เครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุง

โดย
นางสาวอัญญารัตน์ กิ้มเส้ง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

เครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุง

โดย
นางสาวอัญญารัตน์ กิ้มเส้ง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE JEWELRY REPRESENTS THE IDENTITY OF SHADOW PUPPET HANDICRAFT

By

MISS Anyarat KIMSENG

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts JEWELRY DESIGN

Department of Jewelry Design

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2018

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	เครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุง
โดย	อัญญารัตน์ กิ้มเส้ง
สาขาวิชา	การออกแบบเครื่องประดับ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร. วินิตา คงประดิษฐ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปฐมาภรณ์ ประพิศพงศ์วานิช)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(อาจารย์ ดร. ชเนนทร์ มั่นคง)

58157308 : การออกแบบเครื่องประดับ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
คำสำคัญ : เครื่องประดับ, เอกลักษณ์, หัตถกรรมหนังตะลุง

นางสาว อัญญารัตน์ กิ้มเส้ง: เครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุง
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ

หนังตะลุงเป็นวัฒนธรรมการแสดงละครหุ่นเงาประจำภาคใต้ของประเทศไทยที่เล่าเรื่องราวผ่านเงาของตัวหนังซึ่งเป็นงานหัตถศิลป์ที่มีควบคู่กันมาอย่างยาวนาน และผ่านการถ่ายทอดสืบสานจากรุ่นสู่รุ่น งานหัตถกรรมหนังตะลุงจึงเป็นเสมือนการบันทึกภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในรูปแบบของงานศิลปะ

การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการศึกษาวิเคราะห์เอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมหนังตะลุงและทดลองเทคนิควัสดุที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์เป็นผลงานเครื่องประดับ โดยกระบวนการในการวิจัยนั้น มีขั้นตอนของการเก็บข้อมูลจากการค้นคว้าข้อมูลทุติยภูมิเพื่อศึกษาข้อมูลเชิงเนื้อหา และลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิในพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราชและจังหวัดพัทลุงเพื่อศึกษาข้อมูลในเชิงปฏิบัติ จากนั้นจึงนำมารวบรวมและทำการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของหัตถกรรมหนังตะลุง ซึ่งสรุปเป็นกรอบแนวคิดในงานวิจัยได้ 3 ข้อ คือ ความงามทางศิลปะ ทักษะเชิงช่าง และเสน่ห์ของวัสดุ แล้วจึงทำการทดลองวัสดุและเทคนิคจากงานหัตถกรรมหนังตะลุงและงานเครื่องประดับ โดยการผสมผสานวัสดุแผ่นหนัง(Parchment)ซึ่งเป็นวัสดุเดิมจากหนังตะลุงกับโลหะซึ่งเป็นวัสดุในงานเครื่องประดับ และใช้เทคนิคการทับซ้อน, การดัดงอและการพับมุม เพื่อเป็นการช่วยเพิ่มมิติให้กับชิ้นงาน และมีแนวทางการออกแบบ โดยการใช้ลวดลายจากลายที่พบในงานหัตถกรรมหนังตะลุง โดยเฉพาะลายที่มีที่มาจากดอกไม้ที่มักพบอยู่คู่กับตัวหนังตัวนาง ซึ่งมีความหมายสัญญะที่ดอกไม้สื่อถึงความงามของหญิงสาว ผู้หญิงจึงมักใช้ดอกไม้มาประดับร่างกาย

จากกระบวนการดังกล่าว จึงนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์ของหัตถกรรมหนังตะลุง ซึ่งแสดงออกถึงการผสมผสานระหว่างงานหัตถกรรมหนังตะลุงเข้ากับเทคนิคของงานเครื่องประดับในรูปแบบของงานร่วมสมัยที่มีความใกล้ชิดกับร่างกายมนุษย์และมีคุณค่าทางจิตใจสูง แต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมหนังตะลุงแบบดั้งเดิม

58157308 : Major JEWELRY DESIGN
Keyword : JEWELRY, IDENTITY, SHADOW PUPPET HANDICRAFT

MISS ANYARAT KIMSENG : THE JEWELRY REPRESENTS THE IDENTITY OF SHADOW PUPPET HANDICRAFT THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR VEERAWAT SIRIVESMAS, Ph.D.

Nang Talung is a shadow puppet culture shows in Southern of Thailand that telling the story by the shadow of leather puppet. This handicraft has a long time history and inherits from generation to generation. The Shadow Puppet Handicraft is like the wisdom record of the ancestors in the work of art.

The aims of this research are to study and analyze the identity of the shadow puppet handicrafts, and experiment with the appropriate materials to create the jewelry. The procedure of the processing research is collecting the information from researching the secondary data to study the content data, and survey to collect the primary data in Nakhon Si Thammarat and Phatthalung provinces to study practical information. Then collected and analyzed the identity of The Shadow Puppet Handicrafts That can summary to conceptual framework has 3 thus : Aesthetics of Art, Technician Skill and Material Properties. After that, experimental the materials and techniques from the shadow puppet handicrafts and making jewelry. By combining materials, Parchment which is the original material from the shadow puppet with sheet metal which is material used in jewelry. Using the technique Stacking layers, Bending and Folding increase the dimension of the piece. Women often use flowers to decorate the body. Design guidelines by tracery used in the Shadow Puppet Handicraft. Especially the inspiration from flowers, which are often found in pairs with actress. Flowers are symbols of the definition of feminine beauty.

All of the above led to the creation of The Jewelry represents The Identity of Shadow Puppet Handicraft. Which expresses a mix of shadow puppet handicraft into the technique of jewelry. In the form of contemporary jewelry that is closer to the human body and valuable psychologically, But maintaining the identity of traditional shadow puppet handicraft.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความอนุเคราะห์จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ และอาจารย์ชาติชาย คันธิก ผู้ให้คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางในการดำเนินการวิจัยตลอดจนช่วยแก้ไขข้อบกพร่องจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง รวมถึงคณาจารย์ทุกท่านในภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ให้คำแนะนำพร้อมทั้งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณเพื่อนๆนักศึกษาปริญญาโท ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ รุ่นที่5 มหาวิทยาลัยศิลปากร ทุกท่าน ที่คอยให้กำลังใจสนับสนุนช่วยเหลือและมอบมิตรภาพที่ดีต่อกัน

ขอขอบคุณเหล่าบรรดาช่างแกะหนังตะลุงผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัยทุกคน ที่ให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับเทคนิคและวัสดุในงานหัตถกรรมหนังตะลุง

และขอขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัวที่เป็นกำลังใจสำคัญและคอยสนับสนุนในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสมอมา

สุดท้ายนี้หากมีข้อบกพร่องหรือผิดพลาดประการใดผู้วิจัยขออภัยสำหรับข้อบกพร่องนั้นๆ โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสืบสานงานหัตถกรรมหนังตะลุงให้ถูกเผยแพร่ออกสู่สาธารณชน รวมถึงเป็นแหล่งความรู้แก่ผู้ที่สนใจศึกษา

อัญญารัตน์ กิ้มเส้ง

มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ

สารบัญ ..... ช

สารบัญตาราง ..... ฌ

สารบัญภาพ ..... ญ

บทที่ 1 บทนำ 15

1. ที่มาและความสำคัญ 15

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย 16

3. ขอบเขตของการวิจัย 16

4. วิธีการศึกษา 16

5. แผนการดำเนินงาน ระยะเวลา ลำดับขั้นตอนของการดำเนินงาน 17

6. งบประมาณ 18

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ 18

บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง 19

1. ประวัติละครเงา 19

2. ประวัติหนังตะลุง 25

3. รูปตัวหนังตะลุง 27

4. หัตถกรรมหนังตะลุง 30

5. ผลงานศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องในการออกแบบ 40

บทที่ 3 การดำเนินงานวิจัย 48

1. วิธีดำเนินการงานวิจัย.....48
2. กรอบแนวความคิด.....49
3. วิเคราะห์ข้อมูลและทดลองเทคนิคจากงานหัตถกรรมหนังตะลุง.....50
4. การทดลองวัสดุและเทคนิคให้เหมาะสมกับงานเครื่องประดับ.....70
บทที่4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....83
1.สรุปการคัดเลือกผลจากการวิเคราะห์และการทดลอง.....83
2.แนวทางในการออกแบบ.....86
3.ความเชื่อมโยงของเครื่องประดับกับร่างกาย.....87
4. การออกแบบ.....90
5. ขั้นตอนการผลิตชิ้นงาน.....100
6. ผลงานเครื่องประดับและการสวมใส่.....111
บทที่5 บทสรุป.....119
รายการอ้างอิง.....122
ประวัติผู้เขียน.....124

มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ผลการบันทึกและวิเคราะห์ลายที่พบในหนังตะลุง.....53

ตารางที่ 2 ผลการทดลองลายที่ได้จากเครื่องมือ (ตุ๊ดตู่).....59

ตารางที่ 3 ผลการทดลองการสร้างลายที่พบในหนังตะลุง.....60

ตารางที่ 4 สรุปลักษณะการสร้างลายในหนังตะลุง.....68

ตารางที่ 5 สรุปเทคนิคในการประกอบชิ้นงาน.....81

มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 Time Line ละครเงาของโลก 20
ภาพที่ 2 การส่งต่อวัฒนธรรมการเล่นละครเงาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ 21
ภาพที่ 3 หนังตะลุงที่พบในประเทศไทย 25
ภาพที่ 4 ความเชื่อมโยงและร่องรอยของฉายานาฏกะในหนังตะลุง 26
ภาพที่ 5 ประเภทของตัวหนังตะลุง 27
ภาพที่ 6 Time Line วิวัฒนาการของตัวหนังตะลุง 29
ภาพที่ 7 ภาพเปรียบเทียบตัวหนังพระอิศวรทรงโค 30
ภาพที่ 8 หนังฟอกด้วยกรรมวิธีดั้งเดิมและหนังฟอกสำเร็จจากโรงงาน 32
ภาพที่ 9 เขียงสำหรับรองตอก 33
ภาพที่ 10 เขียงสำหรับรองแกะ 33
ภาพที่ 11 มีดแกะ 34
ภาพที่ 12 ตุ๊ดตู่ตอกลายกลม 34
ภาพที่ 13 ภาพตุ๊ดตู่ที่มีการดัดแปลง 35
ภาพที่ 14 ค้อน 35
ภาพที่ 15 เหล็กจาร 36
ภาพที่ 16 สบู่ก้อน 36
ภาพที่ 17 การร่างแบบตัวหนังตะลุง 37
ภาพที่ 18 การตอกลายด้วยตุ๊ดตู่ 38
ภาพที่ 19 การแกะลายด้วยมีดแกะ 38
ภาพที่ 20 อุปกรณ์การลงสีตัวหนังตะลุง 39
ภาพที่ 21 กลไกการขยับของหนังตะลุง 40

ภาพที่ 22 ผลงานชุด Silhouettes ของ Misha Lee 41
ภาพที่ 23 ผลงานของ Wei Zhou จาก Central Academy of Fine Arts 42
ภาพที่ 24 ผลงานชุด Precious Beasts - Blooming ของ Eunmi Chun 42
ภาพที่ 25 ผลงานชุด The course of time ของ Elisabeth Habig 43
ภาพที่ 26 แบรนด์สราญ โดย ศรัญญ์ อยู่คงดี 44
ภาพที่ 27 ผลงานชุด Priceless ของ Christel van der Laan 45
ภาพที่ 28 ผลงานชุด Take Away Series ของ Kristin D'Agostino.....46
ภาพที่ 29 ขั้นตอนวิธีการวิจัย.....49
ภาพที่ 30 เอกลักษณ์ของหัตถกรรมหนังตะลุง 49
ภาพที่ 31 ทัศนธาตุของหนังตะลุง 50
ภาพที่ 32 อุปกรณ์และวัสดุที่ใช้ในการทดลอง.....58
ภาพที่ 33 ออกแบบลวดลายตัวทดลอง 71
ภาพที่ 34 ตอกลายบนแผ่นหนังของตัวทดลอง.....71
ภาพที่ 35 ฉลุแผ่นโลหะตามลายของตัวทดลอง.....72
ภาพที่ 36 ประกอบชิ้นงานของตัวทดลอง.....72
ภาพที่ 37 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 1 (ชุดวงกลม).....73
ภาพที่ 38 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 2 (ชุดลายหนังตะลุง).....74
ภาพที่ 39 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 3 (ชุดลายไทย) 75
ภาพที่ 40 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 4 (ชุดข้อต่อ).....75
ภาพที่ 41 ชิ้นงานทดลองเทคนิคดัดงอชุดที่ 1 (ชุดดอกไม้ใหญ่).....76
ภาพที่ 42 ชิ้นงานทดลองเทคนิคดัดงอชุดที่ 2 (ชุดดอกไม้เล็ก).....77
ภาพที่ 43 ชิ้นงานทดลองเทคนิคดัดงอชุดที่ 3 (ชุดดอกจำปา).....78
ภาพที่ 44 ชิ้นงานทดลองเทคนิคพับมุมชุดที่ 1 (ชุดใบไม้).....78
ภาพที่ 45 ชิ้นงานทดลองเทคนิคพับมุมชุดที่ 2 (ชุดดอก-ใบ).....79

ภาพที่ 46 สรุปลายที่เลือกใช้ในในการสร้างสรรค์ผลงาน....84
ภาพที่ 47 ลวดลายดอกไม้ที่พบในงานหัตถกรรมหนังตะลุง....86
ภาพที่ 48 รูปแบบและระดับความยาวของสร้อยคอ....88
ภาพที่ 49 ตำแหน่งและลักษณะการสวมใส่สร้อยคอแบบ Collar....88
ภาพที่ 50 ตำแหน่งและลักษณะการสวมใส่สร้อยคอแบบ Matinee....89
ภาพที่ 51 ตำแหน่งและลักษณะการสวมใส่สร้อยคอแบบ Lariat....89
ภาพที่ 52 ตำแหน่งและลักษณะการสวมใส่สร้อยข้อมือ....90
ภาพที่ 53 ศึกษาทัศนธาตุและสร้างโมเดลของลายเม็ดข้าว....91
ภาพที่ 54 ศึกษาทัศนธาตุและสร้างโมเดลของลายดอก....91
ภาพที่ 55 ศึกษาทัศนธาตุและสร้างโมเดลของลายวงกลมดอกเข็ม....92
ภาพที่ 56 ข้อต่อจากลายเม็ดข้าว....92
ภาพที่ 57 ข้อต่อจากลายลายดอก....93
ภาพที่ 58 ข้อต่อจากลายวงกลมดอกเข็ม....94
ภาพที่ 59 แบบร่างเครื่องประดับชิ้นที่ 1 (สร้อยคอแบบ Lariat)....95
ภาพที่ 60 แบบร่างเครื่องประดับชิ้นที่ 2 (สร้อยคอแบบ Matinee)....96
ภาพที่ 61 แบบร่างเครื่องประดับชิ้นที่ 3 (สร้อยข้อมือ)....97
ภาพที่ 62 แบบร่างเครื่องประดับชิ้นที่ 4 (สร้อยคอแบบ Collar)....98
ภาพที่ 63 แบบร่างเครื่องประดับชิ้นที่ 5 (สร้อยข้อมือ)....99
ภาพที่ 64 ลายเส้นแพทเทิร์นส่วนประกอบของเครื่องประดับ....100
ภาพที่ 65 การตอกลายแพทเทิร์นแผ่นหนังวัว....100
ภาพที่ 66 การฉลุแพทเทิร์นแผ่นหนังวัวและแผ่นโลหะ....101
ภาพที่ 67 การขัดลายแผ่นแพทเทิร์นหนังวัว....101
ภาพที่ 68 การพับมุมแผ่นแพทเทิร์น....102
ภาพที่ 69 การดัดงอแผ่นแพทเทิร์น....102

ภาพที่ 70 การติดกาวแผ่นแพทเทิร์น....103
ภาพที่ 71 การร้อยด้ายยึดส่วนประกอบของชิ้นงาน....103
ภาพที่ 72 การเชื่อมส่วนประกอบที่เป็นโลหะ....104
ภาพที่ 73 การประกอบส่วนของสร้อยจากข้อต่อเม็ดข้าว....105
ภาพที่ 74 การประกอบส่วนของสร้อยจากห่วงท่อทองเหลือง....105
ภาพที่ 75 การประกอบส่วนของสร้อยในส่วนของดอกจำปา....105
ภาพที่ 76 การประกอบส่วนของสร้อยในส่วนของดอกบัว....106
ภาพที่ 77 การประกอบสร้อยจากข้อต่อลายวงกลมดอกเข็ม (สร้อยคอ)....106
ภาพที่ 78 การประกอบส่วนของข้อต่อลายวงกลมดอกเข็มชิ้นใหญ่ (สร้อยคอ)....107
ภาพที่ 79 การประกอบส่วนของจี้ดอกบัว....107
ภาพที่ 80 การประกอบสร้อยจากข้อต่อลายวงกลมดอกเข็มจากแผ่นหนัง (สร้อยข้อมือ)....108
ภาพที่ 81 การประกอบส่วนของข้อต่อลายวงกลมดอกเข็มจากทองเหลือง (สร้อยข้อมือ)....108
ภาพที่ 82 การประกอบส่วนของข้อต่อลายวงกลมดอกเข็มชิ้นใหญ่ (สร้อยข้อมือ)....108
ภาพที่ 83 การประกอบชิ้นส่วนข้อต่อลายดอกจากแผ่นหนัง (สร้อยคอ)....109
ภาพที่ 84 การประกอบชิ้นส่วนข้อต่อลายดอกจากแผ่นโลหะ (สร้อยคอ)....109
ภาพที่ 85 การประกอบชิ้นส่วนข้อต่อลายดอกแบบสั้น (สร้อยข้อมือ)....110
ภาพที่ 86 การประกอบชิ้นส่วนข้อต่อลายดอกแบบยาว (สร้อยข้อมือ)....110
ภาพที่ 87 เครื่องประดับชิ้นที่ 1 (สร้อยคอแบบ Lariat)....111
ภาพที่ 88 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 1 (สร้อยคอแบบ Lariat)....112
ภาพที่ 89 เครื่องประดับชิ้นที่ 2 (สร้อยคอแบบ Matinee)....113
ภาพที่ 90 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 2 (สร้อยคอแบบ Matinee)....114
ภาพที่ 91 เครื่องประดับชิ้นที่ 3 (สร้อยข้อมือ)....115
ภาพที่ 92 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 3 (สร้อยข้อมือ)....115
ภาพที่ 93 เครื่องประดับชิ้นที่ 4 (สร้อยคอแบบ Collar)....116

ภาพที่ 94 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 4 (สร้อยคอแบบ Collar) 116
ภาพที่ 95 เครื่องประดับชิ้นที่ 5 (สร้อยข้อมือ) 117
ภาพที่ 96 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 5 (สร้อยข้อมือ) 117
ภาพที่ 97 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 4 (สร้อยคอแบบ Collar) และชิ้นที่ 5 (สร้อยข้อมือ).....118

บทที่ 1
บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญ

ละครหุ่นเงา (Shadow Puppet) เป็นวัฒนธรรมเก่าแก่ของโลก ซึ่งในอดีตเชื่อว่าเงาสามารถเชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ละครหุ่นเงาจึงกลายเป็นพิธีกรรมที่ใช้เป็นเครื่องบูชาเทพเจ้าและใช้เพื่อการสรรเสริญบุคคลสำคัญ โดยเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นภูมิภาคที่มีความนิยมละครหุ่นเงาแพร่หลายมากที่สุด ซึ่งต้นกำเนิดเป็นการรับอิทธิพลมาจากฉายานาฏกะ (Chaya Katha) ของอินเดีย ผ่านคติความเชื่อทางศาสนาและวรรณกรรมมหาภารตะและรามายณะ (รามเกียรติ์) โดยแต่ละประเทศที่ได้รับอิทธิพลจะพัฒนาต่อในแบบฉบับของตนตามบริบทและวิถีชีวิตของผู้คนในประเทศนั้น แต่ยังคงมีลักษณะร่วมที่เชื่อมโยงถึงกันสะท้อนให้เห็นการแลกเปลี่ยนในภูมิภาค

หนังตะลุงเป็นละครหุ่นเงาประจำท้องถิ่นภาคใต้ของประเทศไทย ที่เล่าเรื่องราวผ่านเงาของตัวหนัง ดำเนินเรื่องด้วยบทกลอนสำเนียงท้องถิ่นที่แทรกด้วยบทสนทนา เน้นสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชมพร้อมแฝงสาระเกี่ยวกับเหตุการณ์บ้านเมืองและหลักธรรมทางศาสนา โดยอีกหนึ่งสิ่งที่เป็นส่วนประกอบสำคัญและมีควบคู่มากับการการแสดงหนังตะลุงอย่างยาวนานนั้นคืองานหัตถกรรมหนังตะลุง ซึ่งเป็นงานหัตถศิลป์ที่ช่วยบันทึกเรื่องราวของวิถีชีวิตผู้คนในท้องถิ่นแต่ละยุคสมัย ผ่านทางรูปแบบศิลปะที่ถ่ายทอดลงบนตัวหนัง จากความสำคัญดังกล่าวกระทรวงวัฒนธรรมจึงได้รับขึ้นทะเบียนหัตถกรรมหนังตะลุงเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ สาขางานช่างฝีมือดั้งเดิม ประจำปีพ.ศ.2552 เช่นเดียวกันกับการแสดงหนังตะลุงที่ได้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ สาขาศิลปะการแสดง ในปีเดียวกัน

กระบวนการในการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมหนังตะลุงนั้น เป็นภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่ถ่ายทอดสืบสานจากรุ่นสู่รุ่น โดยผ่านการฝึกฝนทักษะเชิงช่างจนเกิดความเชี่ยวชาญ ซึ่งสังเกตได้จากรายละเอียดของงานในแต่ละขั้นตอน โดยช่างจะต้องมีความเข้าใจในสัดส่วนและองค์ประกอบของตัวหนังรวมทั้งความรู้เรื่องลายไทยเป็นอย่างดี มีความชำนาญในการตอกลายและแกะลาย เพื่อให้ผลงานที่ได้มีความสวยงามอ่อนช้อย ลวดลายพลิ้วไหว มีการเรียงระยะที่สม่ำเสมอ มีขนาดและตำแหน่งที่เหมาะสม โดยทั้งนี้ตัววัสดุแผ่นหนังที่ใช้ก็มีความสำคัญ เนื่องด้วยคุณสมบัติโปร่งแสงและการเกิดรอยช้ำเป็นฝ้าขาวเมื่อตอกและขีดลายนั้นทำให้เกิดเสน่ห์เฉพาะตัว

จากที่ได้กล่าวมา จึงทำให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมหนังตะลุง โดยผู้วิจัยสรุปได้เป็น 3 ส่วนสำคัญ คือ ความงามทางศิลปะที่แสดงออกผ่านทางทัศนธาตุของตัวหนังตะลุง ทักษะเชิงช่างที่มีการใช้ภูมิปัญญาและฝีมือในการสร้างสรรค์งาน และเสน่ห์ของวัสดุแผ่นหนัง (Parchment) ที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดใช้ทั้ง 3 ส่วนมาเป็นกรอบแนวคิดในงานวิจัย เพื่อสร้างเป็นผลงานที่สามารถสะท้อนเอกลักษณ์ของหัตถกรรมหนังตะลุง โดยใช้รูปแบบของงานเครื่องประดับร่วมสมัยซึ่งเป็นงานออกแบบที่มีความใกล้ชิดกับร่างกายมนุษย์และมีคุณค่าทางจิตใจสูง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมหนังตะลุง

2.2 เพื่อทดลองวัสดุและเทคนิคที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับ

2.3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับที่สะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุง

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ศึกษาและลงพื้นที่เก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหนังตะลุงและหัตถกรรมหนังตะลุง

3.2 วิเคราะห์และสรุปเอกลักษณ์ของหัตถกรรมหนังตะลุง

3.3 วิเคราะห์ลวดลายและทดลองเทคนิคจากงานหัตถกรรมหนังตะลุง

3.4 ทดลองวัสดุและเทคนิคให้เหมาะกับรูปแบบของงานเครื่องประดับ

3.5 ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุง

4. วิธีการศึกษา

4.1 ค้นคว้าข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) จากหนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์และอินเตอร์เน็ต เพื่อศึกษาข้อมูลเชิงเนื้อหาของหนังตะลุงและหัตถกรรมหนังตะลุง อีกทั้งศึกษาผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้อง และลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) 3 แหล่งการเรียรู้ เพื่อศึกษาและเรียนรู้ข้อมูลในเชิงการปฏิบัติ

- พิพิธภัณฑ์หนังตะลุง สุชาติ ทรัพย์สิน อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช
- บ้านช่างเต็มบุญสุข สุขแก้ว อ.หัวไทร จ.นครศรีธรรมราช
- ศูนย์ศิลปหัตถกรรมรูปหนังบางแก้ว อ.บางแก้ว จ.พัทลุง

4.2 สรุปเอกลักษณ์ของหัตถกรรมหนังตะลุง โดยนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์และสรุปเป็นคำสำคัญ (Key Words)

4.3 วิเคราะห์และทดลองเทคนิคจากงานหัตถกรรมหนังตะลุง โดยการวิเคราะห์ลวดลายที่พบในหนังตะลุง แล้วจึงนำมาทดลองสร้างลายด้วยเครื่องมือที่ใช้ในงานหัตถกรรมหนังตะลุงตามลายต้นแบบและลายที่ดัดแปลงใหม่

4.4 ทดลองวัสดุและเทคนิคให้เหมาะกับรูปแบบงานเครื่องประดับ โดยใช้วัสดุเป็นแผ่นหนังซึ่งเป็นวัสดุเดิมจากหนังตะลุงร่วมกับแผ่นโลหะ (ทองเหลือง ทองแดง แปะตั๊ง) ซึ่งเป็นวัสดุในงานเครื่องประดับ และทดลองใช้เทคนิคต่างๆที่ช่วยเพิ่มมิติและความน่าสนใจให้กับตัวงาน

4.5 นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลและผลการทดลองที่ได้มาเชื่อมโยงสู่การออกแบบเครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุง

5. แผนการดำเนินงาน ระยะเวลา ลำดับขั้นตอนของการดำเนินงาน

แผนการดำเนินงาน	ระยะเวลา
- ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับหนังตะลุงและหัตถกรรมหนังตะลุง - ศึกษาผลงานศิลปินที่มีความเกี่ยวข้อง	มกราคม - กันยายน 2560
- วิเคราะห์เอกลักษณ์ของหัตถกรรมหนังตะลุง - สรุปกรอบแนวคิดในงานวิจัย	กันยายน - ตุลาคม 2560
- ทดลองวัสดุและเทคนิคจากงานหัตถกรรมหนังตะลุง - ทดลองวัสดุและเทคนิคที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์เป็นรูปแบบของงานเครื่องประดับ	เมษายน 2560 - มกราคม 2561
- สรุปวัสดุและเทคนิคที่ใช้ - สรุปแนวทางการออกแบบ - ออกแบบผลงานเครื่องประดับ	มกราคม - เมษายน 2561
- สร้างชิ้นงานเครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุง	พฤษภาคม - ธันวาคม 2561
- นำเสนอผลงานเครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุงในรูปแบบชิ้นงานเครื่องประดับและเล่มโครงการศิลปนิพนธ์	มกราคม - กรกฎาคม 2562

6. งบประมาณ

ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการทดลอง	ประมาณ	10,000 บาท
ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการผลิตชิ้นงานจริง	ประมาณ	20,000 บาท
ค่าเอกสาร	ประมาณ	3,000 บาท
ค่าจิปาถะ	ประมาณ	15,000 บาท
	รวมทั้งหมดประมาณ	48,000บาท

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ผลงานเครื่องประดับที่สะท้อนเอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมหนังตะลุง

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 2
เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องในประเด็น ดังต่อไปนี้ ประวัติละครเงา ประวัติหนังตะลุง รูปตัวหนังตะลุง หัตถกรรมหนังตะลุง และผลงานศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องในการออกแบบ

1. ประวัติละครเงา

ละครหุ่นเงาเป็นวัฒนธรรมเก่าแก่ของโลกที่ปรากฏในแหล่งอารยะธรรมสำคัญทั้ง อียิปต์ จีน อินเดีย และพบนิยมแพร่หลายในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อาทิ กัมพูชา มาเลเซีย อินโดนีเซียและประเทศไทย

โดยละครหุ่นเงามีต้นกำเนิดจากการที่มนุษย์ค้นพบไฟและได้เรียนรู้การเกิดแสงเงาแล้วจึงนำวัสดุอย่างใบไม้ เปลือกไม้ กระดาษหรือหนังสัตว์ มาทำการฉลุเป็นตัวหนังเชิดบังแสงให้เกิดเงาเพื่อใช้เล่าเรื่องราว ในอดีตเชื่อว่าเงาสามารถเชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การเล่นเงาจึงถือเป็นพิธีกรรมที่ใช้เป็นเครื่องบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์และใช้เพื่อสรรเสริญบุคคลที่เป็นที่เคารพ อย่างเช่นในสมัยพระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราชได้ชัยชนะจากสงครามกับอียิปต์ ในปี พ.ศ.217 ก็ได้ใช้ละครหุ่นเงาเป็นเครื่องเฉลิมฉลองความสำเร็จและประกาศเกียรติคุณ หรือละครเงาในจีนที่เริ่มขึ้นในสมัยจักรพรรดิยวนตี่ ราชวงศ์ฮั่น (พ.ศ.411-495) พวกนักพรตลัทธิเต๋าได้มีการเล่นเงา เพื่อสดุดีคุณความดีของสนมผู้หนึ่งหลังจากที่นางวายชนม์ [1] ภายหลังในงานฉลองพิธีสำคัญของพระราชสำนักก็ได้จัดละครหุ่นเงาขึ้นเป็นประจำจนแพร่หลายไปสู่มณฑลใกล้เคียงและกลายเป็นมหรสพ โดยตัวหนังของจีนทำจากหนังวัวและหนังควาย เรื่องที่นิยมแสดงคือ สามก๊ก หรือละครเงาในอินเดียที่มีชื่อเรียกว่า “ฉายานาฏกะ” [2] สมัยพุทธกาล (ก่อนพ.ศ.1) พวกพราหมณ์ใช้เป็นเครื่องบูชาเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์ฮินดู และสดุดีวีรบุรุษตามเค้าเรื่องมหาภารตะและรามายณะ (รามเกียรติ์) โดยตัวหนังทำจากหนังแพะจะไม่ใช้หนังวัวหรือหนังควายเพราะเชื่อว่าเป็นพาหนะของเทพเจ้า ลักษณะของตัว

---

[1] วาที ทรัพย์สิน, “หนังตะลุง ศิลปะการเล่นเงามรดกของชาติไทย,” ใน **หนังสืองานศพหนังสุชาติ ทรัพย์สิน**, (ม.ป.ท. : ม.ป.ป.), 37.

[2] กนกศักดิ์ ธานี และกันทิยา ธานี, “แสบกธม กระบวนการสร้างสรรค์หนังใหญ่ของชาวเสียมเรียบ ประเทศกัมพูชา,” **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี** 6, 2(กรกฎาคม-ธันวาคม 2557): 13.

