

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่น จากเรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต”

จุฑารัตน์ ภาระเกตุ
จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ละครหุ่นโดยการผสมผสานสื่อและเทคโนโลยีละครรูปแบบต่างๆ ผ่านการออกแบบและการจัดแสดงละครหุ่นที่นำโครงเรื่องมาจากนิทานโรมัน เรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต” และ การใช้แบบสอบถามและสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อการแสดงละครหุ่น

จุฑารัตน์ ภาระเกตุ (นศ.ม. นิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554) และ จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์ อาจารย์ประจำภาควิชา วาทยกรรมและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่น จากเรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต” ของจุฑารัตน์ ภาระเกตุ โดยมี อ.ดร.จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งได้รับการประเมินผลการสอบวิทยานิพนธ์ในระดับดีมาก

ผลการวิจัยพบว่าละครหุ่นสามารถใช้สื่อสารประเด็น และสารที่มีเนื้อหาซับซ้อนได้ รูปแบบการแสดงละครหุ่น สามารถสร้างการสื่อสารด้วยภาพและปลดปล่อยจินตนาการ ของผู้ชมได้ดีกว่าการแสดงรูปแบบอื่นละครหุ่นที่สัมฤทธิ์ผล มาจากการออกแบบสร้างสรรค์หุ่นที่ดีและการเคลื่อนไหว หุ่นโดยคนเชิด ผู้ออกแบบหุ่นควรสังเกตการเคลื่อนไหว และรูปร่างทางกายภาพต่อสิ่งมีชีวิตอย่างละเอียด เพื่อนำ มาสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะของตัวหุ่นผ่านทางรูปลักษณ์ และกลไกหุ่น และผู้เชิดหุ่นควรสำรวจขอบเขตการ เคลื่อนไหวและท่าทางของหุ่น และศึกษาการสื่อสาร ทางการแสดงผ่านตัวหุ่น

ผลทัศนคติของผู้ชมแสดงให้เห็นว่า ผู้ชมส่วนใหญ่ เลือกเข้าชมละครหุ่นที่มีศิลปะการสร้างภาพบนเวที โดย คิดเป็นร้อยละ 81.1 และผลตอบรับของผู้ชมต่อการ ดำเนินงานละครหุ่นอยู่ในเกณฑ์ดีทั้งในด้านการแสดง ละครหุ่น การออกแบบสร้างสรรค์หุ่น และคุณภาพของ การสื่อสารผ่านทางภาพบนเวที

คำสำคัญ : ละครหุ่น/นวัตกรรมการสื่อสาร/กระบวนการ ออกแบบและสร้างสรรค์

Abstract

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.

Keyword: Puppet Performance/Communication Innovation/Creative Process

บทนำ

ศิลปะการสร้างภาพให้ปรากฏบนเวที (Spectacle or Visual Presentation) เป็นดั่งถ้อยคำที่สื่อความหมาย จากบทละคร มีบทบาทและหน้าที่สำคัญในแง่ของ การสื่อสาร การถ่ายทอดความคิด เรื่องราว ความรู้สึก และอารมณ์ ซึ่งแตกต่างกันตามยุคสมัย ประเภท รูปแบบ และแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ จนกล่าวได้ว่าองค์ประกอบ ในด้านภาพสามารถทำให้สารในละครปรากฏได้อย่าง แยกแยะ มีสีสัน มีชีวิตชีวา ทั้งยังสามารถสอดแทรก จิตวิญญาณของศิลปิน ผู้ตีความให้ปรากฏแก่สายตาของ ผู้ชมเพื่อทำให้การสื่อสารของละครมีสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

งานละครหุ่น (Puppet Theatre หรือ Puppetry) นับเป็นศิลปะการแสดงรูปแบบหนึ่งที่มีการสร้างสรรค์ขึ้น มาอย่างยาวนาน ได้รับการถ่ายทอดและแพร่ขยายไป ในหลายประเทศทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นโลกทางตะวันตก หรือโลกทางตะวันออก ถือได้ว่าเป็นมรดกทางศิลปะ ที่สำคัญ มาตั้งแต่โบราณกาล แต่ “ตัวหุ่น” และเรื่องราว ที่นำมาแสดงมีความแตกต่างกัน อันเนื่องมาจากความ นิยมชมชอบ พื้นฐานทางวัฒนธรรม และความคิดความ สามารถในการสร้างสรรค์ของนักการละครหุ่น ละครหุ่นนั้น

เป็นการแสดงของ “หุ่น” ที่เลียนแบบมาจากชีวิตคน สัตว์ และสิ่งของ ทั้งยังเป็นกระบวนการจำลองรูปร่างลักษณะทางกายภาพและการเคลื่อนไหวมาจากชีวิตจริง ดังนั้นศิลปะการสร้างสรรคหุ่นในระยะเริ่มแรกจึงเป็นการสรรคสร้างสิ่งที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหวหรือทำให้มีชีวิตได้ด้วยการเชิด นับเป็นต้นแบบแนวคิดในงานทัศนศิลป์ (visual) และศิลปะการละคร (dramatic) ในด้านของงานทัศนศิลป์ “ตัวหุ่น” ได้แตกแขนงมาจากงานประติมากรรม

ผู้วิจัยพบว่าแบ่งออกได้เป็นสององค์ประกอบใหญ่คือ

1. สัดส่วน รูปร่างทางกายภาพของหุ่น นับเป็นองค์ประกอบแรก ซึ่งรวมไปถึงความงามของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ใบหน้าที่สะท้อนลักษณะบางประการ รวมถึงการบ่งบอกลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

2. เทคนิคของการเชิด การชัก หรือกลไกในการเคลื่อนไหวของหุ่นเพื่อสร้างโลกของละคร และเผยให้เห็นความรู้ถึงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการ เพื่อสื่อสารความคิด ข้อมูลต่างๆ ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกในงานการแสดง แบ่งออกเป็น หุ่นมือ หุ่นสาย หุ่นเชิด หุ่นเงา และหุ่นสร้างสรรค์

ในด้านการสื่อสารของละครหุ่น หุ่นเป็นเสมือนสื่อกลางของศิลปินผู้ส่งสารจากการสร้างสารผ่านตัวหุ่นไปสู่ผู้ชม และยังเป็นสื่อกลางทางการแสดงของผู้เชิดไปสู่ผู้ชม “ตัวหุ่น” จึงอยู่ในฐานะเครื่องมือในการสื่อสารเทียบเท่ากับนักแสดง ผู้สร้างหุ่นและผู้เชิดจึงเปรียบเสมือนผู้ส่งสาร ผ่านทางหุ่นที่เป็นสื่อ และมีการแสดงละครหุ่นที่เป็นช่องทางทางการส่งสารไปสู่สายตาของผู้ชมหรือผู้รับสารนั่นเอง ดังนั้นการออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่นและการแสดงละครหุ่น จึงเปรียบได้กับการออกแบบสื่อและสร้างสรรค์สารให้ปรากฏบนเวทีซึ่งมีความน่าสนใจในแง่การสื่อสาร โดยเฉพาะความพิเศษของละครหุ่นที่มีความหลากหลายเป็นอิสระ เต็มไปด้วยจินตนาการ และสามารถสร้างโลกเสมือนจริง สร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมว่าโลกของละครหุ่นมิใช่โลกของความจริง แต่สารในละครหุ่นสามารถเชื่อมโยงโลกของความจริงได้ด้วยการเปรียบเทียบ

ในปัจจุบันศิลปะละครหุ่น (Puppet theatre) มีการพัฒนาอย่างก้าวไกลและหลากหลาย อันเนื่องมาจากการของการสื่อสารทั้งของโลกภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ละครหุ่นจึงได้ขยับบทบาทจากละครพื้นบ้านสู่งานศิลปะร่วมสมัยที่มีการผสมผสานสื่อต่างๆ เช่น ศิลปะด้านภาพ, การวาดภาพ, ประติมากรรม, ดั๊วบท, ดนตรี, การเคลื่อนไหว, เทคโนโลยีทั้งภาพยนตร์และสื่อศิลปะต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน เพื่อสร้างสรรค์โลกจินตนาการอันบรรเจิดให้แก่ผู้ชม จากคุณลักษณะของรูปแบบการละครหุ่นที่มีความน่าสนใจในแง่ของการสื่อสารและการพัฒนาการทางงานศิลปะที่น่าสนใจดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเกิดความคิดว่า ศิลปะการสร้างภาพให้ปรากฏบนเวทีของละครหุ่น ในการสร้างงานละครหุ่นในปัจจุบันควรเปิดใจรับ “สื่อ” ต่างๆ มากขึ้น การรู้จักประสานเทคนิคของหุ่นละคร เทคโนโลยี หรือสื่อที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ในเรื่องเดียวกันไม่จำเป็นต้องจำกัดหุ่นเพียงชนิดเดียว น่าจะทำให้งานละครหุ่นมิได้ถูกจำกัดและขยายขอบเขตของการสื่อสารและขยายวงกว้างตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป

งานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นการศึกษาโดยการสร้างสรรค์นวัตกรรมของละครหุ่น เพื่อศึกษาถึงกลวิธีการสร้างสรรค์หุ่น ศึกษาการสื่อสารผ่านทางละครหุ่น การศึกษาการผสมผสานสื่อและเทคโนโลยีรูปแบบต่างๆ เพื่อขยับโลกละครหุ่นดั้งเดิมให้เข้าถึงยุคสมัยของการเปลี่ยนแปลงไป โดยมีจุดหมายในการศึกษาสร้างสรรค์สื่อสารจากละครหุ่น รวมทั้งศึกษาผลตอบรับของผู้ชมต่อการแสดงละครหุ่น อันไม่เพียงแต่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่วงการของละครหุ่นเท่านั้น แต่ยังเป็นประโยชน์ต่อแวดวงอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเนื่องกับสื่อการแสดงประเภทอื่นๆ อีกด้วย

