

การใช้วัสดุหนังในศิลปะไทยร่วมสมัย*

Leathercraft In Thai Contemporary Art

จิตติยา เสงญานเสวี**

บทคัดย่อ

งานช่างศิลป์ของไทยมีความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นแสดงถึงความรุ่งเรืองทางศิลปะและวัฒนธรรมที่ยาวนานอันเป็นรากฐานของความเป็นชาติ แสดงถึงภูมิปัญญาที่บรรพบุรุษชาวไทยโบราณได้เพียรคิดประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสาขาต่าง ๆ มาแต่อดีตและได้รับการสืบทอด ฟื้นฟู ต่อเนื่องไม่ขาดสายตลอดมา นับเป็นมรดกทางศิลปะการช่างไทยอันล้ำค่าที่หาที่สูญมิได้ งานช่างหรือศิลปกรรมเกิดจากการสร้างสรรค์ของ “ช่าง” (artisan) หรือ “ศิลปิน” (artist) ที่ประสานความคิด ฝีมือ ทักษะทางความงามเข้ากับคตินิยมและความเชื่อในสังคมวัฒนธรรมที่ช่างดำรงชีวิตจนกระทั่งเกิดเป็นแบบแผนเฉพาะของกลุ่มในแต่ละท้องถิ่น

หนังใหญ่ หนังตะลุง เป็นมหรสพที่เคยได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เมื่อล่วงผ่านกาลสมัย ความนิยมเหล่านั้นได้ลดน้อยถอยลง เป็นผลพวงของความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจากซีกตะวันตก เทคโนโลยีเหล่านั้นต่างเข้ามาแทนที่ โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว ซึ่งอาจสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้มากกว่า “หนัง” แบบเดิม ในวงการศิลปะไทยร่วมสมัยช่วงทศวรรษ 2520 มีการใช้วัสดุสารพัดชนิด วิถีคิด รูปแบบจากตะวันตก ในขณะเดียวกันได้เกิดกระแสรีฟิวนิยามศิลปะแบบประเพณีนิยม การกลับไปหารากเหง้าของความเป็นไทย การนำเอาศิลปะพื้นบ้าน คตินิยม ความเชื่อในสังคมวัฒนธรรมตามแบบแผนเฉพาะของแต่ละท้องถิ่นมาใช้ในการสร้างงานศิลปะในบริบทของปัจจุบัน

กลุ่มศิลปินที่นำวัสดุหนังมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยร่วมสมัยมีแรงบันดาลใจเดียวกัน คือ การนำวัสดุหนังซึ่งเป็นศิลปะพื้นถิ่นกำเนิด ประกอบด้วย หนังใหญ่ ได้แก่ ฤๅษณ์วงศ์ ศิวะพรหมณ์สกุล และ สุวิมล เจริญสุข ในส่วนของอัครวิทย์ (นิรันดร์) หวานจริง จะเป็นหนังใหญ่ตามแบบฉบับมุมมองของชาวนครปฐม หนังตะลุง ศิลปะพื้นบ้านภาคใต้ ได้แก่ อภิชัย ภิรมย์รักษ์ ชูศักดิ์ ศรีขวัญ สิทธิพงศ์ ปานสมทรง และไพโรจน์ ทองวัน นำเสนอในรูปแบบศิลปะไทยร่วมสมัย ใส่แนวคิดทางคติพุทธ ผสานแนวคิดจินตนาการ แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน

คำสำคัญ: หนัง, หนังใหญ่, หนังตะลุง, หนังสัตว์, ศิลปะไทยร่วมสมัย,ช่างหนัง, ตอกหนัง

* บทความนี้พัฒนาจากเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2556 เรื่อง การใช้วัสดุหนังในศิลปะไทยร่วมสมัย โดยมี อ.มานพ อิศรเดชเป็นอาจารย์ผู้ควบคุมการทำวิทยานิพนธ์

** จิตติยา เสงญานเสวี นักศึกษาปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, thitayaheng@gmail.com

Abstract

The distinctiveness and inventiveness of Thai traditional art has signified Thailand's prosperity in art and culture since ancient times. Such qualities of invaluable national heritage reflected artisan's craft skill and artist's aesthetic idea with a unique blend of local beliefs and folkways. This has been evolved over time and become a tradition passed down within a group or community.

Shadow play used to be a form of Thailand's popular entertainment in a remote time. However, the popularity of shadow theatre was replaced by the coming of advanced technology from the western world in terms of moving pictures. Undoubtedly, modern movies and TV shows served the audience's needs much better than the old moving articulated figures made from cowhides did. In the 1980s a variety of materials including readymades, found objects, and mixed media were considerably used in Thai contemporary art. Artists in Thailand widely embraced concepts and styles from western art, whereas a call for revival of Thai traditional art was highly commended. Some Thai artists turned to the origins of Thai art, adopted local belief and wisdom in folk art, and presented such in the more updated context.

According to this study, a group of Thai artists who worked in leather crafting shared similar source of inspiration, that was, leather art within their birthplaces. Krissanawong Sivapramsakul and Suwimon Jaroensuk recreated leather art forms inspired from Nang Yai, the most revered and elaborate Thai shadow play. Asawinee (Nirand) Wanjing's style was leather work executed from a perspective of a girl from Nakhon Pathom. Apichai Piromrak made leather art from his impression on Nang Talung, a popular shadow play in the south of Thailand. Chusak Srikwan, Sittipong Pansomsong, and Phairot Thongwan demonstrated their art pieces with concepts deriving from Buddhist faith with a mix of imaginations.