หนังสามารถเคลื่อนไหวได้ในส่วนแขนขาและใช้ไม้ไผ่คีบตัวหนัง การเชิดจะใช้คนเชิด 1 คนต่อตัวหนัง 1 ตัว

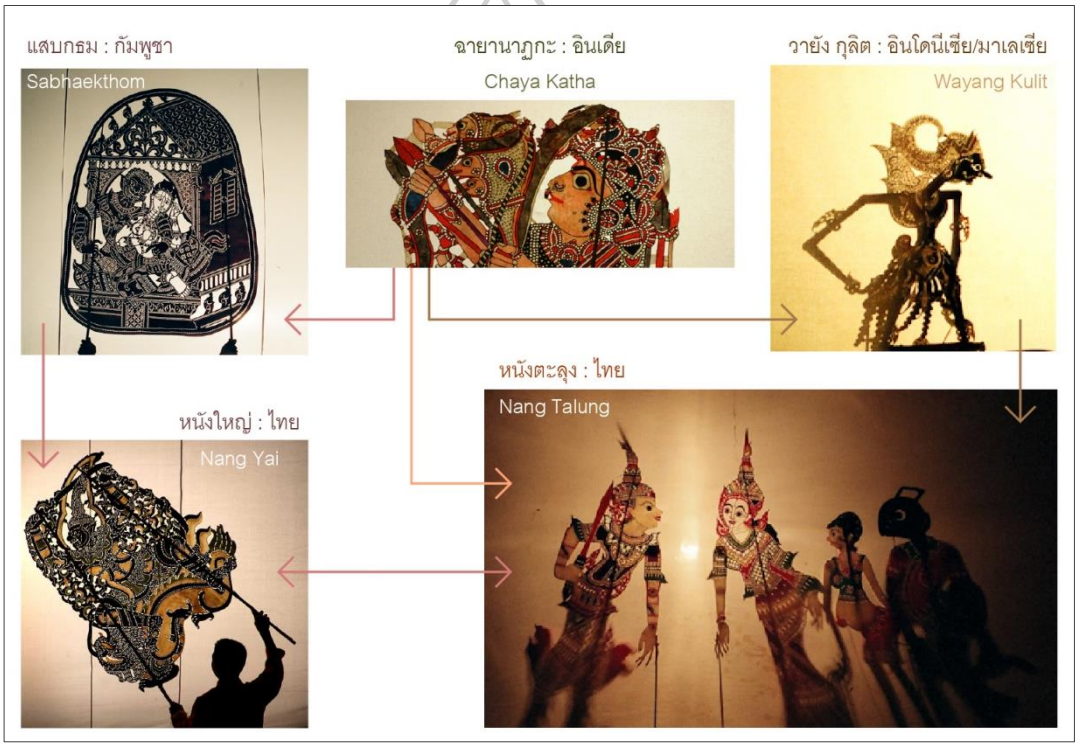
โดยฉายานาฏกะถือได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของละครหุ่นเงาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ [3] เนื่องด้วยวัฒนธรรมอินเดียที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อประเพณี ความเชื่อและวิถีชีวิตของผู้คนในภูมิภาคนี้ จากการรับผ่านทางการทำการค้า ศาสนาและเรื่องราวของวรรณกรรมมหาภารตะและรามายณะ (รามเกียรติ์) อีกทั้งร่องรอยทางคติความเชื่อและรูปแบบทางศิลปะที่ยังคงเหลืออยู่ในละครหุ่นเงาและตัวหนังของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ก็ยังเป็นข้อยืนยันถึงอิทธิพลที่ได้รับจากฉายานาฏกะ

ภาพที่ 1 Time Line ละครเงาของโลก

[3] อดิศักดิ์ ศรีสม, **การเล่นเงา วัฒนธรรมร่วมแห่งอาเซียน**, เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2560. เข้าถึงได้จาก http://www.aseanthai.net/mobile_detail.php?cid=4&nid=760

1.1 ละครเงาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

เอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นภูมิภาคที่มีละครหุ่นเงานิยมแพร่หลายมากที่สุด โดยมีลักษณะและชื่อเรียกที่แตกต่างกันไป อาทิ แสบกธม (Sabhaekthom) ของกัมพูชา วายัง กุลิต (Wayang Kulit) ของอินโดนีเซียและมาเลเซีย หนังใหญ่ (Nang Yai) และหนังตะลุง (Nang Talung) ของไทย โดยแต่ละประเทศมีการพัฒนารูปแบบของการเล่นเงาที่เป็นแบบฉบับของตนตามสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตของผู้คนในประเทศนั้น แต่ยังคงพบลักษณะร่วมหลายประการซึ่งสื่อให้เห็นถึงเส้นทางการรับอิทธิพลที่ได้มาจากฉายานาฏกะของอินเดียและการส่งต่อแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศที่อยู่ในละแวกเดียวกัน



ภาพที่ 2 การส่งต่อวัฒนธรรมการเล่นละครเงาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

โดยตัวหนังที่พบในละครหุ่นเงาของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1.)แบบตัวหนังเป็นแผ่นเดียวกัน มีขนาดใหญ่ไม่สามารถขยับได้ เช่น แสบกธมของกัมพูชาและหนังใหญ่ ของไทย

2.)แบบตัวหนังมีข้อต่อที่เป็นส่วนแขน ขาและปาก สามารถขยับหรือเคลื่อนไหวได้ เช่น วายัง กุลิตของอินโดนีเซีย-มาเลเซียและหนังตะลุงของไทย

1.1.1 แสบกธม ประเทศกัมพูชา

แสบกในภาษาเขมรนั้นหมายถึงหนัง ส่วนคำว่าธมหมายถึงใหญ่ “แสบกธม” จึงเป็นคำภาษาเขมรที่ตรงกับคำว่าหนังใหญ่ของไทย[4] และลักษณะของแสบกธมก็มีความคล้ายคลึงกับหนังใหญ่ กล่าวคือ เป็นรูปแบบของตัวหนังที่เป็นแผ่นเดียว ไม่มีส่วนที่สามารถขยับได้ แขนและขาของตัวหนังติดกับลำตัว รูปหนังบางแผ่นมีรูปตัวละครมากกว่า 1 ตัว หรือรูปหนังที่เป็นภาพฉากคือมีพื้นหลังที่เป็นสถาปัตยกรรม ต้นไม้ป่าเขา ท้องฟ้า ท้องน้ำ ประกอบอยู่ในแผ่นหนัง โดยเรื่องที่นิยมแสดง ได้แก่ เรื่องรามายณะ ซึ่งรับอิทธิพลมาจากฉายานาฏกะของอินเดีย แต่รูปแบบของศิลปะที่ปรากฏนั้นเป็นศิลปะแบบขอม โดยตัวหนังมีลักษณะแบบเดียวกับภาพสลักบนเทวสถาน หรือปราสาทหินที่รูปมักหันด้านข้าง และมีการพบร่องรอยของแสบกธมในราชสำนักกัมพูชาตั้งแต่ พ.ศ.1500[5]

1.1.2 วายัง กุลิต ประเทศอินโดนีเซียและประเทศมาเลเซีย

วายัง กุลิต มาจากคำว่า “วายัง” ที่หมายถึง เงา กับคำว่า “กุลิต” ที่หมายถึง หนังสัตว์ โดยวายัง กุลิตเป็นละครเงาที่พบในชวา (อินโดนีเซีย) และมลายู (มาเลเซีย) เป็นการแสดงกึ่งพิธีกรรม โดยเชื่อว่าเงาเปรียบเสมือนดวงวิญญาณของบรรพบุรุษ เรื่องที่ใช้แสดงเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับมนุษย์หรือเป็นเรื่องเชิงความฝัน และเรื่องรามายณะกับเรื่องมหาภารตะที่เป็นมหากาพย์ของอินเดีย โดยที่มาของวายัง กุลิตเป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะและความเชื่อท้องถิ่นดั้งเดิมกับอิทธิพลที่ได้รับจากอินเดีย โดยอ้างอิงได้จากเรื่องที่ใช้แสดงและชื่อเรียกนายหนังที่ใช้คำว่า“ดาหลัง” ซึ่งมีที่มาจากภาษาสันสกฤตว่า “ตาลางฺก” อันเป็นพระนามของพระอิศวรหรือพระศิวะ ตัวแทนของเทพเจ้าแห่งศิลปะการบันเทิงของอินเดีย[6] ตัวหนังวายัง กุลิตทำจากหนังควาย ใบหน้าของตัวหนังหันด้านข้าง ลักษณะลำตัวหันเฉียง เท้าหันไปทางเดียวกับใบหน้าและลำตัว แขนขาเคลื่อนไหวได้ วายัง กุลิตมีลักษณะที่ผิดสัดส่วนซึ่งเป็นลักษณะเดียวกับภาพสลักบนศาสนสถานบนเกาะชวาที่มีอายุอยู่ในช่วง พ.ศ.1700

---

[4] เรื่องเดียวกัน.

[5] กนกศักดิ์ ธานี และกันทิยา ธานี, “แสบกธม กระบวนการสร้างสรรค์หนังใหญ่ของชาวเสียมเรียบ ประเทศกัมพูชา,” 16.

[6] ธิติยา เฮงญาณเสวี, “การใช้วัสดุหนังในศิลปะไทยร่วมสมัย,” **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal** 7, 1(มกราคม-เมษายน 2557): 804.

วายัง กุลิตของชวา (อินโดนีเซีย) รูปหนังจะผอมสูง ผมหยิก คอและไหล่ยาวผิดปกติ แขนขาเล็กยาวเก้งกาง มีเครื่องแต่งกายที่อลังการ โดยเฉพาะบริเวรศีรษะจะเน้นตกแต่งด้วยเครื่องประดับ ชฎา มงกุฎ ผมมวยท้ายงอนยาว จมูกโด่งยาว ศีรษะโตใหญ่

ส่วนวายัง กุลิตของมลายู (มาเลเซีย) มีลักษณะสมจริงมากกว่า คือ เป็นรูปเหมือนคนแต่งเครื่องทรงแบบกษัตริย์ นุ่งผ้าปาเต๊ะรุ่มร่าม เหยียบอยู่บนตัวนาค มงกุฎใหญ่ไม่สมส่วน สนับปั้นเหน่งสองข้างสะโพกยาวงอนโค้งไปด้านหลัง รูปหน้าผมจะมวยยาวงอนโค้งไปด้านหลังเช่นกัน นอกจากนี้ยังพบตัวหนังสำคัญ เช่น ตัวหนังที่แกะเป็นรูปภูเขาที่เรียกว่า กุหนุงอัน, ตัวหนังรูปสัตว์ รูปอาวุธ รูปกองทัพ รูปการต่อสู้ และรูปทหารในลักษณะต่างๆ

1.2 ละครหุ่นเงาในประเทศไทย

ละครหุ่นเงาที่พบในประเทศไทย ได้แก่ หนังใหญ่และหนังตะลุง โดยทั้งสองมีรูปแบบศิลปะที่ปรากฏในตัวหนังเป็นรูปแบบของศิลปะไทย แต่ความแตกต่างที่พบระหว่างหนังใหญ่กับหนังตะลุงนั้นมีหลายข้อ ดังนี้

- หนังใหญ่ที่เป็นการแสดงชั้นสูงในราชสำนัก ส่วนหนังตะลุงที่เป็นการแสดงพื้นบ้าน

- เรื่องที่ใช้ในการแสดง โดยหนังใหญ่จะแสดงเรื่องรามเกียรติ์เรื่องเดียวเท่านั้น ส่วนหนังตะลุงพบหลักฐานตัวหนังในยุคแรกมีการแสดงเรื่องรามเกียรติ์เช่นกัน แต่ภายหลังเป็นการแสดงเรื่องชาดก วรรณกรรม วรรณคดีไทย หรือนิทานพื้นบ้าน โดยเนื้อหาเน้นเรื่องของคุณธรรม ความดีงาม, กฎแห่งกรรม, สัจธรรมของชีวิตหรือความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน โดยเนื้อหาเป็นไปตามหลักความจริงและมีเรื่องของอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์รวมอยู่ด้วยกัน

- ลักษณะของตัวหนัง หนังใหญ่จะมีรูปแบบเป็นแผ่นหนังขนาดใหญ่แผ่นเดียว ไม่สามารถขยับได้ แต่ตัวหนังของหนังตะลุงมีข้อต่อที่เป็นส่วนแขน ขาและปาก สามารถขยับหรือเคลื่อนไหวได้

- สีที่ใช้ หนังตะลุงจะมีสีสันสดใสฉูดฉาดสะดุดตา โดยเฉพาะรูปตัวพระ ตัวนาง มักใช้สีที่ตัดกันวางใกล้กัน ต่างจากหนังใหญ่ที่ใช้สีไม่มากนักและสีที่ใช้มีความกลมกลืนกัน

1.2.1 หนังใหญ่

หนังใหญ่เป็นศิลปะการแสดงในราชสำนักไทยที่ได้รับอิทธิพลมาจากฉายานาฏกะของอินเดียและจากแสบกธมของกัมพูชาอีกต่อหนึ่ง เรื่องที่นิยมเล่น คือ รามเกียรติ์ หนังใหญ่แสดงด้วยการเต้นเชิดตัวหนังให้เงาปรากฏบนจอ มีแบบแผนเป็นการแสดงกึ่งพิธีกรรม เพื่อสรรเสริญความ

ศักดิ์สิทธิ์ของพระมหากษัตริย์ในฐานะร่างอวตารของพระนารายณ์ตามความเชื่อในศาสนาพราหมณ์[7]

หลักฐานเก่าแก่ที่สุดที่พบกล่าวถึงหนังใหญ่เป็นลายลักษณ์อักษร คือ กฎมณเฑียรบาล พ.ศ.2001 ในสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ แห่งกรุงศรีอยุธยา ว่าหนังใหญ่เป็นมหรสพในพระราชพิธีสิบสองเดือน “จองเปรียงลดชุดลอยโคมลงน้ำ”[8] หนังใหญ่ได้รับการยกย่องให้เป็นมหรสพชั้นสูง ใช้แสดงในงานพระราชพิธีและงานสำคัญ แต่ต่อมาในปี พ.ศ.2310 กรุงศรีอยุธยาเสียกรุงครั้งที่ 2 ศิลปะแขนงต่างๆ โบราณสถาน โบราณวัตถุ ถูกทำลายเสียหายเป็นอย่างมาก โดยภายหลังได้มีการฟื้นฟูขึ้นใหม่ในสมัยรัตนโกสินทร์ ซึ่งหนังใหญ่มีความเจริญถึงขีดสุดในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 ปรากฏหนังใหญ่ที่มีชื่อเสียง คือ หนังใหญ่ชุดพระนครไหว ฝีมือของพระพรหมวิจิตร (ใจ) กล่าวกันว่า “ตัวหนังชุดนี้มีลวดลายและสีสันดูเหมือนจะไหวเยือกจนสั่นสะท้านไปทั้งพระนคร”[9] ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่4 ถึงรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เป็นช่วงเวลาที่ไทยมีการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมกับประเทศฝั่งตะวันตก กระแสการแสดงของต่างชาติแพร่หลายเข้ามา ส่งผลให้ความนิยมหนังใหญ่ในราชสำนักลดลง แต่ในขณะเดียวกันหนังใหญ่ก็ได้แพร่หลายไปตามหัวเมืองใกล้เคียง เช่น อ่างทอง เพชรบุรี สิงห์บุรีและพระนครศรีอยุธยา หนังใหญ่จึงกลายมาเป็นมหรสพของชาวบ้าน โดยมีวัดเป็นแหล่งอุปถัมภ์

ในปัจจุบันคงพบคณะที่ยังทำการแสดงหนังใหญ่ในประเทศไทยเหลืออยู่เพียง 4 คณะ คือ หนังใหญ่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี หนังใหญ่วัดพลับพลาชัย จังหวัดเพชรบุรี และหนังใหญ่วัดบ้านดอน จังหวัดระยอง[10]

1.2.2 หนังตะลุง (Nang Talung)

หนังตะลุงเป็นการแสดงพื้นบ้านที่พบในหลายพื้นที่ทั่วประเทศ อาทิ หนังประโมทัยของภาคอีสาน, หนังตะลุงภาคกลางในแถบจังหวัดราชบุรีและเพชรบุรี วายังกุและที่พบในจังหวัด

---

[7] รัตนพล ชื่นค้า. “เรื่องรามเกียรติ์กับศิลปะการแสดงหนังใหญ่.” ใน **ทีทัศน์วัฒนธรรม สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา**, 3. ม.ป.ท., 2557.

[8] กนกศักดิ์ ธานี และกันทิยา ธานี, “แสบกธม กระบวนการสร้างสรรค์หนังใหญ่ของชาวเสียมเรียบ ประเทศกัมพูชา,” 14.

[9] รัตนพล ชื่นค้า. “เรื่องรามเกียรติ์กับศิลปะการแสดงหนังใหญ่.” 4.

[10] เรื่องเดียวกัน, 6.

ชายแดนภาคใต้ แต่หนังตะลุงที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมมีการทำการแสดงกันอยู่โดยทั่วไปนั้นเป็นรูปแบบของหนังตะลุงที่มาจากจังหวัดพัทลุง สงขลา และนครศรีธรรมราช[11]

โดยหนังตะลุงเป็นการเล่าเรื่องผ่านเงาของตัวหนังดำเนินเรื่องด้วยบทกลอนสำเนียงท้องถิ่น และแทรกบทสนทนา ตัวละครมีการต่อล้อต่อเถียงสร้างความสนุกสนานควบคู่ไปกับการสอดแทรกสาระเหตุการณ์บ้านเมือง วิพากษ์วิจารณ์สังคม และแฝงหลักธรรมข้อคิด อีกทั้งบุคลิกของตัวหนังอย่างตัวตลกที่จำลองลักษณะท่าทางและอุปนิสัยมาจากบุคคลที่เคยมีตัวตนจริงในพื้นที่ ตัวตลกของหนังตะลุงจึงเป็นเสมือนตัวแทนของคนภาคใต้

ภาพที่ 3 หนังตะลุงที่พบในประเทศไทย

ที่มา : ตัวหนังในพิพิธภัณฑ์หนังตะลุง บ้านหนังสุชาติ ทรัพย์สิน

2. ประวัติหนังตะลุง

ตามคำบอกเล่าของนายหนังตะลุงรุ่นเก่าซึ่งได้ถ่ายทอดเป็นบทไหว้ครูหนังว่าหนังตะลุงนั้นมีมาแต่ครั้งสมัยศรีวิชัย (พุทธศตวรรษที่ 13-18)[12] แต่ข้อมูลในส่วนที่มีหลักฐานชัดเจนพบว่า หนังตะลุงมีขึ้นในช่วงต้นสมัยรัตนโกสินทร์ โดยหนังจากภาคใต้เข้ามาเล่นที่กรุงเทพฯ เป็นครั้งแรกในสมัยสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 (พ.ศ.2367 - 2394) โดยพระยาพัทลุง (เผือก) นำไปแสดงที่แถวนางเลิ้ง[13] แต่อีกข้อมูลบันทึกในตำนานละครอิเหนาของสมเด็จกรมพระยาดำรงราชานุภาพ ไว้ว่า

> “หนังตะลุงเป็นของใหม่เกิดขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่5 (พ.ศ.2396 - 2453) พวกชาวควนมะพร้าว แขวงจังหวัดพัทลุง คิดเอาอย่างหนังแขก(ชวา)มาเล่นเรื่องไทยขึ้นก่อนแล้วจึงแพร่หลายไปที่อื่นในมณฑลนั้น เรียกกันว่าหนัง

---

[11] วาที ทรัพย์สิน, “หนังตะลุง ศิลปะการเล่นเงามรดกของชาติไทย,” 40-41.

[12] เรื่องเดียวกัน, 39.

[13] สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, **มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม2552** (ม.ป.ท. : 2552), 42.

ควน เจ้าพระยาสุรวงศ์ ไวยวัฒน์ (วร บุนนาค) พาเข้ามากรุงเทพฯ ได้เล่นฉายตัวที่บางปะอินเป็นครั้งแรก เมื่อปีชวด พ.ศ.2419”[14]

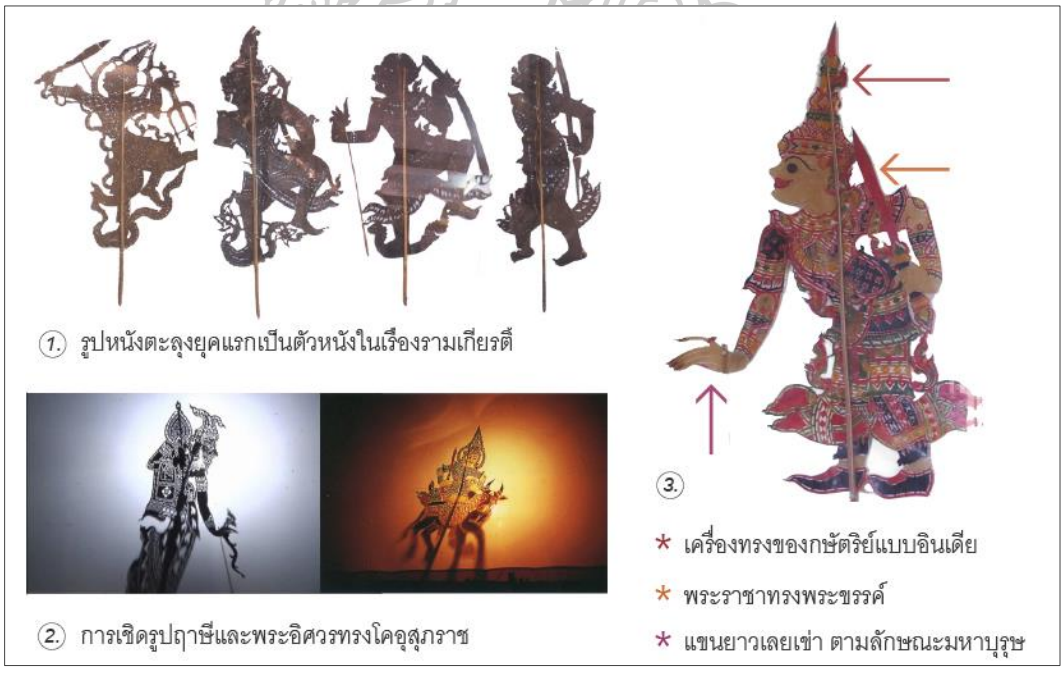
ซึ่งทั้งสองข้อมูลหนังตะลุงนั้นค่อนข้างใหม่มีอายุน้อยเมื่อเทียบกับอายุของละครหุ่นเงาอื่นๆ ในส่วนของการรับอิทธิพลนั้นสันนิษฐานว่าหนังตะลุงรับอิทธิพลของฉายานาฏกะของอินเดียผ่านมาทางวายัง กุลิตของชวา-มลายู ทั้งนี้มีการพบความเชื่อมโยงและร่องรอยหลายอย่างระหว่างฉายานาฏกะและหนังตะลุง ได้แก่

1.)รูปหนังตะลุงยุคแรกเป็นตัวหนังในเรื่องรามเกียรติ์

2.)การเชิดรูปฤาษีและพระอิศวรทรงโคอุสุภราช

3.)รูปหนังตัวเจ้าเมืองที่มีเครื่องทรงแบบกษัตริย์แบบอินเดีย มีพระขรรค์เป็นอาวุธประจำกาย และแขนขายาวเลยเข่าตามลักษณะมหาบุรุษในคติความเชื่อของอินเดีย

และในส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากวายัง กุลิตเข้ามาผสมนั้น ซึ่งสังเกตได้จากรูปตัวหนังที่เป็นตัวตลกจะมีใบหน้าที่ผิดเพี้ยนไปจากคนจริงตามรูปแบบของตัวหนังวายัง กุลิตที่ห้ามทำรูปเหมือนมนุษย์[15] นอกจากนี้ยังพบข้อมูลที่เห็นต่าง โดยนักวิชาการบางส่วนเชื่อว่าหนังตะลุงน่าจะเป็นการเลียนแบบมาจากหนังใหญ่แล้วปรับขนาดให้เล็กลง



ภาพที่ 4 ความเชื่อมโยงและร่องรอยของฉายานาฏกะในหนังตะลุง

---

[14] วาที ทรัพย์สิน, “หนังตะลุง ศิลปะการเล่นเงามรดกของชาติไทย,” 38-39.

[15] สิทธิพงศ์ ปานสมทรง, “รูปทรงจากวิถีชีวิตชาวใต้” (ศิลปนิพนธ์ปริญญาศิลปะบัณฑิต ภาควิชาศิลปะไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาลัยศิลปากร,2554), 6.

3. รูปตัวหนังตะลุง

รูปตัวหนังตะลุงเป็นส่วนประกอบสำคัญที่สร้างสุนทรียะและดึงดูดความสนใจของผู้ชมในการแสดงหนังตะลุง และยังมีส่วนในการช่วยบันทึกวิถีชีวิตการเปลี่ยนแปลงของผู้คนในสังคม ทั้งในส่วนของเครื่องแต่งกาย ทรงผม อาวุธหรือเครื่องมือเครื่องใช้ในแต่ละยุคสมัยผ่านทางรูปแบบศิลปะที่ถ่ายทอดลงบนตัวหนัง

3.1 ประเภทของตัวหนังตะลุง

รูปตัวหนังของคณะหนังตะลุงแต่ละคณะนั้นมีเป็นร้อยตัว โดยแต่ละตัวแต่ละประเภทถือว่ามีศักดิ์ที่ต่างกัน การจับเก็บซ้อนในแผงเก็บรูปหรือการปักการแขวนรูปในโรงขณะแสดงนั้นล้วนต้องจัดเป็นพวกลำดับให้ถูกตามศักดิ์ โดยรูปตัวหนังตะลุงสามารถแบ่งได้ 5 ประเภท

ภาพที่ 5 ประเภทของตัวหนังตะลุง

ที่มา : ตัวหนังในพิพิธภัณฑ์หนังตะลุง บ้านหนังสุชาติ ทรัพย์สิน

- รูปหนังศักดิ์สิทธิ์ หรือรูปก่อนเรื่อง เป็นตัวหนังที่ใช้เชิดเบิกโรงก่อนทำการแสดงเป็นที่เคารพของคนในคณะ ถือเป็นรูปครู โดยการเชิดเบิกโรงนั้นเรียงลำดับตามศักดิ์ คือ รูปฤาษี

รูปพระอิศวรทรงโค รูปปรายหน้าบท และรูปบอกเรื่องซึ่งจะเป็นตัวตลกประจำคณะซึ่งนายหนังถือเป็นรูปศักดิ์สิทธิ์เช่นกัน โดยจะมีการปิดทองแสดงความเคารพบูชาเป็นพิเศษ

- รูปมนุษย์ เป็นรูปตัวพระตัวนาง รูปเจ้าเมือง รูปมเหสี พระโอรส พระธิดา โดยลักษณะหน้าตาที่ดูสง่างาม ดวงตากลมโต ปากแดง เป็นรูปที่ต้องใช้ความพิถีพิถันในการแกะมากเป็นพิเศษและมีการลงสีสวยงาม

- รูปยักษ์ เป็นตัวแทนฝ่ายอธรรม การแต่งกายของยักษ์มักมีอาวุธหรือกระบอง โดยรูปหนังของฝ่ายอธรรม เช่น ยักษ์ โจร ต้องปักวางไว้ซ้ายมือ ส่วนรูปหนังฝ่ายธรรมะจะไว้ทางขวามือ

- รูปกาก หรือรูปตัวตลก รูปที่ไม่มียศศักดิ์สำคัญ แต่รูปตัวตลกบางตัวถือว่าเป็นตัวสำคัญที่สร้างชื่อเสียงให้คณะหนังตะลุง โดยมักเป็นรูปหนังที่มีสีดำหรือสีพื้นเดิมของแผ่นหนังและไม่ค่อยมีลวดลาย ลักษณะหน้าตาผิดแปลกเกินจริง ตัวตลกที่สำคัญของหนังตะลุง ได้แก่ อ้ายเท่ง หนูนุ้ย ยอดทอง ฯลฯ

- รูปเบ็ดเตล็ด คือรูปหนังอื่นๆที่ใช้ประกอบในการแสดง เช่น รูปผี ต้นไม้ ภูเขา ยานพาหนะ โดยอาจจะพลิกแพลงตามสมัยนิยม เช่น รูปรถถัง รูปเครื่องบิน เป็นต้น

3.2 วิวัฒนาการของตัวหนังตะลุง[16]

วิวัฒนาการของตัวหนังตะลุงแบ่งตามช่วงอายุการใช้งานและลักษณะพิเศษ ได้เป็น

ยุคที่ 1 ตัวหนังตะลุงชุดรามเกียรติ์ ตัวหนังยุคนี้มีอายุมากกว่า 200 ปี (ก่อนพ.ศ.2360) โดยเป็นรูปตัวหนังตะลุงในเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งรูปตัวหนังที่เป็นตัวพระ ตัวนางและยักษ์จะมีพญานาคเป็นฐานรองรับเท้าหรือเรียกว่า “รูปเหยียบนาค” นอกจากนี้ยังพบรูปตัวหนังที่เป็นรูปเสนาและรูปสัตว์ สีที่พบใช้ในตัวหนังนอกจากสีพื้นเดิมของแผ่นหนังแล้ว มักใช้สีดำ สีแดง และสีทองเท่านั้น ตัวหนังตะลุงในยุคนี้มีความประณีต สัดส่วนสมดุล มีลายกนกที่สวยงาม

ยุคที่ 2 ถือเป็นยุคต้นแบบของตัวหนังตะลุง มีอายุมากกว่า 100 ปี (ก่อนพ.ศ.2460) เป็นรูปแบบที่นายหนังยุคนั้นนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยเป็นรูปตัวหนังที่นายหนังใช้แสดงเรื่องต่างๆตามนิยายหนังตะลุงทั่วไป ประกอบด้วย รูปฤาษี รูปหน้าบท เจ้าเมือง เทวดา ยักษ์ พระเอก นางเอก ตัวตลก สัตว์ ฯลฯ โดยไม่พบลักษณะของการใช้รูปนาครองรับเท้าเหมือนในตัวหนังยุคก่อน หรือ “ไม่เหยียบนาค” และมีการใช้สีที่หลากหลายมากขึ้นนอกจากสีพื้นเดิมของแผ่นหนังพบใช้สีดำ สีน้ำเงิน สีเขียว สีเหลืองและสีแดง

---

[16] วิมล ดำศรี, **หนังตะลุงชั้นครู คู่เมืองนครศรีธรรมราช**. พิมพ์ครั้งที่2. (นครศรีธรรมราช: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 2549), 69-80.

ยุคที่ 3 ตัวหนังตะลุงยุครัฐนิยม มีอายุประมาณ 75 ปี เกิดขึ้นในช่วงที่จอมพล ป. พิบูลสงครามเป็นนายกรัฐมนตรี เป็นช่วงเวลาที่เกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 (พ.ศ.2482 - 2488) ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงมากมาย มีการประกาศใช้นโยบายรัฐนิยม รูปหนังตะลุงในยุคนี้บางส่วนจึงแต่งกายตามแบบรัฐนิยม เช่น รูปตัวนางที่นุ่งกระโปรงสวมถุงเท้ารองเท้า เป็นต้น โดยตัวหนังที่พบเป็นตัวหนังที่ตัดแกะขึ้นมาเสริมเพื่อใช้เฉพาะเพียงบางฉากบางตอน สีที่ใช้ยังคงเหมือนยุคต้นแบบแต่ขนาดของตัวหนังเล็กกว่ายุคก่อนๆ โดยขนาดของจอก็เล็กและนายหนังไม่ใช้เครื่องเสียงในการแสดงเพื่อป้องกันตนเองจากเครื่องบินรบ

ยุคที่ 4 ตัวหนังตะลุงมีอายุประมาณ70ปี ซึ่งเป็นช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 (หลัง พ.ศ.2488) รูปแบบเป็นการผสมระหว่างตัวหนังตะลุงยุคต้นแบบกับยุครัฐนิยม โดยมีลักษณะของตัวหนังเหมือนกับยุคต้นแบบแต่เพิ่มเติมในส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากยุครัฐนิยมเข้ามาด้วย เช่น เครื่องแต่งกายของตัวนาง การผูกโบว์ประดับศีรษะ การสวมนาฬิกา

ยุคที่ 5 ตัวหนังตะลุงในยุคปัจจุบัน (พ.ศ.2501 – ปัจจุบัน) ช่างแกะหนังตะลุงมีการประยุกต์ให้เหมาะสมกับยุคสมัยและบริบทของสังคมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ลักษณะโดยภาพรวมมีความหลากหลายกว่ายุคก่อนๆ ทั้งขนาดและรูปลักษณ์ มีการนำเอาเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบันเข้ามาผสมผสาน ในส่วนของเครื่องแต่งกายของตัวละคร เช่น ชุดว่ายน้ำ หรืออาจเป็นของใช้ เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือยานพาหนะ เช่น มอเตอร์ไซค์ ฯลฯ

ภาพที่ 6 Time Line วิวัฒนาการของตัวหนังตะลุง

4. หัตถกรรมหนังตะลุง

งานหัตถกรรมหนังตะลุงมีควบคู่มากับการแสดงหนังตะลุงมาอย่างยาวนาน โดยเป็นการสืบสานถ่ายทอดภูมิปัญญาของบรรพบุรุษจากรุ่นสู่รุ่น จากความสำคัญดังกล่าวกระทรวงวัฒนธรรมจึงขึ้นทะเบียนหัตถกรรมหนังตะลุงเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ สาขางานช่างฝีมือดั้งเดิม ประจำปีพ.ศ.2552 เช่นเดียวกันกับการแสดงหนังตะลุงที่ได้ขึ้นทะเบียนในสาขาศิลปะการแสดงปีเดียวกัน[17]

งานหัตถกรรมเป็นงานที่ต้องอาศัยทักษะฝีมือ ผลงานหัตถกรรมนั้นจะมีรูปแบบที่สมบูรณ์สวยงามได้บ่อมขึ้นอยู่กับความชำนาญของช่างผู้สร้างสรรค์ อันเกิดจากประสบการณ์จากการฝึกฝนเป็นระยะเวลานาน ในส่วนของงานหัตถกรรมหนังตะลุงแบบของตัวหนังตะลุงมีแต่ละตัวก็มีรายละเอียดและองค์ประกอบที่มีแบบแผนมาตั้งแต่อดีต ยกตัวอย่างพระอิศวรทรงโคที่มีองค์ประกอบเป็นภาพพระอิศวรทรงโคศุภราชที่พร้อมด้วยเครื่องทรงและศาสตราวุธ โดยเมื่อเปรียบเทียบชิ้นงานตัวหนังของช่างชั้นครูที่ฝึกฝนมานานกับช่างรุ่นใหม่จะเห็นได้ถึงลักษณะของงานที่แตกต่างกัน รายละเอียดสัดส่วนของลวดลาย ความพริ้วไหวหรือแม้แต่สัดส่วนของวิธีการสร้างลายที่ช่างชั้นครูจะใช้ตุ๊ดตู่ในการตกลายละเอียดของตัวลายเป็นหลักต่างจากช่างรุ่นใหม่ที่นิยมใช้การแกะลายด้วยมีดแกะ จึงทำให้ผลงานหัตถกรรมหนังตะลุงที่ได้ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน อันเกิดจากความเป็นเฉพาะบุคคลของช่างผู้สร้างสรรค์แต่ละคนแต่ละยุคสมัย

ผลงานของช่างชั้นครู

ผลงานช่างรุ่นใหม่

ภาพที่ 7 ภาพเปรียบเทียบตัวหนังพระอิศวรทรงโค

[17] กระทรวงวัฒนธรรม, “ประกาศกระทรวงวัฒนธรรม เรื่อง การขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมประจำปี พ.ศ.2552,” 19 กันยายน 2552.

