

## ความเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียทัศน์ในหนังตะลุงภาคใต้ : บทสะท้อนคิดจากมโนทัศน์เรื่องการเล่นของฮันส์-เก-ออร์ก กาดาเมอร์<sup>1</sup>

พรสวรรค์ แก้วเกลี้ยง<sup>2</sup>

วิโรจน์ อินทนนท์<sup>3</sup>

(วันที่รับ: 19 ม.ค. 2567; วันที่แก้ไขเสร็จ: 13 มี.ค. 2567; วันที่ตอบรับ: 13 มี.ค. 2567)

### บทคัดย่อ

บทความเรื่องความเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียทัศน์ในหนังตะลุงภาคใต้ : บทสะท้อนคิดจากมโนทัศน์การเล่นของฮันส์-เก-ออร์ก กาดาเมอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียทัศน์ในหนังตะลุงภาคใต้, ศึกษามโนทัศน์การเล่นของกาดาเมอร์ และเพื่อสะท้อนคิดมโนทัศน์การเล่นของกาดาเมอร์จากหนังตะลุงภาคใต้ ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยเน้นศึกษาจากตำรา เอกสารเชิงวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผลการศึกษาพบว่า ณ จุดเริ่มต้นหนังตะลุงภาคใต้ได้รับอิทธิพลจากศาสนาพราหมณ์ทำให้มีลักษณะเป็นการแสดงที่มุ่งสั่งสอนศีลธรรมแก่ผู้ชม ซึ่งเนื้อเรื่องตัวหนัง ไม่ได้มีความเชื่อมโยงโดยตรงกับชีวิตประจำวัน ในยุคต่อมาหนังตะลุงได้มีการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านเนื้อเรื่อง ตัวหนัง วิธีการนำเสนอทำให้เป็นการเล่นที่มีการโต้ตอบ และเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงมากขึ้น เมื่อทำความเข้าใจการเล่นจากมโนทัศน์ของกาดาเมอร์จะพบว่า การเล่นคือการทำความเข้าใจงานศิลปะในรูปแบบหนึ่งผ่านการเข้าไปมีส่วนร่วมที่ไม่ได้ยึดโยงกับการตัดสินของผู้ชมในฐานะองค์ประธานแห่งการรับรู้ ตัวงานศิลปะเองก็มีความสำคัญไม่ใช่แค่วัตถุที่รอคอยการถูกตัดสิน ในขอบเขตการเล่นจะเห็นได้ถึงการเคลื่อนไหวไปมาระหว่างผู้เล่นที่เกิดขึ้นเสมอ แสดงให้เห็นว่าสุนทรียทัศน์ของหนังตะลุงภาคใต้ในปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงจากการแสดงที่เป็นของสูงมีความศักดิ์สิทธิ์มาเป็นการเล่นที่สามารถโต้ตอบไปมาและอยู่ในระนาบเดียวกันกับผู้ชม

**คำสำคัญ:** การเล่น หนังตะลุง กาดาเมอร์ สุนทรียทัศน์

<sup>1</sup> บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง “ความเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียทัศน์ในหนังตะลุงภาคใต้ : บทสะท้อนคิดจากมโนทัศน์เรื่องการเล่นของฮันส์-เก-ออร์ก กาดาเมอร์”

<sup>2</sup> นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Corresponding Author’s E-mail: phonsawan\_kaeok@cmu.ac.th

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

## Transformation of Aesthetics in Southern *Nang-Talung*: A reflection from Hans-Georg Gadamer's Concept of Play

Phonsawan Kaeokliang<sup>4</sup>

Viroj Inthanon<sup>5</sup>

(*Received: January 19, 2024; Revised: March 13, 2024; Accepted: March 13, 2024*)

### Abstract

This article is a part of research entitled Transformation of Aesthetics in Southern *Nang Ta-Lung*: A Reflection from Hans-Georg Gadamer's Concept of Play aims to study on the aesthetics transformation in Southern Nang-Talung, study on Gadamer's concept of play and reflect Gadamer's concept of play from Southern Nang-Talung. This is qualitative research. The procedure was followed by collecting data from academic documents and related literatures. Also, the in-depth interview with academic researchers. The result shows that primitively Nang-Talung influenced by Brahmanism to be as a show that endeavors to teach moral lessons and the characters are indirectly related to audiences' life. Nang-Talung has transformed narrative characters and presentation aspect to be play that emerges the dynamic conversation and directly related to audience's life. The concept of play from Gadamer attempts to exhibit play as an approach to understanding art works. Participating with the artwork in play area that institutes dynamic of to and fro movement and not tied down to any subjective judgement. The aesthetics understanding of Nang-Talung evolved from sacred religious show to a play that players are in the same degree and experience the dynamic of to and fro conversation.

**Keywords:** Play, Nang-Talung, Gadamer, Aesthetics

---

<sup>4</sup> Department of Philosophy Faculty of Humanities, Chiang Mai University

Corresponding Author's E-mail: phonsawan\_kaeok@cmu.ac.th

<sup>5</sup> Associate Professor Dr., Department of Philosophy Faculty of Humanities

## 1. บทนำ

หนังตะลุงเป็นศิลปะการเล่นเงาอย่างหนึ่งที่ได้รับคามนิยมมาอย่างยาวนานในสังคมภาคใต้ ณ จุดเริ่มต้นหนังตะลุงเป็นการแสดงที่ได้รับอิทธิพลจากการเข้ามาของศาสนาพราหมณ์เพื่อสั่งสอนความดีตามบรรทัดฐานของศาสนา ในช่วงเริ่มต้นหนังตะลุงมีลักษณะการใช้วรรณกรรมเพื่อการแสดงที่ไม่ได้สอดคล้องกับชีวิตผู้คนโดยตรง และค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงให้เข้ากับชีวิตผู้ชมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในยุคถัดมาหนังตะลุงมีบทบาทสำคัญต่อชุมชนทั้งในการสร้างความบันเทิง และกระจายข่าว ทำให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่ทั้งมีสาระจริงจังไปพร้อม ๆ กับการสร้างเสียงหัวเราะอันเป็นจุดเด่นทำให้หนังตะลุงได้รับความนิยมมาอย่างยาวนาน