Key words: Leathercraft, Leather Crafting, Thai Contemporary Art, Shadow Play, Hide, Animal Skin, Artisan Craft

บทนำ

หนัง เป็นมหรสพหรือการละเล่นแบบแสดงเงา (Shadow play) ในรูปแบบที่เป็นทั้งจิตรกรรมร่วมกับประติมากรรม ในรูปลักษณะที่เป็นประติมากรรมบนพื้นราบ จัดอยู่ในประเภทประติมากรรมเครื่องมือมหรสพ ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในช่วงพุทธศตวรรษที่ 6 - 7 เมื่อล่วงผ่านกาลสมัย ช่วงปลายรัชกาลที่ 6 ความนิยมมหรสพหนังลดน้อยถอยลง

ในช่วงทศวรรษ 2520 ได้มีการใช้สื่อใหม่ๆ กำเนิดขึ้น มีการใช้วัสดุสารพัดชนิดที่ได้รับวิธีคิดและรูปแบบจากตะวันตก ซึ่งอิทธิพลกระแสหลักทางศิลปะตะวันตกนั้นได้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็น วัสดุสำเร็จรูป (Readymade) วัสดุเก็บตก (found object) สื่อผสม (Mixed media) ฯลฯ ขณะเดียวกันได้เกิดกระแสหรือพื้นศิลปะแบบประเพณีนิยม มีกลุ่มศิลปินที่ต้องการสื่อความคิดของตนด้วยการกลับไปหารากเหง้าของ

ความเป็นไทย ซึ่งมีการนำเอาศิลปะพื้นบ้าน คตินิยม และความเชื่อในสังคมวัฒนธรรมตามแบบแผนเฉพาะของแต่ละท้องถิ่นมาทำและประยุกต์ใหม่

หลังจาก พ.ศ. 2530 อัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง กระตุ้นความตื่นตัวในการแสวงหาศิลปะของหมู่ชนชั้นกลางและระดับสูง ความต้องการงานศิลปะที่เพิ่มมากขึ้นนั้นส่งผลต่อการพัฒนาลักษณะของศิลปะไทยแนวประเพณีสู่ความเป็นไทยแบบร่วมสมัย

สำหรับวัสดุหนึ่ง ศิลปินคนแรกเริ่มที่ได้นำวัสดุหนึ่งมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยในบริบทศิลปะร่วมสมัย คือ อภิชาติ กริมย์รักษ์ โดยได้รับความบันดาลใจจากหนังตะลุง นำมาแสดงออกโดยใช้รูปทรงที่เป็นนามธรรม และการประสานกันของทัศนธาตุ ด้วยเทคนิคผสมทั้งดงามแปลกตา ในผลงานที่ชื่อ “ตะลุง 2531” และ “ตะลุง 2532”

ความต่อเนื่องของการใช้หนังมาเป็นวัสดุหลักของการสร้างสรรค์ในงานศิลปะไทยร่วมสมัย เริ่มเป็นที่ปรากฏเด่นชัดในปี พ.ศ. 2546 เมื่อ ฤกษ์วงศ์ ศิวะพรหมณีสกุล ศิลปินชาวราชบุรี ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย นำเสนอมุมมองทางวัสดุในเรื่องความเสื่อมสลายของสังขาร ความเป็นอนิจจัง ศิลปินเปรียบเปรยร่องรอยที่เกิดจากวิธีการตอกฉลุหนังกับการถูกทำลายอันเกิดจากการกัดกินของมดและแมลง ดังในผลงานชุด “วัฏจักรของชีวิต” และ “อนิจจัง”

ต่อมาในปี พ.ศ. 2547 ชูศักดิ์ ศรีขวัญ ศิลปินผู้นำแรงบันดาลใจจากสื่อการแสดงหนังตะลุงของภาคใต้ บ้านเกิด มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะไทยร่วมสมัยด้วยการประสานแนวคิดระหว่างการเล่นหุ่นกระบอกและสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิควิธีการแกะสลักหนังเป็นรูปทรงต่างๆ อันเป็นลักษณะเฉพาะตน แสดงออกด้วยทัศนธาตุทางศิลปะผ่านแนวความคิด อารมณ์ความรู้สึก และความงาม สะท้อนเนื้อหาแห่งพุทธปรัชญา เพื่อเป็นแนวทางการดำรงชีวิตตามวิถีพุทธธรรมอันดีงาม

บทความนี้จะค่อย ๆ ขยายความเข้าใจไปตามลำดับ โดยวิเคราะห์แนวความคิด ทัศนคติ เนื้อหาเรื่องราว รูปแบบ กลวิธีการสร้าง การนำเสนอ ซึ่งมุ่งให้ความสำคัญกับผลงานที่ใช้หนังเป็นสื่อวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ และยังถือเป็นโอกาสอันดี ในการรวบรวม เรียบเรียง รายนามศิลปินที่ใช้วัสดุหนังและภาพผลงาน (จำนวนหนึ่ง) ตามปีที่ศิลปินสร้างผลงาน มาจัดประมวลเป็นองค์ความรู้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ศึกษาค้นคว้าในภายภาคหน้าได้

ประวัติความเป็นมาของการละเล่นหนัง

คำว่า “หนัง” เกิดมาจากการละเล่นที่ขึ้นหน้าขึ้นตาของชาวไทยสมัยโบราณชนิดหนึ่ง ที่เรียกว่า “หนัง” เพราะเหตุว่ารูปภาพแทนบุคคลหรือตัวละครที่ใช้เล่นนั้นประดิษฐ์ขึ้นด้วยหนังสัตว์ เช่น หนังโค หนังกระบือ หนังแพะ จึงเรียกการละเล่นชนิดนั้นว่า “หนัง” และคำว่าหนังเฉย ๆ คำเดียวโดด ๆ นี้ เป็นคำที่ใช้เรียกกันมาตั้งแต่ดั้งเดิมทั่วไปทั้งในภาคกลางและภาคใต้

