

แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร¹

received 15 AUG 2020 revised 12 DEC 2020 accepted 17 DEC 2020

ธนพล จุลกะเคียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

บทคัดย่อ

งานวิจัยมีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ คือ 1. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ เนื้อหาเรื่องราว และรูปแบบที่ใช้สร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร กรุงเทพฯ 2. เพื่อเผยแพร่และอนุรักษ์พุทธประวัติจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์แอนิเมชันแบบผสมสองมิติ

โดยผลการวิจัยพบว่า ตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังแต่ละส่วนภายในพระอุโบสถวางตำแหน่งของภาพอย่างมีนัยสำคัญและสัมพันธ์กันกับองค์พระประธานที่อยู่ภายใน จิตรกรรมฝาผนังแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ 1. ภาพทศชาติชาดก 2. ภาพพุทธประวัติ 3. ภาพเทพชุมนุม และ 4. ภาพทวารบาล กลุ่มภาพทศชาติชาดก และภาพพุทธประวัติจะแสดงเนื้อหาและเล่าเรื่องหลายเหตุการณ์อยู่ในภาพ แตกต่างจากกลุ่มภาพเทพชุมนุม และกลุ่มภาพทวารบาลที่แสดงเพียงท่าทางที่สื่อถึงช่วงขณะใดช่วงขณะหนึ่งเท่านั้น ทั้งนี้ องค์ประกอบของภาพในกลุ่มภาพทศชาติชาดกและภาพพุทธประวัติจะมีลักษณะการดำเนินเนื้อหาอย่างไม่เรียงลำดับแต่ช่วงเวลา และเหตุการณ์ ลักษณะนี้ทำให้ผู้ที่รับชมผลงานจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถนี้อาจไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวได้หากไม่เคยรับรู้เนื้อหาในแต่ละเรื่องมาก่อน และเมื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาสร้างสรรค์เป็นงานแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง เตมีย์ชาดก แล้วนำเสนอต่อสาธารณะ พบว่า ด้านความพึงพอใจต่อโครงสร้างโดยรวมของผลงาน ด้าน “ความเหมาะสมของเนื้อหา” มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.48 = มาก ส่วนที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้าน “ความเหมาะสมในด้านเสียง” มีค่าเฉลี่ยที่ 4.19 = มาก ซึ่งผลรวมทั้งหมดในความพึงพอใจของผู้รับชมผลงานมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ มาก ในทุกข้อ

คำสำคัญ: สื่อเคลื่อนไหว, จิตรกรรมฝาผนัง, วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง “สื่อเคลื่อนไหวผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริมบนจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณ : กรณีศึกษาจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ประจำปีงบประมาณ 2019 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

Animation from Phra Ubosot Wat Suwannaram Ratchaworawihan mural ¹

Thanapon Junkasain, Ph.D.

Assistant Professor, Department of Digital Media Design,
Faculty of Architecture and Design,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin

Abstract

This research project has 2 objectives, which are 1) to study and analyze on the contents, stories and forms used for the creation of the murals of the Chapel of Suwannaram Ratchasorawihan Temple, Bangkok; and 2) to disseminate and conserve the story of Lord Buddha from the murals of the Chapel of Suwannaram Ratchasorawihan Temple, using 2D combined animation media.

The finding of the study show that the position of each part of the murals in the Chapel has deem significant and related to the principal Buddha image in the Chapel. The murals can be roughly divided into 4 main groups, namely, 1) Mahanipata Jataka (the 10 significant past lives of Lord Buddha), 2) story of life of Lord Buddha, 3) the congregation of angels and 4) doorway guardians. The murals in the groups of Mahanipata Jataka and the life story of Lord Buddha depict many stories or event in a picture whilst the murals in the groups of the congregation of angels and doorway guardians depict only gestures during a moment of time. Also, the compositions of the murals in the groups of Mahanipata Jataka and the life story of Lord Buddha will depict stories that do not follow time or incident order. Thus, viewers of these murals who have never known the stories before will not understand the murals at all. When the animation work entitled “Temiya Jataka” is created from the data collected from the murals in the Chapel of Suwannaram Ratchasorawihan Temple, and presented to

¹ This research article is part of the research titled “Moving Media through Augmented Reality Technology on Ancient Thai Murals : A Case Study of the Mural Paintings of the Ubosot of Wat Suwannaram Ratchaworawihan” by receiving research funding from Rajamangala University of Technology Rattanakosin, Fiscal Year 2019, Research completed in 2020.

the public, the findings are as follows. The satisfaction to the work in the aspect of ‘the appropriateness of the content’ has the highest mean, which is 4.48 which falls in the high level. Meanwhile, the aspect of ‘the appropriateness of sound/audio’ has the lowest mean, which is 4.19 which falls in the high level. The audience have satisfaction in high level to all aspects of the work.

Keywords: Animation, Thai murals, Suwannaram Rajaworawihan

บทนำ

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่ในประเทศไทยที่นับถือพุทธศาสนามักนิยมเข้าวัดเพื่อศึกษาหลักคำสอนทางพุทธศาสนาและหวังเป็นที่พึ่งทางจิตใจ แต่เป็นที่น่าสนใจว่าวัดภายในประเทศไทยที่มีอยู่จำนวนถึง 41,142 แห่งนั้น พบว่ามีเพียงจำนวนไม่กี่แห่งเท่านั้นที่มีผู้คนเข้าไปศึกษาหรือเยี่ยมชมอย่างต่อเนื่อง มีหน้าซ้ำหลายแห่งกลับกลายเป็นวัดร้างไป ทั้งที่วัดหลายแห่งเหล่านั้นเป็นแหล่งที่มีความสำคัญอย่างมาก ซึ่งนอกจากวัดจะใช้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนาแล้วยังเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญทางด้านประวัติศาสตร์รวมถึงการศึกษาทางด้านศิลปกรรมของชาติอีกด้วย ศิลปกรรมที่ปรากฏภายในวัดเป็นส่วนสำคัญหนึ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของความเป็นชาติไทย ผลงานทุกส่วนที่มีการสร้างสรรค์ขึ้นตกแต่งสถาปัตยกรรมภายในวัดถูกสร้างขึ้นอย่างมีวัตถุประสงค์ตามคติความเชื่อที่มีมาแต่โบราณ ตามหลักฐานที่ค้นพบในปัจจุบัน ณ ดินแดนแถบประเทศไทยนี้ พบว่า การสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในสถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนามีมายาวนานแล้ว เช่น พระปราสาทวัดพระราม และพระปราสาทวัดราชบูรณะ ที่สร้างขึ้นราวช่วงสมัยอยุธยาตอนต้น โดยเวลาต่อมาช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 22 เริ่มจึงปรากฏการสร้างภาพจิตรกรรมภายในพระอุโบสถ ซึ่งคติการสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถนี้ก็มีการสืบทอดต่อเนื่องกันจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ โดยตัวอย่างที่สำคัญแห่งหนึ่งซึ่งสร้างจิตรกรรมฝาผนังภายใต้คตินิยมนี้ คือ พระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร กรุงเทพฯ แต่ในทุกวันนี้วัดสุวรรณารามฯ ไม่ค่อยมีผู้เข้าไปเยี่ยมชมมากนัก แม้จะมีการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยการจัดให้มีตลาดน้ำและร้านขายของต่าง ๆ บริเวณรอบวัด แต่ก็จำต้องล้มเลิกไป จึงเป็นสิ่งที่น่าเสียดายอย่างยิ่งที่ผู้คนจำนวนไม่น้อยที่ไม่เคยได้สัมผัสกับสิ่งที่มีคุณค่าภายในวัดแห่งนี้ ในด้านความสำคัญของวัดสุวรรณารามฯ ยังมีปรากฏในพระราชพงศาวดารสมัยกรุงธนบุรีอีกด้วย ช่วงสมัยกรุงธนบุรีมีการระบุว่า “เป็นสถานที่ซึ่งสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีมีพระราชดำรัสให้นำเฉลยศึกมาจากค่ายบางแก้วไปประหารชีวิต” (No Na Paknam 1997, 8) ด้านประวัติความเป็นมาของวัดนี้ สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยแต่เดิมวัดสุวรรณารามฯ มิได้ใช้ชื่อนี้หากแต่พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (ร.1) ทรงโปรดให้รื้อของเดิมและสถาปนาขึ้นใหม่ แล้วพระราชทานนามใหม่ ว่า “วัดสุวรรณาราม” เวลาต่อมาสมเด็จพระบวรราชเจ้ามหาสุรสิงหนาท ทรงสร้างเมรุหลวงสำหรับพระราชทานเพลิงศพเชื้อพระวงศ์และขุนนางชั้นผู้ใหญ่และทรงสร้างหอสวด หอทิ้งทาน โรงโขน โรงหุ่น และระชา (“หอสูงรูปสี่เหลี่ยมหลังคาทรงยอดเกี้ยว ประดับดอกไม้ไฟนานาชนิด เช่น พลุ ตะไล จรวดใช้จุดในงานพระราชพิธี”) (Office of the Royal Society 2013, 978) ในส่วนของจิตรกรรมฝาผนังที่พระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหารแห่งนี้ ได้ถูกสร้างขึ้นในช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ สมัยรัชกาลที่ 3 โดยหลวงวิจิตรเจษฎาหรือครูทองอยู่ และหลวงเสนีย์บริรักษ์หรือครูคงแป๊ะ ท่านทั้งสองจัดเป็นจิตรกรคนสำคัญแห่งยุคนั้น นอกจากนี้ในบางแหล่งข้อมูลมีการอธิบายเพิ่มเติมว่า “จิตรกรที่เขียนภาพในพระอุโบสถ นอกจากครูทองอยู่และครูคงแป๊ะแล้ว สันนิษฐานว่ามีจิตรกรฝีมือดีในสมัยนั้นอีกหลายท่านร่วมเขียน เช่น “นายมี” หรือ “ตามีบ้านบุ” (Nathaponson 2019, online) โดยรายละเอียดของจิตรกรรมฝาผนังแต่ละภาพนั้นมีความสวยงามตามแบบอย่างศิลปะไทยโบราณซึ่งพบเห็นได้อยู่ไม่มากนัก แต่เป็นที่น่าเสียดายที่มีผู้คนจำนวนน้อยที่รับรู้และเคยได้สัมผัสเหล่าความงามนี้ อีกทั้งจำนวนไม่น้อยที่มองข้ามไปไม่เห็นความงามและไม่เข้าใจในเนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏด้วย

