

โครงการศูนย์การเรียนรู้หาภูมิศิลปภาคใต้
SOUTHERN PERFORMING ARTS LEARNING CENTER


นางสาวปติตตา ทองขาว
PATITTA THONGKHAW

วิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรมศาสตร์
หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา 2559

โครงการศูนย์การเรียนรู้นาฏศิลป์ภาคใต้
SOUTHERN PERFORMING ARTS LEARNING CENTER

นางสาวปัทิตตา ทองขาว
PATITTA THONGKHAW

วิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรมศาสตร์
หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา 2559

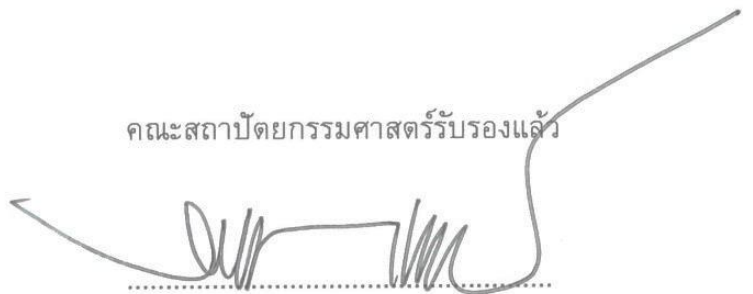
หัวข้อวิทยานิพนธ์ ศูนย์การเรียนรู้นาฏศิลป์ภาคใต้
 ชื่อนักศึกษา นางสาวปทิตตา ทองขาว
 หลักสูตร สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
 ปีการศึกษา 2559
 อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ฐราดล เสาร์ชัย 

คณะกรรมการดำเนินงานวิทยานิพนธ์

ประธานคณะกรรมการ	
อาจารย์ ธีรบุญย์ ฉลองมณีรัตน์	
คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์	
คณะกรรมการอาจารย์ที่ปรึกษา	คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กนกวรรณ อู่สนโน	อาจารย์ ชานินทร์ วรเนตร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดอกเตอร์ ณัฐวุฒิ อัสวโกวิทวงศ์	อาจารย์ วทัญญู เทพหัตถ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ฐราดล เสาร์ชัย	อาจารย์ ศักดิ์ชัย ยวงตระกูล
อาจารย์ ปิยะ ไล่หลีกพาล	อาจารย์ นิรุจ เจียมจรรยา

โดยคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาให้ความเห็นชอบและผ่านการสอบแล้ว
 เมื่อวันที่...14...เดือน...ธ.ค.....พ.ศ. 2559

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(อาจารย์ ธีรบุญย์ ฉลองมณีรัตน์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 5 เดือน ม.ค. พ.ศ. 2560

หัวข้อวิทยานิพนธ์ : ศูนย์การเรียนรู้นาฏศิลป์ภาคใต้

ชื่อนักศึกษา : นางสาวปัทมา ทองขาว

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทรายดา เสาร์ชัย

หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2559

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาและออกแบบศูนย์การเรียนรู้นาฏศิลป์ภาคใต้ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา เพื่อให้เป็นศูนย์การเผยแพร่ข้อมูลสนับสนุนการศึกษาอนุรักษ์วัฒนธรรมของนาฏศิลป์พื้นบ้านของภาคใต้ เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ความเป็นมา ความสำคัญของนาฏศิลป์ภาคใต้ที่อยู่คู่กับวิถีชีวิตของคนภาคใต้ที่มีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ให้นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไปได้รับรู้ เข้าใจ และให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมเหล่านี้มากขึ้น เพื่อยังคงอยู่ต่อไป

วิธีการศึกษาออกแบบ เพื่อรับรู้และเข้าใจนาฏศิลป์ภาคใต้ มีการทำงานผ่านกระบวนการออกแบบสถาปัตยกรรม เริ่มจากการศึกษาทฤษฎี การรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา ศึกษาโครงการกรณีศึกษาถึงวิธีการออกแบบ ศึกษาแนวความคิดด้านทฤษฎีการรับรู้ด้านสังคม และสิ่งแวดล้อม ความเชื่อทางด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ที่มีผลต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้านเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากภาคอื่นๆ ตลอดจนองค์ประกอบทางกายภาพที่ส่งผลต่อสถาปัตยกรรมที่มีความหลากหลาย และนำผลการศึกษามาวิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การออกแบบ และกำหนดโปรแกรมของโครงการ เพื่อให้ตรงกับแนวความคิด ความเป็นสถาปัตยกรรมที่เหมาะสมกับการส่งเสริม อนุรักษ์นาฏศิลป์ภาคใต้

ผลการศึกษาออกแบบสถาปัตยกรรมโดยใช้แนวความคิดกระบวนการของรูปทรงและองค์ประกอบส่วนต่างๆ ของอาคาร เป็นการนำการเล่นแสงเงาที่มาจากการเล่นหนังตะลุงโดยใช้การบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านการแสดงเงาบนจอผ้าเป็นสิ่งดึงดูดสายตาของผู้ชม อันเป็นลักษณะเด่นอีกอย่างหนึ่งของวัฒนธรรม การนำแสงเงาที่เกิดจากธรรมชาติมาใช้ในการให้ความสว่างในตอนกลางวัน และการใช้ความเชื่อในการตั้งทิศทางของการแสดงมาเป็นส่วนในการจัดวางตัวอาคาร และคำนึงถึงมุมมองจากภายนอกพื้นที่โครงการเข้ามาภายในให้มีความเหมาะสมกับทิศทางและบริบทโดยรอบ มีพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมทั้งกลางแจ้งและในร่มไว้สำหรับผู้เข้ามาใช้บริการ และสร้างการรับรู้ของผู้ใช้อาคารโดยให้สถาปัตยกรรมนั้นทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของการศึกษาวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้รับการสนับสนุนและความช่วยเหลือในการดำเนินงานวิทยานิพนธ์ ทั้งในส่วนภาคการศึกษาข้อมูลและภาคออกแบบจากบุคคลและหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้อง ซึ่งข้าพเจ้าขอขอบคุณในความเมตตากรุณา ความเสียสละที่มีต่อข้าพเจ้าตลอดเวลาในการศึกษาออกแบบวิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรม จนสำเร็จลุล่วง เป็นผลงานวิทยานิพนธ์การออกแบบทางสถาปัตยกรรมที่สมบูรณ์ได้แก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธราดล เสาร์ชัย	(อาจารย์ที่ปรึกษา)
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กนกวรรณ อุดินโน	(กรรมการตรวจวิทยานิพนธ์)
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดอกเตอร์ ณัฐวุฒิ อัครโกวิทวงศ์	(กรรมการตรวจวิทยานิพนธ์)
อาจารย์ ปิยะ ไล่หลีกพาล	(กรรมการตรวจวิทยานิพนธ์)
อาจารย์ ธานินทร์ วรเนตร	(กรรมการตรวจวิทยานิพนธ์)
อาจารย์ วทัญญู เทพหัตถ์	(กรรมการตรวจวิทยานิพนธ์)
อาจารย์ ศักดิ์ชัย ยวงตระกูล	(กรรมการตรวจวิทยานิพนธ์)
อาจารย์ นิรุจ เจียมจรรยา	(กรรมการตรวจวิทยานิพนธ์)
นายอำมร ทองขาว	
นางรุ่งฟ้า ทองขาว	
นายสุกิจ คงประพันธ์	
นางสาวชุตติสรา สุขใส	
นางสาวอริสรา รอดอ่วม	
นางสาวเมย์วดี บัวศรี	
นางสาวนาขวัญ พลุสมบัติ	
นางสาวนุสรรา สายเพชรสันติ	

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญแผนภูมิ	ฎ
สารบัญรูป	ฏ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความมุ่งหมาย	1
1.2 ความเป็นมาของโครงการ.....	1
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.4 วัตถุประสงค์ในการศึกษาโครงการ	2
1.5 ขอบเขตการศึกษา	2
1.6 วิธีการศึกษา	2
1.7 การประยุกต์แนวคิดกับประเภทอาคาร	3
บทที่ 2 การศึกษาทฤษฎี แนวความคิดที่เกี่ยวข้อง และบริบทของพื้นที่	
2.1 หนึ่งตระกูล	4
2.1.1 ประวัติความเป็นมาของหนึ่งตระกูล	4
2.1.2 องค์ประกอบในการแสดง	5
2.1.3 ขนบนิยมในการเล่น.....	18
2.1.4 ความเชื่อเกี่ยวกับหนึ่งตระกูล	21

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.1.5 การแกะหนังตะลุง.....	22
2.1.6 เครื่องมือการแกะหนัง.....	25
2.1.7 การเปลี่ยนแปลงเทคนิคการนำเสนอ	26
2.1.8 คุณค่าและประโยชน์ของหนังตะลุง	32
2.2 มโนราห์.....	34
2.2.1 ประวัติความเป็นมาของมโนราห์	34
2.2.2 มโนราห์จิตวิญญาณของชาวลใต้.....	35
2.2.3 บรมครูของมโนราห์	35
2.2.4 องค์ประกอบหลักของการแสดง.....	35
2.2.5 เครื่องแต่งกาย.....	39
2.2.6 เครื่องดนตรี.....	42
2.2.7 พิธีกรรม.....	44
2.3 การศึกษาบริบท การอภิปรายบริบทพื้นที่	45
2.3.1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานระดับภาค	45
2.3.2 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานระดับจังหวัด	46
2.3.3 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานระดับย่าน และการเลือกย่านโครงการ.....	51
2.4 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ.....	55
2.4.1 การเกณฑ์การพิจารณาเลือกและวิเคราะห์เลือกทำเลที่ตั้งโครงการ	55
2.4.2 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ	59
2.5 กรณีศึกษา.....	65
2.5.1 สถาบันทักษิณคดีศึกษา.....	65
2.5.2 พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย (Minsheng Contemporary Art Museum).....	67
2.5.3 Gehua Youth and Cultural Center	69

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหาโครงการ

3.1. การพัฒนาประเด็นและโจทย์การออกแบบ.....	71
3.1.1 นิเวศสิ่งแวดล้อม.....	71
3.1.2 นิเวศวัฒนธรรม	73
3.1.3 นิเวศเศรษฐกิจ	75
3.2. สรุปองค์ประกอบของความยั่งยืนที่นำไปใช้กับโครงการ	75

บทที่ 4 การนำไปใช้

4.1 การกำหนดโปรแกรม	76
4.1.1 ลักษณะโครงการและกิจกรรมโครงการ.....	76
4.1.2 การกำหนดองค์ประกอบของโครงการ	78
4.1.3 การวิเคราะห์ผู้เกี่ยวข้อง.....	81
4.1.4 การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยของโครงการ	86
4.1.5 การวิเคราะห์กฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง	97
4.2 การนำไปใช้ในองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม	100
4.2.1 การกำหนดที่ว่างและส่วนปิดล้อม.....	100
4.2.2 การกำหนดโครงสร้างและการก่อสร้าง	101

บทที่ 5 การออกแบบ

5.1 แนวความคิดในการออกแบบโครงการ	104
5.2 การวิเคราะห์เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ	104
5.2.1 ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์การออกแบบ	104
5.3 การวิเคราะห์บริบทและ Zoning.....	106
5.3.1 ลักษณะบริบทโดยรอบที่ตั้งโครงการ	106

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5.3.2 การวิเคราะห์ Zoning	107
5.4 ผลงานการออกแบบ	108
5.4.1 ผังบริเวณ.....	108
5.4.2 ผังพื้นที่อาคาร	109
5.4.3 ผังหลังคา	112
5.4.4 รูปด้านอาคาร.....	113
5.4.5 รูปตัดอาคาร.....	115
5.4.6 Interior Perspective	116
5.4.7 External Perspective	116
5.4.8 รูป Model.....	118
บรรณานุกรม.....	120
ผู้เขียนวิทยานิพนธ์	121

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 แสดงเกณฑ์การประเมินย่านที่ตั้งโครงการ.....	54
2.2 แสดงเกณฑ์การประเมินที่ตั้งโครงการ.....	59
4.1 การกำหนดและอัตราเจ้าหน้าที่ในโครงการ.....	82
4.2 สถิตินักท่องเที่ยวเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. 2555 - 2557.....	86
4.3 แสดงมาตรฐานการติดตั้งจำนวนสุขภัณฑ์สำหรับอาคารสาธารณะ.....	91
4.4 แสดงการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับพื้นที่ใช้สอย.....	93

สารบัญแนภูมิ

แนภูมิที่	หน้า
2.1 แสดงระบบเศรษฐกิจจังหวัดสงขลา.....	49
2.2 แสดงประโยชน์การใช้ที่ดินจังหวัดสงขลา.....	49
4.1 แสดงโครงสร้างองค์กร.....	82

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 รูปทับ.....	6
2.2 รูปโหม่ง.....	7
2.3 รูปกลอง	7
2.4 รูปปี่	7
2.5 รูปฉิ่ง.....	8
2.6 รูปกรับคู่.....	8
2.7 รูปพระฤาษี.....	11
2.8 รูปพระอิศวร	11
2.9 เจ้าเมือง หรือรูปตัวพระ.....	11
2.10 นางเมืองหรือรูปตัวนาง	12
2.11 รูปตัวยักษ์.....	12
2.12 รูปนายเท่ง.....	13
2.13 รูปนายยอดทอง	13
2.14 รูปนายหนูน้อย	14
2.15 รูปนายขวัญเมือง	14
2.16 รูปนายสะหม้อ	15
2.17 รูปผู้ใหญ่พูน	15
2.18 รูปนายโถ	15
2.19 รูปนายสีแก้ว/ตาแก้ว.....	16
2.20 รูปนายดูเหว่า/ตาเหว่า	16
2.21 รูปตานุช หรือ วรรณุช	17
2.22 รูปอ้ายแก้วกบ	17

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
2.23 การตากแห้ง.....	23
2.24 การแกะหนังตะลุง.....	24
2.25 เครื่องมือการแกะหนัง.....	26
2.26 หัวเทริดมโนราห์.....	39
2.27 ปี่.....	39
2.28 ป่า.....	39
2.29 พานอก พานโครง หรือรอบอก.....	40
2.30 ปีกนกแอ่น หรือปีกเหม่ง.....	40
2.31 ปีก หรือหางหงส์.....	40
2.32 หน้าผ้า.....	41
2.33 กำไล.....	41
2.34 เล็บ.....	42
2.35 ทับ.....	42
2.36 กลอง.....	43
2.37 ปี่.....	43
2.38 โหม่ง.....	43
2.39 ฉิ่ง.....	44
2.40 กรับ.....	44
2.41 แสดงแผนที่ประเทศไทย.....	45
2.42 แผนที่จังหวัดสงขลา.....	47
2.43 แสดงการคมนาคมสู่จังหวัดสงขลา.....	50
2.44 แสดงการท่องเที่ยวจังหวัดสงขลา.....	51

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
2.45	52
2.46	53
2.47	53
2.48	54
2.49	55
2.50	56
2.51	56
2.52	57
2.53	57
2.54	58
2.55	58
2.56	60
2.57	61
2.58	61
2.59	62
2.60	62
2.61	63
2.62	64
2.63	64
2.64	65
2.65	66
2.66	66

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
2.67 โถงทางเข้าพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย.....	67
2.68 ผนังพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย.....	67
2.69 รูปปั้นพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย.....	68
2.70 ภายในพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย.....	68
2.71 อาคาร Gehua Youth and Cultural Center.....	69
2.72 ผนัง Gehua Youth and Cultural Center.....	69
2.73 ภายในอาคาร Gehua Youth and Cultural Center.....	70
3.1 ลักษณะทางภูมิศาสตร์ของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา.....	71
3.2 ที่อยู่อาศัยบนพื้นที่ราบในอดีต.....	72
3.3 ที่อยู่อาศัยพื้นที่ติดทะเล.....	73
3.4 แผนที่แสดงการแบ่งกลุ่มวัฒนธรรม.....	74
4.1 แสดงวิถีชีวิตชาวบ้านจังหวัดสงขลา.....	76
4.2 ทำร่ามโนราห์.....	77
4.3 การจัดแสดงแบบ Board a.....	86
4.4 การจัดแสดงแบบ Board b.....	87
4.5 การจัดแสดงแบบ Board c.....	87
4.6 การจัดแสดงแบบ Object Model a.....	87
4.7 การจัดแสดงแบบ Object Model b.....	88
4.8 การจัดแสดงแบบ Object Model c.....	88
4.9 การจัดแสดงแบบ Diorama a.....	89
4.10 การจัดแสดงทำร่ามโนราห์.....	89

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.11 การจัดแสดงโรงหนังทะเลสูง	89
4.12 แสดงเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ , ขายตั๋ว.....	90
4.13 แสดงสุขภัณฑ์ห้องน้ำ - ส้วม	91
4.14 แสดงพื้นที่เก็บหนังสือ.....	93
4.15 แสดงที่ว่างเปิดโล่ง.....	100
4.16 แสดงเครื่องปรับอากาศแบบแยกส่วน	101
4.17 แสดงเครื่องทำน้ำเย็นระบายความร้อนด้วยอากาศ	102
4.18 แสดงแบบขยายถังแซทส์	102
5.1 แนวความคิดโครงการ.....	104
5.2 แสดงลวดลายของที่เก็บรูปหนังทะเลสูง.....	105
5.3 แสดงลวดลายของป่าส่วนของชุดมโนราห์.....	105
5.4 องค์ประกอบของการแสดง การชม	105
5.5 แสดงบริบทโดยรอบโครงการ	106
5.6 แสดงส่วนต่างๆ โดยรอบโครงการ.....	106
5.7 แสดงการวิเคราะห์ Zoning.....	107
5.8 แสดงแบบผังบริเวณ	108
5.9 แสดงแปลนพื้นที่ 1 และแปลนชั้นใต้ดิน	109
5.10 แสดงผังพื้นที่ 2.....	110
5.11 แสดงผังพื้นที่ 3.....	111
5.12 แสดงผังหลังคา.....	112
5.13 แสดงรูปด้าน 1 - 2	113
5.14 แสดงรูปด้าน 3 - 4.....	114

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
5.15 แสดงรูปตัด A - B.....	115
5.16 แสดงภายในส่วนจัดแสดงนิทรรศการ	116
5.17 ภายนอกของอาคาร	116
5.18 ภายนอกอาคารส่วนต่างๆ.....	117
5.19 ภาพรวมของ Model	118
5.20 ภาพในจุดต่างๆ ของ Model	119

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความมุ่งหมาย

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์และเผยแพร่นาฏศิลป์ภาคใต้ให้คงอยู่สืบต่อไป

1.2 ความเป็นมาของโครงการ

ในสมัยก่อนยังมีมหรสพ นาฏศิลป์ และการละเล่นพื้นบ้านหลายชนิดที่เป็นแหล่งอารยธรรมแต่ละท้องถิ่น ที่ให้ความรู้ ความบันเทิง และความสนุกสนาน บางอย่างก็ยังคงเหลืออยู่จนถึงปัจจุบัน บางอย่างก็สูญหายไปตามกาลเวลา แต่หนึ่งตระกูลเป็นมหรสพพื้นบ้านทางภาคใต้ที่ยังคงดำรงอยู่คู่กับคนภาคใต้มานาน และยังมีการเล่นอยู่ในปัจจุบัน แต่ไม่ค่อยนิยมเล่นกันเหมือนสมัยก่อน การละเล่นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม การดำเนินชีวิตของชาวบ้านสิ่งที่เกิดจากความคิดและจินตนาการของมนุษย์ และมีการแสดงออกตามวิถีชีวิตการดำรงชีวิตของท้องถิ่นที่มีการประเพณีปฏิบัติสืบทอดกันมา

ปัจจุบันมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาเป็นมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งที่มีการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมวัฒนธรรมในท้องถิ่นอยู่เสมอ โดยมีหน่วยงานสำนักศิลปะและวัฒนธรรมที่เป็นเครือข่ายในการจัดกิจกรรมขึ้น ทั้งทางด้านดนตรี ศิลปะ นาฏศิลป์ต่างๆ ของภาคใต้ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวอันเนื่องมาแต่อิทธิพลของสภาพภูมิศาสตร์ เศรษฐกิจ ความเชื่อ สังคม และถือเป็นสื่อพื้นบ้านภาคใต้ประเภทหนึ่ง ที่เป็นแหล่งรวมของศิลปะหลากหลายแขนง แถมยังทำหน้าที่เป็นสื่อพื้นบ้านให้กับท้องถิ่น ทำหน้าที่รายงานเรื่องราวข่าวสารให้การศึกษา รักษาบรรทัดฐานของสังคม สร้างความเข้าใจระหว่างกลุ่มคน เป็นเครื่องมือทางเศรษฐกิจ ทางสังคมที่เกิดจากภูมิปัญญาของชาวบ้าน ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการพึ่งพาตนเองได้ แต่ในสภาพปัจจุบันที่ได้รับแรงกระทบจากวัฒนธรรมภายนอกและเทคโนโลยีต่างๆ ทำให้วิถีชีวิต ความเชื่อ และสังคมเปลี่ยนแปลงไป เยาวชนรุ่นหลังส่วนใหญ่ไม่รู้จัก หรือรู้จักเพียงชื่อและไม่สนใจในวัฒนธรรมเหล่านี้ ทำให้คุณค่าของวัฒนธรรมการแสดงมหรสพลดน้อยลงไป

ดังนั้นจากความสำคัญของนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตของชาวภาคใต้มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จนเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่มีเมื่อเอ่ยถึงก็จะนึกถึงภาคใต้ ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นที่มาของโครงการที่สร้างขึ้นให้เป็นสถานที่สำคัญทางด้านศิลปวัฒนธรรม คือเป็นศูนย์กลางในการให้บริการทางการศึกษา ส่งเสริม และเผยแพร่มหรสพพื้นบ้านภาคใต้แก่เยาวชน ประชาชน และนักท่องเที่ยวเพื่อให้คนตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรม เกิดความรักหวงแหนมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ ที่สื่อถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมภาคใต้ของไทยที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้คงอยู่สืบต่อไป

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.3.1 เพื่อเป็นศูนย์การเรียนรู้ทางนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้
- 1.3.2 เพื่อเป็นศูนย์ข้อมูลทางนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้
- 1.3.3 เพื่อเป็นศูนย์การส่งเสริมทางและถ่ายทอดความรู้ทางด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ในปัจจุบันและอนาคต
- 1.3.4 เพื่อเป็นศูนย์กลางการให้บริการทางด้านวิชาการ ข่าวสาร ข้อมูลและกิจกรรมทางด้านศิลปวัฒนธรรมแก่ท้องถิ่น
- 1.3.5 เพื่อเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและแหล่งพักผ่อนที่ให้ความบันเทิงของชาวใต้และนักท่องเที่ยว

1.4 วัตถุประสงค์ในการศึกษาโครงการ

- 1.4.1 เพื่อศึกษารูปแบบของนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ ความเป็นเอกลักษณ์ และนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสถาปัตยกรรม
- 1.4.2 เพื่อศึกษากลุ่มผู้ใช้โครงการ และกิจกรรมต่างๆ ของผู้ใช้โครงการกับพื้นที่ใช้สอยให้สัมพันธ์กัน
- 1.4.3 เพื่อศึกษาถึงกระบวนการทางการออกแบบ และความสัมพันธ์ของแต่ละขั้นตอนว่าสอดคล้องกันอย่างไร
- 1.4.4 เพื่อศึกษาการออกแบบที่วางในอาคารให้มีความสัมพันธ์กับลักษณะภายนอกและภายในที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปะนาฏศิลป์ภาคใต้
- 1.4.5 เพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับโครงการ ซึ่งมีผลต่อรูปร่างและรูปแบบของอาคาร

1.5 ขอบเขตการศึกษา

- 1.5.1 ศึกษาข้อมูล กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับทางนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ พฤติกรรมของผู้ใช้งานและองค์ประกอบของโครงการ
- 1.5.2 ศึกษาอาคารตัวอย่างที่มีความใกล้เคียงทั้งทางด้าน กิจกรรม รูปแบบของอาคาร และระบบการจัดการ เพื่อกำหนดโปรแกรมให้เหมาะสมกับผู้ใช้อาคาร
- 1.5.3 ศึกษาองค์ประกอบในการใช้สอย ความสัมพันธ์ของการใช้งานในแต่ละกิจกรรม
- 1.5.4 ศึกษาเทคโนโลยีการก่อสร้าง และระบบอุปกรณ์ต่างๆที่เหมาะสมกับโครงการ

1.6 วิธีการศึกษา

- 1.6.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้และความเกี่ยวข้องกับชาวบ้านจากการศึกษาจากข้อมูลปฐมภูมิ เช่น หนังสือ ตำรา วารสาร และเว็บไซต์ต่างๆ

- 1.6.2 ศึกษาข้อมูลขององค์กรประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์ภาคใต้
- 1.6.2 ศึกษาข้อมูลและจำนวนประชากร นักเรียน นักศึกษา นักท่องเที่ยวของจังหวัดสงขลา เพื่อกำหนดโปรแกรมให้เหมาะสมกับผู้ใช้อาคาร
- 1.6.4 ศึกษาองค์กรที่มีความเกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์พื้นบ้าน

1.7 การประยุกต์แนวคิดกับประเภทอาคาร

- 1.7.1 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบของส่วนจัดแสดง ทั้งพื้นที่ใช้สอย ผู้ใช้ และการใช้งาน
- 1.7.2 วิเคราะห์รูปแบบ แนวคิด วิถีชีวิต เพื่อให้รูปลักษณ์อาคารสื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้
- 1.7.3 วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของกรณีศึกษา และนำประเด็นส่วนคล้ายไปประยุกต์ใช้

บทที่ 2

การศึกษาทฤษฎี แนวความคิดที่เกี่ยวข้อง และบริบทของพื้นที่

2.1 หนังสือตลุง

หนังสือตลุง คือ ศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นอย่างหนึ่งของภาคใต้ เป็นการเล่าเรื่องราวที่ผู้กร้อยเป็นนิยาย และเล่าเรื่องราวด้วยบทร้อยกรอง ที่ขับร้องเป็นสำเนียงท้องถิ่น หรือที่เรียกว่าการ "ว่าบท" มีบทสนทนาแทรกเป็นระยะ และใช้การแสดงเงาบนจอผ้าเป็นสิ่งดึงดูดสายตาของผู้ชม

2.1.1 ประวัติความเป็นมาของหนังสือตลุง

หนังสือตลุง เป็นการแสดงพื้นบ้านของภาคใต้ แต่ไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัดว่ากำเนิดขึ้นเมื่อไร แต่มีข้อสันนิษฐานว่า วัฒนธรรมการเล่นหนังหรือละครเงา ปรากฏในแหล่งอารยธรรมเก่าแก่ของโลกหลายแหล่ง เช่น อียิปต์ จีน อินเดีย และเกือบทุกประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รูปหนังที่ใช้เล่นมี 2 แบบ คือ ชนิดที่ส่วนแขนติดกับลำตัว มีขนาดใหญ่ และชนิดที่ส่วนแขน ฉลุแยกจากส่วนลำตัวแต่ร้อยหมุดให้ติดกันเคลื่อนไหวไหวได้ เช่น หนังยออง (Nang Ayong Jawa) ของชวา และหนังสือตลุงของไทย หนังสือตลุงเป็นการเล่นที่มีมาแต่โบราณ จึงไม่ทราบประวัติความเป็นมาที่แน่ชัด และปรากฏหลักฐานว่าในสมัยพระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราชมีชัยชนะแก้อียิปต์ ได้โปรดให้มีการแสดงหนังสือตลุงเพื่อเป็นการเฉลิมฉลองแก่ชัยชนะ ส่วนในประเทศอินเดีย พวกพราหมณ์แสดงหนังบูชาเทพเจ้าและสฤติ วีระบุรุษ เรื่องมหากาพย์รามายณะ เรียกหนังสือตลุงว่า "ฉายานาฏกะ" ในประเทศจีนสมัยจักรพรรดิยวนต์ (พ.ศ.411 - 495) พวกนักพรตลัทธิเต๋า ได้แสดงหนังสฤติคุณธรรมความดีของสนมเอกผู้หนึ่งของจักรพรรดิพระองค์นี้ เมื่อพระนางวายชนม์

ในสมัยต่อมา หนังสือตลุงได้แพร่หลายเข้าสู่ในเอเชียอาคเนย์ เขมร พม่า ชวา มาเลเซีย และทางภาคใต้ของประเทศไทย มีข้อสันนิษฐานว่าหนังใหญ่น่าจะเกิดขึ้นก่อนหนังสือตลุง และน่าจะได้แบบมาจากอินเดีย ลัทธิพราหมณ์มีอิทธิพลต่อคนไทยมาก มีการเคารพนับถือฤาษี พระอิศวร พระนารายณ์ พระพรหม โดยเฉพาะเรื่องรามเกียรติ์ถือเป็นเรื่องขลังและศักดิ์สิทธิ์ หนังใหญ่จึงแสดงเฉพาะเรื่องรามเกียรติ์และหนังใหญ่เกิดขึ้นก่อนสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช มีหลักฐานอ้างอิงได้ว่า มีนักปราชญ์ผู้หนึ่งเป็นชาวเวียงสระ จังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นผู้เชี่ยวชาญทางโหราศาสตร์และทางกวีพระเจ้าปราสาททองทรงรับสั่งเรียกตัวเข้ากรุงศรีอยุธยาได้เป็นพระอาจารย์ของสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ได้รับการแต่งตั้งเป็นพระมหาราชครู หรือพระโหราธิบดี ทรงมีรับสั่งให้พระมหาราชครูฟื้นฟูการเล่นหนังอันเป็นของเก่าแก่ขึ้น หนังสือตลุงมีมาแต่

โบราณ และปรากฏอยู่ในบริเวณกว้าง ตั้งแต่ซีกโลกตะวันออกแถบประเทศจีนไปจนถึงซีกโลกตะวันตกแถบประเทศอียิปต์โบราณและประเทศโมร็อกโก การค้นหาแหล่งต้นกำเนิดของการแสดงหนังตะลุงที่แน่ชัดนั้น ต้องเจาะลึกในรายละเอียดของต้นกำเนิดเทคนิคการส่งเงาหรือรูปให้ปรากฏบนจอ ดังนั้น นักท่องเที่ยวที่ได้ชมการแสดง เมื่อกลับถึงประเทศของตน ก็อาจจะนำการแสดงละครเงาไปพัฒนาในด้านต่างๆ ก็จะเกิดเป็นรูปแบบการแสดงเฉพาะของตน นอกจากนี้อิทธิพลชาวต่างชาติที่ปรากฏในรูปหนังบพทพักษ์ และดนตรีก็พิสูจน์ไม่ได้ว่ามาจากแหล่งเดียวกัน ประเทศต่างๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีการแสดงแบบนี้ ล้วนเป็นดินแดนที่ได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมอินเดียสมัยโบราณ ดังนั้นหากต้องการจะค้นหาต้นกำเนิดของการแสดงหนังตะลุงของประเทศต่างๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (สุริวงค์, 2522)

โดยชาวรับมาจากอินเดียอีกทอดหนึ่ง หนังชวาผ่านมาจากมลายูและมาเริ่มขึ้นในภาคใต้ที่บ้านควนพร้าว จังหวัดพัทลุง อนึ่ง เหตุที่ได้ชื่อว่าหนังตะลุงน่าจะสันนิษฐานได้ 3 ทาง คือ

- 1) มาจาก หนังไถลุง (ไถลุง คือ ไทยที่อพยพมาอยู่ทางภาคใต้)
- 2) มาจาก หนังฉะลุง ฉะลุง หมายถึง เสาคูก้าง ครั้งแรกที่หนังแขกเข้ามาแสดงได้ขึงจอกับเสาคูก้าง ต่อมาเพี้ยนเสียง ฉะลุง เป็นตะลุง
- 3) มาจาก หนังพัทลุง คือ เมื่อ พ.ศ.2419 พระยาสุรวงศ์วิวัฒน์ (วร บุนนาค) นำหนังจากพัทลุงไปแสดงถวายทอดพระเนตรที่บางปะอิน ชาวภาคกลางทราบว่าเป็นหนังจากพัทลุงจึงเรียกว่า หนังตะลุง จาก บทกวีบทหนึ่งตะลุงหลายสำนวนกล่าวถึงความเป็นมาของหนังตะลุงไว้ทำนองเดียวกันว่า ตาหนักทอง (บางสำนวนว่า ตาฟักทอง) ตาก้อนทอง (บางสำนวนว่า ตาหนุย) ทหารประจำกองช่างเมืองนครศรีธรรมราชได้เห็นหนังแขกที่เมืองยะโฮร์ (ปัจจุบันอยู่ในประเทศสหพันธรัฐมาเลเซีย) เกิดชอบใจจึงนำมาเล่นในกองช่าง ซึ่งเรียกกันในสมัยนั้นว่า ตะลุงหรือ หลุง

2.1.2 องค์ประกอบในการแสดง

1) คณะหนังตะลุง

หนังตะลุงคณะหนึ่งเรียกว่า 1 โรง ในสมัยก่อนคณะหนังตะลุงมีประมาณ 9 - 12 คน ประกอบด้วย นายหนัง (ผู้เล่น) 2 คนนั่งทาง หัวหยวก (ส่วนโคนของต้นกล้วยที่ใช้ปักรูปหนัง) สำหรับพากย์รูปพระ รูปนางคนหนึ่งนั่งทางปลายหยวก สำหรับพากย์ยักษ์ ตัวตลกและ ตัวเบ็ดเตล็ดอื่นๆ นายหนังทั้งสองจึงเรียกกันในสมัยก่อนว่า หัวหยวก - ปลายหยวก มีลูกคู่ครบตามเครื่องดนตรี คือ คนตีทับ 2 คน (ต่อมาใช้คนเดียวตีทับ 2 ลูก) กลอง 1 คน ปี่ 1 คน โหม่ง 1 คน ฉิ่ง 1 คน กรับ 1 คน (ตอนหลังคนตีโหม่ง ฉิ่ง และกรับใช้คนเดียว) และมีหมอทางไสยศาสตร์ประจำโรงอีก 1 คน ซึ่งเรียกว่า หมอออกโรง

ชื่อของคณะหนังตะลุงเรียกชื่อตามนายหนังและนิยมต่อด้วย สร้อยนาม ซึ่งตั้งขึ้นในลักษณะต่างๆ กัน เช่น ตั้งตามชื่อตัวละครที่เด่นสุดของคณะ เช่น หนังอ้อมเท่ง หนังช่วงดิก หนังปล้องไฉ่ลูกหมี หนังแสงโถ ฯลฯ ตั้งตามคุณสมบัติที่ดีเด่นของนายหนัง เช่น หนังแคล้วเสียงทอง หนังจูลี่เสียงเสน่ห์ (เสียงดี) หนังข้าพันวาว (ตลกเก่ง), ตั้งตามถิ่นที่อยู่ (มักตั้งในกรณีที่นายหนังมีชื่อตรงกัน) เช่น หนังเอี่ยมเกาะยอ (เกาะยออำเภอเมืองสงขลา) หนังเอี่ยมเสื่อเมือง(บ้านเสื่อเมือง อำเภอสทิงพระ, จังหวัดสงขลา) เป็นต้น (สุธิวงศ์, 2522)

2) เครื่องดนตรีของหนังตะลุง

หนังตะลุงคณะหนึ่งมีเครื่องดนตรีประกอบการเล่นประมาณ 6 อย่าง (สฤติย์, 2552) คือ

2.1) ทับ หรือเรียกอีกอย่างว่า โทนชาตรี เป็นเครื่องดนตรีที่ทำจากไม้ มีลักษณะคล้ายกลองยาว แต่ส่วนท้ายสั้นกว่า มีขนาดเล็กกว่า ทั้งสองลูกมีขนาดต่างกันเล็กน้อยทำให้เสียงอาจมีความแตกต่างกันด้วย ทับเป็นเครื่องประกอบจังหวะและทำนองของวงดนตรี ผู้บรรเลงดนตรีชิ้นอื่นๆจะต้องคอยฟังจังหวะและทำนองของทับ เพื่อที่จะบรรเลงไปตามทำนองนั้น โดยหนังตะลุงจะใช้ทับ 2 ใบ ใบหนึ่งเสียงแหลม เรียกว่า หน่วยจับ มีฐานะเป็นตัวยี่น ส่วนอีกใบเสียงทุ้ม เรียกว่า หน่วยเทิงใช้เป็นตัวเสริม



รูปที่ 2.1 รูปทับ (สฤติย์, 2552)

2.2) โหม่ง เป็นเครื่องกำกับจังหวะของนายหนัง มี 2 ใบ ร้อยเชือกแขวนไว้ในรางไม้ ห่างกันประมาณ 2 นิ้ว เรียกว่า "รางโหม่ง" ใบที่ใช้ตีเป็นเหล็กมีเสียงแหลมเรียกว่า "หน่วยจี่" อีกใบหนึ่งเสียงทุ้ม เรียกว่า "หน่วยทุ้ม" ในอดีตใช้โหม่งราง หรือเรียกอีกอย่างว่าโหม่งลูกปาก ทำด้วยเหล็กที่อัดส่วนกลางให้เป็นปุ่มสำหรับตี ส่วนโหม่งจะหล่อด้วยทองสำริด รูปลักษณะเหมือนฆ้องวงไม้ตีโหม่งใช้อันเดียว ปลายข้างหนึ่งพันด้วยผ้าหรือ สวมยาง ทำให้โหม่งมีเสียงนุ่มนวล และสีกหรือน้อยใช้ได้นาน



รูปที่ 2.2 รูปโหม่ง (สถิตย์, 2552)

2.3) กลอง หรือบางแห่งเรียกว่า “กลองตุ๊ก” ใช้กลองขนาดเล็ก มีหนังหุ้มสองข้าง หน้ากลองมีขนาดของเส้นผ่านศูนย์กลางกว้างประมาณ 8 - 10 นิ้ว มีความยาวประมาณ 10 - 20 นิ้ว หัวและท้ายเล็กกว่าตรงกลางเล็กน้อย ใช้ไม้ตี 2 อัน



รูปที่ 2.3 รูปกลอง (สถิตย์, 2552)

2.4) ปี่ หนึ่งตระกูลใช้ปี่นอกบรรเลงเพลงต่างๆ และถือว่าเพลงพัตชาเป็นเพลงครู ประกอบด้วยเพลงไทยเดิมอื่นๆ เช่น เพลงสาวสมเด็จ เขมรปี่แก้ว เขมรปากท่อ ชะนี - กันแสง พม่าราชวาน พม่าแทงกบ ลาวดวงเดือน เป็นต้น และเพลงลูกทุ่งหลายเพลงโดยอาศัยทำนองเพลงไทยเดิม หรือบางคณะอาจจะใช้เล่นเพลงไทยสากลก็ได้



รูปที่ 2.4 รูปปี่ (สถิตย์, 2552)

2.5) ฉิ่ง เป็นเครื่องดนตรีให้จังหวะ ทำจากโลหะอย่างหนา มีรูปร่างคล้ายถ้วย ตรงกลางเจาะรูร้อยเชือกติดกันเป็นคู่ๆ ใช้ตีเข้าจังหวะกับโหม่ง



รูปที่ 2.5 รูปฉิ่ง (สถิตย์, 2552)

2.6) กรับ เป็นเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ เป็นไม้ 1 คู่ ใช้ตีช้ดกับ จังหวะโหม่ง แต่ในปัจจุบันใช้กรับเดี่ยว (กรับเดี่ยวทำด้วยไม้เนื้อแข็งลักษณะ เป็นแท่งสี่เหลี่ยมจัตุรัสหรือผืนผ้าแต่ขนาดเล็กกว่ากรับคู่ประมาณ 1/3 ของกรับ คู่ ขนาดพอที่จะใช้มือซ้ายจับได้พอดีเพื่อใช้เคาะจังหวะกับล้งโหม่งทางด้าน มุมซ้ายด้านบนแทน)



รูปที่ 2.6 รูปกรับคู่ (สถิตย์, 2552)

โดยหลักแล้วคณะหนังตะลุงโดยทั่วไปจะใช้เครื่องดนตรีข้างต้นเป็นหลักในดาด บรรเลงเพลง แต่บางคณะอาจจะนำเครื่องดนตรีอื่น ๆ มาเล่นประกอบตามความเหมาะสม อีก เช่น ซอด้วง ซออู้ หรือเครื่องดนตรีสากลมาเล่นบรรเลงประกอบเพื่อให้ดนตรีมี ความไพเราะยิ่งขึ้น

การบรรเลงดนตรี นอกจากโหมโรง (ชาวดัตเรียกว่าล้งโรง) แล้วก็บรรเลงสลับไป ตลอดการแสดง มักบรรเลงตอนขับกลอน ตอนเจรจาจะหยุดบรรเลง (อาจจะตีเครื่องให้ จังหวะประกอบบ้าง)

เพลงที่ใช้บรรเลง คือ เพลงโหมโรงใช้เพลงทับ ตอนดำเนินเรื่องใช้เพลงทับบ้าง เพลงปี่บ้าง (เพลงทับคือเพลงที่ถือเอาจังหวะทับเป็นเอก เพลงปี่คือเพลงที่ใช้ปี่เดิน ทำนองเพลงซึ่งโดยมากใช้เพลงไทยเดิม แต่ปัจจุบันใช้เพลงไทยสากลและเพลงสากลก็มี

ปัจจุบันหนังตะลุงนิยมนำเครื่องดนตรีสากลเข้ามาประสม เช่น บางคณะใช้ กลองดนตรีสากล ไวโอลิน กีตาร์ ออร์แกน แทนเครื่องดนตรีเดิม ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าเสียดาย ยิ่ง

3) โรงและอุปกรณ์ประกอบโรง

โรงหนังตะลุง ต้องยกเสา 4 เสา (ใช้ไม้ค้ำเพิ่มจากเสาได้) ขนาดโรงประมาณ 2.3 X 3 เมตร พื้นยกสูงเลยศีรษะผู้ใหญ่เล็กน้อย และให้ลาดต่ำไปข้างหน้านิดหน่อย หลังคาเป็นแบบเพิงหมาแหงน กั้นด้านข้างและด้านหลังอย่างหยาบๆ ด้านหลังทำช่องประตูพาดบันไดขึ้นโรง ด้านหน้าใช้ผ้าขาวบางซึ่งเป็นจอ จอกว้างและยาวประมาณ 5 x 10 ฟุต ในโรงมีตะเกียงน้ำมันไขสัตว์หรือตะเกียงน้ำมันมะพร้าว หรือตะเกียงเจ้าพายุหรือดวงไฟแขวนไว้ใกล้จอสูงจากพื้นราว 1 ฟุตเศษและห่างจากจอราว 1 ศอก นอกจากนี้ยังมีต้นกล้วยวางไว้ข้างฝาทั้งสองข้างของโรง เพื่อไว้ปักปักรูปหนังประเภท รูปเบ็ดเตล็ด ส่วนบนเพดานโรงจะมีเชือกขึงไว้สำหรับแขวนรูปหนัง ประเภทรูปที่สำคัญซึ่งมีรูปพระ รูปนาง เป็นต้น

สำหรับจอหนัง ทำด้วยผ้าขาว รูปสี่เหลี่ยมขนาดประมาณ 1.8 x 2.3 เมตรทั้ง 4 ด้านมอบริมด้วยผ้าสี เช่น แดง น้ำเงิน ขนาดกว้าง 4 - 5 นิ้ว มีห่วงผ้าเรียกว่า หูราม เย็บไว้เป็นระยะโดยรอบ หูรามแต่ละอันจะผูกเชือกยาวประมาณ 2 ฟุต 5 นิ้ว เรียกว่า หนวดราม สำหรับผูกขึงไปประมาณ 1 ฟุตจะตีตะเข็บนับว่าเป็นเส้นแบ่งแดนกับแดนมนุษย์ เวลาเชิดรูปมีเฉพาะรูปฤๅษี เทวดา และรูปที่มีฤทธาานุภาพเท่านั้นที่เชิดเลยเส้นนี้ได้ (พิทยา, 2541)

ความเชื่อในการสร้างโรงหนังตะลุง

1. ห้ามสร้างโรงแสดงหันหน้าไปทางทิศตะวันตก ว่ากันว่าหนังคณะใดแสดงหันหน้าโรงไปทางทิศตะวันตก จะไม่มีความเจริญ ชื่อเสียงจะตกต่ำเหมือนดวงอาทิตย์ลับฟ้ามีแต่ความมืด
2. ห้ามสร้างโรงแสดงใต้ต้นไม้ใหญ่ทุกต้น ตามลัทธิของพราหมณ์มีความเชื่อกันว่า เทวดาและเทพารักษ์อยู่อาศัย สร้างโรงหนังตะลุงแสดงใต้ต้นไม้ใหญ่เป็นการรบกวนเทพ
3. ห้ามสร้างโรงหนังตะลุงคร่อมทางเดิน และทางน้ำไหล มีความเชื่อกันว่า ทางเดินก็ดี ทางสายน้ำไหลก็ดี เวลากลางคืนมีพวกผีเดิน จะเป็นการขัดขวางทางเดินของพวกผี
4. งานพิธีมงคลสมรส จะแสดงก็คืนก็ได้ แต่คืนทำพิธีมอบสาดเรียงหมอนห้ามแสดง (เรียกว่าหลวงบ่อ) หนังตะลุงคณะใดแสดงคืนนี้มีความเชื่อกันว่าอุบาทว์แก่ไม่หาย
5. งานศพก็แสดงได้ วันที่ห้ามแสดงคือวันเผาศพ กล่าวคือ วันเผาศพวันไหน คำคืนนั้นจะห้ามแสดงหนังตะลุง การเผาศพของชาวใต้ สมมุติวันนี้เป็นวันเผา วันรุ่งขึ้นก็มีการพิธีดับธาตุ หนังตะลุงที่แสดงวันเผาศพก็จะถูกดับธาตุไปด้วยในวันรุ่งขึ้น หนังตะลุงคณะใดแสดงวันเผาศพจะไม่มีความสำเร็จหรืออาจ

