



อัตลักษณ์และศิลปะเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยั่งยืนนาน เพื่อการออกแบบ
นิทรรศการดิจิทัลชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า”

YUFEI KONG

คุณิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

อัตลักษณ์และศิลปะเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน เพื่อการออกแบบ
นิทรรศการดิจิทัลชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า”



คุณฉวีนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2567
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

Identity and Art of Costumes in Minnan Glove Puppetry for the Design of a Digital
Exhibition Series: "Costumes of Glove Puppetry"



YUFEI KONG

A DISSERTATION SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR DOCTOR DEGREE OF PHILOSOPHY

IN VISUAL ARTS

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

BURAPHA UNIVERSITY

2024

COPYRIGHT OF BURAPHA UNIVERSITY

คณะกรรมการควบคุมคุณวุฒินิพนธ์และคณะกรรมการสอบคุณวุฒินิพนธ์ได้พิจารณาคุณวุฒิ
นิพนธ์ของ YUFEI KONG ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญา
คุณวุฒิปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม ของมหาวิทยาลัย
บูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมคุณวุฒินิพนธ์

คณะกรรมการสอบคุณวุฒินิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

.....

(ศาสตราจารย์พงศ์เดช ไชยคุตร)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

.....

(ศาสตราจารย์ภรดี พันธุ์ภากร)

..... ประธาน

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา)

..... กรรมการ

(ศาสตราจารย์พงศ์เดช ไชยคุตร)

..... กรรมการ

(ศาสตราจารย์ภรดี พันธุ์ภากร)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ)

..... กรรมการภายนอก

มหาวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)

..... คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา อนุมัติให้รับคุณวุฒินิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาคุณวุฒิปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการ
วัฒนธรรม ของมหาวิทยาลัยบูรพา

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิทวัส แจ่มเอี่ยม)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

64810057: สาขาวิชา: ทักษะศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม; ป.ด.
(ทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม)

คำสำคัญ: ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน, ศิลปะการแต่งกาย, อัตลักษณ์ทาง
วัฒนธรรม, นิทรรศการดิจิทัล, คุณค่าทางศิลปะ, สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม

YUFEI KONG : อัตลักษณ์และศิลปะเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่น
หนาน เพื่อการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า”. (Identity and Art of
Costumes in Minnan Glove Puppetry for the Design of a Digital Exhibition Series:
"Costumes of Glove Puppetry") คณะกรรมการควบคุมคุณภาพ: พงศ์เดช ไชยคุตร, ภาณี พันธุ์
ภากร ปี พ.ศ. 2567.

งานวิจัยเรื่อง อัตลักษณ์และศิลปะเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่น
หนาน เพื่อการออกแบบนิทรรศการดิจิทัล ชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า” ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ
การแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมณฑลฝูเจี้ยน
และของจีน มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานและผสมผสานศิลปะหลายแขนง เช่น ดนตรี การเต้นรำ และ
ละครเวที ถือเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมดั้งเดิมอันยอดเยี่ยมของจีน อย่างไรก็ตาม ในยุคปัจจุบัน
การแสดงหุ่นกระบอกผ้ากำลังเผชิญกับความท้าทาย เช่น ฐานผู้ชมที่มีอายุมากขึ้น และจำนวน
นักสืบทอดที่ลดลง ซึ่งจำเป็นต้องหาวิธีแก้ไขปัญหาการสืบทอดในยุคดิจิทัลอย่างเร่งด่วน ผ่านการ
ประยุกต์ใช้นิทรรศการดิจิทัล เพื่อได้กระตุ้นการเผยแพร่ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ในกลุ่ม
คนหนุ่มสาวได้ และเพิ่มช่องทางการเผยแพร่สำหรับละครหุ่นกระบอกผ้า

ขณะเดียวกัน งานวิจัยนี้ได้ใช้วิธีการวิจัยเอกสาร ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ
ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ภายในพื้นที่ยี่หมื่นหนานและละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน โดยอาศัย
เอกสารทางประวัติศาสตร์และบันทึกรายละเอียดภายในพิพิธภัณฑ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา
พัฒนาการทางประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน
ภายในมณฑลฝูเจี้ยน และใช้วิธีการสังเกตสำหรับหุ่นกระบอกผ้า สภาพแวดล้อม และ ลักษณะของ
ผู้ชม เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ทางศิลปะและคุณค่าทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายในละครหุ่น
กระบอกผ้า และใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อสำรวจความต้องการของกลุ่มคนต่างๆ ต่อการเผยแพร่
วัฒนธรรมการแสดงหุ่นกระบอกผ้า และข้อเสนอแนะสำหรับการออกแบบนิทรรศการดิจิทัล และใช้
การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ เพื่อออกแบบนิทรรศการดิจิทัล ชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า” ทำให้
พบถึงเส้นทางการพัฒนาและความสำคัญทางวัฒนธรรมของหุ่นกระบอกผ้าในยุคต่างๆ อีกทั้งยังแสดง
ให้เห็นว่าละครหุ่นกระบอกผ้าเป็นศิลปะที่มีความซับซ้อน มีคุณค่าทางศิลปะและสัญลักษณ์วัฒนธรรม

อย่างสูง สำหรับการแสดงหุ่นกระบอกผ้า เครื่องแต่งกายไม่เพียงแต่คำนึงถึงความสวยงามเท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อถ่ายทอดแนวคิดความกลมกลืนและความสมดุลอีกด้วย

ในการนี้ จึงได้มีการเสนอแผนการสร้างนิทรรศการชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า” ที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลและการจัดแสดงทางวัฒนธรรม โดยแนวคิดสำคัญในการออกแบบ คือ การตระหนักถึงการจัดแสดงที่ครอบคลุมผ่านมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาประสบการณ์เสมือนจริงและการเรียนรู้แบบโต้ตอบ ซึ่งจะนำมาซึ่งการจัดแสดงและการเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องแต่งกายได้อย่างครอบคลุมยิ่งขึ้น นิทรรศการดังกล่าวส การร่างรายละเอียดของเครื่องแต่งกายผ่านภาพที่มีความละเอียดสูง และยังรวมฟังก์ชันการอธิบายข้อความ ทำให้ผู้ใช้สามารถสำรวจความสำคัญทางวัฒนธรรมและบริบททางประวัติศาสตร์ที่อยู่เบื้องหลังเครื่องแต่งกายได้ นอกจากนี้ ยังรวมกับการตีความสัญลักษณ์วัฒนธรรมเครื่องแต่งกาย ทำให้ผู้ใช้สามารถคลิกองค์ประกอบเครื่องแต่งกายต่างๆ เพื่อทำความเข้าใจความหมายเชิงสัญลักษณ์และต้นกำเนิดทางวัฒนธรรมในการแสดงละครได้อย่างลึกซึ้ง

64810057: MAJOR: VISUAL ARTS; Ph.D. (VISUAL ARTS)

KEYWORDS: Minnan glove puppetry, costume art, cultural identity, digital exhibition, artistic value, cultural symbolism

YUFEI KONG : IDENTITY AND ART OF COSTUMES IN MINNAN GLOVE PUPPETRY FOR THE DESIGN OF A DIGITAL EXHIBITION SERIES: "COSTUMES OF GLOVE PUPPETRY". ADVISORY COMMITTEE: PONGDEJ CHAIYAKUT, PORADEE PANTHUPAKORN 2024.

This research, titled "Identity and Art of Costumes in Minnan Glove Puppetry for the Design of a Digital Exhibition Series: 'Costumes of Glove Puppetry,'" aims to study the historical development and cultural identity of Minnan glove puppetry in Fujian Province. It analyzes the artistic identity of the costumes in Minnan glove puppetry to design the digital exhibition series, "Costumes of Glove Puppetry." The research methodology includes document research, which gathers data related to the historical background of the Minnan region and Minnan glove puppetry, relying on historical documents and museum records. Field research involves studying the preservation of puppet art in Jinjiang, Quanzhou, and the Chen Junsheng Puppet Studio. This allows for the observation of live glove puppet performances, the performance environment, and notable characteristics of the audience.

The research reveals the developmental path and cultural significance of glove puppetry across different eras. It shows that glove puppetry is a highly intricate art form with great artistic and cultural symbolic value. In glove puppetry, costumes are not only designed for aesthetics but also serve as cultural symbols, conveying the concepts of harmony and balance. Thus, a plan has been proposed for creating an exhibition that integrates digital technology with cultural displays. The key concept behind the design of the "Costumes of Glove Puppetry" exhibition is to present a comprehensive display through multimedia, developing a virtual experience and interactive learning. This approach will enhance the display and dissemination of cultural costume knowledge. The exhibition features high-resolution

images of the costumes and incorporates interactive functions, allowing users to explore the cultural significance and historical context behind the costumes. Moreover, the exhibition includes interpretations of the cultural symbolism of the costumes, enabling users to click on different costume elements to deeply understand their symbolic meanings and cultural origins within the performance.



กิตติกรรมประกาศ

ตลอดระยะเวลาการเดินทางอันยาวนานและท้าทายของการศึกษาระดับปริญญาเอกนี้ ข้าพเจ้ารู้สึกโชคดียิ่งที่ได้รับคำแนะนำและการสนับสนุนจากบุคคลที่เคารพนับถือหลายท่าน อันดับแรก ข้าพเจ้าขอแสดงความขอบคุณอย่างสุดซึ้งต่อศาสตราจารย์ Pongdej Chaiyakut ที่ปรึกษาหลักของข้าพเจ้า สำหรับความอดทนที่ไม่สิ้นสุด คำแนะนำอันชาญฉลาด และกำลังใจที่มอบให้ตลอดการวิจัย ความรู้ทางวิชาการอันลึกซึ้งและการให้คำปรึกษาที่เอื้อเฟื้อของท่านได้มอบทิศทางที่ชัดเจนในทุกขั้นตอนของการเดินทางครั้งนี้ และกระตุ้นให้ข้าพเจ้ามุ่งมั่นสู่ความเป็นเลิศ

ข้าพเจ้ายังต้องขอขอบคุณอย่างจริงใจต่อศาสตราจารย์ Poradee Panthupakorn ที่ปรึกษาร่วมของข้าพเจ้า ที่ได้ให้ความช่วยเหลืออันประเมินค่าไม่ได้ในการช่วยให้ข้าพเจ้าปรับปรุงและจัดโครงสร้างวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า การแนะนำที่รอบคอบและความเข้าใจลึกซึ้งของท่านมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการทำให้การวิจัยของข้าพเจ้ามีความเชื่อมโยงและมีมาตรฐานที่ดี

ข้าพเจ้ายังขอขอบคุณอย่างสุดซึ้งต่อศาสตราจารย์ Chaiyosh Isavoraphan สำหรับคำแนะนำที่รอบคอบและการสนับสนุนอย่างทุ่มเทในการช่วยข้าพเจ้าเขียนบทความวิจัย ความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพของท่านได้ช่วยพัฒนาทั้งการเขียนและความเข้าใจของข้าพเจ้าเกี่ยวกับมาตรฐานการเขียนเชิงวิชาการอย่างมาก

ข้าพเจ้ายังรู้สึกขอบคุณเพื่อนร่วมชั้นเรียนของข้าพเจ้ามาก ทุกท่านคือแรงสนับสนุนที่สำคัญในการเดินทางทางวิชาการครั้งนี้ ความเป็นเพื่อนและกำลังใจของท่านทั้งในบทสนทนาทางวิชาการและการพูดคุยส่วนตัวทำให้ข้าพเจ้ามีแรงผลักดันและรู้สึกถึงความเป็นหนึ่งเดียวกัน

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณจากใจต่อบิดามารดา ผู้ที่เป็นรากฐานแห่งความสำเร็จทางวิชาการของข้าพเจ้า ท่านทั้งสองคอยสนับสนุนและให้กำลังใจข้าพเจ้าเสมอมา ไม่ว่าจะอยู่ห่างไกลเพียงใด กำลังใจของท่านคือแรงผลักดันที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของข้าพเจ้า แม้ว่าถ้อยคำไม่อาจสื่อความรู้สึกทั้งหมดได้ แต่ข้าพเจ้าขอให้ท่านรับรู้ไว้ว่า หากไม่ได้รับการสนับสนุนจากท่าน ข้าพเจ้าคงไม่สามารถก้าวมาถึงจุดนี้ได้ด้วยความเคารพอย่างสูงและความขอบคุณอย่างจริงใจ ข้าพเจ้าขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนในการทำให้การเดินทางทางวิชาการครั้งนี้สำเร็จลุล่วง ด้วยความกรุณาและการสนับสนุนของท่าน ข้าพเจ้าจึงสามารถก้าวมาถึงจุดสำคัญนี้ได้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย.....	1
คำถามของการวิจัย.....	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
วิธีดำเนินการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
สภาพโดยสังเขปบริเวณพื้นที่หมื่นหนาน มณฑลฝูเจี้ยน.....	12
1. สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์.....	14
2. สภาพภูมิอากาศและแหล่งทรัพยากร.....	15
3. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์.....	16
4. ที่มาของวัฒนธรรมหมื่น.....	17

ประเภทของหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน	25
1. ละครพื้นบ้านในพื้นที่หมื่นหนาน	26
2. ละครหุ่นกระบอกผ้า	26
แหล่งกำเนิดและการพัฒนาเปลี่ยนแปลงของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน	27
แนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้อง	44
1. มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage).....	44
2. การแปลงเป็นดิจิทัลของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Digitization of Intangible Cultural Heritage).....	45
3. ประติพิมพิทยา (Iconology)	47
4. ทฤษฎีที่เกี่ยวกับคุณค่าทางวัฒนธรรม	48
5. กระบวนการออกแบบและหลักการของนิทรรศการดิจิทัล (เว็บไซต์).....	49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	51
บทที่ 3 วัฒนธรรมหุ่นกระบอกผ้าและศิลปะเครื่องแต่งกาย	55
ทักษะการแกะสลักหัวหุ่นกระบอก.....	55
การสวมใส่เครื่องแต่งกาย (ตามบทบาทตัวละคร).....	60
เวทีและอุปกรณ์ประกอบฉาก	70
ละครคลาสสิกเรื่องที่ 1 เมืองต้าหมิง.....	75
ละครคลาสสิกเรื่องที่ 2 หลิงแกร่งอันดับหนึ่ง	81
ละครคลาสสิกเรื่องที่ 3 คดีหลิ่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริง.....	87
การอนุรักษ์และสืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน	92
บทที่ 4 อัตลักษณ์ของเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้า.....	103
อัตลักษณ์ด้านรูปร่างของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน.....	103
อัตลักษณ์ด้านลวดลายของเครื่องแต่งกายในการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน	117
อัตลักษณ์ด้านสีของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน	122

บทที่ 5 การออกแบบนิทรรศการดิจิทัล ชุด “พัสดุภรณ์หุ่นกระบอกผ้า”	132
แนวคิดการออกแบบ.....	132
กระบวนการออกแบบ.....	133
การนำเสนอผลงาน	171
การวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญและข้อเสนอแนะการใช้งาน.....	176
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	181
สรุปผลการวิจัย.....	181
อภิปรายผล.....	183
ข้อเสนอแนะ	185
บรรณานุกรม.....	188
ภาคผนวก.....	191
ภาคผนวก 1 เครื่องมือวิจัย.....	192
ภาคผนวก 2 ใบตอบรับการตีพิมพ์บทความวิจัย	197
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	200

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1-1 ข้อมูลโดยละเอียดของผู้ให้สัมภาษณ์.....	9
ตารางที่ 2-1 ตารางการจัดแบ่งละครแบบดั้งเดิมของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน.....	36
ตารางที่ 3-1 ตารางแสดงผลงานหัวหุ่นกระบอกผ้าของคุณ Jiang Jiazou.....	56
ตารางที่ 3-2 ตารางแสดงภาพตัวอย่างของรูปทรงหัวหุ่นในบทบาท ‘เซิง ตั้น จิ้ง โฉ่ว’.....	57
ตารางที่ 3-3 ตารางแสดงลักษณะพิเศษของเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าแบบดั้งเดิม.....	62
ตารางที่ 3-4 ตารางแสดงประเภทของหมวกแข็ง และผ้าคลุมนิ่ม.....	69
ตารางที่ 3-5 ตารางรูปร่างหัวหุ่น เมืองต้าหมิง.....	77
ตารางที่ 3-6 ตารางเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า เมืองต้าหมิง.....	79
ตารางที่ 3-7 ตารางรูปร่างหัวหุ่น หูึงแกร่งอันดับหนึ่ง.....	83
ตารางที่ 3-8 ตารางเครื่องแต่งกายของหุ่นกระบอกผ้า หูึงแกร่งอันดับหนึ่ง.....	85
ตารางที่ 3-9 ตารางรูปร่างหัวหุ่น คดีหลี่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริง.....	89
ตารางที่ 3-10 ตารางเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า คดีหลี่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริง.....	90
ตารางที่ 3-11 รายชื่อผู้สืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจิ้นเจียง.....	93
ตารางที่ 4-1 การวิเคราะห์ลวดลายพีช.....	117
ตารางที่ 4-2 การวิเคราะห์ลวดลายสัตว์.....	120
ตารางที่ 4-3 การวิเคราะห์ลวดลายเรขาคณิต.....	121
ตารางที่ 4-4 ตารางระบบสี "ห้าสีบนและล่าง" สำหรับเครื่องแต่งกายในโรงละคร.....	123
ตารางที่ 4-5 ข้อมูลการแยกสี.....	124

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
ภาพที่ 2-1 แผนที่แบ่งภูมิภาคของมณฑลฝูเจี้ยน.....	12
ภาพที่ 2-2 ภาพแผนที่มณฑลฝูเจี้ยน.....	14
ภาพที่ 2-3 "หมิ่น" ในรูปแบบอักษรกระดองเต่า.....	17
ภาพที่ 2-4 ลวดลายรูปงูบนกระเบื้องชิงชาง.....	18
ภาพที่ 2-5 เศษระฆังลวดลายงู.....	18
ภาพที่ 2-6 ชุดชาวประมงหญิงฮู่อัน.....	20
ภาพที่ 2-7 ชุดประมงหญิงชินปู้ไมโซ่วเสตือและท้อง.....	21
ภาพที่ 2-8 หมั้นเย้วกั้ว (อาหารสำหรับทารกเมื่ออายุครบหนึ่งเดือน).....	22
ภาพที่ 2-9 พิธีปักปัน.....	23
ภาพที่ 2-10 พิธีแต่งงานแบบดั้งเดิม.....	23
ภาพที่ 2-11 จิตรกรรมฝาผนังถ้ำ ลำดับที่ 31 นง้ามั่วเกาแห่งตุนหวง.....	28
ภาพที่ 2-12 “ภาพ Jiao Shi Ying Xi Tu” ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม ในสมัยราชวงศ์ซ่ง.....	29
ภาพที่ 2-13 ฝักราสีบทอดของคณะละคร ‘Jin Yong Cheng’ แห่งเมืองจินเจียง.....	34
ภาพที่ 2-14 ผู้บรรเลงกลองหนานกู่.....	40
ภาพที่ 2-15 ไอจื่อ.....	40
ภาพที่ 2-16 เจิ้งหลัว.....	41
ภาพที่ 2-17 ผีผา.....	41
ภาพที่ 2-18 ตั้งเซียว.....	42
ภาพที่ 3-1 จากซ้ายไปขวา ทุกขั้นตอนของการแกะสลักหุ่นกระบอกตามลำดับ.....	59
ภาพที่ 3-2 กระบวนการแกะสลักอุปกรณ์หุ่นกระบอก—การขัด.....	60

ภาพที่ 3-3 ภาพตัวอย่างแสดงชุดผ้าห่มด้านใน และชุดเหวิน และชุดอู่ของนักเชิดหุ่น.....	61
ภาพที่ 3-4 รูปแบบการแสดงแบบนั่ง.....	71
ภาพที่ 3-5 เวทีการแสดงทรงประตูโค้งแบบนั่ง.....	72
ภาพที่ 3-6 เวทีการแสดงทรงประตูโค้งแบบแกะสลัก.....	73
ภาพที่ 3-7 เวทีการแสดงละครหุ่นกระบอกในสมัยปัจจุบัน.....	74
ภาพที่ 3-8 เป้าขึ้นจิ้งกับมังกร เสือ สุนัข และกิโยตินของเขา.....	74
ภาพที่ 3-9 ภาพการแสดงของบทธละครเรื่องเมืองด้าหมิง.....	76
ภาพที่ 3-10 ภาพการแสดงของบทธละครเรื่อง หลิงแกร่งอันดับหนึ่ง.....	82
ภาพที่ 3-11 ภาพการแสดงของบทธละครเรื่องคดีหิ้งตั้งนำของปลอมมาปะปนของจริง.....	88
ภาพที่ 3-12 หุ่นยนต์ทำการแสดงละครหุ่นกระบอกมือ.....	95
ภาพที่ 3-13 หน้าเว็บข่าวล่าสุดของ WeChat Official Account.....	96
ภาพที่ 3-14 หน้าเว็บข่าวล่าสุดของ WeChat Channel.....	96
ภาพที่ 3-15 นิทรรศการออนไลน์ "วัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้า".....	97
ภาพที่ 3-16 ส่วนที่ 1 การเปลี่ยนแปลงของการแสดงหุ่นกระบอกผ้า.....	98
ภาพที่ 3-17 ส่วนที่ 2 จากด้านหน้าไปจนถึงเบื้องหลัง.....	98
ภาพที่ 3-18 ส่วนที่ 3 การแสดงหุ่นกระบอกผ้าในปัจจุบัน.....	99
ภาพที่ 3-19 ภาพการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (1).....	100
ภาพที่ 3-20 ภาพการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (2).....	101
ภาพที่ 4-1 ชุดบรรดาศักดิ์สีสีแดง.....	104
ภาพที่ 4-2 ชุดบรรดาศักดิ์สีดำ.....	104
ภาพที่ 4-3 ชุดเกราะแบบแข็งแดง.....	105
ภาพที่ 4-4 ชุดเกราะชมพูแบบแข็งของผู้หญิง.....	106
ภาพที่ 4-5 ชุดเกราะแบบแข็งเขียว.....	106
ภาพที่ 4-6 ชุดเกราะแบบแข็งดำ.....	107

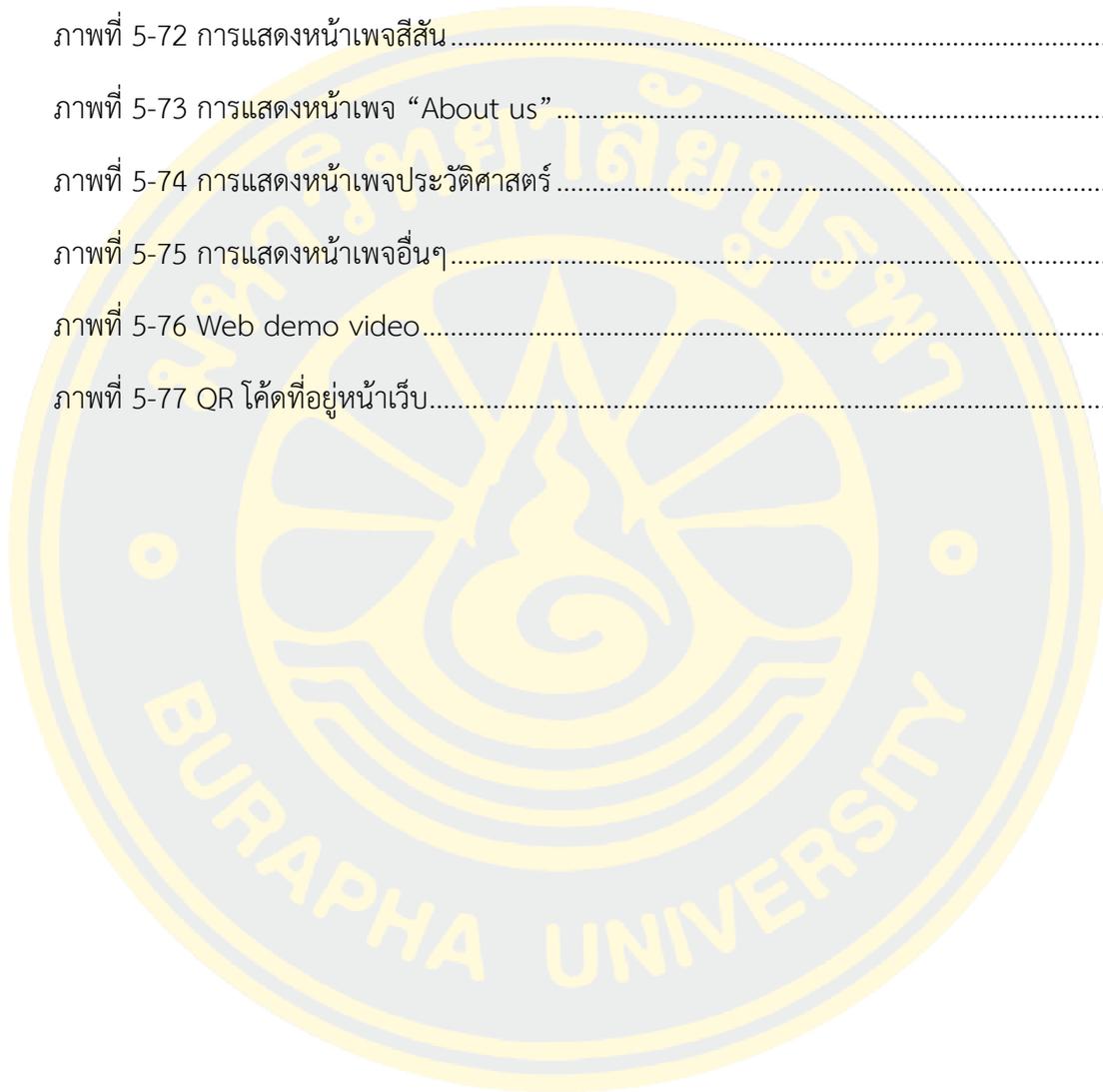
ภาพที่ 4-7 ชุดคลุมของตัวนางที่มีอายุสูง.....	107
ภาพที่ 4-8 ชุดล้าลองของตัวพระด้านบุน (สีขา)	108
ภาพที่ 4-9 ชุดล้าลองของตัวพระด้านบุน (สีชมพู)	108
ภาพที่ 4-10 ชุดล้าลองของตัวพระด้านบุน (สีน้ำเงิน)	109
ภาพที่ 4-11 ชุดล้าลองของตัวตลกด้านบุน	109
ภาพที่ 4-12 ชุดล้าลองของชายด้านอู่ (1).....	110
ภาพที่ 4-13 ชุดล้าลองของชายด้านอู่ (2).....	110
ภาพที่ 4-14 ชุดล้าลองของหญิง (1).....	111
ภาพที่ 4-15 ชุดล้าลองของหญิง (2).....	111
ภาพที่ 4-16 ชุดข้าราชการ (1).....	112
ภาพที่ 4-17 ชุดข้าราชการ (2).....	112
ภาพที่ 4-18 ชุดทับ (เสื้อผ้าสามชั้น).....	113
ภาพที่ 4-19 ชุดการตีกองหลังการปรับปรุง (1).....	113
ภาพที่ 4-20 ชุดการตีกองที่ได้รับการปรับปรุง (2).....	114
ภาพที่ 4-21 ชุดการตีกองของผู้หญิง.....	114
ภาพที่ 4-22 เสื้อการตีกองและกางเกง (สีเขียว)	115
ภาพที่ 4-23 กางเกงสตรี	115
ภาพที่ 4-24 ชุดการยิงธนู.....	116
ภาพที่ 4-25 เสื้อกั๊ก.....	116
ภาพที่ 4-26 ชุดสี่ที่ครอบคลุม.....	125
ภาพที่ 4-27 ความบริสุทธิ์และเฉดสี.....	126
ภาพที่ 4-28 ความสว่างและเฉดสี.....	126
ภาพที่ 4-29 แผนภูมิการกระจายของเฉดสี	127
ภาพที่ 4-30 แผนภูมิการกระจายความบริสุทธิ์.....	128

ภาพที่ 4-31 แผนภูมิการกระจายความว่างสี่.....	129
ภาพที่ 4-32 ชุดสีของบทละครเรื่อง คดีหีตงนำของปลอมมาปะปนของจริง	129
ภาพที่ 4-33 ชุดสีของบทละครเรื่อง หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง.....	130
ภาพที่ 4-34 ชุดสีของบทละครเรื่อง เมืองด้าหมิง.....	130
ภาพที่ 5-1 ภาพโครงสร้างคอลัมน์.....	134
ภาพที่ 5-2 สีมาตรฐานของเว็บอินเตอร์เฟส.....	135
ภาพที่ 5-3 ตัวอย่างฟอนต์หลัก.....	135
ภาพที่ 5-4 ตัวอย่างฟอนต์เสริม.....	136
ภาพที่ 5-5 ตัวอย่างฟอนต์ภาษาจีน.....	136
ภาพที่ 5-6 มาตรฐานการออกแบบกราฟิก	137
ภาพที่ 5-7 การแสดงท่าทางหุ่นกระบอก.....	137
ภาพที่ 5-8 โลโก้เว็บไซต์	138
ภาพที่ 5-9 แถบนำทางด้านบน.....	139
ภาพที่ 5-10 แถบนำทางด้านล่าง.....	139
ภาพที่ 5-11 ภาพวาดเส้นวาดด้วยมือ.....	140
ภาพที่ 5-12 ภาพเอฟเฟกต์ระบายสี.....	140
ภาพที่ 5-13 ภาพ banner ของหน้าแรก.....	141
ภาพที่ 5-14 ภาพองค์ประกอบหัวหุ่น.....	142
ภาพที่ 5-15 ภาพหน้าแรกแสดงลวดลาย.....	143
ภาพที่ 5-16 ภาพหน้าแรกแสดงรูปร่าง.....	143
ภาพที่ 5-17 ภาพหน้าแรกแสดงสีสັນ.....	144
ภาพที่ 5-18 การใช้องค์ประกอบ	144
ภาพที่ 5-19 ภาพพื้นหลังของหน้าแสดงลวดลาย.....	145
ภาพที่ 5-20 หน้าแนะนำลวดลาย.....	145

ภาพที่ 5-21 ภาพพื้นหลังของหน้าแสดงรูปร่าง.....	146
ภาพที่ 5-22 หน้าแนะนำรูปร่าง.....	146
ภาพที่ 5-23 ภาพพื้นหลังของหน้าแสดงสีส้ม.....	147
ภาพที่ 5-24 หน้าแนะนำสีส้ม.....	147
ภาพที่ 5-25 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 1.....	148
ภาพที่ 5-26 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 2.....	148
ภาพที่ 5-27 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 3.....	149
ภาพที่ 5-28 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 4.....	149
ภาพที่ 5-29 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 5.....	150
ภาพที่ 5-30 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 6.....	150
ภาพที่ 5-31 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 7.....	151
ภาพที่ 5-32 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 8.....	151
ภาพที่ 5-33 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 9.....	152
ภาพที่ 5-34 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 10.....	152
ภาพที่ 5-35 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 11.....	153
ภาพที่ 5-36 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 12.....	153
ภาพที่ 5-37 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 13.....	154
ภาพที่ 5-38 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 14.....	154
ภาพที่ 5-39 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 15.....	155
ภาพที่ 5-40 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 16.....	155
ภาพที่ 5-41 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 17.....	156
ภาพที่ 5-42 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 18.....	156
ภาพที่ 5-43 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 1.....	157
ภาพที่ 5-44 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 2.....	157

ภาพที่ 5-45 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 3	158
ภาพที่ 5-46 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 4	158
ภาพที่ 5-47 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 5	159
ภาพที่ 5-48 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 6	159
ภาพที่ 5-49 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 7	160
ภาพที่ 5-50 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 8	160
ภาพที่ 5-51 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 9	161
ภาพที่ 5-52 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 10	161
ภาพที่ 5-53 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 11	162
ภาพที่ 5-54 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 12	162
ภาพที่ 5-55 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 13	163
ภาพที่ 5-56 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 14	163
ภาพที่ 5-57 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 15	164
ภาพที่ 5-58 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 16	164
ภาพที่ 5-59 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 1 (หน้าหลัก).....	165
ภาพที่ 5-60 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 2 (หน้ารอง).....	166
ภาพที่ 5-61 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 3 (หน้ารอง).....	166
ภาพที่ 5-62 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 4 (หน้ารอง).....	167
ภาพที่ 5-63 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 5 (หน้าหลัก).....	167
ภาพที่ 5-64 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 6 (หน้ารอง).....	168
ภาพที่ 5-65 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 7 (หน้ารอง).....	168
ภาพที่ 5-66 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 8 (หน้ารอง).....	169
ภาพที่ 5-67 ตัวอย่างเอฟเฟกต์การมาสก์	169
ภาพที่ 5-68 ตัวอย่างหุ่นกระบอกผ้าที่อยู่ตรงกลางเวที	170

ภาพที่ 5-69 การปฏิสัมพันธ์กับบล็อกสี.....	170
ภาพที่ 5-70 การแสดงหน้าเพจลวดลาย.....	171
ภาพที่ 5-71 การแสดงหน้าเพจรูปร่าง.....	172
ภาพที่ 5-72 การแสดงหน้าเพจสีสัน.....	172
ภาพที่ 5-73 การแสดงหน้าเพจ “About us”.....	173
ภาพที่ 5-74 การแสดงหน้าเพจประวัติศาสตร์.....	174
ภาพที่ 5-75 การแสดงหน้าเพจอื่นๆ.....	175
ภาพที่ 5-76 Web demo video.....	175
ภาพที่ 5-77 QR โค้ดที่อยู่หน้าเว็บ.....	176



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

มณฑลฝูเจี้ยนตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของประเทศจีน มีอาณาเขตติดกับทะเล และมีชื่อโดยย่อว่า “หมิ่น” หากอ้างอิงตามขอบเขตทางภูมิศาสตร์ สามารถแบ่งมณฑลฝูเจี้ยนได้ห้าพื้นที่ด้วยกัน คือ พื้นที่หมิ่นตง พื้นที่หมิ่นหนาน พื้นที่หมิ่นซี พื้นที่หมิ่นเป่ย์ และพื้นที่หมิ่นจง โดยเขตการปกครองของหมิ่นหนาน ประกอบด้วย เมืองเซี่ยหมิ่น เมืองจางโจว และเมืองเฉวียนโจว หรือก็คือพื้นที่ทางตอนใต้ของมณฑลฝูเจี้ยนนั่นเอง ซึ่งพื้นที่หมิ่นหนานมีที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ที่พิเศษ โดยมีสามด้านล้อมรอบด้วยภูเขาและหนึ่งด้านที่ติดชายฝั่งทะเล ส่งผลให้ในสมัยราชวงศ์ซ่งและราชวงศ์หยวน เมืองเฉวียนโจวได้กลายเป็นเส้นทางสายไหมทางทะเลที่เจริญรุ่งเรือง และเป็นเมืองท่าที่มีความสำคัญต่อการค้าขายระหว่างประเทศ และเนื่องจากการพัฒนาของเส้นทางสายไหมทางทะเล ทำให้พื้นที่หมิ่นหนานมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมจากหลากหลายประเทศ อีกทั้งยังส่งผลให้พื้นที่หมิ่นหนานมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่อุดมสมบูรณ์ จากการพัฒนาและการผสมผสานเป็นเวลานาน ทำให้วัฒนธรรมหมิ่นหนานได้กลายเป็นหนึ่งในส่วนที่สำคัญของวัฒนธรรมแห่งมณฑลฝูเจี้ยน โดยได้หล่อหลอมวัฒนธรรมดั้งเดิมไม่ว่าจะเป็นด้านภาษา สถาปัตยกรรม การละคร ศาสนา อาหารการกิน และขนบธรรมเนียมประเพณี ให้เปี่ยมไปด้วยเอกลักษณ์อันโดดเด่นของท้องถิ่น

นับตั้งแต่การประชุมรวมคณะกรรมการกลางพรรคคอมมิวนิสต์จีน ครั้งที่ 18 ภายใต้ข้อเรียกร้องจากประธานาธิบดีสีจิ้นผิง เกี่ยวกับการสืบสานและพัฒนาวัฒนธรรมดั้งเดิมอันแสนยอดเยี่ยมของประเทศ ที่ถือเป็นกลยุทธ์ที่ยิ่งใหญ่และสำคัญต่อพรรคและประเทศชาติในการสืบสานวัฒนธรรมจีนให้คงอยู่ โดยในปี ค.ศ.2021 ประเทศจีนได้มีการกำหนดแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมระยะเวลาห้าปี ฉบับที่ 14 โดยในแผนนี้จีนได้ให้ความสำคัญกับการสืบสานวัฒนธรรมดั้งเดิมที่ยอดเยี่ยมแห่งประชาชาติจีน โดยได้กำหนดแผนผังการสืบสานและพัฒนาวัฒนธรรมในอีกห้าปีข้างหน้า ซึ่งมี 23 โครงการที่มีแบบแผนชัดเจนและมีความสำคัญ โดยหนึ่งในนั้น คือการสืบสานและพัฒนาการแสดงละคร (Propaganda Department of the Central Committee of the Chinese Government, 2021)

การแสดงละครของจีนสามารถแบ่งได้สองประเภท คือ ละครจิว และ ละครพูด โดยการแสดงละครพูดถือเป็นการแสดงที่มาจากต่างประเทศ ได้รับอิทธิพลมาจากแถบตะวันตกในสมัยศตวรรษที่ 20 ส่วนการแสดงละครจิวนั้น ถือเป็นการแสดงละครแบบดั้งเดิมของจีน ที่มีมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์ฉินและฮั่น และด้วยการพัฒนาที่แสนยาวนาน ทำให้ละครจิวไปฮวย่วนของจีน ถูกจัดแบ่งออกเป็นละครจิวห้าประเภทสำคัญที่เป็นดั่งหัวใจของประเทศจีน ประกอบด้วย จิวปักกิ่ง จิวเยว่ จิวหวงเหมย จิวผิง และจิวยู่ ซึ่งนอกจากห้าละครจิวที่สำคัญแล้ว ประเทศจีนยังมีการแสดงละครอีกมากกว่า 360 ประเภท โดยละครแต่ละประเภทล้วนมีจุดเด่นที่แตกต่างกัน ซึ่งรวมถึงการแสดงละครพื้นบ้านของพื้นที่หมิ่นหนานที่มีพื้นที่ทางภูมิศาสตร์อันมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีขนบธรรมเนียมประเพณีที่โดดเด่น(Fu Jin, 2014) ส่งผลให้การแสดงละครในพื้นที่นั้น ได้กลายเป็นหนึ่งในตัวแทนของวัฒนธรรมการแสดงละครที่โดดเด่นของประเทศจีน

การแสดงละครพื้นบ้านของพื้นที่หมิ่นหนานล้วนใช้ภาษาท้องถิ่นในการแสดง มีการใช้ภาษาหมิ่นหนาน หรือที่เรียกว่าภาษาฮกเกี้ยน ในการขับร้องละครจิว ละครเพลง หรือละครพูด โดยการแสดงเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน ประกอบด้วย จิวหลิวหยวน จิวเกาเจีย จิวเกอจื่อ เพลงหนานอิน จิวต้าเฉิง ละครหุ่นกระบอกผ้า ละครหุ่นซึกสายเซิด เป็นต้น ซึ่งการแสดงทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นนั้นมีรูปแบบการแสดง การขับร้อง ศิลปะการออกแบบฉากเวที และการแต่งกายที่ล้วนแต่มีเอกลักษณ์อันโดดเด่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การแสดงละครหุ่นกระบอกผ้า ซึ่งจัดเป็นหนึ่งในการแสดงละครประเภทหุ่นกระบอกที่ไม่เหมือนใครในมณฑลฝูเจี้ยนหรือแม้กระทั่งในประเทศจีน ทั้งนี้ หากกล่าวถึงรูปแบบการแสดงละครหุ่นกระบอกของประเทศจีน จะสามารถแบ่งประเภทของละครหุ่นกระบอกทั่วประเทศจีนได้ห้าประเภท ประกอบด้วย หุ่นกระบอกที่ใช้สายเซิด หุ่นกระบอกที่ใช้ไม้เซิด หุ่นกระบอกผ้า หุ่นกระบอกที่ใช้เหล็กเซิด หุ่นกระบอกที่ใช้ดินปืน โดยมณฑลฝูเจี้ยนถือเป็นพื้นที่ที่มีการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าอย่างแพร่หลาย ซึ่งหุ่นกระบอกผ้าของหมิ่นหนานหรือฝูเจี้ยนตอนใต้นั้น หากอ้างอิงตามสภาพภูมิศาสตร์ สไตล์การขับร้อง เนื้อหาในการแสดง และรูปแบบการแกะสลัก สามารถแบ่งหุ่นกระบอกผ้าออกเป็นฝ่งเหนื่อและฝ่งไต้ โดยมีละครหุ่นกระบอกผ้าของเมืองจางโจว เป็นตัวแทนของละครหุ่นกระบอกดั้งเดิมจาก “ฝ่งเหนื่อ” ที่มีความถนัดในการแสดงละคร โดยในสมัยราชวงศ์ซ่งได้ละครหุ่นกระบอกผ้ามีความเจริญรุ่งเรืองเป็นอย่างมากในแถบเมืองจางโจว และมีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่าหนึ่งพันปีจวบจนถึงปัจจุบัน ซึ่งนับเป็นศิลปะการแสดงละครของจีนที่แสนล้ำค่าและหายาก นอกจากนี้ ยังมีหุ่นกระบอกผ้าของเมืองจิ้นเจียง ที่เป็นตัวแทนของละครหุ่นกระบอกดั้งเดิมจาก “ฝ่งไต้” ที่มีการนำสำเนียงของเมืองเฉียนโจวมาใช้ในการขับร้อง ซึ่งโดดเด่นในด้านการขับร้องและการแสดง จนกลายเป็นประเพณีพื้นบ้านที่มีเอกลักษณ์ของท้องถิ่น และหากสืบย้อนไปถึงต้นตอทางประวัติศาสตร์ จะพบว่าหุ่นกระบอกผ้าของเมืองจิ้นเจียงนั้นมีมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์จิ้น ที่มีความเจริญรุ่งเรืองตั้งแต่สมัยกลางราชวงศ์หมิงไปจนถึงสมัยปลายราชวงศ์ชิง (Jie Yufeng, 2006)

ละครหุ่นกระบอกผ้าฝั่งใต้ ถือเป็นละครหายากภายในแวดวงศิลปะกลุ่มชาติพันธุ์ และเป็นละครหุ่นกระบอกผ้าที่ถือเป็นหนึ่งในอุปรากรที่สำคัญของมณฑลฝูเจี้ยน รวมถึงยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมในประเทศจีน ที่ได้แบกรับความหมายแฝงทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันอุดมสมบูรณ์ ละครหุ่นกระบอกผ้าถือเป็นรูปแบบการแสดงประเภทหนึ่งที่มีความโดดเด่นเฉพาะตัว ซึ่งได้มีการหลอมรวมกับองค์ประกอบทางศิลปะต่าง ๆ อาทิ เพลง การเต้น การแสดง ละคร จึงทำให้ละครหุ่นกระบอกผ้าเปี่ยมไปด้วยคุณค่าทางสุนทรียภาพในศิลปะระดับสูง ซึ่งมีจุดเด่นจากการใช้ท่วงทำนองเสียงในการขับร้องของละครเพลงโดยใช้สำเนียงเฉียวหนิงโจว และ เพลงหนานอิน และทำการผสมผสานกันอย่างลงตัว ในด้านของรูปแบบละคร ส่วนใหญ่จะได้รับอิทธิพลมาจากละครหุ่นเชิดขู่เหล่ซี และจิวลี่หยวนที่ถือเป็นละครแบบดั้งเดิม โดยได้ใช้บทเพลงและการขับร้องที่มาจากละครหุ่นเชิดขู่เหล่ซีในพื้นที่หมิ่นหนานเป็นส่วนสำคัญ อีกทั้งยังมีบางบทเพลงที่ได้รับอิทธิพลมาจากจิวลี่หยวนและเพลงหนานอิน ในขณะที่ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนานทำการแสดงนั้น นิยมผสมผสานเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และตำนานพื้นบ้านเข้าด้วยกัน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงประวัติศาสตร์วัฒนธรรมในท้องถิ่น รวมถึงขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นบ้าน จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ทราบว่า ละครหุ่นกระบอกผ้าฝั่งใต้มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะภูมิภาคที่เด่นชัด และมีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของผู้คนในท้องถิ่นอย่างแน่นแฟ้น โดยละครหุ่นกระบอกผ้าถือเป็นรูปแบบของวัฒนธรรมที่เก่าแก่ประเภทหนึ่ง ที่แฝงไปด้วยจิตวิญญาณด้านอารยธรรมมนุษย์ และแนวความคิดด้านศีลธรรม ทั้งนี้ ในฐานะที่ละครหุ่นกระบอกผ้าเป็นหนึ่งในตัวแทนของศิลปะการแสดงอุปรากรจีนแบบดั้งเดิม ทำให้ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน เป็นตัวแทนทางวัฒนธรรม และมีแรงดึงดูดที่แข็งแกร่ง

ในปี ค.ศ.2006 ละครหุ่นกระบอกผ้าของหมิ่นหนาน (ละครหุ่นกระบอกผ้า “ฝั่งเหนือ” ในเมืองจางโจว และละครหุ่นกระบอกผ้า “ฝั่งใต้” ในเมืองจิ้นเจียง) ได้ถูกจัดเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในปี ค.ศ.2006 นอกจากนี้ ในปี ค.ศ.2006 คณะผู้นำของกระทรวงวัฒนธรรมของมณฑลฝูเจี้ยนยังได้กำหนดให้ปี ค.ศ.2008 ถึงปี ค.ศ.2020 เป็นปีแห่งการจัดโครงการอบรมผู้สืบสานวัฒนธรรมการแสดงละครหุ่นกระบอกของมณฑลฝูเจี้ยน และเนื่องจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีในสมัยปัจจุบัน ส่งผลให้ในขณะที่มีการส่งเสริมและผลักดันความก้าวหน้าทางด้านสังคมอารยธรรมนั้น ก็ได้มีการจัดเตรียมแพลตฟอร์มใหม่สำหรับการให้บริการทางวัฒนธรรม ซึ่งนั่นทำให้อุตสาหกรรมวัฒนธรรมมีโอกาสดำเนินการพัฒนาครั้งประวัติศาสตร์ที่มีการรวบรวมระบบดิจิทัลเข้าไว้ด้วยกัน และเพราะเหตุนี้รัฐบาลจึงได้ออกนโยบายที่เกี่ยวข้องมากมาย เพื่อแสดงให้เห็นว่า รัฐบาลให้ความสำคัญต่อการพัฒนาการให้บริการทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล และในเดือนมีนาคม ปี ค.ศ.2021 คณะรัฐบาลท้องถิ่นของเมืองเฉียวหนิงโจวได้มีการจัดทำ (แผนปฏิบัติการสงวนรักษานิเวศวิทยาวัฒนธรรมในหมิ่นหนาน ระหว่างปี ค.ศ.2021 ถึง ค.ศ.2025) เพื่อเป็นการดำเนินการตามนโยบายที่สอดคล้องกับความ

ต้องการของประเทศในการ “เสริมสร้างการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” และ “สืบสานและสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรม” ซึ่งในแผนปฏิบัติการยังคงให้มีการจัดโครงการอบรมผู้สืบสานวัฒนธรรมการแสดงละครหุ่นกระบอกอย่างลึกซึ้ง และยังมีมุ่งเน้นในการเสริมสร้างกระบวนการทำงานของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งนอกจากนี้แล้ว ยังได้มีการจัดกิจกรรม “ละครจิวในสถานศึกษาพื้นที่หมิ่นหนาน” อย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ให้คงอยู่ในสถานศึกษาอย่างสมบูรณ์

แม้ว่าจะมีการผลักดันและสนับสนุนอย่างมากจากรัฐบาลจีน ทว่าละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นพื้นหมิ่นหนานยังคงได้รับความสนใจเพียงเล็กน้อย เนื่องจากมีผู้รับชมละครที่น้อยลง นักแสดงจึงไม่สามารถดำรงชีพอยู่ได้ จึงได้ล้มเลิกการแสดงละครไปในที่สุด และเลิกทำงานด้านอื่นแทน เพราะเหตุนี้ จึงทำให้การพัฒนาละครหุ่นกระบอกผ้าต้องตกอยู่ในวงจรอุบาทว์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นอกจากนี้แล้ว ผู้รับชมละครหุ่นกระบอกผ้าส่วนใหญ่ล้วนเป็นผู้สูงอายุ ที่มีอายุมากกว่า 55 ปีขึ้นไป และละครหุ่นกระบอกผ้าก็มีความนิยมในหมู่เด็กที่ไม่สูงนัก ทั้งนี้ ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นพื้นหมิ่นหนาน ไม่ได้เป็นเพียงแค่ท่วงทำนองพื้นบ้านที่ขับร้องออกมาเพียงเท่านั้น แต่ยังเป็นงานหัตถศิลป์การแกะสลักหุ่นกระบอก และงานหัตถศิลป์การประดิษฐ์หุ่นกระบอกผ้าที่จำเป็นต้องสืบทอดและพัฒนาต่อไป อีกทั้งในปัจจุบันไม่มีผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมที่มีความสอดคล้องกับละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นพื้นหมิ่นหนาน นั่นเป็นเพราะว่า รัฐบาลท้องถิ่นและผู้สืบทอดได้ให้ความสำคัญกับการเผยแพร่วัฒนธรรม ผ่านการแสดงละครประจำวัน การจัดตั้งนิทรรศการหุ่นกระบอก และการเฟ้นหารูปแบบในการส่งเสริมและบ่มเพาะกลุ่มนักแสดงเพียงเท่านั้น ซึ่งวิธีการสืบทอดแบบดั้งเดิมนี้นี้ เป็นเพียงแค่การรักษาละครหุ่นกระบอกผ้าให้คงอยู่เท่านั้น ซึ่งหากต้องการที่จะเผยแพร่และส่งเสริมวัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้าอย่างแท้จริง ควรผสมผสานเข้ากับแนวคิดในการออกแบบอื่น ๆ ทั้งนี้ สำหรับการเผยแพร่และพัฒนาวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้นั้น ไม่สามารถแยกจากการสนับสนุนของอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรมได้ โดยประเภทของผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมมีมากมายหลายประเภท และหลากหลายรูปแบบ ทว่าผลิตภัณฑ์เหล่านี้ต่างก็มีหนึ่งจุดเด่นที่เหมือนกัน คือ ล้วนเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างมาจากวัฒนธรรมบางอย่าง จิตวิญญาณบางอย่าง หรือทักษะบางอย่าง ตัวอย่างเช่น ศิลปะหัตถกรรมผ้าบาติก ที่ได้มาจากเทคนิคการย้อมผ้าล่าหร่าน หรือผ้าย้อมลายซี่ผึ้ง หรือที่เรียกว่า ผ้าบาติก ของเขตเฉิงตงหนาน มณฑลกุ้ยโจว งานปักเครื่องแต่งกาย ที่ได้จากวัฒนธรรมการแต่งกายของชนกลุ่มน้อยเผ่าเหมียว และ ผลงานศิลปะและผลิตภัณฑ์จากพื้นที่ใกล้เคียงที่ได้มาจากของล้ำค่าที่เก็บสะสมไว้ในพิพิธภัณฑ์กู่กิง หรือ พิพิธภัณฑ์พระราชวังต้องห้าม

ทั้งนี้ จากการพัฒนาคุณภาพชีวิตประจำวันของผู้คนสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการของมนุษย์ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมสูงขึ้นไปด้วย ส่งผลให้รูปแบบของการใช้งานผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมเริ่มมีหลากหลายรูปแบบ จากการสังเกตวัฒนธรรมหรือทักษะงานฝีมือแบบเรียบง่ายในตอนแรก ได้พัฒนามาเป็นรูปแบบของประสบการณ์ทางวัฒนธรรมและเทคนิคในปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้ทำให้ความหมายของคำว่า “การสืบทอดในกระบวนการผลิตและดำรงชีพ” มีความลึกซึ้งอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากการอัปเดตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีมาอย่างต่อเนื่อง ทำให้การสืบทอดและการนวัตกรรมของวัฒนธรรมดั้งเดิม ไม่สามารถหลีกเลี่ยงจากผลพวงของเทคโนโลยีดิจิทัลได้ ทั้งนี้ นิทรรศการดิจิทัลสามารถแบ่งได้เป็นสองด้าน ได้แก่ พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง และเว็บไซต์ (website) ในปี ค.ศ.1990 หอสมุดรัฐสภาอเมริกันได้มีการก่อตั้งโครงการ “ความทรงจำของอเมริกัน” (American Memory) ขึ้นมา โดยถือเป็นพิพิธภัณฑ์รูปแบบดิจิทัลที่มีมาแต่โบราณ ในช่วงปี ค.ศ. 1995 ถึงปี ค.ศ.2005 นั้น พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ (Louvre Museum) ได้กลายเป็นพิพิธภัณฑ์แห่งแรกที่ได้มีการจัดแสดงโบราณวัตถุผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ขณะเดียวกัน ที่พิพิธภัณฑ์บริติช (British Museum) ก็ได้มีการสร้างนิทรรศการเสมือนจริงของตัวเองขึ้นมา ในปี ค.ศ.2000 ประเทศญี่ปุ่นก็ได้มีการสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงขึ้น ผ่านการศึกษาและวิจัยโครงการพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงทั่วโลก หลังจากนั้น ผู้ให้บริการเครื่องมือค้นหาอย่างกูเกิล (Google) ได้ผลักดัน “โครงการศิลปะกูเกิล” ก่อให้เกิดความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์จากทั่วโลกในการนำเสนอแหล่งข้อมูลของสะสมพิเศษผ่านรูปแบบดิจิทัล

ทว่า ประเทศจีนได้ริเริ่มจัดตั้งพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงค่อนข้างช้า โดยได้เริ่มการสร้างพระราชวังต้องห้ามรูปแบบดิจิทัลในช่วงปลายของศตวรรษที่ 20 และในช่วงต้นของศตวรรษที่ 21 ได้มีการนำเอาเทคโนโลยี VR มาใช้ในการรวบรวมข้อมูลพระราชวังต้องห้ามและสถาปัตยกรรมโบราณขึ้นมา มีการสร้างฐานข้อมูล เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของสถาปัตยกรรมในรูปแบบ VR สำหรับวัฒนธรรมดั้งเดิมที่สร้างพิพิธภัณฑ์แล้ว พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงถือเป็นตัวเลือกที่เหมาะสม ในอีกด้านหนึ่ง หากวัฒนธรรมดั้งเดิมยังไม่ได้สร้างพิพิธภัณฑ์ทางออนไลน์แบบสมบูรณ์ สามารถดูตัวอย่างโมเดลการออกแบบของหน้าเว็บกูเกิล อาร์ต คัลเชอร์เรล (Google Arts & Culture) เพื่อออกแบบหน้าเว็บทางการที่มีลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรม ทั้งนี้ หน้าเว็บกูเกิล อาร์ต คัลเชอร์เรล (Google Arts & Culture) ยังได้ตั้งค่าโมดูลต่างๆ บนหน้าเว็บ รวมถึงการสำรวจ (Explore) สื่อ (Mediums) พิพิธภัณฑ์ออนไลน์ (Online Museum) ฯลฯ เพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ชมที่แตกต่างกัน

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงศึกษาเรื่อง **อัตลักษณ์และศิลปะเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน** สู่การออกแบบนิทรรศการ

คำถามของการวิจัย

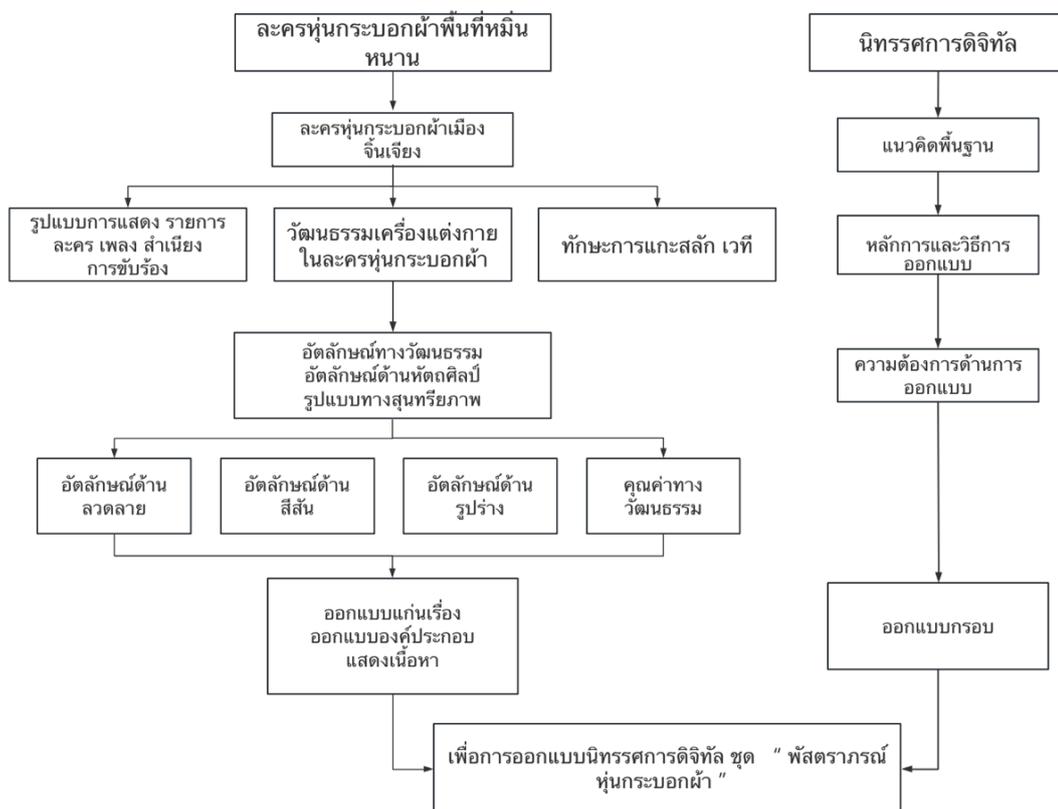
1. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ภายในมณฑลฝูเจี้ยน มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร
2. เครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ภายในมณฑลฝูเจี้ยน มีอัตลักษณ์และคุณค่าทางศิลปะอย่างไร
3. จะสามารถออกแบบนิทรรศการดิจิทัล โดยยึดตามอัตลักษณ์ทางศิลปะของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ภายในมณฑลฝูเจี้ยนได้อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ภายในมณฑลฝูเจี้ยน
2. เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ทางศิลปะและคุณค่าทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ภายในมณฑลฝูเจี้ยน
3. เพื่อออกแบบนิทรรศการดิจิทัล ชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า” สำหรับละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ภายในมณฑลฝูเจี้ยน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ลำดับแรกจำเป็นต้องศึกษาวัฒนธรรมการแสดงละครของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน โดยใช้การศึกษาเกี่ยวกับสายธารประวัติศาสตร์ รูปแบบการแสดง บทเพลงกับบทสนทนา เนื้อหาในบทละคร ประเภทของตัวละคร ภาพลักษณ์หุ่นกระบอก อุปกรณ์เครื่องแต่งกาย อัตลักษณ์ทางศิลปะ รูปแบบความสวยงาม เป็นต้น ของละครหุ่นกระบอกผ้ามณฑลฝูเจี้ยน จากนั้นนำมาวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและความหมายแฝงทางสุนทรียศาสตร์ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ประกอบที่มีคุณค่าต่อการเผยแพร่ ต่อมาทำการศึกษาแนวคิดทางทฤษฎีและการปฏิบัติของนิทรรศการออนไลน์ เพื่อออกแบบนิทรรศการดิจิทัล ชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า” ที่มีเนื้อหาสำคัญเกี่ยวกับศิลปะเครื่องแต่งกายของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดการวิจัย (Yufei Kong, 2023)

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้แน่ใจว่างานวิจัยนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้และปฏิบัติได้จริง สามารถอธิบายขอบเขตการวิจัยได้สี่มิติ ประกอบด้วย ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านพื้นที่ ขอบเขตด้านเวลา และขอบเขตด้านการออกแบบ

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา: ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ของหมิ่นหนาน อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน มณฑลฝูเจี้ยน อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายในละครคลาสสิกของหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมิ่นหนาน ภายในมณฑลฝูเจี้ยน อันประกอบด้วย บทละครเรื่อง หลิงแกร่งอันดับหนึ่ง เมืองต้าหมิง และ คดีที่ลี้ตงนำของปลอมมาปะปนของจริง

2. ขอบเขตด้านพื้นที่: ขอบเขตของการวิจัยที่กล่าวถึงในงานวิจัยนี้ ได้กำหนดพื้นที่ศึกษาวัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมิ่นหนาน ภายในพื้นที่ของเมืองเฉียนโจว

3. ขอบเขตด้านเวลา: งานวิจัยนี้ได้เริ่มศึกษาในขอบเขตตั้งแต่สมัยการก่อตั้งประเทศจีนใหม่ จนถึงการศึกษาในสมัยปัจจุบัน คือนับตั้งแต่ช่วงศตวรรษที่ 1949 - ปัจจุบัน

4. ขอบเขตด้านการออกแบบ: แยกอัตลักษณ์ทางศิลปะและคุณค่าทางวัฒนธรรมของ วัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ภายในมณฑลฝูเจี้ยน และการผสมผสานกับความต้องการ ในด้านการเผยแพร่สำหรับการออกแบบนิทรรศการดิจิทัล โดยออกแบบนิทรรศการดิจิทัล ชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า”

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การวิจัยเอกสาร:

รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิที่เกี่ยวข้องกับภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ภายในพื้นที่ที่ยี่หมื่นหนาน และ ละครหุ่นกระบอกผ้า “พื้นที่ที่ยี่หมื่นหนาน” โดยใช้เอกสารทางประวัติศาสตร์ และบันทึกรายละเอียด ภายในพิพิธภัณฑ์

2. การวิจัยภาคสนาม:

- เดินทางไปยังศูนย์สงวนรักษาและสืบสานศิลปะหุ่นกระบอกแห่งเมืองจินเจียงในเมืองเฉียนโจว เวิร์กช็อปหุ่นกระบอกที่ใช้การเย็บปักถักร้อยแบบจินซางซิวในเมืองเฉียนโจว และสตูดิโอหุ่นกระบอก เฉินจวินเสียง

- การวิจัยโดยการสังเกต ใช้การสังเกตจากหุ่นกระบอกผ้าของจริง สภาพแวดล้อมในการแสดง ละครหุ่นกระบอกผ้าและจุดเด่นของผู้ชม

- การวิจัยโดยใช้การสัมภาษณ์ สัมภาษณ์ความต้องการด้านการเผยแพร่วัฒนธรรมของกลุ่มนักแสดง ที่มีต่อละครหุ่นกระบอกผ้า สัมภาษณ์ความต้องการด้านความรู้และความสนใจของผู้ชมที่มีต่อเนื้อหาในการแสดง ละครหุ่นกระบอกผ้า

ตารางที่ 1-1 ข้อมูลโดยละเอียดของผู้ให้สัมภาษณ์

ประเภท (เกณฑ์การคัดเลือก)	ชื่อ (เพศ)	อายุ	อาชีพ
ประเภทที่ 1 : นักแสดงหุ่นกระบอก ผ้ามืออาชีพ (มีส่วนร่วมในการแสดง หุ่นกระบอกมานานกว่า 15 ปี; นักแสดงระดับสองของชาติจิ้นขึ้น ไป; ผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่ จับต้องไม่ได้ระดับมณฑล; มี ประสบการณ์ในการจัดการโรง ละคร)	คุณโยว เทียนเซียง (ชาย)	45	รองผู้อำนวยการศูนย์คุ้มครอง และมรดกศิลปะหุ่นกระบอกจิ้น นเจียง นักแสดงจากคณะละคร หุ่นกระบอกจิ้นเจียง และผู้สืบทอด มรดกทางวัฒนธรรมที่จับ ต้องไม่ได้ของละครหุ่นกระบอก ผ้า มณฑลฝูเจี้ยน
	คุณไซ่ เหม่ยน่า (หญิง)	42	รองผู้อำนวยการศูนย์คุ้มครอง และมรดกศิลปะหุ่นกระบอกจิ้น นเจียง นักแสดงจากคณะละคร หุ่นกระบอกจิ้นเจียง
ประเภทที่ 2 : ปรมาจารย์ด้าน เทคโนโลยีการผลิตเครื่องแต่งกาย การแสดงหุ่นกระบอก (มีส่วนร่วมใน การผลิตงานฝีมือเครื่องแต่งกายการ แสดงหุ่นกระบอกมานานกว่า 15 ปี ผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับ ต้องไม่ได้ระดับมณฑล หรือ ปรมาจารย์ศิลปหัตถกรรมระดับ มณฑล)	คุณฉิน จวินเสียง (ชาย)	47	ปรมาจารย์ด้านศิลปะ ประติมากรรมในมณฑลฝูเจี้ยน นักแสดงจากคณะละครหุ่น กระบอกเฉวียนโจว ผู้ออกแบบ เวทีระดับที่สอง
	คุณฉิน เคน (หญิง)	59	ผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่ จับต้องไม่ได้ มณฑลฝูเจี้ยน โดย มีส่วนร่วมในการผลิตเครื่องแต่ง กายหุ่นกระบอกมานานกว่า 40 ปี
ประเภทที่ 3 : ผู้เชี่ยวชาญด้าน อุตสาหกรรมการออกแบบ (มีส่วนร่วมในการออกแบบหรือการ สอนภาพเว็บไซต์มากกว่า 10 ปี; มี ส่วนร่วมในการออกแบบหรือสอน	คุณเหลย เตียนเตียน (หญิง)	36	ผู้อำนวยการฝ่ายออกแบบกราฟิก คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยอาชีวศึกษาและ เทคนิคเฉวียนโจว

เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายมานานกว่า 10 ปี; ศาสตราจารย์หรือปริญญาเอก; งานออกแบบหรือชิ้นะผลงานของนักศึกษาที่ได้รับรางวัลระดับประเทศ)	คุณหลู ซินหยาน (หญิง)	50	ผู้อำนวยการ และ ศาสตราจารย์ฝ่ายการแสดงผลงาน คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีวงวตุง
---	-----------------------	----	---

3. การออกแบบเชิงสร้างสรรค์

แยกและจัดระเบียบคุณค่าทางศิลปะ ความหมายแฝงทางวัฒนธรรม และความต้องการที่แท้จริง ในด้านการเผยแพร่ จากเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าพันที่หมิ่นหนาน จากนั้น ออกแบบนิทรรศการดิจิทัล ชุด “พิศดารภรณ์หุ่นกระบอกผ้า”

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้ที่เกี่ยวกับสายธารทางประวัติศาสตร์ของหมิ่นหนาน ความหมายแฝงทางวัฒนธรรม รวมถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะของเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าพันที่หมิ่นหนาน
2. ได้ต้นแบบของนิทรรศการออนไลน์ที่มีเนื้อหาสำคัญเกี่ยวกับละครหุ่นกระบอกผ้าพันที่หมิ่นหนาน
3. ได้กระตุ้นการเผยแพร่ละครหุ่นกระบอกผ้าพันที่หมิ่นหนาน ในกลุ่มคนหมู่มากได้ และเพิ่มช่องทางการเผยแพร่สำหรับละครหุ่นกระบอกผ้า