4.1 คุณสมบัติของงานหัตถกรรมหนังตะลุง[18]

เนื่องจากฝีมือช่างที่มีความสำคัญอย่างยิ่งกับผลงานหัตถกรรมหนังตะลุง การกำหนดคุณสมบัติขององค์ประกอบรูปหน้าจึงเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างมาตรฐานให้กับช่างได้ว่ารูปหนังที่ดีนั้นควรมีลักษณะเป็นอย่างไร

เนื่องด้วยในปี พ.ศ.2528 พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุยเดช รัชกาลที่ 9 ได้เสด็จเยือนจังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้ว่าราชการจังหวัดในขณะนั้นได้เตรียมให้มีการแสดงหนังตะลุงถวาย โดยมีอาจารย์ประหยัด เกษม และนายหนังสุชาติ ทรัพย์สิน เป็นผู้ดำเนินการ โดยนำเสนอเทคนิคการเล่นเงาและความงามแห่งศิลปะการแกะหนังตะลุง โดยตั้งเป็นสูตรองค์ประกอบของรูปหนังที่ดีนั้นมีคุณสมบัติ 5 ข้อ คือ

- รูปทรงดี คือ รูปร่างหน้าตาดูออกว่าเป็นรูปอะไร มีสอดคล้องกับธรรมเนียมนิยมของช่างแกะหนังที่เป็นอยู่หรือไม่ เช่น สัดส่วนของตัวหนังที่ตั้งแต่เอวลงไปจะสั้น เพราะเมื่อใช้เชิดเล่นเงาปักตัวหนังเฉียงทาบจอ เงาแสงจะทำให้ส่วนที่สั้น ยาวสมส่วนพอดี

- ลายดี คือ ลายที่ใช้ประกอบในส่วนต่างๆเช่น ตัวเสื้อ ปลายแขนเสื้อ ปลายกางเกง หรือส่วนอื่นที่มีลายแบบมาตรฐานและเชื่อมติดกันอย่างกลมกลืนตามฐานะของตัวหนังตัวนั้น

- สีดี คือ มีความโปร่งแสง สดใสไม่ทึบ

- หนังดี คือ แผ่นหนังที่ฟอกบางใส แสงผ่านลอดได้ดี มองเห็นลวดลายได้ชัดเจน

- ฝีมือดี คือ ความประณีต การแกะลายที่อ่อนพลิ้วตามลายเส้น การตอกลายที่เรียงสม่ำเสมอ มีระยะ ขนาดและตำแหน่งที่เหมาะ

4.2 อุปกรณ์และขั้นตอนของงานหัตถกรรมหนังตะลุง

4.2.1 การเตรียมหนัง

ตามกรรมวิธีดั้งเดิมหนังสัตว์ที่นิยมใช้ ได้แก่ หนังวัว โดยนิยมใช้หนังของวัวที่ไม่แก่นักหากเป็นหนังลูกวัวก็จะยิ่งดีเพราะหนังนิ่มและไม่หนา ไม่นิยมใช้หนังควายเพราะหนาเกินไป โดยการเตรียมเริ่มจากนำหนังวัวสดมาหมักด้วยน้ำส้มสายชู 2-5 วัน จนไขมันที่หนังกลายเป็นวุ้น ใช้ช้อนหรือมีดขูดไขมันออกแล้วล้างให้สะอาด ขึงตรึงบนกรอบไม้แล้วนำไปผึ่งลมจนแห้ง ไม่นิยมนำหนังที่ฟอกแล้วไปตากแดดเพราะจะทำให้หนังแข็งและดึงตัวเร็วเกินไป ทำให้หนังย่นและเป็นฝ้าขาว[19] โดยช่างในท้องถิ่นจะเรียกแผ่นหนังที่ฟอกแล้วนี้ว่า “หนังแก้ว” ตามคุณสมบัติที่โปร่งแสงเหมือนแก้ว

---

[18] ประหยัด เกษม, “วัฒนธรรมพื้นบ้าน,” ใน **หนังสืองานศพหนังสุชาติ ทรัพย์สิน**, (ม.ป.ท. :ม.ป.ป.), 57.

[19] วาที ทรัพย์สิน. “การทำรูปหนังตะลุง.” ใน **หนังสืองานศพหนังสุชาติ ทรัพย์สิน**, (ม.ป.ท.: ม.ป.ป.), 46-47.

แต่จากการที่ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลพบว่าในปัจจุบันช่างแกะหนังตะลุงหันมานิยมใช้หนังฟอกสำเร็จจากโรงงานซึ่งแหล่งผลิตใหญ่อยู่ในจังหวัดสมุทรปราการ แต่เนื่องด้วยแผ่นหนังแก้วจากโรงงานจะจำหน่ายเป็นลักษณะม้วนใหญ่ในปริมาณมาก เพื่อใช้สำหรับนำไปผลิตเป็นหนังกลอง หนังซับใน หรือทำขนมขบเคี้ยวสำหรับสุนัขเป็นหลัก การซื้อเพื่อนำแผ่นหนังมาทำงานหัตถกรรมหนังตะลุงนั้นจึงต้องซื้อจากร้านค้าหนังที่จำหน่ายหนังสำหรับทำหนังตะลุงโดยเฉพาะ ซึ่งส่วนมากจะมีในเขตพื้นที่ภาคใต้เป็นหลัก ไม่สามารถหาซื้อจากร้านจำหน่ายหนังทั่วไปที่จำหน่ายหนังสำหรับทำกระเป๋าหรือรองเท้าได้

โดยแผ่นหนังที่ได้จากโรงงานนั้นทางร้านจะเลือกความหนาให้เหมาะสำหรับการแกะหนังตะลุง แล้วจึงนำแผ่นหนังที่ได้จากโรงงานนั้นมาทำการทำความสะอาดเช็ดล้างคราบต่างๆออก รวมทั้งทำการแช่ด้วยกรดอีกครั้งเพื่อให้แผ่นหนังใสขึ้นและมีสีที่เหลืองขึ้น แล้วจึงผึ่งตากแห้ง ตัดแต่งให้สะดวกแก่การนำเป็นทำงานหัตถกรรมหนังตะลุง โดยการซื้อขายแผ่นหนังนั้นคิดราคาตามน้ำหนักของแผ่นหนังแต่ละแผ่น แต่เนื่องด้วยการเก็บแผ่นหนังของร้านก็ยังคงเป็นการเก็บโดยการม้วน แผ่นหนังที่ได้มาช่างจึงต้องทำการคลายออกเพื่อให้แผ่นหนังแบนเรียบไม่โค้งงอโดยการทับด้วยของหนัก ซึ่งส่วนใหญ่ช่างจะใช้การเก็บไว้ใต้เสื่อแล้ววางของหนักด้านบนหรือวางไว้ใต้ที่นอน

หนังฟอกด้วยกรรมวิธีดั้งเดิม หนังฟอกสำเร็จจากโรงงาน

ภาพที่ 8 หนังฟอกด้วยกรรมวิธีดั้งเดิมและหนังฟอกสำเร็จจากโรงงาน

4.2.2 เครื่องมือที่ใช้

อุปกรณ์เครื่องมือที่ช่างใช้ในงานหัตถกรรมหนังตะลุง ประกอบด้วย

- **เขียงสำหรับรองตอก** นิยมใช้เป็นไม้เนื้อแข็งอย่างไม้มะขามและไม้หยี เพื่อให้สามารถรองรับแรงกระแทกของแรงตอกและความคมของปลายตุ๊ดตู่

ภาพที่ 9 เขียงสำหรับรองตอก

- **เขียงสำหรับรองแกะ** นิยมใช้ไม้เนื้ออ่อนอย่างไม้ทัง โดยมีการเซาะร่องของเขียงเป็นร่องขนาดต่างๆทั้งเล็กและใหญ่ เพื่อช่วยให้ปลายมีดแกะไม่โดยเนื้อไม้ขณะแกะลาย

ภาพที่ 10 เขียงสำหรับรองแกะ

- **มีดแกะ** โดยเป็นเครื่องมือที่ช่างแต่ละคนจะต้องทำพิเศษขึ้นมาเองไม่มีจำหน่าย ในอดีตทำด้วยแกะที่ใช้เก็บข้าว แต่ปัจจุบันใช้ใบเลื่อยตัดเหล็กตัดปลายให้เป็นมุม 30-45 องศา ยาวออกจากด้ามประมาณ 1 นิ้ว โดยด้ามจะแต่งให้โค้งมนเข้ากับอุ้งมือ

ภาพที่ 11 มีดแกะ

- **ตุ๊ดตู่** สำหรับตอกลาย มีหลายแบบหลายขนาด แต่ที่ใช้เป็นหลักคือตุ๊ดตู่กลมเบอร์10-17 โดยตุ๊ดตู่ในปัจจุบันสามารถหาซื้อได้ตามร้านขายอุปกรณ์เครื่องหนัง

ภาพที่ 12 ตุ๊ดตู่ตอกลายกลม

แต่ช่างท้องถิ่นเองมักมีการดัดแปลงตัวตุ๊ดตู่เพื่อเพิ่มความสะดวกและรูปแบบในการสร้างสรรค์ลายให้มากขึ้น เช่น การนำตุ๊ดตู่กลมมาเจียบางส่วนออก เพื่อให้เมื่อตอกติดกันแล้วเกิดเป็นลักษณะของลายกลีบดอกไม้ เป็นต้น

ภาพที่ 13 ภาพตุ๊ดตู่ที่มีการดัดแปลง

- **ค้อน** นิยมใช้ค้อนเหล็กขนาดเล็กสำหรับการตีเพื่อตอกลาย เพราะมีน้ำหนักจากตัวค้อนช่วยให้ตอกได้แรงขึ้น

ภาพที่ 14 ค้อน

- **เหล็กจาร** หรือ เหล็กปลายแหลม ใช้เขียนลาย ร่างลายลงบนแผ่นหนัง โดยมักพบช่างประยุกต์ใช้ใบเลื่อยตัดเหล็กมาทำการเจียให้เกิดเป็นปลายแหลม

ภาพที่ 15 เหล็กจาร

- **เทียนไขหรือสบู่ก้อน** (ในอดีตใช้ขี้ผึ้ง) ใช้จุ่มปลายมีดแกะและตุ๊ดตู่ เพื่อช่วยหล่อลื่นและเคลือบผิวไม่ให้เหล็กสัมผัสอากาศโดยตรงป้องกันการเกิดสนิม

ภาพที่ 16 สบู่ก้อน

4.2.3 การเขียนลาย

ตัวหนังและลวดลายต่างๆบนตัวหนังตะลุงล้วนมีพื้นฐานมาจากลายไทย อย่างเช่นการเขียนหน้าตัวพระ-ตัวนางที่เป็นลักษณะหันด้านข้าง เครื่องแต่งกายที่มีลายกนก ลายประจำยามประกอบอยู่ เป็นต้น แต่ก็ได้มีการผสมรูปแบบของศิลปะภาคใต้และพัฒนาเป็นรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของหนังตะลุง การเขียนลายลงบนแผ่นหนัง ในสมัยโบราณจะใช้กาบมะพร้าวเผาหรือเขม่าก้นหม้อละลายกับน้ำข้าวทาทั่วแผ่นหนังแล้วขัดจนลื่นเป็นมัน แผ่นหนังจะเป็นสีดำสามารถใช้ดินสอเขียนลายได้ แต่เนื่องจากการเขียนลายด้วยดินสอหากเขียนผิดจะลบยาก ปัจจุบันจึงนิยมใช้เหล็กปลายแหลมหรือที่เรียกว่า “เหล็กจาร” เขียนลายแทนเพราะรอยบนแผ่นหนังที่เกิดจากเหล็กจารเพียงแค่เช็ดก็ลบออกได้ง่าย

การร่างภาพจากการที่ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลพบว่า ช่างที่มีความชำนาญในการเขียนลายจะวาดลายใหม่ขึ้นมาเองทั้งหมดเพราะมีความเข้าใจเกี่ยวกับสัดส่วนและรายละเอียดของรูปหนังและลายไทยเป็นอย่างดี โดยอาจร่างลงบนกระดาษก่อนแล้วค่อยทำการลอกลายด้วยเหล็กจารหรือดินสอลงบนแผ่นหนังหรือวาดลงบนแผ่นหนังโดยตรง ส่วนในช่างทั่วไปมักถ่ายเอกสารแบบตัวหนังเก่าๆเก็บไว้หรือถ่ายเอกสารภาพลายไทยที่ได้มากจากหนังสือ แล้วจึงนำมาเป็นต้นแบบในการทำตัวหนัง โดยมีทั้งการลอกลายโดยตรงและการแก้ไขลายบางส่วนตามจินตนาการของช่างแต่ใช้โครงสร้างจากลายตัวหนังเดิม นอกจากนั้นยังมีการลอกลายอีกแบบที่เหมาะสำหรับผู้ฝึกหัดเริ่มต้น คือ การนำรูปหนังที่แกะเสร็จแล้วมาวางบนแผ่นหนังที่ต้องการลอกลาย ใช้ลวดเย็บกระดาษเย็บติดกันเลื่อนแล้วพ่นสีด้วยสีสเปรย์เมื่อนำแบบออกก็จะได้ลายบนแผ่นหนัง

(ก) แบบร่างจากการวาด (ข) แบบร่างจากการถ่ายเอกสาร (ค) แบบร่างจากการพ่นสีสเปรย์

ภาพที่ 17 การร่างแบบตัวหนังตะลุง

4.2.4 การแกะฉลุลวดลาย

การแกะฉลุลวดลายของหนังตะลุงมี 2 วิธี คือ การตอกด้วยตุ๊ดตู่และการแกะด้วยมีดแกะ ซึ่งขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของช่างว่าจะใช้วิธีใดจึงเหมาะสมกับลวดลายนั้น

การตอกด้วยตุ๊ดตู่ นิยมใช้ตุ๊ดตู่กลมเบอร์ 10-17 (ใหญ่-เล็ก) เป็นหลัก และอาจใช้ตุ๊ดตู่ที่เป็นลายอื่นประกอบเพื่อความสวยงาม การตอกตุ๊ดตู่จะใช้ตุ๊ดตู่กลมเบอร์ใหญ่ตอกเป็นเส้นติดกันเป็นเส้นประหรือที่ช่างเรียกว่า “ตัวหนอน” เพื่อเป็นเส้นหลักแยกส่วนต่างๆ ของภาพแล้วจึงใช้ตุ๊ดตู่เบอร์ที่เล็กกว่าตอกเป็นเส้นจุดในส่วนของรายละเอียดด้านใน นอกจากนี้ยังตอกเป็นลายดอก 3 จุด 4 จุด ประกอบเป็นลายผ้า[20]

การแกะด้วยมีดแกะ ใช้กับการแกะในส่วนรายละเอียดที่ต้องการความอ่อนช้อย เช่น ใบหน้าตัวนาง นิ้วมือของตัวพระ-ตัวนางหรือในส่วนต้องการความพลิ้ว เช่น ลายปลายผ้า ลายกระหนก และใช้ในการตัดภาพตัวหนังออกจากแผ่นหนังผืนใหญ่

ภาพที่ 18 การตอกลายด้วยตุ๊ดตู่

ภาพที่ 19 การแกะลายด้วยมีดแกะ

[20] สัมภาษณ์ เต็มบุญสุข สุขแก้ว, ช่างแกะหนังตะลุงพื้นบ้าน, 6 เมษายน 2560.

4.2.5 การลงสีตัวหนัง

สีที่ใช้ในหนังตะลุงเดิมใช้เพียงไม่กี่สี ได้แก่ สีเดิมของแผ่นหนัง (สีเนื้อ) สีดำจากหมึกจีน และสีสันอื่นๆ นิยมใช้เป็นสีเบญจรงค์ (ดำ แดง ขาว เขียว (คราม) เหลือง) ตามแบบศิลปะไทย ในอดีตใช้สีจากสมุนไพร สีแดงจากหมาก สีเหลืองจากขมิ้นอ้อย สีเขียวจากใบพริก สีดำจากเขม่าไฟผสมน้ำข้าว แต่ในปัจจุบันช่างนิยมนำผงสีผสมอาหารมาละลายน้ำอุ่นให้ได้ความเข้มสีอ่อนสีแก่ตามต้องการ แล้วผสมกับเหล้าขาวเพื่อเป็นตัวช่วยให้เนื้อสีซึมเข้าแผ่นหนังติดทนไม่ลอก และเนื้อสีที่ได้ยังคงมีความโปร่งแสง โดยอุปกรณ์ที่ใช้ระบายนั้น ใช้หวายที่ทุบปลายร่วมกับพู่กันสมัยใหม่[21]

ภาพที่ 20 อุปกรณ์การลงสีตัวหนังตะลุง

4.2.6 การประกอบตัวหนัง

ไม้สำหรับเชิดตัวหนังเรียกว่า ไม้คีบหนังหรือไม้ตับหนัง โดยใช้ไม้ไผ่เหลาให้ส่วนโคนใหญ่กว่าส่วนปลาย บางตัวต้องเหลาไม้ตับให้เล็กเรียวเพื่อเวลาเชิดรูปหนังจะทำให้อ่อนช้อย โดยในส่วนปากของตัวตลกที่ต้องการให้ขยับได้นั้นจะใช้ไม้ไผ่เหลาเล็กๆผูกติดกับไม้ตับและตัวหนัง ใช้เชือกผูกปลายไม้กับปากล่างของตัวหนัง เพื่อให้ไม้โค้งตัวและดีดกลับเมื่อดึงและปล่อยเชือก หากเป็นตัวหนังตัวเล็กนิยมใช้ยางเส้นผูกเชื่อมระหว่างปากบนและล่างแทน ส่วนแขนขาใช้เชือกเอ็นร้อยผูกมัดปมให้ติดกัน แล้วผูกไม้ที่ใช้สำหรับเชิด ซึ่งกลไกการขยับของหนังตะลุงนั้นอาศัยเอ็นชักและไม้เชิดเป็นหลัก ตัวหนังถูกประกบด้วยไม้ตับหนัง มีจุดที่เป็นข้อต่อสามารถเคลื่อนไหวได้3จุด คือ หัวไหล่ ข้อศอกและข้อมือ ตัวหนังโดยเฉพาะตัวตลกจะสามารถขยับปากได้

---

[21] สัมภาษณ์ วาที ทรัพย์สิน, ทายาทหนังสุชาติ ทรัพย์สิน ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง(หนังตะลุง) ปี2549, 6 เมษายน 2560.

บางตัวขยับแขนได้ข้างเดียวบางตัวขยับได้สองข้าง แล้วแต่บุคลิกของรูปหนังตัวนั้น โดยส่วนที่เป็นข้อต่อจะใช้ด้ายหรือเอ็นร้อยผูกเพื่อยึดส่วนต่างๆของตัวหนังไว้ด้วยกัน

ภาพที่ 21 กลไกการขยับของหนังตะลุง

5. ผลงานศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องในการออกแบบ

เนื่องด้วยละครหุ่นเงาเป็นวัฒนธรรมเก่าแก่ของโลกที่ยังคงแพร่หลายในหลายประเทศ จึงส่งผลให้ศิลปินมีการนำไปใช้เป็นแรงบันดาลใจหรือต่อยอดจากรูปแบบละครเงาแบบเดิมมาเป็นรูปแบบของงานศิลปะแขนงอื่นๆ รวมทั้งรูปแบบของเครื่องประดับร่วมสมัย ซึ่งศิลปินได้ใช้ความประทับใจในตัวละครเงา เทคนิค วัสดุ มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน อาทิ ผลงานของ Misha Lee ชุด Silhouettes และผลงานของ Wei Zhou จาก Central Academy of Fine Arts

นอกจากนี้แล้วผู้วิจัยยังได้ทำการศึกษาผลงานเครื่องประดับร่วมสมัยอื่นๆที่ใช้วัสดุเดียวกับหนังตะลุง อาทิ ผลงานชุด Precious Beasts – Blooming ของ Eunmi Chun และ The Course of Time ของ Elisabeth Habig และศึกษาเครื่องประดับร่วมสมัยที่ใช้วัสดุใกล้เคียงกับหนังตะลุง อาทิ ผลงานของแบรนด์สราญ ของ ศรัญญ์ อยู่คงดี, ผลงานชุด Priceless ของ Christel van der Laan และผลงานชุด Take away series ของ Kristin D'Agostino

5.1 เครื่องประดับร่วมสมัยที่มีแรงบันดาลใจจากละครหุ่นเงา

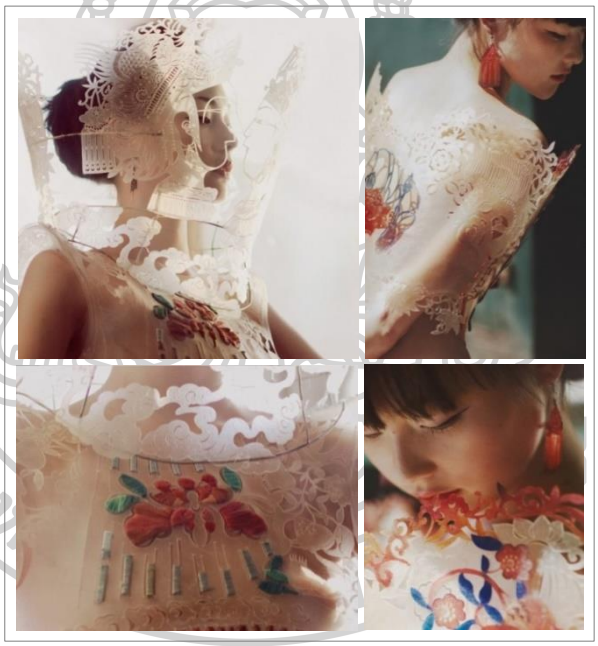
5.1.1 ผลงานชุด Silhouettes ของ Misha Lee

Silhouettes เป็นชุดผลงานที่มีทั้งเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของ Misha Lee นักออกแบบชาวจีน ในปี ค.ศ.2012 ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากละครเงาของจีน เป็นการผสมผสาน

รูปแบบดั้งเดิมเข้ากับงานแฟชั่นสมัยใหม่ โดยใช้เทคนิคของการฉลุลายและการปักด้าย วัสดุที่เลือกใช้คือ หนังสัตว์ เส้นด้ายและโครงสร้างจากโลหะ

งานของ Misha Lee เป็นงานที่เลือกใช้เทคนิคและวัสดุเดิมจากละครเงาของจีน ทำให้แม้เห็นครั้งแรกก็ทราบได้ถึงที่มา และเป็นการดึงเสน่ห์ของศิลปะพื้นบ้านออกมาในรูปแบบใหม่ งานเน้นนำเสนอความประณีตในการแกะลวดลายดอกไม้และหญิงสาว แสดงเนื้อผิวจริงของวัสดุ โดยแต่งแต้มสีสันเพียงบางส่วนและเพิ่มการปักด้ายในจุดที่สำคัญ

โดยนอกจากที่มาของงาน Misha Lee และงานของผู้วิจัยนั้นจะได้รับแรงบันดาลใจจากละครหุ่นเงาเหมือนกันแล้ว การศึกษาและวิเคราะห์งานของ Misha Lee นั้นยังเป็นประโยชน์ในข้อมูลด้านการใช้เทคนิคการฉลุลาย การประยุกต์ลวดลาย การใช้วัสดุหนังสัตว์ในการสร้างชิ้นงาน และการดึงเอกลักษณ์ของงานดั้งเดิม



ภาพที่ 22 ผลงานชุด Silhouettes ของ Misha Lee

ที่มา : http://laceandtea.com/2012/06/silhouettes-misha-lees-graduation-collection/

5.1.2 ผลงานของ Wei Zhou จาก Central Academy of Fine Arts

ผลงานของ Wei Zhou จาก CAFA (Central Academy of Fine Arts), Beijing, China เป็นผลงานสำเร็จการศึกษาในปี2016 ที่เป็นชุดสร้อยคอ ใช้รูปแบบและเทคนิคจากละครเงาของจีน โดยใช้วัสดุหลักเป็นหนังและใช้โลหะเงิน ไม้ ลูกปัด เข้ามาประกอบ

โดยงานของ Wei Zhou มีความน่าสนใจในส่วนของข้อต่อของส่วนหนังสัตว์ที่ขยับได้ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของตัวหุ่นละครเงาและสีสันในงานที่มีความสดใส

ภาพที่ 23 ผลงานของ Wei Zhou จาก Central Academy of Fine Arts

ที่มา : http://bijoucontemporain.unblog.fr/category/evenements/graduation-show/

5.2 เครื่องประดับร่วมสมัยที่ใช้วัสดุเดียวกับหนังตะลุง

5.2.1 ผลงานชุด Precious Beasts - Blooming ของ Eunmi Chun

Precious Beasts - Blooming คือชุดงานเครื่องประดับร่วมสมัยของ Eunmi Chun ศิลปินชาวเกาหลีใต้ ในปี ค.ศ.2013 ที่ประกอบด้วยเข็มกลัดและจี้ Eunmi Chun เลือกทำงานกับวัสดุธรรมชาติ เช่น หนังหมู หนังวัว เส้นผม ในรูปแบบของงาน3มิติ วัสดุธรรมชาติเหล่านี้เป็นตัวแทนความไม่เที่ยงธรรม วงจรชีวิตของมนุษย์พืชและสัตว์ที่จะกลับคืนสู่ฝุ่นและได้รับการเกิดใหม่

เครื่องประดับของ Eunmi Chun แต่ละชิ้นมีความคล้ายคลึงกันในรูปแบบที่เป็นสัตว์ที่ถูกซ้อนทับด้วยใบไม้ เช่น รูปแกะของสิงโต หมี หรือยีราฟท่ามกลางใบไม้ โดยมีส่วนของโลหะอย่างเงินและสังกะสีเข้ามาประกอบเป็นพื้นหลัง

ภาพที่ 24 ผลงานชุด Precious Beasts - Blooming ของ Eunmi Chun

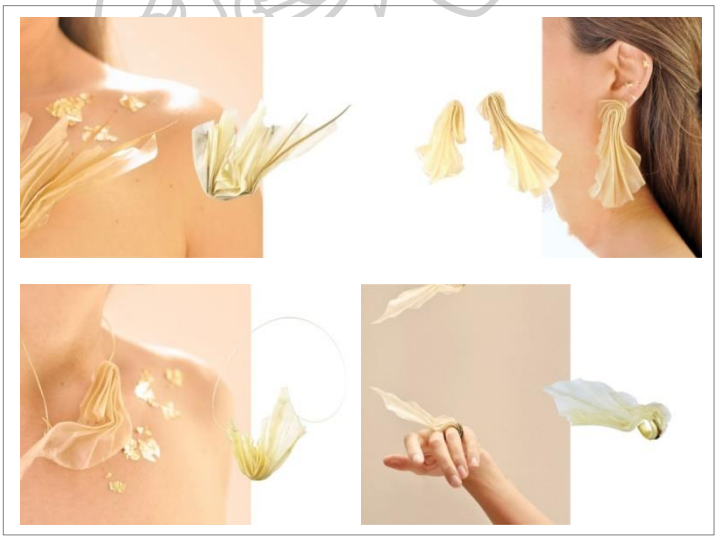
ที่มา : http://www.ornamentumgallery.com/artists/eunmi-chun

โดยส่วนที่สอดคล้องกันระหว่างงานของ Eunmi Chun กับงานของผู้วิจัย คือ มีการใช้วัสดุหลักที่ทำจากวัสดุธรรมชาติอย่างหนังวัวและวางทับซ้อนกันสร้างมิติในงานให้เพิ่มขึ้น และยังมีการใช้โลหะเข้ามาประกอบเพื่อสร้างความแข็งแรงให้กับตัวโครงสร้างของเครื่องประดับ

5.2.2 ผลงานชุด The course of time ของ Elisabeth Habig

The course of time เป็นคอลเลกชันเครื่องประดับร่วมสมัยของ Elisabeth Habig ศิลปินชาวออสเตรีย ในช่วงปี ค.ศ2016-2017 โดยใช้วัสดุหนังและทองคำเปลว (gold leaf) โดย Elisabeth บังเอิญได้พบเทคนิคใหม่ที่ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วนั้นสามารถจับภาพและเก็บรักษาได้ตลอดไป โดยสื่อผ่านการพับแผ่นหนังทับไปมาให้เกิดจังหวะให้ความรู้สึกเหมือนเป็นการหยุดเวลาขณะวัตถุกำลังเคลื่อนไหว

งานของ Elisabeth มีความน่าสนใจในส่วนของการสามารถสร้างมิติให้กับแผ่นหนังได้อย่างชัดเจนผ่านการพับไปมาของแผ่นหนังจนทำให้เกิดดูมีมวลมีน้ำหนักที่มากขึ้นกว่ารูปแบบแผ่นอย่างเดิม



ภาพที่ 25 ผลงานชุด The course of time ของ Elisabeth Habig

ที่มา : https://klimt02.net/jewellers/elisabeth-habig

5.3 เครื่องประดับร่วมสมัยที่ใช้วัสดุใกล้เคียงกับหนังตะลุง

5.3.1 แบรนด์สราญ โดย ศรัญญ์ อยู่คงดี

แบรนด์สราญ ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ.2013 โดยศรัญญ์ อยู่คงดี คอนเซ็ปต์หลักของแบรนด์คือการเน้นความเป็นไทยในแง่มุมใหม่สร้างสรรค์งานศิลปะที่สวมใส่ได้ โดยใช้เทคนิคหัตถกรรมการประดิษฐ์ดอกไม้ในวังหลวงมาประยุกต์ โดยสาเหตุที่เลือกดอกไม้เพราะคนไทยมีความผูกพันกับดอกไม้มาตั้งแต่เกิดกระทั่งหมดลมหายใจ

สำหรับวัตถุดิบหลักที่ใช้เป็นผ้าสักหลาด (Fabric Felt) โดยการใช้เศษผ้าและวัสดุเส้นใยมาอัดผ่านความร้อนสูงให้เป็นแผ่นบางๆ เหมือนกระดาษและพิมพ์ลายด้วยระบบอิงค์เจ็ตและใช้เทคนิคเลเซอร์คัต สามารถกันน้ำได้ร้อยเปอร์เซ็นต์ มีน้ำหนักเบา มีอายุการใช้งานเกินยี่สิบปี และสามารถซึมซับกลิ่นน้ำหอมได้ด้วยจากนั้นจะอาศัยฝีมือด้านหัตกรรมของช่างไทยในการแกะลวดลายให้เป็นดอกไม้ชนิดต่างๆ นอกจากนี้ยังใช้เทคนิคอบร่ำ คือการอบกลิ่นหอมของไทยในสมัยก่อนมาใช้ในการอบเครื่องประดับเพื่อให้เกิดกลิ่นหอม ทั้งนี้ยังมีการนำงานไม้และงานทองเหลืองมาช่วยเสริมให้ผลงานดูมีความหลากหลายมากขึ้น

โดยงานของแบรนด์สราญและงานของผู้วิจัยนั้น มีรูปแบบของลักษณะตัวงานที่คล้ายกันในส่วนของการวางซ้อนส่วนประกอบในตัวชิ้นงานที่ซ้อนเป็นชั้นๆลดหลั่นกันและใช้การดัดงอวัสดุให้มีความโค้ง เพื่อเพิ่มมิติให้กับวัสดุและมีการใช้โลหะเข้ามาประกอบสร้างความแข็งแรงเป็นโครงสร้างและตัวเรือนให้กับชิ้นงาน

ภาพที่ 26 แบรนด์สราญ โดย ศรัญญ์ อยู่คงดี

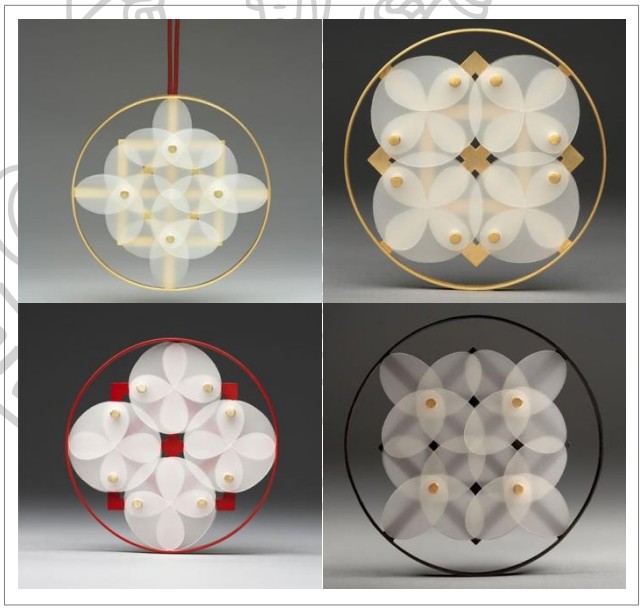
ที่มา : http://hellomagazinethailand.com/Fashion-Lifestyle/Jewellery/SARRAN-Brand/SARRAN

5.3.2 ผลงานชุด Priceless ของ Christel van der Laan

Christel van der Laan เป็นนักออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยชาวเนเธอร์แลนด์ Priceless เป็นงานที่เกิดขึ้นในปี ค.ศ.2006 ใช้วัสดุจากป้ายราคาโพรพิลีน (Polypropylene price tags) ร่วมกับเงินสเตอร์ลิงชุบทองคำ

แนวคิดในงานเป็นการแสวงหาความงดงามของเครื่องประดับในรูปแบบที่ไม่ใช่อัญมณีราคาแพงแต่เป็นการเลือกและการจัดระเบียบวัสดุโดยการวางซ้อนกัน เปลี่ยนแปลงบทบาทของวัตถุให้เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานแทนอัญมณี

งานของ Christel มีความน่าสนใจในส่วนของการวางวัสดุที่โปร่งแสงทับซ้อนกันแล้วทำให้เกิดลวดลายจากแสงที่ผ่านชั้นความหนาที่ต่างกัน และในส่วนของการเชื่อมต่อกับโครงสร้างโลหะนั้น ยังคงเน้นรูปแบบที่โปร่ง โดยฉลุแผ่นโลหะเป็นลายที่สอดคล้องกับลายจากแผ่นโพรพิลีน ซึ่งวัสดุในงานของผู้วิจัยนั้นใช้แผ่นหนังวัวที่ใช้ในงานหัตถกรรมหนังตะลุงซึ่งมีคุณสมบัติเป็นโปร่งแสงเช่นเดียวกันกับแผ่นป้ายราคาโพรพิลีนของ Christel



ภาพที่ 27 ผลงานชุด Priceless ของ Christel van der Laan

ที่มา : http://www.christelvanderlaan.com/priceless.html

5.3.3 ผลงานชุด Take Away Series ของ Kristin D'Agostino

Take Away Series เป็นผลงานของ Kristin D'Agostino นักออกแบบเครื่องประดับชาวนิวซีแลนด์ ในปี ค.ศ.2011 โดยในชุดประกอบด้วยงานเข็มกลัดหลายชิ้นที่ใช้วัสดุจากพลาสติกกล่องข้าว เอ็นตกปลาและโลหะเงิน

งานของ Kristin เป็นชุดเข็มกลัดที่ใช้วัสดุจากกล่องข้าวพลาสติกที่เนื้อวัสดุมีความโปร่งแสง แล้วจึงนำมาตัดเป็นแผ่น กรีดแบ่งเป็นรูปสามเหลี่ยมต่อกันแล้วพับทำมุมเล็กน้อย โดยในแต่ละช่องของสามเหลี่ยมมีการสร้างลวดลายด้วยการเจาะรูและขีดเป็นเส้นเว้นช่องว่างบ้างเพื่อสร้างจังหวะและให้งานดูไม่แน่นจนเกินไป ทำให้ตัวงานมีความน่าสนใจ อีกทั้งการใช้เทคนิคพับมุมยังช่วยสร้างมิติให้กับชิ้นงาน ซึ่งงานของผู้วิจัยเองก็มีการใช้ลวดลายในงานที่หลากหลายและใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติโปร่งแสงเช่นกัน

ภาพที่ 28 ผลงานชุด Take Away Series ของ Kristin D'Agostino

ที่มา : https://kristindagostino.com/handmade/take-away-series/

บทสรุป

จากการศึกษาผลงานของศิลปินข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงแนวทางรูปแบบเทคนิคต่างๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ โดยการทดลองหารูปแบบและเทคนิคที่เหมาะสมกับงานของผู้วิจัยเอง โดยประเด็นที่ผู้วิจัยมีความสนใจ ได้แก่

