

แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก

2D ANIMATION FROM WAT SUWANNARAM RATCHAWORAWIHAN MURALS: THOTSACHAT JATAKA

ธนพล จุลกะเศียน / Thanapon Junkasain

สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล/คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
DIGITAL MEDIA DESIGN FACULTY OF ARCHITECTURE AND DESIGN RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY
RATTANAKOSIN

Received: December 7, 2022

Revised: May 13, 2023

Accepted: June 6, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ ศึกษาและวิเคราะห์เรื่องราวทศชาติชาดกในงานจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เพื่อสร้างสรรค์ “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก” และประเมินความพึงพอใจผู้รับชมสื่อที่ได้สร้างสรรค์

ทั้งนี้วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย จิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถสร้างขึ้นสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ถือได้ว่าเป็นที่รวมยอดฝีมือทางด้านจิตรกรรมในช่วงยุคนั้น เช่น หลวงวิจิตรเจษฎา และหลวงเสนีย์บริรักษ์ ฯลฯ ตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถแห่งนี้มีการวางตำแหน่งของภาพมีเหตุผลอย่างมีนัยยะสำคัญ สามารถแบ่งเป็นกลุ่มได้ 4 กลุ่ม คือ 1 กลุ่มภาพทศชาติชาดก 2 กลุ่มภาพพุทธประวัติ 3 กลุ่มภาพเทพชุมนุม และ 4 กลุ่มภาพทวารบาล ในกลุ่มภาพทศชาติชาดกและภาพพุทธประวัติจะแสดงเนื้อหาที่มีการเล่าเรื่องแสดงหลายเหตุการณ์อยู่ภายในแต่ละส่วนของภาพ เมื่อสรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมด และสร้างสรรค์เป็นผลงานแอนิเมชัน 2 มิติฯ ชุด ทศชาติชาดก” จำนวน 10 เรื่อง ประกอบด้วย 1 มหาชนกชาดก 2 สุวรรณสามชาดก 3 เนมิราชชาดก 4 มโหสถชาดก 5 ภูริทัตชาดก 6 จันทกุมารชาดก 7 นารทชาดก 8 วิรุทธชาดก 9 เวสสันดรชาดก และ 10 ทศชาติชาดก (รวมเนื้อหาทั้งหมดในทศชาติชาดก) แล้วนำเสนอต่อสาธารณะ พบว่าจากกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการผลิตนี้มีคุณค่าต่อสังคมและชุมชน โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 4.41 และมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่ 4.26 ซึ่งอยู่ในระดับ มาก

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ, จิตรกรรมฝาผนัง, วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร, ทศชาติชาดก

Abstract

This research is aimed to study and analysis Thotsachat Jataka story in mural of Phra Ubosot, Wat Suwannaram Ratchaworawihan for create to 2D Animation from Wat Suwannaram Ratchaworawihan murals: Thotsachat Jataka” and assess the audience satisfaction. Wat Suwannaram Ratchaworawihan had assume to create since Late Ayutthaya period. Mural in Phra Ubosot have created during the reign of King

¹ กิตติกรรมประกาศ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “สื่อเคลื่อนไหวจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถ วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร” โดยได้รับการสนับสนุนการดำเนินงานโดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สกสว.) ร่วมกับโครงการวิจัยมูลฐาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี รหัสโครงการ 159335

Rama III, By famous painter of that time such as Luang Wichitjesada, and Luang Seneeborirak, etc. The whole position of mural in Phra Ubosot have purposed of the installation significantly. Actually, These Murals that can be divided into 4 groups: 1 Thotsachat Jataka 2 Buddha's history 3 Thap Chumum, and 4 Dvarapala. In the group of Thotsachat Jataka and Buddha's history have presented varies story which each image showing to several events within each part of image. Then summarizing all information to created "2D Animation from Wat Suwannaram Ratchaworawihan murals: Thotsachat Jataka" total of 10 stories, consists of 1 Maharaj Jataka 2 Suwan Sam Jataka 3 Nemiraj Jataka 4 Mahosot Jataka 5 Puritat Jataka 6 Chantakuman Jataka 7 Nart Jataka 8 Vithura Jataka 9 Vessantara Jataka and 10 Thotsachat Jataka (all stories in Thotsachat Jataka). Then presented to the public, the most of the sample respondents were of the opinion that: these Animations are valuable to society and community; with an average of 4.41. In addition to satisfaction had average score of 4.26, which was at a high level.

Keywords: 2D Animation, mural, Wat Suwannaram Rajaworawihan, Thotsachat Jataka

บทนำ

ภาพจิตรกรรมฝาผนังโบราณภายในประเทศไทย ถือได้ว่าเป็นงานศิลปกรรมอันทรงคุณค่าอย่างมาก โดยมีทั้งที่สร้างขึ้นด้วยช่างหลวง ที่มีฝีมือจิตรบรรจงตามแบบแผนโบราณ และช่างพื้นบ้านท้องถิ่น มีทั้งรูปแบบนำเสนอเชิงภาพประดับตกแต่งที่ไม่ได้แสดงเนื้อหาใด ๆ หรือแสดงภาพในช่วงเวลาเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งในเรื่องนั้น ๆ และเป็นภาพเล่าเรื่องที่แสดงหลายช่วงเวลาและหลายเหตุการณ์อยู่ภายในภาพเดียวกัน ทั้งนี้แม้ว่าผลงานจิตรกรรมฝาผนังจะมีปรากฏอยู่หลายแห่ง แต่แห่งหนึ่งที่ถือได้ว่าเป็นแหล่งรวมผู้มีฝีมือทางงานจิตรกรรมไทยแบบประเพณีดั้งเดิมตามแบบแผนโบราณ ก็คือ จิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร กรุงเทพฯ

วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร เป็นพระอารามหลวงชั้นโท ชนิดราชวรวิหาร นิกายมหานิกาย สันนิษฐานว่าเป็นวัดที่สร้างขึ้นสมัยกรุงศรีอยุธยา แต่เดิมชื่อ "วัดทอง" น. ณ ปากน้ำ (2540 : 8) กล่าวว่า "ในสมัยกรุงธนบุรี วัดนี้เป็นสถานที่ซึ่งสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีมีพระราชดำริสให้มาเสวยศีกพม่าจากค่ายบางแก้วไปประหารชีวิต ดังปรากฏในพระราชพงศาวดารสมัยกรุงธนบุรี" ในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงโปรดให้รื้อและสถาปนาขึ้นใหม่ทั้งพระอาราม สร้างอุโบสถ เก๋งด้านหน้าวิหาร กำแพงแก้ว ฯลฯ และพระราชทานนามใหม่ว่า "วัดสุวรรณาราม" ช่วงสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงโปรดเกล้าฯ ให้ปฏิสังขรณ์วัดสุวรรณารามเพิ่มเติมจำนวนมาก รวมถึงให้ช่างเขียนภาพฝาผนังในพระอุโบสถ