นิยามศัพท์เฉพาะ

ละครหุ่นกระบอกผ้าภายในพื้นที่หมิ่นหนาน : หมายถึง การแสดง การละคร บทเพลงหุ่นกระบอกที่ทำจากไม้ เสื้อผ้า อุปกรณ์ และฉากผ้า ประกอบเข้าด้วยกันก่อเกิดเป็นศิลปะแบบบูรณาการ โดยจุดเด่นของการแสดงละครหุ่นกระบอก คือ การใช้ฝ่ามือและนิ้วมือในการควบคุมหุ่นกระบอกที่ทำการแสดงโดยตรง

ละครหุ่นกระบอกผ้า : หมายถึง ละครหุ่นกระบอกผ้าของเมืองจิ้นเจียง โดยเมืองจิ้นเจียงเป็นเขตปกครองของเมืองเฉวียนโจว ซึ่งหากแบ่งตามเขตการปกครองของจีน เมืองเฉวียนโจวจัดเป็นรูปแบบการปกครองระดับจังหวัด ที่เทียบเท่ากับจังหวัดในประเทศไทย ส่วนเมืองจิ้นเจียงจัดเป็นเขตการปกครองระดับเทศมณฑล เทียบเท่ากับเทศมณฑลในประเทศไทย โดยในงานวิจัยมีการกล่าวถึงละครหุ่นกระบอกผ้าของเมืองเฉวียนโจว หมายถึง ละครหุ่นกระบอกผ้าของเมืองจิ้นเจียง

อัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม : ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน เป็นตัวแทนของละครที่มีการผสมผสานระหว่างลักษณะพิเศษเฉพาะตัวและประเพณีวัฒนธรรมพื้นบ้านเข้าด้วยกัน มีรูปแบบที่หลากหลายและเนื้อหามากมาย โดยในงานวิจัยนี้ ได้มีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับอัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยยึดตามอัตลักษณ์และคุณค่าของวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าเป็นส่วนสำคัญ และมีประเภทของละคร เพลงและสำเนียงการขับร้อง เครื่องดนตรี รูปแบบการแสดง เวทีและอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นเนื้อหาเสริม

นิทรรศการดิจิทัล หมายถึง รูปแบบของหน้าเว็บโดยเฉพาะ แต่เนื่องจากการออกแบบหน้าเว็บรวมถึงการออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟซ การพัฒนาส่วนหน้าและส่วนหลัง เซิร์ฟเวอร์ ชื่อโดเมนพื้นที่ การประมวลผลแบบคลาวด์ SEO หลังการบำรุงรักษาและด้านอื่นๆ งานวิจัยนี้จะวิเคราะห์เพียงเนื้อหาที่แสดงบนหน้าเว็บและการออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟซของหน้าเว็บเท่านั้น

ศิลปะเครื่องแต่งกาย : ศิลปะเครื่องแต่งกายที่กล่าวถึงในบทความนี้ หมายถึง นัยแฝงของลวดลาย อัตลักษณ์ของโครงสร้างและรูปร่าง คุณลักษณะสี และกฎการจับคู่สีของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า : หมายถึง นิทรรศการเครื่องแต่งกายที่ได้รับการวิเคราะห์และสรุปจากละครคลาสสิก 3 เรื่องของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ซึ่งประกอบด้วย

- (1) ภาพประกอบอัตลักษณ์และสไตล์ของรูปร่างเครื่องแต่งกาย
- (2) การแสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายและคำอธิบายความหมาย
- (3) การแสดงโทนสีของเครื่องแต่งกาย

ในเวลาเดียวกัน เพื่อแนะนำและจัดแสดงอย่างเป็นระบบมากขึ้น เนื้อหาของนิทรรศการยังเกี่ยวข้องกับวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ และการชื่นชมละครคลาสสิกของหุ่นกระบอกผ้าในพื้นที่หมื่นหนานอีกด้วย

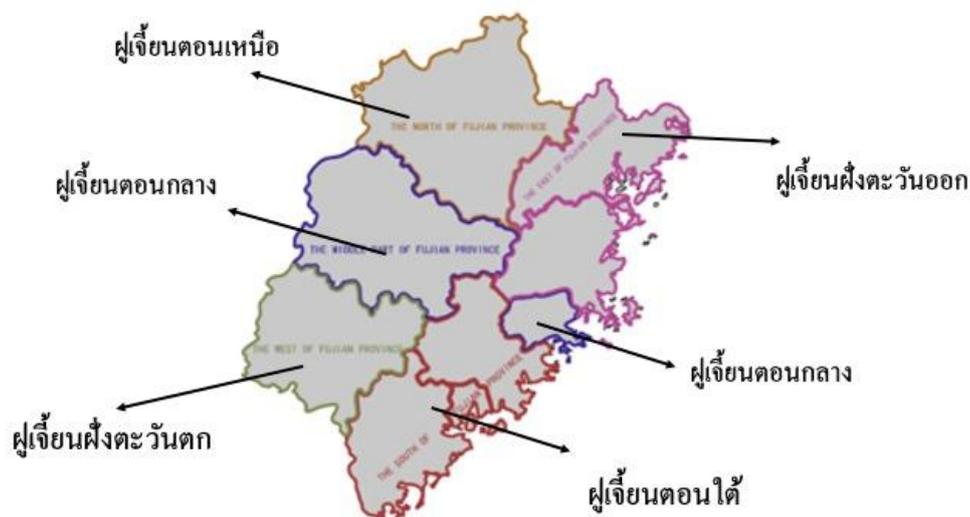
บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื้อหาในบทนี้เกี่ยวกับการทบทวนและรวบรวมเนื้อหางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน บริเวณพื้นที่ที่ยี่หมื่นหนาน มณฑลฝูเจี้ยน ซึ่งรวมถึง แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และการจัดระเบียบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ปรากฏในการออกแบบงานวิจัยนี้ โดยสามารถแบ่งออกได้ 5 ด้าน คือ

- 1) สภาพโดยสังเขปของบริเวณพื้นที่ที่ยี่หมื่นหนาน มณฑลฝูเจี้ยน
- 2) การจำแนกประเภทของหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน
- 3) แหล่งกำเนิดและการพัฒนาเปลี่ยนแปลงของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน
- 4) แนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้อง
- 5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สภาพโดยสังเขปบริเวณพื้นที่ที่ยี่หมื่นหนาน มณฑลฝูเจี้ยน



ภาพที่ 2-1 แผนที่แบ่งภูมิภาคของมณฑลฝูเจี้ยน (Yufei Kong, 2023)

คำว่า “หมิ่นหนาน” ปรากฏเป็นครั้งแรกในเอกสารงานวิจัย “วรรณกรรมสมัยราชวงศ์ถัง ชุนนางระดับกลางเผ่าป๋ายสุสานของนายท่านหูเหลียง” : “ชุนนางผู้เฒ่านายท่านหู ผู้วายชนม์ นามว่า รุ่งบัว อายุ 79 ปี ผู้เสียชีวิตในการปฏิบัติหน้าที่ และในวันที่ 14 สิงหาคม ปีหน้านั้น การบูชาบรรพบุรุษ ผั่งไต่ดขึ้น ณ สุสานในเมืองจิงจ้าว (ปัจจุบันคือเมืองซีอาน) ภรรยาของข้าผู้มาจากตระกูลจ้าวแห่ง เทียนสุ่ย (สถานที่ทางตะวันออกเฉียงใต้ของมณฑลกานซู) ได้ร่วมสักการบูชาผู้วายชนม์ เหล่าลูกชาย ของข้า ผู้มาจากตระกูลเฉิง หน่าย ชวิน ชู่ เซียน จ้าว กับพระญาติอันทรงเกียรติผู้เป็นอาจารย์ฝึกสอน จากอู่จวิน (ปัจจุบันคือนครซูโจว มณฑลเจียงซู) นามว่าจางจี ล้วนเป็นตระกูลแห่งเจ้าหน้าที่รัฐ ว่า ราชการต่างถิ่น และได้ดำรงตำแหน่งทางราชการหลายตำแหน่ง มีช่วงชีวิตที่ยืนยาวไปกับการร่ำเรียน หนังสือ ส่งผลให้ผู้คนสามารถอพยพจากเมืองจิงจ้าวไปยังตอนใต้ ระยะทางกว่า 8000 ไมล์ จนมาถึง พรหมแดนที่เชื่อมต่อกันระหว่างหนานเยว่ และตงเยว่ภายในพื้นที่หมิ่นหนาน จึงได้สลักคำเตือนใจ ไว้ บนป้ายสุสานนั้น (Feng Bingwen, 2001)” จากบทความที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า ในแวดวงของ การศึกษาได้ให้ความสำคัญของคำว่า “หมิ่นหนาน” สองแบบด้วยกัน แบบที่หนึ่ง หมายถึงมณฑลฝู เจี้ยน และแบบที่สอง หมายถึงทางตอนใต้ของมณฑลฝูเจี้ยน หรือ สี่เมือง อันประกอบด้วย เมืองฝูโจว เมืองชิงฮว่า เมืองเฉวียนโจว และเมืองจางโจว (Ling Guoping, 2013)

เนื่องจากการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม ทำให้คำว่า “หมิ่นหนาน” ใน ปัจจุบัน มีความหมายแสดงเพียงแนวคิดที่ผสมผสานภูมิศาสตร์กายภาพ เขตการปกครอง และพื้นที่ ทางวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน หากกล่าวตามแนวคิดของภูมิศาสตร์ทางกายภาพ หมิ่นหนาน หมายถึง “ตอนใต้ของหมิ่น” ที่หมายถึง ขอบเขตของพื้นที่บริเวณตอนใต้ของมณฑลฝูเจี้ยน ประกอบด้วย เมือง เฉวียนโจว เซี่ยเหมิน เมืองจางโจว และเมืองฝูเถียน (บางส่วน) (Lin Youde, 2019) เขตการปกครอง หมายถึง เขตการปกครองภายใต้อำนาจของเมืองรองเฉวียนโจว (รวมเซี่ยเหมิน) และพื้นที่ทาง วัฒนธรรม ด้านสาขาวิชาการ ได้มีการกล่าวถึง “หมิ่นหนาน” ว่าหมายถึง การจัดแบ่งพื้นที่โดยยึดตาม ภาษาหมิ่นใต้ หรือ ภาษาหมิ่นหนาน โดยคุณหลิน ตงฮวา ได้มีการเสนอ “ทฤษฎีสามวงกลม” ใน วัฒนธรรมหมิ่นหนาน ว่าหมายถึง “เขตวัฒนธรรมของใต้หวันและฝูเจี้ยน” (รวมถึงพื้นที่ส่วนใหญ่ ภายในหมิ่นหนาน และใต้หวัน ซึ่งถือเป็นเขตพิเศษอันมีลักษณะเฉพาะของหมิ่นหนาน อีกทั้งมีจิต วิญญาณและภาษาถิ่นที่เหมือนกัน) “เขตวัฒนธรรมเฉาซ่าน” (ภาษาถิ่นและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยพื้นฐานแล้วเหมือนกับเขตวัฒนธรรมฝูเจี้ยนและใต้หวัน ทว่ายังมีความแตกต่างกันเล็กน้อย) และ “เขตวัฒนธรรมไหหลำและเมืองเหลยโจว” (ภาษาถิ่นและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมีความแตกต่างกับ สองเขตวัฒนธรรมที่ได้กล่าวมาข้างต้นเป็นอย่างมาก) นอกจากนี้ ยังประกอบด้วยเขตวัฒนธรรมหมิ่น หนานอื่น ๆ ภายในมณฑลเจ้อเจียง มณฑลกานซู มณฑลเจียงซี เขตปกครองตนเองกวางสี และ ประเทศในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Lin Donghua, 2009) กล่าวโดยสรุปแล้ว คำว่าหมิ่นหนานที่

ปรากฏในวิทยานิพนธ์นี้ หมายถึง ขอบเขตพื้นที่การสำรวจและวัฒนธรรมของเมืองเฉียนโจว เซี่ยเหมิน และจางโจว เป็นหลัก

1. สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์



ภาพที่ 2-2 ภาพแผนที่มณฑลฝูเจี้ยน

(จัดทำโดยสำนักงานสำรวจ ทำแผนที่ และข้อมูลทางภูมิศาสตร์ประจำมณฑลฝูเจี้ยน)

มณฑลฝูเจี้ยนตั้งอยู่บนชายฝั่งตะวันออกเฉียงใต้ของจีน ติดกับมณฑลเจ้อเจียงทางตะวันออกเฉียงเหนือ มณฑลเจียงซีทางตะวันตกเฉียงเหนือ มณฑลกวางตุ้งทางตะวันตกเฉียงใต้ ทางตะวันออกเฉียงใต้ตรงข้ามกับมณฑลไต้หวัน โดยมีช่องแคบไต้หวันคั่นกลาง และเชื่อมต่อกับทะเลจีนตะวันออกและ ทะเลจีนใต้ถึงมหาสมุทรแปซิฟิก ภูมิประเทศในด้านตะวันตกเฉียงเหนือสูงและในด้านตะวันออกเฉียงใต้ต่ำ แสดงถึงสถานการณ์แบบใกล้ภูเขาและติดทะเล โดยมีพื้นที่ภูเขาและเนินเขาในอาณาเขตประมาณ 80 % ของพื้นที่ทั้งหมด แนวชายฝั่งตะวันออกเฉียงยาวและคดเคี้ยว มีความยาวรวมประมาณ 3,572 กิโลเมตร และมีอ่าว คาบสมุทร และเกาะต่างๆ มากมาย ส่วนใหญ่เป็นแนวชายฝั่งหินที่มีน้ำลึก และมีชายฝั่งและทรัพยากรทำเรืออันอุดมสมบูรณ์

1.1 สภาพแวดล้อมภาคพื้นดินของพื้นที่หมิ่นหนาน

พื้นที่หมิ่นหนานตั้งอยู่ทางตอนใต้ของมณฑลฝูเจี้ยน ส่วนหลังมีภูมิประเทศเป็นภูเขา และหันส่วนหน้าเข้าหาทะเล มีเทือกเขาทอดยาวเป็นเส้นตรง สลับพื้นที่ภูมิประเทศลักษณะเนินเขา มีแม่น้ำลำธารไหลผ่านพื้นที่หมิ่นหนานหลายสาย อาทิ แม่น้ำจินเจียง แม่น้ำจิวหลง และแม่น้ำจางเจียง และเนื่องด้วยทิวเขาได้ยหวิวนซาน และเทือกเขาปั๋วผิงหลิ่ง ทางด้านทิศตะวันตกเฉียงเหนือ ทำให้พื้นที่หมิ่นหนานกลายเป็นดั่งกำแพงธรรมชาติ ที่ส่งผลให้พื้นที่บริเวณด้านตะวันออกเฉียงใต้ได้อย่างที่ราบเฉียนโจว ที่ราบจางโจว มีลักษณะพื้นดินเป็นเหมือนลูกคลื่น สูงต่ำสลับไปมา

1.2 สภาพแวดล้อมภาคพื้นน้ำของพื้นที่หมิ่นหนาน

พื้นที่หมิ่นหนานมีแนวชายฝั่งที่มีความยาวคดเคี้ยว มีหมู่เกาะและท่าเรือกระจายกระจัดกระจายไปทั่ว ส่งผลให้พื้นที่บริเวณนั้น มีเส้นทางการคมนาคมที่สะดวกสบายและเป็นแหล่งทรัพยากรที่มีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังได้จัดทำข้อกำหนดในการพัฒนากิจกรรมทางทะเลในแนวเขตพื้นที่นั้น โดยถือเป็นจุดสำคัญของเส้นทางการเดินเรือระหว่างตอนเหนือและใต้ของประเทศจีนกับประเทศตะวันตก อีกทั้งในสมัยราชวงศ์ซ่ง เมืองเฉียนโจวของมณฑลฝูเจี้ยนถือเป็นจุดเริ่มต้นของเส้นทางสายไหมทางทะเล ซึ่งเป็นพยานถึงความเจริญรุ่งเรืองของการแลกเปลี่ยนทางเศรษฐกิจ การค้า และวัฒนธรรมระหว่างจีนกับต่างประเทศ จากจุดนี้สามารถเห็นได้ว่า เพราะความซับซ้อนและความหลากหลายด้านภูมิประเทศภายในพื้นที่หมิ่นหนาน ทำให้พื้นที่หมิ่นหนานมีหน่วยทางภูมิศาสตร์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่อิสระทางน้ำและทางบกที่ทั้งเปิดกว้างและปิดกั้น

เนื่องจากบริเวณพื้นที่นี้ มีสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ที่พิเศษ โดยนับตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซ่งเป็นต้นมา พื้นที่หมิ่นหนาน ถือเป็นศูนย์กลางของการคมนาคมขนส่งที่สำคัญ ที่ได้เชื่อมโยงระหว่างภาคเอกชนกับรัฐบาล พื้นที่ในเมืองกับพื้นที่ชนบท พื้นที่ภูเขากับชายฝั่ง และในประเทศกับต่างประเทศเข้าด้วยกัน ซึ่งนี่ถือเป็นกุญแจสำคัญในการรักษาความมีชีวิตชีวาของวัฒนธรรมดั้งเดิมภายในพื้นที่หมิ่นหนานให้คงอยู่สืบไป

2. สภาพภูมิอากาศและแหล่งทรัพยากร

พื้นที่หมิ่นหนาน มีภูมิอากาศแบบมรสุมกึ่งเขตร้อนในมหาสมุทร ฤดูหนาวไม่หนาวจัด ฤดูร้อนไม่ร้อนเกินไป และมีปริมาณน้ำฝนมากพอ ซึ่งถือเป็นประโยชน์ต่อการเจริญเติบโตของพืชพรรณนานาชนิด และได้ก่อตัวเป็นระบบนิเวศที่มีความสมบูรณ์ โดยมีแหล่งทรัพยากรภาคพื้นดินที่หลากหลาย ด้วยพื้นที่ทางทะเลที่แสนกว้างใหญ่ ทำให้พื้นที่นี้มีแหล่งอาหารทะเลที่อุดมสมบูรณ์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีประโยชน์ในการรับประกันเรื่องปากท้องและการเติบโตของประชาชนในพื้นที่หมิ่นหนาน และภายใต้ข้อจำกัดของศักยภาพด้านการผลิตนั้น ทำให้กระบวนการผลิตสามารถดำเนินการไปได้ อย่างมีข้อจำกัด (Wang Yiqing, 2012) อุตสาหกรรมทางภูมิภาคของวัฒนธรรมหมิ่นหนาน กับอัตลักษณ์ทางธรรมชาติมีความเกี่ยวข้องกันเป็นอย่างมาก ตัวอย่างเช่น กิจกรรมทางทะเลที่ถือเป็นกิจกรรมเพื่อ

การดำรงชีวิตของชาวหมิ่นหนาน ทว่าเนื่องจากสภาพท้องทะเลจัดเป็นสิ่งที่ไม่อาจคาดเดาหรือพยากรณ์ได้ โดยนอกจากจะทำให้กลุ่มวัฒนธรรมหมิ่นหนานเกิดจิตวิญญานแห่งการผจญภัยแล้วนั้น ยังเป็นหนึ่งในสาเหตุที่ทำให้เกิดประเพณีพื้นบ้านอันโดดเด่นในพื้นที่หมิ่นหนานขึ้นมา

3. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์

พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในพื้นที่หมิ่นหนาน มณฑลฝูเจี้ยนสามารถแบ่งช่วงเวลาได้ดังนี้ :

ช่วงที่ 1 คือ ก่อนสมัยราชวงศ์ซ่ง พื้นที่หมิ่นหนานถือเป็นเครือข่ายการคมนาคมทางทะเลที่สำคัญและมีที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ที่เอื้ออำนวย โดยสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ของพื้นที่หมิ่นหนานมีลักษณะเป็นพื้นที่ชายฝั่งทะเลและที่ราบลุ่มแม่น้ำเป็นส่วนใหญ่ สภาพภูมิอากาศอบอุ่น มีทรัพยากรน้ำที่อุดมสมบูรณ์ เหมาะแก่การทำเกษตรกรรมและการทำประมง ขณะเดียวกัน พื้นที่หมิ่นหนานถือเป็นพื้นที่ที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรม รวมถึงได้รับอิทธิพลสองเท่า โดนมาจากวัฒนธรรมจขงหยวน และวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ในภาคใต้ ก่อให้เกิดวัฒนธรรมดั้งเดิมและประเพณีพื้นบ้านที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ช่วงที่ 2 คือ ช่วงสมัยราชวงศ์ซ่ง ไปจนถึงสมัยราชวงศ์หยวน ราชวงศ์หมิง และราชวงศ์ชิง สภาพเศรษฐกิจในพื้นที่หมิ่นหนานมีความเจริญรุ่งเรือง และมีวัฒนธรรมที่หลากหลาย เมืองแถบชายฝั่งทะเลบริเวณพื้นที่หมิ่นหนานได้กลายเป็นศูนย์กระจายสินค้าสำหรับการค้าทางทะเลที่สำคัญ ทำให้ธุรกิจเกิดการขยายตัว และมีการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมบ่อยครั้ง อีกทั้งในช่วงสมัยนี้ การแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าในพื้นที่หมิ่นหนานเริ่มเป็นรูปเป็นร่างมากขึ้น และกลายเป็นตัวละครที่สำคัญของวัฒนธรรมในภูมิภาคนี้ นอกจากนี้ รูปแบบของสถาปัตยกรรมดั้งเดิมภายในพื้นที่หมิ่นหนานเน้นโครงสร้างที่ทำจากไม้เป็นหลัก ส่งผลให้มีเอกลักษณ์ทางภูมิภาคที่โดดเด่น ยกตัวอย่างเช่น ภูโหลวแห่งหมิ่นหนาน ศาลที่ตั้งขึ้นเพื่อสักการบูชา เป็นต้น

ช่วงที่ 3 คือ สมัยราชวงศ์ชิงจนถึงยุคสมัยใหม่ (ปี ค.ศ.1977) พื้นที่หมิ่นหนานได้เกิดสงครามแห่งความวุ่นวายและเหตุการณ์ความไม่สงบในสังคม ทว่าในช่วงสมัยนี้ หมิ่นหนานก็เริ่มเข้าสู่ช่วงเวลาของความทันสมัย จุดเด่นทางภูมิศาสตร์ในพื้นที่หมิ่นหนาน ได้เป็นแนวทางที่ชี้แนะการพัฒนาทางเศรษฐกิจ ที่เน้นด้านอุตสาหกรรมและการพาณิชย์เป็นส่วนสำคัญ ทำให้เมืองบางแห่งในพื้นที่หมิ่นหนานได้กลายเป็นเมืองสำคัญแห่งอุตสาหกรรมและการพาณิชย์ ขณะเดียวกัน หมู่บ้านชนบทภายในพื้นที่หมิ่นหนาน ยังคงมีการอนุรักษ์รูปแบบวิถีชีวิตและวัฒนธรรมด้านเกษตรกรรมแบบดั้งเดิม

ช่วงที่ 4 เริ่มตั้งแต่สมัยการปฏิรูปเศรษฐกิจจีน ในปี ค.ศ.1978 เป็นต้นมา พื้นที่หมิ่นหนานถือเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่สำคัญของการปฏิรูปเศรษฐกิจจีน เกิดการส่งเสริมขับเคลื่อนเศรษฐกิจ รวมถึงการสืบทอดทางวัฒนธรรม ซึ่งการพัฒนาเศรษฐกิจที่สำคัญประกอบด้วยอุตสาหกรรมด้านการผลิตและการบริการเป็นส่วนสำคัญ ซึ่งรวมถึง อุตสาหกรรมที่โดดเด่นภายในพื้นที่หมิ่นหนานที่ได้รับความ

สนใจเป็นอย่างมาก ตัวอย่างเช่น การผลิตสินค้าหัตถกรรม อุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น เพราะเหตุนี้ จึงทำให้การขยายตัวของเมืองในพื้นที่หมิ่นหนานเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาทั้งในด้านวัฒนธรรมเมือง วัฒนธรรมทางธุรกิจ ทว่าในขณะเดียวกัน ก็ยังให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์คุ้มครองและสืบทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมให้คงอยู่สืบไป

4. ที่มาของวัฒนธรรมหมิ่น



ภาพที่ 2-3 "หมิ่น" ในรูปแบบอักษรกระดองเต่า (Yufei Kong, 2023)

เนื่องจากสามด้านของผู้เจี้ยนมีภูเขาล้อมรอบและอีกด้านอยู่ใกล้ทางทะเล ทำให้เนินเขาในดินแดนก่อตัวเป็นลูกคลื่น หุบเขาและแอ่งน้ำก็เกี่ยวพันกันอย่างสับสน สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์แบบนี้ ได้แยกผู้เจี้ยนออกจากเจ้อเจียง เจียงซี และที่ราบกลางของภาคเหนือจีนในสมัยโบราณ ทำให้สังคมไม่ค่อยติดต่อกับภายนอก โดยสร้างระบบทางสังคมภายในเขตพื้นที่ของผู้เจี้ยนเอง

บันทึกที่เก่าแก่ที่สุดของ "หมิ่น" สามารถพบได้ใน "ไห่หนานหนานจิง เล่มที่สิบ" ในสารานุกรมจีนโบราณ "ซานไห่จิง" ได้กล่าวถึง "หมิ่นอยู่ในทะเล และมีภูเขาทางตะวันตกเฉียงเหนือ ภูเขาของหมิ่นจงอยู่ในทะเล" คุณเหมิง เหวินทง ได้กล่าวว่า : “เยว่ เดิมถือเป็นชื่อประเทศ และได้เป็นชื่อกลุ่มชาติพันธุ์ในเวลาต่อมา (คำว่า หมิ่น ได้ถูกใช้เป็นการเรียกชื่อของกลุ่มชาติพันธุ์ในภายหลัง ซึ่งหมายถึง กลุ่มชาติพันธุ์ที่อยู่อาศัยบริเวณพื้นที่ริมชายฝั่งตะวันออกเฉียงใต้ และในช่วงหลังยุคครรัฐ ได้มีคำว่า ไปเยว่ ปรากฏขึ้น ซึ่งหมายถึง พื้นที่ หรือ ผู้พักอาศัย ที่อยู่บริเวณพื้นที่ชายฝั่งตะวันออกเฉียงใต้ในสมัยโบราณและบริเวณตอนใต้ของเขตจี๋หลิง)” (Meng Wentong, 1983) ผู้เจี้ยนได้ชื่อว่า "หมิ่น" มาแต่โบราณ ความหมายของ "หมิ่น" คือ งูตัวหนึ่งอยู่ในประตู คำว่า "ฉง" ที่เป็นส่วนย่อยของคำว่า "หมิ่น" นั้น จะเขียนเป็นอีกรูปร่าง "ฉง" ในสมัยโบราณ และ "ฉง" นี้ ความหมาย งู และคนโบราณใน

สมัยนั้นก็มักจะเรียก งู เป็น "ฉางฉง" ซึ่งสามารถตีความได้ว่า "หมิ่น" เป็นพื้นที่ภูเขา และ มีงูและแมลง มากมาย จึงเติมคำว่า"ฉง" ไว้ได้รูปร่าง"เหมิน" เพื่อแสดงลักษณะของ"หมิ่น" ทว่า "หนังสือพจนานุกรม ชั่วเหวินเจี้ยจื่อ" ของซูเชินในสมัยราชวงศ์ฮั่นนั้น ไม่ได้จัด "หมิ่น" อยู่ในแผนก"เหมิน" แต่จัดเป็นแผนก "ฉง" การตีความของ "หมิ่น" คือ พื้นที่ตะวันออกเฉียงใต้ของจีน สายพันธุ์งู (Xu Shen, 1963)



ภาพที่ 2-4 ลวดลายรูปงูบนกระเบื้องเซียงชาย
(ภาพทางการจากพิพิธภัณฑ์เมืองหลวงหมิ่นเยวี่ในมณฑลฝูเจี้ยน)



ภาพที่ 2-5 เศษระฆังลวดลายงู
(ภาพทางการจากพิพิธภัณฑ์เมืองหลวงหมิ่นเยวี่ในมณฑลฝูเจี้ยน)

จากหนังสือเรื่อง “Yu Di Guang Ji” ได้มีการกล่าวว่า เมืองเฉียนโจว เมืองจางโจว และเมืองเฉาโจว ถือเป็น “ดินแดนที่เจ็ดในพื้นที่หมิ่นหนาน ช่วงสมัยยุคชุนชิว และกลายเป็นถิ่นที่อยู่อาศัยของชนชาติเยวี่ในช่วงยุครณรัฐ และชาวฮั่น ก็ถือเป็นประชากรของอาณาจักรหมิ่นเยวี่” (OuYang Min, 2017) ในสมัยโบราณ ชนชาติเยวี่ที่อยู่ในร้อยชาติพันธุ์เยวี่ของจีน มีกลุ่มคนที่สำคัญชื่อว่า ชนชาติหมิ่นเยวี่ พวกเขาอาศัยอยู่ในลุ่มแม่น้ำหมิ่นเจียง และเนินเขาทางตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งเป็นพื้นที่ชายฝั่งทะเลที่อุดมไปด้วยงู พวกเขาใช้งูเป็นสัญลักษณ์หรือโทเท็ม และเชื่อว่างูเป็นบรรพบุรุษของพวกเขา ดังนั้น จึงต้องทำการสักการบูชา งู นับแต่นั้นมา ชาวหมิ่นเยวี่ยังคงรักษาประเพณีการบูชางูมาเป็นเวลานาน "พันรอยสัก เพื่อให้ดูเหมือนเกล็ดของงูหรือแมลง" ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ชาวหมิ่นเยวี่ยังมีประเพณีการสักหรือวาดรูปตามตัว เพื่ออธิษฐานไม่ให้ถูกสัตว์ดุร้ายโจมตี ในปัจจุบัน ประเพณีการบูชาโทเท็มงูรูปงูได้กลายมาเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์สำคัญทางวัฒนธรรมของผู้เจี้ยน นอกจากนี้ ยังมีเอกสารและการขุดค้นทางโบราณคดีจำนวนมากได้พิสูจน์ว่า การบูชางูของชาวหมิ่นเยวี่ ได้กลายเป็นกระแสนิยมมาแต่โบราณ เช่น โบราณสถานอันเฉิงในเทือกเขาอู้อี้ (Wuyi Mountains) เคยพบกระเบื้องที่มีลวดลายรูปงูและเศษระฆังทองแดงที่แกะสลักเป็นรูปงู ซึ่งแสดงว่า สามพันปีก่อน เครื่องปั้นดินเผาในยุคสำริดของผู้เจี้ยนนั้น ก็เต็มไปด้วยรอยประทับของโทเท็มงูอยู่แล้ว รวมทั้ง เครื่องตกแต่งรูปงู ลวดลายรูปงู ตลอดจนรูปทรงต่างๆ ที่เลียนแบบลวดลายหนังงูอีกด้วย

อันคำกล่าวที่ว่า “คนจากห้าทิศ ต่างก็มีวิถีชีวิตที่ไม่เหมือนกัน มีความต้องการด้านสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิต เช่น ที่อยู่อาศัย อาหาร เครื่องนุ่งห่ม การใช้สอย อุปกรณ์ ที่แตกต่างกัน” (Zheng, 2003) ได้อธิบายถึงขนบธรรมเนียมและค่านิยมเปี่ยมไปด้วยอัตลักษณ์ถิ่นที่ขณะเดียวกัน ก็ถือเป็นส่วนประกอบสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น แปรรับแนวทางการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่สั่งสมมาของผู้คนในด้านการดำรงชีวิตหรือในกระบวนการผลิต การสืบทอดกันจากรุ่นสู่รุ่น พฤติกรรมหมู่ที่ยากจะปรับเปลี่ยน และรูปแบบหรือข้อกำหนดต่าง ๆ ที่ครอบคลุมถึงด้านต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ด้านปัจจัยสี่ (ความคุ้นเคยในการใช้ชีวิต) เกิดแก่เจ็บตาย (พิธีกรรมของมนุษย์) ฤดูทั้งสี่ (ตามธรรมเนียมตามฤดูกาล) สี่ประเภทของประชาชน (ธรรมเนียมปฏิบัติด้านการผลิต) เป็นต้น ทว่าเนื่องจากขอบเขตที่กว้างขวาง ทำให้ในบทความนี้ เป็นเพียงการอธิบายโดยสรุปเท่านั้น

5. ประเพณีวัฒนธรรมการแต่งกาย

รสนิยมการแต่งกายในพื้นที่หมิ่นหนานนั้น สามารถแบ่งออกเป็น การแต่งกายของชนกลุ่มน้อย และ การแต่งกายของชนชาวฮั่น : ในวันที่ 1 พฤศจิกายน ค.ศ.2020 ได้มีการออกประกาศ “รายงานประชากรที่อยู่ประจำถิ่นถาวร” ระบุว่า ในมณฑลผู้เจี้ยนมีประชากรรวมทั้งสิ้น 41.5401 ล้านคน โดยมีประชากรที่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ฮั่น หรือ ชาวฮั่น จำนวน 40.4186 ล้านคน คิดเป็น 97.3% ของจำนวนประชากรทั้งหมด เนื่องจากชาวฮั่นถือเป็นประชากรกลุ่มใหญ่ในพื้นที่หมิ่นหนาน มาตั้งแต่สมัยก่อน บทความนี้จะแนะนำเฉพาะเครื่องแต่งกายของชาวฮั่นเท่านั้น โดยเครื่องแต่งกาย

แบบดั้งเดิมของชาวฮั่นในพื้นที่หมิ่นหนานนั้น มีเค้าโครงและการตกแต่งเครื่องแต่งกายที่เปี่ยมไปด้วยกลิ่นอายของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับทะเลและมหาสมุทร ซึ่งเป็นเพราะการได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และรูปแบบการผลิต โดยเครื่องแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์และถือเป็นตัวแทนสำคัญ คือ ชุดชาวประมงหญิงฮู่อันของเทศมณฑลฮู่อัน เมืองเฉียนโจว และชุดชาวประมงหญิงในหมู่บ้านชวินปู ตำบลตงไห่ เมืองเฉียนโจว

ชุดประมงหญิงฮู่อันและชุดประมงหญิงชวินปู มีโครงเสื้อที่เป็นแบบด้านบนสั้น ด้านล่างยาว เพื่อให้สามารถทำงานในทะเลได้อย่างสะดวกสบาย โดยในเทศมณฑลฮู่อันและหมู่บ้านชวินปู ต่างก็มีสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ค่อนข้างคล้ายคลึงกัน ผู้ชายส่วนใหญ่ออกไปจับปลาในทะเล ส่วนผู้หญิงจะทำงานใช้แรงต่าง ๆ เช่น งานสร้างถนน สร้างแหล่งกักเก็บน้ำ ซ่อมแซมแหหรืออวนจับปลา แบกหิน ลากรถเข็น ทำนา เลี้ยงไม้ ขับเรือ ตากเกลือ เป็นต้น (Zhang Jiachun & Lin Hu, 2021) อัตลักษณ์แบบดั้งเดิมของเครื่องแต่งกายผู้หญิงในฮู่อัน จะสวมผ้าโพกศีรษะลายดอกไม้สีน้ำเงินและหมวกไต้หวันสีเหลือง ด้านบนสวมใส่เสื้อเชิ้ตแขนสั้นสีขาวสะดือสีขาวหรือสีน้ำเงิน ด้านล่างจะสวมกางเกงสีดำที่มีขนาดใหญ่กว่าปกติสองเท่า เพราะเหตุนี้จึงเป็นที่มาของคำว่า “ปกคลุมหัว เปิดสะดือ : ประหยัดเสื้อ สั้นเปลืองกางเกง” (Lu Xinyan, 2014)



ภาพที่ 2-6 ชุดชาวประมงหญิงฮู่อัน (<https://music.51w.com/v/si8otg0b>)

โดยโครงเสื้อถือเป็นการสืบสานต่อเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิมของชาวฮั่น ที่มีคอเสื้อตั้ง กระดุมผ้า ชายเสื้อเฉียง ด้านซ้ายทับด้านนอก “ที่คาดผมจาง ฮวา” ถือเป็นเครื่องประดับผมที่ หลากหลายสีสัน อบอวลไปด้วยกลิ่นหอมของดอกไม้บานาชนิด (Lu Xinyan & Tong Youjun, 2014) เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวันของหญิงสาวในหมู่บ้านชวินปูจะสวมใส่ “แขนเสื้อกว้าง” “กางเกงขากว้าง” เป็นส่วนใหญ่ นั่นเป็นเพราะว่าในอดีต ขาดแคลนผ้ามาก ทำให้ “เสื้อแขนกว้าง” ใช้การประกบสีที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ยามเมื่อหญิงสาวหมู่บ้านชวินปูทำงานใช้แรงต่าง ๆ สามารถ สวมเสื้อแบบจัมเอว แต่แขนเสื้อบางส่วนเสียหาย เพราะฉะนั้น การใช้ผ้าต่าง ๆ มาต่อกัน สามารถ ปรับเปลี่ยนส่วนต่าง ๆ ของเสื้อผ้าได้ง่าย จนถึงขั้นสามารถประหยัดผ้าได้ เพราะนำกลับมาใช้ซ้ำเรื่อย ๆ ด้านล่างสวม “กางเกงขากว้าง” จะทำให้สามารถระบายอากาศได้ง่าย สะดวกต่อการขุดหาหยอย นางรมริมทะเล



ภาพที่ 2-7 ชุดประมงหญิงชวินปูไม่ไขว้สะตือและท้อง

(<https://news.cri.cn/xiaozi/3b75c6bf-99df-72fc-bcbc-5e066f72df37.html>)

6. พิธีกรรมที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน

ในพื้นที่หมิ่นหนานนั้น แต่ละช่วงอายุที่สำคัญของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาตั้งแต่เกิดจน อายุครบหนึ่งปี พิธีปักปิ่น (พิธีบรรลุนิติภาวะ) แต่งงาน จนถึงการเสียชีวิต ล้วนแต่มีพิธีกรรมต่าง ๆ ที่ สอดคล้องกัน

เมื่อทารกเกิดได้สามวัน หนึ่งเดือน สี่เดือน และหนึ่งปี จะต้องทำการเคารพบูชาบรรพบุรุษ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตัวอย่างเช่น เจ้าแม่หัวเตียง (เทพเจ้าองค์หนึ่งในพื้นที่หมิ่นหนาน) เทพเจ้าเตาไฟ (เทพเจ้าองค์หนึ่งในพื้นที่หมิ่นหนาน) เป็นต้น และเมื่อทารกเกิดมาสามวันแล้ว ต้องอาบน้ำให้ทารก และทำขนมโยวกั้วจือ (ขนมที่ทำมาจากแป้งข้าวเหนียว) มอบให้กับญาติ ๆ เมื่อทารกอายุครบหนึ่ง

เดือนแล้ว จะต้อง “เลี้ยงลูกแม่กอินทรีย์” : เมื่ออายุครบสี่เดือนต้องตัดผมให้กับทารก และยินยอมให้คุณลุง (หรือปู่ย่าตายายของฝั่งมารดา) มอบเสื้อผ้า หมวก รองเท้า และถุงเท้า : เมื่ออายุครบหนึ่งปี พิธีการจะเหมือนเช่นเดิม แต่หากทารกเติบโตในครอบครัวร่ำรวย จะต้องเชิญชวนคณะละครมาทำการแสดงละครเพื่อเฉลิมฉลอง



ภาพที่ 2-8 หมั่นเย่วกั้ว (อาหารสำหรับทารกเมื่ออายุครบหนึ่งเดือน)
(https://www.sohu.com/a/135918097_205741)

พิธีปักปัน ถือเป็นพิธีบรรลุนิติภาวะ โดยทั่วไปเมื่ออายุครบสิบหกปีนั้น จะสวมครอบกวนบนศีรษะเพื่อเป็นเครื่องบอกระดับยศและสถานะ “ผลักดันให้เกิดคำว่าศีลธรรมอันสูงส่งและการได้รับความเคารพ อีกทั้ง การไปดูศาลบรรพชน พบกลุ่มผู้อาวุโส เจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวก ผู้อาวุโสในหมู่บ้าน และเพื่อนสนิทของพ่อ” (Shen Dingjun, 2011b) แต่ในพิธีบรรลุนิติภาวะสำหรับคนทั่วไปนั้น จะปฏิบัติอย่างเรียบง่าย โดยผู้อาวุโสในบ้านจะเป็นผู้นำในพิธีการเคารพบูชาบรรพบุรุษ และกราบไหว้เทพเจ้า ทั้งนี้ หลังสมัยราชวงศ์ชิงเป็นต้นมา พิธีปักปัน ก็ค่อย ๆ หลอมรวมเข้ากับพิธีแต่งงานโดยมีพิธี “สวมผ้าคลุมหัว” ขึ้นมา (Lin Qingchao & Fu Xiulian, 2021)



ภาพที่ 2-9 พิธีปักปัน (https://www.sohu.com/a/135918097_205741)

พิธีแต่งงานแบบดั้งเดิม พิธีแต่งงานแบบดั้งเดิมของชาวฮั่นในพื้นที่หมิ่นหนานนั้น โดยส่วนใหญ่จะยึดการปฏิบัติตามข้อกำหนดของ จารัตราวงศ์โจว ที่ได้กำหนดขั้นตอนและข้อปฏิบัติของ 6 พิธีการเอาไว้ ประกอบด้วย พิธีผูกดวง (สอบถามวันเดือนปีเกิดของฝ่ายชายและฝ่ายหญิง) การหมั้น (พิธีหมั้นหมาย) มอบของหมั้น (วางสินสอด) วัตถุประสงค์ (ตัดชุดแต่งงาน) ฤกษ์มงคล (ดูฤกษ์ยามสำหรับจัดงานแต่งงาน) สู่ขอ (จัดขบวนไปสู่ขอเจ้าสาว เสร็จสิ้นพิธีแต่งงาน) ซึ่งพิธีแต่งงานแบบดั้งเดิมในพื้นที่หมิ่นหนานนั้น นิยมจัดในช่วงตอนกลางคืน โดยที่ฝ่ายชายจะเชิญชวนคณะละครในท้องถิ่นมาทำการแสดงในหมู่บ้านเพื่อสร้างบรรยากาศที่ครึกครื้น ในบรรดาพิธีแต่งงานทั้งหมดนั้น ประเพณีการแต่งงานของหญิงสาวฮู่ย๋อัน เมืองเฉียนโจว และหญิงสาวชวินปูมีความพิเศษมากที่สุด



ภาพที่ 2-10 พิธีแต่งงานแบบดั้งเดิม (https://www.sohu.com/a/403188336_395871)

การแต่งงานแบบดั้งเดิม การแต่งงานของสตรีฮู่อันและสตรีชวินปูจะออกบ้านในเวลาตอนเย็น โดยสวมผ้าสีดำบนศีรษะ หลังจากนั้น ก็จะกลับบ้านคุณแม่ในวันรุ่งขึ้นและจะกลับบ้านสามีในช่วงตรุษจีนเท่านั้น พวกเขาสามารถลงหลักปักฐานอย่างเป็นทางการในบ้านสามีได้ เฉพาะเมื่อตั้งครุภักดิ์เท่านั้น นอกจากนี้ ยังมีประเพณีการแต่งงานของชาติเซอ ที่เน้นการร้องเพลง โดยชาวเซอจะพบปะร่วมมิตรด้วยการร้องเพลง และมีพิธี "ร้องให้แต่งงาน" ที่พวกเขาจะต้องร้องให้และร้องเพลงก่อนการแต่งงาน และเมื่อเสร็จสิ้นงานแต่งงานแล้ว แยกที่เข้าร่วมงานทุกท่านจะร่วมร้องเพลงพานกเอี้ยงตั้งแต่ตอนค่ำไปจนถึงเช้าตรู่ของอีกวัน (เพลงมีลักษณะการร้องคู่และรับส่งกัน)

ประเพณีงานศพ ประเพณีงานศพของชาวหมิ่นหนานและชาวจงหยวนมีความคล้ายคลึงกันมาก โดยมีลำดับพิธีการ คือ “การอาบน้ำศพ นำของมีค่าใส่ปากศพ นุ่งผ้าให้ศพ บรรจุศพเข้าโลง สวดหน้าศพ สวมเสื้อไว้ทุกข์ ร้องไห้่าพื้น ฝังศพและร่วมอาลัย”(Shen Dingjun, 2011a) ทว่าหากในครอบครัวมีคนประกอบอาชีพการประมง และเสียชีวิตในทะเล จะใช้วิธีจัดงานศพแบบฝังศพในน้ำ โดยมีสหายของผู้ขับเรือจัดพิธี “อัญเชิญวิญญาณ” ครอบครัวผู้เสียชีวิตจะกราบไหว้ทำพิธีบริเวณชายหาด เพื่อนำดวงวิญญาณผู้เสียชีวิตกลับบ้าน (Chen Guoqiang, 1992) ทั้งนี้ งานศพถือเป็นหนึ่งในพิธีกรรมอันศักดิ์สิทธิ์ของชาวหมิ่นหนาน จำเป็นต้องฝังแสดงเพื่อให้มีบรรยากาศที่ครึกครื้น

7. เทศกาลเฉลิมฉลองและความเชื่อพื้นบ้าน

เทศกาลเฉลิมฉลอง คือพิธีการต่าง ๆ ที่ถูกจัดขึ้นตามฤดูกาลในสังคมพื้นบ้าน โดยส่วนใหญ่จะมีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการผลิตและวงจรการผลิตภายในสังคมชนบท มณฑลฝูเจี้ยนถือเป็นมณฑลที่มีความซับซ้อนทางระบบนิเวศวัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนาหลายประการอยู่ร่วมกันที่นี้ ศาสนาพุทธ ลัทธิเต๋า ศาสนาคริสต์นิกายคาทอลิก ศาสนาอิสลาม ศาสนาฆราวาส และความเชื่อพื้นบ้านอยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืน โดยเฉพาะศาสนาพุทธ มีอิทธิพลเป็นอย่างมาก วัดทางศาสนาพื้นบ้านที่มีพื้นที่มากกว่า 10 ตารางเมตรเกือบ 25,000 แห่ง ในมณฑลฝูเจี้ยน ซึ่งเขตหมิ่นหนานของมณฑลฝูเจี้ยนคิดเป็น 30% ของทั้งหมด ทั้งนี้ ในบริเวณชนบท จำนวนคนที่มีความเชื่อพื้นบ้านมีมากมาย ซึ่งมากกว่าผลรวมของศาสนาพุทธ ศาสนาเต๋า ศาสนาอิสลาม และศาสนาคริสต์นิกายคาทอลิก โดยเฉพาะในวันสำคัญและวันเทศกาล พิธีถวายพระเจ้าในท้องถิ่นมีความเจริญรุ่งเรืองมาก มีคนเต็มไปอย่างคึกคัก มีทั้งผู้ชาย ผู้หญิง ผู้สูงอายุและเด็ก เฉพาะสตรีที่มีอายุกลางถึงแก่มีส่วนมากตามการสำรวจเบื้องต้นในชนบท ประชากรประมาณ 40% เข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาท้องถิ่นอยู่เสมอ(Lin Guoping, 2004) ความเชื่อพื้นบ้านให้โอกาสมากมายในการแสดงละครพื้นบ้านหมิ่นหนาน และหน้าที่หลักของละครพื้นบ้านหมิ่นหนาน ได้แก่ การรับใช้พิธีกรรมวันเกิดของเทพเจ้าต่างๆ โดยในพื้นที่หมิ่นหนานนั้น ผู้คนให้ความสำคัญกับความเชื่อพื้นบ้าน รวมถึงกิจกรรมขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ และกิจกรรมทางศาสนาที่ยากจะพบเห็นในประเทศจีน (Chen Shixiong & Zeng Yongyi, 2008) นอกจากขนบธรรมเนียมประเพณีและเทศกาลดั้งเดิมอย่างที่คุณคนส่วนใหญ่ทราบกันดีแล้ว

ตัวอย่างเช่น เทศกาลส่งท้ายปีเก่า เทศกาลหยวนเซียว (เทศกาลโคมไฟ) เทศกาลเซงเม้ง เทศกาลไหว้บ๊ะจ่าง เทศกาลฉงหยาง และ 24 ฤดูกาลของจีน นอกจากนี้ ยังรวมถึงการหว่านในฤดูใบไม้ผลิ การเก็บเกี่ยวในฤดูใบไม้ร่วงระหว่างเดือนกันยายนและเดือนตุลาคม "การขอพรในฤดูหนาว" หลังจากการเก็บเกี่ยวในฤดูใบไม้ร่วง(เพื่ออธิษฐานการเก็บเกี่ยวที่ดีและสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยในปีใหม่) รวมทั้งการเฉลิมฉลองวันเกิดของเทพเจ้าแห่งดินแดนในท้องถิ่น เมื่อวันที่ 2 เดือนกุมภาพันธ์ของทุกปี ในอีกด้านหนึ่ง ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าพื้นบ้านในพื้นที่หมิ่นหนานนั้น ก็ถือเป็นงานเฉลิมฉลองประจำวันที่สำคัญของเหล่าผู้คนในท้องถิ่นอีกด้วย โดยเทพเจ้าจีนเหล่านี้ มีบางส่วนอพยพจากจางหยวนไปทางตอนใต้ของจีน ตัวอย่างเช่น การสักการบูชาเทพเจ้าฟ้าดิน การสักการะเจ้าพ่อหลักเมือง การสักการะเทพเจ้ากวนอู เป็นต้น : โดยส่วนใหญ่แล้ว จะถูกสร้างขึ้นจากชาวหมิ่นหนานในช่วงการพัฒนาทางประวัติศาสตร์ และภายใต้สภาพทางภูมิศาสตร์ที่เอื้ออำนวยของมหาสมุทร ได้ส่งเสริมความเชื่อเรื่องเทพเจ้าน้ำ เทพเจ้ามหาสมุทร ผ่านกิจกรรมทางทะเลที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง (Lin Yijing & Lin Jinliang, 2010) ตัวอย่างเช่น พิธีแห่เจ้าแม่มาจู่ (จัดขึ้นในวันที่ 23 ของเดือนมีนาคมและวันที่ 9 กันยายน ตามปฏิทินจันทรคติของทุกปี) พิธีเซ่นไหว้ขอพรทะเล (กิจกรรมการเซ่นไหว้พื้นบ้านของชาวประมงหญิงชวินปู พื้นที่หมิ่นหนาน) เป็นต้น และนับแต่นั้นมา ก็ได้มีเทพเจ้าถือกำเนิดขึ้นและได้รับการเลื่อมใสศรัทธาจากผู้คนเป็นอย่างยิ่ง มีผู้ศรัทธาจำนวนมาก และเพื่อแสดงให้เห็นถึงการเซ่นไหว้บูชาเทพเจ้าของผู้คนในพื้นที่ ผู้คนจะกำหนดช่วงเวลา เช่น ในวันเกิดหรือวันเสียชีวิตนั้น จะมีการจัดกิจกรรมการเซ่นไหว้บูชาเทพเจ้าหลากหลายรูปแบบ และได้กลายเป็นเทศกาลทางศาสนาที่มีชีวิตชีวา ในพื้นที่หมิ่นหนานนั้นมีเทพเจ้ามากมาย ดังนั้น เทศกาลเซ่นไหว้พื้นบ้านจึงเกิดขึ้นบ่อยครั้งและต่อเนื่องตลอดทั้งปี (Zhou Jianqiong, 2010)

ประเภทของหุ่นกระบอกผ้าพื้นพื้นที่หมิ่นหนาน

ที่มาของจิวผู้เจี้ยนนั้น สามารถย้อนไปในสมัยยุคประวัติศาสตร์ตอนต้น และสืบเนื่องมาจากความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกัน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการเผยแพร่ศาสนา ฯลฯ และในช่วงหลังจากสมัยเว่ยจิ้น กลุ่มนักวิชาการจำนวนมากจากพื้นที่จางหยวน ได้เดินทางเข้ามายังมณฑลผู้เจี้ยน โดยการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมรูปแบบนี้ ส่งผลให้เกิดการเผยแพร่วัฒนธรรมจางหยวน ซึ่งประกอบด้วยศิลปะรูปแบบต่าง ๆ อาทิ วรรณกรรม ดนตรี อีกทั้งการเผยแพร่ทางศาสนาของศาสนาพุทธและลัทธิเต๋า ทำให้วัฒนธรรมในมณฑลผู้เจี้ยนเกิดองค์ประกอบใหม่ ๆ ขึ้นมา ในด้านของบทสวดทางศาสนา พิธีกรรม และพิธีบูชา ในขณะที่กำลังหลอมรวมเข้ากับสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น ก็ทำให้พัฒนาการของจิวได้รับองค์ประกอบบางประการ ทั้งนี้ ในกระบวนการหล่อหลอมเรียนรู้ และดูดซับขององค์ประกอบทางวัฒนธรรมได้แปรเปลี่ยนเป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมอันเป็น

เอกลักษณ์ของมณฑลผู้เจี้ยนอย่างซ้ำ ๆ โดยมีจิวที่ถือเป็นการแสดงออกทางศิลปะที่สำคัญ (Chao Chenglin, 2012)

1. ละครพื้นบ้านในพื้นที่หมิ่นหนาน

มณฑลผู้เจี้ยนได้รับขนานนามว่า บ้านเกิดของละคร ซึ่งมีละคร 23 ชนิด โดยละครของหมิ่นหนาน เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง นับตั้งแต่ราชวงศ์ซ่งและหยวนจนถึงสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ชาวหมิ่นหนานยังคงอพยพไปต่างประเทศเป็นเวลามากหลายร้อยปี บริเวณตั้งแต่ชายฝั่งทะเล ไปจนถึงไต้หวันที่อยู่อีกฟากหนึ่งของช่องแคบ รวมไปถึงประเทศในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ต่างก็มีชาวหมิ่นหนานเดินทางมาตั้งถิ่นฐาน และเนื่องจากละครหมิ่นหนานมักมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมพื้นบ้าน ดังนั้น ในกระบวนการที่ผู้อพยพนำภาษาท้องถิ่น ความเชื่อและขนบธรรมเนียม ไปเผยแพร่ยังสถานที่ต่าง ๆ นั้น ได้ทำการเผยแพร่ละครหมิ่นหนานด้วย โดยได้สร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวาและยกระดับเนื้อหาสำคัญของกิจกรรม ซึ่งถือเป็นอีกวิธีการหนึ่งในการเฉลิมฉลองพิธีการต่าง ๆ อันเป็นเอกลักษณ์ของชาวหมิ่นหนาน รวมทั้งชาวหมิ่นหนานที่อาศัยอยู่ในพื้นที่หมิ่นหนานและนอกพื้นที่หมิ่นหนาน ต่างก็นิยมใช้ละครเป็นช่องทางในการแสดงการมีอยู่ของวัฒนธรรมหมิ่นหนาน และการรับรู้ถึงตัวตน (Chen Shixiong & Zeng Yongyi, 2008) อีกประการหนึ่งคือ ทรัพยากรทางเศรษฐกิจที่สร้างขึ้นจากที่ตั้งทางภูมิศาสตร์อันเป็นเอกลักษณ์ของหมิ่นหนาน อย่างไรก็ตาม เมืองเฉียนโจว ตัวแทนเมืองท่าของหมิ่นหนาน เป็นหนึ่งในจุดเริ่มต้นของเส้นทางสายไหมทางทะเลในราชวงศ์ซ่งและหยวน และเป็นศูนย์กลางทางการค้าในสมัยนั้น ทั้งนี้ เนื่องจากในปัจจุบัน ประชาชนได้ใช้ชีวิตอย่างสงบสุข เศรษฐกิจสังคม การศึกษา และวัฒนธรรมได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้การพัฒนาของสังคมโดยรวมอยู่ในระดับดี และมีความต้องการทางจิตวิญญาณเพิ่มมากขึ้น เพราะเหตุนี้ จึงทำให้ขนบธรรมเนียมการรับชมละคร ได้รับการอนุรักษ์ไว้ตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซ่ง ราชวงศ์หยวน จนถึงปัจจุบัน

ในพื้นที่หมิ่นหนาน การแสดงละครแบบดั้งเดิมไม่อาจหลีกเลี่ยงจากสามเหตุการณ์ ได้แก่ ความเชื่อพื้นบ้าน เทศกาลเฉลิมฉลอง และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยความเชื่อพื้นบ้านนั้นทำให้เกิดการประกอบพิธีกรรมและการกราบไหว้บูชาในวันศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ และยังเป็นหนึ่งในหน้าที่ที่สำคัญของละครพื้นบ้านในพื้นที่หมิ่นหนาน (Lin Youde, 2019)

2. ละครหุ่นกระบอกผ้า

การแสดงละครพื้นบ้านในพื้นที่หมิ่นหนานที่ได้รับการเผยแพร่อย่างกว้างขวาง มีเจ็ดประเภทดังนี้ จิวหลิวหยวน จิวเกาเจีย จิวเกอจื่อ เพลงหนานอิน จิวต้าเฉิง ละครหุ่นกระบอกผ้า ละครหุ่นซีกสายเชิด โดยละครหุ่นกระบอกผ้าถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติของจีน และสามารถแบ่งออกเป็นสอง "ฝั่ง" ที่มีลักษณะทางศิลปะที่แตกต่างกัน ได้แก่ "ฝั่งเหนือ" และ "ฝั่งใต้"

วิธีการแบ่งระหว่าง "ฝั่งเหนือ"และ"ฝั่งใต้"นั้น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ แต่เนื่องจากทักษะการแสดง การใช้เครื่องดนตรีและสำเนียงขับร้องที่แตกต่างกัน ละครหุ่นกระบอกผ้า "ฝั่งใต้" โดยทั่วไปจะยึดตามรูปแบบของละครหุ่นกระบอกเป็นส่วนใหญ่ และใช้สำเนียงการขับร้องแบบสำเนียงใต้ สำหรับการแสดงได้ใช้รูปแบบการแสดงของจังหวัดลพบุรี เชี่ยวชาญในด้านการแสดง และตำนานเรื่องเล่า ดังนั้น จึงได้รับการขนานนามว่า ละครหุ่นกระบอกมือ

แหล่งกำเนิดและการพัฒนาเปลี่ยนแปลงของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมีหนาน

1. แหล่งกำเนิดของละครหุ่นกระบอกผ้า

ในโลกของการศึกษานั้น ไม่มีบทสรุปที่ชัดเจนถึงแหล่งกำเนิดและการพัฒนาเปลี่ยนแปลงของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมีหนาน แต่ทว่าในโลกของการศึกษานั้น มีแนวคิดที่เกี่ยวข้องสองประการด้วยกัน คือ

- ตัวแทนของกลุ่มหนึ่งคือ Bai Yonghua & Hong Shijian มีความคิดเห็นว่า ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมีหนาน ถือกำเนิดในสมัยราชวงศ์จิ้นตะวันออก เป็นที่นิยมในสมัยราชวงศ์ซ่ง และเจริญรุ่งเรืองจนถึงขีดสุดในยุคสมัยราชวงศ์ชิง (Bai Yonghua & Hong Shijian, 2012)

- ตัวแทนของอีกรุ่นหนึ่งคือ Ye Mingsheng มีความคิดเห็นว่า ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมีหนาน ถือกำเนิดจากช่วงยุคสมัยราชวงศ์ซ่งใต้ (Ye Mingsheng, 2004) และเป็นที่ยอมรับในช่วงราชวงศ์หมิง เจริญรุ่งเรืองจนถึงขีดสุดในยุคสมัยราชวงศ์ชิง จะเห็นได้ว่าในด้านแหล่งกำเนิดของละครหุ่นกระบอกผ้าทั้งสองฝั่งนั้น มีความแตกต่างกันอย่างยิ่ง ทว่าการตัดสินใจช่วงยุครุ่งเรืองนั้นสอดคล้องกัน ดังปรากฏเอกสารทางวิชาการและแนวคิดที่ใช้ดังนี้:

Bai Yonghua และ Hong Shijian มีความคิดเห็นว่า ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมีหนาน ถือกำเนิดในสมัยราชวงศ์จิ้นตะวันออก เพราะว่าหนังสือ "Shi yi ji" ที่บันทึกเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของจีน โดยได้บันทึกว่า: "บริเวณชายแดนทางทิศใต้นั้น เป็นที่ตั้งของประเทศผู่โหล่ว" เพลิดเพลินกับละครร้อยเรื่องราวที่ควบคุมผ่านมือ และใช้การขยับนิ้วที่สอดคล้องตามส่วนต่าง ๆ โดยตัวหุ่นมีลักษณะเหมือนมนุษย์ สัดส่วนความยาวไม่คงที่ และมีจำนวนมากกว่าหนึ่ง เทพเจ้าและผีสาวปรากฏขึ้นฉับพลัน ดังเช่นเทพธิดาซวนลี่ ก็ปรากฏขึ้นในเวลานั้น" (Wang Jia, 2012)

ต่อมา ในช่วงยุคห้าราชวงศ์นั้น นักเขียน Tan Qiao ชาวจีนเจียง ได้เขียนหนังสือเรื่อง "Hua Shu : ตำนานปลาทะเล" ที่ได้บันทึกว่า: "ชมเรื่องเล่าลોકเด็กผ่านหุ่นกระบอกโดยไม่สงสัยตนเอง" (Tan Qiao, 2009)

ในภาพได้มีการบรรยายถึงหญิงสาวสองท่านกำลังเล่นหุ่นผ้าอันหนึ่งอยู่ โดยหุ่นผ้านี้มีขนาดที่ใกล้เคียงกับหุ่นกระบอกในสมัยปัจจุบัน จึงพิสูจน์ได้ว่าหุ่นเชิดได้กลายเป็นวัตถุที่แพร่กระจายไปในหมู่มวลชนในขณะนั้น



ภาพที่ 2-11 จิตรกรรมฝาผนังถ้ำ ลำดับที่ 31 นฉ้ามั่วเกาแห่งตุนหวง (Ouyang Lin, 2013)

การวาดละครหุ่นกระบอกไม้ใน “ภาพ Jiao Shi Ying Xi Tu” สมัยราชวงศ์ซ่ง ได้รับการพิจารณาโดยนักวิชาการว่ามีความคล้ายคลึงกับละครหุ่นกระบอกผ้าเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 2-12 “ภาพ Jiao Shi Ying Xi Tu” ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม ในสมัยราชวงศ์ซ่ง
 (<https://minghuaji.dpm.org.cn/paint/appreciate?id=5a8951d614da4e99b79dbed8d9eb0bea>)5

ในสมัยราชวงศ์ซ่งได้ Liu Kezhuang คนซึ่งชื่อว่า ได้ประพันธ์บทกวี ‘Ji Wei Yuan Ri’ ในบ้านเกิดของเขา (ช่วงปี ค.ศ.1187 - ค.ศ.1269) ความว่า: “จิวเปลี่ยนชุดที่แสดงในโรงละครมาแสนนาน ไม่มีหุ่นผ้าและหุ่นไม้ค้ำยัน” (Liu Kezhuang, 2009) และ Bai Yonghua คิดว่า : “เดิมทีเมืองชิงฮว่าและเมืองเฉวียนโจวถือเป็นเมืองเพื่อนบ้านกัน” จึงเป็นปัจจัยที่ทำให้บริเวณของทั้งสองเมืองเคยมีละครหุ่นกระบอกผ้า

สำหรับ Ming Yesheng คิดว่า: “โรงละคร” ที่ปรากฏในบทกวีหมายถึงสถานที่แสดงละครหุ่นกระบอก คำว่า “จิวเปลี่ยนชุด” ถือเป็นรูปแบบการแสดงหรือเทคนิคในการแสดงละคร มีความคล้ายคลึงกับเทคนิค เปลี่ยนชุด ของหุ่นกระบอกผ้าในสมัยปัจจุบัน คำว่า “หุ่นผ้า” “ไม้ค้ำยัน” หมายถึง ละครหุ่นกระบอกประเภทหนึ่ง ที่ใช้ ผ้า และใช้ไม้ในการเชิด

หลังจากสมัยราชวงศ์หมิง ความคิดเห็นของนักวิชาการทั้งสองกลุ่มได้มีความสอดคล้องกันมากขึ้น มุมมองหลักและเอกสารมีดังนี้:

‘พงศาวดารใต้หวัน’ ฉบับที่ 6 “ปณิธานด้านทักษะทางศิลปะ - บทความศิลปะ” ได้มีการบันทึกว่า: “ละครหุ่นกระบอกผ้า มีการคิดค้นครั้งแรกในเมืองเฉวียนโจว ราว 300 ปีมาแล้ว มีท่าน Liang Binglin เขาเป็นคนทำอะไรก็ล้มเหลวไปหมด ในวันหนึ่ง เขาและเพื่อนได้ไปยังศาลเจ้าจิวหลี่ของเจ้าพ่อปู่เพื่อทำนายฝัน เจ้าพ่อปู่จับมือของเขา และในถามว่า: เกียรติคุณอยู่มือคุณ ยามตื่นจากฝันคิดว่าคงสำเร็จเป็นแน่ จึงปล่อยวางสิ้นทุกสิ่ง บางครั้งก็เห็นเพื่อนบ้านเล่นหุ่นกระบอก เริ่มรู้สึกถึงมัน

ได้ จึงได้แกะสลักหุ่นกระบอกด้วยตนเอง ใช้มือแทนผ้าไหม ทำให้เกิดความยืดหยุ่นมากขึ้น ได้หยิบยกเนื้อความในศิลาจารึกที่บันทึกเกร็ดทางประวัติศาสตร์ มาสร้างเป็นบทละคร และนำมาแสดง” (Zeng Xuewen, 1999) ในพงศาวดารได้มีการบันทึกว่า รูปแบบการแสดงของหุ่นกระบอกมือและหุ่นกระบอกผ้า มีรูปแบบที่เหมือนกัน

จาก ‘พงศาวดารเทศมณฑลหย่งชุน’ ฉบับที่ 18 ที่เป็น ‘บันทึกทางวัฒนธรรม’ กล่าวว่า: “ระหว่างที่วันพรุ่งนี้ได้เริ่มต้นขึ้น ที่เทศมณฑลหย่งชุนมีละครหุ่นกระบอกสองแห่ง แห่งแรกคือ ละครหุ่นกระบอกผ้าของพ่อลูกหลี่ชุ่นแห่งหมู่บ้านไท่ผิง และแห่งที่สองคือหุ่นกระบอกใช้เชือกเชิดของพี่น้องจางเซินแห่งหมู่บ้านชิงหยวน” (พงศาวดารเทศมณฑลหย่งชุน, 1990) ได้รับการบันทึกไว้ในพงศาวดารของเทศมณฑลในสมัยปัจจุบัน ซึ่งชี้ชัดว่า ในช่วงสมัยราชวงศ์หมิง ละครหุ่นกระบอกผ้าก็ได้เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายภายในพื้นที่หมิ่นหนาน