หนังเป็นมหรสพที่เกิดขึ้นในยุคโบราณเมื่อประมาณ 2,000 ปีมาแล้ว และเป็นการละเล่นที่เกิดขึ้นในหลายประเทศ เช่น อินเดีย จีน อียิปต์ เป็นต้น ซึ่งแต่ละประเทศไม่จำเป็นจะต้องลอกเลียนแบบไปจากกันก็ได้ เพราะประเทศที่เคยมีอารยธรรมรุ่งเรืองมาก่อนและมีพลเมืองมากย่อมสามารถที่จะคิดประดิษฐ์ขึ้นเองได้ตามสภาพ ยกเว้นประเทศเล็กและด้อยความเจริญส่วนใหญ่มักรับอิทธิพล ได้รับการถ่ายทอดแบบอย่างจากเมืองแม่บททางอารยธรรม ต้นกำเนิดหนังในประเทศไทยเกิดจากอินเดีย ต่อมาอินเดียได้ถ่ายทอดแบบอย่างให้แก่

อาณาจักรศรีวิชัย โดยเฉพาะบนเกาะชวา หนังสือรูปแพร่หลายมาก ไทยเราก็ได้แบบอย่างการเล่นหนังสืบต่อมา จากอาณาจักรทเลไต้ในสมัยศรีวิชัยอีกทอดหนึ่ง โดยได้รับผ่านมาจากแหลมมลายู[†]

หนังตะลุงที่นิยมเล่นในเอเชียอาคเนย์ แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ แบบแรกเป็นแบบหนังใหญ่ของไทย และหนังสเบ็ค (Nang Sbek) หรือหนังสเบกของเขมร ซึ่งรูปหนังมีขนาดใหญ่ และส่วนแขนติดนึ่งอยู่กับขาเคลื่อนไหวไม่ได้ ส่วนอีกแบบหนึ่ง รูปมีขนาดเล็กกว่า แขนมีรอยต่อเป็นข้อทำให้เคลื่อนไหวได้ แขนหนึ่งหรือ[‡] ทั้งสองแขน แบบหลังนี้เป็นที่นิยมกันอย่างกว้างขวางกว่าแบบแรก

การละเล่นหนัง หรือ การแสดงเงา

การละเล่นหนัง หรือ การแสดงเงา (Shadow Play) ในการศึกษา[‡]คือการแสดงโดยใช้หนัง (Leather) เป็นวัสดุหลักในการแสดง แบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ช่วง ตามหลักฐานที่ค้นพบ ลักษณะ รูปแบบการละเล่น และ พัฒนาการ ได้แก่

การแสดงเงาในยุคโบราณ การแสดงเงาในยุคโบราณ การแสดงเงา เป็นวัฒนธรรมการแสดงที่มีอยู่ทุกที่ทั่วโลกมากกว่า 20 ประเทศต่างรู้จักการแสดงเงา ความเป็นมาของการแสดงดำนนี้มีตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์ค้นพบไฟแล้วได้เห็นแสงและเงา มนุษย์พยายามแสดงออกและเล่นกับแสงเงาจนค้นพบและพัฒนาโดยการละเล่น แกะ ปู วัสดุต่างๆ รวมถึง หนังสัตว์เป็นรูปร่างแล้วดำเนินการด้วยแสงจนกระทั่งกลายเป็นการแสดงละครเงา การแสดงเงาในยุคโบราณ

เอเชียในปัจจุบัน การละเล่นเงา ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ปัจจุบันในปัจจุบัน เป็นที่รู้จักกันไปตามแต่ละท้องถิ่น เช่น การละเล่นเงาที่ญี่ปุ่นเรียกว่า บันรากุ (bunraku) ในอินโดนีเซียและมาเลเซียปัจจุบันยังคงเป็นที่นิยมและแพร่หลายกันในหมู่ชาวบ้านตามท้องถิ่นต่างๆ คนเชิดหนังตะลุงของอินโดนีเซีย เรียกว่า “ดาลัง” (Dalang) หรือที่ไทยเรียกในเรื่องอีเหนาวว่า “ดาหลัง” นั้นมาจากคำภาษาสันสกฤตว่า “ดาลางก” อันเป็นพระนามของพระอิศวรหรือพระศิวะ เป็นตัวแทนของเทพเจ้าแห่งศิลปะการบันเทิงของอินเดีย เทพองค์นี้หนังตะลุงภาคใต้ นำมาใช้เป็นตัวละครในการแสดงทุกครั้ง คือเป็นรูปพระอิศวรทรงโค อสุภราช หรือที่ชาวภาคใต้เรียกว่า “รูปโค” ซึ่งจะออกหลังจากออกกรุ๊ปแล้ว เพื่อสวดดีเทพแห่งความบันเทิง

วิวัฒนาการของการละเล่นแบบแสดงเงาในประเทศไทย เมื่อการแสดงหนังเงาได้แพร่หลายเข้าสู่ในเอเชียอาคเนย์ สันนิษฐานว่า หนังใหญ่ เป็นการแสดงที่เกิดขึ้นก่อนหนังตะลุง หนังใหญ่ เป็นนาฏศิลป์ชั้นสูง มีกำเนิดมาตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 20 ในดั้งเดิมการแสดงหนังใหญ่เป็นต้นแบบของการเล่นโขนในปัจจุบัน ซึ่งทำทางการแสดง การพากย์ การเจรจา การใส่เครื่องประดับต่างๆประกอบในผู้แสดงโขน การแสดงหนังใหญ่เป็นมหรสพที่ขึ้นชื่อลือชา มีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี

ช่างสลักหนัง ได้ถูกจัดระเบียบหมวดหมู่ช่างเป็นการช่างหลวง ซึ่งมีมาแล้วไม่น้อยกว่าสมัยกรุงศรีอยุธยา (ตามปรากฏการทำเนียบนามช่างในรัชสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ พ.ศ. 1991-2031) ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (พ.ศ. 2325-2352) ทรงจัดตั้ง กรมช่างสิบหมู่[§] ใน

[†] เสถียร ชังเกต, **หนังใหญ่ : ศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทย** (กรุงเทพ, 2537), 5-6.

[§] ช่างสิบหมู่ กร่อนมาจากคำว่า ช่างสิบหมู่ แปลว่า หมู่ช่างศิลปะ

รัชสมัยต่อ ๆ มา ปรากฏการแบ่งงานช่างหลวงออกเป็นประเภทย่อย ๆ แตกต่างกันไป เมื่อมีการตั้งกรมศิลปากร ในปี พ.ศ. 2476 งานของกรมช่างสิบหมู่ เข้ามารวมเป็นส่วนหนึ่งของงานในกรมศิลปากร ปัจจุบันเรียกว่าสำนักช่างสิบหมู่ และสืบสานงานช่างหลวงบางประเภทเท่านั้น **

ช่วงปี พ.ศ. 2531 – 2540

อภิชัย ภิรมย์รักษ์ มีความสนใจในหนังตะลุงอันเป็นศิลปะการละเล่นพื้นบ้านของชาวไทยใต้ ด้วยตัวหนังตะลุงซึ่งมีเทคนิค วิธีการใช้องค์ประกอบ และรูปแบบการนำเสนอที่มีความน่าสนใจ ซึ่งเป็นข้อมูลที่ศิลปินได้รับจากสภาพของสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมในขณะนั้น แนวทางการทำงาน เป็นการนำเอารูปแบบและจัดระบบความคิด ทศนคติที่มีต่อหนังตะลุงในอดีตมาเป็นโครงสร้างหลัก การสร้างสรรค์หนังตะลุงของอภิชัย ได้นำเทคนิคเรื่องราวประเพณีเดิมในการสร้างหนังตะลุงมาใช้เพียงบางส่วน โดยปรับเปลี่ยน ดัดแปลง รูปทรงให้มีความร่วมสมัยมากขึ้นการศึกษาทางด้านเทคนิควิธีการ ศิลปินต้องอาศัยการดูงาน การฝึก และปฏิบัติด้วยตนเองอย่างจริงจังที่ภาคใต้ มาลงผสมผสานให้เข้ากับตัวหนังตะลุง ผลงานขึ้นตะลุงเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะไทยร่วมสมัยที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ศิลปินนำรูปแบบของตัวหนังตะลุงมาจัดระบบความคิด แล้วนำทศนคติที่มีต่อหนังตะลุงในอดีตมาเป็นโครงสร้างหลัก เพื่อสร้างรูปทรงที่เป็นนามธรรมขึ้นแทนรูปตะลุงต่างๆที่เคยมีอยู่เดิม การสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ที่เกิดจากการศึกษาการใช้วัสดุหนังเข้ามาสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินยังมีผลงานจิตรกรรมและการใช้วัสดุอื่น ที่มีลักษณะเด่นคือรูปทรงที่ยังมีความเป็นหนังตะลุงซ่อนอยู่ จากความประทับใจในความเคลื่อนไหวของการเล่นหนังกับเงา ปัจจุบัน ศิลปินยังคงใช้วัสดุที่ตนเองชอบเป็นพิเศษแฝงลงไปในงาน อาทิ วัสดุประเภทตัดปะ ผ้าประดิษฐ์ วัสดุพื้นที่มีพื้นผิวประเภทต่างๆ ฯลฯ และสำหรับการใช้วัสดุหนังนั้น ศิลปินต้องการทดลองสิ่งใหม่ๆโดยใช้วัสดุทดแทนหนังสัตว์จริง ขึ้นอยู่กับความชอบและสนใจในแต่ละช่วงที่ตนเองประทับใจ ซึ่งแม้สามารถเปลี่ยนความคิดไปเรื่อยๆ ก็ยังคงไว้ซึ่งลักษณะความชอบในแบบของตนเองอยู่ ดังนั้นต่อจากนี้ไปก็จะมีหนังตะลุงขึ้นในรูปแบบใหม่ๆ ที่มีทั้งการถ่ายรูปทรงและแนวความคิดใหม่ๆ อีกด้วย



ภาพที่ 1 ตะลุง, 2532 เทคนิค สื่อมผสมโดยใช้วัสดุหนัง ขนาด 100 ซม.

ที่มา : สัมภาษณ์ อภิชัย ภิรมย์รักษ์, ศิลปิน, 22 ตุลาคม 2556.

