

# การออกแบบภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริงสำหรับพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดขนอน

## Augmented Reality (AR) design for “Nang Yai Wat Khanon”

อาจารย์ ดร.ไพโรจน์ พิทยเมธี

Pairoj Pittayamatee, Ph.D.

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Communication Arts Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University.

e-mail : @su.ac.th

### บทคัดย่อ

โครงการ “การออกแบบภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริงสำหรับพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดขนอน” ภายใต้ชุดโครงการ “การจัดการพื้นที่ทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา: วัดขนอนหนังใหญ่ อำเภอบางบาล จังหวัดราชบุรี”<sup>1</sup> เป็นโครงการประยุกต์ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบัน เพื่อเพิ่มมูลค่าทางจิตใจและมูลค่าทางวัตถุแก่หนังใหญ่วัดขนอนที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้คงอยู่สืบต่อไป โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ มรดกภูมิปัญญาหนังใหญ่ ในพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดขนอน อ.บางบาล จ.ราชบุรี 2) พัฒนาศิลปวัฒนธรรมหนังใหญ่แห่งวัดขนอนให้กลับมามีชีวิต ผ่านกระบวนการทางการออกแบบภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง (AR : Augmented Reality) 3) ส่งเสริมการเผยแพร่หนังใหญ่วัดขนอนในภาพเคลื่อนไหวรูปแบบใหม่ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้กับคนรุ่นใหม่มาสนใจนำไปต่อยอดในอนาคต 4) เก็บบันทึก รวบรวมข้อมูล และจัดทำชุดสื่ออย่างเป็นระบบจากหนังใหญ่วัดขนอน และ 5) เผยแพร่องค์ความรู้อย่างเป็นรูปธรรม

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานแบบจำลองหนังใหญ่กลางคืนเป็นหนังใหญ่กลางวันแบบลงสีไทยโทนบนคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Aero จากหนังเจ้าชุดหนังจับ 2 ชุด คือ หนังจับระหว่างพระรามต่อสู้กับมังกรกัณฐ์และหนังจับพระรามแปลงเป็นพระนารายณ์ 4 กร ทรงครุฑ 2 ตัว พร้อมการออกแบบภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง (AR: Augmented Reality) ที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ทั้งยังฟื้นฟูการสร้างแบบจำลองหนังใหญ่กลางวันลงสีที่ปัจจุบันหาชมได้ยากให้กลับมีชีวิตขึ้นอีกครั้ง

**คำสำคัญ:** หนังใหญ่ / หนังใหญ่วัดขนอน / ภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง / รามเกียรติ์ / สีไทยโทน

<sup>1</sup> งานวิจัย/สร้างสรรค์นี้ ได้รับทุนอุดหนุนจากเงินกองทุนสนับสนุนการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

## ABSTRACT

“Augmented Reality (AR) design for “Nang Yai Wat Khanon”” 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” It is a project that applies traditional arts and culture to technology. Increase mental value and material value that is worth preserving and maintaining. Its purpose is to 1) Promote art learning Nang Yai wisdom heritage In the Nang Yai Museum, Wat Khanon. 2) Revitalizing the art and culture of Nang Yai through the process of designing virtual animations. 3) Promote the distribution of Nang Yai Wat Khanon in a new animation format To be inspired and continue in the future. 4) Keep records, collect information and prepare systematically color sets. And 5) Disseminate knowledge in a concrete way.

The researcher created a model of Nang Yai (Night) as a Nang Yai (Day), painted in Thai Tone color, on a computer by using Adobe Aero. They selected Nang Yai 2 sets which is 1) “Rama fights with Mangorakanth” and 2) “Rama transforms into Narai 4 hands and ride 2 Krut”. In to process of designing virtual animations that can create interaction with the audience and also restoring the reproduction of a painted Nang Yai (day) that is currently hard to find.