สิ่งที่สามารถชี้ให้เห็นความเปลี่ยนแปลงของหนังตะลุงอย่างชัดเจนคือวรรณกรรมที่นำมาใช้ในบทความของ จรุง หนูทอง-แสงอุทัย (2558, น. 18) มีการจำแนกถึงวรรณกรรมที่ใช้ในการเล่น หนังตะลุงไว้ 3 ช่วงคือ 1. วรรณกรรมหนังตะลุงสมัยเก่า นิยมนำเรื่องในวรรณคดีหรือนิทานชาดก มาแสดง มีอิทธิพลของตัวละครต่าง ๆ เน้นที่บทกลอนเป็นสำคัญบทเจรจามีอยู่น้อย หนังยุคเก่าทุกคณะจะมีเรื่องที่จะแสดงเหมือนกันคือรามเกียรติ์ 2. วรรณกรรมหนังตะลุงสมัยกลางยังมีความคล้ายวรรณกรรมสมัยเก่า โดยเอาเรื่องจากวรรณคดีหรือชาดกมาผูกใหม่เริ่มใช้คำพูดมากขึ้น 3. วรรณกรรมหนังตะลุงสมัยใหม่ เปลี่ยนแนวมาเขียนเรื่องของชีวิตในลักษณะของนวนิยาย ภาพยนต์และอิทธิพลด้านต่าง ๆ จากสังคมที่ทันสมัยมากขึ้นทำให้เน้นไปที่บทเจรจามากขึ้นกว่าแบบสมัยเก่ามาก การเปลี่ยนแปลงของหนังตะลุงโดยที่ในอดีตหนังตะลุงจะมีลักษณะเด่นคือจะเป็นเรื่องราวแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ รามเกียรติ์ ประเภทเหาะเหินเดินอากาศและนิทานชาดก แต่ในปัจจุบันนิยมสร้างจากนวนิยาย บทละคร เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงเขียนขึ้นเองจากสภาพความจริงของสังคม ชุมชน (สุกรี เกษรเกศรา, 2561, น. 93) ทำให้เห็นได้ถึงช่องว่างระหว่างหนังตะลุงและผู้ชมที่ลดลงจากการแสดงที่มีความศักดิ์สิทธิ์เป็นของสูงกลายมาเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับชีวิตทั้งในแง่ของเรื่องราวที่นำมาใช้ และตัวหนังที่สามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของความเป็นภาคใต้ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะการเล่นที่มีการโต้ตอบระหว่างนายหนังและผู้ชมที่เพิ่มมากขึ้นทำให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวไปมาของการสนทนาระหว่างกัน กล่าวโดยสรุปได้ว่าหนังตะลุงค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงจากเรื่องราวที่แยกขาดไปจากชีวิตจริงตามแบบขนบมาเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตโดยตรงมากขึ้นผ่านการเล่นหนังในสมัยใหม่ ส่งผลให้นายหนังและผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันมากขึ้น

บทความนี้มุ่งที่จะชี้ให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียทัศน์ที่เกิดขึ้นในหนังตะลุงภาคใต้ร่วมสมัย ผ่านมโนทัศน์การเล่นของฮันส์-เกออร์ก กาดาเมอร์ (Hans-Georg Gadamer 1900-2002) ซึ่งอธิบายการทำความเข้าใจทางสุนทรียศาสตร์ ที่เสนอว่าเมื่อเราทำความเข้าใจกับงานศิลปะมันไม่ได้ขึ้นอยู่กับความคิดของผู้ชมในฐานะองค์ประธานของการรับรู้อันเนื่องมาจากหากการเข้าใจเช่นนี้จะไม่ตรงกับความจริงที่ปรากฏขึ้นต่อผู้ชม และพยายามที่จะออกจากแนวคิดที่การเข้าใจขึ้นอยู่กับความหมายที่เน้นการตัดสินเชิงอัตวิสัยที่ได้ครอบงำความเข้าใจในสุนทรียศาสตร์ในสมัยใหม่ (Gadamer, 2004, p. 102) การทำความเข้าใจตัวงานศิลปะผ่านมโนทัศน์การเล่นจึงไม่ได้ยึดโยงอยู่กับองค์ประธานของการรับรู้ของฝั่งใดฝั่งหนึ่ง คำอธิบายของกาดาเมอร์จะทำให้เห็นได้ว่าเราไม่ได้เป็นผู้รู้ที่แยกขาดจากโลก แต่เป็นไปในลักษณะที่มีส่วนร่วมในความเป็นการเล่นใน

โลก (Monica Vilhauer, 2010, p. 29) สามารถถกเถียงได้ว่า แทนที่จะแบ่งระหว่างองค์ประธานแห่งการรับรู้ และสิ่งที่ถูกรู้ หนึ่งตะลุงภาคใต้มาถึงจุดที่เป็นการเล่นที่ไม่ยึดโยงกับฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นหลัก นายหนังและผู้ชม มีการส่งรับและการโต้ตอบมากขึ้นจึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจหนึ่งตะลุงภาคใต้ในฐานะการเล่นไม่ใช่การแสดง

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 ศึกษาความเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียทัศน์ในหนึ่งตะลุงภาคใต้
- 2.2 ศึกษาโน้ตทัศน์การเล่นของกาดามาเมอร์
- 2.3 เพื่อสะท้อนคิดมโนทัศน์การเล่นของกาดามาเมอร์จากหนึ่งตะลุงภาคใต้

## 3. วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวิธีการวิจัยดังนี้

3.1 ศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับที่มา พัฒนาการ และการเปลี่ยนแปลงของหนึ่งตะลุงภาคใต้ รวมถึงสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้มีความรู้เชิงวิชาการที่มีความเกี่ยวข้องกับด้านหนึ่งตะลุงภาคใต้ 2 ท่านคือ นายจรูญ หยุทอง นักวิชาการที่มีความเชี่ยวชาญด้านหนึ่งตะลุงและเป็นศิลปินดีเด่นจังหวัดสงขลาปี พ.ศ. 2548 และ รศ. ดร.สุกรี เกษรเกศรา นักวิชาการที่มีความสนใจเกี่ยวกับหนึ่งตะลุงและมีความตั้งใจที่จะนำเสนอหนึ่งตะลุงในรูปแบบใหม่

3.2 ศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมโนทัศน์การเล่นของกาดามาเมอร์

3.3 วิเคราะห์การเล่นหนึ่งตะลุงด้วยฐานคิดของกาดามาเมอร์

3.4 นำเสนอผลงานการวิจัยด้วยวิธีพรรณนาเชิงวิเคราะห์

## 4. ผลการวิจัย

หนึ่งตะลุงภาคใต้ถือได้ว่าเป็นศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวทั้งยังสามารถปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยที่มีความเปลี่ยนแปลงได้อย่างกลมกลืนเสมอ และการทำความเข้าใจตัวงานศิลปะนั้นเป็นการมองผ่านกรอบของสุนทรียศาสตร์ จึงจำเป็นที่จะต้องศึกษาถึงแนวคิดหรือสุนทรียทัศน์ที่ความเปลี่ยนแปลงตามที่นักปรัชญาในแต่ละยุคได้เสนอเอาไว้ควบคู่ไปด้วย

