

ฉายเงาจิตรกรรมฝาผนังฮูปแต้มด้วยละครเวที

Shadowing the Hooptam Mural Art with a Theatrical Play

เมษา อุทัยรัตน์

Maysa Utairat

คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Faculty of Fine-Applied Arts and Cultural Science, Mahasarakham University

Received: June 5, 2022

Revised: June 20, 2022

Accepted: June 20, 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้เกิดขึ้นจากวัตถุประสงค์ในความพยายามที่จะขยายฐานความรู้เรื่องฮูปแต้มอันเป็นจิตรกรรมฝาผนังอีสานให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ผ่านรูปแบบของละครเวที นำมาซึ่งคำถามว่านักแสดงสมัครเล่นซึ่งเป็นเยาวชนอายุ 19-25 ปีจะรู้จักฮูปแต้มผ่านกระบวนการละครได้อย่างไร ผู้วิจัยได้ออกแบบเทคนิคการแสดงสำหรับจุดมุ่งหมายดังกล่าว โดยมีสมมุติฐานว่าหากนักแสดงสร้างการแสดงเงาร่างกายด้วยแบบฝึกหัดการแสดงละครเวทีด้วยจินตนาการและการค้นสอดส่องของไมเคิล เชคอฟ จะทำให้เยาวชนสะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับฮูปแต้มออกมาได้ ผู้วิจัยสนใจแบบฝึกหัดการแสดงของเชคอฟซึ่งเมื่อนำมาปรับใช้จะช่วยให้นักแสดงที่ไม่มีภูมิหลังเรื่องฮูปแต้มได้รับรู้ภาพและทำความเข้าใจความหมายของฮูปแต้มขณะแสดงละคร การวิจัยครั้งนี้จึงใช้กระบวนการ Practice as research สร้างกระบวนการละครและการแสดงละครเงาร่างกายฮูปแต้มของเยาวชนกลุ่มละครเอ้าเป๊ะ นิสิตจากหลายสาขาวิชาที่มารวมตัวกันด้วยความชื่นชอบทางการแสดง แสดงละครเวทีจากการฝึกซ้อมด้วยตนเองและดำเนินกิจกรรมละครเพื่อจิตสาธารณะ นักแสดงกลุ่มเอ้าเป๊ะไม่มีภูมิหลังเกี่ยวกับฮูปแต้มมาก่อนกระบวนการละคร การวิจัยแบ่งออกเป็นสองระยะใน พ.ศ. 2552 และ พ.ศ. 2554 ระยะแรกการวิจัยดำเนินการสร้างละครเงาร่างกายจากเรื่องราวของฮูปแต้มเพื่อให้นักแสดงทำความเข้าใจตัวละครและเรื่องราวบนฮูปแต้มผ่านการแสดง ในระยะที่สองนักแสดงและผู้วิจัยได้ปรับปรุงรูปแบบการแสดงเงาร่างกายเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจลักษณะเฉพาะและสถานที่ตั้งของฮูปแต้มได้ผ่านละครหน้าฉากที่เพิ่มเข้ามาตั้งคำถามถ่ายทอดความหมายของฮูปแต้มไปถึงทั้งนักแสดงและผู้ชม โดยผู้วิจัยและนักแสดงได้พัฒนารูปแบบการแสดงร่วมกับผู้เชี่ยวชาญที่ขับเคลื่อนทางวิชาการของ สสส. และเครือข่ายสื่อพื้นบ้านภาคอีสาน

คำสำคัญ: ฮูปแต้ม, จิตรกรรมฝาผนังอีสาน, ละครเงาร่างกาย, ร่างกายในจินตนาการ, จินตนาการ, ไมเคิล เชคอฟ, ด้นสด, ละครหุ่นเงา

Abstract

This research project was aimed at conveying the knowledge of Hooptam, an Isan mural art form, to young Isan performers through theatre. The young performers were drawn to the Hooptam storytelling, with its expressive characters painted on the walls of ancient Isan monasteries. The vivid impression left on the young generation creates the question, how can young amateur performers aged 19-25 understand the Hooptam mural art through a theatrical process? the hypothesis was that, the young performers may reflect their understanding of the Hooptam itself through the creation

of body shadows by means of Chekhovian acting exercises involving imagination and improvisation. The method was practice as a form of research; the theatrical creation process of the body shadow theatre, performed by the amateur performers of the Ohpoh theatre troop, made up of performers brought together by pure passion for theatre, with various academic backgrounds and had no previous knowledge of Hooptam. The research was conducted in two parts in 2009 and 2011. The meaning and the context of Hooptam are clarified as the body shadow and the curtain play are being performed. The researcher and the young performers developed the theatrical form with a team of academic advisors, specialists, and Isan folk art network.

Keywords: Hooptam, Isan mural art, Body shadow, Imaginary Body, Imagination, Michael Chekhov, Improvisation, Shadow Puppet Theatre



บทนำ

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการละครหุ่นเงา ฐูปแต้ม “ฐูปแต้ม” หมายถึงงานจิตรกรรมฝาผนังบนลิมโบสถ์โบราณอีสาน ฐูปแต้มมีคุณค่าด้านวัฒนธรรมเนื่องจากเป็นบันทึกหลักฐานทางประวัติศาสตร์และมีความจำเป็นในการอนุรักษ์ให้คงอยู่เนื่องจากลิมเสื่อมสภาพผุพัง บางแห่งถูกรื้อถอนเพื่อปลูกสิ่งก่อสร้างใหม่แทนที่ ฐูปแต้มที่ยังคงอยู่บนลิมก็โดนสภาพอากาศและสิ่งแวดล้อมทำให้สีจาง รอยละอียดลบเลือนไป โครงการละครหุ่นเงาฐูปแต้มอยู่ในโครงการสืบสานบ้านสานสุขปีที่ 1 และปีที่ 3 สนับสนุนโดยสำนักงานแผนงานทุนอุปถัมภ์เชิงรุกเพื่อศิลปวัฒนธรรมและกิจกรรมสร้างสรรค์ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ดำเนินการระยะแรกในปี พ.ศ. 2552 “ฐูปแต้ม; ถักในความหมาย ง่ายในรูปทรง ตรงต่อการแสดงออก” ระหว่างมีนาคมถึงกรกฎาคม 2552 และระยะที่ 2 ในปีพ.ศ. 2554 “ละครหุ่นเงาฐูปแต้ม” มีกลุ่มเป้าหมายคือนักแสดงสมัครเล่นซึ่งเป็นเยาวชนกลุ่มละครเหาะเปี๊ยะ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (พ.ศ. 2550-พ.ศ. 2555) การวิจัยนี้มีการแสดงละครเวที 9 พื้นที่ในเขตอีสานเหนือ อีสานกลางและอีสานใต้ การวิจัยเป็นลักษณะ Practice as research วิธีวิจัยคือกระบวนการละครสำหรับนักแสดง กลุ่มเหาะเปี๊ยะเพื่อสร้างสรรค์และแสดงละครเวทีกับผู้ชมผ่านแบบฝึกหัดการแสดงของไมเคิล เชคอฟ (Michael Chekhov) นักการละครชาวรัสเซียซึ่งมีชีวิตอยู่ในช่วง ค.ศ. 1891-1955 ผู้วิจัยนำแบบฝึกหัดการแสดงของเชคอฟ

มาสร้างกระบวนการแสดงละครสำหรับเยาวชนกลุ่มละครเหาะเปี๊ยะ นักแสดงเยาวชนสมัครเล่นอายุระหว่าง 19-25 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างจากนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผ่านคำถามที่ว่านักแสดงเยาวชนกลุ่มเหาะเปี๊ยะจะรู้จักฐูปแต้มผ่านกระบวนการละครได้อย่างไร ด้วยเป้าหมายว่านักแสดงจะเข้าใจฐูปแต้มผ่านการแสดงละครเวทีได้ ผู้วิจัยคาดหวังว่ากระบวนการละครที่สร้างขึ้นจะทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจความหมาย ความสำคัญ และลักษณะเฉพาะของฐูปแต้มจนสามารถแสดงออกผ่านการแสดงละครเวที บทบาทหน้าที่ของผู้วิจัยคือผู้รับผิดชอบโครงการฯ สร้างกระบวนการละครร่วมกับนักแสดงเยาวชนร่วมกับผู้เชี่ยวชาญทีมขับเคลื่อนทางวิชาการของ สสส. และเครือข่ายสืบสานภาคอีสาน ผลคือการสร้างสรรค์ละครเงาร่างกายผ่านการปรับเทคนิคจินตนาการและการค้นสดของเชคอฟเป็น 8 ขั้นตอน รูปแบบการแสดงที่นักแสดงจะได้ทำความเข้าใจจนเข้าใจฐูปแต้ม ช่วงแรกผู้ชมสนใจตัวละครเงาร่างกายและเรื่องราวมากกว่าฐูปแต้ม ในระยะที่สองนักแสดงจึงถ่ายทอดความเข้าใจไปยังผู้ชมผ่านละครหน้าฉากและคำถาม 5 ขั้นตอนที่ส่งผลกับผู้ชม มุ่งเน้นฐูปแต้ม ศิลปะอันเป็นแหล่งที่มาของละครเงาร่างกายและบริบทที่ทำให้นักแสดงและผู้ชมเข้าใจความหมายของภาพในฐูปแต้ม

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เยาวชนกลุ่มละครเอ้าะเปาะได้ทำความรู้จักและเข้าใจอุปแต้มจิตรกรรมฝาผนังอีสานผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และการแสดงละครเวที

