บทความวิจัย

เรื่อง “เปรียบเทียบองค์ประกอบการแสดงของละครหุ่นบุนราคุกับละครหุ่นไทย กรณีศึกษาด้านทัศนศิลป์”

โดย

นางสาว นภัสกร บุณยวิริยกุล

05530741

เสนอ

อาจารย์มุจรินทร์ อิทธิพงษ์

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 460 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2556

รายวิชา 450 460 การศึกษาเอกเทศ

ชื่อเรื่อง"เปรียบเทียบองค์ประกอบการแสดงของละครหุ่นบุนราคุกับละครหุ่นไทย กรณีศึกษาด้านทัศนศิลป์"

ชื่อผู้วิจัย นางสาวนภัสกร บุณยวิริยกุล **รหัสนักศึกษา** 05530741

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์มุจรินทร์ อิทธิพงษ์

ปีการศึกษา 2556

คำสำคัญ ละครหุ่นบุนราคุ , ละครหุ่นไทย, องค์ประกอบทางทัศนศิลป์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของการแสดงละครหุ่นบุนราคุ ศึกษาองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของการแสดงหุ่นกระบอกไทย และศึกษาเพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างทางองค์ประกอบทัศนศิลป์ของหุ่นบุนราคุและหุ่นกระบอกไทย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) การจดบันทึกและรวบรวมเอกสารจากหนังสือและบทความต่างๆที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหุ่นบุนราคุและหุ่นกระบอกไทยที่เป็นทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 2) จากการศึกษาองค์ประกอบทางการแสดงละครของอริสโตเติล โดยศึกษาเฉพาะข้อมูลทางด้านทัศนศิลป์

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์จากเอกสารของการแสดงหุ่นบุนราคุและหุ่นกระบอกไทย โดยศึกษาจากองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของ หัวหุ่น ตัวหุ่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายหุ่น และดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงละคร เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการแสดงละครหุ่นของทั้งสองประเทศ

ผลการวิจัยพบว่า

1. เมื่อเปรียบเทียบองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของละครหุ่นบุนราคุเห็นหุ่นไทยพบว่ามีความแตกต่างกัน ทั้งในด้านการตกแต่งใบหน้าหุ่น ตัวหุ่น เครื่องแต่งกายหุ่น ดนตรี โดยเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ…… ข

สารบัญภาพประกอบ…….. จ

1.บทนำ…….. 1

หลักการและเหตุผล……... 2

วัตถุประสงค์ ……. 2

ขอบเขตของการศึกษา ……... 3

วิธีการดำเนินการศึกษา…….. 3

ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ…….. 3

หนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้อง…….. 4

2.ทฤษฎีองค์ประกอบการละคร……. 14

3.องค์ประกอบทางศิลปะการแสดงละครหุ่นกระบอก…….. 18

3.1 หุ่นบุนราคุ……. 18

3.1.1 ประวัติของหุ่นบุนราคุ……. 18

3.1.2 หัวหุ่น…….. 20

3.1.3 ตัวหุ่นกระบอก…… 21

3.1.4 เครื่องแต่งกายหุ่น…… 22

3.1.5 เวทีการแสดง…….. 23

3.1.6 เครื่องดนตรี…… 25

3.2 หุ่นกระบอกไทย…… 26

3.2.1 ประวัติของหุ่นกระบอกไทย…… 26

3.2.2 หัวหุ่น…….. 29

\ 3.2.3 ตัวหุ่นกระบอก…… 30

3.2.4 เครื่องแต่งกายหุ่น…… 31

3.2.5 เวทีการแสดง…… 35
3.2.6 เครื่องดนตรี……. 36
4. วิเคราะห์ผลการวิจัย……...…… 37
4.1 วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างองค์ประกอบทางศิลปะของละครหุ่นบุนราคุ และละครหุ่นไทย…….. 37
4.1.1 เปรียบเทียบหัวหุ่น…….…... 37
4.1.2 เปรียบเทียบเครื่องแต่งกาย…….…... 39
4.1.3 เปรียบเทียบเครื่องดนตรีสำหรับการแสดง…….…… 40
5. สรุป…… 41
บรรณานุกรม……... 43

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบที่ หน้า

1. หัวหุ่นบุนราคุ……..... 20
2. กลไกภายในหุ่นบุนราคุ…….. 21

3. เครื่องแต่งกายชาย…….. 22

4. เครื่องแต่งกายหญิง…… 22

5. โครงสร้างเวทีการแสดงหุ่นบุนราคุ…… 23

6. ภาพถ่ายเวทีการแสดงหุ่นบุนราคุ…… 24

7. เครื่องเล่นซามิเซน…….. 25

8. หัวหุ่นกระบอกไทย…….. 29

9. โครงหุ่นกระบอกไทย……... 30

10. เครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกไทย……... 34

11. ภาพแสดงตำแหน่งการจัดโรงและฉาก…… 35

12. วงปี่พาทย์ไม้แข็งเครื่องห้า……... 36

13. หัวหุ่นบุนราคุแบบต่างๆ…….. 37

14. หัวหุ่นกระบอกไทยและการตกแต่งใบหน้าหุ่น……... 38

15. เครื่องแต่งกายหุ่นบุนราคุชายและหญิง…… 39

16. ชุดของหุ่นกระบอกไทย…….. 39

17. ผู้เล่นซามิเซน…….. 40

18. การแสดงวงปี่พาทย์เครื่องห้า …… 40

บทนำ

ชื่อเรื่อง “เปรียบเทียบองค์ประกอบการแสดงของละครหุ่นบุนราคุกับละครหุ่นไทย กรณีศึกษาด้านทัศนศิลป์”

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หุ่น เป็นการแสดงที่มีแสดงกันเกือบทุกชาติในโลก เช่น จีน ชวา มอญ ญี่ปุ่น ฝรั่ง แต่จะมีวิธีการประกอบเครื่องกลไกให้ตัวหุ่นเคลื่อนไหวไปมา และมีลักษณะตัวหุ่นแตกต่างกันไปตามความนิยมของแต่ละชาติ

โดยในประเทศญี่ปุ่นมีละครหุ่นเก่าแก่ที่เรียกว่า “บุนราคุ” เป็นการแสดงละครหุ่นแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น เป็นศิลปะชั้นสูงที่ประเทศญี่ปุ่นภาคภูมิใจ บุนราคุ เดิมเป็นชื่อของโรงละครที่จัดแสดงละครหุ่น แต่ได้กลายเป็นชื่อของการแสดงศิลปะแขนงนี้และใช้อยู่จนทุกวันนี้ บุนราคุกลายเป็นที่รู้จักประมาณปลายยุคสมัยเมจิ (1868-1962) ก่อนหน้านั้น ศิลปะแขนงนี้เรียกว่า อะยาทซึริ โจรุริ ชิไบ หรือ นิงเกียวโจรุริ หรือการแสดงนิทานหุ่น (ในสมัยโบราณนิยมละครที่ใช้วิธีการเล่าเรื่องเชิงพรรณนาโวหารด้วยบทกวี ไม่ใช้บทพูดเหมือนปัจจุบัน) ปัจจุบัน โจรุริ เป็นชื่อของดนตรีชามิเซ็น (เครื่องดนตรีของญี่ปุ่นที่มีสามสายใช้ดีดมีลักษณะเหมือนกีตาร์หรือเบนโจ) ซึ่งชื่อนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงบทของละครหุ่นที่ใช้แสดงด้วยการร่ายประกอบดนตรี (เหมือนการแสดงหุ่นหลวงหรือโขนในประเทศไทย) โลกแห่งบุนราคุที่ได้บัญญัติขึ้นมาใหม่นี้ที่ไม่เพียงแต่คุณภาพของการใช้เทคนิคศิลปะชั้นสูง แต่ด้วยการใช้ดนตรีโจรุริชั้นสูงและเอกลักษณ์ของการเชิดหุ่นที่เป็นธรรมชาติ โดยหุ่นแต่ละตัวจะใช้นักเชิดหุ่น 3 คน ทำให้หุ่นมีชีวิตชีวาขึ้นมา

ในส่วนของละครหุ่นในประเทศไทยนั้น หุ่นเป็นมหรสพชนิดหนึ่งของไทยที่ใช้รูปจำลองเหมือนของจริงหรือใช้ตุ๊กตาแสดงแทนตัวคน และเคลื่อนไหวได้ด้วยการเชิดชักหรือบังคับ การเล่นหุ่นของชาวไทยมีมาช้านาน จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ทำให้ทราบว่าการเล่นหุ่นเริ่มมีขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี เมื่อประมาณปี พ.ศ.2171-พ.ศ.2246หรืออยู่ในสมัยอยุธยาตอนกลางนั่นเอง

การแสดงหุ่นเป็นมหรสพที่ได้รับความนิยมอย่างมาก และกลายมาเป็นส่วนหนึ่ง ของการดำเนินชีวิต เรื่องราวที่ใช้แสดงมีส่วนสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับเรื่องราวชีวิตจริง ของมนุษย์ มีการเขียนบทเพื่อใช้แสดงหุ่นนับเป็นพันๆ เรื่อง โดยกวีและนักปราชญ์ จำนวนมาก และมีการฝึกฝนผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นแสดงหุ่น เช่น ผู้ประดิษฐ์ตัวหุ่น ผู้ออกแบบตัดเย็บเสื้อผ้าและเครื่องประดับสำหรับหุ่น ผู้อ่านบท นักดนตรี ผู้เชิดหุ่น และอื่นๆ อีกเป็นจำนวนมาก

ในส่วนที่เลือกศึกษาในครั้งนี้ได้เลือกศึกษาองค์ประกอบของการแสดงละครหุ่นบุนราคุและละครหุ่นของไทยเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง โดยใช้ องค์ประกอบละคร ของ อริสโตเติล (Aristotle) ที่ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของละครไว้ในหนังสือโพเอทติกส์ (Poetics) ซึ่งถือเป็นตำราเกี่ยวกับทฤษฎีการละครเล่มแรกของโลก โดยได้จำแนกองค์ประกอบของละครไว้ 6 ส่วน ดังนี้ 1. โครงเรื่อง 2. ตัวละคร 3. สาระของเรื่อง 4. ภาษา 5. เสียง 6. ภาพ เนื่องจากการแสดงละครหุ่นบุนราคุและละครหุ่นไทยเป็นการแสดงที่มีประวัติมาอย่างยาวนานและมีความคล้ายกันในด้านของการใช้หุ่นเป็นองค์ประกอบหลักในการแสดง ดังนั้นเพื่อหาข้อเปรียบเทียบและเพื่อเข้าใจถึงศิลปะการแสดงละครหุ่นโบราณนี้ จึงพิจารณาถึงองค์ประกอบทางศิลปะการแสดงละครหุ่นของทั้งสองประเทศ

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาและองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของการแสดงละครหุ่นบุนราคุ

2. เพื่อศึกษาองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของการแสดงละครหุ่นไทย

3. เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างองค์ประกอบทัศนศิลป์ของละครหุ่นบุนราคุและละครหุ่นไทย

ขอบเขตของการศึกษา

ขอบเขตของการศึกษา คือ ศึกษาองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของละครหุ่นบุนราคุ กับละครหุ่นไทย และศึกษาประวัติที่มาของละครหุ่นบุนราคุและละครหุ่นไทย นอกจากนี้จะศึกษาเฉพาะความแตกต่างขององค์ประกอบทัศนศิลป์ของละครหุ่นบุนราคุและละครหุ่นไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่ององค์ประกอบทางศิลปะของละครหุ่นบุนราคุและละครหุ่นไทย

2. เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบทางศิลปะของละครหุ่นบุนราคุและละครหุ่นไทย

3. เรียบเรียงผลการศึกษาในรูปแบบของบทความวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของการแสดงละครหุ่นบุนราคุ

2. ทำให้ทราบองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของการแสดงละครหุ่นไทย

3.ทำให้ทราบความแตกต่างองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของละครหุ่นบุนราคุและละครหุ่นไทย

หนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่เกี่ยวกับองค์ประกอบทางศิลปะการแสดงละครหุ่นบุนราคุ

ดร. มาลินี ดิลกวณิช (2543) เขียนหนังสือเรื่อง “ระบำและละครในเอเชีย ” เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับองค์ประกอบทางศิลปะการแสดงว่าการที่จะเข้าใจและซาบซึ้งในศิลปะการแสดงละครหุ่นบุนราคุ จะต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบทางศิลปะการแสดง 3 ประการของบุนราคุให้ถ่องแท้ชัดเจนเสียก่อน โดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. ศิลปะการขับบทเพลงและบทพากย์ ศิลปินผู้รับผิดชอบแขนงนี้เรียกว่า “ทายู” (Tayu) เป็นผู้บรรยายเรื่องราวตามบทพากย์ซึ่งบันทึกไว้อย่างละเอียดทั้งเนื้อร้อง ท่วงทำนอง การเน้นเสียง การแสดงอารมณ์ และลีลาการพากย์แบบต่างๆ ทุกอย่างบรรจุไว้ในหนังสือเรียกว่า “มารุฮอน” ลักษณะเนื้อความในมารุฮอนมี 2 ประเภทคือ 1. บทขับร้องพรรณนาความเป็นไปของเนื้อเรื่อง 2. บทสนทนา หรือคำพูดของตัวละคร

2. ศิลปะการเล่นซามิเซน เครื่องดนตรีประกอบการบรรยายบทพากย์และบทขับร้องตลอดเรื่องมีชนิดเดียวคือ ซามิเซน(Samisen)เสียงดนตรีชนิดนี้ช่วยสร้างบรรยากาศจริงจังหนักแน่นและสื่ออารมณ์ต่างๆได้ดี ศิลปินแขนงนี้นับว่าเป็นบุคคลที่มีความสำคัญมาก ส่วนใหญ่เป็นคีตกวีประพันธ์เพลงประกอบบุนราคุมีหน้าที่สืบทอดวิชาให้กับศิษย์รุ่นต่อไป และยังเป็นผู้ฝึกศิลปินผู้พากย์ด้วย เครื่องดนตรีซามิเซนที่ใช้กับการแสดงบุนราคุมีลักษณะที่แตกต่างจากซามิเซนที่ใช้กันทั่วไปตรงที่มีขนาดที่ใหญ่กว่า ส่วนกล่องเสียงหุ้มด้วยหนังแมว

3. ศิลปะการเชิดหุ่น การเชิดหุ่นบุนราคุมีลักษณะที่แปลกว่าการเชิดหุ่นของประเทศอื่น หรือของวัฒนธรรมอื่น กล่าวคือ ตัวหุ่นปรากฏให้เห็นผู้ชมได้รอบตัว ไม่มีการซ่อนหรือปิดบังบางส่วนไว้ ขาและเท้าของตัวหุ่นจะเชิดอยู่ระดับลอยเหนือเวทีเล็กน้อย เนื่องจากผู้เชิดปรากฏพร้อมกับตัวหุ่นโดยไม่มีฉากอะไรปิดบัง จึงออกแบบให้ผู้เชิดสวมชุดสีดำทุกคนและปิดคลุมศีรษะและใบหน้าด้วยผ้าคลุมดำ จุดประสงค์เพื่อให้เห็นแต่ตัวหุ่น ไม่ต้องการให้ผู้ชมมุ่งความสนใจมาที่ผู้เชิด ส่วนในกรณีพิเศษซึ่งผู้เชิดเอกเปิดเผยตัวเพื่อเป็นเกียรตินั้น ท่านจะสวมชุดที่งามสง่า ศีรษะไม่คลุมอะไร ก่อนแสดงผู้ประกาศจะเรียนผู้ชมให้ทราบว่าวันนี้เป็นโอกาสพิเศษที่ผู้เชิดเอกจะปรากฏตัวอย่างเปิดเผย ขณะที่ขึ้นเวทีผู้เชิดเอกต้องรู้จักวางหน้าให้เรียบเฉยประหนึ่งใส่หน้ากากแสดงออก

ได้เพียงในส่วนที่เชิดหุ่นเท่านั้น ความเป็นอัจฉริยะของผู้เชิดเอกนั้นจะต้องสามารถตรึงความสนใจของผู้ชมไว้ที่ตัวหุ่น ตัวผู้เชิดจะเหมือนไม่มีตัวตนบนเวที มีเพียงชีวิตของตัวละคร(หุ่น)ที่แสดงอยู่บนเวทีเท่านั้น ซึ่งนับว่าเป็นปรากฏการณ์ที่น่ามหัศจรรย์ทางศิลปะการแสดงที่รังสรรค์โดยมนุษย์

ผศ.ดร เสาวลักษณ์ สุริยะวงศ์ไพศาล (ม.ป.ป) เขียนสารนิพนธ์เรื่อง “บทละครคาบูกิและบุนราคุ”เสนอเนื้อหาขององค์ประกอบการแสดงละครหุ่นบุนราคุ ว่ามี 3 องค์ประกอบ

1. **การพากย์** เนื่องจากหุ่นไม่มีชีวิตจึงต้องมีคนพากย์ (Tayu) ขับร้องเล่าเรื่องและเจรจาแทนหุ่น คนพากย์จะกางหนังสือที่เรียกว่า โจรุริ ตามประเพณีนิยมแล้วคนพากย์จะได้รับการยกย่องสูงกว่าผู้เชิดหุ่น และจะเป็นหัวหน้าคณะละครบุนราคุ โดยคนพากย์นี้เองเป็นผู้สร้างบรรยากาศให้แก่ฉากต่างๆ ในบทร้องที่เต็มไปด้วยอารมณ์นั้น คนพากย์อาจจะเปลี่ยนสีหน้าเหงื่อตกหรือน้ำตาไหลจริงๆ นอกจากนี้ยังสามารถดัดเสียงให้เป็นได้ทั้งเสียงผู้ชายและเสียงผู้หญิงที่แตกต่างกันออกไปตามบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวอีกด้วย

2. การเล่นดนตรีซามิเซนผู้เล่นดนตรีซามิเซนมีความสำคัญไม่น้อย คือไม่เพียงแต่จะให้เสียงดนตรีประกอบเท่านั้นแต่ยังให้เสียงประกอบอื่นๆเช่น เสียงฝน ลม เพื่อเพิ่มบรรยากาศของการแสดง ท่วงทำนองและเสียงซามิเซนจะต้องเหมาะสมกับบรรยากาศของแต่ละเหตุการณ์ในตอนสำคัญผู้เล่นซามิเซนก็จะต้องแสดงฝีมือการดีดซามิเซนที่ช่วยเร้าอารมณ์ขึ้นไปอีก

3. การเชิดหุ่น หุ่นมีโครงสร้างที่นับว่าง่ายไม่ซับซ้อน ประกอบด้วยส่วนหัว แผ่นไหล่ แขนตั้งแต่ช่วงข้อศอกลงไป และขาตั้งแต่ช่วงหัวเข่าลงไป กับมีห่วงไม้ไผ่ทำหน้าที่แทนสะโพก แขนขาและห่วงสะโพกจะถูกแขวนด้วยเชือกจากแผ่นไหล่

สำหรับตัวหุ่นผู้หญิงนั้นก่อนนำมาแต่งตัว จะใช้แผ่นรองนิ่มๆบริเวณหัวไหล่เพื่อให้ได้ความรู้สึกแบบไล่ของผู้หญิง เสื้อผ้าหุ่นจะมีช่องเปิดด้านหลังเพื่อให้มือของคนเชิดหุ่นสอดเข้าไปได้ หัวหุ่นจะทำให้ติดกับส่วนที่เป็นตัวหุ่นตรงรูตรงกลางแผ่นไหล่

