สภาพร่างกายจะอ่อนแอลงอย่างเห็นได้ชัด บางคนเริ่มมีโรคประจำตัว เช่น โรคความดันสูง โรคเบาหวาน โรคหัวใจ นอกจากนี้ ร่างกายก็เกิดการเปลี่ยนแปลงเสื่อมถอย เช่น รูปร่างที่ไม่กระชับเท่าที่เคยเป็น ผมหงอก หัวล้าน หน้าเหี่ยว ซึ่งทำให้หลายคนยอมรับในสภาพการเปลี่ยนแปลงของตนเองไม่ได้

3. การเสียชีวิตของคนที่รักและผูกพัน ในช่วงวิัยนี้มักจะพบกับการสูญเสียของคนที่เกี่ยวข้องบ่อยมากขึ้น เช่น พ่อแม่ ปู่ย่าตายาย ญาติพี่น้อง เพื่อนสนิท ซึ่งก่อให้เกิดความเสียใจจนหลายคนรับไม่ได้

4. ชีวิตไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง เมื่อมาถึงช่วงวิัยนี้ซึ่งเป็นวิัยที่ชีวิตน่าจะเริ่มอิ่มตัวและประสบความสำเร็จตามที่คิดหวังไว้ ทั้งในเรื่องของชีวิตคู่และการทำงาน แต่ก็ยังมีหลายคนมีชีวิตยังไม่ไปถึงเป้าหมายที่ตนเองวางไว้จึงทำให้มีความรู้สึกที่กดดันกับตนเองและขาดความสุขกับชีวิต

### 6. Devising Theatre: กระบวนการสร้างสรรค์อย่างมีส่วนร่วม

Alison Oddey (1994) ได้กล่าวถึงการก่อตัวขึ้นของกระบวนการสร้างสรรค์การละครด้วยเทคนิคตีไวซิ่ง ในหนังสือชื่อ Devising Theatre a practical and theoretical handbook ว่า

เหตุผลหนึ่งในหลายๆกลุ่ม/คณะละคร หันมาให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์การละครด้วยเทคนิคนี้ เริ่มต้นในยุค 60s เนื่องจากเกิดกระแสการเปลี่ยนแปลงทางด้านการศึกษา การฝึกหัดการแสดง และการพัฒนาศิลปะการแสดง

ผลงานที่ใช้เทคนิคตีไวซิ่งคือผลงานที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่มในฐานะผลงานร่วม ไม่ใช่ผลงานของคนใดคนหนึ่ง

(One reason for the emergence of so many companies devising theatre from the mid-1960s onwards was as a response to changes in education, actor training, and the development of performer.

A devising theatre product is work that has emerged from and been generated by a group of people working in collaboration.)

เทคนิคการสร้างสรรคนี้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กับบริบททางสังคมที่เริ่มลุกขึ้นมาตั้งคำถามกับสังคม การเติบโตขึ้นของทฤษฎีโครงสร้างนิยมและหลังโครงสร้างนิยม การท้าทายกับความงามแบบเก่า ขนบการสร้างสรรคแบบเก่า การต่อต้านการแบ่งแยกว่าอะไรคือศิลปะชั้นสูง อะไรคือศิลปะของมวลชน การสร้างสรรคด้วยกระบวนการดีไวซิง ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ที่มาจากหลากหลายมิติ แทนที่จะเกิดจากการคิดของคน ๆ เดียว ทั้งจากผู้ที่กำกับการแสดงหรือผู้เขียนบท ซึ่งเป็นลดทอนความสัมพันธ์เชิงอำนาจในแนวตั้งสู่ความสัมพันธ์และความสำคัญจากทุกภาคส่วนในแนวราบมากขึ้น

จากการศึกษา ผู้เขียนบทความมีความสนใจในแนวคิดของการสร้างสรรคงานด้วยเทคนิคนี้อย่างยิ่ง เพราะสอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการสื่อสารคือวิกฤติของเกย์วัยกลางคนซึ่งกำลังช่วงชิงพื้นที่จากสังคมชาย-หญิง ในสังคมประชาธิปไตย ผู้เขียนเห็นว่าด้วยวิธีการสร้างสรรคเช่นนี้ไม่เพียงเป็นการโต้กลับการสร้างสรรคการสร้างละครตามขนบเท่านั้น แต่ด้วยกระบวนการยังแสดงถึงความเป็นประชาธิปไตยและเป็นการสร้างภาพตัวแทนของเกย์วัยกลางคนในสื่อละครเวทีซึ่งมีการ censorship น้อยกว่าสื่อประเภทอื่นได้เป็นอย่างดี ผลที่ได้ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตั้งแต่ในระหว่างกระบวนการสร้างสรรคและเมื่อได้นำเสนอผลงานไปยังผู้ชมด้วย