ด้วย โดยช่างผู้เขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้มีชื่อเสียงอยู่มากหลายท่านด้วยกัน เช่น หลวงวิจิตรเจษฎา (อาจารย์ทองอยู่) หลวงเสนีย์บริรักษ์ (อาจารย์คงแป๊ะ) นอกจากครูทองอยู่และครูคงแป๊ะแล้ว สันนิษฐานว่ามีจิตรกรฝีมือดีในสมัยนั้นอีกหลายท่านร่วมเขียน เช่น "นายมี" หรือ "ตามีบ้านบุ" (MGR Online, 2556: Online) หากแต่ไม่ปรากฏหลักฐานว่ามีช่างเขียนระดับครูผู้ใดอีกบ้าง ส่วนด้านของเทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังที่วัดสุวรรณารามราชวรวิหารนี้ ใช้สีฝุ่น วาดระบายบนผนังด้วยเทคนิคปูนแห้ง และปิดทอง ตัดเส้น ซึ่งเป็นรูปแบบที่เป็นที่นิยมตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา หากแต่เทคนิคการสร้างสักรัศจะแสดงออกแตกต่างออกไป โดยจะใช้การลงสีพื้นด้วยสีหนักและทึบ แล้วจึงเขียนตัวภาพทับลงไป ในการจัดวางตำแหน่งของภาพเขียน ที่ผนังหุ้มกลองด้านหน้าหรือผนังสกัดหน้าเหนือขอบประตู ตรงข้ามพระประธาน เขียนรูปมารผจญ ระหว่างช่องประตูหน้าเขียนภาพพุทธประวัติ ตอนประสูติ และออกมหาภิเนษกรรม ผนังหุ้มกลองด้านหลังหรือผนังสกัดหลังเขียนภาพไตรภูมิ และพุทธประวัติ ตอนพระพุทธเจ้าเสด็จลงจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ส่วนระหว่างช่องประตูหลังเขียนเรื่องเวสสันดรชาดก กัณฑ์ทศพร กัณฑ์ทิมพานต์ และทศกัณฐ์ ผนังด้านข้างทั้งสอง ตั้งแต่เหนือของหน้าต่างขึ้นไปถึงเพดานเขียนภาพเทพชุมนุม เป็นแถวๆ จำนวน ข้างละ 4 แถว บานประตูและบานหน้าต่างเขียนภาพทวารบาลไว้ ซึ่งภาพวาดนายทวารบาลบนบานประตูแต่ละบานนั้นมีความน่าสนใจ นายทวารบาลแต่ละองค์จะสวมใส่เสื้อผ้าที่แตกต่างไม่ซ้ำกัน โดยเฉพาะภาพวาดนาย

ทวารบาลบนบานประตูทางเข้า นับได้ว่ามีความสวยงามเป็นอย่างยิ่ง (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2563: 29) ส่วนพื้นผนังซ้ายและขวาทั้งหมดภายในพระอุโบสถแสดงเรื่องทศชาติชาดก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงค่านิยมในการนำเสนอเรื่องทศชาติในช่วงเวลานั้น โดยเฉพาะเรื่องเวสสันดรชาดกที่มีการแสดงอยู่หลายผนังด้วยกัน โดยภาพทศชาติชาดกที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในศาสนสถานไทยนั้น มักจะมีการแสดงออกมากกว่าชาดกส่วนอื่น ๆ เนื้อหาเรื่องราว “ชาดก” มีการให้ความสำคัญเป็นอันมากในประเทศไทย เป็นการเล่าถึงอดีตชาติของพระโพธิสัตว์ก่อนที่จะจุติมาเสวยพระชาติเป็นเจ้าชายสิทธัตถะแห่งศากยวงศ์ ที่กาลต่อมาพระองค์ทรงออกผนวชตรัสรู้เป็นพระโคตมพุทธเจ้า โดยทศชาติชาดก หรือ พระเจ้าสิบชาติ จัดเป็นมหานิบาตชาดก อันถือว่าเป็น 10 อดีตชาติสำคัญ ที่บอกเล่าเรื่องราวการบำเพ็ญบารมีใน 10 ชาติสุดท้ายของพระโพธิสัตว์ โดยเนื้อหาเหล่านี้มักถูกจัดวางอยู่ภายในพระอุโบสถโดยรอบ ทั้งนี้ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่นำเสนอเรื่องทศชาติชาดกที่มีความงดงามอันดับต้น ๆ แห่งหนึ่งของไทย คือ จิตรกรรมภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร กรุงเทพฯ

แต่เป็นที่น่าเสียดายที่มีผู้คนจำนวนน้อยที่รับรู้และเคยได้สัมผัสความงามของจิตรกรรมฝาผนังที่พระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหารแห่งนี้ ด้วยเหตุแห่งบริบททางสังคมที่เปลี่ยนไป ทั้งนี้สังคมไทยในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าไปจากอดีตมาก ผู้คนสามารถรับชมสื่อได้หลากหลายรูปแบบ

และสื่อเองก็มีการผสมผสานรูปแบบในการนำเสนอให้ผู้ชมให้น่าสนใจและเข้าใจในเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น ไม่ต้องมองดูภาพนิ่งแล้วจินตนาการเช่นในอดีต มุมมองการรับรู้ของผู้คน ณ ปัจจุบันกับช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์จึงแตกต่างกันอย่างมาก การที่ผู้คนในยุคปัจจุบันไม่ค่อยให้ความสนใจจิตรกรรมฝาผนังโบราณจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าแปลกใจนัก แต่สิ่งที่สำคัญคือจะทำอย่างไรให้ผู้คนส่วนใหญ่รู้สึกสนใจและห่วงแหนมรดกสำคัญของชาติมากขึ้น รวมถึงเข้าใจในภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ช่างโบราณได้สรรค์สร้างขึ้นมาอย่างยากลำบากด้วยเป้าหมายเพื่อให้ผู้รับชมสามารถรับรู้เรื่องราวและซาบซึ้งหลักคำสอนผ่านภาพจิตรกรรมได้โดยง่าย และด้วยเหตุนี้เองก่อเกิดเป็นแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้ผู้คนทั่วไปเข้าใจและซาบซึ้งในงานจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณมากขึ้นผ่านสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุดทศชาติชาดก นี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ศึกษาและวิเคราะห์เรื่องราวทศชาติชาดกในงานจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เพื่อสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นแบบผสมระเบียบวิธี (Mixed methodology) มีดำเนินการตามวิธีการวิจัยดังนี้

