

การสร้างสรรค์หุ่นกระบอกไทยในยุคไฮเทคโนโลยีเพื่อสื่อสารในสื่อดิจิทัล

นิเวศ แววมณะ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Corresponding author: tookkatoonthai@yahoo.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เห็นการปรับตัวของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยแบบดั้งเดิมให้เข้ากับสังคมที่เปลี่ยนไปในปัจจุบัน ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมางานเทคโนโลยีขั้นสูงด้านการผลิต ด้านความบันเทิง และด้านการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อวงการงานศิลปะไทยในหลายแขนง โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในงานศิลปะ และการแสดงหุ่นกระบอกไทยแห่งบ้านตุ๊กกะต๋นหุ่นกระบอกไทยที่นับเป็นมิติใหม่แห่งการเปลี่ยนแปลงในวงการศิลปะหุ่น บทความนี้เป็น การรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาด้วยการสัมภาษณ์ผู้ชม นักศึกษา และศิลปินที่อยู่ในวงการศิลปะและการแสดง รวมถึง การทดลองจากประสบการณ์จริงของผู้สร้างสรรค์ที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการคิด และการออกแบบสร้างสรรค์พัฒนาศิลปะ และการแสดงหุ่นกระบอกไทยด้วยการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงผ่านการเผยแพร่ในสื่อดิจิทัล นอกจากนี้ ยังแสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยี เป็นเครื่องมือที่ช่วยต่อยอด ส่งเสริม และสนับสนุนให้งานศิลปะดั้งเดิมคงอยู่ รวมทั้งเป็นแนวทาง และทางเลือกให้ผู้ที่สนใจ นำไปศึกษาประกอบการสร้างสรรค์ และพัฒนางานของตน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อวงการศิลปะหุ่นไทยให้ยั่งยืนต่อไป

คำสำคัญ : 1. การออกแบบ 2. การสร้างสรรค์ 3. การพัฒนา 4. ไฮเทคโนโลยี 5. สื่อดิจิทัล 6. หุ่นกระบอกไทย

Creation of Thai puppets in high-tech era for digital media communication

Nivet Waevsamana

Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University,

Bangkok 10330, Thailand

Corresponding author: tookkatoonthai@yahoo.com

Abstract

An objective of this article is to how artists who created traditional Thai art pieces have adjusted themselves to the social changes in the modern era. In the past decades, high-tech productions for entertainment and communication have played important roles in various fields of Thai art, including the art of puppetry. A Thai puppetry, Bann Tookkatoon Hoonkrabok Thai (Tookkatoon Hoonkrabok House) has also been making use of these technologies in their performance. This marks a fresh shift in the puppetry production. This article demonstrates the knowledge collected from educational information which was resulted from interviews. The interviewees are divided into groups, namely audiences, students, and artists who involved in the arts and performance. Also, the results were supported by the syntheses derived from the findings of an artist's experiments. That experiments' findings are vital as it were thoroughly analyzed by the artist who had experimented on integrative designing process through the combination of traditional materials and digital media in the puppetry performance. This study indicates that technologies can be used as a tool to further develop, promote, and strengthen the sustainability of traditional art. It can also set as a guideline and an alternative for those who see the benefits of this creativity in developing their work related to Thai puppet art.

Keywords: 1. Design 2. Creativity 3. Development 4. High technology 5. Digital media 6. Thai puppets

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว โดยเฉพาะการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทต่อสังคมเป็นอย่างมาก จนทำให้การพัฒนาเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ กลายเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาสร้างสรรค์ ซึ่งส่งผลต่อการดำเนินชีวิต เช่น การใช้เทคโนโลยีด้านการเงินการธนาคาร ด้านการสื่อสารเผยแพร่ ด้านการผลิตสื่อ และการใช้เทคโนโลยีกับงานช่างและศิลปะ ฯลฯ การใช้เทคโนโลยีในด้านต่าง ๆ ดังกล่าวทำให้กระบวนการด้านการผลิตมีความรวดเร็วฉับไวและแม่นยำ อันส่งผลต่อต้นทุน ระยะเวลา คุณภาพชิ้นงาน หรือประสิทธิภาพ และการเอื้อประโยชน์สูงสุดต่อกลุ่มผู้ใช้

การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่หรือเทคโนโลยีขั้นสูง (ไฮเทคโนโลยี) ในด้านการผลิต วัสดุ การสื่อสาร รวมถึงสื่อดิจิทัลเริ่มมีการนำมาพัฒนาใช้ในวงการศิลปะเพื่อประกอบการสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ แต่การนำเทคโนโลยีดังกล่าว มาใช้กับงานในวงการศิลปะไทยในสาขาต่าง ๆ อาจดูสวนกระแสกับภาคการอนุรักษ์งานศิลปะเชิงช่าง เช่น งานช่างสิบหมู่ งานนาฏกรรมการแสดง และงานประณีตศิลป์ต่าง ๆ เป็นต้น

งานศิลปะหุ่นถือเป็นงานศิลปะเชิงช่างชั้นสูงที่อยู่ในกระบวนการการอนุรักษ์และคงไว้เพื่อเป็นการสืบทอดภูมิปัญญาที่มีมาแต่โบราณทั้งด้านการสร้างตัวหุ่น และกระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ซึ่งในอดีตการจะสร้างสรรค์ผลงานหุ่นสัก 1 เรื่อง ต้องประกอบไปด้วยช่างที่มีความชำนาญในแต่ละด้าน เช่น ช่างปั้น ช่างสลัก ช่างแกะ ช่างหล่อ ช่างทอง ช่างโลหะ ช่างรัก ช่างเขียน ช่างหุ่น ช่างปักผ้า ช่างไม้ งานฉาก นักแสดง นักร้อง และนักดนตรี ฯลฯ ปัจจุบันมีช่างหุ่นไม่มากที่ยังคงสร้างงานศิลปะหุ่นและมีผลงานการแสดงหุ่นในประเทศไทย อีกทั้งช่างที่ทั้งสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่นและการแสดงในตัวคนเดียวมีจำนวนน้อยมาก

บ้านตุ๊กกะต๋นหุ่นกระบอกไทย เป็นหนึ่งในผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะหุ่นผ่านวงการตลาดยุคอีคอมเมิร์ซ ซึ่งเป็นยุคแรกเริ่มของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเมื่อราวปี พ.ศ. 2540 จากนั้นได้พัฒนาฝีมือมาเป็นผู้สร้างสรรค์การแสดงหุ่นกระบอกไทยในเวลาต่อมา ด้วยการทำงานศิลปะหุ่นในเชิงอนุรักษ์ เผยแพร่ และส่งต่อองค์ความรู้ให้กับผู้ที่สนใจ ดังนั้นบ้านตุ๊กกะต๋นหุ่นกระบอกไทยจึงถูกนับเป็นผู้สร้างสรรค์

งานศิลปะหุ่นและการแสดงควบคู่กัน (Sakdayeangyong, 2017; The Attitude, 2016)

ถึงแม้ว่าพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้ และโรงละครบ้านตุ๊กกะต๋นหุ่นกระบอกไทยจะเป็นที่สนใจต่อผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับงานศิลปะหุ่นกระบอก รวมถึงกลุ่มผู้ชมทุกวัยและนักท่องเที่ยว แต่กระนั้น งานศิลปะหุ่นและการแสดงหุ่นกระบอกไทยก็ยังเป็นที่สนใจของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น และยังไม่เป็นที่นิยมในวงกว้าง โดยเฉพาะในกลุ่มเด็ก เยาวชน และศิลปินคนรุ่นใหม่ การคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์จึงเข้ามามีบทบาทต่อการสร้างสรรค์พัฒนางานศิลปะหุ่นกระบอกและการแสดง โดยมีการนำศาสตร์ทางด้านการศึกษาด้านการตลาด ด้านเทคโนโลยีการผลิตขั้นสูงในยุคนี้ ๆ รวมถึงการสื่อสารเผยแพร่มาช่วยในการสร้างสรรค์พัฒนางานศิลปะหุ่นกระบอกจนเป็นที่ยอมรับในกลุ่มผู้ที่สนใจ โดยมีทั้งกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบกลุ่มเดิม และกลุ่มผู้ที่สนใจรุ่นใหม่ ซึ่งเป็นการเพิ่มพื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะชน และเป็นการต่อยอดองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะหุ่นกระบอกไทยจนกลายเป็นที่ยอมรับในวงการศิลปหัตถกรรมในฐานะครูช่างศิลปหัตถกรรมระดับประเทศ และครูภูมิปัญญาเมืองแห่งกรุงเทพมหานคร