จะต้องเลิกแสดงหนังตะลุงไปตลอดชีวิต

6. ห้ามหนังตะลุงแสดงแค้น วันขึ้นแรม 8 ค่ำ 14 - 15 ค่ำ (วันพระ) หนังตะลุงคณะใดแสดงแค้นวันที่กล่าวมานี้ มีความเชื่อกันว่าแค้นไม่ขาด สิ่งศักดิ์สิทธิ์ถือศีล ไม่มารับเครื่องสังเว

7. โรงหนังตะลุงที่ดีเหมาะสมกับการแสดง ต้องหันหน้าโรงไปทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือ และทิศใต้ ก็ที่มีความเชื่อดังนี้ คงจะเกี่ยวกับดินฟ้าอากาศด้วย กล่าวคือ ฤดูกาลแสดงหนังตะลุงก็คือเวลาว่างจากการประกอบอาชีพทำไร่นา ไม่มีฝนตกทางภาคใต้ เมื่อไม่มีฝน ลมจะพัดมาจากทิศเหนือ และทิศตะวันตก เสียงที่ดังออกจากโรงหนังจะดังตามกระแสลมไปไกล ทำให้ผู้ฟังหน้าโรงฟังได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เวลาประมาณ 2 หรือ 3 คณะ ถ้าโรงหนังตะลุงหันหน้าไปทางทิศตะวันตก โรงที่ดีคือโรงทางทิศเหนือ จะได้เปรียบทางทิศใต้ เสียงทางโรงทิศเหนือลมจะช่วยพาไปรบกวนโรงทางทิศใต้ โดยที่เสียงโรงทางทิศใต้จะไม่รบกวนกระแสลมไปรบกวนโรงทางทิศเหนือ

4) รูปหนัง

หนังตะลุงคณะหนึ่งๆ มีรูปหนังประมาณ 150 - 200 ตัว รูปหนังตะลุงที่ทุกคณะจะต้องมีได้แก่ ฤๅษี พระอิศวร ปราชญ์หน้าบท เจ้าเมือง พระ นาง ตัวตลก เทวดา รูปเหล่านี้จะมีหน้าตาทำนองเดียวกันทุกคณะ โดยเฉพาะตัวตลกแทบไม่มีอะไรผิดเพี้ยนกันเลย นอกจากรูปดังกล่าวแล้ว แต่ละคณะจะตัดรูปเบ็ดเตล็ดส่วนหนึ่ง เช่น สัตว์ต่างๆ ต้นไม้ ภูเขา ภูตผี ยานพาหนะ อาวุธ เป็นต้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับนิยายที่ใช้แสดงรูปหนังจะจัดเก็บไว้ในแผงหนัง โดยวางเรียงอย่างเป็นระเบียบและตามศักดิ์ของรูป นั่นคือ เอรูปเบ็ดเตล็ดและรูปตลกที่ไม่สำคัญซึ่งเรียกรวมกันว่า รูปกาก ไว้ล่าง ถัดขึ้นมาเป็นรูปยักษ์ พระ นาง เจ้าเมือง ตัวตลกสำคัญ รูปปราชญ์หน้าบท พระอิศวร และฤๅษี ตามลำดับ ถ้ามีรูปศักดิ์สิทธิ์สำหรับไว้บูชา ไม่ใช่ใช้เล่นด้วย รูปนี้จะเก็บแยกต่างหาก เช่น ใส่ในถุงผ้าซึ่งตัดเย็บขึ้นเฉพาะ เมื่อไปเล่นที่ไหนก็แขวนรูปไว้บนหัวเสาโรง (วิวัฒนา, 2529)

ตัวหนังตะลุงแต่ละกลุ่มจะมีเอกลักษณ์ประจำตัวที่แตกต่างกัน ดังนี้

1. พระฤๅษี เป็นรูปหนังตัวครูไว้สำหรับเคารพบูชา และใช้สำหรับการเซ็ดออกฤๅษีหลังการทำพิธีกรรมเบิกโรง พระรูปฤๅษีรูปครูจะลงสีดำและปิดทองคำเปลว ชาวบ้านเรียกว่าฤๅษีหัวดำ ส่วนพระฤๅษีที่ออกในท้องเรื่องแม้ตัวจะเป็นสีดำแต่ก็จะมีสีสันตามลักษณะที่ต้องการ และหากเป็นฤๅษีประเภทที่ประพุดีออกนอกกลุ่มนอกรทางของนักบวช ก็จะมีรูปลักษณะที่แสดงออกถึงพฤติกรรมนั้นๆ ประกอบด้วย ซึ่งมักเรียกชื่อว่า ฤๅษีเส่ง หรือฤๅษีนกเค็ด



รูปที่ 2.7 รูปพระฤๅษี (สถิตย, 2552)

2. พระอิศวร มักจะแกะเป็นรูปพระอิศวรทรงโคอุสุภราช บางคณะอาจใช้รูปพระอิศวรในปางอวตาลของพระนารายณ์สี่กรก็ได้ บางคณะจะมีการออกนางพ้านางเมขลาหล่อแก้ว ก่อนจะออกพระอิศวรก็มี การออกพระอิศวรเป็นการเคารพต่อเทวดา ใช้สำหรับเชิดต่อจากพระฤๅษี ชาวบ้านเรียกว่า “ออกโค”



รูปที่ 2.8 รูปพระอิศวร (สถิตย, 2552)

3. เจ้าเมือง หรือ ตัวพระ เรื่องที่นิยมแสดงคือวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ หรือเป็นนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ซึ่งพระเอกมักจะเป็นกษัตริย์แต่จะเรียกว่าเจ้าเมือง หรือถ้าเป็นเจ้าชายหรือราชกุมาร จะทรงเครื่องเช่นกันแต่ไม่สวมมงกุฎ รูปหนึ่ง ตัวพระจึงมีลักษณะเป็นชายรูปงามที่ทรงเครื่องอย่างกษัตริย์ แต่ถ้าเป็นตัวพระเอกที่ไม่ใช่เจ้าชาย คือ ตัวเอกเป็นคนธรรมดา ก็จะแต่งกายตามท้องเรื่องซึ่งเป็นรูปแบบที่คิดประดิษฐ์ขึ้นใหม่ตามยุคสมัย



รูปที่ 2.9 เจ้าเมือง หรือรูปตัวพระ (สถิตย, 2552)

4. นางเมือง หรือตัวนาง นิยมแกะเป็นรูปผู้หญิงสาวที่มีรูปร่างสวยงาม พร้อมกับทรงเครื่องอย่างเจ้าหญิงถ้าสวมมงกุฎจะใช้เป็นรูปมเหสีหรือ

เรียกว่า นางเมือง แต่ถ้าไม่สวมมงกุฎจะใช้เป็นรูปเจ้าหญิง หรือราชธิดา ซึ่งเหมาะสมกับเรื่องจักรๆวงศ์ๆ แต่นางเอกที่เป็นผู้หญิงคนธรรมดา หรือชาวบ้าน ก็แต่งกายตามลักษณะของท้องเรื่องนั้นๆ



รูปที่ 2.10 นางเมืองหรือรูปตัวนาง (สถิตย์, 2552)

5. ตัวยักษ์ นิยมแกะเป็นยักษ์ที่มีหน้าตาน่ากลัว ถ้าเป็นยักษ์ที่เป็น เจ้าเมือง ก็จะแต่งกายเต็มยศมือถือดาบ/หอกหรือกระบอง ถ้าเป็นยักษ์ป่าจะนั่งไปไม้ ถือกระบองหรือขวาน และที่เป็นยักษ์ตัวเมียก็จะมีรูปลักษณะที่แสดงถึงความเป็นเพศหญิงให้เห็นด้วย



รูปที่ 2.11 รูปตัวยักษ์ (สถิตย์, 2552)

นอกจากตัวละครที่กล่าวไปแล้วนั้น หนึ่งตระกูลยังต้องมีตัวตลก หรือรูปกาก เพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับเนื้อเรื่องด้วย ในขณะหนึ่งๆ มักจะมีตลกเอกไม่เกิน 6 ตัว ที่เข้ากับเสียงและนิสัยของนายหนัง การแต่งกายมักจะเปลือยท่อนบน หน้าตาจะผิดเพี้ยนจากคนจริงไปบ้าง แต่ละตัวมีเสียงพูดหรือสำเนียงโดยเฉพาะ ตัวตลกเอก นิยมนำหนังเท้าของอาจารย์ที่ตนเคารพนับถือ มาทำเป็นริมฝีปากล่าง เพื่อให้เกิดความขลังและศักดิ์สิทธิ์ ปิดทองทั้งตัว บางทีทำเชือกชักปากด้วยทองแบบสร้อยคอ โดยตัวตลก แต่ละตัวนั้นก็จะมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันไป ดังนี้

1. นายเท่ง หรืออ้ายเท่ง เอาเค้ามาจากชาวบ้านคนหนึ่ง อาศัยอยู่บ้าน คุชุต อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา มีนิสัยมุทะลุ พูดจาขวานผ่าซาก ชอบข่มขู่เพื่อน ล้อเลียนเก่ง มีลักษณะเด่นคือ ผอมสูง ท่อนบนยาวกว่าท่อนล่าง

ผิวดำ ปากกว้าง หัวเถิก ผมงอหยิก ไบหน้าคล้ายนกกระฮัง นิ้วมือขวยยาวโต คล้ายอวัยวะเพศผู้ชาย นิ้วชี้กับหัวแม่มือซ้ายงอหยิกเป็นวงเข้าหากัน นุ่งผ้า โสร่งลายตาหมากรุก คาดพุงด้วยผ้าขาวม้า ไม่สวมเสื้อ ที่สะเอวเหน็บมีดอ้ายครก (มีดปลายแหลมด้านงอโค้งมีฝัก) (สถิตย์, 2552)



รูปที่ 2.12 รูปนายเท่ง (สถิตย์, 2552)

2. นายยอดทอง หรืออ้ายทอง เชื่อกันว่าเป็นชื่อคนจริงชาวจังหวัดพัทลุง บางตำนานก็ว่าเป็นพ่อค้าขายพลูอยู่ตลาดเขาชุมทอง อำเภอธวัชบุรี จังหวัดนครศรีธรรมราช รูปร่างอ้วน ผิวดำ พุงย้อยก้นงอนขึ้นบนผมหยิกเป็นลอน จมูกยื่น ปากบวม เหมือนปากคนแก่ ไม่มีฟัน หน้าเป็นแผลจนลายคล้ายหน้าจระเข้ นุ่งผ้าลายโจงกระเบน ไม่สวม - เสื้อ เหน็บกริชเป็นอาวุธประจำกาย เป็นคนเจ้าชู้ ปากพูดจาอ้อววด ใจเสาะ ชี้ขลาด พูดจาเหลวไหล ยกย่องตนเอง บ้ายอ



รูปที่ 2.13 รูปนายยอดทอง (สถิตย์, 2552)

3. นายหนู่น้อย หรือ อ้ายน้อย เป็นคนวิกลจริต รูปร่างหน้าตาและกิริยาท่าทางดูประหลาด นำเค้ามาจากคนชื้อๆ แกมโง่ ผิวดำ รูปร่างค่อนข้างเตี้ย พุงยานโย้คอดก ทรงผมหคล้ายเส้มน้า จมูกปากยื่นออกไป คล้ายกับปากวัว มีเขรกายาวคล้ายหนวดแพะ ใครพูดเรื่องว้าวเป็นไม่พอใจ นุ่งผ้าโสร่งแต่ไม่มีลวดลาย ไม่

สวมเสื้อ ถือมีดตะไกรหนีบมากเป็นอาวุธ พูดเสียงต่ำสั้นเครื่องดนตรีขึ้นนาสิก ชอบคล้อยตามคนยุยงส่งเสริม แสดงความซื่อออกมาเสมอ (สถิตย์, 2552)



รูปที่ 2.14 รูปนายหนูหน้อย (สถิตย์, 2552)

4. นายเมืองหรือ อ้ายขวัญเมือง คนในจังหวัดนครศรีธรรมราชไม่เรียกว่าอ้ายเมือง แต่เรียกว่า "ลุงขวัญเมือง" แสดงว่าได้รับการยกย่องจากคนในท้องถิ่น ใบหน้าของขวัญเมืองคล้ายแพะ ผมบางหยิกเล็กน้อย ผิวดำ หัวเถิก จมูกโด่งโตยาว ปากกว้าง ฟันยื่นโย้ ก้นเซิด นุ่งผ้าพื้นดำ คาดเข็มขัด ไม่สวมเสื้อ เป็นคนซื่อ ชอบสงสัยเรื่องของผู้อื่น พูดจาเสียงหวาน (สถิตย์, 2552)



รูปที่ 2.15 รูปนายขวัญเมือง (สถิตย์, 2552)

5. นายระหม้อหรืออ้ายระหม้อ เป็นตัวหนังตะลุงที่นำมาจากคนจริง โดยได้รับอนุญาตจากชาวอิสลามชื่อระหม้อ อยู่บ้านสะกอม อำเภอจะนะ จังหวัดสงขลา รูปร่างอ้ายระหม้อ หลังโก่ง มีโหนกคอ คางย้อย ลงพุง รูปร่างเตี้ย สวมหมวกแขก นุ่งผ้าโสร่ง ไม่สวมเสื้อ พูดล้อเลียนผู้อื่นได้เก่ง อวดดี นับถือศาสนาอิสลามแต่ชอบกินหมู ชอบดื่มเหล้า พูดสำเนียงเนิบนาบ รัวปลายลิ้น (สถิตย์, 2552)



รูปที่ 2.16 รูปนายสะหม้อ (สถิตย์, 2552)

6. ผู้ใหญ่พูน สันนิษฐานว่าน่าจะเลียนแบบมาจากผู้ใหญ่คนใดคนหนึ่ง รูปร่างสูงใหญ่ จมูกยาวคล้ายตะขอเกี่ยวมะพร้าว ศีรษะล้าน มีผมเป็นกระจุกรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ตรงกลางกลวงอยู่ กลางพุงโย้ย้อยยาน ตะโพกใหญ่ขวิดขึ้นบน นุ่งผ้าโจงกระเบน ไม่มีลวดลาย ชอบยุยง โม้อ้อวด เหยยศ ชูตะคอกผู้อื่นให้เกรงกลัว ชาติแท้เป็นคนซี้ลลาดตาขาว ส่วนมากเป็นคนที่ชื้ออยู่เมืองยักษ์หรือกับฝ้ายโงง พุดซ้าๆ หนีบจมูก เป็นตัวตลกประกอบ (สถิตย์, 2552)



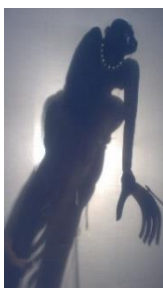
รูปที่ 2.17 รูปผู้ใหญ่พูน (สถิตย์, 2552)

7. นายโถ หรือ อ้ายโถ เอาเค้ามาจากจีนบ๊าบา ชาวพังบัว อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา รูปร่าง มีศีรษะค่อนข้างเล็ก ตาโตถลน ปากกว้าง ริมฝีปากล่างเม้มเข้าใน ส่วนท้องตึง ออกใหญ่เป็นรูปโค้ง สวมหมวกมีกระจุกข้างบน นุ่งกางเกงถลกขา ถ้อมัดบังตอเป็นอาวุธ ชอบร้องรำทำเพลง ซี้ลลาดตาขาว โกรธใครไม่เป็น ถือเอาเรื่องกินเป็นเรื่องใหญ่ ใครจะพุดเรื่องอะไรก็ตาม อ้ายโถจะชักเรื่องที่พุดวกเข้าหาเรื่องกินเสมอ เป็นตัวตลกประกอบ (สถิตย์, 2552)



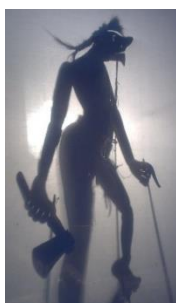
รูปที่ 2.18 รูปนายโถ (สถิตย์, 2552)

8. นายสีแก้ว หรือ ตาแก้วหรือ อ้ายแก้ว เชื่อกันว่าเอาเค้ามาจากคนที่ชื่อสีแก้วจริงๆ เป็นคนจังหวัดชุมพร แต่ขึ้นรถไฟผิดขบวนมาลงที่จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นคนงุ่มง่ามพูดจาซ้าๆ เสียงทุ้มแต่ชัดถ้อยชัดคำ เป็นคนพูดจริงทำจริงและสู้คนมีหน้าแต่ก็คิดซ้าไม่ค่อยทันคนอื่น แต่ชอบตักเตือนผู้อื่นให้อยู่ในทำนองคลองธรรม หัวเราะเสียงอยู่ในลำคอ รูปร่างอ้วนเตี้ย ผิวคล้ำ มีโหนกคอ ศีรษะล้าน ไม่สวมเสื้อ นุ่งกางเกงขายาวพับขาขึ้นมาถึงหัวเข่า หนึ่งตะลุงคณะแรกที่นำมาใช้ในการแสดงคือหนังจูลีเยม กิ่งทอง ต่อมาหนังปรีชา สงวนศิลป์ นำมาใช้เป็นรูปตลกเอกคู่กับนายนุชและนายดูเหว่าและต่อมาได้ถ่ายทอดมาให้หนังสถิติย์ ปรีชาศิลป์ และลูกศิษย์คนอื่นๆ สืบต่อกันมา (สถิติย์, 2552)



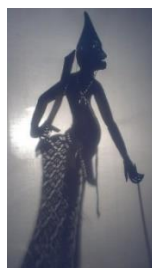
รูปที่ 2.19 รูปนายสีแก้ว / ตาแก้ว (สถิติย์, 2552)

9. นายดูเหว่าหรือ อ้ายเหว่าเอาเค้ามาจากชาวบ้านคนหนึ่ง อาศัยอยู่ที่บ้านนางพญา ตำบลปากนคร เสียงดังแหลม ไบหน้าแหลมคล้ายหัวปลาสด ไร้ผมเปีย รูปร่างผอมเล็ก ไม่สวมเสื้อ นุ่งกางเกงขายาวพับขาข้างซ้ายขึ้น มีอาชีพเป็นชาวประมง ต่อมาได้เป็นลูกคู่หนังตะลุง ถือขวานเป็นอาวุธ พูดเสียงแหลม กะล่อน ฉลาดแกมโกง หัวเราะเสียงลงลูกคอเสียงดังเอิ๊ก เป็นเพื่อนคู่หูกับนายแก้ว โดยนายแก้วเรียกว่า น้องเหว่า (สถิติย์, 2552)



รูปที่ 2.20 รูปนายดูเหว่า / ตาเหว่า (สถิติย์, 2552)

10. นายนุชหรืออ้ายนุชหรือวรนุช เอาเค้ารูปร่างมาจากชาวบ้าน ที่ชื่อนุชซึ่งเป็นชานาในบ้านบางคล้า หมู่ที่ 9 ตำบลบางจาก อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช มีนิสัยเจ้าระเบียบ ประหยัดมัธยัสถ์ มักจะมีความเห็นคล้อยตามผู้นำ ชอบความสวยงามคล้ายนิสัยผู้หญิง บนศีรษะสวมหมวกเบี้ยว (หมวกยอดแหลมทำจากใบจาก) มือขวาถืออาวุธเป็นมีดตำมยาว มือซ้ายยาวเรียวและงอนคล้ายกับมือของผู้หญิง (มือมโนราห์) พูดเสียงยาน ระดับเสียงกลาง เนิบนาบ มีเขาวนั้ปัญญาแต่ไม่ค่อยสู้คน (สถิตย, 2552)



รูปที่ 2.21 รูปตานุช หรือ วรนุช (สถิตย, 2552)

11. อ้ายแก้วกบ มีรูปร่างอ้วน ปากกว้างคล้ายกบ ชอบสนุกสนาน พูดจากไม่ขัด หัวเราะเก่งชอบพูดคำศัพท์ที่ผิดๆ เช่น อาเจียนมะขาม (รากมะขาม) ข้าวหนาว (ข้าวเย็น) ชอบร้องบทกลอน แต่ขาดสัมผัส เพื่อนคู่หูคือ นายยอดทอง คณะแรกที่นำมาใช้เป็นรูปตลกคือหนังฆ่า พันวาว แต่ต่อมามีหนังเคล้าน้อย ได้นำมาใช้ เป็นรูปตลกเอก และได้ถ่ายทอดมาสู่ลูกศิษย์ ต่อมา แต่ในยุคเดียวกับที่หนังเคล้าน้อยกำลังดังนั้นก็ยังมีหนังปล้อง ใ้รูปนี้เป็นตัวตลกเอกเหมือนกันแต่ตั้งชื่อว่า อ้ายลูกหมี ซึ่งได้ถ่ายทอดมาถึงลูกศิษย์ของหนังปล้อง อ้ายลูกหมีหลายคณะเช่นกัน แต่นายหนังจะรู้ว่ารูปลักษณะของอ้ายแก้วกบกับอ้ายลูกหมีนั้นแตกต่างกันที่ส่วนหูกล่าวคือ อ้ายแก้วกบ จะมีหูเป็นร่องเล็กๆ อย่างไรก็ตามปัจจุบันคนจะรู้จักรูปลักษณะแบบนี้ในนามของอ้ายลูกหมีมากกว่าจะรู้จักนายสีแก้วหรือแก้วกบ (สถิตย, 2552)



รูปที่ 2.22 รูปอ้ายแก้วกบ (สถิตย, 2552)

5) โอกาสที่เล่นหรือแสดงหนังตะลุง

สมัยก่อนหนังตะลุงไม่นิยมเล่นในงานมงคล ส่วนใหญ่จะเล่นในงานนักขัตฤกษ์ และงานสนุกทั่วไปหรือเล่นเพื่อประกอบพิธีกรรมสำหรับแก้บน แต่ปัจจุบันเล่นได้ทุกงาน เวลาที่เล่นเริ่มตั้งแต่ประมาณ 21.00 นาฬิกา พักเที่ยงคืน 1 ชั่วโมง แล้วเล่นต่อไปจนรุ่งสาง แต่ถ้าในงานนั้นมีการละเล่นหลายอย่าง หนังตะลุงมักจะเล่นตอนมหรสพอื่นเล็กแล้ว นั่นคือเล่นตั้งแต่เที่ยงคืนไปจนสว่าง

6) โอกาสและกำหนดเวลาที่เล่น

โอกาสที่จะแสดงหนังตะลุง คือ งานสมโภชหรืองานเฉลิมฉลอง ส่วนงานมงคลนั้นจะไม่นิยม แต่เดิยวนี้คลายความเคร่งครัดลง สำหรับงานศพสวดจะไม่นิยม เพราะเจ้าของงานอยู่ในอารมณ์เศร้า แต่ถ้าเป็นงานศพกระดูก มีบางท้องถิ่นที่นิยมกัน ในปัจจุบันนี้การแสดงหนังตะลุงมักอยู่ในรูปการจัดหารายได้เป็นส่วนใหญ่ อาจจะหารายได้บำรุงวัด หรือ ไม่ก็เป็นธุรกิจการค้า

การแสดงหนังตะลุงจะแสดงเพียงครั้งคืน หรือตลอดคืน มักเริ่มแสดงในเวลาประมาณ 3 ทุ่ม ถ้าแสดงตลอดคืนจะมีการพักตอนเที่ยงคืน ไม่เกิน 1 ชั่วโมง การคิดค่าจ้างขึ้นอยู่กับหนังว่ามีชื่อเสียงหรือไม่ ถ้าเป็นคณะที่มีชื่อเสียงราคาค่าจ้างอาจจะถึง 2,000 บาทต่อคืนก็ได้ (พิทยา, 2553)

ก่อนลงมือแสดงจะมีการโหมโรงก่อน หรือ “ลงโรง” หรือ “ตีเครื่อง” เพื่อเริ่มเรียกคนดูแล้วเอารูปปักหน้าจอ อาจจะเป็นรูปปราสาท ก่อนออกรูปหน้านายหนังจะให้ไหว้ครูสวดมนต์คาถาคุ่มครองป้องกันตัว เสร็จแล้วเอารูปปราสาทออกเอารูปฤาษี ออกเซ็ดตั้งนม สวดบทสัคเค ชุมนุมเทวดา ต่อจากนั้นก็ออกรูปลิงดำลิงขาวให้มารบกัน มาระยะหลังมักไม่ค่อยมีการออกรูปลิงดำลิงขาว แต่จะออกรูปฤาษีมาเป็นรูปแรกเลย ฤาษีจะออกมาห้ามปราบสั่งสอน ต่อไปจะออกรูปพระอิศวร หรือรูปโค หลังจากนั้นก็ออกรูปหน้าบาท ออกมาขับบทไหว้ครูอาจารย์ บิดามารดา ผู้ที่เคารพนับถือ ตลอดจนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายให้มาคุ้มครองป้องกัน ต่อจากนั้นก็ออกรูปตัวตลกมาบอกเรื่องที่จะแสดงในคืนนั้น แล้วก็เริ่มแสดงเรื่อง โดยออกรูปเจ้าเมือง นางเมือง เรื่องที่แสดงถ้าเป็นในสมัยก่อนมักแสดงเรื่องรามเกียรติ์ แต่ในปัจจุบันนี้ เนื้อเรื่องมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับนิยายสมัยที่มีครบทุกรส

2.1.3 ขนบนิยมในการเล่น

การเล่นหนังตะลุง มี 2 ลักษณะ คือ เล่นเพื่อความบันเทิง และเล่นเพื่อประกอบพิธีกรรม การเล่นทั้งสองลักษณะ มีขนบนิยมที่ต่างกันหลายประการ (พิทยา, 2553)

1) ขนบนิยมในการเล่นเพื่อความบันเทิง

หนังตะลุงทุกคณะมีลำดับขั้นตอนในการเล่นเหมือนกัน คือ ตั้งเครื่องเบิกโรง โหมโรง ออกลิงหัวค่ำ ออกฤาษี ออกรูปจะ ออกรูปพระอิศวร ออกรูปปราชญ์หน้าบาท ออกรูปบอกเรื่อง เกี้ยวจ้อ ตั้งนามเมือง แสดงเรื่อง

การเล่นหนังตะลุงเพื่อความบันเทิงที่ถือว่าให้ความสนุกที่สุดก็คือตอนประชันที่เรียกกันในภาษาถิ่นได้ว่า แข่งขันเพราะหนังทุกขณะที่เข้าประชันจะเล่นเพื่อเอาชนะจนสุดความสามารถ สมัยก่อนการแข่งขันหนังมักจะชิงจ้อ ชิงโหม่ง ชิงขันน้ำ พานรอง แต่ระยะหลังมีรางวัลแปลกๆ เช่น ฤๅษีทองคำ พระพิฆเนศทองคำ พระอิศวรทองคำ อินทรีทองคำ และแหวนเพชร เป็นต้น

การเล่นแข่งหนังมีขนบนิยมเช่นเดียวกันกับที่กล่าวแล้วมีกติกาที่คู่แข่งขันต้องปฏิบัติ คือ เมื่อ ตีโพนลาแรก (เวลาประมาณ 20.30 นาฬิกา) หนังจะ เริ่มลงโรง ตีโพนลาสองออกฤๅษี ตีโพนลาสาม พักเที่ยงคืน ตีโพนลาสี่ แสดงต่อ ตีโพนลาห้า(เวลาประมาณ 05.00 นาฬิกา) กรรมการเริ่มการ เริ่มลงโรง ตีโพนลาสองออกฤๅษี ตีโพนลาสาม พักเที่ยงคืน ตีโพนลาสี่ แสดงต่อ ตีโพนลาห้า(เวลาประมาณ 05.00 นาฬิกา) กรรมการเริ่มการตัดสินในตอนนี้นั้นหนังตะลุงจะปล่อยที่เด็ดเพื่อเรียกคนดูให้ได้มากที่สุด เรียกว่า ชะโรง หนังตะลุงคณะใดคนดูมากที่สุดเป็นผู้ชนะเลิศ (พิทยา, 2553)

2) ขนบนิยมในการเล่นเพื่อประกอบพิธีกรรม

2.1) พิธีครอบมือ

เป็นพิธีกรรมที่หนังตะลุงจัดขึ้นเพื่อแสดงการยอมรับนับถือครูหนังแต่ครั้งบุพกาล โดยเชื่อว่าวิญญาณครูหนังแต่เก่าก่อน อันได้แก่ พระพิราบน้าทอง ตาหน้อย ตาหนักทอง ตาเพชร และครูหนกครูลาย (ครูแคะสลัก) ยังคงดูแลวนเวียนดูแลทุกข์สุขของนายหนังตะลุงทุกคณะ หนังที่ออกโรงแสดงโดยไม่ผ่านพิธีครอบมือมฤคกลงโทษทัณฑ์จากครูดังกล่าวนี้ ในทางตรงข้าม หากผ่านพิธีโดยสมบูรณ์ย่อมได้รับการคุ้มครองให้มีความสุขสวัสดิ์และรุ่งเรืองในอาชีพ

การประกอบพิธีครอบมืออาจมีขึ้นหลังจากผู้ประสงค์จะหัดเล่นหนังตะลุงเข้ามาขอตัวต่อนายหนังอาวุโสซึ่งรับเป็นอาจารย์สอนวิชาเล่นหนังให้ หรืออาจจัดหลังจากหัดแสดงจนชำนาญพอโดยเลือกจัดในวันพฤหัสบดีข้างขึ้นของเดือน 4 เดือน 6 เดือน 9 หรือเดือน 11 วันใดวันหนึ่ง อุปกรณ์ในการประกอบพิธี นอกเหนือจากการแสดงอย่างธรรมดา ๆ แล้ว ยังมีรูป 9 ดอก เทียน 9 เล่ม หมากพลู 9 คำ ดอกไม้ 9 ดอก ไบยอ ไบเงิน ไบทอง ไม้แกระ 1 คู่ ผ้าขาว 1 คู่ เครื่องสิบสอง บายศรี ไก่ปากทอง เปิดปากทอง รูปหนังเพื่อเสีงจับ 5 ตัว มีรูปพระ นาง ฤๅษี ยักษ์ และเสนา ขันใส่น้ำ ภายในขันใส่มีดและหินลับมีด บนโรงดาตพาดเพดานลงมายังพื้นโรงที่วางเครื่องสังเวย บางแห่งยังโยงสายสิญจน์จากดาตพาดขึ้นไปยังหิ้งครุหมอหนังบนเรือนผู้จัดพิธีอุปกรณ์ต่างๆ ที่จัดขึ้นนอกจากใช้เพื่อสังเวยครุแล้ว ยังจัดขึ้นเพื่อเอาเคล็ด เช่น ใช้ไบยอเพื่อความมีชื่อเสียงเป็นขวัญใจประชาชน ใช้ไบเงินไบทองเพื่อความมั่งคั่ง คือมีเงินทองไหลมาเทมาจากการแสดง ใช้มีดโกนและหินลับมีดเพื่อความเจ็บแหลม คมคาย สติปัญญาไหวพริบดี เป็นต้น

ในการประกอบพิธีหนุ่มสาวส่วนผู้ที่เข้าพิธีแต่งธรรมดา การประกอบพิธีเริ่มแต่หัวค่ำ คือประมาณเวลาที่ชาวบ้านเรียกว่า "ยามนักษัตร" โดยลูกคูโหมโรงไปพักหนึ่ง ผู้ประกอบพิธีทำพิธีเบิกโรง นำดอกไม้ รูป เทียน วางบนกระ จดรูปเทียนบูชาพระ ยกเครื่องเช่นสังเวद्य การตั้งเช่นจะแยก 2 ที่ สำหรับพระพิราบน้ำทองซึ่งมีศักดิ์เป็นเทพที่หนึ่ง และครุภัณฑ์อื่น ๆ ซึ่งเป็นบริวารอีกที่หนึ่งจากนั้นเริ่มไหว้สวดติเชื้อครุ เชิญพระพิราบน้ำทองและบริวาร เข้าสู่พิธีเบิกบายศรี เสร็จแล้วเข้าพิธีกราบครุ 9 ครั้ง อาจารย์ผู้ประกอบพิธีให้พรแล้วเสียงจับรูป โดยเอาผ้าห่อรูปสำหรับเสียงจับให้โผล่แต่ไม้ดัด ให้ผู้เข้าพิธีปิดตา เลือกจับเอาเพียงตัวเดียว ได้รูปใดก็ทำนายตามคำโบราณ ซึ่งมีว่า

- ถ้าจับได้รูปพระ (รูปพระราม) ต่อไปจะเป็นหงส์ มีชื่อเสียง มีชัยชนะ แก่หนึ่งทั้งปวง

- ถ้าจับได้รูปนาง จะเป็นหนึ่งที่อยู่ในความนิยมของสตรี แสดงหนังได้อ่อนหวาน แต่มีชื่อเสียงไม่เท่าที่ควร

- ถ้าจับได้ฤาษี จะเป็นหนึ่งที่ดีแต่สอนผู้อื่น แต่ตัวเองทำได้ไม่เท่าที่สอน

- ถ้าจับได้รูปยักษ์ จะไม่ค่อยมีชื่อเสียง และชอบใช้วิชาไสยศาสตร์กลั่นแกล้งหนังโรงอื่น

- ถ้าจับได้รูปเสนา จะดีทางตลกขบขัน

เมื่อเสร็จการทำนายทายทักแล้ว อาจารย์จะยื่นรูปที่จับได้นั้นให้ผู้เข้าพิธีเช็ดออกจอบ เป็นเสร็จพิธี หลังจากนั้นก็อาจให้แสดงซึ่งถือเป็นเรื่องสนุกกันมากกว่า ไม่นับเนื่องในพิธีดังกล่าวแล้ว

2.2) พิธีแก้บน

เป็นการเล่นเพื่อบวงสรวงครุหมอหนึ่งหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามพันธะที่บนบานไว้ หนึ่งที่จะทำพิธีนี้ได้ต้องรอบรู้ในพิธีกรรมและที่สำคัญต้องผ่านพิธีครอบมือมาแล้ว มิเช่นนั้นพันธะสัญญาจะไม่ขาดกัน ขนบนิยมในการเล่นทั่วๆ ไปเป็นแบบเดียวกับการเล่นเพื่อความบันเทิง แต่ตอนเบิกโรงต้องใช้หมากพลู 9 คำ เทียน 9 เล่ม บางคณะอาจเพิ่มดอกไม้ ข้าวสาร และด้ายดิบ

ในการแก้บน เจ้าภาพต้องเตรียมของแก้บนเอาไว้ให้ครบถ้วนตามที่บนบานไว้ เมื่อหนังโหมโรง ก็ยกมาจัดวางไว้ข้างโรงหนัง ฝ่ายหนังเล่นไปเหมือนกันกับเล่นเพื่อความบันเทิง คือ โหมโรงแล้วออกฤาษี ออกรูปจะหรือไม่ก็ออกรูปพระอิศวร พอออกรูปภาคก็เริ่มพิธีแก้บน โดยร้องกลอนชุมนุมเทวดา เชิญสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่บนบานไว้มาสู่มณฑลพิธี ขณะที่หนังร้องเชิญสิ่งที่บนบานไว้ นั้น ทางฝ่ายเจ้าภาพซึ่งเป็นผู้บนบานก็จุดเทียนเชิญสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่บนบานไว้มารับ

เครื่องสังเวทตามทีบหนานไว้ เช่น ถ้าบหนานว่าจะยิงปืนถวายก็ยิงขึ้น ในตอนนั้นเสร็จแล้วนายหนังจะผูกเรื่องมาเล่นถวายกับน เรื่องที่ใช้เล่นต้องใช้ เรื่องรามเกียรติ์ โดยจับเพียงตอนใดตอนหนึ่งพอเป็นเคล็ดว่า นอกจากนี้อาจ เล่นแบบออกสิงห์หัวค้ำก็ได้ จบแล้วนายหนังจะเอารูปฤาษี เจ้าเมือง พระ นาง พระอินทร์ ฯลฯ ปักชুমุมนุ่กันที่หน้าจอเป็นทำนองว่าได้ร่วมรู้เห็นเป็นพยานว่า เจ้าภาพได้กับนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ใช้มีดตัดต่อเห.ม.รย (เป็นท่อกระดาษที่ เขียนคำบหนานและเครื่องบูชาตอนบหนานเอาไว้) ขวางออกนอกโรง เรียกว่า ตัดเห.ม.รย เป็นเสร็จพิธี จากนั้นหนังจะแสดงให้เห็นความบันเทิงแก่ชาวบ้าน ต่อไป

2.1.4 ความเชื่อเกี่ยวกับหนังตะลุง

นอกจากจะถือว่าหนังตะลุงเป็นเรื่องบันเทิงใจอย่างมหรสพทั่วๆ ไปแล้ว ยังมีความเชื่อทางไสยศาสตร์ปะปนอยู่ด้วยหลายประการ ซึ่งจะประมวลเป็นข้อๆ ต่อไปนี้คือ

1) ความเชื่อเกี่ยวกับครุหม่อ ครุหม่อคือบูรพาจารย์และบรรพบุรุษที่นายหนังแต่ละคนสืบเชื้อสายมา โดยเชื่อว่าครุเหล่านั้ยังห่วงใยผูกพันกับนายหนัง หากนายหนังบูชาเช่นพลีตามโอกาสอันควร ครุหม่อก็จะให้คุณ แต่หากละเลยก็อาจให้โทษได้ หนังตะลุงแทบทุกคนจึงมักตั้ง ตั้งหิ้ง (ชั้นไม้ขนาดเล็ก แขนงไว้ข้างฝาในที่สูง) ให้เป็นที่สถิตของครุ ปักรูปเทียนบูชาและจะมีพิธีไหว้ครุเป็นระยะๆ เช่น 3 ปีต่อครั้ง ปีละครั้งเป็นต้น ทั้งนี้แล้วแต่จะตกลงกับครุไว้อย่างไร

2) ความเชื่อเกี่ยวกับรูปหนัง เชื่อว่ารูปทุกตัวที่ผูกไม้ดับ ผูกมือ เบิกปาก เบิกตา ชุบร่าง แล้วยอมมีอาถรรพณ์ผู้ใดเล่นด้วยความไม่เคารพยอมไม่เกิดมงคลแก่ตน อีกประการหนึ่งรูปแต่ละประเภทมีศักดิ์ไม่เท่ากัน การจัดเก็บต้องเป็นระเบียบ เป็นหมวดหมู่ และต้องเอารูปที่มีศักดิ์สูงไว้บนเสมอ

นอกจากนี้ ยังมีความเชื่อเกี่ยวกับ รูปศักดิ์สิทธิ์ การทำรูปชนิดนี้ต้องเลือกหนังสัตว์ที่ตายไม่ปรกติ เช่น ถูกฟ้าผ่าตาย คloedลูกตาย และหากเลือกชนิดสัตว์ได้เหมาะสมกับรูปก็ยิ่งจะทำให้ขลัง เช่น รูปตลกทำด้วยหนังหมี รูปฤาษีทำด้วยหนังเสือ เป็นต้น

3) ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องเดินทาง ก่อนออกเดินทางต้องทำพิธี ยกเครื่อง โดยประโคมดนตรีอย่างสั้นๆ นายหนังบอกกล่าวขอความสวัสดิ์จากครุหม่อ ขณะเดินทางถ้าผ่านสถานที่ศักดิ์สิทธิ์หรือวัดวาอารามเก่าๆ จะหยุดประโคมดนตรีถวายสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ณ ที่นั้น เมื่อถึงบ้านเจ้าภาพจะว่าคาถา ทักเจ้าบ้าน (ทักทายเจ้าที่รักษาบ้าน) แล้วประโคมดนตรีสั้นๆ เรียกว่า ตั้งเครื่อง (บางคณะอาจตั้งเครื่องก่อนทำพิธีเบิกโรงก็ได้)

4) ความเชื่ออื่นๆ ซึ่งมักเป็นเรื่องไสยศาสตร์ที่ทำเพื่อป้องกันปัดเป่าเสนียดจัญไร ขอความสวัสดิ์มีชัย สร้างเมตตามหานิยม เช่น ก่อขึ้นโรงดินเวียนโรงทำพิธีปัดเสนียด ผูกหนวดราม (เชือกผูกจอ) เส้นสุดท้ายพร้อมว่าคาถาผูกใจคน เป็นต้น (พิทยา. 2553)

2.1.5 การแกะหนังตะลุง

1) งานแกะหนังยุคเก่า

ช่างแกะหนังมีความสำคัญ เพราะได้ช่วยบันทึกของการเปลี่ยนแปลงให้สังคมของภาคใต้อย่างชัดเจน เช่น การแต่งกาย ทรงผม อาวุธประจำกาย เป็นต้น ในสมัยโบราณหนังตะลุงของไทยแสดงเรื่องราวรามเกียรติ์ ตัวหนังทั้งที่เป็นมนุษย์ และยักษ์ ทรงเครื่อง โบราณสวมมงกุฎเหยียบนาค มีอาวุธประจำกายคือ พระขรรค์และคันศร ตามความเชื่อในศาสนาฮินดูต่อมา เมื่อหนังตะลุงเลิกแสดงรามเกียรติ์ ภาพหนังตะลุงก็มีการเปลี่ยนแปลงด้วย เจ้าเมืองนางเมือง (ราชา ราชนี) สวมมงกุฎไม่เหยียบนาค ส่วนพระเอกนางเอก ไว้จุกเพิ่มขึ้น

2) วิวัฒนาการของงานแกะหนัง

การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการผลิตหนังตะลุง ได้เริ่มมีขึ้นในช่วง พ.ศ.2503 กล่าวคือการผลิตหนังตะลุงสมัยโบราณ ช่างแกะหนังตัดรูปให้นายหนังนำไปแสดงเพียงอย่างเดียว ช่างแกะหนังตะลุงของตัวเอง โดยไม่มีการลอกเลียนกันเหมือนในปัจจุบันนี้

ตั้งแต่ พ.ศ.2503 เป็นต้นมามีชาวต่างชาติ เข้ามาเที่ยวในเมืองไทยมากขึ้น ภาพหนังตะลุงกลายเป็นสินค้าของภาคใต้และประเทศไทย ทำรายได้ให้ประเทศปีละรายพันร้อยล้าน ในขณะที่การแสดง หนังตะลุงซบเซาลงไป แต่การผลิตหนังตะลุงยังเป็นที่ต้องการของตลาดทั้งชาวไทยและต่างชาติที่เห็นคุณค่าของตัวหนังตะลุง ได้นำมาประดับตกแต่งบ้านเรือน ช่างแกะหนังจึงมีมากขึ้น และปัจจุบันสามารถเลี้ยงครอบครัวได้เป็นอย่างดีเช่นอาชีพอื่น

3) กรรมวิธีการแกะหนัง

ขั้นเตรียมหนัง หนังสัตว์ที่ช่างนิยมนำมาแกะรูปหนังมี 2 อย่าง คือ หนังวัวและหนังควาย เพราะหนังมีความหนาพอเหมาะ เหนียวทนทาน เมื่อฟอกแล้วจะโปร่งแสง ครั้นระบายสีและนำออกเช็ดบนจอ (สำหรับหนังตะลุง) จะให้สีสันทสวยงาม ดูโปร่ง ไม่มีดกทึบ อีกอย่างหนึ่งหนังวัว หนังควายไม่บดองหรือพับง่าย ๆ เมื่อออกเช็ดจึงบังคับการเคลื่อนไหวให้ ตัวหนังแสดงอิริยาบถได้ดี และสมจริง สำหรับหนังสัตว์อื่น ๆ เช่นหนังค่าง หนังอีแก้ง หนังหมี หนังเสือ ฯลฯ ก็ใช้แกะรูปหนังได้แต่หนังสัตว์พวกนี้ค่อนข้างจะทึบแสง ช่างจึงใช้แกะรูปที่ไม่ต้องการโชว์ลายแกะฉลุและสีสันทของตัวหนัง เช่น รูปตลก และรูปกาก ทั้งหลาย การหมักจะใช้เวลา 3 - 4 วัน ให้กรดจากน้ำหมักกัดหนังให้ขาวและหนังนิ่มคืนสภาพเหมือนหนังสดๆ จากนั้นจึงนำหนังมาล้างเพื่อขูดขนออก วิธีฟอกหนังทั้งสองแบบ แบบที่หมักน้ำสับปะรดลงทุ่นสูงกว่า แต่สะดวกและรวดเร็ว เพราะวิธีนี้เนื้อเยื่อและขนจะหลุดออกจากหนังได้โดยง่าย

