

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่น จากเรื่อง "แอนโดรคลิสกับสิงโต"

นางสาวจุฑารัตน์ ภาวะเกตุ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อสารการแสดง ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

COMMUNICATION INNOVATION FOR PUPPET PERFORMANCE  
BASED ON THE STORY OF ANDROCLES AND THE LION

Miss. Jutarat Karakate

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Performing Arts  
Department of Speech Communication and Performing Arts  
Faculty of Communication Arts  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2011  
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่น  
จากเรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต”

โดย

นางสาวจุฑารัตน์ การะเกตุ

สาขาวิชา

สื่อสารการแสดง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.จิรยุทธ์ สินธุ์พันธุ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาามหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุกต เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ติรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ ดร. จิรยุทธ์ สินธุ์พันธุ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(อาจารย์ สมฤทธิ ลือชัย)

จุฑารัตน์ การะเกตุ : การสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่น จากเรื่อง "แอนโดรคีสกับสิงโต". (COMMUNICATION INNOVATION FOR PUPPET PERFORMANCE BASED ON THE STORY OF ANDROCLES AND THE LION) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : อาจารย์ ดร.จิรยุทธ์สินธุ์พันธ์, 307 หน้า.

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ละครหุ่น โดยการผสมผสานสื่อและเทคโนโลยีละครรูปแบบต่างๆ ผ่านการออกแบบและการจัดแสดงละครหุ่น ที่นำโครงเรื่องมาจากนิทานโรมัน เรื่อง “แอนโดรคีสกับสิงโต” และการใช้แบบสอบถามและสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อการแสดงละครหุ่น

ผลการวิจัยพบว่าละครหุ่นสามารถใช้สื่อสารประเด็น และสารที่มีเนื้อหาซับซ้อนได้ รูปแบบการแสดงละครหุ่นสามารถสร้างการสื่อสารด้วยภาพและปลดปล่อยจินตนาการของผู้ชมได้ดีกว่าการแสดงรูปแบบอื่น ละครหุ่นที่สัมฤทธิ์ผลมาจากการออกแบบสร้างสรรค์หุ่นที่ดีและการเคลื่อนไหวหุ่นโดยคนเชิด ผู้ออกแบบหุ่นควรสังเกตการเคลื่อนไหวและรูปร่างทางกายภาพต่อสิ่งมีชีวิตอย่างละเอียด เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะของตัวหุ่นผ่านทางรูปลักษณ์และกลไกหุ่น และผู้เชิดหุ่นควรสำรวจขอบเขตการเคลื่อนไหวและท่าทางของหุ่น และศึกษาการสื่อสารทางการแสดงผ่านตัวหุ่น

ผลทัศนคติของผู้ชมแสดงให้เห็นว่า ผู้ชมส่วนใหญ่เลือกรับชมละครหุ่นที่มีศิลปะการสร้างภาพบนเวที โดยคิดเป็นร้อยละ 81.1 และผลตอบรับของผู้ชมต่อการดำเนินงานละครหุ่นอยู่ในเกณฑ์ดีทั้งในด้านของการแสดง ละครหุ่น การออกแบบสร้างสรรค์หุ่น และคุณภาพของการสื่อสารผ่านทางภาพบนเวที

ภาควิชา วททวิทยาและสื่อสารการ... ลายมือชื่อนิติ.....  
 สาขาวิชา สื่อสารการแสดง..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....  
 ปีการศึกษา ...2554.....

# # 5284659028 : MAJOR PERFORMING ARTS

KEYWORDS : Puppet Performance / Communication Innovation / Creative Process

JUTARAT KARAKATE : COMMUNICATION INNOVATION FOR PUPPET PERFORMANCE  
 BASED ON THE STORY OF ANDROCLES AND THE LION. ADVISOR: JIRAYUDH  
 SINTHUPHAN, Ph.D. , 307 pp.

This creative research aims to explore the creative and design process for puppet theatre through a combination of a variety of media and design technologies. The research methodologies involve the creation of a puppet performance based on a Roman fable “Androcles and the Lion” and a survey of audience attitudes towards the performance.

The research shows that puppet theatre can be used to communicate complex issues and messages. The form has an advantage over other form of live performances in terms of visual communication and its ability to unleash the audience imagination. The efficiency of a puppet performance is a result of a well designed puppet and its animation by puppeteers. The designer should closely observe movements and gestures of her subject in order to design the appearance and mechanism of a puppet character. The puppeteer should also explore a wider range of actions and gestures of a puppet, and learning to act through the puppet.

The survey of audience attitudes shows that most people chose to attend puppet performance for its spectacle. 81.1 percent of the audience members have positive review of the performance in terms of its subject, the design and construction of the puppet, as well as the quality of its visual communication.

Department: Speech Communication..... Student's Signature .....

and Performing Arts..... Advisor's Signature .....

Field of Study: Performing Arts.....

Academic Year: 2011.....

## กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้เป็นการพิสูจน์พลังในตนเองอย่างหนึ่ง พลังความเชื่อมั่นศรัทธาต่อสิ่งที่ทำอยู่ในทุกขณะและมุ่งหมายให้ทำต่อไปจนสำเร็จด้วยความมานะงานวิจัยชิ้นนี้จึงเปี่ยมไปด้วยความเชื่อว่าตนได้กระทำการที่สร้างสรรค์และเกิดคุณในวันข้างหน้า

ขอขอบคุณพลังความคิดจาก อ.ดร.จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์ ครูกออล์ฟที่ให้คำแนะนำคอยช่วยเหลือผู้วิจัยในทุกๆเรื่อง ทั้งยังเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดผลงานชิ้นนี้ ขอขอบคุณ รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ ครูผู้สร้างผลกตัญญูรักการอ่านและเปิดทัศนคติของข้าพเจ้า รวมทั้งชื่อละครหุ่นเรื่องแรก “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” ขอขอบคุณอาจารย์ สมฤทธิ์ ลือชัย ที่เสียสละเวลาให้เกียรติมาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รวมทั้งให้คำแนะนำอันมีประโยชน์ต่อการวิจัย ผู้เชี่ยวชาญ นักการละครทุกท่านที่ร่วมเสนอแนะให้ข้อคิดเห็นอันมีประโยชน์ ครูอาจารย์ทุกท่านจากสาขาศิลปะการแสดง มศว ที่ช่วยเปิดโลกของศิลปะและการละคร

ขอขอบคุณพลังกำลังใจอันยิ่งใหญ่ จากคุณพ่อ คุณแม่ และครอบครัว ผู้มอบความรักและแรงสนับสนุนในทุกๆ อย่างก้าวโดยไม่ขี้ขี้แม่ ขอขอบคุณแห่งมวลมิตรจากคณะทีมงานและนักแสดงละครที่ร่วมเหนื่อยยากในการทำละครเรื่องนี้ เพื่อนแท้อักษรสูงและพี่น้องจากรั้วการแสดง มศว ที่คอยช่วยเหลืองานละครหุ่นอย่างสุดความสามารถ ขอขอบคุณน้ำใจของทุกคนสำหรับที่ฟังในยามยาก ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ ป.โท นิเทศศาสตร์ จุฬาฯ ที่ช่วยเหลือเข้าใจ และร่วมชะตากรรมมาโดยตลอดจนจบการศึกษา

ขอขอบคุณความช่วยเหลือของทุกๆ คนที่ไม่ได้กล่าวนามออกมาด้วยความจริงใจ และขอขอบคุณผู้ชมทุกท่านที่มาชมละครหุ่น

## สารบัญ

### หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1.
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหาคำวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิดศาสตร์และศิลป์แห่งละครหุ่น.....	8
แนวคิดการสร้างตัวละครและนวัตกรรมการสื่อสาร.....	30
แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงกับการสื่อสาร.....	36
แนวคิดการสื่อสารด้วยภาพและองค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบ.....	39
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	47
ข้อมูลและแหล่งข้อมูล.....	47
ระเบียบวิธีวิจัย.....	48
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	50
วิธีศึกษาการนำเสนอผลการวิจัย.....	50
ขอบเขตการวิจัย.....	52

## หน้า

บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	53
1. กลวิธีในการออกแบบ และสร้างสรรค์หุ่น.....	53
1.1 พื้นที่หรือสถานที่ และระยะเวลาในการจัดแสดงละครหุ่น.....	53
1.1.1 พื้นที่หรือสถานที่.....	53
1.1.2 ระยะเวลาในการจัดแสดง.....	54
1.2 การคัดเลือก และการดัดแปลงบทละคร.....	55
1.2.1 การคัดเลือกบทละคร.....	55
1.2.2 การดัดแปลงบท.....	57
1.3 การออกแบบและการสร้างสรรค์นวัตกรรมหุ่น.....	68
1.3.1 แนวทางและแนวคิดในการออกแบบ.....	69
1.3.2 การออกแบบตัวละครหลัก.....	72
1.3.3 การออกแบบตัวละครประกอบ.....	85
1.3.4 การออกแบบนักแสดง.....	104
2. การจัดแสดงละครหุ่น.....	106
2.1 ภาพการแสดงและรูปแบบในการนำเสนอ.....	106
2.2 การสร้างนวัตกรรมและสื่อศิลปะต่างๆ.....	115
2.3 การประชาสัมพันธ์.....	136
2.4 การฝึกซ้อมการแสดง.....	141
2.5 การจัดการแสดง.....	160
บทที่ 5 การศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อละครหุ่น.....	168
1. ทัศนคติต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสำหรับละครหุ่น ของผู้เชี่ยวชาญ.....	168
2. ทัศนคติผู้ชมเกี่ยวกับการชมละครเวที.....	220
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	250
สรุปผลการวิจัย.....	250
อภิปรายผลการวิจัย.....	268



## หน้า

ข้อจำกัดในการวิจัย.....	279
ข้อเสนอแนะ.....	280
รายการอ้างอิง.....	282
ภาคผนวก.....	287
ภาคผนวก ก.....	288
ภาคผนวก ข.....	302
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	307

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	บทละครที่มีการพัฒนาบทโดยการเพิ่มตัวละคร และแบ่งช่วงในการเล่า..... 64
2	Cue Sheet สำหรับหุ่นเงา เพื่ออธิบายภาพการแสดงกับบทละคร.....153
3	แสดงเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม..... 220
4	แสดงอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม..... ..221
5	แสดงกลุ่มของผู้ตอบแบบสอบถาม .....221
6	แสดงระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม ..... 222
7	แสดงการรับชมละครหุ่นของผู้ชม ..... 223
8	แสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับละครหุ่น เป็นละครสำหรับผู้ชมกลุ่มใด..... 223
9	แสดงแรงจูงใจในการเลือกดูละครหุ่นของผู้ตอบแบบสอบถาม .....224
10	แสดงความชื่นชอบในละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” ..... 224
11	ตัวละครที่ได้รับความนิยมจากผู้ตอบแบบสอบถาม.....225
12	แสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านต่างๆ.....227
13	แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับความแตกต่างของการออกแบบละครหุ่นเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ..... 227
14	แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจ ในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่อง..... 228
15	แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจ ขององค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่อง.....228
16	ตารางแสดงการเลือกชมละครหุ่นจำแนกตามการรับชมละครหุ่น..... 229
17	แสดงแรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นจำแนกตามกลุ่มผู้ชม .....230
18	แสดงความชื่นชอบในละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” จำแนกตามการรับชมละครหุ่น.....231
19	แสดงตัวละครที่ได้รับความนิยมจำแนกตามการรับชมละครหุ่น..... .231

ตารางที่	หน้า
20 แสดงตัวละครที่ได้รับความนิยมจำแนกตามกลุ่มผู้ชม .....	232
21 แสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านต่างๆ จำแนกตามการรับชมละครหุ่น.....	234
22 แสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านต่างๆ จำแนกตามกลุ่มผู้ชม.....	236
23 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความแตกต่างของ การออกแบบละครหุ่นเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ จำแนกตามการรับชมละครหุ่น.....	238
24 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความแตกต่าง ของการออกแบบละครหุ่นเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ จำแนกตามกลุ่มผู้ชม.....	238
25 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำ หุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่อง จำแนกตามการรับชมละครหุ่น.....	239
26 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจ ในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่อง จำแนกตามกลุ่มผู้ชม.....	240
27 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจ ขององค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่อง จำแนกตามการรับชมละครหุ่น.....	240
28 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจ ขององค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่อง จำแนกตามกลุ่มผู้ชม.....	241
29 กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่นของผู้วิจัย.....	254
30         แบบจำลองโครงสร้างแผนผัง.....	269
31     แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์                     คนเชิด หุ่น นักแสดง.....	271
32     แบบจำลองความสัมพันธ์คนเชิดคนเดียว .....	272
33     แบบจำลองความสัมพันธ์คนเชิดสองคนที่ไม่สัมพันธ์กัน .....	273
34     แบบจำลองความสัมพันธ์คนเชิดสองคนที่สัมพันธ์กัน.....	273

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ภาพยนตร์เรื่อง Team America .....	2
2 การแสดงละครหุ่น เรื่อง <i>The Lion King</i> .....	3
3 หุ่นละครเล็ก (โจหลุยส์) โดยนาฏยศาลา .....	4
4 ละครหุ่นเก่าแก่ของญี่ปุ่นที่มีชื่อว่า “บันราคุ” .....	11
5 ละครหุ่น <i>Sesame Street</i> ใช้ในรายการโทรทัศน์.....	13
6 หุ่นนิ้วมือ( Finger Puppet) .....	15
7 หุ่นมือแบบสามนิ้วเข็ด (Glove Puppet) .....	15
8 หุ่นเงา ( Shadow Puppet).....	16
9 หุ่นสาย ( String Puppet or Marionette).....	17
10 หุ่นเข็ด (Rod Puppet).....	18
11 หุ่นเข็ด ที่ใช้แขนและมือของคนเข็ดแทนแขนและมือของหุ่น .....	19
12 หุ่นที่บังคับโดยใช้มือเปล่าบังคับ.....	20
13 โรงละครแบบ <i>Booth</i> .....	25
14 ละครหุ่นเรื่อง <i>War Horse</i> ที่ใช้สร้างสรรค์ “หุ่นม้า” แทนการใช้ม้าจริง.....	27
15 สัดส่วนหุ่น.....	29
16 แบบจำลององค์ประกอบของการสื่อสาร .....	37
18 เนื้อเรื่องแอนโดรคลิสกับสิงโตที่ถูกนำมาเขียนเป็นบทละคร จัดแสดงเป็นละครเวทีและภาพยนตร์.....	58
19 รูป <i>Sketch</i> แอนโดรคลิส วัยเด็ก.....	73
20 รูป <i>References</i> หุ่นแอนโดรคลิส.....	73
21 รูป <i>Sketch</i> แอนโดรคลิส.....	73
22 รูป <i>References</i> .....	73
23 เทคนิคกลไกของหุ่นแอนโดรคลิสร่างแรก.....	73
24 รูป <i>References</i> กลไกหุ่น.....	73
25 รูปขั้นตอนการประกอบเป็นโครงร่างของหุ่นแอนโดรคลิส.....	74

ภาพที่	หน้า
26	ภาพ Sketch กลไกของหุ่น..... 76
27	รูปสำเร็จหุ่นแอนโดรคอลลิส .....76
28	รูป Sketch สิงโตวัยเด็ก.....77
29	รูป Sketch กลไกในตัวหุ่นในขั้นแรก..... 78
30	รูป References .....78
31	รูปขั้นตอนการปั้นใบหน้าหุ่นแอนโดรคอลลิส .....78
32	ภาพ Sketch กลไกตัวหุ่นสิงโต.....79
33	หุ่นสิงโตที่เสร็จในขั้นแรก.....79
34	รูปหุ่นสิงโตสมบูรณ์ เป็นหุ่นมือผสมหุ่นเชิด ..... 80
35	รูป Sketch สิงโตวัยเด็กโต..... 81
36	รูป Sketch กลไกในตัวหุ่น..... 82
37	รูป References หุ่นสิงโต..... 82
38	การประกอบโครงหุ่นสิงโตจากรัสตุที่หามาได้.....82
39	รูปสำเร็จของหุ่นสิงโต ..... 83
40	กลไกของหุ่นสิงโตหลังจากปรับแก้ไขหลังการซ่อม..... 85
41	หุ่นสิงโตที่ถูกตัดขาส่วนล่างออก เพื่อความสะดวกในการเชิด.....85
42	รูป Sketch หุ่นเงาพระเจ้า..... 86
43	กลไกในการเชิดหุ่นพระเจ้า..... 87
44	รูป References ..... 87
45	รูปขั้นตอนการสร้างลวดลายและพ่นสี..... 88
46	รูปหุ่นเงา พระเจ้า Immanna ที่สำเร็จแล้ว..... 89
47	รูป Sketch หุ่นเงากาสุตู..... 89
48	รูป Sketch หุ่นเงากาทวา..... 90
49	รูป Sketch หุ่นเงากาทูตซี..... 91
50	กลไกในตัวหุ่นเงา..... 91
51	หุ่นเงาที่ทำจากปะเก็นและใช้ไม้เป็นตัวบังคับ..... 92
52	รูปหุ่นเงาที่สำเร็จแล้ว..... 93
53	ภาพ Sketch ฝี่เสื่อ..... 94

ภาพที่	หน้า
54	ภาพกลไกหุ่นผีเสื้อ..... 94
55	หุ่นผีเสื้อที่เสร็จสมบูรณ์..... 95
56	ภาพ Sketch คาสซา คีนา, อิริบา ฟาร่า, คองโก ลิ บา เจเล ..... 95
57	กลไกของหุ่นไม้..... 96
58	รูป References ..... 96
59	ภาพหุ่นไม้ที่สำเร็จ..... 97
60	เทคนิคหุ่นเงาหญิงชาวบ้านผสมคน..... 98
61	รูป References ..... 98
62	รูปสำเร็จของหุ่นเงาผสมคน..... 98
63	YOROBA OSANYIN..... 99
64	ภาพ Sketch นกยักษ์..... 100
65	รูป References ..... 100
66	กลไกหุ่นนกยักษ์..... 100
67	ขั้นตอนในการสร้างหัวนกยักษ์..... 101
68	รูป Sketch หุ่นเงาสัตว์ในทุ่งหญ้าสะวันนา ..... 102
69	รูป References ..... 102
70	หุ่นเงาสัตว์..... 103
71	ภาพหุ่นจักสานสัตว์..... 104
72	นักเล่าเรื่องเชิดหุ่น เป็นการสร้างสรรค์คนแสดงร่วมกับหุ่น..... 105
73	การจัดวางภาพการแสดง ..... 107
74	ภาพการแสดง ..... 107
75	ภาพการแสดงหุ่นแอนดรอยด์คลิสวิงไล่จับผีเสื้อ ซึ่งเป็นหุ่นเงาที่ปรากฏอยู่จอบาย..... 108
76	การจัดวางภาพและความหลากหลายในการนำหุ่นเงา มาใช้สร้างภาพในการแสดง..... 109
77	การจัดวางภาพการแสดง..... 110
78	ภาพการแสดง ..... 110

ภาพที่	หน้า
79 ภาพการแสดงนักเล่าเรื่องรับบทเป็นตัวละคร ก	
เล่าเรื่องและเชิดหุ่นไปพร้อมกับการแสดง.....	110
80 ภาพการแสดงนักเล่าเรื่อง เล่านิทานหุ่นไม้ (Object Puppet) ประกอบการแสดง.....	111
81 การจัดวางภาพการแสดง.....	112
82 ภาพการแสดงหุ่นสิ่งโตแม่ลูก คลอเคลียกัน.....	112
83 การจัดวางภาพการแสดง.....	113
84 ภาพการแสดง.....	113
85 การจัดวางภาพการแสดง.....	114
86 ภาพการแสดงแอนิเมชันศิลปะปะทะสิ่งโต.....	114
87 การจัดวางภาพการแสดง.....	115
88 ภาพการแสดงตอนท้ายของการแสดง.....	115
89 รูป Sketch ของมาทวา.....	116
90 References.....	116
91 การออกแบบหน้ากากของมาทวา.....	117
92 ภาพเครื่องแต่งกายของมาทวา.....	117
93 เครื่องแต่งกายตัวละคร.....	118
94 รูป References.....	118
95 เครื่องแต่งกายของหญิงชาวบ้าน.....	119
96 รูป References.....	119
97 รูป Sketch เสื้อผ้าของผู้เชิด.....	119
98 เสื้อผ้าของผู้เชิดเมื่ออยู่บนเวที.....	119
99 ภาพ Sketch ฉากในร่างแรก.....	122
100 การจัดรูปแบบเวทีและการจัดวางฉากในร่างที่สอง.....	123
101 พื้นที่ทางการแสดง.....	124
102 การสร้างต้นไม้.....	127

ภาพที่	หน้า
103	การจอบภาพฉายหุ่นเงา..... 127
104	ภาพสเก็ตแสงในองก์ที่ 1..... 129
105	ภาพแสงเวที..... 129
106	ภาพสเก็ตแสงในฉากสงคราม..... 130
107	ภาพฉายเงาของหุ่นและนักแสดง..... 130
108	ภาพสเก็ตแสงในช่วงการตายของทั้งเรค..... 130
109	ภาพแสงบนเวที..... 130
110	ภาพสเก็ตแสงทุ่งหญ้าสะวันนา..... 131
111	ภาพแสงบนเวที..... 131
112	ภาพสเก็ตแสงองก์ที่ 4..... 132
113	ภาพแสงบนเวที..... 132
114	การทำงานเสียงและดนตรีประกอบ..... 133
115	งานออกแบบสื่อที่นำไปผลิตเป็นสื่อสิ่งพิมพ์แบบต่างๆ..... 137
116	ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ละคร..... 138
117	หน้า Facebook ที่ใช้สำหรับประชาสัมพันธ์ละคร..... 139
118	หน้า Web ที่ใช้สำหรับประชาสัมพันธ์ละคร..... 140
119	การฝึกการเชิดหุ่น..... 141
120	หุ่นแม่สิงโตที่แก้ไขหลังจากการฝึกซ้อม..... 144
121	การอ่านบทและตีความบทร่วมกัน..... 146
122	การซ้อมเล่านิทานและการเชิดหุ่น..... 148
123	การซ้อมลง Blocking..... 150
124	ภาพเบื้องหลังการเชิดหุ่นเงา..... 152
125	ฮาโลเจน ไฟที่ประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อใช้ในงานละครหุ่น..... 155



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ศิลปะการสร้างภาพให้ปรากฏบนเวที (Spectacle or Visual Presentation) เป็นดั่งถ้อยคำที่สื่อความหมายจากบทละคร มีบทบาทและหน้าที่สำคัญในแง่ของการสื่อสาร การถ่ายทอดความคิด เรื่องราว ความรู้สึก และอารมณ์ ซึ่งแตกต่างกันตามยุคสมัย ประเภท รูปแบบ และแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ จนกล่าวได้ว่าองค์ประกอบในด้านภาพสามารถทำให้สารในละครปรากฏได้อย่างแยบยล มีสีสัน มีชีวิตชีวา ทั้งยังสามารถสอดแทรกจิตวิญญาณของศิลปิน ผู้ตีความให้ปรากฏแก่สายตาของผู้ชมเพื่อทำให้การสื่อสารของละครมีสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

งานละครหุ่น (Puppet Theatre หรือ Puppetry) นับเป็นศิลปะการแสดงรูปแบบหนึ่งที่มีการสร้างสรรค์ขึ้นมาอย่างยาวนาน ได้รับการถ่ายทอดและแพร่ขยายไปในหลายประเทศทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นโลกทางตะวันตกหรือโลกทางตะวันออก ถือได้ว่าเป็นมรดกทางศิลปะที่สำคัญมาตั้งแต่โบราณกาล แต่ “ตัวหุ่น” และเรื่องราวที่นำมาแสดงมีความแตกต่างกัน อันเนื่องมาจากความนิยมชมชอบ พื้นฐานทางวัฒนธรรม และความคิดความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักการละครหุ่น ละครหุ่นนั้นเป็นการแสดงที่เลียนแบบมาจากชีวิตคน สัตว์ และสิ่งของ ทั้งยังเป็นกระบวนการจำลองรูปร่างลักษณะทางกายภาพและการเคลื่อนไหวมาจากชีวิตจริง ดังนั้นศิลปะการสร้างละครหุ่นในระยะเริ่มแรกจึงเป็นการสร้างสรรค์สิ่งที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหวหรือทำให้มีชีวิตได้ด้วยการขีด นับเป็นต้นแบบแนวคิดในงานทัศนศิลป์ (visual) และศิลปะการละคร (dramatic)

ในด้านของงานทัศนศิลป์ “ตัวหุ่น” ได้แตกแขนงมาจากงานประติมากรรม และผู้วิจัยพบว่าแบ่งออกได้เป็นสององค์ประกอบใหญ่ คือ

1. สัดส่วน รูปร่างทางกายภาพของหุ่น นับเป็นองค์ประกอบแรก ซึ่งรวมไปถึงความงามของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ใบหน้าที่สะท้อนลักษณะบางประการ รวมถึงการบ่งบอกลักษณะทางกายภาพของตัวละคร
2. เทคนิคของการขีด การชัก หรือกลไกในการเคลื่อนไหวของหุ่นเพื่อสร้างโลกของละคร และเผยให้เห็นความรู้ถึงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการ เพื่อสื่อสารความคิด ข้อมูลต่างๆ ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกในงานการแสดง แบ่งออกเป็น หุ่นมือ หุ่นสาย หุ่น ขีด หุ่นเงา และหุ่นสร้างสรรค์

ในด้านการสื่อสารของละครหุ่น หุ่นเป็นเสมือนสื่อกลางของศิลปิน ผู้ส่งสารจากการสร้างสารผ่านตัวหุ่นไปสู่ผู้ชม และยังเป็นสื่อกลางทางการแสดงของผู้ขีดไปสู่ผู้ชม “ตัวหุ่น” จึงอยู่ในฐานะเครื่องมือในการสื่อสารเทียบเท่านักแสดง ผู้สร้างหุ่นและผู้ขีดจึงเปรียบเสมือน ผู้ส่งสาร ผ่านทางหุ่นที่เป็นสื่อ และมีการแสดงละครหุ่นที่เป็นช่องทางการส่งสาร ไปสู่สายตาของผู้ชมหรือผู้รับสารนั่นเอง ดังนั้น การออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่น และการแสดงละครหุ่น จึงเปรียบได้กับการออกแบบสื่อ และสร้างสรรค์สารให้ปรากฏบนเวที ซึ่งมีความน่าสนใจในแง่การสื่อสาร โดยเฉพาะความพิเศษของละครหุ่นที่มีความหลากหลาย เป็นอิสระ เต็มไปด้วยจินตนาการ และสามารถสร้างโลกเสมือนจริง สร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมว่าโลกของละครหุ่นมิใช่โลกของความจริง แต่สารในละครหุ่นสามารถเชื่อมโยงโลกของความจริงได้ด้วยการเปรียบเทียบ



ภาพที่ 1 ภาพยนตร์เรื่อง Team America

ในภาพยนตร์เรื่อง *Team America* ใช้รูปแบบการนำเสนอเรื่องราว เสียดสีก่อนการร้าย อำนาจของสหรัฐอเมริกา และการสร้างทัศนคติต่อต้านก่อนการร้ายด้วยวิธีการที่รุนแรงผ่านทางหุ่น ทำให้เกิดการตีความได้หลากหลาย สร้างความรู้สึกที่ไม่รุนแรง และสามารถสอดแทรกทัศนคติ อารมณ์ หรือภาพความโหดร้ายได้มีชั้นเชิง ทั้งนี้ก็เพราะว่าโลกของละครหุ่นทำให้ผู้ชมเกิด ความรู้สึกว่าไม่ใช่โลกในความเป็นจริง แต่เป็นการนำเสนอสาระด้วยการเปรียบเทียบ

นอกจากนี้ในปัจจุบันศิลปะของละครหุ่น (Puppet theatre) ยังสร้างความน่าสนใจด้วยการพัฒนางานละครหุ่นให้มีความ ก้าวไกลและหลากหลาย อันเนื่องมาจากพัฒนาการ ของการ สื่อสารทั้งของโลกภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ละครหุ่นจึงได้ขยับบทบาทจากละครพื้นบ้านสู่ งาน ศิลปะร่วมสมัยที่มีการผสมผสานสื่อต่างๆเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ศิลปะด้านภาพ , การวาดภาพ , ประติมากรรม , ดนตรี, การเคลื่อนไหว , เทคโนโลยี ทั้งภาพยนตร์และสื่อศิลปะต่างๆเข้าไว้ ด้วยกัน (The Art of Contemporary Puppet Theater to Open at the Katonah Museum of Art, 15 พฤศจิกายน 2553)



ภาพที่ 2 การแสดงละครหุ่น เรื่อง *The Lion King*

ละครหุ่นเรื่อง *The lion King* เป็นตัวอย่างของงานละครเวทีที่ผู้สร้างสรรค้นำหุ่น และนักแสดง (คน) มาผสมผสานกันเห็นได้ว่าเกิดความผสมผสานเชื่อมโยงของตัวหุ่น และผู้เซิดหุ่น ที่ผสมกลมกลืนกับเทคนิคทางละคร เพื่อสร้างสรรคโลกจินตนาการอันบรรเจิดให้แก่ผู้ชม



ภาพที่ 3 หุ่นละครเล็ก (โจหลุยส์) โดยนาฏยศาลา

ในหุ่นละครเล็ก (โจหลุยส์) โดยนาฏยศาลาได้สร้างสรรค์หุ่นระบอบกร่วมสมัย โดยได้ออกแบบเป็นหุ่นไม่เคลด แจ็คสัน แสดงให้เห็นว่าผู้รังสรรค์และช่างศิลป์ไทย คำนึงถึงการพัฒนา ขยับปรับเปลี่ยน และการสร้างสรรค์ศิลปะแห่งการละครหุ่นเพื่อก้าวไปสู่ความเป็นสากล และให้เท่าทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป

จากคุณลักษณะของรูปแบบการละครหุ่นที่มีความน่าสนใจในแง่ของการสื่อสาร และการพัฒนาการทางงานศิลป์ที่น่าสนใจดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเกิดความคิดว่า ศิลปะการสร้างภาพ ให้ปรากฏบนเวทีของละครหุ่น ในการสร้างงานละครหุ่นในปัจจุบันควรเปิดใจรับ “สื่อ” ต่างๆ มากขึ้น การรู้จักประสานเทคนิคของหุ่นละคร เทคโนโลยี หรือสื่อที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ ในเรื่อง เดียวกันไม่จำเป็นต้องจำกัดหุ่นเพียงชนิดเดียว น่าจะทำให้งานละครหุ่นมิได้ถูกจำกัดและขยาย ขอบเขตของการสื่อสารและขยายวงกว้างตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป

งานวิจัยนี้จึงเป็นการศึกษาโดยการสร้างสรรค์นวัตกรรมของละครหุ่น เพื่อศึกษาถึงกลวิธีการสร้างสรรค์หุ่น ศึกษาการสื่อสารผ่านทางละครหุ่น การศึกษา การผสมผสานสื่อและเทคโนโลยี รูปแบบต่างๆ เพื่อขยายโลกละครหุ่นดั้งเดิมให้เข้าถึงยุคสมัยของการเปลี่ยนแปลงไป โดยมีจุดหมาย ในการสร้างภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวที อันไม่เพียงแต่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่วงการของ ละครหุ่นเท่านั้น แต่ยังเป็นประโยชน์ต่อแวดวงอื่นที่เกี่ยวข้องกับสื่อการแสดงประเภทอื่นๆ อีกด้วย

## ปัญหานำวิจัย

1. กลวิธีการออกแบบ และการสร้างสรรค์หุ่นสำหรับละครหุ่นทำได้อย่างไร
2. การผสมผสานเทคนิคการละครหุ่น สื่อและเทคโนโลยีรูปแบบต่างๆ เพื่อจุดประสงค์ในการสร้างภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวทีช่วยให้งานละครหุ่นมีความน่าสนใจอย่างไร
3. ทักษะของผู้ชมต่อละครหุ่นที่ได้จัดแสดง ทั้งผู้ชมประเภทผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไปเป็นอย่างไร

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหากลวิธีการออกแบบตัวหุ่นสำหรับการสร้างสรรค์ละครหุ่น จากเรื่อง แอนโดรคลิสกับสิงโต
2. เพื่อจัดแสดงละครหุ่นโดยการผสมผสานสื่อและเทคโนโลยีหุ่นรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวที
3. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อละครหุ่นที่ได้จัดแสดง ทั้งผู้ชมประเภทผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไป

## ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัย “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่น จากเรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต” เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ และศึกษานวัตกรรมการสื่อสารละครหุ่น ได้แก่ การออกแบบหุ่นละครและสร้างนวัตกรรมในการสื่อสารละครหุ่น จำนวน 1 เรื่อง จากเรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต” ซึ่งจะมีการบันทึก กลวิธีการและกระบวนการในการสร้างสรรค์ละครหุ่นทั้งหมดให้เป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีขั้นตอนต่างๆ 3 ขั้นตอน คือ

1. กลวิธีการออกแบบ และการสร้างสรรค์หุ่นเป็นการนำเสนอกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ตัวหุ่น โดยเริ่มต้นจากการศึกษาและดัดแปลงบทละครหุ่น (Adapting a Plays) การออกแบบและการสร้างหุ่น (Design and Construction)
2. การจัดแสดงละครหุ่น เริ่มต้นจากการออกแบบรูปแบบในการนำเสนอภาพบนเวที การผสมผสานสื่อและองค์ประกอบทางละคร เพื่อสร้างภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวที การฝึกซ้อมละครหุ่นไปจนถึงจัดการแสดง (Production and Performance)
3. ทักษะของผู้ชมต่อละครหุ่นที่ได้จัดแสดง ทั้งผู้ชมประเภทผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไป นำเสนอผลวิจัยในชั้นผลการวิจัยหลังการแสดง

### คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

หุ่น หมายถึง รูปแบบจำลองที่จะสร้างวิธีใดก็ตามเพื่อเลียนแบบของจริงทั้งลักษณะทางกายภาพ และ เพื่อบังคับหรือชักเชิดรูปแบบจำลองนั้นให้สามารถเคลื่อนไหวได้

ละครหุ่น หมายถึง ศิลปะการแสดงรูปแบบหนึ่งที่มีการนำรูปแบบจำลองชีวิตจริง มีหุ่นประกอบการแสดงและใช้ในการดำเนินเรื่องราว

นวัตกรรม หมายถึง การนำแนวความคิดใหม่หรือการใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วมาใช้ในรูปแบบใหม่ หรือเป็นการพัฒนาดัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้เกิดประโยชน์ เป็นการประสานสื่อและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสุนทรีย์ในงานละคร

ศิลปะการสร้างภาพให้ปรากฏบนเวที รวมหมายถึงศิลปะการสร้างฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้านักแสดง การเคลื่อนไหวของตัวละคร ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏเป็น ภาพบนเวที อันมีบทบาทและหน้าที่สำคัญเพื่อให้ละครมีสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงกลวิธีออกแบบตัวหุ่น กระบวนการสร้างสรรค์ละครหุ่น และทำให้มีการบันทึก กระบวนการสร้างสรรค์ไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อประโยชน์ในการสร้างงานละครหุ่นต่อไป
2. เพื่อทดลองการผสมผสานสื่อ เทคโนโลยี หรือสื่อที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ในการสร้าง ภาพสื่อความหมายบนเวที
3. ก่อให้เกิดความสนใจในงานละครหุ่นและการแสดง รวมถึงการสร้างสรรค์ช่องทาง การสื่อสาร อันก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนานวัตกรรมสื่อสารการแสดงทุกแขนง

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่นจากเรื่อง แอนโดรคีสกับสิงโต” เป็นการศึกษาการออกแบบหุ่น การสร้างสรรค์ละครหุ่นเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดแสดงละครหุ่น มีแนวคิดและทฤษฎีสำหรับเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ ดังนี้

1. แนวคิดศาสตร์และศิลป์แห่งละครหุ่น
2. แนวคิดการสร้างตัวละครและนวัตกรรมการสื่อสาร
3. แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงกับการสื่อสาร
4. แนวคิดการสื่อสารด้วยภาพและองค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดศาสตร์และศิลป์แห่งละครหุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับศาสตร์และศิลป์ของละครหุ่น เป็นสิ่งที่ช่วยจุดประกายความคิดเพื่อนำมาสร้างสรรค์ตัวหุ่นและละครหุ่น ถือเป็นหัวใจของงานละครหุ่น เนื่องจากละครหุ่นนั้นเป็นรูปแบบการละครที่มีความหลากหลาย เป็นอิสระ และเต็มไปด้วยจินตนาการ การสร้างสรรค์หุ่นก็เหมือนการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ผนวกเอาความรู้ด้านการละครและความคิดสร้างสรรค์มาประกอบกัน

##### 1.1 ความหมายของหุ่น และละครหุ่น

ละครหุ่นเป็นมรดกแห่งศิลปะการแสดงรูปแบบหนึ่งที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาช้านาน เป็นต้นแบบที่สำคัญของแนวคิดในด้านทัศนศิลป์ ( Visual) และศิลปะการละคร ( dramatic) ที่ฝังอยู่ในโลกตะวันออกและโลกตะวันตก การจะสร้างสรรค์งานละครหุ่น ในระยะแรกเริ่มจึงควรศึกษาที่มาของหุ่น เพื่อทำความเข้าใจในศาสตร์และศิลป์ของละครหุ่น



“หุ่น” มีความหมายในบริบทของละครว่า “รูป, รูปแบบ, รูปตุ๊กตา, รูปแบบที่จำลองจากของจริงต่าง ๆ ; รูปปั้นหรือ แกะสลักที่ทำโคลนไว้เพื่อเป็นแบบชั่วคราว ; ชื่อการเล่นมหรสพที่ใช้รูปหุ่นแสดงเป็นเรื่องราว เช่น หุ่นกระบอก หุ่นจีน” (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : 2546 ,น. 1297)

ในเอกสารละครหุ่น กศน. ได้อธิบายความถึง หุ่น ( Puppet) คือ “รูปจำลองทุกประเภทที่สามารถเคลื่อนไหวไปมาได้ด้วยการกระทำของมนุษย์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการแสดงละครหรือเป็นมหรสพสำหรับทำให้ความบันเทิง ให้การศึกษา ตลอดจนใช้เล่นเรื่องราวทางศาสนา ซึ่งลักษณะของหุ่นจะสร้างขึ้นแตกต่างกันออกไปตามจินตนาการของผู้สร้าง” (เอกสารละครหุ่น กศน. :2532, น. 16)

ฉะนั้น “หุ่น” ( Puppet) จึงหมายถึง รูปแบบจำลองซึ่งประดิษฐ์ด้วยวิธีใดก็ตาม เพื่อเลียนแบบของจริง ทั้งลักษณะทางกายภาพที่สามารถเคลื่อนไหวให้มีชีวิตด้วยการบังคับหรือการชักเชิดรูปจำลองหรือหุ่นนั้น เพื่อใช้แสดงแทนคน อันมีลักษณะแตกต่างกันตามแต่จินตนาการของผู้สร้างสรรค์งาน

ธีรฤดี ประทุมณพรัตน์ (เอกสารละครหุ่น กศน. , 2532 : 4) ได้ให้ความหมายของละครหุ่นในหนังสือละครหุ่นกับการศึกษานอกโรงเรียน ไว้ว่า “ละครหุ่น น่าจะมีความหมายตรงกับภาษาอังกฤษ คือ Puppet Play ซึ่งหมายถึงการเล่น หรือการแสดงชนิดหนึ่ง ที่ผู้แสดงใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สร้างขึ้นเป็นรูปคน เป็นตัวแสดงแทนคน และใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สร้างขึ้นเป็นสัตว์และสิ่งของเข้าประกอบการแสดงนั้น โดยผู้แสดงหรือผู้พากย์เป็นผู้กระทำการเคลื่อนไหววัสดุอุปกรณ์ที่เรียกว่า ‘หุ่น’ ไปตามบทบาทต่างๆ”

แต่อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันการสร้างสรรค์ละครหุ่นในต่างประเทศนั้น มีการผสมผสานสื่อและเทคนิคการแสดงต่างๆ ก่อให้เกิดความหลากหลายในแง่ของการสร้างสรรค์ ละครหุ่นจึงไม่ได้เป็นเพียงการแสดงที่ใช้ “หุ่น” แสดงเพียงอย่างเดียว

จึงสรุปได้ว่า “ละครหุ่น” (Puppetry or Puppet Theatre) คือ ศิลปะการแสดงรูปแบบหนึ่งที่มีการนำ “หุ่น” หรือรูปจำลองแทนสิ่งที่มีชีวิต นำมาประกอบการแสดง และดำเนินเรื่องราว

## 1.2 ประวัติศาสตร์ของละครหุ่น

ในระยะก่อนจะมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร (ยุคก่อนประวัติศาสตร์) นั้นเป็นเรื่องที่ยากแก่การสรุปให้แน่ชัดว่าละครหุ่นมีแหล่งกำเนิดจากที่ใด แต่อย่างไรก็ตามมีการสันนิษฐานว่า ละครหุ่นน่าจะเกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกัน (Blumental 2005 : 7-35 ; Currell 2002 :7-12 ; วดี กัณหทัตติ และชัยณรงค์ ชวนะ, 2529 : 4-8 ; สน สีมাত্রัง,ม.ป.ป : 8-10 )

ในโลกทางตะวันออก ละครหุ่นได้สะสมและสืบทอดเป็นมรดกของชาติในหลายประเทศมาอย่างยาวนาน ไม่ว่าจะเป็น ญี่ปุ่น พม่า จีน อินเดีย ศรีลังกา จากข้อสันนิษฐานในตำราประวัติศาสตร์ละครหุ่นส่วนใหญ่แล้ว อ้างว่าละครหุ่นปรากฏเริ่มต้นในประเทศอินเดีย เมื่อ 4000 ปีที่ผ่านมา เป็นการใช้นุ่นในการประกอบพิธีกรรมอันเกี่ยวกับความเชื่อศรัทธา อย่างเช่น บทสวดภาษาสันสกฤตที่เรียกว่า *Sutradhara* มาจากคำว่า *The holder of strings* (ผู้ถือเส้นเชือก) อันมีที่มาจากการใช้เชือกชักบังคับหุ่นให้มีชีวิต

ส่วนในประเทศจีนมีตำนานกล่าวถึงมหรสพหุ่นในแผ่นดินพระเจ้าบูเต้ ปรากฏหุ่นสายของจีนในศตวรรษที่ 8 ก่อนคริสต์ศักราช และหุ่นเงาย้อนกลับไประยะหนึ่งพันปี

ในละครหุ่นพม่ารับอิทธิพลมาจากการการเต้นระบำของมนุษย์ การสร้างสรรค์ การเคลื่อนไหวของหุ่นมีลักษณะสำคัญมาจากนาฏศิลป์ของพม่า และในทิศทางเดียวกันนั้นนางรำชาวพม่าที่สามารถรำรำได้เสมือนหุ่น จะถูกมองว่ารำรำได้สวยงามและมีทักษะการเต้นสูง

ในอีกประเทศหนึ่ง ละครหุ่นญี่ปุ่นที่มีชื่อว่า บันราคุ มีต้นกำเนิดจาก ชิคามัตสึ มอนเซมอน ซึ่งเป็นนักเขียนบทละครชาวญี่ปุ่นที่ได้สร้างสรรค์บทละครหุ่น และนำหุ่นมาใช้ในการแสดงแทนคน การแสดงหุ่น “บันราคุ” รุ่งเรืองมาก จนทำให้เกิดการแสดงของคนที่เลียนแบบการแสดงของหุ่น มีชื่อเรียกว่า คาบุกิ



ภาพที่ 4 ละครหุ่นเก่าแก่ของญี่ปุ่นที่มีชื่อว่า “บันราคุ”

ส่วนในประเทศไทยละครหุ่นไม่ปรากฏหลักฐานแน่นอนว่าใครเป็นผู้ริเริ่มและเกิดขึ้นเมื่อใด รู้แต่เพียงว่าเป็นมหรสพที่เก่าแก่ควบคู่มากับการละเล่นอื่นๆ จากบันทึกหลักฐานของเดอ บาแบร์ อัครราชทูตชาวฝรั่งเศสที่เดินทางมาในสมัยอยุธยา ทำให้เชื่อว่าการแสดงหุ่นไทยน่าจะเกิดขึ้นใน สมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชและสืบทอดต่อเนื่องมาจนปัจจุบัน

ในโลกตะวันตกตามหลักฐานพบว่าละครหุ่นปรากฏขึ้นในภาพเขียนผนังสุสานปิรามิดของ กษัตริย์อียิปต์โบราณมีอายุประมาณ 3,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช ต่อมาพบหลักฐานในบันทึกของ นักปราชญ์ชาวกรีกโบราณในปี 800 ก่อนคริสต์ศักราช กล่าวถึงการละเล่นหุ่นสาย และหุ่นมือ ว่าเป็นมหรสพเพื่อความบันเทิง และละครหุ่นยุโรปในปัจจุบันยังคงสืบทอดศิลปะการละครหุ่น มาจากสมัยกรีกและโรมัน แม้ว่าอาณาจักรกรีกและโรมันจะล่มสลายไปแล้วก็ตาม

ละครหุ่นในยุคกลางของยุโรปตกราวคริสต์ศตวรรษที่ 1-10 เป็นยุคที่ความเชื่อถือใน ศาสนารุนแรงการแสดงหุ่นได้ถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการเผยแพร่คำสอน โดยเน้นไปในเรื่องราว ของศาสนาเป็นสำคัญ ซึ่งเห็นได้จาก คำว่าหุ่นสายของฝรั่งเศสที่ใช้ ในภาษาฝรั่งเศส

ว่า “*Marionette*” แปลมาจากคำ ว่า “ลิตเติ้ล แมรี่” มีที่มาจาก การที่ได้มีการนำหุ่นสายไปใช้สอน ศาสนาในโบสถ์

การแสดงหุ่นเชิดรูปร่างเรื่องมากในคริสต์ศักราช 16-17 โดยมีประเทศอิตาลีเป็นศูนย์กลาง มีคณะแสดงละครหุ่นที่มีชื่อเสียงชาวอิตาลีชื่อ *Pulcinella* ได้เดินทางจัดแสดงไปตามประเทศ ต่างๆทั่วโลกจนกลายเป็นที่รู้จักว่า *Puch and Judy Show* และในขณะเดียวกันก็มีคณะละครหุ่น เกิดขึ้นมากมาย เช่น *Petruschka* ของรัสเซีย , *Pickle Herring* (ซึ่งต่อมาได้เปลี่ยนเป็น *Jan Klaasen* ) ของประเทศฮอลแลนด์ และ *Polishinella* ของประเทศฝรั่งเศส ซึ่งได้กลายเป็น รากฐานการแสดงหุ่นของประเทศยุโรปในระยะเวลาต่อมา

ในศตวรรษที่ 19 หลากหลายชนชาติที่อพยพเข้าไปอาศัยและตั้งรกรากในประเทศอเมริกา ได้ส่งผลกระทบต่อความหลากหลายของรูปแบบของละครหุ่น แต่ยังคงรักษาวิธีการเล่น ลักษณะสำคัญ หุ่นของยุโรปไว้ไม่เปลี่ยนแปลง

จนกระทั่งศตวรรษที่ 20 มีการนำวัสดุทิบ เทคโนโลยี เครื่องมือที่ทันสมัยมาใช้ในการ สร้างสรรค์ละครหุ่น ทำให้ละครหุ่นโลดแล่นเคลื่อนไหวในโลกภาพยนตร์และโทรทัศน์ ร่วมกับการ พัฒนาเทคนิคสมัยใหม่อันก่อให้เกิดศิลปะของละครหุ่นร่วมสมัย ( *The Art of Contemporary Puppet Theater* ) ที่ผสมผสานสื่อทางการแสดงต่างๆเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ศิลปะด้านภาพ , การวาดภาพ , ประติมากรรม , บทละคร , ดนตรี , ลีลาท่าทาง การเคลื่อนไหว , เทคโนโลยี , ภาพยนตร์ และสื่อศิลปะต่างๆ ( *The Art of Contemporary Puppet Theater to Open at the Katonah Museum of Art, 15 พฤศจิกายน 2553* )

การพัฒนาและนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการแสดงหุ่น ซึ่งทำให้รูปแบบการแสดง หุ่นซึ่งแต่เดิมจะออกมาในรูปของละครเป็นส่วนใหญ่ได้มีการเปลี่ยนแปลง โดยนำหุ่นมาแสดง หลายลักษณะ เช่น ในละครสัตว์ การแสดงบัลเลต์ นอกจากนี้การแสดงหุ่นได้รับความสนใจและ นำไปใช้ในการแสดงต่างๆอย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในภาพยนตร์ โทรทัศน์ ใช้ในวงการ

โฆษณา การแพทย์ รวมทั้งทางการศึกษา ดังเช่น รายการ *Sesame Street* ซึ่งได้จัดแสดงละครหุ่น เพื่อใช้ในการช่วยให้เด็กนักเรียนที่เรียนได้ช้าให้สามารถทัดเทียมกับเด็กที่เรียนปกติ (เกศินี ไซติเสถียร, 2524 : 15) จึงกล่าวได้ว่ารูปแบบและวิธีการนำเสนอละครหุ่นมีการเปลี่ยนแปลง และได้รับการพัฒนาปรับปรุงให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น อย่างเช่น การนำหุ่นมาแสดงร่วมกับคน การสร้างหุ่นให้มีขนาดใหญ่กว่าปกติ และเรื่องราวที่นำมาแสดงยังเปลี่ยนไปตามสังคม วัฒนธรรม เพื่อให้เข้ากับยุคสมัย เช่น เรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เรื่องเกี่ยวกับอวกาศ เรื่องเกี่ยวกับเพศ หรือเรื่องราวทางการเมือง เป็นต้น ซึ่งเนื้อหาของละครหุ่นในปัจจุบัน โดยเฉพาะในทางตะวันตกนั้น ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะเรื่องของเด็กเท่านั้น



ภาพที่ 5 ละครหุ่น *Sesame Street* ใช้ในรายการโทรทัศน์

### 1.3 การกำเนิดหุ่น

การกำเนิดละครหุ่นสันนิษฐานกันว่ามีที่มาการกำเนิดของละครหุ่น ได้ 2 ประการ (สน สีมাত্রัง, มปป. : 10-11) คือ

1.3.1 ละครหุ่นเกิดจากจากจินตนาการของประติมากร ที่สร้างศิลปะเป็นรูปเหมือนเลียนแบบคน สัตว์ และสิ่งของ เป็นประติมากรรมที่ยังไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ แต่ต่อมาประติมา

กร มีจินตนาการก้าวไกลประดิษฐ์กลไกในตัวหุ่น เนื่องจากมีความต้องการให้หุ่นสามารถเคลื่อนไหวตามต้องการจนมีการนำไปจัดแสดงเป็นการละเล่น และมหรศพต่างๆ

1.3.2 มาจากการพัฒนาการ การแสดงของคน เพราะเมื่อมีตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ หรือเป็นบทบาทที่คนไม่สามารถที่จะแสดงได้ จึงมีพัฒนาการสร้างหุ่นขึ้นมาแทน เช่น หุ่นกระบอกของพม่าจะใช้หุ่นแทนเรื่องราวรักใคร่ หรือใช้ในบทโอ้โสมแทนการแสดงของคน

จากการสันนิษฐานกำเนิดของละครหุ่นที่กล่าวมานี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ประเด็นความคิดว่า หุ่นละครและละครหุ่นมาจากจินตนาการ และพัฒนาการทางการละครของมนุษย์ ดังนั้นแนวความคิดของผู้วิจัยในเส้นทางการสร้างสรรค์ละครหุ่น จึงมองว่าในขณะที่กระแสความก้าวหน้าของโลกเทคโนโลยีของโลกไม่เคยหยุดนิ่ง จินตนาการและพัฒนาการในโลกละครหุ่นควรที่จะมีการพัฒนาสืบเนื่องต่อไป

## 1.4 ประเภทของหุ่น

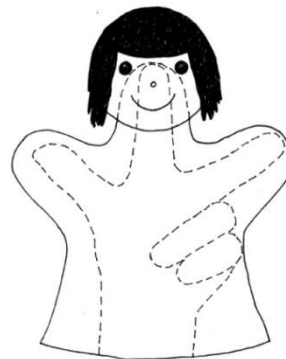
การแบ่งประเภทของหุ่นนั้น โดยทั่วไปจะจำแนกประเภทของหุ่นตามวิธีการเชิดและลักษณะเฉพาะของหุ่น ซึ่งพอจะจำแนกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ โดยในแต่ละประเภทจะประกอบด้วยหุ่นชนิดต่างๆ ตั้งแต่โครงสร้างที่ง่ายที่สุดไปจนถึงโครงสร้างที่ซับซ้อนที่สุด (เกศินี โชติเสถียร, 2524 : 21-22 ; วดี กัณหหัตติ และชัยณรงค์ ชวนะ, 2529 : 12 ; ละครหุ่น กศน., 2532 : 19 )

1.4.1 หุ่นมือ (Hand Puppet) ตัวหุ่นจะสร้างให้มือคนสามารถสอดเข้าไปบังคับเหมือนใส่ถุงมือ การเคลื่อนไหวของตัวหุ่นให้เกิดจากการขยับนิ้วและมือของผู้เชิด วิธีการเชิดแยกนิ้วได้หลายแบบ แต่คนไทยนิยมใช้นิ้วหัวแม่มือ นิ้วชี้และนิ้วกลางเท่านั้น โดยนิ้วชี้ที่สอดไว้ที่ตัวหุ่น ส่วนนิ้วหัวแม่มือกับนิ้วกลางสอดไว้ส่วนที่เป็นแขน หุ่นมือนี้ยังแบ่งแยกย่อยออกเป็น หุ่นนิ้วมือ

(Finger Puppet) , หุ่นมือแบบใช้ปาก ( Mouth Puppet) และหุ่นมือแบบสามนิ้วขีด ( Glove Puppet)



ภาพที่ 6 หุ่นนิ้วมือ(Finger Puppet)



ภาพที่ 7 หุ่นมือแบบสามนิ้วขีด(Glove Puppet)

หุ่นมือเหมาะกับละครที่ต้องใช้หุ่นเคลื่อนไหวมากๆ หุ่นพวกนี้มีบุคลิกลักษณะเด่น บอกนิยายได้ชัดเจนดี ดึงอารมณ์คนดูได้ดี หยิบจับของได้ง่าย แต่เนื่องจากมีรูปร่างเป็นไปตามมือ คนจึงทำท่าทางได้จำกัด เรื่องที่เหมาะสมกับหุ่นประเภทนี้ คือ เทพนิยาย นิทานพื้นบ้าน นิทานที่มีสัตว์มากๆ เรื่องที่เล่นควรเป็นเรื่องง่าย ไม่ใช่เรื่องที่เน้นความไพเราะของภาษา หรือมีการบรรยายมากเกินไป

1.4.2 หุ่นเงา (Shadow Puppet or Shadow Play) ตัวหุ่นมีลักษณะแบน ( Flat Cut-Out Figure) จะสร้างจากแผ่นหนังสัตว์ แผ่นกระดาษ กระดาษ พลาสติก ไม้ โลหะ และกระดาษ หุ่นเงาสามารถขยับแขนขา ชี้นิ้ว ผงกหัว อ้าปากพูดได้ด้วย ตัวหุ่นจะจลลหายหรือระบายสีเป็นลวดลายโปร่งๆ

การบังคับตัวหุ่นมีหลายวิธี บางวิธีมีก้านไม้ผูกติดตัวหุ่นไว้ หรือใช้แกนไม้เสียบไว้ตรงกลาง บางลักษณะมีไม้โยงจากมือข้างหนึ่งหรือสองข้างก็ได้ ตัวหุ่นอาจจะมีข้อต่ออยู่ที่ ข้อศอก ข้อมือ การขีดหุ่นจะขีดจากหลัง และหัวเข่า แล้วแต่การสร้างสรรค์



ภาพที่ 8 หุ่นเงา (Shadow Puppet)

การเชิดใช้จอภาพโดยไม่เห็นตัวหุ่นจริง คนเชิดจะซุกตัวหุ่นอยู่เหนือหัวแล้วเชิดไป ตามบทดนตรีและบทขับร้อง เช่น หุ่นหนังใหญ่ของเรา บางวิธีมีก้านไม้ผูกติดตัวหุ่น เช่น หุ่นหนังตะลุงของไทย และหุ่นหนังชาวอินโดนีเซีย การแสดงจะต้องมีจอผ้าขาวและแสงไฟให้แสงสว่างหลังจอ เพื่อให้เกิดเงาของตัวหุ่นปรากฏบนจอ การแสดงหุ่นแบบนี้มีแต่ในแถบตะวันออกเท่านั้น ทางตะวันตกไม่มีปรากฏ แต่ในปัจจุบันทางตะวันตกได้มีการพัฒนาหุ่นเงาในแบบฉบับของตนเองของแต่ละคณะ ซึ่งก็มาจากเทคโนโลยีที่ทันสมัยนั่นเอง

1.4.3 หุ่นสายโยงใยบังคับ (String Puppet or Marionette) ตัวหุ่นส่วนใหญ่จะมีรูปร่างหน้าตา แขนขาเหมือนคนจริง แต่มีขนาดเล็กเหมือนตุ๊กตา เป็นหุ่นที่ใช้สายเชือกเป็นแกนหลักในการรับน้ำหนัก และเชิดจากข้างบนของตัวหุ่นโดยมีเชือกหรือลวดเส้นเล็กๆ ห้อยระโยงระยางบังคับด้วยสายโยงใยที่ผูกติดกับอวัยวะส่วนต่างๆของหุ่น เช่น จากมือ เท้า ลำตัวและหัวหุ่น

สายโยงตามส่วนต่างๆ เหล่านี้จะโยงไปผูกไว้กับแผ่นไม้ เวลาฝึกจะขยับไม้ทั้งแผ่นหรือบางส่วนเฉพาะที่ต้องการให้ส่วนนั้นเคลื่อนไหว ส่วนประกอบที่สำคัญของหุ่นชนิดนี้คือ หัวหุ่นสายโยงตัวหุ่น และที่ควบคุมการเชิดหรือแผ่นไม้



หุ่นประเภทนี้สามารถเคลื่อนไหวส่วนต่างๆได้หลายส่วนและใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ผู้เชิดหุ่นประเภทนี้ต้องฝึกทักษะมากจึงจะเชิดหุ่นได้เป็นธรรมชาติ หุ่นสายมีข้อเสียที่ต้องเสียเวลาในการสร้างตัวหุ่นและใช้ในการฝึกหัดเชิดนาน การแสดงในบางครั้งมีอุปกรณ์ประกอบฉากเหมือนการเล่นละครโรงใหญ่ โดยโรงแสดงจะจำลองขนาดเล็ก หุ่นแสดงอยู่หน้าโรงแสดง หุ่นสายสามารถที่จะจัดแสดงได้หลากหลาย



รูปที่ 9 หุ่นสาย (String Puppet or Marionette)

สำหรับวัสดุที่ใช้ทำหุ่น ประเภทนี้ใช้ได้หลายอย่าง แล้วแต่จินตนาการของแต่ละบุคคล แต่จะต้องคำนึงถึงความยาวของแขน ขา และน้ำหนักหุ่นด้วย หุ่นแบบนี้นิยมเล่นในยุโรป และในตะวันออก เช่น พม่า จีน และญี่ปุ่น

1.4.4 หุ่นเชิด (Rod Puppet) การแสดงหุ่นบังคับด้วยก้านไม้และสายโยงใย หุ่นชนิดนี้ บางครั้งเรียกว่าหุ่นไม้ค้ำหรือหุ่นกระบอก ตัวหุ่นเหมือนหุ่นสาย แต่ต่างกันที่กลไกบังคับตัวหุ่น เพราะไม่ใช่สายในการบังคับ แต่ใช้ก้านไม้เสียบติดตัวทางเบื้องหลัง และใช้ไม้ยาวบังคับแขนทั้งซ้ายขวา

หุ่นเชิดเป็นหุ่นที่เชิดโดยใช้มือทั้งสองมือ มือหนึ่งใช้จับไม้แกนกลางเพื่อเชิดส่วนตัวหุ่นหรือใช้สำหรับเชิดปากหุ่นถ้าหุ่นอ้าปากได้ อีกมือหนึ่งเชิดไม้ค้ำที่ติดอยู่กับแขนทั้งสองข้างของหุ่น ระหว่างเชิดอาจปล่อยให้แขนหุ่นห้อยด้านหนึ่งหรือสองข้างก็ได้

หุ่นชนิดนี้ประกอบด้วยส่วนที่สำคัญ คือ ส่วนหัว แขนกลาง แขน และมือ ส่วนหัวจะต่อกับลำตัวที่ทำเป็นแกนยาวสำหรับจับเชิดให้หมุนส่วนหัวไปมาได้ บางครั้งใช้ลวดสปริงหุ้มฟองน้ำตรงข้อต่อที่คอเพื่อให้หุ่นผกหัวได้ แขนของหุ่นมักยาว มีข้อต่อตรงบ่าและข้อศอก ทำให้สามารถเคลื่อนไหวได้หลายอิริยาบถ ปลายมือจะมีไม้ค้ำห้อยอยู่ใต้ฝ่ามือลงไปไว้ไม่เห็นไม้ค้ำที่เสียบตรงปลายมือลงไปไว้สำหรับเชิดมือที่ช่วยเน้นบุคลิกและกริยาอาการต่างๆ ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 10 หุ่นเชิด (Rod Puppet)

หุ่นแบบนี้นิยมเล่นกันทั้งในตะวันออกและตะวันตก เพราะหุ่นเชิดเป็นหุ่นที่ทำงานง่าย เชิดง่าย การเคลื่อนไหวชัดเจน สื่อความหมายได้ดี ตาและปากหุ่นสามารถสร้างเคลื่อนไหว และไม่มีข้อจำกัดในเรื่องขนาดและรูปร่าง จึงเป็นหุ่นที่นิยมกันเล่นอย่างกว้างขวาง

นอกจากหุ่นทั้ง 4 ประเภทที่กล่าวไปในข้างต้น ในหนังสือละครหุ่นเพื่อชุมชน (253 5 : 5-8) ได้แบ่งรูปแบบของหุ่น 5 ประเภท โดยเพิ่มเติมหุ่นจาก 4 ประเภท คือ หุ่นสร้างสรรค์ (Apply Puppet) หุ่นสร้างสรรค์แตกต่างออกไปจากหุ่นที่ได้กล่าวมาแล้วทั้งหมด “หุ่นสร้างสรรค์ คือเป็นหุ่นที่ไม่มีข้อจำกัดในรูปแบบและวิธีการเชิด หุ่นจะรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร จะเชิดอย่างไรขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้สร้าง” ซึ่งสอดคล้องการสร้างสรรคละครหุ่นในปัจจุบัน

ผู้วิจัยพบว่านักละครหุ่นต่างประเทศ ในปัจจุบันได้พัฒนาละครหุ่นให้มีความหลากหลาย และมีการผสมผสานเทคนิคของละครหุ่นให้มีความหลากหลาย เช่น ผสมผสานหุ่นมือกับหุ่นเชิด (Glove-Rod puppet) หุ่นเชิดกับหุ่นสาย (Rod-marionette puppet) หุ่นที่มาจาก การนำสิ่งของ (Object Puppet) ที่พบเห็นได้ทั่วไปมาจัดแสดง หรือหุ่นเชิด ดัดแปลงให้ใช้มือและแขนของคนจริงๆ เชิดทั้ง 2 ข้าง โดยเจาะตรงข้อศอกของเสื้อของหุ่นแล้วโผล่แขนและมือของเชิดออกมา หุ่นแบบนี้ในบางลักษณะต้องใช้คนเชิดสองคน คนหนึ่งเชิดปาก อีกคนหนึ่งเชิดมือทั้งสองข้าง การเคลื่อนไหวดูสมจริงมากขึ้นสามารถหยิบจับสิ่งของได้เหมือนคนจริงๆ บางครั้งเรียก หุ่นประเภทนี้ว่า “Human Hand and Arm Puppet”



ภาพที่ 11 หุ่นเชิด ที่ใช้แขนและมือของคนเชิดแทนแขนและมือของหุ่น

บางครั้งการสร้างสรรค์หุ่นในปัจจุบันจึงไม่ได้มีเทคนิคของการเชิดดังที่กล่าวมาเลย อาจจะทำการเคลื่อนไหวหุ่นโดยใช้มือของผู้เชิดเคลื่อนไหว โดยไม่ได้ใช้เส้นสาย แกนไม้ หรือไม่ได้ใช้มือสอดเข้าไปตามแบบหุ่นมือ และหุ่นเชิด



ภาพที่ 12 หุ่นที่บังคับโดยใช้มือเปล่าบังคับ

กล่าวโดยสรุปว่าในปัจจุบันนี้หุ่นสร้างสรรค์ตัวหนึ่งๆ อาจจะประกอบด้วยกลไกการขีด  
ผสมผสานหลายเทคนิคจนไม่สามารถจัดหุ่นเข้าประเภทใดได้เลย ดังนั้นความสำคัญนั้นจึงอยู่ที่ว่า  
เมื่อนำมาจัดแสดงตัวหุ่นสามารถสื่อความหมายได้ดี มีชีวิตจิตใจ และใช้ประโยชน์ได้  
ตามที่ต้องการมากกว่า

### 1.5 องค์ประกอบสำคัญของละครหุ่น

การแสดงหุ่นเป็นศิลปะทางการละครอย่างหนึ่งที่มีความน่าสนใจ เมื่อเป็นการแสดงที่ใช้  
หุ่นแทนคน และแทนสิ่งมีชีวิตอื่นๆ การแสดงหรือการเคลื่อนไหวของหุ่นจะอยู่ในความควบคุมของ  
มนุษย์ที่เป็นผู้สร้าง และในขณะเดียวกันตัวหุ่นก็ไม่มีข้อจำกัดทางจินตนาการ เพราะสามารถ  
ทำได้ตั้งแต่ระดับง่ายๆ อย่างการแสดงละครหุ่นเพื่อเล่นิทานสำหรับเด็ก เพื่อเป็นสื่อการเรียนการ  
สอน ไปจนถึงการสร้างเป็นละครหุ่นใหญ่ที่มีความยุ่งยากซับซ้อน

การแสดงหุ่นที่ดีอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้ละครมีความสมบูรณ์ อันประกอบไปด้วย ( เกศินี ไซติ  
เสถียร, 2524 : 19 ; กระทรวงศึกษาธิการ กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2535 : 13-30 )

ดังนี้

### 1.5.1 ตัวหุ่น ก่อนที่จะสร้างตัวหุ่น เราควรทำความเข้าใจกับประเภทหรือรูปแบบของหุ่น

15.1.1 ขนาด เราจะสร้างหุ่นให้มีขนาดใหญ่โตแค่ไหนก็ได้ไม่มีข้อจำกัด แต่สัดส่วนที่ได้ขนาด โดยเฉลี่ยมักจะเป็นขนาด 1/3 ของขนาดมนุษย์ หุ่นในเรื่องควรได้สัดส่วนกัน เช่น สัดส่วนระหว่างคนกับสัตว์ในเรื่องเป็นสิ่งไม่ควรคำนึงถึงแต่ไม่เสมอไป ทั้งนี้เพราะการแสดงหุ่นแต่ละเรื่องผู้สร้างย่อมมีวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายต่างกัน เคยปรากฏอยู่เสมอว่าขนาดของคนและสัตว์ที่ผิดไปจากของจริง จะทำให้เกิดสร้างความตื่นเต้นแก่ผู้ชมเป็นอย่างมาก ดังนั้นขนาดของหุ่นจึงอยู่กับการตัดสินใจและเป้าหมายของผู้สร้างสรรค์เป็นสำคัญ

1.5.1.2 รูปร่างลักษณะตัวหุ่น เมื่อหุ่นมีความมุ่งมาดที่จะเลียนแบบการแสดงของคนจริงแล้ว รูปร่างหน้าตาของหุ่นจึงจำลองมาจากตัวละครในเรื่อง เช่น การแสดงหุ่นกระบอกไทยเลียนแบบการแสดงมาจากโขน เพราะฉะนั้นรูปร่างลักษณะของหุ่นไทยจึงจำลองมาจากตัวโขนเช่นกัน นับตั้งแต่เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ตลอดจนลีลาท่ารำ เพียงแต่ไม่แนบเนียนเท่ากับการแสดงของคนจริงเท่านั้น

1.5.1.3 ส่วนพิเศษในตัวหุ่น องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบหน้าหรือลักษณะของตัวหุ่นแต่ละประเภท คือ ต้องมีการเน้นสิ่งพิเศษที่จะทำให้คนดูรู้ลักษณะอุปนิสัยของตัวหุ่นได้ เพราะใบหน้าของหุ่นสามารถบ่งบอกลักษณะนิสัยของตัวหุ่นได้อย่างชัดเจนและควรสร้างให้เหมาะสมกับอุปนิสัยในเรื่อง

1.5.1.4 กลไกของหุ่น กลไกของหุ่นนับว่าเป็นเรื่องสำคัญมากที่จะต้องคำนึงถึงในการสร้างหุ่นเพราะหุ่นจะเคลื่อนไหว หรือแสดงกิริยาอาการได้คล้ายคลึงธรรมชาติมากแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับกลไกของหุ่น การเคลื่อนไหวที่เหมือนธรรมชาติเป็นสิ่งสำคัญในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม หุ่นแต่แบบก็มีกลไกของตนเอง และมีระดับความสามารถในการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งทำให้หุ่นแต่ละตัวมีความโดดเด่นและมีชีวิตชีวา ดังนั้นเมื่อเราจะสร้างหุ่นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง คือ การสร้างกลไกของตัวหุ่น ตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ว่า อยากให้มีการเคลื่อนไหว

ที่อวัยวะใด ส่วนไหนบ้าง เช่นว่า เราอยากให้หุ่นขยับปากได้ ,อยากให้แขนขา มีช่วงพับ มีข้อศอก หัวเข่า , หรือถ้าเป็นหุ่นสัตว์ หางจะกระดิกได้หรือไม่ โดยอาจจะวาดภาพร่างคร่าวๆ เติมส่วนต่างๆที่เราต้องการลงไป มองหากลไกให้สามารถขีดได้อย่างสมบูรณ์

1.5.1.5 เสื้อผ้าหุ่นและเครื่องประดับ เนื่องจากเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดความคิด ข้อมูล และความรู้สึกที่ผู้ออกแบบได้ค้นพบและแสดงความคิดออกมา มีส่วนสำคัญในการสร้างหุ่น เพราะไม่เพียงแต่ทำให้มองดูสวยงามเท่านั้น แต่เป็นสิ่งที่ช่วยบอกลักษณะ หรือแสดงให้เห็นถึง อาชีพ การงาน ตำแหน่ง ฐานะทางสังคม พื้นเพ รสนิยม ยุคสมัย บุคลิก และฐานะที่แตกต่างกันของตัวละคร ฯลฯ ทั้งนี้เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่สามารถบ่งบอก และแสดงออกได้ถึงความเป็นตัวตน หรือสร้างภาพลักษณ์ของตัวละครได้ด้วย และสามารถนำเสนอพัฒนาการของตัวละคร

## 1.5.2 การขีด และการพากย์

เรื่องการขีดและการพากย์นับว่าเป็นหัวใจสำคัญในการแสดงละครหุ่น ถึงแม้ว่าเราจะทำหุ่นได้สวยงามเพียงใด แต่ถ้าขีดและการพากย์ไม่ดีก็จะทำให้ผู้ชมไม่สนใจได้ ดังนั้นการจะทำให้หุ่นมีชีวิตขึ้นมาได้การถ่ายทอดอารมณ์และสามารถแสดงความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจได้หรือไม่นั้นก็ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้ขีดและผู้พากย์เป็นสำคัญ

การขีดและการพากย์หุ่นเริ่มต้นด้วยการศึกษาลักษณะบุคลิกของตัวหุ่นหรือตัวละครในเรื่องก่อน ว่าหุ่นลักษณะหน้าตาเช่นนี้ควรมีลักษณะท่าทางแบบใด มีน้ำเสียงเป็นอย่างไร ฯลฯ และควรเลือกหาที่เหมาะสมกับบุคลิกลักษณะ และอาศัยการฝึกฝนจนกระทั่งสามารถบังคับหุ่นให้ทำท่าทางต่างๆได้ เป็นที่เข้าใจแก่ผู้ชมและคงไว้ซึ่งบุคลิกของตัวละครนั้นๆ

การขีดและการพากย์มีอยู่หลายรูปแบบ เช่น เป็นคนเดียวกันพากย์เสียงตัวละครทั้งหมด ผู้ขีดคือคนเดียวกับผู้พากย์ หรือการเปิดเสียงพากย์ เป็นต้น

### 1.5.3 บทละครหุ่น

Clem Easley (อ้างถึงใน เกตินี โชติเสถียร, 2524 : 83) พูดถึงหลักการในการเขียนบทละครทั่วไปในงาน Cincinnati Puppet Festival ว่า “บทละครที่ดีไม่ควรคิดว่ามันเป็นเพียงบทสนทนาหนึ่งๆ เท่านั้น แต่ควรคิดว่ามันเป็นชุดหนึ่งของการแสดงที่มีบทสนทนาต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ” การเขียนบทละครควรมีสูตรว่า “ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร”

การเขียนบทละครผู้เขียนต้องมีความคำนึงการดำเนินเรื่องได้โดยตลอดวาดเป็นภาพได้ว่า ในขณะที่ตัวละครควรจะยืนอยู่ที่ตรงไหน อย่างไร ทำท่าอย่างไร เรื่องควรจะจบอย่างไร แล้วเขียนทุกอย่างออกมาได้โดยละเอียด

ในการเขียนบทควรมีการศึกษาผู้รับสารที่เป็นเป้าหมายหรือกลุ่มผู้ชมของเราโดยละเอียดถึงประสบการณ์ ภาษาที่ใช้พูดกัน ความรู้พื้นฐาน การศึกษารายละเอียดปลีกย่อยเหล่านี้ จะทำให้การสื่อความหมายระหว่างตัวละครกับหุ่นเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้บทละครควรมุ่งคำนึงถึงกลุ่มผู้ชม และวัตถุประสงค์ของการแสดงว่าแสดงเพื่ออะไร

### 1.5.4 ดนตรี เสียงประกอบ

เสียงประกอบช่วยให้ทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกเห็นจริงเห็นจังกับเรื่องราวที่กำลังดำเนินอยู่ เสียงประกอบจึงต้องเหมาะกับเรื่องและเหตุการณ์

ส่วนดนตรีเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องใช้ในการแสดงและมักจะใช้เป็นภูมิหลัง เพื่อสร้างอารมณ์หรือ บรรยากาศ การเปลี่ยนบรรยากาศหนึ่งไปอีกบรรยากาศหนึ่งได้อย่างราบรื่นต่อเนื่องกันทำให้การแสดงมีชีวิตชีวาขึ้น

### 1.5.5 ฉาก หรือโรงละครหุ่น

ฉากเป็นเสมือนสิ่งแวดล้อม สถานที่ และบรรยากาศของละคร บอกข้อมูลที่ทำให้เรารู้จักตัวละครก่อนที่เหตุการณ์และตัวละครในเรื่องจะเกิดขึ้น ฉากไม่ใช่สิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวละครอย่างไม่มี ความหมาย และไม่ใช้เครื่องประดับตกแต่ง ฉากจึงเป็นตัวเสริมทำให้การแสดงสื่อความหมายได้ชัดเจน

การสื่อความหมายของฉากละคร ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องได้ชัดเจนขึ้น แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

- 1) ฉากมีความหมายด้านกายภาพ เช่น บอกถึงสถานที่ ฐานะ ธรรมเนียม และยุคสมัย
- 2) ฉากมีความหมายด้านชีวภาพ เช่น ฉากบอกถึงบรรยากาศของละคร  
แนวความคิดในการนำเสนอละคร
- 3) ฉากในฐานะที่เป็น “ตัวละคร” เป็นส่วนหนึ่งของการการแสดง

ส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการจัดแสดงละครหุ่น คือ เวทีการแสดงซึ่งเป็นสถานที่ให้ผู้ชมได้ชม ฉากควรเป็นสิ่งที่ช่วยบอกอารมณ์ สถานที่ เวลา ของเรื่องราวที่แสดง และมีอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อสร้างความสมจริงสมจังให้กับเรื่องที่แสดง และการสร้างฉากของละครหุ่นจะขึ้นอยู่กับประเภทของละครหุ่นที่จัดแสดงการสร้างเวทีแสดงละครหุ่นขึ้นอยู่กับประเภทของหุ่นและวัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ในการแสดงซึ่งจำแนกได้เป็น 2 ประเภท (เกคินี ไซติเสถียร, 2524 : 61-75)

- 1) เวทีที่ใช้แสดงแบบถาวร (Permanent Stage) เช่น โรงละครแบบ Booth ฯลฯ
- 2) เวทีที่ใช้แสดงแบบชั่วคราว (Flexible Stage) ละครเวทีแบบชั่วคราวมักเป็นโรงละครที่สร้างขึ้นเพื่อสะดวกแก่การใช้งาน และมีราคาไม่แพง ยกตัวอย่าง
  - โรงละครแบบผ้า (blanket Theater) ใช้ปลายผ้าซึ่งทำเป็นฉาก คนเชิดจะเชิดอยู่ข้างหลังผ้า
  - โรงละครแบบโต๊ะหรือเก้าอี้ (Table Theater or Armchair Theater) ใช้โต๊ะหรือเก้าอี้เป็นเวทีสำหรับแสดง
  - โรงละครแบบเล็ก (Box Theater) ทำจากกล่องไม้หรือกล่องกระดาษสำหรับละครหุ่นที่มีตัวเดียวหรือสองตัวเป็นอย่างมาก
  - โรงละครแบบประตูหรือหน้าต่าง ( Door Theater or Window) ใช้ประตูหรือหน้าต่างที่เราใช้เป็นเวที มีการชิงผ้าประตูจากซ้ายไปขวาเพื่อบังส่วนของผู้เชิด และเหลือพื้นที่ไว้สำหรับเล่นละคร





ภาพที่ 13 โรงละครแบบ Booth

#### 1.5.6 แสง (Lighting)

แสงมีความสำคัญในการสร้างภาพบนเวที แสงทำให้ผู้ชมเห็นในสิ่งที่ละครต้องการนำเสนอ เพิ่มหรือลดการมองเห็น แสงยังทำให้เห็นองค์ประกอบอื่นที่ช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องราว

ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (ใน นพมาศ แวงหงส์, บก., 2550 : 143 ) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแสงไว้ว่า “ความสำคัญของแสงอยู่ที่ว่าทำให้ผู้ชมเห็นอะไรและเห็นอย่างไร รวมถึงมีความจำเป็นมากน้อยเพียงใด” สิ่งที่มีความจำเป็นมาก แสงจะช่วยเน้นให้มีความโดดเด่น สร้างจุดเด่นและความน่าสนใจ รวมถึงการสร้างอารมณ์ความรู้สึก เนื่องจากแสงสามารถจำกัดมุมมองและพื้นที่ของนักแสดง

แสงในละครแต่ละเรื่องมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับบรรยากาศแวดล้อมที่จะสร้างความเหมือนจริง ความสมจริง ความเป็นธรรมชาติ เวลา อากาศ ฤดู และลักษณะสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ที่เข้ากับละคร โดยเฉพาะแสงในละครงานนับเป็นส่วนที่มีความสำคัญมาก เพราะแสงและเงาเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดภาพบนจอภาพ

สิ่งสำคัญในการจัดแสงละครหุ่น คือ ต้องให้คนดูเห็นตัวหุ่นอย่างชัดเจน แสงไฟจะต้องเน้นไปที่ตัวหุ่น ควรจะนำหุ่นมาซ้อมในการจัดแสงด้วย นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงการใช้สีเพื่อทำให้เกิดความกลมกลืนระหว่างตัวหุ่น เสื้อผ้า และฉาก ทั้งนี้ไม่มีกฎที่แน่นอนตายตัวเกี่ยวกับการใช้แสง

สีให้เหมาะกับเสื้อผ้า สีหน้าของตัวหุ่นและฉากขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ (ธีรวิติ ประทุมณพรัตน์, 2532: 77-78)

### 1.5.7 เครื่องประกอบการแสดง

เครื่องประกอบการแสดง *Properties* หรือ *Props* หมายถึง เครื่องประกอบการแสดงที่นักแสดงใช้ในละคร เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างฉากและเหตุการณ์ อันมีส่วนสำคัญที่จะทำให้อารมณ์ของละครเกิดขึ้นจริง ทำให้ผู้ชมเชื่อในสิ่งที่เห็นบนเวที และสื่อความหมาย ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวของละคร (นพมาศ แวหวงส์และคนอื่นๆ, 2550: 144)

ประเภทเครื่องประกอบการแสดง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

- 1) เครื่องประกอบฉาก (Set props หรือ Set dressing) คือ เครื่องประกอบฉากที่ยกเคลื่อนย้ายได้
- 2) เครื่องประกอบเครื่องแต่งกาย (Costume Props)
- 3) เครื่องประกอบการแสดงที่นักแสดงใช้ (Hand props) เช่น ปากกา มีด ฯลฯ

## 1.6 หลักเกณฑ์ในการออกแบบหุ่น (Principles of design)

หลักเกณฑ์ในการออกแบบหุ่น (Currel, 2002 : 9-15) เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ หรือนักการละครหุ่นจำเป็นต้องคำนึงถึง

### 1.6.1 ธรรมชาติของหุ่น (The nature of the puppet)

มนต์เสน่ห์ที่ทำให้ละครหุ่นสามารถดำรงอยู่อย่างยาวนาน ถึง 4000 กว่าปี คือ การที่หุ่นสามารถแสดงอารมณ์ ท่าทาง กิริยาได้ไม่แตกต่างจากนักแสดง ตัวอย่างเช่น จากการเอียงศีรษะเพียงเล็กน้อยก็อาจทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าหุ่นมีอารมณ์ มีการเคลื่อนไหวและมีชีวิต แต่อย่างไรก็ตาม หุ่นก็ไม่ใช่นักแสดง หุ่นที่นักออกแบบต้องคำนึงเป็นอันดับแรกว่า “หุ่นไม่ใช่คน” หรือ “นักแสดง”

และหุ่นก็มีข้อจำกัดบางอย่างในแง่ของการเคลื่อนไหว มีพลังในการแสดงได้ไม่เทียบเท่านักแสดง อย่างเช่น การแสดงออกอารมณ์ การแสดงออกของอารมณ์บนใบหน้า แม้ว่าหุ่นจะไม่ถือว่าเป็นนักแสดง แต่หุ่นก็สามารถที่จะทำหน้าที่ได้เทียบเท่านักแสดง กล่าวคือ ตัวหุ่นสามารถนำพาเรื่องราวให้เป็นไปตามที่นักการละครต้องการนำเสนอได้อย่างเต็มที่ทั้งทางการสื่อสารทางคำพูด หรือปราศจากคำพูด หรือการติดต่อสื่อสารที่ไม่ใช้ภาษา (non-verbal communication) เนื่องด้วยละครหุ่นเป็นการรวมศาสตร์ของการเดินรำและการแสดงโดยไม่ใช่คำพูดหรือบทสนทนามากกว่าการแสดง การแสดงของละครหุ่นจึงขึ้นอยู่กับท่าทางมากกว่าการใช้คำพูด(บทสนทนา) ซึ่งผู้ชมสามารถตีความจากท่าทางได้หลากหลายมากกว่านักแสดง

ละครหุ่นเป็นรูปแบบการละครที่เป็นอิสระที่สุด เนื่องจาก “หุ่น (Puppet)” เป็นอิสระจากรูปร่างกายภาพ หุ่นมีศักยภาพเกินขีดจำกัดของมนุษย์ อย่างเช่น หุ่นสามารถเคลื่อนไหวได้ทุกท่วงท่า หรือจะแสดงท่าทางที่นักแสดงทำได้ลำบากกว่า และยังเป็นงานละครที่เต็มไปด้วยจินตนาการ โดยที่ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงหลักความเป็นจริง เพราะตามธรรมชาติของหุ่นก็คือหุ่นเป็นการจำลองมาจากสิ่งมีชีวิต



ภาพที่ 14 ละครหุ่นเรื่อง War Horse ที่ใช้สร้างสรรค์ “หุ่นม้า” แทนการใช้ม้าจริง

ละครหุ่น เรื่อง “War Horse” ได้สร้างสรรค้หุ่นม้าขึ้นมาแทนการใช้ม้าจริง เนื่องจากการนำม้าจริงมาแสดง อาจจะทำให้มีความลำบากและใช้ระยะเวลาในการซ้อมยาวนาน นอกจากนี้หากเกิดความผิดพลาดในการแสดงขึ้น ผู้กำกับไม่อาจจะสามารถควบคุมการแสดงของม้าได้ทั้งหมด ซึ่งแตกต่างจากการใช้หุ่นที่ผู้กำกับการแสดงจะสามารถควบคุมให้เป็นไปตามที่ต้องการได้มากกว่า

### 1.6.2 สรีระของหุ่นละคร (The Anatomy of a Puppet)

การสร้างสรรค้หุ่นจำต้องคำนึงถึงรูปร่าง ท่าทาง และการเคลื่อนไหวที่แสดงออกถึงบทบาทของตัวละคร ผู้ออกแบบหุ่นจะสร้างสรรค้คาแรกเตอร์หรือคุณลักษณะของตัวละครที่ไม่ใช่เพียงการออกแบบ เฉพาะเครื่องแต่งกายของตัวหุ่นเท่านั้น ยังหมายรวมถึงการออกแบบใบหน้า รูปร่าง รูปทรง หรือทั้งหมดของตัวละครจากบทประพันธ์หรือบทละคร โดยในการสร้างสรรค้หุ่นต้องพิจารณาทางด้านสรีระของหุ่นเพื่อสื่อความหมาย หรือบทบาทของตัวละครแต่ละตัวด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความแตกต่างด้านเทคนิคการเคลื่อนไหวของหุ่นอันเป็นสิ่งจำเป็นที่จะขาดเสียไม่ได้ เนื่องจากตัวละครแต่ละตัวย่อมมีการเคลื่อนไหวไม่เหมือนกัน เด็กย่อมจะเคลื่อนไหวไม่เหมือนคนแก่ หรือสัตว์ที่มีปีกย่อมเคลื่อนไหวแตกต่างจากสัตว์บก ดังนั้นในการออกแบบหุ่นแต่ละตัว นอกจากคำนึงถึงรูปร่างภายนอกของหุ่น ยังต้องคำนึงถึงการเคลื่อนไหวของหุ่นด้วย การสร้างหุ่นในการเริ่มต้นด้วยการวาดภาพโดยคำนึงถึงตัวละครตามที่ผู้สร้างสรรค้หุ่น หรือ ผู้ออกแบบหุ่นต้องการถ่ายทอดสรีระของหุ่นออกมาให้ชัดเจนเสียก่อน นอกจากนั้นยังต้องวิเคราะห์และสังเกตโดยถึงรูปร่าง รูปทรงที่สื่อความหมาย หลักการในการออกแบบสร้างสรรค้สรีระหุ่น คือ การสร้างคาแรกเตอร์ของหุ่นที่เด่นชัด ส่วนความสวยงาม ไม่ใช่เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบหุ่นสำหรับละครเวที

### 1.6.3 การออกแบบสัดส่วนของหุ่น ( Design of Proportion)

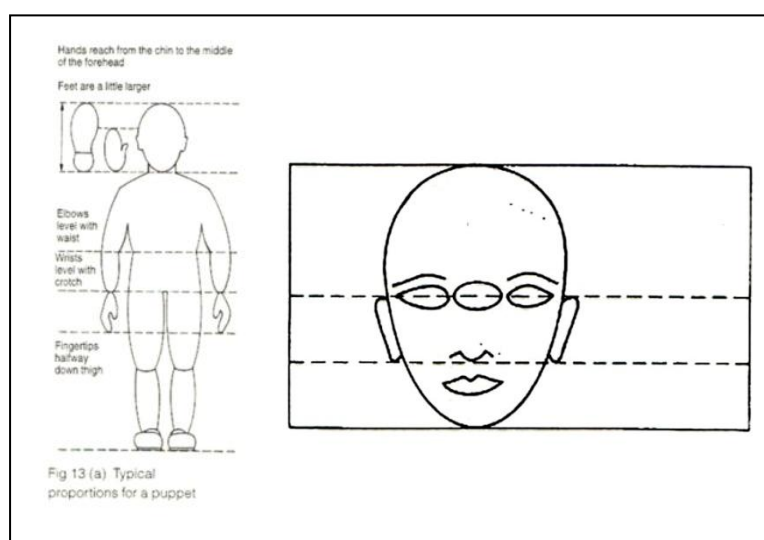
แม้ว่าหุ่นจะมีที่มาจากสัดส่วนที่แท้จริงของมนุษย์ หรือมาจากการเลียนแบบธรรมชาติ แต่การยึดตามกฎสัดส่วนหรือมาตราสัดส่วนอย่างเคร่งครัดไม่อาจสร้างความน่าสนใจให้กับงานออกแบบ และอาจจะส่งผลกระทบต่อตัวหุ่นได้ เช่น การเน้นสัดส่วนตามจริง แต่ไม่สามารถออกแบบหุ่นให้มีคุณลักษณะสำคัญได้ (Character) ก็อาจจะทำให้หุ่นขาดความน่าสนใจ

การออกแบบสัดส่วนของหุ่นอาจจะนำสรีระของมนุษย์มาเปรียบเทียบ เพราะสัดส่วนอื่นๆ ของหุ่นและคนจะมีสัดส่วนทั้งที่ใกล้เคียงกันและแตกต่างกัน สรีระของคนจะเป็นหนึ่งในเจ็ดส่วน ของความสูงของมนุษย์ แต่สำหรับหุ่นแล้วจะเป็น ห้าหุ่นจะเป็นหนึ่งในห้าส่วน

ตัวอย่างเช่น

- ขนาดของมือของมนุษย์และหุ่นจะมีขนาดเท่ากับความยาวระหว่างคางถึง หน้าผาก ขนาดของมือทั้งสองข้างจะสามารถครอบคลุมทั้งหมดใบหน้า ความยาวของมือจะมีขนาดเท่ากับความยาวข้อศอกถึงข้อมือ
- เท้าจะยาวกว่ามือเล็กน้อย
- มุมข้อศอกจะมีระดับเท่ากับเอว (สะตือ)
- ข้อมือจะตรงกับกึ่งกลางของร่างกาย
- ช่วงบนของร่างกายจะสั้นกว่าช่วงล่างหรือช่วงขา

การออกแบบสัดส่วนของหุ่นดังกล่าวเป็นเพียงพื้นฐานของหุ่นคน นักออกแบบอาจจะไม่ จำเป็นต้องสร้างสรรคตามสัดส่วนนี้แต่อย่างใด การออกแบบขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบว่าต้องการให้หุ่น เป็นอย่างไร และคำนึงถึงความสมมาตรก็เพียงพอ



ภาพที่ 15 สัดส่วนหุ่น

นอกจากสัดส่วนของหุ่นแล้ว ผู้สร้างสรรค์ควรให้ความสนใจกับความหนาของแขนและขา การออกแบบหุ่น ไม่มีจำเป็นต้อง ตรงตามโครงสร้างของคน เพียงแต่ต้องระวังมิให้โครงร่างหุ่นสูงหรือผอมจนเกินไป เนื่องจากความหนาของคอ แขนและขามีความสัมพันธ์กับหัวและลำตัวของหุ่น แขนและขาที่หนาเกินไปอาจจะทำให้หุ่นไม่สมดุล แต่หากแขนและขาบางเกินไป เมื่อหุ่นสวมใส่เครื่องแต่งกายทำให้หุ่นดูเก้งก้างและไม่แข็งแรง จุดสำคัญของผู้สร้างสรรค์ คือ การคำนึงตำแหน่งระหว่างศีรษะ คอ และร่างกายให้สัมพันธ์กัน

สัดส่วนใบหน้าของหุ่นก็เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง ทั้งการวางตำแหน่งของหู ตา จมูก และปาก และเงาที่เกิดขึ้นบนใบหน้าของหุ่น เช่น ความห่างของตา, ลักษณะรูปร่างตา, ลักษณะจมูก, ขนาดของตา จมูก ปาก , ริมฝีปากหรือทรวงผม ฯลฯ เนื่องจากทั้งหมดมีส่วนสร้างอารมณ์และคาแรกเตอร์ให้แก่หุ่นละครซึ่งขึ้นอยู่กับการออกแบบและสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์เอง แม้แต่การใช้วัสดุอุปกรณ์ที่แตกต่างกันก็สร้างความหลากหลายให้กับตัวละคร ดังนั้นโดยปกติจึงสร้างหุ่นในห้องที่มีแสงสว่างเพียงพอ และวางบนพื้นหรือแขวนในพื้นที่โล่งและว่างเพื่อมิให้เกิดเงาตกกระทบบนใบหน้าหุ่น

## 2. แนวคิดการสร้างตัวละครและนวัตกรรมการสื่อสาร

### 2.1 ทฤษฎีการสร้างตัวละคร

หุ่นแต่ละตัวได้ถูกสร้างสรรค์โดยมีจุดเน้นการสร้างตัวละครให้มีคาแรกเตอร์ ทฤษฎีการสร้างตัวละคร (Theory of Characterization) คือ ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาคุณลักษณะของตัวละคร มักใช้ในการเล่าเรื่อง งานละคร หรือในงานจินตคดีเพื่อบรรยายทั้งการกระทำ คำพูด และความคิด โดยมีลักษณะพิเศษ หรือลักษณะต่างๆ ให้ปรากฏ และเพื่อสร้างให้ตัวละครมีความกลม (well-rounded) มีมิติ มีหลายด้านหลายแง่มุมเป็นการช่วยให้ตัวละครมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น

ชลประคัลภ์ จันทรเรือง ( 2544 : 116) ได้ให้ความหมายส่วนประกอบของการสร้างตัวละครตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างตัวละคร มี 3 ระดับ ดังนี้

### 2.1.1 ลักษณะทางกายภาพ หรือภาพลักษณ์ของตัวละคร (Physiology or Appearance)

เป็นการแสดงออกทางสรีระ หรือที่เรียกว่า “ลักษณะทางกายภาพ” เนื่องจากลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่ปรากฏมักส่งผลกระทบต่อความมีตัวตนของตัวละคร ประกอบด้วยเพศ , อายุ , ความสูง, น้ำหนัก, ภาพลักษณ์, ข้อบกพร่อง ความพิการ ตำหนิ โรคประจำตัวที่เห็นได้จากภายนอก , พันธุกรรม และลักษณะการพูด เช่น พูดชัดหรือไม่ พูดเสียงดัง หรือเบา พูดสำเนียงใด เป็นตัวละครที่พูดจาจะฉาด ไม่ค่อยพูด หรือติดคำพูดใดเป็นพิเศษ

### 2.1.2 สถานภาพทางสังคม (Sociology)

เป็นการกำหนด หรือสร้างภูมิหลัง บทบาททางสังคมให้แก่ตัวละคร ประกอบด้วยฐานะ, ชั้นชั้นในสังคม, อาชีพ, การศึกษา, ชีวิตครอบครัว, ศาสนา, เชื้อชาติ, สัญชาติ , สถานภาพในชุมชน, ความคิดทางการเมือง หรือแม่แต่งานอดิเรก

### 2.1.3 สถานภาพทางจิตวิทยา (Psychology)

การสร้างมิติในด้านจิตใจให้แก่ตัวละคร ประกอบไปด้วย ปณิธานหรือความมุ่งมั่น, ความเศร้าโศกหรือความผิดหวังครั้งรุนแรงในชีวิต , การมีเพศสัมพันธ์ ,มาตรฐานทางจริยธรรม ,อารมณ์ฉุนเฉียว โกรธง่าย ,การมองโลกในแง่ดี หรือร้าย ,การควบคุมตนเอง,รสนิยม ,ปมปัญหา,ความเชื่อศรัทธา ไปจนถึงระดับสติปัญญา

การศึกษาทฤษฎีการสร้างตัวละครจึงเป็นแนวทางการศึกษาการสร้างคาแรกเตอร์ให้กับหุ่น เพราะในการสร้างสรรค์หุ่น ผู้ออกแบบหรือผู้สร้างไม่ควรคำนึงถึงแค่รูปลักษณ์ทางกายภาพเพียงอย่างเดียว จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องพิจารณาลักษณะสถานภาพทางสังคม สถานภาพทางจิตวิทยา มาประกอบกันเพื่อความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

## 2.2 แนวคิดนวัตกรรมการสื่อสาร

### 2.2.1 ความหมายของนวัตกรรมและนวัตกรรมการสื่อสาร

นวัตกรรม (Innovation) หมายถึง การนำสิ่งใหม่ๆ เข้ามาเปลี่ยนแปลง เพิ่มเติมวิธีการที่ทำอยู่เดิม เพื่อให้ได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่งเดิมใช้คำว่า นวัตกรรม<sup>1</sup> แต่ปัจจุบันได้มีการบัญญัติ ศัพท์คำว่า นวัตกรรมขึ้นแทน

หลักการพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นนวัตกรรม มี 4 ประการ คือ