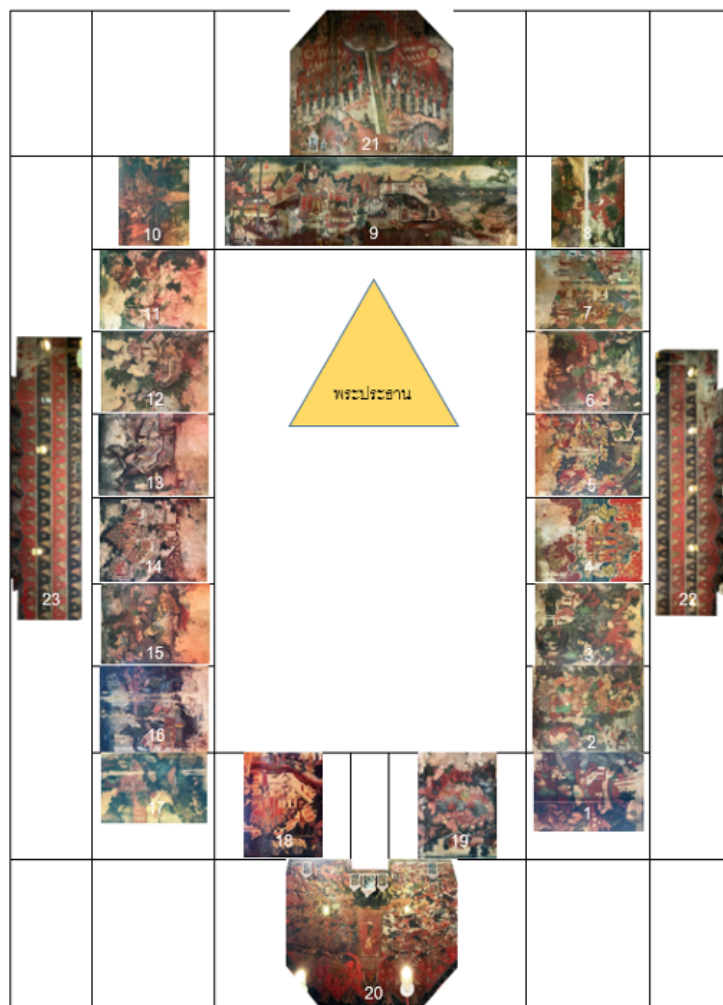


ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

1. ศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ได้แก่ 1.1 จิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ 1.2 เรื่องราวทศชาติชาดก 1.3 กระบวนการและเทคนิควิธีในการสร้างสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า พระอุโบสถของวัดสุวรรณารามราชวรวิหารนี้เป็นศิลปะสมัยอยุธยาตอนปลายผสมผสานระเบียบแบบแผนที่เป็นพระราชนิยมในสมัยรัชกาลที่ 1 ส่วนภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในเขียนโดยจิตรกรชั้นเยี่ยมสมัยรัชกาลที่ 3 เช่น หลวงวิจิตรเจษฎา (อาจารย์ทองอยู่) หลวงเสนีย์บริรักษ์ (อาจารย์คงแป๊ะ) ตามีบ้านบุ และคาดว่าจะมีอีกหลายท่านแต่ไม่ปรากฏหลักฐาน ด้านเทคนิคในการสร้างสรรค์ภาพใช้กรรมวิธีโบราณ เขียนด้วยสีฝุ่นแบบปูนแห้ง แล้วปิดทองดัดเส้นใส่รายละเอียด มีการใช้การระบายสีลงที่ส่วนพื้นภาพด้วยสีที่หนักและทึบ แล้วเขียนรูปตัวภาพ

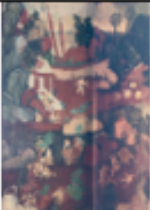
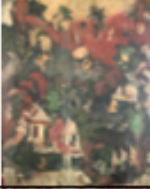
ทับลงไป อันเป็นเทคนิคที่นิยมทำกันในช่วงเวลานั้น ทั้งนี้สามารถแบ่งกลุ่มการแสดงออกของภาพจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้ ออกได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1 กลุ่มภาพทศชาติชาดก 2 กลุ่มภาพพุทธประวัติ 3 กลุ่มภาพเทพชุมนุม และ 4 กลุ่มภาพทวารบาล โดย 2 กลุ่มแรกจะเป็นกลุ่มที่น่าสนใจเนื้อหาแบบเล่าเรื่อง อันมีการแสดงหลายเหตุการณ์หรือหลายเรื่องภายในภาพเดียวกัน ส่วน 2 กลุ่มหลังไม่ได้มีการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวหรือเล่าเพียงเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ทั้งนี้กลุ่มภาพทศชาติชาดกจะมีจำนวนมากที่สุด คือมีทั้งหมด 19 ผนัง อยู่ในตำแหน่งระดับผนังห้องระหว่างช่องประตูและหน้าต่าง ส่วนภาพพุทธประวัติมีทั้งหมด 4 ผนัง อยู่ในระดับผนังห้อง 2 ผนัง ผนังสกัดหน้า 1 ผนัง และผนังสกัดหลัง 1 ผนัง



ภาพที่ 2 แสดงตำแหน่งภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถ วัดสุวรรณารามฯ กรุงเทพมหานคร
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 มิถุนายน 2565

โดยกลุ่มภาพทศชาติชาดกจะมีการจัดเรียงตามลำดับตามช่วงเวลาของเรื่องราวทั้งหมด จากตำแหน่งด้านขวาของทางเข้าพระอุโบสถ ไถ่จนจนถึงตำแหน่งมุมด้านซ้ายของทางเข้าพระอุโบสถ การแสดงออกเนื้อหาภายในของแต่ละภาพ มีการแสดงเนื้อหาหลายเหตุการณ์ภายในองค์ประกอบรวมของแต่ละภาพ เช่นเดียวกันกับคตินิยมการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังแห่งอื่น ๆ ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ซึ่งภาพจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้ไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน

ในการเรียงลำดับเนื้อหาที่นำเสนอเนื้อหาภายในของแต่ละภาพ บางภาพไล่เรียงเนื้อหาของเรื่องจากซ้ายไปขวา บางภาพแสดงเหตุการณ์จากขวาไปซ้าย บางภาพไล่เรียงเล่าเรื่องสลับฝั่งไปมา บางภาพจากส่วนล่างขึ้นบน บางภาพจากบนลงล่าง บางภาพเล่าสลับไปมาทั้งบนและล่าง ส่วนลักษณะโทนสีที่ปรากฏในปัจจุบัน (2565) พบว่า มีการใช้สีที่หลากหลายมากขึ้นกว่าสมัยอยุธยาตอนปลาย แต่มีลักษณะไม่สดใสมากนัก

ลำดับ	ผนัง	โทนสีส่วนพื้นที่					สีหลักของภาพ
		พื้นดิน	โชดหิน	พฤกษา	สถาปัตยกรรม	ตัวภาพ	
1							
2							
3							
4							

ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างรูปแบบของโทนสีที่ใช้ในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถ วัดสุพรรณารามฯ
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 มกราคม 2562