จาก ‘พงศาวดารเมืองจิ้นเจียง’ ฉบับที่ 72 ‘บันทึกทางขนบธรรมเนียมประเพณี - ลำานานิทาน’ กล่าวว่า: “ละครหุ่นกระบอก ชื่อสามัญ ชู่เหล่ย์ชี่ เทคนิคพิเศษที่ใช้การขยับมือ ชื่อสามัญ การแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าที่ในการแสดงแต่ละครั้งจะร้องคนละพยางค์” (Zhou Xuezen, 1990) ในบันทึก ‘พงศาวดารเมืองจิ้นเจียง’ สมัยปีที่ 30 ของรัชศกเฉียนหลง (ค.ศ.1691) กล่าวว่า ชื่อของการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าปรากฏอย่างเป็นทางการและถูกนำเสนอต่อทั่วโลกในรูปแบบของศิลปะประเภทหนึ่ง

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยคิดว่า แนวคิดที่ Bai Yonghua และ Hong Shijian กล่าวว่า ละครหุ่นกระบอกผ้ามีมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์จิ้นตะวันออกนั้นค่อนข้างถูกต้อง แต่ผู้วิจัยคิดว่า คำอธิบายที่กล่าวว่าละครหุ่นกระบอกผ้าแห่งเมืองเฉียนโจวมีมาตั้งแต่สมัยห้าราชวงศ์นั้น เป็นข้อมูลที่ไม่ชัดเจน เพราะเอกสารและตำราที่นำมาใช้ในการอ้างอิงนั้น ไม่มีการกล่าวถึงหุ่นกระบอกไว้อย่างชัดเจน บอกเพียงว่าเป็นหุ่นเชิดด้วยมือ นอกจากนี้ จากการดูข้อมูลรูปภาพในสมัยราชวงศ์ถังและซ่งพบว่า รูปลักษณ์ของหุ่นกระบอกที่ปรากฏในรูป ค่อนข้างคล้ายกับหุ่นกระบอกในปัจจุบันที่ใช้ไม้หรือเหล็กด้ามยาวเชิดมากกว่า เพียงแต่ขนาดของหุ่นกระบอกนั้นค่อนข้างใกล้เคียงกับหุ่นกระบอกผ้า

ทว่าไม่มีหลักฐานที่ชัดเจนที่บ่งบอกว่าสถานที่ในภาพทั้งสองคือ พื้นที่บริเวณตอนใต้ของมณฑลฝูเจี้ยน อีกทั้งนักวิจัยทั้งสองท่านได้กล่าวว่า บทกวีสมัยราชวงศ์ซ่งได้ สามารถยืนยันได้ว่า สมัยราชวงศ์ซ่งได้นั้น เมืองเฉียนโจวมีหุ่นกระบอกผ้าแล้ว แต่ข้อมูลทางประวัติศาสตร์จากสมัยราชวงศ์หมิงและชิง สามารถพิสูจน์เพิ่มเติมถึงกระบวนการพัฒนาของหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนานได้

2. ละครหุ่นกระบอกผ้าในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง

2.1 คณะละครหุ่นกระบอกผ้าในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง

ละครหุ่นกระบอกผ้าบริเวณเมืองเฉียนโจว นั้น เหมือนกับหุ่นกระบอกมือของแต่ละพื้นที่ แต่ละประเทศ คือ ล้วนแต่มีสองช่วงที่เหมือนกัน คือ “เซิดเดี่ยว” “เซิดคู่” โดยคำว่า “เซิดเดี่ยว” นั้นหมายถึง ทั้งคณะมีนักแสดงเพียงท่านเดียว ร้องเอง แสดงเอง บรรเลงทำนองเอง และ “เซิดคู่” หมายถึง มีนักแสดงสองท่าน ถือเป็นหุ่นกระบอกประเภทหนึ่งที่ต้องใช้ความชำนาญสูง และบางคณะละครก็มีระเบียบที่ชัดเจน คือ นักเซิดสองท่านคอยควบคุมหน้าฉาก โดยที่นักแสดงคนที่ 1 คือมือหนึ่ง และนักแสดงคนที่ 2 คือ มือสอง มีผู้บรรเลงกำกับทำนองเพลงจำนวน 4 – 5 ท่าน บริเวณหลังเวทีทำงานทั่วไป 1 ท่าน จึงกลายเป็นรูปแบบของคณะละคร 6 – 8 คน

คณะละครหุ่นกระบอกผ้ามีเอกลักษณ์ในการดำเนินกิจกรรมขนาดเล็ก ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมของครอบครัวหรือภายในตระกูล ทำให้พบเห็นรูปแบบคณะละครของสังคมในอดีต ที่มาจากพ่อลูกร่วมเวที คุณปู่และหลานร่วมมือกัน พี่น้องช่วยกัน และลูกกับหลานคณะเดียวกัน ได้บ่อยครั้ง เพราะเหตุนี้ จึงทำให้ละครหุ่นกระบอกผ้าสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น ดังเช่นคุณ Pan Jiangli ชาวจีนเจียงที่มาจากตระกูลหุ่นกระบอกมือ “Jin Yong Cheng” ถือเป็นแบบอย่าง que แสดงให้เห็นถึงความดั้งเดิมของหุ่นกระบอกมือ นอกจากนี้ หลังการสถาปนาสาธารณรัฐประชาชนจีน โดยเฉพาะช่วงเวลาหลังทศวรรษที่ 1980 มีการเข้าร่วมของนักแสดงผู้หญิงหรือผู้กำกับทำนองเพศหญิง ทำให้สมาชิกในคณะละครหุ่นกระบอกผ้าของครอบครัวมีความโดดเด่นมากขึ้น เช่นเดียวกับ ในสมัยราชวงศ์ชิง ‘พงศาวดารเทศมณฑลอันซี’ ที่กล่าวว่า “สมาชิกคณะละครหุ่นกระบอกผ้าของแต่ละหมู่บ้าน ที่ทำการแสดงนั้น ส่วนใหญ่จะประกอบด้วยสมาชิกครอบครัวทั้งหมด หรือสมาชิกครอบครัวบางส่วน อาทิ ปู่ย่าและหลาน พ่อและลูก สามีภรรยา แม่และลูกสาว พี่น้อง และได้กลายเป็น คณะละครหุ่นกระบอกของครอบครัว” (คณะกรรมการรวบรวมพงศาวดารท้องถิ่นของเทศมณฑลจวงเฉิง และ อันซี, 2012)

สมัยราชวงศ์ชิง เมืองจีนเจียงถือเป็นสถานที่หนึ่งในเมืองเฉียนโจวที่มีพัฒนาการด้านละครหุ่นกระบอกผ้ารวดเร็วที่สุด ตามเรื่องเล่าจากศิลปินท้องถิ่น คณะละครสองคณะที่ในขณะนั้นเป็นคณะละครหุ่นกระบอกผ้าที่มีชื่อเสียง ประกอบด้วย ‘คณะ Po Jian Cha’: คุณ Pan Jingcun และคุณ Li Kecha จากเมืองจีนเจียง และ ‘คณะ Tong An Suo’ ศิลปินนามว่า Suo ที่มาจากเทศมณฑลถงอัน ทว่าไม่สามารถตรวจสอบได้ว่า ในช่วงระยะเวลาหลังจากนั้น มีคณะละครอื่น ๆ ปรากฏขึ้นมากมายเพียงใด ทั้งนี้ สามารถสรุปข้อมูลที่เจาะจงได้ตามตารางด้านล่าง:

-สมัยรัชกาลที่ ๓ ราชวงศ์หมิง (ปี ค.ศ. 1621 - 1627) (พงศาวดารเทศมณฑลหย่งชุน, 1990) คณะละครที่ คุณ Li Shun ผู้เป็นพ่อและลูกชายสร้างขึ้นมีชื่อเสียงมาก แต่ไม่มีการบันทึกต่อ
-ระหว่างสมัยจักรพรรดิเจียซิง และ จักรพรรดิเต้ากวง แห่งราชวงศ์ซิง (ปี ค.ศ. 1796 - 1850) (Shen, 1998) และ (Wang & Bai, 2006) จะมีคณะละครทั้ง 4 เกิดขึ้น ได้แก่ Jin Yong Cheng หรือเรียกอีกอย่างว่า คณะละครตระกูลหลี่ (ตำบลอันไห่ เมืองจิ้นเจียง) ของคุณ Li Kecha คณะละคร Yu Xing (หมู่บ้านหย่าไห่ และ หมู่บ้านหลินผู่) ของคุณ Li She คณะละคร Yong Xing (ตำบลหย่งหนิง) ของคุณ Dong Quan และ คณะละคร Hei Bei Sheng (ตำบลฮานเจียง) ของคุณ Lin Lan ทั้งนี้ มีเพียง Jin Yong Cheng หรือเรียกอีกอย่างว่า คณะละครตระกูลหลี่ (ตำบลอันไห่ เมืองจิ้นเจียง) ของคุณ Li Kecha มีการสืบทอดจนถึงปัจจุบัน

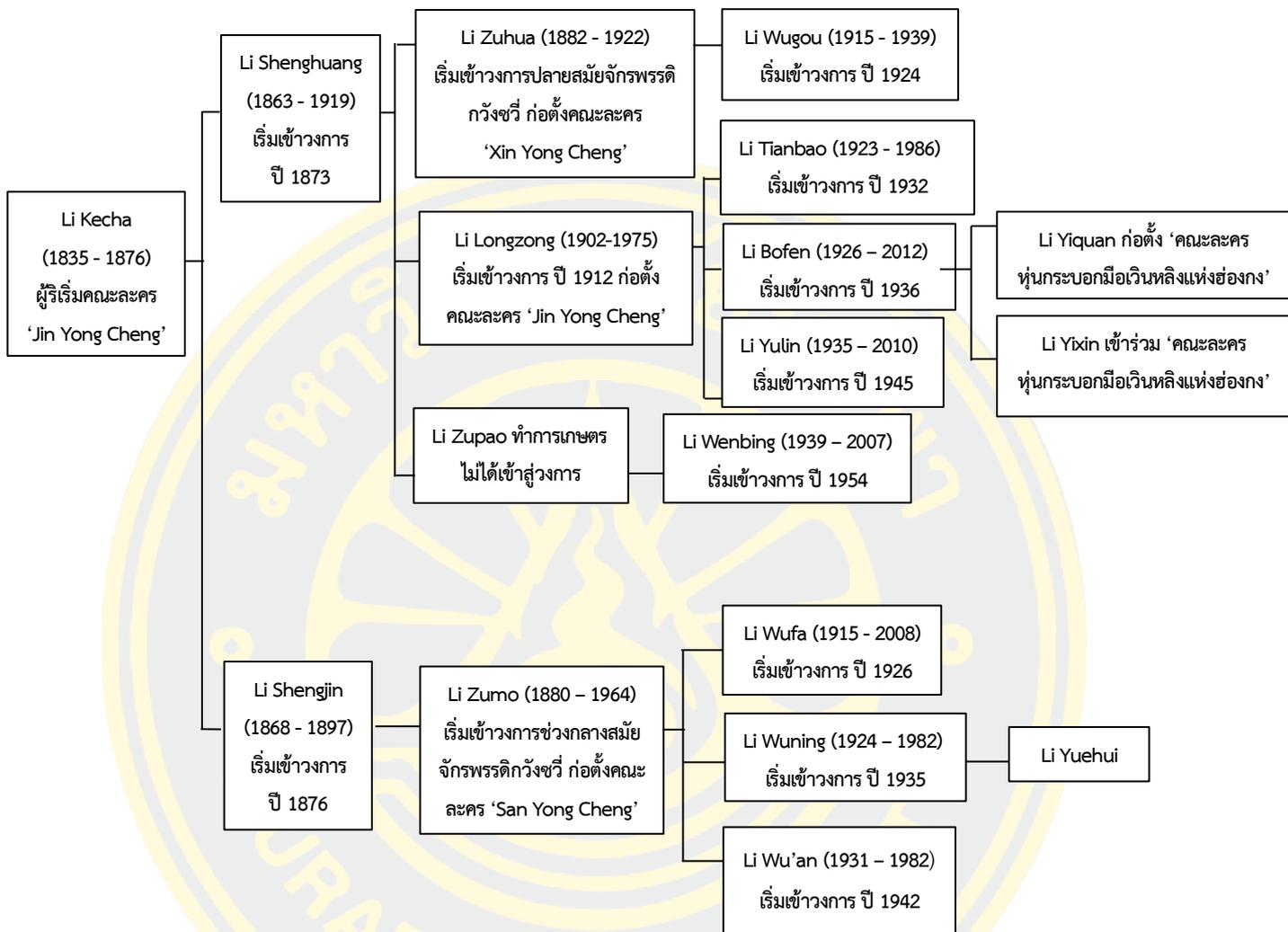
2.2 ที่มาและอิทธิพลของละครหุ่นกระบอกผ้า

ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน ยึดเอาละครหุ่นกระบอกมือบริเวณเมืองเฉียนโจวเป็นหลัก โดยคณะละครที่เป็นตัวแทนมากที่สุดคือคณะละครหุ่นกระบอกมือเมืองจิ้นเจียง ที่ถือเป็นเมืองระดับเทศมณฑลภายใต้การปกครองของเมืองเฉียนโจว ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนานเจริญเฟื่องฟูในสมัยตอนกลางของราชวงศ์หมิง ไปจนถึง ปลายราชวงศ์ซิง โดยในขณะนั้น ได้มีศิลปินชื่อดังและกลุ่มคณะละครหุ่นกระบอกผ้าเกิดขึ้น และเมื่อถึงรัฐสมัยหมิงกว่อ ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน ก็ได้แผ่ขยายไปทั่วบริเวณเทศมณฑลอันซี และเทศมณฑลฮูยอัน ทว่าเนื่องจากภาวะเศรษฐกิจถดถอยในช่วงก่อนการสถาปนาสาธารณรัฐประชาชนจีน ส่งผลให้เหล่าคณะละครหุ่นกระบอกผ้าในเทศมณฑลต่าง ๆ ของเมืองเฉียนโจวตกอยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบาก และในช่วงหลังการสถาปนาสาธารณรัฐประชาชนจีนนั้น ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนานก็ได้เกิดใหม่อีกครั้ง ซึ่งในช่วงทศวรรษที่ 1950 ก็ได้มีการซุกคั่นและบันทึกเกี่ยวกับละครหุ่นกระบอกผ้า รวมถึงเครื่องเล่นดนตรี ฉู่ไฟ นอกจากนี้ หากนับตั้งแต่ยุคสมัยใหม่เป็นต้นมา จะพบว่า ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนานได้รับการพัฒนาไปอีกขั้นหนึ่ง ทั้งนี้ ละครหุ่นกระบอกผ้ามีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะภูมิภาคที่โดดเด่น มีการแบ่งบทบาทตัวละครอย่างละเอียด การแกะสลักหุ่นกระบอกที่มีความสวยงามทั้งภายนอกและภายในจิตใจ และรวมถึงการแสดงที่มีความละเอียดอ่อนแต่สมจริง ทั้งนี้ ในเดือนมิถุนายน ปี ค.ศ. 2006 สภาแห่งรัฐได้ขึ้นทะเบียนละครหุ่นกระบอกผ้า ว่าเป็น "รายการอนุรักษมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แห่งชาติ" ชุดแรกอย่างเป็นทางการ

2.2.1 คณะละคร 'Jin Yong Cheng'

คณะละคร Jin Yong Cheng (เรียกอีกชื่อว่า คณะละครตระกูลหลี่) ถือเป็นคณะละครหุ่นกระบอกชื่อดังในเมืองจิ้นเจียง ปัจจุบันถือเป็นคณะละครรุ่นที่ห้าแล้ว ตามตำนานกล่าวว่า คณะละครถือกำเนิดในปีที่สามของรัชสมัยเจียซิง แห่งราชวงศ์ซิง (ปี ค.ศ. 1789) โดยมีคุณ Li Rimian เป็นผู้คิดค้น (Shen Jisheng, 1998) ทว่าหลังจากที่ คุณ Zhuang Changjiang ได้ทำการค้นคว้าผ่าน

‘หนังสือลำดับญาติตระกูลหลี่’ พบว่า ในช่วงปีที่สามของรัชสมัยเจียชิ่งนั้น คุณ Li Rimian มีอายุเพียง 5 ขวบเท่านั้น ทำให้สามารถอธิบายได้ว่า ข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นนั้นไม่เป็นความจริง และเมื่อคุณ Zhuang Jiajiang ได้ทำการสัมภาษณ์ผู้สืบทอดรุ่นที่ 4 คือคุณ Li Bofen และ คุณ Li Wufa ทำให้ได้รับข้อมูลว่า ผู้สืบทอดทั้งสองท่านยืนยันว่า ผู้ริเริ่ม คณะละคร ‘Jin Yong Cheng’ คือคุณ Li Kecha โดยคณะละครนี้ตั้งอยู่ในหมู่บ้านผานจิง ระหว่างตำบลอันไห่และตำบลตงสือ ของเมืองจี้เจียง ก่อตั้งในช่วงปีที่สามของจักรพรรดิเซียนเฟิง (ปี ค.ศ.1853) เนื่องจากว่าคณะทำงานของคณะละครนี้ ล้วนแต่เป็นบรรดาเครือญาติของคุณ Li Kecha ทำให้เกิดการสืบทอดกันจากรุ่นสู่รุ่น และกลายเป็นคณะละครตระกูลหลี่ในที่สุด ในช่วงปี ค.ศ.1953 นั้น รัฐบาลเมืองจี้เจียงได้ก่อตั้ง ‘คณะละครหุ่นกระบอกผ้าผานจิงแห่งเมืองจี้เจียง’ ที่มีรากฐานมาจากคณะละคร ‘Jin Yong Cheng’ และมีผู้แทนเป็นผู้สืบทอดรุ่นที่ 4 คือ คุณ Li Bofen ทำให้นับแต่นั้นเป็นต้นมา คณะละคร ‘Jin Yong Cheng’ ที่มีเพียงคนจากตระกูลหลี่ก็ได้สิ้นสุดลง (Zhuang Changjiang, 2023) อีกทั้งผู้สืบทอดรุ่นที่ 6 คุณ Li Yiquan ก็ได้ก่อตั้ง ‘คณะละครหุ่นกระบอกมือเวินหลิงแห่งฮ่องกง’ ที่เขตบริหารพิเศษฮ่องกง (ปี ค.ศ.1978 คุณ Li Yixin ผู้สืบทอดรุ่นที่ 6 เข้าร่วมคณะละคร) (Yang Qingyi, 2001) โดยรูปภาพด้านล่างนี้จะแสดงผังการสืบทอดของคณะละคร ‘Jin Yong Cheng’ แห่งเมืองจี้เจียง (ปี ค.ศ. 1853 - ปี ค.ศ. 1953) :



ภาพที่ 2-13 ผังการสืบทอดของคณะกรรมการ 'Jin Yong Cheng' แห่งเมืองจี้เจียง (Yufei Kong, 2023)

2.2.2 คณะกรรมการทุนกระบอกฝ้าผานจี้แห่งเมืองจี้เจียง

ในเดือนมีนาคม ปี ค.ศ. 1953 รัฐบาลแห่งประชาชนเมืองจี้เจียงได้อนุมัติการจัดตั้ง 'คณะกรรมการทุนกระบอกฝ้าผานจี้แห่งเมืองจี้เจียง' ที่มีรากฐานมาจากคณะกรรมการ 'Jin Yong Cheng' และได้มอบหมายให้ คุณ Li Longzong เป็นหัวหน้าคณะ ต่อมาในเดือนตุลาคม คณะกรรมการผานจี้ได้เป็นตัวแทนของประเทศจีนในการแสดงความเสียใจต่อเกาหลีเหนือครั้งที่ 2 ในเดือนเมษายน ปี ค.ศ. 1954 เข้าร่วมการแสดงความเสียใจต่อผู้บังคับบัญชากองกำลังติดอาวุธแนวหน้าแห่งมณฑลฝูเจี้ยน ในช่วงฤดูใบไม้ผลิของปี ค.ศ.1960 ได้เข้าร่วมการแสดงละครทุนกระบอกและละครหุ่นเงาแห่งชาติ ที่จัดขึ้น ณ กรุงปักกิ่ง ช่วงฤดูใบไม้ร่วงของปี ค.ศ.1961 เข้าร่วมเทศกาลละครทุนกระบอก

และหุ่นเชิดนานาชาติ ครั้งที่ 2 ได้รับรางวัลที่ 1 และในปี ค.ศ. 1962 ได้มีส่วนร่วมในการทำการแสดงละครแทรก และ ศิลปะการต่อสู้ ในละครแบบดั้งเดิมที่ถ่ายทำโดย China News Film Studio คือ ‘Qian Lan Fang Ti Jia’ และ ‘Da Ming Fu’ หลังจากการก่อตั้งคณะละครแล้ว ได้ออกทัวร์ทำการแสดงหลายแห่ง เช่น เมืองกว่างโจว มณฑลหูหนาน มณฑลหูเป่ย์ มณฑลเหอหนาน มณฑลชานตง มณฑลเจียงซู นครเซี่ยงไฮ้ เป็นต้น และได้ยุบคณะละครในช่วงเดือนมกราคม ปี ค.ศ. 1970

2.2.3 คณะละครหุ่นกระบอกมือเมืองจิ้นเจียง

ในปี ค.ศ. 1978 รัฐบาลแห่งเมืองจิ้นเจียงได้จัดตั้งคณะละครมานจิงแห่งเมืองจิ้นเจียง ขึ้นมาใหม่อีกครั้ง โดยได้ก่อตั้งคณะละครหุ่นกระบอกเมืองจิ้นเจียง แบ่งการแสดงออกเป็นสองคณะ คือ การแสดงละครหุ่นกระบอกมือ และ การแสดงละครหุ่นซีกสายเชิด หลังจากนั้นทางคณะละครได้เปิดคลาสการเรียนรู้อัน และได้รับคุณ Sun Hongna และนักเรียนกว่า 20 คน เดือนเมษายน ปี ค.ศ. 1980 ได้ยกเลิกการแสดงละครหุ่นซีกสายเชิด และได้เปลี่ยนชื่อเป็น คณะละครหุ่นกระบอกมือเมืองจิ้นเจียง โดยมีนักแสดงหลัก อาทิ คุณ Li Bofen คุณ Li Wu’an คุณ Li Wenbing คุณ Yan Sarong นับตั้งแต่ช่วงกลางถึงช่วงปลายของทศวรรษที่ 1980 ละครหุ่นกระบอกมือค่อย ๆ ลดน้อยลง จนกระทั่งถึงปี ค.ศ. 1997 ละครหุ่นกระบอกมือเมืองจิ้นเจียงเริ่ม ‘หายสาบสูญ’ ไปจากสังคม เหตุเพราะสมาชิกร่วมคณะหลายคนหันเหไปประกอบธุรกิจค้าขายทางทะเล สถานที่ทำการของคณะละครก็เก่าทรุดโทรมและมีน้ำรั่วยามฝนตก ส่งผลให้หัวหุ่นกระบอก เครื่องดนตรี เครื่องแต่งกาย และ อุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ ถูกปกคลุมไปด้วยฝุ่นและใยแมงมุมมาแสนนาน ไร้ซึ่งผู้คน เงินทอง และ สถานที่ ทุกสิ่งทุกอย่างจำเป็นต้องเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง โดยคณะละครจำเป็นต้องแก้ไขปัญหาเพื่อการอยู่รอดในสังคม ทำการปฏิรูปครั้งใหญ่เพื่อพัฒนาละครหุ่นกระบอกมือให้สามารถเข้าสู่ท้องตลาดได้ และ สร้างแรงกระตุ้นให้กับสมาชิกและพนักงาน ทำให้คณะละครที่สร้างขึ้นใหม่เปี่ยมไปด้วยพลังชีวิตที่มากขึ้นและมีชีวิตชีวา อีกทั้งใช้ประโยชน์จากแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ในการสร้างกลุ่มการแสดงระดับชุมชน ระดับโรงเรียน และการแสดงเฉพาะจุดท่องเที่ยว เพื่อทำการแนะนำประชาชนให้เพลิดเพลินกับรูปแบบศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นเพลงหนานอินและจิวเกาเจีย อีกทั้งปลุกฝั่งนักแสดงมากฝีมือเพื่อเข้าร่วมการแสดงต่าง ๆ ที่ครบวงจร จากเมืองสู่ชนบท จากสถานที่สู่ทั่วประเทศ คณะละครได้ข้ามผ่านอุปสรรคต่าง ๆ และมุ่งหน้าสู่เส้นทางแห่งการพัฒนา

ในเดือนมิถุนายน ปี ค.ศ.2006 หลังจากที่ละครหุ่นกระบอกผ้าแห่งเมืองจิ้นเจียงได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติแล้วนั้น รัฐบาลได้จัดตั้ง ‘ศูนย์สงวนรักษาและสืบสานศิลปะหุ่นกระบอกแห่งเมืองจิ้นเจียง’ โดยมีพื้นฐานมาจากละครหุ่นกระบอกมือเมืองจิ้นเจียง และในเดือนเมษายน ปี ค.ศ. 2012 ได้แขวนป้ายศูนย์ฯ และเปิดอย่างเป็นทางการในเดือนตุลาคม ปี ค.ศ. 2018 โดยรับผิดชอบงานด้านการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้า พื้นที่หมิ่นหนานโดยเฉพาะ

3. ประเภทของละคร

ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นี่หมิ่นหนาน สามารถแบ่งรูปแบบการแสดงออกเป็น 2 ประเภท คือ ละครแบบดั้งเดิม และ ละครแต่งขึ้นใหม่ สำหรับละครแบบดั้งเดิมนั้น คุณ Li Longzong ได้จัดแบ่งออกเป็น 6 ประเภทย่อยด้วยกัน (Li Longzong & Ke Qing, 1962) รายละเอียดตามตารางด้านล่าง:

ตารางที่ 2-1 ตารางการจัดแบ่งละครแบบดั้งเดิมของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นี่หมิ่นหนาน

ตารางการจัดแบ่งละครแบบดั้งเดิมของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นี่หมิ่นหนาน		
ประเภทละคร	ที่มาและจุดเด่น	ละครชิ้นเอก
ละครตัวพระตัวนาง	เป็นละคร ‘การเล่าเรื่อง’ แบบโบราณที่หลงเหลืออยู่ แต่รูปแบบการแสดงได้รับอิทธิพลจากจิวลี่หยวน	‘เนียนหลานฟาง’ ‘ลำนำรอนงเท้าปัก’ ‘หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง’ ‘บันทึกจากเจตีย์’ ‘กระจกหน้า’ ‘แยกแยะความจริงออกจากความเท็จ’ ฯลฯ
ละครแนวในวัง	มีที่มาจากละคร ‘การเล่าเรื่อง’ แบบโบราณ มีจุดเด่นคือการการเล่าซ้ำแต่ไม่ร้องประสานเสียง	‘เที้ยวเมืองตงจิง’ ‘จักรพรรดิเจิ้งเต๋อเยื่อนมหาราชวงศ์ถัง’ ‘ความสามารถของราชบุตรเขย’ ‘ความช่วยเหลือจากเหวินอิง’ ‘ซีอหม่าพื้นฟูประเทศ’ ‘กลยุทธ์สาวงาม’ ฯลฯ
ละครแนวสอบสวน	มีที่มาจากละคร ‘การเล่าเรื่อง’ แบบโบราณ จัดอยู่ในประเภทของ ‘ละครสนทนา’ ที่มีการสนทนา มากกว่า การขับร้อง	‘เจ็ดศพแปดชีวิต’ ‘การสอบสวนของจางซา’ ‘บันทึกจากถั่วหยก’ ‘คดีของเปากง’ ‘ธุรกิจของฟูเฉวียน’ ‘คดีหลิ่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริง’ ฯลฯ
ละครแนวกำลังภายใน	มีที่มาจากละคร ‘การเล่าเรื่อง’ แบบโบราณ เปี่ยมไปด้วยฉากบู๊มากมาย	‘ขโมยม้าหยก’ ‘หายนะในหอยโจว’ ‘ถล่มสวรรค์’ ‘จับเป็นโซ่เทียนหัว’ ‘การเดินทางไปตะวันตกของหยาง เหวินกวาง’ ‘ช่วยเหลือฉินฉง’ ฯลฯ

ละครแนวต่อสู้	คล้ายกับละครแนวกำลังภายใน แต่ไม่ใช่อาวุธขณะถ่ายทำ	‘ถล่มศาลาสามเซียน’ ‘เด็ดดอกเก๊กฮวยขาว’ ‘ชมสวนหม่านซุน’ ‘สื่อจงชายหมัด’ ‘สูญหลงในเวทีประลองยุทธ์’ ฯลฯ
ละครแนวซีรีส์ และ ละครเพลง	ละครแนวซีรีส์ คือ ละครที่เรียบเรียงมาจากหลาย ๆ ตอนประกอบเข้าด้วยกัน คล้ายกับละครโทรทัศน์ในปัจจุบัน ส่วนละครเพลง เป็นเพียงตอนหนึ่งของละคร	‘สามก๊ก’ ‘ชีวประวัติของจิ้งง’ ‘เจ็ดบุตรสิบสามชีวิต’ ‘ฝนดอกไม้’ ‘ตำนานตระกูลเย่ว’ ‘หอเพินจง’ ‘เสียวอู่อู่อู’ ฯลฯ

สำหรับละครแต่งขึ้นใหม่ สามารถจัดแบ่งประเภทเป็น ละครเทพนิยาย ละครในตำนาน ละครสมัยใหม่ ละครสำนวนโบราณ และละครแสดงความเสียใจของกองทัพ

4. ศิลปะการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นถิ่นหมิ่นหนาน

ศิลปะการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้า ขึ้นอยู่กับความรู้ความเข้าใจของนักแสดงที่มีต่อบทบาทของตัวละคร แสดงออกโดยใช้การเคลื่อนไหวที่สมจริง ทำให้พื้นฐานของศิลปะการแสดงนี้เป็นการสร้างท่าทางต่าง ๆ ของตัวละครขึ้นมา โดยตัวละครแต่ละบทบาทในละครหุ่นกระบอกผ้า นั้น ล้วนมีท่าทางการแสดงที่หลากหลาย แม้เพียงพื้นฐานการแสดงรูปแบบมุ่มก็มีมากกว่า 40 แบบ โดยมีท่าทางพื้นฐานคือ: มือเดียว สองมือ สันมือแบบจ้าวหยาง แหวงมือ แหวงด้านข้าง แหวงกลับ แหวงกระดานเดียว แหวงกระดานคู่ กระทืบเท้า ตบมือและหมุนตัว เดินเจ็ดก้าวโค้งคำนับและย่อเท้า ถลกกระโปรงขำน้ำ ใช้มือเดียวพร้อมเดินผกหัว กัดนิ้ว หยิบรองเท้า ดูเท้า ย่ำเท้า คุกเข่าคำนับ กราบสามครั้ง เสริมสวย ส่องกระจกวาดคิ้วและจัดเสื้อ กวักมือ จัดเสื้อแต่ละข้าง เดินห้าก้าวและปิ่น ย่อตัวเปิดประตู เอามือเป็นหมอน ประสานมือและก้มหน้า ปาดน้ำตา กอดเข้าและเขย่าไปมา เอียงหูฟังผ่านประตู ซ้อนมือทำเก้าอี้เคลื่อนที่ กระโดดบนเบาะนั่ง พนมมือและอธิษฐานต่อเทพ ก้มและกราบ แบมือสองข้างและก้มกราบ เดินสองจังหวะผ่านประตูเดินสามจังหวะและกระโดดหันหลัง เดินขึ้นลงบันไดสี่จังหวะหมุนและเดินไปห้าจังหวะและกลับหลังหัน ถอยสามจังหวะด้วยความตกใจและล้มลง วิ่งขึ้นเขาเดินห้าก้าวพร้อมกระโดดและวิ่งขึ้นยอดเขา เป็นต้น ทั้งนี้ นอกจากท่าทางการเคลื่อนที่ต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังมีการเคลื่อนไหวแบบหมู่ที่อิงตามเนื้อหาของละคร เช่น ถักแห 4 จังหวะ และเย็บเสื้อ 11 จังหวะ กางร่ม 18 จังหวะ เก็บผลไม้ 5 จังหวะ หอบหม้อต้มยา 9 จังหวะ เป็นต้น ; และเนื่องจากการเคลื่อนไหวเหล่านี้มีมากมายและมีความละเอียดอ่อน จึงทำให้ศิลปะการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าราวกับมีชีวิต และมีความสมจริง

ศิลปะการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่มีถิ่นหนาน นอกจากทัศนศิลป์ที่แสดงออกผ่านการมองเห็นแล้ว ยังมีศิลปะที่ส่งต่อไปยังผู้ชมผ่านการฟังโดยใช้เสียงและการขับร้อง ซึ่งแสดงผลพร้อมกับการแสดงผ่านการมองเห็น ที่ช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพของละคร ไม่สามารถขาดสิ่งหนึ่งสิ่งใดไปได้

5. ดนตรีและการขับร้อง

ละครหุ่นกระบอกผ้าฝ้ายใต้มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน และถือเป็นหนึ่งในละครที่เป็นตัวแทนสำคัญของละครหุ่นกระบอกในมณฑลฝูเจี้ยน เป็นละครที่ทำการขับร้องโดยใช้สำเนียงเฉวียนโจว และทำการแสดงโดยใช้ 'เพลงหนานอิน' ในด้านของรูปแบบละคร ส่วนใหญ่จะได้รับอิทธิพลมาจากละครหุ่นเชิดชู่เหล่ซี และจิวลี่หยวนที่ถือเป็นละครแบบดั้งเดิม โดยได้ใช้บทเพลงและการขับร้องที่มาจากละครหุ่นเชิดชู่เหล่ซีในพื้นที่ที่มีถิ่นหนานเป็นส่วนสำคัญ อีกทั้งยังมีบางบทเพลงที่ได้รับอิทธิพลมาจากจิวลี่หยวนและเพลงหนานอิน จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ทราบว่า ละครหุ่นกระบอกผ้าฝ้ายใต้มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะภูมิภาคที่เด่นชัด และมีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของผู้คนในท้องถิ่นอย่างแน่นแฟ้น (Hong Shijian, 2006)

ละครหุ่นกระบอกผ้าฝ้ายใต้ มีภาษาทางการที่ใช้คือ ภาษาถิ่นเมืองเฉวียนโจว ผ่านรูปแบบของ "การเล่าเรื่องอดีตและการแสดงละคร" ผสมผสานเข้ากับจุดเด่นของบทเพลงประกอบละครหุ่นกระบอกในพื้นที่ที่มีถิ่นหนาน จิวลี่หยวน และเพลงหนานอิน จากนั้นดำเนินการแสดงในรูปแบบของการแสดงละคร (Cai Meina, 2016) การแสดงของละครหุ่นกระบอกผ้าฝ้ายใต้ ให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปลูกฝังศิลปะทางด้านภาษา ซึ่งสะท้อนให้เห็นเป็นพิเศษในสองด้านด้วยกัน คือ ให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงของเสียงและอารมณ์ สองคือ การใช้ภาษาพูดสื่อกับผู้ชม สำหรับการแสดงจริงของส่วนแรกที่กำลังถึงนั้น จะอ้างอิงตามการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของแต่ละตัวละคร โดยจะแสดงน้ำเสียงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เร่งด่วน อ้าอึ้ง เบา หนัก ลอย เป็นต้น : ในส่วนหลัง จะหมายถึง การใส่ใจกับความมีชีวิตชีวาของภาษาและใช้ภาษาพูดเพื่อแสดงบุคลิกภาพของตัวละครออกมา (Yan, 2021) โดยเสียงร้องของนักร้องได้รับการจัดการอย่างเคร่งครัดตามวิธี "ขึ้น ลง และสั้น" ในด้านของจังหวะเพลงมี 5 แบบ: 1. จังหวะซ่า (จังหวะฟรีที่ซ่าและไม่สม่ำเสมอ) 2. เจ็ดจังหวะบวกหนึ่ง (8/4) เจ็ดจังหวะในทุกห้อง: จังหวะ 3 ต่อ 3 (4/4) 1 จังหวะและ 3 จังหวะต่อห้อง 4 และ 1 จังหวะ (2/4) ต่อห้อง: 5 จังหวะซ่า (1/4) 1 จังหวะต่อห้อง

ดนตรีและการขับร้องในการแสดงละครถือเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่ทำให้มีโครงสร้างต่างออกไปจากละครแต่ละรูปแบบ โดยละครหุ่นกระบอกผ้าของเมืองจินเจียงจะใช้เพลงพื้นบ้านและการขับร้องที่ใช้องค์ประกอบจากเครื่องสายและเครื่องเป่าเมืองเฉวียนโจว (เพลงหนานอิน) ประกอบกับสำเนียงภาษาถิ่น ซึ่งถือเป็นการแสดงที่ได้ผสมผสานกับจุดเด่นของละครเล่าเรื่องในสมัยโบราณ อีกทั้งยังได้รับอิทธิพลจากรูปแบบดนตรีประกอบละครของหุ่นเชิดชู่เหล่ซี และจิวลี่หยวน (Shen, 1998)

ทั้งนี้ อัตลักษณ์ที่สำคัญของดนตรีและการขับร้องในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานสามารถแบ่งได้ 2 ประการ คือ 1. การใช้ดนตรีรูปแบบฉวีผาย (รูปแบบดนตรีพื้นบ้านของจีนที่ประกอบด้วยทำนองและเนื้อเพลง) 2. รูปแบบเนื้อเพลงที่ขึ้นชอประโยคสั้นและยาว

ดนตรีฉวีผายของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน แบ่งออกเป็น: การเล่าเรื่องประกอบทำนอง (การใช้ภาษาถิ่นหมื่นหนานในการเล่านิทาน หรือเรื่องราวต่าง ๆ เป็นที่นิยมในเมืองเซี่ยเหมิน มณฑลฝูเจี้ยน และบริเวณพื้นที่ใกล้เคียง) เพลงหุ่นเชิด ทำนองเพลงจิวลี่หยวน เพลงจากเครื่องสายและเครื่องเป่า (เพลงหนานอิน: ดนตรีพื้นบ้านบริเวณพื้นที่หมื่นหนาน มณฑลฝูเจี้ยน เป็นวงดนตรีที่ประกอบไปด้วยเครื่องสายที่ทำจากไหมและเครื่องเป่าที่ทำจากไม้) เพลงทางศาสนา นำมาชาวบ้าน เครื่องสายประกอบฉวีผาย เครื่องเป่าและตีประกอบฉวีผาย

ดนตรีและฉวีผายที่เฉพาะเจาะจงนี้ มีบางส่วนที่จำเป็นต้องใช้เครื่องดนตรีพิเศษในการบรรเลง เช่น กลองหนานกุ ไอจื่อ (ลักษณะคล้ายโอโบ) เจิ้งหลั่ว (โหม่ง) ผีผา ตั้งเซี่ยว (ขลุ่ยชนิดหนึ่ง) เป็นต้น โดยในขณะที่ทำการแสดงนั้น จะจับคู่เครื่องดนตรีตามลักษณะของตัวละคร และฉาก โดยโครงสร้างของวงดนตรีประกอบด้วย ‘เครื่องเป่า กลอง และเครื่องตี’ โดย ‘เป่า’ หมายถึง ไอจื่อของหนานอิน: ‘ตี’ หมายถึง เครื่องตีจำพวก เจิ้งหลั่ว หลั่วจื่อพายปาน (กรับพวงโหม่ง) ผ่างเฉ่าหลั่ว เป็นต้น: ‘กลอง’ หมายถึง ‘กลองหนานอิน’ (เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า ‘กลองถังกุ’ และ ‘กลองแท็กด’) โดยทั่วไปวงดนตรีหนึ่งวง จะประกอบด้วยสมาชิกจำนวน 3 ท่าน คือ

1. มือกลอง
2. ปี่ไอจื่อ
3. ลูกมือ (ดูซ้องและเจิ้ง ซ้องเล็กและไฟปาน)

ซึ่งถือเป็นกระบวนการ ‘ซ้องกลองเป่า’ ในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน และในภายหลังได้มีการเพิ่มเครื่องดนตรีหลากหลายประเภท (เครื่องสายที่ทำจากไหม เครื่องเป่าที่ทำจากไม้) โดยใช้เครื่องดนตรีที่มาจากไอจื่อของหนานอิน (เครื่องเป่าขนาดเล็ก) ผีนเซี่ยว (ขลุ่ยไม้แบบเป่าแนวตั้ง) เป็นหลัก และเครื่องดนตรีที่ใช้เล่นท่วงทำนอง ประกอบด้วยสาย 2 สายและ 3 สาย ทั้งนี้ หากจัดแบ่งประเภทวงดนตรีตามการบรรเลงในอุปรากรจีน จะแบ่งเป็น เหวินฉ่าง (กลุ่มเครื่องสาย) และ อู่ฉ่าง (กลุ่มเครื่องเป่า) นอกจากนี้ยังมีเครื่องดนตรีที่ใช้เฉพาะเหตุการณ์ รายละเอียดอยู่ดังนี้:

หนานกุ (กลองแท็กด) เป็นเครื่องดนตรีประเภทตีที่ทำจากไม้ชนิดหนึ่ง มีลักษณะเป็นทรงกลมรี ทั้งสองด้านบุด้วยหนังวัว เส้นผ่านศูนย์กลาง 23 ซม. สูงประมาณ 37 ซม. เมื่อบรรเลงจะใช้ไม้เนื้อแข็งในการตี เป็นศูนย์กลางในการควบคุมจังหวะทั้งหมด มีหน้าที่เฉพาะคือ: ประสานการเคลื่อนไหวและท่าทางของร่างกาย เป็นตัวนำจังหวะการร้อง จบการร้อง ดนตรีประกอบบทสนทนา เพื่อเน้นย้ำเสียงการพูดและถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร



ภาพที่ 2-14 ผู้บรรเลงกลองหนานกู่ (<https://www.zsbeike.com/cd/46357353.html>)

ไอจ้อ (เครื่องเป่าขนาดเล็กของเมืองเฉียนโจว) เป็นเครื่องดนตรีประเภทเป่าชนิดหนึ่ง มีส่วนประกอบคือ รูเป่า รูปากนกแก้ว แกนกลาง เล้าไอจ้อ จานเสียง เป็นต้น โดยทั่วไปมีขนาดความยาวประมาณ 48.5 ซม. ไอจ้อใช้เมื่อต้องการเปลี่ยนแปลงน้ำเสียง และ ท่วงทำนอง ที่ต้องการบ่งบอกถึงความหนักเบาช้าเร็ว และ เสียงสูงและต่ำ



ภาพที่ 2-15 ไอจ้อ (<https://www.zsbeike.com/cd/46357353.html>)

เจิ้งหลั่ว เป็นเครื่องดนตรีประเภทตีชนิดหนึ่ง หน้ากว้างเส้นผ่านศูนย์กลางราว 30 ซม. ขาดั้งความยาว 30 ซม. เมื่อตีจะใช้กับไม้ตีทรงกลมมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 2 ซม. ใช้เพื่อเพิ่มจังหวะให้กับเสียงเพลงผ่านการตี



ภาพที่ 2-16 เจิ้งหลั่ว

(<http://www.musiceol.com/news/html/2010-3/20103316525159510933.html>)

ผีผา เป็นเครื่องดนตรีจีน มีลักษณะเป็นสายและใช้นิ้วดีด ความยาวจากส่วนหัว และส่วนลำตัวมีขนาด 100 ซม. ส่วนหัวยาว ลูกบิดสี่ตัวและช่องร้อยสาย 3 ช่อง แต่เมื่อยืดสายจะมีสี่สาย ที่ช่วยให้ผีผามีเสียงก้องกังวานมากขึ้น ใช้สำหรับการบรรเลงท่วงทำนองประกอบฉวีผายประเภทต่าง ๆ



ภาพที่ 2-17 ผีผา

(http://wwj.wlt.fujian.gov.cn/wwzy/wwxc/202110/t20211013_5703683.htm) **ตั้งเซียว** เป็น

เครื่องดนตรีประเภทเป่าชนิดหนึ่ง โดยทั่วไปจะทำมาจากไม้ไผ่ ส่วนบนเรียบบาง ส่วนปลายหนา มีช่องเสียง 6 รู ด้านหน้า 5 รู ด้านหลัง 1 รู ใช้สำหรับการบรรเลงท่วงทำนองประกอบฉวีผายประเภทต่าง ๆ



ภาพที่ 2-18 ตังเซียว

(http://www.360doc.com/content/16/0401/14/10791158_547069503.shtml)

6. บทบาทตัวละครที่หลากหลาย

สำหรับการจัดแบ่งบทบาทตัวละครของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานนั้น นักวิชาการแต่ละท่านก็มีข้อคิดเห็นที่ต่างกันไป นักวิชาการ Li Rongzong คิดว่า สามารถจัดแบ่งตัวละครได้ 28 ตัวละคร และมี 4 บทบาทหลัก คือ “เซิง” ตัวพระ “ตั้น” ตัวนาง “จิ้ง” ตัวโง่ง และ “จ๋า” ตัวประกอบ (Li, 1962) ซึ่งบทบาทตัวประกอบนั้น ได้รวมถึง ตัวละครเทพเซียน ปีศาจ เป็นต้น ทว่าสำหรับนักวิชาการ Bai Yonghua และ Hong Shijian รวมถึงคนอื่น ๆ นั้น มีความคิดเห็นว่า หากจัดแบ่งประเภทตัวละครที่มีหัวข้อการแสดงเปลี่ยนแปลงไป โดยอ้างอิงตามหลักพื้นฐานของ Li Rongzong นั้น จะสามารถจัดแบ่งได้ 6 บทบาทใหญ่ ๆ คือ “เซิง” ตัวพระ “ตั้น” ตัวนาง “จิ้ง” ตัวโง่ง “จ๋า” ตัวประกอบ “เสินเต้า” วิถีแห่งเทพ “จิงไกว่ว” ภูตผี และมีตัวละครกว่า 240 ตัวละคร (Bai Yonghua & Hong Shijian, 2012)

เชิง ใช้กับตัวละครเพศชายที่มีสถานะ และอายุที่ต่างกัน Li Rongzong คิดว่า สามารถจัดแบ่งได้เป็น ‘เหวินเชิง’ ‘อู่เชิง’ ‘เฮยชูเชิง’ ‘ไป๋ชูเชิง’ ‘กวนโถว’ ‘เคอมู่่’ สำหรับ Bai Yonghua และ Hong Shijian จัดแบ่งออกมากกว่า 20 ประเภท เช่น ‘ถงจื่อเชิง’ ‘เหวินเชิง’ ‘อู่เชิง’ ‘เตี้ยวเหมยอู่’ ‘ชวงกง’ ‘ชูเหวิน (เชิงหมวดดำ)’ ‘หยวนมู่่ชูเหวิน’ ‘ฉั่นเหวิน’ (‘ฉั่น’ คือ ผมหวีและขา หมายถึงคนวัยกลางคน เป็นเชิงที่มีหมวดสีดำแกมขาว) ‘ชวงกง’ คือ ‘ผมขาว หมวดขาวปิดปาก’ ‘อู่คั่ว’ (หมวดดำผมดำเปิดปาก) ‘ไป๋คั่ว’

ตัน ใช้กับตัวละครหญิงที่มีสถานะ และอายุที่ต่างกัน Li Rongzong คิดว่า สามารถจัดแบ่งได้เป็น ‘เซี่ยนตัน’ ‘ฉีเหมยตัน’ ‘ไคเมี่ยนตัน’ ‘โฉ่วหรงตัน’ ‘ฉ่ายตัน’ ‘เฮินซินตัน’ สำหรับ Bai Yonghua และ Hong Shijian จัดแบ่งออกมากกว่า 30 ประเภท เช่น ตัวละครแต่งหญิงกว่า 30 ประเภท เช่น ‘ชวงจี้เซี่ยนตัน’ ‘ฉีเหมยตัน’ (ยังไม่แต่งงาน เรียก ‘เปาฉีเหมย’) ‘กวนอิมตัน’ (ตาทิพย์ แต่งกายเป็นเจ้าแม่กวนอิม) ‘ฮวาตัน’ ‘ชิงอิตัน’ ‘ฉั่นตัน’ ‘ไคเมี่ยนตัน’ ‘ตุ้ตัน’ (หญิงหม้าย หรือ ภรรยาของขุนนางทฤษฎ) ‘หล่าฟู่ตัน’ ‘เซี่ยหล่าฟู่ตัน’ (แม่สื่อ) เป็นต้น

จิ้ง หมายถึง “ตัวหลายหน้าเป็น ตัวละครชายที่มีอุปนิสัย บุคลิก หรือภาพลักษณ์ที่โดดเด่น จำเป็นต้องวาดเค้าโครงใบหน้าลงบนหน้าจิ้ง หน้าจิ้งสีแดงสื่อถึงความซื่อสัตย์จงรักภักดี หน้าจิ้งสีดำสื่อถึง นิสัยที่มึนทะลุตรงไปตรงมา หน้าจิ้งสีเขียวสื่อถึง ฝ่ายตัวโกงที่โหดร้าย Li Rongzong คิดว่า สามารถจัดแบ่งได้เป็น ‘ต้าฮวา’ ‘หงโหว’ ‘ไป๋เจียน’ ‘ฉั่นเปย’ ‘เปาโถว’ ‘เฮยคั่ว’ ‘ไป๋คั่ว’ สำหรับ Bai Yonghua และ Hong Shijian จัดแบ่งออกมากกว่า 70 ประเภท เช่น ‘หงเจียจื่อ’ ‘หงต้ากวน’ (สีแดงเป็นหลัก และสวมหมวกมีหมวด) ‘ไป๋ชูฮวา’ ‘ชิงฮวาจื่อ’ ‘หงฮวาจื่อ’ (เด็กชายไม่มีหมวด) ‘เถาฮวาจื่อ’ (ชายภาคเหนือสีท่านที่เป็นนายพลรุ่นเยาว์และทาสีทั้งหน้า โดยมีสองท่านที่มีหมวด) ‘หงโหว’ (เฉิง เหยาจินในวัยเด็ก) ‘หลู่จื่อเซิน’

จ่า รู้จักโดยทั่วไปว่า “ตัวตลกหน้าลาย” ซึ่งหากแบ่งตามเนื้อหาของละครสามารถแบ่งเป็น ภาพลักษณ์เจ้าเล่ห์เพทุบาย หรือ ภาพลักษณ์ที่ซื่อสัตย์และใจดี Li Rongzong คิดว่า สามารถจัดแบ่งได้เป็น ‘เซี่ยวเชิง’ ‘เหรินเซียง’ ‘เซี่ยจู่’ ‘เสี่ยวเซี่ยว’ ‘ฮวาลง’ ‘ต้าโถว’ ‘เซี่ยนสุ่ย’ สำหรับ Bai Yonghua และ Hong Shijian จัดแบ่งออกมากกว่า 40 ประเภท เช่น ‘เซี่ยวเชิง’ ‘เสี่ยวเซี่ยว’ ‘ฉางชูเซี่ยว’ ‘หงชูเสี่ยว’ ‘ซานฮวาจื่อ’ ‘เหอซ่างจื่อ’ ‘เหรินเซียง’ ‘เหวินเจียน’

เสินเต้า และ **จิงไกว้** ถือเป็นบทบาทตัวละครที่ Bai Yonghua และ Hong Shijian รวมถึงคนอื่น ๆ จัดแบ่งออกมา เสินเต้า หมายถึงภาพลักษณ์เทพเซียนในละคร มีมากกว่า 50 ประเภท เช่น ‘เตียนตูห่งนโส่ย’ ‘หฺรูไหลฝิว’ ‘ไต้เม่าหลงหวัง’ ‘ตงไห่หลงหวัง’ ‘ซีไห่หลงหวัง’ ‘หนานไห่หลงหวัง’ ‘เปยไห่หลงหวัง’ ‘จินจี้ซิงหองคอง’ ‘จินกุซิงหองคอง’ ‘ตือโป๊กาย’ ‘ไฉเสิน’ จิงไกว้ คือ พิษพรรณและสัตว์เฉพาะถิ่นในตำนานที่มีอายุยืนยาวและกลายเป็นภูตผีในภายหลัง มีมากกว่า 30 ประเภท เช่น

‘ชื่อตำไกวโถว’ ‘โถว’ ‘หมาเมียน’ ‘โหวโถว’ ‘ชื่อจิง’ ‘หูจิง’ ‘กลางจิง’ ‘ฉงจิง’ ‘หูหลี่จิง’ ‘เฮยเสอ ไกว’ ‘ซิงเสอไกว’ ‘อู่กงจิง’

ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานมีการจำแนกบทบาทของตัวละครที่หลากหลาย โดยมีการแบ่งแยกบทบาทอย่างละเอียด ส่วนการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นนี้ จะมีความชำนาญในด้านเทคนิคการเลียนแบบท่าทางต่าง ๆ เช่น ท่าตีมีสุรา ท่าพ่นน้ำ ท่าสูบบุหรี่ ท่าพ่นไฟ เป็นต้น โดยได้สร้างความเพลิดเพลินต่อผู้ชมเป็นอย่างมาก

แนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้อง

1. มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage)

มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ หมายถึง รูปแบบการแสดงออกของวัฒนธรรมดั้งเดิมที่ชุมชน กลุ่ม หรือบุคคลมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมของตน เช่น ประเพณีปากเปล่า ศิลปะการแสดง และงานหัตถกรรม เป็นต้น รัฐบาลจีนได้กำหนดไว้อย่างชัดเจนว่า ละครเวทีเป็นหนึ่งในประเภทของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ บทความนี้จึงใช้คำจำกัดความนี้เป็นพื้นฐานในการศึกษาคุณค่าทางวัฒนธรรมและแนวทางการอนุรักษ์การแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

1.1 คำนิยามของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้:

ในปี ค.ศ. 1997 องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ได้มีมติอย่างเป็นทางการ ให้จัดตั้ง "คำประกาศผลงานชิ้นเอกด้านมุขปาฐะและมรดกทางวัฒนธรรมที่ไม่เป็นกายภาพของมนุษยชาติ" (Proclamation of Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity และในปี ค.ศ (UNESCO, 1997). 2003 ยูเนสโกได้ให้คำนิยามของคำว่า "มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้" ตามอนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage) ว่าหมายถึง การปฏิบัติ การเป็นตัวแทน การแสดงออก ความรู้ ทักษะ ตลอดจนเครื่องมือ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรมอันเป็นผลจากสิ่งเหล่านั้น (UNESCO, 2003) ซึ่งประกอบด้วย

วรรณกรรมพื้นบ้าน

ศิลปะการแสดง

แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาลต่าง ๆ

ความรู้และวิถีปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล

งานช่างฝีมือดั้งเดิม

ในปี ค.ศ. 2005 รัฐบาลจีนได้ออกกฎหมายและนโยบายที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดค่านิยามของ "มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้" ซึ่งหมายถึง การแสดงออกทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมต่างๆ ที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นโดยคนทุกกลุ่มชาติพันธุ์ โดยถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมของพวกเขา รวมทั้งวัตถุทางกายภาพและสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางวัฒนธรรมดั้งเดิมซึ่งประกอบด้วย

วรรณกรรมวาจาแบบดั้งเดิม และ ภาษาที่แสดงบทบาทเป็นพาหนะ
ศิลปะแบบดั้งเดิม การประดิษฐ์ตัวอักษร ดนตรี การเต้นรำ การละคร ศิลปะพื้นเมือง
และกายกรรม

ทักษะแผนโบราณ การแพทย์และปฐพีทิน
มารยาท เทศกาล และประเพณีพื้นบ้านต่างๆ
กีฬาและการละเล่นแบบดั้งเดิม
มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้อื่นๆ

ในคำนิยามของ UNESCO คำว่า ละคร รวมอยู่ในศิลปะการแสดงหรือไม่นั้นไม่ได้มีการระบุไว้อย่างชัดเจน แต่ทว่า กฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมของสาธารณรัฐประชาชนจีน ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า ละครเป็นหนึ่งในรูปแบบของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ และละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่มีหนานานที่กล่าวถึงในบทความนี้ยังปรากฏอยู่ในรายการมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของจีนอีกด้วย (The State Council of the People's Republic of China, 2011) ดังนั้น บทความนี้จะนำเอานิยามศัพท์ของรัฐบาลจีนมาเป็นมาตรฐานอ้างอิง

2. การแปลงเป็นดิจิทัลของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Digitization of Intangible Cultural Heritage)

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (เช่น การบันทึกเสียง การถ่ายวิดีโอ การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ และการจับการเคลื่อนไหว) ในการบันทึก จัดเก็บ ประมวลผล และนำเสนอข้อมูลทางวัฒนธรรมของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เพื่อเก็บรักษาและเผยแพร่ในรูปแบบดิจิทัล การอนุรักษ์มรดกที่จับต้องไม่ได้ในรูปแบบดิจิทัล จะเพิ่มเติมด้วยการรวบรวม จัดเก็บ ประมวลผล และสร้างใหม่ในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถแบ่งปันและใช้ซ้ำได้ โดยผสมผสานมุมมองและวิธีการใหม่ๆ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์จากมรดกทางวัฒนธรรม ด้วยกรอบแนวคิดนี้ การแสดงหุ่นเชิดถุงมือแบบหมิ่นหนานสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบันทึกอย่างเป็นระบบและเผยแพร่ในรูปแบบร่วมสมัย ช่วยผลักดันการสืบทอดและการแบ่งปันทางสังคม

2.1 คำนิยามของการแปลงเป็นดิจิทัลของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

แนวคิดของการแปลงเป็นดิจิทัลของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ปรากฏในบทความ "The Digital Heritage as a Common Heritage" ของยูเนสโก (UNESCO) ในปี ค.ศ. 2004 เป็นครั้งแรก เนื้อหาของข้อความที่หนึ่งอยู่ดังนี้ "มรดกทางดิจิทัลประกอบด้วยทรัพยากรที่เป็นเอกลักษณ์ในการแสดงออกของมนุษย์ รวมถึงเนื้อหาที่สร้างขึ้นแบบดิจิทัลหรือแปลงเป็นรูปแบบดิจิทัลจากแหล่งอนาล็อกที่มีอยู่ เช่น ทรัพยากรด้านวัฒนธรรม การศึกษา วิทยาศาสตร์ และการบริหาร และข้อมูลด้านเทคโนโลยี กฎหมาย การแพทย์ และอื่นๆ" ในปี ค.ศ. 2005 เพื่อเป็นการตอบสนอง รัฐบาลของประเทศจีนได้ออกนโยบายที่เกี่ยวข้องโดยชี้แนะว่า จำเป็นต้องใช้วิธีการต่างๆ เช่น ข้อความ การบันทึกเสียง วิดีทัศน์ และมัลติมีเดียดิจิทัล เพื่อดำเนินการบันทึกมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้อย่างแท้จริง เป็นระบบ และครอบคลุม โดยสร้างคลังและฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ผ่านทางประชาสัมพันธ์และอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ประชาชนสามารถสัมผัสและเข้าใจมรดกทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ตลอดจนส่งเสริมการแบ่งปันทางสังคม ทั้งนี้ การอนุรักษ์และการเผยแพร่แบบดิจิทัล ได้ปรากฏในเอกสารเชิงบรรทัดฐานและเข้าสู่ระบบวาทกรรมของรัฐบาลกลางมาเป็นครั้งแรก ตามคำแถลงของรัฐบาล เราสามารถเข้าใจว่าการแปลงเป็นดิจิทัลของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ นั่น เป็นกระบวนการที่มีหลายขั้นตอน ตอนแรก บันทึกและเก็บทรัพยากรของข้อมูลวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การบันทึกเสียง การบันทึกวิดีโอ การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ และการจับภาพเคลื่อนไหว หลังจากนั้น ใช้ระบบคอมพิวเตอร์เพื่อนำข้อมูลดิจิทัลบางออกไปปรับปรุงแก้ไข ในที่สุด มันก็จะแสดงออกมาผ่านอุปกรณ์เฉพาะ อย่างไรก็ตาม คำนิยามนี้จึงเป็นที่ยอมรับและอ้างอิงกันโดยทั่วไปในแวดวงการออกแบบ

2.2 การสงวนรักษาการแปลงเป็นดิจิทัลของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

(Digital Safeguarding of Intangible Cultural Heritage)

ในปัจจุบัน นักวิชาการส่วนใหญ่ในประเทศจีนเห็นด้วยกับคำนิยามที่เกี่ยวกับการสงวนรักษาการแปลงเป็นดิจิทัลของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Digital Safeguarding of Intangible Cultural Heritage) ของ Wang Yaoxi ซึ่งเป็นกระบวนการที่ใช้ดิจิทัลและเทคโนโลยีอื่นๆ ในการรวบรวมข้อมูล เก็บข้อมูล ประมวลผล แสดงผล เผยแพร่ เพื่อทำให้มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้สามารถเปลี่ยนแปลง ทำซ้ำและบูรณะ และกลายเป็นรูปแบบดิจิทัลที่สามารถแบ่งปันได้ และผลิตซ้ำได้ ในขณะเดียวกัน ทำให้ผู้ใช้สามารถตีความจากมุมมองใหม่ อนุรักษ์ด้วยวิธีใหม่ และประยุกต์ใช้ด้วยความต้องการใหม่

เมื่อวันที่ 29 มิถุนายน 2023 กระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของสาธารณรัฐประชาชนจีนได้ตีพิมพ์ "การสงวนรักษาการแปลงเป็นดิจิทัลของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ : การรวบรวมทรัพยากรดิจิทัลและสารบัญ ตอนที่ 5: ละครแบบดั้งเดิม" (Digital Safeguarding of Intangible Cultural Heritage: Digital resources collection and description Part 5: Traditional Drama) (CNIPA, 2011) ซึ่งได้กำหนดเป้าหมายในการรวบรวมและวิธีการรวบรวมที่เกี่ยวข้องอย่างชัดเจน โดยมีบทบาทสำคัญทั้งในการชี้แจงเรื่องรวบรวมข้อมูลดิจิทัล และการให้กรอบการวิจัยสำหรับวิทยานิพนธ์อีกด้วย

3. ประติพิมพิทยา (Iconology)

ทฤษฎีเกี่ยวกับประติพิมพิทยา (Iconology) เน้นย้ำว่า ตัวสัญลักษณ์ในงานศิลปะมีหลายมิติ เปิดกว้าง และมีความหมายหลายแง่มุม โดยการตีความสัญลักษณ์จากบริบททางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสังคมสามารถช่วยขุดค้นความหมายลึกซึ้งของงานศิลปะได้ การศึกษานี้จะใช้ทฤษฎีนี้เป็นพื้นฐาน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์สามขั้นตอนของพาโนฟสกี (คำบรรยายก่อนภาพลักษณ์ การวิเคราะห์ภาพลักษณ์ การตีความภาพลักษณ์) เพื่อสำรวจความหมายเชิงสัญลักษณ์ของลวดลายบนเครื่องแต่งกายในการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

ประติพิมพิทยา (Iconology) เสนอขึ้นครั้งแรกโดยเออร์วิน พาโนฟสกี (Erwin Panofsky) และได้รับการพัฒนาเพิ่มเติมโดยนักวิชาการ เช่น เนลสัน กู๊ดแมน (Nelson Goodman) อุมแบร์โต เอโค (Umberto Eco) และฌาคส์ เดอริต้า (Jacques Derrida) จนกลายเป็นแนวคิดสำคัญในสัญศาสตร์ทางศิลปะ ทฤษฎีนี้เปิดเผยว่าสัญลักษณ์ในงานศิลปะไม่ใช่สิ่งที่ตายตัวหรือมีความหมายเพียงหนึ่งเดียว แต่เป็นสิ่งที่มีความซับซ้อนและเปิดกว้างต่อความหมายที่หลากหลาย การศึกษาสัญลักษณ์ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจความหมายพื้นผิวของผลงานศิลปะ และยังสามารถขุดค้นข้อมูลทางวัฒนธรรม สังคม และประวัติศาสตร์ที่ซ่อนอยู่ในนั้นอีกด้วย

เออร์วิน พาโนฟสกี (Erwin Panofsky) เป็นหนึ่งในนักประวัติศาสตร์ศิลปะที่ทรงอิทธิพลที่สุดในศตวรรษที่ 20 ทฤษฎี ประติพิมพิทยา (Iconology) ของเขา มีผลกระทบลึกซึ้งต่อการพัฒนาสัญศาสตร์ทางศิลปะ พาโนฟสกีเชื่อว่าสัญลักษณ์ในงานศิลปะมีความหมายหลายชั้นที่ซับซ้อน การตีความสัญลักษณ์เหล่านี้จำเป็นต้องพิจารณาพร้อมกับบริบททางประวัติศาสตร์ ประเพณีวัฒนธรรม และแนวคิดทางสังคม

พาโนฟสกีเสนอว่าความหมายในงานศิลปะแบ่งออกเป็นสามชั้น:

คำบรรยายก่อนภาพลักษณ์ (Pre-iconographical description): ระดับผิวเผินที่สุดของสัญศาสตร์ ที่ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบทางสายตาในผลงาน เช่น สี รูปร่าง และการเคลื่อนไหว

การวิเคราะห์ภาพลักษณ์ (Iconographical analysis): ระดับนี้ก้าวข้ามองค์ประกอบทางสายตาที่ปรากฏออกมา ศึกษาเนื้อหาที่เฉพาะเจาะจงและเรื่องราวที่ภาพลักษณ์สื่อสาร ซึ่งเกี่ยวข้องกับความหมายตามตัวอักษรของภาพลักษณ์

การตีความภาพลักษณ์ (Iconological interpretation): ระดับนี้มุ่งหวังที่จะเปิดเผยความหมายทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่ลึกซึ้งเบื้องหลังสัญลักษณ์ โดยตรวจสอบความหมายเชิงสัญลักษณ์ของงานศิลปะและบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่สะท้อนออกมา

ในผลงานที่เป็นที่รู้จักของเขาเรื่อง (Studies in Iconology: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance) (Panofsky, 1939) ปาโนฟสกีได้อภิปรายเกี่ยวกับบทบาทของสัญลักษณ์อย่างละเอียด เขาชี้ให้เห็นว่า ในศิลปะยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา สัญลักษณ์เช่น เทวดา แสงสว่าง และมงกุฎ ไม่เพียงแต่เป็นลวดลายตกแต่ง แต่ยังมี ความหมายเชิงศาสนา ปรัชญา หรือการเมืองที่สำคัญ

เนลสัน กูดแมน (Nelson Goodman) ในผลงานของเขาเรื่อง (Languages of Art) (Goodman, 1968) ได้พัฒนาการศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ต่อไป เขาเน้นย้ำถึงบทบาทที่เป็นเอกลักษณ์ของสัญลักษณ์ในงานศิลปะ และมองว่างานศิลปะเป็นระบบสัญลักษณ์ ซึ่งสัญลักษณ์ต่าง ๆ (เช่น ภาพ สี) ไม่ได้ถูกใช้โดยบังเอิญ แต่เชื่อมโยงกับความหมายผ่านกฎเกณฑ์ทางสังคม

การวิจัยในครั้งนี้จะใช้หลักการของประวัติพิมพ์วิทยา (Iconology) ในการวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของลวดลายเครื่องแต่งกายในหุ่นกระบอกผ้า