** ศิลปากร, กรม. งานช่างหลวง.(กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง,2554),23

อัศวินีย์ หวานจริง (นิรันดร์) ที่มาแห่งความบันเทิงใจ ศิลปินได้แนวคิดจากสมุดภาพปริศนาธรรมไทยโบราณ ผลงานชื่อ “กิเลส” ได้รับการสร้างสรรค์ด้วยการแสดงออกทางศิลปะ โดยอาศัยเรื่องราวจากภาพปริศนาธรรมไทยโบราณมานำเสนอตามความรู้สึกและจินตนาการส่วนตัวของศิลปิน ผ่านเทคนิคการฉลุลายและหนังควายด้วยวิธีการคล้ายการทำหนังใหญ่ สลักพื้นหนังโดยเว้นระยะของช่องว่างขาวอย่างเป็นจังหวะ ศิลปินได้เลือกใช้ เลื่อม ซึ่งไวต่อการสะท้อนกับแสงและเพิ่มความแวววาวให้กับสีบางจุดที่ต้องการเน้น มาตกแต่งพื้นผิวของผลงาน ทั้งยังทำให้รูปทรงเกิดความลอยตัวมากยิ่งขึ้นโดยการติดตั้งบนแผ่นพลาสติกใส โทนสีที่ใช้ส่วนมากคือ สีแดง สีดำ สีเขียว และสีทอง ซึ่งเป็นสีหลักในงานศิลป์ไทย ศิลปินพิจารณาถึงเนื้อหาและรูปทรงนำมาดัดแปลงตามความรู้สึกส่วนตัว แปลความหมายของเรื่องราวที่สนใจมาแสดงออกตามทัศนะของศิลปิน นำเสนอโดยการนำแผ่นหนังที่ผ่านการฉลุ ลงสี และตกแต่งด้วยเลื่อม องค์ประกอบของศิลปะ ศิลปินใช้รูปทรงของสัตว์นานาชนิด เช่น นก งู เขียด และช้าง เป็นตัวเปรียบเทียบ จากการศึกษา ทดลองใช้วัสดุหนัง ทั้งหนังแท้ และหนังสังเคราะห์ ชนิดต่างๆ ทำให้ศิลปินมองเห็นความแตกต่างของการทดลองระหว่างเทคนิคเดิม (วัสดุหนัง) และพลาสติกคือหนังแท้ที่นำมาสร้างสรรค์ยังคงความพิเศษของหนังใหญ่ได้ดี มีรอยฉีก รู ช่อง ที่จับ มีลักษณะเป็นวงกลมก็จะยังคงเป็นวงกลม ส่วนความเป็นสิ่งสังเคราะห์ก็ยังคงเป็นสิ่งที่มีความแตกต่างจากวัสดุธรรมชาติจริงอยู่ดี



ภาพที่ 2 กิเลส (The Passion), 2535 เทคนิค หนังใหญ่ (พลาสติกใส) ขนาด 90 X 120 ซม.

ที่มา : สัมภาษณ์ อัศวินีย์ หวานจริง (นิรันดร์), ศิลปิน, 22 ตุลาคม 2556.

ช่วงปี พ.ศ. 2541 – 2550

กฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล ผลงานของกฤษณวงศ์ได้รับอิทธิพลจากหนังใหญ่วัดขนอน อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี ซึ่งเป็นบ้านเกิดของเขาเอง โดยนำเอารูปแบบของหนังใหญ่ซึ่งเป็นความบันเทิง มาผสมผสานกับแนวคิดและคติธรรมทางพุทธศาสนา กฤษณวงศ์นำเทคนิคการแกะสลักหนัง เป็นรูปทรงของสัตว์ ให้เกิดรูปทรง (Form) และพื้นที่ว่าง (Space) มีการกำหนดขอบเขตงานด้านเทคนิค ใช้เทคนิคกรรมวิธีของกระบวนการสร้างหนังใหญ่ การติดตั้งผลงาน มีการจัดวางให้รูปทรงตัวหนังที่สร้างขึ้น ติดตั้ง ห้อยลอย อยู่ในเนื้อที่ว่างของอากาศ หรือพื้นที่เรียบ เพื่อเพิ่มอารมณ์ ความรู้สึกในผลงาน โดยการสร้างบรรยากาศ และ สิ่งแวดล้อม หรือเพิ่มเติมเทคนิคติดตั้งไฟสอดส่องไปยังชิ้นงาน ให้เกิดมิติของแสงและเงาที่พาดทับซ้อน กระจายไปทั่วพื้นที่ งานชิ้นนี้ได้เพิ่มเนื้อหาของสัตว์ที่นำมาเป็นสัญลักษณ์มากขึ้น เพื่อสื่อถึงความอนิจจังของชีวิต และได้มีการทดลอง พัฒนา และแก้ปัญหาทางทัศนศิลป์จากชิ้นที่ผ่านมา โดยวิธีการนำเสนอแบบลอยตัว มีทั้งชิ้นที่ห้อย ชิ้นที่ร่วง ชิ้นที่วางกับ

พื้น และติดที่ผนัง เพื่อให้คนดูได้รู้สึกมีอารมณ์ร่วมกับผลงาน ผลงานของกฤษณวงศ์เป็นงานที่ทำขึ้นเพื่อให้เห็นคุณค่าของความงามของสิ่งมีชีวิตที่กำลังจะไม่มีชีวิต เป็นการนำเสนอสุนทรียะของความตายที่ไม่มีใครหนีพ้น ซึ่งได้สะท้อนถึงความอนิจจังของชีวิต



ภาพที่ 3 ผลงานชุดอนิจจัง เทคนิคฉลุหนัง ขนาด 182 × 150 ซม.