คำถามนำวิจัย

1. กลวิธีการออกแบบ และการสร้างสรรค์หุ่นสำหรับละครหุ่นทำได้อย่างไร

2. การผสมผสานเทคนิคการละครหุ่น สื่อและเทคโนโลยีรูปแบบต่างๆ เพื่อจุดประสงค์ในการสร้างภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวทีช่วยให้งานละครหุ่นมีความน่าสนใจอย่างไร

3. ทักษะของผู้ชมต่อละครหุ่นที่ได้จัดแสดง ทั้งผู้ชมประเภทผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไปเป็นอย่างไร

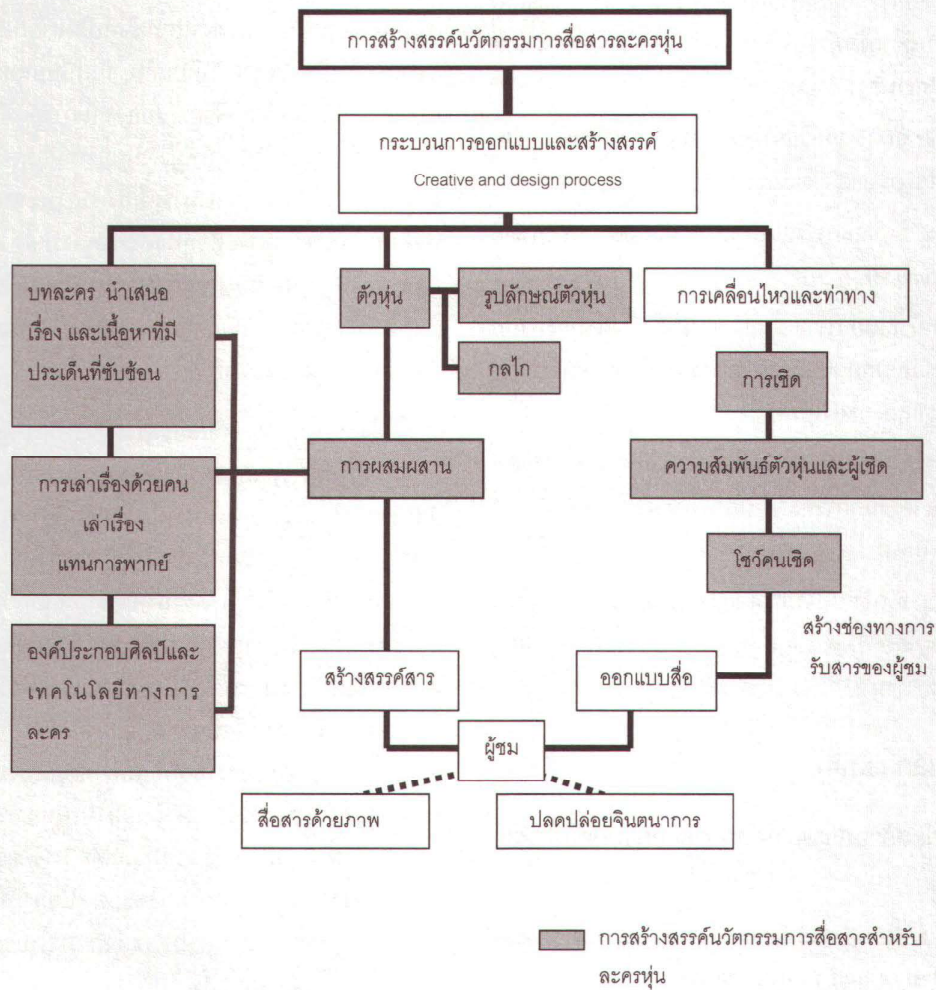
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาทฤษฎีออกแบบตัวหุ่นสำหรับการสร้างสรรค์ละครหุ่น จากเรื่อง แอนโดรคลิสกับสิงโต

2. เพื่อจัดแสดงละครหุ่นโดยการผสมผสานสื่อและเทคโนโลยีหุ่นรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้าง ภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวที

3. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อละครหุ่นที่ได้จัดแสดง ทั้งผู้ชมประเภทผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไป

กรอบแนวคิดการวิจัย



ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยการศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรม การสื่อสารสำหรับละครหุ่น จากเรื่อง แอนโดรคลิสกับสิงโต” เป็นการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ที่เน้นศึกษากระบวนการสร้างสรรค์หุ่นละครที่มีจุดมุ่งหมาย ในการศึกษากระบวนการออกแบบสรรค์สร้างหุ่น นวัตกรรม การสื่อสาร รวมถึงการผสมผสานสื่อศิลป และเทคโนโลยี ทางการละครที่มีอยู่ 2 รูปแบบ

1) สร้างสรรค์ละครหุ่นและนวัตกรรมการสื่อสารใน ละครหุ่น จากการนำตำนานเรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต” มาสร้างสรรค์เป็นงานการแสดงละครหุ่น เก็บรวบรวม ข้อมูลโดยการบันทึกกระบวนการสร้างสรรค์จากการถอด องค์กรความรู้จากตัวผู้วิจัย (Self Reflexion Note) ประกอบ ด้วยกระบวนการ 2 ขั้นตอน คือ

1.1 ขั้นตอนกลวิธีการออกแบบ และการสร้างสรรค์ หุ่น (Design and Construction)

1.2 ขั้นตอนการจัดแสดงละครหุ่น (Production and Performance)

2) นำเสนอการวิจัยในส่วนทัศนคติของผู้ชมละครหุ่น เพื่อประเมินผลทัศนคติในการสร้างสรรค์ การออกแบบหุ่น และการแสดงละครหุ่น

2.1 จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In depth-interview) นักการละคร/นักการละครหุ่น นักวิชาการ จำนวน 6 คน

2.2 จากแบบสอบถาม (Questionnaire) จากผู้ชม 3 กลุ่ม คือ กลุ่มมัธยมศึกษา กลุ่มอุดมศึกษา และ กลุ่มวัยทำงาน

สรุปผลการวิจัย

1) การสร้างสรรค์ กลวิธีการออกแบบหุ่นสำหรับ ละครหุ่น

1.1 ขั้นตอนกลวิธีการออกแบบ และการสร้างสรรค์ หุ่น (Design and Construction)

กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ละครหุ่น เริ่มต้น จากการพิจารณาถึงจุดมุ่งหมายในการจัดแสดงละครหุ่น

รวมถึงการพิจารณาขอบเขตความเป็นไปได้ของการแสดง จากพื้นที่ สถานที่ และระยะเวลาในการจัดแสดงละครหุ่น หลังจากนั้นขั้นตอนต่อไป คือ การคัดเลือกบทละคร โดยหลักเกณฑ์แรกสำหรับการคัดเลือกบทละคร คือ จุดประสงค์หรือเป้าหมายของการจัดแสดงละครหุ่น กลุ่มผู้ชม และคำนึงถึงการแสดงของหุ่นเป็นสำคัญ

ผู้วิจัยเลือกสรรบทละครเรื่อง “ชีวิตา สนมประลอง ยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” บทประพันธ์ของ อ.ดร.จิรยุทธ ลิขิตพันธุ์ ที่ได้รับแรงบันดาลใจโครงเรื่องจากนิทาน โรมัน เรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต” มาจัดแสดงละครหุ่น เนื่องจากมีตัวละครหลากหลายทั้งตัวละครที่เป็นสัตว์ ตัวละครที่เป็นมนุษย์ สามารถเอื้อต่อการสร้างสรรค์ได้ หลากหลายกลไก และมีคติสอนใจที่เป็นสากลเกี่ยวกับการมองเห็นชีวิตอย่างเท่าเทียมกัน นับเป็นบทละครที่มี ประเด็นเกี่ยวกับปรัชญาชีวิต นอกจากนี้การคัดเลือกบท ที่ไม่ใช่เรื่องราวแบบไทยทำให้ผู้วิจัยสามารถหลุดจากกรอบ ของละครหุ่นแบบไทย สามารถมองหาภาพลักษณ์ใหม่ ให้กับหุ่นและสร้างสรรค์ตัวหุ่นและภาพการแสดงได้ไม่มี ข้อจำกัดได้มากยิ่งขึ้น และการนำบทละครที่นำเสนอ เรื่องราวในแอฟริกาก่อให้เกิดความแปลกใหม่ และแตกต่าง จากละครหุ่นไทยในเรื่องอื่นๆ