### 4.1 สุนทรียทัศน์

สุนทรียศาสตร์อยู่ในหมวดของคุณวิทยา (Axiology) ซึ่งเป็นวิชาที่ว่าด้วยการตัดสินคุณค่าของความงาม และคำว่า Aesthetics มีการใช้ครั้งแรกใน *Aesthetica* (1750) โดย อเล็กซานเดอร์ บวมการ์เทน (ลักษณะวัด ปาละรัตน์, 2561, น. 6) และในภาษาไทยมาจากคำว่า สุนทรียะ ที่แปลว่าดี, งาม และ ศาสตร์ จึงหมายถึงวิชาที่ว่าด้วยความงาม (กิริติ บุญเจือ, 2522, น. 3) แนวคิดในเรื่องสุนทรียศาสตร์ของตะวันตกก็มีมา

ตั้งแต่ยุคกรีกโดยส่วนมากจะกล่าวถึงแนวคิดของเพลโตที่ใช้โลกของแบบในการหาคำตอบความงามสูงสุดอยู่แค่ในโลกแห่งแบบและสามารถเข้าถึงได้โดยการใช้เหตุผลเท่านั้น ต่อมาอริสโตเติลได้นำแนวคิดแบบมาอธิบายใหม่โดยชี้ว่าแบบและโลกแห่งผัสสะไม่ได้แยกกันดังที่เพลโตอธิบายและการเลียนแบบของศิลปินที่เพลโตอธิบายว่ามีคุณค่าน้อยกว่าเพราะอยู่ในลำดับที่สามของการเลียนแบบนั้นจริง ๆ แล้วไม่ใช่เพราะแบบไม่ได้ดำรงอยู่แยกไปจากโลกแห่งผัสสะและศิลปินคือผู้ที่มองเห็นแบบที่อยู่ภายใต้เปลือกในโลกแห่งผัสสะ

ต่อมาในยุคกลางสุนทรียทัศน์ถูกรอบด้วยแนวคิดศาสนาโดยเชื่อว่าพระเจ้าเป็นคำตอบทั้งหมดโดยแนวคิดที่โดดเด่นจะอยู่ที่ทัศนะของเซนต์อ็อกัสติน (Saint Augustine 354-430 A.D.) ที่อธิบายว่าความงามในโลกมีที่มาจากพระเจ้าและจำเป็นต้องใช้ศรัทธาเพื่อรับรู้ความงามซึ่งนอกเหนือไปจากเหตุผล และในช่วงปลายยุคกลางก็มีแนวคิดของเซนต์โทมัส อควีนาส (Saint Thomas Aquinas 1225-1274 A.D.) ชี้ว่าความงามมีอยู่ในโลกที่พระเจ้าสร้างและมีความยึดโยงไปถึงความดีด้วย (ลักษณะวัต ปาละรัตน์, 2561, น. 44) เมื่อมีการเสื่อมถอยทางศรัทธาที่มีต่อศาสนาจึงเกิดยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการหรือเรเนซองส์ที่ความคิดมีลักษณะของความเป็นมนุษย์นิยมมีการกลับไปใช้เหตุผลมากกว่าความศรัทธาทำให้มีการพัฒนาทางการศึกษา และสุนทรียทัศน์จะมีความเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น

ช่วงศตวรรษที่ 17 มีการเกิดขึ้นของสองขั้วแนวคิดระหว่างเหตุผลนิยมจาก เรเน เดการ์ต (Rene Descartes 1596-1650) และประจักษ์นิยมของ เดวิด ฮิวม์ (David Hume 1711-1776) ซึ่งชี้ว่าเรสนั้นแตกต่างกันและการตัดสินใจอาศัยผู้ตัดสินที่แท้ ถัดมาในช่วงศตวรรษที่ 18 คานท์ (Immanuel Kant 1724-1804) อธิบายว่าความงามขึ้นอยู่กับแต่ละคนมีความเป็นอัตวิสัยสากลเราสามารถอนุมานได้ว่ามันอาจงามสำหรับผู้อื่นด้วย (ลักษณะวัต ปาละรัตน์, 2561, น. 74) ศตวรรษที่ 19 อาเธอร์ โชเพินฮาว (Arthur Schopenhauer 1788-1860) เสนอแนวคิดที่มีความเป็นอัตวิสัยและมีมุมมองต่อชีวิตในเชิงลบมองว่าศิลปะการเข้าถึงความงามโดยเพ่งพินิจทางสุนทรียะจะทำให้เราพักจากเจตจำนงที่จะมีชีวิต ในยุคเดียวกันนี้ เฟรดริช นิทเช่ (Friedrich Nietzsche 1844-1900) ให้ความสำคัญกับเจตจำนงที่จะมีอำนาจเชิดชูโสภณกรรมที่เป็นสุนทรียะแบบกรีกชี้ว่าจะช่วยให้ตระหนักถึงชีวิต (สุพจน์ จิตสุทธิญาณ, 2564, น. 62-63) ศตวรรษที่ 20 จอห์น ดิวอี้ (John Dewey 1859-1952) มองว่าประสบการณ์ทางสุนทรียะเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้รู้ถึงคุณค่าของชีวิตมากขึ้น และเบเนดโต โครเซ่ (Benedetto Croce 1866-1952) มองว่าการแสดงออกที่สำคัญของศิลปินนั้นอยู่ในหัวของศิลปิน และชี้ว่าอรรถกถาวิจารณ์คือการแสดงออกส่วนงานศิลปะนั้นเป็นเพียงสื่อกลางในการทำความเข้าใจเท่านั้น (ลักษณะวัต ปาละรัตน์, 2561, น. 109-118)

#### 4.2 ความเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียทัศน์ในหนังตะลุงภาคใต้

หลักฐานการมีอยู่ของหนังตะลุงภาคใต้สามารถย้อนกลับไปได้ถึงช่วงก่อนรัชกาลที่ 3 โดยอ้างอิงจากบทไหว้ครู ที่นายหนังจำเป็นต้องไหว้ครูก่อนๆจนมาถึงครูของตนเองโดยเรียงลำดับตามความอาวุโสจึงทำให้สามารถไล่เรียงย้อนกลับไปได้ตามชื่อครูหนังตะลุงที่มีชื่อในบทไหว้ครู และหนังตะลุงเป็นที่รู้จักมากขึ้นในช่วงรัชกาลที่ 5 ตามบันทึกของสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวว่า “หนังตะลุงเป็นของยุคใหม่เพิ่งเกิดในรัชกาลที่ 5 พวกชาวควน (มะ) พร้าว จังหวัดพัทลุงคิดเอาอย่างหนังแขก (ชวา) เจ้าพระยาสุรวงษ์ไวยวัฒน์ (วร บุนนาค)