บทความ “การสร้างสรรค์หุ่นกระบอกไทยในยุคไฮเทคโนโลยีเพื่อสื่อสารในสื่อดิจิทัล” เป็นบทความที่รวบรวมเนื้อหาจากการศึกษาทดลองการสร้างสรรค์พัฒนางานศิลปะหุ่น และการแสดงของบ้านตุ๊กกะต๋นหุ่นกระบอกไทย โดยนำไปใช้ทดลองกับงานแสดงจริงในสื่อการแสดงสด และในสื่อดิจิทัล นอกจากนี้ยังได้ทำการสัมภาษณ์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้ชม นักศึกษา และศิลปินที่อยู่ในวงการศิลปะและการแสดง อันเป็นข้อมูลและองค์ความรู้ด้านการพัฒนางานศิลปะหุ่นและการแสดงโดยการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในยุคนี้ ๆ รวมถึงการนำไปสื่อสารในระบบดิจิทัลผ่านสื่อโซเชียลที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ที่สนใจทั้งกลุ่มเดิม และกลุ่มผู้ที่สนใจใหม่ทั้งในกลุ่มวัยในปัจจุบัน และอนาคต เพื่อให้บทความเกิดประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาหรือต้องการต่อยอดงานศิลปะการสร้างสรรค์หุ่นและนาฏกรรมการแสดงให้เป็นหนึ่งในงานศิลปะที่สามารถอยู่คู่กับสังคมไทย และศิลปินผู้สร้างสรรค์รุ่นใหม่ต่อไปอย่างยั่งยืน

ที่มา และบทบาทหน้าที่ของหุ่น

“หุ่น” ได้ถือกำเนิดมานานนับพันปี และเป็นงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเลียนแบบสิ่งมีชีวิตและสิ่งของเครื่องใช้ ซึ่ง

อาจรวมไปถึงการสร้างชิ้นตามจินตนาการและตามความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน โดยหุ่นจะมีทั้งลักษณะที่เป็นสองมิติและลอยตัว สามารถทำมาจากวัสดุที่หลากหลาย เช่น ไม้ หิน กระดาษ ดิน โลหะ และหนัง เป็นต้น โดยในอดีตหุ่นทำหน้าที่สื่อสารออกมาในมิติต่าง ๆ เช่น สร้างความเชื่อ ความศรัทธา และจินตนาการ ทั้งในเรื่องของสังคม การเมือง ศาสนา และความบันเทิง

ศิลปะการขีดหุ่น ถือเป็นมรดกอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นมรดกของชาติต่าง ๆ ที่มีความเจริญด้านวัฒนธรรมในทวีปภูมิภาคของโลกมาช้านาน (Pannengpetch, 1997: B) ศิลปะหุ่นของแต่ละประเทศย่อมมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์ตัวหุ่น และศิลปะการแสดง เช่น หุ่นเมืองปรากฏแห่งสาธารณรัฐเช็ก หุ่นบุงระซุและหุ่นคาราคูริของประเทศญี่ปุ่นที่ใช้กลไกนาฬิกาที่ซับซ้อนเพื่อให้หุ่นเคลื่อนไหวเอง หุ่นสายโยคประเทศเมียนมา หุ่นวายโกเล็กประเทศอินโดนีเซีย หุ่นน้ำประเทศเวียดนาม หุ่นประเภทต่าง ๆ ทั้งหุ่นสาย หุ่นมือ และหุ่นเชือกในประเทศจีน เป็นต้น ในปัจจุบันแต่ละประเทศยังคงอนุรักษ์ความงดงามของหุ่นไว้ตามแบบจารีตที่ถือกำเนิดขึ้นมา

งานศิลปะหุ่นและการแสดงหุ่นกระบอกเป็นผลงานศิลปะของหลายชาติ ทั้งประเทศทางตะวันออก และทางตะวันตก (Posayakrit, 2005: 80) สำหรับหุ่นในประเทศไทยมีทั้งหุ่นแบบดั้งเดิมที่มีมามากกว่า 300 ปี และหุ่นในสมัยปัจจุบันหรือที่เรียกว่า หุ่นร่วมสมัย สำหรับหุ่นแบบดั้งเดิมถูกแบ่งประเภทตามหลักทางวิชาการได้ 4 ประเภท คือ หุ่นหลวง หุ่นวังหน้า หุ่นกระบอก และหุ่นละครเล็ก โดยปัจจุบันหุ่นที่ยังสามารถนำมาแสดง และเป็นที่ยอมรับในสังคมไทยคือ หุ่นกระบอก และหุ่นละครเล็ก แต่ก็มีคณะหรือศิลปินผู้สร้างจำนวนน้อย และมีพื้นที่ของการเผยแพร่ลดน้อยลงทุกวัน รวมไปถึงเริ่มคลายความนิยมจากผู้ชม เนื่องจากผู้ชมสามารถเลือกชมสื่อได้จากช่องทางที่หลากหลาย และมีประเภทสื่อที่ตื่นเต้นเร้าใจมากกว่าสื่อเดิม เช่น ภาพยนตร์ แอนิเมชัน เกม สื่อบนเทคโนโลยีสื่อ ฯลฯ ส่วนคณะหุ่นที่ยังคงทำการแสดง และเป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน ได้แก่ คณะหุ่นกระบอกไทยนายจักรพันธ์ โปษยกฤต หุ่นละครเล็กนาฏยศาลาโจหลุยส์ คณะหุ่นชุดชานาญศิลป์ คณะหุ่นกระบอกบ้านตุ๊กกะตุนหุ่นกระบอกไทย ถึงแม้ว่าแต่ละคณะหุ่นจะมี

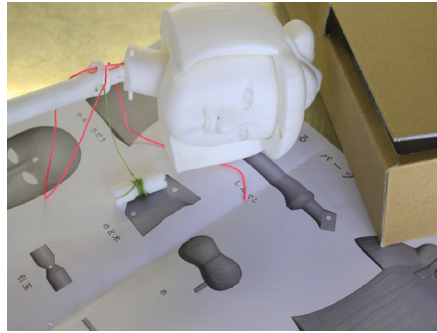
เอกลักษณ์การสร้าง และการขีดแสดงที่มีเอกลักษณ์ต่างกัน แต่สิ่งที่เหมือนกันคือ การยังคงดำเนินการสร้างสรรค์ตามจารีตของการแสดงหุ่นแบบโบราณดั้งเดิม

ศิลปะหุ่นกับเทคโนโลยี

เทคโนโลยีถูกปรับเปลี่ยนไปตามการพัฒนาของยุคสมัย เพื่อนำมาใช้กับสังคมให้เกิดความสะดวก รวดเร็ว และเกิดประสิทธิภาพสูงขึ้น เช่น การใช้เทคโนโลยีด้านการผลิตในเชิงอุตสาหกรรม ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการเงินการธนาคาร หรือแม้กระทั่งด้านงานศิลปะและการแสดงหุ่น

ในปัจจุบันมีหลายประเทศที่เริ่มนำเทคโนโลยีมาใช้ในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะการพัฒนาการสร้างหุ่นในรูปแบบหุ่นสมัยใหม่ให้มีความน่าสนใจสำหรับผู้สร้างสรรค์ยุคใหม่ และเพื่อให้เข้าถึงประชาชนมากยิ่งขึ้น เช่น การใช้เทคโนโลยีขั้นสูงด้านคอมพิวเตอร์เครื่องจักรกลมาสร้างหุ่นที่เรียกว่า “หุ่นยนต์” ของประเทศญี่ปุ่นที่ชื่อว่า “อาซิโม” ซึ่งเป็นหุ่นที่เลียนแบบกริยาท่าทางของมนุษย์ หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์ 2 ตัว คือ โอโตโนะรอยด์ และโคโตโมรอยด์ ซึ่งเป็นหุ่นยนต์ผู้ใหญ่ และหุ่นยนต์เด็กสาว ตามลำดับ โดยหุ่นยนต์ทั้งสองถูกออกแบบมาให้มีรูปลักษณ์ ใบหน้า การเคลื่อนไหว และแสดงสีหน้าอารมณ์ได้เหมือนมนุษย์มากที่สุด ซึ่งสามารถพูด ฟัง และโต้ตอบได้หลายภาษาทั้งญี่ปุ่น เกาหลี อังกฤษ