สื่อในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ แต่สื่อรูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมจากกลุ่มผู้คนหลากหลายวัยตั้งแต่ เจเนอเรชัน X (กลุ่มคนที่เกิดประมาณปี พ.ศ. 2508 - 2523) จนถึงเจเนอเรชัน Z (กลุ่มคนที่เกิดประมาณปี พ.ศ. 2538 - 2552) คือ สื่อในรูปแบบงานแอนิเมชัน ทั้งนี้ งานแอนิเมชันมีการแสดงออกหลากหลายแบบ แต่รูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมมาอย่างยาวนานและเข้าถึงผู้คนได้ทุกเพศทุกวัยคือ งานแอนิเมชันแบบสองมิติ ยกตัวอย่าง เรื่อง โดราเอมอน เริ่มแสดงในรูปแบบแอนิเมชันครั้งแรกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1973 ก็ยังคงเป็นที่รู้จัก เป็นอย่างดีในปัจจุบันนี้ ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดราีก่อนบอล (เริ่มออกฉายครั้งแรก ค.ศ. 1986) แม้ว่าจะจบ ไปนานแล้วแต่ก็ยังอยู่ในใจของผู้คนทั่วไป เรื่องกัปตันซึบาสะ (เริ่มออกฉายครั้งแรก ค.ศ. 1983) ที่ทำให้เด็ก จำนวนไม่น้อยหันมาเล่นฟุตบอลจนเป็นนักกีฬาอาชีพ นอกจากนี้ยังปรากฏแอนิเมชันอีกมากมายหลายเรื่อง ที่โด่งดังจนถึงปัจจุบัน เช่น นารูโตะ วันพีซ และดาบพิฆาตอสูร ฯลฯ ซึ่งสังเกตเห็นได้ว่าแอนิเมชันแบบสองมิติ ยังคงมีความนิยมอยู่ไม่น้อย ทั้งที่สามารถนำเสนอแอนิเมชันในรูปแบบอื่น ๆ ได้ก็ตาม ทั้งนี้ แม้ว่าผลงานในรูปแบบ นี้จะมีการนำมาใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก แต่ก็มีอยู่จำนวนมากที่นำมาใช้ในการส่งเสริมหรืออนุรักษ์ ทางศิลปวัฒนธรรม เช่น งานวิจัยการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่นเรื่อง พญาเม็งราย “การวิจัยได้ทำการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่นล้านนา” (Thumthaweenun 2011, abstract) และงานวิจัยของ รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เพื่อเพิ่มความรู้ด้านพุทธประวัติ ซึ่งการวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาประสิทธิภาพ ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ที่ผ่านกระบวนการสร้างอย่างมีจุดหมายในการเผยแพร่ รักษา และ เพิ่มความรู้ด้านพุทธประวัติแก่เยาวชน (Whattananarong 2010, 48) อาจเนื่องด้วยรูปแบบแอนิเมชัน แบบสองมิตินี้เป็นสื่อที่ดูเรียบง่ายและสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัยนี้เองที่ส่งผลให้ผลงานรูปแบบนี้ยังคงมี การสร้างสรรค์ออกมาอย่างต่อเนื่องไม่ขาดสาย

จากข้อมูลเหล่านี้เป็นเหตุให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดสร้างสรรค์งานแอนิเมชันแบบผสมสองมิติที่นำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ตามรูปลักษณะจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหารให้เสมือนภาพจิตรกรรมที่มีชีวิตเพื่อให้ ผู้ที่ได้รับชมเข้าใจและซาบซึ้งในคุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังโบราณมากขึ้น และเป็นส่วนช่วยให้ผู้คนที่เกิดความ สนใจและดึงดูดให้ผู้คนทั้งในและนอกประเทศเข้าไปเยี่ยมชม ซึ่งสามารถกลายเป็นรายได้ทางหนึ่งที่สำคัญ สำหรับวัดแห่งนี้และชุมชนรอบข้างอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
2. เพื่อเผยแพร่และอนุรักษ์พุทธประวัติจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์ แอนิเมชันแบบผสมสองมิติ

ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านเนื้อหา

ศึกษาที่มา คตินิยม รูปแบบ และเนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ

2. ด้านการออกแบบสร้างสรรค์

งานแอนิเมชันแบบผสมสองมิติจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง “เทมีย์ชาดก”

3. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ใช้การประเมินผลงานจากแบบสอบถามโดยมีรายละเอียดดังนี้

ประชากร ได้แก่ 1. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบผลงาน 2. ผู้ที่ได้เข้าชมผลงานฯ โดยกลุ่มเป้าหมายหลักอยู่ในกลุ่มผู้ที่ศึกษาระดับอุดมศึกษา อายุเฉลี่ย 18 - 24 ปี

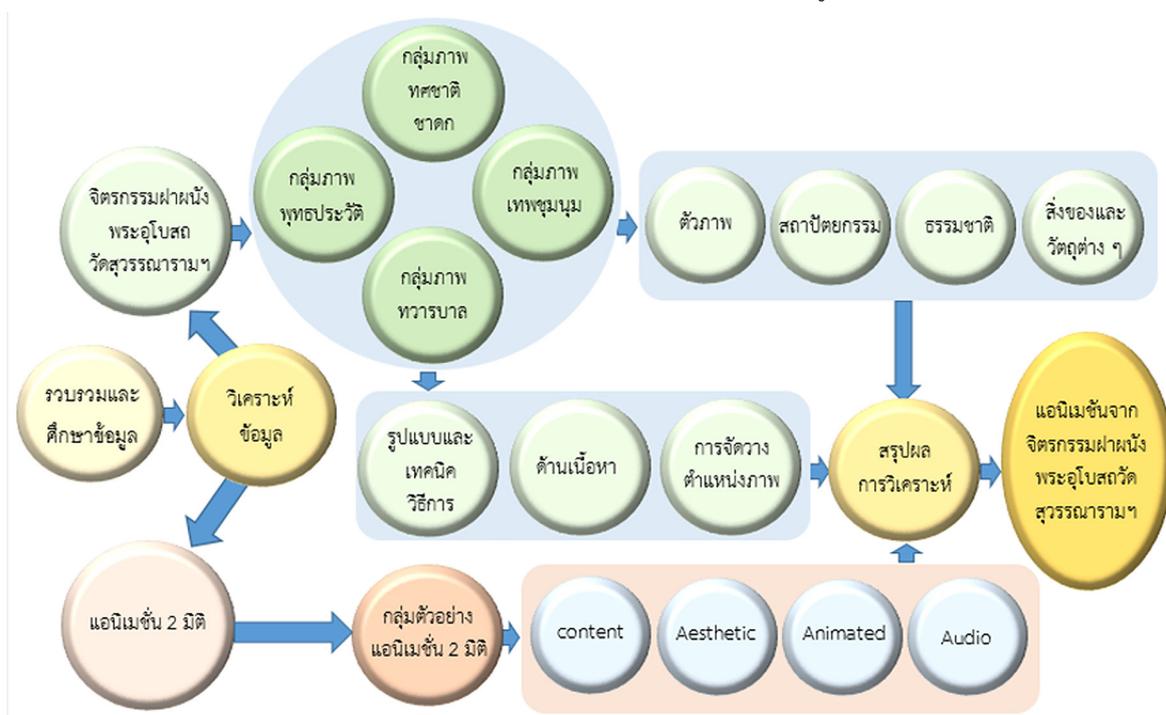
กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบผลงาน จำนวน 3 ท่าน 2. ผู้ที่ได้เข้าชมผลงานฯ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา อายุเฉลี่ย 18 - 24 ปี โดยทำการคัดเลือกแบบการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) จำนวน 133 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

งานแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง “เทมีย์ชาดก” ที่นำเสนอต่อสาธารณะและผ่านระบบออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ YouTube และผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality) ได้รับผลตอบรับที่ดีและสามารถเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้คนทั่วไปเกิดความสนใจเข้าไปท่องเที่ยวที่วัดสุวรรณาราม-ราชวรวิหารมากขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมระเบียบวิธี (Mixed methodology) โดยผู้วิจัยได้ทำการดำเนินงานวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย
(© Thanapon Junkasain 11/08/2020)

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุพรรณารามฯ
2. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ
3. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงาน “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุพรรณารามฯ”
4. นำผลงาน “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุพรรณารามฯ” ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบ
5. ปรับแก้ไขแล้วนำเสนอผลงาน “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุพรรณารามฯ” ต่อสาธารณชน
6. วิเคราะห์ผลตอบรับจากผู้เข้าชมผลงานโดยทำการคัดเลือกแบบการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย
7. สรุปผลงานวิจัย

ผลการศึกษา

ด้านผลการศึกษาแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนด้วยกัน คือ 1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนัง พระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ และ 2. ผลการวิเคราะห์ “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ”

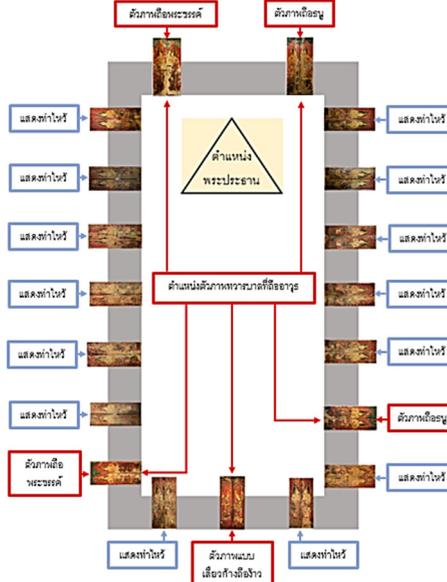
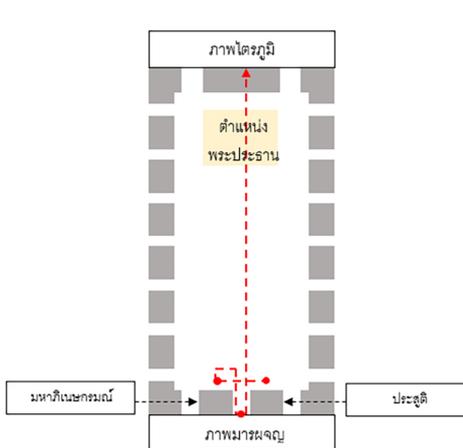
6.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ

ในการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ด้านด้วยกัน คือ 1. การจัดวางตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ 2. เนื้อหาในภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ และ 3. รูปแบบและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ ซึ่งพบว่า ในการจัดวางตำแหน่งของภาพ สามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ 1. ภาพทศชาติชาดก 2. ภาพพุทธประวัติ 3. ภาพเทพชุมนุม และ 4. ภาพทวารบาล

ตารางที่ 1 ตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ

ภาพจิตรกรรม	การไล่เรียงลำดับเวลา/เหตุการณ์จากตำแหน่งของภาพในพระอุโบสถฯ	ภาพจิตรกรรม	ตำแหน่งของภาพในพระอุโบสถฯ
กลุ่มภาพแสดงเรื่องทศชาติชาดก		กลุ่มภาพแสดงภาพเทพชุมนุม	

ตารางที่ 1 ตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ (ต่อ)