**Keywords:** Nang Yai / Nang Yai Wat Khanon / Augmented Reality / Ramayana / Thai tone color

## บทนำ

จังหวัดราชบุรีเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์กระจายตัวอยู่ทั่วของพื้นที่ ซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิตและภูมิปัญญาความหลากหลายทางชาติพันธุ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน เมื่อกาลเวลากับการพัฒนาเข้ามามีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน การพัฒนาเมืองจึงส่งผลต่อความเป็นชุมชน ชาติพันธุ์ที่คงอยู่ปรับตัวและปรับเปลี่ยนไปตามกาลเวลาเช่นกัน ดังนั้นในแต่ละพื้นที่มรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นก็เปลี่ยนแปลงไปหลายมิติตามบริบทของชุมชน เกิดการยอมรับ ปรับตัว และปรับเปลี่ยนวิถีชีวิต เป็นพลวัตตามปรากฏการณ์ทางสังคม หนึ่งใหญ่วัดขนอนสร้างขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ผู้ริเริ่มการแกะสลักตัวหนังคือท่านพระครูศรีธาสุทร (หลวงปู่กล่อม) ท่านและคณะได้ร่วมกันสร้างหนังใหญ่ชุดแรก คือ ชุดหนุมานถวายแหวน ต่อมาได้สร้างเพิ่มอีกรวม 9 ชุดและสร้างเพิ่มขึ้นเรื่อยมา จนกลายเป็นสมบัติของวัดที่ได้รับการรักษาสืบทอดมาอย่างยาวนาน อีกทั้งวัดขนอนเป็นเพียงวัดเดียวที่มีมหรสพของตนเอง มีตัวหนังและคณะหนังใหญ่ในอุปถัมภ์ของวัด จวบจนปัจจุบัน วัดขนอนมีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์หนังใหญ่ โดยร่วมมือกับทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการนำหนังใหญ่วัดขนอนไปแสดงเผยแพร่ตามที่ต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ ยิ่งไปกว่านั้นทางวัดได้จัดการแสดงหนังใหญ่ทั้ง 313 ตัว ในพิพิธภัณฑ์และเปิดให้ประชาชนหรือผู้ที่สนใจสามารถเข้าชมและศึกษาหนังใหญ่ได้ พร้อมทั้งมีการสาธิตการแสดงหนังใหญ่ ประหนึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ สืบทอดและฟื้นฟูวัฒนธรรมสืบต่อไป

ปัจจุบันความนิยมในการเล่นหนังใหญ่ที่นับวันจะลดน้อยลงด้วยการเข้ามาแทนที่ด้วยความบันเทิงและการแสดงชนิดอื่น ตัวหนังอยู่ในสภาพที่ทรุดโทรม ดังนั้น การร่วมกันอนุรักษ์ศิลปะการแสดงแขนงนี้ จึงเป็นเรื่องสำคัญของวัด ชุมชน ชาวบ้าน หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงจังหวัดราชบุรีเอง ในความสำคัญนี้ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ การสำรวจพื้นที่ สังเกตและสัมภาษณ์ และวิเคราะห์ถึงบริบทพื้นที่ โดยใช้วัดเป็นพื้นที่ทางกายภาพ ศึกษามิติพื้นที่สาธารณะที่สนับสนุนความสัมพันธ์เชิงชุมชนร่วมกับสังคม ดึงอัตลักษณ์ของหนังใหญ่วัดขนอนออกมานำเสนอในบริบทของประติมากรรมสร้างสรรค์ในพื้นที่ให้ชาวบ้านในชุมชนและสังคม มีส่วนร่วมกับงานสร้างสรรค์ สร้างการรับรู้ในมุมมองใหญ่จากภาพลักษณ์ของหนังใหญ่ที่ซิ่นตา สร้างพื้นที่ใหม่ สร้างความเข้าใจและเกิดสำนึกรวมในท้องถิ่น เกิดเป็นความภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าของพื้นที่ผ่านการรับรู้จากผู้คนภายนอก