การพัฒนางานศิลปะหุ่นสำหรับการแสดงแบบดั้งเดิมในปัจจุบันเริ่มมีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการประกอบหุ่น และการออกแบบ เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และระบบ 3D print ในหุ่นสายหรือที่เรียกว่า Marionettes ของประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศอังกฤษ ประเทศเปอร์โตริโก หรือ “หุ่นบุงระซุ” ประเทศญี่ปุ่น (Arts, 2021) เป็นต้น การใช้หุ่นบุงระซุของประเทศญี่ปุ่นที่สร้างด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีการใช้วัสดุ และเทคโนโลยี 3D print ในรูปแบบหุ่นดั้งเดิม เพื่อใช้ในการศึกษาแทนหุ่นเก่าที่อาจเสียหายจากการนำมาให้นักเรียนระดับประถมศึกษาของโรงเรียน Kawauchi Minami ประเทศญี่ปุ่นได้ศึกษาเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ. 2564 ดังปรากฏในภาพที่ 1 ส่วนภาพถ่ายหุ่นกระบอกที่ปรากฏดังภาพที่ 2 เป็นภาพถ่ายที่สร้างเพื่อเป็นต้นแบบจากเทคโนโลยี 3D print โดย J.Lopez Art ศิลปินผู้ออกแบบชาวเปอร์โตริโก



ภาพที่ 1 การใช้หุ่นบุงระขุของประเทศไทยญี่ปุ่น (Awa Ningyo Joruri, 2021)



ภาพที่ 2 หุ่นกระบอกต้นแบบที่สร้างจากเทคโนโลยี 3D print (JLopez Art, 2020)

นอกเหนือจากการนำเทคโนโลยีมาพัฒนางานหุ่นแล้ว ยังมีการนำเทคโนโลยีขั้นสูง และการผลิตในสื่อดิจิทัลให้ เข้ามามีบทบาทต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่นและการแสดง อย่างแพร่หลาย เช่น การใช้สื่อดิจิทัลแมปปิงแอนิเมชัน (mapping animation) ประกอบการแสดงละครเวที ซึ่งมีทั้ง ที่ใช้คนแสดงจริง และใช้หุ่นของดิสเนย์แลนด์และยูนิเวอร์แซล ในการแสดง เพื่อให้การแสดงมีความสนุกและสมจริง และ สร้างความสนใจให้กับผู้ชมมากขึ้น ซึ่งนับเป็นตัวอย่างของ การสร้างสรรค์พัฒนางานหุ่นให้เข้าถึงกลุ่มผู้ที่สนใจ และ เป็นการกระตุ้นให้ผู้ที่อยู่ในวงการหุ่นเริ่มสร้างสรรค์พัฒนา งานของตนเองให้เป็นที่ยอมรับ และมีพื้นที่ในการเผยแพร่ มากกว่าเดิม

บ้านตุ๊กกะตุ่นฯ ถือเป็นผู้สร้างงานศิลปะตัวหุ่นกระบอก ไทยที่รวมศาสตร์และศิลป์ของการสร้างศิลปะตัวหุ่น และการทำ การแสดงที่อนุรักษ์ไว้ทั้งแบบโบราณดั้งเดิม พร้อมไปกับ การออกแบบพัฒนาสร้างสรรค์หุ่นให้เข้ากับผู้ชมในยุคสมัย ปัจจุบัน และการนำการตลาดและเทคโนโลยีขั้นสูงสมัยใหม่ มาประกอบการสร้างสรรค์ เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

ในการออกแบบ การใช้วัสดุเทคโนโลยี 3D print เพื่อทดแทน วัสดุเดิม และการใช้โปรแกรมอิเล็กทรอนิกส์ในการบังคับ กลไกชักเชิดมาร่วมประกอบการสร้างสรรค์ออกแบบในส่วน ต่าง ๆ ของงานศิลปะหุ่นกระบอกไทย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ การสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่นแห่งบ้านตุ๊กกะตุ่นฯ สามารถ ปรับตัวเข้ากับกลุ่มคนยุคใหม่ที่อยู่ในยุคไฮเทคโนโลยี (high technology and digital) เพื่อให้เกิดนวัตกรรมหุ่นกระบอก และมีทางเลือกในการใช้วัสดุทดแทนที่ง่ายต่อการนำไปสร้าง และนำไปใช้ โดยยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของโครงสร้าง หุ่นกระบอกแบบดั้งเดิม การสร้างสรรค์พัฒนางานศิลปะ หุ่นกระบอกข้างต้นของบ้านตุ๊กกะตุ่นฯ จึงนับเป็นการสร้าง องค์ความรู้วัฒนธรรมการสร้างสรรคงานศิลปะหุ่นในยุค ไฮเทคโนโลยี (high technology and digital) ที่สามารถสร้าง พื้นที่ของงานศิลปะหุ่นให้เกิดขึ้น และคงอยู่ได้ในสังคม โดย ความสำคัญของการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกในยุคไฮเทคโนโลยี ประกอบด้วยกระบวนการดังนี้

1. กระบวนการคิดงานศิลปะหุ่น
กระบวนการคิดงานศิลปะหุ่นกระบอกของบ้านตุ๊กกะตุ่น

หุ่นกระบอกไทยเริ่มต้นจากการศึกษาเรียนรู้งานด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาดั้งเดิม ทั้งในด้านการสร้างสรรค์ตัวหุ่นและด้านการสืบทอดการแสดง โดยค้นพบว่ากระบวนการอนุรักษ์ และสืบทอด ยังสามารถแสดงผลได้มีประสิทธิภาพ แต่เหมาะสำหรับกลุ่มคนหรืองานที่เป็นส่วนอนุรักษ์กลุ่มหนึ่งเท่านั้น จึงไม่สามารถกระจายความนิยมไปสู่กลุ่มผู้คนในสังคมปัจจุบันได้มากเท่าที่ควร โดยเฉพาะในกลุ่มเด็ก เยาวชน และกลุ่มผู้สร้างสรรค์ที่เติบโตมาในยุคเทคโนโลยีขั้นสูง อันส่งผลให้งานอนุรักษ์สืบทอดงานศิลปะหุ่นและการแสดงอาจไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ในอนาคตและอาจลดน้อยตามความนิยมที่ลดลงไปเรื่อย ๆ ด้วยเหตุนี้การวางแผนกระบวนการคิดโดยใช้ทฤษฎีทางการตลาดจึงถูกนำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่นแห่งบ้านตุ๊กกะตุ่นๆ เพื่อเป็นการต่อยอดให้หุ่นสามารถคงอยู่ได้ในสังคมปัจจุบัน และในอนาคต โดยใช้ทฤษฎี 4P ซึ่งเป็นทฤษฎีด้านการตลาดเบื้องต้น ประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์สินค้า (product) ราคา (price) สถานที่ (place) การส่งเสริมการตลาด (promotion) หลักการขั้นพื้นฐานนี้จะเป็นตัวกำหนดชิ้นงานให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้เพื่อให้งานศิลปะหุ่นที่สร้างสรรค์ มีกลุ่มเป้าหมายที่แน่นอน โดยบ้านตุ๊กกะตุ่นๆ คำนี้จึงเสมือนว่า “หากศิลปินคิดจะสร้างสรรค์งานใดก็แล้วแต่ หากแม้จะทำด้วยความต้องการส่วนตัวงานนั้นถึงแม้ว่าจะดีมากขนาดไหนก็อาจจะไม่ประสบความสำเร็จในวงกว้าง” เนื่องจากงานทุกชนิดควรมีผู้ซื้อหรือผู้ที่ชื่นชม ซึ่งนั่นพิสูจน์ได้ว่า บ้านตุ๊กกะตุ่นๆ เป็นบุคคลหนึ่งในวงการหุ่นที่ได้สร้างผลงานด้านศิลปะหุ่นไว้เพื่อให้ผู้คนได้รู้จัก และเพื่อนำมาเป็นต้นแบบของนวัตกรรมหุ่นหลายครั้งที่ผ่านมา

กระบวนการคิดสร้างสรรค์หุ่นในแต่ละการแสดงได้มีการวางแผนเป้าหมายของกลุ่มผู้ชมเป็นหัวใจสำคัญ เพื่อให้กระบวนการในลำดับต่อไปมีทิศทางที่ถูกต้อง ซึ่งประกอบไปด้วย พฤติกรรม รสนิยม ลักษณะความชอบ และเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย เช่น

1.1 การแสดงหุ่นกระบอกเรื่อง “พระสุธนมนโหรีรา” “พระรถเมรี” และ “พระอภัยมณี” เป็นการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นแบบดั้งเดิมสำหรับผู้ชื่นชอบการแสดงหุ่นกระบอกไทย การสร้างสรรค์จึงอยู่ในกรอบของการสร้างแบบดั้งเดิม โดยมีความวิจิตรประณีตในเชิงช่างศิลปะไทยชั้นสูง รวมไปถึงกระบวนการแสดงที่ยึดหลักการแสดงแบบสมัยรัชกาลที่ 5

1.2 การแสดงหุ่นกระบอกการ์ตูนเรื่อง “นะโมทะลุมิติ”

