

การสร้างสรรคประติมากรรมที่มีปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะ กับภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง

Creating interactive sculptures in public spaces with realistic animations

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.สุท ธิธิรัตน์

Ass. Prof. Daruth Sithiratn

ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Applied Art Studies, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University.

e-mail : @su.ac.th

บทคัดย่อ

โครงการ “การสร้างสรรคประติมากรรมที่มีปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะ กับภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง” ภายใต้ชุดโครงการ “การจัดการพื้นที่ทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา: วัดxonอนหน่งใหญ่ อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี”¹ มีกรอบการศึกษาที่มุ่งเน้นการสร้างงานประติมากรรมที่สามารถเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะ เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการพื้นที่ทางวัฒนธรรมเพื่อขับเคลื่อนการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจได้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบของชุมชน ศิลปวัฒนธรรม มรดกภูมิปัญญาวัดxonอนหน่งใหญ่ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี 2) ศึกษาอัตลักษณ์ชุมชน คุณค่าและความงามในวิถีชีวิตของผู้คนที่แวดล้อมและการมีส่วนร่วมในพื้นที่ที่สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน 3) วิเคราะห์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมดั้งเดิมผ่านหลักฐานที่หลงเหลืออยู่เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมร่วมสมัย 4) สร้างสรรคผลงานประติมากรรมต้นแบบกับพื้นที่จากองค์ความรู้และบริบทหน่งใหญ่ซึ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่น และ 5) สร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้คืนสู่ชุมชน จุดดึงดูดผู้คนให้เข้ามาสนใจในหน่งใหญ่วัดxonอน

จากผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบของชุมชนวัดxonอนหน่งใหญ่ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี มีความสัมพันธ์กันอย่งน่าสนใจในส่วนที่หน่งใหญ่เคยเป็นการแสดงมหรสพของชนชั้นสูง และมีความละเอียดประณีตในการทำหน่งใหญ่ เปลี่ยนผ่านสู่มือของปุถุชน และปุถุชนนั่นเองที่อนุรักษ์สืบต่อมา ควบคู่ไปกับการใช้ประโยชน์ด้านการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ซึ่งงานประติมากรรมข้างฉลุฉาย จะสามารถสร้างประโยชน์แก่ชุมชน เช่น อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมหน่งใหญ่วัดxonอนให้อยู่คู่กับชุมชนและประเทศต่อไป เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของหน่งใหญ่สู่สังคมภายนอกที่กว้างขึ้น ด้วยการผลักดันเป็นมานานุภาพ (Soft Power) และผ่านการศึกษาดูงานและการท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ สร้างรายได้แก่คนในชุมชน นับว่าเป็นโครงการที่สร้างผลกระทบด้านบวกแก่ชุมชนและศิลปวัฒนธรรมหน่งใหญ่วัดxonอน

คำสำคัญ: หน่งใหญ่ / หน่งใหญ่วัดxonอน / ประติมากรรม / ประติมากรรมข้าง / การฉลุฉาย

¹ งานวิจัย/สร้างสรรค์นี้ ได้รับทุนอุดหนุนจากเงินกองทุนสนับสนุนการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ABSTRACT

“Creating interactive sculptures in public spaces with realistic animations” is the first sub-project under the project series “Creative Management of Cultural Areas for Tourism and Economy in case study of Wat Khanon Nang Yai Photharam District, Ratchaburi Province” There is an educational framework that focuses on creating sculptures that can enhance interaction in public spaces. Its purpose is to 1) Study the composition of the community, culture and intellectual Heritage of Wat Khanon Nang Yai Photharam District, Ratchaburi Province. 2) Study community identity, value, beauty in lifestyle and participation in areas that are consistent with the current context. 3) Analyze traditional cultural heritage to create contemporary sculptures. 4) Create original sculptures from the knowledge of Nang Yai, a local cultural capital. And 5) Create a learning space in the community It is a point that attracts people to be interested in Nang Yai Wat Khanon.

the research results found that the community elements of Wat Khanon Nang Yai Photharam District, Ratchaburi Province. They have an interesting relationship. Nang Yai used to be a high-class entertainment venue and must be meticulous in creating. It turns out to be the common man who preserves it along with the ecotourism. From above, the elephant sculpture made of stainless steel with perforated pattern. It can create benefits for the community by preserve arts and culture to coexist with the community and country. Spread the art and culture of Nang Yai to the wider society by observe activities and travel from both Thais and foreigners. It is considered a project that creates a positive impact on the community, arts and culture of Nang Yai Wat Khanon.