พาเข้ามาเล่นถวายที่บางปะอินครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2419 ที่บางปะอิน” (อเนก นาวิกมูล, 2546, น. 88) ทั้งนี้ยังไม่มียุทธศิลป์ถึงที่มาของหนังตะลุงได้อย่างชัดเจนแต่มีการคาดไว้แบ่งออกเป็น 3 แหล่งคือ 1. จากชวา 2. จากการเข้ามาของศาสนาพราหมณ์ในภาคใต้ซึ่งมาจากอินเดียโดยตรง และ 3. จากหนังใหญ่ของภาคกลาง (พิทยา บุขรรัตน์, 2546, น. 34-37)

ในประเทศที่เป็นแหล่งอารยธรรมอย่างอินเดียก็มีพวกพราหมณ์สมัยพุทธกาลเล่นเพื่อบูชาเทพเจ้าและสฤติวีรบุรุษใช้เค้าเรื่องมหากาพย์รามายณะโดยเรียกว่า ฉายานาฏกะ และในพื้นที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถจำแนกการเล่นเงาตามขนาดของตัวหนังที่นำมาใช้ได้ 2 ประเภทหลัก ๆ ก็คือ รูปแบบหนังที่มีขนาดใหญ่อย่าง หนังสเบก (Sbek) ของเขมร และหนังใหญ่ของไทย และหนังขนาดเล็กแขนเคลื่อนไหวได้อย่างเช่นหนังยอยง (Ayong) หนังชวา เป็นต้น (สารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคใต้, 2542, น. 8306) สามารถจำแนกได้เป็น 3 แหล่งดังนี้ 1. ในอินเดีย มีการเล่นหนังทั้งสองขนาดเรียกว่า โธลูโบมาลาตัม ตัวหนังมีขนาดใหญ่และราพณ์ฉายามีรูปหนังขนาดเล็ก ซึ่งเล่นกันมาตั้งแต่สมัยพุทธกาลมักเริ่มจากการเล่นเรื่องรามายณะเพื่อสั่งสอนคุณธรรม (กลิ่น คงเหมือนเพชร, 2562, น. 31) 2. หนังตะลุงชวา มีคำเรียกสองคำคืออวียงปุรว่า ใช้เรียกหนังตะลุงโบราณ และวียงยาวอ ใช้เรียกหนังตะลุงแบบชวา ปรากฏทั้งการเล่นเรื่องรามายณะ มหาภารตะไปจนถึงการบูชาบรรพบุรุษ ตัวหนังมีแขนยาวแก้ง่ามขยับได้ (สุกรี เกษรเกศรา, น. 16) 3. หนังตะลุงเขมร มีสองแบบคือหนังสเบกที่มีลักษณะคล้ายหนังใหญ่ และหนังยอยงมีขนาดเล็กแขนขาขยับได้ มีการใช้เรื่องรามายณะเช่นเดียวกับหนังตะลุงไทย

จะเห็นได้ว่าการแสดงที่คล้ายกับหนังตะลุงภาคใต้อยู่โดยรอบประเทศไทย และหากดูตามองค์ประกอบจากพิธีก่อนการแสดงตามชนบจะเห็นได้ถึงอารยธรรมอินเดียอย่างชัดเจน จากรูปพระอิศวรทรงโคนนทิ และรูปฤๅษี ตลอดจนพิธีตั้งเครื่อง และเบิกโรง (จรรยา หยุทอง-แสงอุทัย, 2558, น. 13) บริเวณที่หนังตะลุงชุกชุมที่สุดในช่วงแรกก็คือบริเวณลุ่มทะเลสาบสงขลาซึ่งการเข้ามาของศาสนาพราหมณ์ก็ปรากฏในพื้นที่นี้ด้วย อิทธิพลของศาสนาพราหมณ์ซึ่งสามารถผสมรวมกับศาสนาพุทธแล้วเกิดการส่งผลต่อไปยังคติความเชื่อ ตลอดจนประเพณี ค่านิยม พิธีกรรม และโดยเฉพาะแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ จะเห็นได้ว่าหนังตะลุงในไทยเริ่มจากภาคใต้อันบริเวณลุ่มทะเลสาบสงขลาแล้วจึงเกิดความนิยม และแพร่กระจายออกสู่ทั่วทั้งภาคใต้ (ยงยุทธ ชูแว่น, 2541 น. 94-95)

การที่หนังตะลุงภาคใต้มีความเกี่ยวข้องกับศาสนาพราหมณ์ทำให้ช่วงแรกหนังตะลุงมีความเป็น การแสดงที่มีความศักดิ์สิทธิ์เพื่อสั่งสอนผู้คนต่อมาจึงมีการขยายออกต่อชุมชนมากขึ้น จากการรายงานของ อัครวิน ศิลปเมธากุล (2556, น. 1-2) พบว่ามีการอธิบายถึงมุมมองที่มีต่อเรื่องรามเกียรติ์ที่นำมาเล่นในแง่ที่มีความศักดิ์สิทธิ์ และมีความนิยมในพื้นที่ตั้งแต่อดีตโดยมองว่าตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องเป็นแบบอย่างที่ดีสามารถสั่งสอนจริยธรรมให้กับคนดูหนังตะลุง ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ ไมตรี จันทรา (2548, น. 12) ที่อธิบายถึงเนื้อเรื่องซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการแสดงไว้ว่า เรื่องที่หนังตะลุงแต่ละคณะนำมาใช้ในการแสดง สมัยก่อนมักเป็นเรื่องรามเกียรติ์และวรรณคดีพื้นบ้านทั้งนี้ยังได้ขยายความต่อไปถึงการเปลี่ยนแปลงของเนื้อเรื่องที่เป็นไปในลักษณะจากเรื่องที่ห่างไกลความเป็นจริง มาเป็นเรื่องที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบันมากกว่า

จะเห็นได้ว่าทิศทางการเปลี่ยนแปลงของหนังตะลุงภาคใต้จากที่เป็นเรื่องราวสั่งสอนผู้คนค่อยๆเปลี่ยนมาเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตโดยมากขึ้นตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 2510- พ.ศ. 2525 หนังตะลุงมีการใช้เนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมากขึ้นอย่างชัดเจนนายหนังให้ความสนกับสังคม เศรษฐกิจ มากขึ้นซึ่งมีผลในการยกระดับความรู้ของผู้คน (พิทยา บุขรรัตน์, 2546 น. 261)