การฟอกหนังในปัจจุบันสะดวกและรวดเร็วกว่าสมัยก่อนมาก คือ ช่างจะแช่หนังที่ตากแห้งแล้วในน้ำส้มสายชูซึ่งผสมน้ำให้พอมีรสเปรี้ยวแล้วใส่หัวโสมเทศๆ หนังก็จะคืนตัวนิ่มอย่างหนังสดๆ จากนั้นจึงนำไปขูดขนออก การขูดขนต้องทำด้วยความระมัดระวัง

เพราะมีดอาจเฉือนหนังให้เกิดรอยตำหนิได้หรือไม่ก็ทำให้หนังหนาบางไม่เท่ากัน เวลาชุดหนังช่างอาจชุดบนแผ่นไม้หรืออาจใช้ไม้กลมรองแล้วชุดได้ แต่วิธีหลังนี้ว่าสามารถชุดখনออกได้หมดจดกว่าเมื่อชุดหนังเรียบร้อยแล้วทั้งผืนจะล้างหนังด้วยน้ำสะอาดแล้วเอาชิ่งกับกรอบไม้สี่เหลี่ยมอีกครั้งหนึ่ง เพื่อผึ่งลมหรือแดดอ่อนๆ ให้หนังค่อยๆ แห้งลงอย่างช้าๆ ช่างจะไม่เอาหนังผึ่งแดดจัดเพราะหนังจะแห้งและหดตัวเร็ว เกิดการบิดตัวโค้งงอไม่สวยงาม เมื่อหนังแห้งสนิทจึงแก้ออกจากกรอบ ตัดหนังรอบนอกซึ่งมีรอยตำหนิทิ้งก็จะได้หนังที่จะใช้แกะฉลุตามต้องการ (อภิสิทธิ์, 2554)



รูปที่ 2.23 การตากหนัง (อภิสิทธิ์, 2554)

ปัจจุบันนี้ช่างบางคนมิได้ฟอกหนังใช้เอง แต่จะรับซื้อหนังที่ฟอกแล้วมาจากโรงงาน ทำให้งานแกะรูปหนังลดขั้นต้อนไปได้ขั้นหนึ่ง แต่หนังที่ฟอกจากโรงงานจะมีลักษณะด้อยกว่าหนังที่ฟอกเองมาก คือ มีความบาง เนื้อหนังค่อนข้างยุ่ย ไม่คงทนบิดงอง่าย แซะค่อนข้างทึบแสง หนังประเภทนี้ช่างแกะหนังเรียกว่า "หนังผ้า" ด้วยเหตุที่หนังผ้ามีคุณภาพต่ำ จึงไม่นิยมใช้แกะรูปหนังสำหรับเซต รูปหนังประเภทใช้ประดับตกแต่งที่ต้องลงสีหลายๆ สีจึงไม่เป็นที่นิยม เพราะค่อนข้างทึบแสงดังกล่าวแล้ว หนังผ้าจะใช้รูปแกะรูปประดับตกแต่งที่ลงสีดำทั้งตัวเป็นส่วนใหญ่กับหนังด้านในเพียงด้านเดียว การแกะรูปหนังประเภทนี้มีวิธีเตรียมหนังต่างไปจากหนังที่ต้องชุดบนเหล็กน้อย กล่าวคือในขั้นตอนการฟอกหนังช่างจะผสมน้ำยากันขนร่วงลงในน้ำส้มที่ฟอกหนังด้วย การตกแต่งหนังก็ทำเฉพาะด้านในเพียงด้านเดียว

ขั้นร่างภาพ การร่างภาพเป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดในการแกะรูปหนัง ช่างส่วนหนึ่งไม่สามารถร่างภาพได้ ทำหน้าที่เพียงเตรียมหนังแกะฉลุหรือลงสีเท่านั้น งานร่างภาพเป็นงานที่ประณีตต้องมีความสามารถในการออกแบบ ซึ่งต้องใช้ทั้งความรู้จินตนาการ ฝีมือ และทักษะประกอบกัน การทำรูปหนังเซตไม่ค่อยมีปัญหาในการร่างภาพมากนัก เพราะมีแบบให้เห็นอยู่มากมาย รูปที่แกะก็แยกเป็นตัวๆ มีขนาดไม่ใหญ่และใช้กนกงอนไม่มากมายอย่างหนังใหญ่ แต่ถ้าเป็นรูปจับและรูปหนังใหญ่แล้ว การร่างภาพเป็นเรื่องใหญ่และยุ่งยากมากโดยทั่วไปรูปจับและรูปหนังใหญ่มักเกี่ยวข้องกับเรื่องรามเกียรติ์ ช่างต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องรามเกียรติ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องรู้จัก

รูปร่างลักษณะและนิสัยใจคอของตัวละครต่างๆ เป็นอย่างดี เพราะเวลาสร้างภาพต้องให้ลักษณะภาพถูกต้องตามลักษณะรูปร่างของตัวละครในรามเกียรติ์ ทั้งต้องสร้างภาพให้ได้อารมณ์ตรงตามเหตุการณ์ของเรื่องและอุปนิสัยใจคอของตัวละครตัวนั้นๆ ในการสร้างภาพดังกล่าวนี้ช่างต้องศึกษารวบรวมคดีและที่สำคัญคือพยายามเก็บภาพเกี่ยวกับเรื่องเหล่านี้จากที่มีผู้ทำไว้แล้วมาคิดเสริมเติมแต่งขึ้นอีกทีหนึ่ง

ในการสร้างภาพที่ไม่ซับซ้อนนัก ช่างนิยมใช้เหล็กปลายแหลมที่เรียกว่า "เหล็กจาร" ร่างภาพลงไปในแผ่นหนังเลยกี่เดียว ที่ทำได้เช่นนี้เพราะรอยเหล็กจารที่ปรากฏบนแผ่นหนังสามารถลบได้ง่ายโดยใช้นิ้วมือแตะน้ำหรือน้ำลายลูบเพียงเบาๆ แต่สำหรับภาพที่ซับซ้อนช่างจะร่างภาพลงในกระดาษก่อน ครั้นได้ภาพลงตามต้องการแล้วจึงจารทับลงบนแผ่นหนัง หรือมิเช่นนั้นก็แกะฉลุภาพแล้ววางทาบบนแผ่นหนังแล้วพินสีทับ ก็จะได้ภาพบนแผ่นหนังตามต้องการ ช่างได้นำเอาเทคนิคใหม่ๆ เข้ามาใช้ในการร่างแบบลงแผ่นหนัง นั่นคือเมื่อมีภาพตัวแบบที่สมบูรณ์แล้ว ก็จะนำภาพนั้นมาทำพิมพ์เขียวเพื่อใช้เป็นแบบในการแกะรูปหนังต่อไป วิธีดังกล่าวนี้ รูปแบบของภาพที่แกะจะออกมาเหมือนๆ กันสามารถสร้างงานได้รวดเร็ว เนื่องจากตัวหนังต้องมีลายกนกกงกอน ช่างบางคนจึงอาศัยการศึกษาเรื่องลายไทยจากตำราต่างๆ แล้วนำเข้ามาประยุกต์ใช้กับรูปหนัง โดยคงเอกลักษณ์ความเป็นพื้นบ้านเอาไว้วิธีประสมประสานเช่นนี้ ทำให้รูปหนังได้พัฒนาในส่วนละเอียดยิ่งๆ ขึ้น

ขั้นแกะฉลุ เมื่อร่างภาพเสร็จก็ถึงขั้นแกะฉลุขั้นนี้ต้องใช้ความชำนาญและต้องพิถีพิถันมาก เพื่อให้ได้ดอกลายอ่อนงาม ช่วงจังหวะของดอกลายหรือกนกแต่ละตัวพอเหมาะพอดี ในการแกะฉลุ มีเครื่องมือที่สำคัญๆ ได้แก่ เขียงสำหรับรองแกะฉลุหนัง 2 อัน เป็นชนิดไม้เนื้อแข็งเนื้อเหนียว 1 อัน และไม้เนื้ออ่อนเนื้อเหนียว 1 อัน มีดชุด 2 เล่ม เป็นชนิดปลายแหลมเล็ก 1 เล่ม และปลายแหลมมน 1 เล่ม ตัดตุ้หรือมุก 1 ชุด มีชื่อเรียกแต่ละอันตามลักษณะปากต่างๆ กัน เช่น มุกกลม มุกเหลี่ยม มุกโค้ง มุกตา มุกดอก มุกวงรี และมุกปากแบน ค้อนตอกมุก 1 อัน และเทียนไขหรือสบู่สำหรับจิ้มปลายมีดชุดหรือปลายมุก 1 ก้อน (อภิสิทธิ์, 2554)



รูปที่ 2.24 การแกะหนังตะลุง (อภิสิทธิ์, 2554)

วิธีแกะ ถ้าแบบตอนใดเป็นกนกหรือตัวลายจะใช้มีดขุดการขุดจะใช้เขียงไม้เนื้ออ่อนรองหนึ่ง แล้วกดปลายมีดให้เลื่อนไปเป็นจังหวะตามตัวลายแต่ละตัวโดยไม่ต้องยกมีด ลายตัวใดใหญ่มีส่วนโค้งกว้างก็ใช้มีดปลายแหลมเล็ก ถ้าแบบตอนใดต้องทำเป็นดอกลายต่างๆ หรือเดินเส้นประ ก็ใช้มีดตอกตามลักษณะของปากมุกแต่ละแบบ การตอกมุกจะใช้ค้อนตอกโดยมีเขียงไม้เนื้อแข็งรองหนึ่ง หลังจากแกะจนลุล่วงภายในของตัวรูปสำเร็จ ก็ใช้มีดขุดแกะหนึ่งตามเส้นรอบนอก ก็จะได้รูปหนึ่งแยกออกเป็นตัว ถ้าเป็นรูปหนึ่งขีดข้างจะใช้หมุดหรือเชือกหนึ่งร้อยส่วนต่างๆ ที่ต้องการให้เคลื่อนไหวได้เข้าตามส่วนต่างๆ ของรูป ซึ่งมีส่วนของมือ แขน และปาก เป็นต้น

ชั้นลงสี การลงสีหนึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะรูปและประโยชน์การใช้สอย รูปหนึ่งสำหรับขีดมีความมุ่งหมายจะใช้แสดงนาฏกรรมเล่นแสง สี และเงา ต้องการความเด่นสะดุดตาข้างจึงเลือกใช้สีจุดฉาด เอาสีที่ตัดกันมาใช้ร่วมกัน ใช้หลายสีและเป็นสีโปร่งแสง เช่น หมึกสี หรือที่ช่างแกะหนึ่งเรียกว่า "สีซอง" หรือ "สีเยอรมัน" สีประเภทนี้เวลาใช้จะผสมด้วยสุรา น้ำร้อน หรือน้ำมะนาว ยกเว้นสีชมพูซึ่งผสมกับน้ำร้อนได้เพียงอย่างเดียว คุณสมบัติของสีชนิดนี้สามารถซึมติดอยู่ในเนื้อหนึ่งและไม่ลอกง่าย ๆ รูปหนึ่งขีดส่วนใหญ่จะใช้สีชนิดนี้ เว้นแต่ตัวตลกหรือรูปอื่นๆ ที่ต้องการให้ดูทึบๆ ก็ใช้สีทึบแสง มีสีน้ำมันเป็นอาทิ สำหรับหนึ่งใหญ่หรือรูปจับถ้าจะลงสีหลายสีก็ใช้สีชนิดนี้

ชั้นลงน้ำมันชักเงา เมื่อลงสีรูปหนึ่งเสร็จ ก็ถือว่ารูปหนึ่งเสร็จสมบูรณ์แล้ว จะมีการลงน้ำมันชักเงาหรือไม่ก็ได้ แต่โดยทั่วไปถ้าเป็นรูปหนึ่งขีดมักจะลงน้ำมันชักเงาด้วย ทั้งนี้เพราะน้ำมันชักเงาช่วยขับให้ตัวหนึ่งเป็นมันงาม เมื่อออกจอกผ้าขาวจะดูสวยยิ่งขึ้น การลงน้ำมันชักเงาจะช่วยรักษาสภาพหนึ่งมิให้ชำรุดเร็วเกินไป การลงน้ำมันชักเงาทำได้ง่าย เพียงแค่เอารูปหนึ่งวางราบบนกระดาษที่สะอาด ใช้ฟูกันแบนชุบน้ำมันชักเงาทาบตามตัวหนึ่งด้านละ 3 - 4 ครั้ง แล้ววางไว้ให้แห้งก็เสร็จการแกะรูปหนึ่งเป็นงานที่ละเอียดประณีต มีขั้นตอนดำเนินการค่อนข้างซับซ้อน ต้องใช้ความรู้และทักษะหลายๆ ด้านประกอบกัน การแกะรูปแต่ละตัวๆ โดยเฉพาะรูปหนึ่งใหญ่และรูปจับต้องใช้เวลาหลายวัน เพื่อให้ผลงานมีคุณค่าทางศิลปะ ดูแล้วมีชีวิตวิจิตรวิญญูณ ฉะนั้นงานของศิลปินประเภทนี้จึงมีราคาสูงและหาซื้อไม่ได้ตามท้องตลาดทั่วไป อย่างไรก็ตามช่างประเภทหลังนี้เมื่อทำงานแกะหนึ่งนานๆ ก็คงมีบางส่วนที่พัฒนาฝีมือถึงขั้นเป็นศิลปินได้ (อภิสิทธิ์, 2554)

2.1.6 เครื่องมือการแกะหนึ่ง

เครื่องมือที่ใช้ในการแกะหนึ่ง ประกอบด้วย

- 1) กระจาดเขียง ต้องใช้สองแผ่น แผ่นหนึ่งเนื้อแข็ง อีกแผ่นหนึ่งเนื้ออ่อน เขียงเนื้อแข็งใช้สำหรับตอกลายด้วยตุ้ตุนิยมใช้ไม้หยี ส่วนเขียง

เนื้ออ่อนใช้รองมิดตัดหนัง นิยมใช้ไม้ทั้งเพราะเนื้อนุ่ม ปลายมิดตัดหนังจะไม่ค่อยหัก

2) มิดแกะ นิยมใช้มิดปลายเล็กเล่มหนึ่ง ปลายใหญ่เล่มหนึ่ง เพื่อให้เหมาะกับงาน และหยาบตามลำดับ

3) ตู๊ดตู๋ นิยมใช้เบอร์ 10 - 17 มีจำนวนหนึ่งชุด เพื่อใช้ตอกตามลวดลายให้เหมาะสมกับขนาดของลาย

4) ค้อน นิยมใช้ฆ้องช่างทอง เพราะน้ำหนักพอดีกับงานแกะ

5) เหล็กเขียนลาย เป็นเหล็กเนื้อแข็ง ปลายแหลม มีด้ามจับขนาดเท่ากับปากกา หรือดินสอ

6) สีผึ้ง มีไว้เพื่อชุบปลายมิด หรือปลายตู๊ดตู๋ เพื่อให้เกิดความลื่นทำงานได้เร็วขึ้น



รูปที่ 2.25 เครื่องมือการแกะหนัง (อภิสิทธิ์, 2554)

2.1.7 การเปลี่ยนแปลงเทคนิคการนำเสนอ

การจำแนกหนังออกเป็นหนังโบราณและหนังสมัยก่อนข้างจะทำได้ยาก ทั้งนี้เพราะเนื้อเรื่องที่นายหนังแสดง แม้จะมีภูมิหลังเป็นประวัติศาสตร์และสังคมร่วมสมัยต่างเป็นสาระที่หยิบยืมหรือตัดแปลงจากชีวิตของผู้คนและสำนวนภาษาสมัยใหม่ สถานการณ์ร่วมสมัย นิทานพื้นบ้านรวมไปถึงประวัติการณ์ และขนบธรรมเนียมท้องถิ่น ตัวละครและสถานที่ทั้งในอดีตและปัจจุบันต่างถูกใช้และพาดพิงถึง ดังนั้น โลกของวรรณกรรมหนังตะลุงจึงเป็นได้ทั้งโลกของการเปรียบเทียบวิพากษ์วิจารณ์ (Allegory) หรือการวิพากษ์วิจารณ์สังคมสมัยใหม่โดยตรง หรือโลกนิยายประโลมโลก หรือโลกที่มีการผสมผสานสิ่งต่างๆ ข้างต้นสถาบันการศึกษาบางแห่งได้พยายามสร้างเกณฑ์

มาตรฐานให้กับการแสดงหนังตะลุงแต่การกระทำดังกล่าวไม่ค่อยบรรลุผล เพราะไม่สอดคล้องกับรสนิยมของผู้ชมที่เปลี่ยนไป และตัวนายหนังเองก็ปรารถนาที่จะให้หนังของตนได้รับความนิยมจากผู้ชมมากกว่าเป็นรูปหนังที่พึงประสงค์ของสถาบันการศึกษา นอกจากความหลากหลายของเนื้อเรื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของปัจจัยต่างๆ ที่กระทบต่อสังคมภาคใต้ปัจจุบันแล้ว การแสดงหนังตะลุงยังได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีด้านสื่อและความบันเทิงสมัยใหม่อย่างไรก็ดี บทความนี้ไม่

มุ่งหวังที่จะวิเคราะห์คำหมายของภาษาหนึ่งตระกูลโดยละเอียด แต่จะพยายามอธิบายความเปลี่ยนแปลงหรือแนวโน้มของหนึ่งสมัยใหม่

1) การเปลี่ยนแปลงเทคนิคเสียงและภาษา

จากข้อมูลชี้ให้เห็นว่า การแสดงหนังตะลุงในช่วงปลายศตวรรษที่ผ่านมา เป็นการแสดงที่อาศัยภาษาร้อยกรองเป็นส่วนใหญ่ จากการที่ผู้เขียนฟังเทปบันทึกเสียงการแสดงหนังตะลุงนับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 เป็นต้นมา พบว่าลักษณะเด่นของการแสดงหนังในอดีตคือ การขับบทกลอน ผสมผสานกับการสนทนาของตัวตลก การสื่อสารระหว่างตัวละครส่วนใหญ่สื่อด้วยภาษาร้อยกรอง และน้อยนักที่จะพบการสนทนาด้วยภาษาพูด แต่ถ้ามีก็อาจจะเพียง 2 - 3 นาที แทรกอยู่ระหว่างการขับบท การขับบทอาศัยจังหวะที่เรียบง่ายของโหม่งและฉิ่งนายหนังร่วมสมัย ที่จำแนกโดยผู้ชมในท้องถิ่นว่าเป็น " นายหนังโบราณ " เช่น หนังฉิ่ง ธรรมโฆษ จังหวัดสงขลา จะกำหนดสัดส่วนค่อนข้างแน่นอนระหว่างการขับบทกับการสนทนา

ฉากที่แสดงอาจจะเริ่มต้นด้วยการขับบทของตัวเอกราว 2 - 3 นาที ซึ่งโดยส่วนใหญ่มักจะเป็นการอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดก่อนหน้า และการกระทำของตัวละครปัจจุบัน จากนั้นนายหนังก็ออกตัวละครอื่นและเริ่มสนทนา การสนทนาอาจจะกินเวลาประมาณ 20 นาที หรือมากกว่าการสนทนาของตัวละครหลักบ่อยครั้งจะค่อนข้างยืดยาวคล้ายกับการกล่าวสุนทรพจน์ที่เรียบง่าย และนุ่มนวลส่วนการสนทนาของตัวตลกจะกระชับและรวดเร็วหลังการสนทนาจากกลับเข้าสู่การขับบทเพื่อสรุปเรื่องราวอีกครั้งก่อนที่จะเริ่มฉากใหม่ ระหว่างการขับบทเพื่อปิดฉากก่อนที่จะเริ่มฉากใหม่ บางครั้งจะถูกแทรกด้วยการบรรเลงดนตรี เพื่อให้นายหนังดื่มน้ำหรือมีเวลาพักชั่วคราว ในอดีตดนตรีจะบรรเลงตามท่วงทำนองดั้งเดิม ที่นิยมใช้ในการ แสดงหนังใหญ่ของราชสำนัก

การแสดงของหนังฉิ่งแต่ละฉากจะมีวัฏจักรคล้ายกันคือ เริ่มด้วยการบรรเลงดนตรี การขับบทการสนทนา และการขับบทสรุปฉากที่แสดงผ่านมาในระหว่างฉากที่แสดงนั้น หลังการขับบทแรกสิ้นสุดลงบ่อยครั้งนายหนังจะปล่อยให้ฉากเงียบไป แต่บางครั้งก็บรรเลงดนตรี 2 - 3 นาที ก่อนที่ขับบทถัดไปดังนั้นการแสดงจึงดำเนินไปเรื่อยๆ วนวัฏจักรเดิมและบ่อยครั้งทำให้ผู้ชมง่วงและหลับ

นายหนังร่วมสมัยที่มีชื่อและได้รับการจำแนกจากผู้ชมในท้องถิ่นว่าเป็นนายหนังสมัยอย่างหนึ่งณรงค์จะแตกต่างออกไป การแสดงของหนังณรงค์จะเน้นการผสมผสานระหว่างการบรรยายฉาก การร้องเพลงของตัวตลก การขับบทและบทสนทนา การขับบทอาจจะเป็นการขับบทโดยอาศัยดนตรีสมัยใหม่ หรือไม่ก็ดนตรีดั้งเดิม โดยเฉพาะโหม่งและฉิ่ง บทสนทนามักมีดนตรีประกอบโดยเฉพาะการย่ำฉิ่งและกลอง เพื่อเน้นอารมณ์ การต่อสู้และอิจฉาริษยา ความต้องการคำตลกขบขัน และบางฉากก็ใช้ดนตรีที่บ่งบอกอารมณ์ของการสนทนา เพลงที่ร้องโดยตัวตลกมีหลากหลายและอาศัยทำนองจากโนรา เพลงที่กำลังได้รับความนิยมเพลงประกอบละครโทรทัศน์และเพลง

ประกอบมวยไทย คณะหนังยอดนิยมจำนวนมากใช้ดนตรีสมัยใหม่ประเภทต่าง ๆ ประกอบการแสดง อาทิ การใช้คีย์บอร์ด และแซกโซโฟนแทนปี่ และผู้เขียนเคยได้ยืมการใช้ออร์แกนไฟฟ้าแทนเสียงฆ้องในฉากโนราลงครุ และ การใช้เสียงประกอบดังกล่าวพบในหนังตะลุงเช่นกัน

นายหนังรุ่นใหม่ค่อนข้างจะใช้เสียงและออกเสียงภาษากลาง ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้โดยตัวละครชั้นสูงได้อย่างถูกต้องและชัดเจนกว่านายหนังรุ่นเก่า ทั้งนี้เป็นเพราะนายหนังรุ่นใหม่ปัจจุบันค่อนข้างจะมีการศึกษาดี ดังเห็นได้จากการแสดงของหนังณรงค์ซึ่งมีการใช้ทั้งราชาศัพท์และภาษาบาลี หนังสครินทร์ ซาทอง จากหาดใหญ่ก็เช่นกัน คือ มักผนวกภาษาต่างประเทศเข้าเป็นภาษาหนังตะลุง

ก่อนหน้านี้หนังตะลุงไม่ค่อยมีบทสนทนา แต่มากด้วยบทกลอนที่ใช้สำหรับทุกสิ่ง ผู้ชมนิยมการแสดงที่ดำเนินไปรวดเร็ว ปราศจากการสนทนายืดเยื้อปัจจุบันหนังเต็มไปด้วยสนทนา การแสดงก็ต่างไปจากเดิม และต่างกันราวหน้ามือกับหลังมือ

ความเปลี่ยนแปลงเทคนิคภาษาพูดที่ชัดเจนก็คือการผนวกเพลงลูกทุ่งหรือเพลงประเภทอื่นเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงหนังตะลุง เนื้อเพลงที่ผนวกเข้ามานั้น อาจจะเป็นบางท่อนหรือเนื้อทั้งหมดของเพลง นายหนังที่มีความเชี่ยวชาญบางคนจะให้ตัวตลกหลายคนร้องเพลงสลับกัน โดยแต่ละคนยังรักษาเอกลักษณ์เสียงของตน อาทิ ในการแสดงเรื่อง "ต่างรสนิยม" เมื่อปี 2536 นั้น หนังสครินทร์ให้ตัวตลก 4 คน ร้องเพลง 5 คน เพลงด้วยทำนองดนตรีที่ต่างกันโดยที่ตัวตลกยังคงรักษาเอกลักษณ์เสียงของตนเอง เชี่ยวชาญดังกล่าวเพิ่มความประทับใจให้กับผู้ชมอย่างยิ่งยวด เพราะเพลงดังกล่าวไม่เพียงแต่ร้องได้ดี และตลกขบขัน หากแต่ยังเป็นเพลงร้องด้วยภาษาและสำเนียงท้องถิ่น (อภิสิทธิ์, 2554)

ความซับซ้อนของเทคนิคด้านเสียงและภาษาพูดของนายหนังสมัยใหม่ ไม่เพียงแต่สะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของไวยากรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หากแต่รวมถึงการสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของปัจจัยต่าง ๆ ที่กระทบต่อชีวิตประจำวันของประชาชนภาคใต้ปัจจุบัน

2) การเปลี่ยนแปลงเทคนิคการนำเสนอภาพ

นอกจากการปรับเปลี่ยนเทคนิคด้านเสียงและภาษาพูด นายหนังสมัยใหม่ยังใช้เทคนิคการเชิดรูปที่เคลื่อนไหวเร็ว เพื่อให้เข้ากับเทคนิคการขับบท การพูดและการสนทนาของตัวละคร ที่มีการเพิ่มสีสันด้วยเสียงประกอบและทำนองดนตรีสมัยใหม่ การนำเสนอโดยรวมของนายหนังจึงคล้ายกับเทคนิคการนำเสนอของภาพยนตร์หรือละครทีวี

โดยปกติเมื่อตัวหนังถูกเสียบบนต้นกล้วยหรือหยวกกล้วยที่ใช้เป็นแท่นปัก ตัวละครที่จัดอยู่ในประเภทตัวละครชั้นสูง เช่น เจ้าเมือง นางเมือง พระโอรส พระธิดา จะแสดงการเจรจาด้วยการขยับปากและแขน ส่วนตัวตลกจะแสดงการพูดด้วยการขยับ

ปากและแขน แต่เมื่อรูปหนังถูกขีดและชูขึ้นโดยนายหนังแสดงว่ารูปหนังตัวนั้นกำลังแสดงบทผู้กระทำหรือเจรจา หากรูปหนังกำลัง

แสดงบทคนตายหรือไร้สำนึก รูปหนังจะถูกปักหันหลังให้กับจอและแขนจะห้อยไขว้ลำตัว โดยทั่วไปตัวละครชั้นสูงหรือนายจะเคลื่อนไหวน้อย ยกเว้นการเคลื่อนไหวของแขนขณะเจรจาส่วนตัวตลกจะแสดงพฤติกรรมกระปรี้กระเปร่า ขยับแขนและขากรรไกรขณะพูด ปัจจุบันนักวิชาการกำลังสนใจที่จะฟื้นฟูเทคนิคการขีดให้เหมาะกับรูปหนังแต่ละประเภท ผลที่ตามมาคือนายหนังบางคน เช่น หนังกรินทร์ ชาทอง ได้พัฒนาเทคนิคการขีดรูปตัวหนังที่จัดอยู่ในประเภทตัวละครชั้นสูงเคลื่อนไหวอย่างงดงามและฝึงผายขณะเจรจา

โดยปกติ ตัวละครจะอยู่ในตำแหน่งกึ่งกลางของจอ โดยตัวละครหลักของฉากจะอยู่บริเวณกึ่งกลางของจอมากที่สุด แต่ถ้าฉากนั้นมีตัวละครน้อยตัวละครจะหันหน้าเข้าหากัน หากตัวละครแบ่งเป็นสองพวก ตัวละครทั้งสองพวกจะหันหน้าเผชิญกัน โดยมีตัวละครที่เป็นหัวหน้าหรือเป็นคนสนทนาหลักของแต่ละกลุ่มยืนอยู่ในตำแหน่งกึ่งกลางจอ ตัวละครที่ขึ้นอยู่ด้านหลังจะแสดงการสนทนาด้วยการขยับแขนหรือขยับปาก แต่ถ้าเป็นการสนทนาค่อนข้างยาวตัวละครที่อยู่หลังจะถูกขีดขึ้น อย่างไรก็ตามในการแสดงของนายหนังประเภทโบราณ ตัวละครในบทเจรจาหนึ่งจะมีได้ไม่เกิน 3 – 4 ตัว แต่นายหนังสมัยใหม่จะใช้ตัวละครประมาณ 8 ตัวหรือมากกว่าในบางฉาก ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นตัวตลก การมีตัวละครมากและการเคลื่อนไหวไปมา ทำให้ฉากการแสดงของนายหนังสมัยใหม่ค่อนข้างมีพลวัตสูงกว่าฉากการแสดงของหนังโบราณ เทคนิคดังกล่าวเป็นเทคนิคที่นายหนังสมัยใหม่ใช้เป็นสิ่งดึงดูดสายตาและกระตุ้นผู้ชมให้ติดตามเรื่องที่แสดงทั้งด้านเสียงและภาพ

นายหนังโบราณมักนำรูปหนังไปปักกลางจอและบางครั้งก็ทำก่อนการพูดหรือเจรจาใดๆ แต่นายหนังสมัยใหม่นิยมที่จะขีดหรือเคลื่อนรูปหนังคู่ไปกับการบรรเลงดนตรี เช่น การย่ำกลองในวินาทีแรกที่ตัวละครเจรจาหรือขยับบทคำแรก การต่อสู้และการสมสู่ของตัวละครส่วนใหญ่จะมีเสียงประกอบพร้อมการ เคลื่อนของรูป หนังออกนอกจอทางด้านล่างการต่อสู้ของตัวละครมักมีดนตรีบรรเลงประกอบเบาๆ แต่การขยับเคียวและไล่ล่า มักดำเนินโดยการเคลื่อนไหววุ่นวายของตัวละครพร้อมกับการบรรเลงดนตรีอย่างเร่าร้อน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของเทคนิคการนำเสนอแสงและภาพของหนังตะลุงปัจจุบัน ที่มีลักษณะจะนิยมมากขึ้น (อภิสิทธิ์, 2554)

3) การคงอยู่เคียงคู่ของรูปหนังโบราณและรูปหนังสมัยใหม่ การเลือกใช้รูปหนังมิใช่ตัวบ่งบอกประเภทนายหนังที่ดีนัก แต่วิธีการจัดกลุ่มรูปหนังน่าจะบ่งบอกประเภทนายหนังได้ดี กล่าวคือ นายหนังสมัยโบราณนิยมแยกฉากที่ประกอบด้วยตัวตลกออกจากฉากที่เป็นแกนของเรื่อง และโดยทั่วไปจะไม่ปล่อยให้ตัวตลกสนทนาเรื่องลามกหรือร้องเพลงต่อหน้าตัวละครชั้นสูงนายหนังโบราณเช่น หนังกิ้น ธรรมโฆษ จะให้

ตัวตลกสนทนายืดยาวท้ายฉาก หลังตัวละคร ขึ้นสูงจากไปการสนทนาของตัวตลกมักจะ ไม่เกี่ยวกับแก่นเรื่องที่กำลังดำเนินไป

นายหนังร่วมสมัยมักผนวกตัวละครจากหลายชนชั้นไว้ในฉากเดียวกัน คล้ายกับจะพยายามสะท้อนภาพความเป็นจริงของการปะทะของผู้คนจากหลายชนชั้นในชีวิตประจำวันของคนเมือง และในหลายกรณีนายหนังจะให้ตัวละครจากทุกชนชั้นมีโอกาสสนทนาอย่างเท่าเทียม

หนังตะลุงปัจจุบันไม่เหมือนอดีต ในอดีตหนังตะลุงสะท้อนความเป็นไทยปักษ์ใต้และความเป็นไปในหมู่บ้านอย่างสมบูรณ์ และมีแบบแผนที่ถูกต้องถือนายเป็นนายไพร่เป็นไพร่ ชายเป็นชาย หญิงเป็นหญิง ตัวตลกจะไม่พูดตลกลามกต่อหน้ากษัตริย์และราชินีแต่ปัจจุบันหนังตะลุงเป็นส่วนผสมของสิ่งต่างๆ จากข้างนอก ทุกสิ่งทุกอย่างผสมผสานกันในหนังตะลุงหนังจึงเป็นหนังตะลุงข้าวยา...ปัจจุบันลูกของกำนันแต่งงานกับลูกนายอำเภอ ลูกนายอำเภอแต่งงานกับลูกผู้ว่า ลูกผู้ว่าแต่งงานกับลูกผู้ใหญ่บ้าน

แม้หนังที่แสดงจะประกอบด้วยตัวละครสมัยใหม่และเรื่องราวที่สนทนาถกเถียงจะเป็นประเด็นปัญหาร่วมสมัย แต่โครงสร้างทางสังคมแบบดั้งเดิม ซึ่งเป็นความสัมพันธ์แบบลำดับชั้น ที่ประกอบด้วย นายและบ่าว ยังคงปรากฏชัดในหนังตะลุง นายหนังร่วมสมัยหลายคนนิยมใช้เจ้าชาย เจ้าหญิง เจ้าเมืองและนายเมืองเป็นตัวละครหลักของเรื่อง และมักให้ตัวละครชนชั้นบ่าว (ตัวตลก) และนายประกอบเป็นตัวแสดงในฉากเดียวกัน

4) โครงเรื่องและแก่นเรื่องของหนังตะลุง

เรื่องที่หนังตะลุงแสดงกันในอดีต เรื่องราวจากรามเกียรติ์ตอนต่างๆ อันเป็นมหากาพย์ของอินเดีย ที่ประพันธ์ขึ้นใหม่โดยสุนทรภู่และเรื่องเล่าอื่นที่สืบทอดทางมุขปาฐะ ซึ่งเป็นเรื่องที่มีความยืดหยุ่นและเปิดโอกาสให้นายหนังแต่งเติมได้ตามความต้องการ นายหนังทั้งในอดีตและปัจจุบันโดยทั่วไป เป็นบุคคลที่ค่อนข้างจะมีการศึกษาดีและคุ้นเคยกับวรรณกรรมไทยมากกว่าผู้ชม อย่างไรก็ตามวรรณกรรมหนังตะลุงที่แสดงในปัจจุบัน ส่วนใหญ่มีเค้าเรื่องจากนิทานพื้นบ้าน วรรณกรรมราชสำนัก วรรณกรรมคลาสสิก และเค้าเรื่องจากแหล่งอื่นที่นายหนังสามารถเข้าถึงได้ เช่น นวนิยาย ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน รวมถึงเรื่องที่ได้จากหนังสือพิมพ์และเรื่องที่นายหนังประจักษ์ในหมู่บ้านหรือชุมชนที่ไปแสดง แต่โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเรื่องที่นายหนังแต่งขึ้นเองซึ่งอาจจะได้แรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์อินเดีย ภาพยนตร์สมัยใหม่ วิดีโอเพลงยอดนิยม เป็นต้น หนังที่แสดงโดยนายหนังปัจจุบันจึงค่อนข้างหลากหลาย โดยนายหนังบางคนอาจจะรักษาเค้าเรื่องในประวัติศาสตร์ไว้ แต่บางคนอาจจะใช้เค้าเรื่องแนวสัจจะนิยม เรื่องที่มุ่งวิพากษ์วิจารณ์สังคมสมัยใหม่หรือบางคนจะแสดงหนังที่มีเค้าเรื่องผสมผสาน (พิทยา. 2541)

แต่ไม่ว่าโครงเรื่องจะเป็นแบบใด หนังแต่ละเรื่องปกติประกอบด้วยตัวเอกและสถานที่ที่หลากหลายสถานที่ดังกล่าวมักหมายถึงเมือง เมืองดังกล่าวอาจจะสัมพันธ์

หรือไม่สัมพันธ์กันในเรื่องก็ได้ เรื่องหนึ่งที่แสดงมักเป็นเรื่องที่มีโครงเรื่องย่อย หลากหลาย ที่เปิดให้ตัวละครหลักของเรื่องสามารถเดินเสียงไปพร้อมๆ กัน โดยตัวละครหลักดังกล่าวอาจจะมาพบหรือไม่พบกันในตอนท้ายของเรื่องก็ได้ เรื่องที่หนังตะลุงแสดงปกติจะไม่จบโดยสมบูรณ์ เรื่องใดมีโครงเรื่องซับซ้อนและยาว ซึ่งไม่สามารถแสดงให้จบในคืนเดียว นายหนังจึงมักจบเรื่องในจุดที่ผู้ชมกำลังสนใจ ซึ่งปกติมักเป็นจุดวิกฤติของเรื่อง คล้ายกับการจบตอนของละครโทรทัศน์

เรื่องหนังตะลุงปกติจะเริ่มจากปัญหาวิกฤติหรือการผจญภัยของตัวเอก แต่การผจญภัยหรือปัญหาดังกล่าว มักจะเป็นการผจญภัยที่ไม่สิ้นสุดและปัญหาวิกฤติที่ยังไม่ได้รับการเยียวยาโดยสมบูรณ์ วิกฤติของตัวเอกเกิดได้หลายกรณี อาทิ การเผชิญหน้ากับตัวร้าย การเผชิญหน้ากับข้าราชการ การต่อสู้ การถูกล่อลวง การถูกกดขี่ และการพลัดพรากของครอบครัวหรือคนรักวิกฤติของตัวเอกมักได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนหรือสิ่งเหนือธรรมชาติ และโดยทั่วไปหนังตะลุงมักจบลงตรงจุดวิกฤติ ที่เปิดโอกาสให้มีการแตกเรื่องใหม่ได้หลากหลาย แต่เรื่องจะยุติลงเวลาไหนขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของนายหนัง หลังการประเมินผลการแสดงหรือการประเมินผู้ชมหนังที่แสดงจบโดยสมบูรณ์ มีน้อยทั้งนี้เพราะนายหนัง ประารถนาให้ผู้ชมเกิดความอยากและต้องการติดตามเรื่องหรือไม่ก็จินตนาการความเป็นไปของเรื่องด้วยตัวเอง

เรื่องที่แสดงจะเป็นเรื่องในอดีต แต่สิ่งที่พบทั่วไปในหนังตะลุงก็คือ คำอธิบายหรือวัตถุ หรือภาษาที่เกี่ยวข้องกับผู้คนสมัยใหม่ นี่ไม่ใช่เรื่องผิดเวลาและบริบทของหนัง แต่เป็นสิ่งสะท้อนโลกทัศน์ของคนปัจจุบันและอดีต หรือความสัมพันธ์ในระบบศักดินาดั้งเดิม และสะท้อนแนวคิดเรื่องบาป - บุญของศาสนา ที่ยังคงอยู่ในสังคมไทยภาคใต้ปัจจุบัน สารระในวรรณกรรมหนังตะลุงจึงสะท้อนทั้งภาพในอดีต และความเป็นสมัยใหม่ของสังคมปัจจุบันได้

วรรณกรรมหนังตะลุงเป็นได้ทั้งการให้คำแนะนำสั่งสอนและความบันเทิง คำอธิบายสถานการณ์ปัจจุบัน วิธีการแก้ปัญหาทางสังคมและปัญหาชีวิตในสังคมสมัยใหม่ที่ทัศนคติหรือข้อกำหนดที่รัฐเห็นว่าสำคัญ การปฏิบัติที่ถูกต้องตามหลักพุทธศาสนา พลังของสิ่งเหนือธรรมชาติและโลกของภูตผีและวิญญาณและไม่ว่านายหนังจะใช้เทคนิควิธีการแสดงสมัยใหม่หรือดั้งเดิม เรื่องที่แสดงล้วนแต่สะท้อนโครงสร้างอำนาจทางสังคมและวิธีการใช้อำนาจทางสังคม และวิธีการใช้อำนาจทั้งที่ถูกต้องชอบธรรมและไม่ถูกต้องชอบธรรมของเจ้าเมือง ข้าราชการ สมาชิกในครอบครัว นายหรือป่าว รวมถึงผลของการใช้อำนาจดังกล่าวต่อความสัมพันธ์ทางสังคมและโชคชะตาของตัวละครเอกของเรื่อง

นอกจากนี้หนังตะลุงยังให้ข้อมูลผู้ชมเกี่ยวกับสภาพภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และตำนานท้องถิ่นวิธีการและความสำคัญของการคุมกำเนิด ปัญหาสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ทางสังคมปัจจุบัน ซึ่งเห็นได้ชัดจากกรณีที่มีการแสดงดังกล่าวได้รับการ

สนับสนุน ได้รับอิทธิพลจากสถาบันการศึกษา และบางครั้งนายหนังจะแทรกสำนึกความเป็นชาติหรือเรียกร้องให้ผู้ชมปฏิบัติตามหลักประชาธิปไตย

เราจำเป็นต้องผสมผสานเรื่องราวในอดีตเข้ากับปัจจุบันและหากเรามุ่งที่จะให้ประชาชนรับผิดชอบต่อตนเอง และครอบครัว เช่น พ่อแม่ต้องติดตามพฤติกรรมของลูกว่าพัวพันกับยาเสพติดหรือไม่ เรา จำเป็นต้องแสดงเรื่องสมัยใหม่และหากมีการเลือกตั้งซึ่งเมื่อ 50 หรือ 60 ปีก่อนไม่มีเราจำเป็นต้องกระตุ้นให้ประชาชนไปเลือกตั้ง เมื่อเรารู้แหล่งจำหน่ายยาเสพติดเราจำเป็นต้องแจ้งแก่ตำรวจ เราทำหน้าที่เป็นเสมือนผู้สื่อข่าวของรัฐบาล และเราบอกให้ชาวพุทธไปวัดในวัน ขึ้น 15 ค่ำ เดือน 5

นายหนังที่มีชื่อและประสบความสำเร็จ มักเป็นผู้ที่มีความสามารถในการผสมผสานรูปแบบที่แตกต่างกันของการแสดงหนังตะลุง และสามารถผสมผสานเรื่องที่แสดงให้สอดคล้องกับรสนิยมของผู้ชม นายหนังดังจึงยังคงรักษาเรื่องราวดั้งเดิมไว้ และเสริมแต่งด้วยสิ่งที่เป็นสมัยใหม่

ปัจจุบันการแสดงเรื่องเก่าที่ประกอบด้วยยักษ์ เทวดา หรือมนุษย์เหาะเหินเดินอากาศน่าจะเหมาะกว่าเพราะเทียบระหว่างละครชีวิตกับละครจักรๆ วงศ์ ๆ มากกว่า ผมไม่ทราบว่ามีใครชอบเรื่องดั้งเดิม ใครชอบเรื่องสมัยใหม่ แต่คิดว่าหนังตะลุงต้องมีการผสมผสานในเมืองแรกคณะหนังต้องมีกีตาร์ ออร์แกนหรือดนตรีไฟฟ้าอื่น เพื่อดึงดูดผู้ชมวัยรุ่น และทำให้พวกเขาประทับใจ แต่ถ้าคณะหนังไม่มีปี่และซออู้ คนเฒ่าคนแก่ที่มาชมก็จะบ่นว่าคณะหนัง ทั้งดนตรีดั้งเดิม คณะหนังจึงจำเป็นต้องมีดนตรีทั้ง 2 ประเภท ปัจจุบันโลกได้เปลี่ยนไปแล้ว ดังนั้นหากเรื่องที่แสดงมียักษ์นายหนังที่ฉลาดจะทำเรื่องให้เป็นสมัยใหม่โดยการเพิ่มตัวละครในเมืองยักษ์ โดยเฉพาะตัวละครที่פקโทรศัพท์มือถือ (อภิสิทธิ์, 2554)

2.1.8 คุณค่าและประโยชน์ของหนังตะลุง

1) คุณค่าและประโยชน์ด้านสังคม สามารถก่อให้เกิดความรัก ความผูกพันสามารถอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขและยั่งยืน ตั้งแต่ด้านครอบครัว ด้านชุมชน ด้านความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนและด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ดังนี้

1.1) ด้านครอบครัว การเรียนรู้สืบทอดภูมิปัญญาจากบรรพบุรุษ จากพ่อสู่ลูก ส่งผลครอบครัวมีความรู้สึกผูกพันใกล้ชิด ก่อให้เกิดความรัก ความเข้าใจ ความผูกพันอันทรงคุณค่ายิ่งในครอบครัว

1.2) ด้านชุมชน การเรียนรู้การแกะรูปหนังตะลุงในหมู่เพื่อนบ้านและการที่หลาย ๆ ครอบครัวได้เข้ามารวมกลุ่มแกะหนังตะลุงขึ้นมาเป็นการใช้กระบวนการทำงานแบบการรวมกลุ่มทำงานในรูปแบบของสมาชิกกลุ่ม ทำให้มีการเคารพต่อกันและการอาศัยอยู่ร่วมกับคนอื่นภายใต้กฎระเบียบสังคมเดียวกัน ก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันภายในชุมชน ส่งผลให้ชุมชนเข้มแข็งและสามารถอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขและยั่งยืน

1.3) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างชุมชน เมื่อมีกลุ่มแกะหนังตะลุงเกิดขึ้นในชุมชน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องหาตลาดภายนอกชุมชนเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างรายได้ให้กับชุมชน เป็นการเปิดโอกาสให้ชาวบ้านได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอดความรู้ ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับชุมชนอื่นๆ อีกด้วย