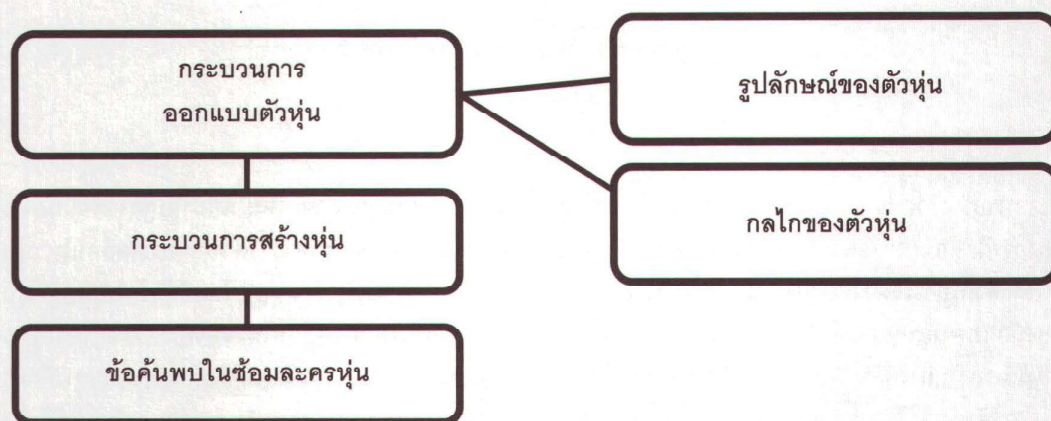
หลังจากการคัดเลือกบทละคร ผู้วิจัยทำการดัดแปลง บทละครให้เหมาะสมกับการแสดงหุ่น เพื่อให้เอื้อต่อการ ออกแบบสร้างสรรค์ภาพบนเวที โดยเริ่มจากการศึกษา บทละครอย่างละเอียดถี่ถ้วน ตั้งแต่แก่นของเรื่อง โครงเรื่องหรือการลำดับเรื่อง องค์ประกอบจากบทละคร ตัวละคร จนสามารถจับสาระสำคัญอันเป็นหัวใจของเรื่อง ศึกษาบริบทของบทละครที่จะนำมาสร้างสรรค์ภาพ การแสดง เนื่องจากสิ่งที่ปรากฏในบทละครย่อมเป็น สิ่งที่กำหนดทิศทางของงานออกแบบ จากนั้นวิเคราะห์ เพื่อสร้างภาพบนเวทีว่า ผู้วิจัยอยากเห็นภาพใดบ้าง หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ดัดแปลงบทให้เอื้อต่อการจัดการแสดง โดยการพัฒนาบทโดยการเพิ่มตัวละคร เป็นการตัด เติม เพิ่ม ลด และสลับบทบาทของตัวละครในเรื่องให้มีความ เพื่อความเหมาะสมกับการแสดง ผู้วิจัยแบ่ง เรื่องราวจะแบ่งตามความเหมาะสมและเนื้อหา ทำให้ การเล่าเรื่องมีความน่าสนใจมากขึ้น และการวางลำดับ

การเล่าเรื่องเป็นการวางภาพสื่อความหมายให้ปรากฏบนเวทีเพื่อเน้นการลำดับเนื้อหาตามบทละคร แต่จัดเรียงเนื้อเรื่องออกเป็นองค์ 4 ช่วงของการแสดง คือ องค์ที่ 1 ช่วงลานประลองยุทธ์ องค์ที่ 2 ช่วงชีวิตของแอนโดรคลิส, องค์ที่ 3 ช่วงชีวิตของสิงโตวัยเยาว์, องค์ที่ 4 ช่วงตอนจบของละคร โดยที่แต่ละช่วงให้มีการสื่อสารสำคัญ (Theme) ของเรื่องให้ปรากฏออกมา

เพื่อถ่ายทอดความคิด เรื่องราว ความรู้สึก อารมณ์จากบทละครให้ปรากฏแก่สายตาของผู้ชม และการแบ่งองค์ดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยทำงานได้อย่างสะดวกและละเอียดมากยิ่งขึ้น

กลวิธีการออกแบบและสร้างสรรค์ตัวหุ่น

กลวิธีการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น ออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้



ตารางกลวิธีการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น

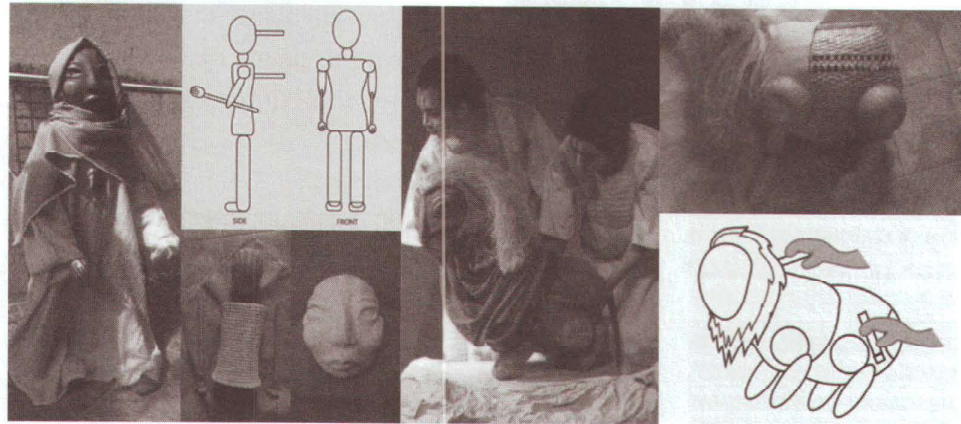
1) **กระบวนการออกแบบตัวหุ่น** เป็นมองหาแบบฉบับเฉพาะตัวของหุ่นขึ้น โดยอิงบริบทของบทละคร และตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ประกอบด้วย

- รูปลักษณะของตัวหุ่น ออกแบบตัวหุ่นโดยอิงบทละคร ศึกษาจากรูป ข้อมูล เอกสาร และสื่อต่างๆ เพื่อมาสร้างคุณลักษณะของตัวละครแต่ละตัวให้ออกมาทางกายภาพ

- กลไกของตัวหุ่น เป็นศึกษากลไกหุ่นจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ศึกษางานละครหุ่น นำประเภทของหุ่นต่างๆ มาเป็นต้นแบบในการคิดงาน จากนั้นคิดค้นหากลไกที่เหมาะสมกับหุ่นแต่ละตัว เป็นการทดลองสร้างสรรค์โดยเน้นการผสมผสานเป็นเฉพาะ

2) **การสร้างหุ่น** การสร้างหุ่นมีหลักการทำงาน 2 ส่วน คือ การสร้างตัวหุ่น และการใช้ชีวิตหุ่น

การสร้างหุ่น คือ การนำวัสดุสิ่งของที่มีอยู่เดิมมาสร้าง โดยเริ่มจากการมองหาความเป็นไปได้ที่จะนำมาสร้างหุ่น และทำให้มีชีวิตขึ้นมา (Animate from Object) ผู้วิจัยพบว่าเครื่องจักรสานหรืองานไม้ที่พบเห็นได้ทั่วไปน่าสร้างเป็นตัวหุ่นได้หลากหลาย เนื่องจากเป็นวัสดุที่หาได้ง่าย ราคาย่อมเยา ให้อารมณ์ของความเป็นพื้นเมือง นอกจากนี้ในขั้นตอนของการสร้างหุ่นเป็นการศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเองว่าสิ่งของต่างๆ เข้ามาจะนำมาประกอบได้อย่างไร



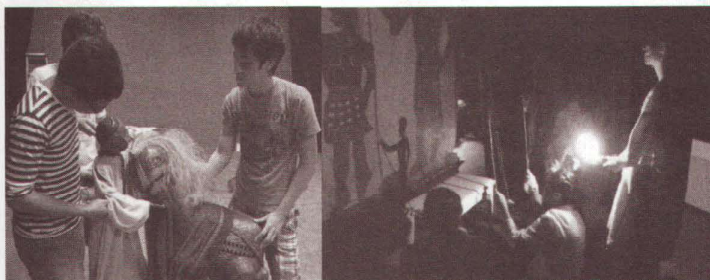
ภาพตัวอย่าง การออกแบบสร้างสรรค์หุ่น

การสร้างชีวิตหุ่น (Animate) คือ การทำงานในส่วนของการฝึกซ้อมการแสดง แบ่งการทำงานออก 7 ส่วน เพื่อสะดวกในการจัดการตามเงื่อนไขต่างๆ ทั้งเรื่องเวลาของนักแสดงที่เป็นนักแสดงเรื่อง และผู้เชิด อีกทั้งยังต้องใช้เวลาในการศึกษาหลักของหุ่น ศึกษาการเชิดหุ่นเพื่อการพัฒนาแก้ไขการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครหุ่น การพากย์การเล่าเรื่องของนักเล่านิทาน (narrative) การซ้อมร่วมกันของผู้เชิดและผู้เล่าเรื่อง ผู้วิจัยจึงต้องมีการวางแผนการซ้อมการแสดงละครหุ่น และจัดตารางแยกซ้อมเพื่อความสะดวกในการทำงานโดยแบ่งตามลำดับดังนี้ การฝึกซ้อมหุ่นสำหรับผู้เชิดหุ่นในขั้นต้น, การฝึกซ้อมของนักเล่าเรื่อง, การซ้อมนักเล่านิทานกับการเชิดหุ่น, การฝึกซ้อมหุ่นเงา, การฝึกซ้อมการแสดงหุ่นกับองค์ประกอบศิลป์ และเทคนิคต่างๆ, การฝึกซ้อมแบบมีผู้ชม และการซ้อมใหญ่

เนื่องจากการแสดงหุ่นเป็นการแสดงมีหุ่นที่เป็นนักแสดง ดังนั้นเราจึงต้องให้ความสำคัญต่อหุ่นในฐานะนักแสดง ในขั้นแรกของการเชิดหุ่น ผู้เชิดหุ่นต้องเข้าใจการลักษณะสำคัญของการเคลื่อนไหว โดยเริ่มจากการ

ศึกษาการเคลื่อนไหวของคนเพื่อนำไปสู่การเคลื่อนไหวของหุ่น ให้ผู้เชิดศึกษาการควบคุมการเคลื่อนไหวหุ่นเพื่อนำไปสู่การสร้างชีวิตหุ่น โดยที่ผู้วิจัยให้คนเชิดหุ่นทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวของหุ่น เริ่มต้นจากการสังเกตการณ์เคลื่อนไหวของคนด้วยการเดินเป็นการศึกษาการเคลื่อนไหวของร่างกายว่าร่างกายของคนใช้สิ่งใดเป็นพลังในการขับเคลื่อนหรือมีส่วนใดของร่างกายเป็นแกนนำสรีระทั้งหมด เพื่อเป็นการหาจุดสมดุล หรือแกนกลางของร่างกาย