ที่มา : สัมภาษณ์ กฤษณวงศ์ ศิวะพรหมณ์สกุล, ศิลปิน เมื่อ 3 ธันวาคม 2552

ชูศักดิ์ ศรีขวัญ พื้นเพของศิลปินที่ผูกพันกับหนังมาตั้งแต่เด็ก ศิลปินหัดชักเชิดของเล่นจากใบไม้ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาชื่นชอบมาก ต่อมาจึงได้เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะพื้นบ้าน “หนังตะลุง” กับครูหนังและช่างพื้นถิ่น ศิลปินได้พยายามค้นหาแนวทางการสื่อสารทางศิลปะให้แก่ผู้ชม ผ่านศิลปะการเล่นเงาจากรูปแบบของสื่อหนังตะลุงพื้นถิ่นภาคใต้ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย ด้วยการประสานแนวคิดระหว่างการเล่นหุ่นและการสร้างสรรค์ โดยใช้เทคนิควิธีการแกะสลักหนังเป็นรูปทรงต่างๆ ที่มีลักษณะเฉพาะตน ผลงานชุด “หนังตะลุง-ธรรมะ” ในส่วนเนื้อหาของการสร้างสรรค์ ศิลปินเน้นไปในเรื่องของศาสนา คำสอน กิเลส ตัณหา ถ่ายทอดออกมาในแบบความรู้สึกส่วนตัวของศิลปินเอง ชูศักดิ์ ศรีขวัญ ศึกษาศิลปะไทยร่วมสมัยโดยใช้วิธีการแกะสลักหนังให้เป็นรูปทรงต่างๆ ที่มีลักษณะเฉพาะ นำเสนอด้วยการจัดวางร่วมกับศิลปะการเชิดหุ่น มุ่งหวังสื่อให้เห็นพุทธปัญญา พัฒนาส่วนลึกในจิตใจของมนุษย์เพื่อประโยชน์ในแนวทางการดำรงชีวิตของชาวพุทธ



ภาพที่ 4 ภาพบรรยากาศการแสดงสด “ปัญหาเกิดจากกรรม” ในชุดหนังตะลุง-ธรรมะ

ที่มา : สัมภาษณ์ ชูศักดิ์ ศรีขวัญ, ศิลปิน เมื่อ 28 ธันวาคม 2556

ช่วงปี พ.ศ. 2550 – ปัจจุบัน

สุวิมล เจริญสุข จากการที่ศิลปินเป็นคนท้องถิ่นในจังหวัดราชบุรี จึงมีความผูกพันกับคำว่า “หนังใหญ่ วัฒนธรรม” สุวิมล ได้ทำการศึกษางานของช่างสิบหมู่ ครั้งนั้นศิลปินสนใจในรูปแบบของหนังใหญ่ ในผลงานชิ้น “โคโยตี้” นี่จึงเป็นการทดลองหาแนวทางการสร้างสรรค์ในระยะเริ่มต้น ดังนั้นรูปแบบ และวิธีการสร้างสรรค์จึงยังคงอยู่ในความเป็นหนังใหญ่มาก จากการใช้รูปแบบของหนังใหญ่ ศิลปินนำมาตีความหมายของการสลักกับสังขารของคนที่ยังโรยไปตามกาลเวลา งานศิลปะการแกะสลักหนังจึงแสดงความคิดออกมา คือ รูปทรง และเนื้อหา การแสดงออกด้านรูปทรง ซึ่งรูปทรงของหนังใหญ่เป็นรูปทรงหลักรอบนอก มีลวดลายบนตัวชิ้นงานจากการแกะสลัก เเจาะ ให้เกิดเป็นเรื่องราวเนื้อหาของสังขารมนุษย์ที่ไม่เที่ยงแท้แน่นอน ผ่านภาพโคโยตี้ ศิลปินศึกษาแนวคิดทางพระพุทธศาสนา แล้วนำเทคนิคการแกะสลักหนังมาเป็นตัวถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับกายหยาบของมนุษย์ ด้วยวิธีการสร้างสรรค์ด้วยตัววัสดุเดิม คือ หนังสัตว์ ลวดลายที่ศิลปินเลือกใช้ ส่วนลวดลายธรรมชาติต่างๆ เช่น ฝั่เสื่อ แผลง พืชพรรณ เป็นการเก็บข้อมูลจากชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 5 ผลงานศิลปะนิพนธ์ เทคนิคผสม ขนาดผันแปรไม่แน่นอน

ที่มา : สัมภาษณ์ สุวิมล เจริญสุข, ศิลปิน เมื่อ 21 ตุลาคม 2556

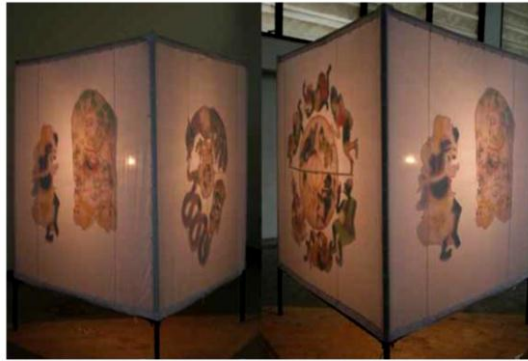
สิทธิพงศ์ ปานสมทรง ศิลปินประทับใจในคุณสมบัติของรูปหนังตะลุง ด้วยความงามของลวดลายอันเกิดจากการแกะฉลุแผ่นหนัง ความสดใสจากสีผสมอาหารสีต่างๆ บนแผ่นหนังที่มีเส้น อันเกิดจากลายฉลุเป็นตัวแบ่งขอบเขตของสี และเงาจากการนำหนังไปส่องกับไฟหรือเช็ดบนจอผ้าขาว รูปแบบ และวิธีการสร้างสรรค์เนื่องจากผลงานมีความเป็น 3 มิติ ขั้นตอนแรกของการสร้างสรรค์นั้น การร่างภาพจึงมีความสำคัญศิลปินจะเริ่มร่างภาพผลงานเป็นชิ้นเล็กๆ หลากหลายรูปแบบ เขียนด้านต่างๆของผลงานซึ่งไม่ต่างกันมากนักลงในสมุดร่าง จากนั้นจึงสร้างโมเดลเพื่อหารูปแบบที่แน่นอน ความเป็นไปได้ของผลงานที่จะออกมา การนำเสนอผลงาน เป็นการนำเทคนิคช่างพื้นบ้าน มาสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการแกะสลักหนัง เป็นลวดลายต่างๆ นำมาลงสี พับ ม้วน และประกอบกับโครงสร้างไม้ไผ่ ก่อเกิดเป็นรูปทรง 3 มิติ ที่มาปริมาตร นำเสนอด้วยวิธีการจัดวางบนพื้นที่ว่าง ให้แสงไฟกระทบผ่านแผ่นหนัง เกิดเงารูปที่น่าสนใจ องค์ประกอบของศิลปะ สร้างจุด (point) โดยการตอกมุกที่มีขนาดแตกต่างกันไป มีความห่างถี่ไม่เท่ากัน สามารถสร้างลวดลาย และลดความหนาหนักของผลงานได้ งาน