ทั้งในรูปแบบการแสดงสดโรดโชว์ และรายการซีรีส์ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ของทีวีสาธารณะและช่องทางสื่อโซเชียลมีเดีย มีเนื้อหาที่เกิดจากการนำนิทานชาดกไทยผสมกับวรรณกรรมจีนเรื่องไซอิ๋วมาสร้างในรูปแบบหุ่นตัวการ์ตูนที่เหมาะสมกับผู้ชมในระดับปฐมวัย

1.3 การแสดงหุ่นเรื่อง “ซ่อนกลืน 4D เดอะมิวสิคัลพัฟเพทโชว์” เป็นการสร้างหุ่นในบทประพันธ์ใหม่เกี่ยวกับความรัก โดยใช้เทคโนโลยีประกอบการแสดงในแบบละครเพลงสำหรับกลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

2. กระบวนการพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะหุ่น

กระบวนการพัฒนาสร้างสรรค์หุ่นแห่งบ้านตุ๊กกะตุ่นๆ หุ่นกระบอกไทยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.1 การพัฒนาสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่น

การพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะหุ่นถือเป็นหัวใจสำคัญในบทความฉบับนี้ เนื่องจากหุ่นถือเป็นอุปกรณ์หลักที่ใช้ประกอบการผลิตสื่อ โดยสื่อดังกล่าวใช้หุ่นแทนตัวละครที่แสดงออกถึงบุคลิกและลักษณะของแต่ละตัวละคร ซึ่งต้องมีการศึกษาจากองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

2.1.1 การพัฒนาออกแบบตามบทประพันธ์

กระบวนการการนำเนื้อหามาสร้างสรรค์บทประพันธ์ประกอบการสร้างสรรค์งานศิลปะ และการแสดงหุ่นย่อมเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญในการออกแบบงานศิลปะตัวหุ่น เนื่องจากตัวหุ่นเป็นหัวใจหลักของงานสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ลักษณะบุคลิกภาพของตัวหุ่นที่นอกเหนือจากการเทียบกับบทประพันธ์ทั้งบทประพันธ์ดั้งเดิมหรือบทประพันธ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ การสร้างสรรค์ศิลปะหุ่นย่อมดำเนินตามลักษณะของกลุ่มผู้ชมซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายด้วยเช่นกัน เพราะตัวศิลปะหุ่นจะเป็นจุดเด่นและเป็นตัวบังคับโครงสร้างโดยรวมทั้งหมดในการนำเสนอสู่สายตาผู้ชม เช่น การแสดงที่มีเนื้อหาสำหรับเด็ก การสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่นและฉากจึงควรมีสีสันสดใสหรือไปในแนวการ์ตูนเพื่อดึงดูดความสนใจกลุ่มเด็ก หรือการแสดงที่นำเนื้อหาจากวรรณคดีไทยเพื่อการแสดงสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ชื่นชอบศิลปะนาฏกรรมการแสดงไทยแบบดั้งเดิม การออกแบบศิลปะหุ่นควรไปในทิศทางของงานศิลปะหุ่นกระบอกไทยแบบดั้งเดิมเพื่อให้งานศิลปะและผู้ชมมีความสอดคล้องซึ่งกันและกัน

2.1.2 การออกแบบให้ตรงตามลักษณะงาน

การออกแบบหุ่นกระบอกสำหรับการแสดงโดยทั่วไปจะมีรูปทรง ขนาด และวิธีการนำไปใช้ที่เหมือนกับในอดีต

หรือตามแบบการสร้างสรรค์หุ่นแบบดั้งเดิม โดยตัวหุ่นจะมีขนาดสูงประมาณ 60 - 70 ซม. ขนาดหัวหุ่นมีขนาดเท่ากำปั้นของผู้ใหญ่ ตัวหุ่นมีน้ำหนักเบา ขนาดตัวหุ่นดั้งเดิมในอดีตยังเคยปรากฏในหลักฐานการแสดงหุ่นของนางซุศรี สุกุลแก้ว ศิลปินแห่งชาติของปี พ.ศ. 2529 โดยมีการกล่าวว่ามีการใช้หุ่นตัวที่มีขนาดใหญ่ สูงประมาณ 1 เมตร มาร่วมแสดงด้วย แต่เนื่องด้วยขนาดหุ่นดังกล่าวที่มีขนาดตัวใหญ่ และมีน้ำหนักมาก จึงทำให้เกิดความทุลักทุเล และสร้างความทรมานต่อตัวนักแสดงที่ต้องถือหุ่นเซตแสดงเป็นเวลานาน ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผู้ชมในระยะไกลสามารถชมการแสดงได้อย่างชัดเจน แต่สำหรับการออกแบบหุ่นเพื่อประกอบการสื่อสารในงานดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อโซเชียลนั้น ขนาดตัวหุ่น กลไก และวิธีการแสดงสามารถปรับ และพัฒนาได้ตามความเหมาะสม เนื่องด้วยขนาดตัวหุ่นที่ใช้สำหรับการแสดงอยู่ในกระบวนการบันทึกภาพที่สามารถใช้เทคโนโลยีการถ่ายภาพในระยะเวลาใกล้และไกลได้อย่างคมชัดและมีประสิทธิภาพ ซึ่งกระบวนการสร้างนี้ การชักเชิดประกอบการแสดงก็สามารถสร้างสรรค์ให้เหมาะกับฉาก และพื้นที่ถ่ายทำ อีกทั้งการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลยังสามารถถ่ายทำภาพฉาก และมุมกล้องที่ต้องการด้วยการมองผ่านเลนส์กล้องดิจิทัลที่มีขนาดเล็ก และมีคุณภาพการถ่ายบันทึกสูงโดยการหยุดถ่ายทำเป็นช่วง ๆ และมีการสลับฉากหรือเหตุการณ์ในเรื่องขณะถ่ายได้ตามความเหมาะสม นอกจากนี้ยังมีการซ้อนภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกในระบบการถ่ายทำแบบกรีนสกรีน (green screen) และการใช้เทคนิคอื่น ๆ ที่ช่วยให้ภาพมีความน่าสนใจหรือสมจริงได้หลากหลายวิธี ดังนั้น ขนาดหุ่น และรวมไปถึงกลวิธีการแสดงจึงไม่ใช่ปัญหาหลักของการสร้างสรรค์หุ่น แต่เป็นการสร้างสรรค์หุ่นให้มีลักษณะการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับสื่อชนิดนั้น ๆ เป็นปัจจัยสำคัญ

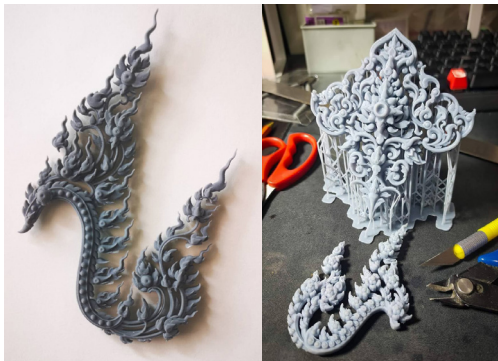
2.1.3 การออกแบบ เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และการพัฒนา กลไก โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ระบบ 3D print

การออกแบบ และการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่นนับเป็นหัวใจสำคัญ เนื่องจากตัวหุ่นเป็นตัวแทนในการสื่อสารของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งมีชีวิต วัตถุประกอบการแสดง หรือฉาก โดยผู้สร้างสรรค์มีทางเลือกมากมายในการสร้างสรรค์ศิลปะหุ่นในยุคปัจจุบัน เช่น การออกแบบผ่านเทคโนโลยีโปรแกรมคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ การใช้เทคนิค 3D print (Silley, 2012: 36) เพื่อให้เกิดงานศิลปะการสร้างสรรค์หุ่นที่เหมาะสมกับการใช้งานหรือเหมาะสมกับการสื่อสารในยุคไฮเทคโนโลยี (เทคโนโลยีขั้นสูง)

การสร้างสรรค์ออกแบบงานศิลปะหุ่นกระบอกในวงการศิลปะไทยโดยใช้ระบบเทคโนโลยีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และระบบ 3D print ถือได้ว่าเป็นการสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ของวงการศิลปะไทย โดยลักษณะการสร้างสรรค์กระบวนการนี้เป็นที่นิยมในวงการผลงานพุทธศิลป์ รูปปั้น ชนิดต่าง ๆ แต่ยังไม่เคยถูกนำมาใช้ในวงการหุ่นหรือวงการเครื่องประดับ และวงการการแสดงนาฏศิลป์ไทยที่อยู่ในรูปแบบจารีต ในการทำงานด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ และการออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนางานศิลปะด้วยการใช้ระบบเทคโนโลยีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และระบบ 3D print บ้านตุ๊กกะตุนฯ ถือได้ว่าเป็นศิลปินกลุ่มแรก ๆ ที่นำเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้ประกอบการออกแบบ เช่น การออกแบบเครื่องประดับศิลปกรรมหุ่นกระบอกไทยแบบดั้งเดิม (ภาพที่ 3(ก)) และการออกแบบหัวหุ่นที่มีรูปร่างหน้าตาเหมือนคนจริง (ภาพที่ 3(ข)) ซึ่งมีการใช้เนื้อวัสดุเรซิน ชนิดเหลวที่ผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกสี และเนื้อความแข็ง แกร่งของเรซินได้หลากหลาย โดยเป็นวัสดุหลักของการผลิตผ่านเครื่อง 3D print แล้วใช้วิธีการอบเพื่อให้เนื้อเรซินมีความแข็งแรงด้วยรังสี UV ซึ่งขั้นตอนการผลิตนี้สามารถช่วยลดเวลาการทำพื้นผิวและสีผิว รวมถึงสามารถผลิตชิ้นส่วนกลไกของหุ่นออกมาในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้ ยังมีการนำระบบ 3D print มาใช้ในการออกแบบพัฒนาหุ่นร่วมสมัยในการแสดงเรื่อง “นะโมทะเลลูมิติ” (ภาพที่ 4(ก)) และการแสดงหุ่น 4D เรื่อง “ซ่อนกลืน” (ภาพที่ 4(ข)) ซึ่งการนำกระบวนการผลิตที่ใช้เทคโนโลยี และวัสดุสมัยใหม่มาประกอบใช้นี้ นับเป็นการใช้เทคโนโลยีที่มีประโยชน์ในด้านความแม่นยำของการคำนวณสัดส่วน ความหนาบางความคมชัดของลวดลาย ดังปรากฏในภาพที่ 5 ที่เปรียบเทียบการออกแบบสร้างสรรค์ โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กับตัวชิ้นงานที่ผลิตมาจากระบบ 3D print นอกจากนี้ยังมีประโยชน์ต่อการพัฒนากลไก และการป้องกันความผิดพลาดในการขึ้นรูปและความไม่สมมาตรจากการปั้นด้วยมือหรือการหล่อพิมพ์ อีกทั้งยังใช้ประโยชน์ในการคำนวณระยะเวลาการผลิตได้อย่างแม่นยำ การใช้วัสดุสมัยใหม่ที่มีความแข็งแรง เบา และสวยงาม สามารถลดเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานได้ในบางกระบวนการ เช่น การทำให้พื้นผิวมีความเรียบ การทำสีของเนื้อวัสดุ การประกอบกลไก หรือแม้กระทั่งการย่อขยายขนาดของชิ้นงานโดยที่ไม่ต้องปั้นหรือแกะต้นฉบับสำหรับทำแม่พิมพ์ในการหล่อเพื่อให้ได้ชิ้นงานชิ้นใหม่ ซึ่งเป็นการลดต้นทุนด้านวัสดุ และย่นระยะเวลาในกระบวนการเหล่านี้

สำหรับการสร้างสรรค์กลไกการเคลื่อนไหวในส่วนต่าง ๆ ของหุ่น เช่น ปาก ตา หวี มือ บ้านตุ๊กกะตุนๆ ใช้ระบบการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Zbrush มาใช้ประกอบ การออกแบบข้อต่อ กลไกของอวัยวะหุ่น และโครงสร้าง รายละเอียดของเครื่องประกอบส่วนศีรษะของเครื่องประดับ หุ่นกระบอกแบบดั้งเดิม และหุ่นกระบอกในรูปแบบการ์ตูน เพื่อเป็นของที่ระลึก และเพื่อเป็นต้นแบบในการนำมาผลิต ในระบบ 3D print ดังปรากฏในภาพที่ 6 และมีการใช้ระบบ การเขียนโปรแกรมและอุปกรณ์ที่เรียกว่า “เซอร์โวมอเตอร์” มาใช้ประกอบกลไกในการบังคับให้เกิดการเคลื่อนไหวใน ขณะเชิดแสดง ซึ่งการใช้ระบบการเชิดด้วยกลไกเซอร์โว มอเตอร์นั้นนับเป็นการพัฒนา และเป็นนวัตกรรมการเชิดหุ่น

ไทยที่สามารถควบคุมโดยผู้เชิดเพียงคนเดียวต่อหุ่น 1 ตัว โดยบังคับกลไกการเชิดเพียงจุดเดียว ดังปรากฏในภาพที่ 7 ซึ่งเป็นกลไกที่ไม่ยุ่งยากและไม่ใช้พลังกำลังในการบังคับมาก เหมือนการสร้างสรรค์กลไกหุ่นแห่งบ้านตุ๊กกะตุนๆ ในยุคแรก ของการพัฒนาการเคลื่อนไหวของตัวหุ่น ทั้งนี้ การเชิดเพื่อบังคับท่าทางของตัวหุ่นบางตัวอาจไม่มุ่งเน้นเพื่อแสดงออกทางภาษาท่าทางด้านนาฏศิลป์ไทยแต่เพียงอย่างเดียว แต่จะเป็นการแสดงออกของท่าทางที่เลียนแบบท่วงท่าและอารมณ์ที่เป็นธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งท่าทางต่าง ๆ จะเสริม ด้วยบรรยากาศของการดำเนินเรื่อง ดนตรี และบทภาษา การเจรจา เพื่อให้ตัวละครหุ่นสามารถสื่อความหมายไปยังผู้ชมให้เข้าใจได้อย่างถูกต้องชัดเจน

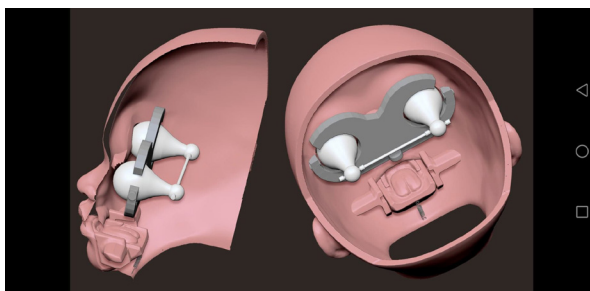


(ก)

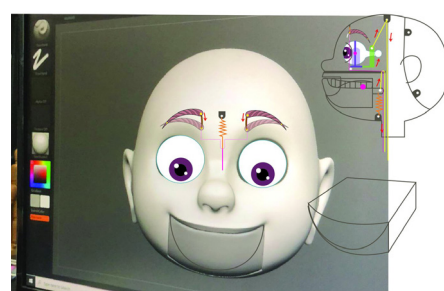


(ข)

ภาพที่ 3 ภาพถ่ายชิ้นงาน งานเครื่องประดับหุ่นแบบศิลปะไทยดั้งเดิมที่ผลิตชิ้นงานออกมาจากระบบ 3D print (ก) และภาพหัวหุ่นที่มีรูปร่างหน้าตาเหมือนคนจริง (ข) (ที่มา : Nivet Waevsamana)



(ก)

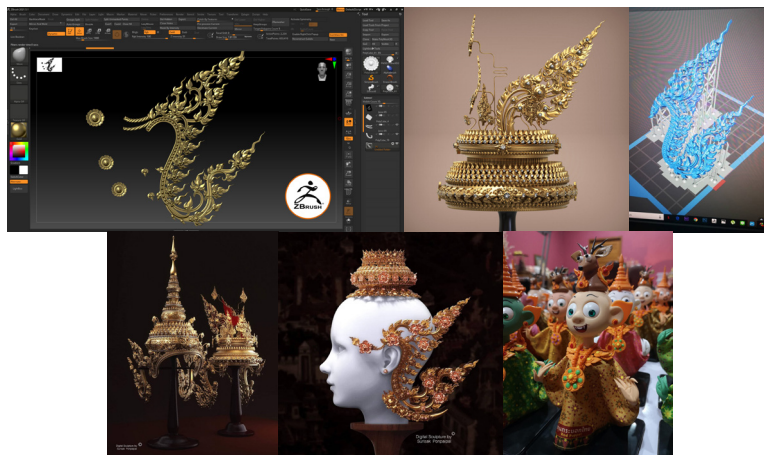


(ข)

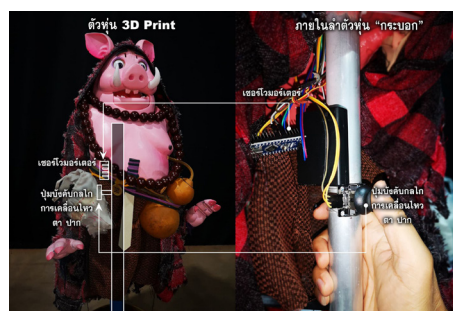
ภาพที่ 4 ภาพถ่ายแสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์พัฒนากลไกภายในหัวหุ่นเรื่อง “ซ่อนกลืน” ในรูปแบบเหมือนจริง (ก) และภาพหัวหุ่นของตัวละครเรื่อง “นะโมทะลุมิติ” (ข) (ที่มา : Nivet Waevsamana)



ภาพที่ 5 ภาพถ่ายแสดงให้เห็นถึงการเปรียบเทียบภาพจากการออกแบบสร้างสรรค์โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กับตัวชิ้นงานที่ผลิตมาจากระบบ 3D print (ที่มา : Nivet Waevsamana)



ภาพที่ 6 ภาพถ่ายและภาพจากระบบคอมพิวเตอร์ แสดงให้เห็นถึงกระบวนการออกแบบโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Zbrush (ที่มา : Nivet Waevsamana)



ภาพที่ 7 ภาพถ่ายแสดงให้เห็นถึงการเปรียบเทียบตัวหุ่น “หมูตื้อ” ในเรื่องนะโมทะลุมิติ ที่สร้างจากวัสดุ และระบบ 3D print กับภาพกลไกภายในตัวหุ่นโดยใช้เซอร์โวมอเตอร์ (ที่มา : Nivet Waevsamana)

2.2 การพัฒนาสร้างสรรค์การแสดงหุ่น

การสร้างสรรค์พัฒนาการแสดงหุ่นถือเป็นหัวใจหลักอีกกระบวนการหนึ่งของงานศิลปะหุ่น เนื่องจากเป็นตัวแทนศิลปะมาถ่ายทอดสื่อความหมายให้กับผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดไว้ในเบื้องต้น การสร้างสรรคงานศิลปะหุ่น และการแสดงหุ่นที่บ้านตุ๊กกะตุ๋นฯ ได้ทำการทดลองสร้างสรรค์พัฒนางานหุ่นหลากหลายรูปแบบเพื่อให้

ตรงกับความต้องการของผู้ชมเป็นปัจจัยหลัก เนื่องจากแนวคิดที่ว่า “แม้ว่างานศิลปะจะสวยงามวิจิตรเพียงใด แต่หากไม่มีผู้ชม ศิลปะนั้นก็ไร้ความหมาย” การสร้างสรรค์ที่ผ่านมามีว่าจะเป็นงานศิลปะหุ่นแบบอนุรักษ์สืบสานหรือการสร้างสรรคพัฒนาหุ่นเพื่อให้มีความร่วมสมัยในแบบฉบับของตนเอง รวมถึงการคิดค้นนวัตกรรมการสร้าง และการแสดงหุ่นรูปแบบใหม่ของบ้านตุ๊กกะตุ๋นฯ

ล้วนมีการเปลี่ยนแปลง และมีเอกลักษณ์อย่างเห็นได้ชัดเสมอ เช่น การสร้างสรรค์พัฒนาการแสดงหุ่นเรื่อง “พันท้ายนรสิงห์ เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์” ณ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ (ภาพที่ 8(ก)) ที่มีการนำเทคโนโลยีกราฟิกแอนิเมชันบนจอ LED ประกอบเพลงสากลในรูปแบบเดอะมิวสิคัล มาประกอบกับการแสดงหุ่นกระบอกสมัยใหม่ที่มีกลไกการเคลื่อนไหวเหมือนจริง (Waevsamana, 2014) และเรื่อง “ช่อนกลิ่น เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์” ณ โรงละครตุ๊กกะตุ่นสตูดิโอแอนเธียเตอร์ (ภาพที่ 8(ข)) ซึ่งมีการใช้เทคนิคมากมาย ดังนี้

2.2.1 การใช้เนื้อหา และเพลงสากลที่แต่งขึ้นใหม่ในการเล่าเรื่อง

2.2.2 การใช้กราฟิกแอนิเมชันบนจอฉาย LED และการฉายเทคนิคแมปปิงแอนิเมชัน เป็นฉากประกอบของการแสดงที่มีการเคลื่อนไหวในการเปลี่ยนฉาก และสร้างบรรยากาศตลอดการแสดง

2.2.3 การผสมผสานเทคโนโลยีการใช้เทคนิคโฮโลแกรม (hologram) เพื่อสร้างบรรยากาศร่วมที่สมจริงหรือเพื่อสร้างภาพจินตนาการที่เหนือธรรมชาติ

2.2.4 การใช้เทคนิค 4D ประกอบการแสดงเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์จริง

2.2.5 การใช้แสงสีเสียงเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ให้เกิดความน่าสนใจสมจริง และสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้ชม

2.2.6 การสร้างนวัตกรรมฉากที่สร้างสรรค์จาก “ร่ม” จากเรื่อง “พระเนมิราชชาดก” ณ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย (ภาพที่ 9(ก)) (Waevsamana, 2018: 161) ที่สามารถเปลี่ยนฉากได้รอบทิศทางได้ด้วยการหมุนแล้วฉายทับด้วยเทคนิคแมปปิงแอนิเมชัน ซึ่งตัวหุ่นในเรื่องเป็นตัวการ์ตูนที่มีขนาดใหญ่กว่าหุ่นเชิดปกติ เพื่อให้ผู้ชมระยะไกลสามารถมองเห็นได้ชัดเจน และ “ฉากบอลรูมเปาลม” จากเรื่อง “นะโมทะเลมิตติ” ณ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง (ภาพที่ 9(ข)) โดยใช้ฉากที่สร้างสรรค์จากบอลรูมเปาลมแล้วฉายภาพกราฟิกด้วยเทคนิคแมปปิงแอนิเมชัน ประกอบกับการสร้างสรรค์ตัวหุ่นด้วยเทคนิค 3D print ซึ่งฉากนี้สามารถ

ประกอบและขนย้ายฉากได้อย่างสะดวกภายใต้การสร้างฉากละครหุ่นได้ด้วยงบประมาณที่จับต้องได้ ซึ่งการถ่ายทำการแสดงหุ่นเรื่อง “นะโมทะเลมิตติ” ของบ้านตุ๊กกะตุ่นหุ่นกระบอกไทยได้จัดทำที่ตุ๊กกะตุ่นสตูดิโอแอนเธียเตอร์ โดยใช้เทคนิคการถ่ายระบบกล้องดิจิทัลผ่านเทคนิคกรีนสกรีน โดยผู้เชิดจะแสดงท่าทางการเชิดหุ่นที่สร้างจากระบบ 3D print ที่มีกลไกไปตามบทเจรจา ซึ่งจะมีการพากย์บทเจรจาที่บันทึกเสียงไว้ก่อนล่วงหน้า (ภาพที่ 10(ก)) และมีการใช้เทคนิคการตัดต่อโดยใช้เทคนิคภาพกราฟิก 2D และ 3D animation ผสมกับภาพจากการถ่ายด้วยระบบดิจิทัลด้วยเทคนิคกรีนสกรีนจากรายการซีรีส์ละครหุ่นเรื่อง “นะโมทะเลมิตติ” ของบ้านตุ๊กกะตุ่นหุ่นกระบอกไทย ซึ่งออกอากาศบนสื่อโซเชียล วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 และออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในเครือไทยพีบีเอส ทุกวันอาทิตย์ เวลา 7.45 น. เริ่มวันที่ 23 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 (ภาพที่ 10(ข))

ทั้งนี้ กระบวนการของงานสร้างสรรค์พัฒนาการแสดง ถือได้ว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญที่จะสะกดผู้ชมให้สนใจการแสดงตั้งแต่วินาทีแรกจนจบการแสดง และต้องการดูซ้ำ การสร้างสรรค์พัฒนาการแสดงที่ผ่านมาของบ้านตุ๊กกะตุ่นฯ จึงเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สนับสนุนด้วยเทคโนโลยีการผลิตในยุคไฮเทคโนโลยีอย่างเห็นได้ชัด

จากกระบวนการ และประสบการณ์งานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงหุ่นดังกล่าวที่ประกอบด้วยการออกแบบสร้างสรรค์การแสดงหุ่นในรูปแบบของการอนุรักษ์ และการพัฒนาสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ด้วยระบบดิจิทัลในการเผยแพร่บนสื่อโซเชียล การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงหุ่นจึงมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกศิลปะ และมีอิทธิพลต่อการเข้าถึงสื่อของคนทั่วโลกอย่างในปัจจุบัน ซึ่งการนำมหรสพการแสดงหุ่นที่มีมาแต่ดั้งเดิมกว่า 140 ปี มาพัฒนาสร้างสรรค์ปรับปรุงให้ศิลปะหุ่นเข้ากับกลุ่มเป้าหมายในสื่อยุคดิจิทัลที่สื่อสารกันในโลกโซเชียลเพื่อแบ่งพื้นที่ให้มีบทบาทในเครื่องมือสื่อสาร และเพื่อความบันเทิง การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงหุ่นจึงจำเป็นต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญในการผลิตผลงานดังกล่าวด้วยเช่นกัน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 8 ภาพถ่ายภาพการแสดงหุ่นเรื่อง “พันท้ายนรสิงห์เดอะมิวสิคัลพัพเพทโชว์” (ก) และภาพถ่ายภาพการแสดงหุ่น 4D เรื่อง “ซ่อนกลืนเดอะมิวสิคัลพัพเพทโชว์” (ข) (ที่มา : Nivet Waevsamana)