การฝึกการเชิดหุ่นการมองหาว่าจุดสมดุล (Balance) หรือแกนกลางของร่างกายนำไปสู่ความเข้าใจในการเชิดหุ่นเพื่อสร้างสมดุลในแง่หุ่น และยังช่วยสร้างความเรกเตอร์ของหุ่น เนื่องจากเราจะพบว่าบุคคลแต่ละคนจะมีลักษณะการเดินบางประการสามารถสร้างบ่งบอกได้ถึงลักษณะพิเศษของตัวละครตัวนั้นๆ การมองหาสมดุลของหุ่นแต่ละตัวจะนำไปสู่การฝึกการเคลื่อนไหวของหุ่น ให้ผู้เชิดศึกษาการเคลื่อนไหวของหุ่น โดยเริ่มที่ลำตัว เช่นเดียวกับการเคลื่อนไหวของคน หุ่นจะก้าวเดินได้ต้องมีแกนลำตัวที่สมดุล



ภาพเบื้องหลังการเชิดหุ่น

โดยในส่วนของหุ่นเงามีลักษณะการเชิดที่พิเศษกว่าหุ่นทั่วไป คือ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้หุ่นเงาใช้ในการลำดับภาพแบบภาพยนตร์มาเป็นเทคนิคในการเล่าเรื่อง จึงต้องมีการซอมหุ่นเงา ทั้งการขยายภาพเข้าออก (Zoom) การฉายภาพซ้อนทับกัน (Dissolve) การเฟดภาพออก (Fade in- Fade out) ฯลฯ ให้มีความลื่นไหล และสวยงาม ตรงตามจังหวะของการเล่าเรื่องเนื่อง

3) **ข้อค้นพบในซอมละครหุ่นเป็นการปรับปรุงหรือแก้ไขหุ่น** หลังจากที่มีการซอมแล้วพบว่าหุ่นไม่เอื้อต่อการเคลื่อนไหว หรือมีลักษณะใดที่บกพร่อง ผู้วิจัยจะจัดทำแก้ไข ปรับปรุงให้รูปลักษณ์หุ่น และกลไกเอื้อต่อการแสดง และการเชิดของผู้เชิดให้มากที่สุด



ภาพตัวอย่าง การเชิดหุ่น เป็นการสร้างสรรค์การแสดงคนแสดงร่วมกับหุ่น

1.2 ขั้นตอนการจัดแสดงละครหุ่น (Production and Performance)

ขั้นตอนการจัดแสดงละครหุ่น เริ่มต้นจากการสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ และการออกแบบภาพสื่อความหมายบนเวที (Spectacle or visual presentation) โดยมาจากการคำนึงถึงการดำเนินเรื่องเป็นภาพ แจกแจงรายละเอียดในการแสดงตัวหุ่น ตัวละคร และองค์ประกอบบนเวที เช่น ฉาก แสง เสียง ฯลฯ อย่างมีศิลปะและ

มีความหมาย เพื่อให้ภาพที่ปรากฏอยู่บนเวที การแสดงสถานการณ์และเรื่องราวให้ประสาน และสัมพันธ์กัน โดยถือการสื่อสารเป็นอันดับแรก

ในการจัดแสดงละครหุ่น ผู้วิจัยมองว่าไม่ควรถูกจำกัดด้วยเทคนิคหรือกลไกเพียงกลไกรูปแบบเดียว กลไกที่แตกต่างกันออกไปในเรื่องช่วยให้ละครหุ่นมีความน่าสนใจขึ้น ผู้วิจัยได้ผสมผสานประเภทหุ่น (การใช้หุ่นหลายกลไกในละครเรื่องเดียว) ออกแบบกลไก

ของหุ่นขึ้นใหม่ ผสมผสานกลไกหุ่น (หุ่นตัวหนึ่งอาจจะมี การผสมผสานกลไกหลายชนิด) และยังสามารถนำเทคนิค การเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์มาใช้ในละครหุ่นเงา การแสดงของละครหุ่นจะถูกผสมผสานการสร้างสรรค์ นวัตกรรมและสื่อศิลปะต่างๆ ทั้งจากเครื่องแต่งกาย ฉากและพื้นที่การแสดง แสง ดนตรีและเสียงประกอบ รวมไปถึงการให้ความสำคัญกับการซ้อมการแสดง โดยการซ้อมการแสดงจะเน้นไปที่การร้อยเรียงเรื่องเล่า

ของนักเล่าเรื่อง และการเชิดหุ่น เนื่องจากการเชิดหุ่น ของผู้วิจัยเป็นการใช้หุ่นเชิดเพื่อขยายช่องทางการสื่อสาร ของผู้เชิด และการศึกษาการสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้เชิดและหุ่น ทั้งความสัมพันธ์ที่เป็นตัวละครตัวเดียวกัน (ผู้เชิดและหุ่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน) และความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เชิดกับหุ่นที่เชิดเป็นคนละตัวละครที่ผู้วิจัย ได้ออกแบบสร้างสรรค์นั้นสามารถสร้างความแปลกใหม่ น่าสนใจให้แก่ภาพบนเวทีหรือไม่



ภาพการจัดวางภาพและความหลากหลายในการนำหุ่นเงามาใช้สร้างภาพในการแสดง

การจัดการแสดงในรอบที่ 1 จัดขึ้นในวันเสาร์ที่ 6 สิงหาคม พ.ศ. 2554 เวลา 14:00 น. ปัญหาและ ข้อค้นพบในการดำเนินงานเกี่ยวกับการจัดสรรเวลา เช่น การนัดหมายเวลาของนักแสดง การไม่กำหนดระยะเวลา ในกิจกรรมต่างๆ ก่อนการแสดง หลังจากการแสดงมีการ เปิดการเสวนา พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่ชื่นชอบละครหุ่น หลังจากการแสดงจบลงได้ประชุมเพื่อฟังคำแนะนำการ แสดงจากที่ปรึกษาการแสดงเพื่อนำมาแก้ไขในรอบที่สอง

การจัดแสดงในรอบที่ 2 จัดแสดงต่อจากรอบแรก ในเวลา 18:00 น. ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ชมที่เป็นคนรู้จัก ของผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่ายังไม่ค่อยได้เห็นผู้ชม

ที่มาจากสถาบันอื่นๆ จึงคาดว่าน่าจะมาจากการประชาสัมพันธ์ ที่ยังไม่ทั่วถึงในทุกมหาวิทยาลัยและไม่เป็นที่ยอมรับมากนัก ข้อค้นพบในส่วนการแสดงเป็นปัญหาของการขาดการ ซ้อมก่อนการแสดง

การจัดแสดงในรอบที่ 3 จัดขึ้นในวันเสาร์ที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2554 เวลา 14:00 ข้อค้นพบในการ แสดงรอบนี้ การได้ซ้อมก่อนเล่นจริงทำให้นักแสดงมี สมาธิมากขึ้น มีปัญหาการแสดงเกี่ยวเนื่องกับการจัดการ ของทีมงาน และพื้นที่การจัดการแสดงที่ไม่มีป้ายบอกทาง แก่ผู้ชมในการมาโรงละคร



ภาพการแสดงละครหุ่น เรื่อง ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต

2. ทศนคติของผู้นับต่อละครหุ่นที่ได้จัดแสดง

2.1 ทศนคติของผู้เชี่ยวชาญ

นักวิจารณ์ชื่นชมประเด็นในการนำเสนอ เนื่องจากเป็นประเด็นสากล นอกจากนี้การใช้รูปแบบละครหุ่น โดยนำเสนอประเด็นที่พูดถึงความแตกต่างของชีวิตได้ สร้างภาพของชีวิต สร้างความน่าสนใจ และช่วยเสริมมิติสื่อความหมายให้แก่ผู้ชม

นักการละคร และผู้เชี่ยวชาญทางการละครหุ่นมองว่า งานละครมีความเหมาะสมกับขอบเขตของการทำงาน แต่การจัดการแสดงละครหุ่นยังไม่ดีเท่าที่ควร สามารถพัฒนางานให้ดีขึ้นได้ โดยเฉพาะการกำกับการแสดง ที่ควรจะเน้นด้านอารมณ์ทางการแสดง (Dramatics) จากความคิดเห็นมองว่าการที่ผู้วิจัยเน้นภาพของละคร มากกว่าการเน้นอารมณ์ของการแสดง ทำให้การแสดง ละครหุ่นยังขาดอรรถรส โดยให้คำแนะนำเพิ่มเติมว่า ควรจะยึดการเล่าเรื่องด้วยการให้เวลากับอารมณ์ทางการแสดง ไม่ว่าจะการให้เวลาด้วยการแสดงของหุ่น รวมถึงการใช้การเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือนำองค์ประกอบต่างๆ เพื่อสร้างโลกจินตนาการ เข้ามาเพิ่มเติมเพื่อให้เห็นชีวิตของหุ่นมากกว่านี้จะทำให้ละคร สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยควรจะเพิ่มรายละเอียดและการสร้างสรรค์ได้จากการค้นหาศักยภาพของหุ่นและการฝึกฝนด้วยการซ้อมให้มากกว่านี้ ผู้เชี่ยวชาญได้สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์การออกแบบและสร้างกลไกของหุ่นของผู้วิจัยที่น่าสร้างสรรค์ว่าทำงานได้ดี ทั้งการเลือกใช้วัสดุ และความแปลกใหม่ของงานออกแบบหุ่น ให้สนับสนุนงานออกแบบสร้างสรรค์ด้านรูปร่างลักษณะ