องค์ความรู้สำคัญที่ต้องการจะนำเสนอในโครงการวิจัยนี้ เป็นการนำองค์ความรู้ในเรื่องของการออกแบบภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง หรือ Motion Graphic เข้ามาบูรณาการจัดการกับการศึกษาในพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดขนอน และการวิเคราะห์เพื่อดึงอัตลักษณ์ของหนังใหญ่แต่ละชุดมาเพิ่มการเคลื่อนไหวให้เสมือนจริง เข้ามาใช้ในเป็นสื่อดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ที่เข้าถึงคนในยุคสมัยปัจจุบันได้ ให้ความรู้ผ่านเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง (AR : Augmented Reality) เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้รับชมผลงานในพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่ ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ใหม่ ผู้วิจัยต้องการนำเสนอภาพลักษณ์ที่ทันสมัยของหนังใหญ่ สร้างภาพจำในมุมมองใหม่ ผ่านกระบวนการวิจัย พัฒนา และประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางการออกแบบต่าง ๆ ผนวกกับการนำองค์ความรู้ในเรื่องของสีไทย เข้ามาบูรณาการจัดการกับการศึกษาและการวิเคราะห์เพื่อดึงอัตลักษณ์ของหนังใหญ่โดยใช้คติความเชื่อในเรื่องของโทนสีไทย เข้ามาใช้ในเป็นสื่อในการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของหนังใหญ่ จัดทำฐานข้อมูลชุดสี จัดเก็บชุดค่าสีของตัวหนังใหญ่แต่ละตัว ต่อยอดสู่งานสร้างสรรค์ในอนาคต ทั้งยังต้องการฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมหนังใหญ่แห่งวัดขนอนให้กลับมามีชีวิต ผ่านกระบวนการทางการออกแบบเพื่อการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมไม่ให้สูญหายไป เป็นการสร้างมิติใหม่ของการเรียนรู้ สร้างความเป็นสากล ฟื้นฟูความเป็นไทยจากหนังใหญ่วัดขนอนอย่างเป็นรูปธรรมที่ยั่งยืน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ มรดกภูมิปัญญาหนังใหญ่ ในพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดขนอน อ.โพธาราม จ.ราชบุรี
2. ฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมหนังใหญ่แห่งวัดขนอนให้กลับมามีชีวิต ผ่านกระบวนการทางการออกแบบภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง (AR : Augmented Reality)
3. เพื่อวิเคราะห์มรดกของภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมดั้งเดิมผ่านหลักฐานที่หลงเหลืออยู่เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมร่วมสมัย
4. ส่งเสริมการเผยแพร่หนังใหญ่วัดขนอนในภาพเคลื่อนไหวรูปแบบใหม่ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้กับคนรุ่นใหม่มาสนใจนำไปต่อยอดในอนาคต
5. เผยแพร่องค์ความรู้เป็นรูปธรรม



## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการประยุกต์ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบัน เพื่อเพิ่มมูลค่าทางจิตใจ และมูลค่าทางวัตถุแก่หนังสือวัดขนอนที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้คงอยู่ ด้วยการจัดทำแบบจำลองหนังสือใหญ่กลางคืนเป็นหนังสือใหญ่กลางวันแบบลงสีไทยโบราณบนคอมพิวเตอร์ จากนั้นนำภาพที่ได้มาบันทึกลงโปรแกรมเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง (AR: Augmented Reality)



การวิเคราะห์ข้อมูลและการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

ซึ่งวิธีการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลชั้นปฐมภูมิโดยการสำรวจพื้นที่วัดขนอน ศึกษาหนังสือที่มีการจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ทั้งพิพิธภัณฑ์ภายในวัดขนอนเองและพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ รวมถึงสำรวจจิตรกรรมไทยบนฝาผนังพระอุโบสถที่มีเรื่องราวที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยมีการศึกษารวบรวมข้อมูลทุติยภูมิที่สำคัญต่อการดำเนินการวิจัย ได้แก่ สมุดภาพหนังสือวัดขนอน จังหวัดราชบุรี โดย กนกวรรณ สุวรรณวัฒนา และ หนังสือวัดขนอน โดย ดารารัตน์ จุฬาพันธ์ุ ที่มีกระบวนการบันทึกภาพและให้รายละเอียดเกี่ยวกับหนังสือวัดขนอนไว้อย่างมีระบบ มีจำนวนมากและข้อมูลครบถ้วน และภาพต้นแบบเพื่อศึกษาการลงสีของหนังสือใหญ่กลางวัน คือ หนังสือใหญ่รูปนางเมขลาล้อแก้วกับภาพรามสูร จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร



หนังใหญ่รูปนางเมขลาหล่อแก้วกับภาพรามสูร จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร

โดยหลังจากการศึกษารวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เลือกหนังใหญ่ที่จะนำมาทำแบบจำลอง ผู้วิจัยหยิบยกเนื้อหาตอน “พระรามแปลงกายเป็นพระนารายณ์” ตามเนื้อเรื่องของรามเกียรติ์ ความว่า พระนารายณ์อวตารลงมายังโลกมนุษย์นาม พระรามเพื่อปกครองโลกมนุษย์ ปราบเหล่าอธรรมเพื่อให้เกิดสันติสุขซึ่งสอดคล้องกับการปกครองในระบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ ที่ว่ากษัตริย์เปรียบเสมือนพระนารายณ์อวตารเช่นกัน จึงเป็นเหตุผลสำคัญประการหนึ่ง ในการจัดแสดงหนังใหญ่เรื่อง รามเกียรติ์ของวัดxonon เพื่อเฉลิมพระเกียรติพระมหากษัตริย์ไทย โดยเลือกหนังเจ้า ชุดหนังจับ 2 ชุด คือ หนังจับระหว่าง พระรามต่อสู้กับมังกยกัณฐ์ และหนังจับพระรามแปลงเป็นพระนารายณ์ 4 กร ทรงครุฑ 2 ตัว นำมาลงสีอย่างหนังกลางวัน โดยผู้วิจัยเลือกชุดหนังใหญ่จากรื่องราวที่มีการเคลื่อนไหว เช่น ฉากต่อสู้ ฉากรบ ฉากการแปลงกาย เป็นต้น เป็นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้และจัดทำเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อเพิ่มอรรถรส ความต่อเนื่องของท่าทาง โดยเล็งเห็นถึงการมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้มาเยี่ยมชมทั้งยังเสริมสร้างจินตนาการให้แก่ผู้ที่ได้รับชม