4. ทฤษฎีที่เกี่ยวกับคุณค่าทางวัฒนธรรม

ฮอลล์ (Hall, 1990) กล่าวว่า ความพื้นฐานของทฤษฎีคุณค่าทางวัฒนธรรม หมายถึง ค่านิยม ระบบความเชื่อ และบรรทัดฐานสำหรับพฤติกรรมทางสังคมและส่วนบุคคลที่มีอยู่ในวัฒนธรรม ค่านิยมและบรรทัดฐานเหล่านี้สะท้อนถึงความรู้ความเข้าใจ ความเชื่อ แนวคิดทางศีลธรรม ฯลฯ ของสมาชิกสังคม และมีผลกระทบต่อพฤติกรรม ความคิด แนวคิด ฯลฯ ของบุคคลและสังคม ทฤษฎีคุณค่าทางวัฒนธรรมเป็นสาขาทฤษฎีที่สำคัญในการศึกษาวัฒนธรรม สังคมวิทยา และสาขาวิชาอื่นๆ ส่วนใหญ่จะสำรวจคุณค่าของวัฒนธรรมในฐานะปรากฏการณ์ทางสังคมและผลกระทบต่อบุคคลและสังคม โดยมีลักษณะสำคัญหลายประการดังต่อไปนี้

4.1 ลักษณะเชิงสัญลักษณ์และการตีความของวัฒนธรรม

เกิร์ตซ์ (Geertz, 1973) กล่าวว่า วัฒนธรรมมีลักษณะเชิงสัญลักษณ์และการตีความ เชื่อว่าวัฒนธรรมเป็นระบบสัญลักษณ์ของมนุษย์ที่ถ่ายทอดและแสดงออกถึงความหมายและคุณค่าของสมาชิกทางสังคมผ่านสัญลักษณ์ ทฤษฎีบรรพชีวินวิทยาทางวัฒนธรรมของเขาเน้นถึงความสำคัญของความหมายและสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมในชีวิตมนุษย์

ลีวี-สเตราส์ (Lévi-Strauss, 1958) กล่าวถึง ความสำคัญของสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมใน "Structural Anthropology" และเชื่อว่า สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่เพียงเครื่องมือนำเสนออย่างง่าย ๆ แต่ยังเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของวัฒนธรรมมนุษย์ด้วย นอกจากนี้ เขายังพยายามทำการวิจัยเปรียบเทียบเกี่ยวกับความเป็นสากลและความแตกต่างของวัฒนธรรมด้วยวิธีการเชิงโครงสร้างนิยมเผยให้เห็นกฎสากลและรูปแบบทั่วไปในวัฒนธรรมซึ่งมีส่วนช่วยอย่างมาก มาุษยวิทยา และการศึกษาวัฒนธรรมเป็นรากฐานทางทฤษฎีที่สำคัญและคำแนะนำด้านระเบียบวิธี

4.2 ความหลากหลายและสัมพัทธภาพของวัฒนธรรม

เจมส์ (James, 1990) กล่าวว่า วัฒนธรรมไม่คงที่ แต่พัฒนาอย่างมีพลวัตและได้รับผลกระทบจากปัจจัยต่างๆ เช่น ประวัติศาสตร์ ภูมิภาค สังคม และปัจเจกบุคคล ดังนั้น การเปรียบเทียบและความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกันจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยเหล่านี้ด้วย

4.3 ฟังก์ชันการทำงานทางสังคมของวัฒนธรรม

ซิมเมล (Simmel, 1950) กล่าวว่า คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมจากมุมมองทางสังคมวิทยา และเชื่อว่าวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบพื้นฐานในปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ควบคุมพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ของผู้คนผ่านบรรทัดฐานและค่านิยมทางวัฒนธรรม และยังเป็นพื้นฐานของระเบียบทางสังคมและโครงสร้างทางสังคมด้วย

ด้วยการวิเคราะห์สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ของเครื่องแต่งกายละคร เพื่อได้นั้นย้ำถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของหุ่นกระบอกผ้าหมิ่นหนาน และแสดงเนื้อหาที่หลากหลายของละครบนนิทรรศการดิจิทัล เพื่อถ่ายทอดคุณค่าที่มีอยู่ในละครหุ่นกระบอกผ้าหมิ่นหนาน มณฑลฝูเจี้ยน ให้กับผู้ชม

5. กระบวนการออกแบบและหลักการของนิทรรศการดิจิทัล (เว็บไซต์)

นิทรรศการดิจิทัลที่กล่าวถึงในบทความนี้ โดยเสนอมาจากแนวคิดพื้นฐานของเว็บไซต์ ดังนั้น จึงต้องเข้าใจค่านิยมของแนวคิดของเว็บไซต์ก่อน เว็บไซต์ หมายถึง ระบบโดยรวมที่ประกอบด้วยหน้าเว็บและไฮเปอร์ลิงก์มากมายแบบบูรณาการ หรือเป็นสื่อกลางที่มีวัตถุประสงค์เพื่ออำนวยความสะดวกในการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ เนื้อหาของเว็บไซต์เก็บไว้ในพื้นที่เว็บไซต์ และเข้าถึงได้ผ่านชื่อโดเมนหรือ URL โดยเว็บไซต์ประกอบด้วยเว็บเพจอย่างน้อยหน้าเดียว และไม่มีขีดจำกัดสูงสุด ตามลักษณะเนื้อหาของเว็บไซต์ นิทรรศการดิจิทัลสามารถนิยามว่าเป็นเว็บไซต์แนวตั้ง กล่าวคือ เว็บไซต์ที่เน้นเฉพาะบางประเภท และเสนอข้อมูลเชิงลึกและบริการที่เกี่ยวข้องในประเภทนี้ด้วย

5.1 ขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ประกอบด้วยแปดขั้นตอนโดยทั่วไป ได้แก่ การวิจัยความต้องการ การออกแบบกรอบข้อมูล การออกแบบปฏิสัมพันธ์ การออกแบบภาพ การพัฒนาส่วนหน้า การพัฒนาส่วนหลัง การทดสอบและเผยแพร่ การดำเนินการและบำรุงรักษา ทั้งนี้ บทความนี้ไม่ได้กล่าวถึงเนื้อหาการพัฒนาส่วนหน้าและส่วนหลัง เนื่องจากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการดิจิทัล จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากหน่วยงานของรัฐบาลจีนที่เกี่ยวข้องก่อน จึงจะสามารถเผยแพร่ทางออนไลน์ได้ ดังนั้น บทความนี้จึงไม่ได้กล่าวถึงการเผยแพร่ทางออนไลน์และเนื้อหาของการเผยแพร่ และการบำรุงรักษา

5.2 การวิจัยความต้องการ

กำหนดหน้าที่หลักทางธุรกิจและวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ และดำเนินการวิจัยผู้ใช้และวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ของคู่แข่ง

5.3 การออกแบบกรอบข้อมูล

สามารถแบ่งได้เป็นสามประการ ประการที่หนึ่งคือ โครงสร้างเว็บไซต์ ซึ่งประกอบด้วย การกำหนดโครงสร้างคอลัมน์ การจำแนกหน้าเว็บ และระบบนำทางของเว็บไซต์ ประการที่สองคือ กรอบเว็บไซต์ ได้แก่ การออกแบบเค้าโครงและกรอบพื้นฐานของหน้าเพจเว็บไซต์ ประการที่สามคือ การจัดระเบียบเนื้อหา รวมทั้ง การจัดระเบียบเนื้อหาเว็บไซต์และกำหนดกลยุทธ์การเผยแพร่และโฆษณา

5.4 การออกแบบปฏิสัมพันธ์การออกแบบ UI (Interaction Design & User Interface Design)

บิล มอกรีดจ์ (Bill Moggridge) กล่าวว่า การออกแบบปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การออกแบบสำหรับพฤติกรรมการใช้งาน เวิร์กโฟลว์(workflow) และกรอบข้อมูล เพื่อให้เทคโนโลยีสามารถใช้งานได้ อำนวยความสะดวก และมีความสนุกสนาน โด널ด์ อาร์เธอร์ นอร์แมน (Donald Arthur Norman) กล่าวว่า การออกแบบปฏิสัมพันธ์มุ่งเน้นไปที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและเทคโนโลยี การออกแบบ UI (หรือการออกแบบอินเทอร์เฟซ) หมายถึงการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ตรรกะการดำเนินงาน และภาพอินเทอร์เฟซของซอฟต์แวร์โดยรวม รวมถึงการออกแบบภาพในอินเทอร์เฟซ เช่น เค้าโครง กราฟิก ข้อความ และการจับคู่สี และการออกแบบภาพสำหรับเอกสาร ข้อความ รูปภาพ วิดีทัศน์ ฯลฯ ซึ่งการออกแบบ UI และการออกแบบปฏิสัมพันธ์เป็นส่วนเสริมซึ่งกันและกัน

บทความนี้จะรวมหลักการและกระบวนการของการออกแบบเว็บไซต์ เพื่อออกแบบ
นิทรรศการดิจิทัลสำหรับละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน มณฑลฝูเจี้ยน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โจว อ้ายฮว่า (Zhou Aihua, 2018) งานวิจัยเรื่อง “การวิจัยจังหวัดและละครท้องถิ่นในมณฑลซานตง” (research of Shandong traditional local small operas) พบว่า ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจำนวนมากโดยการวิจัยภาคสนาม วิเคราะห์ประวัติความเป็นมาของละครเล็ก และจัดประเภทละครเล็กในซานตงจากมุมมองมาตรฐานประเภทสำเนียง ความสัมพันธ์ระหว่างละครต่างๆ และคุณสมบัติทางศิลปะ เพื่อศึกษาลักษณะที่คล้ายคลึงกันระหว่างละครเหล่านี้ ต่อมา ได้วิเคราะห์และตีความคุณลักษณะทางสุนทรีย์ของละครขนาดเล็กบนพื้นฐานของการจำแนกประเภท ตามภาษา รูปแบบ และความหมายแฝง ไปจนถึงการสำรวจคุณค่าทางวัฒนธรรมและความสำคัญเชิงปฏิบัติของละครเล็กในซานตงอย่างลึกซึ้ง จากมุมมองของ "นิเวศวิทยาวัฒนธรรม" เพื่อสรุปคุณค่าทางศิลปะและวัฒนธรรมของละครเล็กในซานตง และเสนอแผนการสงวนและรักษาตามสถานการณ์ความเป็นอยู่ในปัจจุบัน

เหอ อิง (He Ming, 2020) งานวิจัยเรื่อง “การศึกษาหัตถศิลป์ในการประดิษฐ์หมวกจ้าวของเมืองซือไผ่ มณฑลอันฮุย” (Research on the Craftsmanship of Opera Helmets of Shipai Town, Anhui Province) พบว่า ผู้วิจัยได้ยึด "การสืบทอด" เป็นสิ่งสำคัญ โดยเชื่อมโยงสภาพแวดล้อมการสืบทอดประวัติศาสตร์การสืบทอด เนื้อหาการสืบทอด และรูปแบบการสืบทอดของ งานฝีมือของหมวกจ้าวของตำบลชิไป (Craftsmanship of Opera Helmets of Shipai Town) เพื่อสำรวจกฎการสืบทอดและตรรกะภายในของงานฝีมือของหมวกจ้าวของตำบลชิไป และนำมาพัฒนาและปรับปรุงกิจกรรมการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ สำหรับงานฝีมือของหมวกจ้าวของตำบลชิไป (Craftsmanship of Opera Helmets of Shipai Town)

หลี่ จินจ้าว (Li Jinzhao, 2019) งานวิจัยเรื่อง “การสืบทอดละครจ้าวในสังคมสารสนเทศ โดยยกตัวอย่างการศึกษา “อินเทอร์เน็ต + จ้าว” ของจังหวัดเสฉวนเป็นกรณีศึกษา” (The Dissemination of Traditional Chinese Opera in the Information Society - Study on "Internet + Traditional Chinese Opera" with Sichuan Opera as an Example) พบว่า บนพื้นฐานของการวิจัยเกี่ยวกับการสืบทอดทางวัฒนธรรมของจังหวัดเสฉวน ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ระบบดิจิทัล ข้อมูลขนาดใหญ่ คลาวด์คอมพิวเตอร์ สื่อใหม่ อินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีอื่นๆ เข้ากับการสงวนรักษาและการสืบทอดจังหวัดเสฉวนแบบบูรณาการ และประสบความสำเร็จในการพัฒนาการวิจัยสหสาขาวิชาการแบบบูรณาการ รวมทั้งการละครและโอเปร่า การสื่อสารวัฒนธรรม คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยได้วิจัยอิทธิพลขององค์ประกอบทาง

เทคนิคของสังคมสารสนเทศที่มีต่อการสืบทอดและการพัฒนาของโอเปร่า ในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาวัฒนธรรมโอเปร่ากับวิวัฒนาการของสังคมมนุษย์ และวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันของการอยู่รอด การสืบทอด และการพัฒนาของจิวเสวนภายใต้ระบบสังคมสารสนเทศ โดยวิเคราะห์ปัญหาในการสืบทอดและการพัฒนาของจิวเสวน เช่น แนวคิดล้าหลัง นโยบายไม่สมดุล จำนวนผู้สืบทอดน้อยลง กระบวนการเผยแพร่ขาดความคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ และค้นคว้ากลุ่มหลักที่รับผิดชอบในการสืบทอดและพัฒนาวัฒนธรรมจิวเสวน ภายใต้ระบบสังคมสารสนเทศ และสรุปให้เห็นถึงลักษณะทางวัฒนธรรมและความต้องการของผู้ชมจิวเสวนรุ่นใหม่ โดยได้นำเสนอแนวคิดของการเก็บข้อมูลบนคลาวด์ การสำรองข้อมูลบนคลาวด์ การกู้คืนความเสียหายบนคลาวด์ และการรักษาความปลอดภัยบนคลาวด์ เพื่อพัฒนาขอบเขตหลัก เส้นทางหลัก วิธีการหลัก เส้นทางทางเทคนิค และโครงสร้างข้างบนสำหรับการสงวนรักษาจิวเสวนแบบดิจิทัล และนำเสนอเนื้อหาสำคัญและวิธีการแชร์บนคลาวด์แบบดิจิทัลของวัฒนธรรมจิวเสวน ตลอดจนได้กำหนดทิศทางการสืบทอดและการแพร่กระจายบนคลาวด์ของวัฒนธรรมจิวเสวน บทความนี้ได้ออกแบบกรอบทฤษฎีสำหรับการสืบทอดและพัฒนาวัฒนธรรมจิวเสวนแบบดิจิทัล โดยยึด "การรักษาความปลอดภัยบนคลาวด์ (cloud) การแบ่งปันบนคลาวด์ การแพร่กระจายบนคลาวด์" เป็นแนวคิดสำคัญ แอมยังพิสูจน์ให้เห็นว่า แนวคิดทฤษฎีทั้งสามอย่างและการออกแบบองค์โครงสร้างประกอบด้วย "การรักษาความปลอดภัยบนคลาวด์ การแบ่งปันบนคลาวด์ การแพร่กระจายบนคลาวด์" ที่ถือเป็นความสัมพันธ์เชิงรับส่งและพร้อมเพรียงกัน จึงควรที่จะเรียนรู้ว่าจะทำอย่างไรถึงจะสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์สถานการณ์การสืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้าในพื้นที่หมิ่นหนานได้

เหอ อิง(He Ying, 2018) งานวิจัยเรื่อง "การออกแบบนิทรรศการออนไลน์แบบดิจิทัลของการอนุรักษ์เซียงซีว (Xiang Embroidery)" (Digital Protection Platform Design Embroidery Research Based on Internet) พบว่า การเสนอแนวคิดการออกแบบนิทรรศการแบบดิจิทัลของการอนุรักษ์เซียงซีว ที่มีฟังก์ชันการเรียนรู้และฟังก์ชันการประยุกต์ใช้ ผ่านการวิเคราะห์ปัญหาในการเผยแพร่และการศึกษา ทฤษฎีเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง บนพื้นฐานนี้ ได้ทำวิจัยในด้านเป้าหมายการออกแบบ กระบวนการออกแบบ หลักการออกแบบ โครงสร้างการออกแบบ ฯลฯ โดยสรุปคุณลักษณะพื้นฐานและหลักการออกแบบของฐานข้อมูลเซียงซีว จากคุณลักษณะและกฎเกณฑ์ทางทรัพยากรดิจิทัลของเซียงซีว เพื่อบรรลุความสำเร็จในการสร้างฐานข้อมูลเซียงซีวให้ได้ ต่อมา ดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงฟังก์ชันของนิทรรศการ และออกแบบผังงานของโมดูลฟังก์ชันของนิทรรศการ ในขณะเดียวกัน ออกแบบภาพและแสดงผลของเว็บไซต์หรือนิทรรศการให้เสร็จสิ้น

เดอร์-ลอร์ เวย์ และ หยู-ฮิเซน เวย์ (Der-Lor Way & Yu-Hisen Wei) งานวิจัยเรื่อง "การใช้ความเป็นจริงเสมือนบนคลาวด์ในหุ่นกระบอกผ้าของจีน เพื่อรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้" (Use of cloud-based virtual reality in Chinese glove puppetry to preserve intangible cultural heritage) พบว่า การวิเคราะห์การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน "บนคลาวด์" เพื่อปกป้องหุ่นกระบอกในไต้หวันของจีน และวิธีการใช้คลาวด์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR) ร่วมกับลักษณะและประวัติของหุ่นกระบอก เพื่อรักษาและสืบทอดหุ่นกระบอกเชิงดิจิทัล รวมทั้งบทบาทของเทคโนโลยีนี้ในการปกป้องและเผยแพร่วัฒนธรรมหุ่นกระบอกด้วย

อาร์เอช คูก, เค ซีเบิร์ต, เค เซียนฟู, เอ็ม ซือหยวน (RH Cook, K Siebert, K Chien-fu, M Si-yuan) งานวิจัยเรื่อง "การแสดงอนุรักษ์หุ่นเชิด: แนวคิดความเชี่ยวชาญและความสำคัญในการอนุรักษ์เครื่องแต่งกายหุ่นนมของจีน" (Performing Puppet Conservation: concepts of expertise and significance in conserving Chinese glove puppet costumes) พบว่า การประเมินเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกจำนวน 13 ชิ้นโดยละเอียด และจากความเสียหายของเครื่องแต่งกาย ได้มีการดำเนินการป้องกันเพื่อรองรับรูปร่างโดยรวมของเครื่องแต่งกาย ซ่อมแซมรูปแบบการเย็บปักถักร้อย และซ่อมแซมผ้าเครื่องแต่งกาย

ในบทนี้ ได้มุ่งเน้นไปที่การทำความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่หมิ่นหนาน มณฑลฝูเจี้ยนโดยละเอียด และทำการจัดระเบียบข้อมูลการสืบย้อนรอยประวัติความเป็นมา อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และการสะท้อนคุณค่า ของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน จากนั้นขยายความจากแนวคิดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ นโยบายสงวนรักษาในรูปแบบดิจิทัล และหลักการต่าง ๆ และเพื่อเตรียมพร้อมกับการวิจัยภาคสนามในบทที่ 3 จึงจำเป็นต้องดำเนินการวิจัยตามกรณีศึกษาดั้งเดิม

โดยสรุป พื้นที่หมิ่นหนานของมณฑลฝูเจี้ยนตั้งอยู่ทางภูมิศาสตร์บริเวณชายขอบของจีนแผ่นดินใหญ่ และทรัพยากรทำเรือที่อุดมสมบูรณ์ถือเป็นช่องทางสำคัญในการบูรณาการกับวัฒนธรรมต่างประเทศ สภาพอากาศที่อบอุ่นและชื้นสร้างเงื่อนไขที่ดีสำหรับเขตทรัพยากรที่ดินและได้กำหนดวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นที่พึ่งพาการประมงและทรัพยากรทางทะเล ในบรรดาวัฒนธรรมการละครจีน วัฒนธรรมละครหมิ่นหนานเองก็มีลักษณะที่อุดมสมบูรณ์และหลากหลายและเนื่องจากลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่ใกล้ชิดกับทะเลและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่เกิดจากการอพยพของชาวหมิ่นหนาน ทำให้ละครหมิ่นหนานและความเชื่อศาสนาสามารถผสมผสานกันอย่างกลมกลืน ในสภาพแวดล้อมของความเชื่อพื้นบ้านต่างๆ ละครหมิ่นหนานได้รับการเสริมด้วยฟังก์ชันการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งเป็นรูปแบบสำคัญของการต้อนรับเทพเจ้าในเทศกาลต่างๆ ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน โดยมีรูปแบบการแสดงแบบ "การบรรยายประวัติศาสตร์" มาเป็นพื้นฐาน และได้รวบรวมลักษณะสำเนียงดนตรีของเพลงหนานอิน และเทคนิคการแสดงมาจากละครหุ่นเชิดขลุ่ยเหล็กซี และจิวลี่หยวน เพื่อสร้างตัวเป็นสำนักที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง การวิเคราะห์ที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ ทรัพยากรสภาพ

ภูมิอากาศ ประเพณีและสถานการณ์ของชาวบ้านในพื้นที่หมิ่นหนานนี้ เพื่อสำรวจถึงต้นกำเนิดของวัฒนธรรมละครในพื้นที่หมิ่นหนาน ในขณะเดียวกัน จัดเรียงพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ทางศิลปะ คุณค่าทางวัฒนธรรมของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นพื้นที่หมิ่นหนาน ในพื้นที่หมิ่นหนาน และประยุกต์ใช้แนวคิดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ นโยบายการอนุรักษ์ในรูปแบบดิจิทัล หลักการการออกแบบนิทรรศการดิจิทัล รวมทั้งวิธีดำเนินการวิจัยการเรียนรู้ด้วยตัวอย่างสำคัญ เพื่อนำเสนอแนวคิดที่เป็นรูปธรรมสำหรับการวิจัยภาคสนามของบทที่ 3 ได้แก่ การสำรวจถึงกระบวนการพัฒนา ลักษณะทางศิลปะ และสภาพปัจจุบันของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นพื้นที่หมิ่นหนาน



บทที่ 3

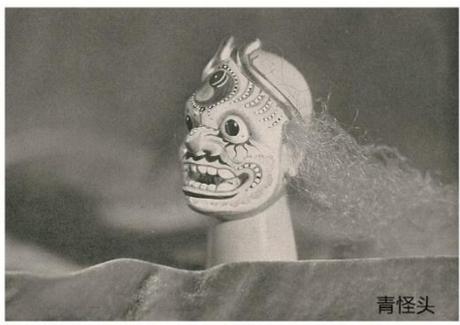
วัฒนธรรมหุ่นกระบอกผ้าและศิลปะเครื่องแต่งกาย

ในบทนี้ เนื้อหาส่วนใหญ่มาจากการสำรวจภาคสนาม โดยแบ่งออกเป็นสามตอน ตอนแรกเป็นการบรรยายลักษณะร่วมของวัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้า ประกอบด้วย การแกะสลักหัวหุ่น การแต่งกายของหุ่น และอุปกรณ์บนเวที ซึ่งเนื้อหาส่วนนี้มีอยู่ในทุกการแสดงหุ่น ตอนที่สองเป็นการสำรวจเนื้อหาของละครสามเรื่องคลาสสิก รวมถึงเรื่องราว ตัวละคร หัวหุ่น และเครื่องแต่งกายของหุ่น และตอนที่สามเป็นภาพรวมของการสืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนานและการวิเคราะห์กรณีศึกษาคลาสสิก

ทักษะการแกะสลักหัวหุ่นกระบอก

ปรมาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแกะสลักหัวหุ่นกระบอกแห่งเมืองจิ้นเจียง คุณ Jiang Jiazou (ค.ศ. 1871 - 1954) ได้เรียนรู้ทักษะการแกะสลักหัวหุ่นกระบอกจากบิดาตั้งแต่อายุ 11 ปี และได้เริ่มสืบทอดกิจการในเวลาต่อมา ซึ่งถือเป็นการเริ่มต้นของการสร้างสรรค์หัวหุ่นกระบอก เขาเกิดที่หมู่บ้านฮวาทยวนโถว ชานเมืองทางเหนือของเมืองเฉวียนโจว ทำให้ผลงานหัวหุ่นกระบอกทั้งหมดที่เขาแกะสลักนั้น ถูกเรียกว่า ‘ฮวาทยวนโถว’ ผลงานการแกะสลักของคุณ Jiang Jiazou ได้หล่อหลอมไปด้วยแรงกายและจิตวิญญาณ ทำให้ผลงานการแกะสลักสมจริง และมีความประณีตงดงาม ที่แสดงผ่านการแกะสลัก “เชิง” ตัวพระ และ “ตั้น” ตัวนาง ในการสร้างสรรค์ของเขา ได้สืบทอดสุนทรียภาพและเทคนิคการผลิตของหัวหุ่นแบบดั้งเดิมจากเมืองเฉวียนโจว และได้ผสมผสานประสบการณ์ในชีวิตของตนลงไปกับผลงาน เขาได้สร้างแนวทางในการผลิตหัวหุ่นกระบอกในรูปแบบใหม่ โดยได้นำเอาเส้นไหมมาทำเป็นเส้นผม และ หนวดของหุ่น ทำให้หัวหุ่นมีความสดใสมากขึ้น ทั้งนี้ ผลงานหัวหุ่นกระบอกที่ผลิตโดยคุณ Jiang Jiazou นั้นมีมากกว่า 280 ผลงาน ปัจจุบันมีบางส่วนเก็บรักษาอยู่ในพิพิธภัณฑ์มณฑลฝูเจี้ยน และได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นโบราณวัตถุระดับ 1 ของประเทศจีน ตารางด้านล่างแสดงผลงานการแกะสลักบางส่วนของเขา:

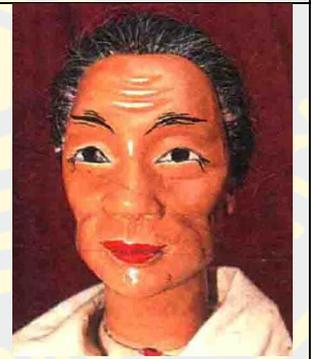
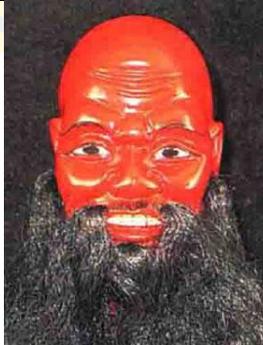
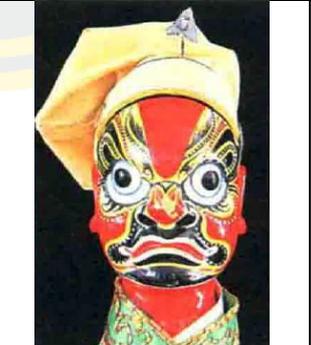
ตารางที่ 3-1 ตารางแสดงผลงานหัวหุ่นกระบอกผ้าของคุณ Jiang Jiazou (Yufei Kong, 2023)

<p>ตารางแสดงผลงานหัวหุ่นกระบอกผ้า ‘เซิง ตัน จิ้ง จำ เส้นเต้า และ จิงไกว’ สุดคลาสสิกของคุณ Jiang Jiazou</p>	
	
‘ไปเหลียนเหล้าเซิง’ รัชสมัยหมินกั๋ว	‘ไปเหลียนฮวาตัน’ รัชสมัยหมินกั๋ว
	
‘เหวินมู่ฮวาจื่อ’ รัชสมัยหมินกั๋ว	‘เซี่ยวเซิง’ รัชสมัยหมินกั๋ว
	
‘โจวซิง’ ปี ค.ศ. 1950	‘ซิงไกวโถว’ รัชสมัยหมินกั๋ว

เนื่องจากรูปลักษณ์ของตัวละครในละครหุ่นกระบอกผ้ามีจำนวนมาก ทำให้เปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ซึ่งละครต่างเรื่อง ศิลปินแต่ละคน ก็ล้วนมีผลงานการแกะสลักที่แตกต่างกัน ตารางต่อไปนี้ได้จัดแสดงรูปร่างหัวหุ่นในบทบาทสุดคลาสสิกทั้งสิ้น คือ ‘เซิง ตั้น จิ้ง โฉ่ว’:

ตารางที่ 3-2 ตารางแสดงภาพตัวอย่างของรูปทรงหัวหุ่นในบทบาท ‘เซิง ตั้น จิ้ง โฉ่ว’

(Yufei Kong, 2023)

ตารางแสดงภาพตัวอย่างของรูปทรงหัวหุ่นในบทบาท ‘เซิง ตั้น จิ้ง โฉ่ว’			
			
ซูเหวิน	ชวนกง	เตี้ยเหมยอู่	เสียมู่เหวิน
			
ซวงจีเซี่ยนตัน	เซี่ยหล่าตัน	ฉันทัน	หนี่วี่ปี่ยน
			
หงกวน	หงเจ๋ยจื่อ	หงฮวาจื่อ	ซิงฮวาจื่อ



การแกะสลักหัวหุ่นกระบอกโดยทั่วไปจะมีทั้งหมด 8 ขั้นตอน:

ขั้นแรก เลือกวัสดุ: เนื่องจากพื้นที่หมิ่นหนานอุดมไปด้วยการบูร ทำให้หัวหุ่นกระบอกส่วนใหญ่ทำมาจากไม้การบูร ซึ่งมีคุณสมบัติในการป้องกันปัญหาด้านแมลงรบกวน และการเนาเปื่อยได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเนื่องจากการบูรสามารถป้องกันแมลงและป้องกันการเนาเปื่อยได้ ง่ายต่อการเก็บรักษา อีกทั้งเนื้อไม้มีลักษณะบางเบา ง่ายต่อการแกะสลัก จึงทำให้การบูร กลายเป็นวัสดุที่เหมาะสมที่สุดในการนำมาแกะสลักหัวหุ่นกระบอก

ขั้นตอนที่ 2 ลดขนาด: หลังจากที่ช่างแกะสลักหุ่นเลือกวัสดุไม้ที่ตนพึงพอใจแล้ว ช่างจะใช้ขวานด้ามเล็กฟันไม้ออกเป็นส่วน ๆ ฟันให้มีลักษณะคล้ายลูกท้อ โดยมีตาและจุมูกเป็นจุดศูนย์กลาง และคว้านเนื้อไม้ด้านในให้กลวง

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดแบบ: หลังจากนั้น ช่างแกะสลักจะใช้มีดแบบโรลิ่งในการร่าง "รูปทรงห้าส่วนสามกระดูก" ของหุ่นอย่างคร่าว ๆ โดย "ห้าส่วน" หมายถึง ตาคู่หนึ่ง ปาก จุมูก (รุมูก) ส่วน "สามกระดูก" หมายถึง กระดูกคิ้ว โหนกแก้ม และขากรรไกรล่าง หลังจากการแกะสลักเบื้องต้นสำเร็จแล้ว ผู้ชำนาญด้านหุ่นจะใช้ส่วแกะสลักขุดพื้นผิว และขัดด้วยหนังปลา ผ่ากอกช แก้ว ฯลฯ เพื่อให้เกิดความเงางาม

ขั้นตอนที่ 4 ลงดิน: หลังจากนั้นนำหนังวัวผ่านความร้อนและเติมดินละเอียด (ดินเหลืองอำเภोजินเหมิน) เพื่อสร้างดินแบบพิเศษ สำหรับตกแต่งพื้นผิวของหัวหุ่น และทำให้พื้นผิวสมบูรณ์และเรียบเนียนยิ่งขึ้น จากนั้นจึงติดกระดาษทิชชูไว้บริเวณชั้นนอก เพื่อปกป้องส่วนหัวหุ่น และเพื่อให้สามารถซ่อมแซมได้ในอนาคต

ขั้นตอนที่ 5 ลงหน้า: ใช้สีจากแร่ธาตุในดินวาดอัตลักษณ์บนใบหน้าให้กับหุ่นกระบอก

ขั้นตอนที่ 6 เติมดิน: หลังวาดส่วนหน้าเสร็จแล้ว ใช้ดินหรือเศษไม้ในการตกแต่งรายละเอียดต่าง ๆ ทำให้ส่วนหัวของหุ่นกระบอกมีโครงสร้างและส่วนหน้าที่โดดเด่นและชัดเจน

ขั้นตอนที่ 7 แวกซ์เคลือบ: การแสดงหุ่นกระบอกแบบดั้งเดิมจะใช้ตะเกียงลานในการให้แสงสว่าง ดังนั้นการแว็กซ์พื้นผิวของหุ่นจะทำให้หุ่นดูสว่างขึ้น ทั้งนี้ การแสดงหุ่นในสมัยใหม่ได้ใช้แสงจากหลอดไฟในการส่องสว่าง และพื้นผิวขี้ผึ้งนี้ จะทำให้หุ่นสะท้อนแสงระหว่างการแสดง เพิ่มประสิทธิภาพในการแสดง

ขั้นตอนที่ 8 สำเร็จรูป: โดยปกติแล้วจะเลือกใช้วัสดุในการทำผมและหมวดของหุ่น ที่อิงตามอุปนิสัยและจุดเด่นของหุ่น วัสดุที่นำมาใช้ อาทิ เส้นผมของมนุษย์ ขนจามรี ไนลอน ผมปลอม เป็นต้น และใช้กาวหนังวัว (ผมกระจุกเล็กจะใช้น้ำยาง) ในการติดผมบนหัวหุ่นแล้วสร้างทรงผมที่แตกต่างกันตามลักษณะของตัวละคร

ทักษะการแกะสลักหัวหุ่นกระบอก เป็นหนึ่งในขั้นตอนที่ทำให้หุ่นสามารถแสดงอารมณ์ได้ ผ่านการวาดอารมณ์ของหุ่น รวมถึงกริยาท่าทางต่าง ๆ ที่จะช่วยทำให้หุ่นมีความสมจริงและมีชีวิตชีวา ประกอบกับอุปกรณ์ เครื่องแต่งกายต่าง ๆ รวมถึงทักษะด้านการแสดง ที่จะทำให้การแสดงละครหุ่นกระบอกนี้เหมือนจริงราวกับมีชีวิต



ภาพที่ 3-1 จากซ้ายไปขวา ทุกขั้นตอนของการแกะสลักหุ่นกระบอกตามลำดับ (Yufei Kong, 2023)



ภาพที่ 3-2 กระบวนการแกะสลักอุปกรณ์หุ่นกระบอก—การขีด (Yufei Kong, 2023)

การสวมใส่เครื่องแต่งกาย (ตามบทบาทตัวละคร)

นอกจากการแกะสลักหัวหุ่นกระบอกแล้ว ยังมีส่วนลำตัวหุ่นกระบอกที่ถือเป็นส่วนประกอบสำคัญอีกประการของละครหุ่นกระบอกผ้า อุปกรณ์ของการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้า รวมทั้งเครื่องแต่งกาย(สิง) และหมวกเหล็ก (โถว) ภาษาจีนเรียกรวมกันว่า “สิงโถว” เครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงละครส่วนใหญ่เป็นเครื่องแต่งสมัยราชวงศ์หมิง (เครื่องแต่งกายสมัยราชวงศ์หมิงยังมีแขนเสื้อกว้าง ซึ่งเหมาะที่สุดสำหรับการเต้นรำนั้ระหว่างการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้า) ซึ่งส่วนลำตัวของหุ่นกระบอกผ้า เรียกว่า ผ้าหุ้มด้านใน (วังจื่อฟู) โดยขนาดของชุดจะตัดตามขนาดฝ่ามือ และขนาดนิ้วของนักแสดงหุ่นมือ หากกล่าวโดยทั่วไป ผ้าหุ้มด้านในแบ่งออกเป็นสองประเภท คือ

1. ชุดเหวินเถ้า
2. ชุดอู่เถ้า

ซึ่งชุดเหวินเถ้าจะมีขนาดใหญ่ ยาว 5 นิ้ว กว้าง (ถึงข้อมือ) 8 นิ้ว ส่วนอก เอว กว้าง 4 นิ้ว แขนเสื้อยาว 2 นิ้ว ชายเสื้อกว้าง 1.8 นิ้ว โดยนักเชิดหุ่นที่สวมชุดเหวินเถ้าจะกางนิ้วโป้งออกด้านนอก และสี่นิ้วที่เหลือเรียงชิดติดกัน สามารถถอดและใส่ได้ง่าย สะดวกต่อการหยิบจับสิ่งของ ส่วนชุดอู่เถ้า นั้น สามารถแสดงการเคลื่อนไหวและท่าทางศิลปะการต่อสู้ได้สะดวก โดยมีขนาดเล็กกว่าชุดเหวินเถ้า มีขนาดความยาว 5 นิ้ว กว้าง (ถึงข้อมือ) 6-7 นิ้ว แขนเสื้อยาว 1.5 นิ้ว ชายเสื้อกว้าง 1.5 นิ้ว ส่วนอก เอว กว้าง 4 นิ้ว ในด้านการออกแบบชุดให้กับนักเชิดหุ่นที่สวมชุดอู่เถ้าจะมีลักษณะกำมือ กลางฝ่ามือเป็นรูว่าง เพื่อให้สามารถติดตั้งอาวุธต่าง ๆ ได้ ทั้งนี้ สำหรับขั้นตอนการเย็บชุดผ้าหุ้มด้านใน จะเย็บส่วนเอวกับส่วนเสื้อแขนจิ้มในแนวทแยงตัดกัน เพื่อให้แน่ใจว่า เมื่อสวมมือเข้าไปแล้ว ชุดจะไม่หลุดออกจากมือ นอกจากนี้ ชุดผ้าหุ้มด้านในที่สมบูรณ์ จะต้อง มี ‘ขาสองข้าง’ : โดยการออกแบบส่วนขา

จะเป็นทรงกระบอก ใช้เส้นใยไหมยัดเข้าด้านในชุด และเติมฝ้ายลงไป : สำหรับส่วนล่างของขาจะเย็บเข้ากับรองเท้าบู๊ทที่แกะสลักจากไม้ องค์กรของรองเท้าหันออกด้านนอกคล้ายรูปทรงของเลขแปดในภาษาจีน ส่งผลให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวด้วยท่าเดินเลขแปด หรือ ท่าเดินแบะเท้าได้ง่าย หลังจากได้ผ้าหุ้มด้านในที่สมบูรณ์แล้ว จะต้องนำไปประกอบเข้ากับตัวหุ่น ซึ่งในขั้นตอนนี้ จะเรียกว่า ‘การเปิดคอเสื้อ’



ภาพที่ 3-3 ภาพตัวอย่างแสดงชุดผ้าหุ้มด้านใน และชุดเหวิน และชุดฮู่ของนักเชิดหุ่น (พิพิธภัณฑ์ความเกี่ยวข้องของไต้หวันและฝูเจี้ยน)

เสื้อผ้า (เครื่องแต่งกายประกอบละครหุ่นกระบอกผ้า) หมวกจ้าว อุปกรณ์ของหุ่นกระบอก ล้วนแต่เป็นส่วนประกอบสำคัญที่สร้างภาพลักษณ์ทางศิลปะให้กับหุ่นกระบอกผ้า ซึ่งชุดประกอบการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้า นั้น นอกจากจะเป็นสิ่งที่อธิบายสถานะของตัวละครแล้ว ยังสามารถบอกไปอุปนิสัยความเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร พร้อมกับถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร อีกทั้งเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าที่เป็นละครแบบดั้งเดิมนั้น โดยทั่วไปจะออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้รูปแบบของเสื้อผ้าในสมัยราชวงศ์หมิง และแม้ว่าในขั้นตอนการเลือกวัสดุ และการผลิตเครื่องแต่งกาย จะไม่มีส่วนแตกต่างจากการผลิตเครื่องแต่งกายของมนุษย์ ทว่าในด้าน

โครงสร้างของเสื้อผ้านั้น เพื่อสร้างความสะดวกให้กับนักแสดงขณะทำการแสดง จึงต้องออกแบบ ความกว้างและความยาวของเสื้อผ้าให้มีความเท่ากัน จากมุมมองของกระบวนการผลิต เครื่องแต่งกาย จะประกอบด้วย 5 ส่วน ได้แก่ ขึ้นหน้า ขึ้นหลัง ส่วนบน ส่วนล่าง และแขนเสื้อ โดยเครื่องแต่งกาย ประกอบละครแบบดั้งเดิม สามารถแบ่งได้ 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ ชุดเหวิน และชุดอู๋ รายละเอียดตาม ตารางด้านล่าง:

ตารางที่ 3-3 ตารางแสดงลักษณะพิเศษของเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้า แบบดั้งเดิม

(ภาพดังกล่าวมาจากพิพิธภัณฑ์รำลึกละครหุ่นกระบอกของหลินหลิวซิน จัดโดย Yufei Kong, 2023)

ตารางแสดงลักษณะพิเศษของเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าแบบดั้งเดิม			
ประเภท	ชื่อเครื่องแต่งกาย	ลักษณะพิเศษ	ภาพตัวอย่าง
ชุดเหวิน	ชุดหมั่งผาว (เรียกอีกชื่อว่า ‘ธง’)	หมายถึง เครื่อง แต่งกายที่เป็น ทางการของ จักรพรรดิและขุน นางชั้นผู้ใหญ่ โดย ใช้การแบ่งแยกชั้น ยศตามสีของ เครื่องแต่งกาย คือ สีเหลืองสำหรับ จักรพรรดิ สีแดง สำหรับขุนนางชั้น ผู้ใหญ่ สีน้ำตาลอม แดงสำหรับพระ บรมวงศานุวงศ์ สี น้ำเงินสำหรับขุน นางผู้ภักดี สีดำ สำหรับขุนนางผู้ ซื่อสัตย์	 <p>หมั่งผาว (พิพิธภัณฑ์รำลึกละครหุ่นกระบอก ของหลินหลิวซิน)</p>

	ชุดกวนฝู	เสื้อคลุมยาวที่ ด้านหน้าและหลัง มีผ้าลายปักปู้จื่อ ที่แตกต่างกันตาม ชั้นยศของขุนนาง	 <p data-bbox="1114 712 1209 750">ชุดกวนฝู</p>
	ชุดหยวนไฉ่ฝู	โครงประดับหัว ธรรมชาติติดกับ แผ่นหลัง	 <p data-bbox="1098 1182 1225 1220">ชุดหยวนไฉ่ฝู</p>
	ชุดเซิงจื่อฝู	ชานกุ้น	 <p data-bbox="1098 1697 1225 1736">ชุดเซิงจื่อฝู</p>

	ชุดเต้าผาว	ชุดแปดทิศ ผ้ากาสาวพัสตร์	 <p data-bbox="1098 645 1220 680">ชุดเต้าผาว</p>
	ชุดอิงหย่งอี	ด้านหน้าและหลัง ของชุดเลี่ยมคำว่ หย่ง ที่แปลว่า กล้าหาญ	 <p data-bbox="1098 1120 1220 1155">ชุดอิงหย่งอี</p>
	ชุดจู้ยี้	มีกระโปรง เป็นชุด สำหรับนักโทษ	 <p data-bbox="1114 1608 1204 1644">ชุดจู้ยี้</p> <p data-bbox="954 1666 1353 1756">(พิพิธภัณฑน์รำลึกละครหุ่นกระบอก ของหลินหลิวซิน)</p>

	ชุดฉีผายฝู	เครื่องแต่งกาย ของนักรบใน ศาล	 <p>ชุดฉีผายฝู</p>
	ชุดกงอี	เครื่องแต่งกายของ องค์หญิง	 <p>ชุดกงอี (พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติความเกี่ยวข้องกับได้หัววัน และฝูเจี้ยน)</p>
	ชุดฝูเหรินแพ้ย	เครื่องแต่งกาย ของพระชายาฝ่า บาท	 <p>ชุดฝูเหรินแพ้ย</p>

	ชุดปาก้วี	เสื้อคลุมยาวปักลายแปดเส้น	 <p>ชุดปาก้วี</p>
	ชุดเสียวเจียะเพ่ย	เครื่องแต่งกายของหญิงสาวร่ำรวยที่ยังไม่ได้แต่งงาน	 <p>ชุดเสียวเจียะเพ่ย (พิพิธภัณฑร์ชาติศิลปะละครหุ่นกระบอกของหลินหลิวซิน)</p>
	ชุดเหล่าตันฝู	ชิงอี เอ๋อฉวิน	 <p>ชุดเหล่าตันฝู</p>

	ชุดหน้าวิไลวฟู	เสื้อคลุมแขนกว้าง เสื้อคลุมแดงยาว กับกระโปรงหรือ กางเกงสีดำ	 <p>ชุดหน้าวิไลวฟู</p>
	ชุดหน้าจ้านอี	เครื่องแต่งกายของ อัศวินหญิง	 <p>ชุดหน้าจ้านอี</p>
ชุดอู่	เจียะ (ในจี้วปักกิ่ง เรียกว่า 'เซ้า')	เครื่องแต่งกายที่ เลียนแบบเกราะใน สมัยโบราณ ด้านหน้าปกลาย 'สิงโต เสื้อโคร่ง เสือดาว หมี่ มังกร' ประกอบด้วย สีห้าสี คือ 'แดง ดำ เขียว ขาว เหลือง'	 <p>เจียะ (พิพิธภัณฑ์รำลึกละครหุ่นกระบอก ของหลินหลิวซิน)</p>

	ชุดเจียนอี	สวมสีพื้น ไม่มี ลวดลาย ปกติเป็น เครื่องแต่งกายของ นักรบ	 <p data-bbox="1102 757 1217 801">ชุดเจียนอี</p>
--	------------	---	---

นอกจากเครื่องแต่งกายของหุ่นกระบอกจะมีรูปลักษณะเฉพาะแล้วนั้น เครื่องประดับ จำพวกหมวกก็มีความพิเศษเช่นกัน โดยหมวกที่หุ่นกระบอกสวมใส่ จะเรียกว่า ‘สวมหัว’ หรือ ‘หมวกเหล็ก’: แบ่งออกเป็นสองประเภท คือ

1. หมวกแข็ง
2. ผ้าคลุมนิ่ม

ซึ่งหมวกแข็งนั้นจะมีสายเป็นเส้นติดกับตัวหมวก หลังจากที่วาดลวดลายเสร็จแล้ว จะติด แผ่นทองคำเปลว และประดับด้วยปอมปอม ไข่มุก หรือ แผ่นกระจก และสำหรับหมวกแบบผ้าคลุมนิ่มนั้น จะปักลายลงไปบนผ้าไหมตั้งแต่กระบวนการถักทอ และนำไปติดลงบนกระดาดแข็งที่ตัดเป็นรูปร่าง แล้ว รีดให้เรียบ จากนั้นพบเป็นทรงหมวก โรอยากาเพชรสีทองลงบนจาน ประดับด้วยการฝังหยกและ ไข่มุก ทั้งนี้ หมวกแต่ละประเภทที่ชายและหญิงสวมใส่ ล้วนแต่มีความแตกต่างกัน อีกทั้งแต่ละตัวละครก็มีบทบาทและฐานะที่ไม่เหมือนกัน รายละเอียดตามตารางด้านล่าง :

ตารางที่ 3-4 ตารางแสดงประเภทของหมวกแข็ง และผ้าคลุมนົม

(ภาพดังกล่าวมาจากพิพิธภัณฑ์รำลึกละครหุ่นกระบอกของหลินหลิวซิน จัดโดย Yufei Kong, 2023)

ตารางแสดงประเภทของหมวกแข็ง และผ้าคลุมนົม		
รูปแบบ	ลักษณะพิเศษ	ภาพตัวอย่าง
แบบหมวกแข็ง	เช่น หมวกจักรพรรดิ (สวมใส่โดยจักรพรรดิจีน) มงกุฎผิงเทียน (สวมใส่โดยเจ้าชายจากรัฐต่าง ๆ) มงกุฎไท่จื่อ (สวมใส่โดยองค์ชายรัชทายาท) มงกุฎไท่เฟิง (สวมใส่โดยฮ่องเฮา) มงกุฎเสี่ยวเฟิง (สูหยินตราตั้ง) เฮยเตียว (สวมใส่โดยเปาซันจิ้น และโจโฉ) หมวกกวนกง (สี่เตียว: สวมใส่โดนกวนอู สีขาว: สวมใส่โดยกัซุยและจูล่ง) หนานจ้าน (สวมใส่โดยนายพล) หมวกเหลียนฮวา (สวมใส่โดยผู้นำแห่งฉู่ไป หรือ เตียวหุย จิวฉองม้าเจียว) หมวกเอ้อหลาง (สวมใส่โดยเอ้อหลางเสิน หรือ นายพล) หมวกหู่คุย และหมวกซือคุย (สวมใส่โดยรองขุนพลหรือ ราของครักซ์) จินเตียว (สวมใส่โดยข้าราชการอาวุโสระดับสูง) เป็นต้น	 <p>หมวกแข็ง - จินเตียว (สวมใส่โดยข้าราชการอาวุโสระดับสูง) (พิพิธภัณฑ์รำลึกละครหุ่นกระบอกของหลินหลิวซิน)</p>
แบบผ้าคลุมนົม	เช่น ผ้าคลุมเหวินเซิง (สวมใส่โดยผู้เรียนหนังสือ) ผ้าคลุมฮั่นเหวิน (สวมใส่โดยผู้เรียนหนังสือจากครอบครัวที่ยากจน) ผ้าคลุมเซี่ยวเซิง (สวมใส่โดยคุณชายอัปถักขณ) ผ้าคลุมซีซิง (สวมใส่โดยนักพรตเต๋า และกุนซือทหาร) ผ้าคลุมหม่าเหยีย (สวมใส่โดยเศรษฐี) ผ้าคลุมอู่เซิง (สวมใส่โดยพระเอกบู๊ที่ได้ทั้งอู่ และ เหวิน) ผ้าคลุมฉีผาย (สวมใส่โดยนักการในศาล) ผ้าคลุมเต๋าจิ้น (สวม	 <p>ผ้าคลุมนົม - ผ้าคลุมเหวินเซิง (สวมใส่โดยผู้เรียนหนังสือ) (พิพิธภัณฑ์รำลึกละครหุ่นกระบอกของหลินหลิวซิน)</p>

	ใส่โดยผู้บำเพ็ญ) หมวกจ่าอี (สวมใส่โดย คนรับจ้าง และชีโฉ่ว) หมวกชิงกวน (สวมใส่โดยข้าราชการที่ซื้อสัตย์) เป็นต้น	
--	--	--

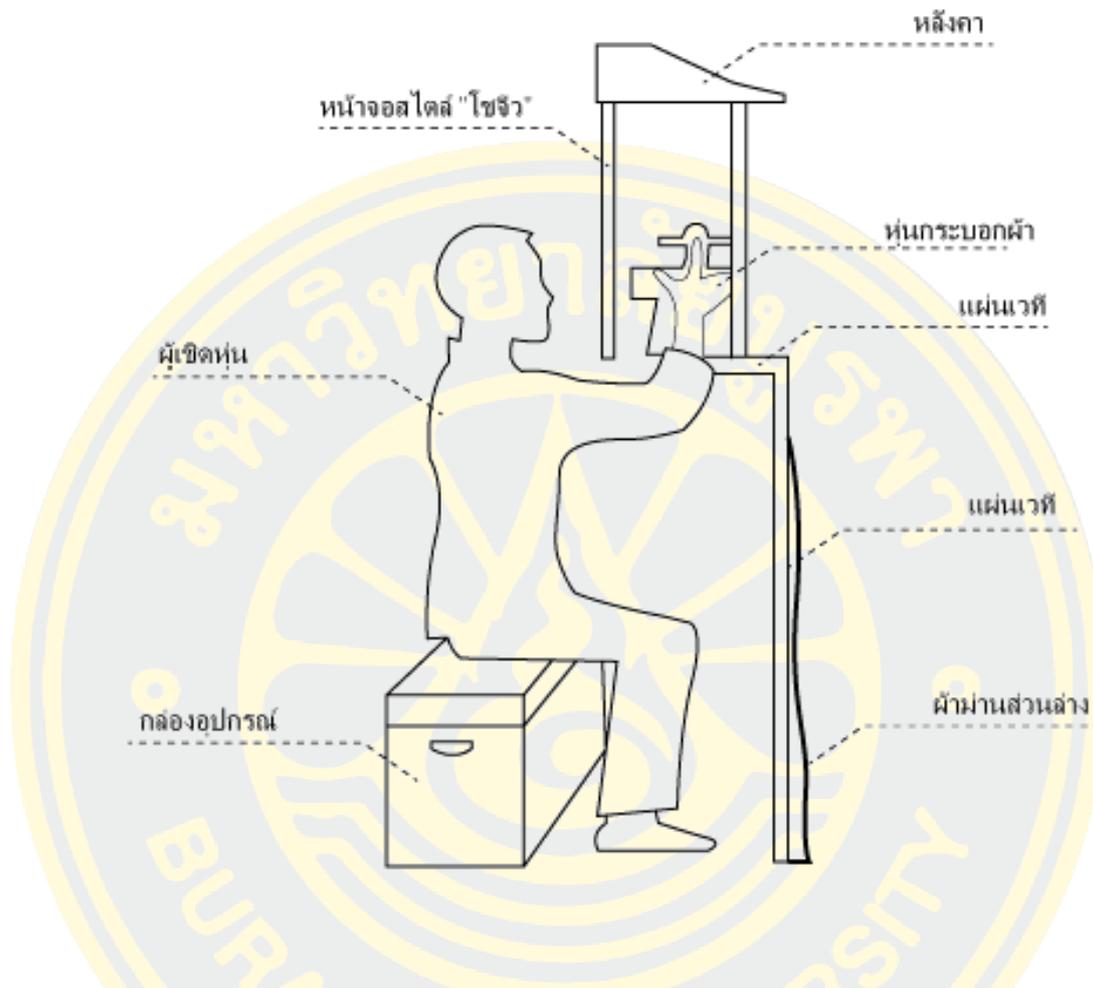
เวทีและอุปกรณ์ประกอบฉาก

เวทีการแสดงทรงประตูโค้ง ถือเป็นรูปแบบเวทีการแสดงแบบมืออาชีพหลังจากละครหุ่นกระบอกมือได้มีการพัฒนาเป็นอย่างยิ่งในอำเภอเมือง ตั้งชื่อเพราะรูปร่างคล้ายกับซุ้มประตูหรือ หอคอยไม้และหินในสมัยโบราณ อย่างไรก็ตาม เวทีการแสดงทรงประตูโค้งสามารถแบ่งได้เป็นสองประเภท ได้แก่ เวทีการแสดงทรงประตูโค้งแบบเรียบง่าย และ เวทีการแสดงทรงประตูโค้งแบบแกะสลัก ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมาก และเป็นตัวอย่างรูปแบบเวทีการแสดงของละครหุ่นกระบอกมือสองยุคสมัยตามลำดับ

1. เวทีการแสดงทรงประตูโค้งแบบเรียบง่าย

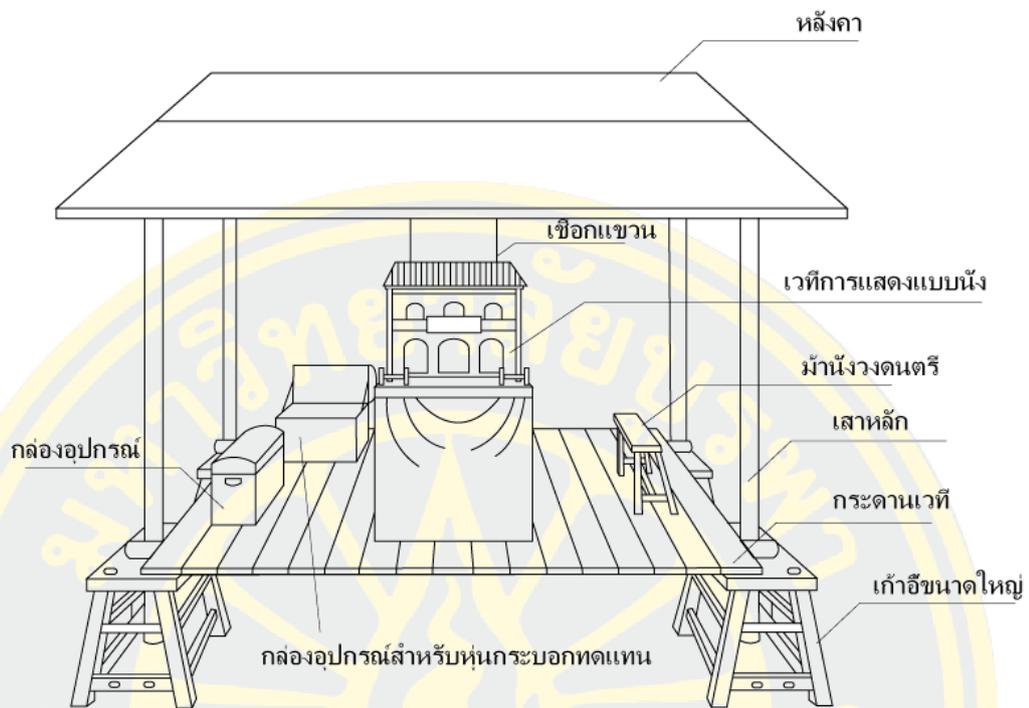
เวทีการแสดงทรงประตูโค้งแบบเรียบง่ายได้รับการพัฒนาจากเวทีการแสดงม่านเป็นโครงสร้างไม้เคลื่อนที่สามารถติดตั้งและถอดออกได้ทันทีตามความต้องการ สามารถรองรับผู้เชิดหุ่นได้ 2 คน นั่งเรียงกัน ผู้เชิดหุ่นนั่งบนเก้าอี้และควบคุมหุ่น เวทีค่อนข้างสั้น โดยทั่วไป เวทีสูง 100 ซม. กว้าง 120 ซม. และลึกประมาณ 65 ซม. ส่วนล่างของเวทีปูด้วยผ้า หลังคาของเวทีเป็นหลังคาศาลาไม้ ด้านหลังเวทีก็ปูด้วยผ้าใบกันน้ำ มีแผ่นป้ายเล็กๆ แขนงไว้ตรงกลางส่วนล่างของหลังคา โดยมีชื่อคณะละครที่เขียนไว้ เช่น "Da Jinji" "Shuang Ruyi" เพื่อแสดงชื่อคณะละคร เมื่อก่อน หลังเวทีมีเพียงม่านสไตล์ "โซจิ่ว" และมีประตูเล็ก ๆ สองบานพร้อมผ้าม่าน ด้านขวาเรียกว่า "ซูเจียง" ทางซ้ายเรียกว่า "รู๋เซียง" ตรงกลางเป็นหน้าจอสไตล์ "จงถ้ง" และมีโคลงกลอนคู่หนึ่ง ซึ่งอยู่ด้านซ้ายและด้านขวาของเวที

เวทีการแสดงที่ "Jin Cheng Ban" ใช้ในอดีต ก็เป็นเวทีการแสดงปะเภททรงประตูโค้งแบบเรียบง่าย โดยมีความกว้าง 3 ฟุต 5 นิ้ว สูง 4 ฟุต ลึก 1 ฟุต 5 นิ้ว สามารถแบ่งโครงสร้างได้สามส่วน คือ ส่วนครอบด้านบน (หลังคา) ส่วนฐาน (ส่วนด้านล่าง) ส่วนเสาทั้งสี่และฉากด้านหลัง ซึ่งในส่วนของด้านวัสดุนั้น ส่วนใหญ่จะใช้ไม้เป็นหลัก เพื่อให้สามารถแกะสลักได้



ภาพที่ 3-4 รูปแบบการแสดงแบบนั่ง (Yufei Kong, 2023)

คณะละครหุ่นกระบอกแบบดั้งเดิมจะประกอบด้วยสมาชิกจำนวน 8 ท่าน โดยมี นักแสดง 2 ท่าน นักดนตรี 4 ท่าน ผู้ดูแลหีบ 1 ท่าน (ผู้ดูแลหีบ ที่ใช้สำหรับใส่หุ่นกระบอก อุปกรณ์ และเครื่องดนตรีต่าง ๆ) และผู้เลือกซุ่มประตู 1 ท่าน ในอดีตคณะละครจะทำการแสดงผ่านรูปแบบเวทีการแสดงแบบนั่ง มีนักแสดงสองท่านอยู่บนชั้นบนของนั่งร้าน ฝั่งขวาบังคับส่วนหัวและมือ ฝั่งซ้ายบังคับมือทั้งสองข้าง ขณะทำการแสดง นักแสดง 1 ท่านจะต้องบังคับ 2 ตัวละครในเวลาเดียวกัน



ภาพที่ 3-5 เวทีการแสดงทรงประตู่โค้งแบบนั่ง (Yufei Kong, 2023)

2. เวทีการแสดงทรงประตู่โค้งแบบแกะสลัก

การเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์การแสดงละคร ทำให้รูปแบบโครงสร้างของเวทีการแสดงก็ได้รับการปรับปรุง ประการแรก ขยายเวทีเป็นประมาณ 1.4 ถึง 1.5 เมตร ซึ่งสามารถรองรับผู้เชิดหุ่น 2 คน นั่งเรียงกัน โดยกล่องอุปกรณ์เดิมที่ใช้เป็นที่นั่งนั้น วางไว้ด้านหลังผู้เชิดหุ่น และใช้ม้านั่งไม้ยาวที่มีความสูงเท่ากันมาแทนที่นั้น ความลึกของพื้นที่การแสดงเหนือเวทีเพิ่มขึ้นเกือบสองเท่าเมื่อเทียบกับสมัยการแสดงเล่นเดี่ยว ประมาณ 0.5 ถึง 0.6 เมตร ประการที่สอง รูปร่างของเวทีมีความประณีตงดงาม โดยเลียนแบบรูปร่างของพระราชวัง แท่นบูชา และวัดของจีนโบราณ ประการที่สาม ดนตรีสำหรับการแสดงไม่ได้ดำเนินการโดยผู้หุ่นอีกต่อไป แต่มีนักดนตรีเฉพาะทางนั่งอยู่ทางด้านซ้ายของเวทีละครหุ่นกระบอก เนื่องจากเวทีการแสดงมีขนาดเพิ่มขึ้นจึงไม่เหมาะที่จะตั้งบนโต๊ะสี่เหลี่ยมอีกต่อไป ต้องสร้างบนเวทีใหญ่ข้างวัด บนพื้นราบข้างถนนหรือลานบ้าน ทั้งนี้ ทำให้เวทีการแสดงพัฒนาเป็นสไตล์ติดพื้น



ภาพที่ 3-6 เวทีการแสดงทรงประตูโค้งแบบแกะสลัก (Yufei Kong, 2023)

ในปี ค.ศ. 1954 รูปแบบการแสดงของละครหุ่นกระบอกผ้าได้เปลี่ยนจากการแสดงแบบนั่งไปเป็นการแสดงแบบยืน ทำให้นักแสดงสามารถเดินไปมาระหว่างทำการแสดงได้ ส่งผลให้เวทีสำหรับแสดงละครหุ่นกระบอกมีขนาดที่กว้างมากขึ้น แต่เดิมเวทีแสดงสามารถแบ่งออกเป็น ส่วนหน้า (พื้นที่ทำการแสดง) ส่วนหลัง (ฉากหลัง) ทว่าในปัจจุบัน นักแสดงละครหุ่นกระบอกสมัยใหม่จะได้รับมอบหมายตามเนื้อหาเฉพาะของละคร ไม่เหมือนกับในอดีตที่กำหนดนักแสดงในคณะละครเพียง 2 ท่าน นับตั้งแต่ศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา เวทีการแสดงของละครหุ่นกระบอกผ้าได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยในบางการแสดงของละครที่แต่งขึ้นใหม่ ได้นำจอดีจิตอลมาใช้ประกอบการแสดง อีกทั้งเวทีการแสดงก็มีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น



ภาพที่ 3-7 เวทีการแสดงละครหุ่นกระบอกในสมัยปัจจุบัน (Yufei Kong, 2023)

สำหรับอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในเวทีการแสดงของละครหุ่นกระบอกผ้านั้น แบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ อุปกรณ์ในชีวิตประจำวัน อุปกรณ์สำหรับบูชาเทพเจ้า อุปกรณ์สำหรับการเขียน ธงต่าง ๆ อาวุธ และเครื่องทรมาน



ภาพที่ 3-8 เป่าบู้้นจิ้นกับมังกร เสื้อ สุนัข และกีโยตินของเขา (Yufei Kong, 2023)

เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางศิลปะของเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน อย่างดี ผู้เขียนได้คัดเลือกละครคลาสสิก 3 เรื่อง ได้แก่ "เมืองต้าหมิง" "หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง" และ "คดีหิ้งตั้งนำของปลอมมาปะปนของจริง" มาวิเคราะห์ โดยพิจารณาถึงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ นอกจากนี้ ละครทั้ง 3 เรื่องนี้เป็นที่รู้จักกันดีในมณฑลฝูเจี้ยนตอนใต้และมีฐานผู้ชมจำนวนมาก ตั้งแต่เดือนมกราคม ปี 2566 ถึงมิถุนายน ปี 2567 อัตราการแสดงของละครทั้งสามเรื่องนี้คิดเป็น 60% ของการแสดงทั้งหมด โดยมีค่าเฉลี่ยของละครที่จะแสดง 4-5 ครั้งและเป็นคลาสสิกในหมู่คณะ

ละครคลาสสิกเรื่องที่ 1 เมืองต้าหมิง

เมืองต้าหมิง เป็นผลงานที่แนะนำโดยทั้งผู้สัมภาษณ์ประเภทที่ 1 (นักแสดงหุ่นกระบอกผ้ามืออาชีพ) และผู้สัมภาษณ์ประเภทที่ 2 (ปรมาจารย์ด้านเทคโนโลยีการผลิตเครื่องแต่งกายการแสดงหุ่นกระบอก)

คุณโยว เทียนเซียง (นักแสดงจากคณะละครหุ่นกระบอกจินเจียง และผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของละครหุ่นกระบอกผ้า มณฑลฝูเจี้ยน) กล่าวว่า ในฐานะละครหุ่นกระบอกผ้าคลาสสิก เมืองต้าหมิง เต็มไปด้วยความขัดแย้งอันน่าทึ่งและโครงเรื่องที่ซับซ้อน และเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการจัดแสดงทักษะและการแสดงออกของนักแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าเป็นตัวแทนได้ดีมาก โดยเฉพาะเครื่องแต่งกายของผู้ร้ายที่แสดงให้เห็นสไตล์อันเป็นเอกลักษณ์ของข้าราชการและผู้ร้ายในสมัยโบราณอย่างเต็มที่ สี รูปแบบ และรายละเอียดการตกแต่งของตัวละคร ล้วนมีความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้ง

คุณฉิน จวินเสียง (ปรมาจารย์ด้านศิลปะประติมากรรมในมณฑลฝูเจี้ยน นักแสดงจากคณะละครหุ่นกระบอกเฉียวโนโจว ผู้ออกแบบเวทีระดับที่สอง) กล่าวว่า เมืองต้าหมิง มีอัตลักษณ์ในด้านเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก เนื่องจากมีพื้นฐานมาจากเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ทำให้การพรรณนาตัวละครและการเลือกเครื่องแต่งกายสอดคล้องกับคำอธิบายทางประวัติศาสตร์มากกว่า ซึ่งควรค่าแก่การศึกษา