ตัวพระ ตัวนาง ที่แสดงถึงชนชั้นสูง ส่วนใหญ่แต่งเครื่องสูงแบบกษัตริย์ สวมขลุ่ยยอดช้อยและยอดเดินหนที่มีลักษณะแบบรัตนโกสินทร์ตอนต้น เครื่องทรงและผ้านุ่งของตัวภาพส่วนใหญ่ใช้การปิดทองแล้วตัดเส้นด้วยสีแดงและดำ บางส่วนมีการใช้การลงสีเป็นสีพื้นของผ้าแล้วเขียนลวดลายลงไป ส่วนตัวภาพยักษ์ ผิวกายมีทั้งสีแดง ดินแดง หงส์ดิน มอคราม ฟ้าแลบ แต่ส่วนใหญ่ใช้สีเขียว สวมเครื่องสวมศีรษะ

หลายรูปแบบ มีฉลององค์ทั้งแขนสั้นและแขนยาว ด้านตัวสัตว์ต่าง ๆ มีทั้งแสดงภาพลักษณะแบบสัตว์ที่มีอยู่จริง และสัตว์ในจินตนาการ รูปแบบของสถาปัตยกรรมที่เป็นปราสาทส่วนใหญ่จะเป็นแบบ 2 มิติ ไม่เน้นแสดงส่วนลึก แต่ในส่วนที่เป็นบ้านเรือน ศาลา อาศรม ต่าง ๆ มักแสดงเป็นแบบมุมภาพออบลิค (Oblique) ที่จะแสดงด้านหน้าตรง และส่วนด้านข้างจะเห็นเพียงด้านเดียว โดยจะท่ามุมเอียงประมาณ

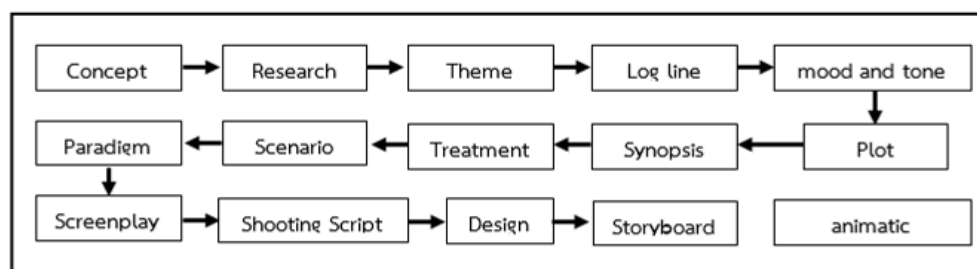
45 องศา ซึ่งขนาดของส่วนด้านหน้าและด้านหลังจะมีขนาดเท่า ๆ กัน ส่วนรูปแบบของพรรณพฤกษามีทั้งแบบกระทุ้งให้เป็นใบไม้และพุ่มใบ และการลงสีคัตน้ำหนัก แล้วตัดเส้นรูปแบบของโชดหิน มีการลงสีแบบหยาบๆ แต่ให้ความรู้สึกได้ถึงโชดหินแม้ว่าจะไม่ปรากฏจริงในธรรมชาติ ด้านรูปแบบน้ำ มีทั้งการลงสีไล่สีน้ำหนักให้มีลักษณะคล้ายเป็นคลื่นน้ำ การลงสีไล่สีน้ำหนักแต่ไม่แสดงเป็นก้อนคลื่น และการลงสีตัดเส้นให้มีลักษณะเป็นคลื่นน้ำอย่างชัดเจน

ทั้งนี้จากการวิเคราะห์ครั้งนี้ ทำให้พบว่าในการที่จะนำเอาภาพลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้ มาสร้างสรรค์เป็นสื่อเคลื่อนไหวเล่าเรื่อง จะพบปัญหาบางประการ ได้แก่ 1) ไม่ปรากฏภาพเหตุการณ์ที่สำคัญของเนื้อเรื่องภายในจิตรกรรมฝาผนัง โดยในการนำเอาภาพลักษณ์ของงานจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้มาใช้เป็นหลักในการนำเสนอ นั้นไม่สามารถใช้เพียงภาพที่ปรากฏได้ เนื่องจากมีหลายเหตุการณ์ที่สำคัญของเนื้อเรื่อง ไม่ได้มีการวาดอยู่ภายในภาพนั้น ๆ จำต้องสร้างส่วนภาพลักษณ์อื่นขึ้นมาพร้อมแทรกประกอบภายในเรื่องด้วย 2) ภาพจิตรกรรมฝาผนังบางส่วนมีความเสียหายเกินกว่าจะนำมาใช้นำเสนอได้ นอกจากจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้จะไม่ปรากฏภาพเหตุการณ์ที่สำคัญของเนื้อเรื่องแล้ว บางส่วนยังมีความเสียหายเกินกว่าจะนำมาใช้ในการนำเสนอได้ เช่น 1 ภาพเหตุการณ์การชมนรกของพระเนมิราช ในภาพเนมิราชชาดก 2 ภาพเหตุการณ์การช่วยพระเจ้าวิเทหราชของพระมโหสถในภาพมโหสถชาดก

เป็นต้น และ 3) การกำหนดระยะเวลาของแต่ละเรื่องภายใน “สื่อเคลื่อนไหวเล่าเรื่องจิตรกรรมฝาผนังฯ” เบื้องต้นมีการกำหนดไว้ว่า ระยะเวลาของแต่ละเรื่องควรมีระยะเวลาที่เท่า ๆ กัน แต่เนื่องด้วยเนื้อหาแต่ละเรื่องของทศชาติชาดกนี้ มีความละเอียดของการดำเนินเรื่องในเนื้อหาที่แตกต่างกันอยู่ไม่น้อย บางเรื่องยาว บางเรื่องสั้น ด้วยเหตุนี้ทำให้การกำกับให้อยู่ในช่วงเวลาที่เท่า ๆ กัน จึงเป็นการยาก บางเรื่องที่เนื้อหาไม่ซับซ้อนมาก หากยืดให้มีระยะการดำเนินเรื่องนาน ก็จะทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อได้ หากเสริมแต่งเรื่องหรือเพิ่มลูกเล่นต่าง ๆ เข้าไป ก็อาจจะทำให้ผิดเพี้ยนไปจากเจตนาเดิมของการสร้างผลงานชิ้นนี้ที่ตั้งใจจะสื่อสารโดยพยายามคงรูปแบบศิลปะของเดิมให้มากที่สุดได้ ส่วนเรื่องที่มีความละเอียดของเนื้อหามาก หลายส่วนก็ไม่สามารถตัดทอนออกไปได้เพราะเนื้อหาบางส่วนนั้นมีการเชื่อมโยงผูกอยู่กับส่วนที่เป็นประเด็นสำคัญของเรื่อง จึงทำได้เพียงตัดเนื้อหาบางส่วนเท่าที่จะตัดได้เท่านั้น