นักเชิดหุ่นคนแรกจะเอามือซ้ายสอดเข้าไปในช่องอกที่กลางตัวหุ่นจากใต้ผ้ารัดเอว (obi) เพื่อจับตัวหุ่นไว้ ตรงที่มือจับจะมีเชือกต่างๆ เพื่อให้ผู้เชิดหุ่นใช้บังคับการเคลื่อนไหวของตา คิ้ว ปาก หรือในบางครั้งแม้แต่จมูก

ไม่ใช่หุ่นทุกตัวจะมีกลไกละเอียดเช่นนี้ หุ่นบางตัวโดยเฉพาะหุ่นผู้หญิงจะไม่สามารถเคลื่อนไหวอวัยวะบนใบหน้าได้ บางตัวเคลื่อนไหวนิ้วได้ บางตัวไม่ได้ ถ้าหุ่นตัวนั้นต้องเล่นเครื่องดนตรี เช่น ซามิเซนหรือโคโตะก็จะต้องประกอบมือพิเศษเข้าไปในตัวหุ่น ความแตกต่างของความละเอียดในการเคลื่อนไหวหุ่นของแต่ละตัวจะขึ้นอยู่กับแต่ละฉากไป

หุ่นแบบที่ง่ายที่สุดเรียกว่า tsumeซึ่งจะใช้แสดงบทที่ไม่มีความสำคัญ เช่น บททของคนที่เดินผ่านไปมา สาวใช้หรือเด็ก หุ่น tsumeจะใช้คนเชิดเพียงคนเดียวซึ่งจะเชิดเฉพาะส่วนหัวและแขนขวา ส่วนแขนซ้ายนั้นเป็นเพียงแขนเสื้อกิโมโนที่เย็บติดไว้กับตัวเสื้อไม่เคลื่อนไหว

หัวหุ่นที่ใช้แสดงกันอยู่ทั่วไปมี 45 ประเภท แบ่งเป็นหัวหุ่นชายแก่ 8 หัวชายวัยกลางคน 18 หัว ชายหนุ่มและเด็ก 5 หัว หญิงชรา 3 หัว หญิงวัยกลางคน 4 หัว และหญิงสาว 7 หัว

ท่าพื้นฐานของหุ่นมีราว 40 ท่า ท่าที่เห็นบ่อยที่สุดท่าหนึ่งคือ ท่า ushiriburiซึ่งหมายถึงการที่หุ่นผู้หญิงหันหลังให้ผู้ชมแล้วร้องไห้

คนเชิดหุ่นที่เป็นหัวหน้าคนเชิด 3 คน จะใช้มือซ้ายจับบริเวณหน้าอกของหุ่น และใช้นิ้วเชิด ตา คิ้ว ปาก ส่วนมือขวาก็จะเชิดมือขวาของหุ่นรวมทั้งนิ้วด้วย โดยหัวหน้าคนเชิดจะสวมชุดกิโมโนพื้นสีดำหรือไม่ก็สวมชุด kamishimoซึ่งเป็นกิโมโนชุดเป็นทางการที่มีอายุเก่าแก่มาตั้งแต่สมัยศตวรรษที่ 12 ส่วนคนเชิดหุ่นคนที่สองและสามจะสวมชุดกิโมโนสีดำและคลุมใบหน้าด้วยผ้าสีดำ

เอกสารที่เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลปะการแสดงละครหุ่นของไทย

สารานุกรมไทยฉบับเยาวชน (ม.ป.ป.) เขียนเรื่อง “หุ่นกระบอกไทย” เสนอองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญของการเล่นหุ่นกระบอกโดยอาจจำแนกได้เป็นส่วนต่างๆ คือ ตัวหุ่นกระบอก เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ โรงหุ่นและฉาก ดนตรีและการขับร้อง วิธีการเชิดแสดง เนื้อเรื่องที่นำมาแสดง มีรายระเอียดดังนี้

1.ตัวหุ่นกระบอกหุ่นกระบอกที่ใช้แสดงกันในปัจจุบัน สันนิษฐานว่า สร้างขึ้น โดยอาศัยกรรมวิธี การสร้างหุ่นกระบอกตามแบบหุ่น ซึ่งหม่อมราชวงศ์เถาะ ได้คิดประดิษฐ์ดัดแปลงขึ้น กล่าวคือ ตัวหุ่นกระบอกประกอบขึ้นด้วยส่วนสำคัญ ๔ ส่วน ได้แก่ ศีรษะหุ่น ลำตัว มือ เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับตัวหุ่นกระบอก ส่วนที่เลียนแบบอวัยวะของคนจริงๆ คือ ศีรษะและมือทั้ง ๒ ข้างเท่านั้น ส่วนลำตัวหุ่นเป็นกระบอกไม้ไผ่ทั้งปล้องสอดเข้าไปตรงลำคอ ศีรษะและลำตัวถอดออกจากกันได้ เมื่อไม่ใช้แสดงแล้วก็จะถอดออกและเก็บไว้แยกกัน โดยถอดส่วนศีรษะเก็บตั้งไว้บนฐานที่ประดิษฐ์ขึ้น เพื่อตั้งศีรษะหุ่นกระบอก ลำตัวที่เป็นกระบอกไม้ไผ่ เมื่อถอดออกแล้ว จะนำแยกเก็บต่างหากจากตัวเสื้อ ที่มีลักษณะคล้ายถุง ตัวเสื้อซึ่งมีมือติดอยู่ทั้ง ๒ ข้าง พับเก็บใส่หีบ

ศีรษะของหุ่นกระบอกส่วนมากจะทำด้วยไม้เนื้อเบาทั้งแท่ง เช่น ไม้ทองหลาง ไม้โมก ไม้สักทอง ไม้ที่นำมาใช้ควรเป็นไม้เนื้อดี ไม่มีตา แท่งไม้ควรมีขนาดความกว้างประมาณ ๑๒ เซนติเมตร และความยาวประมาณ ๒๐ เซนติเมตร เมื่อได้ไม้แล้ว ช่างก็จะนำมาแกะให้เป็นรูปศีรษะ รูปหน้าและลำคอ ส่วนของรูปหน้าและศีรษะยาวประมาณ ๑๐ - ๑๒ เซนติเมตร ส่วนของลำคอยาวประมาณ ๘ เซนติเมตร คว้านให้เป็นรูกว้างพอ ที่กระบอกไม้ไผ่รวกจะสอดเข้าไปได้โดยสะดวก เหตุที่ต้องทำลำคอให้ยาว เพราะจะใช้เป็นส่วนต่อกับกระบอกไม้ไผ่ที่เป็นส่วนลำตัวหุ่น เมื่อสวมเสื้อคลุมทับอีกชั้นหนึ่งก็จะได้รูปลำคอพอดี ขั้นต่อไปคือ ปั้นแต่งด้วยรักสมุกหรือดิน ให้เป็นจมูก ปาก คิ้ว หู ประเพณีนิยม เกี่ยวกับความเชื่อ ในการประดิษฐ์ศีรษะหุ่นกระบอกอย่างหนึ่ง คือ ต้องมีพิธีไหว้ครู เบิกเนตรหุ่น คล้ายกับการประดิษฐ์หัวโขนถือกันว่าเป็นสิ่งต้องกระทำ ฉะนั้น การเขียนดวงตาของหุ่นกระบอก จึงจะทำเป็นขั้นตอนสุดท้าย และต้องทำในพิธีด้วย

ลำตัวของหุ่นกระบอกซึ่งก็คือ กระบอกไม้ไผ่รวก ยาวประมาณ ๓๐ - ๕๐ เซนติเมตร กระบอกไม้ไผ่ที่จะทำเป็นลำตัวหรือแกนให้คนเชิดจับถือ ควรมีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ ๓ - ๕ เซนติเมตร อวัยวะส่วนที่เป็นมือ มักแกะด้วยไม้ มีขนาดประมาณ ๔ - ๕ เซนติเมตร ให้พอดีกับขนาดของตัวหุ่น หรือทำด้วยหนังตัดเป็นรูปมือมีนิ้ว และดัดให้อ่อนอย่างมือละคร โดยมือขวาของหุ่นตัวพระจะกำอาวุธไว้เสมอ จึงเจาะรูตรงกลางไว้ สำหรับเสียบอาวุธ ซึ่งจะเปลี่ยนไปได้ตามเนื้อเรื่อง ถ้าในบทไม่กำหนดให้ถืออะไร ก็ปล่อยไว้ให้กำมือเฉยๆ เช่นนั้น มือซ้ายเป็นรูปมือแบตั้งวงรำ ถ้าเป็นมือตัวนาง โดยมากจะตั้งวงรำทั้ง ๒ ข้าง มือทั้ง ๒ ข้างจะตอกติดกับเรียวไม้ไผ่เล็กๆ ๒ อัน ขนาดความยาวของเรียวไม้ไผ่เท่ากับปล้องไม้ไผ่ที่ทำเป็นลำตัวสำหรับจับเชิด ชาวหุ่นกระบอกเรียกเรียวไม้ไผ่ทั้งสองข้างของหุ่นกระบอกคู่นี้ว่า "ตะเกียบ"

2. เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับของหุ่นกระบอกนับว่ามีส่วนสำคัญ ที่ทำให้ผู้ชมตื่นตาตื่นใจได้มาก เสื้อของหุ่นกระบอกประดิษฐ์ด้วยผ้าผืนเดียว ขนาดความกว้างประมาณ ๖๐ เซนติเมตร และยาวตั้งแต่ ๑.๒ - ๑.๕ เมตร นำมาพับครึ่ง เย็บเป็นถุงคลุม โดยตรงกึ่งกลางส่วนที่เป็นสันพับครึ่ง ซึ่งคลุมไหล่หุ่น จะเจาะเป็นช่องวงกลมเล็กๆ ให้มีขนาดพอเหมาะพอดีกับขนาดลำคอ ของหุ่นกระบอก สำหรับสอดลำคออันเป็นส่วนของศีรษะ ตรงมุมผ้าทั้ง ๒ ข้างที่พับ มีช่องสำหรับให้มือหุ่นโผล่ออกมา เรียวไม้ไผ่ที่ตรึงติดมือหุ่นทั้ง ๒ ข้าง และกระบอกลำตัวหุ่นซ่อนอยู่ภายในเสื้อที่คลุมไว้ สิ่งสำคัญมาก สำหรับการตกแต่งส่วนศีรษะ คือ เครื่องประดับศีรษะ เช่น มงกุฎ ชฎา รัดเกล้า หุ่นกระบอกจะสวยสะดุดตา งดงามมากน้อยเพียงใดนั้นเครื่องประดับต่างๆก็มีส่วนสำคัญมิใช่น้อย

นอกจากการประดิษฐ์ตัวหุ่นกระบอกแล้ว สิ่งของเครื่องใช้อื่นๆ ที่จะต้องนำออกแสดงพร้อมกันตามท้องเรื่องที่เล่น ก็ต้องประดิษฐ์ให้มีขนาดที่พอเหมาะกับตัวหุ่นกระบอก เช่น เรือสำเภา โคมไฟ สีวิกา (ที่นั่งมีคานหาม เป็นเครื่องแสดงอิสริยยศ) ตลอดจน สัตว์ที่เป็นพาหนะทั้งหลาย

3. โรงหุ่นกระบอกแต่เดิมนั้น เจ้าของคณะหุ่นกระบอกมักจะมีโรงหุ่นกระบอกเป็นของตนเอง โรงหุ่นกระบอกมักสร้างด้วยไม้กระดาน ไม่นิยมใช้ไม้ไผ่ เพราะถือเป็นของชั่วคราว ไม่คงทนถาวร และไม่แข็งแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เสาและพื้นของโรงหุ่นกระบอก ซึ่งต้องรับน้ำหนักคนจำนวนมากถ้าไม่แข็งแรงก็อาจเป็นอันตรายได้

โรงหุ่นกระบอกปลูกเป็นลักษณะรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างยาวประมาณ ๕ เมตร ยกพื้นขึ้นให้สูงพอเหมาะกับสายตาของผู้ชมที่จะยืนดูได้ถนัด ส่วนมากมักยกพื้นขึ้นสูงประมาณ ๑ เมตร ถึง ๑.๕๐ เมตร ความสูงจากพื้นโรงถึงหลังคาด้านหน้าประมาณ ๕ เมตร ด้านหลังและด้านข้างมีฝากั้นทึบ เพื่อกันไม่ให้คนภายนอกเข้าไปได้ ส่วนด้านหน้าตั้งเสาเรียงกัน ๔ เสา ให้มีเสาคู่กันอยู่ด้านข้าง เสาที่ตั้งคู่กันนี้ห่างกัน ๑ เมตร ฉะนั้น จะมีที่ว่างตรงกลาง ๓ เมตร

4. ฉากที่ใช้ตกแต่งโรงอาจแยกออกได้เป็น๓ส่วนคือ

ฉากส่วนแรกคือ ฉากที่ขึงไว้เสมอด้านหน้าโรงระหว่างเสาทั้ง ๒ ข้าง โดยขึงตลอด ตั้งแต่ชายหลังคาจนจรดพื้นโรง เบื้องล่างมักเขียนเป็นรูปป้อมปราการ มีกำแพงเมือง และสุมทุมพุ่มไม้ตกแต่ง ที่ฉากส่วนนี้มักมีผ้าต่วน หรือผ้าแพรยกดอก แขวนตลอดความสูง ทำเป็นม่านสองไขไว้ทั้งสองข้าง โดยแขวนม่านนี้ทับด้านนอกของฉากอีกทีหนึ่ง

ฉากส่วนที่สองคือ ฉากที่เขียนบนจอ ซึ่งขึงโดยให้อยู่ลึกจากริมโรงเข้าไปประมาณ ๓๐ เซนติเมตร กั้นเป็นจอ เขียนรูปอย่างฉากละคร ฉากนี้เป็นฉากใหญ่ ความยาวประมาณ ๓ เมตร พอดีกับโรง ในยุคที่การละเล่นหุ่นกระบอกเฟื่องฟู นายเปียก ประเสริฐกุล ใช้วิธีเปลี่ยนฉากตามท้องเรื่อง ฉากที่ใช้เปลี่ยนตามท้องเรื่อง มี ๓ ฉากด้วยกัน คือ ฉากปราสาทราชมนเทียร ฉากป่าเขาลำเนาไม้ และฉากท้องทะเลมหาสาคร แต่โดยทั่วไปแล้ว พื้นจอจะเขียนให้เป็นรูปอย่างไรก็ได้แล้วแต่ความนิยมของยุคสมัย หรือเห็นงามเท่าที่นิยมกัน ในปัจจุบันมักเขียนเป็นรูปปราสาทราชวัง อย่างไรก็ตาม ฉากส่วนตรงกลางโรงนี้ จะต้องมีประตูเข้าออก ๒ ข้าง โดยมีขนาดให้พอเหมาะกับตัวหุ่นกระบอก ที่ประตูทั้ง ๒ ข้าง ติดม่านแหวกกลางไว้ เพื่อบังไม่ให้คนดูเห็นเข้าไปข้างในโรง เบื้องล่างของฉากส่วนนี้ ยกให้สูงจากพื้นโรงประมาณ ๕๐ เซนติเมตร เพื่อให้ผู้เชิดที่นั่งอยู่หลังฉากลอดมือออกไปเชิดหุ่นที่หน้าฉากได้สะดวก บริเวณส่วนที่เป็นชายของจอนี้ ทำด้วยผ้าโปร่งขาว สูงราว ๕๐ เซนติเมตร ยาวตลอดแนวฉาก เพื่อให้คนเชิดมองลอดออกไป เห็นตัวหุ่นที่ตนกำลังยื่นแขนออกไปเชิดที่หน้าฉากได้ แต่ผู้ชมจะมองไม่เห็นผู้เชิด หรือถ้าจะเห็นก็เพียงลางๆ เท่านั้น

ฉากส่วนที่สาม คือ แผงกระจกติดภาพต่างๆ ใช้กันสายตา ตั้งเรียงติดต่อกันประมาณ ๖ - ๗ ภาพ ที่ด้านล่างของโรงหุ่นกระบอกที่ระดับพื้นโรง สำหรับบังไม่ให้คนดูเห็นมือคนเชิด ที่ลอดใต้ฉากออกมา และบังชายด้านล่างสุดของผ้าขาวบางนั้นไว้ จากสายตาของผู้ชม แผงกระจกเหล่านี้

เรียกว่า "กระจกบังมือ" มักประดับด้วย ภาพตัวละครสำคัญในวรรณคดีเอกของไทย ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดี เช่น พระราม พระลักษมณ์ ทศกัณฐ์ หนุมานตอนหาวเป็นดาวเป็นเดือน หรือรูปสัตว์ในวรรณคดี เช่น พญาครุฑ กินรี กินนร ไกรสร ราชสีห์ มิฉะนั้น ก็ใช้วิธีการวาดภาพบนแผ่นกระจกเป็นแผงติดด้านล่างของโรง หุ่นกระบอกคณะของนายเปียก ประเสริฐกุล ใช้วิธีวาดภาพบนด้านหลังแผ่นกระจกนี้ เพื่อให้คงทนไม่ชำรุดง่าย ภาพบนแผงกระจกเหล่านี้ จะช่วยดึงดูดความสนใจให้คนเข้ามายืนชม ก่อนที่จะมีการแสดง เป็นการฆ่าเวลาระหว่างนั่งรอชมการแสดงนั่นเอง

5. เครื่องดนตรีทำนองเพลงและการดำเนินเรื่องเครื่องดนตรีสำหรับประกอบการแสดงหุ่นกระบอกใช้ทั้งเครื่องห้า เครื่องคู่ หรือเครื่องใหญ่ แต่ในวงปี่พาทย์สำหรับการแสดงหุ่นกระบอกจะต้องมีกลองตะโพน ซออู้ กลองต๊อก กลองแต๋ว และม้าล่อ เป็นเครื่องดนตรีสำคัญประกอบด้วยในตอนดำเนินเรื่องอาจใช้เพลงร่ายนอก หรือร่ายในก็ได้ แต่ที่นิยมกันมาก สำหรับการแสดงหุ่นกระบอกโดยเฉพาะ จนถือว่า เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่ง ของการแสดงหุ่นกระบอกคือ การใช้ทำนองเพลง "สังขารา" ซึ่งเป็นทำนองเพลงโบราณ นำมาดัดแปลงแก้ไขให้เหมาะสม กับการแสดงหุ่นกระบอก โดยประกอบเข้ากับการสีซออู้เคล้าไปในการขับร้อง เป็นการดำเนินเรื่อง

6. ส่วนเนื้อเรื่องที่นำมาแสดงโดยมาก เป็นเนื้อหาที่คัดสรรตัดตอนมาจากวรรณคดีต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นนิทานคำกลอน หรือบทละครนอก ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย เช่น พระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน ลักษณวงศ์ ไกรทอง

ศักดา ปั้นเหน่งเพ็ชร์ (2522) เขียนหนังสือเรื่อง “หุ่นกระบอกของไทย ” ได้เสนอองค์ประกอบสำคัญของการเล่นหุ่นกระบอกมีดังนี้