Keywords: Nang Yai / Nang Yai Wat Khanon / Sculptures / Elephant sculpture / Stencil

บทนำ

จังหวัดราชบุรีเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์กระจายตัวอยู่ทั่วของพื้นที่ ซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิตและภูมิปัญญาความหลากหลายทางชาติพันธุ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน เมื่อกาลเวลากับการพัฒนาเข้ามามีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน การพัฒนาเมืองจึงส่งผลต่อความเป็นชุมชน ชาติพันธุ์ที่คงอยู่ปรับตัวและปรับเปลี่ยนไปตามกาลเวลาเช่นกัน ดังนั้นในแต่ละพื้นที่มรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นก็เปลี่ยนแปลงไปหลายมิติตามบริบทของชุมชน เกิดการยอมรับ ปรับตัว และปรับเปลี่ยนวิถีชีวิต เป็นพลวัตตามปรากฏการณ์ทางสังคม หนึ่งใหญ่วัดখনอนสร้างขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ผู้ริเริ่มการแกะสลักตัวหนังคือท่านพระครูศรีธาสุทร (หลวงปู่กล่อม) ท่านและคณะได้ร่วมกันสร้างหนังใหญ่ชุดแรก คือ ชุดหนุมานถวายแหวน ต่อมาได้สร้างเพิ่มอีกรวม 9 ชุดและสร้างเพิ่มขึ้นเรื่อยมา จนกลายเป็นสมบัติของวัดที่ได้รับการรักษาสืบทอดมาอย่างยาวนาน อีกทั้งวัดখনอนเป็นเพียงวัดเดียวที่มีมหรสพของตนเอง มีตัวหนังและคณะหนังใหญ่ในอุปถัมภ์ของวัด จวบจนปัจจุบัน วัดখনอนมีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์หนังใหญ่ โดยร่วมมือกับทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการนำหนังใหญ่วัดখনอนไปแสดงเผยแพร่ตามที่ต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ ยิ่งไปกว่านั้นทางวัดได้จัดการแสดงหนังใหญ่ทั้ง 313 ตัว

ในพิพิธภัณฑ์และเปิดให้ประชาชนหรือผู้ที่สนใจสามารถเข้าชมและศึกษาหนังสือได้ พร้อมทั้งมีการสาธิตการแสดงหนังสือ
ประหนึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ สืบทอดและฟื้นฟูวัฒนธรรมสืบต่อไป

ปัจจุบันความนิยมในการเล่นหนังใหญ่ที่นับวันจะลดน้อยลงด้วยการเข้ามาแทนที่ด้วยความบันเทิงและการแสดงชนิด
อื่น ตัวหนังอยู่ในสภาพที่ทรุดโทรม ดังนั้น การร่วมกันอนุรักษ์ศิลปะการแสดงแขนงนี้ จึงเป็นเรื่องสำคัญของวัด ชุมชน ชาวบ้าน
หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงจังหวัดราชบุรีเอง ในความสำคัญนี้ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ การสำรวจพื้นที่ สังเกตและ
สัมภาษณ์ และวิเคราะห์ถึงบริบทพื้นที่ โดยใช้วัดเป็นพื้นที่ทางกายภาพ ศึกษามิติพื้นที่สาธารณะที่สนับสนุนความสัมพันธ์เชิง
ชุมชนร่วมกับสังคม ดึงอัตลักษณ์ของหนังใหญ่วัดขนอนออกมานำเสนอในบริบทของประติมากรรมสร้างสรรค์ในพื้นที่
ให้ชาวบ้านในชุมชนและสังคม มีส่วนร่วมกับการสร้างสรรค์ สร้างการรับรู้ในมุมมองใหญ่จากภาพลักษณ์ของหนังใหญ่ที่ซบเซา
สร้างพื้นที่ใหม่ สร้างความเข้าใจและเกิดสำนึกรวมในท้องถิ่น เกิดเป็นความภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าของพื้นที่
ผ่านการรับรู้จากผู้คนภายนอก