1.4) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ รูปหนังตะลุงที่แกะเป็นของที่ระลึก และผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่แกะจากหนังวัว หนังควายนั้น เป็นที่สนใจของคนทั่วไปและชาวต่างชาติเป็นอย่างดี ทำให้เป็นสินค้าอย่างหนึ่งที่สามารถเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวได้มาเยี่ยมชม ทัศนศึกษาและได้ซื้อผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านการแกะรูปหนังตะลุงกลับไปสู่อีกทำให้เกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของตน และเป็นส่วนหนึ่งในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมกับต่างประเทศ ทำให้ภูมิปัญญาไทยเป็นที่รู้จักในต่างประเทศมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้มีความสัมพันธ์ระหว่างประเทศดีขึ้นตามมาด้วย

2) คุณค่าและประโยชน์ด้านศาสนา ความเชื่อในด้านศาสนาที่มีอยู่ในท้องถิ่น โดยจะแกะหนังเป็นรูปพระเพื่อเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจและกราบไหว้สักการะบูชา

3) คุณค่าและประโยชน์ด้านวัฒนธรรม ด้านความเชื่อ ช่างแกะหนังในจังหวัดพัทลุง มีวัฒนธรรมความเชื่อถือผีบรรพบุรุษ โดยมีความเชื่อเกี่ยวกับการไหว้ครุช่าง โดยความเชื่อนับถือครูบาอาจารย์ที่ประสาทวิชาความรู้การแกะหนังตะลุงมาสู่รุ่นลูกหลาน และไหว้วิญญาณของบรรพบุรุษ ซึ่งเป็นความเชื่อว่า วิญญาณของบรรพบุรุษยังมีความรักความห่วงใยลูกหลาน คอยพิทักษ์รักษาดูแลทุกคนในวงเครือญาติให้อยู่อย่างปลอดภัย มีความเจริญในหน้าที่การงาน

4) คุณค่าและประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ จากในอดีตการที่ช่างแกะรูปหนังตะลุงแกะเพื่อใช้ในการแสดงหนังตะลุงเท่านั้น ทำให้มีการแกะกันเพียงไม่กี่ครัวเรือน ปัจจุบันการแกะรูปหนังตะลุงมีทั้งแกะสำหรับการแสดงและแกะเพื่อเป็นสินค้า เป็นของที่ระลึก และใช้ประดับตกแต่ง ทำให้การแกะรูปหนังตะลุงพื้นถิ่นชีวิตขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง สามารถเพิ่มเศรษฐกิจได้เป็นอย่างดี ทั้งยังก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับชุมชนอื่น ๆ อีกด้วย

5) คุณค่าและประโยชน์ด้านความสุนทรีย์ การแกะรูปหนังตะลุง ต้องเป็นคนที่มีความรู้สามารถ ความเข้าใจและความชำนาญในด้านศิลปะเป็นอย่างดี โดยเฉพาะลวดลายไทย ที่ต้องใช้ในการแกะหนัง และสามารถวาดรูปและลงสีให้สวยงามเกิดความสุนทรีย์ในผลิตภัณฑ์ ส่งผลในการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ได้อีกประการหนึ่งด้วย

6) คุณค่าและประโยชน์ด้านการสร้างจิตนิสัย จากการที่ชาวบ้านได้รวมกลุ่มทำศิลปหัตถกรรมการแกะหนังตะลุง เป็นการรวมกลุ่มกันทำให้เกิดคุณค่าด้านการสร้างจิตนิสัยเกิดความสัมพันธ์กันเป็นสังคมท้องถิ่น ส่งผลให้ชาวบ้านสร้างจิตนิสัยในด้านต่าง ๆ

6 ด้าน ได้แก่ ความสามัคคีในกลุ่ม ความอดทน ความมีจิตใจเอื้ออารี ขยันหมั่นเพียร ความประหยัดและการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

2.2 มโนราห์

โนรา เป็นศิลปะพื้นเมืองภาคใต้เรียกว่า โนรา แต่ คำว่า มโนราห์ หรือ มโนราห์ นั้น เป็นคำที่เกิด ขึ้นมาเมื่อสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยการนำเอา เรื่อง พระสุธน - มโนราห์ มาแสดง เป็นละครชาตรี จึงมีคำเรียกว่า มโนราห์ ส่วนกำเนิดของโนรานั้น สันนิษฐานกันว่าได้รับอิทธิพล จากการ ร่ายรำของอินเดียโบราณก่อนสมัยศรีวิชัย ที่มา จากพ่อค้าชาวอินเดีย สังเกตได้จาก เครื่องดนตรีที่ เรียกว่า เบ็ญจสังคีตซึ่งประกอบโหม่ง ฉิ่ง ทับ กลอง ปี่ ใน ซึ่งเป็นเครื่องดนตรี โนรา และทำรำของโนรา อีกหลายท่าที่ละม้ายคล้ายคลึงกับการร่ายรำของ ทางอินเดีย และเริ่มมี โนราเป็นกิจลักษณะขึ้นเมื่อ ประมาณปี พุทธศักราชที่ 1820 ซึ่งตรงกับสมัยสุโขทัยตอนต้น (สุริ พร, 2556)

2.2.1 ประวัติความเป็นมาของมโนราห์

เชื่อกันว่าโนราเกิดขึ้นครั้งแรกที่ หัวเมืองพัทลุง ปัจจุบันคือ ตำบล บางแก้ว จังหวัด พัทลุง แล้ว แพร่ขยายไปยังหัวเมืองอื่นๆของภาคใต้ จน ไปถึงภาคกลาง และ กลายเป็นละครชาตรี และจังหวัด ตะลุง ที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดนี้ โนรา เกิดขึ้นใน ราชสำนักของพัทลุงซึ่งมีตำนานเล่า กันมาว่า เจ้าเมืองพัทลุง มีชื่อว่า พระยา สายฟ้า ฟาด มีลูกสาวที่ชื่อ ศรีมาลา ซึ่ง มีความสามารถในการร่ายรำมาก ได้เกิดตั้งครรรภ์โดยที่ ยังไม่ได้แต่งงาน เชื่อกันว่า เป็นท้องกับเทวดา พระยาสายฟ้าฟาดเห็นดัง นั้นก็โกรธ มาก สั่งให้นางศรีมาลาไป ลอยแพในทะเล (คือ ทะเลสาบสงขลา) และ แพได้ไปติดที่ เกาะใหญ่ นางศรีมาลา ก็ให้กำเนิดลูกชาย โดยตั้งชื่อว่า เทพสิงหล ซึ่งมีนัยความว่า ลูกของเทวดา นางศรีมาลา ได้ฝึกให้เทพสิงหลฝึกรำรำ ซึ่งเทพสิงหล ก็สามารถรำรำ ได้สวยงามมาก และรำรำ มีชื่อเสียงมากที่เกาะใหญ่ จนรู้ไปถึง หูพระยาสายฟ้าฟาด ซึ่งพระยาสายฟ้า ฟาดก็ยังไม่รู้ว่าหลานตัวเอง ก็ได้ เชิญไปรำในราชสำนัก ฝ่ายนางศรี มาลานั้น ก็น้อยเนื้อต่ำใจเมื่อครั้งที่ถูกลอยแพ ก็บอกกับคนที่มาติดต่อว่า โนราคณะ นี้ จะไปรำได้ แต่ต้องปูผ้าขาวตั้ง แต่ริมฝั่งที่ลงจากเรือจนไปถึงตำหนัก พระยาสายฟ้าฟาด ก็ตอบตกลง ดังนั้น เทพสิงหลจึงไปรำในราชสำนัก เทพสิงหลรำ ได้สวยงามมาก จน พระยาสายฟ้าฟาดก็ ตกตะลึงในความสวยงาม จึงถอดเครื่องทรงที่ ทรงอยู่ให้กับเทพ สิงหล แล้วบอกว่า "เครื่อง แต่งกายกษัตริย์ชุดนี้มอบให้เป็นเครื่องแต่งกาย ของโนรานับ แต่นี้เป็นต้นไป" เทพสิงหลจึง บอกว่าแท้จริงแล้วเป็นหลานของพระยาสาย ฟ้าฟาด พระ ยาสายฟ้าฟาดจึงรับโนราไว้ ในราชสำนักและให้สิทธิแต่งกายเหมือนกษัตริย์ทุก ประการ

2.2.2 มโนราห์จิตวิญญาณของชาวใต้

เอกลักษณ์ของชาวใต้ที่นาภาคภูมิใจอย่างหนึ่งนั่นคือ มโนราห์ หรือโนราห์ ซึ่งเป็นศิลปะการร้องและการรำชั้นสูง ทั้งนี้มีคนกล่าวกันว่าต้นกำเนิดนั้น คือที่อินเดียกว่าสี่ร้อยที่ผ่านมา โดยวัตถุประสงค์ก็เพื่อบูชามหาเทพทั้งสามนั่นก็คือ พระอิศวร พระพรหม และพระนารายณ์ ซึ่งในบทร้องของมโนราห์ปัจจุบันก็ยังคงมีเนื้อหาตั้งกล่าวเจือปนอยู่ แม้จะมีการดัดแปลงแก้ไขใส่เนื้อหาทางด้านพุทธศาสนาและความเชื่อดั้งเดิมคือการนับถือบรรพบุรุษ เต็มไปข้างตามอิทธิพลของศาสนาที่มีต่อท้องถิ่น ความเป็นศิลปะชั้นสูงของมโนราห์นั้นสามารถดูได้จาก งานครอบครุโชนละครและดนตรีไทย ที่เป็นมรดกของชาติและเป็นที่ยอมรับว่างดงามและสูงส่ง บนปริมพิธีจะมีเศียรเก่าเศียรซึ่งเศียรที่เก่านั้นก็คือ เทริด มโนราห์(คล้ายมงกุฎ) อีกทั้งมโนราห์ยังเป็นศาสตร์ที่รวบรวมเอาศิลปะแขนงอื่นมาเกี่ยวข้องอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เช่น งานช่างไม้ ช่างก่อสร้าง ช่างปักเย็บ เป็นต้น (ชูรีพร, 2556)

2.2.3 บรมครุของมโนราห์

สามารถแบ่งออกได้เป็นสามส่วนหลักๆ คือ

ราชครุมโนราห์ โดยเชื่อกันว่าครุเหล่านี้คือกลุ่มคนที่เคยมีชีวิตในสมัยโบราณ ทั้งนี้จะเป็นเจ้าเมือง (เมืองพัทลุง) และบรมวงศานุวงศ์ จึงไม่น่าแปลกใจว่าทำไมเครื่องแต่งกายของมโนราห์จึง มีลักษณะคล้ายเครื่องทรงกษัตริย์ ซึ่งบรมครุ เหล่านี้คือเข้ารับใช้ในวัง และยังเป็นตัวตลกอีกด้วยเช่น พรานบุญ พรานเทพ พรานหน้าทอง พรานเผ่า เป็นต้น ตายายมโนราห์ เหล่านี้ก็คือบุคคลที่เคยมีชีวิตอยู่จริงในหน้าประวัติศาสตร์แต่เมื่อสิ้นชีพไปแล้วด้วยแรงครุจึงยังคงยวนเวียนปกปักรักษา ลูกหลานเชื้อสายมโนราห์ตลอดมา

ความเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นตัวผลักดันให้เกิดความสามัคคีเป็นอย่างดีในชนชาวใต้ จึงไม่น่าแปลกใจว่าทำไมชาวใต้จึงหวงถิ่นรักพี่เอื้ออาทรพี่น้อง แต่ปัจจุบันนี้ประเทศเราเปิดรับวัฒนธรรมภายนอกเข้ามาโดยไม่กลั่นกรอง ทำให้เยาวชนของชาติละทิ้งวัฒนธรรมเดิม หันหน้าไปให้ต่างชาติ ยอมเป็นทิศทางวัฒนธรรมอื่นที่ตนเห็นว่างามแล้วถ้าวันหนึ่งที่ไทยสิ้นชาติขาดวัฒนธรรมแล้วมีคนมาถามว่า ชาติเดิมของยูนั้นมีดีอะไรบ้าง แล้วลูกหลานไทยก็เต้น โนบอดี้ให้ชาติ วันนั้นก็คงเป็นวันที่วิญญาณบรรพบุรุษไทยร้องให้น้ำตาเป็นสายเลือด (ชูรีพร, 2556)

2.2.4 องค์ประกอบหลักของการแสดง

1) การรำ โนราแต่ละตัวต้องรำอวดความชำนาญและความสามารถเฉพาะตน โดยการรำผสมท่าต่างๆ เข้าด้วยกันอย่างต่อเนื่องกลมกลืน แต่ละท่ามีความถูกต้องตามแบบฉบับ มีความคล่องแคล่วชำนาญที่จะเปลี่ยนลีลาให้เข้ากับจังหวะดนตรี และต้องรำให้สวยงามอ่อนช้อยหรือกระฉับกระเฉงเหมาะแก่กรณี บางคนอาจอวดความสามารถในเชิงรำเฉพาะด้าน เช่น การเล่นแขน การทำให้ตัวอ่อน การรำท่าพลิกแพลง เป็นต้น

2) การร้อง โนราแต่ละตัวจะต้องอวดลีลาการร้องขับบทกลอนในลักษณะต่างๆ เช่น เสียงไพเราะดังชัดเจน จังหวะการร้องขับถูกต้องเข้าใจ มีปฏิภาณในการคิดกลอนรวดเร็ว ใต้อุณหภูมิ สัมผัสดี มีความสามารถในการร้องโต้ตอบ แก่ค้ำอย่างฉับพลันและคมคาย เป็นต้น

3) การทำบท เป็นการอวดความสามารถในการตีความหมายของบทร้องเป็นทำรำ ให้คำร้องและทำรำสัมพันธ์กันต้องตีทำให้พิสดารหลากหลายและครบถ้วน ตามคำร้องทุกถ้อยคำต้องขับบทร้องและตีทำรำให้ประสมกลมกลืนกับจังหวะและลีลา ของดนตรีอย่างเหมาะสม การทำบทจึงเป็นศิลปะสุดยอดของโนรา

4) การรำเฉพาะอย่าง นอกจากโนราแต่ละคนจะต้องมีความสามารถในการรำ การร้อง และการทำบทดังกล่าวแล้วยังต้องฝึกการรำเฉพาะอย่างให้เกิดความชำนาญเป็นพิเศษ ด้วยซึ่งการรำเฉพาะอย่างนี้ อาจใช้แสดงเฉพาะโอกาส เช่น รำในพิธีไหว้ครู หรือ พิธีแต่งพอกผูกผ้าใหญ่ บางอย่างใช้รำเฉพาะเมื่อมีการประชันโรง บางอย่างใช้ในโอกาส รำลงครูหรือโรงครู หรือรำแก้บน เป็นต้น

5) การเล่นเป็นเรื่อง โดยปกติโนราไม่เน้นการเล่นเป็นเรื่อง แต่ถ้ามีเวลาแสดงมากพอหลังจากการอวดการรำการร้องแล้ว อาจแถมการเล่นเป็นเรื่องให้ดู เพื่อความสนุกสนาน โดยเลือกเรื่องที่รู้จักกันแล้วบางตอนมาแสดงเลือกเอาแต่ตอนที่ต้องใช้ตัวแสดง น้อย ๆ (2 - 3 คน) ไม่เน้นที่การแต่งตัวตามเรื่อง มักแต่งตามที่แต่งรำอยู่แล้ว แล้วสมมติเอาว่าใครเป็นใคร แต่จะเน้นการตลกและการขับบทกลอนแบบโนราให้ได้ เนื้อหาตามท้องเรื่อง (อนุสรณ์, 2555)

โนราลงแข่ง (โนราประชันโรง)

การแข่งขันโนรา หรือ มโนราประชันโรง เพื่อจะพิสูจน์ว่าใครเล่นหรือรำดีกว่า มีศิลปะในการรำเป็นอย่างไรการว่ามุดโต (กลอนสด) ดีกว่ากัน ถ้าโรงไหนดีกว่าโรงนั้นก็จะมีคนดูมาก และเป็นผู้ชนะ การแข่งขันมโนรานี้มีพิธีที่คณะมโนราต้องทำมาก กลางคืนก่อนแข่งมีการไหว้ครูเชิญครู แล้วเอาเทริดผูกไว้ที่เพดานโรง เอาหมาก 3 คำ และจุดเทียนตามเอาไว้ จากนั้นหมอก็ทำพิธีปิดตู (ประตู) กั้นตู (ประตู) โดยชักสายสัญญาณกันไว้ หมอและคณะจะไม่นอนกันทั้งคืน หมอทำพิธีประพรมน้ำมนต์ไปเรื่อย (หมอประจำโรงต้องจ้างเป็นพิเศษไปกับคณะ สมัยก่อนเมื่อมีการแข่งครั้งหนึ่งหมอจะได้รับค่าจ้าง 1 เหรียญ หรือ 50 เบี้ย)

การเอาเทริดผูกไว้ที่เพดานเพื่อที่จะเสี่ยงทายเอาเคล็ด คือ ให้หันเทริดเวียน 3 ที แล้วคอยดูว่าเมื่อหยุดเทริดจะหันหน้าไปทางไหน ถ้าเทริดหันหน้าไปทางคู่แข่งมีหมายความว่ารุ่งเช้าจะแข่งขัน ถ้าเทริดหันไปทางอื่นหมายความว่าแพ้ เมื่อถึงเวลาแข่งก็มีการรำอย่างธรรมดา คือ ออกนางรำทุกคน ประมาณ 4 - 5 คน แล้วก็ถึงตัวมโนราใหญ่ (นายโรง) นายโรงจะออกมารำ แต่ยังไม่สวมเทริดแล้วหมอก็จะนำหน้าลงมาจากโรงเพื่อทำพิธีเวียนโรงเป็น ทักษิณาวัด 3 รอบ (ขณะเวียนโรงดนตรีเชิด) หมอ

ถือน้ำมนต์นำหน้า มโนราห์ใหญ่เดินตามหลัง การเวียนโรงทำเพื่อโปรดสัตว์ แม่เมตตา มีเมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา สพเพ สตตา กรุณา อุเบกขา มุทิตา สพเพ สตตา สุขี โหนตุ แม่เมตตาแก่ผู้ดูและสรรพสัตว์ทั้งหลายให้อยู่เย็นเป็นสุข แล้วก็กลับขึ้นโรงตามเดิม (ซูรีพร, 2556)

ทำรำมโนราห์

ทำรำของโนราห์ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวว่าทุกคน หรือทุกคณะจะต้องรำเหมือนกัน เพราะการรำโนราห์ คนรำจะบังคับเครื่องดนตรี หมายถึงคนรำจะรำไปอย่างไรก็ได้แล้วแต่ลีลา หรือความถนัดของแต่ละคน เครื่องดนตรีจะบรรเลงตามทำรำ เมื่อผู้รำจะเปลี่ยนทำรำจากท่าหนึ่งไปยังอีกท่าหนึ่ง เครื่องดนตรีจะต้องสามารถเปลี่ยนเพลงได้ตามคนรำความจริงแล้วทำรำที่มีมาแต่กำเนิดนั้นมีแบบแผนแน่นอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำรำในบทครูสอนสอนรำ และบทประถม ทำรำเมื่อได้รับการถ่ายทอดมาเป็นช่วง ๆ ทำให้ทำรำที่เป็นแบบแผนดั้งเดิมเปลี่ยนแปลงไป เพราะหากจะประมวลทำรำต่าง ๆ ของโนราห์แล้ว จะเห็นว่าเป็นการรำดีทำตามบทที่ร้องแต่ละบท การดีทำรำจากบทร้องนี้เองที่เป็นประเด็นหนึ่งที่ทำให้ทำรำเปลี่ยนแปลงและ แตกต่างกันไป เพราะทำรำที่ได้ออกมานั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้รำว่าบทย่างนี้จะดี ทำอย่างไร

ทำรำที่ค่อนข้างจะแน่นอนว่าเป็นแบบแผนมาแต่เดิม อันเป็นที่ยอมรับของผู้รำโนราห์จะต้องมีพื้นฐานเบื้องต้น ดังนี้

การทรงตัวของผู้รำ ผู้ที่จะรำโนราห์ได้สวยงามและมีส่วถูกต้องอยู่มากนั้นจะต้องมีพื้นฐานการทรงตัว ดังนี้

- ช่วงลำตัว จะต้องแอ่นอกอยู่เสมอ หลังจะต้องแอ่นและลำตัวยื่นไปข้างหน้า ว่าจะรำท่าไหน หลังจะต้องมีพื้นฐานการวางตัวแบบนี้เสมอ

- ช่วงวงหน้า วงหน้าหมายถึงส่วนลำคอจนถึงศีรษะ จะต้องเซิดหน้าหรือแหงนขึ้นเล็กน้อยในขณะที่รำ

- การย่อตัว การย่อตัวเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง การรำโนราห์นั้นลำตัวหรือทุกส่วนจะต้องย่อลงเล็กน้อย นอกจากย่อลำตัวแล้ว เขาก็จะต้องย่อลงด้วย

- ส่วนก้น จะต้องงอนเล็กน้อย ช่วงสะเอวจะต้องหัก จึงจะทำให้แลดูแล้วสวยงาม

การเคลื่อนไหว นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นอีกอย่าง เพราะการรำโนราห์จะดีได้นั้นในขณะที่เคลื่อนไหวลำตัว หรือจะเคลื่อนไหวส่วนใดส่วนหนึ่งก็ดี เช่น การเดินรำ ถ้าหากส่วนเท้าเคลื่อนไหว ช่วงลำตัวจะต้องนิ่ง ส่วนบนมือและวงหน้าจะไปตามลีลาทำรำทำรำโนราห์ที่ถือว่าเป็นแม่ท่ามาแต่เดิมนั้นคือ " ท่าสิบสอง

ท่าสิบสอง โนราห์แต่ละคนแต่ละคณะอาจจะมีท่ารำไม่เหมือนกัน ซึ่งอาจจะได้รับการสอนถ่ายทอดมาไม่เหมือนกัน(ตามที่ได้กล่าวมาแล้ว) บางตำนานบอกว่ามีท่ากนก ท่าเครือวัลย์ ท่าฉากน้อย ท่าแมงมุมชกโย ท่าเขาควาย บางตำนานบอกว่ามีท่าอื่น

ประนมมือ ทำจีบไว้ข้าง ทำจีบไว้เพียงสะเอว ทำจีบไว้เพียงบ่า ทำจีบไว้ข้างหลัง ทำจีบไว้เสมอหน้า อย่างไรก็ตามมีการตั้งข้อสันนิษฐานกันว่าท่าพื้นฐานของโนรนาจะมีมากกว่านี้ สังเกตได้จากท่าพื้นฐานในบทประณมซึ่งถือกันว่าเป็นแม่บทของโนรา จึงไม่สามารถระบุลงไปได้ว่าท่าพื้นฐานมีท่าอะไรบ้าง

ท่ารำบทครูสอน เป็นท่าประกอบคำสอนของครูโนรา เช่น สอนให้ตั้งวงแขน เอียงขาหรือเท้า สอนให้รู้จักสวมเทริด สอนให้รู้จักนุ่งผ้าแบบโนรา ท่ารำในบทครูสอนนี้ นับเป็นท่าเบื้องต้นที่สอนให้รู้จักการแต่งกายแบบโนรา หรือมีท่าประกอบการแต่งกาย เช่น

- ท่าเสด็จกรต่อง่า เป็นการสอนให้รู้จักการกรายแขน หรือยืนมือรำนั่นเอง
- ท่าครูสอนให้ผูกผ้า เป็นการสอนให้นุ่งผ้าแบบโนรา เวลานุ่งนั้นต้องมีเชือกคอยผูกสะเอวด้วย
- ท่าสอนให้ทรงกำไล คือสอนให้ผู้ที่จะเริ่มฝึกรำโนรา รู้จักสวมกำไลทั้งมือซ้ายและมือขวา
- ท่าสอนให้ครอบเทริดน้อย คือสอนให้รู้จักสวมเทริด การครอบเทริดน้อยนั้นจะเปรียบแล้วก็เหมือนกับการบวชสามเณร ส่วนการครอบเทริดใหญ่หรือพิธีครอบครูเปรียบเหมือนการอุปสมบทเป็นพระ ซึ่งการครอบเทริดน้อยจะไม่มีพิธีต้องอะไรมากนัก
- ท่าจับสร้อยพวงมาลัย คือท่าที่สอนให้รู้จักเอามือทำเป็นพวงดอกไม้หรือช่อดอกไม้
- ท่าเสด็จเอียงข้างซ้าย-ขวา ทั้งสองท่านนี้เป็นท่าที่สอนให้รู้จักการกรายขาทั้งข้างซ้ายและข้างขวา
- ท่าถีบพนัก คือท่ารำที่เอาเท้าข้างหนึ่งถีบพนัก (ที่สำหรับนั่งรำ) แล้วเอามือรำทำรำยั่วทับ หรือ รำเพลงทับ เป็นการรำหยอกล้อกันระหว่างคนตีทับกับคนรำ โดยคนรำจะรำยั่วให้คนตีทับหลงใหลในท่ารำ เป็นท่ารำที่แอบแฝงไว้ด้วยความสนุกสนานและตื่นเต้น โดยผู้รำจะใช้ท่ารำที่พิสดาร เช่น ท่าม้วนหน้า ม้วนหลัง ท่าหกดะเมนตีลังกา ซึ่งก็แล้วแต่ความสามารถของผู้รำที่จะประดิษฐ์ท่ารำขึ้นมา เพราะท่ารำไม่ได้ตายตัวแน่นอน เครื่องดนตรีจะเน้นเสียงทับเป็นสำคัญ

ท่ารำรับเทริด หรือ รำขอเทริด เป็นการรำเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด เพราะการรำรับเทริดนิยมรำหลังจากมีการรำเขียนพรายหรือรำเหยียบลูกมะนาว เสร็จแล้ว เพราะการรำเขียนพรายหรือรำเหยียบลูกมะนาวเป็นการรำที่ต้องใช้คาถาอาคม ผู้ชมจะชมด้วยความตื่นตะลึงและอารมณ์เคลิบเคลิ้มตลอดเวลาที่ชม แต่การรำขอเทริดเป็นการรำสนุก ๆ หยอกล้อกันระหว่างคนถือเทริดหรือตัวตลกกับคนขอเทริดคือโนราใหญ่ที่ต้องรำด้วยลีลาท่าที่สวยงาม นอกจากมีท่ารำแล้ว ยังมีคำพูดสอดแทรกโต้ตอบกันด้วย การรำขอเทริดนี้ตัวตลกจะเดินรำถือเทริดออกมาก่อน แล้วคนขอจะรำตามหลังก่อออกมาโดยคนขอยัง

ไม่ได้สวมเทริด การรำขอเทริดจะใช้เวลารำประมาณ 30 - 45 นาที ทำรำของโนราที่เป็นหลัก ๆ นั้นเมื่อแกะออกมารวมประมาณ 83 ทำรำ (ชูรีพร, 2556)

2.2.5 เครื่องแต่งกาย

1) เทริด (อ่านว่า เซ็ด) เป็นเครื่องประดับศีรษะของตัวนายโรงหรือโนราใหญ่หรือตัวยืนเครื่อง (โบราณไม่นิยมให้นางรำใช้) ทำเป็นรูปมงกุฎอย่างเตี้ย มีกรอบหน้า มีด้ายมงคลประกอบ



รูปที่ 2.26 หัวเทริดมโนราห์ (ชูรีพร, 2556)

2) เครื่องรูปปิด เครื่องรูปปิดจะร้อยด้วยลูกปิดสีเป็นลายมีดอกดวง ใช้สำหรับสวมลำตัวท่อนบนแทนเสื้อ ประกอบด้วยชิ้นสำคัญ 5 ชิ้น คือ ป่า สำหรับสวมทับบนป่าซ้าย-ขวา รวม 2 ชิ้น ปิ้งคอ สำหรับสวมห้อยคอหน้า-หลังคล้ายกรองคอหน้า-หลังรวม 2 ชิ้น พานอก ร้อยลูกปิดเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ใช้พันรอบตัวตรงระดับอก บางถิ่นเรียกว่า"พานโครง"บางถิ่นเรียกว่า"รอบอก" เครื่องลูกปิดดังกล่าวนี้ใช้เหมือนกันทั้งตัวยืนเครื่องและตัวนาง (รำ) แต่มีช่วงหนึ่งที่คณะชาติรีในมณฑลนครศรีธรรมราชใช้อินทรธนู ชับทรวง (ทับทรวง) ปีกเหน่ง แทนเครื่องลูกปิดสำหรับตัวยืนเครื่อง



รูปที่ 2.27 ปิ้งคอ (ชูรีพร, 2556)



รูปที่ 2.28 ป่า (ชูรีพร, 2556)



รูปที่ 2.29 ฟานอก ฟานโครง หรือรอบอก (ซูรีพร, 2556)

3) ปีกนกแอ่น หรือ ปีกเหนง มักทำด้วยแผ่นเงินเป็นรูปคล้ายนกนางแอ่นกำลังกางปีก ใช้สำหรับโนราใหญ่หรือตัวยืนเครื่อง สวมติดกับสังวาลอยู่ที่ระดับเหนือสะเอว ด้านซ้ายและขวา คล้ายตาบทิศของละคร



รูปที่ 2.30 ปีกนกแอ่น หรือปีกเหนง (ซูรีพร, 2556)

4) ซับทรวง หรือ ทับทรวง หรือ ดาบ สำหรับสวมห้อยไว้ตรงทรวงอก นิยมทำด้วยแผ่นเงินเป็นรูปคล้ายขนมเปียกปูนสลักเป็นลวดลาย และอาจฝังเพชรพลอยเป็นดอกดวงหรืออาจร้อยด้วยลูกปัด นิยมใช้เฉพาะตัวโนราใหญ่หรือตัวยืนเครื่อง ตัวนางไม่ใช้ซับทรวง

5) ปีก หรือที่ชาวบ้านเรียกว่า หาง หรือ หางหงส์ นิยมทำด้วยเขาควายหรือโลหะเป็นรูปคล้ายปีกนก 1 คู่ ชาย-ชาวประกอบกัน ปลายปีกเชิดงอนขึ้นและผูกรวมกันไว้มีฟู่ทำด้วยด้ายสีติดไว้เหนือปลายปีก ใช้ลูกปัดร้อยห้อยเป็นดอกดวงรายตลอดทั้งข้าง ชายและขวาให้ดูคล้ายขนของนก ใช้สำหรับสวมคาดทับผ้าถุงตรงระดับสะเอว ปล่อยให้ปลายปีกยื่นไปด้านหลังคล้ายหางกิ้งกือ



รูปที่ 2.31 ปีก หรือหางหงส์ (ซูรีพร, 2556)

6) ผ้าหุง เป็นผ้ายาวสี่เหลี่ยมผืนผ้า หุงทับชายแล้วรังไปเหน็บไว้ข้างหลัง ปล่อยให้ปลายชายให้ห้อยลงเช่นเดียวกับหางกระเบน เรียกปลายชายที่พับแล้วห้อยลงนี้ว่า "หางหงส์"(แต่ชาวบ้านส่วนมากเรียกว่า หางหงส์) การหุงผ้าของโนราจะรังสูงและรัดรูปแน่นกว่าหุงโจมกระเบน

7) หน้าเพลลา เหน็บเพลลา หน้าเพลลา ก็ว่า คือสนับเพลลาสำหรับสวมแล้วหุงผ้าทับ ปลายชายใช้ลูกปัดร้อยทับหรือร้อยทาบ ทำเป็นลวดลายดอกดวง เช่น ลายกรวยเชิง รักร้อย

8) ผ้าห้อย คือ ผ้าสีต่างๆ ที่คาดห้อยคล้ายชายแครงแต่อาจมีมากกว่า โดยปกติจะใช้ผ้าที่โปร่งผ้าบางสีสด แต่ละผืนจะเหน็บห้อยลงทั้งด้านซ้ายและด้านขวาของหน้าผ้า

9) หน้าผ้า ลักษณะเดียวกับชายไหว ถ้าเป็นของโนราใหญ่หรือนายโรงมักทำด้วยผ้าแล้วร้อยลูกปัดทาบเป็นลวดลาย ที่ทำเป็นผ้า 3 แถบคล้ายชายไหวล้อมด้วยชายแครงก็มี ถ้าเป็นของนางรำ อาจใช้ผ้าพื้นสีต่างๆ สำหรับคาดห้อยเช่นเดียวกับชายไหว



รูปที่ 2.32 หน้าผ้า (ซุรีพร, 2556)

10) กำไลต้นแขนและปลายแขน กำไลสวมต้นแขน เพื่อขบรัดกล้ามเนื้อให้ดูทะมัดทะแมงและเพิ่มให้สง่างามยิ่งขึ้น

11) กำไล กำไลของโนรามักทำด้วยทองเหลือง ทำเป็นวงแหวน ใช้สวมมือและเท้าข้างละหลาย ๆ วง เช่น แขนแต่ละข้างอาจสวม 5 - 10 วงซ้อนกัน เพื่อเวลาปรับเปลี่ยนท่าจะได้มีเสียงดังเป็นจังหวะเร้าใจยิ่งขึ้น



รูปที่ 2.33 กำไล (ซุรีพร, 2556)

12) เล็บ เป็นเครื่องสวมนิ้วมือให้โค้งงามคล้ายเล็บกินนร กินรี ทำด้วยทองเหลืองหรือเงิน อาจต่อปลายด้วยหวายที่มีลูกปัดร้อยสอดสีไว้พองาม นิยมสวมมีอยู่ 4 นิ้ว (ยกเว้นหัวแม่มือ)



รูปที่ 2.34 เล็บ (ซุรีพร, 2556)

13) หน้าพราน เป็นหน้ากากสำหรับตัว "พราน" ซึ่งเป็นตัวตลก ใช้ไม้แกะเป็นรูปใบหน้า ไม่มีส่วนที่เป็นคาง ทำจมูกยื่นยาว ปลายจมูกงุ้มเล็กน้อย เจาะรูตรงส่วนที่เป็นตาทำให้ผู้สวมมองเห็นได้ถนัด ทาสีแดงทั้งหมด เว้นแต่ส่วนที่เป็นฟันทำด้วยโลหะสีขาว หรือทาสีขาว หรืออาจลี่ยมฟัน (มีเฉพาะฟันบน) ส่วนบนต่อจากหน้าผากใช้ขนเป็ดหรือขนสัตว์ขาวติดทาบไว้ต่างผมหงอก

14) หน้าทาสี เป็นหน้ากากของตัวตลกหญิง ทำเป็นหน้าผู้หญิง มักทาสีขาวหรือสีเนื้อ

2.2.6 เครื่องดนตรี

1) ทับ (โทนหรือทับโนรา) เป็นคู่ เสียงต่างกันเล็กน้อย ใช้คนตีเพียงคนเดียว เป็นเครื่องตีที่สำคัญที่สุด เพราะทำหน้าที่ คุ่มจังหวะและเป็นตัวนำในการเปลี่ยนจังหวะทำนอง (แต่จะต้องเปลี่ยนตามผู้รำ ไม่ใช่ผู้รำ เปลี่ยน จังหวะลีลาตามดนตรี ผู้ทำหน้าที่ตีทับจึงต้องนั่งเฝ้า มอง เห็นผู้รำตลอดเวลา และต้องรู้เชิง ของผู้รำ)



รูปที่ 2.35 ทับ (ซุรีพร, 2556)

2) กลอง เป็นกลองทัดขนาดเล็ก (โตกว่ากลองของหนังตะลุงเล็กน้อย) 1 ใบทำหน้าที่เสริมเน้นจังหวะและล้อเสียงทับ



รูปที่ 2.36 กลอง (ซุรีพร, 2556)

3) ปี่ เป็นเครื่องเป่าเพียงชิ้นเดียวของวง นิยมใช้ปี่ใน หรือ บางคณะอาจใช้ปี่นอก ใช้เพียง 1 เล่า ปี่มีวิธีเป่าที่คล้ายคลึงกับขลุ่ย ปี่มี 7 รูแต่สามารถกำเนิดเสียงได้ถึง 21 เสียงซึ่งคล้ายคลึงกับเสียงพูด มากที่สุด



รูปที่ 2.37 ปี่ (ซุรีพร, 2556)

4) โหม่ง คือ ม้องคู่ เสียงต่างกันที่เสียงแหลม เรียกว่า "เสียงโหม่ง" ที่เสียงทุ้ม เรียกว่า "เสียงหม่อง" หรือ บางครั้งอาจจะเรียกว่าลูกเอกและลูกทุ้มซึ่งมีเสียงแตกต่างกัน เป็น คู่แปดแต่ดั้งเดิมแล้วจะใช้คู่ห้า



รูปที่ 2.38 โหม่ง (ซุรีพร, 2556)

5) ฉิ่ง หล่อด้วยโลหะหนา รูปฝาชีมีรูตรงกลางสำหรับร้อยเชือก สำหรับนึ่ง มี 2 อัน เรียกว่า 1 คู่เป็นเครื่องตีเสริมแต่งและเน้นจังหวะ ซึ่งการตีจะแตกต่างกับการตีฉิ่ง ในการกำกับจังหวะของดนตรีไทย



รูปที่ 2.39 ฉิ่ง (ซูรีพร, 2556)

6) แตรระ หรือ แกระ หรือ กรับ มี ทั้งกรับอันเดียวที่ใช้ตีกระทบกับรางโหม่ง หรือกรับคู่ และมีที่ร้อยเป็นพวงอย่างกรับพวง หรือใช้เรียวไม้หรือลวด เหล็กหลาย ๆ อันมัดเข้าด้วยกันตีให้ปลายกระทบกัน



รูปที่ 2.40 กรับ (ซูรีพร, 2556)

2.2.7 พิธีกรรม

โนราโรงครู

โนราโรงครูมี 2 ชนิด คือ

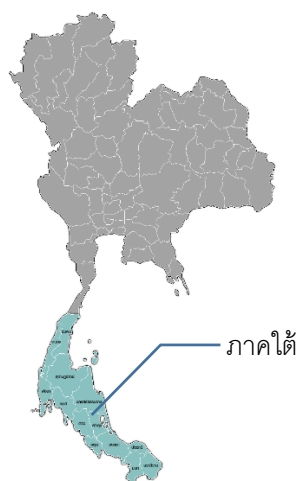
1) โรงครูใหญ่ หมายถึงการรำโนราโรงครูอย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งจะต้องกระทำต่อเนื่องกัน 3 วัน 3 คืนจึงจะจบพิธี โดยจะเริ่มในวันพุธ ไปสิ้นสุดในวันศุกร์ และจะต้องกระทำเป็นประจำทุกปี หรือทุกสามปี ทุกห้าปี ซึ่งต้องใช้เวลานาน

2) โรงครูเล็ก หมายถึงการรำโรงครูอย่างย่อ คือใช้เวลาเพียง 1 วันกับ 1 คืน โดยปกติจะเริ่มในตอนเย็นวันพุธแล้วไปสิ้นสุดในวันพฤหัสบดี ซึ่งการรำโรงครูไม่ว่าจะเป็นโรงครูใหญ่หรือโรงครูเล็กก็มีวัตถุประสงค์อย่างเดียวกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับสถานการณ์และความพร้อม การรำโรงครูเล็ก เรียกอีกอย่าง คือ “ การรำค่าครู”

2.3 การศึกษาบริบท การอภิปรายบริบทพื้นที่

2.3.1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานระดับภาค

ภาคใต้ เป็นภูมิภาคหนึ่งของไทย ตั้งอยู่บนคาบสมุทรลพบุรี หมายด้วยอ่าวไทยทางฝั่งตะวันออก และทะเลอันดามันทางฝั่งตะวันตก มีเนื้อที่รวม 70,715.2 ตารางกิโลเมตร ความยาวจากเหนือจรดใต้ประมาณ 750 กิโลเมตร ทุกจังหวัดของภาคมีพื้นที่ติดชายฝั่งทะเล ยกเว้นจังหวัดยะลาและจังหวัดพัทลุง



รูปที่ 2.41 แสดงแผนที่ประเทศไทย (กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, 2559)

1) จำนวนประชากร ประชากรในภาคใต้มีประมาณ 8 ล้านคน ตั้งถิ่นฐานอยู่หนาแน่นในบริเวณที่ราบชายฝั่งตะวันออกของคาบสมุทรภาคใต้ จังหวัดที่มีจำนวนประชากรมากเกินล้าน ได้แก่ จ.นครศรีธรรมราชและสงขลา ส่วนจังหวัดที่มีประชากรน้อยที่สุดของภาคใต้ ได้แก่ จ.ระนอง ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีประชากรน้อยที่สุดในประเทศไทยด้วย

2) ลักษณะประชากรทางด้านวัฒนธรรมและสังคม ประชากรส่วนใหญ่ของภาคใต้มีลักษณะทางวัฒนธรรมและสังคมเช่นเดียวกับประชากรส่วนใหญ่ของประเทศไทย แต่บริเวณภาคใต้ตอนล่างมีประชากรที่มีเชื้อชาติ ศาสนาและภาษาแตกต่างไปบ้าง

3) เชื้อชาติ

ในดินแดนภาคใต้ของไทยนี้เป็นที่อยู่อาศัยของชาวไทย ซึ่งจำแนกตามลักษณะเด่นได้ดังนี้

- ชาวไทยพุทธ คนไทยในภาคใต้ตอนบนเป็นคนไทยพุทธ ซึ่งมีขนบธรรมเนียมประเพณีทางพระพุทธศาสนา เช่นเดียวกับคนไทยส่วนใหญ่ของประเทศ ประเพณีที่มีชื่อเสียง ได้แก่ ประเพณีชิงเปรตและประเพณีชักพระ ของจ.สุราษฎร์ธานี เป็นต้น

ส่วนคนไทยเชื้อสายจีนมีประเพณีบางอย่างที่แตกต่างออกไป เช่น มีเทศกาลถือศีลกินเจ ที่ จ.ภูเก็ต เป็นต้น

- ชาวไทยมุสลิม ในประเทศไทยมีจำนวนประมาณแสนคน ในจำนวนนี้ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในเขตจังหวัดชายแดนภาคใต้ ชาวไทยมุสลิมใช้ภาษาพื้นเมืองเรียกว่าภาษายาวี แต่สามารถพูดไทยได้ ปัจจุบันชาวไทยมุสลิมได้ดำรงตำแหน่งทางราชการที่สำคัญหลายตำแหน่ง เช่น พัฒนาการ นายอำเภอ ครูใหญ่ เป็นต้น โดยทั่วไปชาวไทยมุสลิมมีนิสัยรักสงบ เคารพผู้ปกครอง บ้านเมือง รักประเทศชาติและมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เหมือนกับคนไทยทั่วไป

- ไทยใหม่หรือชาวเล บริเวณชายฝั่งและเกาะบางเกาะของภาคใต้ ทางด้านทะเลอันดามันมีชาวพื้นเมืองที่เรียกว่า ชาวเล หรือชาวน้ำ จำนวนเป็นหมื่นคน กลุ่มชาวเลมีสังคมภาษาพูดและขนบธรรมเนียมที่เป็นลักษณะของกลุ่ม โดยเฉพาะ ปัจจุบันชาวเลที่ตั้งถิ่นฐานอยู่อย่างถาวรมีหลายแห่ง จึงต้องมี การทำสำมะโนครัวและมีการตั้งนามสกุลให้ เช่น ทะเลลึก ช้างน้ำ หาญทะเล เป็นต้น และได้เปลี่ยนชื่อเรียกชาวเลเสียใหม่ ว่า ชาวไทยใหม่

- เงาะหรือชนเผ่าซาไก ชนเผ่านี้เป็นชนกลุ่มน้อย มีรูปร่างเตี้ยแคระ ผมหยิกหยอง ยังมีอยู่บ้างใน อ.บัน นังस्ता อ.ธารโต จ.ยะลาและในป่า จ.ตรัง ยึดถือประเพณีของชาวป่า เช่น เมื่อมีคนตายจะย้ายที่ละทิ้งหมู่บ้านไปอยู่ที่ใหม่ทั้งหมด เป็นต้น