สร้างสรรค์ของสิทธิพงศ์ ล้วนแล้วแต่พัฒนาตามขั้นลำดับ สังคมประสบการณ์ เรียนรู้ และแก้ไขปัญหาการสร้างสรรค์ด้วยการเรียนรู้เพิ่มเติมจากผู้มากประสบการณ์



ภาพที่ 6 มโนราห์ตัวอ่อน, 2556 เทคนิคฉลุหนัง ระบายสี ร้อยลูกปัด ขนาดผันแปรตามสถานที่
ที่มา : สัมภาษณ์ สิทธิพงศ์ ปานสมทรง, ศิลปิน, 24 พฤศจิกายน 2556.

ไพโรจน์ ทองวัน ศิลปินได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแสดงหนังตะลุง ซึ่งการถ่ายทอดหนังตะลุงนั้น เป็นกระบวนการที่สร้างค่านิยมทางสังคมวัฒนธรรมให้แก่สมาชิกในสังคม พร้อมทั้งชี้แนวทางการประพฤติปฏิบัติในการดำเนินชีวิตตามสภาพสังคมที่ตนอยู่นอกเหนือไปจากความบันเทิงทางใจ ทำให้ศิลปินเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่จะสามารถสื่อสาร ให้สังคมเกิดความได้เข้าใจใน เรื่อง ธรรมะ ให้ได้มากที่สุด อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ แผ่นหนังวัว มุกหรือตุ้ตตุ้ ค้อน มีดแกะ สีส้มอาหาร เขียง กาว หมึกจีน พู่กัน เอ็นกับเชือก ไม้ไผ่ วานิชเคลือบเงา ผ้าขาว และโครงเหล็ก ศิลปินใช้วิธีการแกะสลักหนังวัว ฟอกชุด ย้อมสี ตรีขบ ร้างภาพ และลาย ทาสีกรอง เย็บสอดร้อย เข้าไม้ดัดตามรูปตัวหนังต่าง ๆ ในผลงานชุด “หนังตะลุง” ได้รับการจัดวางตัวหนังและจ่อออกเป็น 3 จอ ประกอบเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่า นำเสนอภาพปริศนาธรรม เรื่องกิเลส ตัณหาอุปาทาน และการเวียนว่ายตายเกิด หรือสังสารวัฏ โดยนำเทคนิคแสงไฟมาประกอบทับซ้อนตัวหนังทำให้เกิดมิติของแสงและเงา ศิลปินนำเอาทฤษฎีการจัดการรูปทรงมาปรับใช้ เพื่อให้เข้ากับตัวหนังตะลุงในรูปแบบเฉพาะ ประกอบด้วยเทคนิค แนวเรื่อง โดยอาศัยหลักของโครงสร้างของรูปหนังตะลุงแบบโบราณตามประเพณี มาผสมผสานกับจินตนาการ การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงาน ศิลปินใช้รูปแบบนำเสนอโดยการติดตั้งผลงานเป็น 3 มิติ การจัดตั้งผลงานในรูปแบบสามเหลี่ยม มีความหมายเชิงสัญลักษณ์เปรียบเทียบการวนเวียน ตามหลักของพระพุทธเจ้าทรงสอนไว้ สร้างความเป็นเอกภาพให้กับผลงานและสอดคล้องกับแนวความคิดของศิลปิน



ภาพที่ 7 ผลงานศิลปะนิพนธ์ร่วมสมัย

ที่มา : ไพโรจน์ ทองวัน, หนังสือ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาศิลปะไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553), 29.

สรุป

กลุ่มศิลปินที่นำวัสดุหนึ่งมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยร่วมสมัยมีแหล่งที่มาความบันดาลใจเดียวกัน คือ การนำวัสดุหนึ่งซึ่งเป็นศิลปะการละเล่นพื้นถิ่นกำเนิดที่ศิลปินมีความผูกพัน คือ

1. หนังสืใหญ่ วัดขนอน อำเภอโศกร จังหวัดราชบุรี ได้แก่ กฤษณวงศ์ ศิวะพรหมณีสกุล และ สุวิมล เจริญสุข ในส่วนของอัครวิทย์ (นิรันดร์) หวานจริง ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานของอัครวิทย์ก็จะเป็นหนังสืใหญ่ ตามแบบฉบับมุมมองของชาวนครปฐม ที่นำเทคนิค และกรรมวิธีสร้างสรรค์ไม่หลุดจากหนังสืใหญ่มากเกินไปนัก เนื่องจากศิลปินประทับใจในตัววัสดุ และทำการศึกษาอย่างจริงจัง จนเป็นผลงานศิลปะจากวัสดุหนึ่งที่น่าชื่นชม และถือเป็นแบบอย่างที่น่ายกย่องของการหยิบยืมเอารูปแบบของหนังสืใหญ่มาสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินในขณะนั้น