ความสำคัญของโครงการวิจัย เริ่มจากความมุ่งมั่นสนใจส่วนตัวในศาสตร์ของการสร้างสรรค์งานประติมากรรมทั้ง
ประเภทหุ่นตัว ลอยตัว ด้วยเทคนิคทางประติมากรรมที่หลากหลาย เช่น การปั้น การเชื่อม สื่อมผสม ด้วยเนื้อหาสาระของการ
วิจัย นอกจากความต้องการถ่ายทอดตัวตนด้านประติมากรรมแล้วยังมุ่งเน้นการลงพื้นที่ภาคสนาม ศึกษาการมีส่วนร่วมกับการ
การใช้พื้นที่สาธารณะก่อให้เกิดความสัมพันธ์ภายใต้บริบททางสังคมที่เป็นพลวัต กรณีศึกษา: วัดขนอนหนังใหญ่กับบทบาท
ชุมชนดั้งเดิมที่มีนัยสำคัญเชื่อมโยงกับลักษณะสังคมและวัฒนธรรม โดยอาศัยงานสร้างสรรค์ทางประติมากรรมเป็นสื่อกลางใน
การเชื่อมโยง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของชุมชน ศิลปวัฒนธรรม มรดกทางภูมิปัญญาของวัดขนอนหนังใหญ่ อ.โพธาราม
จ.ราชบุรี
2. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชน คุณค่า ความงามในวิถีชีวิตของผู้คนแวดล้อม และการมีส่วนร่วมในพื้นที่
ที่สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน
3. เพื่อวิเคราะห์มรดกของภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมดั้งเดิมผ่านหลักฐานที่หลงเหลืออยู่เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงาน
ประติมากรรมร่วมสมัย
4. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต้นแบบแก่พื้นที่จากองค์ความรู้ บริบทของหนังใหญ่ และทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่น
5. สร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้คืนสู่ชุมชน จุดดึงดูดผู้คนให้เข้ามาสนใจในหนังใหญ่วัดขนอน

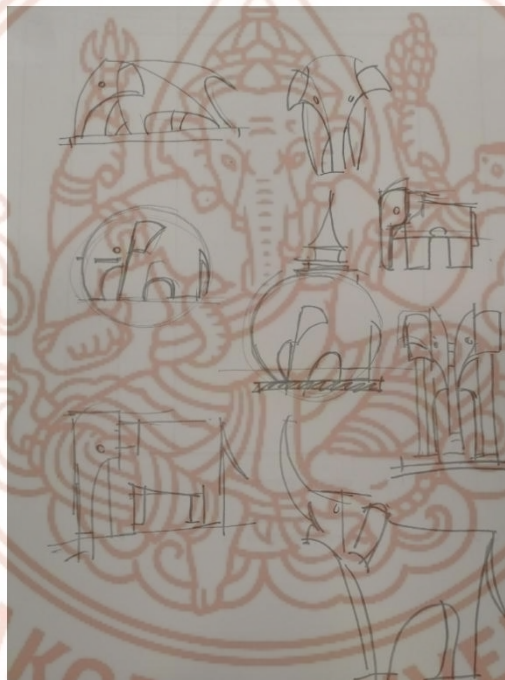
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย/สร้างสรรค์นี้ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลขั้นปฐมภูมิโดยการลงพื้นที่ชุมชนวัดขนอนเพื่อสำรวจสภาพแวดล้อม
บริเวณที่ตั้งสิ่งปลูกสร้าง ประวัติความเป็นมาของชุมชน ประวัติความเป็นมาของศิลปวัฒนธรรมการสร้างหนังใหญ่ของวัดขนอน
อีกทั้งเก็บข้อมูลจากการสืบค้นหนังสือ เอกสาร และหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของวัดขนอนเกี่ยวกับความสำคัญของหนังใหญ่
และแนวทางในการพัฒนาหรืออนุรักษ์ศิลปะดังกล่าว ในด้านข้อมูลทุติยภูมิ มีการสืบค้นผลงานหรืองานวิจัยที่สอดคล้องกับ
ข้อมูลของวัดขนอน ซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจในการออกแบบตัวหนังใหญ่รูปร่างเป็นพิเศษ โดยศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากตำรา

ช่างในเอกสารโบราณ (ก่อแก้ว วีระประจักษ์, มมป) ที่ได้รวบรวมมรดกภูมิปัญญาของชาติไทยเกี่ยวกับช่างที่จารึกในคัมภีร์ 2 เล่ม ได้แก่ คัมภีร์คชลักษณ์ ว่าด้วยการกำเนิดช่างขึ้นในโลก และคัมภีร์คชกรรม เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งในคัมภีร์คชศาสตร์ มีเนื้อหากล่าวถึงเรื่องราวและกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับช่าง

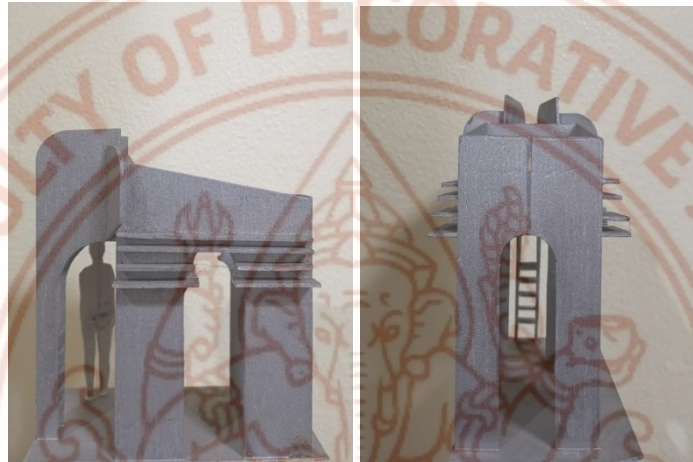
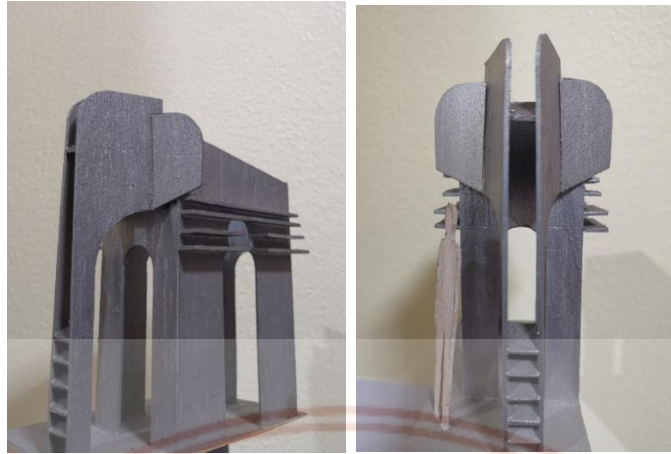
จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลด้านสภาพแวดล้อมและสิ่งปลูกสร้างบริเวณชุมชนวัดขนอน สถาปัตยกรรมโดยรวม บริเวณวัดขนอนพบสิ่งปลูกสร้างลักษณะเรือนไม้ทรงไทย ถูกใช้เป็นพิพิธภัณฑ์เก็บรวบรวมเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และตัวหนังสือ รวมทั้งวิเคราะห์พื้นที่เพื่อการจัดแสดงผลงานประติมากรรม นอกจากเรือนไทยที่เป็นพิพิธภัณฑ์นั้น อีกด้านหนึ่งของวัดยังพบลานกว้างเดิมเป็นสถานที่ตั้งโรงมหรสพ จัดงานประชุมสัมมนา และประกอบกิจกรรมอื่น