2.3.2 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานระดับจังหวัด

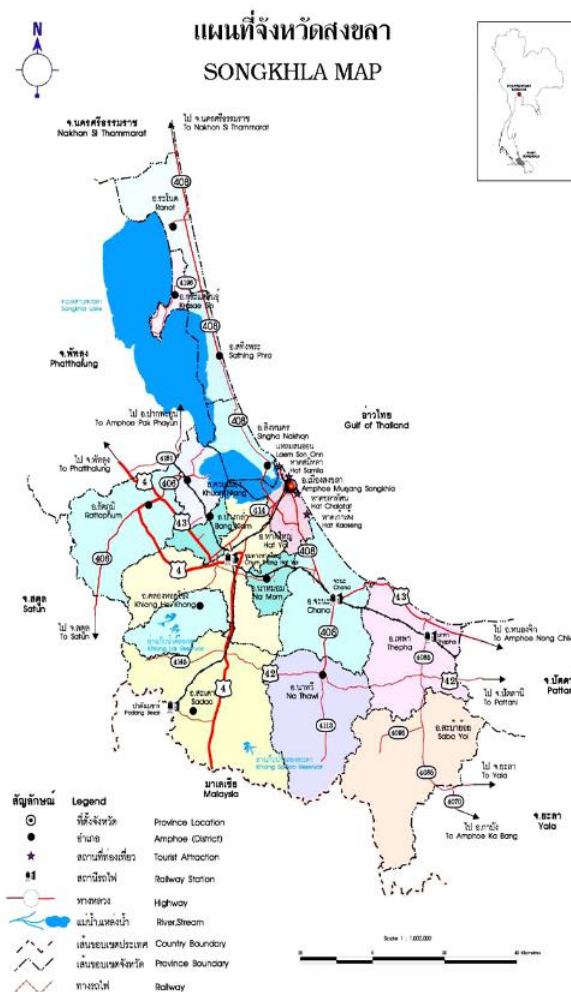
1) ลักษณะทางกายภาพ

ที่ตั้ง จังหวัดสงขลา ตั้งอยู่ฝั่งตะวันออกของภาคใต้ตอนล่างระหว่างละติจูดที่ 617 - 756 เหนือ ลองจิจูด 100 01-101 06 ตะวันออก สูงจากระดับน้ำทะเลโดยเฉลี่ย 4 เมตร อยู่ห่างจากกรุงเทพมหานคร ตามเส้นทางรถไฟ 947 กิโลเมตร และทางหลวงแผ่นดิน 950 กิโลเมตร

ขนาดพื้นที่ จังหวัดสงขลามีขนาดพื้นที่ 7,393,889 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 4,853,249 ไร่ มีขนาดใหญ่เป็นอันดับที่ 27 ของประเทศ และใหญ่เป็นอันดับที่ 3 ของภาคใต้ รองจากจังหวัดสุราษฎร์ธานี และจังหวัดนครศรีธรรมราช

อาณาเขต

ทิศเหนือ	ติดต่อกับจังหวัดนครศรีธรรมราชและจังหวัดพัทลุง
ทิศใต้	ติดต่อกับจังหวัดยะลา จังหวัดปัตตานี รัฐเคดาห์และรัฐเปอรัง ลิสของประเทศมาเลเซีย
ทิศตะวันออก	ติดต่อกับอ่าวไทย
ทิศตะวันตก	ติดต่อกับจังหวัดพัทลุง และจังหวัดสตูล



รูปที่ 2.42 แผนที่จังหวัดสงขลา (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย, 2559)

2) ลักษณะภูมิประเทศ

จังหวัดสงขลาทางตอนเหนือเป็นคาบสมุทรแคบและยาวยื่นลงมาทางใต้ เรียกว่าคาบสมุทรสงขิงพระ กับส่วนที่เป็นแผ่นดินรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าทางตอนใต้แผ่นดินทั้งสองส่วนเชื่อมต่อกันโดยสะพานติณสูลานนท์ พื้นที่ทางทิศเหนือส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม ทิศตะวันออกเป็นที่ราบริมทะเล ทิศใต้และทิศตะวันตกเป็นภูเขาและที่ราบสูง ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดต้นน้ำลำธารที่สำคัญ

3) ลักษณะภูมิอากาศ

จังหวัดสงขลา ตั้งอยู่ในเขตอิทธิพลของลมมรสุมเมืองร้อน มีลมมรสุมพัดผ่านประจำทุกปีคือ ลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ เริ่มตั้งแต่เดือนตุลาคมถึงกลางเดือนมกราคม และลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ เริ่มตั้งแต่กลางเดือนพฤษภาคมถึงกลางเดือนตุลาคม จากอิทธิพลของลมมรสุมดังกล่าว ส่งผลให้มีฤดูกาลเพียง 2 ฤดู คือ

ฤดูร้อน เริ่มตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ถึงเดือนกรกฎาคม ซึ่งจะเป็นช่วงที่ว่างของลมมรสุมจะเริ่มตั้งแต่หลังจากหมดมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือแล้ว อากาศจะเริ่มร้อนและอากาศจะมีอุณหภูมิสูงสุดในเดือนเมษายน แต่อากาศจะไม่ร้อนมากนักเนื่องจากตั้งอยู่ใกล้ทะเล

ฤดูฝน เริ่มตั้งแต่เดือนสิงหาคมถึงเดือนมกราคม จังหวัดสงขลาจะมีฝนตกทั้งในช่วงลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือและลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ แต่ในช่วงลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ จะมีฝนตกชุกมากกว่า เนื่องจากพัดผ่านอ่าวไทย ส่วนลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ จะถูกเทือกเขาบรรทัดปิดกั้นทำให้ฝนตกน้อยลง

4) ด้านประวัติศาสตร์

-บริเวณหัวเขาแดง อำเภอสิงหนคร เป็นแหล่งโบราณสถานที่สำคัญ เป็นชุมชนตั้งต้นของจังหวัดสงขลา

-บริเวณเมืองเก่า อำเภอเมืองสงขลา เป็นแหล่งชุมชนโบราณ ที่เชื่อมโยงกับเมืองเก่าหัวเขาแดง

-วัดพะโคะ ตำบลชุมพล อำเภอสิงหนคร

5) ด้านวัฒนธรรม

-วัฒนธรรมการใช้ชีวิตแบบชาวจีนค้าขายที่ อำเภอหาดใหญ่

-หัตถกรรมผ้าทอ ตำบลเกาะยอ อำเภอเมืองสงขลา

-เครื่องปั้นดินเผา ตำบลสทิงหม้อ อำเภอสิงหนคร

-ประเพณีเปลี่ยนผ้าพระสามองค์ อำเภอเทพา

-วัฒนธรรมการใช้ชีวิตร่วมกันระหว่างคนไทย และคนมาเลเซียที่

บริเวณด่านศุลกากรสะเดา และป่าดงเบงกาลี

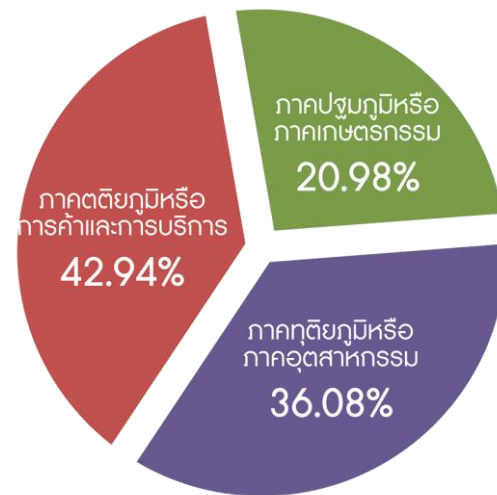
-วัฒนธรรมแข่งขันเสียงนกเขา อำเภอจะนะ

6) ด้านประชากร

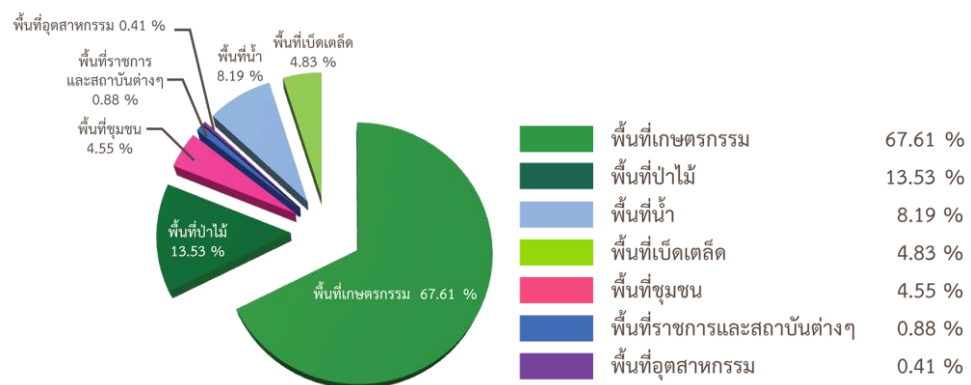
จังหวัดสงขลา มีจำนวนครัวเรือนรวมในปี 2559 ทั้งสิ้น 420,155 ครัวเรือน มีประชากรทั้งสิ้นจำนวน 1,342,899 คน

7) ด้านเศรษฐกิจ

ผลิตภัณฑ์มวลรวมจังหวัดสงขลา ณ ราคาประจำปี พ.ศ.2555 มีมูลค่า 202,428 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 18.04 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมภาคใต้ (1,122,307 ล้านบาท) หรือร้อยละ 53.22 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมกลุ่มจังหวัด 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ (380,348 ล้านบาท) (ข้อมูลจากสำนักงานพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ : สศช., 2557)



แผนภูมิที่ 2.1 แสดงระบบเศรษฐกิจจังหวัดสงขลา (กรมโยธาและผังเมืองกระทรวงมหาดไทย, 2559)



แผนภูมิที่ 2.2 แสดงประโยชน์การใช้ที่ดินจังหวัดสงขลา (กรมโยธาและผังเมืองกระทรวงมหาดไทย, 2559)

8) การคมนาคมสู่จังหวัดสงขลา

- รถยนต์ จากกรุงเทพฯ ใช้ทางหลวงหมายเลข 35 (ถนนพระราม 2 หรือถนนธนบุรี-ปากท่อ) ผ่านจังหวัดสมุทรสาคร สมุทรสงคราม อำเภopakท่อ แล้วแยกซ้ายเข้าทางหลวงหมายเลข 4 (ถนนเพชรเกษม) ผ่านจังหวัดเพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ จนถึงชุมพร แล้วใช้ทางหลวงหมายเลข 41 ผ่านจังหวัดสุราษฎร์ธานี อำเภอกงสูง จนถึงจังหวัดพัทลุง บรรจบกับทางหลวงหมายเลข 4 อีกครั้ง แล้วขับต่อไปจนถึงอำเภอกหาดใหญ่ และจังหวัดสงขลา รวมระยะทางประมาณ 950 กิโลเมตร

- รถโดยสารประจำทาง มีรถโดยสารปรับอากาศของบริษัท ขนส่ง จำกัด และของเอกชน สายกรุงเทพฯ - สงขลา และกรุงเทพฯ-หาดใหญ่ ออกจากสถานีขนส่งสายใต้ ทุกวัน วันละหลายเที่ยว ใช้เวลาเดินทางประมาณ 12 ชั่วโมง

- รถไฟ การรถไฟแห่งประเทศไทยมีบริการรถไฟออกจากสถานีรถไฟกรุงเทพฯ ไปยังอำเภอกหาดใหญ่ทุกวัน ทั้งรถธรรมดา รถเร็ว รถด่วน และรถด่วนพิเศษ

- เครื่องบิน จังหวัดสงขลามีสนามบินนานาชาติอยู่ที่อำเภอหาดใหญ่ การบินไทย นกแอร์ ไทยแอร์เอเชีย และวัน ทู โก มีเที่ยวบินไป-กลับ กรุงเทพฯ-หาดใหญ่ ทุกวัน

- เรือ มีท่าเรือน้ำลึกสงขลาตั้งอยู่ที่ตำบลหัวเขาแดง อำเภอสิงหนคร มีท่าเทียบเรือ 3 ท่า รองรับสินค้าได้ 1.1 ล้านตัน/ปี นอกจากนี้ยังมีท่าเทียบเรือประมงองค์การสะพานปลา ตั้งอยู่บริเวณท่าสะอ้าน ท่าเทียบเรือของกองทัพเรือและท่าเทียบเรือของสำนักงานเจ้าท่าภูมิภาคที่ 4 ตั้งอยู่บริเวณฐานทัพเรือสงขลา



การคมนาคมทางบก

โครงข่ายถนนที่สำคัญในจังหวัดสงขลาที่สามารถเชื่อมโยงพื้นที่ได้ทั้งภายใน และภายนอกจังหวัดสงขลา ได้แก่

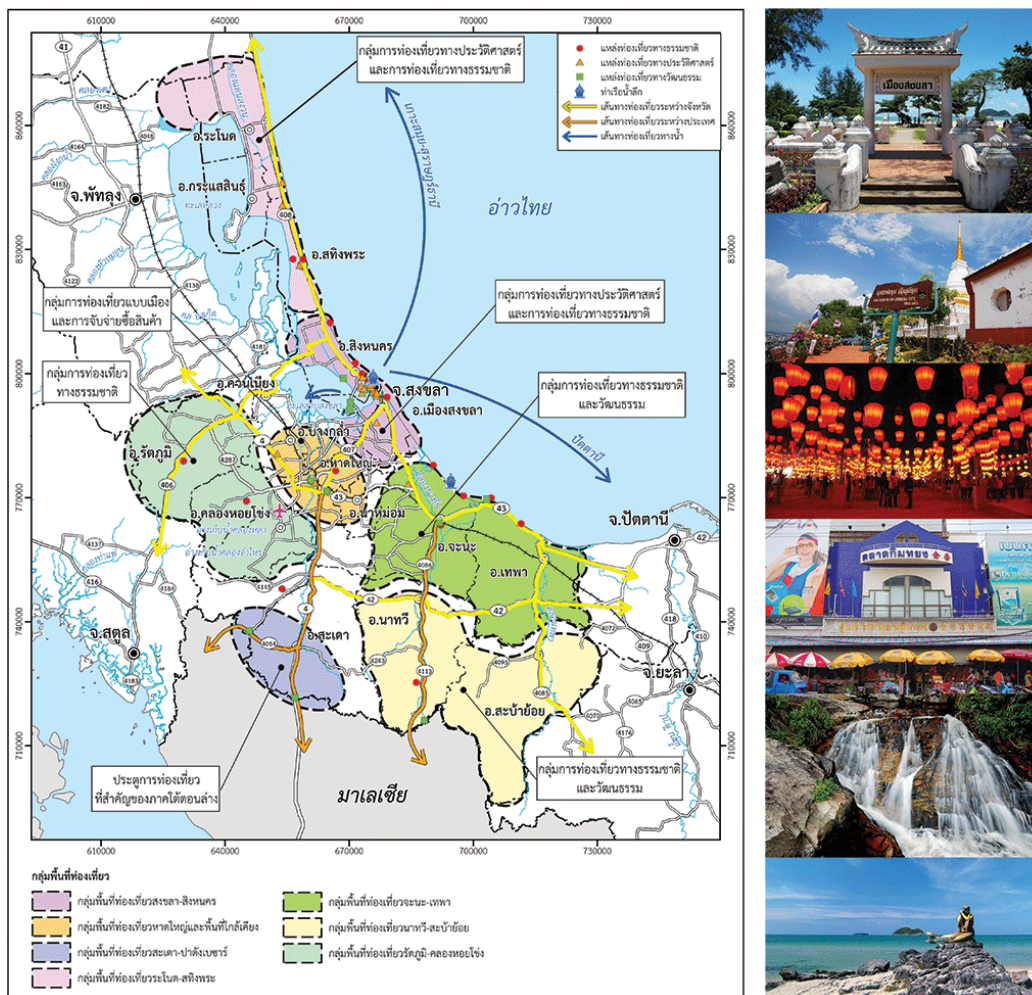
- ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 4 (ถนนเพชรเกษม)
- ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 42
- ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 43



รูปที่ 2.43 แสดงการคมนาคมสู่จังหวัดสงขลา (กรมโยธาและผังเมืองกระทรวงมหาดไทย, 2559)

9) ด้านการท่องเที่ยว

จังหวัดสงขลา ได้ชื่อว่าเป็นจังหวัดท่องเที่ยวหลัก เป็นประตูการท่องเที่ยวของประเทศตามแผนพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวของประเทศ ซึ่งการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้เสนอการพัฒนาประตูการท่องเที่ยว (Tourism Gateway) ของภาคใต้ กำหนดให้ สงขลา-หาดใหญ่ พัฒนาเป็นประตูการท่องเที่ยวภาคใต้ตอนล่าง และพัฒนาการเชื่อมโยงการท่องเที่ยวกับภูเก็ตซึ่งเป็นประตูการท่องเที่ยวของประเทศในพื้นที่ภาคใต้ตอนบน รวมทั้งการเชื่อมโยงกับสุราษฎร์ธานี ซึ่งเป็นจังหวัดท่องเที่ยวหลักทางภาคใต้ตอนบนฝั่งอ่าวไทย



รูปที่ 2.44 แสดงการท่องเที่ยวจังหวัดสงขลา (กรมโยธาและผังเมืองกระทรวงมหาดไทย, 2559)

2.3.3 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานระดับย่าน และการเลือกย่านโครงการ

1) โครงสร้างสังคม

จากการวิเคราะห์ระบบโครงสร้างสังคมของคนที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในวิถีการใช้ชีวิตตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับประเพณีการเล่น การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน ที่เป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ในแต่ละหมู่บ้าน แต่ละสังคม เช่น การทำความรู้ ความเข้าใจกับสิ่งที่อยู่คู่กับชาวบ้านมาเนาน การแลกเปลี่ยนการเรียนรู้วัฒนธรรม โดยการใช้พื้นที่ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา เป็นจุดศูนย์กลางในการทกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ และส่งเสริมให้สังคมให้อนุรักษ์ต่อไป

2) เกณฑ์การพิจารณาเลือกทำเลที่ตั้งโครงการระดับย่าน

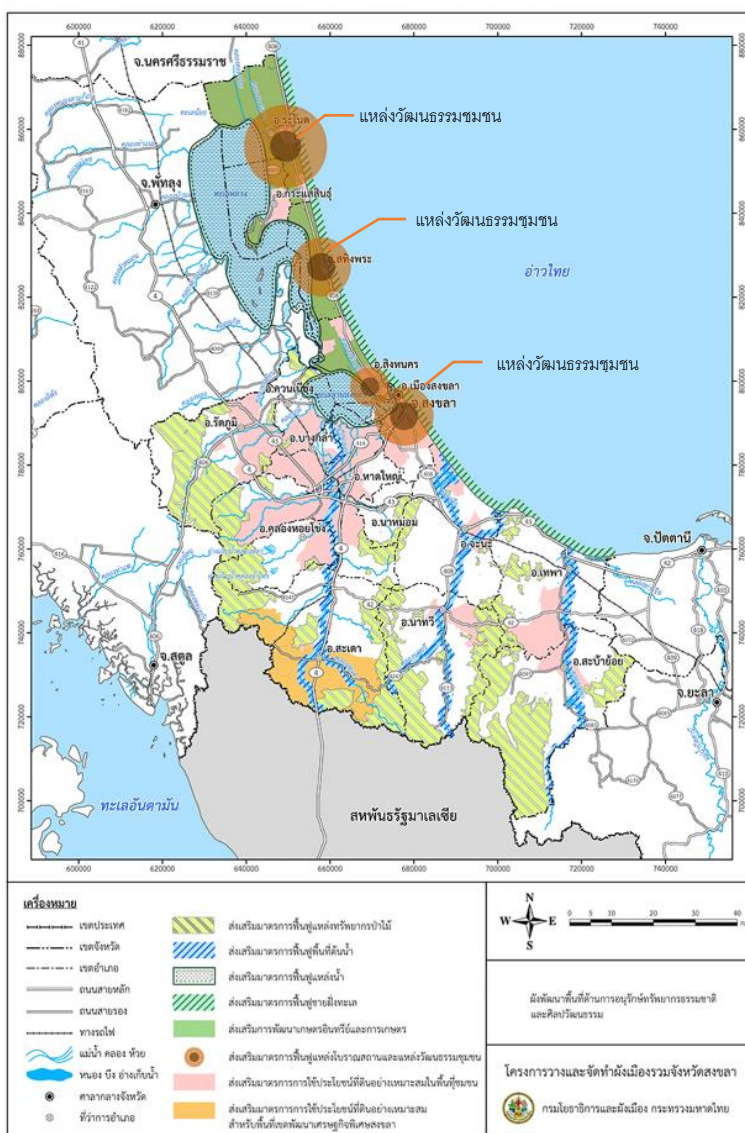
เกณฑ์ที่ 1 พื้นที่ด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและศิลปวัฒนธรรม

เกณฑ์ที่ 2 แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม โบราณสถาน และเป็นย่านชุมชนดั้งเดิมที่มีเอกลักษณ์

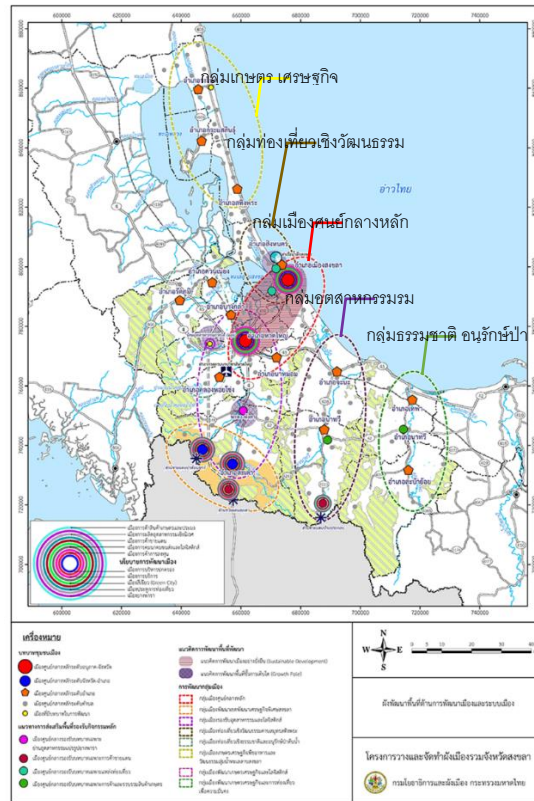
เกณฑ์ที่ 3 ศูนย์กลางการค้าและการบริการระดับจังหวัด

เกณฑ์ที่ 4 การใช้ที่ดิน เป็นการส่งเสริมการใช้ประโยชน์ที่ดินอย่างเหมาะสม

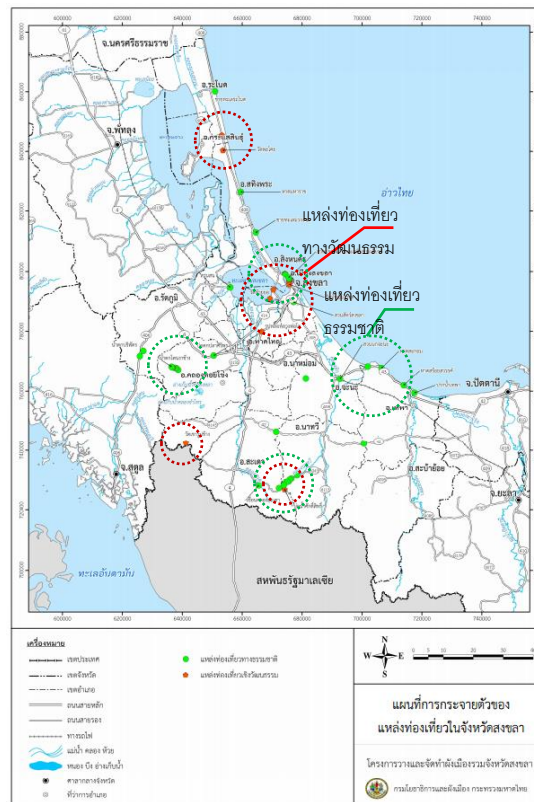
เกณฑ์ที่ 5 ความสะดวกในการเข้าเดินทาง เป็นเส้นทางที่มีภาคคมนาคมการขนส่งโดยสาธารณูปโภคที่สะดวก



รูปที่ 2.45 ผังพัฒนาพื้นที่ด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและศิลปวัฒนธรรม (กรมโยธาและผังเมืองกระทรวงมหาดไทย, 2559)



รูปที่ 2.46 ผังพัฒนาพื้นที่ด้านการพัฒนาเมืองและระบบเมือง (กรมโยธาและผังเมืองกระทรวงมหาดไทย, 2559)



รูปที่ 2.47 แผนที่การกระจายตัวของแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดสงขลา (กรมโยธาและผังเมืองกระทรวงมหาดไทย, 2559)



รูปที่ 2.48 แผนที่การเลือกทำเลที่ตั้งโครงการระดับย่านจังหวัดสงขลา (จังหวัดสงขลา, 2559)

ตารางที่ 2.1 แสดงเกณฑ์การประเมินเลือกย่านที่ตั้งโครงการ

เกณฑ์	ค่า น้ำหนัก	A		B		C	
		เกรด	คะแนน	เกรด	คะแนน	เกรด	คะแนน
1. พื้นที่ด้านการอนุรักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติและ ศิลปวัฒนธรรม	5	C (2)	10	A (4)	20	B (3)	15
2. แหล่งท่องเที่ยวทาง วัฒนธรรม	4	C (2)	8	B (3)	12	A (4)	16
3. ศูนย์กลางการค้าและการ บริการระดับจังหวัด	3	A (4)	12	B (3)	9	D (1)	3
4. การใช้ที่ดิน	3	A (4)	12	A (4)	12	C (2)	6
5. ความสะดวกในการ เดินทาง	1	A (4)	4	B (3)	3	C (2)	2
คะแนนที่ได้			36		56		42

สรุป จากการพิจารณาการเลือกที่ตั้งโครงการระดับย่านโดยเกณฑ์การให้คะแนนความเหมาะสม โดยเลือกพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับโครงการด้านวัฒนธรรม ด้านการท่องเที่ยวที่เกี่ยวกับลักษณะของโครงการ เป็นพื้นที่ที่เป็นศูนย์กลางและมีความสะดวกในการเดินทาง เหมาะสมกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้าน และสร้างประโยชน์ให้กับผู้คนบริเวณนั้น และมีหน่วยงานส่งเสริมกิจกรรมต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในโครงการ

2.4 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ

2.4.1 เกณฑ์การพิจารณาเลือกและวิเคราะห์เลือกทำเลที่ตั้งโครงการ

1) เกณฑ์การพิจารณาเลือกทำเลที่ตั้งโครงการ

เกณฑ์ที่ 1 มีความสัมพันธ์กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หรือหน่วยงานที่สนับสนุนโครงการอย่างสำนักศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ที่เป็นหน่วยงานที่คอยสนับสนุนกิจกรรมด้านนาฏศิลป์และวัฒนธรรม

เกณฑ์ที่ 2 การได้มาซึ่งที่ดิน เป็นที่ดินของรัฐบาล หรือของมหาวิทยาลัยที่ ซึ่งเป็นหน่วยงานในด้านการศึกษา

เกณฑ์ที่ 3 ตำแหน่งที่เหมาะสมตามนโยบายของหน่วยงาน โดยเหมาะสมกับการใช้งาน และลักษณะกิจกรรมที่มีภายในโครงการ

เกณฑ์ที่ 4 กลุ่มเป้าหมาย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้ามาเรียนรู้ศึกษาดูงาน หรือหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

เกณฑ์ที่ 5 ความสะดวกในการเข้าถึงโครงการ การเข้าถึงโครงการด้วยการเดิน การนำรถส่วนตัวมา หรือการโดยสารรถขนส่งสาธารณะ ที่มีความสะดวก และเดินทางได้ง่าย

2) ตำแหน่งพื้นที่เป้าหมายโครงการ

สถานที่ตั้งมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ตั้งอยู่บนถนน สำโรง ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองสงขลา สงขลา 90000



รูปที่ 2.49 ตำแหน่งพื้นที่เป้าหมายโครงการ (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

การวิเคราะห์ที่ตั้ง SITE - A

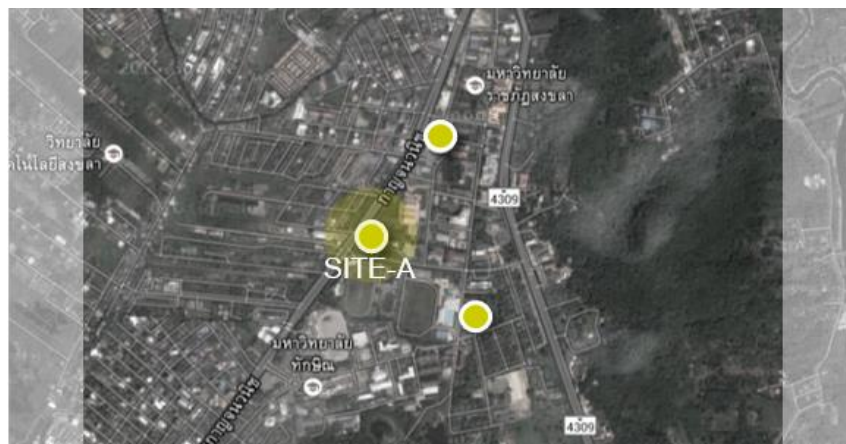
เนื้อที่ 6 ไร่ (6,900 ตารางเมตร)

อาณาเขต

ทิศเหนือ ติดกับหอประชุมเฉลิมพระเกียรติ

ทิศใต้ ติดกับ ประตูทางเข้า 3 สนามกีฬา และมหาวิทยาลัย
ทักษิณ

ทิศตะวันออก ติดกับ อาคารสงขลาพาเลท

ทิศตะวันตก ติดกับ ถนนกาญจนวนิช ฝั่งตรงข้ามเป็น พิพิธภัณฑ์
ทรัพยากรธรณี

รูปที่ 2.50 แสดงตำแหน่งพื้นที่โครงการ A (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)



รูปที่ 2.51 แสดงการวิเคราะห์ที่ตั้งพื้นที่ A (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

พื้นที่ตั้งใกล้กับประตูทางเข้าที่ 3 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และติดกับถนนสายหลักสงขลา – หาดใหญ่ ตั้งอยู่ในพื้นที่ใกล้กับส่วนที่เป็นอาคารกีฬาและสนามกีฬาของมหาวิทยาลัย นอกจากนี้สามารถเข้าจากประตูทางเข้าที่ 4 ติดกับถนนหลักด้านหลังได้อีกทาง

การวิเคราะห์ที่ตั้ง SITE - B

เนื้อที่ 5 ไร่ (6,000 ตารางเมตร)

อาณาเขต

ทิศเหนือ ติดกับประตูทางเข้า 1 และหอประชุม 1

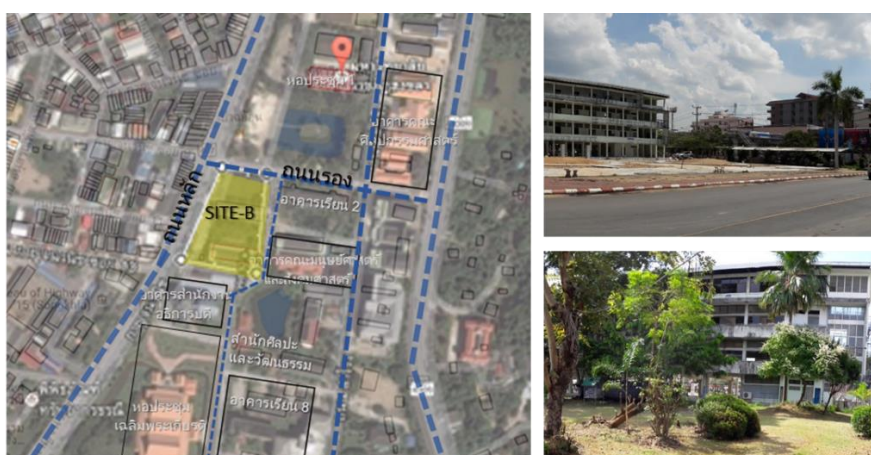
ทิศใต้ ติดกับ สำนักงานอธิการบดี

ทิศตะวันออก ติดกับ อาคารเรียน 1 และอาคารคณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์

ทิศตะวันตก ติดกับ ถนนกาญจนวนิช ฝั่งตรงข้ามเป็น พิพิธภัณฑ์ทรัพยากรธรณี



รูปที่ 2.52 แสดงตำแหน่งพื้นที่โครงการ B (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)



รูปที่ 2.53 แสดงการวิเคราะห์ที่ตั้งพื้นที่ B (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

พื้นที่ตั้งใกล้กับประตูทางเข้าที่ 1 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และติดกับ ถนนสายหลักสงขลา – หาดใหญ่ ตั้งอยู่ในพื้นที่ใกล้กับส่วนที่เป็นหอประชุม 1 และคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ อาคารสำนักศิลปะและวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยที่คอยสนับสนุน กิจกรรมต่างๆ ที่อนุรักษ์วัฒนธรรม และเป็นบริเวณสำหรับบริการนักศึกษา นอกจากนี้ สามารถเข้าจากประตูทางเข้าที่ 2 ติดกับถนนหลักด้านหลังได้อีกทาง

การวิเคราะห์ที่ตั้ง SITE - C

เนื้อที่ 6 ไร่ (9,600 ตารางเมตร)

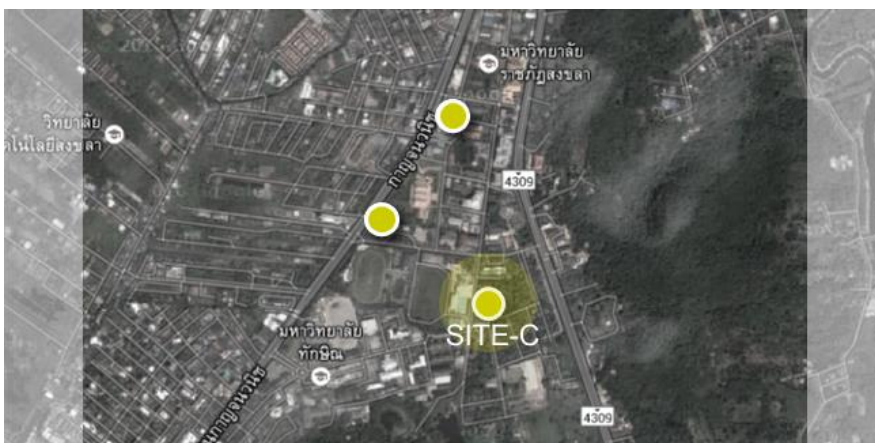
อาณาเขต

ทิศเหนือ ติดกับอาคารศูนย์วิทยาศาสตร์ และอาคารปฏิบัติการ เกษตรและอุตสาหกรรม

ทิศใต้ ติดกับ หมู่บ้านคานลอย

ทิศตะวันออก ติดกับ แปลงเกษตรของมหาวิทยาลัย และหมู่บ้าน

ทิศตะวันตก ติดกับ สนามกีฬา โรงยิมเนเซียม



รูปที่ 2.54 แสดงตำแหน่งพื้นที่โครงการ C (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)



รูปที่ 2.55 แสดงการวิเคราะห์ที่ตั้งพื้นที่ C (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

เป็นพื้นที่เป็นแปลงเกษตรอยู่ติดกับหมู่บ้าน และติดกับถนนสายหลักสงขลา – จะนะซึ่งเป็นถนนสายหลักที่อยู่ด้านหลังของมหาวิทยาลัย ตั้งอยู่ในพื้นที่ใกล้กับ ส่วนที่เป็นโซนของกีฬา ต้องเดินทางจากถนนสายหลักและก็เข้ามาสายรอง

ตารางที่ 2.2 แสดงเกณฑ์การประเมินที่ตั้งโครงการ

เกณฑ์	ค่าน้ำหนัก	SITE - A		SITE - B		SITE - C	
		เกรด	คะแนน	เกรด	คะแนน	เกรด	คะแนน
1. ความสัมพันธ์กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	5	B (3)	15	A (4)	20	C (2)	10
2. การได้มาซึ่งที่ดิน	4	B (3)	12	B (3)	12	C (2)	8
3. ตำแหน่งที่เหมาะสมตามนโยบายของหน่วยงาน	3	C (2)	6	B (3)	9	C (2)	6
4. กลุ่มเป้าหมาย	2	B (3)	6	B (3)	6	C (2)	4
5. ความสะดวกในการเข้าถึงโครงการ	1	A (4)	4	A (4)	4	B (3)	3
คะแนนที่ได้			43		51		31

สรุป จากการพิจารณาในเกณฑ์การให้คะแนนในด้านความเหมาะสมของการเลือกพื้นที่ตั้งโครงการ โดยการเลือกพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับโครงการ และสามารถเข้าถึงกับส่วนต่างๆ ที่มีส่วนร่วมกับโครงการทั้งด้านศิลปวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และการเรียนรู้ และยังสามารถอำนวยความสะดวกด้านต่างๆ การเดินทางเข้ามาในโครงการก็สะดวกและรวดเร็ว จึงพบว่าบริเวณ Site B มีความเหมาะสมกับโครงการที่สุด

2.4.2 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ

เนื้อที่ 5 ไร่ (6,000 ตารางเมตร)

อาณาเขต

ทิศเหนือ ติดกับประตูทางเข้า 1 และหอประชุม 1

ทิศใต้ ติดกับ สำนักงานอธิการบดี

ทิศตะวันออก ติดกับ อาคารเรียน 2 และอาคารคณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์

ทิศตะวันตก ติดกับ ถนนกาญจนวนิช ฝั่งตรงข้ามเป็น พิพิธภัณฑ์
ทรัพยากรธรณี

พื้นที่โครงการตั้งอยู่ตอนกลางของอำเภอ ซึ่งเป็นย่านที่ครอบคลุมเขตตัวเมือง
เก่าของจังหวัดสงขลา ในปัจจุบันเป็นย่านที่มีความสำคัญในเชิงประวัติศาสตร์ของเมือง
มีความเจริญด้านศาสนา ประเพณีวัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่ได้รับบทบาท
จากธรรมชาติ

1) วิเคราะห์ลมฟ้าอากาศ มลภาวะ



รูปที่ 2.56 แสดงการวิเคราะห์ลมฟ้าอากาศ (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

- ทิศทางแดด ผ่านตามแนวแกน ถนนหลักด้านหน้าอยู่ทางทิศตะวันตก
ซึ่งจะรับแสงโดยตรงในช่วงบ่ายถึงเย็น ส่วนในช่วงเวลาปกติก็ยังรับแสงสว่างได้
สม่ำเสมอ

- ทิศทางลม เนื่องจากลักษณะของพื้นที่ตั้งโครงการมีอาคารด้านข้าง
อยู่บริเวณทิศตะวันออก ทิศใต้ จึงทำให้การรับลมของอาคารสามารถรับได้ดี
สามารถให้การถ่ายเทอากาศสะดวกขึ้น

- มลพิษ เนื่องจากลักษณะของพื้นที่ตั้งโครงการติดกับถนนสายหลัก
ของจังหวัด ทำให้ด้านทิศตะวันตกของที่ตั้งรับมลพิษทั้งฝุ่น คาร์บอน และเสียง
รบกวนโดยตรง และยังอยู่ติดกับประตูทางเข้าหลักของมหาวิทยาลัย



รูปที่ 2.57 แสดงการวิเคราะห์ทำเลภาวะ (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

2) การวิเคราะห์มุมมองภายนอกสู่ภายในที่ตั้ง

- มุมมองที่ 1 จากถนนสำโรง เปิดให้เห็นมุมมองพื้นที่ตั้งที่โครงการ
- มุมมองที่ 2 จากถนนกาญจนวนิช ทำให้เห็นที่ตั้งจากถนนสายหลัก
- มุมมองที่ 3 จาก ถนนสำโรง เปิดให้เห็นมุมมองด้านทิศตะวันตกของพื้นที่ตั้งที่โครงการ
- มุมมองที่ 4 จากอาคารคुरुศาสตร์ เปิดมุมมองใต้ของพื้นที่ตั้งโครงการ



รูปที่ 2.58 แสดงมุมมองภายนอกสู่ภายในที่ตั้ง (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

3) การวิเคราะห์มุมมองภายในสู่ภายนอกที่ตั้ง

- มุมมองที่ 1 จากที่ตั้งโครงการ เปิดมุมมองด้านทิศเหนือ
- มุมมองที่ 2 จากที่ตั้งโครงการ เปิดมุมมองเห็น ถนนกาญจนวนิช ถนนสายหลัก
- มุมมองที่ 3 จากที่ตั้งโครงการ เปิดมุมมองเห็นอาคารเรียนคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- มุมมองที่ 4 จากที่ตั้งโครงการ เปิดมุมมองเห็นอาคารเรียนคुरुศาสตร์



รูปที่ 2.59 แสดงมุมมองภายในสู่ภายนอกที่ตั้ง (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

4) การเข้าถึงที่ตั้งโครงการ (Accessibility)



รูปที่ 2.60 แสดงการวิเคราะห์การเข้าถึงที่ตั้งโครงการ (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

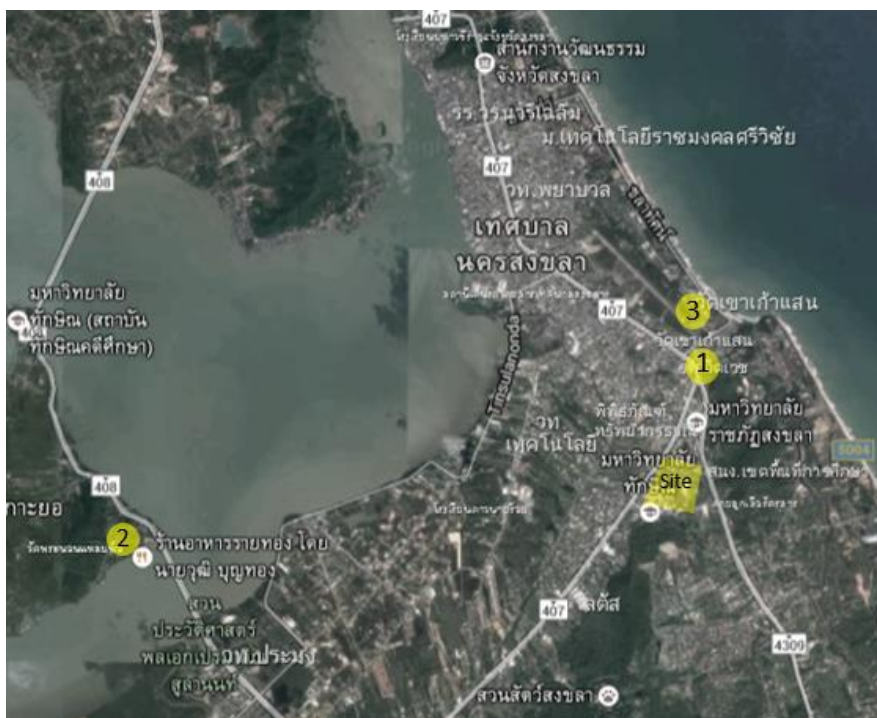
พื้นที่ตั้งโครงการถูกล้อมรอบด้วยถนนหลัก 2 ด้าน โดยมีถนนกาญจนวนิช ซึ่งเป็นทางสัญจรหลักของเมือง อยู่ติดกับพื้นที่โครงการทิศตะวันตก ทำให้พื้นที่โครงการสามารถเข้า และเชื่อมต่อกับสถานที่สำคัญต่าง ๆ ทั้งในตัวเมือง ต่างอำเภอได้ง่าย ทั้งนี้ตัวโครงการสามารถเข้าถึงได้โดย

- ทางเท้า ด้วยท่าเลที่ตั้งโครงการอยู่ในย่านที่มีทั้งแหล่งอาหาร สถานที่ท่องเที่ยว และหอพัก จึงทำให้สามารถเข้าถึงโครงการด้วยการเดินเท้าจากสถานที่ต่างๆ โดยรอบได้อย่างสะดวก

- ยานพาหนะส่วนตัว รถยนต์ส่วนตัว รถจักรยานยนต์ รถจักรยาน รถที่ขนส่งศึกษาจากสถาบันต่างๆ และรถทัวร์จากคณะท่องเที่ยว

- รถขนส่งสาธารณะ ถนนหน้าที่ตั้งโครงการเป็นเส้นทางสัญจรหลัก จึงมีป้ายรถโดยสารประจำทางที่วิ่งบริการรับส่งผู้โดยสารรอบเมือง และต่างอำเภอตลอดทั้งวัน