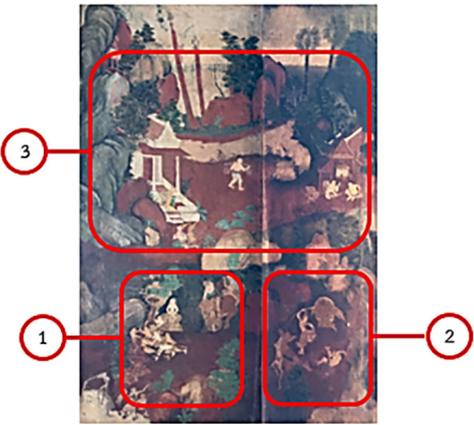
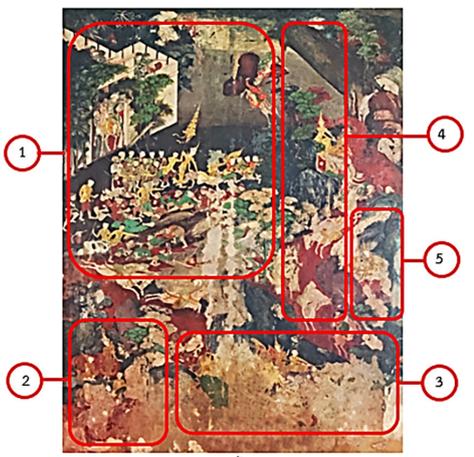
ภาพจิตรกรรม	การไล่เรียงลำดับเวลา/เหตุการณ์จากตำแหน่งของภาพในพระอุโบสถ	ภาพจิตรกรรม	ตำแหน่งของภาพในพระอุโบสถ
กลุ่มภาพแสดงภาพทวารบาล		กลุ่มภาพแสดงเรื่องพุทธประวัติ	

(© Thanapon Junkasain 11/08/2020)

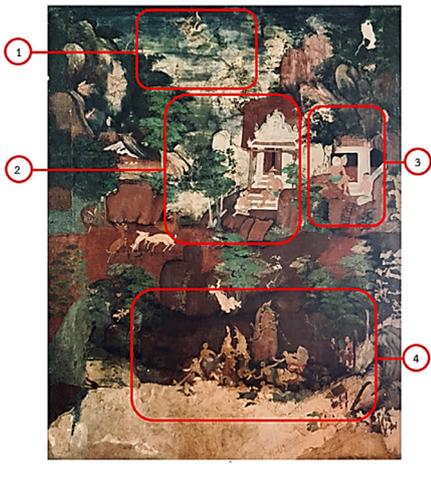
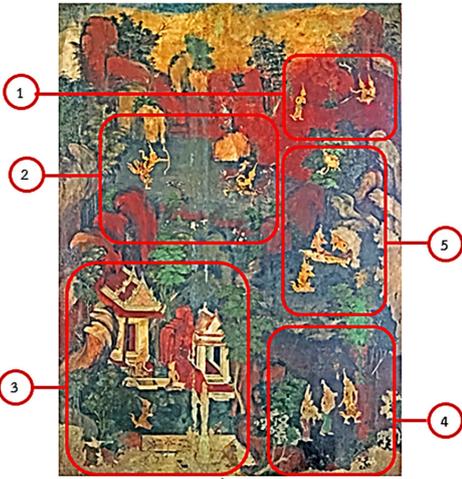
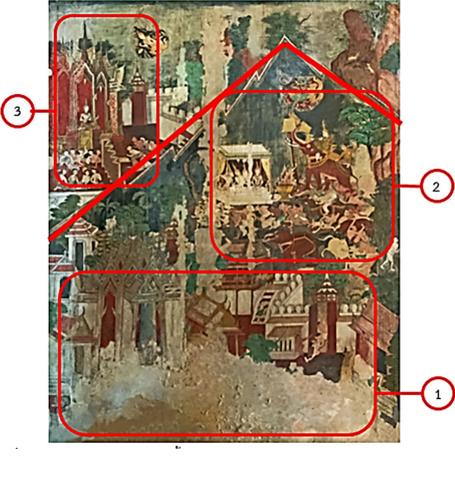
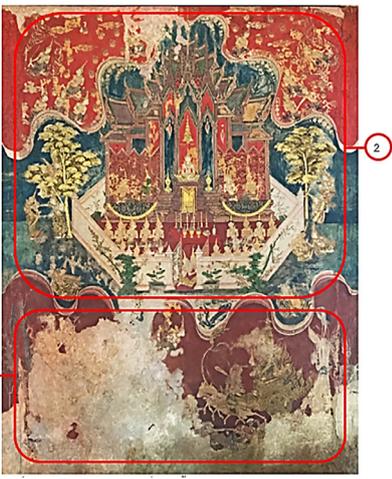
ทั้งนี้ ตำแหน่งกลุ่มภาพทศชาติชาดกเริ่มจากตำแหน่งมุมผนังด้านขวาจากทางเข้าด้านหน้าพระอุโบสถที่นำเสนอภาพเตมีย์ชาดกเป็นหลัก และไล่เรียงกันไปจนถึงส่วนที่เล่าเรื่องเวสสันดรชาดก โดยนำเสนอเรื่องราวของเวสสันดรชาดกอย่างละเอียดตั้งแต่ต้นจนจบเนื้อหา สันนิษฐานว่าผู้สร้างตั้งใจที่จะให้น้ำหนักเรียงตามลำดับตามช่วงเวลาของเรื่องราวจากมุมด้านขวาของทางเข้าพระอุโบสถ ไล่วนจนถึงส่วนที่เป็นมุมด้านซ้ายของทางเข้าพระอุโบสถ ส่วนใหญ่ของจิตรกรรมฝาผนังส่วนนี้มีการนำเสนอเรื่องราวของเวสสันดรชาดกมากที่สุด ทำให้เห็นได้ว่าการให้ความสำคัญกับชาดกเรื่องนี้มากเป็นพิเศษ ด้านตำแหน่งของภาพพุทธประวัติมีการเรียงลำดับช่วงเวลาที่แตกต่างกันจากกลุ่มภาพทศชาติชาดก โดยภาพแรกก็นำเสนอเรื่องพุทธประวัติจะอยู่ที่ตำแหน่งผนังด้านขวาจากประตูตรงกลางด้านหน้าภายในพระอุโบสถ (ภาพประสูติของเจ้าชายสิทธัตถะ) และถัดมาจะอยู่ที่ด้านขวาจากภาพแรก (ภาพมหาภิเนษกรรม) ส่วนต่อมาแสดงที่ด้านบนส่วนผนังหุ้มกลองด้านตรงข้ามพระประธาน (ภาพมารผจญ) และส่วนสุดท้ายอยู่ที่ผนังหุ้มกลองด้านหลังพระประธาน (ภาพไตรภูมิ) ด้านตำแหน่งกลุ่มภาพเทพชุมนุมมีการจัดวางตำแหน่งไว้บริเวณส่วนบนเหนือแนวหน้าต่างผนังด้านข้างทั้งสองฝั่งภายในพระอุโบสถ แสดงเป็นรูปภาพประนมมือหันหน้าไปทางองค์พระประธาน โดยจัดวางเป็นแถว เรียงกันเป็นชั้น ๆ จำนวนฝั่งละ 4 ชั้น ในส่วนนี้งานวิจัยของ รัตติกาล ศรีอำไพ (Sriamphai 2006, abstract) ได้มีการอธิบายว่า “จิตรกรรมฝาผนังภาพเทพชุมนุมในพระอุโบสถวัดสุรรณาราม เขตบางกอกน้อย เป็นคติเกี่ยวกับพระพุทธรูปประวัติในพระปฐมสมโพธิกถา” ส่วนตำแหน่งของภาพทวารบาล พบว่าปรากฏอยู่ตามบริเวณบานประตูและหน้าต่างทุกบานฝั่งด้านในของพระอุโบสถ โดยแต่ละช่องประตูหรือหน้าต่างจะปรากฏ 2 องค์ คู่กันอยู่ ซึ่งมีทั้งหมด 19 ช่อง เป็นช่องประตูจำนวน 5 ช่อง เป็นช่องหน้าต่าง 14 ช่อง โดยแต่ละช่องนั้นจะแสดงรูปภาพจำนวน 2 คน หันหน้าเข้าหากัน ซึ่งจะปรากฏบานละ 1 คน ในแต่ละฝั่งของบานประตูหรือหน้าต่าง

ทางด้านเนื้อหาพบว่า สามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบ ด้วยกัน คือ 1 องค์ประกอบที่แสดงเนื้อหาเหตุการณ์เดียวและ 2 องค์ประกอบที่บอกเล่าเนื้อหาหลายเหตุการณ์ โดยแบบที่นำเสนอองค์ประกอบที่แสดงเนื้อหาเหตุการณ์เดียว ได้แก่ กลุ่มภาพเทพชุมนุม และกลุ่มภาพทวารบาล ในส่วนของกลุ่มภาพเทพชุมนุมมีการจัดวางตำแหน่งที่เรียงตัวเป็นแถวเป็นชั้นสองฝั่งซ้ายขวาของภายในพระอุโบสถ ตัวภาพในชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 สันนิษฐานว่าแสดงแทนกลุ่มตัวภาพที่อาศัยอยู่สวรรค์ระดับกามภูมิและไม่สูงเกินกว่าระดับเขาสุคนธร ส่วนชั้นที่ 3 และชั้นที่ 4 น่าจะแสดงแทนกลุ่มตัวภาพที่อาศัยอยู่สวรรค์ที่มีระดับความสูงเหนือกว่าเขาสุคนธรแต่ยังคงอยู่ในระดับกามภูมิ ส่วนภาพรวมขององค์ประกอบของภาพเทพชุมนุม มีการจัดเรียงกันอย่างเป็นระเบียบและหันไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งสองฝั่งของผนังพระอุโบสถวัดสุพรรณารามฯ เสมือนเป็นการทำความเคารพต่อพระประธานของพระอุโบสถ ด้านกลุ่มภาพทวารบาลทั้งหมดจะปรากฏเป็นภาพตัวพระที่มีลักษณะตามรูปแบบแผนทางจิตรกรรมไทยเกือบทั้งหมดยกเว้นภาพทวารบาล 2 ตน ที่ส่วนประตูด้านหน้าพระอุโบสถเท่านั้นที่แสดงออกในรูปแบบตัวภาพที่โน้มเอียงไปทาง “เสี้ยวก้าง” แบบจีน ตัวภาพทั้งหมด 19 ตำแหน่งของส่วนนี้ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นเทพองค์ใดบ้าง เนื่องจากไม่ปรากฏภาพเชิงสัญลักษณ์ที่เด่นชัด ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้สันนิษฐานได้ว่ากลุ่มองค์ประกอบที่แสดงเนื้อหาเหตุการณ์เดียว เจตนาที่สำคัญจะมีใช้การเล่าเนื้อหาเรื่องราวแต่ต้องการแสดงภาพเพื่อเชื่อมโยงกับองค์ประกอบรวมภายในพระอุโบสถเป็นหลัก ในส่วนที่นำเสนอองค์ประกอบที่บอกเล่าเนื้อหาหลายเหตุการณ์ ได้แก่ กลุ่มภาพทศชาติชาดกและกลุ่มภาพพุทธประวัติ ทั้งนี้เมื่อรวมทั้ง 2 กลุ่ม มีจำนวน 21 ภาพด้วยกัน โดยกลุ่มภาพเหล่านี้มีองค์ประกอบที่เล่าเนื้อหาหลายเหตุการณ์ในแต่ละส่วนของผนัง หากแต่ไม่มีรูปแบบที่ชัดเจนในการเรียงลำดับเนื้อหาที่นำเสนอในบางส่วนไล่เรียงเนื้อหาจากซ้ายไปขวา บางส่วนแสดงเหตุการณ์จากขวาไปซ้าย บางส่วนไล่เรียงเล่าเรื่องสลับฝั่งไปมา บางส่วนจะมีการไล่เรียงเนื้อหาจากส่วนล่างขึ้นบน บางส่วนมีการไล่เรียงจากบนลงล่าง บางส่วนเล่าสลับไปมาทั้งบนและล่าง