- 1) จะต้องเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือบางส่วน
- 2) มีการนำวิธีการจัดระบบมาใช้ โดยพิจารณาองค์ประกอบทั้งส่วนข้อมูลที่ใช้เข้าไปในกระบวนการและผลลัพธ์ให้เหมาะสมก่อนที่จะทำการเปลี่ยนแปลง
- 3) มีการพิสูจน์ด้วยการวิจัย หรืออยู่ในระหว่างการวิจัยว่าจะช่วยแก้ปัญหาและดำเนินงานบางอย่างให้มีประสิทธิภาพ
- 4) ยังไม่เป็นส่วนหนึ่งในระบบงานปัจจุบัน หากหลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบงานที่ดำเนินอยู่ในขณะนี้ไม่จัดว่าเป็นนวัตกรรม

ฉะนั้นไม่ว่าวงการใดหรือกิจการใดก็ตาม เมื่อนำเอาความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ เข้ามาใช้เพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้นกว่าเดิมหรือมุ่งที่จะให้งานนั้นมีประสิทธิภาพสูงขึ้น ก็เรียกได้ว่าเป็น นวัตกรรมของวงการนั้นๆ (บุญเกื้อ ครอบหาเวช, 2542 : 11-16)

---

<sup>1</sup> มาจากคำในพจนานุกรม คือ คำว่า “นว” และ “กรรม”

คำว่า นว หมายถึง ใหม่

คำว่า กรรม หมายถึง ความคิด และการกระทำ

ดังนั้น นวัตกรรม หมายถึง ความถึง ความคิดและการกระทำใหม่ๆ ที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในสังคมของเรา ถึงแม้ว่าความคิดและการกระทำใหม่ๆ ในสังคมนั้นจะเคยใช้ในสังคมอื่นได้ดีมานานแล้วก็ตาม (นิพนธ์ ศุขปรีดี, 2519 : 5-6)



นอกจากนี้ นิพนธ์ สุขปรดี (2519 : 6) ได้ให้ความหมายของ นวัตกรรมหรือนวัตกรรมทางการสื่อสารไว้ว่า เป็นการแสวงหาความคิดและการกระทำใหม่ที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาทางการสื่อสาร และหากพิจารณาความหมายของนวัตกรรมตามที่กล่าวมา สามารถนำมาสรุปความหมายของคำว่า นวัตกรรมทางการสื่อสาร ได้ว่า เป็นการนำเอาสิ่งใหม่ๆ ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของความคิด การกระทำ รวมทั้งสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ เข้ามาใช้ เพื่อมุ่งหวังที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้มีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น

2.2.2 การเกิดนวัตกรรม บุญเกิด ควรหาเวช (2542 : 14 ) ได้กล่าวถึงการเกิดนวัตกรรม 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 มีการประดิษฐ์คิดค้น (Invention) ขึ้นมาใหม่ หรือจะเป็นการปรับปรุงแต่งของเก่าให้ใหม่เหมาะสมกับกาลสมัย

ระยะที่ 2 พัฒนาการ ( Development) เป็นการทดลองหรือจัดทำอยู่ในลักษณะโครงการทดลองปฏิบัติ ( Pilot Project)

ระยะที่ 3 การนำไปปฏิบัติในสถานการณ์ทั่วไป ซึ่งจัดว่าเป็นนวัตกรรมขั้นสมบูรณ์

2.2.3 การแพร่กระจายและการยอมรับนวัตกรรมทางการสื่อสาร การแพร่กระจายนวัตกรรมและการยอมรับนวัตกรรม ที่มีทฤษฎีการแพร่กระจายและการยอมรับนวัตกรรมการสื่อสารของ Rogers & Shoemaker มี 2 ประการ คือ การแพร่กระจายนวัตกรรม และการยอมรับนวัตกรรม ดังนี้ (การยอมรับนวัตกรรมการศึกษา, 4 มกราคม 2554)

2.2.3.1 การแพร่กระจายนวัตกรรม เป็นกระบวนการถ่ายทอดความคิด การปฏิบัติข่าวสารหรือพฤติกรรมไปสู่ที่ต่างๆ จากบุคคลหรือกลุ่มบุคคลอื่นสู่วงกว้าง จนเป็นผลให้เกิดการยอมรับความคิดและการปฏิบัติเหล่านั้นอันมีผลต่อโครงสร้าง วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม มี 4 ประการ คือ

- 1) มีนวัตกรรมเกิดขึ้น

- 2) ใช้สื่อเป็นช่องทางในการสื่อสารผ่านนวัตกรรมนั้น
- 3) ช่วงระยะเวลาที่เกิดการแพร่กระจาย
- 4) ผ่านไปยังสมาชิกในระบบสังคม

### 2.2.3.2 การยอมรับนวัตกรรม

*Rogers & Shoemaker* ได้ให้คำนิยาม การยอมรับนวัตกรรม หมายถึง การตัดสินใจที่จะนำนวัตกรรมนั้นไปใช้อย่างเต็มที่เพราะนวัตกรรมนั้นเป็นวิถีทางที่ดีกว่า และมีประโยชน์กว่า เข้ากันได้กับบรรทัดฐานของสังคม การยอมรับนวัตกรรมเป็นกระบวนการเริ่มต้นตั้งแต่บุคคลหรือชุมชนได้สัมผัสนวัตกรรม หรือถูกชักจูงให้ยอมรับนวัตกรรม การตัดสินใจยอมรับหรือปฏิเสธขึ้นอยู่กับตัวบุคคล ชุมชน และลักษณะของนวัตกรรม (อ้างถึงใน วารสารวิชาการและวิจัย มทร.พระนคร, 4 มกราคม 2554 : 1-3 ) การแพร่กระจายนวัตกรรมไปสู่สังคมนั้น นวัตกรรมจะถูกนำไปใช้หรือยอมรับโดยบุคคล

โดย *Rogers* ได้เสนอทฤษฎีการยอมรับนวัตกรรม 5 มีขั้นตอน (อ้างถึงใน การยอมรับนวัตกรรมการศึกษา, 4 มกราคม 2554) ดังนี้

- 1) ขั้นตื่นตัวหรือรับทราบ (awareness) เป็นขั้นตอนที่บุคคลรับรู้ว่ามีความคิดใหม่ สิ่งใหม่หรือวิธีการปฏิบัติใหม่ เกิดขึ้น แล้วเป็นนวัตกรรมที่มีอยู่จริง
- 2) ขั้นสนใจ (Interest) เป็นขั้นที่บุคคลจะรู้สึกสนใจในนวัตกรรมที่เห็นว่าตรงกับปัญหาที่ประสบอยู่หรือตรงกับความสนใจ และเริ่มหาข้อเท็จจริงและข่าวสารมากขึ้น เพื่อความอยากรู้ของตน
- 3) ขั้นประเมินผล ( evaluation) เป็นขั้นตอนพิจารณาว่านวัตกรรมมีความเหมาะสมหรือไม่ ให้ผลคุ้มค่าเพียงใด มีความยากหรือมีข้อจำกัดเพียงใด จะปรับใช้หรือปรับให้เข้ากับสถานการณ์อย่างไร
- 4) ขั้นทดลอง (Trial) เพื่อดูผลว่าควรตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมนั้นๆ หรือไม่

- 5) ขั้นยอมรับการปฏิบัติ (adaption) ถ้าการทดลองของบุคคลได้ผลเป็นที่น่าพอใจ บุคคลจะยอมรับความคิดใหม่ๆ ได้อย่างเต็มที่ และขยายการปฏิบัติออกไปเรื่อยๆอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งนวัตกรรมนั้นกลายเป็นวิธีการที่เขายึดถือปฏิบัติโดยถาวร

ต่อมา *Rogers & Shoemaker* ได้เสนอโครงสร้างใหม่ เรียกว่า กระบวนการตัดสินใจ นวัตกรรม (Innovation decision Process) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน

- 1) ขั้นความรู้ (knowledge) เป็นขั้นตอนที่รับทราบว่ามีนวัตกรรมเกิดขึ้นและหาข้อมูลเข้าใจนวัตกรรมนั้น
- 2) ขั้นชักชวน (persuasion) เป็นขั้นตอนที่ผู้รับนวัตกรรมมีทัศนคติต่อสิ่งใหม่ๆ ในทางที่เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยต่อนวัตกรรมนั้นๆ
- 3) ขั้นตัดสินใจ (decision) เป็นขั้นตัดสินใจรับนวัตกรรมนั้นหรือไม่ เป็นการตัดสินใจที่ยังถาวร อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงภายหลัง
- 4) ขั้นยืนยัน (Confirmation) เป็นขั้นตอนสุดท้าย โดยเป็นการหาข้อมูลมาสนับสนุน การตัดสินใจจนกระทั่งยอมรับแนวความคิดใหม่ๆ ไปปฏิบัติเป็นการถาวรจริงๆ

กระบวนการแพร่กระจายและการยอมรับนวัตกรรมเป็นการติดต่อสื่อสารที่มีกระบวนการนี้เกี่ยวข้องกับสารหรือสื่อแนวคิดใหม่ๆ ซึ่งมีส่วนประกอบในกระบวนการสื่อสารอย่างครบถ้วน อันได้แก่ แหล่งของข่าวสาร (แหล่งนวัตกรรม) สาร ช่องทาง และผู้รับสาร (ผู้รับนวัตกรรม) การศึกษาแนวคิดนวัตกรรมการสื่อสารจึงเป็นประโยชน์ต่อการประยุกต์ใช้ในการ กระจายนวัตกรรม การสื่อสารและใช้วิเคราะห์ทัศนคติการยอมรับนวัตกรรม การสื่อสารสำหรับละครหุ่น และยังเป็น การศึกษาทัศนคติของผู้รับสารหรือผู้ชมที่มีต่อนวัตกรรมการสร้างสรรค์หุ่น

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงกับการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตมนุษย์ และการละครเป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสารการแสดง ( Performing Arts Communication) จึงเปรียบเสมือนจุดหมายปลายทางของผู้สร้างสรรค์ สร้างเครื่องมือในการสื่อสารที่เรียกว่า “ละครหุ่น” ให้ออกมามีความสมบูรณ์ในแง่ของการสื่อสารมากที่สุด การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารกับการแสดง จึงเป็นการศึกษาแนวร่วมของการสื่อสารและการแสดง

#### 3.1 ละครกับการสื่อสาร

ละครเป็นกิจกรรมหนึ่งของมนุษย์จัดเป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง ดังที่โรลองด์ บาร์ธส์ (อ้างถึงใน ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2546 : 11) ได้กล่าวว่า

“ละครคืออะไร คือ เครื่องจักรแห่งการสื่อสารประเภทหนึ่ง ในขณะที่ไม่ได้ทำงาน เครื่องจักรนี้ซ่อนอยู่หลังม่าน แต่เมื่อมีการเปิดตัวเครื่องจักรนี้ มักจะส่งสาร (Message) จำนวนหนึ่งมายังเราทันที สารเหล่านี้มีลักษณะพิเศษเฉพาะ กล่าวคือ มันถูกส่งมาพร้อมๆกันแต่ด้วยจังหวะที่ต่างกันในการแสดงแต่ละขณะ เราจะได้รับข่าวสารถึงหกถึงเจ็ดประการในเวลาเดียวกัน (จากฉาก เสื้อผ้า แสง ตำแหน่งของนักแสดง กิริยาท่าทาง ภาษาใบ้ คำพูด) ข่าวสารบางประการคงที่ (กรณีของฉาก) ในขณะที่ข่าวสารอื่นๆเปลี่ยนไป นี่เป็นเรื่องของการประสานข่าวสารอย่างแท้จริง และนี่คือความเป็นละคร : กลุ่มสัญญาณกลุ่มหนึ่ง”

สไตน์ พันธุโกมล เสนอความจริงเกี่ยวกับการแสดงว่า “การแสดงทุกชนิด คือ การสื่อสาร หรืออย่างน้อยก็ต้องมีจุดประสงค์ที่จะสื่อสาร” (สไตน์ พันธุโกมล : 2538, น. 51)

นอกจากนี้ วิจิตร วิสเพ็ญ (วรรณคดีละคร : 2549, น.19) กล่าวถึงความสำคัญของการละครกับการสื่อสารว่าเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันแยกไม่ออกว่า “ละครเป็นศิลปะการแสดงที่มี

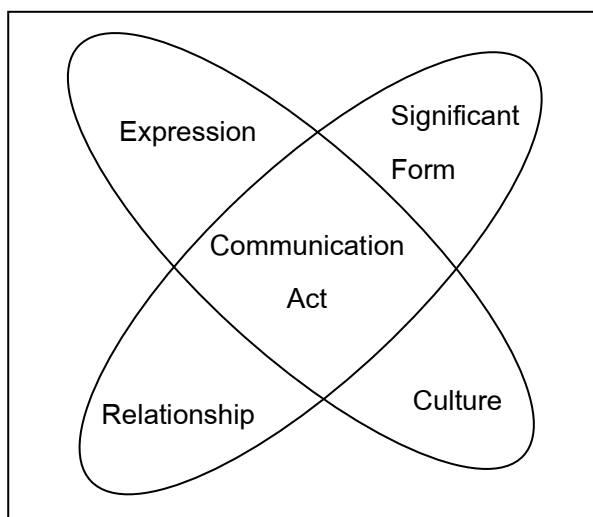
กระบวนการสื่อสารเป็นองค์ประกอบ กล่าวคือ มีผู้แสดงเป็นผู้สื่อ หรือเรียกว่า ผู้ส่งสาร มีเรื่องที่จะแสดง วิธีแสดงเป็นสื่อ สาร และมีผู้ชมเป็นผู้รับสาร ดังกล่าวได้ว่า “ละครเป็นการสื่อสารมายังผู้ชม”

จึงกล่าวได้ว่าละครมีองค์ประกอบเช่นเดียวกับกระบวนการสื่อสารทั้งหลาย เพราะประกอบด้วยผู้ส่งสาร สื่อ และผู้รับสาร

### 3.2 การสื่อสารของละคร

การสื่อสารของละครหรือการสื่อสารการแสดงเป็นการสื่อสารระหว่างผู้สื่อสารกับผู้รับสารหรือผู้ชม ผู้ชมจะมีความสัมพันธ์กับผู้ส่งสารโดยสิ่งที่ปรากฏต่อสายตาของผู้ชม หรือสิ่งที่ผู้ชมรับรู้จากโสตประสาทที่ผสมผสานกันเข้าเป็นเนื้อเรื่อง บริบทหรือสภาพแวดล้อมในการแสดงนั้นๆ องค์ประกอบต่างๆ จะส่งเสริม ชัดแย้ง หรือกระทำการต่างๆ เพื่อสร้างสารที่ต้องการสื่อมายังผู้ชม

ในการสื่อสารของละคร สามารถจำแนกองค์ประกอบออกได้เป็น 4 ประการที่มีความเชื่อมโยงกัน ได้แก่ การแสดงออกทางอารมณ์ รูปแบบการแสดงที่มีนัยสำคัญ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับส่งสารและผู้รับสาร และวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการกระทำการสื่อสาร (Communication Act) การสื่อสารของละคร ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ประการ ตามแบบจำลอง ดังนี้



ภาพที่ 16 แบบจำลององค์ประกอบของการสื่อสาร

- 1) การแสดงออก (Expression) หมายถึง การแสดงออกด้านอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งจะทำให้เกิดรสหรืออารมณ์แก่ผู้รับสาร
- 2) รูปแบบที่มีนัยสำคัญ (Significant Form) หมายถึง คุณลักษณะเฉพาะตัวของการแสดงแต่ละประเภท ได้แก่ สัญลักษณ์ที่สำคัญๆ ของงานแต่ละประเภทหรือตระกูล
- 3) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสาร (Relationship) หมายถึง ลักษณะความสัมพันธ์ของผู้ส่งสารกับผู้รับสารในระหว่างชมการแสดง เช่น การแสดงสด การแสดงผ่านสื่อ ลักษณะความสัมพันธ์จะเป็นไปคนละแบบ
- 4) วัฒนธรรม (Culture) ความเข้าใจในบริบททางสังคม ภาษา ตลอดจนสัญลักษณ์ทางละครของผู้ชมที่มีส่วนร่วมกับผู้ส่งสาร

การสื่อสารทางละครมีจุดมุ่งหมายเพื่อสุนทรียประโยชน์ คือ การสื่อสารมุ่งหวังที่ก่อให้เกิดประโยชน์คือ ด้านความเพลิดเพลิน โดยเน้นอารมณ์หรือความรู้สึกเป็นพื้นฐานเบื้องต้นอันสามารถนำไปสู่ขั้นเจริญความคิด และพัฒนาจิตวิญญาณซึ่งเป็นขั้นต่อไปตามลำดับ ซึ่งละครหุ่นที่ผู้วิจัยจัดแสดงขึ้นในการวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายในการสื่อสาร เน้นให้ผู้ชมได้สัมผัสความเพลิดเพลิน และภาพจินตนาการ จนสามารถนำไปสู่ขั้นการเจริญความคิดได้

#### 4. แนวคิดการสื่อสารด้วยภาพและองค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบ

ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาพหรือภาพบนเวที เป็นความรู้ที่สำคัญของการสื่อสารทางละครและโดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานละครหุ่นที่ผู้วิจัยจะได้นำมาศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบสร้างสรรค์งานละครหุ่น

ภาพบนเวทีที่มีความสำคัญต่อละครมาตั้งแต่สมัยยุคแรกเริ่ม ดังเช่น โรงละครสมัยกรีกโบราณจะเลือกตำแหน่งทิวทัศน์ สอดรับกับการแสดงและการรับรู้ของผู้ชม ทั้งนี้ความสำคัญของภาพบนเวทีไม่ได้อยู่ที่ความสวยงาม แต่ขึ้นอยู่กับแนวคิดที่ต้องการนำเสนอซึ่งมาจากการวิเคราะห์ตีความหมายในบทละคร และการปรึกษาหารือในคณะทำงานถึงแนวคิดของละคร การจะนำเสนอสาร เรื่องราว แนวคิดให้ตรงกับความหมาย ตรงกับจุดประสงค์ และตรงกับสิ่งที่ต้องการสื่อให้ผู้ชม

ความงามบนเวที คือ ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏบนเวที การเปลี่ยนแปลงเวที ( Stage) และพื้นที่การแสดง (Acting Area) จะปรากฏอย่างมีจุดประสงค์ ได้รับการคัดสรร และมีการวางแผนอย่างละเอียดเพื่อให้กลายเป็นโลกของละคร ซึ่งภาพรวมแต่ละส่วนบนเวทีมีหน้าที่ บทบาท และความสำคัญที่เอื้อต่อการแสดง (นพมาศ แวหงษ์ สัม บก., 2550: 139-140)

การจัดภาพบนเวทีมักใช้ทฤษฎีการสร้างภาพ (Pictorialism) โดยให้ความสำคัญในการสร้างจุดสนใจ (Emphasis) ความสมดุล (Balance) องค์ประกอบ (Composition) และการจัดภาพ (Picturization) ทั้งหมดเกิดจากนักแสดงและวัตถุต่างๆ ที่อยู่โดยรอบ นอกเหนือจากคำพูดและเสียง เพราะในบางครั้งเราชมการแสดงที่ไม่มีบทสนทนา หรือเสียงประกอบเลย เพียงแต่มีภาพบนเวที การเคลื่อนไหวของนักแสดง และเรื่องราวที่นักแสดงต้องการสื่อให้ผู้ชม เราก็จะสามารถเข้าใจความหมายและรู้สึกสะท้อนใจกับการแสดงนั้นได้ เปรียบเสมือนกับ “การเล่าเรื่องด้วยภาพ” ที่อยู่เหนือคำอธิบายใดๆ

แนวคิดการสร้างภาพบนเวที มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

- 1) การสื่อสารด้วยการเคลื่อนไหวในละคร
- 2) การสื่อสารด้วยองค์ประกอบของภาพบนเวที
- 3) องค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบ ( The Element and Principles of Design)

#### 4.1 การสื่อสารด้วยการเคลื่อนไหวในละคร

การเคลื่อนไหวในละคร (Movement) เป็นส่วนหนึ่งของภาพที่ปรากฏขึ้นบนเวที เป็นทั้งการเคลื่อนไหว ( Movement) การกระทำ ( Action) และภาพนิ่ง นับเป็นภาษาหนึ่งที่สามารถสื่อสารโดยไม่ต้องใช้คำพูดเป็นอวัจนภาษา (นพมาส แวหงส์, บก., 2550: 124-129)

##### 4.1.1 ลักษณะการเคลื่อนไหวบนเวที มี 3 ลักษณะ คือ

- 1) การเคลื่อนไหวจากที่หนึ่งสู่อีกที่หนึ่ง ( From place to place)
- 2) ท่าทาง (Gesture) การเคลื่อนไหวที่เป็นอากัปกริยา เช่น การไหว้ การโบกมือลา เป็นต้น
- 3) กิจกรรมบนเวที (Business) เป็นการเคลื่อนไหวที่มีกิจกรรม เป็นแกนหลัก เช่น ซักผ้า ทำอาหาร เป็นต้น

##### 4.1.2 รูปแบบของการเคลื่อนไหว แบ่งออกได้ดังนี้

4.1.2.1 การเคลื่อนไหวแบบลักษณะเฉพาะ (Characterized movement) เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากลักษณะนิสัย บุคลิก กบ่างประการ เป็นลักษณะเฉพาะตัวบุคคล เช่น คนขี้ระแวง มักจะเหลียวหน้าเหลียวหลังโดยไม่รู้ตัว , บางตัวละครมีนิสัยบางประการ อย่างชอบกัดเล็บ หรือมีความพิการบางอย่าง



4.1.2.2 การเคลื่อนไหวแบบยุคสมัย (Period movement) การเคลื่อนไหวแบบยุคสมัย มีลีลาการเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กับความเชื่อ ธรรมเนียมปฏิบัติในยุคนั้น

4.1.2.3 การเคลื่อนไหวแบบสไตล์ (stylized movement) การเคลื่อนไหวแบบสไตล์ขึ้นอยู่กับรูปแบบที่ผู้ผลิตหรือผู้กำกับการแสดงต้องการจัดเป็นการจังหวะการเคลื่อนไหว

4.1.2.4 การเคลื่อนไหวแบบกลุ่มคน (Crowded movement) กลุ่มคน หมายถึง บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปมีความสัมพันธ์ทางสังคมด้วยการกระทำต่อกัน ได้ตอบหรือขัดแย้งกัน หรืออาจมีปฏิสัมพันธ์ที่เข้ากันเป็นหนึ่งเดียว การเคลื่อนไหวแบบกลุ่มใช้จำนวนของนักแสดงบนเวทีดึงดูดความสนใจจากผู้ชม ดังนั้นการวางตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของกลุ่มคนจึงมีผลต่อภาพบนเวที

ภาพที่ปรากฏบนเวที ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงแค่ฉากเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเคลื่อนไหวของนักแสดงด้วย การศึกษาแนวคิดการเคลื่อนไหวในละครเป็นสิ่งช่วยทำความเข้าใจและเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์การสร้างชีวิตหรือทำให้เกิดการเคลื่อนไหวให้แก่หุ่นและสร้างภาพการแสดง

4.2 **องค์ประกอบของภาพบนเวที** ภาพบนเวทีเกิดขึ้นได้จากองค์ประกอบหลายอย่างรวมกัน เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงที่สำคัญ มี 4 ประการ คือ ฉาก (Scenery) , เครื่องแต่งกาย (Costume) , แสง (Lighting) และเครื่องประกอบการแสดง (Properties)

### 4.3 ส่วนประกอบ และองค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบ (The Element and Principles of Design)

งานออกแบบละครเป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่จะแสดงออกถึงความรู้สึก ความคิด ความหมายที่มีต่อละครในเชิงรูปธรรม โดยนำเอาองค์ประกอบทางทัศนศิลป์มาเป็นเครื่องมือในการสร้างภาพรวมบนเวที เพื่อให้ตรงตามจุดประสงค์ เพื่อเกิดภาพในการสื่อความหมาย สร้าง

จินตนาการ เล่าเรื่องราว แสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก ความงามและแนวคิดที่ผู้กำกับละคร ต้องการนำเสนอตลอดจนก่อให้เกิดคุณค่าทางสุนทรียะ

องค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบ มี 10 ประการ (นพมาศ แวงหงส์, บก., 2550: 146-153) คือ

4.3.1 เส้น (Line) เส้นมีหลายชนิด และแต่ละชนิดให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เพราะเส้นสามารถทำให้เกิดรูปร่าง เกิดจังหวะของภาพบนเวที สร้างมิติลวงตา ทำให้เกิดทิศทาง การเคลื่อนไหว และสามารถกำหนดขอบเขตของพื้นที่

4.3.2 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) เป็นส่วนประกอบที่เป็นเสมือนวัตถุที่สร้างความสัมพันธ์กับพื้นที่ว่าง

4.3.3 สี (Color) สีเป็นส่วนประกอบที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม เพราะสีบ่งบอกความรู้สึก และบรรยากาศของละคร

4.3.4 พื้นผิว (Texture) พื้นผิวของวัสดุทำให้เราเกิดความรู้สึกต่อภาพที่เห็น แม้ว่าเราจะไม่ได้รู้สึกได้โดยการสัมผัส เพราะลักษณะของพื้นผิวสามารถสะท้อนให้เห็นบรรยากาศของละคร

4.3.5 พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างบนเวทีทำให้เกิดมิติสมจริงของภาพรวมทั้งหมด เช่นเดียวกับงานประติมากรรมที่พื้นที่ว่างโดยรอบเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการสร้างภาพบนเวที โดยต้องคำนึงถึงตำแหน่ง และขนาดที่เหมาะสมกับพื้นที่ว่างบนเวทีโดยรอบ นอกจากนี้พื้นที่ว่างยังมีผลต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง ซึ่งมีผลต่อการสื่อสารความหมายของละครด้วย

4.3.6 ความสมดุล (Balance) ความสมดุลบนเวทีละครไม่ได้เกิดจาก ส่วนประกอบของเส้น สี รูปร่าง รูปทรงของวัตถุเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเคลื่อนไหว และตำแหน่งของนักแสดง เป็นความสมดุลของภาพโดยรวมทั้งหมด

4.3.7 สัดส่วน (Proportion) สัดส่วนที่สวยงามเกิดขึ้นเมื่อสิ่งต่างๆ ที่อยู่บนเวที มีความสัมพันธ์ที่เหมาะสมกัน ทำให้ภาพรวมบนเวทีมีความกลมกลืน และ เสริมสร้างความหมายของละคร

4.3.8 จุดเด่น (Emphasis) การสร้างจุดเด่นบนเวทีมีวัตถุประสงค์ทำให้การแสดงโดดเด่น และสื่อความหมายได้ชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมได้ดู ได้ฟัง และได้ยิน สิ่งที่ ละครต้องการสื่อ ดังนั้นการผสมผสานกันระหว่างระดับ (Level) ของนักแสดง ตำแหน่งบนเวที (Position) และวัตถุอื่นๆ (Actor and Object) เป็นการสร้างภาพบน เวทีให้พลังและให้ผลทางอารมณ์มาก

4.3.9 จังหวะ (rhythm) จังหวะเกิดจากการทำซ้ำ (repetition) และจุดเด่น (emphasis) การทำซ้ำอาจจะทำได้โดยการใช้เส้น สี รูปร่าง ซ้ำหลายๆครั้ง จัดวางไป ในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของภาพที่นำสายตาไปสู่จุดใดจุด หนึ่ง

4.3.10 เอกภาพ (Unity) เอกภาพบนเวที เกิดขึ้นเมื่อองค์ประกอบต่างๆ บนเวที เมื่อมาอยู่รวมกัน แล้วมีความเหมาะสม โดยมีความสัมพันธ์กับนักแสดงและการ แสดงเป็นสำคัญ

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 5.1 วิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละครหุ่น

การศึกษาศิลปะ และกระบวนการสร้างสรรค์ละครหุ่นไทยที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาเพื่อสืบค้นหากระบวนการสร้างสรรค์หุ่นละครไทย

ศักดา บัณฑิตเพ็ชร (2535) เป็นการศึกษาศิลปะการเชิดหุ่นไทย การศึกษาพบว่าศิลปะการเชิดหุ่นเพื่อเล่นแสดงเป็นการมหรสพอย่างหนึ่ง เป็นมรดกของชาติต่าง ๆ ที่เจริญยั้งแล้วด้วยวัฒนธรรมในทวีปภูมิภาคของโลกมาช้านานนับปี ในประเทศไทยหุ่นหลวง หุ่นกระบอกได้กลายเป็นเครื่องนันทนาการบันเทิงประกอบอยู่ทั้งในงานพระราชพิธี และงานมหรสพทั่วไป ผลการวิจัยพบว่าเมื่อมีความบันเทิงใหม่ที่ได้เกิดขึ้นพร้อมกับความเจริญทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ล้นหลามสู่ประเทศไทยจากประเทศต่างๆ ทางตะวันตก ความนิยมหุ่นกระบอกที่เคยมีก็จืดจางลงดังเช่นเห็นในปัจจุบัน เหลือแต่เพียงหุ่นกระบอกคณะชูเชิดชำนาญศิลป์เท่านั้นที่ยังคงสามารถออกปฏิบัติงานได้เพื่อความบันเทิงของสังคม

วรกมล เหมศรีชาติ (2545) ศึกษาการแสดงหุ่นกระบอกคณะชูเชิดชำนาญศิลป์ จังหวัดสมุทรสงคราม ระหว่างปี พ.ศ. 2544-2545 โดยเน้นประวัติ วิวัฒนาการ รูปแบบ องค์ประกอบ การจัดการแสดง และเทคนิคการเชิดหุ่นกระบอก ผลการวิจัยพบว่า ศิลปะการแสดงหุ่นของไทยมีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาและสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน การแสดงหุ่นของไทยมี 4 ประเภท คือ หุ่นหลวง หุ่นไทย-จีน หุ่นกระบอกและหุ่นละครเล็ก ซึ่งแต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน สืบทอดการแสดงหุ่นกระบอก คณะชูเชิดชำนาญศิลป์ในปัจจุบันคือ นางกรรณิกา แก้วอ่อน มุ่งเน้นที่สืบทอดและอนุรักษ์การแสดงนี้ให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ของจังหวัดสมุทรสงครามสืบไป

การวิจัยทั้งสองเป็นการศึกษาการแสดงหุ่นกระบอกของไทย ซึ่งเน้นหนักในด้านของ พัฒนาการและกระบวนการถ่ายทอดของหุ่นกระบอกไทยในช่วงเวลาที่ผ่านมา โดยมีมุ่งเน้นในด้านของการสืบทอดและอนุรักษ์ศิลปะการแสดงหุ่นกระบอกของไทยให้เป็นมรดกของชาติต่อไป

## 5.2 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ของ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเน้นในด้านการสร้างสรรค์สื่อสารการแสดง

กุสุมา เทพรักษ์ (2548) ได้ใช้ระเบียบวิธีวิทยากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทำการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็ก จากเรื่อง “เจ้าหญิง” ของบินหลา สันกาลาคีรี นักเขียนรางวัลซีไรต์ ประจำปี 2548” โดยการนำเรื่องสั้นสองเรื่องจากวรรณกรรมเรื่องเจ้าหญิงมาพัฒนาสร้างเป็นบทละครสำหรับเด็ก โดยใช้การบันทึกข้อมูลผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการแสดง ขั้นการแสดง และขั้นหลังการแสดง พร้อมทั้งทำการศึกษากลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กในเรื่องสุนทรียรสจากการชมละคร ผลการสร้างสรรคสามารถถอดองค์ความรู้ภายใต้รูปแบบละครเด็กในรูปแบบนิทาน แสดงเทคนิคต่างๆ อย่างหลากหลาย โดยสื่อผ่านการใช้แสงสีชมพูและเสียงกลองดนตรี และเสียงเปียโนเป็นดนตรีประกอบ การออกแบบเครื่องแต่งกายฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากเน้นที่ความเรียบง่ายเพื่อสื่อแก่นความคิดของเรื่องที่มุ่งเสียดสีระบอบเศรษฐกิจและวิถีคิดแบบทุนนิยม

ปณิตดา สมตระกูล (2552) ศึกษาการสร้างสรรคคุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบ ด้าน ศิลปกรรม ในการสร้างสรรคงานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ ซึ่งเป็นงานแอนิเมชันในรูปแบบ 2 มิติ มีความยาวทั้งหมด 20 นาที เพื่อใช้ในการตอบแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชม 3 กลุ่ม จำนวน 300 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มมีทัศนคติด้านการสร้างสรรคคุณลักษณะของละครอยู่ในเกณฑ์ดี โดยมีความพึงพอใจด้านการใช้สีสันของตัวละครมากที่สุด รองลงมาคือ การออกแบบ

เครื่องแต่งกาย และรูปร่างของตัวละครตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบว่าเกณฑ์ในการรับรู้ของผู้ชมมีความแตกต่างกัน

คอลิด มิดำ (2553) กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีในชุมชนมุสลิม เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่นำแนวคิดของศาสนาอิสลามมาสร้างสรรค์ละครเวทีในชุมชนมุสลิม เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อละครเวทีในชุมชนมุสลิม โดยมีขอบเขตบันทึกข้อมูลเพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการแสดง ขั้นตอนการแสดง และขั้นหลังการแสดง พบว่ากระบวนการสร้างสรรค์มีพัฒนาประเด็นหรือแก่นเรื่องจากละครเวทีจากหะดีษและอัลกุรอาน และสร้างสรรค์จากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในชุมชนมุสลิม โดยนำปัญหาในชุมชนมาดัดแปลงและเชื่อมโยงกับบุคคลในศาสนาอิสลาม โดยรูปแบบในการสร้างสรรค์การนำเสนออยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของศาสนาอิสลาม และใช้รูปแบบการแสดงเดี่ยวศึกษาศึกษาการละครแบบมีส่วนร่วมของผู้ชมมาผสมผสานกับการขับร้องอนาซีดที่เป็นการการแสดงของชุมชนมุสลิม

งานวิจัยทั้งสามนี้ผู้วิจัยใช้เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ละคร และนำการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มาใช้เป็นแนวทางของรูปแบบและการดำเนินการวิจัยให้มีประสิทธิภาพต่อไป

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยการศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่น จากเรื่อง แอนโดรคลิสกับสิงโต” เป็นการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ที่เน้นศึกษากระบวนการสร้างสรรค์หุ่นละคร มีจุดมุ่งหมายในการศึกษากระบวนการออกแบบสรรค์สร้างหุ่น นวัตกรรมการสื่อสาร รวมถึงการผสมผสานสื่อศิลป์ และเทคโนโลยีทางการละคร

จุดเริ่มต้นของการวิจัยเกิดขึ้นจากการที่ผู้วิจัยได้รับชมละครหุ่นในประเทศไทยพบว่า ตัวละครหุ่นที่สร้างสรรค์ขึ้นมาส่วนใหญ่มักจะอยู่ในรูปแบบของหุ่นชนิดเดียวกันโดยทั้งเรื่อง การกำหนดตัว หุ่นได้ถูกจำกัดด้วยรูปแบบของกลไก ดังนั้นหากจะสร้างหุ่นขึ้นมาโดยคำนึงถึง คุณลักษณะของตัวละครพบว่าการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันย่อมก่อให้เกิดคาแรคเตอร์ และการ สร้างความหมายที่แตกต่างกัน รวมถึงเป็นการศึกษา ความเชื่อมโยงระหว่างตัวหุ่นและผู้ เชิดหุ่น ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความคิดริเริ่มที่ต้องการทำการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ตัวหุ่น โดยจะเน้นความสำคัญไปในเรื่องของกระบวนการออกแบบตัวละคร การประสานเทคนิคกลไกของหุ่น หรือการนำสื่อที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้เพื่อขยายภาพลักษณ์ของละครหุ่นให้ขยายวงกว้างขึ้น

#### ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1. ข้อมูลประเภทเอกสาร คือ
  - 1.1 ตำราประวัติศาสตร์ละครหุ่น
  - 1.2 ตำราละครหุ่น
  - 1.3 ตำราการสร้างหุ่น
  - 1.4 ตำราการสร้างสรรค์ตัวละคร
  - 1.5 ตำราด้านการออกแบบ
2. ข้อมูลจากการพูดคุยสัมภาษณ์
3. ข้อมูลจากแบบสอบถามของผู้การแสดง
4. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

## ระเบียบวิธีวิจัย

เป็นวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ที่มีอยู่ 2 รูปแบบ

- 1) สร้างสรรค์ละครหุ่นและนวัตกรรมการสื่อสาร ในละครหุ่น จากการนำตำนาน เรื่อง แอนโดรคลิสกับสิงโตมาสร้างสรรค์เป็นงานการแสดงละครหุ่น เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการ บันทึกกระบวนการสร้างสรรค์จากการถอดองค์ความรู้จากตัวผู้วิจัย ( Self Reflexion Note) ประกอบด้วยกระบวนการ 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนกลวิธีการออกแบบ และการ สร้างสรรค์หุ่น (Design and Construction) และ ขั้นตอนการจัดแสดงละครหุ่น (Production and Performance)

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มีลักษณะสำคัญในการสร้าง สรรค์นวัตกรรมการสื่อสาร ละครหุ่น จากการนำบทละครเรื่อง ซีวิตา สนามประลองยุทธ์ชีวิตแห่งชีวิต ที่นำเอาตำนาน เรื่อง แอนโดรคลิสกับสิงโต (Androcles and The Lion) เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความผูกพัน ระหว่างเด็กชายผิวดำกับสิงโต

เนื้อเรื่องย่อ กล่าวถึง แอนโดรคลิสที่เติบโตขึ้นท่ามกลาง สงครามเชื้อชาติใจกลาง เมืองวันดา เด็กชายได้สูญเสียแม่เนื่องจากสงคราม ความแตกต่างของสามเผ่าพันธุ์ จำต้องระหกระเหินไปกับท้าวเร กพ่อค้าแห่งทะเลทราย เวลาผ่านไปหลายปี ทั้งกับท้าวเร ก และแอนโดรคลิส ได้เดินทางเร่ร่อนไปทั่วแอฟริกา แต่แอนโดรคลิสยังเก็บเอาความ เจ็บปวดและโกรธแค้นจากการสูญเสียมารดาไว้ในตลอดใจมา เมื่อพ่อค้าแห่งทะเลทราย จะตายจากไป แอนโดรคลิสได้เข้าใจถึงความหมายของคำว่า “ชีวิต” ต่อมาเขาได้พบกับ สิงโตที่บาดเจ็บ และสูญเสียแม่สิงโตจากการตามล่าโดยมนุษย์นักล่าเช่นกัน แอนโดรคลิส ได้เข้าไปช่วยรักษาอาการบาดเจ็บ แต่ทั้งแอนโดรคลิสและสิงโตน้อยถูกนักล่าจับเพื่อไป เป็นทาสและต้องฝึกฝนตนเพื่อเตรียมต่อสู้ในสนามประลองของชาวโรมัน

2. นำเสนอการวิจัยในบทที่ 5 ทศนคติของผู้ชมละครหุ่น โดยมาจากการประเมินผล 2 รูปแบบ คือ จากการวัดผลประเมินทัศนคติในการสร้างสรรค์ การออกแบบหุ่น และการ แสดงละครหุ่น ด้วยแบบสอบถาม (Questionnaire) จากผู้ชม 3 กลุ่ม คือ กลุ่ม



มัธยมศึกษา กลุ่มอุดมศึกษา และกลุ่มวัยทำงาน รวมทั้งหมดจำนวน 120 ชุด และจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ( In depth-interview) นักการละคร/ นักการละครหุ่น นักวิชาการจำนวน 6 คน ดังนี้

- 1) คุณนิกร แซ่ตั้ง ศิลปินศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดง ปี 2553 เป็นผู้สร้างละครที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่เน้นเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ปัจจุบัน
- 2) คุณสินีนางู เกษประไพ นักการละครจากพระจันทร์เสี้ยวการละคร เคยจัดทำละครหุ่น คณะละครยายหุ่น ในโครงการหุ่นมือเพื่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน เป็นผู้ที่เคยทำงานให้สังคมและศาสนา
- 3) คุณประภัสสร จันทร์สถิตพร อาจารย์ในภาควิชาวาทยวิทยาและสาขาสื่อสารการแสดง นักแสดงละครเวทีและภาพยนตร์ ได้รับรางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 12
- 4) คุณวศิน มิตรสุพรรณ นักการละครหุ่นคณะแกะดำดำ ผู้สร้างสรรค์ ละครหุ่นและสื่อผสม มีผลงานละครหุ่น คือ เรื่อง The Red Tree คือ การทดลองเอาหุ่นสายกับหุ่นเงามารวมกันครั้งแรก
- 5) คุณชิตพล เปลี้นศิริ อาจารย์สอนวิชานาฏศิลป์ ในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และอาจารย์พิเศษในมหาวิทยาลัยมหาสารคาม คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และเป็นผู้ที่มีผลงานเกี่ยวกับการแสดง และนาฏศิลป์มาโดยตลอด

- 6) คุณคอลลิด มิดำ ผู้มีประสบการณ์ในการทำงานด้านละครเวทีในฐานะนักแสดง โดยเป็นสมาชิกของคณะละครแปดคุณแปด วิทยากรอบรมการแสดง และอาจารย์พิเศษด้านศิลปะการแสดงให้กับองค์กรและสถาบันการศึกษาต่างๆ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. สมุดบันทึกกระบวนการสร้างสรรค์และการออกแบบหุ่นในละครหุ่นรวมทั้งเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการบันทึก เช่น กล้องถ่ายวิดีโอ กล้องถ่ายรูป เป็นต้น
2. เก็บรวบรวมข้อมูลทัศนคติของผู้ชมจากแบบสอบถาม 120 ชุด
3. สัมภาษณ์เจาะลึก (In Depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านละครหุ่น และนักการละคร

### วิธีการศึกษาการนำเสนอข้อมูลการวิจัย

งานวิจัยการศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่น จากเรื่อง “แอนโดรลิสกับสิงโต” ได้นำเสนอผลการวิจัยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์หุ่น และละครหุ่น โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ละคร และจากแบบสอบถามและข้อมูลสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นดังนี้

- 1) นำเสนอกลวิธีและกระบวนการออกแบบและการสร้างสรรค์ละครหุ่น ผ่านบทที่ 4 เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ กลวิธีการออกแบบหุ่นสำหรับละครหุ่น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียงให้เป็นหมวดหมู่และเป็นหัวข้อ เป็นการรวบรวมจากการบันทึก กลวิธีการออกแบบสร้างสรรค์หุ่นและกระบวนการจัดแสดงละครหุ่นทั้งหมดให้เป็นลายลักษณ์อักษร โดยการถอดองค์ความรู้จากตัวผู้วิจัย ( Self Reflexion ) แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ

- (1) กลวิธีการออกแบบและการสร้างสรรค์หุ่นเป็นการนำเสนอกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ตัวหุ่น โดยเริ่มต้นจากการศึกษา บทละคร การ

ดัดแปลงบทละครหุ่น (Adapting a Plays) การออกแบบและการสร้างหุ่น (Design and Construction)

(2) การจัดแสดงละครหุ่น เริ่มต้นจากการออกแบบรูปแบบ ในการนำเสนอ ภาพบนเวที การผสมผสานสื่อและ องค์ประกอบทาง ละคร เพื่อสร้างภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวที การฝึกซ้อมละครหุ่น ไปจนถึงจัดการแสดง (Production and Performance)

- 2) ในส่วนของบทที่ 5 ทศนคติของผู้ชมละครหุ่น เป็นการศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อการสร้างนวัตกรรมการสื่อสารละครหุ่น ของผู้วิจัย เน้น การผสมผสานกลไกและรูปแบบของหุ่นรวมทั้งองค์ประกอบละคร เพื่อสร้างภาพให้ปรากฏบนเวที จากสององค์ความรู้ คือ
  - จากสัมภาษณ์เจาะลึก (In Depth Interview) เพื่อศึกษาทัศนคติของการ ออกแบบสร้างสรรค์หุ่น การสร้างสรรค์นวัตกรรมละครหุ่น ภาพรวมของการแสดง การสื่อสารผ่านทางผู้เชิดกับหุ่น องค์ประกอบทางละคร ตามทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญ นักการละคร ผู้สร้างสรรค์ละครหุ่น
  - จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทัศนคติของผู้ชมจากแบบสอบถาม 120 ชุด เพื่อศึกษาผลตอบรับของผู้ชม ผ่านทางตารางประเมิณผล SPSS และการประเมิณผลจากความคิดเห็นของผู้ชม
- 3) ในส่วนของบทที่ 6 สรุปการวิจัย อภิปรายผลและประเมิณผล เป็นการประมวลองค์ความรู้ในกลวิธีการออกแบบสร้างหุ่น ละครหุ่น และสรุปผลและวิเคราะห์ ประเมิณผลทัศนคติของผู้ชมและการวิจัย

## ขอบเขตการวิจัย

### ช่วงเวลาในการวิจัย

การดำเนินการสร้างสรรค์อยู่ในระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2553-เดือนมีนาคม พ.ศ. 2554 โดยมีรายละเอียด คือ

1. เดือนมกราคม พ.ศ. 2554 ในช่วงของศึกษาว่าข้อมูล ศักยภาพละครและ  
ดัดแปลงบทละครหุ่น
2. เดือนกุมภาพันธ์ – เดือนเมษายน พ.ศ. 2554 พัฒนาการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น  
และละครหุ่น
3. เดือนพฤษภาคม – เดือนกรกฎาคม พ.ศ.2554 การฝึกซ้อมการแสดง
4. เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2554 จัดแสดงละคร พร้อมกับสำรวจทัศนคติของผู้ชม  
พร้อมทั้งนำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียงผลการวิจัยในเชิงคุณภาพ

## บทที่ 4

### กลวิธีและกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ละครหุ่น

#### 1. กลวิธีการออกแบบและการสร้างสรรค์หุ่น

การค้นหากลวิธีการออกแบบและการสร้างสรรค์หุ่น จุดเริ่มต้นมาจากการพิจารณาถึงจุดประสงค์ในการจัดแสดงละครหุ่นว่า เหตุใดจึงมีการผลิตละครหุ่นขึ้น? และจัดแสดงละครหุ่นสำหรับผู้ชมกลุ่มใด? ดังนั้น เหตุที่ผู้วิจัยจัดแสดงละครหุ่นขึ้นเป็นการศึกษากลวิธีการออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่น ทดลองนำเทคนิคของหุ่นที่หลากหลายมาใช้ในการแสดง ผสมผสานด้วยองค์ประกอบของละครต่างๆ เพื่อสร้างนวัตกรรมการสื่อสารและจัดแสดงละครหุ่นขึ้นสำหรับผู้ชมทุกเพศทุกวัย จากการพิจารณาดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อแนวทางในการสร้างงานละครหุ่นที่จำเป็นต้องมีความกระฉับกระเฉง และยังเป็นแนวทางในการเลือกรูปแบบหรือโครงสร้างของการแสดงให้มีความเหมาะสม

กลวิธีการออกแบบและสร้างสรรค์หุ่น มีกระบวนการทำงาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 1.1 พื้นที่หรือสถานที่ และระยะเวลาในการจัดแสดงละครหุ่น
- 1.2 การคัดเลือกบทละคร และการดัดแปลงบทละครหุ่น
- 1.3 กลวิธีการออกแบบและสร้างสรรค์ตัวหุ่น

#### 1.1 พื้นที่หรือสถานที่ และเวลาในการจัดแสดงละครหุ่น

##### 1.1.1. พื้นที่และสถานที่ในการจัดแสดง

ความแตกต่างของสถานที่ในการจัดแสดง ทั้งสิ่งอำนวยความสะดวก หรือแม้แต่ความพร้อมของสถานที่จัดแสดงมีความเกี่ยวข้องกับการจัดแสดงละครหุ่น เช่น ขนาดของตัวหุ่น พื้นที่

ทางการแสดง และองค์ประกอบต่างๆ ดังนั้นสิ่งที่ผลต่อการตัดสินใจเลือกพื้นที่ของผู้วิจัย คือ การจัดตั้งฉาก พื้นที่ที่สามารถพร้อมสำหรับการซ้อม และมีพื้นที่สำหรับการจัดเก็บตัวหุ่น เนื่องจากละครหุ่นเป็นงานละครที่ต้องอาศัยระยะเวลาในการซ้อมร่วมกับหุ่น

จากนั้นผู้วิจัยได้มองหาสถานที่เพื่อเตรียมสำหรับจัดการแสดง พื้นที่แรก คือ สถาบันปริติพนมยงค์ที่เป็นพื้นที่เปิดโล่ง มีลักษณะเป็นลานครึ่งวงกลม พื้นกว้างขวาง และมีบันไดครึ่งวงกลมที่สามารถสร้างหรือปรับเปลี่ยนให้เป็นพื้นที่นั่งของคนดู นอกจากนี้พื้นที่ของสถาบันปริติพนมยงค์เป็นลักษณะโรงละครแบบทรัสต์ (Thrust Stage) ซึ่งให้อารมณ์และสร้างบรรยากาศในการแสดงเหมือนลานประลองยุทธ์ในสมัยกรีก แต่เมื่อคำนวณถึงค่าใช้จ่ายของค่าเช่าสถานที่ที่เกินงบประมาณมาก เพราะทุกครั้งที่มีการซ้อมและจัดแสดงต้องมีการจ่ายค่าสถานที่เป็นรายวัน และมีปัญหาต่อการซ้อมการแสดงและการแสดง เนื่องจากเป็นพื้นที่เปิดโล่งที่ควบคุมแสงและเสียงยาก ผู้วิจัยจึงได้ตัดสินใจเลือกห้องปฏิบัติการสื่อสารทางการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นห้องสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีความกว้างและยาวเพียงพอกับการจัดแสดงละครหุ่นที่ไม่ได้เป็นงานขนาดใหญ่มากนัก แต่มีพื้นที่สำหรับการจัดเก็บตัวหุ่นโดยไม่ต้องขนย้ายไปมา อันจะทำให้ตัวหุ่นชำรุดง่าย และไม่สะดวกในการซ้อม ผู้วิจัยเน้นพื้นที่การแสดงที่สามารถได้ใช้เวลาซ้อมกับพื้นที่จริงให้มากที่สุดโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เพราะเป็นโรงละครเปิดให้นิสิตได้ใช้ในการแสดงละคร

### 1.1.2 ระยะเวลาในการจัดแสดงละครหุ่น

ระยะเวลาในการผลิตละครนับเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้วิจัยไว้กำหนดขอบเขตในการทำงาน โดยระยะเวลาช่วยให้ผู้วิจัยพิจารณาถึงความเป็นไปได้ เนื่องจากละครหุ่นเป็นงานละครที่ต้องอาศัยระยะเวลายาวนาน ต้องอาศัยระยะเวลาในการฟุ่มฟัก (Gestation Period) อาจจะต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างนานนับเดือนหรือปี เพราะต้องคำนึงทั้งการสร้างหุ่นและช่วงระยะเวลาของการซ้อม ด้วยระยะเวลามีจำกัดผู้วิจัยเริ่มต้นการทำงานด้วยการจัดทำตารางงาน กำหนดระยะเวลาในการทำงานไว้ล่วงหน้า ซึ่ง การกำหนดระยะเวลา นี้เป็นการช่วยลดความเสี่ยงและควบคุมให้กระบวนการทำงานอยู่ภายใต้ขอบเขตที่กำหนดไว้

ผู้วิจัยจึงได้วางแผนงานไว้คร่าวๆ หลังจากการสอบหัวข้อวิทยานิพนธ์ซึ่งผ่านในวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2553 โดยเริ่มต้นจากเดือนมกราคม พ.ศ. 2554 เป็นช่วงของการคัดเลือกบทละคร และดัดแปลงบทละคร ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ – พฤษภาคม พ.ศ. 2554 เป็นขั้นตอนในการออกแบบและสร้างสรรค์หุ่น ช่วงจัดทำฉาก ออกแบบแสง เสียงและเทคนิคต่างๆ ส่วนช่วงขั้นตอนในการซ้อม จัดวางฉาก จัดตั้งอุปกรณ์เสียง แสง และทำการประชาสัมพันธ์จะอยู่ในช่วงเดือน มิถุนายน-กรกฎาคม พ.ศ. 2554 และจัดแสดงในเดือนสิงหาคม ซึ่งเป็นการกำหนดเวลาสุดท้ายที่ผู้วิจัยต้องทำกระบวนการละครหุ่นให้แล้วเสร็จ แต่เนื่องด้วยระยะเวลาในการทำงาน ย่อมใช้เวลายาวนานกว่าการคิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงของการสร้างหุ่น (Construction) ทำให้กระบวนการสร้างหุ่นได้ล่าช้าจนมาถึงเดือนมิถุนายนถึงแล้วเสร็จ แต่สามารถจัดแสดงละครหุ่นตามตารางที่วางไว้ คือ ต้นเดือนสิงหาคม

## 1.2 การคัดเลือก ดัดแปลงบทละคร

การคัดเลือกบทละครและดัดแปลงบทละครให้เหมาะสมกับการแสดงหุ่น เพื่อให้เอื้อต่อการออกแบบสร้างสรรค์ภาพบนเวที ศึกษามบทละครเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น มีขั้นตอนในการทำงาน 2 ประการดังนี้ คือ การคัดเลือกบทละคร และการดัดแปลงบท

### 1.2.1 การคัดเลือกบทละคร

ผู้วิจัยพบว่าว่าบทละครหุ่นต้องมียุคประกอบที่สำคัญ ซึ่งแตกต่างจากบทละครเวทีโดยทั่วไป คือ ละครหุ่น เป็นการนำเสนอเรื่องราวและภาพการแสดงด้วยหุ่น หรือการใช้ตัวหุ่นในการนำเสนอภาพการแสดง ผู้วิจัยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกบทละครหุ่น โดยมาจาก จุดเริ่มต้นจากการเลือกสรรบทละครที่เหมาะสมสำหรับการแสดงละครหุ่น 4 ประการ คือ

- 1) คัดเลือกบทละครที่มีความยาวเหมาะสมกับการแสดงละครหุ่น ผู้วิจัยกำหนดความยาวของละครหุ่นให้มีความยาวทั้งหมด 30 นาทีโดยประมาณ เนื่องจากการแสดงเป็นการแสดงละครหุ่น หากมีเวลาที่ยาวมากกว่านี้อาจทำให้กลุ่มผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายได้ และในเวลาดังกล่าวนับว่าเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสม

สำหรับการแสดงละครเวทีโดยเฉพาะอย่างยิ่งในละครหุ่น จึงคัดเลือกบทละคร เรื่องราวที่สั้น ไม่ยาวมาก

- 2) บทละครหุ่นควรมีการสร้างสรรค์เนื้อหาที่เหมาะสม เนื่องจากละครหุ่นเป็นมี “หุ่น” เป็นองค์ประกอบสำคัญ ข้อจำกัดบางอย่างในบทละครอาจจะไม่เหมาะสมที่จะนำมาจัดแสดง เนื่องจากหุ่นไม่สามารถแสดงสีหน้า อารมณ์ บางอย่างได้เช่นการแสดงของนักแสดง แต่ทั้งนี้ก็ได้มีความจำเป็นที่จะต้องแต่งบทละครใหม่เพื่อนำมาจัดแสดงละครหุ่นเสมอไป ผู้สร้างสรรค์งาน ละครหุ่นสามารถนำบทละครเดิมมาดัดแปลงโดยคำนึงว่าตัวละครที่จัดแสดง เป็น “หุ่น” เล่น มีใช้คนเล่นจนสามารถสร้างภาพบนเวทีให้เอื้อต่อการการแสดง ละครหุ่นได้ก็นับว่าเพียงพอแล้ว แต่สิ่งที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกบทละครเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” ที่มาเค้าโครงมาจากเรื่อง “แอนโดรคลิส กับสิงโต” และมีการนำเอาเรื่องราวต่างๆมาประกอบกัน เนื่องจากคำนึงถึงการ สร้างสรรค์ละครหุ่นที่สามารถสร้างตัวละครหุ่นได้หลากหลายตามจุดประสงค์ที่วางเอาไว้ คือ เป็นบทละครที่มีทั้งตัวละครที่เป็นสัตว์ ตัวละครที่เป็นมนุษย์
- 3) การแสดงละครหุ่นของไทยนิยมจะนำนิทาน หรือนำเสนอเรื่องราวสำหรับเด็ก เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งการนำบทละคร เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” มาแสดงนั้น นอกจากมีคติสอนใจที่เป็นสากลเกี่ยวกับการมองเห็นชีวิต อย่างเท่าเทียมกัน ยังทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาว่าประเด็นเกี่ยวกับปรัชญาชีวิตที่มี เนื้อหาที่ละเอียดอ่อนเหมาะสมที่นำมาสร้างเป็นละครหุ่น โดยมีกลุ่มผู้ชมที่เป็น บุคคลทั่วไป จึงเป็นการเลือกสรรบทละครที่ไม่ใช่สำหรับผู้ชมที่เป็นเด็กเพียง อย่างเดียว
- 4) การคัดเลือกบทที่ไม่ใช่เรื่องราวแบบไทย ทำให้ผู้วิจัยสามารถหลุดจากกรอบ ของละครหุ่นแบบไทย สามารถมองหาภาพลักษณ์ใหม่ให้กับหุ่น และ สร้างสรรค์งานได้ไม่มีข้อจำกัด



## 1.2.2 การดัดแปลงบท

การดัดแปลงบทละครตั้งอยู่บนพื้นฐานของการศึกษาบทละครเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” จากบทประพันธ์ของ อ.ดร.จิรยุทธ์ สินธุ์พันธ์ การดัดแปลงบทละครเริ่มจากการศึกษาบทละครอย่างละเอียดถี่ถ้วน จนสามารถจับสาระสำคัญอันเป็นหัวใจของเรื่อง รวมทั้งผู้วิจัยได้ศึกษาบริบทของบทละครที่จะนำมาสร้างสรรค์ภาพการแสดง เนื่องจากสิ่งที่ปรากฏในบทละครย่อมเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางของงานออกแบบ โดยมีกระบวนการดัดแปลงบทละครดังนี้

### 1.2.2.1 การศึกษาเนื้อเรื่องและองค์ประกอบจากบทละคร

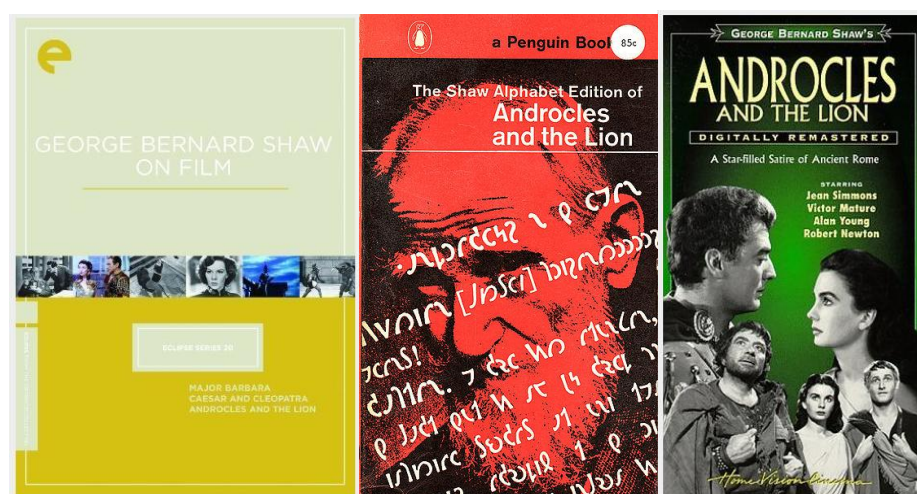
แม้ว่าจุดมุ่งหมายสำคัญของผู้วิจัย คือ การศึกษาการสร้างสรรค์หุ่น แต่องค์ประกอบสำคัญที่มีส่วนกำหนดคุณลักษณะ คือ บริบทของบทละคร สิ่งที่ปรากฏในบทละครย่อมเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางของงานละคร หรือตัวชี้้นำในการออกแบบ เพื่อให้ตัวละครที่อยู่ในบทละครออกมาโดดเด่นสู่สายตาผู้ชม การศึกษาเนื้อเรื่องและองค์ประกอบนับเป็นขั้นตอนการทำงานที่สำคัญ เพราะเรื่องราวมีอยู่ในบทละครย่อมมีความสำคัญยิ่งต่อการออกแบบ จึงได้ ศึกษาบทละครและสามารถแจกแจงได้ ดังนี้

#### 1) การศึกษาเนื้อเรื่องของบทละคร

บทละครเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” เป็นบทละครหุ่นที่นำเอานิทานอีสปของเรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต” (Androcles and the Lion) เรื่องราวของทาสที่มีนามว่า แอนโดรคลิสหนีเจ้านายของตนเข้าไปในป่า เขาได้พบกับสิงโตที่ร้องครางอยู่ แอนโดรคลิสจึงเข้าช่วยเหลือโดยการดึงเอาหนามที่ตำเท้าของสิงโตออก สิงโตตอบแทนด้วยการเลียมือของเขาอย่างรู้คุณ ทั้งสองอาศัยอยู่ในถ้ำโดยแอนโดรคลิสจะออกไปหาอาหารให้สิงโตจนเกือบหายดี แต่ไม่นานนักแอนโดรคลิสถูกจับตัวไปและถูกพิพากษาโดยให้เป็นอาหารของสิงโต บนลานประหารแอนโดรคลิสกับสิงโตเผชิญหน้ากัน สิงโตชูคำรามและกระโจนเข้าหาแอนโดรคลิส แต่เมื่อสิงโตเข้ามาใกล้มันจดจำได้ถึงความเมตตาที่ครั้งหนึ่งเคยได้รับ จึงเข้าเลียมืออย่างรู้คุณ เจ้าเมืองเห็นเหตุการณ์ดังนั้นจึงซักถามแอนโดรคลิสถึงและ สอบถามถึงสิ่งที่ทำให้สิงโตเชื่อใจได้ แอนโดรคลิสเล่าเรื่องให้

เจ้าเมืองฟังเรื่องราวโดยทั้งหมด เมื่อเจ้าเมืองได้ยินดังนั้นก็เกิดประทับใจและปล่อยทั้งสองให้เป็นอิสระ

เรื่องราวที่น่าเสนอถึง ความเมตตาระหว่างมนุษย์กับสัตว์ อิศรภาพ ความกตัญญู รู้คุณจากนิทานอีสป “แอนโดรคลิสกับสิงโต” สร้างความประทับใจจึงถูกนำมาจัดแสดงทั้งละครเวที และภาพยนตร์มากมาย



ภาพที่ 18 เนื้อเรื่องแอนโดรคลิสกับสิงโตที่ถูกนำมาเขียนเป็นบทละคร จัดแสดงเป็นละครเวทีและภาพยนตร์

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำบทละครเรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต” มาจัดแสดงเป็นละครหุ่น โดยมี อ.ดร.จรรย์ฤทธิ์ สิริภูพานธุ์ได้ปรับเปลี่ยนเรื่องราวและเนื้อหาของบทละครโดยได้เพิ่มเติมและสร้างโครงเรื่องขึ้นมาใหม่เพื่อเป็นการพัฒนาบทละครให้สอดคล้องกับการออกแบบและสร้างสรรค์หุ่นของผู้วิจัย

นอกจากนี้เมื่อทำการประชาสัมพันธ์ละครหุ่น พบว่าชื่อเรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต” ซึ่งเป็นชื่อที่แปลมาจากภาษาอังกฤษไม่อาจสร้างความน่าสนใจ จึงมีการปรับเพิ่มเนื้อหาในบางช่วง ผู้วิจัยมีความต้องการจะใช้ชื่อที่เป็นภาษาไทย และได้รับคำแนะนำให้ใช้ชื่อเรื่องใหม่ว่า “ชีวิตาสนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” จาก รศ.ถิรพันธ์ อนุวัชรวิวงศ์ และพบว่าเป็นชื่อที่สอดคล้อง

กับเรื่องราว เพราะกล่าวถึงชีวิตที่ไม่ใช่ชีวิตของแอนโดรคีสกับสิงโตเท่านั้น ยังหมายรวมถึงทุกชีวิตที่กล่าวถึงและผูกพันกับตัวละครทั้งสอง

## 2) การศึกษาองค์ประกอบจากบทละคร

### (1) แก่นเรื่อง

การมองเห็นชีวิตอย่างเท่าเทียมกัน เมตตา สติ และปัญญา เป็นสิ่งที่สามารถขจัดสงคราม การชนฆ่า และความรุนแรงทั้งหลาย

### (2) เนื้อเรื่องย่อ

ท่ามกลางสงครามเชื้อชาติใจกลางเมืองวันดา ดินแดนบ้านเกิดของแอนโดรคีส ดินแดนที่พระเจ้าผู้เป็นเจ้าของได้รังสรรค์ด้วยความรัก เด็กชายได้สูญเสียแม่เนื่องจากสงครามต้องระหกระเหินไปกับทิวเรก นักเดินทางและพ่อค้าแห่งทะเลทรายที่แม่ของแอนโดรคีสได้ฝากฝังไว้ก่อนตาย

เวลาผ่านไปหลายปี ทั้ง กับทิวเรกและแอนโดรคีส ได้เดินทางเร่ร่อนไปทั่วแอฟริกา แต่แอนโดรคีสยังเก็บเอาความเจ็บปวด และโกรธแค้นจากการสูญเสียมารดาไว้ในตลอดจิตใจตลอด ทิวเรกจึงเล่าเรื่อง “จอมพลังแห่งโมยัมบา” ให้แก่แอนโดรคีสเพื่อปลดเปลื้องความทุกข์และความชิงชัง ซึ่งนับเป็นเรื่องเล่าสุดท้ายก่อนที่พ่อค้าแห่งทะเลทรายจะตายจากไป

ต่อมาแอนโดรคีสได้พบกับสิงโตที่บาดเจ็บ และสูญเสียแม่สิงโตจากการตามล่าโดยมนุษย์นักล้า ความเมตตาและการสูญเสียแม่เช่นเดียวกันทำให้แอนโดรคีสได้เข้าไปช่วยรักษาอาการบาดเจ็บและปลดปล่อยความเศร้าของลูกสิงโต แต่ไม่นานนักแอนโดรคีสและสิงโตน้อยถูกนักล้าจับเพื่อไปเป็นทาสและต้องฝึกฝนตนเพื่อเตรียมต่อสู้ในสนามประลองของชาวโรมัน

แอนโดรคีสและสิงโตได้มาพบอีกครั้งในสนามประลอง ทั้งคู่มองไปในแววตาของกันและกัน สิงโตจำได้ถึงความเมตตา และความอ่อนโยนที่ครั้งหนึ่งเคยได้รับ แอนโดรคีสและสิงโตล้มการประลองยุทธ์ ละทิ้งอาวุธและเข้าสวมกอดกัน

### (3) โครงเรื่อง

#### โครงเรื่องหลัก

บทละครเรื่อง “ซีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” เป็นบทละครที่นำเอานิทานเก่าแก่ “แอนโดรคลิสกับสิงโต” (Androcles And The Lion) มาใช้เป็นโครงเรื่องหลัก

#### โครงเรื่องรอง

บทละครเรื่อง “ซีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” ได้พัฒนาโครงเรื่องโดยนำเอาเหตุการณ์จริง คือ เหตุการณ์ทาง การเมืองวันดา มาเป็นภูมิหลังของเรื่องและตำนานเรื่องเล่า “จอมพลังแห่งโมยัมบา ” ซึ่งเป็นนิทานเก่าแก่มาประกอบเข้าไว้ด้วยกันเพื่อเน้นใจความสำคัญของเรื่อง

- การศึกษาบทละครที่พัฒนาเนื้อหาจากเหตุการณ์การเมืองวันดา

เนื่องจากในตำนาน “แอนโดรคลิสและสิงโต” เป็นเรื่องราวของเด็กชายที่เป็นทาสจากการศึกษาตำนาน ผู้เขียนบท คือ อ.ดร.จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์และผู้วิจัย จึงเกิดความสนใจ ในการนำชนชาติแอฟริกันเข้ามาในใช้อ้างอิงในเรื่อง เพราะในแอฟริกันนั้นมีเรื่องราวที่เกี่ยวกับทาส การแบ่งแยก และสงครามกลางเมืองที่รุนแรงและโหดร้าย

ผู้วิจัยได้ปรึกษากับผู้เขียนบทในส่วนของกรอบโครงเรื่องรองเกี่ยวกับเรื่องราวสงครามกลางเมืองในประเทศวันดา เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ในโลก เพื่อให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวและอารมณ์ได้มากขึ้น และในขณะเดียวกันเรื่องเล่าย้อนหลังที่กล่าวถึงตำนานว่าพระเจ้าได้สร้างมนุษย์สามเผ่าพันธุ์ขึ้นมาจากดิน ทั้งสามอยู่ร่วมกันอย่างสันติและสงบสุข จนเมื่อถึงวันที่มนุษย์เรียนรู้ที่จะแบ่งแยกและครอบครองโดยมีบุคคลภายนอก (คนผิวขาว) ชาวแอฟริกันจึงรู้จักมองพวกเดียวกันเป็น “เรา” และมองผู้อื่นเป็น “เขา” ได้นำมาเข้ามาใช้ในบทละคร (แบ่งเขาออกจากความเป็นเรา) เพื่อสื่อว่าสงครามและความรุนแรงได้ถูกก่อกำเนิดโดยมีความมุ่งหมายที่จะขจัดความเป็นอื่น ขจัดคนอื่นที่ไม่ใช่เราออกไป

เรื่องราวในช่วงนี้จึงอาศัยประวัติศาสตร์ทางการการเมืองของวันดา จาก เหตุการณ์ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ในวันดา ในขณะที่วันดามีการปกครองแบบ สมบูรณาญาสิทธิราชย์ โดยมีประเทศเจ้าอาณานิคม (เบลเยียม) เป็นผู้ดูแล และยกชาว ทูตที่ขึ้นครองอำนาจ ผนวกกับการแบ่งปันทรัพยากร ไม่เป็นธรรม สังคมขาดความ ยุติธรรมจนเกิดความขัดแย้ง ทั้งสองเผ่าใช้ความรุนแรงตอบโต้กันไปมา มีการฆ่ากัน ตายระหว่างเผ่า ทูตชีและฮูตูทำให้เกิดการรตสังหารหมู่ไปประมาณ 800,000-1,071,000 คน ภายในช่วงเวลา 100 วัน ตั้งแต่วันที่ 6 เมษายนไปจนถึงกลางเดือน กรกฎาคมในปี พ.ศ. 2537 (1994) จากคนที่เคยรักใคร่เป็นเจ้านายลูกน้องกัน เป็นเพื่อนรักกัน จากที่เป็น เพื่อนบ้านกันที่เป็นญาติพี่น้องกันก็เกลียดชังและเข่นฆ่ากันอย่างไม่มียติ หลังจาก เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ความเกลียดชังและความรุนแรงระหว่างสองชนเผ่านี้ก็ลุกลามไปยัง ประเทศในภูมิภาค โดยเป็นเหตุให้เกิด สงครามคองโก ถึงสองครั้ง ซึ่งเกิดขึ้นต่อเนื่องกัน ตั้งแต่ พ.ศ. 2539 มาจนถึง พ.ศ. 2546 (1996-2003) ความชิงชังและโกรธแค้นระหว่าง สองชนเผ่ายังมีส่วนสำคัญในการเติมเชื้อปะทุความรุนแรงที่พัฒนามาเป็น สงครามกลาง เมืองในประเทศบรุนดีตั้งแต่ พ.ศ. 2536 (1993) มาจนถึงเดือน สิงหาคม พ.ศ. 2548 (2005) การนำเอา ประวัติศาสตร์ทางการการเมืองของวันดา มาใช้อ้างอิงในบทละคร เพื่อเพิ่มเหตุผลที่ว่า “มนุษย์สามารถเข่นฆ่ากันได้ แค่เพียงมาจาก “ความเกลียดชัง” ที่มี ต่อกัน”

นอกจากนี้บทละครที่พัฒนามา จากเหตุการณ์การเมืองวันดามาใช้ในส่วนนี้ ของละคร ยังสามารถที่เชื่อมโยงกับผู้ชมได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเหตุการณ์ทางการเมือง ในประเทศไทยที่เพิ่งผ่านไป การแบ่งเป็นฝักแบ่งฝ่าย ทำให้เหตุการณ์การเมืองของวันดา ถูกนำมาเปรียบเทียบกับการเมืองในประเทศไทยอยู่หลายครั้ง นอกจากการเข่นฆ่าคนใน ชาติเดียวกันเพราะมาจากความแตกต่างทางการเมือง มีส่วนทำให้ผู้ชมเกิดความ เชื่อมโยงสภาพสังคมของตนเข้ากับเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น และยังไม่กระทบหรือพูดถึง การเมืองอย่างโจ่งแจ้ง ทว่าแยบยลด้วยการนำการเล่าเรื่องที่อิงมาจากการเมืองของ วันดาที่เหมือนว่าไกลเข้ามาแทรกในบทละคร และนอกจากนี้การนำเรื่องนี้เข้ามา สอดแทรกก็เพื่อต้องการให้งานละครหุ่นได้พูดถึงเรื่องที่ไม่ใช่เพียงเด็กอีกต่อไป เป็นเรื่องราวที่แปลกใหม่ที่นำเสนอผ่านทางรูปแบบละครหุ่น

- การศึกษาบทละครที่พัฒนาเนื้อหาจากเรื่องเล่า “จอมพลังแห่งมอยัมบา (Moyamba)”

เรื่องเล่าหรือการเล่านิทานเปรียบได้กับเครื่องมือ ที่สะท้อนวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ รวมถึงประเพณีต่าง ๆ ของ งามนุษย์ได้เป็นอย่างดี จากความต้องการนำเสนอการผสมผสานหุ่น ผู้วิจัยและผู้เขียนบทนิทาน เรื่อง “จอมพลังแห่งมอยัมบา ” แทรกเข้าไปในบทละครหุ่น เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์หุ่นได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังเป็นการเพิ่มสารเพื่อสื่อความหมายที่ว่า การใช้กำลังและความรุนแรงมิใช่ทางออกของปัญหาให้แก่บทละคร

“จอมพลังแห่งมอยัมบา ” เป็นเรื่องของชายหนุ่มสามคนที่เป็นเพื่อนสนิท ทั้งสามออกไปล่าสัตว์ และได้พบกับนกยักษ์ที่ขโมยเนื้อไป ชายคนแรกและคนที่สองได้สลัดเวรเฝ้าเนื้อ แต่ชายคนแรกและชายคนที่สองไม่กล้าต่อกรกับนกยักษ์ จนมาถึงชายคนที่สามที่คิดว่าตนมีพลังกำลังที่ยิ่งใหญ่เข้าต่อสู้กับนกยักษ์ เพื่อขัดขวางการขโมยเนื้อ โดยขว้างหอกไปโดนนกยักษ์ ขนนกได้หลุดมาตกลงบ่าของชายคนที่สาม ทำให้ชายคนนั้นจมลงไปในดินเพราะขนนกยักษ์มีน้ำหนักมาก ไม่ว่าจะใช้กำลังหรือเพื่อนชายทั้งสองช่วยกันพยายามจะยกขนนกออกจากบ่า ก็ไม่เป็นผล ต่อมา มีหญิงชาวบ้านผ่านมาและได้เข้ามาช่วยเหลือ ด้วยการเป่าขนนกให้หลุดไป

#### (4) ตัวละคร

แอนโดรคลิส (ทาสผิวดำ) ในตำนานแอนโดรคลิสเป็นทาส จึงตีความให้เป็นเด็กชายผิวดำชาวแอฟริกา และเมื่อนำเรื่องราวของทาส สงครามกลางเมืองในแอฟริกา มาเชื่อมโยง แอนโดรคลิสเป็นชาวยิววันดา มีเชื้อสายทวา (Twa) ซึ่งต้องเผชิญกับสงคราม ความแตกต่างในชาติพันธุ์จนสูญเสียมารดา และอพยพจากบ้านเกิดไปกับ ทัวเรกพ่อค้าแห่งทะเลทราย ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่แอนโดรคลิสได้เรียนรู้วิถีชีวิตเลือกที่จะโกรธเกลียด หรือมีเมตตา

สิงโต เป็นสัตว์ป่าที่อยู่ในทุ่งหญ้าสะวันนาของแอฟริกา สิงโตได้ถูกแบ่งให้เกิดเหตุการณ์ในสองช่วงอายุ คือ สิงโตในวัยเด็ก และสิงโตในวัยโต สิงโตวัยเด็กจะอาศัยอยู่ในทุ่งหญ้ากับแม่สิงโต แต่เพราะความรุนแรงของมนุษย์ทำให้แม่สิงโตต้องตาย และต้องถูกจับมาให้ต่อสู้ในลานประลองยุทธ์ นั่นทำให้สิงโตจึงได้รับความเมตตาจากมนุษย์เพียงคนเดียว นั่นคือ แอนโดรคลิส

มาทวา (Matwa) แม่ของแอนโดรคลิส เพื่อสอดแทรกเรื่องราวและบุคลิกของตัวละคร แม่ของแอนโดรคลิสจะเป็นเชื้อสายชาวทวา ที่ถูกยิงในสงครามกลางเมือง ก่อนเสียชีวิตนางได้ฝากฝังแอนโดรคลิสกับพ่อค้าเร่ร่อนแห่งทะเลทราย เมื่อนางตายเพราะความเกลียดชัง ความสูญเสียแม่อันเป็นที่รักทำให้แอนโดรคลิสได้เกิดความโกรธเกลียดไว้ในใจมาตลอด

ทัวเรก (Tuareg) พ่อค้าเร่ร่อนและนักเล่านิทาน ทัวเรกเป็นพ่อค้าเร่ร่อนที่ถูกแม่ของแอนโดรคลิสฝากฝังแอนโดรคลิสไปกับตน ทัวเรกจะมีบทบาทอย่างมากในการเล่าเรื่องและเลี้ยงดูแอนโดรคลิส ลักษณะตัวละครจึงเป็นทั้งนักเล่าเรื่องและพ่อค้านักเดินทางที่ผ่านโลกมามาก เขาเป็นคนที่ได้รู้ได้เห็นอะไรหลายอย่าง เป็นผู้ที่ลบความเกลียดชังและความอ่อนโยนมาสู่จิตใจแอนโดรคลิส

### 1.2.2.2 การพัฒนาบทโดยการเพิ่มตัวละคร

การพัฒนาบทโดยการเพิ่มตัวละครเป็นการตัด เติม เพิ่ม ลด และสลับบทบาทของตัวละครในเรื่องให้มีความเพื่อความเหมาะสมกับการแสดง จากบทละครที่เรื่องราวทั้งหมดจะถูกเล่าเรื่องโดยนักเล่าเรื่องเพียงคนเดียว เนื้อหาค่อนข้างยาว ภาษาที่ยากต่อการพูด ทั้งชื่อเฉพาะ ภาษาแอฟริกัน ประกอบกับความจำกัดของระยะเวลาในการซ้อมการแสดง ผู้วิจัยจึงได้แบ่งช่วงในการเล่าเรื่องให้นักเล่าเรื่อง 3 คน คือ มาทวา ทัวเรก และหญิงชาวบ้านที่เป็นนักเล่านิทาน นับเป็นตัวละครที่ผู้วิจัยเพิ่มขึ้นจากบทละคร เป็นตัวละครที่แตกมาจากตัวของนักเล่านิทาน โดยเพราะข้อจำกัดของการซ้อม

ผู้วิจัยแบ่งเรื่องราวให้คนสามคนเป็นผู้รับหน้าที่เล่าเรื่องโดยคำนึงถึงความเหมาะสมของเรื่อง เพื่อให้การเล่าเรื่องมีความน่าสนใจ เช่น

- ในช่วงเล่าเรื่องตำนานของแอฟริกาจะเป็น มาทวาหรือแม่ของแอนโดรคลิสเป็นผู้เล่า เนื่องจากจะช่วยให้คนดูเข้าใจถึงความเป็นมาของเผ่าทั้งสามในวันดา ก่อนที่จะเกิดสงคราม และยังสามารถเชื่อมโยงกับปมหลังของตัวละคร ในฐานะที่เป็นชนชาติทวา เมื่อเล่าเรื่องที่ตนมีความเกี่ยวพันจะทำให้เกิดอารมณ์ของเรื่องมากขึ้น
- เรื่องเล่าแอนโดรคลิสและสิงโตจะถูกเล่าโดย ทัวเรกพ่อค่านักเดินทางแห่งท้องทะเลทรายจะเป็นผู้ร้อยเรียงเรื่องราวทั้งหมด เนื่องจากเป็นผู้ที่เลี้ยงดูแอนโดรคลิสหลังจากมาทวาตาย และยังเป็นผู้ที่สอนหลักธรรมในการดำรงชีวิตแก่แอนโดรคลิส
- ส่วนเรื่องเล่า “จอมพลังแห่งโมยัมบา” จะเป็นนักเล่านิทานอีกคน ผู้วิจัยให้เป็นหญิงชาวบ้านที่ผ่านเข้ามาเห็นทัวเรกและแอนโดรคลิสอยู่ด้วยกัน ทั้งนี้ตัวละครตัวนี้ผู้วิจัยสร้างให้เป็นหญิงชาวบ้านที่เล่าเรื่องให้แก่แอนโดรคลิสฟังและผู้ชมฟังด้วยพร้อมกับการเซ็ดหูไม้ประกอบการเล่าเรื่อง เนื่องจากช่วงเรื่องเล่า “จอมพลังโมยัมบา” มีเนื้อหาค่อนข้างยาว

ตัวอย่าง 1 บทละครที่มีการพัฒนาบทโดยการเพิ่มตัวละคร และแบ่งช่วงในการเล่าเรื่อง

ทัวเรก	<p>สีแดง! แอฟริกาในดวงตาของเจ้าทาสชาวทวาเป็นสีแดง</p> <p>สีแดงเปลวเพลิงที่เผาผลาญเรือกสวนไร่นา</p> <p>สีแดงของไอหมอกเหนือเทือกเขาวิรุงง่า</p> <p>สีแดงของความเกลียดชังที่กลืนกินวันดา</p> <p>สีแดงของหยดเลือดที่ไหลหลังสู่ทะเลสาบ คิวู</p>
--------	--



มาทวา

ทัวเรก! ทัวเรก! แห่งทะเลทรายโปรดรับเด็กน้อยไป  
โปรดพาไปให้ไกลแสนไกล ไกลจากแอฟริกาสีแดง

(นักเล่านิทานที่สวมบทเป็นทัวเรกทำท่าล้งเล)

มาทวา

โปรดเกิดทัวเรกอย่ามัวรอช้า  
สงครามกำลังคืบคลานมา จงไปจากแอฟริกาสีแดง

(เสียงปืนดังขึ้นมาทวาล้มลงตาย)

นักเล่านิทาน

และนี่ก็เป็นเหตุให้เด็กน้อยชาวบาทวาจากป่าลึกและทัวเรกพ่อค้าแห่ง  
ทะเลทรายได้มาพบกัน ทั้งสองออกเดินทางเร่ร่อนไปทั่วแอฟริกา  
จากทะเลทรายคาราฮารีสู่นครมูมบาซา  
จากทุ่งหญ้าชาวันนาสู่ที่ราบลุ่มไนเจอร์  
จากหุบเขานาทาวสู่ทิมบักตู  
แต่ตลอดเส้นทางทัวเรกก็มีเคยได้ยินเสียงของเด็กน้อยเลยสักครั้ง

ทัวเรก

ในความเงียบ เด็กน้อยได้พบผู้คนมากหน้าหลายตา  
ได้เห็นภูมิประเทศและสีสรรที่แปรเปลี่ยนไปในแต่ละที่แต่ละเวลา  
ได้เห็นมิติของแสงและสีที่มิเข้มมีอ่อน มีมืดมีสว่าง กระทั่งเขาไม่  
สามารถที่จะแยกสีขาวออกจากสีดำได้ เพราะว่าในสายตาของเขานั้น  
แท้ที่จริงแล้วมันก็คือสีเดียวกัน

ในความเงียบ เด็กน้อยได้ยินเสียงอันหลายหลาก  
เสียงของอิหม่ามแห่งคาร์ทุมสวดอันวอนสรรเสริญพระเจ้า  
เสียงเจลิแห่งแอฟริกาตะวันตกขับขานปกรณัมจากห้วงเวลา  
แห่งทวยเทพ เสียงของนักเล่านิทานแห่งดีเจมมา เอล ฟินา  
เล่าเรื่องจากดินแดนใกล้ไกล เสียงของแอฟริกาและเรื่องราวของชีวิต  
ในแอฟริกา

### 1.2.2.3 การวางลำดับการเล่าเรื่อง

การศึกษาการวางลำดับเรื่องของบทละคร ผู้วิจัยได้พิจารณาการวางลำดับของการเล่าเรื่อง เพื่อกำหนดภาพของการแสดง รวมไปถึงเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบชนิดของหุ่นที่จะใช้แสดง โดยยังรักษารูปแบบและสาระสำคัญ ที่มา และบทสนทนาตามความเหมาะสม และไม่ละความสำคัญไปจากเหตุการณ์ที่มีในบทละคร

การวางลำดับการเล่าเรื่องเป็นการวางภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวที (Spectacle or Visual Presentation) เน้นการลำดับเนื้อหาตามบทละคร แต่จัดเรียงเนื้อเรื่องช่วงของการแสดงออกเป็น 4 องก์ โดยที่แต่ละช่วงให้มีการ สื่อสาระสำคัญ (Theme) ของเรื่องให้ปรากฏออกมา เพื่อถ่ายทอดความคิด เรื่องราว ความรู้สึก และอารมณ์จากบทละครให้ปรากฏแก่สายตาของผู้ชม โดยมี

การแบ่งองก์ ออกเป็น 4 ช่วงเพื่ออำนวยความสะดวกทำความเข้าใจบทละคร และมองภาพรวมของละครได้ชัดเจนขึ้น โดยการวางลำดับการดำเนินเรื่องแบ่งออกได้ ดังนี้

#### 1) องก์ที่ 1 ช่วงประลองยุทธ์

ฉากที่ 1 : ลานประลองยุทธ์

นักเล่นนิทานออกมาเปิดตัวละคร แอนโดรคลิสทาสฟิวดำ และสิงโต ณ สนามประลองยุทธ์ กล่าวถึงความรุนแรงที่เข่นฆ่าที่มนุษย์มองว่าเป็นเกมเพียงเพื่อความพึงพอใจ

#### 2) องก์ที่ 2 ช่วงชีวิตของแอนโดรคลิส (ทาสฟิวดำ)

ฉากที่ 1 : ตำนานแอฟริกา ณ รั้ววันดา

- แอนโดรคลิส (ตอนเด็ก) ออกมาวิ่งไล่จับผีเสื้อ แสดงถึงความสงบสุข และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

- มาทวาเรื่องเล่าย้อนในอดีตกาล ที่พระเจ้าสร้างมนุษย์ขึ้นมาจากดิน สามเผ่าพันธุ์กาทวา (Gatwa) กาฮูตู (Gahutu) กาทุตซี (Gatutsi) ทั้งสามอยู่ด้วยกันอย่างสงบสุข จนมาวันหนึ่งมีคนผิวขาวล่องเรือมา และแบ่งแยกเผ่าพันธุ์ โดยให้กาทุตซีเป็นเจ้า ให้กาฮูตูเป็นไพร่ ให้กาทวาเป็นข้ารับใช้ ความแบ่งแยกนี้ทำให้ชนทั้งสามเกลียดชังจนเกิดเป็นสงครามกลางเมือง
- มาทวาแม่ของแอนโดรคิลิส ขอร้องให้ทัวเรกขับแอนโดรคิลิสออกไปจากเมืองเพื่อหลบหนี สงครามที่กำลังดำเนินอยู่

### ฉากที่ 2 : การเดินทาง อาฆาต และความตาย

- ทัวเรกได้เลี้ยงดูแอนโดรคิลิสตามคำสั่งเสียของมาทวาทั้งสองเร็วร้อนแบบกองคาราวานไปยังสถานที่ต่างๆ ทั่วแอฟริกา
- ทัวเรกเล่าเรื่อง “จอมพลังแห่งโมยัมบา” ให้แอนโดรคิลิสฟัง เพื่อลดความอาฆาตที่มีอยู่ในจิตใจของแอนโดรคิลิส
- ทัวเรกได้เสียชีวิตในป่าของทุ่งหญ้าสะวันนา โดยมีแอนโดรคิลิสฝังศพให้อย่างเงียบๆ

### ฉากที่ 3 : แอนโดรคิลิสและสิงโต ณ ทุ่งหญ้าสะวันนา

แอนโดรคิลิสได้ยินเสียงปืนอยู่ไกลๆ เขาเข้าไปหลบอยู่ข้างต้นไม้ แอบมองเห็นสิงโตแม่ลูกคู่หนึ่งเดินคลอเคลียเข้ามา

### 3) องก์ที่ 3 ช่วงชีวิตของสิงโตวัยเยาว์ ณ ทุ่งหญ้าสะวันนา

#### ฉากที่ 1 : สิงโตและแม่สิงโต

- สิงโตน้อยวิ่งเล่นตะครุบผีเสื้ออย่างสนุกสนาน โดยมีแม่สิงโตวิ่งออกมาตาม สิงโตน้อยอ่อนแม่สิงโตอย่างรักใคร่

- สิงโตน้อยวิ่งหลงเข้าไปในวงล้อมของนักร้อง แม่สิงโตวิ่งเข้ามาช่วยเหลือลูกจนถูกแทงตาย สิงโตน้อยวิ่งหนีไป
- สิงโตน้อยวิ่งหนีซ่อนอยู่ในซอกพวงหรีด แอนโดรคคิสเข้ามาหาเพื่อรักษาบาดแผลให้สิงโต

#### ฉากที่ 2 : แอนโดรคคิสและสิงโตถูกจับ

แอนโดรคคิสและสิงโตถูกนักร้องจับตัวไป ถูกจับให้ฝึกฝนให้ต่อสู้เพื่อเป็นเกมของมนุษย์ผู้ปรารถนาจะเห็นเลือดและความตาย

#### 4) องก์ที่ 4 ช่วงตอนจบของละคร ณ ลานประลองยุทธ์ :

##### ฉากที่ 1 : แอนโดรคคิสและสิงโตได้ถูกฝึกซ้อมเพื่อเตรียมต่อสู้ ณ ลานประหาร

แอนโดรคคิสและสิงโตได้พบกันอีกครั้ง ทั้งสองจึงมองไปในเวทิตาของกันและกัน และจดจำกันได้ แอนโดรคคิสทิ้งอาวุธและกอดสิงโตอย่างอ่อนโยน

##### ฉากที่ 2 : บทสรุป และการทิ้งท้าย

- นักเล่นนิทานพูดทิ้งไว้ในคนดูได้คิดถึงชะตากรรมของแอนโดรคคิสและสิงโต
- ผู้ทำพิธี 3 คน ตัวแทนของจิตวิญญาณบนโลกเดินออกมา ทั้งสามถืออาวุธ ในมือใส่ในห่อผ้า และใส่ในกล่อง และฝังลงไปในดิน

### 1.3 การออกแบบและการสร้างสรรค์นวัตกรรมหุ่น

#### (DESIGN AND CONSTRUCTION PUPPETS INNOVATION)

ผู้วิจัยได้คิดงานจากต้นแบบที่มุ่งไฟกัสไปที่การออกแบบ และการสร้างสรรค์หุ่นโดยคำนึงถึงคุณลักษณะของตัวละคร ( Characterization) และการเคลื่อนไหวแบบในละคร (movement) ที่ใช้ในการนำเสนอทางภาพเป็นหลัก ซึ่งบางส่วนในการออกแบบมาจากการตีความจากบทละคร เพื่อการสร้างความภาพลักษณ์ใหม่ให้แก่ละครหุ่น

### 1.3.1 แนวคิดในการออกแบบ และสร้างสรรค์หุ่น

#### 1.3.1.1 แนวทางในการออกแบบหุ่น

จุดเริ่มการออกแบบของผู้วิจัย คือ ต้องการสร้างภาพ ลักษณะใหม่และนำเสนอนวัตกรรมละครหุ่น ซึ่งแจกแจงออกมาให้มีลักษณะดังนี้ คือ

1) การผสมผสานเทคนิคของหุ่น ในละครหุ่น หุ่นไม่ควรถูกจำกัดด้วยเทคนิคหรือกลไกเพียงกลไกรูปแบบเดียว กลไกที่แตกต่างกันออกไปน่าจะช่วยให้ละครหุ่นมีความน่าสนใจ ขึ้น ดังนั้นจึงควรมีการผสมผสานเทคนิคของหุ่นให้เข้ากับคาแรคเตอร์ การเคลื่อนไหวในการแสดงตามความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการของผู้ออกแบบหุ่น

2) การค้นหาและสื่อสารผ่านทางรูปลักษณะของหุ่น และกลไกของหุ่น หากเราคำนึงถึงการสร้างสรรค์หุ่นว่ากลไกที่สร้างการเคลื่อนไหว หรือทำให้หุ่นมีชีวิตเป็นสิ่งที่ ช่วยสร้างคาแรคเตอร์ให้แก่ตัวละครหุ่นแล้ว การนำเทคนิคการเคลื่อนไหวต่างๆมาช่วยสร้างหุ่นจะสามารถทำให้เราเห็นจังหวะ ท่าทาง การเคลื่อนไหว ที่สามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์ตัวละครได้ดีกว่าการคำนึงถึงแค่รูปร่างเพียงอย่างเดียว และสร้างสรรค์สาร ให้แก่ผู้ชม โดยการนำแนวคิดด้านคุณลักษณะทางด้านกายภาพของตัวละคร

3) นำเสนอสารทางหุ่นและผู้เชิด โดยปกติแล้วในการเชิดหุ่นละคร ผู้เชิดมักจะถูกปิดบังใบหน้าและลำตัว เพื่อให้คนดูมุ่งความสนใจไปที่หุ่น เป็นการนำเสนอสารผ่านหุ่นเพียงอย่างเดียว แต่ผู้วิจัยกลับมองว่าในแง่ของการสื่อสารไม่ว่าจะด้วยการสื่อสารด้วยท่าทางของหุ่น หรือด้วยอารมณ์แล้ว การที่คนดูได้เห็นอารมณ์ของผู้เชิดที่ส่งผ่านทางหุ่นนับเป็นมิติการสื่อสารในรูปแบบที่มีความน่าสนใจ ผู้ชมจะได้รับสารทั้งสองทาง คือ สารจากหุ่นและสารจากผู้เชิด เพราะอารมณ์ของผู้เชิดและอารมณ์ของหุ่น ย่อมไปเป็นในทิศทางเดียวกัน คนเชิดมีอารมณ์เช่นใด ย่อมสร้างอารมณ์เช่นนั้นแก่หุ่นที่ถูกเชิด ดังนั้นจะผู้วิจัยจึงมีความคิดออกแบบตัวผู้เชิดให้ไม่จำเป็นต้องหลบอยู่หลังม่าน หลังฉาก และไม่จำเป็นต้องสวมใส่เครื่องแต่งกายด้วยชุดดำเพื่อปกปิดตัวหรือ

ร่างกาย หรือเป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้ผู้ชมรับสารผ่านทางผู้เซตอีกช่องทางหนึ่ง และการศึกษา การค้นหาความสัมพันธ์ของผู้เซตกับตัวหุ่น

4) ออกแบบและสร้างสรรค์โดยนำเทคนิคด้านภาพ เพื่อช่วยสื่อความหมายให้ชัดเจน มากยิ่งขึ้น เช่น การนำการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ (การเล่าเรื่องด้วยภาพ) การใช้เทคนิคของเสียง และแสงมาช่วยในการสร้างบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่อง

### 1.3.1.2 แนวคิดในการสร้างหุ่น

แนวคิดในการสร้างหุ่น ผู้วิจัยมีจุดเริ่มต้นอยู่สามประการซึ่งสอดคล้องกับแนวทางในการออกแบบหุ่น คือ

1) การสร้างกลไกของตัวหุ่น ในการสร้างสรรค์หุ่นจะเป็นการให้ความสำคัญต่อรูปร่างที่ออกแบบไว้ อาจจะทำกลไกที่มีอยู่แล้ว (reference) มาเป็นพื้นฐานในการสร้างงานหรือคิดออกแบบขึ้นมาใหม่ โดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหวตามที่ผู้สร้างหุ่นต้องการ เช่น อยากให้เห็นหุ่นมีลักษณะการเคลื่อนไหวเช่นไร โดยผู้วิจัยจัดสร้างให้ตรงกับแบบร่างที่วางไว้

2) สร้างภาพลักษณ์ของหุ่นขึ้นมาใหม่ หุ่นละครไทยที่พบเห็นตามทั่วไป คือ หุ่นที่เป็นศิลปะไทยที่อ่อนช้อยและสวยงามตามแบบฉบับของศิลปะไทยที่อิงกับเรื่องราวที่เป็นบริบทไทย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานศิลป์ที่ใช้ระยะเวลายาวนานในการก่อสร้างและมีแบบฉบับเฉพาะตัว แต่ในละครหุ่นแอนิเมชันและสิ่งใหม่เป็นละครที่เน้นการทดลองสร้างสรรค์ในด้านของการผสมผสานเป็นเฉพาะ ดังนั้นในขั้นตอนการสร้าง ผู้วิจัยจึงมองหาวัสดุและอุปกรณ์ที่สามารถพบได้ทั่วไป นำเอาวัสดุที่มีแล้วมาประกอบเป็นหุ่น เพื่อต้องการขยายภาพจำกัดของหุ่นว่าเป็นเรื่องยากเกินกว่าจะนำมาทำเป็นละคร เป็นการสร้างหุ่นหรือมองหาวัสดุที่สามารถนำมาสร้างสรรค์จากสิ่งของที่มีอยู่เดิมให้มีชีวิตขึ้นมา และบริบทของเรื่องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับแอฟริกา ผู้วิจัยจึงต้องมองหาแบบฉบับเฉพาะตัวของหุ่นขึ้นมาใหม่

3) การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เซ็ดและหุ่น ผู้วิจัยต้องการเห็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เซ็ดและหุ่น ทั้งความสัมพันธ์ที่เป็นตัวละครตัวเดียวกัน (ผู้เซ็ดและหุ่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน) และความสัมพันธ์ระหว่างผู้เซ็ดกับหุ่นที่ตนเซ็ดเป็นคนละตัวละคร ซึ่งมีผลกระทบอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ เพราะในขณะที่สร้างสรรค์หุ่น สิ่งสำคัญที่สุดของหุ่น คือ การเซ็ดหรือการเคลื่อนไหวของหุ่น ดังนั้นในความคิดนี้ ทำให้ผู้วิจัยต้องสร้างหุ่นไปพร้อมๆ กับการลองเซ็ด เพื่อหากลไกหรือกลวิธีในการเซ็ดที่สามารถสร้างการเคลื่อนไหวได้ดีที่สุด และค้นหาว่าการเซ็ดอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุดต่อตัวละครหุ่นตัวนั้น

4) การนำเสนองานละครแบบ *Presentation* เป็นการออกแบบและสร้างสรรค์โดยเน้นด้านภาพเป็นสำคัญ จึงนำองค์ประกอบด้านต่าง ๆ เช่น เครื่องแต่งกาย แสง และภาพจากจอภาพ เพื่อช่วยสื่อความหมายให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ในบทละคร ผู้วิจัยได้แบ่งตัวละครโดยคำนึงถึงลักษณะสำคัญที่มีต่อเรื่องราวโดยรวม ดังนี้

#### ตัวละครหลัก

- แอนโดคลิส (ทาสผิวดำ)
- สิงโต : แบ่งออกเป็น วัยเด็ก , วัยโต

#### ตัวละครประกอบ

- แม่สิงโต
- อิมมานา (Immaana) : พระเจ้า
- กาฮูตู (Gahutu) ชนชาติของชาวแอฟริกา ภาพแทนชาวฮูตู
- กาทวา (Gatwa) ชนชาติของชาวแอฟริกา ภาพแทนชาวทวา
- กาทูดซี (Gatutsi) ชนชาติของชาวแอฟริกา ภาพแทนชาวตุ๊ดซี
- นกยักษ์
- คาสซา คีนา (Kassa Kena) มนุษย์ผู้เชื่อว่าตนแข็งแกร่งและมีพลังกำลังมาก
- อีรี บา ฟาร์รา (Iri Ba Farra) นักร้องเพื่อของคาสซา คีนา (Kassa Kena)
- คองโก ลิ บา เจเลมา (Congo Li Ba Jelema) นักร้อง

- ผีเสื้อ
- สัตว์ในทุ่งหญ้าสะวันนา

#### ผู้เล่าเรื่อง (Narrator)

- มาทวา (Matwa) : แม่ของแอนโดรคลิส/นักเล่นนิทาน
- ทัวเรค (Taurek) : พ่อค้าเร่ร่อน/นักเล่นนิทาน
- นักเล่าเรื่อง “จอมพลังแห่งยัมบา”

### 1.3.2 การออกแบบตัวละครหลัก

#### แอนโดรคลิส (ทาสผิวดำ) ในวัยเด็ก

##### รูปร่างทางกายภาพ

แอนโดรคลิสเป็นตัวละครตัวแรกที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ และใช้เป็นต้นแบบสำหรับตัวละครตัวต่อไป เนื่องจากในการออกแบบยังต้องคำนึงระดับและขนาดของตัวละครแต่ละตัวให้มีความสมดุลกัน

แอนโดรคลิสเป็นเด็กชายมีพื้นฐานจากเรื่องราวของชนชาติรวันดา โดยได้กำหนดให้ตัวละครเป็นชาวทวา มีผิวน้ำตาล ผู้วิจัยจึงกำหนดคุณลักษณะ ภายนอกของหุ่นเป็นหุ่นเด็ก อายุประมาณ 6-7 ปี สูงประมาณ 90 ซม. (ความสูงของหุ่น) มีลักษณะผิวน้ำตาล รูปร่างเตี้ย ดวงตากลมโต ริมฝีปากหนา ผมหยิกขดติดศีรษะ มีหน้าตาที่แสดงถึงจิตใจที่อ่อนโยน แต่ในขณะเดียวกันก็ต้อง ให้ความรู้สึกของความเศร้าโศก ไม่ใช่เด็กที่ดูสดใส หรือมีความสุขมากนัก เพื่อให้สามารถบ่งบอกถึงความสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักและทุกชีวิตที่แอนโดรคลิสได้เผชิญมา ขณะยังเด็ก และเนื่องจากชาวทวาเป็นเชื้อชาติที่คนผิวขาว (ชาวอาณานิคม) ยกให้เป็นทาส จึงออกแบบให้มีรูปร่างที่รูปร่างผอม





ภาพที่ 19 รูป Sketch แอนโดรคลิส วัยเด็ก



ภาพที่ 20 รูป References รุ่นแอนโดรคลิส

ผู้วิจัยออกแบบให้ผสมผสานเครื่องแต่งกายความเป็นศิลปะพื้นเมืองแอฟริกา เพื่อให้งานมีกลิ่นอายของศิลปะพื้นเมืองโดยตกแต่งเครื่องแต่งกายด้วยลูกบิด เชือกสี และหอยเล็กน้อยโดยให้เหมาะสมกับวัย ใช้โทนสีชาวครีมแสดงถึงความไร้เดียงสาของเด็ก และผสมสีแดงสำหรับสีของผ้าคลุม ซึ่งเป็นสีแห่งชีวิตที่เต็มไปด้วยสงคราม ความเจ็บปวดจากการสูญเสียแม่



ภาพที่ 21 รูป Sketch แอนโดรคลิส

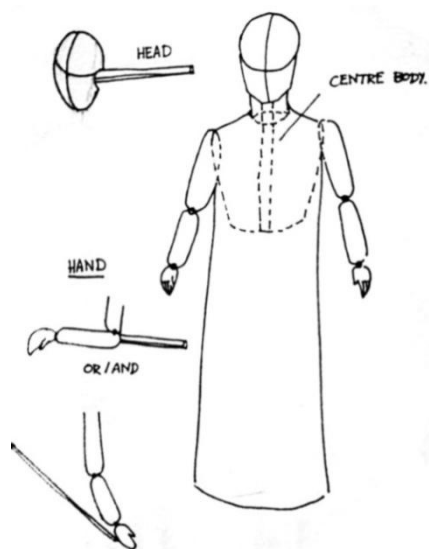


ภาพที่ 22 รูป References

แอนโดรคีสในวัยโตจะมีความต่อเนื่องจากในวัยเด็ก แต่ในการสร้างคือเพิ่มสวมใส่เครื่องแต่งกายที่แสดงถึงแอฟริกันอย่างนักรบ อย่างเช่นการสวมใส่เครื่องประดับตกแต่งที่ทำจากเขือกขนสัตว์ ขนนก รวมถึงสวมใส่สร้อยคอลูกปัดสีสีนต่างๆ ถือหอก อาวุธที่จะถูกพันด้วยผ้าสีแดงเพื่อสื่อถึงสงครามที่ยังคงมีอยู่ซึ่งในตอนท้ายได้ปรับทอนให้ลดลงเหลือเพียงแต่เสื้อดำใน เนื่องจากเวลาแสดงไม่มีเวลาในการปรับเปลี่ยนชุด และความไม่คล่องตัวในขณะการเชิด

### กลไกในตัวหุ่น

กลไกของหุ่นออกแบบจากแนวคิดที่ผสมผสานเทคนิค กลไกในรูปแบบต่างๆ ดังนั้นกลไกของหุ่นแอนโดรคีส ใช้เป็นหุ่นเชิด เนื่องจากออกแบบให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหว และเพื่อสื่อความหมาย เนื่องจากการเคลื่อนไหวของหุ่นเชิดกับการเคลื่อนไหวของมนุษย์นั้นมีความกลมกลืนและใกล้เคียงกัน สามารถเคลื่อนไหวได้หลายอิริยาบถใช้การบังคับด้วยก้านไม้และใช้ก้านไม้เสียบติดตรงข้อศอกทางเบื้องหลังของแขนหุ่นซึ่งทำให้การเคลื่อนไหวของมือโดยจะสามารถเชิดส่วนมือได้เป็นอิสระ ส่วนหัวสามารถจับเชิดให้หมุนไปมาได้ทำให้สร้างอารมณ์ที่หลากหลายแก่ตัวหุ่น และยังหุ่นเชิดยังเป็นหุ่นที่ทำงานง่าย เชิดง่าย เหมาะสำหรับผู้ฝึกหัดการเชิดหุ่นเนื่องจากไม่มีความซับซ้อนของกลไกหุ่นมากนัก



ภาพที่ 23 เทคนิคกลไกของหุ่นแอนโดรคีสสร้างแรก

ภาพที่ 24 รูป References กลไกหุ่น

นอกจากนี้จากต้นแบบแนวคิดที่ต้องการให้ผู้เชิดเป็นผู้ที่มีบทบาทในแง่ของการสื่ออารมณ์ จึงอยากออกแบบให้หุ่นสามารถเชิดได้หลายคน รวมทั้งนักเล่านิทานด้วย นั่นคือ มาทวา แม่ของ แอนโดรคลิส และตัวเรกโดยผู้เล่าเรื่องที่จะมีบทบาทในการแสดงร่วมกับหุ่น ถ่ายทอดอารมณ์จาก ตัวหุ่น นอกจากนี้ยังแสดงถึงความผูกพันที่แอนโดรคลิสมีต่อตัวละครทั้งสองคน ซึ่งสามารถตอบ ความต้องการที่ผู้วิจัยอยากนำเสนอภาพหุ่นเด็กที่ผูกพันอยู่กับบุคคลทั้งสอง ผู้ที่ให้ความรัก อบรม เลี้ยงดูมาจึงเป็นผู้เชิดที่รับบทเป็นแม่จะเป็นผู้เชิดในครั้งแรก และเป็นพ่อค้าจะรับช่วงต่อในการ เชิดจากผู้เชิด เป็นการปรับเปลี่ยนคนเชิด

### การสร้างสรรค์หุ่น

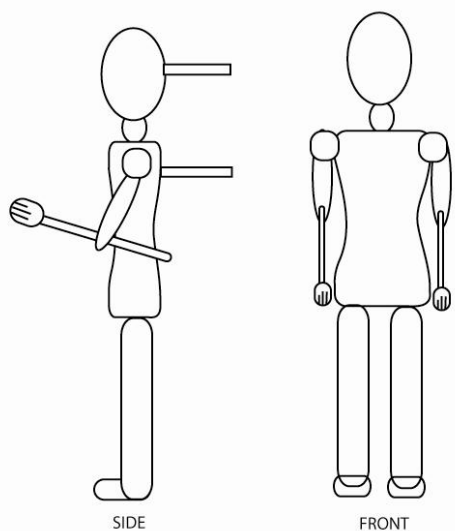
ลักษณะกลไกของแอนโดรคลิส มีหุ่นเชิด (Rod Puppet) เป็นต้นแบบ ในการสร้างงานโดย เริ่มต้นจากการมองหาวัสดุที่จะนำมาเป็นโครงหุ่น โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็นช่วงหัว ลำตัวหรือ แกนกลาง และช่วงขาตามสัดส่วนของหุ่นที่อิงมาจากสัดส่วนของมนุษย์ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำ วัสดุที่มีส่วนคล้ายศีรษะจากรังนกसान ลำตัวได้จากหมอนหนุน แขนได้จากไม้เกาหลัง และช่วง ขาไม่มีวัสดุใดที่ผู้วิจัยสามารถนำมาเป็นขาหุ่นได้อย่างพอดี จึงคิดที่จะสร้างขึ้นมาด้วยการเย็บผ้า และยัดนุ่น ด้วยเหตุผลสามประการ คือ เพื่อตัวของหุ่นมีน้ำหนักเบา สามารถพับหรือย่อขาได้ เหมือนกลไกข้อต่อของมนุษย์ และสะดวกต่อการเชิด



ภาพที่ 25 รูปขั้นตอนการประกอบเป็นโครงร่างของหุ่นแอนโดรคลิส

จากนั้นผู้วิจัยเริ่มทำส่วนศีรษะก่อนเป็นอันดับแรก เนื่องจากการวางสัดส่วนของหุ่น ช่วงศีรษะนับเป็นช่วงที่มีความสำคัญ ผู้วิจัยใช้กรงกระรอกที่นำมาเป็นโครงของศีรษะ แล้วนำดินน้ำมันปั้นขึ้นรูปใบหน้าตามที่ต้องการ จากนั้นใช้สีโปสเตอร์เคลือบและขัดให้ผิวเรียบ ฟันสีและฟันที่โอบหน้า นำไม้ที่เหลาเตรียมไว้มาติดกาวร้อนและกาวแท่งเพื่อให้มีความแข็งแรงและมั่นคงในการเซต ในส่วนของลำตัวใช้โครงหมอนอิงหวาย ประกอบพองน้ำเพื่อลดความแข็งและทรงหมอนที่ไม่ต้องการให้มีลักษณะเป็นช่วงลำตัวของคนมากที่สุด เหตุที่เลือกพองน้ำเพราะสามารถเย็บได้ง่ายและมีน้ำหนักเบา จากนั้นใช้ผ้าเย็บเป็นช่วงท่อนบนของแขนเพื่อให้สามารถเคลื่อนไหวแขนได้หลากหลาย ส่วนล่างใช้ไม้เกาหลังที่มีรูปมือมาพันสีน้ำตาลเรียบร้อยเป็นส่วนช่วงล่างของแขน ปลดปล่อยปลายไม้ไปทางด้านหลังเพื่อใช้เป็นที่ยึดส่วนของหุ่น นำไม้เหลามาเสียบติดลำตัวเพื่อเป็นแกนเซตช่วงลำตัวหุ่น เพื่อช่วยพยุงลำตัว และเพื่อให้เป็นส่วนของการสมดุลของหุ่น ซึ่งช่วยในการสร้างการเคลื่อนไหวที่เป็นการหายใจของหุ่น

ช่วงขาของหุ่นใช้ผ้าเย็บให้เป็นทรงขายัดเอนนุ่มเข้าไปให้พองและแน่น แล้วนำไปเย็บติดกับลำตัวหุ่นที่ได้ถูกเตรียมไว้ เย็บปลายเท้าให้เป็นเท้าของเด็ก ส่วนเครื่องแต่งกายหรือเสื้อผ้าหุ่น ตัดตามขนาดของหุ่นวัดส่วนต่างๆ คล้ายกับการตัดเสื้อผ้าของคน แต่มีให้ขนาดเล็กกว่าโดยใช้โหนดสีตามที่ได้ออกแบบไว้ สุดท้ายนำหัวหุ่นและลำตัวมาประกอบกัน และดูแลความเรียบร้อยของหุ่น



ภาพที่ 26 ภาพ Sketch กลไกของหุ่น



ภาพที่ 27 รูปสำเร็จหุ่นแอนโดรคิลิส

### ข้อค้นพบในการสร้างหุ่น

ในช่วงของการสร้างหุ่น ผู้วิจัยพบว่าเมื่อหุ่นจะมีแกนไม้ด้านลำตัวไว้สำหรับเชิด การทำเสื่อผ้าจึงต้องคำนึงถึงระยะของแกนไม้ที่โผล่พ้นเสื่อออกมา ซึ่งต้องเย็บเก็บให้เรียบร้อย ส่วนแขนของหุ่นที่ทำมาจากไม้เกาหลัง เมื่อนำมาเย็บโดยให้แขนส่วนบนของหุ่นเป็นผ้าเย็บนุ่น ส่วนล่างเป็นไม้เกาหลังทำให้สามารถทำให้แขนของหุ่นหงายและคว่ำได้เหมือนแขนของคน

การออกแบบหุ่นให้สามารถเชิดได้ ตั้งแต่หัว และลำตัวที่เป็นแกนกลางสำหรับการเชิด ผู้วิจัยพบว่า การเชิดหุ่นชนิดนี้ได้คล่องแคล่ว แต่หากจะให้เคลื่อนไหวได้เหมือนคนจริงๆ อาจจะอาศัยคนเชิดสองคน เนื่องจากจะมีผู้เชิดตัวหลักที่เชิดศีรษะและมือด้านขวา ส่วนผู้เชิดอีกคนพยุงลำตัวของหุ่นและเชิดมือซ้าย

### สิงโต

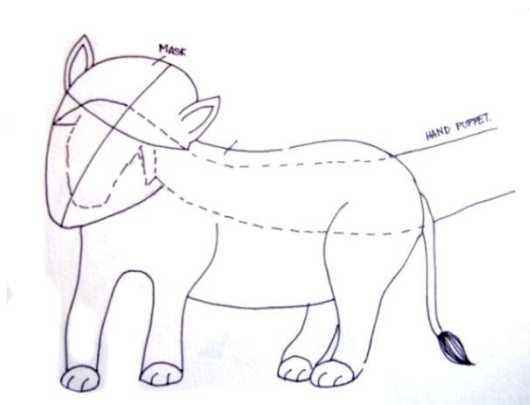
#### รูปร่างทางกายภาพ

ในการออกแบบรูปแบบของหุ่นสิงโตจะใช้ศิลปะของแอฟริกันเข้ามาใช้ในการออกแบบมากขึ้น เนื่องจากเป็นตัวละครที่สามารถใส่จินตนาการของผู้ออกแบบได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ยังดึงเอาการเคลื่อนไหวที่ผู้ออกแบบต้องการมาใช้ในการสร้างสรรค์ของนักออกแบบ โดยใช้หน้ากากของแอฟริกันมาผสมผสานกับตัวหุ่นที่จะมาจากลวดลายแอฟริกันและสิงโตโทนสีเหลือง น้ำตาล มาผสมผสานกับลวดลายแอฟริกันเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ



ภาพที่ 28 รูป Sketch สิงโตวัยเด็ก

## กลไกในตัวหุ่น



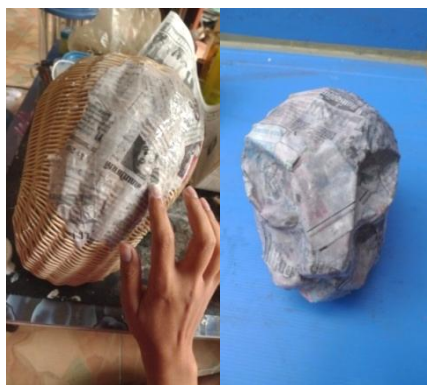
ภาพที่ 29 รูป Sketch กลไกในตัวหุ่นในขั้นแรก



ภาพที่ 30 รูป References

## การสร้างสกรีนหุ่น

การสร้างสกรีนเริ่มจากการหาวัสดุที่จะนำมาเป็นโครงหุ่น นำช่วงศีรษะจากรังของนก มีลักษณะเป็นเครื่องจักรสานที่มีรูปทรงวงรี ช่วงลำตัว คือ ถาดที่มีรูปทรงวงรีมีความโค้งมนคล้ายลำตัวของสิงโต ส่วนช่วงขาและหางมาจากการนำผ้ามาเย็บติด เนื่องจากไม่สามารถหาเครื่องจักรสานที่มีรูปร่าง ขนาด และเครื่องจักรสานที่พบมีลักษณะไม่ตรงกับความต้องการและไม่เหมาะสมในด้านของสัดส่วน



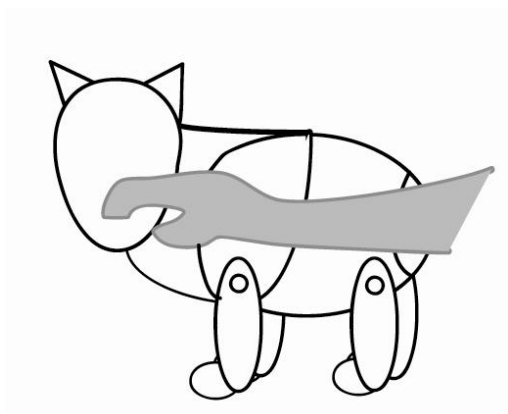
ภาพที่ 31 รูปขั้นตอนการปั้นใบหน้าหุ่นสิงโต

เมื่อได้โครงหุ่น ผู้วิจัยเริ่มจากการนำโครงศีรษะมาปั้นรูปใบหน้าสิงโตโดยใช้เปเปอร์มาเช (Paper Mache) ปั้นรูปใบหน้าของสิงโตให้แห้งสนิท จากนั้นใช้ดินน้ำมันญี่ปุ่นปั้นใบหน้ากลับความไม่เรียบของกระดาษ และเชื่อมร่องรอยต่อให้เรียบเสมอกัน รวมถึงใช้ดินน้ำมันญี่ปุ่นในการปั้นใบหูเพราะสามารถขึ้นรูปได้ง่ายกว่าการใช้เปเปอร์มาเชเพียงอย่างเดียว

เมื่อปั้นใบหน้าสิงโตเสร็จ ผู้วิจัยรอให้ดินน้ำมันญี่ปุ่นแห้งสนิท แล้วทาทับด้วยสีโปวเคลือบผิวหน้าเพื่อความแข็งแรงไม่แตกหักง่าย ขัดผิวให้เรียบตามที่ต้องการ ลงสีด้วยสีสเปรย์พ่นเป็นสีผิวพื้นก่อน จากนั้นพ่นทึบใบหน้าสิงโตตามแบบที่ได้วาดร่างไว้ เมื่อพ่นทึบสีเสร็จเรียบร้อยแล้วให้นำศีรษะมาติดกับผ้าที่ทำเป็นคอสิงโต และรอการประกอบเข้ากับลำตัว

ในช่วงตัว ผู้วิจัยใช้กระดาษรูปวงรีมาประกอบเข้าด้วยกันเพื่อทำเป็นลำตัว เชื่อมกระดาษทั้งสองฝั่งด้วยกาว และเชือกให้มีความความคงทนและยืดหยุ่น จากนั้นใช้สีโปวลงทาทับอีกชั้นเพื่อในการติดใช้ต้องมีสอดเข้าหากจุดเชื่อมของลำตัวไม่แข็งแรงจะให้แตกหักง่าย

เมื่อได้ลักษณะตามที่ต้องการผู้วิจัยใช้ขาที่ทำจากผ้าตัดเย็บให้เป็นทรงเท้าสิงโต เย็บติดกับช่วงล่างของลำตัว ประกอบรูปร่างเสร็จนำไปพ่นสีให้เป็นโทนที่ใกล้เคียงกัน และพ่นทึบลวดลายลำตัวของสิงโตเพื่อความสวยงาม



ภาพที่ 32 ภาพ Sketch กลไกตัวหุ่นสิงโต



ภาพที่ 33 หุ่นสิงโตที่เสร็จในขั้นแรก

### ข้อค้นพบในส่วนของการสร้างหุ่น

จากการออกแบบในขั้นแรกผู้วิจัยจะนำผ้ามาคลุมลำตัวของหุ่นโดยทั้งหมด แต่เมื่อขั้นตอนสร้างหุ่น ผู้วิจัยเกิดความคิดที่จะคลุมเพียงครึ่งหนึ่ง เพื่อให้เห็นถึงโครงสร้างของหุ่นเพื่อโซว์กลไกของการสร้างหุ่น และลดตายของอากาศหายใจสร้างความสวยงาม และให้อารมณ์ของความเป็นธรรมชาติ

### การแก้ไขกลไกของหุ่นหลังจากการซ้อม

หุ่นสิงโตในวัยเด็กจะต้องการให้มีความเคลื่อนไหวที่ลื่นไหล และท่วงทำที่น่ารักน่าเอ็นดู จุดเด่นในการออกแบบสิงโตคือใบหน้า เมื่อคำนึงถึงการเอียงคอ เอียงหน้า จึงออกแบบให้เป็นหุ่นมือก่อนในขั้นแรกแต่เมื่อได้ซ้อมกับผู้เชิดหุ่นพบว่า จุดสมดุลของหุ่นมีความไม่แน่นอน และข้อต่อระหว่างตัวและหัวทำให้ขยับหัวหุ่นไม่ถนัด ในตอนหลังผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนกลไกให้เป็นหุ่นเชิด (Rod puppet) ผสมหุ่นมือ (Hand Puppet) คือ ผู้วิจัยนำไม้มาเป็นแกนจับตรงลำตัวหุ่น ก็เพื่อให้มือของผู้เชิดอีกข้างหนึ่งช่วยพยุงลำตัวหุ่น โดยการใช้อีกข้างช่วยพยุงลำตัวสามารถสร้างสมดุลได้มากกว่าการใช้อีกข้างเดียวควบคุมหัวหุ่นเพียงอย่างเดียว ทำให้สามารถสร้างความลื่นไหลในการเคลื่อนไหวหุ่น จนนำไปสู่การสร้างอารมณ์ได้ดีกว่า



ภาพที่ 34 รูปหุ่นสิงโตสมบูรณ เป็นหุ่นมือผสมหุ่นเชิด



## สิงโตวัยโต

### รูปร่างทางกายภาพ

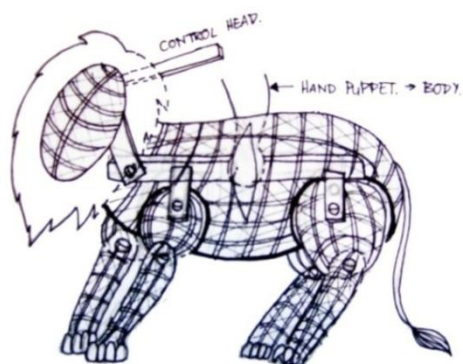
สิงโตในวัยโตจะมีความเชื่อมโยงกับสิงโตในวัยเด็ก คือ การนำเอาศิลปะแอฟริกันมาใช้ในการสร้างสรรค์ เพราะหุ่นไม่จำเป็นต้องทำให้เหมือนจริง แต่เป็นการเลียนแบบของจริง ดังนั้นจึงออกแบบให้เห็นโครงสร้างภายในของหุ่นที่ทำจากโครงไม้ โครงหวาย เครื่องจักสาน และลวดลายของผ้าเพื่อสร้างกลิ่นอายของศิลปะพื้นบ้าน และใช้โทนสีเหลือง น้ำตาลเพื่อเชื่อมโยงกับสิงโตในวัยเด็ก



ภาพที่ 35 รูป Sketch สิงโตวัยเด็กโต

### กลไกในตัวหุ่น

กลไกของหุ่นสิงโตตอนโตจะเพิ่มมากขึ้นกว่าสิงโตในวัยเด็ก เพราะสิงโตในวัยโตผู้วิจัยต้องการให้มีเคลื่อนไหวของหัว ขา และเท้า จึงออกแบบให้เป็นหุ่นสัตว์แบบสัตว์ที่ออกให้มีแกนกลางของลำตัว และมีไม้บังคับศีรษะติดกับศีรษะโดยเน้นไปทางด้านสันตรงกลาง ให้มีข้อต่อระหว่างช่วงสะโพกของขาหน้าและขาหลัง และข้อต่อช่วงล่างของขาหลัง ซึ่งจะทำให้การเคลื่อนไหวของขาดูเป็นทำธรรมชาติ มีชีวิตชีวามากขึ้น นอกจากนี้การเพิ่มส่วนของกล้ามเนื้อของหุ่นช่วยทำให้หุ่นดูมีชีวิต



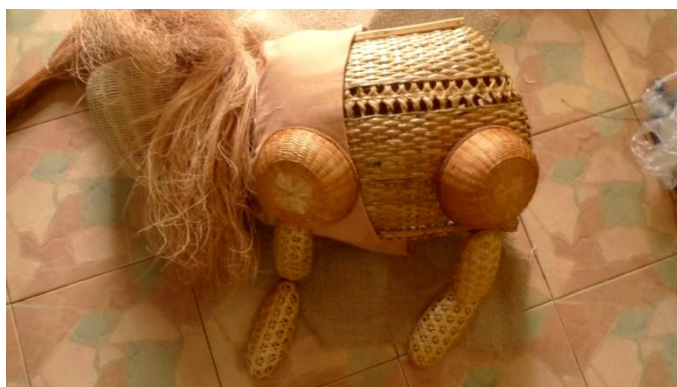
ภาพที่ 36 รูป Sketch กลไกในตัวหุ่นในขั้นแรก



ภาพที่ 37 รูป References หุ่นสิงโต

### การสร้างหุ่นสิงโต

หลังจากการออกแบบ ภาพสเก็ตในด้านของสัดส่วนและโครงของหุ่นสิงโตแม่ลูกมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โครงร่างของสิงโตแม่ลูกมีลักษณะเหมือนกัน ในการค้นหาวัสดุและอุปกรณ์ที่นำมาทำโครงร่างของหุ่น จากขนาดที่ผู้วิจัยต้องการพบว่า ไม่มีสัดส่วนของวัสดุที่พอเหมาะพอดี ผู้วิจัยจึงนำวัสดุที่พอหาได้มาประกอบให้เป็นโครงร่างของหุ่นได้มากที่สุดเท่าที่ต้องการ โดยมีโครงของที่ทำหยาบใส่ไม้ เครื่องจักสานมาประกอบให้เป็นลำตัวของหุ่น และนำซามเครื่องจักสานมาประกอบเข้าลำตัวให้เป็นช่วงต้นขาด้วยลวด



ภาพที่ 38 การประกอบโครงหุ่นสิงโตจากวัสดุที่หามาได้

จากนั้นเอาเครื่องหวายที่เป็นถาดรองผ้าขนหนูที่มีขนาดเป็นรูปวงรี เมื่อนำมาสองอันมาประกบกันจะได้เป็นท่อนขาของหุ่น เมื่อนำสองท่อนมาติดกันด้วยเชือกจะแลเห็นขาของหุ่นที่สามารถยืดหยุ่นได้พอสมควร นำเชือกมารั้งและเชื่อมขาที่บนและที่กลางเข้าไว้ด้วยกัน ก็จะได้ลำตัวและขาของหุ่นที่ประกบเข้าด้วยกัน และเพื่อความสวยงาม ผู้วิจัยนำสีโปวเคลือบและเชื่อมเครื่องจักสานทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกันเพื่อมิให้มองเห็นลวดที่เชื่อม จากนั้นพ่นสีให้สวยงาม

ในส่วนขาของหุ่น เมื่อไม่มีเท้าทำให้มองไม่ออกว่าเป็นเท้าของสัตว์ ผู้วิจัยจึงนำผ้ามาตัดให้เป็นรูปเท้าและอัดนุ่น เย็บเข้าไว้กับขาของหุ่นที่เป็นเครื่องจักสาน ตกแต่งให้สวยงามและเย็บให้มองดูเป็นเท้าของสิงโต รวมถึงติดหางสิงโตเข้ากับลำตัวของหุ่น

หัวหุ่นสิงโตใช้รังนกที่มีขนาดใหญ่พอเหมาะกับใบหน้าของสิงโต ใช้กระดาษหนังสือพิมพ์ทาปะเป็นรูปแบบเปเปอร์มาเช่ทับในชั้นแรก จากนั้นใช้ดินน้ำมันญี่ปุ่นขึ้นโครงใบหน้าของสิงโต ใช้สีโปวเคลือบหน้าหุ่นอีกชั้นเพื่อป้องกันการแตกร้าวของดินน้ำมันและเพื่อความคงทน ต่อมาพ่นสีสเปรย์เป็นพื้น และใช้สีพ่นที่ใบหน้าของสิงโตตามที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นตอนแรก ปล่อยให้สีให้แห้งสนิท ใช้เส้นหญ้าที่ซื้อมาตากาวติดกับหัวหุ่น ตกแต่งด้วยเชือกถัก จากนั้นนำไม้ที่พ่นสีเตรียมไว้สำหรับเชิดมาติดที่หัวหุ่นโดยต้องแน่ใจว่าแน่นหนาและแข็งแรง เพราะหัวหุ่นที่ปั้นด้วยดินน้ำมันญี่ปุ่นและมีขนาดใหญ่จะค่อนข้างมีน้ำหนักมากกว่าการทำด้วยเปเปอร์มาเช



ภาพที่ 39 รูปสำเร็จของหุ่นสิงโต

เมื่อได้หัวหุ่นตามที่ต้องการนำผ้าสำหรับทำเป็นคอและลำตัว ติดกับหัวหุ่นด้วยกาว นำผ้า มาคลุมลำตัวหุ่น หุ่นสิงโตก็เสร็จเรียบร้อย

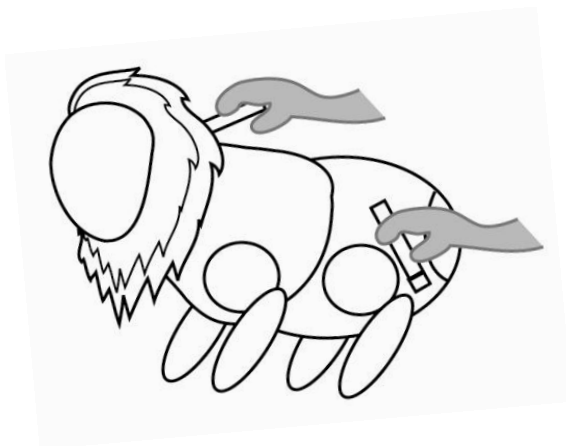
### ข้อค้นพบในส่วนของ การสร้างหุ่น

ผู้วิจัยพบว่า การทำหัวหุ่นโดยใช้เปเปอร์มาเช เป็นการทำหัวหุ่นที่ใช้ระยะเวลา นานมากกว่าการใช้ดินน้ำมันญี่ปุ่น เนื่องจากดินน้ำมันญี่ปุ่นสามารถขึ้นรูปได้ง่าย และประหยัดเวลาใน บั้นหน้าหุ่น แต่การใช้ดินน้ำในญี่ปุ่นทำให้หัวหุ่นมีน้ำหนักมากกว่าการใช้เปเปอร์มาเช ยิ่งส่วนหัวมี ขนาดใหญ่เท่าใด น้ำหนักของหัวหุ่นก็จะมากขึ้นตาม ดังนั้นหากมีเวลาในการสร้างหุ่นควรใช้ กระดาษหนังสือพิมพ์ เปเปอร์มาเชในการสร้างบั้นหน้าหุ่นแทนการบั้นหน้าหุ่นด้วยดินน้ำมันญี่ปุ่น

### การแก้ไขกลไกของหุ่นหลังจากการซ่อม

ในช่วงการซ่อมหุ่น ผู้วิจัยพบว่า ขาของหุ่นมีขนาดยาวและไม่สะดวกต่อการเคลื่อนไหว จึง ตัดขาของหุ่นสิงโตส่วนล่างออก เพื่อให้สะดวกต่อการเชิดหุ่น ทำให้ตัวหุ่นมีความน่ารัก และช่วย ในการเคลื่อนไหวได้ง่ายขึ้นกว่าเดิมมาก ส่วนไม้เชิดที่ติดกับส่วนหัวที่เพื่อเป็นแกนเชิด เมื่อได้ ซ่อมการแสดงพบว่า ไม้ที่ยื่นออกมาจากส่วนหัวมีขนาดยาวเกินไป ทำให้ผู้เชิดเคลื่อนไหวหัวหุ่นได้ ติดขัด ผู้วิจัยจึงตัดแกนไม้เชิดออกไป เพื่อให้สามารถขยับส่วนหัวได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยให้ผู้เชิดจับ แกนไม้ที่ติดภายในหุ่นแทนจับแกนไม้ที่ยื่นออกมาจากหัวหุ่น ซึ่งเป็นข้อค้นพบกลไกการเชิดหุ่นใน ระหว่างชักซ่อมหุ่น

นอกจากนี้แล้วการใช้ลำตัวสิงโตตัวเดียวกันโดยเปลี่ยนส่วนหัวเป็นสิ่งโตตัวผู้และตัวเมียใน การแสดงนั้น ไม่สะดวกและยังใช้เวลานานซึ่งทำให้การแสดงติดขัดได้ ผู้วิจัยจึงคิดนำหัวหุ่นสิงโต (ตอไนโต) กับตัว และทำลำตัวหุ่นแม่สิงโตใหม่



ภาพที่ 40 กลไกของหุ่นสิงโต  
หลังจากปรับแก้ไขหลังการซ้อม



ภาพที่ 41 หุ่นสิงโตที่ถูกตัดขาส่วนล่างออก  
เพื่อความสะดวกในการเชิด

### 1.3.3 การออกแบบตัวละครประกอบ

#### หุ่นเงาประกอบการเล่าเรื่อง

เรื่องราวในบทละครที่ได้รับอิทธิพลมาจากการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชนชาติและเชื่อมโยงเกี่ยวกับความเชื่อในแอฟริกา โดยในบทละครจะพูดอิมมานา (Immaana-พระเจ้า) ได้สร้างชนขึ้นมาสามเผ่าพันธุ์ นั่นคือ ชาวฮูตู (Gahutu) ชาวทวา (Gatwa) ชาวทูตซี (Gatutsi) ทั้งสามเผ่าพันธุ์ได้อาศัยอยู่ด้วยกันอย่างรักใคร่และกลมเกลียว จนกระทั่งชนผิวขาว (เจ้าอาณานิคม) ได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงและให้กาทูตซีเป็นเจ้า กาฮูตูเป็นไพร่ ให้กาทวาเป็นข้ารับใช้ ให้เกิดความเกลียดชังและกลายเป็นสงครามฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ จากเหตุการณ์ในครั้งนี้เป็นจุดเปลี่ยนในชะตาชีวิตของเด็กชายคนหนึ่ง ทำให้เขาต้องสูญเสียแม่ และหนีออกจากบ้านเกิดไป

จากเหตุการณ์เรื่องราวในบทละครนี้ผู้วิจัยจึงนำเสนอให้เป็นหุ่นเงาประกอบการเล่าเรื่อง โดยนำเอาการใช้ภาพเล่าเรื่องตามขนบในงานภาพยนตร์เข้ามาช่วยในการเล่าเรื่อง เช่น การใช้มุมกล้อง (Camera Angle) การจัดกรอบภาพ (Framing) ความสั้นยาวของเวลาในภาพ (Length of Take or Duration of Shot) หรือใช้เทคนิคการเล่าเรื่องด้วยภาพมาใช้ในการแสดงหุ่นเงา เพื่อให้

ได้ภาพที่เล่าเรื่องชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้การนำหุ่นเงามาใช้ ทำให้ผู้ชมยังมุ่งความสนใจไปที่ตัวละครหลัก และยังสามารถเข้าถึงเรื่องราวที่เป็นเสมือนปฐมหลังของตัวละครได้พร้อมกัน

### หุ่นเงา Immaana (พระเจ้า)

ศาสนาโบราณหรือพระเจ้าของชาวแอฟริกัน คือ สิ่งที่อำนาจทางวิญญาณที่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ หรือเกี่ยวข้องกับชีวิตที่มนุษย์สัมผัสอยู่ ดังนั้นพระเจ้าของแอฟริกาจึงมีความหมายถึงจิตวิญญาณในธรรมชาติ ผู้ออกแบบจึงออกแบบให้พระเจ้าของชนชาติแอฟริกา หมายถึง พระอาทิตย์ (แสงสว่าง) ลม น้ำ และไฟ ซึ่งธรรมชาติทั้งสี่ (ธาตุทั้งสี่) จะอยู่ในภาพนี้ร่วมกัน รวมถึงคำอธิบายว่ามนุษย์มาจากธรรมชาติ มนุษย์เกิดจากดิน มนุษย์จึงถูกผูกติดกับดินอยู่ตลอดเวลา และกิจกรรมที่มนุษย์ทำ จึงออกแบบตามคำอธิบายของบทละครที่ว่า

“*IMAANA ให้ GATWA ปั่นหม้อหาลปลา*” จึงออกแบบให้มีมนุษย์ด้านซ้ายสุดมีหม้อและปลา “*ให้ GAHUTU ปลุกผักปลุกหญ้า*” จึงออกแบบให้มีมนุษย์ที่อยู่ด้านขวาสุดทำการเกษตรกรรมปลูกผัก “*ให้ GATUTSUI เลี้ยงเนื้อเลี้ยงนม*” จึงออกแบบให้มีมนุษย์ที่อยู่ตรงกลางมีไทรเทินหัว



ภาพที่ 42 รูป Sketch หุ่นเงา Immaana (พระเจ้า)

ด้านบนของหุ่นคือ พระเจ้าที่สร้างมนุษย์ ด้านล่างคือมนุษย์สามเผ่าพันธุ์ที่อยู่ร่วมกัน โดยให้ทั้งหมดอยู่ในภาพเดียวกัน สร้างความหมายถึงความกลมเกลียวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ระหว่างของคน พระเจ้า (จิตวิญญาณ) และธรรมชาติ (ดิน น้ำ ลม ไฟ )

### กลไกในตัวหุ่น

หุ่นเงาในการเล่าเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากหุ่นหนังใหญ่ และนำวิธีการเชิดนี้ มาผสมกับการเชิดหุ่นเงา โดยใช้ไฟส่องที่ละช่อง ได้ภาพตามลำดับเรื่องราว



ภาพที่ 43 กลไกในการเชิดหุ่นพระเจ้า



ภาพที่ 44 รูป References

### การสร้างหุ่น

ผู้วิจัยออกแบบหุ่นเงาพระเจ้าเพื่อนำมาประกอบเรื่องเล่าของแอฟริกา ที่ มาทวาได้เล่าให้ ลูกน้อยฟังถึงการก่อกำเนิดและเหตุของสงคราม การนำหุ่นเงามาประกอบ เพราะเหตุที่ว่าหุ่นเงา สามารถเสริมสร้างจินตนาการและมีภาพเป็นเสมือนพื้นหลังของเรื่อง (Background) ซึ่งตรงกับ

ความคิดของเรื่องราวที่เล่า นอกจากนี้การนำหุ่นมาใช้โดยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์เหมือนหุ่นเงา หนึ่งใหญ่และหุ่นตะลุมของไทย เพื่อต้องการให้มีกลิ่นอายความเป็นพื้นเมือง

หุ่นเงาที่กล่าวถึงพระเจ้า ผู้วิจัยนำแนวคิดของหนังใหญ่มาใช้ โดยต้องการให้เป็นภาพที่ ใหญ่และเชื่อมต่อเนืองกัน จึงออกแบบให้มีขนาดใหญ่ใช้คนเชิดทั้งตัว เริ่มการสร้างสรรค์โดยนำ กระดาษผสมหนัง (ปะเก็น) ที่นำมาใช้เพราะมีความเหนียวกว่ากระดาษ และไม่แข็งเท่าแผ่นหนังที่ สามารถตัดได้ง่าย จากนั้นเมื่อได้วัสดุที่จะนำมาทำ วัดขนาดของสัดส่วนหุ่นเงาตามที่ต้องการ วาดหุ่นพระเจ้าตามที่ได้ออกแบบไว้ ใช้คัตเตอร์เจาะช่องไฟตามที่ได้ออกแบบไว้

ในขั้นตอนของการออกแบบ ผู้วิจัยไม่ได้คำนึงถึงการเว้นช่องไฟมากนัก ทำให้ต้องพิจารณา ว่าต้องการลดหรือเพิ่มส่วนใดเพื่อมิให้ภาพขาด และเพื่อมีจุดเชื่อมต่อกัน เพราะหากตรงไหนเจาะ ช่องไฟมาก อาจทำให้อ่อนและขาดได้ง่าย ผู้วิจัยจึงเสริมความหนาขึ้นอีกชั้นเพื่อความคงทนต่อ การเชิด



ภาพที่ 45 รูปขั้นตอนการสร้างลวดลายและพนัส

เมื่อเจาะช่องไฟแล้วได้ภาพตามต้องการแล้ว นำไม้ที่ใช้สำหรับเชิด (ไม้ไผ่เหลาตามขนาดที่ ต้องการ) ติดกับแผ่นปะเก็นด้วยการเย็บด้วยด้ายขาว และใช้กาวร้อนเชื่อมอีกชั้นเพื่อความ แข็งแรง พนัสให้เรียบร้อยสวยงาม

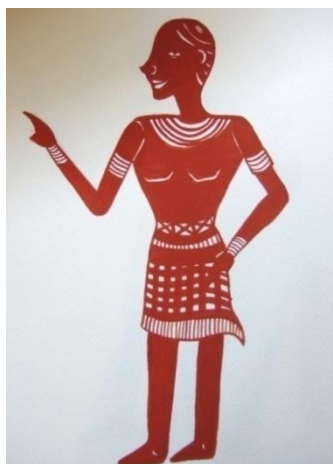




ภาพที่ 46 รูปหุ่นเงา พระเจ้าที่สำเร็จแล้ว

หุ่นเงาคน

กาสูตูชนชาติของชาวแอฟริกา



ภาพที่ 47 รูป Sketch หุ่นเงากาสูตู

จากคำอธิบายรูปร่างลักษณะที่ปรากฏในบทละคร และการค้นคว้าเพิ่มเติมพบว่าชนชาติ  
 สูตูเป็นชนชาติที่มีลักษณะเตี้ยล่ำ จึงออกแบบให้เป็นหุ่นเงาที่มีลักษณะดังกล่าว คือนรูปร่างเตี้ย

บีกบีน ผมเป็นเส้นตามแนวศีรษะ ออกโทนสีแดง นุ่งโสร่ง และตกแต่งด้วยสร้อยคอ สร้อยแขน ไม่สวมเสื้อแสดงถึงความเป็นไพร่

กาทวา (Gatwa) ชาติของชาวแอฟริกา ภาพแทนชาวทวา

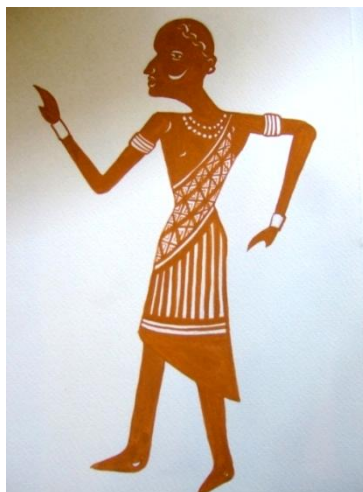


ภาพที่ 48 รูป Sketch หุ่นงากาทวา

จากคำอธิบายรูปร่างลักษณะที่ปรากฏในบทละคร และการค้นคว้าเพิ่มเติมพบว่าชนชาติทวาเป็นชนชาติที่มีลักษณะผสมส่วนแต่ผิวสีนวล จึงออกแบบให้เป็นหุ่นงาที่มีดำเข้ม เครื่องแต่งกายเพื่อแสดงถึงความเป็นข้ารับใช้จึงสวมใส่เพียงโสร่ง ไม่ได้ตกแต่งตัวด้วยเครื่องประดับมากนัก มีเพียงข้อมือ และข้อเท้า สวมผ้าโพกศีรษะ

กาตุตซี (Gatutsi) ชาติของชาวแอฟริกา ภาพแทนชาวตุตซี

รูปร่างลักษณะที่ปรากฏในบทละคร และการค้นคว้าเพิ่มเติมพบว่าชนชาติตุตซีเป็นชนชาติที่มีลักษณะสูงโปร่ง จึงออกแบบให้เป็นหุ่นงามมีลักษณะสูงกว่าอีกสองชนชาติ ผิวสีเหลือง เครื่องแต่งกายเพื่อแสดงถึงความเป็นเจ้าจึงสวมใส่ผ้าคลุม และโสร่ง มีลวดลายเพื่อแสดงถึงการแต่งกายที่ประณีตและวิจิตรกว่า ตกแต่งตัวด้วยเครื่องประดับ ทั้งข้อมือ และศีรษะ

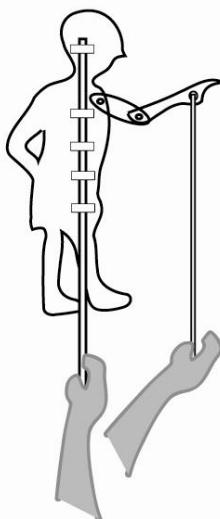


ภาพที่ 49 รูป Sketch หุ่นงากาทุตซี

### กลไกในตัวหุ่น

กลไกในตัวหุ่นงาได้รับอิทธิพลมาจากหนังตะลุงของชาวภาคใต้เพื่อต้องการให้มีความเป็นศิลปะพื้นเมือง โดยตัวหุ่นทำจากแผ่นหนัง หรือวัสดุที่สามารถตัดและเป็นแผ่นที่ไม่บางและแข็งจนเกินไป ใช้การฉลุลาย หรือช่องไฟเพื่อสร้างคาแรกเตอร์ให้แก่หุ่นด้วยจากรูปร่างทางกายภาพ และด้วยเสื้อผ้าของตัวหุ่น

ตัวหุ่นใช้แกนไม้เสียบไว้ตรงกลางเพื่อค้ำลำตัวในการเชิดหุ่น และใช้ไม้บังคับมือหุ่นเพื่อเพิ่มการเคลื่อนไหวให้แก่หุ่นให้สามารถสื่ออารมณ์ได้มากขึ้น



ภาพที่ 50 กลไกในตัวหุ่นงา

## การสร้างหุ่นเงาคน

หุ่นเงาคนมีวัสดุและอุปกรณ์เหมือนหุ่นเงาพระเจ้าทุกประการ ในส่วนของการสร้างสรรค์ก็เช่นกัน โดยเริ่มต้นด้วยการวาดรูปร่างของคนตามที่ได้ออกแบบไว้ลงในแผ่นปะเก็น จากนั้นตัดและสร้างลวดลายด้วยช่องไฟ แต่ในการสร้างสรรค์หุ่นคนนี้ มีความแตกต่างกันในแง่ของออกแบบเนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้มีอวัยวะหนึ่งของหุ่นคนเคลื่อนไหวได้



ภาพที่ 51 หุ่นเงาที่ทำจากปะเก็นและใช้ไม้เป็นตัวบังคับหลังจากการเจาะช่องไฟแล้ว

ผู้วิจัยออกแบบให้แขนด้านหนึ่งติดกับลำตัวเสมือนเท้าสะเอว ส่วนอีกข้างหนึ่งยื่นออกมาด้านนอก และสร้างข้อต่อหัวไหล่ และข้อศอกเพื่อให้แขนของหุ่นสามารถเคลื่อนไหวได้ วาดแขนออกเป็นท่อนบน (จากหัวไหล่ถึงศอก) และท่อนล่าง (จากศอกถึงมือหุ่น) โดยใช้คัทเตอร์หรือกรรไกรตัดออกมา หากจุดเชื่อมของแขนที่หัวไหล่ และที่ข้อศอกเพื่อต้องการให้แขนขยับขึ้นลงได้เสมือนจริง จากนั้นเจาะรูเพื่อเชื่อมแขนทั้งสองท่อนเข้าไว้กัน และนำไปเชื่อมตรงหัวไหล่ของหุ่นด้วยการร้อยเชือก นำไม้ไผ่เหลาที่มีขนาดเล็กติดตัวปลายของมือ ดำด้วยปะเก็นที่ตัดเป็นวงกลมชิ้นเล็กเพื่อเพิ่มความแข็งแรง จากนั้นลองขยับแขนด้วยการเชิด เพื่อเช็คว่ามีมือสามารถขยับได้ตามต้องการหรือไม่

เมื่อประกอบส่วนต่างๆ เสร็จเรียบร้อยแล้ว นำสีสเปรย์สีดำมาพ่นเพื่อ ความสวยงาม และช่วยเพิ่มความแข็งแรงให้กับตัวหุ่น



ภาพที่ 52 รูปหุ่นเงาที่สำเร็จแล้ว

### ข้อค้นพบในสวนการสร้างหุ่น

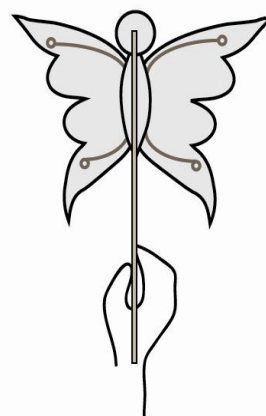
เมื่อนำไม้มาเย็บติดและลองขยับอยู่หลายครั้งพบว่า ปะเก็นไม่แข็งแรงและงอในส่วนที่ถูกเจาะรู เมื่อทำการเชิดหลายครั้ง ผู้วิจัยจึงแก้ไขปัญหาด้วยการนำปะเก็นตัดเป็นชิ้นเล็กมาติดกาว ร้อนทับให้เป็นสองชั้น เพื่อความแข็งแรงในการเชิดหุ่น โดยเฉพาะตรงส่วนที่มีช่องไฟมาก หรือส่วนที่ยึดติดไม้สำหรับเชิด

### ผีเสื้อ

หุ่นผีเสื้อเป็นออกแบบให้เป็นผีเสื้อลวดลายสวยงามมากขึ้นช่วยเสริมมิติในเรื่องของแสง เนื่องจากจะเห็นว่าในบทละครพูดถึงสีในความหมายต่างๆ หุ่นผีเสื้อจึงเป็นสิ่งที่ไม่ได้ถูกกำหนดด้วยสีใดๆ สร้างจึงให้มีลวดลายเพื่อเล่นสีกับแสงไฟ ( lighting) เพื่อสร้างความสวยงามและความหมายด้วยสีสันทุกสีที่ปรากฏในบทละคร



ภาพที่ 53 ภาพ Sketch ผีเสื้อ



ภาพที่ 54 ภาพกลไกหุ่นผีเสื้อ

### กลไกหุ่น

กลไกหุ่นผีเสื้อเป็นหุ่นชนิด โดยใช้ไม้ไผ่เหลามีขนาดศูนย์กลางประมาณ 1 เซนติเมตร นำมาเย็บกับกลางลำตัวหุ่นด้วยด้ายวาวที่มีความเหนียว ข้อต่อตรงปีกสามารถทำให้หุ่นขยับขึ้นลงตามการเคลื่อนไหวของไม้ขีด (ไม้ค้ำ) แล้วใช้ลวดสลิงยึดปีกของผีเสื้อเข้ากับตัวและไม้ขีดที่อยู่ตรงกลางลำตัวหุ่น เพื่อให้ปีกผีเสื้อยืดหยุ่นและสามารถขยับปีกขึ้นลงได้อย่างเป็นธรรมชาติ

### การสร้างหุ่นผีเสื้อ

การสร้างและกลวิธีการสร้าง หุ่นงาผีเสื้อมีความเหมือนกับหุ่นงาพระเจ้าและคน แต่มีความแตกต่างกันเพียงว่าออกแบบต้องการให้หุ่นงาผีเสื้อขยับปีกได้ จึงมีการวางโครงเป็นสาม

ส่วน คือ ลำตัวของหุ่น ปีกด้านซ้ายและ ปีกด้านขวา โดยนำทั้งสามส่วนที่ได้วาด และเจาะแต่งลวดลายเสร็จแล้วมาติดกับใช้ไม้บังคับหุ่น ที่นำมาวางเป็นแกนสมดุขของตัวหุ่น ผู้วิจัยพบว่าหุ่นงาผีเสื้อสามารถขยับปีกได้ แต่ไม่ค่อยมีความแข็งแรงและส่วนปีกของหุ่นมากจะตกห้อยเสมอ ทำให้ผู้วิจัยนำลวดสลิงที่มีความยืดหยุ่นมาร้อยกับแกนเชือกและปีกของหุ่นเพื่อช่วยพยุงและเพิ่ม

ความแข็งแรงให้แก่ปีก จากนั้นนำไปพ่นสี และทดสอบการเคลื่อนไหวของหุ่นเพื่อดูจังหวะในการขยับปีก



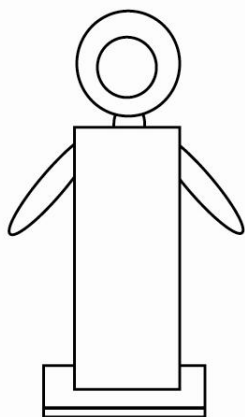
ภาพที่ 55 หุ่นผีเสื้อที่เสร็จสมบูรณ์

หุ่นไม้ : คาสซา คีนา (Kassa Kena) ,อิริ บา ฟาร์ว่า ( Iri Ba Farra) , คองโก ลิ บา เจเลมา (Congo Li Ba Jelema )

เป็นหุ่นประกอบการเล่าเรื่อง “จอมพลังแห่งมอยัมบา ( Moyamba)” ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีหุ่นอีกลักษณะในการขีด คือ ใช้มือเปล่าขีด และเป็นหุ่นไม้ ที่ทำขึ้นเพื่อเล่าเรื่อง โดยออกแบบให้มีลักษณะคล้ายมนุษย์ มีรูปร่างที่แตกต่างกันคาสซา คีนาจะมีรูปร่างสูงใหญ่ที่สุด มีหอกเป็นอาวุธคู่ใจ อิริบา ฟาร์ว่ารูปร่างสูงแต่ผอม คองโก ลิ บา เจเลมาจะมีรูปร่างเตี้ยและท้วม ตกแต่งด้วยเชือกผ้าและลูกบิด



ภาพที่ 56 ภาพ Sketch คาสซา คีนา, อิริบา ฟาร์ว่า,คองโก ลิ บา เจเลมา (เรียงจากซ้ายไปขวา)



ภาพที่ 57 กลไกของหุ่นไม้



ภาพที่ 58 รูป References

กลไกของหุ่น คือ *Object Puppet* ใช้มือของผู้เชิดบังคับการเคลื่อนไหว ขยับตัวหุ่นตามการเล่าเรื่อง โดยหุ่นที่ทำจากไม้นอกจากจะมีความแข็งแรงแล้ว ได้อารมณ์ของความเป็นพื้นเมือง และสาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกใช้หุ่นไม้ที่เชิดด้วยมือ เพื่อต้องการให้ได้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนเล่าเรื่องและหุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่ผู้เชิดที่ทำหน้าที่สองบทบาท คือ ผู้เชิด และผู้เล่านิทาน การนำหุ่นที่ไม่มีกลไกมาใช้จะช่วยให้ผู้เชิดไม่ต้องพะวงกลไกของหุ่นมากนัก โดยเน้นหรือให้ความสำคัญกับเรื่องที่เล่าเท่าเทียมกับการให้คาแรกเตอร์ของหุ่น และสร้างหุ่นสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตในขณะที่เล่าเรื่องไปก็นับว่าเพียงพอแล้ว

### การสร้างหุ่นไม้

หุ่นไม้เชิดด้วยมือเริ่มต้นจากการมองหาวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ทำเป็นศีรษะของหุ่น โดยผู้วิจัยได้ศีรษะหุ่นจากที่แขวนผ้าม่าน และได้ลำตัวจากไม้ท่อนที่มีขนาดพอดีกับส่วนหัว ส่วนแขนทำจากตะเกียบ โดยเริ่มจากการวัดระดับสัดส่วนความสูงหุ่นทั้งสามตัวโดยให้เรียงลำดับตามคาแรกเตอร์ของหุ่น



จากนั้นนำหัวและลำตัวมาประกอบกันด้วยตะปูและกาว วัดระดับที่จะเจาะรูเพื่อใส่แขนที่พอเหมาะ เจาะรูตามที่วัดและใส่แขนที่ทำมาจากตะเกียบที่ตัดเอาไว้ เพื่อหยอดกาวเพื่อความทนทาน ตกแต่งหุ่นไม้ด้วยอาวุธ เครื่องประดับ และเครื่องแต่งกายตามคาแรกเตอร์ของหุ่น



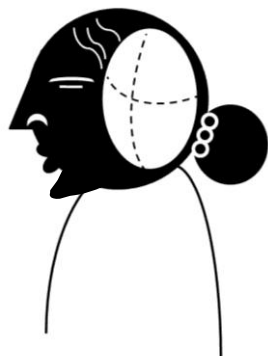
ภาพที่ 59 ภาพหุ่นไม้ที่สำเร็จ

#### ข้อค้นพบในส่วนของารซ่อมละครหุ่น

หุ่นไม้มีลักษณะของหัวหุ่นที่มีขนาดใหญ่และหนักกว่า ดังนั้นเพื่อสมดุลจึงต้องทำฐานไม้ให้กว้างขึ้นให้กับหุ่น เพื่อให้หุ่นตั้งได้อย่างมั่นคง

#### มาทวา (Matwa)

มาทวาตอนตายจะใช้คนเล่นเป็นหุ่นเงามาผสมกับหุ่นไม้ที่ใช้คนเชิดอยู่ด้านหน้าฉาก โดยใส่หน้ากากที่สวมใส่ออกมาด้านข้าง ทั้งนี้ออกแบบมาสำหรับใช้เล่นหุ่นเงา โดยที่หน้ากากของหุ่นชนิดนี้จะทำให้ได้อารมณ์ของหุ่นเงา แต่ได้การเคลื่อนไหวที่เหมือนจริงของมนุษย์ เพราะในฉากจะมีการเน้นสัดส่วนของใบหน้า จึงได้ได้ออกแบบเป็นใบหน้าหญิงแอฟริกัน



ภาพที่ 60 เทคนิคหุ่นเงาหญิงชาวบ้านผสมคน



ภาพที่ 61 รูป References

### การสร้างหุ่น

หุ่นที่นำมาจากการผสมผสานเทคนิคหุ่นเงาและคนขีดเข้าไว้ด้วยกัน โดยนำปะเก็นมาวาดเป็นรูปใบหน้าของหญิงสาวตามแบบ โดยเว้นส่วนที่สวมศีรษะเอาไว้เพื่อสวมเข้ากับศีรษะของคน ตัดแต่งลวดลายและเสริมปะเก็นอีกชั้นเพื่อความแข็งแรง ฟันสีและนำมาทดลองซ้อมแสดงกับแสง



ภาพที่ 62 รูปสำเร็จของหุ่นเงาผสมคน

### ข้อค้นพบในส่วนการสร้างหุ่น

หุ่นเงาผสมคน เป็นหุ่นที่ทำได้ค่อนข้างง่าย และสามารถสร้างภาพให้ใบหน้าได้ชัดเจน และแปลกใหม่ เพียงแต่ในการซ้อม ผู้ที่ทำหน้าที่สวมหัวของหุ่นเงา จะต้องจดจำองศาที่ตนจะหัน

เห็นว่า หันหน้าในองศาใดจึงจะได้ภาพที่ฉายบนจอได้อย่างสวยงาม เนื่องจากหากหันองศาของ  
 ศีรษะผิด จะทำให้ผู้ชมเห็นส่วนของศีรษะของคนจริงที่สวมหัวอยู่แต่ไม่สวยงาม

### นกยักษ์

ในบทละครนกยักษ์เหมือนสิ่งที่มาทดสอบมนุษย์ที่เข้ามาท้าทายมนุษย์ ดังนั้นจึง  
 ออกแบบโดยนำ YOROBA OSANYIN ความเชื่อของแอฟริกันมาใช้ในการออกแบบ มีความเชื่อ  
 หลากหลาย มีทั้งความหมายในทางที่ดีและร้าย ความหมายประการที่หนึ่งว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่  
 อาศัยอยู่ในป่า ด้านที่ดีเชื่อว่าเป็นเทพเจ้าที่ช่วยในการบำบัดเป่าโรคภัย ความเจ็บปวดทั้งหลาย  
 ตัวแทนพลังอันศักดิ์สิทธิ์ของเพศหญิง ส่วนในด้านที่ไม่ดีเป็นตัวแทนของมนต์ดำของพวกแม่มด  
 หมอผี โดยเชื่อว่านกที่มาหาพวกเขา (ชาวแอฟริกัน) ในตอนกลางคืน หมายถึงเหยื่อของความ  
 เจ็บปวด นกที่นำพาความตาย และสงคราม ซึ่งจะมีนกอยู่ตรงกลางและมีนกอยู่รายรอบอยู่หลาย  
 ตัว YOROBA ตั้งเดิมนกที่รายรอบจะมีถึง 16 ตัว จึงได้นำเอาสัญลักษณ์นี้มาใช้ในการออกแบบ  
 และทำเป็นเครื่องประดับศีรษะของตัวละครเพื่อต้องการสื่อถึง ความเจ็บปวด ความตายและ  
 สงคราม



Photographs © Tim Hamill

ภาพที่ 63 YOROBA OSANYIN



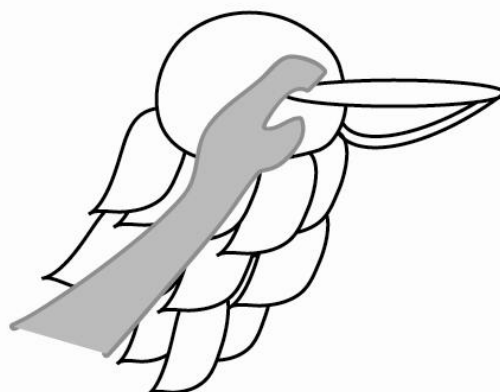
ภาพที่ 64 ภาพ Sketch นกยักซ์



ภาพที่ 65 รูป References

### กลไกในตัวหุ่น

การออกแบบหุ่นนกยักซ์เป็นการผสมผสานระหว่างตัวหุ่นกับผู้เชิดให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การนำหุ่นมือ (Hand Puppet) โดยใช้มือคนเชิดสอดเข้าไปในหัวหุ่นที่เปรียบเสมือนหัวของนกยักซ์ การเคลื่อนไหวของหุ่นเกิดจากการเคลื่อนไหวของข้อมือ แขน และลำตัวของผู้เชิดที่เปรียบเสมือนเป็นตัวหุ่นด้วย ทำให้สามารถเคลื่อนไหวได้มาก ใช้ตัวคนเป็นตัวหุ่นทำให้หุ่นมีลักษณะเป็นนกใหญ่โตมหึมาโฉบตามบทที่กำหนด และยังสร้างบุคลิกชัดเจนด้วยการรำยรำทำให้สามารถดึงอารมณ์คนดูได้อีกด้วย



ภาพที่ 66 กลไกหุ่นนกยักซ์

## การสร้างหุ่น

เริ่มต้นจากการมองหาวัสดุ อุปกรณ์ที่สามารถนำมาเป็นหัวนก ผู้วิจัยพบว่าที่สอยผลไม้ที่ความคล้ายคลึงทั้งขนาดและรูปร่าง ผู้วิจัยนำที่สอยผลไม้มาตัดแปลงด้วยการนำเส้นหวายและลวดมาตัดให้เป็นหัวนก ใช้เทปกาวย่นพันเพื่อปกปิดหวายและลวดและเพื่อลดความคมของลวด



ภาพที่ 67 ขั้นตอนในการสร้างหุ่นนกยักษ์

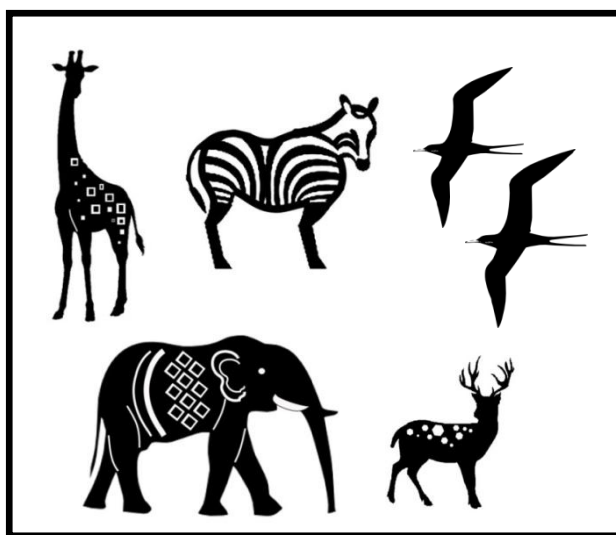
จากนั้นนำเทคนิคเปเปอร์มาเชมาปะรอบหัว และใช้สีโป๊วทาทับอีกครั้งเพื่อความแข็งแรง พ่นสีและเพ้นท์ (Paint) ตามที่ได้ออกไว้ จากนั้นนำผ้าที่ตัดเป็นขนนกมาตัดรอบๆ โดยคำนึงถึงพื้นที่มือสามารถสอดได้ ตกแต่งให้เรียบร้อยสวยงามด้วยการวาดตา และลวดลายของนก

ในองค์ประกอบของตัวหุ่นที่ใช้ตัวคนเขิด จึงออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีลักษณะคล้ายลำตัวของนก แพทเทิร์น (Pattern) ของเสื้อจะเป็นรูปทรงครึ่งวงกลม และแขนด้านขวาด้านหนึ่งเป็นแขนเสื้อที่ทำให้สามารถหยิบจับศีรษะนกได้ และแขนอีกข้างหนึ่งออกแบบให้มีลักษณะเป็นปีกของนก ตกแต่งเสื้อด้วยผ้าที่ตัดเป็นริ้วๆ ให้เหมือนขนนกที่ไม่เรียบร้อยนัก

รวมทั้งตกแต่งด้วยกระพรวนเพื่อให้ทุกครั้งที่ออกมาจะเสียงกระพรวนดังขึ้นด้วย เพื่อให้เป็นลักษณะเฉพาะเมื่อนกเข้ามาบนเวที หุ่นกที่เป็นหุ่นมือเมื่อรวมกับเครื่องแต่งกายจะได้นกยักษ์ที่มาจากเทคนิคหุ่นมือผสมคน

### สัตว์ในทุ่งหญ้าสะวันนา

สัตว์น้อยใหญ่ในทุ่งหญ้าสะวันนา เป็นองค์ประกอบศิลป์ที่มีความเชื่อมโยงกับฉากเป็นสำคัญเนื่องจากฉากที่ผู้วิจัยได้ออกแบบเป็นฉากให้เป็นฉากสามารถเล่นได้ในทุกฉาก (ฉากลานประลองยุทธ์ ฉากหมู่บ้านของแอนโดรคคิส ฉากทุ่งหญ้าสะวันนา) จึงออกแบบให้เป็นฉากกลางโดยใช้การเปลี่ยนองค์ประกอบของฉากในการเปลี่ยนสถานที่



ภาพที่ 68 รูป Sketch หุ่นเงาสัตว์ในทุ่งหญ้าสะวันนา



ภาพที่ 69 รูป REFERENCES

ในฉากทุ่งหญ้าสะวันนา จึงมีสัตว์ต่างๆ นานาๆ ชนิดที่ผู้ออกแบบต้องการให้ปรากฏในฉากเพื่อเป็นสิ่งที่บอกสถานที่ สร้างบรรยากาศและอารมณ์ในฉากทุ่งหญ้าสะวันนา และเนื่องด้วยไม่อยากให้ฉากหลังโดดเด่นเกิน จนทำให้ผู้ชมไม่สนใจหุ่นที่เป็นตัวละครหลัก และเนื่องด้วยความกว้างขวางของเวทีที่ไม่อำนวยให้สัตว์ออกมาได้ทุกตัว ผู้วิจัยจึงออกแบบหุ่นสัตว์ต่างเป็นหุ่นเงาโดยใช้ลวดลายศิลปะปะเรชาคณิตตามแนวศิลปะแบบแอฟริกามาใช้เป็นลวดลายเพื่อสร้าง

เอกลักษณ์ของสัตว์แต่ละตัวทำให้หุ่นสัตว์ลักษณะโดดเด่นเฉพาะตน ที่ไม่ต้องใช้การเคลื่อนไหวที่มากนัก รวมถึงใช้หุ่นสัตว์สาน(หุ่นสาน) สำหรับสัตว์บางตัว สร้างภาพที่มองเห็นโดยทั้งตัวเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่งาน เล่นกับเงาเพื่อความหลากหลายให้แก่ภาพบนเวที

### การสร้างหุ่น

สัตว์ในทุ่งหญ้าสะวันนามีบางที่ผู้วิจัยทำเป็นหุ่นเงา เนื่องจากต้องการความคมชัดเมื่อแสงส่องผ่าน และไม่ได้ต้องการการเคลื่อนไหวมากนัก ในช่วงของการสร้างสรรค์เริ่มจากการวาดหุ่นลงบนแผ่นปะเก็น ตัดและตกแต่งด้วยคัทเตอร์ จะะหุ่นเงาให้มีลวดลายสวยงาม ติดไม้ไผ่เหลาด้วยด้ายว่าวให้เป็นแกนบังคับและพวงหุ่นเมื่อต้องการปักหุ่นอยู่กับฉาก (โดยไม่ได้เคลื่อนไหวมากนัก) พ่นสีสเปรย์เพื่อความสวยงาม



ภาพที่ 70 หุ่นเงาสัตว์

ในขั้นตอนของการเดินหาวัสดุอุปกรณ์ผู้วิจัยพบว่าเครื่องจักรสานที่เป็นสัตว์ที่สามารถนำมาเป็นสร้างสรรค์หุ่นได้ โดยผู้วิจัยนำมาทดลองกับไฟพบว่า มีความสวยงามในแง่ของรูปร่างที่เป็นสามมิติ และสามารถสร้างการเคลื่อนไหวได้จึงนำเครื่องจักสานสัตว์มาใช้งานเล่าเรื่อง เพื่อนำประกอบฉาก และเนื่องด้วยปัญหาและอุปสรรคในการซ่อม ทำให้ผู้วิจัยได้ทอนส่วนนี้ออกไป เนื่องจากเวลาปัญหาในการซ่อมในการแสดงที่ไม่เพียงพอสำหรับการทำงาน



ภาพที่ 71 ภาพหุ่นจักษ์สานสัตว์

#### 1.3.4 การออกแบบนักแสดงเรื่อง

นักแสดงเรื่องเป็นตัวละครที่มีอยู่ในบทละคร ในบทละครมีผู้เล่าเรื่องเล่าเรื่องเพียงตัวละครเดียวนับตั้งแต่ต้นจบจบ และด้วยบทละครมีเนื้อหาที่ค่อนข้างยาวและเป็นเรื่องเล่าเกือบทั้งหมดพร้อมกันนั้นผู้วิจัยได้พบข้อจำกัดเรื่องเวลาการซ้อมพบว่า การที่ให้นักเล่าเรื่องคนเดียวจบอาจเป็นงานที่หนัก จึงเพิ่มบทบาทให้แก่มาทวา และสร้างตัวละครที่เป็นนักแสดงขึ้นมาอีกตัวละครหนึ่ง และเมื่อนักเล่านิทานสามคน นักเล่าเรื่องทั้งสามต้อง สวมบทบาทเป็นตัวละครกับนักเล่านิทาน ผู้วิจัยจึงต้องการแบ่งเรื่องราวให้คนสามคนเป็นผู้รับหน้าที่เล่าเรื่องโดยคำนึงถึงความเหมาะสมของเรื่อง นอกจากนี้ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้เล่าเรื่อง เล่าเรื่องไปพร้อมกับการขีดหุ่นเพื่อผสมผสานการแสดงคนกับหุ่น เป็นการนำคนมาแสดงร่วมกับหุ่น ในช่วงเล่าเรื่องตำนานของแอฟริกาจะเป็นมาทวาหรือแม่ของแอนโดรคลิสเป็นผู้เล่า เนื่องจากจะช่วยให้คนดูเข้าใจถึงความ เป็นมาของเผ่าทั้งสามในวันดา ก่อนที่จะเกิดสงคราม

เรื่องเล่าแอนโดรคลิสและสิงโตจะถูกเล่าโดย ทัวเรก พ่อค้านักเดินทางแห่งท้องทะเลทราย เนื่องจากเป็นผู้ที่เลี้ยงดูแอนโดรคลิสหลังจากแม่ตาย และยังเป็นผู้สอนหลักธรรมในการดำรงชีวิต แก่แอนโดรคลิส ส่วนเรื่องเล่า จอมพลังแห่งโมยัมบาจะเป็นนักเล่านิทานอีกคนที่ทำหน้าที่เล่า พร้อมใช้หุ่นไม้ประกอบการเล่าเรื่องไปด้วยให้เป็นหญิงชาวบ้านที่ผ่านเข้ามาเห็น ทัวเรก และแอน



ไตรภพ อยู่ด้วยกัน ทั้งนี้ตัวละครตัวนี้ผู้วิจัยสร้างให้เป็นหญิงชาวบ้านที่เล่าเรื่องให้แก่ตัวเรกฟิง และผู้ชมฟิงด้วยพร้อมกับการเชิดหุ่นไม้ประกอบการเล่าเรื่อง



ภาพที่ 72 นักเล่าเรื่องเชิดหุ่น เป็นการสร้างสรรค์คนแสดงร่วมกับหุ่น

ในฐานะของผู้เล่าเรื่อง ทั้งสองบทบาททำให้ผู้วิจัยนึกถึงนักแสดง (คน) เป็นอันดับแรก เนื่องจากในบทละครที่มีความไพเราะงดงามของภาษา บทละครคล้ายกับการเล่านิทาน การพากย์ไม่อาจจะช่วยดึงความสนใจได้เพียงพอ การให้คนเป็นผู้เล่าเรื่องที่คุณสามารถเห็นการแสดง จะช่วยให้คนดูเข้าใจเรื่องราว และเข้าถึงอารมณ์ได้มากกว่า ทั้งนี้หน้ากากช่วยในการสร้างคาแรกเตอร์ (Character) ของตัวละครได้มากขึ้น กล่าวคือ การสวมใส่หน้ากากทำให้มองเห็น Character คนได้ดู แม้ว่าหน้ากากไม่อาจบ่งบอกอารมณ์ของนักแสดงหรือตัวละคร และหน้ากากสามารถช่วยขยายลักษณะหรือการเคลื่อนไหวให้เห็นเด่นชัดยิ่งขึ้น เนื่องจากการสวมหน้ากากทำให้ผู้ชมมุ่งจุดสนใจไปที่เคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อยที่ไม่เคยสังเกตมาก่อน และยังช่วยให้คนดูเข้าใจว่านักแสดงรับบทบาทเป็นสองตัวละคร

## 2. การจัดแสดงละครหุ่น

การจัดแสดงละครหุ่น มาจากความคิดของผู้วิจัยที่ต้องการสร้างสรรค์ละครหุ่นที่ผสมผสานองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงเทคนิคต่างๆ เพื่อให้รูปแบบและกลวิธีในการนำเสนอละครหุ่นมีการพัฒนาปรับปรุงให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยออกแบบสร้างสรรค์ภาพการแสดงและรูปแบบในการนำเสนอให้มีความเชื่อมโยงกับหุ่นที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์เป็นหลัก เพื่อให้องค์ประกอบสามารถสื่อความหมาย และมีสัมพันธ์กับเรื่องราวเสริมสามารถเข้าใจให้แก่ผู้ชม

ในการนำเสนอการผสมผสานสื่อและเทคโนโลยีหุ่นรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวทีผ่านทางองค์ประกอบศิลป์ในการแสดง แบ่งออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

- 2.1 การสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ และการออกแบบภาพสื่อความหมายบนเวที
- 2.2 การสร้างสรรค์นวัตกรรมและสื่อศิลป์ต่างๆ
- 2.3 การประชาสัมพันธ์
- 2.4 การข้อมการแสดง
- 2.5 การจัดการแสดง

### 2.1 การสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ และการออกแบบภาพสื่อความหมายบนเวที

ผู้วิจัยมองหารูปแบบการนำเสนอ โดยเริ่มจากการคำถามว่าผู้วิจัยอยากเห็นภาพอะไรบ้างในละครหุ่น หรืออยากเห็นภาพละครหุ่นบนเวทีเป็นอย่างไรให้มีศิลปะและมีความหมาย แล้วเขียนทุกอย่างออกมาได้โดยละเอียด ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการดำเนินเรื่องเป็นภาพ แจกแจงรายละเอียดในการแสดง ตัวหุ่น ตัวละคร และองค์ประกอบบนเวที เช่น ฉาก แสง เสียง ฯลฯ เพื่อให้ภาพที่ปรากฏอยู่บนเวที การแสดงสถานการณ์และเรื่องราว (Picturization) ให้ประสานและสัมพันธ์กัน โดยถือการสื่อความเป็นอันดับแรก ซึ่งการสร้างสรรค์ได้เรียงลำดับเรื่องจากบทละครได้ ดังนี้

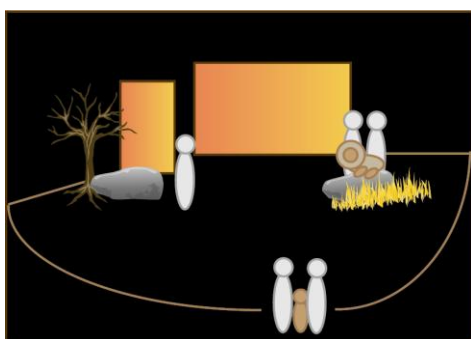
## องก์ที่ 1 ช่วงเปิดเรื่อง

### ฉากที่ 1 ลานประลองยุทธ์

1) เสียงดนตรี และเสียงกลองดังขึ้น ณ มุมหนึ่งของเวทีตามมาด้วยเสียงโห่ร้องของผู้คนจำนวนมากก่อนที่ไฟ (Lighting) จะเปิดให้ผู้ชมมองเห็นฉาก ใช้ฉากเสียงบ่งบอกสถานที่และเปิดบรรยากาศแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของเกมการต่อสู้ ทั้งแสงและดนตรีแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของมหานครโรมัน เมื่องที่วางตนเป็นผู้มีอารยธรรมสูงส่ง ในขณะที่เดียวกันการเปิดเพลงยังเป็นการเร้าอารมณ์คนดูให้ตื่นตัวรับชมละคร

2) แสงไฟสาดไปที่นักเล่นิทาน เห็นนักเล่นิทานยืนอยู่ ณ มุมหนึ่ง เสมือนโฆษกของลานประลองยุทธ์ เพื่อดึงคนดูให้คล้อยตามเรื่องราวและสร้างจุดสนใจให้แก่ผู้เล่นเรื่อง (Narrator) ขณะเดียวกันนั้นนักเล่าเรื่องพูดขึ้นกับผู้ชม ประหนึ่งว่าผู้ชมเป็นผู้ชมในสนามประลองยุทธ์ สร้างคนดูให้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดง

3) แสงไฟสาดตรงกลางทางเดินของผู้ชม เห็นหุ่นแอนโดรคิลิสและผู้เชิดเดินเข้ามาทางเดินตรงกลางที่นั่งของผู้ชม เป็นการสร้างจุดสนใจ (Focus Point) ไปที่แอนโดรคิลิส เพื่อให้ผู้ชมมุ่งไปสู่ตัวละคร



ภาพที่ 73 การจัดวางภาพการแสดง



ภาพที่ 74 ภาพการแสดง

4) แสงไฟสาดไปที่หุ่นสิงโตและผู้เชิดที่กระโจนเข้ามาบนเวที เสียงคำรามข่มขู่ของสิงโตบ่งบอกถึงความระแວดระวังภัย ตามมาด้วยเสียงโห่ร้องของผู้ชมที่เฝ้าคอยการต่อสู้ของทั้ง

สอง จากนั้นทั้งสิงโตและแอนโดรคลิสต่างฝ่ายต่างจ้องมอง เสมือนการวัดใจ เสียงกลองรัวพร้อมๆ กับไฟที่ปกคลุมตัวละครทั้งสองเอาไว้ ในขณะที่ไฟรอบข้างค่อยหรี่ลง เหมือนว่าโลกใบนี้มีเพียงสองตัวละคร

## องค์ที่ 2 ช่วงชีวิตวัยเด็กของแอนโดรคลิส (ทาสผิวดำ)

ฉากที่ 1 : ตำนานแอฟริกา ณ รัวันดา

5) จากสถานที่ความยิ่งใหญ่ แต่แฝงไปด้วยความน่ากลัวของชนชาติโรมัน เรื่องตัดกลับมาสู่แอฟริกา ดินแดนที่พระเจ้ารังสรรค์จึงใช้ ภาพการแสดง และรูปแบบการนำเสนอ ซึ่งเป็นการย้อนชีวิตด้วยการเข้าไปดูในเวทิตาของเด็กชายแอฟริกา หรือแอนโดรคลิส โดยแสงเปลี่ยนเป็นโทนสีเขียว ฉากเปลี่ยนเป็นป่าดิบชื้นด้วยการนำต้นไม้และเงาของใบไม้ส่องลงที่ผนังด้านหลังของฉาก และที่พื้นเวทีด้วยโกโบ (GOBO) ผนวกกับเสียงดนตรีของธรรมชาติ เสียงนก ร้องเพลง โดยใช้ดนตรีกลิ่นอายของดนตรีแอฟริกาเพื่อสื่ออารมณ์พื้นเมือง และความเป็นธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่ เป็นการสร้างความรู้สึกและอารมณ์โดยใช้แสงและเสียงเพื่อเปลี่ยนสถานที่และบรรยากาศ

6) หุ่นแอนโดรคลิสในวัยเด็กออกมาวิ่งไล่จับกับผีเสื้อ (ที่เป็นหุ่นเงา) แสดงถึงความสงบสุข ใช้การจัดวางตำแหน่งและกิจวัตร (Stage business) เพื่อสร้างความหมายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติว่ามีความสวยงามและอบอุ่น



ภาพที่ 75 ภาพการแสดงหุ่นแอนโดรคลิสวิ่งไล่จับผีเสื้อ ซึ่งเป็นหุ่นเงาที่ปรากฏอยู่จอฉาย

7) ไฟสาดลงตรงมาทวาซึ่งเดินมาอยู่ใต้ต้นไม้ แอนโดรคลิสและคนเชิดเดินเข้าไปหาแม่ แม่ของแอนโดรคลิสกั๊กมือเรียกแอนโดรคลิสให้นั่งอยู่บนตัก มาทวาเล่าเรื่องย้อนไปในช่วงที่พระเจ้าสร้างโลกและมนุษย์

8) ภาพหุ่นเงาพระเจ้าปรากฏอยู่บนฉากด้านหลัง เล่าถึงพระเจ้าสร้างมนุษย์สามเผ่าพันธุ์ กาดตุตซี กาทวา กวาฮูตู ทั้งสามเผ่าอยู่ด้วยกันอย่างเกื้อหนุนจุนเจือกัน นำหุ่นเงามาเล่นเพิ่มความหลากหลายให้แก่องค์ประกอบของภาพ (Variety)



ภาพที่ 76 การจัดวางภาพและความหลากหลายในการนำหุ่นเงามาใช้สร้างภาพในการแสดง

9) มาทวาเล่าเรื่องความแตกแยกและสงคราม ที่มาพร้อมกับคนผิวขาว ภาพหุ่นเรือปรากฏอยู่หลังฉาก และเกิดสงคราม ภาพการทะเลาะของหุ่นเงา นำเสนอความเกลียดชังของสามเผ่าพันธุ์อยู่เบื้องหลังของฉากผ้า ไฟแห่งสงครามสาดส่องไปทั่วบริเวณ ได้ยินเสียงปืน เสียงโหยหวน ร้องไห้ระงมไปทั่วเวที โทนสีของแสงเน้นโทนร้อนและแดงแสดงถึงสงคราม เพื่อแสดงถึงความทารุณกรรม และความโหดร้ายของสงครามที่มีแต่ความสูญเสียเท่านั้น จากนั้นมาทวา วิ่งหอบลูกน้อย (แอนโดรคลิส) หลบหนีสงครามเข้าไปด้านหลังฉาก



ภาพที่ 77 การจัดวางภาพการแสดง



ภาพที่ 78 ภาพการแสดง

10) เสียงเพลงปลุกเร้าว่าสงครามทวีความรุนแรง มาทวาชอร้องให้ทัวเร กปรากฏกายอีกครั้ง เพื่อให้พ่อค้าแห่งทะเลทรายช่วยพาแอนโดรคิสไปจากหมู่บ้าน

11) ทัวเรรับหุ่นแอนโดรคิสมาอุ้มไว้รับวิงหนีออกจากสงคราม เสียงปืนดังขึ้นมาทวา ล้มลงตาย เพื่อแสดงภาพความรุนแรงที่เกิดจากสงคราม แอนโดรคิสต้องเห็นแม่ของตนเสียชีวิต จากนั้นทัวเรปลดอบประโลมแอนโดรคิสจากการสูญเสียแม่ (ภาพการแสดงระหว่างหุ่นกับคน)



ภาพที่ 79 ภาพการแสดงนักเล่าเรื่องรับบทเป็นทัวเร เล่าเรื่องและเชิดหุ่นไปพร้อมกับการแสดง

## ฉากที่ 2 : การเดินทาง อาฆาต และความตาย

12) ทวีเรกได้เลี้ยงดูแอนโดรคลิสตามคำสั่งเสียของมาทวา ทั้งสองเร่ร่อนทั่วแอฟริกา เดินทางแบบกองคาราวานไปยังสถานที่ต่างๆ จากด้านหลังเล่นกับภาพทิวทัศน์และสีของท้องฟ้าที่เปลี่ยนไปเรื่อยๆ (ให้ดูเหมือนว่าเดินทางไปหลายที่)

13) ทวีเรกตั้งต้นเล่าเรื่องนิทานให้แอนโดรคลิสฟัง ผู้เชิดออกมาเชิดหุ่นประกอบการเล่าเรื่องเล่าเรื่อง “จอมพลังแห่ง โมยัมบา” สลับกัน เพื่อลดความอาฆาตที่มีอยู่ใน จิตใจของแอนโดรคลิส เรื่องราวที่นำมาเสริมเป็นการสื่อว่าการใช้กำลังและความรุนแรงมิใช่ทางออกของปัญหา



ภาพที่ 80 ภาพการแสดงนักเล่าเรื่อง เล่านิทานหุ่นไม้ ( Object Puppet)  
ประกอบการแสดง

การใช้การเล่านิทานเข้ามาแทรก ช่วยให้ผู้วิจัยนำเทคนิคการเชิดหุ่นในรูปแบบที่แตกต่างกันมาประกอบการแสดงและยังได้สร้างสรรค์หุ่นสำหรับการเล่านิทาน นอกจากนี้เป็นการสร้างสรรค์ความหลากหลายของการจัดวางภาพองค์ประกอบบนเวที และการใช้พื้นที่การแสดงให้คุ้มค่า

14) เมื่อเสียงนักเล่านิทานจบลง ทวีเรกที่ซาราภาพลง นำเสนอภาพการเปลี่ยนผ่านของช่วงวัยด้วยการเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย แล้วเมื่อทวีเรกเสียชีวิต หุ่นแอนโดรคลิสฝังศพของทวีเรกด้วย

ภูลีดิน และหญ้าแห้งแห่งแอฟริกา เสียงเพลงเบาๆ ค่อยๆ ดังขึ้น ให้อารมณ์เหมือนสายลมที่พัดผ่านไป และทำให้แอนโดรคลิสได้เข้าใจถึงความหมายของการมีชีวิต

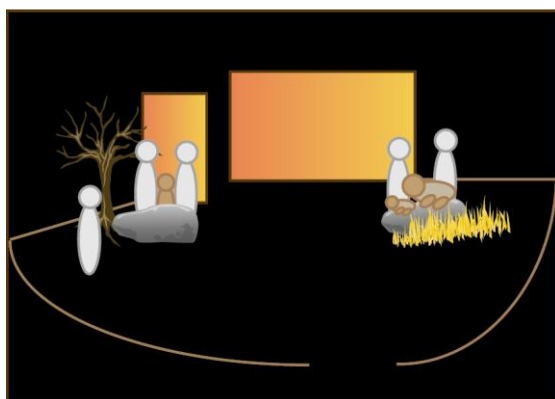
### องค์ที่ 3

#### ฉากที่ 1 : สิงโตและแม่สิงโต

15) ฉากและเสียงเปลี่ยนเป็นทุ่งหญ้าสะวันนา ภาพหุ่นเงาของสัตว์นานาชนิดที่อยู่ในทุ่งหญ้าปรากฏขึ้นในจอฉายหุ่นเงา

16) สิงโตตัวเล็กเดินออกมาตามกอหญ้า หุ่นแอนโดรคลิสหลบด้านหลังต้นไม้ ชุ่มมองดูสิ่งที่เกิดขึ้น

17) หุ่นสิงโตแม่ออกมา สิงโตน้อยวิ่งหยอกเข้า วิ่งเล่นด้วยความร่าเริง โดยมีหุ่นสิงโตแม่คอยปรามอยู่ห่างๆ บรรยากาศสงบสุขและอบอุ่น แสงและบรรยากาศของฉากโดยรวมใช้โทนสีอบอุ่น ต้นไม้และหญ้าสร้างความรู้สึกให้นึกถึงความอิสระเสรี ธรรมชาติที่สวยงาม



ภาพที่ 81 การจัดวางภาพการแสดง



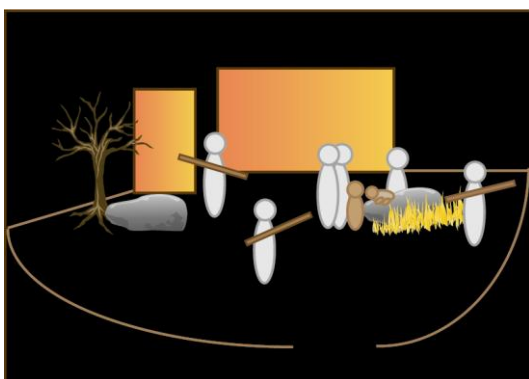
ภาพที่ 82 ภาพการแสดงหุ่นสิงโตแม่ลูก คลอเคลียกัน



18) นักล่าออกมาพร้อมเสียงกลั้วร้ว แม่สิงโตคอยช่วยคุ้มครองและกันลูกสิงโตจากอันตราย จนแม่สิงโตถูกแทงเข้า นักล่าคว้าร่างของแม่สิงโตที่สิ้นชีวิตจากไป สิงโตน้อยหยุดตัวลงจากการตายของแม่ แสดงให้เห็นถึงความโหดร้ายที่มนุษย์มี มนุษย์ไล่ล่าสัตว์เพราะความต้องการอันไม่สิ้นสุด

19) ลูกสิงโตร้องไห้ แอนโดรคิลิสเข้าไปช่วยรักษาอาการบาดเจ็บ และปลอบโยนให้สิงโตหายหวาดกลัว แสดงให้เห็นว่าแอนโดรคิลิสมีความอบอุ่นและความดีงามยังหลงเหลืออยู่

15) ผู้นำล่ากระชั้นงล้อมเข้ามาใกล้ ล้อมแอนโดรคิลิสและสิงโตเอาไว้ เสียงกลองร่ำดังขึ้นเพื่อกระตุ้นอารมณ์ของคนดู ผู้ล่าจับแอนโดรคิลิสและสิงโตไป ก่อนไฟจะเพดดับมีดลง



ภาพที่ 83 การจัดวางภาพการแสดง



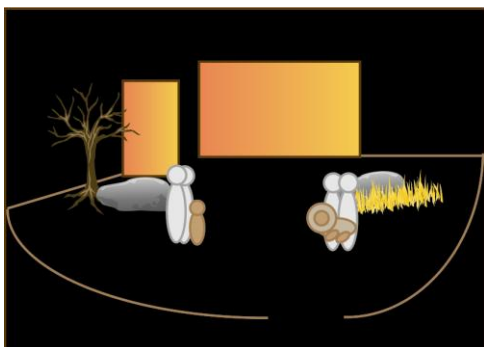
ภาพที่ 84 ภาพการแสดง

องก์ที่ 4 ช่วงตอนจบของละคร ณ ลานประลองยุทธ์

ฉากที่ 1 : แอนโดรคิลิสและสิงโตได้ถูกฝึกซ้อมเพื่อเตรียมต่อ ณ ลานประหาร

16) ภาพตัดไปในฉากลานประลองยุทธ์ เสียงดนตรี กลอง และเสียงโห่ร้องของคนตรีในสนามประลองยุทธ์ดังขึ้นอีกครั้ง แอนโดรคิลิสถูกให้ฝึกฝนเพื่อเป็นนักล่า และถูกซ้อมอย่างหนัก เมื่อไม่สามารถเอาชนะการต่อสู้ได้ แอนโดรคิลิสโดนด้ามหอกแทงล้มลง

17) ภาพตัดกลับไปในฉากแรกที่ทั้งสองได้เจอกัน ทั้งสองยืนจ้องหน้ากันและกัน ย้อยุดประลองท่าทีด้วยการหมุนวนดูเชิงกันและกัน สิงโตกระโจนเข้าแอนโดรคลิส แอนโดรคลิสหลบอย่างกล้าๆ กลัวๆ แอนโดรคลิสหลบไปมุมหนึ่ง สิงโตได้กลิ่นของแอนโดรคลิส จึงกระโดดเข้าหาดมมืออย่างรักใคร่ ทั้งสองสวมกอดกันเมื่อจดจำกันได้ ภาพที่สื่อถึงความรักและความเมตตาอันจะลบความเกลียดชัง ทารุณกรรมที่มีต่อกัน



ภาพที่ 85 การจัดวางภาพการแสดง



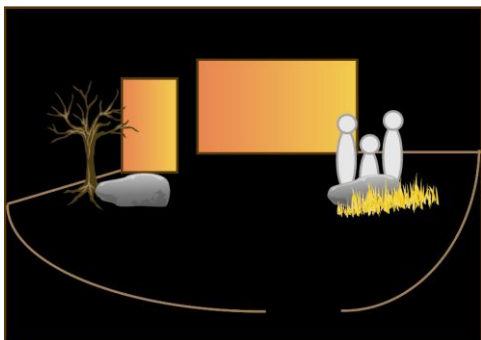
ภาพที่ 86 ภาพการแสดงแอนโดรคลิสปะทะสิงโต

## ฉากที่ 2 : บทสรุป และการทิ้งท้าย

18) นักเล่านิทานออกมาพูดให้คนดูได้คิดถึงบทสรุปของแอนโดรคลิสและสิงโต การพูดทิ้งท้ายให้คนดูหรือผู้ชมได้คิดต่อยอดเอาเองนั้นก็เพื่อให้ผู้ชมได้ลงบททวนและถามตนเองว่า เราอยากให้เกิดสงคราม ความเกลียดชัง ความแตกแยกเกิดขึ้นหรือไม่? เราใคร่จะเห็นความตายหรือไม่? เราใคร่จะเห็นสงครามหรือไม่? และมีวิธีใดที่จะไม่ก่อให้เกิดความรุนแรงและสงครามให้เกิดขึ้นอีก ทั้งนี้ก็เป็นทั้งการตั้งคำถามและเพื่อให้ผู้ชมได้เชื่อมโยงเรื่องราวแม้ว่าเรื่อง แอนโดรคลิสและสิงโต ดูเหมือนเป็นเรื่องราวที่ห่างไกล เพราะเกิดขึ้นในแอฟริกา แต่กลับไม่ใช่เรื่องที่ไกลตัว เพราะความรุนแรงที่มนุษย์มีต่อมนุษย์ด้วยกัน ต่อสัตว์ ต่อธรรมชาติก็ยังปรากฏให้เห็นได้ทุกวัน จึงเป็นบริบทที่สามารถนำมาเชื่อมโยงเข้ากับชีวิตของผู้ชมได้

