

## จินตภาพจากจิตรกรรมวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ สู่การสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ

ภาควัฒน์ บุตรศรี\* และทิพวรรณ ทังมั่งมี  
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

\*Corresponding author: pakawad.bu@up.ac.th

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาบริบทของจิตรกรรมฝาผนังในวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา เรื่องราวและแนวคิด รูปแบบ เทคนิค องค์ประกอบ และอัตลักษณ์งานจิตรกรรมล้านนา เฉพาะภาพเรื่องสังข์ทอง 2) เพื่อสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษางานจิตรกรรมฝาผนังในวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ มาเป็นแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย บทความนี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน 3 มิติ งานศิลปะสื่อผสม งานวิจัยและผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้อง โดยเลือกงานจิตรกรรมฝาผนังเรื่องสังข์ทองมาเป็นกรอบการวิจัย ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่และนักวิชาการ จำนวน 4 คน ใช้วิธีคัดเลือกแบบมีโครงสร้างและเจาะจงรายบุคคล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การสังเกตการณ์ การจดบันทึก การบันทึกภาพ การสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการเขียนบรรยายเชิงพรรณนา ผลการวิจัย พบว่า 1) อัตลักษณ์งานจิตรกรรมวิหารลายคำ ฝาผนังเรื่องสังข์ทอง เกิดจากการผสมผสานรูปแบบจากสยาม พม่า จีน และความเป็นพื้นบ้านของเชียงใหม่ สร้างสรรค์ด้วยจินตนาการ ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น และ 2) การจัดนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ แอนิเมชัน 3 มิติ ได้ก่อให้เกิดการเรียนรู้ และต่อยอดองค์ความรู้เดิม เชื่อมโยงกับบริบทการรับรู้สื่อของผู้ชมยุคปัจจุบัน โดยใช้เทคโนโลยีใหม่ เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงอัตลักษณ์ สุนทรียะของงานจิตรกรรมล้านนา องค์ความรู้จากงานวิจัยนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจงานด้านจิตรกรรมล้านนา และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมด้วยเทคนิคงานแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาต่อยอด เผยแพร่อัตลักษณ์ของงานจิตรกรรมล้านนา ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : 1. จิตรกรรมวิหารลายคำ 2. วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร 3. แอนิเมชัน 3 มิติ 4. ศิลปะสื่อผสม

## Imaginary from the mural paintings in Lai Kam Sanctuary at Phra Singh Temple towards the creation of 3D animation

Pakawad Budsri\* and Tippawan Thangmhungmee

*Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai 50200, Thailand*

*\*Corresponding author: pakawad.bu@up.ac.th*

### Abstract

This research aims to: 1) study the context of the murals in the Lai Kam Sanctuary at Phra Singh Temple, focusing on their history, narratives, concepts, styles, techniques, compositions, and the unique identity of Lanna murals, with a particular emphasis on the story of Sang Thong (Golden Conch); and 2) create a 3D animation inspired by the knowledge obtained from studying these murals, to develop contemporary art. This is an art-based creative research project. The researcher examined concepts related to 3D animation, mixed media art, relevant research, and artists' works, using the murals depicting the story of Sang Thong as the research framework. Key informants included four local experts and academics, selected through structured and purposive sampling. Research methods included observation, note-taking, photography, and interviews, with data analyzed using descriptive writing. The findings are: 1) The identity of the murals in the Lai Kam Sanctuary, depicting the story of Sang Thong, results from the fusion of Siamese, Burmese, Chinese, and local Chiang Mai styles, creating a distinctive and imaginative characteristic; and 2) The creative art exhibition featuring 3D animation promotes learning and builds upon existing knowledge, connecting with contemporary media perception. By using new media technology, it allows viewers to appreciate the identity and aesthetics of Lanna murals. The knowledge gained from this research will benefit those interested in Lanna mural art and the creation of mixed media artworks using 3D animation techniques. It will serve as an inspiration for further development and dissemination of Lanna mural art to a wider audience.