1.)การใช้แผ่นหนังร่วมกับโลหะอย่างผลงานชุด Precious Beasts - Blooming ของ Eunmi Chun ที่นอกจากช่วยเพิ่มความแข็งแรงของชิ้นงานแล้ว ยังสร้างความน่าสนใจด้วยพื้นผิวและสีที่แตกต่างระหว่างหนังและโลหะ

2.)การใช้เทคนิคทับซ้อนช่วยในการสร้างลวดลายในผลงานชุด Priceless ของ Christel van der Laan ที่สร้างลวดลายจากคุณสมบัติของวัสดุที่มีความโปร่งแสง

3.)การใช้เทคนิคดัดงอในผลงานของแบรนด์สราญ โดย ศรัญญ์ อยู่คงดี และการใช้เทคนิคพับมุมในผลงานชุด Take away Series ของ Kristin D'Agostino เพื่อเป็นการเพิ่มมิติให้กับชิ้นงานที่ทำจากวัสดุแบบแผ่น

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 3
การดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้วางขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยและกรอบแนวความคิดเพื่อใช้เป็นแนวทางในกระบวนการของงานวิจัย และทำการวิเคราะห์ข้อมูลและทดลองเทคนิคจากงานหัตถกรรมหนังตะลุง และทดลองวัสดุและเทคนิคให้เหมาะกับงานเครื่องประดับ

1. วิธีดำเนินการงานวิจัย

1.1 ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

1.)ค้นคว้าข้อมูล โดยทำการศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) และลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดยผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ และอินเตอร์เน็ต เพื่อศึกษาข้อมูลเชิงเนื้อหา เช่น ที่มาและประวัติของหนังตะลุง ผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้อง ในส่วนของข้อมูลปฐมภูมิผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อศึกษาข้อมูลในเชิงปฏิบัติ เช่น วัสดุและเครื่องมือที่ใช้ ขั้นตอนในการแกะหนังตะลุง ใน 3 แหล่งเรียนรู้ คือ

- พิพิธภัณฑ์หนังตะลุง สุชาติ ทรัพย์สิน อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช
- ศูนย์ศิลปหัตถกรรมรูปหนังบางแก้ว อ.บางแก้ว จ.พัทลุง
- บ้านช่างเต็มบุญสุข สุขแก้ว อ.หัวไทร จ.นครศรีธรรมราช

2.)สรุปเอกลักษณ์ของหัตถกรรมหนังตะลุง โดยนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์และสรุปเป็นคำสำคัญ (Key Words) เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย

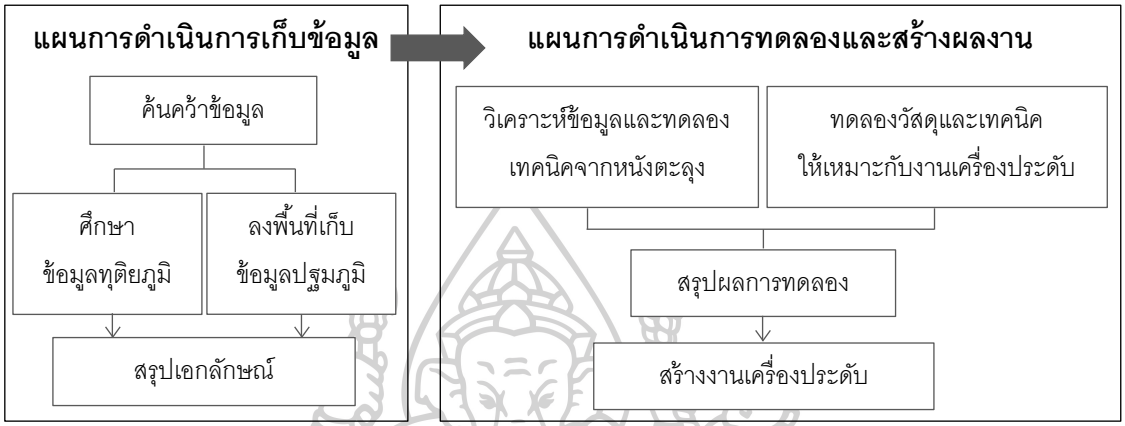
1.2 ขั้นตอนการทดลองและสร้างผลงาน

ขั้นตอนการทดลอง แบ่งเป็น 2 การทดลองหลัก ได้แก่

1.)วิเคราะห์ข้อมูลและทดลองเทคนิคจากหนังตะลุง โดยการวิเคราะห์ลายที่พบในหนังตะลุง แล้วจึงนำมาทดลองสร้างลายด้วยเครื่องมือที่ใช้ในหัตถกรรมหนังตะลุงตามลายต้นแบบเดิมและลายที่ดัดแปลงใหม่

2.)ทดลองวัสดุและเทคนิคให้เหมาะกับงานเครื่องประดับ โดยจากการศึกษาผลงานศิลปินที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 จึงได้เป็นแนวทางในการทดลองวัสดุและเทคนิค ดังนี้ การทดลองวัสดุใช้แผ่นหนัง ซึ่งเป็นวัสดุเดิมจากหนังตะลุงกับแผ่นโลหะ ทองเหลือง ทองแดง และแปะตั๊ง ซึ่งเป็น

วัสดุในงานเครื่องประดับมาใช้ร่วมกัน ในส่วนของเทคนิคที่ใช้ มี 3 เทคนิค คือ เทคนิคทับซ้อนเป็นการนำแผ่นหนังและโลหะมาวางทับซ้อนกันเป็นชั้นๆ เทคนิคดัดงอเป็นการดัดงอแผ่นหนังและโลหะให้เกิดความโค้ง เทคนิคพับมุมโดยกรีดแผ่นหนังให้เป็นรอยและพับขึ้นมุม หลังจากนั้นจึงทำการสรุปผลและสร้างงานเครื่องประดับ



ภาพที่ 29 ขั้นตอนวิธีการวิจัย

2. กรอบแนวความคิด

ภาพที่ 30 เอกลักษณ์ของหัตถกรรมหนังตะลุง

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหนังตะลุงและหัตถกรรมหนังตะลุงในบทที่2 นำมาซึ่งบทสรุปเอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมหนังตะลุง เพื่อใช้เป็นกรอบแนวความคิดของงานวิจัย

โดยผู้วิจัยสรุปได้เป็น 3 ส่วนสำคัญ คือ

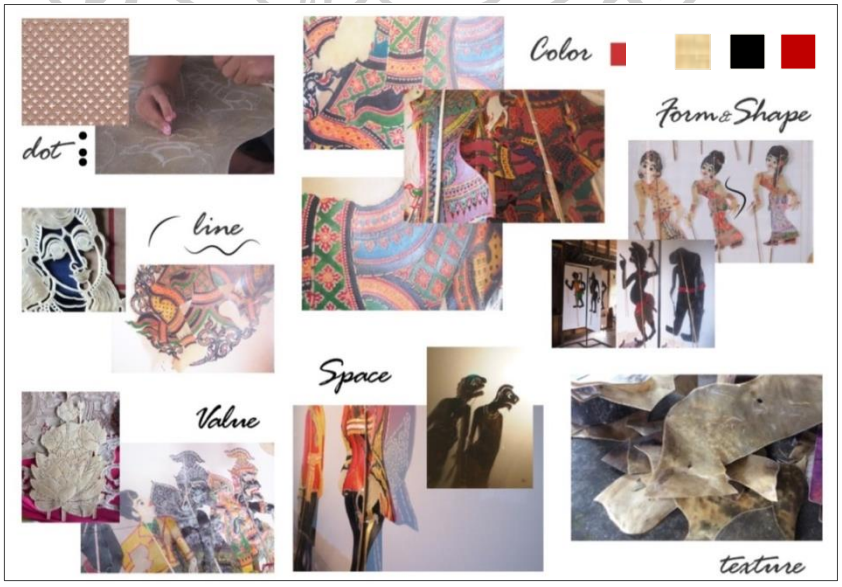
ความงามทางศิลปะที่แสดงออกผ่านทางทัศนธาตุของตัวหนังตะลุง โดยมีจุดที่เกิดจากการตอกตุ๊ดตู่เป็นทัศนธาตุเด่น เนื่องจากพบมีการใช้ในงานหัตถกรรมหนังตะลุงในสัดส่วนที่มากประกอบกับการใช้เส้นโค้งที่อ่อนช้อยพลิ้วไหวให้ความรู้สึกลื่นไหลตามรูปแบบของลายไทย และการใช้การซ้ำกันของการวางระยะในงานหัตถกรรมหนังตะลุงที่ทำให้เกิดจังหวะของลวดลาย

ทักษะเชิงช่างที่มีการใช้ภูมิปัญญาในการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ประยุกต์ใช้สิ่งใกล้ตัวและวัสดุในท้องถิ่น อีกทั้งใช้ฝีมือในการสร้างสรรค์งาน มีความเชี่ยวชาญตั้งแต่ขั้นตอนการเขียนลายโดยเข้าใจสัดส่วนและองค์ประกอบของลายตัวหนังและมีความรู้เรื่องลายไทย ขั้นตอนการตอกลายที่ต้องอาศัยความแม่นยำ ตอกลายเรียงสม่ำเสมอ มีระยะ ขนาดและตำแหน่งที่เหมาะ และขั้นตอนการแกะลายที่ต้องใช้ความชำนาญในการแกะลายเพื่อให้ได้ลายที่พลิ้วไหวอ่อนช้อยและต้องคอยระวังไม่ให้ลายขาดระหว่างการแกะ

เสน่ห์ของวัสดุแผ่นหนังหรือหนังแก้วตามชื่อเรียกของช่างท้องถิ่น ที่เป็นการนำหนังวัวมาผ่านกรรมวิธีการฟอกที่ใช้กรดกำจัดส่วนของไขมันออกจนได้เป็นแผ่นหนังบางๆ ที่มีคุณสมบัติโปร่งแสงและการเกิดรอยช้ำเป็นฝ้าขาวเมื่อตอกลายหรือขีดลาย แต่ยังคงพื้นผิวที่มีความสากในแบบของหนังวัว

3. วิเคราะห์ข้อมูลและทดลองเทคนิคจากงานหัตถกรรมหนังตะลุง

3.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ของหนังตะลุง



ภาพที่ 31 ทัศนธาตุของหนังตะลุง

3.1.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

จุด (Dot) : จุดเป็นทัศนธาตุที่เห็นได้ชัดเจนและพบมากที่สุดในหนังตะลุง โดยจุดในหนังตะลุงเกิดจากการตอกด้วยตุ๊ดตู่ เพื่อฉลุเอาแผ่นหนังส่วนนั้นออก ซึ่งจุดที่ซ้ำๆ กันเมื่อประกอบเข้าด้วยกันก็เกิดเป็นลายของหนังตะลุง

เส้น (Line) : เส้นที่พบในหนังตะลุงมี2ลักษณะ คือ เส้นที่เกิดจากการตอกตุ๊ดตู่ติดกันถี่ๆ เว้นระยะเป็นช่วงๆ จนกลายเป็นเส้นประที่ทำหน้าที่เป็นเส้นขอบแบ่งส่วนต่างๆ ของตัวหนัง และเส้นที่เกิดจากการแกะของมีดแกะที่มีลักษณะอ่อนช้อย บางเบา ด้วยการใช้เส้นโค้งเป็นหลัก ดูไหลลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว

สี (Color) : สีของแผ่นหนังเดิมนั้นเป็นสีเนื้อ โดยตัวหนังที่เป็นตัวตลกมักจะใช้สีดำเป็นหลักเพื่อให้เกิดเงาชัดแล้วจึงตัดสีแดงเล็กน้อย แต่ในส่วนของตัวหนังที่เป็นตัวพระตัวนางจะมีการใช้สีสันที่หลากหลายและใช้สีที่ตัดกันไว้ใกล้กัน เพื่อช่วยในการแบ่งส่วนต่างๆของตัวหนัง ทำให้เงาของตัวหนังขณะเชิดมีความสวยงามเห็นสีสันได้ชัดเจน

รูปร่างรูปทรง (Form&Shape) : รูปหนังตะลุงมีลักษณะเป็นงาน 2 มิติ โดยรูปหนังที่เป็นมนุษย์และตัวตลกมักมีรูปร่างที่อ่อนช้อยคล้ายตัว S

น้ำหนัก (Value) : การใช้ตุ๊ดตู่ตอกลายที่มีหลายขนาด ทำให้จุดและเส้นที่ได้มีความหนาบางไม่เท่ากัน สร้างน้ำหนักให้กับลายของตัวหนังตะลุง ในส่วนของความเข้มสีที่ใช้ในหนังตะลุงจะลงสีแค่น้ำหนักเดียว ไม่ไล่สีอ่อนสีแก่

ที่ว่าง (Space) : พบได้มากในตัวหนังที่เป็นตัวตลก จะมีที่ว่างที่เป็นพื้นแผ่นหนังไม่มีลายประกอบใดๆจากการตอกและแกะลาย เวลาเชิดจะเป็นส่วนที่ทำให้เกิดเงาเพราะแสงจะผ่านได้เพียงบางส่วน

พื้นผิว (Texture) : แผ่นหนังที่ใช้ในงานหัตถกรรมหนังตะลุงมีความสากของตัวผิวหนัง

3.1.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

เอกภาพ (Unity) : ความเป็นเอกภาพของตัวหนังตะลุงเกิดจากมวลของตัวหนังที่ดูเป็นชิ้นเดียวกันแม้จะมีส่วนที่เป็นข้อต่อในส่วนแขนขา แต่ลายเส้นที่พลิ้วไหวไหลลื่น ทำให้ภาพรวมดูเป็นชิ้นเดียวกัน

ความสมดุล (Balance) : ตัวหนังตะลุงมีลักษณะที่เป็นภาพหันด้านข้าง แม้ไม่สมมาตรแต่มีความสมดุลด้วยรูปร่างที่เป็นเหมือนตัว S คือ ท่อนบนจะหนักไปข้างหน้าและด้านล่างจะหนัก

มาด้านหลัง ยกตัวอย่างเช่น ตัวตลกที่มีลักษณะพุงโตและก้นงอน หรือตัวนางที่เน้นรูปร่างของผู้หญิงที่มีหน้าอกและก้น

จังหวะ (Dominance) : การซ้ำกันของลายตอก ลายฉลุบนตัวหนังตะลุง เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ ให้ความรู้สึกสม่ำเสมอ อีกทั้งขนาดและระยะที่ต่างกันก็ทำให้เกิดจังหวะของเส้นที่ต่างกัน

ความกลมกลืน (Harmony) : รูปตัวหนังเป็นรูปแบบของงานศิลปะไทยที่ผสมผสานกับทักษะของช่างท้องถิ่นลักษณะงานที่ได้จึงมีการใช้เส้นโค้งที่มากตามรูปแบบศิลปะไทย ทำให้มีการพลิ้วไหวของลวดลายที่ดูอ่อนหวาน ดูกลมกลืน

ความขัดแย้ง (Contrast) : การใช้สีที่ตัดกันของตัวหนังตะลุงเป็นการช่วยสร้างความโดดเด่น และช่วยแยกส่วนต่างๆของตัวหนังให้ชัดขึ้น

ขนาด สัดส่วน (Size, Proportion) : สัดส่วนของรูปตัวหนังตะลุงมักมีความผิดแปลกไปจากความเป็นจริง เช่น ในส่วนของตัวพระตัวนางที่ช่วงล่างตั้งแต่เอวลงไปจะสั้นเพื่อให้เวลาเชิดเกิดเงาที่ดูสมส่วน หรือสัดส่วนหน้าตาของตัวตลกที่มีความเกินจริง เช่น จมูกใหญ่เกินจริงหรือปากแหลมเกินจริง นอกจากนี้ยังพบว่าแขนและมือของตัวหนังยาวเลยเข่าซึ่งล้วนเป็นลักษณะที่เกินจริง

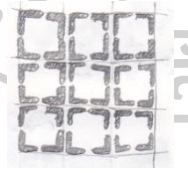
3.1.3 สรุปผลการวิเคราะห์ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ของหนังตะลุง

พบว่าทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ที่เห็นเด่นชัดในงานหัตถกรรมหนังตะลุง ได้แก่ จุดซึ่งเป็นทัศนธาตุที่พบมากที่สุดประกอบกับเส้นโค้งที่อ่อนช้อยพลิ้วไหวและการซ้ำกันของลายที่เป็นองค์ประกอบทำให้เกิดจังหวะในงานเกิดเป็นลายต่างๆ

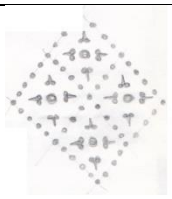
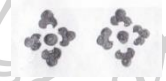
3.2 บันทึกและวิเคราะห์ลายที่พบในหนังตะลุง

ผู้วิจัยทำการศึกษาด้วยการบันทึกลายที่พบและวิเคราะห์เทคนิคที่ใช้สร้างลายรวมทั้งตำแหน่งส่วนที่พบลาย และเรียงลำดับผลการบันทึกโดยการใช้เทคนิคที่ใช้ในการสร้างลายเป็นเกณฑ์ คือเรียงจากเทคนิคการตอกตุ๊ดตู่ เทคนิคมีดแกะ การใช้เทคนิคตอกตุ๊ดตู่และมีดแกะร่วมกัน และเทคนิคขีดด้วยเหล็กปลายแหลม ตามลำดับ

ตารางที่ 1 ผลการบันทึกและวิเคราะห์ลายที่พบในหนังตะลุง

ที่	ภาพลายที่พบ	บันทึกลายเส้น	ชื่อลาย	เทคนิคที่ใช้	ส่วนที่พบ
1.			จุดไข่ปลา	ตอกตุ๊ดตู่	ลายของภาพ
2.			ตัวหนอน	ตอกตุ๊ดตู่	ขอบลายภาพ
3.			ก้นหอย	ตอกตุ๊ดตู่	ลายเมฆ
4.			ตาราง	ตอกตุ๊ดตู่	ผ้านุ่งตัวตลก
5.			ลายดอกไข่ปลา	ตอกตุ๊ดตู่	ลายผ้าสไบ
6.			ลายดอก	ตอกตุ๊ดตู่	เสื้อตัวนาง

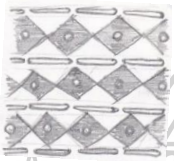
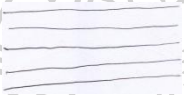
ตารางที่ 1 ผลการบันทึกและวิเคราะห์ลายที่พบในหนังตะลุง (ต่อ)

ที่	ภาพลายที่พบ	บันทึกลายเส้น	ชื่อลาย	เทคนิคที่ใช้	ส่วนที่พบ
7.			ลายดอกตาราง	ตอกตุ๊ดตู่	ลายผ้านุ่ง
8.			ประจำยาม	ตอกตุ๊ดตู่	กางเกง ตัวพระ
9.			ดอกสี่กลีบ (1)	ตอกตุ๊ดตู่	ผ้านุ่ง ตัวนาง
			ดอกสี่กลีบ (2)	ตอกตุ๊ดตู่	ดอกไม้ร่วง
10.			ดอกจอก	ตอกตุ๊ดตู่	ลายเสื้อ ตัวนาง
11.			สังวาล	ตอกตุ๊ดตู่	สร้อยสังวาล
12.			เส้นคั่น	ตอกตุ๊ดตู่	ชายผ้านุ่ง

ตารางที่ 1 ผลการบันทึกและวิเคราะห์ลายที่พบในหนังตะลุง (ต่อ)

ที่	ภาพลายที่พบ	บันทึกลายเส้น	ชื่อลาย	เทคนิคที่ใช้	ส่วนที่พบ
13.			กระจังตาอ้อย	ตอกตุ๊ดตู่	ขอบผ้านุ่ง
14.			หน้ากระดาน	ตอกตุ๊ดตู่	ขอบผ้านุ่ง
15.			กระจังใบเทศ	ตอกตุ๊ดตู่	สร้อยคอ
16.			บาก	มีดแกะ	แขนเสื้อ
17.			วงกลม ดอกเข็ม	มีดแกะ	ลายเสื้อ ตัวนาง
18.			เกล็ดปลา	มีดแกะ	ลายเสื้อ ตัวนาง
19.			นารี	มีดแกะ	ตัวนาง

ตารางที่ 1 ผลการบันทึกและวิเคราะห์ลายที่พบในหนังตะลุง (ต่อ)

ที่	ภาพลายที่พบ	บันทึกลายเส้น	ชื่อลาย	เทคนิคที่ใช้	ส่วนที่พบ
20.			ดอกลำดวน	มีดแกะ และตอกตุ๊ดตู่	ลายเสื้อตัวนาง
21.			หน้ากระดานเปียกปูน	มีดแกะ และตอกตุ๊ดตู่	กางเกงตัวพระ
22.			เส้นขีด	ขีดด้วยเหล็กปลายแหลม	ใช้ในการร่างลายภาพ

สรุปผล จากการบันทึกและวิเคราะห์ลายที่พบในหนังตะลุง ผู้วิจัยพบลายจำนวน 22 ลาย โดยลักษณะของลายและชื่อลายมีที่มาที่สามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่ม

1.)กลุ่มลายที่มีที่มาจากธรรมชาติลายจากสัตว์ ได้แก่ ลายจุดไข่ปลา ลายตัวหนอน ลายก้นหอย ลายเกล็ดปลา และลายจากดอกไม้ ได้แก่ ลายดอกไข่ปลา ลายดอก ลายดอกสี่กลีบ ลายดอกลำดวน ลายดอกจอก ลายวงกลมดอกเข็ม

2.)กลุ่มลายที่มีที่มาจากรูปเรขาคณิต ได้แก่ ลายตาราง ลายหน้ากระดานเปียกปูน

3.)กลุ่มลายที่มีที่มาจากลายไทย ได้แก่ ลายดอกตาราง ลายประจำยาม ลายสังวาล ลายเส้นคั่น ลายกระจังตาอ้อย ลายหน้ากระดาน ลายกระจังใบเทศ ลายบาก ลายนารี

เทคนิคที่ใช้ในการสร้างลายในหนังตะลุง พบ 3 เทคนิค

1.)เทคนิคการตอกด้วยตุ๊ดตู่ จำนวน15ลาย ได้แก่ ลายจุดไข่ปลา ลายตัวหนอน ลายก้นหอย ลายตาราง ลายดอกไข่ปลา ลายดอก ลายดอกตาราง ลายประจำยาม ลายดอกสี่กลีบ ลายดอกจอก ลายสังวาล ลายเส้นคั่น ลายกระจังตาอ้อย ลายหน้ากระดาน และลายกระจังใบเทศ

2.)เทคนิคการฉลุด้วยมีดแกะ จำนวน 4 ลาย ได้แก่ ลายบาก ลายวงกลมดอกเข็ม ลายเกล็ดปลา และลายนารี ซึ่งลักษณะของลายทั้ง 4 เป็นลวดลายที่มีลายฉลุขนาดใหญ่และเส้นมีความอ่อยช้อยพลิ้วไหว

และยังพบลายที่ใช้เทคนิคร่วมกันระหว่างการตอกตุ๊ดตู่และฉลุด้วยมีดแกะ จำนวน 2 ลาย ได้แก่ ลายดอกลำดวนและลายหน้ากระดานเปียกปูน

3.)เทคนิคการขีดด้วยเหล็กปลายแหลม ทำให้เกิดเป็นลายเส้นบนแผ่นหนัง จำนวน1 ลาย คือลายเส้นขีด

ลายของตัวหนังตะลุง มักพบลวดลายในตัวหนังที่เป็นตัวพระ-ตัวนาง หรือ เจ้าเมือง และมเหสี เนื่องด้วยถูกประดับด้วยเครื่องแต่งกายที่สวยงามเพื่อให้เหมาะสมกับยศของตัวละครนั้น ตัวหนังที่เป็นตัวตลกและตัวประกอบจะมีลวดลายน้อย โดยตำแหน่งที่พบลายช่างมักนิยมใช้กลุ่มลายดอกไม้ในส่วนของเครื่องแต่งกายของตัวนาง ตัวอย่างเช่น ลายดอก ลายดอกลำดวน ลายดอกจอก ที่พบใช้เป็นลายเสื้อของตัวนาง กลุ่มลายไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นยาวต่อกัน ตัวอย่างเช่น ลายเส้นคั่น ลายกระจังตาอ้อย ลายหน้ากระดาน ที่พบนิยมใช้กับตำแหน่งที่เป็นขอบปลายหรือชายผ้า ทั้งนี้ลวดลายต่างๆ ที่พบใช้ในหนังตะลุงนั้นเกิดจากการสร้างสรรค์ของช่างซึ่งอาจมีการประยุกต์หรือดัดแปลงตามเครื่องมือที่มีและเทคนิคของแต่ละบุคคล อย่างเช่นลายดอกสี่กลีบที่พบมี 2 แบบ เป็นต้น

3.3 การทดลองเทคนิคจากหัตถกรรมหนังตะลุง

3.3.1 อุปกรณ์และวัสดุที่ใช้ในการทดลอง

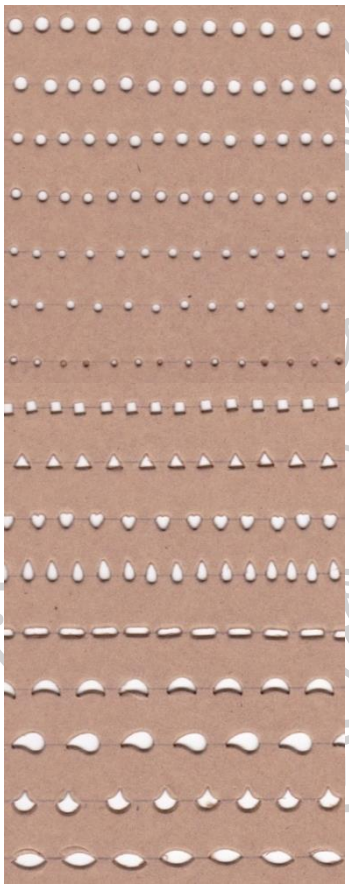
1.)ตุ๊ดตู่กลมเบอร์ 11-17
2.)ตุ๊ดตู่เม็ดข้าว
3.)ตุ๊ดตู่เส้นยาว
4.)ตุ๊ดตู่เกล็ดปลา
5.)ตุ๊ดตู่ลูกน้ำ
6.)ตุ๊ดตู่พระจันทร์เสี้ยว
7.)ตุ๊ดตู่หยดน้ำ
8.)ตุ๊ดตู่หัวใจ
9.)ตุ๊ดตู่สามเหลี่ยม
10.)ตุ๊ดตู่สี่เหลี่ยม
11.)เหล็กปลายแหลมหรือเหล็กจาร
12.)มีดคัตเตอร์
13.)มีดแกะกระดาษ
14.)ไม้บรรทัด
15.)ดินสอและยางลบ
16.)แผ่นรองตัด
17.)ค้อนและที่รองตอก
18.)กระดาษคราฟท์
19.)แผ่นหนังวัว
20.)พลาสติกวาดแบบ

ภาพที่ 32 อุปกรณ์และวัสดุที่ใช้ในการทดลอง

3.3.2 ทดลองลายที่ได้จากเครื่องมือ (ตุ๊ดตู่)

วิธีการทดลอง โดยใช้ตุ๊ดตู่แต่ละอันตอกลงบนกระดาษคราฟท์ตามแนวเส้นตรงเว้นระยะเท่ากัน โดยเรียงตามลักษณะและขนาดของลาย

ตารางที่ 2 ผลการทดลองลายที่ได้จากเครื่องมือ (ตุ๊ดตู่)

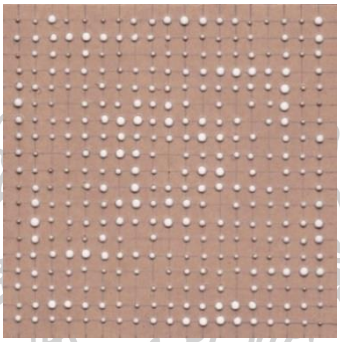
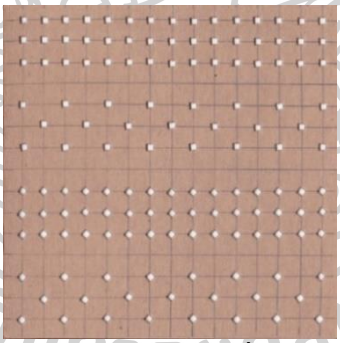
ลายที่ได้	เครื่องมือที่ใช้
	_____ ตุ๊ดตู่ กลม (เบอร์ 11) _____ ตุ๊ดตู่ กลม (เบอร์ 12) _____ ตุ๊ดตู่ กลม (เบอร์ 13) _____ ตุ๊ดตู่ กลม (เบอร์ 14) _____ ตุ๊ดตู่ กลม (เบอร์ 15) _____ ตุ๊ดตู่ กลม (เบอร์ 16) _____ ตุ๊ดตู่ กลม (เบอร์ 17) _____ ตุ๊ดตู่ สี่เหลี่ยม _____ ตุ๊ดตู่ สามเหลี่ยม _____ ตุ๊ดตู่ หัวใจ _____ ตุ๊ดตู่ หยดน้ำ _____ ตุ๊ดตู่ เส้นยาว _____ ตุ๊ดตู่ พระจันทร์เสี้ยว _____ ตุ๊ดตู่ ลูกน้ำ _____ ตุ๊ดตู่ เกล็ดปลา _____ ตุ๊ดตู่ เม็ดข้าว

สรุปผลการทดลอง ได้ลายปรุแบบเดียวขนาดเดียวกับเครื่องมือ (ตุ๊ดตู่)

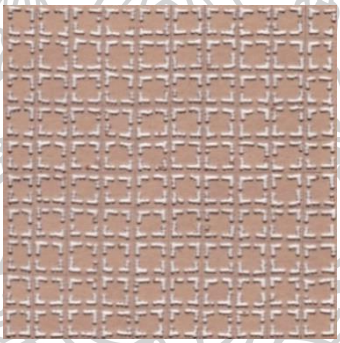
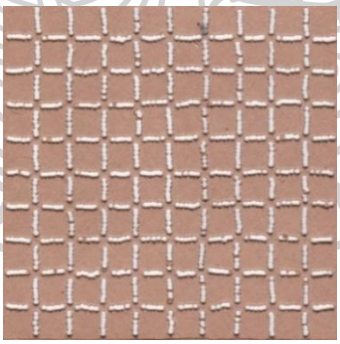
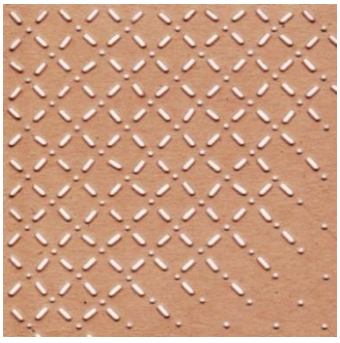
3.3.3 การทดลองสร้างลายที่พบในหนังตะลุง

วิธีการทดลอง ใช้เทคนิคการตอกตุ๊ดตู่ การฉลุด้วยมีด และการขีดด้วยเหล็กปลายแหลม ลงบนวัสดุกระดาษคราฟท์ แผ่นหนังวัว และแผ่นพลาสติกวาดแบบ ขนาด 10x10cm. เรียงลำดับตามลายที่พบจากการบันทึกและวิเคราะห์ลายในหนังตะลุง (ตารางที่ 1)

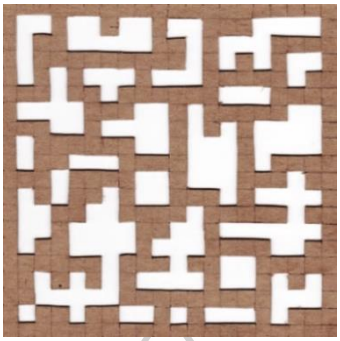
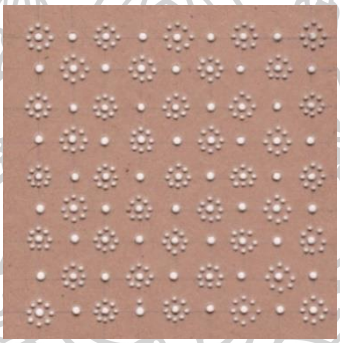
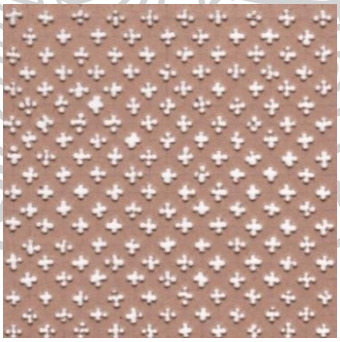
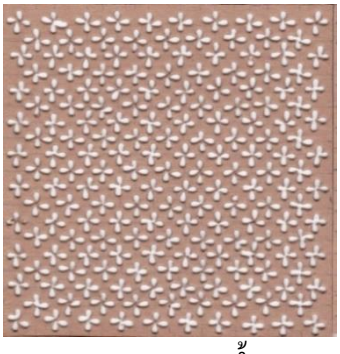
ตารางที่ 3 ผลการทดลองการสร้างลายที่พบในหนังตะลุง

ที่	ลาย	ผลการทดลอง	เทคนิคที่ใช้	หมายเหตุ
1.	ลายจุดไข่ปลา	 ลายจุดไข่ปลา (ไล่ขนาด)	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 11-17)	ลายใหม่
		 ลายจุดไข่ปลาเหลี่ยม	ตอกตุ๊ดตู่ สี่เหลี่ยม	ลายใหม่
2.	ลายตัวหนอน	ลายตัวหนอน	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 15)	ลายเดิม