1. โรงหุ่นกระบอก โรงหุ่นกระบอกปลูกสร้างขึ้นเป็นลักษณะรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างยาวประมาณ 5 เมตร ยกพื้นขึ้นให้สูงพอเหมาะกับสายตาของผู้ที่จะยืนดูได้ถนัด ส่วนมากมักจะยกพื้นขึ้นสูงประมาณ 1 เมตร ถึง 1.50 เมตร มักจะไม่สูงเกินกว่านี้ ด้านหลังและด้านข้างมีฝากั้นทึบ ไม่ให้คนภายนอกเข้าได้ ส่วนด้านหน้าทั้งเสาเรียงกันสี่เสา โดยกำหนดให้มีเสาคู่กันอยู่ด้านข้าง เสาที่ตั้งคู่กันนี้ห่างกัน 1 เมตร ฉะนั้นจะมีที่ว่างตรงกลาง 3 เมตร ระหว่างเสาคู่ 2 ข้าง ด้านหน้าโรงหุ่นกระบอกนั้น ขึงฉากผืนเล็กข้างละฉากกว้าง 1 เมตร เท่ากับความกว้างของเสาที่ตั้งไว้คู่กัน มีความยาวเท่ากับความสูงของโรงหุ่นฉากผืนเล็กที่ขึงสองข้างนี้ ขึงไว้โดยให้คลุม

เสมอริมพื้นโรงด้านหน้า ฉากนี้มักเขียนเป็นรูปกำแพงเมืองป้อมปราการและสุมพุ่มไม้พองาม ส่วนด้านหน้าลึก จากริมโรงเข้าไปประมาณ 1 ศอกกั้นจอซึ่งเขียนรูปอย่างฉากละครนอกและละครในตามขอบหลังคาเบื้องบนของโรงหุ่นกระบอกติดผ้าระบายปักไหมทองเป็นลวดลายอย่างแบบจีนและตรงกึ่งกลางผ้าระบายข้างบนนี้เองก็มักติดชื่อคณะหุ่นกระบอกที่แสดงนั้นด้วย

2. ฉาก ฉากที่ใช้ประกอบตกแต่งโรงหุ่นกระบอกอาจแยกออกได้เป็นสามส่วนด้วยกันส่วนแรกคือฉากที่ขึงไว้เสมอด้านหน้าโรงทั้งสองข้างมักเขียนรูปป้อมปราการมีกำแพงเมืองอยู่เบื้องล่างที่ฉากส่วนนี้มักมีผ้าต่วนหรือแพรทอยกดอก ฉากส่วนที่สอง โดยทั่วไปแล้วพื้นจอจะเขียนให้เป็นรูปอย่างใดก็ได้แล้วแต่ความนิยมของยุคสมัยแล้วแต่จะเห็นงามฉากส่วนที่สามเป็นแผงติดภาพต่างๆที่ใช้กันด้านล่างของหุ่นกระบอกระดับพื้นโรง สำหรับบังไม่ให้คนดูเห็นมือคนเชิดหุ่นที่ลอดใต้จอออกมาและบังชายด้านล่างสุดของจอส่วนหนึ่งซึ่งทำด้วยผ้าขาวบางกั้นไว้

3. เครื่องดนตรีและทำนองเพลงเครื่องดนตรีสำหรับประกอบการแสดงหุ่นกระบอกจะเป็นเครื่องห้า เครื่องคู่ หรือเครื่องใหญ่ได้ทั้งนั้น แต่ว่าในวงปี่พาทย์นี้จะต้องมีซออู้ กลองต๊อกแต๋ง และม้าล่อ เป็นเครื่องดนตรีสำคัญประกอบด้วย ในตอนดำเนินเรื่องอาจใช้เพลงร่ายนอกหรือร่ายในก็ได้ แต่ที่นิยมกันมากสำหรับการแสดงละครหุ่นกระบอกโดยเฉพาะจนถือว่าเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของการแสดงละครหุ่นคือการใช้ทำนองเพลง "สังขารา" ซึ่งเป็นทำนองเพลงของโบราณมาดัดแปลงแก้ไขให้เหมาะกับการแสดงละครหุ่นกระบอก โดยให้มีซออู้สีเคล้าไปกับการขับร้องเป็นการดำเนินเรื่อง เช่นเดียวกันกับแบบหุ่นจีน ซึ่งได้รับความนิยมใช้เป็นแบบอย่างการแสดงจนแพร่หลายมาถึงทุกวันนี้

นงค์นุช ไพรพิบูลยกิจ(2542) เขียนหนังสื่อเรื่อง "หุ่นกระบอก"ได้เสนอองค์ประกอบโดยทั่วไปเช่น ลักษณะของหุ่น หุ่นกระบอกที่ใช้แสดงในปัจจุบัน สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นโดยอาศัยกรรมวิธีการสร้างหุ่นกระบอกตามแบบหุ่นซึ่งหม่อมราชวงศ์เถาะ พยัคฆเสนาได้คิดประดิษฐ์ดัดแปลงขึ้น กล่าวคือประกอบขึ้นด้วยส่วนสำคัญ 4 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ ศีรษะหุ่น ลำตัว มือ และเสื้อผ้าเครื่องประดับต่างๆในจำนวนส่วนประกอบของหุ่นกระบอกนั้น ส่วนที่เลียนแบบอวัยวะของ

คนจริงๆมีเพียงส่วนศีรษะและมือทั้งสองข้างเท่านั้น ส่วนลำตัวจะใช้กระบอกไม้ไผ่ทั้งปล้องสวมตั้งแต่คอลงมาเราจึงเรียกหุ่นแบบนี้ว่า"หุ่นกระบอก"

1. การเชิดหุ่น ในการเชิดหุ่น มือซ้ายของผู้เชิดจะถือกระบอกไม้ไผ่ซึ่งเป็นลำตัวหุ่นและจะถือตะเกียบมือหุ่นทั้งซ้ายและขวาไว้ในมือขวาของผู้เชิด เมื่อถึงคราวต้องทำบทบาท ผู้เชิดจะเอานิ้วก้อยซ้ายหนีบตะเกียบซ้ายของหุ่นเอาไว้ เพื่อให้มือขวาทำบทบาทได้เต็มที่สำหรับการตั้งวงรำของหุ่นกระบอก ไม่ว่าจะเป็นตัวพระ นาง หรือยักษ์ มือขวาของตัวหุ่นจะตั้งวงสูงกว่ามือซ้ายเสมอ และแขน(ผ้าที่เป็นเสื้อหุ่น) จะต้องตรึงอยู่เสมอด้วยเช่นกัน -การแสดงหุ่นกระบอก ขั้นตอนการแสดงหุ่นกระบอกโดยทั่วไปมีดังนี้ 1.การโหมโรง เพื่อเป็นการน้องรำลึกถึงคุณพระรัตนตรัยและความเป็นสิริมงคลรวมทั้งเป็นการประกาศให้คนรู้ว่ามีการแสดงมหรสพอย่างหนึ่งอย่างใดขึ้น 2.การแสดง เมื่อได้เวลาเริ่มแสดง ปี่พาทย์จะทำเพลงวา ส่วนซออู้จะทำเพลงหุ่นจะทำเพลงหุ่น เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการแสดงหุ่นกระบอก จากนั้นปี่พาทย์ทำเพลงเสมอให้ตัวพระออกฉากมารำไหว้ครูเบิกโรงด้วยเพลงช้าปี่ แล้วออกเพลงปีนตลิ่งจนจบ จากนั้นปี่พาทย์จึงทำเพลงรัวสามลา พอลาที่สามหุ่นจึงจะเข้าฉากไป

2. ดนตรีประกอบการแสดง สำหรับวงดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงละครหุ่นบอกโดยมากนิยมใช้วงปี่พาทย์เครื่องห้าเช่นเดียวกับการแสดงโขนละคร ซึ่งประกอบด้วยปี่ในระนาดเอก ฆ้องวงใหญ่ ตะโพน กลองแขก กองทัด ต่อมาในสมัยหลังจึงได้มีการเพิ่มระนาดทุ้มเข้าไป เพื่อเป็นคู่ล้อคู่ขัดกับระนาดเอกในบางกรณี และใช้ฉิ่ง กรับ เป็นเครื่องกำกับจังหวะสำหรับเครื่องดนตรีที่เป็นสัญลักษณ์สำคัญของการแสดงหุ่นกระบอกที่ขาดไม่ได้ได้แก่ 1.ซออู้ 2.กลองต๊อก 3.แต๋ว

3. การบรรเลงและการขับร้อง การบรรเลงและขับร้องประกอบการแสดงหุ่นกระบอกจะเหมือนกับการแสดงละครทุกประการ คือ มีเพลงร้องสองชั้น-ชั้นเดียวเพลงร่าย และเพลงหน้าพาทย์ที่ใช้บรรเลงประกอบกิริยาอาการและบทบาทต่างๆ ของตัวหุ่น ได้แก่ 1.เพลงเข้าม่าน2.เพลงเสมอ 3.เพลงเชิด 4.เพลงตระนิมิต 5.เพลงชุบ 6.เพลงโลม 7เพลงตระนอน 8.เพลงโอด 9.เพลงโล้ 10.เชิดฉิ่ง 11.เชิดกลอง 12.เพลงรัวต่างๆ 13.เพลงกราวนอก 14.เพลงกราวใน -ตลกหุ่น ตัวประกอบสำคัญในการแสดงหุ่นกระบอกที่ขาดไม่ได้ก็คือ"ตลกหุ่น" เนื่องด้วยอุปนิสัยของคนไทยที่

ชอบความสนุกสนาน เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน นาฏศิลป์การแสดงของไทยแทบทุกชนิดไม่ว่าจะเป็น โขน หนังใหญ่ ละคร ลิเก รวมทั้งหุ่นกระบอก จึงต้องมีการแสดงตลกสอดแทรกลงในการแสดงด้วยเสมอ

4. **โรงและฉากในการแสดงหุ่นกระบอก** แต่เดิมการสร้างโรงหุ่นกระบอกนั้นผู้เป็นเจ้าภาพที่หาหุ่นไปแสดวจะเป็นคนปลูกสร้างเอาไว้ รอรับการแสดงของคณะหุ่น เมื่อคณะหุ่นมาถึงก็สามารถแขวนฉากและติดตั้งอุปกรณ์การแสดงต่างๆได้ทันที โดยหลักฐานจากภาพจิตรกรรมฝาผนังและภาพถ่ายเก่าของโรงมหรสพตามช่องระทา ในงานสมโภชและงานพระเมรุต่างๆ แสดงให้เห็นว่า โรงมหรสพเหล่านั้นมีหลังคามุงจาก หรือไม่ก็มุงแฝกมีช่อฟ้าอยู่บนยอดจั่วทั้งสองข้าง และมีปีกนกยื่นออกมาตลอดความยาวของหน้าโรง เพื่อป้องกันแดดและฝน รวมทั้งมีเสาไม้ไผ่ปักจากดินรองรับปีกนกนี้ประมาณ6เสา และมีฉากหุ่นกระบอกกับเครื่องประกอบฝากเพื่อเป็นสิ่งดึงดูดให้คนดูมีความชื่นชอบการแสดงหุ่นกระบอก

ทฤษฎีองค์ประกอบการละคร

องค์ประกอบการละคร

องค์ประกอบของละครของอริสโตเติล ปราชญ์ชาวกรีกในศตวรรษที่ 4 ก่อนคริสต์ศักราช กล่าวว่าละครประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ส่วน โดยเรียงตามลำดับความสำคัญดังนี้ คือ โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Character) ความคิด (Thought) ภาษา(Diction) เพลง (Song) และภาพ (Spectacle) และกล่าวต่อไปอีกว่าทั้งหมดนี้รวมเป็นละครที่สมบูรณ์แล้ว องค์ประกอบทั้งหกครอบคลุมทุกอย่างที่มีอยู่ในละคร ไม่มีอะไรมากไปกว่านี้อีกแล้ว ไม่ว่าเราจะพูดถึงละครในด้านใดก็ตาม เราจะสามารถจัดไว้ในองค์ประกอบข้อใดข้อหนึ่งเสมอ

จากทฤษฎีการละครที่อริสโตเติลเขียนไว้ราวสองพันสี่ร้อยปีมาแล้ว เรายังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับละครทุกยุคทุกสมัยตราบจนปัจจุบันนี้ โดยสรุปเป็นองค์ประกอบหลักๆหกส่วน คือ โครงเรื่อง ตัวละคร ความคิด ภาษา เสียง และภาพ จะเห็นว่ามีการปรับเปลี่ยนเพียงในด้านของ “เพลง” ที่ขยายมาเป็น”เสียง” เพื่อให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้นเนื่องจากเพลงเป็นส่วนสำคัญของละครกรีกซึ่งมีพัฒนาการมาจากการร้องเพลงสดุดีเทพเจ้าและวีรบุรุษโดยกลุ่มคอรัส (Chorus) บทบาทของคอรัสซึ่งเป็นตัวแทนของกลุ่มคนในละครย่อยๆ ลดน้อยลงเรื่อยๆ ขณะที่ความสำคัญย้ายไปอยู่ที่บทบาทของตัวละครซึ่งมีเพิ่มมากขึ้น อย่างไรก็ตามละครกรีกก็ยังมีคอรัสเป็นส่วนหนึ่งในประเพณีการแสดงอยู่ตลอดมา “เพลง” จึงถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ในละครกรีก

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของละครที่เราใช้พิจารณาและวิเคราะห์เมื่ออ่านบทละครมี 6 ส่วนได้แก่

1. โครงเรื่อง
2. ตัวละคร
3. ความคิด
4. ภาษา
5. เสียง
6. ภาพ

เราจะพิจารณาองค์ประกอบเหล่านี้ในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่จะช่วยในการนำบทละครมาแยกแยะเพื่อประโยชน์ในการวิเคราะห์โครงสร้างของละคร เพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และเพื่อการประเมินคุณค่าของบทละครแต่ละเรื่อง อย่างไรก็ดี แนวคิดที่เกี่ยวกับองค์ประกอบของละครต่อไปนี้รวบรวมมาจากความคิดของนักการละครยุคหลังๆหลายคน มิได้มาจากอริสโตเติลโดยตรง ความหมายบางอย่างจึงอาจแปรเปลี่ยนไปจากความหมายที่อริสโตเติลให้นิยามไว้ ทั้งนี้เนื่องจากละครปัจจุบันได้พัฒนาและผันแปรไปจากละครในอดีตไปมากพอควร

1. โครงเรื่อง

ในบรรดาองค์ประกอบทั้งหก อริสโตเติลลให้ความสำคัญแก่โครงเครื่องเป็นอันดับแรก เขากล่าวว่าโครงเรื่องเปรียบเสมือนชีวิตและวิญญาณของบทละคร โครงเรื่อง (plot) แตกต่างจากเรื่อง(story) “เรื่อง” คือเนื้อหาหรือวัตถุดิบที่นักเขียนบทละครนำมาสร้างเป็นโครงเรื่องสำหรับการเขียนบทละคร ส่วน “โครงเรื่อง” คือลำดับของเหตุการณ์ภายในกรอบของบทละครเรื่องหนึ่งๆ ตั้งแต่จุดเริ่ม การพัฒนาเรื่อง ไปจนถึงจุดลงเอย

ลักษณะของการวางโครงเรื่องสำหรับบทละครนั้นแตกต่างไปตามความนิยมของยุคสมัยและภูมิภาคที่ผลิตบทละครเรื่องนั้นออกมา ละครแทรจิดีในสมัยกรีกมีโครงเรื่องที่กระชับมาก ไม่มีตอนใดที่ออกนอกลู่นอกทางที่วางไว้ ทุกบททุกตอนเชื่อมโยงกันสนิทแน่น ดำเนินเรื่องจากจุดเริ่มต้นไปสู่ตอนจบอย่างสมเหตุสมผล ละครศาสนาในยุคกลางมีโครงเรื่องที่ดำเนินไปเป็นตอนๆ เรื่อยๆ ละครในยุคของเชคสเปียร์มีโครงเรื่องซับซ้อน มีตัวละครหลายกลุ่มที่ดำเนินเหตุการณ์ไปพร้อมๆกันและสลับกันไป แต่ก็ผสานเข้าด้วยกันและนำไปสู่จุดหมายที่เป็นหนึ่งเดียว ละครแนวสัจนิยมพยายามหลีกเลี่ยงโครงเรื่องที่ดำเนินไปตามจุดหมายที่ผู้เขียนกำหนดแต่จะทำประหนึ่งว่ากำลังเสนอภาพที่ตัดตอนมาจากชีวิตส่วนหนึ่งของตัวละคร อีกทั้งยังมีละครแนวใหม่ๆที่ไม่ยอมรับกฎเกณฑ์ของการสร้างเรื่องแบบเดิม และพยายามหาวิธีนำเสนอที่แหวกแนวไปจากละครตามแบบแผน

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าโครงเรื่องอาจแตกต่างกันไปดังที่กล่าวมานี้ แต่บทละครโดยทั่วไปก็ยังมีลักษณะร่วมบางประการในด้านโครงสร้าง วรรณกรรมการละครส่วนใหญ่แสดงให้เห็นมนุษย์ที่ตกอยู่ในห้วงการตัดสินใจเนื่องมาจาก “ความขัดแย้ง” ขณะที่เรื่องราวดำเนินไป ปัญหาจะทวีความ

ยุ่งยากขึ้น ทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจเลือกทางเดิน ปมปัญหาจะขมวดเกลียวเครียดขึ้นจนถึงจุดสูงสุดของเรื่อง และนำไปสู่การคลี่คลายเรื่อง นักเขียนบทละครจะต้องจัดลำดับเหตุการณ์ที่ชี้ให้เห็นการต่อสู้ดิ้นรนของตัวละคร ตลอดจนแสดงให้เห็นผลสุดท้ายที่ตัวละครประสบตามวิถีของการดำเนินเรื่อง

ปัจจัยที่เราสามารถใช้วิเคราะห์โครงเรื่องโดยทั่วไปมีดังต่อไปนี้

1.1 การกระทำในละคร (Dramatic action)

ลักษณะสำคัญของวรรณกรรมประเภทบทละครที่ทำให้แตกต่างจากงานเขียนประเภทอื่นๆ คือบทละครจะเสนอเรื่องราวออกมาในรูปแบบของ “การกระทำ” ไม่ใช่การบรรยาย หรือการเล่าเรื่องที่ได้เกิดขึ้นไปแล้ว ในแง่นี้แล้วละครแต่ละเรื่องจะมีความเป็นปัจจุบันอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับตำนานหรือประวัติศาสตร์ ละครจะพาเรากลับไปยังปัจจุบันกาลของตัวละคร ขณะเมื่อเขายังมีชีวิตโลดแล่ยอยู่ กล่าวอย่างง่ายๆคือ ละครจะแสดงให้เห็นว่า **ใคร ทำอะไร กับใคร** ในรูปของบุรุษที่หนึ่งและบุรุษที่สอง โดยที่เหตุการณ์นั้นกำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันต่อหน้าผู้ชม เพราะละครแสดงให้เห็นเรื่องราวที่กำลังดำเนินอยู่ ไม่ใช่การเล่าเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้ว แม้ว่าจะเป็นการเล่าเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้ว หรือเหตุการณ์สมมติ แต่ขณะเมื่อละครกำลังดำเนินอยู่ เราจะรู้สึกว่าเหตุการณ์นั้นกำลังเกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบันจริงๆ เช่นเรื่องราวในสงครามเมืองทรอย ขณะเมื่อนำมาเล่าในรูปแบบของละคร เราจะต้องได้ความรู้สึกเสมือนว่าเหตุการณ์นั้นกำลังเกิดขึ้นอยู่ต่อหน้าต่อตาเรา ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต ขณะที่กำลังแสดงอยู่ เรื่องราวจะดูเหมือนกับว่าดำเนินไปต่อหน้าเราในรูปของปัจจุบันกาลเสมอ