1. การแนะนำเรื่องราว

บทละครเรื่องเมืองต้าหมิงบอกเล่าเรื่องราวของวีรบุรุษของเขาเหลียงซานในช่วงราชวงศ์ซ่งและหยวน แต่งตัวเป็นนักเล่นปาตีในช่วงเทศกาลโคมไฟ เล่นกลกับเจ้าหน้าที่ประตูเมืองและเจ้าหน้าที่ของคฤหาสน์เมืองต้าหมิงแล้วแอบเข้าไปในเมืองเพื่อช่วยเหลือ Lu Junyi ผู้ชอบธรรม ละครเรื่องนี้ดัดแปลงมาจากบทที่ 66 Shiqian เผาหอคอยผู้ยี่หมื่นและ Wu Yongzhi เอาชนะเมืองต้าหมิงของเรื่อง ซึ่งหนึ่งในสี่สุดยอดวรรณคดีของประเทศจีน การดัดแปลงของบทละครยังใช้วิธีการเล่าเรื่องและแนวคิดหลักของต้นฉบับ และผสมผสานศิลปะการต่อสู้แบบคลาสสิกของการแสดงหุ่นกระบอก การ

แสดงโดยใช้การต่อสู้แทนการร้องเพลงถูกจัดเรียงอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบละครใบ้ที่สร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้ชม



ภาพที่ 3-9 ภาพการแสดงของบทธละครเรื่องเมืองต้าหมิง (Yufei Kong, 2023)

2. ตัวละครหุ่นกระบอกผ้า

ในละครเรื่อง เมืองต้าหมิง ประกอบด้วยตัวละครหลัก 9 ตัว ได้แก่ ตัวตลก – ยายี ผู้พิพากษา อู่เซิง – อู่ซง ลู่จื่อเซิน ลือเซียน หยวนเสี่ยวเออร์ คู่ต่อสู้ในความขัดแย้ง และ อู่ตัน – กู้ต้า ซ่าว

3. รูปร่างหัวหุ่นกระบอกผ้า

ตามการจำแนกประเภทของตัวละคร หัวหุ่นยังสะท้อนถึงบุคลิกและสไตล์ของตัวละครที่แตกต่างกัน ในละคร ยายีและผู้พิพากษาที่ถูกล้อเลียน แสดงท่าทางเจ้าเล่ห์ทางสีหน้า เป็นการแสดงถึงลักษณะตัวตลก ส่วนอีก 8 วีรบุรุษในละคร แสดงออกในรูปแบบอู่เซิงและอู่ตัน ซึ่งนอกจากจะแสดงให้เห็นถึงลักษณะทางเพศอย่างชัดเจนแล้ว ยังสะท้อนถึงความซื่อตรงและความกล้าหาญในท่าทางของตัวละครฝ่ายบวกอีกด้วย รายละเอียดตามตารางด้านล่าง:

ตารางที่ 3-5 ตารางรูปร่างหัวหุ่น เมืองต้าหมิง (Yufei Kong, 2023)

ตารางรูปร่างหัวหุ่น เมืองต้าหมิง		
ตัวละคร	หัวหุ่นกระบอกผ้า	อัตลักษณ์ของรูปร่าง
ยายี่ (ตัวละครฝ่ายลบ)		สวมหมวกสีแดง ใบหน้าแสดงท่าทางเกินจริง ออกแบบดวงตาโตและริมฝีปากบาง สะท้อนถึงความเจ้าเล่ห์
ผู้พิพากษา (ตัวละครฝ่ายลบ)		สวมหมวกขุนนางที่ประณีต เน้นแสดงถึงสถานะ หัวล้าน และใบหน้าที่ดูเหมือนยิ้มแย้มแต่ไม่จริงใจ สะท้อนถึงความคิดร้าย
หยวนเสี่ยวเออร์ (ตัวละครฝ่ายบวก)		การออกแบบศีรษะดูเกินจริง สวมเครื่องประดับศีรษะคล้ายกับแจกัน เครื่องหน้าที่ยิ้มแย้มทำให้ดูผ่อนคลายและมีชีวิตชีวา
สื่อเขียน (ตัวละครฝ่ายบวก)		การออกแบบหัวที่ชาญฉลาดของสื่อเขียน เน้นย้ำถึงความเจ้าเล่ห์และความเชี่ยวชาญของเขา โดยเฉพาะรอยยิ้มที่แสดงถึงคุณลักษณะของเขาในฐานะจอมโจรและนักผจญภัย

<p>อู่ซง (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>อู่ซงมีผมสีดำที่เข้ากับใบหน้าที่แสดงถึงความสุขุม สะท้อนถึงความเป็นนักรบผู้กล้าหาญในละคร ทำให้ภาพลักษณ์ของเขาดูทรงพลังมากขึ้น</p>
<p>ลู่อี่เซิน (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>หัวหุ่นมีการออกแบบที่เน้นถึงความเป็นละคร โดยเฉพาะการแสดงท่าทางเกินจริง แสดงให้เห็นถึงลักษณะที่ยุติธรรมและไม่โอนอ่อนต่อความไม่ถูกต้อง รอยยิ้มของเขาสื่อถึงความเป็นมิตร แต่ในขณะที่เดียวกันก็แสดงออกถึงความสง่างาม แสดงให้เห็นถึงความห้าวหาญและความซื่อตรง</p>
<p>คู่ต่อสู้ในความขัดแย้ง (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>ใบหน้ามีรอยยิ้ม แสดงถึงความคล่องแคล่วและเฉลียวฉลาด</p>
<p></p>		<p>การออกแบบศีรษะเน้นเป็นพิเศษที่หน้าผาก ใบหน้ามีรอยยิ้มและสายตาที่แวววาว แสดงถึงความสุขุม</p>

<p>กู่ต้าซ่าว (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>หัวหุ่นมีการออกแบบที่ละเอียด ดวงตาที่เฉียบคม และรอยยิ้มที่เพิ่มความเป็นมิตร ในขณะที่เดียวกันก็สะท้อนถึงความสง่างาม และความกล้าหาญของเธอในฐานะนักรบหญิง</p>
--	---	---

4. เครื่องแต่งกายหุ่นกระบอผ้า

เครื่องแต่งกายใน เมืองต้าหมิง ส่วนใหญ่แบ่งออกเป็น ชุดการตีกลองที่ได้รับการปรับปรุง ชุดข้าราชการ และเสื้อกั๊ก รายละเอียดแสดงไว้ในตารางต่อไปนี้:

ตารางที่ 3-6 ตารางเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอผ้า เมืองต้าหมิง (Yufei Kong, 2023)

ตารางเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอผ้า เมืองต้าหมิง		
ตัวละคร	เครื่องแต่งกายหุ่นกระบอผ้า	อัตลักษณ์ของรูปร่าง
<p>ยายี่ (ตัวละครฝ่ายลบ)</p>		<p>สวมชุดสามชิ้นขึ้นไป เสื้อกั๊กสีแดงขาว สลับกันที่มีสัญลักษณ์ตัวอักษร "ทหาร" แสดงถึงสถานะของบุคคล</p>
<p>ผู้พิพากษา (ตัวละครฝ่ายลบ)</p>		<p>ชุดข้าราชการ สีแดงสด คอเสื้อกลม แขนเสื้อแคบ และมีเข็มขัดกว้าง ลวดลายตกแต่งที่หน้าอกเป็นลายเมฆและลายถักด้วยด้ายสีทอง</p>

<p>หยวนเสี่ยวเอ๋อร์ (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>ชุดอู่เซิง เป็นรูปแบบชุดทับ (เสื้อผ้าสามชั้น) แขนเสื้อสั้นไขว้หน้า มีการสวมกางเกงด้านใน ตัวเสื้อประดับด้วยลวดลายสิริมงคล เป็นเครื่องแบบที่สวมใส่โดยแม่ทัพที่มีพลังต่อสู้</p>
<p>สือเซียน (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>ชุดอู่เซิง สวมใส่ชุดลำลองของชายด้านอยู่ ด้านนอกเป็นเสื้อคลุมไม่มีแขนเปิดด้านหน้า ด้านในสวมชุดยาวแขนแคบ ซึ่งเหมาะกับสถานะของเขาในฐานะวีรบุรุษนักรบ</p>
<p>อู่ซง (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>ชุดอู่เซิง สวมใส่ชุดลำลองของชายด้านอยู่ เนื่องจากสถานะของเขาคือพระสงฆ์ จึงมีการแสดงลวดลายจีวรบนชุดเครื่องแบบ</p>
<p>ลู่อู๋เซิน (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>ชุดอู่เซิง สวมใส่ชุดลำลองของชายด้านอยู่</p>

<p>คู่ต่อสู้ในความขัดแย้ง (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>ชุดอู่เซิง คู่ต่อสู้ในความขัดแย้ง สวมชุดการตีกลองที่ได้รับการปรับปรุงใหม่ เพื่อเน้นธีม "ความขัดแย้ง" เสื้อผ้าของพวกเขา แสดงออกถึงความขัดแย้งทั้งในด้าน รูปลักษณ์และสีสันทัน โดยด้านบนเป็นเสื้อคอปิด แขนเสื้อแคบและกระชับ ขณะที่ ด้านล่างเป็นเสื้อคอกว้าง แขนเสื้อแคบและหลวม</p>
<p>คู่ต่อสู้ในความขัดแย้ง (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>ชุดอู่เซิง ชุดการตีกลองของผู้หญิง มีคอเสื้อตรงและเสื้อเปิดด้านหน้า มีการใช้แขนเสื้อยาวและขอบเสื้อประดับพู่ยาวเพื่อเน้นความงดงามของผู้หญิง</p>
<p>คู่ต่อสู้ในความขัดแย้ง (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>ชุดอู่เซิง ชุดการตีกลองของผู้หญิง มีคอเสื้อตรงและเสื้อเปิดด้านหน้า มีการใช้แขนเสื้อยาวและขอบเสื้อประดับพู่ยาวเพื่อเน้นความงดงามของผู้หญิง</p>

ละครคลาสสิกเรื่องที่ 2 หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง

หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง เป็นผลงานที่เน้นพลังของผู้หญิง จึงได้รับการแนะนำอย่างยิ่งจากคุณไช่เหม่ยน่า (หญิง) (รองผู้อำนวยการศูนย์คุ้มครองและมรดกศิลปะหุ่นกระบอกจีนเจียง นักแสดงจากคณะละครหุ่นกระบอกจีนเจียง) และคุณฉิน เคเรน (หญิง) (ปรมาจารย์ศิลปะหุ่นกระบอกจีนเจียง)

คุณไช่เหม่ยน่า (หญิง) (รองผู้อำนวยการศูนย์คุ้มครองและมรดกศิลปะหุ่นกระบอกจีนเจียง) นักแสดงจากคณะละครหุ่นกระบอกจีนเจียง) กล่าวว่า "ฉันสนใจละครเรื่อง หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการวาดลักษณะตัวละครหญิง ในฐานะนักแสดงหญิง การสื่อถึงความอ่อนโยนและพลังภายในของตัวละครหญิงผ่านหุ่นกระบอกผ้า เป็นสิ่งที่ฉันให้ความสำคัญมาโดยตลอด หม่านเจียวหวัง เป็นตัวละครที่ซับซ้อนและมีหลายมิติ การเติบโตของเธอจากหญิงธรรมดาไปสู่การเป็นผู้นำหญิง จำเป็นต้องแสดงอารมณ์ที่เข้มข้นและการออกแบบท่าทางที่ละเอียดอ่อน ฉันคิดว่า หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง

สามารถเป็นหัวข้อในการศึกษาการแสดงตัวละครหญิงและการ ออกแบบเครื่องแต่งกายของหุ่นกระบอกผ้า ละครเรื่องนี้ไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงทักษะอันยอดเยี่ยมของศิลปะหุ่นกระบอกผ้า แต่ยังถ่ายทอดพลังของผู้หญิง จึงควรค่าแก่การศึกษาอย่างลึกซึ้ง"

คุณฉิน เค่อเหริน (หญิง) (ผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ มณฑลฝูเจี้ยน โดยมีส่วนร่วมในการผลิตเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกมานานกว่า 40 ปี) กล่าวว่า "หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง มีการเปลี่ยนแปลงด้านเครื่องแต่งกายค่อนข้างมาก โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร 'หม่านเจียวหรง' จากหญิงธรรมดาไปสู่การปลอมตัวเป็นชาย และสุดท้ายได้รับตำแหน่ง การเปลี่ยนแปลงของเครื่องแต่งกายแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างที่ชัดเจน ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถศึกษาได้อย่างละเอียด"

1. การแนะนำเรื่องราว

บทละครเรื่อง หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง ได้เล่าเรื่องราวของหม่านเจียวหรงและสามีของเธอที่ไปสอบขุนนางที่กรุงปักกิ่ง แต่ระหว่างการเดินทางพวกเขาได้พบกับโจรสลัด หม่านเจียวหรงตกลงไปทะเลตอนที่ช่วยเหลือสามี และเพื่อที่จะตามหาสามีของเธอ เธอจึงปลอมตัวเป็นผู้ชาย ได้ฝ่าฝืนผ่านความยากลำบาก และสุดท้ายกลายเป็นจอกวอนด้านการต่อสู้ เธอรับราชการในราชสำนักและกลับมาพบสามีอีกครั้งด้วยความอุตสาหะและสติปัญญาของเธอ จักรพรรดิและพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็น "หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง" ละครเรื่องนี้เป็นละครคลาสสิกแบบดั้งเดิมที่รวบรวมและสืบทอดโดย Li Bofen ผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้



ภาพที่ 3-10 ภาพการแสดงของบทละครเรื่อง หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง (Yufei Kong, 2023)

2. ตัวละครหุ่นกระบอกผ้า

ตามการกำหนดของเนื้อเรื่อง หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง เน้นเล่าถึงเส้นทางการเติบโตทางจิตใจของตัวเอกหญิงตัวละครที่ปรากฏในละครจึงเปลี่ยนแปลงไปตามสถานะของตัวเอกหญิง หากเรียงตามลำดับการปรากฏตัวจะมีตัวละครดังต่อไปนี้: ตัวเอกหญิง - หม่านเจียวหรง, ตัวเอกชาย - ซื่อหมิงชวี, ตัวประกอบหญิง - เหอซิวฮว่า, ฉ่ายตัน - หวังปัว และ ฉงไฉ่

3. รูปร่างหัวหุ่นกระบอกผ้า

หัวหุ่นกระบอกผ้าในละคร รวมทั้ง หัวตัน หัวเซิง และหัวเด็ก

ตารางที่ 3-7 ตารางรูปร่างหัวหุ่น หึงแกร่งอันดับหนึ่ง (Yufei Kong, 2023)

ตารางรูปร่างหัวหุ่น หึงแกร่งอันดับหนึ่ง		
ตัวละคร	หัวหุ่น	อัตลักษณ์ของรูปร่าง
หม่านเจียวหรง (ช่วงแรกตอนอยู่ที่บ้าน)		รูปร่างต้นคลาสสิก เครื่องประดับศีรษะเน้นที่ดอกไม้ประดับและปิ่นปักผมเรียบง่าย แสดงถึงความอ่อนโยนและเป็นผู้หญิงตามขนบเมื่ออยู่ที่บ้าน
หม่านเจียวหรง (ช่วงกลางที่ปลอมตัวเป็นชาย)		รูปร่างเหวินเซิง สวมหมวกนักศึกษา ไม่มีเครื่องประดับอื่น ๆ ภาพลักษณ์โดยรวมสื่อถึงความเป็นบัณฑิต
หม่านเจียวหรง (ช่วงหลังที่ได้รับตำแหน่ง "วีรสตรีหึง")		สวมหมวกขุนนาง ประดับด้วยเครื่องประดับสีทองซับซ้อน แสดงถึงสถานะที่สูงส่ง

<p>ชื่อหมิงซวี (ช่วงแรก ตอนอยู่ที่บ้าน)</p>		<p>รูปร่างเหวินเซิง สวมหมวกนักศึกษา เช่นเดียวกับการแต่งกายของหม่านเจียว ทรงเมื่อปลอมตัวเป็นชาย</p>
<p>ชื่อหมิงซวี (ช่วงหลังที่ สอบได้ตำแหน่ง)</p>		<p>รูปร่างอู่เซิง สวมหมวกเจ็ดดาว พร้อมขน นก สื่อถึงสถานะทาง</p>
<p>เหอซิวฮว่า (เจ้าหญิง)</p>		<p>รูปร่างเจ้าหญิง (เสี้ยวตัน) ผممวย สามวง ประดับด้วยเครื่องประดับทองและ เงิน สวมต่างหู มีคิ้วตาที่งดงาม แสดงถึง ความสง่างามและมั่งคั่ง</p>
<p>หวังปัว (แม่สื่อ)</p>		<p>รูปร่างหญิงชรา (ฉ่ายตัน) ผممวยเดี่ยว ประดับด้วยเครื่องประดับเรียบง่าย มีเส้น หน้าที่หยาบคาย แสดงถึงความชรา</p>

<p>ถงไจ้ (ช่วยงาน)</p>		<p>รูปร่างเด็กชาย (เหวินเซิง) ผมถักเปีย ด้านข้างและมีหน้าม้า บนใบหน้ามีลัทธิ้ม สองข้าง คิ้วตาถูกวาดให้ดูไร้เดียงสา</p>
------------------------	---	--

4. เครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า

ในละคร หนิงแกร่งอันดับหนึ่ง เครื่องแต่งกายหลักๆ มีอยู่ 3 ประเภท ได้แก่ เครื่องแต่งกายของตัวละครต้น เครื่องแต่งกายของตัวละครเซิง และเครื่องแต่งกายของเด็ก

ตารางที่ 3-8 ตารางเครื่องแต่งกายของหุ่นกระบอกผ้า หนิงแกร่งอันดับหนึ่ง (Yufei Kong, 2023)

ตารางเครื่องแต่งกายของหุ่นกระบอกผ้า หนิงแกร่งอันดับหนึ่ง		
ตัวละคร	หุ่นกระบอกผ้า	อัตลักษณ์ของรูปร่าง
<p>หม่านเจียวหรง (ช่วงแรกตอนอยู่ที่บ้าน)</p>		<p>ชุดลำลองของหนิง เสื้อคลุมแขนกว้างแบบเปิดด้านหน้า สวมคู่กับกระโปรงยาว ตกแต่งลายดอกโบตั๋น</p>
<p>หม่านเจียวหรง (ช่วงกลางที่ปลอมตัวเป็นชาย)</p>		<p>ชุดลำลองของตัวพระด้านเหวิน เสื้อคอไขว้ แขนแคบพร้อมปลายแขนยาว ตกแต่งลายดอกโบตั๋น</p>

<p>หม่านเจียวทรง (ช่วงหลังที่ได้รับตำแหน่ง "วีรสตรีหญิง")</p>		<p>ชุดข้าราชการด้านเหวิน เสื้อคลุมแขนกว้าง คอกกลมพร้อมเข็มขัดแข็ง ปักลายชุนนาง ตรงกลางตัวเสื้อ</p>
<p>ชื่อหมิงซวี (ช่วงแรกตอนอยู่ที่บ้าน)</p>		<p>ชุดจำลองของตัวพระด้านเหวิน เสื้อคอไขว้ แขนแคบพร้อมปลายแขนยาว ตกแต่งลายดอกเบญจมาศ</p>
<p>ชื่อหมิงซวี (ช่วงหลังที่สอบได้ตำแหน่ง)</p>		<p>ชุดข้าราชการด้านอู่ เสื้อคลุมแขนแคบคอไขว้ลายมังกร สวมเข็มขัดแข็ง ตกแต่งลายมังกรกลมและลายทะเลน้ำไหล</p>
<p>เหอซิวฮว่า (เจ้าหญิง)</p>		<p>เสื้อแขนยาวคอตรงแบบเปิดด้านหน้า สวมคู่กับกระโปรงหมาเมียน ตกแต่งลายดอกโบตั๋น</p>

หวังบัว (แม่สื่อ)		<p>เสื่อแขนแคบแบบเปิดด้านหน้า ปลายแขน สีสีตัดกัน สวมคู่กับกระโปรงสีดำ ไม่มี ลวดลาย</p>
ถงใจ (ช่วยงาน)		<p>เสื่อแขนตรงคอตรงแบบเปิดด้านหน้า สวม คู่กับกางเกงขายาวสีตัดกัน คาดเข็มขัดผ้า นุ่ม</p>

ละครคลาสสิกเรื่องที่ 3 คดีหลิ่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริง

คดีหลิ่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริง เป็นผลงานที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งทางการแสดง และมีความดราม่าอย่างมาก ซึ่งทำให้เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม

คุณไช้ เหม่ยน่า (หญิง) (รองผู้อำนวยการศูนย์คุ้มครองและมรดกศิลปะหุ่นกระบอกจีนเจียง นักแสดงจากคณะละครหุ่นกระบอกจีนเจียง) กล่าวว่า คดีหลิ่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริง เป็นละครที่มีเนื้อเรื่องพลิกผันน่าตื่นเต้น การเปลี่ยนแปลงตัวตนของตัวละครและการหลอกลวงในเรื่องทำให้ผู้ชมติดตามอย่างมาก ในเรื่องนี้ การเปลี่ยนแปลงจากชาวบ้านธรรมดาของหลิ่ตงไปสู่การปลอมตัวเป็นข้าราชการถูกถ่ายทอดอย่างชัดเจนผ่านการเปลี่ยนแปลงของเครื่องแต่งกาย ความแตกต่างระหว่างชุดข้าราชการกับชุดชาวบ้านแสดงออกอย่างชัดเจน โดยเฉพาะรายละเอียดของเครื่องแต่งกาย เช่น ลวดลายและเครื่องประดับบนชุดข้าราชการ ซึ่งสะท้อนถึงระบบชั้นยศในสมัยโบราณ

คุณฉิน จวินเสียง (ปรมาจารย์ด้านศิลปะประติมากรรมในมณฑลฝูเจี้ยน นักแสดงจากคณะละครหุ่นกระบอกฉีเจียง ผู้ออกแบบเวทีระดับที่สอง) กล่าวว่า มีคุณค่าทางวัฒนธรรมและศิลปะที่โดดเด่นในด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย การเปลี่ยนแปลงเครื่องแต่งกายของตัวละครหลิ่ตงจากชาวบ้านไปสู่การปลอมตัวเป็นข้าราชการ ถือเป็นหนึ่งในจุดเด่นสำคัญของเรื่อง ชุดข้าราชการที่

ประณีตงดงาม โดยเฉพาะรายละเอียดเช่น ลายมังกร ลายเมฆ และเครื่องประดับบนหมวกขุนนาง ล้วนเป็นหัวข้อที่ควรค่าแก่การศึกษา

1. การแนะนำเรื่องราว

บทละครเรื่องคดีหลี่ต่งนำของปลอมมาปะปนของจริง ได้บอกเล่าเรื่องราวของหลี่ต่ง "ใช้ของปลอมมาเป็นของจริง" ในสมัยเทียนฉีของราชวงศ์หมิง หลี่ต่งแทนหลี่เหยียนปิน ผู้เป็นนายอำเภอ ชูโจว ออกลาดตระเวนจริง และจับจางซุน ผู้ฉ้อฉล และฝางยูบิ ผู้ว่ากร ละครเรื่องนี้เป็นละครคลาสสิกแบบดั้งเดิมที่รวบรวมและสืบทอดโดย Li Bofen ผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของชาติด้านการแสดงหุ่นกระบอกผ้า



ภาพที่ 3-11 ภาพการแสดงของบทละครเรื่องคดีหลี่ต่งนำของปลอมมาปะปนของจริง(Yufei Kong, 2023)

2. ตัวละครหุ่นกระบอกผ้า

ตัวละครหลักที่ปรากฏในละครเรื่องนี้ ได้แก่ อู่เซิง - หลี่ต่ง หลี่ยี่ เสี่ยวเซิง - หลี่เหยียนปิน หล่าวเซิง - จางซุน ฝางยูบิ หล่าวตัน - หวังฟูเหริน

3. รูปร่างหัวหุ่นกระบอกผ้า

หัวหุ่นหลักที่ปรากฏในละครเรื่องนี้ ได้แก่ หัวหุ่นอู่เซิง หัวหุ่นเสี่ยวเซิง หัวหุ่นหล่าวตัน หัวหุ่นหล่าวเซิง

ตารางที่ 3-9 ตารางรูปร่างหัวหุ่น คดีหลี่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริง (Yufei Kong, 2023)

ตัวละคร	หัวหุ่น	อัตลักษณ์ของรูปร่าง
หลี่ตง (ตัวละครฝ่ายบวก)		รูปร่างอู๋เซิง สวมหมวกแม่ทัพ คิ้วตากว้าง แสดงออกถึงความซื่อตรงและไม่ยอมอ่อนข้อ
หลี่อี้ (ตัวละครฝ่ายบวก)		รูปร่างอู๋เซิง สวมหมวกแม่ทัพ ขมวดคิ้ว ตาคม แสดงออกถึงความแข็งแกร่งและแน่วแน่
หลี่เยียนปิน (ตัวละครฝ่ายบวก)		รูปร่างเสี่ยวเซิง สวมหมวกขุนนาง ประดับด้วยเครื่องประดับสีทองซับซ้อน ตาคม แสดงถึงความกล้าหาญและองอาจ
หวังฟูเหริน (ตัวละครฝ่ายบวก)		รูปร่างหล่าวตัน ใบหน้าสง่างาม อ่อนโยน คิ้วตาแสดงถึงความเมตตาปราณีผสมผสานกับความสง่างามน่าเกรงขาม

<p>จางซุน (ตัวละครฝ่ายลบ)</p>		<p>รูปร่างหล่าวเซิง สวมหมวกขุนนาง คิ้วหนา สีดำคู่กับหนวดดำ ตามคม แสดงถึงความน่าเกรงขามอย่างยิ่ง</p>
<p>ฝางยู่ปี้ (ตัวละครฝ่ายลบ)</p>		<p>รูปร่างหล่าวเซิง สวมหมวกเจ็ดดาว คิ้วดาบ คู่กับหนวดยาวสีขาว ตาเย็นชา แสดงออกถึงความลึกลับ</p>
<p>4. เครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า เครื่องแต่งกายหลักที่ปรากฏในละครเรื่องนี้ ได้แก่ เครื่องแต่งกายของอู่เซิง เลี้ยวเซิง หล่าวตัน และ หล่าวเซิง</p> <p>ตารางที่ 3-10 ตารางเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า คดีหลิตั้งนำของปลอมมาปะปนของจริง (Yufei Kong, 2023)</p>		
<p>ตารางเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า คดีหลิตั้งนำของปลอมมาปะปนของจริง</p>		
<p>ตัวละคร</p>	<p>เครื่องแต่งกาย</p>	<p>อัตลักษณ์ของรูปร่าง</p>
<p>หลิตั้ง (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>สวมเสื้อแขนแคบแบบเปิดด้านหน้า คู่กับกางเกงสีเดียวกัน สวมกางเกงด้านในสีตัดกัน เครื่องแต่งกายตกแต่งด้วยลายคลื่นทะเล ลายกรอบล้อมบุบผา ลายเส้นกลับ (回) และลายคทาอยู่</p>

<p>หลี่ (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>สวมเสื้อแขนแคบแบบเปิดด้านหน้า คู่กับกางเกงสีเดียวกัน สวมกางเกงด้านในสีดำกัน เครื่องแต่งกายตกแต่งด้วยลายคลื่นทะเล ลายกรอบล้อมบุบผา ลายเส้นกลับ (回) และลายคทาอยู่</p>
<p>หลี่เยียนปิง (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>ชุดบรรดาศักดิ์ (หม้าง) เครื่องแต่งกายตกแต่งด้วยลายมังกรนึ่งและลายน้ำตรง</p>
<p>หวังฟูเหริน (ตัวละครฝ่ายบวก)</p>		<p>สวมเสื้อคอเปิดใหญ่แบบเปิดด้านหน้า คู่กับกระโปรงจีบยาว เครื่องแต่งกายตกแต่งด้วยลายกรอบล้อมบุบผา ลายกรอบล้อมบุบผาคู่กับลายเส้นกลับ (回) และลายกรอบล้อมบุบผาคู่กับหญ้า</p>
<p>จางซุน (ตัวละครฝ่ายลบ)</p>		<p>ชุดข้าราชการด้านเหวิน เสื้อคลุมแขนกว้าง คอกกลมพร้อมเข็มขัดแข็ง ปีกลายซุนนาง ตรงกลางตัวเสื้อ</p>

ฝายยูกิ
(ตัวละครฝ่ายลบ)



ชุดบรรดาศักดิ์ (หมั่ง) เครื่องแต่งกาย
ตกแต่งด้วยลายมังกรนึ่งและลายน้ำตรง

การอนุรักษ์และสืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

นับตั้งแต่ละครหุ่นกระบอกผ้าในพื้นที่หมื่นหนาน ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ก็ได้เผชิญหน้ากับปัญหาเกี่ยวกับการขาดแคลนผู้สืบทอดภูมิปัญญาดังกล่าว ดังนั้น ในปี ค.ศ. 2006 เป็นต้นมา ได้มีการกำหนด ‘แผนการสร้างผู้สืบทอดละครหุ่นกระบอกแห่งมณฑลฝูเจี้ยนที่มากความสามารถ’ และแผนโครงการนี้ ได้รับการขึ้นทะเบียนจากยูเนสโก ให้เป็น ‘รายชื่อโครงการลงมือปฏิบัติด้านการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้อันเยี่ยมยอด’ และกลายเป็น 1 ใน 10 โครงการด้านการลงมือปฏิบัติอันแสนดีเยี่ยม

1. องค์กรด้านการสืบทอด

งานที่เกี่ยวกับการอนุรักษ์และสืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้าในเมืองจิ้นเจียงทั้งหมด ล้วนเป็นการดำเนินการของศูนย์สงวนรักษาและสืบสานศิลปะหุ่นกระบอกแห่งเมืองจิ้นเจียง โดยศูนย์แห่งนี้ตั้งอยู่บริเวณหมู่บ้านเหมยหลิง ตำบลเฉินไต้ เมืองจิ้นเจียง ถือเป็นศูนย์คุ้มครอง

มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่ผสมผสานนิทรรศการ การแสดง การวิจัย การฝึกอบรม และการผลิตเข้าด้วยกัน มีหน้าที่หลักในการอนุรักษ์ วิจัย สืบทอดละครหุ่นกระบอกมือในเมืองจิ้นเจียง ให้แก่สังคมและประชาชน ผ่านรูปแบบของนิทรรศการ และการแสดงต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกมือของเมืองจิ้นเจียง และสร้างความตระหนักรู้และความใส่ใจของสาธารณชนต่อการคุ้มครองและอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ โดยศูนย์นี้มีโครงสร้างที่ประกอบด้วย ส่วนโถงนิทรรศการ ส่วนโถงการแสดง ส่วนการผลิต ส่วนห้องวิจัย และส่วนการอบรม เป็นต้น ซึ่งนอกจากจะเป็นแหล่งเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ของกลุ่มผู้ชื่นชอบละครหุ่นกระบอกแล้ว ยังสามารถดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยวจำนวนมากให้มาเยี่ยมชมสถานที่แห่งนี้ได้ ในเดือนพฤศจิกายนปี ค.ศ. 2019 ได้ประกาศเกี่ยวกับ ‘รายชื่อหน่วยงานด้านการอนุรักษ์ในโครงการที่เป็นตัวแทนของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แห่งชาติ’ ทำให้ศูนย์สงวนรักษาและสืบสานศิลปะหุ่นกระบอกแห่ง

เมืองจีนเจียงได้รับการยกย่องจากกระทรวงการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมว่าเป็น หน่วยงานด้านการอนุรักษ์ ‘ละครหุ่นกระบอกผ้า พื้นที่หมิ่นหนาน’

2. ผู้สืบทอด

การพัฒนาของละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจีนเจียง นับจากอดีตจนถึงปัจจุบัน แม้ว่าจะไม่มี ‘คณะละครตระกูลหลี่’ แล้ว ทว่าในด้านของการสืบทอดได้ค่อย ๆ กลายเป็นรูปแบบของระบบการสืบทอด ที่นำโดยทายาทรุ่นที่ 4 คุณ Li Bofen แห่งคณะละคร ‘Jin Cheng Ban’: ผลงานของคุณ Li Bofen นับเป็นคุณูปการอันใหญ่หลวงแก่ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน ทั้งนี้ ละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจีนเจียงในปัจจุบัน มีผู้สืบทอดรวมทั้งสิ้น 7 ท่าน รายละเอียดตามตารางด้านล่าง:

ตารางที่ 3-11 รายชื่อผู้สืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจีนเจียง (Yufei Kong, 2023)

รายชื่อผู้สืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจีนเจียง			
ชื่อ	ผลงาน	ระดับ	หมายเหตุ
Li Bofen (1926 - 2012)	เพียงคนเดียวแต่สามารถแสดงได้ 2 ตัวละคร โดยสามารถแสดงท่าทางของตัวละครได้อย่างละเอียดและประณีต: ถ่ายทอดวิชาทางปาก จิตระเบียบ และซุ่มละครพื้นบ้านหลายสิบเรื่อง พร้อมกับได้บ่มเพาะนักแสดงมากคุณภาพกว่า 340 ท่าน	ผู้สืบทอดของโครงการละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจีนเจียง ที่เป็นตัวแทนในโครงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติ ชุดที่ 2	ผู้สืบทอดรุ่นที่สี่ของคณะละครตระกูลหลี่
Yan Sarong (1949 -)	ถนัดการแสดงตัวนาง ใช้เทคนิคสู่ยชีวี่ที่คิดค้นขึ้นเอง ประกอบกับแท่งไม้ที่เป็นอุปกรณ์เสริม ทำให้ท่วงท่าและการแสดงของตัวนางมีความสง่างามและละเอียดอ่อนมากขึ้น	ผู้สืบทอดของโครงการละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจีนเจียง ที่เป็นตัวแทนในโครงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติ ชุดที่ 3	ลูกศิษย์ของ Li Rongzong และ Li Bofen
Cai Meina (1982 -)	เชี่ยวชาญการแสดง ตัวพระ ตัวนาง	ตัวแทนของผู้สืบทอดโครงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับมณฑล ชุดที่ 3	ลูกศิษย์ของ Li Bofen
You Tianxiang (1981 -)	ปัจจุบันดำรงตำแหน่งหัวหน้าคณะละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจีนเจียง เชี่ยวชาญการแสดงตัวโง่ และตัวตลก	ตัวแทนของผู้สืบทอดโครงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับมณฑล ชุดที่ 3	ลูกศิษย์ของ Li Bofen และ Yan Sarong

Chen Daigong (1981 -)	เชี่ยวชาญการแสดงตัวตลก และตัวพระ สูงวัย	ตัวแทนของผู้สืบทอดโครงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับเมือง ชุดที่ 6	ลูกศิษย์ของ L i Bofen และ Yan Sar ong
Li Shengyi (1955 -)	ทำการวิจัยเกี่ยวกับเพลงพื้นบ้าน และฉวีฉาย ประกอบละครหุ่นกระบอกผ้า เชี่ยวชาญการบรรเลง ‘เพลงหนานอีน’	ตัวแทนของผู้สืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจิ้นเจียง ในโครงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติชุดที่ 5	ลูกศิษย์ของ L i Bofen และ Chen Ti anbao
Yao Zancheng (1970 -)	รับผิดชอบเป็นมือกลองในคณะละครหุ่นกระบอกมือแห่งเมืองจิ้นเจียง เชี่ยวชาญการใช้กลองหนานอู๋ (กลองเท้ากด) ในการบรรเลงเพลงประกอบการแสดง	ตัวแทนของผู้สืบทอดโครงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับเมือง ชุดที่ 6	

3. แนวทางการสืบทอดหุ่นกระบอกผ้า

แนวทางการสืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้า เมืองจิ้นเจียงในปัจจุบัน มี 2 ประการ คือ การมุ่งเน้นไปที่การสืบทอดด้านการแสดงของกลุ่มนักแสดง การมุ่งเน้นไปที่การเผยแพร่วัฒนธรรมต่อสาธารณชน ในส่วนประการแรกนั้น เป็นการสืบทอดผ่านรูปแบบของอาจารย์และลูกศิษย์ พัฒนาความสามารถของนักแสดงด้วยการฝึกฝนทักษะเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพด้านการรับชมละคร และประการที่สอง คือ การตอบสนองความต้องการของประเทศในการเผยแพร่ภูมิปัญญาดั้งเดิมเข้าสู่สังคม และโรงเรียน: ในเดือนมกราคม ถึงเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 2023 ศูนย์การแสดงได้จัดการแสดงกว่า 60 รอบ ในแต่ละรอบทำการแสดงละคร 1-2 เรื่อง โดยพื้นที่ทำการแสดงได้ครอบคลุมเขตชุมชนในเมืองจิ้นเจียงกว่า 80% และแม้ว่าจะเป็นการแสดงต่อสาธารณชน ทว่าผู้รับชมการแสดงส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มผู้สูงอายุ และเด็กน้อย ทำให้ความครอบคลุมต่อกลุ่มผู้ชมมีไม่เพียงพอ ศูนย์สงวนรักษาและสืบสานศิลปะหุ่นกระบอกแห่งเมืองจิ้นเจียงได้สร้างการสนับสนุนในเชิงบวก คือ การจัดงานเทศกาลทางวัฒนธรรม ผ่านรูปแบบของการแสดงดนตรีพื้นบ้าน และวัฒนธรรมสตรีท เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมยุคสมัยใหม่ อีกทั้งศูนย์แห่งนี้ยังได้วางรากฐานที่มั่นคงในการสืบทอดทักษะ การฟื้นฟูการแสดงละคร การวิจัยเชิงทฤษฎี และการรวบรวมเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ต่าง ๆ พร้อมกับยกระดับศิลปะการแสดงให้พัฒนาไปอีกขั้นหนึ่ง เนื่องจากความพยายามอย่างหนักในการอนุรักษ์และสืบทอดของศูนย์ ทำให้สภาพแวดล้อมและการดำรงอยู่ของหุ่นกระบอกผ้าในพื้นที่หมิ่นหนาน ได้รับการปรับปรุงบางส่วน ทว่าหากเปรียบเทียบกับอุตสาหกรรมใหม่ ๆ ที่ได้กำเนิดขึ้น การให้ความสำคัญกับ

ละครหุ่นกระบอกผ้ายิ่งถือว่าล้ำหลัง ทั้งนี้ ในแง่ของการสำรวจและสร้างสรรค์นวัตกรรม คณะละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจันทบุรี ร่วมกับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้ริเริ่มการผสมผสานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในการพัฒนาหุ่นยนต์สำหรับละครหุ่นกระบอกมือ ที่สามารถนำมาร่วมแสดงกับนักแสดงบนเวทีได้ โดยการสำรวจและคิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ เช่นนี้ ถือเป็นการเสนอแนวคิดและแนวทางใหม่ ให้กับการพัฒนาคณะละครหุ่นกระบอก เมืองจันทบุรี และยังช่วยให้ผู้ชมสามารถรับทราบและทำความเข้าใจถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมของหุ่นกระบอกผ้า ในพื้นที่หมิ่นหนานได้มากขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 3-12 หุ่นยนต์ทำการแสดงละครหุ่นกระบอกมือ (Yufei Kong, 2023)

ในระหว่างการสอบสวน พบว่า การเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตของละครหุ่นกระบอกผ้าเมืองจันทบุรีน้อยมาก และไม่มีหน้าเว็บทางการของตนเอง ซึ่งการเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตนั้น มีแค่ WeChat Official Account เท่านั้น (ตัวอย่างภาพที่ 3-13) เพื่อทำโฆษณาข้อมูลของการแสดง และ WeChat Channel (ตัวอย่างภาพที่ 3-14) เพื่อประกาศกิจกรรมประจำวันของศูนย์สงวนรักษาและสืบสาน



ภาพที่ 3-13 หน้าเว็บข่าวล่าสุดของ WeChat Official Account (Yufei Kong, 2023)



ภาพที่ 3-14 หน้าเว็บข่าวล่าสุดของ WeChat Channel (Yufei Kong, 2023)

เมื่อค้นหาข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ผ่านทาง WeChat Official Account พบว่า ไม่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง แต่เนื้อหาที่โพสต์ใน WeChat Channel สามารถแบ่งออกเป็นสามด้าน ด้านที่ 1 เกี่ยวข้องกับนโยบายของรัฐบาล รายงานประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมสวัสดิการสาธารณะ ด้านที่ 2 เป็นการดูตัวอย่างข้อมูลการแสดงของคณะละคร ด้านที่ 3 สื่อวีดิทัศน์การแสดงของคณะละคร เมื่อพิจารณาจากทรัพยากรที่มีอยู่ ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานยังขาดนิทรรศการออนไลน์ที่จะแนะนำและเผยแพร่ความรู้ทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อปรับปรุงและแก้ไขปัญหานี้ ผู้เขียนได้ไปสำรวจนิทรรศการออนไลน์สำหรับการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าในมณฑลไต้หวันของจีน พิพิธภัณฑ์แห่งชาติของไต้หวันเปิดตัวนิทรรศการออนไลน์ชื่อ "วัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้า" (ดูตัวอย่างภาพที่ 3-14)



ภาพที่ 3-15 นิทรรศการออนไลน์ "วัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้า" (Yufei Kong, 2023)

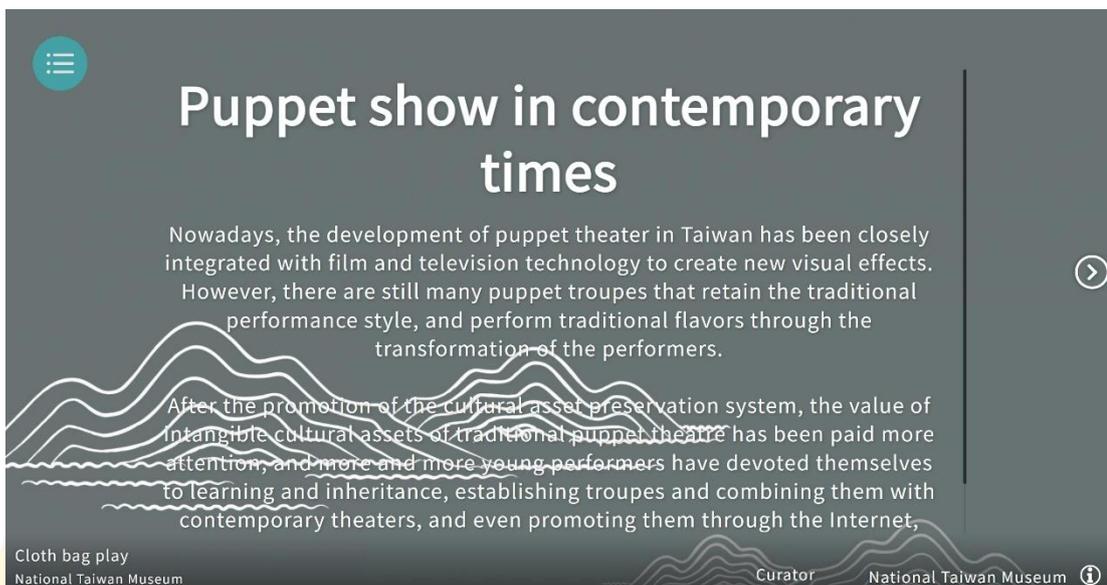
นิทรรศการแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ส่วนแรก คือ การเปลี่ยนแปลงของการแสดงหุ่นกระบอกผ้า (The Distortion of Puppet Play) ซึ่งบอกเล่าถึงกระบวนการพัฒนาการแสดงหุ่นกระบอกผ้าของไต้หวันเป็นหลัก ส่วนที่สอง คือ จากด้านหน้าไปจนถึงเบื้องหลัง (From the front of the stage to behind the scenes) ซึ่งวิเคราะห์เวที เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดงหุ่นกระบอกผ้าของไต้หวันเป็นหลัก ส่วนที่สาม คือ การแสดงหุ่นกระบอกผ้าในปัจจุบัน (Puppet show in contemporary times) ซึ่งได้จัดแสดงรูปแบบการแสดง เวทีสถานที่ และสถานการณ์สืบทอดของการแสดงละครหุ่นกระบอกผ้าปัจจุบันเป็นหลัก



ภาพที่ 3-16 ส่วนที่ 1 การเปลี่ยนแปลงของการแสดงหุ่นกระบอกผ้า
(The Distortion of Puppet Play) (Yufei Kong, 2023)



ภาพที่ 3-17 ส่วนที่ 2 จากด้านหน้าไปจนถึงเบื้องหลัง
(From the front of the stage to behind the scenes) (Yufei Kong, 2023)



ภาพที่ 3-18 ส่วนที่ 3 การแสดงหุ่นกระบอกผ้าในปัจจุบัน

(Puppet show in contemporary times) (Yufei Kong, 2023)

ในระหว่างการลงพื้นที่สำรวจ ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นในเชิงบวกต่อการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลเกี่ยวกับศิลปะเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้า และได้เสนอข้อเสนอนี้โดย โหยว เทียนเซียง (รองผู้อำนวยการศูนย์อนุรักษ์ศิลปะหุ่นเชิดถุงมือแห่งจินเจียง นักแสดงหุ่นเชิดของคณะละครหุ่นถุงมือจินเจียง และผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้หุ่นกระบอกผ้า มณฑลฝูเจี้ยน) กล่าวว่า “ผมทำงานในด้านการแสดงหุ่นกระบอกผ้ามานานกว่า 20 ปีแล้ว การที่เห็นผู้คนในปัจจุบันเริ่มเข้าใจศิลปะแขนงนี้น้อยลงเรื่อยๆ ทำให้ผมรู้สึกกังวลใจจริงๆ การแสดงหุ่นเชิดถุงมือไม่ได้เป็นเพียงการเชิดหุ่นอย่างง่ายๆ แต่ต้องให้นักแสดงถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครผ่านหุ่นด้วย การฝึกฝนทักษะนี้ต้องอาศัยการซ้อมหลายครั้งจนชำนาญ หวังว่าจะมีนิทรรศการมากขึ้นที่จะช่วยให้ผู้คนได้รู้จักและเรียนรู้ศิลปะหุ่นกระบอกผ้ามากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านนิทรรศการดิจิทัล ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้ที่ไม่สามารถชมการแสดงสดได้เข้าถึงเสน่ห์ของหุ่นกระบอกผ้าได้ สำหรับผม ในฐานะผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับมณฑล ผมคิดว่าการสืบทอดไม่ใช่แค่การถ่ายทอดทักษะเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการถ่ายทอดความรักในศิลปะนี้ด้วย”



ภาพที่ 3-19 ภาพการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (1)(Yufei Kong, 2024)

คุณเหลย เตียนเตียน (หญิง) (ผู้อำนวยการฝ่ายออกแบบกราฟิก คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยอาชีวศึกษาและเทคโนโลยีฉีเจียง) กล่าวว่า “ในฐานะนักออกแบบ ผมมักคิดอยู่เสมอว่าจะใช้วิธีการออกแบบอย่างไรเพื่อให้ความงามของศิลปะดั้งเดิมกลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง ผมมองว่าศิลปะหุ่นกระบอกผ้ามีศักยภาพสูงในด้านการแสดงออกทางภาพ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบตัวหุ่น เครื่องแต่งกาย หรือแม้แต่การแสดงเอง ล้วนสามารถนำไปพัฒนาและเผยแพร่ผ่านการออกแบบดิจิทัลได้อย่างกว้างขวาง เราสามารถพิจารณาการสร้างนิทรรศการดิจิทัลที่มีปฏิสัมพันธ์สูงขึ้น โดยผสมผสานเทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) ทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสความงามของศิลปะหุ่นกระบอกผ้าได้อย่างใกล้ชิด การออกแบบไม่เพียงแต่เป็นการสื่อถึงการแสดงในอดีตเท่านั้น แต่ยังเป็นการมุ่งสู่นาคตอีกด้วย”



ภาพที่ 3-20 ภาพการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (2) (Yufei Kong, 2024)

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่การวิจัยภาคสนาม ทำให้ทราบถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมและรูปแบบทางศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ยังถือเป็นหนึ่งในละครแบบดั้งเดิมที่สำคัญที่สุดของประเทศจีนอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นทักษะการแกะสลักหัวหุ่น เครื่องแต่งกายของตัวละคร หรืออุปกรณ์ประกอบฉากของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ต่างก็แสดงให้เห็นถึงเสน่ห์อันเป็นเอกลักษณ์ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังวิเคราะห์บทละครคลาสสิก 3 เรื่อง ได้แก่ เมืองต้าหมิงซึ่งสร้างจากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างราชสำนักกับประชาชน แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของความภักดีและความยุติธรรม และเน้นย้ำถึงบทบาทของศีลธรรมส่วนบุคคลในสังคมผ่านการออกแบบโครงเรื่อง และบทละครเรื่อง หลิงแกร่ง อันดับหนึ่งสะท้อนถึงพลังและสติปัญญาของผู้หญิง บอกเล่าเรื่องราวของสติปัญญาและความแข็งแกร่งที่แสดงโดยตัวละครหญิงในยามยากลำบาก ได้ทำทลายความคิดเห็นแบบเหมารวมที่มีต่อผู้หญิงในสังคมดั้งเดิม โดยแสดงให้เห็นถึงความฉลาดและความกล้าหาญของนางเอกและสะท้อนถึงความเคารพและยกย่องในพลังของผู้หญิงอย่างเต็มที่ ส่วนบทละครเรื่อง คดีหลี่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริงเปิดโปงการทุจริตและความยุติธรรมในราชสำนักโดยผ่านกิจกรรมลาดตระเวนละครเรื่องนี้วิพากษ์วิจารณ์การทุจริต ได้เรียกร้องเจ้าหน้าที่ที่ซื่อสัตย์และเที่ยงธรรมถ่ายทอดคุณค่าของการต่อต้านการทุจริตและยึดมั่นในความซื่อสัตย์ต่อผู้ชม ด้วยการวิพากษ์วิจารณ์การทุจริตของราชสำนักและความยุติธรรมทางสังคม ละครเรื่องนี้กระตุ้นให้ผู้ชมคิดเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม

และส่งเสริมการปฏิรูปสังคม จิตสำนึกการวิพากษ์วิจารณ์สังคมในละครแบบดั้งเดิมเหล่านี้มีความสำคัญต่อการศึกษาอย่างมาก

ผ่านการสำรวจภาคสนามของบทที่ 3 จะมีส่วนช่วยสำหรับการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าใบบทต่อไป ในเวลาเดียวกัน ตามนิทรรศการออนไลน์ของพิพิธภัณฑ์แห่งชาติของไต้หวัน ซึ่งมีข้อมูลอ้างอิงอันมีค่าสำหรับการวิจัยในการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลอีกด้วย ในบทที่ 4 จะเลือกอัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายจากละครคลาสสิก 3 เรื่อง เพื่อทำการวิเคราะห์โดยละเอียด และได้รับเนื้อหาสำคัญในการสร้างนิทรรศการออนไลน์อีกด้วย



บทที่ 4

อัตลักษณ์ของเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้า

บทนี้จะดำเนินการวิเคราะห์โดยอิงจากการจัดระเบียบและการสำรวจภาคสนามที่ผ่านมา โดยจะเลือกผลงานคลาสสิกสามเรื่องจากศิลปะหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนานเป็นวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์ โดยจะมุ่งเน้นการสกัดลักษณะศิลป์และคุณค่าทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของศิลปะหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน เพื่อให้ได้องค์ประกอบการออกแบบที่เกี่ยวข้องสำหรับนิทรรศการดิจิทัลที่มุ่งเน้นวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของศิลปะหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน โดยบทที่ 4 จะอธิบายอย่างละเอียดดังหัวข้อต่อไปนี้:

1. อัตลักษณ์ด้านรูปร่างของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน
2. อัตลักษณ์ด้านลวดลายของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน
3. อัตลักษณ์ด้านสีของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน

อัตลักษณ์ด้านรูปร่างของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน

เนื่องจากเป็นช่วงระยะเวลาที่มีการผลิตและเผยแพร่ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนาน เครื่องแต่งกายของละครจึงได้อ้างอิงถึงรูปทรงของเครื่องแต่งกายจิวปักกิ่งแบบดั้งเดิม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ ชุดบรรดาศักดิ์ ชุดคลุม ชุดเกราะ ชุดลำลอง และชุดเบ็ดเตล็ด หัวข้อนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์อัตลักษณ์รูปทรงของเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิม 5 ประเภท และสรุปเครื่องแต่งกายที่ปรากฏในบทละครทั้งสามเรื่อง และรวบรวมองค์ประกอบการแสดงเครื่องแต่งกายสำหรับการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลด้วย

1. ชุดบรรดาศักดิ์

ชุดบรรดาศักดิ์ (หมั่ง) : คอกกลม แขนยาวข ปักลายน้ำ ความยาวประมาณถึงเท้า แขนเสื้อไม่มีสวิง พื้นผ้าซาตินสามารถปักด้วยลายมังกรตัวเดียว มังกรหลายตัว หรือลายมังกรทำเดินได้ ท่อนล่างปักลายน้ำเรียกว่าน้ำทะเล เพราะริมฝั่งแม่น้ำจะเป็นแนวอนบนน้ำหรือยีนบนน้ำก็ได้ ชุดบรรดาศักดิ์จะสวมเมื่อมีงานในราชสำนัก งานเลี้ยง ฯลฯ ซึ่งเป็นชุดที่ให้เกียรติมากที่สุด (Zhou Xun & Gao Chunming, 1996) ชุดนี้จะมีอยู่ในละครทั้งหมด 2 ชุด ชุดแรกคือชุดบรรดาศักดิ์สีแดง และอีกชุดคือชุดบรรดาศักดิ์สีดำ ซึ่งทั้งสองชุดเป็นตัวแทนของข้าราชการที่มีฐานะดีในระดับหนึ่ง ด้านรูปร่างล้วนมีปกเสื้อกลม แขนเสื้อขนาดใหญ่ มีเข็มขัดกว้างพร้อมแขนเสื้อ ชายเสื้อยาวถึงเท้า ปักด้วยด้ายสีทองหรือสีเงินและเส้นไหมหลากสี (ดังภาพที่ 4-1 ภาพที่ 4-2)



ภาพที่ 4-1 ชุดบรรดาศักดิ์สีแดง (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-2 ชุดบรรดาศักดิ์สีดำ (Yufei Kong, 2024)

ชุดเกราะเป็นเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะคล้ายชุดเกราะที่นายพลทหารสวมใส่ ซึ่งพัฒนามาจากชุดเกราะที่ทหารในสมัยโบราณสวมใส่ รูปทรงของชุดเกราะสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ ชุดเกราะที่แข็งของผู้ชาย (ดังภาพที่ 4-3 ภาพที่ 4-5 ภาพที่ 4-6) ชุดเกราะที่แข็งของผู้หญิง ชุดเกราะที่อ่อนนุ่มของผู้ชาย และชุดเกราะที่อ่อนนุ่มของผู้หญิงความแตกต่างระหว่างชุดเกราะแบบแข็งและแบบอ่อนนั้นอยู่ที่ได้แทรกธงในข้าง ๆ หรือไม่ และธงหมายถึงธงสามเหลี่ยมเล็ก ๆ ที่มีสีเดียวกันแทรกอยู่ที่ด้านหลังของเสื้อผ้า ธงเล็กชนิดนี้ได้ดัดแปลงมาจากธงบังคับบัญชาที่นายทหารจีนโบราณใช้ในการรบ

รูปทรงของชุดเกราะโดยรวมจะมีลักษณะคอกกลม แขนรัดรูป เอวกว้าง และหน้าท้องที่ยื่นออกมา ด้านหลังและด้านหน้าหน้าอกของชุดเกราะผู้ชายมีแขนพร้อมกับอุปกรณ์ป้องกันปกเสื้อ แผ่นรองไหล่ เสื้อเกราะส่วนล่าง ปลาห้อย และแขนเสื้อแบบหดลง รูปทรงของชุดเกราะหญิงไม่แตกต่างจากชุดเกราะชายมากนัก โดยจะมีกระโปรงด้านในและมีริบบิ้นหลากสีที่ชายเสื้อ (ดังภาพที่ 4-4)

2. ชุดเกราะ



ภาพที่ 4-3 ชุดเกราะแบบแข็งแดง (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-4 ชุดเกราะชมพูแบบแข็งของผู้หญิง (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-5 ชุดเกราะแบบแข็งเขียว (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-6 ชุดเกราะแบบแข็งดำ (Yufei Kong, 2024)

3. ชุดคลุม

ชุดคลุมเป็นเสื้อผ้าของบุคคลสำคัญหรือผู้ที่มาจากครอบครัวที่ร่ำรวย รูปแบบพื้นฐานคือแขนเสื้อคู่ คอเสื้อขนาดใหญ่ ผ้าใต้ฮากามะด้านซ้ายและขวา มีลายดอกไม้รอบคอเสื้อ ข้อมือและโดยทั่วไปจะมีลายปักทั้งตัว ลายหลักคือดอกเป็นช่อและดอกพยับกระจายทั้งด้านหน้าและด้านหลังไหล่ และด้านนอกแขนเสื้อ ดอกไม้ที่พยับกระจายจะกระจายอยู่ที่ชายเสื้อและด้านนอกแขนเสื้อ เสื้อผ้าผู้ชายยาวถึงข้อเท้า และเสื้อผ้าผู้หญิงยาวต่ำกว่าเข่า โดยมีกระโปรงอยู่ข้างใต้ ชุดที่ปรากฏในละครเรื่องนี้คือชุดคลุมผู้หญิง (ดังภาพที่ 4-7)



ภาพที่ 4-7 ชุดคลุมของตัวนางที่มีอายุสูง (Yufei Kong, 2024)

4. ชุดลำลอง

ชุดลำลองเป็นเครื่องแต่งกายที่ใช้กันทั่วไปในชุดการแสดงหุ่นกระบอก เป็นเสื้อผ้าลำลองประเภทหนึ่งที่ตัวละครสามารถสวมใส่ได้โดยไม่คำนึงถึงอายุหรือสถานะ ชุดลำลองแบ่งเป็นสองประเภท คือ ชุดลำลองชายและชุดลำลองหญิง ชุดลำลองของผู้ชายมีคอเสื้อที่ใหญ่ขึ้นและยาวถึงข้อเท้า ในชุดลำลองของผู้ชายยังแบ่งเป็นชุดลำลองของชายด้านอู๋และด้านบุน ชุดลำลองของชายด้านอู๋ส่วนใหญ่เป็นสีเข้มและตกแต่งด้วยลวดลายพืชและสัตว์ ชุดลำลองของชายด้านบุนส่วนใหญ่จะสวมใส่โดยคนที่ชอบเรียนหนังสือและมักตกแต่งด้วยดอกไม้ ชุดลำลองของผู้หญิงมีคอกลม ปกสองชั้น และผูกหน้าอก โดยแบ่งเป็นสีลายดอกไม้และสีธรรมดา หญิงสาวสวมใส่ชุดลำลองลายดอกไม้ โดยมีลวดลายสีสดใสปักอยู่ที่คอปกและชายเสื้อ ในขณะที่ผู้หญิงสูงวัยจะสวมใส่ชุดลำลองลายดอกไม้สีเดียวหรือสีไม่ค่อนักจับตา



ภาพที่ 4-8 ชุดลำลองของตัวพระด้านบุน (สีขาว) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-9 ชุดลำลองของตัวพระด้านบุน (สีชมพู) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-10 ชุดลำลองของตัวพระด้านบุน (สีน้ำเงิน) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-11 ชุดลำลองของตัวตลกด้านบุน (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-12 ชุดจำลองของชายด้านอู๋ (1) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-13 ชุดจำลองของชายด้านอู๋ (2) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-14 ชุดจำลองของหญิง (1) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-15 ชุดจำลองของหญิง (2) (Yufei Kong, 2024)

5. ชุดเบ็ดเตล็ด

ในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นถิ่นที่หมิ่นหนานมีชุดเบ็ดเตล็ดและเสื้อผ้าหลากหลายประเภท เช่น "เสื้อฝ้ายาว" "เสื้อผ้าสั้น" "เสื้อผ้าพิเศษ" และ "เสื้อผ้าทับเป็นชุด" เสื้อฝ้ายาว ได้แก่ ชุดราชการ ชุดปริญญา ชุดวัง ชุดยงฉุน และเสื้อที่สวมไว้ข้างนอก (เสื้อผ่าทั้งสองข้าง) เป็นต้น เสื้อผ้าสั้น ได้แก่ เสื้อกั๊ก เสื้อผ้าการตีกลอง กางเกงการตีกลอง ฯลฯ เสื้อผ้าพิเศษคือเสื้อสำหรับตัวละครที่มีบทบาทพิเศษ ได้แก่ ชุดบักว่ ชุดจีวร ชุดกั๊พ่า ฯลฯ "เสื้อผ้าทับเป็นชุด" โดยทั่วไปหมายถึงเสื้อผ้าตัวในและเครื่องประดับที่พบได้ทั่วไป ได้แก่ เสื้อทับ เสื้อคลุมที่ไม่มีแขน กระโปรง และกางเกงขายาวสีต่าง ๆ



ภาพที่ 4-16 ชุดข้าราชการ (1) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-17 ชุดข้าราชการ (2) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-18 ชุดทับ (เสื้อผ้าสามชั้น) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-19 ชุดการตีกลองหลังการปรับปรุง (1) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-20 ชุดการตีกลองที่ได้รับการปรับปรุง (2) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-21 ชุดการตีกลองของผู้หญิง (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-22 เสื้อการตีกลองและกางเกง (สีเขียว) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-23 กางเกงสตรี (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-24 ชุดการยี่งธนู (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-25 เสือกัก (Yufei Kong, 2024)

อัตลักษณ์ด้านลวดลายของเครื่องแต่งกายในการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

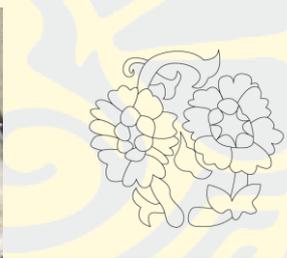
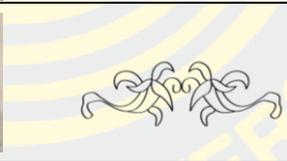
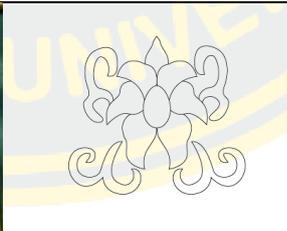
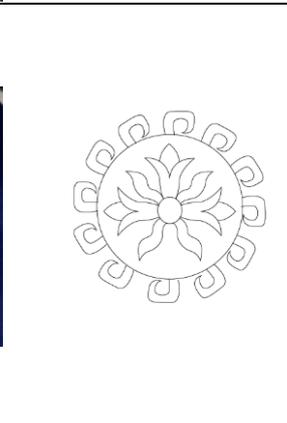
ลวดลายเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานมีธีมมากมาย และ การใช้ลวดลายมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับบุคลิกของตัวละคร บทนี้จะวิเคราะห์ลวดลายตามธีม และเนื้อหา ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น ลวดลายพืช ลวดลายสัตว์ ลวดลายเรขาคณิตตามธรรมชาติ

1. ลวดลายพืช

ลวดลายพืชบนเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานที่พบบ่อยครั้ง ได้แก่ ลายดอกโบตั๋นที่เป็นสัญลักษณ์ของความมั่งคั่งและความเจริญรุ่งเรือง ลายดอกเบญจมาศที่เป็นสัญลักษณ์ของความเพียรพยายาม ลายดอกโบตั๋น ลายดอกเบญจมาศกับลายดอกบัวต่างเป็น ลวดลายอันศักดิ์สิทธิ์และสง่างาม ลวดลายประเภทเดียวกันสามารถนำเสนอรูปแบบที่ละเอียดอ่อนที่ แตกต่างกันโดยผ่านวิธีการประกอบที่หลากหลายตามสถานะที่แตกต่างกันของตัวละคร ซึ่งแสดงถึง ความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แตกต่างกันได้ สะท้อนถึงการใช้ลวดลายเครื่องแต่งกายที่มีสไตล์และเป็น มาตรฐาน ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ด้านรูปแบบสัญลักษณ์และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของกราฟิกตาม หลักการสัญศาสตร์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4-1 การวิเคราะห์ลวดลายพืช (Yufei Kong, 2024)

ตารางการวิเคราะห์ลวดลายพืช			
ชื่อลวดลาย	รูปภาพลวดลาย	รูปแบบสัญลักษณ์	ความหมายเชิงสัญลักษณ์
ลายดอกโบตั๋นข้ามกิ่ง (ลายนี้พบเห็นได้ทั่วไป ในการแต่งกายของ ชายหนุ่มและหญิงสาว ของครอบครัวที่มี ฐานะดีในละคร)			ดอกโบตั๋นบานสะพรั่งหมายถึง "บ้านที่เต็มไปด้วยทองคำและ หยก" ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของ ความมั่งคั่ง และความโชคดี
ลายกิ่งและใบไม้ของ ดอกโบตั๋น (ลายนี้เป็น ลายที่ใช้ในการตกแต่ง หลังชุดหมิงผาว)			มีความหมายแฝงว่าเป็น สัญลักษณ์ของสถานะอันสูงส่ง และนำความโชคดีและความโชค ดีมาให้

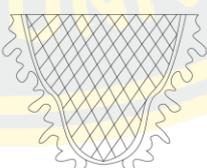
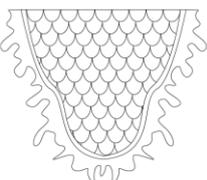
<p>ลายดอกโบตันปิด (ลายนี้ใช้บนชายเสื้อ ด้านหน้าของชุดหมั้น ผาว)</p>			<p>มีความหมายแฝงว่าเป็น สัญลักษณ์ของความมีชีวิตชีวา ความมั่งคั่ง และความสงบสุข อันไม่มีที่สิ้นสุด (ตัวละครที่สวม เครื่องแต่งกายประเภทนี้มักจะ ต้องต่อสู้กับศัตรูที่ชั่วร้าย)</p>
<p>ลายดอกโบตันดอก เดี่ยว (เครื่องแต่งกาย สำหรับสาวสวย)</p>			<p>มีความหมายแฝงว่าเป็น สัญลักษณ์ของความมั่งคั่งที่ยืน ยาว</p>
<p>ลายดอกโบตันเป็นช่อ (เครื่องแต่งกายในพิธี การเฉลิมฉลอง)</p>			<p>มีความหมายแฝงว่าเป็น สัญลักษณ์ของความสูงส่ง ความ สง่างาม และความมั่งคั่ง</p>
<p>ลายกรอบล้อมบุผา (เครื่องแต่งกายสำหรับ สาวโสด)</p>			<p>มีความหมายแฝงว่าเป็น สัญลักษณ์ของความปรารถนาที่ จะมีครอบครัวที่มีความสุข</p>
<p>ลายกรอบล้อมบุผาคู่ กับหญ้า (เป็น เครื่องนุ่งห่มราชวงศ์ ผู้ สูงศักดิ์)</p>			<p>มีความหมายแฝงว่าเป็น สัญลักษณ์ของความมีชีวิตชีวา ความเจริญรุ่งเรือง ความรุ่งโรจน์ และความมั่งคั่ง</p>
<p>ลายกรอบล้อมบุผาคู่ กับลายตัวอักษรจีนคำ ว่า 回 แปลว่า หมุนเวียน(เครื่องแต่ง กายของขุนนางผู้มี คุณธรรมสูง)</p>			<p>มีความหมายแฝงว่าเป็น สัญลักษณ์ของความมั่งคั่งและ ความมงคล การใช้ลวดลายที่ พลิกด้านยังเป็นสัญลักษณ์ของ ความนิรันดร์และความต่อเนื่อง สื่อถึงความปรารถนาดี ความมั่ง คั่งที่ยืนยาวและความโชคดีย่าง ต่อเนื่อง</p>