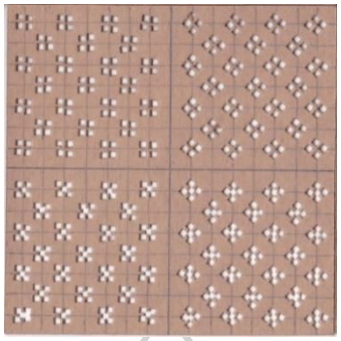
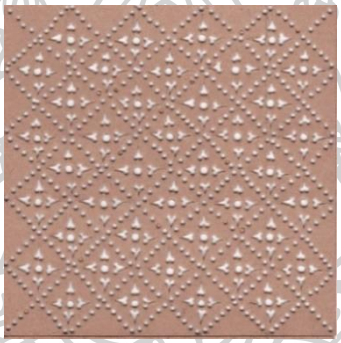
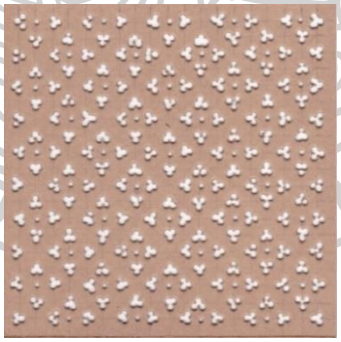
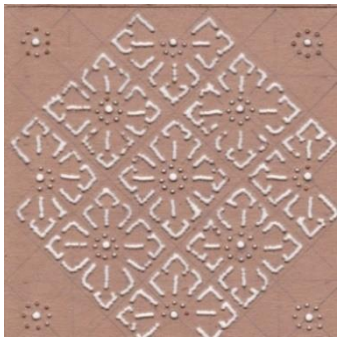
ตารางที่ 3 ผลการทดลองการสร้างลายที่พบในหนังตะลุง (ต่อ)

ที่	ลาย	ผลการทดลอง	เทคนิคที่ใช้	หมายเหตุ
3.	 ลายก้นหอย	 ลายก้นหอย	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 13,15)	ลายเดิม
4.	 ลายตาราง	 ลายตาราง	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 17)	ลายเดิม
		 ลายตารางใหญ่	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 15)	ลายใหม่
		 ลายตารางแปลง	ตอกตุ๊ดตู่ เส้นยาว + กลม (เบอร์ 17)	ลายใหม่

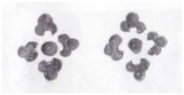
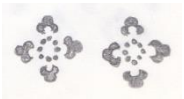
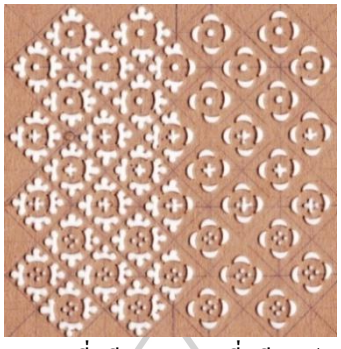
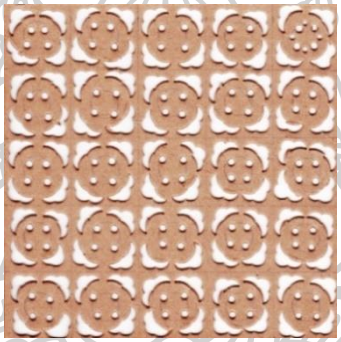
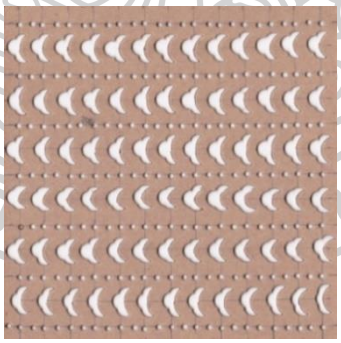
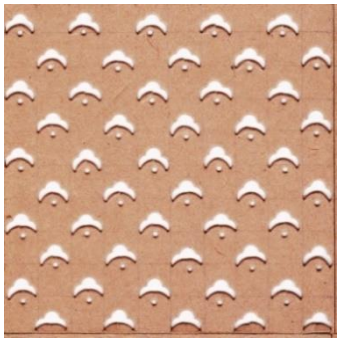
ตารางที่ 3 ผลการทดลองการสร้างลายที่พบในหนังตะลุง (ต่อ)

ที่	ลาย	ผลการทดลอง	เทคนิคที่ใช้	หมายเหตุ
	ลายตาราง (ต่อ)	 ลายโมเสค	มีดแกะ	ลายใหม่
5.	 ลายดอกไข่ปลา	 ลายดอกไข่ปลา	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 12,16)	ลายเดิม
6.	 ลายดอก	 ลายดอก	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 15)	ลายเดิม
		 ลายดอกหยดน้ำ	ตอกตุ๊ดตู่ หยดน้ำ	ลายใหม่

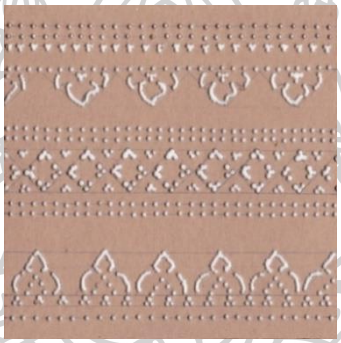
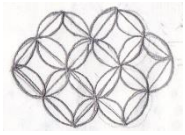
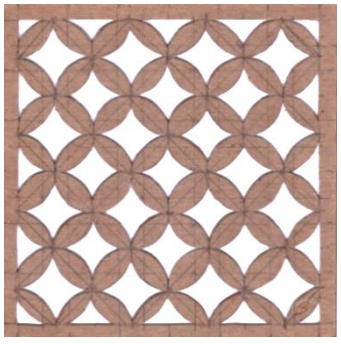
ตารางที่ 3 ผลการทดลองการสร้างลายที่พบในหนังตะลุง (ต่อ)

ที่	ลาย	ผลการทดลอง	เทคนิคที่ใช้	หมายเหตุ
	ลายดอก (ต่อ)	 ลายดอกเหลี่ยม	ตอกตุ๊ดตู่ สี่เหลี่ยม	ลายใหม่
7.	ลายดอกตาราง	 ลายดอกตาราง	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 13,17)	ลายเดิม
		 ลายดอกตารางแปลง	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 14,16)	ลายใหม่
8.	ลายประจำยาม	 ลายประจำยาม	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 12,15)	ลายเดิม

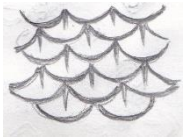
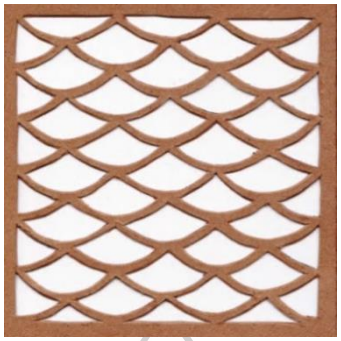
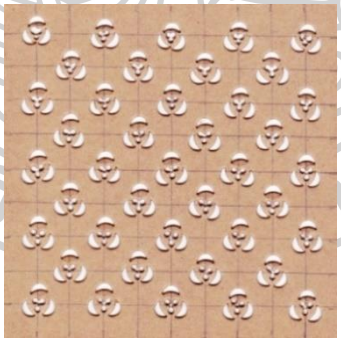
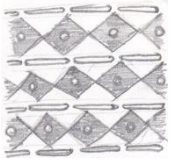
ตารางที่ 3 ผลการทดลองการสร้างลายที่พบในหนังตะลุง (ต่อ)

ที่	ลาย	ผลการทดลอง	เทคนิคที่ใช้	หมายเหตุ
9.	 ดอกสี่กลีบ (1)  ดอกสี่กลีบ (2)	 ลายดอกสี่กลีบ,ลายดอกสี่กลีบแปลง	ตอกตุ๊ดตู่ พระจันทร์เสี้ยว + กลม (เบอร์ 14)	ลายเดิม / ลายใหม่
10.	ลายดอกจอก	 ลายดอกจอกแปลง	ตอกตุ๊ดตู่ พระจันทร์เสี้ยว + กลม (เบอร์ 14)	ลายใหม่
11.	ลายสังวาล	 ลายสังวาล	ตอกตุ๊ดตู่ พระจันทร์เสี้ยว + กลม (เบอร์ 15)	ลายเดิม
	ลายสังวาล (ต่อ)	 ลายกลีบดอกไม้	ตอกตุ๊ดตู่ พระจันทร์เสี้ยว + กลม (เบอร์ 15)	ลายใหม่

ตารางที่ 3 ผลการทดลองการสร้างลายที่พบในหนังตะลุง (ต่อ)

ที่	ลาย	ผลการทดลอง	เทคนิคที่ใช้	หมายเหตุ
12.	เส้นคั่น	ลายเส้นคั่น	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 16)	ลายเดิม
13.	กระจังตาอ้อย	 กระจังตาอ้อย, หน้ากระดาน,กระจังใบเทศ	ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 14-16)	ลายเดิม
14.	หน้ากระดาน			
15.	กระจังใบเทศ			
16.	ลายบาก	ลายบาก	มีดแกะ	ลายเดิม
17.	 วงกลมดอกเข็ม	 ลายวงกลมดอกเข็ม	มีดแกะ	ลายเดิม

ตารางที่ 3 ผลการทดลองการสร้างลายที่พบในหนังตะลุง (ต่อ)

ที่	ลาย	ผลการทดลอง	เทคนิคที่ใช้	หมายเหตุ
18.	 เกล็ดปลา	 ลายเกล็ดปลา	มีดแกะ	ลายเดิม
19.	นารี	ลายนารี	มีดแกะ	ลายเดิม **ใช้วัสดุแผ่นพลาสติกวาดแบบ
20.	ดอกลำดวน	 ลายดอกลำดวนแปลง	ตอกตุ๊ดตู่พระจันทร์เสี้ยว + กลม (เบอร์ 16)	ลายใหม่
21.	 หน้ากระดานเปียกปูน	ลายหน้ากระดานเปียกปูน	มีดแกะ + ตอกตุ๊ดตู่กลม (เบอร์ 15)	ลายเดิม

ตารางที่ 3 ผลการทดลองการสร้างลายที่พบในหนังตะลุง (ต่อ)

ที่	ลาย	ผลการทดลอง	เทคนิคที่ใช้	หมายเหตุ
22.	เส้นขีด	ลายเส้นขีด	ขีดด้วยเหล็กปลายแหลม	ลายเดิม **ใช้วัสดุแผ่นหนังวัว

สรุปผลการทดลอง

ในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วัสดุทดแทนแผ่นหนังวัวด้วยกระดาษคราฟท์เป็นวัสดุหลัก เนื่องจากมีความแข็งที่น้อยกว่าจึงง่ายต่อการฝึกหัดตอกและแกะลายในระยะเริ่มต้น ยกเว้นในส่วนของการทดลองลายนารีและลายเส้นขีด โดยการทดลองลายนารีใช้วัสดุแผ่นพลาสติกวาดแบบพบว่าเมื่อทำการกรีดกับมีดลงบนแผ่นพลาสติกแล้วลื่นมากทำให้ควบคุมลายได้ยาก เมื่อตอกกับตุ๊ดตู่ก็เหนียวไม่ขาดออกจากกัน โดยง่าย และในการทดลองลายเส้นขีดเลือกใช้วัสดุแผ่นหนังวัว เนื่องจากบนกระดาษคราฟท์และแผ่นพลาสติกเขียนแบบไม่สามารถให้คุณสมบัติของลายที่ขึ้นเป็นฝ้าขาวจากการขีดได้

ผลการทดลองได้แผ่นลายขนาด 10x10 เซนติเมตร จากลายต้นแบบ 22 ลาย (ตารางที่ 1) ได้เป็นลายจากการทดลองทั้งหมดจำนวน 31 ลาย ได้แก่ ลายเดิมตามต้นแบบที่พบในหนังตะลุง 19 ลาย และลายใหม่ที่ดัดแปลงจากลายต้นแบบ 12 ลาย

จากการทดลองสร้างลายที่พบในหนังตะลุง พบมีลักษณะการสร้างลาย 7 แบบ จาก 3 เทคนิค

1.)เทคนิคการตอกด้วยตุ๊ดตู่ เริ่มต้นจากการตอกทีละจุดแล้วจึงเชื่อมต่อหรือประกอบกันเป็นลวดลายแบบต่างๆ โดยพบลักษณะการตอกลาย ดังนี้ ตอกเป็นจุด ลักษณะเป็นการตอกด้วยตุ๊ดตู่ทีละจุดๆอย่างลายจุดไข่ปลา ตอกเป็นเส้น ลักษณะเป็นการตอกด้วยตุ๊ดตู่ซ้ำติดกันเป็นเส้นอย่างลายตัวหนอน ตอกเป็นลาย ลักษณะเป็นการตอกด้วยตุ๊ดตู่ติดกันเพื่อประกอบเป็นลายอย่างลายดอก โดยจากพื้นฐานการตอกทั้ง 3 นั้น เมื่อนำมาเพิ่มรายละเอียด เปลี่ยนแบบ หรือเปลี่ยนตุ๊ดตู่ที่ใช้ตอกก็สามารถต่อยอดเป็นลายอื่นๆได้มากมาย เช่น ลายดอกไข่ปลาที่ต่อยอดมาจากลายจุดไข่ปลา ลาย

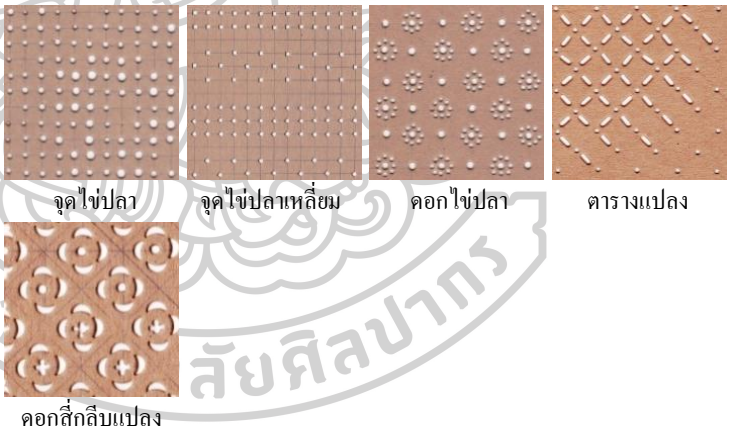
ก้นหอยและลายตารางที่ต่อยอดมาจากลายตัวหนอน และลายดอกสี่กลีบที่ต่อยอดมาจากลายดอกเป็นต้น ทั้งนี้หากต้องการลายที่มีความต่อเนื่องมักประยุกต์ใช้ลักษณะการตอกร่วมกัน เช่น ลายประจำยามที่ใช้การตอกเป็นจุดผสมกับการตอกเป็นเส้น หรือลายเส้นคั่นที่ใช้การตอกทั้ง 3 แบบในลายเดียว เป็นต้น

2.)เทคนิคการกรีดฉลุเป็นลายด้วยมีดแกะมักใช้กับลายที่ต้องการความพลิ้วไหวและลายฉลุที่มีขนาดใหญ่ เช่น ลายบาก ลายวงกลมเกี้ยว ลายเกล็ดปลา เป็นต้น

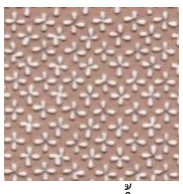
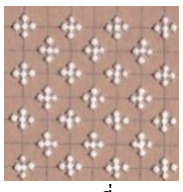
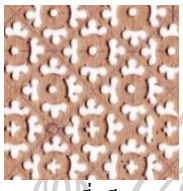
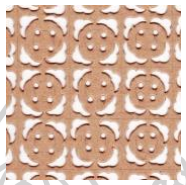
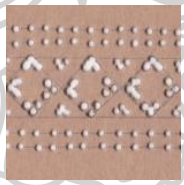
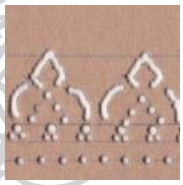
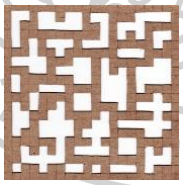
และมีการพบการใช้เทคนิคร่วมกันระหว่างการตอกตุ๊ดตู่และการกรีดฉลุเป็นลายด้วยมีดแกะในลายดอกลำดวนและหน้ากระดานเปียกปูน

3.)เทคนิคการขีดด้วยเหล็กปลายแหลมเป็นเทคนิคใช้ร่างลายเส้นบนแผ่นหนังวัว แต่หากทำการลงน้ำหนักในการขีดให้แรงขึ้นก็จะเกิดเป็นลักษณะของฝ้าขาว โดยลายที่เกิดจากเทคนิคนี้คือลายเส้นขีด

ตารางที่ 4 สรุปลักษณะการสร้างลายในหนังตะลุง

ลักษณะลาย	ลายจากการทดลอง
ตอกเป็นจุด	 จุดไข่ปลา จุดไข่ปลาเหลี่ยม ดอกไข่ปลา ตารางแปลง ดอกสี่กลีบแปลง
ตอกเป็นเส้น	ตัวหนอน ก้นหอย ตาราง ตารางใหญ่

ตารางที่ 4 สรุปลักษณะการสร้างลายในหนังตะลุง (ต่อ)

ลักษณะลาย	ลายจากการทดลอง
ตอกเป็นลาย	ดอก  ดอกหยดน้ำ  ดอกเหลี่ยม ดอกตารางแปลง  ดอกสี่กลีบ  ดอกจอกแปลง กลีบดอกไม้
ตอกแบบผสม	ประจำยาม ดอกตาราง สังวาล เส้นคั่น กระจังตาอ้อย  หน้ากระดาน  กระจังใบเทศ
กรีดฉลุเป็นลาย	 โมเสค บาก วงกลมดอกเข็ม เกล็ดปลา นารี
ตอก+กรีดฉลุ	ดอกลำดวนแปลง หน้ากระดานเปียกปูน

ตารางที่ 4 สรุปลักษณะการสร้างลายในหนังตะลุง (ต่อ)

ลักษณะลาย	ลายจากการทดลอง
ขีดด้วยเหล็กแหลม	เส้นขีด

4. การทดลองวัสดุและเทคนิคให้เหมาะสมกับงานเครื่องประดับ

โดยจากการศึกษาผลงานศิลปินที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงแนวทางรูปแบบเทคนิคที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ ทดลอง เพื่อหารูปแบบและเทคนิคที่เหมาะสมกับงานเครื่องประดับ ซึ่งในการเลือกใช้วัสดุผู้วิจัยใช้แนวทางจากผลงานชุด Precious Beasts - Blooming ของ Eunmi Chun ที่ใช้แผ่นหนังร่วมกับโลหะ เพื่อช่วยเพิ่มความแข็งแรงของชิ้นงานและสร้างความน่าสนใจด้วยพื้นผิวและสีที่แตกต่างกัน โดยในการทดลองผู้วิจัยเลือกใช้วัสดุแผ่นหนังวัว ซึ่งเป็นวัสดุเดิมจากหนังตะลุงกับแผ่นโลหะ ทองเหลือง ทองแดง และแปะตั๊ง ซึ่งเป็นวัสดุในงานเครื่องประดับมาใช้ร่วมกัน

ในส่วนของการทดลองเทคนิค ผู้วิจัยมีความสนใจ เทคนิคทับซ้อนที่ใช้ในผลงานชุด Priceless ของ Christel van der Laan ซึ่งเป็นการนำวัสดุมาวางทับซ้อนกันเป็นชั้นๆ สร้างมิติและลวดลายจากคุณสมบัติโปร่งแสง เทคนิคดัดงอในผลงานของแบรนด์สราญโดย ศรัญญ์ อยู่คงดี ซึ่งเป็นการดัดงอวัสดุให้เกิดความโค้ง และเทคนิคพับมุมในผลงานชุด Take away Series ของKristin D'Agostino ซึ่งกรีดวัสดุให้เป็นรอยและพับขึ้นมุม เพื่อเป็นการเพิ่มมิติให้กับชิ้นงานที่ทำจากวัสดุแบบแผ่น

4.1 ขั้นตอนในการทดลองสร้างตัวชิ้นงาน

4.1.1 ออกแบบตัวทดลองจากลวดลายที่พบในงานหัตถกรรมหนังตะลุง ร่างแบบโดยแยกเป็นชั้นๆ (Layer) หลายๆชิ้น แล้วติดแบบร่างลงบนแผ่นหนังวัวและแผ่นโลหะทองเหลือง ทองแดงหรือแปะตั๊ง ตามที่ออกแบบไว้

ภาพที่ 33 ออกแบบลวดลายตัวทดลอง

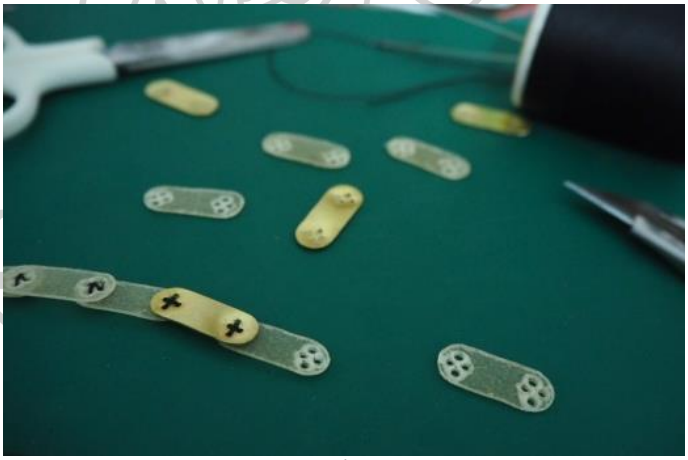
4.1.2 ทำการตอกด้วยตุ๊ดตู่หรือขีดลายด้วยเหล็กแหลมในส่วนที่เป็นลายด้านในแผ่นหนังวัว

ภาพที่ 34 ตอกลายบนแผ่นหนังของตัวทดลอง

4.1.3 ทำการฉลุลายด้วยเลื่อยฉลุในส่วนของแผ่นโลหะและลายด้านนอกของแผ่นหนังวัว (ใช้การฉลุแทนการกรีดด้วยมีดแกะในส่วนของลายด้านนอกของแผ่นหนังวัว)

ภาพที่ 35 ฉลุแผ่นโลหะตามลายของตัวทดลอง

4.1.4 ประกอบชิ้นงานแต่ละส่วนเข้าด้วยกันตามที่ออกแบบไว้ในแต่ละชิ้นทดลอง

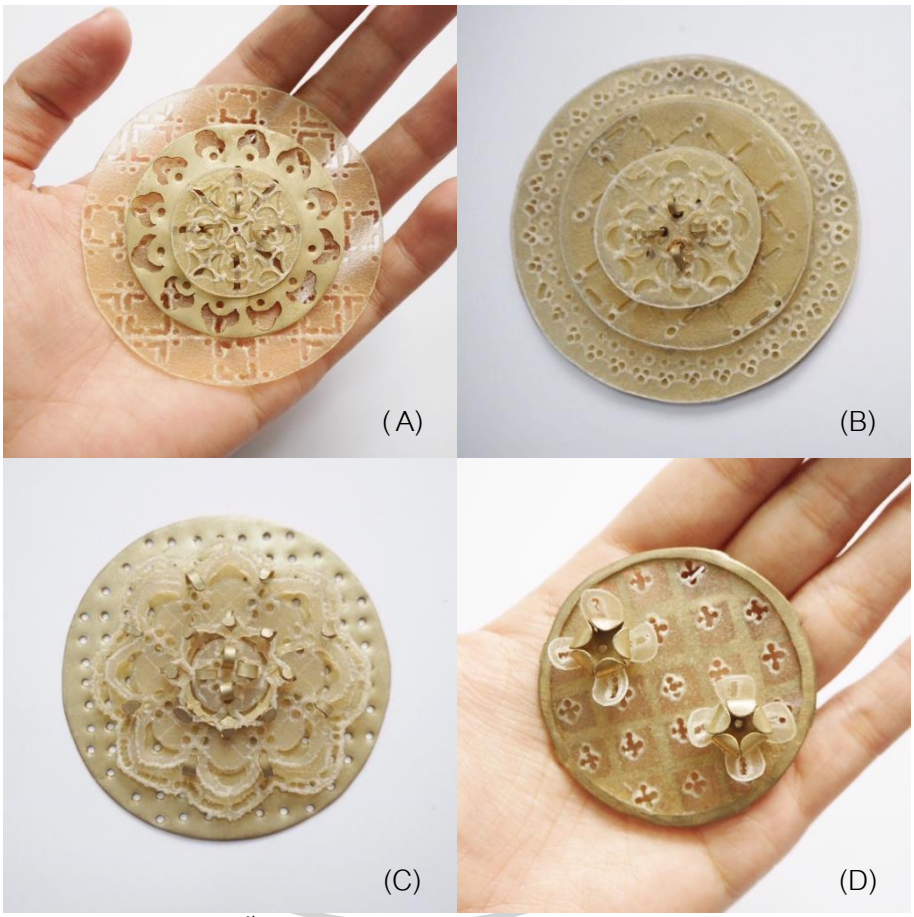


ภาพที่ 36 ประกอบชิ้นงานของตัวทดลอง

4.2 ผลทดลองสร้างชิ้นงานด้วยเทคนิคทับซ้อน

โดยการนำแผ่นหนังวัวและแผ่นโลหะทองเหลือง ทองแดงและแปะตั๊ง ที่ตอกและฉลุลวดลายแล้วมาวางซ้อนประกอบกันเป็นชั้นๆ

4.2.1 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 1 (ชุดวงกลม)

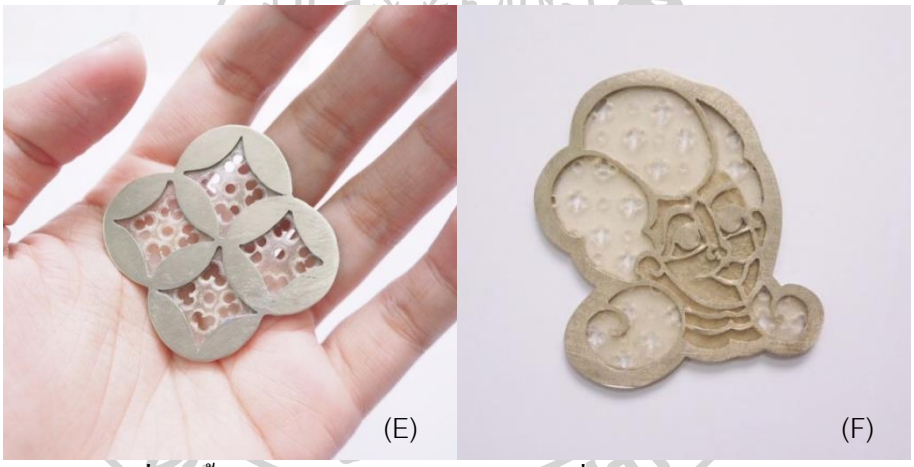


ภาพที่ 37 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 1 (ชุดวงกลม)

งานทดลองชุดนี้ ประกอบด้วย ชิ้นงาน 4 ชิ้น คือ A,B,C,D โดยชิ้น A และ B เป็นการทดลองโดยการใช้แผ่นหนังวัวและแผ่นทองเหลืองรูปวงกลมฉลุลาย ขนาด 3,5,7 ซม. มาวางซ้อนกันโดยไล่ขนาด ซึ่งชิ้น A เป็นการซ้อนโดยใช้ 1 ชิ้นต่อ 1 ขนาด และแต่ละชิ้นมีการฉลุลาย ได้แก่ ลายตาราง ลายกลีบดอกไม้ และลายดอกสี่กลีบแปลง ซึ่งชิ้นงานที่ได้มีความโปร่ง ไม่ทึบตัน เห็นลวดลายชัดเจน ต่างจากชิ้น B ที่เป็นการซ้อนที่ใช้ 2 ชิ้นต่อ 1 ขนาด โดยเป็นการนำแผ่นทองเหลืองที่ไม่มีการฉลุลายมารองแผ่นหนังวัวที่ฉลุเป็นลายเส้นคั่น ลายตารางแปลง และลายดอกสี่กลีบแปลง แล้วซ้อนกัน ชิ้นงานที่ได้จึงดูทึบตัน เนื่องด้วยหนังวัวมีความโปร่งแสงจึงทำให้เห็นสีของ

แผ่นทองเหลืองที่รองอยู่ ในชิ้น C และ D เพื่อลดความทึบตันผู้วิจัยจึงฉลุลายแผ่นทองเหลืองที่ใช้รอง โดยชิ้น C เป็นการนำแผ่นหนังวัวที่เป็นฉลุเป็นรูปดอกไม้และตอกลายกลีบดอกไม้กับลายตัวหนอน แล้วคั่นด้วยทองเหลืองที่ฉลุเป็นลายเส้นและรองอีกชั้นด้วยแผ่นทองเหลืองวงกลมฉลุลายจุดไข่ปลา ชิ้นงานที่ได้ดูมีมิติและโปร่งมากขึ้น ในส่วนของชิ้น D เป็นการใช้แผ่นหนังวัวและแผ่นทองเหลืองขนาดเดียวกัน คือ 5 ซม. แล้วออกแบบลายฉลุให้มีความสอดคล้องกัน คือ ใช้ลายตารางใหญ่และลายดอก เมื่อซ้อนจึงทำให้เห็นทั้งลายของแผ่นหนังและลายของแผ่นทองเหลือง นอกจากนี้ยังเพิ่มส่วนของดอกไม้ด้านบนที่ออกแบบให้สอดคล้องกับลายฉลุเช่นกันซึ่งช่วยเพิ่มมิติให้ชิ้นงาน โดยในการทดลองชุดนี้ใช้การประกอบชิ้นงานโดยการออกแบบส่วนของแผ่นทองเหลืองให้มีลักษณะเป็นหนามเตยแล้วพับหรือโค้งเกาะตัวแผ่นหนังวัวให้ยึดติดกัน

4.2.2 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 2 (ชุดลายหนังตะลุง)



ภาพที่ 38 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 2 (ชุดลายหนังตะลุง)

งานทดลองชุดนี้ประกอบด้วยชิ้นงาน 2 ชิ้น คือ E และ F ชิ้น E เป็นการออกแบบลายให้สอดคล้องกันทำให้เป็นลวดลายได้ชัดเจน โดยใช้แผ่นแปะตั๊ง ฉลุเป็นลายวงกลมดอกเข็ม 2 ชิ้น ประกบแผ่นหนังวัวที่ตอกลายดอกตารางแปลง โดยให้ลายของแผ่นหนังอยู่ในตำแหน่งช่วงว่างของลายแผ่นแปะตั๊งพอดี ชิ้น F ออกแบบโดยใช้ลายนารีเป็นหลักและใช้ลายดอกสลับลายจุดไข่ปลาในส่วนที่เป็นผม และใช้แผ่นแปะตั๊งประกบแผ่นหนังวัวเช่นกัน การประกอบชิ้นงานในการทดลองชุดนี้ใช้กาวเป็นตัวช่วยในการประกบแต่ละส่วน

4.2.3 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 3 (ชุดลายไทย)

ภาพที่ 39 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 3 (ชุดลายไทย)

งานทดลองชุดนี้ประกอบด้วยชิ้นงาน 3 ชิ้น คือ G,H,I ทั้ง 3 ชิ้นเป็นการออกแบบโดยใช้ลายไทย ชิ้น G เป็นลายพุ่มข้าวบินฑ์ ใช้แผ่นหนังวัวและแผ่นทองเหลืองวางซ้อนกันตามตำแหน่งของลาย ชิ้น H และชิ้น I เป็นลายดอกร่วง ชิ้น H ใช้โลหะทองแดง ชิ้น I ใช้โลหะแปะตั๊ง การประกอบชิ้นงานในการทดลองชุดนี้ใช้การร้อยด้ายซึ่งเป็นเทคนิคที่พบในการประกอบข้อต่อของตัวหนังตะลุง

4.2.4 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 4 (ชุดข้อต่อหนังตะลุง)

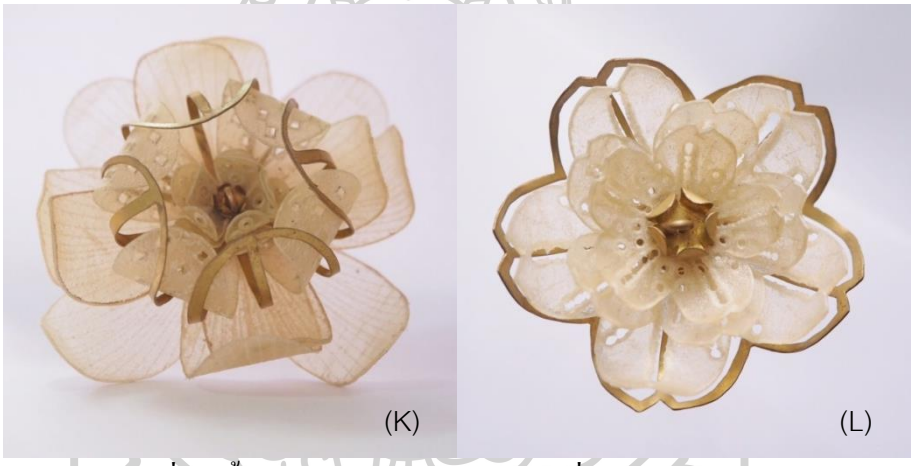
ภาพที่ 40 ชิ้นงานทดลองเทคนิคทับซ้อนชุดที่ 4 (ชุดข้อต่อ)

งานทดลองชุดนี้มีชิ้นงาน 1 ชิ้น คือ ชิ้น J เป็นการออกแบบโดยดึงลักษณะของข้อต่อแขนขาที่พบในตัวหนังตะลุง ใช้วัสดุแผ่นหนังและแผ่นทองเหลือง ประกอบชิ้นงานโดยใช้การร้อยด้ายซึ่งเป็นเทคนิคที่พบในการประกอบตัวหนังตะลุงเช่นกัน

4.3 ผลทดลองสร้างชิ้นงานด้วยเทคนิคดัดงอ

เป็นการดัดงอวัสดุแผ่นหนังวัวและแผ่นโลหะทองเหลือง ทองแดง และแปะตั๊ง ให้เกิดความโค้งโดยใช้คีมดัด ซึ่งในการดัดแผ่นหนังวัวจะดัดให้โค้งมากกว่าที่ต้องการเพราะแผ่นหนังจะคืนตัวเล็กน้อย แล้วจึงนำมาซ้อนประกอบกันเป็นชิ้นงาน