ในปัจจุบันหนังตะลุงดำเนินมาถึงยุคที่มีอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางที่สามารถเข้าถึงหนังตะลุงได้อย่างสะดวก มีตัวอย่างที่สำคัญจากคณะหนังที่ได้รับความนิยมมากอย่าง *หนังน้องเดียว ลูกทุ่งวัฒนธรรม* ซึ่งนายหนังแม้พิการทางสายตาแต่สามารถเล่นได้อย่างสนุกสนาน มีความทันสมัยทันเหตุการณ์ มีความเกี่ยวข้องกับชุมชนมากขึ้น และนำเสนอผ่านช่องยูทูบซึ่งจัดทำขึ้นเองชื่อว่า *ลูกทุ่งวัฒนธรรม Channel* และมีข้อสังเกตที่น่าสนใจจากตอน *ฮาได้เรื่องมุกการเมืองโดนใจ* (ลูกทุ่งวัฒนธรรม, 2565) ได้นำไ้ยอดทอง ซึ่งเป็นตัวละครที่มีนิสัยพูดจาโผงผางพูดจาบิบบเสียงชอบใช้เสียงดัง คุยโม้อวดดีแต่พอเอาจริง ๆ แล้วไม่สู้คน มาตอบกลับความคิดเห็นจากผู้ชมผ่านลักษณะนิสัย และนำเสียงของตัวไ้ยอดทอง ทำให้เห็นได้ว่าหนังตะลุงเดินทางมาถึงจุดที่สามารถเข้าถึงกับชีวิตผู้ชมได้มากยิ่งขึ้นทั้งในเชิงเนื้อหา และการเล่นที่ใช้นำเสนอ หนังตะลุงภาคใต้มีการเปลี่ยนแปลงจากการแสดงที่มีความศักดิ์สิทธิ์มาเป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับผู้ชม และมีการโต้ตอบระหว่างนายหนังเพิ่มมากขึ้นเสมอในแต่ละยุค

#### 4.2 มโนทัศน์การเล่นของฮันส์-เก-ออร์ก กาดาเมอร์

โดยความหมายแล้วคำว่า “เล่น” เป็นคำกริยาที่มีความหมายที่น่าสนใจ เช่น การทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์, สาระวันหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ๆ ด้วยความเพลิดเพลิน และ ร่วมด้วย, เอาด้วย (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2554) ส่วนในภาษาอังกฤษตรงกับคำว่า *Play* พอจะแปลได้ดังนี้ การใช้เวลาการใช้เวลาทำสิ่งที่สนุกสนานเพลิดเพลิน และ/หรือ กิจกรรมที่ให้ความบันเทิง, เพื่อเป็นของเล่นหรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่จัดเตรียมไว้ (Cambridge University press n.d.) ใน *วิธีวิทยาทางปรัชญา* (2565) ในบทที่ชื่อว่า *ศาสตร์การตีความเชิงปรัชญาของกาดาเมอร์* โดย เกษม เพ็ญภินันท์ กล่าวถึงมโนทัศน์การแสดง (Spiel; Play) (พิพัฒน์ สุยะ, 2566, น. 187) ซึ่งเป็นการกล่าวถึงมโนทัศน์เดียวกันกับมโนทัศน์การเล่นในบทความนี้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้คำว่า มโนทัศน์การเล่นเพื่อสื่อถึงแนวคิดที่ทำความเข้าใจตัวงานศิลปะผ่านการเล่นของกาดาเมอร์ซึ่งปรากฏถึงลักษณะของการเข้าร่วม และการเคลื่อนที่ไป-มาของการทำความเข้าใจในตัวงาน

ฮันส์-เก-ออร์ก กาดาเมอร์ (Hans-Georg Gadamer 1900-2002) นักปรัชญาสายการตีความชาวเยอรมันได้เสนอมโนทัศน์การเล่นเพื่อทำความเข้าใจตัวงานศิลปะไว้ในงานเขียนชิ้นสำคัญคือ *Truth and Method* (1960) โดยพยายามเสนอความคิดที่ไม่อยู่ในฐานคิดแบบวิทยาศาสตร์ที่เป็นขั้นตอน ความตั้งใจของกาดาเมอร์คือการพยายามชี้ถึงความต่างระหว่างความรู้สองแบบคือ มนุษยศาสตร์ (Human Sciences) และวิทยาศาสตร์ (Natural Sciences) โดยชี้ว่าความรู้แบบมนุษยศาสตร์ก็มีทิศทางในการศึกษาของตัวเองไม่แพ้วิทยาศาสตร์ที่มักจะกล่าวว่าจะสามารถเข้าถึงความจริงได้มากกว่า และการที่มนุษยศาสตร์ดำเนินการศึกษามนุษยศาสตร์ภายใต้กรอบของแนวคิดแบบวิทยาศาสตร์ถือเป็นความผิดพลาด (นิติ มณีกาญจน์, 2559, น. 3)

กาดาเมอร์กล่าวถึงคานท์ (Immanuel Kant) อย่างชัดเจนในตอนต้นของการอธิบายมโนทัศน์การเล่น คำอธิบายของคานท์ที่มีมุมมองต่อสุนทรียศาสตร์ที่ทำให้เป็นอัตวิสัย (Subjectivization) การตัดสินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์เป็นเรื่องทางอัตวิสัยและความรื่นรมย์มีความเป็นสากลที่ทุกคนสามารถเห็นพ้องกันด้วยคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ (พิพัฒน์ สุยะ, 2566, น. 186) ในมุมมองทางสุนทรียศาสตร์กาดาเมอร์จึงมองว่าการตัดสินแบบแยกส่วนที่ทำให้แบ่งองค์ประธานของการรับรู้และวัตถุที่ถูกตัดสินนั้นไม่ตรงกับความจริงเพราะเป็นเพียงการตัดสินที่เกิดขึ้นจากฝั่งเดียว (Gadamer, 2004, p. 102) จึงเสนอมโนทัศน์การเล่นที่ผู้ชมและตัวงานอยู่ในขอบเขตเดียวกันของการเล่นที่มีการส่งรับของความเข้าใจและไม่แยกขาดจากกัน