(ก)



(ข)

ภาพที่ 9 ภาพถ่ายภาพการแสดงหุ่นเรื่อง “พระเนมิราชชาดก” (ก) และภาพถ่ายภาพการแสดงหุ่นเรื่อง “นะโมทะลุมิติ” (ข) (ที่มา : Nivet Waevsamana)



(ก)



(ข)

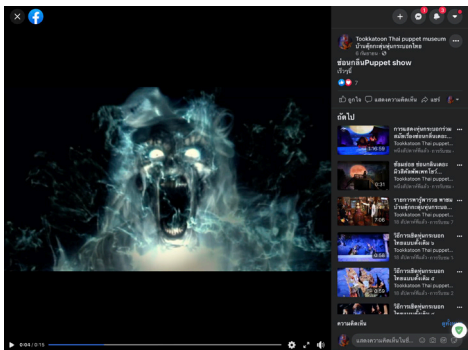
ภาพที่ 10 ภาพถ่ายเบื้องหลังการถ่ายทำการแสดงหุ่นเรื่อง “นะโมทะลุมิติ” ของบ้านตุ๊กกะตุนหุ่นกระบอไทย ณ ตุ๊กกะตุนสตูดิโอแอนเรียวเตอร์ (ก) และภาพที่ได้จากการใช้เทคนิคการตัดต่อ (ข) (ที่มา : Nivet Waevsamana)

3. การเผยแพร่ผลงานศิลปะหุ่นในมิติการสื่อสารการแสดง
การเผยแพร่ผลงานศิลปะการแสดงหุ่นกระบอในอดีตเป็นการแสดงสดมาตลอด จนกระทั่งมีการเปลี่ยนเป็นมหรสพพื้นบ้านของไทยที่ได้รับความนิยม และเลือนหายไปตามยุคสมัยการปกครองของไทย โดยช่วงปี พ.ศ. 2498 และปี พ.ศ. 2507 การแสดงหุ่นกระบอไทยโดยคณะ นายเปียก

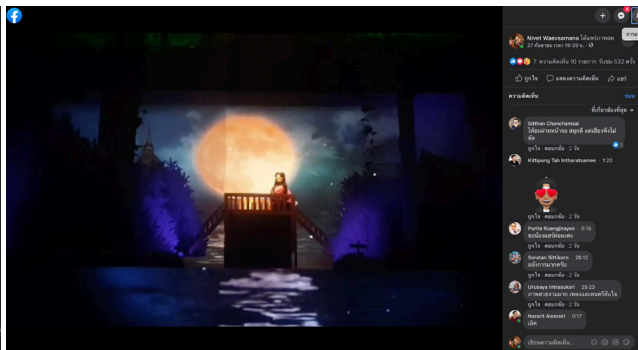
ประเสริฐกุล ได้รับความนิยมอีกครั้งด้วยการนำมาแสดงสดเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ (Posayakrit, 1986: 146) และกลับมาเป็นที่นิยมในสมัยนั้น แต่ยุคสมัยและช่องทางการเผยแพร่สื่อการแสดงได้มีการพัฒนาปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยมาจนถึงยุคการสื่อสารระบบดิจิทัลในโลกโซเชียล ซึ่งการสื่อสารดังกล่าวนับเป็นความจำเป็น และได้รับความนิยม

ในยุคการสื่อสารของสื่อในปัจจุบันที่เป็นช่องทางการสื่อสารที่ง่าย สะดวกและรวดเร็ว และเป็นการลงทุนที่ประหยัดกว่าการลงทุนในสื่อโทรทัศน์แบบดั้งเดิม การสร้างสรรค์ผลิตสื่อดิจิทัลด้วยเทคโนโลยีการผลิตที่ทันสมัยในปัจจุบันนับเป็นการสร้างสรรค์ที่สะดวกกว่าในอดีต เนื่องจากการใช้จำนวนบุคลากร ระยะเวลาในการผลิต และต้นทุนที่ลดลง อีกทั้งการนำสื่อดิจิทัลเข้าสู่ระบบการเผยแพร่ในโลกโซเชียลที่ถือเป็นวิธีการการเผยแพร่ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว และสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ทั่วทุกมุมโลก หรือที่เรียกว่าการสื่อสารไร้พรมแดน

รวมถึงยังเป็นอีกช่องทางในการแสวงหากำไรจากการเผยแพร่ ทั้งนี้ ยังสามารถเพิ่มหรือกระตุ้นยอดผู้ชม และสร้างความสนใจได้หลายช่องทาง เช่น การซื้อสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ด้วยราคาประหยัด การใช้กลยุทธ์ทางการตลาดในโลกโซเชียล ทั้งแบบการลงทุน และการใช้พื้นที่โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ฯลฯ ซึ่งบ้านตุ๊กกะตุ่นๆ ก็ได้มีการใช้สื่อโซเชียลประชาสัมพันธ์ การแสดงก่อนการเผยแพร่การแสดงจริง (ภาพที่ 11(ก)) และใช้ถ่ายทอดการแสดงผ่านการถ่ายทอดสดด้วยระบบดิจิทัลในช่องทางสื่อโซเชียลเฟสบุ๊ค (ภาพที่ 11(ข))



(ก)



(ข)

ภาพที่ 11 ภาพถ่ายหน้าจอคอมพิวเตอร์แสดงให้เห็นถึงประชาสัมพันธ์การแสดงผ่านระบบโซเชียล (ก) ภาพถ่ายจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ถ่ายทอดการแสดงผ่านการถ่ายทอดสดด้วยระบบดิจิทัลในช่องทางสื่อโซเชียลเฟสบุ๊ค (ข) (ที่มา : Nivet Waevsamana)

บทสรุป

กระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกแห่งบ้านตุ๊กกะตุ่น หุ่นกระบอกไทยในยุคไฮเทคเทคโนโลยีหรือยุคเทคโนโลยีขั้นสูงเพื่อสื่อสารในสื่อดิจิทัล นับเป็นกระบวนการสำคัญที่ผ่านการทดลอง และสร้างสรรค์ผลงานจริงที่มีประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษาและผู้สนใจในการนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์หุ่นให้คงอยู่ท่ามกลางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยที่ผ่านมายังไม่พบผลงานวิจัยหรือบทความด้านงานศิลปะการสร้างหุ่นที่มีการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงดังกล่าว แต่มีเพียงงานวิจัยด้านวิชาการและบทความเชิงการอนุรักษ์งานหัตถศิลป์ และการแสดงหุ่นดั้งเดิมเสียเป็นส่วนใหญ่หรือมีการสร้างสรรค์ศิลปะหุ่นในงานกราฟิก และแอนิเมชันในกลุ่มนักศึกษาหรือวงการสื่อโทรทัศน์เท่านั้น โดยผลการสำรวจความคิดเห็นจากผู้ชม นักศึกษา และศิลปินในวงการศิลปะและการแสดงที่มีต่อกระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกแห่งบ้านตุ๊กกะตุ่นๆ โดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูง พบว่า มีความชื่นชอบในกระบวนการ

พัฒนาการสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่น โดยไม่สามารถแยกออกได้ว่างานศิลปะหุ่นตัวไหนที่สร้างจากขั้นตอนและวัสดุดั้งเดิมหรือสร้างจากเทคโนโลยีขั้นสูงหลังชมการแสดงจบ อีกทั้งยังมีกลุ่มศิลปิน อาจารย์ และนักศึกษาด้านศิลปะและการแสดงที่มีความสนใจที่จะนำขั้นตอนดังกล่าวมาใช้พัฒนางานของตนในเชิงการศึกษา และนำไปต่อยอดใช้งานจริงมากขึ้น แต่ก็มีผู้ที่ชื่นชอบศิลปะหุ่นแบบดั้งเดิมบางส่วนที่ยังเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์แบบแผนการสร้างศิลปะหุ่นแบบดั้งเดิม เนื่องจากการสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่นแบบดั้งเดิมเป็นงานศิลปะที่ทรงคุณค่า และเป็นเอกลักษณ์ที่มีกระบวนการมาก และที่ซับซ้อน ทำโดยช่างที่มีความเชี่ยวชาญและชำนาญในงานช่างขั้นสูงที่ใกล้สูญหาย อีกทั้งยังเป็นงานศิลปะที่ใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ที่ยาวนาน และต้องสรรหาวัสดุที่หายากในปัจจุบันจึงจะเกิดผลงานสร้างสรรค์หุ่นที่มีความประณีตวิจิตรงดงามตามแบบฉบับงานศิลปะหุ่นดั้งเดิม อีกทั้งยังคงมีความคิดเห็นว่า เทคโนโลยี