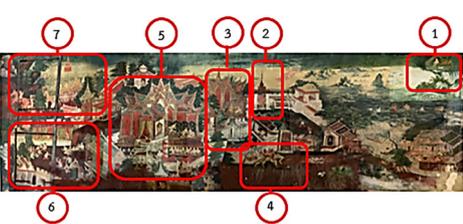
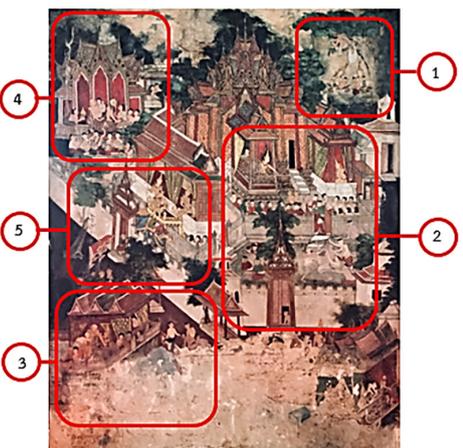
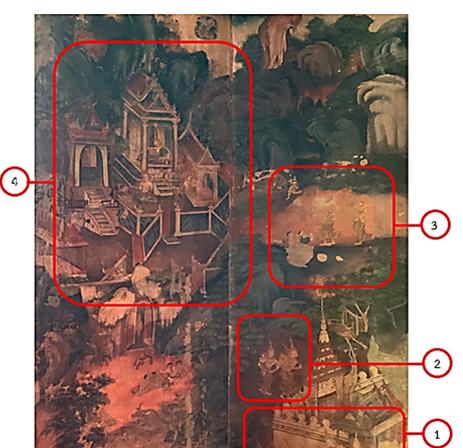
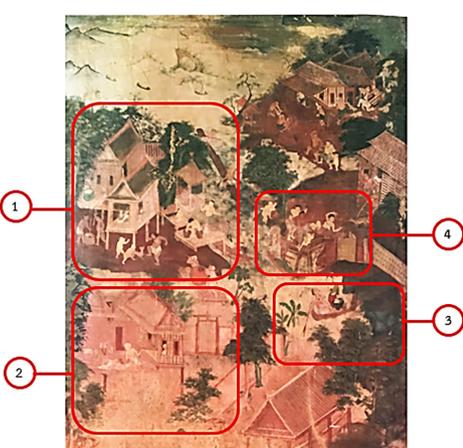
ตารางที่ 2 การเรียงลำดับเนื้อหาในกลุ่มภาพทศชาติชาดก

เรื่องราวที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วงเหตุการณ์	เรื่องราวที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วงเหตุการณ์
1. เตมียี่ชาดก		5. มโหสถชาดก	

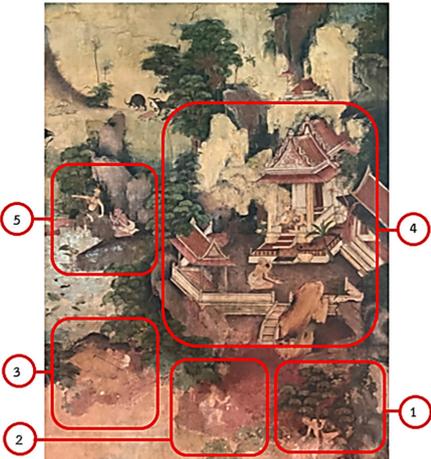
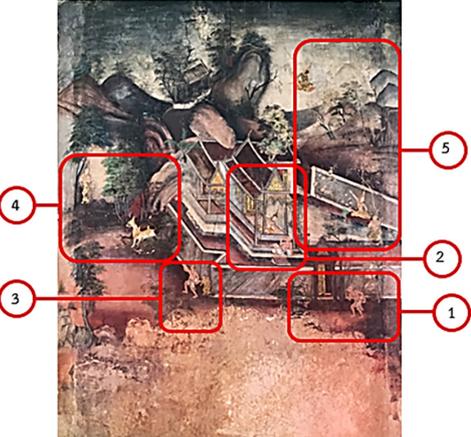
ตารางที่ 2 การเรียงลำดับเนื้อหาในกลุ่มภาพทศชาติชาดก (ต่อ)

เรื่องราวที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วงเหตุการณ์	เรื่องราวที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วงเหตุการณ์
2. มหาชนชาดก		6. ภูริทัตชาดก	
3. สุวรรณสามชาดก		7. จันทกุมารชาดกและนารทชาดก	
4. เนมิราชชาดก		8. วิชูรชาดก	

ตารางที่ 3 การเรียงลำดับเนื้อหาในกลุ่มภาพทศชาติชาดก (พระเวสสันดรชาดก)

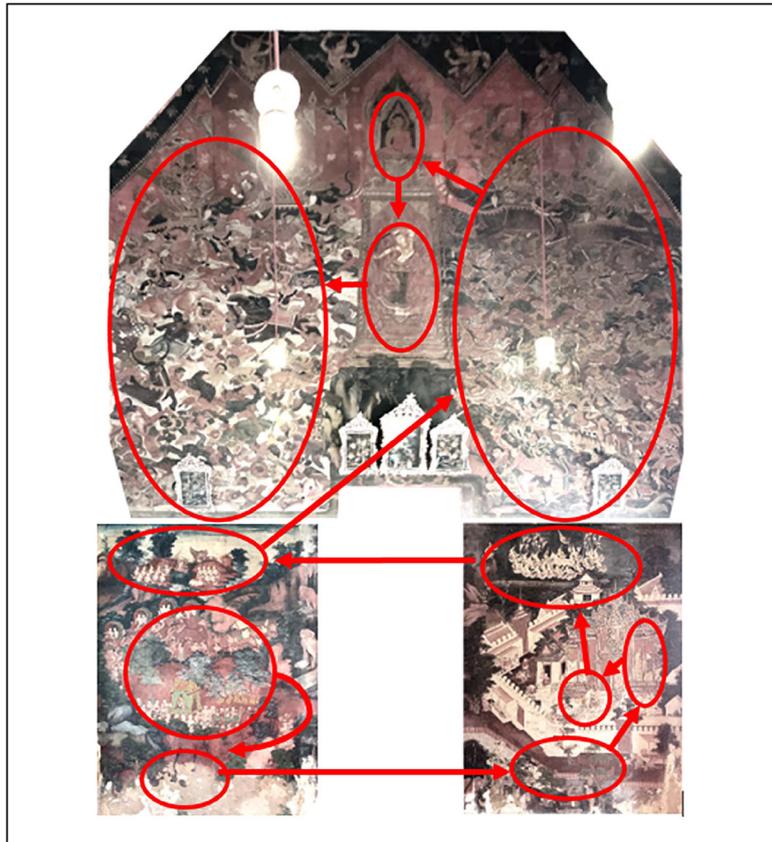
เรื่องราว ที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วง เหตุการณ์	เรื่องราว ที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วง เหตุการณ์
1. กัณท์ ทศพร, กัณท์ หิมพานต์, และ ทานกัณท์		6. กัณท์ มหาราช	
2. กัณท์ วน ประเวศน์		7. การยก ขบวน ไปรับพระ เวสสันดร	
3. กัณท์ ชูชก		8. กัณท์ ฉกษัตริย์	

ตารางที่ 3 การเรียงลำดับเนื้อหาในกลุ่มภาพทศชาติชาดก (พระเวสสันดรชาดก) (ต่อ)

เรื่องราว ที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วง เหตุการณ์	เรื่องราว ที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วง เหตุการณ์
4. กัณท์ จุลพน และกัณท์ มหาพล		9. นคร กัณท์	
5. กัณท์ กุมาร, กัณท์มัทรี และ กัณท์ลี้ก- กบรรรพ			

ทั้งนี้ ส่วนที่ไล่เสียงเนื้อหาสลับฝั่งไปมาทั้งทางด้านซ้าย - ขวา ขวาซ้าย มี 13 ภาพ ส่วนที่เล่าสลับไปมา บน - ล่างล่าง - บน มี 12 ภาพ จากทั้งหมด 21 ภาพ ทำให้เห็นว่าผู้ชมภาพจิตรกรรมเหล่านี้จำเป็นต้องพอมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของเรื่องนั้น ๆ เป็นเบื้องต้น จึงจะเข้าใจเนื้อหาที่มีการแสดงเอาไว้ได้อย่างถ่องแท้ เพราะผู้ชมไม่สามารถที่จะใช้หลักการชมภาพโดยยึดรูปแบบการจัดเรียงลำดับทางการดูผลงานจากผนังใดผนังหนึ่งได้เลย ประการต่อมาภาพที่มีการเล่าเนื้อหาเรื่องราวหลายตอนหรือหลายเรื่องภายในภาพเดียว ที่มีอยู่จำนวน 6 ภาพ ได้แก่ ภาพจันทกุมารชาดกและนารทชาดก, ภาพกัณฑ์ทศพร หิมพานต์ และทานกัณฑ์, ภาพไตรภูมิ, ภาพกัณฑ์จุลพน และกัณฑ์มหาพล, ภาพกัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี และกัณฑ์สักกบรรพ และภาพประสูติ ในภาพเหล่านี้มีการวางตำแหน่งแต่ละเหตุการณ์แต่ละเรื่องของภาพไม่เรียงกันตามช่วงเวลาที่มีการอธิบายไว้ในเนื้อหาแต่จะสอดแทรกอยู่ตามจุดต่าง ๆ