ลายดอกเบญจมาศคู่			มีความหมายแฝงว่าเป็นสัญลักษณ์ของความเพียรและบุคลิกอันสูงส่ง
กับลายดอกเบญจมาศ (เครื่องแต่งกายของตัวละครอันสูงส่ง)			
ลายผสมดอกเบญจมาศ (เครื่องแต่งกายของตัวละครฝ่ายดี)			มีความหมายแฝงว่าเป็นสัญลักษณ์ของความสง่างามและความอดทน
			มีความหมายแฝงว่าเป็นสัญลักษณ์ของความปรารถนาให้มีอายุยืนยาวและมีความสุข

2. ลวดลายสัตว์

ลวดลายสัตว์ที่พบบ่อยที่สุดในการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน คือ ลายมังกร และลายเกล็ดปลาที่ใช้กับชุดหมั่งผาว ซึ่งทั้งสองลายนี้มีรูปแบบที่แตกต่างกันในชุดหมั่งผาวที่สวมใส่โดยตัวละครที่แตกต่างกัน แต่ความหมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังจะไม่แตกต่างกันมากนัก ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เฉพาะด้านรูปแบบสัญลักษณ์และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของลวดลาย

ตารางที่ 4-2 การวิเคราะห์ลวดลายสัตว์ (Yufei Kong, 2024)

ตารางการวิเคราะห์ลวดลายสัตว์			
ชื่อลวดลาย	รูปภาพลวดลาย	รูปแบบสัญลักษณ์	ความหมายเชิงสัญลักษณ์
ลายมังกรไฟ			ได้ผสมผสานความสง่างามและความเกรงขามของมังกรเข้ากับควมมีชีวิตชีวาและพลังแห่งไฟ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของจิตวิญญาณที่แข็งแกร่งและกล้าหาญ
ลายมังกรท่าเดิน			เป็นสัญลักษณ์ของควมมีชีวิตชีวา จิตวิญญาณที่กล้าได้กล้าเสีย และความกล้าหาญที่จะก้าวไปข้างหน้า
ลายมังกรท่านั่ง			เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจสูงสุดของจักรพรรดิและแสดงถึงอำนาจและฐานะอันศักดิ์สิทธิ์ และขัดขืนไม่ได้ของผู้ปกครอง
ลายมังกรคู่เล่นลูกปัด			เป็นสัญลักษณ์ของควมยิ่งใหญ่ ปัญญา อำนาจ และความมั่งคั่ง
ลายเกล็ดปลา 1			ลายเกล็ดปลามักใช้ในเครื่องแต่งกายของนายพล นักรบ และตัวละครอื่น ๆ ซึ่งเป็น
ลายเกล็ดปลา 2			สัญลักษณ์ของพลังการต่อสู้อันแข็งแกร่งและความสามารถในการปกป้องผู้อื่น

3. ลวดลายเรขาคณิตตามธรรมชาติ

ลวดลายเรขาคณิตตามธรรมชาติ หมายถึง ลายที่แสดงความงามเชิงนามธรรมและความงามอย่างมีเหตุผลของศิลปะแบบดั้งเดิมในรูปแบบการออกแบบที่เรียบง่าย สมมาตร และสม่ำเสมอ เช่น ลายเมฆ ลายนํ้าทะเล ลายภูเขา เป็นต้น โดยมีการใช้ลวดลายเรขาคณิตบนเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นถิ่นที่หมิ่นหนานมักจะปรากฏในรูปแบบของการตกแต่งรอบ ๆ ลวดลายหลัก ที่ชายเสื้อ คอเสื้อ และข้อมือ ไม่ว่าจะกระจายในรูปแบบจุดหรือในรูปแบบระนาบ แต่ก็ทำให้ภาพทั้งหมดเป็นระเบียบมากขึ้น และกลมกลืนกัน โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4-3 การวิเคราะห์ลวดลายเรขาคณิต (Yufei Kong, 2024)

ตารางการวิเคราะห์ลวดลายเรขาคณิต			
ชื่อลวดลาย	รูปภาพลวดลาย	รูปแบบสัญลักษณ์	ความหมายเชิงสัญลักษณ์
ลายเมฆ			เป็นสัญลักษณ์ของความโชคดี ความปรารถนาดี และความสุข
ลายเมฆม้วน			ลายเมฆม้วนเป็นสัญลักษณ์ของความมงคล ความกลมกลืน และความเยียบสงบ
ลายนํ้าแนวตั้งตรง (เสนาธิการทหาร)			เป็นสัญลักษณ์ของความมั่นคงและความแข็งแกร่ง
ลายนํ้าแนวอน (ข้าราชการพลเรือน)			สื่อถึงความรู้สึกนุ่มนวลและเยียบสงบ
ลายไฟ (ผู้สูงศักดิ์)			เป็นสัญลักษณ์ของพลังอันยิ่งใหญ่และอำนาจ

ลายตัวอักษรจีนคำ ว่า 回 แปลว่า หมุนเวียน			เป็นสัญลักษณ์ของความเป็น นิรันดร์ ความต่อเนื่อง และ ความไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งหมายถึง พรและความโชคดีที่ยืนยาว
ลายคทาอยู่ (ข้าราชการและผู้มี เกียรติ)			เป็นสัญลักษณ์ของสถานะ ชีวิตที่กลมกลืนและมีความสุข

อัตลักษณ์ด้านสีของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

สีของเครื่องแต่งกายในละครไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ของฐานะ สถานะทาง อารมณ์ของตัวละครและโครงเรื่องเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวกับภูมิหลังทางประวัติศาสตร์และภูมิภาค ซึ่ง แสดงให้เห็นความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่หลากหลายและมีสีสัน ละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานได้รับอิทธิพลอย่างลึกซึ้งจากเครื่องแต่งกายของจิวปักกิ่ง เนื่องจากเป็นหนึ่งในละครจีนแบบ ดั้งเดิม สีของเครื่องแต่งกายเป็นไปตามกฎพื้นฐานของสีเครื่องแต่งกายของจีนโบราณ และ ผสมผสานลักษณะความงามในท้องถิ่นเพื่อสร้างสไตล์ที่เป็นเอกลักษณ์ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เชิงลึก เกี่ยวกับสีเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานคลาสสิก 3 เรื่อง โดยใช้ข้อมูลสี HSB ร่วมกับทฤษฎีสีเครื่องแต่งกายของละครเพื่อศึกษาลักษณะสีของเครื่องแต่งกายของละครหุ่น กระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน และออกแบบนิตยสารการดีจิทัลสำหรับองค์กรประกอบการออกแบบหุ่น กระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

1. ระบบสี “ห้าสีบนและล่าง” ของเครื่องแต่งกายในละคร

แนวคิดการออกแบบสีแบบดั้งเดิมของจีน "ห้าสีบนและล่าง" ไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ ใกล้เคียงกับทางการเมืองและความเชื่อทางศาสนาในจีนโบราณเท่านั้น แต่ยังสะท้อนความคิดทาง ปรัชญาของชาวจีนโบราณอีกด้วย ระบบ "ห้าสี" ผสมผสานจักรวาลวิทยาของจีน กล่าวคือ หยิน หยางและธาตุทั้ง 5 และค้อย ๆ พัฒนาร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ประกอบกันเป็นโลก เช่น ฤดูกาล ทิศทาง อวัยวะตัน(จิ้ง)ทั้ง 5 อัน รส และอากาศ แนวคิดเชิงสัญลักษณ์ของสีทั้งห้าคือการ แสดงออกของโลกทัศน์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิม (Yang Yuan และ He Chen, 2014) "บนและล่าง" ใน การแต่งกายแบบดั้งเดิมมีความหมายสองประการในมุมมองของโครงสร้างเสื้อผ้า ประการแรก "บน" หมายถึง "เสื้อผ้า" "ล่าง" หมายถึง "ชุดการแต่งกายด้านล่าง" และประการที่สอง ในจริยธรรมของ สังคมจีนแบบดั้งเดิม "บน" หมายถึง "สีเสื้อผ้าของชนชั้นสูง" และ "ล่าง" หมายถึง "สีเสื้อผ้าของคน ทั่วไป" คำหลักอีกคำหนึ่งว่า "ห้าสี" ประกอบด้วยสีเชิงบวก 5 สี ได้แก่ สีน้ำเงิน สีแดงเข้ม สีเหลือง สี

ขาว และสีดำ และสีกลาง 5 สี ได้แก่ สีเขียว สีแดง สีฟ้า สีม่วง และสีเหลือง (Yang Tianyu, 2004) แต่ในการแต่งกายละคร ห้าสีบนประกอบด้วย แดง เขียว ดำ ขาว และเหลือง และห้าสีล่าง ประกอบด้วย สีม่วง ชมพู ฟ้าไฟลิน สีทะเลสาบ และสีน้ำตาล (Qi Rushan, 1935) สีเครื่องแต่งกายของละครค่อนข้างแตกต่างจาก "ห้าสีบนและล่าง" แบบดั้งเดิม เพราะว่าละครในยุคแรก ๆ นั้น ประพันธ์เนื้อหาจากพฤติกรรมและชีวิตของตัวละครคลาสสิกบางตัวในสังคม (เช่น กวนอูชอบสีเขียว และในสมัยราชวงศ์หมิง ก่อนปีว่านลี่ ภาพลักษณ์ของกวนกงมักเป็นหน้าเขียวและเสื้อคลุมสีแดง มาโดยตลอด จนกระทั่งถึงปลายราชวงศ์หมิงที่ศิลปินละครร่วมกันดัดแปลงให้เป็น "ไบหน้าสีแดง และเสื้อคลุมสีเขียว" และยังคงใช้อยู่ในปัจจุบัน) ความชอบของผู้ชม และความแม่นยำของสี (ในจีนโบราณ สีฟ้า น้ำเงิน และเขียว เป็นคำจำกัดความที่เป็นนามธรรมมาก) และเทคนิคเพื่อสร้างหรือนำเสนอมุมมอง ภาพที่มีลักษณะพิเศษ เนื้อหาของสีมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4-4 ตารางระบบสี "ห้าสีบนและล่าง" สำหรับเครื่องแต่งกายในโรงละคร

ตารางระบบสี "ห้าสีบนและล่าง" สำหรับเครื่องแต่งกายในโรงละคร					
ลักษณะสี	แดง	เขียว	เหลือง	ดำ	ขาว
ห้าสีส่วนบน					
การใช้สี	(1) ชุดแต่งกายส่วนบน (2) เครื่องแต่งกายของชนชั้นสูง (3) เน้นลักษณะนิสัยของบุคคล				
ลักษณะสี	สีชมพู	สีฟ้าไฟลิน	สีฟ้าทะเลสาบ	สีม่วง	สีน้ำตาล
ห้าสีส่วนล่าง					
การใช้สี	(1) ชุดแต่งกายส่วนล่าง (2) เครื่องแต่งกายของชนชั้นพลเรือน (3) เน้นลักษณะนิสัยของบุคคล				

หมายเหตุ : มาตรฐานสีข้างบนอ้างอิงจากบทความเรื่อง "การวิเคราะห์รูปแบบและลักษณะของกฎ "ห้าสีบนและล่าง" ในการสวมชุดจิวปักกิ่ง (Cui Wei & Qiang Kai & Wang Xiaoyu, 2020) และบทความเรื่อง "การออกแบบเครื่องแต่งกายในละคร" (Tan Yuanjie, 2000)

2. การวิเคราะห์สีของเครื่องแต่งกาย

โดยพื้นฐานแล้วสีของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นี่หมินหนานนั้นสอดคล้องกับระบบสี "ห้าสีบนและล่าง" ของเครื่องแต่งกายละคร เพื่อให้ได้ลักษณะสีของเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นี่หมินหนานเพิ่มเติม ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงการทรีแสงของรูปภาพที่ถ่ายไว้ก่อนและใช้ Adobe Color CC แยกสีของเครื่องแต่งกายออกมาตามหลักการแยกสีหลักหนึ่งสีและสีเสริมหลายสีออกจากชุดเสื้อผ้า (จำนวนสีเสริมขึ้นอยู่กับสีของเสื้อผ้า) รายละเอียดการแยกสีดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4-5 ข้อมูลการแยกสี (Yufei Kong, 2024)

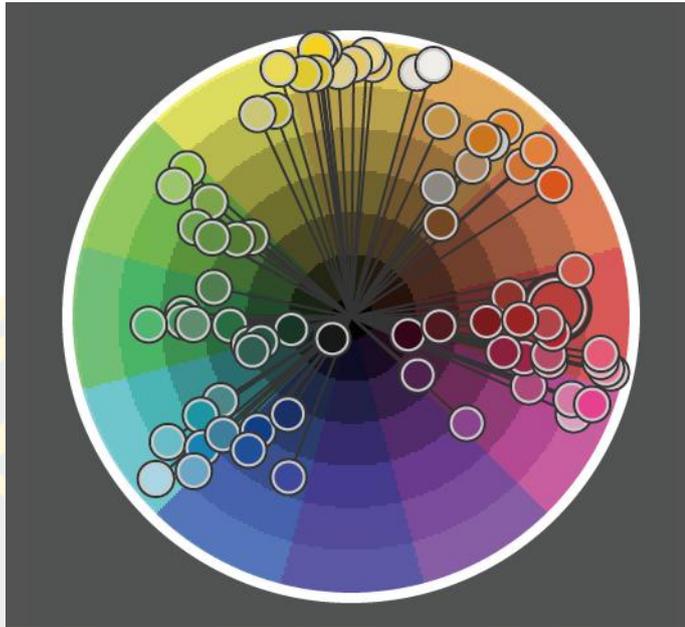
ตารางข้อมูลการแยกสี			
บทละคร	ตัวละคร	กลุ่มสี	จำนวนสี
คดีหีตงนำของปลอม มาปะปนของจริง	15	15	78
หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง	14	14	69
เมืองต้าหมิง	12	12	60
รวม	41	41	207

ในสีที่แยกออกมาของกลุ่มที่ 41 และบล็อกสีที่ 207 หลังจากจำแนกและรวมบล็อกสีตามข้อมูลสี HSB แล้ว สีที่คล้ายกันจะถูกเปรียบเทียบตามค่า HSB ทั้งสามค่า หากค่าต่างกันทั้งหมดภายใน 5 แล้วจะใช้ค่าตรงกลางของแต่ละค่าแทนสีสุดท้ายของบล็อกสี และถ้าหากว่าค่าความแตกต่างมากกว่าหรือเท่ากับ 5 ไว้ ก็จะใช้หลักการการคงรักษาไว้สุดท้าย ได้คัดเลือก 77 บล็อกสีจากละครทั้ง 3 เรื่อง (ดังแสดงในภาพที่ 4-26)

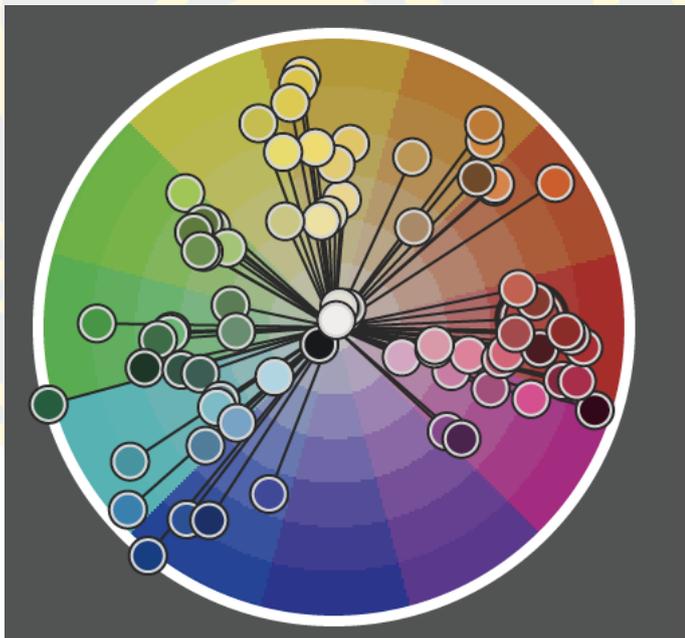


ภาพที่ 4-26 ชุดสีที่ครอบคลุม (Yufei Kong, 2024)

นำสีในชุดสีที่ครอบคลุมลงในไลบรารีสีของ Adobe Illustrator แล้วแยกสีและสรุป และได้ทราบองค์ประกอบทั้งสามของสี ได้แก่ เฉดสี ความสว่าง และความบริสุทธิ์ (ดังแสดงในภาพที่ 4-27 และ 4-28) จากการกระจายตัวจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าสีเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่ในละครทั้งสามเรื่องนี้ใช้สีที่มีความบริสุทธิ์ปานกลางระดับสูง และความสว่างระดับปานกลาง และช่วงเฉดสีถึง 83% ของวงกลมสี ขั้นตอนต่อไป ผู้วิจัยวิเคราะห์ความสัมพันธ์องค์ประกอบสีของเครื่องแต่งกายของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่มีหมิ่นหนานอย่างละเอียดโดยพิจารณาจากด้านการกระจายของสี ความสว่าง และความบริสุทธิ์

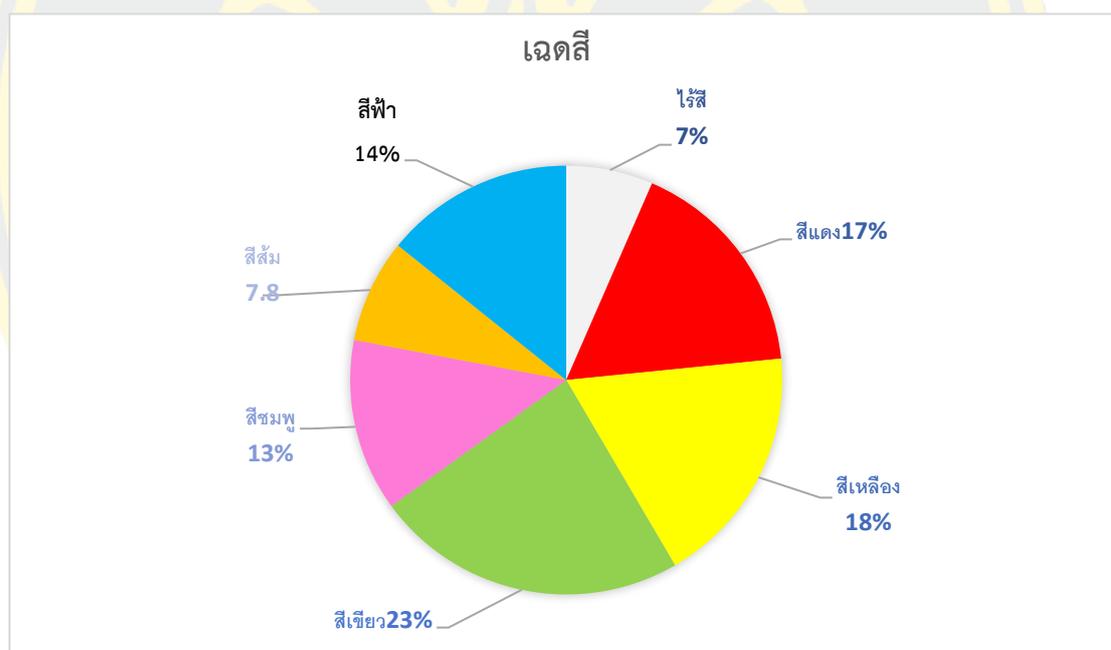


ภาพที่ 4-27 ความบริสุทธิ์และเจตสี (Yufei Kong, 2024)



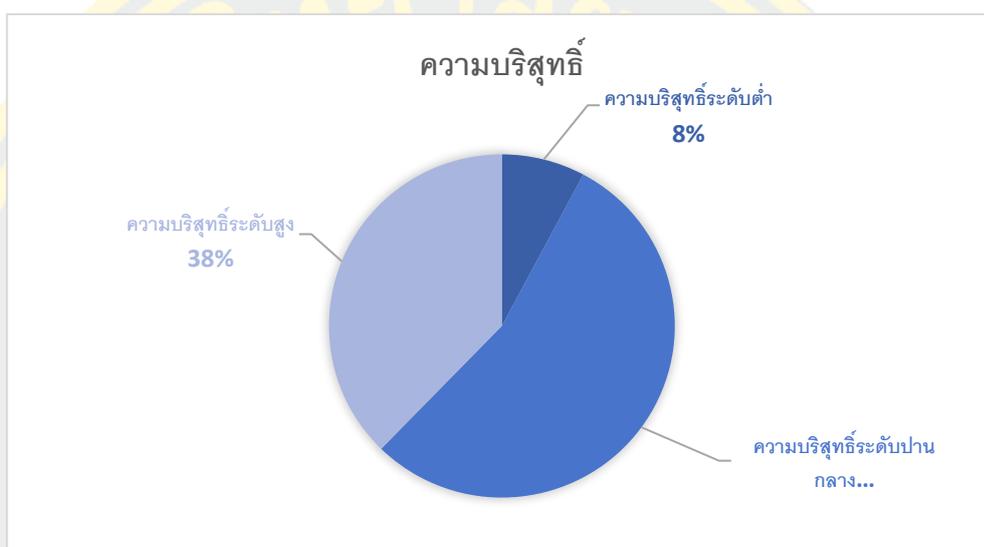
ภาพที่ 4-28 ความสว่างและเจตสี (Yufei Kong, 2024)

ดังที่เห็นได้จากภาพ สีเขียวเป็นสีที่สำคัญมากที่สุด เนื่องจากในการแสดงละคร สีเขียวมักถูกใช้เพื่อสื่อถึงความกล้าหาญ ความอดทน และความภักดีของตัวละคร ในบรรดาละครทั้งสามเรื่องที่ได้รับเลือกในงานวิจัยครั้งนี้ มีตัวละครหลายตัวที่มีคุณสมบัติตรงตามตัวละครประเภทนี้ นอกจากนี้ ในละครยังมีตัวละคร (เชิง : 生) และตัวนาง (ด้าน : 旦) อีกมากมาย และสีเขียวมักถูกใช้เป็นสีในการตกแต่ง ดังนั้นจึงใช้สีเขียวบ่อยที่สุด สำหรับสีเหลืองส่วนใหญ่ปรากฏบนลวดลายเครื่องแต่งกายของละครทั้งสามเรื่องนี้เป็นสีประดับ ในบริบททางวัฒนธรรมดั้งเดิม สีแดงเป็นสัญลักษณ์ของความอบอุ่น ความมีชีวิตชีวา ความสุข และความมั่งคั่ง เมื่อมีเทศกาลสำคัญในบทรอบเครื่องแต่งกายของหุ่นกระบอกผ้าจะเป็นสีแดงเป็นหลัก หรือจะสวมเครื่องแต่งกายที่ตกแต่งด้วยสีแดงมากขึ้น สีฟ้าและสีชมพูมักใช้ในเครื่องแต่งกายของนักแสดงชายและหญิงที่อายุน้อยและสวยงามในละคร เพื่อแสดงพลังและความปรารถนาดีของตัวละคร



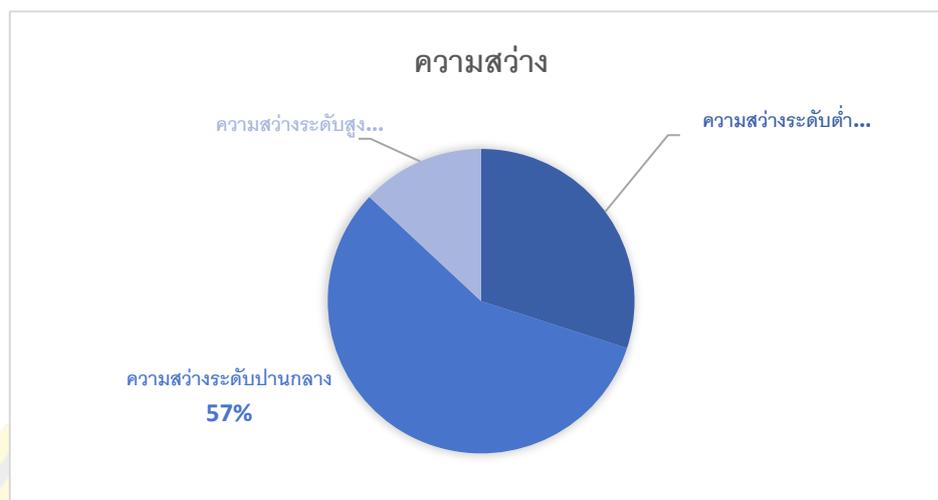
ภาพที่ 4-29 แผนภูมิการกระจายของเจดสี (Yufei Kong, 2024)

เมื่อวิเคราะห์จากมุมมองของความบริสุทธิ์แล้ว สีที่มีความบริสุทธิ์ระดับปานกลางจะปรากฏมากที่สุดในละครทั้งสามเรื่องนี้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับลักษณะตัวละครในละครเป็นอย่างมาก สีที่มีความอึมตัวในระดับสูงสคิดเป็น 38% ของสีทั้งหมด และส่วนใหญ่จะปรากฏบนเสื้อผ้าเป็นสีตลกแต่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนลวดลายตกแต่งบางอย่าง สีที่มีความบริสุทธิ์ระดับต่ำมีการใช้กันอย่างแพร่หลายน้อยกว่า และโดยทั่วไปจะใช้กับเสื้อผ้าของตัวละครเฉพาะตัวหรือเป็นสีตลกแต่ง



ภาพที่ 4-30 แผนภูมิการกระจายความบริสุทธิ์ (Yufei Kong, 2024)

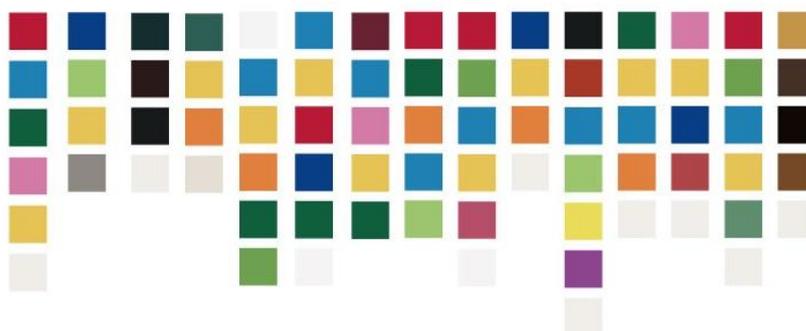
ด้านความสว่างของสีจะพบว่า ใช้ความสว่างระดับปานกลางเป็นหลัก โดยพิจารณาถึงผลการแสดงของเสื้อผ้าบนเวทีเป็นหลัก สีที่มีความสว่างระดับปานกลางสามารถปรับให้เข้ากับแสงบนเวทีได้ดีขึ้นและเหมาะสมกว่าจากมุมมองในการรับชม



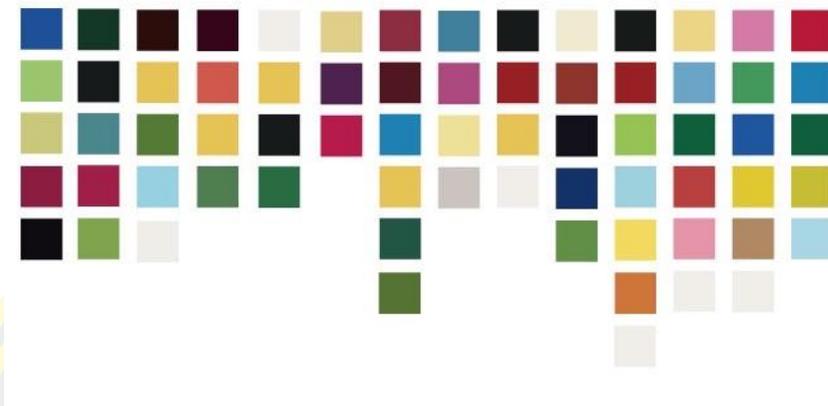
ภาพที่ 4-31 แผนภูมิการกระจายความสว่างสี (Yufei Kong, 2024)

3. กฎการจับคู่สีในเครื่องแต่งกาย

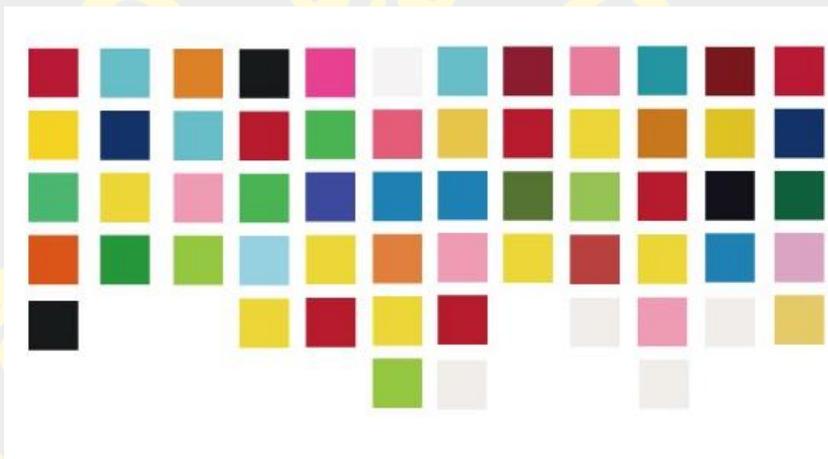
เครื่องแต่งกายของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่มีมินหนานจะเลือกการผสมสีที่แตกต่างกันตามการเปลี่ยนแปลงของเนื้อหาในการแสดงละคร แต่กฎสีโดยรวมจะมีลักษณะที่โดดเด่นอย่างมาก กล่าวคือ ใช้สีที่ตัดกันและสีที่อยู่ติดกันเป็นการผสมสีหลัก และ การใช้ความแตกต่างของความสว่างและความบริสุทธิ์ระหว่างสีที่อยู่ติดกันทำให้เกิดความผันผวนเพื่อหลีกเลี่ยงความเบื่อหน่ายที่มาจากสีเดียว ให้ใช้สีเสริมกันเพื่อตกแต่งและเพื่อเพิ่มเอฟเฟกต์ภาพ นอกจากนี้ ยังได้ใช้วิธีการเปรียบเทียบ ได้เปรียบเทียบด้านความแสงสว่างกับความมืด ความเย็นและความอบอุ่น และระดับความบริสุทธิ์ของสี ได้สะท้อนให้เห็นหลักการตรวจสอบและถ่วงดุลระหว่างสีและมีประโยชน์ต่อการแสดงออกทางอารมณ์ที่จำเป็นของตัวละคร



ภาพที่ 4-32 ชุดสีของบทละครเรื่อง คดีหิ้งตั้งนำของปลอมมาปะปนของจริง (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-33 ชุดสีของบทละครเรื่อง หนุมานเกรงอันดับหนึ่ง (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 4-34 ชุดสีของบทละครเรื่อง เมืองด้าหมิง (Yufei Kong, 2024)

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสรุปอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานพบว่า การใช้ลวดลายเครื่องแต่งกายในละครทั้ง 3 เรื่องที่เลือกในครั้งนี้ ได้รับการปรับปรุงให้เหมาะสมตามอัตลักษณ์ของลวดลายเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิมของจีนโบราณ และผสมผสานกับบุคลิกของตัวละครในละคร การใช้สีสันท่าง ๆ โดยยึดตามระบบการใช้สีแบบดั้งเดิมที่ "ห้าสีบนและล่าง" และผสมผสานกับเทคนิคการใช้สีที่ตัดกันอย่างมาก รูปทรงของเครื่องแต่งกายเป็นไปตามรูปทรงเครื่องแต่งกายจีนดั้งเดิมของราชวงศ์หมิงตอนปลายและต้นราชวงศ์ชิง ได้นำเสนอโครงสร้างเครื่องแต่งกายคลาสสิก บทละครทั้ง 3 เรื่องที่คัดเลือกออกมา ได้สะท้อนให้เห็นเส้นทางศิลปะของเครื่องแต่งกายในด้านลวดลาย การจับคู่สี และโครงสร้างเครื่องแต่งกาย บทละครเรื่อง

เมืองด้าหมิง มีตัวละครจำนวนมาก หญิงแกร่งอันดับหนึ่งได้ใช้สีที่หลากหลายและ คดีหลี่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริงมีลาตลายที่สวยงาม

ในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะนำเสนอผลลวดลายของบทละครเรื่อง คดีหลี่ตงนำของปลอมมาปะปนของจริง สีของบทละครเรื่อง หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง รูปร่างเครื่องแต่งกายของบทละครเรื่อง เมืองด้าหมิง ตามอัตลักษณ์ทางศิลปะที่แสดงในละคร โดยผ่านวิธีการดิจิทัล เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางศิลปะสุดคลาสสิกของแต่ละเรื่องอย่างเต็มที่



บทที่ 5

การออกแบบนิทรรศการดิจิทัล ชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า”

จากการประยุกต์ใช้ผลการวิเคราะห์ที่ได้รับในบทที่ 4 บทนี้จะดำเนินการออกแบบ "นิทรรศการดิจิทัลละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นถิ่นหมื่นน่าน" จากสี่ส่วนต่อไปนี้ :

1. แนวคิดการออกแบบ
2. กระบวนการออกแบบ
3. การนำเสนอผลงาน
4. การวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญและข้อเสนอแนะการใช้งาน

แนวคิดการออกแบบ

การออกแบบนี้ เพื่อแสดงวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของละครหุ่นกระบอกผ้าในพื้นที่หมื่นน่าน โดยรวบรวมลักษณะทางศิลปะที่แตกต่างกันของละครทั้ง 3 เรื่อง และใช้วิธีการดิจิทัล เพื่อแบ่งนิทรรศการออกเป็น 4 ส่วน:

1. ส่วนที่ 1 – การเล่าเรื่องละครหุ่นกระบอกผ้า: ส่วนนี้จะเป็นการแนะนำละครหุ่นกระบอกผ้า รวมถึงแหล่งที่มาในประวัติศาสตร์ การวิเคราะห์บทละครคลาสสิก กิจกรรมการแสดง และผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง
2. ส่วนที่ 2 - การเล่าเรื่องตกแต่งและลวดลาย: ส่วนนี้ใช้ลวดลายจากละครคลาสสิก "คดีหิ้งตั้งนำของปลอมมาปะปนของจริง" เป็นธีมของการแสดง รวมถึงการแสดงรูปแบบเสื้อผ้า และการวิเคราะห์ความหมาย ฯลฯ
3. ส่วนที่ 3 - การเล่าเรื่องสีของเครื่องแต่งกาย: ส่วนนี้เน้นที่สีสันเครื่องแต่งกายในละครคลาสสิก "หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง" รวมทั้งการแสดงเครื่องแต่งกาย การวิเคราะห์การจับคู่สี และส่วนอื่นๆ

4. บทที่ 4 - การเล่าเรื่องรูปร่างหุ่นกระบอกผ้า ส่วนนี้จะเน้นไปที่สไตล์เครื่องแต่งกายของตัวละครหลักใน "เมืองตำหมิง" รวมถึงการแสดงและการวิเคราะห์รายละเอียดของเครื่องแต่งกาย

การออกแบบนิทรรศการเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าไม่เพียงช่วยให้ผู้ชมได้ชื่นชมศิลปะดั้งเดิมอันงดงามเท่านั้น แต่ยังเป็นการนำเสนอความหมายเชิงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังเครื่องแต่งกายของหุ่นกระบอกผ้าอีกด้วย รวมถึงระบบการแต่งกายในยุคโบราณและบทบาทในงานแสดงละคร ซึ่งสามารถช่วยเสริมสร้างความเข้าใจทางวัฒนธรรมและพัฒนาความสามารถในการชื่นชมศิลปะของผู้ชมได้อีกด้วย ผ่านนิทรรศการนี้ ผู้ชมจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับทอ نسี่

การออกแบบลวดลาย และโครงสร้างของเครื่องแต่งกายตัวละครต่างๆ นอกจากนี้ ยังสามารถสัมผัสได้ถึงคุณค่าทางศิลปะและความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของศิลปะหุ่นกระบอกผ้า ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้อีกด้วย

กระบวนการออกแบบ

การออกแบบในครั้งนี้ จะนำเสนอในรูปแบบทางเว็บไซต์ ตามหลักการพื้นฐานของการออกแบบเว็บไซต์ กระบวนการออกแบบนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังต่อไปนี้:

- 1) การวางแผนและการออกแบบโดยรวม
- 2) การออกแบบหน้าเพจการแสดงผล
- 3) การออกแบบปฏิสัมพันธ์

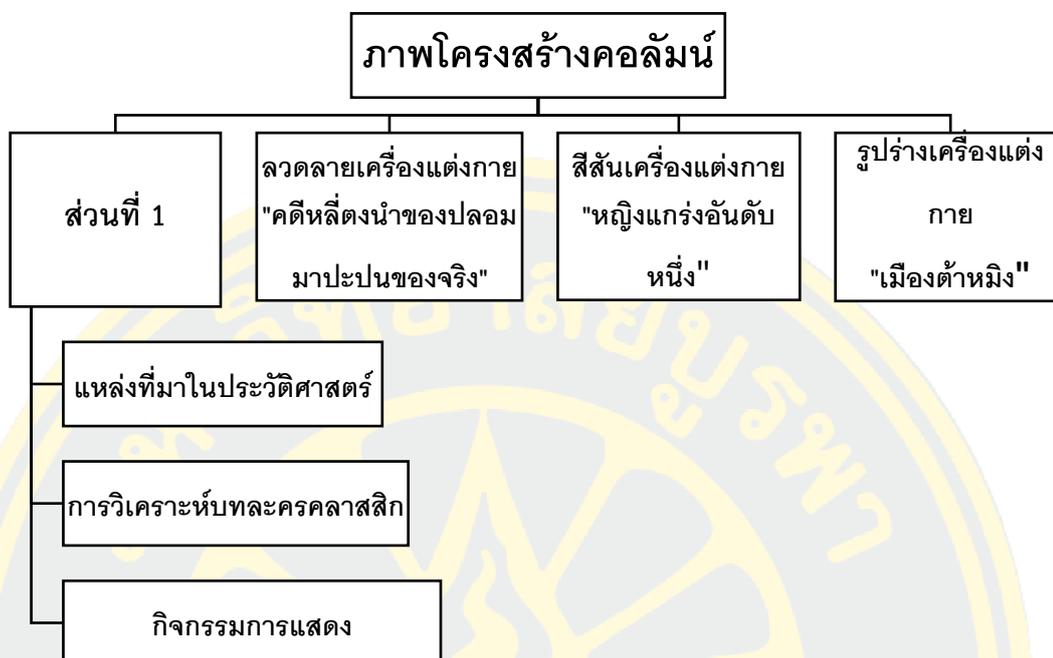
และแต่ละส่วนจะแบ่งออกเป็นส่วนย่อย หลายประการ โดยมีเนื้อหาเฉพาะดังนี้

1. การวางแผนและการออกแบบโดยรวม

การวางแผนโดยรวมของการออกแบบเว็บไซต์ ได้แก่ การออกแบบโครงสร้างคอลัมน์ของเว็บไซต์ สีมาตรฐานของเว็บอินเตอร์เฟซ การเลือกแบบอักษรมาตรฐาน โลโก้ของเว็บไซต์ ฯลฯ

การออกแบบโครงสร้างคอลัมน์

ในการออกแบบเว็บไซต์ โดยทั่วไปเนื้อหาหลักของเว็บไซต์จะแบ่งออกเป็นสองประการ: คอลัมน์ (ที่มีเนื้อหาน้อย) และส่วน (ที่มีเนื้อหามากขึ้น) เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่จะแสดงวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของละครหุ่นกระบอกผ้าคลาสสิกในพื้นที่หมิ่นหนาน 3 เรื่อง และเนื้อหาไม่มาก ซึ่งออกแบบคอลัมน์เท่านั้น ในระหว่างการออกแบบ คำนี้ถึงเนื้อหาของนิทรรศการนี้ประกอบด้วยเนื้อหาสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ ลวดลาย สีส้น และรูปร่างของเครื่องแต่งกาย โดยมีความสัมพันธ์อยู่ร่วมกันระหว่างทั้งสามอีกด้วย ดังนั้น จัดวางคอลัมน์คู่ขนาน รายละเอียดตามที่แสดงในภาพที่ 5-1



ภาพที่ 5-1 ภาพโครงสร้างคอลัมน์ (Yufei Kong, 2024)

สีมาตรฐานของเว็บไซต์ออร์เฟส แบบอักษร และอื่นๆ

จากผลการวิเคราะห์ในบทที่ 4 เลือกสีที่เหมาะสมสำหรับการแสดงธีมของเว็บไซต์และเนื้อหาหน้าเพจจากห้าสีบนและล่าง ชั้นแรก หน้าเพจประเภทนิทรรศการ ต้องการโทนสีที่มีทั้งความลึกซึ้งทางวัฒนธรรมและรูปลักษณ์ที่ดึงดูดใจ ต่อจากนี้ ละครคลาสสิก 3 เรื่องล้วนเต็มไปด้วยพลังบวกเชิงสร้างสรรค์ ในแง่ของโทนสีในละครแบบดั้งเดิม สีฟ้าอมเขียว สื่อถึงความสงบและความสง่างาม สีเหลืองอบอุ่น เป็นสัญลักษณ์ของความมั่งคั่ง อำนาจ และความกลมเกลียว สีแดงเข้ม แสดงถึงความกล้าหาญ ความจงรักภักดี และพลัง ส่วน สีดำเข้ม สื่อถึงพลังและความลึกลับ เหนือในการเลือกใช้สีเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นการฟื้นฟูสีดั้งเดิมของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าพื้นๆที่หมิ่นหมานเท่านั้น แต่ยังมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีประติพจน์วิทยาและปรัชญาธาตุทั้งห้าอีกด้วย



ภาพที่ 5-2 สีมาตรฐานของเว็บไซต์ (Yufei Kong, 2024)

ในด้านตัวอักษร ได้เลือกใช้ฟอนต์ Work Sans เป็นฟอนต์หลัก โดยนำมาใช้กับข้อความที่อธิบายและวิเคราะห์ในหน้าจอตงแสดงผล (ดังภาพที่ 5-3) ส่วนฟอนต์ Skanji ถูกเลือกใช้เป็นฟอนต์เสริม สำหรับส่วนหัวของหน้าแสดงผล (ดังภาพที่ 5-4) สำหรับส่วนที่เป็นภาษาจีนในหน้าเว็บ ได้เลือกใช้ฟอนต์ Sigmar (ดังภาพที่ 5-5) ขนาดของตัวอักษรในทั้งหน้าออกแบบตามมาตรฐาน ข้อความหลักขนาด 20px และส่วนหัวขนาด 64-46px

SAMPLE
sample

ภาพที่ 5-3 ตัวอย่างฟอนต์หลัก (Yufei Kong, 2024)

文字示例 sample

ภาพที่ 5-4 ตัวอย่างฟอนต์เสริม (Yufei Kong, 2024)

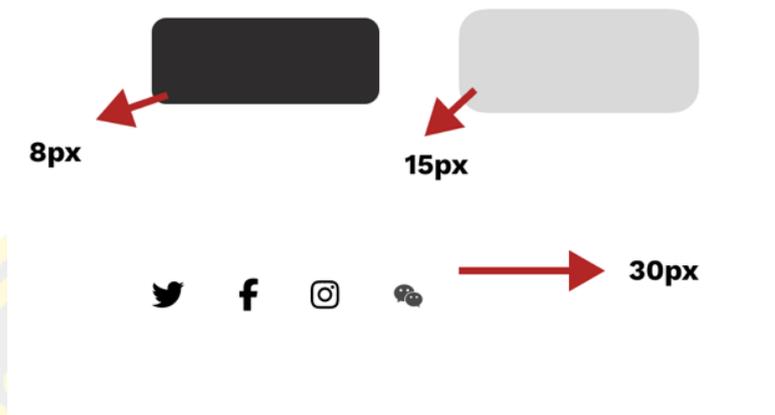
示例文字
sample

ภาพที่ 5-5 ตัวอย่างฟอนต์ภาษาจีน (Yufei Kong, 2024)

เพื่อให้บรรลุถึงความสวยงามทางการมองเห็นที่เป็นหนึ่งเดียวสำหรับทั้งเว็บไซต์ มาตรฐานการออกแบบจึงถูกกำหนดไว้สำหรับเส้นขอบกราฟิกและขนาดก่อนการออกแบบ

ในการออกแบบนี้ พารามิเตอร์มุมมน คือ 8px และ 15px และขนาดไอคอนการนำทาง และ ขนาดไอคอนส่วนท้ายไม่เกิน 30px

ขนาดจริงขึ้นอยู่กับโครงสร้างของกราฟิก (ดังแสดงในภาพที่ 5-6) นอกจากนี้ เพื่อรับรองมาตรฐานของหน้าเพจ ความกว้างของหน้าเพจคือ 1440px และ 1366px ความสูงของหน้าเพจแรกคือ 768px (ความสูงของหน้าเพจที่เหลือขึ้นอยู่กับสถานการณ์เฉพาะ) สำหรับความสูงของแถบนำทางด้านบนคือ 100px และด้านล่างคือ 250px



ภาพที่ 5-6 มาตรฐานการออกแบบกราฟิก (Yufei Kong, 2024)

การออกแบบโลโก้เว็บไซต์

เพื่อให้เน้นเนื้อหาการแสดงผลได้ดียิ่งขึ้น การออกแบบโลโก้เฉพาะสำหรับเว็บไซต์ถือเป็นขั้นตอนที่ขาดไม่ได้ การออกแบบโลโก้นี้จะแสดงในรูปแบบภาพ โดยใช้ท่าทางพื้นฐานของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าเป็นแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ (ภาพที่ 5- 7) เมื่อรวมกับการแสดงหุ่นกระบอก โดยการเปลี่ยนรูปและการรวมกันของตัวอักษร จึงเกิดโลโก้เว็บไซต์ที่มีเอกลักษณ์ขึ้น



ภาพที่ 5-7 การแสดงท่าทางหุ่นกระบอก (Yufei Kong, 2024)

โลโก้ที่ใช้สีแดงเข้ม ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความหลงใหลและการสืบทอดวัฒนธรรมของการแสดงหุ่นกระบอกผ้า ลวดลายประกอบด้วยมือและหัวหุ่น ท่าทางของมือแสดงถึงการเคลื่อนไหวของนักเชิดหุ่นในการควบคุมหุ่น ส่วนหัวหุ่นเป็นสัญลักษณ์ของตัวหุ่นเอง การออกแบบโดยรวมสะท้อนถึงความสัมพันธ์อันใกล้ชิดระหว่างนักเชิดและหุ่นกระบอกผ้า และผสมผสานสไตล์ดั้งเดิมและสมัยใหม่เข้าด้วยกัน เพื่อแสดงถึงคุณค่าทางศิลปะของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

ภาพที่ 5-8 โลโก้เว็บไซต์ (Yufei Kong, 2024)

2. การออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ของนิทรรศการดิจิทัลวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นที่หมิ่นหนาน ประกอบด้วย การออกแบบผัง การออกแบบกราฟิก และการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ ในด้านการออกแบบผัง จะแสดงรูปภาพเป็นหลักและเสริมด้วยข้อความ ในด้านการออกแบบรูปภาพ จะเน้นไปที่การออกแบบของหน้าเว็บไซต์ โดยจับคู่เนื้อหาที่แสดงของหน้าเพจต่างๆ และในด้านการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ ส่วนใหญ่ใช้การออกแบบทริกเกอร์ ผ่านการเลื่อนเมาส์ คลิกเพื่อขยายและดูข้อมูลรายละเอียด

2.1 การออกแบบโครงสร้างของนิทรรศการออนไลน์

อินเทอร์เน็ตหลักของนิทรรศการดิจิทัลวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นที่หมิ่นหนาน สามารถแบ่งเป็น หน้าการโหลด หน้าแรก หน้าแรกแสดงลวดลาย หน้าแนะนำลวดลาย หน้าแสดงลวดลาย หน้าแรกแสดงสีสันทัน หน้าแนะนำสีสันทัน หน้าแรกแนะนำการแต่งกาย หน้าแสดงรูปร่างการแต่งกาย และ เกี่ยวกับเรา (About us) โดย 10 หน้านี้ สร้างตรรกะเชิงปฏิสัมพันธ์พื้นฐานของนิทรรศการทั้งหมด ต่อไป จะมีการสาธิตฟังก์ชันเฉพาะและการแบ่งภูมิภาคโดยละเอียดสำหรับแต่ละหน้า เพิ่ม

หน้ารองสามหน้าเกี่ยวกับต้นกำเนิดทางประวัติศาสตร์ ความชื่นชมแบบคลาสสิก และกิจกรรมการ
แสดงในหน้าแรก (บทนำ) เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ในด้านเนื้อหาและฟังก์ชันของเว็บไซต์ นอกจากนี้
หน้าแรกแสดงลวดลาย หน้าแนะนำลวดลาย หน้าแสดงลวดลาย และหน้าแรกแสดงการแต่งกายและ
สีสันทัน จะมีเค้าโครงที่เหมือนกัน ต่อไป ฟังก์ชันเฉพาะและการแบ่งภูมิภาคของแต่ละหน้าจะแสดงโดย
ละเอียด

ในแง่ของการออกแบบหน้าเพจ โดยใช้สไตล์การออกแบบที่เรียบง่ายและชัดเจนเป็นหลัก
โดยเน้นการแสดงรูปภาพและข้อความที่อ่อนลง และเชื่อมโยงหน้าแหล่งข้อมูลและความชื่นชมละคร
คลาสสิกไปยังลิงค์เว็บไซต์วิดีโอ เพื่อเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหาเว็บไซต์

ในด้านการออกแบบการนำทาง ใช้ข้อความและไอคอนที่เรียบง่าย เพื่อลดความซับซ้อนใน
การใช้งาน และทำให้วัตถุประสงค์ชัดเจน โดยการนำทางด้านบนแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ พื้นที่การนำ
ทางเพจทางด้านซ้าย โลโก้เว็บไซต์ตรงกลาง และพื้นที่การนำทางใช้งานรวมทั้งปุ่มสลับภาษาทาง
ด้านขวา (ภาพที่ 5-19) สำหรับพื้นที่นำทางด้านล่างแบ่งออกเป็นสองส่วน ครึ่งบนเป็นพื้นที่นำทาง
ทรัพยากร และครึ่งล่างเป็นพื้นที่แชร์ลิงค์ทางโซเชียลมีเดีย (ภาพที่ 5-11)

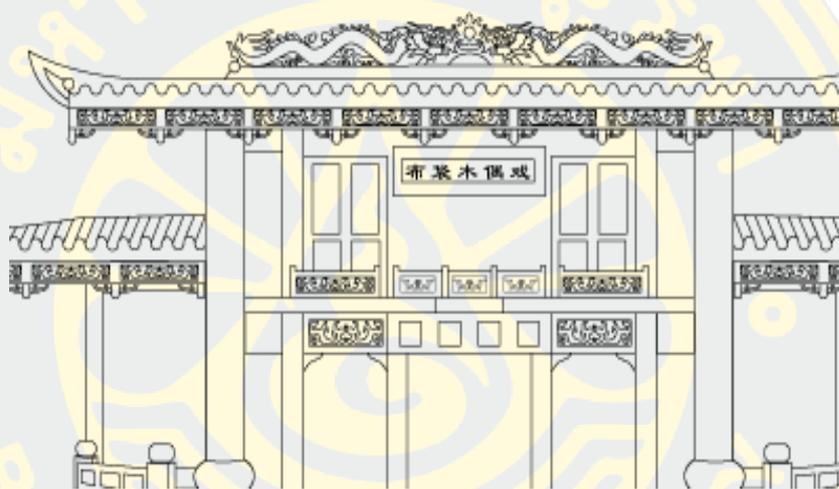


ภาพที่ 5-10 แถบนำทางด้านล่าง (Yufei Kong, 2024)

การออกแบบภาพ

การออกแบบรูปภาพนี้ประกอบด้วยภาพการไหลต ภาพแสดงปรากฏในแต่ละหน้า ภาพการแนะนำรายละเอียด ฯลฯ กระบวนการออกแบบมีดังนี้

ประการแรก คือ หน้าการไหลต หน้าเพจนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากเวทีแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน และแยกรูปแบบสถาปัตยกรรมที่เป็นตัวแทนและรูปทรงทางสถาปัตยกรรม และเลือกสีส้มเป็นสีหลัก จับคู่กับสีดำและสีเสริมกัน เพื่อแสดงความสนุกสนานของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าในด้านสีส้ม



ภาพที่ 5-11 ภาพวาดเส้นวาดด้วยมือ (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-12 ภาพเอฟเฟกต์ระบายสี (Yufei Kong, 2024)

ต่อมา เป็นภาพ banner ของหน้าแรก (ภาพที่ 5-13) ในการใช้สี ได้เลือกใช้สีสดใสอย่างสี แดง ส้ม น้ำเงิน และเขียว ตัดกับโทนสีที่เป็นกลาง ทำให้เกิดความโดดเด่นทางสายตาสวยงามอย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนถึงลักษณะทางศิลปะของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าได้อย่างเต็มที่ ในการจัดองค์ประกอบ ได้ใช้รูปแบบสมมาตร โดยเน้นภาพหุ่นเชิดที่เป็นศูนย์กลาง แสดงรายละเอียดอย่างชัดเจน และใช้แถบสี สร้างกรอบที่เป็นธรรมชาติ การออกแบบโดยรวมมีลำดับชั้นที่ชัดเจน ทั้งเน้นบรรยากาศทางวัฒนธรรม ของการแสดงหุ่นเชิดมือ และเพิ่มความดึงดูดใจทางสายตาและความสะดวกในการใช้งานของผู้ใช้



ภาพที่ 5-13 ภาพ banner ของหน้าแรก (Yufei Kong, 2024)

พื้นฐานนี้ ได้สืบทอดสไตล์การออกแบบ โดยใช้รูปทรงหัวหุ่นเป็นองค์ประกอบในการ ออกแบบ ผ่านการวาดมือเพื่อเพิ่มเอฟเฟกต์ทางศิลปะ จากนั้นจึงใช้เป็นภาพหลักในหน้าแรกสำหรับ หน้าแรกลวดลาย รูปร่าง และสีสัน (ภาพ 5-14) หัวหุ่นจัดวางตามลำดับที่กำหนดไว้ในตำแหน่งที่ เหมาะสม เพื่อให้ภาพรวมของหน้าแรกมีความสอดคล้องกันในสไตล์เดียวกัน (ภาพที่ 5-15 ภาพที่ 5-16 ภาพที่ 5-17)

ภาพทั้งสามนี้ใช้การจัดองค์ประกอบ สีเส้น และความเชื่อมโยงระหว่างกันในการนำเสนออิ
มการ จัดแสดงที่แตกต่างกันแต่มีความสัมพันธ์กันอย่างลงตัว หน้า "PATTERN" แสดงลวดลายการ
ตกแต่งที่ซับซ้อนและประณีตของหุ่นกระบอกผ้า โดยเน้นความเป็นเอกลักษณ์ของลวดลายศิลปะ หน้า
"COSTUME" เน้นการแสดงลวดลายบนใบหน้า สื่อถึงสไตล์และการแสดงอารมณ์ของหุ่นเชิด หน้า
"COLOR" โฟกัสที่รายละเอียดสีบนใบหน้า เน้นย้ำความสำคัญของสีในการแสดงบทบาทและการสื่อ
อารมณ์ การจัดวางของแต่ละหน้าเชื่อมโยงกับธีมการแสดงอย่างใกล้ชิด องค์ประกอบโดยรวมชัดเจน
สีเส้นสดใส สร้างความเป็นเอกภาพอย่างลงตัว พร้อมดึงดูดผู้ชมให้ค่อยๆ ทำความเข้าใจลักษณะทาง
ศิลปะของการแสดง ตั้งแต่ลวดลาย เครื่องแต่งกาย ไปจนถึงสีเส้น



ภาพที่ 5-14 ภาพองค์ประกอบหัวหุ่น (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-15 ภาพหน้าแรกแสดงลวดลาย (Yufei Kong, 2024)



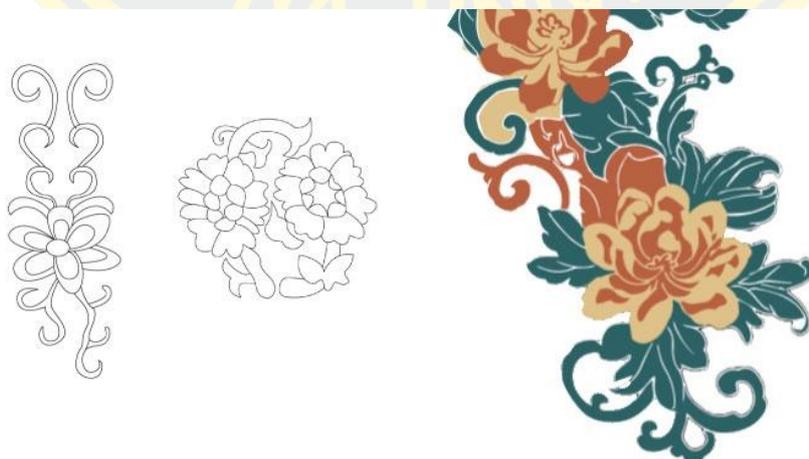
ภาพที่ 5-16 ภาพหน้าแรกแสดงรูปร่าง (Yufei Kong, 2024)



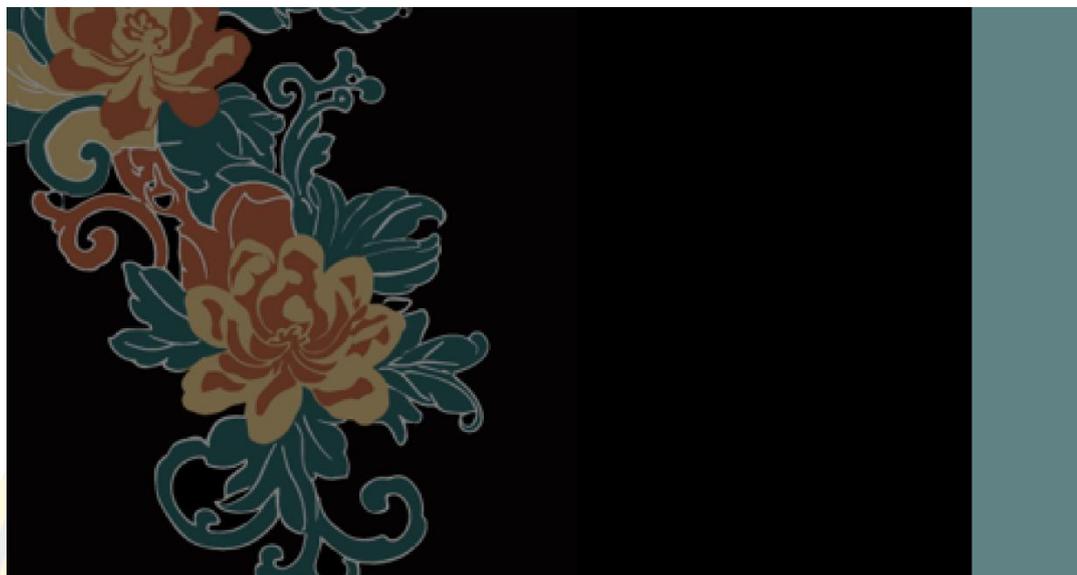
ภาพที่ 5-17 ภาพหน้าแรกแสดงสีสันทัน (Yufei Kong, 2024)

เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาที่นำเสนอได้อย่างชัดเจนและตรงไปตรงมา ในแต่ละประเภทของการจัดแสดงจึงมีการตั้งค่านำการแนะนำ โดยหน้าแนะนำเหล่านี้ใช้ลวดลายพื้นหลังจากองค์ประกอบต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า พร้อมกับนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของข้อความ

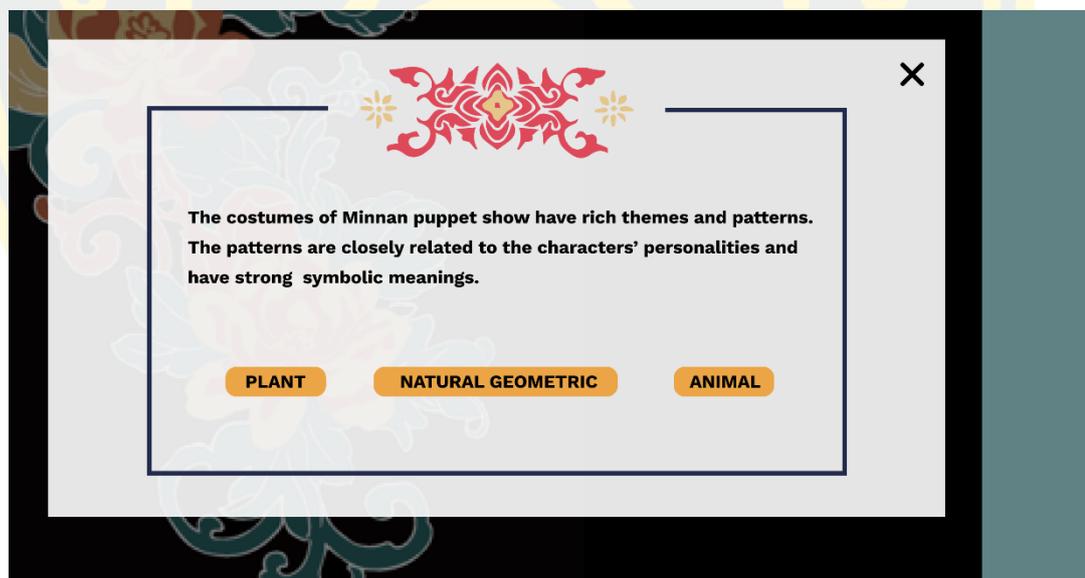
หน้าแสดงลวดลายได้นำลวดลายดอกโบตั๋นและลายเถาว์วัลย์จากเครื่องแต่งกายมาจัดองค์ประกอบใหม่ เพื่อแสดงเสน่ห์ที่เป็นเอกลักษณ์ของดอกไม้



ภาพที่ 5-18 การใช้องค์ประกอบ (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-19 ภาพพื้นหลังของหน้าแสดงลวดลาย (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-20 หน้าแนะนำลวดลาย (Yufei Kong, 2024)

ในหน้าแสดงรูปร่างเครื่องแต่งกาย ได้นำชุดบรรดาศักดิ์ (หมิง) มาเป็นแรงบันดาลใจหลัก โดยใช้การวาดด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์สไตล์ใหม่ และนำมาใช้เป็นองค์ประกอบพื้นหลังในหน้าแสดงผล



ภาพที่ 5-21 ภาพพื้นหลังของหน้าแสดงรูปร่าง (Yufei Kong, 2024)

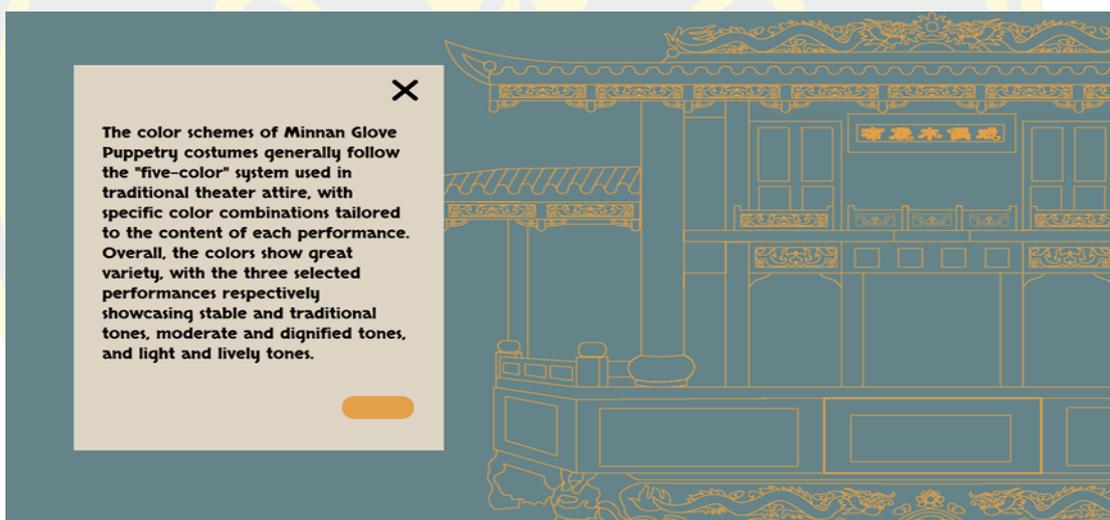


ภาพที่ 5-22 หน้าแนะนำรูปร่าง (Yufei Kong, 2024)

ในหน้าแสดงสีสันทัน ได้ใช้เส้นสีทองในการวาดรายละเอียดของเวทีละครแบบดั้งเดิม โดยมีพื้นหลังสีน้ำเงิน ซึ่งการออกแบบโดยรวมมีความเรียบง่ายแต่เต็มไปด้วยกลิ่นอายทางวัฒนธรรม การออกแบบนี้สื่อถึงความเคารพและการนำเสนอวัฒนธรรมละครพื้นบ้านของผู้เจียน การจัดวางองค์ประกอบด้วยพื้นที่ว่างขนาดใหญ่เพื่อรองรับเนื้อหาข้อความหรือเนื้อหาภาพในลำดับต่อไป

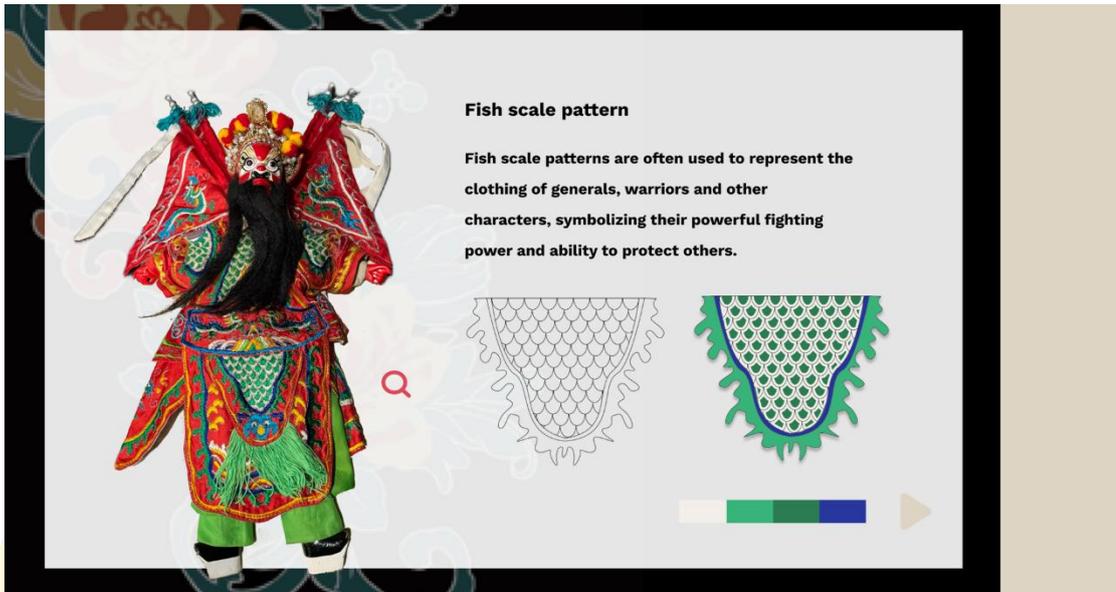


ภาพที่ 5-23 ภาพพื้นหลังของหน้าแสดงสีสັນ (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-24 หน้าแนะนำสีสັນ (Yufei Kong, 2024)