### 6.1 กระบวนการสร้างสรรคแบบดีไวซิง

Alison Oddey (1994) ได้กล่าวถึงกระบวนการของดีไวซิงไว้ว่า

เทคนิคดีไวซิงช่วยทำให้เกิดการคิดค้นกระบวนการสร้างงานต้นฉบับอันเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ทั้งร่างกายและการสร้างสรรคในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และช่วยกันสร้างสรรคผลงาน

เทคนิคนี้สามารถเริ่มต้นจากอะไรหรือสิ่งใดก็ได้ ไม่ว่าจะจะเป็นความคิด รูปภาพ แนวคิด วัตถุ บทกวี บางส่วนของบทเพลง ภาพวาด เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ไม่ได้คาดหวังไว้ก่อนก็ได้

(Devising is a process of making theatre that enables a group of performers to be physically and practically creative in the sharing and shaping of an original product. Can start from an infinite number of possibilities, such as an idea, image, concept, object, poem, piece of music, or painting, and the precise nature of the end product is unknown.)

สำหรับการแสดงละครเรื่อง M>A=D เริ่มต้นจากเพลงนกดนตรี เถา ทำนองจากสมัยกรุงศรีอยุธยา ผสมผสานกับความสามารถเฉพาะด้านของนักแสดงแต่ละคน บางคนถนัดสร้างงานประติมากรรมจากกิ่งไม้ บางคนถนัดการตีความด้วยบทเพลง บางคนถนัดการตีความจากการรำไทย และบางคนถนัดการใช้การแสดงและการจัดวางโครงสร้างบทละคร สำหรับการแสดงร่วมสมัยด้วยกระบวนการดีไวซิงเรื่องนี้ นักแสดงและทีมงานต่างร่วมแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการสร้างบทละครต้นฉบับขึ้น เป็นการแสดงที่ประกอบไปด้วยฉากย่อย ๆ ที่ไม่ต่อเนื่องกัน มีลักษณะเหมือนภาพปะติด ใช้รูปแบบการแสดงที่หลากหลายทั้งละครพูด การขับร้องเพลงไทย กวีนิพนธ์ การรำไทย ศิลปะจัดวาง ฉาก เครื่องแต่งกาย การออกแบบดนตรี

กระบวนการสร้างสรรค์ละครเรื่อง  $M > A = D$  สามารถสรุปเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

### ขั้นแรก การทำความเข้าใจ

การทำความเข้าใจกับประเด็นที่ต้องการนำเสนอเป็นขั้นตอนที่ขอให้คณะสร้างสรรค์ ละครทุกคน พุดคุยแลกเปลี่ยนถึงกระบวนการและประเด็นที่จะนำเสนอ ได้แก่ความรู้ และประสบการณ์เกี่ยวกับ เกย์ หรือ กะเทย วัยกลางคน จากการศึกษาพบว่าแหล่งข้อมูลที่สำคัญมากมาจากประสบการณ์ตรงของนักแสดงที่อยู่ในวัยกลางคนเช่นเดียวกับตัวละคร ชื่อนำสังเกตคือนักแสดงทุกคนเป็นครูอาจารย์สายการแสดงระดับมหาวิทยาลัยเกือบทั้งหมด ทำให้ความคิดเห็นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ของนักแสดงและทีมงานสะท้อนถึงภูมิรัฐถึง ประเด็นเกย์ วิถีชีวิตวัยกลางคนในฐานะมนุษย์คนหนึ่งได้เป็นอย่างดี

การทำความเข้าใจกับรูปแบบการนำเสนอ แบบ devising theatre ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้าง ฉากย่อย ๆ การทำความเข้าใจตัวละครกับความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นทั้งบริบททางสังคม วัฒนธรรม การเมือง ความเชื่อ ด้วยกระบวนการเช่นนี้ทำให้ผู้เขียนบทความซึ่งเดิมทำหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดง- ผู้เขียนบท ได้ เปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้นำกระบวนการ ผู้คัดกรอง และผู้มีส่วนร่วมในฐานะผู้จัดวางและเรียงลำดับการ นำเสนอ นอกจากการร่วมเป็นนักแสดงด้วย