ในการจัดวางตำแหน่งภาพที่มีการเล่าเนื้อหาเรื่องราวหลายตอนหรือหลายเรื่องภายในภาพเดียวที่มีความน่าสนใจอยู่ไม่น้อย ก็คือ ภาพประสูติ ที่มีองค์ประกอบหลักอยู่ 3 ตำแหน่ง โดยไล่เสียงจากส่วนตรงกลางของภาพ ไปสู่องค์ประกอบที่บริเวณส่วนด้านล่างริมด้านซ้ายของภาพ ส่วนกลุ่มตัวภาพที่อยู่ทางด้านบนซ้ายแสดงภาพเจ้าชายสิทธัตถะปลงพระเกศาออกบวช สังเกตได้ว่ามีบางส่วนบางตอนของเรื่องนี้ไม่ได้มีการแสดงถึงภายในภาพ เมื่อพิจารณาให้ดีจะเห็นได้ว่าส่วนเนื้อหาที่หายอยู่ที่ผนังด้านข้างที่แสดงภาพเสด็จออกมหาภิเนษกรรมด้วย ทั้งนี้ การดูภาพนี้ให้เข้าใจจำเป็นต้องดูควบคู่ไปกับผนังด้านข้างที่แสดงภาพเสด็จออกมหาภิเนษกรรมด้วย นอกจากนี้ เมื่อสังเกตภาพรวมของส่วนผนังทั้งหมดที่แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธประวัติ ด้านฝั่งตรงข้ามพระประธานของพระอุโบสถฯ จะพบว่าเนื้อหาที่นำเสนอมีความเชื่อมโยงกันทั้งหมดโดยเริ่มต้นที่ผนังที่แสดงภาพประสูติ และต่อเชื่อมไปยังผนังที่แสดงภาพเสด็จออกมหาภิเนษกรรมแล้วย้อนกลับไปในส่วนบนของผนังที่แสดงภาพประสูติอีกครั้ง ซึ่งกลุ่มตัวภาพส่วนนี้จะแสดงเนื้อหาขณะที่เจ้าชายสิทธัตถะปลงพระเกศา แล้วไปสิ้นสุดที่ภาพมารผจญที่อยู่ด้านบน



ภาพที่ 2 แสดงลำดับตามเนื้อหาพุทธประวัติ ด้านฝั่งตรงข้ามพระประธานของพระอุโบสถฯ

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

ด้านรูปแบบและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ พบว่า เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ นั้น ใช้การลงพื้นโดยกรรมวิธีโบราณ และลงสีด้วยเทคนิคแบบจิตรกรรมฝาผนังแบบปูนแห้ง (A Secco) ด้วยสีฝุ่น และมีการใช้กายางมะเดื่อทาลงไปในพื้นที่ที่ต้องการจะปิดทอง แล้วทำการตัดเส้นไล่ลวดลายเข้าไป โดยเทคนิควิธีการที่ได้กล่าวข้างต้นเป็นวิธีที่นิยมใช้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังในช่วงยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น ส่วนการใช้สีในจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ นั้น พบว่า มีลักษณะโทนสีที่ไม่สดใสมากนัก อาจเนื่องด้วยกาลเวลาและธรรมชาติของสีฝุ่นที่ใช้ในการสร้างสรรค์ โดยสีที่ดูสดใสและโดดเด่นมากที่สุดนอกจากทองที่เกิดจากการปิดทองที่ตัวภาพ คือสีแดง แทรกอยู่ในทุกตัวภาพ ทั้งนี้ มีหลายภาพด้วยกันที่ปรากฏการใช้สีแดงเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ ในส่วนของตัวภาพ พบว่าด้านตัวพระในส่วนของกลุ่มภาพทศชาติชาดก ส่วนใหญ่แต่งเครื่องสูงแบบกษัตริย์ สวมชฎายอดชัย และยอดเดินหนที่มีลักษณะแบบรัตนโกสินทร์ตอนต้น เครื่องทรงและผ้าถุงของตัวภาพส่วนใหญ่ใช้การปิดทองแล้วตัดเส้นด้วยสีแดงและดำ แต่มีบางส่วน เช่น ตัวพระในภาพสุวรรณสามชาดก ภาพเนมิราชชาดก ภาพวิฑูรชาดก และภาพกัณฑ์ฉกษัตริย์ ที่มีการใช้การลงสีแล้วเขียนลวดลาย ในส่วนกลุ่มภาพพุทธประวัติ กลุ่มภาพเทพชุมนุม และกลุ่มภาพทวารบาล พบว่า ผ้าถุงของตัวภาพพระส่วนใหญ่ใช้การเขียนสีแล้วตัดเส้นเป็นลวดลายมากกว่า ซึ่งลายที่ใช้ในการเขียนผ้าถุงและสนับเพลาจะมักใช้ลายดอกกลอยเป็นส่วนใหญ่ ข้อสังเกตอีกประการคือ ตัวภาพพระที่ฉลององค์แขนสั้นและแขนยาว จะเป็นตัวที่แสดงแทนกษัตริย์ทั้งสิ้น ยกเว้นตัวภาพเพียง 3 ตัวเท่านั้น จากกลุ่มตัวอย่างตัวภาพที่ไม่ใช่กษัตริย์แล้วฉลององค์แขนสั้นและแขนยาว คือ พระมโหสถ ในภาพมโหสถชาดก และภาพทวารบาล 2 ตัว ที่ประตูด้านหน้าพระอุโบสถที่มีลักษณะโน้มเอียงไปทาง “เสี้ยวข้าง” แบบจีน



ภาพที่ 3 แสดงภาพตัวอย่างตัวพระใช้การปิดทองแล้วตัดเส้นด้วยสีแดงและดำ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 4 แสดงตัวภาพทวารบาลฝั่งประตูหน้าพระอุโบสถที่มีลักษณะโน้มเอียงไปทาง “เสี้ยวข้าง” แบบจีน
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

ด้านตัวภาพนาง ตัวภาพที่เป็นเชื้อสายกษัตริย์ หรือนางฟ้าจะแต่งกายด้วยเครื่องทรงชั้นสูงแบบกษัตริย์ สวมชฎาที่เป็นมีทั้งรูปแบบมงกุฎและรัตเกล้า โดยตัวภาพเหล่านี้จะไม่ฉลวงองค์แขนสั้นและแขนยาว มีเพียงผ้านุ่งเท่านั้น ส่วนตัวภาพที่สำคัญกับเนื้อเรื่องหากแต่เป็นชาวบ้านจะนุ่งผ้านุ่งและห่มสไบเฉียง ไว้ผมทรงปีกหรือมหาดไทย ส่วนลายผ้านั้นถ้าเป็นตัวภาพที่สูงศักดิ์ส่วนใหญ่จะใช้ลายดอกลอย ด้านตัวภาพที่เป็นสามัญชนส่วนใหญ่จะนุ่งผ้าที่ไม่แสดงลวดลาย ส่วนการตัดเส้นผิวกายของตัวพระและตัวนางมีการใช้สีน้ำตาลอ่อนตัดรายละเอียดโดยรวมทั้งหมดส่วนสีน้ำตาลเข้มจะใช้ตัดเฉพาะส่วนที่เน้น ได้แก่ ขอบรอบตัวภาพ ส่วนขอบใบหน้า ขอบปาก ขอบตา คิ้วหนวด (ตัวพระ) และใช้สีดำบริเวณนัยน์ตา



ภาพที่ 5 แสดงภาพตัวอย่างตัวนางแต่งกายด้วยเครื่องทรงชั้นสูงแบบกษัตริย์
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 6 แสดงภาพตัวอย่างตัวนางแต่งกายแบบชาวบ้าน
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

ส่วนตัวภาพยักษ์ลิง พบว่า มีปรากฏไม่มากนักหากเทียบกับตัวพระและตัวนาง โดยที่ปรากฏส่วนใหญ่จะมีตัวยักษ์มากกว่าตัวลิง ทั้งนี้ตัวภาพลิงพบทั้งหมด 3 ตัวด้วยกัน คือ ในภาพมารผจญปรากฏ 2 ตัว กลุ่มภาพทวารบาล 1 ตัว โดยที่ปรากฏ 2 ตัวภาพมารผจญนั้น ตัวภาพทั้งคู่ได้แสดงลักษณะตัวภาพแบบเดียวกันกับตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์คือ ตัวหนึ่งแสดงลักษณะตัวพาลี ส่วนอีกตัวแสดงลักษณะตัวหนุมาน ส่วนที่ปรากฏในกลุ่มภาพทวารบาล 1 ตัวนั้น อยู่ในรูปแบบของตัวแบกโดยแสดงลักษณะตัวภาพแบบเดียวกันกับตัวหนุมานในเรื่องรามเกียรติ์เช่นกัน ส่วนตัวภาพยักษ์มีปรากฏอยู่หลายตำแหน่งด้วยกัน โดยอยู่ในส่วนของกลุ่มภาพทศชาติชาดก พบ 2 ภาพ คือ ภาพเนมิราชชาดกและภาพวิฑูรชาดก ส่วนกลุ่มภาพพุทธประวัติ พบ 2 ภาพ คือ ภาพมหาภิเนษกรมณ และภาพมารผจญ ในกลุ่มภาพเทพชุมนุมและกลุ่มภาพทวารบาลมีปรากฏภาพยักษ์ทั้งสองกลุ่ม ด้านภาพลักษณ์ของตัวภาพยักษ์พบว่า สิกายที่ใช้ในตัวยักษ์ส่วนใหญ่ใช้สีเขียว แต่จะพบการใช้สีอื่นในผิวกายเฉพาะในภาพมารผจญเท่านั้น โดยสีอื่น ๆ ที่ใช้มีหลากหลาย เช่น สีดินแดง หงส์ดิน มอคราม ฟ้าแลบ เป็นต้น ส่วนเครื่องทรง พบว่าตัวภาพยักษ์ส่วนใหญ่ที่สวมมงกุฎ เป็นสวมมงกุฎยอดกระหนก เครื่องทรงของตัวยักษ์ที่เป็นตัวละครหลักของเรื่องส่วนใหญ่จะมีลักษณะแต่งกายด้วยเครื่องสูงแบบกษัตริย์ โดยฉลององค์ทั้งแขนสั้นและแขนยาว มีเพียงปุลณกยักษ์ในภาพวิฑูรชาดกเท่านั้นที่ไม่ฉลององค์แขนสั้นและแขนยาว ทั้งนี้ ลักษณะการเขียนหน้ายักษ์ที่แสดงตาโพลง ตาจระเข้ ปากขบ และปากแหยะ นั้น พบว่ามีความหลากหลายอย่างมาก สันนิษฐานว่าน่าจะมิได้คำนึงถึงลักษณะเฉพาะของตัวละครมากนัก อาจเป็นเพราะตัวภาพหลายตัวมิได้มีการกำหนดลักษณะรูปลักษณ์เอาไว้ในเนื้อหาอย่างชัดเจน ตัวอย่างที่เห็นชัดคือ ตัวภาพที่แสดงแทนพญาวสวัตตีมาร โดยในภาพมหาภิเนษกรมณตัวภาพนี้สวมมงกุฎยอดกระหนก แต่ในภาพมารผจญ ตัวภาพที่แสดงแทนพญาวสวัตตีมารที่มีปรากฏอยู่ 2 ตัวภายในส่วนแสดงภาพมารผจญนี้ กลับแสดงเป็นหน้ายักษ์ 3 ชั้นทั้งสองตัว โดยจากรูปชั้นแรกแสดงเป็นหน้ายักษ์ 1 หน้า ชั้น 2 แสดงเป็นหน้ายักษ์ขนาดเล็ก 3 หน้า และชั้น 3 แสดงเป็นหน้ายักษ์ขนาดเล็ก 1 หน้า สวมมงกุฎยอดชัย ซึ่งทุกหน้าแสดงลักษณะปากแหยะ ตาโพลง (ซึ่งโดยรวมมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับภาพลักษณ์ของทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์โดยสันนิษฐานว่าภาพลักษณ์ของทศกัณฐ์นั้นอาจเป็นตัวแทนในการแสดงถึงความไม่ดี) ส่วนของตัวภาพยักษ์ที่ปรากฏในกลุ่มภาพทวารบาลทุกตัวจะสวมเครื่องประดับศีรษะเป็นกระบี่หน้าทุกตัว สันนิษฐานว่าอาจแสดงถึงลำดับชั้นที่ไม่สูงนัก