การกระทำในละครเกิดจากความขัดแย้ง (Conflict) หากไม่มีความขัดแย้งก็จะไม่มีละครเกิดขึ้นเลย เพราะละครไม่ใช่การนำเสนอภาพของสถานการณ์ที่เป็นอยู่ แต่เป็นการนำเสนอเรื่องราวของ “มนุษย์ซึ่งกระทำการอยู่ ” (man in action) ความขัดแย้งในละครอาจจะเป็นความขัดแย้งภายนอก ซึ่งหมายถึงความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครด้วยกัน ระหว่างตัวละครกับสังคม ระหว่างคนกลุ่มหนึ่งกับคนอีกกลุ่มหนึ่ง ระหว่างตัวละครกับโชคชะตา หรือ ความขัดแย้งภายในซึ่งหมายถึงความขัดแย้งที่อยู่ในใจของตัวละครเอง ความขัดแย้งจะทำให้ตัวละครต้องพยายามหาทางแก้ปัญหาหรือฝ่าฟันอุปสรรคที่เข้ามาขวางทาง หรืออาจต้องเลือกทางเดินสายใหม่ ซึ่งมีผล

เปลี่ยนแปลงชีวิตของตัวละครไปจากเมื่อตอนเริ่มเรื่อง ในการวิจารณ์เนื้อหาของละครนั้น เราแทบหลีกเลี่ยงไม่พ้นจากเรื่องของความขัดแย้ง เพราะถ้าปราศจากความขัดแย้งเสียแล้ว เรื่องราวของละครก็จะไม่เกิดขึ้น และไม่มีเหตุผลอันใดที่จะนำเรื่องราวที่ดำเนินไปอย่างราบเรียบมาแสดงต่อผู้ชม วรรณกรรมการละครเท่าที่ปรากฏอยู่มีเพียงน้อยเรื่องที่ดำเนินไปโดยปราศจากความขัดแย้งหรือมีความขัดแย้งน้อยมาก จึงแทบจะนับได้ว่าบทละครที่ปราศจากความขัดแย้งเป็นเพียงข้อยกเว้นของการสร้างเรื่องราวในละคร

การกระทำในละครเกิดเนื่องมาจากความต้องการหรือจุดหมายของตัวละคร (objective) เราจะพิจารณาการกระทำจากตัวละครหลักที่เป็นผู้ดำเนินเรื่อง (protagonist) ตัวละครที่เข้ามาขวางทางหรือกระการสวนทางกับตัวละครหลักเรียกว่า ตัวละครฝ่ายตรงข้าม (antagonist) วิธีง่ายๆ ที่จะมองหาทิศทางของละครจะได้จากการตั้งคำถามให้ตรงจุดในประเด็นเรื่องการกระทำซึ่งเป็นจุดหมายของตัวละครคือ **ใคร ทำอะไร กับใคร ทำอย่างไร และได้รับผลอย่างไร** หรือ **ใคร ต้องการอะไร ทำอะไรต่อความต้องการนั้นๆ และผลของการกระทำนั้นในที่สุดแล้วเป็นอย่างไร**

1.2 การปูพื้น (Exposition)

เมื่อละครเปิดฉาก โดยปกติผู้อ่านหรือผู้ชมจะยังไม่รู้ว่าละครเรื่องนี้เกี่ยวกับอะไร ตัวละครเป็นใครบ้าง มีความสัมพันธ์ต่อกันอย่างไร อยู่ในสภาพแวดล้อมแบบไหน มีความคิดความอ่านอย่างไร มีความต้องการอะไร มีอะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น ฯลฯ จึงจำเป็นต้องมีการปูพื้นเพื่อให้รู้ถึงภูมิหลังและความเป็นมาของเรื่องราวและตัวละคร ก่อนที่จะดำเนินเรื่องไปข้างหน้า

โดยปกติการปูพื้นที่จะทำได้อย่างแนบเนียนไม่เคอะเขินนั้นต้องอาศัยความสามารถของผู้แต่ง มิฉะนั้นอาจจะยืดเยื้อกินเวลาค่อนข้างมากกว่าจะเข้าเรื่องได้ ผู้แต่งจะต้องหากลวิธีกระตุ้นความสนใจของคนดูให้อยู่กับเรื่องไปพร้อมๆกับที่ให้ข้อมูลและภูมิหลังแก่คนดูไปด้วย นักเขียนที่มีความสามารถจำกัดจะเขียนวนไปวนมาอยู่นานกว่าจะนำคนดูเข้าสู่การกระทำหลักได้ เป็นผลให้ฉากเปิดเรื่องบางเรื่องยืดยาดและเยิ่นเย้อ ขาดความน่าสนใจหรือบางครั้งก็น่าเบื่อไปเลย การปูพื้นที่ดีจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการวางโครงเรื่อง

การปูพื้นที่นิยมใช้กันมีอยู่มากมายหลายวิธี อาทิเช่นใช้ตัวละครที่ไม่ค่อยมีความสำคัญในเรื่องมาพบปะพูดคุยหรือ “นินทา” ถึงตัวละครสำคัญ ใช้ตัวละครที่ไม่ได้เจอหน้ากันมานานมาเจอกันอีกครั้งทำให้ต้องมาทบทวนรื้อฟื้นความหลังถึงช่วงเวลาระหว่างที่จากกันไป ให้ตัวละครเปิดเผยความในใจกับคนสนิท ให้ตัวละครรำพึงรำพันกับตัวเอง ให้ตัวละครสื่อสารโดยตรงกับคนดู ใช้ผู้บรรยายเล่าเรื่อง และในปัจจุบันอาจมีการใช้โสตทัศนูปกรณ์ประกอบในการแสดง เช่นฉายภาพนิ่ง ป้ายบอกข้อความ หรือภาพยนตร์ฉายประกอบ แม้กระทั่งการจัดฉากก็อาจถือเป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลภูมิหลังของตัวละครแก่คนดูอีกทางหนึ่งด้วย

การปูพื้นที่สามารถนำคนดูเข้าสู่เรื่องได้อย่างรวดเร็วและตรงประเด็นจะทำให้เรื่องดำเนินและพัฒนาต่อไปอย่างเป็นที่เข้าใจแก่คนดู

1.3 การเตรียมเรื่อง (Foreshadowing)

เป็นการวางเรื่องราวบางอย่างเอาไว้ล่วงหน้าเพื่อที่ว่าเมื่อเหตุการณ์ผันแปรไปสู่ตอนจบ คนดูจะได้สามารถหวนระลึกถึงและเข้าใจได้ต่อจุดหักเหที่เกิดขึ้นหรือการตัดสินใจของตัวละครที่อาจเกิดขึ้นอย่างน่าตกใจหากไม่มีการเกริ่นเตรียมเอาไว้ล่วงหน้า

นักเขียนใช้การเตรียมเรื่องให้เป็นประโยชน์ได้ในหลายกรณีเช่น ทำให้เหตุการณ์ดูน่าเชื่อและไม่กะทันหันจนเกินไป สร้างปมให้ชวนน่าติดตามและสร้างความตึงเครียดให้แก่เรื่อง ช่วยเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร ช่วยนำไปสู่ความยุ่งยาก จุดวิกฤติและจุดสูงสุดของเรื่องต่อมา และอาจช่วยสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมแก่เรื่อง

การเตรียมเรื่องเปรียบเสมือนการเกริ่นนำให้เห็นเค้าของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในภายหลังก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์นั้นจริงๆ การเตรียมเรื่องจำเป็นต่อการสร้างเรื่องให้ดูน่าเชื่อถือ มีน้ำหนักและเป็นที่ยอมรับได้ แม้ว่าจะมีเหตุการณ์ผันแปรไปอย่างหน้ามือเป็นหลังมือ คนดูจะสนุกและติดตามเรื่องมิใช่เป็นเพียงเพราะละครเต็มไปด้วยสิ่งที่เดาล่วงหน้าไม่ถูกเท่านั้นแต่ยังเพราะความลงตัวของเหตุการณ์ซึ่งเกิดขึ้นอย่างน่าแปลกใจ แต่ในขณะเดียวกันเมื่อมองย้อนกลับไป คนดูก็จะยอมรับได้เพราะมีการเตรียมเรื่องไว้ก่อนหน้านั้นแล้ว

1.3 จุดเริ่มเรื่อง (Point of attack)

คือช่วงเวลา ณ จุดที่นักเขียนจับมาเป็นตอนเริ่มต้นของการกระทำในละครก่อนที่จะพัฒนาเรื่องต่อไปในทิศทางที่วางไว้ นักเขียนอาจเลือกใช้จุดเริ่มเรื่องช้า (Late point of attack) หรือจุดเริ่มเรื่องเร็ว (early point of attack) ก็ได้ขึ้นอยู่กับการวางโครงเรื่อง

โดยทั่วๆ ไปแล้ว บทละครกรีกนิยมใช้จุดเริ่มเรื่องช้า โดยเลือกเปิกเรื่องเมื่อใกล้เวลาที่การกระทำใกล้จะขึ้นไปถึงจุดสูงสุด การใช้จุดเริ่มเรื่องช้าทำให้ละครแทบไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนฉาก เพราะเหตุการณ์ที่เกิดในละครจะมาบรรจุอยู่ในช่วงเวลาก่อนจุดลงเอยไม่นาน ทำให้ความตึงเครียดทวีขึ้นในทิศทางเดียวกันไปจนจบเรื่อง อย่างไรก็ตาม การใช้จุดเริ่มเรื่องช้าจะต้องอาศัยการปูพื้นที่ดี เพราะจำเป็นต้องเท้าความถึงเหตุการณ์ก่อนหน้ามาก

บทละครของเชคสเปียร์นิยมใช้ **จุดเริ่มเรื่องเร็ว หรือแต่เนิ่นๆ** กล่าวคือเริ่มเรื่องขณะที่ปัญหาเพิ่งจะเริ่มเกิด แล้วจึงดำเนินเรื่องต่อไปตามลำดับเหตุการณ์ที่พัฒนาต่อไปจนถึงที่สุด การใช้จุดเริ่มเรื่องเร็วอาจทำให้ไม่ต้องอาศัยการปูพื้นมากนัก เพราะคนดูจะได้เห็นเหตุการณ์เกิดขึ้นต่อหน้าไปพร้อมๆกับสิ่งที่เกิดขึ้น แต่จุดอ่อนคืออาจจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนฉากหลายครั้ง ซึ่งอาจจะมีผลทำให้อารมณ์ของเรื่องขาดตอนไปได้ง่าย อย่างไรก็ตาม นักเขียนบทละครที่มีความสามารถก็พิสูจน์แล้วว่าไม่ว่าจะใช้จุดเริ่มเรื่องช้าหรือเร็วก็สามารถสร้างเรื่องให้เป็นละครที่ดีได้ทั้งสิ้น

1.5 เหตุการณ์กระตุ้น (Inciting incident)

คือสิ่งที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นแรงผลักดัน หันเห หรือรบกวนสถานการณ์ที่เป็นมาในตอนต้นเรื่อง อันเป็นผลให้เกิดความปั่นป่วนหรือทำให้ตัวละครประสบปัญหาที่จะต้องสะสางหรือแก้ไขต่อไป เหตุการณ์กระตุ้นมักจะนำไปสู่ปัญหาหลักของตัวละครเรื่องนั้นๆ อย่างไรก็ตาม ในละครบางเรื่องอาจไม่มีเหตุการณ์กระตุ้นก็ได้ แต่มักมีจุดเน้นที่แสดงความคิดในบางเรื่องโดยไม่สนใจกับปัญหาของตัวละคร

1.6 ความยุ่งยาก (Complication)

เหตุการณ์กระตุ้นคือความยุ่งยากจุดแรกในละคร ส่วนความยุ่งยากคือแรกผลักดันแรงใหม่ที่เข้ามาสู่เรื่องและมีผลต่อทิศทางในการดำเนินเรื่อง หลังจากที่นักเขียนวาดภาพตัวละคร กำหนดแก่นเรื่อง และวางแนวทางของเรื่องว่าจะขึ้นต้นและลงเอยอย่างไรแล้วก็จำเป็นต้องวางโครงเรื่องให้ชวนติดตามโดยใช้ความยุ่งยากทยอยเข้ามาในชีวิตตัวละคร เรื่อยๆเพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความเข้มข้นและชวนติดตาม มีผู้กล่าวว่าละครที่สนุกจะมีโครงเรื่องที่ประกอบด้วยความยุ่งยากที่ต่อเนื่องกันไปครั้งแล้วครั้งเล่า ขณะที่ตัวละครดูเหมือนว่ากำลังจะแก้ปมความยุ่งยากครั้งแรกไปได้และเรื่องกำลังจะคลี่คลายแล้ว แต่ก็กลับเกิดเรื่องอื่นขึ้นกลายเป็นความยุ่งยากครั้งต่อมา หรือปัญหาใหม่ทับถมขึ้นมาให้แก้ต่อไปอีก เพื่อรักษาหรือทวีความตึงเครียดขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งจะทำให้คนดูเพลิดเพลินไปกับเรื่องราวของละครโดยไม่เบื่อหน่ายไปเสียก่อน

1.7 การค้นพบ (Discovery)

บทละครแสดงให้เห็นการกระทำของตัวละคร เหตุผลเบื้องหลังการกระทำหรือเหตุจูงใจ จุดมุ่งหมายของตัวละคร ความรู้สึกและอารมณ์ที่แปรเปลี่ยนไปของตัวละคร ตลอดจนถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร ในระหว่างที่เหตุการณ์กำลังดำเนินไปนั้น ตัวละครจะประสบภาวะที่เรียกว่า “การค้นพบ” ซึ่งหมายความว่ามีสิ่งใหม่ๆเปิดเผยให้ตัวละครได้รู้ การค้นพบของตัวละครจะมีผลให้ตัวละครตัดสินใจกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งทำให้เรื่องราวของละครดำเนินต่อไปหรือถึงจุดลงเอยได้

การค้นพบอาจมีได้หลายอย่าง เช่นการค้นพบสิ่งของ การค้นพบบุคคล การค้นพบเหตุการณ์ในอดีต การค้นพบความจริง การค้นพบค่านิยม และการค้นพบตัวเอง สิ่งที่จะสร้างให้เนื้อหาของละครมีความลึกซึ้งกินใจที่สุดมักจะเป็นการค้นพบตัวตนของตัวเองนักเขียนที่เก่งๆจะสามารถสร้างและเรียบเรียง “การค้นพบ” ได้อย่างน่าสนใจและมีพลังต่อการสร้างเรื่อง บทละครทุกเรื่องจะแสดงให้เห็นถึงการค้นพบของตัวละครในระดับใดระดับหนึ่งไม่มากก็น้อย

1.8 จุดสูงสุด (Climax)

คือช่วงขณะที่ความตึงเครียดขึ้นไปถึงจุดสูงสุดในละคร บทละครส่วนมากจะมีการดำเนินเรื่องที่มีความตึงเครียดมากขึ้นเรื่อยๆ จนนำไปสู่จุดสุดยอดของเรื่องหรือมักเรียกทับศัพท์ว่า “ไคลแมกซ์” ถ้าปราศจากจุดสูงสุดหรือมีจุดสูงสุดที่ขาดความตึงเครียดเสียแล้วบทละครอาจจะจืดชืด ไม่สนุก ไม่น่าเพลิดเพลิน และไม่สมใจคนดูก็ได้ อย่างไรก็ดี บทละครบางเรื่องอาจมีจุดพลิกผันไปจากสูงสุดอย่างที่เรียกว่า แอนตีไคลแมกซ์ (anticlimax) ซึ่งเป็นการพลิกผันหักเหหรือกลับตาลปัตรไปจากความตึงเครียดที่คาดหมายก็ได้ ซึ่งอาจจะเป็นกลวิธีในการคลี่คลายเรื่องแบบหนึ่ง

1.9 จุดวิกฤติ (Crisis)

จุดวิกฤติและจุดสูงสุดมักจะถูกใช้ปะปนกันอยู่เสมอ เนื่องจากบางครั้งอาจจะไม่ได้แยกกันอยู่หรือแยกได้ยากหรือบางครั้งก็อาจเกิดขึ้นพร้อมๆกันไป จุดวิกฤติหมายถึงช่วงเวลาที่ตัวละครต้องตัดสินใจเลือกทางเดินต่อไปข้างหน้า การตัดสินใจนี้มักจะมีผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงตามมาด้วย บางครั้งตัวละครจะเป็นคนเลือกทางเดินเอง แต่บางครั้งก็ถูกสถานการณ์บีบบังคับให้เลือก จุดวิกฤติอาจนำไปสู่ความสุขหรือความหายนะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของบทละครและจุดประสงค์ของผู้แต่ง บทละครมักจะประกอบด้วยจุดวิกฤติต่อเนื่องกันไป ซึ่งเกิดมาจากความยุ่งยากที่ทวีขึ้นเรื่อยๆ จุดวิกฤติที่สำคัญที่สุดตอนท้ายเรื่องจะกำหนดตอนจบของละครและผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นต่อเรื่องราวและตัวละคร

1.10 การคลี่คลาย (Denouement)

คือตอนลงเอยของละครต่อจากความตึงเครียดสูงสุดแล้ว เป็นผลมาจากการตัดสินใจและการกระทำขั้นสุดท้ายของตัวละคร การคลี่คลายเป็นการแก้หรือสะสางปมความยุ่งยากที่ขมวดเข้าไว้ก่อนหน้านั้น และแสดงให้เห็นผลสุดท้ายของตัวละครหลักในเรื่อง การคลี่คลายมักนับจากจุดสูงสุดในตอนท้ายเรื่องไปจนถึงปิดฉาก

การคลี่คลายใช้ในละครเพื่อทำให้สถานการณ์ในละครคลายลงและกลับคืนสู่ดุลยภาพอีกครั้งหลังจากที่ผูกปมความยุ่งยากเอาไว้หลายครั้งหลายหน การคลี่คลายจะเชื่อมโยงเรื่องราวทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกันอย่างสมบูรณ์และนำไปสู่จุดลงเอยที่ทำให้เรื่องจบลงอย่างลงตัวในใจของผู้ชม

การคลี่คลายเรื่องเป็นสิ่งสำคัญที่บอกความสามารถในการเขียนบทละครนักเขียนบางคนสามารถสร้างตัวละคร ผูกปมและสร้างสถานการณ์ยุ่งยากได้อย่างดีและน่าติดตาม แต่การคลี่คลายหรือการลงจบเรื่องให้ลงตัวเป็นที่พอใจของผู้ชมนั้นเป็นสิ่งที่ยากยิ่งกว่าการคลี่คลายที่ทำได้ดีจะส่งให้ตอนจบของละครมีพลังที่ตรึงตาและน่าประทับใจได้มากง

1.11 เอกภาพ (Unity)

หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวหรือลักษณะที่มีสิ่งเชื่อมโยงให้เห็นความเป็นอันหนึ่งอันเดียว บทละครโดยทั่วไปมักแสดงถึงเอกภาพในด้านใดด้านหนึ่งซึ่งเป็นจุดเน้นหลักหรือทิศทางของละครและผสานองค์ประกอบต่างๆเข้าไว้ด้วยกัน

นักการละครยุคเรอเนซองส์เน้นความสำคัญของเอกภาพโดยให้นิยามความหมายอย่างเคร่งครัดตามที่อ้างขนบละครตามแบบกรีก จึงได้เกิดคำเรียกว่า “**เอกภาพทั้งสาม**” (The Three Unities) ซึ่งหมายถึง**เอกภาพของโครงเรื่อง**หรือ**เอกภาพของการกระทำ** (Unity of plot หรือ unities) **เอกภาพของเวลา** (Unity of time) และ**เอกภาพของสถานที่** (Unity of place) ซึ่งมีผลจำกัดการสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเขียนบทละครอย่างมาก