2. นำข้อมูลที่ได้สรุปและสร้างสรรค์เป็นผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก เมื่อได้ผลการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานฯ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ (Preproduction) มีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 4 แสดงกระบวนการขั้นตอน Preproduction ของการสร้างสรรค์ผลงานฯ

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 มกราคม 2562

1) กำหนดแนวคิด (concept) แนวคิดหลักคือ “แอนิเมชันส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมนำเสนอเรื่องราวทางพุทธศาสนาผ่านจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณ” โดยต้องคำนึงถึงสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชันด้วย โดย นิพนธ์ คุณารักษ์ (2551: 44) อธิบายว่าการพิจารณาถึงความสวยงาม (beauty) เสน่ห์ ความน่าสนใจ (appeal) สี สัน แสง

เงา บรรยากาศ ตลอดจนการนำศิลปะต่าง ๆ มาใช้ในภาพยนตร์ รวมถึงการใช้เสียงต่าง ๆ ที่เหมาะสมกลมกลืนเป็นต้น 2) การค้นคว้าหาข้อมูล (Research) จากการค้นคว้าหาข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง พบข้อมูลที่จะนำมาใช้เพื่อการสร้างผลงาน ได้แก่ 1 รูปแบบภาพลักษณ์งานจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ที่จะนำมาใช้

ในการสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยลักษณะขององค์ประกอบของภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ในแต่ละส่วนที่นำเสนอ ลักษณะโทนสีของภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ ลักษณะของตัวละครของภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ ลักษณะ Background ของภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ ลักษณะรายละเอียดต่าง ๆ ของภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ 2 รูปแบบของงานแอนิเมชันที่เหมาะสมในการนำเสนอส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมผ่านจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณ ซึ่งประกอบด้วย Genre ที่เหมาะสมในการนำเสนอ รูปแบบของ Film narrative ที่เหมาะสมในการนำเสนอ ซึ่งประกอบด้วย “โครงสร้างสำคัญอยู่ 3 ประการ คือ การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเรื่อง และการจบเรื่อง” (วีระชัย ตั้งสกุล และคณะ, 2556 : 233), รูปแบบของ Character Design ที่เหมาะสมในการนำเสนอ รูปแบบของ Background Design ที่เหมาะสมในการนำเสนอ รูปแบบของ Animated ที่เหมาะสมในการนำเสนอ รูปแบบของ Audio ที่เหมาะสมในการนำเสนอ, และ 3 รูปแบบสื่อที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

(Gen Z) 3) กำหนดแก่นเรื่อง (Theme) คือ “คำสอนทางพุทธศาสนาในทศชาติชาดกผ่านรูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง” 4) กำหนด Log line ของเรื่อง คือ “การกระทำบาปมีทั้ง 10 ชาติ ของพระพุทธเจ้า” 5) กำหนด mood and tone ของเรื่อง คือ “เรื่องราวแฟนตาซีจากคำสอนทางศาสนาในรูปแบบศิลปกรรมไทยโบราณ” ด้วยเหตุนี้โทนสีของภาพที่ใช้ของผลงานชุดนี้ จะใช้ชุดสีเดียวกันกับภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เล่าเนื้อหาเรื่องราวนั้น ๆ เป็นหลัก 6) กำหนดโครงเรื่อง (Plot) 7) กำหนดเรื่องย่อ (Synopsis) 8) กำหนดโครงเรื่องขยาย (Treatment) 9) กำหนดเหตุการณ์ (Scenario) 10) กระบวนทัศน์ (Paradigm) ของผลงานฯ 11) กำหนด Screenplay, 12) กำหนดบทภาพยนตร์ (Shooting Script), 13) การออกแบบ (Design) ใช้รูปแบบดั้งเดิมของภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ทั้งรูปแบบโทนสี ตัวภาพ สถาปัตยกรรม และธรรมชาติต่าง ๆ เป็นหลัก หากแต่จะมีการเพิ่มเติมและตกแต่งเฉพาะบางส่วนที่เลือนหายไป หรือตัดทอนรายละเอียดบางอย่างเพื่อให้เข้ากับเรื่องราว และ 14) การจัดทำ Storyboard หรือ บทภาพ

ตารางที่ 1 ตัวอย่างตัวละครที่ออกแบบเพื่อใช้ในผลงานฯ

ภาพ	ส่วนนำมาใช้ในสื่อ	ที่มา	ภาพ	ส่วนนำมาใช้ในสื่อ	ที่มา
พระมหาชนก		มาจากตัวภาพพระมหาชนกในภาพมหาชนกชาดก	พระมโหสถ		มาจากตัวภาพพระมโหสถในภาพมโหสถชาดก แล้วนำมาปรับแต่งโทนสี ลงสีเพิ่มเติม และตัดเส้นให้ชัดมากขึ้น
นางมณีเมขลา		โครงร่างจากตัวภาพนางฟ้าในภาพเมธีราชชาดก แล้วนำมาปรับแต่งโทนสี และตัดเส้นรายละเอียดใหม่	แก้วมโหสถ		มาจากตัวภาพแก้วมโหสถในภาพมโหสถชาดก โดยลงสีเพิ่มเติมและตัดเส้นให้ชัดมากขึ้น
พระสุวรรณสาม		มาจากตัวภาพพระสุวรรณสามในภาพสุวรรณสามชาดก โดยลงสีเพิ่มเติมและตัดเส้นให้ชัดมากขึ้น	พระภูริทัต		มาจากภาพลักษณะตัวภาพพระมโหสถในภาพมโหสถชาดก แล้วนำมาปรับแต่ง รวมถึงใส่รายละเอียดเพิ่มเติม เช่น ฉว้ายอดนาค

พระเจ้า กบิล ยักษ์		มาจากภาพพระเจ้า กบิลยักษ์ในภาพ สุวรรณสามชาดก โดย ลงสีเพิ่มเติมและตัด เส้นให้ชัดมากขึ้น	พระ อินทร์		มาจากตัวภาพ พระอินทร์ในภาพจันทร์ กุมารชาดก แล้วนำมา ปรับแต่งโทนสี และตัด เส้นรายละเอียดใหม่
ทูล ดาบส		มาจากตัวภาพทูล ดาบสในภาพสุวรรณ สามชาดก แล้วปรับ แต่งโทนสี และตัดเส้น รายละเอียดใหม่	พญา ครุฑ		มาจากภาพลักษณะตัว ภาพพญาครุฑในภาพ ภูริทัตชาดก ฯ แล้วลงสี เพิ่มเติมและตัดเส้นให้ ชัดมากขึ้น
มาตุลี เทวบุตร		มาจากตัวภาพพรหม นาทรในภาพนาทร ชาดก โดยลงสีเพิ่มเติม และตัดเส้นให้ชัดมาก ขึ้น	ปุนณก ยักษ์		มาจากตัวภาพปุนณก ยักษ์ในภาพวิรุทธชาดก แล้วนำมาปรับแต่งโทน สี และตัดเส้นราย ละเอียดใหม่