ภาพที่ 7 แสดงภาพพญาวาสวัตติมารในภาพมารผจญภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 8 แสดงภาพตัวอย่างตัวกากที่แสดงถึงชาวบ้านทั่วไป

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

ด้านรูปแบบของตัวกากที่แสดงถึงชาวบ้านทั่วไปนั้น ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ มีอยู่หลายส่วนด้วยกัน ตัวภาพเหล่านี้นิยมใช้สีผิวที่เข้ม รวมถึงมีความหลากหลายในการใช้สีผิวมากกว่าตัวพระและตัวนาง ตัวกากนี้ปรากฏพบอยู่ในทุกกลุ่มตัวอย่าง และมีการแสดงถึงตัวภาพที่มีความหลากหลายทางชนชาติ อาชีพ รวมถึงวรรณะ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากชุดเครื่องนุ่งห่มของตัวภาพ เท่าที่สังเกตตัวภาพที่เครื่องนุ่งห่มไม่มีลวดลาย ใส่ฝ้าน้อยชิ้น และไม่มีเครื่องประดับใด มักจะนำเสนอถึงชาวบ้านที่มีฐานะทางสังคมไม่สูง ส่วนทรงผมส่วนใหญ่ที่ไม่ใช่พวกพราหมณ์หรือชาวต่างชาติ ส่วนใหญ่จะเป็นผมทรงมหาดไทย ส่วนตัวสัตว์ต่าง ๆ มีปรากฏแทรกอยู่ทุกส่วนของภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ โดยแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ 1. สัตว์ที่มีอยู่จริง 2. สัตว์ในจินตนาการ ทั้งนี้ส่วนใหญ่การแสดงออกในด้านรูปลักษณะของภาพสัตว์

ที่มีอยู่จริงนั้น สังเกตได้ว่าผู้เขียนจะสร้างสรรค์โดยเน้นในส่วนภาพรวมให้เหมือนจริงโดยตัดทอนรายละเอียดต่าง ๆ ที่ไม่จำเป็นออกไป และใช้เทคนิคการเขียนแบบลงสีตัดเส้นเป็นหลัก มีเฉพาะบางตัวที่ใส่เครื่องทรง โดยการปิดทองตัดเส้นเพิ่มเติมด้วย ด้านตัวภาพสัตว์ในจินตนาการนั้น มีทั้งที่เป็นสัตว์ที่มีมานานแล้วแต่โบราณก่อนหน้าและมีทั้งที่เพิ่งปรากฏให้เห็น โดยตัวภาพสัตว์ในจินตนาการที่เพิ่งปรากฏให้เห็นนั้นจะมีปรากฏอยู่เพียงในส่วนภาพมารผจญ



ภาพที่ 9 แสดงภาพตัวอย่างสัตว์ในจินตนาการในส่วนภาพมารผจญ

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

รูปแบบของสถาปัตยกรรมในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ มีปรากฏทั้งในรูปแบบที่ทำด้วยปูนและทำด้วยไม้ โดยลักษณะที่แสดงออกทั้งหมดสังเกตได้ว่ามีลักษณะเป็นสถาปัตยกรรมแบบภาคกลางที่มีรูปแบบที่เป็น 2 มิติ และถึงแม้ว่าบางส่วนจะแสดงด้านลึกแต่ก็ไม่มี การแสดงแบบทัศนมิติ (Perspective) ในส่วนสถาปัตยกรรมที่ทำด้วยปูนนั้นส่วนใหญ่จะเป็นสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับทางศาสนาและการปกครอง เช่น อาศรม โบสถ์ วัง พระราชวัง ฯลฯ ส่วนที่ทำด้วยไม้จะแสดงเป็นบ้านเรือนของชาวบ้านธรรมดา โดยมีทั้งรูปแบบเรือนเครื่องสับและเรือนเครื่องผูก แต่ส่วนใหญ่จะเป็นเรือนเครื่องสับ ทั้งนี้ สิ่งที่น่าสนใจคือรูปแบบมิติที่แสดงออกของสถาปัตยกรรม แม้ว่าภาพที่นำเสนอปราสาท ราชวัง ในส่วนประธานหรือองค์ประกอบหลักที่เป็นตัวปราสาทเป็นแบบ 2 มิติ ไม่เน้นแสดงส่วนลึกแบบคตินิยมดั้งเดิมตั้งแต่สมัยอยุธยา แต่ในส่วนสถาปัตยกรรมที่เป็นบ้านเรือน ศาลา อาศรมต่าง ๆ กลับนำเสนอแบบ 3 มิติ โดยเป็นแบบภาพออบลิก (Oblique) ซึ่งไม่ค่อยพบเห็นในยุคก่อนหน้า



ภาพที่ 10 แสดงภาพตัวอย่างปราสาทในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 11 แสดงภาพตัวอย่างบ้านเรือนของชาวบ้านในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 12 แสดงภาพตัวอย่างพรรณพฤกษาในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

ในส่วนรูปแบบของธรรมชาติ ได้ทำการวิเคราะห์จากส่วนที่แสดงพรรณพฤกษา โขดหิน และรูปแบบน้ำในแต่ละภาพ พบว่า รูปแบบของพืชพรรณมีการนำเสนอต้นไม้ตั้งแต่ขนาดไม้พุ่มขนาดเล็กไปจนถึงต้นไม้ขนาดใหญ่ โดยเทคนิคที่ใช้ในส่วนพรรณไม้ขนาดเล็กจนถึงต้นหญ้ามักจะใช้การลงสีไล่น้ำหนักโดยการแต้มเป็นใบและดอกแล้วตัดเส้น ส่วนไม้ที่เป็นพุ่มและต้นไม้ใหญ่นิยมใช้ 2 เทคนิควิธีการคือ 1. ใช้การลงสีแบบกระทุ้งให้เป็นใบไม้และพุ่มใบ 2. ใช้การลงสีและคัดน้ำหนักให้ก่อเกิดเป็นพุ่มแล้วตัดเส้น ซึ่งในรูปแบบนี้แต่ละต้นจะมีความแตกต่างกันด้วยสีและรูปร่างของใบไม้ที่เกิดจากการตัดเส้น ด้านรูปแบบโขดหิน สังเกตได้ว่าแต่ละภาพนั้นมีการเขียนลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โดยมีลักษณะแบบกิ่งเหมือนจริง อันเกิดจากประสบการณ์การรับรู้ผนวกกับจินตนาการส่วนตัวของช่างเขียน มีการลงสีแบบหยาบ ๆ ยิ่งทำให้ก่อเกิดความรู้สึกได้ว่าเป็นโขดหินแม้ว่าจะไม่เหมือนจริงก็ตาม



ภาพที่ 13 แสดงภาพตัวอย่างโขดหินในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

ด้านรูปแบบน้ำในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ มีปรากฏอยู่ 3 แบบด้วยกัน คือ 1. ใช้การลงสีไล่น้ำหนักให้มีลักษณะคล้ายเป็นคลื่นน้ำ 2. ใช้การลงสีไล่น้ำหนักแต่ไม่แสดงลักษณะเป็นก้อนคลื่น 3. ใช้การลงสีตัดเส้นให้มีลักษณะเป็นคลื่นน้ำอย่างชัดเจน ทั้งนี้บางภาพจะปรากฏรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง แต่บางภาพก็ปรากฏหลายแบบอยู่ด้วยกัน ซึ่งลักษณะสีที่เป็นพื้นของส่วนที่แสดงเป็นน้ำนั้น ส่วนใหญ่จะแสดงเป็นสีอ่อนจนเกือบขาว มีเพียงบางภาพเท่านั้น เช่น ภาพกัณฑ์ทศพร กัณฑ์หิมพานต์ และทานกัณฑ์ ที่ใช้โทนสีครามอ่อนเป็นพื้น



ภาพที่ 14 แสดงภาพตัวอย่างรูปแบบน้ำในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

รูปแบบสิ่งของและวัตถุต่าง ๆ สังเกตภาพรวมได้ว่าวัตถุต่าง ๆ หากเป็นของใช้ของวรรณะชนชั้นสูง จะใช้การปิดทองและตัดเส้นเป็นรูปลักษณะของสิ่งของนั้น ๆ รวมถึงมีการใส่ลวดลายให้มีความสวยงาม แตกต่างจากสิ่งของและวัตถุต่าง ๆ ของชาวบ้านที่แสดงถึงชาวบ้านทั่วไปที่ส่วนใหญ่ใช้สีสันทึบและไม่มีการใส่ลวดลายใดลงไป



ภาพที่ 15 แสดงภาพตัวอย่างสิ่งของวรรณะชนชั้นสูงในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 16 แสดงภาพตัวอย่างสิ่งของชาวบ้านทั่วไปในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

6.2 ผลงานแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ

จากการคัดเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงจากกลุ่มภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ที่แสดงองค์ประกอบโดยรวมบอกเล่าเนื้อหาหลายเหตุการณ์ ผู้วิจัยได้คัดเลือกผนังที่นำเสนอเนื้อหา “เตมิย์ขาดก” เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ” เนื่องด้วยเป็นภาพที่แสดงเหตุการณ์ช่วงเวลาลำดับแรกที่สุดจากกลุ่มภาพทั้งหมดที่องค์ประกอบโดยรวมเล่าเนื้อหาหลายเหตุการณ์ ในการกำหนดการออกแบบ (Design) ส่วนประกอบต่าง ๆ ผู้วิจัยใช้รูปแบบดั้งเดิมของภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เป็นหลักทั้งรูปแบบโทนสี ตัวภาพ สถาปัตยกรรม และธรรมชาติต่าง ๆ หากแต่จะมีการเพิ่มเติมและตกแต่งเฉพาะบางส่วนที่เลือนหายไป หรือตัดทอนรายละเอียดบางอย่างเพื่อให้เข้ากับเรื่องราวมากขึ้น

ตารางที่ 5 ตัวอย่างฉากที่ออกแบบเพื่อใช้ในงานแอนิเมชันฯ

ฉาก	ส่วนนำมาใช้ในแอนิเมชัน	ที่มาของตัวภาพ
Opening		<p>- ได้โครงร่างภาพลักษณะภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ</p>
เมืองพาราณสี		<p>- ส่วนปราสาทได้โครงร่างภาพลักษณะมาจากภาพเนมิราชชาดก และส่วนภาพรวมของเมืองได้โครงร่างภาพลักษณะมาจากภาพเสด็จออกมหาภิเนษกรรมของพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ</p>
ป่า และ อาศรม		<p>- ได้โครงร่างภาพลักษณะมาจากภาพเตมีย์ชาดกของพระอุโบสถวัดสุวรรณาราม</p>

