

05

พื้นที่และเวลาในจิตรกรรม ฝาผนังไทย: กรณีศึกษา พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ และ พระอุโบสถวัดสุทัศน์เทพวราราม

ชุมพล พรหมจรรย์¹
ชัยยศ อิมภวัตรพันธุ์²

รับบทความ: 3 พฤษภาคม 2566 / แก้ไข: 5 มิถุนายน 2566 / ตอบรับตีพิมพ์: 7 มิถุนายน 2566

<https://doi.org/10.14456/sbjfa.2023.5>

¹ นักศึกษาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
e-mail: chumpon.art@gmail.com

² ศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
e-mail: chaiyosh@gmail.com

บทคัดย่อ

ชีวิตจริงของคนเราดำเนินไปในสภาวะของพื้นที่และเวลา แต่จิตรกรรมอันเป็นสื่อสองมิติเล่าเรื่องต้องสร้างผลการลวงตาให้เหมือนกับว่ามีสามมิติของพื้นที่และมิติที่สี่ของเวลาด้วย จิตรกรรมในแต่ละวัฒนธรรมต่างก็มีวิธีการสร้างผลนี้ที่แตกต่างกันออกไป การศึกษานี้ต้องการวิเคราะห์วิธีการออกแบบจิตรกรรมฝาผนังประเพณีไทยว่าสามารถแสดงสภาวะสามมิติและมิติที่สี่ของเวลาได้อย่างไร โดยใช้วิธีการศึกษาแนวทางการจัดองค์ประกอบระนาบผนังและการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบฉากสถาปัตยกรรมในสมัยรัตนโกสินทร์ ผลการศึกษาพบลักษณะเด่นในการนำเสนอพื้นที่และเวลาของจิตรกรรมไทย 4 ประเด็นดังนี้ 1) ที่ผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ใช้วิธีแบ่งพื้นที่ผนังออกเป็นสามส่วนอย่างชัดเจน และแต่ละส่วนนำเสนอเรื่องราวหนึ่งเวลาจากพุทธประวัติ 2) การออกแบบฉากปราสาทในผนังนี้ใช้วิธีการที่ทำกันมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลายคือ การเขียนอาคารแบบเปิดด้านหน้าเพื่อให้เห็นกิจกรรมภายในในลักษณะของรูปตัด 3) ช่างใช้เทคนิคของการเขียนแบบ “เอนกมิติบนระนาบเดียว” แสดงมุมของปราสาทตรีมุขหรือจตุรมุขด้วยการซ้อนชั้นหลังคา และการวาดแสดงมุมของอาคารเป็นสองปีกยื่นออกมาด้วย “อ็อบลิค” 4) แนวทางทั้งหมดถูกพัฒนาต่อเนื่องไปยังจิตรกรรมสมัยรัชกาลที่สาม ที่มีความเป็นสามมิติเน้นพื้นที่ที่ใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น มีความลึกของอาคารมากขึ้น ส่งผลให้องค์ประกอบของภาพโดยรวมมีความซับซ้อนและสามารถแสดงเวลาบนพื้นที่ได้ละเอียดกว่าเดิม สอดคล้องกับที่นักประวัติศาสตร์บ่งชี้ว่าสังคมสมัยรัชกาลที่สามนั้นศึกษาคัดด้วยผู้คนจากหลากหลายวัฒนธรรมและเมืองมีพื้นที่สำหรับกิจกรรมของคนที่ซับซ้อนขึ้น

คำสำคัญ: พื้นที่และเวลา / จิตรกรรมฝาผนัง / เอนกมิติบนระนาบเดียว

วิธีอ้างอิง

ชุมพล พรหมจันทร์ และ ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์. (2566). พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษาพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ และพระอุโบสถวัดสุทัศน์เทพวราราม. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 11(1), 119-148. <https://doi.org/10.14456/sbjfa.2023.5>



© 2023 ลิขสิทธิ์ โดยผู้เขียน และวารสารศิลป์ พีระศรี อนุญาตให้นำบทความไปเผยแพร่ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-ไม่แก้ไขดัดแปลง (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Time and Space in Thai Mural Paintings: Case Studies of Phra Thinang Putthaisawan and the Ordination Hall of Wat Suthatthepwararam

Chumpon Promjan¹
Chaiyosh Isavorapant²

Received: May 3, 2023 / Revised: June 5, 2023 / Accepted: June 7, 2023

<https://doi.org/10.14456/sbjfa.2023.5>

¹ Doctorate Student, Doctor of Philosophy (Visual Arts), Graduate School, Silpakorn University,
e-mail: chumpon.art@gmail.com

² Professor, Ph.D., Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University,
e-mail: chaiyosh@gmail.com

Abstract

Humans live in a four-dimensional world of space and time. However, paintings are two-dimensional objects that create an illusion mimicking the three dimensions of space and the fourth dimension of time. Paintings in each culture have different ways of achieving this effect. This study aims to analyze the design process in Thai mural paintings that convey the three dimensions of space and the fourth dimension of time. The study approach examines the composition of murals and analyzes the architectural scenes in the early Rattanakosin period. The findings are distinctive characteristics of early Rattanakosin period mural paintings which could be categorized into four points: 1) Panel 1, Phrathinang Putthaisawan, was designed in three separate parts, each narrating a specific story or scene from the Buddha's life. 2) The architectural design of this mural is a sectional view of the scene, where the front of the building is open, showcasing the people and activities inside. A traditional painting technique dating back to the Ayuthaya period. 3) A common technique used by craftsmen was to design the palace's architectural scenes as "multi-dimensions on a single plane," showing the angles of the palaces' roofs by layering them and using "Oblique" lines on the extended wings of the building. 4) The mural paintings from Wat Suthat Thepwararam developed a three-dimensional style, emphasizing areas closer to reality and more complex. Meanwhile, the design of the palace scene also became more three-dimensional by using traditional techniques to add depth and clear oblique lines, resulting in a more complicated and detailed overall composition that can express time more precisely. This conclusion is consistent with the observations made by historians that the society during King Rama the Third's reign had more diverse and bustling spaces filled with people and various activities.

Keywords: Space and Time / Mural Painting / Multi-Dimensions on a Single Plane

Citation

Promjan, C., & Isavorapant, C. (2023). Time and Space in Thai Mural Paintings: Case Studies of Phra Thinang Putthaisawan and the Ordination Hall of Wat Suthatthepwararam. *Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts*, 11(1), 119-148. <https://doi.org/10.14456/sbjfa.2023.5>



© 2023 by the author(s); Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts. This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives License (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

บทนำ

การศึกษานี้ตั้งเป้าหมายที่จะทำความเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของ “เวลา” ที่เคลื่อนไหวไปบน “พื้นที่” สองมิติของจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัชกาลที่ 1 เปรียบเทียบกับจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัชกาลที่ 3 การศึกษานี้มีสมมุติฐานว่าแม้จิตรกรรมจะเป็นสื่อสองมิติ แต่ความต้องการเล่าเรื่องทำให้ศิลปินในแต่ละยุคสมัยพัฒนาวิธีการในการวาดภาพให้เกิดขึ้นโดยมีบริบททางสังคมวัฒนธรรมเป็นข้อกำหนดพื้นฐาน การศึกษาความเปลี่ยนแปลงของวิธีการของศิลปินแต่ละยุคน่าจะช่วยให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับจิตรกรรมแต่ละยุคสมัยได้กระจ่างขึ้น นอกจากนี้เพื่อให้การเล่าเรื่องมีประสิทธิภาพ ช่างในแต่ละยุคสมัยจึงต้องพัฒนาวิธีการสร้างความเคลื่อนไหวขึ้นมาในภาพ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างท่าทางของตัวละครในภาพ การเชื่อมโยงด้วยทิศทางของสายตาของตัวละครในภาพ และการทำให้เกิดสภาวะประหนึ่งว่ามีการเคลื่อนไหวบนพื้นที่อาคารในภาพ ทั้งนี้ผลที่เกิดขึ้นในสายตาของผู้ชมภาพเป็นผลลัพธ์ที่สำคัญ

การศึกษาเกี่ยวกับเวลาบนพื้นที่สองมิตินี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาจิตรกรรมและเป็นพื้นฐานของการทำความเข้าใจพัฒนาการของจิตรกรรมตะวันตกด้วย ความเปลี่ยนแปลงตั้งแต่จิตรกรรมสมัยกลางเข้าสู่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการมาจนกระทั่งการทดลองของศิลปินสมัยใหม่ทำให้การรับรู้และการแสดงออกซึ่งพื้นที่และเวลาเปลี่ยนแปลงไป ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างดังนี้



ภาพที่ 1

David Slays Goliath, David's Vow to Saul Fulfilled, 390 x 300 mm.

หมายเหตุ. (ซ้าย) จาก MS M.638, fol 28v, ca. 1244-1254, by Pierpont Morgan Library (<https://www.themorgan.org/collection/crusader-bible/56>). Copyright 2023 by The Morgan Library & Museum.

ภาพเดวิดและโกไลแอธ (David and Goliath, c.1250 Manuscript, 39 x 30 cm.) ในภาพที่เล่าเรื่องเริ่มต้นที่ 1) มุมซ้ายบนที่เราจะเห็นเดวิดเผชิญหน้ากับโกไลแอธเตรียมต่อสู้กัน จากนั้น 2) เดวิดตัดหัวโกไลแอธที่มุมขวาบน 3) นำหัวมอบแก่กษัตริย์ที่มุมซ้ายล่าง ไปจน 4) จบเรื่องที่มุมขวาล่าง การเล่าเรื่องแบบนี้ทำให้เวลาเดินหน้าไปบนพื้นที่สองมิติได้ ผู้ชมจะปะติดปะต่อฉากทั้งสี่เข้าหากันเชื่อมโยงให้เรื่องเล่าเกิดขึ้น โดยมีขอบของการเดินเรื่องแบบภาพตะวันตกคือ จากซ้ายไปขวาและจากบนลงล่าง (ซึ่งอาจจะแตกต่างจากขอบแบบจีนหรือญี่ปุ่นในกรณีภาพวาดม้วนที่เดินเรื่องขวาไปซ้าย) การใช้ตัวละครหนึ่ง คือ ภาพเดวิดปรากฏซ้ำในหลายฉากกับกิริยาทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงเวลาของการเล่าเข้าหากันได้แม้จะเป็นฉากที่ถูกเลือกมาจากเรื่องที่มีความยาวและรายละเอียด อย่างไรก็ตามมีข้อสังเกตว่าผู้ดูจะอ่านเวลาในภาพนี้ได้ต้องรู้ “เรื่องเล่า” ระดับหนึ่งจึงจะอ่านภาพได้ (ภาพที่ 1) และหลังจากนั้นเราจะเห็นการค่อยๆ ทดลองของศิลปินต่อเนื่องหลายร้อยปี ศิลปินสมัยเรอเนซองส์จับให้พื้นที่และเวลาหยุดนิ่งด้วยหลักทัศนียวิทยา การเล่าเรื่องแบบวาดหลายฉากต่อเนื่องกันจึงขาดหายไป แต่การเน้นให้ภาพมีความสัมพันธ์กันเกิดขึ้นด้วยองค์ประกอบอื่น เช่น การวาดให้มีการเชื่อมต่อด้วยการขึ้นหัว การเชื่อมต่อด้วยสายตาของตัวละคร ในกรณีภาพมีตัวละครหลายตัว เป็นต้น ตัวอย่างเช่น ภาพ The Flagellation of Christ โดย ปิเอโร เดลลา ฟรานเชสกา (Piero della Francesca ค.ศ. 1415-1492) ที่ศิลปินแบ่งระนาบภาพออกเป็นสองส่วนอย่างชัดเจน ในพื้นที่ครึ่งซ้ายศิลปินใช้ทัศนียวิทยาแบบจุดเดียวและการวาดภาพแบบเปิดหน้าอาคารทำให้เห็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายใน ในขณะที่ครึ่งขวาเป็นบุคคลสามคนยืนสนทนากันโดยเหมือนว่าไม่ได้รับรู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นภายในอาคาร บนพื้นที่ภาพขนาดเล็ก 58.4 x 81.5 cm. มีการนำเสนอเวลาชุดเดียวแต่แยกพื้นที่เป็นสองบริเวณ (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2

“The Flagellation of Christ”, Piero della Francesca, 1468-1470.

หมายเหตุ. จาก *The Art Museum*, (p.169), by Phaidon Press Ltd, 2017, Copyright 2017 by Phaidon Press Ltd.

การสร้างเวลาบนพื้นที่ภาพเกิดพัฒนาการแบบก้าวกระโดดในศิลปะสมัยใหม่ ทั้งนี้จะเป็นผลมาจากความก้าวหน้าทางสังคม วัฒนธรรมและวิทยาศาสตร์ ยกตัวอย่างเช่น ภาพ *Woman in an Armchair* โดยปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso ค.ศ. 1881-1973) ระบายร่างกายของผู้หญิง เก้าอี้ที่เธอนั่งและพื้นที่ว่างด้านหลังถูกแยกออกเป็นส่วนๆ แล้วนำเสนอบนระนาบภาพเดียว เท่ากับว่าศิลปินนำเสนอเวลาหลายชุด (จากหลายมุมมอง) บนพื้นที่เดียว (Cox, 2014: 125) (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3

Woman in an Armchair โดยปาโบล ปิกัสโซ, 1881-1973.

หมายเหตุ. จาก คิวบิสม์: *Cubism*, (น.125), โดย นีล ค็อกซ์, 2557, เดอะเกรทไฟน์อาร์ท. ลิขสิทธิ์ 2557 โดย ไรดอน เพรส.

นอกจากนี้ประเด็นที่สำคัญในการศึกษาจิตรกรรมด้วยการวิเคราะห์ลักษณะนี้ก็คือ การสร้างการลวงตาเพื่อให้เกิดความลึกเกิดขึ้นด้วยวิธีต่าง ๆ ปัจจุบันเรารู้คุ้นเคยกับการสร้างความลึกด้วยทัศนียวิทยาแบบตะวันตกที่เป็นองค์ความรู้ที่ถูกทำให้เป็นระบบในสมัยเรอเนสซองส์ แต่ช่วงในอดีตของแต่ละวัฒนธรรมมีวิธีการที่แตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น จิตรกรรมทิวทัศน์ของจีนหรือญี่ปุ่นแบบประเพณีที่ใช้วิธีการซ้อนเป็นชั้นจากล่างขึ้นบนเพื่อสร้างความลึก เป็นต้น จิตรกรรมไทยก่อนการเข้ามาของความรู้จากตะวันตกอาศัยเทคนิค การซ้อนทับของชั้นภาพ (layer) เพื่อให้เสมือนว่าชั้นภาพที่อยู่ด้านหน้าเป็นภาพที่อยู่ใกล้ผู้ชมและชั้นที่ซ้อนทับขึ้นข้างบนเป็นภาพที่ลึกเข้าไป ห่างจากตำแหน่งของผู้ชมมากขึ้นเรื่อยๆ ในแง่ของการวาดภาพอาคารที่จิตรกรรมประเพณีไทยวาดรูปด้านอาคารผสมผสานกับอ็อบลิค (isometric or oblique) เป็นหนึ่งในเทคนิคที่วาดสืบทอดกันอย่างยาวนาน ก่อนที่จะรู้จักเทคนิคของทัศนียวิทยาแบบตะวันตก ตัวอย่างบ่งชี้

ว่าใช้เทคนิคนี้กันตั้งแต่สมัยอยุธยาแล้ว ตัวอย่างเช่น จิตรกรรมจีนหรือญี่ปุ่นแบบประเพณีที่ใช้วิธีการซ้อนชั้นของฉากจากล่างขึ้นบนเพื่อสร้างความลึก ตัวอย่างเช่น ภาพ *Travelers on a Mountain Path* โดย Fan Kuan (ประมาณปลายศตวรรษที่ 10 - ต้นศตวรรษที่ 11) ในภาพทิวทัศน์ที่เป็นอุดมคตินี้ จิตรกรซ้อนฉากอย่างน้อย 5 ระนาบเข้าด้วยกัน เริ่มตั้งแต่ด้านล่างสุดที่เป็นโขดหินถัดไปเป็นสายน้ำพาดขวางจากขวาไปซ้ายของภาพ ถัดไปเป็นระนาบของเนินเขากับโขดหินสองเนินเขาและชายที่ยังคงกินพื้นที่ด้านล่างของภาพเป็นหลัก จากนั้นจึงเป็นภูเขาขนาดใหญ่ กินพื้นที่ของภาพมากกว่าครึ่ง เหนือภูเขานี้เป็นระนาบของพื้นที่ว่างแสดงท้องฟ้า ระนาบขององค์ประกอบภาพทั้งหมดที่กล่าวมานี้ซ้อนกันจากล่างขึ้นบนเพื่อค่อยๆ ลดความลึก โดยไม่ได้อาศัยการรวมจุดสายตาแบบทัศนียวิทยาแต่อย่างใด อีกเทคนิคหนึ่งที่จิตรกรรมจีนใช้มากคือการปล่อยพื้นที่ว่าง เช่นพื้นที่ว่างระหว่างเนินเขาสองเนินกับภูเขาใหญ่ด้านหลัง ความหมายในจิตรกรรมคือหมอกแต่ในทางการมองพื้นที่นี้จะมีบทบาทสูงมากทั้งในแง่การสร้างให้เกิดความลึกจากจินตนาการของผู้ดูภาพด้วย (The National Palace Museum, 1967: 94) (ภาพที่ 4, ภาพที่ 5)



ภาพที่ 4

Travelers on a Mountain Path โดย Fan Kuan
หมายเหตุ. จาก *Chinese Cultural Art Treasures: National Palace Museum Illustrated Handbook* (4th ed.), (p.94), by The National Palace Museum, 1967.
Copyright 1967 by The National Palace Museum.



ภาพที่ 5

ตัวอย่างการวาดอาคารที่ผสมผสานระหว่างอ็อบลิคตั้งแต่สมัยอยุธยา จิตรกรรมฝาผนังตำหนักพระพุทธโฆษาจารย์ วัดพุทธโสธร จ.พระนครศรีอยุธยา

ในแง่ของเวลา จิตรกรรมไทยประเพณีอาศัยการแบ่งพื้นที่ผนังเป็นส่วนๆ แล้วเดินเรื่องเล่าให้ต่อเนื่องกันจากพื้นที่หนึ่งไปยังพื้นที่หนึ่ง ตัวอย่างเช่น การแบ่งพื้นที่เป็นสามส่วนหลักบนผนังที่ 1 จิตรกรรมฝาผนังในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร จึงวางตัวละครเอกเอาไว้บนพื้นที่ทั้งสามเพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวของเวลาที่เกิดขึ้นในฉากทั้งสาม เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เทคนิคนี้ก็เกิดความเปลี่ยนแปลงไปอีกเมื่อเวลาผ่านไปไม่นาน ในสมัยรัชกาลที่ 3 มีเทคนิคการวาดที่สลับซับซ้อนอย่างมากดังจะเห็นได้ต่อไป

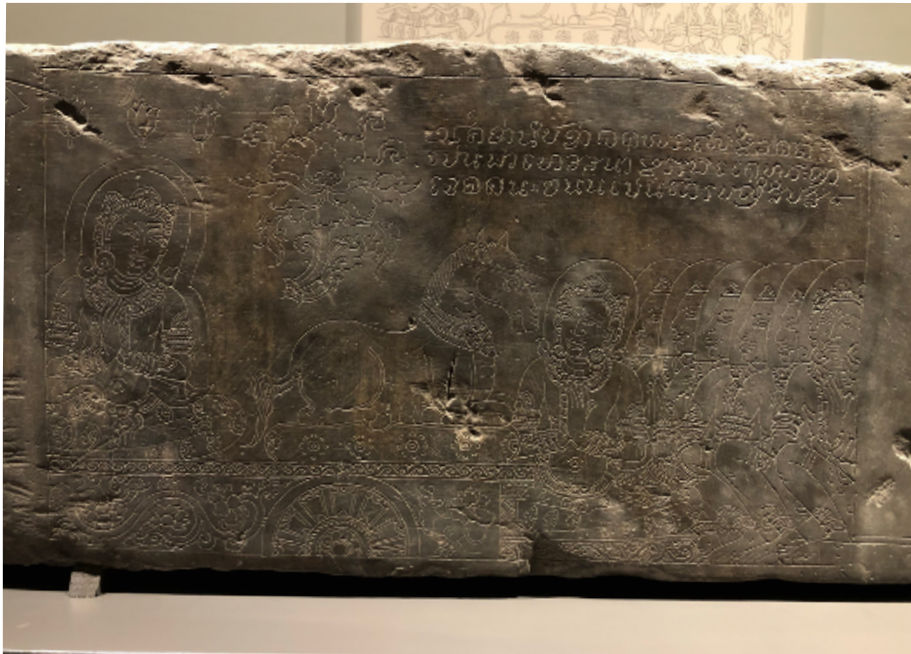
นักประวัติศาสตร์ชี้ให้เห็นว่าหลักฐานทางวรรณกรรมนั้นบอกว่ากรุงเทพช่วงรัชกาลที่ 3 นั้นเป็นเมืองที่มีความคึกคักทางการค้าอย่างมาก มีตลาดใหญ่น้อย มีผู้คนเชื้อสายต่างๆ อยู่อาศัยและทำการค้าอย่างคึกคัก เรือสำเภาค้าขายกับต่างชาติที่ทำรายได้อย่างมหาศาลส่งผลให้มีการก่อสร้างจำนวนมาก ช่างฝีมือประเภทต่างๆ ทำงานกันอย่างขะมักเขม้น ฯลฯ (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2555: 120-139) สภาวะดังกล่าวย่อมส่งผลกระทบต่อการใช้งานจิตรกรรมเนื่องจากโลกทัศน์ของช่างวาดจิตรกรรมที่แตกต่างออกไปจากบรรพชนของตนเอง ในการศึกษาจึงได้ตั้งข้อสังเกตว่าจากจิตรกรรมสมัยรัชกาลที่ 1 มาสู่จิตรกรรมสมัยรัชกาลที่ 3 นั้น มีความเปลี่ยนแปลงในวิธีการแสดงเวลาบนพื้นที่และการแสดงความเคลื่อนไหวบนพื้นที่อย่างไร

1. พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทยทำงาน

จิตรกรรมฝาผนังของไทยเริ่มพบหลักฐานตั้งแต่สมัยสุโขทัยและอยุธยาตอนต้นเป็นต้นมา เรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติ ชาดก ไตรภูมิ รวมไปถึงวัฒนธรรมและแบบประเพณีต่างๆ ซึ่งส่งผลให้เห็นความงามที่ผสมผสานคุณค่าทางศิลปะของแต่ละยุคสมัยจนประกอบเป็นภาพวาดจิตรกรรมฝาผนัง พื้นฐานวิธีออกแบบและวาดจิตรกรรมฝาผนังยุคต้นรัตนโกสินทร์มีสองประการ ประการแรก จิตรกรรมฝาผนังไทยทำงานสื่อความร่วมมือกับโครงสร้างพื้นที่ภายในอาคาร และประการที่สอง จิตรกรรมในแต่ละผนังมีกระบวนการออกแบบสร้างเวลาของเรื่องเล่าบนพื้นที่หนึ่งๆ ที่มีลักษณะกว้างขวาง

พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย เกิดขึ้นจากกระบวนการออกแบบฉากเล่าเรื่องด้วยภาพ เรื่องเล่าที่เป็นที่นิยมของจิตรกรรมตั้งแต่อดีตคือภาพพุทธประวัติ เนื่องจากอาคารส่วนใหญ่ที่มีจิตรกรรมเป็นอาคารทางพุทธศาสนา อย่างไรก็ตาม ช่วงชีวิตของพระศาสดาที่เล่าสืบต่อกันมาจนกลายเป็นหนังสือความยาวหลายร้อยหน้านั้นมีรายละเอียดจำนวนมากที่จิตรกรรมไม่สามารถแสดงออกมาได้ครบถ้วนหรือกล่าวอีกแบบหนึ่ง จิตรกรรมเป็นสื่อคนละประเภทกับหนังสือ มีการแสดงออกที่แตกต่างกัน

โดยทั่วไปจิตรกรรม (หรือแม้กระทั่งภาพแกะสลักหรือปูนปั้นเล่าเรื่อง) จะสกัดเรื่องในจุดที่สำคัญ (ตามความนิยมของแต่ละยุคสมัย) ออกมา จับฉากนั้นออกแบบด้วยองค์ประกอบอันเป็นที่นิยมของยุคสมัยให้กลายเป็นภาพ ในกรณีที่มีพื้นที่ผนังแคบหรือช่องเล็กๆ มักออกแบบเฉพาะตัวละครหลักของเรื่องและองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้พอให้เข้าใจตรงกัน เรื่องเล่าในหนึ่งชีวิตของตัวละครอาจจะกลายเป็นฉากเดียว ตัวอย่างที่เด่นชัด เช่น ภาพแกะสลักติดเพดานอุโมงค์วัดศรีชุม จังหวัดสุโขทัย เล่าเรื่องโกชาขานิชาดก และมีจารึกอักษรไทยสุโขทัยกำกับแต่ละตอน หากใช้ภาษาไทยจะทำให้เข้าใจผิดได้ เนื่องจากอักษรภาษาที่ใช้เป็นอักษรภาษาโบราณบอกชื่อเรื่องชาดกในอดีตชาติของพระโคตมพุทธเจ้า ตอนพระโพธิสัตว์เสวยพระชาติ หรือเกิดในชาติที่เป็นม้าเพื่อบำเพ็ญเพียรบารมีโปรดเทศนาแก่เจ้าเมือง 7 เมือง จากคำอ่านตามจารึก 1) โคขานิชาดกพระโพธิสัตว์ 2) เป็นม้าเทศนาธรรมแด่พระญา 3) เจ็ดคนอันเป็นคำรบยี่สิบสี่ เป็นต้น (ภาพที่ 6, ภาพที่ 7)



ภาพที่ 6

ภาพแกะสลักติดเพดานอุโมงค์วัดศรีชุม พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร
หมายเหตุ. ภาพถ่ายได้รับอนุญาตจาก ภาณุพงษ์ เลาสสม (2565).



ภาพที่ 7

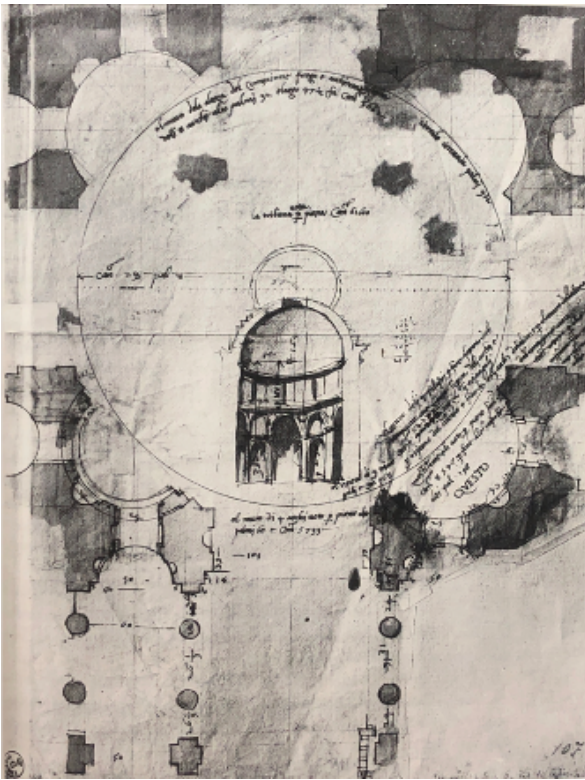
ภาพแกะสลักติดเพดานอุโมงค์วัดศรีชุม พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร
หมายเหตุ. ภาพวาดเส้นได้รับอนุญาตจาก ออมสิรี ปานดำรงค์ (2566).

ในกรณีที่มีพื้นที่กว้างคือ เป็นจิตรกรรมฝาผนังภายในอาคารหนึ่งหลัง ตัวอย่างเช่น จิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม จ.เพชรบุรี พุทธประวัติหนึ่งช่วงชีวิตถูกสรุปออกเป็น 8 ฉากสำคัญบนผนังทิศเหนือและเน้นนำเสนอช่วงเวลา 49 วันหลังการตรัสรู้บนผนังทิศใต้รวมกันในผนังยาวต่อเนื่องเป็นพื้นที่เดียว จะเห็นได้ว่าเวลาถูกจัดการและกระชับในรูปแบบของการแบ่งเป็นช่องมีรายละเอียดเหตุการณ์ที่กินเวลายืดยาวต่อเนื่องเป็นหลายวัน หลายเดือนหรือหลายปี สร้างเวลาที่มีความต่อเนื่องกันโดยลดทอนหรือก้าวข้ามรายละเอียด ส่วนการเน้นหรือตัดทอนอย่างไร่อมขึ้นอยู่กับความนิยมของท้องถิ่นและยุคสมัย

บนพื้นฝาผนังที่ผ่านการร้อยเรียงการลำดับภาพให้เวลาไหลต่อเนื่องกันไปตั้งแต่กลุ่มภาพขนาดเล็ก เช่น กลุ่มภาพบุคคลที่กำลังเคลื่อนไหว กลุ่มเหตุการณ์หลักในเมือง ภาพรวมของพื้นที่ทั้งผนังหรือทั้งอาคาร นำเสนอด้วยวิธีการสร้างสรรค์ภาพโดยการแบ่งเวลาออกเป็นส่วนๆ โดยมี เส้นลันทา กำแพง บ่อเมือง กลุ่มก้อนหิน แม่น้ำ หรือเขตป่า เป็นตัวกั้นฉากแต่ละฉากออกจากกัน (สุรศักดิ์ เจริญวงศ์, 2536: 26) ซึ่งในกรณีที่ต้องการเชื่อมต่อแต่ละฉากเข้าหากันจะเป็นการใช้องค์ประกอบจุดเชื่อม เช่น ช่องประตูกำแพงเมือง ช่องกลุ่มต้นไม้ หรือพื้นที่ว่าง เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉาก โดยใช้รูปคนหรือกลุ่มคนเคลื่อนไหวด้วยการมอง เดิน ขึ้น ลง และกั้น ผน จดเชื่อมดังกล่าว ทำให้เกิดเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างสถาปัตยกรรมกับคน จึงทำให้เกิดการเชื่อมโยงการทำงานในพื้นที่และเวลาประสานกันจากกลุ่มเล็กสู่ฉากต่อไปที่เป็นกลุ่มใหญ่พร้อมทั้งชักจูงสายตาของผู้ชมให้มองไปตามความเคลื่อนไหวทั่วทั้งภาพ

ลักษณะเด่นประการหนึ่งของจิตรกรรมไทยคือ การใช้ฉากปราสาทเป็นภาพหลักของผนัง ทั้งนี้การเล่าเรื่องพุทธประวัติเกี่ยวข้องกับวงศ์กษัตริย์ทำให้เกิดความจำเป็ดังกล่าว นอกจากนี้การใช้ปราสาททำให้เกิดการออกแบบฉากที่หนักแน่น สร้างความน่าสนใจกับผนังได้ดี การออกแบบฉากปราสาทมีโจทย์ที่สำคัญสำหรับช่างประการหนึ่งคือ ทำอย่างไรจึงจะแสดงภาพบุคคลและกิจกรรมภายในได้ในขณะที่รักษาสวยงามของภายนอกปราสาทเอาไว้ ช่างไทยตั้งแต่สมัยอยุธยาใช้เทคนิคประการหนึ่งคือการเขียนปราสาทแบบรูปตัดทางสถาปัตยกรรม (section) วิธีการนี้คือการเขียนปราสาทเหมือนเป็นรูปด้าน (elevation) แต่ยกเอาผนังด้านที่หันหน้าเข้าหาผู้ชมออกเสียทั้งผนัง ทำให้เห็นสภาวะภายในปราสาทได้ ส่วนบนของปราสาทหรือยอดปราสาทจะถูกแสดงออกด้วยรูปด้านเป็นหลัก โดยมีวิธีการวาดหลังคาซ้อนชั้นให้ยกเยื้องมาทางผู้ชม ไม่ถึงกับเป็นรูปด้านเต็มรูปแบบ เมื่อพิจารณาผนังที่ 1 จากพระที่นั่งพุทไธสวรรย์จะเห็นลักษณะดังกล่าวชัดเจน (ดูต่อไป)

ที่น่าสนใจคือนอกเหนือจากจิตรกรรมไทย แนวทางนี้ใช้กันในตะวันตกด้วย การนำเสนอแบบสถาปัตยกรรมในอิตาลีศตวรรษที่ 16 ตัวอย่างเช่น ภาพร่างสำหรับส่วนกลางของวิหารเซ็นต์ปีเตอร์ ที่นำเสนอแผนผังและลักษณะของพื้นที่ภายในแบบรูปตัดกับทัศนียวิทยาจุดเดียว เห็นการทำงานของพื้นที่ว่างภายในอย่างชัดเจน (ภาพที่ 8)



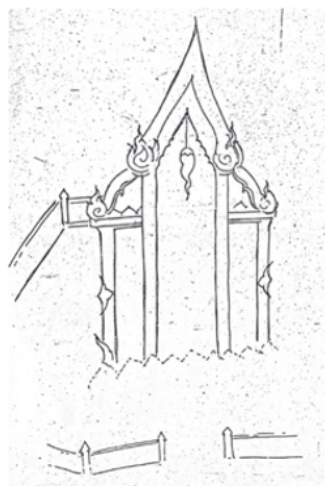
ภาพที่ 8

Baldassarre Peruzzi. Plan project for the crossing of St. Peter's Vatican, ca.1530 ลักษณะการวาดนำเสนอภาพภายในอาคารด้วยรูปตัดกับทัศนียวิทยาจุดเดียว

หมายเหตุ. จาก *Distance Points: Essay in Theory and Renaissance Art and Architecture*, (p.375), by J. S. Ackerman, 1991, Copyright 1991 by MIT Press.

นักประวัติศาสตร์จิตรกรรมไทยศึกษางานจิตรกรรมอยุธยาจากวัดจำนวน 4 แห่งคือ ตำหนักพระพุทโธษาจารย์ วัดพุทไธสวรรย์ จ.อยุธยา วัดปราสาท จ.นนทบุรี วัดช่องนนทรี จ.กรุงเทพ วัดเกาะแก้วสุทธาราม จ.เพชรบุรี ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับวิธีการเขียนภาพอาคารรูปแบบต่างๆ 6 รูปแบบ คือ

- 1) วิธีการเขียนแบบ 2 มิติ เป็นภาพแบน ไม่แสดงความหนาหรือความลึก (ภาพที่ 9)
- 2) วิธีการเขียนแบบ 3 มิติ โดยใช้วิธีการเขียนแบบที่เรียกว่า อ็อบลิค (ภาพที่ 10)
- 3) วิธีการเขียนแบบผสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพปราสาทที่มักจะเขียนภาพตรงกลางปราสาทเป็น 2 มิติ และมีส่วนมุขปีกซ้ายขวาหรือมุขเด็จยื่นออกมาด้วยวิธีอ็อบลิค (ภาพที่ 11)
- 4) วิธีการเขียนแบบแสดงด้านข้างและด้านหลังของอาคารออกมา โดยบิดเอื่อด้านดังกล่าวออกมาอยู่ในระนาบเดียวกันกับด้านหน้า ภาพแบบนี้จะแสดงเอนกมิติได้มากกว่าวิธี 1-3 ที่กล่าวมาแล้ว (ภาพที่ 12)
- 5) วิธีเขียนแบบร่นภาพให้ซ้อนกัน ภาพปราสาทที่มีเครื่องยอดอยู่บนหลังคา โดยมียอดปราสาทตรงกลางใหญ่กว่ายอดปราสาทบริวารที่จะวางซ้อนอยู่ด้านหลัง ภาพจะเป็น 2 มิติซ้อนกัน (ภาพที่ 13)
- 6) วิธีเขียนแบบหักพับไปมา ผลักบางส่วนให้ลึกเข้าไปในขณะเดียวกันกับที่พยายามดึงบางส่วนให้ยื่นออกมา ภาพจะเป็นแบบซ้อน (สน สีมাত্রัง, 2522: 121-152) (ภาพที่ 14)



ภาพที่ 9

วิธีการเขียนแบบ 2 มิติ เป็นภาพแบน ไม่แสดงความหนาหรือความลึก จิตรกรรมฝาผนังด้านหน้าพระพุทธรูป
จารย์ วัดพุทไธสวรรย์ จ.พระนครศรีอยุธยา

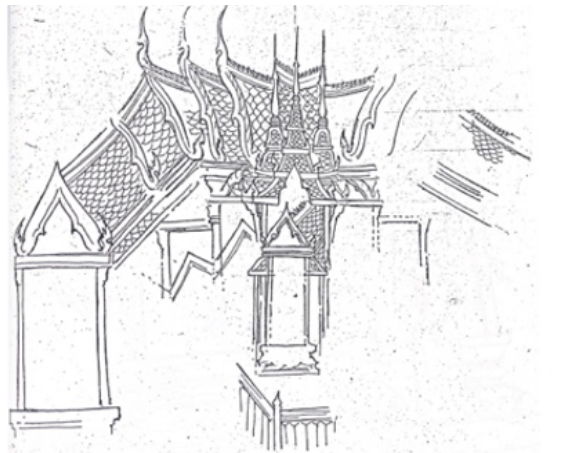
หมายเหตุ. (ขวา) จาก สถาปัตยกรรมในจิตรกรรมฝาผนังสกุลช่างอยุธยาตอนปลาย, โดย สน สีมাত্রัง, 2522,
ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.



ภาพที่ 10

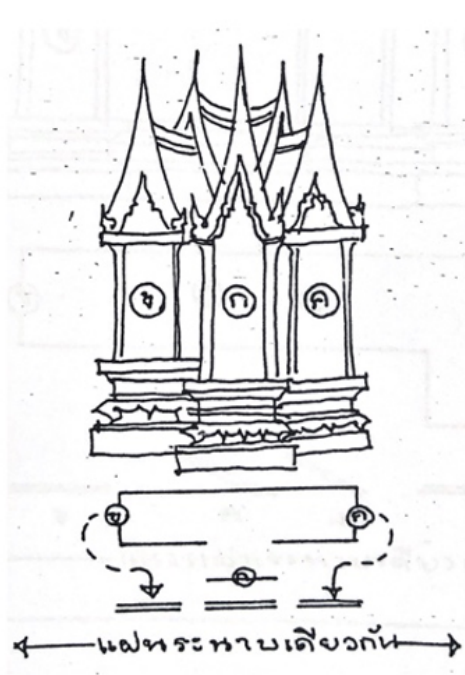
วิธีการเขียนแบบ 3 มิติ โดยใช้วิธีการเขียนแบบที่เรียกว่า อ้อบลิคจิตรกรรมฝาผนังด้านหน้าพระพุทธรูป
จารย์ วัดพุทไธสวรรย์ จ.พระนครศรีอยุธยา

หมายเหตุ. (ขวา) จาก สถาปัตยกรรมในจิตรกรรมฝาผนังสกุลช่างอยุธยาตอนปลาย, โดย สน สีมাত্রัง, 2522,
ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.



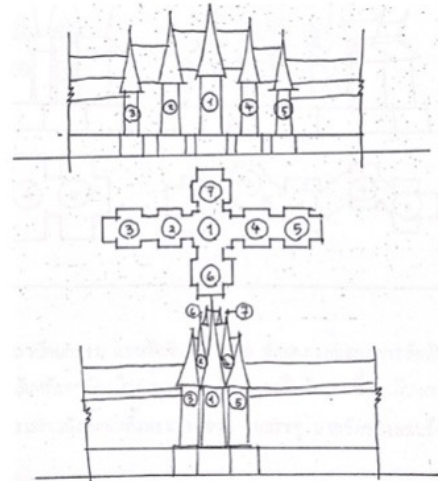
ภาพที่ 11

การเขียนแบบผสม ภาพตรงกลางปราสาทเป็น 2 มิติ และมีส่วนมุขปีกซ้ายขวา แบบอ้อบลิจิตกรรมฝาผนังตำหนักพระพุทโธมาจารย์ วัดพุทไธสวรรย์ จ.พระนครศรีอยุธยา
หมายเหตุ. (ขวา) จาก สถาปัตยกรรมในจิตรกรรมฝาผนังสกุลช่างอยุธยาตอนปลาย, โดย สน สีมাত্রัง, 2522, ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.



ภาพที่ 12

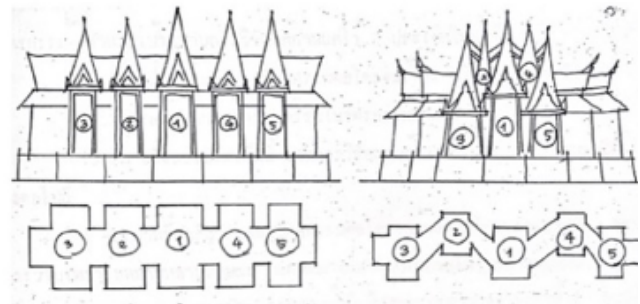
วิธีการเขียนแบบแสดงด้านข้างและด้านหลังของอาคารออกมาจิตรกรรมฝาผนังตำหนักพระพุทโธมาจารย์ วัดพุทไธสวรรย์ จ.พระนครศรีอยุธยา
หมายเหตุ. (ขวา) จาก สถาปัตยกรรมในจิตรกรรมฝาผนังสกุลช่างอยุธยาตอนปลาย, โดย สน สีมাত্রัง, 2522, ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.



ภาพที่ 13

วิธีเขียนแบบร่นภาพให้ซ้อนกัน จิตรกรรมฝาผนังวัดช่องนนทรี กรุงเทพมหานคร

หมายเหตุ. (ซ้าย) จาก วัดช่องนนทรี, (น.66), โดย เมืองโบราณ, 2525, ลิขสิทธิ์ 2525 โดย สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.
(ขวา) จาก สถาปัตยกรรมในจิตรกรรมฝาผนังสกุลช่างอยุธยาตอนปลาย, โดย สน สีมাত্রัง, 2522, ภาควิชาศิลป
สถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.



ภาพที่ 14

วิธีเขียนแบบหักพับไปมา จิตรกรรมฝาผนังวัดช่องนนทรี กรุงเทพมหานคร

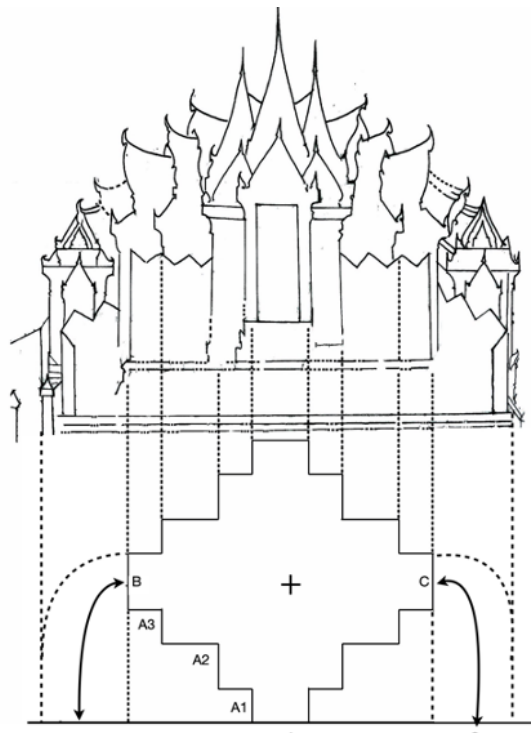
หมายเหตุ. จาก สถาปัตยกรรมในจิตรกรรมฝาผนังสกุลช่างอยุธยาตอนปลาย, โดย สน สีมাত্রัง, 2522, ภาควิชาศิลป
สถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เมื่อนำแนวคิดนี้มาศึกษาตัวอย่างการเขียนฉากปราสาทจากผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ ซึ่งเป็นจิตรกรรมสมัยรัตนโกสินทร์ จะเห็นได้ว่าการผสมผสานแนวทางการเขียนสองมิติของรูปตัดผสมผสานกับการเขียนออบลิค และการเขียนแบบร่นภาพให้ซ้อนกัน สมมติฐานนี้ก็คือปราสาทในจิตรกรรมนี้น่าจะเป็นปราสาทจตุรมุข คือมีมุขทั้งสี่ทิศและมีแผนผังอาคารแบบสมมาตร ในการวาดช่างนำเสนอด้านหนึ่งของปราสาทให้เป็นด้านตรง (เพื่อให้่ายในการทำความเข้าใจจึงขอกำหนดด้านนี้เป็นทิศตะวันออก) ดังนั้นช่างจะไม่สามารถนำเสนอด้านตะวันตกของปราสาทได้ ในขณะที่มุขทิศเหนือและทิศใต้นั้นถูกวาดออกมาแบบอาคารซ้อนชั้นออบลิคยื่นออกมาที่ด้านข้างทั้งสองด้านของปราสาท แม้จะไม่ได้บรรจุเรื่องเข้าไปในมุขทั้งสองนี้แต่ผลที่เกิดขึ้นคืออาคารมีลักษณะสามมิติและมีความลึกมากขึ้น (ในส่วนที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา นี้แต่จะขอตั้งข้อสังเกตไว้ว่าช่างได้วาดฉากกันแบบพับได้ที่เป็นลายดอกไม้ใบไม้บนพื้นดำซึ่งใช้เป็นฉากหลังของตัวละคร ต่อเนื่องด้วยม่านที่ถูกรวบไว้สองข้างก่อนจะถึงพื้นหลังของอาคารที่เป็นสีแดงชาด ทั้งหมดนี้ช่วยเสริมความเป็นสามมิติในสายตาผู้ดู) (ภาพที่ 15, ภาพที่ 16)



ภาพที่ 15

จิตรกรรมฝาผนังภายในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร



ภาพที่ 16

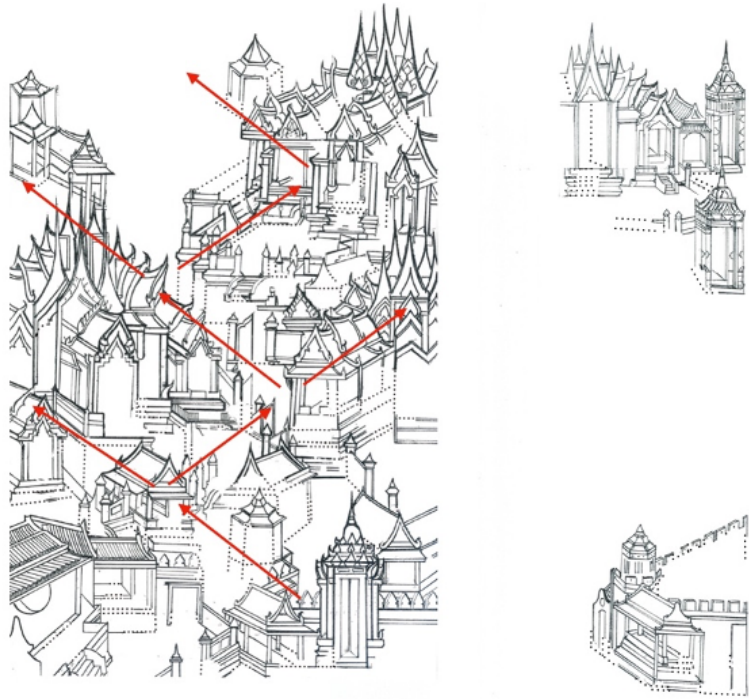
วิเคราะห์ความลึกด้วยการซ้อนชั้นภาพ แสดงผนังที่ 1
พระที่นั่งพุทไธสวรรย์

ความเปลี่ยนแปลงของกรุงเทพในฐานะพื้นที่ของเมืองนั้นเป็นผลมาจากการรับรู้ความรู้ใหม่ๆ ทั้งจากประเทศจีนและตะวันตกที่เริ่มเข้ามาติดต่อ การขยายตัวทางเศรษฐกิจที่เป็นไปอย่างคึกคัก ส่งผลให้โลกทัศน์ของคนเปลี่ยนแปลงไปในทางกว้างขวางขึ้น ดังตัวอย่างจากวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณี ที่ตัวละครเอกเดินทางผจญภัยไปในโลกที่กว้างขวาง (การที่เป็นวรรณกรรมสำหรับการอ่านออกเสียงทำให้เชื่อว่าคนจำนวนมากกว่าคนรู้หนังสือได้รับฟังและรับรู้เกี่ยวกับโลกในวรรณกรรมที่สะท้อนความซับซ้อนของโลกจริงเช่นกัน) การจัดทำจารึกตำรายาตั้งแต่ที่วัดราชโอรส มาจนวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามทำให้ความรู้ที่เป็นของปกปิดถูกนำมาอยู่บนพื้นที่ที่ทุกคนเข้าถึงได้ ประกอบกับเหตุการณ์อีกจำนวนหนึ่ง เช่น การเข้ามาของหมอบรัดเลย์และการแพทย์แบบตะวันตก การพิมพ์ ฯลฯ ผลกระทบของโลกทัศน์หรือมุมมองที่เปลี่ยนแปลงไปนี้เห็นได้ในการเลือกเรื่องเพื่อเขียนจิตรกรรมฝาผนังเช่นกัน จากสมัยรัชกาลที่ 1 ที่เรื่องบนจิตรกรรมฝาผนังยังเป็นเรื่องเดิมที่ใช้กันมาตั้งแต่สมัยอยุธยา คือ พระพุทธประวัติและทศชาติชาดก กลายเป็นเรื่องที่หลากหลายมากขึ้น เช่น เอตทัคคะ ที่พระอุโบสถวัดพระเชตุพนฯ เป็นต้น ทั้งนี้เรื่องเหล่านี้ก็ยังเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับพระพุทธเจ้าและพุทธศาสนา แต่มองจากมุมอื่น จิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุทัศนเทพวรารามเล่าเรื่องพุทธประวัติบนผนังเหนือช่องหน้าต่างในตอนที่เล่าเรื่องพระปัจเจกพุทธเจ้าที่ผนังระหว่างช่องหน้าต่างที่ใกล้ผู้ดูมากกว่า จิตรกรรมเล่าเรื่องพระปัจเจกพุทธเจ้าทั้ง 28 องค์นี้ วาดลงบนผนังระหว่างช่องหน้าต่าง 30 ช่อง ลักษณะการเล่าเรื่องมีรูปแบบเดียวกันคือ จากจุดเริ่มต้นของตัวละครหลักกับช่วงเหตุการณ์ก่อนเป็นพระปัจเจกพุทธผ่านเหตุการณ์ในชีวิตที่ทำให้สำเร็จเป็นพระปัจเจกพุทธแล้วเหาะขึ้นท้องฟ้า (ฉากจบของผนัง) เพื่อไปใช้ชีวิตอยู่ในป่าหิมพานต์ที่ผนังใหญ่ตรงข้ามองค์พระประธาน (ภาพที่ 17, ภาพที่ 18)



ภาพที่ 17

จิตรกรรมฝาผนังเรื่องพระปัจเจกพุทธเจ้า ห้องที่ 1 ผนังทิศเหนือและห้องที่ (1) ผนังทิศตะวันออก ภายในพระอุโบสถ วัดสุทัศนเทพวราราม



ภาพที่ 18

ภาพลายเส้นจิตรกรรมฝาผนังเรื่องพระปัจเจกพุทธเจ้า ห้องที่ 1 ผนังทิศเหนือ และห้องที่ (1) ผนังทิศตะวันออก ภายในพระอุโบสถ วัดสุทัศนเทพวราราม

จากภาพถ่ายและภาพลายเส้นจะเห็นลักษณะสำคัญของการวาดภาพปราสาทนี้ดังนีทำงานอย่างไร

ประการแรก แม้จะยังคงสืบทอดลักษณะการวาดรูปตัดจากยุคก่อน โดยเฉพาะส่วนกลางของปราสาท แต่การใช้รูปอ้อมบลิคเพิ่มเติมขึ้นมามากจนแทบจะกลายเป็นลักษณะเด่นของภาพปราสาททั้งสองของจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้

ประการที่สอง รูปอ้อมบลิคยังถูกใช้มาจนอาคารอื่นๆ ในเมือง ทั้งศาลา บั๊ม กำแพงเมือง (ยกเว้นเฉพาะซุ้มประตูเมืองทางขวาของภาพ) โดยการใช้มีทั้งที่ยกมุมอาคารเฉียงไปทางขวาและทางซ้าย ทำให้เกิดความซับซ้อนขององค์ประกอบศิลปะของภาพโดยรวมมาก ผลลัพธ์หนึ่งที่ตามมาก็คือ เกิดพื้นที่ระหว่างอาคารในเมืองที่มีผู้คนจำนวนมากทำกิจกรรมด้วยอาภักิริยาที่หลากหลาย

ประการที่สาม จุดเด่นหนึ่งที่ได้เห็นได้ชัดคือรูปของพระเจ้าพรหมทัต ตัวละครเอกของเรื่องที่ประทับนั่งอยู่บนยกพื้นยื่นออกมาจากปราสาทหลักอย่างเห็นได้ชัด การออกแบบแบบนี้ทำให้ยังขบขันลักษณะสามมิติของฉากมากขึ้นไปอีก (จากแต่เดิมที่มักจะวาดตัวละครเอกอยู่ภายในอาคาร) (ภาพที่ 19) นอกจากนี้ตัวละครนี้ถูกวาดโดยช่างฝีมือเอก มีความงดงามในนาฏลักษณ์ของตัวรูปไปจนการตัดเส้นที่ประณีตอย่างยิ่งที่สุด



ภาพที่ 19

วิเคราะห์ความลึกด้วยการซ้อนชั้นภาพ และการดึงลายเส้นที่มีตัวละครออกมา จิตรกรรมฝาผนังเรื่องพระปัจเจกพุทธเจ้า วัดสุทัศน์เทพวราราม

ประการที่สี่ ที่สัมพันธ์กับความพยายามสร้างสภาวะสามมิติก็คือ ช่องประตูในจิตรกรรมสมัยนี้จะต้องแถมเปิดเป็นช่องโหว่เสมอ การวาดช่องประตูเปิดไว้ ในขณะที่พื้นที่ด้านหน้าประตูเป็นพื้นที่โล่งกว้างมีคนทำกิริยาท่าทางต่างๆ และลักษณะสามมิติของพื้นที่ ทำให้ผู้ดูเคลื่อนสายตามตามเกิดความเคลื่อนไหวขึ้นบนภาพ

ในช่วงเวลาเดียวกันและหลังจากนี้ จิตรกรรมฝาผนังในกรุงเทพฯ ส่วนใหญ่จะทดลองกับรูปแบบที่หลากหลาย มีทั้งการทดลองใช้ทัศนียวิทยาแบบตะวันตกผสมผสานกับเทคนิคจิตรกรรมไทยดั้งเดิม เช่น จิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามห้องที่ 5 ที่เทคนิคของทัศนียวิทยาการเขียนรูปแต่ละอาคารถูกนำมาผสมผสานกันโดยไม่ได้กำหนดเส้นขอบฟ้าและจุดสายตาตรงร่วมกัน แต่ก็ยังเป็นหลักฐานของการทดลองกับความรู้ใหม่ที่น่าสนใจจึงส่งผลให้การเดินเรื่องและลักษณะของเวลาบนพื้นที่เปลี่ยนแปลงไป (ภาพที่ 20)



ภาพที่ 20

จิตรกรรมฝาผนังห้องที่ 5 ภายในพระอุโบสถวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม
หมายเหตุ. จาก โบสถ์วัดโพธิ์, (น.89), โดย พระมหา
สุรพล ชิตญาโณ, พันธุ์ศักดิ์ จักกะพาก และ บรรจบ
ไมตรีจิตต์, 2542, ลิขสิทธิ์ 2542 โดย อมรินทร์พริ้น
ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

สรุปลักษณะของพื้นที่และเวลาในจิตรกรรมไทยนั้นส่วนหนึ่งมีลักษณะคล้ายจิตรกรรมตะวันตก สมัยกลางคือการแบ่งระนาบของพื้นที่เป็นหลายช่อง จากนั้นวาดเรื่องแต่ละตอนลงไปในช่วงดังกล่าวเพื่อให้เรื่องเดินต่อกัน โดยจะมีขอบบางประการคล้ายจิตรกรรมตะวันตกด้วย เช่น การลำดับการดูภาพหรือการเล่าเรื่องจากซ้ายไปขวาและบนลงล่าง เป็นต้น

2. การวิเคราะห์พื้นที่และเวลา

จากการศึกษาลักษณะการนำเสนอพื้นที่ในจิตรกรรมฝาผนังที่ผ่านมาจะเห็นว่า ข้างมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากสมัยอยุธยามาจนกระทั่งในช่วงรัชกาลที่ 3 แม้จะยังเห็นความต่อเนื่องของการวาดรูปติดกับอ้อบลิค แต่จุดเน้นของแต่ละยุคสมัยที่ต่างกัันนั้นเห็นได้ชัด ในส่วนนี้จะทำการศึกษาการวางรูปแบบของเวลาลงไปในพื้นที่ดังกล่าว โดยเน้นที่ตัวอย่างของสองผนังคือ ผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ และผนังที่ 2 ของพระอุโบสถวัดสุทัศน์

2.1 พื้นที่และเวลาในผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์

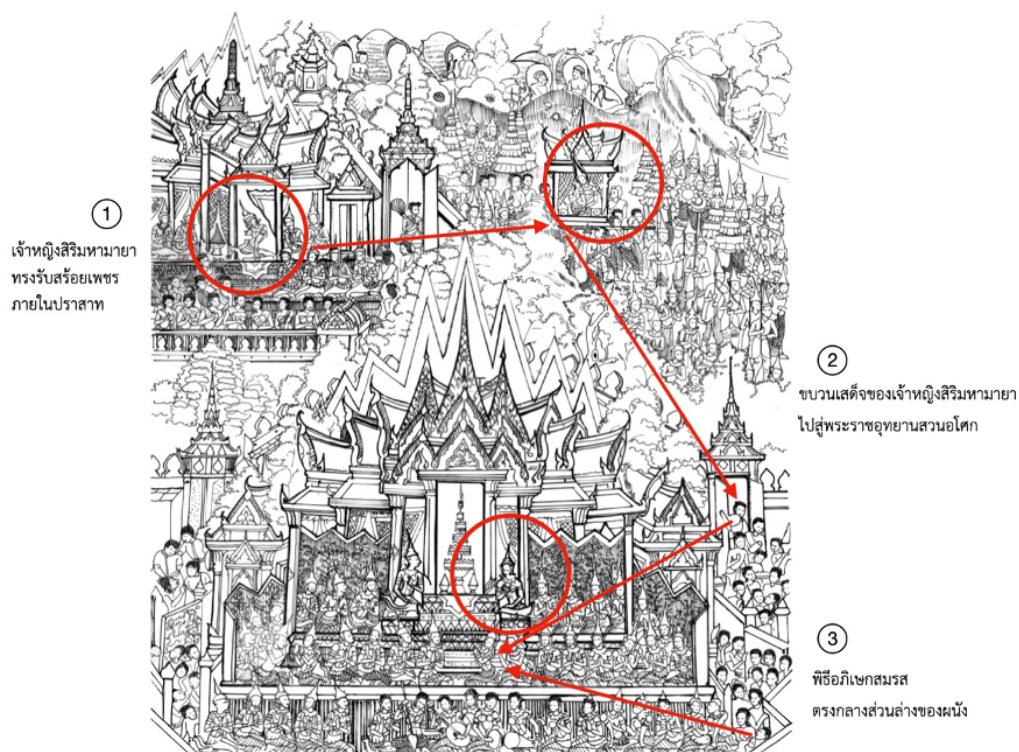
พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร เป็นโบราณสถานในยุคสมัยต้นรัตนโกสินทร์ สร้างขึ้นโดยสมเด็จพระราชวังบรมมหาสุรสิงหนาทเพื่อเป็นพุทธสถานในพระราชวังบวรฯ ภายในประดิษฐานพระพุทธรูปสี่องค์เป็นองค์ประธาน ส่วนผนังปรากฏภาพจิตรกรรมเกี่ยวกับพุทธศาสนาโดยแบ่งเนื้อหาเป็น 2 ลักษณะคือ 1) ส่วนบนเป็นภาพเทพชุมนุมซึ่งอยู่เหนือกรอบประตูและหน้าต่างของผนังทั้งสี่ด้าน ภาพเทพชุมนุมแบ่งเป็นสี่ชั้นแต่ละชั้นคั่นด้วยลายหน้ากระดานประจำยามก้ามปู 2) ภาพพุทธประวัติซึ่งอยู่ในพื้นที่ส่วนล่างระหว่างบานประตู หน้าต่าง และรายรอบผนังทั้งสี่ เนื้อหาเป็นภาพเล่าเรื่องพุทธประวัติที่มาจากคัมภีร์พุทธศาสนา โดยนับว่าภาพพุทธประวัติในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์มีการเล่าเนื้อหาได้สมบูรณ์ ประกอบด้วย 32 ตอน เริ่มต้นตอนแรกบนผนังด้านหลังพระประธาน จัดเรียงลำดับภาพไปทางด้านขวาหรือเวียนทักษิณาวรรตและมาจบที่ผนังด้านหลังพระประธาน เคียงคู่กับตอนที่หนึ่ง

จิตรกรรมฝาผนังเรื่องพุทธประวัติตอนที่ 1 มีเนื้อหากล่าวไว้ว่า เจ้าหญิงสิริมหามายาพระราชธิดาของกษัตริย์ผู้ครองเทวทหะนครทรงรับของหมั้นสร้อยเพชรของพระราชทานจากพระราชบิดาและพระราชมารดาของพระเจ้าสุทโธทนะ จากนั้นเจ้าหญิงสิริมหามายาเสด็จไปสู่พระราชอุทยานสวนอโศกในกรุงเทวทหะนครเพื่อประกอบพระราชพิธีอภิเษกสมรสกับเจ้าชายสุทโธทนะแห่งศากยวงศ์ โดยมีพระพรหม พระอินทร์ บรรดาพระญาติ และกษัตริย์จากร้อยเอ็ดนครเป็นสักขีพยานพร้อมด้วยมโหรีปี่พาทย์บรรเลง

ผนังที่ 1 ประกอบด้วย 3 ฉาก คือ ฉากที่ 1 มุมซ้ายบนของผนัง เป็นภาพเจ้าหญิงสิริมหามายาทรงรับสร้อยเพชรภายในปราสาท ภาพกลุ่มข้าราชการบริพารนำสายตาคนดูเคลื่อนจากซ้ายไปขวายังฉากที่ 2 ภาพขบวนเสด็จของเจ้าหญิงสิริมหามายาไปสู่พระราชอุทยานสวนอโศกด้านขวาบน มีลักษณะทิศทางการเคลื่อนย้ายลงมาส่วนล่างของผนังเพื่อเชื่อมกับฉากที่ 3 พิธีสมรสตรงกลางส่วนล่างของผนังซึ่งเป็นการนำเสนอเป็นหัวใจสำคัญของผนังนี้

ในฉากทั้งสามนี้ ตัวละครสำคัญในภาพคือพระนางสิริมหามายาปรากฏในทั้ง 3 ฉาก การปรากฏตัวนี้ทำให้ผู้ชมจิตรกรรม (ที่ต้องรู้เรื่องเล่าในระดับหนึ่ง) ประติดปะต่อสร้างเวลาสามช่วงขึ้นมาบนพื้นที่ผนังนี้ได้ โดยมีการทำงานร่วมกันระหว่างรูปทรงตัวละครกับเมืองและตัวละครกับป่า พุ่มไม้ ก้อนหิน และเส้นลื่นเทาเป็นตัวกั้นฉากต่างๆ ออกจากกัน (ภาพที่ 21)

นอกจากการสร้างเวลา 3 ชุดแล้ว จิตรกรรมผนังที่ 1 นี้ยังสร้างความเชื่อมต่อในแง่การมองด้วยการออกแบบขบวนของเหล่าข้าราชการบริพารเคลื่อนไหวนำพาสายตาของผู้ดูไหลเลื่อนจากช่วงเวลาหนึ่งไปยังอีกช่วงเวลาหนึ่ง นอกจากนี้ องค์ประกอบสำคัญที่ช่วยทำให้เกิดความเคลื่อนไหวในทางสายตาคือช่องประตูที่ข้าราชการบริพารถือพัดท้ายขบวนเสด็จของพระนางสิริมหามายากับภาพการเสด็จมาถึงของขบวนข้าราชการบริพารในฉากพระราชพิธีอภิเษกสมรสในอุทยานสวนอโศก ช่องประตูที่วาดเฉียงๆ แบบอ้อมบล็อกเปิดบานประตูไว้และมีตัวรูปบุคคลเดินผ่าน นอกจากทำให้เห็นความเคลื่อนไหวดังที่กล่าวไปแล้วยังทำให้เกิดผลลัพธ์เป็นพื้นที่โดยรวมเป็นสามมิติมากขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 21

วิเคราะห์พื้นที่และเวลา ผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์

นอกจากการสร้างเวลาและความเคลื่อนไหวเพื่อให้เวลาทั้ง 3 ชุดเชื่อมต่อกัน จิตรกรรมผนังนี้ยังออกแบบความเคลื่อนไหวของเวลาภายในภาพด้วยเทคนิคของการวาดให้ตัวละครจำนวนมากในฉากส่งสายตาเชื่อมต่อกัน เริ่มจากกลุ่มข้าราชการบริพารจากศากยวงศ์ที่ด้านล่างซ้ายของผนังเอี้ยวตัวและหันหน้ามองระหว่างตัวละครสู่ตัวละคร เกิดเป็นเส้นโค้งมุ่งสู่พานที่กำลังถวายบรรจบกับทิศทางเส้นกลุ่มคนของเจ้าหญิงสิริมหาเมษาเกิดเป็นห่วงเวลาที่ประสานกันในลักษณะโต้ตอบระหว่างกลุ่มคนสองกลุ่ม นำเสนอช่วงเวลาในเหตุการณ์ขณะอภิเษกสมรส ซึ่งเกิดเวลาหลายช่วงด้วยกัน เช่น ช่วงเวลาของกลุ่มมโหรีปี่พาทย์บรรเลงที่อาจกินเวลาเป็นนาทีก่อนหลายชั่วโมง รวมทั้งช่วงเวลาในพิธีที่กำลังดำเนินอยู่ก็อาจเกิดเวลาเป็นหลายชั่วโมงที่บรรจุอยู่ในพื้นที่นี้

จะเห็นว่าจิตรกรรมผนังนี้ออกแบบให้เกิดเวลาสามช่วง (เป็นอย่างน้อย) เชื่อมต่อเรื่องเล่าจากจุดเริ่มต้นมายังฉากสำคัญที่กึ่งกลางผนัง ที่ออกแบบเป็นปราสาทสร้างลักษณะสามมิติด้วยการดึงส่วนของอาคารออกมาที่ด้านข้างของภาพ เป็นแนวทางของการออกแบบผนังที่สามารถเล่าเรื่องได้อย่างน่าสนใจ

2.2 พื้นที่และเวลาในผนังห้องที่ 1 ผนังทิศเหนือ และห้องที่ (1) ผนังทิศตะวันออก ภายในพระอุโบสถ วัดสุทัศนเทพวราราม

พระอุโบสถวัดสุทัศนเทพวรารามสร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 ประดิษฐานพระพุทธรูปปางมารวิชัยผนังโดยรอบระหว่างช่องหน้าต่างวาดจิตรกรรมเรื่อง พระปัจเจกพุทธเจ้าจำนวน 30 ช่อง เป็นการเขียนภาพจิตรกรรมไทยด้วยแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่คือ ประการแรก การเขียนภาพพระปัจเจกพุทธเจ้า ถือเป็นแห่งแรกและแห่งเดียวที่นำมาเขียนไว้บนจิตรกรรมฝาผนัง ประการที่สอง การเขียนจิตรกรรมเรื่องพระปัจเจกพุทธเจ้า ได้มีการออกแบบให้แต่ละช่องมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ภายในของอุโบสถ ด้วยการกำหนดเรื่องให้เชื่อมเข้าด้วยกันทั้งหมด ด้วยเนื้อความตอนท้ายของจารึกทุกแผ่นเขียนว่า “...จากนั้นพระปัจเจกพุทธเจ้าก็เหาะขึ้นไปทางอากาศ เสด็จไปสู่เขาคันธมาทน์” (พิระพัฒน์ สำราญ, 2558: 95-100) (ภาพที่ 22)

ผนังที่ 1 ภายในพระอุโบสถมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับพระปัจเจกโพธิเจ้าดังนี้

“ณ เมืองพาราณสี มีผู้ครองเมืองนามว่าพระเจ้าพรหมทัต ท่านทรงมอบราชกิจให้อำมาตย์ดูแล ส่วนท่านเข้าไปฝึกสมาธิในปราสาท ครั้นอำมาตย์เป็นชู้กับราชเทวี พระเจ้าพรหมทัตจึงขับไล่ให้ออกจากเมืองทั้งสองคน อำมาตย์จึงพาราชเทวีไปเข้าเฝ้าพญาประจันตประเทศ (พญาขาคี) แล้วนำพญาเมื่อนั้นไปตีเมืองชนบทซึ่งเป็นเขตการปกครองของพระเจ้าพรหมทัต จากนั้นพญาประจันตประเทศ (พญาขาคี) ก็ได้ให้ทหารชุดอุโมงค์หึ่งเข้ามาประชิดเมืองเพื่อจับพระเจ้าพรหมทัตแต่ก็ไม่สำเร็จ เหล่าราษฎรพากันร้องทุกข์ต่อพระเจ้าพรหมทัต ท่านจึงยกทัพในเวลากลางคืนเพื่อไปจับพญาประจันตประเทศ (พญาขาคี) จับได้ก็ให้โอวาทแล้วท่านทรงเจริญวิปัสสนาถึงขึ้นปัจเจกภูมิบนคอช้าง จึงเสด็จไปนั่งบนดอกบัวและเทศนากับทัพทั้งสองฝ่าย แล้วเหาะไปสู่เขาคันธมาทน์”

ห้องสองต่อนิทานที่ 1 ใจความว่า เมื่ออำมาตย์ผู้สำเร็จราชกิจในเมืองพาราณสีทำมิชฌาจารกัมด้วยพระราชเทวี พระเจ้าพรหมทัตได้ทอดพระเนตรเห็นแล้ว ก็ขับชนทั้งสองออกเสียจากพระนคร ฝ่ายอำมาตย์ก็ภานางแลบุตรภรรยามาเป็นข้าเฝ้าพญาประจันตประเทศแล้วจึงนำทัพพญานั้นมาตีเมืองพาราณสี ได้ชนบทแลนิคมอันเป็นอาณาเขตเมืองพาราณสีหลายตำบล ครั้งพระเจ้าพาราณสีได้ทรงทราบก็มีได้สู้รบ สั่งให้กวาดต้อนราษฎรในชนบทเข้ามายังนครสิ้น ฝ่ายพญาขาคีได้ก็ยกพลติดตามมาประชิดเมืองพาราณสีเข้าหักเอาเมืองมิได้ ก็แต่งทหารให้ชุดอุโมงค์เข้าไปในพระราชวัง ด้วยจะจับพระเจ้าพรหมทัตฆ่าเสีย แล้วจะชิงเอาราชสมบัติ” (สะกดตามต้นฉบับจารึก)