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การลงพื้นที่สำรวจจิตรกรรมฝาผนังอีสานอุปแต้มในจังหวัดมหาสารคาม ขอนแก่น และกาฬสินธุ์ ในระยะแรกของการวิจัยเยาวชน สนใจอุปแต้มที่วัดสวนวาริพัฒนารามซึ่งตั้งอยู่ที่อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น อาจวาดโดยช่างแต้มไท-อีสาน กลุ่มช่างส่วนใหญ่ในจังหวัดขอนแก่นและมหาสารคาม ได้รับอิทธิพลผสมล้านช้าง-กรุงเทพฯ บริเวณพื้นที่นี้มีทั้งกลุ่มช่างแต้มพื้นบ้านแท้ที่ฝึกฝนในท้องถิ่น บ้างก็ได้รับอิทธิพลของช่างหลวงกรุงเทพฯรวมถึงวัฒนธรรมล้านช้าง-กรุงเทพฯ เรื่องราวที่วาดเป็นวรรณกรรมพื้นบ้านและชาดก แสดงความคิดเห็นนาการ บันทึกอารมณ์ ประสบการณ์ ถ่ายทอดผ่านภาพ (เพ็ญผกา นันทิลก, 2541, น. 57) อุปแต้มสอนศีลธรรม ธรรมะ บันทึกเรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงนั้น อุปแต้มที่วัดสวนวาริมีเนื้อหาพุทธประวัติและนิทานพื้นบ้านสินไชยภาพในเรื่องจะวาดไปตามผนังด้านทิศเหนือและต่อไปตามทิศอื่นจนสุดผนัง เมื่อช่างยังวาดไม่จบจะกระโดดไปที่ผนังด้านหลัง(ทิศตะวันตก)จนจบเรื่อง นอกจากจะไม่ได้เน้นการวาดตามลำดับเรื่อง ช่างยังแทรกการวาดเรื่องราวในที่ว่าง หากผู้ชมเคยทราบเรื่องราวมาก่อนจะเข้าใจได้มากขึ้น อีกทั้งช่างยังมีการแปลงเรื่องตามความสร้างสรรค์ วาดอย่างอิสระไม่มีกรอบหรือแบบแผนเคร่งครัด (สอนสุพรรณและกัลยาณี กิจโชติประเสริฐ, 2545) นอกจากนี้เยาวชน สนใจภาพอุปแต้มที่วัดสระบัวแก้วซึ่งปรากฏภาพวิถีชีวิตผู้คนในยุคของช่างแต้มช่วงพ.ศ.2474-2477 และพุทธประวัติการกล่าวถึงนรก สวรรค์ (บุญยงค์ เกศเทศ, 2560) ในระยะที่สองของการวิจัย เยาวชน สนใจอุปแต้มบนลิมวัดบ้านยาง ช่างแต้มของวัดบ้านยางมีการแสดงออกเป็นอิสระไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ศิลปะภาพ ไม่ได้เน้นเรื่องหลักเรื่องรองในภาพ ถ่ายทอดเวสสันดรชาดก พุทธประวัติ ไตรภูมิ นิทานพื้นบ้าน ปรีชาธรรมและวิถีชีวิตชาวบ้าน ความเชื่อพื้นฐานและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ (เพ็ญผกา นันทิลก, 2541, น. 59-62) นักแสดงเฝ้าชมตัวละครชาวบ้านในอุปแต้มที่วัด

บ้านยางใช้ร่างกายแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ออกท่าทางตามธรรมชาติ ร่ายล้อมด้วยรายละเอียดข้าวของและสัตว์เลี้ยงที่มีความสมจริง แต่ภาพกลับไม่เน้นลำดับเรื่องราว มีการวาดแทรกตอนใหม่หรือวาดเติมพื้นที่ว่าง เมื่อช่างแต้มต้องการเน้นสิ่งใดก็จะเพิ่มขนาดให้เด่นขึ้นมา เมื่อสิ่งใดอยู่ไกลออกไปจะวาดให้เล็กลง การสร้างลิมอาศัยวัตถุดิบและแรงงานเชื่อมโยงสมาชิกชุมชนซึ่งต่อมาเป็นผู้ได้ชมภาพบนลิมประกอบการเล่าเรื่องและฟังเทศน์ (อุทอง ประศาสน์วินิจฉัย, 2551, น. 11-15)

การลงพื้นที่สำรวจทำให้ผู้วิจัยและนักแสดงได้ค้นหารูปแบบการแสดงละครเวที ลักษณะการวาดอุปแต้มบนผนังลิมโบราณกระตุ้นจินตนาการความรู้สึกของนักแสดง ดึงดูดให้นักแสดงต้องการเข้าไปในเรื่องราวและตัวละครที่มองเห็น ติดตามตัวละครบนภาพวาดด้วยจินตนาการและรู้สึกไปกับการแสดงออกของตัวละคร อุปแต้มทั้งสามวัดมีภาพที่นักแสดงต้องการเข้าถึงผ่านละคร เมื่อนักแสดงต้องการจะทำความเข้าใจภาพจึงตีความเรื่องราวในภาพและตั้งคำถามถึงบริบทของภาพ ในระยะแรกนักแสดงได้เลือกภาพที่มีเรื่องราวตัวละครจากชาดกและความเชื่อโลกหลังความตายต่างจากระยะที่สองซึ่งนักแสดงกลับมาสนใจลักษณะการวาดอย่างเป็นอิสระของช่างแต้มและการแสดงออกอย่างเป็นอิสระของตัวละคร ลักษณะการวาดอุปแต้มที่มีฉากเรื่องราวไม่ต่อเนื่อง วิถีชีวิตชาวบ้านและเหตุการณ์ที่ช่างแต้มบันทึกไว้ เช่น ตัวละครชาวบ้านในอุปแต้มที่วัดบ้านยางแสดงออกอย่างเปิดเผยด้วยท่าทางตามธรรมชาติและเกินจริง ข้าวของและสัตว์เลี้ยงมีรายละเอียดสมจริง ภาพของกลุ่มตัวละครชาวบ้านอยู่ในเหตุการณ์เดียวกันแต่กลับเป็นอิสระจากกัน ภาพไม่เน้นลำดับเรื่องราว มีการต้นสดในการวาดเติมพื้นที่ว่าง เน้นแสดงความเป็นวิถีไกลของวัตถุและตัวละครแบบง่าย ๆ จากการสัมภาษณ์พระและชาวบ้านในชุมชน รวมทั้งหนังสือ เอกสารเกี่ยวกับอุปแต้มพบว่าการสร้างลิมอาศัยวัตถุดิบทั้งในและนอกท้องถิ่น สมาชิกชุมชนเป็นทั้งแรงงานผู้สร้างลิมและจะกลายเป็นผู้ชมผู้ฟังเทศน์ของพระเมื่อช่างวาดอุปแต้มเสร็จ ภาพบนลิมจะทำให้ผู้ชมได้เฝ้ามองประกอบการเล่าเรื่องและฟังเทศน์ ข้อมูลพื้นฐานเหล่านี้ส่งผลให้นักแสดงเลือกละครเงาร่างกายเพื่อถ่ายทอดภาพสองมิติบนผนังลิมให้กลายเป็นเงาจากร่างกาย แสดงออกถึงจินตนาการของช่างแต้มด้วยจินตนาการของนักแสดงอีกทอดหนึ่ง และตัวละครที่

แสดงออกอย่างมีอิสระทั้งตามธรรมชาติและเกินจริงเป็นอิทธิพลหลักที่ทำให้เยาวชนต้องการจะเข้าใจเหตุการณ์ในภาพวาดเพื่อถ่ายทอดตัวละครด้วยละครเงาร่างกาย

การเลือกละครเงาร่างกายเป็นรูปแบบในการแสดงยังมาจากการเครือข่ายสื่อพื้นบ้าน นักแสดงได้ลงพื้นที่สังเกตการณ์การแสดงของศิลปินครูเชียง ปรีชา การุณ และเยาวชนเพชรอีสานในช่วงพ.ศ. 2548-2549 และเกิดความต้องการจะค้นหารูปแบบการแสดงละครเวที เนื้อหาเรื่องราวที่เป็นต้นฉบับในแบบของตนเอง ในเวลานั้นคณะเพชรอีสานสร้างละครหุ่นเงาจากหนังสือเกี่ยวกับกลุ่มนักแสดงเด็กเยาวชนและสมาชิกรุ่นต่างๆ ในชุมชน ฝึกฝนทั้งการร้อง หมอลำและดนตรีประกอบการเชิดหุ่นเงา ลักษณะของหุ่นเงาคล้ายตัวละครฮูปแต้มบนลิ่มเล่าเรื่องจากวรรณกรรมสังข์สินไชย เวสสันดรชาดก และความเชื่อท้องถิ่น จนกระทั่งศิลปินครูเชียงและสมาชิกพัฒนาเป็นละครหุ่นกระต๊อบในชื่อคณะเด็กเทวดาตั้งแต่ช่วงพ.ศ. 2550 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน คณะของครูเชียงสร้างสรรค์หุ่นจากวัสดุธรรมชาติ (ปรีชา การุณ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 พฤษภาคม 2565) ด้วยกระบวนการคล้ายละครชุมชน (Community Theatre) (พรรัตน์ ดำรุง, 2561, น. 132) คณะเพชรอีสานเป็นเครือข่ายสื่อพื้นบ้านภาคอีสานที่กลุ่มเอื้อเฟื้อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในช่วงลงพื้นที่ระยะแรกจนถึงระยะที่สอง