3.5) ศาสนาสถาน



1. วัดเขาแก้วแสน



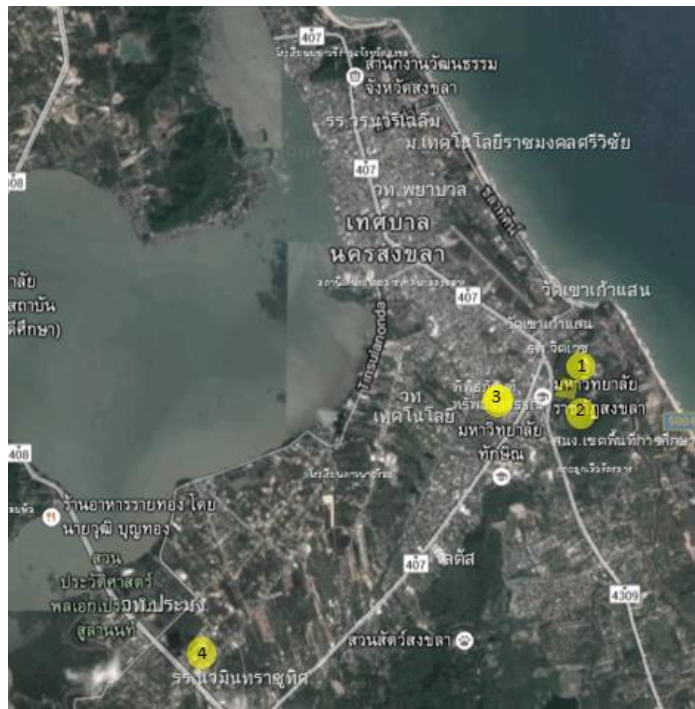
2. วัดพระนอนแหลมพ้อ



3. มัสยิดอัลฮีดายะห์

รูปที่ 2.61 แสดงศาสนาสถาน (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

6) สถานที่ราชการ



1. สำนักงานพาณิชย์จังหวัดสงขลา



2. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 16



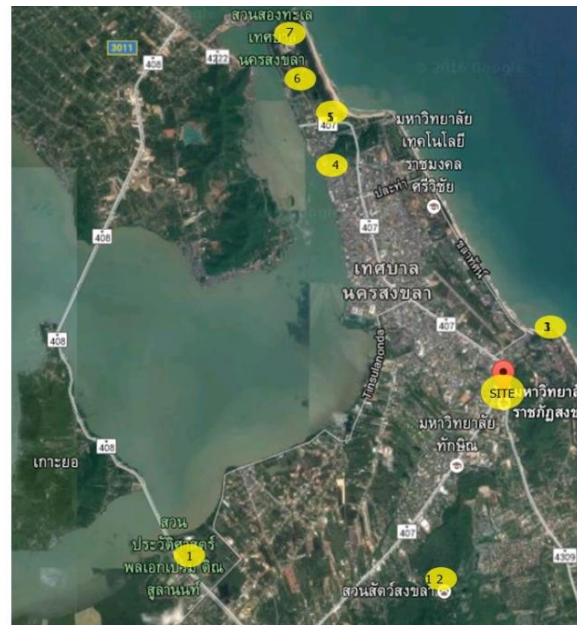
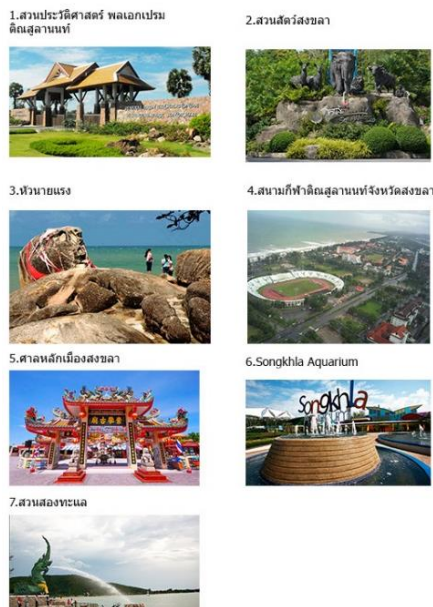
3. การประปาส่วนภูมิภาค



4. โรงเรียนเวินทรราชูทิศทักษิณ

รูปที่ 2.62 แสดงสถานที่ราชการ (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

7) สถานที่ท่องเที่ยว



รูปที่ 2.63 แสดงสถานที่ท่องเที่ยว (ปรับปรุงจาก Google Inc, 2016)

2.5 กรณีศึกษา

2.5.1 สถาบันทักษิณคดีศึกษา

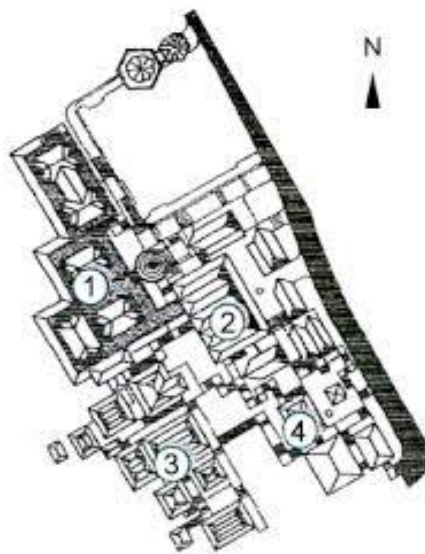
สถาปนิก	: มามะ ยืนตระกูล (อาคารนวมินทร์)
ที่ดิน	: 25 ไร่
พื้นที่ใช้สอย	: 8,376 ตร.ม.
ที่ตั้ง	: เกาะยอ อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
ปีที่ก่อตั้ง	: 2534



รูปที่ 2.64 สถาบันทักษิณคดีศึกษา (นรินทร์, 2553)

1) แนวความคิดในการวางผัง

การวางผังอาคารสะท้อนให้เห็นถึงแนวความคิดที่ชัดเจนในการออกแบบ ที่เน้นการให้อาคารแทรกตัวอยู่กับธรรมชาติ ซึ่งในที่คือ ที่ตั้งโครงการที่มีลักษณะลาดชันในตัวเอง จึงตามมาด้วยการออกแบบโดยแตกอาคารออกเป็นหมู่อาคารย่อยๆ ที่มีการวางตัวลดหลั่นกันไปตามความชันของพื้นที่ และนำมาซึ่งระบบทางสัญจร ที่มีลักษณะพิเศษการเกิดที่ว่างภายนอก ภายใน ระหว่างอาคาร ทั้งหมดที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นจุดเด่นของโครงการ



รูปที่ 2.65 ผังพีพิกษณ์คตติชนวิทยา (สถาบันทักษิณคดีศึกษา, 2553)

2) แนวความคิดในด้านการออกแบบรูปทรงสถาปัตยกรรม

รูปทรงสถาปัตยกรรมค่อนข้างมีความหลากหลายรูปแบบที่สะท้อนประโยชน์ใช้สอยและเป็นลักษณะเด่นของสถาปัตยกรรมภาคใต้นั้นคือ รูปทรงหลังคาปลานอและเป็นลักษณะรูปทรงสถาปัตยกรรมไทยเดิมแล้วนำมาประยุกต์ใช้กับวัสดุสมัยใหม่

3) แนวความคิดในด้านการออกแบบระบบเทคโนโลยี

ระบบเทคโนโลยีมีการใช้แสงธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ในการจัดแสดงวัตถุในส่วนของที่จัดแสดงเป็นวัตถุโบราณ ในส่วนของอาคารนั้นจะใช้หลังคาปลานอและหลังคาจั่วที่จะไม่มีระบบปรับอากาศ

สรุปการออกแบบ สถาบันทักษิณคดีศึกษา

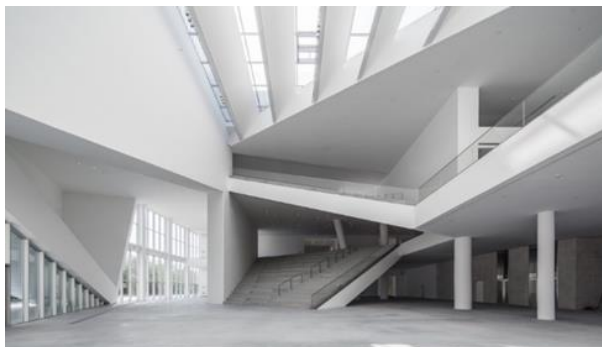
- การเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม
- การวางผังที่คำนึงถึงมุมมองที่ไม่บดบังซึ่งกันและกัน และพื้นที่ว่างกับธรรมชาติ



รูปที่ 2.66 อาคารบริเวณต่างๆ ในสถาบันทักษิณคดีศึกษา

2.5.2 พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย (Minsheng Contemporary Art Museum)

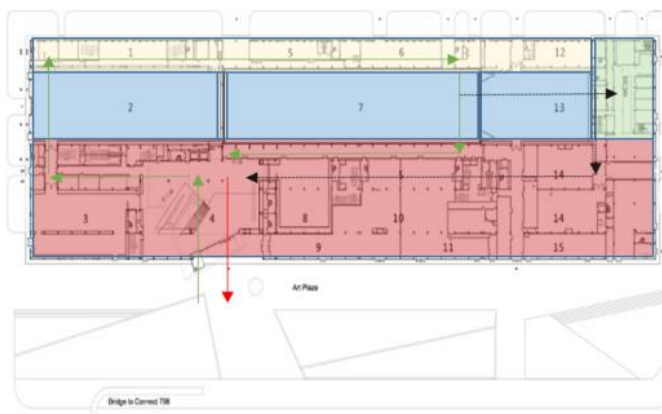
สถาปนิก : สตูดิโอเปย์ - จู๋
ที่ตั้ง : ประเทศจีน
ปีที่ก่อตั้ง : 2015



รูปที่ 2.67 โถงทางเข้าพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย (Arch daily, 2016)

1) แนวความคิดในการวางผัง

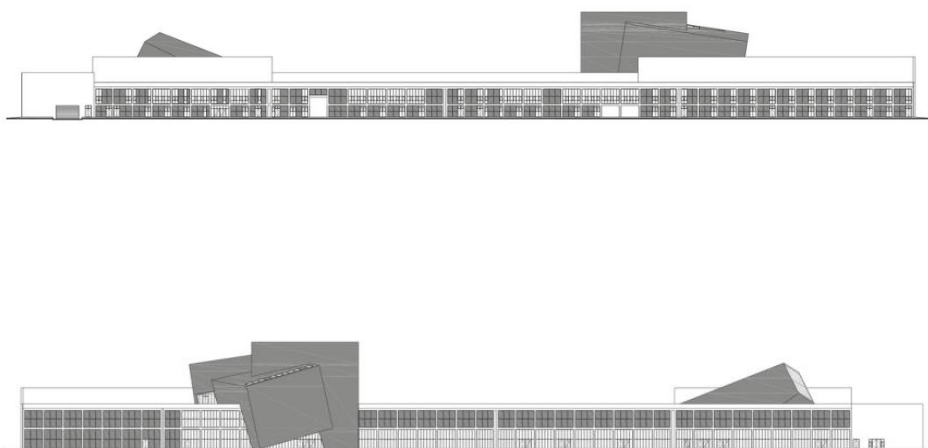
แนวคิดของพิพิธภัณฑ์มาจากความเรียบง่ายการวางผังจะแบ่งสัดส่วนเป็นกล่องสี่เหลี่ยมเป็น เล็ก กลาง ใหญ่มีการจัดวางโถงโถงตรงกลางรองรับคนและและการทำงานในขนาดคตเป็นส่วนกระจายคนไปยังผังชั้นอื่นๆ



รูปที่ 2.68 ผังพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย (Arch daily, 2016)

2) แนวความคิดในด้านการออกแบบรูปทรงสถาปัตยกรรม

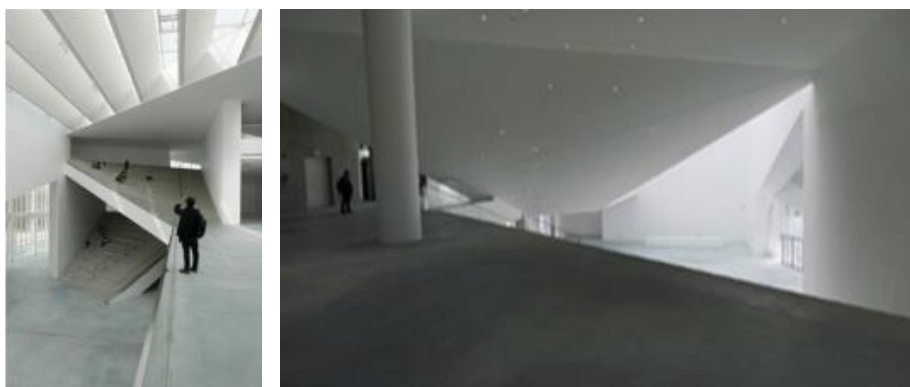
รูปทรงอาคารเป็นกล่องเรียบง่ายมีการ Interlock มาใช้โดยการนำเอาแสงธรรมชาติเข้ามาใช้ในตัวอาคารกลุ่มก้อนอาคารที่ Interlock กันจะเป็นส่วนจัดนิทรรศการที่ไม่ต้องการแสงแดดและยังเพิ่มรูปลักษณะของอาคารให้เกิดความน่าสนใจ



รูปที่ 2.69 รูปด้านพิพิธภัณฑศิลป์ร่วมสมัย (Arch daily, 2016)

3) แนวความคิดในด้านการออกแบบระบบเทคโนโลยี

การใช้แสงธรรมชาติมาใช้ในตัวอาคารโดยหลังคาที่มีการออกแบบทำให้มีส่วนโถงตอนรับสว่างและการนำแสงมาใช้ให้เกิดบรรยากาศที่น่าสนใจในอาคารโดยการใช้แสงเป็นจุดนำสายตาในการเข้ามาชมนิทรรศการอาคารจะการใช้ไฟประดิษฐ์น้อยแต่จะใช้แสงแสงธรรมชาติมาใช้สร้างบรรยากาศและแสงสว่างแทน



รูปที่ 2.70 ภายในพิพิธภัณฑศิลป์ร่วมสมัย (Arch daily, 2016)

สรุปการออกแบบ พิพิธภัณฑศิลป์ร่วมสมัย (Minsheng Contemporary Art Museum)

- การใช้แสงธรรมชาติมาสร้างบรรยากาศใหม่ให้กับอาคาร
- การเชื่อมความสัมพันธ์มุมมองการใช้งาน
- การใช้ที่ว่างและแบ่งสัดส่วนให้เกิดประโยชน์

2.5.3 Gehua Youth and Cultural Center

สถาปนิก : หลี่อู่หวาง
 พื้นที่ใช้สอย : 2,700 ตร.ม.
 ที่ตั้ง : ประเทศจีน
 ปีที่ก่อตั้ง : 2012



รูปที่ 2.71 อาคาร Gehua Youth and Cultural Center (Arch daily, 2016)

1) แนวความคิดในการวางผัง

ผังอาคารล้อมรอบด้วยธรรมชาติป้องกันจากเสียงและความวุ่นวายของเมืองทำให้อาคารสามารถเข้าได้ทุกทางที่วางตรงกลางเป็นการจัดสวนตรงกลางเพิ่มบรรยากาศให้กับผู้เข้าชมและความกลมกลืนกับธรรมชาติโดยรอบ



รูปที่ 2.72 ผัง Gehua Youth and Cultural Center (Arch daily, 2016)

2) แนวความคิดในด้านการออกแบบรูปทรงสถาปัตยกรรม

รูปทรงอาคารรูปทรงไม่สมมาตรการใช้กระจกโปร่งและใช้ประตูบานพับเพื่อการถ่ายเทอากาศและการรับลมเข้ามาภายในอาคาร รูปแบบอาคารมีความเรียบง่ายเข้าถึงได้ทุกทาง

3) แนวความคิดในด้านการออกแบบระบบเทคโนโลยี

อาคารมีการใช้แสงธรรมชาติมาใช้ในกิจกรรมกลางแจ้งและช่วยให้รับแสงสว่างอย่างทั่วถึงภายในอาคาร พื้นที่ว่างตรงกลางยังช่วยในเรื่องของการถ่ายเทอากาศในอาคาร



รูปที่ 2.73 ภายในอาคาร Gehua Youth and Cultural Center (Arch daily, 2016)

สรุปการออกแบบ สถาบันทักษิณคดีศึกษา

- การเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม
- การเลือกใช้วัสดุและการระบายอากาศของอาคาร
- มุมมองการเข้าถึงอาคารในการใช้งานของแต่ละฟังก์ชัน

บทที่ 3

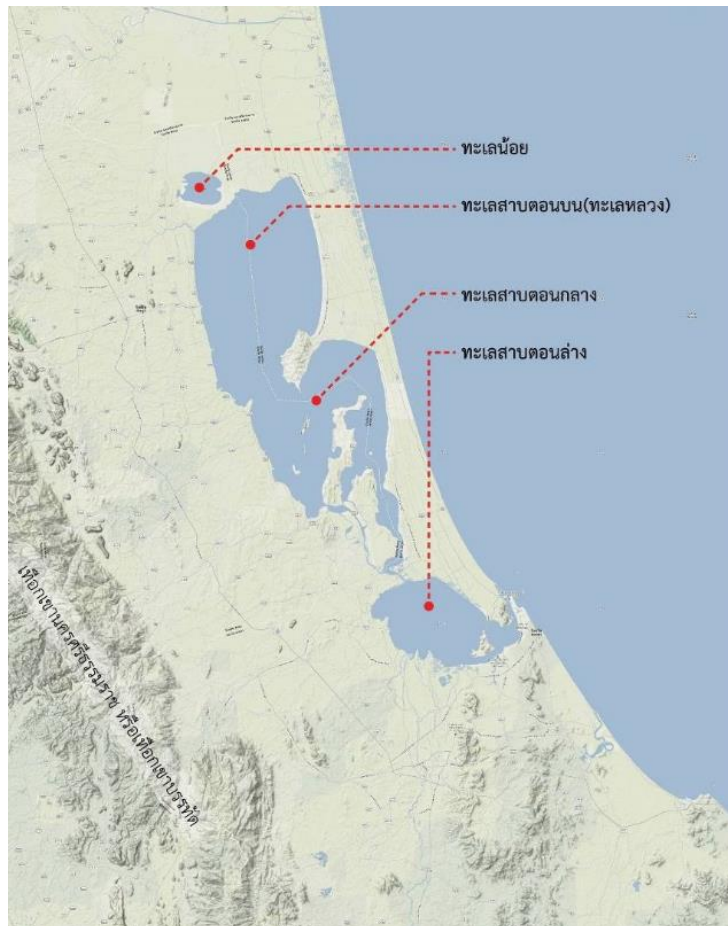
การวิเคราะห์เนื้อหาโครงการ

3.1 การพัฒนาประเด็นและโจทย์การออกแบบ

3.1.1 นิเวศสิ่งแวดล้อม

1) ภูมิศาสตร์

สภาพภูมิศาสตร์ของจังหวัดสงขลา อยู่ใกล้บริเวณทะเลอ่าวไทย และทะเลสาบตอนล่างที่อยู่ใต้สุดของกลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา มีแม่น้ำลำคลองไหลลงสู่ทะเลสาบสงขลา ภูมิอากาศของพื้นที่ตั้งอยู่ในเขตอิทธิพลของลมมรสุมเมืองร้อน มีลมมรสุมพัดผ่าน คือ ลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ ลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ ทำให้มี 2 ฤดู คือ ฤดูฝน และฤดูร้อน



รูปที่ 3.1 ลักษณะทางภูมิศาสตร์ของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา
(ฝ่ายวิชาการพัฒนาที่อยู่อาศัย การเคหะแห่งชาติ, 2556)

ซึ่งในกระบวนการออกแบบ การวางผังของโครงการปรับให้สอดคล้องกับบริบทและสภาพแวดล้อมโดยรอบ โดยการออกแบบให้สามารถเข้ากับสภาพแวดล้อมตามภูมิศาสตร์ และส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด

2) การตั้งถิ่นฐาน ผังชุมชน และรูปแบบสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น

เนื่องจากสภาพภูมิศาสตร์ของจังหวัดสงขลา มีทั้งที่ราบชายฝั่ง ที่ราบเชิงเขา ที่ราบตามแนวสายน้ำ ทะเลสาบน้ำจืด และน้ำกร่อย เป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางด้านภูมิศาสตร์ทำให้การตั้งถิ่นฐานจะต้องคำนึงถึงการดำเนินชีวิต และสามารถปรับตัวให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

ในอดีตการตั้งที่อยู่อาศัย จะตั้งตัวเรือนหรือบ้านให้อยู่ตรงกลางของพื้นที่แล้วเว้นพื้นที่โดยรอบให้เป็นลานทรายไว้ ซึ่งกลายเป็นธรรมเนียมในการวางผังและก่อสร้างเรือน และเนื่องจากลักษณะภูมิประเทศและภูมิอากาศที่มีฝนตกชุก จึงมีประโยชน์ในการป้องกันจากสัตว์และแมลงมีพิษต่างๆ เข้ามาในบริเวณตัวบ้าน ป้องกันจากการเกิดอัคคีภัยเนื่องจากในอดีตการตั้งบ้านเรือนมักจะตั้งอยู่โดดเดี่ยวตามป่า จะมีการยกใต้ถุนบ้านและถมทรายสูงกว่าพื้นที่โดยรอบ เพื่อไม่ให้น้ำจากชายคาไหลเข้ามา ในบริเวณบ้านจะพบมีการขุดบ่อน้ำไว้ด้วย ซึ่งใช้วิธีการแก้ปัญหา และพัฒนาต่อเนื่องเป็นภูมิปัญญา ในการจัดการพื้นที่โดยรอบของตัวเรือนที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน



รูปที่ 3.2 ที่อยู่อาศัยบนพื้นที่ราบในอดีต



รูปที่ 3.3 ที่อยู่อาศัยพื้นที่ติดทะเล

3.1.2 นิเวศวัฒนธรรม

เนื่องจากภาคใต้มีวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ แต่ก็สามารถแยกกลุ่มของวัฒนธรรมที่มีได้ออกไปอีกตามพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ที่มี ตามการใช้ชีวิต ตามศาสนา ชาติพันธุ์ที่มี ดังนี้

1) ประวัติศาสตร์วัฒนธรรมตามพื้นที่

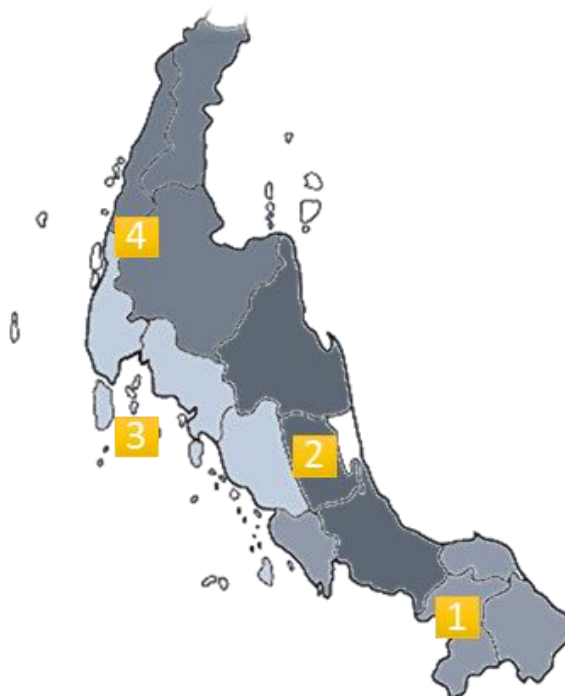
กลุ่มที่ 1 คือแถบจังหวัดชายแดนภาคใต้ ได้แก่ จังหวัดนราธิวาส ปัตตานี ยะลา สตูล และในเขตบางอำเภอของจังหวัดสงขลา คือ อำเภอจะนะ นาทวี สะเดา และบางส่วนของอำเภอหาดใหญ่และอำเภอเมืองสงขลา การละเล่นพื้นเมืองในกลุ่มนี้ได้แก่ มะโย่ง ซีละ ชัมเป็ง ลอแกว วอแยยาวว เป็นต้น

กลุ่มที่ 2 คือแถบจังหวัดนครศรีธรรมราช พัทลุง บางท้องถิ่นของจังหวัดตรัง และบางท้องถิ่นในเขตจังหวัดสงขลา (บริเวณรอบลุ่มทะเลสาบ) คือ เขตอำเภอรโนด สทิงพระ และรัตภูมิ การละเล่นพื้นเมืองในกลุ่มนี้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง เช่น หนังตะลุง โนรา เพลงบอก และมีการละเล่นที่ได้รับช่วงมาจากกลุ่มที่ 1 บ้าง แต่ได้มาสร้างรูปแบบเฉพาะตนขึ้นใหม่ เช่น กาหลอ โต้ะคริม

กลุ่มที่ 3 คือแถบจังหวัดทางฝั่งทะเลตะวันตก ได้แก่ จังหวัดภูเก็ต กระบี่ พังงา และจังหวัดตรังบางท้องถิ่น การละเล่นพื้นเมืองกลุ่มนี้มีลักษณะเด่นเป็นพิเศษ ส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลจากชาวเล ส่วนหนึ่งรับมาจากมาเลเซีย ที่เด่นๆ เช่น รongเง็ง (ประเภทมีบทร้องประกอบการรำ) ลิเกป่าหรือลิเกรามมะนา แม้แต่หนังตะลุง ก็จะมีลักษณะต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ กล่าวคือ คณะหนังตะลุงที่เป็นคนในท้องถิ่นแท้ๆ จะนิยมเล่นแต่เรื่องรามเกียรติ์ มีขนบนิยมของหนังใหญ่เข้าไปประสม รูปหนังไม่พัฒนาไปมากเหมือนอย่างหนังตะลุงฝั่งตะวันออก

กลุ่มที่ 4 คือแถบจังหวัดสุราษฎร์ธานี ชุมพร และระนอง การละเล่นพื้นเมืองของกลุ่มนี้ได้แก่ หนังตะลุง โนรา เพลงบอก นอกจากนี้ยังมีความนิยม

ในการเล่นเพลงสูงมาก เช่น เพลงเรือ เพลงนา และมีการละเล่นที่มีรูปแบบพิเศษ เช่น โนราหอย โนราโกลน เป็นต้น



รูปที่ 3.4 แผนที่แสดงการแบ่งกลุ่มวัฒนธรรม

2)ชาติพันธุ์ ศาสนา

2.1) การละเล่นที่นิยมกันในกลุ่มไทยพุทธ ได้แก่ กาหลอ คำตัก เพลงกล่อมทารก เพลงเรือ เพลงนา สวดมอลัย โต๊ะคริม หนังตะลุง และมโนราห์ ฯลฯ

2.2) การละเล่นที่นิยมกันในกลุ่มไทยมุสลิม ได้แก่ ลิเกฮูลู เพลงตันหยง ร่องเง็ง ชัมเป็ง ดาระ และว้ายังเซียม

2.3) การละเล่นที่นิยมกันในกลุ่มไทยพุทธ และไทยมุสลิม ได้แก่ ลิเกป่า

3) ด้านความเชื่อ

3.1) ความเชื่อเกี่ยวกับครุหมอ บรรพบุรุษที่เป็นคนสืบเชื้อสายมา โดยเชื่อว่าครุเหล่านั้นยังห่วงใยผูกพันกับผู้สืบเชื้อสายอยู่ ซึ่งขึ้นอยู่กับโอกาสและเวลาที่สมควรเป็น

3.2) ความเชื่อเกี่ยวกับการเดินทาง ใช้ในการกำหนดทิศทางการตั้งถิ่นฐานบ้านเรือน ให้เป็นไปตามทิศทางที่ดี

3.4) ความเชื่ออื่นๆ ที่มักจะมีเรื่องไสยศาสตร์ที่ทำเพื่อป้องกันปัดเป่าเสนียดจัญไร สร้างเมตตามหานิยม

3.1.3 นิเวศเศรษฐกิจ

คุณค่าและประโยชน์ที่ใช่เป็นสื่อหรือประชาสัมพันธ์งาน ในอดีตการที่ช่างแกะรูปหนังตะลุง ทำชุดมโนราห์ หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ในการใช้แสดงเท่านั้น ทำให้มีการทำแค่ไม่กี่ครั้งเวียน ปัจจุบันนอกจากสำหรับการแสดงแล้ว ยังทำเพื่อเป็นสินค้า เป็นของที่ระลึก ใช้ประดับตกแต่งอีกด้วย และการแสดงนาฏศิลป์ ปัจจุบันนี้ไม่ว่าจะการแสดงที่เป็นแบบดั้งเดิม ก็นำมาปรับใหม่ โดยอาจมีการใช้ดนตรีสากลในการประกอบเพลงร่วมไปด้วย ทำให้เกิดทำนองที่สนุกขึ้น และมีความน่าสนใจในหมู่ผู้ชม สามารถเพิ่มเศรษฐกิจได้เป็นอย่างดี

3.2 สรุปองค์ประกอบของความยั่งยืนที่นำไปใช้กับโครงการ

องค์ประกอบของความยั่งยืนที่นำไปใช้กับโครงการ ซึ่งจะมีรูปแบบความยั่งยืนทางวัฒนธรรมเป็นหลัก โดยการนำองค์ประกอบมาใช้กับโครงการ ได้แก่

3.2.1 การถ่ายทอดนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ให้คนในสังคมได้รับรู้ และเกิดความเข้าใจตระหนักในคุณค่า คุณประโยชน์และปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม โดยผ่านสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมต่าง ๆ

3.2.2 การส่งเสริมกิจกรรม และสนับสนุนให้เกิดเครือข่ายการสืบสานและพัฒนาการเล่นท่อนถิ่นภาคใต้ ของชุมชนต่าง ๆ เพื่อจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง

3.2.3 การอนุรักษ์ การปลูกจิตสำนึกให้คนในท้องถิ่นตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของนาฏศิลป์ภาคใต้ เพื่อแสดงสภาพชีวิตและความเป็นมาของชุมชน อันจะสร้างความรู้และความภูมิใจในชุมชนท้องถิ่นด้วย

3.2.4 การวางผังให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมโดยรอบ ตามรูปแบบความเชื่อ และออกแบบให้ส่งผลกับสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด

3.2.5 การใช้ประโยชน์จากสภาพภูมิอากาศของพื้นที่ตั้งโครงการ ให้รับกับสภาพภูมิอากาศได้ดี และสามารถป้องกันจากสภาพภูมิอากาศที่เกิดผลเสียเหมือนกัน

3.2.6 การประยุกต์ใช้รูปแบบอาคารให้มีความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

บทที่ 4

การนำไปใช้

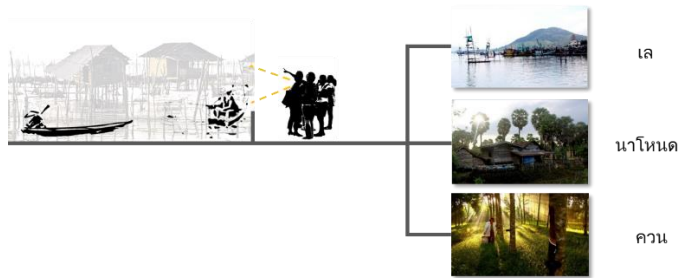
4.1 การกำหนดโปรแกรม

4.1.1 ลักษณะโครงการและกิจกรรมโครงการ

1) ส่วนการจัดแสดง

1.1) จัดแสดงวิถีชีวิตชาวบ้าน

- ส่วนที่ 1 กล่าวถึงวิถีชีวิตชาวบ้าน ความเป็นอยู่ของชาวบ้านในพื้นที่ของจังหวัดสงขลา ที่แบ่งการใช้ชีวิตไปตามพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ ได้แก่ ชาวเลหรือชาวบ้านอาศัยอยู่บริเวณชายฝั่งทะเล นาโหนดคือชาวบ้านที่อาศัยอยู่บริเวณที่ราบ เป็นพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับทำนาข้าวปลูกต้นตาลโตนด ควนเป็นพื้นที่ส่วนที่เป็นเทือกเขาที่ชาวบ้านส่วนใหญ่จะทำอาชีพเกี่ยวสวนยางพารา



รูปที่ 4.1 แสดงวิถีชีวิตชาวบ้านจังหวัดสงขลา

- ส่วนที่ 2 เป็นพื้นที่จัดแสดงวิถีชีวิตของชาวบ้านที่มีหนังตะลุงและมโนราห์เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ที่เป็นการสร้างความบันเทิงของชาวบ้านสมัยก่อนโดยเล่าเรื่องผ่านตัวละครหนังตะลุงและการรำมโนราห์

1.2) จัดแสดงรูปหนังตะลุง

- จากหนังสู่รูปหนัง การจัดแสดงอุปกรณ์ที่ใช้ในขั้นตอนวิธีการแกะหนังตะลุง ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมหนัง การฟอกหนัง การแกะหนัง การทาสีหนัง

- รูปหนังในประเทศ จัดแสดงรูปหนังตะลุง โดยจำแนกตามชั้นของตัวหนังตะลุง ตั้งแต่รูปก่อนเรื่องอย่างฤๅษี รูปมนุษย์ที่เป็นเจ้า

เมือง ราชา หรือราชินี รูปยักษ์ที่เป็นตัวแทนฝ่ายอธรรม รูปกากที่เป็นรูปตัวตลก และรูปเบ็ดเตล็ดอย่างรูปสัตว์

- รูปหนังในต่างประเทศ จัดแสดงรูปหนังที่มีในต่างประเทศที่ใช้ในการแสดงเงาเหมือนหนังตะลุง ได้แก่ จีน อินโดนีเซีย เขมร อียิปต์ มาเลเซีย อินเดีย เป็นต้น

1.3) จัดแสดงโรงหนังตะลุง

จัดแสดงจำลองในส่วนของที่เป็นโรงที่ใช้ในการแสดงหนังตะลุง และอุปกรณ์ประกอบ การจัดวางสิ่งของที่ใช้ในการแสดงที่มีฝนโรงหนังตะลุง ให้ได้รับ

1.4) จัดแสดงความสำคัญของนายหนัง

ความสำคัญของหนังตะลุง และนายหนังที่เป็นผู้ประพันธ์เรื่อง และเชิดรูปหนัง ที่นอกจากให้ความบันเทิงแล้วยังเปรียบเสมือนปราชญ์สอนคนอีกด้วย

1.5) จัดแสดงเครื่องแต่งกายของมโนราห์

- ส่วนของการจัดแสดงอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ชุดที่ใช้ใส่ในการแสดงมโนราห์ และชิ้นส่วนต่าง ๆ ของชุด เช่น เทริด , เครื่องรูปปัด, ป่า, บั้งคอ, พานอก, ปีกนกแอ่น, ซับทรวง, ปีก, ผ้าถุง, กำไล, เล็บ เป็นต้น

- จัดแสดงเครื่องแต่งกายในส่วนที่ใช้สำหรับการใส่แสดงมโนราห์ ในแต่ละชุดทั้งของผู้หญิง ผู้ชาย ชุดในแต่ละแบบที่มีความแตกต่าง และมีความสำคัญที่ต่างกันไป

1.6) จัดแสดงท่ารำสำคัญของมโนราห์

ท่ารำที่เป็นแบบแผนมาแต่เดิม ที่ยอมรับของผู้รำโนราจะต้องมีพื้นฐานเบื้องต้นการทรงตัวของผู้รำในแต่ละท่ารำ และทำการแสดงสำคัญต่างๆ



รูปที่ 4.2 ท่ารำมโนราห์

1.7) จัดแสดงเครื่องดนตรี

แสดงเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ และชนิดของเครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดงหนังตะลุง มโนราห์ การจัดวางตำแหน่งของเครื่องดนตรี

1.8) จัดแสดงปรัชญาของหนังตะลุง – มโนราห์

หนังตะลุง และมโนราห์ ที่ไม่ใช่เพียงความบันเทิง หากเพื่อสอนชาวบ้านเพื่อให้ประพฤติตนอยู่ในศีลธรรม และเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ทำให้มีพิธีไหว้ครู มีหนังตะลุงและมโนราห์สืบมา

2) ส่วนบริการ

2.1) สำหรับเรียนรู้

- ห้องสมุด บริการการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ของภาคใต้ และนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้อย่างหนังตะลุง มโนราห์

- ห้องการเรียนรู้การทำหนังตะลุง และชุดมโนราห์

2.2) สำหรับกิจกรรม

- สำหรับการจัดการแสดงหนังตะลุง และมโนราห์ทั้งกลางแจ้ง และในร่ม

- ลานอเนกประสงค์สำหรับการพักผ่อนและรอทำกิจกรรม

4.1.2 การกำหนดองค์ประกอบของโครงการ

1) องค์ประกอบของโครงการ

จากการศึกษาแนวความคิดของโครงการ ทำให้สามารถนำมาศึกษารายละเอียดของขนาดพื้นที่ใช้สอย และรายละเอียดด้านอื่นๆ จากจำนวนผู้ใช้และลักษณะกิจกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการกำหนดพื้นที่ในองค์ประกอบต่างๆ

1.1) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ

1.1.1) นิทรรศการถาวร ส่วนของนิทรรศการถาวรแบ่งออกเป็น 7 ช่วงดังนี้

- ห้องแสดงนิทรรศการวิถีชีวิตชาวบ้าน
- ห้องแสดงนิทรรศการรูปหนัง
- ห้องแสดงนิทรรศการแลหนัง
- ห้องแสดงนิทรรศการนายหนัง
- ห้องแสดงนิทรรศการเคียงกาย
- ห้องแสดงนิทรรศการตั้งท่า
- ห้องแสดงนิทรรศการเครื่องดนตรี
- ห้องแสดงนิทรรศการปรัชญาหนัง – โนรา

1.1.2) นิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition) ส่วนนี้จัดให้เป็นพื้นที่ห้องที่เปิดโล่งเพื่อจัดการแสดงแบบหมุนเวียน โดยลักษณะของการจัดแสดงจะเป็นไปตามนิทรรศการนั้นๆ

1.2) ส่วนบริการสาธารณะ

1.2.1) ส่วนสนับสนุนโครงการ คือส่วนที่เสริมที่ทำให้โครงการสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นและเป็นส่วนที่มีพื้นที่รองรับบุคคลภายนอกเป็นหลัก ซึ่งบุคคลภายนอกสามารถเข้ามาใช้ร่วมกับผู้ใช้โครงการหลักได้โดยทั่วไป จะประกอบไปด้วย

- ส่วนร้านอาหาร (Food and Beverage)
- ส่วนร้านขายของที่ระลึก (Souvenirs Shop)

1.2.2) ส่วนสาธารณะของโครงการ คือส่วนที่เชื่อมระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ภายในโครงการ ในรูปแบบของพื้นที่ว่างหรือพื้นที่อเนกประสงค์ อาทิเช่น ลานกิจกรรมอเนกประสงค์ (Multipurpose) โถงทางเข้า (Lobby) ส่วนพักคอย (Waiting Area) โถงนิทรรศการชั่วคราว เป็นต้น

ดังนั้นการจัดวางและออกแบบพื้นที่นี้ควรจะออกแบบให้มีประสิทธิภาพในแง่ของการเชื่อมต่อพื้นที่สำคัญต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ทั้งในส่วนของความต้องการที่ให้พื้นที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื้องกัน หรือการทำให้พื้นที่ไม่ให้ความสัมพันธ์และตัดขาดออกจากกัน

1.3) ส่วนบริการด้านการศึกษา

1.3.1) ห้องสัมมนา สามารถรองรับคนได้ 100 ที่นั่ง เพื่อจัดการสัมมนาต่างๆ

1.3.2) ห้องสมุด เป็นส่วนการศึกษาค้นหาข้อมูลทิวทัศน์ธรรมชาติและข้อมูล อื่นๆ

1.3.3) ลานกิจกรรมกลางแจ้งเป็นส่วนที่เปิดพื้นที่โล่ง เพื่อจัดการแสดงทางวัฒนธรรม รวมถึงกิจกรรมต่างๆ ของท้องถิ่น

1.4) ส่วนบริหารโครงการ

ส่วนบริหารโครงการ เป็นส่วนที่เป็นสำนักงานของโครงการมีหน้าที่คอยควบคุมระบบทางด้านการบริหารอาคารในด้านต่างๆ รวมถึงการติดต่อประสานงานในด้านต่างๆ อีกด้วยดังนั้นตำแหน่งของส่วนนี้ต้องตั้งอยู่ในตำแหน่งที่เข้าถึงได้ง่ายมีที่จอดรถเฉพาะ โดยส่วนนี้จะแบ่งออกเป็น 5 ส่วนคือ

- 1.4.1) ฝ่ายบริหาร
- 1.4.2) ฝ่ายธุรการ
- 1.4.3) ฝ่ายการเงิน

1.4.4) ฝ่ายพัสดุ

1.4.5) ฝ่ายประชาสัมพันธ์

1.5) ส่วนเทคนิคการจัดแสดง

เป็นส่วนที่ทำหน้าที่หลัก คือการจัดหา จัดหมวดหมู่ และจัดแสดงวัตถุ ในที่จัดแสดง รวมถึงการดูแล และวางแผนจัดการและแผนการให้บริการ และยังมีส่วนอย่างมากในการประเมินราคาของศิลปวัตถุด้วย ด้วยเหตุนี้ จึงต้องมีความชำนาญเฉพาะด้านเป็นอย่างดี

1.6) ส่วนบริการอาคาร

ส่วนบริการอาคาร คือส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับโครงการในแง่ของการ บำรุงรักษาอาคารและการควบคุมงานระบบภายในโครงการ รวมถึงการดูแล ความเรียบร้อยต่างๆภายในโครงการ ซึ่งประกอบไปด้วย

1.6.1) ส่วนพื้นที่ปฏิบัติการ ของงานระบบ อาทิเช่น ส่วน บำบัดน้ำเสีย ห้องควบคุมงานทุกประเภท ห้องขยะ เป็นต้น

1.6.2) ส่วนพื้นที่สำหรับพนักงานฝ่ายบริการอาคาร อาทิเช่น ห้องพักผ่อนพนักงานส่วนรับประทานอาหาร ฝ่ายเทคนิค ฝ่ายซ่อม บำรุง ฝ่ายรักษาความสะอาด ฝ่ายรักษาความปลอดภัยของอาคาร เป็นต้น

ดังนั้นพื้นที่ของส่วนบริการอาคาร นั้นควรมีพื้นที่ที่เป็นสัดส่วนแยกออกจากส่วนต่างๆของโครงการอย่างชัดเจนเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้คนที่ดำเนินกิจกรรม ภายในส่วนต่างๆ ของโครงการมาปะปนกับส่วนบริการอาคารแต่จะต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมต่อกันแห่งของประโยชน์ใช้สอยโดยส่วนบริการจะต้องสามารถ ให้บริการแก่ส่วนต่างๆ ของโครงการได้เป็นไปอย่างสะดวกและรวดเร็วถึงจะทำให้การออกแบบพื้นที่ส่วนการให้บริการนี้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

1.7) ส่วนจอดรถ

ส่วนจอดรถ คือส่วนที่ใช้รองรับยานพาหนะของผู้ที่เข้ามาดำเนิน กิจกรรมภายในโครงการในรูปแบบต่างๆ โดยยานพาหนะอาจจะเป็นไปใน รูปแบบของ จักรยาน จักรยานยนต์ รถยนต์ รถบัสซึ่งอาจจะรวมถึงที่จอดรถ สำหรับรถบริการ

ดังนั้นเพื่อความชัดเจนในการออกแบบ คำนวณพื้นที่ และคำนวณราคา ค่าก่อสร้าง จึงแยกที่จอดรถออกจากองค์ประกอบอื่นๆ บางโครงการอาจแยกที่จอดรถเป็นดังนี้

- ที่จอดรถสำหรับผู้มาดำเนินกิจกรรมภายในโครงการโดยตรง
- ที่จอดรถสำหรับฝ่ายบริหารโครงการ
- ที่จอดรถสำหรับฝ่ายบริการอาคาร

โดยการออกแบบพื้นที่ที่จอดรถนี้จะมีความสัมพันธ์กับประเภทของพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ การเข้าถึงโครงการ และความจำกัดของเนื้อที่โครงการ

แสดงรายละเอียดเวลาในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ภายในโครงการตามองค์ประกอบของโครงการ ภายในหนึ่งวัน

4.1.3 การวิเคราะห์ผู้ใช้สอย

1) ประเภทผู้ใช้โครงการ

1.1) ผู้ใช้บริการโครงการ คือ บุคคลที่มีความต้องการเข้ารับบริการจากทางศูนย์วัฒนธรรม ได้แก่

- นักเรียน นักศึกษา ผู้เข้ารับบริการกลุ่มนี้มีจุดประสงค์หลักคือการเรียนรู้การเข้าไปใช้พื้นที่เรื่องราวต่างๆ ที่แสดงไปพร้อมกับความสนุกสนาน หรือเพื่อศึกษาหาความรู้ ทำรายงาน การจัดบรรยายพิเศษ และกิจกรรมเสริม ซึ่งผู้รับบริการกลุ่มนี้จะมาเป็นกลุ่มใหญ่ๆ

- นักท่องเที่ยว ผู้ใช้บริการกลุ่มนี้มักใช้บริการในวันธรรมดาเป็นกลุ่มที่สนใจในเนื้อหาทางด้านวิชาการมากกว่าประชาชนทั่วไป อาจจะมาคนเดียว หรือกลุ่มใหญ่ก็ได้

- ประชาชนทั่วไป ผู้ใช้บริการกลุ่มนี้มักใช้บริการในวันหยุดราชการ หรือช่วงที่มีกิจกรรมต่างๆ ซึ่งมีจุดประสงค์หลักคือความสนุกเพลิดเพลิน อาจจะไม่สนใจด้านวิชาการมากนัก โดยผู้ใช้กลุ่มนี้อาจจะมาคนเดียวหรือกลุ่มเล็กๆ

1.2) ผู้ติดต่อ คือ บุคคลที่เข้ามาเพื่อติดต่อกับเจ้าหน้าที่ของศูนย์ และนักวิชาการที่เชิญเข้ามาทำการบรรยายพิเศษ