มโนทัศน์การเล่นมีที่มาจากภาษาเยอรมันว่า *Spiel* และสามารถแปลเป็นภาษาอังกฤษได้โดยใช้คำว่า Game หรือ Play แล้วแต่บริบทซึ่งจะสื่อถึงการเคลื่อนไหว (Palmer, 1969, p. 171) ที่มีในการเล่นไม่ได้ให้ความสำคัญกับผู้ชมในฐานะองค์ประธานของการรับรู้ที่มองงานศิลปะในฐานะวัตถุโดยชี้ถึงตัวอย่างการเคลื่อนไหวที่มีในธรรมชาติอย่างการเล่นที่มีความเคลื่อนไหวของแสงสีต่าง ๆ ที่เป็นไปเอง ทำให้มีการเคลื่อนไหวไป-มาอย่างสม่ำเสมอและไม่ได้มุ่งสู่จุดจบ การสลายชั่วระหว่างองค์ประธานแห่งการรับรู้และวัตถุที่ถูกตัดสินในการเล่น ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของตัวงานที่มันถูกสร้างขึ้นโดยประสบการณ์ที่มีต่อโลกและความจริงที่เห็นและเป็นอยู่ (พิพัฒน์ สุยะ, 2566, น. 187) ของศิลปิน จึงทำให้ตัวงานนั้นมีสิ่งที่สื่อสารกับเราในฐานะผู้ชมผ่านการเล่น ประสบการณ์ของตัวงานสามารถส่งผลต่อประสบการณ์ของผู้ชมซึ่งจะสามารถทำให้เราเข้าใจตัวงานมากขึ้นและเมื่อเราไม่แบ่งแยกตัวงานว่าเป็นเพียงวัตถุแล้วเห็นถึงความสำคัญของตัวงานที่อยู่ในระนาบเดียวกันในฐานะคู่สนทนาในการเล่นที่มีความจริงจึงทำให้มีการสื่อสารไป-มาก็จะส่งผลให้เราเปิดรับความเข้าใจใหม่ๆที่สามารถเกิดขึ้นได้ซึ่งเพิ่มขึ้นจากความเข้าใจที่มีมาก่อน

การตั้งข้อสังเกตของกาดาเมอร์จากคำว่าการเล่นคือการพยายามที่จะชี้ถึงความเคลื่อนไหวไปมาซึ่งไม่ได้จะนำไปสู่จุดสิ้นสุดใด ๆ ตัวอย่างจากกาดาเมอร์ที่จะทำให้เห็นภาพได้ชัดคือการชี้ว่ามีการเล่นที่สื่อถึงความเคลื่อนไหวอยู่แล้วในธรรมชาติอย่างการเล่นของแสงสี การเคลื่อนไหวไป-มาเป็นจุดสำคัญของการเล่นที่ไม่แยกความต่างของใครหรืออะไรที่กำลังดำเนินการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวในการเล่นจึงไม่ขึ้นอยู่กับความเป็นองค์ประธานแห่งการรับรู้ กาดาเมอร์ชี้ว่าความเข้าใจต่อความเป็นการเล่นโดยพื้นฐานแล้วจะมีลักษณะความหมายที่เป็นสื่อกลางไม่ได้เจาะจงไปในลักษณะของการกระทำที่มีฝ่ายขององค์ประธานแห่งการรับรู้หรือผู้กระทำเป็นตัวตั้ง (Gadamer, 2004, p. 104)

## 5. อภิปรายผลการวิจัย

จากหลักฐานสามารถกล่าวได้ว่าหนังตะลุงมีอยู่ในภาคใต้ของประเทศไทยมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานและจะเห็นได้ถึงความเปลี่ยนแปลงหลาย ๆ ด้านไปจนถึงความเข้าใจทางสุนทรียะ การแสดงละครเงาในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ล้วนได้รับอิทธิพลมาจากประเทศอินเดีย ซึ่งมีความเป็นไปได้ที่ในช่วงแรกหนังตะลุงเข้ามายังประเทศไทยผ่านการเข้ามาค้ากับศาสนาพราหมณ์เริ่มจากบริเวณลุ่มทะเลสาบสงขลาจึงทำให้หนังตะลุงภาคใต้มีการแสดงเรื่องราวผจญภัยและรามเกียรติ์ตามลำดับเพื่อที่จะใช้ในแง่ของการสั่งสอนศีลธรรมและยังไม่มี

ตัวตลก เรื่องราวไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันโดยตรงจึงทำให้ลักษณะของผู้ชมเป็นการมาดูการแสดงที่มีความศักดิ์สิทธิ์

เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปความเข้าใจที่มีต่อโลกของผู้ชมก็เปลี่ยนไป ดังนั้นหนังตลกจึงมีการค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนในหลายมิติ ในส่วนของเนื้อเรื่องมีการปรับใช้เรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ และเรื่องที่เป็นบทละครมากขึ้น มีการพัฒนาที่ต่อเนื่องจนเรื่องที่น่าสนใจสามารถปรับเนื้อเรื่องและบทเจรจาให้สอดคล้องกับชีวิตผู้คนในพื้นที่นั้น มีการเพิ่มตัวตลกที่มีที่มาจากคนจริง ๆ ทำให้การสื่อสารมีความน่าสนใจมากขึ้นและสะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ความเดือนร้อนได้ชัดเจนยิ่งขึ้นมีความเป็นชีวิตจริงมากขึ้น พิธีกรรมก็ค่อย ๆ มีการตัดออกไป มีการนำดนตรีสากลมาประกอบการเล่นหนังตลกจนกลายเป็นความปกติและได้รับความนิยม ในส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงของสื่อเทคโนโลยีมีตั้งแต่การบันทึกลงแผ่นซีดีครบทั้งเรื่องไปจนถึงการตัดเอาเฉพาะตอนบทเจรจาของตัวตลกไปเป็นรูปแบบเทปเพื่อแข่งขันกับสื่อบันเทิงใหม่ๆ ที่เข้ามา สามารถเรียกได้ว่าหนังตลกมีความเป็นทอล์คโชว์ (พิทยา บุขรรัตน์, 2546, น. 268) จนมาถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงความสะดวกของผู้คน และมีความทันสมัยมากขึ้น ทำให้เห็นได้ว่าหนังตลกภาคใต้มีลักษณะของการเล่นที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมากขึ้นทั้งในแง่ของเนื้อเรื่อง ตัวละครที่ และวิธีการนำเสนอ ไปจนถึงการโต้ตอบระหว่างนายหนังและผู้ชมในการเล่นที่มีมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดจากปัจจัยทางเทคโนโลยี

การเล่นมีลักษณะที่สื่อให้เห็นถึงการเข้าร่วม เป็นการกระทำของผู้เล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินที่มีลักษณะของความเป็นกิจกรรมหรือเกม กาดาเมอร์จึงใช้คำว่าการเล่นเพื่อทำความเข้าใจงานศิลปะที่ซึ่งจะทำให้เราเข้าใจตัวงานมากขึ้นเมื่อเข้าร่วมการเล่น และเมื่อมองคำว่าการเล่นในหนังตลกแล้วจะพบว่ามักจะใช้คำนี้อยู่แล้วโดยปกติ เช่น เล่นหนัง เล่นเงา ในอีกมุมหนึ่งคือเมื่ออธิบายถึงการนำเสนอหนังตลกต่อผู้ชมของนายหนังก็มักจะใช้คำว่า “ไปเล่นหนัง” เสมอ จะเห็นได้ว่าเมื่อนายหนังมาเล่นหนังตลกแล้ว การมาชมจึงเป็นเหมือนการเข้าร่วมในการเล่น ทำให้เห็นได้ว่าหนังตลกภาคใต้มีลักษณะของการเล่นเกิดขึ้นจากการที่นายหนังและผู้ชมอยู่ในระนาบและขอบเขตเดียวกัน กาดาเมอร์ชี้ถึงความสำคัญของประสบการณ์จากการเล่นว่าเราจำเป็นต้องมีส่วนร่วมกับตัวงานเพื่อทำความเข้าใจ เพราะว่าประสบการณ์จากตัวงานสามารถส่งผลต่อประสบการณ์ของผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วมกับมัน (Gadamer, 2004, p. 103) ทำให้เห็นได้ว่าการทำความเข้าใจตัวงานศิลปะจึงหมายถึงการเข้าไปมีประสบการณ์ที่ร่วมเท่านั้น