### ขั้นที่สอง กระบวนการค้นหา

- ผู้ออกแบบกระบวนการใช้กระบวนการต้นสดซึ่งเป็นเทคนิคการสร้างภูมิหลังของตัวละครในแบบ ละครพูดมาใช้สร้างมิติของตัวละคร ฉากย่อย ๆ ที่สร้างขึ้น มุ่งหวังให้นักแสดงใช้ประสบการณ์ทำความเข้าใจ ชีวิตของตัวละคร ความเป็นเกย์ กะเทย ภาวะคนวัยทอง ความสัมพันธ์กับสังคม วัฒนธรรม กฎเกณฑ์ข้อจำกัด และโลกที่ตัวละครต้องเกี่ยวข้อง

- การเปิดช่องให้นักแสดงเลือกทำในสิ่งที่คิดว่าตัวละครน่าจะทำ เช่น เพลงที่อยากร้องและการตีความ เพลงที่ร้องเพื่อสื่อถึงชีวิตของตัวละคร การแต่งกวีนิพนธ์ที่เหมือนการพรับกับตัวเอง การเลือกเพลงและ ทำรำที่สะท้อนถึงความปรารถนาของตัวละครที่ไม่อยากเข้าสู่วัยชรา ทำให้ตัวละครมีความลึกซึ้งและมีมิติ นักแสดงสามารถปรับและจับความเป็นตัวละครได้อย่างชัดเจนในเวลาอันสั้น

- เมื่อได้รู้จักตัวละครมากขึ้นและเห็นความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ แวดล้อมมากขึ้น ผู้ออกแบบ กระบวนการได้กลับมา re-working หรือ re-writing ตัวบทใหม่ และเพิ่มเติม “สาร” ในบทสนทนา สัญลักษณ์ และอนุภาค (motif) เพื่อการตีความ ในระหว่างที่กำลังพัฒนาการแสดงไปด้วย เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

### ขั้นที่สาม การกำหนด Director design concept

- ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า การแสดงจะใช้ภาวะของตัวละครเกย์วัยกลางคนมาเป็น concept ของ การแสดง โดยใช้ความกว้างกว้าง ล่องลอย ความขึ้น-ลง ทางอารมณ์แบบสุดขีด มาเป็นตัวกำหนดบรรยากาศ ของเรื่อง ด้วยแนวคิดนี้ได้นำไปสู่การออกแบบฉาก ดนตรี เครื่องแต่งกาย และบรรยากาศของเรื่องให้สอดรับสัมพันธ์กัน

- การเล่าเรื่องละครเลือกการเล่าเรื่องที่เหมาะสมภาพปะติด collage เพื่อแทนประสบการณ์ของ ตัวละครที่เหมือนเศษเสี้ยวที่ไม่ต่อเนื่อง (fragmentary experiences) มีลักษณะแบบละครแนว absurd

ผสมกับการแสดงแนวสมจริง realistic และการแสดงรูปแบบอื่น ๆ เช่น การที่ตัวละครพูดกริยาวิพนธ์อยู่กับตนเอง การร้องเพลงคัฟเวอร์ของผู้หญิงที่แสดงถึงความจำนนต่ออัตลักษณ์ความเป็นหญิงที่ตัวละครยึดถือ การรำไทยที่สะท้อนภาวะต่อสู้กับตนเอง และการจัดวางที่สะท้อนถึงความล่องลอยของตัวละคร เป็นต้น

- การใช้ “นกขมิ้น” เป็นสัญลักษณ์สำคัญของเรื่อง แทนคำว่าเกย์ กะเทย โดยให้ทุกครั้งตัวละครจะพูดคำว่า เกย์ หรือ กะเทย จะถูก “คนที่คุณก็รู้ว่าใคร” (หรือตัวละครที่เป็นคนนำตัวละครเกย์ทั้ง 4 ตัวละครมาเจอกันในมิติเวลาพิเศษแห่งนี้) เซ็นเซอร์และให้เปลี่ยนมาเรียกว่า “นกขมิ้น” แทน นอกจากนั้น เพลงนกขมิ้น ที่ใช้ทำนองไทยเดิมมาเรียบเรียงใหม่ยังนำมาตีความใหม่ ให้หมายถึงชีวิตและภาวะของตัวละครทุกคนในตอนท้ายด้วย

- “ห้อง” พิเศษ ที่ตัวละครมาพบกัน ทำหน้าที่แทน “พื้นที่” ของตัวละครเกย์ทั้งสี่ ที่อัดอัด ไร้ทางออก มีเพียงประตูบานเดียวเท่านั้นที่จะพาให้พวกเขาออกไปสู่ชีวิตจริงได้ และพวกเขาต้องตัดสินใจเลือกเองว่าจะอยู่ที่นี้หรือกลับไปเผชิญหน้ากับปัญหามากมายที่รอพวกเขาอยู่