19) นักเล่าเรื่องได้เดินออกมาพร้อมได้หยิบเอาถาดกันลึ้ก อาวุธ โถทราย ทั้งสามฝั่ง อาวุธลงในดินทราย และกล่าวเพื่อขอให้ความเกลียดชัง ความอาฆาตพยาบาท สงคราม การ

ทารุณกรรมให้จมดิ่งใต้พื้นดิน เป็นการขี้แค้นของเรื่องที่ไม่อยากให้เกิดสงคราม การทำร้ายเกิดขึ้นบนโลกอีกต่อไป



ภาพที่ 87 การจัดวางภาพการแสดง



ภาพที่ 88 ภาพการแสดงตอนท้ายของการแสดง

## 2.2 การสร้างสรรค์นวัตกรรมและสื่อศิลปะต่างๆ

### 2.2.1 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร จะเป็นในลักษณะของการนำเอาลักษณะเด่นๆ ของเครื่องแต่งกายและศิลปะแบบแอฟริกันมาผสมผสานกันและปรับเข้ากับบทบาทของตัวละคร นอกจากนี้ในส่วนของการออกแบบสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยได้เริ่มจากการศึกษาเนื้อหาบทละคร โดยนำเอาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวแอฟริกัน วัฒนธรรม เชื้อชาติ และศิลปะแอฟริกันจากหนังสือ เอกสาร และจากสื่อทางอินเทอร์เน็ตต่างๆ เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจและต่อยอดการออกแบบ โดยเมื่อทำการศึกษาแล้ว ได้เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาผ่านเอกสารต่างๆ ผู้วิจัยเน้นการออกแบบและสร้างสรรค์ที่คำนึงถึงภาพและอารมณ์ (Mood And Tone)

### มาทวา (Matwa) แม่ของแอนโดรคลิส

มาทวาเป็นหญิงชนชั้นกลาง เป็นชนชาติทวาผู้วิจัยจึงกำหนดคุณลักษณะภายนอกให้เป็นหญิงสาวอายุประมาณ 27-30 ปี ความสูงประมาณ 165 ซม. มีลักษณะผิวสีน้ำตาล ผมหักโดย

ใช้หน้ากากเข้ามาช่วยในการสื่อภาพลักษณ์ของหญิงสาวแอฟริกัน ซึ่งหน้ากากสามารถแทนรูป ใบหน้าที่ทั้งผิวสี และผม ใบหน้าที่แสดงถึงจิตใจที่อ่อนโยน สวมใส่การแต่งกายโทนสีแดง เหลือง และน้ำตาล เพื่อให้เข้ากับโทนสีแดง สีแห่งสงครามตามบทละคร และฉาก โดยรวมที่เป็นสีโทน ร้อน ตกแต่งด้วยลูกปัดและหอยตามการแต่งกายศิลปะแอฟริกัน

ผู้วิจัยใช้หน้ากากตามศิลปะแอฟริกันเข้ามาใช้ในการออกแบบ เนื่องจากหน้ากากแอฟริกัน แสดงให้เห็นสถานะของบรรพบุรุษ (เป็นบรรพบุรุษของแอนโดรคลิส) เป็นการสร้างความ หมายคามผูกพันแม่ลูก และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์รุ่นหนึ่งกับมนุษย์รุ่นต่อไป ตาม ความเชื่อของชาวแอฟริกัน โดยผู้วิจัยออกแบบหน้ากากตามศิลปะของแอฟริกัน แต่ปรับเปลี่ยนให้ เป็นหน้ากากครึ่งใบหน้า เพื่อความสะดวกในการพูด (เล่าเรื่อง) และเพื่อให้คนดูได้ยินสารที่สื่อได้ ครบถ้วนสมบูรณ์



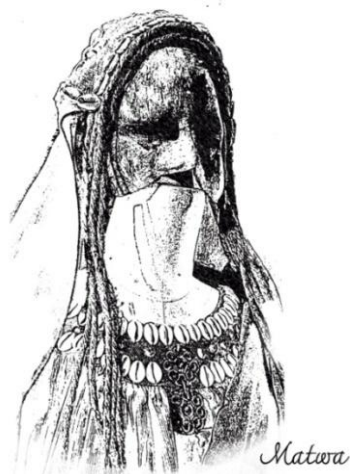
ภาพที่ 89 รูป Sketch ของมาทวา



ภาพที่ 90 References

การสวมใส่หน้ากากทำให้มองเห็น *Character* คน (นักแสดง) เนื่องจากหน้ากาก สามารถ ขยายลักษณะหรือการเคลื่อนไหวให้เห็นเด่นชัดยิ่งขึ้น แม้การเคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อยที่โดยปกติ แล้วเราไม่เคยสังเกต หน้ากากจะช่วยขยายความสนใจจนในบางครั้งการสวมใส่หน้ากากทำให้คน ดูเชื่อว่าหน้ากากแสดงสีหน้าได้ ในขณะเดียวกันช่วยให้นักแสดงสามารถแสดงลักษณะท่าทางได้ อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องวิตกกังวลหรือสนใจสายตาของคนดู และยังช่วยให้นักเล่าเรื่องสามารถ เปลี่ยนบทบาทเป็นอีกตัวละครหนึ่งได้ นอกจากนี้ หน้ากากของชนเผ่าแอฟริการมีความน่าสนใจ

ตั้งแต่ในแง่ของความหมาย กล่าวคือ หน้ากากมีไว้สำหรับเพื่อขับไล่วิญญาณชั่วร้าย ขับไล่โรคภัยไข้เจ็บ ใช้ในงานพิธีกรรมของเผ่า หน้ากากหมายถึงบรรพบุรุษ และการเชื่อมโยงระหว่างรุ่นต่อรุ่น ทั้งยังแสดงถึงความเชื่อที่เชื่อมโยงกับศาสนา และมีเสน่ห์แสดงถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของแอฟริกาได้



ภาพที่ 91 การออกแบบหน้ากากของมาทวา

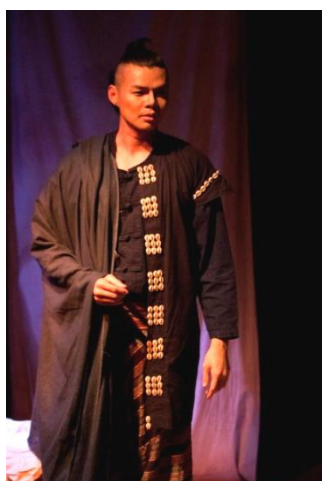
ภาพที่ 92 ภาพเครื่องแต่งกายของมาทวา

### ทัวเรก นักเล่านิทานและพ่อค้าเร่ร่อน

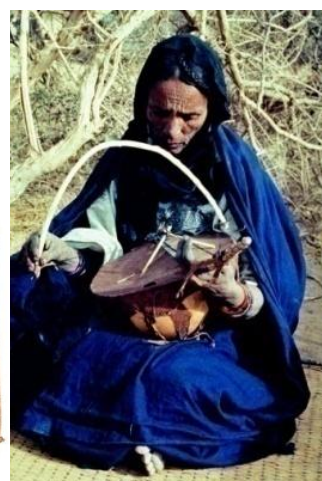
ผู้วิจัยได้ออกแบบเพิ่มเติม โดยให้ ทัวเรก กระทบบทบาทเป็นสองบทบาท คือ นักเล่าเรื่อง (Narrator) และทัวเรก ในฐานะพ่อค้าแห่งทะเลทราย

*Taureg* เป็นชื่อเฉพาะของนักเดินทางกลางทะเลทรายในซาฮารา จากการค้นคว้า นักเดินทางมีลักษณะเด่นคือ การสวมชุดสีน้ำเงินสด จนมีชื่อเรียกบุคคลพวกนี้ว่า “ Blue Man” หรือ คนสวมชุดที่น้ำเงินที่อยู่รวมกันเป็นคาราวาน เร่ร่อนไปตามที่ต่างๆ การออกแบบตัวละครทัวเรก จึงอ้างอิงมาจากตามรูปแบบเครื่องแต่งกายของนักเดินทางกลางทะเลทราย

สรุปการออกแบบของทัวเร ก ดังนี้ เป็นชนชนชาติแอฟริกัน ผิวดำ รูปร่างสูงโปร่ง อายุโดยประมาณ 35-40 เป็นช่วงที่ผ่านประสบการณ์และชีวิตมามาก ความสูง 170 ซม. (ความสูงตามนักแสดงที่ CASTING ได้) สวมใส่เครื่องแต่งกายที่เน้นเสื้อผ้าโทนสีน้ำเงิน โดยผสมผสานแรงบันดาลใจที่ได้รับจากศิลปะแอฟริกันที่เน้นปีกของลูกบิดและหอย และมีผ้าคลุมเป็นเครื่องแต่งกาย โดยเฉพาะของพวก “Blue Man”



ภาพที่ 93 เครื่องแต่งกายทัวเรก



ภาพที่ 94 รูป References

### นักเล่าเรื่องจอมพลังแห่งโมยัมบา

เมื่อผู้วิจัยสร้างตัวละครตัวนี้มาจากบทของนักเล่าเรื่อง เนื่องด้วยข้อจำกัดทางการแสดง และการซ้อม ตัวละครตัวนี้ผู้วิจัยจึงตีให้เป็นหญิงชาวบ้านที่มีกิจวัตร คือ การเล่านิทาน นิทานของหญิงชาวบ้านจะเป็นนิทานพื้นเมืองดั้งเดิมของแอฟริกาเรื่องราวเกี่ยวกับผู้ที่เชื่อว่าตนแข็งแกร่งที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบให้เป็นหญิงชาวบ้าน อายุประมาณ 30 ปีเศษ รูปร่างไม่สูงนัก มีความเป็นชาวบ้านอยู่ในกิริยาและท่าที

การออกแบบเครื่องแต่งกายของนักเล่าเรื่องจอมพลังแห่งโมยัมบานี้ เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายมีจุดเริ่มต้น คือ อยากให้เครื่องแต่งกายกลืนเข้ากับโทนสีและบรรยากาศโดยรวมของเรื่อง มิอยากให้โดดเด่นหรือแย่งความสนใจผู้ชมออกจากหุ่น จึงออกแบบให้เป็นเครื่องแต่งกายเป็นสีน้ำตาล ครีม ที่เข้าได้ดีกับหุ่นไม้ (Object Puppet) และตกแต่งเครื่องประดับ ลูกบิด และหอยสร้อยคอที่ดูเก่าแก่



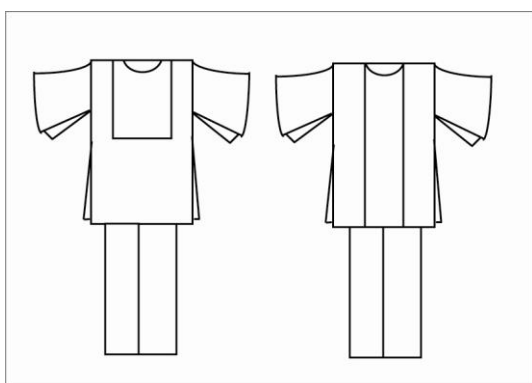
ภาพที่ 95 เครื่องแต่งกายของหญิงชาวบ้าน



ภาพที่ 96 รูป References

### ผู้ขีด

เนื่องจากผู้วิจัยไม่ยอมให้จำกัดว่าการแสดงของละครหุ่น คือ การแสดงของตัวหุ่นเพียงอย่างเดียว และเพื่อนำเสนอสารผ่านทางผู้ขีดอีกทางหนึ่ง ผู้ออกแบบจึงออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นรูปแบบที่อิงมาจากชุดพื้นเมืองของแอฟริกา "Dashiki" กับเครื่องแต่งกายประจำชาติแอฟริกา ที่เรียกว่า "Grande Bubu" มาผสมผสานกัน และสวมใส่หน้ากากเพื่อสื่อความหมายและได้กลิ่นอายของแอฟริกา โดยโทนสีออกน้ำตาล ครีม เหลืองน้ำตาล ตามโทนสีและบรรยากาศโดยรวมของเรื่อง และใช้พื้นผิว (texture) ของผ้าเป็นการถักทอ ให้มีกลิ่นอายของความเป็นผ้าพื้นเมือง



ภาพที่ 97 รูป Sketch เสื้อผ้าของผู้ขีด



ภาพที่ 98 เสื้อผ้าของผู้ขีดเมื่ออยู่บนเวที

### ข้อค้นพบจากการออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย

จากการออกแบบ ในขั้นแรกผู้วิจัยมีได้คำนึงถึงความพอดีของหน้ากากกับผู้ใช้ ทำให้หน้ากากของตัวแรก ไม่พอดีกับใบหน้า ผู้วิจัยจึงต้องทอนส่วนนี้ลง และแก้ไขด้วยการให้นักแสดงสามารถปรับเปลี่ยนบทบาทระหว่างผู้เล่าเรื่องและพ่อค้าแห่งทะเลทรายด้วยการอาศัยเครื่องแต่งกายเข้าช่วยแทนการสวมหน้ากาก และเครื่องศีรษะของตัวละครบางตัว มีน้ำหนักมาก จึงต้องทอนลงเช่นกัน เพื่อให้นักแสดงเคลื่อนไหวได้อย่างเต็มที่ไม่ต้องมีพะวงกับการสวมใส่เครื่องประดับที่หนัก ซึ่งอาจจะทำให้เสียสมาธิทางการแสดง

## 2.2.2 การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

### 2.2.2.1 แนวคิดในการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

ฉากทำให้ภาพบนเวทีกลมกลืนและมีความสมดุล โดยฉากจะทำหน้าที่ในการสนับสนุนกิจกรรมทางการแสดง ในส่วนของการออกแบบด้านศิลปกรรมของฉาก ผู้วิจัยได้ศึกษาจากหนังสือและเอกสารต่างๆที่กล่าวถึงฉากของละครหุ่น โดยสามารถแบ่งการอธิบายได้ ดังนี้

1) แนวคิดเกี่ยวกับการใช้งาน แบ่งออกเป็น 3 ประการ คือ

**ประการแรก** ผู้วิจัยเริ่มการออกแบบฉากโดยคำนึงถึงหุ่นที่ได้ออกแบบไว้ เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีหุ่นเงาประกอบการเล่าเรื่อง ฉากและเวทีจึงให้ความสำคัญกับการมีฉากหลังที่สามารถเป็นจอฉายหุ่นเงาได้

**ประการที่สอง** ผู้วิจัยออกแบบให้เป็นฉากอเนกประสงค์ คือ ออกแบบฉากต่างๆให้มีลักษณะของพื้นที่โล่ง กว้าง และวางแปลนที่สามารถเปลี่ยนไปสู่สถานที่ เวลาได้อย่างไม่จำกัด และสามารถเป็นสถานที่ได้หลากหลายสถานที่โดยไม่มีฉากใดมากำหนดมากนัก เนื่องจากผู้วิจัย



ต้องการต้องการมีพื้นที่ที่สามารถบังคับหุ่นหรือเคลื่อนไหวนุ่นได้โดยไม่มีสิ่งกีดขวางและกว้างขวางเพียงพอ

**ประการที่สาม** ผู้วิจัยมีความต้องการประหยัดค่าใช้จ่ายในการสร้างฉาก โดยการออกแบบให้ใช้วัสดุคุ้มค่า ไม่สิ้นเปลือง แต่สามารถให้บรรยากาศและสื่อความได้ โดยการนำวัสดุอุปกรณ์ประกอบฉากที่สามารถเคลื่อนย้าย เพื่อให้เกิดบรรยากาศที่เปลี่ยนไปแทนการทำฉากที่ต้องการใช้การติดตั้งแบบถาวร

## 2) แนวคิดในการสื่อความหมาย

ฉากและเวทีสื่อความหมายด้วยสีและการจัดวางฉาก โดยในเรื่องจะมีการพูดถึงพระเจ้าและความเชื่อต่างๆ ซึ่งตามความเชื่อของชาวแอฟริกันมักจะผูกพันกับธรรมชาติ และฉากที่ส่วนใหญ่พูดถึงฉากป่า หรือฉากในธรรมชาติจึงต้องการนำความเป็นธรรมชาติมาเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพ ผู้วิจัยจึงออกแบบและนำสัญลักษณ์ด้วยต้นไม้สีน้ำตาล และกอหญ้า เพื่อสื่อถึงธรรมชาติ

## 3) แนวคิดสร้างรูปแบบฉากที่สัมพันธ์กับการแสดง

ผู้วิจัยจัดวางพื้นที่การแสดงที่มีรูปแบบสัมพันธ์กับการแสดง โดยคำนึงถึงการเข้าออกของตัวละคร การเข้าออกของหุ่นและผู้เซิดเป็นสำคัญ และสร้างรูปแบบเวทีแบบแบ่งคนดูออกเป็นสองด้าน มีทางเข้าสำหรับนักแสดงอยู่ตรงกลาง เพื่อให้การแสดงมีความสัมพันธ์กับคนดู ใกล้ชิดคนดูมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 99 ภาพ Sketch ฉากในร่างแรก

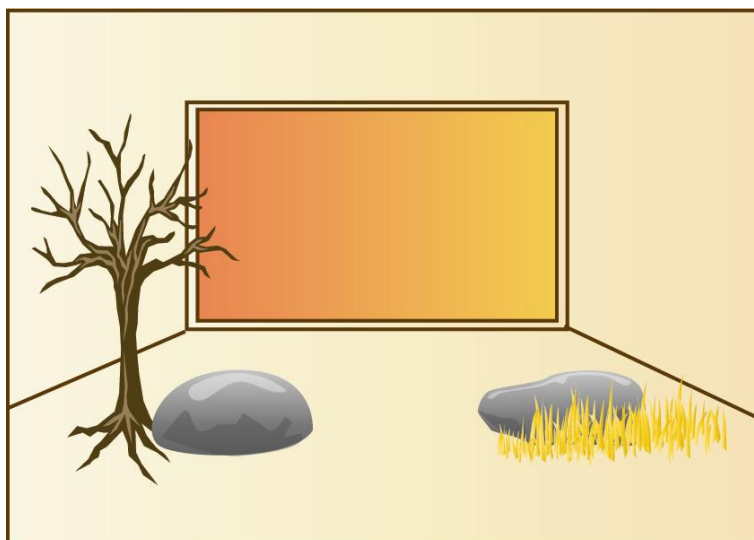
#### 2.2.2.2 รูปแบบเวทีและการจัดวางฉาก

ผู้วิจัยออกแบบฉากจากสถานที่ที่ใช้ในการจัดแสดง สถานที่จัดแสดงนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการออกแบบฉากและรูปแบบของเวที เนื่องจากสถานที่ที่มีขนาดใหญ่เล็กไม่เท่ากัน อาจจะทำให้สร้างภาพให้นักออกแบบได้ไม่เหมือนกัน รวมถึงการจัดวางเวทีและพื้นที่นั่งของคนดูก็ย่อมส่งผลต่อการสร้างสรรค์ หรือจัดวางพื้นที่ในการแสดงเช่นกัน

ในครั้งแรกผู้วิจัยได้ออกแบบฉากสำหรับโรงละครและสถานที่ที่มีขนาดใหญ่ จึงได้ออกแบบให้มีฉากหลัง 4 ส่วนที่เป็นฉากโครงไม้ซึ่งด้วยผ้าดิบที่สามารถเคลื่อนย้ายหรือสลับได้ และมีต้นไม้ และหญ้าที่สามารถเคลื่อนย้ายได้เมื่อเปลี่ยนฉาก ใช้สำหรับเล่นกับหุ่นงา

แต่ต่อมาผู้วิจัยได้เปลี่ยนสถานที่ในการจัดแสดงเนื่องจากข้อจำกัดในแง่ของเงินทุน จึงได้เปลี่ยนมาเป็นห้อง ดร. เทียมเล็ก คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ซึ่งได้เป็นโรงละครแบบ Black block ซึ่งเมื่อผู้วิจัยเลือกใช้ห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์จึงทำให้มีพื้นที่ในการจัดแสดงเล็กกว่าที่ได้ออกแบบไว้ในครั้งแรก ผู้วิจัยต้องตัดทอนบางส่วนออก และคงลักษณะสำคัญเอาไว้ดังเช่นเดิม เช่น จอภาพ ต้นไม้ และกอหญ้า รวมทั้งก้อนหินสองก้อนที่

สามารถเป็นพื้นที่นั่งของนักแสดง และพื้นที่ใช้เล่นละครหุ่นไม้ ที่ต้องอาศัยโต๊ะในการวางหุ่นไม้ สำหรับเชิด จึงเปลี่ยนเป็นเชิดหุ่นไม้บนก้อนหินแทน

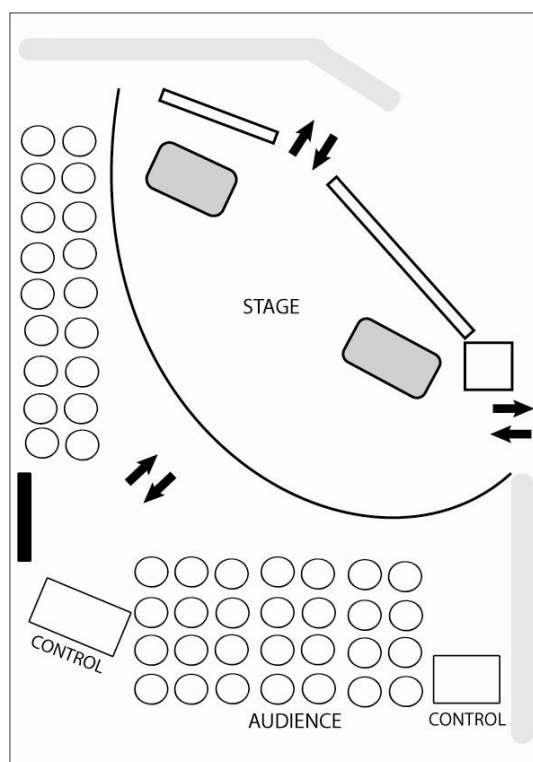


ภาพที่ 100 การจัดรูปแบบเวทีและการจัดวางฉากในโรงที่สอง

ในห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง เป็นห้องหรือโรงละครที่เป็นพื้นที่รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ที่มีขนาดที่ไม่ใหญ่มาก การจัดวางพื้นที่ทางการแสดงค้ำถึงพื้นที่การเล่นหุ่นเงา พื้นที่เข้าออก ของนักแสดง และพื้นที่สำหรับคนดู ผู้วิจัยจึงให้รูปแบบเวทีโดยจัดเวทีให้อยู่มุมห้องด้านหนึ่งแล้ว จัดวางหลังฉากไว้สำหรับเล่นหุ่นเงา ใช้มุมสามเหลี่ยมของห้องเป็นพื้นที่ด้านหลังฉาก เนื่องจากในการเล่นหุ่นเงา ต้องมีพื้นที่ส่วนหนึ่งสำหรับผู้เชิดหุ่น เนื่องจากการใช้หุ่นเงาต้องมี ระยะเวลาตกกระทบ ของหุ่นกับฉากผ้าที่ต้องมีพื้นที่พอประมาณ ประกอบกับจำนวนผู้เชิดหุ่นเงาที่มีหลายคน จึงต้องมีพื้นที่สำหรับให้นักแสดงเตรียมออกจากฉาก โดยพื้นที่หน้าเวทีเป็นรูปทรงโค้งเพื่อให้นักแสดง สามารถได้เข้าถึงคนดูมากขึ้น ใช้เชือกล้อมกรอบพื้นที่เวที เพื่อแบ่งพื้นที่เวทีและคนดู ทางเข้าของ นักแสดงแบ่งออกเป็นสามทาง เพื่อสะดวกในการเข้าออก และเพิ่มความหลากหลายทางพื้นที่ของการเคลื่อนไหว คือ ตรงกลางระหว่างฉาก ด้านซ้ายของเวที และตรงกลางระหว่างคนดู

### 2.2.2.3 พื้นที่ของคนดู

แบ่งพื้นที่คนดูออกเป็นสองส่วน ตรงกลางระหว่างทางเดินเป็นทางเข้าของนักแสดง นอกจากนี้การให้นักแสดง หุ่นและผู้เซิดเข้าออกตรงกลางในตอนเปิดเรื่อง สามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่ละครหุ่นได้มาก เพราะคนดูจะเห็นการเคลื่อนไหวของหุ่นชัดเจนขึ้น และในขณะเดียวกันก็สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับหุ่น ส่วนด้านหน้าเวที นอกจากเป็นพื้นที่นั่งของคนดูแล้ว ยังเป็นที่ตั้งวางโต๊ะคอนโทรล (Control) เพื่อคุมแสงและเสียงละคร เนื่องจากทั้งแสงและเสียงเป็นเทคนิคทางการละครที่นำมาใช้เพื่อสื่ออารมณ์และความหมายที่ต้องสัมพันธ์กับการเล่าเรื่องให้ราบรื่น เพื่อให้ผู้กำกับแสงและเสียงได้เห็นการแสดงโดยตลอด จึงต้องนำโต๊ะคอนโทรลตั้งไว้ในมุมที่สามารถเห็นการแสดงได้อย่างทั่วถึง



ภาพที่ 101 พื้นที่ทางการแสดง

### ข้อค้นพบในการออกแบบและสร้างสรรค์พื้นที่ในการแสดง

ในขั้นตอนของการออกแบบนั้น ผู้วิจัยคิดสำหรับพื้นที่การแสดงที่ใหญ่ ซึ่งเมื่อต้องปรับเปลี่ยนสถานที่ในการแสดง ก็ทำให้เกิดปัญหาเล็กน้อยขึ้นมา เช่นว่า ต้องเปลี่ยนการจัดวางฉากเสียใหม่ ต้องคำนึงถึงพื้นที่ทางการแสดง และพื้นที่ของคนดูมากกว่าเดิม เพราะเมื่อเป็นห้องสี่เหลี่ยม (Black block) การจัดวางพื้นที่ทำอย่างไรก็ได้ แต่ต้องให้คุ้มค่าที่สุด จึงวางแผนให้รอบคอบ

ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบจะเป็นปัญหาของจอภาพที่ใช้สำหรับฉายหุ่นเงา

- 1) ปัญหาของจอภาพ ในตอนแรกผู้วิจัยได้นำจอฉายผ้ามาติดเพื่อทำเป็นจอภาพ พบว่ากริดที่อยู่บนราวสำหรับแขวนไฟ ไม่สามารถทำมุมหรือองศาแขวนจอฉายภาพตามที่ผู้วิจัยต้องการ และหากจะใช้กริดตามที่มีทำมุมเฉียงได้ จะไม่ตรงตาม ออกแบบไว้ และกินพื้นที่สำหรับผู้ชมเข้ามามาก ทำให้พื้นที่ทางการแสดงลดลงตามไปด้วย ผู้วิจัยจึงคิดออกแบบใหม่และแก้ไขจอภาพด้วยการใช้ผ้ามาเย็บเป็นจอภาพ (โดยใช้ผ้า 4 เมตร x 4.5 นิ้ว 3 ผืน มาเย็บต่อกัน ส่วนจอภาพขนาดเล็กนำผ้าหน้ากว้าง 3.5 เมตร ยาว 4 เมตร โดยเย็บด้านบนและล่าง โดยทำสายสำหรับคล้องกับกริด) วัดขนาดที่พอดีสำหรับพื้นที่ใหม่ทั้งหมดและใช้เหล็กมาทำกริดแทนท่อประปาเดิม จึงต้องไปหาซื้อท่อเหล็กที่มีขนาดพอดีไม่เล็ก ไม่ใหญ่เกินไป และติดด้วยขอกเกี่ยวไฟ ที่เรียกว่า “C-clam” มาใช้ยึดท่อเหล็กให้แข็งแรงทนทาน
- 2) ปัญหาในการวางฉากฉายจอภาพมีขนาดใหญ่ไม่ก่อให้เกิดมิติของภาพ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ฉากฉายหุ่นเงาเป็นสองส่วนเพื่อปรับปรุงการใช้พื้นที่ของจอภาพ โดยแบ่งเป็นจอขนาดเล็ก และจอขนาดใหญ่ตรงกลางที่วางมุมเฉียงไม่เท่ากัน การทำมุมเฉียงให้คนดูเห็นได้ทั้งคนดู ทั้งฝั่งซ้ายและขวา ให้เห็นการแสดงได้ทั่วถึง และได้ มุมเฉียงของจอภาพได้ตามที่ผู้วิจัยออกแบบไว้ โดยแบ่งจอฉายออกเป็นจอฉายเป็นเล็กและใหญ่เพื่อทำมุมให้คนดูได้เห็นทั่วถึง และยังเป็นเพิ่มทางเข้าออกของนักแสดงได้อีกทางหนึ่ง

- 3) ท่อประปาที่ใช้เป็นเป็นที่แขวนผ้ายังไม่แข็งแรงพอที่จะจอต่อมุมตรงกัน จึงต้องหาซื้อท่อเหล็ก ยาวประมาณ 4 เมตร มาใช้แทนกริด ซึ่งพบว่าได้แก้ไขปัญหาจอภาพได้สำเร็จ จากนั้นผู้วิจัยใช้ผ้ามาด้านดำของห้องปฏิบัติการแสดงที่ติดอยู่โดยรอบมาทำทางเข้าออกของนักแสดง (wing) และนำมาผ้าดำมาติดเป็นม่านระบายน (border) เพื่อปิดท่อเหล็ก และเชือกที่รั้งจอผ้าเอาไว้ให้เรียบร้อย
- 4) ระยะเวลาที่ของการเล่นหุ่นงาในเรื่อง จอฉาย และไฟที่ใช้สำหรับการฉายหุ่นงามี ความสำคัญ และเกี่ยวเนื่องกัน การสร้างหุ่นจึงต้องคำนึงถึงระยะในการฉายไฟ ระยะของเงาหุ่นที่ตกกระทบกับจอภาพด้วย ซึ่งทำให้ต้องมีพื้นที่พอประมาณในการฉาย ผู้วิจัยใช้ การแก้ปัญหาทดลองการขีดหุ่นงา เพื่อทดลองการใช้พื้นที่ การขีดหุ่น

### 2.2.2.3 การสร้างฉาก องค์ประกอบหลักของฉาก คือ ต้นไม้ ต้นหญ้า และฉากหลัง

การสร้างต้นไม้ เริ่มจากการนำไม้มาประกอบเป็นโครงร่าง เน้นให้สามารถตั้งตรงได้โดย นำไม้ประกอบกันเป็นรูปกากบาทด้วยการตอกตะปูติดให้แน่นหนาเพื่อนำมาเป็นฐานของต้นไม้ แล้วนำไม้ตั้งขึ้นเป็นโครงให้ได้ความสูงตามที่ต้องการ จากนั้นนำลวดขนาดบางมาซึ่งหรือมาพันรอบต้นไม้ เนื่องจากสามารถดัดทรงลวดให้ได้รูปทรงตามที่ต้องการ ดัดทรงลวดให้เป็นยอดต้นไม้ แล้วใช้กระดาษหนังสือพิมพ์พันทับอีกชั้นเชื่อมกระดาษด้วยกาว นำกิ่งไม้แห้งมาประดับเพื่อเป็นปลายกิ่ง หลังจากหนังสือพิมพ์แห้งแล้วแล้วใช้สีโป๊วทาทับโดยทำให้เป็นพื้นผิวของเปลือกไม้ จากนั้นพ่นสีน้ำตาล เขียว น้ำเงิน ดำ ซึ่งเป็นสีต้นไม้ตามธรรมชาติ

การสร้างต้นหญ้า ผู้วิจัยนำกระดาษต้นไม้ที่เป็นแผ่นไม้มาเป็นฐานในการสร้าง เนื่องจาก สามารถเคลื่อนย้ายได้สะดวกและมีความคงทน หลังจากนั้นนำหญ้าที่ติดกับแผ่นไม้ด้วยลวด และใช้กระดาษในโทนสีน้ำตาลมาติดโดยรอบให้ดูเสมือนว่าเป็นต้นหญ้าที่เติบโตบนก้อนหิน และให้เข้ากับองค์ประกอบภาพทั้งหมด ที่เป็นโทนสีน้ำตาล ครีม และเหลืองน้ำตาล



ภาพที่ 102 การสร้างต้นไม้ และกอหญ้า

ฉากหลัง ฉากหลังที่ใช้สำหรับเซตหุ่นเงานับเป็นองค์ประกอบสำคัญในละคร การสร้างฉากหลังใช้ผ้ามาเย็บต่อกันให้ได้ขนาดตามที่ต้องการแบบไว้ และใช้สีย้อมให้อารมณ์ของฉาก เย็บด้านล่างสุดและบนสุดของผ้าให้เป็นห่วงที่สามารถสอดท่อน้ำประปาเพื่อเพิ่มน้ำหนักและเพื่อให้ผ้าทิ้งตัว ไม้ย่น ผ้าที่ใช้สำหรับจอฉายภาพในตอนแรกนั้นมีสีขาว ซึ่งทำให้ภาพนั้นดูแห้งแล้ง และแข็งไป ผู้วิจัยจึงนำผ้ามาย้อมสี ทำให้ฉากมีอารมณ์และให้บรรยากาศเพิ่มขึ้นของความเก่าและเมื่อเล่นกับไฟ ฉากที่ย้อมสีบรรยากาศสวยกว่าฉากขาวล้วน



ภาพที่ 103 การจอภาพฉายหุ่นเงา

### 2.2.3 การออกแบบแสง

แสงสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของการแสดงให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมและคล้อยตามบรรยากาศของการแสดง เหตุการณ์ รวมถึงเนรมิตบรรยากาศในการแสดงให้สวยงาม

แนวคิดการออกแบบและจัดวางแสงในละครหุ่น คือ

1) การจัดวางแสงโดยคำนึงถึงการส่องสว่างให้สามารถเห็นฉาก นักแสดง การแสดง (Action) หรือรายละเอียดของการแสดงได้ทั่วถึง (visibility) เพื่อให้ผู้ชมสามารถมองเห็นตัวหุ่นและผู้เชิดสามารถมองเห็นการเชิดหุ่นของตนได้ และยังสามารถสร้างมิติและรูปทรง ( Shapes) ให้มองเห็นได้

2) การจัดวางแสงเพื่อสื่ออารมณ์ และสร้างบรรยากาศในการแสดง ( Mood and Atmosphere) เนื่องจากในบทละครจะมีการกล่าวถึงโทนสีต่างๆ ในความหมายและอารมณ์ในแต่ละช่วง แนวคิดในการออกแบบมาจากอารมณ์จากบทละครมาเป็นต้นแบบในการคิดงาน

3) การจัดแสงให้สอดคล้องกับพื้นที่เวที การดำเนินเรื่อง และลักษณะเวทีในการแสดง ให้มีความเหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์ในการแสดง ให้อารมณ์ของผู้ชมจนเกิดความสนใจ และติดตามชมการแสดง

หลักในการออกแบบและจัดวางแสง คือ เริ่มต้นให้ความสำคัญกับบทโดยอ่านอย่างถี่ถ้วน ตีความเพื่อทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่อง ตัวละคร และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น การศึกษา รายละเอียดต่างๆ ที่แอบแฝงอยู่ในบทละคร ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญต่อการออกแบบแสง เพื่อเก็บเป็นข้อมูลสำคัญ รวมถึงควบคุมความเป็นไปของแสงสว่างที่จะปรากฏบนเวทีการแสดง ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือการออกแบบแสงจาก คุณลักษณะนัยน์ ทรงเสียงไชย ซึ่งช่วยในการให้คำแนะนำ และจัดแสงในละคร



แบ่งออกเป็น 4 ช่วงใหญ่เหมือนการแบ่งตามลำดับการเล่าเรื่องในบทละคร คือ

### องก์ที่ 1 ช่วงการประลองยุทธ์

ฉากที่ 1 : ลานประลองยุทธ์ หลังจากเสียงเพลงดั่งขึ้น ไฟค่อยๆหรี่มองเห็นนักเล่นนิทานเปิด ณ มุมหนึ่ง นักเล่นนิทานออกมาเปิดตัวละคร แอนโดรคีสทาสผิวดำ และสิงโต ณ สนามประลองยุทธ์ กล่าวถึงความรุนแรงที่เขินข่าที่มนุษย์มองว่าเป็นเกมเพียงเพื่อความพึงพอใจ โดยในฉากนี้แสงจะเปิดเป็นแสงที่สื่ออารมณ์แห่งแค้น และแข็งๆ จนเมื่อผู้เล่าเรื่องออกมา กล่าวถึงตัวละครทั้งสอง แสงจะส่องลงตัวละครทั้งสอง แสงมุมอื่นด้านอื่น ค่อยๆ เฟดลง เหลือแต่แสงที่ส่องลงตัวแอนโดรคีส และสิงโตที่ทั้งสองต่างจ้องลงไปในแววตาของกันและกัน เป็นการใช้แสงในลักษณะสร้างจุดสนใจหรือใช้แสงเป็นสื่อนำสายตา ( Selective Focus) ให้ผู้ชมจับสายตาไปที่หุ่นทั้งสองตัว



ภาพที่ 104 ภาพสเก็ทแสงในองก์ที่ 1

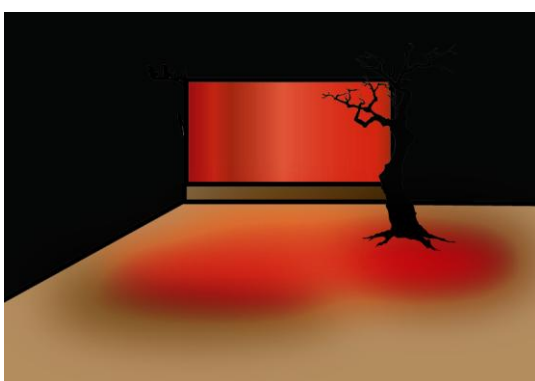


ภาพที่ 105 ภาพแสงบนเวทีเมื่อแอนโดรคีสและสิงโตได้มาเจอกัน

### องก์ที่ 2 ช่วงชีวิตวัยเด็กของแอนโดรคีส

ฉากที่ 1 : ตำนานแอฟริกา ณ รั้วหน้าต่าง เมื่อกล่าวถึง “สี่เหลี่ยม แอฟริกาในดวงตาของแอนโดรคีสเป็นสี่เหลี่ยม ” แสงในช่วงนี้จะแสดงออกถึงชีวิตของแอนโดรคีสที่ผูกพันอยู่กับธรรมชาติ ต้นไม้ ใช้โทนสีสี่เหลี่ยม เหลือง และฟ้า เพื่อสื่อถึงความรื่นรมย์ความสงบสุข เมื่อมาทวามแม่ของแอนโดรคีสเล่าเรื่องในอดีตกาล ของแอฟริกาให้แก่แอนโดรคีสฟัง แสงจากฉากด้านหลังเช็ดหุ่นเงา

ประกอบเล่าเรื่องของมาทวาเป็นพื้นหลัง ภาพบนจอฉายหุ่นเงาพระเจ้าจากไฟฮาโลเจน เป็นแสงแห่งความอบอุ่นและเป็นธรรมชาติ แต่เมื่อถึงฉากคนผิวขาวล่องเรือมา เกิดภาพหุ่นเงาเรือทับซ้อน หลังจากนั้นเมื่อเกิดสงคราม แสงไฟสีแดง สีแห่งสงครามจะค่อยๆ ย้อมฉากทั้งฉากเป็นสีแดง นอกจากนี้ใช้แสงด้านข้าง ( Side Light) เข้ามาช่วยสร้างรูปร่างและมิติของนักแสดงไม่ให้ด้านหน้าฉากมืดจนมองไม่ให้เห็นการแสดงของผู้เล่าเรื่อง ในขณะที่ไม่แย่งจุดนำสายตาของคนดูไปจากจอภาพเชิดหุ่นเงา

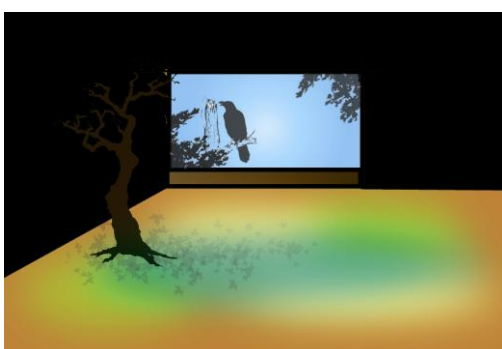


ภาพที่ 106 ภาพสเก็ทแสงในฉากสงคราม



ภาพที่ 107 ภาพฉายเงาของหุ่นและนักแสดง

ฉากที่ 2 : ในช่วงฉากการเดินทาง ความอาฆาต และความตาย แสงในช่วงนี้ใช้แสงช่วยทำให้เกิดการผ่านเวลา คือ ให้แสงเปลี่ยนเป็นกลางวันกลางคืน หมุนผ่านไปเรื่อยๆ พร้อมกับการแสดงของตัวเรกและหุ่นแอนโดรคดิส จนเมื่อถึงฉากที่ตัวเรกตาย แสงค่อยเปลี่ยนเป็นโทนสีฟ้าเพื่อสื่อถึงชีวิตที่เป็นเหมือนสายลมและแสดงถึงการตายที่สงบและเป็นสุข



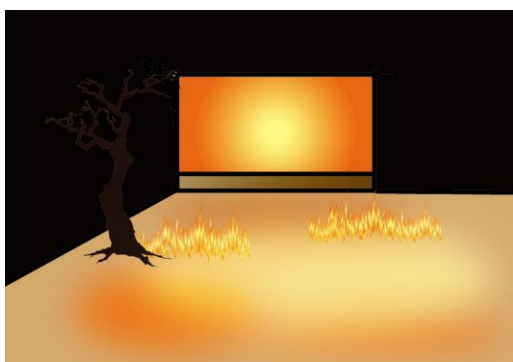
ภาพที่ 108 ภาพสเก็ทแสงในช่วงการตายของตัวเรก



ภาพที่ 109 ภาพแสงบนเวทีฉากตัวเรกตาย

### องค์ที่ 3 ช่วงชีวิตของสิงโตวัยเยาว์ ณ พุ่มหญ้าสะวันนา

ฉากลูกสิงโตและแม่สิงโตเดินเข้าเวที เรื่องย้อนไปในแนวตาของสิงโต แอฟริกาในแนวตาของสิงโตเป็นสีเหลือง สีของพุ่มหญ้าสะวันนา แสงในฉากนี้จะให้อารมณ์ที่เปี่ยมไปด้วยความสุขและอบอุ่นในความทรงจำของสิงโต โทนมืดเน้นออกโทนร้อนสีส้ม และเหลือง ไฟสาดไปที่หุ่นสิงโตเด็กเพื่อเพิ่มความโดดเด่น พื้นหลังเป็นเงาแสงต้นไม้และใบไม้ เพื่อแสดงพื้นที่ความเป็นป่าด้วยการนำโอบ (GOBO) ที่ตัดเป็นรูปต้นไม้และใบไม้ เพื่อเพิ่มลวดลายความเป็นป่า ประกอบฉากและบรรยากาศของเรื่อง แต่เมื่อมีนักล่าเข้ามา แสงเพิ่มสีแดงสาดส่องเข้ามา เพื่อให้อารมณ์ของความโหดร้าย ทารุณที่มาต่อชีวิตของสิงโตตัวน้อยที่ได้รับการสูญเสียแม่สิงโต แสงสีส้มจะค่อยๆ หรือแสงขึ้นจนทำให้น่าสยดาคณดูไปที่นักล่าเข้ามาเช่นหมาแม่สิงโต



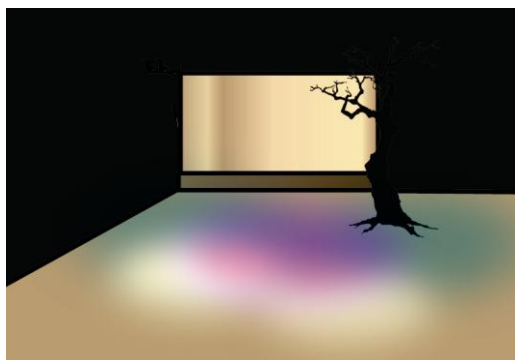
ภาพที่ 110 ภาพสเก็ทแสงพุ่มหญ้าสะวันนา



ภาพที่ 111 ภาพแสงบนเวที

### องค์ที่ 4 ช่วงตอนจบของละคร ณ ลานประลองยุทธ์

นักเล่านิทานพูดทิ้งท้ายไว้ในคนดูคิดถึงชะตากรรมของแอนโดรคดิสและสิงโต โดยแสงจะใช้โทนสีที่สว่างไสว ต่อจากนั้น ช่วงที่ผู้ทำพิธี 3 คน ตัวแทนของจิตวิญญาณบนโลกเดินออกมา ทั้งสามถืออาวุธ และใส่ในโกทราวย แสงในช่วงนี้ให้ความรู้สึกของการทำพิธีกรรมและมนต์ขลัง ใช้แสงสีฟ้าม่วงและเขียว เป็นการผสมสีแสง (color mixing) คือ การนำแสงสีจากคอมไฟสามดวง มาผสมผสานกันทำให้เกิดบรรยากาศของการแสดง



ภาพที่ 112 ภาพสเก็ตแสงองค์ที่ 4



ภาพที่ 113 ภาพแสงบนเวที

### ข้อค้นพบและปัญหาในจัดแสง

ข้อค้นพบในการสร้างสรรค์แสง ส่วนใหญ่แล้วสืบเนื่องมาจากข้อจำกัดของอุปกรณ์ต่างๆ ที่มี เช่นว่า จำนวนของดวงไฟ และเจลไฟ ซึ่งในตอนแรกทีผู้วิจัยได้ออกแบบไว้อย่างเต็มที่ เมื่อต้องทำไฟจึงเกิดปัญหาไม่มีสีเจลตรงตามต้องการ ผู้วิจัยจึงได้ไปหียบยืมและได้รับความอนุเคราะห์เจลจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร แต่ทั้งนี้เจลที่หียบยืมมาก็ไม่มีสีเขียวที่ตรงที่ต้องการจึงให้แสงไฟสีฟ้า และส้มทดแทน ซึ่งก็พอตรงตามความต้องการอยู่บ้าง

ในขั้นตอนของการใช้หุ่นเงาแรกๆ มีปัญหาเนื่องจากผู้วิจัยทดลองแล้วพบว่า ไฟฉายซึ่งใช้ซ้อมแต่เดิมมีกำลังไฟน้อยมาก และไม่พอที่จะส่องไฟด้านหลังฉากได้ จึงได้ใช้ไฟฮาโลเจนฉายหุ่นเงาแทน โดยไฟชนิดนี้สามารถให้ผู้วิจัยเห็นภาพหุ่นเงาได้ชัดเจน โดยไม่ต้องดับไฟด้านหลังเวทีให้มีดสนิท สามารถส่องไฟให้นักเล่าเรื่อง ที่เล่าอยู่ด้านหลังฉากได้ และก่อให้เกิดภาพของหุ่นเงาที่กว้างและใหญ่กว่าพอดีกับจอภาพมากกว่าไฟจากไฟฉายมาก และสามารถเปิดไฟ หรือไฟขึ้นและลงได้ทำให้เกิดภาพที่สวยงามลื่นไหลซึ่งตรงกับที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและคาดหวังไว้

#### 2.2.4 ดนตรีและเสียงประกอบ

องค์ประกอบทางด้านของเสียงของละครหุ่นนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เสียงและดนตรีประกอบช่วยเสริมอารมณ์และช่วยสื่อความหมายของฉากแต่ละฉากให้มีความชัดเจนมาก ผู้วิจัยได้ตีความบทละคร เพื่อช่วยในการออกแบบเสียงและดนตรีโดยการทำงานในด้านของเสียงเป็นการทำงานร่วมกัน กับผู้ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ ซึ่งได้คุณศราวุธ วิณิชยกุล มาช่วยในการสร้างสรรค์ดนตรีและเสียงประกอบละคร โดยการทำงานเริ่มจากการพูดคุยเพื่อให้ผู้วิจัยและผู้ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบได้มองเห็นภาพงานเดียวกัน รวมถึงพูดคุยเพื่อทราบโครงเรื่องของละคร แนวและสไตล์ละคร รวมถึงอารมณ์เพลงโดยรวม

**ขั้นตอนการทำงานครั้งที่ 1** จึงเป็นการพูดถึงภาพรวมของบทละครผู้วิจัยเพื่อให้ผู้ออกแบบเสียงทำความเข้าใจเรื่องราวโดยคร่าวๆ

**ขั้นตอนการทำงานครั้งที่ 2** เป็นการพูดคุยเพื่อทราบภาพแต่ละภาพ อารมณ์ในแต่ละองก์ ภาพการแสดง ไปจนถึงการร้อยเรียงเรื่องราวโดยทั้งเรื่อง และแก่นของเรื่องด้วยเพลง จากนั้นผู้วิจัยได้รับโจทย์ให้อ่านบทในแต่ละช่วงเพื่อดูดนตรีนำมาประกอบว่ามีความสั้นยาวเท่าใด รวมถึงอัดเสียงของผู้เล่านิทานเพื่อดูอารมณ์ในแต่ละช่วงให้นักออกแบบเสียงได้เห็นเข้าใจอารมณ์ของเรื่อง



ภาพที่ 114 การทำงานเสียงและดนตรีประกอบ

**ขั้นตอนการทำงานช่วงที่ 3** ผู้วิจัยนำข้อมูลเกี่ยวกับจังหวะการเล่าเรื่องที่ผู้วิจัยคิดไว้คร่าวๆ โดยมีความต้องการอยากให้การเล่าเรื่องมีความสอดคล้องกับเพลง ดังนั้นการทำดนตรีและเสียงประกอบจึงต้องคำนึงถึงระยะเวลาของเพลง การสร้างสรรคดนตรีและเพลงประกอบจะได้ร้อยเรียงตามอารมณ์แต่ละช่วงของละคร โดยผู้วิจัยแบ่งช่วงจังหวะที่ต้องการเพลงมาเล่าอารมณ์และสื่อความหมายโดยเฉพาะ ออกเป็น 7 ช่วงเพลง ดังนี้

#### เพลงที่ 1 เพลงช่วงเปิดเรื่อง

ณ ลานประลองยุทธ์ นักเล่นิทานออกมาเปิดตัวละคร แอนโดรคลิสทาสผิวดำ และสิงโต ณ สนามประลองยุทธ์ กล่าวถึงความรุนแรงที่เข้ามาที่มนุษย์มองว่าเป็นเกมเพียงเพื่อความพึงพอใจ เพลงเปิดจะเน้นความรู้สึกยิ่งใหญ่ของชาวโรมันที่มองว่าตนมีอารยธรรมเหนือผู้อื่น จากนั้นจะตามด้วยเสียงกลองและเสียงโห่ร้องของผู้ชมที่ต้องการชมเกมการต่อสู้ไปพร้อมๆ กับภาพการแสดงที่สิงโตและแอนโดรคลิสยืนจ้องไปในแนวตาของกันและกัน เป็นดนตรีที่ช่วยเสริมบรรยากาศและอารมณ์ ดนตรีในช่วงนี้ทำหน้าที่เป็นประกอบการเล่าเรื่อง และปลุกเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดขึ้น

#### เพลงที่ 2 เพลงแห่งความทรงจำของแอนโดรคลิส

เรื่องเล่าจะย้อนกลับไปถึงชีวิตวัยเด็กของแอนโดรคลิส ผู้วิจัยจึงอยากให้เพลงให้ความรู้สึกถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และกลิ่นอายของดนตรีแอฟริกา และเมื่อมาทวาล่าเรื่องพระเจ้าสร้างมนุษย์ขึ้นมาจากดิน สามเผ่าพันธุ์ทั้งสามอยู่ด้วยกันอย่างสงบสุข เพลงจะบรรเลงอย่างแผ่วเบา แสดงถึงความสงบ ร่มเย็น เรียบง่าย สวยงาม ธรรมชาติและให้ความรู้สึกถึงพระเจ้า แต่เมื่อถึงฉากที่คนผิวขาวล่องเรือมา ก่อให้เกิดแบ่งแยกเผ่าพันธุ์แก่ชนชาววันดาจะใช้เพลงที่ให้ความรู้สึกถึงความคุกคาม ดนตรีที่มีกลิ่นอายของชนชาติยุโรป และความทันสมัย จากนั้นดนตรีค่อยๆ นำไปสู่ความรุนแรงและสะท้อนอารมณ์มากขึ้นเมื่อถึงฉากสงครามเพื่อต้องการสื่อถึงการแบ่งแยก ความเกลียดชังที่มาจากความแตกต่างทำให้เกิดโศกนาฏกรรมและความสูญเสีย

### เพลงที่ 3 เป็นเพลงเปิดประกอบช่วงการเดินทางของตัวเรก

ตัวเรกได้เลี้ยงดูแอนโดรคลิสตามคำสั่งเสียของมาทวาทั้งสองเร่ร่อนแบบกองคาราวานไปยังสถานที่ต่างๆ ทั่วแอฟริกา เป็นเพลงที่แนวดนตรีหลากหลายเพื่อสื่อถึงสถานที่ต่างๆที่แอนโดรคลิสได้เดินทางไปและการเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลา

### เพลงที่ 4 เป็นเพลงเปิดในช่วงตัวเรกเสียชีวิต

เพลงที่ให้เฉกเช่นสายลม ดนตรีที่มีจังหวะเยือกเย็น แต่นุ่มนวล เพื่อสื่อว่าชีวิตทุกชีวิตก็เหมือนดังสายลมที่พัดมาและผ่านไป

### เพลงที่ 5 เพลงช่วงชีวิตของสิงโต

ณ พุ่มหญ้าสะวันนา เต็มไปด้วยเสียงของธรรมชาติขบขัน เสียงสัตว์นานาชนิด ที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวา ความอบอุ่นของแสงแดดและความรัก

### เพลงที่ 6 ณ ลานประยูรทิ

จังหวะดนตรีของกลองร่ำดัง ให้อารมณ์กระตุกกระโชก เพื่อสื่อว่าแอนโดรคลิสและสิงโตโดนจับมายังลานประลองยุทธ์ ต่อด้วยเพลงในฉากที่แรกที่ย้อนกลับไปยังลานประลองยุทธ์ที่แอนโดรคลิสและสิงโตเผชิญหน้ากันอยู่

### เพลงที่ 7 ช่วงตอนจบของเรื่อง

ผู้ทำพิธี 3 คน ตัวแทนของจิตวิญญาณบนโลกเดินออกมา ทั้งสามถืออาวุธ โททราย เพื่อนำไปฝังลงดิน เป็นพิธีกรรมที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อต้องการสื่อถึงความเชื่อ ผู้วิจัยจึงต้องการให้เพลงมีอารมณ์เหมือนบทสวดของพระเจ้า มีมนต์ขลัง เสียงดนตรีโหยหวน เบาเหมือนล่องลอย ความศรัทธาที่ผู้ทำพิธีมีต่อความเชื่อของพวกเขา เป็นความเชื่อมั่นว่าไม่อยากจะเห็นสงคราม ความรุนแรง การฆ่าล้าง ความเกลียดชังต่างๆนานาเกิดขึ้นอีกบนโลกใบนี้

การสร้างสรรค์ดนตรีและเพลงประกอบ ส่วนใหญ่แล้วเป็นการนำเพลงเก่ามาสร้างสรรค์ใหม่ โดยอาจจะนำเพลงหรือดนตรีบางส่วนมาประกอบกัน บางเพลงเป็นนำเพลงหลายเพลงมา

ต่อเข้าไว้ด้วยกัน หรือปรับเปลี่ยนหรือแต่งเติมให้มีความแปลกใหม่หรือผสมกลมกลืนกัน เพื่อตอบสนองจินตนาการของผู้ออกแบบเสียงและผู้วิจัย โดยเพลงที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ผู้ออกแบบเสียงได้พยายามสร้างสรรค์ให้มีทำนองหลัก (Theme) และพยายามให้แต่ละเพลงมีความเป็นเอกภาพ ที่สามารถผสมกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกับการดำเนินเรื่อง หรือการเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

**ขั้นตอนในการทำงานในช่วงที่ 4** ผู้วิจัยจะนำเพลงที่ผู้ออกแบบเพลงมาลองซ้อม โดยคำนึงถึงจังหวะการเล่าเรื่องและการเปิดเพลง จังหวะของการเปิดเพลงกับการขีดหุ่น โดยในการซ้อมอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงจังหวะของเพลงหลังจากซ้อม แล้วส่งกลับไปให้ผู้ออกแบบแก้ไข ส่วนใหญ่จะเป็นการแก้ไขระยะเวลาของดนตรีให้ยาวขึ้น และแก้ไขเพลงบางช่วงเพื่อดูความกลมกลืนและเป็นเอกภาพของการแสดงเป็นหลัก

## 2.3 การประชาสัมพันธ์

การวางแผนประชาสัมพันธ์ละครหุ่น โปสเตอร์ หรือแผ่นพับ เป็นการประชาสัมพันธ์ที่ดึงดูด และเป็น การประชาสัมพันธ์ที่จำเป็นมากที่สุด และสิ่งที่สำคัญที่จะทำให้การแสดงจะประสบความสำเร็จเมื่อการแสดงตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้น ผู้วิจัยได้วางแผนประชาสัมพันธ์ละคร โดยใช้สื่อต่างๆ ดังนี้

- 1) การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในการประชาสัมพันธ์
- 2) การใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ในการประชาสัมพันธ์

### 2.3.1 การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในการประชาสัมพันธ์

การใช้สื่อสิ่งพิมพ์โดยการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์ และการออกแบบรูปแบบของโปสเตอร์ หรือแผ่นพับ และควรให้ข้อมูลในเบื้องต้นที่จำเป็น หรือข้อความที่ประกอบด้วยข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับการแสดง รายละเอียดทางการแสดง คือ ชื่อเรื่อง ชื่อผู้จัดทำ วัน เวลา สถานที่จัดแสดงละคร อธิบายการเดินทางมาชมละคร ผู้สนับสนุน และคำโปรยของละครเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมเข้ามาชมงานละครหุ่น





ภาพที่ 115 งานออกแบบสื่อที่นำไปผลิตเป็นสื่อสิ่งพิมพ์แบบต่างๆ

สื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้ประชาสัมพันธ์ละคร การออกแบบเน้นไปที่ชื่อเรื่อง เพื่อจูงใจคนดูในเกิดความสนใจ โดยใช้ขนาดของตัวอักษรขนาดใหญ่และใช้สีแดงเพื่อความโดดเด่นของชื่อเรื่องให้ออกจากพื้น (Background)

ผู้วิจัยออกแบบโดยนำภาพของหุ่นที่สร้างขึ้นมาเป็นภาพลายเส้น ( Lay Out) ทางด้านขวาของภาพเพื่อความคมชัดและสร้างความน่าสนใจว่าตัวละครหลัก คือ แอนโดรคลิสและสิงโต เพิ่มความโดดเด่นด้วยการนำสีขาวมาวางเป็นพื้นหลังตัดกับพื้นที่เป็นต้นไม้ พื้นหญ้า การนำสัญลักษณ์ของต้นไม้ พระอาทิตย์ พระจันทร์ เพื่อแสดงถึงธรรมชาติที่แฝงอยู่ในตัวละครทั้งสอง และต้องการสื่อว่าธรรมชาติเป็นสิ่งสวยงาม

นอกจากนี้แล้วผู้วิจัยนำภาพของนักล่ามาเป็นองค์ประกอบวางอยู่ด้านขวา เพื่อให้อารมณ์และเหตุการณ์ว่านักล่าเข้ามาคุกคามตัวละครทั้งสอง ส่วนองค์ประกอบของโปสเตอร์ด้านล่างเป็นพื้นสีดำที่เน้นข้อความ รายละเอียดของการจัดแสดง รอบการแสดง เวลา สถานที่จัดแสดง และเบอร์โทรติดต่อเพื่อสำรองที่นั่งล่วงหน้า หลังจากนั้นต้องตรวจสอบการลงรายละเอียดการประชาสัมพันธ์ว่าถูกต้องหรือไม่ เพื่อมิให้มีความผิดพลาด

### 2.3.1.1 โปสเตอร์

โปสเตอร์ ขนาด A3 จำนวน 60 แผ่น ใช้การพิมพ์ด้วยกระดาษอัดภาพโดยทั้งสองแบบ นำไปติดในที่สถานที่ที่เป็นแหล่งกลุ่มผู้ชม และสถานที่ที่จะมีคนผ่านทางบ่อยๆ เช่น โรงอาหารในมหาวิทยาลัย คณะละคร ร้านค้าต่างๆ บอร์ดประชาสัมพันธ์ข่าวทั้งในมหาวิทยาลัยและในโรงเรียน ซึ่งหากสถานที่ไหนมีความสำคัญหรือมีคนผ่านมาเห็นได้มากก็จะใช้แบบพิมพ์สี ส่วนที่สถานที่เปิดที่จะชำรุดง่ายก็จะใช้แบบที่ถ่ายเอกสารขาวดำ



ภาพที่ 116 ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ละคร

### 2.3.1.2 โปสการ์ด

โปสการ์ด ขนาด 4X6 นิ้ว จำนวน 100 ใบ พิมพ์ด้วยกระดาษอัดภาพนำไปแจกในสถานที่สำคัญ วางไว้ที่โรงเรียน ร้านค้าและนำไปแจกจ่ายแก่บุคคลทั่วไปให้ช่วยนำไปกระจายข่าวต่อ

## 2.3.2 การใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ในการประชาสัมพันธ์

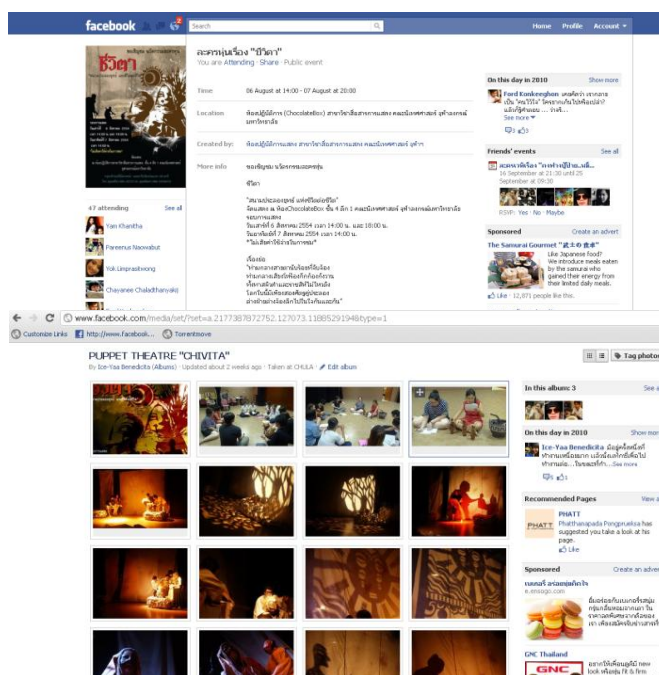
ปัจจุบันการใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์โดยเฉพาะสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นช่องทางที่สามารถขยายข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว กระจายข่าวสารได้ในวงกว้าง และทั่วถึงบุคคลทุก

เพศ ทุกวัย และยังเป็น การประชาสัมพันธ์ที่ไม่ต้องใช้งบประมาณมาก จึงทำให้ผู้วิจัยนำการประชาสัมพันธ์ทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามามีบทบาทในการกระจายข้อมูลข่าวสารของการชมละคร

### 2.3.2.1 การประชาสัมพันธ์ละครหุ่นผ่านการสร้างเหตุการณ์ (Event) ในเว็บ Facebook

ในสื่อทางเครือข่ายสังคม (Social Network) โดยเฉพาะเว็บ Facebook สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย และข้อมูลข่าวสารสามารถกระจายไปสู่กลุ่มผู้ชมได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากผู้รับข้อมูลข่าวสารสามารถแบ่งปันข้อมูล ( Share) ไปสู่บุคคลทั่วไปผ่านการแสดงความคิดเห็น ( Post) ข้อความละคร

นอกจากนี้แล้วการประชาสัมพันธ์ละครหุ่นผ่านการสร้างกลุ่มเหตุการณ์ ( Event) ทั้งนี้สามารถรับผลตอบรับ รับจองบัตร รับทราบจำนวนบุคคลที่ให้ความสนใจมาดูละครในเบื้องต้นหรือตอบคำถามแก่ผู้ที่มาเขียนแสดงความคิดเห็น (Comment) ได้อย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 117 หน้าเว็บ Facebook ที่ใช้สำหรับประชาสัมพันธ์ละคร

นอกจากการสร้างกลุ่ม ( Group) ในเว็บเฟสบุ๊คแล้ว การกระจายข้อมูลผ่านทางหน้ากระดานสนทนา ( wall) ของตนเอง ก็เป็นการสร้างกระแสให้กับละครหุ่น เช่น การโพสต์ ข้อมูลรูปภาพในการซ้อม นักแสดง รูปภาพหุ่น หรือตัวละครต่างๆ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำเอาภาพวิดีโอ (Spot) เพื่อเผยแพร่คลิปละครหุ่นลงในเว็บ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้เกิดแก่บุคคลทั่วไป ยิ่งมีความเคลื่อนไหวของละครมีความน่าสนใจ ทำให้คนรับข้อมูลเกิดความสนใจต่อการรับชมละครหุ่นเรื่องนี้ได้เป็นอย่างดี

### 2.3.2.2 การประชาสัมพันธ์ละครหุ่นผ่านหน้าเว็บต่างๆ

การประชาสัมพันธ์ละครหุ่นผ่านหน้าเว็บต่างๆ สามารถจะสมัครเป็นสมาชิก แล้วเข้าไปโพสต์ ( Post) หรือฝากข้อความประชาสัมพันธ์ได้ ซึ่งนอกจากจะประชาสัมพันธ์กันในสมาชิกของเว็บนั้นๆ แล้วยังสามารถทำให้ผู้วิจัยได้ประชาสัมพันธ์ละครต่อกลุ่มผู้ชมในแบบที่เจาะจง เช่น ในเว็บเกี่ยวกับละครเวที หรือเว็บที่เกี่ยวข้องนักเรียน เช่น เว็บเด็กดี (www.dek-d.com) เป็นต้น



ภาพที่ 118 หน้า Web ที่ใช้สำหรับประชาสัมพันธ์ละคร

การวางแผนประชาสัมพันธ์หลายหลายช่องทาง ทั้งแบบการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ และการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ช่วยให้ข้อมูลข่าวสารการจัดแสดงละครสามารถทั่วถึง และแพร่หลาย โดยเฉพาะสามารถเจาะเข้าถึงกลุ่มผู้ชมละครได้ยิ่งขึ้น

## 2.4 การฝึกซ้อมการแสดง

การทำงานในส่วนของการฝึกซ้อมการแสดงนั้น ผู้วิจัยมีเวลาฝึกซ้อมตั้งแต่วันที่ 4 กรกฎาคม – 5 สิงหาคม 2554 รวมระยะเวลา 26 วัน แบ่งการทำงานออก 7 ส่วน เพื่อสะดวกในการจัดการตามเงื่อนไขต่างๆ ทั้งเรื่องเวลาของนักแสดงที่เป็นนักแสดงและผู้เชิด อีกทั้งยังต้องใช้เวลาในการศึกษากลไกของหุ่น ศึกษาการเชิดหุ่น เพื่อการพัฒนาแก้ไขการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครหุ่น การพากย์การเล่าเรื่องของนักเล่านิทาน (narrative) การซ้อมร่วมกันของผู้เชิดและผู้เล่าเรื่อง ผู้วิจัยจึงต้องมีการวางแผนการซ้อมการแสดงละครหุ่น และจัดตารางแยกซ้อมเพื่อความสะดวกในการทำงานโดยแบ่งตามลำดับ ดังนี้

- 1) การฝึกซ้อมหุ่นสำหรับผู้เชิดหุ่นในขั้นต้น
- 2) การฝึกซ้อมของนักเล่าเรื่อง
- 3) การซ้อมนักเล่านิทานกับการเชิดหุ่น
- 4) การฝึกซ้อมหุ่นเงา
- 5) การฝึกซ้อมการแสดงหุ่นกับองค์ประกอบศิลป์ และเทคนิคต่างๆ
- 6) การฝึกซ้อมแบบมีผู้ชม
- 7) การซ้อมใหญ่

### 2.4.1 การฝึกซ้อมหุ่นสำหรับผู้เชิดหุ่นในขั้นต้น

เนื่องจากการแสดงหุ่นเป็นการแสดงมีหุ่นที่เป็นนักแสดง ดังนั้นเราจึงต้องให้ความสำคัญต่อหุ่นในฐานะนักแสดง ในขั้นแรกของการเชิดหุ่น ผู้เชิดหุ่นต้องเข้าใจการลักษณะสำคัญของการเคลื่อนไหว โดยเริ่มจากการศึกษาการเคลื่อนไหวของคนเพื่อนำไปสู่การเคลื่อนไหวของหุ่น ให้ผู้เชิดศึกษาการควบคุมการเคลื่อนไหวหุ่นเพื่อนำไปสู่การสร้างชีวิตหุ่น

ผู้วิจัย ให้คนเชิดหุ่น ทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวของหุ่น เริ่มต้นจากการสังเกตการณ์เคลื่อนไหวของคนด้วยการเดินเป็นการศึกษาการเคลื่อนไหวของร่างกายว่าร่างกายของคนใช้สิ่งใดเป็นพลังในการขับเคลื่อนหรือมีส่วนใดของร่างกายเป็นแกนนำสรีระทั้งหมด เพื่อเป็นการหาจุดสมดุล หรือแกนกลางของร่างกาย



ภาพที่ 119 การฝึกการขีดหุ่น

การมองหาว่าจุดสมดุล (Balance) หรือแกนกลางของร่างกายนำไปสู่ความเข้าใจในการขีดหุ่นเพื่อสร้างสมดุลในแก่หุ่น และยังช่วยสร้างคาแรกเตอร์ของหุ่น เนื่องจากเราจะพบได้ว่าบุคคลที่มีลักษณะการเดินบางประการสามารถสร้างบ่งบอกได้ถึงลักษณะพิเศษของตัวละครตัวนั้นๆ เช่น คนที่มีลักษณะหลังค่อม จะมีสมดุลของคนชรา คือ การที่แกนสันหลังไม่สามารถตั้งตรงได้ ทำให้เกิดคาแรกเตอร์ของคนชรา เป็นต้น การมองหาสมดุลของหุ่นแต่ละตัวจนนำไปสู่การฝึกการเคลื่อนไหวของหุ่น ให้ผู้ขีดศึกษาการเคลื่อนไหวของหุ่นโดยเริ่มที่ลำตัว เช่นเดียวกับการเคลื่อนไหวของคน หุ่นจะก้าวเดินได้ต้องมีแกนลำตัวที่สมดุล

ซึ่งในการนำหุ่นมาให้ผู้ขีดหุ่นได้สัมผัสครั้งแรกพบว่า หุ่นบางตัวผู้วิจัยได้สร้างสมดุลที่ไม่พอดีกับสรีระโดยรวม ทำให้ผู้วิจัยต้องแก้ไขหุ่นเพื่อสร้างสมดุลใหม่ให้กับหุ่น เช่น หุ่นไม้ ในช่วงข้อมหุ่นไม้จะล้มง่ายมากเนื่องจากหัวมีน้ำหนักมากกว่าช่วงตัว ผู้วิจัยจึงต้องแก้ไขให้ฐานรองรับหุ่นเพื่อให้หุ่นสามารถตั้งได้มั่นคงขึ้น

นอกจากการมองหาจุดสมดุลของหุ่นแล้ว มีการฝึกการเคลื่อนไหวหุ่น ด้วยการฝึกปฏิบัติการหายใจ โดยให้หุ่นหายใจเข้าและออกพร้อมกับคนขีด, การฝึกมองตาหุ่น โดยถ่ายทอดความรู้สึกไปที่ตัวหุ่น เพื่อให้รู้สึกตัวหุ่นมีชีวิตชีวา, การฝึกบังคับตาของหุ่นโดยให้มองสิ่งต่างๆ รอบตัว เพื่อให้คนขีดสามารถสื่อสารโดยใช้ตาของหุ่นโดยให้ประสาทสัมผัสนั้นอยู่กับการเคลื่อนไหวของหุ่น

หลังจากนั้นใช้วิธีการฝึกทำท่าทางและซ้อมอารมณ์ต่างๆ โดยสังเกตรายละเอียดท่าทาง จากชีวิตจริง แล้วเลือกเน้นเฉพาะส่วนที่สื่อท่าทางนั้นได้ดีที่สุด โดยให้คนเชิดหุ่นอยากเห็นหุ่นแสดง อย่างไร คนเชิดต้องเป็นผู้ลองกับตนเองก่อน เพื่อให้หุ่นสามารถเคลื่อนไหวหรือจำลองชีวิตได้ เหมือนคน เช่น การฝึกให้หุ่นยืนตรง หันซ้าย หันขวา ก้มหน้า เงยหน้า สายหน้า พยักหน้า ร้องให้ หัวเราะ โกรธ หาว ตลอดจนการเคลื่อนไหวอย่างอื่นๆ ที่แสดงท่าทางและอารมณ์ออกมา หากเป็น หุ่นสัตว์ก็ให้ผู้เชิดฝึกท่าทางอารมณ์ การเคลื่อนไหวอย่างสัตว์ เช่น การเดิน กระโดด เสียใจ กิน เลียขา จากการเคลื่อนไหวสัตว์ชนิดนั้นๆ โดยในการฝึกขั้นตอนนี้ ผู้วิจัย ผู้เชิด และที่ปรึกษาได้ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการเคลื่อนไหวของหุ่น

ข้อค้นพบ ผู้วิจัยพบว่าการเชิดหุ่นคนจะมีรายละเอียดค่อนข้างเยอะ อย่างเช่น หุ่นแอนโดรคลิสที่ต้องเน้นการขยับลำตัว ศีรษะ และประกอบท่าเคลื่อนไหวของแขน ขยับมือ โดยผู้วิจัยให้การขยับในแต่ละครั้ง ให้ผู้เชิดนึกคิดอารมณ์และการเคลื่อนไหว คือ การเคลื่อนไหวใดที่สื่ออารมณ์ ความรู้สึกเศร้า โกรธ สนุก เป็นการถ่ายทอดความรู้สึก อารมณ์จากผู้เชิดลงไปให้ตัวหุ่น เนื่องจาก การเชิดคือการถอดชีวิตจิตใจของตัวละครที่ตนเป็นผู้เชิดออกมา

### ปัญหาของการซ้อมหุ่นในขั้นต้น

การเคลื่อนไหวของหุ่นยังไม่มีชีวิต ผู้วิจัยใช้วิธีการแก้ไขปัญหาโดยใช้การวีดิถ่ายวิดีโอ และนำภาพที่ถ่ายมาให้ผู้เชิดได้มองเห็นลักษณะการเคลื่อนไหวของตน เพื่อจะได้ทราบว่าตน เคลื่อนไหวเป็นอย่างไร มีตรงไหนที่ติดขัด การเชิดที่ผ่านมาทำให้ตัวละครดูไม่ชีวิตอย่างไร หรือการ เชิดที่ผ่านมาทำให้เกิดภาพอย่างไรในบนเวที เนื่องจากบางครั้งผู้เชิดมองไม่ออกว่าตนเชิดเป็น อย่างไร เนื่องจากมองไม่เห็นภาพ จนเมื่อได้ดูภาพของตนในเวลาเชิด จะช่วยให้นักแสดง ผู้เชิดได้ มองเห็นข้อบกพร่องบางประการของตน ผู้วิจัยใช้วิธีวิเคราะห์และแก้ไขร่วมกัน

ในการซ้อมหุ่นช่วงนี้ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงกลไกของหุ่นว่าตัวใดที่มีปัญหา เชิดไม่สะดวก ติดขัด และไม่เหมาะสมกับคาแรกเตอร์ จึงแก้ไขกลไกของหุ่นให้สามารถเชิดได้สะดวกขึ้น เป็นการ พัฒนาการสร้างสรรค์หุ่นหลังการซ้อม

ผู้cheidต้องทำความเข้าใจกับการเคลื่อนไหวของหุ่น ระวังอย่าให้แขนและมือเคลื่อนไหว  
แกว่งไกวอย่างไร้เหตุผล การเคลื่อนไหวที่คนcheidทำไปอย่างไม่เข้าใจ ไม่ใส่ใจ ทำให้การเคลื่อนไหว  
ไม่มีความหมาย คนดูก็จะไม่รู้ว่หุ่นทำอะไร แต่ด้วยเวลาในการซ้อมที่มีจำกัด ผู้วิจัยจึงต้องใ้การ  
ซ้อมเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ผู้cheidได้ใช้เวลาในการค้นหาความสัมพันธ์กับหุ่น

มีหุ่นที่ผู้วิจัยต้องแก้ไขหลังจากการซ้อม คือ

- 1) หุ่นสิงโตเด็ก เนื่องจากหุ่นสิงโตเด็ก มีการเคลื่อนไหวที่ลำบากเนื่องจากใช้แขนสอดเข้าไป  
ไปด้านหลังของหุ่น ทำให้ผู้cheidจำต้องก้มตัวเพื่อcheidหุ่นมาก และขาหุ่นก็ไม่สามารถ  
แตะพื้นได้ ผู้วิจัยจึงต้องเปลี่ยนให้มีไม้มาสอดระหว่างท้องหุ่น และใช้ไม้เป็นแกนบังคับ  
อยู่ตรงหัวหุ่น เพื่อให้ผู้cheidจับได้ถนัดมือมากขึ้น
- 2) หุ่นสิงโต ในตอนแรกหุ่นสิงโตจะมีขาที่ค่อนข้างยาว และเนื่องจากผู้วิจัยสร้างโดย  
คำนึงถึงความแข็งแรงทำให้ขาหุ่นมีการเคลื่อนไหวที่อาจจะไม่เหมาะกับคาแรกเตอร์  
เท่าที่ควร ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากที่ปรึกษาทางการแสดงให้ตัดขาของหุ่นในช่วงล่าง  
ออก และเย็บให้ผ้าช่วงศีรษะติดกับลำตัวให้แน่นมากขึ้น



ภาพที่ 120 หุ่นแม่สิงโตที่แก้ไขหลังจากการฝึกซ้อม



- 3) หุ่นแม่สิงโต การออกแบบในครั้งแรกผู้วิจัยสร้างลำตัวของหุ่นสิงโตที่สามารถเปลี่ยนเป็นตัวลูกและตัวแม่สิงโตได้ แต่เมื่อทำการซุ่มพบว่า การเปลี่ยนทำให้เกิดปัญหาในการใช้เวลาเปลี่ยนตัวนานเกินไป อาจเกิดปัญหายิ่งขึ้นเมื่อต้องแสดง ผู้วิจัยจึงออกแบบให้เป็นลำตัวของสิงโตใช้ผ้ามาทำเป็นตัว ทำให้เกิดคาแรกเตอร์ที่อ่อนโยน นุ่มนวลสมเป็นแม่สิงโตมากยิ่งขึ้น
- 4) หุ่นไม้ ในช่วงซุ่มหุ่นไม้จะล้มง่ายมากเนื่องจากหัวมีน้ำหนักมากกว่าช่วงตัว ผู้วิจัยจึงต้องแก้ไขให้ฐานรองรับหุ่น เพื่อให้หุ่นสามารถตั้งได้มั่นคงขึ้น

### การซุ่มหุ่นในขั้นที่สอง

การซุ่มหุ่นในช่วงนี้เป็นการซุ่มเชิดหุ่นไปพร้อมกับผู้เล่าเรื่อง ซุ่มตามภาพการแสดงที่ผู้วิจัยได้คิดไว้ โดยใช้การซุ่มหุ่นกับการเล่าเรื่องไปที่ละองค์จนจบ (จากการแบ่งตามลำดับการเล่าเรื่อง) และฝึกจนกว่าผู้เชิดจะสามารถจับจังหวะการเคลื่อนไหวที่ตรงและสอดคล้องกับเรื่องที่ดำเนินอยู่ นอกจากนั้นแล้วยังต้องรู้จังหวะ การเข้าออก ตำแหน่งการเคลื่อนไหว โดยผู้เชิดจะได้รับคำแนะนำจากผู้วิจัยรวมทั้งที่ปรึกษาทางการแสดง

### ปัญหาของการซุ่มหุ่นในขั้นที่สอง

ผู้วิจัยพบว่าเมื่ออยู่ในช่วงเวลา *Workshop* ผู้เชิดจะสามารถเชิดหุ่นได้มีชีวิตได้ แต่เมื่ออยู่ในการแสดงจริง หรือซุ่มนานๆ ผู้เชิดจะหลุดความสนใจ และ *Focus* ไปจากตัวหุ่นไปชั่วขณะหนึ่ง ทำให้แลดูเหมือนว่าหุ่นไม่มีชีวิต ผู้วิจัยใช้การถ่ายวิดีโอเข้ามาช่วยในการซุ่ม เพื่อให้ผู้เชิดมองเห็นว่าเมื่อผู้เชิดขาดความสนใจในตัวหุ่นจะทำให้หุ่นไม่มีชีวิต

#### 2.4.2 การฝึกซุ่มของนักเล่าเรื่อง

การฝึกซุ่มการเล่าเรื่อง โดยเริ่มจากการอ่านบทและตีความบทพร้อมกันระหว่างผู้กำกับการแสดง นักแสดง และทีมงานฝ่ายต่างๆ ตลอดจนพูดถึงแนวทางในการนำเสนอ (Style of

Production) จุดประสงค์ในการสร้างงาน รวมถึงการแนะนำหน้าที่ของบุคลากรในการทำละครในแต่ฝ่ายแต่ละหน้าที่ ซึ่งเป็นเป็นการพูดคุยปรึกษาในช่วงการทำงานที่เรียกว่า “First Reading”

ผู้วิจัยลงรายละเอียดของบทละครเพื่อให้นักแสดงเรื่องได้เข้าใจความหมาย ทั้งความหมายที่แฝงอยู่ (Subtext) เพื่อสื่อความหมายทางความคิดหรือความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ในบรรทัดของบทละครที่ผู้ประพันธ์ได้สอดแทรกเอาไว้ รวมถึงผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำแก่นักเล่าเรื่อง การเปล่งเสียง (Voice Projection) โดยคำนึงถึงการใช้น้ำเสียงและอากัปกริยา เนื่องจากเสียงมีความสำคัญมากสำหรับนักแสดงเท่ากับร่างกาย เพราะเป็นสื่อที่จะแสดงความรู้สึก นึกคิด และอารมณ์ออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ เช่น ในช่วงของการเล่าเรื่องผู้กำกับต้องการให้เล่าเรื่องเหมือนเล่านิทาน , การเล่าเรื่องจริงจังก้แก่ผู้ชม ซึ่งเป็นการส่งสารไปยังผู้ชมโดยตรง, ความถูกต้องชัดเจนในบทละคร ความถูกต้องในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาแอฟริกัน , ความเข้าใจต่อตัวละคร และเหตุการณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยนำมาทำความเข้าใจกันตั้งแต่แรกเริ่มก่อนที่จะนำไปสู่การซ้อม



ภาพที่ 121 การอ่านบทและตีความบทร่วมกัน

หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ซ้อมการแบ่งประโยคพูด การเล่าเรื่องมีนักเล่านิทานสามคนที่ต้องแบ่งช่วงการพูด บางครั้งพูดสลับกัน ในบางครั้งพูดต่อเนื่องกัน เพื่อความลื่นไหลของการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยให้มีการซักซ้อมการแบ่งประโยคในการพูด (Beats) โดยคำนึงถึงจังหวะ ลีลา ความหลากหลายในการพูด (Variety in Speech) เพื่อให้นักแสดงคุ้นชินกับการแบ่งช่วง และทิ้งช่วงในการเล่าเรื่อง เพราะมีนักเล่าเรื่องต้องรับหน้าที่เป็นทั้งตัวละครและคนเล่าเรื่อง

การฝึกซ้อมการใช้น้ำเสียง (Tone) เนื่องจากตัวเรกต้องเล่นเป็นสองช่วงอายุคือ ตอนหนุ่มที่รับแอนโดรคลิสมาอยู่ใหม่ๆ และตอนแก่ รวมถึงการฝึกซ้อมความดัง (Volume) การใช้เสียงแบ่งช่วงจังหวะ อารมณ์ของเรื่อง พิจารณาว่าอารมณ์ช่วงใดควรใช้น้ำเสียงแบบใด อ่อน เบา เศร้า ฯลฯ เช่น มาทวาต้องเล่าเรื่องเกี่ยวกับแอฟริกา ความแตกต่างของชนชั้นสามชนชั้นเมื่อคนผิวขาวเข้ามาแบ่งแยก ทำให้เชื้อชาติทวาต้องเป็นข้ารับใช้ ซึ่งผู้วิจัยต้องการให้ใช้โทนน้ำเสียงบอกถึงความน้อยเนื้อต่ำใจ หรือ ในเวลาที่เล่าถึงพระเจ้าให้ใช้โทนเสียงที่มีความสุข สบายใจ และเอื้ออ้อม

### ปัญหาของการซ้อมเล่าเรื่อง

ผู้วิจัยพบว่าปัญหาในการเล่าเรื่อง มาจากภาษาของบทละคร ในบทจะมีคำศัพท์เฉพาะชื่อตัวละคร ซึ่งเป็นภาษาแอฟริกัน ทำให้การพูดของนักแสดงติดขัดในช่วงของคำๆ นั้น ดังนั้นผู้วิจัยจะต้องศึกษาการออกเสียงที่ถูกต้องชัดเจนของคำศัพท์แต่ละคำ หากการอ่านของคำที่ถูกต้องมาบอกนักแสดง รวมทั้งให้นักแสดงฝึกการพูดมากขึ้น เพื่อให้พูดได้ไม่ติดขัด

อ่านครั้งที่สอง ช่วงการติดขัดในเรื่องของคำศัพท์ต่างๆ หรือชื่อตัวละครเริ่มดีขึ้น นักแสดงอ่านได้ลื่นไหลและมีจังหวะดีขึ้น แต่ยังขาดการใช้เสียงตามคาแรกเตอร์ของละคร ต้องแบ่งให้ชัดเจนว่าตรงไหน คือ ตัวละครที่เป็นคาแรกเตอร์แบบใด ตรงไหนใช้เสียงแบบคนเล่าเรื่อง นอกจากนี้ส่วนนักแสดงเล่าเรื่องมี 3 คน แต่ละคนมีระดับพลัง (Power) ในการเล่าเรื่องที่ไม่เท่ากัน ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายคาแรกเตอร์ของแต่ละตัวว่ามีความแตกต่างกัน จึงไม่จำเป็นต้องมีระดับการเล่าเรื่องที่กัน เพียงแต่นักเล่าเรื่องแต่ละคนต้องเข้าใจถึงอารมณ์และทัศนคติของเรื่องที่ตนเล่า เพื่อจะสื่อสารของบทละครไปถึงผู้ชม

นักเล่าเรื่องมีการเน้นจังหวะและระดับอารมณ์ของเรื่องยังไม่ดีพอ เพราะนักแสดงยังไม่เข้าถึงคาแรกเตอร์ของตัวละคร ผู้วิจัย นักแสดงและที่ปรึกษาทางการแสดงทำความเข้าใจตัวละครแต่ละตัวว่าเป็นเช่นไร นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการอธิบายอารมณ์ของเรื่องว่าในแต่ละช่วงเป็นอารมณ์ใด สุข เศร้า ทุกข์ใจ ฯลฯ

เนื่องจากนักแสดงบางคนมีลักษณะของการพูดเร็วและเร็วเกินไป หรือบางคนจำบทได้แม่นยำเมื่อทำการซ้อมมาพอสมควร จึงทำให้พูดเร็วจนฟังคนดูฟังเรื่องที่เล่าไม่ทัน เพื่อแก้ปัญหานี้ ผู้วิจัยจึงให้นักแสดงฝึกพูดช้าลง พร้อมกับนั้นผู้วิจัยอธิบายเรื่องราวโดยละเอียด และให้ผู้เล่าเรีอ์นึกถึงภาพและเหตุการณ์ที่จะบนเวที เพื่อให้คำนี้ถึงจังหวะและทำนองในสอดคล้องและการแสดงมากขึ้น

### 2.4.3 การซ้อมนักเล่านิทานกับการเชิดหุ่น

ในช่วงการซ้อมนักเล่าเรื่องกับการแสดงร่วมกับหุ่นเป็นการซักซ้อมตามนวัตกรรมของละครหุ่นที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ในการสร้างสรรค์ละครหุ่น คือ

ผู้เล่าเรื่องและผู้เชิด คือ บุคคลเดียวกันเหมือนกับเล่านิทาน ในการซ้อมส่วนนี้นักแสดงต้องมีสมาธิอย่างมากทั้งกับบทและการเชิด การซักซ้อมจึงต้องทำความเข้าใจกับการแสดงก่อนว่านักแสดงจะต้องทำหน้าที่ทั้งการเล่าเรื่องพร้อมกับการเชิดหุ่น จากนั้นให้เวลาการซ้อมมากขึ้น เพื่อสร้างความคุ้นเคยในการเล่าเรื่องและการเชิดไปพร้อมๆ กัน ผู้เล่าเรื่องต้องเรียนรู้การเชิดและการเล่าเรื่องจนคล่อง จนสามารถเชิดและเล่าเรื่องได้อย่างไม่ติดขัด



ภาพที่ 122 การซ้อมการเล่านิทานและการเชิดหุ่น

เมื่อคนเล่าเรื่อง (Narrator) และเล่นเป็นตัวละคร พร้อมกับนั้นต้องเล่นกับหุ่น อย่างเช่น ในช่วงนี้ตัวละครชื่อมาทวา นักแสดงละครเล่นเป็นสองบทบาท คือ มาทวาในฐานะผู้เล่าเรื่อง กับเป็นผู้แสดงร่วมกับหุ่นแอนโดรคิลิส ซึ่งในการซักซ้อมจึงมุ่งไปที่การทำสมาธิ และใช้เวลาในการ

ซ้อมเพื่อให้สามารถแบ่งอารมณ์ และบทบาทของตนได้ โดยที่ผู้วิจัย และที่ปรึกษาทางการแสดงใช้ การพิจารณาปรับปรุงการแสดงด้วยการเสนอแนะ หรือพูดคุยข้อคิดเห็นในการแสดงหลังจากการ ซ้อมแต่ละรอบ เพื่อให้นักแสดงรู้ว่าส่วนใดที่ควรเพิ่มเติม หรือส่วนใดที่ตกหล่นไปบ้าง นอกจากนี้ ผู้วิจัยอธิบายจังหวะการเข้าออกของผู้เชิดว่าเมื่อใดผู้เชิดจะเข้ามาเชิดตัวหุ่นแทนนักแสดงเล่าเรื่อง เพื่อให้เรื่องราวและภาพบนเวทีลื่นไหลอย่างไม่ติดขัด

### ปัญหาการซ้อมนักแสดงเล่าเรื่องกับการเชิดหุ่น

หลังจากการซ้อมในช่วงแรก พบว่า นักแสดงยังไม่เข้าถึงตัวละคร ผู้วิจัยและที่ปรึกษาการ แสดงใช้วิธีการอธิบายคาแรกเตอร์ และให้นักแสดงลองสวมบทบาทต่างๆ เพื่อทดลองหาการแสดง ที่เหมาะสมกับตัวละครนั้น จึงพบว่าเมื่อนักเล่าเรื่อง เล่าโดยใช้สำเนียงเหน่อ ทำให้การเล่าเรื่อง สนุกและมีอรรถสมมากขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกให้หญิงชาวบ้านเล่าด้วยน้ำเสียงเหน่อ

การที่นักเล่าเรื่องต้องทำหน้าที่สองอย่างควบกัน (เล่าเรื่องและเชิดหุ่น) การแสดงยังไม่ สามารถแบ่งออกจากสองตัวละครได้อย่างชัดเจน เป็นเรื่องยากที่จะทำให้นักแสดงต้องทำหน้าที่ สองอย่างพร้อมๆ กัน คือ ต้องเชิดหุ่นในฐานะผู้เชิด และเป็นผู้เล่าเรื่องให้แก่งัง แก้ไขปัญหา คือ ให้นักแสดงทำสมาธิ ให้มีสมาธิอยู่กับหุ่น และเรื่องของตนเองเล่า บวกกับการใช้ระยะเวลาในการ ซ้อมเพื่อค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างหุ่นกับการเล่าเรื่อง อย่างเช่น มาทวา ที่ต้องเล่นเป็นแม่ และ ต้องเชิดแอนโดรคลิสที่เป็นลูก ผู้วิจัยต้องพยายามทำความเข้าใจว่าให้เล่นกับหุ่นเหมือนว่าหุ่น เป็นลูก ใช้เวลาในการสัมผัส และค่อยๆ สร้างความเชื่อว่าหุ่นมีชีวิต หุ่นเป็นเด็กผู้ชายที่ชื่อ แอนโดรคลิส

คนเล่าเรื่อง และผู้เชิดยังไม่เข้าใจในภาพที่เกิดขึ้น เนื่องจากในขั้นตอนนักแสดงเล่าเรื่อง ผู้เชิด ยังไม่ได้ซ้อมร่วมกัน เพราะก่อนนี้เป็น การซ้อมแบ่งเป็นฉากๆ ผู้วิจัยจึงให้คำแนะนำการเคลื่อนไหว ของหุ่น การวางตำแหน่งของหุ่น บอกภาพการแสดงอย่างคร่าวๆ เพื่อให้นักแสดงได้รับรู้ภาพการ แสดงโดยรวมด้วยการซ้อมจนจบ การซ้อมเคลื่อนไหวของนักแสดง หรือที่เรียกว่า *blocking*

นักแสดงต้องเข้าใจถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครแต่ละตัวว่าการเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง มีจุดประสงค์ใด ทั้งเพื่อการดำเนินเรื่อง (Story telling business) เพื่อเน้นอารมณ์ (business for emphasis) หรือการเคลื่อนไหวดังกล่าวเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อประกอบฉาก (arbitrary business) รวมถึงเป็นการวางตำแหน่งบนเวทีของตัวละคร และทิศทางของการเคลื่อนไหว (Blocking) เพื่อให้ให้นักแสดงและผู้เชิดได้มองเห็นภาพรวมกันเช่นเดียวกับผู้กำกับ

นักเล่าเรื่องยังอยู่กับบท ยังจำบทไม่ได้ และเมื่อต้องมาแสดงพร้อมกับเชิดหุ่น สมมติเมื่อมืออยู่กับบท ก็ทำให้ไม่สามารถเชิดหุ่นให้มีชีวิตได้ และยังไม่ได้แสดงอารมณ์เท่าที่ควร ซึ่งผู้วิจัยได้แก้ไขปัญหาคือ ให้ผู้เล่าเรื่องอยู่กับหุ่นให้นานขึ้น เมื่อได้ใช้เวลาอยู่กับหุ่นให้มากขึ้น เพื่อจะได้มีอารมณ์ร่วมกับหุ่น และเมื่อใช้เวลาในการซ้อมนานขึ้น ก็สามารถเล่าเรื่องและเชิดหุ่นได้อย่างไม่เกร็ง



ภาพที่ 123 การซ้อมลง Blocking

ปัญหาหลัก คือ บทบาทของผู้วิจัยที่ทำหน้าที่หลายอย่างและประสบการณ์ทางการละคร หุ่นที่มีไม่มากพอและทันท่วงที จึงทำให้ไม่สามารถคิดงานและให้คำแนะนำแก่นักแสดงได้มากพอ เพราะผู้วิจัยยังกังวลและพะวงอยู่งานด้านอื่นที่ยังไม่สำเร็จ เช่นว่า ไฟและฉากที่ยังไม่ได้ทำการจัดสร้าง ทำให้การซ้อมยังติดขัด จึงแก้ไขด้วยการหาที่ปรึกษาทางการแสดงมาช่วยในการให้คำแนะนำการเชิดหุ่น หลังจากการซ้อมผู้วิจัยจึงพยายามกลับไปคิด และศึกษางานเพิ่มเติมเพื่อมาใช้ในการแก้ไขปัญหา และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เชิดหุ่นให้ได้มากที่สุด

#### 2.4.4 การซ่อมซ่อมเฉพาะหุ่นเงา

ในขั้นตอนนี้เป็นการซ่อมการเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นเพื่อเน้นความสำคัญในช่วงการเล่าเรื่องด้วยหุ่นเงา โดยแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ

##### 2.4.4.1 การชักซ่อมผู้เล่าเรื่องกับหุ่นเงา

หุ่นเงาที่ปรากฏในเรื่องจะเป็นภาพพื้นหลัง ( Background) ของการเล่าเรื่องถึงแอฟริกา และเรื่องราวชีวิตที่เกิดขึ้น โดยการใช้หุ่นเงาเล่าเรื่องจะเริ่มตั้งแต่พระเจ้าสร้างมนุษย์ขึ้นมาสามเผ่าพันธุ์ ซึ่งอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข แต่แล้วมนุษย์ก็ทำสงครามเพราะความเกลียดชังที่ถูกปลูกปั้น ภาพที่เล่าใช้หุ่นเงามาประกอบซึ่งการเคลื่อนไหว มีทั้งการเชิดหุ่นประกอบการเล่าเรื่องของนักเล่านิทาน หุ่นเงา และหุ่นเชิดมือผสมคน ดังนั้นจังหวะในการเชิดหุ่นแต่ละตัวและการเล่าเรื่องจำต้องมีควรรสัมพันธ์กัน

ผู้เล่าเรื่อง หุ่น และผู้เชิดจะได้ร่วมกับชักซ่อมเพื่อให้รู้ว่าสถานการณ์ที่ปรากฏในบทละครจะมีภาพบนเวทีเช่นไร เนื่องจากผู้เล่าเรื่องจะไม่ได้มองดูภาพที่ปรากฏบนจอโดยตลอด เพราะผู้เล่าเรื่องยังต้องทำหน้าที่เชิดหุ่นไปประกอบการเล่าเรื่องของตน ผู้เชิดหุ่นเงาจึงต้องมีสมาธิไปที่คำพูดของผู้เล่าเรื่องเพื่อเชิดหุ่นให้จังหวะพอดีกับเรื่องที่เล่า เน้นการฝึกค้นหาปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เชิดหุ่นกับผู้เชิดหุ่น เมื่อหุ่นสองชนิดมาเผชิญหน้ากัน รวมไปถึงการซ่อมจังหวะเข้าออกของตัวละคร และหุ่น ซึ่งรวมไปถึงการเคลื่อนไหวของหุ่นที่จะปรากฏ ไม่ว่าจะปรากฏบนเวทีหรือปรากฏจากจอฉาย ซึ่งต้องใช้จังหวะในการซ่อมเพื่อให้พอดีกับจังหวะการเล่าเรื่อง

##### 2.4.4.2 ซ่อมเฉพาะหุ่นเงา

การซ่อมเฉพาะหุ่นเงา เป็นหาความสัมพันธ์ระหว่างระยะของแสงและหุ่นที่จะปรากฏบนจอฉายว่าจะให้หุ่นมีขนาดอย่างไร การเคลื่อนไหวเป็นอย่างไร รวมถึงการหาจังหวะของการเชิดหุ่นเงาให้มีอารมณ์ มีชีวิต สิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ ระยะจอผ้ากับระยะหุ่น ระยะของแสงที่จะก่อให้เกิดขนาดของหุ่น การเคลื่อนไหวของหุ่นในเวลาฉายไฟที่จะทำให้หุ่นเคลื่อนไหวหรือมีชีวิต

การเคลื่อนไหวของแสงไฟให้ตรงตามจังหวะการเล่าเรื่องอันเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบให้หุ่นเงาใช้ในการลำดับภาพ แบบภาพยนตร์มาเป็นเทคนิคในการเล่าเรื่อง จึงต้องมีการซ่อมหุ่นเงา ทั้งการขยายภาพเข้าออก (Zoom) การฉายภาพซ้อนทับกัน (Dissolve) การเฟดภาพออก (Fade in- Fade out) ฯลฯ ให้มีความลื่นไหล และสวยงาม ตรงตามจังหวะของการเล่าเรื่อง นอกจากนี้แล้วการซ่อมช่วงนี้ยังเป็นการซ่อมที่ต้องคำนึงถึงจังหวะการเชิดหุ่นไม้ที่อยู่หน้าฉากผ้า โดยการใช้การทดลองและเมื่อได้ตำแหน่ง หรือจุดที่ระยะของเงาตกกระทบผ้ามีความสวยงาม และได้ขนาดพอดี ก็จดจำตำแหน่ง และลักษณะของการเคลื่อนที่ไฟ หรือหุ่นเพื่อสร้างภาพที่สวยงาม และถูกต้องตามเนื้อหา



ภาพที่ 124 ภาพเบื้องหลังการเชิดหุ่นเงา

### ปัญหาที่พบในการซ่อมร่วมกันของผู้เชิดและผู้เล่าเรื่อง

ในการเล่าเรื่องของหุ่นเงา เป็นการใช้เทคนิคของไฟ หุ่น และคนเล่าเรื่อง ซึ่งทั้งสามองค์ประกอบต้องสัมพันธ์กัน การฉายไฟต้องพยายามเคลื่อนไหวไฟ (Lighting) ให้ช้า เนื่องจาก การวูบไหวที่ของไฟที่มีจังหวะเร็ว ทำให้ภาพที่ฉายดูเบลอ ไม่ชัด และความวูบวาบ ของไฟทำให้เกิดการลายตาของผู้ชม จึงต้องใช้การทดลองและระยะเวลาในการซ่อมหุ่นกับไฟ หรือจังหวะของการเคลื่อนไหวมากขึ้น แล้วจดจำว่าต้องเคลื่อนไหวในลักษณะใดถึงจะใช้ภาพเคลื่อนไหวที่ตรงตามแบบและสวยงาม เมื่อผู้เชิดอยู่หลังจอหรือหลังฉากที่เรียกว่า จอฉายหุ่นเงา (Shadow Screen) ผู้เชิดอยู่ด้านหลัง ดังนั้นในบางครั้งผู้เชิดจะไม่เข้าใจว่าลักษณะตัวหุ่น หรือ การเคลื่อนไหวหุ่นเป็นเช่นไร เพราะผู้เชิดจะมองแค่หุ่นที่ตัวเองเชิด แต่จะไม่ได้มองเงาของหุ่น ดังนั้น



ในการซ้อมจึงแบ่งเวลาในการซ้อมหุ่นเงาโดยเฉพาะเพื่อให้ผู้เชิดใช้เวลาอยู่กับการเชิดหุ่น และใช้การแก้ไขปัญหาด้วยการถ่ายวิดีโอการซ้อม และมาเปิดให้นักแสดง ผู้เชิดได้ดูว่าภาพการแสดงที่ซ้อมเป็นเช่นไร เพื่อให้ได้มองเห็นข้อดี ข้อผิดพลาดของตนเอง ผู้เชิดจะเห็นการเชิดหุ่นของตนว่าการเชิดในลักษณะนี้ก่อให้เกิดภาพอย่างไร ซึ่งสามารถช่วยพัฒนาการเชิดของตนได้มาก

เนื่องจากความต้องการของผู้วิจัยที่ต้องการให้ภาพที่ปรากฏคล้ายกับเทคนิคการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โดยใช้แสงไฟเหมือนกับกล้อง ที่สามารถขยายวัตถุ ย่อวัตถุ หรือสร้างภาพการเคลื่อนไหวเหมือนมุมมองกล้อง จึงต้องใช้วิธีทดลองฉายในแต่ละขั้นตอน เริ่มจากการพูดคุยกับการเชิดหุ่นซ้ำๆ ก่อนทีละคำ ทีละช่วงก่อน แล้วค่อยมีความเร็วเท่ากับการพูดในการแสดงจริง

นอกจากปัญหาเรื่องไฟ และระยะ เทคนิคของการเชิดหุ่นเงา การเคลื่อนไหวหุ่นเงาไม่ตรงตามจังหวะในการเล่าเรื่อง และเมื่อผู้เชิดยังไม่รู้จังหวะและระยะของภาพ จึงต้องอาศัยการซ้อม และกำหนดการเคลื่อนไหวของหุ่นให้ตรงตามอารมณ์และเหตุการณ์ของเรื่อง โดยได้กำหนดจังหวะในการเชิดให้ผู้เชิดด้วยการทำ Cue Sheet ใหม่ คล้ายๆ กับการทำ Story Board เพื่อให้ผู้เชิดได้เข้าใจภาพการแสดงมากขึ้น

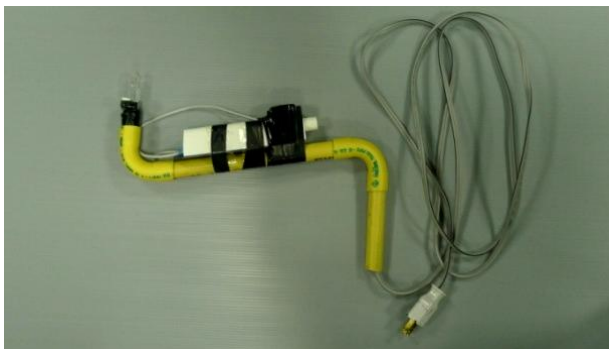
## ตารางที่ 2 Cue Sheet สำหรับหุ่นเงา เพื่ออธิบายภาพการแสดงกับบทละคร

เนื้อความในบทละคร	ภาพการเชิดหุ่น
อิมมานาส์สร้างมนุษย์ขึ้นมาจากดิน	ภาพหุ่นเงาไล่เรียงจากตาของพระเจ้า ค่อยๆ Zoom ออก ให้มองเห็นเป็นพระเจ้า โดยทั้งหมด
กาทวาผิวสีนิลเป็นพี่ กาสูตูและกาทุตซีผิว สีโคลนเป็นน้อง	ภาพกว้างขึ้นมองเห็นสามพี่น้อง
อิมมานาส์ให้ กาทวาปั้นหม้อหาลา	Zoom กาทวา
ให้กาสูตูปลูกผักปลูกหญ้า	Zoom กาสูตู
ให้กาทุตซีเลี้ยงเนื้อเลี้ยงนม	Zoom กาทุตซี

เนื้อความในบทละคร	ภาพการขีดหุ่น
ทั้งสามคนอยู่ด้วยกันอย่างเกือหนุนจนเจือ	ขยายภาพกว้าง
จบมาวันหนึ่ง คนผิวขาวล่องเรือมาตามน้ำ	ภาพหุ่นเงาเรือแล่นมา
คนผิวขาวมองสามพี่น้องแล้วร้องว่า <i>Impossible</i> เป็นไปไม่ได้	ภาพหุ่นเงาออกมาที่ละตัว
กาทูตขึ้นสูงโปร่ง	หุ่นกาทูตขึ้น
กาสูตขึ้นเตี้ยล่ำ	หุ่นกาสูตขึ้น
กาทวาตัวดำเป็นเหนียง	หุ่นกาทวาขึ้น
ทั้งสามคนยอมเป็นคนละเผ่าคนละพันธุ์	หุ่นทุกตัวหันไปทางเดียวกัน มือชี้ไปทางเดียวกัน
คนผิวขาวให้กาทูตซึ่งเป็นเจ้า	Zoom กาทูตที่ภาพขยาย
ให้กาสูตเป็นไพร่	ภาพหุ่นกาสูตย่อลง
ให้กาทวาเข้ารับใช้	ภาพหุ่นกาทวาย่อลง
ทั้งสามคนต่างจงเกลียดเกลียดแค้นกัน	แสงสั้นๆ / หุ่นสลบด้านไปมา

นอกจากปัญหาเรื่องการขีด ผู้วิจัยยังพบว่ามีปัญหาเรื่องแสงในการฉายหุ่นเงา เนื่องจากในขั้นตอนแรก ผู้วิจัยทดลองระยะของการฉายว่าการเคลื่อนที่ของแสงด้วยไฟฉาย ซึ่งมีกำลังแสงน้อย ทำให้ภาพที่ออกมาไม่สว่างมากนัก ทั้งยังเห็นกรอบของไฟเป็นวง ซึ่งเป็นภาพที่ไม่สวยงามและไม่ตรงตามที่ออกแบบไว้ ผู้วิจัยจึงได้รับคำแนะนำจากคณะละครหุ่น มะขามป้อม แนะนำให้ใช้ไฟฮาโลเจน ซึ่งเป็นไฟที่ทางคณะมะขามป้อมใช้ในการฉายหุ่นเงา ซึ่งแสงฮาโลเจนสามารถสร้างอารมณ์ให้ละครหุ่น และความชัดเจนได้มากยิ่งขึ้น เมื่อต้องแข่งกับไฟที่อยู่ด้านหน้าฉาก

ผู้วิจัยพบว่า เมื่อผู้เล่าเรื่องเล่าเรื่องเร็วไป ทำให้ผู้ขีดหุ่นเงาขีดหุ่นตามไม่ทัน ซึ่งปัญหานี้มาจากการที่ผู้เล่าเรื่องได้ซ้อมเล่าเรื่องมาจนเกิดความเคยชินต่อจังหวะการพูด แต่เมื่อมาซ้อมกับหุ่น ทำให้ไม่ได้คำนึงถึง ส่วนผู้ขีดหุ่นก็ยังไม่คุ้นเคยกับการหรีไฟฮาโลเจน และขีดหุ่น ซึ่งปัญหามาจากการแยกซ้อม ดังนั้นวิธีแก้ปัญหาคือ ใช้วิธีการซ้อมจังหวะของการเล่าเรื่องใหม่ที่พอดีกับผู้ขีดหุ่น ให้สามารถขีดได้



ภาพที่ 125 ฮาโลเจน ไฟที่ประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อใช้ในงานละครหุ่น

#### 2.4.5 การฝึกซ้อมการแสดงหุ่นกับองค์ประกอบศิลป์ และเทคนิคต่างๆ

เนื่องจากการสร้างสรรค์ละครหุ่นมีการผสมผสานองค์ประกอบศิลป์ และเทคนิคต่างเข้ามา ดังนั้นการฝึกซ้อมในขั้นตอนนี้เป็นการซ้อมเพื่อจุดประสงค์ทางเทคนิค โดยให้มีจังหวะ ลีลา การเคลื่อนไหว เพื่อสื่อสารในบทละครและความสวยงามของภาพบนเวที

2.4.5.1 การฝึกซ้อมกับดนตรี เป็นการฝึกซ้อมที่คำนึงถึงจังหวะ (Rhythm) ว่าควร จะพูดช่วงใด เว้นจังหวะอารมณ์ช่วงใด หรือฝึกซ้อมเพื่อให้นักแสดงเกิดความคุ้นชินกับดนตรี เนื่องจากเพลงต้องสอดคล้องการกระทำ (Action) ลีลา (Tempo) ความช้าเร็ว โดยจุดหมายให้ เพลงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้อารมณ์ของเรื่อง การฝึกซ้อมกับเพลงมีดังนี้

- 1) เริ่มต้นจาก ผู้วิจัยเปิดเพลงเพื่อให้นักเล่าเรื่อง และคนเชิดได้ยิน ได้ฟังดนตรีและเพลง ประกอบตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง โดยเฉพาะดนตรีที่ขึ้นก่อนที่จะเริ่มเล่าเรื่อง
- 2) ผู้วิจัยให้ผู้เล่าเรื่องฝึกซ้อมกับเพลง และระบุตำแหน่งการเคลื่อนไหวในแต่ละเพลง โดยเฉพาะตำแหน่งเข้าออกของนักแสดง ผู้เชิดกับเพลงอย่างคร่าวๆ
- 3) ในขั้นต่อมาเน้นการซ้อมคิวการเปิดเพลงกับการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะในจังหวะที่ ดนตรีประกอบมีส่วนสำคัญต่อการเข้าออกของนักแสดง เช่น ดนตรีเปิดเรื่อง , เสียงนกที่จะเปิดก่อนที่นก (หุ่นมือ) จะออก , เสียงปืน หรือดนตรีคั่นในแต่ละฉาก เป็นต้น

- 4) ขั้นตอนของการซ้อมจังหวะการเชิดหุ่นตามการเล่าเรื่องจนจบเรื่อง และทำการซ้อมการเล่าเรื่อง การเชิดหุ่นกับเพลงอีกหลายครั้ง เพื่อเชื่อมรอยต่อการแสดง และการเปิดเพลงด้วยการ *Fade* เพลงลง เพื่อให้นักแสดงได้รู้จังหวะออกจากฉาก

#### สิ่งที่ค้นพบในการซ้อมกับดนตรีและเพลง

สิ่งที่ค้นพบในการซ้อมกับดนตรีและเพลง เสียงบรรยายและเสียงดนตรีควรมีทิศทางของโทนเสียงไปในแนวเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น ในตอนที่มาทวาเล่าเรื่องพระเจ้าของแอฟริกา ดนตรีจะเป็นจังหวะที่นุ่มนวล สบายๆ และเป็นธรรมชาติ เสียงพูดของมาทวาจะเป็นเสียงที่นุ่มนวลเช่นกัน แต่เมื่อดนตรีของชาวตะวันตกเข้ามาก่อให้เกิดสงคราม ดนตรีจะเร่งเร้าขึ้น มาทวาจะพูดถึงสงครามด้วยความรู้สึกเกลียดชัง ซึ่งในช่วงนี้จังหวะการพูดและดนตรีต้องประสานและไปด้วยกันทั้งหมด น้ำเสียงกับจังหวะของการเปิดเพลงต้องมีการฝึกซ้อมเพิ่มมากขึ้น

ในช่วงของการออกแบบเพลง ผู้วิจัยให้เพลงบางช่วงมีบทบาทในการนำจังหวะของการแสดงหรือการเคลื่อนไหว เช่น ในช่วงตอนที่หุ่นสามตัวขึ้นทีละตัว โดยให้ดนตรีช่วยเพิ่มจังหวะ แต่เมื่อซ้อมพบว่าการแสดงในช่วงนั้นขาดความเป็นธรรมชาติ เพราะทั้งนักเล่าเรื่องต้องรอจนดตรีคนเชิดต้องรอนักเล่าเรื่อง จากที่ออกแบบไว้จึงต้องเปลี่ยนให้เพลงในช่วงจังหวะนั้นเป็นส่วนประกอบแทน เพื่อให้การเล่าเรื่องไม่ดูแข็ง หรือเป็นการโชว์เสียงเพลงมากเกินไปของนักแสดง

#### ปัญหาที่พบในการซ้อมการแสดงกับดนตรี

การเคลื่อนไหวของหุ่นไม่ตรงตามเพลง เนื่องจากผู้เชิดยังไม่เข้าใจภาพที่ผู้วิจัยได้มองไว้ข้อแก้ไข คือ การทำความเข้าใจกันใหม่ระหว่างผู้กำกับ นักเล่าเรื่อง และผู้เชิด ให้ความสำคัญในการซักซ้อมเพื่อให้นักแสดงได้คุ้นกับเสียงเพลง จังหวะของเพลง และไม่กำหนดกะเกณฑ์ให้นักแสดงผู้เชิดต้องเชิด หรือเล่าเรื่องตามเพลงเช่นเดิม แต่ให้เพลงหรือดนตรีตามการเล่าเรื่อง ตามการเชิดของผู้เชิดด้วย เพื่อให้นักเล่าเรื่อง หรือผู้เชิดไม่วิตกกังวลเกี่ยวกับเพลงจนไม่สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ

นักแสดงยังจับจังหวะการพูดกับเพลงไม่ได้ เนื่องจากยังไม่ได้ซ้อมมากนัก จึงแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยให้ระยะเวลาในการซ้อมนานขึ้น จนทำให้นักแสดงก็เริ่มจับจังหวะได้ และรู้ว่าดนตรีจะขึ้นในช่วงใด นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเพิ่มเทคนิคเสียงพิเศษเข้ามาเพื่อช่วยนำจังหวะ เพื่อให้นักแสดงรู้ว่าจะเริ่มต้นในการพูดช่วงใด และส่งไฟล์ดนตรี เพื่อให้นักแสดงนำไปฝึกที่บ้าน นอกจากนี้แล้วผู้วิจัยยังทำความเข้าใจให้นักเล่าเรื่อง พูดเน้นคำ เพื่อให้ความหมายแก่คนดู และเพื่อมิให้คนดูฟังเพลงมากกว่าสนใจตัวบท ประกอบกับลดเสียงเพลงลง เพื่อมิให้เพลงแยงเสียงของนักเล่าเรื่องมากเกินไป

2.4.5.2 การฝึกซ้อมกับเครื่องแต่งกาย การซ้อมการแต่งกายนี้ ก็เพื่อให้นักแสดงและผู้เชิดทำความเข้าใจคุ้นเคยกับเครื่องแต่งกายที่ใช้สำหรับการแสดง

#### ปัญหาที่พบในการซ้อมการแสดงหุ่นกับเครื่องแต่งกาย

ปัญหาที่ผู้วิจัยพบ ส่วนใหญ่เป็นปัญหาของเครื่องประดับศีรษะที่มีน้ำหนักมาก หรือหน้ากากที่ทำออกมาไม่พอดีกับนักแสดง ทำให้ผู้เชิดคนและนักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายได้ไม่คล่องแคล่ว ผู้วิจัยจึงตัดทอนเครื่องแต่งกายบางส่วนออก เพื่อให้เอื้อต่อการเคลื่อนไหวมากขึ้น ซึ่งก็ไม่ใช่ปัญหาแต่อย่างใด เพราะสามารถใช้การแต่งหน้า หรือเครื่องแต่งกายมาเพิ่มความน่าสนใจทดแทนได้

#### 2.4.5.3 การฝึกซ้อมกับแสง

ในการฝึกซ้อมแสง เพื่อให้ผู้กำกับแสง ผู้ควบคุมแสง นักแสดง ผู้กำกับเสียง และผู้กำกับได้เห็นภาพบนเวทีร่วมกัน ส่วนนักแสดง ผู้เชิดจะได้ทราบถึงการเฟดไฟเข้าออก ( Fade in-Fade Out) การดับแสง (Black Out) ของการแสดงในแต่ละตอน การกำหนดการแสดง มุมมองและทิศทางของไฟในแต่ละฉากเพื่อสร้างความคุ้นเคย

## ปัญหาที่พบในการซ้อมการแสดงหุ่นกับแสง

เนื่องจากการฝึกซ้อมในเรื่องแสง ผู้วิจัย พบว่า มีปัญหาความเกี่ยวข้องกับ Blocking, การเข้าออกของนักแสดง เนื่องจากความไม่เคยชิน ซึ่งทำให้ในขั้นแรกมีปัญหาเกี่ยวเนื่องกับจังหวะของไฟ วิธีการแก้ไขปัญหาลึงอยู่กับการให้เวลาซ้อม และทำความเข้าใจการจัดไฟไปที่ละครฉากพร้อมกันที่ทีมงานทุกคน

นอกจากนี้แล้วในตอนแรกที่ผู้วิจัยมีการนำเอาไฟฉายมาฉายหุ่นเงา พบว่าแสงด้านหน้าจอภาพสว่างมากเกินไปจนแยงภาพหุ่นเงา ทำให้มองเห็นภาพหุ่นเงาไม่ชัด จึงต้องลดแสงด้านหน้าเวทีให้น้อยลง ใช้ไฟฮาโลเจนเข้ามาช่วย และให้แสงด้านข้าง ( Side Light) ทดแทนการส่องแสงมาตรงกลางฉาก และสามารถให้แสงคนเล่าเรื่องที่ไม่แยงภาพจากหุ่นเงา

นอกจากนี้ยังรวมถึงการนำส่วนต่างๆมาซ้อมด้วยกัน เพื่อให้ให้นักแสดงเสมือนจริง เพื่อให้ให้นักแสดงคุ้นกับองค์ประกอบอื่นๆ การซ้อมร่วมกับองค์ประกอบศิลป์ และเทคนิคต่างๆ นักเล่าเรื่องและผู้เชิดหุ่นจำและต้องเข้าใจภาพที่จะเกิดขึ้นบนเวที เข้าใจทิศทางการเข้าออก รวมถึงตำแหน่ง ( Blocking) ของตัวละครเพื่อให้การเล่าเรื่องและภาพที่ปรากฏไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งเมื่อซ้อมบ่อยขึ้น ก็สามารถแก้ไขปัญหาความไม่ต่อเนื่อง การกะกุกตะกักของการแสดง การเคลื่อนไหวต่างๆ จนสามารถลงรายละเอียดเล็กๆน้อยในการแสดงได้มากขึ้น

### 2.4.6 การฝึกซ้อมแบบมีผู้ชม

การซ้อมแบบมีผู้ชมเป็นการซ้อมที่นัดหมายผู้ชมให้มาชมการจัดแสดงที่จัดแสดงอย่างจริงทุกประการ แต่ผู้ชมจะเป็นผู้ชมทดลองเพื่อดูผลตอบรับของการแสดง และนำคำแนะนำของผู้ชมที่รับมาปรับปรุงแก้ไข หรือพัฒนาการแสดงรอบจริงต่อไป การซ้อมแบบมีผู้ชมเป็นการซ้อมเพื่อฟังข้อเสนอแนะของทีปรีกษาวิจัย คือ อ.ดร จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์

สิ่งที่ได้รับการแก้ไข เพิ่มเติมจากการซ้อมที่ผ่านมา คือ

- การเว้นจังหวะของไฟที่เพดขึ้นลงให้ช้าลง
- เว้นจังหวะการแสดงให้ช้าลง เพราะเมื่อนักแสดงเกิดความคุ้นชิน ทั้งกับเครื่องแต่งกาย แสงไฟ ดนตรี และบทที่พูด ทำให้นักแสดงพูดเร็ว และเร่งจังหวะมากเกินไป
- ซ้อมโดยให้เวลากับการเชิดหุ่นมากขึ้น ที่ปรึกษาทางการแสดงได้ให้คำแนะนำในเรื่องของการเคลื่อนไหว และทิศทางการเข้าออกของผู้เชิดเพื่อให้เกิดความลื่นไหลมากขึ้น โดยเมื่อฟังคำแนะนำก็ซ้อมอีกครั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจและคุ้นเคยที่ตรงกัน

#### 2.4.7 การซ้อมใหญ่

การซ้อมใหญ่ มีการสวมใส่เสื้อผ้า เครื่องแต่งกายจริง นักแสดงจะได้ลงซ้อมกับฉาก และเทคนิค การซ้อมกับแสงจริง การเปลี่ยนฉาก ซึ่งทำให้ได้เห็นขอบบัพพร้อมที่สามารถนำมาแก้ไขได้ ก่อนที่จะแสดงในวันจริง

สิ่งที่ได้รับการแก้ไข เพิ่มเติมจากการซ้อมที่ผ่านมา คือ

- คำแนะนำจากการเชิดตัวหุ่น เช่น การให้ความสนใจหุ่นมากกว่าตัวผู้เชิดเอง, การที่ผู้เชิดไม่ใช้สายตาของหุ่นในการเชิด เพราะในบางครั้งสมาธิที่อยู่กับหุ่นจะหลุดออกไป ทำให้คนดูเพ่งความสนใจไปที่ตัวผู้เชิดมากกว่าตัวหุ่น จึงต้องให้คำแนะนำแก่ผู้เชิดพยายามให้มีสมาธิอยู่กับหุ่นให้มากกว่านี้
- ปัญหาในการฝึกซ้อมในส่วนนี้ คือ การหาความแตกต่างของตัวละครในเรื่อง บุคลิกลักษณะที่ยังไม่ชัดเจนนัก ระหว่างการฝึกซ้อมจึงต้องค้นหา วิธีการพูด ท่าทาง ให้แตกต่างระหว่างตัวละคร และนักแสดงเรื่อง เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนของผู้ชม

## 2.5 การจัดการแสดง (Performance)

หลังจากที่เตรียมงานแสดงเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจัดแสดงในห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 2.5.1 การแสดงรอบที่ 1

#### 2.5.1.1 การดำเนินงานวันแสดง

ก่อนการแสดงผู้วิจัยได้เตรียมโรงละคร อุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้สำหรับการแต่งหน้า เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงให้เรียบร้อย และทำงานนัดหมายนักแสดง ผู้เชิดให้มาพร้อมเพรียงกันในเวลา 10:00 น. โดยการแสดงรอบที่ 1 จัดขึ้นในวันเสาร์ที่ 6 สิงหาคม พ.ศ. 2554 เวลา 14:00 น.

การดำเนินการแสดง ผู้วิจัยนำเสนอ ตามเวลา ดังนี้

- 10:00 น. ไปถึงโรงละครเพื่อเปิดห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง จัดเตรียมห้องให้นักแสดงสำหรับแต่งตัว เช่น เปิดแอร์ จัดเตรียมพื้นที่และเครื่องสำอางค์ ให้แก่นักแสดง เพื่อสำหรับใช้ในการแต่งหน้า
- 10:20 น. จัดเตรียมอาหารเช้า น้ำดื่มให้นักแสดงและทีมงาน
- 11:00 น. ผู้วิจัยช่วยแต่งหน้าให้นักแสดง  
ส่วนนักแสดงที่สามารถแต่งหน้า ทำผมได้เองก็จัดการดูแลตนเอง  
หลังจากแต่งหน้า ผู้วิจัยช่วยแต่งเครื่องแต่งกายให้นักแสดง
- 12:00 น. พักให้นักแสดง ผู้เชิดรับประทานอาหารเที่ยง
- 12:30 น. ทีมงานด้านฝ่ายต้อนรับผู้ชมจัดเตรียมพื้นที่รอชมการแสดงสำหรับคนดู



- 13:00 น. ทีมงานฝ่ายต่างๆ เตรียมอุปกรณ์                      เตรียมหุ่น ตลอดจนถึงเช็คอุปกรณ์ประกอบฉาก เช็ควัดไฟ และเสียงในการแสดงให้พร้อม
- 13:24 น. ทำพิธีไหว้ครูสำหรับการแสดง หลังจากนั้นให้นักแสดงวอร์มเสียงและวอร์มร่างกายให้พร้อมสำหรับการแสดง
- 14:00 น. เปิดประตูโรงละคร ( House) เพื่อให้ผู้ชมเข้ามานั่งชมละคร คู่แฉที่นั่งของผู้ชมให้ทั่วถึง หลังจากนั้น 10 นาที การแสดงเริ่ม จบการแสดงเมื่อเวลา 14:38 น.
- 14:42                      เปิดการเสวนาละครหุ่น หลังจากการแสดงจบลง

#### 2.5.1.2 ผลการดำเนินงาน

##### 1) กลุ่มผู้ชม

จากเอกสารลงทะเบียนระบุว่าผู้ชมมาลงทะเบียนจำนวน 39 คน แต่จากการสังเกตด้วยสายตามีผู้ชมมากกว่านั้นอีกประมาณเกือบ 3-5 คน ซึ่งส่วนใหญ่อาจจะเป็นผู้ชมที่รีบกลับและไม่ได้ร่วมทำแบบสอบถาม โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อประเมินผลละครจำนวน 39 คน ผู้ชมส่วนหนึ่งเป็นผู้ชมผู้วิจัยเชิญมาชมละคร ทั้งจากกลุ่มละคร และคณาจารย์จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญที่ผู้วิจัยเชิญมาชมละครเพื่อขอสัมภาษณ์เจาะลึก

##### 2) ปัญหาและข้อค้นพบในการดำเนินงาน

การจัดสรรเวลา เนื่องจากผู้วิจัยคิดว่าได้นัดเวลาก่อนล่วงหน้าก่อนการแสดงนานพอสมควร น่าจะทำให้มีเวลาในการเตรียมงานพอสมควร จึงไม่ได้กำหนดเวลาในการแต่งหน้าและทำผมว่าควรเสร็จก่อนเวลาเท่าใด ทำให้เลยเวลาในการซ้อมไปพอสมควร นอกจากนี้ผู้วิจัยยังต้องให้สัมภาษณ์การทำงานที่มีคนนัดสัมภาษณ์ในช่วงเที่ยง ทำให้การซ้อมที่ควรจะได้ซ้อมเต็มที่

กลับกลายเป็นว่าได้ซ้อมเพียงเล็กน้อย และการไม่มีพิธีกรในแนะนำละครในช่วงเริ่มต้นแสดงและทำการแสดง ทำให้ระหว่างที่คนดูรอชมการแสดงบรรยากาศดูนิ่ง ชาตคนทำหน้าที่แนะนำว่าจะมีการสนทนาละครต่อจากการชมละครหุ่น

### 2.5.1.3 ข้อค้นพบในส่วนการแสดง

- 1) นักแสดงเมื่อมีความเคยชินกับบทละคร และได้ซ้อมบ่อยๆ จะทำให้นักแสดงพูดเร็วขึ้น จนทำให้ผู้ชมตามเรื่องไม่ทัน จึงต้องพยายามปรับแก้ให้นักแสดงให้ค่อยๆ เล่าเรื่อง
- 2) ความตื่นเต้นในการแสดงละครรอบแรก ที่มีผู้ชมค่อนข้างเยอะประมาณ 30-40 ท่าน ทำให้นักแสดงและผู้เชิดทุกคนตื่นเต้นที่มีผู้ชมมาก นักแสดงจึงมีสมาธิอยู่กับเรื่อง การแสดง และการเชิดทำให้การแสดงรอบแรก ดูสนุก และมีชีวิตชีวา แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้ผู้เชิดหุ่นสิงโต และผู้เชิดหุ่นแอนโดรคิลิสเมื่อตื่นเต้นกับการแสดง สมาธิจึงไป Focus อยู่กับการแสดงของตน จนลืมว่าตนเชิดหุ่นอยู่ ซึ่งทำให้ตัวหุ่นสิงโตตัวใหญ่และหุ่นแอนโดรคิลิสในบางช่วงไม่มีชีวิต ซึ่งจากการพิจารณาแล้ว ผู้วิจัยคิดว่าสาเหตุมาจากการซ้อมที่ไม่มากพอประกอบกับประสบการณ์ทั้งของผู้วิจัยและผู้เชิดที่ยังมีไม่มาก
- 3) หลังจากการเสวนา ทำให้ผู้วิจัย นักแสดง ผู้เชิด ทีมงานฝ่ายต่างๆ ได้รับกำลังใจอย่างดีเยี่ยมจากการเสวนา เพราะผู้ชมส่วนใหญ่ค่อนข้างจะพอใจกับงาน
- 4) หุ่นสิงโตชำรุด เนื่องจากซ้อมอย่างหนัก และเมื่อหลังจากการเล่นจริง ผู้วิจัยจึงได้ซ่อมแซมหุ่นให้มีสภาพดีดังเดิม

## 2.5.2 การแสดงรอบที่ 2

การแสดงรอบสอง เป็นการแสดงในวันเดียวกับรอบแรก คือ วันเสาร์ที่ 6 สิงหาคม พ.ศ. 2554 ซึ่งจัดแสดงต่อจากรอบแรก ในเวลา 18:00 น.

### 2.5.2.1 การดำเนินงานวันแสดง

15:00 น. หลังจากแสดงรอบแรกเสร็จให้นักแสดงได้พักผ่อนอย่างเต็มที่

15:00 น. ผู้วิจัยนัดหมายสัมภาษณ์ คุณวศิน มิตรสุพรรณ เพื่อรับ  
คำแนะนำในการแสดง และนำคำชี้แนะมาปรับปรุงการแสดง  
การเชิดหุ่นในรอบที่ 2 จนถึงเวลา 15:38 นาที จึงได้นัดหมาย  
ประชุมทีมงานเพื่อรับฟังข้อแนะนำทางการแสดง

16:20 น. ที่ปรึกษาทางการแสดงได้นัดหมายผู้วิจัยที่ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับ  
นักแสดงและผู้เชิดมาร่วมรับฟังคำแนะนำในการแสดง เพื่อ  
พัฒนาการแสดงในรอบที่ 2

17:18 น. เตรียมการแสดง ทีมงานฝ่ายต่างๆ เตรียมอุปกรณ์ เตรียมหุ่น  
ตลอดจนเช็คอุปกรณ์ประกอบฉาก เช็คไฟ และเสียงในการแสดง  
ให้พร้อม

17:40 น. ให้นักแสดงและผู้เชิดวอร์มร่างกาย ส่วนนักแสดงเรื่องวอร์มเสียง  
ให้พร้อมสำหรับการแสดง

18:00 น. เปิดประตูโรงละคร ( House) เพื่อให้ผู้ชมเข้ามานั่งชมละคร ดูแล  
ที่นั่งของผู้ชมให้ทั่วถึง หลังจากนั้น 10 นาที การแสดงเริ่ม

### 2.5.2.2 ผลการดำเนินงาน

#### 1) กลุ่มผู้ชม

จากเอกสารลงทะเบียนระบุว่าผู้ชมมาลงทะเบียนจำนวน 29 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ชมที่เป็นคนรู้จักของผู้วิจัย ที่มีความสนใจในการแสดง และละครหุ่น ซึ่งทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่ายังไม่ค่อยได้เห็นผู้ชมที่มาจากสถาบันอื่นๆ จึงคาดว่าน่าจะมาจากการประชาสัมพันธ์ที่ยังไม่ทั่วถึงในทุกมหาวิทยาลัยและไม่เป็นที่กว้างขวางมากนัก

#### 2) ปัญหาและข้อค้นพบในการดำเนินงาน

เป็นปัญหาด้านการจัดสรรเวลา เพราะเนื่องจากว่าเป็นการแสดงที่ต่อจากรอบที่แล้ว ที่มีการพักการแสดง และหลังจากการพักการแสดงก็มีกัณฑ์พูดคุยถึงปัญหา และหาทางแก้ไขในการแสดงรอบที่ 2 ซึ่งใช้เวลานานพอสมควร เมื่อต้องทำการเตรียมแสดงอีกรอบ ทำให้ไม่ทันที่จะซ้อมก่อนที่จะได้แสดงจริงในเวลา 18:00 น.

### 2.5.2.3 ข้อค้นพบในส่วนการแสดง

1) เมื่อนักแสดง นักเล่าเรื่อง และผู้เชิดได้ฟังคำแนะนำหลังจากการแสดงในรอบที่แล้วจากที่ปรึกษาทางการแสดง แต่ไม่มีเวลาในการซ้อมก่อน เพื่อดูว่าเมื่อแก้ไขแล้วเป็นอย่างไรเมื่อถึงการแสดง ทำให้ผู้เล่าเรื่องเกิดอาการประหม่า วิตกกังวลต่อบทที่ตนจะต้องพูดที่จะต้องพูดซ้ำลงจากรอบที่แล้ว การแสดงที่ต้องแก้ไข ทำให้เกิดอาการสับสน ซึ่งทำให้เกิดผลกระทบต่อนักแสดงท่านอื่นๆ ที่ก่อให้เกิดอาการประหม่าเช่นกัน

2) จากการฟังคำแนะนำของคุณวศิน มิตรสุพรรณ ผู้วิจัยได้นำคำแนะนำมาบอกกับผู้เชิดหุ่น เพื่อหาทางแก้ไข การเชิดหุ่น ซึ่งเมื่อผู้เชิดได้นำคำแนะนำไปปรับปรุงทางเชิด เช่น การหายใจ การให้ผู้เชิดมีสมาธิอยู่กับหุ่น การใช้แขนของหุ่น ก็พบว่าทำให้หุ่นเพิ่มความมีชีวิตชีวาขึ้น

3) ปัญหาเรื่องแสง เนื่องจากเมื่อขยายพื้นที่ของเวทีให้กว้างขึ้นเล็กน้อยจากการวางพื้นที่เวทีเพิ่มเติม จึงทำให้นักแสดงตกไฟ จึงแก้ไขด้วยการเช็ดไฟที่ฉายเข้าหน้าเวทีใหม่ เพื่อให้สามารถให้ไฟส่องสว่างได้กว้างขึ้นสำหรับการแสดงรอบต่อไป

4) ปัญหาในเรื่องการจ้ำงช่างกล้อง ในรอบนี้ผู้วิจัยจ้ำงช่างกล้องมาเพื่อเก็บผลงาน และให้ช่างมาถ่ายวิดีโอสำหรับการแสดง ช่างกล้องที่จ้ำงมาไม่มีประสบการณ์ในการถ่ายรูป สำหรับละครเวที ทำให้เสียงซัดเตอร์ดังขึ้นรบกวนการแสดงของละคร ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ว่าควร จะบอกหรือให้คำแนะนำกับช่างกล้องเรื่องเสียงรบกวนก่อนหน้าที่จะมีแสดง

### 2.5.3 การแสดงรอบที่ 3

ก่อนการแสดงผู้วิจัยได้เตรียมโรงละคร อุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้สำหรับการแต่งหน้า เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงให้เรียบร้อย และทำงานนัดหมายนักแสดง ผู้เชิดให้มาพร้อมเพรียงกันในเวลา 10:00 น. โดยการแสดงรอบที่ 1 จัดขึ้นในวันเสาร์ ที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2554 เวลา 14:00 น.

#### 2.5.3.1 การดำเนินงานวันแสดง

การดำเนินการแสดง ผู้วิจัยนำเสนอเป็นตารางเวลา ดังนี้

10:00 น. ไปถึงโรงละครเพื่อเปิดห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง จัดเตรียมห้องให้นักแสดงสำหรับแต่งตัว เช่น เปิดแอร์ จัดเตรียมพื้นที่เพื่อสำหรับการแต่งหน้า

10:20 น. ผู้วิจัยช่วยแต่งหน้าให้แก่นักแสดง ส่วนนักแสดงแต่งหน้า และคอยบอกเวลาให้แก่นักแสดงให้ทราบว่าในขณะนี้เวลาเท่าใด เพื่อจะมีเวลาก่อนจัดแสดงในการซ้อม

- 11.45 น. พักให้นักแสดง ผู้เซ็ค์รับประทานอาหารเที่ยง
- 12.10 น. ทีมงานด้านฝ่ายต้อนรับผู้ชมจัดเตรียมพื้นที่รอสำหรับคนดู  
โดยจัดเก้าอี้ให้คนดูนั่ง และเปิดประตูบานใหญ่ ให้มีอากาศถ่ายเท  
เนื่องจากไม่สามารถเปิดแอร์ได้
- 12:30 น. ทีมงานฝ่ายต่างๆ เตรียมอุปกรณ์ เตรียมหุ่น ตลอดจนเซ็ค์อุปกรณ์  
ประกอบฉาก เซ็ค์ไฟ และเสียงในการแสดงให้พร้อมสำหรับการแสดง
- 13:17 น. ซ้อมการแสดง โดยเฉพาะในส่วนที่มีตามแก้ไขจากคำแนะนำที่ได้รับจาก  
ที่ปรึกษาทางการแสดง
- 13.40 น. ทำพิธีไหว้ครูสำหรับการแสดง หลังจากนั้นให้นักแสดงวอร์มเสียง  
และวอร์มร่างกายให้พร้อมสำหรับการแสดง
- 13:50 น. เปิดประตูโรงละคร ( House) เพื่อให้ผู้ชมเข้ามานั่งชมละคร ฝ่ายต้อนรับ  
ผู้ชมดูแลที่นั่งของผู้ชมให้ทั่วถึง พร้อมกับผู้วิจัยออกไปต้อนรับนักวิชาการ  
ละครหุ่น และนักการละครที่เชิญมาชมผลงาน
- 14:00 น. เริ่มการแสดง
- 16:00 น. เก็บฉาก แสง หุ่น และเก็บทำความสะอาดความเรียบร้อย

### 2.5.3.2 ผลการดำเนินงาน

#### 1) ผู้ชม

จากเอกสารลงทะเบียนระบุว่าผู้ชมมาลงทะเบียนจำนวน 29 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ชมที่เป็นรุ่นน้อง หรือคนรู้จักของผู้วิจัย ที่มีความสนใจในการแสดง ละครหุ่นเหมือนในรอบที่ผ่านมา

แต่ในรอบนี้มีผู้ชมที่เป็นเพื่อนฝูง ครอบครัวของนักแสดง นักเล่าเรื่อง ผู้เซต ซึ่งทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่ายังไม่ค่อยได้เห็นผู้ชมหลากหลายมากนัก จึงคาดได้ว่ามาจากการประชาสัมพันธ์ที่ยังไม่ทั่วถึง ส่วนใหญ่มาจากการประชาสัมพันธ์แบบปากต่อปาก หรือชักชวนกันให้มาในสื่ออิเล็กทรอนิกส์

## 2) ปัญหาและข้อค้นพบในการดำเนินงาน

เนื่องจากผู้วิจัยนี้คิดว่าได้ขอพื้นที่ด้านหน้าโรงละครไว้เรียบร้อยแล้ว แต่ปรากฏว่าพื้นที่ด้านหน้าสามารถจัดกิจกรรมได้ แต่ไม่สามารถเปิดแอร์ได้ เนื่องจากไม่ได้ขออนุญาตเปิดแอร์ ทำให้พื้นที่ในส่วนของผู้ชมที่ต้องรอชมการแสดง มีอากาศร้อน อบอ้าว ผู้วิจัยแก้ไขด้วยการเปิดโรงละครก่อน เพื่อให้ผู้ชมมานั่งรอในโรงละครที่มีอากาศเย็นกว่า

ในรอบนี้มีผู้ชมหลงทาง หาโรงละครไม่เจอ ทำให้การแสดงต้องรอผู้ชมกลุ่มหนึ่ง ทำให้ผู้วิจัยทราบว่ ลิฟต์ทั้งสองด้านของตึกนิเทศศาสตร์ มีระดับชั้นที่ไม่เท่ากัน หากมาทางตึก 1 ของตึกนิเทศศาสตร์ โรงละครจะอยู่ตึก 1 ตามประกาศในโปสเตอร์ แต่หากมาทางตึก 2 (ตึกใหม่) จะกลายเป็นชั้น 3 ซึ่งทำให้ผู้วิจัยพบว่าตนขาดป้ายบอกทางให้แก่ผู้ชม

### 2.5.3.3 ข้อค้นพบในส่วนการแสดง

เนื่องจากการแสดงในรอบนี้ได้นำคำแนะนำที่ได้แก้ไขมาใช้ จึงทำให้การแสดงรอบนี้เป็นรอบที่น่าพอใจสำหรับผู้วิจัย อาจจะมีปัญหาเล็กน้อยในส่วนของคุณภาพเทคนิค คือ ปัญหาเรื่องอุปกรณ์ประกอบฉาก ในช่วงของการแสดง

## บทที่ 5

### การศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อละครหุ่น

การศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อละครหุ่นที่ได้จัดแสดง ทั้งผู้ชมประเภทผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมที่เป็นบุคคลทั่วไป เป็นการดำเนินงานในส่วนที่ผู้วิจัยทำงานโดยการติดตาม ประเมินผล เพื่อนำข้อมูลมาใช้เรียบเรียงเขียนงานวิจัยในส่วนของทัศนคติของผู้ชม ผู้วิจัยเก็บข้อมูลการจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ (In Dept Interview) ทั้ง 6 คน และนำข้อมูลจากแบบสอบถามจากผู้ชม จำนวน 95 ชุดมาบันทึกลงในโปรแกรมสถิติประยุกต์ (SPSS) เพื่อประมวลผลเชิงสถิติ

โดยนำผลที่ได้รับนำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

- 1) ทัศนคติต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสำหรับละครหุ่นของผู้เชี่ยวชาญ
- 2) ทัศนคติผู้ชมเกี่ยวกับการชมละครเวที

#### 1. ทัศนคติต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสำหรับละครหุ่นของผู้เชี่ยวชาญ

ในการศึกษาทัศนคติของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสำหรับละครหุ่น เรื่อง ชีวีตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต ผู้วิจัยได้ใช้การสัมภาษณ์เจาะลึก เพื่อรับทราบทัศนคติ และแนวความคิดในการพัฒนาการสร้างสรรค์ละครหุ่น จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน ดังนี้

##### ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการละคร

คุณนิกร แซ่ตั้ง ศิลปินศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดง ปี

2553 เป็น

ผู้สร้างละครที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่เน้น

เชื่อมโยงกับเหตุการณ์ปัจจุบัน



คุณประภัสสร จันทร์สถิตย์พร อาจารย์ในภาควิชาวาทยุทธศาสตร์และสาขาสื่อสารการ  
แสดง นักแสดงทั้งในศาสตร์ของละครเวที และ  
ภาพยนตร์ ได้รับรางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยมจาก  
เทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 12

คุณคอลลิด มิคำ ผู้มีประสบการณ์ในการทำงานด้านละครเวทีในฐานะ  
นักแสดง โดยเป็นสมาชิกของคณะละครแปดคุณแปด  
วิทยากรอบรมการแสดง และอาจารย์พิเศษด้าน  
ศิลปะการแสดงให้กับองค์กรและสถาบันการศึกษา  
ต่างๆ

#### ผู้เชี่ยวชาญด้านการละครหุ่น

คุณสินีนางุ เกษประไพ นักการละครจากพระจันทร์เสี้ยวการละคร เคยจัดทำ  
ละครหุ่นคณะละครยายหุ่น ในโครงการหุ่นมือเพื่อการ  
เรียนรู้ของเด็กและเยาวชน เป็นผู้ที่เคยทำงานให้สังคม  
และศาสนา

คุณวศิน มิตรสุพรรณ นักการละครหุ่นคณะแกะดำดำ ผู้สร้างสรรค์ละครหุ่น  
และสื่อผสม มีผลงานละครหุ่น คือ เรื่อง The Red  
Tree คือ การทดลองเอาหุ่นสายกับหุ่นเงามารวมกัน  
ครั้งแรก

#### ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการละครและนาฏศิลป์

ชิตพล เปลียนศิริ อาจารย์สอนวิชานาฏศิลป์ ในมหาวิทยาลัยศรีนครินทร  
วิโรฒ และอาจารย์พิเศษในมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
และเป็นผู้ที่มีผลงานเกี่ยวกับการแสดง และนาฏศิลป์  
มาโดยตลอด

## 1.1 ทักษะคติบทละครและภาพรวมของการแสดงละครหุ่น

การสร้างสรรค์ละคร หุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” ที่ได้ผลิตขึ้น เพื่อศึกษาวิจัย ตามหัวข้อ “การสร้างสรรค์นวัตกรรมสำหรับงานละครหุ่น เรื่อง แอนโดรคลิสกับ สิงโต” นั้น ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความเห็นต่อผลงานละครในรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหา บทละคร และรูปแบบการนำเสนอที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้ สำหรับงาน ละครหุ่นเรื่องนี้ ตามความเชี่ยวชาญ เฉพาะด้านของแต่ละท่าน โดยแบ่งตามหัวข้อต่างๆ ดังนี้

### 1.1.1. ทักษะคติต่อบทละครและประเด็นในการนำเสนอ

มุมมอง ทักษะคติต่อบทละครและประเด็นในการนำเสนอ ของผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ให้ ข้อเสนอแนะที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ ละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวปรัชญาชีวิตสามารถนำจัดแสดง เป็นละครหุ่นได้ หากผู้ชมเป็นเด็กจะรับชมภาพการแสดงเป็นหลัก แต่ผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่จะได้ภาพ เรื่องราว ตลอดจนประเด็นในการนำเสนอ เหตุที่ละครหุ่นมีความเหมาะสมกับผู้ชมทุกเพศทุกวัย เพราะมีความเป็นสากล สื่อสารกับคนในสังคมปัจจุบันได้ดี และสามารถเข้าถึงได้ทุกคน

“ถ้าเรื่องนี้ผู้ใหญ่ดูจะเข้าใจ ถ้าเด็กดูจะได้ภาพ เด็กดูสองครั้งอาจจะได้ แต่ครั้งแรกซื้อที่ยาว และบรรยากาศอื่นๆ จะอึดอัด เด็กจะได้ภาพ ได้ บรรยากาศ ชิมซัບหุ่น แต่เรื่องยังไม่ได้ แต่ผู้ใหญ่จะได้เรื่อง แต่เรื่องเอามาเล่นละครหุ่นได้”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

“บางอย่างในแง่ของตัวเนื้อหา เราอยู่ในสังคมที่มีความขัดแย้ง มันมีความแตกต่างหลากหลาย ซึ่งในท้ายที่สุดแล้วนี้ ความหลากหลายของ ความมีชีวิตเท่าเทียมกัน...”

“...ตัวเรื่องมันน่าสนใจ มันน่าติดตาม ถึงมันจะเป็นเรื่องที่เล่าถึง แอฟริกา ความรู้สึกมันจะไกลตัว แต่ในตัวเองว่าแก่นของเรื่องมันเป็นสากล มันเป็นเรื่องที่คนทั้งโลกพูดเรื่องนี้ได้ และเข้าใจตรงกัน”

(ประภัสสร จันทรสถิตพร, สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2554)

ดังนั้นนวัตกรรมการสื่อสารสำหรับการแสดงละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” โดยการนำเนื้อหาที่มีความเป็นปรัชญาชีวิต แง่คิดและคติสอนใจเกี่ยวกับการมองเห็นชีวิตอย่างเท่าเทียมกันมีเหมาะสมกับผู้ชมทุกกลุ่ม กล่าวคือ รูปแบบของละครหุ่น ตัวหุ่น และการออกแบบสร้างสรรค์ภาพบนเวทีจะสามารถสร้างความสนใจและดึงดูดใจแก่ผู้ชมที่เป็นเด็ก แต่ในขณะที่เดียวกันผู้ชมทั่วไปจะได้ทั้งภาพการแสดง และประเด็นของเรื่อง

คุณคณิศ มิคำ ผู้เชี่ยวชาญท่านหนึ่งมองว่าการนำบทละครเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” มี เหมาะสมกับ การแสดงละครหุ่น และพบว่ารูปแบบของการนำเสนอ (form) ของละครหุ่นได้ช่วยขบเน้นแก่นของเรื่อง สร้างมิติของการชมละครหุ่นเนื่องจากรูปแบบการแสดงละครหุ่นจะสร้างสารบางอย่างให้แก่ผู้ชม

“ชอบประเด็นที่เล่า ที่สื่อในเรื่อง การนำหุ่นที่ใช้มันก็ช่วยเสริม ขบเน้นให้ Theme ความหมายของ Theme (แก่นเรื่อง) ให้ชัดเจน มันไม่ได้เล่า Theme แต่มันย้อนกลับมาที่คนดูว่าเราเชื่อว่าหุ่นมีชีวิต ใช่ แล้วหุ่นมันเป็นสิ่งมีชีวิต มันให้ความเท่าเทียม ชีวิตที่เท่าเทียม ให้ชีวิตากับชีวิตของเขาเท่าเทียมกัน แล้วมันได้ความหมาย มีที่ชอบชอบเรื่องตรงที่ชอบเรื่องนี้กับความเป็นหุ่น เรื่องชีวิตา ประเด็นที่มันพูดถึง คือ เรื่องของความสัตย์ มนุษย์ แล้วความเป็นหุ่น กับ มนุษย์ มา เล่นกัน มันได้ความหมายของการที่ว่าสรรพสิ่งมาอยู่ร่วมกัน ในแง่ของเรื่องมันพูดถึง มนุษย์กับสัตว์ มนุษย์กับสัตว์มันก็มีชีวิตเหมือนกัน ดังนั้นเราต้องให้

เกียรติซึ่งกันและกันในแง่ของ Species (ประเภท,สายพันธุ์) แต่ Species แต่ในเรื่องนี้มันเอาหุ่นมาเล่นด้วย เอาคนดูที่เป็นมนุษย์ แล้ว มันก็มีหุ่นมันก็เลยขับเน้นประเด็นของเรื่อง ซึ่งมัน Support (สนับสนุน) เรื่องหุ่น กับสัตว์ กับหุ่นกับคน หุ่นก็กลายเป็นอีกสิ่งมีชีวิตหนึ่งเป็นตัวหุ่น ที่ทำให้มีชีวิตเป็นอีก Species หนึ่งอยู่ร่วมกัน ระหว่างเกิดขีด ระหว่าง หุ่นกับคน คนกับหุ่น ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต มันให้ความหมาย ในแง่ของ Theme (ประเด็น) การอยู่ร่วมกันของสิ่งมีชีวิต ต้องให้เกียรติ ต้องดูแล การเท่าเทียมกัน แล้วสันติภาพมันถึงจะตามมา ถ้าเราทำสัตว์ เป็นสัตว์ หรือมนุษย์ที่ดำเหล่านั่นให้เป็นสัตว์แล้วเอาสู้กัน เท่ากับว่าเรา ลดคุณค่าของสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นให้ต่ำกว่าความเป็นคนแล้ว”

(คอลิตมิตา, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

จากทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า เมื่อความเข้าใจของนักวิจารณ์ มองว่าหุ่น คือ อีกหนึ่ง “ชีวิต” ดังนั้นการนำหุ่นมาใช้ในละครจึงสร้างประเด็นที่พูดถึงความแตกต่างของสรรพสิ่ง (เมื่อหุ่นมีความแตกต่างจากคนหรือนักแสดง) ส่งผลให้ตัวหุ่นขับเน้นแก่นของเรื่อง และสร้างความหลากหลายให้กับ “ชีวิต” ที่อยู่ร่วมกันบนเวทีได้อย่างน่าสนใจมากขึ้น

จากทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยเกิดความคิดว่า ละครหุ่นนั้นสามารถช่วย สร้างความคิดที่กว้างไกล ไม่จำกัดจินตนาการของผู้ชม และหุ่นยังสามารถเสริมสร้างมิติทางการสื่อสารได้เพิ่มขึ้น เช่นว่า เมื่อเราใช้หุ่นแทนนักการเมือง หุ่นจะไม่ได้มีความความหมายแค่หุ่นแทนตัวนักการเมือง แต่หุ่นนักการเมืองจะแทนความหมายของนักการเมืองที่ทำตนเสมือนหุ่น นั่นก็มาจากรูปแบบของหุ่นที่หลุดออกจากกรอบของความเป็นจริง ทำให้ผู้ชมมองและเชื่อได้ว่า “หุ่น” คือ อีกชีวิตหนึ่งที่ผู้ชมได้รับรู้ ได้เห็น ได้สัมผัส สารใดก็ตามที่ผ่านมาจากหุ่นจึงเป็นสารที่ผู้ชมเชื่อว่า ผ่านมาจากชีวิต

นอกจากนี้แล้วนักวิจารณ์มองว่า ประเด็นเนื้อหาในบทละครมีความน่าสนใจขึ้นเมื่อผ่านรูปแบบการนำเสนอเป็นละครหุ่น ซึ่งตัวหุ่นเป็นเสมือนเทคนิคการละครที่สามารถสร้างภาพบนเวทีให้มีลักษณะพิเศษ และช่วยเสริมให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ

“ในแง่ของ *form* (รูปแบบ) กับเนื้อเรื่องก็ไม่รู้สึกติดขัดหรือไม่รู้สึกว่ามันไม่เหมาะสมกับเรื่อง คือ เรื่องลักษณะนี้มันเล่าด้วย *form* อะไรก็ได้ แต่ที่มันเล่าด้วยหุ่นทำให้มีความน่าสนใจ ตรงที่ว่า บางทีถ้าเราเล่าแล้วมันเป็นละครแบบใช้คนจริงๆ เป็น *Drama* (ละคร) มีความเป็นชีวิตจริงที่ ไม่ผ่านเครื่องมืออื่น อย่างเช่น ในฉากต่อสู้หรือในฉากอื่น หรือว่าฉาก ถูกทิ้ง ถ้าสมมุติว่าไม่เล่นเป็นหุ่นแล้วด้วยคาแรกเตอร์เหล่านี้ ก็นี่ไม่ออกว่าจะเล่นอย่างไร จะให้คนมาสวมบทบาทเป็นสิ่งโตเด็ก สิ่งโตแม่ แล้วให้ความรู้สึกที่เราจะต้องทรนด้นักแสดงอย่างไรให้มีความ *skill* (ทักษะทางการแสดง) ที่สามารถใส่ *movement* (การเคลื่อนไหว) หรือว่าพัฒนาร่างกายของตัวเองให้สื่อสารได้ ในแง่ของ *form* (รูปแบบ) การเล่น หรือเรื่องแบบนี้แล้วเอาปรับมันก็จะรู้สึกอีกแบบหนึ่ง ดังนั้นด้วยตัวการออกแบบแล้วก็เหตุผลของ *Character* (คุณลักษณะของตัวละคร) ต่างๆ มันเอื้อพอสมควรต่อการเล่นด้วยวิธีแบบนี้ การเล่นเป็นหุ่นแล้วมันทำให้มันเหมือนเรื่องที่เหมาะจะดูเด็ก เหมือนกึ่งการ์ตูน แล้วมันก็สวนทางกับ *Theme* หรือแก่นของเรื่องที่มีมันหนัก มันก็ทำให้ผสมผสานซึ่งถ้าชิงชังมาก เล่าด้วยวิธีแบบรุนแรง ไม่มีความน่ารักของ *form* (รูปแบบ) ของหุ่น หรือเจ้าตัวเล็กๆ มันอาจจะได้รับ *massage* (สาร) ไปในอีกทางหนึ่ง มันก็เหมาะสมแล้ว ส่วนที่เหมาะสมกับเรื่องใหม่ก็ตามความเข้าใจแล้วคิดว่ามันน่าจะผ่านกระบวนการคิดมาพร้อมๆกัน คือ ถูกออกแบบมาพร้อมๆกัน ว่า *design* (การออกแบบ) ออกมาจะถูกวางเรื่องประมาณอย่างนี้ แล้วก็บางฉากที่ถูกออกแบบให้แสดงอย่างนี้ก็เพราะ *Physical* (ลักษณะทางกายภาพ) ของหุ่นเป็นแบบนี้หรืออะไรอย่างนี้ คือมันก็สัมพันธ์กัน ร้อยกันไป ก็คงเป็นลักษณะที่ช่วยเสริมกัน แต่อย่างทีบอกไว้ถ้าไม่ทำด้วยหุ่นจะไปใช้วิธีเล่นแบบไหน สัตว์หรือบรรยากาศของการที่คนคุยกับสิงโต คนสัมพันธ์กับสิงโตถ้าเรามาสมมุติให้คนเล่นเป็นสิงโต มันนี่ก็ไม่ออกว่าจะออกมาอย่างไร”

(ประภัสสร จันทรสถิตพร, สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2554)

จากทัศนคติของคุณประภัสสร จันทรสถิตพร ที่ให้การสนับสนุนว่าบทละครเรื่องนี้มีความเหมาะสมกับละครหุ่น ก่อให้เกิดแนวความคิดที่ว่าตัวหุ่นสามารถช่วยเสริมแก่นของเรื่องไม่น้อยไปกว่าคนแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคัดเลือกหรือเพื้้นหาบทละครควรคำนึงความเหมาะสมกับรูปแบบของละครหุ่นจะช่วยให้ภาพการแสดงมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

### 1.1.2 ทัศนคติต่อภาพรวมของการแสดงละครหุ่น

ทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อละครหุ่นพบว่า มีความแตกต่างกันออกเป็นสามส่วน กล่าวคือ ส่วนแรกให้การสนับสนุนการแสดงละครหุ่นว่ามีความสนุกสนาน สวยงาม เหมาะสมกับขนาดพื้นที่ในการจัดแสดง

“สนุกดีครับ สวย น่ารักกับพื้นที่เล็กๆ ตรงนั้น ใช้ได้ ใช้ได้เลยครับ”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

“เนื่องจากเราได้ดูสองรอบนะคะ ในรอบแรกความรู้สึกมันต่างกัน ในรอบแรกเหมือนกับยังไม่รู้เรื่องราว แต่ว่าเราจะอยู่กับความตื่นตาตื่นใจของการออกมาของตัวละครแต่ละตัว หุ่นแต่ละตัว ว่าอันนี้หน้าตามันเป็นแบบนี้ มันออกมาแล้วมันเชิดแบบนี้ จะติดอยู่กับ form ค่อนข้างเยอะ ในรอบแรกเพราะว่ามันใหม่มาก ไม่เคยดูซ้อมไม่เคยอะไร แล้วก็ด้วยความจังหวะการเปลี่ยนของเรื่องในตอนแรกค่อนข้างเร็วมาก ฉับฉับ เหมือนกับที่เราค่อนข้างจะโดนตาโดนใจด้วยความตระการตาของละคร พอเราดูรอบที่สองเราก็เห็นซ้ำเพราะว่าเราเห็นมาแล้ว แล้วเราก็มีสมาธิกับรายละเอียดในส่วนอื่นมากขึ้นได้ อย่างเช่น เรื่องของตัวเรื่อง เรื่องของเสียงของคนเล่น เรื่องการเล่าเรื่อง การให้เสียงต่างๆ Action (การแสดง) ต่างๆ ของคนเล่น ซึ่งมันก็จะมีจังหวะที่เขาเล่นกับหุ่น และจังหวะที่เขาไม่ได้เล่นกับหุ่น เป็นเหมือนคนเล่าเรื่อง เป็นนักแสดง ก็จะได้รายละเอียดตรงนี้มากขึ้น

ที่นี้ภาพรวมในลักษณะของประเมินดีไม่ใช่ว่าไร มันก็ดูสองรอบมันก็ดูได้อีก หมายความว่ายังดูได้เรื่อยๆ เรื่องก็ค่อนข้างจะสนุก มันมีความน่าติดตามในตัวเนื้อเรื่อง แล้วก็มีความน่าสนใจใน form (รูปแบบ) ของการแสดง ทำให้อยากรู้ว่าต่อไปจะอย่างไร มีตัวละครอะไรออกมา โดยรวมก็คือ สนุก ตื่นเต้น โดยพอจบก็ให้ความรู้สึกประทับใจ สามารถไปคิดอะไรต่อได้ ....ในแง่ของ form มันก็สามารถไปคิดต่อได้อีก เวลาที่เราจะทำแสดงที่เล่นกับเทคนิคต่างๆ เหล่านี้ เราจะทำให้มันง่ายกว่านี้ได้อย่างไร เราจะจัดการยังไง เราจะมองอะไรที่มา animate (ทำให้มีชีวิต) ได้อีก...”

(ประภัสสร จันท์สถิตพร, สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2554)

คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญส่วนแรกต่อภาพรวมของการแสดง พบว่า การแสดงละครหุ่นรูปแบบของการแสดงหุ่น รวมไปถึงการสร้างนวัตกรรมทางการสื่อสารละครหุ่นสามารถสร้างความบันเทิงใจ นำไปสู่ความประทับใจ และกระตุ้นจินตนาการของผู้ชม

ในส่วนที่สอง ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ให้ข้อเสนอแนะทางการแสดงว่า การแสดงสามารถแสดงถึงความตั้งใจของผู้วิจัยและทีมงาน ความหลากหลายของตัวหุ่น และภาพการแสดงสามารถดึงดูดใจ สร้างความประทับใจ แต่การดำเนินเรื่องที่รวบรัดทางด้านอารมณ์จนเกินไป ทำให้ผู้เชี่ยวชาญมองว่าขาดความงามทางด้านอารมณ์

“ต้องชื่นชมในความตั้งใจของผู้สร้าง ที่มีความเพียรพยายามในผลงานชิ้นนี้ ซึ่งถ้าพีจะพูด ก็จะต้องถึงแง่มุมในทางด้านลีลา เพราะด้วยความถนัด และได้ทำสิ่งเหล่านี้มาบ้าง ...จากแนวคิดในทางด้านลีลาหุ่น ผู้ละครหุ่น ชีวิตา การแสดงได้ใช้ทั้งแบบหนังตะลุง (หุ่นเงา) และการเชิดในแบบเห็นผู้เชิด (หุ่นกระบอก) เป็นเครื่องมือการสื่อสารและการเล่าเรื่องราว ผสมกับนักแสดงและองค์ประกอบสร้างในส่วนต่างๆ เห็นว่าในการเชิดหุ่นนั้น สิ่งสำคัญ คือ ตัวหุ่น และคนเชิด รวมถึงลีลา การเข้า-

ออกของผู้ขีด ซึ่งจะทำให้เกิดความราบรื่นทางอารมณ์ต่อผู้ชม และความราบรื่นทางการแสดงในบทบาทของตัวละครหุ่น ที่ดำเนินอยู่ในการแสดงที่ยังขาดไปบ้าง ...ขยายงานให้มันใหญ่กว่านี้ บีบเร็วๆ โดยตลอด Mood (อารมณ์) อารมณ์มันบีบๆ บั่นๆ แล้วก็จบ มันน่าจะมี slow (ช้า) แต่ว่า เราพยายามก็หา slow ให้ได้ โดยตัวของ dance (การเต้น) ของ Movement (การเคลื่อนไหว) ผ่านทางหุ่น มัน Break (หยุด) ได้ในตัว บางทีเราอยากให้ slow เราก็ต้องดึงพวกนี้เข้ามาเพื่อเบรกโดยทางอ้อม ถ้าไม่เบรกโดยเนื้อหาของเรื่องหรือบทของเรื่อง ถ้าไม่ด้วย Dance ก็ด้วยดนตรี”

(ชิตพล เป็ลียนศิริ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

“เลือกเรื่องที่น่ามาเล่าได้ดี เกือบร้องไห้ ต่อกว่านี้สืบนานที่อาจจะร้องให้ได้ ต่อกว่านี้อีกในแง่ความเป็น Dramatic (ความเป็นละคร,รส หรืออารมณ์ของละคร) คือ การที่เราเห็นตัวละคร อารมณ์หนึ่งไปอีกอารมณ์หนึ่ง หรือการที่เราเป็นนักแสดงค่อยๆ สวมหรือเปลี่ยนตัวเองจากบทบาทหนึ่งไปอีกบทบาทหนึ่ง แล้วเราไป Black Out (การดับไฟ) แล้วดับไฟ มันเสียตรงนี้ไป”

(สินีนางู เกษประไพ, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554)

ความคิดเห็นดังกล่าว นำเสนอว่าละครหุ่นของผู้วิจัยเน้นภาพมากเกินกว่าที่จะเน้นอารมณ์ของการแสดง ทำให้การแสดงละครหุ่นยังขาดรสทางการแสดง นอกจากนี้ สำหรับความเห็นของนักการละครบางท่านยังมองเพิ่มเติมว่าการที่ละครเล่าเรื่องสั้นและรวบรัดมากเกินไป นั้นทำให้ขาดสุนทรียะในการชมละคร หากยึดการเล่าเรื่องด้วยการให้เวลา หรืออารมณ์ทางการแสดงมากกว่านี้ ไม่ว่าจะด้วยการแสดงของหุ่น การออกแบบสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือดนตรีเข้ามาเพิ่มการสร้างอารมณ์ของละครจะทำให้เห็นชีวิตของหุ่นมากกว่านี้

แต่ในขณะเดียวกันในส่วนที่สาม คุณนิกร แซ่ตั้งที่ มองต่างออกไปว่า การจัดแสดง ละครหุ่นยังไม่ดีเท่าที่ควร ยังมีสิ่งที่ควรพัฒนางานให้ดีต่อไปอีก โดยเฉพาะ รูปแบบการแสดงที่มีความเป็น



ละครภาพและวิธีการนำเสนอ ด้านอารมณ์ความรู้สึกของการแสดงที่ ผู้วิจัยที่ดำรงหน้าที่ในฐานะผู้กำกับยังไม่สามารถสื่อออกมาได้เท่าที่ควร

“ละครดูแล้วก็ยังมีความเป็นเด็ก การผลิตหุ่น วัสดุ อุปกรณ์หน้าฉาก มัน work (สำเร็จ, ใช้การได้) แต่พอมาทำเป็น Production (กระบวนการละคร) แล้วให้ความรู้สึกเป็นละครโรงเรียน ความเป็น Dramatic (อารมณ์ของละคร) มันยังไม่ออก ด้วย style (รูปแบบ) ของการแสดง หรืออะไรบางอย่าง ด้วยวิธีการนำเสนออะไรบางอย่าง มันเป็นละครโรงเรียน ทั้งที่เรื่อง tension (ความตึงเครียด) dramatic เป็นเรื่องปรัชญา แต่ไม่สามารถนำพาคนดูไปถึงตรงนั้นได้ ยังดูเป็น Presentation (การนำเสนอภาพรูปแบบการละครที่ไม่เหมือนจริง)... ละครภาพ”

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

จากทัศนคติดังกล่าวทำให้ผู้วิจัย ค้นพบว่าการนำเสนอละครหุ่นของผู้วิจัยเน้นการสร้างภาพบนเวทีมากเกินไป ซึ่งอาจจะมาจากการเริ่มต้นของผู้วิจัยที่เริ่มจากคำถามว่า “อยากให้ภาพบนเวทีเป็นอย่างไร” ไม่ได้มาจากการตั้งคำถามว่า “อยากนำเสนออารมณ์ทางการแสดงในแบบใด” ซึ่งจากข้อเสนอแนะดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยเกิดความคิดว่าในการแสดงละครหุ่น ต้องคำนึงถึงการสร้างอารมณ์เป็นสิ่งสำคัญที่ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าการสร้างภาพทางการแสดง

## 1.2 ทัศนคติการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น

### 1.2.1 ทัศนคติต่อนวัตกรรมของละคร

ในการออกแบบสร้างสรรค์ละครเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์” แห่งชีวิตต่อชีวิต” นั้น เป็นงานวิจัยที่ผู้วิจัยทดลองสร้างสรรค์สิ่งใหม่ในละครหุ่น นอกจากประเด็น (Theme) ของละครที่มีกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ชมทุกเพศทุกวัย

ผู้วิจัยนำเสนออัตลักษณ์ใหม่ๆ ให้ปรากฏในภาพการแสดงละครหุ่น ซึ่งเรียกการสร้างสรรคนี้ว่า “การสร้างสรรคนวัตกรรมละครหุ่น” หนึ่งในนวัตกรรม คือ การผสมผสานเทคนิคทางการละครหุ่น และองค์ประกอบทางการแสดงมาประกอบเข้าไว้ด้วยกัน ทศนคติของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ นวัตกรรมละครหุ่นในด้านการผสมผสานหุ่นและเทคนิคของการละคร แบ่งออกเป็นสามกลุ่ม กล่าวคือ ในกลุ่มแรกมองว่าการผสมผสานหุ่นและเทคนิคทางการละครยังไม่อาจจะเรียกได้ว่าเป็น “นวัตกรรม” หรือยังไม่ถึงคำว่า “นวัตกรรม”

“ นวัตกรรม โดยคำมันเป็นความหมายอย่างนั้นอยู่แล้ว คือ เวลาเราทำอะไรใหม่ๆ แต่ว่าถ้าโดยบ้านเราการหยิบเอาคำนี้มาใช้ในตอนนี้จะอิงไปในทางเทคโนโลยี ซึ่งความรู้สึกบางที ถ้าใช้แล้วคนที่ฟังแล้วเขาได้รับแบบฉาบฉวยจะทำให้เรื่องของเรามันเสียไป เกินความคาดหวังของเขาไป แต่ถ้าความหมายมันใช้ใหม่ ใช้ แต่ว่าความจริง มันไม่ใช่มันยังไม่คำนี้ ในการให้คำจำกัดความของเรื่องนี้ นวัตกรรมนะ มันก็เป็นนวัตกรรม แต่ว่าเราไม่อยากจะใช้คำนี้ มีคำอื่นใหม่”

(วสิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

“มันไม่มีอะไรใหม่แล้ว ไม่มีอะไรใหม่ จะหาอะไรใหม่อีกเหรอ เพราะมันเป็นนวัตกรรม เราต้องตั้งเป้าว่าอะไรใหม่ ด้านการผลิตหุ่นหรือเปล่า ด้านการผสมผสาน หรือด้านอะไร นวัตกรรมด้านไหน เราจะพยายามจะผสม แต่ว่าคนอื่นก็ทำกันมาหมดแล้ว อย่างรวมเงา รวมหลายๆอย่าง หรือว่าถ้าด้านเนื้อหา ซีรีส์ๆ กับหุ่น ก็มีคนทำกันมาแล้ว ในบ้านเรา อาจจะยังไม่ค่อยมี แต่โดยทั่วไปเขามีการหมดแล้ว เพื่อนที่อยู่อิสราเอลก็เพิ่งเห็นมันทำหุ่น มันถึงขนาดหุ่นกับคนเล่นด้วยกัน เป็น Movement (การเคลื่อนไหว) อะไรอย่างนี้ไปแล้ว”

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

ในส่วนทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญได้มองถึงการใช้คำว่า “นวัตกรรม” หรือผลงานการแสดงละครหุ่นของผู้วิจัยว่ามีสิ่งที่แตกต่างจากงานละครหุ่นอื่นๆ ในประเทศไทย แต่ยังไม่สามารถก้าวถึงคำว่า “นวัตกรรม” ได้ นั่นก็มาจากคำว่า “นวัตกรรม” ซึ่งเป็นคำใหญ่และได้สร้างความรู้สึกอ้างอิงไปกับเทคโนโลยีทำให้เกิดความรู้สึกเล็กๆ ว่าน่าจะมีความแปลกใหม่ หรือเทคนิคทางละครจัดหรือมีเทคโนโลยีมากกว่านี้ ความคิดเห็นของผู้วิจารณ์ส่วนแรกจึงมองว่างานละครหุ่นนี้ยังไม่มีความแปลกใหม่แง่ของการนำเสนอเท่าที่ควร

ส่วนความคิดเห็นที่สอง ผู้เชี่ยวชาญได้สนับสนุนและมองว่า นวัตกรรมที่ผู้วิจัยได้จัดสร้างขึ้น โดยนำการผสมผสานละครต่างๆ มาสร้างสรรคงานละครหุ่นนั้นเป็นแนวทางหนึ่งของการสร้างละครหุ่น มีความแปลกใหม่ มีความน่าสนใจ และเหมาะสมกับการนำมาใช้ในการเข้าถึงคนดู

“สำหรับพี่ มุมมองของพี่ พี่ค่อนข้างดูงานเยอะ คนอื่นอาจจะเห็นอะไรใหม่ แต่สำหรับพี่มันไม่เห็นอะไรใหม่ แค่เห็นการผสมผสานที่ดี อันนี้เด่น ดีที่รู้ว่าตัวเองจะเล่าเรื่องนี้ ทิศทางนี้ และเลือกเรื่องนี้ แล้วเล่าได้ดี ผสมผสานได้ดี ทำงานดี ทำงานจริง มันเห็นความตั้งใจและเนื้อหาที่คนทำงานต้องการสื่อ อันนี้มันดีมาก พี่ได้ พี่รู้สึก อย่างพี่ดูแล้วพี่รู้สึกได้ สำหรับพี่มันไม่จำเป็นต้องมีอะไรใหม่มาก สิ่งที่สำคัญก็คือ เราได้เล่าในสิ่งที่เราอยากจะเล่า เราได้ทำได้เต็มที่ เรา Catch (เข้าถึง) กับผู้ชมได้ Connect (สื่อสาร) กับผู้ชมได้ ส่งให้ผู้ชมได้ ผู้ชมประทับใจแล้วได้อะไรบางอย่าง”

(สินีนางู เกษประไพ, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554)

จากทัศนคติของคุณสินีนางู เกษประไพที่มีต่อละครเรื่องนี้ไม่ได้มองว่า “การสร้างนวัตกรรม” ไม่ได้มีความสำคัญเท่ากับการสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ จุดเน้นของละครหุ่นไม่ได้มีความจำเป็นต้องสร้างหรือมีอะไรขึ้นมาใหม่ๆ แต่มองว่า “การสื่อสาร” ทางละครหุ่นที่ดี คือ การที่ละครหุ่นได้ทำหน้าที่ของผู้ส่งสารได้อย่างสมบูรณ์ สามารถสื่อ “สาร” ออกไปถึงผู้ชมได้ก็เพียงพอแล้ว

ในส่วนที่สาม นักวิจารณ์บางท่านมองต่างออกไปว่า ละครหุ่นที่มีการ ผสมผสานหุ่นอันหลากหลายเข้าไปในเรื่องเดียวมีความน่าสนใจในการ ทั้งหุ่นเงา หุ่นเชิด หุ่นมือ โดยเฉพาะการนำผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เชิด ซึ่งปกติในละครหุ่นคนเชิดและคนพากย์จะเป็นคนละคนมาแสดงร่วมกัน นับเป็นการผสมผสานที่ดี สามารถพัฒนาต่อไปได้อีกโดยการขยายช่วงเวลาในการเล่นหุ่น ในช่วงนี้ให้นานมากยิ่งขึ้น

“เราก็เพิ่งเห็นการเอาหุ่นหลายๆอย่างมารวมกัน ถ้า concept (ความคิด)นี้ ได้เลย concept เรื่องการเอาหุ่นหลากหลายมารวมกันมา ทำให้วิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ ว่ามันจะมาแบบไหน อันนี้เล่าเรื่องด้วย อันนี้ อันนี้เล่าเรื่องด้วยอันนี้ เล่าด้วยเงา เล่นด้วยหุ่นเชิด ด้วยความหลากหลายทำให้แบบเรื่องมันมีอะไรดูตลอดเวลา...  
...แล้วก็มีตอนที่คนเชิดเล่นกับคน เป็นคุณตา อันนั้นเราก็ชอบนะ เอ่อ รู้สึกว่า ไม่รู้ว่ามันมีหรือยัง แต่ลักษณะแบบนี้ให้มันอยู่ในเรื่องเยอะขึ้น ซึ่งอันนี้เป็นอันใหม่ ถ้ามันมีเยอะขึ้น มันน่าจะสร้างความประหลาดใจให้คนดูได้มากกว่านี้”

(คอลิด มิเต้า, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าสิ่งสำคัญของการทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการคำว่า “นวัตกรรม” ในการสื่อสารสำหรับละครหุ่นมีความแตกต่างกัน ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มแรกที่มีประสบการณ์รับชมละครหุ่นมองว่า ควรมีการสร้างสรรค์ และเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้นถึงจะมีความเป็นนวัตกรรมได้ ในกลุ่มที่สองมองว่า สาระสำคัญของนวัตกรรมละครหุ่น อยู่กับการสื่อสารและเข้าถึงกับผู้ชมได้ และกลุ่มที่สามมองว่าการผสมผสานตัวหุ่น และเทคนิคทางละครหุ่นเป็นนวัตกรรมแล้ว แต่ควรมีการเพิ่มเติมในรายละเอียดและระยะเวลาในการนำเสนอหุ่นมากยิ่งขึ้น ซึ่งนั่นก็มาจากความคาดหวัง และประสบการณ์ในการชมละครหุ่นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละบุคคลไม่เท่ากัน

### 1.2.2 การผสมผสานเทคนิคของหุ่น

ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เสนอความคิดเห็นว่าการผสมผสานเทคนิคหุ่นทำให้การแสดงละครหุ่นมีความน่าสนใจ มีความแปลกใหม่ และสร้างความตื่นตาตื่นใจ

“เรื่องนี้ทำให้รู้สึกว่าได้อะไรใหม่ๆ คือ การมีคนมาเล่าเรื่อง และการมีตัวละครในหุ่นด้วยอันนี้ใหม่ คนเล่าเรื่องเล่นเป็นคนเล่าเรื่องและยังเล่นกับหุ่นด้วยความกลมกลืนที่ใช้ได้ แล้วน้องผู้หญิงที่เล่าเรื่องหุ่นคนสามคน เพื่อนสามคน และก็มีนัยกัยซ์”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

“เราก็เพิ่งเห็นการเอาหุ่นหลายๆอย่างมารวมกัน ถ้าคอนเซ็ปนี้ ได้เลย concept (แนวคิด) เรื่องการเอาหุ่นหลากหลายมารวมกัน มาทำให้ว่าวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ ว่ามันจะมาแบบไหน อันนี้เล่าเรื่องด้วยอันนี้ อันนี้เล่าเรื่องด้วยอันนี้ เล่าด้วยเงา เล่นด้วยหุ่นเชิด ด้วยความหลากหลายทำให้แบบเรื่องมันมีอะไรดูตลอดเวลา

(คชลิต มิดำ, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

“มันมีความน่าสนใจที่ทำให้คนดูอยากรู้ว่ามันจะอะไรอีก คือว่าอย่างเปิดเรื่องมันมีคนออกมา เสร็จแล้วก็เงา มีแสง มีวิบๆ ออกมา มีสิ่งใดประโดดออกมา คือ มันก็จะมีความรู้สึกที่ทำให้คนติดตามไปได้ แล้วก็จจะรู้ว่าเดี๋ยวมันจะเกิดอะไรขึ้น เดี่ยวจะได้เจออะไร ซึ่งความรู้สึกแบบนี้ เป็นความรู้สึกที่ดี ที่ได้ผ่านการออกแบบและผ่านจังหวะจะโคนเอาไว้ ซึ่งก็ดีเลยแหละ ทำงานกับคนดูได้แล้ว คือผู้กำกับจับกลอย่างนี้ได้แล้วว่าเราจะเล่นจังหวะนั้นจังหวะนี้ ในแง่ของการผสมผสานกลมกลืนกัน แต่เราไม่รู้สึกว่ามันจะผสมกลมกลืนเป็นเนื้อเดียว แต่ในความแตกต่าง

หลากหลาย มันถูกดำเนินไปตามเรื่องได้ มันโอเค อย่างตอนพวกผีเสื้อ หรือเรือที่ใช้เป็นเงา อย่างผีเสื้อตัวเบอเร็อเลย ถ้าเป็นเด็ก แต่มันไม่เกิด ความรู้สึกที่ว่าทำไมผีเสื้อใหญ่กว่าเรือ อะไรอย่างนี้ อาจจะเป็นเพราะเรา เป็นผู้ใหญ่ เราไม่ได้รู้สึกติดขัดอะไรตรงนั้น เพราะด้วย form (รูปแบบ) ของลักษณะงานพวกนี้ มันทำให้เราไม่ได้คำนึงถึงเรื่องความสมจริงอะไร มาก แต่เราจะคำนึงถึงเรื่องความงาม อารมณ์ที่เราได้รับจากมัน เพราะ ถูกเข้าใจได้ไปโดยปริยาย มันก็เลยไม่รู้สึกว่าจำเป็นต้องกลมกลืนใหม่ หรือ อะไร แต่จากมันเหมาะหรือไม่เหมาะที่จะใช้อะไร เราไม่ได้คำนึงถึงตรง นั้น เพราะเราอยากรู้ว่าต่อไปมันจะเล่าด้วยอะไร เดี่ยวมีหุ่น แล้วจะมีหุ่น แบบอื่นอีกไหม”

(ประภัสสร จันทรสถิตพร, สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2554)

จากทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ สรุปได้ว่าการผสมผสานรูปแบบ กลไกของหุ่นใน การแสดงเรื่องหนึ่งสามารถสร้างความหลากหลายให้แก่ภาพบนเวที และสามารถเปิดโลก จินตนาการไม่รู้จบให้แก่ผู้ชม ผู้เชี่ยวชาญจึงให้ความสำคัญกับการแสดงหุ่นประเภทต่างๆ ที่มีอยู่ ในการแสดง แต่ในขณะเดียวกันนั้น ผู้เชี่ยวชาญด้านการละคร ได้มีข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม ในการ พัฒนาการผสมผสานหุ่น โดย มองว่าการแสดงละครหุ่นควร ใช้ศักยภาพของหุ่นในแต่ละรูปแบบอย่างเต็มที่มากขึ้น

“พี่ว่าอันนี้ ถ้าเด็กรุ่นใหม่ เด็กสมัยใหม่จะชอบ เพราะมันเห็นความ หลากหลายของงานที่เราหยิบมา หุ่นอะไรยังนี้ ถ้ายิ่งหลากหลายกว่านี้ก็ ยิ่งชอบ หรือหนึ่งจากเงามาอธิบาย อย่างหุ่นเงาที่ใช้ขนาดของหุ่น เพิ่ม ความเข้าใจ เพิ่มอะไรให้กับงาน ดีกว่ามานั่งดูหุ่นที่เขิดน่านๆ บางทีก็ เบื่อบ้าง เปลี่ยนมาตรงนี้บ้าง ก็ว่าโอเคนะ แต่ว่ามันมีน้อยไปหน่อย”

(ชิตพล เปลี่ยนศิริ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

“จากที่เคยใช้หุ่นเงาสามารถทำให้เรื่องเดินทางไปได้ไกลได้ ไปอีกที่หนึ่งอีกที่หนึ่ง พอหุ่นเงาพาหุ่นเชิดไปอีกที่หนึ่งมันจะให้ความรู้สึกว่าคุณหรือพื้นที่ข้างหน้าเราจะถูกเปลี่ยนแล้วนะ หุ่นเงาพอเปลี่ยนที่ไปแล้วนะ แต่ตอนนี้ของเรามันไม่ถูกเปลี่ยน ว่าเป็นการสู้รบแล้วนะ จากก่อนหน้านี้เป็นเตียงนอนนะ มีพ่อค้ากำลังเล่าให้นะ การเอาหุ่นมาใช้ยังสามารถทำได้อีก”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

“ดูด้วยเรื่องทักษะของการเชิด ในเรื่องของเรื่อง ในเรื่องของหุ่น หุ่นที่แตกๆออกมา ซึ่งแต่เราารู้สึกว่ามันไปได้อีก ซึ่งเราเคยเห็นหุ่นเงาที่ทำอะไรได้อีก ถ้าเป็น idea (ความคิดสร้างสรรค์) ในวิทยานิพนธ์ที่ทำหุ่นหลายๆ แบบมันได้แล้ว แต่เราใช้ศักยภาพของหุ่นได้เต็มที่ใหม่ ของตัวมัน ของชนิดของมัน หุ่นเงา หุ่นเชิด มันยังไปได้อีก หรือเรื่องของการที่คนเล่นกับคน มันไปได้อีก มันมีหลายๆที่ก็ได้ ...มันน่าจะมีอะไรเพิ่มมาในงานเพื่อให้สมบูรณ์มากขึ้น ใช้ศักยภาพของหุ่นให้เต็มที่ ตอนนี้ในแง่ของการทำหุ่น เรื่องหุ่นโอเคแล้ว แต่ทำอย่างไรให้ใช้ศักยภาพของหุ่นได้เต็มที่ ใช้ศักยภาพของหุ่นแต่ละชนิดให้มากขึ้น เช่น หุ่นเงา เราว่าถ้าเป็นคนทำหุ่นเงาก็เลย step (ขั้น) นี้ไปแล้ว หรือว่าการเชิดหุ่นแบบหุ่นเชิดก็มีคนที่ทำได้อีก step”

(คอลิด มิตา, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญมองว่าการผสมผสานหุ่น กลไก และเทคนิคของหุ่นมีความน่าสนใจ แต่ยังไม่เพียงพอ ผู้วิจัยสามารถสร้างความแปลกใหม่ น่าสนใจเพิ่มขึ้นได้อีกโดยการนำศักยภาพของหุ่นแต่ละรูปแบบแต่ละกลไกมาใช้มากขึ้น

นอกจากนี้แล้วคุณนิกร แซ่ตั้ง ผู้เชี่ยวชาญด้านการละคร มองว่าในส่วนของการผสมผสานยังน้อยไป ภาพการแสดงสามารถจะสร้างสรรค์ความวิจิตร ตระการตาได้มากกว่านี้เพื่อสร้างโลก

จินตนาการ ผู้วิจัยควรที่จะเพิ่มรายละเอียดและการสร้างสรรค์ได้จากการค้นหาศักยภาพของหุ่น และการฝึกฝนด้วยการซ้อมให้มากกว่านี้

“แต่ทุกอย่างมันขึ้นอยู่กับการซ้อมและการค้นหา มันไม่ใช่มีเรื่องมาเอา หุ่นมาซ้อมแล้วก็จบ อันนี้มันยังไม่ถูก explore (เปิดออก) การใช้หุ่นกับการเล่า มันยังไปได้อีกเยอะ จากเรื่อง อย่างเช่น นกบินมา มันทำได้อีก นี่มันแค่เห็นนกก็มาทำบินๆ แล้วจับกว้างไปก็จบ แต่ถ้าค้นเฉพาะฉากนี้นกบินมา มี... มันสามารถแบบว่าทำให้มันพิสดารไปกว่านี้ได้อีกเยอะ ไข่ปะ นกและคน และคนและบิน จับและพุ่ม และหายไป จากนกตัวใหญ่ที่ตัวใหญ่อยู่ข้างนอก มันพุ่มแล้วเป็นเงาอยู่ข้างหลังบินไปข้างหลัง ซึ่งต้องอาศัยการซ้อมอีก มันไม่ใช่แค่เล่าชื่อๆ มีภาพนกบิน แล้วมันก็หายไป มันไม่เกิดอะไร ไม่ตื่นตื่นแปลกใหม่แล้ว สำหรับพีเรื่องนี้ เหมือนกับการเอาภาพมาบรรยายคำพูด และซ้ำกัน ทั้งพูดและบรรยาย ภาพเกิดขึ้นไปพร้อมๆกัน ซึ่งไม่ต้องมีภาพก็ได้ ถ้าพูดอย่างเดียวก็บรรยายไปได้หมดแล้ว คือ ถ้าหลับตาและฟังมันเล่าเรื่องก็รู้เรื่องหมด แต่ว่าบางอันมันได้ บางอันไม่ได้”

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

การผสมผสานเทคนิค กลไกของหุ่นสร้างความหลากหลายให้แก่ภาพการแสดงนับเป็นจุดเริ่มต้นที่ดี แต่ผู้วิจัยสามารถนำเสนอการผสมผสานทางการแสดงหุ่น ได้ด้วยการค้นหาสิ่งที่สามารถเป็นไปได้ สามารถขยายภาพการแสดงและเพิ่มจินตนาการให้กว้างไกลจะทำให้งานละครหุ่นเรื่องนี้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

### 1.2.3 การออกแบบ สร้างสรรค์หุ่น การสร้างกลไกของตัวหุ่น

จุดเริ่มต้นของการคิดงานออกแบบและสร้างสรรค์ตัวหุ่นมาจากแนวคิดของผู้วิจัยว่า หากมีบทละครเรื่องหนึ่ง ผู้สร้างงานละครหุ่นจะสามารถสร้างสรรค์หุ่นได้อย่างไรบ้าง โดยไม่มีข้อจำกัดทางเทคนิคของหุ่นมาปิดกั้นจินตนาการของผู้สร้างงาน ผู้วิจัยจึงสร้างภาพลักษณ์ของหุ่นขึ้นมา



ใหม่ โดยเน้นการทดลองสร้างสรรค์ในด้านของการผสมผสานเป็นเฉพาะ เพื่อขยายภาพจำกัดของหุ่นว่าการสร้างตัวหุ่นสามารถทำได้จากวัสดุ สิ่งของที่มีอยู่เดิมให้มีชีวิตขึ้นมา (Animate from Object) และมองหาแบบฉบับเฉพาะตัวของหุ่นขึ้นโดยอิงบริบทของเรื่องทั้งในด้านของกลไกและรูปลักษณะ

การออกแบบและสร้างกลไกของหุ่น นักวิจารณ์ได้สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัยว่าทำงานได้ดีจากการเลือกใช้วัสดุ และความแปลกใหม่ของงานออกแบบหุ่น

“ขอบนะ การเลือกใช้วัสดุ น่ารักดี คาดไม่ถึง ใช้คุ้มมากเลย การมีชีวิตของหุ่นต้องใช้กลไกเยอะ งานเราไม่ใช่ Fine Art (วิจิตรศิลป์) เจาะลึกขนาดนั้น มันอธิบายได้ มันสื่อได้ ความงามมันจับคนละแบบ อย่างหุ่นใจหุ่ยส์ หุ่นละครอาจารย์จักรพันธ์ Aesthetic (ความงาม) มาจากตัวหุ่นเลย การเซตต้องใช้เวลาในการฝึกซ้อมมาก ส่วนงานเราความน่าสนใจมันอยู่ที่เนื้อหา Content (บริบท) ที่ต้องการ Communicate (การสื่อสาร) ด้วยเป็นหลัก ต้องอยู่ที่ว่าผู้สร้างที่ต้องการไปได้ตรงไหน เพราะโลกมันเปลี่ยนไปแล้ว คือ คุณจะมานั่งดูอะไรที่โบราณ มันไม่มีการปรับให้เข้ากับ Gen X , Gen Y” (generation – ยุคสมัย)

(จิตพล เปลี่ยนศิริ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554 )

ผู้เชี่ยวชาญมองว่างานออกแบบสร้างสรรค์หุ่นมีความสวยงาม มีเอกลักษณ์ แต่การกำกับการแสดงและการเคลื่อนไหวของหุ่นยังไม่สามารถใช้ศักยภาพของตัวหุ่น และกลไกของหุ่นได้อย่างเต็มที่

“หุ่นออกแบบได้สวย มีเอกลักษณ์ แล้วก็น่าสนใจ แล้วก็ใช้ของอะไรเนี่ยสวยมากเลยนะ ต้องบอกว่าสวยมากเลยแหละ คราวนี้หุ่นยังเล่นได้อีก เพราะตอนนี้น้ำมันไม่ได้โชว์ มันโชว์แล้วละ แต่มันโชว์ได้อีก ในแง่ของทักษะการเซตหุ่น แล้วก็ความสามารถของตัวหุ่นเอง พี่ว่ามันน้อยไป มันน่าสนุกออก...”