การสร้างภาพร่างต้นแบบและสร้างกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อนำเสนอต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยศึกษางานประติมากรรมร่วมสมัยที่ได้รับอิทธิพลศิลปะตะวันตก ที่มีการผสมรูปทรงเรขาคณิตในการออกแบบเป็นหลัก ทดลองร่างแบบจำลอง 2 มิติลงบนแผ่นกระดาษเพื่อหารูปทรงงานประติมากรรมที่ต้องการ และปรับเปลี่ยนรูปแบบให้ตรงกับความต้องการ พิจารณาจากความงดงามและความเหมาะสมกับบริบทด้านต่าง ๆ



แบบร่างประติมากรรม

เมื่อทดลองร่างแบบจำลอง 2 มิติจนเป็นที่น่าพอใจแล้วนั้น จึงถอดแบบร่างนั้นมาสร้างเป็นแบบจำลอง 3 มิติขนาดเล็กด้วยวัสดุไม้บัลซ่า (ไม้แปรรูปเนื้ออ่อนขนาดบางเป็นแผ่นคล้ายกระดาษแข็ง) เมื่อปรับลักษณะรูปทรงได้ตามต้องการแล้ว ผู้วิจัยประสงค์นำลักษณะการทอดกลดลายฉลุและสีสันทึบเป็นเอกลักษณ์ของหนังสือเล่มใหญ่ใส่ลงบนระนาบพื้นผิวของงานประติมากรรม จึงทดลองโดยการถ่ายภาพทุกด้านของแบบจำลอง 3 มิติที่สร้างขึ้น จากนั้นพิมพ์ผลงานออกมาในรูปแบบกระดาษและทดลองวาดกลดลาย ลงสีสันทึบบนพื้นระนาบของรูปทรงเรขาคณิตและเจาะจงใช้สีเข้มลงล้อมรอบรอยปรุที่ถูกเจาะเป็นรูเพื่อลดความแข็งกระด้างของกรอบภายนอก



แบบจำลอง 3 มิติด้วยไม้บัลซ่า

ผู้วิจัยทดลองสร้างต้นแบบ 3 มิติอีกชิ้นที่ใหญ่กว่าต้นแบบเดิมโดยใช้วัสดุจริงคือแผ่นสแตนเลส การเจาะรูบนพื้นระนาบเมื่อมองขณะที่ไม่มีแสงไฟจะให้ความรู้สึกเป็นอิสระ เสมือนปราศจากลวดลายถูกกำหนดไว้แต่หากเพิ่มการเล่นแสงผ่านงานประติมากรรมชิ้นนี้ จะปรากฏลวดลายคล้ายลักษณะซ่างโบราณที่วิจิตรสวยงาม ถือเป็นความสำเร็จในการผสมผสานวัฒนธรรมไทยกับศิลปะร่วมสมัย



แบบจำลอง 3 มิติเจาะรูลดทอนชิ้นเพิ่มองค์ประกอบของแสงไฟ 3 ด้าน

นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจำลองงานประติมากรรมบนพื้นที่จัดแสดง หากพบข้อผิดพลาดหรือต้องการปรับเปลี่ยนรายละเอียดใดสามารถดำเนินการผ่านโปรแกรมดังกล่าวได้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องในการขยายขนาดของแบบจำลอง 3 มิติขนาดเล็ก ให้เพิ่มขึ้นในมาตราส่วน (scale) ที่เหมาะสมกับพื้นที่จัดแสดง จากนั้นจึงใช้โปรแกรมแยกแบบจำลองออกเป็นชิ้นส่วนย่อย พิมพ์ออกมาเพื่อใช้เป็นแม่แบบตัดแผ่นสแตนเลส ชิ้นสแตนเลสที่ตัดตามตามแม่แบบจะถูกนำมาประกอบเป็นประติมากรรมขนาดใหญ่ตามสัดส่วนที่กำหนดไว้ ผลลัพธ์ฉบับสมบูรณ์ของแบบร่าง 3 มิติ จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะถูกพิมพ์ออกมาเป็นกระดาษขนาดใหญ่เท่าชิ้นส่วนจริงแยกแต่ละชิ้น กระบวนการต่อไปคือการนำแผ่นแบบที่พิมพ์ออกมาทาบลงบนแผ่นสแตนเลสและทำการคัดลอกสายลงบนแผ่นดังกล่าวเพื่อนำไปตัด ขั้นตอนการประกอบชิ้นส่วนแผ่นระนาบที่ตัดให้เกิดเป็นรูปทรงปริมาตรโดยการเชื่อมเป็นขั้นตอนที่ต้องอาศัยช่างฝีมือที่ชำนาญ การเชื่อมมีหลายวิธี แต่ผู้วิจัยเลือกใช้การทิก (Tig) หรือการเชื่อมอาร์กอน (Argon) ข้อดีของการเชื่อมแบบอาร์กอนคือรวดเร็วและรอยเชื่อมสะอาดสวยงาม ไม่ทิ้งตะกรันให้สกปรก