เอกภาพทั้งสามกำหนดว่าเอกภาพของโครงเรื่องหมายถึงการมีโครงเรื่องเดียวและไม่ยอมรับบทละครที่ใช้**โครงเรื่องย่อย** (subplot) ที่แตกแขนงออกไปจากโครงเรื่องหลัก มีเหตุการณ์ที่ดำเนินไปในทิศทางเดียวกันตลอด ไม่มีการนอกเรื่องหรืออ้อมค้อมออกนอกทิศทางไม่มีการนำเอาเรื่องขบขันเข้ามาปนกับเรื่องเครียดๆ โดยที่ชี้ให้เห็นว่าโครงเรื่องควรจะเรียบง่ายพอที่คนดูจะติดตามเรื่องและเข้าใจได้ ส่วนเอกภาพของเวลาหมายถึงการดำเนินเรื่องให้อยู่ภายในยี่สิบสี่ชั่วโมงหรือเกินไปกว่านั้นเพียงเล็กน้อย ทั้งนี้หมายถึง **เวลาในละคร** (dramatic time) ไม่ใช่**เวลาในการแสดง** (performance time) และเอกภาพของสถานที่หมายถึงการกำหนดการกระทำในละครเกิดขึ้นในละครเกิดขึ้นในสถานที่เดียวหรือถ้ามีการเปลี่ยนฉาก ก็จะกำหนดฉากให้อยู่อาณาบริเวณใกล้เคียง เช่นฉากที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องจะต้องอยู่ภายในเมืองๆเดียวกันเป็นต้น

ถ้าเราจะยึดถือความหมายของเอกภาพตามขนบธรรมเนียมแบบนี้ จะพบว่าละครสมัยอื่นๆที่เป็นที่ยกย่องนับถือจะขาดเอกภาพไปทีเดียว เชคสเปียร์ซึ่งเป็นนักเขียนบทละครที่สำคัญที่สุดคน

หนึ่งของประวัติศาสตร์การละครไม่คำนึงถึงเอกภาพตามความหมายนี้เลย โครงเรื่องของเขาสร้างขึ้นอย่างสลับซับซ้อน มีโครงเรื่องย่อยซ้อนอยู่หลายเรื่อง ซึ่งอาจมองได้ว่าเสมือนหนึ่งจะออกนอกทิศทางของการกระทำหลักไป และยังมีการนำเรื่องขบขันมาแทรกอยู่ในละครแทรจิดี แต่ละครของเชคสเปียร์ก็ยังถือว่ามีเอกภาพโดยที่โครงเรื่องย่อยจะสะท้อนและเสริมให้โครงเรื่องหลักเด่นชัดขึ้น

เอกภาพในละครอาจมีได้หลายทาง ละครบางเรื่องมุ่งเสนอตัวละครเอกเพียงตัวเดียว ฉะนั้นการกระทำและเหตุการณ์รอบตัวเข้าก็เป็นจุดเชื่อมโยงเรื่องเข้าด้วยกัน ทำให้มีเอกภาพ ละครบางเรื่องอาจมุ่งไปที่เอกภาพของความคิด ส่วนบางเรื่องอาจเสนอเอกภาพของบรรยากาศและอารมณ์ แม้ว่าเอกภาพอาจจะมีได้หลายแบบ แต่บทละครที่ดีนั้นจำเป็นต้องมีการเสนอบางอย่างมุ่งไปในทางเดียวกันหรือมีบางสิ่งที่โยงเข้าไว้ด้วยกันเพื่อให้ความหมายของเรื่องเป็นที่เข้าใจแก่ผู้ชม

2. ตัวละคร

อริสโตเติลกล่าวว่าตัวละครมีความสำคัญรองจากโครงเรื่องข้อความนี้มีผู้ไม่เห็นด้วยมากมาย นักการละครบางคนยืนยันว่าตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในละคร เพราะละครต้องการนำเสนอมนุษย์ในด้านใดด้านหนึ่ง แนวความคิดทั้งสองด้านนี้ไม่มีฝ่ายใดผิดฝ่ายใดถูก ต่างก็มีเหตุผลที่ฟังขึ้นทั้งสองข้าง สิ่งที่สำคัญที่จะต้องคำนึงคือโครงเรื่องจะอยู่ต่างหากจากตัวละครไม่ได้ โครงเรื่องที่ดีสร้างขึ้นมาจากการกระทำและลักษณะนิสัยของตัวละครและเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง ขณะที่ตัวละครก็จะไม่มีความหมายอะไรหากไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของโครงเรื่อง บทละครที่ดีจึงจำเป็นต้องมีโครงเรื่องที่ดีและการวางตัวละครอย่างดี

การวางตัวละครนั้นมีข้อจำกัดจากลักษณะของการเสนอเรื่องในรูปของบทละคร นวนิยายสามารถวาดตัวละครขึ้นให้เห็นชัดจากเหตุการณ์มากมายที่เกิดขึ้นในเวลาไม่จำกัดในสภาวการณ์หลากหลาย อีกทั้งยังสามารถบรรยายภาพตัวละครด้วยพรรณนาหารอย่างถี่ถ้วนและสามารถเผยให้คนอ่านรู้ความในใจอย่างละเอียดซับซ้อนได้ในทุกขณะ ส่วนบทละครมีข้อจำกัดอยู่ที่การนำเสนอให้เป็นภาพปรากฏบนเวที จึงต้องคัดเลือกเฉพาะเหตุการณ์สำคัญๆเพียงไม่กี่เหตุการณ์ซึ่งเกิดขึ้นในระยะเวลาสั้นๆและในสถานที่เพียงไม่กี่แห่ง อีกทั้งยังต้องทำให้คนดูรู้จักและเข้าใจใจตัวละครได้เพียงจากคำพูดและการกระทำที่เห็นในเรื่องเท่านั้น นักเขียนบทละครแทบไม่มีทางวิพากษ์วิจารณ์ตัวละครโดยตรง ตัวละครในบทละครจึงต้องแสดงบุคลิกลักษณะให้เห็นภายในฉากเพียงไม่กี่ฉาก

ข้อจำกัดที่ว่านี้ทำให้การวางตัวละครในบทละครอาจกลายเป็นตัวละครที่ค่อนข้างตื้นได้ง่าย นักเขียนที่มีความสามารถจริงๆเท่านั้นจึงจะวางตัวละครได้อย่างลึกซึ้งและพอเหมาะพอเจาะ

ลักษณะการวางตัวละครเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยตามความนิยมของยุคสมัยเช่นเดียวกับองค์ประกอบอื่นๆของละคร ละครแทรจิดีของกรีกจะแสดงให้เห็นตัวละครที่มีความสูงส่งและยิ่งใหญ่ สามารถรับภาระหนักหนาสาหัสและทนทุกข์ทรมานมากกว่ามนุษย์อย่างเราๆ ส่วนคอเมดีของกรีกจะแสดงให้เห็นข้อบกพร่องและความไม่สมบูรณ์แบบของตัวละคร ซึ่งเสนอออกมาในแง่ของการล้อเลียนและขบขัน ละครยุคกลางในยุโรปใช้ตัวละครที่เป็นนามธรรมหรือเป็นตัวแทนของคุณสมบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น มนุษยชาติ ความตาย ความชั่ว หรือบาปผิด ฯลฯ ความดีความชั่วแบ่งแยกกันอยู่อย่างชัดเจน ตัวละครอาจจะขาดความละเอียดอ่อนลึกซึ้งเยี่ยงมนุษย์ปุถุชน ส่วนละครสัจธรรมนิยมและธรรมชาติ -นิยมหันมาสนใจกับการสร้างตัวละครให้มีความลึกภายใน มีเหตุผลเบื้องหลังการกระทำที่ซับซ้อนแต่ก็เข้าใจได้ในฐานะมนุษย์ที่มีจิตใจล้ำลึก ตัวละครดูเหมือนคนที่มีตัวตนอยู่ในโลกจริงๆมากขึ้น โดยที่พยายามอธิบายการกระทำของตัวละครด้วยเหตุผลของจิตวิทยา วรรณกรรมการละครสมัยใหม่จำนวนมากจึงให้ความสำคัญแก่การศึกษาลักษณะนิสัยของตัวละครอย่างมาก

3. ความคิด

ความคิดในละครนั้นกินความหมายถึงการใช้เหตุผลในเรื่อง ความหมายของเรื่อง แก่นเรื่องและเนื้อหาสาระที่บทละครมุ่งสื่อสารแก่คนดู บทละครทุกเรื่องจะต้องมีความคิดแฝงอยู่ด้วย ต่อให้เป็นเรื่องที่ดูเหมือนจะแสดงความไร้สาระเพียงไร ไม่ว่าจะอย่างไร บทละครจะต้องมีความคิดบางอย่างแสดงออกมาอยู่เสมอ บทละครที่ดีมักจะทำให้คนดูคิดต่อไปได้ถึงความหมายที่นำไปใช้กับเรื่องอื่นๆในชีวิต ความคิดจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ในบทละคร

การใช้สัญลักษณ์ก็เป็นหนึ่งที่ทำให้เรามองเห็นความหมายของละครได้ดียิ่งขึ้น

4. ภาษา

ภาษาเป็นสื่อที่แสดงให้เห็นโครงเรื่อง ตัวละครและความคิด การใช้ภาษาของบทละครจึงเป็นสิ่งที่ควรนำมาพิจารณาด้วยในการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของบทละคร

เนื่องจากความจำกัดในด้านการนำเสนอ การใช้ภาษาในละครจะต้องสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจชัดเจนในทันที เนื่องจากคนดูไม่มีโอกาสหยุดคิดใคร่ครวญในระหว่างการดู เพราะละครจะต้องดำเนินเรื่องต่อไปเรื่อยๆ ฉะนั้น บทสนทนาในละครจึงมักจะมีลักษณะกระชับกระจ่างชัดและน่าสนใจ

ภาษาให้รสในการอ่านและการฟังแก่ผู้อ่านและผู้ชม บทละครต้องเลือกสรรคำพูดราวกับบทกวี นักเขียนต้องมีจินตนาการ สามารถเลือกภาพพจน์ที่กระตุ้นอารมณ์สนองตอบจากคนดูได้ เพื่อให้เข้าใจเรื่องจากนำหนักของถ้อยคำและการเรียบเรียงเป็นคำพูด บทสนทนาในละครจะต้องเป็นตัวเดินเรื่องให้ก้าวไปข้างหน้า และมีความสัมพันธ์อยู่กับการกระทำและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในละคร นอกเหนือไปจากนั้น บทพูดในละครจะต้องสามารถนำมาพูดจริงๆได้ในการแสดง จะต้องออกมาจากปากของตัวละคร สะท้อนความคิดของตัวละครอย่างไม่เสแสร้ง บทพูดบางบทใช้ไม่ได้ดีสำหรับการแสดง เพราะเสียงของถ้อยคำที่ใช้ฟังดูขัดเขิน แปร่งหู หรือไม่เป็นธรรมชาติ

5. เสียง

เสียงในบทละครหมายถึงสิ่งที่คนดูได้ยินทั้งหมดในระหว่างการดูละคร

องค์ประกอบที่เป็นเสียงนี้สามารถพิจารณาได้ตามลักษณะต่างๆต่อไปนี้

- ระดับ (สูง – ต่ำ)
- อัตรา (ช้า – เร็ว)
- การเน้น (หนัก – เบา)
- ขนาดหรือความดัง (ค่อย – ดัง)
- คุณภาพ (ห้าว – ทุ้ม – แหบ – ใส – พร่า – ก้อง – กังวาน)
- จังหวะ (คึกคัก – อ่อนหวาน – เนิบนาบ – เร้าใจ)

เสียงในละครอาจแบ่งได้เป็น 3 ประเภท

1. เสียงที่นักแสดงพูด ทั้งนี้โดยแยกออกจากความหมายของสิ่งที่พูด
2. เพลงและดนตรี ทั้งที่มีเนื้อร้องและมีแต่ทำนอง
3. เสียงประกอบเรื่อง เช่น เสียงฝนตกฟ้าร้อง เสียงเครื่องยนต์ เสียงนกร้อง เสียงนาฬิกาตี ฯลฯ

6. ภาพ

ภาพในละครหมายถึง **สิ่งที่คนดูมองเห็นทั้งหมด** ในระหว่างการดูละคร รวมทั้ง **ฉาก แสง เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า เครื่องประกอบฉาก** ตลอดไปจนถึง **ท่าทาง**และ**สิ่งที่นักแสดงทำบนเวที** เช่นดื่มน้ำ สวมเสื้อ สูบบุหรี่ กระแอม เช็ดเหงื่อ ฯลฯ

เช่นเดียวกับเสียง ภาพเป็นองค์ประกอบที่มักไม่ปรากฏอยู่ในบทเขียน ภาพจึงเป็นหน้าที่ของศิลปินการละครด้านต่างๆที่จะเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นโดยอาศัยการวิเคราะห์โครงเรื่อง ตัวละคร ความคิดและภาษา (นพมาส แววหงส์ 2553: 1-15)

องค์ประกอบทางศิลปะการแสดงละครหุ่นกระบอก

3.1 ละครหุ่นบุนราคุ

3.1.1 ประวัติของหุ่นบุนราคุ

ชาวญี่ปุ่นมีความรู้เกี่ยวกับการเชิดหุ่นมาตั้งแต่ดึกดำบรรพ์ ก่อนหน้าที่ศิลปะการเชิดหุ่นแบบจีนจะแพร่เข้ามาประเทศญี่ปุ่นเสียอีก ทั้งนี้เพราะพบหลักฐานว่า มีหุ่นโบราณซึ่งชาวพื้นเมืองญี่ปุ่นเคยใช้ในพิธีกรรมทางศาสนา โดยสร้างหุ่นคล้ายตุ๊กตาใช้แทนตัวพระเจ้าและเทพยดาต่างๆ หรือใช้แทนผู้สื่อสารของพระเจ้า เชื่อกันว่าหุ่นโบราณเหล่านี้ใช้เพื่อจุดประสงค์ทางศาสนาเท่านั้น ไม่ได้ใช้เพื่อการแสดงมหรสพบันเทิงแต่อย่างใด

จนกระทั่งหุ่นกระบอกจีนได้เริ่มเข้ามาเผยแพร่การแสดงในคริสต์ศตวรรษที่ 7-8 โดยนักแสดงเหล่านี้ได้เดินทางไปยังที่ต่างๆทั่วประเทศ จึงได้เริ่มถ่ายทอดศิลปะการเชิดหุ่นของจีนแก่ชาวญี่ปุ่น เมื่อศิลปะต่างวัฒนธรรมเกิดการผสมผสานกันขึ้น หุ่นญี่ปุ่นซึ่งเคยใช้เพื่อการศาสนาจึงค่อยๆกลายเป็นหุ่นเพื่อการแสดง ในเวลาต่อมาศิลปินแสดงหุ่นก็นำศิลปะการเล่านิทานและการร้องเพลงประกอบดนตรีที่มีแสดงอยู่ทั่วไปแล้วมาใช้กับการเชิดหุ่น จนกลายเป็นวิวัฒนาการก้าวหน้าอีกระดับหนึ่ง ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 16 การแสดงหุ่นกระบอกที่เชิดด้วยมือเป็นที่นิยมแพร่หลายมากและเป็นที่โปรดปรานในราชสำนักด้วย

เรื่องราวนิทานที่นิยมแสดงกับหุ่นกระบอกบ่อยครั้งที่สุดคือ เรื่องเล่าเกี่ยวกับความรักของเจ้าหญิงโจรูริ (Joruri) ใช้ชื่อเรื่องว่า “โจรูริ ฮิเมะ โมโนงาตาริ ” (Joruri-hime Monogatari) แปลว่า “ตำนานเกี่ยวกับเจ้าหญิงโจรูริ” เป็นเรื่องราวตำนานรักโรแมนติกระหว่างเจ้าหญิงโจรูริกับชายหนุ่มชื่อ ยูชิวากามารุ (Ushiwakamaru) ซึ่งบังเอิญเดินทางมาค้างแรมที่คฤหาสน์ของเจ้าหญิงโจรูริและเกิดความต้องใจกันในคืนนั้น ในวันรุ่งขึ้นเมื่อชายหนุ่มออกเดินทางไประยะหนึ่งก็เกิดอาการป่วยกะทันหัน แต่ด้วยอานุภาพแห่งความรักอันบริสุทธิ์ของเจ้าหญิงโจรูริ และด้วยอำนาจศักดิ์สิทธิ์แห่งองค์พระพุทธเจ้าที่มีอยู่ในตัวนางเนื่องจากนางเป็นผู้ซึ่งเกิดมาจากการประทานพรของพระพุทธเจ้า คนรักของเจ้าหญิงโจรูริจึงหายจากโรคภัยและสามารถเดินทางต่อไปได้ นิทานเรื่องนี้เป็นเรื่องอมตะ

ของการแสดงละครหุ่น จนในที่สุดชื่อโจรูริได้กลายเป็นชื่อเรียกนิททานที่ใช้แสดงกับหุ่นและเรียกการแสดงหุ่นว่า “นินเกียว โจรูริ” (Ningyo Joruri) คำว่า “นินเกียว” แปลว่า ตุ๊กตา

เมื่อเข้าสู่สมัยโตกุงาวะประมาณช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 ถึงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 การแสดงหุ่นกลายเป็นศิลปะที่นิยมแพร่หลายมาก โดยเฉพาะตามเมืองใหญ่ซึ่งพ่อค้าอยู่อาศัยกันคับคั่ง เศรษฐีรุ่นใหม่เหล่านี้ยินดีให้เงินสนับสนุนการบันเทิงทุกประเภทที่ถูกกับรสนิยมของตน โรงละครหุ่นได้รับการสนับสนุนอย่างดี ด้วยเหตุที่เนื้อเรื่องของละครหุ่นในยุคนี้เล่าถึงชีวิตและอารมณ์ของกลุ่มชนชั้นพ่อค้ามากขึ้นเพื่อเอาใจตลาด ละครหุ่นนินเกียว โจรูริเจริญถึงขีดสุดในสมัยที่นักเขียนบทละครชื่อ ชิคะมัทสุ มอนซาเอมอน (Chikamatsu Momzaemon ค.ศ. 1653-1724) สร้างผลงานดีเด่นไว้หลายเรื่องจนได้รับยกย่องในภายหลังว่าเป็น “เช็ฎสเปียร์ของญี่ปุ่น ” ชิคะมัทสุ มอนซาเอมอน เป็นนามปากกาอันโด่งดังของสุงิโมริ โนบุโมริ (Sugimori Nobumori) นอกจากชิคามัทสุแล้วก็ยังมีนักเขียนและศิลปินผู้เชี่ยวชาญอีกหลายท่ายช่วยกันปรับปรุงให้ละครหุ่นนินเกียว โจรูริมีคุณภาพสูงขึ้นเรื่อยๆ ในช่วงครึ่งแรกของคริสต์ศตวรรษที่ 18 ละครหุ่นได้รับความนิยมมากกว่ามหรสพใดๆ แม้กระทั่งละครคาบูกิก็ยังต้องนำบทละครหุ่นไปใช้แสดงเพื่อเรียกความนิยมจากผู้ชม ซึ่งก็ได้ผลดีจนละครหุ่นซบเซาลงเรื่อยๆ หลังจากที่ละครคาบูกิเฟื่องฟูขึ้นมาแทนที่ ในช่วงหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 18 ละครหุ่นเสื่อมความนิยมลงอย่างรวดเร็ว สาเหตุเนื่องมาจากความตื่นตาตื่นใจของละครคาบูกิที่มีให้กับคนดูนั้นน่าชมและเร้าใจกว่าละครหุ่น เพราะใช้ผู้แสดงเป็นคนจริงๆ อีกสาเหตุหนึ่งมาจากปรากฏการณ์ที่นักเขียนละครหุ่นหันมาเขียนบทละครให้กับคาบูกิซึ่งกำลังอยู่ในความนิยม จนทำให้โรงละครหุ่นหลายโรงต้องปิดกิจการลง จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1805 จึงมีศิลปินชื่อ อูเอมูระ บุนราคุเคน (Uemura Bunrakuken ค.ศ. 1737-1810) เปิดโรงละครหุ่นเล็กๆขึ้นที่เมืองโอซาก้าเพื่อฟื้นฟูศิลปะการแสดงหุ่นนินเกียว โจรูริ การฟื้นตัวของละครหุ่นครั้งนี้ไม่ได้มีการสร้างสรรค์อะไรใหม่มีเพียงการอนุรักษ์ศิลปะและเทคนิคดั้งเดิมไว้ เนื้อเรื่องของละครหุ่นก็ใช้ของเก่าที่นักเขียนอย่างชิคะมัทสุประพันธ์ไว้ จากนั้นมาการแสดงหุ่นได้สืบทอดเรื่อยมาจนปัจจุบัน และได้เรียกชื่อศิลปะการแสดงหุ่นนี้ใหม่ตามชื่อผู้ฟื้นฟูโดยเรียกว่า “บุนราคุ” และตั้งชื่อคณะละครหุ่นว่า “บุนราคุ ซา” ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1872 เป็นต้นมา