- โครงสร้างของเรื่องเป็นไปตามชื่อเรื่อง กล่าวคือเมื่อ “5 นาที ก่อน” ตัวละครทั้งสี่ ต้องมาเผชิญหน้ากันในช่วงเวลามิติพิเศษ ณ ห้องพิเศษแห่งนี้ โดย “คนที่คุณก็รู้ว่าใคร” ทำหน้าที่เหมือนผู้พิพากษาว่าใครควรได้ออกไปจากห้องนี้ โดยคนที่คุณก็รู้ว่าใครกำหนดให้พวกเขาต้องเล่นเกมต่าง ๆ เพื่อให้สามารถกลับไปใช้ชีวิตแบบปกติได้ โดยลำดับของเกมนั้นจะลำดับตามอักษรภาษาอังกฤษของชื่อเรื่อง กล่าวคือ M - Monument อนุสาวรีย์ ในเกมฉันทคือใคร A - Andropause คนวัยทองเพศชาย ในเกม วิกรมทัศนรรย์ และ D - Deformity การบิดเบี้ยว ไร้รูป ในเกมห้องแห่งความลับ

จะเห็นได้ว่า ในเกมแรก M- Monument อนุสาวรีย์ จะให้ตัวละครพูดถึงตัวเองในแบบที่เขาอยากให้คนอื่นรับรู้เปรียบเหมือนการสร้างอนุสาวรีย์ให้ตัวเอง เมื่อเขาต้องเล่นเกม A - Andropause วิกรมทัศนรรย์ พวกเขาจะต้องพูดสิ่งที่อยู่ในใจออกมา โดยที่บังคับไม่ได้ อันนำไปสู่ภาวะสุดขีดของตัวละครที่เดี๋ยวดีเดี๋ยวร้าย เดี่ยวมีสติเดี๋ยวไม่มีสติ จนนำไปสู่การที่เขาได้หยุดและย้อนกลับไปยังจุดที่พวกเขาจากมานั้นคือวิกฤติชีวิตที่พวกเขาต่างต้องเผชิญ ในเกม D - Deformity ห้องแห่งความลับ ตัวละครจะค่อย ๆ นึกย้อนไปยังปัญหาที่พวกเขากำลังเผชิญอยู่ ชันนี้กับปัญหาการไม่สามารถมีอัลบั้มเป็นของตนเองได้ งานที่น้อยลง การต้องรับผิดชอบกับญาติ ๆ เมฆกับปัญหาสติความที่เขาถูกกล่าวหาว่าล่วงละเมิดทางเพศเด็กชายที่เขาหลงรัก ครายที่กำลังถูกสังคมตัดสินว่าเขาโมฆผลงานของคนอื่นและความสับสนในอัตลักษณ์ของตนเอง และอิทธิฤทธิ์ที่โดยภัยการเมืองเปิดปิงสถานะทางเพศของเขา การพยายามประสานกับครอบครัวและตัวตนของตนเอง ในตอนท้ายหลังจากที่ทุกคนได้รู้เรื่องราวของกันและกันแล้ว ทุกคนต่างละทิ้งตัวตนที่ตนสร้างขึ้นมาเป็นเกราะป้องกันตัวเอง และตัดสินใจที่ก้าวออกไปจากห้องนั้นหรือจะอยู่ต่อด้วยตัวเองอีกครั้งในเวลา “ปัจจุบัน”

ภาพที่ 4 การแสดงละครเวทีเรื่อง  $M > A = D$



## 7. เสียงตอบรับ

เมื่อการแสดงจบลงแต่ละรอบ จะมีการประเมินผลทั้งจากแบบสอบถาม จากการเสวนาหลังการแสดง พบว่า ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดความรู้สึกบางอย่างทั้งต่อตัวละคร เรื่องราวที่ชม และนำไปสู่การนึกถึงชีวิตของผู้ชมเอง ผู้ชมบางคนขยายความคิดไปว่านกขมิ้นไม่ใช่เพียงตัวละครที่เป็นเกย์เท่านั้น แต่ยังหมายถึงชีวิตของคนทั่ว ๆ ไป ที่กำลังอยู่ในภาวะ “ติดกับ” และกำลังพยายามแสวงหาทางออกของชีวิตนอกจากนั้น ยังมีผู้ชมที่แสดงความคิดเห็นถึงละครผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในหน้า wall ใน facebook ด้วย