จากที่หนังตลกภาคใต้มีความเป็นการเล่นเพื่อสั่งสอนศีลธรรม หนังตลกเพียงเตรียมเรื่องราวมาแสดงซึ่งไม่มีการส่งรับระหว่างนายหนังกับคนดูแต่อย่างใด แต่เมื่อเวลาเปลี่ยนไปหนังตลกมีการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวที่นำมาใช้ให้มีความเป็นการเล่นมากขึ้นส่งผลให้มีการเคลื่อนไหวไปมาของการสื่อสารระหว่างกันในการเล่น การเปลี่ยนแปลงของหนังตลกเป็นสิ่งที่ค่อย ๆ ดำเนินมาอย่างสม่ำเสมอ ตัวอย่างที่น่าสนใจในวรรณกรรมที่นำมาใช้จากการรายงานของ วิเชียร ณ นคร (2554, น. 2) ในบทความ *หนังตลกที่ใช้กลอนมุกโตในปัจจุบัน* อธิบายถึงพฤติกรรมของ *หนังลอยหม่น* ที่พื้นเพเดิมเป็นชาวนครศรีธรรมราช เป็นคนมีอารมณ์ขัน อหิวาต์ยดี ถ้าได้ไปแสดงที่ใดแล้วก่อนแสดงเขาจะจับกลุ่มสนทนากับเด็กวัยรุ่นและทำความรู้จักคนในละแวกนั้นว่าใครเป็นใคร เช่น ใครชอบกันรักใคร่กันบ้าง คนเฒ่าคนแก่คนไหนที่ชอบสนุกสนานบ้าง หรือใครมี

พฤติกรรมแปลก ๆ บ้าง เมื่อเวลาแสดงเขาจะนำเอาพฤติกรรมของแต่ละคนในหมู่บ้านนั้นมาผูกเป็นเรื่องล้อเลียนเพื่อสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้ชม ทำให้มีความรู้สึกร่วมมากขึ้น และจะเห็นได้ถึงเรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตโดยตรง

ทำให้เห็นได้ว่าหนังตะลุงกับผู้ชมอยู่ในขอบเขตของการเล่นที่มีการสื่อสารไปมาจากการที่นายหนังเองก็รับฟังเรื่องราวจากผู้ชมไม่ได้มองแบบแยกส่วนอย่างหนังตะลุงในอดีต และผู้ชมก็ไม่ได้มองหนังตะลุงในฐานะสิ่งที่ถูกรู้ และการสื่อสารไปมานี้ก็ยิ่งปรากฏโดยตรงในการเลือกใช้สำเนียงในแต่ละพื้นที่อีกด้วย หนังตะลุงเองก็รับรู้ความต่างของแต่ละพื้นที่เพื่อที่ว่าจะสามารถเรียกเสียงฮาจากผู้ชมได้มากขึ้น ความสำคัญของการเลือกใช้สำเนียงต่างกันในแต่ละพื้นที่ถึงแม้ว่าจะเป็นตัวละครตัวเดียวกันก็จะทำให้การเล่นหนังสนุกขึ้นไปอีกในคลิป *แนะนำทักษะการใช้เสียงตัวละครหนังตะลุงแบบหนังน้องเดียว* อธิบายไว้ว่า เราต้องรู้ด้วยด้วยว่าไปเล่นไหน พื้นที่ไหน (ลูกทุ่งวัฒนธรรม Channel, 17 ธ.ค. 64) การทำความเข้าใจหนังตะลุงที่สมบูรณ์ครบถ้วนจึงต้องอาศัยทั้งตัวนายหนังกับผู้ชมที่มาเข้าร่วมในการเล่นที่ให้ความสำคัญทั้งสองฝ่าย หนังตะลุงทำความเข้าใจพื้นเพของกลุ่มผู้ชมและผู้ชมเองก็ตั้งใจที่จะรับฟังการเล่นที่มาจากหนังตะลุง

## 6. สรุป

หนังตะลุงภาคใต้เป็นศิลปะชนิดหนึ่งที่ดำรงอยู่คู่กับกับผู้คนในบริเวณภาคใต้มาเป็นระยะเวลาช้านานจนไม่สามารถยืนยันถึงจุดเริ่มต้นที่แท้จริงได้ แต่สามารถกล่าวได้ว่าหนังตะลุงภาคใต้มีความเกี่ยวข้องกับศาสนาพราหมณ์โดยสังเกตจากองค์ประกอบบางส่วน เช่น รูปพระอิศวรทรงโคที่ใช้เชิดในพิธีกรรมเบิกโรง ไปจนถึงเรื่องราวที่คณะหนังตะลุงสมัยก่อนใช้นำมาแสดงมักจะเริ่มต้นจากรamayana และรามเกียรติ์ แล้วจึงค่อย ๆ เปลี่ยนไปเป็นเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ ละครต่าง ๆ ไปจนถึงเรื่องราวที่เขียนขึ้นจากชีวิตผู้ชมโดยตรงในยุคหลังเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงของหนังตะลุงภาคใต้ดำเนินมาจนถึงจุดที่ตัวมันเองมีการปรับวิธีการนำเสนอเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชมให้มีความเป็นการเล่นที่โต้ตอบกับผู้ชมมากขึ้น