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

ตารางที่ 2 ตัวอย่างภาพลักษณะของฉากที่ใช้ในผลงานฯ

	ฉาก	ภาพลักษณะของฉาก	ที่มาของภาพ
1	ท่าเรือในเรื่องมหา ชนกชาดก		มาจากส่วนหนึ่งของภาพมหาชนกชาดก แล้วนำมา ปรับโทนสี ตัดทอน และเพิ่มเสริมบางส่วนเข้าไป เช่น คลื่นน้ำ และเรือ ฯลฯ
2	หมู่บ้านทูลและ ปาริกาในเรื่อง สุวรรณสามชาดก		มาจากส่วนหนึ่งของภาพกัณฑ์ชูชก แล้วนำมาปรับ โทนสี ตัดทอน และเพิ่มเสริมบางส่วนเข้าไป เช่น บ้านเรือน ต้นไม้ ฯลฯ
3	ปราสาทเมืองอูตร ปัญจาลในเรื่อง มโหสถชาดก		มาจากภาพกัณฑ์มหาราช แล้วนำมา ปรับโทนสี ตัด ทอน และเพิ่มเสริมบางส่วนเข้าไป เช่น ต้นไม้ ฯลฯ

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

2.2 ขั้นตอนการทำ (Production) เป็นขั้นตอนที่จะกำหนดว่าภาพยนตร์แอนิเมชัน จะมีความสวยงามมากแค่ไหน โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) การวางผัง (layout) กำหนดมุมภาพ และตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด รวมทั้งวางแผนว่า ในแต่ละช็อตภาพนั้น ตัวละครจะต้องเคลื่อนไหว หรือแสดงอารมณ์ผ่านท่าทางอย่างไรหรือไม่อย่างไร 2) การวาดและลงสีด้วยคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นขั้นตอนการวาดและลงสีด้วยคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้มีเอกลักษณ์ มีการใช้สีสันทัน รวมทั้งแสงซึ่งให้อารมณ์แตกต่างกัน รวมทั้งมีฉากที่ช่วยเพิ่มอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชมมากยิ่งขึ้น โดยใช้แอปพลิเคชัน Procreate เป็นหลักในการสร้างสรรค์ขั้นตอนนี้ ควบคู่ไปกับ โปรแกรมตกแต่งภาพ และ 3) การทำให้เคลื่อนไหว (animate) โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro และ แอปพลิเคชัน Procreate ในการทำให้เคลื่อนไหว

2.3 ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) ในขั้นตอน Postproduction ของการสร้างสรรค์ผลงานมีขั้นตอนดังนี้ 1) การประกอบภาพรวม (compositing) ของ

ผลงานชิ้นนี้ ใช้การสร้างแต่ละ scene แล้วนำเอาแต่ละ scene มาประกอบเป็นภาพรวมแต่ละเรื่อง ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, และ 2) การใส่ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) มีการใช้เสียงดนตรีประกอบใช้เพลง “โหมโรงปฐมดุสิต” ของ ปโย มาจาก [“https://www.youtube.com/watch?v=oS1mo19ejfk”](https://www.youtube.com/watch?v=oS1mo19ejfk) เป็นเพลงเปิดเรื่องและช่วงจบ ส่วน Sound Effect ใช้เสียงที่ดาวน์โหลดมาจากเว็บไซต์ที่เปิดให้ใช้ได้ โดยมีการใช้เสียงธรรมชาติ รถเกวียนวิ่ง คนเดิน คนล้ม เสียงลม และไฟ เป็นต้น ด้านเสียงบรรยายและบทสนทนา ผู้วิจัยได้ทำการพากย์เสียงด้วยตนเองทั้งหมดด้วยแอปพลิเคชัน “เสียงบันทึก” ใน Tablet (Ipad Pro 2018) และปรับแต่งเพิ่มเติมเสริมโดยการปรับความเร็วใน Clip speed and duration ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro

2.4 ผลงาน “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก” จำนวน 10 เรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

- “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก (มหาชนกชาดก)” (ความยาว 7 นาที 09 วินาที) แสดงเนื้อเรื่อง พระมหาชนกเดินทางจะไปชิงราชสมบัติจากพระโปลชนก ระหว่างเดินทางพายุทำให้เรือแตก แต่ไม่ละความอุตสาหะว่ายน้ำต่อไป ที่สุดก็ไดรรอดชีวิต และได้ครองราชสมบัติในเวลาต่อมา



ภาพที่ 5 ตัวอย่างบางส่วนใน “แอนิเมชัน 2 มิติฯ (มหาชนกชาดก)”

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

- “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก (สุวรรณสามชาดก)” (ความยาว 9 นาที 32 วินาที) แสดงเนื้อเรื่อง พระสุวรรณสามเลี้ยงมารดาบิดาของตนซึ่งตาบอดในป่า วันหนึ่งถูกพระเจ้ากปิลาชยักษ์ชิงเอาด้วยธนู ต่อมาสุวรรณสามก็ฟื้นคืนสติ และได้สอนคติธรรมแก่พระราชา



ภาพที่ 6 ตัวอย่างบางส่วนใน “แอนิเมชัน 2 มิติฯ (สุวรรณสามชาดก)”

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

- “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก (เนมิราชชาดก)” (ความยาว 7 นาที 17 วินาที) แสดงเนื้อเรื่อง พระอินทร์ให้มาตุลีมาเชิญพระเนมิราชไปเที่ยวเล่นบนสวรรค์ แต่พระเนมิราชขอไปคูนรกก่อน มาตุลีจึงพาพระเนมิราชไป เมื่อไปถึงพระองค์พบแต่ความน่ากลัว เสร็จแล้วจึงขึ้นไปบนสวรรค์ซึ่งแตกต่างจากนรกโดยสิ้นเชิง



ภาพที่ 7 ตัวอย่างบางส่วนใน “แอนิเมชัน 2 มิติฯ (เนมิราชชาดก)”
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

- “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก (มโหสถชาดก)” (ความยาว 14 นาที 55 วินาที) แสดงเนื้อเรื่อง มโหสถบัณฑิตเป็นที่ปรึกษาหนุ่มของพระเจ้าวิเทโหแห่งกรุงมิถิลา ได้ใช้อุบายป้องกันพระราชจากศัตรูได้



ภาพที่ 8 ตัวอย่างบางส่วนใน “แอนิเมชัน 2 มิติฯ (มโหสถชาดก)”
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

- “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก (ภริทัตชาดก)” (ความยาว 10 นาที 12 วินาที) แสดงเนื้อเรื่อง ภริทัตนาคราชไปจำศีล โดยขอครอบจอมปลวกอยู่ริมฝั่งแม่น้ำยมุนา มีพราหมณ์มาจับตัวไป ภริทัตยอมอดทนให้หมองูจับไปทรมาน ในที่สุดก็ได้อิสรภาพ