ของหุ่นว่ามีความสวยงาม มีเอกลักษณ์ แต่การสร้างสรรค์ด้านกลไกของตัวหุ่นที่มีความสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของหุ่นมีไม่สมบูรณ์ เนื่องจากไม่อาจเห็นชีวิตของหุ่น ดังนั้นสรุปได้ว่ากลไกและการเคลื่อนไหวของหุ่นมีข้อบกพร่องในการดึงดูดลักษณะของการเคลื่อนไหวออกมา โดยเฉพาะการขาดทักษะของการเชิดหุ่น และเสนอความคิดเห็นว่าการนำผู้เชิดสองคนมาใช้ ยิ่งทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างหุ่นกับผู้เชิดมีข้อบกพร่องที่เห็นได้ชัดยิ่งขึ้น

แนวทางการสร้างสรรค์นวัตกรรมละครหุ่นของผู้วิจัย คือการผสมผสานเทคนิคทางการละครหุ่นและองค์ประกอบทางการแสดงมาประกอบเข้าไว้ด้วยกัน ในทัศนคติการออกแบบสร้างสรรค์ของผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นที่แตกต่างออกเป็นสามส่วน

ส่วนแรกผู้เชี่ยวชาญได้มองถึงการใช้คำว่า “นวัตกรรม” หรือผลงานการแสดงละครหุ่นของผู้วิจัยว่ามีสิ่งที่แตกต่างจากงานละครหุ่นอื่นๆ ในประเทศไทย แต่ยังไม่สามารถก้าวถึงคำว่า “นวัตกรรม” ได้ ความคิดเห็นของผู้วิจารณ์ส่วนหนึ่งจึงมองว่างานละครหุ่นนี้ยังไม่มีความแปลกใหม่ แรงของการนำเสนอเท่าที่ควร

ความคิดเห็นที่สอง ความคิดเห็นที่สนับสนุนและมองว่านวัตกรรมที่ผู้วิจัยได้จัดสร้างขึ้นโดยนำการผสมผสานละครต่างๆ มาสร้างสรรงานละครหุ่นนั้นเป็นแนวทางหนึ่งของการสร้างละครหุ่นที่มีความแปลกใหม่ ความน่าสนใจ และเหมาะสมกับการนำมาใช้เป็นแนวทางในการสื่อสารที่สามารถเข้าถึงคนดู

ในทัศนคติส่วนที่สาม ผู้เชี่ยวชาญมองว่ามีความน่าสนใจในการผสมผสานหุ่นอันหลากหลายเข้าไว้ในเรื่องเดียว ทั้ง หุ่นเงา หุ่นเชิด หุ่นมือ โดยเฉพาะการนำผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เชิดนั้นดี แต่มีการผสมผสานน้อยไป ยังสามารถพัฒนาให้ดีขึ้นได้ โดยการใช้ศักยภาพของหุ่นในแต่ละรูปแบบอย่างเต็มที่มากขึ้น

ผู้เชี่ยวชาญมองว่าการนำคนเล่าเรื่องมาแทนการพากย์ทำให้เรื่องมีความน่าสนใจและเข้าใจเรื่องได้มากขึ้น แต่สิ่งที่ยังขาดคือ ความสมบูรณ์ในด้านของการลำดับเรื่อง และการดำเนินเรื่องที่รวบรัดมากเกินไปจนทำให้เรื่องราวขาดอรรถรสทางการละคร การแสดง (Acting) ให้ความรู้สึกว่าเป็นละครเด็กด้วยลีลาและท่าทาง

องค์ประกอบศิลป์ด้านต่างๆ ฉาก แสง และเครื่องแต่งกายมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับการแสดง แต่ขนาดของพื้นที่เวทีที่เล็กส่งผลต่อการแสดงและความตระการขององค์ประกอบศิลป์ที่ควรมีเพิ่มเติม ส่วนในด้านการจัดวางภาพบนเวที และการเคลื่อนไหว ผู้วิจัยควรทำให้เห็นชีวิตของหุ่นให้มากขึ้น โดยการนำการออกแบบลีลาท่าทาง (Chorography) มาใช้ในการแสดงมากขึ้น เป็นการดึงคุณลักษณะเคลื่อนไหวแบบเฉพาะ อาจจะทำให้ภาพบนเวทีที่มีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

2) ทัศนคติของผู้ชม

การค้นหาและนำบทละครเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” มาสร้างเป็นละครหุ่นพบว่าละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวปรัชญาชีวิตสามารถนำจัดแสดงเป็นละครหุ่นได้ มีความเหมาะสมกับผู้ชมทุกเพศทุกวัย ผู้ชมที่เป็นเด็กจะรับชมภาพการแสดงเป็นหลัก แต่ผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่จะได้ภาพ เรื่องราว ตลอดจนประเด็นที่น่าเสนอ

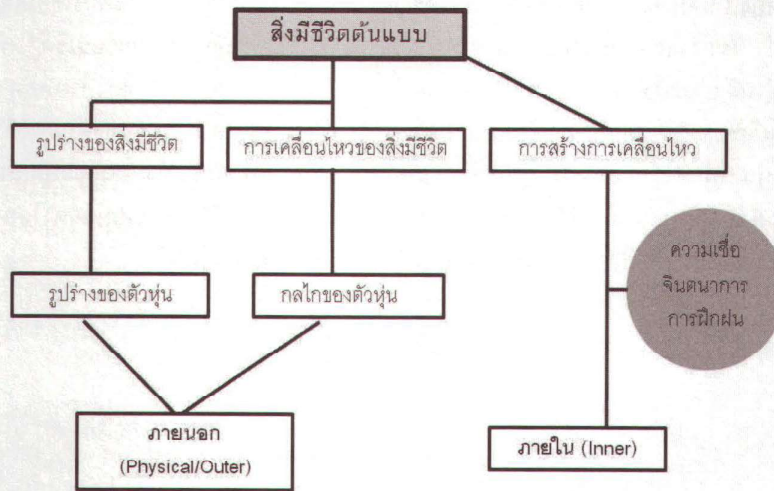
ทัศนคติต่อละครหุ่นของผู้ชมที่ตอบแบบสอบถามพบว่า ละครหุ่นเป็นละครสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย ส่วนแรงจูงใจในการเลือกชมละครหุ่นของผู้ชมที่ตอบแบบสอบถามพบว่า คือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ ทัศนคติด้านนวัตกรรมว่าการแสดงละครหุ่นเรื่องนี้มีความแตกต่างแปลกใหม่จากเรื่องอื่นๆ ส่วนความคิดเห็น

เกี่ยวกับความน่าสนใจในการนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่องพบว่าจากทัศนคติของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า การนำหุ่นหลายประเภทมาใช้เล่าเรื่องมีความน่าสนใจ และจากแบบสอบถามพบว่า ผู้ชมที่ตอบแบบสอบถามพบว่าละครหุ่นนำเอาองค์ประกอบศิลป์และการนำสื่อเทคโนโลยีมาช่วยในการเล่าเรื่องได้สร้างความน่าสนใจ

อภิปรายผลการวิจัย

ละครหุ่น...ละครสร้างชีวิต

จุดเริ่มต้นในการสร้างชีวิตให้แก่ตัวหุ่น มาจากการศึกษาชีวิตคน สัตว์ และการตั้งคำถามว่า “ตัวหุ่นจะสามารถเป็นอย่างไรได้บ้าง? จะเคลื่อนไหวได้อย่างไร?” จากคำถามนำไปสู่คำตอบถึงกระบวนการจำลองรูปร่างลักษณะมาสู่ภาพลักษณ์ของตัวหุ่น และการเคลื่อนไหว มาจากชีวิตจริงมาสู่กลไกภายในตัวหุ่น จากการทำงานส่วนนี้จึงเปรียบเทียบการเรียนรู้การสร้างตัวละครโดยเริ่มต้นจาก “ลักษณะภายนอก” (Physical) แต่การเน้นลักษณะทางกายภาพ (Physical) ของตัวหุ่นเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถสร้างชีวิตของหุ่นได้ ดังนั้นการที่หุ่นไม่มีชีวิตก็เปรียบได้ว่า “หุ่น” ขาดลักษณะ “ภายใน” เช่นว่า ขาดการแสดงอารมณ์ ขาดการสร้างมิติในด้านจิตใจของตัวละคร เปรียบได้ว่า หากตัวหุ่นมีลักษณะกายภาพเหมือนสิ่งมีชีวิต การรับรู้ของผู้ชม ก็คือ หุ่นจำลองภาพของสิ่งมีชีวิตออกมา (Model) หุ่นในขั้นนี้ทำหน้าที่เพิ่มการรับรู้ สร้างความสมจริงและสุนทรียภาพในการชมแก่ผู้ชม แต่หากตัวหุ่นมีลักษณะกายภาพไม่เหมือนสิ่งมีชีวิต แต่สามารถจำลองการเคลื่อนไหว ลีลา ท่าทาง จากสิ่งมีชีวิตชนิดนั้นได้จนหุ่นมีชีวิต หุ่นจะมีชีวิตด้วยการเคลื่อนไหว จะมีความเป็น “หุ่น” (Puppet) ที่ผู้ชมรู้สึกพึงพอใจกับการได้เห็นชีวิต คนดูมาดูละคร เนื่องจากต้องการเห็นชีวิตของหุ่น การเคลื่อนไหวของหุ่นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ดังนั้นการออกแบบสร้างสรรค์หุ่นจึงควรมีทั้งสองด้านรวมอยู่อย่างเป็นเอกภาพ หุ่นจึงจะเป็น “ตัวละคร” ที่มีความสมจริงและมีชีวิต แสดงออกเป็นแบบจำลองโครงสร้างแผนผัง ดังนี้