ตัวอย่างความเห็นจากผู้ใช้ facebook ชื่อ Nung Phongpan ที่ว่า

### บันทึกประสบการณ์ดูละครเรื่อง $M > A = D$

นกขมิ้นสติพัง เวลามันจะตาย มันจะสวยหรือมันจะบ้าคำโปรยของละครเรื่อง  $M > A = D$  จากกลุ่ม 206 performing troupe โดยศิลปินที่เป็นครูสอนละคร ม.บูรพาบางแสน ตัวนักแสดงอย่าง อภิรักษ์ ชัยปัญหา (ครูโย) สันหนัชัญญ์ เอื้อศิลป์ (ครูอ้อต) ต่างเรียกแฟน ๆ ละคร ที่เคยชมการแสดงของพวกเขาให้ มาตามดูงานชิ้นนี้ไม่ยากในขณะเดียวกัน อาจารย์อีกสองท่านที่มาร่วมเป็นนักแสดงหลัก เข้าหากับนักแสดงสองท่านแรกรวมถึงนักแสดงสมทบอีกสามท่านมาทำให้ละครน่าสนใจมากขึ้น

ละครเล่าเรื่องของ เกย์สี่คนติดอยู่ในห้องที่ปิดตายช่วงเวลาที่ยังสี่ติดอยู่ในห้อง พวกเขาต้องเผชิญหน้า ยอมรับเรื่องราวที่ตามหลอกหลอนพวกเขา เรื่องเล่าของสี่คน เป็นเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นในสังคมส่วนหนึ่ง ไม่ว่าจะ เป็น ครูรักกับนักเรียน นักการเมืองแอบช้อนรสนิยมรักร่วมเพศ ดีไซน์เนอร์ที่เจอวิกฤต ชีวิตลูกใหญ่ เจ้าของบาร์ที่ครอบครัวไม่ยอมรับสิ่งที่เธอเป็น ไม่น่าเชื่อว่าละครเรื่องนี้เกิดขึ้นสร้างจากการค้นสดพบเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการซ้อมโดยมีคอนเซ็ปของผู้กำกับตั้งเป็นโจทย์อยู่แล้ว

ผมไม่แน่ใจว่า ผลที่ออกมาตอบโจทย์ผู้กำกับไหมแต่สิ่งที่เกิดขึ้นใน ละครยาวหนึ่งชั่วโมงเล่าเรื่องชีวิตเกย์ สี่คนผ่านนักแสดงมีฝีมือ การกำกับที่ดึงดูดแข็งของนักแสดงมาใช้ให้มีพลังดึงดูดไปกับตัวละคร

พาคณดูเข้าไปนั่งในชีวิตของคนทั้งสี่ได้ เพราะบทละครที่ต้นสดจากนักแสดงมีความเข้มข้น มีลูกล่อลูกชน ล่อหลอกให้คนดูสนุกและเศร้าไปกับชะตากรรมตัวละคร

ผู้กำกับ เปิดละครด้วยโชว์เพลงนกดนตรี ให้คนดูตายใจกับคำร้องสวย ดนตรีเพราะก่อนที่จะใช้วิธีการเล่าเนื้อเรื่อง ทั้งตัวละครและคนดูถูกพาไปสู่สถานการณ์ที่คลุมเครือ ไม่น่าไว้วางใจ บีบคั้น ขึ้นด้วยเสียงหัวเราะจากความซุกซนและสิ่งที่คาดไม่ถึงหลายฉากจากความเหนือจริงและความคลุมเครือที่เกิดในเรื่องสามารถปกคลุมการเล่าเรื่องที่ไม่ปะติดปะต่อ ตัดสลับ ให้ดูเนียนเป็นเนื้อเดียวและอยู่ในคอนเซ็ปที่จับไว้มัน ไม่สิ้นไหลหลักลอย

ละครดึงให้คนดูสนใจสิ่งที่ละครค่อยๆบอกความเป็นไปตัวละครแต่ละตัวทีละน้อย ๆ จนถึงจุดที่เราเข้าไปปัญหาตัวละครแต่ละตัวและเอาใจช่วยให้เขาก้าวไปเผชิญปัญหาด้วยตัวเอง ในความเหนือจริงมีฉากที่ตัวละครวิ่งวนเป็นวงกลมเหมือนงูกินหางจนหนึ่งในตัวละครที่วิ่งวนเอ่ยว่า เรากำลังวิ่งเป็นวนอยู่ที่นี่ ตัวละครทุกคนรู้ตัวจึงหยุดประมาณสองสามรอบ ละครกำลังบอกสิ่งที่เกิดในห้องนี้ สังคมนี้วิ่งวนอยู่แต่ศิลปินค่อนข้างมองโลกในแง่ดี เพราะทุกครั้งที่เกิดมักมีตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ฉกฉวยได้ แล้วพูดเตือนคนทั้งวงคิดได้จึงเลิก