เชื่อมประกอบชิ้นงาน

เมื่อได้ตำแหน่งที่ต้องการต้องประคองน้ำหนักไว้และให้ช่างฝีมือเชื่อมรอยต่อชิ้นส่วนติดกันครบแล้วจึงนำแบบกระดาษที่มีลวดลายฉลุวางทาบลงบนพื้นผิวของตัวงานประติมากรรมเพื่อร่างลวดลาย จากนั้นจึงฉลุให้เกิดรูบนชิ้นงานตามเค้าโครง การเจาะรูบนชิ้นส่วนบางชิ้นที่มีขนาดไม่กว้างมากจะลำดับขั้นตอนเจาะก่อนประกอบเพราะสามารถใช้เครื่องสว่านแบบแท่นเจาะได้ ส่วนลักษณะนี้เป็นการเจาะด้วยเครื่องมือที่มีคั่นโยกสำหรับดึงลงมาเจาะรูเพื่อทุ่นแรงการเจาะ ส่วนการเจาะรูบนแผ่นระนาบขนาดใหญ่ นั้นจะทำการเจาะด้วยมือโดยสว่านทั่วไปเจาะหลังจากประกอบเป็นรูปทรงประติมากรรมแล้ว เพราะสว่านแท่นมีขีดจำกัดเรื่องขนาดความกว้างของแผ่นสแตนเลสที่จะทำเข้าเครื่องเจาะจึงต้องมีการปรับวิธีการในการเจาะเพื่อความเหมาะสมในการทำงานและมีประสิทธิภาพ



การฉลุลวดลายลงบนแผ่นสแตนเลสตีลบชิ้นงานขนาดจริง

เมื่อได้รูปทรงประติมากรรมที่ประกอบแล้วเสร็จพร้อมลวดลายฉลุบนพื้นผิว ขั้นตอนหลังจากนี้เป็นสิ่งสำคัญเพื่อจะให้งานสมบูรณ์คือการทำสี ผู้วิจัยเลือกทำสีในพื้นที่ตั้งหลังจากการเคลื่อนย้ายผลงานประติมากรรมจากโรงปฏิบัติงานไปยังวัดখনอน ลงสีรองพื้นสำหรับการทำสีบนวัสดุสแตนเลสโดยเฉพาะเพื่อให้เนื้อสียึดติดกับพื้นผิวของวัตถุได้ยาวนาน ไม่ลอกได้ง่าย เมื่อรองสีรองพื้นแห้งแล้วจึงได้ทำสีโดยการพ่นสีไม่ใช่การทาสีด้วยแปรง เนื่องจากการพ่นสีนั้นมีความละเอียดประณีตกว่าการใช้แปรงทาสี



การพ่นสีน้ำมัน

สรุปและอภิปรายผล



ผลงานประติมากรรมเสร็จสมบูรณ์

ชิ้นงานประติมากรรมที่ลงสีสมบูรณ์แล้วนั้นถูกจัดแสดง ณ โรงมหรสพหนังใหญ่วัดxonon ที่ไม่ว่ามองจากมุมไหนล้วนมีความโดดเด่นสะดุดตา การจัดนิทรรศการของงานประติมากรรมชิ้นนี้ไม่ได้มีคำบรรยายหรือการขยายความเท่าใดนัก เพราะต้องการเปิดทัศนะของผู้ที่พบเห็นให้สามารถจินตนาการและวิพากษ์ผลงานได้อย่างอิสระ อีกทั้งการพบเห็นของผู้คนเมื่อเห็นงานประติมากรรมก่อนเข้าชมนิทรรศการหนังใหญ่ อาจเปลี่ยนไปเมื่อพวกเขาเหล่านั้นได้รับฟังรับชมการแสดงหนังใหญ่