แบบจำลองโครงสร้างแผนผัง

ผู้วิจัยพบว่าการสร้างลักษณะ “ภายใน” ของหุ่น ก็คือการถ่ายทอดชีวิตอารมณ์ของหุ่นโดยผู้เชิด ผู้เชิดจะต้องเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกนั้นๆ เสียก่อน เพราะการเคลื่อนไหวที่ทำได้โดยไม่ใส่ใจ ไม่เข้าใจ ก็ทำให้การเคลื่อนไหวนั้นไม่มีความหมาย คนดูก็ไม่รู้ว่าหุ่นทำอะไร ทั้งนี้ผู้เชิดจะสร้างชีวิตหุ่นได้ด้วยการฝึกฝนตนกับหุ่น ค้นหา ค้นพบสภาวะของการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกนั้นด้วยตนเอง เพื่อตอบคำถามว่าจะทำได้อย่างไรให้หุ่นมีชีวิต เพราะมีแต่คนเชิดเท่านั้นที่ทำให้มันเกิดขึ้นได้ ผู้เชิดต้องเชื่อในความรู้สึกและอารมณ์ของหุ่นจริงๆ ใช้พลังในจินตนาการสร้างสรรค์ว่าจะสร้างความหมายให้ผู้ชมเข้าใจ จะสร้างเรื่องราวที่คำพูดไม่สามารถบอกหรืออธิบายได้อย่างไร ดึงเอาความคิดและความรู้สึกจากข้างในถ่ายทอดผ่านตัวหุ่น ดังนั้นแล้วกระบวนการฝึกฝนการสร้างชีวิตให้แก่อานิเมะ (Animate Puppet) จึงมีส่วนคล้ายกับการฝึกฝนนักแสดง นั่นก็เพราะว่าหุ่นในละครก็เปรียบเทียบกับนักแสดง เพียงแต่เป็นนักแสดง (คนเชิด) ที่ต้องแสดงออกผ่านทางหุ่น (นักแสดง) เท่านั้น

กระบวนการสร้างหุ่นและการสร้างชีวิตให้กับหุ่นจึงต้องเข้าใจหลักการสร้างชีวิตทั้ง “ภายนอก” และ “ภายใน” ซึ่งคล้ายกับการนำทฤษฎีการสร้างตัวละคร

มาใช้ในการแสดง ที่นิยมศึกษาคุณลักษณะของตัวละครทั้งทางลักษณะทางกายภาพ หรือภาพลักษณ์ของตัวละคร (Physiology or Appearance) สถานภาพทางสังคม (Sociology) สถานภาพทางจิตวิทยา (Psychology) เพื่อสร้างให้ตัวละครและมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งหากผู้วิจัยพิจารณาทั้งสองด้านประกอบกันว่ากระบวนการสร้างหุ่นไม่ได้เป็นเพียงกระบวนการสร้างตัวหุ่นเพียงอย่างเดียว กระบวนการทำงานละครหุ่นจะครบพร้อมทั้งสองด้าน ผู้วิจัยคงมิได้เป็นเพียงผู้สร้างหุ่น แต่จะเป็นผู้สร้างชีวิต

ละครหุ่น ละครว่าด้วยความสัมพันธ์

หุ่น นักแสดง คนเชิด....

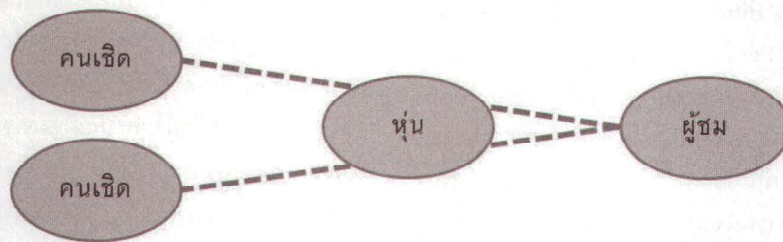
หากร่างกาย สมอ และจิตใจเป็นกลไกที่เชื่อมต่อกันอย่างแยกไม่ได้ ในการแสดงหุ่น นักแสดง หุ่น และคนเชิดหุ่นก็เป็นระบบความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกัน และหากนักแสดงมีร่างกายเป็นเครื่องมือ หุ่นก็เปรียบเสมือนเครื่องมือการสื่อสารของผู้เชิดในฐานะนักแสดง เนื่องจากคนมาดูเรื่องราวที่หุ่นแสดงที่ถ่ายทอดโดยคนเชิด ส่วนคนเชิด คือ ผู้ทำหน้าที่ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกดำเนินเรื่องราว ดังนั้นการแสดงหุ่นที่ผ่านๆ มา จึงไม่มี



แบบจำลองความสัมพันธ์คนเชิดคนเดียว

หากผู้เชิดมีคนเดียวสามารถส่งสาร (อารมณ์ ความคิด ทักษะ ฯลฯ) ผ่านทางหุ่นไปสู่ผู้ชมได้โดยตรง แต่ในกรณีผู้วิจัยออกแบบหุ่นให้มีผู้เชิดสองคน ผู้เชิดทั้งสองต้องประสานความรู้สึก นึกคิด เพื่อส่งสารที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไปยังหุ่น เพื่อให้หุ่นส่งผ่านสารนั้นไปสู่ผู้ชม

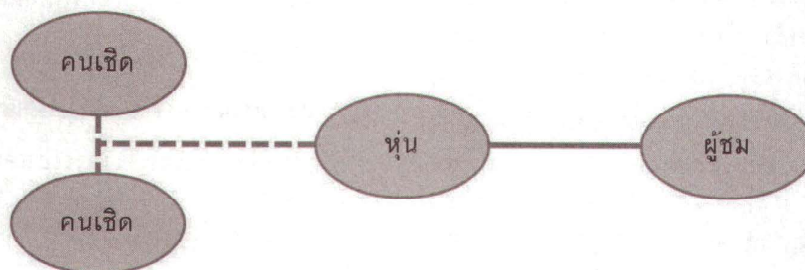
อีกชั้นหนึ่ง และเมื่อผู้เชิดทั้งสองไม่อาจจะประสานสาร (อารมณ์ ความคิด ทักษะ ฯลฯ) ให้เป็นอันเดียวกันได้ สารที่ผู้ชมได้รับก็จะขาดหายหรือไขว้เขวไปทันที แสดงออกเป็นจำลองความสัมพันธ์ ดังนี้



แบบจำลองความสัมพันธ์คนเชิดสองคนที่ไม่สัมพันธ์กัน

ดังนั้นแล้ว สิ่งที่ผู้วิจัยได้ค้นพบ คือ การประสานความสัมพันธ์ระหว่างคนเชิดกับคนเชิดร่วมกันก่อนแล้วจึงลงไปที่หุ่น เพราะในความสัมพันธ์คนเชิดรู้สึกแล้วลงไปที่หุ่น รู้สึกแล้วถ่ายทอดสู่หุ่น คิดแล้วถ่ายทอดลงสู่หุ่น เมื่อคนเชิดมีสองคน คนเชิดทั้งสองจะต้องรู้สึกแบบเดียวกัน ความคิด อารมณ์อย่างเดียวกัน แล้วลงไปที่หุ่น ความเป็น

เอกภาพของตัวหุ่นก็จะเกิดขึ้น ชีวิตหุ่นก็จะเกิดขึ้น ในขณะที่ผู้เชิดสองคน อาจจะต้องใช้เวลาในซ้อมและค้นหาความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยงระหว่างผู้เชิดกับหุ่นมากขึ้นตามไปด้วย แสดงออกเป็นแบบจำลองความสัมพันธ์ ดังนี้



แบบจำลองความสัมพันธ์คนเชิดสองคนที่สัมพันธ์กัน

จากการพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างหุ่น คนเชิด และผู้ชม ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า หากผู้วิจัยออกแบบสร้างสรรค์ตัวหุ่นโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนเชิด และหุ่น จำนวนผู้เชิดจะเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งในการออกแบบสร้างสรรค์หุ่น กล่าวคือ หากการใช้คนเชิดสองคน ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีระยะเวลาในการฝึกซ้อมการเชื่อมโยงระหว่างหุ่นกับตัวละครมากกว่านี้ หรือหากมีข้อจำกัดของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจะเลือกการสร้างสรรค์หุ่นโดยให้ผู้เชิดเพียงตัวเดียวกับหุ่นหนึ่งตัวที่สามารถเข้าถึงการเชิดได้มากกว่าในเวลาที่จำกัด

ละครหุ่น กับคนดู....