เมื่อมองการเล่นตามมโนทัศน์ของกาดาเมอร์ที่มาจากคำว่า *Spiel* ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Play ก็จะเป็นการอธิบายการทำความเข้าใจทางสุนทรียศาสตร์ที่ต้องการจะทำความเข้าใจที่เรามีตรงกับสิ่งที่ตัวงานต้องการจะนำเสนอผ่านการเล่นที่ไม่ยึดเอาการตัดสินจากองค์ประธานของการรับรู้เป็นที่ตั้ง ตัวงานและผู้ชมจึงมีความสำคัญเท่ากันในฐานะคู่สนทนาที่อยู่ในระนาบเดียวกันของขอบเขตการเล่นเดียวกัน เมื่อทำความเข้าใจการเล่นที่ปรากฏในหนังตะลุงภาคใต้ผ่านมโนทัศน์ของกาดาเมอร์จะเห็นได้ว่าหนังตะลุงสมัยใหม่และผู้ชมมีการสื่อสารกันมากขึ้นผ่านเรื่องราว นายหนังไม่ได้เตรียมเรื่องมาเล่นเพียงเท่านั้นแต่ต้องคอยคิดหาสิ่งที่ผู้ชมอยากจะฟังอีกด้วย ไปจนถึงการใช้เสียงตัวหนังก็จำเป็นจะต้องมีความเข้าใจในสำเนียงของแต่ละพื้นที่เพื่อที่ว่าจะเรียกเสียงหัวเราะให้ได้มากที่สุดในขณะที่เดียวกันเมื่อสิ่งที่นายหนังเล่นสร้างความพึงพอใจผู้ชมก็สามารถโต้ตอบโดยการหัวเราะหรือส่งเสียงตะโกน เมื่อพื้นที่ของการนำเสนอหนังตะลุงเพิ่มขึ้น จากเสียงหัวเราะหรือเสียงตะโกนหน้าโรงก็กลายมาเป็นการแสดงออกโดยการแสดงความคิดเห็นหรือการกดไลก์แทน ซึ่งทำให้เห็นได้ว่าหนังตะลุงภาคใต้มีลักษณะของการเล่นที่ไม่ได้ยึดโยงกับฝั่งใดฝั่งหนึ่ง และปรากฏความเคลื่อนไหวที่ส่งรับกันไปมาระหว่างนายหนังและผู้ชม

ในส่วนผู้วิจัยเห็นว่าหนังตะลุงภาคใต้มีจุดเด่นอยู่ที่การสร้างเสียงหัวเราะจึงทำให้ดำรงอยู่มาได้จนถึงปัจจุบัน และวรรณกรรมในอดีตก็มีคุณค่าในการชวนคิดชวนตีความ ดังนั้นจึงนำศึกษาต่อไปถึงวิธีการพัฒนาผสมผสานระหว่างทั้งสองสิ่งเพื่อให้มีความน่าสนใจมากขึ้นทั้งความตลกเฮฮาในบทเจรจา และเนื้อเรื่องที่น่าติดตามไปพร้อม ๆ กัน

## เอกสารอ้างอิง

- กลิ่น คงเหมือนเพชร. (2562). *คนเล่นเงา*. ศิรินาถ ก้อปปีเซ็นเตอร์.
- กীরติ บุญเจือ. (2522). *ปรัชญาศิลปะ*. ไทยวัฒนาพานิช.
- จรรยา หยุทอง-แสงอุทัย. (2558) *หนังตะลุงภาคใต้: รากเหง้าและเป้าหมาย "ตัวตนของคนใต้"*. *สารอาศรมวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยทักษิณ*, 14(2), 11-30.
- นิติ มณีกาญจน์. (2556). *ความจริง” และ “วิธีการ”: แนวคิดการตีความตัวบทของHans-Georg Gadamer*. *วารสารสังคมศาสตร์*, 241-250.
- พิทยา บุขรรรัตน์. (2546) *การแสดงพื้นบ้าน: การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์กับสังคมและวัฒนธรรมบริเวณลุ่มทะเลสาบสงขลา กรณีศึกษาหนังตะลุงและโนราห์ช่วงการปฏิรูปการปกครองสมัยรัชกาลที่ 5 ถึงปัจจุบัน* (รายงานผลการวิจัย). มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- พิพัฒน์ สุยะ. (บรรณาธิการ). (2566). *วิธีวิทยาทางปรัชญา*. โครงการวิธีวิทยาทางปรัชญา.
- มูลนิธิสารานุกรมวัฒนธรรมไทย ธนาคารไทยพาณิชย์ . (2542). *สารานุกรมวัฒนธรรมไทย ภาคใต้ เล่ม 17*.
- ไมตรี จันทรา. (2548) *รูปแบบการแสดงหนังตะลุงที่พึงประสงค์* (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- ยงยุทธ ชูแว่น. (บรรณาธิการ). (2541). *โลกของกลุ่มทะเลสาบ สำนักพิมพ์นาค*.
- ลักษณะวัต ปลายรัตน์. (2561). *สุนทรียศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่3). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ลูกทุ่งวัฒนธรรม Channel (2564, ธันวาคม). *แนะนำทักษะการใช้เสียง ตัวละครหนังตะลุงแบบหนังน้องเดียว*. สืบค้น วันที่ 10 ตุลาคม 2565, จาก <https://youtu.be/ZbBDpXxLYAI?si=ObC96TXllgVLkQ7C>
- ลูกทุ่งวัฒนธรรม Channel (2565, พฤษภาคม). *หนังตะลุงน้องเดียว ลูกทุ่งวัฒนธรรม ตอน ฮาได้เรื่องมุกการเมืองโดนใจ*. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 ตุลาคม 2565, จาก [https://youtu.be/dEGssTX-u\\_k?si=llQ-k2lcZFtCuASe](https://youtu.be/dEGssTX-u_k?si=llQ-k2lcZFtCuASe)
- วิเชียร ณ นคร. (2554). *หนังตะลุงที่ใช้กลอนมุดโตในปัจจุบัน*. *รัฐมิแล*, 11(3), 65-68.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2544, ธันวาคม). *เล่น*. ใน [dictionary.orst.go.th](http://dictionary.orst.go.th). สืบค้นจาก <https://dictionary.orst.go.th/index.php>
- สุกรี เกษรเกศรา. (2561). *ส่องแสง-แลเงา อดีตที่ทอดยาวถึงปัจจุบันสู่การสร้างสรรคศิลปะร่วมสมัย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- สุพจน์ จิตสุทธิญาณ. (2564). *สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อเนก นาวิกมูล. (2546) *หนังสือสูง-หนังสือใหญ่*. พิมพ์คำสำนักพิมพ์

อัศวิน ศิลปะเมธากุล. (2556). *การทำรูปหนังสือสูงร่วมสมัย*. โรงพิมพ์ปัตตานีการช่าง

Gadamer, H. G. (2004). *Truth and Method*. (3rd ed.). Translated by Weisheimer, J., & Marshall, G. D. Continuum.

Monica, V. (2010). *Gadamer's Ethic of Play Hermeneutics and other*. Lexington Books.

Cambridge University Press. (n.d.). *play*. In *dictionary*. *Cambridge.org*. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/play>.

Palmer R. E. (1969). *Hermeneutics interpretation Theory in Schleiermacher, Dilthey, Heidegger, and Gadamer*. Northwestern University Press.