ในชีวิตจริงมีคนคิดได้ เตือนแล้ว แต่ก็ยังไม่มีใครหยุด (ผมคงมโนไปเอง)

อภิรักษ์ ชัยปัญหา (ครูโย) มักจะสร้างงานที่เกี่ยวกับคนนอกกระแสหลักของสังคม ครั้งนี้เช่นกัน ครูโยใช้คำว่านกดนตรี ที่เป็นตัวแทนสิ่งมีชีวิตที่ไม่มีหลักแหล่ง คำไหนนอนนั่น รวบรวมไรฟเนเจอร์ คนนอกสังคม ตัวละครทั้งสี่ล้วนเป็นนกดนตรี ถึงจะสังคมจะไม่รังเกียจต่อต้าน แต่ถ้าให้ระบุเพศในเอกสารราชการ ช่องเพศทางเลือกยังไม่มีให้เลือกนอกจากเพศชายหรือหญิง

โดยส่วนตัวผมรู้สึกแปลกใจว่า ถ้าเราถอดสถานทางเพศออกไป เปลี่ยนเป็นชายหญิงปกติมารับบททั้งสี่ ดูเหมือนจะเป็นไปได้มีเหตุผลรองรับได้ รวบรวมว่าผู้กำกับ ได้มองข้ามเรื่องเพศไปสู่ความเป็นสากลแล้วก็เป็นได้

ถ้าละครจะพัฒนาต่อไปอีกผมยังเห็นว่า ประเด็นที่ละครพูดถึง ยังมีหลายอย่างที่ไม่ได้แตะ ซึ่งถ้าแตะแล้ว จะโดนใจผู้ชมในวงกว้างและลงลึกได้อีกเช่น ประเด็นเกี่ยวกับโรคเอดส์ การลงลึกในประเด็นสังคม การแต่งงาน การเหยียดเพศ การเกิด การตาย ความแก่ และ แน่นนอนความรักในรูปแบบต่าง ๆ และอีกหลายประเด็นที่สามารถใส่เพิ่มในชีวิตของตัวละครมีสี่คนนี้ ปัญหาที่พวกเขาเผชิญจะเข้าถึงใจผู้ชมได้มากกว่านี้

แต่ที่ละครนำเสนอในหนึ่งชั่วโมงในครั้งนี้ ถือเป็นหัวเชื้อที่ดูแล้ว เราอาจจะมึนงานละครดี ๆ เข้มข้น จากกระบวนการทดลองสร้างบทจากการต้นสด เหมือนที่ Michael Bennett สัมภาษณ์ชีวิตนักแสดงละครใส่เทป แล้วพัฒนากับนักแสดงต่อจนเป็นการเล่าถึงชีวิตนักแสดงร่วมสิบชีวิตใน A Chorus Line ก็ได้

นกดนตรีสตีฟเวลามันจะตาย มันจะสวยหรือมันจะบ้า ละครให้คำตอบในตอนจบ

นกดนตรีแม้สติจะฟุ้งตามเหตุปัจจัย แต่มันเข้มแข็งเกินกว่าที่เราคาดไว้เสมอ

(ที่มา: [www.facebook.com/notes/nung-phongpan/บันทึกประสบการณ์ดูละครเรื่อง-mad](http://www.facebook.com/notes/nung-phongpan/บันทึกประสบการณ์ดูละครเรื่อง-mad))