(สินีนางู เกษประไพ, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554)

เรื่องของ material (วัสดุอุปกรณ์) ที่ทำ ที่ได้มามันก็ทำให้ความพิเศษมากเกิดขึ้น หรือว่าเล่นกับเทคโนโลยีอะไรบางอย่างมาช่วยเสริมให้งานมันหลากหลาย ให้ในใหม่ แต่ตอนนี้มันก็เป็นงานที่รวบรวมเทคนิคของละครุ่นแบบต่างๆมาอยู่ แล้วก็พอมันมาอยู่ด้วยกันก็ทำให้มันเป็นงานชิ้นใหม่ แต่ว่าจากแต่ละส่วนที่เราเอามามันต้องที่ step ขึ้นของมันอันใหม่ มันพิเศษขึ้นว่าที่เขาทำมา แต่หลักๆแล้วมันอยู่ที่เทคนิคของการนำเสนอตัวหุ่น งานเชิดสำคัญสำหรับงานนี้ แต่ว่าในงาน design (ออกแบบ) มันก็ concept (แนวความคิด) ร้อยของมันอยู่ อยู่ในระดับดีแหละ มีอะไรต่างๆที่เป็นอันใหม่”

(คอลิด มิคำ, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

“หุ่นสวย ทำเองหมดเลยเธอ หน้ากงหน้ากาก เออ ด้วยตัวหุ่น รู้สึกว่า work (ใช้งานได้) คนทำเหมือนกับ ... ทำครั้งแรกหรือเปล่า ถ้าทำครั้งแรก ตัวหุ่น work ดี หน้ากากเหมือนคนทำเป็นนะ คือ มันไปในทิศทางเดียวกันแล้วก็รู้สึกว่า ชิ้นงานของตัวหุ่น ยังไม่พูดถึงการแสดง มีศักยภาพในการที่จะนำมาแสดงได้ ไม่ใช่หุ่นที่จะมาตั้งโชว์ ด้วยหน้ากาคดูน่าสนใจ มีมิติ ตัวหุ่นมีคาแรกเตอร์ แต่การแสดงและการกำกับยังไม่สามารถใช้ตัวหุ่นได้อย่างเต็มศักยภาพ”

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

“ในแง่ของตัวหุ่น เนื่องจากเราไม่มีความรู้มากนักในแง่ของการออกแบบหุ่นหรือว่าอะไร แต่อย่างหนึ่งก็คือ หุ่นบางตัว เราอยากเห็นรายละเอียดของการเคลื่อนไหวหุ่นบางตัวมากขึ้น ที่ชอบก็คือหุ่นตัวเล็ก สามตัวที่มีคนเล่าเรื่องอันนั้นสนุก และรู้สึกว่าโอเค สำหรับการเลือกใช้หุ่น Size (ขนาด) นี้แล้วไม่ต้องมี movement (การเคลื่อนไหว) ขยับไม่ได้ เพราะ

มันเป็นเหมือน object (อุปกรณ์)ที่ประกอบเรื่อง เพราะ Highlight (จุดเน้น) มันอยู่ที่การเล่าเรื่อง การให้เสียงของนักแสดง แต่ว่าส่วนอื่น หุ่นคือนักแสดงเลย แต่มันยังไม่มีชีวิตเท่าที่ควร ซึ่งมันไม่รู้ว่าจะเกี่ยวกับ การออกแบบใหม่...”

ซึ่งในฐานะของคนที่ไม่มีความรู้เรื่องหุ่นก็คิดว่ามันต้องแก้ปัญหาที่ ความสัมพันธ์ระหว่างคนเชิดกับตัวหุ่น ที่จะช่วยให้หุ่นมีชีวิตมากขึ้นใน หลายๆจังหวะ แล้วก็เนื่องจากว่า หุ่นเด็กที่โดนทอดทิ้งแล้วมาเจอกับ สิ่งโตตัวน้อย รู้สึกว่าเขา คือ แบบ Highlight (จุดเน้น) ของเรื่อง มัน คล้ายกับว่าเด็กคนนี้นั้นแอบหลับไปบ้างหรือว่ามันตายไปบ้าง มันไม่ได้ มีชีวิตตลอดเวลา ก็ไม่รู้ว่าเป็นเพราะการออกแบบหรืออะไร มีความ กลมกลืนสีสันทัน ความสวยงามเมื่ออยู่บนเวทีการแสดงหุ่นทุกตัวน่าสนใจ หมด แต่ในแง่ของการมีชีวิตของมันยังไม่ค่อยเห็นเท่าที่ควร ในทาง ตรงกันข้ามหุ่นสามตัวที่ไม่ขยับเลย มันไม่ถูกออกแบบมาให้เคลื่อนไหว ได้ แต่มันดูเหมือนมีชีวิต ทั้งๆที่มันไม่ได้ขยับอะไร ตรงนี้อาจจะเป็นเพราะการ ออกแบบการเคลื่อนไหวหุ่นใหม่ ความสัมพันธ์ระหว่างคนเล่นกับหุ่น และเมื่อพอได้ไปคุยกับนักเชิด รายละเอียดบางส่วนอย่างสิงโตก็บอกว่า ค่อนข้างหนัก ไม่รู้ว่าเป็นเพราะในแง่การ design (ออกแบบ) ใหม่กว่า ถ้า น้ำหนักเบาจะช่วยไหม? ช่วยด้าน Movement (การเคลื่อนไหว) ขาด เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างคนเชิดกับตัวหุ่น ซึ่งก็ไม่แน่ใจว่าจำเป็นต้องมี ความสัมพันธ์ใหม่ แต่จับได้ว่ามันต้องเกิดความเชื่อมโยงของสองนี้ แล้ว ทำให้ภาพของหุ่นมีชีวิต มันมาเป็นช่วงๆ บางช่วงก็หายไป”

(ประภัสสร จันทรสถิตพร, สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2554)

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่จึงมองว่า การออกแบบ สร้างสรรค์หุ่น ของผู้วิจัยมี ความน่าสนใจ มีเอกลักษณ์ และมีความสวยงาม แต่ในด้านการใช้งานที่อ้างอิงไปกับ การสร้าง กลไกของตัวหุ่นยังมีข้อบกพร่อง เนื่องจากการแสดงไม่อาจนำเสนอว่ากลไกของหุ่นสามารถเชื่อมต่อการเคลื่อนไหวทางการแสดงได้หรือไม่ อย่างไร

นอกจากนี้ นักการละครหุ่นบางท่านมองว่า ในส่วนกลวิธีการออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่น เป็นงานที่ไม่มีข้อจำกัด หรือเป็นงานที่สามารถจะอย่างไรก็ได้ตามแต่จินตนาการของผู้สร้างงานอยู่แล้ว แต่ความสำคัญของการออกแบบสร้างสรรค์อยู่ที่ว่าผู้วิชัยจะสามารถสร้างตัวหุ่นให้มีชีวิตได้ อย่่างไรมากกว่า

“หุ่นไม่มีอะไรตายตัว ถ้าเราทำก็จะเป็นงาน style (รูปแบบ) เรา อย่างงานนี้เป็น Style เรา มันยากตรงที่เราจะหาในตัวมันว่ามันอะไรบ้าง หุ่นราชสีห์เวลาทำให้ยืดสง่างามทำอย่างไร เวลามันจ้องที่ต่อสู้มันทำอย่างไร ยืนอยู่บนหน้าผามันทำอย่างไร ความเป็นเจ้าของพื้นที่มันจะต้องทำอย่างไร มันจะส่งสายตาไปยังไร Design (การออกแบบ) ได้แล้ว เพราะมันไม่จำกัด ในการออกแบบหุ่น เพียงแต่การทำให้มันมีชีวิตเราจะทำอย่างไร ...”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

จากแนวคิดของคุณวศิน มิตรสุพรรณ ผู้วิชัยค้นพบว่า การออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่นจะประสบความสำเร็จได้เมื่อการแสดงหุ่นมีชีวิต

สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ชื่นชมว่าตัวหุ่นมีความสวยงาม มีความน่าสนใจในแง่ของการออกแบบสร้างสรรค์ แต่ยังขาดชีวิต ซึ่งน่าจะเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของหุ่นกับคนเชิด ผู้เชี่ยวชาญมองว่า การออกแบบหุ่นอาจจะยังไม่เอื้อต่อการเคลื่อนไหวเท่าที่ควรซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างคนเชิดกับหุ่น

นอกจากคำแนะนำในกลวิธีสร้างชีวิตหุ่นด้วยการเคลื่อนไหว (Animate Puppet) ผู้วิชัยยังได้รับคำแนะนำในด้านการออกแบบตัวหุ่น โดยเฉพาะด้านรายละเอียดของข้อต่อที่จะทำให้การเคลื่อนไหวของหุ่นสมจริงมากขึ้น หลังจากที่ผู้เชี่ยวชาญได้มาชมกลไกหุ่นในช่วงสัมภาษณ์

“หุ่นสวยมาก ต้องชมว่าหุ่นสวย แต่พื้ไม่เห็นข้อต่อ ถ้าหุ่นมันเอื้อ อาจจะเป็นเพราะเราไม่มีทักษะเรื่องการ Animate (ผู้เชี่ยวชาญได้เข้ามาดูกลไกของหุ่นแล้วพบว่า)...อาจจะต้องถ่วงเท้า หาน็อตหรือไม้อะไรก็

ได้ที่หมักมายัดเข้าไป ช่วยให้มันเหมือนทำมีน้ำหนัก (ให้ดูเสมือนว่า หุ่นเดินด้วยเท้าของตัวเอง และช่วยในการถ่วงตัว) ...ข้อต่อดี อะไรดีหมดเลย เหลือทักษะเรื่องการ Animate (ทำให้หุ่นมีชีวิต) ขาของหุ่นเด็กควรที่จะแบ่งช่วง...ตรงนี้ต้องมีหนึ่งท่อน ตรงนี้อีกท่อน เวลาเขานั่งเข้าเขาจะตก แต่ว่าดีแล้ว พี่เพิ่ม ส่วน Design (การออกแบบ) เอาไปเลยนะ เต็ม! Art direction (ทิศทางของฝ่ายศิลป์) ดีมากเลย หุ่นสิงโตเด็กมี Character (คุณลักษณะของตัวเอง) ของความเป็นเด็ก และ ความอ้วนๆ ของมัน ดีแล้ว”

(สินีนางู เกษประไพ, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554)

จากคำแนะนำของคุณสินีนางู เกษประไพ ทำให้ผู้วิจัยทราบข้อบกพร่องในการออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่นในเรื่องการคำนึงถึงน้ำหนัก หนัก-เบา ของตัวหุ่น ที่ส่งผลต่อการเคลื่อนไหว เช่น การออกแบบสร้างสรรค์หุ่นแอนโดรคอลลิส พบว่าการสร้างน้ำหนักของขาด้วยการถ่วงน้ำหนักจะทำให้หุ่นมีลักษณะของการทิ้งน้ำหนักลงที่เท้า คล้ายกับการเดินของคน

นอกจากนี้คุณคอลลิด มิคำให้คำแนะนำว่าหากจะให้เกิดความแปลกใหม่ หรือเกิดนวัตกรรมมากกว่านี้ หากผู้วิจัยทำตัวหุ่นเพียงแค่นำเอาแค่สัญลักษณ์บางอย่าง แล้วใช้การเคลื่อนไหวของหุ่นเป็นสิ่งที่บ่งบอกคุณลักษณะ (Character) ของตัวหุ่นแทนกายภาพของหุ่นโดยทั้งหมด หรือใช้การเคลื่อนไหวอย่างไรที่ทำให้ผู้ชมรู้ว่าหุ่นชนิดนั้นคือตัวละครใด

“มันก็ไม่มีอะไรที่มันไม่ work (ใช้งานได้) แต่ถ้าสมมุติว่าเราแค่ทำ หรือมันจะน่าสนใจถ้าเราใช้กระบุง ให้มันเปลือยมากกว่านั้น มาทำให้เป็นหุ่นโดยที่แค่ให้เราเชื่อได้ว่ามันเป็นหุ่น มันเป็นลักษณะอำพราง บางอย่างให้มันเป็นโครงสร้างเสมือนจริง ไม่รู้ละ มันอาจจะได้ความรู้สึกแบบว่าเชิดกระบุงให้เป็นสิงโตได้ หรือเอาแค่กระบุงมาต่อกันโดยไม่ปิดบังอำพรางแล้วกลายเป็นสิงโต มันอาจจะได้ความรู้สึกของคนดู ถ้าคนดูก้าวข้ามไปเชื่อในเรื่องนั้นได้ เท่ากับว่าหนึ่ง อะไรก็ได้มาเป็นหุ่น แล้วสอง คนเชิดต้องเก่งมาก เพราะว่ามันจะไม่เห็นภาพลักษณะอย่างแท้จริง หรือมันจะไม่ถูกทำให้เป็นภาพลักษณ์ของหุ่นนั้น แต่มันจะถูกมองเห็นด้วยลักษณะการเคลื่อนไหว อาจจะสร้างให้เป็นสิงโต ด้วยทำ

แค่จุกหรือความฟูของผม แล้วให้ส่วนอื่นเป็นจินตนาการ แล้วถ้าคน  
 เชิดเก่งนะมันจะทำให้เรื่องนี้มันพิเศษ แล้วมันจะกลายเป็นเชิดกระบุง  
 เชิดอะไรสักอย่างให้กลายเป็นสัตว์ได้จริงๆ เชิญนก โดยไม่ต้องทำเป็น  
 ปากนก ซึ่งมันอาจจะยากสำหรับ แต่มันทำให้ละครเรื่องนี้พิเศษมาก แต่  
 หน้าที่ทำมาภาพรวม มันก็อยู่ใน Theme (แก่นเรื่อง) ของมัน มี material  
 (วัตถุดิบของ) แปลกๆ อะไรเข้ามา มันก็ได้อยู่ ผู้เลือกมันเลือกที่จะปรับ  
 หน้าที่มีลักษณะของสัตว์เป็นเปอร์เซ็นต์ที่มากไปนิดหนึ่ง ถ้ามันเปลือยๆ  
 มากกว่านี้ มันจะ surprise คนดูมากขึ้น”

(คอลิด มิคำ, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

จากคำแนะนำดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าละครหุ่นนั้น ได้สร้างความคาดหวังของผู้ชม  
 ต่อการดูละคร กล่าวคือ ผู้ชมที่เป็นผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่คาดหวังอย่างยิ่งที่จะมาดู “ชีวิต” ของหุ่น  
 ดังนั้นการสร้างหุ่น จึงต้องคำนึงถึงการสร้างชีวิตที่มาจากการสร้างการเคลื่อนไหวที่สมจริง แต่การ  
 ออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่นมิได้มีความจำเป็นต้องสมจริง

### 1.3 การค้นหาโลก การเคลื่อนไหวของหุ่น

การค้นหาโลกการเคลื่อนไหวของหุ่นมาจากผู้วิจัยต้องการศึกษาว่าเทคนิคกลไกที่ผู้วิจัย  
 ได้ออกแบบ สร้างสรรค์นั้นสามารถเชื่อมต่อการเคลื่อนไหวหรือไม่ ทำให้หุ่นมีชีวิตหรือไม่ ซึ่งใน  
 มุมมองของผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ที่มองว่า สิ่งสำคัญของการออกแบบหุ่น คือ การดึงคุณลักษณะ  
 (Character) ของหุ่นออกมาให้ได้ ว่าเมื่อออกแบบแล้วหุ่นสามารถทำอะไรได้บ้าง ซึ่งจะสร้างชีวิต  
 ของหุ่นขึ้นมาได้ด้วยคุณลักษณะของหุ่นแต่ละตัว

ผู้เชี่ยวชาญมองว่า การค้นหาโลกการเคลื่อนไหวของหุ่นยังสามารถทำได้อีก คือ ต้องเพิ่ม  
 ชีวิตให้กับหุ่นให้มากกว่านี้ ทั้งในด้านของการสื่ออารมณ์ การเคลื่อนไหวของหุ่นที่ขาดความ  
 ต่อเนื่อง ขาดลีลาในการเคลื่อนไหวแบบตามคุณลักษณะ (Character) และขาดความมีชีวิตชีวา

“การออกแบบหุ่น คือ หุ่นเวลาทำขึ้นมาแล้ว ทำให้ใจว่ามันเป็นอะไรได้บ้าง เหมือนที่เราอยากให้มันเป็น เมื่อมันเป็นแล้ว มันเป็นที่ไหน พอมันได้แค่นั้น แล้วถ้าในเรื่องทั้งหมดมันเป็น มันก็จะเป็นเหมือนที่เราต้องการ

สมมุติว่าสิงโตที่เป็นราชสีห์ ความเป็นเจ้าป่า ใจตัวนี้มันมีแต่มันมีได้แค่นั้น มันก็มีเท่าที่ได้ ดึงออกมาเท่าที่มันมี แต่ถ้าเรา เทียบกับพีเสย์ เทียบกับโจ หลุยส์แล้ว ...มันไม่ใช่ มันไม่สามารถดึงมันออกมาได้ มันก็จะไม่มี เราก็จะรู้สึกว่ามันไม่ใช่สิงโตเจ้าป่านะ เป็นสิงโตแค่หงอกรรมดา เพราะฉะนั้นบางฉากที่รู้สึกมันหายไป ความเป็นสิงโตมันหายไป ดึงตรงนี้ออกมาก่อน

อย่างตอนที่เห็นลูกสิงโตถูกฆ่า ตอนนี้เหมือนอาจจะต้องมีอารมณ์เข้ามารับหน่อย ลูกมันมีอารมณ์ละ ลูกใช้ได้ แต่ตอนโตต้องมีอะไรบ้าง ตอนเห็นเด็กที่เป็นหุ่นเชิดจะต้องรู้สึกอย่างไรบ้าง มันจะต้องมีจิตวิญญาณที่ต้องเข้าใจว่าความรู้สึกเราเป็นความรู้สึกเดียวกัน อยากให้ดึงฉากพวกนี้มา เป็นอยู่ที่การดึงคาแรกเตอร์ของหุ่นพวกนี้ออกมาให้ได้”

หุ่นเชิดที่เป็นเด็ก มารู้ตอนกลางเรื่องๆว่าไม่สามารถพูดได้ ส่วนการออกแบบไม่พูดถึง เพราะว่าได้แล้ว แต่เราหยิบเอามาใช้ ถ้าเขาไม่พูด แล้วเขามีจิตวิญญาณด้านใน เขาจะรู้สึกอย่างไร ต้องมองให้ออก เขาจะมีสายตาที่รับฟัง หรือเขาจะมีหูที่ใช้รับฟังได้ หรืออะไรอย่างนี้ หรือว่าเขาเป็นแบบ...พอบางเรื่องที่เขาเข้าใจ บางเรื่องที่เขาเก็ท อืม... ความเคลื่อนไหวของหุ่นให้มันมีอยู่ตลอด บางที่เราดูว่าเป็นเด็กพิเศษหรือเปล่า มันดูแล้วมันเป็นอย่างนั้น เพราะถ้าเขาไม่เล่าไม่บอกว่าเป็นเด็กอย่างนั้น เราก็จะไม่รู้ว่าเขาไม่พูด มีอารมณ์นิดหนึ่งมากกว่านี้

อย่างน้องที่เป็นนั่งเล่าพอตอนที่เล่าเขาก็เชิญไปด้วย แล้วเรื่องตอนนั้นก็ดำเนินไป เด็กคนนั้นก็ต้องเอ่อ อู อ้อ นิดหน่อย เพราะเราต้องไม่ทิ้งเด็กนะ พอเรามองเรื่องนี้ปุ๊บเราก็ต้องมองเด็ก ว่าเด็กเขาฟังนะ เด็กเขาเข้าใจ ว่าเรื่องของความเมตตา เรื่องความอาฆาตมันจะไม่ได้ เขาจะต้องมองพ่อค้าที่

เล่าให้ฟังด้วยสายตาบ้องแบ๊ว มีความสุข จริงๆเป็นแบบนี้ ถ้าจะได้กับหุ่น มันจะได้ตรงจุดนี้”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

“ต้องบอกว่า Art direction ดีมาก เล่นได้แต่ต้องเยอะ ถ้าเขาเ็นหรือนิ่ง แล้วมองแค่นี้เขาจะมีชีวิต ตอนนี้เด็ก จะเล่นแล้วค่อยไป เป็นทักษะการ Animate แล้วละ แต่หุ่นเอื้ออยู่แล้ว แสดงว่าหุ่นเอื้อ”

“...คราวนี้หุ่นยังเล่นได้อีก เพราะตอนนี้มันไม่ได้โชว์ มันโชว์แล้วละ แต่ มันโชว์ได้อีก ในแง่ของทักษะการเชิดหุ่น แล้วก็ความสามารถของตัวเอง ที่ว่ามันน้อยไป มันน่าสนุกออก อย่างหุ่นเด็ก มันไม่ชีวิตตรงที่ว่ามันไม่รู้ว่ามันเศร้า มันท้อไปหน่อย อย่างเหมือนแบบว่าตอนที่ฟังตาลุง ตาแก่ หรือคนเล่าเรื่องจะนั่งอยู่ได้อย่างไรเด็กคนนี้ มันต้องมีชีวิตอยู่ด้วย มันไม่ใช่แค่อ Freeze อยู่ หรือว่ารอฟัง นิ่งแล้วค่อย Act ซึ่งมันน่าจะ... เราก็เลยไม่รู้ว่าจะขอหรือตัวที่ทำให้มันดูมีชีวิตหรือหายใจอยู่มันเอื้อหรือเปล่า? พี่อยากให้เห็นเหมือนกันว่ามันเอื้อไหม แต่ว่ามันดีไหม? มันดีนะ มันคือขั้นต่อมา พี่ไม่ได้ดี เป็นงานที่ดี พี่มองขั้นต่อไป มันสวยมาก จะทำอย่างไรที่จะเพิ่ม ตอนนี้เป็น presentation มันแรงกว่าความเป็น Dramatic ในเชิงละคร ในเชิงชีวิต”

(สินีนางู เกษประไพ, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554)

“หุ่น และคนเชิด ยังขาดลีลา การเข้า-ออกของผู้เชิด พี่คิดว่าถ้าทำให้เกิดความราบรื่นทางอารมณ์ต่อผู้ชม และความราบรื่นทางการแสดงในบทบาทของตัวละครหุ่น ที่ดำเนินอยู่ในการแสดงจะดีกว่านี้ ดังเช่น

ตัวหุ่นเด็ก ที่มีผู้เชิดสองคน ส่วนตัวปัญหาที่เกิด ผู้เชิดเข้าออกไม่ค่อยราบรื่น การเคลื่อนไหวหุ่นกับผู้เชิดยังไม่เป็นไปในหนึ่งเดียวกัน การเคลื่อนที่จากตำแหน่งหนึ่งไปสู่อีกตำแหน่ง ยังมีขัดบ้างเล็กน้อย ในส่วน



ของการแสดงต้องให้ตัวหุ่นเด่น และชัดเรื่องการเข้าออกของคน บาง  
 ช่วงมันอาจจะดูไม่ smooth (ความลื่นไหล) บ้าง ไม่ตรงกับ dialogue  
 (บทสนทนา) กับ meaning (ความหมาย) ของเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่ มันชัด  
 เข้ามาบ้างเล็กน้อย ถ้าแก้ตรงนี้นิดหน่อยก็จะสมบูรณ์ แต่พี่ไม่ได้มองว่า  
 ตรงเนื้อหาที่เรานำเสนอมันเป็นอะไรทำได้นัก แต่ในด้านของ  
 Dance (การเต้นรำ การเคลื่อนไหว) ของ Choreography (การออกแบบ  
 ท่าทาง) ละคร่น้อยหน่อยนะ มันไม่ smooth เท่านั้นเอง

Movement (การเคลื่อนไหว) ของตัวหุ่น โอเค ตัวสิงโตตัวเล็กสวย  
 คนเชิดมีประสบการณ์ มีชีวิตชีวาในตัวหุ่น ตัวอื่นก็อาจจะนิดหน่อย  
 อาจจะเป็นเด็ก ถ้าปรับตรงนี้ขึ้นมันจะ complete (สมบูรณ์) ขึ้น

นก ที่มีผู้เชิด 1 คน ที่ใช้เพียงหัวนกเป็นสื่อสัญลักษณ์การเคลื่อนไหว  
 ลีลา ผู้เชิด ถ้ามีความหนักเข้ามา สอดแทรกเห็น จะชัดเจนมาก การใช้  
 ระดับสูงจากต่ำ หรือการใช้พื้นที่ ในแบบกระจายตัว รวมถึงการใช้เส้นที่  
 ไม่อยู่นิ่งคล้ายๆนก รวมถึงบุคลิกลักษณะเด่นๆ ของนก อาจเป็นปัจจัย  
 เพิ่มให้บทบาทให้กับนกดูน่าสนใจ ยิ่งขึ้น ตรงนี้หมายความว่า ตอนนี้อยู่  
 เมื่อมันมีนก เราเพิ่มกระบวนการท่าทางของนก ลักษณะเด่นของนก เช่น  
 การขยับหัว การเคลื่อนที่โฉบบินจากพื้นที่สูงไปต่ำ ก็คือ นกจะใช้  
 ลักษณะการเคลื่อนที่ที่ไปต่ำบ้างไปสูงบ้าง ย้ายจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง  
 บ้าง ถ้าเราใช้ตรงนี้ อาจจะช่วยเพิ่มความเป็นนก ในช่วงของลีลาท่า  
 เต้นได้ดียิ่งขึ้น ตอนนี้อยู่เราเข้าใจความหมายเพราะมันมีสื่อหัวนกอยู่แล้ว  
 แต่ว่าในส่วนของลีลาเราต้องเพิ่มในส่วนที่บอกไป

คนป่า จริงๆ อีกนิดหนึ่ง ถ้าสามารถดึงความเป็น Primitive  
 (ลักษณะของความป็นชนเผ่า) ของคนป่า ลีลาท่าทางของมันอยู่ ความ  
 ดิบๆ ของ position (การวางตำแหน่ง) ที่มันดิบๆ เหมือนคนที่อยู่ในป่า  
 ค่อนข้าง realist (ความสมจริง) นิดหนึ่ง จะช่วยทำให้บทบาทของคน  
 ป่าชัดขึ้น ตอนนี้อยู่คนป่ายังดูสวยไปนิดหนึ่งในแง่ของลีลาท่าเต้น แต่ไม่  
 รู้ว่าผู้สร้างอยากให้ balance (ความสมดุล) กันในแง่ไหน ถ้ามองในแง่

ของคนป่าในยุคสมัยนั้น มันน่าจะดิบๆในแง่ของกระบวนท่าที่มา flow (ความลื่นไหล) กว่านี้ แต่ว่าเราจะจัดวางการใช้ระดับ หรือว่าคนหนึ่งสูง คนหนึ่งป่า หรือว่าคนป่ามาต่อสู้อาจจะต้องดูในเรื่องลักษณะการต่อสู้ของคนป่า มันจะเป็นอีกรูปหนึ่ง การจัดแถว หรือว่าการเข้าสู่”

(ชิตพล เปลียนศิริ , สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

ทักษะของนักวิชาการต่อการเคลื่อนไหวของหุ่นที่ ต้องคำนึง คือ การสร้างชีวิตให้กับหุ่น นับเป็นประเด็นหลัก ซึ่งจะเป็นปัจจัยที่สนับสนุนกลไกของหุ่น เนื่องจากว่า หากผู้วิจัยสามารถ ออกแบบและสร้างสรรค์กลไกหุ่นขึ้นมาได้ แต่ไม่สามารถสร้างชีวิตให้กับหุ่น ( Animate Puppet) หุ่นยังขาดชีวิต หุ่นก็จะเป็นเพียง “หุ่น” ที่กลไกไม่สามารถสนับสนุนการเคลื่อนไหวของหุ่นแต่อย่างใด แต่หากหุ่นนั้นไม่มีกลไกใด แต่มีชีวิต “หุ่นจะกลายเป็นสิ่งมีชีวิต” ที่ไม่ใช่แค่เพียงหุ่นอีกต่อไป

นอกจากนี้แล้วผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านยังให้คำแนะนำให้การสร้างชีวิตให้กับหุ่น โดยให้ผู้วิจัยศึกษาการเคลื่อนไหวของสิ่งที่เราจำลองภาพมาเป็นหุ่น มาจากการสร้างอารมณ์ผ่านทาง กายภาพ และจินตนาการที่ต้องสัมพันธ์กัน ซึ่งเป็นการศึกษาที่ยากและต้องใช้เวลาในการค้นหาพอสมควร

“...อย่างเช่น ถ้าเราตกลงกันว่านี่คือ หุ่นราชสีห์ เป็นเรื่องสมมุติ ข้อตกลงกันที่ประชุม คือราชสีห์ มันก็คือราชสีห์ แต่ทำยังไงให้เป็นราชสีห์ แต่ด้วยความรู้สึกได้ใหม่ มันยังไม่ได้ ด้วยชน ลักษณะอย่างนี้ ด้วยหน้าอย่างนี้มันพาไปเรื่องไปได้

อย่างเช่น เราออกแบบให้มันเป็นนก เราเข้าใจว่ามันเป็นนก แต่เรา Animate มันไม่ได้ มันก็ยังไม่ใช่ เป็นข้อตกลงมันเป็นนกได้ในความเข้าใจที่เราตกลงว่ามันเป็นนก แต่ความรู้สึกว่ามันเป็นนก นกมันบินได้

มันมีลมหายใจ ไตล้ม ใจบวม ความเป็นนก มันคือสิ่งมีชีวิตที่บินได้ที่  
เราเรียกว่า นก อันนี้ยากต้องใช้เวลา...”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

จากทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญ ทำให้พบข้อสรุปในการค้นหากลไกของการเคลื่อนไหวของหุ่นได้ว่า หากตัวหุ่นมีลักษณะกายภาพเหมือนสิ่งมีชีวิต (จำลองสิ่งมีชีวิตออกมาทางกายภาพ) การรับรู้ของผู้ชมก็คือ หุ่นที่จำลองภาพของสิ่งมีชีวิต (เป็นหุ่นเพียงกายภาพ แต่ไม่มีชีวิต - Model) ทำหน้าที่เพิ่มการรับรู้และสุนทรียภาพในการชมแก่ผู้ชม แต่หากตัวหุ่นมีลักษณะกายภาพไม่เหมือนสิ่งมีชีวิต แต่สามารถจำลองการเคลื่อนไหว ลีลา ท่าทางจากสิ่งมีชีวิตชนิดนั้นได้ หุ่น คือ หุ่นที่มีชีวิต (เป็นหุ่นด้วยการเคลื่อนไหว - Puppet) ดังนั้นความเป็น “หุ่น” คือ การดึงลักษณะสิ่งมีชีวิต ออกมาได้ทั้งภายนอกและภายในนำไปสู่การสร้างควมมีชีวิต และสิ่งนำไปสู่การสร้างควมมีชีวิตให้แก่หุ่น คือ ผู้เชิดหุ่น คือ คนที่สร้างการเคลื่อนไหว และกลไก คือ สิ่งที่สร้างเทคนิคให้เอื้อต่อการเคลื่อนไหว

#### 1.4 ทัศนคติต่อการเชิดหุ่น

การนำเสนอการเชิดหุ่นมาจากแนวความคิด สองประการ คือ

**ประการแรก** คือ เป็นการให้ผู้ชมได้รับสาร อารมณ์ และการแสดงออกทั้งจากตัวหุ่นและผู้เชิด โดยที่ผู้เชิดจึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องปิดบังร่างกาย หรือเป็นการโชว์คนเชิด

**ประการที่สอง** คือ เป็นการศึกษาการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เชิดและหุ่น ทั้งความสัมพันธ์ที่เป็นตัวละครตัวเดียวกัน (ผู้เชิดและหุ่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน) และความสัมพันธ์ระหว่างผู้เชิดกับหุ่นที่เชิดเป็นคนละตัวละคร

จากแนวความคิดดังกล่าว จึงสรุปผลทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญออกเป็น 2 หัวข้อดังนี้

#### 1.4.1 ทัศนคติต่อการรับสารทางหุ่นและผู้เซ็ด (การโชว์คนเซ็ด)

ผู้เชี่ยวชาญว่า การที่เราตั้งเป้าหมายให้คนดูได้รับสารผ่านทางผู้เซ็ดหุ่นด้วย เป็นการเน้นที่ไม่ตรงจุดประสงค์ของละครหุ่น เนื่องจากเมื่อเราสร้างสรรค์ละครเรื่องนี้ให้เป็นละครหุ่น ควรที่จะเน้นที่หุ่นมากกว่า ควรให้ความสำคัญกับหุ่นเป็นสิ่งแรก แต่ผู้ชมจะรับสารทางผู้เซ็ดได้ หากผู้เซ็ดสามารถสร้างชีวิตให้แก่หุ่นได้แล้ว

“วิธีนี้เราคิดแปลกไปนิดหนึ่ง เพราะถ้าเราคิดว่าเป็นคือ ละครหุ่น ถ้าเรามุ่งเป้าไปที่ละครหุ่น เอาหุ่นให้ได้ก่อน แล้วผลที่ตามมาคือคนสามารถทำอารมณ์ได้อีกขั้นหนึ่งด้วยการดูคนเซ็ด ต้องเอา Step (ขั้น) แรกให้ได้ก่อน ให้นั้นความสำคัญที่หุ่น คนดูจะเลือกไปดูที่คนเซ็ด คือ ผลพลอยได้ เพราะว่าเราคือละครหุ่น ไม่งั้นมันเสีย

เหมือนเราทำหุ่นขึ้นมา บางทีเพื่อนๆบางคนจะมองว่ามันไป Event (งาน) ได้ ต่อไปแบบนี้มันขายได้ ซึ่งวิธีแบบนี้คิดแบบการตลาดมันผิด มันต้องมองคุณค่าของมันเองแต่แรก คุณค่าในตัวมันก่อน แล้วตอนหลัง แล้วค่อยเอาพวกนี้มาจับ

เราเป็นคนทำละครแล้วมาทำหุ่น ไม่แปลกที่เราจะมองพวกนี้ แต่ถ้าถามว่าคนดูทั่วไปที่ไม่เคยดูหุ่น ดูละครหุ่น เราคิดว่าให้หุ่นเขาดีกว่าเป็นอันดับแรก อย่างเราถ้าไปดูละครเรามอง Production (กระบวนการละคร) อย่างดูทีวีเหมือนกันเราจะมอง Production ข้างหลัง การจัดองค์ประกอบอย่างไร แต่คนทั่วไปเค้าจะมองในตัวเรื่องเลย สีนค้ำมันน่าสนใจเขาซื้อเลยก็จบ เพราะเค้าทำเพื่อให้ขายของได้ เหมือนกันเราทำหุ่น เราก็มาเน้นที่หุ่น มันเป็นผลพลอยได้ของคนที่มีอง

ถ้าคนเซ็ดเขาเป็นคนที่เข้าใจในตัวหุ่น เก็บรายละเอียดในตัวหุ่น แล้วหุ่นมันไปได้เรื่อยๆ มันมีชีวิตเป็นของมันเองแล้วเนี่ย คนดูอาจจะละสายตานิดหนึ่งเพื่อไปมองคนว่า คนเซ็ดเขาเซ็ดยังไง เก่งจังหรือบางอารมณ์ที่เขากำลังถ่ายทอดในตัวหุ่น เขาดูจริงจังนะ เขาดูอารมณ์นั้น

จริงๆ เป็นส่วนอารมณ์คล้ายเหมือนที่เราเปลี่ยนช่องไปหาคนเชิดชนิดหนึ่ง แต่ก็ไม่นานพอในการกลับมาที่หุ่น เราก็กลับมาที่หุ่น มาดูเรื่องที่หุ่น นื่องที่เชิดสนใจหุ่น พี่มองทั้งสองทั้งคนเชิด และหุ่น ถ้าเราสนใจหุ่นมากกว่าคนเชิด เพราะคนเชิดสนใจหุ่น แต่ถ้าหุ่นมันไม่มีชีวิต แต่ถ้าหุ่นที่เชิดไม่ Concentrated (เพ่งความสนใจ) ไปที่หุ่นคนดูก็จะได้อีก feel (ความรู้สึก)

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

จากข้อเสนอแนะของคุณวศิน มิตรสุพรรณ การแสดงละครหุ่น คนดูควรได้รับสาร (ส่วนใหญ่) จากตัวหุ่น มิใช่รับสารจากคนเชิด

นอกจากนี้แล้วผู้เชี่ยวชาญได้อภิปรายเกี่ยวกับการโชว์คนเชิดว่า การโชว์คนเชิด หรือ การเปิดให้คนเชิดออกแสดงร่วมกับหุ่นนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจ แต่มิได้แปลกใหม่ และจุดสำคัญของการแสดงละครหุ่น คือ หุ่น อย่างไรก็ตามหุ่นควรเป็นสิ่งแรกที่คนดูจะต้องเห็น ต้องให้ความสำคัญมากกว่าคนเชิด (หุ่นต้องเด่นมากกว่าคน) คนเชิดจึงต้องเป็นเสมือนคนที่สนับสนุนการแสดงของหุ่น

“คนเชิดแย่งหุ่น ที่จริงคนเชิด ต้อง Concentrate (ให้ความสนใจ,เพ่งความสนใจ) ไปหุ่น คนเชิด strong (แข็งแรง) เป็นนักแสดงที่ Strong กว่าหุ่นไปหน่อย ลดละ ต้องให้เขา.... มันจะยากสำหรับนักแสดงแล้วมาเล่นหุ่น เพราะว่าเรา Acting (แสดง) มากกว่าหุ่น เรา Acting ได้ เพราะเรามีอารมณ์ ความรู้สึก แล้วมันแย่งหุ่น ต้องลดตัวเอง เราต้องไม่ให้ความสำคัญ ให้คนดูเขาดูตัวหุ่น

...โชว์คนเชิด โชว์ได้ ทำยังไงให้หุ่นเด่นกว่าคนเชิด เรามีหน้าที่ Support (สนับสนุน) แต่ตอนนี้หุ่นแค่เป็นอุปกรณ์ อย่างเช่นนมมันดูเป็นอุปกรณ์เกินไป มันดูเป็น Prop (อุปกรณ์) แต่มันไม่ใช่ เราทำหุ่น... หุ่นเด่น เรา Support เราต้องไปหา Movement (การเคลื่อนไหว) ว่าทำอย่างไร ที่จะทำให้มันเป็นนม แล้วไป แต่ตอนนี้เรามองหา Expression

(การแสดงออก) หน้าของคนเซิด แต่มันไม่ได้น่าเกลียด ดีแล้ว แต่ลดอีก  
มาถูกทางแล้ว แต่ลดลงอีก ต้อง Local (พื้นที่) กว่านี้อีก”

(สินีนางู เกษประไพ, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554)

“เห็นคนเซิดได้ การเซิดหุ่นแบบคนเปิดมีมานานแล้ว ไม่ได้ใหม่อะไร เขา  
เลิกใส่ชุดดำไปหมดแล้ว แต่สิ่งสำคัญคือทำอะไรให้หุ่นสำคัญกว่า  
นักแสดง คือหุ่นต้องมีชีวิตมากกว่า แต่ตอนนี้พอนักแสดงมันเล่นได้ มัน  
ก็เล่นไป หุ่นก็ตายไป มีอยู่ตัวเดียวที่เห็นว่าเซิดหุ่นได้ เซิดหุ่นเป็น เห็น  
ว่าโคดออกมาเลย ถ้าเอาคนนั้นมาเซิดมาเซิดหุ่นผู้ชายน่าจะดี เพราะมัน  
เป็นตัวเอก มันก็จะมีชีวิตขึ้นมา เราจะตามเด็กไปเรื่อยๆ ตามเรื่องไป  
เรื่อย นี่เป็นเรื่องของการกำกับ”

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

“...ช่วงที่คนเซิดเซิดยังไง การเห็นนะไม่ผิด เราว่า เราว่าไม่อำพรางนั้น  
คือความเก่งกล้าสามารถ แต่ทำอย่างไรให้ออกมามีแต่ไม่เห็น คือ ไม่  
จำเป็นต้องปิด ไม่จำเป็นต้องดำ แต่ให้หุ่นมันนำ

(คอลิด มิคำ, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม .2554, 15:31)

ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันในด้านทัศนคติของการเซิดหุ่น ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า ในด้านของการเซิดหุ่น ยังคงมีสิ่งที่เป็นหลักของการเซิดหุ่น คือ ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตามหุ่นควรจะเด่นกว่าผู้เซิด ผู้เชี่ยวชาญจึงมองว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างมองเห็นหรือไม่มองเห็นผู้เซิด เพียงแต่หากผู้เซิดสามารถสร้างการเคลื่อนไหวของหุ่นให้มีชีวิตได้ ผู้ชมจะรับสารผ่านทั้งทางหุ่นและผู้เซิด (รับสารนั้นได้สองช่องทาง) ได้เอง การเซิดหุ่นนั้นก็ถือว่าประสบ

ความสำเร็จอย่างยิ่ง แต่หากไม่สามารถสร้างหุ่นมีชีวิต ผู้ชมจะรับสารผ่านทางผู้เชิดเพียงอย่างเดียว (ผู้ชมจะหันไปรับสารทางผู้เชิด) และหุ่นก็จะถูกลืมหรือกลายเป็นเพียงอุปกรณ์ประกอบฉากไป

#### 1.4.2 ทัศนคติต่อการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เชิดและหุ่น

ในส่วนของทัศนคติของความสัมพันธ์ระหว่างผู้เชิดและหุ่น ผู้เชี่ยวชาญมองไปที่ศทางเดียวกันว่าเป็นจุดบกพร่องในการแสดงเรื่องนี้

“ส่วนใหญ่เห็นคนเชิดเต็มเกือบทั้งเรื่อง ไม่รู้สึกว่าแย่งหรือไม่แย่ง แต่ที่บอกได้คือไม่พบความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ในที่นี้หมายความว่า เราไม่รู้ว่าคุณำกับออกแบบวิธีการเชิดให้คนเชิดตีความหรืออารมณ์ไปตามอารมณ์ความรู้สึกของตัวหุ่นใหม่ ถ่ายทอดความรู้สึกของตัวเองเข้าไปสู่หุ่นหรือว่าสร้างความรู้สึกจาก movement (การเคลื่อนไหว) ของหุ่นแล้วกลับมาบอกตัวเอง ไม่รู้รายละเอียดของการกำกับตรงนี้ แต่เรารู้สึกว่ามันแยกส่วนกัน มันถูกแยกส่วนกันอยู่ มันไม่มีความสัมพันธ์ ไม่มี relationship (ความสัมพันธ์) ในบางขณะไม่ใช่ทั้งหมด เหมือนกับว่าพอเขานึกออกก็โอเค มันกลับมา แต่บางทีอาจจะสมาธิหลุด หรือลืมมันก็จะหายไป แล้วทันทีที่สมาธิหลุด หุ่นจะถูกทำให้ไม่มีชีวิตทันทีเลย ก็เลยรู้สึกว่าถ้าจะใช้วิธีการเล่นแบบผสมผสานผู้เชิด กับตัวหุ่นให้เป็นนักแสดงเดียวกัน มันต้องสร้าง relationship หรือความสัมพันธ์ในเกิดขึ้นให้ได้ไม่ว่าทางใดทางหนึ่ง ผู้เล่นก็ไม่ได้แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกให้เราคาดเดาได้ชัดเจนอะไรนัก ในส่วนตัวไม่ได้มอง ไม่ได้รู้สึกว่ามันแย่งหรือไม่แย่งความสนใจจากหุ่น แต่รู้สึกค่อนข้างชัดเจนว่ามันไม่ relate (ไม่เกี่ยวข้อง) กัน มันไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แล้วมันก็เลยไปส่งผลให้หุ่นดูไม่ค่อยมีชีวิตในบางขณะ”

(ประภัสสร จันทร์สถิตพร, สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2554)

“ทักษะคนขีดไม่ได้ เห็นหุ่น เห็นเสื้อผ้า สวย สวย สวย แต่คนขีดไม่ได้  
ไม่ได้เลย ได้อยู่คนสองคน”

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

“สำคัญเลย ไม่รู้ว่า พอมีหุ่นแล้ว มันต้องเชื่อมโยงระหว่างกับคนขีดซึ่ง  
อันนี้เป็นจุดอ่อน คือ บางอันมันมีหุ่นที่สามารถทำอะไรได้มากกว่านี้  
ได้ เพื่อให้ดูมีชีวิตมากกว่านี้ เพราะตอนนี้มันมาเป็นพิกๆ บางอันเรา  
เห็นคนมากกว่าเห็นหุ่น แต่เราทำละครหุ่น มันน่าจะ Focus (จุดเน้น)  
หุ่นมากกว่า หรือบางทีไปอยู่ที่คนก็ต้องอยู่คนแบบมีความหมาย  
เพราะตอนนี้มันก็เหมือนกับว่าคนก็แย่งไปแย่งไป ยิ่งหุ่นสิงโตตัวโตเห็น  
การเคลื่อนไหวน้อย เห็นชีวิตมันน้อย สิงโตตัวเล็กนะชอบจริงๆ ตัวเล็ก

มันมีชีวิต พอมันมีชีวิตมันก็ทำให้รู้สึกถึงว่าตัวละครมันรู้สึกอะไร เพราะ  
ตอนนี้เราอาศัยการบรรยายเพื่อที่จะบอกว่า Action (การแสดงออก)  
มันคืออะไร มันลดทอนว่าหุ่นไม่ต้องทำอะไรเยอะ เพราะบรรยายมัน  
บอกไปหมดแล้ว ถ้าบทบรรยายแทบไม่มี แต่หุ่นมัน action (การ  
แสดง) อันเนี้ย ต้องฝึกนักแสดงเยอะๆ หรือว่าแม้กระทั่งการจับหุ่น หรือ  
จับตรงไหนของหุ่น เพราะมันต้องเปลี่ยนที่ทาง เหมือนกับว่าทำงานการ  
เคลื่อนไหวหุ่นน้อยไป ทำให้หุ่นดูมีชีวิตน้อยไป ในบางครั้งออกมาอยาก  
ให้มันมีชีวิตมากกว่านี้ หุ่นหลักสองๆ สองตัวที่เห็นชีวิตน้อยไปหน่อย

แล้วอีกอันหนึ่ง เราชอบที่ให้นักแสดงถ่ายทอดความรู้สึกไปที่ตัว  
หุ่นมากกว่าที่จะ expression (การแสดงอารมณ์) ทางใบหน้า เพราะว่า  
มันเท่ากับเป็นการแสดงแทนหุ่น ไม่หุ่นแสดง เอาหุ่นมาให้รู้ว่าสิงโต แต่  
หุ่นมันไม่แสดง ช่วงของการที่หุ่นไม่พูด ไม่มีบทพูด เหมือนกับเวลาที่  
เราไม่เห็นสัตว์พูด แต่เราเห็นแมวทำท่าทาง มันน่ารัก เราก็รู้ว่า action  
(การแสดงออกท่าทาง) มันสำคัญ แต่ถ้าแมวพูด การพูดการใช้ใบหน้า  
มันง่าย แต่การใช้ส่วนอื่นของคนแล้วไปลงที่หุ่น คนเล่นต้องรู้สึกแล้วไป



ลงที่หุ่น คนเล่นต้องรู้สึกแล้วไปลงที่หุ่นน่าจะเป็นศาสตร์ของการเชิดหุ่นที่ยังไม่ได้ เพราะว่าคนเชิดอาจจะเคยชินในการเป็นนักแสดง แล้ว expression ด้วยตัวเอง แบบว่าพอมันมีหุ่นแล้วต้องไปลงที่หุ่น ให้ชีวิตแก่หุ่น คนเชิดในชีวิตกับตัวเองมากไปหน่อย”

(คอลิด มิคำ, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

“การเชิดยังไม่ค่อยได้นิดหนึ่ง แต่มีโชคดีตรงมันมีองค์ประกอบอย่างอื่นเข้ามาช่วยเสริม นักแสดง คนเล่าเรื่อง ส่วนตัวชอบคนเล่าเรื่องในการเล่นของคนเล่าเรื่องมันมีความชัดเจน ด้วยน้ำเสียงของของเขา ด้วยบทของเขาคือช่วยเอื้อ Cover ตอนนั้น ดู smooth ไปในส่วนหนึ่ง แต่ตรงนี้ไม่ได้เน้นมากมาย”

(ชิตพล เปลียนศิริ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

ทัศนคติ ผู้เชี่ยวชาญ ส่วนใหญ่ มองว่าขาดทักษะของการเชิดหุ่น แต่อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะข้อคิดเห็นต่อการเชิดหุ่น ว่าความสัมพันธ์ระหว่างหุ่นและผู้เชิดที่จะสัมพันธ์กันได้อย่างแนบแน่น ส่วนหนึ่งมาจากการที่ผู้เชิดจะฟังความสนใจไปที่หุ่น เรียนรู้การใช้ประสาทสัมผัสของตัวหุ่น ทั้งเรื่องการใช้ลมหายใจ การใช้ตาเพื่อสร้างการมอง ( Eye Focus) ซึ่งนับเป็นจุดสำคัญในการสร้างชีวิตให้แก่หุ่น

“หุ่นจะมีช่วงหนึ่งที่ไม่พูด เจียบ ถ้าเราเข้าใจในตัวหุ่นว่าหุ่นเป็นสิ่งมีชีวิต กำลังดำเนินไปอยู่ช่วงของอารมณ์ ความรู้สึกอย่างนี้ มันจะเป็นช่วงที่เจียบมันมีค่ามาก หุ่นกำลังปฏิบัติอย่างนั้นอยู่ กำลังถ่ายทอดความรู้สึกออกมา เพราะถ้าตรงนั้นฝึก หรือซ้อม หรือทำความเข้าใจกับคนเชิดให้ได้ว่าเราขอให้ความรู้สึกตรงนี้ซึ่งจริงๆ แล้วเด็กกำลังรับฟังเด็กกำลังมีความสุขกับเรื่องอะไรสักเรื่อง มันจะรู้สึกอย่างไร เด็กจะรู้สึกอย่างไร มันอาจจะเป็นเทคนิคที่ว่าพอเราเชิดหุ่นปุ๊บเราจะมองสิ่งที่หุ่นมอง อันนี้เข้าใจหลักมัน จริงๆแล้ว น้องบางคนหลุดไฟกัสของหุ่น ต้อง

มอง ใช้ตา ต้องให้คนข้างนอกรู้สึกว่ามีอยู่ด้วย เราจะทำอย่างไรไม่ให้เรามีอยู่ตรงนี้ ไม่ให้เรามีอยู่ เนียนๆไป หลบหนีหนึ่ง กัม โดยไม่ใช่เรา เราเน้นที่หุ่นนะ...

...ถ้าเป็นไปได้ ที่คิดว่าสามารถทำได้ อยากดูเรื่องซีนอารมณ์ที่มันจะมีไม่ต้องทอดยาว เพียงแต่ว่ามันน่าจะมีการมองกันก่อน หุ่นถ้ามันไม่พูด มันน่าจะมีการมองกันให้เกิดความรู้สึก ตรงนี้อาจให้มี สัมผัสแรกของการมอง มีการหายใจ เพราะเห็นน้องหุ่นมีไม่เชิดที่หลัง แต่ไม่ถูกใช้ในการหายใจ เพราะที่จริงแล้วมันสามารถทำให้เกิดการหายใจ ถ้าไม่ถูกใช้แค่ประคองหัว ซึ่งเป็นหุ่นที่เล่นเร็วๆ นะได้ การหายใจอีกแบบหนึ่ง แต่เราเล่นจังหวะในการจังหวะที่ทอด นิ่งๆ มันก็ต้องมีการหายใจ เคลื่อนไหวชนิดๆ ให้รู้ว่ายังมีฉันอยู่ ฉันยังมีอยู่

ช่วงที่นิ่ง เหมือนไม่มีชีวิต คือ ช่วงที่มันถูกเปลี่ยนผ่านให้มันตั้งบนटक มันนิ่ง ไม่มีชีวิต พอขาที่มันพับมันจะไม่รู้ แต่พอไม่มีการเคลื่อนไหวมันก็จะกลายเป็นตุ๊กตา เพราะฉะนั้นคนเชิดต้องขยับหุ่นชนิดหนึ่ง ไม่ใช่แค่ยกของมาไว้อีกที่หนึ่ง เข้าใจไหมว่าแค่ยกของ คือ เราแค่ประคองน้ำหนัก เอามาไว้ที่หนึ่ง แต่เชิดหุ่นอยู่เราควรที่จะรู้ เราควรที่จะสะบัดมันนิดๆ มันจะมา มาอย่างไร เขาจะพยายามเปลี่ยนทำให้มันเข้าที่ คนที่เปลี่ยนท่าเข้าให้มีการหายใจ เหมือนเวลาที่เรารับไปนั่งสักที่หนึ่ง เหมือนเด็กต้องมีการหายใจ นี่คือ ถ้าเกิดว่าเป็นเรื่องธรรมดา มันจะไม่ชัด แต่ถ้าเป็นละคร ต้องชัดขึ้น เราต้องเพิ่ม”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

“การ Animate (การสร้างชีวิตให้กับหุ่น, การเคลื่อนไหว) มันไม่มีชีวิต มันแข็งเกินไปนิดหน่อย คนเชิดต้องอยู่กับหุ่นมากขึ้น แล้วก็เรื่อง Focus (จุดเน้นของหุ่น, ความสนใจของหุ่น) เราต้องเพิ่ม หุ่นมันต้องมอง ฟัง มี Focus ยิ่งตอนเขาคุยกับใคร ให้นำหุ่น focus ก่อน เขาต้องจ้องมอง

สิงโตก่อน แล้วค่อยไปลูบผม สิ่งสำคัญ คือ ต้องจ้องหน้า ต้องเห็นก่อน  
แล้วไป”

(สินีนางู เกษประไพ, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554)

“...ช่วงที่คนเชิดเชิดยังไง การเห็นนะไม่ผิด เราว่า เราว่าไม่อำพรางนั้น  
คือความเก่งกล้าสามารถ แต่ทำอย่างไรให้ออกมามีแต่ไม่เห็น คือ ไม่  
จำเป็นต้องปิด ไม่จำเป็นต้องดำ แต่ให้หุ่นมันนำ ในบางจังหวะก็โอเค  
แต่บางจังหวะนักแสดงต้องจัดวางการเคลื่อนที่แบบเป็น step (ขั้นตอน)  
สมมติว่าเดินแบบนี้ แล้วไม่เท่ากัน มันไม่ได้ ต้องนึกหุ่นของโจหลุยส์ คือ  
เขาว่าการเคลื่อนที่ ตำแหน่งจับ กับตำแหน่งการเคลื่อนที่เมื่อในกรณีหุ่น  
ต้องเชิดสองตัว มันต้องซ้อมในด้านของการเชิดของคนเชิด ถ้ามัน  
เคลื่อนที่แบบเป็นแบบเลือกไว้แล้ว มันจะไม่ทำให้พลาด เพราะ  
ตอนนี้มันเป็นแบบเชิดไปด้วยกัน แต่มันเหมือนไม่ไปด้วยกัน มันต้อง  
chorography คนเชิดเคลื่อนที่ไปพร้อมกัน ซึ่งถ้าให้ตรงนี้มันจะรู้ว่าเรา  
จัดวางมาแล้วที่จะนำเสนอหุ่น เพราะว่าตอนนี้ เวลาอยู่ตรงนี้ ตรงนี้ต้อง  
เปลี่ยน มันจะอยู่อันเดิมไม่ได้ มันคิด ต้องวางว่าวางตรงนี้ตัวเราแบบ  
ไหน การเชิด เมื่อจะยกขึ้นขาก้าวเดิมพร้อมกัน ขาเดินพร้อมกัน ให้มัน  
เป็นไปทิศทางเดียวกัน จัดวางตัวของนักแสดง ของผู้เชิดมาแล้ว เพื่อให้  
หุ่นทำงาน”

(คอลิด มิคำ, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

นอกจากข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนเชิดและหุ่น ผู้เชี่ยวชาญยังให้  
ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเทคนิคของการเชิด เพราะเมื่อมีคนเชิดสองคน ต้องมีความสัมพันธ์ระหว่าง  
คนเชิด ต่อคนเชิด และหุ่น ซึ่งในรายละเอียดการเชิดสำหรับคนเชิดสองคนต้องมีการตกลงการ  
จังหวะการเคลื่อนไหว กำหนด ท่าทางของการเคลื่อนไหวหุ่นเอาไว้ล่วงหน้า จากนั้นใช้ระยะเวลา  
เพื่อพัฒนาการเชิดจนทำให้การเคลื่อนไหวระหว่างคนเชิดสองคนมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

“...ระวังการขีดเวลาที่ยกแขนของหุ่นขึ้นทั้งสองข้าง สองคนขีด  
ค่อนข้างยาก น้องต้องมีวิธีอย่าหลุด ต้องมองที่หุ่นที่เล่นด้วย มอง  
เป้าหมายที่เราคุยด้วย อย่างตอน ตอนเข้าไปหาสิงโต เดินไปคุย ถ้า  
เกิดว่ามันเป็นหุ่นที่เชื่องๆ ใหญ่ต้องตกหน่อย แล้วก็มันยากตรงที่ถืออย่าง  
คือ มีคนเล่นหัวกับมือขวา อีกคนเล่นหัวกับเล่นมือซ้าย คนเนี่ยพยายาม  
เล่นมือ คนที่จับหัวรู้ว่ากำลังทำอะไรอยู่และจะไปไหน คนที่เล่นมือข้าง  
เดียว เขาไม่เห็นมืออีกฝั่ง ที่จริงไม่ต้องเล่นมือ เฉยๆได้ กลายเป็นว่า  
น้ำ

บางที่ผู้กำกับต้องบอกว่าพอมาถึงจุดนี้ ตรงนี้เราจะทำอะไรบ้าง ผู้กำกับ  
ต้อง fix (กำหนด) เลย อย่างพี่ขีดหุ่นเป็นกินเหล้า เราต้องคุยกันเลยว่า  
พอถึงบทตอนนี้จะหยิบแล้วเหล้าแล้วชด พอถึงบทตรงนี้ไม่ต้อง เป็น  
จังหวะ กำหนดไปเลยว่าประมาณไหนโดยคร่าวๆ แล้วโดยการลูกต้องมึ  
หายใจ มองก่อนแล้วค่อยไป เหมือนเวลาจะนั่งมองก่อน ลูกแล้วค่อยไป  
ให้ทุกอย่างเป็นจังหวะ กำหนดนิดหนึ่ง ต้อง fix ในบางจุดให้มันจะทำ  
อะไร แต่อย่าทุกอัน อันนี้ต้อง 45 เป็นการ fix ไว้หลวมๆ เพื่อให้คน  
ขีดสองคนไปด้วยกัน ไปพร้อมๆกัน”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

“เจาะเป็นชิ้นๆ จริง คนที่ขีดหุ่นสิงโตเด็กสามารถทำให้หุ่นมีชีวิตขึ้นได้  
ค่อนข้างชัดเจน แต่ก็ยังไม่ถึงที่สุด เพราะเราเคยเห็นที่สุดมากกว่านี้  
ส่วนสิงโตตัวโตที่เป็นคนขีดสองคน ถ้าเทียบเป็นเปอร์เซ็นต์ อาจจะสัก  
60-40 เปอร์เซ็นต์ อาจจะมีหลุดไปบ้าง เหมือนเล่นละครที่หลุดละคร  
แล้วไปสูตัวตอนที่แท้ แล้วกลับไปตัวละครใหม่ มันเข้าๆออกๆในตัวละคร  
..แต่มันเป็นเรื่องที่ยากมากไปที่จะสามารถเข้าเป็นตัวละครได้ทั้งหมด  
ต้องอาศัย... ขนาดมืออาชีพต้องใช้เวลา 3-5 ปี เพื่อที่จะรวมกันเป็น อัน  
เดียว แล้วมันสองคนด้วย ปัญหาคือมันสองคน ถ้ามันเป็นคนเดียว ข้อ  
แตกต่างของคนขีดคนเดียวกับสองคน ในแง่ของลีลาการเคลื่อนไหว

คนเข็ดคนเดียวมันจึงอิสระกว่า คนเข็ดคิดอะไรผ่านท่าทางทำออกมา  
 ทำได้เดี๋ยวนั้น ส่งไปที่ตัวหุ่นส่งไปที่คนดู มันทำได้เดี๋ยวนั้น แต่สองคนถ้า  
 ไม่สามารถคิดไปในแง่หรือทิศทางเดียวกันนั้น เช่น เดิน สองคนคิดเดิน  
 ไปสู่หุ่น แล้วหุ่นออกสู่คน แต่อีกคนคิดเดิน อีกคนคิดกำลังจะเดิน เห็น  
 ใหม่ ว่า line (จังหวะการเดิน) ที่เกิดขึ้นมันขัดๆ กันบางอย่าง สังเกต  
 จากการเคลื่อนที่ของขา การเดิน มันไม่เป็นไปในจังหวะเดียวกัน อย่าง  
 จังหวะมันมี 1 2 3 4 เดิน แม้จะเดินคนละขา แต่จังหวะการเดินก็ควร  
 จะเป็นจังหวะเดียวกัน ทำของหุ่นและทำเราควรที่จะเป็นจังหวะ  
 เดียวกัน มันจะเห็นแตกต่างกันตรงจังหวะ หรือ Composition (การจัด  
 วางตำแหน่ง) เพื่ออธิบายลีลาได้มากขึ้นที่มัน follow up (ตามเรื่อง)  
 เรื่องราว”

( ชิตพล เป็เลียนศิริ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

สรุปข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญต่อการเข็ดหุ่น ได้ว่า การเคลื่อนไหวของหุ่นต้อง  
 อาศัยการให้ความสนใจ (concentration) ควบคุมการมองของผู้เข็ดไปที่หุ่น และแสดงออกผ่าน  
 ตัวหุ่น และจากทัศนคติของคุณชิตพล เป็เลียนศิริ ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า ข้อแตกต่างระหว่างผู้เข็ด  
 คนเดียว และผู้เข็ดสองคนขึ้นไปมีรายละเอียดที่แตกต่างกันที่ผู้วิจัยได้มองข้ามไป นั่นคือ หากผู้  
 เข็ดมีคนเดียวสามารถส่งสาร (อารมณ์ ความคิด ทัศนคติ ฯลฯ) ผ่านทางหุ่นไปสู่ผู้ชมได้โดยตรง แต่  
 ในกรณีของผู้เข็ดสองคน ผู้เข็ดทั้งสองต้องประสานความรู้สึก นึกคิด เพื่อส่งสารที่เป็นอันหนึ่งอัน  
 เดียวกัน ไปยังหุ่น เพื่อให้หุ่นส่งผ่านสารนั้นไปสู่ผู้ชมอีกชั้นหนึ่ง และเมื่อผู้เข็ดทั้งสองไม่อาจจะ  
 ประสานสาร (อารมณ์ ความคิด ทัศนคติ ฯลฯ) ให้เป็นอันเดียวกันได้ สารที่ผู้ชมได้รับก็จะขาดหาย  
 หรือไขว่เขวไป

สำหรับความเห็นด้านความสัมพันธ์ระหว่างหุ่นกับผู้เข็ด คุณนิกร แซ่ตั้ง มองว่าหากผู้วิจัย  
 ไม่มีประสบการณ์ในการทำงานด้านนี้มากพอ ซึ่งควรจะกระบวนการหาความสัมพันธ์ระหว่างหุ่น  
 และผู้เข็ด โดยให้ผู้มีประสบการณ์ด้านละครหุ่นมาช่วยแนะนำการทำงานจะทำให้การเข็ดพัฒนา  
 มากขึ้น

“ใน production ที่เห็นว่าเชิดหุ่นดี มีอารมณ์ คือคนที่เชิดเป็นลูกสิงโต นอกนั้นก็อะไร เจ๋งๆ เห็นแบบแล้วก็ถือ มันก็ถือ แล้วก็ acting ก็เป็น ...คนที่ Acting ดี อีป้าที่เล่า แต่วามันเล่นหุ่นไม่ได้ มัน acting ได้ มัน acting ดี แต่มันเล่นหุ่นไม่ได้ มันก็แค่เอาหุ่นเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่าเรื่องของมันเท่านั้นจริงๆแล้วถ้าจะเล่ากับ Object แบบนี้ object ต้องสำคัญกับนักแสดง แต่ตอนนี้นักแสดงสำคัญที่สุดอยู่ อะไรอย่างนี้ มันเป็นเรื่องมุมมอง คราวนี้มันเชิดไม่ได้ มันเล่นได้อย่างเดียว ก็ต้องไปหาคนที่รู้ว่าทักษะที่มาสอนทำให้มันรู้ว่าคนเล่น กับเชิดต่างกันอย่างไร ก็คือมันก็ต้องเป็นสมมุติฐานอื่น หรือกระบวนการเพิ่ม ไม่ใช่เอาคนมาใส่ๆ แล้วก็เชิดก็ได้แล้ว นักแสดงที่เขาเชิดหุ่นเขาซ้อมกันก็ปี กว่าจะมีทักษะ”

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

จะเห็นได้ว่าผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านต่างมีทัศนะที่ตรงกันในเรื่องการเชิดหุ่นว่าการแสดงของหุ่นเรื่องนี้ยังขาดความมีชีวิต และจากทัศนคติดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า ศาสตร์ของการเคลื่อนไหวหุ่น (Animate Puppet) นับเป็นศาสตร์ที่มีความเกี่ยวเนื่องทั้งการแสดง (Acting) ศิลปะการใช้ท่าทางและการเคลื่อนไหว ส่วนคำแนะนำนั้นมีความแตกต่างอยู่ตามมุมมอง หรือความถนัดของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน

## 1.5 ทัศนคติต่อนักเล่าเรื่อง

โดยปกติแล้ว ในการแสดงละครหุ่น การเล่าเรื่องจะดำเนินเรื่องโดยนักพากย์ แต่เนื่องจากเรื่องราวที่นำมาเสนอมีความละเอียดอ่อน สวยงามในแง่ของปรัชญาและภาษา ผู้วิจัยจึงต้องการให้มีนักเล่าเรื่อง (Narrator) แทนการพากย์ พร้อมกันนั้นนักเล่าเรื่องจะได้เชิดหุ่นเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของความสัมพันธ์ระหว่างหุ่นกับคน โดยมีทั้งนักเล่าเรื่องเชิดหุ่นเพื่อประกอบการเล่าเรื่อง (Object Puppet) เพื่อให้ผู้ชมมีความเข้าใจในบทละครมากขึ้น

ในทัศนคติต่อนักเล่าเรื่อง ผู้เชี่ยวชาญมองว่ามีความน่าสนใจ แต่จะติดอยู่ที่ลำดับของการเล่าเรื่องมีความรวบรัดมากเกินไป ซึ่งมองว่าการแสดงในช่วงของการเล่าเรื่องสามารถจะขยายเวลาให้ยาวขึ้น ด้วยการทอดเวลา ทอดอารมณ์มากขึ้น

“ดีครับ ถือว่าดี ใช้ได้”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

“มันกระชับไปหน่อย มันมุ่งมันที่จะเล่าเรื่องมากเกินไป มันลืมนปล่อยอารมณ์ และจินตนาการ ล่องลอยไปตามเรื่อง มันพร้อมจะบอกมากเกินไป ขยายอีกนิดเดียว ขยายอีกสัก 10 นาที”

(สินีนางุ เกษประไพ, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554)

“การเล่าเรื่องในแง่ของตัวบทไม่ติดขัดอะไร แต่คิดว่าขยายรายละเอียดบางส่วนได้ เนื้อเรื่องจบเร็วแล้วก็พื้นฐานของเรื่องยังไม่พอ สำหรับการไปให้ถึงจุดจบว่า ชีวิตมันจะดำเนินอย่างไร คนกับสัตว์ คนที่มีความแตกต่างทางเชื้อชาติ คือ การปูเรื่องในช่วงต้นมันจะบางไป แล้วมันไม่ส่ง impact (ส่งผลกระทบ) ในตอน climax (จุดสำคัญของเหตุการณ์) ในแง่นั้น แต่ว่าในแง่ของการเล่าเรื่องที่ปรากฏในการแสดงก็คิดว่ากระชับ แล้วก็มีความพยายามที่จะนำเสนอประเด็นจากตัวบทได้ดีแล้วเท่าที่ข้อจำกัดต่างๆจะมีแล้ว เข้าใจได้ โดยส่วนตัวแล้วคิดว่ายาวได้อีกขยายได้อีก บางฉาก บางประเด็น โดยเฉพาะตอนต้นที่จะปูเรื่อง แล้วก็วิธีการให้เสียงของนักแสดง การเล่าของนักแสดงในบางตอน มันสามารถให้จังหวะที่ยืดกว่านี้ได้ ในบางช่วง มันก็ช่วยคนดู เพราะเท่าที่ฟังมันกระชับมากจนบางที่มันแน่นไปในบางช่วงเหมือนกัน”

(ประภัศสร จันทรสถิตพร, สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2554)

ดังนั้นการแสดงละครหุ่น เมื่อนำคน (นักแสดง) มาใช้ในการเล่าเรื่องมีความน่าสนใจ แต่สิ่งที่พึงระวังคือ การลำดับการเล่าเรื่องที่ไม่รวบรัดจนเกินไป ทำให้ขาดรสของอารมณ์

คุณนิกร แซ่ตั้งได้เสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า วิธีการนำเสนอและรูปแบบของการของการเล่าเรื่องเป็นการเล่านิทาน มีลีลาเยอะจึงให้ความรู้สึกละครหุ่นเป็นละครเด็ก แต่หากอยากให้การดำเนินเรื่องเป็นผู้ใหญ่ หรือเป็นเรื่องที่จริงจังก็ทำนี้ก็จะทำให้มุมมองต่อการรับรู้ของผู้ชม เปลี่ยนตามวิธีการนำเสนอของผู้เล่าเรื่อง

“แต่คนที่ได้คือ คนเล่าเรื่อง Narrator แต่เขาคิดว่าละครหุ่นเป็นเรื่องสำหรับเด็ก ทักษะคติของเขา วิธีการนำเสนอต่อคนดู เหมือนเล่านิทานให้ฟัง นี่คือการเล่าเรื่อง แผ่นดินสีมรกต ถ้ายังมีแนวคิดแบบนี้อยู่ มันให้ sense (ให้ความหมาย, ให้ความรู้สึก) ของความเป็นเด็ก นี่ก็อยู่ที่การกำกับ ไม่ใช่ความผิดเขา เขา acting (การแสดง) ดี เสียงดี อะไรดีทุกอย่างแต่การนำเสนอ เหมือนกาลครั้งหนึ่งสิ่งใดกับมนุษย์จ้องมองตาซึ่งกันและกัน... มันคือการเล่านิทาน ละครหุ่นไม่จำเป็นต้องเป็นสำหรับเด็กเสมอไป แต่คุณ treat (ใส่, นำเสนอ) เรื่องให้มันเป็นเด็กเสียแล้ว ซึ่งก็ไม่แปลก ไม่ผิด แต่ทันทีที่คุณ treat ให้มันเป็นเด็กเสียแล้ว คนดูก็จะรู้สึกว่างานนี้มันเป็นเด็ก แต่ทันทีที่คุณบอกว่ามนุษย์กับสิ่งใดจ้องมองกัน นี่เป็นเรื่องจริงที่ไม่ใช่แค่นิทาน sense คนดูก็จะเป็นอีกเรื่อง ให้มันจริงที่ไม่ใช่นิทาน acting ทุกคนในเรื่องต้องปรับอีก”

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

“อย่างคนเล่าเรื่อง ส่วนตัวมองว่าลีลาเล่าเรื่องกับลีลา Movement (การเคลื่อนไหว) มันซัดๆกันอยู่ อาจจะด้วยเพราะผู้เล่าเรื่องพอเล่าเรื่องแล้ว ลีลาได้เยอะจึงลีลาเยอะ ในตอนต้น ตอนที่หนึ่งกับตอนที่สอง ตอนที่สองจะเยอะกว่าตอนที่ 1 แต่ไม่รู้ว่าจริงๆ ลด movement กว่านี้ จะช่วยสร้างให้คาแรกเตอร์มีความแน่นขึ้นหรือเปล่า เพราะตอนนี้มันกลายเป็นละครเวทีที่เน้นมากๆ acting (การแสดงออก) เยอะๆ เพราะว่าคนดูเรา



ไม่อยู่ไกล ขนาด stage (พื้นที่ทางการแสดง) ที่เป็นโรงละครใหญ่ มันใกล้ชิด แล้วคนดูเรามันอยู่ใกล้มันถึงอยู่แล้ว บางครั้ง Movement ไม่ต้องเยอะก็ได้ พอ acting มันกลายเป็นว่ามันดูเยอะไป”

(ชิตพล เป็ลียนศิริ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

ข้อเสนอแนะดังกล่าว ผู้วิจัยค้นพบว่า การแสดงออก การเคลื่อนไหวของนักแสดงเรื่องมีผลกระทบอย่างมากต่ออารมณ์และสไตล์ของการแสดง

จากการค้นหาคุณลักษณะพิเศษให้กับนักแสดงเรื่องจึงให้นักเล่าเรื่องเล่าเป็นสำเนียงต่างจากปกติ ทำให้ผู้เชิดสามารถสนุกไปพร้อมกับการเชิดหุ่น และเพื่อมีความน่าสนใจ แต่ในมุมมองของผู้เชี่ยวชาญมองว่าการใช้เสียงเหนือทำให้ดึงความสนใจออกไปจากหุ่นในช่วงเวลาหนึ่ง

“ก็รู้ว่าเป็นการเล่าเรื่องประกอบการแสดงด้วยหุ่น อันนั้นโอเค แค่ตกใจว่าทำไมต้องพูดเหนือ ก็คิดว่าจะสร้างความหมายอะไรหรือเปล่า อ้อ ให้นักแสดงพูดแบบนี้ จริงๆ แล้วเรารู้สึกประหลาด เพราะสำเนียงทำให้เราดูตัวคนเล่ามากกว่าเรื่องที่เล่า มันแย่งไปหน่อย ด้วยสำเนียงแบบนี้ บวกกับการเล่าด้วยลีลา เรื่องที่เล่ามันต้อง support แต่มันก็คือช่วงแรกๆ แต่ตอนหลังก็ดูหุ่นนั่นแหละ และมันก็โชว์ทักษะของการเล่า นักเล่าจึงสำคัญต่อการเชิดหุ่นชนิดนี้ ก็เพียงแค่แรกๆ ที่พูด จึงไฟกัสเสียงมากกว่าภาพซึ่งสามารถไปด้วยกันได้เมื่อคนดูเริ่มรับเงื่อนไขได้ มันก็โอเค”

(คอลลิด มิคำ, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

นอกจากนี้การที่ผู้วิจัยได้ให้นักเล่าเรื่อง ทำหน้าที่เป็นทั้งตัวละครและผู้เล่าเรื่อง แต่การแสดงออกยังไม่สามารถแยกตัวละครทั้งสองออกจากกันได้ แม้ว่าจะให้หน้ากากเข้ามาช่วยก็ตาม ดังนั้นผู้เชี่ยวชาญยังมองว่า หากเพิ่มทัศนคติหรือให้รายละเอียดเพื่อให้ทราบว่า ผู้เล่าเรื่องมีความรู้สึกอย่างไรต่อเหตุการณ์ หรือต่อเรื่องที่ตนเล่า น่าจะช่วยให้นักแสดงเรื่องมีชีวิต บวกกับการ

เปลี่ยนลักษณะการเคลื่อนไหว การแสดงท่าทางบางอย่างอาจจะช่วยเป็นตัวละครและแยกคาแรกเตอร์ออกจากกันได้มากขึ้น

“มันต้องมีแหละ มีแหละดีแล้ว เพราะว่ามันมี *Background* (ปูมหลัง) ที่จะต้องเล่าอะไรมา ข้อมูลที่บทมันถูกเขียนมันจะต้องถูกเล่า เพราะแค่การเห็นภาพก็ไม่พอ วิธีการ *present* (การนำเสนอ) ของคนเล่า รู้สึกว่าต้องมีทัศนคติว่าชอบไม่ชอบ ตอนนี้นั้นมันเป็นการให้ข้อมูลๆ แต่ตอนนี้เขาพูดให้ฐานะคนเล่าที่ต้องคิดอย่างไรกับเรื่อง ไม่รู้เหมือนกัน เขาชอบ เขาไม่ชอบ ตอนนี้นั้นมันมีข้อมูล รู้ข้อมูล แต่เราอยากเห็นเขาเป็นตัวละครมากกว่า เป็นคนให้ข้อมูลด้วยเสียง ตัวทัวเรค (*Taureg*) คัทนะระหว่างคนเล่าเรื่องกับตัวละคร ชัด แต่ของมาทวา (*Matwa*) ไม่ชัดในการ *cut* (ตัด) ระหว่างคนเล่าเรื่อง แต่ชอบตอนนี้ทัวเรค (*Taureg*) เขาใช้เสียงได้ เขาได้ *Performance* (การแสดง) ด้วยเสียง เขาเปลี่ยนร่างกายนิดหน่อย เนื่องจากต้องหา *Gesture* (การแสดงท่าทาง) ง่ายๆ เลยที่จะอธิบายความแตกต่างของสองคน สอง โช่วเทคนิคการเปลี่ยน อย่างของทั้งเรค (*Taureg*) มันโช่วเทคนิคการเปลี่ยน ตรงบนเวทีว่าเล่าๆ อยู่แล้ว เปลี่ยนเป็นคนลุ่ม เพิ่ม *costume* (เครื่องแต่งกายของนักแสดง) เลย พอมันเปลี่ยนให้เห็น ให้ชัด มัน *surprise* (ประหลาดใจ) เหมือนกัน และชอบเล่นเป็นตัวละครทัวเรค (*Taureg*) มากกว่าคนเล่าเรื่อง เรา รู้สึกว่าตอนเป็นคนเล่าเรื่องข้อมูลมันสาดออกมา มันไม่ให้ลีลา อย่างตอนที่สามเฝ้าพันธุทีกันมันการพูดบรรยายเพื่อให้ข้อมูล แต่มันต้องสื่อสารความรู้สึก ทัศนคติของคนเล่าผ่านข้อมูลนั้น อาจจะทำให้ตัวคนเล่า น่าสนใจขึ้น อาจจะเป็น *character* (คุณลักษณะของตัวละคร) หนึ่งเป็นคนเล่าที่ *remaind* (ยังเหลืออยู่) ได้ว่ามันเป็นคนหนึ่งที่อยู่ในเหตุการณ์นั้น ตอนนี้นั้นมันเป็น *narrator* (ผู้บรรยาย) อย่างเดียว มันแยกออกจากเพื่อน ออกจากเรื่องเพื่อมาดิสไลด์ แต่หากเล่าเพราะตนเองผ่านเหตุการณ์นั้นมา หรือเล่าเพื่อมุมมองของคนที่อยู่ในเหตุการณ์ มันจะให้ข้อมูลมันมีชีวิตมากขึ้น ว่าฉันก็เป็นสามคนนั้นที่ถูกแบ่ง หรือตอนที่พระเจ้าพูดว่าสร้างคนสามคนรู้สึกอย่างไร ตอนที่คนขาวเข้ามารู้สึก

อย่างไร มันจะรู้สึกว่าจะเล่าถึงความทุกข์ยากของพวกเขา ถ้ามันเป็นตัวละครมาเล่าที่มีอารมณ์อาจจะได้ความรู้สึกอีกแบบหนึ่ง”

(คอลิด มิเต้า, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

โดยสรุปแล้วทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญต่อนักเล่าเรื่อง มองว่าการนำคนเล่าเรื่องมาแทนการพากย์ทำให้เรื่องมีความน่าสนใจและเข้าใจเรื่องได้มากขึ้น แต่สิ่งที่ยังขาดคือ ความสมบูรณ์ในด้านของการลำดับเรื่อง และการดำเนินเรื่องที่กระชับ รวดเร็วมากเกินไปจนทำให้เรื่องราวขาดอรรถรสทางการละคร การแสดง (Acting) ให้ความรู้สึกว่าเป็นละครเด็กด้วยลีลาและท่าทาง ซึ่งสามารถแก้ไขได้ด้วยการทอดจังหวะ ( Take Time) ทางการแสดง ให้เวลากับการลงรายละเอียดของเนื้อหาของละคร เช่น ใส่อารมณ์ ใส่ทัศนคติของตัวละคร หรือปฏิกิริยาของนักเล่าเรื่องจะทำให้งานสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

## 1.6 ด้านองค์ประกอบศิลป์

การนำเสนองานละครหุ่นที่มีองค์ประกอบด้านต่าง ๆ มาช่วยสื่อความหมายให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น การนำการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์มาใช้ในหุ่นเงา การใช้เทคนิคของเสียง ฉาก เครื่องแต่งกาย และแสงมาช่วยในการสร้างบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่อง

ในส่วนของความคิดเห็นที่สนับสนุนและมองว่าด้านองค์ประกอบศิลป์มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับการนำมาใช้ แต่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะข้อคิดเห็นเพิ่มเติมในการใช้องค์ประกอบศิลป์ในการแสดง

“มันช่วยเรื่อง โดยทั้งหมดมันช่วยเรื่องก็ไม่จำเป็นต้องโดดเด่น แต่เมื่อมันอยู่ในเรื่อง มันก็ช่วยให้โดดเด่นในภาวะที่มันต้องรับผิดชอบ อย่างชุดก็ไม่ต้องให้คนดูแต่ชุด แต่ก็ได้ Design (ออกแบบ) มา support (สนับสนุน) และก็ไม่มีแย่ง ไฟก็ไม่แย่ง ให้ความหมาย ให้แสงส่องสว่างที่พอเพียง ได้โอเค ก็อยู่ของมันดีไม่แยง Scene (ฉาก) ไม่รู้สึกว่า

Technic (เทคโนโลยี) จัดจนแย่งหุ่นไป ธรรมดาเราเคยเห็นแต่หุ่นที่ไม่แต่งตัวคนเล่น เพราะว่าจะแย่ง แต่ว่าเรื่องนี้ไม่แย่งเพราะว่าถูกทำให้ Concept เดียวกัน อย่างเช่น เสื้อผ้า แต่งหน้า ตอนแรกอาจจะดูเป็น Costume ไม่ใช่เสื้อผ้า แต่พอมันหุ่นมันก็เข้ากันไม่แลบออกมามาก”

(คอลิด มิคำ, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

ที่ชมมากเลยนะ ทุกอย่างดีหมด เสื้อผงเสื้อผ้า Direction (ทิศทาง) หุ่นคือ มันไปในทิศทางที่รู้ว่าเลือกทางนี้เลย อย่างหุ่นเงา ก็ดีหมดเลย แต่เช่นเดียวกันทุกอย่างขยายได้ ยืดได้ อย่าง Transition (การส่งผ่าน) ของหุ่นเงา แทนที่จะ Black out (การดับไฟ) ปัง เปิดมาปังแบบนี้ ...Clear เพิ่ง (ค่อยๆเพิ่มแสง) ไม่ต้อง Black Out ก็ได้ ให้ Fade out (ค่อยๆหรี่แสง) แล้วเงามา เห็นเป็น soft soft (เห็นหุ่นเงาเบาๆ) หนุนขึ้น หนุนขึ้น หุ่นเงาค่อยๆ ออก หุ่นออก คนขีดหุ่นออก แล้วออก แล้วออก ตอนนี้นั้นปัง บุ่ม เออ อย่างนั้นแหละ มันสนุกกว่านี้ได้อีก พาให้คนดูแอบให้คนดูได้มีจินตนาการไปกับเรื่องได้มากกว่านี้ เราจะเห็นชีวิตได้มากกว่านี้

(สินีนากู เกษประไพ, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554)

“องค์ประกอบสร้างด้านอื่นมันตอบความหมายของความเป็นป่าได้แล้ว ละหนึ่ง แต่ว่า...อันที่สอง แต่ช่วงเปลี่ยนผ่านระหว่างฉากที่ไม่ใช่ป่า เป็นอีกที่ ที่สำคัญเล่าเรื่อง มันควรจะมีอะไร หรือเพิ่มได้มากกว่านี้ไหม เพราะตอนนี้บางครั้งการดึงสายตา ดึงอารมณ์ การดึงเปลี่ยนที่ เปลี่ยนสถานที่มันต้องใช้องค์ประกอบ ฉาก แสง ดนตรี หรือว่าพื้นที่ บางครั้งอาจจะแยกชัดไม่ได้ แยกชัดได้ไม่มากนัก แต่ว่าถามว่าถึงกับชัดไหม มันก็ไม่ชัดนะ แต่เข้าใจว่าพื้นที่แบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนหนึ่งเป็นป่า อีกส่วนหนึ่งคือ พื้นที่เอนกประสงค์หน่อย เป็น space (พื้นที่) ว่างๆ เป็น

ต้นไม้ต้นหนึ่ง ว่าอาจจะเป็นเทคนิคอื่น เช่น ผ้าลงมาปิดแล้วเล่าหน้าผ้า แล้วดึงผ้าขึ้น ก็อาจจะได้ แต่มันอาจจะยากในเรื่องของ lighting (แสง) เรื่องของการควบคุม ด้วยสถานที่ด้วย ด้วยจำนวน lightning ข้อจำกัดของไฟที่มันเข้ามา”

(ชิตพล เปลียนศิริ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

ผู้เชี่ยวชาญชื่นชมองค์ประกอบศิลป์ในละครหุ่น แต่ได้เพิ่มเติมข้อเสนอแนะในด้านของการเปิด-ปิด ที่รวดเร็วซึ่งส่งผลกระทบต่อของผู้ชม จำนวนของไฟ ( Lighting) ที่ไม่เพียงพอ และองค์ประกอบของฉากซึ่งในบางครั้งไม่ให้ข้อมูลด้านของสถานที่ได้มากพอ

นอกจากในเรื่องการเชิดหุ่นที่ไม่สามารถสื่ออารมณ์ของเรื่องให้เกิดขึ้น ในส่วนขององค์ประกอบศิลป์ทัศนระของผู้เชี่ยวชาญสองท่านมองว่า การที่ผู้วิจัยจัดแสดงในโรงละครที่มีขนาดเล็กนั้นส่งผลการแสดง และความตระการขององค์ประกอบศิลป์

“พอได้ ได้ โอเคอยู่ ห้องนั้นอาจจะเล็กไปมั้ง ไม่รู้ หากหนูได้พื้นที่กว้างขวางกว่านั้น มันทำให้ภาพมันไม่ spectacles (ภาพที่น่าตื่นตาตื่นใจ) ถ้าได้ขนาดนี้ ทุกอย่างมันเหมือน scale (ขนาดโดยรวม) มันลดลง ด้วยความหน้ากว้าง หุ่นก็เลยกระจุ๊ๆ หรือเปล่า size (ขนาด) กับ space (พื้นที่) มีส่วนที่ทำให้ความรู้สึกมองว่าเป็นของเล่นสำหรับเด็กอะไรบางอย่าง...กับ space มันสัมพันธ์กันไปหมด พื้นที่การแสดงกับขนาด Design (การออกแบบ) จริงๆดูแล้วไม่เด็ก แต่ Space กับขนาด กับวิธีการนำเสนอ ซึ่งก็ไม่ผิดทำให้เด็กดูก็ได้ แต่ว่าหลักใหญ่ๆ อยู่ที่คนเชิดไม่ได้มากกว่า ด้วยเรื่องมัน Dramatic (ความเป็นละคร) มาก แล้วคนเชิดมันไม่ได้ ซ้อมนิดเดียว มีน้ำหนักออกมาได้ดี ซึ่งมันเห็นเลย หน้ากากดี หุ่นดี โอเค เสื้อผงเสื้อผ้า เข้าท่า อ้าว แล้วทำไมเป็นอย่างนี้ล่ะ”

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

“ชอบสีส้ม ชอบการให้แสงชอบองค์ประกอบทางศิลปะของการแสดงชุดนี้ เพราะว่ามันก็เป็นงานที่ไม่ได้ง่ายมาก ห้องก็ไม่ได้ถูกออกแบบมาอย่างลงตัวสำหรับการแสดงนี้ ใช้เทคนิคต่างๆให้มันผสมผสานกัน ให้เข้ากับพื้นที่ทางการแสดง แล้วมันก็ทำได้ภายในข้อจำกัด การคุมโทนสีชอบ ที่มันให้ความรู้สึกแบบเป็นชีวิตแบบธรรมชาติ ไม่ใช่ธรรมชาติแบบสีเขียวโลกเขียว แต่มันเป็นธรรมชาติที่สัมผัสได้ว่ามันเป็นแอฟริกา มันคือแอฟริกา สีเขียวของทุ่งหญ้า สัตว์ป่า ผู้คน มันไม่ขยายจนเวอร์ว่า จะต้องแดงเข้ม น้ำตาลเข้ม หรือต้องไปใส่สีส้มอะไรที่มันมากแล้วสร้างความรู้สึกแบบว่าน่า หรือโดดเด่นไปมากกว่าอย่างอื่น มากกว่าตัวเรื่องมากกว่าบท โดยรวมก็คือว่าดี”

“พื้นที่เล็ก คนเล่าเรื่องตัวใหญ่ มันเล็กแหละ space (พื้นที่) ระหว่างสิ่งหนึ่งไปหาสิ่งหนึ่ง ถ้ามันมีระยะห่าง ของการ สิ่งโตกับคน อยู่ไกล แล้วค่อยๆมาประจันหน้ามันให้การเคลื่อนที่ ตอนนี่คือ พอมันเล็กมันค่อยๆเคลื่อนที่ พอมัน นอกจากเคลื่อนของตัวเอง move (การเคลื่อนไหว) จากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งเลยยาก เลยได้แค่นิดๆหน่อยๆ พอจะ move มา ก็ใกล้แล้ว ยังมี space มากขึ้นกว่านี้ ไม่รู้ว่าจะกว้างแค่ไหน แต่ถ้ากว้าง เวลาเคลื่อนที่หุ่นเข้ามา มันก็จะเห็นรายละเอียดของการ animate (การสร้างชีวิตให้แก่หุ่น) หุ่น พอเข้ามาถึงหูละ แล้วก็เคลื่อนที่ตัวนิดหน่อยเลยทำให้หุ่นแสดงศักยภาพได้ไม่เต็มที่เพราะว่า Space มันเล็ก”

(คอลิด มิคำ, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญส่วนหนึ่งให้คำแนะนำ ส่วนของทักษะ องค์ประกอบศิลป์ใน ด้านดนตรี ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะว่าดนตรีและเพลงประกอบไม่ใช่อารมณ์ และสร้างบรรยากาศได้เพียงพอ

“...ดนตรี soundtrack (เพลงประกอบภาพยนตร์) หนักอึ้ง ถ้า moment (ช่วงจังหวะ) มันจะเวิร์คมันจะเวิร์ค ไม่เวิร์คก็ไม่เวิร์ค ไม่เข้ากับภาพ ดนตรีไม่เข้ากับเรื่อง ในมุมมองที่...ดนตรีมันเข้าบ้างไม่เข้าบ้าง

ดนตรีมันชวนง่วง หากเพิ่มความเป็น dramatic (ความเป็นละคร) เพิ่มตรงที่การแสดงและเพลง ซึ่งเพลงยังไม่ใช่ เพลงชวนหลับมากตอนนี้ เพลงให้บรรยากาศ แต่น่าหลับ เพลงไม่ได้พาความรู้สึก เพลงมันแค่อุ่มหุ้มๆไว้เฉยๆ”

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

“ช่วงดนตรี ในส่วนของบางครั้ง ละครบางช่วงที่กำลังอารมณ์มันจะ peak (จุดสูงสุด) อารมณ์ในสูงขึ้น ดนตรี support (สนับสนุน) ไม่ได้ดนตรีได้แต่มันไม่ถึงกับเรื่อง ลักษณะของดนตรีได้นะ melody (ทำนองเพลง) harmony (การประสานเสียง) ที่มันจะดั่งขึ้น melody มีความละเอียด แต่ลักษณะทำนองหนักที่จะส่งให้บท มันน่าจะดั่งขึ้น แต่เสียงมันไม่ดั่งขึ้น มันเป็นเรื่องของ technical (เกี่ยวกับเทคนิค) มันไม่พอดีกับการแสดง ช่วงเปลี่ยนของอารมณ์กับการแสดงเป็นช่วงๆ ไม่ค่อยชัดเท่าไร ค่อนข้าง smooth (ลื่นไหล) ”

(ชิตพล เปลียนศิริ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

จากทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญทั้งสองพบว่า องค์ประกอบศิลป์ในด้านดนตรี ยังมาสามารถนำพาอารมณ์ของผู้ชมให้ไปในทิศทางเดียวกับละคร

### 1.7 การจัดวางภาพและการเคลื่อนไหวบนเวที

ในด้านการจัดวางภาพบนเวที และการเคลื่อนไหว ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าในด้านของการดำเนินเรื่องสามารถยืดหรือขยายเวลาให้ยาวขึ้นได้ โดยใช้การเคลื่อนไหวของหุ่นเข้ามาใช้ในการแสดงให้มากขึ้น ทั้งในแง่ของการให้เวลากับหุ่น จำนวนของหุ่น และความตระการตาของหุ่น เพื่อให้เห็นชีวิตของหุ่นให้มากขึ้น

“เราสามารถทอเวลาได้ ดึงจากนี้ได้ไปอีก ดึงให้เป็น Inner ของหุ่น  
ด้านอารมณ์ ค่อยๆมองกัน ค่อยๆมีสัมผัส ให้ได้รู้สึกว่าเป็นราชสีห์ กลัว  
ก่อน หลบหลังหिनก่อน ราชสีห์เริ่มยืดขึ้นมา ให้เป็นความรู้สึกข่มกัน ใคร  
กำลังเหนือกว่าใครอะไรอย่างเนี่ย ใกล้เคียง จากที่มันเริ่มต่อสู้ อาจจะ  
วนก่อน วนๆดู ยืดเวลาเพื่อให้มองเห็นว่าจะเกิดอะไรขึ้น”

(วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

“เป็นงานที่ดีคะ เป็นงานที่ดีนะ น่าประทับใจ สวย Production  
(กระบวนการทางละคร) สวย องค์ประกอบ เรียกได้ว่า เห็นงาน Art  
(งานศิลป์) ที่ชัดเจน สวยงาม เรื่องก็ดี แต่คราวนี้เพิ่มเติม ฟีมองและที่  
เห็นที่เพิ่มเติม ภาพรวมก่อนนะ ยังไม่แคตัวหุ่นเพียงอย่างเดียว

ภาพรวมก็คือ มันสั้น กระชับ แต่คราวนี้มันสามารถขยายกว่านี้ได้อีก  
นิดหนึ่ง เพราะว่า เนื้อเรื่องบางตอนมันหายไป ที่ที่รู้สึกมันเล่าเร็วไป  
แนะนำนะ จะสวยงามได้กว่านี้ถ้าลด Black out (การดับไฟ) แล้ว  
เปลี่ยนเป็น transitions (การส่งผ่าน) เราจะเห็นความเป็น Dramatic  
(ความเป็นละคร อารมณ์ในการแสดง) ของมันเพิ่มขึ้น ตอนนี้นั้นมันเป็น  
Presentation (การนำเสนอภาพ) ที่มันกระชับมาก รวดเร็วมาก มันก็ดี  
อย่างหนึ่ง แต่ว่าถ้าในแง่ของฟีมององค์ประกอบของละครมันน่าจะเล่นได้  
อีก ตรง transitions นั้นแหละที่มันเป็นตัวสวย ตอนนี้อย่างมัน  
กระชับ มันดึงไปนิดหนึ่ง มันก็ดีนะ แต่มันดีกว่านี้ได้อีก ช่วงไหนที่  
สามารถยาวได้ คือ การ take time (ใช้เวลา) แล้วเราจะเห็นชีวิตมากขึ้น  
ตอนนี้ทั้งคนเชิด คนเล่าเรื่อง รวมทั้งน้องหุ่น ชีวิตน้อยไป เห็นชีวิตน้อย  
ไป มันแข็งไป แต่ดีใหม่ ก็ดีนะ ฟีมองนะ แต่ฟีมองขั้นต่อไป”

(สินีนฎ เกษประไพ, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554)

“คิดไม่ออกว่าจะมีอะไรได้อีกใหม่ แต่อย่างทีบอกว่าคุณรู้สึกว่าถ้าเราจะโชว์  
หรือเปิดให้คนเห็นกลไกหรือการผลิต การออกแบบหุ่น สิ่งที่ต้องทำให้



เขารับได้คือ หุ่นมันชีวิต เราออกแบบจนหุ่นมันชีวิตได้ แล้วมันไม่ใช่หุ่นแบบที่รู้จักทั่วไป พอพูดถึงหุ่นแล้วรู้จักใจหุ่ยหรือหุ่นเขิด หุ่นสายๆ คือว่าถ้าเราจะเปิดมิติว่าหุ่นในแบบของเรา เราอยากเห็นในแง่ของจำนวนที่ทำให้เห็นว่าเต็มเลย ที่แบบมีฉากที่ออกมารวมตัว พบปะสร้างสรรค์ แล้วเห็นหุ่นตัวนั้นเป็นอย่างนั้น หุ่นตัวนี้เป็นอย่างนี้ เพราะในเรื่องนี้ จังหวะจะออกมาทีละตัว ทำให้มันไม่สุด มันได้อีกใหม่ คือคิดไม่ออกว่าจะทำหุ่นอะไรได้อีก แต่คิดออกว่าต้องโชว์อีก ปริมาณเยอะขึ้น function (การทำงาน) ของมัน การ movement (การเคลื่อนไหว) ของมัน ต้องมี detail (รายละเอียด) มากขึ้น อยากเห็นชีวิตหุ่นเยอะๆ”

(ประภัสสร จันทรสถิตพร, สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2554)

“โอเค หุ่นเงา ผ้าฉากขาว ผ้าพลีวเพราะแอร์ทำให้ได้อารมณ์บางตอน อย่างตอนพ่อค้าเข้าไปปรับเด็ก การสู้รบ อย่างผีเสื้อเล็กได้น่ากว่านั้นอีก ขยายได้อีก”

( วศิน มิตรสุพรรณ, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554)

ทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มองว่า การจัดวางภาพและการเคลื่อนไหวบนเวทีควรเพิ่มเติมรายละเอียด และให้เวลากับการแสดง การเคลื่อนไหวของหุ่นนานขึ้น

นอกจากนี้แล้ว คุณ ชิตพล เปลี้นศิริ ผู้เชี่ยวชาญ ได้เสนอ ข้อคิดเพิ่มเติมต่อการสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง และการเคลื่อนไหว การนำรายละเอียดของการเคลื่อนไหว รวมถึงการออกแบบมากลึกลง ทำทาง การสร้างมิติทางการแสดงด้วยการนำการจัดวางท่าทาง ( choreography) มาใช้ในการแสดง

“การเต้น การใช้พื้นที่ ให้ตรงกับบทบาทที่เราเอามาใช้มากขึ้นกว่านี้ อีกนิดหนึ่ง จะช่วยเพิ่มความชัดเจน