ในกระบวนการออกแบบหน้าแสดงลวดลาย ได้ใช้ภาพรวมของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอก ฝ้าแสดงทางด้านซ้าย ขณะที่ด้านขวาแสดงภาพลวดลายพร้อมคำอธิบายสั้นๆ เพื่อสร้างความสมดุลขององค์ประกอบ สีที่ตัดกันอย่างชัดเจน เช่น สีแดง เขียว และน้ำเงิน ช่วยเน้นให้เห็นถึงความโดดเด่นของลวดลาย ขณะที่สีโทนกลางของพื้นหลังช่วยเพิ่มความโดดเด่นของวัตถุหลัก การออกแบบโดยรวมนี้ไม่เพียงแต่แสดงถึงความหมายเชิงสัญลักษณ์ของลวดลายในเครื่องแต่งกายเท่านั้น แต่ยังใช้ไอคอนแว่นขยายเป็นองค์ประกอบในการนำผู้ชมให้เข้าใจรายละเอียดและเนื้อหาทางวัฒนธรรมของลวดลายดั้งเดิม ช่วยเพิ่มความสนใจและความเข้าใจต่อเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

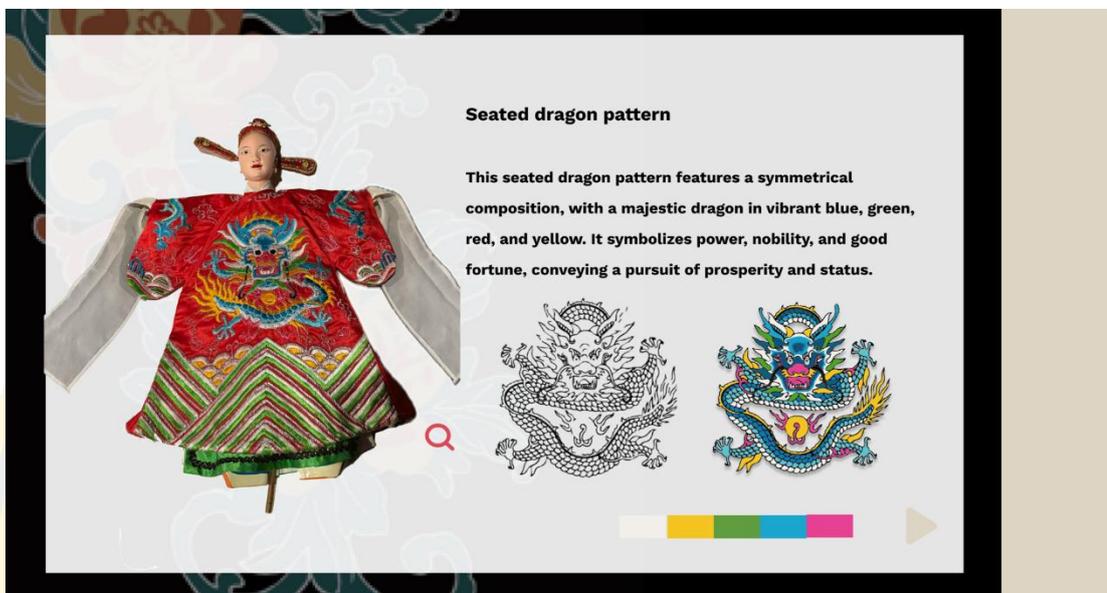


ภาพที่ 5-25 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 1 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-26 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 2 (Yufei Kong, 2024)

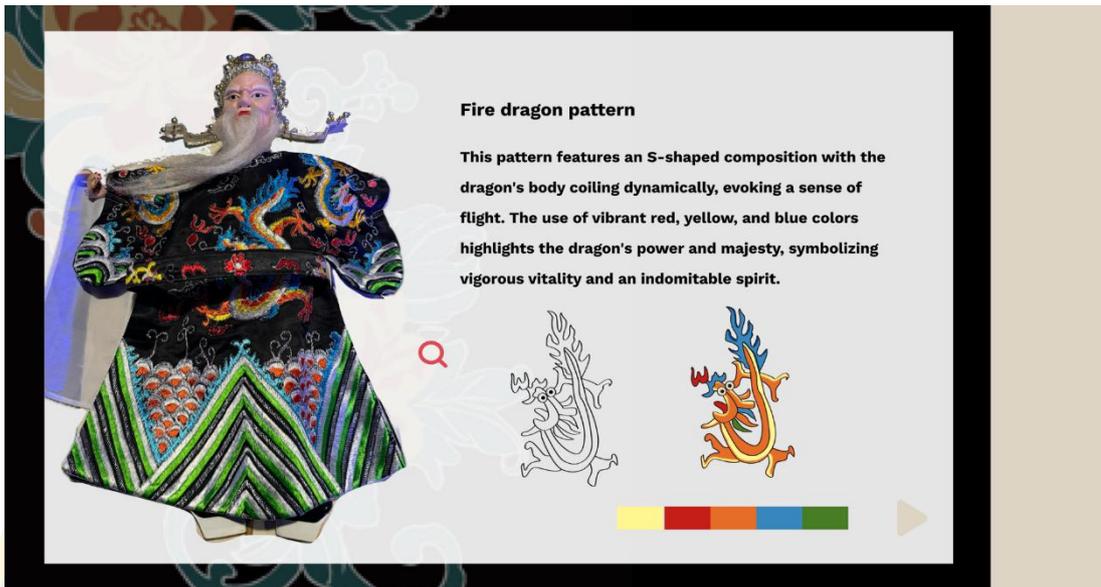
ตามประเภทลวดลายที่เลือกจากการแสดง ลวดลายเหล่านี้จะแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่ ลวดลายสัตว์ ลวดลายพืช และลวดลายเรขาคณิตธรรมชาติ แสดงดังนี้:



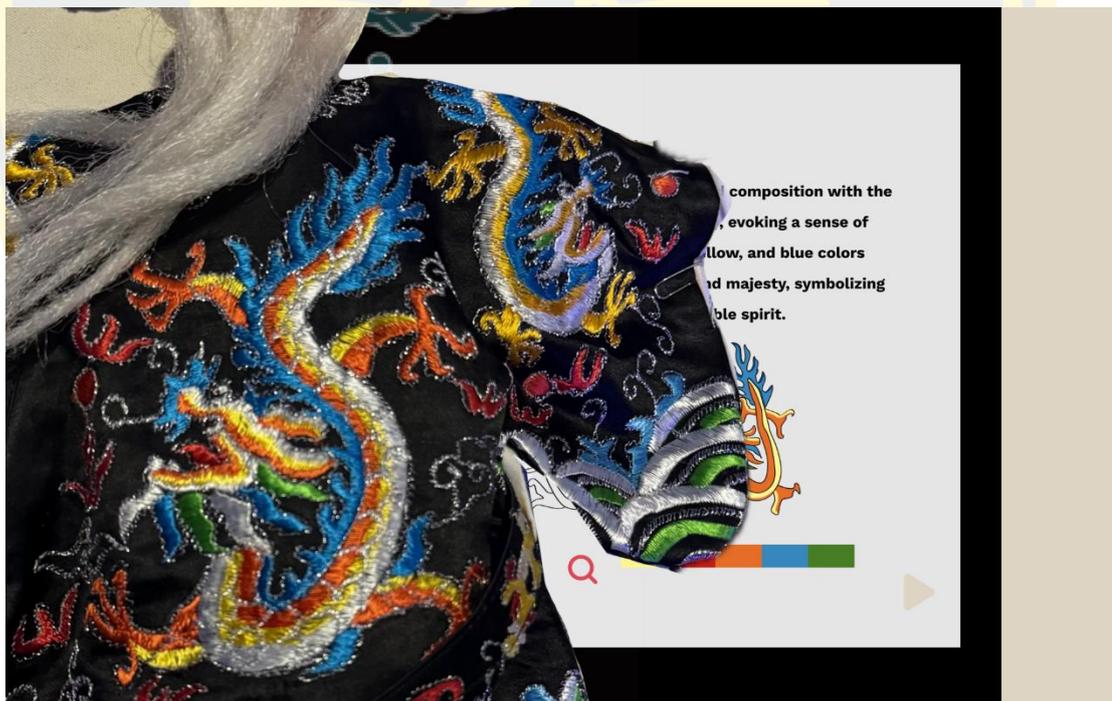
ภาพที่ 5-27 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 3 (Yufei Kong, 2024)



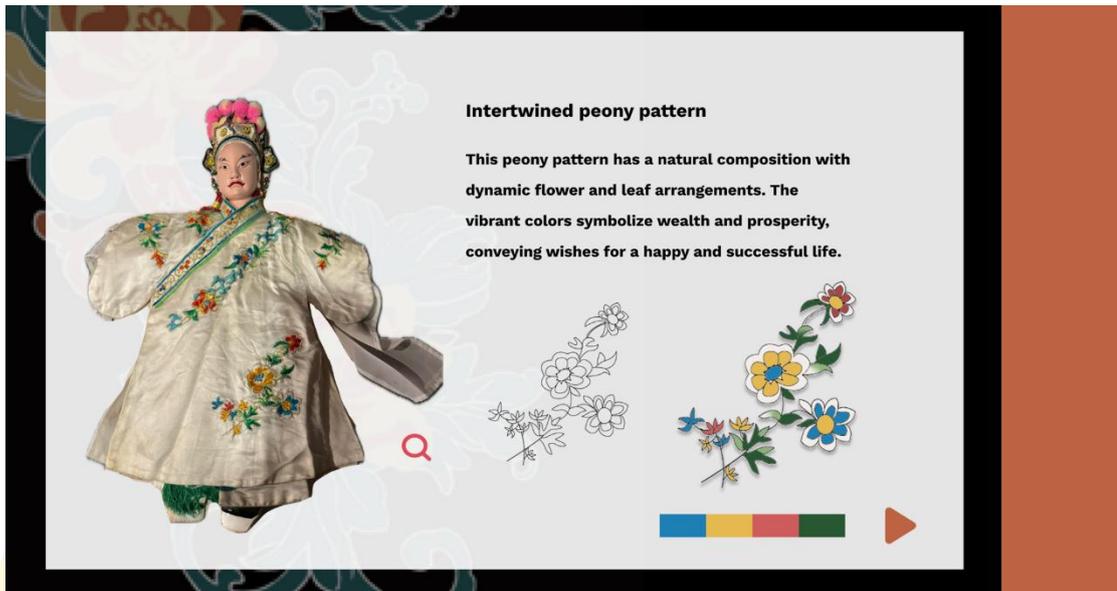
ภาพที่ 5-28 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 4 (Yufei Kong, 2024)



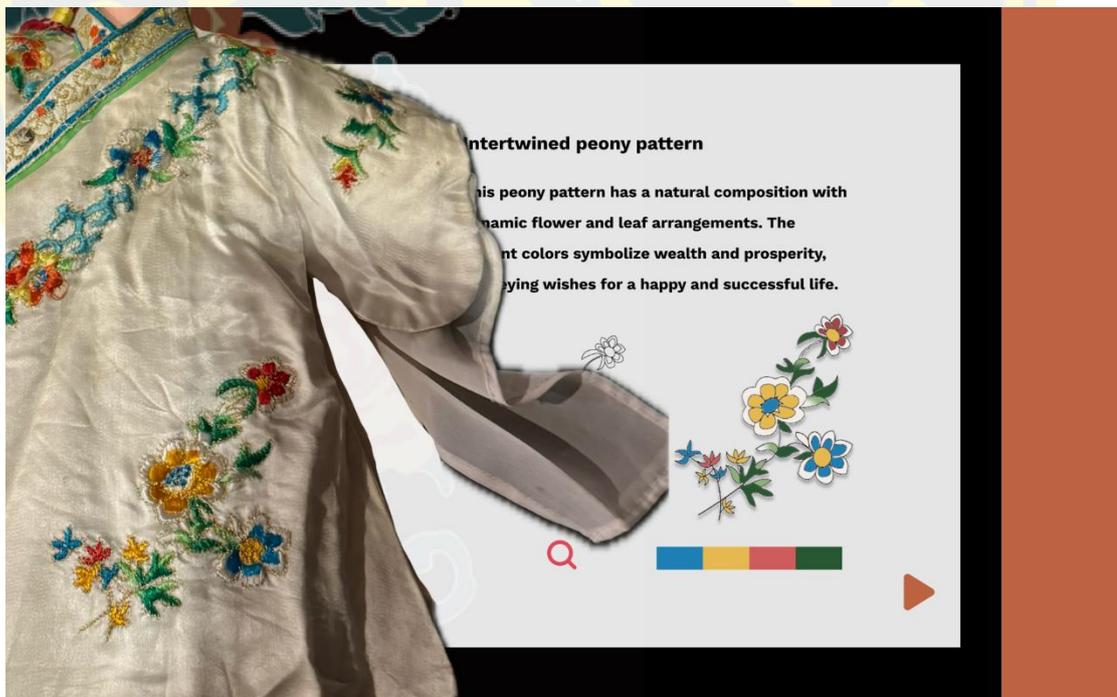
ภาพที่ 5-29 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 5 (Yufei Kong, 2024)



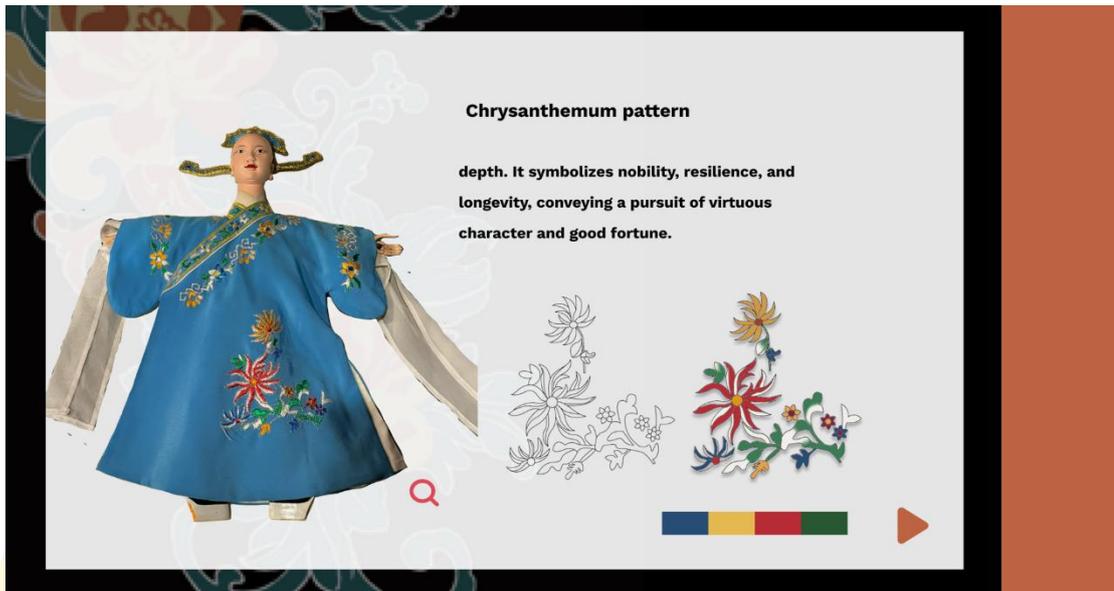
ภาพที่ 5-30 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 6 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-31 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 7 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-32 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 8 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-33 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 9 (Yufei Kong, 2024)



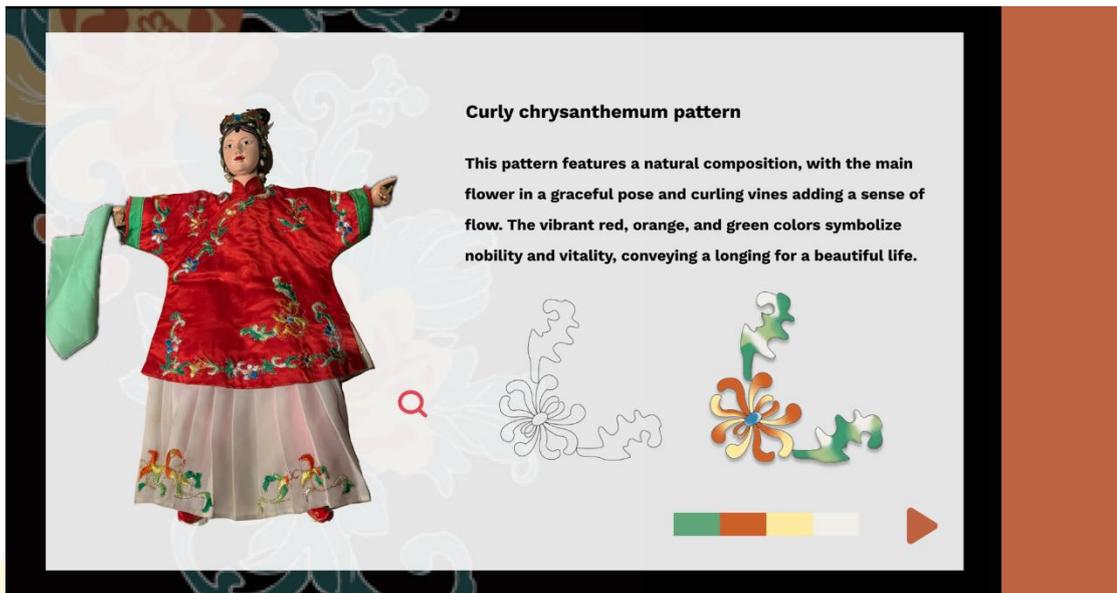
ภาพที่ 5-34 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 10 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-35 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 11 (Yufei Kong, 2024)



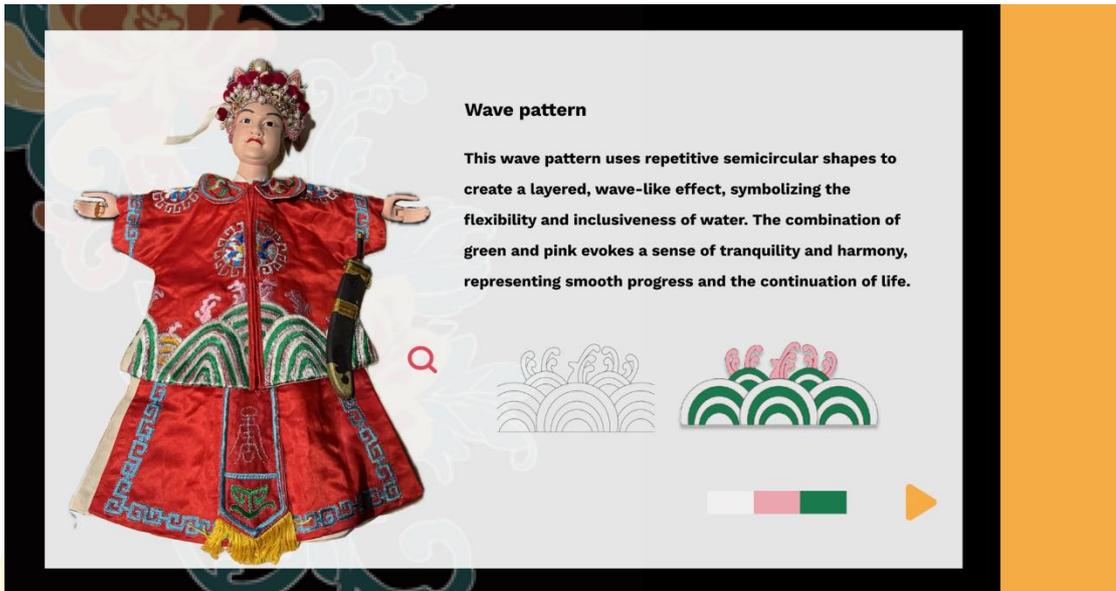
ภาพที่ 5-36 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 12 (Yufei Kong, 2024)



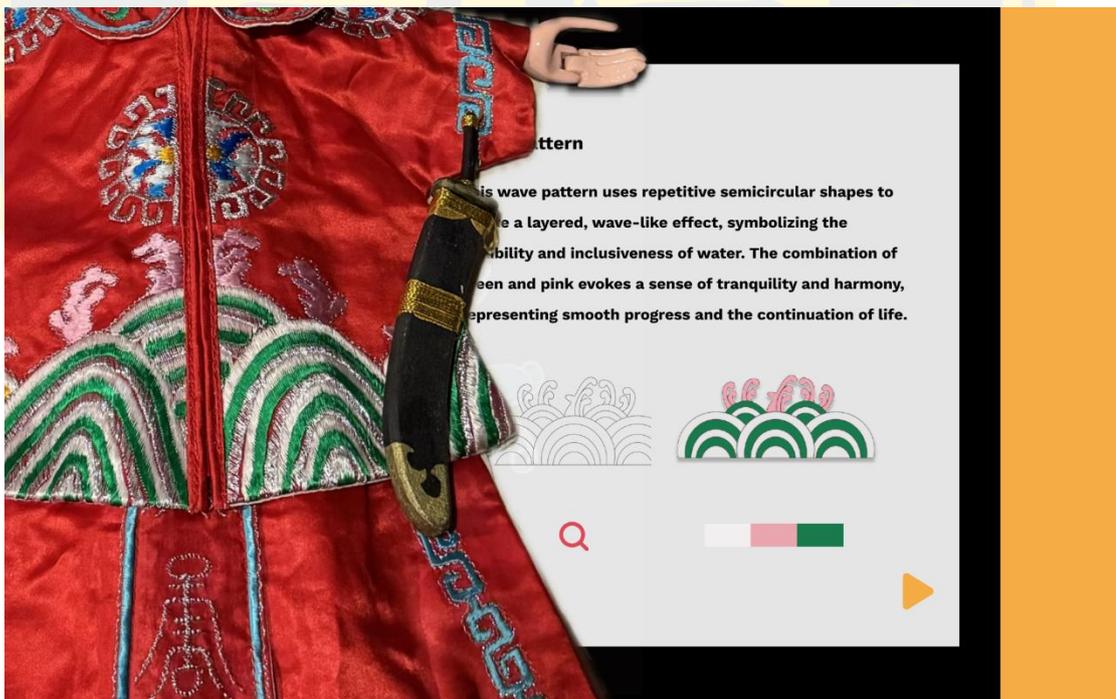
ภาพที่ 5-37 ภาพแสดงของหน้าเพจลอย 13 (Yufei Kong, 2024)



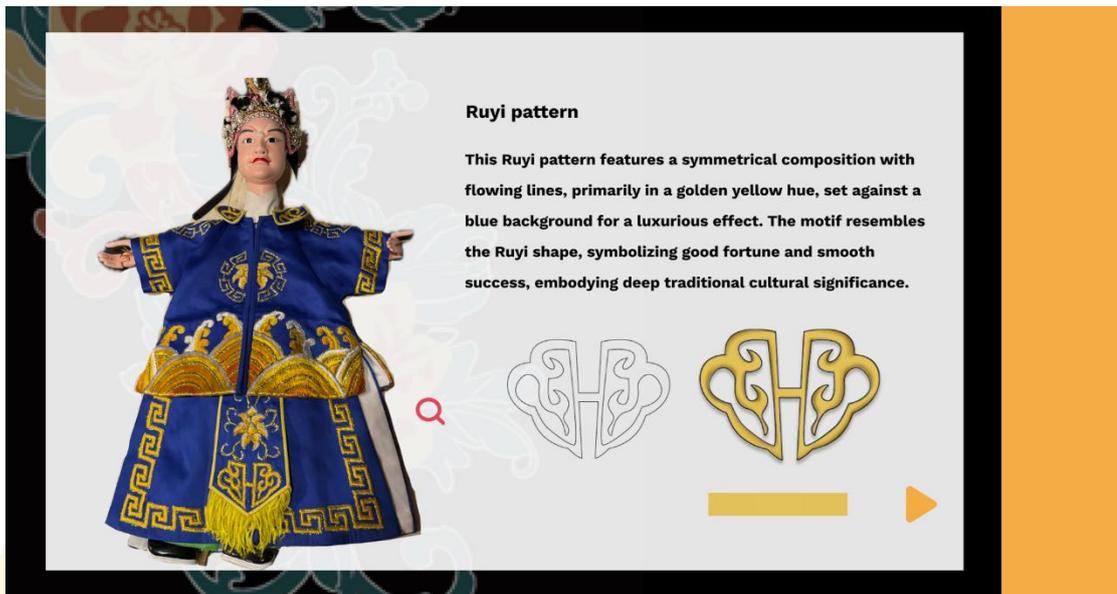
ภาพที่ 5-38 ภาพแสดงของหน้าเพจลอย 14 (Yufei Kong, 2024)



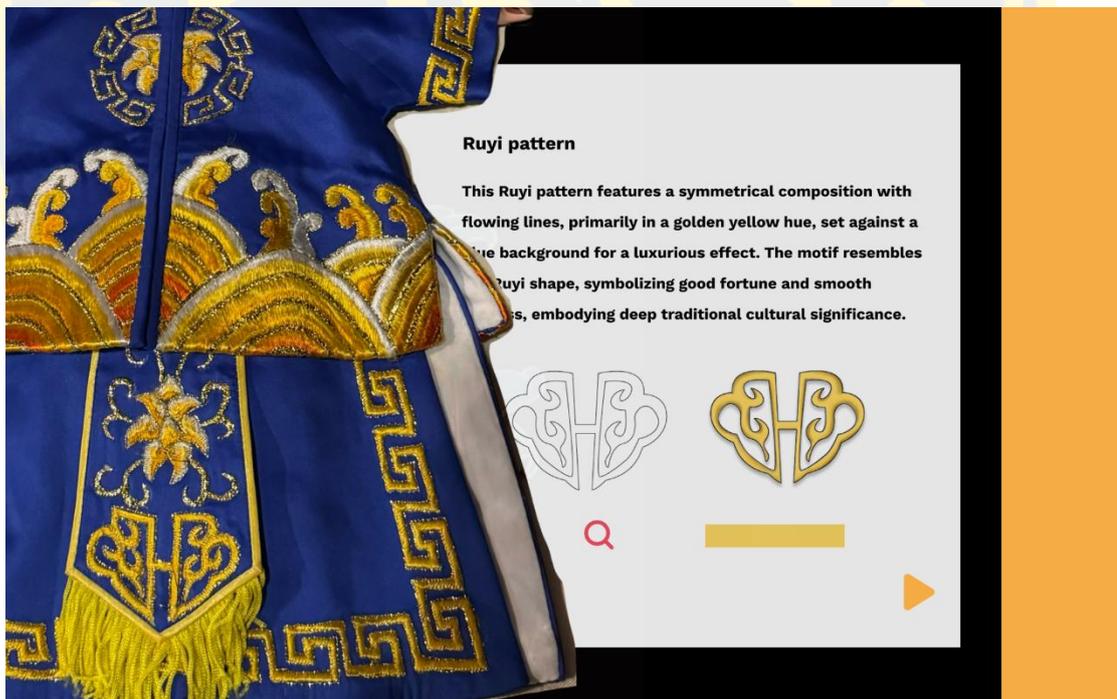
ภาพที่ 5-39 ภาพแสดงของหน้าเพจลดทอน 15 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-40 ภาพแสดงของหน้าเพจลดทอน 16 (Yufei Kong, 2024)

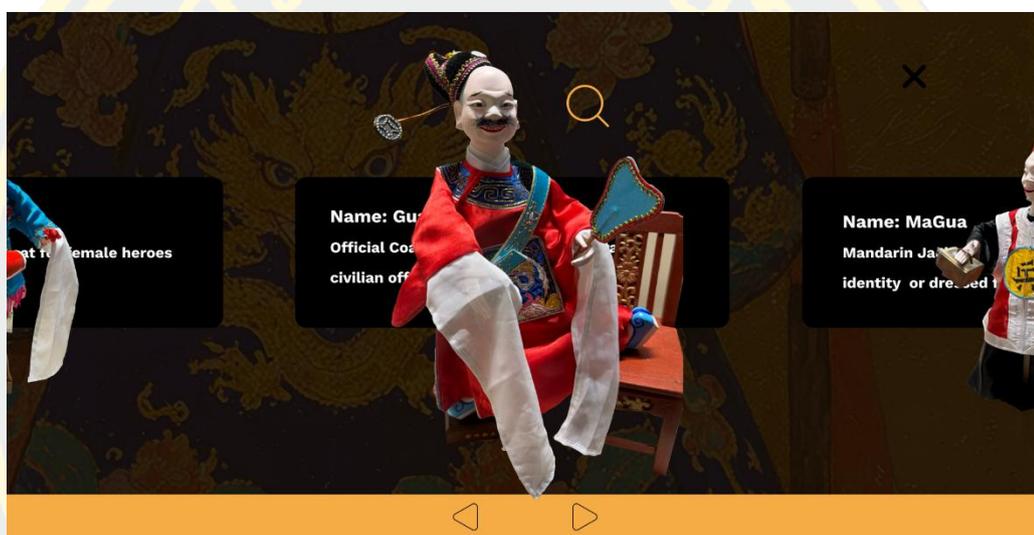


ภาพที่ 5-41 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 17 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-42 ภาพแสดงของหน้าเพจลวดลาย 18 (Yufei Kong, 2024)

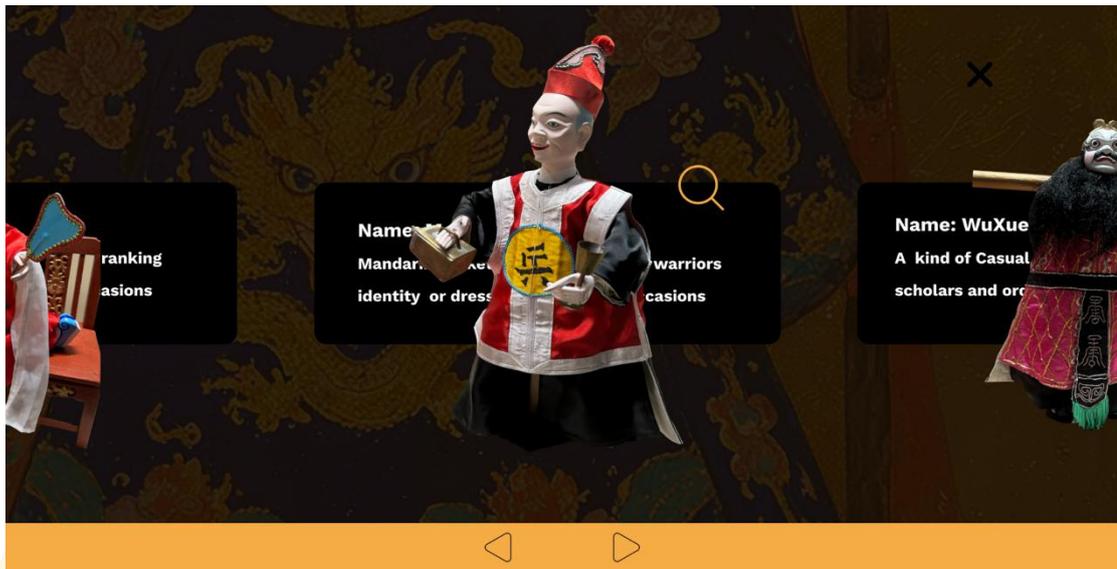
ในการออกแบบหน้าเพจแสดงรูปแบบการแต่งกาย ได้ใช้การจัดองค์ประกอบที่เน้นจุดโฟกัส การใช้สีที่ตัดกัน และการขึ้นผ่านฟังก์ชันการโต้ตอบ เพื่อถ่ายทอดรายละเอียดทางศิลปะและคุณค่าทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายการแสดงหุ่นเชิดฮกเกี้ยน แต่ละชุดจะแบ่งเป็น 2 หน้า หน้าแรกเน้นผลลัพธ์โดยรวม เน้นคุณลักษณะของชุดตัวละคร หน้าเพจที่สองเจาะลึกในรายละเอียด ให้ข้อมูลชื่อชิ้นส่วนต่างๆ และการตีความการออกแบบ การออกแบบโดยรวมนี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้ชมเข้าใจผลลัพธ์ทางสายตาเท่านั้น แต่ยังเพิ่มการส่งต่อวัฒนธรรมและความสนุกสนานผ่านการโต้ตอบด้วยคำบรรยายหลายภาษาและการอธิบายภาพ



ภาพที่ 5-43 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 1 (Yufei Kong, 2024)



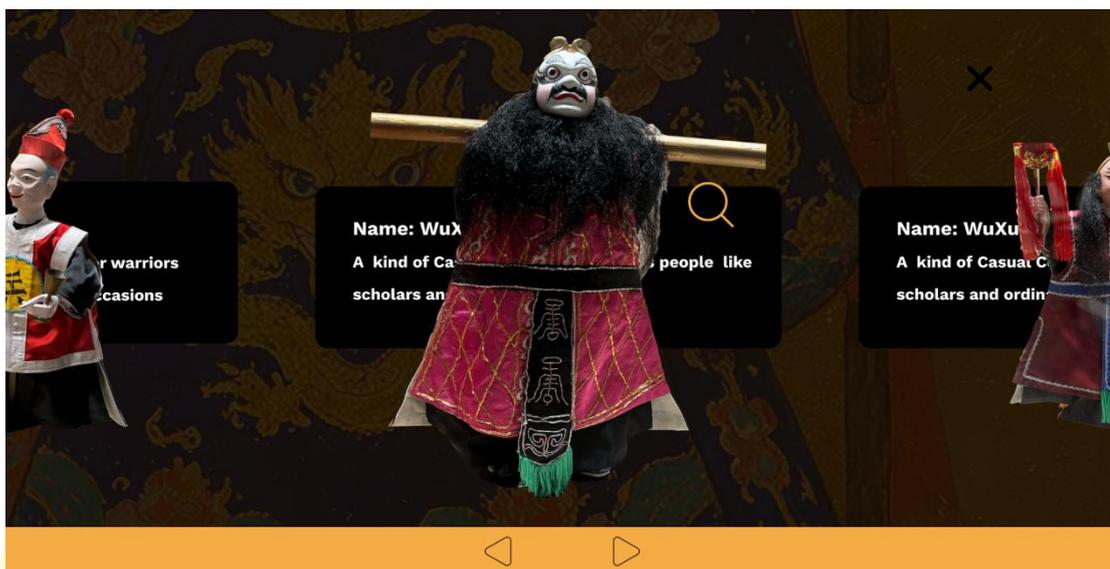
ภาพที่ 5-44 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 2 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-45 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 3 (Yufei Kong, 2024)



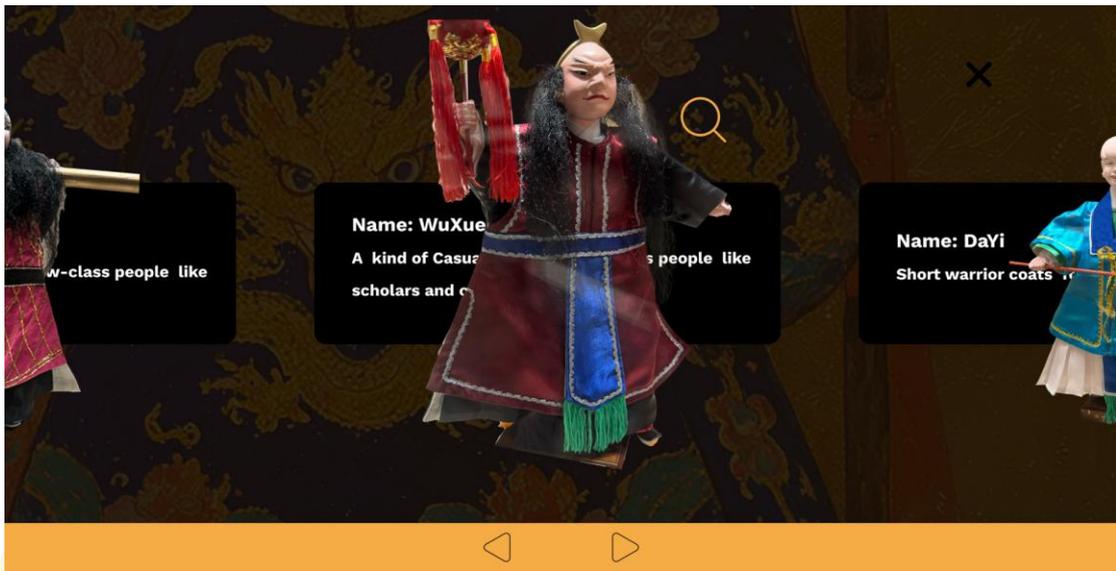
ภาพที่ 5-46 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 4 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-47 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 5 (Yufei Kong, 2024)



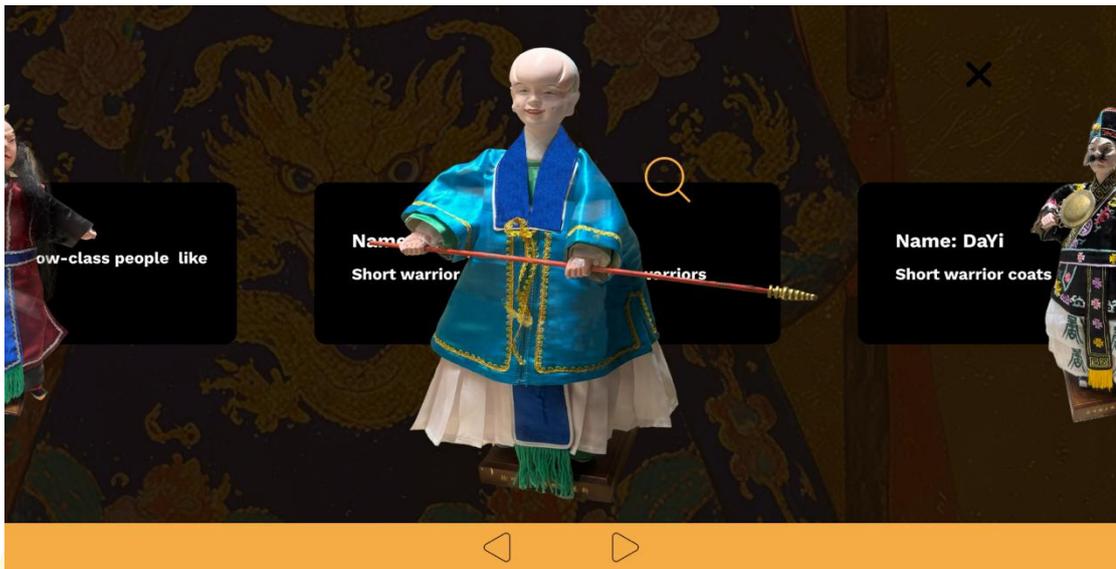
ภาพที่ 5-48 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 6 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-49 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 7 (Yufei Kong, 2024)



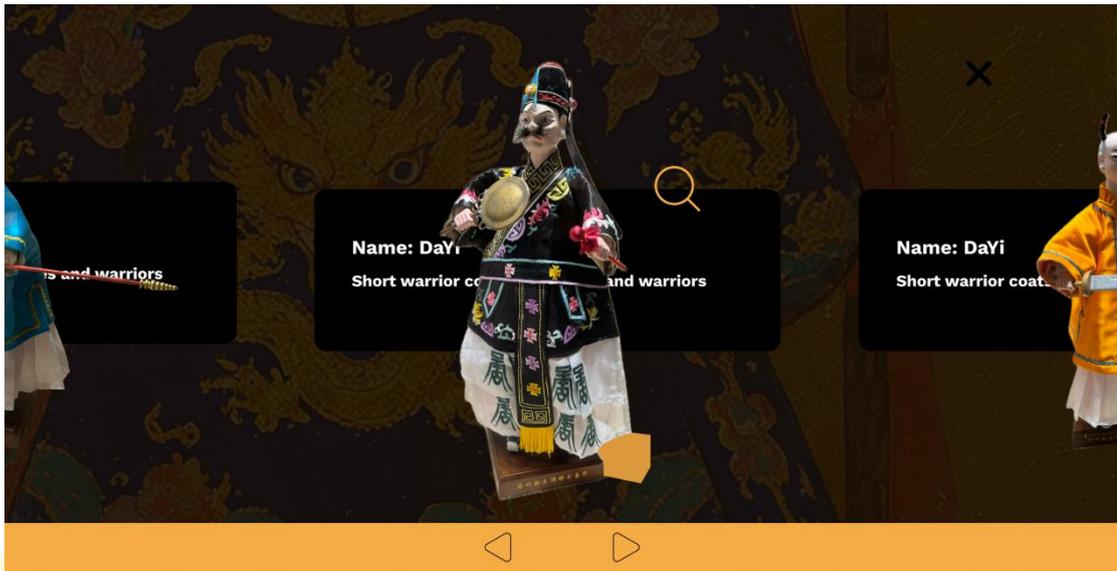
ภาพที่ 5-50 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 8 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-51 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 9 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-52 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 10 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-53 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 11 (Yufei Kong, 2024)



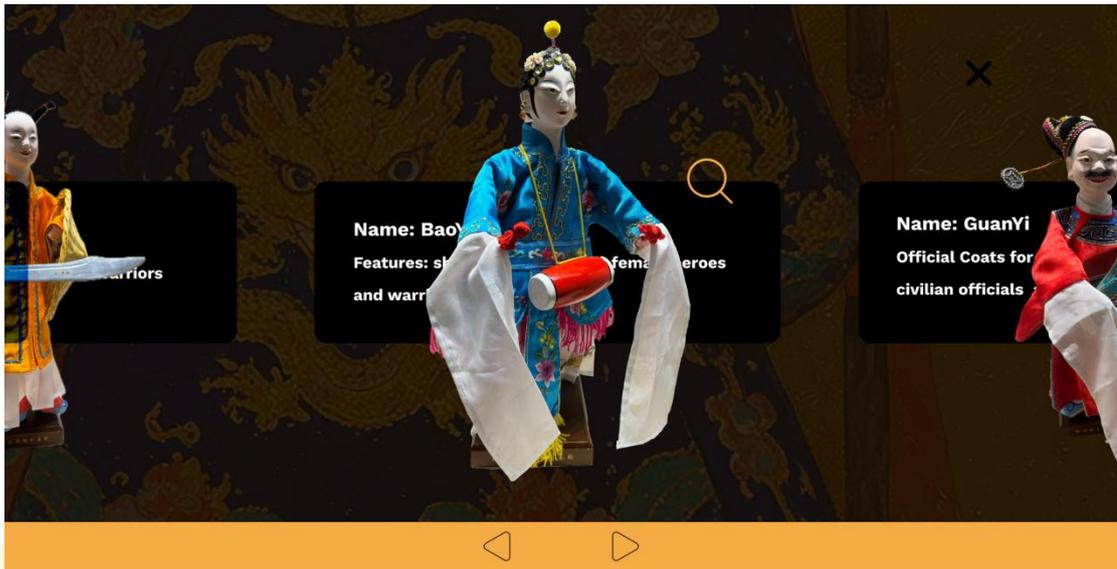
ภาพที่ 5-54 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 12 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-55 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 13 (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-56 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 14 (Yufei Kong, 2024)

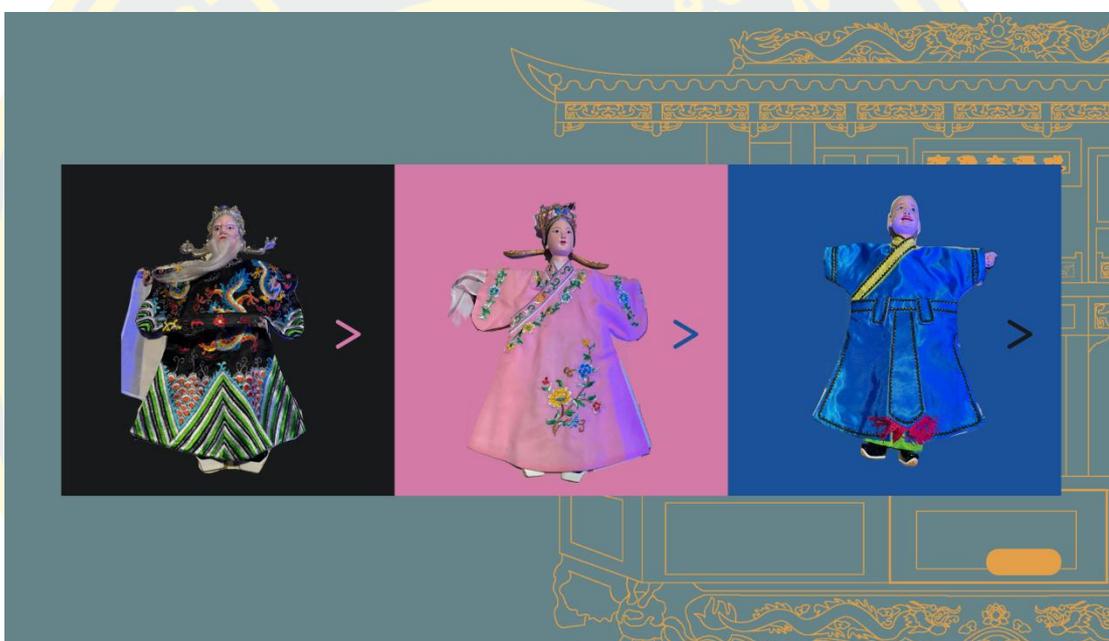


ภาพที่ 5-57 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 15 (Yufei Kong, 2024)

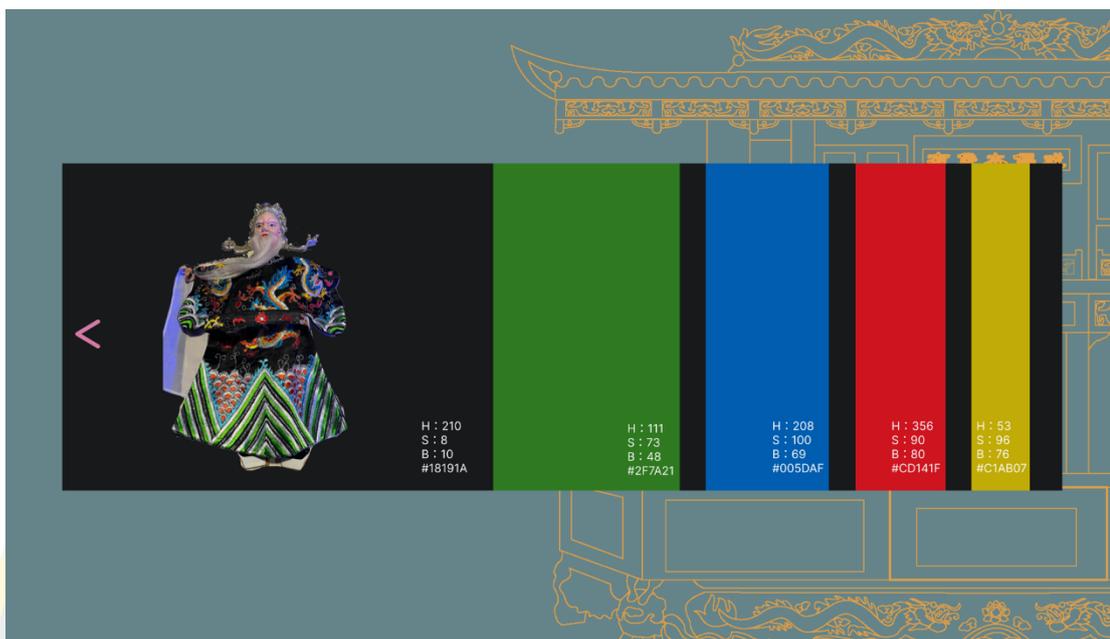


ภาพที่ 5-58 ภาพแสดงหน้าเพจรูปร่าง 16 (Yufei Kong, 2024)

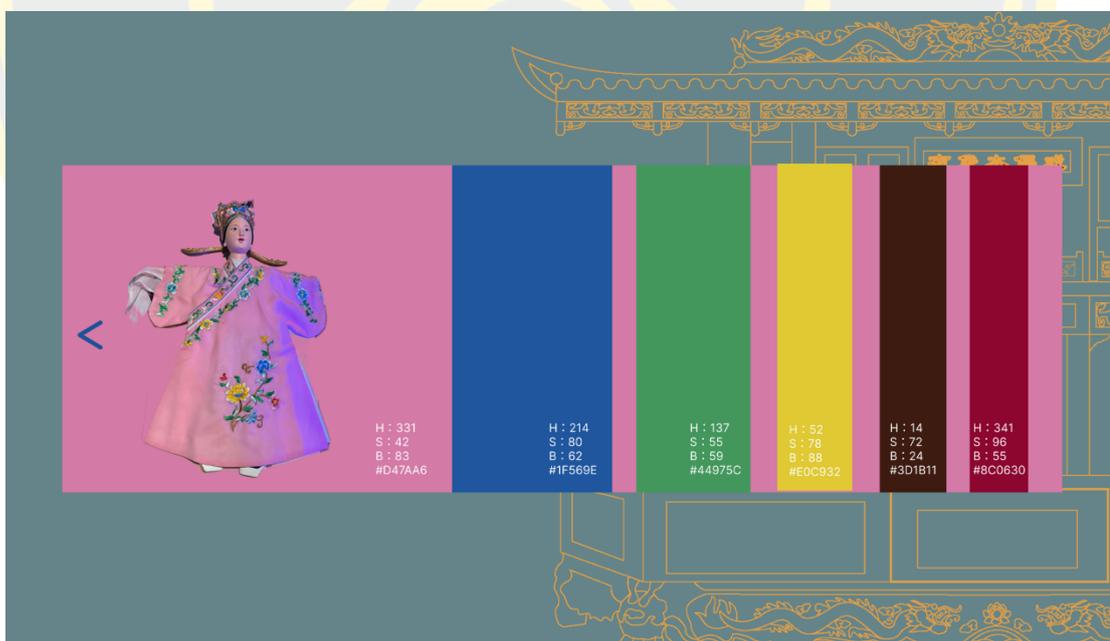
บนหน้าแสดงสีสันท่างๆ โดยผ่านการแสดงและวิเคราะห์สีสันทองการแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า ผสมผสานกับภาพลักษณ์ของตัวละครที่แตกต่างกัน และรายละเอียดของสีสันท จะแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของสีในเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าในพื้นที่หมิ่นหนาน และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน หน้าหลักเน้นการเปรียบเทียบภาพเครื่องแต่งกายโดยรวม เพื่อเน้นลักษณะเฉพาะของตัวละครแต่ละตัว ส่วนหน้ารองจะเจาะจงถึงองค์ประกอบของสี โดยวาดแถบสีและรหัสสีตามสัดส่วนการใช้สีในชุด ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจลักษณะและการใช้สีแต่ละสีได้อย่างลึกซึ้ง ทำให้การแสดงผลโดยรวมทั้งน่าชมและมีความเป็นวิทยาศาสตร์



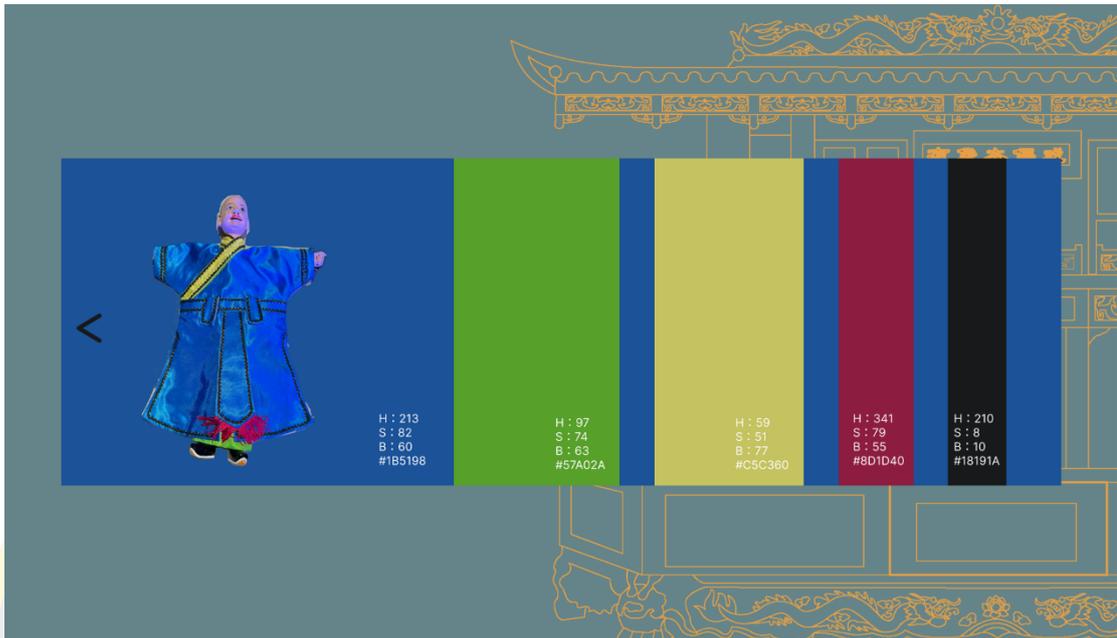
ภาพที่ 5-59 ภาพแสดงหน้าเพจสีสันท 1 (หน้าหลัก) (Yufei Kong, 2024)



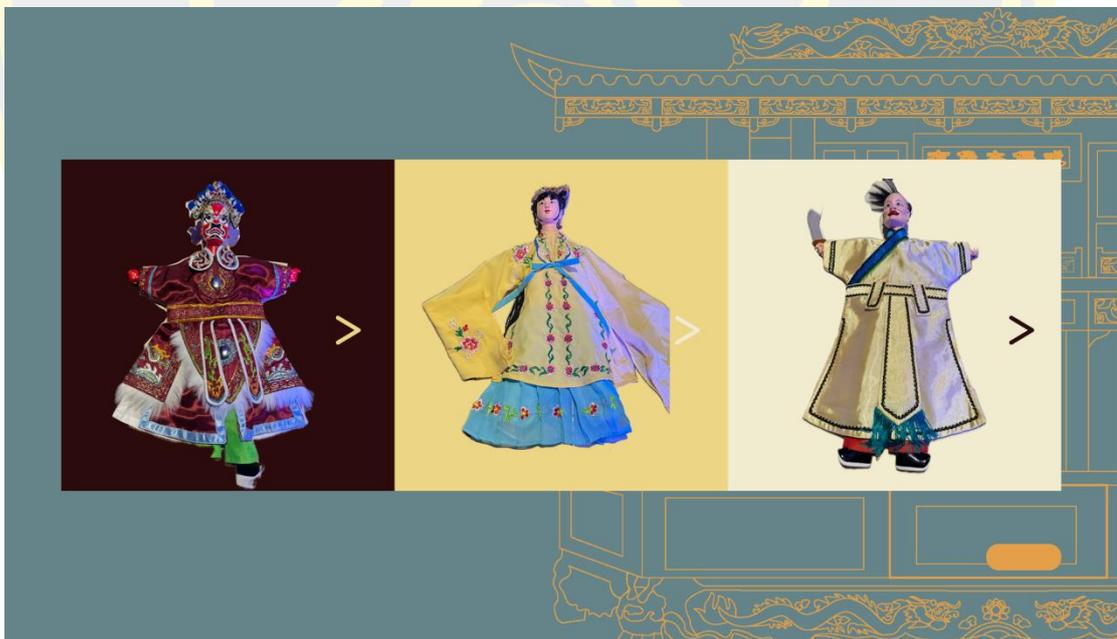
ภาพที่ 5-60 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 2 (หน้ารอง) (Yufei Kong, 2024)



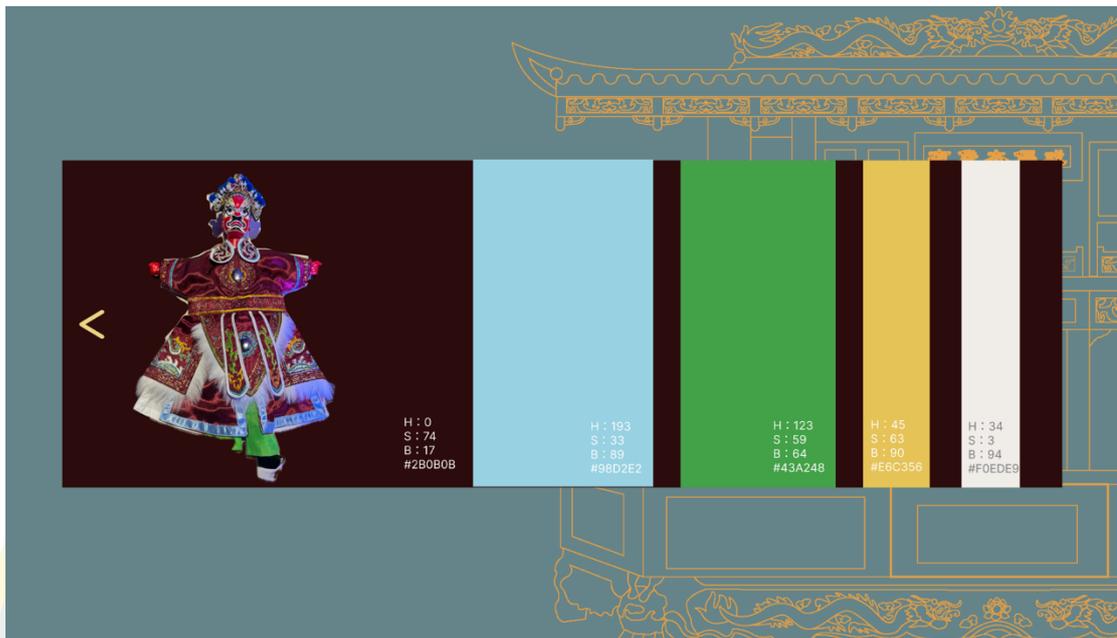
ภาพที่ 5-61 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 3 (หน้ารอง) (Yufei Kong, 2024)



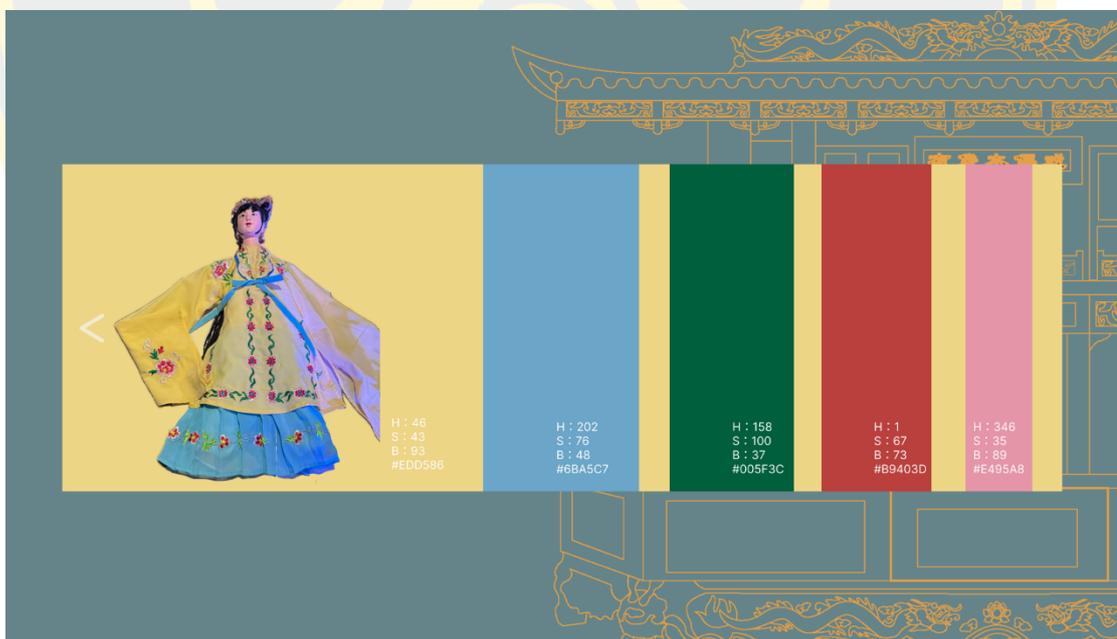
ภาพที่ 5-62 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 4 (หน้ารอง) (Yufei Kong, 2024)



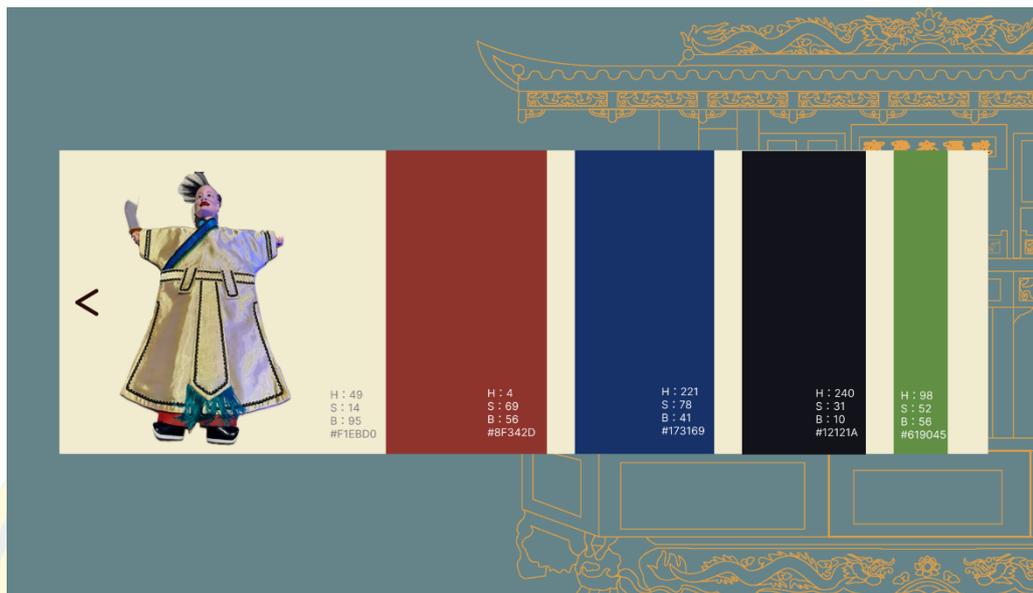
ภาพที่ 5-63 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 5 (หน้าหลัก) (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-64 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 6 (หน้ารอง) (Yufei Kong, 2024)



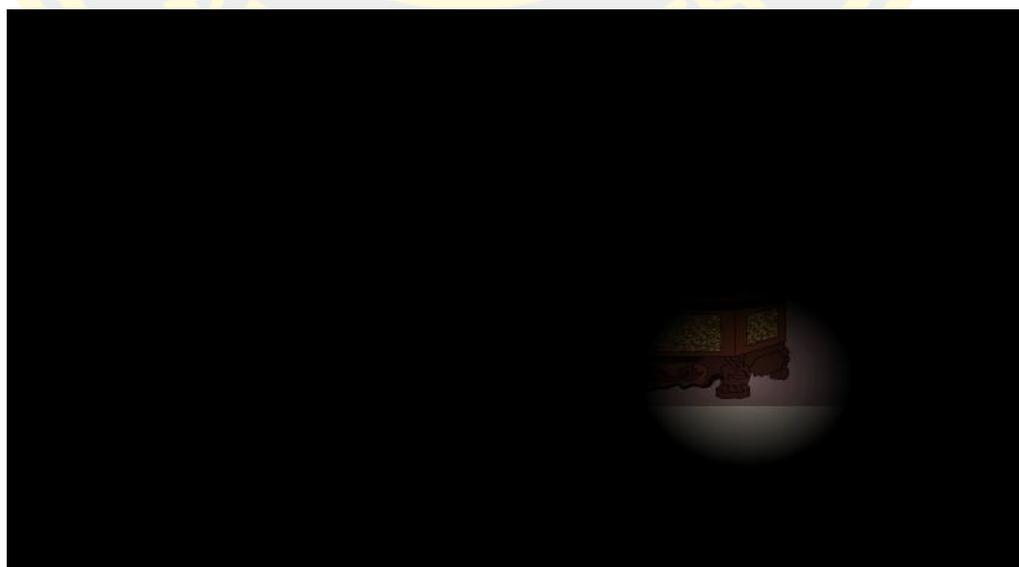
ภาพที่ 5-65 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 7 (หน้ารอง) (Yufei Kong, 2024)



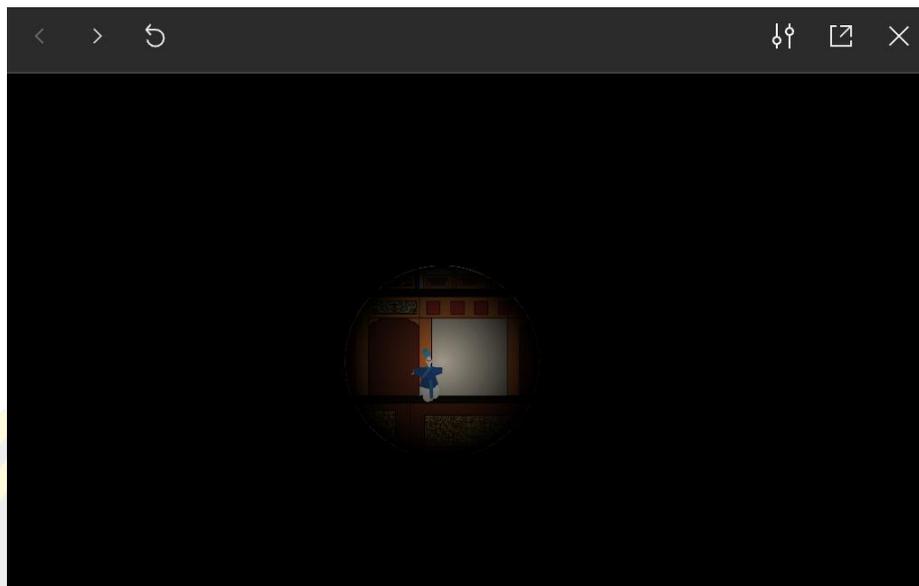
ภาพที่ 5-66 ภาพแสดงหน้าเพจสีสัน 8 (หน้ารอง) (Yufei Kong, 2024)

การออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์

การออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์มีอยู่ในแต่ละหน้าเพจ อันแรกปรากฏในหน้าการโหลด (ภาพที่ 5-77) โดยการตั้งค่าเลเยอร์มาสก์เพื่อจำลองเอฟเฟกต์สปอตไลท์ รูรับแสงจะเปลี่ยนตำแหน่งเมื่อเมาส์เคลื่อนที่ เมื่อเมาส์เลื่อนไปที่กึ่งกลางเวที การคลิกหุ่นกระบอกผ้าที่บนเวที จะเปลี่ยนให้ไปที่หน้าแรกของนิทรรศการ (ภาพที่ 5-78)