ตารางที่ 6 ตัวอย่างตัวละครที่ออกแบบเพื่อใช้ในงานแอนิเมชันฯ

บทบาท	ส่วนนำมาใช้ในแอนิเมชัน	ที่มาของตัวภาพ	บทบาท	ส่วนนำมาใช้ในแอนิเมชัน	ที่มาของตัวภาพ
พระเจ้ากาสิกราช		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระเวสสันดรในภาพกัณฑ์หิมพานต์	เหล่าพราหมณ์โหราจารย์		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพครุฑแปลงในภาพภุริทัตชาดก
พระนางจันทาเทวี		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระนางมัทรีในภาพกัณฑ์หิมพานต์	ตัวภาพนางฟ้า		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพนางฟ้าในภาพเนมิราชชาดก
พระเตมีย์วัยเด็ก		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระชาติในภาพกัณฑ์หิมพานต์	พญายมราช		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระวิฑูรในภาพวิฑูรชาดก
พระเตมีย์วัย 16 ชั้นษา		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระเตมีย์ในภาพเตมีย์ชาดกและกบิลยักขราชในภาพสุวรรณสามชาดก	พระวิฆวกรรม		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพรมนาทแปลงในภาพนารทชาดก
พระเตมีย์ในอดีตชาติ		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระเวสสันดรในภาพกัณฑ์หิมพานต์	ตัวภาพ 4 โจร		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพครุฑแปลงในภาพภุริทัตชาดก
พระเตมีย์		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพกบิลยักขราชในภาพสุวรรณสามชาดก	นายสุนันทะสารถี		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพครุฑแปลงในภาพภุริทัตชาดก
พระเตมีย์ตอนบวช		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระเตมีย์ในภาพเตมีย์ชาดก	ทหาร		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพทหารในภาพมหาชนกชาดก

“แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง เตมีย์ชาดก” ที่นำเสนอทั้งหมดมีความยาวทั้งหมด 28 นาที 19 วินาที โดยมีรายละเอียดดังนี้

องก์ที่ 1 (ACT I.) “Opening” มีความยาว 43 วินาที นำเสนอบรรยากาศด้านหน้าพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ และเคลื่อนมุมมองเข้าสู่ภายในพระอุโบสถ ตรงเข้าไปยังตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่นำเสนอเรื่อง เตมีย์ชาดก



ภาพที่ 17 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 1 (ACT I.)
(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

องก์ที่ 2 (ACT II.) “กำเนิดพระเตมีย์” มีความยาว 2 นาที 26 วินาที แสดงเนื้อหา “พระเจ้ากาสิกราชกษัตริย์ผู้ครองเมืองพาราณสี และพระนางจันทาเทวีพระมเหสี ต้องการที่จะมีบุตรเพื่อสืบราชบัลลังก์ต่อจากพระองค์ แต่ก็ไม่มีแว้วว่าพระมเหสีจะทรงพระครรภ์ ทำให้เหล่าพราหมณ์ โหราจารย์ ทูลเสนอแนะให้ทั้งสองพระองค์ทำพิธีขอพระโอรสจากเทพเจ้า ซึ่งเวลาต่อมาพระนางจันทาเทวีก็ทรงพระครรภ์และให้ประสูติการพระราชโอรสโดยพระเจ้ากาสิกราชทรงตั้งพระนามโอรสว่า พระเตมีย์”



ภาพที่ 18 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 2 (ACT II.)
(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

องก์ที่ 3 (ACT III.) “พระเทมีย์ระลึกชาติ” มีความยาว 5 นาที 57 วินาที แสดงเนื้อหา “วันหนึ่งเกิดมีคดีความขึ้นภายในเมือง ทำให้พระเจ้ากาสิกราชต้องเสด็จมาพิพากษาคดีสินโทษโจร 4 คนที่กระทำความผิด พระเจ้ากาสิกราชทรงนำพระเทมีย์กุมารมานั่งฟังการตัดสินคดีความด้วย เป็นเหตุให้พระเทมีย์ทรงระลึกชาติได้ว่าในอดีตชาตินั้นพระองค์เคยเป็นกษัตริย์ของเมืองนี้และได้เคยทำการตัดสินโทษผู้กระทำความผิดเช่นเดียวกับพระเจ้ากาสิกราช จนทำให้พระองค์ต้องตกอยู่ในนรกหลายพันปี”



ภาพที่ 19 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 3 (ACT III.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

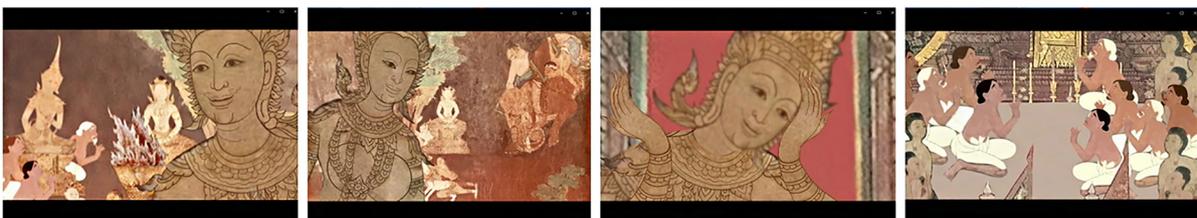
องก์ที่ 4 (ACT IV.) “การแก้ปัญหาของพระเทมีย์” มีความยาว 2 นาที 31 วินาที แสดงเนื้อหา “ด้วยความกังวลที่จะต้องพบเจอกับการกระทำบาปด้วยภาระหน้าที่ในอนาคต ทำให้พระเทมีย์เฝ้าแต่ครุ่นคิดหาหนทางที่จะไม่ต้องขึ้นครองราชย์ต่อจากพระราชบิดา ขณะนั้นเทพธิดาผู้ปกป้องรักษาเมืองได้เฝ้าสังเกตพระเทมีย์อยู่และรู้สึกเห็นใจพระกุมารน้อย จึงปรากฏกายและชี้แนะหนทางแก่พระเทมีย์”



ภาพที่ 20 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 4 (ACT IV.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

องก์ที่ 5 (ACT V.) “เนกขัมมบารมีของพระเทมีย์” มีความยาว 8 นาที 12 วินาที แสดงเนื้อหา “จากคำแนะนำของเทพธิดาผู้ปกป้องรักษาเมือง ทำให้พระเทมีย์ทรงพบทางออกที่ ไม่ต้องขึ้นครองราชย์ โดยพระองค์ทรงแก้แค้นแสดงเป็นไมรับรู้อะไร ๆ ไม่พูด ไม่เคลื่อนไหว แม้จะถูกทดสอบด้วยวิธีการต่าง ๆ อยู่หลายปี จนทำให้เหล่าพราหมณ์ทูลทำนายว่าพระเทมีย์เป็นกาลกนิ ถ้ายังอยู่จะทำให้บ้านเมืองพังพินาศ เป็นเหตุให้พระเจ้ากาสิกราชจำต้องตรัสสั่งให้นายสุนันทะนำพระเทมีย์ไปฝังเสียที่ป่าชานนอกเมือง”



ภาพที่ 21 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 5 (ACT V.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

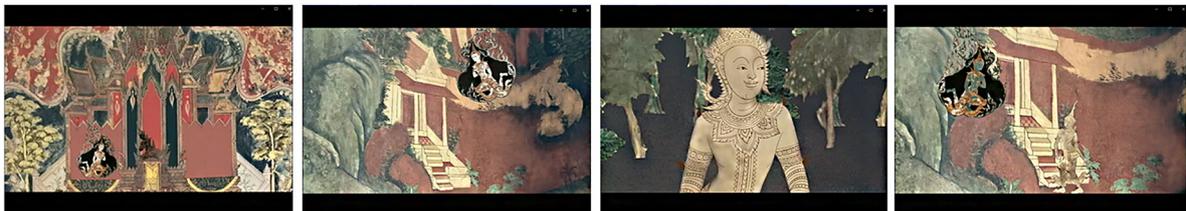
องก์ที่ 6 (ACT VI.) “นายสุนันทะพาพระเทมีย์ไปฝัง” มีความยาว 5 นาที 12 วินาที แสดงเนื้อหา “นายสุนันทะได้พาพระเทมีย์ขึ้นราชรถไปสู่ป่าชานอกเมือง เมื่อถึงที่หมายนายสุนันทะก็เดินหาตำแหน่งสำหรับขุดหลุมเพื่อเตรียมฝังพระเทมีย์ ส่วนพระเทมีย์นั้นเมื่อรู้ว่าได้ออกมาพ้นจากเขตเมืองมาแล้วก็ทรงลงจากราชรถ แล้วทดลองพลังกำลังของตน โดยทรงยกราชรถกวัดแกว่งไปมา แล้วพระเทมีย์ก็เข้าไปแสดงตัวและสนทนากับนายสุนันทะพร้อมสั่งให้นายสุนันทะกลับไปเมือง ส่วนพระองค์จะขอบวชอยู่ ณ ที่แห่งนั้น”



ภาพที่ 22 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 6 (ACT VI.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

องก์ที่ 7 (ACT VII.) “พระเทมีย์ออกบวช” มีความยาว 1 นาที 5 วินาที แสดงเนื้อหา “ฝ่ายพระอินทร์เมื่อทรงล่วงรู้ว่าพระเทมีย์จะออกบวช จึงมีคำสั่งให้พระวิษวกรรมทรงช่วยเนรมิตสร้างอาศรมให้กับพระเทมีย์ เมื่อแล้วเสร็จพระอินทร์ก็ทรงปรากฏกายแล้วเชิญให้พระเทมีย์อาศัยอยู่ ณ อาศรมแห่งนั้น”



ภาพที่ 23 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 7 (ACT VII.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

องก์ที่ 8 (ACT VIII.) “พระเจ้ากาสิกราชและนางจันทาเทวีออกบวช” มีความยาว 2 นาที 41 วินาที แสดงเนื้อหา “เมื่อนายสุนันทะได้กลับถึงเมืองพาราณสีจึงแจ้งเรื่องพระเทมีย์ทรงแข็งแรงดีและทรงออกบวชแล้วต่อพระเจ้ากาสิกราช ทำให้พระเจ้ากาสิกราชและพระมเหสีดีใจเป็นอันมากแต่ยังคงต้องการให้พระเทมีย์กลับสู่เมือง จึงทรงจัดขบวนราชรถทรงเสด็จเพื่อจะไปรับพระเทมีย์กลับมายังพระนคร แต่เมื่อพระเจ้ากาสิกราชและพระนางจันทาเทวีพระมเหสีได้พบและรับการแสดงธรรมจากพระเทมีย์แล้วก็ทรงรู้สึกเลื่อมใสจนตัดสินใจขอบวชในสำนักพระเทมีย์ฤๅษี นอกจากนี้เหล่าข้าราชการบริพารทั้งปวงรวมทั้งประชาชนทั้งหลายในเมืองพาราณสีก็ตัดสินใจออกบวชด้วยเช่นกัน”