ในส่วนของลีลา ท่าเต้นในบทบาทนั้นได้มากขึ้น การจัดวางตำแหน่งต่างๆ ให้ดูมีความชัดเจนขึ้น ทำให้งานดูสะอาดในแง่ความสะอาดของ choreography (การจัดวางท่าทาง) มากขึ้น เช่น ความชัดเจนของแถว ความชัดเจนของการจัดกลุ่ม มันก็จะชัดขึ้น มากขึ้น เพราะว่า Background (ฉาก) เรามีก้อนหินอยู่สองฟากซ้ายมี บางครั้งถ้าเราต้องการภาพ เพราะการเต้นจะมองเป็นภาพ อาจจะต้องเปิดมาด้านใดด้านหนึ่งเยอะหน่อย เพื่อในแง่ของการจัดภาพได้ ก็จะได้ภาพที่สวยงาม การจัดการเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังก้อนหินก้อนหนึ่งที่อยู่ด้านขวามันจะเห็นเนื้อที่ และพื้นที่ เป็นการให้ Space ได้มากยิ่งขึ้น นำ choreography (การจัดวางท่าทาง) มาใช้มากขึ้น

อย่างสิงโตที่มาใช้อยู่ฝั่งขวาแล้วเลื่อนคนปามาฝั่งซ้ายของคนดู เราจะเห็นพื้นที่ของการใช้ การต่อสู้ การตั้งท่าเพื่อที่จะสู้ มันจะได้ความหมายในเชิง choreography ได้สูง นี่คือความหมายของ space (การใช้พื้นที่)

ถ้าเปลี่ยนจากล้อม เป็นอยู่ฝั่งหนึ่งแล้วค่อยๆเข้ามา มันจะให้อารมณ์มากกว่า หรือการเข้าออกของตัวละครก็มีส่วนสำคัญ อาจจะเป็นเพราะข้อจำกัดของโรงละคร ถ้าเข้าออกอีกฝั่ง มันก็เพิ่มความหมายในเชิง choreography ได้อีก เห็นความหมายชัดขึ้น มันตั้งท่าได้มากขึ้นว่ากำลังจะทำอะไร เข้าไปล้อมสิงโต แต่บางครั้ง choreography ก็มองในแง่ของลีลามากเกินไป ถ้าเป็นละคร ควรหลักที่ละคร เอาลีลาทางเดิน มาอธิบายละคร แต่ part (ส่วน) ไหนที่ต้องการลีลาท่าเต้นอย่างเดียว ล้วนก็ว่ากันไป

ในเรื่องของลีลา เรื่องของเต้น ระบุว่า ใส่ความเป็นบทบาท หรือ Character (คุณลักษณะของตัวละคร) หลักๆของตัวละครได้เพิ่มขึ้น ก็จะอธิบายได้มากขึ้น สื่อความได้มากขึ้น ในเรื่องของพื้นฐานการสร้างออกแบบลีลา การสร้างพื้นที่ จัดกลุ่ม หรือว่าการเต้นที่มัน อีกลักษณะหนึ่ง ง่ายๆ กว่านั้น ไม่ต้องหลากหลายมาก เน้นความชัดเจนใน

เนื้อเรื่อง จะช่วยให้งานมันยิ่งชัดเจนมากขึ้น พูดถึงหุ่น พูดถึงการเซต ถ้าตรงนี้ประสานเป็นหนึ่งกันได้ จะสวยมาก จะละมุนมาก แต่ชอบ สนุกดี และมันดูรู้เลยว่า มันเห็นถึงความตั้งใจ ต้องใช้เวลาในการสร้าง การใช้พื้นที่ในการแสดง การจัดวางตำแหน่งต่างๆ ของนักแสดง การใช้ระดับต่างๆ เช่น ต่ำ สูง เป็นต้น”

(ชิตพล เป็ลียนศิริ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

จากทัศนคติดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าการแสดงละครหุ่นนอกจากการเป็นการทำงานที่ต้องอาศัยการออกแบบสร้างสรรค์ภาพบนเวที คำนึงถึงรสนทางละคร แล้วยังต้องนำการเคลื่อนไหวในเชิงศิลปะการจัดวางท่าทางมาใช้ในการสร้างสรรค์งานอีกด้วย

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในส่วนการสร้างสรรค์การใช้พื้นที่ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ออกแบบการแสดงที่สามารถสร้างสรรค์ได้เกินความจำกัดของสถานที่ เพื่อสร้างความตระการตาและสร้างภาพบนอันหลากหลายบนเวที

“ข้อใหม่เรื่องการใช้ space (พื้นที่) เรื่องอะไรอย่างนี้ จอมันกินพื้นที่ไป เราไม่ต้องเล่นหน้าก็ได้ เล่นข้างๆก็ได้ เพราะว่าคนดูอยู่สองฝั่ง ให้นั่งฝั่งเดียวก็ได้ ทุ่งหญ้ามันสามารถ space (ใช้พื้นที่) ซึ่งออกไปได้ ภาพทุ่งหญ้ามีอะไรๆ ได้อีก พูดถึงทุ่งหญ้ามัน ฟรีด กว้างกระโดดๆ น้ำมรกตสีอะไรๆ แต่ในเมื่อมันเป็นละครหุ่นแล้ว มันสามารถ spectacle (ความตระการตา) ได้มากกว่านี้ก็ด้วยหุ่น ด้วยโปรเจคเตอร์ แล้วสิงโตก็กระโดดออกมา มันก็อยู่ที่การกำกับฝ่าย art (ฝ่ายศิลป์) ก็เห็นว่าอุตสาหกรรมเอาเชือกมาล้อม ให้มันดูพิธีกรรมแบบแอฟริกา ไม่ต้องใหญ่ก็ได้ ถ้าจะเล็ก ก็ต้องเล็กอย่างสามารถครีเอตภาพขึ้นมาได้อย่างเกินพื้นที่... .. โดยการแสดงไม่บอกไม่รู้ว่าเป็นลานประลองยุทธ์นะ เพราะอะไรบางอย่าง เพราะ set up (จัดฉาก) แรก ไม่รู้ว่ามันเป็นลานประลองยุทธ์ มาจากเรื่องและอ่านสูจิบัตร เพราะโดยการแสดงไม่ได้บอกว่ามันอยู่

ลานประลองยุทธ์ 'ไม่รู้ศึก' ตอนแรกนี่กว่าอยู่ในป่าแล้วเจอสิงโตแล้วจะ  
ฆ่ากัน อะไรอย่างนี้"

(นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554)

จากทัศนคติและคำแนะนำดังกล่าว สรุปได้ว่าการแสดงละครหุ่น เป็นงานที่ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายสิ่งหลายอย่างเข้าไว้ด้วยกันอย่างลงตัว ซึ่งการจัดวางภาพและการเคลื่อนไหวบนเวที จึงมีส่วนประกอบของการใช้พื้นที่ การเคลื่อนไหว การนำเสนอสารด้วยท่าทาง และองค์ประกอบศิลป์

## 2. ทัศนคติผู้ชมเกี่ยวกับการชมละครเวที

ในการสำรวจทัศนคติของผู้ชมด้วยการออกแบบสอบถาม โดยการจัดแสดงละครหุ่น เรื่อง "ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต" พบว่ากลุ่มผู้ชมส่วนหนึ่งที่ไม่รับแบบสอบถาม และมีส่วนหนึ่งเป็นที่ ผลของการสำรวจทัศนคติของผู้ชมมีดังนี้

### 2.1 ทัศนคติของผู้ชม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 3 แสดงเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	45	47.4
หญิง	48	50.5
ไม่ระบุ	2	2.1
รวม	95	100.0

จากตารางข้างต้น พบว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 50.5 เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 47.4 และมีผู้ไม่ระบุเพศ คิดเป็นร้อยละ 2.1

ตารางที่ 4 แสดงอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10 ปี	1	1.1
10 – 15 ปี	2	2.1
15 – 20 ปี	27	28.4
20 – 25 ปี	33	34.7
25 – 30 ปี	24	25.3
35 – 40 ปี	2	2.1
40 – 45 ปี	1	1.1
45 – 50 ปี	2	2.1
50 ปีขึ้นไป	2	2.1
ไม่ระบุ	1	1.1
รวม	95	100.0

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุระหว่าง 20 – 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.7 เป็นอันดับหนึ่ง รองลงมามีอายุระหว่าง 15 – 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 28.4 และมีอายุระหว่าง 25 – 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 25.3

ตารางที่ 5 แสดงกลุ่มของผู้ตอบแบบสอบถาม

กลุ่ม	จำนวน	ร้อยละ
กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา	7	7.4
กลุ่มนิสิตนักศึกษา	47	49.5
กลุ่มวัยทำงาน	39	41.1

อื่นๆ	2	2.1
รวม	95	100.0

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นกลุ่มนิสิตนักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 49.5 รองลงมาคือ กลุ่มวัยทำงาน คิดเป็นร้อยละ 41.1 กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 7.4 และอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 2.1 ตามลำดับ

ตารางที่ 6 แสดงระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ประถมศึกษา	1	1.1
มัธยมศึกษา	7	7.4
อุดมศึกษาหรือเทียบเท่า	0	0
ปริญญาตรี	68	71.6
สูงกว่าปริญญาตรี	17	17.9
อื่นๆ	1	1.1
ไม่ระบุ	1	1.1
รวม	95	100.0

จากตารางพบว่า ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถามนั้นอยู่ระดับปริญญาตรีเป็นอันดับหนึ่ง คิดเป็นร้อยละ 71.6 รองลงมาคือ สูงกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 17.9 ระดับมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 7.4 ในขณะที่ ระดับประถมศึกษา อื่นๆ และไม่ระบุ คิดเป็นร้อยละ 1.1 เท่ากัน

## ส่วนที่ 2 พฤติกรรมต่อการรับชมละครหุ่น

### ตารางที่ 7 แสดงการรับชมละครหุ่นของผู้ชม

เคยชมละครหุ่นมาก่อนหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคย	46	48.4
เคย	49	51.6
รวม	95	100.0

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เคยชมละครหุ่นมาก่อน โดยคิดเป็นร้อยละ 51.6 และไม่เคยชมละครหุ่นคิดเป็นร้อยละ 48.4 ซึ่งไม่แตกต่างกันมาก

### ตารางที่ 8 แสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับละครหุ่นเป็นละครสำหรับผู้ชมกลุ่มใด

กลุ่มผู้ชมสำหรับละครหุ่น	จำนวน	ร้อยละ
เด็ก หรือเยาวชน	5	5.3
ทุกเพศทุกวัย	89	93.7
อื่นๆ	1	1.1
รวม	95	100.0

จากตารางพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าละครหุ่นเป็นละครสำหรับผู้ชมทุกเพศทุกวัยเป็นอันดับหนึ่ง คิดเป็นร้อยละ 93.7 รองลงมาคือ เด็กหรือเยาวชน คิดเป็นร้อยละ 5.3 และอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 1.1

ตารางที่ 9 แสดงแรงจูงใจในการเลือกดูละครหุ่นของผู้ตอบแบบสอบถาม

แรงจูงใจ	จำนวน	ร้อยละ
ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ	25	8.8
เนื้อเรื่องหรือบทละคร	46	16.3
ตัวละครหรือหุ่น	43	15.2
ผู้จัดทำละครหรือกลุ่มละคร	18	6.4
ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ	62	21.9
องค์ประกอบศิลป์	28	9.9
การโฆษณาประชาสัมพันธ์	23	8.1
รูปแบบหรือสไตล์ของละคร	37	13.1
อื่นๆ	1	4
รวม	283	100.0

จากตาราง พบว่า แรงจูงใจในการเลือกดูละครหุ่นของผู้ตอบแบบสอบถาม อันดับหนึ่งคือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ คิดเป็นร้อยละ 21.9 รองลงมาคือ เนื้อเรื่องหรือบทละคร คิดเป็นร้อยละ 16.3 ตัวละครหรือหุ่น คิดเป็นร้อยละ 15.2 และรูปแบบหรือสไตล์ของละคร คิดเป็นร้อยละ 13.1

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นต่อละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต”

ตารางที่ 10 แสดงความชื่นชอบในละครหุ่น

เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต”

ความชื่นชอบ	จำนวน	ร้อยละ
บทละคร/เนื้อเรื่อง	47	14.5
ตัวละครหุ่น	62	19.1
ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ	51	15.7
ผู้เขิด	31	9.6



ดนตรีและเพลงประกอบ	31	9.6
รูปแบบหรือสไตล์ของละคร	42	13.0
องค์ประกอบศิลป์ทางการแสดง(เช่น เสื้อผ้า แสง เวที ฉาก ฯลฯ)	50	15.4
อื่นๆ	10	3.1
รวม	324	100.0

จากตารางพบว่า ความชื่นชอบในละครหุ่นเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” ของผู้ตอบแบบสอบถาม อันดับหนึ่ง คือ ตัวละครหุ่น คิดเป็นร้อยละ 19.1 รองลงมา คือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ คิดเป็นร้อยละ 15.7 องค์ประกอบศิลป์ทางการแสดง คิดเป็นร้อยละ 15.1 และบทละคร/เนื้อเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 14.5

ตารางที่ 11 ตัวละครที่ได้รับความนิยมจากผู้ตอบแบบสอบถาม

ตัวละคร	จำนวน	ร้อยละ
หุ่นแอนโดรคิลิส	31	9.2
หุ่นสิงโตเด็ก(หุ่นเชิด)	52	15.4
หุ่นสิงโต (หุ่นเชิด)	35	10.4
หุ่นไม้ (หุ่นเชิดมือ เล่าเรื่อง จอมพลังแห่งโมยมบา)	18	5.3
หุ่นประกอบเรื่องราวแอฟริกา (หุ่นเงา)	22	6.5
หุ่นนักรัก (หุ่นมือผสมคน)	23	6.8
หุ่นหญิงชาวบ้าน (หุ่นเงาผสมคน)	17	5.0
ตัวเรก (นักเล่นีทาน)	54	16.0
มาทวา (แม่และนักเล่นีทาน)	31	9.2
นักเล่นีทาน เรื่อง จอมพลังแห่งโมยมบา	40	11.8

ผู้เข็ด	13	3.8
อื่นๆ	2	0.6
รวม	338	100.0

จากตารางพบว่า ตัวละครที่ผู้ตอบแบบสอบถามชื่นชอบ อันดับหนึ่งคือ ทัวเรก (นักเล่านิทาน) คิดเป็นร้อยละ 16.0 รองลงมาคือ หุ่นสิงโตเด็ก (หุ่นเข็ด) คิดเป็นร้อยละ 15.4 นักเล่านิทานเรื่อง จอมพลังแห่งโมยัมบา คิดเป็นร้อยละ 11.8 และ หุ่นสิงโต (หุ่นเข็ด) คิดเป็นร้อยละ 10.4

ตารางที่ 12 แสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านต่างๆ

ความคิดเห็น	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
<b>ด้านบทละคร</b>			
1. เนื้อหาของละครมีความเหมาะสมกับละครหุ่น	4.17	0.48	มาก
2. การเล่าเรื่องโดยนักเล่านิทานแทนการพากย์ ทำให้ท่านมีความเข้าใจในบทละคร	4.45	0.65	มาก
<b>ด้านการออกแบบหุ่น</b>			
3. การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครมีความน่าสนใจ	4.36	0.62	มาก
4. การทดลองผสมผสานประเภทหุ่น หรือการนำหุ่นที่หลากหลายกลไกการเข็ดในหนึ่งเรื่องมีความน่าสนใจ	4.35	0.61	มาก
5. การออกแบบหุ่นมีความสวยงาม มีชีวิตจิตใจ	4.21	0.77	มาก
6. หุ่นแต่ละตัวสามารถสื่อความหมาย อารมณ์ผ่านทางลักษณะทางกายภาพ และการเคลื่อนไหวได้ดี	4.04	0.80	มาก
<b>ด้านภาพบนเวที</b>			
7. ภาพบนเวทีที่ปรากฏสามารถสื่ออารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจนมีความสวยงามตรงตามเรื่องราวและเหตุการณ์	4.13	0.71	มาก
8. การจัดวางภาพบนเวทีสามารถช่วยทำให้ท่านเข้าใจเนื้อเรื่องมากขึ้น	4.0	0.72	มาก
9. การมองเห็นคนเข็ดทำให้ท่านสามารถรับความรู้สึกอารมณ์ของตัวละครได้ดี	3.96	0.89	มาก

ด้านองค์ประกอบศิลป์			
10. องค์ประกอบด้านฉาก	4.03	0.73	มาก
11. เครื่องแต่งกาย	4.48	0.54	มาก
12. แสง/สี	4.38	0.67	มาก
13. เพลงและดนตรีประกอบ	4.31	0.75	มาก
ด้านคุณค่าต่อการละครและสังคม			
14. การแสดงละครหุ่นในครั้งนี้ช่วยขยายมุมมองด้านละครหุ่นของท่านมากขึ้นหรือไม่	4.28	0.65	มาก
15. การแสดงละครหุ่นในครั้งนี้ก่อให้เกิดความสนใจในงานละครหุ่นและการแสดงของท่านเพิ่มขึ้นอีกหรือไม่	4.24	0.68	มาก

จากตารางพบว่า ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านต่างๆของละครหุ่นเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” ทั้งด้านด้านบทละคร, ด้านการออกแบบหุ่น, ด้านภาพบนเวที, ด้านองค์ประกอบศิลป์ และด้านคุณค่าต่อการละครและสังคม อยู่ในเกณฑ์ มาก โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ และแปลผลข้อมูล ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ มาก

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ น้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ ควรปรับปรุง

ตารางที่ 13 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความแตกต่างของการออกแบบละครหุ่นเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ

ความแตกต่าง	จำนวน	ร้อยละ
แตกต่าง	68	71.6
ไม่แตกต่าง	1	1.1
ไม่แสดงความคิดเห็น	26	27.4
รวม	95	100.0

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการออกแบบละครหุ่นเรื่องนี้แตกต่างจากละครหุ่นเรื่องอื่นๆ โดยคิดเป็นร้อยละ 71.6 และมีผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 27.4 ซึ่งอาจเป็นเพราะผู้ตอบแบบสอบถามไม่เคยดูละครหุ่นมาก่อน

ตารางที่ 14 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่อง

ความน่าสนใจ	จำนวน	ร้อยละ
น่าสนใจ	77	81.1
ไม่น่าสนใจ	0	0
ไม่แสดงความคิดเห็น	18	18.9
รวม	95	100.0

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้ในการเล่าเรื่องมีความน่าสนใจ โดยคิดเป็นร้อยละ 81.1 และมีผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 18.9

ตารางที่ 15 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจขององค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่อง

ความน่าสนใจ	จำนวน	ร้อยละ
น่าสนใจ	75	78.9
ไม่น่าสนใจ	1	1.1
ไม่แสดงความคิดเห็น	19	20.0
รวม	95	100.0

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่างค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่องมีความน่าสนใจ โดยคิดเป็นร้อยละ 78.9 และมีผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 20.0

ตารางที่ 16 ตารางแสดงการเลือกชมละครหุ่นจำแนกตามการรับชมละครหุ่น

แรงจูงใจ	การรับชมละครหุ่น			
	เคย	ร้อยละ	ไม่เคย	ร้อยละ
ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ	10	20.4	15	32.6
เนื้อเรื่องหรือบทละคร	25	51.0	21	45.7
ตัวละครหรือหุ่น	24	49.0	19	41.3
ผู้จัดทำละครหรือกลุ่มละคร	8	16.3	10	21.7
ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ	33	67.3	29	63.0
องค์ประกอบศิลป์	16	32.7	12	26.1
การโฆษณาประชาสัมพันธ์	12	24.5	11	23.9
รูปแบบหรือสไตล์ของละคร	26	53.1	11	23.9
อื่นๆ	0	0	1	2.2

จากตารางพบว่า แรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยรับชมละครหุ่น อันดับแรกคือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ โดยคิดเป็นร้อยละ 67.3 รองลงมา คือ รูปแบบหรือสไตล์ของละคร คิดเป็นร้อยละ 53.1 เนื้อเรื่องหรือบทละคร คิดเป็นร้อยละ 51.0

แรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยรับชมละครหุ่น อันดับแรก คือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ โดยคิดเป็นร้อยละ 63.0 รองลงมา คือ เนื้อเรื่องหรือบทละคร คิดเป็นร้อยละ 45.7 ตัวละครหรือหุ่น คิดเป็นร้อยละ 41.3 ของผู้ที่ไม่เคยชมละครหุ่น

ตารางที่ 17 แสดงแรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นจำแนกตามกลุ่มผู้ชม

แรงจูงใจ	กลุ่มผู้ชม							
	มัธยม ศึกษา	ร้อย ละ	นิสิต	ร้อยละ	วัย ทำงาน	ร้อยละ	อื่นๆ	ร้อยละ
ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ	1	14.3	14	29.8	10	25.6	0	0
เนื้อเรื่องหรือบทละคร	4	57.1	20	42.6	21	53.8	1	50.0
ตัวละครหรือหุ่น	3	42.9	22	46.8	17	43.6	1	50.0
ผู้จัดทำละครหรือกลุ่มละคร	1	14.3	9	19.1	7	17.9	1	50.0
ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ	3	42.9	35	74.5	23	59.0	1	50.0
องค์ประกอบศิลป์	1	14.3	12	25.5	15	38.5	0	0
การโฆษณาประชาสัมพันธ์	0	0	14	29.8	8	20.5	1	50.0
รูปแบบหรือสไตล์ของละคร	2	28.6	17	36.2	18	46.2	0	0
อื่นๆ	0	0	0	0	1	2.6	0	0

จากตารางพบว่าแรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ชมประเภทกลุ่มมัธยมศึกษา  
อันดับแรก คือ เนื้อเรื่องหรือบทละคร คิดเป็นร้อยละ 57.1 รองลงมาคือ ตัวละครหุ่นและความ  
แปลกใหม่ในการนำเสนอ ซึ่งมีจำนวนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 42.9 ของกลุ่มผู้ชมมัธยมศึกษา

แรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ชมประเภทกลุ่มนิสิตศึกษาอันดับแรก ความแปลก  
ใหม่ในการนำเสนอ คิดเป็นร้อยละ 74.5 รองลงมาคือ ตัวละครหุ่น คิดเป็นร้อยละ 46.8 เนื้อเรื่อง  
หรือบทละคร คิดเป็นร้อยละ 42.6 ของกลุ่มผู้ชมนิสิตนักศึกษา

แรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ชมประเภทกลุ่มวัยทำงานอันดับแรก ความแปลก  
ใหม่ในการนำเสนอ คิดเป็นร้อยละ 59.0 รองลงมาคือ เนื้อเรื่องหรือบทละคร คิดเป็นร้อยละ 53.8  
รูปแบบหรือสไตล์ของละครคิดเป็นร้อยละ 46.2 ของกลุ่มผู้ชมวัยทำงาน

ตารางที่ 18 แสดงความชื่นชอบในละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต”  
จำแนกตามการรับชมละครหุ่น

ความชื่นชอบ	การรับชมละครหุ่น			
	เคย	ร้อยละ	ไม่เคย	ร้อยละ
บทละคร/เนื้อเรื่อง	26	53.1	21	45.7
ตัวละครหุ่น	33	67.3	29	63.0
ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ	24	49.0	27	58.7
ผู้เชิด	13	26.5	18	39.1
ดนตรีและเพลงประกอบ	17	34.7	14	30.4
รูปแบบหรือสไตล์ของละคร	27	55.1	15	32.6
องค์ประกอบศิลป์ทางการแสดง(เช่น เสื้อผ้า แสง เวที ฉาก ฯลฯ)	30	61.2	20	43.5
อื่นๆ	6	12.2	4	8.7

จากตารางพบว่า ความชื่นชอบในละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” ของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยชมละครหุ่น อันดับแรก คือ ตัวละครหุ่น คิดเป็นร้อยละ 67.3 ของผู้ที่เคยชมละครหุ่น รองลงมา คือ องค์ประกอบศิลป์ทางการแสดง คิดเป็นร้อยละ 61.2 ของผู้ที่เคยชมละครหุ่น รูปแบบหรือสไตล์ของละคร คิดเป็นร้อยละ 55.1 ของผู้ที่เคยชมละครหุ่น

ความชื่นชอบในละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต ” ของผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยชมละครหุ่น อันดับแรกคือ ตัวละครหุ่น คิดเป็นร้อยละ 63.0 ของผู้ที่ไม่เคยชมละครหุ่น รองลงมา คือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ คิดเป็นร้อยละ 58.7 ของผู้ที่ไม่เคยชมละครหุ่น บทละครหรือเนื้อเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 45.7 ของผู้ที่ไม่เคยชมละครหุ่น

ตารางที่ 19 แสดงตัวละครที่ได้รับความนิยมจำแนกตามการรับชมละครหุ่น

ตัวละคร	การรับชมละครหุ่น			
	เคย	ร้อยละ	ไม่เคย	ร้อยละ
หุ่นแอนโดรคลิส	17	34.7	14	30.4
หุ่นสิงโตเด็ก(หุ่นเชิด)	28	57.1	24	52.2

หุ่นสิงโต (หุ่นเชิด)	24	49.0	11	23.9
หุ่นไม้ (หุ่นเชิดมือ เล่าเรื่อง จอมพลังแห่ง โมยัมบา)	10	20.4	8	17.4
หุ่นประกอบเรื่องราวแอฟริกา (หุ่นเงา)	14	28.6	8	17.4
หุ่นนกยักษ์ (หุ่นมือผสมคน)	14	28.6	9	19.6
หุ่นหญิงชาวบ้าน (หุ่นเงาผสมคน)	7	14.3	10	21.7
ทิวเรก (นักเล่นนิทาน)	24	49.0	30	65.2
มาทวา (แม่และนักเล่นนิทาน)	17	34.7	14	30.4
นักเล่นนิทาน เรื่อง จอมพลังแห่งโมยัมบา	21	42.9	19	41.3
ผู้เชิด	8	16.3	5	10.9
อื่นๆ	2	4.1	0	0

จากตารางพบว่าตัวละครที่ได้รับความนิยมของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยชมละครหุ่น  
อันดับแรก คือ หุ่นสิงโตเด็ก(หุ่นเชิด) คิดเป็นร้อยละ 57.1 ของผู้ที่เคยชมละครหุ่นทั้งหมด รองลงมา  
คือ หุ่นสิงโต (หุ่นเชิด) และทิวเรก (นักเล่นนิทาน) ซึ่งมีความชื่นชอบเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 49 ผู้ที่  
เคยชมละครหุ่น

จากตารางพบว่าตัวละครที่ได้รับความนิยมของผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยชมละครหุ่น  
อันดับแรก คือ ทิวเรก (นักเล่นนิทาน) คิดเป็นร้อยละ 65.2 ของผู้ที่ไม่เคยชมละครหุ่น รองลงมา คือ  
หุ่นสิงโตเด็ก(หุ่นเชิด) คิดเป็นร้อยละ 52.2 ของผู้ที่ไม่เคยชมละครหุ่น นักเล่นนิทาน เรื่อง จอมพลัง  
แห่งโมยัมบา คิดเป็นร้อยละ 41.3 ของผู้ที่ไม่เคยชมละครหุ่นตามลำดับ

ตารางที่ 20 แสดงตัวละครที่ได้รับความนิยมจำแนกตามกลุ่มผู้ชม

ตัวละคร	กลุ่มผู้ชม							
	มัธยม ศึกษา	ร้อย ละ	นิสิต	ร้อย ละ	วัย ทำงาน	ร้อย ละ	อื่นๆ	ร้อย ละ
หุ่นแอนโดรคิลิส	1	14.3	14	29.8	16	41.0	0	0
หุ่นสิงโตเด็ก(หุ่นเชิด)	2	28.6	25	53.2	25	64.1	0	0
หุ่นสิงโต (หุ่นเชิด)	2	28.6	20	42.6	13	33.3	0	0
หุ่นไม้ (หุ่นเชิดมือ เล่าเรื่อง)	2	28.6	9	19.1	7	17.9	0	0



จอมพลังแห่ง Moyamba)								
หุ่นประกอบเรื่องราว แอฟริกา (หุ่นเงา)	2	28.6	10	21.3	10	25.6	0	0
หุ่นนักรักบี้ (หุ่นมือผสม คน)	2	28.6	11	23.4	10	25.6	0	0
หุ่นหญิงชาวบ้าน (หุ่นเงา ผสมคน)	0	0	9	19.1	8	20.5	0	0
Taureg (นักเล่นนิทาน)	4	57.1	30	63.8	20	51.3	0	0
Matwa (แม่และนักเล่า นิทาน)	2	28.6	14	29.8	14	35.9	1	50.0
นักเล่นนิทาน เรื่อง จอม พลังแห่งโมยัมบา	2	28.6	23	48.9	15	38.5	0	0
ผู้ขีด	1	14.3	7	14.9	5	12.8	0	0
อื่นๆ	0	0	0	0	2	5.1	0	0

จากตารางพบว่าตัวละครที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมประเภทกลุ่มมัธยมศึกษาอันดับแรก คือ ทัวเรก (นักเล่นนิทาน) คิดเป็นร้อยละ 57.1 ของกลุ่มผู้ชมมัธยมศึกษา และตัวละครที่ไม่ได้รับความนิยมจากกลุ่มมัธยมศึกษาเลยคือ หุ่นหญิงชาวบ้าน (หุ่นเงาผสมคน)

ตัวละครที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมประเภทกลุ่มนิสิตนักศึกษา อันดับแรก คือ ทัวเรก (นักเล่นนิทาน) คิดเป็นร้อยละ 63.8 ของกลุ่มผู้ชมนิสิตนักศึกษาทั้งหมด รองลงมา คือ หุ่นสิงโตเด็ก(หุ่นขีด) คิดเป็นร้อยละ 53.2 ของกลุ่มผู้ชมนิสิตนักศึกษาทั้งหมด นักเล่นนิทาน เรื่อง จอมพลังแห่งโมยัมบาคิดเป็นร้อยละ 48.9 ของกลุ่มผู้ชมนิสิตนักศึกษา

ตัวละครที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมประเภทกลุ่มวัยทำงาน อันดับแรก คือ หุ่นสิงโตเด็ก (หุ่นขีด) คิดเป็นร้อยละ 64.1 ของกลุ่มผู้ชมวัยทำงาน รองลงมา คือ ทัวเรก (นักเล่นนิทาน) คิดเป็นร้อยละ 51.3 ของกลุ่มผู้ชมวัยทำงาน หุ่นแอนโดรคลิส คิดเป็นร้อยละ 41.0 ของกลุ่มผู้ชมวัยทำงานตามลำดับ

ตารางที่ 21 แสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านต่างๆ

จำแนกตามการรับชมละครหุ่น

ความคิดเห็น	เคยชมละครหุ่น			ไม่เคยชมละครหุ่น		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
<u>ด้านบทละคร</u>						
1. เนื้อหาของละครมีความเหมาะสมกับละครหุ่น	4.18	0.49	มาก	4.15	0.47	มาก
2. การเล่าเรื่องโดยนักเล่านิทานแทนการพากย์ทำให้ท่านมีความเข้าใจในบทละคร	4.45	0.65	มาก	4.46	0.66	มาก
<u>ด้านการออกแบบหุ่น</u>						
3. การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครมีความน่าสนใจ	4.49	0.58	มาก	4.22	0.63	มาก
4. การทดลองผสมผสานประเภทหุ่น หรือการนำหุ่นที่หลากหลายกลไกการเชิดในหนึ่งเรื่องมีความน่าสนใจ	4.39	0.64	มาก	4.30	0.59	มาก
5. การออกแบบหุ่นมีความสวยงาม มีชีวิตจิตใจ	4.22	0.80	มาก	4.20	0.75	มาก
6. หุ่นแต่ละตัวสามารถสื่อความหมาย อารมณ์ผ่านทางลักษณะทางกายภาพ และการเคลื่อนไหวได้ดี	3.94	0.93	มาก	4.15	0.63	มาก
<u>ด้านภาพบนเวที</u>						
7. ภาพบนเวทีที่ปรากฏสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึก ตลอดจนมีความสวยงามตรงตามเรื่องราวและเหตุการณ์	4.10	0.79	มาก	4.07	0.61	มาก
8. การจัดวางภาพบนเวทีสามารถช่วยทำให้ท่านเข้าใจในเรื่องมากขึ้น	4.06	0.78	มาก	3.93	0.65	มาก
9. การมองเห็นคนเชิดทำให้ท่านสามารถรับความรู้สึกอารมณ์ของตัวละครได้ดี	3.81	1.00	มาก	4.13	0.72	มาก
<u>ด้านองค์ประกอบศิลป์</u>						
10. องค์ประกอบด้านฉาก	3.96	0.77	มาก	4.11	0.67	มาก
11. เครื่องแต่งกาย	4.54	0.58	มาก	4.41	0.50	มาก

12. แสง/สี	4.32	0.69	มาก	4.43	0.65	มาก
13. เพลงและดนตรีประกอบ	4.23	0.87	มาก	4.39	0.61	มาก
ด้านคุณค่าต่อการละครและสังคม						
14. การแสดงละครหุ่นในครั้งนี้อย่างช่วยขยายมุมมองด้านละครหุ่นของท่านมากขึ้นหรือไม่	4.27	0.68	มาก	4.28	0.62	มาก
15. การแสดงละครหุ่นในครั้งนี้นำให้เกิดความสนใจในงานละครหุ่นและการแสดงของท่านเพิ่มขึ้นอีกหรือไม่	4.23	0.76	มาก	4.24	0.60	มาก

จากตารางพบว่า ความคิดเห็นในด้านต่างๆ ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งที่เคยชมละครหุ่นและไม่เคยชมละครหุ่น มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน คือ อยู่ในระดับมาก



7. ภาพบนเวทีที่ปรากฏสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึก ตลอดจนมีความสวยงามตรงตามเรื่องราวและเหตุการณ์	4.0	0.82	มาก	4.13	0.62	มาก	4.15	0.78	มาก	4.0	1.41	มาก
8. การจัดวางภาพบนเวทีสามารถช่วยทำให้ท่านเข้าใจในเนื้อเรื่องมากขึ้น	3.86	0.38	มาก	4.0	0.70	มาก	4.0	0.79	มาก	4.5	0.71	มาก
9. การมองเห็นคนเข็ดทำให้ท่านสามารถรับความรู้สึกอารมณ์ของตัวละครได้ดี	3.86	0.69	มาก	4.02	0.77	มาก	3.92	1.06	มาก	4.0	0	มาก
<u>ด้านองค์ประกอบศิลป์</u>												
10. องค์ประกอบด้านฉาก	3.86	0.90	มาก	4.09	0.66	มาก	4.03	0.78	มาก	3.5	0.71	มาก
11. เครื่องแต่งกาย	4.57	0.53	มาก	4.46	0.50	มาก	4.49	0.60	มาก	4.5	0.71	มาก
12. แสง/สี	4.43	0.53	มาก	4.43	0.62	มาก	4.31	0.76	มาก	4.0	0	มาก
13. เพลงและดนตรีประกอบ	4.57	0.53	มาก	4.35	0.77	มาก	4.23	0.78	มาก	4.0	0	มาก
<u>ด้านคุณค่าต่อการละครและสังคม</u>												
14. การแสดงละครหุ่นในครั้งนี้นช่วยขยายมุมมองด้านละครหุ่นของท่านมากขึ้นหรือไม่	4.14	3.78	มาก	4.33	0.63	มาก	4.25	0.72	มาก	4.0	0	มาก
15. การแสดงละครหุ่นในครั้งนี้อให้เกิดความสนใจในงานละครหุ่นและการแสดงของท่านเพิ่มขึ้นอีกหรือไม่	4.14	0.69	มาก	4.20	0.69	มาก	4.33	0.66	มาก	3.0	0	ปานกลาง

จากตารางพบว่า ความคิดเห็นในด้านต่างๆ ของกลุ่มผู้ชม ทั้ง กลุ่มมัธยมศึกษา นิสิต นักศึกษา และวัยทำงาน มีระดับความคิดเห็นในด้านต่างๆ ไม่แตกต่างกัน คือ อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 23 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความแตกต่างของการออกแบบละครเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ จำแนกตามการรับชมละครหุ่น

ความแตกต่างของ การออกแบบละครหุ่น	การรับชมละครหุ่น			
	เคย	ร้อยละ	ไม่เคย	ร้อยละ
แตกต่าง	40	81.6	28	60.9
ไม่แตกต่าง	0	0	1	2.2
ไม่แสดงความคิดเห็น	9	18.4	17	37

จากตารางพบว่าความเห็นเกี่ยวกับความแตกต่างของการออกแบบละครเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ ของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยชมละครหุ่น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าแตกต่าง คิดเป็นร้อยละ 81.6 ของผู้ที่เคยชมละครหุ่นทั้งหมด และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 18.4 ของผู้ที่เคยชมละครหุ่นทั้งหมด สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยชมละครหุ่น มีความคิดเห็นว่าแตกต่าง คิดเป็นร้อยละ 60.9 และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 37

ตารางที่ 24 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความแตกต่างของการออกแบบละครเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ จำแนกตามกลุ่มผู้ชม

ความแตกต่างของการ ออกแบบละครหุ่น	กลุ่มผู้ชม							
	มัธยมศึกษา	ร้อยละ	นิสิต	ร้อยละ	วัยทำงาน	ร้อยละ	อื่นๆ	ร้อยละ
แตกต่าง	6	85.7	34	72.3	27	69.2	1	50.0
ไม่แตกต่าง	0	0	1	2.1	0	0	0	0
ไม่แสดงความคิดเห็น	1	14.3	12	25.5	12	30.8	1	50.0

จากตารางพบว่าความเห็นเกี่ยวกับความแตกต่างของการออกแบบละครหุ่นเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ ของผู้ชมประเภทกลุ่มมัธยมศึกษา ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าแตกต่าง คิดเป็นร้อยละ 85.6 ของกลุ่มมัธยมศึกษา และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 14.3 ของกลุ่มมัธยมศึกษา

ความเห็นเกี่ยวกับความแตกต่างของการออกแบบละครหุ่นเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ ของผู้ชมประเภทกลุ่มนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าแตกต่าง คิดเป็นร้อยละ 72.3 ของกลุ่มนิสิตนักศึกษา และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 25.5 ของกลุ่มนิสิตนักศึกษา

ความเห็นเกี่ยวกับความแตกต่างของการออกแบบละครหุ่นเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ ของผู้ชมประเภทกลุ่มวัยทำงานส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าแตกต่าง คิดเป็นร้อยละ 69.2 ของวัยทำงาน และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 30.8 ของกลุ่มวัยทำงาน

ตารางที่ 25 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่อง จำแนกตามการรับชมละครหุ่น

ความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่อง	การรับชมละครหุ่น			
	เคย	ร้อยละ	ไม่เคย	ร้อยละ
น่าสนใจ	41	83.7	36	78.3
ไม่น่าสนใจ	0	0	0	0
ไม่แสดงความคิดเห็น	8	16.3	10	21.7

จากตารางพบว่าความเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่องของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยชมละครหุ่น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 83.7 ของผู้ที่เคยชมละครหุ่น และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 16.3 ของผู้ที่เคยชมละครหุ่น

สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยชมละครหุ่น มีความคิดเห็นว่าน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 78.3 และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 21.7

ตารางที่ 26 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่อง จำแนกตามกลุ่มผู้ชม

ความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่อง	กลุ่มผู้ชม							
	มัธยมศึกษา	ร้อยละ	นิสิต	ร้อยละ	วัยทำงาน	ร้อยละ	อื่นๆ	ร้อยละ
น่าสนใจ	5	71.4	39	83.0	32	82.1	1	50.0
ไม่น่าสนใจ	0	0	0	0	0	0	0	0
ไม่แสดงความคิดเห็น	2	28.6	8	17.0	7	17.9	1	50.0

จากตารางพบว่าความเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่องของผู้ชมประเภทกลุ่มมัธยมศึกษา ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 71.4 ของกลุ่มมัธยมศึกษา และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 28.6 ของกลุ่มมัธยมศึกษา

ความเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่องของผู้ชมประเภทกลุ่มนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 83.0 ของกลุ่มนิสิตนักศึกษา และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 17.0 ของกลุ่มนิสิตนักศึกษา

ความเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่องของผู้ชมประเภทกลุ่มวัยทำงานส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 82.1 ของวัยทำงาน และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 17.9 ของกลุ่มวัยทำงาน

ตารางที่ 27 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจของ องค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่อง จำแนกตามการรับชมละครหุ่น

ความน่าสนใจขององค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วย	การรับชมละครหุ่น			
	เคย	ร้อยละ	ไม่เคย	ร้อยละ
น่าสนใจ	41	83.7	34	73.9
ไม่น่าสนใจ	1	2.0	0	0
ไม่แสดงความคิดเห็น	7	14.3	12	26.1



จากตารางพบว่าความเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจของ องค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่อง ของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยชมละครหุ่น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 83.7 ของผู้ที่เคยชมละครหุ่น และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 14.3 ของผู้ที่ไม่เคยชมละครหุ่น

สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยชมละครหุ่น มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 73.9 และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 26.1

ตารางที่ 28 แสดงความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความน่าสนใจของ องค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่อง จำแนกตามกลุ่มผู้ชม

ความน่าสนใจของ องค์ประกอบศิลป์ และการนำสื่อ เทคโนโลยีมาช่วย	กลุ่มผู้ชม							
	มัธยม ศึกษา	ร้อย ละ	นิสิต	ร้อย ละ	วัย ทำงาน	ร้อยละ	อื่นๆ	ร้อยละ
น่าสนใจ	5	71.4	37	78.7	32	82.1	1	50.0
ไม่น่าสนใจ	0	0	0	0	1	2.6	0	0
ไม่แสดงความคิดเห็น	2	28.6	10	21.3	6	15.4	1	50.0

จากตารางพบว่าความเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจของ องค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่อง ประเภทกลุ่มมัธยมศึกษา ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 71.4 ของกลุ่มมัธยมศึกษา และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 28.6 ของกลุ่มมัธยมศึกษา

ความเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจขององค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่อง ของผู้ชมประเภทกลุ่มนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 78.7 ของกลุ่มนิสิตนักศึกษา และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 21.3 ของกลุ่มนิสิตนักศึกษา

ความเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่องของผู้ชม ประเภทกลุ่มวัยทำงานส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 82.1 ของวัยทำงานทั้งหมด และไม่แสดงความคิดเห็น คิดเป็นร้อยละ 15.4 ของกลุ่มวัยทำงาน

## 2.2 ความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อละครหุ่นของผู้ชมทั่วไป

ความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” เป็นทัศนคติที่ผู้วิจัยได้รวบรวมจากการแสดงความคิดเห็นของผู้ชม โดยแบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ ได้ ดังนี้

### 2.2.1 ความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อบทละครและประเด็นในการนำเสนอ

ความคิดเห็นของผู้ชมต่อบทละคร และประเด็นในการนำเสนอส่วนใหญ่แล้ว มีความชื่นชอบว่าเป็นบทละครที่มีความน่าสนใจ “ตัวละครมีความแตกต่างทั้งรูปแบบในการนำเสนอ เนื้อเรื่องที่ น่าสนใจ บทที่ไม่ซ้ำซาก”

โดยเฉพาะประเด็นของบทละครเรื่องนี้ที่มีเรื่องราวเป็นแอฟริกาที่ห่างไกลจากคนดู แต่ประเด็นที่พูดถึงกลับเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวได้สร้างความประทับใจแก่ผู้ชม “ปกติเห็นแต่แบบไทยๆ เรื่องนี้เป็นแบบแอฟริกา ทำให้ตื่นตาตื่นใจดี น่าสนใจดีคะ”, “เรื่องที่น่ามาเล่าเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจมาก เรื่องราวแบบนี้อาจจะเกิดขึ้นในสังคมใดๆ ก็ได้ในปัจจุบันนี้”

นอกจากนี้แล้วการแสดงเนื้อเรื่องที่เป็นปรัชญาชีวิตเมื่อนำมาผสานกับภาพการแสดงหุ่นในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างกลมกลืนสามารถสร้างความน่าสนใจได้เพิ่มเติม โดยเฉพาะการขับเน้นจินตนาการ และสารแก่ผู้ชม

“สะท้อนชีวิตของมนุษย์ ธรรมชาติ และสัตว์ ที่มีทั้งพึ่งพาอาศัย ซ้ำพันกันแต่ก็อยู่ร่วมแต่ก็อยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืน ชอบตัวสิงโตที่ไม่ได้ออกเสียง แต่แสดงอารมณ์ แสงสีมันสะท้อนให้เห็นอะไรหลายๆ อย่าง”

“มีการผสมผสานหุ่น ทำให้เกิดความหมายในการเล่าเรื่อง สำหรับละครเรื่องนี้ ความเป็นคน มีชีวิตจิตใจ กับหุ่น สัตว์ แท้ที่จริงแล้วมีชีวิตเท่าเทียมกัน อยู่ในโลกใบเดียวกัน”

“น่าสนใจ มีความหลากหลาย แสดงให้เห็นถึงเผ่าพันธุ์”

ดังนั้นรูปแบบของการแสดงละครหุ่นสามารถนำเสนอเรื่องราวสะท้อนชีวิตและสร้างความหมายในการเล่าเรื่องได้เท่าเทียมการนำเสนอด้วยการแสดงรูปแบบอื่น

### 2.2.2 ความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อภาพรวมของการแสดงละครหุ่น

ในทัศนคติภาพรวมต่องานละครหุ่น ผู้ชมทั่วไปได้ให้ความคิดเห็นว่าการแสดงละครหุ่นเรื่องนี้มีความแตกต่างจากละครหุ่นจากเรื่องอื่น โดยเฉพาะในแง่ของการผสมผสานและความหลากหลายของหุ่น

“ไม่ได้เห็นการแสดงหุ่นอย่างนี้ในการแสดงหุ่นทั่วไป ถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของการนำเสนอไปอีกแบบ”

“ชอบที่มีการผสมผสานหุ่นหลายรูปแบบ แปลกใหม่ดีสำหรับละครหุ่นในไทย แตกต่างทั้งเนื้อเรื่องและตัวแสดง”

“หุ่นที่นำมาแสดง มีความหลากหลายมีกลไก (หลายชนิด) รวมอยู่ในเรื่องเดียวกันนับเป็นความแปลกใหม่ของการสร้างตัวละครหุ่น”

นอกจากนี้การนำหุ่นหลากหลายกลไกมาผสมผสานในงานละครหุ่น ทำให้ละครหุ่นมีความน่าสนใจ ตื่นตาตื่นใจต่อภาพการแสดง มีมิติทางการแสดงเพิ่มมากขึ้น

“เข้าถึงคนได้หลายประเภท เพราะมีหลายรูปแบบ อีกทั้งหุ่นก็เป็นมากไปกว่าตัวละคร แต่เป็นบรรยากาศของการสร้างสีสัน”

“น่าสนใจ มีความหลากหลาย รู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจ และชวนติดตาม  
ว่าในอนาคตต่อไปจะมีหุ่นแบบใดออกมาอีก”

“ทำให้การนำเสนอเรื่องราวไม่น่าเบื่อ เข้าใจเรื่องได้มากขึ้น”

“ความแตกต่างของหุ่น ช่วยสร้างความหลากหลาย และเพิ่มสีสันให้กับ  
เรื่องราวที่กำลังเล่า”

“สร้างความหลากหลายในการรับชม และช่วยสื่อสารให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากขึ้น”

จากข้อคิดเห็นดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า การนำเสนอละครหุ่นโดยการผสมผสานตัว  
หุ่น สื่อ และเทคนิคทางการละครต่างๆ เข้ามาประกอบเรื่องราวสามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่  
ผู้ชมได้และผลตอบรับอยู่ในทิศทางที่ดี

จุดเด่นอีกประการในการแสดงละครหุ่นเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธชีวิตต่อชีวิต” คือ  
การมีนักแสดงแทนการพากย์เพื่อเข้าถึงผู้ชม ซึ่งผลตอบรับของผู้ชมพบว่า “คนเล่าเรื่องทำให้  
เข้าใจเนื้อหาดีขึ้น” นอกจากนี้พบว่าองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง เช่น การใช้น้ำเสียง การแสดง  
การให้อารมณ์สามารถสื่อสารแก่ผู้ชมได้เพิ่มมากขึ้น

“ชอบตัวแรก และนักเล่านิทานเรื่องจอมพลัง Moyamba น้ำเสียงมีพลัง  
กังวาน ถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี”

“...ผู้เล่านิทานส่งอารมณ์ให้ผู้ชม และ Design เสียงเก่งมาก”

“มีการใช้เสียงในการเล่าซึ่งทำให้เข้าถึงอารมณ์ของเรื่อง”

ดังนั้นข้อเสนอแนะดังกล่าว จึงนำไปสู่ข้อสรุปว่านักแสดงเรื่องไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เล่าเรื่อง  
เท่านั้น แต่ต้องสามารถดึงหรือนำพาผู้ชมให้เข้าถึงสาร และอารมณ์ของเรื่องได้

### 2.2.3 ความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น

ในด้านความคิดเห็นต่อการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น ผู้ ชมทั่วไปเสนอว่า “ต้องยอมรับว่า ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นความหลากหลายของรูปแบบตัวละคร”, “มีความหลากหลาย ทำให้เรื่องราวที่น่าเสนอด้วยหุ่น ดูน่าสนใจยิ่งขึ้น เพราะหุ่นแต่ละตัวมีกลไกการทำงานต่างกัน ซึ่งช่วยให้การดูละครหุ่นดูน่าสนใจ” และ “ขอปรบมือให้หลากหลายของหุ่น การเชิดที่ทำให้หุ่นแต่ละตัวมีชีวิต วิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างออกไป แต่สามารถเล่าให้กลมกลืนเป็นเรื่องเดียวกันได้อย่างไม่ขัด”

นอกจากนี้แล้ว ผู้ชมได้เสนอแนะ และแสดงความคิดเห็นต่อการออกแบบว่า “หุ่นสิงโตเด็ก หุ่นสิงโต ทำได้เด่นชัด เหมาะกับทุกวัย และไม่ค่อยได้เห็นทั่วไป” โดยเฉพาะความน่าสนใจด้วยการนำวัสดุต่างๆ เข้ามาประกอบสร้างเป็นหุ่นว่า

“นำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่จริงมาใช้ในการทำหุ่น ทำให้รู้สึกว่าการทำหุ่น เป็นเรื่องที่ไม่ซับซ้อน น่าสนุก น่าสนใจ”

“มีการนำวัสดุที่หาได้ไม่ยากมาใช้ ไม่เน้นความสวยงามดี แต่สามารถสื่อทุกการกระทำได้ค่อนข้างชัดเจนดีมาก”

“วัสดุและอุปกรณ์ที่เลือกมาใช้ ดูแปลกตาแต่ลงตัว สวยงาม และสื่อความหมายในด้านอารมณ์ ของตัวละครนั้นๆดี”

ผู้ชมทั่วไปได้เสนอแนะการออกแบบสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยว่าควรสร้างสรรค์เทคนิคต่างๆ ให้เพิ่มมากขึ้น เช่น

“หุ่นสิงโตควรมีกลไกมากกว่านี้ เช่น ทำให้เปลือกตาขยับได้, ควรทำให้คนเชิดไม่เด่นกว่าหุ่น, ควรทำให้หุ่นสิงโตตอนโตมีขนาดใหญ่กว่านี้”

“การออกแบบหรือการสื่อสารผ่านทางสีหน้าของหุ่น ถ้าสามารถทำให้ หุ่นขยับปาก กะพริบตา น่าจะช่วยสื่ออารมณ์ได้มากขึ้นจากเดิม น่าจะ ทำให้ละคร คุมิตี มีการเล่าเรื่องในแบบที่หลากหลายมากขึ้น”

“อยากให้ตัวหุ่นสามารถแสดงออก ทางด้านอารมณ์มากกว่านี้”

“หุ่นนกยักษ์สื่ออารมณ์ไม่ได้ อาจเคลื่อนไหวน้อยไป หรือมีกลไกให้เล่น น้อยเกินไป เช่น ให้ปากขยับได้”

จากทัศนคติดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยทราบว่า การออกแบบสร้างสรรค์หุ่นที่ผู้ชมทั่วไปบางท่าน ต้องการรับชม คือ กลไกของหุ่นที่มีสามารถนำเสนอความสมจริงในการเคลื่อนไหวได้มากขึ้น

#### 2.2.4 ความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อการเชิดหุ่น

ในส่วนของความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อการเชิดหุ่น ผู้ชมทั่วไปท่านหนึ่งมองเห็นว่า “เห็นการ เชิดหุ่นหลายรูปแบบ ทำให้การรับความรู้สึกแตกต่างกัน” และรูปแบบละครหุ่นคือการแสดงของผู้ เชิดผ่านทางตัวหุ่น เมื่อผู้วิจัยสร้างนวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่นโดยการนำเสนอสารส่วน หนึ่งผ่านทางคนเชิด ผู้ชมส่วนใหญ่มองว่ารู้สึกแปลกใหม่ และการรับสารทั้งจากหุ่นและจากคน เชิดทำให้ได้รับสารของละครได้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

“การส่งผ่านความรู้สึกจากผู้เชิดและตัวหุ่น สร้างอารมณ์ให้ตัวหุ่นผ่าน ทางหน้าตาของคนเชิด มีการผสมผสานทั้งหุ่นทั้งคน และหุ่นต่างๆ ชนิด มารวมกันอย่างลงตัว”

“เห็นคนเชิด ทำให้รู้สึกแปลกใหม่ ไม่เคยเห็นการทำละครหุ่นพร้อมกับ คนเล่น”

“ละครเรื่องนี้ แตกต่าง จากเรื่องอื่น เพราะการที่ได้เห็นผู้เชิดซึ่งแสดง อารมณ์ตามตัวหุ่นทำให้ได้รับความรู้สึกที่เติมเต็ม”

“การเชิดหุ่นละครในเรื่องนี้ด้วยองค์ประกอบหลายอย่างๆ ทำให้เรื่องดู น่าสนใจมาก อีกทั้งมีความรู้สึกว่าเป็นอะไรที่แหวกขนบเดิมๆ”

นอกจากทัศนคติในด้านการเห็นคนเชิด ผู้ชมบางส่วนได้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับการ เชิดหุ่นที่สามารถสื่ออารมณ์ออกมาได้ว่า “หุ่นสิงโตเด็ก ออกมาจากเดี่ยว แต่แสดงอารมณ์ท่าทาง ได้เศร้าจับใจ โดยไม่ใช่คำพูดแม้แต่พยางค์เดียว”

“ชอบฉากที่ตัวเด็กน้อยเข้าไปกอดลูกสิงโต รู้สึกและรับรู้ได้ถึง ความ นุ่มนวลของตัวละครที่ส่งผ่านกัน”

“ชอบตอนที่ หุ่นสิงโตตัวเล็กกับหุ่นเด็กกอดกัน เป็นตอนที่ดูหุ่นมีชีวิต มากที่สุดในเรื่องนี้ การแสดงนี้”

“ฉากสิงโตน้อยทำให้สะท้อนอารมณ์อย่างมาก คิดว่าเป็นเพราะการเชิด หุ่น”

ผู้ชมส่วนใหญ่มองว่า การสื่อสารของตัวหุ่น โดยการไม่มีคำพูด หรือบทสนทนาทำให้หุ่นมี ชีวิต โดยมาจากการเชิดของผู้เชิดที่สามารถสื่ออารมณ์ออกมาได้มาก นอกจากนี้แล้วผู้ชมส่วนหนึ่ง มองว่าการเชิดที่ผู้วิจัยให้ใช้มือของคนผู้เชิดสื่ออารมณ์ออกมามากขึ้น “เท่าที่เห็นละครหุ่นอื่นๆ ส่วนใหญ่จะใช้การเชิดแบบดึง ชัก ซึ่งการเชิดแบบดึงชักรุนแรงทำให้ไม่ค่อยรู้ถึงอารมณ์ แต่การใช้คน จับ movement ของหุ่นในเรื่องนี้ ทำให้ได้รับอารมณ์ได้มากกว่า” แตกต่างกับผู้ชมบางท่านที่เสนอ ความคิดว่าการเชิด หุ่นด้วยลักษณะการ “จับ” ทำให้สร้างชีวิตหุ่นได้ลำบากขึ้น “อยากให้มีการกลไกที่ ทำให้สามารถเชิดหุ่นได้ มีชีวิตกว่านี้แหละ ลักษณะ หุ่น การ “จับ” หุ่นทำให้การสร้างชีวิตตัวหุ่น ลำบากและยากขึ้น” ซึ่งจากทัศนคติที่ขัดแย้งดังกล่าวผู้วิจัยมองว่า มาจากความขึ้นชอบส่วนตัว ของผู้ชม

### 2.2.5 ความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อองค์ประกอบศิลป์

ในด้านองค์ประกอบศิลป์ ความคิดเห็นของผู้ชมได้เสนอแนะว่า องค์ประกอบศิลป์ที่รวมถึง หุ่น แสง เครื่องแต่งกาย ดนตรี พื้นที่ใช้การแสดง ของเรื่องนี้มีความน่าสนใจ ทำให้เข้าถึงเนื้อเรื่อง การแสดงได้มากขึ้น

“องค์ประกอบศิลป์มีความน่าสนใจ เช่น ตอนใช้แสงเล่าหุ่นเงา หุ่นเซ็ด เล่าประกอบฉาก ใช้หุ่นเป็นฉากในการเล่าเรื่อง”

“น่าสนใจ ทำให้เข้าถึงเนื้อเรื่องและตัวละครได้ง่ายขึ้น เข้าใจมากขึ้น”

ขนาดห้องทำให้รู้สึกใกล้ชิดกับการแสดง และได้สัมผัสอารมณ์จากตัวละครได้ง่ายขึ้น

องค์ประกอบศิลป์มีส่วนช่วยในการนำเสนออารมณ์ ความโศกเศร้าในแต่ ละฉากถึงผู้ชมได้ดีขึ้น แสง เสียง ช่วยสร้างบรรยากาศดีมาก ๆ

“องค์ประกอบศิลป์ด้านแสง เสื้อผ้า ดีมาก สวยงาม จะเหมาะสมกับตัวละครท้องเรื่อง ทำให้เกิด ความรู้สึกที่ดีในการชม”

“ชอบเงา silhouette ภาพสวยงามมาก ทำให้เล่าเรื่องราวสนุกมาก เกิดภาพที่สวยงามบนเวที”

เมื่อองค์ประกอบต่างๆ สามารถประสานและกลมกลืนเป็นหนึ่งหนึ่งเดียวกันสามารถสร้าง อารมณ์ความรู้สึกร่วมในการแสดง สร้างภาพสวยงามบนเวที จนผู้ชมท่านหนึ่งได้แสดงความ คิดเห็นว่า “ทุกอย่างลงตัวและกลมกลืนกันหมด ไม่มีอะไรที่โดดออกมาเกินจำเป็น มีการขับเน้น ส่วนสำคัญและเสริมกันอย่างพอเหมาะพอดี”



## 2.2.6 ข้อเสนอแนะละครหุ่นเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต”

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมต่อละครหุ่นที่ได้จัดแสดง ผู้ชมส่วนใหญ่จะเสนอความคิดว่า การได้มาชมละครหุ่นเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” ก่อให้เกิดความสนใจในการทำงานละครหุ่นมากขึ้น

“จากที่เคยเฉยๆ กับละครหุ่นต่างๆ รู้สึกแปลกไปเมื่อได้มาดูละครเรื่องนี้ เพราะหุ่นเรื่องนี้ให้อารมณ์ในเนื้อเรื่องได้ดีมากๆ ด้วยความละเอียดอ่อนในการเคลื่อนไหว ได้เห็นอารมณ์ที่ผู้ชกให้ความรู้สึกับ การ control หุ่น ทำให้มันสื่อมาได้มากขึ้น”

“เป็นหุ่นละครเรื่องแรกที่คุณคะ ทำให้สนใจละครหุ่นมากขึ้น เพราะรู้สึกเหมือนหุ่นมีชีวิต”

“ตัวละครหุ่นที่เจิดในครั้งนี่ รู้สึกว่าจะใช้วัสดุที่ง่ายๆ แต่ดูดี น่าที่คณะละครหุ่นอื่นๆ ที่มีทุนที่อยากจะนำมาประยุกต์ในงานของตนได้”

## บทที่ 6

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

การสร้างสรรค์นวัตกรรมสำหรับละครหุ่น เรื่อง แอนโดรคลิสกับสิงโต เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ศึกษากระบวนการออกแบบ สรรค์หุ่น โดยการจัดแสดงละครหุ่นเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต ” ผลการวิจัยมาจากการถอดองค์ความรู้ของผู้วิจัย (Self Reflexion Note)

ในการสรุปผลการวิจัยจะสรุปลำดับของคำถามนำวิจัย ดังนี้

- 1) การสร้างสรรค์ กลวิธีการออกแบบหุ่นสำหรับละครหุ่นทำได้อย่างไร
- 2) การผสมผสานเทคนิคการละครหุ่น สื่อและเทคโนโลยีรูปแบบต่างๆ เพื่อจุดประสงค์ในการสร้างภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวทีช่วยให้งานละครหุ่นมีความน่าสนใจอย่างไร
- 3) ทักษะของผู้ชมต่อละครหุ่นที่ได้จัดแสดง ทั้งผู้ชมประเภทผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไปเป็นอย่างไร

#### คำถามนำวิจัยข้อที่ 1 การสร้างสรรค์ กลวิธีการออกแบบหุ่นสำหรับละครหุ่นทำได้อย่างไร

กระบวนการทางละครหุ่น เริ่มต้นมาจากการพิจารณาถึงจุดมุ่งหมายในการจัดแสดงละครหุ่น พื้นที่หรือสถานที่ และระยะเวลาในการจัดแสดงละครหุ่นเป็นอันดับแรกที่ต้องคำนึงถึง เพราะสถานที่และระยะเวลาในการจัดแสดงมีอิทธิพลต่อขอบเขตและความเป็นไปได้ในการจัดแสดงงานละครหุ่น

การสร้างสรรค์ กลวิธีการออกแบบ บันุ่่นสำหรับละครหุ่น เริ่มต้นจาก การคัดเลือกบทละครโดยหลักเกณฑ์แรกสำหรับการคัดเลือกบทละคร คือ จุดประสงค์ของการจัดแสดงละครหุ่น และคำนึงถึงการแสดงของหุ่นเป็นสำคัญ

บทละครที่ผู้วิจัยเลือกสรรบทละคร เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” ผู้เขียนบท อ.ดร.จรรย์ฤทธิ์ สิ้นธุพันธ์ุ่ได้รับแรงบันดาลใจโครงเรื่องจากนิทานโรมัน เรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต” มาจัดแสดงละครหุ่น สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกสรรบทละครเรื่องนี้มาจัดแสดง เนื่องจากมีตัวละครหลากหลายทั้งตัวละครที่เป็นสัตว์ ตัวละครที่เป็นมนุษย์ สามารถเอื้อต่อการสร้างสรรค์ ได้หลากหลายกลไก และมีคติสอนใจที่เป็นสากลเกี่ยวกับการมองเห็นชีวิตอย่างเท่าเทียมกัน นับเป็นบทละครที่มีประเด็นเกี่ยวกับปรัชญาชีวิต ผลการวิจัยพบว่าเนื้อหาที่ละเอียดอ่อนสามารถนำมาจัดแสดงเป็นละครหุ่นได้

นอกจากนี้การ คัดเลือกบทที่ไม่ใช่เรื่องราวแบบไทย ทำให้ผู้วิจัยสามารถหลุดจากกรอบของละครหุ่นแบบไทย สามารถมองหาภาพลักษณ์ใหม่ให้กับหุ่นและสร้างสรรค์งานได้ไม่มีข้อจำกัดได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการนำบทละครที่นำเสนอเรื่องราวในแอฟริกาให่ให้เกิดความแปลกใหม่ และแตกต่างจากละครหุ่นไทยในเรื่องอื่นๆ ที่นิยมนำเสนอตามชนบไทย

หลังจากการคัดเลือกบทละคร ผู้วิจัย การดัดแปลงบทละคร ให้เหมาะสมกับการแสดงหุ่น เพื่อให้เอื้อต่อการออกแบบสร้างสรรค์ภาพบนเวที โดยเริ่มจากการศึกษาบทละครอย่างละเอียดถี่ถ้วน จนสามารถจับสาระสำคัญอันเป็นหัวใจของเรื่อง ศึกษา บริบทของบทละคร ที่จะนำมาสร้างสรรค์ภาพการแสดง เนื่องจาก สิ่งปรากฏในบทละครย่อมเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางของงานออกแบบ

การทำงานเริ่มจากศึกษาอ งค์ประกอบจากบทละคร แก่นของเรื่อง เรื่องราว โครงเรื่อง หรือการลำดับเรื่อง ตัวละคร จากนั้นวิเคราะห์ และสร้างภาพบนเวทีว่าผู้วิจัยอยากเห็นภาพใดบ้าง มีตัวละครใดที่จะถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นตัวหุ่น หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ดัดแปลงบทให่เอื้อต่อการจัดการแสดง โดยการพัฒนาบทโดยการเพิ่มตัวละคร เป็นการตัด เต็ม เพิ่ม ลด และสลับบทบาทของตัวละครในเรื่องให้มีความเพื่อความเหมาะสมกับการแสดง ผู้วิจัยจึงได้แบ่งช่วงในการเล่าเรื่องให้แก่นักเล่าเรื่อง 3 คน คือ มาทวา ทัวเร ก และหญิงชาวบ้าน โดยการแบ่งเรื่องราวจะแบ่งตาม

ความเหมาะสมและเนื้อหา ทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าสนใจ มากขึ้น และการวางลำดับการเล่าเรื่องเป็นการวางภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวที เพื่อเน้นการลำดับเนื้อหาตามบทละคร แต่จัดเรียงเนื้อเรื่องออกเป็นองก์ 4 ช่วงของการแสดง คือ องก์ที่ 1 ช่วงลานประลองยุทธ์ องก์ที่ 2 ช่วงชีวิตของแอนโดรคลิส, องก์ที่ 3 ช่วงชีวิตของสิงโตวัยเยาว์, องก์ที่ 4 ช่วงตอนจบของละคร โดยที่แต่ละช่วงให้มีการสื่อสารสำคัญ ( Theme) ของเรื่องให้ปรากฏออกมา เพื่อถ่ายทอดความคิดเรื่องราว ความรู้สึก และอารมณ์จากบทละครให้ปรากฏแก่สายตาของผู้ชม การแบ่งองก์ดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยทำงานได้อย่างสะดวกและละเอียดมากยิ่งขึ้น

## กลวิธีการออกแบบและสร้างสรรค์ตัวหุ่น

### แนวคิดในการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น

#### 1) การผสมผสานประเภท เทคนิคและกลไกของหุ่น

สืบเนื่องมาจากความคิดของผู้วิจัยที่มองว่าในละครหุ่นไม่ควรถูกจำกัดด้วยเทคนิคหรือกลไกเพียงกลไกรูปแบบเดียว กลไกที่แตกต่างกันออกไปในเรื่องช่วยให้ละครหุ่นมีความน่าสนใจขึ้น และยังเป็น การผสมผสานสื่อ ศิลปะการละคร และเทคโนโลยีรูปแบบต่างๆ เพื่อขยับโลกละครหุ่นดั้งเดิมให้เข้าถึงยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป

การผสมผสานเทคนิคของหุ่น ผู้วิจัยได้ผสมผสานประเภทหุ่น (การใช้หุ่นหลายกลไกในละครเรื่องเดียว) ออกแบบกลไกของหุ่นขึ้นใหม่ ผสมผสานกลไกหุ่น (หุ่นตัวหนึ่งอาจจะมีการผสมผสานกลไกหลายชนิด) และยั้มนำเทคนิคการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์มาใช้ในละครหุ่นเงา

#### 2) การสร้างภาพลักษณ์และกลไกตัวหุ่น

มองหาแบบฉบับเฉพาะตัวของหุ่นขึ้น โดยอิงบริบทของบทละครและตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ทั้งในส่วนของกลไกและรูปลักษณ์ เป็นการทดลองสร้างสรรค์โดยเน้นการผสมผสานเป็นเฉพาะ ภาพลักษณ์แรก คือ ละครหุ่น สามารถเป็นการแสดงระหว่างคนกับหุ่นได้หรือไม่ , หุ่นที่หลากหลายกลไกที่นำมาจัดแสดงร่วมกัน, การที่หุ่นสามารถเป็นอะไรก็ได้ ไม่จำเพาะว่าจะต้อง

เป็นหุ่นแสดงเพียงอย่างเดียว และภาพลักษณะที่สอง ในการสร้างตัวหุ่น ผู้วิจัยต้องการขยายภาพจำกัดของหุ่นว่าการสร้างตัวหุ่นสามารถทำได้จากวัสดุ สิ่งของที่มีอยู่เดิมให้มีชีวิตขึ้นมา (Animate from Object) เป็นการมองหาชีวิตในสิ่งของต่างๆ มองกลไกเพื่อสร้างชีวิตให้แก่หุ่นขึ้นมาใหม่

### 3) สื่อสารหุ่นและผู้เชิด

การนำเสนอสารทางหุ่นและผู้เชิดมาจากแนวความคิด 2 ประการ คือ ประการแรก คือ ศึกษาการรับสารของผู้ชม โดยให้ผู้ชมได้รับสาร อารมณ์ และการแสดงออกทั้งจากตัวหุ่นและผู้เชิด โดยที่ผู้เชิดจึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องปิดบังร่างกาย หรือเป็นการโชว์คนเชิด

ประการที่สอง คือ เป็นการศึกษาการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เชิดและหุ่น ทั้งความสัมพันธ์ที่เป็นตัวละครตัวเดียวกัน (ผู้เชิดและหุ่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน) และความสัมพันธ์ระหว่างผู้เชิดกับหุ่นที่เชิดเป็นคนละตัวละคร ดังนั้นจึงออกแบบให้นักเล่าเรื่อง และตัวละครที่แสดงเป็นมาทวา และตัวเรกได้แสดงร่วมกับหุ่น

นอกจากนี้เป็นการศึกษาว่าเทคนิคกลไกที่ผู้วิจัยได้ออกแบบ สร้างสรรค์นั้นสามารถเอื้อต่อการเคลื่อนไหวหรือไม่ ทำให้หุ่นมีชีวิตได้หรือไม่

#### การออกแบบสร้างสรรค์หุ่น

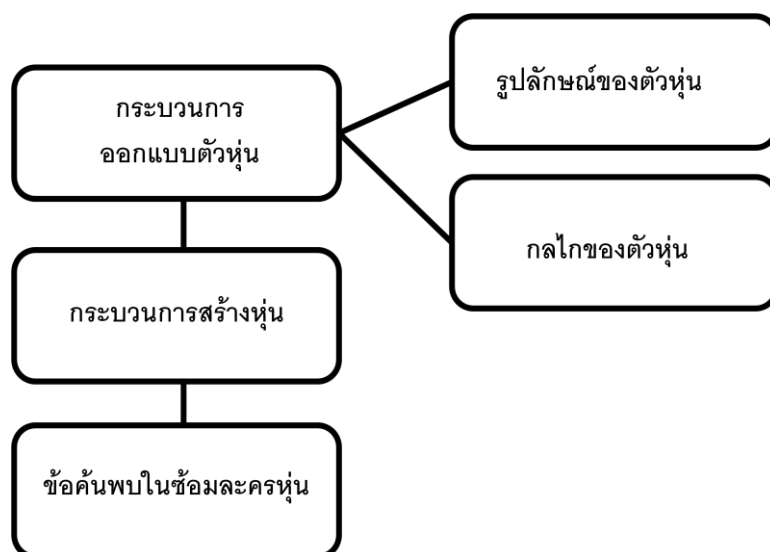
โดยแบ่งเนื้อหาของการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น ออกเป็น 4 ช่วง ดังนี้

- 1) รูปลักษณะของตัวหุ่น ออกแบบตัวหุ่นโดยอิงบทละคร ศึกษาจากรูป ข้อมูล เอกสาร และสื่อต่างๆ เพื่อมาสร้างคุณลักษณะของตัวละครแต่ละตัวให้ออกมาทางกายภาพ
- 2) กลไกของตัวหุ่น เป็นศึกษากลไกหุ่นจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ศึกษางานละครหุ่น นำประเภทของหุ่นต่างๆ มาเป็นต้นแบบในการคิดงาน จากนั้นคิดค้นหากกลไกที่เหมาะสมกับหุ่นแต่ละตัว

- 3) การสร้างหุ่น การนำวัสดุสิ่งของที่มีอยู่เดิมมาสร้าง โดยเริ่มจากการมองหาความเป็นไปได้ที่จะนำมาสร้างหุ่น และทำให้มีชีวิตขึ้นมา (Animate from Object) ผู้วิจัยพบว่าเครื่องจักรสานหรืองานไม้ที่พบเห็นได้ทั่วไปนำมาสร้างเป็นตัวหุ่นได้หลากหลาย เนื่องจากเป็นวัสดุที่หาได้ง่าย ราคาประหยัด ให้อารมณ์ของความเป็นพื้นเมือง นอกจากนี้ในขั้นตอนของการสร้างหุ่นเป็นการศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเองว่าสิ่งของต่างๆ เข้ามาจะนำมาประกอบได้อย่างไร
- 4) ข้อค้นพบในข้อมละครหุ่นเป็นการปรับปรุง หรือแก้ไขหุ่น หลังจากที่มีการซ่อมแล้วพบว่าหุ่นไม่เอื้อต่อการเคลื่อนไหว หรือมีลักษณะบางประการที่บกพร่อง เช่น หุ่นสิงโตตอนโต มีขายาวเกินไป จึงต้องตัดขาส่วนล่างออก , สิงโตตัวเล็กที่การจับการขีดไม่ถนัด แก้ไขโดยการเพิ่มแกนไม้จับในช่วงลำตัว, หุ่นสิงโตตัวแม่ที่แต่เดิมใช้ลำตัวเดียวกับสิงโตตอนโต ทำให้มีความยุ่งยากในการแสดง จึงต้องหากลวิธีทำลำตัวหุ่นขึ้นมาใหม่ , หุ่นไม้ประกอบการเล่นเรื่องที่มีส่วนหัวหนัก จึงต้องสร้างความสมดุลหุ่นโดยการสร้างฐานรองรับ

สรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 29 กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่นของผู้วิจัย



## คำถามนำวิจัยข้อ 2 การผสมผสานเทคนิคการละครหุ่น สื่อและเทคโนโลยีรูปแบบต่าง ๆ เพื่อจุดประสงค์ในการสร้างภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวทีช่วยให้นักเรียนละครหุ่นมีความน่าสนใจอย่างไร

การทำงานส่วนนี้เป็นการนำเสนอ การผสมผสานสื่อและเทคโนโลยีหุ่นรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวทีผ่านทาง การจัดการแสดงละครหุ่น แบ่งการทำงานในการจัดการแสดงออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

### 1) การสร้างสรรครูปแบบการนำเสนอ และการออกแบบภาพสื่อความหมายบนเวที (Spectacle or visual presentation)

การสร้างสรรครูปแบบการนำเสนอ และการออกแบบภาพสื่อความหมายบนเวทีมาจากคำถามผู้วิจัยอยากเห็น ภาพอะไรบ้างในละคร หุ่น หรืออยากเห็นภาพละครหุ่นบนเวทีเป็นอย่างไร แล้วผู้วิจัยได้คำนึงถึงการดำเนินเรื่องเป็นภาพ แจกแจงรายละเอียดในการแสดง ตัวหุ่น ตัวละคร และองค์ประกอบบนเวที เช่น ฉาก แสง เสียง ฯลฯ อย่างมีศิลปะและมี ความหมาย เพื่อให้ภาพที่ปรากฏอยู่บนเวที การแสดงสถานการณ์และเรื่องราว (Pasteurization) ให้ประสาน และสัมพันธ์กัน โดยถือการสื่อสารเป็นอันดับแรก ซึ่งการสร้างสรรคดีได้เรียงลำดับตามลำดับการเล่าเรื่อง นำเสนอในขั้นตอนการออกแบบ และภาพการแสดงจริงควบคู่เพื่อให้เห็นความเหมือนความต่าง

### 2) การสร้างสรรคินวัตกรรมและสื่อศิลป์ต่างๆ (Innovation of Design)

#### 2.1 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ศึกษาเครื่องแต่งกายพื้นเมืองของชาวแอฟริกาเข้ามาเป็นพื้นฐานในการออกแบบ แต่เพิ่มเติมลักษณะพิเศษให้แสดงคุณลักษณะของตัวละคร เช่น ตัวละครมาทวาใช้สีโทนแดงซึ่งเป็นสีของสงครามและลักษณะการแต่งกายแบบหญิงชาววันดา ทัวเรกใช้สีน้ำเงิน และลักษณะเครื่องแต่งกายของนักเดินทางแห่งทะเลทราย (Blue Man) เข้ามาสื่อความหมายและสร้างความสมจริง นักเล่าเรื่องและคนเขตีใช้โทนสีที่ใกล้เคียงกับโทนสีโดยรวมของหุ่น อารมณ์ และบรรยากาศของละคร (Mood and Tone) มีการใช้หน้ากากและศิลปะของแอฟริกาเข้ามาใช้ในการออกแบบ

เครื่องแต่งกายของตัวละคร เครื่องแต่งกายของนักแสดงและผู้เชิดจะกลมกลืนกับโทนสีโดยรวมของภาพการแสดง ไม่ให้โดดเด่นเกินกว่าหุ่น

## 2.2 การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

ออกแบบฉากตามแนวคิดเกี่ยวกับการใช้งาน โดยคำนึงถึงหุ่นเป็นหลัก ฉากและเวทีจึงให้ความสำคัญกับการมีฉากหลังที่สามารถเป็นจอฉายหุ่นเงาได้ มีพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นฉากอเนกประสงค์ มีลักษณะของพื้นที่โล่ง กว้างที่สามารถเปลี่ยนไปสู่สถานที่ และเวลาได้อย่างไม่จำกัด ทำให้มีพื้นที่ที่สามารถบังคับหุ่นหรือเคลื่อนไหวหุ่นได้โดยไม่มีสิ่งกีดขวางและกว้างขวางเพียงพอ สื่อความหมายถึงธรรมชาติ ด้วยสีและสัญลักษณ์ด้วยต้นไม้สีน้ำตาล และกอหญ้า และออกแบบพื้นที่ให้สัมพันธ์กับการแสดง คำนึงถึงการเข้าออกของตัวละคร หุ่นและผู้เชิดเป็นสำคัญ และสร้างรูปแบบเวทีแบบแบ่งคนดูออกเป็นสองด้าน มีทางเข้าสำหรับนักแสดงอยู่ตรงกลาง เพื่อให้การแสดงมีความสัมพันธ์กับคนดู ใกล้ชิดคนดูมากยิ่งขึ้น

## 2.3 การออกแบบแสง

ออกแบบให้แสงส่องสว่างให้สามารถเห็นหุ่น นักแสดง การแสดง หรือรายละเอียดของการแสดงได้ทั่วถึง เน้นความสำคัญให้ผู้ชมสามารถมองเห็นตัวหุ่น และผู้เชิดสามารถมองเห็นการเชิดหุ่นของตนได้ นอกจากนี้แสงยังทำหน้าที่สร้างมิติ รูปทรง สื่ออารมณ์ และสร้างบรรยากาศในการแสดงตามความหมายและอารมณ์ในแต่ละช่วง โดยแบ่งออกเป็น 4 ช่วงใหญ่เหมือนการแบ่งตามลำดับการเล่าเรื่องในบทละคร เป็นแสงหลัก (Key light) แต่ในการแสดงมีการเพิ่มแสงรองเข้าไปเพื่อความสวยงาม ส่วนหุ่นเงาใช้ไฟที่เรียกว่า “ฮาโลเจน” เพื่อสร้างภาพของหุ่นเงาให้เห็นเด่นชัด

## 2.4 การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ

การสร้างสรรค์ดนตรีและเพลงประกอบจะได้ร้อยเรียงตามอารมณ์แต่ละช่วงของละคร โดยผู้วิจัยแบ่งช่วงจังหวะเพลง ดนตรีมาประกอบการเล่าเรื่องและสื่อความหมายโดยเฉพาะ ผู้วิจัยได้นำตีความบทละครออกเป็น 7 เพลง โดยการสร้างสรรค์ดนตรีและเพลงประกอบ ส่วนใหญ่แล้วเป็นการนำเพลงเก่ามาสร้างสรรค์ใหม่ โดยอาจจะนำเพลงหรือดนตรีบางส่วนมาประกอบกัน



บางเพลงเป็นนำเพลงหลายเพลงมาต่อเข้าไว้ด้วยกัน หรือปรับเปลี่ยนหรือแต่งเติมให้มีความแปลกใหม่หรือผสมกลมกลืนกัน

### 3) การประชุมสัมพันธ์

ดำเนินการประชุมสัมพันธ์ละคร หุ่นไปสู่ผู้ชม ใช้สื่อสิ่งพิมพ์รูปแบบต่างๆ ได้แก่ โปสเตอร์นำไปติดประชุมสัมพันธ์ มหาวิทยาลัย โรงเรียน และติดตามที่ต่างๆ และโปสการ์ด กระจายข่าวสารผ่านทางบุคคล นอกจากนี้แล้ว ใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นช่องทางที่สามารถขยายการกระจายข้อมูลข่าวสารของละคร ผู้วิจัยพบว่าการประชุมสัมพันธ์ละครหุ่นเป็นการประชุมสัมพันธ์แบบบุคคล (ปากต่อปาก) ทำได้ให้กลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่ม คือ ผู้ชมที่รู้จักกับผู้วิจัยหรือทีมงานเป็นส่วนตัว

### 4) การซ้อมการแสดง

การทำงานในส่วนของการฝึกซ้อมการแสดงนั้น ผู้วิจัยมีเวลาฝึกซ้อมตั้งแต่วันที่ 4 กรกฎาคม - 5 สิงหาคม 2554 รวมระยะเวลา 26 วัน แบ่งการทำงานออก 7 ส่วน

- 4.1 การฝึกซ้อมหุ่นสำหรับผู้เซ็ดหุ่นในขั้นต้น ในขั้นแรกของการเซ็ดหุ่น ผู้เซ็ดหุ่นต้องเข้าใจการลักษณะสำคัญของการเคลื่อนไหว โดยเริ่มจากการศึกษาการเคลื่อนไหวของคนเพื่อนำไปสู่การเคลื่อนไหวของหุ่น ให้ผู้เซ็ดศึกษาการควบคุมการเคลื่อนไหวของหุ่นเพื่อนำไปสู่การสร้างชีวิตหุ่น
- 4.2 การฝึกซ้อมของนักแสดงเรื่อง เริ่มจากการฝึกซ้อมการเล่าเรื่อง ตีความหมายของเรื่องเล่าทัศนคติของตัวละคร อารมณ์ของเรื่อง ให้นักเล่าเรื่องมีความคุ้นชินกับบทพูด (Monologue) บทสนทนา การเล่าเรื่อง
- 4.3 การซ้อมนักเล่านิทานกับการเซ็ดหุ่น เป็นการซ้อมที่ประสานการเล่าเรื่องและการเซ็ดเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้การแสดงมีความลื่นไหล เข้าใจในภาพรวมของการแสดง และมีการซ้อมนักเล่าเรื่องกับการเซ็ดหุ่น (นักเล่าเรื่องกับหุ่นเล่นด้วยกัน)

- 4.3 การฝึกซ้อมหุ่นเงา การซ้อมการเชิดหุ่นเงา ทีมผู้เชิดหุ่นเงาจะต้องฝึกเพื่อทำความเข้าใจ เรียนรู้ระยะของหุ่น ระยะไฟ และระยะห่างระหว่างจอภาพ เพื่อให้ภาพที่ออกมาสมดุลกับจอภาพ ให้มีจังหวะการเคลื่อนไหวที่พอดี สมดุลกับการเล่าเรื่อง สื่อความหมายด้วยภาพตามการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ และให้มีความสวยงาม
- 4.4 การฝึกซ้อมการแสดงหุ่นกับองค์ประกอบศิลป์ และเทคนิคต่างๆ เป็นการนำองค์ประกอบศิลป์ทุกอย่างมาซ้อม ทั้งเครื่องแต่งกาย ฉาก แสง ดนตรีและเสียงประกอบ เพื่อซ้อมกับจังหวะการเข้าออกของนักแสดง ตำแหน่งของการแสดงทั้งหมด และเพื่อให้นักแสดงคุ้นกับองค์ประกอบและเทคนิคต่างๆ
- 4.5 การฝึกซ้อมแบบมีผู้ชม เพื่อทดสอบละครกับผู้ชมจริงและรับฟังข้อเสนอแนะในละครก่อนจัดแสดงจริง
- 4.6 การซ้อมใหญ่ เป็นการซ้อมเหมือนจริงทุกประการ ก่อนการแสดง

ในขั้นตอนการซ้อมการแสดง ผู้วิจัยพบว่า ในการจัดการแสดงละครหุ่น ผู้วิจัยเน้นไปด้านของการสร้างหุ่นมากกว่าในการซ้อมการแสดง แต่งานละครหุ่นเป็นงานละครที่ต้องอาศัยขั้นตอนในกระบวนการสร้างอาจจะใช้เวลานานกว่าการจัดแสดงละครโดยทั่วไปโดยเฉพาะการแสดงโดยผู้เชิดที่ไม่มีประสบการณ์ทางการแสดงมาก่อน ดังนั้นผู้สร้างงานต้องคำนึงถึงสัดส่วนของการสร้างหุ่นและการฝึกซ้อมให้มีระยะเวลาพอสมควร เพื่อสร้างงานละครให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

##### 5) การจัดการแสดง (Performance)

การจัดการแสดงในรอบที่ 1 จัดขึ้นในวันเสาร์ ที่ 6 สิงหาคม พ.ศ. 2554 เวลา 14:00 น. จากเอกสารลงทะเบียนระบุว่าผู้ชมมาลงทะเบียนจำนวน 39 คน ปัญหาและข้อค้นพบในการดำเนินงานเกี่ยวกับการจัดสรรเวลาผิดพลาดของผู้วิจัย เช่น การนัดหมายเวลาของนักแสดง การไม่กำหนดระยะเวลาในกิจกรรมต่างๆ ก่อนการแสดง หลังจากการแสดงมีการเปิดการเสวนา

พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่ชื่นชอบละครหุ่น หลังจากการแสดงจบลงได้ประชุมเพื่อฟังคำแนะนำการ  
แสดงจากที่ปรึกษาการแสดงเพื่อนำมาแก้ไขในรอบที่ 2

การจัดแสดงในรอบที่ 2 จัดแสดงต่อจากรอบแรก ในเวลา 18:00 น. จากเอกสาร  
ลงทะเบียนระบุว่าผู้ชมมาลงทะเบียนจำนวน 29 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ชมที่เป็นคนรู้จักของ  
ผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่ายังไม่ค่อยได้เห็นผู้ชมที่มาจากสถาบันอื่นๆ จึงคาดว่าน่าจะมาจากการ  
ประชาสัมพันธ์ที่ยังไม่ทั่วถึงในทุกมหาวิทยาลัยและไม่เป็นที่กว้างขวางมากนัก

ข้อค้นพบในส่วนการแสดง เป็นปัญหาของการขาดการซ้อมก่อนการแสดง เนื่องจากเมื่อมี  
คำแนะนำ และข้อแก้ไขจากที่ปรึกษาหลังจากการแสดงในรอบแรก แต่ไม่มีเวลาแก้ไขด้วยการซ้อม  
ก่อน ทำให้ผู้เล่าเรื่องเกิดอาการประหม่า วิดกกังวลต่อบทที่ตนจะต้องพูดซ้ำลงจากรอบที่แล้ว ทำ  
ให้เกิดอาการลืมนบท ทำให้เกิดผลกระทบต่อนักแสดงท่านอื่นๆ ที่ก่อให้เกิดอาการประหม่าเช่นกัน  
และปัญหาเกี่ยวกับการจัดการแสดง เช่น ปัญหาเรื่องนักแสดงตกไฟ และเสียงซัดเตอร์ของช่าง  
กล้องที่รบกวนการแสดง

การจัดแสดงในรอบที่ 3 จัดขึ้นในวันเสาร์ที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2554 เวลา 14:00 น. ผู้ชมที่  
ลงทะเบียนจำนวน 27 คน ข้อค้นพบในการแสดงรอบนี้ การได้ซ้อมก่อนเล่นจริงทำให้นักแสดงมี  
สมาธิมากขึ้น มีปัญหาการแสดงเกี่ยวเนื่องกับพื้นที่การจัดการแสดง ไม่สามารถเปิดแอร์ได้  
เนื่องจากไม่ได้ขออนุญาตเปิดแอร์จากเจ้าหน้าที่อาคารเอาไว้ล่วงหน้าแบบเป็นทางการ และไม่มี  
ป้ายบอกทางแก่ผู้ชมในการมาโรงละคร

คำถามนำวิจัยข้อที่ 3 เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อละครหุ่นที่ได้จัดแสดง ทั้งผู้ชมประเภทผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไปว่าเป็นอย่างไร

1) ทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญ

ทัศนคติต่อบทละครและประเด็นในการนำเสนอ

การค้นหาและนำบทละครเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” มาสร้างเป็นละครหุ่น พบว่าละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวปรัชญาชีวิตสามารถนำจัดแสดงเป็นละครหุ่นได้ และมีความเหมาะสมกับผู้ชมทุกเพศทุกวัย ผู้ชมที่เป็นเด็กจะรับชมภาพการแสดงเป็นหลัก แต่ผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่จะได้ภาพ เรื่องราว ตลอดจนประเด็นที่น่าเสนอ

นักวิจารณ์ชื่นชอบประเด็นในการนำเสนอ เนื่องจากเป็นประเด็นสากล นอกจากนี้การใช้รูปแบบละครหุ่นโดยนำเสนอประเด็นที่พูดถึงความแตกต่างของชีวิตได้สร้างภาพของชีวิต สร้างความน่าสนใจ และช่วยเสริมมิติสื่อความหมายให้แก่ผู้ชม

ทัศนคติต่อภาพรวมของการแสดงละครหุ่น

นักการละคร และผู้เชี่ยวชาญทางการละครหุ่นมองว่า งานละครมีความเหมาะสมกับขอบเขตของการทำงาน แต่การจัดการแสดงละครหุ่นยังไม่ดีเท่าที่ควร สามารถพัฒนางานให้ดีขึ้นต่อไปได้ โดยเฉพาะการกำกับการแสดง ที่ควรจะเน้นด้านอารมณ์ทางการแสดง (Dramatics) ตามความคิดเห็นว่าผู้วิจัยมองว่าละครเน้นภาพมากกว่าการเน้นอารมณ์ของการแสดง ทำให้การแสดงละครหุ่นยังขาดอรรถรส

นอกจากนี้ สำหรับความเห็นของนักการละครมองว่าการที่ละคร เล่าเรื่องสั้นและกระชับมากเกินไปนั้นทำให้ขาดสุนทรีย์ในการชมละคร โดยให้คำแนะนำเพิ่มเติมว่าควรจะยืดการเล่าเรื่องด้วยการให้เวลากับอารมณ์ทางการแสดงมากกว่านี้ ไม่ว่าจะการให้เวลาด้วยการแสดงของหุ่น รวมถึงการใช้การเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือดนตรี โดยรวมคือการเพิ่มระยะเวลาในการแสดง โดยเอาองค์ประกอบต่างๆมาเพิ่มเติมเพื่อเห็นชีวิตของหุ่นมากกว่านี้จะทำให้ละครสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### ทัศนคติการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น

แนวทางการสร้างสรรค์นวัตกรรมละครหุ่นของผู้วิจัย คือ การผสมผสานเทคนิคทางการละครหุ่นและองค์ประกอบทางการแสดงมาประกอบเข้าไว้ด้วยกัน ในทัศนคติการออกแบบสร้างสรรค์ของผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นที่แตกต่างออกเป็นสามส่วน

ส่วนแรกเสนอผู้เชี่ยวชาญได้มองถึงการใช้คำว่า “นวัตกรรม” หรือผลงานการแสดงละครหุ่นของผู้วิจัยว่ามีสิ่งที่แตกต่างจากงานละครหุ่นอื่นๆ ในประเทศไทย แต่ยังไม่สามารถก้าวถึงคำว่า “นวัตกรรม” ได้ ความคิดเห็นของผู้วิจารณ์ส่วนหนึ่งจึงมองว่างานละครหุ่นนี้ยังไม่มีความแปลกใหม่แง่ของการนำเสนอเท่าที่ควร

ความคิดเห็นที่สอง ความคิดเห็นที่สนับสนุนและมองว่านวัตกรรมที่ผู้วิจัยได้จัดสร้างขึ้น โดยนำการผสมผสานละครต่างๆ มาสร้างสรรค์งานละครหุ่นนั้นเป็นแนวทางหนึ่งของการสร้างละครหุ่น ที่มีความแปลกใหม่ ความน่าสนใจ และเหมาะสมกับการนำมาใช้เป็นแนวทางในการสื่อสารที่สามารถเข้าถึงคนดู

ในทัศนคติส่วนที่สาม ผู้เชี่ยวชาญมองว่ามีความน่าสนใจในการผสมผสานหุ่นอันหลากหลายเข้าไว้ในเรื่องเดียว ทั้ง หุ่นเงา หุ่นเชิด หุ่นมือ โดยเฉพาะการนำผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เชิดนั้นดี แต่มีการผสมผสานน้อยไป ยังสามารถพัฒนาให้ดีขึ้นได้ นอกจากนี้ยังได้รับคำแนะนำโดยการขยายช่วงเวลาในการเล่นหุ่นแต่ละช่วง การใช้ศักยภาพของหุ่นในแต่ละรูปแบบอย่างเต็มที่มากขึ้น ภาพการแสดงสามารถจะสร้างสรรค์ความวิจิตร ตระการตาได้มากกว่านี้เพื่อสร้างโลกจินตนาการ ผู้วิจัยควรจะเพิ่มรายละเอียดและการสร้างสรรค์ได้จากการค้นหาศักยภาพของหุ่นและการฝึกฝนด้วยการซ้อมให้มากกว่านี้

### การออกแบบ สร้างสรรค์หุ่น การสร้างกลไกของตัวหุ่น

ผู้เชี่ยวชาญได้สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์การออกแบบและสร้างกลไกของหุ่นของผู้วิจัยที่นำสร้างสรรค์โดยไม่มีข้อจำกัดทางเทคนิคของหุ่นมาปิดกั้นจินตนาการของผู้สร้างงาน และนำวัสดุ สิ่งของที่มีอยู่เดิมให้มีชีวิตขึ้นมา (Animate from Object) ว่าทำงานได้ดี ทั้งการเลือกใช้วัสดุ

และความแปลกใหม่ของงานออกแบบหุ่น ให้สนับสนุนงานออกแบบสร้างสรรค์ด้านรูปร่าง ลักษณะของหุ่นที่มีความสวยงาม มีเอกลักษณ์ แต่การสร้างสรรค์ด้านกลไกของตัวหุ่นที่มีความสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของหุ่นไม่สมบูรณ์ เนื่องจากไม่อาจเห็นชีวิตของหุ่น

ผู้เชี่ยวชาญส่วนหนึ่งมองว่าในส่วนกลวิธีการออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่นเป็นงานที่ไม่มีข้อจำกัด หรือเป็นงานที่สามารถจะอย่างไรก็ได้ตามแต่จินตนาการของผู้สร้างงานอยู่แล้ว แต่ความสำคัญของการออกแบบสร้างสรรค์อยู่ที่ว่าผู้วิจัยจะสามารถสร้างตัวหุ่นให้มีชีวิตได้อย่างไร นับเป็นสิ่งสำคัญกว่านอกจากนี้การกำกับการแสดงและการเคลื่อนไหวของหุ่นยังไม่สามารถใช้ศักยภาพของตัวหุ่น และกลไกของหุ่นได้อย่างเต็มที่

ผู้วิจัยได้รับความแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่น กลไกของหุ่น โดยการนำเอาแค่สัญลักษณ์บางอย่าง แล้วใช้การเคลื่อนไหวของหุ่นเป็นสิ่งที่บ่งบอกคุณลักษณะ (Character) ของตัวหุ่นแทนกายภาพของหุ่นโดยทั้งหมด หรือใช้การเคลื่อนไหวอย่างไรที่ทำให้ผู้ชมรู้ว่าหุ่นชนิดนั้นคือตัวละครใดน่าจะทำให้หุ่นมีความน่าสนใจมากขึ้น จากทั้งหมดนี้จึงสรุปได้ว่าสิ่งสำคัญของตัวหุ่น คือ กลไก หรือการสร้างควมมีชีวิตด้วยการเคลื่อนไหวที่ผู้วิจัยควรจะเน้นและให้ความสำคัญเพิ่มมากขึ้น

#### การค้นหากกลไก และการเคลื่อนไหวของหุ่น

สิ่งสำคัญของการออกแบบกลไกและการเคลื่อนไหวของหุ่น คือ การดึงคุณลักษณะ (Character) ของหุ่นออกมาให้ได้ ว่าหุ่นสามารถทำอะไรได้บ้าง

กลไกและการเคลื่อนไหว มาจากการดึงคุณลักษณะของสิ่งที่หุ่นจำลองมา เพื่อจุดประสงค์ทำให้หุ่นมีชีวิตเหมือนสิ่งนั้น กลไก การเคลื่อนไหว การสร้างชีวิตมีความเกี่ยวเนื่องและเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน กลไกสนับสนุนการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวทำให้รู้ว่ากลไกของหุ่นเอื้อต่อการแสดงหรือไม่ จากทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญสรุปได้ว่า การแสดงมองไม่เห็นชีวิตของหุ่นเท่าที่ควร กลไกของตัวหุ่นและการกำกับการแสดงไม่อาจจะใช้กลไกตัวหุ่นได้อย่างเต็มศักยภาพ ดังนั้นสรุปได้ว่ากลไกและการเคลื่อนไหวของหุ่นมีข้อบกพร่องในการดึงคุณลักษณะของการเคลื่อนไหวออกมา