หรือจากความเห็นของผู้ใช้ facebook ชื่อ Nume Marut Prasertsri ที่ว่า

เวลาดูหนังหรือละครที่ชอบมาก ๆ ถ้ามันติดค้างแบบสลัดออกจากหัวไม่ได้ ก็ต้องนั่งเขียนถึงเลยทันที ไม่อย่างนั้นจะนอนไม่หลับ แต่ถ้ามันมีหลากหลายความรู้สึกเกิดขึ้น ก็ต้องปล่อยให้มันตกตะกอนให้ติ๊ก่อน แล้วค่อยเขียนถึง สำหรับเรื่อง M>A=D ผลงานชิ้นแรกอย่างเป็นทางการของ 206 performing troupe ที่เราติดตามผลงานของสมาชิกหลายคนในกลุ่มละครนี้มานาน เป็นอย่างหลัง เรารอให้ความคิดและความรู้สึกตกตะกอนได้ที่ก่อนแล้วจึงลงมือเขียนถึง เรื่องราวของเกย์กะเทยวัยกลางคน 4 คน ที่ถูกใครสักคนจับมาขังอยู่ในห้องเดียวกัน พวกเขาต้องร่วมเล่นเกมทดสอบกันทีละด่าน เพื่อค้นหาว่าใครกันที่เหมาะสมจะออกไปจากห้องนี้ เริ่มจากการบอกเล่าถึงตัวตนของตนเอง พูดความจริงที่คิดหรือรู้สึก และย้อนกลับไปดูสถานการณ์ความลับที่เกิดขึ้นในชีวิต บทละครค่อย ๆ เปิดเปลือยตัวละครแต่ละตัวผ่านหลากหลายอารมณ์ ทั้งตลกขบขัน กตถันจริงจัง สะเทือนอารมณ์ และเหงาหงอย เราได้ทำความรู้จักกับ เจ็ซซี่นี่ นักร้องกะเทยแต่งหญิงตลกอับที่มีปมเรื่องครอบครัว, คราย ดีไซน์เนอร์เกย์รุ่นใหญ่ที่มีคติความติดตัวจากเพื่อนรักที่แทงข้างหลัง, เมขลา ครูสอนนาฏศิลป์ที่กำลังถูกฟ้องร้องจากการล่วงละเมิดเด็กนักเรียนชาย, อิทธิฤทธิ์ นักร้องเมืองที่มีภาพครอบครัวแสนสุข กำลังถูกเปิดโปงว่าเป็นเกย์ แม้บทละครจะไม่ได้ลงรายละเอียดลึกซึ้งถึงชีวิตของแต่ละตัวละคร แต่เท่าที่มีอยู่ มันก็เข้มข้นและหนักหนาмаกพอตัวทีเดียว ซึ่งก็ต้องชื่นชมเหล่านักแสดงที่ทำให้คาแร็คเตอร์ที่รับผิดชอบดูน่าเชื่อถือ และมีชีวิตจิตใจสัมผัสจับต้องได้ ชอบที่แต่ละตัวละครได้มีช่วงเวลาที่ดีของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นการปะทะกันของเมฆขลากับตัวตนอีกด้าน โอ๊ย ทั้งทำร้า ทั้งแหวตา สะเทือนมาก!, โม่แมนต์อ่อน ๆ ของครายกับงานศิลปะที่ทำ การพูดเรื่อยเปื่อยกับตัวเอง และฉากโทรศัพท์หาแม่ น้ำตาคลอเลย!, ฉากร้องเพลงของเจ็ซซี่นี่ โดยเฉพาะเพลงนกขมิ้นอันเป็นคีย์หลักของเรื่อง น้ำมูกน้ำตามาเลยจ้า, ฉากอุดมการณ์เพื่อประชาชน (เกย์) ของอิทธิฤทธิ์ และการถูกเขี่ยทิ้งจากวงการเมือง ก็ทั้งฮึกเหิมและน่าเศร้า หลังจากนั่งคิดอยู่หลายวัน ว่าที่เราชอบ M>A=D มันเป็นเพราะเราสนิทกับทีมผู้สร้างหรือเปล่า คำตอบคือเปล่า เราชอบเพราะเราได้เห็นชีวิตของคนในสังคมและเพื่อนฝูงโลดแล่นอยู่ตรงหน้า ทำให้เราหวนคิดถึงชีวิต “นกขมิ้น” ของตัวเองและเพื่อน ๆ (ก็ใกล้ถึงวัยแล้วนะเนอะ) ชอบจิ้งหვეและทีมนักแสดง (รวมถึงเหล่าคนที่คุณก็รู้ว่าใครด้วยนะ) ชอบความพิถีพิถันของการสร้างคาแร็คเตอร์ ชอบบทสรุป ซึ่งสุดท้ายเมื่อละครจบลง เราก็มีประโยคหนึ่งผุดขึ้นมาในหัว “ชีวิตไม่สั้น...ก็ต้องดิ้นกันต่อไป”

(ที่มา:<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=823612287661535&set=a.115222478500523.12251.100000383142219&type=1&theater>)

นอกจากนี้ ละครเรื่องนี้ยังได้รับการเสนอชื่อเป็น 1 ใน 3 ผู้เข้าชิงรางวัลการแสดงยอดเยี่ยมโดยนักแสดงกลุ่มจากชมรมวิจารณ์ศิลปะการแสดงแห่งประเทศไทย สำหรับผลงานในเทศกาลละครกรุงเทพ ประจำปี 2557 อีกด้วย