ในปัจจุบันสถาบันการแสดงและเผยแพร่ศิลปะการแสดงหุ่นตั้งอยู่ ณ เมืองโอซากา อยู่ในความดูและของรัฐบาลญี่ปุ่นและฝ่ายบริหารของเมืองโอซากา และได้รับความร่วมมือประสานงาน

จากองค์กรสื่อสารมวลชนของญี่ปุ่น จัดตั้งสมาคมบุนราคุเพื่อดูแลการจัดการแสดงประจำปีและดูแลบริหารคณะละครด้วย (มาลินี ดิลกวณิช 2543)

3.1.2 หัวหุ่น

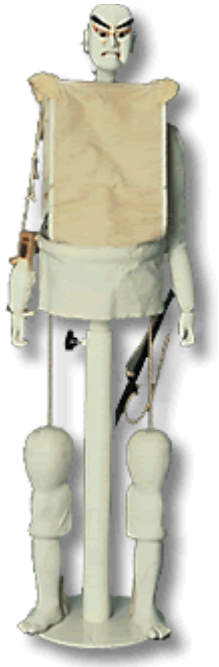
หัวของหุ่นบุราคุจะแบ่งออกเป็นเพศชาย และเพศหญิงที่จัดเป็นหมวดหมู่ตามระดับชั้นของสังคมและบุคลิกภาพที่แตกต่างกันไป บทบาทของตัวหุ่นจะสะท้อนให้เห็นลักษณะพิเศษของตัวหุ่นและการเล่นที่แตกต่างกันบางครั้งอาจใช้หัวหุ่นเดียวกันในการเล่นละครเรื่องอื่นบางครั้งเพื่อให้หุ่นกับบทบาทที่ได้รับนั้นมีลักษณะที่ตรงกันพวกเขาจะทาสีหุ่นเพื่อให้โทนสีผิวเหมาะสมกับวิกผมของตัวหุ่นและอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงเป็นหัวที่ใช้ในการแสดงเป็นตัวนั้น และตัวละครหุ่นบางตัวอาจจะใช้เฉพาะ บทบาทในเรื่องนั้นและการแสดงหุ่นจะมีผู้ดูแลแต่ละส่วนเช่นส่วนของสปริงที่ใช้ในการควบคุมการเคลื่อนไหวของตาและปาก เมื่อสปริงมีปัญหาพวกเขาจะรีบแก้ไขทันที (the Japan Arts Council:2004)

ภาพประกอบที่ 1 หัวหุ่นบุนราคุ

ที่มา : the Japan Arts Council : 2004

3.1.3 ตัวหุ่นกระบอก

หุ่นจะมีผ้าคลุมไหล่ทั้งสองด้านทั้งด้านหน้าและด้านหลัง โดยนำไม่ไผ่มาทำเป็นห่วงและนำมาติดกับผ้าเพื่อสร้างเป็นไหล่ของหุ่นให้ดูสมจริง แขนและขาจะแยกต่างหากและนำสายที่ติดไหล่โยงมาติดกับแขน และขา หุ่นผู้หญิงจะไม่มีขาเพราะเขาจะนำผ้าคลุมมาปิดจนไม่เห็นขาของหุ่นจะมีเพียงเท้าที่ใช้เดินเขาจะนำกระบองไม้ยาวมาติดที่มือซ้ายของหุ่นเพื่อจะเอาไว้เชิดแขนซ้ายและมือหุ่น



ภาพประกอบที่ 2 กลไกภายในหุ่นบุนราคุ

ที่มา : the Japan Arts Council : 2004

3.1.4 เครื่องแต่งกายหุ่น

หุ่นจะใส่กิโมโนภายใน และคลุมด้วยเสื้อคลุม แจ๊คเก็ตด้านนอกหรือเสื้อคลุมด้านนอก และสายสะพายเหมือนเข็มขัด เพื่อให้ตุ๊กตานุ่มภายใต้เสื้อผ้าจะยัดด้วยผ้าฝ้ายนอก จากนั้นจะมีรูภายใต้เสื้อคลุมเพื่อใช้ในการบังคับหุ่นผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจะออกแบบการแต่งกายที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับบทบาทหน้าที่ของตัวหุ่นและคนเชิดหุ่นยังมีส่วนร่วมที่เรียกว่า Koshirae หรือดูแลเสื้อผ้าของหุ่นเพราะก่อนที่พวกเขาจะใช้แสดงถ้าผ้ายคลุมชำรุด เสียหายหรือเปื้อนคาบสกปรกในสถานที่ก่อนออกแสดงพวกเขาก็จะรักษาให้กลับมาในสภาพเดิมและเตรียมชุดใหม่ของหุ่นเพื่อที่จะเล่นต่อไป(the Japan Arts Council:2004)

ภาพประกอบที่ 3 เครื่องแต่งกายชาย

ที่มา : the Japan Arts Council : 2004

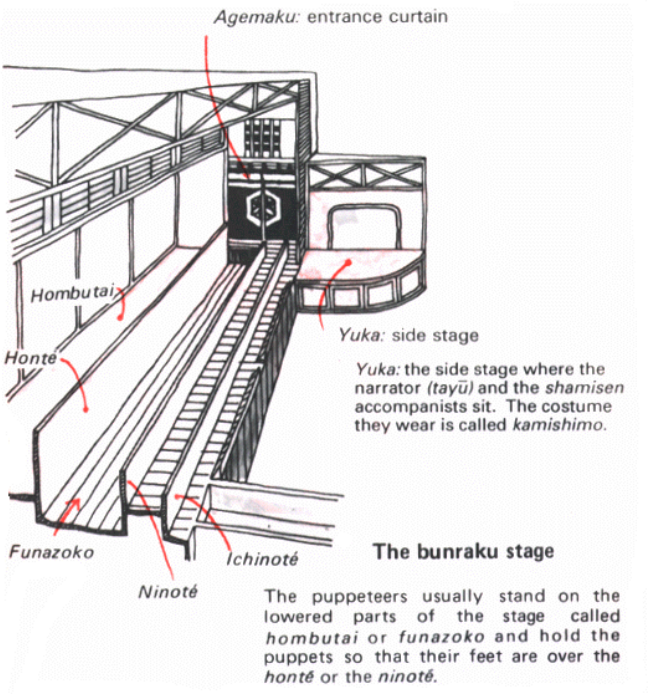
ภาพประกอบที่ 4 เครื่องแต่งกายหญิง

ที่มา : the Japan Arts Council : 2004

3.1.5 เวทีการแสดง

เวทีของบุนราคุมีความกว้างและลึกคล้ายๆกับเวทีคาบูกิ แต่ไม่มีเวทีหมุนและทางเดินพิเศษ ฉากที่ใช้ประกอบการแสดงหุ่นสร้างขึ้นให้ดูสมจริงแต่มีขนาดที่เหมาะสมตามสัดส่วนที่ควรจะเป็น โดยยึดขนาดของตัวหุ่นเป็นหลัก

พื้นของเวทีออกแบบเป็นพิเศษเพราะผู้เชิดปรากฏบนเวทีพร้อมกับตัวหุ่นซึ่งมีขนาดเล็กกว่าครึ่งหนึ่งดังนั้นพื้นที่เวทีจึงมี 2 ระดับ ระดับต่ำให้ผู้เชิดใช้เดินและเคลื่อนไหว ส่วนระดับสูงซึ่งทำเป็นลักษณะราวระเบียงสำหรับตัวหุ่นปรากฏตัว หากมองเวทีจากบริเวณผู้ชม ช่วงที่อยู่ใกล้ผู้ชมหรือด้านหน้าของเวทีมีราวระเบียง 2 ชั้น ราวระเบียงที่ติดกับผู้ชมจะเตี้ยมาก ราวถัดไปสูงประมาณ 85 เซนติเมตร ถัดลึกเข้าไป 2 เมตร เป็นบริเวณสำหรับผู้เชิดใช้เวลาแสดง บริเวณนี้สมมติให้เป็นถนนหน้าบ้าน สวนหน้าบ้าน ส่วนราวระเบียงด้านในสุดจะยกระดับขึ้นสูงกว่าด้านหน้า พื้นเวทีที่รองรับก็จะยกระดับเช่นกัน ใช้เป็นฉากที่แสดงภายในบ้าน ภายในอาคารที่อยู่อาศัยต่างๆ



ภาพประกอบที่ 5 โครงสร้างเวทีการแสดงหุ่นบุนราคุ

ที่มา : Japan National Tourism Organization

เวทีทางด้านขวาของผู้ชมซึ่งจัดเป็นแท่นที่นั่งสำหรับผู้พากย์และนักดนตรีซามิเซนจะดูเด่นมากปัจจุบันนำเทคนิคเวทีหมุนมาใช้เวลาต้องการเปลี่ยนคณะผู้พากย์และผู้เล่นดนตรี ผู้พากย์นั่งอยู่ทางซ้ายของผู้เล่นดนตรี ทั้งสองท่านสวมเครื่องแต่งกายแบบออกงานพิธีสง่างามมาก ตรงหน้าผู้พากย์วางขาตั้งไม้คล้ายโต๊ะเล็กๆสำหรับวางบทพากย์เล่มใหญ่หรือ “มารุฮอน” (มาลินี ดิลกวณิช 2543 : 201)

ภาพประกอบที่ 6 ภาพถ่ายเวทีการแสดงหุ่นบุนราคุ

ที่มา : Kazue Kawase :2013

3.1.6 เครื่องดนตรี

เครื่องดนตรีหลักประกอบการบรรยายบทพากย์และบทร้องตลอดเรื่องมีชนิดเดียวคือ ซามิเซน (Samisen) นักดนตรีบรรเลงทำนองเพลงประกอบการแสดงและการพากย์ตลอดเวลา เสียงดนตรีชนิดนี้ช่วยสร้างบรรยากาศจริงจังหนักแน่นและสื่ออารมณ์ต่างๆได้ดี หากผู้เล่นซามิเซนมีความชำนาญพอ ศิลปินแขนงนี้นับว่ามีความสำคัญมาก ส่วนใหญ่เป็นคีตกวีประพันธ์เพลงประกอบบุนราคุมีหน้าทีสืบทอดวิชาให้กับศิษย์รุ่นต่อๆไป และยังเป็นผู้ฝึกศิลปินผู้พากย์อีกด้วย ทั้งผู้พากย์และผู้เล่นซามิเซนของการแสดงบุนราคุในปัจจุบันจะเลือกบุคคลที่มีความชำนาญ เป็นขั้นปรมาจารย์ของศิลปะแขนงนั้นและบางท่านเป็นศิลปินแห่งชาติด้วย เครื่องเล่นดนตรีซามิเซนที่ใช้กับการแสดงบุนราคุมีลักษณะที่แตกต่างจากซามิเซนที่ใช้กันทั่วไปตรงที่มีขนาดที่ใหญ่กว่า ส่วนกล่องเสียงหุ้มด้วยหนังแมวเพราะหาง่ายกว่าหนังงู (ดร.มาลินี ดิลกวณิช : 2543)

ภาพประกอบที่ 7 เครื่องเล่นซามิเซน

ที่มา : the Japan Arts Council:2004

3.2 ละครหุ่นไทย

3.2.1 ประวัติความเป็นมา

ประเทศไทยมีหลักฐานเป็นเอกสารแสดงว่า มีการเล่นหุ่น เป็นเครื่องบันเทิง หรือมหรสพ มาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนกลาง ซึ่งหลักฐานที่แสดงว่า มีการเล่นหุ่น ปรากฏอยู่ในบันทึก ทั้งที่เป็นหมายรับสั่ง สมุดไทย วรรณกรรม และวรรณคดีเรื่องต่างๆ ตั้งแต่แผ่นดิน สมเด็จพระนารายณ์มหาราช เรื่อยมาจนถึงแผ่นดิน สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ในสมัยอยุธยาตอนปลาย และต่อมาจนถึงสมัยธนบุรี และสมัยรัตนโกสินทร์ โดยระบุไว้ว่า มีการแสดงหุ่นในงานฉลอง และสมโภชทั้งในพิธีหลวง เช่น งานออกพระเมรุ และในพิธีราษฎร์ต่างๆ แต่การแสดงหุ่น ดังที่ปรากฏในบันทึกต่างๆ เหล่านั้น สันนิษฐานว่า น่าจะเป็นการเล่นหุ่นหลวง มิใช่การเล่นหุ่นกระบอก ซึ่งมีหลักฐานแน่ชัดว่า เกิดขึ้น และนิยมกันอย่างแพร่หลาย ในสมัยรัชกาลที่ ๕ในที่นี้จะได้อธิบายถึงลักษณะและองค์ประกอบสำคัญของหุ่นหลวง และการเชิดแสดงหุ่นหลวงอย่างสังเขป ตลอดจนหุ่นประเภทอื่นๆ ของไทย ที่มีการเล่นแสดงเป็นมหรสพ เพื่อเป็นพื้นฐานความเข้าใจ ก่อนนำเข้าสู่เรื่องหุ่นกระบอกไทย

นายจักรพันธุ์ โปษยกฤต ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ ได้ให้คำจำกัดความของหุ่นหลวงในสารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคกลาง ไว้ว่า"หุ่นหลวง เป็นศิลปะการแสดงชนิดหนึ่ง ที่ใช้วัสดุมาประดิษฐ์ ให้มีรูปร่างท่าทางเหมือนคน มีขนาดใหญ่ สูงถึง ๑ เมตร มีคนเชิดและชัก ให้เคลื่อนไหว หุ่นหลวงเป็นมหรสพของหลวง ที่มีมาแต่สมัยอยุธยา"

ส่วนลักษณะและเครื่องแต่งกายของหุ่นหลวงก็ได้อธิบายไว้ว่า ตัวหุ่นทำด้วยไม้ คว้านให้บางเบา เฉพาะที่ส่วนเอวของตัวหุ่น ใช้เส้นหวายขดซ้อนกัน เพื่อให้เคลื่อนไหวได้ นอกจากนี้ มีเชือกร้อยจากนิ้วมือ ผ่านตามลำแขน เข้าสู่ลำตัวของหุ่น เพื่อให้มือและแขนขยับได้ ส่วนเท้านั้นติดไว้กับแข้งและขา กระดิกไม่ได้เหมือนมือ จากข้างในของลำตัวมีแกนไม้ยาว สำหรับคนเชิดจับ ยื่นออกมาจากส่วนก้นของหุ่น "...ตัวหุ่นหลวงเหล่านี้ ถึงจะมีขนาดเขื่องกว่าตัวหุ่นกระบอก แต่ก็มีน้ำหนักเบากว่ามาก ฝีมือการประดิษฐ์ก็ล้วนวิจิตร ประณีต สมกับที่ได้ชื่อว่า ‘หุ่นหลวง’ โดยแท้... ส่วนเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับหุ่นหลวง มีลักษณะคล้ายกับ เครื่องแต่งกายของโขน ละคร ..."

วิธีเชิดเล่นหุ่นหลวงนั้น นายจักรพันธุ์ โปษยกฤต ได้ตั้งข้อสันนิษฐานว่า ผู้เชิดคงจะเชิดหุ่นให้อยู่เหนือระดับศีรษะ โดยผู้เชิดยืนจับแกนไม้ที่บังคับตัวหุ่น ยกชูขึ้นด้วยมือข้างหนึ่ง และใช้มืออีกข้างหนึ่ง คอยบังคับสายชัก ที่ร้อยจากอวัยวะต่างๆ ของหุ่นให้ออกมาทางก้น โดยห้อยลงมารวมกันที่แป้นไม้ ที่ตรึงติดอยู่กับแกนไม้ชิ้นที่สำหรับจับเชิด นอกจากหุ่นหลวงซึ่งเป็นมหรสพที่เล่นในงานพระราชพิธีต่างๆ ที่มีมาแต่เดิมแล้ว ในรัชสมัย พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ยังมีการประดิษฐ์หุ่น ที่มีขนาดความสูงประมาณ ๕๐ เซนติเมตร เรียกกันว่า หุ่นเล็ก ด้วยเหตุนี้ ต่อมาจึงมีผู้เรียกหุ่นหลวงว่า "หุ่นใหญ่" ตามขนาดของหุ่น ผู้ ประดิษฐ์หุ่นเล็ก คือ กรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ โดยทรงประดิษฐ์ขึ้น ๒ แบบ คือ หุ่นจีน เป็นลักษณะหุ่นมือ ใช้นิ้วเชิดบังคับให้เคลื่อนไหว หัว และหน้า เขียนสีต่างๆ รวมทั้งเครื่องแต่งกายเหมือนอย่างงิ้ว หุ่นจีนใช้เล่นเรื่องของจีน เช่น ซวยงัก สามก๊ก ส่วน หุ่นไทย ซึ่งมีขนาดเท่าหุ่นจีน เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ มีลักษณะเช่นเดียวกับหุ่นหลวง ใช้เล่นเรื่องรามเกียรติ์ หุ่นไทยเป็นหุ่นชักอย่างหุ่นหลวง หุ่นจีน และหุ่นไทย ของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญสร้างขึ้นอย่างวิจิตรประณีต ทั้งหุ่นจีน และหุ่นไทยนี้ ยังเหลืออยู่ถึงปัจจุบัน โดยตั้งแสดงไว้ที่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร

อนึ่ง ยังมีการเล่นแสดงหุ่นอีกชนิดหนึ่ง เรียกว่า ละครเล็ก ซึ่งสันนิษฐานว่า เริ่มมีการเล่นเป็นมหรสพ ราว พ.ศ. ๒๔๔๔ โดยนายแกร ศัพทวนิช เป็นผู้ริเริ่มสร้างขึ้น ตัวหุ่นมีขนาดสูงประมาณ ๑ เมตร สร้างขึ้นเลียนแบบหุ่นหลวง และหุ่นเล็ก แต่ต่างกันที่การบังคับหุ่น และลีลาการเชิด ซึ่งเป็นศิลปะ ที่คิดสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ต่อมา เมื่อนายแกรถึงแก่กรรม นายทองอยู่ ศัพทวนิช ลูกชาย และนางทองหยิบ ลูกสะใภ้ ได้รับการสืบทอดต่อมาจนถึงวัยชรา จึงได้มอบตัวหุ่นละครเล็กที่ยังเหลืออยู่บ้างให้แก่ นายสาคร ยังเขียวสด (ปัจจุบันเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ในนามของโจหลุยส์) ซึ่งเป็นลูกของคนเชิดในคณะละครเล็ก ของนายแกร ตัวหุ่นละครเล็กที่นายแกรสร้างไว้ ซึ่งยังเหลืออยู่เพียง ๓๐ ตัว ตั้งแสดงอยู่ที่พิพิธภัณฑ์เมืองโบราณ จังหวัดสมุทรปราการ