จากฮูปแต้มนักแสดงได้สร้างการแสดงละครเงาร่างกาย เยาวชนกลุ่มละครเอื้อเฟื้อได้ฝึกการแสดงด้วยเทคนิคการแสดงจากภายนอกสู่ภายใน (Outside-in) และจากภายในสู่ภายนอก (Inside-out) ของ ไมเคิล เชคอฟ (Michael Chekhov) เชคอฟได้พัฒนาเทคนิคการแสดง ค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างการแสดงออกทางร่างกายและสภาวะทางอารมณ์ความรู้สึกในเชิงจิตวิทยา เชคอฟเห็นว่าแม้นักแสดงจะไม่เคยมีประสบการณ์ตรงมาก่อนในการสร้างตัวละครและสถานการณ์แต่จินตนาการของนักแสดงจะสามารถนำมาใช้แทนความทรงจำในอดีตของนักแสดงได้ เชคอฟเห็นว่าการกระทำของร่างกายสามารถกระตุ้นสภาวะจิตใจและในทางกลับกันสภาวะทางจิตใจก็ค้นหาการแสดงออกของร่างกาย ตัวละครสามารถถูกมองแบบวัตถุนิยม เป็นอิสระจากมุมมองและกฎของตัวละครเอง (Rushe, 2021, p. 6-7) จินตนาการทำให้นักแสดงมองเห็นสภาวะจิตใจ อารมณ์ และชีวิตภายในของภาพ นักแสดงถูกปลุกให้ตื่นด้วยอารมณ์ ความรู้สึก เกิดแรงกระตุ้นที่สำคัญ

ต่อการแสดงเป็นตัวละคร (Chekhov, 2002, น. 25) เมื่อมองเห็นชีวิตภายในของตัวละครและมีประสบการณ์กับชีวิตภายในนั้น จะกระตุ้นนักแสดงไปสู่การแสดงออกภายนอกแบบใหม่ที่มีความเป็นต้นฉบับ (Chekhov, 2002, น. 26) แนวคิดการฝึกฝนการแสดงด้วยจินตนาการของเชคอฟเป็นส่วนสำคัญที่นักแสดงกลุ่มละครเอื้อเฟื้อนำมาปรับใช้ในการแสดงละครเงาร่างกายฮูปแต้ม ผ่านแบบฝึกหัดการแสดงของเชคอฟ จินตนาการ (Imagination) และการด้นสด (Improvisation) เพื่อมองเห็นภาพฮูปแต้มจากสภาวะภายในของนักแสดง ค้นหาชีวิตภายในของภาพไปพร้อมกับการแสดงออกผ่านร่างกายภายนอก

การฝึกจินตนาการ (Imagination) 4 ระดับ แบบฝึกหัดของเชคอฟ ระดับแรกคือ การจินตนาการสิ่งที่นักแสดงรู้ว่ามียุ่จริง สร้างขึ้นจากความจำ ใช้การสังเกตและก่อให้เกิดภาพที่มองเห็นได้ในใจ ระดับที่สองคือความสามารถในการจินตนาการสิ่งที่นักแสดงไม่คุ้นเคยแต่รู้ว่ามียุ่ (Rushe, 2021, p. 234) การนึกถึงเหตุการณ์ที่ไม่ใช่ประสบการณ์ส่วนตัวด้วยรายละเอียดมากที่สุด โดยจับภาพแรกสุดจากช่วงที่ปรากฏขึ้น แล้วมองเห็นภาพตรงหน้าในใจจากดวงตาภายใน เมื่อจับภาพนั้นไว้ได้ในใจแล้วก็มองและรอ จนกว่าภาพจะเริ่มขยับ เปลี่ยนแปลง พุดหรือแสดงด้วยตัวมันเองออกมา นักแสดงตระหนักว่าภาพแต่ละภาพมีชีวิตที่เป็นอิสระ จึงไม่เข้าไปแทรกแซงแต่ยังคงตามภาพไปอยู่ครู่หนึ่ง (Chekhov, 2002, น. 28) ระดับที่สามคือการยอมให้สิ่งที่นักแสดงมองเห็นในใจมีผลต่อตนเองแล้วปล่อยให้ผ่านตัวนักแสดงออกมา เชคอฟอธิบายว่าสิ่งที่นักแสดงสร้างขึ้นสามารถมีอิทธิพลต่อตัวผู้สร้างเองได้ (Rushe, 2021, p. 234) เมื่อนักแสดงสร้างและปล่อยให้ภาพนั้นพัฒนาไปอย่างมีชีวิตเป็นอิสระ สักครู่จึงเริ่มเข้าไปถาม เพื่อให้ภาพในใจแสดงการเคลื่อนไหว ถามคำถามและออกคำสั่งถึงความรู้สึกและให้ภาพได้แสดงความรู้สึกออกมา จนกระทั่งภาพอาจแสดงตรงใจของนักแสดง อาจให้อิสระกับภาพหรือร้องขอการเปลี่ยนแปลงก็เป็นได้ (Chekhov, 2002, p. 28) นักแสดงมองภาพในใจเพื่อให้เกิดผลกับอารมณ์ ความต้องการ ความรู้สึก และสิ่งที่ภาพเสนอให้ จนกระทั่งผู้แสดงเริ่มจะรู้สึกและปรารถนาอย่างภาพกำลังเป็น (Chekhov, 2002, p. 30) ระดับที่สี่คือ การควบคุมและเปลี่ยนภาพที่สร้างขึ้น เป็นการสร้างรายละเอียด มิติของตัวละคร จากจินตนาการ (Rushe, 2021, p. 234-236) เจาะลงไปใน

สิ่งที่ปรากฏอยู่ภายนอกเข้าไปที่ชีวิตภายใน พยายามได้อินบทรูหรือเสียงจากภาพโดยคงความต่อเนื่องของภาพที่กำลังค่อยๆเปลี่ยนไป อาจใส่ตัวละครและสถานการณ์ที่แตกต่างออกไป ถ้ามองและติดตามชีวิตภายในของตัวละครที่เกิดขึ้นจนมีผลกับผู้แสดง ร่วมมือกับตัวละครโดยรับสิ่งที่ตัวละครเสนอหากนักแสดงพอใจ (Chekhov, 2002, p. 30-31) การใช้จินตนาการสร้างร่างกายในจินตนาการ (Imaginary body) นักแสดงจะจินตนาการว่าร่างกายจริงของนักแสดงกำลังครอบครองพื้นที่เดียวกันกับร่างกายในจินตนาการของตัวละคร ซึ่งนักแสดงสร้างร่างกายในจินตนาการให้เกิดขึ้นในใจอยู่ระหว่างร่างกายจริงและจิตใจ โดยร่างกายในจินตนาการจะมีอิทธิพลต่อร่างกายจริงและจิตใจเท่าๆกัน นักแสดงจะเริ่มพูดและรู้สึกไปกับร่างกายในจินตนาการ ตัวละครอาศัยอยู่ในตัวนักแสดงหรือขณะเดียวกันนักแสดงก็อาศัยอยู่ในร่างกายในจินตนาการ เมื่อฝึกการใช้ร่างกายในจินตนาการจะกระตุ้นแรงจูงใจและความรู้สึก รวมถึงการพูด และการเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งจะเปลี่ยนนักแสดงให้เป็นอีกคน (Chekhov, 2002, pp. 78-79) แบบฝึกหัดจินตนาการของเชคอฟถูกนำมาปรับใช้กับนักแสดงในกรณีของละครสตูดิโอ โดยใช้แบบฝึกหัดของเชคอฟสร้างชีวิตภายในของภาพและตัวละครในภาพ ความรู้สึกแรกเห็นสตูดิโอของนักแสดงร่างกายสตูดิโอในใจ เมื่อนักแสดงเริ่มใช้ร่างกายฉายร่างกายตัวเองในพื้นที่สิ่งแวดล้อมซึ่งคือฉาก นักแสดงจะเริ่มร่างเค้าโครงร่างเงาในใจ หรือ ร่างกายในจินตนาการ (Imaginary body) ซึ่งจะเปลี่ยนเป็นเงาของร่างกายจริงของนักแสดง จากนั้นเมื่อนักแสดงมองเห็นภาพร่างกายในจินตนาการกำลังเคลื่อนไหวในใจ ร่างกายจริงของนักแสดงก็จะเคลื่อนไหวไปพร้อมกัน ภาพบนผนังของลิ้มและบรรยากาศภายในของลิ้มถูกนักแสดงเทียบกลับมาเป็นภาพในใจ ฉากผ้าว่างเปล่าจะรองรับร่างกายในจินตนาการที่เกิดจากเงาร่างกายจริงของนักแสดงซึ่งได้ฉายร่างกายในจินตนาการออกมาบนฉากผ้าแสดงให้เห็นตัวละคร นักแสดงจะตามแรงกระตุ้นในการแสดงออกจากจินตนาการต่อไป

เงาร่างกาย (Body shadow) ในละครสตูดิโอ หมายถึงเงาร่างกายนักแสดงที่ใช้แสดงท่าทางและหยุดนิ่ง (Pose) เคลื่อนไหวเพื่อเล่าเรื่อง เงาร่างกายเกิดจากแสงไฟที่ฉายส่องโครงร่างของร่างกายนักแสดงไปยังฉากผ้า จนเกิดโครงร่างตัวละครในละครสตูดิโอดังกล่าว

ใช้โครงร่างเงาร่างกายประกอบกับโครงร่างเงาจากวัตถุ รวมทั้งอุปกรณ์ประกอบฉากและเครื่องแต่งกายเพื่อสร้างรายละเอียดเงาตัวละครและฉาก นอร์แมนและคณะเห็นว่าเงาช่วยทำให้จำแนกวัตถุได้ (Norman et al., 2000) ผู้วิจัยพบว่านักแสดงจะแยกแยะเพื่อรับรู้วัตถุทั้งจากวัตถุจริงทางกายภาพ เงาวัตถุบนผ้าและภาพวัตถุที่ปรากฏขึ้นในใจจากจินตนาการ นักแสดงจะเริ่มรับรู้ภาพเงาในฉากผ้าเพื่อแยกแยะว่าเงาที่เกิดขึ้นใหม่นั้นคืออะไร การแยกแยะนี้จะทำให้นักแสดงสามารถประกอบโครงร่างเงาจากเงาที่มาจากร่างกายตนเอง ร่างกายนักแสดงคนอื่นและจากวัตถุ แยกแยะเงาของตนเอง เงาของตนเองที่ประกอบร่างกับเงาอื่น เคลื่อนไหวจนกลายเป็นตัวละคร การแยกแยะนี้จะทำในแต่ละบุคคลและทำร่วมกันกับนักแสดงอื่นเพื่อให้ร่างกายในจินตนาการจะปรากฏออกมาได้ เมื่อเงาร่างกายกลายเป็นตัวละคร และเงาร่างกายและวัตถุกลายเป็นฉาก นักแสดงจะจินตนาการและตีความภาพต่อไปในใจจนสามารถแสดงออกไปที่เงาร่างกายเพื่อเล่าเรื่องในฉาก

เงาเป็นส่วนขยายออกไปจากตัวบุคคลทำให้บุคคลรู้สึกถึงพื้นที่ของร่างกายและพื้นที่บนภาพเงาที่ฉายออกมา แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้บุคคลกลับมาสนใจตัวของบุคคลเอง เงาได้กระตุ้นความรู้สึกที่หลากหลายเกี่ยวข้องกับพื้นที่ส่วนตัว นอกจากนี้เงาร่างกายอาจสร้างความเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่ส่วนบุคคลและพื้นที่ของสิ่งแวดล้อมที่ใกล้เคียงออกมา เช่น ร่างกายครอบครองพื้นที่และพื้นที่เองก็ถูกครอบครองด้วยเงาร่างกายตามลำดับ (Pivanni & Castiello, 2015) ในละครเมื่อนักแสดงมองเห็นเงาร่างกายตนเองทอดออกไปที่ฉากผ้าก็จะขยับร่างกายให้เงานั้นเกิดรายละเอียด เคลื่อนไหวตาม ร่างกายที่กำลังแสดงออกและภาพในใจของนักแสดงที่จินตนาการสตูดิโอเป็นพื้นที่ส่วนตัว เมื่อนักแสดงปล่อยให้ร่างกายในจินตนาการภายในใจผ่านออกมา นักแสดงจะมองเห็นเงาที่เกิดขึ้นเป็นโครงร่างตัวละครสตูดิโอ ซึ่งเงานี้จะกลับมากระตุ้นความรู้สึกและจินตนาการของนักแสดงต่อไป ร่างกายนักแสดงเชื่อมโยงพื้นที่ภายในใจและภายนอกร่างกายนักแสดงขณะขยับท่าทางและหยุดนิ่ง เป็นโครงร่างเงาและเชื่อมโยงกับบรรยากาศบนฉากที่เกิดจากโครงร่างหุ่นเงาที่มาจากวัตถุอุปกรณ์ประกอบการแสดง ดังนั้นเมื่อเงาร่างกายมารวมกับเงาบรรยากาศของฉาก นักแสดงได้เชื่อม

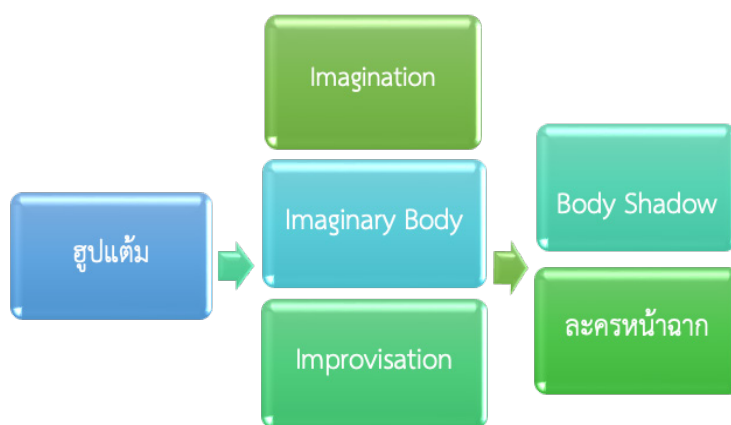
โยงตัวเองกับภาพอุปแต้มที่นักแสดงสร้างขึ้นด้วยโครงร่างเงาเงาร่างกายที่ปรากฏภายนอกและหุ่นเงาที่เข้ามาสร้างบรรยากาศของฉากกระตุ้นการโต้ตอบของตัวละคร

การด้นสด (Improvisation) ในแบบฝึกหัดการแสดงตามแนวคิดของเชคอฟ คือการลงมือทำแล้วดูว่าเกิดอะไรขึ้น เกิดสถานการณ์ที่ผุดขึ้นมาในใจอย่างทันทีทันใดใหม่ และหากมีนักแสดงก็แสดงตามสัญชาตญาณที่เกิดขึ้นในการกระทำนั้นตามลำดับด้วยแรงกระตุ้นแบบทันทีทันใดและการด้นสด แสดงให้เห็นความสร้างสรรค์เฉพาะของนักแสดงแต่ละคน การด้นสดเป็นการเปิดรับอิทธิพลที่มีผลกับตัวนักแสดงและเล่นตอบโต้กับสิ่งนั้น แบบฝึกหัดการด้นสด เช่น การสร้างลักษณะการตอบโต้แบบไม่ซ้ำเดิม การตามการด้นสดไปแล้วเลือกการกระทำหรือประโยคที่เข้ากันหรือขัดแย้งกับสถานการณ์ หรือไม่อย่างนั้นอาจเพิ่มส่วนที่ไร้แรงจูงใจในการกระทำหรือไร้เหตุผลล่วงหน้ากับการกระทำบางช่วงโดยปล่อยให้การกระทำปรากฏขึ้นเอง อาจกำหนดตอนต้นและจบไว้แต่ทดลองด้นสดสถานการณ์ระหว่างนั้นใหม่ อาจด้นสดกับการเคลื่อนไหวร่างกาย จังหวะ ค้นหาแรงกระตุ้นใหม่ๆ (Rushe, 2021, p. 217-218, p. 222-223) ไม่พยายามจำกัดความแก่นเรื่องหรือโครงเรื่องไว้ จำกัดเพียงอารมณ์หรือความรู้สึกตอนเริ่มต้นและตอนจบ นักแสดงจะเห็นความเป็นไปได้ที่สอดคล้องกับอารมณ์ในช่วงเวลา

เฉพาะหรือกับความบังเอิญที่พบขณะด้นสด นักแสดงต้องฟังเสียงภายในซึ่งจะกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงทางจิตวิทยาและการกระทำขณะแสดง (Chekhov, 2002, p. 37-38) แนวคิดการด้นสดของเชคอฟเป็นแนวทางแบบฝึกหัดการแสดงซึ่งนักแสดงนำมาใช้เชื่อมเงาร่างกายกับความหมายและบริบทของภาพอุปแต้ม การด้นสดจะนำความเป็นส่วนตัวของภาพในใจนักแสดงออกมาตอบโต้กับภาพในใจของนักแสดงคนอื่นจนเกิดภาพใหม่ขึ้น และชีวิตภายในของภาพจะปรากฏ ผ่านเงาร่างกายนักแสดง การด้นสดเชื่อมฉากละครเงากับละครหน้าฉากด้วยบริบทของอุปแต้มซึ่งผู้วิจัยจะได้กล่าวถึงในช่วงอภิปรายผลการวิจัยต่อไป

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยประกอบไปด้วย การทำความเข้าใจอุปอุปแต้มผ่านแบบฝึกหัดการแสดงด้วยจินตนาการของไมเคิล เชคอฟเพื่อสร้างร่างกายในจินตนาการ (Imaginary body) การแสดงออกผ่านเงาร่างกาย (Body shadow) เพื่อสร้างตัวละครอุปแต้ม แบบฝึกหัดการด้นสด (Improvisation) ของเชคอฟสร้างละครเงาร่างกายและเชื่อมกับละครหน้าฉาก ซึ่งกระบวนการสร้างจนถึงแสดงละครจะสะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับอุปแต้มของนักแสดง



ภาพ 1 ภาพแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

สมมติฐานการวิจัย

เยาวชนเอ้าเปาะสามารถรู้จักอุปแต้มจิตรกรรมฝาผนังอีสานผ่านกระบวนการสร้างและแสดงละครเวที หากนักแสดงสร้างการแสดงเงาร่างกายด้วยแบบฝึกหัดการแสดงละครเวทีด้วยจินตนาการและการค้นสดของของไมเคิล เชคอฟ จะทำให้เยาวชนสะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับอุปแต้มออกมาได้