## 8. สรุป

การสร้างสรรคการแสดงเรื่อง  $M>A=D$  ได้ทดลองนำกระบวนการแบบ devising theatre บางส่วน มาปรับใช้ ในฐานะผู้กำกับและเขียนบท พบว่า กระบวนการ “เปิดช่อง” ให้นักแสดงและทีมงานมีส่วนร่วม ในการสร้างการแสดงต้นฉบับในครั้งนี้ ให้ความลุ่มลึกและมิติที่หลากหลายกว่าการสร้างบทจากมุมมองของ นักเขียนเพียงคนเดียวอย่างน่าสนใจ นอกจากนี้ยังพาไปสู่การแสดงที่แตกต่างจากการละครที่อิงอยู่กับบท (Text-based theatre) การได้นักแสดงที่เป็นแหล่งข้อมูลสำคัญอยู่แล้วทำให้กระบวนการสร้างตัวละคร ใช้เวลาไม่มาก นอกจากนั้น “การเปิดช่อง” ให้นักแสดงมีส่วนร่วมในการสร้างบทและการกระทำ สามารถดึง ศักยภาพของนักแสดงออกมาได้อย่างน่าสนใจ และมีผลต่อ “สาร” และ “อารมณ์” ของเรื่อง การกำหนดให้ เกย์วัยกลางคนเป็นสิ่งที่ต้องการพูดอันนำไปสู่การพูดคุยอภิปรายทั้งในระหว่างที่ค้นหาและหลังจากการแสดง จบลง สอดคล้องกับเป้าหมายของประเภทละครที่ต้องการให้นักแสดงได้โอกาสในการเปิดเผยตัวตนและ แสดงออกซึ่งแนวคิดทางการเมือง อุดมคติ ความเชื่อ ของตนเองออกมาในกระบวนการสร้างสรรค์ด้วย ซึ่งผล ที่ได้พบว่านักแสดงสามารถร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานที่มีเนื้อหาหนักแน่นและสร้างตัวละคร สร้างเรื่องราวได้ หลากหลายมิติและทิศทางโดยใช้เวลาอันสั้น อาจกล่าวได้ว่า  $M>A=D$  เป็นการแสดงที่พยายามสื่อสารกับ ผู้ชมให้ตระหนักถึงชะตากรรมของตัวละครในฐานะเพื่อนมนุษย์ไม่ใช่การเรียกร้องสิทธิของเพศที่สามอย่าง สุดขีด แต่ในขณะที่เดียวกันก็พยายามชี้ชวนให้นักแสดง ทีมงาน และผู้ชมได้ตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจเจกบุคคลกับการใช้ชีวิตในมิติเวลา “ปัจจุบัน” ด้วย

## บรรณานุกรม

- ดวงเดือน พันธุมนาวิน.(2541). *ทฤษฎี การวัด การวิจัย เอกลักษณะแห่งอีโก้ในคนไทยและเทศ*. กรุงเทพฯ: คณะพัฒนาสังคม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- นพมาศ แซ่เสี้ยว, งามตา วนิชทานนท์ และอรพินทร์ ชูชม.(2551). การปรับตัวทางจิตสังคมและสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของผู้ใหญ่วัยกลางคน. *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ฉบับบัณฑิตศึกษา)* . 8,2: หน้า 151-164.
- นพมาศ แวหงส์ (บรรณาธิการ).(2550). *ปริทัศน์ศิลปะการละคร* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ ฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นัธน์ย ประสานนาม.(2551). เลือด หยาดเหงื่อ และน้ำตา: การสร้างอัตลักษณ์ของคนข้ามเพศในนวนิยายเรื่อง ทางสายที่สาม ของกิริติ ชนา. *วารสารวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สังคมศาสตร์*. 29, 3: หน้า 240-256.
- แพง ชินพงศ์. (2559). *ทำอะไรเมื่อคุณก้าวเข้าสู่วิกฤตวัยกลางคน (midlife crisis)* .วันที่ค้นข้อมูล 10 ธันวาคม 2560.เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/QOL/viewnews.aspx?NewsID=9590000048608> เข้าถึง
- อภิรักษ์ ชัยปัญหา. (2553). เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 228362 วรรณคดีการละคร. (อัดสำเนา).
- Anupkumar, Aditya. *Introduction to Sociology--The concept of Marginalization*. Retrieved June 16, 2012. From: <http://www.adityaanupkumar.com/files/TheConceptOfMarginalization.pdf>
- Hayman, Ronald. (1977). *How to read a play*. London. Eyre Methuen.
- Oddey, Alison.(1994). *Devising Theatre a practical and theoretical handbook*. Cornwall: TJ international Ltd.