ภาพที่ 9 ตัวอย่างบางส่วนใน “แอนิเมชัน 2 มิติฯ (ภริทัตชาดก)”
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

- “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก (จันทกุมารชาดก)” (ความยาว 5 นาที 27 วินาที) แสดงเนื้อเรื่อง พระเจ้าเอกราชเชื่อคำยุยงของกัณหาฬพราหมณ์ให้จับพระมเหสี พระราชโอรส พระราชธิดา ไปบูชายัญ ท้าวสักกะต้องมาช่วยเหลือและแข็งแรง ทั้งหมดจึงรอดตาย



ภาพที่ 10 ตัวอย่างบางส่วนใน “แอนิเมชัน 2 มิติฯ (จันทกุมารชาดก)”
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

- “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก (นารทชาดก)” (ความยาว 7 นาที) แสดงเนื้อเรื่อง พระราชาองค์ติราช มีความเห็นผิดเป็นชอบ พระธิดาจึงขอเทวดาให้พระบิดาเห็นถูกต้อง นารทพรหม ได้ยินจึงเกิดเมตตา แปลงเป็นฤษีมาพูดให้พระราชาคิดถูกต้องตามเดิม



ภาพที่ 11 ตัวอย่างบางส่วนใน “แอนิเมชัน 2 มิติฯ (นารทชาดก)”
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

- “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก (วิรุทธชาดก)” (ความยาว 7 นาที 15 วินาที) แสดงเนื้อเรื่อง ครั้งหนึ่งปณณกยักษ์มาทำพระเจ้านุชยไกรพิยะเล่นสกา พระราชาแพ้ปณณกยักษ์จึงทูลขอตัววิรุทธบัณฑิตไป แม้ยักษ์จะอย่างไรก็ไม่สามารถทำอันตรายวิรุทธบัณฑิตได้



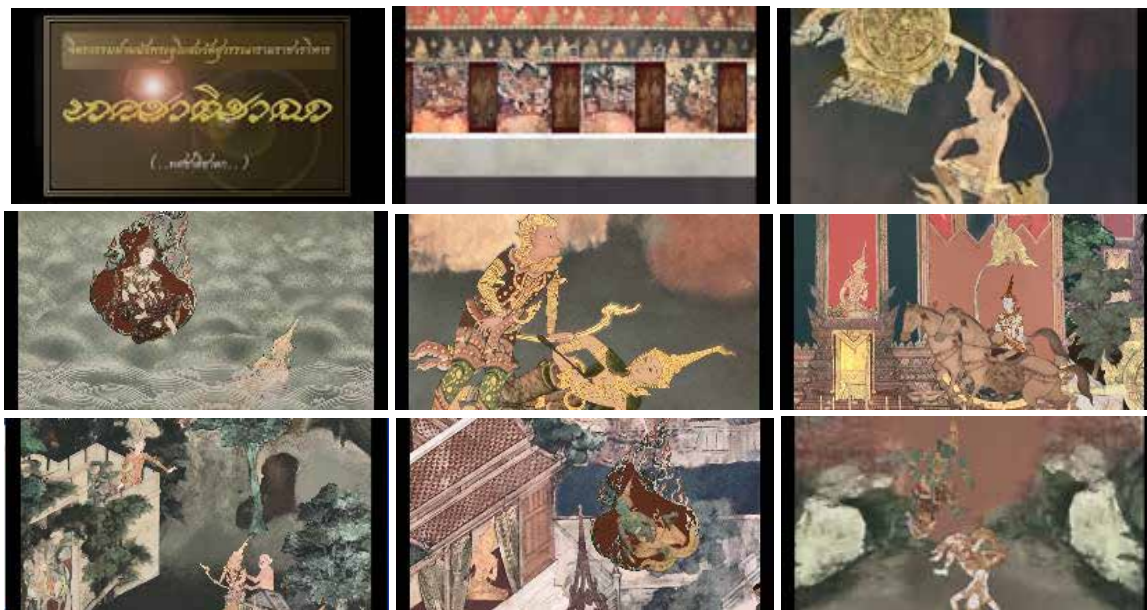
ภาพที่ 12 ตัวอย่างบางส่วนใน “แอนิเมชัน 2 มิติฯ (วิรุทธชาดก)”
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

- “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ชุด ทศชาติชาดก (เวสสันดรชาดก)” (ความยาว 7 นาที 12 วินาที) แสดงเนื้อเรื่อง พระเวสสันดรทรงได้รับราชสมบัติจากพระบิดา ทำให้ประชาชนไม่พอใจ เนรเทศไปอยู่ป่าหิมพานต์ ต่อมาชูชกไปขอสองกุมารของพระเวสสันดรก็ทรงยกให้ พระเจ้ากรุงส่วยจึงทรงไถ่สองกุมาร แล้วทรงยกขบวนไปรับพระเวสสันดรกลับพระนคร



ภาพที่ 13 ตัวอย่างบางส่วนใน “แอนิเมชัน 2 มิติ จากฯ (เวสสันดรชาดก)”
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

- “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง ทศชาติชาดก” (ความยาว 1 ชั่วโมง 26 นาที) เป็นการนำเอาแต่ละเรื่องที่อยู่ในทศชาติชาดก มาทำการตัดต่อรวมกันเป็นเรื่องเดียว เพื่อที่จะให้ผู้ชมสามารถเข้าใจทั้งหมดได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 14 ตัวอย่างบางส่วนใน “แอนิเมชัน 2 มิติ จากฯ ทศชาติชาดก”
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2565

3. การเก็บข้อมูลเพื่อประเมินผลงาน มีขั้นตอนดังนี้ 1) สร้างแบบประเมิน ประกอบด้วย แบบประเมินคุณภาพของผลงานฯ สำหรับผู้เชี่ยวชาญในการประเมินผลงานก่อนนำเสนอสู่สาธารณะ และแบบสอบถามความพึงพอใจ และประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานฯ สำหรับบุคคลทั่วไปที่ได้รับชมผลงาน 2) ตรวจสอบรูปแบบผลงานฯ เบื้องต้นโดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำการคัดเลือกแบบเจาะจงทั้ง 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัล และ ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ทำการตรวจสอบคุณภาพของผลงาน แล้วทำการปรับแก้ไขตามคำแนะนำ 3) นำเสนอผลงานฯ ต่อสาธารณะ และทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจากผู้ที่เป็นผู้รับชมผลงานฯ ผ่านสื่อ Social Network จำนวน 133 คน จากจำนวนทั้งหมด 200 คน (ขนาดของกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของทาโร่ ยามาเน่ (Taro Yamane)) โดยใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ทั้งนี้กลุ่มเป้าหมายหลักอยู่ในกลุ่มผู้ที่ศึกษาระดับอุดมศึกษา อายุเฉลี่ย 18-24 ปี 4) ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม

สรุปและอภิปรายผล

ทั้งนี้เมื่อได้สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดแล้ว ได้สร้างสรรค์เป็นผลงาน “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร ชุด ทศชาติชาดก” จำนวน 10 เรื่อง ตามแนวคิด “แอนิเมชันส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมนำเสนอเรื่องราวทางพุทธศาสนาผ่านจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณ” และได้นำเสนอผลงานฯ สู่สาธารณะแล้ว พบว่าส่วนมากของผู้ตอบแบบสอบถามโดยมากมีอายุประมาณ 16-22 ปี และนับถือพุทธศาสนา ซึ่งส่วนใหญ่ไม่รู้จักและไม่เคยเยี่ยมชมวัดสุวรรณารามราชวรวิหารแห่งนี้เลย แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างนี้จะอาศัยอยู่บริเวณกรุงเทพและจังหวัดปริมณฑลเป็นส่วนมาก โดยส่วนใหญ่พอจะมีความรู้ในเข้าใจในภาพจิตรกรรมฝาผนัง และเรื่องราว “พระพุทธรูปเจ้าสิบชาติ (ทศชาติชาดก)” อยู่พอสมควร ทั้งนี้ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อผลงาน “แอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร ชุด ทศชาติชาดก” พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$, $S.D. = 0.75$) โดยมากมีความเห็นว่า ผลงานนี้มีคุณค่าต่อสังคมและชุมชน ($\bar{X} = 4.41$, $S.D. = 0.71$) ส่วน

ประเด็นที่ได้ผลคะแนนน้อยที่สุดคือ ความเหมาะสมในด้านเสียงของผลงาน ($\bar{X} = 4.06$, $S.D. = 0.85$) โดยผลที่ได้สอดคล้องกับการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้ตอบแบบสอบถาม ที่ส่วนใหญ่มีความชื่นชมและพึงพอใจในผลงาน ซึ่งผลงานได้คะแนนความพึงพอใจระดับ มาก ในทุกด้าน สิ่งนี้ทำให้เห็นได้ว่าสื่อที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนี้จะสามารถเป็นแนวทางหนึ่งในการช่วยอนุรักษ์ และส่งเสริม ความรู้ความเข้าใจจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณของไทยได้ทางหนึ่ง รวมถึงยังสามารถทำให้ผู้คนเข้าถึงเนื้อหาทางพระพุทธศาสนาได้อีกด้วย โดยผลที่ได้นี้มีความสอดคล้องกับผลงานวิจัยหลายเรื่อง เช่น ชัยมงคล ธรรมวินันท์ (2554) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่นเรื่อง พญาเม็งราย ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์ และวีณา ประยูรรัตน์ (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง จิตรกรรมฝาผนังไทยสู่คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ฤกษ์มนต์ วัฒนารงค์ (2553) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เพื่อเพิ่มความรู้ด้านพุทธประวัติ ฯลฯ ซึ่งผลที่ได้ของงานวิจัยเหล่านี้พบว่าการใช้สื่อแอนิเมชันหรือภาพเคลื่อนไหวทำให้ผู้ชมโดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่สนใจในเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอมากขึ้นได้ และทั้งนี้เพื่อให้ผลงาน “สื่อเคลื่อนไหวจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร ชุด ทศชาติชาดก” นี้ได้เผยแพร่

ไปสู่บุคคลทั่วไปเป็นวงกว้าง เพื่อให้เป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงนำเสนอผลงานผ่านเว็บไซต์ YouTube โดยบุคคลทั่วไปที่สนใจผลงาน สามารถรับชมผลงาน ได้โดยผ่าน URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YbXSvAEYoZk&t=1870s> โดยตรงอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ผลจากวิจัยครั้งนี้ทำให้พบว่าส่วนใหญ่มีความชื่นชมและพึงพอใจในผลงาน ซึ่งการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวมาแสดงถึงงานศิลปกรรมโบราณของไทยจะสามารถเป็นหนทางหนึ่งในการช่วยสืบสานและอนุรักษ์ผลงานศิลปะอันทรงคุณค่าของไทยได้ นอกจากนี้ส่วนใหญ่ยังมีความเห็นอีกว่าสื่อในงานวิจัยนี้สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจในเนื้อหาทางพุทธศาสนาที่ปรากฏอยู่ในจิตรกรรมฝาผนังมากขึ้นอีกด้วย ด้วยเหตุนี้การนำเสนอผลงานสื่อในรูปแบบนี้จึงควรทำเพิ่มเติมในที่อื่น ๆ ที่มีผลงานศิลปกรรมแสดงอยู่ รวมถึงใช้เทคโนโลยีรูปแบบอื่น ๆ เพื่อเสริมให้มีความน่าสนใจมากขึ้น และเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้มากยิ่งขึ้นด้วย ทั้งนี้ในความเห็นบางส่วนเสนอว่าควรจัดทำระบบเสียงให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งอนาคตต่อไปจะทำการจัดการประเด็นทางด้านเสียงนี้ โดยทำการศึกษาเครื่องมือและเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องในด้านการผลิต รวมถึงวางแผนการทำงานให้เป็นระบบเพื่อให้ได้ความสมบูรณ์มากที่สุดต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ฤกษ์มนต์ วัฒนารงค์. (2553). การใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เพื่อเพิ่มความรู้ด้านพุทธประวัติ. **พัฒนาเทคนิคศึกษา**, 22(7), 48-56.
- ชัยมงคล ธรรมวินันท์. (2554). การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่นเรื่อง พญาเม็งราย. สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์ และวีณา ประยูรรัตน์. (2564). จิตรกรรมฝาผนังไทยสู่คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน. คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- น. ณ ปากน้ำ. (2540). **จิตรกรรมฝาผนัง วัดสุวรรณาราม**. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2551). **การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน**. วารสารศูนย์บริการวิชาการ, ปีที่16 ฉบับที่ 4, หน้า 43-46.
- วีระชัย ตั้งสกุล, และคณะ. (2556). **ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น เล่ม 1**. พิมพ์ครั้งที่ 4. นนทบุรี: สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2563). **หนังสือที่ระลึกในพิธีถวายผ้าพระกฐินพระราชทานประจำปี ๒๕๖๓ ของสภาผู้แทนราษฎร ณ วัดสุวรรณาราม ราชวรวิหาร**. กรุงเทพฯ: สำนักการพิมพ์ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
- MGR Online. (2556). **รักษ์วัตรภัยไทย : จิตรกรรมฝาผนังวัดสุวรรณาราม เพชรน้ำงามจิตรกรรมไทยสมัยรัตนโกสินทร์**. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2563, จาก <https://mgronline.com/dhamma/detail/9560000079845>