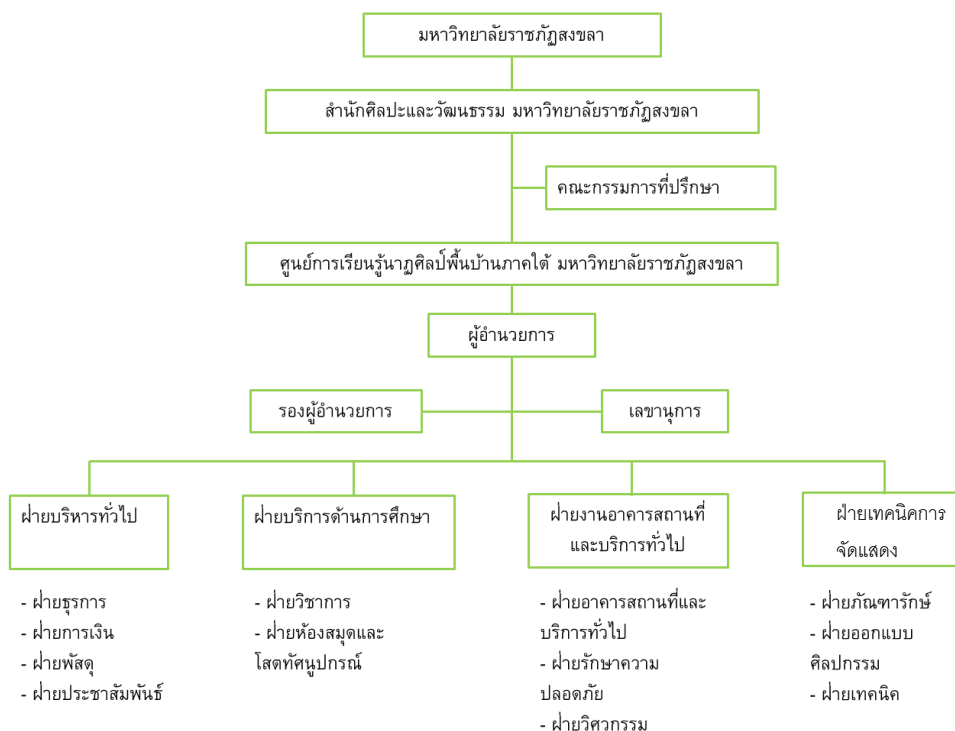
- นักวิชาการ ครู อาจารย์ ผู้เข้ารับบริการกลุ่มนี้มักใช้บริการส่วนของวิจัยหรือห้องประชุมมากกว่าส่วนพิพิธภัณฑ์ เพราะผู้ใช้มีจุดประสงค์หลักคือ การค้นคว้า วิจัยหาข้อมูล หรือการประชุมสัมมนา แลกเปลี่ยนความรู้

- ผู้ติดต่ออื่นๆ

1.3) ผู้บริหารและพนักงาน คือเจ้าหน้าที่ของศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งรับผิดชอบตามหน่วยงานต่างๆ ได้แก่

- ฝ่ายบริหาร
- ฝ่ายบริการการศึกษา
- ฝ่ายงานอาคารสถานที่ และบริการทั่วไป
- ฝ่ายภัณฑารักษ์ เทคนิคและคลัง

1.3.1) โครงสร้างองค์กร



แผนภูมิที่ 4.3 แสดงโครงสร้างองค์กร

3) การวิเคราะห์จำนวนผู้ใช้โครงการ

3.1) การกำหนดอัตราและเจ้าหน้าที่ในโครงการ

การกำหนดอัตราและเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบในโครงการนั้น ได้เปรียบเทียบจากบุคลากรของโครงการที่มีความใกล้เคียงกัน โดยการศึกษาจากพิพิธภัณฑ์คติชนวิทยา สถาบันทักษิณคดีศึกษา และมีวเซียมสยาม ได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1 การกำหนดและอัตราเจ้าหน้าที่ในโครงการ

ตำแหน่ง	ลักษณะหน้าที่ / กิจกรรม	พิพิธภัณฑ์คติชนวิทยาสถาบันทักษิณคดีศึกษา	มิวเซียมสยาม	ศูนย์การเรียนรู้นาฏศิลป์ภาคใต้
1. ฝ่ายบริหาร				
1.1 ฝ่ายบริหาร				
ผู้อำนวยการ	รับผิดชอบการบริหารศูนย์ทั้งหมดและควบคุมดูแลการดำเนินการ	1	1	1

ตารางที่ 4.1 (ต่อ) การกำหนดและอัตราเจ้าหน้าที่ในโครงการ

รอง ผู้อำนวยการ	เป็นผู้ช่วยเหลือดูแลในการ บริหารงาน	1	1	1
เลขานุการ	เป็นผู้ช่วยเหลือผู้อำนวยการ ประสานงานกับฝ่ายงานต่างๆ	1	1	1
1.2 ฝ่ายธุรการ				
หัวหน้าฝ่าย ธุรการ	ควบคุมดูแล และบริหารงานให้ เป็นไปตามระเบียบ	1	1	1
เจ้าหน้าที่งาน ธุรการ	คอยจัดระบบงาน และทำทะเบียน ต่างๆ	1	2	1
1.3 ฝ่ายการเงิน				
หัวหน้าฝ่าย การเงิน	บริหารงานตามระบบรวมทั้งการ อนุมัติการส่งจ่ายเงิน	1	1	1
เจ้าหน้าที่ฝ่าย การเงิน	ร่างหนังสือและเอกสารในส่วน การเงิน	1	1	1
1.4 ฝ่ายพัสดุ				
หัวหน้าฝ่าย พัสดุ	รับผิดชอบการจัดการจัดหา เก็บรักษา พัสดุ และควบคุมดูแลรักษา	1	1	1
เจ้าหน้าที่งาน พัสดุ	ร่างหนังสือและเอกสารในส่วน พัสดุ	1	1	1
1.5 ฝ่ายประชาสัมพันธ์				
หัวหน้าฝ่าย	รับผิดชอบเรื่องการประชาสัมพันธ์ ข้อมูลต่างๆของโครงการ	1	1	1
เจ้าหน้าที่	จัดทำเอกสาร ติดต่อกับหน่วยงาน ต่างๆเพื่อประชาสัมพันธ์และ เผยแพร่	1	2	1
รวม		11	13	11
2. ฝ่ายบริการการศึกษา				
2.1 ฝ่ายวิชาการ				
หัวหน้าฝ่าย วิชาการ	รับผิดชอบงานฝ่ายการศึกษา จัดทำนโยบายและควบคุมการ ดำเนินงาน	1	1	1
เจ้าหน้าที่งาน วิชาการ	ควบคุมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ ติดต่อกับสถาบันการศึกษาต่างๆ	2	3	2
เจ้าหน้าที่งาน บรรยายการ แสดง	รับผิดชอบในส่วนนิทรรศการ ควบคุมการจัดแสดงร่วมกับฝ่าย อื่นๆ	1	2	1

ตารางที่ 4.1 (ต่อ) การกำหนดและอัตราเจ้าหน้าที่ในโครงการ

2.2 ฝ่ายห้องสมุดและโสตทัศนูปกรณ์				
หัวหน้าฝ่าย ห้องสมุด โสตทัศนูปกรณ์	รับผิดชอบและกำหนดนโยบาย ห้องสมุด ประสานงานกับฝ่าย การศึกษา	1	1	1
เจ้าหน้าที่งาน	ให้บริการโสตทัศนูปกรณ์ รวบรวม ทะเบียนหมวดหมู่	2	2	2
รวม		7	9	7
3. ฝ่ายอาคารสถานที่				
3.1 ฝ่ายอาคารสถานที่และบริการทั่วไป				
เจ้าหน้าที่ฝ่าย อิเล็กทรอนิกส์	ควบคุมดูแลสื่ออิเล็กทรอนิกส์	1	2	1
พนักงานอาคาร สถานที่	ดูแลจัดเตรียมสถานที่	2	2	2
พนักงานทำ ความสะอาด	ดูแลความสะอาดของอาคาร	2	4	3
3.2 ฝ่ายวิศวกรรม				
ช่างไฟฟ้า	ดูแลงานระบบไฟฟ้า	1	1	1
ช่างประปา	ดูแลงานระบบประปา	1	1	1
ช่างแอร์	ดูแลงานระบบแอร์	1	1	1
3.3 ฝ่ายรักษาความปลอดภัย				
พนักงานรักษา ความปลอดภัย	ดูแลรักษาความปลอดภัย	2	3	2
รวม		10	14	11
4. ฝ่ายภัณฑารักษ์ เทคนิคและคลัง				
4.1 ฝ่ายภัณฑารักษ์				
หัวหน้าฝ่าย ภัณฑารักษ์	รับผิดชอบงาน จัดนโยบายและ ควบคุมการดำเนินงาน	1	1	1
ผู้ช่วยฝ่าย ภัณฑารักษ์	ศึกษา คัดเลือก สงวน รักษาและ นำเสนอวัตถุที่จัดแสดง	2	2	2
4.2 ฝ่ายออกแบบศิลปกรรม				
หัวหน้าฝ่าย งาน ออกแบบ	สนับสนุนงานด้านเทคนิค การจัด แสดง บ้าย สัญลักษณ์ การตกแต่ง อาคารและออกแบบงานเลขศิลป์	1	1	1
เจ้าหน้าที่งาน ออกแบบ	ออกแบบ รวมทั้งศิลปะที่เกี่ยวข้องกับ การจัดแสดงและตกแต่งภายใน	2	1	1

ตารางที่ 4.1 (ต่อ) การกำหนดและอัตราเจ้าหน้าที่ในโครงการ

4.3 ฝ่ายเทคนิค				
หัวหน้าฝ่ายเทคนิค	ควบคุมและรับผิดชอบงานในฝ่ายเทคนิคทั้งหมด	1	1	1
เจ้าหน้าที่งานสงวนรักษา	รับผิดชอบดูแลวัตถุต่างๆที่จัดแสดง	1	2	2
รวม		8	8	8
รวมทั้งหมด				37

จากการวิเคราะห์และการประเมินจากองค์ประกอบโดยการเปรียบเทียบ สามารถสรุปจำนวนบุคลากรและเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบได้บุคลากรในโครงการจำนวน 37 คน

3.2) การกำหนดจำนวนผู้ใช้บริการ

การกำหนดปริมาณผู้ใช้โครงการ จำเป็นต้องนำสถิติเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มเป้าหมายสำหรับการใช้โครงการเข้ามาใช้ในการคิดคำนวณ เพื่อทำการกำหนดปริมาณนักท่องเที่ยวซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนั้นจากสถิติผู้มาท่องเที่ยวสามารถแบ่งสัดส่วนตามประเภทนักท่องเที่ยวได้ดังนี้

จากกรณีศึกษาโครงการปิดทำการวันจันทร์ทำให้ใน 1 ปี มีวันจันทร์ทั้งหมดใน 52 วัน ดังนั้น $365 - 52 = 313$ วัน

3.2.1) การวิเคราะห์จำนวนนักเรียน นักศึกษา

จะพิจารณาจากสถิตินักเรียน นักศึกษา (ระดับมัธยม-อุดมศึกษา) ในภาคใต้ (ข้อมูลจังหวัดสงขลา, 2558) พบว่ามีจำนวนนักเรียน นักศึกษา (ระดับมัธยม - อุดมศึกษา) รวม 818,693 คน คาดการณ์ว่า ร้อยละ 10 ของ นักเรียน นักศึกษาภาคใต้ จะมาใช้บริการ

$$818,693 \times 10 / 100 = 81,869 \text{ คน / ปี}$$

$$81,869 / 31 \text{ วัน} = 262 \text{ คน / วัน}$$

3.2.2) การวิเคราะห์จำนวนผู้เข้าชมทั่วไป

จะพิจารณาจากสถิติของจำนวนประชาชนในจังหวัดสงขลา (ข้อมูลประชากรตามทะเบียนราษฎร, 2557) พบว่ามีจำนวนประชาชนจำนวน 1,310,986 คน คาดการณ์ว่า ร้อยละ 2 ของประชาชนจังหวัดสงขลาที่จะมาใช้บริการ

$$1,310,986 \times 2 / 100 = 26,220 \text{ คน / ปี}$$

$$26,220 / 313 \text{ วัน} = 84 \text{ คน / วัน}$$

3.2.3) การวิเคราะห์จำนวน นักท่องเที่ยวไทย และต่างประเทศ จะพิจารณาจากสถิตินักท่องเที่ยวที่มาจังหวัดสงขลา (ข้อมูลพื้นฐานจังหวัดสงขลา. 2557) พบว่ามีนักท่องเที่ยวไทย และต่างประเทศจำนวน 6,102,174 คน คาดการณ์ว่า ร้อยละ 1 ของนักท่องเที่ยวจังหวัดสงขลาจะมาใช้บริการ

ตารางที่ 4.2 สถิตินักท่องเที่ยวเปรียบเทียบปี พ.ศ. 2555 - 2557

	ปี 2555	ปี 2556	ปี 2557
จำนวนนักท่องเที่ยว	3,502,966	4,802,574	6,102,174

$$6,102,174 \times 1 / 100 = 61,022 \text{ คน / ปี}$$

$$61,022 / 313 \text{ วัน} = 195 \text{ คน / วัน}$$

จากการวิเคราะห์ผู้ใช้โครงการในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย รวมจำนวนผู้ใช้เฉลี่ยในแต่ละวันจะมีผู้ใช้โครงการ ดังนี้

นักเรียน นักศึกษา	262	คน / วัน
ผู้เข้าชมทั่วไป	84	คน / วัน
นักท่องเที่ยว	195	คน / วัน
บุคลากร	37	คน / วัน
รวมทั้งหมด	587	คน / วัน

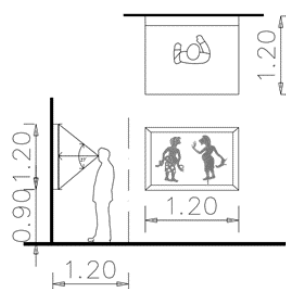
4.1.4 การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยของโครงการ

1) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ

ในการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยส่วนนิทรรศการนี้ มีลักษณะการผสมการ จัดแสดงกันหลายรูปแบบจึงใช้การวิเคราะห์แบบกราฟิกได้ 6 รูปแบบ ดังนี้

1.1) การจัดแสดงแบบ

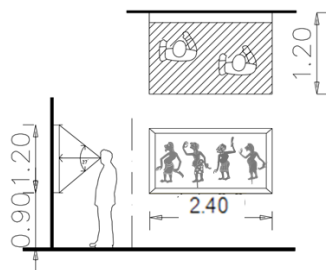
Board a ต้องการพื้นที่ $1.20 \times 1.20 = 1.44$ ตารางเมตร



รูปที่ 4.3 การจัดแสดงแบบ Board a

1.2) การจัดแสดงแบบ

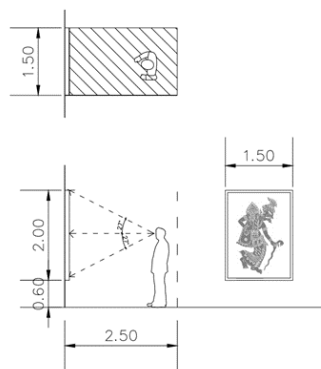
Board b ต้องการพื้นที่ $1.20 \times 2.40 = 2.88$ ตารางเมตร



รูปที่ 4.4 การจัดแสดงแบบ Board b

1.3) การจัดแสดงแบบ

Board c ต้องการพื้นที่ $2.50 \times 1.50 = 3.75$ ตารางเมตร

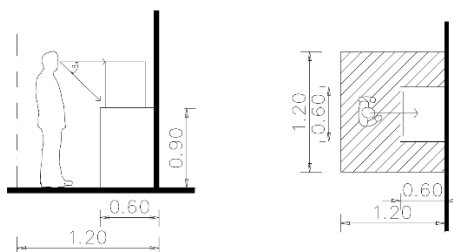


รูปที่ 4.5 การจัดแสดงแบบ Board c

1.4) การจัดแสดงแบบ

Object Model a ขนาด $0.60 \times 0.60 = 0.36$ ตารางเมตร

ต้องการพื้นที่ $1.20 \times 1.20 = 1.44$ ตารางเมตร

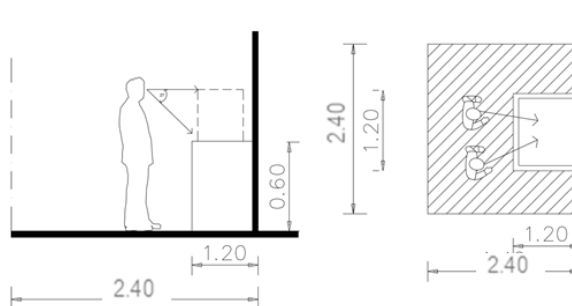


รูปที่ 4.6 การจัดแสดงแบบ Object Model a

1.5) การจัดแสดงแบบ

Object Model b ขนาด $1.20 \times 1.20 = 1.44$ ตารางเมตร

ต้องการพื้นที่ $2.40 \times 2.40 = 5.76$ ตารางเมตร

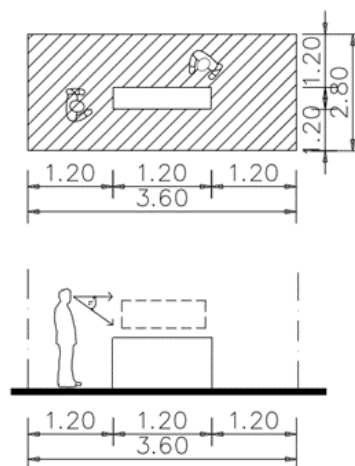


รูปที่ 4.7 การจัดแสดงแบบ Object Model b

1.6) การจัดแสดงแบบ

Object Model c ขนาด $0.40 \times 1.20 = 0.48$ ตารางเมตร

ต้องการพื้นที่ $3.60 \times 2.80 = 10.08$ ตารางเมตร

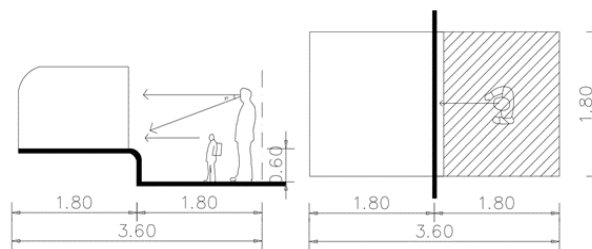


รูปที่ 4.8 การจัดแสดงแบบ Object Model c

1.7) การจัดแสดงแบบ

Diorama a ขนาด $1.80 \times 1.80 = 3.24$ ตารางเมตร

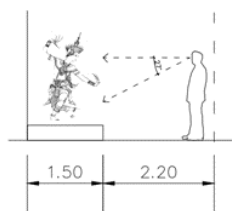
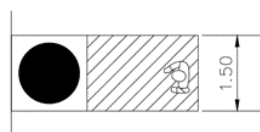
ต้องการพื้นที่ $3.60 \times 1.80 = 6.48$ ตารางเมตร



รูปที่ 4.9 การจัดแสดงแบบ Diorama a

1.8) การจัดแสดง

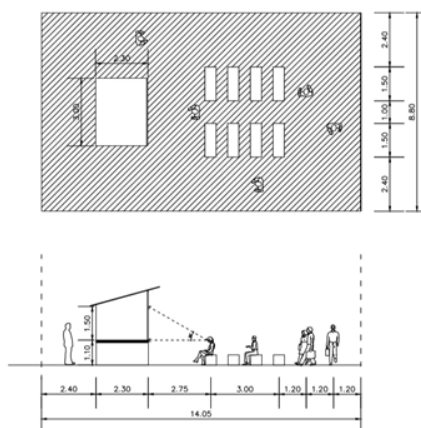
ทำรามโนราห์ต้องการพื้นที่ $3.70 \times 1.50 = 5.55$ ตารางเมตร



รูปที่ 4.10 การจัดแสดงทำรามโนราห์

1.9) การจัดแสดง

โรงหนังตะลุงทั่วไป ต้องการพื้นที่ $14.05 \times 8.80 = 123.64$ ตารางเมตร



รูปที่ 4.11 การจัดแสดงโรงหนังตะลุง

2) ส่วนบริการสาธารณะ

2.1) โถงต้อนรับ

รวมมีผู้เข้าชมทั้งหมด เฉลี่ยต่อชั่วโมง = 65 คน / ชั่วโมง

เฉลี่ยผู้เข้าชมเป็น 3 รอบ = 22 คน / กลุ่ม

(ช่วงเวลาเข้าชม 10.00 - 12.00 / 12.00 - 14.00 / 14.00 - 17.00)

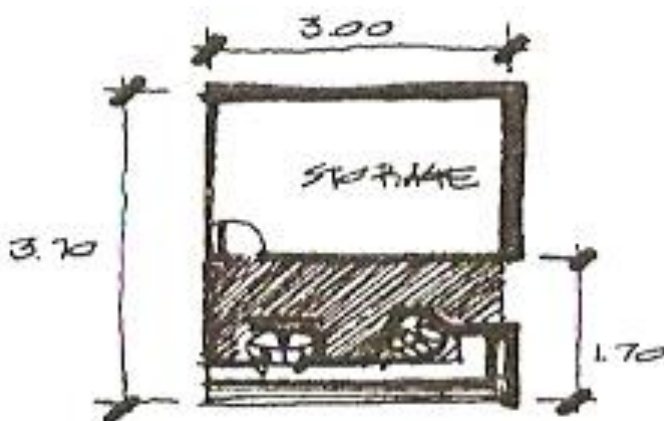
รวมผู้เข้าชมเป็นหมู่คณะ เฉลี่ยคณะละ 150 คน(150 + 22) = 172 คน

คิดพื้นที่ คณะละ 1 ตารางเมตร = 172 ตารางเมตร

พื้นที่รวมของโถง คือ 172 x 1 = 172 ตารางเมตร

2.2) เคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ , ขายตัว

ใช้พื้นที่ทั้งหมด คือ 3.00 x 3.70 = 11.10 ตารางเมตร



รูปที่ 4.12 แสดงเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ , ขายตัว (คมสันต์, 2555)

2.3) ส่วนที่รับฝากของ

รวมมีผู้เข้าชมทั้งหมด เฉลี่ยต่อวัน = 450 คน / วัน

เวลาเข้าชมเฉลี่ย = 60 ชั่วโมง / คน

จะมีผู้เข้าชมอยู่ในส่วนจัดแสดงมากที่สุด (450 / 7) = 60 คน / ชั่วโมง

คิดผู้ฝากของไม่เกิน 50% ของผู้เข้าชมและผู้เข้าชม 1 คน ใช้ที่ฝากของ

ช่อง จะได้จำนวนตู้ฝากของโดยประมาณ (65 x 50) / 100 = 33 ช่อง

ตู้ฝากของ 1 ตู้จะมี 12 ช่อง พื้นที่ทางเดินโดยรวมต่อชุด 3 ตารางเมตร

จะต้องใช้พื้นที่รวม 3 (1.70 x 1.80) + 2 = 11.18 ตารางเมตร

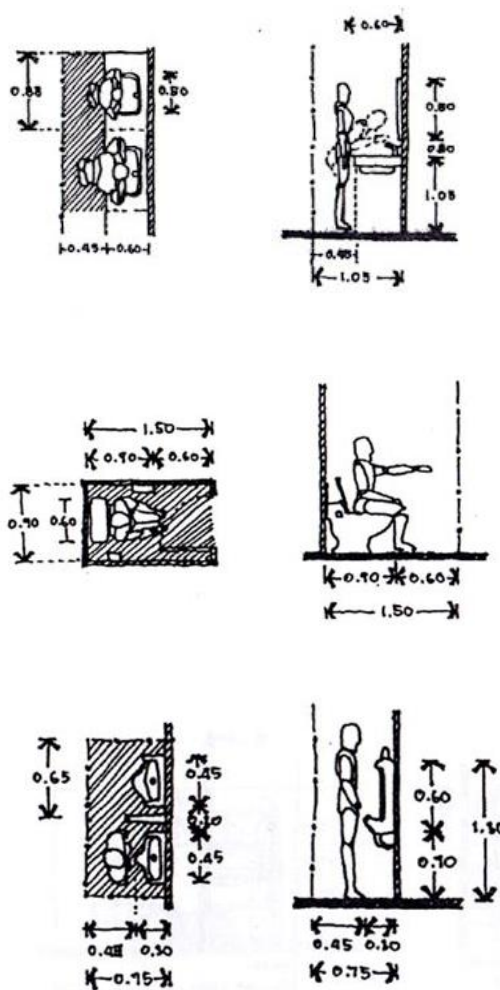
2.4) ห้องน้ำ - ส้วม

คิดจากจำนวนผู้เข้าชมสูงสุดต่อช่วงเวลา เฉลี่ย = 225 คน

ดังนั้นเลือกมาตรฐานการติดตั้งสุขภัณฑ์ที่ 321 - 400 คน

ตารางที่ 4.3 แสดงมาตรฐานการติดตั้งจำนวนสุขภัณฑ์สำหรับอาคารสาธารณะ

จำนวน(คน)	อ่างล้างหน้า		โถปัสสาวะชาย		ส้วม	
	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง
1-200	1	1	2	-	2	3
201-400	2	2	3	-	3	4
401-600	3	3	4	-	4	5
601-800	4	4	5	-	5	6
801-1,000	5	5	6	-	6	7
1,001-1,200	6	6	7	-	7	8



รูปที่ 4.13 แสดงสุขภัณฑ์ห้องน้ำ - ส้วม (คมสันต์, 2555)

- ห้องน้ำชาย ประกอบด้วย ชุดอ่างล้างหน้า (2) + ชุดโถส้วม (3) + ชุดโถปัสสาวะ (3)

พื้นที่ $(0.93 \times 2) + (1.35 \times 3) + (0.50 \times 3) + 80\% = 13.34$ ตารางเมตร

- ห้องน้ำหญิง ประกอบด้วย ชุดอ่างล้างหน้า (2) + ชุดโถส้วม (4)

พื้นที่ $(0.93 \times 2) + (1.35 \times 4) + 80\% = 13.7$ ตารางเมตร

- ห้องน้ำคนพิการขนาดเล็ก (กฎหมาย) $2.40 \times 2.40 = 5.76$ ตร.ม.

พื้นที่ห้องน้ำรวม $13.34 + 13.07 + 5.76 = 327.1$ ตารางเมตร

3) ส่วนบริการด้านการศึกษา

3.1) ห้องบรรยาย (ผู้เข้าชมสัมมนา)

คิดจากผู้เข้าชมเป็นหมู่คณะมากที่สุด = 150 คน / วัน

กำหนดให้มีห้องบรรยายขนาด = 100 ที่นั่ง

พื้นที่ / 1 ที่นั่ง = 1 ตร.ม. x 100 ที่นั่ง = 100 ตารางเมตร

รวม Circulation 30% ของพื้นที่นั่งชม = 130 ตารางเมตร

พื้นที่ส่วนบรรยายและจอภาพ = 40 ตารางเมตร

พื้นที่โถงทางเข้า 30% ของพื้นที่นั่งชม = 30 ตารางเมตร

รวมห้องบรรยายพื้นที่ $(130 + 40 + 30) = 200$ ตารางเมตร

3.2) ห้องสมุด

จำนวนผู้เข้าชมทั้งหมดเฉลี่ย = 450 คน / วัน

ผู้เข้าชมในแต่ละช่วงทั้งหมด (3 ช่วง) = 150 คน

จำนวนผู้ใช้บริการห้องสมุดคิดเป็น 3 % ของผู้เข้าชม = 30 คน

- โถงทางเข้า

คิดพื้นที่ คนละ 1 ตารางเมตร $(30 \times 1) = 30$ ตารางเมตร

- ส่วนรับฝากของ

ตู้ฝากของ 1 ตู้จะมี 12 ช่อง พื้นที่ทางเดินโดยรวมต่อชุด 2 ตารางเมตร

จะต้องใช้พื้นที่รวม $2(1.70 \times 1.80) + 2 = 8.12$ ตารางเมตร

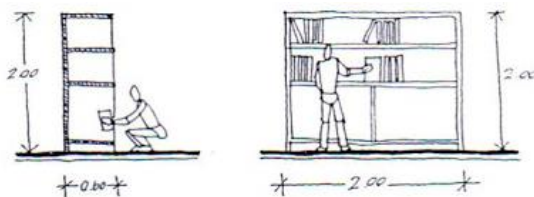
- ส่วนอ่านหนังสือ

คิดพื้นที่ 1.08 ตารางเมตร/คน $(30 \times 1.08) = 32.40$ ตารางเมตร

- ส่วนพื้นที่เก็บหนังสือ

คิดจากจำนวนผู้ใช้บริการ 20% ของผู้เข้าชมทั้งหมด = 90 คน/วัน

คิดเป็นจำนวนหนังสือ = 2700 เล่ม



รูปที่ 4.14 แสดงพื้นที่เก็บหนังสือ (คมสันต์, 2555)

ตู้ขนาด 0.60 x 2.00 เก็บหนังสือได้ประมาณ 150 เล่ม
 พื้นที่สำหรับตู้วางหนังสือทั้งหมด (1.20 x 18) = 21.60 ตารางเมตร
 พื้นที่รวม Circulation 30% = 28.10 ตารางเมตร
 รวมพื้นที่ห้องสมุด = 98.62 ตารางเมตร

3.4) ที่จอดรถ

จากกฎกระทรวงฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2517) ออกตามความใน

พระราชบัญญัติ ควบคุมการก่อสร้างอาคาร

- ที่จอดรถยนต์ 24 ตร.ม./คัน ใช้พื้นที่ 24 x 60 = 1440 ตารางเมตร
- ที่จอดรถ Service ใช้ในส่วนนิทรรศการ 2 คัน ใช้พื้นที่ 40 ตร.ม./คัน
จะได้พื้นที่ = 80 ตารางเมตร
- ที่จอดรถจักรยานยนต์ 20% ของเจ้าหน้าที่โครงการ โครงการมี
เจ้าหน้าที่ 37 คน ที่จอดรถจักรยานยนต์ 8 คัน ใช้พื้นที่ 2 ตร.ม./คัน =
16 ตารางเมตร
- ที่จอดรถบัสคิดจากจำนวนผู้เข้าชมที่มาเป็นหมู่คณะ รถบัส 1 คัน/60
ที่นั่งจะได้ 3 คัน ใช้พื้นที่ 50 ตร.ม./ 1 คัน = 150 ตารางเมตร

4) การศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับพื้นที่ใช้สอย ในตารางที่ 4.4 การพิจารณาพื้นที่ใช้สอยมีการอ้างอิง จากแหล่งต่างๆ ดังนี้

A = Neufert Architect's Data

B = ศึกษาวิเคราะห์

C = กรณีศึกษา

D = กฎหมาย

ตารางที่ 4.4 แสดงการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับพื้นที่ใช้สอย

ส่วนของโครงการ	จำนวน ผู้ใช้(คน)	จำนวน หน่วย	พื้นที่/หน่วย/ คน(ตร.ม.)	พื้นที่ทั้งหมด (ตร.ม.)	อ้างอิง
1. ส่วนจัดนิทรรศการS					
โถงนิทรรศการ	172		1.00	172.00	A-B
นิทรรศการถาวร					
- ห้องแสดงนิทรรศการวิถีชีวิตชาวบ้าน		1	150	150	A-B

ตารางที่ 4.4 (ต่อ) แสดงการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับพื้นที่ใช้สอย

- ห้องแสดงนิทรรศการรูปหนัง		1	871.2	871.2	B
- ห้องแสดงนิทรรศการแลหนัง		1	120.00	120.00	B
- ห้องแสดงนิทรรศการนายหนัง		1	80.00	80.00	A-B
- ห้องแสดงนิทรรศการเคียงกาย		10	11.52	115.20	A-B
- ห้องแสดงนิทรรศการตั้งท่า		1	320.4	320.4	A
- ห้องแสดงนิทรรศการปรัชญาหนัง – โนรา		2	120.00	240.00	A
นิทรรศการชั่วคราว	30%		นิทรรศการ ถาวร	569.04	B
ห้องน้ำชาย		1	13.34	13.34	A-D
ห้องน้ำหญิง		1	13.07	13.07	A-D
ห้องน้ำคนพิการ		1	5.76	5.76	D
Circulation 30%				801.00	
รวมพื้นที่				3471.01	
2. โรงละคร / อเนกประสงค์					
อเนกประสงค์					
พักผ่อน	260	1	0.6	156	A
เวทีการแสดง			45	45	D
Backstage		30%	42	42	D
ห้องเก็บของ			20	20	D
หน้าเวที			17	17	A-D
พื้นที่นั่งชม	260	1	0.7	140	A
ห้องน้ำชาย – หญิง		1	26.41	26.41	A
ห้องน้ำคนพิการ		1	5.75	5.75	A
โรงละครกลางแจ้ง					
พื้นที่นั่งชม	300		300	300	A
Circulation 30%				802.85	
รวมพื้นที่				2676.15	
3. ส่วนบริการสาธารณะ					
โถงต้อนรับ	172		1.00	172.00	A-B
เคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์,ชายบัตร		1	11.10	11.10	A
ที่ฝากของ		1	11.18	11.18	A
ร้านอาหาร		1	140.40	140.40	A
ร้านขายของที่ระลึก	15นาที		2.00	60.00	A

ตารางที่ 4.4 (ต่อ) แสดงการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับพื้นที่ใช้สอย

ห้องน้ำชาย		1	13.34	13.34	A-D
ห้องน้ำหญิง		1	13.07	13.07	A-D
ห้องน้ำคนพิการ		1	5.76	5.76	D
Circulation 30%				128.06	
รวมพื้นที่				554.91	
4. ส่วนบริการด้านการศึกษา					
โถง	30%		พื้นที่	30.00	C
ห้องบรรยาย	100			170.00	C
ห้องสมุด					
ส่วนรับฝากของ		2	3.06	8.12	A
ส่วนอ่านหนังสือ	30		1.08	32.40	A
ส่วนพื้นที่เก็บหนังสือ		18	1.20	21.60	A
ห้องบรรณารักษ์		1	12.00	12.00	A
หัวหน้าฝ่าย	1	1	10.00	10.00	A
เจ้าหน้าที่	2	1	4.50	9.00	A
ห้องสอนการกะหนังตะลุง		1	40.00	40.00	B
ห้องสอนทำชุดมโนราห์		1	30.00	30.00	B
ฝ่ายวิชาการ					
หัวหน้าฝ่าย	1	1	10.00	10.00	A
เจ้าหน้าที่	1	1	4.50	4.50	A
ห้องน้ำชาย		1	13.34	13.34	A-D
ห้องน้ำหญิง		1	13.07	13.07	A-D
ห้องน้ำคนพิการ		1	5.76	5.76	D
Circulation 30%				122.94	
รวมพื้นที่				532.73	
5. ส่วนบริหารโครงการ					
ฝ่ายบริหาร					
โถงพักคอย	35		1.00	35.00	A
ห้องผู้อำนวยการ	1	1	16.00	16.00	A
ห้องรองผู้อำนวยการ	1	1	12.00	12.00	A
ห้องเลขานุการ	1	1	4.500	4.50	A
ห้องประชุม	35	1	1.30	45.50	A-B
ห้องรับรอง		1	20.00	20.00	A

ตารางที่ 4.4 (ต่อ) แสดงการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับพื้นที่ใช้สอย

ฝ่ายธุรการ					
หัวหน้าฝ่าย	1	1	10.00	10.00	A
เจ้าหน้าที่	1	1	4.50	4.50	A
ฝ่ายการเงิน					
หัวหน้าฝ่าย	1	1	10.00	10.00	A
เจ้าหน้าที่	1	1	4.50	4.50	A
ฝ่ายพัสดุ					
หัวหน้าฝ่าย	1	1	10.00	10.00	A
เจ้าหน้าที่	1	1	4.50	4.50	A
ฝ่ายประชาสัมพันธ์					
หัวหน้าฝ่าย	1	1	10.00	10.00	A
เจ้าหน้าที่	1	1	4.50	4.50	A
ห้องน้ำชาย		1	13.34	13.34	A-D
ห้องน้ำหญิง		1	13.07	13.07	A-D
ห้องน้ำคนพิการ		1	5.76	5.76	D
Circulation 30%				66.95	
รวมพื้นที่				290.12	
6. ส่วนภัณฑาคาริกษ์ เทคนิคและคลัง					
ฝ่ายภัณฑาคาริกษ์					
ภัณฑาคาริกษ์	1	1	10.00	10.00	A
ห้องทำงานผู้ช่วย	2	1	6.00	12.00	A
ฝ่ายออกแบบศิลปกรรม					
หัวหน้าฝ่าย	1	1	10.00	10.00	A-C
เจ้าหน้าที่	2	1	6.00	12.00	A-C
ฝ่ายเทคนิค					
หัวหน้าฝ่าย	1	1	10.00	10.00	A
เจ้าหน้าที่	2	1	6.00	12.00	C
Circulation 30%				19.80	
รวมพื้นที่				85.80	
7. ส่วนบริการอาคาร					
ห้องทำงานเจ้าหน้าที่อาคาร	3	1	4.50	13.50	C
ห้องพนักงานเจ้าหน้าที่อาคาร	5	1	4.50	22.5	C
ห้องเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย	0	1	10	10	C

ตารางที่ 4.4 (ต่อ) แสดงการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับพื้นที่ใช้สอย

ส่วนงานระบบ					
ห้องระบบปรับอากาศ				80.00	A
ห้องระบบประปา				60.00	A
ห้องระบบไฟฟ้า				80.00	C
ห้องระบบไฟฟ้าสำรอง				50.00	C
ห้องระบบบำบัดน้ำเสีย				80.00	A
ห้องเก็บเครื่องมือ				30.00	B
ห้องซ่อมบำรุงรักษา				30.00	A
ห้องช่างเครื่อง				20.00	B
ห้องน้ำชาย		1	13.34	13.34	A-D
ห้องน้ำหญิง		1	13.07	13.07	A-D
ห้องน้ำคนพิการ		1	5.76	5.76	D
Circulation 30%				152.45	
รวมพื้นที่				660.62	
7. ส่วนจอดรถ					
ที่จอดรถยนต์		60	24.00	1440.00	A-D
ที่จอดรถ Service		2	40.00	80.00	A-D
ที่จอดรถจักรยานยนต์		8	2.00	16.00	A-D
ที่จอดรถบัส		3	50.00	150.00	A-C
Circulation 80%				505.80	
รวมพื้นที่				2191.80	
รวมพื้นที่ทั้งหมด				10,463.14	

4.1.5 การวิเคราะห์กฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง

1) กฎกระทรวงฉบับที่ 33 ปี 2535

1.1) ห้องที่ใช้เป็นสำนักงาน ห้องเรียน ห้องอาหาร ต้องมีระยะตั้งไม่น้อยกว่า 3.00 เมตร ห้องประชุม ห้องขายสินค้า หรืออื่นที่คล้ายๆ กันต้องมีระยะตั้งไม่น้อยกว่า 3.50 เมตร

1.2) เสา คาน พื้น บันได และผนังของอาคารที่สูงตั้งแต่สามชั้นขึ้นไป ต้องทำด้วยวัสดุถาวรที่เป็นวัสดุทนไฟ

1.3) บันได

- บันไดหลักของอาคาร ต้องมีลูกนอนไม่ต่ำกว่า 0.25 เมตร ลูกตั้งสูงไม่เกิน 18.00 เมตร ต้องมีความกว้างสุทธิไม่น้อยกว่า 1.50 เมตร และชานพักบันไดต้องมีพื้นที่ไม่น้อยกว่า พื้นที่ความกว้างของบันได

- บันไดที่สูงเกิน 4.00 เมตร ต้องมีชานพักบันไดทุกช่วง 4.00 เมตร หรือน้อยกว่านั้น และระยะตั้งจากชั้นบันไดหรือชานพัก บันไดถึงส่วนต่ำสุดของอาคารที่อยู่เหนือขึ้นไปต้องสูงไม่น้อยกว่า 2.10 เมตร

1.4) บันไดหนีไฟ

- อาคารที่สูงตั้งแต่สี่ชั้นขึ้นไปและสูงไม่เกิน 23 เมตร ต้องมีบันไดหนีไฟที่ทำด้วยวัสดุทนไฟอย่างน้อยหนึ่งแห่ง และต้องมีทางเดินไปยังบันไดหนีไฟนั้นได้โดยไม่มีสิ่งกีดขวาง

- บันไดหนีไฟภายในอาคาร ต้องมีทุกชั้น ตั้งแต่ชั้น 1 ถึงชั้นบนสุด ระยะความกว้างบันไดขาละ ไม่น้อยกว่า 0.90 เมตร หน้าบันได ไม่น้อยกว่า 1.50 เมตร และ ชานพักบันได ไม่น้อยกว่า 0.90 เมตร มีลูกนอน ไม่น้อยกว่า 0.22 เมตร และลูกตั้งสูงไม่เกิน 0.20 เมตร

1.5) อาคารสาธารณะ และอาคารอื่นซึ่งไม่ได้ใช้เป็นที่อยู่อาศัย ต้องมีที่ว่างไม่น้อยกว่า 10 ใน 100 ส่วน ของพื้นที่ชั้นใดชั้นหนึ่งที่มากที่สุดของอาคาร

1.6) แนวอาคารและระยะต่าง ๆ ของอาคาร

- ถนนสาธารณะมีความกว้างน้อยกว่า 10 เมตร ให้รั่นแนวอาคารห่างจากกึ่งกลางถนนสาธารณะ อย่างน้อย 6 เมตร

- ความสูงของอาคาร ไม่ว่าจะจากจุดหนึ่งจุดใด ต้องไม่เกินสองเท่าของระยะราบ วัดจากจุดนั้นไปตั้งฉากกับแนวเขตด้านตรงข้ามของถนนสาธารณะที่อยู่ใกล้อาคารนั้นที่สุด

1.7) ที่จอดรถยนต์

- ในอาคารขนาดใหญ่ให้มีที่จอดรถยนต์ ไม่น้อยกว่า 1 คันต่อพื้นที่อาคาร 120 ตารางเมตร เศษ ของ 120 ตารางเมตร ให้คิดเป็น 120 ตารางเมตร ทั้งนี้ให้ถือที่จอดรถยนต์จำนวนที่มากกว่าเป็นเกณฑ์

- ที่กัลัรถยนต์ มีพื้นที่เพียงพอและอยู่ในที่เหมาะสมให้สามารถกัลัรถยนต์เข้าสู่ทางเข้าออกของรถยนต์ ได้โดยสะดวก โดยต้องทำเครื่องหมายแสดงแนวการกัลัของรถยนต์ไว้ให้ปรากฏ ในกรณี que ที่จัดให้ รถยนต์วิ่งได้ทางเดียวจากปากทางเข้าจนถึงปากทางออก จะไม่กัลัรถยนต์ก็ได้

- ทางเข้าออกของรถยนต์ต้องกว้างไม่น้อยกว่า 6 เมตร ในกรณี que ที่จัดให้รถยนต์วิ่งได้ทางเดียว ทางเข้าและ ทางออกต้องกว้างไม่

น้อยกว่า 3.50 เมตร โดยต้องทำเครื่องหมายแสดงทางเข้าและทางออกไว้ให้ชัดเจน

- ที่จอดรถ 1 คัน ในกรณีที่ขนานกับแนวทางเดินรถให้มีขนาดความกว้างไม่น้อยกว่า 2.40 เมตร และความยาวไม่น้อยกว่า 1.00 เมตร ส่วนในกรณีที่ตั้งฉากกับแนวทางเดินรถให้มีขนาดความกว้างไม่น้อยกว่า 2.40 เมตร และความยาวไม่น้อยกว่า 5.00 เมตร

1.8) ระบบความปลอดภัยของอาคาร

- โครงสร้างหลักและโครงหลังคาของสถานบริการให้ก่อสร้างด้วยวัสดุที่มีลักษณะ และคุณสมบัติ หรือมีอัตราการทนไฟตามที่กำหนด

- ระบบสัญญาณเตือนเพลิงไหม้ อุปกรณ์แจ้งเหตุที่มีทั้งระบบแจ้งเหตุอัตโนมัติ และระบบแจ้งเหตุที่ใช้มือเพื่อให้อุปกรณ์ส่งสัญญาณเตือนเพลิงไหม้ทำงาน อุปกรณ์ส่งสัญญาณเตือนเพลิงไหม้ที่สามารถส่งเสียงหรือสัญญาณให้คนที่อยู่ในอาคารได้ยินหรือ ทราบอย่างทั่วถึง เพื่อให้หนีไฟ ในแต่ละชั้นต้องมีป้ายบอกชั้นและป้ายบอกทางหนีไฟด้วยตัวอักษรขนาดที่มีความสูงไม่ น้อยกว่า 10 เซนติเมตร หรือสัญลักษณ์ที่อยู่ในตำแหน่งที่จะมองเห็นได้ชัดเจนตลอดเวลา และต้องมีแสงสว่างจากระบบไฟฟ้า จุกเงินเพียงพอที่จะมองเห็นช่องทางหนีไฟได้ชัดเจนขณะเพลิงไหม้

- ผนังภายนอก ประตู หน้าต่าง และส่วนประกอบของผนังกันภายในอาคารบริเวณ ทางเดินของสถานบริการ ที่ทำด้วยกระจกจะต้องใช้กระจกนิรภัยที่มีคุณสมบัติ ในการป้องกันหรือลดอันตรายจากการขาดของเศษกระจกเมื่อกระจกแตก ราวหรือราวน

- อาคาร ซึ่งมีความสูงตั้งแต่สามชั้นหรือตั้งแต่ 15 เมตรขึ้นไป ต้องมีระบบป้องกันเพลิงไหม้ซึ่งประกอบด้วยระบบท่อยื่น ตู้หัวฉีดน้ำดับเพลิง ที่เก็บน้ำสำรอง และหัวรับน้ำดับเพลิง และส่วนปิดล้อมของช่องทางเดินที่นำไปสู่ทางหนีไฟจะต้องมีอัตราการทนไฟไม่น้อยกว่าหนึ่งชั่วโมง