วิธีดำเนินการวิจัย

วิจัยแบบปฏิบัติการ Practice as research เป็นการปฏิบัติลงมือทำของศิลปิน ผู้ทำวิจัยที่ตั้งใจให้ออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง พร้อมทั้งสามารถสืบค้นข้อมูล สร้างผลงานการแสดงให้ตอบโจทย์วิจัยนั้น ระเบียบวิธีวิจัยคือการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงประกอบการบันทึกข้อมูลของผู้สร้างสรรค์และผู้ร่วมงานด้วยคลิปวิดีโอหรือบันทึกการซ้อมซึ่งจะมีการบันทึกการแก้ไข เปลี่ยนแปลง อีกทั้งยังมีการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องในช่วงระยะการสร้างสรรค์เพื่อประกอบการวิเคราะห์ ในการฝึกซ้อมจะคาดการณ์ถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้น นำเสนอการแสดงต่อผู้ชมไม่น้อยกว่า 2 รอบ พร้อมทั้งอภิปรายความคิดเห็น ตอบคำถามหลังการแสดง การประเมินแบบปิดระหว่างผู้เชี่ยวชาญและนักวิจัย (พรรัตน์ ดำรุง, 2560, น. 21-22) ละครเงาร่างกายอุปแต้มมีผลสรุปเป็นงานสร้างสรรค์ มีวิธีการวิจัยเป็นแบบ Practice-based หมายถึง การสร้างสรรค์โดยอาศัยการปฏิบัติเป็นเครื่องมือเพื่อนำไปสู่ความรู้ใหม่ในสาขานั้น อาจเน้นถึงความรู้ที่ได้จากกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์ของผลงาน (Originality) หรือการพัฒนา ความรู้สำหรับการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ (ปรีชา เกาทอง, 2557, น. 7)

วิธีการวิจัยละครอุปแต้ม อาศัยกระบวนการละครเป็นเครื่องมือปฏิบัติการสร้างความเข้าใจถึงอุปแต้มให้กับนักแสดง เกิดเป็นขั้นตอนของกระบวนการและผลงานละครเงาร่างกายอุปแต้ม รวมทั้งมีการนำผลจากกระบวนการมาพัฒนารูปแบบการแสดงต่อเนื่องในระยะที่สองของการวิจัย กระบวนการละครมีดังนี้ 1. การลงพื้นที่ของนักแสดงเพื่อทำความรู้จักและได้แรงบันดาลใจจากอุปแต้มจากการสังเกต รับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ทำความเข้าใจอุปแต้มบนผนังสิม(โบสถ์อีสานโบราณ) จากสถานที่จริง ได้แก่ วัดในเขตจังหวัดขอนแก่น มหาสารคามและกาฬสินธุ์ วัด

อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ วัดโพธาราม อำเภอดงบัง จังหวัดมหาสารคาม วัดป่าเรไร อำเภอดงบัง จังหวัดมหาสารคาม วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น และวัดสนวนวารี จังหวัดขอนแก่น 2. นักแสดงสัมภาษณ์พระ พุดคุยแลกเปลี่ยนมุมมองกับสมาชิกในชุมชน 3. ผู้วิจัยบันทึกภาพอุปแต้มจากลิมกลับมาค้นคว้าเปรียบเทียบกับหนังสือภาพอุปแต้มที่มีการขยายให้รายละเอียดของแต่ละภาพ รวมถึงค้นหาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของอุปแต้ม 4. นักแสดงเลือกภาพของอุปแต้มมาทำเป็นละครเงาร่างกายในระยะแรกนั้นภาพส่วนใหญ่มาจากวัดสระบัวแก้วและวัดสนวนวารี อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น และระยะที่สองภาพอุปแต้มมาจากวัดบ้านยาง จังหวัดมหาสารคาม 5. ผู้วิจัยและนักแสดงอภิปราย วิเคราะห์กระบวนการละครเพื่อพัฒนารูปแบบการแสดงละครเผยแพร่สู่ผู้ชมในช่วงปี พ.ศ. 2552 จัดแสดงครั้งที่1 (10 รอบ) 6. ผู้วิจัย นักแสดงผู้เชี่ยวชาญจากสสส.และเครือข่ายสื่อพื้นบ้านภาคอีสานร่วมวิเคราะห์และพัฒนารูปแบบละครจนกระทั่งจัดแสดงครั้งที่ 2 (5 รอบ) พ.ศ.2554 7. ผู้วิจัยสังเกตแบบมีส่วนร่วมร่วมกับนักแสดงระหว่างการแสดงทั้งสองระยะ ควบคู่กับการสัมภาษณ์นักแสดงระหว่างกระบวนการสร้างละคร กระบวนการซ้อมและการแสดงเงาร่างกาย รูปแบบของละครและปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชม 8. ผู้วิจัยและนักแสดงนำข้อมูลที่วิเคราะห์ในช่วงแรกมาแก้ไขรูปแบบของละครเพื่อพัฒนาการสร้างความเข้าใจเรื่องอุปแต้มไปยังผู้ชม เสริมคำถามในละครระหว่างนักแสดงและผู้ชม 9. ผู้วิจัยและนักแสดงอภิปราย ประเมิน และสรุปผลกับทีมขับเคลื่อนทางวิชาการ สสส.อีกครั้ง 10. ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อนำเสนอผลการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรคือนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม กลุ่มตัวอย่างคือนักแสดงสมัครเล่นอายุ 19-25 ปี ผู้สนใจการแสดง (Acting) และศิลปะอุปแต้ม กลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัยคือนักแสดงสมัครเล่นกลุ่มละครเอ้าเปาะ เยาวชนที่รวมตัวกันในชมรมศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เปิดการแสดงละครเวทีจากการฝึกซ้อมด้วยตนเองก่อนจะรวมตัวเป็นนักแสดงสมัครเล่นกลุ่มละครเอ้าเปาะแสดงและดำเนินกิจกรรมละครเพื่อจิตสาธารณะ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงกลุ่มตัวอย่างว่านักแสดง โดยกลุ่มตัวอย่างหรือนักแสดง

ไม่รู้จักและไม่มีภูมิหลังเกี่ยวกับฮูปแต้มมาก่อนการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสังเกตแบบมีส่วนร่วมกับนักแสดง ผู้วิจัยร่วมในกระบวนการละครกับนักแสดงตั้งแต่ต้นจนจบ
2. บันทึกภาพ เสียงและวิดีโอการฝึกซ้อม
3. การสัมภาษณ์นักแสดงและผู้ชม ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักแสดงในการสร้างสรรค์และการแสดง นักแสดงเป็นผู้สัมภาษณ์ผู้ชมในระหว่างการแสดงช่วงคำถามของละครหน้าฉาก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลมีขึ้นในระหว่าง พ.ศ.2552 และ 2554 ด้วยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม จากการลงพื้นที่ฮูปแต้มของผู้วิจัยและนักแสดงในจังหวัดมหาสารคาม ขอนแก่น และกาฬสินธุ์ รวบรวมข้อมูลฮูปแต้มในสถานที่ตั้ง หนังสือและงานวิจัย ผู้วิจัยทำการสังเกตแบบมีส่วนร่วมกับนักแสดงขณะฝึกซ้อมการแสดง ขณะแสดงและหลังการแสดงทั้งสองระยะ บันทึกภาพและวิดีโอการเพื่อนำมาพัฒนารูปแบบการแสดงในระยะแรกไปสู่ระยะที่สอง ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักแสดงในช่วงลงพื้นที่ ระหว่างการซ้อมและหลังการแสดง และนักแสดงได้สัมภาษณ์ผู้ชมช่วงการแสดง

ผลการวิจัย

หลังจากลงพื้นที่ชมฮูปแต้มที่วัดซึ่งเป็นพื้นที่วิจัย ผู้วิจัยจึงเริ่มค้นหาคะบวนการละครที่จะทำให้นักแสดงได้รู้จักฮูปแต้ม เมื่อทดลองการแสดงเงาร่างกายก็พบว่าแสดงลักษณะคล้ายฮูปแต้มที่เป็นภาพสองมิติบนผนังโบสถ์ จึงทดลองอุปกรณ์แสงที่จะนำมาใช้สร้างเงาร่างกายและวัตถุ เล่าเรื่องผ่านโครงร่าง (silhouette) ขาว-ดำของเงาเพียงอย่างเดียวและดนตรีจากกีตาร์คลาสสิก รวบรวมเรื่องราวที่ปรากฏอยู่บนสิม อันได้แก่ ความเชื่อเรื่องสวรรค์นรก พระเวสสันดรบริจาคนาน และการเดินทางของสังข์สินไชย นักแสดงและผู้วิจัยเลือกแก่นของเรื่องราวและนำโครงเรื่อง

แบบตะวันตกมาใช้เล่าเรื่อง สอดคล้องกับคำแนะนำของทีมขับเคลื่อนทางวิชาการ สสส. ผลการดำเนินงานระยะแรกพบว่าโครงเรื่องแบบตะวันตกทำให้ละครเงาร่างกายเข้าใจได้ง่ายขึ้น ผู้ชมจึงติดตามตัวละครเงาร่างกายในเรื่องได้สนุกสนานมากขึ้น นักแสดงเข้าใจเรื่องราวและแสดงออกถึงตัวละครฮูปแต้มผ่านละครเงาร่างกายได้ แต่ผู้ชมมุ่งสนใจการตีความภาพเงาและติดตามเรื่องราวของตัวละครมากกว่าฮูปแต้มซึ่งเป็นแหล่งที่มา จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยได้ค้นพบในการวิจัยระยะที่สองว่า ก่อนผู้วิจัยนำโครงเรื่องแบบตะวันตกมาใช้ นักแสดงใช้ภาพเขียนฮูปแต้มตั้งต้นสร้างการแสดงตามลักษณะการวาดฮูปแต้ม ช่วงแต่ได้วาดภาพไหลลื่นไปตามผนังแบบด้นสดอย่างมีอิสระเป็นลักษณะพิเศษของศิลปะฮูปแต้มอย่างที่เคยพบในวัดบ้านยาง ผู้วิจัยและนักแสดงจึงได้ปรับเปลี่ยนนำลักษณะการวาดฮูปแต้มมาใช้โดยลดการร้อยเรียงเรื่องราวแบบโครงเรื่องละครตะวันตกและลดการเล่าเหตุการณ์ตามลำดับเรื่อง ลดลักษณะของเงาร่างกายซึ่งเป็นนามธรรมเมื่อมองจากโครงร่างเงา (silhouette) ขาวดำ เพิ่มอุปกรณ์ ฉากและสีของแสงแสดงโครงร่างที่มีรายละเอียดของภาพที่กระตุ้นความรู้สึกและความต้องการตีความของนักแสดง เช่น ภาพทหารจากหัวเมือง ชาวต่างชาติที่มาค้าขาย เน้นให้สะท้อนลักษณะฮูปแต้ม ย้ำถึงฮูปแต้มซึ่งเป็นจิตรกรรมฝาผนังไม่ใช่ตัวละครเงา

ละครในระยะที่สองนักแสดงประมวลบริบทของภาพแต่ละภาพ บริบทที่อยู่ในรูปภาพของสิมวัดบ้านยาง แสดงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่นักแสดงเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงที่เคยพบเห็นหรือเข้าร่วมในชุมชนของตนเองและได้เล่าให้นักแสดงที่ไม่มีประสบการณ์ตรงจินตนาการตามร่างภายในจินตนาการของแต่ละคนกลายเป็นภาพเงาร่วมกัน ทดลองเคลื่อนไหว ให้เสียง ด้นสด ค้นคว้าบริบทจากสถานการณ์ในภาพ ตอบโต้กับตัวละครและเหตุการณ์เป็นละครหน้าฉากจากบริบทของภาพและสัมพันธ์กับกระบวนการถามคำถามของนักแสดงกับผู้ชมต่อชีวิตภายในของภาพ



ภาพ 2 ภาพโครงร่างเงาที่มีสีสันระยะที่สอง โครงร่างเงาจากวัตถุสร้างฉากให้ตัวละครเงาร่างกาย
ที่มา: ผู้วิจัย (2554)



ภาพ 3 ภาพโครงร่างเงาร่างกายฉากความเชื่อเรื่องนรก เงาร่างกายขนาดใหญ่เกินจริงและสีของแสงกระตุ้น
จินตนาการของนักแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย (2554)

ทีมขับเคลื่อนทางวิชาการแนะนำให้ใช้คำถามหลัง
การแสดงสะท้อนความเข้าใจของผู้ชมต่อสิ่งที่ผู้สร้างละคร

ต้องการจะสื่อสาร ผู้วิจัยและนักแสดงพัฒนาวิธีการถาม
คำถามที่ส่งผลต่อผู้ชม แสดงตามตารางดังนี้

ตาราง 1

ตารางแสดงพัฒนาการวิธีถามคำถาม 5 ขั้นตอนผ่านตัวละครอุปถัมภ์ในละครหน้าฉากและผลที่มีต่อผู้ชม

ลำดับ ขั้นตอน	ระยะแรก พ.ศ.2552	ระยะที่สอง พ.ศ.2554
1	นักแสดงถามคำถามผู้ชมหลังละครเงาร่างกาย ถึงเรื่องราวและตัวละครอุปถัมภ์	นักแสดงในบทบาทตัวละครอุปถัมภ์ถามความหมายและสถานที่ตั้งของอุปถัมภ์กับผู้ชม
2	นักแสดงถามคำถามถึงความหมายของอุปถัมภ์และสื่อสารกับผู้ชมว่าอุปถัมภ์คือจิตรกรรมฝาผนังบนผนังโบสถ์โบราณอีสาน	-ตัวละครอุปถัมภ์ถามคำถามระหว่างการแสดงละครหน้าฉาก สถานการณ์สั้นๆก่อนและหลังภาพเงาอุปถัมภ์ปรากฏและเคลื่อนไหว -ตัวละครสื่อสารกับผู้ชมเป็นระยะว่าอุปถัมภ์ เน้นและย้ำว่าอุปถัมภ์คือจิตรกรรมฝาผนังบนผนังโบสถ์โบราณในภาคอีสาน เรื่องราวและตัวละครทั้งหมดวาดอยู่บนอุปถัมภ์
3	ตัวละครชวนผู้ชมติดตามภาพผู้ชมสนใจตัวละครเงาร่างกายและเรื่องราวในละครมากกว่ากล่าวถึงอุปถัมภ์	-ตัวละครชวนผู้ชมติดตามภาพและความหมายของภาพผ่านละครหน้าฉากด้วยคำถามจากตัวละคร -ผู้ชมสนใจบริบทของภาพ
4	ตัวละครย้ำสถานที่จริงที่มีอุปถัมภ์เพื่อให้ผู้ชมตามไปชมทราบที่มาของภาพเงาและตามไปชม อุปถัมภ์ของจริงในสถานที่จริง (ครั้งสุดท้ายของการแสดงระยะแรก)	-ตัวละครแสดงหน้าฉากนานขึ้นเพื่อใช้เวลาถามคำถามกับผู้ชม แสดงฉากบริบทของภาพ เหตุการณ์ที่ช่างบันทึกไว้นิมและ อุปถัมภ์ในห้องถิ่น -ตัวละครถามถึงลักษณะของการวาดอุปถัมภ์ สถานที่จริงที่มีอุปถัมภ์ -ผู้ชมสะท้อนความเข้าใจว่าสิ่งที่ตนดูไม่ใช่หุ่นเงาที่เรียกว่าอุปถัมภ์แต่คือการจำลองเรื่องราวของรูปภาพที่ปรากฏในอุปถัมภ์ของวัดบ้านยางจังหวัดมหาสารคาม -ผู้ชมแปลความหมายของรูปภาพร่วมกันกับนักแสดงและผู้ชมอื่น -ผู้ชมแลกเปลี่ยนเรื่องราวเกี่ยวกับอุปถัมภ์ที่ตนเคยชม เนื้อหาของอุปถัมภ์ที่เคยเรียนในชั้นเรียน พูดยกับตัวละครและผู้ชมอื่นอย่างภูมิใจว่าเห็นพบตัวละครอุปถัมภ์ในละครอยู่ที่สี่มของวัดในชุมชน เมื่อละครอุปถัมภ์จัดแสดงในพื้นที่ติดกับวัดสวนวาริพัฒนาราม ที่โรงเรียนบ้านไผ่ศึกษาและโรงเรียนหัวหนองนาวัลโนนงิ้ว

-ตัวละครชวนผู้ชมพูดถึงอุปแต้มและข้อวัตรที่ตั้งของสมิ
ในพื้นที่ที่ละครกำลังแสดงอยู่
-ผู้ชมพูดคุยกันในกลุ่มผู้ชมเองที่มาจากหลายพื้นที่ถึงอุป
แต้มในจังหวัดของตน เข้ามาถามตัวละครถึงที่ตั้งของอุป
แต้มที่ใกล้ที่สุดที่สามารถไปชมได้หลังจากเสร็จสิ้นงาน
ตุ้มโฮมจังหวัดสุรินทร์ การแสดงครั้งสุดท้ายของการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

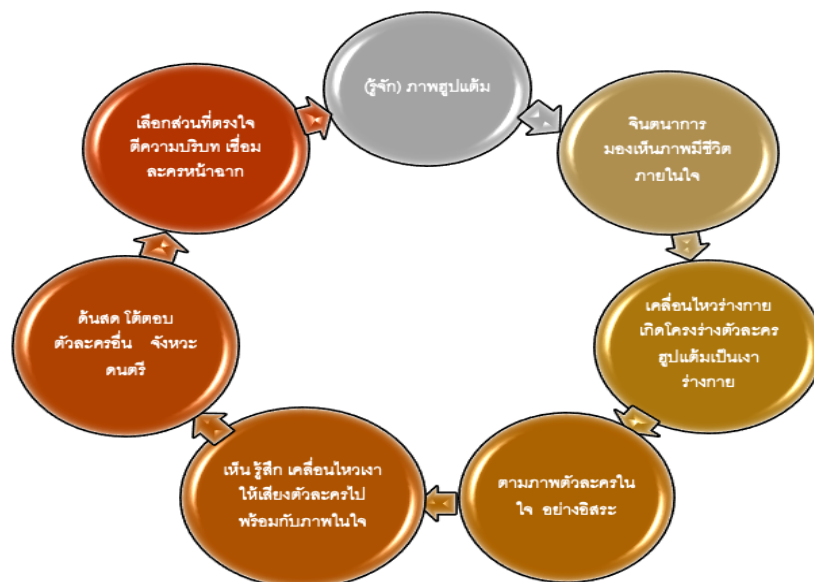
การอภิปรายผล

ผู้วิจัยปรับเปลี่ยนฝึกหัดการแสดงของเซคอฟสำหรับ
นักแสดงเพื่อสร้างตัวละครจากอุปแต้มด้วยขั้นตอนดังนี้

1. การทำความเข้าใจอุปแต้ม นักแสดงทำความเข้าใจ
อุปแต้มด้วยการชมและพิจารณาอุปแต้มบนสมิในพื้นที่จริง
2. การจินตนาการ มองให้เห็นภาพมีชีวิตภายใน
ใจนักแสดง นักแสดงมองและสังเกตรายละเอียดตัวละคร
บนผนังสมิพร้อมกับจินตนาการและรู้สึกถึงบรรยากาศของ
ภาพ บันทึกภาพและนำความรู้สึกแรกกลับมาพิจารณาราย
ละเอียดเทียบกับหนังสือภาพ เมื่อมาถึงฉากว่างเปล่านักแสดง
แสดงใช้จินตนาการมองเห็นภาพตัวละครภายในใจ
3. การเคลื่อนไหวร่างกายและหยุดนิ่ง ร่างกายใน
จินตนาการของนักแสดงประกอบกลายเป็นเค้าโครงร่างเงา

ตัวละครอุปแต้มจากเงาร่างกายของนักแสดง เมื่อนักแสดง
ปล่อยให้ภาพในจินตนาการผ่านร่างกายให้เคลื่อนไหวจน
เกิดเงาบนฉากผ้า ภาพอุปแต้มจะถูกแปลงเป็นโครงร่างเงา
ร่างกาย นักแสดงจะตระหนักถึงร่างกายของตนเองแต่ละ
ส่วนที่ทำให้เกิดโครงร่างเงาขณะที่ยังมองเห็นเงาบนฉากผ้า
เค้าโครงเงาร่างบนสมิได้ผ่านจินตนาการและร่างกายนักแสดง
แสดงแต่ละคนจากรายละเอียดของภาพในใจ

4. นักแสดงตามภาพตัวละครในใจอย่างอิสระ
ภาพในใจของนักแสดงแต่ละคนจะแสดงออกมาผ่าน
การเคลื่อนไหวไปพร้อมกับภาพในใจของนักแสดงอื่นที่
แสดงออกมา



ภาพ 4 ภาพการปรับเปลี่ยนฝึกหัดของเซคอฟ จินตนาการและการเต้นสด ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

5. นักแสดงเห็น รู้สึกและแสดงออกตามร่างกาย ในจินตนาการที่เคลื่อนไหวและหยุดนิ่ง ให้เสียงตัวละคร ไปพร้อมกับภาพในใจ เมื่อนักแสดงเห็นภาพฉายเงาร่างกายตนเองร่วมกับนักแสดงอื่นกลายเป็นตัวละครอุปถัมภ์จึงหยุดมองและทำความเข้าใจภาพ ก่อนจะเคลื่อนไหวร่างกายตามภาพในจินตนาการอีกครั้ง ภาพอุปถัมภ์นำนักแสดงสู่ภาพจินตนาการภายใน ขณะที่เงาร่างกายกลายเป็นภาพฉายร่างกายในจินตนาการ (Imaginary body) ที่นักแสดงได้สร้างขึ้น รายละเอียดร่างกายในจินตนาการถูกแสดงออกให้ปรากฏสู่ภายนอก ตัวละครเกิดจากเงาร่างกายของนักแสดงหรือร่วมกับเงาร่างกายนักแสดงอื่นขณะแสดงท่าทางและหยุดนิ่ง เงาของอุปกรณ์ประกอบการแสดงบนตัวนักแสดงช่วยสร้างร่างกายตามจินตนาการหลายรูปแบบ เมื่อร่างกายในจินตนาการของนักแสดงและนักแสดงอื่นได้มารวมกันแสดงออกผ่านเงาร่างกายจึงทำให้เกิดตัวละครขึ้น

6. นักแสดงต้นสด ได้ตอบตัวละครอื่น และได้ตอบกับจังหวะดนตรีตามภาพตัวละครในจินตนาการ มองเห็นโครงร่างเงาของตัวละครแล้วจะรอความรู้สึกเข้ามาในการเคลื่อนไหวและหยุดนิ่ง การเคลื่อนไหวและเสียง กระตุ้นให้การเคลื่อนไหวเปลี่ยนเป็นการกระทำของตัวละคร เมื่อนักแสดงตามภาพในจินตนาการต่อไป เสียงจะเกิดขึ้น และบทสนทนาจากภาพในใจที่ตัวละครที่กำลังพูด นักแสดงเริ่มให้เสียงตัวละคร เงาร่างกายเริ่มโต้ตอบกับเงาตัวละครอื่นกับเสียงและกับเงาของอุปกรณ์ประกอบการแสดง นักแสดงกำลังค้นหาชีวิตภายในของภาพ

7. นักแสดงเลือกส่วนที่ตรงใจ ดีความบริบท เชื่อมละครหน้าฉาก เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจเรื่องอุปถัมภ์ผ่านละครหน้าฉากและคำถามของตัวละครไปสู่ผู้ชม

8. นักแสดงเข้าใจอุปถัมภ์จนแลกเปลี่ยนให้ผู้ชมรู้จักอุปถัมภ์ผ่านละครเวทีได้ นักแสดงใช้การแสดงละครเงาร่างกายและละครหน้าฉากพร้อมคำถามแลกเปลี่ยนกับผู้ชม

ในระยะที่สองมีการเปลี่ยนแปลงในข้อ 2. การจินตนาการ มองให้เห็นภาพมีชีวิตภายในใจนักแสดง การเริ่มต้นจินตนาการภาพตัวละครในใจเกิดขึ้นจากบรรยากาศภายนอก ฉากจึงมีหุ่นเงาจากวัตถุเข้ามาประกอบบนฉากผ้า นักแสดงจินตนาการส่วนที่เป็นบรรยากาศของฉากตามลักษณะภาพอุปถัมภ์ก่อนก่อนจะสร้างตัวละคร

ในจินตนาการขึ้นมา นักแสดงจึงถ่ายทอดตัวละครในจินตนาการโดยเพิ่มสีสัน ขนาดของตัวละครและใช้รูปทรงเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉากสร้างรายละเอียดเงาจากร่างกาย ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในข้อ 3-6 ตัวละครในจินตนาการของนักแสดงเชื่อมกลับไปมาระหว่างโครงร่างเงาที่มาจากภายในใจและลักษณะภาพอุปถัมภ์ที่มาจากภายนอกอยู่โดยตลอดในการแสดง นักแสดงจึงเห็นเงาภายนอกแล้วจะนำกลับเข้าสู่ภายใน อาทิ บรรยากาศของตัวละครต่างยุคสมัยกับนักแสดง สถานการณ์ในภาพที่นักแสดงไม่ได้มีประสบการณ์ตรง หรือตัวละครเหนือจริง นักแสดงจึงได้ค้นหาการเคลื่อนไหว เสียงและการกระทำ เช่น เมื่อนักแสดงเห็นภาพนรกบนอุปถัมภ์ ภาพร่างกายในจินตนาการของนักแสดงฉายออกมาเป็นเงาร่างกายบนฉากผ้า นักแสดงสร้างเงาตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์แล้วเคลื่อนไหวร่างกายตามแรงกระตุ้นจากภาพภายใน จนเปล่งเสียงออกมา จากเสียงก็เริ่มเกิดคำพูดระหว่างตัวละคร

นอกจากบรรยากาศทางกายภาพของเงาวัตถุบนฉากผ้า บริบทยังเริ่มเข้ามามีผลต่อจินตนาการนักแสดง เป็นการเปลี่ยนแปลงในข้อ 7. นักแสดงเลือกส่วนที่ตรงใจ ดีความบริบท เชื่อมละครหน้าฉาก อย่างในฉากพระเวสสันดรให้ทานช้าง นักแสดงจินตนาการเค้าโครงเงาบริบทของภาพ ยุคสมัยและสถานการณ์อันห่างจากประสบการณ์ตรงของนักแสดง ภาพจะถูกต่อยอดด้วยจินตนาการ ขณะเดียวกันก็ต่อยอดด้วยการค้นคว้าบริบทของภาพ นักแสดงพัฒนาการสร้างความหมายให้ภาพต่อจากแบบฝึกหัดจินตนาการของเชคอฟ พยายามเข้าใจบริบทเหตุการณ์ที่ช่างแต้มบันทึกไว้ การสร้างความหมายของภาพช่วยให้นักแสดงเลือกภาพในจินตนาการที่ปรากฏออกมาได้ตรงตามที่นักแสดงต้องการ ในฉากพระเวสสันดรหลังน้ำจากสังข์ลงบนมือของผู้ขอช้าง การเคลื่อนไหวท่าทาง การเปล่งเสียงสาธุของผู้ให้และผู้รับเกิดขึ้นเมื่อนักแสดงกำลังเคลื่อนไหวเงาไปพร้อมกับสิ่งที่เกิดขึ้นในจินตนาการและได้ยินเสียงจากตัวละคร นักแสดงเลือกจบฉากด้วยจุดนี้ตรงที่นักแสดงพอใจ เงาร่างกายสิ้นสุดการเคลื่อนไหวหรือเปล่งเสียงเพราะภาพที่ปรากฏมาบรรจบกับบริบทของฉากตามเรื่องทาน ชีวิตภายในของภาพอุปถัมภ์ปรากฏขึ้นในใจด้วยจินตนาการและแสดงออกมาด้วยเงาร่างกายก่อนบริบทภาพจะเข้ามา การเลือกจุดเริ่มและสิ้นสุดของภาพจะนำไปสู่การต้นสดละครหน้าฉาก



ภาพ 5 นักแสดงกำลังเคลื่อนไหวร่างกายด้วยจินตนาการพร้อมภาพในใจ
ที่มา: ผู้วิจัย (2554)



ภาพ 6 นักแสดงฟังเสียงจากภาพเพื่อให้เสียงกลับไปตัวละครและโต้ตอบกับเสียงดนตรี
ที่มา: ผู้วิจัย (2554)

การเดินสวดของกลุ่มละครเอ๊ะเป๊ะมีในส่วนของเงาร่างกาย หุ่นเงาและละครหน้าฉาก การเลือกจุดเริ่มและสิ้นสุดของฉากเงาร่างกายนำมาสู่การเดินสวด ณ จุดเริ่มต้นของภาพในใจนักแสดง นักแสดงจะเดินสวดครั้งแรกจากแรงกระตุ้นที่ต่อเนื่องมาจากร่างภายในจินตนาการที่กำลังเคลื่อนไหว มีเสียง เกิดคำพูดและการกระทำ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในตอบโต้กับบรรยากาศที่เกิดขึ้นนอก การตอบโต้กับเงาตัวละครอื่นและฉากของหุ่นเงาเริ่มเกิดขึ้นจนนำไปสู่การโต้ตอบกันของเงาร่างกาย เสียงและคำพูดแต่อาจไม่ได้สื่อสารความหมายเป็นประโยค เช่น นักแสดงเปล่งเสียงร้องของสัตว์ ทำเสียงลมฝนขึ้นมา ก่อนจะนำไปสู่เสียงของคำพูด ประโยค หรือ บทเจรจาตอบโต้กัน ต่อมาการเดินสวดจะเข้ามาพร้อมกับบริบทของภาพเพื่อช่วยให้ตัวละครเคลื่อนไหวต่อไปในฉากด้วยการตีความของนักแสดง

แต่ละคน

ละครหน้าฉากเป็นส่วนขยายออกจากจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุดของฉากเงาร่างกาย ขยายจากตัวละครในฉากโดยเคลื่อนไหวหรือหลังจากตัวละครหยุดนิ่งเมื่อฉากจบลง แสดงบริบทของภาพ เหตุการณ์หรือประวัติศาสตร์ อาทิ ฉากลินไชเดินดง นักแสดงจะเดินสวดหน้าฉากเป็นลื่นไหลที่ตกอยู่ในสถานการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นด้วยตัวนักแสดงเองก่อนจะกลับไปหลังม่านแล้วให้เงาร่างกายของนักแสดงได้เริ่มขยับเป็นตัวละคร และออกมาหน้าฉากเพื่อดำเนินสวดอีกครั้งหลังเหตุการณ์ในฉากจบลง อย่างไรก็ตามนักแสดงกล่าวว่ารู้สึกมีอิสระในการเดินสวดเป็นตัวละครชาวบ้านที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องเล่า คล้ายกับตัวละครลับที่ช่างแต้มวาดแทรกเข้ามาเพราะสามารถเล่นกับจินตนาการในใจได้มากขึ้นและสร้างความขัดแย้งก่อนจุดเริ่มต้นและหลังจุดสิ้นสุดฉากได้โดยไม่

กระทบกับเส้นเรื่องในฉาก ในระยะที่สองนักแสดงไม่ได้เล่าเรื่องตามลำดับโครงเรื่องมีเพียงจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดของแต่ละภาพ เอื้อให้แต่ละฉากนักแสดงได้เสนอชีวิตภายในตามจินตนาการเพื่อให้ตัวละครเสนอความเป็นไปได้มากขึ้น นอกจากนี้เมื่อเสียงดนตรีจากกีตาร์คลาสสิกให้เสียงบรรยากาศกำลังเล่น ตัวละครจะรับเสียงดนตรีที่มาจาก การตีความของผู้เล่นดนตรีเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจ การตัดสินใจไปสู่ขั้นตอนที่ 8. นักแสดงเข้าใจอุปสรรคจนแลกเปลี่ยนให้ผู้ชมรู้จักอุปสรรคผ่านละครเวที ผ่านละครหน้าฉากและการตั้งคำถามจากตัวละครโดยตรงกับผู้ชม ผู้ชมแสดงการรับรู้อุปสรรคและสะท้อนกลับออกมาให้เห็นผ่านคำตอบและคำถามต่อเนื่องของผู้ชมเอง จึงทำความเข้าใจอุปสรรคไปพร้อมกับนักแสดง

สรุป

การวิจัยสรุปผลได้ดังนี้ 1.) ผู้วิจัยออกแบบ 8 ขั้นตอนในการแสดงละครเวทีที่อุปสรรคจากการปรับเปลี่ยนฝึกหัดการแสดงของไมเคิล เชคอฟให้กับนักแสดงที่ไม่มีภูมิหลังเรื่องอุปสรรคได้เข้าใจอุปสรรคผ่านการแสดง เทคนิคในการสร้างร่างกายในจินตนาการของเชคอฟทำให้นักแสดงสร้างเงาร่างกายอุปสรรค การปรับรบบกับระหว่างแบบฝึกหัด

จินตนาการกับการตัดสินใจทำให้นักแสดงพัฒนาเงาร่างกายให้กลายเป็นฉากละครเชื่อมโยงกับบริบทของเรื่องและละครหน้าฉาก 2.) นักแสดงได้ร่วมค้นหาและให้ความหมายของภาพในอุปสรรค ความหมายของภาพปรากฏต่อนักแสดงครั้งแรกจากการมองเห็น การรับรู้ภาพและจินตนาการ ครั้งที่สองจากความพยายามแปลความหมายของภาพมาเป็นเงาร่างกายและฉากละคร ครั้งที่สามจากการเชื่อมโยงฉากในละครกับบริบทของภาพก่อนจะถ่ายทอดไปสู่ผู้ชม 3.) นักแสดงพัฒนาวิธีอ้างอิงถึงศิลปะอุปสรรคผ่านละครและผู้ชมได้แสดงความเข้าใจว่าอุปสรรคเป็นศิลปะแหล่งที่มาของละคร ผ่านวิธีถามคำถามผู้ชมผ่านตัวละครในละครหน้าฉาก 5 ขั้นตอน ทำให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดความเข้าใจเกี่ยวกับอุปสรรคและบริบทของอุปสรรคไปสู่ผู้ชม 4.) นักแสดงอ้างอิงการแสดงเงาร่างกายและละครหน้าฉากถึงอุปสรรคของจริงในพื้นที่จังหวัดมหาสารคามและขอนแก่น ผู้ชมได้แสดงความต้องการเข้าถึงอุปสรรคในพื้นที่การแสดงละครต่อไปด้วยตนเอง ผู้วิจัยเห็นว่าละครเงาร่างกายอุปสรรคเป็นทางเลือกในการอนุรักษ์อุปสรรค อาจมีการศึกษาเพิ่มเติมต่อไปถึงเทคนิคการแสดงละครที่สัมพันธ์กับการอ้างอิงเรื่องราวและศิลปะอีสานในรูปแบบอื่นๆ



References

- Chekhov, M. (2002). *To the actor: On the technique of acting*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Damrhung, P. (2017). Practice & Value of “Performance as research” for University scholars in theatre and performance. *Journal of music and performing arts. Khon Kaen University*, 3(2), 18-22. (in Thai).
- _____. (2018). The theatre of SinSai Roo Jai ton: The storytelling of imagination and truth in performing arts. *Journal of music and performing arts Khon Kaen University*, 1(1), 129-142. (in Thai).
- Damrhung, P. et al. (2019). *Cross-time Cross-Borders: The research of cultural ecosystem*. Bangkok: Thailand Science Research and Innovation (TSRI). (in Thai).
- Database of Fine Arts and Vernacular Architecture in Isan Buddhist Art. (2022) *Sanuan-Varee-Pattanam Temple*. Retrieved from <https://cac.kku.ac.th/esanart/19%20Province/Khon%20Kaen/SanaunWaree/KK%20SanaunWaree.html>. (in Thai).
- Kerdted, B. (2017). *Hooptam on the Ancient Buddhist Monastery (Sim) of Sra-bua-kaew Temple Nong-song-hong District Khon-kaen Province*. Retrieved from https://www.technologychaoban.com/thai-local-wisdom/article_23590. (in Thai)

- Kitchotprasert, S., & Kanlayanee. (2002). The Ancient Buddhist Monastery (Sim) of Sanuan-Varee-Pattanam Temple. *Silpakorn University Journal*. n.p. (in Thai).
- Mascalzoni, E., Regolin, L., & Vallortigara, G. (2009). Mom's shadow: Structure-from-motion in newly-hatched chicks as revealed by an imprinting procedure. *Anim. Cogn*, 389–400.
- Nantadilok, P. (1998). *Vessantara Jataka Murals. the Ancient Buddhist Monastery (Sim) of Banyang Borabue District Mahasarakham Province*. Mahasarakham University. (in Thai).
- Norman, J. F., Dawson, T. E., & Raines, S. R. (2000). The perception and recognition of natural object shape from deforming and static shadows. *Perception*, 29, 135–148.
- Pivani, F., & Galfano, G. (2015). The multisensory body revealed through its cast shadows. *Front. Psycho*.
- Prasartvinichai, U. (2008). *Hidden treasures*. Bangkok: Focal Image Printing Group Ltd. (in Thai)
- Rushe, S. (2019). *Michael chekhov's acting technique: A practitioner's guide*. NY: Bloomsbury Publishing.
- Sihanantawong, S. (2000). *The study of concept in northeast local monastery preservation*. Chulalongkorn University. (in Thai).
- Toathong, P. (2014). A guideline of research and knowledge development. *Journal of the association of researchers*, 19(2), 5-11. (in Thai).
- Won, J., & Lee, J. (2016). Shadow theatre: Discovering human motion from a sequence of silhouettes. *ACM transactions on graphics*, 35(4), 1–12