ภาพที่ 5-67 ตัวอย่างเอฟเฟกต์การมาสก์ (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-68 ตัวอย่างหุ่นกระบอกผ้าที่อยู่ตรงกลางเวที (Yufei Kong, 2024)

การปฏิสัมพันธ์ที่สองปรากฏในหน้าแรกของนิทรรศการ ซึ่งเป็นการโต้ตอบกับสีสันต่างๆ เมื่อผู้ใช้เลื่อนเมาส์ผ่านบล็อกสีแต่ละสี จะมีการแสดงคำสำคัญที่แตกต่างกัน ผู้ใช้สามารถคลิกที่คำสำคัญเพื่อเข้าสู่หน้าเพจที่เกี่ยวข้อง ทำให้การสำรวจมีความสนุกสนานมากขึ้น ตัวอย่างเช่น เมื่อเลื่อนเมาส์ไปที่บล็อกสีฟ้าด้านล่างขวา คำสำคัญ "COSTUME" จะปรากฏขึ้น (ตามภาพที่ 5-79) ผู้ใช้สามารถคลิกที่คำสำคัญที่ปรากฏเพื่อไปยังหน้าใหม่ได้

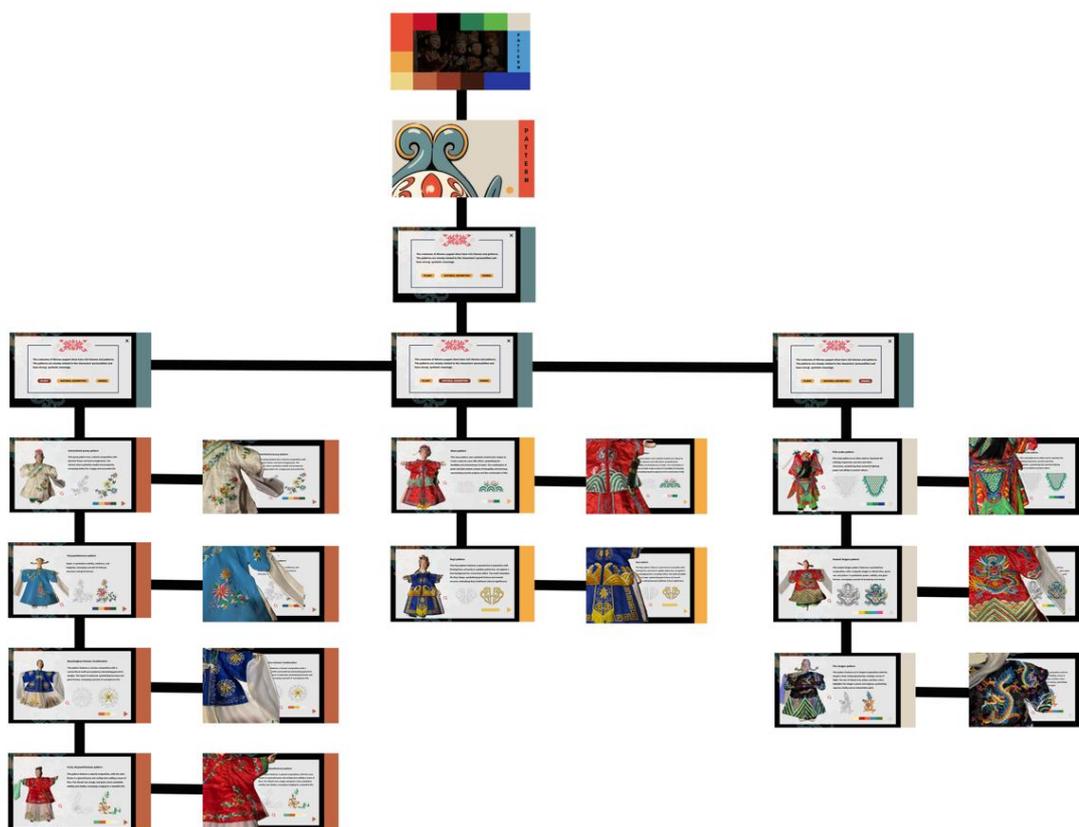


ภาพที่ 5-69 การปฏิสัมพันธ์กับบล็อกสี (Yufei Kong, 2024)

การปฏิสัมพันธ์ที่สาม คือ ฟังก์ชันการขยายรายละเอียด โดยการคลิกปุ่มแว่นขยายในหน้าจอแสดงผลต่างๆ ผู้ชมสามารถคลิกเพื่อขยายดูรายละเอียดของเครื่องแต่งกายและลวดลายได้อย่างชัดเจน การปฏิสัมพันธ์สุดท้าย คือ การเลื่อนแสดงผลแบบไดนามิก ในหน้าสีสันทองเครื่องแต่งกาย ผู้ชมสามารถเลื่อนปุ่มซ้ายขวาเพื่อแสดงตัวละครและองค์ประกอบสี การแสดงผลแบบไดนามิกนี้ ทำให้ผู้ใช้สามารถค่อยๆ เข้าใจเนื้อหาได้ในระหว่างการปฏิสัมพันธ์ได้

การนำเสนอผลงาน

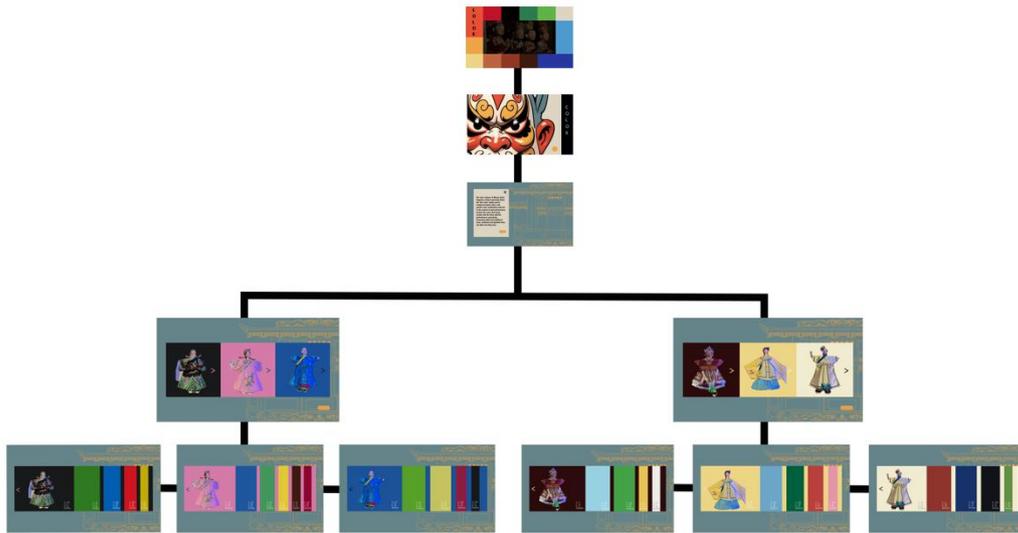
ผลงานในครั้งนี้จะแสดงผลเป็นลำดับตั้งแต่หน้าโฮม - หน้าแรก - หน้าแสดงผลลวดลาย - หน้าแสดงรูปร่าง - หน้าแสดงสีสันทองเครื่องแต่งกาย - หน้าเพลงต่างๆ



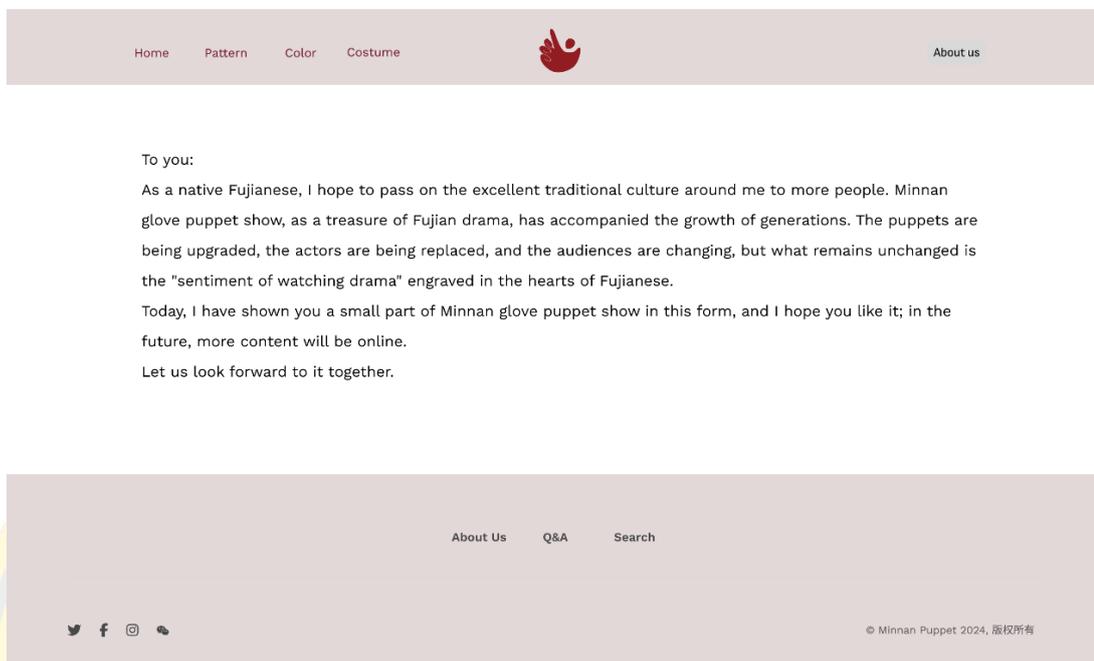
ภาพที่ 5-70 การแสดงหน้าเพลงลวดลาย (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-71 การแสดงหน้าเพจรูปร่าง (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-72 การแสดงหน้าเพจสีสัน (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-73 การแสดงหน้าเพจ “About us” (Yufei Kong, 2024)

Home Pattern Color Costume About us

There is no clear conclusion in the academic community on the origin and evolution of the Southern School of Puppetry, but there are two views in the academic community:
 (I) The school represented by Bai Yonghua and Hong Shijian believes that the Southern School of Puppetry originated in the Eastern Jin Dynasty, became popular in the Song Dynasty, and flourished in the Qing Dynasty.
 (II) The school represented by Ye Mingheng believes that the Southern School of Puppetry originated in the Southern Song Dynasty, became popular in the Ming Dynasty, and flourished in the Qing Dynasty.
 The two schools have different opinions on the origin of the Southern School of Puppetry, but they agree on the period of its prosperity.

The Eastern Jin Dynasty (317-420)

Recorded in "Shiyiji": "South of the southern border, there is a country called Fulu, where people are good at making clever changes... Some of them prepare various kinds of music in their palms, twisting and turning between their fingers. The human figures are several centimeters long, or several inches long, and the gods and monsters appear suddenly, mysterious and beautiful at the time..."

The fifth generation

Tan Qiao, a native of Jinjiang during the Five Dynasties, wrote in the book Huashu-Haiyu: "Looking at the puppets, I don't doubt myself..."

Ming Dynasty

Volume 18 of the Yongchun County Annals (Cultural Annals) states: "During the reign of Emperor Tianqi of the Ming Dynasty, there were two puppet shows in Yongchun: one was the glove puppet show by Li Shun and his son from Taiping Village, and the other was the string puppet show by Zhang Sen and his brother from Qingyuan Village."

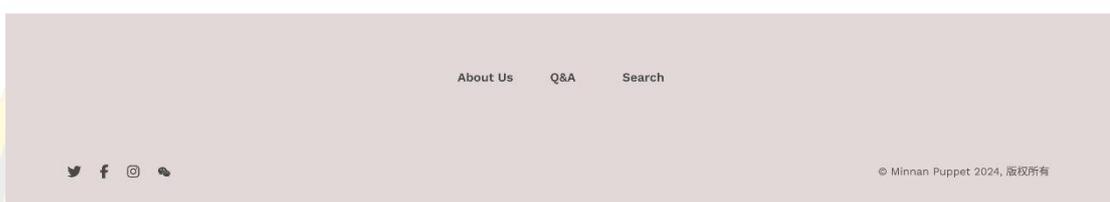
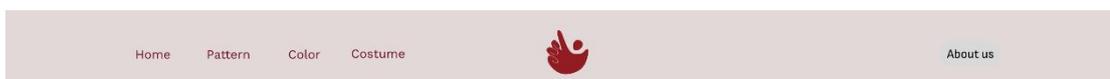
Qing Dynasty

Volume 72 of Jinjiang County Annals, Customs, states: "Wooden puppetry is commonly known as puppetry. Recently, there is also hand puppetry, commonly known as glove puppetry, in which each performance is a syllable."

About Us Q&A Search

© Mianman Puppet 2024. 88888

ภาพที่ 5-74 การแสดงหน้าเพจประวัติศาสตร์ (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-75 การแสดงหน้าเพจอื่นๆ (Yufei Kong, 2024)

ผลงานออกแบบนี้จัดแสดงในรูปแบบหน้าเว็บดิจิทัล เนื่องจากข้อจำกัดของข้อความ ผู้ชมสามารถสแกน QR โค้ดด้านล่าง (ภาพที่ 5-86) เพื่อชมวิดีโอที่บันทึกไว้ของนิทรรศการโดยรวม หรือจะสแกน QR โค้ด (ภาพที่ 5-87) ดูที่โทรศัพท์มือถือก็ได้ อย่างไรก็ตาม เพื่อประสบการณ์การรับชมที่ดีที่สุดขอแนะนำให้ใช้ Google บนคอมพิวเตอร์ในการรับชม



ภาพที่ 5-76 Web demo video (Yufei Kong, 2024)



ภาพที่ 5-77 QR โค้ดที่อยู่หน้าเว็บ ที่อยู่หน้าเว็บ : <https://www.figmafolio.com/9PrKTVz1bL>
(Yufei Kong, 2024) ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและข้อเสนอแนะการใช้งาน

การวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญและข้อเสนอแนะการใช้งาน

หลังจากนำแผนการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลไปใช้แล้ว ผู้เชี่ยวชาญจาก 3 สาขาได้รับเชิญให้แสดงความคิดเห็นอย่างมืออาชีพเกี่ยวกับแผนดังกล่าว

1. You Tianxiang ตัวแทนผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้วัฒนธรรมหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน นอกจากนี้ ท่านยังเป็นหัวหน้าคณะละครหุ่นกระบอกผ้าจีนเจียง และเป็นผู้อำนวยการศูนย์อนุรักษ์และสืบทอดศิลปะหุ่นกระบอกผ้าจีนเจียงอีกด้วย

"ในฐานะผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ผมตระหนักดีถึงการออกแบบและเนื้อหาของนิทรรศการดิจิทัลสำหรับวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน วิธีการจัดแสดงนิทรรศการดิจิทัลนี้มีมุมมองใหม่สำหรับการสืบทอดและการส่งเสริมศิลปะแบบดั้งเดิม และให้ผู้คนมีโอกาสเข้าใจและชื่นชมมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่ามากขึ้น

นิทรรศการนี้ได้จัดแสดงเครื่องแต่งกายของละครคลาสสิกมาหลายเรื่อง และส่งเสริมละครคลาสสิกตรงเข้ามากขึ้น อย่างไรก็ตาม ผมยังมีคำแนะนำเล็กน้อย เราสามารถเพิ่มเติมเนื้อหาวิดีโอได้ เช่น ภาพการซ้อมของนักแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก รวมทั้งวิดีโอผลงานคลาสสิกของคนรุ่นเก่า เป็นต้น

แต่โดยรวมแล้ว ความพยายามทางดิจิทัลนี้ไม่เพียงแต่เป็นแนวทางใหม่ในการปกป้องและการสืบทอดหุ่นกระบอกผ้าเท่านั้น แต่ยังเป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับการจัดแสดงดิจิทัลของโครงการมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้อื่นๆ อีกด้วย"

2. ศาสตราจารย์ Lu Xinyan ผู้อำนวยการภาควิชาเครื่องแต่งกายของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีทางตั้ง ท่านมีผลงานวิจัยที่โดดเด่นในด้านวัฒนธรรมเครื่องแต่งกาย แถมยังได้ตีพิมพ์ e-book เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานอีกด้วย

"ด้วยการส่งเสริมและสนับสนุนวัฒนธรรมดั้งเดิมอันยอดเยี่ยมของจีนในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา การเลือกออกแบบและพัฒนา นิทรรศการดิจิทัลสำหรับวัฒนธรรมการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ถือเป็นทิศทางที่คุ้มค่าแก่การศึกษาในปัจจุบัน การสืบทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมในรูปแบบดิจิทัลเป็นหัวข้อและแนวโน้มใหม่ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน หลังจากชมดูนิทรรศการทั้งหมดแล้ว เราจะเห็นได้ว่านิทรรศการดังกล่าวผสมผสานศิลปะแบบดั้งเดิมและองค์ประกอบการออกแบบสมัยใหม่ ผ่านลีลาที่สดใสและรูปแบบที่สมเหตุสมผล ซึ่งแสดงความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และยังช่วยเพิ่มการรับรู้ของผู้ชมเป็นอย่างมาก ถือเป็นแหล่งข้อมูลอันมีค่าสำหรับนักวิชาการและนักศึกษาสาขาการออกแบบ นิทรรศการแสดงอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าแบบดั้งเดิมจากองค์ประกอบ 3 ประการของเครื่องแต่งกาย ได้แก่ ลวดลาย ลี และรูปร่าง และนำเสนอเนื้อหาผ่านการออกแบบเชิงโต้ตอบที่เรียบง่ายแก่ผู้ชมอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ตั้งแต่การนำเสนอเครื่องแต่งกาย ตระการในการแสดงผลงาน จนถึงการออกแบบภาพ นิทรรศการนี้ได้แสดงถึงลักษณะของธีมและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน ฉันคิดว่ามันเป็นงานที่ดีมากสำหรับคนส่วนใหญ่ แต่จากมุมมองของผู้ประกอบวิชาชีพด้านเครื่องแต่งกาย ฉันคิดว่าการใช้เทคโนโลยีสามารถเพิ่มประสิทธิภาพและปรับปรุงได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแสดงสไตล์ของเครื่องแต่งกาย สามารถนำเสนอโมเดล 3 มิติหรือโหมดการรับชมที่หมุนได้ 360 องศา ซึ่งสามารถให้ข้อมูลสำหรับผู้ประกอบวิชาชีพด้านเครื่องแต่งกายโดยละเอียดเพิ่มขึ้นด้วย"

3. ดร. Lei Diandian ภาควิชาการสื่อสารด้วยภาพของ Quanzhou Vocational and Technical University ท่านทำงานด้านการออกแบบเว็บไซต์และการสอนการออกแบบการสื่อสารด้วยภาพมาเป็นเวลา 10 ปี และได้รับรางวัลระดับนานาชาติมากมาย ซึ่งมีประสบการณ์เป็นอย่างมาก

"จากมุมมองระดับมืออาชีพของการออกแบบการสื่อสารด้วยภาพ นิทรรศการดิจิทัลสำหรับวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานได้แสดงให้เห็นถึงข้อได้เปรียบหลายประการในการถ่ายทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมและสุนทรียภาพทางศิลปะ โดยสร้างประสบการณ์ดิจิทัลที่มีส่วนร่วมและให้ความรู้สำหรับผู้ชม ด้วยการผสมผสานลี ตัวอักษร การออกแบบเชิงโต้ตอบ และการเล่าเรื่องด้วยภาพ เป็นต้น

สิ่งแรกที่ฉันรู้สึกเมื่อคลิกที่หน้าการโหลดนิทรรศการ คือ มีความน่าสนใจ แม้ว่าเทคโนโลยีที่ใช้จะเป็นเรื่องธรรมดาตามาก แต่เอฟเฟกต์การเล่าเรื่องด้วยภาพจะเกิดขึ้นได้จากการคลิกที่ตัวละครเพื่อขยายหน้า ทำให้การรวมรูปภาพ ข้อความ และการแสดงเครื่องแต่งกายแบบคงที่ ได้เปลี่ยนเป็นประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่มีชีวิตชีวา ทำให้ผู้ชมเข้าใจและดื่มด่ำกับวัฒนธรรมดั้งเดิมได้ง่ายขึ้น อีกประการที่ดึงดูดฉัน คือ การใช้สื่อบนนิทรรศการยอดเยี่ยม ไม่เพียงแต่รักษาลักษณะสีของเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงหุ่นกระบอกผ้าแบบดั้งเดิมเท่านั้น แต่ยังเพิ่มความดึงดูดสายตาด้วยการจับคู่สีที่ทันสมัย โทนสีโดยรวมของหน้าเพจมีความสดใสและสอดคล้องกับเนื้อหาที่แสดง ทำให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความงามและเสน่ห์ทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิมโดยสังหรณ์ใจ แม้ว่านิทรรศการนี้ได้ทำงานได้ดีในการออกแบบภาพ แต่ก็ยังมีรายละเอียดบางอย่างที่สามารถปรับให้เหมาะสมเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงเอฟเฟกต์การออกแบบโดยรวมและประสบการณ์ของผู้ใช้อีกด้วย ชั้นแรก เพิ่มความละเอียดและความชัดเจนของภาพ หากสามารถให้ภาพที่มีความละเอียดสูงกว่าได้ โดยเฉพาะเมื่อแสดงลวดลายที่ละเอียดอ่อนและรายละเอียดงานฝีมือ จะตอบสนองความต้องการของผู้ใช้มืออาชีพได้ดีขึ้น ประการที่สอง เพิ่มพื้นที่แสดงความคิดเห็นของผู้ใช้หรือเชลชันถามตอบแบบโต้ตอบ เพื่อให้ผู้ชมสามารถแบ่งปันความคิดเห็นหรือถามคำถามได้ สิ่งนี้ไม่เพียงแต่ปรับปรุงการโต้ตอบของนิทรรศการเท่านั้น แต่ยังให้ข้อเสนอแนะอันมีค่าสำหรับการเพิ่มประสิทธิภาพการออกแบบในอนาคตอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม ในสายตาของฉัน ผลงานนี้โดยรวมถือว่าดีมาก ทั้งมีความสำคัญทางวัฒนธรรม สไตล์การออกแบบเป็นของตัวเอง และตรรกะของการจัดแสดงก็ชัดเจนมากเช่นกัน ถือเป็นนิทรรศการดิจิทัลที่สามารถดึงดูดฉันให้ชมตั้งแต่ต้นจนจบได้"

เพื่อส่งเสริมนิทรรศการดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจะพยายามส่งเสริมการออกแบบนิทรรศการในหมู่นักศึกษา โดยเน้นไปที่สาขาวิชาเอกศิลปะและสาขาวิชาที่ไม่ใช่ศิลปะ โดยส่วนใหญ่จะผ่านวิธีการต่างๆ เช่น การบรรยายในมหาวิทยาลัย บูรณาการในชั้นเรียน และประสบการณ์เชิงโต้ตอบออนไลน์ และได้มีผลลัพธ์บางอย่างอยู่ดังนี้:

สำหรับสาขาวิชาเอกศิลปะ นักศึกษาจะสัมผัสได้ถึงลักษณะทางศิลปะของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่หมิ่นหนานของผู้เขียน โดยเป็นแรงบันดาลใจให้พวกเขาผสมผสานศิลปะแบบดั้งเดิมเข้ากับการออกแบบที่สร้างสรรค์สมัยใหม่ นักศึกษาบางคนกล่าวว่า นิทรรศการดังกล่าวได้ให้แรงบันดาลใจแก่พวกเขา ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกาย นวัตกรรมด้านรูปแบบ และเทคโนโลยีการแสดงผลแบบดิจิทัล

สำหรับนักศึกษาที่ไม่ใช่สาขาศิลปะ นิทรรศการมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมวัฒนธรรม และการศึกษาด้านความรู้ความเข้าใจมากขึ้น นักศึกษากล่าวว่า นิทรรศการนี้ช่วยให้เข้าใจ ประวัติศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรมของหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานของผู้เจียนได้ ซึ่งเป็น โอกาสหายากภายในห้องเรียน และการสอนในลักษณะที่ชัดเจนนี้ ยังคงช่วยเพิ่มความสนใจและความ เข้าใจในมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้สำหรับนักศึกษาอีกด้วย

บทนี้ได้ออกแบบและดำเนินการแผนการจัดนิทรรศการดิจิทัลที่มีวัฒนธรรมการเครื่องแต่ง กายหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานเป็นธีมหลัก โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ เพื่อมอบช่องทางการเผยแพร่ใหม่ให้กับศิลปะดั้งเดิมนี้ นิทรรศการแบ่งออกเป็นสี่ส่วน ได้แก่ บทนำ ลวดลาย สีเส้น และรูปร่าง แต่ละส่วนได้นำเสนอคุณลักษณะทางศิลปะของหุ่นกระบอกผ้า รายละเอียดของลวดลาย ระบบสี และรูปร่างของเครื่องแต่งกายอย่างเป็นระบบ แสดงให้เห็นถึง สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและนัยแฝงด้านศิลปะของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

ในกระบวนการออกแบบแนวคิดและการปฏิบัติจริง นิทรรศการนี้ให้ความสำคัญกับการ วางแผนโดยรวม การนำเสนอหน้าเว็บ และการผสานประสบการณ์การโต้ตอบของผู้ใช้ การวางแผน โดยรวมครอบคลุมโครงสร้างเนื้อหา มาตรฐานสี การเลือกใช้ฟอนต์ และการออกแบบโลโก้ เพื่อให้ แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกันทางสายตาและการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมที่ถูกต้อง สำหรับการ ออกแบบหน้าเว็บนิทรรศการ เน้นที่การประสานกันระหว่างภาพและข้อความ โดยมีการนำเสนอ รายละเอียดของลวดลาย สีเส้น และเครื่องแต่งกายจากการแสดง เพื่อแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ทาง ศิลปะของเครื่องแต่งกายของหุ่นกระบอกผ้า ในด้านการออกแบบการโต้ตอบใช้วิธีการต่างๆ เช่น การ เลื่อนเมาส์เหนือสีเพื่อแสดงคำสำคัญ การขยายภาพเพื่อดูรายละเอียด และปุ่มเลื่อนซ้ายขวา เพื่อเพิ่ม ความรู้สึกร่วมกันของผู้ชมและความสนใจในการสำรวจ ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสรายละเอียดและ วัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าในวิธีที่ชัดเจนและตรงไปตรงมา

ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านจากด้านการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม การวิจัยวัฒนธรรมเครื่อง แต่งกาย และการออกแบบการสื่อสารด้วยภาพ ได้ชื่นชมแผนนิทรรศการดิจิทัลนี้เป็นอย่างมาก พวกเขาเห็นว่า การออกแบบนี้ได้ผสมรวมองค์ประกอบดั้งเดิมและสมัยใหม่เข้าด้วยกันอย่างลงตัว ทั้งยังคง รักษากลิ่นอายทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน พร้อมทั้งเพิ่มความสามารถใน การโต้ตอบและดึงดูดสายตาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นเส้นทางใหม่สำหรับการปกป้องและสืบทอด หุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญยังได้เสนอข้อเสนอแนะในการปรับปรุง เช่น การเพิ่มเนื้อหาแบบไดนามิกเพิ่มเติม การนำโมเดล 3 มิติ เข้ามาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการแสดงผล เครื่องแต่งกาย และการเพิ่มความละเอียดของภาพ เพื่อยกระดับประสบการณ์ของผู้ใช้และตอบสนอง ความต้องการในระดับมืออาชีพ

โดยสรุป บทนี้ได้สำรวจรูปแบบการนำเสนอที่เป็นนวัตกรรมใหม่สำหรับศิลปะดั้งเดิมในยุคดิจิทัลผ่านการออกแบบและดำเนินการนิทรรศการดิจิทัลเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของหุ่นเชิดผู้เจียน ซึ่งส่งเสริมการเผยแพร่และสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ การออกแบบนี้ไม่เพียงช่วยเพิ่มความสามารถในการชื่นชมศิลปะและความเข้าใจในวัฒนธรรมของผู้ชมเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายของหุ่นเชิดผู้เจียน แต่ยังเป็นการอ้างอิงและแนวทางสำหรับการแสดงผลดิจิทัลของวัฒนธรรมดั้งเดิมอื่นๆ อีกด้วย



บทที่ 6

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้ได้มุ่งเน้นไปที่สืบทอดอัตลักษณ์ทางศิลปะ และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน โดยสรุปถึงพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ รูปแบบศิลปะการแสดง ทักษะการแกะสลักหัวหุ่น รวมถึงได้วิเคราะห์อัตลักษณ์ทางศิลปะของเครื่องแต่งกายเชิงลึก และออกแบบนิทรรศการดิจิทัลที่เน้นอัตลักษณ์ทางศิลปะและคุณค่าทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกาย การวิจัยนี้ได้ผ่าน 3 มิติได้แก่ ประวัติศาสตร์วัฒนธรรม ประติพจน์วิทยา (Iconology) และการอนุรักษ์เชิงดิจิทัล เพื่อแสดงให้เห็นถึงพื้นฐานวัฒนธรรมและคุณค่าทางศิลปะอันลึกซึ้งของวัฒนธรรมเครื่องแต่งกาย แล้วยังสำรวจวิธีการเชิงนวัตกรรมในการอนุรักษ์และเผยแพร่ผ่านทางดิจิทัล ซึ่งได้เปิดทางใหม่สำหรับการปกป้องและเผยแพร่หุ่นกระบอกผ้าในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังได้สรุปข้อเสนอแนะ 3 ข้อสำหรับการวิจัยในอนาคต

สรุปผลการวิจัย

1. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

หุ่นกระบอกผ้ามีต้นกำเนิดในยุคจีนตะวันออกของประเทศจีน และได้รับอิทธิพลจากเส้นทางสายไหมในยุคชองและหยวน จนกลายเป็นศิลปะการแสดงที่มีลักษณะเฉพาะในท้องถิ่น ต่อจากนั้น พัฒนาระดับสูงสุดในยุคราชวงศ์หมิงและชิง อย่างไรก็ตาม วัตถุการวิจัยในจีนเจียง ซึ่งมุ่งเน้นการแสดงความรู้สึกและเนื้อเรื่องที่ซับซ้อน มีความสามารถในการแสดงถึงวัฒนธรรมและมีอิทธิพลทางสังคมอย่างสูง ด้วยการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ละครหุ่นกระบอกผ้าได้ค่อยๆ พัฒนาเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่สำคัญ ซึ่งผสมผสานละครแบบดั้งเดิม ความเชื่อพื้นบ้าน และวัฒนธรรมทางศาสนาในผู้เจียนตอนได้อีกด้วย

การวิจัยนี้ได้แสดงให้เห็นว่าละครหุ่นกระบอกผ้าเป็นศิลปะที่มีความซับซ้อน มีคุณค่าทางศิลปะและสัญลักษณ์วัฒนธรรมอย่างสูง ในด้านประเภทของละคร ได้มีการอนุรักษ์ละครคลาสสิกอย่างแข็งขัน เพื่อให้ดำเนินต่อไป และในขณะเดียวกัน ก็กล้าที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่มีธีมใหม่ๆ ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาของยุคสมัยใหม่ ในอีกด้านหนึ่ง หุ่นกระบอกที่ควบคุมด้วยมืออย่างเชี่ยวชาญสะท้อนถึงภาษาที่หลากหลายและมีศิลปะ ถือเป็นหัวใจสำคัญของศิลปะการแสดงหุ่นกระบอก นอกจากนี้ รูปร่างหัวของหุ่นกระบอก ได้ผสมผสานเทคนิคการแกะสลักจากศิลปะทางศาสนาในท้องถิ่น เพื่อแสดงสีหน้าและภาพลักษณ์ของตัวละครที่ซับซ้อนและละเอียดอ่อน ในด้านดนตรี หุ่นกระบอกผ้าผสมผสานทำนองพื้นบ้านที่หลากหลาย เช่น ละครหุ่นเชิดขลุ่ยเหล็กซี่ จิวลี่หยวน

และ เพลงหนานอิน มีการเปลี่ยนแปลงมากมายและการแสดงออกอย่างแข็งแรงแรง การวิจัยนี้ยังเผยอีกว่า บทบาทของรูปแบบละครในการสื่อสารวัฒนธรรมไม่ได้จำกัดอยู่เพียงความบันเทิงเท่านั้น แต่ที่สำคัญกว่านั้นคือ การถ่ายทอดคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสังคม โดยผ่านภาพลักษณ์หุ่นกระบอกและเรื่องราวที่สนุกสนาน ซึ่งแสดงถึงบทบาทสำคัญในด้านการศึกษาเชิงวัฒนธรรม และอิทธิพลทางสังคมเป็นอย่างมาก

2. อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

การวิจัยได้สรุปอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางศิลปะของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าอย่างเป็นระบบ วัฒนธรรมเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าแสดงให้เห็นความงามแบบดั้งเดิมและแก่นแท้ทางวัฒนธรรมของภูมิภาค โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายมีพื้นฐานมาจากเครื่องแต่งกายจิ๋วแบบดั้งเดิมในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ซึ่งสะท้อนถึงลักษณะความงามในท้องถิ่นและความหมายแฝงทางวัฒนธรรม เครื่องแต่งกายมีหลายประเภท เช่น ชุดบรรดาศักดิ์ (หมั่ง) ชุดเกราะ ชุดคลุม ชุดลำลอง ชุดเบ็ดเตล็ด ฯลฯ โดยแต่ละประเภทมีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับเอกลักษณ์ บุคลิกภาพ และเนื้อเรื่องของตัวละคร โดยเฉพาะการใช้ปักผานจินซาง เทคนิคการปักสีทองนี้ไม่เพียงแต่ทำให้มองเห็นสีทองสดใสเท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของความมั่งคั่งและความสง่างามอีกด้วย นอกจากนี้ ลวดลายก็จะแสดงถึงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันโดดเด่น ตัวอย่างเช่น ลวดลายมังกรและนกฟีนิกซ์เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจและศักดิ์ศรีของจักรวรรดิ ลวดลายดอกโบตั๋นเป็นตัวแทนของความมั่งคั่ง และลวดลายดอกบัวเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์ โดยองค์ประกอบเหล่านี้ไม่เพียงแต่เสริมสร้างการแสดงออกเท่านั้น แต่ยังถ่ายทอดข้อมูลทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในละครผ่านภาษาภาพอีกด้วย การใช้สีไม่เพียงแต่เสริมสร้างการแสดงออก แต่ยังสนับสนุนการเล่าเรื่องอีกด้วย การเลือกและการจับคู่สีมักได้รับการออกแบบอย่างระมัดระวัง เพื่อเน้นความขัดแย้งระหว่างตัวละคร และทำให้อารมณ์ดราม่าลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในอีกด้านหนึ่ง ยังสะท้อนให้เห็นถึงปรัชญาองค์ประกอบทั้งห้าแบบดั้งเดิมอีกด้วย สำหรับการแสดงหุ่นกระบอกผ้า เครื่องแต่งกายไม่เพียงแต่คำนึงถึงความสวยงามเท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อถ่ายทอดแนวคิดความกลมกลืนและความสมดุลอีกด้วย

3. ออกแบบนิทรรศการดิจิทัลวัฒนธรรมเครื่องแต่งกาย

ตามกลยุทธ์การปกป้องและเผยแพร่ทางดิจิทัลของวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน จึงได้มีการเสนอแผนการสร้างนิทรรศการที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลและการจัดแสดงทางวัฒนธรรม โดยแนวคิดสำคัญในการออกแบบ คือ การตระหนักถึง การจัดแสดงที่ครอบคลุมผ่านมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาประสบการณ์เสมือนจริงและการเรียนรู้แบบโต้ตอบ เพื่อนำมาซึ่งการจัดแสดงและการเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องแต่งกายอย่างครอบคลุม นิทรรศการดังกล่าวสร้างรายละเอียดของเครื่องแต่งกายผ่านภาพที่มีความละเอียดสูง และยังรวมฟังก์ชันแบบโต้ตอบ เพื่อให้

ผู้ใช้สามารถสำรวจความสำคัญทางวัฒนธรรมและบริบททางประวัติศาสตร์ที่อยู่เบื้องหลังเครื่องแต่งกายได้ และรวมกับการตีความสัญลักษณ์วัฒนธรรมเครื่องแต่งกาย ทำให้ผู้ใช้สามารถคลิกองค์ประกอบเครื่องแต่งกายต่างๆ เพื่อทำความเข้าใจความหมายเชิงสัญลักษณ์และต้นกำเนิดทางวัฒนธรรมในการแสดงละครได้ เทคโนโลยีมัลติมีเดียถูกนำมาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์การรับชมละครที่ชวนดื่มด่ำ ช่วยให้ผู้ใช้ชมไม่เพียงแต่สัมผัสได้ถึงคุณค่าทางสุนทรีย์ของเครื่องแต่งกายเท่านั้น แต่ยังมีส่วนร่วมในฉากการแสดงละครอย่างดื่มด่ำอีกด้วย นิทรรศการดังกล่าวผสมผสานแก่นแท้ของวัฒนธรรมดั้งเดิมเข้ากับชีวิตสมัยใหม่ ผ่านแนวคิดการออกแบบเชิงภาพลักษณ์ การโต้ตอบ และมุ่งเน้นตลาด โดยมอบโซลูชันที่ยั่งยืนในการสืบทอดและการพัฒนาเชิงนวัตกรรมสำหรับมรดกทางวัฒนธรรม

อภิปรายผล

ในระหว่างกระบวนการวิจัย ผู้วิจัยพบว่าหุ่นกระบอกผ้าไม่ได้เป็นเพียงศิลปะการแสดงเท่านั้น ประการแรก หุ่นกระบอกผ้าแสดงบทบาทเป็นสื่อกลางของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม และสืบทอดประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมทางศาสนาของผู้เจียนตอนใต้ ประการที่สอง วิธีการทางดิจิทัลให้โอกาสใหม่ในการปกป้องและการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของโลกาภิวัตน์ นิทรรศการดิจิทัลสามารถขยายอิทธิพลของวัฒนธรรมดั้งเดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในที่สุด การประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้แสดงให้เห็นถึงเส้นทางการผสมผสานระหว่างศิลปะดั้งเดิมและการออกแบบสมัยใหม่ ซึ่งเป็นการจัดหาต้นแบบทางธุรกิจที่ยั่งยืนสำหรับการสืบทอดและพัฒนาหุ่นกระบอกผ้า ดังนั้น ผู้วิจัยจะอภิปรายใน 4 มิติหลัก ได้แก่ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม สัญลักษณ์ทางศิลปะ การคุ้มครองและการจัดแสดงทางดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

1. มิติทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ในฐานะที่เป็นตัวแทนของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของผู้เจียน วิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของหุ่นกระบอกผ้าในพื้นที่หมิ่นหนานสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรมของภูมิภาคผู้เจียนตอนใต้อย่างลึกซึ้ง และการวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดระหว่างรูปแบบศิลปะกับประเพณีพื้นบ้าน และความเชื่อทางศาสนา โดยผ่านการสืบค้นประวัติความเป็นมาของหุ่นกระบอกผ้าในพื้นที่หมิ่นหนาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง หุ่นกระบอกผ้าค่อยๆ พัฒนาจนกลายเป็นรูปแบบศิลปะการแสดงที่สำคัญทางตอนใต้ของผู้เจียน การออกแบบเครื่องแต่งกายไม่เพียงแต่สืบทอดความสง่างามและความเคร่งขรึมของเครื่องแต่งกายโบราณเท่านั้น แต่ยังแสดงถึงชนชั้นทางสังคมและสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของ

ตัวละครต่างๆ ในอีกด้านหนึ่ง ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์เหล่านี้วางรากฐานสำหรับการสืบทอดทางวัฒนธรรมของหุ่นกระบอกผ้า และกลายเป็นพาหะสำคัญของวัฒนธรรมหมิ่นหนานอีกด้วย

2. มิติทางสัญลักษณ์ของศิลปะ

การวิจัยแสดงให้เห็นถึงคุณค่าเชิงสัญลักษณ์ของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า จากการวิเคราะห์ลวดลาย สี สัน และรูปร่างของเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิม การวิจัยแสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบเหล่านี้ไม่เพียงแต่แสดงบทบาทในด้านสุนทรียภาพเท่านั้น แต่ยังมี ความหมายเชิงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่หลากหลายอีกด้วย การออกแบบเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าผสมผสานสัญลักษณ์กราฟิกแบบดั้งเดิม เช่น ดอกโบตั๋น มังกรและนกฟีนิกซ์ ลายเมฆ เป็นต้น การเลือกรูปแบบที่แตกต่างกันสะท้อนถึงเอกลักษณ์ บุคลิกภาพ และสถานะทางสังคมที่แตกต่างกันของตัวละคร ตัวอย่างเช่น ลายมังกรเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจจักรวรรดิ ลายดอกโบตั๋นแสดงถึงความมั่งคั่งและความเจริญรุ่งเรือง การวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าสีเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าเป็นไปตามระบบ "ห้าสีบนและล่าง" แบบดั้งเดิม การเลือกและจับคู่สีไม่เพียงสะท้อนสถานะของตัวละครเท่านั้น แต่ยังสื่อความหมายแฝงทางอารมณ์และวัฒนธรรมของละครผ่านภาษาภาพอีกด้วย

3. มิติการคุ้มครองและการจัดแสดงทางดิจิทัล

ด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล การคุ้มครองและเผยแพร่หุ่นกระบอกผ้าเผชิญกับโอกาสใหม่ การวิจัยได้นำเสนอแนวทางในการคุ้มครองและจัดแสดงวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของหุ่นกระบอกผ้าในรูปแบบดิจิทัล โดยผ่านการสำรวจนิทรรศการดิจิทัล การจัดแสดงในรูปแบบดิจิทัลไม่เพียงแก้ปัญหาการอนุรักษ์เครื่องแต่งกายดั้งเดิมที่เสื่อมสภาพจากวัสดุเก่าเท่านั้น แต่ยังขจัดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ทำให้วัฒนธรรมหุ่นกระบอกผ้าสามารถเผยแพร่และโปรโมตได้ทั่วโลก นิทรรศการมีแนวคิดหลักเป็น “การเล่าเรื่องทางวัฒนธรรม” โดยดำเนินตามโครงสร้างเชิงตรรกะ “ภูมิหลังทางวัฒนธรรม—การวิเคราะห์เชิงศิลปะ” ใช้พัฒนาการทางประวัติศาสตร์และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของเครื่องแต่งกายเป็นจุดเริ่มต้น พร้อมผสมผสานกับละครคลาสสิก เช่น “เมืองต้าหมิง” “หญิงแกร่งอันดับหนึ่ง” และ “คดีหีตึงนำของปลอมมาปะปนของจริง” ผ่านการนำเสนอแบบใหม่ โลกออนไลน์และการจัดแสดงในบริบทเชิงสถานการณ์ เพื่อพาผู้ชมเข้าสู่พื้นที่ทางวัฒนธรรมของการแสดงหุ่นกระบอกผ้า และเรียนรู้ลักษณะทางศิลปะขององค์ประกอบเครื่องแต่งกาย อย่างไรก็ตาม นิทรรศการนี้มีจุดเด่นในการผสมผสานศิลปะดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ และประสบความสำเร็จในการสำรวจแนวทางการสืบทอดและเผยแพร่มรดกวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ในช่วงไม่กี่ปีมานี้ รัฐบาลจีนให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรมดั้งเดิม ประธานาธิบดีสีจิ้นผิงได้กล่าวถึงหลายครั้งว่า “ต้องส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์และการพัฒนาอย่างนวัตกรรมของวัฒนธรรมดั้งเดิมอันยอดเยี่ยมของจีน” และยังเน้นย้ำความสำคัญของการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในหลายโอกาส โดยเฉพาะใน “กฎหมายว่าด้วยมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของสาธารณรัฐประชาชนจีน” และ “แผนพัฒนาวัฒนธรรมในระยะ 5 ปีของครั้งที่ 14” ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า ต้องใช้วิธีการที่เป็นนวัตกรรมเพื่ออนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ รวมถึงละครเวที นโยบายที่เกี่ยวข้องยังได้เรียกร้องให้เพิ่มการลงทุนในการจัดเก็บและเผยแพร่วัฒนธรรมละครเวทีในรูปแบบดิจิทัล จัดตั้งฐานข้อมูลเอกสารมรดกวัฒนธรรม และเสริมสร้างการรวมทรัพยากรวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ในแต่ละภูมิภาค เพื่อส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรมละครเวทีทั้งในประเทศและต่างประเทศ การผสมผสานนโยบายเหล่านี้เข้ากับนวัตกรรมดิจิทัล ไม่เพียงช่วยให้ได้รับการสนับสนุนด้านนโยบายและทรัพยากร แต่ยังสร้างเส้นทางที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเผยแพร่วัฒนธรรมละครเวทีดั้งเดิมสู่ระดับโลกอีกด้วย

ดังนั้น จากการสำรวจและการประยุกต์เชิงนวัตกรรมสำหรับวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นพื้นี่หมิ่นหนานในการวิจัยนี้ อย่างสร้างสรรค์ การวิจัยในครั้งต่อไปสามารถดำเนินการได้จาก 3 ด้าน ได้แก่ นวัตกรรมทางเทคโนโลยีและกลไกการปกป้อง การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการเผยแพร่ระดับโลก และการประยุกต์ด้านอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์

1. ส่งเสริมนวัตกรรมทางเทคโนโลยีและกลไกการปกป้อง

ด้วยการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัล การปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้กำลังเผชิญกับโอกาสและความท้าทายใหม่ๆ การวิจัยในอนาคตสามารถเจาะลึกกลไกการปกป้องวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าจากมุมมองต่อไปนี้

- การสร้างระบบจัดเก็บข้อมูลดิจิทัลอัจฉริยะ: การวิจัยในอนาคตควรศึกษาวิธีสร้างระบบจัดเก็บข้อมูลดิจิทัลอัจฉริยะ เพื่อให้ได้การสร้างแบบจำลองสามมิติที่มีความแม่นยำสูงกว่าและการบันทึกเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าแบบไดนามิก โดยระบบนี้สามารถจับภาพและเก็บรักษาวัสดุ สี สัน ลวดลาย และงานฝีมือของเสื้อผ้าได้อย่างครอบคลุม ช่วยให้มรดกทางวัฒนธรรมได้รับการอนุรักษ์ไว้ในช่วงเวลาที่ยาวนานขึ้นและส่งต่อไปยังคนรุ่นใหม่

- การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) และความเป็นจริงเสมือน (VR): การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) และความเป็นจริงเสมือน (VR) ในเชิงลึก ด้วยการปรับปรุงประสบการณ์เชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ นวัตกรรมดิจิทัลในอนาคตควรให้ผู้ใช้สัมผัสประสบการณ์งานฝีมือและความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายอย่างใกล้ชิด โดยผ่านการ

สัมผัส การลองสวมใส่ หรือการสาธิตเสมือนจริง ซึ่งไม่เพียงส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสาธารณชนเท่านั้น แต่ยังเพิ่มความทันสมัยของมรดกทางวัฒนธรรมอีกด้วย

- การสนับสนุนทางกฎหมายและนโยบายสำหรับกลไกการปกป้อง: การวิจัยในอนาคตจำเป็นต้องศึกษากลไกและนโยบายในด้านพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะในด้านกรอบกฎหมายในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาดิจิทัล การกำหนดมาตรฐานทางเทคนิค และความร่วมมือข้ามชาติเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ควรได้รับความสนใจและการวิจัยเชิงลึกมากขึ้น

2. เพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและกลยุทธ์ระหว่างประเทศ

ในบริบทของโลกาภิวัตน์ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้กำลังมีความสำคัญมากขึ้น การวิจัยในอนาคตจำเป็นต้องให้ความสนใจมากขึ้นกับนวัตกรรมของวิธีการสื่อสารทางวัฒนธรรมและกลยุทธ์ระหว่างประเทศ

- นวัตกรรมของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม: การวิจัยควรสำรวจวิธีการส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายไปทั่วโลก โดยเฉพาะรูปแบบการสื่อสารที่เกิดขึ้นใหม่ เช่น นิทรรศการโซเชี่ยลมีเดีย เนื้อหาวิดีโอสั้น และนิทรรศการเสมือนจริงที่ชวนดื่มด่ำ การวิจัยในอนาคตจำเป็นต้องปรับเนื้อหาการสื่อสารทางวัฒนธรรมให้เหมาะสมตามลักษณะเฉพาะของประเทศและกลุ่มวัฒนธรรมต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของการสื่อสารระหว่างประเทศมากขึ้น

- ความร่วมมือกับองค์กรวัฒนธรรมข้ามชาติ และ การส่งเสริมนิทรรศการระหว่างประเทศ: การวิจัยควรมุ่งเน้นไปที่การดำเนินการจัดนิทรรศการระหว่างประเทศและกิจกรรมการแลกเปลี่ยนทางวิชาการผ่านความร่วมมือข้ามชาติกับองค์กรวัฒนธรรมระหว่างประเทศ พิพิธภัณฑ์ และองค์กรคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ความร่วมมือประเภทนี้ไม่เพียงแต่ช่วยส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้ากำมะหยี่ระดับสากลมากขึ้น แต่ยังเป็นแนวทางใหม่ในการส่งเสริมวัฒนธรรมจีนในเวทีระหว่างประเทศอีกด้วย

3. ขยายการประยุกต์ด้านอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์

ด้วยการเติบโตอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ทั่วโลก วัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของหุ่นกระบอกผ้ามีศักยภาพทางการตลาดที่ยิ่งใหญ่ การวิจัยในอนาคตควรสำรวจวิธีการผสมผสานสัญลักษณ์วัฒนธรรมดั้งเดิมกับการออกแบบสมัยใหม่และรูปแบบธุรกิจ เพื่อให้เกิดการเชื่อมต่ออย่างมีประสิทธิภาพระหว่างวัฒนธรรมและตลาด

- กลยุทธ์การสร้างแบรนด์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ระดับสูง: การวิจัยในอนาคตควรพิจารณาการใช้สัญลักษณ์ดั้งเดิมของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าในงานออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ระดับสูง โดยผ่านการสร้างแบรนด์ เพื่อเข้าสู่ตลาดสากล ในอีกด้านหนึ่ง การวิจัยสามารถสำรวจความเป็นไปได้ในการร่วมมือกับนักออกแบบหรือแบรนด์ที่มีชื่อเสียงระดับโลก เพื่อนำ

สัญลักษณ์เหล่านี้ไปผสมผสานในแฟชั่น ของตกแต่งบ้าน งานศิลปะ และผลิตภัณฑ์ระดับสูงในสาขาอื่นๆ

- การผสมผสานงานสร้างสรรค์ทางดิจิทัลกับเศรษฐกิจเสมือนจริง: ด้วยการผงาดขึ้นของเศรษฐกิจเสมือนจริง สัญลักษณ์วัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าสามารถแปลงเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลในรูปแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ทางดิจิทัล (เช่น NFTs) และกลายเป็นเนื้อหาสำคัญในเศรษฐกิจเสมือนจริงอีกด้วย รูปแบบนี้ไม่เพียงแต่สร้างนวัตกรรมการสมัยใหม่สำหรับการประยุกต์ใช้วัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ แต่ยังเพิ่มความเป็นไปได้ทางธุรกิจในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์อีกด้วย



บรรณานุกรม

- Bai Yonghua & Hong Shijian. (2012). Southern puppet show. *Zhejiang People's Publishing House*
- Chao Chenglin. (2012). Pre-Song Literati Entering Fujian.
- Chen Guoqiang. (1992). Festival customs in Fujian and Taiwan. *Xiamen University Press*.
- Chen Shixiong & Zeng Yongyi. (2008). Minnan Drama. *Fujian People's Publishing House*.
- Cui Wei & Qiang Kai & Wang Xiaoyu. (2020). An analysis of the formation and characteristics of the traditional Peking opera costumes' "five colors" wearing rules. *Chinese Art*, 03, 64-73.
- Feng Bingwen. (2001). Taxonomic Index of the Whole Tang Dynasty. *Zhonghua Book Company*, 686.
- He Ming. (2020). The production process of drama helmet in Shipai Town, Anhui Province. [Unpublished Master's thesis]. from Chinese Academy of Arts
- He Ying. (2018). Research on the design of digital protection platform for Hunan embroidery based on the Internet [Unpublished Master's thesis]. from Hunan Normal University
- Li. (1962). Jinjiang Puppet Show (Ke Qing, Ed.). . *Jinjiang Panjing Budai Drama Troupe*.
- Li Jinzhao. (2019). The inheritance of opera in the information society. [Unpublished doctoral dissertation]. Retrieved from <https://link.cnki.net/doi/10.27287/d.cnki.gsxsu.2019.000028doi:10.27287/d.cnki.gsxsu.2019.000028>. from Shanxi Normal University <https://link.cnki.net/doi/10.27287/d.cnki.gsxsu.2019.000028doi:10.27287/d.cnki.gsxsu.2019.000028>
- Li Longzong & Ke Qing. (1962). Jinjiang Puppet Show (Ke Qing, Ed.). *Jinjiang Panjing Budai Drama Troupe*.
- Lin Guoping. (2004). The present situation, characteristics and development trend of folk beliefs in Fujian. *Southeast Academic* S1, 213-216.
- Lin Qingchao & Fu Xiulian. (2021). A Brief Discussion on Southern Fujian Wedding Customs. *Roots*, 04, 58-60.

- Lin Yijing & Lin Jinliang. (2010). An introduction to marine folklore in southern Fujian. *Journal of Quanzhou Normal College*, 03, 25-29. doi:10.16125/j.cnki.1009-8224.2010.03.035
- Lin Youde. (2019). Research on Traditional Culture in Southern Fujian: Taking Social Culture as the Object of Discussion [Unpublished doctoral dissertation]. *Xiamen University*.
- Ling Guoping. (2013). "Minnan" quiz. *Journal of Quanzhou Normal University*, 31(01), 13-17.
- Lu Xinyan. (2014). Fujian's Three Major Fisherwomen's Costume Culture and Craft. *China Textile Publishing House*.
- Lu Xinyan & Tong Youjun. (2014). A Study on "Intangible Cultural Heritage" Women's Costumes in Pupu from the Perspective of Marine Culture. *Studies in Art and Design*. doi:2, 48-52 cnki:SUN:SHIZ.0.2014-02-009
- Meng Wentong. (1983). Yue Shi Cong Kao *People's Publishing House*, 299.
- OuYang Min. (2017). Song Benyu. *Sichuan University Press*, 608.
- Qi Rushan. (1935). HangDangKuiTou. *Peking Chinese Opera Society Publishing House*.
- Shen. (1998). Jin Jiangnan faction puppet Tan Xuan. *Strait Literature and Art Publishing House*.
- Shen Dingjun. (2011a). Zhangzhou Fuzhi. *Zhonghua Book Company*.
- Shen Dingjun. (2011b). Zhangzhou Fuzhi. *Zhonghua Book Company*, 465-467.
- Shen Jisheng. (1998). Jin Jiangnan faction puppet Tan Xuan. *Strait Literature and Art Publishing House*.
- Tan Yuanjie. (2000). Opera costume design. *Culture and Art Publishing House*.
- Wang Yiqing. (2012). The Historical Process of Migrant Development in Fujian Province and Its Economic and Cultural Responses.
- Xu Shen. (1963). Shuowen Jiezi. *Zhonghua Book Company*, 1069.
- Yang Qingyi. (2001). Exploring the Origins of Traditional Puppetry in Hong Kong. *Taidi Press*.
- Ye Mingsheng. (2004). The History of Fujian Puppet Theatre (Volume II). *China Drama Publishing House*.
- Zhang Jiachun & Lin Hu. (2021). The influence of climatic conditions on the culture of

- women's clothing in Hui'an. *Desert and Oasis Meteorology*, 15(02), 125-130.
- Zheng. (2003). Zuan tu hu zhu Li ji *National Library Press*, 164-165.
- Zhou Aihua. (2018). Shandong Local Opera Small Drama Research [Unpublished doctoral dissertation].
- Zhou Xun & Gao Chunming. (1996). A dictionary of Chinese clothing and accessories. *Shanghai Lexicographical Publishing House*.





ภาคผนวก



ภาคผนวก 1
เครื่องมือวิจัย

ชื่อคุณุณีพนธ์ : อัตลักษณ์และศิลปะเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน เพื่อการ
ออกแบบนิทรรศการดิจิทัล ชุด “พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า”

ปรัชญาคุณุณีบัณฑิต : สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม คณะ
ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาวัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้า พื้นที่ยี่หมื่นหนาน มณฑลผู้เจียน

ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแบบสัมภาษณ์

1. เนื้อหาของการสัมภาษณ์

คุณค่าทางวัฒนธรรมของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน ลักษณะทางวัฒนธรรม
สไตล์เสื้อผ้า รูปแบบเสื้อผ้า และเทคนิคการแต่งกายของเครื่องแต่งกายการแสดงหุ่นกระบอก ความ
ยากลำบากและสาเหตุในการสืบทอดวัฒนธรรมของหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน และกลยุทธ์การ
ออกแบบของแพลตฟอร์มนิทรรศการดิจิทัล สำหรับวัฒนธรรมหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน

2. ผู้ให้สัมภาษณ์และจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์

มีผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งหมด 6 คนในการสัมภาษณ์ครั้งนี้

- นักแสดงละครหุ่นกระบอกผ้ามีอาชีพ 2 คน
- ผู้สืบทอดการผลิตเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า 2 คน
- ผู้เชี่ยวชาญในด้านการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย และอุตสาหกรรมการออกแบบ

UI 2 คน

ผู้ให้สัมภาษณ์มีอายุระหว่าง 30-50 ปี และอัตลักษณ์ทางสังคมของพวกเขาคือผู้สืบทอด
ผู้จัดการคณะ ผู้เชี่ยวชาญ และนักออกแบบ ห้าคนแรกมาจากผู้เจียน ประเทศจีน และคนที่หกมาจาก
กวางโจว ประเทศจีน

3. วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์

ผ่านแบบสัมภาษณ์ ทำความเข้าใจคุณค่าทางวัฒนธรรม กระบวนการผลิต ความหมายของ
ลวดลาย และความหมายแฝงทางวัฒนธรรม ฯลฯ ของเครื่องแต่งกายการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่
หมื่นหนาน และดำเนินการวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับประเพณี ความเชื่อทางศาสนา และนิสัยประจำ
ชาติที่สะท้อนให้เห็น โดยเบื้องหลังวัฒนธรรมการแต่งกาย เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและความ
ยากลำบากในการสืบทอดวัฒนธรรมละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน และวิเคราะห์เนื้อหาหลัก

และรูปแบบการแสดงออกในการสร้างแพลตฟอร์มนิทรรศการดิจิทัลสำหรับวัฒนธรรมเครื่องแต่งกาย
ของละครหุ่นกระบอก

4. โครงสร้างของตารางการสัมภาษณ์

ตั้งแต่ข้อมูลพื้นฐานไปจนถึงคำถาม คำแนะนำ และความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับอาชีพของ
ผู้ให้สัมภาษณ์นั้น คำถามทั้งหมดจะได้รับคำตอบโดยใช้รูปแบบปลายเปิด

5. วิธีการสัมภาษณ์และรวบรวมข้อมูล

ผู้ให้สัมภาษณ์ในผู้เขียน ประเทศจีน สัมภาษณ์ด้วยตนเอง ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
ภายนอกผู้เขียน จะสัมภาษณ์ออนไลน์ผ่านวีแชต (WeChat)

6. จำนวนผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินที่ได้รับเชิญและคำแนะนำในการให้คะแนน

(1) เมื่อพิจารณาแล้วว่า เนื้อหาและวัตถุประสงค์สอดคล้องกันมาก โปรดให้ +1 คะแนน

(2) เมื่อพิจารณาแล้วว่า เนื้อหาและวัตถุประสงค์สอดคล้องกันปานกลาง โปรดให้ 0

คะแนน

(3) เมื่อพิจารณาแล้วว่า เนื้อหาและวัตถุประสงค์ไม่สอดคล้องกัน โปรดให้ -1 คะแนน

7. ขอคำแนะนำหรือความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในประเด็นที่ยังไม่เสร็จ และเพิ่มเติม
ข้อเสนอแนะที่ส่วนท้ายของแบบสัมภาษณ์

ผู้วิจัยขอใช้โอกาสนี้ เพื่อขอบพระคุณสำหรับการให้ความร่วมมือจากคุณ
นักศึกษาปริญญาตรีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Ms.Yufei Kong

e-mail: 564511096@qq.com

เลขที่	คำถาม	คะแนน			ข้อเสนอแนะ
		1	0	-1	
ประเภทที่ 1 นักแสดงละครหุ่นกระบอกผ้ามีอออาชีพ					
1	โปรดเล่าประสบการณ์การทำงานของคุณในการแสดงหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน				
2	คุณคิดว่าลักษณะที่เป็นตัวแทนได้มากที่สุดของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานคืออะไร คุณค่าในการสืบทอดมีอะไรบ้าง				
3	คุณคิดว่าปัญหาที่ใหญ่ที่สุดในการสืบทอดและพัฒนาละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานคืออะไร				
4	คุณมีข้อเสนอแนะอะไรบ้าง สำหรับรัฐบาลในการสนับสนุนการสืบทอดละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน				
5	คุณมีความคิดเห็นอะไรเกี่ยวกับแพลตฟอร์มนิทรรศการดิจิทัลละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน				
ประเภทที่ 2 ผู้สืบทอดการผลิตเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า					
1	โปรดเล่าประสบการณ์การทำงานของคุณในการผลิตเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้า				
2	คุณคิดว่าลักษณะที่เป็นตัวแทนได้มากที่สุดของเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานคืออะไร คุณค่าในการสืบทอดมีอะไรบ้าง				
3	คุณคิดว่าปัญหาที่ใหญ่ที่สุดในการสืบทอดและพัฒนาเครื่องแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานคืออะไร				
4	คุณได้ดัดแปลงเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงหุ่นกระบอกผ้า หรือ พัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับสุนทรียศาสตร์ของผู้ชมยุคใหม่หรือไม่ และมีวิธีการขายแบบไหนบ้าง				
5	รัฐบาลมีมาตรการสนับสนุนวัฒนธรรมการแต่งกายละครหุ่นกระบอกผ้าที่สอดคล้องกันหรือไม่ และคุณมีข้อเสนอแนะอะไรบ้างสำหรับเรื่องนี้				
6	คุณมีความคิดเห็นแบบไหนเกี่ยวกับแพลตฟอร์มนิทรรศการดิจิทัลละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน				

ประเภทที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญในด้านการออกแบบ				
1	โปรดเล่าประสบการณ์การทำงานของคุณในการออกแบบ			
2.	คุณมีข้อเสนอแนะอะไรเกี่ยวกับแพลตฟอร์มนิทรรศการดิจิทัลละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนาน			
3.	คุณคิดว่าคุณค่าของการออกแบบแพลตฟอร์มนิทรรศการดิจิทัลสำหรับวัฒนธรรมการแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานมีอะไรบ้าง			
4.	คุณคิดว่าควรสกัดองค์ประกอบจากวัฒนธรรมการแต่งกายของละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานในด้านไหนบ้าง			
5.	คุณคิดว่าเนื้อหาของนิทรรศการดิจิทัลละครหุ่นกระบอกผ้าพื้นที่ยี่หมื่นหนานสามารถปรับปรุงให้ดีขึ้นได้อย่างไร			

หมายเหตุ: โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความคิดเห็นของคุณ

ข้อเสนอแนะ



ภาคผนวก 2
ใบตอบรับการตีพิมพ์บทความวิจัย

Silpa Bhirasri
(Journal of Fine Arts)
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University

Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts,
Silpakorn University, Wang Tha Phra Campus
31 Na Phra Lan Road, Phraboromaharachawang,
Phra Nakorn, Bangkok, Thailand 10200
Tel. +66-2221-0820 Fax +66-2225-8991

November 27, 2024

Manuscript Acceptance Letter

Dears Yufei Kong, Professor Pongdej Chaiyakut and Professor Poradee Panthupakorn

We are pleased to inform you that our 3 reviewers have accepted and recommended your manuscript entitled “ *The Five Elements Color Symbols in Costumes of Minnan Glove Puppetry*” for publication in Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts), Volume 13, Issue 1 (January-June 2025), ISSN (Online): 2697-6293.

Thank you for choosing to publish in our journal.

Best Regards,



(Pichate Kiewprasirt)

Editor-in-Chief

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)



International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews, ISSN: 2985-2730
DR.KEN Institute of Academic Development and Promotion.
 No. 139/26 Theenanon Road, Talad Sub-district, Mueang Mahasarakham District,
 Mahasarakham Province, Thailand, 44000 Tel: +66817413978, +66946398978.
 Website: <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/IJSASR/index>



No. IJSASR.368

Date: 5 October 2024

Acceptance Letter

Dear: **Yufei Kong ; Pongdej Chaiyakut; Poradee Panthupakorn**

Paper Title: **Research on the cultural characteristics of Glove Puppetry costumes in southern Fujian**

This is to enlighten you that the above manuscript was reviewed and appraised by three different institute reviewer members of the **International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews (online)** [IJSASR], Old ISSN 2774-0366 (Online): New ISSN 2985-2730 (Online), indexed by **Thai Journal Citation Index Centre (TCI) Tier 2, DOI Crossref Member, and ResearchGate**. It is acceptable for publication in the IJSASR, which will be available in Volume 5 Issue 3 (May-June 2025) at <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/IJSASR/about>

Sincerely

Asst. Prof. Dr. Sanya Kenaphoom
Editor-In-Chief



DR.KEN Institute of Academic Development and Promotion

No. 139/26 Theenanon Road, Talad Sub-district, Mueang Mahasarakham District,
 Mahasarakham Province, Thailand, 44000 Tel: +66817413978, +66946398978. E-mail:
 dr.keninstitute@gmail.com
 Website: <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/IJSASR/index>

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	KONG YUFEI
วัน เดือน ปี เกิด	7 JUN 1994
สถานที่เกิด	QUANZHOU,FUJIAN
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	QUANZHOU,FUJIAN
ตำแหน่งและประวัติการทำงาน	The Teacher of Quanzhou Vocational and Technical University
ประวัติการศึกษา	2013.9-2017.6 Yunnan University, Fashion Design, Bachelor of Fine Arts 2017.9-2020.4 Fuzhou University, Fashion Design, Master of Arts
รางวัลหรือทุนการศึกษา	1. 2023 Future Designer-National Art Design Teacher Teaching Innovation Competition (Case Track) Provincial First Prize, Ranked First 2. "Regional Vegetation--Innovative Practice of Plant Printing and Dyeing Aesthetics Workshop" was selected as the 2022 Aesthetic Education Innovation Case of China Education News, and is the first author. 3. "Scientific exploration of local culture, deep exploration of intangible cultural heritage skills and reform of traditional teaching content" includes a compilation of new liberal arts cases in Fujian Province in 2023, and is the first author. 4. The report "Seizing the opportunity of the successful application for World Heritage and promoting the integrated development of culture and tourism in Quanzhou" was approved by the Quanzhou Municipal Committee of the Taiwan League