1.9) สิ่งอำนวยความสะดวกในอาคารสำหรับผู้พิการหรือทุพพลภาพ และคนชรา

- ทางลาดมีลักษณะพื้นผิวเป็นวัสดุที่ไม่ลื่น พื้นผิวของจุดต่อเนื่องระหว่างพื้นกับทางลาดต้องเรียบไม่สะดุด ความกว้างสุทธิไม่น้อยกว่า 0.90 เมตร ในกรณีที่ทางลาดมีความยาวของทุกช่วง มีพื้นที่หน้าทางลาดเป็นที่ว่างยาวไม่น้อยกว่า 1.5 เมตร ทางลาดต้องมีความ

ลาดชันไม่เกิน 1:12 และมีความยาวช่วงละไม่เกิน 6 เมตร ทางลาดด้านที่ไม่มีผนังกันให้ยกขอบสูงจากพื้นผิวของทางลาดไม่น้อยกว่า 0.50 เมตร และมีราวกันตก

- ราวจับ ทำด้วยวัสดุเรียบ มีความมั่นคงแข็งแรง ไม่เป็นอันตรายในการจับและไม่ลื่น สูงจากพื้นไม่น้อยกว่า 0.80 เมตร แต่ไม่เกิน 0.90 เมตร

- ลิฟต์ที่ผู้พิการหรือทุพพลภาพ และคนชรา ขนาดของห้องลิฟต์ต้องมีความกว้างไม่น้อยกว่า 11 เมตร และยาวไม่น้อยกว่า 14 วัน ไม่มีสิ่งกีดขวางบริเวณที่กดปุ่มลิฟต์ มีราวจับโดยรอบภายในลิฟต์

- ถ้าจำนวนที่จอดรถตั้งแต่ 10 คัน แต่ไม่เกิน 50 คัน ให้มีที่จอดรถสำหรับผู้พิการหรือ ทุพพลภาพ และคนชราอย่างน้อย 1 คัน

- ที่จอดรถสำหรับผู้พิการหรือทุพพลภาพ และคนชราต้องเป็นพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้างไม่น้อยกว่า 2.40 เมตร และยาวไม่น้อยกว่า 6 เมตร และจัดให้มีที่ว่าง ข้างที่จอดรถกว้างไม่น้อยกว่า 1 เมตร ตลอดความยาวของที่จอดรถ

2) ผังเมืองรวมจังหวัดสงขลาปี 2540

กำหนดให้พื้นที่บริเวณที่เลือกที่ตั้งโครงการอยู่ในพื้นที่สีเขียวมะกอก ซึ่งกำหนดให้เป็นสถานศึกษา จึงสามารถปลูกสร้างอาคารได้

4.2 การนำไปใช้ในองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม

4.2.1 การกำหนดที่ว่างและส่วนปิดล้อม

การใช้ที่ว่างเพื่อการออกแบบ จะต้องมีการใช้ลักษณะต่างๆ ของที่ว่างให้มีความสัมพันธ์กับสัดส่วน รูปทรงของอาคาร และการสร้างบรรยากาศให้ชัดเจน การใช้ที่ว่างเปิดโล่งให้กับตัวอาคาร โดยประกอบด้วยกิจกรรมกลางแจ้งที่ผสมกับกิจกรรมภายในให้เป็นการสร้างกิจกรรมที่เชื่อมต่อกัน



รูปที่ 4.15 แสดงที่ว่างเปิดโล่ง (Arch daily, 2016)

4.2.2 การกำหนดโครงสร้างและการก่อสร้าง

1) ระบบอาคาร

1.1) ระบบโครงสร้างอาคารใช้โครงสร้างแบบเสา และคานคอนกรีต

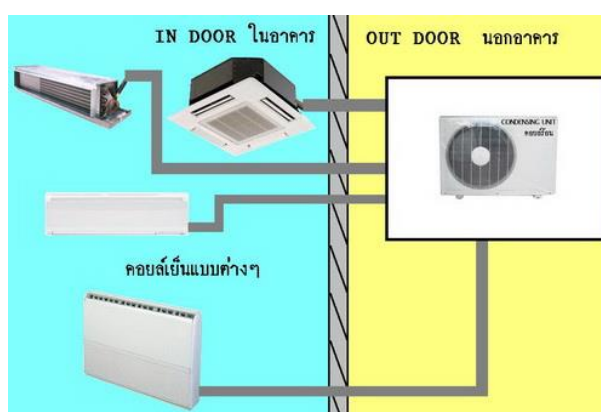
1.2) ระบบพื้นสำเร็จแบบกลวง (Hollow Core) จะมีลักษณะด้านในกลวง ส่วนที่กลวงนั้นสามารถเดินสายไฟหรือท่อน้ำก็ได้ พื้นสำเร็จรูปแบบกลวงจะสามารถรับน้ำหนักได้ดี และมีความยาวกว่าพื้นสำเร็จรูปแบบแผ่นท้องเรียบ

1.3) ระบบผนัง ใช้ระบบผนังก่ออิฐฉาบปูน ส่วนของอิฐที่ใช้จะเป็น อิโคบล็อก (Ekoblok) เป็นคอนกรีตบล็อกน้ำหนักเบา ใช้ในส่วนผนังทึบ และผนังที่มีช่องเปิด ซึ่งใช้วิธีการก่อฉาบได้ด้วยปูนทรายทั่วไป ส่วนของผนังกระจกใช้กระจกยึดติดกับกรอบ 4 ด้าน

1.4) ระบบหลังคา ใช้ระบบโครงถักแบบเอียงตามมุม (Dual Pitch) วัสดุที่ใช้จะเป็นเหล็กเคลือบกัลวาไนซ์ ใช้เป็นหลังคาในส่วนของห้องอเนกประสงค์ที่มีพื้นที่ขนาดใหญ่ ที่ไม่มีเสากลางห้อง

2) ระบบปรับอากาศ

2.1) เลือกเครื่องปรับอากาศแบบแยกส่วน (Split Type) ในส่วนที่เป็นสำนักงาน ร้านอาหาร โดยมีส่วนประกอบออกเป็นสองส่วน ส่วนที่หนึ่งคือส่วนที่เป็นคอยล์เย็นจะนำไปไว้ในห้อง และส่วนคอยล์ร้อนทำหน้าที่ระบายความร้อน



รูปที่ 4.16 แสดงเครื่องปรับอากาศแบบแยกส่วน (Kanichi Koong, 2015)

2.2) เลือกระบบปรับอากาศแบบใช้ เครื่องทำน้ำเย็น (Water Chiller) เป็นระบบปรับอากาศขนาดใหญ่ เลือกใช้ในส่วนนิทรรศการ ห้องอเนกประสงค์ ห้องบรรยายที่มีพื้นที่ขนาดใหญ่ โดยมีส่วนประกอบคือเครื่องทำน้ำเย็น ระบบระบายความร้อน ระบบท่อและอื่นๆ เป็นระบบปรับอากาศที่มีประสิทธิภาพสูง

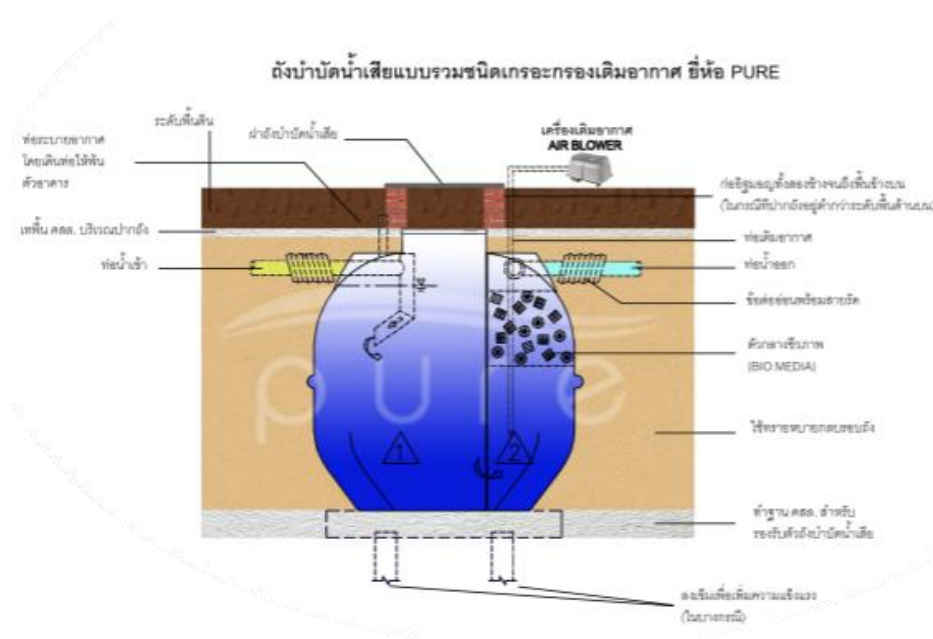


รูปที่ 4.17 แสดงเครื่องทำน้ำเย็นระบายความร้อนด้วยอากาศ (วินัย, 2559)

3) ระบบสุขาภิบาล

3.1) ระบบจ่ายน้ำลง (Downfeed System) ระบบนี้ มีหลักการทำงาน โดยการสูบน้ำขึ้นไปยังถังเก็บน้ำที่อยู่บนหลังคาอาคาร แล้วจ่ายน้ำลงมาใช้ภายในอาคารด้วยแรงโน้มถ่วง

3.2) ระบบบำบัดน้ำเสีย ใช้ระบบถังบำบัดน้ำเสียสำเร็จรูป ขั้นตอนการบำบัดโดยใช้วิธีการอัดออกซิเจน เข้าไปเลี้ยงแบคทีเรียเพื่อทำปฏิกิริยาทางชีวเคมี ให้น้ำเสียกลายเป็นน้ำที่มีคุณภาพดีขึ้น ไม่มีกลิ่นเหม็นส่วนกากตะกอนก็จะทำปฏิกิริยาย่อยสลายตัวเอง โดยน้ำเสียที่บำบัดแล้วจะสามารถนำกลับมาใช้ได้อีกเช่น การรดน้ำต้นไม้ก่อนระบายออกสู่ท่อสาธารณะ



รูปที่ 4.18 แสดงแบบขยายถังแชนท์ (บริษัทเปรมดีปรีชาจำกัด, 2559)

3.3) ระบบระบายน้ำฝน (Storm Sewer) ในโครงการมีระบบระบายน้ำฝนโดยรอบ และรวบรวมน้ำเก็บไว้ใช้ในถังเก็บน้ำสำรอง เพื่อนำไปใช้รีไซเคิลในงานรดน้ำต้นไม้ เพื่อประหยัดพลังงานในการบำบัด

4) ระบบไฟฟ้า

4.1) ระบบไฟฟ้า รับไฟฟ้าจากหม้อแปลงมายังแผงควบคุมการจ่ายไฟหลักในอาคาร (Main Distribution Board (MDB)) และจ่ายเข้าสู่ระบบไฟฟ้าย่อยต่างๆ ดังนี้

- ระบบไฟฟ้ากำลัง
- ระบบเครื่องปรับอากาศ
- ระบบไฟฟ้าแสงสว่าง

4.2) ระบบไฟฟ้าสำรอง เลือกใช้เครื่องกำเนิดไฟฟ้าแบบเครื่องยนต์ดีเซล เครื่องยนต์ของจะมีระบบตรวจจับระดับน้ำมันเครื่อง ถ้าน้ำมันเครื่องลดต่ำลง เครื่องจะหยุดทำงานอัตโนมัติ

4.3) หม้อแปลงไฟฟ้า เลือกใช้หม้อแปลงไฟฟ้าแบบแห้ง (Dry Type Transformer) หม้อแปลงไฟฟ้าชนิดระบายความร้อนด้วยอากาศแรงดันต่ำ มีระบายความร้อนด้วยอากาศ หากอยู่ในที่การระบายอากาศไม่ดีก็สามารถติดตั้งลมเพื่อเพิ่มการระบายความร้อน ได้

5) ระบบป้องกันอัคคีไฟ

5.1) ระบบดับเพลิงโดยใช้สายสูบ (Hydrant and Standpipe System) ประกอบด้วยท่อยืน (Stand Pipe) ที่เดินในแนวดิ่งตามความสูงของอาคาร แต่ละชั้นมีท่อแยก เพื่อต่อกับวาล์วและสายฉีดน้ำดับเพลิงซึ่งมีแบบม้วน หรือพบเก็บภายในตู้ ตำแหน่งของตู้ดับเพลิง จะอยู่ตรงบริเวณทางออกของอาคาร, บันไดหนีไฟหรือทางออกฉุกเฉิน สายสูบดับเพลิงสวนใหญ่ จะติดตั้ง ไว้ในตู้ดับเพลิง ซึ่งภายในตู้จะมีอุปกรณ์อื่นๆ ที่จำเป็นรวมอยู่ด้วย เช่น ขวาน , ถังดับเพลิง ฯลฯ ความสูงของสายสูบดับเพลิงไม่ควรเกิน 1.50

5.2) ระบบดับเพลิงหลัก เลือกใช้ระบบดับเพลิงด้วยน้ำจาก Sprinkler ทำงานเมื่อ Heat detector และ Smoke detector ตรวจจับเพลิงไหม้ได้ เลือกใช้ในส่วนรับประทานอาหาร ส้วมเรียนรู๊ และส่วนที่ถูกรั่วน้ำได้ ไม่เสียหาย

นอกจากนี้ยังเลือกใช้ระบบสารสะอาดดับเพลิง (Clean agent) เช่น ก๊าซเฉื่อยต่างๆ ได้แก่ ไนโตรเจน หรือ อาร์กอน

บทที่ 5

การออกแบบ

5.1 แนวความคิดในการออกแบบโครงการ



รูปที่ 5.1 แนวความคิดโครงการ

การนำแนวความคิดที่สร้างโครงการขึ้นให้เป็นสถานที่สำคัญทางด้านศิลปวัฒนธรรม ให้เป็นศูนย์กลางในการให้บริการทางการศึกษา ส่งเสริม และเผยแพร่มรดกสภาพบ้านภาคใต้แก่เยาวชน ประชาชน และนักท่องเที่ยวเพื่อให้คนตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรม เกิดความรัก ห่วงแหนมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ ที่สื่อถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมภาคใต้ของไทย และเป็นสถานที่รองรับนาฏศิลป์ ที่เป็นการรวมความเป็นเลิศของศิลปวัฒนธรรมแขนงต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยการบรรเลงดนตรี และการขับร้องเข้าร่วมด้วย การวิวัฒนาการก็มาพร้อมกับความเจริญของมนุษย์ มีจังหวะ มีแบบแผน และมีความสัมพันธ์กับชีวิตของชาวภาคใต้มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเข้าด้วยกัน จนเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่ไม่เอ่ยถึงก็จะนึกถึงภาคใต้

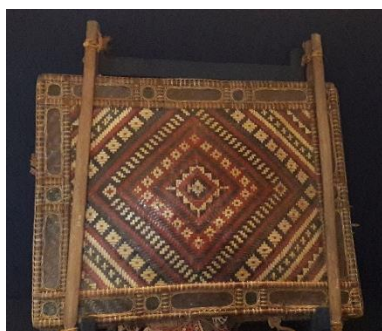
5.2 การวิเคราะห์เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ

จากกระบวนการในการออกแบบในส่วนของข้อมูลที่ได้ทำการศึกษามา เพื่อให้ตรง กับวัตถุประสงค์ของโครงการเพื่อเป็นพื้นที่ในการส่งเสริมวัฒนธรรมจึงสรุปออกมาเป็นการออกแบบดังนี้

5.2.1 ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์การออกแบบ

1) เอกลักษณ์

ในการแสดงของนาฏศิลป์ภาคใต้ จะใช้รูปแบบการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เป็นการสื่อสารในการเล่าเรื่อง โดยการเล่าเรื่องราวผ่านตัวละคร การแสดงท่าทางต่าง ๆ ออกมา การใช้ตัวละครในการสื่อสารตัวละครก็จะมีรายละเอียดที่เป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้สามารถนึกถึงภาคใต้ได้



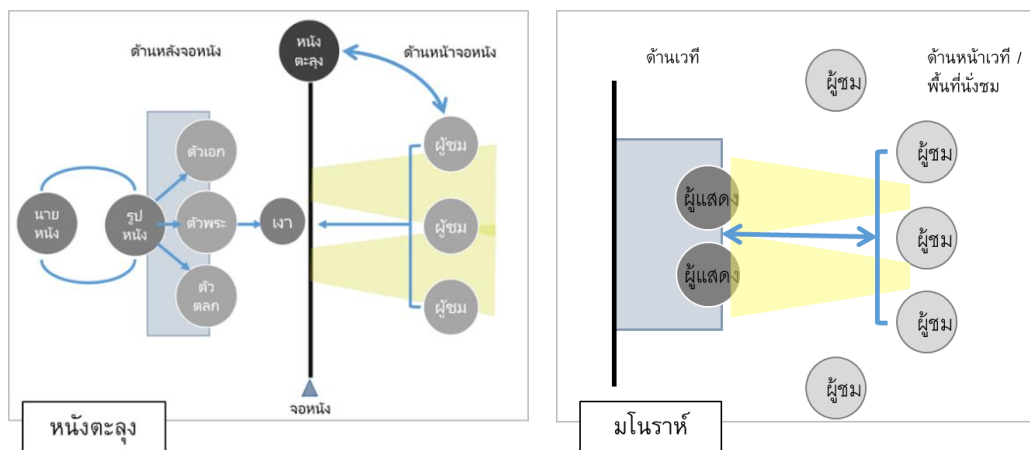
รูปที่ 5.2 แสดงลวดลายของที่เก็บรูปหนังตะลุง



รูปที่ 5.3 แสดงลวดลายของปาส่วนของชุดมโนราห์ (ชรีพร, 2013)

2) องค์ประกอบ

การแสดง และการชม เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของนาฏศิลป์ที่ถือการแสดงที่เป็นการบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านตัวละคร หรือผู้แสดงให้ผู้ชมนั้นเข้าใจถึงเรื่องราว ตามวิธีการแสดงที่มีมาแต่อดีตจนปัจจุบัน ส่วนสำหรับการแสดง และการชมแบ่งออกอย่างชัดเจน แต่รูปแบบก็จะแตกต่างกัน โดยการใช้การกันฉากเป็นตัวกำหนด มีทั้งส่วนหน้า ส่วนกลาง ส่วนหลัง แล้วแต่พื้นที่และชนิดของการแสดง



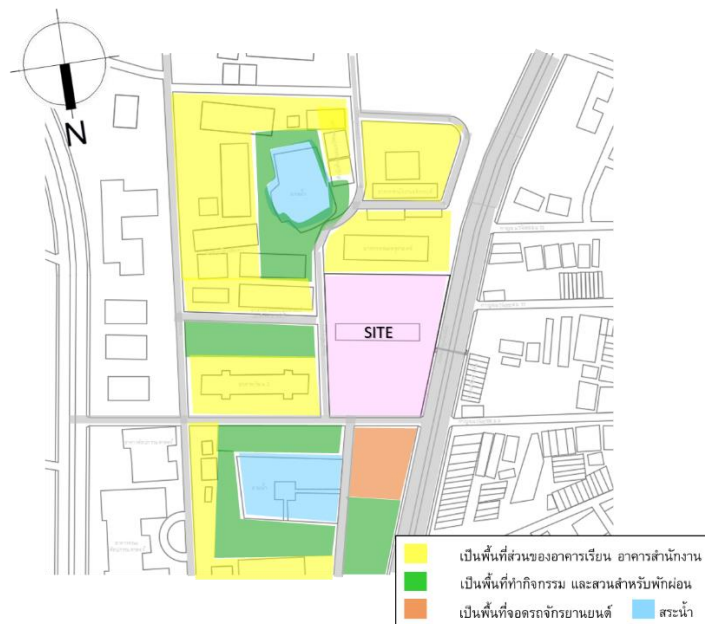
รูปที่ 5.4 องค์ประกอบของการแสดง การชม

5.3 การวิเคราะห์บริบทและ Zoning

5.3.1 ลักษณะบริบทโดยรอบที่ตั้งโครงการ



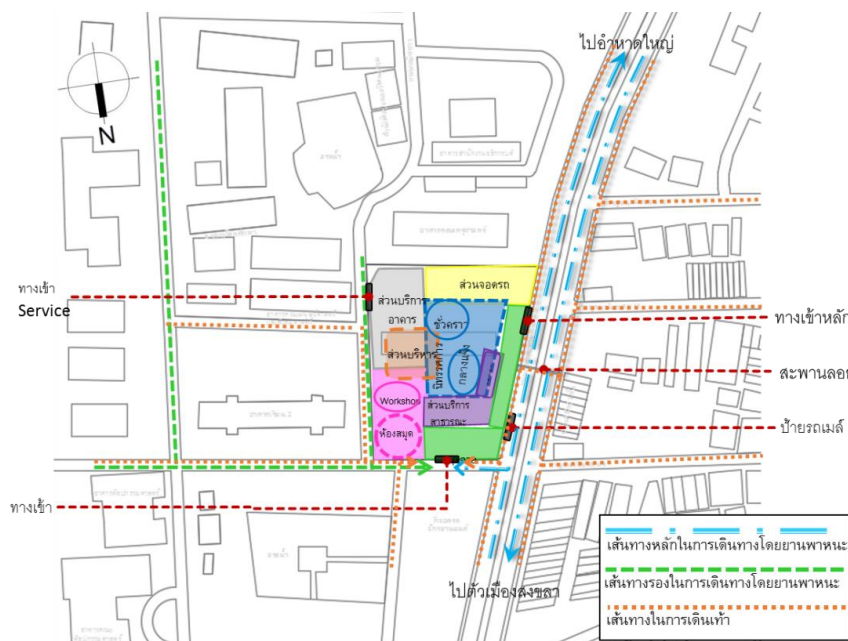
รูปที่ 5.5 แสดงบริบทโดยรอบโครงการ



รูปที่ 5.6 แสดงส่วนต่างๆ โดยรอบโครงการ

พื้นที่ตั้งโครงการถูกล้อมรอบด้วยถนนหลัก 2 ด้าน โดยมีถนนกาญจนาภิเษก ซึ่งเป็นทางสัญจรหลักของเมือง ทำให้พื้นที่โครงการสามารถเข้า และเชื่อมต่อกับสถานที่สำคัญต่าง ๆ ทั้งในตัวเมือง ต่างอำเภอได้ง่าย บริเวณที่ตั้งโครงการอยู่ในส่วนที่เป็นพื้นที่ของมหาวิทยาลัยจึงมีทั้งอาคารเรียน และพื้นที่นั่งเล่น มีทั้งแหล่งอาหาร สถานที่ท่องเที่ยว และหอพัก

5.3.2 การวิเคราะห์ Zoning



รูปที่ 5.7 แสดงการวิเคราะห์ Zoning

ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ

ส่วนของนิทรรศการ ทั้งนิทรรศการถาวร และนิทรรศการชั่วคราว ที่เป็นพื้นที่สำหรับจัดแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

ส่วนบริการสาธารณะ

ส่วนบริการสาธารณะ เป็นส่วนที่ให้บริการสำหรับผู้ใช้อาคาร มีทั้งส่วนที่ให้ติดต่อสอบถามข้อมูล ร้านขายของที่ระลึก หรือร้านอาหารไว้คอยบริการ

ส่วนบริการด้านการศึกษา

ส่วนบริการด้านการศึกษา เป็นพื้นที่สำหรับให้บริการแก่นักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่ต้องการใช้งานด้านข้อมูลเกี่ยวกับการค้นคว้า หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทางโครงการให้บริการ เช่น ห้องสมุด ห้องบรรยาย

ส่วนบริการอาคาร

ส่วนบริการอาคาร เป็นส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับการบำรุงรักษาอาคาร และการควบคุมงานระบบการดูแลความเรียบร้อยต่าง ๆ ภายในโครงการ

ส่วนบริหาร

ส่วนบริหาร เป็นส่วนสำนักงานของโครงการมีหน้าที่คอยควบคุมระบบทางด้านการบริหารอาคาร กิจกรรม และรวมถึงการติดต่อประสานงานในด้านต่างๆ

ส่วนจอดรถ

ส่วนจอดรถ ใช้รองรับยานพาหนะของผู้ที่เข้ามาดำเนินกิจกรรมภายในโครงการในรูปแบบต่างๆ

5.4 ผลงานการออกแบบ

5.4.1 ผังบริเวณ



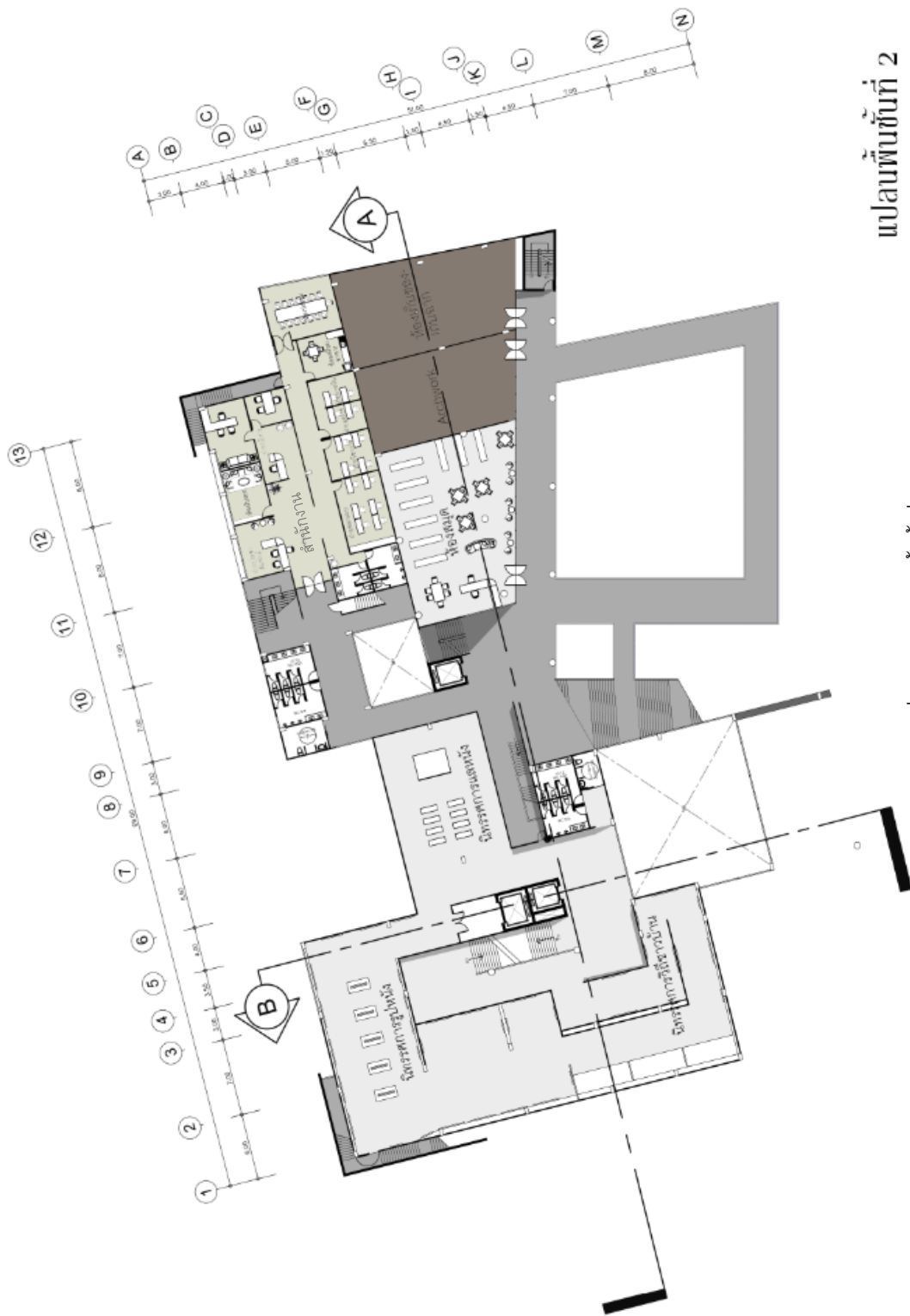
รูปที่ 5.8 แสดงแบบผังบริเวณ

จากภาพแสดงเส้นทางการเข้าถึงอาคารและโซนต่างๆในบริเวณอาคารและบริเวณโดยรอบอาคารและตำแหน่งที่ตั้งต่างๆของพื้นที่ใช้สอยในโครงการ

5.4.2 ผังพื้นอาคาร

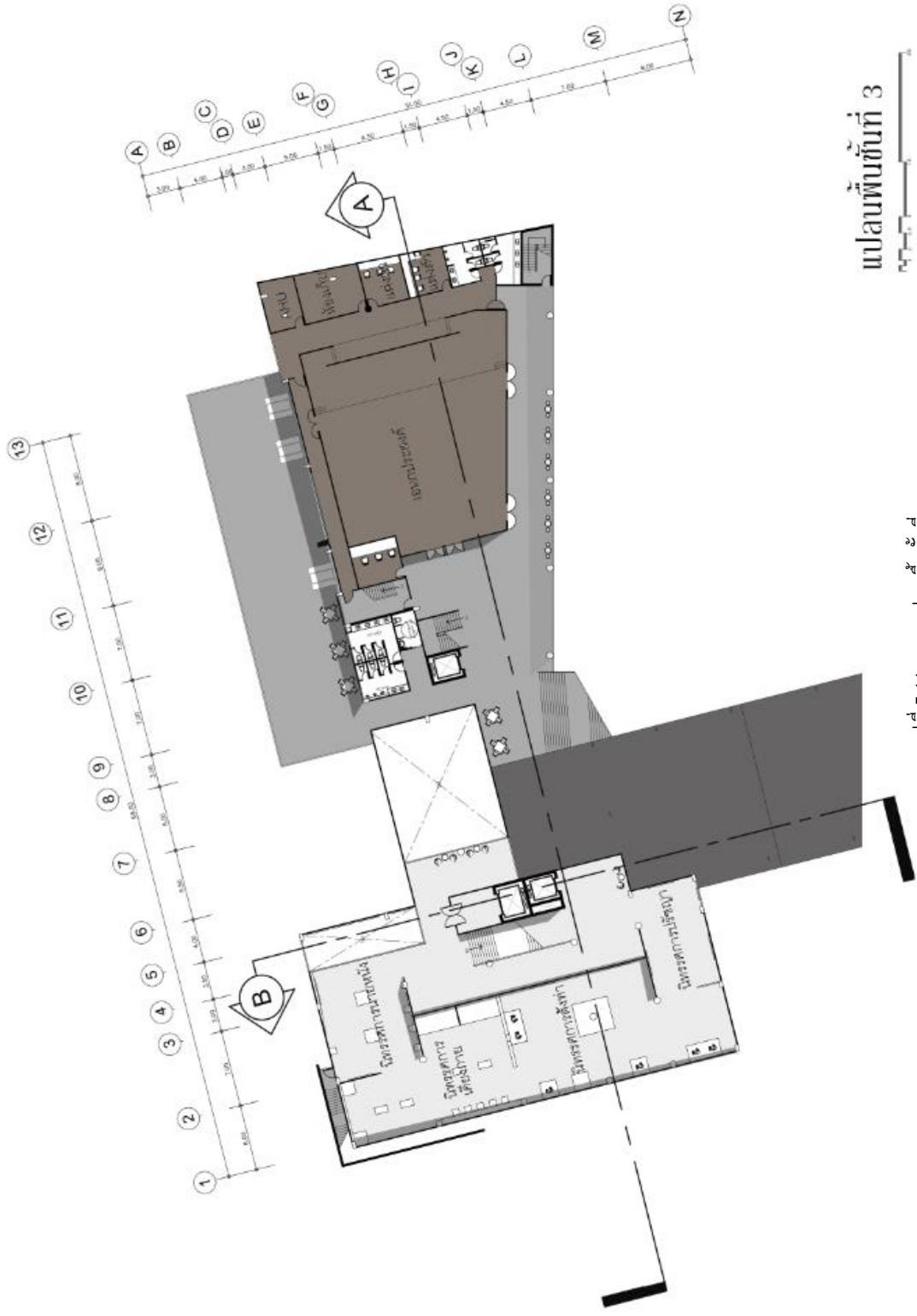


รูปที่ 5.9 แสดงแผนผังชั้นที่ 1 และแปลงชั้นใต้ดิน



แปลนพื้นที่ 2

รูปที่ 5.10 แสดงแปลนพื้นที่ชั้นที่ 2



แปลนพื้นที่ 3

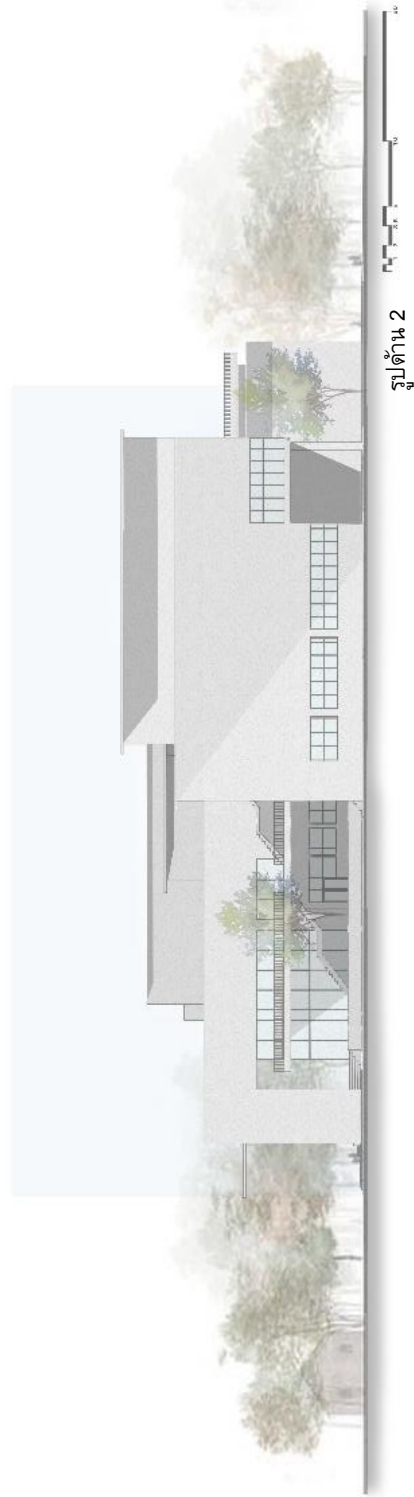
รูปที่ 5.11 แสดงแปลนพื้นที่ 3

5.4.3 ผังหลังคา



รูปที่ 5.12 แสดงผังหลังคา

5.4.4 รูปด้านอาคาร



รูปที่ 5.13 แสดงรูปด้าน 1 - 2



รูปที่ 5.14 แสดงรูปด้าน 3 - 4

5.1.5 รูปตัดอาคาร



รูปที่ 5.15 แสดงรูปตัด A - B

5.1.6 Interior Perspective

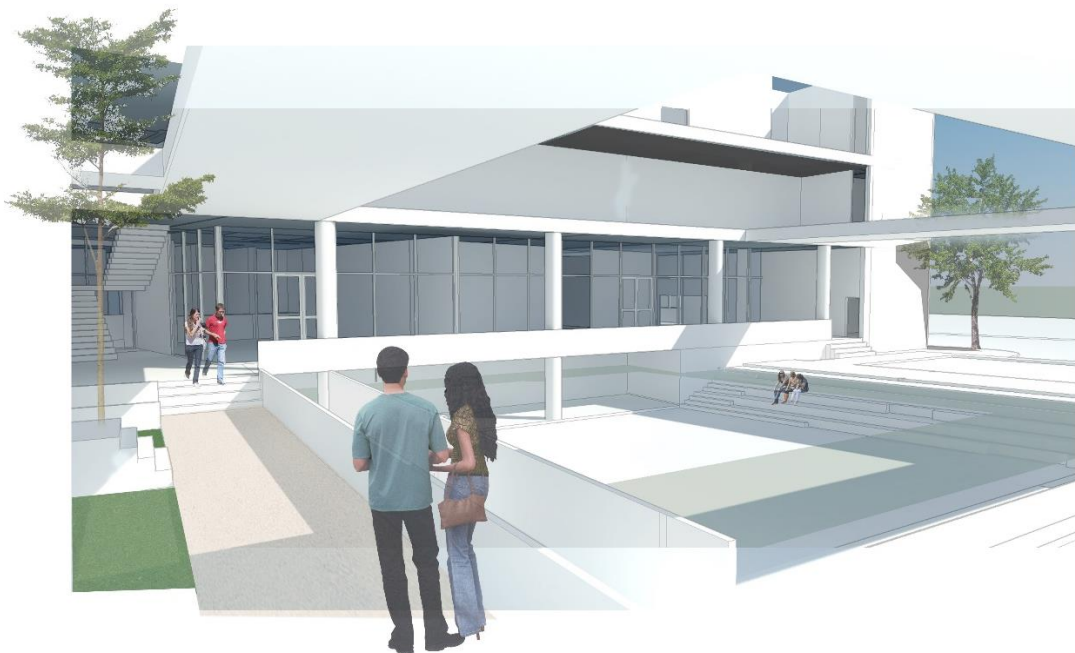


รูปที่ 5.16 แสดงภายในส่วนจัดแสดงนิทรรศการ

5.1.7 External Perspective



รูปที่ 5.17 ภายนอกอาคารโดยรอบ

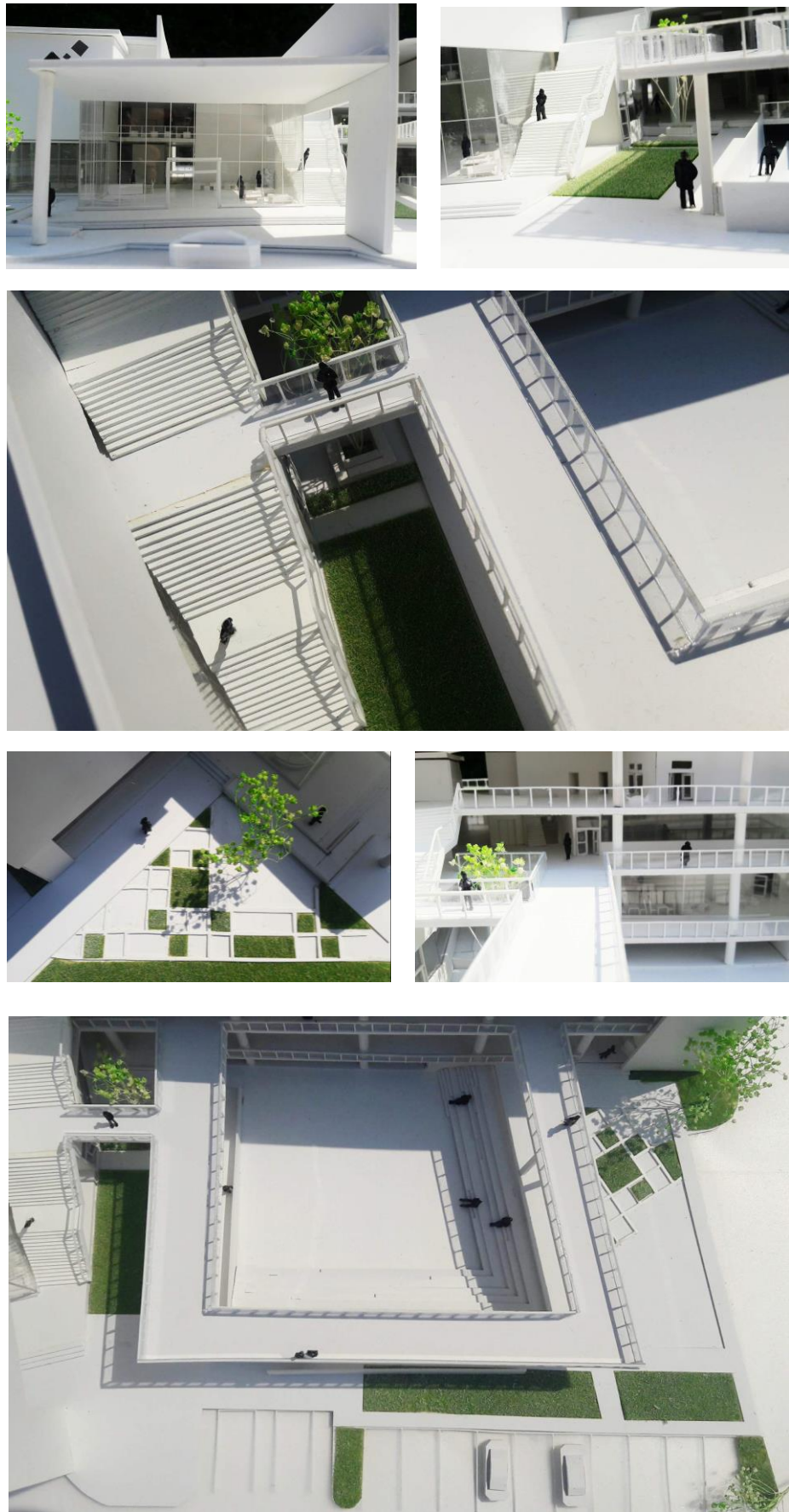


รูปที่ 5.18 ภายนอกอาคารส่วนต่างๆ

5.1.8 รูป Model



รูปที่ 5.19 ภาพรวมของ Model



รูปที่ 5.20 ภาพในจุดต่างๆ ของ Model

บรรณานุกรม

- คมสันต์ นิลสม. 2555. รายละเอียดของโครงการ สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก :
<http://archrsuthesis5104914.blogspot.com/2013/03/4.html?view=mosaic>
- ชูชีพร์ จำสอน. 2556. “มโนราห์ วัฒนธรรมปักษ์ใต้”. สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2559,
 เข้าถึงได้จาก : <https://sites.google.com/site/aungang16/>
- ฝ่ายวิชาการพัฒนาที่อยู่อาศัย การเคหะแห่งชาติ. 2556. สายรากภาคใต้, สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก : <http://vmresearch.nha.co.th/southern/index.php/geography-of-the-southern>
- พิทยา บุษรรัตน์ (บรรณารักษ์). 2553. หนังสือ อัจฉริยะลักษณะการเล่นแห่งเมืองใต้. พิมพ์ครั้งที่ 2,
- พิทยา บุษรรัตน์. 2541. “รำหนัง การแสดงหนังตะลุงของภาคใต้ฝั่งตะวันตก” สถาบันทักษิณคดีศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ,
- วัฒนา จินดาพล และคณะ. 2529. รายงานการวิจัยการศึกษาการแสดงหนังตะลุงฝั่งตะวันตก จังหวัดพังงา. ศูนย์วัฒนธรรมพังงา โรงเรียนดีบุกพังงาวิทยายน,
- วินัย หมั่นคติธรรม. 2559. “Building Equipment” ARC4406 วิชาการระบบอุปกรณ์อาคาร 3, สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก : http://www.teacher.ssru.ac.th/winai_ma/file.php/1/PowerPoint/BE_CAA3406_vol.1.pdf
- สถิตย์ ทองวิจิตร. 2552. “หลังจอหนังตะลุง”,
- สุธีวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. 2522. หนังสือ. สงขลา : โรงพิมพ์มงคลการพิมพ์,
- อนุสรณ์ บันลือพีช. 2555. “มโนราห์ วัฒนธรรมปักษ์ใต้” สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2559,
 เข้าถึงได้จาก : <https://sites.google.com/site/mnorahwathnthrrmchawpaksti/system/app/pages/recentChanges>
- อภิสิทธิ์ ศรีแก้ววร. 2554. หนังสือ สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก :
<http://moradoktai.net/moradokthai.htm>
- Arch Daily. 2016. พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย Minsheng. สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก : <http://www.archdaily.com/770963/minsheng-contemporary-art-museum-studio-pei-zhu-studio-pei-zhu>
- Google Inc. 2016. สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก : <https://www.google.co.th/maps/@13.761579,100.568995,3096m/data=!3m1!1e3?hl=th&authuser=0>

ผู้เขียนวิทยานิพนธ์



ชื่อ ปทิตตา นามสกุล ทองขาว ชื่อเล่น น้ำค้าง

เชื้อชาติ ไทย สัญชาติ ไทย ศาสนา พุทธ

วัน/เดือน/ปีเกิด 1 กรกฎาคม 2536 อายุ 23 ปี

ที่อยู่ 200/3 ม.10 ตำบลน้ำน้อย อำเภอหาดใหญ่

จังหวัดสงขลา 90110

ที่อยู่ปัจจุบัน ฟิ.ที.3 อพาร์ทเมนท์ 145 ซ.พหลโยธิน

53/11 ถ.พหลโยธิน แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน

กรุงเทพมหานคร 10220 โทร. 085-8970018

E-mail : namcrazy36@gmail.com

การศึกษา

ระดับประถมศึกษา : โรงเรียนวัดศรีชะครี

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : แผนกสถาปัตยกรรม วิทยาลัยเทคนิคหาดใหญ่

ปัจจุบันศึกษาระดับปริญญาตรี : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม