การเล่าเรื่องความตายบนภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภาคอีสานในประเทศไทย

วันที่รับบทความ: 4 มกราคม 2567 / วันที่แก้ไขบทความ: 23 ธันวาคม 2567 / วันที่ตอบรับบทความ: 26 ธันวาคม 2567

ณชรต อิ่มณะรัญ*

กฤษณ์ ทองเลิศ

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ตัวบท วิธีการสื่อความหมายและวิธีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตายที่สื่อสารบนภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานในประเทศไทย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภาคอีสานจำนวน 16 แห่ง ผลการวิจัยดังนี้ 1) เนื้อหาเกี่ยวกับความตายจำแนกได้ 4 กลุ่มคือ สาเหตุการตาย การจัดการพิธีศพ ความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตาย และเนื้อหาบริบทที่เกี่ยวกับความตาย 2) วิธีการสื่อความหมาย ได้แก่ การสร้างความเชื่อมโยงกับวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนา การใช้รหัสภาพจิตรกรรม การจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่ การใช้สัญลักษณ์ในเชิงพิธีกรรม การสร้างความเป็นคู่ตรงข้ามและการใช้รหัสสัญรูปภาษาท่าทางเพื่อสื่อเนื้อหาเชิงอารมณ์ 3) วิธีการเล่าเรื่อง พบว่าองค์ประกอบของเรื่องเล่า 7 ประการดังนี้ 1) ตัวเรื่องได้แก่ เรื่องชีวิตและความตายตามแนววิถีโลก เรื่องวัฏฏะการเกิด แก่ เจ็บ ตาย เรื่องการจัดการพิธีศพ เรื่องการรับผลกรรมจากบาปบุญของผู้ตาย 2) โครงเรื่อง การเริ่มเรื่องด้วยการเห็นนรกเป็นปฐม การพัฒนาเหตุการณ์ว่าทุกชีวิตเดินทางสู่ความตาย ขั้นภาวะวิกฤตเมื่อถึงวันพิพากษา ขั้นภาวะคลี่คลายว่าด้วยสัตว์โลกย่อมเป็นไปตามกรรม การปิดเรื่องด้วยห้วงคำนึงถึงมรณานุสติ 3) แก่นเรื่อง พบแก่นเรื่องที่โดดเด่นคือ แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม 4) ตัวละครได้แก่ มนุษย์ สามารถจำแนกได้เป็นมนุษย์สามัญชนกับมนุษย์ผู้มีพลังวิเศษ อมนุษย์ จำแนกได้เป็นสามกลุ่มคือ กลุ่มเทพเทวดา กลุ่มผู้ปฏิบัติงานในยมโลก และกลุ่มสัตว์นรก ลักษณะบุคลิกตัวละครทั้งหมดเป็นตัวละครที่ไม่ซับซ้อน 5) ความขัดแย้งพบว่ามีความขัดแย้งระหว่างสภาวะความเป็นมนุษย์กับมัจจุมาร ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับกฎธรรมชาติ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม 6) มุมมองการเล่าเรื่อง เป็นการเล่าในมุมมองแบบผู้รอบรู้ 7) ฉาก พบว่า มีฉาก 3 ประเภทคือ ฉากธรรมชาติ ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม ในส่วนของวิธีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตาย พบว่ามีวิธีการเล่าเรื่องคือ 1) การเล่าเรื่องผ่านสัมพันธบทกับวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนา 2) การเล่าเรื่องความตายในเชิงบูรณาการทั้งรูปแบบตามลำดับและไม่ลำดับเวลา 3) การเล่าเรื่องความตายแบบไม่ต่อเนื่อง ด้วยลักษณะดังกล่าวทำให้การเล่าเรื่องเน้นการเล่าเพื่อสนองตอบอารมณ์ที่น่ากลัวหรืออารมณ์สงบเพื่อการเข้าถึงสัจธรรมมรณานุสติ

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง, ความตาย, จิตรกรรมฝาผนัง, การสื่อความหมาย

ณชรต อิ่มณะรัญ (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, 2563, Email: nacharata.a@rsu.ac.th) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หัวหน้าสาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต และ กฤษณ์ ทองเลิศ (นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546) รองศาสตราจารย์ คณบดีวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

*Corresponding author: nacharata.a@rsu.ac.th

The Narrative of Death on Isan Temple Mural Paintings in Thailand

Received: January 4, 2024 / Received in revised form: December 23, 2024 / Accepted: December 26, 2024

*Nacharata Aimnaran**

Grit Thonglert

Abstract

The purpose of this research was to understand the content, signification, and narratives of death on temple mural paintings in the northeastern region (Isan) of Thailand. Qualitative research methodology was used to analyze mural paintings of 16 temples in Isan (north eastern), Thailand. The results are as follows; 1) Content related to death could be divided into 4 groups: causes of death, funeral arrangements, beliefs in the afterlife, and contextual content related to death. 2) Methods for signification, including associations with Buddhist literature, using mural painting codes, spatial organization, symbols in rituals, and binary opposition, as well as the use of body language iconic codes to express emotional content. 3) Narrations were found using 7 elements: (1) stories – stories about life and death according to ways of life, the cycle of birth, old age, sickness, and death, funeral ceremonies, and karma from the sins of the deceased, (2) plots – beginning with the 'exposition' explaining hell as the beginning, then the 'rising action' where every life moves on to death, 'climax' when the judgment day arrives, 'falling action' when lives follow the rule of karma, and the 'ending' with mindfulness of death, (3) themes – the dominant theme revolved morality, (4) characters - characters could be classified into 2 groups: human beings (ordinary humans and humans with magical powers) and non-humans (gods, deities, workers of the underworld, and underworld creatures) and all characters had non-complex personalities, (5) conflicts – there were often conflicts between human beings and mara, human beings and the laws of nature, and human beings and society, (6) points of view – the omniscient point of view was used, and (7) setting – three types of scenes were used: natural scenes, livelihood scenes, and abstract scenes. In terms of narratives of death – 3 methods were found used for narratives of death: (a) narrations through intertextuality, (b) applied narrations of death in both chronological and non-chronological formats, and (c) non-continuous death narrations focusing on telling stories to respond to emotions such as fear or peacefulness in order to promote understanding of Maranasati.

Keywords: Narration, Death, Murals painting, Signification

Nacharata Aimnaran (Ph.D. in Communication) Rangsit University, 2020, Email: nacharata.a@rsu.ac.th) Asst. Prof., Head of Department of Film and Television Writing and Directing, College of Communication Arts, Rangsit University and Grit Thonglert (Ph.D. in Communication, Chulalongkorn University, 2003) Assoc. Prof., Dean of the College of Communication Arts, Rangsit University

*Corresponding author: nacharata.a@rsu.ac.th

บทนำ

วิถีหลังความตายจากหลากหลายวัฒนธรรมทั่วโลกแสดงให้เห็นว่า โลกแห่งความตายไม่ใช่แค่จุดหมายสุดท้ายของชีวิต หากแต่เป็นวัฒนธรรมที่มีสีสัน มีพิธีกรรมการอำลาที่ “ให้เกียรติ” ผู้ล่วงลับและมีหนทางที่มีวิธีการ “เว้นที่ว่าง” เพื่อเยียวยาจิตใจของเหล่าผู้สูญเสีย โดยก่อนที่ศาสนาหลักจะเข้าถึงพื้นที่ต่าง ๆ ของโลก ผู้คนมักนับถือวิถีบรรพบุรุษที่มีความเชื่อเรื่องวิญญาณนิยม (ดัฟที เคตลิน, 2564) นอกจากนี้ ความตายยังก่อเกิดวัฒนธรรมของรูปแบบทางการสื่อสารที่มีความหมายแฝงผ่านระบบสัญลักษณ์และการแสดงออกที่มีทั้งความหมายและอัตลักษณ์อันหลากหลายผ่านการประกอบสร้างบนความแตกต่างของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ดังนั้นความตายจึงเป็นการแบ่งปันโลกแห่งสัญลักษณ์และอัตลักษณ์ของบุคคล ครอบครัว ชุมชน ทำให้เรื่องความตายปรากฏในสื่อทุกประเภททั้งสื่อวาทศิลป์ในยุคโบราณจนถึงโลกของสื่อมวลชนสมัยใหม่ (Mcllwain, C., 2023)

สื่อสาธารณะที่เล่าเรื่องความตายในฐานะที่เป็นสื่อมรดกภูมิปัญญาของแผ่นดินไทยซึ่งเป็นงานสื่อสารด้วยภาพที่ควรแก่การอนุรักษ์และพัฒนาสู่รากฐานความคิดในการเล่าเรื่องความตายอย่างน่าสนใจคือ งานจิตรกรรมฝาผนังในภาคอีสาน หรือที่เรียกว่า “ฮูบแต้ม” ซึ่งเป็นสื่อพื้นบ้านประเภทหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญต่อกระบวนการขัดเกลาทางสังคมของผู้คนในชุมชน ทั้งนี้เนื่องจากการเล่าเรื่องของภาพเขียนนิยมเขียนบนผนังด้านนอกของสิม (โบสถ์) เพื่อให้ประชาชนสามารถเห็นได้เข้าถึงได้ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณกรรมเนื่องในพระพุทธศาสนา วรรณคดีพื้นบ้าน เนื้อหาภาพมีการสะท้อนให้เห็นถึงประเพณี วัฒนธรรมเช่น ชีวิตความเป็นอยู่ การแต่งกาย พิธีกรรมที่เกี่ยวเนื่องกับชีวิตประจำวันตั้งแต่แรกเกิดจนถึงการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตาย (กลุ่มงานอนุรักษ์ศิลปกรรม สำนักโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรมศิลปากร, 2539) ต่อประเด็นเนื้อหาเกี่ยวกับความตายนั้น อู่ทอง ประศาสน์วินิจฉัย (2551) เห็นว่า จิตรกรรมวัดในภาคอีสานให้ความสำคัญและพื้นที่กับเรื่องราวของงานศพมากที่สุดในประเทศไทย ทั้งนี้เพราะคนอีสานเห็นว่างานศพเป็นงานที่สำคัญมาก คนที่อยู่ในหมู่บ้านเดียวกันต้องมารวมกันงันเฮือนดี (งานศพ) อย่างน้อยเรือนละหนึ่งคนทุกคืน ความสำคัญโดดเด่นของงานศพในความคิดและการรับรู้ของชาวอีสานสะท้อนให้เห็นได้ชัดเจนในฮูบแต้มตามวัดต่าง ๆ ในเวสสันดรชาดกกัณฑ์มหาราช ช่างแต้มจะเน้นภาพการเผาศพชูชกเป็นพิเศษ แม้แต่การเขียนเล่าพุทธประวัติ ก็ยังเขียนฉากปรินิพพานใหญ่เต็มผนังไม่แพ้ฉากมารผจญ

ในแง่ของการวิเคราะห์จากมุมมองทางการสื่อสาร การเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตายบนภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นงานการสื่อสารเพื่อการขัดเกลาทางสังคมในเรื่องมรณานุสติ เป็นสื่อที่ชวนให้ระลึกถึงสัจธรรมของชีวิตผ่านองค์ประกอบทางการเล่าเรื่องที่ประกอบด้วยเนื้อหาทั้งในระดับรูปธรรมและระดับนามธรรมผ่านระบบสัญลักษณ์ภาพและอาจมีคำบรรยายภาพร่วมด้วยในบางเรื่อง ทั้งยังมีการสร้างสัมพันธบทร่วมกับวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนาอีกด้วย ดังนั้นประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาและวิธีการสื่อความหมาย ตลอดจนวิธีการเล่าเรื่องที่สัมพันธ์กับบริบทและสัมพันธบทที่ปรากฏผ่านตำแหน่งที่ปรากฏของภาพเกี่ยวกับความตาย ถือเป็นองค์รวมสำคัญของการสื่อความหมายที่สะท้อนประวัติศาสตร์ทางความคิดทั้งต่อเรื่องความตายและวิธีการสื่อสารเรื่องที่น่ากลัวให้เป็นคติเตือนใจและสั่งสอนผู้คนให้พร้อมรับสภาวะสุดท้ายของชีวิตอย่างมีสติตื่นรู้ ตระหนักได้ถึงหลักธรรมเรื่องมรณานุสติ นำสู่กระบวนการสื่อสารเพื่อให้ผู้รับสารเกิดสติตื่นรู้และตั้งตนอยู่บนความไม่ประมาท ดังธรรมที่ว่า “วยธมฺมา สงฺขารา อปฺปมาเทน สมฺปาเทถ” สังขารทั้งหลายมีความเสื่อมสิ้นไปเป็นธรรมดา จงยังความไม่ประมาทให้ถึงพร้อม (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต), 2551)

องค์ความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่องความตายในบริบทของวัฒนธรรมไทย ถือเป็นรากฐานความรู้ที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์งานในสื่อสมัยใหม่ได้อีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อบันเทิงในมิติที่เกี่ยวกับรากฐานความคิดเกี่ยวกับความตายที่ปรากฏในงานการเขียนบทภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ โดยเหตุที่ความตายเป็นมิติของช่วงจังหวะเวลาที่สำคัญในการเล่า

เรื่อง โดยอาจปรากฏในฐานะที่เป็นทั้งจุดเริ่มต้น จุดหักเหของเรื่องราวและจุดสิ้นสุดของเรื่อง

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าองค์ความรู้เกี่ยวกับวิธีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตายผ่านสื่อทัศน์ (visual media) ที่มีฐานคติเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาแผ่นดินยังไม่ได้รับการศึกษาเท่าที่ควรจากนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ อีกทั้งนับวันสื่อจิตรกรรมพื้นบ้านค่อย ๆ เสื่อมสภาพตามกาล หากปล่อยล่วงเลยไปจะเป็นความเสียหายต่อภูมิปัญญาชาติ นักวิจัยควรมีบทบาทสำคัญในการร่วมสืบสาน รักษา และต่อยอดองค์ความรู้สู่การสร้างสรรค์ในงานสื่อสมัยใหม่ งานวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่องความตายที่อิงกับรากเหง้าทางประวัติศาสตร์ของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมรวมทั้งรากฐานความคิดทางพุทธศาสนาที่ปรากฏบนภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน อันจะเป็นการเติมเต็มความรู้ศาสตร์และศิลป์ด้านการเขียนบทภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ รวมถึงการสร้างสรรค์งานการสื่อสารสมัยใหม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อวิเคราะห์ตัวบทที่เกี่ยวกับความตายที่สื่อสารบนภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานในประเทศไทย

2) เพื่อวิเคราะห์วิธีการสื่อความหมายเกี่ยวกับความตายที่สื่อสารบนภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานในประเทศไทย

3) เพื่อวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องที่เกี่ยวกับความตายบนภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานในประเทศไทย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดที่นำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วยแนวคิดดังต่อไปนี้

1) แนวทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยาว่าด้วยความสัมพันธ์ของการใช้สัญลักษณ์แสดงนัย (Signification) ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับความหมายของสัญญะ (Signified) ซึ่งเป็นสิ่งที่ถูกตีความจากสัญลักษณ์ที่ผู้รับสารเข้าใจ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2563) การศึกษาระบบสัญญะเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารตอกย้ำเรื่องระบบ กฎเกณฑ์ และจารีตต่าง ๆ ของสังคมมาอยู่ในจิตไร้สำนึก (The Unconscious) ของผู้คน งานวิจัยนี้พิจารณาในประเด็นการใช้สัญลักษณ์แสดงนัยผ่านตัวสัญญะ (ภาพจิตรกรรม) รหัสของภาษาภาพจิตรกรรมพื้นบ้าน การตีความหมายสัญญะประเภทสัญรูปดรรชนีและสัญลักษณ์ การเปรียบเทียบความเป็นคู่ตรงข้าม การเปรียบเทียบสัญญะย่อยกับสัญญะอื่น ๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด ความหมายแฝงจากภาษาภาพ ภายใต้บริบทของประเพณี วัฒนธรรม และสังคมพุทธศาสนิกชนในภาคอีสาน นักคิดคนสำคัญของการศึกษาสัญญะวิทยาได้แก่ เฟอร์ดินันท์ เดอ โซซูร์ (1854-1913) และชาร์ลส์ เพียร์ส (1859-1914) (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) แนวทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยานี้ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์วิธีการสื่อความหมอีายเกี่ยวกับความตายของงานภาพจิตรกรรม

2) แนวคิดเกี่ยวกับฮูบแต้มบนสิมอีสาน ว่าด้วยมูลเหตุในการสร้างสรรค์เนื้อหาทางรูปทรง เนื้อหา และ สัญลักษณ์ เพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้ เรื่องราวที่วาดมีทั้งเรื่องราวจากวรรณกรรม ประสบการณ์ของช่างแต้มเกี่ยวกับประเพณีพิธีกรรมต่าง ๆ และจินตนาการ อู่ทอง ประศาสน์วินิจฉัย (2551) ได้อธิบายถึงการเขียนภาพจิตรกรรมบนฝาผนังสิมหรือโบสถ์ในภาคอีสานว่า เน้นการวาดด้านนอกเพราะสิมอีสานมีขนาดเล็กมาก บางแห่งเป็นสิม “มหาอุด” คือมีประตูทางเข้าบานเดียว บางแห่งหน้าต่างมีขนาดเล็ก บางแห่งยังห้ามผู้หญิงเข้าไปด้านใน ดังนั้นการเขียนภาพด้านนอกจึงเป็นพื้นที่สาธารณะที่ให้ทุกคนสามารถชมภาพได้ ในขณะที่รูปแบบการเขียนภาพยังมีการใช้คำอธิบายกำกับเรื่องราวไว้ด้วย สุมาลี เอกชนนิยม (2548) ได้กล่าวถึงลักษณะของฮูบแต้มอีสานที่โดดเด่นได้แก่ การเขียนฮูบแต้มทั้งผนังด้านในและด้านนอก ส่วนเรื่องราวของฮูบแต้มและตำแหน่งของผนังที่วาดไม่มีกฎเกณฑ์หรือแบบฉบับตายตัว การแสดงจุดเด่นหรือส่วนสำคัญของเรื่องราวหรือรูป ช่างแต้มมักจะใช้ขนาดหรือสัดส่วนรูปเน้นให้เกิดความสนใจมากกว่าการเน้นด้วยการใช้สี ขนาดและสัดส่วนของรูปไม่เป็นไปตามความจริง รูปส่วนใหญ่ใช้สีน้อย สีหลักมักจะเป็นสีน้ำเงินหรือสีคราม สีดำ สีน้ำตาลแดง เป็นต้น แนวคิดเกี่ยวกับฮูบแต้มอีสานนี้ ผู้วิจัยนำมาใช้เป็น

แนวทางในการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับความตายและวิธีการสื่อความหมายเกี่ยวกับความตายของงานภาพจิตรกรรม

3) วรรณกรรมเนื่องในพระพุทธศาสนาที่เกี่ยวกับความตายและมรณานุสติ พิจารณาจากภาพที่ปรากฏเป็นเนื้อหาหลัก ได้แก่ พุทธประวัติตอนเจ้าชายสิทธัตถะเสด็จพระราชอุทยานพบเทวทูตสี่ การเสด็จปรินิพพานและพิธีพระบรมศพ ทศชาติชาดก เรื่องพระเนมิราช พระมาลัย อสุภะสิบ และเรื่องราวการจัดการพิธีศพ มรณานุสติว่าด้วยการมีสติระลึกรู้ความตาย โดยใช้วรรณกรรมจากอภิธานศัพท์จิตรกรรมไทยเนื่องในพระพุทธศาสนา (สนธิวรรณ อินทรลิบ, 2536) และวัฒนธรรมประเพณีพื้นบ้านในจิตรกรรมฝาผนัง (กลุ่มงานอนุรักษ์ศิลปกรรม สำนักโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรมศิลปากร, 2539) วรรณกรรมดังกล่าวผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับความตาย พิธีกรรมการจัดการศพของคนอีสาน และการถ่ายทอดหลักธรรมเรื่องมรณานุสติ

4) แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง ว่าด้วยเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในฐานะที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารของมนุษย์ เรื่องเล่าเป็นการนำเสนอเหตุการณ์ชุดหนึ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงจากสถานการณ์เริ่มต้นจนถึงสถานการณ์จบโดยอิงกับการกระทำของตัวละครในกรอบของสถานที่และเวลา (นพพร ประชากุล, 2551) Robert, G.,&Wallis, H. (2001) เสนอว่าการศึกษาการเล่าเรื่องจะเกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องโดยการวิเคราะห์ส่วนประกอบของเรื่องเล่าประกอบด้วยองค์ประกอบด้านตัวเรื่อง โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง มุมมองการเล่าเรื่อง ฉากในเรื่องเล่า ในส่วนแนวทางวิเคราะห์สภาวการณ์ (Equilibrium) เป็นแนวทางการศึกษาโครงสร้างสำคัญของเรื่องเล่า Todorov,T. (1977) อธิบายแนวคิดสภาวการณ์ในเรื่องเล่าว่า เรื่องเล่าจะเริ่มต้นด้วยภาวะสงบสุขและถูกก่อกวนด้วยพลังบางอย่าง ทำให้เกิดภาวะไม่สงบสุข แต่ด้วยพลังแห่งการขัดขวาง ทำให้ความสงบสุขกลับมาอีกครั้ง การอธิบายสภาวการณ์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนได้แก่ 1) ช่วงปกติ (State of Equilibrium) หมายถึง ภาวะสงบสุขที่ปรากฏตั้งแต่ต้นเรื่อง 2) ช่วงภาวะวิกฤต (Disruption) หมายถึง มีปัญหาบางสิ่งมาทำให้เกิดภาวะไม่สงบสุข 3) ช่วงการตระหนักถึงภาวะวิกฤติ (Recognition) เป็นช่วงที่ปัญหาค่อย ๆ รุนแรงขึ้น 4) ช่วงแก้ไขปัญหา (Equalizing) เป็นช่วงการพยายามที่จะแก้ไขสถานการณ์ 5) ช่วงหวนคืนสู่ภาวะปกติ (Reinstatement of Equilibrium) เป็นช่วงการกลับสู่ภาวะสงบสุขอีกครั้ง

แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในงานวิจัยนี้มีประเด็นศิลปะของการเล่าเรื่องสองรูปแบบดังที่ Boggs, J. M. (2008) ระบุถึงรูปแบบที่สำคัญคือ การเล่าตามลำดับเวลา (Linear or Chronological Structure) และไม่ลำดับเวลา (Nonlinear Structure) แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องนี้ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องที่เกี่ยวกับความตายบนภาพจิตรกรรม

ขอบเขตการวิจัย

พื้นที่การศึกษาครอบคลุมภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีเนื้อหาเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตายของวัดในภาคอีสานจำนวน16 แห่ง ในจังหวัดนครราชสีมา นครพนม ขอนแก่น มหาสารคาม ร้อยเอ็ด กาฬสินธุ์ อำนาจเจริญ อุบลราชธานี มิติช่วงเวลาของการวาดรูปตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 จนถึงงานในยุครัชกาลที่ 7 มิติด้านคุณค่าของตัวงานต้องได้รับการขึ้นทะเบียนการอนุรักษ์กับฝ่ายอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังและประติมากรรมติดที่ กองโบราณคดี กรมศิลปากร และเป็นงานที่ได้รับการอ้างอิงเกี่ยวกับคุณค่าทางศิลปะและความสำคัญต่อชุมชนจากการส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปวัฒนธรรมของชุมชน

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) งานภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความตาย แหล่งข้อมูลคือ ภาพจิตรกรรมวัดภาคอีสาน 16 แห่ง ดังระบุในขอบเขตการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูลทำการบันทึกภาพโดยผู้วิจัยในปี พ.ศ.2566 การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อค้นหาประเด็นคำตอบแบบอุปนัย (Inductive analysis) โดยใช้แนวทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา แนวคิดเกี่ยวกับฮูบแต้มอีสาน วรรณกรรมเนื่องในพระพุทธศาสนาที่เกี่ยวกับความตายและหลักธรรมมรณานุสติ

แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ ความน่าเชื่อถือของประเด็นคำตอบพิจารณาจากความสอดคล้องกันของภาพจิตรกรรมวัดต่าง ๆ มาเป็นหลักฐานยืนยันความถูกต้องของผลการศึกษา

ผลการวิจัย

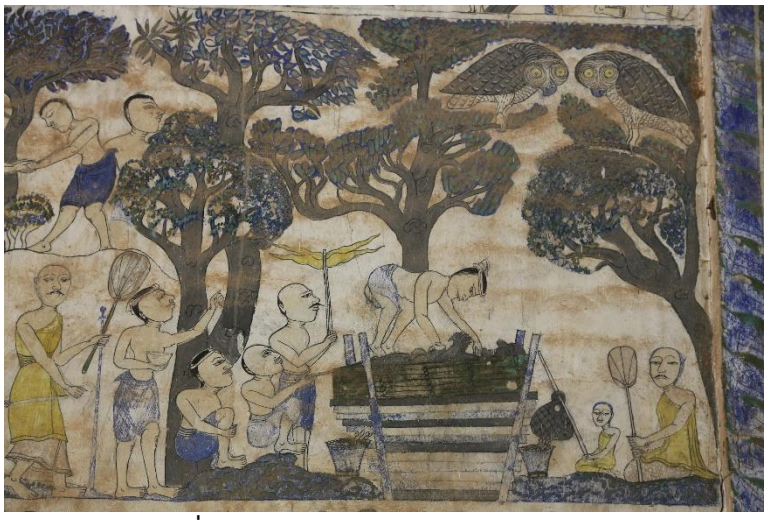
เนื้อหาเกี่ยวกับความตาย

ผลการวิจัยพบว่าเนื้อหาที่สื่อสารบนภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานจำแนกได้ 4 กลุ่มดังนี้

1) สาเหตุการตาย เนื้อหาที่สื่อสาเหตุการตายประกอบด้วยสาเหตุสำคัญ 5 ประการคือ ก) การตายโดยธรรมตามวัฏสงสารประกอบด้วยการเกิด แก่ เจ็บ ตาย สื่อความว่าการเวียนว่ายตายเกิด เป็นธรรมชาติของชีวิตตามกฎไตรลักษณ์อันประกอบด้วย อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา เนื้อหาของภาพจิตรกรรมได้แสดงให้เห็นว่าความตายเป็นหนึ่งในวงวัฏสงสาร โดยแสดงผ่านสัญลักษณ์ภาพเทวฑูตสี่ ข) การตายในระบบห่วงโซ่อาหารตามกลไกกฎของธรรมชาติ ในระบบห่วงโซ่อาหารพบว่าภาพสัตว์ร้ายที่เป็นตัวแทนของนักล่าและเป็นสาเหตุการตายของมนุษย์ในฐานะที่เป็นตามกลไกของห่วงโซ่อาหารได้แก่ ภาพเสือ และสัตว์น้ำประเภทกินเนื้อเช่นจระเข้และปลาในจินตนาการของช่างเขียน ค) การตายอันเป็นกระบวนการให้ผลของกรรมในฐานะที่เป็นอจินไตย การให้ผลของกรรมเป็นเรื่องที่มีความละเอียดซับซ้อน พ้นวิสัยแห่งความคิด ตัวอย่างเช่นการตายของพลพรรคมารในพุทธประวัติตอนมารผจญ พลพรรคมารล้วนเป็นผู้ที่มีมิจฉาทิฐิ มีความมุ่งร้ายต่อพระมหาบุรุษ ผลจากการบำเพ็ญบารมี 30 ทัศ ส่งผลให้ปรากฏพยานแห่งการกระทำความดีคือ พระแม่ธรณีได้บีบมวยผมก่อเกิดกระแสธาราพัดพาเหล่ามารพ้นไป ง) การตายจากอุบัติเหตุ อุบัติภัย เคราะห์หามยามร้าย อุบัติเหตุ เป็นเหตุที่เกิดขึ้นโดยไม่คาดคิด ภัยที่เกิดจากอุบัติเหตุเรียกว่า อุบัติภัย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) ทั้งอุบัติเหตุและอุบัติภัยเป็นภัยที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน หลายกรณีอุบัติเหตุถูกนำมาใช้ในการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความตลกขบขันในเรื่องเล่าเรียกว่า ตลกเคราะห์หามยามร้าย (Physical Mishap) โดยสาเหตุสำคัญมาจากความประมาท จ) การตายจากการไม่รู้จักประมาณตน เรื่องที่ได้รับความนิยมในการเขียนมากที่สุดผ่านภาพตัวละครคือ ชูชก ผ่านการเล่าเรื่องเวสสันดรชาดก ชูชกได้รับการนำเสนอเป็นเนื้อหาของความตายเนื่องจากการไม่รู้จักประมาณตนจากการบริโภค สอดคล้องกับหลักธรรมเรื่องกุลจิรัฏฐิติธรรม 4 ประการ คือหลักธรรมสำหรับการบริหารจัดการครอบครัวให้เจริญและมั่งคั่ง โดยประการที่สอดคล้องกับการบริโภคคือ ปริมิตปานโภชนา คือความประมาณตนในการอุปโภคและบริโภคไม่ให้ใช้หรือกินเกินความจำเป็น

2) การจัดการพิธีศพ วิธีการจัดการพิธีศพพบว่าสื่อภาพเป็นสองลักษณะคือ การจัดการศพชูชกในฐานะภาพตัวแทนของสามัญชนทั่วไปกับการจัดการพระบรมศพของพระพุทธเจ้าซึ่งมีลักษณะการจำลองพิธีและรูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับการจัดการสรีระสังขารของพระเถระผู้ใหญ่ในภาคอีสาน

กรณีชูชกเนื้อหาภาพแต่ละวัดมีรายละเอียดแตกต่างกัน บางแห่งศพชูชกมีการเอาด้ายทำเป็นบ่วงมัดมือมัดเท้า แต่ส่วนใหญ่มีลักษณะร่วมกันคือแสดงการเคลื่อนศพชูชกไปเชิงตะกอน มีชาวบ้านหามโลงศพ มีพระถือสายสิญจน์นำหน้า มีคนตีกลองตีฉาบแห่ไปยังเชิงตะกอน แต่บางแห่งเป็นการฝังศพโดยมีภาพคนหามศพชูชกไปกับคานหามที่มีศพชูชกนอนบนรูปทรงแบบโลงศพแต่มีการเขียนภาพเพื่อให้ผู้ดูได้เห็นร่างอุจจาด ตัวอย่างภาพการจัดการพิธีศพชูชก วัดบ้านยาง จังหวัดมหาสารคาม ดังรูปที่ 1



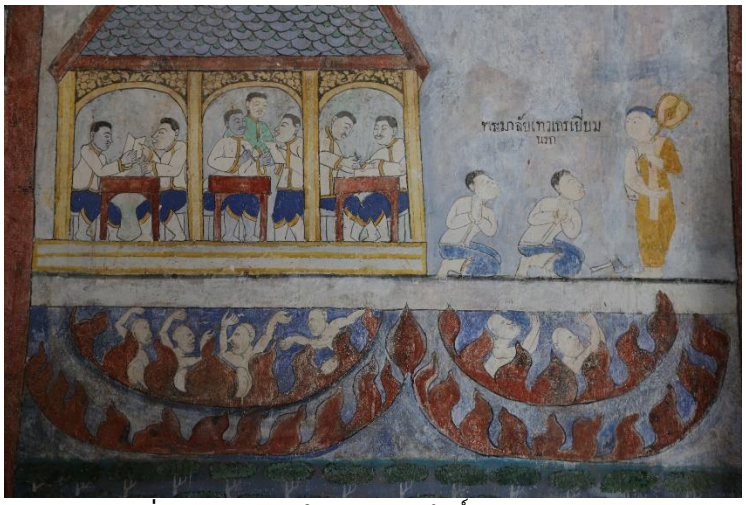
ภาพที่ 1 พิธีศพชูชก วัดบ้านยาง จังหวัดมหาสารคาม

จากรูปที่ 1 ผู้วิจัยพบว่าภาพพิธีศพชูชกเป็นตัวแทนพิธีศพของสามัญชน ซึ่งเล่าเรื่องพิธีศพของชาวบ้านในภาคอีสานได้อย่างชัดเจน อีกทั้งชูชกเป็นตัวละครเด่นในทศชาติชาดกเรื่องเวสสันดรชาดกซึ่งเป็นเรื่องที่มีอิทธิพลต่อประเพณีทางศาสนาของคนอีสาน ดังที่อู่ทอง ประศาสน์วินิจฉัย (2551) กล่าวถึงงานบุญ “ผะเหวด” ซึ่งเป็นคำเรียกพระเวสสันดรตามสำเนียงอีสาน ชาวอีสานเชื่อว่าถ้าใครอยากพบพระศรีอาริย์ (ยุคที่ผู้คนจะสมบูรณ์พูนสุข) ต้องฟังเทศน์มหาชาติให้จบในวันเดียว โดยเฉพาะเรื่องชูชกเป็นการเทศน์มหาชาติกัณฑ์ที่ 5 จากทั้งหมด 13 กัณฑ์ จึงเป็นที่มาสำคัญของการเล่าเรื่องความตายผ่านตัวละครชูชก เนื่องจากเป็นตัวละครที่ชาวอีสานรู้จักแล้วจากความโดดเด่นเรื่องสาเหตุการตายจากการบริโภคเกินสมควร

กรณีการเล่าเรื่องพระพุทธเจ้าเสด็จปรินิพพานพบว่าแบบแผนของการเล่าเรื่องมีเพียงสองรูปแบบคือ 1) ภาพแสดงเหตุการณ์เสด็จปรินิพพานเป็นภาพพระพุทธเจ้าประทับนอนในท่าสีหไสยาสน์โดยมีพระภิกษุรายล้อม สถานที่แวดล้อมสื่อผ่านสัญลักษณ์ต้นไม้สองต้นที่มีความแตกต่างกัน มีทั้งภาพต้นไม้คู่ที่มีสัญลักษณ์ใบสื่อความอุดมสมบูรณ์และต้นไม้ไร้ใบที่ถ่ายทอดอารมณ์ของเรื่องราวที่ชวนหดหู่ใจ 2) ภาพแสดงพระโกศโดยมีพระภิกษุสาวกรายล้อมอันเป็นลำดับเรื่องราวหลังจากพระพุทธเจ้าเสด็จปรินิพพาน

3) ความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตาย ความตายไม่ใช่จุดจบของการเล่าเรื่องหากแต่ความตายคือการเริ่มต้นของการเดินทางครั้งใหม่ เนื้อหาความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายประกอบด้วยการเล่าเรื่อง 3 ส่วนได้แก่ การพิพากษา นรกภูมิ และสวรรค์ดังนี้

ก) การพิพากษา หลังจากที่บุคคลได้ตายจากโลกมนุษย์แล้วจะถูกนำตัวไปเฝ้าพญายมราช ภาพมักแสดงภาพนายนิรยบาลได้คุมตัวผู้ตายไปสู่นรกภูมิเพื่อรอการพิพากษา ภาพผู้พิพากษาหรือพญายมราชมีลักษณะการแต่งกายสามลักษณะได้แก่ ภาพการแต่งกายแบบขุนนางไทยในสมัยรัชกาลที่ห้า อีกลักษณะหนึ่งเป็นขุนนางต่างชาติ ลักษณะประการสุดท้ายเป็นเหมือนกับคนในท้องถิ่นนั้น ๆ ดังตัวอย่างรูปที่ 2 แสดงภาพการแต่งกายของนายนิรยบาล



ภาพที่ 2 การพิพากษาในนรกภูมิ วัดโพธิ์คำ จังหวัดนครพนม

จากรูปที่ 2 จะเห็นได้ว่าภาพการพิพากษาจะเกี่ยวข้องกับตัวละครคือพญายมราช ที่มีการแต่งกายแบบข้าราชการในรัชกาลที่ 5 สะท้อนแนวคิดอุดมการณ์ทางการเมืองในช่วงเวลานั้นว่าข้าราชการในระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์เป็นผู้มีสิทธิขาดในการชี้ความดีหรือความชั่วที่จะนำผู้ตายไปสู่นรกภูมิหรือสวรรค์ แต่น้ำหนักของเรื่องราวทั้งหมดล้วนเป็นภาพในนรกภูมิแสดงให้เห็นว่าผู้ตายที่เป็นคนบาปจะต้องถูกตัดสินให้รับทุกขเวทนาที่น่ากลัว ภาพจึงมีพลังในการอบรมสั่งสอนให้บุคคลที่มีชีวิตอยู่ได้ประพฤติตนในธรรม ละเว้นบาป ให้มีความเกรงกลัวในนรกภูมิ ในขณะเดียวกันได้สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างข้าราชการในยุคนั้นกับประชาชนในท้องถิ่นที่ต้องยำเกรงผู้แทนของอำนาจรัฐ

ข) นรกภูมิ มุ่งเน้นการแสดงให้เห็นถึงผลกรรมจากการกระทำบาปในขณะที่มนุษย์มีชีวิต เมื่อตายไปจึงถูกพิพากษาให้ไปชดใช้กรรมในนรกภูมิ ภาพที่เกี่ยวข้องจึงมีเนื้อหาเกี่ยวกับทุกขเวทนาของสัตว์นรกด้วยการลงโทษในรูปแบบที่รุนแรง อย่างไรก็ตามมีเรื่องราวเกี่ยวกับวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้องอีกสองเรื่องคือ เนมิราชชาดก ว่าด้วยการเสด็จเยือนนรกของพระเนมิราชซึ่งเป็นวรรณกรรมในทศชาติชาดก และวรรณกรรมเรื่องพระมาลัยเสด็จโปรดสัตว์นรก ตัวอย่างภาพการลงทัณฑ์ในนรกดังรูปที่ 3

ภาพที่ 3 นรกภูมิ วัดป่าเรไลย์ จังหวัดมหาสารคาม

จากรูปที่ 3 ภาพพระมาลัยมีความโดดเด่นในการโปรดสัตว์นรกให้พ้นทุกข์ เรื่องราวที่ปรากฏในพระมาลัยแบ่งออกเป็น 4 ภาคคือ ภาคท่องนรก ภาคท่องแดนมนุษย์ ภาคท่องสวรรค์ และจบด้วยภาคท่องแดนศาสนาพระศรีอาริย์ ในภาคท่องนรกมีบรรยายว่านรกมี 456 ขุม ขุมใหญ่ 8 ขุม ที่เหลือเป็นขุมบริวาร โดยมีอเวจีเป็นมหานรกที่สุดของความทรมาน (อู่ทอง ประศาสน์วินิจฉัย, 2551) ภาคนี้ได้กล่าวถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เป็นเหตุให้เกิดเป็นสัตว์นรก ดังนั้นในแง่ของการแสดงผลให้คนเกรงกลัวต่อบาปจึงปรากฏภาพทุกขเวทนาในนรกเพื่อให้ผู้คนยึดมั่นในการทำความดี

ค) สวรรค์ ภาพสวรรค์ยังได้รับการถ่ายทอดผ่านเนมิราชชาดกและพระมาลัย พบว่า การเขียนภาพสวรรค์ในงานจิตรกรรมอีสานมีการเขียนน้อยมาก โดยปรากฏเพียงภาพพระอินทร์และมเหสีและการเขียนภาพปราสาทเพื่อเป็นสัญลักษณ์แสดงความเป็นสวรรค์

4) เนื้อหาบริบทที่เกี่ยวกับความตาย เนื่องจากเนื้อหาเกี่ยวกับความตายไม่ได้ดำรงอยู่อย่างเฉพาะตัว หากแต่ยังมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของเรื่องราวอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน แสดงเหตุปัจจัยแห่งความเชื่อมโยงระหว่างผลกรรมในอดีตการกระทำในปัจจุบันที่ส่งผลต่อชีวิตหลังความตาย ช่างภาพจึงเล่าเรื่องเนื้อหาอันเป็นบริบทที่เกี่ยวข้องได้แก่ ก) เทวทูตสี่ (Four Signs) หรือนิมิตสี่คือ เครื่องหมาย เครื่องกำหนด หรือสิ่งที่พระโพธิสัตว์ทอดพระเนตรเห็น 4 อย่าง อันเป็นเหตุปรารภที่จะเสด็จออกมหาภิเนษกรมณ์คือ คนแก่ คนเจ็บ คนตาย และบรรพชิต ข) อสุภะสิบ เป็นคำพรรณนาซึ่งมีอยู่ในพระคัมภีร์วิสุทธิมรรค เป็นภาพพระสงฆ์พิจารณาซากศพในสภาพต่าง ๆ เช่น ศพเน่าเปื่อย เขียวคล้ำ มีน้ำเหลือง และโลหิต ฯลฯ ค) ทศชาติชาดกโดยแสดงถึงชาดก 10 ชาติสุดท้ายของพระโพธิสัตว์ซึ่งได้สั่งสมบุญบารมีก่อนจะเสวยพระชาติสุดท้ายเป็นสมเด็จพระพุทธเจ้า

วิธีการสื่อความหมายเกี่ยวกับความตาย

ผลการวิเคราะห์วิธีการสื่อความหมายเกี่ยวกับความตายที่สื่อสารบนภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานจำแนกเป็นประเด็นสำคัญได้ 6 วิธีดังนี้

1) การสร้างความเชื่อมโยงกับวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนา พบว่ามีเนื้อหาวรรณกรรมเนื่องในพระพุทธศาสนาที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับความตายในฐานะตัวบทปฐมภูมิ (Primary

text) ได้แก่ ไตรภูมิกถา เวสสันดรชาดก เนมิราชชาดก มหาชนก ชาดก พระมาลัย วรรณกรรมพุทธประวัติและอสุภะสิบ ตัวบทปฐมภูมิมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับภาพที่ช่างเขียนและผู้รับสารรับรู้มาก่อน ทำให้เกิดกระบวนการหมุนเวียนและแลกเปลี่ยนความหมายที่มีความเชื่อมโยงต่อกันกันเป็น “กลุ่มก้อน” (Package of Meaning) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ Schirato, T&Yell, S. (2000, อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) เห็นว่าทั้งผู้สร้างสรรค์งานและผู้ชมต่างใช้ความหมายที่เก็บสะสมไว้จากตัวบทก่อน ๆ มาใช้ร่วมเสมอ ด้วยกระบวนการดังกล่าวจึงก่อเกิดเป็นโครงสร้างของเรื่องเล่าเกี่ยวกับความตายบนงานภาพจิตรกรรม ทั้งนี้พบว่ารูปแบบของการสร้างความเชื่อมโยงในเชิงสัมพันธบทจำแนกได้ 4 ประการดังนี้

ก) การขยายความ (Extension) ช่างเขียนได้ขยายความวรรณกรรมสู่การเล่าเรื่องผ่านภาพ โดยที่เรื่องราวนั้น ๆ ไม่ได้ปรากฏในวรรณกรรมที่เป็นตัวบทต้นทาง ตัวอย่างรูปแบบการขยายความนี้พบได้ในการเล่าเรื่องการจัดการพิธีศพชูชกที่มีการเสริมภาพเล่าเรื่องเกี่ยวกับการจัดการศพ การหามศพ การเคลื่อนขบวนไปยังสถานที่เผาศพ ประเด็นเหล่านี้ไม่ได้ปรากฏณ ตัวบทเวสสันดรชาดกซึ่งเป็นตัวบทต้นทาง ด้วยวิธีการดังกล่าวทำให้เกิดกระบวนการยุบรวมความหมาย (Implosion of Meaning) ระหว่างตัวบทต้นทางกับภาพเขียนซึ่งเป็นตัวบทที่สองผนวกรวมเป็นโครงสร้างรวมของการเล่าเรื่อง รูปแบบการขยายความสื่อสารผ่านสัญรูป (Icon) และสัญลักษณ์ทางพิธีกรรมเนื่องในศาสนาเพื่อให้เกิดเป็นการเชื่อมโยงย้อนกลับ (Trace Back) สู่ตัวบทปฐมภูมิ

ข) การลดทอน (Deduction) ช่างเขียนได้ลดทอนรายละเอียดตามที่ปรากฏในวรรณกรรมสู่การเล่าเรื่องผ่านภาพ ตัวอย่างรูปแบบการลดทอนนี้เช่นการเล่าเรื่องอสุภะสิบ วรรณกรรมบรรยายลักษณะศพไว้ 10 ลักษณะแต่ช่างเขียนได้ลดทอนลงเหลือ 9 ลักษณะรวมไว้ใน 6 ภาพ การลดทอนยังพบในการเล่าเรื่องพระมาลัยคำหลวงและเนมิราชชาดกในเรื่องราวของสวรรค์ได้ถูกลดทอนลงมากจากเรื่องในวรรณกรรม โดยมุ่งเนื้อหาในภาคนรกเป็นสำคัญ

ค) การอ้างอิง (Quotation) โดยตรงกับวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนา พบว่ามีการใช้คำบรรยายเรื่อง ชื่อตัวละครและเหตุการณ์สั้น ๆ บางภาพมีคำบรรยายหลักธรรมเช่น การลงโทษในนรกภูมิว่า เหตุใดจึงต้องได้รับโทษทัณฑ์ดังที่ปรากฏในภาพนั้น ๆ นอกจากนี้ การอ้างอิงโดยตรงมีปรากฏชัดผ่านสัญลักษณ์ภาพของตัวละครเช่น ลักษณะทางประติมานวิทยา (Iconology) สีกายเขียวของพระอินทร์ตรงตามวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนา

ง) การดัดแปลง (Adaptation) รายละเอียดของเรื่องผ่านภาษาภาพ วิธีการนี้เกิดจากจินตทัศน์ของช่างเขียนที่ได้ดัดแปลงภาพนั้นสู่การเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมของชุมชนนั้น ๆ เช่น การดัดแปลงที่ผ่านการสร้างสัมพันธบทกับวรรณกรรมไตรภูมิกถา ภาพการแต่งกายหรือรหัสการแต่งกาย (Dress Code) ของยมบาล บางวัดมีการแต่งกายเหมือนขุนนางข้าราชการ ทหารต่างชาติในยุคสมัยนั้น ลักษณะการดัดแปลงดังกล่าวเป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างสัมพันธบทเพื่อการล้อเลียนทางการเมืองที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่น การดัดแปลงจึงเป็นสัมพันธบทประเภทล้อเลียน (Parody) ที่สร้างการถ่ายโยงเนื้อหากับวัฒนธรรมการแต่งกายของขุนนาง ข้าราชการ ทหารต่างชาติ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการตัดสินคดีหรือกำหนดชีวิตผู้คนตั้งแต่ครั้งยังมีชีวิตอยู่ แม้ตายไปก็ไม่สามารถหลุดพ้นจากบริบททางการเมืองดังกล่าวได้

ผลที่เกิดขึ้นจากการสร้างสัมพันธบททั้ง 4 รูปแบบคือการยุบรวมของความหมายตามกฎของการเชื่อมโยงระหว่างรูปสัญญะที่แตกต่างเกิดเป็นความหมายขึ้นใหม่ในจินตทัศน์ของผู้รับสารที่มุ่งหวังผลการขัดเกลาทางสังคม

2) การใช้รหัสภาพจิตรกรรม งานจิตรกรรมพื้นบ้านมีการใช้รหัสภาพจิตรกรรมอย่างหลวม ๆ โดยมีร่องรอยของอิทธิพลจากงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีในภาคกลางของไทย รหัสภาพจิตรกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องความตายพบได้ 3 ประการดังนี้

ก) รหัสการใช้สี ในแง่ความหมายเชิงสัญลักษณ์พบว่าเรือนร่างของพระอินทร์ที่พระมาลัยสนทนาธรรมด้วยหรือพระอินทร์ในเรื่องเนมิราชชาดก ล้วนใช้สัญลักษณ์สีกายสีเขียว ซึ่ง

เป็นระบบสัญลักษณ์ภาพที่ได้รับการพรรณนาไว้ในวรรณกรรมเนื่องในพระพุทธศาสนา นอกจากนี้ยังพบว่ามีการใช้รหัสการใช้สีในเชิงจิตวิทยาที่สอดคล้องกับสภาวะทางอารมณ์และความรู้สึกจากการรับชมภาพจิตรกรรม ทั้งนี้ได้พบว่าสีเทา สีเขม่า สีน้ำตาลดำ เป็นสีที่ได้รับการเขียนภาพเปรตและสัตว์นรกทั้งหลาย ในขณะที่สีขาว สีเหลืองทองหรือสีอ่อนเป็นสีกายของผู้ที่มีคุณธรรมขั้นสูงเช่น สีกายพระมาลัย พระภิกษุ พระพุทธเจ้า พระเนมิราช เป็นต้น

ข) เส้นศิรประภา (Halo) เป็นเส้นสัญลักษณ์ที่คลุมเหนือเศียรหรือคลุมเรือนร่างของรูปที่มีบุญญาธิการบารมีอย่างสูงส่งเช่น เส้นศิรประภาคลุมพระเศียรพระพุทธเจ้า รูปพระอินทร์ กายเขียวมีเส้นกรอบเขียนไว้รอบพระองค์ ในความหมายหนึ่งคือร่างนั้นมิอาจเห็นได้ด้วยตาเนื้อ แต่กรอบดังกล่าวคือพื้นที่ทางการสื่อสารสถานภาพความมีอยู่ของเทพเทวดาชั้นสูงที่สื่อความหมายว่ามีเพียงพระเนมิราชเท่านั้นที่เห็นภาพพระอินทร์

ค) รหัสการใช้เส้นและรูปทรงแบ่งเขตภพภูมิระหว่างโลกมนุษย์ นรก และสวรรค์ พบว่ามีการใช้เส้นสัญลักษณ์ประกอบกันเป็นรูปทรงเพื่อแบ่งแยกพื้นที่ระหว่างภพภูมิ ดังตัวอย่างภาพวัดพุทธสีมา จังหวัดนครพนม

ภาพที่ 4 เส้นและรูปทรงแบ่งเขตภพภูมิวัดพุทธสีมา จังหวัดนครพนม

จากรูปที่ 4 ภพภูมิทั้งสามได้ปรากฏพร้อมกันบนผนังเดียวกัน เล่าเรื่องต่อเนื่องกันโดยที่เนื้อหาความเชื่อมโยงของโลกมนุษย์ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องใด ๆ กับนรกภูมิและสวรรค์ เช่นภาพมุมบนคือโลกสวรรค์ต้อนรับการมาเยือนของพระเนมิราช พระอินทร์ประทับบนแนวเส้นที่มีรูปทรงประกอบขึ้นเป็นพื้นดิน ใต้พื้นนั้นเชื่อมต่อกับนรกภูมิ ปรากฏภาพสัตว์นรกพนมมือขึ้นเหนือหัวสักการะการมาเยือนนรกของพระเนมิราช การแบ่งเขตพื้นที่ด้วยเส้นและรูปทรงแบ่งเขตภพภูมิไม่ได้มีระยะทางตามลักษณะทางโลกกายภาพ ไม่สามารถระบุได้ถึงระยะทางใกล้ไกลด้วยเหตุว่าเป็นคนละมิติคนละภพภูมิ ในขณะที่เส้นและรูปทรงลักษณะเดียวกันใช้แบ่งเขตพื้นที่ระหว่างนรกภูมิกับโลกมนุษย์ โดยส่วนของโลกมนุษย์ปรากฏภาพการร้องรำแคนด้วยความรื่นเริงและมีภาพชูชกเดินป่าอยู่ในพื้นที่อีกเขตหนึ่งคือหิมพานต์ ในส่วนของการเชื่อมโยงเนื้อหาเล่าเรื่องพระเนมิราชเสด็จเยือนสวรรค์และนรกนั้นจะเห็นได้ว่าไม่มีเส้นหรือรูปทรงใด ๆ ขวางกั้นระหว่างพระเนมิราชกับภพภูมินั้น ๆ มีเพียงการใช้ความว่าง (Space) เป็นการสื่อถึงความเชื่อมโยงต่อเนื่องอย่างเป็นเอกภาพ

3) การจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่ (Spatial Organization) เป็นวิธีการ “ชูเรื่อง ชูรส” ให้โดดเด่นได้ กล่าวคือเป็นการกำหนดเนื้อหาของภาพลงบนฝาผนังที่ทำให้เรื่องความตายเป็นเรื่องวาระเด่น (Dominant Agenda) โดยวิธีการสำคัญดังนี้

ก) กำหนดตำแหน่งที่เห็นได้ก่อน (At First Sight) หมายถึงพื้นที่การมองเห็นได้ก่อนภาพเนื้อหาอื่น ๆ เมื่อผู้ดูภาพได้เข้ามาในระยะที่สามารถเห็นภาพและจับเรื่องราวของภาพได้ ตำแหน่งดังกล่าวนี้มักเป็นตำแหน่งประตูทางเข้าสิมทั้งด้านหน้าและด้านหลังขึ้นอยู่กับโครงสร้างอาคารของสิมหลังนั้น ๆ โดยเนื้อเรื่องที่เล่าพบได้ทั้งเรื่องราวเกี่ยวกับการตายของชูชก การจัดการศพชูชก

ข) การจัดองค์ประกอบรูปทรงเคียงกัน (Juxtaposition) กับเรื่องเด่น เป็นการเขียนภาพและกลุ่มภาพเล่าเรื่องที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตาย วิธีการสำคัญคือการเลือกประเด็นเรื่องเกี่ยวกับความตายนำเสนอเชื่อมโยงกับเรื่องที่เป็นเรื่องเล่าหลักของงานภาพจิตรกรรมฝาผนัง เช่นเคียงกันกับการเล่าเรื่องพุทธประวัติตอนมารผจญ หรือเคียงกันกับภาพพระมาลัยเยือนสวรรค์และนรกภูมิเพื่อเป็นการ “ชูเรื่อง ชูรส” ที่มีทั้งความสนุก ความน่ายำเกรง และความน่ากลัวอยู่ร่วมต่อเนื่องกัน

ค) การจัดลำดับความสำคัญจากโครงสร้างภาพจากด้านบนสู่ด้านล่าง โดยปกติการลำดับเรื่องราวของภาพจิตรกรรมจะมีการแบ่งพื้นที่ของเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นกลุ่มเรื่องราว อาจมีลำดับต่อเนื่องบ้างหรือข้ามไปมาบ้าง แต่โดยทั่วไปโครงสร้างของการเล่าเรื่องด้านบนสุดของฝาผนังมักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเทพยดา สวรรค์ ลดหลั่นลงมาจะเป็นบ้านเมืองที่มีภาพการปกครองของพระมหากษัตริย์หรือทศชาติชาดก และด้านล่างของฝาผนังจะเป็นภาพวิถีชีวิตของชาวบ้านหรือที่เรียกกันในงานภาพจิตรกรรมแนวประเพณีว่า “ภาพกาก” อย่างไรก็ตามพบว่า การจัดลำดับความสำคัญของโครงสร้างดังกล่าวไม่ได้มีแบบแผนที่ชัดเจนในงานจิตรกรรมพื้นบ้าน แต่พบว่ามีการนำเอาเรื่องเกี่ยวกับความตายมาเป็นเรื่องที่เขียนในตำแหน่งชั้นบนสุดของงานภาพฝาผนังเช่นภาพการจัดพิธีศพชูชก วัดป่าเรไลย์ จังหวัดมหาสารคาม

4) การใช้สัญลักษณ์ในเชิงพิธีกรรม พบได้ 2 ลักษณะ คือ สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายในเชิงพิธีกรรมโดยตรงกับสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับบริบทของพิธีกรรมโดยมีรายละเอียดดังนี้

ก) สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายในเชิงพิธีกรรมโดยตรง คือสัญลักษณ์ที่ใช้ในกระบวนการจัดการพิธีศพ นับตั้งแต่ขั้นตอนการตายอุบัติขึ้น การรดน้ำศพ การมัดศพ จนถึงการบรรจุศพ การเคลื่อนศพไปยังฌาปนสถานจนถึงการเผาหรือฝังศพ ตัวอย่างเช่น ภาพการมัดศพเพื่อรอหามไปประกอบพิธีกรรม ลักษณะภาพศพแสดงการมัดศพตามพิธีกรรมที่มีการเอาด้ายทำเป็นบ่วงมัดมือมัดเท้าเพื่อแสดงความหมายในเชิงสัญลักษณ์ว่า ผู้ตายยังอยู่ในบ่วงสงสารและตัณหา การใช้เชือกหรือด้ายมัดศพสามเปลาะคือ ที่คอ ที่มือ และที่เท้า เพราะชาวอีสานถือว่าพันธนาการของมนุษย์มีสามอย่าง ดังภาษิตโบราณที่ว่า “ตัณหาฮักลูกคือเชือกผูกคอ ตัณหาฮักเมีย (ผัว) คือปอผูกศอก ตัณหาฮักข้าวของภายนอกคือปอกสุบตีน” (อู่ทอง ประศาสน์วินิจฉัย, 2551) ภาพคนที่นำหน้าศพจะหว่านโรยข้าวตอกซึ่งสื่อความหมายว่า คนที่ตายไปแล้วเหมือนข้าวตอกที่จะไม่งอกใหม่ ระหว่างเส้นทางการการหามศพจะหว่านข้าวสารและข้าวตอกแตกไปตลอดทาง เป็นการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์เตือนใจคนเป็นว่า ข้าวสารหว่านไปก็ไม่อาจงอกขึ้นอีก คนที่ตายก็ไม่อาจฟื้นขึ้นได้ ข้าวสารยังสื่อความหมายเปรียบเหมือนกระดูกที่มีอยู่ทั่วดินแดน ผู้ที่อยู่จะได้ปลงว่า การตายนั้นมีอยู่ทุกหนแห่ง ข้าวตอกแตกนั้นเป็นปริศนาธรรมเพื่อเตือนว่า คนตายแล้ว รูปกับนามย่อมแตกจากกันเหมือนข้าวตอก (สุมาลี เอกชนนิยม, 2548)

ข) สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับบริบทของพิธีกรรม ความหมายของภาพถูกกำกับด้วยบริบท ผู้วิจัยพบว่ามีการเขียนภาพประกอบเรื่องที่เป็นบริบทเกี่ยวข้องกับความตายดังตัวอย่างการเขียนภาพนกฮูกเป็นองค์ประกอบร่วมของการเล่าเรื่องการเผาศพ ตามความเชื่อของชาวอีสาน นกฮูกเป็นการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์หมายถึงวิญญาณที่มีอยู่ ณ ที่นั้น

5) การสร้างความเป็นคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) พบว่า วิธีการสื่อความหมายด้วยความเป็นคู่ตรงข้ามนี้ พบประเด็นของการเล่าเรื่องดังนี้

ก) คู่ตรงข้ามเชิงบัญญัติของภาษา “งันเฮือนดี” (งานศพ) คือ การฉลองเรือนมงคลคำบัญญัติหรือคำที่ใช้เรียกพิธีการศพของงานศพชาวบ้านในภาคอีสานคือคำว่า “งันเฮือนดี มีความหมายตามรูปคำว่า “ฉลองเรือนมงคล” แต่เรือนมงคลดัง

กล่าวคือ งานศพ ซึ่งโดยทั่วไปถือว่าเป็นงานอวมงคล ต่อประเด็นดังกล่าว อู่ทอง ประศาสน์วินิจฉัย (2551) ได้อธิบายภาพและเรื่องราวของ “งันเฮือนดี” หรือ งานศพของชาวอีสานบนฮูปแต้ม คำว่า “งันเฮือนดี” แปลว่า ฉลองเรือนมงคล ในขณะที่ความจริงคือ งานศพ เป็นการเรียกให้ตรงกันข้ามกับความหมายที่แท้จริง เมื่อจะเอาศพไปป่าช้า คนอีสานเรียก “ลงฮ่มลงเย็น” คือ การนำศพไปเผา ซึ่งเป็นกระบวนการแปรรูปผ่านความร้อนของเปลวไฟ บัญญัติดังกล่าวจึงมุ่งพิจารณาในความหมายเชิงตรงข้ามว่าความตายคือสิ่งที่เป็นสัจจะไม่ใช่เรื่องที่ควรเศร้าโศกแต่อย่างใด การตายจึงเป็นการมงคล การบรรจุศพในโลงคือกิจฉลองเรือนมงคลของผู้ที่ถึงกาลต้องเดินทางสู่ภพภูมิใหม่นั่นเอง

ข) ในระบบสัญลักษณ์ภาพ ในงานศพที่ควรเศร้าแต่กลับมีความรื่นเริงในแง่ของวิถีชีวิตชาวอีสาน การจัดการพิธีการศพของทุกคืน “เฮือนดี” จะมีญาติพี่น้องและเพื่อนฝูงมามาร่วมมือพร้อมหน้าพร้อมตากันจนกว่าจะถึงวันเผา ในงานศพ “งันเฮือนดี” จะมีการเลี้ยงอาหารและการละเล่นต่าง ๆ เช่น หมอแคน หมอลำ หรือหาหนังสือคำกลอนโบราณมาอ่านให้แขกฟังเช่นเรื่อง การะเกด สินไซ เป็นต้น ซึ่งปรากฏบนเนื้อหาบนฮูบแต้มในฐานะที่เป็นวรรณกรรมพื้นบ้านที่ชาวอีสานรู้จัก

ค) การพิพากษาชีวิตหลังความตายสู่ภพภูมิคู่ตรงข้ามระหว่างนรกกับสวรรค์จากการวิเคราะห์เนื้อหาของการเล่าเรื่องความตายพบว่า เนื้อหาการพิพากษาหลังจากความตายเป็นเนื้อหาหลักที่อธิบายความสภาวะธรรมของนรกภูมิซึ่งเป็นที่สัตว์นรกที่ทำกรรมชั่วต้องถูกลงโทษพบกับทุกขเวทนาอย่างน่ากลัว โดยมีคู่ตรงข้ามคือพิภพสวรรค์เป็นที่อยู่ของผู้ที่ทำแต่กรรมดีเมื่อครั้งมีชีวิตอยู่ การสร้างความเป็นคู่ตรงข้ามมุ่งเน้นการเล่าภาพนรกภูมิที่เต็มไปด้วยสัตว์นรก เพื่อการอบรมสั่งสอนให้ผู้คนเกรงกลัวผลของการทำบาป

ง) การสิ้นสุดของชีวิตคือการเริ่มต้นของการเดินทางสู่ภพภูมิหลังความตายทั้งวรรณกรรมเนื่องในพระพุทธศาสนาและการเล่าเรื่องผ่านภาพจิตรกรรมล้วนตอกย้ำความหมายในเชิงคู่ตรงข้ามระหว่างการสิ้นสุดของชีวิตกับการเริ่มต้นสู่ภพภูมิใหม่ บุญที่สั่งสมหรือบาปกรรมที่กระทำมาเป็นเครื่องกำกับภพภูมิหลังความตาย คำอธิบายดังกล่าวเป็นระบบกลไกการควบคุมทางสังคมที่ทำให้ผู้คนประพฤติตนในธรรม ด้วยเหตุว่าความตายมิใช่การดับสูญ

6) การใช้สัญรูปภาษาท่าทางเพื่อสื่อเนื้อหาเชิงอารมณ์ เน้นอารมณ์จากการที่ต้องประสบกับทุกขเวทนาได้แก่ ก) อารมณ์สงสาร (กรุณา) เป็นอารมณ์ที่สื่อผ่านการเล่าเรื่องของพระมาลัยที่ได้เดินทางไปเยือนนรกภูมิ เมื่อสัตว์นรกได้พบเห็นพระมาลัยได้ทำให้ทุกขเวทนานั้นหมดสิ้นไป อันเป็นผลจากเมตตาบารมีที่เป็นอานิสงส์จากการที่ได้พบพระมาลัย ข) อารมณ์โหดร้าย (เราทระ) เป็นอารมณ์ที่แสดงออกผ่านการเล่าเรื่องวิธีการลงโทษสัตว์นรกด้วยวิธีการที่โหดร้ายดังที่พรรณนาไว้ในไตรภูมิกถาและได้เล่าเรื่องผ่านภาพทุกขเวทนาต่าง ๆ ค) อารมณ์หวาดกลัว (ภยานกะ) เมื่อมีการเรียนรู้ผลกรรมจากการทำบาปในลักษณะต่าง ๆ จะทำให้ผู้คนเกรงกลัวมีโอตัปปะคือความเกรงกลัวในการที่จะทำบาป หวังผลในปัจจุบันที่มุ่งให้บุคคลทำแต่ความดี

วิธีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตาย

ผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบของเรื่องเล่า 7 ประการดังนี้

1) ตัวเรื่อง (Story) ตัวเรื่องหลักลำดับตามวัฏฏะชีวิตประกอบด้วยชีวิตและความตายตามแนววิถีโลก วัฏฏะการเกิด แก่ เจ็บ ตาย การจัดการพิธีศพ การรับผลกรรมจากบาปบุญของผู้ตาย

2) โครงเรื่อง (Plot) การวิเคราะห์โครงเรื่องปรากฏรายละเอียดดังนี้

ก) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เห็นนรกเป็นปฐม ภาพที่ได้รับการนำเสนอโดดเด่นตามหลักการจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่คือ ภาพนรกภูมิ ภาพแสดงความทุกข์ทรมานของสัตว์นรก ภาพในนรกภูมิเป็นเนื้อหาสุดท้ายตามลำดับพัฒนาการของชีวิตจากเกิดจนถึงการตาย โดยที่ความตายเป็นเพียงกึ่งกลางของเส้นทางการเล่าเรื่อง การจบชีวิตของมนุษย์เป็นเพียงการเริ่มต้นของชีวิตหลังความตาย

ข) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ทุกชีวิตเดินทางสู่ความตาย เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับภาพชีวิตประจำวันของผู้คนที่อาจตายจากเหตุการณ์ใด ๆ ก็ได้ ตำแหน่งที่ปรากฏมักซ่อนอยู่ในภาพกากหรือภาพชีวิตประจำวันด้านล่างของผนัง แต่ก็มีความตายที่ปรากฏเป็นเนื้อหาเด่นเช่น เรือล่ม กระแสน้ำพัดพา เป็นเหยื่อสัตว์ร้าย การบริโภคโดยไม่รู้จักประมาณตน แต่ทั้งนี้การพัฒนาเรื่องไม่ปรากฏความเชื่อมโยงระหว่างภาพการตายกับการจัดการพิธีศพ ยกเว้นชูชกที่เล่าเรื่องต่อเนื่องกันไปจนถึงขั้นตอนการจัดการพิธีศพจนแล้วเสร็จ

ค) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เมื่อถึงวันพิพากษา ความตายไม่ได้ถูกพิจารณาว่าเป็นภาวะวิกฤตของเรื่องเล่า หากแต่ความตายคือการเริ่มต้นของสภาพที่ไม่พึงประสงค์นั่นคือ การต้องเข้ารับการพิพากษาในนรกภูมิและเมื่อถูกตัดสินว่าเป็นผู้กระทำบาปกรรมไว้ต้องรับการลงทัณฑ์ ประเด็นในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างการไปสวรรค์กับการลงนรกถือเป็นภาวะวิกฤตที่ผู้คนต้องเผชิญ

ง) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) สัตว์โลกย่อมเป็นไปตามกรรม ภาวะคลี่คลายเป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาของเรื่องเล่าต่าง ๆ ในเชิงสัมพันธบท โดยภาพจิตรกรรมจะเขียนเรื่องที่เกี่ยวกับการทำความดี การเห็นธรรมชาติของวัฏฏะการเกิด แก่ เจ็บ และตาย เมื่อผู้ดูเห็นความเชื่อมโยงจะตระหนักรู้ว่าการทำกรรมดีคือหนทางในการที่จะนำพาชีวิตหลังความตายไปสู่ภพภูมิที่ดี

จ) การปิดเรื่อง (Ending) ในห้วงคำนึงถึงมรณานุสติประเด็นเรื่องความตายไม่ได้มีจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุดที่ชัดเจน แต่เป็นการเปิดพื้นที่ในห้วงคำนึงให้ผู้ดูภาพคิดด้วยตนเอง หากคิดตระหนักได้ก็จะเห็นถึงหลักธรรมมรณานุสติ

3) แก่นเรื่อง (Theme) พบประเด็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ซึ่งเป็นหลักความประพฤติที่ดีงาม มุ่งการขัดเกลาทางสังคมให้คนอยู่ในเบญจศีล

4) ตัวละคร (Character) จำแนกได้ 2 ประเภทดังนี้

ก) ตัวละครประเภทมนุษย์ประกอบด้วยตัวแทนบุคคลสามัญชนคือ ชูชก และตัวแทนบุคคลที่มีพลังวิเศษคือพระมาลัยและพระเนมิราชโดยมีชูชก เป็นตัวละครที่มีบทบาทเด่นในการเล่าเรื่องเวสสันดรชาดก เป็นผู้มีรูปร่างอัปลักษณ์เต็มไปด้วยบุรุษโทษ ชูชกบริโภคอาหารเกินขนาดจนกระทำกาลกิริยาตายในที่บริโภค การเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตายผ่านร่างชูชกเป็นการเล่าถึงสาเหตุการตายและการจัดการพิธีศพในฐานะที่เป็นภาพตัวแทนของการจัดการพิธีศพของชาวบ้าน ในส่วนพระมาลัยและพระเนมิราชเป็นมนุษย์ที่มีพลังพิเศษและมีบทบาทสำคัญในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตายคือ โดยปรากฏเรื่องเล่าการเยือนนรกและสวรรค์ ลักษณะบุคลิกตัวละครทั้งหมดเป็นตัวละครที่ไม่ซับซ้อน

ข) ตัวละครประเภทอมนุษย์ จำแนกได้เป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ปฏิบัติงานในยมโลก กลุ่มสัตว์นรก และกลุ่มเทพเทวดา พบว่ายมราชและนายนิรยบาลมีรูปแบบการเขียนที่แตกต่างกันอย่างมาก พบทั้งเรือนร่างและวิธีการแต่งกายแบบสามัญชน แบบชุดขุนนางในราชสำนักในช่วงเวลานั้นจนถึงแบบทหารต่างชาติ มีบุคลิกน่าเกรงขาม มักสีหน้าเรียบเฉยและมักมีอาการดุดัน

สัตว์นรกมีความแตกต่างหลายหลายทั้งร่างแบบมนุษย์ เปรต อสูรกาย เปรตล้วนต่างทนทุกข์ทรมานด้วยเหตุต่าง ๆ เช่น ต้องถูกไฟไหม้ให้เร่าร้อนอยู่เสมอ ต้องกินอาเจียนซากศพหรืออุจจาระเป็นอาหาร ไม่มีหนังห่อหุ้ม หรือมีขนเป็นหอก เป็นเข็ม เป็นต้น บางพวกมีรูปร่างใหญ่โตเท่าต้นตาล ผมยาว คอยาว ผอมโซ ตัวดำ ท้องโต มือเท่าใบตาลแต่มีปากเท่ารูเข็ม ชอบห้อยหัวและแลบลิ้นยาว ๆ อย่างไรก็ตามลักษณะร่วมของตัวละครกลุ่มนี้ล้วนรับบทผู้ต้องโทษทุกขเวทนา

ในส่วนของเทพเทวดา ผู้ที่มีบทบาทโดดเด่นคือ พระอินทร์ คือเป็นผู้ที่ได้มีโอกาสในการสนทนาธรรมกับพระเนมิราช แต่ภาพที่ปรากฏบนจิตรกรรมฝาผนังจะปรากฏเพียงภาพที่พระอินทร์กับพระเนมิราชพบกัน แต่ไม่ได้มีบทสนทนาหรือข้อความประกอบแต่อย่างใด

5) ความขัดแย้ง (Conflict) พบว่ามีความขัดแย้งที่มีความสัมพันธ์ในเชิงคู่ตรงข้าม 3 ประการดังนี้

ก) ความขัดแย้งระหว่างสภาวะความเป็นมนุษย์ (Human Being) กับมัจจุมาร (Mara) หรือสภาวะความตาย มาร มาจากคำบาลีว่า "มร" แปลว่า "ตาย" ความขัดแย้งนี้เกิดใน

สภาวะของความสัมพันธ์ในเขตพื้นที่กำกวมระหว่างความเป็นกับความตาย และจะคลี่คลายได้ด้วยการเจริญในศีล กระทำกุศลกรรม และรู้เท่าทันมรณานุสติ

ข) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับกฎธรรมชาติ หมายถึงมิติของความเป็นอนิจจัง ทุกขังและอนัตตา ความเสื่อมชราตามกาล การเกิด แก่ เจ็บ ตาย เป็นวัฏฏะของชีวิตที่เป็นสัจจะ ในการเสด็จประพาสอุทยานของเจ้าชายสิทธัตถะได้พบเทวทูตสี่ประกอบด้วย คนแก่ คนเจ็บ คนตาย และบรรพชิต เป็นการสื่อสัญลักษณ์ว่า การออกบวชเป็นบรรพชิตคือ ทางออกของวัฏฏะ

ค) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม การเล่าเรื่องเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์หลังความตายเป็นส่วนของความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ผู้ไม่ประพฤติธรรมกับสังคม ภาพแสดงการลงโทษในนรกภูมิจะเชื่อมโยงผลกรรมหรือการผิดเบญจศีลกับวิธีการถูกลงโทษทัณฑ์

6) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) การเล่าเรื่องผ่านการตีความวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนาผ่านการสื่อสารด้วยภาพ เป็นการเล่าในมุมมองแบบผู้รอบรู้ (Omniscient Point of View) คือ การเล่าเรื่องแบบรู้ทุก ๆ อย่าง ซึ่งคือการรอบรู้เนื้อเรื่องในวรรณกรรมเนื่องในพระพุทธศาสนา

7) ฉากท้องเรื่อง (Setting) พบว่า มีฉาก 3 ประเภท คือ ฉากธรรมชาติ ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมได้แก่ ก) ฉากธรรมชาติ ท้องทะเลและแม่น้ำเป็นพื้นที่ฉากในการเล่าเรื่องเรืออับปาง กระแสน้ำมวลน้ำมหาศาลในพุทธประวัติตอนมารผจญ นอกจากนี้พบว่ามีฉากป่าและภูเขาเป็นฉากเพื่อการเล่าเรื่องความตายที่เกิดจากสัตว์ร้าย แต่ยังทำหน้าที่เป็นการแบ่งพื้นที่ของภาพในการเล่าเรื่องจากเหตุการณ์ตอนหนึ่งไปสู่เรื่องราวอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน ข) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร เป็นฉากที่เกี่ยวข้องกับสภาวะที่จะนำไปสู่ความตาย ฉากการจัดการพิธีศพ โดยพบสถานที่สำคัญได้แก่ อุทยานในการเล่าเรื่องเทวทูตสี่ การตายของชูชกที่เกิดขึ้นในเรือน ฉากการเดินทางสู่ป่าช้า ค) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมเป็นฉากในจินตนาการที่ไม่อาจพบเห็นได้ในชีวิตจริง ฉากที่เด่นชัดที่สุดคือ ฉากนรกภูมิ ฉากสวรรค์

จากองค์ประกอบทั้ง 7 ประการ ได้พบวิธีการเล่าเรื่อง 3 ลักษณะดังนี้

ก) การเล่าเรื่องผ่านสัมพันธบท ถ่ายโยงเนื้อหา ต้นเรื่อง กลางเรื่อง และตอนจบ ทำให้การพัฒนาเรื่องเล่ามีลักษณะเหมือนวิธีการปะติดปะต่อ (Collage) โดยต้นเรื่องเป็นการเล่าจากวรรณกรรมเรื่องหนึ่ง การพัฒนาเรื่องผ่านวรรณกรรมอีกเรื่องหนึ่งและตอนจบเรื่องใช้วรรณกรรมอีกเรื่อง ทำให้การเล่าเรื่องไม่ได้เป็นไปตามแบบแผนของเรื่องเล่าโดยทั่วไป

ข) การเล่าเรื่องความตายในเชิงบูรณาการทั้งรูปแบบตามลำดับและไม่ลำดับเวลา โดยรูปแบบการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา เป็นรูปแบบการเล่าเรื่องที่พบในแต่ละช่องภาพที่เล่าเรื่องจากวรรณกรรมเรื่องเดียวกันดังกรณีเรื่องชูชก มีรูปแบบการเล่าเรื่องตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ อย่างไรก็ตามเมื่อเรื่องราวแต่ละส่วนบนภาพจิตรกรรมฝาผนังมีการเรียงร้อยต่อกันจนเต็มผนัง ได้พบว่ายังมีเนื้อหาในวรรณกรรมอื่น ๆ เกี่ยวกับความตายกระจายไปตามตำแหน่งต่าง ๆ ของฝาผนังที่อาจพินิจได้ว่าในทุกเรื่องราวล้วนมีความตายแฝงอยู่ ด้วยวิธีการดังกล่าวทำให้เกิดรูปแบบของการเล่าเรื่องไม่เป็นไปตามลำดับเวลา

ทั้งรูปแบบการลำดับเวลาและไม่ลำดับเวลาได้รับการบูรณาการร่วมกันในแง่ของการรับรู้และการตีความโดยไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่องตามลำดับเวลา ทำให้รูปแบบของการเล่าเรื่องมีการผสมผสานผูกเรื่องรวมกันเข้าเป็นลักษณะของการแบ่งเล่าเรื่องเป็นส่วนเสี้ยว (Fragment) และขาดการเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเอกภาพ หากแต่เป็นการปะติดปะต่อเพื่อมุ่งสู่เนื้อหาหลักธรรมมรณานุสติที่ผู้ดูภาพเป็นศูนย์กลางของการเชื่อมโยงมิติการเล่าเรื่อง

ค) การเล่าเรื่องความตายแบบไม่ต่อเนื่อง งานจิตรกรรมฝาผนังพื้นบ้านเป็นงานศิลปะที่ไม่ได้มีแบบแผนการเขียนเรื่องที่ตายตัว แต่ละเรื่องอาจมีความต่อเนื่องบ้าง ไม่ต่อเนื่องบ้าง แต่เมื่อปรากฏเป็นองค์รวมของเรื่องเล่าจะเห็นว่าการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตายมีความไม่ต่อเนื่องของเหตุการณ์ การละความหรือการข้ามกระโดด ของเรื่องราว ด้วยลักษณะ

ดังกล่าวทำให้การเล่าเรื่องเน้นการเล่าเพื่อสนองตอบอารมณ์ที่น่ากลัวหรืออารมณ์สงบเพื่อการเข้าถึงสัจธรรมมรณานุสติ เป็นการเน้นอารมณ์สะเทือนใจจากการดูภาพเกี่ยวกับความตายมากกว่าเน้นความสมบูรณ์ของเรื่องตามวรรณกรรม

อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายข้อค้นพบและความเกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามประเด็นของวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1) เนื้อหาเกี่ยวกับความตายที่สื่อสารบนภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน พบว่าเนื้อหารูปทรงและเนื้อหาทางสัญลักษณ์มีความสอดคล้องกันกับการสื่อความหมายดังที่ ชลูด นิ่มเสมอ (2532) เสนอว่า การพิจารณาภาพจิตรกรรมต้องคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วนคือ รูปทรงส่วนที่เป็นภาพรูปธรรมกับเนื้อหาส่วนที่เป็นนามธรรมที่รับรู้ได้ด้วยความรู้สึกนึกคิดผ่านภาพเช่น เรื่องราว อารมณ์ และสัญลักษณ์ ทั้งนี้เนื้อหาอาจมีการเขียนข้อความกำกับ สอดคล้องกับการศึกษาของ Pakpoom Hannapha and Grit Thonglert (2011) ที่พบว่าสารทางภาษาในงานจิตรกรรมอีสานทำให้เรื่องราวที่นำเสนอมีความชัดเจนในการเล่าเรื่องสื่อถึงตัวละครและเหตุการณ์มากขึ้นเช่น การเขียนชื่อระบุตัวนายนิรยบาล การอธิบายเรื่องราวของเหตุการณ์ที่ภาพหรือนัยหนึ่งคือการรับช่วงสื่อความหมายต่อจากภาพ (relay) เป็นสิ่งเสริมเนื้อหาทางรูปทรงที่ส่งผลด้านพุทธิปัญญาที่ได้รับจากภาพ

ในส่วนเนื้อหาเกี่ยวกับสาเหตุการตายมีความสอดคล้องกับธรรมทัศนะทางพุทธศาสนาดังที่ ส. ชิโนรส (2558) อธิบายสาเหตุการตายของมนุษย์มี 5 ประการได้แก่ การหมดอายุขัย หมดเงื่อนไขเกื้อหนุนชีวิต หมดอายุขัยและเงื่อนไขเกื้อหนุนชีวิต ถูกกิเลสเข้าครอบงำ และเหตุร้ายต่าง ๆ ที่อยู่เหนือการควบคุม ส่วนการจัดการพิธีศพสอดคล้องกับข้อเท็จจริงดังที่สมเด็จพระมหาวีรวงศ์ (อ้วน ติสโส) (อ้างใน สุมาลี เอกชนนิยม (2548) อธิบายการจัดการพิธีศพที่สื่อผ่านภาษาภาพ นอกจากนี้ในพิธีศพยังพบเนื้อหาเกี่ยวกับการละเล่นที่มีความสนุกสนานซึ่งเป็นรูปแบบที่มีความย้อนแย้งกับความโศกเศร้า ปรากฏการณ์นี้เป็นวัฒนธรรมงานศพที่ปฏิบัติต่อมาถึงยุคสื่อภาพยนตร์สมัยใหม่ดังที่ กำจร หลุยยะพงศ์ (2562) พบว่าภาพยนตร์ไทยนำเสนอภาพของความตายที่หลากหลาย ความเชื่อเรื่องผี พิธีกรรมของความตาย ทั้งนี้เทคนิคของภาพยนตร์ในการประกอบสร้างความตาย ทำให้การสื่อสารความตายมีลักษณะย้อนแย้งคือ ด้านหนึ่งความตายดูน่ากลัวผิดปกติ แต่อีกด้านหนึ่งกลับมองว่าความตายคือเรื่องธรรมดาของโลกและสวยงาม ในขณะที่งานภาพจิตรกรรมฝาผนังสะท้อนความเชื่อเรื่องผี อสูรกาย เน้นเรื่องราวของพิธีกรรมของความตาย ความตายเป็นสัจธรรมตามหลักมรณานุสติ จึงปรากฏภาพของงานรื่นเริงแสดงการร้องรำทำเพลงท่ามกลางพิธีการจัดการศพ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความตระหนักในสัจธรรมและการไม่ยึดติดกับความเศร้าโศก

เนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตาย ประเด็นที่น่าสนใจคือ การแต่งกายของพญายมราชเป็นแบบขุนนางราชสำนักสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดอุดมการณ์ทางการเมืองและสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างข้าราชการในยุคนั้นกับประชาชนในท้องถิ่นที่ต้องยำเกรงผู้แทนของอำนาจรัฐ สอดคล้องกับทัศนะของ อู่ทอง ประศาสน์วินิจฉัย (2551) ที่ได้อธิบายประเด็นดังกล่าวว่า ชาวบ้านอีสานในช่วงเวลานั้นเรียกข้าราชการทุกชั้นว่า “นาย” เวลาพูดกับนายอำเภอก็ต้องนั่งยอง ๆ บางคนก็พนมมือด้วย และยังคุ้นเคยกับทหาร ตำรวจในฐานะผู้ใช้อำนาจตามกฎหมาย ปรากฏการณ์ดังกล่าวสะท้อนอุดมการณ์อำนาจนิยมที่มีระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์เป็นเครื่องสนับสนุน สื่อผ่านภาพนายนิรยบาลที่แต่งกายในเครื่องแบบขุนนางและทหารตะวันตก สะท้อนความสัมพันธ์เชิงอำนาจของข้าราชการที่มีต่อชาวบ้านถึงขั้นชี้เป็นชี้ตายได้ดังเช่นยมบาล ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าบริบททางการปกครองในระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์มีอิทธิพลอย่างมากต่อการกำหนดรูปแบบการเขียนภาพยมบาลให้เหมือนกับขุนนางรวมทั้งทหารต่างชาติที่เข้ามามีอิทธิพลในดินแดนแถบแม่น้ำโขงและภาคอีสานในช่วงรัชกาลที่ 5

เนื้อหาบริบทที่เกี่ยวกับความตายที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับอดีตชาติของพระพุทธเจ้า ทศชาติชาดก เทวทูตสี่ อสุภะสิบ มีกระบวนการสื่อสารที่สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างสัมพันธบท

ดังที่ Hayward, S. (2006) อธิบายถึงตัวบทงานการสื่อสารหนึ่ง ๆ ที่มีการอ้างอิงถึงตัวบทอื่น และสอดคล้องกับแนวคิดสัมพันธบทในทัศนะของ Schirato, T., & Yell, S. (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ที่ว่ากระบวนการสร้างความหมายในตัวบทหนึ่งที่เกิดมาจากการอ้างอิงจากตัวบทอื่น เกี่ยวข้องกับการหมุนเวียนและแลกเปลี่ยนความหมายที่มากันเป็นกลุ่มก้อน ไม่ว่าช่างเขียนหรือผู้ดูภาพต้องใช้ความหมายที่มีสะสมไว้จากตัวบทก่อน ๆ ซึ่งก็คือวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนา

2) วิธีการสื่อความหมายเกี่ยวกับความตาย “ซื่อในความหมาย ง่ายในรูปทรง ตรงทางการแสดงออก” เป็นหัวใจหลักของการสื่อความหมายในงานจิตรกรรมฝาผนังพื้นบ้านอีสาน โดยเหตุที่เรื่องราวในภาพเป็นสิ่งที่ผู้รับสารมีความเชื่อและเชื่อมโยงเนื้อหากับวรรณกรรมทางพุทธศาสนา สอดคล้องกับทัศนะของ จอห์น เบอร์เกอร์ (2565) ที่เสนอว่า วิถีการมองสิ่งต่าง ๆ เป็นผลมาจากสิ่งที่เรารู้หรือเชื่อเช่น แนวคิดเรื่องนรกว่ามีที่มาจากการเห็นภาพไฟไหม้จนเหลือแต่ถ่าน รวมถึงจากประสบการณ์ความเจ็บปวดจากการถูกเผาไหม้ด้วย ในขณะที่การเห็นนั้น คนเราไม่เคยมองแค่สิ่งหนึ่งสิ่งเดียว แต่จะมองไปถึงสัมพันธภาพระหว่างสิ่งต่าง ๆ สอดคล้องกับรูปแบบการสร้างสัมพันธบทดังที่ Gerbner, G. (1989) อธิบายวิธีการหลักไว้ได้แก่ การล้อเลียนวรรณกรรมและบุคคลที่มีมาก่อนดังเช่นกรณีการขยายความเล่าเรื่องชูชกกับการจัดการพิธีศพ รวมทั้งการอ้างอิงวรรณกรรมที่มีตัวกำกับผ่านภาษาเขียนถึงตัวบทปฐมภูมิอย่างตรงไปตรงมา อีกทั้งยังมีรูปแบบการขยายความ การลดทอน การดัดแปลง เพื่อสื่อความเชื่อมโยงกับวรรณกรรมปฐมภูมิ ทั้งนี้โดยมีบริบททางด้านประเพณีงานบุญ “ผะเหวด” ซึ่งเป็นกิจกรรมการฟังเทศน์มหาชาติเพื่ออานิสงส์การได้พบพระศรีอาริย์ บริบทวรรณกรรมเรื่องพระมาลัยเป็นตัวกำกับการตีความเนื้อหาการโปรดสัตว์ในนรกภูมิตลอดจนการตีความหมายของภาพต่าง ๆ ของงานจิตรกรรม

ในส่วนของรหัสภาพจิตรกรรมได้แก่ รหัสการใช้สี เส้นศิรประภา รหัสการใช้เส้นและรูปทรงรวมทั้งการสร้างสัมพันธบทกับวรรณกรรมเรื่องในพระพุทธศาสนา การใช้สัญลักษณ์สี สอดคล้องกับการศึกษาของ สุวิชา สว่างและกฤษณ์ ทองเลิศ (2565) ที่พบว่าวิธีการประกอบสร้างความหมายมโนทัศน์สุวรรณภูมิผ่านภาพจิตรกรรมของพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัยมีการสร้างสัมพันธบทกับวรรณกรรมเนื่องในศาสนาที่เกี่ยวเนื่องกับภาพจิตรกรรมที่สะท้อนมโนทัศน์สุวรรณภูมิและการเข้ารหัสภาษาภาพจิตรกรรมผ่านสัญรูปภาพประติมาน ในขณะที่ประเด็นการจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่เพื่อการ “ชูเรื่อง ชูรส” ให้โดดเด่นเป็นหลักการออกแบบรูปสัญญะเพื่อการชูประเด็นมายาคติเกี่ยวกับความตายให้มีความโดดด่นโดยแบบแผนดังกล่าวมีการสร้างความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนแต่เชื่อมโยงได้ผ่านประสบการณ์เดิมของผู้รับสารสอดคล้องกับหลักการจัดระบบสัญญะดังที่กาญจนา แก้วเทพ (2542) กล่าวว่า รหัสเป็นแบบแผนชั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ของสัญญะแบบต่าง ๆ เมื่อผู้รับสารนำสัญญะย่อย ๆ ต่าง ๆ มาสร้างความสัมพันธ์กันจะทำให้เกิดการรับรู้และตีความผ่านความเชื่อมโยงกับชุดสัญญะต่าง ๆ โดยความสัมพันธ์ที่โดดเด่นในการสร้างความหมายคือความสัมพันธ์ในเชิงคู่ตรงข้าม

การใช้สัญลักษณ์ในเชิงพิธีกรรมเป็นระบบสัญลักษณ์ภาพเพื่อการสื่อความหมายในเชิงอุดมกรณ์ความเชื่อตามหลักธรรมทางพุทธศาสนาสอดคล้องกับการศึกษาของสรัสวดี คงปั้นและมนต์ ขอเจริญ (2561) ที่พบว่า การสื่อสารความหมายเชิงมายาคติเกี่ยวกับความตายถูกประกอบสร้างขึ้นจากความเชื่อเรื่องผีและสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติผสมผสานกับความเชื่อเกี่ยวกับความตายตามหลักธรรมทางพุทธศาสนา โดยความหมายของความตายถูกสื่อสารออกมาทางสัญญะต่าง ๆ ที่นำมาประกอบใช้ในพิธีกรรมงานศพได้แก่ วัตถุ บุคคล เวลา สถานที่ และสิ่งลึกลับบนฐานมายาคติร่วมกับระหว่าง “ผี” กับ “พุทธ” สู่ความหมายเชิงค่านิยมว่า ความตายเป็นเรื่องธรรมชาติ ไม่ใช่จุดจบของชีวิต แต่เป็นการเปลี่ยนผ่านของภพภูมิจากคนไปสู่ผี และการเกิดใหม่ตามบุญกรรมเพื่อเริ่มต้นอีกชีวิตในชาติต่อไป

3) วิธีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตายที่สื่อสารบนภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน ตัวเรื่องตามลำดับของวัฏฏะชีวิตซึ่งประกอบด้วย เรื่องชีวิตและความตายตามแนววิถีโลกเป็นตามข้อเสนอของ Todorov, T. (1977) ที่ระบุถึงว่าตัวเรื่องจะไม่มีการสลับเวลา พฤติกรรมจะเกิดขึ้นเป็นไปตามธรรมชาติ ในขณะ

ที่โครงเรื่อง ผู้แต่งสามารถนำผลลัพธ์มาเสนอก่อนสาเหตุ หรือนำตอนจบมาเสนอตอนต้นได้

โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบตอกย้ำถึงวิธีการเล่าเรื่องอย่างไม่เป็นลำดับบนผนัง โดยปกติมนุษย์ควรเข้าใจว่าการเกิดคือจุดเริ่มต้น แต่ภาพจิตรกรรมชูจุดเด่นจากการรับรู้ว่า การเริ่มเรื่องคือเห็นนรกเป็นปฐม ดังที่ได้กล่าวแล้วว่า การเล่าเรื่องความตายนิยมเปิดเรื่องด้วยภาพอันโหดร้ายในนรกภูมิ ซึ่งเป็นเนื้อหาสุดท้ายตามลำดับพัฒนาการของชีวิตจากเกิดจนถึงการตาย โดยที่ความตายเป็นเพียงกึ่งกลางของเส้นทางการเล่าเรื่องการจบชีวิตของมนุษย์เป็นเพียงการเริ่มต้นของชีวิตหลังความตาย ในส่วนการพัฒนาเหตุการณ์ไม่ได้นำเสนอเรื่องราวตามลำดับ ไม่ปรากฏความเชื่อมโยงระหว่างภาพการตายกับการจัดการพิธีศพ ตัวละครล้วนคือภาพตัวแทนความเป็นมนุษย์เสมอกันเมื่อตาย ต่อด้วยขั้นภาวะวิกฤต เมื่อถึงวันพิพากษาและขั้นภาวะคลี่คลาย สัตว์โลกย่อมเป็นไปตามกรรม การปิดเรื่อง ในห้วงคำนึงถึงมรณานุสติ ทั้งนี้ลักษณะโครงเรื่องดังกล่าวสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Arianto, T. (2022) ที่พบว่าความตายที่ได้รับการนำเสนอไว้ในช่วงกลางของเรื่องเป็นสิ่งที่มีนัยความหมายในการเชื่อมโยงเหตุการณ์ทั้งในเชิงสาเหตุกับสภาพปัจจุบันและมีการการกำหนดเป้าหมายปลายทางใหม่ ซึ่งในกรณีนี้คือการดำเนินเรื่องหลังคำพิพากษาในนรกภูมิ

แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมคือ การขัดเกลาทางสังคมให้คนอยู่ในเบญจศีล นำเสนอผ่านตัวละครที่ไม่ซับซ้อนหรือตัวแบนทั้งตัวละครประเภทมนุษย์และอมนุษย์ โดยมีองค์ประกอบความขัดแย้งที่มีความสัมพันธ์ในเชิงคู่ตรงข้ามผ่านมุมมองการเล่าเรื่องของช่างเขียน ซึ่งเป็นการเล่าในมุมมองแบบผู้รอบรู้ ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นในสถานที่ฉากธรรมชาติ ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม แก่นเรื่องดังกล่าวสอดคล้องกับประเด็นแก่นเรื่องของ Boggs, J. M. (2008) หากแต่แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมและปรัชญาถือว่าเป็นแก่นเรื่องที่โดดเด่นของการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตาย อย่างไรก็ตามองค์รวมของแก่นเรื่องมีความสอดคล้องกับการศึกษาของประสิทธิ์ กุลบุญญา (2563) ในประเด็นรูปแบบการเตรียมตัวตายของผู้สูงวัยที่พบว่า หลักพุทธธรรมในเรื่องมรณสัญญา เป็นการมองความตายว่าเป็นจุดหมายสุดท้ายของชีวิต การเตรียมตัวก่อนตายเป็นการพิจารณาว่าความตายดำรงอยู่ในฐานะที่เป็นกฎธรรมชาติ นอกจากนี้ยังพบว่าแก่นเรื่องเกี่ยวกับความตายที่เล่าผ่านภาพจิตรกรรมฝาผนังมีความสอดคล้องกับผลการศึกษาของ เจือง ถิ หั่ง (2559) ที่พบว่าแก่นประเด็นเกี่ยวกับความตายได้แก่ ความตายเป็นการปลดปล่อยจิตวิญญาณเป็นอิสระ ความตายเป็นการยุติสรรพทุกขาที่มนุษย์ต้องเผชิญในโลกพิภพ ความตายช่วยปรับสถานภาพของปุถุชนทุกรูปนามให้กลับสู่ระดับเดียวกัน ปราศจากการถือเพศ ปราศจากวัย และปราศจากยศถาบรรดาศักดิ์ ความตายเป็นมรรควิธีรักษาความสมดุลในสังคมมนุษย์และความตายถือเป็นขั้นตอนสุดท้ายทำให้เกิดกระบวนการเชื่อมโยงเป็นเอกภาพกับพระเป็นเจ้าเสร็จสิ้นสมบูรณ์

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. การสื่อความหมายและวิธีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตายมีบริบทเรื่องราวที่มีมิติร่วมเชิงสากลและมีมิติที่แตกต่างเป็นอัตลักษณ์เฉพาะทางวัฒนธรรม ดังนั้นผู้สนใจอาจทำการศึกษาการเล่าเรื่องความตายในบริบทของสังคมที่นับถือศาสนาอื่น การศึกษาเพื่อให้เข้าใจความแตกต่างหลากหลายของการสื่อสารเกี่ยวกับความตายน่าจะเป็นปัจจัยพื้นฐานเพื่อการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ทั่วโลก

2. สัญลักษณ์ภาพและวิธีการเล่าเรื่องความตายที่ทำหน้าที่เตือนมรณานุสติเป็นเรื่องเล่าที่ปรากฏในสื่อร่วมสมัยต่าง ๆ เช่น ในละครรวมทั้งสื่อบันเทิงประเภทต่าง ๆ ประเด็นที่นักวิจัยควรขยายฐานความรู้คือการสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์ภาพและวิธีการเล่าเรื่องเพื่อการสื่อธรรมทัศนะในงานการสื่อบันเทิงร่วมสมัย

3. สำหรับผู้สนใจสื่อภาพจิตรกรรมฝาผนังในฐานะที่เป็นสื่อพื้นบ้าน การศึกษาบทบาทหน้าที่ของสื่อในฐานะเครื่องมือในการขัดเกลาทางสังคมของเยาวชนในชุมชนเป็นประเด็นการสื่อสารเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน เนื่องจากงานภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถเพิ่มคุณค่าและมูลค่าทางการท่องเที่ยววิถีชุมชน

ข้อเสนอแนะสำหรับนักวิชาการและนักวิชาชีพ

1. การเรียนการสอนด้านการเขียนบทและการสร้างสรรค์งานสื่อบันเทิง ควรบรรจุเนื้อหาที่มีรากฐานภูมิปัญญาของแผ่นดินร่วมไว้ในเนื้อหาของการสร้างสรรค์งานสื่อร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความตาย มักเป็นเนื้อเรื่องที่ปรากฏในสื่อบันเทิงต่าง ๆ มาโดยตลอด เนื่องจากการตายเป็นจุดหักเหของเรื่อง จนถึงอาจเป็นจุดคลี่คลายของเรื่อง รากฐานความรู้ทางการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์และวิธีการเล่าเรื่อง รวมทั้งการสื่อโลกทัศน์ความตายที่เจริญด้วยมรณานุสติ เป็นสิ่งที่ควรได้รับการแทรกสอดไว้ในเนื้อหาการเรียนการสอนดังกล่าว

2. นักสร้างสรรค์งานสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความตาย ควรนำความรู้เกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ภาพและวิธีการสื่อความหมายที่สอดคล้องกับบริบทสังคมไทยที่ตั้งอยู่บนวิถีชีวิตและความศรัทธาบนหลักธรรมทางพุทธศาสนามาใช้ประกอบการเล่าเรื่อง ทั้งนี้เพื่อให้ผู้รับสารสามารถสร้างการมีส่วนร่วมในการตีความหรือการเชื่อมโยงสัมพันธบทที่สอดคล้องกับแนวเนื้อหาของเรื่องราวกับบริบททางวัฒนธรรมของสังคมไทยได้

3. นักสร้างสรรค์งานสื่อใหม่ทั้งสื่อสาระและสื่อบันเทิงอาจบูรณาการงานภาพจิตรกรรมฝาผนังเพื่อการสร้างสัมพันธบทกับงานสมัยใหม่ โดยอาจทำการดัดแปลงหรือเปลี่ยนรูปแบบงานภาพจิตรกรรมเป็นงานแอนิเมชันร่วมกับวิชวลเอฟเฟกต์เพื่อคื้นฟืนและอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยสู่งานร่วมสมัย โดยอาจสร้างสรรค์สัมพันธบทผ่านรูปแบบการดัดแปลงที่ยังคงไว้ซึ่งสัญญะอันเป็นร่องรอยของสัญรูปเดิมที่เกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาภาพจิตรกรรม วิธีการนี้จะช่วยให้เกิดการสืบสาน รักษาและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ความเป็นงานสร้างสรรค์ระดับชาติหรือนานาชาติได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณสถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ผู้สนับสนุนทุนวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ คณบดีคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ผู้จุดประกายประเด็นการศึกษาภาพจิตรกรรมไทยในมิติวิทยวินัยทางนิเทศศาสตร์

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค.* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โพรดักส์.

กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา.* กรุงเทพฯ: หจก.ภาพพิมพ์.

กลุ่มงานอนุรักษ์ศิลปกรรม สำนักโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรมศิลปากร. (2539). *วัฒนธรรมประเพณีพื้นบ้านในจิตรกรรมฝาผนัง.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ดอกเบี้ย.

กำจร หลุยยะพงศ์. (2562). Tomorrow Never Dies: การเข้าใจความตายในสื่อภาพยนตร์ไทย. *วารสารศาสตร์, 12*(1), 80-123.

จอห์น, เบอร์เกอร์. (2565). *“มอง” ไม่ได้แปลว่า “เห็น”* (รติพร ชัยปิติพร, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

เจือง ถิ หั่ง. (2559). ความตาย The Death. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 8*(2), 161-198.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2532). *การเข้าถึงศิลปะในงานจิตรกรรมไทย.* กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊พ.

ดัฟที, เคตลิน. (2564). *จากดับสูญสู่นิรันดร์: ส่องวิถีหลังความตายจากหลากหลายวัฒนธรรม* (กัญญ์ชลา นาวานุเคราะห์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บุ๊คสเคป.

นพพร ประชากุล. (2551). *มายาคติ.* กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.

ประสิทธิ์ กุลบุญญา. (2563). วิธีการเผชิญความตายและรูปแบบการเตรียมตัวตายสำหรับผู้สูงวัยตามหลักพระพุทธศาสนา. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 5*(10), 196-212.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2551). *การพัฒนาจริยธรรม.* กรุงเทพฯ: พิมพ์สวย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554.* กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

ส. ชิโนรส. (2558). *ยิ้มกับความตาย.* กรุงเทพฯ: ประยูรสาส์นไทยการพิมพ์.

สนธิวรรณ อินทรลิบ. (2536). *อภิธานศัพท์จิตรกรรมไทยเนื่องในพระพุทธศาสนา.* กรุงเทพฯ : สภาการศึกษามหามกุฏราชวิทยาลัย.

สรัสวดี คงปั้น และ มนต์ ขอเจริญ. (2561). มายาคติความตายที่สื่อสารผ่านพิธีกรรมงานศพของกลุ่มชาติพันธุ์ที่นับถือศาสนาพุทธ: กรณีศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ภูไทและกลุ่มชาติพันธุ์ลื้อ. *นิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์, 12*(1), 79-119.

สุมาลี เอกชนนิยม. (2548). *ฮูบแต้มในสิมอีสาน งานศิลป์สองฝั่งโขง.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.

สุวิชา สว่าง และ กฤษณ์ ทองเลิศ. (2565). การสื่อสารมโนทัศน์เรื่อง “สุวรรณภูมิ” ผ่านงานจิตรกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (MOCA). *นิเทศศาสตรปริทัศน์, 26*(3), 168-181.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2563). *พจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสภา.* กรุงเทพฯ: ธนอรุณการพิมพ์.

อู่ทอง ประศาสน์วินิจฉัย. (2551). *ซ่อนไว้ในสิม: ก-อ ในชีวิตอีสาน (Hidden Treasures).* กรุงเทพฯ: ฟูลสต๊อป.

ภาษาอังกฤษ

Arianto, T. (2022). The signification of death story line in Teenlit reflected in Looking for Alaska by John Green. *Jurnal IdeBahasa, 4*(1), 25-38.

Boggs, J. M. (2008). T*he art of watching films.* New York: McGraw Hill.

Gerbner, G. (1989). *International encyclopedia of communications.* New York: Oxford University Press.

Hannapha, P., & Thonglert, G. (2011). The integration of image and text for communication in the mural paintings of Potharam temple in Nadoon district, Maha Sarakham Province. P*rocedia-Social and Behavioral Sciences, 30,* 53-57.

Hayward, S. (2006). *Cinema studies.* London: Routledge.

McIlwain, C. (2023). On the signification of death in culture & communication research. *The E-Journal of Culture and Communication.* Retrieved November 19, 2023, from https://pages.nyu.edu.

Robert, G.,&Wallis, H. (2001). *Introducing film.* London: Arnold.

Schirato, T., & Yell, S. (2000). *Communication and culture: An introduction.* Sage Publications.

Todorov, T. (1997). *The Poetics of prose.* New York: Cornell University.