2. หนังสืใหญ่ ศิลปะพื้นบ้านทางภาคใต้ ได้แก่ อภิชัย ภิรมย์รักษ์ ชูศักดิ์ ศรีขวัญ สิทธิพงศ์ ปานสมทรง และไพโรจน์ ทองวัน การนำเสนอเนื้อหา เรื่องราว ได้รับอิทธิพลทางพุทธศาสนา หลักคำสอนภาพปริศนาธรรม นำมาแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตน ในส่วนของอภิชัย ภิรมย์รักษ์ นอกจากการอนุรักษ์ และสร้างสรรค์ เช่นศิลปินท่านแล้ว การเกิดรูปหนังสืใหญ่ที่เป็นสามมิติ หลุดออกจากตัวรูปหนังสืใหญ่โดยชัดเจน แต่ได้ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่านี่คือหนังสืใหญ่ในแบบฉบับเฉพาะตนของศิลปิน

สุดท้ายนี้ การใช้วัสดุหนึ่งอันเกิดจากการสร้างสรรค์จากรากเหง้าของงานช่างไทยประเพณี ซึ่งแม้มาจากต่างพื้นที่กัน แต่ศิลปินได้รับการศึกษาให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ด้วยระบบการเรียนการสอนที่เป็นขั้นเป็นตอน หากแต่มีขั้นตอน การสอนที่ชี้ให้เห็นคุณค่า พื้นฐานงานศิลปะไทย ซึ่งภาคศิลปะไทยก็แหล่งที่เรียนรู้ด้วยกัน ได้รับการแนะนำให้มองเห็นรากเหง้าของความเป็นไทยไปในทิศทางเดียวกัน เกิดการพยายามค้นหาจุดยืนของตนเอง เป็นแก่นจุดที่สำคัญให้เกิดการสร้างสรรคแนวทางเฉพาะตนขึ้นมาได้ ดังนั้นการนำวัสดุหนึ่งมาสร้างสรรค์ศิลปะไทยร่วมสมัยจึงเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งมองเห็นเหมือนกัน มีความเข้าใจในลำดับการเรียนการสอน การพัฒนาผลงาน มองเห็นถึงปัญหาการสร้างสรรคจากคณาจารย์ผู้ให้คำชี้แนะเหมือนกันในระยะศิลปบัณฑิต และศิลปมหาบัณฑิต ทั้งหมดนี้มีหลักความเชื่อทางพุทธที่เติบโตมา เมื่อได้รับการศึกษา สร้างสมประสบการณ์ เข้าใจสิ่งที่ต้องการนำเสนอ และเข้าถึงความประทับใจในศิลปะของไทย จึงมองหาความเป็นไทยในแบบเฉพาะของตนเอง

ข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ "การใช้วัสดุหนังในศิลปะไทยร่วมสมัย" หนึ่งเป็นความผูกพันในสังคม ต้องกินต้องใช้ ทุกอย่างเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมการกินอยู่ของคน และในทางศิลปะ ศิลปินกลุ่มนี้มีจำนวนไม่มากนัก เพราะการสร้างสรรคผลงานจากวัสดุหนังด้วยเทคนิคการแกะ ฉลุ หรือตอกหนังนั้น มิใช่ใครจะคิดทำได้ ทั้งนี้ต้องอาศัยการศึกษา เรียนรู้ ปฏิบัติจริงด้วยตนเอง จึงจะเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงเทคนิค ระยะเวลาสร้างสรรค์ยาวนานกว่างานประเภทจิตรกรรมเป็นแน่แท้ ตั้งแต่วัสดุ อุปกรณ์ กรรมวิธีที่ซับซ้อน และการจัดระบบความคิดทัศนคติ อีกทั้งการพัฒนาด้วยตนเองนั้นอาจมีทั้งลองผิด ลองถูก การชี้แนะจากคณาจารย์ผู้ใหญ่ที่มากประสบการณ์จึงมีความสำคัญไม่น้อยที่จะส่งผลต่อความสำเร็จ ให้ศิลปินได้เกิดการพัฒนาขึ้นต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. **งานช่างหลวง**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์ พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง, 2554.
- ชลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : อมรินทร์ พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. 2553.
- ชูศักดิ์ ศรีขวัญ. ศิลปิน. สัมภาษณ์. 28 ธันวาคม 2556
- ปวีณา เอื้อน้อมจิตต์กุล. (2554). "สัตว์ในงานทัศนศิลป์ไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2477-2550" **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal** ปีที่ 4, ฉบับที่ 1 (พฤษภาคม – สิงหาคม) : 363-382.
- ไพโรจน์ ทองวัน, หนังสือ. (ปริญญาณิพนธ์ศิลปบัณฑิต สาขาศิลป์ไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553), 29.
- ลำพู กันแสนะ. (2554). "ความสมบูรณ์ทางใจอันเป็นที่มาของความสุข" **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal** ปีที่ 4, ฉบับที่ 1 (พฤษภาคม – สิงหาคม) : 192-203.
- สิทธิพงศ์ ปานสมทรง. ศิลปิน. สัมภาษณ์. 20 ธันวาคม 2556.
- สุวิมล เจริญสุข. ศิลปิน. 21 ตุลาคม 2556.
- เสถียร ชังเกตุ. **หนังใหญ่ : ศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทย** (กรุงเทพ, 2537), 5-6.
- อัศวินีย์ หวานจริง (นิรันดร์). ศิลปิน. สัมภาษณ์. 22 ตุลาคม 2556.
- อภิชัย ภิรมย์รักษ์. ศิลปิน. สัมภาษณ์. 22 ตุลาคม 2556.