ชั้นสูงในปัจจุบันยังไม่สามารถมาทดแทนฝีมือเชิงช่างโบราณในบางขั้นตอนได้ แต่ก็เป็นที่ยากที่จะส่งต่อองค์ความรู้ไปสู่คนรุ่นใหม่ ซึ่งในกระบวนการการอนุรักษ์การสร้างสรรคหุ่นแบบดั้งเดิมจะมีความแตกต่างจากการนำเทคโนโลยีชั้นสูงในยุคปัจจุบันที่ดูเหมือนจะง่าย เพราะสามารถมาร่วมสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เพียงปลายนิ้ว ในทางกลับกันศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานที่นำเทคโนโลยีชั้นสูงดังกล่าวมาใช้ก็ต้องมีความเข้าใจในรากเหง้า และที่มาของงานศิลปะแบบดั้งเดิมไปพร้อมกัน และต้องใช้เวลาในการฝึกฝนทักษะการใช้อุปกรณ์ และเทคโนโลยีชั้นสูงนั้น ๆ ให้มีความเชี่ยวชาญและมีประสิทธิภาพต่อการนำมาปรับพัฒนาใช้กับงานศิลปะหรือใช้ในการคิดค้นนวัตกรรมศิลปะใหม่ที่จะเป็นการสร้างสรรคงานศิลปะให้คงงามไม่ยิ่งหย่อนไปกว่างานศิลปะที่ใช้กระบวนการแบบดั้งเดิม โดยผลลัพธ์ของการสร้างสรรคศิลปะหุ่นทั้งสองรูปแบบที่เหมือนกัน คือ งานศิลปะหุ่นที่มีความสวยงาม ประณีต และสามารถสะกดสายตาผู้ชม การนำเทคโนโลยีชั้นสูงมาปรับใช้ในการพัฒนาสร้างสรรคงานศิลปะผสมกับการศึกษากระบวนการทางด้านการวางแผนความคิดสร้างสรรค์ด้านการตลาด ช่องทางการสื่อสาร กระบวนการสร้างสรรคบทประพันธ์ และกระบวนการสร้างสรรคงานศิลปะตัวหุ่นและการแสดง ถึงแม้ว่าบางกระบวนการสร้างสรรคดังกล่าวจะดูเหมือนเป็นหลักการสร้างสรรคงานศิลปะหุ่นที่ย้อนแย้งกับวิธีการสร้างสรรคศิลปะหุ่นแบบดั้งเดิมในมิติการอนุรักษ์ แต่นับเป็นกระบวนการและแนวทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรคงานศิลปะหุ่นหรืองานศิลปะต่าง ๆ ในสมัยปัจจุบันและอนาคต ซึ่งการนำเทคโนโลยีชั้นสูงมาพัฒนาปรับใช้กับงานศิลปะแบบดั้งเดิมโดยเฉพาะงานหุ่นก็เป็นกระบวนการทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยเสริมเพื่อให้งานสร้างสรรค์พัฒนาศิลปะหุ่นเกิดประสิทธิภาพสูงสุด เพื่อเผยแพร่ให้ผู้ชมและผู้สนใจในวงกว้าง และเพื่อเป็นการต่อยอดเพิ่มพื้นที่ของศิลปะมหรสพการแสดงหุ่นไทยให้สามารถดำเนินอยู่ได้ในโลกเทคโนโลยีชั้นสูงที่เดินสวนกระแสต่างไปจากโลกของการอนุรักษ์สืบสานดั้งเดิมให้คงอยู่ในสังคมในโลกปัจจุบันและอนาคตได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

การจะพัฒนาเทคโนโลยีในโลกปัจจุบันให้ก้าวไกลอย่างไม่สิ้นสุด ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานควรเปิดใจกว้าง และพร้อมปรับตัวเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยเป็นการนำสิ่งใหม่มาพัฒนาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ซึ่งงานการอนุรักษ์ยังคงมีความสำคัญ และเป็นหัวใจต่อการคงไว้ซึ่งภูมิปัญญาทางศิลปวัฒนธรรมอันดีงาม เนื่องจากวิทยาการเทคโนโลยีที่ทันสมัยบางอย่างไม่สามารถทดแทนสิ่งเดิมได้ โดยเทคโนโลยีไม่ได้นำมาซึ่งการหักล้างหรือทำลายคุณค่างานศิลปะดั้งเดิมที่มีมาช้านาน อีกทั้งยังเป็นรากเง้าทางงานศิลปะที่สำคัญโดดเด่นของชาติ แต่เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้งานศิลปะดั้งเดิมยังคงอยู่ เป็นทางเลือกให้กับผู้สร้างสรรคงานศิลปะในยุคสมัยที่เปลี่ยนไป และเป็นช่องทางการเผยแพร่ในโลกกว้าง อีกทั้งเทคโนโลยียังเป็นเครื่องมือที่ดึงดูดคนรุ่นใหม่ที่เคยโตมาในยุคเทคโนโลยีชั้นสูงให้เข้าหางานศิลปะดั้งเดิมที่ไม่คุ้นชิน แล้วค่อย ๆ แทรกซึมคุณค่าความงามของศิลปะอันประณีตที่ทรงคุณค่าเป็นรากเง้ากลับคืน ทั้งนี้ ศิลปินรุ่นใหม่ที่จะสร้างสรรคงานแบบดั้งเดิม ต้องมีความเข้าใจถึงพื้นฐานและรายละเอียดของงานศิลปะนั้น ๆ อย่างถ่องแท้ และต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญเสียก่อนจึงจะสามารถพัฒนางานศิลปะดั้งเดิมด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยในยุคดิจิทัลให้เกิดความวิจิตรประณีต งดงาม และทรงคุณค่าที่ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน เพื่อที่จะทำให้เกิดเป็นผลงานงานศิลปะที่เข้าถึงและเป็นที่ยอมรับในคนทุกกลุ่ม ทุกยุค ทุกสมัย อันเป็นการสนับสนุน และคงไว้ซึ่งศิลปะที่ทรงคุณค่าที่งดงามสืบไป

References

- Awa Ningyo Joruri. (2021). **3D Printed Parionettes**. [Online]. Retrieved March 18, 2021 from <https://www.facebook.com/awajyurobe/posts/1878768862278050>
- JLopez Art, (2020). **3D Printed Marionettes**. [Online]. Retrieved May 20, 2020 from <https://www.facebook.com/jlopez.art.titere/posts/630976500824222>
- Pannengpetch, Sakda. (1997). **The Study on Thai Puppet Development as Folk Media in Western Region (การศึกษาวิวัฒนาการหุ่นกระบอกไทยสื่อพื้นบ้านในภูมิภาคตะวันตก)**. Bangkok: Siriwatthana.
- Posayakrit, Chatkrabhan. (2005). **Memorial Cremation Mrs. Chusri (Chun) Sakulkaew, MD. (อนุสรณ์พระราชทานเพลิงศพ นางชูศรี(ช้น) สกุลงั่ว จ.ม.)**. Bangkok: Super King Printing.
- Sakdayeangyong, Bordin. (2017). **Puppet Way Destiny, Continuing on the Charm of Thai Puppets (วิถี**

หุ่นกระบอกลิขิตชีวิต สืบสานต่อยอดเยี่ยมหุ่นไทย).
[Online]. November 19, 2017 from <https://www.dailynews.co.th/article/610847/>

Silley, B. (2012). **The Making of The Pirates**. London: Bloomsbury Publishing.

The Attitude. (2016). "Think Changes World, Nivet Waevsamana Ep. 42 (คิดเปลี่ยนโลก นีเวศ แววมณะ ตอนที่ 42)." True For You. 4 and 12 October.

Waevsamana, Nivet. (2014). **The Research to Establish a Standard for Knowledge of Arts is the Research to Develop Thai Puppetry for the Performance of the "New Thai Puppet Show" Titles "Puntai**

Norasingh the Musical Puppet Show" (โครงการวิจัยศิลปกรรมศาสตร์ด้านการสร้างสรรค์วิชาการงานวิจัยการพัฒนาการแสดงหุ่นกระบอกไทยเพื่อศิลปะการแสดงร่วมสมัยเรื่อง "พันท้ายนรสิงห์ เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์"). Bangkok: National Research Council of Thailand.

Waevsamana, Nivet. (2018). **The Innovation of Thai Puppet Performance "PRANEMIRAJ"** (นวัตกรรมการแสดงหุ่นกระบอกไทยเรื่องพระเนมิราช). Master's dissertation, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.