ผนังด้านทิศเหนือ

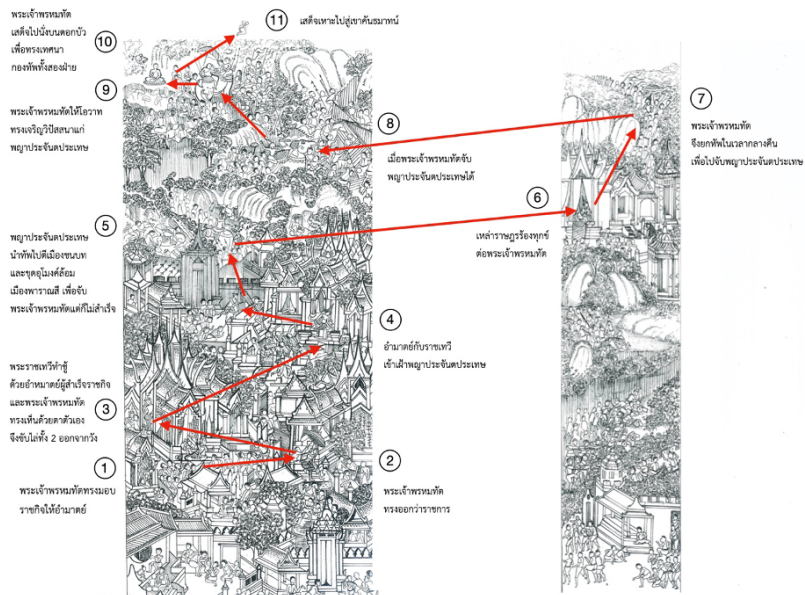
๑ ห้องนี้เมืองพารานต์ พระเจ้าพรหมที่ผู้ผ่านสมบัติทรงเจริญกระสันยวักมไศยโกฏณสมายติ จึงทรงมอบราชกิจให้เล้าหาคย
ผู้หนึ่ง แล้วเสด็จเข้าสู่ปราสาทยังอยู่ด้วยสมบัติทุกแห่งแต่พระองค์เดียว ส่วนพระราชโอรสด้วยเล้าหาคยผู้เสาะหาเรวราชกันนั้น ราชบุรุษ
ผู้นำเครื่องพระกระยาเสวยขึ้นไปถวายกราบทูลจึงเหตุนั้นถึง ๑-๓ ครั้ง เมื่อมิได้ทรงเชื่อ พายหลังได้ทอดพระเนตรเห็น จึงขับพระนางและ
อำมาตย์ผู้ขึ้นเสวยจากเมือง อำมาตย์จึงพาพระนางนั้นไปเป็นข้าเล้าพญาเมืองอื่น แล้วนำพญาเมืองนั้นมาตั้งรับที่หลายตำบล แล้วพญา
ราชาให้ทหารชุดมุงเข้ามาในเชิงปราสาทจับพระเจ้าพารานต์ที่จับก็ให้ทรงเป็นอันมากแล้วปล่อยไป พญาข้าศึกยกพลเข้ามาประชิด
เมืองราชบุรุษภักนมาร้องทุกข์ พระเจ้าพารานต์จึงยกพลออกค่ายในแพรวาครี จับพญาข้าศึกได้แล้วให้อาทานนั้นแล้วพระองค์ทรงเจริญ
วิสัยบนคองเจ้าพรหมอันถึงแก่ปัจจุภพ จึงเสด็จขึ้นเหนือคอกประทุมชาติในกระโถนหนึ่ง มีเพศเป็นสมณะครุฑคณาภยาอาทิสองฝ่าย
แล้วเหาะไปสู่เมืองนั้นทุกฤๅณ เราคนอมภา

ห้องสองต่อมที่ ๑ ใจความว่า เมื่ออำมาตย์ผู้เสาะหาเรวราชกันนั้นเมืองพารานต์ที่มีมาฆาการกัมด้วยพระราชโอรส พระเจ้าพรหม
ที่ได้ออกพระเนตรเห็นแล้ว ก็ขับรับทั้งสองเสวยจากพระนคร ฝ่ายอำมาตย์ก็กานางแลบุตรภรรยาเป็นข้าเล้าพญาประเทศประเทศ
แล้วจึงนำทัพพญาเมืองนั้นมาตั้งเมืองพารานต์ที่รับรบและกันอันเป็นอาณาเขตเมืองพารานต์ที่หลายตำบล ครั้นพระเจ้าพารานต์ได้ทรงทราบก็
มิได้สู้รบ จึงให้กวาดค้อนราษฎรในรับรบเข้ามาขึ้นครัน ฝ่ายพญาข้าศึกก็ยกทัพติดตามมาประชิดเมืองพารานต์จึงเข้าหักเอาเมือง
นี้ได้ ก็แต่งตั้งทหารให้ชุดมุงเข้าเป็นพระราชวัง ด้วยจับพระเจ้าพรหมที่คณาภยา แล้วจึงเอาราชสมบัติ

ภาพที่ 22

ถอดความจารึกบนแผ่นหินได้จิตรกรรมฝาผนัง พระอุโบสถ วัดสุทัศนเทพวราราม

หมายเหตุ. จาก สถาปัตยกรรมวัดสุทัศนเทพวราราม (พระอุโบสถและลัทธิมหาสถาน), น.245, โดย พีระพัฒน์ สำราญ.
2558, ศูนย์ข้อมูลสถาปัตยกรรมไทย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.



ภาพที่ 23

วิเคราะห์พื้นที่และเวลา ผนังห้องที่ 1 ผนังทิศเหนือ และห้องที่ (1) ผนังทิศตะวันออก ภายในอุโบสถวัดสุทัศนเทพวราราม

เรื่องเล่าที่มีรายละเอียดนี้ถูกออกแบบเป็นจิตรกรรมเพื่อเล่าเรื่องบนผนังต่อเนื่องกันจากผนังที่ 2 ไปยังผนังรักแร้ของพระอุโบสถ (การลำดับหมายเลขผนังตามหนังสือ “สถาปัตยกรรมวัดสุทัศนเทพวราราม”) โดยลำดับจากส่วนล่างของผนังขึ้นพื้นที่ส่วนบน โดยสามารถแบ่งพื้นที่ในการจัดองค์ประกอบภาพออกเป็น 3 ส่วนคือ ส่วนเมืองพาราณสี (สะกดตามจารึกบนแผ่นหินใต้ภาพ) อยู่ตอนล่างของภาพ ตัวเมืองออกแบบเป็นปราสาทขนาดใหญ่ มีรายละเอียดของการออกแบบที่ค่อนข้างซับซ้อนเมื่อเทียบกับปราสาทที่ผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ เมื่อขึ้นด้านบนไปยังช่วงกลางผนังเป็นทิวทัศน์ธรรมชาติ ส่วนบนสุดเป็นท้องฟ้าที่มีภาพพระปัจเจกพุทธเจ้าเหาะกลางอากาศมุ่งสู่เขาคันธมาทน์ ในเรื่องเล่าทั้งหมดประกอบด้วยตัวละครหลักคือ 1.พระเจ้าพรหมทัต 2. อำมาตย์ 3.พระราชเทวีของพระเจ้าพรหมทัต 4.พญาประจันตประเทศ (พญาข้าศึก) ตัวละครทั้งสี่นี้จะปรากฏหลายครั้งตามขนบของจิตรกรรมไทยเพื่อให้เกิดเรื่องเล่าและเวลาขึ้นบนระนาบสองมิติของผนัง (ภาพที่ 23)

ไม่เพียงแคंपราสาทเท่านั้นที่มีการออกแบบอย่างซับซ้อน องค์ประกอบโดยรวมของระนาบภาพก็มีความซับซ้อนอย่างมาก เมื่อเทียบกับผนังที่ 1 ที่พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พื้นที่ผนังขนาดใหญ่ จากฉากปราสาทที่ด้านล่างเชื่อมต่อเรื่องเล่าสู่ด้านบนผนังทั้งสอง โดยมีทิศทางของกลุ่มชาวบ้านด้านล่างของภาพในการเชื่อมผนังเข้าด้วยกัน ลักษณะของการเดินเรื่องเป็นรูปแบบหยักฟันปลาโดยเริ่มจากด้านล่างไปสู่ทางซ้าย วิธีการอ่านจากด้านล่างมุ่งสู่ด้านบน การเล่าเรื่องด้วยภาพ 2 ผนังต่อกัน จะมีผนังที่ 1 ในการทำหน้าที่เล่าเรื่องเหตุการณ์หลักตั้งแต่ต้นจนจบ ส่วนผนังที่สองจะทำหน้าที่ในการขยายความจากผนังแรก ผู้ชมจะต้องเดินดูสลับกันเพื่อให้เรื่องดำเนินต่อกันได้จนจบ ซึ่งถือว่าการออกแบบที่น่าสนใจในการให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการดูภาพทั้งหมด

จากการวิเคราะห์ข้างต้นจะเห็นว่าจิตรกรรมฝาผนังฉากนี้ มีความเคลื่อนไหวและมีเวลาต่อเนื่องประมาณ 11 ชุดเวลาหลัก เริ่มต้นจาก ชุดเวลาในเมืองพาราณสี จะมีชุดเวลา 3 ช่วง คือ ชุดเวลาที่พระเจ้าพรหมทัต ทรงมอบราชกิจให้อำมาตย์ ซึ่งกินเวลาไม่นานมากนัก ต่อมาเป็นชุดเวลาที่กินระยะเวลานานอาจหลายวัน หลายเดือนหรือหลายปี คือ ชุดเวลาที่พระเจ้าพรหมทัตไปฝึกสมาธิในปราสาท ซึ่งวิเคราะห์ได้จากบทเรื่องที่เขียนไว้ว่า “พระราชเทวีทำชู้ด้วยอำมาตย์ผู้สำเร็จราชกิจนั้น ราชบุรุษผู้นำเครื่องพระกระยาเสวยขึ้นไปถวายกราบพูลซึ่งเหตุนั้นถึง 2-3 ครั้ง” (สะกดตามต้นฉบับจารึก) บทเรื่องดังกล่าวสามารถวิเคราะห์ได้ถึงระยะเวลาที่นานกว่าท่านจะทรงทราบว่าพระราชเทวีมีชู้ จนมาถึงชุดเวลาสุดท้ายคือ ท่านทรงเห็นด้วยตาตัวเอง จึงขับไล่ทั้ง 2 ออกจากวัง สรุปได้ว่าชุดเวลาทั้ง 3 ชุดนี้ช่างได้ออกแบบความต่อเนื่องของเวลาด้วยการวาดตัวละครซ้ำกันและเชื่อมเวลาด้วยการวาดประตูกันให้เปิดออกพร้อมกับการนำสายตาด้วยกลุ่มบุคคลที่กำลังเดินเข้าปราสาท เพื่อให้เวลาช่วงที่ 1 กับ 2 เชื่อมต่อกัน ส่วนเชื่อมต่อเวลาช่วงที่ 2 กับ 3 ถือเป็นวิธีการที่น่าสนใจ ช่างออกแบบนำส่วนท้ายของปราสาทออกมาด้านข้างของปราสาทหลัก (ซ้ายมือของผู้ชม) เพื่อให้เห็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในอาคาร ซึ่งการออกแบบในส่วนนี้ถือเป็นความเข้าใจอย่างที่สุดของช่างเรื่องมิติที่เกิดขึ้นในรูปแบบจิตรกรรมลักษณะแบนเรียบ พร้อมทั้งนำเสนอความรู้สึกของตัวละครด้วยการระบายฉากหลังของพระเจ้าพรหมทัตขณะแอบมองราชเทวีกับชู้ด้วยสีแดงสด ที่สื่อสารด้านการแสดงออกของอารมณ์

ชุดเวลาที่เกิดขึ้นในเมืองของพญาประจันตประเทศ (พญาข้าศึก) ซึ่งมีการวาดประตูกำแพงเปิดเพื่อให้เวลามีความต่อเนื่องจากชุดในเมืองพารานสี แม้มีการนำสายตาของคนดูด้วยการสร้างประตูกำแพงที่กำลังเปิดอ้า และได้บ่งบอกถึงความไกลระหว่าง 2 เมืองนี้ จากการวาดให้เห็นถึงช่วงเวลากลางวันและกลางคืน กล่าวคือ ชุดเวลาแรกที่เกิดในเมืองพารานสีเป็นช่วงกลางวัน สังเกตได้จากสีของปราสาทที่สว่างกว่าและไม่มีคบเพลิง ส่วนเมืองของพญาประจันตประเทศเป็นช่วงเวลากลางคืน สังเกตจากการวาดคบเพลิง ด้านกำแพงหลังปราสาทมีสีเข้มแตกต่างจากสีกำแพงทั่วไป และมีส่วนของบทเรื่องที่พูดถึงการเดินทางออกจากเมืองพารานสีของอำมาตย์กับราชเทวีสู่เมืองในชุดเวลาที่ 2 จึงทำให้เข้าใจในความหมายว่า สองเมืองนี้ห่างไกลกันมาก แม้การแสดงออกทางภาพหากดูเผินๆ แล้วเมืองแทบติดกันด้วยการบีบอัดของพื้นที่ และจุดนี้ถือเป็นวิธีการนำเสนอเวลาในภาพได้อย่างมีชั้นเชิงและแยบยลของช่าง

ในส่วนของเวลาที่เกิดขึ้นภายในเมืองของพญาประจันตประเทศมี 2 ชุดเวลาด้วยกันคือช่วงเวลาการเข้าเฝ้าของอำมาตย์กับราชเทวี จากนั้นเวลาก็ไหลต่อไปถึงช่วงการเตรียมตัวออกศึกเพื่อไปตีเมืองชนบท และชุดอุโมงค์ลอมเมืองพารานสีจากการแนะนำของอำมาตย์ซึ่งกินระยะเวลาหนึ่ง การแสดงออกโดยการวาดภาพพญาประจันตประเทศกำลังขึ้นช้างซึ่งเวลาได้ถูกเชื่อมกันโดยการนำเสนอตัวละครซ้ำและการนำสายตาของผู้ดูจากเส้นนำสายตาของภาพนายท้ายช้างที่ถึอ้อมในบริเวณข้างปราสาท เวลาถูกคั่นด้วยกำแพงและการหายไปของอุโมงค์ของกองทัพเพื่อนำสายตัวคนดูไปสู่ผนังห้องที่ 2 ความต่อเนื่องของเวลาจากการเล่าเรื่องด้วยภาพถูกตัดขาดด้วยภาพอุโมงค์ตันไม้ เนื้อเรื่องนำผู้ชมเข้ามาสู่ผนังที่ 2 ซึ่งเป็นส่วนขยายของผนังที่ 1 แม้เวลาจะถูกตัดขาดด้วยภาพนั้น แต่เวลาสามารถเชื่อมกันได้ด้วยผู้ชม

การเดินและมองภาพของผู้ชมจากผนังหนึ่งสู่ผนังหนึ่ง นำพาเวลาให้ต่อเนื่องกัน ไปยังเวลาในส่วน of ผนังที่ 2 คือช่วงเวลาที่พญาประจันตประเทศ (พญาข้าศึก) นำทัพไปตีเมืองชนบท และใช้ทหารลอมเมืองพารานสี ชุดเวลานี้ถูกอธิบายด้วยภาพทหารที่กำลังมุ่งหน้าสู่กำแพงเมือง ระยะห่างระหว่างกองทหารกับกำแพงเมืองถูกคั่นด้วยแนวต้นไม้หนา และถูกกั้นเวลาไว้ด้วยภาพกำแพงไม้ที่ไร้ช่องประตู แต่มีแนวเส้นของทางเดินและภาพเปิดประตูเมืองนำสายตาคนดูมองขึ้นไปในฉากของเหล่าราชภรรยาร้องทุกข์ต่อพระเจ้าพรหมทัต แม้เวลาที่เกิดขึ้นในสายตาคนดูจะไม่กี่วินาทีหรือไม่กี่นาที แต่เวลาภายในภาพใช้เวลาข้ามวัน สังเกตจากสีของกำแพงเมืองพร้อมทั้งบรรยากาศภายในภาพที่ไล่สีจากสีอ่อนด้านล่างสู่สีที่เข้มด้านบน และบทในเรื่องที่เขียนว่า “ราชภรรยากันมาร้องทุกข์ พระเจ้าพารานสีจึงยกพลออกตีค่ายในเพลาราตรี” (สะกดตามต้นฉบับจารึก) เวลาในภาพดำเนินเพื่อไปเชื่อมกับผนังที่ 1 ด้านบน จากทิศของกองทัพของพระเจ้าพรหมทัต ทิศทางของเวลาเคลื่อนไหวมาจากผนังที่ 1 ช่วงเวลาเคลื่อนย้ายจากส่วนขยายเรื่องในผนังที่ 2 มาต่อเนื่องกับเรื่องในผนังที่ 1 ด้านบน โดยการเริ่มจากฉากตีเมืองของพญาประจันตประเทศ (พญาข้าศึก) และไปจบที่พระปัจเจกพุทธเจ้าเหาะไปสู่เขาคันธมาถ์ (หมายเลขที่ 5 – 11 ในภาพที่ 23) (ภาพที่ 24)



ภาพที่ 24

วิเคราะห์พื้นที่และเวลาแสดงความต่างของช่วงเวลาจากน้ำหนักของบรรยากาศภายในอุโบสถวัดสุทัศนเทพวราราม

สรุป

จากการศึกษาที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่ากระบวนการออกแบบจิตรกรรมบนระนาบสองมิติของผนังเพื่อให้สามารถแสดงสภาวะสามมิติของพื้นที่นอกจากนี้ยังสามารถแสดงมิติที่สี่คือเวลาได้ด้วยนั้นมีพื้นฐานจากประเพณีนิยมของการออกแบบตัวภาพที่จะคลี่คลายไปตามความนิยมของยุคสมัยอีกทีหนึ่ง โดยมีประเด็นสำคัญสรุปได้ดังนี้

ประเด็นที่หนึ่ง ในแง่ของการออกแบบองค์ประกอบภาพของผนังโดยรวม แม้ช่วงจากสมัยรัชกาลที่ 1 กับช่วงรัชกาลที่ 3 จะมีแนวทางเดียวกันคือการออกแบบปราสาทให้เป็นจุดเด่นของผนัง กินพื้นที่จำนวนมาก (เนื่องจากเรื่องเล่าเกี่ยวกับกษัตริย์ด้วย จึงเอื้อให้ออกแบบโดยมีปราสาทเป็นจุดเด่น) แต่ช่วงในสมัยรัชกาลที่ 1 ออกแบบปราสาทอยู่ที่กึ่งกลางผนัง มีลักษณะเป็นภาพสองมิติแล้วสร้างสภาวะสามมิติด้วยการดึงส่วนของปราสาทยื่นออกมาด้านข้างขวาและซ้ายของภาพเป็นลักษณะของการวาดแบบอ็อบลิค ดังตัวอย่างที่ผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ ในขณะที่ช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 ออกแบบปราสาทซับซ้อนกว่ามาก ด้วยการใช้เทคนิคเดียวกันแต่การซ้อนชั้นของหลังคา การยื่นออกมาของด้านข้างอาคารหรือแม้กระทั่งการยื่นออกมาของพื้นที่หลักกลางปราสาททำให้เกิดผลลัพธ์ของภาพที่เป็นสามมิติอย่างมาก นอกจากนี้พื้นที่ลานด้านหน้าปราสาทที่วาดในลักษณะอ็อบลิคเช่นเดียวกันทำให้เกิดกิจกรรมที่มากกว่าภายในตัวปราสาทเชื่อมต่อออกมายังชุมชนประตูด้านนอก

ประเด็นที่สอง ในแง่การออกแบบเชื่อมต่อเรื่องเล่าเข้าด้วยกัน ในกรณีของผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ ออกแบบให้เป็นสามช่วงเวลาต่อเนื่องกันจากซ้ายบนของผนังมาทางขวาบนและเคลื่อนลงมายังศูนย์กลางของภาพ ในขณะที่ผนังที่ 1 ของพระอุโบสถวัดสุทัศน์ฯ ออกแบบให้เรื่องเริ่มต้นที่บริเวณปราสาทด้านซ้ายล่างของภาพและเคลื่อนไหวยู่บริเวณนั้นก่อนจะข้ามไปยังผนังด้านข้างแล้วค่อยวนกลับมา เคลื่อนไปยังด้านบนของภาพเพื่อจบลงที่การเหาะไปยังเขาคัธมาหน์ของประจักษ์เทพพุทธเจ้าอันเป็นแนวทางการออกแบบของทุกผนังในพระอุโบสถนี้ เรื่องเล่าถูกถ่ายทอดออกมาเป็นช่วงเวลายาวและสั้นด้วยการวาดตัวละครเอกซ้ำอันเป็นเทคนิคที่ใช้ตั้งแต่ที่พระที่นั่งพุทไธสวรรย์แต่ทำให้มากขึ้น มีการส่งต่อเรื่องด้วยทิศทางการมอง การเคลื่อนไหวยตามช่องประตู และการจัดองค์ประกอบแบบหยักฟันปลาจากองค์ประกอบหลักคือปราสาทและป่ากับชนบท

นอกจากนี้ยังมีประเด็นที่น่าสนใจคือตัวเรื่องเล่าของจิตรกรรมฝาผนังจากแต่เดิมที่นิยมเล่าพระพุทธรูปประวัติโดยตรงมาเป็นการเล่าเรื่องพระปัจเจกพุทธเจ้าอันเป็นคตินิยมใหม่ เช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนังในสมัยรัชกาลที่ 3 ที่อื่นๆ เช่น ที่พระอุโบสถวัดพระเชตุพนที่เล่าเรื่องเอตทัคคะ อันเป็นการเล่าประวัติพระพุทธรูปแต่จากมุมมองของบุคคลอื่นนั่นเอง

จากข้อสรุปที่กล่าวมาเห็นได้ว่าในจิตรกรรมฝาผนังแบบประเพณีไทยก่อนหน้าการเข้ามาขององค์ความรู้แบบตะวันตกนั้นไม่มีวิธีในทางการออกแบบของตนเองเพื่อสร้างทั้งสภาวะสามมิติและมิติที่สี่ของเวลาลงไปบนพื้นที่ ความเข้าใจนี้น่าจะเป็นพื้นฐานสำหรับการทำความเข้าใจรายละเอียดอื่นๆ ของจิตรกรรมฝาผนังที่อื่นรวมถึงการเชื่อมโยงทำความเข้าใจร่วมกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัยต่อไป

เอกสารอ้างอิง (References)

- ค็อกซ์, นีล. (2557). *คิวบิสม์: Cubism*. (วรเทพ อรรคบุตร และอนิมา ทัดจันทร์ แปล). เดอะเกรทไพน์อาร์ท.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2555). *ปากไก่และใบเรือ*. ฟ้ายเดียวกัณ.
- พระมหาสุรพล ชิตญาโณ, พันธุ์ศักดิ์ จักกะพาก และ บรรจบ ไมตรีจิตต์. (2542). *โบสถ์วัดโพธิ์*. อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- พีระพัฒน์ สำราญ. (2558). *สถาปัตยกรรมวัดสุทัศน์เทพวราราม (พระอุโบสถและลัตตมหาสถาน)*. ศูนย์ข้อมูลสถาปัตยกรรมไทย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สน สีมাত্রัง. (2522). *สถาปัตยกรรมในจิตรกรรมฝาผนังสกุลช่างอยุธยาตอนปลาย*. [สารนิพนธ์หลักสูตรประกาศนียบัตรชั้นสูง สถาปัตยกรรมไทย ไม่ได้ตีพิมพ์]. ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุรศักดิ์ เจริญวงศ์. (2536). *เอกสารการสัมมนาทางวิชาการ เรื่อง ขนบนิยมในการสร้างสรรค์และการนำเสนอจิตรกรรมไทยประเพณี*. [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์]. คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สำนักพิมพ์เมืองโบราณ. (2525). *วัดช่องนนทรี*. เมืองโบราณ.

Ackerman, J. S. (1991). *Distance Points: Essay in Theory and Renaissance Art and Architecture*. MIT Press.

Cox, N. (2014). *Cubism*. (W. Akkabootara & A. Tasajan Trans.). The Great Fine Arts. [in Thai]

Charoenwong, S. (1993). *Academic Seminar Paper: Traditions in The Creation and Presentation of Thai Traditional Painting*. [Unpublished Manuscript]. Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University. [in Thai]

Chityano, S., Chakkapak, P & Maitreejit, B. (1999). *The Ubosot of Wat Pho*. Amarin Printing & Publishing. [in Thai]

Eoseewong, N. (2012). *Pen and Sail: Literature and History in Early Bangkok*. Sameskybooks. [in Thai]

Mung Boran Press. (1982). *Wat Chong Nonsi*. Mung Boran Press. [in Thai]

Phaidon Press Ltd. (2017). *The Art Museum*. Phaidon Press Ltd.

Pierpont Morgan Library. (1244-1254). *MS M.638, fol 28v*. [Manuscript]. <https://www.themorgan.org/collection/crusader-bible/56>

Samran, P. (2015). *The Architectural Study of Wat Suthat Thepwararam*. Thai Architecture Archive, Faculty of Architecture, Silpakorn University. [in Thai]

Simatrang, S. (1979). *The Architecture in Thai Mural Painting of the Late Ayutthaya School*. [A thesis for the certificate on Thai Architecture Unpublished Manuscript]. Department of Architectural Art, Graduate school, Silpakorn University. [in Thai]

The National Palace Museum. (1967). *Chinese Cultural Art Treasures: National Palace Museum Illustrated Handbook*. (4th ed.). The National Palace Museum.