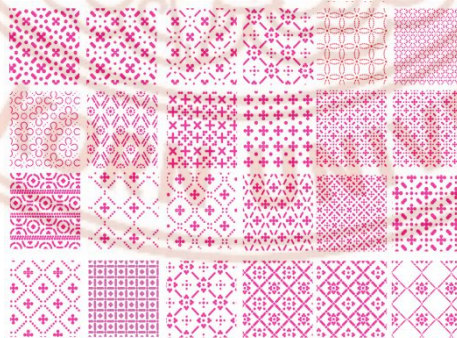


หนังจับระหว่างพระรามต่อสู้กับมังกรกัณฐ์

หนังจับพระรามแปลงเป็นพระนารายณ์ 4 กร ทรงครุฑ 2 ตัว



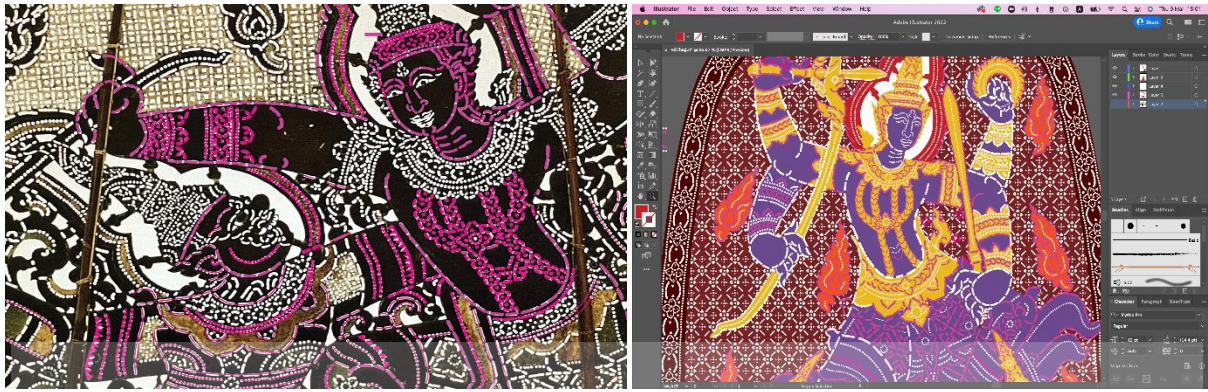
การจำลองหนังใหญ่ภาพจับพระนารายณ์ทรงครุฑและภาพจับพระรามต่อสู้กับมังกรกัณฐ์ การจำลองให้เหมือนการตอกแบบจุดบนหนังใหญ่ ในที่นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินงานผ่านโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างเครื่องมือแปรง Brush เพื่อใช้แทนเครื่องมือตอกหนังใหญ่ ผู้วิจัยใช้วิธีสร้าง Brush ในหลายรูปแบบเพื่อให้ครอบคลุมการสร้างแบบจำลองหนังใหญ่ทั้ง 2 ชุด จากนั้นจึงเลือกสร้างเครื่องมือ Pattern เพื่อสร้างลวดลายบนพื้นผิวหนังใหญ่



ภาพการสร้างเครื่องมือ Brush และ Pattern ในโปรแกรม Illustrator เพื่อใช้แทนเครื่องมือตอกหนังใหญ่

ทั้งนี้ การจำลองหนังใหญากลางวัน มักเป็นการลงสีเหมือนภาพจิตรกรรมไทย ซึ่งแตกต่างจากหนังใหญ่กลางคืนของวัดxonอนที่มีกลสีเพียงไม่กี่สี จึงต้องหาตัวอย่างหนังใหญากลางวันที่ลงสีสอดคล้องตามมาเป็นต้นแบบอ้างอิงเพิ่มเติม ผู้วิจัยเลือกหนังใหญากลางวัน ภาพเมขลาล้อแก้ว และภาพรามสูร ที่ถูกจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ มาเป็นต้นแบบในการลงสีด้วยสีไทยโทน





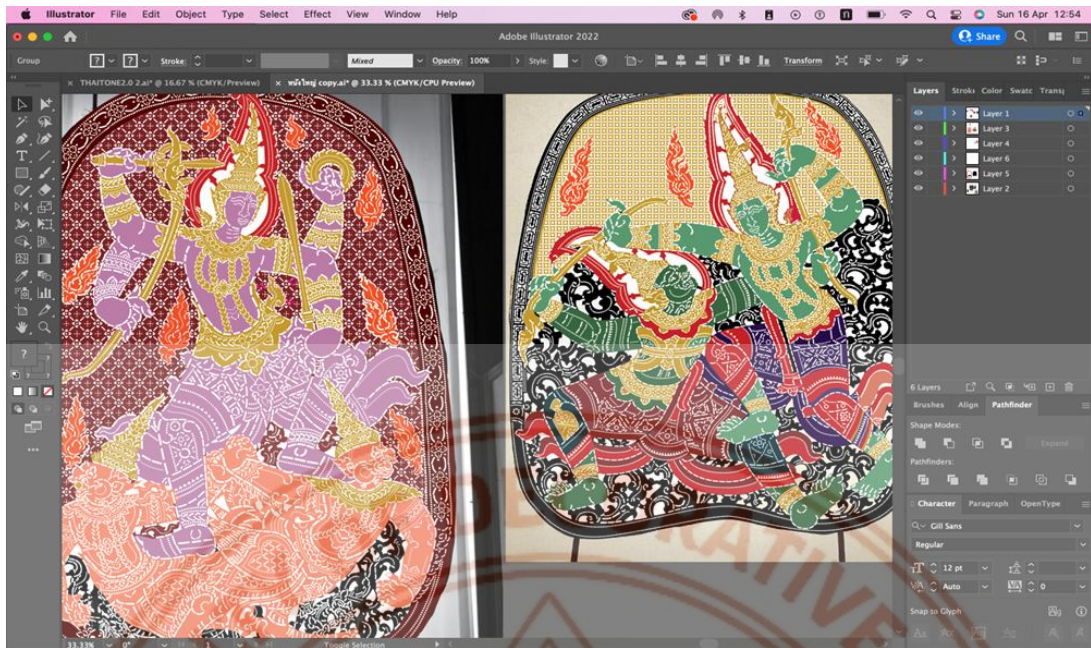
การจำลองลายเส้นบนหนังใหญ่ต้นแบบลงบนคอมพิวเตอร์ โปรแกรม Illustrator