**Keywords:** 1. Mural paintings in Lai Kam Sanctuary 2. Phra Singh Temple 3. 3D animation 4. Mixed media art

## บทนำ

จิตรกรรมฝาผนังเรื่องสังข์ทอง วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ ถูกเขียนขึ้นในช่วงสมัยของรัชกาลที่ 5 โดยปรากฏอยู่ที่ฝาผนังด้านขวาของวิหารลายคำ สันนิษฐานว่าช่างที่เขียนเป็นชาวจีนชื่อ แจ็กเส็ง ซึ่งในปัจจุบันได้กลายเป็นงานจิตรกรรมของล้านนาที่มีชื่อเสียง ได้รับการเชิดชูและยกย่องในด้านของความสวยงาม ความโดดเด่น และมีความเป็นเอกลักษณ์สูง แสดงให้เห็นถึงศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นเชียงใหม่ได้เป็นอย่างดี โดยภาพเขียนเรื่องสังข์ทองนั้น มีที่มาจากเรื่อง สุวรรณสังข์ชาดก แต่งขึ้นโดยพระเถระนักปราชญ์ชาวเชียงใหม่ เป็นงานวรรณกรรมที่แต่งเลียนแบบชาดกในพระไตรปิฎก โดยเรื่องนี้สอนให้เข้าใจถึงเรื่องกฎแห่งกรรม "ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว"

จิตรกรรมเรื่องสังข์ทองนั้นเป็นการวาดที่แสดงถึงรายละเอียดลักษณะของปัจเจกบุคคลได้อย่างชัดเจน ตั้งแต่เรื่องของอาการแต่งกาย หน้าตา หนวดเครา และทรงผม ซึ่งถือว่ามีความแตกต่างจากภาพจิตรกรรมทั่วไปที่มีวิธีการเขียนเป็นแบบแผนเดียวกันทั้งหมด โดยเป็นภาพที่สมมติขึ้นมาแต่ในงานของจิตรกรรมเรื่องสังข์ทองในวิหารลายคำนั้นมีการวาดในลักษณะที่มีความเฉพาะเจาะจง มีความเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากที่อื่น ไม่ว่าจะเขียนทั้งในเรื่องของการจัดวาง สีเส้น และองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะแบบพม่า ไทยภาคกลาง ผสมผสานกับความเป็นพื้นบ้านพื้นถิ่น มีความเป็นอิสระ ไม่ยึดติดกับแบบแผน จิตรกรรมสามารถสร้างสรรค์จินตนาการของตนเองลงไปในการวาดได้อย่างเต็มที่ ก่อให้เกิดสุนทรีย์ ความสวยงามที่มีเอกลักษณ์อันโดดเด่น (Yothavuth, 2008: 5-9)

ในปัจจุบันภาพจิตรกรรมฝาผนังของล้านนานั้นมีการชำรุดไปมาก ถึงแม้ว่าบางแห่งจะได้รับการอนุรักษ์และพัฒนาโดยกรมศิลปากรแล้วแต่บางแห่งก็ยังคงถูกละเลย ซึ่งจะส่งผลให้เมื่อเวลาผ่านไปสภาพของงานจิตรกรรมนั้นวันก็จะมีแต่ทรุดโทรมลง เนื่องจากสภาพของตัวงาน ที่ถูกปล่อยทิ้งไว้ให้โดนน้ำฝน โดนลม โดนแดด และระยะเวลาที่ผ่านมา ทำให้ภาพค่อย ๆ เลือนหาย ยิ่งไปกว่านั้นงานจิตรกรรมยังมีการถูกทำลายด้วยฝีมือของผู้คนโดยการขีด ขาด การคำนึงถึงคุณค่าหรือทำลายไปด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ และปัจจุบันเราอยู่ในยุคที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้า และเข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวัน ทำให้เรารับเอาวัฒนธรรม ค่านิยม จากต่างประเทศเข้ามา จนหลงลืมความเป็นตัวตน วิถีชีวิตแบบดั้งเดิม เช่น ในสมัยก่อนวัดจะเป็น

ศูนย์รวมของผู้คน แต่ในปัจจุบันวัดกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยว มีเรื่องของธุรกิจการค้าเข้ามาเกี่ยวข้อง และงานจิตรกรรมที่อยู่ในวัดเดิมถูกวาดขึ้นมาเพื่อใช้เป็นสื่อกลางเชื่อมโยงผู้คนเข้ากับศาสนา กลุ่มเกลาจิตใจของผู้คนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม สอนไม่ให้คนทำชั่ว แต่ในปัจจุบันกลับถูกละเลย และถูกมองข้ามความสำคัญไป