สิ่งที่ให้ละครหุ่นมีความพิเศษ คือ การสร้างความสัมพันธ์ในด้านการสื่อสารระหว่างผู้ชมกับหุ่น นอกจากนี้ การใช้รูปแบบ (Form) ของละครหุ่น เป็นรูปแบบของละครที่หลุดออกจากกรอบของความเป็นจริงแต่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้โดยการเปรียบเทียบ เช่นว่า เมื่อผู้ชมเกิดความเชื่อว่าหุ่นมีชีวิตจริงๆ สารใดก็ตามที่ผ่านมาจากหุ่นจึงเป็นสารที่ผู้ชมเชื่อว่าผ่านมาจากชีวิตจริงของตัวละครตัวนั้น และได้เสริมสร้างมิติทางการสื่อสาร ช่วยเสริมแก่นของเรื่อง ดังละครหุ่นเรื่อง “ชีวิตา สนามประลองยุทธ์แห่งชีวิตต่อชีวิต” มีหุ่นเพื่อเล่าเรื่องและยังสามารถสร้างความหมาย สร้างกรอบความคิด (Conceptual) ต่อเรื่องกับคนดู ให้คนดูได้ตีความหมายของละครตอนดู ดังนั้นการใช้รูปแบบของละครหุ่นให้เข้ากับประเด็นของเรื่องที่สามารถนำความเป็นหุ่นเข้ามาขับเคลื่อนแก่นของเรื่อง ขับเน้นจินตนาการ ผลักดันให้เกิดการตีความความหมายที่อยู่ในละครได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากการนำหุ่นมาใช้เล่าเรื่องราวนี้ ผู้ชมสามารถรับรู้ว่าเป็นหุ่น คือ สิ่งมีชีวิตอีกสิ่งหนึ่ง ขับเน้นการแก่นของเรื่อง การมองเห็น “ชีวิต” ขึ้นมาแล้ว เนื่องจากผู้ชมจะรับรู้ได้โดยปริยายว่าการแสดงออก (Expression) ทางอารมณ์เป็นการแสดงของผู้เชิดถ่ายทอดลงสู่ตัวหุ่น ความคาดหวังของผู้ชมจึงอยู่ที่การแสดงออกของหุ่นนั้นเพราะว่ารูปแบบการแสดง (Significant Form) ของละครหุ่นที่มีนัยสำคัญต่อการรับรู้ของผู้ชม เป็นความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้สร้างละครกับผู้ชม

ดังนั้นการแสดงละครหุ่น ผู้สร้างงานจึงต้องให้ความสำคัญของ “หุ่น” โดยเฉพาะการสื่อสารทางการแสดงของผู้เชิด ผู้เชิดต้องพึงระลึกอยู่เสมอว่า การเคลื่อนไหวของหุ่นอาศัยการให้ความสนใจ (concentration) ต่อตัวหุ่นเพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวของหุ่น และแสดงออกผ่านตัวหุ่น หรือใช้หุ่นเป็นสื่อในการสื่อสาร เมื่อจุดมุ่งหมายของผู้เชิดกับหุ่นคืออันเดียวกัน การเคลื่อนไหวจะประสบความสำเร็จ

ผู้เชิดจะสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ (inter-relating) ที่สมจริงขึ้นมาได้ ต้องอาศัยทั้งความคิดการเพ่งความสนใจของสายตาคู่หุ่น (Focus) การก้าวย่าง (Pace) และการใช้เวลา (Take Time) นับเป็นสิ่งสำคัญการเคลื่อนไหวของหุ่น ไม่เพียงแต่การทำให้หุ่นเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่เท่านั้น แต่ทุกการแสดงต้องมีความหมาย ไม่ควรที่จะใส่การเคลื่อนไหวที่ไม่จำเป็นเข้าไปในการเชิด เพราะความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสาร (Relationship) ของละครหุ่นต่อผู้ชมจะปรากฏ จะสื่อสารได้ก็ต่อเมื่อลักษณะความสัมพันธ์ของผู้เชิดกับหุ่นตรงหรือสอดคล้องกัน (synchronize)

ผู้วิจัยค้นพบว่าทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไปมีความแตกต่างกัน โดยเฉพาะในด้านวัฒนธรรม (Culture) ของผู้ชมที่มีส่วนร่วมกับกับละครหุ่น เนื่องจากความสนใจของผู้เชี่ยวชาญจะเน้นไปที่ “ตัวหุ่น” “การเคลื่อนไหวหุ่นให้มีชีวิต” และ “รสชาติอารมณ์ของหุ่น” แต่ผู้ชมทั่วไปที่จะเน้นความสนใจในภาพของละครมากกว่า ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการแสดงละครหุ่นที่จะจัดแสดงขึ้นเพื่อผู้ชมโดยทั่วไปจะสามารถสร้างความประทับใจต่อผู้ชมได้หากนำการออกแบบและสร้างสรรค์ (Creative) ที่ดีมาใช้ในการทำงานละครหุ่นจะทำให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

จินตนาการ การมองหาชีวิต และความเชื่อ

สิ่งที่เหมือนกันระหว่างการเล่นตุ๊กตาและการแสดง คือ จินตนาการ การมองหาชีวิต และความเชื่อ “จินตนาการ” ในการทำละครหุ่น คือ การจินตนาการว่าสิ่งของต่างๆ ที่พบสามารถเป็นอย่างไรได้บ้างเป็นการ

มองหาชีวิตจากสิ่งของนั้นๆ จินตนาการในการออกแบบหุ่น ในกระบวนการสร้างหุ่นมาจากคำถามว่า หุ่นจะสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างไร จินตนาการว่าหุ่นจะมีรูปร่าง ลักษณะ การเคลื่อนไหวอย่างไร สิ่งที่คุณจินตนาการมาสร้างจึงเป็นสิ่งของ ที่สามารถพบได้ ที่สามารถนำมาประกอบเป็นหุ่นได้ กระบวนการในขั้นนี้จึงเป็นกระบวนการสร้างภาพขึ้นมา ในใจ คิดค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ที่มา ประกอบกันเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ หรือมุ่งหาวิธีการ ประดิษฐ์สร้างสรรค์

“การมองหาชีวิต” การสร้างหุ่นแต่ละตัว ผู้วิจัย ต้องมองหาชีวิตของหุ่นไปพร้อมกันในขณะที่สร้างหุ่น กล่าวคือ นอกจากคำนึงถึง ขนาด รูปร่าง กลไก ผู้วิจัย ต้องมองหาชีวิตหุ่น ด้วยการหาส่วนพิเศษให้กับตัวหุ่น ด้วยองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบใบหน้าหรือ ลักษณะของตัวหุ่นในแต่ละประเภท ต้องมีการเน้นสิ่งพิเศษ ที่จะทำให้คนดูรู้ลักษณะอุปนิสัยของตัวหุ่นได้ ไม่ว่าจะเป็น ด้วยใบหน้าของหุ่น ก็ด้วยการเคลื่อนไหวของหุ่น นอกจากนี้ การมองหาชีวิตหุ่นไม่ได้หยุดอยู่เพียงแค่ขั้นตอนการสร้าง แต่ยังอยู่ร่วมในการซ้อมการแสดง ผู้วิจัยและผู้เชิดต้อง มองหาชีวิตให้แก่ตัวหุ่นพร้อมกับการสร้างจินตนาการ ผู้เชิด จะต้องมึจิตใจอยู่ในสภาวะการสร้างสรรค์ (Creative State of Mind) ต้องมองหาชีวิตให้แก่ตัวหุ่นเพื่อดึงเอาศักยภาพ ของหุ่นออกมา เนื่องจากการแสดงหรือการเคลื่อนไหว ของหุ่นจะอยู่ในความควบคุมของมนุษย์ที่เป็นผู้สร้างที่ ต้องมองหาชีวิตของหุ่นให้เจอว่าจะใช้การควบคุมอย่างไร การทำงานในขั้นตอนนี้ถูกเรียกว่า “Animate” คือ การ สร้างชีวิตให้แก่หุ่น การมองหาชีวิตที่ในบางครั้งต้องเห็น ด้วยตาของตนเอง (ของผู้เชิดเอง)

“ความเชื่อ” ในการทำละคร หรือการแสดง คำว่า “ความเชื่อ” จะมีพลังในการพูดถึงการเข้าถึงตัวละคร ในการแสดงละครหุ่นย่อมไม่แตกต่าง “ความเชื่อ” เป็น พลังอันยิ่งใหญ่ที่จะทำให้คนสร้างและคนเชิดได้เข้าถึงตัวหุ่น สิ่งนั้นคือ การมีความเชื่อว่า หุ่นคือตัวละครตัวนั้นๆ หุ่น คือสิ่งใด เป็นแอนโดรคิส เป็นเด็ก เป็นแม่สิ่งใด ไม่ได้ เป็นเพียงตัวหุ่นเท่านั้น ความเชื่อนี้เป็นสิ่งที่สร้างยาก การที่จะทำให้คนเชิดเชื่อ ต้องอาศัยการใช้เวลาในการ บ่มเพาะและการเปิดใจรับ เมื่อใดที่เราเข้าใจว่าทำไมเด็ก

มีความเชื่อว่าตุ๊กตาที่ตนถือมีชีวิตจริงๆ เมื่อนั้นเราจะ เข้าถึงหลักของการทำละครหุ่นได้มากขึ้น และเมื่อใด คนเชิดเชื่อ คนดูก็จะเชื่อตาม

มองไปข้างหน้าละครหุ่น

การผสมผสานรูปแบบของหุ่นและเทคนิคการละคร ต่างๆ มาสร้างสรรค์งานละครหุ่นนั้นเป็นแนวทางหนึ่ง ของแนวทางการสร้างละครหุ่นที่มีความแปลกใหม่ มีความน่าสนใจ และเหมาะสมกับการนำมาใช้ในการเข้าถึง คนดู ซึ่งสอดคล้องกับผลทัศนคติในแบบสอบถามของ ผู้ชมทั่วไป พบว่าอยู่ในเกณฑ์มาก และพึงพอใจกับงาน ละครหุ่นที่ได้รับชม

สิ่งที่น่าสนใจในผลทัศนคติการชมละครหุ่นของผู้ตอบ แบบสอบถาม พบว่า ในหัวข้อแรงจูงใจในการเลือกชม ละครหุ่น อันดับหนึ่งคือ “ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ” จากการวิจัยทำให้เห็นแนวโน้มว่า “ละครหุ่น” ที่สามารถ สร้างความน่าสนใจแก่คนดู สร้างแรงจูงใจให้คนมาดูละคร ส่วนสำคัญ คือ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอที่สามารถ สร้างให้ละครหุ่นมีสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น กล่าวคือ ความ แปลกใหม่ในการนำเสนอสามารถดึงดูดผู้ชมได้ ในขณะที่ เดียวกันการหาแนวทางพัฒนาศิลปะการละครหุ่น ของผู้สร้าง ย่อมสามารถสื่อสารให้แก่บุคคลในยุคสมัย ใหม่ได้มากยิ่งขึ้น