ชุดสีไทยโทนที่ใช้ในการสร้างแบบจำลองหนังใหญ่กลางแจ้ง

สีไทยโทน หมายถึงสีไทยในงานจิตรกรรมไทยประเพณี สีไทยในงานทำสีหัตถ์และสีไทยในสีย้อมผ้าต่าง ๆ เป็นสีที่มีการปรุงและผลิตสีใช้กันเองตั้งแต่สมัยโบราณ เป็นวัสดุสีจากธรรมชาติ 100% มีชื่อเรียกสีและค่าสีที่มีความหมายเป็นเอกลักษณ์ มีคติความเชื่อและมุมมองในการใช้สีที่เฉพาะตัวอย่างโดดเด่น การรวบรวมเรื่องของสีไทยและสังเคราะห์องค์ความรู้เรื่องสีของไทย โดยการเทียบสีไทยเป็นระบบสีพิเศษ (Solid Color) เทียบค่าสีโดยใช้ระบบ CMYK เพื่อใช้ในระบบการพิมพ์ได้และตั้งชื่อเรียกสีไทยทับศัพท์ภาษาอังกฤษ รวมถึงตั้งรหัสสีไทย สร้าง Swatch Library Thaitone บนโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อการออกแบบ จัดหมวดหมู่และหมู่สีไทยอย่างเป็นระบบให้เหมือนกับชุดสีในมาตรฐานสากล โดยอาจารย์ ดร.ไพโรจน์ พิทยเมธี อาจารย์ประจำภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่ออำนวยความสะดวกในการทำงานให้ง่ายขึ้น เป็นมาตรฐานตามหลักสากล ซึ่งการประยุกต์ใช้เทคนิคผสมผสานระหว่างแนวคิดเรื่องลายเส้นแพรง Brush กอปรกับการคิดค้นสีไทยโทน เปรียบเสมือนการขับเคลื่อนอัตลักษณ์อันโดดเด่นของศิลปวัฒนธรรมไทยของหนังใหญ่วัดขนอน เห็นได้จากลายเส้นที่แสดงในส่วนก่อนหน้า ในส่วนของสีไทยโทนนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถสื่อความหมายถึงความเป็นธรรมชาติได้ มีการอธิบายที่มาที่ไปของแต่ละสีไว้ชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญในขั้นตอนการออกแบบลายเส้น Brush และสีอย่างมาก





การจำลองลายเส้นและลงสีไทยโทนหนังใหญ่กลางวันบนคอมพิวเตอร์ โปรแกรม Illustrator



ภาพสมบูรณ ชุด “พระรามต่อสู้กับมังกรกัณฐ์”





ภาพสมบุรณ์ ชุด “พระรามแปลงเป็นพระนารายณ์ 4 กร ทรงครุฑ 2 ตัว”

ผู้วิจัยนำภาพ 2 ชุด คือหนึ่งจับชุดพระรามสู้กับมังกรกัณฐ์และชุดหนึ่งจับพระนารายณ์ 4 กร ทรงครุฑ 2 ตัว มาประกอบการเล่าเรื่องราว ความว่าพระรามแท้จริงคือพระนารายณ์ผู้มีฤทธิ์มาก อวตารลงมาเพื่อปราบมารและฝ่ายอธรรมทั้งปวง ซึ่งสอดคล้องกับระบบการปกครองแบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ที่กษัตริย์คือพระนารายณ์อวตาร จึงเป็นเหตุผลให้มีการจัดแสดงหนังใหญ่เรื่องรามเกียรติ์เพื่อเฉลิมพระเกียรติพระมหากษัตริย์ไทย การแปลงร่างของพระรามเป็นพระนารายณ์ผ่านสื่อสัญลักษณ์ของสีกายจากเขียวนวลเป็นสีม่วงดอกตะแบกและส่วนประกอบอวัยวะจาก 2 กร เป็น 4 กร พร้อมอาวุธที่เพิ่มจากพระขรรค์พร้อมพาหนะคือครุฑ 2 ตัว ที่มีักจะเป็นพระลัญจกรของพระมหากษัตริย์ไทย การผูกเรื่องและการใส่เนื้อหา คำร้อง เสียงประกอบในภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง เป็นการส่งเสริมความน่าสนใจและเพิ่มการแสวงหาความรู้ในพิพิธภัณฑ์ได้จริง ซึ่งจากเดิมการนำหนังใหญ่ที่มีลักษณะเป็นรูปภาพ 2 มิติ เคลื่อนไหวโดยการเชิด แต่เมื่อถูกจัดวางอยู่ในพิพิธภัณฑ์ไม่ได้มีการเชิดประกอบ จะให้ความรู้สึกหยุดนิ่ง ขาดชีวิต ในการจัดทำภาพเคลื่อนไหว มีเทคนิคคล้ายกับการสร้าง Animation โดยใช้มุกกล่อง การชুম การขยาย การแพน การเพิ่มสีสัน เพิ่มคำอธิบาย ทำให้หนังใหญ่มีความน่าสนใจมากขึ้น





การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยโปรแกรม Illustrator ใช้เครื่องมือต่าง ๆ ทั้งการขยาย การซูม การแพน เพิ่มสีสั่น ซึ่งขั้นตอนี้ต้องใช้ความละเอียดประณีต ใช้ระยะเวลาในการทำมากพอสมควร เนื่องจากต้องใช้เทคนิคที่กล่าวมาข้างต้นไปที่ละจุด ตามจุดที่เป็นรอยต่อการเคลื่อนไหวของตัวละคร เช่น ข้อมือ ข้อเท้า คอ เป็นต้น

ผลงานภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง (AR) จัดแสดงในรูปแบบโปสเตอร์ แสดง QRcode ให้ดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน และภาพหนังใหญ่วัดxonon 2 ชุดให้แสดกน ผ่านแอปพลิเคชัน "ROAR Augmented Reality App" เพื่อฉายภาพเคลื่อนไหวโดยนิทรรศการดังกล่าวได้รับความอนุเคราะห์ให้จัดแสดง ณ บริเวณลานหน้าพิพิธภัณฑท์หนังใหญ่ วัดxonon ในเบื้องต้นจัดแสดงเป็นระยะเวลา 1-2 เดือน และจะพิจารณาขยายเวลาตามความเหมาะสม





การจัดนิทรรศการภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง (AR) ผนังใหญ่วัดxonon

## สรุปและอภิปรายผล

การสร้างสรรคผลงานแบบจำลองผนังใหญ่ ชุดผนังจับ 2 ชุด คือ ผนังจับระหว่างพระรามต่อสู้กับมังกัดขุน และ ผนังจับพระรามแปลงเป็นพระนารายณ์ 4 กร ทรงครุฑ 2 ตัว จากเดิมซึ่งเป็นผนังใหญ่กลางคืนให้เป็นผนังใหญ่กลางวันแบบลงสีไทยโทน พร้อมทั้งการออกแบบภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง (AR: Augmented Reality) เป็นการต่อยอดและพัฒนาภาพเคลื่อนไหวของผนังใหญ่ ด้วยเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (AR) ฉายภาพเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ส่งเสริมการเรียนรู้และจินตนาการมากกว่าภาพเคลื่อนไหวรูปแบบเดิม อีกทั้งยังเป็นการสร้างสรรค์แบบจำลองผนังใหญ่กลางวันลงสี ที่ปัจจุบันขาดการสืบทอดและกำลังจะเลือนหายไปให้กลับมามีชีวิตชีวอีกครั้ง ผ่านการให้สีด้วยชุดสีไทยโทนที่เป็นเอกลักษณ์ ถือเป็น การเก็บบันทึก รวบรวมข้อมูลและจัดทำชุดสีไทยโทนบนผนังใหญ่วัดxononอย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นองค์ความรู้ในการศึกษาในอนาคตได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ มรดกภูมิปัญญาผนังใหญ่ ในพิพิธภัณฑ์ผนังใหญ่วัดxonon อ.โพธาราม จ.ราชบุรี นับว่าเป็นโครงการที่สนับสนุนการฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมผนังใหญ่แห่งวัดxonon ให้ฟื้นคืนชีวิตชีวผ่านกระบวนการและเทคนิคทางศิลปะประยุกต์เข้ากับการใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน

## ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง (AR) ผนังใหญ่วัดxononในครั้งนี้ได้เรียนรู้การจัดทำเครื่องมือ Brush และ Pattern จำลองผนังใหญ่วัดxononบนโปรแกรม Illustrator ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงรูปแบบการเดินเส้นผนังใหญ่แบบเดิมอย่างมาก อีกทั้งสามารถออกแบบรูปแบบ Brush และ Pattern ได้จำนวนหลากหลายแบบ ซึ่งรูปแบบดังกล่าวกลายเป็น

เครื่องมือที่สามารถนำไปใช้ในงานออกแบบได้ สามารถนำไปต่อยอด สร้างแรงบันดาลใจในการจัดองค์ประกอบของทัศนธาตุ การออกแบบเพื่อให้แสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทย เพิ่มการสื่อความหมายในการออกแบบกราฟิกไทยร่วมสมัยยิ่งขึ้น

2. การวิจัยนี้จัดทำเพียงแบบจำลองพิมพ์อิงค์เจตและติดตั้งบนแผ่นพลาสติกมีข้อจำกัดที่จะจัดทำเป็นแผ่นหนังและต่อกด้วยเครื่องมือจริง เนื่องจากเป็นเงื่อนไขข้อจำกัดเรื่องงบประมาณการวิจัย จึงเสนอแนะให้เริ่มโครงการจัดทำหนังใหญ่ กลางวันด้วยเทคนิคการลงสีแบบโบราณให้สมบูรณ์ต่อไป

3. หากมีการจัดทำหนังใหญ่กลางวันลงสีแบบโบราณให้สมบูรณ์ในโอกาสต่อไป อาจทำชุดหนังใหญ่หลายชุดให้เพียงพอสำหรับการใช้แสดงมหรสพได้จริง

### เอกสารอ้างอิง

กนกวรรณ สุวรรณวัฒนา (2527). สมุดภาพหนังใหญ่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี. กรุงเทพฯ: พระนคร แผนกห้องสมุด มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ.

ดารารัตน์ จุฬาพันธุ์ (2557). หนังใหญ่วัดขนอน. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

บุญเดือน ศรีวรรณ. (2556). จิตรกรรมรามเกียรติ์วัดสุทัศนเทพวราราม. กรุงเทพฯ: สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.

วิภาภรณ์ อรุณพลอด. (2561). หนังใหญ่วัดขนอน: ภูมิหลัง สถาปัตยกรรม และการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม. *วารสารวิชาการ นวัตกรรม สื่อสาร สังคม*, 6(12), 110-122. สืบค้นจาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/169428/121885>.

สุชาติ เกาทอง. (2559). ศิลปวิจัย สร้างวิชาการแบบการปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ บริษัท จรัสสินทวงศ์การพิมพ์จำกัด, หน้า 69-70.