แต่เดิมตัวหุ่นละครเล็กที่สำคัญและเป็นตัวนายโรงจะใช้ผู้เชิด ๓ คน ส่วนตัวนาง และตัวตลกอื่นๆ จะใช้ผู้เชิด ๒ คนบ้าง หรือ ๑ คนบ้าง เรื่องราวส่วนใหญ่จะเป็นละคร เช่น พระอภัยมณี แก้วหน้าม้า จนกระทั่ง นายสาคร ยังเขียวสด ได้สร้างหุ่นละครเล็กขึ้นมาใหม่ และมีการพัฒนารูปแบบในการเชิด ให้ออกมาเชิดอยู่ด้านนอก เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นลีลาของผู้เชิดไปพร้อมๆกับหุ่น

โดยหุ่น ๑ ตัว ใช้ผู้เชิด ๓ คน และมีการถ่ายทอดสู่บุตรชายหญิง โดยจัดตั้งคณะหุ่นขึ้นครั้งแรก ใช้ชื่อว่า คณะสาครนาฏศิลป์ละครเล็กหลานครูแกร และได้ก่อตั้งโรงละคร สำหรับจัดแสดงหุ่นละครเล็กขึ้นเป็นครั้งแรก ในประเทศไทย ซึ่งรู้จักกันในนาม นาฏยศาลา หุ่นละครเล็ก (โจหลุยส์) ในปัจจุบัน (โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน: 2550)

3.2.2หัวหุ่น

ศีรษะหุ่นกระบอกไม่แกะด้วยไม้คว้านข้างในกะโหลก ส่วนมากจะแกะด้วยไม้เนื้อเบาทั้งแท่ง เนื่องจากมีขนาดเล็กกว่าหุ่นใหญ่ แล้วปั้นเติมส่วนละเอียดตรงคิ้ว ตา จมูก ปาก ด้วยรักหรือดินหรือขี้ผึ้งผสมชัน หัวหุ่นบางคณะเป็นกระดาษที่ปิดบนพิมพ์แล้วผ่าออก เช่นเดียวกับวิธีทำหัวโขน แล้วนำมาปั้นเติมเน้นส่วนละเอียดบนในหน้า ด้วยขี้ผึ้งหรือรักอีกที จึงมีน้ำหนักเบามากแต่ตรงคอหุ่นทุกหัว จะต้องมีแกนไม้กลมยาวลงมาประมาณ 3 นิ้ว สำหรับไว้เสียบกับไม้กระบอกที่เป็นตัวหุ่น

หน้าหุ่นกระบอกตัวพระตัวนาง มักไม่ค่อยทำหน้าทรงมะตูมอย่างหุ่นหลวง นอกจากหน้าเทวดา หรือพระรามพระลักษณ์หน้าเขียวหน้าทองบางหน้า ส่วนมากจะทำเป็นหน้ามนุษย์จิ้มลิ้มเขียนคิ้วตาและปากอย่างละคอน ไม่เขียนเส้นฮ่อและพรายปากเดินเส้นทองอย่างหุ่นใหญ่หรือหุ่นหลวงซึ่งทำหน้าหุ่นเหมือนอย่างหน้าโขนทุกประการ

ภาพประกอบที่ 8 หัวหุ่นกระบอกไทย

ที่มา : www.pirun.ku.ac.th (ออนไลน์)เข้าถึง

เมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2557

3.2.3 ตัวหุ่นกระบอก

ลำตัวของหุ่นกระบอกคือ กระบอกไม้ไผ่รวกยาวประมาณ 1-2 ฟุต กระบอกไม้ไผ่ที่ทำเป็นลำตัวหรือแกนให้คนเชิดจับถือควรมีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 1-1.5 นิ้ว ปัจจุบันช่างประดิษฐ์หุ่นกระบอกบางคนใช้ท่อพลาสติกที่มีขนาดไล่เลี่ยกับกระบอกไม้ไผ่เป็นแกนลำตัวหุ่นกระบอก เพราะหาได้ง่ายและมีน้ำหนักเบา หุ่นกระบอกจะมีไหล่ทำด้วยไม่เนื้อเบาเจาะรูตรงกลางสำหรับเสียบไม้กระบอกแกนลำตัวและเสียบหัวหุ่น โดยทั่วไปหุ่นกระบอกของแต่ละคณะจะมีสัดส่วนเท่ากันโดยประมาณ จะใหญ่เล็กกว่ากันไม่มากนัก ส่วนประกอบของลำตัวหุ่นกระบอกที่ทำด้วยไม้และไม้ไผ่จะอยู่ภายในเสื้อ ซึ่งต้องคลุมไว้อย่างมิดชิด สัดส่วนของหุ่นกระบอกที่เชิดได้สะดวกมีดังนี้

1. ไหล่หุ่นยางจากปลายไหล่ด้านหนึ่งถึงปลายอีกด้านหนึ่ง 5 นิ้ว
2. ไม้กระบอกยาวจากไหล่ถึงปลายไม้ 8 นิ้ว
3. เสื้อหุ่น จากปลายเสื้อด้านล่างถึงไหล่ 14-15 นิ้ว และจากปลายมือด้านหนึ่งถึงอีกด้านหนึ่ง 17-20 นิ้ว
4. ตะเกียบ (ไม้ไผ่เหลาเล็กเสียบต่อจากมือสำหรับจับเชิด) 15-16 นิ้ว

อย่างไรก็ตาม สัดส่วนเหล่านี้มิได้กำหนดไว้ตายตัว แต่อาจยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมกับลักษณะและสัดส่วนของตัวละคร เช่น กุมาร ยักษ์ เป็นต้น

ภาพประกอบที่ 9 โครงหุ่นกระบอกไทย

ที่มา : ณัฐวุฒิ กิ่งตระการ : 2553

3.2.4 เสื้อผ้าและเครื่องประดับของหุ่น

เสื้อผ้าและเครื่องประดับของหุ่นกระบอกนับว่ามีส่วนทำให้ผู้ชมตื่นตาตื่นใจได้มาก โดยทั่วไปเสื้อของหุ่นกระบอกประดิษฐ์ด้วยผ้าผืนหนาพอสมควร มีขนาดความกว้างประมาณ 2 ฟุต และยาวประมาณ 4-5 ฟุตนำมาพับครึ่ง ส่วนที่เป็นสันทบของผ้าตรงกึ่งกลางทำเป็นถุงคลุมไหล่หุ่น และเจาะเป็นช่องวงกลมเล็กๆให้มีขนาดพอเหมาะพอดีกับขนาดลำคอของหุ่นกระบอกสำหรับเสียบส่วนศีรษะ การเจาะรูคอเสื้อจึงต้องระวังไม่ให้หลวมหรือคับเกินไป ส่วนริมผ้าทั้งสองข้างนั้นเย็บตั้งแต่ชายขึ้นมาจนเกือบถึงร้อยสันทบแต่ปล่อยให้ทิ้งเป็นช่องกว้างพอเหมาะกับข้อมือของหุ่นกระบอก สำหรับให้มือหุ่นโผล่ออกมาข้างนอกและซ่อนเรียวไม้ไผ่ที่เสียบต่อจากมือหุ่นลงมาสำหรับจับเชิดไว้ภายในเสื้อ ถ้าเป็นเสื้อของหุ่นกระบอกตัวนางต้อนำผ้าอีกชิ้นหนึ่งมาทำเป็นผ้าห่มนางประกอบเขข้าไปด้วย ผ้าห่มนางของหุ่นกระบอกจะคลุมอยู่บนเสื้อหุ่นอีกทีหนึ่ง เพื่อเป็นสัญลักษณ์ให้เห็นว่า “ตัวนาง” และมีนวมคอทับบนผ้าห่มนางอีกทีหนึ่ง ผ้าห่มนางนี้นิยมใช้สีตัดกับสีของเสื้อ เช่น ถ้าเสื้อของหุ่นกระบอกตัวนางสีแดง ผ้าห่มนางควรเป็นสีเขียว เป็นต้น เมื่อนำมาประดิษฐ์เป็นผ้าห่มนางแล้วจะใช้ทับลงบนตัวเสื้อ ส่วนตัวพระไม่ต้องมีผ้าห่มนางแต่จะมีนวมคือและอินทรธนูเย็บติดอยู่ที่ไหล่ทั้งสองข้าง ซึ่งต้องมีสีตัดกับสีเสื้อเช่นกัน

เสื้อของหุ่นกระบอกจะงดงามมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับฝีมือการปักและการใช้เครื่องประดับให้เข้ากับตัวเสื้อ สำหรับการปักเสื้อผ้าห่มนาง นวมคอ และอินทรธนูนี้ล้วนปักด้วยดิ้นเลื่อม บนผ้าแพรต่วนบ้าง แพรไหมบ้าง หรือกำมะหยี่บ้าง ส่วนเครื่องประดับที่ติดอยู่กับตัวเสื้อได้แก่ กรองคอ และ อินทรธนู สำหรับหุ่นกระบอกตัวพระจะนิยมปักด้วยเพชรพลอยให้วูบวาบแพรวพราว การปักเสื้อหุ่นกระบอกนิยมปักโดยใช้สะดึงขึงเสียก่อน แล้วจึงด้วยดิ้นทอง ดิ้นเงิน ลูกปัดและเลื่อม บางครั้งถ้าผ้าที่นำมาประดิษฐ์เสื้อเป็นผ้าตาดทองหรือเงินอยู่แล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องปักด้วยดิ้นก็ได้

ลวดลายที่นิยมปักบนเสื้อหุ่น ได้แก่ ลายดอกพิกุล ซึ่งเป็นลายปักที่ละเอียดมาก นอกจากนี้ยังมีลายประจำยามและกนกเครือเถาต่างๆด้วย ซึ่งถือกันว่ายิ่งปักได้ละเอียดเท่าใด ก็ยิ่งสวยงามมากขึ้นเท่านั้น เมื่อได้ตัวเสื้อแล้วก็นำมือของหุ่นกระบอกมาตรึงเย็บติดที่ปลายแขนเสื้อ เมื่อออกแสดง

จึงจะสวมเครื่องประดับ ดังเช่นเครื่องประดับของโขนละครรำ อาทิ เช่น ทับทรวง สายสังวาล เป็นต้น สิ่งสำคัญสำหรับการตกแต่งส่วน

ศีรษะของหุ่นกระบอกให้สวยงามประณีตคือ เครื่องประดับศีรษะของหุ่นกระบอก อันได้แก่ชฎา รัดเกล้า มงกุฎกษัตริย์ กะบังหน้า ปั้นจุเหร็จ ตลอดจนหัวม้า หัวช้าง ฯลฯ ซึ่งมักประดิษฐ์ด้วยวัสดุที่มีน้ำหนักเบา เครื่องประดับศีรษะของหุ่นกระบอกต้องทำให้เหมือนของจริงทุกประการ พียงแต่ให้มีขนาดย่อส่วนลงมาเท่านั้น เช่น ตัวพระที่เป็นเจ้าจะสวมชฎา ส่วนตัวนางที่เป็นเจ้าจะสวมมงกุฎกษัตริย์ หรือเครื่องประดับศีรษะที่แสดงฐานะ เช่น รัดเกล้ายอด รัดเกล้าเปลว ฯลฯ

นอกจากชฎาและมงกุฎแล้ว ยังมีพวงอุบะ กรรเจียกจอน และตุ้มหูอีกด้วย เครื่องประดับเหล่านี้จะเหมือโขนละครประดับทุกประการ แต่ถ้าเป็นหุ่นกระบอกตัวพระและตัวนางที่ไม่ใช่เจ้าหรือนางกษัตริย์ก็จะมีเครื่องประดับศีรษะแทน เครื่องประดับเหล่านี้ต้องติดตรึงไว้กับส่วนศีรษะของหุ่นกระบอกอย่างแน่นหนา เพื่อป้องกันมิให้หลุดร่วงง่ายระหว่างการแสดง จึงมักติดไว้อย่างตายตัว สำหรับชฎาตัวพระส่วนมากมักแกะชั้นเชิงบาตรติดกับศีรษะหุ่นไปเลย บางตัวก็ทำเป็นชฎาหรือมงกุฎกษัตริย์มาสวมต่างหาก ส่วนรัดเกล้ามักจะกลึงไม้เนื้อเบาเป็นฐานรัดเกล้าทั้งอัน ปลียอดชฎา ยอดรัดเกล้าและยอดมงกุฎกษัตริย์เป็นไม้กลึงยอด ส่วนปั้นจุเหร็จ กะบังหน้า เปลวรัดเกล้า และกรรเจียกจอนมักทำด้วยหนังบางๆ หรือไม่ก็เป็นสังกะสีฉลุเป็นลวดลาย แล้วเย็บตรึงด้านในด้วยโครงลวดอีกที่ การประดับลวดลาย ช่างแต่ก่อนใช้รักผสมกับขี้เถ้าใบตองเผาและส่วนประกอบอื่นๆ อีกซึ่งถือเป็นสูตรลับในสำนักของแต่ละช่าง เรียกกันว่า “ตีรักลาย” รักตีลายนี้ใช้กดลงไปในพิมพ์หินสบู่ ซึ่งแกะเป็นพิมพ์ลวดลายต่างๆเรียบร้อยแล้ว เช่น ลายกระจัง ลายลูกแก้ว ลายกนกปลายเปลว ลายก้านขด ฯลฯ ในสมัยก่อนการแกะหินสบู่เพื่อใช้เป็นแม่พิมพ์ประดิษฐ์ลวดลายประดับเครื่องประดับของหุ่นกระบอก บรรดาช่างมักหวงแหนเป็นอย่างยิ่งเพราะถือว่าเป็นเครื่องมือประกอบอาชีพสำคัญ หินสบู่ที่ใช้แกะลายแม่พิมพ์นี้ควรจะเป็นหินเนื้อละเอียด แกะง่ายไม่แตก เครื่องมือที่ใช้แกะลายหินสบู่ส่วนมากช่างมักใช้เครื่องมือแกะทอง เพราะต้องการลวดลายที่ละเอียดและเป็นเครื่องมือที่มีความแข็งแกร่ง ทนทานต่องานลวดลายที่ทำด้วยรักตีลาย เมื่อนำออกจากพิมพ์หินสบู่แล้ว ช่างก็จะนำไปประดับตามชั้นเชิงบาตร ปลียอด และส่วนอื่นๆของเครื่องประดับหุ่นกระบอก เมื่อประดับกระจังและลวดลายรักเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขั้นต่อไปคือ การใช้ “รักน้ำเกลี้ยง”

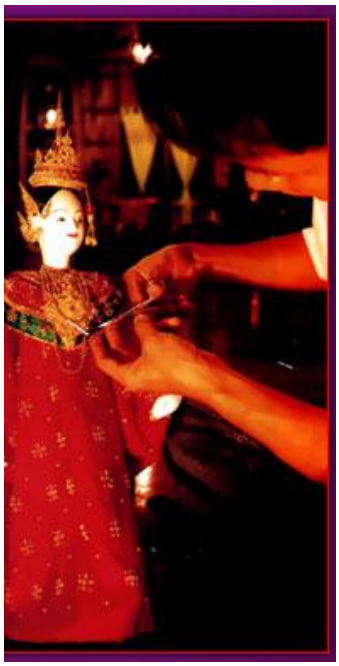
ซึ่งเป็นรักชนิดเหลวที่ใช้สำหรับปิดทองโดยเฉพาะ ทาชิ้นส่วนเครื่องประดับให้ทั่วทุกซอกทุกมุม ทิ้งไว้จนรักแห้งสนิทดีแล้วจึงปิดทองคำเปลว การปิดทองคำเปลวต้องกระทำอย่างใจเย็นและเบามือ จึงจะปิดได้ทั่วเสมอกัน สีทองที่นิยมคือสีทองที่สุกแดง ดังนั้นหากทองคำเปลวที่นำมาปิดขาวจืดไป วิธีแก้คือต้องย้อมทองด้วยน้ำต้มลูกคำแสด สีของทองจะเข้มขึ้น

เมื่อได้เครื่องประดับสีทองสวยงามแล้ว จึงนำกระจกเกรียบมาประดับตามแววกระจัง ตลอดจนทำเฟื่องห้อยด้วยกระจกเกรียบตามดอกไม้ไหว และรอบเกี้ยวยอดปลี ดอกไม้ไหวของหุ่นกระบอกนี้มักไม่ใช้รักตีลายปิดทองประดับกระจก แต่จะใช้เพชรก้นเม็ดโตๆอย่างที่ละครรำนิยมทำมาประดับชฎา โดยทำเรือนเป็นเงินแท้ๆหุ้มด้วยเพชรก้นตัดเหล่านี้ ส่วนหุ่นกระบอกตัวนางที่สวมรัดเกล้าจะต้องมีการตั้งรัดเกล้าโดยช่างจะถักผมคนจริงๆที่มีความยาวประมาณ 10 นิ้วเข้าเป็นแผงติดกันจากนั้นนำแผงผมนี้มาติดเป็นรูปวงกลมบนศีรษะหุ่น ทิ้งไว้ให้แห้งสนิทแล้วจึงแหวกตรงกลางหน้าผากไปรวบไว้ที่ท้ายทอยหุ่น เมื่อสวมที่รัดช้องจนแน่นหนาดีแล้วจึงติดกรรเจียกจอน และตั้งรัดเกล้าเป็นอันดับสุดท้าย การเล่นหุ่นกระบอกบางเรื่องจะมีตัวละครแปลงร่างเป็นสัตว์ต่างๆ ในกรณีนี้จะต้องมีตัวหุ่นกระบอกหรือเครื่องสวมศีรษะหุ่นกระบอกที่ประดิษฐ์เป็นตัวสัตว์ต่างๆตามท้องเรื่อง สำหรับหัวช้าง หัวม้า หรือสัตว์ พาหนะต่างๆ มักนิยมทำเป็นหัวกระดาษ นำมาสวมไว้บนหัวหุ่นที่เป็นคนอีกที ส่วนที่ทำเป็นสัตว์ทั้งตัวก็มีเหมือนกัน เช่นประดิษฐ์เป็นม้าแผงทั้งตัวหรือม้าเหมือนจริงทั้งตัว นอกจากนี้ยังมีหัวนางมณีหน้าม้า (แก้วหน้าม้า) เพื่อใช้แสดงในเรื่อง “แก้วหน้าม้า” ซึ่งจะมีประจำอยู่ทุกคณะ สำหรับหัวนางมณีหน้าม้านี้มีการประดิษฐ์อยู่สองวิธีคือบางคณะก็ทำเป็นหัวแก้วหน้าม้าสีนวลจันทร์ทั้งหัวแต่บางคณะก็ทำเป็นหน้าม้ากระดาษปิดทองสำหรับสวมบนหัวหุ่นที่เป็นหน้าคนอีกที ศีรษะหุ่นกระบอกนอกจากจะมีรูปลักษณ์ตามอย่างละครรำของไทยแล้ว ยังมีศีรษะหุ่นอีกประเภทหนึ่งเรียกว่า “หัวภาษา” หรือบางทีก็เรียกว่า “หัวออกภาษา” อันเป็นศีรษะหุ่นที่ประดิษฐ์ให้เป็นรูปลักษณ์ของชาวต่างประเทศต่างๆตามท้องเรื่องที่นำมาแสดง ได้แก่ ศีรษะหุ่นกระบอกลาว ศีรษะหุ่นกระบอกมอญ ศีรษะหุ่นกระบอกพม่า ศีรษะหุ่นกระบอกจีน ศีรษะหุ่นกระบอกฝรั่ง ศีรษะหุ่นกระบอกแขก