การคำนึงถึง “ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ” เป็น กระบวนการคิดมองหาทิศทางเบื้องหน้าของละครหุ่นว่า จะสามารถพัฒนา และนำละครหุ่นของชาติเราไปสู่ กระบวนการคิดแบบใดได้บ้าง เมื่อละครหุ่นเป็นงานที่ ไม่มีขอบเขตหรือข้อจำกัดอันใด กระบวนการคิดก็ควร ตั้งอยู่บนพื้นฐานเดียวกันนั้น ผู้วิจัยไม่ได้มองว่าละครหุ่น ควรมีการปฏิบัติให้มีความใหม่เพื่อให้มีคนมาดูละคร แต่ในฐานะของคนสร้างละครหุ่น เป็นธรรมดาที่จะมอง หาสิ่งที่ยังไม่เคยทำ แล้วสร้างให้เกิดขึ้น ยิ่งในยุคสมัยที่ เปลี่ยนแปรไป เราปฏิเสธไม่ได้เลยว่าละครหุ่นย่อม มีการพัฒนาเพื่อก้าวไปสู่ความเป็นสากลและให้เท่าทัน ยุคเพื่อประโยชน์ในการสื่อสารกับคนในสังคม ยิ่งศิลปิน หรือช่างหุ่นทุกวันนี้ ก็เพียรพยายามยิ่งที่จะรักษารากเหง้า วัฒนธรรมอันสูงค่าของศาสตร์และศิลป์ของละครหุ่นไทย

พร้อมพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะแห่งการเชิดหุ่น ความคิดจินตนาการอันบรรเจิดของตนไม่ให้เสื่อมสลายไปก็ยิ่งเป็นงานที่ยากขึ้นทวีคูณ การสร้างนวัตกรรมละครหุ่นจึงเปรียบได้กับการมองไปข้างหน้า แลไปหลัง...เพื่อค้นหานวัตกรรมการสื่อสารของละครหุ่นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. การจัดการแสดงละครหุ่น ผู้วิจัยควรให้ความสำคัญต่อการจัดระยะเวลาที่สมดุลกันระหว่างการออกแบบและสร้างสรรค์ตัวหุ่น กับการซ้อมการแสดง

2. นำการสร้างสรรค์ละครหุ่นไปปรับใช้กับบทละครอื่นที่มีเนื้อหาที่แปลกใหม่และไม่ได้พบในงานละครหุ่นบ่อยนัก เช่น เรื่องราวที่เกี่ยวกับเพศ หรือเรื่องราวของ

คนสมัยใหม่ น่าจะช่วยสร้างมิติในการนำเสนอบริบทหรือเนื้อหาที่แปลกและแตกต่างได้อย่างน่าสนใจ

3. ประเด็นที่น่าสนใจการศึกษาวิจัยต่อไปคือ ศึกษาประเด็นของศาสตร์การเชิดหุ่น เพื่อศึกษาต่อยอดองค์ความรู้ถึงการสร้างชีวิตหุ่น การเคลื่อนไหวของหุ่นอย่างไรให้มีชีวิต หรือเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงกับหุ่นที่แสดงร่วมกัน

4. จากผลการวิจัยพบว่า การออกแบบและสร้างสรรค์ (Creative) และการผสมผสานเทคนิคของตัวหุ่นและการละคร นับเป็นเทคนิคที่มีความน่าสนใจ และสามารถเป็นแนวทางในการสร้างงานภาพสื่อความหมายในแขนงอื่นๆ เช่น งานภาพยนตร์ โทรทัศน์ และการแสดงแนวขนบต่างๆ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

เกศินี โชติเสถียร. **หุ่นเชิดมือ**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, 2521.

กฤษรา วัชรภาวิธา. **งานฉากละคร 1**. ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

คอลิด มิคำ. **กระบวนการสร้างสรรค์ละครระชีอัตในชุมชนมุสลิม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, ภาควิชาภาษาไทยและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2553.

คอลิด มิคำ. นักแสดง นักการละครคณะแปดคูณแปด. **สัมภาษณ์**, 17 สิงหาคม 2554.

จานีน ยโสวันต์. **ความอาลัยแด่พระพี่นางฯ**. 2552. [ออนไลน์]., แหล่งที่มา: <http://www.archives.scene4.com/dec-2008/html/janineyasovantthai1208.html>. [2553, พฤศจิกายน 19].

จิตพล เป็ลเย็นศิริ. อาจารย์ ภาควิชาศิลปะการแสดง เอกนาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. **สัมภาษณ์**, 11 สิงหาคม 2554.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ. **สุนทรียนิเทศศาสตร์ การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคติ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : จรัสสินทวงศ์การพิมพ์, 2547.

วรกมล เหมศรีชาติ. **การแสดงหุ่นกระบอกคณะชูเชิดชำนาญศิลป์ จังหวัดสมุทรสงคราม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, ภาควิชาภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2545.

วสิน มิตรสุพรรณ. นักการละครหุ่นคณะแกะคำดำ. **สัมภาษณ์**, 6 สิงหาคม 2554.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. กรมการศึกษานอกโรงเรียน. กองพัฒนาการศึกษานอกโรงเรียน. เอกสารวิชาการ เรื่อง **ละครหุ่นเพื่อชุมชน**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรไทย, 2531.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. กรมการศึกษานอกโรงเรียน. กองพัฒนาการศึกษานอกโรงเรียน. **ละครหุ่น กศน.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรไทย, 2531.

นงคณัฐ ไพโรจน์กุลกิจ. **หุ่นกระบอก**. กรุงเทพมหานคร: เอส.ที.พี เวิลด์ มีเดีย, 2551.

นิกร แซ่ตั้ง. ศิลปินศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดง ปี 2553. **สัมภาษณ์**, 11 สิงหาคม 2554.

ปาริชาติ สถาปิตานนท์. **ระเบียบวิธีวิจัยการสื่อสาร**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

ปณิศา สมตระกูล. **ศึกษาการสร้างสรรคคุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบด้านศิลปกรรมในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดงผลงานสาขาสื่อสารการแสดงผล คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2552.

ประกาศรี ดำสะอาด. **หุ่นกระบอกพม่า**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สหธรรมิก, 2542.

ประภัสสร จันทร์สถิตพร. อาจารย์ ภาควิชาวาทวิทยาและสาขาสื่อสารการแสดงผล คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. **สัมภาษณ์**, 18 สิงหาคม 2554.

พงษ์พรรณ บุญเลิศ. **หุ่น [จุลสาร] : ศิลปะของโลกเอกลักษณ์แต่ละชนชาติ : หุ่นหลวง-หุ่นเก่าแก่ของไทย : หุ่นเอเชีย-ยุโรป 16 ประเทศ**. กรุงเทพมหานคร: หนังสือพิมพ์เดลินิวส์, 2545.

เมืองไทย. คอม. “คนสร้างหุ่น การแสดงตอนใหม่ของ นาฏย ศาลา หุ่นละครเล็ก (โจหลุยส์).” 2553. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.muangthai.com/>. [19 พฤศจิกายน 2553].

วดี ถัมพหิต และ ชัยณรงค์ ชวนะจิต. **การเล่นหุ่น**. กรุงเทพมหานคร: องค์การค้าของคุรุสภา, 2529.

ศักดิ์ดา ปั่นแห่งเพชร. **การศึกษาวินัยการหุ่นกระบอกไทย : สืบค้นบ้านในภูมิภาคตะวันตก**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวาทวิทยา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

ศิริมงคล นาฏยกุล. **การจัดแสดง สี ในงานศิลปะการแสดง**. กรุงเทพมหานคร: เดือนตุลา, 2549.

สกันธ์ ภูงามดี. **การออกแบบและผลิตงานโฆษณา**. กรุงเทพมหานคร: แชนโพรพรินติ้ง, 2546.

สน สีมাত্রัง. **หุ่นไทย**. กรุงเทพมหานคร: หอศิลป์ พีระศรี.

สน สีมাত্রัง และคณะ. **หุ่นละครเล็ก : สื่อลีลาศิลป์ สืบทอดจิตวิญญาณไทย**. กรุงเทพมหานคร: แพลน โมทิฟ, 2540.

สมพร พูราจ. **Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว**. กรุงเทพมหานคร: สามลดา. 2554.

สินินาฏ เกษประไพ. **นักการละครจากพระจันทร์เสี้ยวการละคร**. **สัมภาษณ์**, 7 สิงหาคม 2554.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. **นาฏยศิลป์ปริทรรศน์**. กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธาการพิมพ์, 2547.

อารี สุทธิพันธุ์. **ผลึกความคิดทางศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551.

ภาษาอังกฤษ

- Babylonbaroque. **Archive for the Punch & Judy Category**. [Online]. 2011. Available form: <http://babylonbaroque.wordpress.com/category/punch-judy/> [21 September 2011].
- Barbican London. **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].
- BC Puppets. **BC Puppets, Your Store for Folkmanis Puppets**. [Online]. 2010. Available form: http://www.bcpuppets.ca/index.php?main_page=products_all [2010, November 9].
- Eileen Blumenthal. **Puppetry and Puppets : An Illustrated World Survey**. London: Thames & Hudson Ltd, 2005.
- 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 Theatre**. [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> Available form: <http://www.hamillgallery.com/index.html> [15 January 2010].
- Ntdiscovertheatre. **Breathing Puppets**. [Online]. 2011. Available form: <http://www.youtube.com/watch?v=AiFGATFzgU&feature=related> [15 June 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 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].