นอกจากผลงานประติมากรรมชิ้นเอกที่จัดแสดงบริเวณหน้าโรงแรมรอสพ นั้น ผู้วิจัยได้ประยุกต์ผลงานให้อยู่ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง 3 มิติ เพื่อฉายภาพงานประติมากรรมมุมมอง 360 องศา แสดงให้เห็นรายละเอียดของงานได้รอบด้าน รวมถึงแสงและเงาที่ตกกระทบอีกด้วย ทั้งนี้สามารถชมภาพดังกล่าวได้โดยการสแกน QRcode ที่ปรากฏต่อไปนี้



QR code



ภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของชุมชนวัดชนอนหนั่งใหญ่ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี มีความสัมพันธ์กันอย่างน่าสนใจ อาจคล้ายหลายชุมชนในประเทศไทย ที่ว่าแต่ละชุมชนมีศิลปะหรือวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง กาลเวลาผ่านไป ศิลปวัฒนธรรมเหล่านั้นกลายเป็นสิ่งที่ต้องอนุรักษ์ไว้ เพราะมันหล่อหลอมลึกซึ้งกับชีวิตคนจากรุ่นสู่รุ่น แต่กระนั้นชุมชนวัดชนอนมีความน่าสนใจตรงที่หนึ่งใหญ่เคยเป็นการแสดงมหรสพของชนชั้นสูง และมีความละเอียดประณีตในการทำหนังใหญ่ กาลเวลาผ่านไปศิลปวัฒนธรรมเหล่านี้ เปลี่ยนผ่านสู่มือของปุถุชน และปุถุชนนั่นเองที่อนุรักษ์สืบต่อมา และมีใช่เพียงการอนุรักษ์เท่านั้นแต่พวกเขาทำควบคู่ไปกับการใช้ประโยชน์จากหนังใหญ่ในเชิงการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ซึ่งผู้วิจัยหวังว่าจะสามารถเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของหนังใหญ่ในรูปแบบของผลงานประติมากรรมร่วมสมัยนี้ โดยได้บทสรุปที่ว่า เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไป ค่านิยมของคนในยุคสมัยใหม่ย่อมเปลี่ยนแปลงไปด้วย การนำมรดกศิลปวัฒนธรรมไทยมาตีความและสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ผสมผสานกับเทคนิคและวิธีการทางศิลปะ เกิดเป็นผลงานประติมากรรมร่วมสมัยที่สามารถกลมกลืนไปกับกาลเวลาและค่านิยมในปัจจุบัน มีความสวยงาม โดดเด่น มิได้ดูเขยหรือล้ำสมัยแต่อย่างใด

ข้อเสนอแนะ

ชิ้นงานประติมากรรมสามารถสร้างสรรค์เพิ่มเติมได้ อาทิ เพิ่มความหลากหลายด้วยประติมากรรมแบบเดียวกันนี้แต่ปรับเปลี่ยนรูปแบบ วัสดุ ทั้งนี้ สามารถพัฒนารูปแบบการจัดนิทรรศการแสดงผลงานประติมากรรม ด้วยการออกแบบกิจกรรมที่ผู้สนใจสามารถเข้าร่วมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ประดิษฐ์งานประติมากรรมที่มีลักษณะเดียวกันกับงานที่จัดแสดง

เอกสารอ้างอิง

ก่องแก้ว วีระประจักษ์. (มปป). *ตำราช่างในเอกสารโบราณ*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.

สุธี คุณาวิชยานนท์. (2561). ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย: ตะวันตกและไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือและตำราทฤษฎีศิลป์ ภาค/สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม. (2563). Inspire by Ratchaburi. กรุงเทพฯ:สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.