### ทัศนคติต่อการเชิดหุ่น

หลักของการเชิดหุ่น คือ ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตามหุ่นควรจะเด่นกว่าผู้เชิด ผู้เชี่ยวชาญจึงมองว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างมองเห็นหรือไม่มองเห็นผู้เชิด เพียงแต่หากผู้เชิดสามารถสร้างการเคลื่อนไหวของหุ่นให้มีชีวิตได้ ผู้ชมจะรับสารผ่านทางทั้งทางหุ่นและผู้เชิด (รับสารนั้นได้สองช่องทาง) ได้เอง การเชิดหุ่นนั้นก็จะถือว่าประสบความสำเร็จอย่างยิ่ง แต่หากไม่สามารถสร้างหุ่นมีชีวิต ผู้ชมจะรับสารผ่านทางผู้เชิดเพียงอย่างเดียว (ผู้ชมจะหันไปรับสารทางผู้เชิด) และหุ่นก็จะถูกลืมหรือกลายเป็นเพียงอุปกรณ์ประกอบฉากไป

ในการแสดงหุ่น มีหุ่นที่เป็นนักแสดง และคนเชิดที่มีหน้าที่สนับสนุนการเคลื่อนไหวของหุ่น จึงต้องให้ความสำคัญต่อหุ่นในฐานะนักแสดง ดังนั้นหุ่นที่คนดูเห็นการเคลื่อนไหวอยู่ก็คือ นักแสดงที่ต้องทำหน้าที่ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ดำเนินเรื่องราว ยิ่งหุ่นแสดงได้ดีมากเท่าไร ก็ยิ่งเห็นว่าคนเชิดคือผู้ถ่ายทอดที่ดีมากขึ้นเท่านั้น แต่หากว่าหุ่นไม่สามารถถ่ายทอดความรู้สึก อารมณ์ หรือเรื่องราวได้ แม้ว่าผู้เชิดจะมีอารมณ์ร่วมในการแสดงก็ไม่สามารถทำให้งานละครหุ่นขาดชีวิตชีวาและขาดความน่าสนใจ เพราะคนดูมาดูเรื่องราวที่หุ่นแสดง

ในส่วนของทัศนคติของความสัมพันธ์ระหว่างผู้เชิดและหุ่น นับว่าเป็นจุดบกกพร่องในการแสดงเรื่องนี้ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญมองว่าผู้เชิดขาดทักษะของการเชิดหุ่น และเสนอความคิดเห็นว่าการนำผู้เชิดสองคนมาใช้ ยิ่งทำให้เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างหุ่นกับผู้เชิดมีข้อบกพร่องที่เห็นได้ชัดยิ่งขึ้น

### ทัศนคติต่อนักแสดง

ผู้เชี่ยวชาญ มองว่าการนำคนเล่าเรื่องมาแทนการพากย์ทำให้เรื่องมีความน่าสนใจและเข้าใจเรื่องได้มากขึ้น แต่สิ่งที่ยังขาดคือ ความสมบูรณ์ในด้านของการลำดับเรื่อง และการดำเนินเรื่องที่ กระชับ รวดเร็วมากเกินไปจนทำให้เรื่องราวขาดอรรถรสทางการละคร การแสดง ( Acting) ให้ความรู้สึกว่าเป็นละครเด็กด้วยลีลาและท่าทาง ซึ่งสามารถแก้ไขได้ด้วยการทอดจังหวะ ( Take

Time) ทางกาารแสดง ให้เวลากับการลงรายละเอียดของเนื้อหาของละคร เช่น ใส่อารมณ์ ใส่วัตถุทัศนคติของตัวละคร หรืออุปมูมหลังของนักเล้าเรื่องจะทำให้งานสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

### ด้านองค์ประกอบศิลป์

ในส่วนองความคิดเห็นที่สนับสนุนและมองว่าด้านองค์ประกอบศิลป์ด้านต่างๆ จาก แสง และเครื่องแต่งกายมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับการแสดง แต่ขนาดของพื้นที่เวทีที่เล็กส่งผลต่อการแสดง และความตระการขององค์ประกอบศิลป์ที่ควรมีเพิ่มเติม

ส่วนในทัศนคติต่อองค์ประกอบศิลป์ใน ด้านดนตรี ผู้เชี่ยวชาญ มีข้อเสนอแนะว่าดนตรีและเพลงประกอบไม่สื่ออารมณ์ และไม่ช่วยสร้างบรรยากาศได้ดีเพียงพอ

### การจัดวางภาพและการเคลื่อนไหวบนเวที

ในด้านการจัดวางภาพบนเวที และการเคลื่อนไหว ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็น ว่าในด้านของการดำเนินเรื่องสามารถยืดหรือขยายเวลาให้ยาวขึ้นได้ โดยใช้การเคลื่อนไหวของหุ่นเข้ามาใช้ในการแสดงให้มากขึ้น ทั้งในแง่ของการให้เวลากับหุ่น จำนวนของหุ่น และความตระการตาของหุ่น เพื่อให้เห็นชีวิตของหุ่นให้มากขึ้น นอกจากนี้แล้วผู้เชี่ยวชาญ ได้เสนอ ข้อคิดเพิ่มเติมต่อการสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง และการเคลื่อนไหวของการแสดงหุ่นกับคน หรือการแสดงคนร่วมกับหุ่นหากได้นำการออกแบบลีลาท่าทาง (Chorography) มาใช้ในการแสดงมากขึ้น อย่างเช่น การใช้ท่าทางของนก การเคลื่อนไหวของนกแบบบินโฉบหรือลงต่ำ การนำเสนอท่าทางของคนป่า ฯลฯ การดึงคุณลักษณะเคลื่อนไหวแบบเฉพาะอาจจะทำให้ภาพบนเวทีมีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

## 2) ทัศนคติของผู้ชม

### ทัศนคติต่อละครหุ่นโดยทั่วไป

ทัศนคติต่อละครหุ่นของผู้ชมโดยส่วนใหญ่ เป็นผู้เคยชมละครหุ่นมาก่อน โดยคิดเป็นร้อยละ 51.6 และไม่เคยชมละครหุ่นคิดเป็นร้อยละ 48.4 ซึ่งนับเป็นจำนวนที่ไม่แตกต่างกันมาก



ในความคิดเห็นของผู้ชมพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าละครหุ่นเป็นละครสำหรับทุกเพศทุกวัย โดยคิดเป็นร้อยละ 93.7 รองลงมาคือเด็กหรือเยาวชน คิดเป็นร้อยละ 5.3

แรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยรับชมละครหุ่น อันดับแรกคือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ โดยคิดเป็นร้อยละ 67.3 ซึ่งตรงกับแรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยรับชมละครหุ่น โดยคิดเป็นร้อยละ 63.0 นอกจากนี้ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ ยังเป็นแรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ชมประเภทกลุ่มนิสิตศึกษาอันดับแรก คิดเป็นร้อยละ 74.5 ซึ่งตรงกับทัศนคติ ผู้ชมประเภทกลุ่มวัยทำงาน ที่คิดเป็นร้อยละ 59.0 ต่างเพียงแรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ชมประเภทกลุ่มมัธยมศึกษาที่อันดับแรกคือ เนื้อเรื่องหรือบทละคร คิดเป็นร้อยละ 57.1 แต่แรงจูงใจในการเลือกชมในอันดับ รองลงมาคือ ตัวละครหุ่นและความแปลกใหม่ในการนำเสนอ ซึ่งมีจำนวนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 42.9

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าทัศนคติต่อละครหุ่นของผู้ชมที่ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ชมที่ชมละครส่วนใหญ่เคยรับชมละครหุ่นมาก่อน ละครหุ่นเป็นละครสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย ส่วนแรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ชมที่ตอบแบบสอบถามพบว่า คือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ

ทัศนคติของความชื่นชอบในละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต”

### 1) ความชื่นชอบต่อองค์ประกอบของละครหุ่น

ผลการวิจัยพบว่าความชื่นชอบในละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” ของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยชมละครหุ่นและผู้ที่ไม่เคยชมละครหุ่น อันดับแรก คือ ตัวละครหุ่น

### 2) ความชื่นชอบในตัวละคร

จากทัศนคติของผู้ชม พบว่าตัวละครที่ได้รับความนิยมของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยชมละครหุ่น อันดับแรก คือ หุ่นสิงโตเด็ก(หุ่นเซ็ด) ส่วนตัวละครที่ได้รับความนิยมของผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยชมละครหุ่น อันดับแรก คือ ท้าวเรก (นักเล่นนิทาน)

ส่วนทัศนคติของผู้ชม 3 กลุ่ม ตัวละครที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมประเภทกลุ่มมัธยมศึกษาและผู้ชมประเภทกลุ่มนิสิตนักศึกษา คือ ท้าวเรก (นักเล่นนิทาน) รองลงมา คือ หุ่นสิงโตเด็ก(หุ่น

เซ็ด) แตกต่างกับตัวละครที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมประเภทกลุ่มวัยทำงาน อันดับแรก คือ หุ่นสิงโตเด็ก(หุ่นเซ็ด) คิดเป็นร้อยละ 64.1 รองลงมา คือ ทัวเรก (นักเล่นนิทาน)

สรุปผลทัศนคติความชื่นชอบในตัวละคร ละครหุ่นเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” พบว่าตัวละครที่เป็นชื่นชอบมากที่สุด จะเป็นสิงโตเด็ก และทัวเรก ที่เป็นนักเล่นนิทาน ซึ่งมีระดับความนิยมใกล้เคียงกัน

### 3) ทัศนคติภาพรวม การจัดการแสดงของละครหุ่น

ทัศนคติต่อภาพรวม และการจัดการแสดงละครหุ่นในความคิดเห็นในด้านต่างๆ ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งที่เคยชมละครหุ่น และไม่เคยชมละครหุ่น มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน คือ อยู่ในระดับมาก ซึ่งตรงกับความคิดเห็นในด้านต่างๆ ของกลุ่มผู้ชม ทั้ง กลุ่มมัธยมศึกษา นิสิตนักศึกษา และวัยทำงาน มีระดับความคิดเห็นในด้านต่างๆ ไม่แตกต่างกัน คือ อยู่ในระดับดีมากเช่นกัน

### 4) ทัศนคติด้านนวัตกรรมละครหุ่น

จากทัศนคติด้านนวัตกรรมละครหุ่น พบว่าความเห็นเกี่ยวกับความแตกต่างของการออกแบบละครหุ่นเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ ของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยชมละครหุ่น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าแตกต่าง คิดเป็นร้อยละ 81.6 สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยชมละครหุ่น มีความคิดเห็นว่าแตกต่าง คิดเป็นร้อยละ 60.9

จากตารางพบว่าความเห็นเกี่ยวกับความแตกต่างของการออกแบบละครหุ่นเรื่องนี้กับเรื่องอื่นๆ ของผู้ชมประเภทกลุ่มมัธยมศึกษา ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าแตกต่าง คิดเป็นร้อยละ 85.6 ส่วนผู้ชมประเภทกลุ่มนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าแตกต่าง คิดเป็นร้อยละ 72.3 และผู้ชมประเภทกลุ่มวัยทำงานส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าแตกต่าง คิดเป็นร้อยละ 69.2

ซึ่งสามารถสรุปทัศนคติได้ว่าทัศนคติด้านนวัตกรรมว่าการแสดงละครหุ่นเรื่องนี้มีความแตกต่าง แปลกใหม่จากเรื่องอื่นๆ

### 5) การผสมผสานกลไกหุ่น

ความคิดเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่องของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยชมละครหุ่น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 83.7 แต่สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยชมละครหุ่น มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 78.3

ทัศนคติเกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่องของผู้ชมประเภทกลุ่มมัธยมศึกษา ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 71.4 ในส่วนผู้ชมประเภทกลุ่มนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 83.0 และผู้ชมประเภทกลุ่มวัยทำงานส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 82.1 ของวัยทำงานทั้งหมด

สรุปโดยรวมพบว่าจากทัศนคติของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า การนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่องมีความน่าสนใจ

### 6) องค์ประกอบศิลป์

ความคิดเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจของ องค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่องของผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยชมละครหุ่น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 83.7 มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 73.9

ในส่วนความคิดเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจขององค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่อง ประเภทกลุ่มมัธยมศึกษา ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 71.4 ทัศนคติของผู้ชมประเภทกลุ่มนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 78.7 และผู้ชมประเภทกลุ่มวัยทำงานมีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 82.1

จากแบบสอบถามพบว่า ผู้ชมที่ตอบแบบสอบถามทั้งกลุ่มที่เคยมาชมละคร และไม่เคยมาชมพบว่าละครหุ่นมีความน่าสนใจในองค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่องซึ่งตรงกับทัศนคติผู้ชม ทั้ง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มมัธยมศึกษา กลุ่มนิสิตนักศึกษา และกลุ่มวัยทำงาน

## อภิปรายผลการวิจัย

### ละครหุ่น...ละครสร้างชีวิต

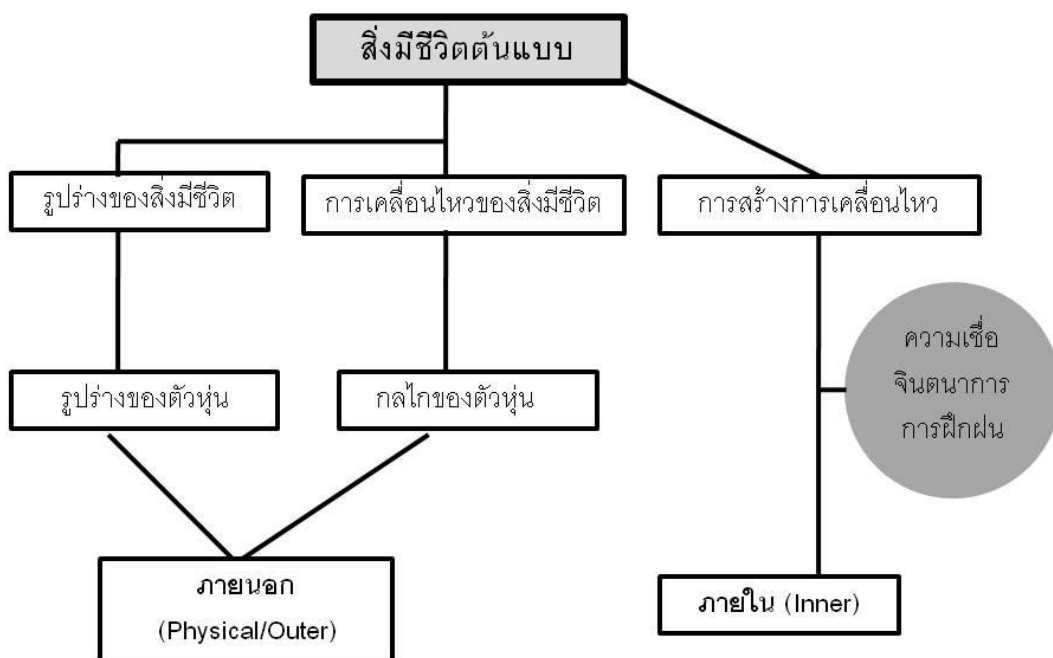
กระบวนการสร้างสรรค์ละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก กนิทานอีสปโรมันที่กล่าวถึง เรื่องราวชีวิตของทาสและสิ่งโต สองเผ่าพันธุ์ที่แตกต่างแต่อยู่ร่วมกันได้ด้วยความรักและเมตตาจัดแสดงในรูปแบบของละครหุ่น เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตผ่านตัวหุ่นที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีชีวิต ละครหุ่นเรื่องนี้จึงผูกพันและเชื่อมโยงด้วยคำว่า “ชีวิต”

จุดเริ่มต้นในการสร้างชีวิตให้แก่ตัวหุ่น มาจากการศึกษาชีวิตคน สัตว์ และการตั้งคำถามว่า “ตัวหุ่นจะสามารถเป็นอย่างไรได้บ้าง? จะเคลื่อนไหวได้อย่างไร?” จากคำถามนำไปสู่คำตอบถึงกระบวนการจำลองรูปร่างลักษณะมาสู่ภาพลักษณ์ของตัวหุ่น และการเคลื่อนไหวมาจากชีวิตจริงมาสู่กลไกภายในตัวหุ่น จากการทำงานส่วนนี้จึงเปรียบเสมือนการเรียนรู้การสร้างตัวละครโดยเริ่มต้นจาก “ลักษณะภายนอก” (Physical)

การออกแบบสร้างสรรค์ “ตัวหุ่น” ของผู้วิจัยจึงเป็นการศึกษาที่เน้นลักษณะทางกายภาพ (Physical) ของตัวหุ่น แต่เมื่อผ่านกระบวนการศึกษาทั้งจากการซ้อม การจัดแสดง และได้รับข้อคิดเห็นหลังจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงข้อบกพร่องแนวทางและกระบวนการทำงาน เนื่องจากเสียงตอบรับจากผู้เชี่ยวชาญมองว่าตัวหุ่นขาดความมีชีวิต การที่หุ่นไม่มีชีวิตก็เปรียบได้ว่า “หุ่น” ขาดลักษณะ “ภายใน” เช่นว่า ขาดการแสดงอารมณ์ ขาดการสร้างมิติในด้านจิตใจของตัวละคร เปรียบได้ว่า หากตัวหุ่นมีลักษณะกายภาพเหมือนสิ่งมีชีวิต การรับรู้ของผู้ชม ก็คือ หุ่นจำลองภาพของสิ่งมีชีวิตออกมา (Model) หุ่นในขั้นนี้ทำหน้าที่เพิ่มการรับรู้ สร้างความสมจริงและสุนทรีย์ภาพในการชมแก่ผู้ชม แต่หากตัวหุ่นมีลักษณะกายภาพไม่เหมือนสิ่งมีชีวิต แต่สามารถจำลองการเคลื่อนไหว ลีลา ท่าทางจากสิ่งมีชีวิตชนิดนั้นได้จนหุ่นมีชีวิต หุ่นจะมีชีวิตด้วยการเคลื่อนไหว จะมีความเป็น “หุ่น” (Puppet) ที่ผู้ชมรู้สึกพึงพอใจกับการได้เห็นชีวิต คนดูมาดูละคร เนื่องจากต้องการเห็นชีวิตของหุ่น การเคลื่อนไหวของหุ่นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด แต่หากว่าหุ่นมีทั้งสองด้านรวมอยู่อย่างเป็นเอกภาพ หุ่นจะ เป็น “ตัวละคร” ที่มีความสมจริงและมีชีวิต

หลังจากกระบวนการทำงาน ผู้วิจัยพบว่าการสร้างลักษณะ “ภายใน” ของหุ่น ก็คือ การถ่ายทอดชีวิตอารมณ์ของหุ่นโดยผู้เชิด ผู้เชิดจะต้องเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึกนั้นๆ เสียก่อน เพราะการเคลื่อนไหวที่เข้าไปโดยไม่ใส่ใจ ไม่เข้าใจ ก็ทำให้การเคลื่อนไหวนั้นไม่มีความหมาย คนดูก็ไม่รู้ว่าหุ่นทำอะไร ทั้งนี้ผู้เชิดจะสร้างชีวิตหุ่นได้ด้วยการฝึกฝนตนกับหุ่น ค้นหา ค้นพบสภาวะของการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกนั้นด้วยตนเอง เพื่อตอบคำถามว่าจะทำได้อย่างไรให้หุ่นมีชีวิต เพราะมีแต่คนเชิดเท่านั้นที่ทำให้มันเกิดขึ้นได้ ผู้เชิดต้องเชื่อในความรู้สึกและอารมณ์ของตนจริงๆ ใช้พลังในจินตนาการสร้างสรรค์ว่าจะสร้างความหมายให้ผู้ชมเข้าใจ จะสร้างเรื่องราวที่คำพูดไม่สามารถบอกหรืออธิบายได้อย่างไร ดึงเอาความคิดและความรู้สึกจากข้างในถ่ายทอดผ่านตัวหุ่น แสดงออกเป็นแบบจำลองโครงสร้างแผนผัง ดังนี้

ตารางที่ 30 แบบจำลองโครงสร้างแผนผัง



ดังนั้นแล้วกระบวนการฝึกฝนการสร้างชีวิตให้แก่หุ่น ( Animate Puppet) จึงมีส่วนคล้ายกับการฝึกฝนนักแสดง นั่นก็เพราะว่าหุ่นในละคร ก็เปรียบเทียบกับนักแสดง เพียงแต่เป็นนักแสดง (คนเชิด) ที่ต้องแสดงออกผ่านทางหุ่น (นักแสดง) เท่านั้น

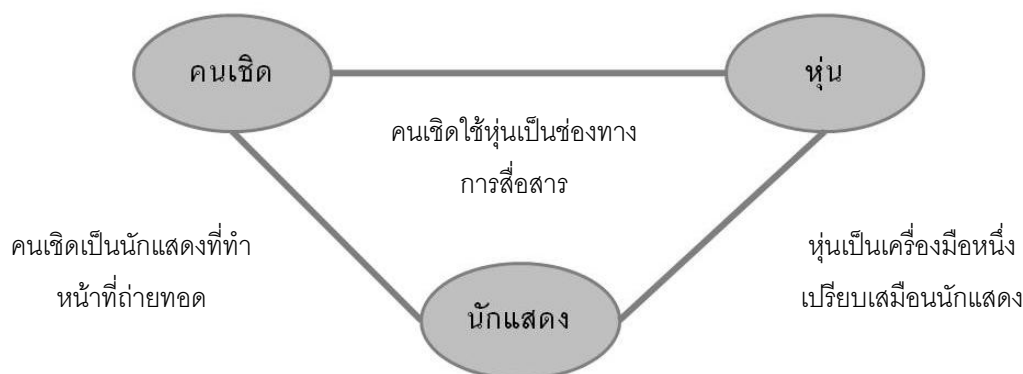
กระบวนการสร้างหุ่น และการสร้างชีวิตให้กับหุ่น จึงต้องเข้าใจหลักการสร้าง ชีวิตทั้ง “ภายนอก” และ “ภายใน” ซึ่งคล้ายกับการนำทฤษฎีการสร้างตัวละครมาใช้ในการแสดง ที่นิยมศึกษาคุณลักษณะของตัวละครทั้งทาง ลักษณะทางกายภาพ หรือภาพลักษณ์ของตัวละคร (Physiology or Appearance) สถานภาพทางสังคม ( Sociology) สถานภาพทางจิตวิทยา (Psychology) เพื่อสร้างให้ตัวละคร และมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งหากผู้วิจัยพิจารณาทั้งสองด้านประกอบกันว่ากระบวนการสร้างหุ่นไม่ได้เป็นเพียงกระบวนการสร้างตัวหุ่นเพียงอย่างเดียว เสียตั้งแต่ต้น กระบวนการทำงานละครหุ่นจะครบพร้อมทั้งสองด้าน ผู้วิจัยคงมิได้เป็นเพียงผู้สร้างหุ่น แต่จะเป็นผู้สร้างชีวิต แต่สิ่งสำคัญที่สุดที่ผู้วิจัยได้รับ คือ องค์ความรู้กระบวนการสร้างสรรค์หุ่นและค้นหาชีวิตของหุ่นเพื่อพัฒนางานขั้นต่อไป

## ละครหุ่น ละครว่าความสัมพันธ์

### หุ่น นักแสดง คนเชิด....

หากร่างกาย สมอง และจิตใจเป็นกลไกที่เชื่อมต่อกันอย่างแยกไม่ได้ ในการแสดงหุ่น นักแสดง หุ่น และคนเชิดหุ่นก็เป็นระบบความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกัน และ หากนักแสดงมีร่างกายเป็นเครื่องมือ หุ่นก็เปรียบเสมือนเครื่องมือการสื่อสารของผู้เชิดในฐานะนักแสดง เนื่องจากคนมาดูเรื่องราวที่หุ่นแสดง ที่ถ่ายทอดโดยคนเชิด ส่วนคนเชิด คือ ผู้ทำหน้าที่ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ดำเนินเรื่องราว ดังนั้นการแสดงหุ่นที่ผ่านๆมา จึงไม่มีความจำเป็นต้องเห็นคนเชิดหุ่น แต่ในการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยค้นพบว่า ในการแสดงละครหุ่น นอกจากที่คนดูจะได้รับสารผ่านตัวหุ่นแล้ว คนดูควรจะได้รับสารผ่านที่คนเชิด นั่นก็เพราะว่าความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นของคนเชิดกับตัวหุ่น คนเชิดรู้สึกอย่างไร หุ่นก็รู้สึกเช่นนั้น ความคิดของผู้เชิดเป็นเช่นไร ก็จะถ่ายทอดออกมาทางหุ่นในท่าทางและการเคลื่อนไหวของหุ่น หุ่นเศร้าเมื่อคนเชิดเศร้า ความสัมพันธ์เชื่อมโยงนี้จึงสร้างความคิดให้ผู้วิจัยใช้หลักการ “โซว์คนเชิด” เพื่อต้องการนำเสนอช่องทาง (Chanel) ของถ่ายทอด นำเสนอภาพของการถ่ายทอดอารมณ์ของคนเชิดที่เป็นนักแสดงไปสู่ตัวหุ่นที่เป็นนักแสดง คนดูจะเห็นภาพของการแสดงในมิติที่ซับซ้อน คือ คนเชิดแสดงโดยมีหุ่นที่เป็นตัวแทน (หุ่นเป็นนักแสดง)

ตารางที่ 31 แบบแบบจำลอง โครงสร้างความสัมพันธ์ คนเซิด หุ่น นักแสดง



ผู้วิจารณ์ท่านหนึ่งกล่าวว่า “มันจะยากสำหรับนักแสดงแล้วมาเล่นหุ่น” (สินีนางู เกษประไพ, สัมภาษณ์ : 7 สิงหาคม 2554) เนื่องจากว่าเมื่อคนเซิดสามารถแสดงได้ก็จะแสดงออกมากกว่าหุ่น ยิ่งคนเซิดเป็นนักแสดงมากเท่าไรก็จะแสดงอารมณ์ความรู้สึกออกมาจนแยงการแสดงของหุ่นไป ผู้เซิดจึงต้องลดการแสดงลง ต้องไม่ให้ความสำคัญของคนเซิดเอง ให้คนดูได้ดูการแสดงของตัวหุ่น สำหรับผู้วิจัยมองในอีกแง่มุมหนึ่งว่า ผู้เซิดควรที่จะเป็นนักแสดงได้ด้วย เพราะหุ่นแสดงได้ดีมากเท่าไร ก็เพราะว่ามาจากคนเซิดได้ดีเท่านั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าคุณเซิดต้องเป็นนักแสดงที่เก่งยิ่งไปกว่าหุ่นที่แสดงเพราะผู้เซิดคือผู้ทำให้หุ่นแสดง เป็นผู้ควบคุมการแสดงของหุ่น แต่คำวิจารณ์นี้อาจสะท้อนว่าในงานละครเรื่องนี้ ผู้เซิดเป็นนักแสดงที่ไม่สามารถถ่ายทอดการแสดงของตนไปที่หุ่นได้ เมื่อไม่สามารถถ่ายทอดได้ ผู้ชมก็เลือกชมช่องทางที่ชัดเจนมากกว่านั่นก็คือ “คนเซิด” ส่วนหุ่นจึงกลายเป็นของประกอบฉากแทน นั่นจึงทำให้ความเป็นละครหุ่นขาดหายไป

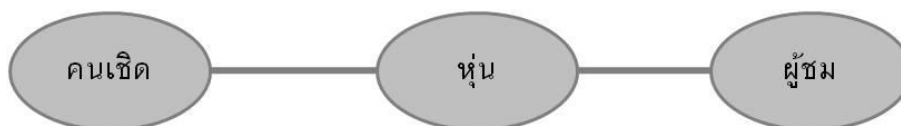
การศึกษาการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เซิดและหุ่น ทั้งความสัมพันธ์ที่เป็นตัวละครตัวเดียวกัน (ผู้เซิดและหุ่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน) จึงเป็นการเรียนรู้หลักการถ่ายทอดการแสดงของผู้เซิดที่ต้องรำลึกว่าจะทำอย่างไรถึงจะแสดงออกสิ่งที่อยู่ภายใน (ของผู้เซิด) ไปสู่หุ่นทางภายนอก ดังนั้นแล้วผู้เซิดต้องรู้สึกจากภายใน แล้วใช้หุ่นเป็นเครื่องมือในการส่งสารของตน หุ่นจะมีชีวิตและเป็นตัวละครได้ เมื่อผู้เซิดคิดหรือรู้สึกอย่างตัวละคร

นอกจากนี้แล้วในการแสดงละครเรื่องนี้ ยังมีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เชิดกับหุ่นที่เชิดเป็น คนละตัวละคร ผู้เชิดสวมบทบาทเป็นนักแสดงที่แสดงร่วมกับหุ่น ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เชิด กับ หุ่นจึงเป็นความสัมพันธ์ในแบบตัวละครกับตัวละคร แต่แทนที่นักแสดงแสดงร่วมกับกับนักแสดง กลับเป็นนักแสดงแสดงร่วมกับหุ่นที่ตนจะต้องแสดงด้วย รู้สึกด้วย เป็นการสวมบทบาทเป็นสอง ตัวละคร (คือเป็นตัวละคร และเป็นผู้เชิด) ซึ่งเมื่อการแสดงมีช่วงนี้ไม่มากนัก จึงทำให้ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ชมมองไม่เห็นความสัมพันธ์ระหว่างหุ่น นักแสดง และคนเชิดที่ผู้วิจัยอยากนำเสนอ

### หุ่น คนเชิด ผู้ชม...

ความสัมพันธ์ คนเชิด กับหุ่น นับเป็นความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งและละเอียดอ่อน สิ่งที่ผู้วิจัย มองข้ามไป คือ จำนวนของผู้เชิด ซึ่งเข้ามาเป็นปัจจัยในด้านเชิดหุ่น เพราะโดยปกติแล้ว ผู้เชิดหนึ่ง คนส่งผ่านความรู้สึก ความคิด อารมณ์ของคนหนึ่งคนสู่หุ่น ซึ่งเป็นเส้นการสื่อสารทางเดียว ซึ่ง จากทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไปให้ชื่นชอบต่อ “หุ่นเด็กสิงโต” หุ่นสิงโตเด็กมีคนเดียวคนเดียว นั่นก็อาจจะเพราะหุ่นตัวเดียวกับคนเพียงคนเดียวก็อาจจะสร้างความสัมพันธ์ในการเชิดได้ดี และสะดวกกว่า แสดงออกเป็นแบบจำลองความสัมพันธ์ ดังนี้

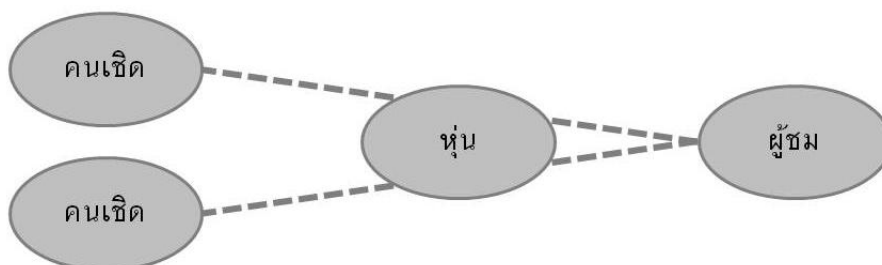
### ตารางที่ 31 แบบจำลองความสัมพันธ์คนเชิดคนเดียว



หากผู้เชิดมีคนเดียวสามารถส่งสาร (อารมณ์ ความคิด ทัศนคติ ฯลฯ) ผ่านทางหุ่นไปสู่ ผู้ชมได้โดยตรง แต่ในกรณีผู้เชิดแบบหุ่นให้มีผู้เชิดสองคน คือ หุ่นแอนโดรคลิส และหุ่นสิงโต ผู้ เชิดทั้งสองต้องประสานความรู้สึก นึกคิด เพื่อส่งสารที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไปยังหุ่น เพื่อให้หุ่น ส่งผ่านสารนั้นไปสู่ผู้ชมอีกชั้นหนึ่ง และเมื่อผู้เชิดทั้งสองไม่อาจจะประสานสาร (อารมณ์ ความคิด ทัศนคติ ฯลฯ) ให้เป็นอันเดียวกันได้ สารที่ผู้ชมได้รับก็จะขาดหายหรือไขว่เขวไปทันที แสดงออกเป็นจำลองความสัมพันธ์ ดังนี้

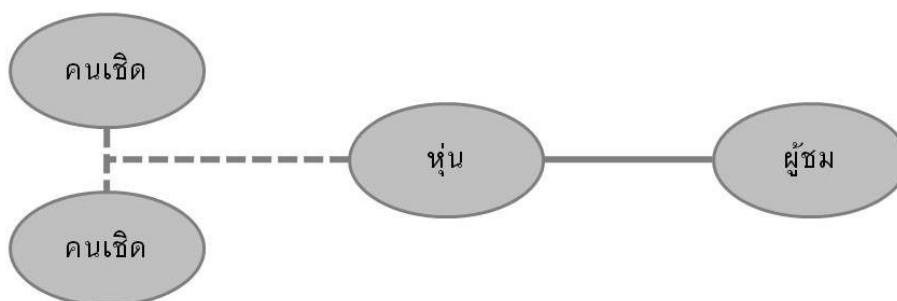


ตารางที่ 32 แบบจำลองความสัมพันธ์คนเข็ดสองคนที่ไม่สัมพันธ์กัน



ดังนั้นแล้ว สิ่งที่ผู้วิจัยได้ค้นพบ คือ การประสานความสัมพันธ์ระหว่างคนเข็ดกับคนเข็ด ร่วมกันก่อนแล้วจึงลงไปหุ่น เพราะในความสัมพันธ์คนเข็ดรู้สึกแล้วลงไปที่หุ่น รู้สึกแล้วถ่ายทอดสู่หุ่น คิดแล้วถ่ายทอดลงสู่หุ่น เมื่อคนเข็ดมีสองคน คนเข็ดทั้งสองจะต้องรู้สึกแบบเดียวกัน ความคิดอารมณ์อย่างเดียวกัน แล้วลงไปสู่หุ่น ความเป็นเอกภาพของตัวหุ่นก็จะเกิดขึ้น ชีวิตหุ่นก็จะเกิดขึ้น ในขณะที่ผู้เข็ดสองคน อาจจะต้องใช้เวลาในซ้อมและค้นหาความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยงระหว่างผู้เข็ดกับหุ่นมากขึ้นตามไปด้วย แสดงออกเป็นแบบจำลองความสัมพันธ์ ดังนี้

ตารางที่ 33 แบบจำลองความสัมพันธ์คนเข็ดสองคนที่สัมพันธ์กัน



จากการพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างหุ่น คนเข็ด และผู้ชม ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า หากผู้วิจัยออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่นโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนเข็ดและหุ่น จำนวนผู้เข็ดจะเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งในการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น กล่าวคือ หากการใช้คนเข็ดสองคน

ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีระยะเวลาในการฝึกซ้อมการเชื่อมโยงระหว่างหุ่นกับตัวละครมากกว่านี้ หรือหากมีข้อจำกัดของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจะเลือกการสร้างสรรค์หุ่นโดยให้ผู้ขีดเพียงตัวเดียวกับหุ่นหนึ่งตัวที่สามารถเข้าถึงการขีดได้มากกว่าในเวลาจำกัด

### ละครหุ่น กับคนดู....

สิ่งที่ให้ละครหุ่นมีความพิเศษ คือ การสร้างความสัมพันธ์ในด้านการสื่อสารระหว่างผู้ชมกับหุ่น นอกจากนั้นการใช้รูปแบบ (Form) ของละครหุ่น เป็นรูปแบบของละครที่หลุดออกจากกรอบของความเป็นจริงแต่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้โดยการเปรียบเทียบ เช่นว่า เมื่อผู้ชมเกิดความเชื่อว่าหุ่นมีชีวิตจริงๆ สารใดก็ตามที่ผ่านมาจากหุ่นจึงเป็นสารที่ผู้ชมเชื่อว่าผ่านมาจากชีวิตจริงของตัวละครตัวนั้น และได้เสริมสร้างมิติทางการสื่อสาร ช่วยเสริมแก่นของเรื่อง ดังละครหุ่นเรื่อง “ชีวิตาสนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” มีหุ่นเพื่อเล่าเรื่องและยังสามารถสร้างความหมาย สร้างกรอบความคิด (Conceptual) ต่อเรื่องกับคนดู ให้คนดูได้ตีความหมายของละครต่อคนดู

ดังนั้นกลยุทธ์ที่โดดเด่นของละครหุ่น คือ การใช้รูปแบบของละครหุ่นให้เข้ากับประเด็นของเรื่องที่สามารถนำความเป็นหุ่นเข้ามาขับเน้นแก่นของเรื่อง ขับเน้นจินตนาการ ผลักดันให้เกิดการตีความความหมายที่อยู่ในละครได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากการนำหุ่นมาใช้เล่าเรื่องราวนี้ ผู้ชมสามารถรับรู้ว่ารหุ่น คือ สิ่งมีชีวิตอีกสิ่งหนึ่ง ขับเน้นการแก่นของเรื่อง การมองเห็น “ชีวิต” ขึ้นมา แล้วเนื่องจากผู้ชมจะรับรู้ได้โดยปริยายว่าการแสดงออก (Expression) ทางอารมณ์เป็นการแสดงของผู้ขีดถ่ายทอดลงสู่ตัวหุ่น ความคาดหวังของผู้ชมจึงอยู่ที่การแสดงออกของหุ่น นั่นเพราะว่ารูปแบบการแสดง (Significant Form) ของละครหุ่นที่มีนัยสำคัญต่อการรับรู้ของผู้ชม เป็นความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้สร้างละครกับผู้ชม

ดังนั้นการแสดงละครหุ่นผู้สร้าง งานจึงต้องให้ความสำคัญของ “หุ่น” โดยเฉพาะการสื่อสารทางการแสดงของผู้ขีด ผู้ขีดต้องพึงระลึกอยู่เสมอว่า การเคลื่อนไหวของหุ่นอาศัยการให้ความสนใจ (concentration) ต่อตัวหุ่น เพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวของหุ่น และแสดงออกผ่านตัวหุ่น หรือใช้หุ่นเป็นสื่อในการสื่อสาร เมื่อจุดมุ่งหมายของผู้ขีดกับหุ่นคืออันเดียวกัน การเคลื่อนไหวจะประสบความสำเร็จ

ผู้เชิดจะสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ (inter-relating) ที่สมจริงขึ้นมาได้ ต้องอาศัยทั้งความคิด การเพ่งความสนใจของสายตาหุ่น (Focus) การก้าวอย่าง (Pace) และการใช้เวลา (Take Time) นับเป็นสิ่งสำคัญการเคลื่อนไหวของหุ่น ไม่เพียงแต่การทำให้หุ่นเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนไหวที่เท่านั้น แต่ทุกการแสดงต้องมีความหมาย ไม่ควรที่จะใส่การเคลื่อนไหวที่ไม่จำเป็นเข้าไปในการเชิด เพราะความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสาร (Relationship) ของละครหุ่นต่อผู้ชมจะ ปรากฏ จะสื่อสารได้ก็ต่อเมื่อลักษณะความสัมพันธ์ของผู้เชิดกับหุ่นตรงหรือสอดคล้องกัน (synchronize)

หลังจากการแสดงละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา นามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” จบลง ผู้วิจัย ได้ค้นพบทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไปว่ามีความแตกต่างกัน โดยเฉพาะ ในด้าน วัฒนธรรม (Culture) ของผู้ชมที่มีส่วนร่วมกับ กับละครหุ่น เนื่องจากทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไปทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้เชี่ยวชาญทั่วไปมีความคาดหวังกับการแสดงละครหุ่นไว้สูงมาก ความสนใจของผู้ชมทั่วไปจะเน้นไปที่ “ตัวหุ่น” “การเคลื่อนไหวหุ่นให้มีชีวิต” และ “รสชาติอารมณ์ของหุ่น” แต่ผู้ชมทั่วไปที่จะเน้นความสนใจไปในภาพของละครมากกว่า ผู้ชมทั่วไปชื่นชอบต่อภาพ ตระการตา ทั้งนี้ก็มาจากประสบการณ์ทางการละครหุ่นของผู้ชม ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการแสดง ละครหุ่นที่จะจัดแสดงเพื่อผู้ชมโดยทั่วไป จะสามารถสร้างความประทับใจต่อผู้ชมได้หากนำการ ออกแบบและสร้างสรรค์ (Creative) มาใช้ในทำงานละครหุ่น

### จินตนาการ การมองหาชีวิต และความเชื่อ

เด็กจะสามารถมองเห็นทุกอย่างว่ามีชีวิต เด็กจะเล่นตุ๊กตาด้วยความรู้สึกที่ตุ๊กตามีชีวิต อย่างแท้จริง จินตนาการของเด็กที่มองเห็นตุ๊กตามีชีวิต เด็กสร้างจินตนาการว่าตุ๊กตาเป็นใคร มีเรื่องราว (Plot) มีการสร้างชีวิตหุ่น และพูดได้โดยการพากย์ ซึ่งหลักการนั้นไม่มีความแตกต่าง จากการแสดงหุ่นเลย เพียงแค่หุ่นและตุ๊กตาไม่ได้มีจุดประสงค์ในการสร้างที่ตรงกัน เนื่องจาก ตุ๊กตาสร้างมาเพื่อเป็นของเล่น แต่หุ่นถูกสร้างมาเพื่อเป็นนักแสดง ดังนั้นหุ่นจึงมีกลไกเพื่อให้เอื้อ ต่อการเคลื่อนไหวในการแสดงให้มากที่สุด แต่สิ่งที่เหมือนกันของการระหว่งการเล่นตุ๊กตาและการแสดง คือ จินตนาการ การมองหาชีวิต และความเชื่อ

“จินตนาการ” ในการทำละครหุ่น คือ การจินตนาการว่าสิ่งของต่างๆ ที่พบสามารถเป็นอย่างไรได้บ้างเป็นการมองหาชีวิตจากสิ่งของนั้นๆ จินตนาการในการออกแบบหุ่น ในกระบวนการสร้างหุ่น มาจากคำถามว่า หุ่นจะสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างไร จินตนาการว่าหุ่นจะมีรูปร่างลักษณะ การเคลื่อนไหวอย่างไร สิ่งที่ถูกวิจัยนำมาสร้างจึงเป็นสิ่งของที่สามารถพบได้ ที่สามารถนำมาประกอบเป็นหุ่นได้ กระบวนการในขั้นนี้จึงเป็นกระบวนการสร้างภาพขึ้นมาในใจ คิดค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ที่มาประกอบกันเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ หรือมองหาวิธีการประดิษฐ์สร้างสรรค์ ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยคิดมิได้แสวงหาคำตอบที่ถูกต้อง แต่เป็นการแสวงหาคำตอบที่มีลักษณะค้นคิดขึ้นมาใหม่ (Divergent thinking) เพื่อก่อให้เกิดตัวหุ่นขึ้นมา เมื่อประกอบกับประสบการณ์ที่ผู้วิจัยเคยทำงานที่เกี่ยวข้องกับฝ่ายศิลป์มาก่อน จึงทำให้มีพื้นฐานในการสร้างตัวหุ่น

“การมองหาชีวิต” การสร้างหุ่นแต่ละตัว ผู้วิจัยต้องมองหาชีวิตของหุ่นไปพร้อมกันในขณะที่สร้างหุ่น กล่าวคือ นอกจากคำนึงถึง ขนาด รูปร่าง กลไก ผู้วิจัยต้องมองหาชีวิตหุ่น ด้วยการหาส่วนพิเศษให้กับตัวหุ่น ด้วยองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบใบหน้าหรือลักษณะของตัวหุ่นในแต่ละประเภท ต้องมีการเน้นสิ่งพิเศษที่จะทำให้คนดูรู้ลักษณะอุปนิสัยของตัวหุ่นได้ ไม่ว่าจะด้วยใบหน้าของหุ่น ก็ด้วยการเคลื่อนไหวของหุ่น นอกจากนี้การมองหาชีวิตหุ่นไม่ได้หยุดอยู่เพียงแค่ขั้นตอนการสร้าง แต่ยังคงอยู่ร่วมในการซ้อมการแสดง ผู้วิจัยและผู้เชิดต้องมองหาชีวิตให้แก่ตัวหุ่นพร้อมกับการสร้างจินตนาการ ผู้เชิดจะต้องมีจิตใจอยู่ในสภาวะการสร้างสรรค์ (Creative State of Mind) ต้องมองหาชีวิตให้แก่ตัวหุ่นเพื่อดึงเอาศักยภาพของหุ่นออกมา เนื่องจากการแสดงหรือการเคลื่อนไหวของหุ่นจะอยู่ในความควบคุมของมนุษย์ที่เป็นผู้สร้างที่ต้องมองหาชีวิตของหุ่นให้เจอว่าจะใช้การควบคุมอย่างไร

การทำงานในขั้นตอนนี้ถูกเรียกว่า “Animate” คือ การสร้างชีวิตให้แก่หุ่น หลายครั้งผู้วิจัยที่ดำรงตำแหน่งในฐานะของผู้กำกับ ไม่สามารถบอกผู้เชิดได้ว่าจะมองเห็นชีวิตของหุ่นได้อย่างไร จะสร้างชีวิตให้แก่หุ่นได้อย่างไร การทำงานในขั้นตอนนี้ทำให้ผู้วิจัยพบว่ามาจากการขาดประสบการณ์ด้านการมองหาและสร้างชีวิตหุ่นของตัวเองที่ไม่อาจเข้าใจหลักการของการสร้างชีวิตให้แก่หุ่น ผู้วิจัยจึงกลับมาศึกษาเพิ่มเติม เพื่อนำข้อคิดที่ได้ไปใช้ในการซ้อม เช่นว่า ต้องใช้ตาของหุ่น ต้องสร้างลมหายใจแก่หุ่น แต่ทว่าสิ่งเหล่านี้เป็นเพียงกรอบความคิดในการสร้างชีวิตหุ่นที่สามารถบอกหรือแนะนำได้ แต่การสร้างชีวิตหุ่น คือ การมองหาชีวิต ที่ในบางครั้งต้องเห็นด้วยตาของตนเอง (ของผู้เชิดเอง)

“ความเชื่อ” ในการทำละคร หรือการแสดง คำว่า “ความเชื่อ” ดูจะมีพลังในการพูดถึงการเข้าถึงตัวละคร ในการแสดงละครหุ่นย้อมไม่แตกต่าง “ความเชื่อ” เป็นพลังอันยิ่งใหญ่ที่จะทำให้คนสร้างและคนเชิดได้เข้าถึงตัวหุ่น สิ่งนั้นคือ การมีความเชื่อที่ หุ่นคือตัวละครตัวนั้นๆ หุ่นคือสิ่งใด เป็นแอนโดรคลิส เป็นเด็ก เป็นแม่สิงโต ไม่ได้เป็นเพียงตัวหุ่นเท่านั้น ความเชื่อนี้เป็นสิ่งที่สร้างยาก การที่จะทำให้คนเชิดเชื่อ ต้องอาศัยการใช้เวลาในการบ่มเพาะและการเปิดใจรับ เมื่อใดที่เราเข้าใจว่าทำไมเด็กมีความเชื่อที่ตึกตาคือมันมีชีวิตจริงๆ เมื่อนั้นเราจะเข้าถึงหลักของการทำละครหุ่นได้มากขึ้น และเมื่อใดคนเชิดเชื่อ คนดูก็จะเชื่อตาม

จินตนาการ การมองหาชีวิต และความเชื่อ เป็นขั้นตอนหนึ่งของการทำงานทั้งในด้านของการออกแบบสร้างหุ่น และในด้านของฝึกฝนตนของผู้เชิด ซึ่งเมื่อผู้วิจัยได้เห็นน้ำหนักของสร้างงานอยู่ที่กระบวนการออกแบบสร้างหุ่นมาก จนทำให้มีระยะเวลาของการฝึกซ้อมที่ไม่เพียงพอ ย่อมเกิดผลต่อการสื่อสารของผู้เชิดต่อผู้ชมละครหุ่น กล่าวคือ ผู้วิจัยสามารถนำพาผู้ชมให้สนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับภาพความตระการตา และความแปลกใหม่ของภาพการแสดง ตลอดจนสามารถนำพาผู้ชมไปสู่ชั้นเจริญทางความคิดได้ ผู้ชมสามารถรับสารที่มีอยู่ในเรื่องได้ แต่การขาดรสทางละครด้วยการแสดงที่รวบรัด จึงทำให้ไม่สามารถนำผู้ชมไปสู่ชั้นพัฒนาจิตวิญญาณได้

### มองไปข้างหน้าละครหุ่น

จุดเริ่มต้นของการทำงานละครหุ่นของผู้วิจัย คือ การศึกษาละครหุ่นทั้งที่มีในบ้านเรา ประเทศเรา และที่มีหรือปรากฏอยู่ในต่างประเทศ โดยเฉพาะงานละครหุ่นในบ้านเรามีอยู่หลากหลายคณะละครทั้งที่มีชื่อเสียงมากบ้าง น้อยบ้างตามผลงานที่ปรากฏและการประชาสัมพันธ์ที่จะเข้าถึงคนดู ยิ่งคณะละครที่ขาดความร่วมมือก็ยิ่งห่างไกลจากความนิยมของผู้ชมในยุคสมัยปัจจุบัน สิ่งที่ผู้วิจัยมองหาในส่วนของการทำงานวิจัย คือ การสร้างนวัตกรรมของละครหุ่น ส่วนหนึ่งก็เพื่อต่อยอดงานละครหุ่น แม้ว่าผู้เชี่ยวชาญหลายท่านมองว่า ละครหุ่นเรื่อง “ชีวิตาสนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” มิได้มีความเป็น “นวัตกรรม” เพียงพอ อันอาจจะเนื่องมาจากขาดการเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีมากเท่าที่ควร แต่ผู้วิจัยคิดต่างออกไป เพราะเมื่อได้ศึกษาความหมายของคำว่านวัตกรรม (Innovation) หมายถึง การนำสิ่งใหม่ๆ เข้ามาเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมวิธีการที่ทำอยู่เดิม เพื่อให้ได้ผลดียิ่งขึ้น นอกจากความหมายแล้วหลักการพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นนวัตกรรม ที่มี 4 ประการ ก็ตรงตามการสร้างงานของผู้วิจัย กล่าวคือ

ประการแรก จะต้องเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือบางส่วน ซึ่งงานของผู้วิจัยเป็นการผสมผสานสิ่งใหม่ๆ ที่ผู้วิจัยคิดเอง คือ ตัวหุ่น ผู้วิจัยออกแบบและสร้างสรรค์หุ่นมาใหม่ ทั้งรูปร่างและกลไกที่สอดคล้องกัน ผสมผสานวิธีการนำเสนอหุ่นผ่านทางรูปแบบ เทคนิคต่างๆ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานละครหุ่นที่เคยรับชมมาในขั้นตอนของการศึกษา

ประการที่สอง การทำละครหุ่นในเรื่องนี้มีการนำวิธีการจัดระบบมาใช้ โดยพิจารณาองค์ประกอบทั้งส่วนข้อมูลที่ใช้เข้าไปในกระบวนการและผลลัพธ์ให้เหมาะสมก่อนที่จะทำการเปลี่ยนแปลง

ประการที่สาม ละครเรื่องนี้เมื่อเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัย ย่อมมีการพิสูจน์ด้วยการวิจัยหรืออยู่ในระหว่างการวิจัยว่าจะช่วยแก้ปัญหาและดำเนินงานบางอย่างให้มีประสิทธิภาพ

ประการที่สี่ ยังไม่เป็นส่วนหนึ่งในระบบงานปัจจุบัน ฉะนั้นไม่ว่าวงการใดหรือกิจการใดก็ตาม เมื่อนำเอาความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ เข้ามาใช้เพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้นกว่าเดิมหรือมุ่งที่จะให้งานนั้นมีประสิทธิภาพสูงขึ้น ก็เรียกได้ว่าเป็นนวัตกรรมของวงการนั้นๆ (บุญเกื้อ ครอบหาเวช, 2542 : 11-16)

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่มีการต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม ทำให้ผู้วิจัยยอมรับว่า เมื่อคำโปรยของละคร ใช้คำว่า “นวัตกรรม” ซึ่งเป็นคำใหญ่ และสร้างความรู้สึกอ้างอิงไปกับเทคโนโลยี จึงทำให้เกิดความรู้สึกกลัวๆ ว่าน่าจะมีความแปลกใหม่ หรือมีเทคโนโลยีที่มากกว่านี้ แต่อย่างไรก็ตามหลังจากการจัดแสดงละคร พบว่าการผสมผสานรูปแบบของหุ่นและเทคนิคการละครต่างๆ มาสร้างสรรค์งานละครหุ่นนั้นเป็นแนวทางหนึ่งของแนวทางการสร้างละครหุ่นที่มีความแปลกใหม่ มีความน่าสนใจ และเหมาะสมกับการนำมาใช้ในการเข้าถึงคนดู ซึ่งสอดคล้องกับผลทัศนคติในแบบสอบถามของผู้ชมทั่วไป พบว่าอยู่ในเกณฑ์มาก และพึงพอใจกับงานละครหุ่นที่ได้รับชม

สิ่งที่น่าสนใจในผลทัศนคติการชมละครหุ่นของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ในหัวข้อแรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่น อันดับหนึ่งคือ “ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ” จากการวิจัยทำให้เห็นแนวโน้มว่า “ละครหุ่น” ที่สามารถสร้างความน่าสนใจแก่คนดู สร้างแรงจูงใจให้คนมาดู

ละคร ส่วนสำคัญ คือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอที่สามารถสร้างให้ละครหุ่นมีสมบรูณ์มากยิ่งขึ้น กล่าวคือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอสามารถดึงดูดผู้ชมได้ ในขณะที่เดียวกันการหาองหาเส้นทางพัฒนาศิลปะการละครหุ่นของผู้สร้าง ย่อมสามารถสื่อสารให้แก่บุคคลในยุคสมัยใหม่ได้มากยิ่งขึ้น

การคำนึงถึง “ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ” เป็นกระบวนการคิดมองหาทิศทางเบื้องหน้าของละครหุ่นว่าจะสามารถพัฒนา และนำละครหุ่นของชาติเราไปสู่กระบวนการคิดแบบใดได้บ้าง เมื่อละครหุ่นเป็นงานที่ไม่ชอบเขตหรือข้อจำกัดอันใด กระบวนการคิดก็ควรตั้งอยู่บนพื้นฐานเดียวกันนั้น ผู้วิจัยไม่ได้มองว่าละครหุ่นควรมีการปฏิบัติให้มีความใหม่เพื่อให้มีคนมาดูละคร แต่ในฐานะของคนสร้างละครหุ่นเป็นธรรมดาที่จะมองหาสิ่งที่ยังไม่เคยทำ แล้วสร้างให้เกิดขึ้น ยิ่งในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เราปฏิเสธไม่ได้เลยว่าละครหุ่นย่อมมีการพัฒนาเพื่อก้าวไปสู่ความเป็นสากลและให้เท่าทันยุคเพื่อประโยชน์ในการสื่อสารกับคนในสังคม ยิ่งศิลปินหรือช่างหุ่นทุกวันนี้ ก็เพียรพยายามยิ่งที่จะรักษารากเหง้า วัฒนธรรมอันสูงค่าของศาสตร์และศิลป์ของละครหุ่นไทยพร้อมพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะแห่งการเชิดหุ่น ความคิด จินตนาการอันบรรเจิดของตนไม่ให้เสื่อมสลายไปก็ยิ่งเป็นงานที่ยากขึ้นทวีคูณ การสร้างนวัตกรรมละครหุ่นจึงเปรียบได้กับการมองไปข้างหน้า แลไปหลัง... เพื่อค้นหานวัตกรรมการสื่อสารของละครหุ่นต่อไป

### ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ผู้วิจัยมีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องการละครหุ่น ทั้งในส่วนของการสร้างตัวหุ่นและการเชิดหุ่นในระดับทั่วไป ซึ่งการวิจัยชิ้นนี้หากเป็นการทำวิจัยโดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านการละครหุ่น โดยเฉพาะผู้ที่มีประสบการณ์ในการเชิดหุ่นร่วมทำวิจัยด้วยในฐานะของผู้กำกับการแสดงละครหุ่นจะทำให้ได้งานวิจัยที่มีรายละเอียดและสมบรูณ์มากยิ่งขึ้น
2. เวลาในการทำละครเรื่องนี้ ในถูกจำกัดด้วยระยะเวลาของการทำงานวิจัย แต่การทำละครหุ่นเป็นงานที่ต้องใช้ระยะเวลาในการศึกษายาวนาน เมื่อมีระยะเวลาที่กำหนด

ขอบเขตในการจัดแสดงละคร โดยเฉพาะการทำงานของผู้วิจัยที่เน้นไปด้านของการ ออกแบบและสร้างตัวหุ่น มากกว่าการซ้อมละครหุ่น จึงทำให้งานขาดความสมบูรณ์ ไปในบางส่วน

3. การประชาสัมพันธ์ที่ในระยะเวลาที่กระชั้นจนเกินไป และไม่ทั่วถึง ทำให้มีผู้ชมส่วน ใหญ่เป็นผู้ชมที่รับข่าวสารมาจากการประชาสัมพันธ์แบบบุคคล การประชาสัมพันธ์ แบบบุคคล (ปากต่อปาก) ทำให้ได้กลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่ม ทัศนคติจึงเป็นทัศนคติที่ เฉพาะกลุ่มผู้ชมเช่นกัน

## **ข้อเสนอแนะ**

### ข้อเสนอแนะต่อการนำไปประยุกต์ใช้

1. การศึกษากระบวนการสร้างละครหุ่นควรศึกษาด้วยการปฏิบัติจริงก่อนที่จะลงมือทำละคร หุ่น เนื่องจากการศึกษาเพียงหนังสือ ทฤษฎี หรือสื่อต่างๆ ที่ไม่ได้มาจากประสบการณ์ จริงในการทำละคร ย่อมให้ประสบการณ์ที่ต่างกันและอาจจะไม่เพียงพอ โดยเฉพาะ ศาสตร์ของการเชิดหุ่น ที่ต้องอาศัยการศึกษาการเคลื่อนไหว และความเข้าใจที่มากพอ
2. การจัดการแสดงละครหุ่น ผู้วิจัยควร ให้ความสำคัญต่อการจัดระยะเวลาที่สมดุลกัน ระหว่างการออกแบบและสร้างสรรค์ตัวหุ่น กับการซ้อมการแสดง

### ข้อเสนอแนะต่อการศึกษาวิจัย

1. นำการสร้างสรรค์ละครหุ่นไปปรับใช้กับบทละครอื่นที่มีเนื้อหาที่แปลกใหม่และไม่ได้พบใน งานละครหุ่นบ่อยนัก เช่น เรื่องราวที่เกี่ยวข้องเพศ หรือเรื่องราวของคนสมัยใหม่ น่าจะช่วย สร้างมิติในการนำเสนอบริบทหรือเนื้อหาที่แปลกและแตกต่างได้อย่างน่าสนใจ



2. ประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษาวิจัยต่อไปคือ ศึกษาประเด็นของศาสตร์การเชิดหุ่น เพื่อศึกษาต่อยอดองค์ความรู้ถึงการสร้างชีวิตหุ่น การเคลื่อนไหวของหุ่นอย่างไรให้มีชีวิต หรือเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงกับหุ่นที่แสดงร่วมกัน
3. จากผลการวิจัยพบว่า การออกแบบและสร้างสรรค์ (Creative) และการผสมผสานเทคนิคของตัวหุ่นและการละคร นับเป็นเทคนิคที่มีความน่าสนใจ และสามารถเป็นแนวทางในการสร้างงานภาพสื่อความหมายในแขนงอื่นๆ เช่น งานภาพยนตร์ โทรทัศน์ และการแสดงแนวขนบต่างๆ

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- เกศินี โชติเสถียร. หุ่นเชิดมือ. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์, 2521
- กฤษรา วัชรภาภูริชา. งานฉากละคร 1. ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551
- คอลิด มิคำ. กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีในชุมชนมุสลิม. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, ภาควิชาวาทยุติวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2553
- คอลิด มิคำ. นักแสดง นักการละครคณะแปดคูณแปด. สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554
- จານีน ยโสวันต์. “ความอาลัยแด่พระพี่นางฯ.” 2552. [ฉบับอิเล็กทรอนิกส์]. แหล่งที่มา: <http://www.archives.scene4.com/dec-2008/html/janineyasovantthai1208.html>. [2553, พฤศจิกายน 19]
- ชิตพล เปลี่ยนศิริ. อาจารย์ ภาควิชาศิลปะการแสดง เอกนาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ. สุนทรียนิเทศศาสตร์ การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคดี. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จรัลสนิทวงศ์การพิมพ์, 2547
- วรกมล เหมศรีชาติ. การแสดงหุ่นกระบอกคณะชูเชิดชำนาญศิลป์ จังหวัดสมุทรสงคราม. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, ภาควิชานาฏยศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2545
- วศิน มิตรสุพรรณ. นักการละครหุ่นคณะแกะดำดำ. สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2554.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. กรมการศึกษานอกโรงเรียน. กองพัฒนาการศึกษานอกโรงเรียน. เอกสารวิชาการ เรื่อง ละครหุ่นเพื่อชุมชน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรไทย, 2531
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. กรมการศึกษานอกโรงเรียน. กองพัฒนาการศึกษานอกโรงเรียน. ละครหุ่น กศน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรไทย, 2531
- นงคันุช ไพโรพิบูลยกิจ. หุ่นกระบอก. กรุงเทพฯ: บริษัท เอส.ที.พี เวิลด์ มีเดีย จำกัด, 2551
- นิกร แซ่ตั้ง. ศิลปินศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดง ปี 2553. สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2554

- ปารีชาติ สถาปัตตานนท์. ระเบียบวิธีวิจัยการสื่อสาร. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550
- ปณิตดา สมตระกูล. ศึกษาศาสตร์สร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบ ด้าน  
ศิลปกรรมในการสร้างผลงานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต,  
ภาควิชาวาทยุทธศาสตร์และการแสดง สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. 2552
- ประภาศรี คำสะอาด. หุ่นกระบอกพม่า. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ บริษัท สหธรรมิก จำกัด, 2542
- ประภัสสร จันทร์สถิตพร. อาจารย์ ภาควิชาวาทยุทธศาสตร์และสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2554
- พงษ์พรรณ บุญเลิศ. หุ่น [จุฬาสาร] : ศิลปะของโลกเอกลักษณ์แต่ละชนชาติ : หุ่นหลวง-หุ่นเก่าแก่  
ของไทย : หุ่นเอเชีย-ยุโรป 16 ประเทศ. กรุงเทพฯ: หนังสือพิมพ์เดลินิวส์, 2545
- เมืองไทย.คอม. "คนสร้างหุ่น การแสดงตลกใหม่ของ นาฏย ศาลา หุ่นละครเล็ก (ใจ  
หลุยส์) ." 2553. [ฉบับอิเล็กทรอนิกส์]. แหล่งที่มา: <http://www.muangthai.com/>. [2553,  
พฤศจิกายน 19]
- วดี กัณฑ์ดี และ ชัยณรงค์ ชวนะชิต. การเล่นหุ่น. กรุงเทพฯ: องค์การคำของคุรุสภา, 2529
- ศักดิ์ดา ปันเน่งเพชร. การศึกษาวิวัฒนาการหุ่นกระบอกไทย : สื่อพื้นบ้านในภูมิภาคตะวันตก.  
วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, ภาควิชาวาทยุทธศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2535.
- ศิริมณฑล นาฏยกุล. การจัดแสงสีในงานศิลปะการแสดง. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์  
เดือนตุลา, 2549
- สกนธ์ ภู่งามดี. การออกแบบและผลิตงานโฆษณา. กรุงเทพฯ: แชนโทรฟิรน์ติ้ง จำกัด, 2546
- สน สีมাত্রัง. หุ่นไทย. กรุงเทพฯ: หอศิลป์ พีระศรี.
- สน สีมাত্রัง และคณะ. หุ่นละครเล็ก : สื่อลีลาศิลป์ สืบทอดจิตวิญญาณไทย. กรุงเทพฯ:  
แปลน โมทีฟ, 2540

สมพร พู่อาจ. Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วน  
จำกัด สามลดดา. 2554

สินีนางู เกษประไพ. นักการละครจากพระจันทร์เสี้ยวการละคร. สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2554  
สุรพล วิรุฬห์รักษ์. นาฏยศิลป์ปริทรรศน์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: บริษัทด้านอุตสาหกรรมพิมพ์  
จำกัด, 2547

อารี สุทธิพันธุ์. ผลึกความคิดทางศิลปะ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551

### ภาษาอังกฤษ

Abbey Wass. "Horse puppet show nominated for Olivier award." [Online]. 2010.

Available form: <http://www.hookedonhorses.co.uk/2010/horse-puppet-show-nominated-for-olivier-award/> [10 November 2010]

Babylonbaroque. "Archive for the Punch & judy Category." [Online]. 2011. Available  
form: <http://babylonbaroque.wordpress.com/category/punch-judy/> [21 September  
2011]

BarbicanLondon. "Handspring Puppet Company | Woyzeck on the Highveld | 6 - 10 Sep 11."  
[Online]. 2010. Available form: <http://www.youtube.com/watch?v=Lda-PH8QeNI>  
[15 January 2010]

Ben Gray. "Architecture and Costumes." [Online]. 2010. Available form:

<http://dancingfabric.wordpress.com/2010/03/27/architecture-and-costumes/>, 2010  
[2010, November 9]

BC Puppets. "BC Puppets, your store for Folkmanis Puppets." [Online]. 2010. Available  
form: [http://www.bcpuppets.ca/index.php?main\\_page=products\\_all](http://www.bcpuppets.ca/index.php?main_page=products_all) [2010,  
November 9]

Black Tomato's website. "traditional art and design taiwanese traditions: shadow  
puppets and ancient carvings." Available form: <http://www.blacktomato.co.uk>

/44035/taiwan-art/ [2010, November 9]

Eileen Blumenthal. *Puppetry and Puppets : An Illustrated World Survey*. London: Thames&Hudson Ltd, 2005

Every Green. "Jim Henson: Children's Media Pioneer." [Online]. 2010. Available form: [http://archives.evergreen.edu/webpages/curricular/2008-2009/mediaartiststudio\\_wiki/index-8400.php.html](http://archives.evergreen.edu/webpages/curricular/2008-2009/mediaartiststudio_wiki/index-8400.php.html) [10 November 2010]

David Currell. *Puppets and Puppet Theatre*. The Crowood Press Ltd, 2002

Frantisek Staud. "world / africa " [Online]. Available form: <http://www.photostaud.com/africa/> [15 January 2010]

Japan National Tourism Organization. "Traditional Culture." [Online]. Available form: <http://www.jnto.go.jp/eng/indepth/cultural/experience/z.html>[2010, November 9]

Jeffrey Hays. "BUNRAKU, JAPANESE PUPPET THEATER." [Online]. 2010. Available form: <http://factsanddetails.com/japan.php?itemid=713&catid=20&subcatid=131>[9 November 2010]

Jezebel. "10 Awesome Moments From Sesame Street." [Online]. 2009. Available form: <http://jezebel.com/5270444/10-awesome-moments-from-sesame-street>

Gretchen Van Lente with text from Lewis and Others. "curiouser & curiouser." [Online]. 2001. Available form: <http://www.dramaofworks.com/curiouser/index.html> [9 November 2010]

HouseOfWhimsy. "Shadow Play--3rd Annual Belle Epoque Party." [Online]. 2008. Available form: <http://www.youtube.com/watch?v=Gq4dKhGUSKA&feature=related>. [ 13 November 2010 ]

Hamill Gallery of Tribal Art. "HAMILL GALLERY of TRIBAL ART" [Online]. 2008. Available form: <http://www.hamillgallery.com/index.html> [15 January 2010]

- Ntdiscovertheatre. "Breathing puppets." [Online]. 2011. Available form:  
<http://www.youtube.com/watch?v=AiFGATFzgfU&feature=related> [15  
 June 2010]
- Taru Saito. "The Art of Bunraku." [Online]. Available form: <http://www.clockworkvoices.com/bunraku.htm> [9 November 2010 ]
- TEDtalksDirector. "Handspring Puppet Company: The genius puppetry behind War Horse." [Online]. 2009. Available form: <http://www.youtube.com/watch?v=h7u6N-cSWtY> [19 November 2011]
- The American Buddha Online Library. "TEAM AMERICA -- ILLUSTRATED SCREENPLAY & SCREENCAP GALLERY." [Online]. Available form:  
<http://www.american-buddha.com/teamamerica2.htm> [2010, November 9]
- The Japan Arts Council. "An Introduction the world of Bunraku." [Online]. 2010. Available form: <http://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/bunraku/en/index.html> [9 November 2010]
- Vivacuba3. "The Lion King on Broadway Trailer/Tribute." [Online]. 2007. Available form:  
<http://www.youtube.com/watch?v=mr5c07LORA>[9 November 2010]
- Storycraft Publishing. "Kids' Storytelling Crafts." [Online]. 1995. Available form:  
<http://www.storycraft.com/files/crafts.htm> [9 November 2010]
- Ollie. "May 2009 Theme Day:Shadow Puppets." [Online]. 2009. Available form:  
<http://jakartadailyphoto.com/index.php/2009/05/01/may-2009-theme-day-shadow-puppets/> [9 November 2010]
- Zycopolis Productions. "Philippe Genty - Voyageurs Immobiliers (Official 2/3)." [Online]. 2011. Available form: <http://www.youtube.com/watch?v=toYCGhdSel8&feature=related> [21 September 2011]

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก





กลิ่นคาวเลือดและความรุนแรง  
ที่เป็นเครื่องหย่อนใจของมนุษย์แต่โบราณกาล

- แสงตรงแอนโดรคลิสและสิงโตให้โดดเด่นขึ้นมา

ท้าวเรก                      ท้ามกลางสายตานับร้อยที่จับจ้อง  
   ท้ามกลางเสียงโห่ร้องก็ก้องกังวาน  
   ทั้งทาสผิวดำและราชสีห์ไม่ไหวติง  
   โลกใบนี้มีเพียงสองศัตรูคู่ประลอง  
   ต่างฝ่ายต่างจ้องลึกไปในใจกันและกัน

- เพลงดนตรีแสดงถึงความเป็นธรรมชาติดั้งเดิม เช่น เสียงนกร้อง ฯลฯ
- แสงตรงแอนโดรคลิสกับสิงโตค่อยๆ fade Out  
Cross กับแสงธรรมชาติที่ fade In เข้ามาอย่างช้าๆ
- เพลงขึ้น ( sound : Nature)
- แอนโดรคลิสเล่นกับหุ่นเงาผีเสื้อ + ปรากฏหุ่นเงานกอยู่ในฉาก

ท้าวเรก                      (พูดแทนสิงโต) สีเขียว!  
   แอฟริกาในดวงตาของเจ้าทาสชาวทวาเป็นสีเขียว  
   สีเขียวของต้นไม้ใหญ่ที่แผ่กิ่งก้านปกคลุมป่าดิบชื้นบนเทือกเขาสูง  
   สีเขียวของตะไคร่น้ำที่อ่อนโยนไปตามระลอกคลื่นใต้ทะเลสาบใหญ่กว้าง  
   สีเขียวของสายน้ำน้ำเย็นที่โอบกอดและหล่อเลี้ยงท้องทุ่งอันอุดม

- ท้าวเรกเดินออกจากฉาก
- มาทวาเดินเข้ามาในฉาก
- ฉากหลังเป็นหุ่นเงา ที่แสงไล่ตามภูเขา สายหมอก

มาทวา                      รัวันดาแผ่นดินมรกตที่สรรพชีวิตเติบโตและงอกงาม  
   รัวันดาแผ่นดินที่ “อิมมานา” พระผู้เป็นเจ้าของเรารังสรรค์จากความรัก  
   และเมตตา

ดินแดนแห่งขุนเขาและสายหมอก  
ที่พระองค์จะต้องมาประทับชมตะวันยอแสงทุกยามเย็น

- ภาพหุ่นเงาไล่เรียงจากตาของพระเจ้า
- ค่อยๆ Zoom ออกจากหุ่นพระเจ้า ภาพปรากฏเป็นหุ่นเงากลางฉาก (ให้มองเห็นเป็นพระเจ้าโดยทั้งหมด)

อิมมานาส์สร้างมนุษย์ขึ้นมาจากดิน กาทวาผิวสีนิลเป็นพี่  
กาฮูตูและ กาทูตซีผิวสีโคลนเป็นน้อง

- ขยายภาพกว้างขึ้นด้วยแสง มองเห็นสามพี่น้อง

อิมมานาส์ให้กาทวาปั้นหม้อหาลาปลา : Zoom Gatwa  
ให้กาฮูตูปลูกผักปลูกหญ้า : Zoom Gahutu  
ให้กาทูตซีเลี้ยงเนื้อเลี้ยงนม : Zoom Gatutsi  
ทั้งสามชนอยู่ด้วยกันอย่างเกื้อหนุนจนเจือ : ขยายภาพกว้าง

- เพลงขึ้นชาวตะวันตกเข้ามา คนตรีมีกลิ่นอายของวัฒนธรรมยุโรป (Sound : South Side)

จบมาวันหนึ่ง คนผิวขาวล่องเรือมาตามน้ำ : ภาพหุ่นเงาเรือแล่นมา  
คนผิวขาวมองสามพี่น้องแล้วร้องว่า Impossible เป็นไปไม่ได้

- เพลงขึ้นเปิดสามพี่น้อง ( Sound : Open 3 people)
- ภาพหุ่นเงาออกมาทีละตัว

กาทูตซีนั้นสูงโปร่ง : หุ่นกาทูตซีขึ้น  
กาฮูตูนั้นเตี้ยล่ำ : หุ่นกาฮูตูขึ้น  
กาทวาตัวดำเป็นเหนียง : หุ่นกาทวาขึ้น  
ทั้งสามชนย่อมเป็นคนละเผ่าคนละพันธุ์ : หุ่นทุกตัวหันไปทางเดียวกัน  
มือชี้ไปทางเดียวกัน

คนผิวขาวให้กาทูตซึ่งเป็นเจ้า : Zoom กาทูตซึ่งภาพขยาย  
 ให้กาฮูตูเป็นไพร่ : ภาพหุ่นกาฮูตูย่อลง  
 ให้กาทวาเป็นข้ารับใช้ : ภาพหุ่นกาทวาย่อลง  
 มากที่สุด  
 ทั้งสามชนต่างจงเกลียดเคียดแค้นกัน : แสงสั้นๆ / หุ่นสลัبد้าน  
 ไปมา

- Taureg ออกมายังมุมหนึ่ง

ทัวเรก สีแดง! แอฟริกาในดวงตาของเจ้าทาสชาวทวาเป็นสีแดง

- มาทวาริงพาแอนโดรคลิสหลบไปหลัง

สีแดงเปลวเพลิงที่เผาผลาญเรือทวนไร่นา  
 ฉากสีแดงของไอหมอกเหนือเทือกเขาวีรุงกา  
 สีแดงของความเกลียดชังที่กลืนกินวันดา  
 สีแดงของหยดเลือดที่ไหลหลังสู่ทะเลสาปคิคู

- มาทวาร้องเรียกทัวเรก

มาทวา ทัวเรก! ทัวเรกแห่งทะเลทรายโปรดรับเด็กน้อยไป  
 โปรดพาไปให้ไกลแสนไกล ไกลจากแอฟริกาสีแดง

- ทัวเรกวิ่งเข้าไปด้านหลังฉาก / ทัวเรกทำท่าล้งเล

มาทวา โปรดเถิดทัวเรกอย่ามัวรอช้า  
 สงครามกำลังคืบคลานมา จงไปจากแอฟริกาสีแดง

- ทัวเรกคุ้มแอนโดรคลิส / เสียงปี่ดังขึ้น / มาทวาล้มลงตาย

- ไฟเฟดหมด
- ไฟขึ้น (Sound : Caravan)
- ทิวเรกและแอนโดรคลิสอยู่มุ่มตรงต้นไม้
- Lighting : โทนห้องฟ้า / ภาพสไลด์ขึ้น

นักเล่านิทาน	<p>และนี่ก็เป็นเหตุให้เด็กน้อยชาวบาทวาจากป่าลึก และทิวเรกพ่อค้าแห่งทะเลทรายได้มาพบกัน.... ทั้งสองออกเดินทางเร่ร่อนไปทั่วแอฟริกา จากทะเลทรายคาราฮีรี สู่นครมูบาซา จากทุ่งหญ้าสะวันนาสู่ที่ราบลุ่ม ไนเจอร์จากหุบเขานาตาล สู่ทิมบักตู แต่ตลอดเส้นทาง ทิวเรกก็มีเคยได้ยินเสียงของเด็กน้อยเลยสักครั้ง</p>
ทิวเรก	<p>ในความเงียบ เด็กน้อยได้พบผู้คนมากหน้าหลายตา ได้เห็นภูมิประเทศและสีต้นไม้แปรเปลี่ยนไปในแต่ละที่แต่ละเวลา ได้เห็นมิติของแสงและสีที่มีเข้มมีอ่อน มีมืดมีสว่าง กระทั่งเขาไม่สามารถ ที่จะแยกสีขาวออกจากสีดำได้ เพราะว่าในสายตาของเขานั้นแท้ที่จริง แล้วมันก็คือสีเดียวกัน</p> <p>ในความเงียบ เด็กน้อยได้ยินเสียงอันหลายหลาก เสียงของอิหม่ามแห่งคาร์ทุมสวดอัลนวอนสรรเสริญพระเจ้า เสียงเจลิแห่งแอฟริกาตะวันตกขับขานปกรณัม จากห้วงเวลาแห่งทวยเทพ เสียงของนักเล่านิทานแห่งดีเจลมา เอล ฟินา เล่าเรื่องจากดินแดนใกล้ไกล เสียงของแอฟริกาและเรื่องราวของชีวิตในแอฟริกา</p>
นักเล่านิทาน	<p>วันและคืนล่วงเลยไป จนเส้นผมของทิวเรก เปลี่ยนจากสีดำเป็นสีขาว จนแผ่นหลังที่เคยตั้งตรงกลับโค้งงอ แต่ทิวเรกก็ยังมิเคยที่จะได้ยินคำพูดใดๆ จากปากของเด็กน้อย จะมีก็เพียงแต่เสียงร้องครางที่เล็ดลอดออกมาในยามหลับไหล</p>

ทั่วเรก เด็กน้อยเอ๋ย เด็กน้อยเอ๋ย เจ้าโกรธเกรี้ยวผู้ใด  
 เด็กน้อยเอ๋ย เด็กน้อยเอ๋ย เจ้าหวาดกลัวสิ่งใด  
 นิ่งเสียเถิด นิ่งเสียเถิด  
 แล้วข้าจะเล่าเรื่องของจอมพลังแห่ง มุมบาซา ให้เจ้าฟัง

- เพลงขึ้น (Sound : นิทาน)

นนานมาแล้วที่เมืองโมยัมบา  
 มีชายหนุ่มรูปร่างกำยำสูงใหญ่คนหนึ่งชื่อว่า คาสซ่า คีนา  
 คาสซ่า คีนา คนนี้เชื่อเหลือเกินว่า  
 ข้าเป็นคนที่แข็งแกร่งที่สุดในโลกและข้าก็ไม่เคยกลัวอะไร  
 วันหนึ่ง คาสซ่า คีนาออกไปล่าสัตว์พร้อมกับเพื่อนอีกสองคน คือ  
 อีรีบา ฟาร่า และ คองโก ลิ บา เจเรมา  
 อีรีบา ฟาร่ากับ คองโก ลิ บา เจเรมาต่างก็ถือปืนกระบอกใหญ่ไปด้วย  
 ส่วน คาสซ่า คีนา นั้นมีเพียงหอกติดตัวไป  
 ตลอดวัน อีรีบา ฟาร่า กับ คองโก ลิ บา เจเรมาล่าอะไรไม่ได้สักตัว  
 ในขณะที่ คาสซ่า คีนา คนเดียวล่าควางมาได้ถึงยี่สิบตัว

ทั่วเรก เอา! ข้าหาอาหารกลางวันมาให้แล้ว  
 ที่นี้พวกเจ้าก็เข้าไปในป่าแล้วก็ไปเก็บพินมา  
 เราจะได้มาอย่างกว้างพวกนี้กัน

นักเล่านิทาน แต่อีรีบา ฟาร่า กับ คองโก ลิ บา เจเรมานั้นไม่กล้าที่จะเข้าไปในป่า  
 คาสซ่า คีนา จึงบอกให้ คองโก ลิ บา เจเรมา ไปกับตน  
 และปล่อยอีรีบา ฟาร่าให้เฝ้าเนื้ออยู่ที่ชายป่าคนเดียว

- เพลง ( Sound : เสียงนกร้อง)

กรี๊ดดดด...นกตัวยักษ์ส่งเสียงดังแสบแก้วหูมาจากเบื้องบน  
กรี๊ดดดด...หิวเหลือเกิน ข้าหิวเหลือเกิน เอากวางพวกนี้มาให้ข้าๆ

เจ้านกยักษ์นั้นทั้งตัวใหญ่แล้วก็มีอุ้งเล็บที่แหลมคมน่ากลัวนัก  
อิรีบา ฟาร่า จึงร้องออกไปว่า

ท้าวเรก

เอาไปเถิด จะเอาอะไรก็เอาไปเถิด

นักเล่านิทาน

ว่าแล้วเจ้านกยักษ์ก็ลงมาโฉบเอากวางตัวอ่อนไปหนึ่งตัว  
คาสซ่า คีนา จึงออกมาเห็นกวางหายไปหนึ่งตัวก็โกรธยิ่งนัก  
จึงบอกให้ อิรีบา ฟาร่า เข้าไปในป่ากับตน  
และปล่อยให้ คองโก ลิ บา เจเรมา ฝ้าเนื้ออยู่ที่ชายป่าคนเดียว

- เพลง ( Sound : เสียงนกร้อง )

กรี๊ดดดด...นกตัวยักษ์ส่งเสียงดังแสบแก้วหูมาจากเบื้องบน  
กรี๊ดดดด...หิวเหลือเกิน ข้าหิวเหลือเกิน เอากวางพวกนี้มาให้ข้าๆ  
ได้ยินดั่งนั้น คองโก ลิ บา เจเรมา ก็ฉวยปืนขึ้นยิงสวนออกไปในทันใด  
แต่ยิงเท่าใดก็ยิงไม่ถูก  
เพราะเจ้านกนั้นบินขึ้นสูงและโฉบไปมาอย่างว่องไวยิ่งนัก  
จะเอากวางให้ข้า หรือจะให้ข้ากินเจ้า เจ้านกร้องถาม  
คองโก ลิ บา เจเรมา จึงร้องตอบออกไป

ท้าวเรก

ไว้ชีวิตข้าๆ จะเอาอะไรก็เอาไปเถิด

นักเล่านิทาน

ว่าแล้วเจ้านกยักษ์ก็ลงมาโฉบเอากวางตัวอ่อนไปสองตัว  
คาสซ่า คีนา กลับออกมาเห็นกวางหายไปก็โกรธยิ่งนัก  
จึงไล่ให้ อิรีบา ฟาร่า กับ คองโก ลิ บา เจเรมา

ทิวเรก	ไป เข้าไปเก็บพินในป่า ส่วนข้าจะอยู่เฝ้าเนื้อเอง
นักเล่านิทาน	คาสซ่า คีนาแฝงตัวอยู่ในพุ่มไม้ มือข้างหนึ่งกำหอกของตนไว้แน่น
-	เพลง ( Sound : เสียงนกร้อง) - ปรากฏ นกยักษ์อยู่ในฉากด้านหลังเป็นเงา
	กรี๊ดดดด...นกตัวยักษ์ส่งเสียงดังแสบแก้วหูมาจากเบื้องบน กรี๊ดดดด...หิวเหลือเกิน ข้าหิวเหลือเกิน เอากวางพวกนี้มาให้ข้าๆ
	ฉับพลัน คาสซ่า คีนาออกมาจากที่ซ่อนแล้วตะโกนก้อง
Taureg	ข้าคือ คาสซ่า คีนาผู้ทรงพลังที่สุดในโลก
	เจ้าอย่ามาหวังเอาเนื้อของข้า เจ้าบักซี่จอมพาล
นักเล่านิทาน	ว่าแล้ว คาสซ่า คีนา ก็พุ่งหอกออกไปที่เจ้านกยักษ์ เจ้านกยักษ์หลบหลีก
	ไปได้ด้วยความว่องไว
	แต่กระนั้นปลายหอกของคาสซ่า คีนา ก็ยังไปโดนโคนขาของมันจนขน
	ของเจ้านกนั้นร่วงหลุดออกมา
	ขนของเจ้านกลอยล่องไปในอากาศ
	แล้วก็ค่อยๆ ตกลงมาที่ไหล่ของ คาสซ่า คีนา
	แต่ขณะที่เราเห็นว่าบางเบา นี้แท้จริงกลับหนักนัก
	มันหนักเสียจนทำให้ร่างของ คาสซ่า คีนา จมลึกกลงไปในแผ่นดิน
	คาสซ่า คีนา พยายามสะบัดขนนกให้หลุดออก
	แต่ยิ่งเขาใช้แรงดันมากขึ้นเท่าไร
	ร่างของเขาก็ยิ่งจมลึกกลงไปมากยิ่งขึ้นเท่านั้น







แต่ที่เป็นที่สุดของนักล่า นั่นคือฝูงมนุษย์  
 มนุษย์ที่ล้มข้างตัวโตเพื่องาคู้งาม  
 มนุษย์ที่สังหารราชสีห์เพื่อผืนหนังอันอ่อนนุ่ม  
 มนุษย์ที่เข่นฆ่ากันเองเพื่อ....  
 ที่นี่คือ ชาวโหว่งหญ้าแห่งมรณา  
 ที่ที่มนุษย์ไล่ล่าสรรพสัตว์เพื่อความบันเทิง

- เสียงขึ้น ( Sound : Fighting II )
- คนเดินเข้ามาพร้อมหอก ใส่หน้ากาก / นักเลาเอาหอกแทงแม่สิงโต /แม่สิงโตล้มตาย
- แม่สิงโตถูก นักล่าเอาตัวไป
- สิงโตน้อยหนีเข้าไปในพงหญ้า สิงโตน้อยส่งเสียงร่ำไห้

มาทวา

มีคำพูดเก่าแก่ของชาว ชาวอาฮีรี กล่าวไว้ว่า  
 “มีเพียงความโหดเหี้ยมและอญุติธรรมเท่านั้นที่จะทำให้ราชสีห์ร่ำไห้”  
 จะมีความอญุติธรรมใดกัน  
 ที่จะยิ่งไปกว่าการเห็นชีวิตอันเป็นที่รักถูกพรากไปต่อหน้าต่อตา  
 เสียงร่ำไห้ของราชสีห์น้อยดังก้องไปทั่วทุ่งหญ้า  
 มันเป็นเสียงของความโศกเศร้า.....

เสียงคนกำลังมาทางนี้ ใครกัน

- แอนโดรคลิสออกมาจากต้นไม้ เห็นสิงโต
- แอนโดรคลิสเดินเข้าไปช่วยอย่างกล้าๆ กลัวๆ Cross กับ Matwa

แอนโดรคลิส

นิงเสีย นิงเสียเจ้าสิงโตน้อย อย่าได้กลัว

- แอนโดรคลิสเดินเข้าหากกล้าๆ กลัวๆ
- แอนโดรคลิสลูบหัว ลูบตัวสิงโต
- สิงโตรู้สึกปลอดภัย หลับฟันถึงแม่สิงโตและความอ่อนโยนที่เคยได้รับ

มาทวา เด็กชายใช้มือลูบไปตามขนอันอ่อนนุ่มแต่เกรอะกรังไปด้วยคราบเลือด  
เจ้าสิงโตค่อยๆ หลับเปลือกตาลง  
มันฝันถึงทุ่งหญ้ากว้างลับตา ฝันถึงอ้อมกอดของแม่สิงโต  
และนั่นก็เป็นสัมผัสอ่อนโยนสุดท้ายที่มันจำได้

- เสียงขบวนนักล่าสัตว์เข้ามาล่าเด็กและสิงโต
- ไฟเฟด
- กลับมาเป็นฉากที่ Freeze ไว้ในตอนแรก
- ราชาสีห์กระโจนเข้าหาเด็กผิวดำ ดมๆ แล้วคลอเคลีย
- เด็กผิวดำจำสิงโตได้ / ทิ้งอาวุธ / ทั้งสองสวมกอด
- ไฟเฟด
- ทิวเรกออกมาจากทางเดินของคนดู

ทิวเรก และนี่ก็คือเรื่องราวของทาสชาวทวากับราชาสีห์แห่งชาวไว  
บทสรุปของเรื่องต่อจากนี้นั้นเป็นอย่างไรเราไม่รู้แน่  
บางคนก็บอกว่าฝูงชนที่เฝ้าดูอยู่รอบสนามต่างก็รู้สึกซาบซึ้งในผลบุญ  
แห่งเมตตา และมีรูปภาพต่างเผ่าพันธุ์ที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า  
จนถึงขั้นปล่อยทั้งสองให้เป็นอิสระ  
บางคนก็บอกว่าฝูงชนต่างโกรธเกรี้ยว  
ที่ไม่ได้เห็นการต่อสู้ห้ำหั่นกันอย่างที่ตั้งใจเสีย เงินมาดู  
ทาสทั้งสองจึงได้รับบทลงโทษที่เสมอกัน  
อย่างนี้แล้ว ท่านคงต้องถามตัวเองว่า  
ท่านอยากที่จะให้บทสรุปของเรื่องนี้เป็นอย่างไรร

- เพลงขึ้น (Sound : Finale) พร้อมไฟที่ค่อยๆ เปลี่ยนเป็นไฟแบบพิธีกรรม
- นักเล่านิทานเดินเข้ามา



ภาคผนวก ข

### แบบสอบถาม

ประเมินผลทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อละครหุ่น  
เรื่อง “ชีวิตา สนามประลงยุทท์ แห่งชีวิตต่อชีวิต”

#### ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	<input type="checkbox"/> ชาย	<input type="checkbox"/> หญิง	
อายุ	<input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 10 ปี	<input type="checkbox"/> 10 – 15 ปี	<input type="checkbox"/> 15 – 20 ปี
	<input type="checkbox"/> 20 – 25 ปี	<input type="checkbox"/> 25 – 30 ปี	<input type="checkbox"/> 35 – 40 ปี
	<input type="checkbox"/> 40 – 45 ปี	<input type="checkbox"/> 45 – 50 ปี	<input type="checkbox"/> 50 ปีขึ้นไป
กลุ่ม	<input type="checkbox"/> กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา	<input type="checkbox"/> กลุ่มนิสิตนักศึกษา	
	<input type="checkbox"/> กลุ่มวัยทำงาน	<input type="checkbox"/> อื่น ๆ โปรดระบุ.....	
การศึกษา	<input type="checkbox"/> ประถมศึกษา	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษา	<input type="checkbox"/> อุดมศึกษา
	<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> อื่น ๆ โปรดระบุ...

#### ส่วนที่ 2 พฤติกรรมต่อการรับชมละครหุ่น

ท่านเคยชมละครหุ่นมาก่อนหรือไม่?

ไม่เคย                       เคย                       อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ท่านคิดว่าละครหุ่นเป็นละครสำหรับผู้ชมกลุ่มใด

เด็ก หรือเยาวชน                       ทุกเพศทุกวัย                       อื่น ๆ โปรดระบุ.....

หากท่านต้องเลือกชมละครหุ่น ท่านคิดว่าเหตุใดเป็นแรงจูงใจในการเลือกดูละครหุ่นของท่าน ?

ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ                       เนื้อเรื่องหรือบทละคร                       ตัวละคร หรือหุ่น

- ผู้จัดทำละครหรือกลุ่มละคร     ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ     องค์ประกอบศิลป์  
 การโฆษณาประชาสัมพันธ์     รูปแบบหรือสไตล์ของละคร     อื่นๆ โปรดระบุ.....

**ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นต่อละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต”**

ท่านชื่นชอบอะไรในละครหุ่น เรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์ แห่งชีวิตต่อชีวิต” (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- บทละคร/เนื้อเรื่อง     ตัวละครหุ่น     ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ  
 ผู้เชิด     ดนตรีและเพลงประกอบ     รูปแบบหรือสไตล์ของละคร  
 องค์ประกอบศิลป์ทางการแสดง (เช่น เสื้อผ้า แสง เวที ฉาก ฯลฯ)     อื่นๆ โปรดระบุ.....

ท่านชื่นชอบตัวละครใดมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- หุ่นแอนโดรคีส     หุ่นสิงโตเด็ก (หุ่นเชิด)  
 หุ่นสิงโต (หุ่นเชิด)     หุ่นไม้  
 (หุ่นเชิดมือ เล่าเรื่อง จอมพลังแห่งโมยมบา)  
 หุ่นประกอบเรื่องราวแอฟริกา (หุ่นเงา)     หุ่นนยักษ์ (หุ่นมือผสมคน)  
 หุ่นหญิงชาวบ้าน (หุ่นเงาผสมคน)     ทัวเรก(นักเล่นีทาน)  
 มาทวา (แม่และนักเล่นีทาน)     นักเล่นีทาน เรื่องจอมพลังแห่งโมยมบา  
 ผู้เชิด     อื่นๆ โปรดระบุ.....  
 เพราะเหตุใด.....

**โปรดทำเครื่องหมายลงในช่องคำตอบของท่าน**

ความคิดเห็น	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ควรปรับปรุง
<u>ด้านบทละคร</u>					
1.เนื้อหาของละครมีความเหมาะสมกับละครหุ่น					
2.การเล่าเรื่องโดยนักเล่นีทานแทนการพากย์ ทำให้ท่านมีความเข้าใจในบทละคร					



<u>ด้านการออกแบบหุ่น</u>					
3. การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครมีความน่าสนใจ					
4. การทดลองผสมผสานประเภทหุ่น หรือการนำหุ่นที่หลากหลายกลไกการเชิดในหนึ่งเรื่องมีความน่าสนใจ					
5. การออกแบบหุ่นมีความสวยงาม มีชีวิตจิตใจ					
6. หุ่นแต่ละตัวสามารถสื่อความหมาย อารมณ์ผ่านทางลักษณะทางกายภาพ และการเคลื่อนไหวได้ดี					
<u>ด้านภาพบนเวที</u>					
7. ภาพบนเวทีที่ปรากฏสามารถสื่ออารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจนมีความสวยงามตรงตามเรื่องราวและเหตุการณ์					
8. การจัดวางภาพบนเวทีสามารถช่วยทำให้ท่านเข้าใจในเนื้อเรื่องมากขึ้น					
9. การมองเห็นคนเชิดทำให้ท่านสามารถรับความรู้สึกอารมณ์ของตัวละครได้ดี					
<u>ด้านองค์ประกอบศิลป์</u>					
10. องค์ประกอบด้านฉาก					
11. เครื่องแต่งกาย					
12. แสง/สี					
13. เพลงและดนตรีประกอบ					
<u>ด้านคุณค่าต่อการละครและสังคม</u>					
14. การแสดงละครหุ่นในครั้งนี้ช่วยขยายมุมมองด้านละครหุ่นของท่านมากขึ้นหรือไม่					
15. การแสดงละครหุ่นในครั้งนี้ก่อให้เกิดความสนใจในงานละครหุ่นและการแสดงของท่านเพิ่มขึ้นอีกหรือไม่					

**ความรู้สึกหรือความเห็นต่อละคร**

ท่านคิดว่าการออกแบบตัวละครในละครเรื่องนี้ มีความแตกต่างจากละครเรื่องอื่นๆหรือไม่?

ต่างต่าง อย่างไร? (โปรดระบุ)

.....

ไม่แตกต่าง อย่างไร?

.....

การนำหุ่นหลายประเภทมาใช้ในเล่าเรื่องมีความน่าสนใจหรือไม่?

น่าสนใจ อย่างไร? (โปรดระบุ)

.....

ไม่น่าสนใจ อย่างไร?

.....

องค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่องมีความน่าสนใจหรือไม่?

น่าสนใจ อย่างไร? (โปรดระบุ)

.....

ไม่น่าสนใจ อย่างไร?

.....

ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในด้านการออกแบบตัวละครหุ่น

.....

.....

สิ่งที่ชอบหรือประทับใจ

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

ขอขอบคุณผู้ชมทุกท่านที่เสียสละเวลาส่วนตัวเพื่อตอบแบบสอบถามนี้

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวจุฑารัตน์ การะเกตุ เกิดเมื่อวันจันทร์ที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2528 ณ จังหวัดแพร่ สำเร็จการศึกษาชั้นประถมศึกษาจากโรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ระดับชั้นมัธยมศึกษาจากโรงเรียนนารีรัตน์ จังหวัดแพร่ พ.ศ. 2546 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตร์ บัณฑิตเกียรตินิยมอันดับ 1 ในสาขาศิลปการแสดง เอกการออกแบบเพื่อการแสดง จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อปี พ.ศ. 2550 และเข้าศึกษาต่อระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวาริชวิทยาและสื่อสารการแสดง สาขาสื่อสารการแสดง ที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย