

ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่

สุกรี เกษรเกศรา

รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์

คณะวิจารณ์ศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเนื้อหาเรื่องราวจากหนังตะลุง ศิลปวัฒนธรรมทางภาคใต้ของประเทศไทย ผสมผสานกับเนื้อหาเรื่องราวความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคสมัยปัจจุบัน โดยเฉพาะสื่อคอมพิวเตอร์ จินตนาการเอกลักษณ์ของหนังตะลุงเสนอทางรูปตัวหนัง ลักษณะการดึง ชักตัวหนัง ประกอบด้วย แสง สี เสียง ไฟสว่าง และเงาที่เกิดขึ้นขณะเชิดชักตัวหนัง นำเสนอผ่านรูปแบบด้านเทคโนโลยีจอคอมพิวเตอร์จริง และรูปแบบที่คลี่คลาย ในลักษณะแบบศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ด้วยเทคนิควัสดุ เช่น ยางพารา จอคอมพิวเตอร์ ไม้ หลอดไฟ เป็นต้น

คำสำคัญ: ยางพารา, การสร้างสรรค์, วัสดุ, องค์ประกอบศิลป์, ศิลปะสื่อผสม

Ta-Lung of Modern Technology.

Sugree Gesorngatsara

Associate Professor, Department of Visual Arts,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University.

Abstract

The creation of an art piece based on traditions from the Southern part of Thailand fused with modern day technology, especially the computer. The uniqueness of the piece lies in the presentation of the story through crafted leather sheet characters that are animated from behind a screen that separates them from the audience, a light source is shone from the back casting the shadows of the characters onto the screen. The story that is narrated through the movement of shadows, instead of being viewed from a screen, is viewed instead through the computer screen. This form of art is termed mixed media art, utilizing materials including rubber, computer screen, wood, light bulb, for instance.

Keywords: natural rubber, creative, materials, composition, mixed media art

ความเป็นมาและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ ชุด ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่

ภาคใต้เป็นพื้นที่มีเอกลักษณ์หลายๆ ด้าน มีศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง และหากพูดถึงศิลปะพื้นบ้าน ส่วนใหญ่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตไม่มากนัก ยังยึดรูปแบบดั้งเดิมที่ตกทอดมาจากอดีต เพราะความนิยม ความเคยชิน ผสมผสานกับความต้องการที่จะอนุรักษ์สืบสานศิลปะของกลุ่มชนไปยังคนรุ่นหลังให้ยาวนานที่สุด หนึ่งตะลุงเป็นศิลปะพื้นบ้านและเป็นหนึ่งมรดกของภาคใต้ที่เก่าแก่ รู้จักกันดี มีความนิยมชมชอบ และแสดงกันมาช้านาน มีความผูกพันกับชาวบ้าน ชมแล้วก่อให้เกิดคติเตือนใจนอกเหนือจากความบันเทิงสนุกสนาน หนึ่งตะลุงแสดงโดยอาศัยเงาที่ปรากฏจากตัวหนังให้เห็นบนหน้าจอ ตัวหนังเกิดจากการแกะสลักเป็นรูปร่างต่างๆ ส่วนใหญ่สลักจากหนังโคและกระบือ ซึ่งนำตัวละครที่จะแสดงมาจัดวางภายในโรงหนัง ภาพจะปรากฏหน้าจอโดยอาศัยแสงไฟที่ส่องผ่านตัวหนังตัวละครนั้นๆ เนื้อหาที่นำมาเป็นเรื่องราวผสมผสานกันหลายประเภท ทั้งที่จากเนื้อหาวรรณคดี และประยุกต์จากวิถีชีวิตความจริงของชาวบ้านที่ดำเนินอยู่ในชีวิตประจำวัน มีการเชิดชักตัวละคร บิดพลิ้วไปมา ประกอบกับเสียงดนตรีเสียงพากย์ที่เป็นภาษาท้องถิ่นและตัวละครแต่ละตัวจะมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน

สำหรับด้านความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันและในอนาคตที่จะเกิดขึ้นอีกมากมายเป็นไปอย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตลอด

เวลา นับวันยังมีความจำเป็นและสำคัญเกี่ยวกับชีวิตมากยิ่งขึ้น เมื่อเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงไม่ว่าจะปัจจุบันหรืออนาคต สิ่งที่จะเกิดขึ้นกับมนุษย์โลกอย่างแน่นอน คือ วิถีชีวิตและโอกาสของมนุษย์ควรมีการปรับตัวอย่างไรกับการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ คอมพิวเตอร์เป็นอีกหนึ่งเทคโนโลยีที่มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก กล่าวได้ว่ามนุษย์โลกอนาคตอยู่กับคอมพิวเตอร์ที่มีอิทธิพลกับทุกเพศทุกวัย

อดีตความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมีน้อย การแสดงหนังตะลุงนิยมแสดงให้ชมเฉพาะโรงหนังที่สร้างด้วยไม้ยกระดับพื้น ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น มีการติดต่อสื่อสารเผยแพร่เข้าถึงมวลชนสะดวกรวดเร็วได้ทุกระดับชั้น โดยเฉพาะออนไลน์ทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

ผลงานศิลปะตามโครงการได้รับแรงบันดาลใจจากเนื้อหาเรื่องราวจากหนังตะลุง จากการที่ผู้สร้างสรรค์เองมีภูมิรู้ด้านทางภาคใต้ ได้ชมการแสดงหนังตะลุงมาตลอด มีความชื่นชอบผูกพันเป็นส่วนตัว หนังตะลุงประกอบด้วย นายหนังทำหน้าที่เชิดชักตัวหนังพร้อมกับเสียงพูด หรือเปล่งสำเนียงผ่านเครื่องขยายเสียง ไฟเพื่อส่องแสงสว่างให้เห็นภาพเงาของตัวละครด้านหน้าจอ หยวกกล้วยเพื่อใช้เสียบยึดตัวหนัง เป็นต้น การเล่นแสดงหนังตะลุงจัดเป็นมหรสพอย่างหนึ่ง มักนิยมแสดงให้ชมกันในการจัดงานพิธีต่างๆ เช่น งานบวช งานแต่งงาน งานศพ หรือในโอกาสต่างที่เจ้าภาพประสงค์ที่จะให้มีการแสดงหนังตะลุง อาจจะกล่าวได้ว่าจัดให้มีการแสดงทุกๆ โอกาส โดยส่วนตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความผูกพันและระลึกถึงศิลปะประเภทนี้ว่ามีคุณค่า

ควรได้รับการอนุรักษ์สืบทอดเพื่อเป็นมรดกทางวัฒนธรรม มีความชื่นชอบในตัวตลกของหนังตะลุง ซึ่งแต่ละตัวจะมีเอกลักษณ์เฉพาะทางด้านรูปลักษณ์ เช่น การพูด เสียงพูดน้ำเสียง การแต่งกาย รูปร่าง ท่วงท่า ลีลา แนวความคิด เนื้อหาเรื่องราวจากหนังตะลุงผสมผสานกับยุคสมัยในปัจจุบันที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าทุกๆ ด้าน ขณะเดียวกันหนังตะลุงคงยังสืบสานแสดงให้ชมอยู่อย่างสม่ำเสมอ ยังคงไว้ทั้งเนื้อหา วิธีเล่น มุขตลกของการแสดงก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และการแสดงปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับยุคสมัย

การสร้างสรรค์ผลงานผสมผสานกันระหว่างเนื้อหาทางหนังตะลุงที่เป็นศิลปวัฒนธรรมทางภาคใต้ของประเทศไทย และความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ จินตนาการเอกลักษณ์ของความสวยงามหนังตะลุงเสนอทางรูปตัวหนัง ลักษณะการตั้ง ซักตัวหนัง ประกอบด้วย แสง สี เสียง ไฟสว่าง และเงาที่เกิดขึ้นขณะเชิดซักตัวหนัง นำเสนอผ่านด้านเทคโนโลยีจอคอมพิวเตอร์และรูปแบบที่คลี่คลายมาจากคอมพิวเตอร์ ในลักษณะแบบศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ด้วยเทคนิควัสดุหลักยางพารา เพื่อสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างเนื้อหาและเรื่องราวที่นำมาสร้างสรรค์ก่อให้เกิดจินตนาการมากยิ่งขึ้น จอคอมพิวเตอร์ที่บ่งบอกถึงสื่อทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ และไม้ หลอดไฟ เป็นต้น ชื่อผลงานศิลปะชุดนี้ว่า “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่”

เอกสารและงานวิชาการที่เกี่ยวข้อง

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะส่วนตัวชุดนี้ ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีทั้งที่เป็นลักษณะประเภทการสร้างสรรค์และศิลปินที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

เอกสารและงานวิชาการที่เกี่ยวข้อง กับข้อมูลทางศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Arts)

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Arts) เป็นงานศิลปะทางวิจิตรศิลป์ (Visual Arts) ที่สัมผัสรับรู้ได้จากการมองเห็น ได้ยิน จับต้อง ก่อให้เกิดสุนทรียภาพทางความงาม เช่น จิตรกรรม (Painting) ประติมากรรม (Sculpture) ภาพพิมพ์ (Printing) สถาปัตยกรรม (Architecture) ดนตรีและนาฏกรรม (Music and Drama) และวรรณกรรม (Literature) ศิลปะสื่อผสมจัดว่าเป็นงานศิลปะด้านทัศนศิลป์ (Visual Arts) ซึ่งศิลปินสร้างสรรค์ผลงานจะแตกต่างและเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะแนวจัดวาง (Installation) ศิลปะคอนเซ็ปชวล (Conceptual) เป็นต้น ด้านการใช้วัสดุที่มีความหลากหลายมาผสมผสานกันตามความต้องการของศิลปิน ได้มีผู้ให้ความหมายอธิบายไว้ ดังนี้

อัมพร ศิลปเมธากุล (2549, 17) ได้กล่าวว่า ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Arts) เป็นศิลปะที่เกิดในยุคสมัยปัจจุบัน เป็นการนำศิลปะสาขาต่างๆ ผสมผสานกันด้วยวิธีการที่หลากหลาย บางครั้งเรียกว่า สื่อผสม (Multimedia) หรือสื่อหลากหลาย (Inter Media)

วิญญู พิมพ์งาม (2548, 32) สื่อผสม คือ การที่ศิลปินนำสื่อวัสดุหลากหลายชนิดที่มีอยู่ ซึ่งอาจมีรูปทรงทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ มาสร้างสรรค์ผสมผสานลงบนผลงาน ตามความคิดและจินตนาการของศิลปิน เพื่อให้เกิดความงามหรือสะท้อนความคิดและความรู้สึกของศิลปิน

สมพร รอดบุญ (2534, 120) ศิลปะแนวสื่อผสม (Mixed Media) หรือสื่อผสม คำว่า “Media” ในแง่ของศิลปะสามารถจำแนกได้สองความหมาย คือ วัสดุที่ใช้เป็นสื่อในการแสดงออกในงานศิลปะ และกรรมวิธีหรือวิธีการในการสร้างสรรค์ศิลปะ “Mixed Media” คือ การใช้วัสดุผสมหรือการใช้กรรมวิธี หรือวิธีการในการสร้างสรรค์ในลักษณะผสม “สื่อผสม” ในแง่ของการใช้วัสดุเป็นการแสดงออกของศิลปินนั้น ชนิดของวัสดุจะไม่มีข้อกำหนดตายตัว วัสดุที่ศิลปินนำมาใช้ผสมผสานกันในงาน อาจเป็นทั้งวัสดุที่มีอยู่แล้วในธรรมชาติ หรือวัสดุซึ่งเป็นผลผลิตของมนุษย์ และยังชี้ให้เห็นอีกว่าศิลปะสื่อผสมยังแทรกและแฝงอยู่ในงานศิลปะประเภทต่างๆ งานจิตรกรรมที่มีวัสดุเข้าไปผสมปนเปออยู่ด้วยนั้น เรียกว่า “Mixed Media Painting” ส่วนประติมากรรมที่มีวัสดุหลายประเภทประกอบเข้าด้วยกัน เรียกว่า “Mixed Media Sculpture” นอกจากนี้ ศิลปินบางท่านยังใช้คำว่า “Mixed Media Environment” หรือ “Mixed Media Installation” เพื่อแสดงให้เห็นว่า เขาใช้วัสดุและกรรมวิธีผสมกันในลักษณะต่างๆ ประกอบกันขึ้นเป็นรูปทรง

และสร้างพื้นที่ ตลอดจนบรรยากาศของบริเวณติดตั้งผลงานให้มีการสื่อความหมายและความเป็นเอกภาพ

ชลูด นิ่มเสมอ (2531, 4) ได้กล่าวถึงสื่อผสมว่าเป็นประเภทหนึ่งของศิลปะที่ศิลปินทดลองผสมสื่อต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้ผลของการแสดงออกและการรับสัมผัสสูงที่สุด แต่โดยทั่วไปแล้วจะมีสื่อหนึ่งเป็นประธานเป็นโครงสร้างสำคัญในงานนั้น และสื่ออื่นๆ จะเป็นส่วนประกอบ เช่น ในงานชิ้นหนึ่งมีสีและแสงเป็นตัวละครสำคัญ งานนั้นก็จะจัดอยู่ในสาขาจิตรกรรมหรืองานที่มีลักษณะทางปริมาตรของวัตถุ หรือของที่ร่างเป็นโครงสร้างสำคัญแล้วก็มีสี แสง เสียง ฯลฯ เป็นส่วนประกอบ ก็เป็นงานในสาขาประติมากรรม ทั้งนี้ ย่อมแล้วแต่เจตนาของศิลปิน และผลที่ได้จากงานชิ้นนั้นเป็นสำคัญ แต่ก็มีงานบางชิ้นซึ่งมีสื่อต่างๆ ผสมกันในลักษณะที่ไม่อาจแยกออกได้ว่าสื่อใดเด่นกว่า และเป็นเจตนาของศิลปินที่จะให้เป็นไปเช่นนั้นด้วย ก็มักจะเรียกศิลปะชิ้นนั้นว่า ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Arts)

ดังนั้น ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) คือ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่นำเอาวัสดุที่มีความหลากหลาย มาผสมผสานเข้าด้วยกันอย่างมีความกลมกลืนสัมพันธ์กัน สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวในการแสดงออกในศิลปะสื่อประสม รวมทั้งจะต้องสัมพันธ์กับกระบวนการหรือวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และในลักษณะผสมผสานกันจะประกอบด้วย เสียง สี แสง มีการเคลื่อนไหวในผลงานศิลปะ ก็จะก่อให้เกิดความสมบูรณ์ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น และผลงานศิลปะสื่อผสมจะไม่แยกประเภทชัดเจนว่าเป็นส่วนใดส่วนหนึ่งหรือแยกประเภทได้อย่างชัดเจนออกมา

จากความหมายและหลักการตามแนวทางของการสร้างงานศิลปะสื่อผสม ได้มีอิทธิพลต่อแนวความคิด เนื้อหา เรื่องราว และวิธีการทำงานของศิลปินมากมายหลายคน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะจัดวาง ฯลฯ ซึ่งโดยหลักการจากอดีตกับปัจจุบันอาจมีความแตกต่างกันอยู่บ้างในกระบวนการเทคนิค วัสดุ องค์ประกอบต่างๆ ที่จะเป็นสื่อแสดงออกทางศิลปะสื่อผสม ซึ่งย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ศิลปินสร้างงานแนวศิลปะสื่อผสมจะให้ความสำคัญกับวัสดุที่หลากหลายมาผสมผสานเข้าด้วยกัน โดยนำเสนออย่างเสรีภาพไร้ขอบเขตในการสร้างสรรค์และแสดงออก แต่ก็มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับแนวความคิด จนกระทั่งสามารถสื่อสะท้อนของการรับรู้และสัมผัสได้กับผู้ชมในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นการใช้สายตา จมูกดมกลิ่น หูฟัง ลิ้นชิมรส หรือกายสัมผัส เหตุจากศิลปะสื่อผสมไม่มีขีดจำกัดในการแสดงออก สามารถใช้สื่อวัสดุที่หลากหลายทุกชนิด ประกอบด้วย แสง สี เสียง กลิ่น มีการเคลื่อนไหว บทกวี ภาพยนตร์ เป็นต้น

อิทธิพลที่เกี่ยวข้องจากศิลปินไทยและต่างชาติ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

มณฑิเยร บุญมา (Montien Boonma)

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของมณฑิเยร บุญมา ตระหนักถึงสาระของสื่อวัสดุ ที่นำมาสร้างผลงานผสมผสานกันให้เกิดเป็นรูปแบบใหม่ ได้แนวคิดเนื้อหาการสร้างผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับ วิถีชีวิต ชนบท ชาวนา สิ่ง

แวดล้อม ความเชื่อ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เคารพบูชา สนใจพิเศษวิถีชีวิตการทำไร่นา มีการศึกษาค้นคว้า และสร้างสรรค์ศิลปกรรมส่วนตัว ที่มีจุดเริ่มต้นจากความประทับใจ พอใจในรูปลักษณะของโครงสร้าง และหน้าที่ใช้สอยของเครื่องมือ อุปกรณ์ต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัว นำมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม เช่น คราด จอบ เสียม ไม้กวาดข้าว ฟอนฟาง ฯลฯ สื่อทางวัสดุเหล่านี้สะท้อนให้เห็นภาพชีวิตทางเกษตรกรรมของชาวชนบท ใช้แรงกายเข้าสู่งานหนักในท้องทุ่ง (ธนากร 2548, 42) ใช้ชื่อผลงานชุด “เรื่องราวจากท้องทุ่ง” ขณะเดียวกันมณฑิรได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุด “ไทย-ไทย” สร้างสรรค์ผลงานที่อาศัยแรงบันดาลใจและความคิด จากเงื่อนไขของการดำรงชีวิตส่วนตัวและผู้คนในสภาพแวดล้อมของสังคมไทย ปัจจุบันการประกอบกันของสิ่งก่อสร้างทางสถาปัตยกรรมและสื่อวัสดุจากท้องถิ่นพื้นบ้านไทย นำมาเป็นแนวเรื่องของการสร้างผลงานชุดนี้ ลักษณะผลงานแบบแบนและลักษณะนูนต่ำ การประกอบกันของวัสดุต่างๆ เข้าหากัน การใช้ดินแทนสี การทำริ้วรอยให้เกิดในภาพ และมณฑิรมักจะใช้คำว่า “การจัดการ” ในความหมายของมณฑิร คือ การนำเอาสื่อวัสดุอุปกรณ์มาสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะต้องมีการจัดการเปลี่ยนแปลงวัสดุทั้ง คุณสมบัติ คุณลักษณะทางกายภาพให้เป็นผลงานศิลปะที่มีความหมายและคุณค่า (ยุทธศักดิ์ 2546, 110)

ผลงานศิลปะสื่อผสมของมณฑิเตอร์ บุญมา



ภาพที่ 1ก มณฑิเตอร์ บุญมา “เรื่องราวของการเปลี่ยนแปลง-สภาพของชีวิตในท้องทุ่ง” พ.ศ. 2532 หนึ่งหัววัว-ควาย ชิ้นส่วนของมอเตอร์ไซด์ แก้ว 72x53x205 ซม. (ที่มา: มณฑิเตอร์ 2532, 14 - 15)



ภาพที่ 1ข มณฑิเตอร์ บุญมา “Untitled” พ.ศ. 2532 สีนํ้ามัน ยาชัดร่องเท้า กระดาษเก่าและแก้วสีดำ 78x137x36 ซม. (ที่มา: มณฑิเตอร์ 2532, 14 - 15)

อิทธิจากผลงานมณฑิร บัญมา ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในวิธีคิดและรูปแบบศิลปะที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตระหนักถึงสาระของสื่อวัสดุ ที่นำมาสร้างผลงานผสมผสานกันให้เกิดเป็นรูปแบบใหม่ที่มีอิสระ มีการจัดวางผลงานศิลปะมีอิสระในการคิด วัสดุ การสร้างสรรค์ มีการจัดวางผลงานในรูปแบบที่กำหนด ดังตัวอย่างภาพประกอบ

ผลงานของมณฑิร บัญมา ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 2 สุกีร์ เกษรเกศรา “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่” พ.ศ. 2554 สื่อผสมวัสดุ (ยางพารา ไฟ จอคอมพิวเตอร์ ผ้าขาวม้า ไม้ กล้องใส่ซีดี) 70x480 ซม. (ที่มา: สุกีร์ 2554, 96)



ภาพที่ 3 สุกีร์ เกษรเกศรา “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010” พ.ศ. 2554 สื่อผสมวัสดุ (ยางพารา ไฟ จอคอมพิวเตอร์ ผ้าขาวม้า ไม้) แปรเปลี่ยนไปตามพื้นที่ (ที่มา: สุกีร์ 2554, 105)



ภาพที่ 4 มณเฑียร บุญมา “Untitled” พ.ศ. 2532 สีนํ้ามัน ยาสีฟัน ขวดเครื่องแก้ว กระดาษ และ แก้วอีลีดำ 78x137x36 ซม. (ที่มา: มณเฑียร 2532, 15)



ภาพที่ 5 มณเฑียร บุญมา “เรื่องราวของการเปลี่ยนแปลง-สภาพของชีวิตในท้องทุ่ง” พ.ศ. 2532 หนังห้วว-ควาย ชิ้นส่วนของมอเตอร์ไซด์ แก้วอีลี แปรเปลี่ยนไปตามพื้นที่ (ที่มา: มณเฑียร 2532, 14)

อิทธิจากผลงานมาเซล ดูซอง (MACEL DUCHAMP) ที่นำมาใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

มาเซล ดูซอง (Macel Duchamp, 1887 - 1968) เป็นศิลปินชาวฝรั่งเศส
สร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการใช้วัสดุใหม่ๆ ที่ไม่ใช่วัสดุทางศิลปะ โดย
การนำเอาวัสดุสำเร็จรูปชนิดต่างๆ มาสร้างผลงานศิลปะ เพราะมาเซล
ดูซอง มีความเชื่อว่าวัสดุสำเร็จรูปสามารถแปรค่าให้เป็นผลงานศิลปะที่ดีและ
มีคุณค่าได้ เช่น ดูซองนำเอาโถปัสสาวะชายมาจัดแสดงในห้องนิทรรศการ
คว่ำขวิดในโรงงาน วงล้อรถจักรยาน เป็นต้น มาเซล ดูซอง เป็นศิลปินที่ท้าทาย
กับการสร้างผลงานศิลปะที่นำเอาวัสดุสำเร็จรูปที่สังคมทั่วไปใช้ประโยชน์
และสัมผัสได้ในชีวิตประจำวัน รูปแบบดังกล่าวได้พัฒนาแพร่หลายให้กับ
ศิลปินต่อมาในรูปแบบของผลงานศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Arts)

ผลงานศิลปะแนวทางศิลปะสื่อผสมของมาเซล ดูซอง (Macel Duchamp)



ภาพที่ 6 จิระพัฒน์ พิตรปรีชา
“กระจากแผ่นใหญ่” ค.ศ. 1914
- 1923” (2545) ผงฝุ่น เส้น
ลวด สีนํ้ามัน น้ำวานิลบนกระจาก,
107x67 นิ้ว (ที่มา: จิระพัฒน์
2545, 107)

วัสดุที่เลือกมาใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สร้างสรรค์โดยการใช่วัสดุที่ไม่ใช่ วัสดุทางศิลปะโดยตรง แต่นำเอาวัสดุสำเร็จรูปชนิดต่างๆ มาสร้างผลงาน ศิลปะ เห็นว่าวัสดุสำเร็จรูปสามารถแปรค่าให้เป็นผลงานศิลปะที่ดีและมี คุณค่าได้ เช่น ยางพาราไฟ จอคอมพิวเตอร์ ผ้าขาวม้า ไม้ ฯลฯ

อิทธิจากผลงานนม จุน ไปค์ (Num June Paik) ที่นำมาใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

เป็นศิลปินเชื้อสายเกาหลี นักวิจารณ์ศิลปะยกย่องให้เป็นพ่อมดวิดีโอ อาร์ต (The Wizard of Video Art) ไปค์ได้สร้างผลงานศิลปะติดตั้งชื่อ “โทรทัศน์ พระพุทธรูป” (TV Buddha) เขาได้สร้างพระรูปของพระพุทธเจ้าในท่านั่ง ขัดสมาธิ มีโทรทัศน์วางอยู่ตรงกันข้าม เป็นจินตภาพที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน แสดงให้เห็นถึงยุคสมัยที่สื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อมนุษย์ ในความเป็นอยู่ประจำวัน (จิระพัฒน์ 2545, 362)

แสดงภาพผลงานศิลปะแนวทางศิลปะสื่อผสม

นม จุน ไปค์ (Num June Paik)



ภาพที่ 7 จิระพัฒน์ พิตรปรีชา “Reclining Buddha and TV Images 1993” พ.ศ. 2545 พระพุทธรูป โทรทัศน์ 20x24x12 นิ้ว (ที่มา: จิระพัฒน์ 2545, 355)



ภาพที่ 8 จิระพัฒน์ พิตรปรีชา “เสียงของบอยส์ 1987” พ.ศ. 2545 ทีวีเสียง 275x118 นิ้ว
(ที่มา: จิระพัฒน์ 2545, 305)

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมติดตั้งประกอบด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีสมัยใหม่วางเรียงอยู่เป็นผลงานที่เป็นจินตนาการ แสดงให้เห็นถึง ยุคสมัยที่สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่ได้เข้ามามีความสำคัญต่อ มนุษย์ในชีวิตอยู่ประจำวันในยุคสมัยปัจจุบันที่มีอาจหลีกเลี่ยงได้

ดังนั้น จากความหมายศิลปะสื่อผสมและอิทธิพลจากศิลปิน พอสรุปเป้าหมาย สำคัญของการสร้างผลงานศิลปะ เพื่อให้ความสำคัญระหว่างเนื้อหาทางหนัง ต่ลงกับการเปลี่ยนแปลงในยุคสมัยปัจจุบันที่เรียกว่า ยุคเทคโนโลยีสมัย ใหม่ ด้านเนื้อหาเสนอเอกลักษณ์ของความงามหนังต่ลงเสนอทางรูปตัว หนัง ลักษณะการดึง ชักตัวหนัง ประกอบด้วยแสง สี เสียง ไฟสว่าง และ เงานี่เกิดขึ้นขณะเชิดชักตัวหนัง ผ่านเทคนิคผสมวัสดุจากยางพารา ไฟ ผ้า บาตะ จอคอมพิวเตอร์ ไม้ หลอดไฟ ผ้าขาวม้า กล้องบรรจุซิติ และเห็นว่า วัสดุดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงด้านเนื้อหาและแทนค่าได้โดยนำมาสร้างสรรค์ สื่อแสดงออกผ่านผลงานศิลปะ ที่ก่อให้เกิดความหมายทางความรู้สึก และ จินตนาการที่ดีและมีคุณค่าได้

กระบวนการวิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การหาข้อมูลรวบรวมข้อมูล จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เป็นเนื้อหาทั้งหมดของหนังสือ ผู้สร้างสรรค์ได้หาข้อมูลจริงในภูมิภาคนาทางภาคใต้จากการเข้าสัมผัสการแสดง เพื่อการรับรู้และสร้างความเข้าใจมากยิ่งขึ้น และจากแหล่งข้อมูลทางสื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

การจัดหมวดหมู่ข้อมูล นำความรู้ความเข้าใจที่ได้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ของเนื้อหาในทางวิชาการจากหนังสือ วารสาร อินเทอร์เน็ต และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่มีเนื้อหาสาระใกล้เคียง มาจัดหมวดหมู่และจัดเชื่อมโยงข้อมูลแต่ละส่วนเข้าด้วยกัน

การวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล รวบรวมข้อมูลทางวิชาการที่เป็นข้อมูลจริงมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อเป็นข้อมูลในการกำหนดรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมที่เป็นแบบร่างและผลงานจริง

สเก็ตช์เป็นผลงานวาดเส้น 2 มิติ เพื่อกำหนดรูปแบบในการสร้างเป็นชิ้นงานศิลปะสื่อผสม

การปฏิบัติสร้างสรรค์สร้างผลงานศิลปะด้วยวัสดุผสม เช่น ยางพารา จอคอมพิวเตอร์ ไม้ หลอดไฟ ฯลฯ

สารเคมีผสมน้ำยางและคุณสมบัติ จากผลงานการวิจัยโครงการวิจัยแห่งชาติ ยางพารา โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (2548, 73) กล่าวถึงสารเคมีผสมน้ำยางและคุณสมบัติ ดังนี้

1. แซตติอซี (ZDEC) 50% เป็นสารตัวเร่งปฏิกิริยาวัลคาไนซ์เร็วที่สุด
2. กำมะถัน (SULFUR) 50% คุณสมบัติสารที่ทำให้ยางคงรูป
3. แซตเอ็มบีที (ZMBT) 50% เป็นสารตัวเร่งปฏิกิริยาวัลคาไนซ์เร็วปานกลาง
4. วิงสเตย์แอล (WINGSTAY L) 50% หรือโลวีเนียนอก 50% สารป้องกันยางเสื่อมคุณภาพ
5. ซิงค์ออกไซด์ (ZnO) 50% เป็นสารกระตุ้นตัวเร่งให้ทำงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
6. ดีพีจี (DPG) 33% เป็นสารกันบูบ
7. เอสเอสเอฟ (SSF) 12.5% เป็นสารให้น้ำอย่างจับตัวมากขึ้น

สรุปลำดับขั้นตอนในการผสมสารเคมี - การสร้างวัสดุเป็นยางแห้ง

1. นำน้ำยางเติมสารเคมีแอมโมเนียโอเลฟินต์ กวนให้สารเคมีเข้ากับน้ำยางเป็นเวลา 5 นาที หรือนำน้ำยางที่ผสมสารเคมีแอมโมเนียสำเร็จรูป เทในภาชนะตามอัตราส่วนน้ำหนักตามความต้องการข้างต้นกวนเพื่อไล่สารแอมโมเนียประมาณ 5 - 10 นาที
2. เติมสารเคมีกำมะถัน 50% แซตติอซี 50% แซตเอ็มบีที 50% วิงสเตย์แอล 50% ดิสเพอร์ชั่นกวนให้สารเคมีเข้ากันกับน้ำยางเป็นเวลา 3 นาที (และเติมสีต่างๆ ผสม)

3. เติมสารเคมีซิงค์ออกไซด์ 50% ดีพีจี 50% ดิสเพอร์ชันกวนให้สารเคมีเข้ากับน้ำยางเป็นเวลา 2 - 5 นาที
4. เติมสารเคมีเอสเอสเอฟ กวนให้สารเคมีเข้ากับน้ำยางเป็นเวลา 2 นาที เพื่อให้ให้น้ำยางเกิดฟองและเป็นเจลเล็กน้อย
5. เก็บไว้สักระยะหนึ่งเพื่อบ่มให้สารเคมีเข้ากับน้ำยาง ประมาณ 16 ชั่วโมง และมีส่วนช่วยการเปลี่ยนแปลงในน้ำยางทำให้น้ำยางมีคุณภาพสม่ำเสมอ เกิดวัลคาไนซ์ขึ้นบางส่วนในน้ำยาง และลดระยะเวลาของวัลคาไนซ์ลง เพราะหากบ่มนานเกินไปจะทำให้ยางเปื่อยได้ (ศิริโรธ 2548, 4)
6. นำน้ำยาง เท ราด หล่อ ชุบ บนพื้นที่รองรับต่างๆ แล้วปล่อยให้ยางเซ็ดตัว 5 นาที ดึงยางออก นำไปอบที่อุณหภูมิ 60 - 100 องศาเซลเซียสเป็นเวลา 15 นาที (อบด้วยเตาเซรามิก) หรือตากแดดให้แห้ง
7. นำยางไปล้างน้ำหลายๆ ครั้งเพื่อขจัดสารเคมีที่ละลายน้ำออกไป แล้วนำไปตากแดดให้แห้ง

เอกสารและงานวิชาการที่เกี่ยวข้อง

จอมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 9 แสดงภาพหนังตะลุง
ที่สามารถดูออนไลน์ได้ทาง
อินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 10 แสดงภาพผลงานที่ใช้
จอมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อวัสดุ

จอมคอมพิวเตอร์ CRT Monitor (ซีอาร์
ที มอนิเตอร์)



ภาพที่ 11 แสดงภาพจอมคอมพิวเตอร์
แบบ LCD Monitor (แอลซีดี
มอนิเตอร์) หรือ Liquid Crystal
Display

ผู้สร้างสรรค์นำจอคอมพิวเตอร์มาเป็นวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานงานศิลปะชุด “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่” ใช้จอภาพแบบ CRT Monitor (ซีอาร์ที มอนิเตอร์) ใช้เฉพาะโครงภายนอกของจอ บรรจุหลอดไฟชนิดหลอดไส้ ขนาด 220 โวลต์ หรือ 380 โวลต์ ภายในจอคอมพิวเตอร์ กำหนดให้อยู่ด้านหลังหน้าจอที่เป็นแผ่นยางพาราซึ่งตั้ง เพื่อแทนค่าแผ่นยางพลาสติกที่ปรากฏบนจอโรงหนังตะลุง และเหตุผลผู้วิจัยเลือกสื่อเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ เพราะชี้ให้เห็นว่ายุคสมัยปัจจุบัน ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลต่อผู้ที่ต้องการดูหนังตะลุง ซึ่งสามารถดาวน์โหลดดูได้ทันที แตกต่างจากอดีตโดยสิ้นเชิง สำหรับผู้สร้างสรรค์เห็นว่ายุคสมัยอดีตที่ขาดความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี ให้บรรยากาศอารมณ์และความรู้สึกดีกว่ายุคสมัยปัจจุบัน

หลอดไส้



ภาพที่ 12 แสดงภาพการใช้วัสดุหลอดไฟชนิดหลอดไส้

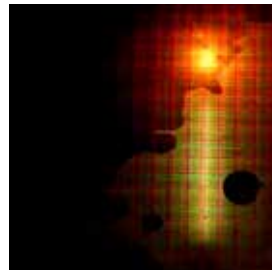


ภาพที่ 13 แสดงภาพการใช้วัสดุหลอดไฟชนิดหลอดไส้ในผลงาน

หลอดฟลูออเรสเซนต์หรือหลอดนีออน เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้หลอดไฟทั้ง 2 ประเภทในผลงาน เพราะเป็นหลอดไฟที่นิยมใช้ส่องสว่างเวลาจัดมหรสพแสดงหนังตะลุง แสงสว่างสามารถสื่อถึงความรู้สึก บรรยากาศในอดีตได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะหลอดไส้



ภาพที่ 14 แสดงภาพหลอดไฟชนิดหลอดนีออน



ภาพที่ 15 แสดงภาพการใช้
วัสดุหลอดไฟชนิดหลอดนีออน
ในผลงาน

ผ้าขาวม้า เป็นอาภรณ์อเนกประสงค์ มีลักษณะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ส่วนใหญ่ทอมาจากฝ้าย แต่บางครั้งอาจทอจากเส้นไหม ในบางท้องถิ่นนิยมทอจากเส้นด้ายดิบและเส้นป่าน นิยมทอสลัสีกันเป็นลายตาหมากรุกหรือเป็นลายทาง เป็นผ้าสารพัดประโยชน์ที่คนไทยใช้มาแต่โบราณ มีลักษณะเป็นผ้ารูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า



ผ้าขาวม้าเคลือบยางพารา

ภาพที่ 16 แสดงภาพการใช้ผ้าขาวม้า
ในผลงาน

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกผ้าขาวม้ามาเป็นวัสดุผสมในการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในโครงการ คือ ผ้าขาวม้าเป็นผ้าสารพัดประโยชน์ที่ผู้ชายใช้ นุ่งห่ม เช็ดตัว นุ่งอาบน้ำ ฯลฯ และใช้กันทุกภาคของประเทศไทย ภาคใต้ก็เช่นเดียวกัน ผู้ชายนิยมกันมาก และยังสัมพันธ์สอดคล้องกับตัวตลกในหนังตะลุงที่สวมใส่ผ้าขาวม้าลายหมากรุก เช่น อ้ายเท่ง นายสีแก้ว อ้ายหนู้ย นายยอดทอง เป็นต้น

กล่องบรรจุซีดี โดยหน้าที่ใช้ใสแผ่นซีดี มีหลายรูปแบบและหลายสี สำหรับความเห็นส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ คือ เป็นวัสดุโปร่งใสที่สามารถมองเห็นส่วนที่ทับซ้อนด้านหลังและภายในได้ และสามารถนำมาประยุกต์เป็นวัสดุผลงานศิลปะได้ โดยการเก็บน้ำยางสดจนกระทั่งแห้งไว้ภายในกล่องใสซีดี

ไม้ เป็นส่วนประกอบใช้เสริมผลงานให้มีความแข็งแรง และผู้สร้างสรรค์เลือกเป็นวัสดุไม้มาเป็นส่วนประกอบ เพราะคุณสมบัติธรรมชาติไม่ให้ความรู้สึกถึงความเย็นพื้นบ้านของชนบทได้เป็นอย่างดี

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เป็นส่วนสำคัญจะทำให้เกิดความชัดเจนในเนื้อหาเรื่องราวแนวความคิด และการเลือกใช้วัสดุ สามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้สนใจในผลงานมากขึ้น โดยมีประเด็นหลักของการวิเคราะห์ คือ แนวความคิดและเนื้อหาของภาพ การออกแบบและการจัดโครงสร้างของผลงาน รวมไปถึงเทคนิค วัสดุ และการจัดการสร้างสรรค์

ชุด “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่” (TA-LUNG of Modern Tecnology)

ผลงานชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน: เส้นทางไอ้เท่งดอทคอม หมายเลข 1

เทคนิค วัสดุ: สื่อผสมวัสดุ (ยางพารา ไฟ จอคอมฯ)

ขนาดผลงาน: 45x500x50 ซม. พ.ศ. 2551

ผลงานศิลปะแสดงนิทรรศการไทย/ญี่ปุ่น 15 ธันวาคม พ.ศ. 2551

ณ หอศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพที่ 17 ผลงาน “เส้นทางไอ้เท่งดอทคอม” หมายเลข 1

แนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน หนึ่งตะลุงเป็นศิลปะพื้นบ้าน และเป็นหนึ่งมรดกของภาคใต้ที่เก่าแก่ รู้จักกันดีมีความนิยมชมชอบ และแสดงกันมาช้านาน มีความผูกพันกับชาวบ้าน ชมแล้วก่อให้เกิดคติเตือนใจนอกเหนือจากความบันเทิงสนุกสนาน หนึ่งตะลุงแสดงโดยอาศัยเงาที่ปรากฏจากตัวหนังให้เห็นบนหน้าจอ ตัวหนังเกิดจากการแกะสลักเป็นรูปร่างต่างๆ ส่วนใหญ่สลักจากหนังโคและกระปือ ซึ่งนำตัวละครที่จะแสดงมาจัดวางภายในโรงหนัง ภาพจะปรากฏหน้าจอ โดยอาศัยจากแสงไฟที่ส่องผ่านตัวหนังตัวละครนั้นๆ เนื้อหาที่นำมาเป็นเรื่องราวผสมผสานกันหลายประเภท ทั้งที่จากเนื้อหาวรรณคดี และประยุกต์จากวิถีชีวิตความจริงของชาวบ้านที่ดำเนินอยู่ในชีวิตประจำวัน มีการเชิดชักตัวละคร บิดพลิ้วไปมา ประกอบกับเสียงดนตรี เสียงพากย์ที่เป็นภาษาท้องถิ่น และตัวละครแต่ละตัวจะมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน

ดังนั้น จากความหมายดังกล่าว พอสรุปเป้าหมายสำคัญของการสร้างผลงานศิลปะ เพื่อให้ความสำคัญระหว่างเนื้อหาทางหนึ่งตะลุงกับการเปลี่ยนแปลงในยุคสมัยปัจจุบัน ที่เรียกว่า ยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ ด้านเนื้อหาเสนอเอกลักษณ์ของความงดงามหนึ่งตะลุงเสนอทางรูปตัวหนัง ลักษณะการดึงชักตัวหนัง ประกอบด้วยแสง สี เสียง ไฟสว่าง และเงาที่เกิดขึ้นขณะเชิดชักตัวหนัง และสำหรับด้านยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ในปัจจุบันที่เข้ามามีผลกระทบด้านการชมของคนจากอดีต ในแง่การรับชมผ่านสื่อเทคโนโลยีมากขึ้น ว่าการชมจากการแสดงสดจริง ผ่านเทคนิคผสมวัสดุจากยางพารา ไฟ ผ้า บาเต๊ะ จอคอมพิวเตอร์ ไม้ หลอดไฟ ผ้าขาวม้า กล่องใส่ซีดี และเห็นว่าวัสดุดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงด้านเนื้อหาและแทนค่าได้ โดยนำมาสร้างสรรค์

สื่อแสดงออกผ่านผลงานศิลปะที่ก่อให้เกิดความหมายทางความรู้สึก และจินตนาการที่ดีและมีคุณค่าได้

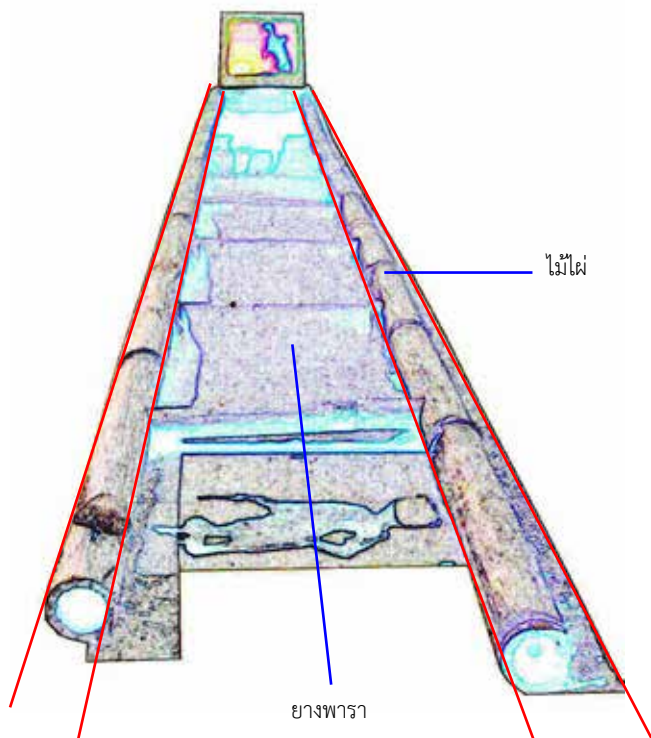
การออกแบบและการจัดโครงสร้างของผลงาน ชั้นที่ 1 จัดวางโครงสร้างของภาพที่มีความต่างกันของจอคอมพิวเตอร์ การจัดวางโครงสร้างผลงานมีเส้นเป็นตัวกำหนดให้ผลงานอยู่ในรูปทรงสี่เหลี่ยม แบ่งส่วนตามแนวนอนเกิดความสมดุลซ้ายขวาเท่ากัน ด้านซ้ายผลงาน พื้นเป็นวัสดุผ้าขาวม้าสี่เหลี่ยมตาหมากรุกที่มีสีหลากหลาย จากนั้นปะติดด้วยกล่องซีดีอัดประจุด้วยน้ำยางสด เรียงต่อกันในแนวยาวเป็นตารางสี่เหลี่ยมเล็กจากกล่องซีดี ส่วนด้านซ้ายพื้นวัสดุผ้าขาวม้าเช่นเดียวกันเคลือบด้วยน้ำยางพารา และชั้นสุดท้ายสร้างภาพจากวัสดุยางพารา จินตนาการจากภูเขา ดังนั้น ค่าน้ำหนักด้านซ้ายจะสม่าเสมอ น้ำหนักจะอ่อนแก่ในตัวของมันเอง ด้านขวาจะมีค่าน้ำหนักสีเข้มกว่า สีในผลงานโดยรวมแสดงออกเป็นสีอันเกิดจากวัสดุ ผลงานสร้างสรรค์จากวัสดุ ยางพารา จอคอมพิวเตอร์ ไม้ไผ่ การจัดระนาบเป็นระนาบแบนเป็นช่วงๆ

เทคนิค วัสดุ และการจัดการสร้างสรรค์ ผลงานสร้างสรรค์ผสมจากวัสดุยางพารา จอคอมพิวเตอร์ ไม้ไผ่

ยางพารา สร้างให้เป็นในรูปร่างแผ่นถูกนำมาประกอบวางบนไม้ไผ่ที่ถูกสร้างให้เป็นชั้นบันได เคลื่อนไหวไปตามจังหวะ

จอคอมพิวเตอร์ กำหนดวางไว้ด้านบนของผลงานจำนวน 1 จอ ปะติดด้วยแผ่นยางด้านหน้าจอ ด้านในบรรจุไฟส่องแสงสว่าง

ไม้ไผ่ สร้างให้เป็นโครงสร้างแบบบันไดด้วยขนาดความยาว 500 เซนติเมตร เพื่อต้องการแสดงออก บ่งบอกถึงเส้นทางวิวัฒนาการจากอดีตสู่ยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 18 เทคนิค วัสดุ การออกแบบ และจัดโครงสร้างของ
ผลงาน “เส้นทางไอ้เท่งดอทคอม” หมายเลข 1

ผลงานชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน: ไอ้เท่งดอทคอม

เทคนิควัสดุ: สื่อผสมวัสดุ (ยางพารา ไฟ จอคอม)

ขนาดผลงาน: 50x250x185 ซม. พ.ศ. 2552

ผลงานศิลปะแสดงนิทรรศการประติมากรรมร่วมสมัยไทย/ญี่ปุ่น 2009

ณ หอศิลป์ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

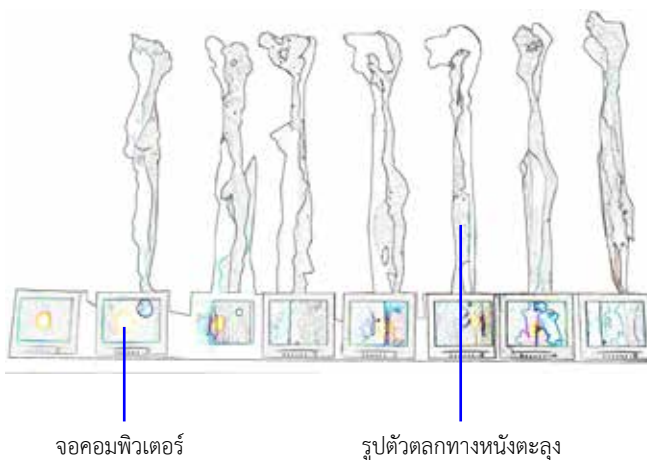


ภาพที่ 19 ผลงาน “ไอ้เท่งดอทคอม”

แนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน แนวความคิดเหมือนกับผลงานชิ้นที่ 1

การออกแบบและการจัดโครงสร้างของผลงาน ชิ้นที่ 2 การจัดวางโครงสร้างของผลงานใช้พื้นผนังห้องและจอคอมพิวเตอร์ ผสมผสานกันของพื้นที่ทางกายภาพกับการจัดวางผลงาน เพื่อก่อให้เกิดความหลากหลายมิติและส่งเสริมสนับสนุนระหว่างพื้นที่จัดวางผลงาน กับความหมายวัสดุทางเทคโนโลยีของจอคอมพิวเตอร์ทั้ง 8 อีกทั้งการจัดวางเรียงจะมีความแตกต่างเรื่องน้ำหนักที่เกิดจากจังหวะจากสื่อวัสดุ และแสงที่ปรากฏบนจอภาพ

เทคนิค วัสดุ และการจัดการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานที่มีขนาดผลงาน 50x250x185 เซนติเมตร โดยเทคนิควัสดุผสม เช่น หลอดไฟบรรจุในจอคอมพิวเตอร์เพื่อให้เกิดแสงไฟสว่าง จอคอมพิวเตอร์รูปตัวตลกทางผนังตะลึงจากยางพาราติดตั้งกับผนัง และส่วนจากจอคอมพิวเตอร์ทั้ง 8 จัดวางกับพื้นที่ห้องแสดงผลงานดังภาพวิเคราะห์



ภาพที่ 20 เทคนิค วัสดุ การออกแบบ และจัดโครงสร้างของผลงาน “ไอ้เท่งดอทคอม”

ผลงานชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน: ตะลุง...ตุ้งแช่

เทคนิค วัสดุ: สื่อผสมวัสดุ (ยางพารา ไฟ จอคอมพิวเตอร์ ผ้าขาวม้า ไม้)

ขนาดผลงาน: 7x300X240 ซม. พ.ศ. 2552

ผลงานศิลปะแสดงนิทรรศการ 3 DIMENSION ART EXHIBITION BY
THE LECTURERS OF SCULPTURE DIVISION 2009 ณ หอศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพที่ 21 แสดงภาพผลงาน “ตะลุง...ตุ้งแช่”

แนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน แนวความคิดเหมือนกับผลงานชิ้นที่ 1

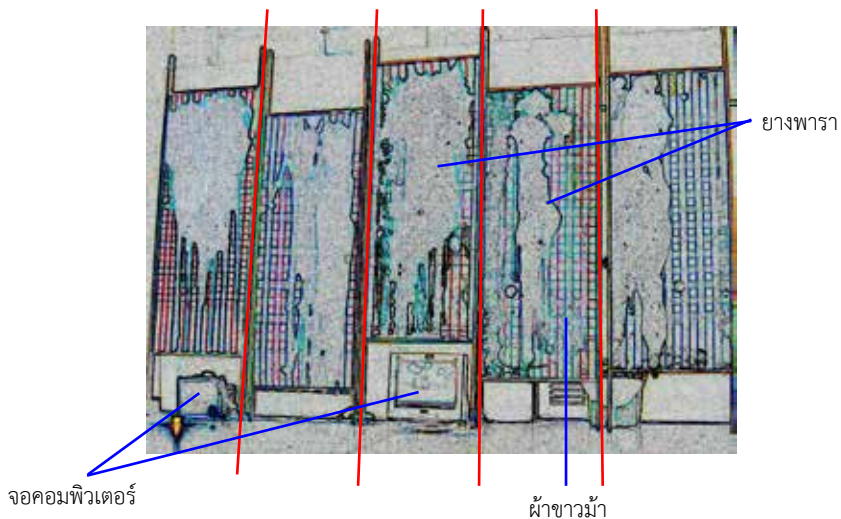
การออกแบบและการจัดโครงสร้างของผลงาน ผลงานศิลปะที่เกิดจากการสร้างสรรค์ประกอบขึ้นจากการใช้สื่อวัสดุต่างๆ ที่หลากหลาย ประการหนึ่งที่ขาดมิได้ คือ การจัดวางองค์ประกอบภาพหรือการจัดวางโครงสร้างของผลงานศิลปะ (Structure of Arts) คือ การถ่ายทอดเพื่อหาเรื่องราว จากแนวความคิดสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ต้องอาศัยการนำส่วนต่างๆ ทางด้านองค์ประกอบศิลป์ เช่น เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ปริมาตร ที่ว่าง ทิศทาง เป็นต้น เพื่อให้ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ มีความงาม มีการประสานกันอย่างกลมกลืน ก่อให้เกิดความสมบูรณ์ทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบ อารมณ์ความรู้สึกได้อย่างครบถ้วน

การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ หรือการจัดวางโครงสร้างของผลงานศิลปะ ขึ้นอยู่กับศิลปินและรูปแบบประเภทของผลงานนั้น ซึ่งจะแตกต่างกันออกไป ไม่มีหลักเกณฑ์ตายตัว เพียงแต่จะมีหลักของการจัดวางองค์ประกอบศิลป์เป็นพื้นฐาน นำมาใช้กับผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง

การออกแบบและการจัดโครงสร้างของผลงาน ชิ้นที่ 3 สื่อให้เห็นถึงฉากของแต่ละส่วนของการจัดวางโครงสร้างของผลงานศิลปะ ที่มาจากความเป็นจริงจากการขีดตัวหนังสือที่ปรากฏบนจอ ได้แยกออกมาเป็นแต่ละฉาก การจัดโครงสร้างของภาพแบบเรียงต่อเนื่องกับผนังห้องนิทรรศการจำนวน 5 ชั้น ให้มีระดับของการเรียงที่ลดหลั่นกันไป ด้วยการเน้นเส้นรอบนอกตรงขึ้นๆ ลงๆ เสมือนเป็นเส้นหยัก แต่ดูมีความมั่นคง แข็งแรง กำหนดพื้นที่ว่างระหว่างตัวชั้นงาน และพื้นที่จัดแสดงผลงานซึ่งพื้นที่ว่างด้านล่างแทรกด้วย

ภาพจากจอคอมพิวเตอร์ เพื่อเสริมให้ผลงานมีความชัดเจน ตอบสนองเนื้อหา มากขึ้น เน้นน้ำหนักผลงานด้วยสีเข้มดำ และแสดงสีที่ปรากฏจากวัสดุของผ้า ขาวม้า เป็นตารางสลับสี แดง ส้ม เขียว เหลือง น้ำเงิน ก่อให้เกิดแรงปะทะ กับสายตาได้ชัดเจน ส่วนการจัดวางองค์ประกอบภาพด้านความสมดุล ซ้าย ขวา เรียงต่อตามธรรมชาติของการจัดวางต่อเนื่องในระนาบเดียวกันทั้งหมด ด้วยขนาดชิ้นงาน 5 ชิ้น เท่ากัน สลับระดับต่างกัน

เทคนิค วัสดุ และการจัดการสร้างสรรค์ ผลงานสร้างสรรค์จากวัสดุผ้าขาวม้า ขึงบนกรอบเฟรมไม้สีเหลี่ยม ราว ๓ เมตร เคลือบด้วยน้ำยาพารา จากนั้นนำ น้ำยาพาราผสมด้วยสีเข้มเทราดเคลือบบนผ้าขาวม้าอีกครั้ง ให้เป็นไปตาม ธรรมชาติของการไหล วัสดุรอบผลงานประกอบด้วยจอคอมพิวเตอร์ซึ่งด้วย แผ่นยางพารา และจอคอมพิวเตอร์จริง



ภาพที่ 22 แสดงภาพการวิเคราะห์เทคนิค วัสดุ การออกแบบ และจัดโครงสร้างของผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน: ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่

เทคนิค วัสดุ: สีสผสมวัสดุ (ยางพารา ไฟ จอคอมพิวเตอร์ ผ้าขาวม้า ไม้
กล่องบรรจุซีดี)

ขนาดผลงาน 70x480 ซม. พ.ศ. 2553

ผลงานศิลปะแสดงนิทรรศการประติมากรรมร่วมสมัยนานาชาติ 2010

ณ หอศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

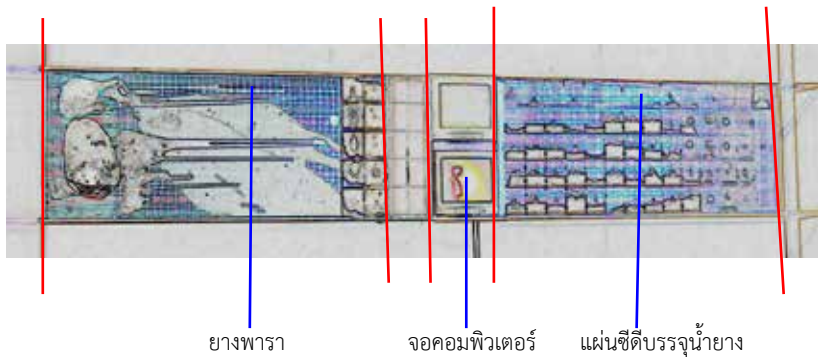


ภาพที่ 23 ผลงาน “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่”

แนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน แนวความคิดเหมือนกับผลงานชิ้นที่ 1 ผลงานศิลปะจะนำมาผสมผสานกันระหว่างเนื้อหาทางหนังตะลุงและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ทางเนื้อหาจินตนาการเอกลักษณ์ของความสวยงาม หนังตะลุงเสนอจินตนาการทางรูปตัวหนังประกอบด้วยแสง สี และเงาที่เกิดขึ้น

เทคนิค วัสดุ และการจัดการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานที่มีขนาด 70x480 เซนติเมตร ติดตั้งในแนวนอน โดยเทคนิควัสดุผสม เช่น น้ำ ยางพารา ไม้ หลอดไฟ แสงไฟสว่าง จอคอมพิวเตอร์ ผ้าขาวม้า ไม้ กล้องบรรจุซีดี เน้นนำน้ำยางพาราผสมกับสี และสารเคมีชนิดต่างๆ เช่น แซตดีอีซี (ZDEC) 50% เป็นสารตัวเร่งปฏิกิริยาวัลคาไนซ์เร็วที่สุด กำมะถัน (SULFUR) 50% มีคุณสมบัติของสารที่ทำให้ยางคงรูป แซตเอ็มบีที (ZMBT) 50% เป็นสารตัวเร่งปฏิกิริยาวัลคาไนซ์เร็วปานกลาง วิงสเตย์แอล (WINGSTAY L) 50% หรือโอวิน็อก 50% สารป้องกันยางเสื่อมคุณภาพ ซิงค์ออกไซด์ (ZnO) 50% เป็นสารกระตุ้นตัวเร่งให้ทำงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นต้น บ่มไว้ระยะเวลาหนึ่ง จากนั้นนำน้ำยางมาเท ราด ให้เป็นยางแผ่นแห้ง และบรรจุน้ำยางในแผ่นซีดี

การออกแบบและจัดโครงสร้างของผลงาน ชิ้นที่ 4 ผลงานชิ้นที่ 4 ชื่อ ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ ผู้วิจัยได้ออกแบบและจัดโครงสร้างของผลงานให้อยู่แนวนอนขนาดผลงาน 70x480 เซนติเมตร โดยแบ่งออก 4 ช่วงตอนตามสัดส่วนที่เหมาะสม องค์ประกอบด้านซ้ายและขวาเกือบสมมาตร ประกอบกับการกำหนดวัสดุและค่าน้ำหนักที่แตกต่าง เน้นโครงสร้างให้เกิดความเด่นจากแสงสว่างที่เกิดจากจอคอมพิวเตอร์ตรงส่วนกลางผลงาน



ภาพที่ 24 การวิเคราะห์เทคนิค วัสดุ การออกแบบ และจัดโครงสร้างของผลงาน “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่”

ผลงานชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน: ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010

เทคนิค วัสดุ: สื่อผสมวัสดุ ยางพารา ไฟ จอคอมพิวเตอร์ ผ้าบาเต๊ะ ไม้

ขนาดผลงาน: แปรเปลี่ยนไปตามพื้นที่ พ.ศ. 2553

ผลงานศิลปะแสดงนิทรรศการโครงการแลกเปลี่ยนศิลปะร่วมสมัยระหว่าง
ศิลปินไทย - อเมริกา INTERNATIONAL ART EXCHANGE THAILAND -
USA. ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



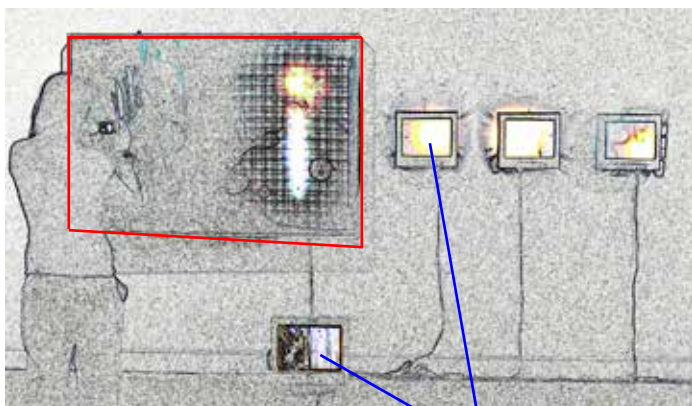
ภาพที่ 25 แสดงภาพผลงานตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010

แนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน แนวความคิดเหมือนกับผลงานชิ้นที่ 1 ผลงานศิลปะจะนำมาผสมผสานกันระหว่างเนื้อหาทางหนังตะลุงและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ทางเนื้อหาจินตนาการเอกลักษณ์ของความสวยงามหนังตะลุงเสนอผ่านรูปตัวหนัง ประกอบด้วยแสงสี และเงาที่เกิดขึ้น นำเสนอผ่านเทคโนโลยีจอคอมพิวเตอร์

การออกแบบและการจัดโครงสร้างของผลงาน ชิ้นที่ 5 ผลงานได้พัฒนาต่อเนื่องจากชิ้นที่ 1, 2, 3 และ 4 ยังคงแนวความคิดเดิม สิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงในผลงาน ให้ความสำคัญกับแสงและเงาที่ปรากฏในผลงานมากขึ้น แสงที่ซ่อน

อยู่ภายในชิ้นงานถือว่าเป็นจุดเด่นหรือจุดสำคัญของผลงาน นำเอาความสว่างจากจอหนึ่งตระกูลประกอบกับขนาดของผลงานที่ได้จัดวางมีความแตกต่างกัน ชิ้นงานซ้ายสร้างชิ้นด้วยขนาดใหญ่ เล่าเรื่อง เชื่อมโยงจินตนาการถึงทะเลภูเขา ด้านขวาจอภาพคอมพิวเตอร์ 3 จอเรียงต่อกัน ด้วยน้ำหนักของแสงและสีมีความใกล้เคียงกัน ด้านล่างใช้จอคอมพิวเตอร์จริงแทรกด้วยสัญลักษณ์ของรูปหนัง แสดงแสงจากจอภาพมีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา

เทคนิค วัสดุ และการจัดการสร้างสรรค์ ผลงานสร้างสรรค์จากวัสดุผ้าขาวม้าขึงบนกรอบเฟรมไม้สี่เหลี่ยม ราว เท เคลือบด้วยน้ำยาพาราในชั้นแรก จากนั้นนำน้ำยาพาราผสมด้วยสีเข้มเทราดเคลือบบนผ้าขาวม้าอีกชั้นให้เป็นไปตามธรรมชาติของการไหล ด้านในกรอบเฟรมประกอบด้วยหลอดไฟเพื่อต้องการให้เกิดแสงสว่าง วัสดุรอบจอคอมพิวเตอร์ซึ่งด้วยแผ่นยางพาราและจอคอมพิวเตอร์จริง



จอคอมพิวเตอร์

ภาพที่ 26 เทคนิค วัสดุ การออกแบบ และจัดโครงสร้างของผลงาน “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010”

ผลงานชิ้นที่ 6

ชื่อผลงาน : ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010 (มนต์เพลงทะเลใต้ หมายเลข 2)

เทคนิค วัสดุ: สื่อผสมวัสดุ (ยางพารา ไฟ จอคอมพิวเตอร์ ผ้าขาวม้า ไม้)

ขนาดผลงาน: 147 x 350 ซม. พ.ศ. 2553

ผลงานศิลปะแสดงนิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 56 ประจำปี 2553 ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



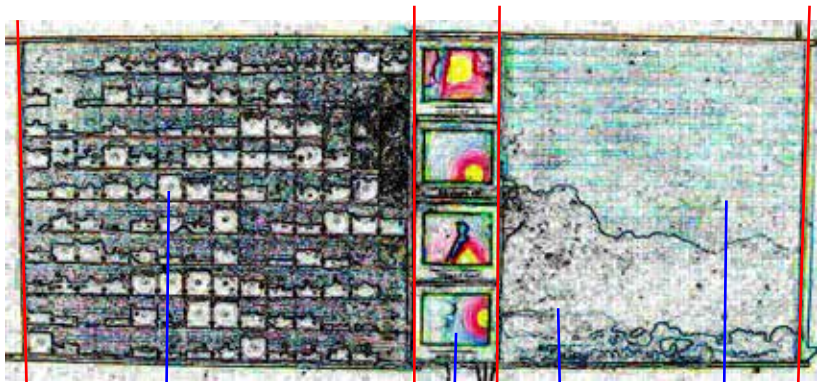
ภาพที่ 27 ผลงาน “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010 (มนต์เพลงทะเลใต้ หมายเลข 2)”

แนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน แนวความคิดเหมือนกับผลงานชิ้นที่ 1 นำเสนอเนื้อหาทางหนังตะลุงและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื้อหาจินตนาการเอกลักษณ์ของความสวยงามหนังตะลุง เสนอจินตนาการทางรูปตัวหนัง ประกอบด้วยแสง สี และเงาที่เกิดขึ้น จินตนาการที่เพิ่มจากชิ้นก่อนๆ เสนอมุมมองด้านธรรมชาติจากป่า ภูเขาของภาพองค์ประกอบด้านซ้าย

การออกแบบและการจัดโครงสร้างของผลงาน ชิ้นที่ 6 ได้พัฒนาจากผลงานชิ้นที่ 4 และ 5 ให้เกิดความแตกต่างเรื่องการจัดวางโครงสร้างของภาพที่มีความต่างกันของจอคอมพิวเตอร์ การจัดวางโครงสร้างผลงาน เส้นเป็นตัวกำหนดให้ผลงานอยู่ในรูปทรงสี่เหลี่ยม แบ่งออกเป็นสองส่วน แบ่งส่วนด้วยแนวตั้ง เกิดความสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากันเนื่องจากน้ำหนักของสีที่แตกต่างกัน ด้านซ้ายผลงานพื้นเป็นวัสดุผ้าขาวม้าสี่เหลี่ยมตามหากรุกที่มีสีหลากหลาย จากนั้นปะติดด้วยกล่องซีดีอัดประจุด้วยน้ำยางสด เรียงต่อกันในแนวยาวเป็นตารางสี่เหลี่ยมเล็กจากกล่องซีดี ส่วนด้านซ้ายพื้นวัสดุผ้าขาวม้าเช่นเดียวกันเคลือบด้วยน้ำยางพารา และขึ้นสุดท้ายสร้างภาพจากวัสดุยางพารา จินตนาการจากภูเขา ดังนั้น ค่าน้ำหนักด้านซ้ายจะสม่เสมอ น้ำหนักจะอ่อนแก่ในตัวของมันเอง ด้านขวาจะมีค่าน้ำหนักสีเข้มกว่า สีในผลงานโดยรวมแสดงออกเป็นสีอันเกิดจากวัสดุ ผ้าขาวม้า ยางพารา และสีของแสงไฟ การจัดระนาบให้แบนเป็นช่วงๆ

เทคนิค วัสดุ และการจัดการสร้างสรรค์ ผลงานสร้างสรรค์จากวัสดุผ้าขาวม้าขึงบนกรอบเฟรมไม้สี่เหลี่ยม ราว ๓ เท เคลือบด้วยน้ำยางพารา จาก

นํ้านํ้าอย่างพาราผสมด้วยสีเข้มเทราดเคลือบบนผ้าขาวม้าอีกชั้น ให้เป็นไปตามธรรมชาติของการไหลเสมือนรูปภูเขา ตรงกลางผลงานประกอบด้วยจอคอมพิวเตอร์จริงซึ่งด้วยแผ่นยางพารา และด้านข้างของรูปกล่องซีดีบรรจุนํ้าอย่างพารา



กล่องซีดีบรรจุนํ้าอย่าง

จอคอมพิวเตอร์

ยางพารา

ผ้าขาวม้าเคลือบยางพารา

ภาพที่ 28 เทคนิค วัสดุ การออกแบบ และจัดโครงสร้างของผลงาน “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010 (มนต์เพลงทะเลใต้ หมายเลข 2)”

ผลงานชิ้นที่ 7

ชื่อผลงาน: ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010 (มนต์เพลงทะเลใต้ หมายเลข 1)
เทคนิค วัสดุ: สีสผสมวัสดุ (ยางพารา ไฟ จอคอมพิวเตอร์ ผ้าขาวม้า ไม้)
ขนาดผลงาน: 160x380 ซม. พ.ศ. 2553



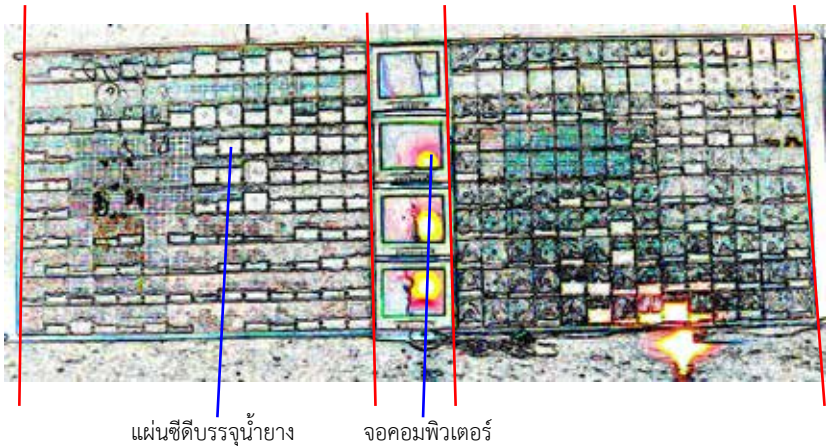
ภาพที่ 29 ผลงาน “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010 (มนต์เพลงทะเลใต้ หมายเลข 1)”

แนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน แนวความคิดเหมือนกับผลงานชิ้นที่ 1 แนวความคิดและเนื้อหาเหมือนกับผลงานตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010 (มนต์เพลงทะเลใต้ หมายเลข 2) แตกต่างด้านการจัดโครงสร้างของผลงานองค์ประกอบด้านซ้ายขวา

การออกแบบและการจัดโครงสร้างของผลงาน ชิ้นที่ 7 การจัดวางโครงสร้างของผลงานโดยรวมคล้ายกับผลงานตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010

(มนต์เพลงทะเลใต้ หมายเลข 2) ส่วนต่างตรงรายละเอียดของดุลยภาพซ้ายขวาจะเท่ากับการแบ่งด้วยจอคอมพิวเตอร์ทั้ง 4 แต่จะมีความต่างกันเรื่องน้ำหนักที่เกิดจากจังหวะของการจัดการที่เกิดจากค่าน้ำหนักของผ้าขาวม้า และการบรรจุหน้าอย่างพาราสด

เทคนิค วัสดุ และการจัดการสร้างสรรค์ ผลงานสร้างสรรค์จากวัสดุผ้าขาวม้าซึ่งบนกรอบเฟรมไม้สีเหลี่ยม ราว ๓ เมตรเคลือบด้วยน้ำยาพารา จากนั้นนำน้ำยาพาราผสมด้วยสีเข้มเทราดเคลือบบนผ้าขาวม้าอีกชั้นให้เป็นไปตามธรรมชาติ ตรงกลางผลงานประกอบด้วยจอคอมพิวเตอร์จริงซึ่งด้วยแผ่นอย่างพารา และด้านข้างของรูปกล่องซีดีบรรจุหน้าอย่างพารา



ภาพที่ 30 เทคนิค วัสดุ การออกแบบ และจัดโครงสร้างของผลงาน “ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2010 (มนต์เพลงทะเลใต้ หมายเลข 1)”

สรุปและข้อเสนอแนะ

หนังตะลุงเป็นศิลปวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ทางภาคใต้ของประเทศไทยที่มีการแสดงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อดีตความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมีน้อย การแสดงหนังตะลุงนิยมแสดงให้ชมเฉพาะโรงหนังตะลุงที่สร้างด้วยไม้กระดပ်พื้น ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น มีการติดต่อสื่อสารเผยแพร่เข้าถึงความสะดวกรวดเร็วได้ทุกระดับชนชั้น โดยเฉพาะทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ผลงานศิลปะตามโครงการได้รับแรงบันดาลใจจากเนื้อหาเรื่องราวจากหนังตะลุง ซึ่งเป็นศิลปวัฒนธรรมทางภาคใต้ของประเทศไทย มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะและมีความผูกพันกับวิถีชีวิตของชาวบ้าน อีกทั้งเพื่อสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างเนื้อหาเรื่องราวและวัสดุอย่างพาราที่นำมาสร้างสรรค์ก่อให้เกิดจินตนาการมากยิ่งขึ้น

หนังตะลุงประกอบด้วย นายหนังทำหน้าที่เชิดชักตัวหนังพร้อมกับเสียงพูดหรือเปล่งสำเนียงผ่านไมโครโฟน ไฟเพื่อส่องแสงสว่างให้เห็นภาพเงาของตัวละครด้านหน้า จอหยวกกล้วยเพื่อใช้เสียบยึดตัวหนัง เป็นต้น การแสดงหนังตะลุงจัดเป็นมหรสพอย่างหนึ่ง มักนิยมแสดงให้ชมกันในการจัดงานพิธีต่างๆ เช่น งานบวช งานแต่งงาน งานศพ หรือในโอกาสต่างๆ ที่เจ้าภาพประสงค์ที่จะให้มีการแสดงหนังตะลุง อาจจะกล่าวได้ว่าจัดให้มีการแสดงทุกๆ โอกาส โดยส่วนตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานอดีตมีความผูกพัน และระลึกถึงศิลปะประเภทนี้ว่ามีคุณค่า ควรมีการอนุรักษ์สืบทอดเพื่อเป็นมรดกทางวัฒนธรรม และมี

ความชื่นชอบตัวตลกหนังตะลุง ซึ่งแต่ละตัวจะมีเอกลักษณ์เฉพาะทางด้าน
รูปลักษณ์ เช่น การพูด เสียงพูดน้ำเสียง การแต่งกาย รูปร่าง ท่วงท่าลีลา

ผลงานศิลปะให้ความสำคัญระหว่างเนื้อหาทางหนังตะลุงกับการเปลี่ยนแปลง
ในยุคสมัยปัจจุบัน ที่เรียกว่า ยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่ ด้านเนื้อหาเสนอ
เอกลักษณ์ของความงดงามหนังตะลุงเสนอทางรูปตัวหนัง ลักษณะการดึง ชัก
ตัวหนัง ประกอบด้วยแสง สี เสียง ไฟสว่าง และเงาที่เกิดขึ้นขณะเชิดชักตัว
หนัง โดยเทคนิควัสดุผสม จากยางพารา ไฟ ผ้าบาเต๊ะ จอคอมพิวเตอร์ ไม้
หลอดไฟ ผ้าขาวม้า กล่องใส่ซีดี และเห็นว่าวัสดุดังกล่าวสามารถแปรค่านำ
มาสร้างสรรค์สื่อแสดงออกผ่านผลงานศิลปะ ก่อให้เกิดความหมายทางความ
รู้สึก และจินตนาการที่ดีและมีคุณค่าได้

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมชุดนี้และได้รับข้อเสนอแนะข้อคิด
เห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิสรุปได้ ดังนี้ ในอนาคตผลงานสามารถต่อยอดได้โดย
เฉพาะรูปแบบผลงานที่ร่วมแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ควรพัฒนาด้านรูปแบบ
การนำเสนอจากจอคอมพิวเตอร์จากหลายๆ จอเป็นเพียงจอเดียวขนาดใหญ่
ที่มีความคมชัดเจน อาจทำให้เกิดผลเชิงอนุรักษ์ได้มากกว่า นอกจากนี้ ควร
กำหนดแสดงเป้าหมายของแนวความคิดให้ชัดเจนตรงกับผลงาน เพื่อช่วยส่งเสริม
ให้ผลงานดียิ่งขึ้น เพราะการสร้างสรรค์ผลงานในแนวนี้นั้นเหมือนกับการ
เดินทางที่ต้องมีจุดหมายปลายทางที่ชัดเจน

บรรณานุกรม

- โครงการวิจัยแห่งชาติ ยางพาราฝ่ายอุตสาหกรรม 5. 2548. เอกสารประกอบ
การนำเสนอบทความวิชาการผลงานวิจัยยางพารา การประชุม
วิชาการพืชนยางพาราไทยให้ยั่งยืน. กรุงเทพมหานคร สำนักงาน
กองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2545. โลกศิลปะศตวรรษที่ 20. กรุงเทพมหานคร:
เมืองโบราณ.
- ชลุด นิมเสมอ. 2531. องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนา
พานิช.
- ธนากร ต่วนศิริ. 2548. การศึกษามผลงานของมณเฑียร บุญมา และกมล
เผ่าสวัสต์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสะท้อนสังคม. วิทยานิพนธ์
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- มณเฑียร บุญมา. 2532. เรื่องราวจากห้องหู่. กรุงเทพมหานคร: ม.ป.ท.
- ยุทธศักดิ์ รัตนปัญญา. 2546. การศึกษามผลงานศิลปะของมณเฑียร บุญมา.
วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

วิญญู พิมพ์งาม. 2548. ศิลปะสื่อประสม กรณีศึกษาผลงานของแฟรงค์ สเตลล่าในช่วง ค.ศ. 1980 - 1990. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

ศิริโรฒ บุญราศรี. 2548. รายงานการวิจัยการออกแบบและสร้างอุปกรณ์ บ่มน้ำยางคอมบาวด์. เชียงใหม่: คณะวิศวกรรมศาสตร์และ อุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้.

สมพร รอดบุญ. 2534. “ศิลปะแนวสื่อผสม” การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 37. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์.

สุกรี เกษรเกศรา. 2551. รายงานการวิจัยเรื่องการพัฒนาทางพารา เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ. เชียงใหม่: คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

_____. 2554. รายงานการวิจัยเรื่อง ตะลุงยุคเทคโนโลยีสมัยใหม่. เชียงใหม่: คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อัมพร ศิลปเมธากุล. 2549. ศิลปวิจักขณ์. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.