ในยุคที่หุ่นกระบอกเฟื่องฟู คณะหุ่นกระบอกจะมีศีรษะหุ่นภาษาประจำอยู่ทุกคณะศีรษะหุ่นกระบอกเหล่านี้แต่ละศีรษะผู้ประดิษฐ์จะคิดสร้างเอกลักษณ์ประจำชาติอันเป็นลักษณะพิเศษที่

บ่งบอกเชื้อชาติของหุ่นต่างภาษาได้อย่างชัดเจน เช่นหัวแหม่มและหัวฝรั่งของหุ่นพระยาสุนทรเทพ ระบำมีการใส่ตาแก้วสีน้ำเงิน ฯลฯ ส่วนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายก็มักออกแบบให้เข้าชุดกับศีรษะซึ่งจะบ่งบอกเชื้อชาติได้อย่างชัดเจน การใช้เครื่องประดับตกแต่งให้กับหุ่นกระบอกนอกจากเครื่องประดับส่วนศีรษะแล้ว ที่มือของหุ่นกระบอกก็มีเครื่องประดับเพื่อความสวยงามเช่นกัน โดยผู้ประดิษฐ์หุ่นมักสวมเครื่องประดับนิ้วและข้อมือให้กับตัวหุ่นด้วย ได้แก่ แหวน สร้อย กำไล ปะวะหล่ำ ฯลฯ ซึ่งต้องประดิษฐ์ให้คล้ายกับของจริง เช่นกัน โดยหุ่นตัวพระและตัวนางจะสวมแหวน ยกเว้นตัวนางกษัตริย์จะมีสร้อยและกำไลประดับที่มือ

นอกจากการประดิษฐ์หุ่นกระบอกแล้ว สิ่งของเครื่องใช้อื่นๆที่ต้องนำออกแสดงตามท้องเรื่อง ก็ต้องประดิษฐ์ให้มีขนาดพอเหมาะกับตัวหุ่นกระบอกด้วยเช่นกัน ได้แก่ เรือสำเภา โคม ไฟ สีวิกา รวมทั้งสัตว์ที่เป็นพาหนะอื่นๆ



ภาพประกอบที่ 10 เครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกไทย

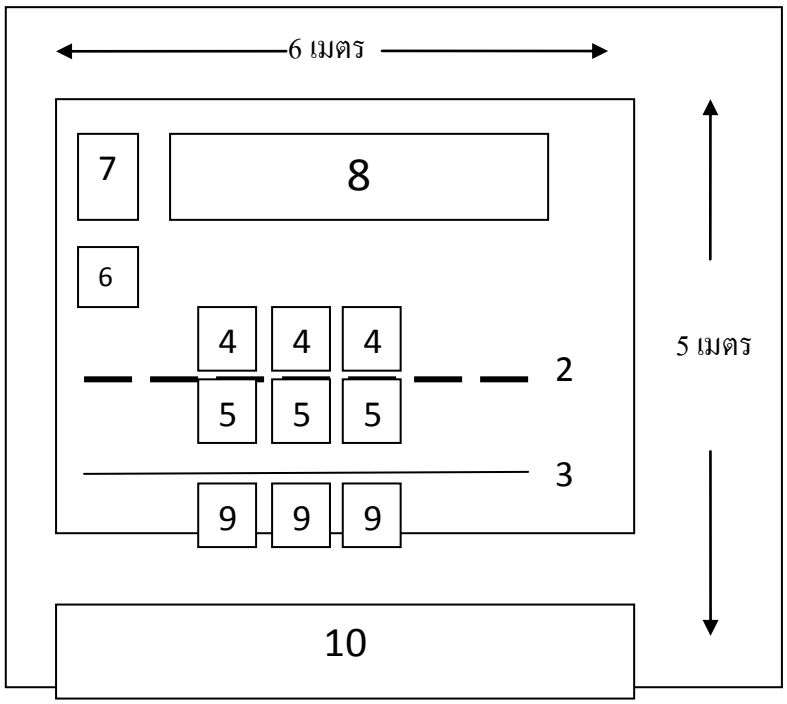
ที่มา : www.pirun.ku.ac.th (ออนไลน์)เข้าถึงเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2557

3.2.5 โรงหุ่นกระบอก

แต่เดิมการสร้างโรงหุ่นกระบอกนั้น ผู้เป็นเจ้าภาพที่หาหุ่นไปแสดงจะเป็นคนปลูกสร้างเอาไว้ รอรับการแสดงของคณะหุ่น เมื่อคณะหุ่นมาถึงก็สามารถแขวนฉากและติดตั้งอุปกรณ์การแสดงต่างได้ทันที

โดยทั่วไปโรงของหุ่นกระบอกมีลักษณะดังนี้

1. มีความสูงจากพื้นดินประมาณช่วงคน เพื่อให้คนยืนดูก็ได้ นั่งดูก็ได้โดยไม่บังกัน และไม่รบกวนตัวหุ่นที่กำลังแสดง
2. ความยาวหน้าโรงประมาณ 7 เมตร
3. ความสูงจากพื้นโรงถึงหลังคาโรงหุ่นประมาณ 3.50 เมตร
4. ความลึกจากหน้าโรงถึงหลังโรง ซึ่งเป็นที่นั่งของคนเชิด วงดนตรีปี่พาทย์ คนขับร้อง และสัมภาระต่างๆไม่ควรน้อยกว่า 5 เมตร



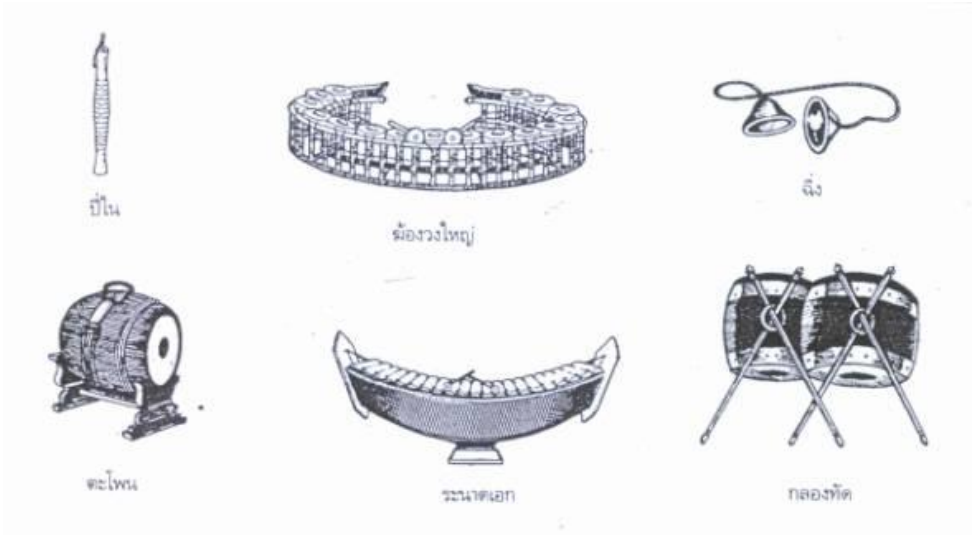
1. เวทีจัดแสดง
2. ฉาก
3. ฉากกั้นด้านหน้า
4. ผู้เชิด
5. หุ่นกระบอก
6. ศีรษะพ่อแก่
7. ที่วางหุ่นกระบอก
8. วงดนตรีและนักร้อง
9. ไฟส่องหน้าเวที
10. ผู้ชม

ภาพประกอบที่ 11 ภาพแสดงตำแหน่งการจัดโรงและฉาก
ที่มา : ณัฐวุฒิ กิ่งตระการ : 2553

ดนตรีประกอบการแสดง

สำหรับวงดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงหุ่นกระบอก โดยมานิยมใช้วงปี่พาทย์เครื่องห้า เช่นเดียวกับการแสดงโขนละคร ซึ่งประกอบด้วยปี่ใน ระนาดเอก ฆ้องวงใหญ่ ตะโพน กลองแขก กลองทัด ต่อมาในสมัยหลังจึงได้มีการเพิ่มระนาดทุ้มเข้า เพื่อเป็นคู่ล้อคู่ขัดกับระนาดเอกในบางกรณี และใช้ฉิ่ง กรับ เป็นเครื่องกำกับจังหวะ สำหรับเครื่องดนตรีที่เป็นสัญลักษณ์สำคัญของการแสดงหุ่นกระบอกที่จะขาดเสียมิได้ ได้แก่

1. ซออู้
2. กลองต๊อก
3. แต๋ว



ภาพประกอบที่ 12 วงปี่พาทย์ไม้แข็งเครื่องห้า

ที่มา : www.dek-d.com (ออนไลน์)เข้าถึงเมื่อวันที่13 กุมภาพันธ์ 2557

วิเคราะห์ผลการวิจัย

4.1 วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างองค์ประกอบทางศิลปะของละครหุ่นบุนราคุและละครหุ่นไทย

4.1.1 เปรียบเทียบหัวหุ่น

-หัวหุ่นบุนราคุ หัวของหุ่นบุนราคุนั้นภายในจะมีกลไกที่สามารถ ขยับปาก และกรอกตาได้ เพื่อให้หุ่นแสดงสีหน้าต่างๆ เช่น โกรธ ดีใจ เสียใจ เป็นต้น ซึ่งกลไกนี้ทำให้การแสดงหุ่นเหมือนมีชีวิตจริงๆ และวิกของหุ่นบุนราคุนั้นช่างทำผมจะทำเป็นทรงต่างๆขึ้นอยู่กับบุคลิกของตัวละคร ซึ่งตัวละครต่างๆนั้นจะมีทรงผมที่ต่างกัน ซึ่งเป็นศิลปะอย่างหนึ่งในการทำให้หุ่นนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละตัว เช่นเดียวกับการแต่งหน้าของหุ่น

ภาพประกอบที่ 13 หัวหุ่นบุนราคุแบบต่างๆ
ที่มา: http://www.jref.com/japan/culture/bunraku.shtml (ออนไลน์) เข้าถึงเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2557

-หัวหุ่นกระบอกไทย หัวหุ่นกระบอกไทยนั้นจะไม่มีกลไกเหมือนกับหัวหุ่นบุนราคุ แต่จะมีรายละเอียดโดยการปั้นเติมตรง คิ้ว ตา จมูก ปาก ด้วยการรักหรือดินหรือขี้ผึ้งผสมชัน หน้าหุ่นกระบอกตัวพระตัวนางมักไม่ค่อยทำหน้าทรงมะตูมยกเว้นหน้าเทวดา ส่วนมากจะทำเป็นหน้ามนุษย์จิ้มลิ้มเขียนคิ้วและปากอย่างละคอน

ภาพประกอบที่ 14 หัวหุ่นกระบอกไทยและการตกแต่งใบหน้าหุ่น

ที่มา : www.tookkatoon.com (ออนไลน์) เข้าถึงวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2557

4.1.2 เปรียบเทียบเครื่องแต่งกาย

-เครื่องแต่งกายบุนราคุ หุ่นบุนราคุจะสวมเป็นกิโมโนที่มีหลายชั้นและสวมเสื้อคลุมข้างนอก ทั้งหุ่นผู้ชายและหุ่นผู้หญิง โดยหุ่นผู้ชายจะสวมกิโมโนที่มีสีไม่จัดจ้านเหมือนหุ่นผู้หญิง ซึ่งชุดกิโมโนสำหรับหุ่นบุนราคุนั้น จะมีช่องเพื่อให้ผู้เชิดสามารถสอดมือเข้าไปเพื่อขยับแขน และขา ซึ่งทำให้มีความสมจริงมาก

ภาพประกอบที่ 15 เครื่องแต่งกายหุ่นบุนราคุชายและหญิง
ที่มา : blog.vegas.com (ออนไลน์) เข้าถึงเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2557

-เครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกไทย เสื้อของหุ่นกระบอกโดยทั่วไปประดิษฐ์ด้วยผ้าผืนหนาพอสมควร นิยมปักลายดอกพิกุล ซึ่งเป็นลายปักที่มีความละเอียด นอกจากนี้ก็ยังมีลายประจำยามและลายกระหนกและเครื่องเถาต่างๆ ซึ่งถือว่ายิ่งปักละเอียดเท่าใด ก็ยิ่งสวยงามมากขึ้นเท่านั้น

ภาพประกอบที่ 16 ชุดของหุ่นกระบอกไทย
ที่มา : http://puppetthai.blogspot.com (ออนไลน์) เข้าถึงเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2557

4.1.3 เปรียบเทียบเครื่องดนตรีสำหรับการแสดง

-เครื่องดนตรีของละครหุ่นบุนราคุ ในการแสดงบุนราคุจะใช้เครื่องดนตรีเพียงชนิดเดียวคือ “ซามิเซน” ผู้เล่นซามิเซนก็มีความสำคัญในการแสดงละครหุ่นบุนราคุ เพราะผู้เล่นซามิเซนจะต้องแสดงฝีมือการดีดซามิเซน ในตอนสำคัญเพื่อช่วยเร้าอารมณ์ยิ่งขึ้น

ภาพประกอบที่ 17 ผู้เล่นซามิเซน

ที่มา : http://jtrad.columbia.jp/eng/j_gidayu.html (ออนไลน์)

เข้าถึงเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2557

-เครื่องดนตรีของละครหุ่นไทย จะต่างจากบุนราคุตรงที่ใช้เครื่องดนตรีมากกว่า โดยใช้วงปี่พาทย์เครื่องห้าในการบรรเลงประกอบการแสดงละครหุ่น ซึ่งใช้เหมือนกับการแสดงโขน

ภาพประกอบที่ 18 การแสดงวงปี่พาทย์เครื่องห้า

ที่มา : http://kanchanapisek.or.th/ (ออนไลน์) 13 กุมภาพันธ์ 2557

สรุปและอภิปรายผล

ละครหุ่น เป็นงานศิลปะอย่างหนึ่ง ที่สร้างขึ้นมาจากจินตนาการของผู้สร้างโดยตรง ผลงานที่ออกมาจะสวยงาม น่าเกลียดน่ากลัวหรือน่าเกรงขาม ล้วนขึ้นอยู่กับความคิดความ เชื่อทัศนคติ และความหมายที่ต้องการจะถ่ายทอดสื่อสารผ่านตัวหุ่น

ศิลปะหุ่นมีบทบาทภายหลังเป็นมหรสพชนิดหนึ่ง เป็นการละเล่นและการแสดงที่พัฒนามาเช่นเดียวกับศิลปะการละคร ที่มีคนเป็นนักแสดง ดังนั้นระยะแรกพื้นที่ใช้สำหรับการแสดงส่วนมากจึงอยู่ใน ศาสนสถาน หรือราชวัง

การแสดงของทั้งบุนราคุและละครหุ่นกระบอกไทยต่างก็เป็นการแสดงที่มีความเก่าแก่ และยังคงรักษาการแสดงโบราณนี้มาถึงปัจจุบัน การแสดงทั้งสองนี้ต่างก็ได้รับอิทธิพลมาจากการแสดงหุ่นกระบอกจีน และนำมาผสมผสานกับวัฒนธรรมในประเทศตนเองจนเกิดเป็นเอกลักษณ์โดยเฉพาะขึ้น

สามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบการแสดงละครของอริสโตเติล ซึ่งพูดถึงทฤษฎีการแสดงละคร โดยได้ศึกษาองค์ประกอบของภาพ ที่แสดงให้เห็นถึงความงดงามที่ถ่ายทอดออกมาเป็นอย่างแรกเมื่อได้ดูการแสดงหุ่นละครของทั้งสองประเทศนี้

จากการศึกษาพบว่าหุ่นบุนราคุนั้นมีการเพิ่มองค์ประกอบด้านกลไกเพื่อให้หุ่นสามารถขยับได้สมจริงเหมือนกับมนุษย์ส่วนหุ่นไทยนั้นจะเพียงแค่วาดหน้าและทำรูปแบบเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย ส่วนของลำตัว หุ่นบุนราคุจะมีกลไกที่ละเอียดมากกว่าหุ่นกระบอกไทยซึ่งบุนราคุจะสามารถขยับได้ทุกส่วนแต่หุ่นไทยจะขยับได้แค่แขน ส่วนของเครื่องแต่งกาย หุ่นบุนราคุนิยมใช้กิโมโนที่เป็นชุดประจำชาติของญี่ปุ่น หุ่นผู้ชายจะใช้สีที่ไม่ฉูดฉาดเหมือนหุ่นผู้หญิง ต่างจากหุ่นไทยตรงที่ หุ่นไทยจะใช้ชุดใส่เพื่อการแสดงเท่านั้น เหมือนชุดในการแสดงละครโขน ส่วนของดนตรี หุ่นบุนราคุใช้เพียงซามิเซนในการแสดงตลอดเรื่องต่างกับหุ่นกระบอกไทยซึ่งใช้วงปี่พาทย์เครื่องห้าในการจัดแสดงละครหุ่นกระบอก ซึ่งทำให้การแสดงละครหุ่นกระบอกไทย มีความตื่นเต้น เร้าใจ มากกว่าหุ่นบุนราคุ

สิ่งที่ได้จากการศึกษาเรื่องทัศนศิลป์ของหุ่นบุนราคุกับหุ่นกระบอก ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจถึงองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของทั้งหุ่นบุนราคุและหุ่นกระบอกไทยที่มีความคล้ายคลึงกันจากการที่ได้รับอิทธิพลมากจากจีนด้วยกันทั้งคู่ แต่ในด้านทัศนศิลป์นั้น เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ

บรรณานุกรม

หนังสือ

จักรพันธุ์ โปษยกฤต. **หุ่นไทย.** กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์, 2529

ณัฐวุฒิ กิ่งตระการ . **นาฏยลีลาหุ่นกระบอกไทยสู่งานออกแบบภายในศูนย์การเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรสงคราม .** นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร,2553.

นงค์นุช ไพรพิบูลยกิจก. **หุ่นกระบอก.** กรุงเทพฯ : บริษัทเอส.พี.ที.เวิวด์ มีเดีย, 2541.

นพมาส แววหงส์. **ปริทัศน์ศิลปะการละคร**. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553

มานิตา จันทร์ช่วงโชติ. **การเชิดหุ่นละครเล็กของนาฏยศาลาหุ่นละครเล็ก(โจหลุยส์เธียเตอร์)กับการเชิดหุ่นบุนระคุของญี่ปุ่น.** นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2550

มาลินี ดิลกวณิช. **ระบำและละครในเอเชีย.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,2543

วิลาวัณย์ เศวตเศรนี. **การสร้างสรรค์ประดิษฐ์และการประยุกต์ ศิลปะหุ่นไทย เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้.** เชียงใหม่ :มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549.

ผศ. ดร. เสาวลักษณ์ สุริยะวงศ์ไพศาล. **บทละครคาบูกิและบุนระคุ**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,ม.ป.ป.

เอกสารอื่นๆ

_____.**เอกลักษณ์ หุ่นกระบอกไทย**[ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2557

เข้าถึงได้จาก http://puppetthai.blogspot.com/

บ้านจอมยุทธ. **หุ่นกระบอกไทย** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2557

เข้าถึงได้จากhttp://www.baanjomyut.com/library_2/extension-2/puppetry

Japan art Council. **The puppet theater of Japan Bunraku.**[online]. Accessed 13 February 2014

Available from http://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/bunraku/en/

Japan National Tourism Organization. **Bunraku.**[online]. Accessed 13 February 2014

Available from http://www.jnto.go.jp/eng/indepth/cultural/experience/z.html