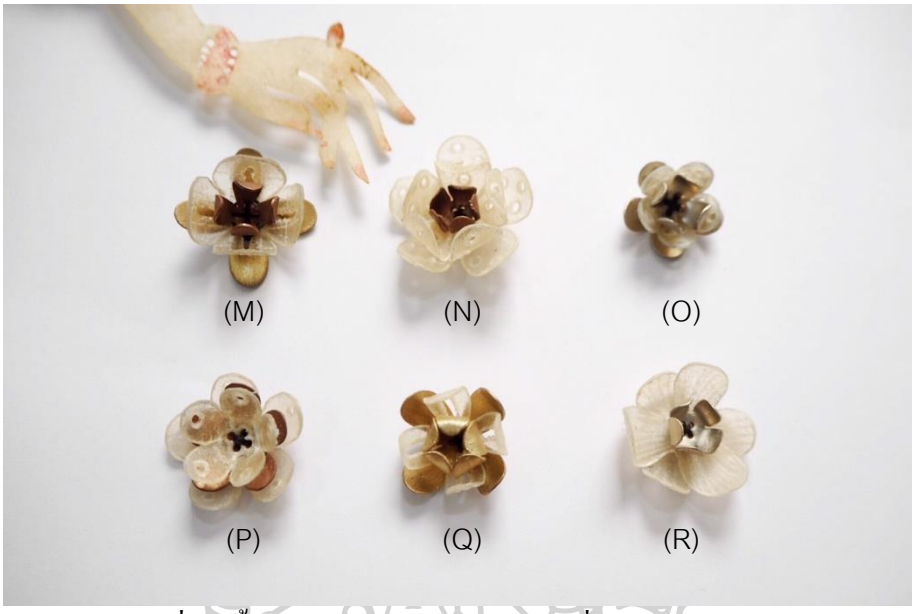
4.3.1 ชิ้นงานทดลองเทคนิคดัดงอชุดที่ 1 (ชุดดอกไม้ใหญ่)



ภาพที่ 41 ชิ้นงานทดลองเทคนิคดัดงอชุดที่ 1 (ชุดดอกไม้ใหญ่)

งานทดลองชุดนี้ประกอบด้วยชิ้นงาน 2 ชิ้น คือ ชิ้น K และชิ้น L เป็นการออกแบบให้เป็นรูปทรงของดอกไม้ซึ่งกลีบดอกของชิ้นงานใช้เทคนิคการดัดงอด้วยการใช้คีมดัดให้โค้งแล้วจึงนำมาซ้อนประกอบกัน โดยการประกอบชิ้นงานในการทดลองชุดนี้ใช้การเสียบก้านตรงกลางดอกยึดกลีบดอกแต่ละชั้น และใช้สัดส่วนโลหะ (ทองเหลือง) ในชิ้นงานค่อยข้างน้อย โดยฉลุเป็นเพียงเส้นบางๆตามลักษณะของกลีบ และมีส่วนที่เป็นเสมือนเกสรและกลีบเลี้ยงที่ไว้ประกบบนล่างของดอกเท่านั้น ทำให้เห็นส่วนที่เป็นแผ่นหนังและลวดลายบนแผ่นหนังได้ชัดเจน โดยลายที่ใช้ในชิ้น K เป็นการใช้ลายจุดไข่ปลาเหลี่ยมร่วมกับลายเส้นที่เกิดจากการขีดเหล็กจาร (เหล็กปลายแหลม) ซึ่งเป็นเทคนิคที่ได้จากการร่างภาพในงานหัตถกรรมหนังตะลุง ส่วนลายของชิ้น L เป็นการตอกลายจุดไข่ปลากับลายตัวหนอนประกอบกัน

4.3.2 ชิ้นงานทดลองเทคนิคดัดงอชุดที่ 2 (ชุดดอกไม้เล็ก)



ภาพที่ 42 ชิ้นงานทดลองเทคนิคดัดงอชุดที่ 2 (ชุดดอกไม้เล็ก)

งานทดลองชุดนี้ประกอบด้วยชิ้นงาน 6 ชิ้น ซึ่งออกแบบเป็นดอกไม้ขนาดเล็ก ชิ้น M มี 4 กลีบ ซ้อนกัน 3 ชั้น ประกอบด้วย ทองแดง แผ่นหนัง และทองเหลือง ชิ้น N มี 5 กลีบ มีแผ่นหนังเป็นกลีบดอก 2 ชั้น และมีเกสรที่ทำจากแผ่นทองแดง ชิ้น O เป็นชิ้นที่มีขนาดเล็กที่สุด มี 5 กลีบ ใช้แผ่นแปะตั๊ง เป็นกลีบดอกประกบบนล่างแผ่นหนัง ชิ้น P มีลักษณะคล้ายชิ้น O แต่มีขนาดใหญ่กว่าและใช้กลีบที่เป็นแผ่นหนังประกบบนล่างกลีบที่เป็นแผ่นทองแดง ชิ้น Q มี 8 กลีบ โดยเป็นการวางกลีบสลับกันของชั้นที่เป็นแผ่นทองเหลืองกับแผ่นหนังและมีเกสรทองเหลืองด้านบน ชิ้น R เป็นดอกไม้ 6 กลีบ แผ่นหนัง 2 ชิ้น วางกลีบสลับกันและมีเกสรเป็นแผ่นแปะตั๊ง โดยการประกอบชิ้นงานในการทดลองชุดนี้ใช้เทคนิคการร้อยด้าย การทดลองในชุดนี้มีการใช้ชนิดของแผ่นโลหะและสัดส่วนของโลหะที่หลากหลายเพื่อเปรียบเทียบผลที่ได้

4.3.3 ชิ้นงานทดลองเทคนิคดัดงอชุดที่ 3 (ชุดดอกจำปา)

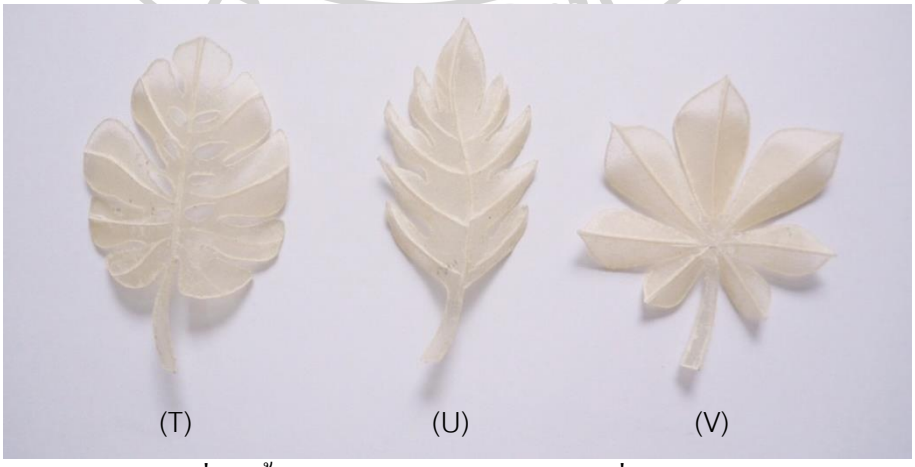
ภาพที่ 43 ชิ้นงานทดลองเทคนิคดัดงอชุดที่ 3 (ชุดดอกจำปา)

งานทดลองชุดนี้มีชิ้นงาน 1 ชิ้น คือ ชิ้น S โดยเป็นการออกแบบประยุกต์จากดอกจำปา ซึ่งจากลักษณะของกลีบดอกที่ยาวทำให้ชิ้นงานมีมิติ เป็นงานลอยตัว ดูมีมวลกว่าชิ้นงานอื่นๆ การใช้สัดส่วนระหว่างแผ่นหนังกับแผ่นโลหะ มีอัตรา 50:50 การประกอบชิ้นงานใช้เทคนิคการร้อยด้าย

4.4 ผลทดลองสร้างชิ้นงานด้วยเทคนิคพับมุม

เทคนิคการพับมุมเป็นการกรีดแผ่นหนังวัวด้วยมีดให้เป็นรอยแต่ไม่ขาดแล้วพับขึ้นมุมตามรอยนั้น แล้วจึงนำมาประกอบกับแผ่นโลหะทองเหลือง ทองแดง และแปะตั๊ง

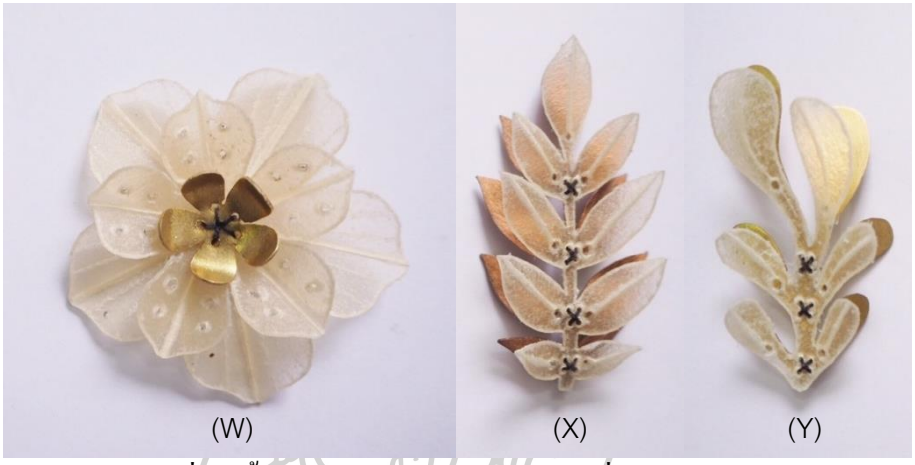
4.4.1 ชิ้นงานทดลองเทคนิคพับมุมชุดที่ 1 (ชุดใบไม้)



ภาพที่ 44 ชิ้นงานทดลองเทคนิคพับมุมชุดที่ 1 (ชุดใบไม้)

งานทดลองชุดนี้ประกอบด้วยชิ้นงาน 3 ชิ้น คือ T,U,V ในการทดลองชุดนี้ใช้วัสดุเพียงแผ่นหนังวัวเท่านั้นไม่มีการใช้โลหะเข้ามาประกอบ โดยเป็นการกรีดตามลายที่เป็นเส้นด้านในของรูปใบไม้ แล้วจึงพับทำมุมตามรอยกรีด

4.4.2 ชิ้นงานทดลองเทคนิคพับมุมชุดที่ 2 (ชุดดอก-ใบ)



ภาพที่ 45 ชิ้นงานทดลองเทคนิคพับมุมชุดที่ 2 (ชุดดอก-ใบ)

งานทดลองชุดนี้ประกอบด้วยชิ้นงาน 3 ชิ้น คือ W,X,Y ชิ้น W เป็นชิ้นงานที่เป็นรูปดอกไม้ ซึ่งมี 5 กลีบซ้อนกัน โดยแผ่นหนัง 2 ชิ้นวางกลีบสลับกัน และแต่ละกลีบพับหักมุมเข้าหากัน มีเกสรที่ฉลุจากแผ่นทองเหลือง ลวดลายของกลีบใช้ลายจุดไข่ปลาร่วมกับลายเส้นที่เกิดจากการขีดเหล็กจาร ชิ้น X เป็นชิ้นงานที่เป็นรูปก้านใบปลายแหลม เป็นแผ่นหนังประกบกับแผ่นทองแดง แล้วยึดด้วยการร้อยด้ายตามเส้นก้านที่เป็นแกนหลัก และใบแต่ละใบมีการกรีดและพับมุม ชิ้น Y มีลักษณะคล้ายชิ้น X แต่เป็นรูปแบบของก้านใบปลายมน เส้นที่กรีดมีความโค้งกว่า โดยใช้แผ่นหนังประกบแผ่นทองเหลืองแล้วยึดด้วยการร้อยด้ายเช่นเดียวกับชิ้น X

4.5 สรุปผลการทดลอง

จากการทดลองวัสดุและเทคนิคให้เหมาะสมกับงานเครื่องประดับโดยการสร้างชิ้นงานทดลองด้วยเทคนิคทับซ้อน จำนวน 4 ชุด ด้วยเทคนิคดัดงอ จำนวน 3 ชุด และด้วยเทคนิคพับมุม จำนวน 2 ชุด นำมาซึ่งการสรุปผลการทดลองได้ 3 ประเด็น คือ เทคนิคในการสร้างชิ้นงาน เทคนิคในการประกอบชิ้นงาน และการใช้วัสดุร่วมระหว่างแผ่นหนังและโลหะ

4.5.1 สรุปเทคนิคในการสร้างชิ้นงาน จากการทดลองมีการใช้เทคนิคในการสร้างชิ้นงาน 3 เทคนิค

1.)เทคนิคทับซ้อน เป็นการนำแผ่นหนังและแผ่นโลหะมาซ้อนกันตามรูปแบบหรือลวดลายที่วางไว้ โดยข้อดีของเทคนิคคือช่วยสร้างมิติให้ชิ้นงานดูหนาขึ้นและมีความลึกตื้นในตัวชิ้นงาน อีกทั้งหากออกแบบให้ลายของแต่ละชั้นเมื่อประกอบกันแล้วเป็นลวดลายที่สอดคล้องก็ยิ่งสร้างความน่าสนใจให้กับชิ้นงาน แต่สิ่งที่ควรระวังคือการซ้อนหลายๆชั้นและการใช้แผ่นโลหะเข้ามาซ้อนในสัดส่วนที่มากหรือซ้อนทั้งแผ่นโดยไม่มีการฉลุเป็นลวดลายจะทำให้งานดูทึบตัน ขาดเอกลักษณ์ที่เกิดจากคุณสมบัติของแผ่นหนังวัวที่โปร่งแสง

2.)เทคนิคดัดงอ เป็นการดัดงอวัสดุให้เกิดการโค้งโดยใช้คีมและไม้แท่งกลมในการดัด เพื่อเพิ่มมิติชิ้นงานไม่ให้แบนเกินไป โดยในขั้นตอนของการดัดต้องดัดให้โค้งมากกว่าที่ต้องการเพราะแผ่นหนังวัวจะทำการคืนตัวเล็กน้อย และต้องระวังรอยหักของแผ่นหนังที่เกิดจากการโค้งงอที่เร็วเกินไป

3.)เทคนิคพับมุม เป็นการกรีดแผ่นหนังวัวด้วยปลายมีดแล้วจึงพับทำมุมเข้าหากันตามรอยกรีด ข้อดีคือช่วยเพิ่มมิติให้ชิ้นงาน ข้อควรระวังคือขณะกรีดต้องไม่แรงเกินไปจนชิ้นงานขาด และปลายของเส้นที่กรีดควรตอกเป็นจุดไข่ปลาเพื่อให้สามารถพับทำมุมได้ง่ายขึ้นและช่วยป้องกันการกรีดเกินตำแหน่งที่ต้องการ

โดยในการสร้างตัวชิ้นงานเครื่องประดับนั้นผู้วิจัยเลือกใช้ทั้งเทคนิคทับซ้อน, เทคนิคดัดงอและเทคนิคพับมุม เพราะทั้ง3เทคนิคช่วยในการเพิ่มมิติของตัวชิ้นงาน และแต่ละเทคนิคก็ได้ผลลัพธ์ในรูปแบบที่ต่างกัน เมื่อนำมาใช้ประกอบกันก็จะช่วยส่งเสริมชิ้นงานให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

4.5.2 สรุปเทคนิคในการประกอบชิ้นงาน จากการทดลองมีการใช้เทคนิคในการประกอบชิ้นงาน 4 เทคนิค

1.)หนามเตย เป็นการสร้างหนามเตยจากแผ่นโลหะที่ใช้ประกอบในตัวชิ้นงาน โดยออกแบบให้หนามเตยเป็นส่วนหนึ่งในลวดลายและทำการเกาะยึดแผ่นหนังวัวให้ประกอบกันเป็นชิ้นงาน เช่น ชิ้นงานทดลองชุดวงกลม

2.)ติดกาว ติดยึดส่วนของชิ้นงานไว้ด้วยกัน เช่น ชิ้นงานทดลองชุดลายหนังตะลุง

3.)ร้อยด้าย ซึ่งเป็นเทคนิคที่พบในการใช้ประกอบข้อต่อของตัวหนังตะลุง เป็นการเจาะรูบนแผ่นหนังและแผ่นโลหะในตำแหน่งที่ต้องการยึดแล้วร้อยด้ายยึดไว้ด้วยกัน โดยอาจมี

การออกแบบให้ด้ายที่ร้อยกลายเป็นส่วนหนึ่งของลาย เช่น ด้ายที่ร้อยกลายเป็นส่วนเกสรของดอกไม้ในชิ้นงานทดลองชุดดอกไม้เล็ก

4.)เสียบก้าน เป็นการใช้เส้นโลหะเสียบเป็นก้านเพื่อประกอบส่วนของชิ้นงานเข้าด้วยกัน เช่น ชิ้นงานทดลองชุดดอกไม้ใหญ่

โดยเมื่อเปรียบเทียบผลการใช้เทคนิคแต่ละแบบในการประกอบชิ้นงานสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 5 สรุปเทคนิคในการประกอบชิ้นงาน

คุณสมบัติ **เทคนิค**	**แข็งแรง** **ยึดติดแน่น**	**สวยงาม** **กลมกลืน**	**หมายเหตุ**
หนามเตย	★★	★★	
ติดกาว	★★★	★★★	
ร้อยด้าย	★★	★★★	มีที่มาจากข้อต่อหนังตะลุง
เสียบก้าน	★	★	

**หมายเหตุ ★= พอใช้, ★★= ดี, ★★★= ดีมาก

จากตารางสรุปเทคนิคในการประกอบชิ้นงาน ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคร้อยด้ายและเทคนิคติดกาวในการสร้างตัวชิ้นงานเครื่องประดับ เพราะมีความแข็งแรงในการติดยึดส่วนประกอบในแต่ละชิ้นและสวยงามกลมกลืนไปกับตัวชิ้นงาน อีกทั้งเทคนิคร้อยด้ายเป็นเทคนิคที่ใช้ในการประกอบข้อต่อของตัวหนังตะลุงจึงสามารถสื่อได้ถึงกระบวนการในงานหัตถกรรมหนังตะลุงด้วย

4.5.3 สรุปการใช้วัสดุร่วมระหว่างแผ่นหนังและโลหะ

ผลการใช้วัสดุแผ่นหนังวัวกับแผ่นโลหะ (ทองเหลือง ทองแดงและแปะตั๊ง)

1.)ทองเหลือง มีสีที่กลมกลืนกับแผ่นหนัง มีการเกิดปฏิกิริยาระหว่างโลหะกับอากาศที่ทำให้โลหะเปลี่ยนเป็นสีที่เข้มขึ้นที่ช้าและน้อยกว่าทองแดง โดยเปลี่ยนจากสีเหลืองสุกเป็นสีเหลืองหม่น

2.)ทองแดง มีสีที่ตัดกับแผ่นหนัง มีการเกิดปฏิกิริยาระหว่างโลหะกับอากาศที่ทำให้โลหะเปลี่ยนเป็นสีที่เข้มขึ้นที่เร็วและชัดกว่าทองเหลือง โดยเปลี่ยนจากสีโทนแดงชมพูเป็นสีโทนแดงส้ม

3.)แปะตั๊ง มีสีที่กลมกลืนกับแผ่นหนัง มีการเกิดปฏิกิริยาระหว่างโลหะกับอากาศน้อยกว่าทองเหลืองและทองแดง แต่เนื่องด้วยแปะตั้งมีส่วนผสมของนิกเกิลจึงส่งผลให้ผู้วิจัยเกิด

อาการแพ้จากการสัมผัสเศษผงจากขั้นตอนการฉลุ ซึ่งหากจะใช้แปะตั๊งในการผลิตเครื่องประดับต้องคำนึงถึงปัจจัยนี้ด้วย เพราะอาจเกิดอาการแพ้โดยผู้สวมใส่ได้เช่นกัน

จากผลที่ได้ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แผ่นหนังร่วมกับโลหะทองเหลืองที่มีสีกลมกลืนเป็นหลักและโลหะทองแดงที่มีสีตัดเป็นตัวเสริมในบางตำแหน่ง เนื่องด้วยโลหะทองเหลืองมีการเกิดปฏิกิริยาระหว่างโลหะกับอากาศที่ทำให้โลหะเปลี่ยนเป็นสีที่เข้มขึ้นน้อยกว่าทองแดง และไม่เลือกใช้แปะตั๊งในชิ้นงานเพราะมีส่วนผสมของนิกเกิลซึ่งอาจทำให้ผู้สวมใส่เกิดอาการแพ้ได้

บทที่4
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นประกอบด้วยผลสรุปของการศึกษาและการทดลอง แล้วจึงทำการวางแนวทางในการออกแบบเพื่อนำไปสู่รูปแบบของการสร้างชิ้นงาน และขั้นตอนในการผลิตชิ้นงานเครื่องประดับ จนถึงการสวมใส่

1.สรุปการคัดเลือกผลจากการวิเคราะห์และการทดลอง

จากการวิเคราะห์และทดลองในบทที่3 นำมาซึ่งการสรุปประเด็นที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละส่วน ได้ดังนี้

1.1 ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ในงานหัตถกรรมหนังตะลุง

ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ที่พบในงานหัตถกรรมหนังตะลุงที่พบเด่นชัดและมีเป็นจำนวนมาก คือ จุดซึ่งเป็นทัศนธาตุที่พบเป็นมากที่สุด เกิดจากการตอกลายโดยการใช้ตุ๊ดตู่กลม เส้นโค้ง เส้น Outline ที่ใช้ในงานหัตถกรรมหนังตะลุงมักเป็นเส้นโค้งที่มีลักษณะพลิ้วไหว และในส่วนขององค์ประกอบศิลป์พบที่เห็นเด่นชัด คือ จังหวะที่เกิดจากการวางลายซ้ำๆ ประกอบกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้ทั้ง 3 ส่วนมาประยุกต์ในการนำมาออกแบบสร้างสรรค์เป็นผลงาน

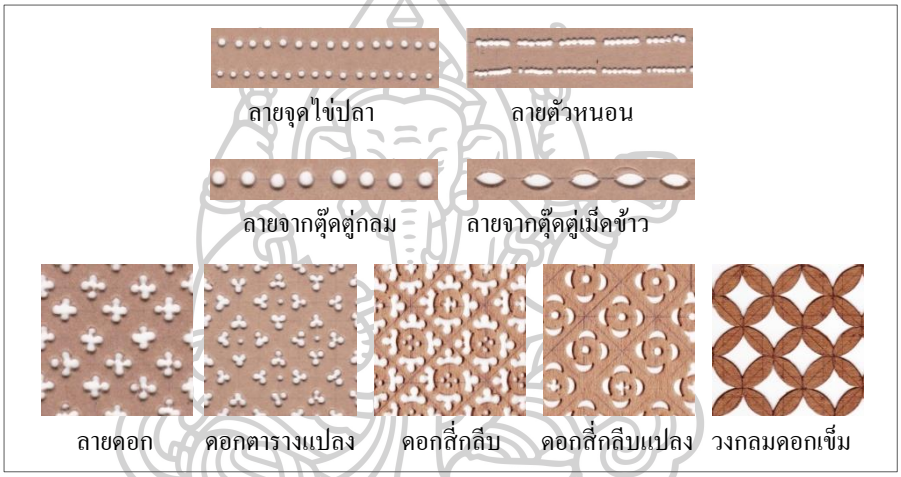
1.2 ลายในงานหัตถกรรมหนังตะลุง

จากตารางที่ 1 การบันทึกและวิเคราะห์ลายที่พบในหนังตะลุง พบว่า ตำแหน่งที่พบลายส่วนใหญ่มักเป็นตำแหน่งของเครื่องแต่งกายของตัวพระ-นาง ซึ่งลายที่พบใช้เป็นหลักในงานหัตถกรรมหนังตะลุง คือ ลายจุดไข่ปลาและลายตัวหนอน โดยพบใช้เป็นจำนวนมากในทุกๆ ตำแหน่งของตัวหนังตะลุง นอกจากนี้ยังมีลายที่มีความน่าสนใจอีกกลุ่มคือลายที่มีที่มาจากดอกไม้ เพราะพบเป็นจำนวนหลายลายและมีความหลากหลายแตกต่างกันในแต่ละลาย อาทิ ลายดอก ลายดอกสี่กลีบ และลายวงกลมดอกเข็ม

จากตารางที่ 2 การทดลองลายที่ได้จากเครื่องมือ (ตุ๊ดตู่) ผู้วิจัยมีความสนใจในลายที่เกิดจากตุ๊ดตู่กลมและตุ๊ดตู่เม็ดข้าว เพราะเป็นลายที่มีความอ่อนหวานไม่แข็งและดูไม่เป็นลายสมัยใหม่เกินไป

จากตารางที่ 3 การทดลองสร้างลายที่พบในหนังตะลุง ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างลายตามรูปแบบเดิมและทดลองประยุกต์ลายใหม่ขึ้น ซึ่งลายที่มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับการนำมาออกแบบจัดวางในการสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับ มีความสวยงามและมีความหลากหลายของลวดลาย อีกทั้งสามารถประยุกต์และดัดแปลงได้ง่าย ได้แก่ กลุ่มของลายที่มีที่มาจากดอกไม้ ได้แก่ ลายดอก ลายดอกตารางแปลง ลายดอกสี่กลีบ ลายดอกสี่กลีบแปลง และลายวงกลมดอกเข็ม

ลายที่ได้จากการบันทึกและทดลองที่กล่าวมาเป็นลายที่ผู้วิจัยเห็นเหมาะสมสำหรับการนำมาสร้างสรรค์เป็นส่วนของงานเครื่องประดับ เพราะนอกจากจะสื่อถึงงานหัตถกรรมหนังตะลุงแล้วยังเป็นลายที่มีความอ่อนหวาน สามารถประยุกต์และดัดแปลงได้ง่าย



ภาพที่ 46 สรุปลายที่เลือกใช้ในในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.3 เทคนิคในงานหัตถกรรมหนังตะลุง

จากตารางที่ 1 การบันทึกและวิเคราะห์ลายที่พบในหนังตะลุง และตารางที่ 3 การทดลองสร้างลายที่พบในหนังตะลุง พบการสร้างลายในงานหัตถกรรมหนังตะลุงเกิดจากเทคนิค 3 เทคนิค คือ การตอกด้วยตุ๊ดตู่ การฉลุด้วยมีดแกะ และการขีดด้วยเหล็กแหลม โดยผู้วิจัยได้ทดลองสร้างลายจากทั้ง 3 เทคนิคและพบว่าทักษะของผู้วิจัยสามารถทำเทคนิคการตอกด้วยตุ๊ดตู่และเทคนิคการขีดด้วยเหล็กแหลมได้ แต่สำหรับเทคนิคการฉลุด้วยมีดแกะต้องใช้ความชำนาญและอุปกรณ์เฉพาะ (มีดแกะที่ช่างทำขึ้นเองจากการเจียรเหล็กให้มีลักษณะเป็นปลายแหลมและโค้งงุ้ม) ผู้วิจัยจึงปรับใช้เลื่อยฉลุในการฉลุตัดแผ่นหนังแทนมีดแกะในการสร้างสรรค์ลาย

1.4 วัสดุสำหรับการสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับ

จากการทดลองวัสดุให้เหมาะสมกับงานเครื่องประดับในส่วนของการสร้างชิ้นงานทดลองในบทที่3 ผู้วิจัยใช้แผ่นหนังวัวซึ่งเป็นวัสดุเดิมจากงานหัตถกรรมหนังตะลุงซึ่งมีคุณสมบัติโปร่งแสงและเกิดรอยช้ำเป็นฝ้าขาวมาตอกหรือขีดลายซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตัวมาสร้างเป็นชิ้นงานทดลองร่วมกับแผ่นโลหะซึ่งเป็นวัสดุที่ใช้ในงานเครื่องประดับ โดยทดลองใช้แผ่นทองเหลือง ทองแดงและแปะตั้ง เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ในรูปแบบที่หลากหลายได้มากขึ้น เพราะโลหะจะช่วยเพิ่มความแข็งแรงและทำให้ขึ้นรูปทรงได้ง่ายขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แผ่นหนังร่วมกับโลหะทองเหลืองที่มีสีกลมกลืนเป็นหลักในการสร้างสรรค์เครื่องประดับและโลหะทองแดงที่มีสีตัดเป็นตัวเสริมในบางตำแหน่งเพียงเล็กน้อย เนื่องด้วยโลหะทองเหลืองมีการเกิดปฏิกิริยาระหว่างโลหะกับอากาศที่ทำให้โลหะเปลี่ยนเป็นสีที่เข้มขึ้นน้อยกว่าทองแดง และไม่เลือกใช้แปะตั๊งในชิ้นงานเพราะมีส่วนผสมของนิกเกิลซึ่งอาจทำให้ผู้สวมใส่เกิดอาการแพ้ได้

1.5 เทคนิคสำหรับการสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับ

จากการทดลองเทคนิคให้เหมาะสมกับงานเครื่องประดับในส่วนของการสร้างชิ้นงานทดลองในบทที่ 3 ซึ่งเทคนิคที่ผู้วิจัยเลือกทดลองเป็นเทคนิคที่พบจากการศึกษาผลงานศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องในการออกแบบ (จากบทที่ 2) ซึ่งได้แก่ เทคนิคทับซ้อนเป็นชั้นๆ เทคนิคดัดงอให้เกิดความโค้ง เทคนิคพับมุมด้วยการกรีดแล้วพับหักมุม ซึ่งทั้ง 3 เทคนิคสามารถช่วยในส่วนของการขึ้นรูปทรงตัวชิ้นงาน เป็นการเพิ่มมิติจาก 2 มิติให้เป็น 3 มิติได้อย่างชัดเจน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้ทั้ง 3 เทคนิคในการสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับ เพราะผลจากแต่ละเทคนิคที่มีความแตกต่างกันก็เหมาะกับชิ้นงานในแต่ละส่วน

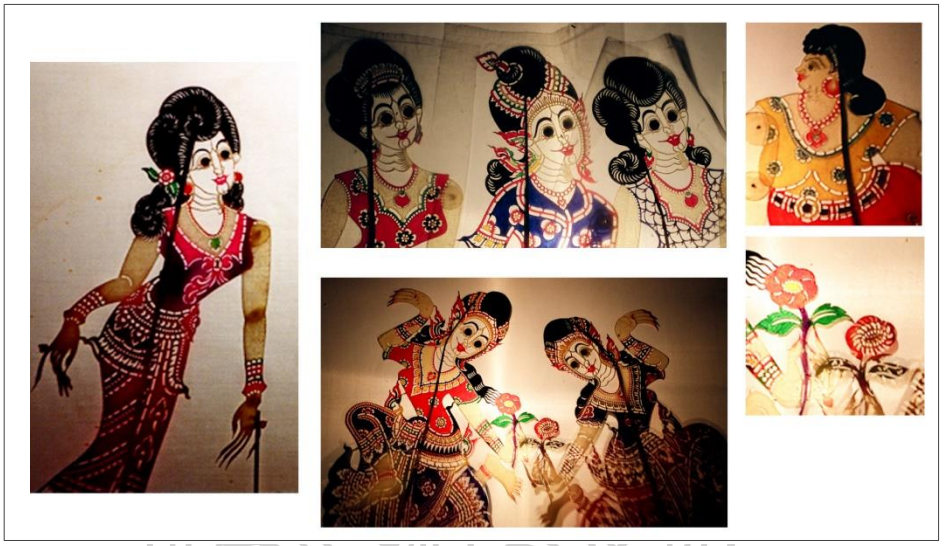
1.6 เทคนิคสำหรับประกอบชิ้นงานเป็นเครื่องประดับ

การประกอบชิ้นงานแผ่นหนังกับโลหะนั้น จากการทดลองวัสดุและเทคนิคให้เหมาะสมกับงานเครื่องประดับในส่วนของการสร้างชิ้นงานทดลองในบทที่ 3 ผู้วิจัยได้ทดลอง 4 เทคนิค คือ การสร้างหนามเตย การติดกาว การร้อยด้าย และการเสียบก้าน โดยจากผลการทดลองที่ให้เกณฑ์ความสำคัญกับการยึดประกอบที่แข็งแรงและความสวยงามกลมกลืน ผู้วิจัยจึงใช้การติดกาวและการร้อยด้ายในการนำมาช่วยประกอบชิ้นงานสำหรับสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับ

โดยผลการสรุปประเด็นในแต่ละส่วนจะนำมาใช้ประกอบในการสร้างสรรค์งานเครื่องประดับต่อไป

2.แนวทางในการออกแบบ

จากการวิเคราะห์และทดลองสร้างลายที่พบในหนังตะลุงทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าลายที่พบส่วนใหญ่จะพบในส่วนของเครื่องแต่งกายตัวนางและมักเป็นลายที่มีที่มาจากธรรมชาติโดยเฉพาะลายที่มีที่มาจากดอกไม้ จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงค้นคว้าเพิ่มและพบตัวหนังที่มีลายของดอกไม้อยู่คู่กับหนังตะลุงตัวนาง โดยพบในตำแหน่งที่เป็นลายของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ลายของเครื่องประดับ และลายที่เป็นดอกไม้ใช้ทัดหูหรือถือขณะร่ายรำ



ภาพที่ 47 ลวดลายดอกไม้ที่พบในงานหัตถกรรมหนังตะลุง

ที่มา : www.karmaimages.com.au

โดยดอกไม้มักถูกใช้เป็นสัญญะแทนตัวผู้หญิงหรือเปรียบเทียบกับความงามของหญิงสาว ซึ่งความงามของดอกไม้ต่างชนิด หลากหลายรูปแบบ ก็เปรียบเสมือนกับผู้หญิงที่มีความงามที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันผู้หญิงจึงมักนิยมในดอกไม้ใช้การประดับร่างกายเพื่อความสวยงาม ในหนังตะลุงพบว่ามีการใช้สัญญะนี้ทั้งในส่วนของลวดลายที่ใช้กับตัวนางและบทกลอนในเนื้อเรื่องที่แสดง อาทิ

“...จะกล่าวถึงอรุณีที่สวยสด ขึ้นปรากฏให้โลกเห็นเช่นบุปผา...”

จากเรื่องแก้วสองภาค ของหนังจันทร์แก้ว บุญขวัญ

“…อันดอกไม้เขาเปรียบเทียบนารี ผู้ชายนี้โบราณเปรียบเทียบแมลง...”

จากบทชมสวนดอกไม้ ของหนังปรีชา สงวนศิลป์[22]

---

[22] วิมล ดำศรี, **หนังตะลุงชั้นครู คู่เมืองนครศรีธรรมราช**. พิมพ์ครั้งที่2. (นครศรีธรรมราช: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 2549)

จากความหมายสัญญะของดอกไม้ที่พบในงานหนังตะลุง ผู้วิจัยจึงมีแนวทางการออกแบบที่จะใช้ลวดลายของดอกไม้และลายที่มาจากธรรมชาติที่พบในงานหัตถกรรมหนังตะลุงมาใช้ออกแบบในการสร้างสรรค์เป็นผลงานเครื่องประดับ โดยเปลี่ยนจากลวดลาย 2 มิติให้เป็นชิ้นงาน 3 มิติ แต่ยังคงสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมหนังตะลุงทั้งในส่วนของความงามทางศิลปะ ทักษะเชิงช่างและเสน่ห์ของวัสดุ

3.ความเชื่อมโยงของเครื่องประดับกับร่างกาย

เครื่องประดับและมนุษย์มีความสัมพันธ์กันมานาน นอกจากเรื่องของความสวยงามและคุณค่าทางความรู้สึกกับผู้สวมใส่ เครื่องประดับยังทำหน้าที่เป็นตัวบันทึกในเรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะ และวัฒนธรรมด้วย เครื่องประดับเป็นวัตถุที่อยู่ใกล้ชิดมนุษย์ทั้งในทางกายภาพและในทางจิตใจ ดังนั้นเครื่องประดับจึงเป็นสิ่งที่สะท้อนบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ได้เป็นอย่างดี

ความหมายโดยทั่วไป เครื่องประดับ หมายถึง วัตถุหรือสิ่งที่ใช้ตกแต่งประดับร่างกายมนุษย์เพื่อความสวยงาม มีหลากหลายรูปแบบแตกต่างกันไปทั้งรูปลักษณะ วัสดุ ฯลฯ โดยมีปัจจัยพื้นฐานมาจากความเชื่อ ศิลปวัฒนธรรม และรสนิยม

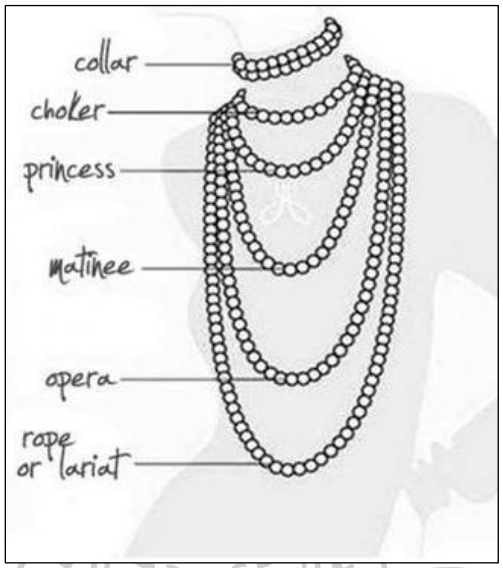
ความหมายในเชิงสร้างสรรค์และศิลปะ เครื่องประดับหมายถึง วัตถุสิ่งของที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสิ่งนั้นๆ ทั้งนี้อาจจะสวมใส่บนร่างกายมนุษย์ได้หรือไม่สามารถสวมใส่บนร่างกายมนุษย์ได้จริง แต่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ต่อจิตใจของมนุษย์ และสามารถสร้างให้เกิดความรู้สึกอารมณ์ต่างๆต่อผู้สวมใส่หรือผู้ชม

โดยผู้สวมใส่ถือได้ว่าเป็นกลุ่มคนที่มีความสำคัญที่สุดสำหรับเครื่องประดับ ด้วยเหตุผลที่ว่าเครื่องประดับนั้นโดยทั่วไปแล้วต้องมีการเกาะเกี่ยว ร้อยพันไว้บนร่างกายมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นการสวมสร้อยคอที่วางราบของบนช่วงลำคอและทิ้งช่วงสร้อยคอที่เหลือลากไปตามเนินอก หรือการสวมแหวนในนิ้วมือนิ้วเท้า การเจาะใบหูให้มีรูสำหรับคล้องเกี่ยวหูแบบต่างๆ ซึ่งเป็นการใช้งานในเชิงกายภาพ หากแต่ผู้สวมใส่ย่อมมีความผูกพันทางจิตใจในการใช้เครื่องประดับด้วย เช่น การสวมใส่เครื่องประดับที่มีกรรมวิธีในการผลิตที่เป็นอนุรักษ์งานตามแบบดั่งเดิมที่สื่อถึงรสนิยมเฉพาะตัวแล้ว ยังมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของไทยอยู่ในผลงานด้วย

3.1 รูปแบบและตำแหน่งของเครื่องประดับ

เนื่องด้วยตัวงานหัตถกรรมหนังตะลุงเป็นรูปแบบของละครเงาที่มีจุดเด่นในเรื่องของการเคลื่อนไหวที่สามารถขยับข้อต่อได้ ผู้วิจัยมีนำจุดเด่นนี้มาเชื่อมโยงกับการออกแบบตัวเครื่องประดับ โดยเลือกรูปแบบเครื่องประดับที่เป็นลักษณะแบบสร้อยมีข้อต่อที่ร้อยเรียงกันเป็นเส้น ซึ่งได้แก่ สร้อยคอและสร้อยข้อมือ

สร้อยคอ

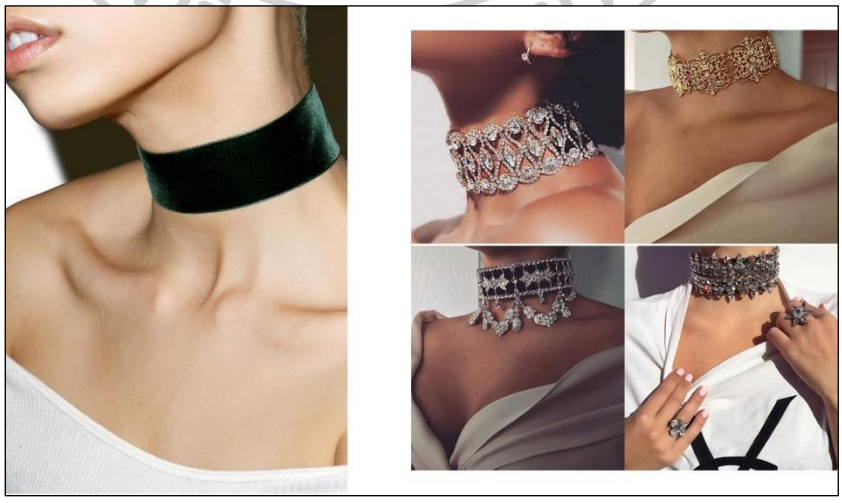


ภาพที่ 48 รูปแบบและระดับความยาวของสร้อยคอ

ที่มา : https://today.line.me/th/pc/article/

ระดับความยาวของสร้อยคอมีหลายระดับแตกต่างกันไปตามรูปแบบของการใช้งาน โดยสำหรับเครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุงผู้วิจัยเลือกใช้ระดับความยาวที่ต่างกัน 3ระดับ คือ

1.)Collar (คอลล่า) ความยาวของสร้อยอยู่ที่ 12-13 นิ้ว เป็นลักษณะสร้อยแบบแนบติดลำคอ ตำแหน่งของสร้อยจะอยู่ในช่วงลำคอ



ภาพที่ 49 ตำแหน่งและลักษณะการสวมใส่สร้อยคอแบบ Collar

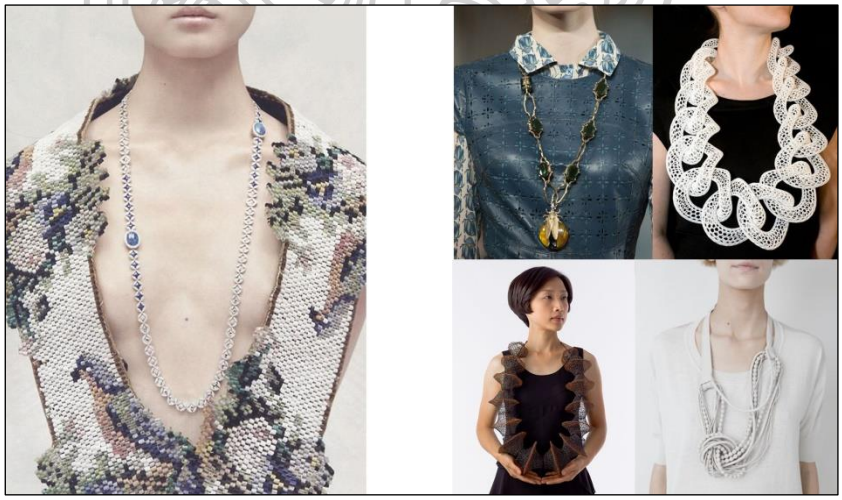
ที่มา : https://www.pinterest.com

2.)Matinee (มาธินี) ความยาวของสร้อยอยู่ที่ 20-24 นิ้ว ตำแหน่งของสร้อยจะอยู่ระดับช่วงอกของผู้สวมใส่

ภาพที่ 50 ตำแหน่งและลักษณะการสวมใส่สร้อยคอแบบ Matinee

ที่มา : https://www.pinterest.com

3.)Lariat (ลาเรียท) ความยาวของสร้อยมากว่า 40 นิ้ว ตำแหน่งของสร้อยจะยาวอยู่ระดับช่วงลำตัวของผู้สวมใส่

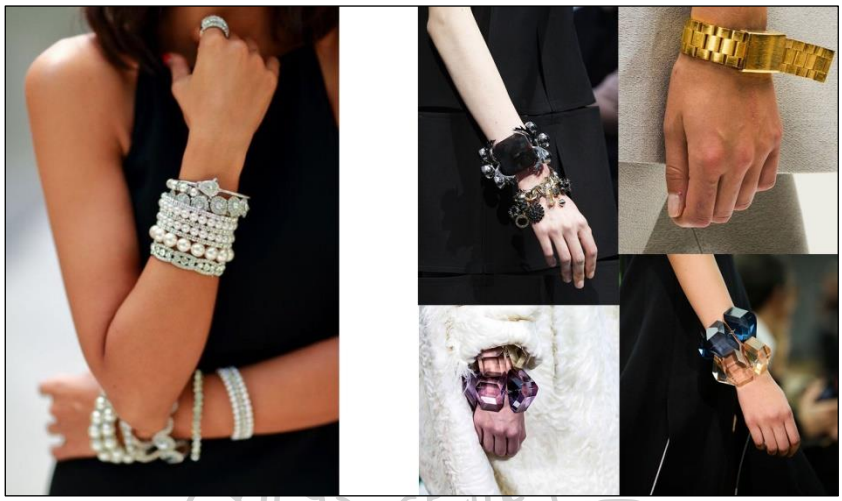


ภาพที่ 51 ตำแหน่งและลักษณะการสวมใส่สร้อยคอแบบ Lariat

ที่มา : https://www.pinterest.com

สร้อยข้อมือ

สร้อยข้อมือมีความยาวอยู่ที่ 6-7 นิ้ว สวมใส่โดยการพันเกี่ยวรอบข้อมือ



ภาพที่ 52 ตำแหน่งและลักษณะการสวมใส่สร้อยข้อมือ

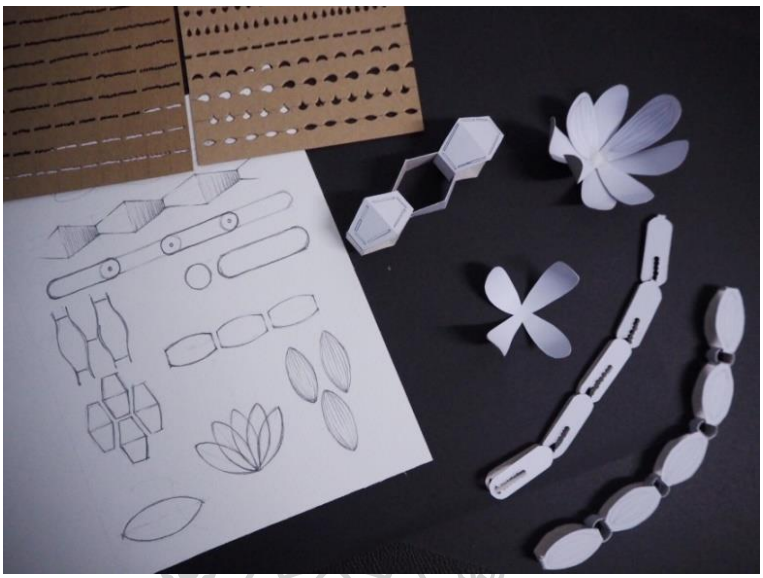
ที่มา : https://www.pinterest.com

4. การออกแบบ

จากแนวทางการออกแบบ ผู้วิจัยจึงได้นำลายจากงานหัตถกรรมหนังตะลุงที่ได้คัดเลือก มาทำการออกแบบ โดยปรับจากลาย 2 มิติเป็นงาน 3 มิติ แล้วจึงออกแบบเป็นส่วนของข้อต่อเพื่อใช้ประกอบกับชิ้นส่วนที่เป็นชิ้นดอกไม้ แล้วจึงจัดวางในรูปแบบของเครื่องประดับ

4.1 ปรับทัศนธาตุของลายเป็น3มิติ

ทำการศึกษาทัศนธาตุของลวดลายที่คัดเลือก ได้แก่ ลายเม็ดข้าว ลายดอกและลายวงกลมดอกเข็ม แล้วจึงปรับให้เป็นโมเดลกระดาษ3มิติ

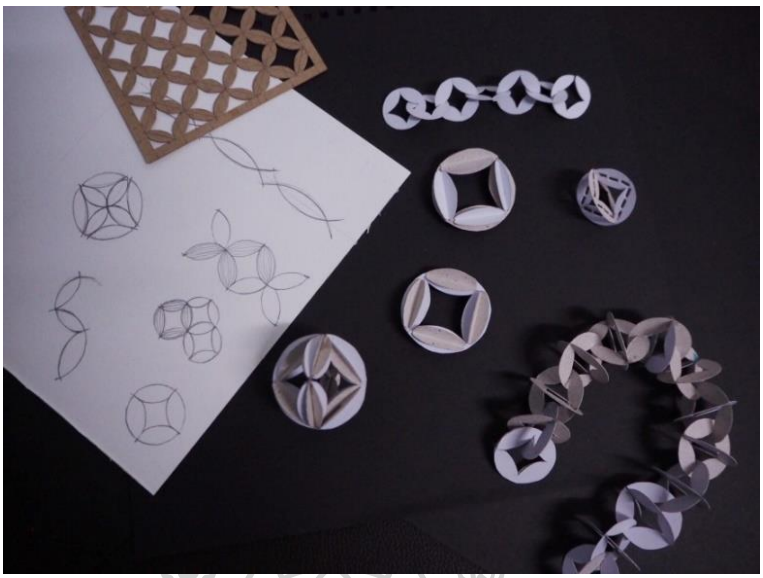


ภาพที่ 53 ศึกษาทัศนธาตุและสร้างโมเดลของลายเม็ดข้าว

ลายเม็ดข้าว ทัศนธาตุที่ได้เป็นเส้นโค้งที่หันเข้าหากัน เมื่อนำมาต่อเรียงกันแบบเว้นระยะ ก็มีลักษณะที่คล้ายกับลายตัวหนอน หรือหากนำทัศนธาตุจากลายเม็ดข้าวมาประกอบโดยนำมุมมาชนกัน ก็เกิดเป็นลักษณะของกลีบของดอกไม้

ภาพที่ 54 ศึกษาทัศนธาตุและสร้างโมเดลของลายดอก

ลายดอก ทัศนธาตุที่ได้เป็นส่วนของเส้นโค้งที่ชนทำมุมกันอยู่เป็นรอยหยัก ผู้วิจัยปรับเป็นงาน 3 มิติโดยการจัดวางแบบเรียงต่อกันเป็นเส้นและวางสลับฟันปลา และใช้เป็นส่วนของกลีบดอกไม้



ภาพที่ 55 ศึกษาทัศนธาตุและสร้างโมเดลของลายวงกลมดอกเข็ม

ลายวงกลมดอกเข็ม ทัศนธาตุที่ได้คือส่วนของเส้นโค้งที่จัดวางอยู่ในตำแหน่งที่ประกอบกันเป็นวงกลมคาบเกี่ยวกันอยู่ โดยผู้วิจัยปรับเป็น 3 มิติโดยการต่อประกอบเป็นรูปทรงกลมและการนำมาคล้องสลับกันเป็นเส้นยาว

4.2 ออกแบบข้อต่อจากลายด้วยวัสดุจริง

ทำการออกแบบตัวข้อต่อของเครื่องประดับด้วยวัสดุแผ่นหนังวัวร่วมกับโลหะ โดยประกอบเป็นเส้นยาว

ภาพที่ 56 ข้อต่อจากลายเม็ดข้าว

ข้อต่อลายเม็ดข้าว ใช้การออกแบบตัวแพทเทิร์นโดยการเติมส่วนที่เป็นเสมือนเดือยออกไปจากตัวลาย 2 ด้าน และใช้เทคนิคการพับมุมตรงเดือยให้ทำมุม 90 องศง ต่อประกอบเป็นเส้นยาวโดยติดกาวส่วนที่เป็นเดือยของแพทเทิร์น 2 ชิ้นเข้าด้วยกันและใช้ตัวข้อวงกลมสลับขั้นกลางระหว่างแต่ละชิ้นแพทเทิร์นของลาย

ภาพที่ 57 ข้อต่อจากลายลายดอก

ข้อต่อลายดอก ออกแบบแพทเทิร์น 2 แบบ คือ แบบสั้นที่เป็นรูปแบบตามลายดอกที่เป็นลักษณะเส้นโค้ง 4 ด้าน และแบบยาวที่เป็นการนำแพทเทิร์นแบบสั้นมายึดส่วนตรงกลางออกโดยให้มีความยาวเป็น 2 เท่าของแบบสั้น โดยแพทเทิร์นของลายดอกทั้ง2แบบใช้การเติมเดือยที่ด้านปลายของลายพับมุมตรงเดือยให้ทำมุม 90 องศง ต่อประกอบเป็นเส้นยาวโดยติดกาวส่วนที่เป็นเดือยของแพทเทิร์น 2 ชิ้นเข้าด้วยกันและใช้ตัวข้อวงกลมสลับขั้นกลางระหว่างแต่ละชิ้นแพทเทิร์นของลาย

ภาพที่ 58 ข้อต่อจากลายวงกลมดอกเข็ม

ข้อต่อลายวงกลมดอกเข็ม ออกแบบแพทเทิร์นโดยใช้ลายวงกลมดอกเข็มแล้วทำการบากให้ขาดตรงมุม1ด้าน นำแพทเทิร์น 2 ชิ้นที่ทำจากแผ่นหนังวัวมาเสียบขัดกันให้เกิดเป็นทรงกลม ติดกาวตรงส่วนที่เชื่อมต่อ แล้วนำมาต่อกันโดยสลับใช้แพทเทิร์นจากโลหะทองเหลืองสลับคั่น

4.3 ออกแบบผลงานเครื่องประดับ

ผู้วิจัยทำการออกแบบผลงานเครื่องประดับโดยการนำข้อต่อที่ได้มาออกแบบร่วมกับดอกไม้จากลวดลายในงานหนังตะลุงตามแนวทางการออกแบบ และใช้เทคนิค-วัสดุตามผลคัดเลือกจากการวิเคราะห์และทดลอง โดยทำการออกแบบภาพร่างผลงานเครื่องประดับจำนวน 5 ชิ้น ได้แก่

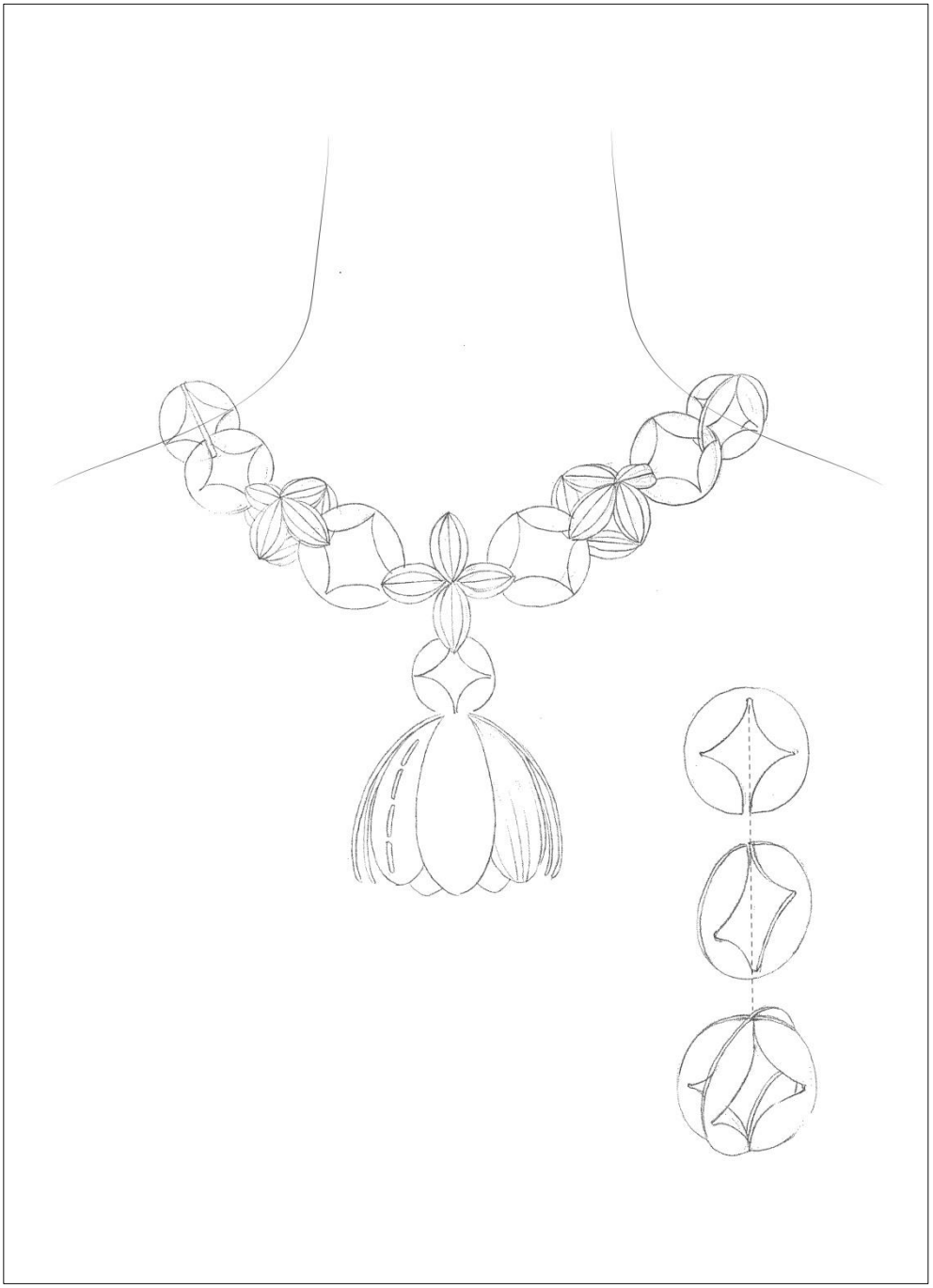
ชิ้นที่ 1 สร้อยคอแบบ Lariat

ความยาวของสร้อยคออยู่ระหว่างช่วงลำตัวของผู้สวมใส่ ออกแบบโดยใช้ข้อต่อลายเม็ดข้าวเป็นสร้อยเส้นหลักของตัวชิ้นงานที่เชื่อมต่อกับสร้อยจากห่วงทองเหลืองที่มีลักษณะเป็นโซ่คล้องในตำแหน่งที่เป็นด้านหลังของลำคอ และสร้างจุดเด่นของตัวชิ้นงานด้วยการออกแบบส่วนที่เป็นดอกบัวขนาดใหญ่และดอกจำปาที่ไล่ขนาดร้อยต่อกัน

ภาพที่ 59 แบบร่างเครื่องประดับชิ้นที่ 1 (สร้อยคอแบบ Lariat)

ชิ้นที่ 2 สร้อยคอแบบ Matinee

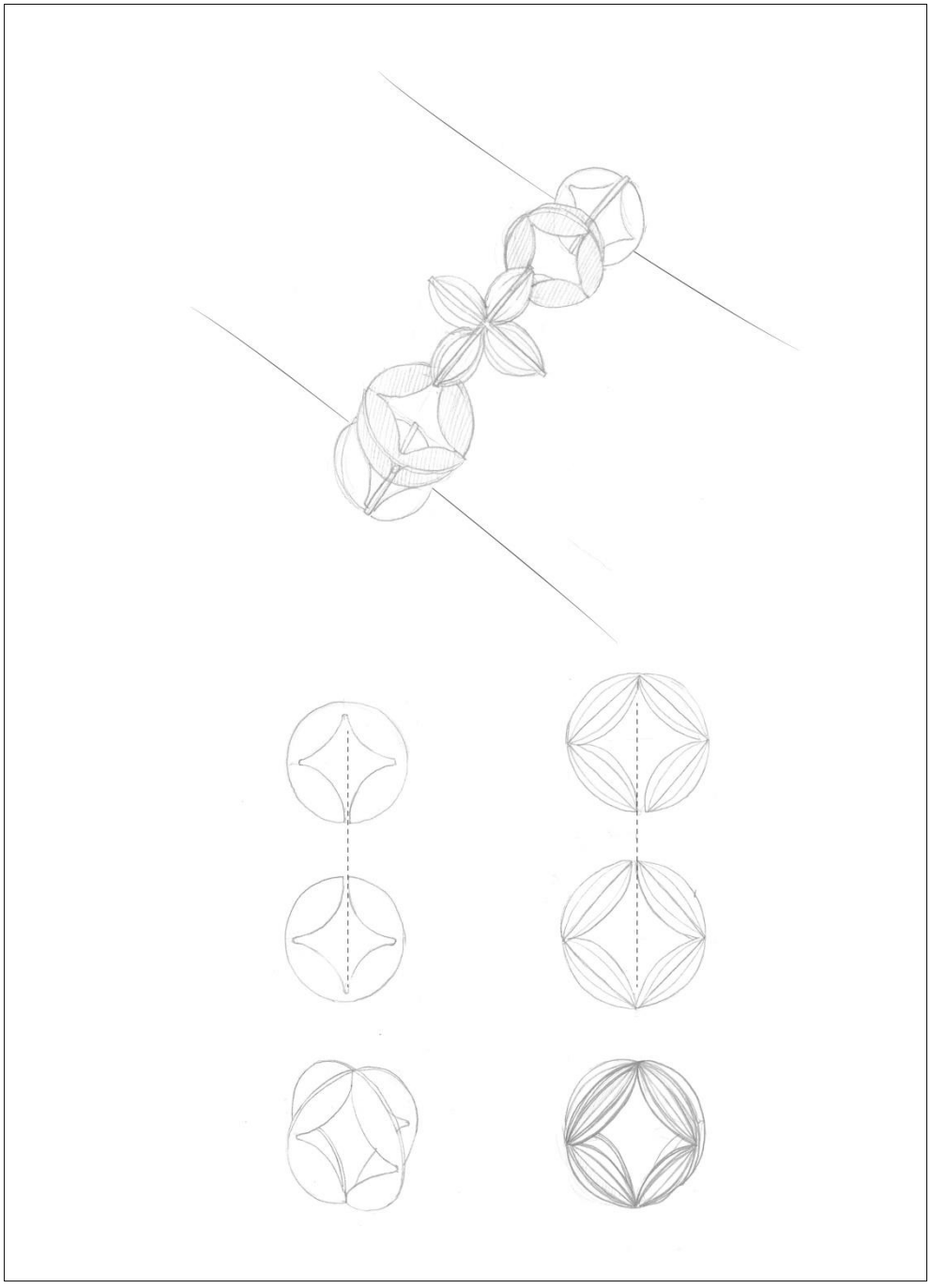
ความยาวของสร้อยคออยู่ระหว่างช่วงอกของผู้สวมใส่ ออกแบบโดยใช้ข้อต่อลายวงกลมดอกเข็ม ที่มีลักษณะเป็นข้อต่อทรงกลมที่ไล่ขนาดจากเล็กไปใหญ่ โดยในส่วนที่เป็นข้อต่อชิ้นใหญ่ด้านหน้าที่รายละเอียดของแฉกมุมที่มากขึ้น และมีส่วนของจี้ที่ออกแบบเป็นรูปทรงดอกบัวขนาดใหญ่



ภาพที่ 60 แบบร่างเครื่องประดับชิ้นที่ 2 (สร้อยคอแบบ Matinee)

ชิ้นที่ 3 สร้อยข้อมือ

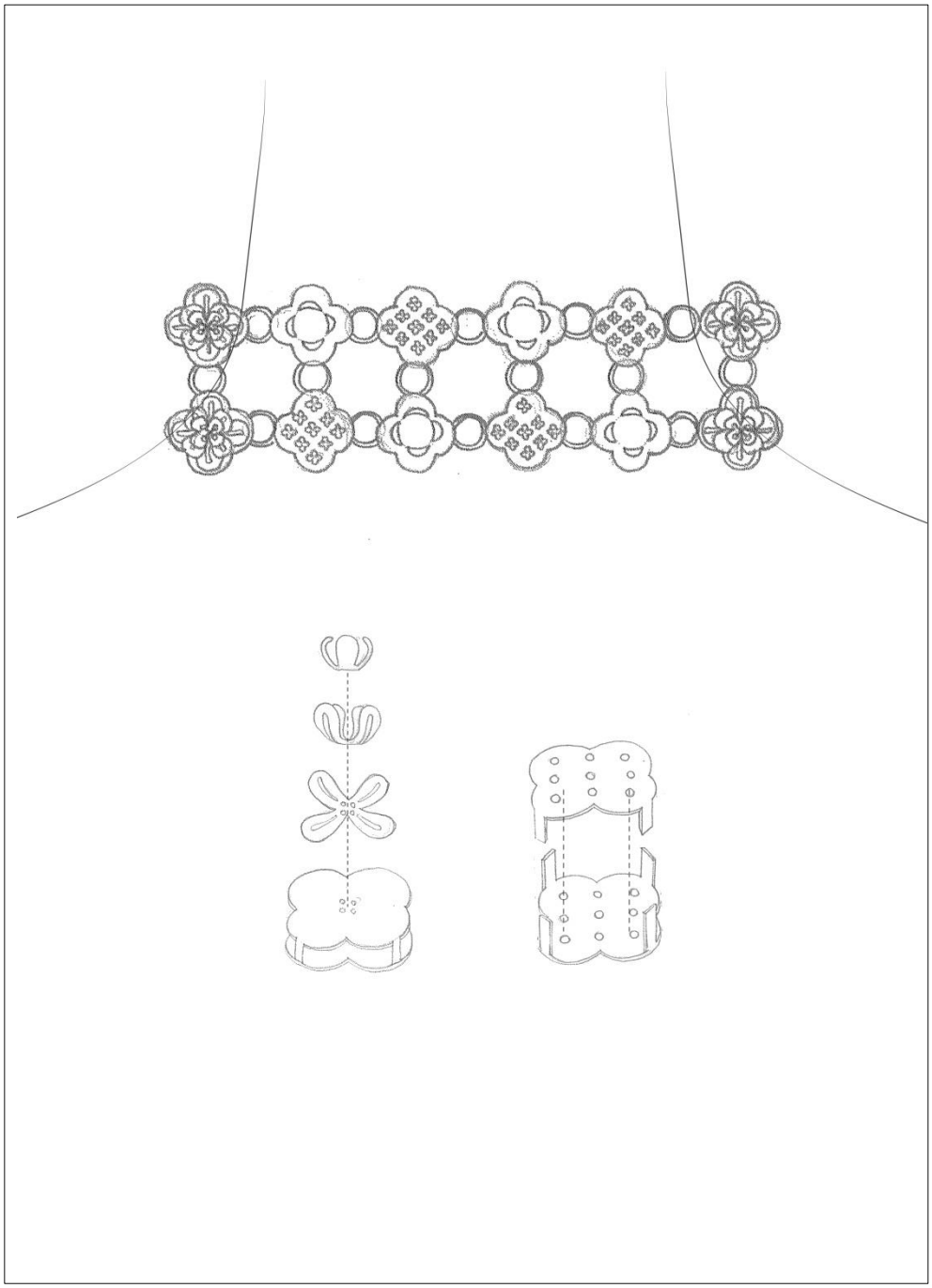
ออกแบบโดยใช้ข้อต่อลายวงกลมดอกเข็ม โดยใช้ข้อต่อจากแผ่นหนังขนาดเดียวกันคล้องต่อเป็นเส้นและออกแบบให้ชิ้นตรงกลางของสร้อยข้อมือเป็นส่วนชิ้นที่มีขนาดใหญ่ขึ้นมาเล็กน้อยและเป็นชั้นที่มีรายละเอียดของแฉกมุมที่มากขึ้น



ภาพที่ 61 แบบร่างเครื่องประดับชิ้นที่ 3 (สร้อยข้อมือ)

ชิ้นที่ 4 สร้อยคอแบบ Collar

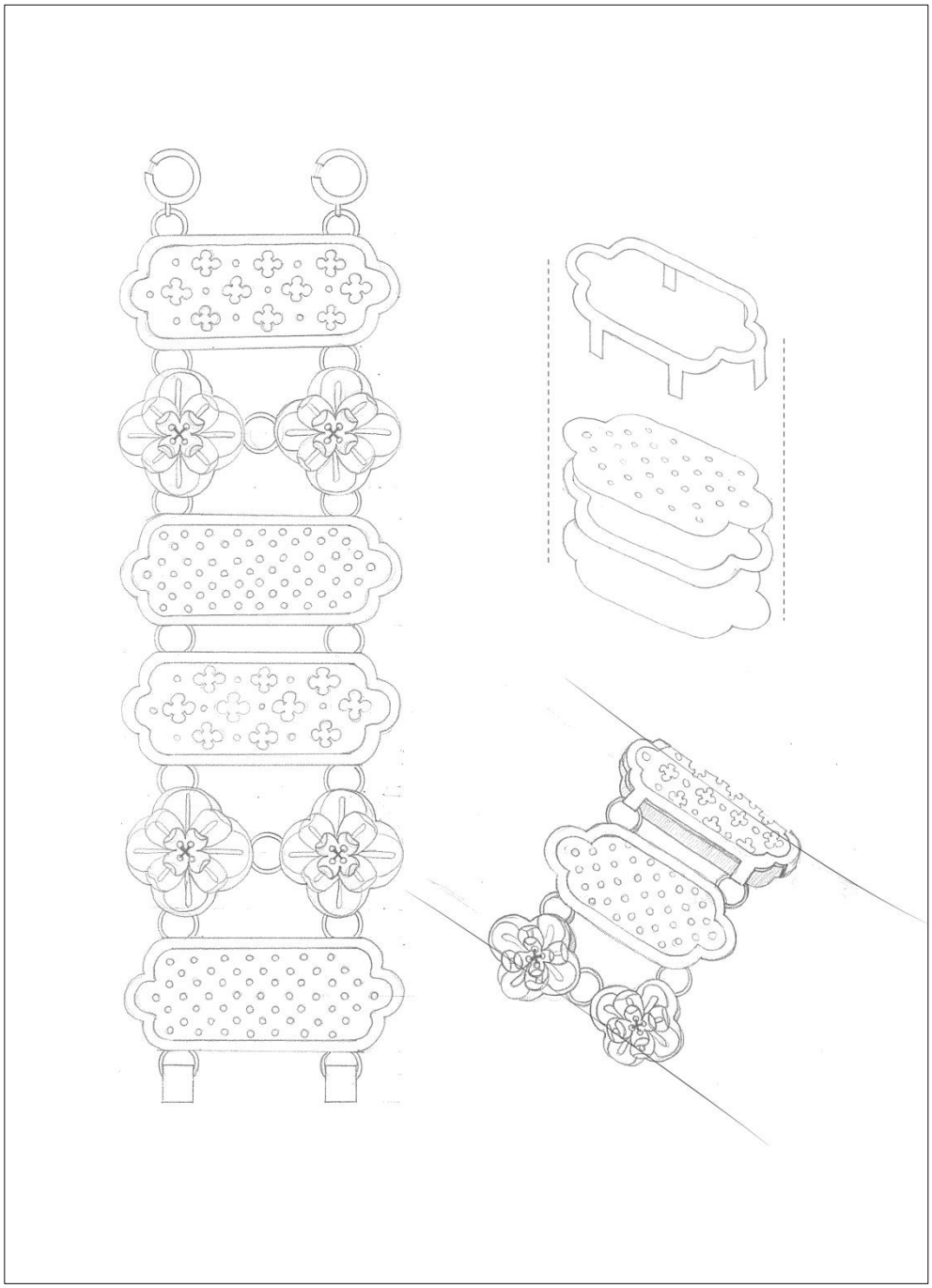
ความยาวของสร้อยคออยู่ช่วงลำคอของผู้สวมใส่ ออกแบบโดยใช้ข้อต่อลายดอกแบบสั้นที่ทำจากแผ่นหนังโดยด้านในออกแบบให้ฉลุเป็นลายดอกต่างๆ และสร้างจุดเด่นด้วยชิ้นข้อต่อที่เป็นโลหะทองเหลืองประดับด้วยชิ้นงานรูปทรงดอกไม้ขนาดเล็กด้านบน



ภาพที่ 62 แบบร่างเครื่องประดับชิ้นที่ 4 (สร้อยคอแบบ Collar)

ชิ้นที่ 5 สร้อยข้อมือ

ออกแบบโดยใช้ข้อต่อลายดอกทั้งแบบสั้นและแบบยาว โดยแบบสั้นที่เป็นชิ้นโลหะประดับด้วยรูปทรงดอกไม้ด้านบน และแบบยาวที่ออกแบบให้มีการฉลุลายด้านในด้วย



ภาพที่ 63 แบบร่างเครื่องประดับชิ้นที่ 5 (สร้อยข้อมือ)

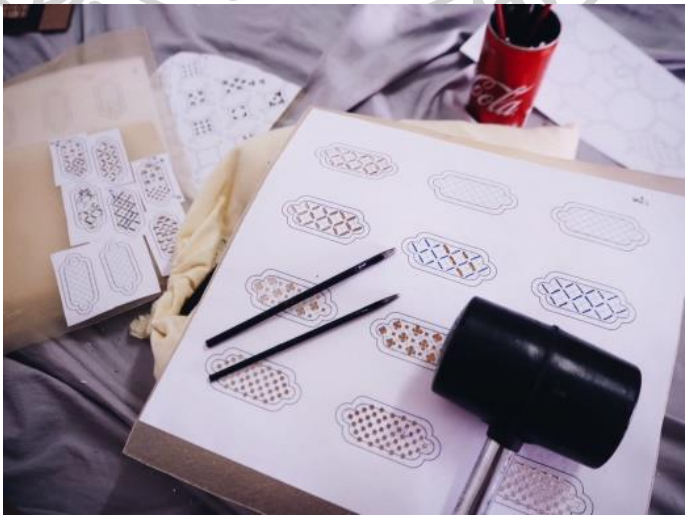
5. ขั้นตอนการผลิตชิ้นงาน

5.1 การผลิตส่วนประกอบของชิ้นงาน

5.1.1 เขียนลายเส้นแพทเทิร์นของแต่ละส่วนประกอบของชิ้นงานด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator ทางคอมพิวเตอร์และคำนวณจำนวนของแพทเทิร์นแต่ละแบบที่ต้องใช้ แล้วจึงพิมพ์ลงบนกระดาษและนำไปติดลงบนแผ่นหนังวัวและแผ่นโลหะ

ภาพที่ 64 ลายเส้นแพทเทิร์นส่วนประกอบของเครื่องประดับ

5.1.2 ทำการตอกลายลงบนแพทเทิร์นที่เป็นแผ่นหนังวัวในส่วนที่ออกแบบให้มีลาย

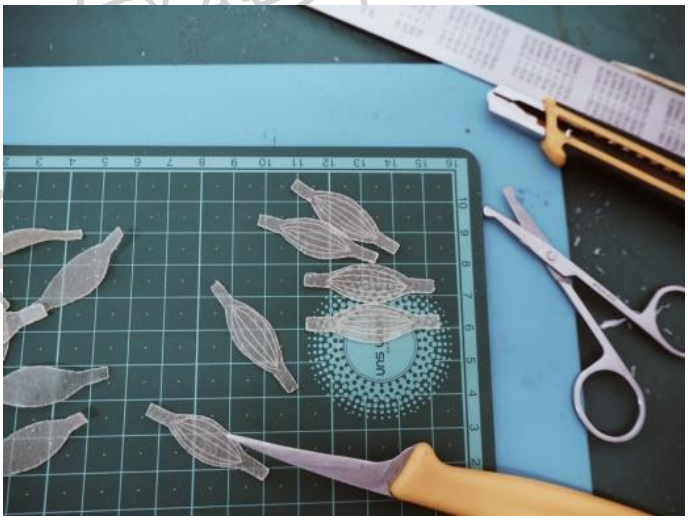


ภาพที่ 65 การตอกลายแพทเทิร์นแผ่นหนังวัว

5.1.3 ฉลุตัดแพทเทิร์นแผ่นหนังวัวและแผ่นโลหะตามแบบ

ภาพที่ 66 การฉลุแพทเทิร์นแผ่นหนังวัวและแผ่นโลหะ

5.1.4 ทำการขีดลายบนแผ่นหนังวัวในส่วนที่ออกแบบให้มีลายขีด



ภาพที่ 67 การขีดลายแผ่นแพทเทิร์นหนังวัว

5.2 การขึ้นรูปทรงส่วนประกอบของชิ้นงาน

5.2.1 การพับมุมส่วนประกอบของชิ้นงาน ทำการพับมุมแพทเทิร์น ในส่วนของแพทเทิร์นที่เป็นแผ่นหนังวัวทำการกรีดด้วยมีดคัตเตอร์บางๆตรงส่วนที่ต้องการพับสำหรับเป็นเส้นนำและทำการพับให้เป็นมุมตามรูปแบบที่ต้องการ และในส่วนของแพทเทิร์นที่เป็นแผ่นโลหะทำการบากตรงส่วนที่ต้องการพับด้วยเลื่อยฉลุแล้วจึงพับทำมุม

ภาพที่ 68 การพับมุมแผ่นแพทเทิร์น

5.2.2 การดัดงอส่วนประกอบของชิ้นงาน ทำการดัดงอแพทเทิร์น โดยทั้งแผ่นหนังวัวและแผ่นโลหะสามารถทำการดัดงอได้โดยการดัดด้วยแท่งไม้ทรงกลมและใช้คีมดัด

ภาพที่ 69 การดัดงอแผ่นแพทเทิร์น

5.3 การประกอบส่วนประกอบของชิ้นงาน

ประกอบแพทเทิร์นตามแบบ โดยใช้เทคนิคตามความเหมาะสมในแต่ละรูปแบบ

5.3.1 การประกอบด้วยการติดกาว นำแพทเทิร์นแต่ละแบบมาซ้อนทับกันในส่วนที่ต้องการติดกาวแล้วจึงติดกาวประกอบแต่ละชิ้นตามแบบที่วางไว้

ภาพที่ 70 การติดกาวแผ่นแพทเทิร์น

5.3.2 การประกอบด้วยการร้อยด้าย นำแพทเทิร์นที่ออกแบบไว้สำหรับการประกอบด้วยการร้อยด้าย มาทำการเจาะรูเพื่อใช่สำหรับเป็นรูร้อย แล้วจึงนำมาวางซ้อนทับกันตามรูปแบบที่ต้องการ และร้อยด้ายยึดแพทเทิร์นแต่ละชั้นไว้ด้วยกัน

ภาพที่ 71 การร้อยด้ายยึดส่วนประกอบของชิ้นงาน

5.3.3 การประกอบด้วยการเชื่อมโลหะ ทำการเชื่อมสำหรับแพทเทิร์นที่เป็นโลหะ

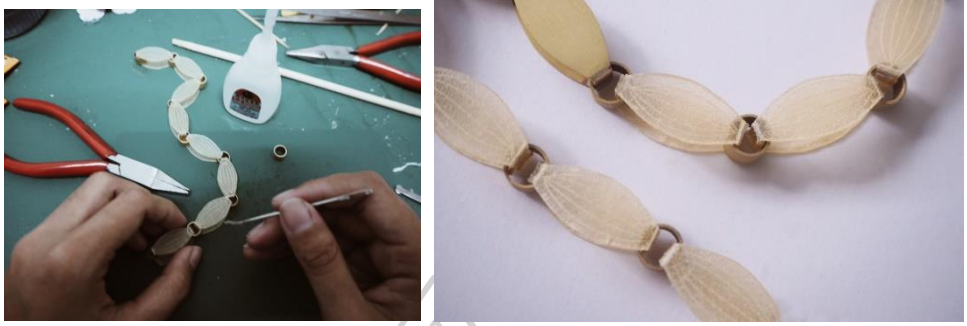
ภาพที่ 72 การเชื่อมส่วนประกอบที่เป็นโลหะ

5.4 การจัดวางและประกอบเป็นชิ้นงานเครื่องประดับ

นำชิ้นส่วนมาประกอบเป็นชิ้นงานเครื่องประดับโดยจัดวางองค์ประกอบตามแบบร่างที่ออกแบบไว้

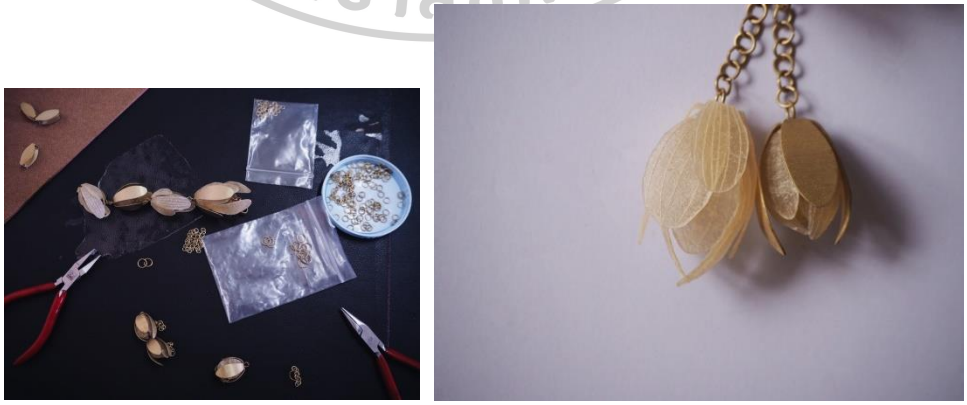
5.4.1 ชิ้นส่วนและการประกอบเครื่องประดับ ชิ้นที่ 1 (สร้อยคอแบบ Lariat)

ชิ้นที่1 เป็นชิ้นงานสร้อยคอเส้นยาว ประกอบโดยการใช้ข้อต่อลายเม็ดข้าวร้อยที่ทำจากหนังวัวและทองเหลืองมาร้อยต่อกันโดยใช้ห่วงจากท่อทองเหลือประกอบกันเป็นเส้นยาว และมีจุดเด่นในชิ้นงาน 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นดอกจำปาห้อยร้อยต่อกันด้วยการใช้ห่วงทองเหลือง และส่วนของดอกบัวที่มีขนาดใหญ่ซึ่งเชื่อมตัวฐานกับสร้อย โดยลักษณะของเส้นโค้งทั้งในส่วนของข้อต่อเม็ดข้าว ดอกจำปา และกลีบของดอกบัว เป็นไปในลักษณะเดียวกัน และมีการใช้เทคนิคขีดลายด้วยเหล็กแหลมที่กลีบดอกและข้อต่อเม็ดข้าว อีกทั้งตอกลายตัวหนอนในบางกลีบของดอกจำปาและดอกบัว เพื่อเพิ่มความเชื่อมโยงในแต่ละส่วน และเลือกจัดวางส่วนที่เป็นทองเหลืองสลับกับส่วนที่เป็นแผ่นหนังเพื่อให้เกิดจังหวะในตัวชิ้นงาน



ภาพที่ 73 การประกอบส่วนของสร้อยจากข้อต่อเม็ดข้าว

ภาพที่ 74 การประกอบส่วนของสร้อยจากห่วงท่อทองเหลือง



ภาพที่ 75 การประกอบส่วนของสร้อยในส่วนของดอกจำปา

ภาพที่ 76 การประกอบส่วนของสร้อยในส่วนของดอกบัว

5.4.2 ชิ้นส่วนและการประกอบเครื่องประดับ ชิ้นที่ 2 (สร้อยคอแบบ Matinee)

ชิ้นที่2 เป็นสร้อยคอพร้อมจี้ ประกอบโดยการใช้ข้อต่อของลายวงกลมดอกเข็มที่นำแผ่นหนังมาไขว้ขัดกันเป็นทรงกลมคล้องไขว้สลับกับแผ่นทองเหลืองและทองแดงที่ฉลุเป็นลายวงกลมดอกเข็มเช่นกัน โดยไล่ขนาดจากชิ้นที่มีขนาดเล็กไว้ด้านหลังและเรียงต่อมาจนถึงชิ้นที่มีขนาดใหญ่ไว้ด้านหน้า โดยในส่วนที่เป็นข้อต่อวงกลมดอกเข็มที่เป็นชิ้นใหญ่ด้านหน้านั้นมีการประกอบแผ่นหนังที่มีรายละเอียดเพิ่มมากขึ้น โดยการติดแผ่นหนังที่พับมุมในทุกๆด้านของข้อต่อ และในส่วนของจี้ออกแบบให้เป็นดอกบัว ผู้วิจัยเลือกวางโลหะในส่วนที่เป็นทองแดงสลับกับแผ่นหนังไว้ในตำแหน่งด้านหลังของสร้อยและเลือกใช้ทองเหลืองสลับกับแผ่นหนังในส่วนด้านหน้าของสร้อยและตัวจี้

ภาพที่ 77 การประกอบสร้อยจากข้อต่อลายวงกลมดอกเข็ม (สร้อยคอ)

ภาพที่ 78 การประกอบส่วนของข้อต่อลายวงกลมดอกเข็มชิ้นใหญ่ (สร้อยคอ)

ภาพที่ 79 การประกอบส่วนของจี้ดอกบัว

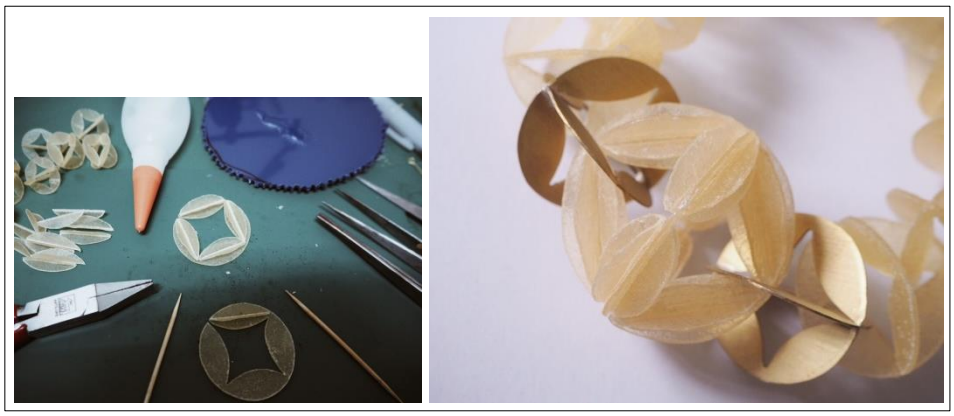
มหาวิทยาลัยศิลปากร

5.4.3 ชิ้นส่วนและการประกอบเครื่องประดับ ชิ้นที่3 (สร้อยข้อมือ)

ชิ้นที่3 เป็นสร้อยข้อมือ ประกอบโดยการใช้ข้อต่อของลายวงกลมดอกเข็มที่ทำจากหนังวัวคล้องไขว้สลับกัน โดยมีส่วนที่เป็นจุดเด่นของชิ้นงานอยู่ที่ส่วนที่เป็นโลหะทองเหลืองที่เป็นการเชื่อมประกอบให้เป็นทรงกลมเช่นเดียวกับตัวข้อต่อที่เป็นแผ่นหนังและชิ้นข้อต่อชิ้นใหญ่ที่มีรายละเอียดเป็นการติดแผ่นหนังที่พับมุมในทุกๆด้านของข้อต่อ

ภาพที่ 80 การประกอบสร้อยจากข้อต่อลายวงกลมดอกเข็มจากแผ่นหนัง (สร้อยข้อมือ)

ภาพที่ 81 การประกอบส่วนของข้อต่อลายวงกลมดอกเข็มจากทองเหลือง (สร้อยข้อมือ)



ภาพที่ 82 การประกอบส่วนของข้อต่อลายวงกลมดอกเข็มชิ้นใหญ่ (สร้อยข้อมือ)

5.4.4 ชิ้นส่วนและการประกอบเครื่องประดับ ชิ้นที่ 4 (สร้อยคอแบบ Collar)

ชิ้นที่4 เป็นสร้อยคอแบบแนบลำคอ ประกอบโดยการใช้ข้อต่อจากลายดอก โดยในส่วนที่เป็นหนังวัวมีการตอกโดยใช้ลายดอก ลายดอกสี่กลีบแปลง ลายดอกตารางแปลงและลายไข่ปลา ในส่วนที่เป็นชิ้นโลหะทองเหลืองนั้นได้ประกอบเข้ากับตัวดอกไม้ขนาดเล็กที่ดัดแปลงมาจากลายดอกสี่กลีบโดยให้เกสรเป็นทองแดงเพื่อเพิ่มสีสันให้กับตัวชิ้นงาน แล้วจึงนำมาประกอบร้อยต่อกันโดยใช้ห่วงจากท่อทองเหลืองประกอบกันเป็นเส้น

ภาพที่ 83 การประกอบชิ้นส่วนข้อต่อลายดอกจากแผ่นหนัง (สร้อยคอ)

ภาพที่ 84 การประกอบชิ้นส่วนข้อต่อลายดอกจากแผ่นโลหะ (สร้อยคอ)

5.4.5 ชิ้นส่วนและการประกอบเครื่องประดับ ชิ้นที่ 5 (สร้อยข้อมือ)

ชิ้นที่5 เป็นสร้อยข้อมือประกอบโดยการใช้ข้อต่อจากลายดอก 2 แบบ คือ แบบสั้นเหมือนในส่วนของสร้อยคอ Choker และแบบยาวที่ดัดแปลงให้มีความสูงที่เพิ่มขึ้น โดยแบบสั้นเป็นชิ้นส่วนที่ทำจากทองเหลืองแล้วประกอบด้วยดอกไม้ขนาดเล็กที่ดัดแปลงมาจากลายดอกสี่กลีบที่มีเกสรทำจากทองแดง ส่วนแบบยาวตัวโครงสร้างทำจากทองเหลืองเช่นกัน แต่ด้านบนเป็นการประกอบติดกับแผ่นหนังที่ทำการตอกลายเป็นลายดอกและลายจุดไข่ปลา แล้วจึงนำมาประกอบร้อยต่อกันโดยใช้ห่วงจากท่อทองเหลืองประกอบกันเป็นเส้น

ภาพที่ 85 การประกอบชิ้นส่วนข้อต่อลายดอกแบบสั้น (สร้อยข้อมือ)

ภาพที่ 86 การประกอบชิ้นส่วนข้อต่อลายดอกแบบยาว (สร้อยข้อมือ)

๖. ผลงานเครื่องประดับและการสวมใส่

ภาพที่ 87 เครื่องประดับชิ้นที่ 1 (สร้อยคอแบบ Lariat)

ภาพที่ 88 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 1 (สร้อยคอแบบ Lariat)

ภาพที่ 89 เครื่องประดับชิ้นที่ 2 (สร้อยคอแบบ Matinee)

ภาพที่ 90 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 2 (สร้อยคอแบบ Matinee)

ภาพที่ 91 เครื่องประดับชิ้นที่ 3 (สร้อยข้อมือ)

ภาพที่ 92 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 3 (สร้อยข้อมือ)

ภาพที่ 93 เครื่องประดับชิ้นที่ 4 (สร้อยคอแบบ Collar)

ภาพที่ 94 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 4 (สร้อยคอแบบ Collar)

ภาพที่ 95 เครื่องประดับชิ้นที่ 5 (สร้อยข้อมือ)

ภาพที่ 96 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 5 (สร้อยข้อมือ)

ภาพที่ 97 การสวมใส่เครื่องประดับชิ้นที่ 4 (สร้อยคอแบบ Collar) และชิ้นที่ 5 (สร้อยข้อมือ)

บทที่5
บทสรุป

ผลงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์เครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุง ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้องค์ความรู้จากการศึกษาข้อมูลและทำการทดลองมาสร้างสรรค์เป็นผลงานเครื่องประดับเพื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

โดยองค์ความรู้ที่ได้เกิดจากการศึกษาและทดลองอย่างเป็นขั้นตอน เริ่มต้นจากการรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิในการลงพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราชและจังหวัดพัทลุงร่วมกับการค้นคว้าข้อมูลทุติยภูมิ ทำให้ทราบว่าหนังตะลุงมีความสำคัญกับผู้คนและสังคมมาอย่างยาวนาน โดยหนังตะลุงเป็นวัฒนธรรมการแสดงหุ่นเงาประจำภาคใต้ของประเทศไทยที่เล่าเรื่องราวผ่านเงาของตัวหนังซึ่งเป็นงานหัตถศิลป์ที่มีควบคู่กันมาและผ่านการถ่ายทอดสืบสานจากรุ่นสู่รุ่น งานหัตถกรรมหนังตะลุงจึงเป็นการบันทึกภูมิปัญญาของบรรพบุรุษไว้ในรูปแบบของงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

โดยความงามของงานหัตถกรรมหนังตะลุงนั้นเกิดจากลละเอียดของเส้นสายลายตอกและลายแกะ จุดเป็นทัศนธาตุเด่นที่พบมีการใช้ในสัดส่วนที่มาก โดยจากตอกตุ๊ดตู่ลงไปบนแผ่นหนังจนเกิดเป็นลวดลายที่หลากหลาย ประกอบกับการใช้เส้นโค้งที่อ่อนช้อยพลิ้วไหวให้ความรู้สึกลื่นไหลตามรูปแบบของลายไทย และการวางลวดลายซ้ำๆทำให้เกิดระยะจังหวะในตัวชิ้นงาน กระบวนการในงานหัตถกรรมหนังตะลุงนั้นเริ่มตั้งแต่การเตรียมวัสดุ การใช้แผ่นหนังวัว ที่ผ่านการฟอกจนทำให้มีคุณสมบัติโปร่งแสงและเกิดรอยช้ำเป็นฝ้าขาวเมื่อตอกหรือขีดลาย แต่ยังคงพื้นผิวที่มีความสากในแบบของหนังวัว ถือเป็นคุณสมบัติเฉพาะของวัสดุ อีกทั้งการประยุกต์ใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่เป็นสิ่งใกล้ตัวและเป็นของในท้องถิ่น อีกสิ่งหนึ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญคือทักษะของช่างผู้สร้างสรรค์งานที่ต้องผ่านการฝึกฝนเทคนิคต่างๆให้เกิดความเชี่ยวชาญชำนาญ ตั้งแต่ขั้นตอนการเขียนลายโดยเข้าใจสัดส่วนและองค์ประกอบของลายตัวหนังและมีความรู้เรื่องลายไทย ขั้นตอนการตอกลายที่ต้องอาศัยความแม่นยำ ตอกลายเรียงสม่ำเสมอ มีระยะ ขนาดและตำแหน่งที่เหมาะ และขั้นตอนการแกะลายที่ต้องใช้ความชำนาญในการแกะลายเพื่อให้ได้ลายที่พลิ้วไหวอ่อนช้อยและต้องคอยระวังไม่ให้ลายขาดระหว่างการแกะ จากที่กล่าวมาจึงสามารถสรุปเป็นเอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมหนังตะลุงได้ 3 ข้อ คือ ความงามทางศิลปะที่แสดงออกผ่านทางทัศนธาตุของตัวหนัง

ตะลุง ทักษะเชิงช่างที่ใช้ภูมิปัญญาและฝีมือในการสร้างสรรค์งาน และเสน่ห์ของวัสดุแผ่นหนังวัวที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลจนค้นพบเอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมหนังตะลุงแล้ว จึงเข้าสู่กระบวนการศึกษาและทดลองเพื่อค้นหาวัสดุและเทคนิคสำหรับปรับให้เหมาะสมกับการสร้างสรรค์เป็นผลงานเครื่องประดับ ซึ่งจากการศึกษาผลงานของศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการทดลอง โดยการเลือกใช้วัสดุแผ่นหนังซึ่งเป็นวัสดุเดิมจากงานหัตถกรรมหนังตะลุงร่วมกับงานโลหะซึ่งเป็นวัสดุที่ใช้ในงานเครื่องประดับเพื่อเพิ่มความแข็งแรงในการขึ้นรูปทรงและเพิ่มความน่าสนใจให้ชิ้นงาน และทดลองเทคนิคต่างๆเพื่อเพิ่มมิติจากงาน 2 มิติเป็น 3 มิติ ได้แก่ เทคนิคทับซ้อนโดยการซ้อนเป็นชั้นๆ เทคนิคดัดงอโดยการดัดให้เกิดความโค้ง และเทคนิคพับมุมด้วยการกรีดแล้วพับหักมุม

โดยแนวทางที่ใช้ในการออกแบบ ผู้วิจัยสนใจประเด็นที่พบจากการวิเคราะห์และทดลองสร้างลายในหนังตะลุงที่ว่าลายส่วนใหญ่จะพบในตำแหน่งของเครื่องแต่งกายตัวนางและมักเป็นลายที่มีที่มาจากธรรมชาติโดยเฉพาะลายที่มีที่มาจากดอกไม้ จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงค้นคว้าเพิ่มเติมและพบว่าดอกไม้มักถูกใช้เป็นสัญญะแทนตัวผู้หญิงหรือเปรียบเทียบกับความงามของหญิงสาว ผู้หญิงจึงมักนิยมใช้ดอกไม้ในการประดับร่างกายเพื่อความสวยงาม จากความหมายสัญญะของดอกไม้ที่พบในงานหนังตะลุง ผู้วิจัยจึงใช้ลวดลายของดอกไม้และลายที่มีที่มาจากธรรมชาติมาสร้างสรรค์เป็นผลงานงานในรูปแบบของเครื่องประดับประเภทสร้อยที่มีลักษณะเป็นข้อต่อร้อยเรียงกันซึ่งสอดคล้องกับการแสดงหนังตะลุงที่สามารถเคลื่อนไหวขยับข้อต่อได้

จากการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุงทำให้เกิดเป็นผลงานที่มีชิ้นส่วนที่เป็นรูปทรงดอกไม้และประกอบกับชิ้นส่วนข้อต่อต่างๆที่มีที่มาจากลายของหนังตะลุงร้อยเรียงกัน โทนสีของชิ้นงานที่กลมกลืนกันและการลวดลายที่ละเอียด คุณสมบัติที่ต่างกันระหว่างความโปร่งแสงของแผ่นหนังกับความทึบแสงของโลหะ ผลลัพธ์ที่ได้แสดงถึงการผสมผสานระหว่างงานหัตถกรรมหนังตะลุงเข้ากับเทคนิคของงานเครื่องประดับในรูปแบบของงานร่วมสมัยที่อยู่ใกล้ชิดมนุษย์ทั้งในทางกายภาพและในทางจิตใจจากการสวมใส่ชิ้นงานที่มีกรรมวิธีในการผลิตที่เป็นอนุรักษ์งานตามแบบดั่งเดิมที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมหนังตะลุง

จากการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุงในครั้งนี้ ก่อให้เกิดการประยุกต์ดัดแปลงงานหัตถกรรมหนังตะลุงในรูปแบบใหม่ๆ นอกเหนือจากรูปแบบที่มีอยู่โดยทั่วไป เป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับวิธีการผลิตผลงานทั้งในส่วนของ

ช่างท้องถิ่นและนักออกแบบที่สามารถใช้ศึกษาเป็นแนวทางเพื่อเป็นการสืบสานและเผยแพร่งานหัตถกรรมหนังตะลุงสู่สาธารณชน และเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยในครั้งต่อๆไป

สำหรับผลงานเครื่องประดับนั้น เนื่องด้วยตัวชิ้นงานที่มีทั้งส่วนที่เป็นโลหะและหนัง จึงทำให้เมื่อประกอบชิ้นงานเข้าด้วยกันแล้ว การเก็บรายละเอียดและความเรียบร้อยในส่วนโลหะภายหลังนั้นทำได้ยากขึ้นเพราะอาจส่งผลให้ส่วนที่เป็นหนังได้รับความเสียหาย ซึ่งหากมีการนำไปใช้ในการสร้างผลงานครั้งต่อไปในอนาคต ควรมีการวางลำดับขั้นตอนในการผลิตที่ชัดเจนขึ้นเพื่อให้สามารถควบคุมคุณภาพความเรียบร้อยของชิ้นงาน

รายการอ้างอิง

Agostino, Kristin. "Take Away Series." Contemporary jewelry. New Zealand, 2011.

Chun, Eunmi. "Precious Beasts – Blooming." Contemporary jewelry. South Korea, 2013.

Habig, Elisabeth. "The Course of Time." Contemporary jewelry. Austria, 2016.

Laan, Christel van der. "Priceless." Contemporary jewelry. Netherlands, 2006.

Lee, Misha. "Silhouettes." Contemporary jewelry. China, 2012.

Zhou, Wei. "The Cages." Contemporary jewelry. China: Central Academy of Fine Arts, 2016.

กนกศักดิ์ ธานี และกันทิยา ธานี. "แสบกธม กระบวนการสร้างสรรค์หนังใหญ่ของชาวเสียมเรียบ ประเทศกัมพูชา." วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 6, no. กรกฎาคม-ธันวาคม (2558): 9-36.

กระทรวงวัฒนธรรม. "ประกาศเรื่องการขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ประจำปีพ.ศ. 2552." 2552.

เต็มบุญสุข สุขแก้ว. "ช่างแกะหนังตะลุงพื้นบ้าน." (2560).

ธิติยา เฮงญาณเสวี. "การใช้วัสดุหนังในศิลปะไทยร่วมสมัย." วารสารวิชาการ *Veridian E-Journal* 7, no. มกราคม-เมษายน (2557): 801-11.

ประหยัด เกษม. "วัฒนธรรมพื้นบ้าน." In หนังสืองานศพหนังสุชาติ ทรัพย์สิน, 50-61. ม.ป.ท., ม.ป.ป.

รัตนพล ชื่นค้า. "เรื่องรามเกียรติ์กับศิลปะการแสดงหนังใหญ่." In ทีทัศน์วัฒนธรรม สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. ม.ป.ท., 2557.

เรวัต สุขสิกาญจน์. "โคมไฟหนังตะลุง." วารสารวิชาการ *Veridian E-Journal* 7, no. กันยายน-ธันวาคม (2557): 1325-37.

วาที ทรัพย์สิน. "การทำรูปหนังตะลุง." In หนังสืองานศพหนังสุชาติ ทรัพย์สิน, 46-49. ม.ป.ท., ม.ป.ป.

———. "ทายาทหนังสุชาติ ทรัพย์สิน ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง(หนังตะลุง) ปี2549." (2560).

———. "หนังตะลุง ศิลปะการเล่นเงามรดกของชาติไทย." In หนังสืองานศพหนังสุชาติ ทรัพย์สิน, 37-45. ม.ป.ท., ม.ป.ป.

"วายัง กุลิต ศิลปะการแสดงของอินโดนีเซีย." http://httppangrumpuppetblogspotcom.blogspot.com/2011/12/blog-post.html.

วิมล ดำศรี. หนังตะลุงชั้นครู คู่เมืองนครศรีธรรมราช. พิมพ์ครั้งที่2. นครศรีธรรมราช: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏ

นครศรีธรรมราช, 2549.

ศรัญญ์ อยู่คงดี. "แบรนด์สราญ." เครื่องประดับร่วมสมัย. กรุงเทพฯ, 2556.

ศิริพจน์ เหล่ามานะเจริญ. "สะแบกธม หนังใหญ่ กับ วาหยัง กุลิต การเล่นเงา มรดกร่วมของอุษาคเนย์." มติชนรายวัน, 2554, 21.

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม2552. ม.ป.ท.ม.ป.ป.

สิทธิพงศ์ ปานสมทรง. "รูปทรงจากวิถีชีวิตชาวใต้." มหาลัยศิลปากร, 2554.

สุจิตต์ วงษ์เทศ. "วัฒนธรรมร่วมอาเซียน." มติชนสุดสัปดาห์, 2558.

สุชาติ ทรัพย์สิน. หนังตะลุง. ม.ป.ท.ม.ป.ป.

อดิศักดิ์ ศรีสม. "การเล่นเงา วัฒนธรรมร่วมแห่งอาเซียน." http://www.aseanthai.net/mobile_detail.php?cid=4&nid=760.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	อัญญารัตน์ กิ้มเส้ง
วัน เดือน ปี เกิด	20 กุมภาพันธ์ 2534
สถานที่เกิด	สงขลา
วุฒิการศึกษา	ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์
ที่อยู่ปัจจุบัน	99 หมู่2 ตำบลหน้าสตน อำเภอหัวไทร จังหวัดนครศรีธรรมราช 80170
ผลงานตีพิมพ์	บทความ"เครื่องประดับสะท้อนเอกลักษณ์หัตถกรรมหนังตะลุง" นำเสนอในโครงการประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่8 จัดโดย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
รางวัลที่ได้รับ	-