ภาพที่ 24 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 8 (ACT VIII.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง เตมีย์ขาดก ทำให้ค้นพบข้อมูลที่น่าสนใจหลายประการด้วยกัน ทั้งทางด้านการจัดวางตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังแต่ละส่วนภายในพระอุโบสถแห่งนี้ที่มีการวางตำแหน่งของภาพมีเหตุผลอย่างมีนัยยะสำคัญ ด้านส่วนประกอบภายในองค์ประกอบของภาพแต่ละภาพที่มีลักษณะการดำเนินเรื่องอย่างไม่เรียงลำดับ สิ่งนี้ทำให้สรุปได้ระดับหนึ่งว่าผู้ที่รับชมจะไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาของจิตรกรรมฝาผนังนั้น ๆ ได้เลยหากไม่เคยได้รับรู้ซึ่งเนื้อหาของเรื่องนั้น มีหน้าซ้ำหลายภาพยังไม่เน้นจุดที่เป็นส่วนไคลแมกซ์ (Climax) ของเรื่องในตำแหน่งที่เป็นจุดเด่นเท่าที่ควร ทำให้ผู้ชมอาจมีทัศนสังเกตและรับรู้เรื่องราวได้ ด้วยเหตุนี้การนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังก็น่าจะเป็นอีกหนทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจสิ่งที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้ได้มากขึ้นได้ ทั้งนี้ในการนำเอาข้อมูลต่าง ๆ จากภาพจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานแอนิเมชัน ทำให้ค้นพบซึ่งปัญหาหลายประการด้วยกัน โดยปัญหาสำคัญที่พบ คือไม่สามารถใช้เพียงภาพแค่ส่วนของจิตรกรรมฝาผนังที่ต้องการจะนำเสนอมาใช้ในการสร้างงานแอนิเมชันได้ ยกตัวอย่างกรณีแอนิเมชันเรื่องนี้ที่สร้างสรรค์ในเรื่อง เตมีย์ขาดก ไม่สามารถใช้เพียงจิตรกรรมฝาผนังที่นำเสนอเรื่อง เตมีย์ขาดก ได้ เนื่องด้วยมีหลายช่วงเหตุการณ์ในเรื่องที่ไม่ปรากฏการแสดงออกภายในจิตรกรรมฝาผนังนี้ นอกจากนี้บางส่วนก็มีการแสดงออกอันขัดแย้งกับเนื้อหาของเรื่อง เช่นเดียวกับกับจิตรกรรมฝาผนังวัดอื่น ๆ ที่ถูกสร้างในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ด้วยเหตุนี้ทำให้ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้จึงต้องทำการวิเคราะห์ภาพลักษณะของส่วนอื่น ๆ ของจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ทั้งหมด แล้วหยิบยืมรูปแบบภาพลักษณะส่วนอื่น ๆ ที่มาใช้แทน เพื่อให้ดูเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาส่วนนั้น ๆ แต่ยังคงพยายามคงส่วนที่เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนัง เตมีย์ขาดก ส่วนเดิมให้มากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ ในด้านโทนสีของแอนิเมชันเรื่องนี้ใช้โทนสีที่เป็นชุดสีที่ใช้ดั้งเดิมในผลงานจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหารเป็นหลัก เนื่องด้วยต้องการให้ผู้ชมรู้สึกใกล้เคียงกับการชมภาพจิตรกรรมดั้งเดิมที่เป็นต้นฉบับมากที่สุด ส่วนด้านองค์ประกอบของภาพใช้มุมมองและมุมมองภาพที่แตกต่างกันไปตามเจตนาที่ต้องการจะสื่ออารมณ์ในแต่ละข้อของภาพ สิ่งนี้จะแตกต่างจากลักษณะขององค์ประกอบรวมของภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณเช่นที่พระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เนื่องด้วยรูปแบบดั้งเดิมจะนำเสนอภาพเหตุการณ์หลากหลายเหตุการณ์และหลายช่วงเวลาภายในองค์ประกอบรวมเดียวกัน และใช้มุมมองแบบ Bird's eyes view ในการแสดงออกเท่านั้น ทั้งนี้ เมื่อนำเสนอต่อสาธารณะและสำรวจความพึงพอใจจากแบบสอบถามต่อผู้รับชมผลงานที่ส่วนใหญ่ของผู้ให้ข้อมูลมีอายุอยู่ในช่วง 18 - 24 ปี อันจัดอยู่ในกลุ่มเป้าหมายหลักของงานวิจัยนี้ พบว่ามีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ “มาก” ในทุกด้าน โดยในด้านความพึงพอใจต่อโครงสร้างของงานแอนิเมชันฯ พบว่า “ความเหมาะสมของเนื้อหา” มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.48, S.D. = 0.61$) ด้านสุนทรียศาสตร์ของงานแอนิเมชันฯ พบว่า “ความเหมาะสมของฉาก” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.40, S.D. = 0.68$) ในด้านประโยชน์ที่ได้รับจากผลงาน พบว่า “ผลงานนี้ทำให้ผู้คนสนใจในวัดสุวรรณารามฯ มากขึ้น” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.43, S.D. = 0.66$) ส่วนที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ “ความเหมาะสมในด้านเสียง” ($\bar{x} = 4.19, S.D. = 0.70$)

ผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้พบว่าการสร้างแอนิเมชันแบบผสมสองมิติจากจิตรกรรมฝาผนังฯ สามารถใช้กระบวนการสร้างสรรค์โดยการนำภาพถ่ายมาทำการตัดแต่งด้วยเทคนิค Cutout และตกแต่งภาพผ่านแอปพลิเคชัน Procreate บน iPad Pro 2018 ได้เป็นอย่างดี รวมถึงเพิ่มเติมภาพให้สวยงามขึ้นโดยการใช้ Adobe Illustrator และตกแต่งภาพในโปรแกรม Adobe Photoshop ควบคู่ไปด้วย ส่วนการตัดต่อ Animation ใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro ได้เป็นอย่างดี ด้านเสียงบรรยาย (Narration) และบทสนทนา (Dialogue) สามารถใช้แอปพลิเคชันสำหรับอัดเสียงทั่วไปที่มีอยู่ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตได้ แต่ควรต้องใช้ไมโครโฟนที่มีคุณภาพดีควบคู่ไปด้วย ซึ่งเสียงที่ได้หากต้องการแปลงเสียงไปให้แตกต่างจากต้นฉบับ สามารถใช้แอปพลิเคชันที่มีอยู่ทั่วไปได้ เช่น แอปพลิเคชัน Voice changer with effects v3.7.5 เป็นต้น และนอกจากนี้ยังสามารถปรับเสียงเพิ่มเติมโดยการปรับแต่งที่ Clip speed and duration ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro เพิ่มเติมได้อีกด้วย ทั้งนี้เมื่อผลงานได้นำเสนอต่อสาธารณะ จากผลตอบรับจากแบบสอบถาม ทำให้สรุปได้ว่าผลงานสร้างสรรค์รูปแบบนี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้คนเข้าใจในเนื้อหาสาระคำสอนทางพุทธศาสนาที่แทรกอยู่ในภาพจิตรกรรมฝาผนังโบราณได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของศิลปกรรมโบราณของไทยได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้เพิ่มช่องทางเพื่อนำเสนอผลงานให้กว้างขวางมากขึ้น โดยการนำเสนอผ่านเว็บไซต์ YouTube ที่ผู้รับชมสามารถรับชมผ่าน <https://www.youtube.com/watch?v=dcTAjuva-YU> ได้โดยตรง และยังได้นำแอนิเมชันเรื่องนี้ไปเชื่อมต่อกับสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality) รวมถึงทำการตัดต่อแอนิเมชันให้เหมาะสมกับการรับชมผ่านสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริมเพิ่มเติมอีกด้วย การพัฒนาขั้นต่อไป มีแนวคิดว่าจะใช้เสียงบรรยายเป็นภาษาอังกฤษเพิ่มเติมเพื่อให้ชาวต่างชาติเข้าใจเนื้อหาและมีความสนใจมากขึ้น รวมถึงสร้างสรรค์แอนิเมชันให้ครบถ้วนทุกส่วนของจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร แห่งนี้ และใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่รูปแบบอื่น ๆ เช่น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) และเทคโนโลยี Mixed Reality (MR) ที่ผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีความจริงเสริมและเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน นำมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอผลงานต่อไปเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงได้ดีและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร” สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เกิดจากการได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้เล็งเห็นความสำคัญของงานวิจัยนี้ และมอบทุนอุดหนุนวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ในการดำเนินการให้แก่ผู้วิจัยในครั้งนี้

References

- Nathaponson. “Āchitakamfāphanang Watsuwannārām PetchnāmngāmĀchitakamthai Samairattanakōsin. [Mural “Wat Suwannaram” Petch Nam Ngam Thai Painting Rattanakosin period].” Madchima. Accessed October 31, 2019. <http://www.madchima.org/forum/index.php?topic=11577.0>.
- No Na Paknam. (pseud.) *Āchitakamfaphanang Watsuwannaram*. [Wat Suwannaram: Mural Paintings of Thailand Series]. Bangkok: Muang Boran, 1997.
- Office of the Royal Society. *PhotĀchananukrom Chabap Ratchabanthittayasathan Phō.Sō. 2554*. [Royal Institute Dictionary 2011]. Bangkok: Office of the Royal Society, 2013.
- Sriamphai, R. “KhwāmteĀktāngdānkhatirawāng Āchitkamfāphanangphāpthēpchumnum Naiphraithānangphutthaisawan Phiphitphanthasathānhāngchāt Phranakhōn kap Phāpthēpchumnum Naiphra‘ubōsotwatsuwannārām Khētbangkōknoi. [Conceptual Difference Between The Celestial Assembly Mural Paintings Found In The Phutthaisawan Chapel, National Museum And Those In Wat Suwannaram’S Ordination Hall, Bangkok Noi].” Master’s thesis, Silpakorn University, 2006.
- Thumthaweenun, C. “Kān‘ōkbāp Phāpphayon ‘Ēnimēchan Phūa Sadāng ‘Attalak Phūn Thin Rūang Phayā Meng Rāi. [Film animation design to show endemic on Phaya Meng Rai].” Master’s thesis, Silpakorn University, 2011.
- Whattananarong, K. “Kānchai Phāpphayon Animation Rūang “PhraphutthaĀhao” Phūa Phāem Khwāmru Dān Phutaprawat. [Use of animation film on “The Buddha” for enhancement knowledge of the buddha history].” *The Journal of King Mongkut’s University of Technology North Bangkok* 22, no. 74 (2010): 48.