การสร้างสรรคงานศิลปะ โดยการนำเอาศิลปะสื่อผสม (mixed media art) รวมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่มาพัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นเป็นนวัตกรรมใหม่ เพื่อนำเสนองานจิตรกรรมของล้านนาแบบดั้งเดิมให้ดูมีความแปลกตา และน่าสนใจเข้าถึงผู้คนได้ง่าย จะสามารถทำให้ภาพจิตรกรรมเป็นที่รู้จักได้อย่างกว้างขวางขึ้น ศิลปะสื่อผสมเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยใช้วิธีการและเทคนิคทางศิลปะด้านทัศนศิลป์ หลาย ๆ แขนงมาผสมผสานกันทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชั้นเดียวกัน เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้าง ซึ่งวัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงานสื่อผสม สามารถหาได้จากวัสดุธรรมชาติ หรือวัสดุสังเคราะห์ที่ผลิตขึ้นมาใหม่ เพื่อให้คนดูได้สามารถรับรู้ถึงความหมายของผลงานศิลปะ (Mueangkhwua, 2021: 1)

ปัจจุบันเรามีเทคโนโลยีการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ที่สามารถถ่ายทอดจินตนาการและเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อนำเสนอเผยแพร่ความรู้ความบันเทิงให้กับผู้คนได้อย่างดีเยี่ยมผ่านทางผลงานที่เป็นภาพเคลื่อนไหว หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าแอนิเมชัน ข้อดีของแอนิเมชัน คือ สามารถสร้างภาพที่มาจากจินตนาการให้ปรากฏออกมาได้อย่างเด่นชัด การนำเทคนิคงานแอนิเมชันมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะสื่อผสมเพื่อถ่ายทอดการเล่าเรื่องจากการศึกษางานจิตรกรรมในวิหารลายคำ จะสามารถสร้างรูปแบบของสื่อที่แปลกใหม่ มีมิติและมุมมอง ดูมีความสมจริง สร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชมในยุคปัจจุบัน โดยเป็นการนำเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ (new media) มาพัฒนาสื่อรูปแบบเดิม (old media) เพื่อสร้างการนำเสนอจากการประยุกต์เอาแนวคิด ปรัชญา และอุดมคติของงานจิตรกรรมมาสร้างเป็นผลงานแอนิเมชัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมด เป็นที่มาของงานวิจัยเรื่อง "จินตภาพจากจิตรกรรมวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ สู่การสร้างสรรคสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ" ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อศึกษางานจิตรกรรมวัดพระสิงห์ แล้วนำมาสร้างสรรคเป็นผลงานศิลปะสื่อผสม โดยผู้วิจัยมีความคาดหวังว่า ผลงานศิลปะที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นจะทำให้ผู้คนในปัจจุบันได้เข้าใจเรื่องราว เข้าถึงแนวคิด สัมผัสรับรู้ได้ถึงความงาม สุนทรีย์ และตระหนักถึง

คุณค่าของงานจิตรกรรมผ่านงานศิลปะสื่อผสมจากจิตรกรรม  
วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ จังหวัดเชียงใหม่ อย่างที่คนในอดีต  
เคยรับรู้และมีความภูมิใจ โดยงานศิลปะที่สร้างสรรค์ออกมา  
จะเป็นเหมือนตัวเชื่อมให้คนรุ่นใหม่ได้เข้าถึงงานศิลปะที่มี  
กลิ่นอายแบบดั้งเดิม ในรูปแบบมุมมองใหม่ อีกทั้งเพื่อให้ผู้ชม  
หันมาสนใจศิลปวัฒนธรรม อันเป็นศิลปะของชาติที่มีคุณค่า  
ควรแก่การรักษาเอาไว้ให้สืบทอดต่อไป และเพื่อเป็นแนวทาง  
ให้ผู้รับชมงานศิลปะสื่อผสมขั้นนี้ได้คิดวิเคราะห์ เกิดความ  
เชื่อมโยงไปถึงงานศิลปะดั้งเดิมที่เป็นต้นฉบับ จนเกิดความ  
สนใจที่อยากจะลงไปเรียนรู้เพิ่มเติม จากการได้รับชมผลงาน  
ศิลปะสื่อผสมขั้นนี้ ทำให้ชื่อเสียงของวัดพระสิงห์และจังหวัด  
เชียงใหม่กลายเป็นที่รู้จักออกไปในวงกว้างยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทของจิตรกรรมฝาผนังในวิหารลายคำ  
วัดพระสิงห์ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา เรื่องราวและ  
แนวคิด รูปแบบ เทคนิค องค์ประกอบ และอัตลักษณ์งาน  
จิตรกรรมล้านนา เฉพาะภาพเรื่องสังข์ทอง
2. เพื่อสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยการสังเคราะห์  
องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษางานจิตรกรรมฝาผนังในวิหาร  
ลายคำ วัดพระสิงห์ มาเป็นแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ศิลปะ  
ร่วมสมัย

### การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาออกเป็น  
2 ส่วน ส่วนแรก คือ แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์งานจิตรกรรมไทย  
และส่วนที่สอง คือ ศึกษาแนวคิดทฤษฎีของเทคนิคการสร้าง  
ภาพแอนิเมชัน 3 มิติ ให้สวยงาม มีความสมจริง มีเอกลักษณ์  
ศึกษาหลักการและแนวคิดของการสร้างสรรค์งานศิลปะ  
ประเภทสื่อผสม นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีของการวิเคราะห์และ  
ออกแบบสื่อเข้ามาเสริม เช่น ทฤษฎีสัญญาวิทยา และศึกษา  
ผลงานของศิลปินอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยมีเนื้อหาพอสังเขป  
ดังนี้

1. การศึกษาแนวคิดเรื่องการวิเคราะห์งานจิตรกรรมไทย  
เป็นส่วนหนึ่งที่ผู้วิจัยประยุกต์ใช้องค์ความรู้นี้ในการนำมา  
เปรียบเทียบกับการวิเคราะห์งานจิตรกรรมของล้านนา  
เนื่องจากมีแนวคิด มุมมองที่ใกล้เคียงกัน และงานจิตรกรรม  
ล้านนาก็มีต้นแบบมาจากงานจิตรกรรมประเพณีของภาคกลาง  
โดยงานทัศนศิลป์แขนงจิตรกรรม สามารถแบ่งเนื้อหา  
ออกเป็น 3 ส่วน คือ

1.1 เนื้อหาทางรูปทรง ได้แก่ ผลทางด้านพุทธิปัญญา  
หรืออารมณ์ที่สะท้อนใจซึ่งรับรู้ได้จากรูปทรง และชั้นเชิง  
ในการประสานกันของทัศนธาตุต่าง ๆ ได้แก่ เส้นสี น้ำหนัก  
อ่อนแก่ของแสงเงา ลักษณะผิว และพื้นที่ว่าง เป็นต้น

1.2 เนื้อหาทางเรื่องราว ได้แก่ ส่วนที่ดูรู้ว่าเป็นเรื่องอะไร  
หรือว่าเป็นภาพอะไร เช่น คน สัตว์ สิ่งของ เหตุการณ์ รวมทั้ง  
การดำเนินเรื่องราวแบบวรรณกรรม

1.3 เนื้อหาทางสัญลักษณ์ อันได้แก่ ความหมายที่มี  
ความลึกซึ้งยิ่งกว่าการประสานกันของทัศนธาตุในรูปทรง  
และความหมายธรรมดามาจากเรื่องหรือเหตุการณ์ เป็นผลทาง  
อารมณ์หรือปัญญาที่มีการคลี่คลายจากการประสานกันของ  
เนื้อหาทางรูปทรงกับเนื้อหาของเรื่อง เช่น เมื่อเราได้รับความรู้สึก  
ที่นุ่มนวล ที่เป็นเนื้อหาทางรูปทรงของงานจิตรกรรมขั้นหนึ่ง  
ที่มีเส้น อ่อนหวาน สีและน้ำหนัก ประสานกันอย่างกลมกลื่น

ในงานศิลปะแบบนามธรรมที่ไม่แสดงรูปของสิ่งที่เรารู้จัก  
เป็นเพียงทัศนธาตุล้วน ๆ ประกอบขึ้นกันเป็นรูปทรง เนื้อหา  
ของงานแบบนี้จะมีเพียงเนื้อหาทางรูปทรงที่อาจนำไปสู่เนื้อหา  
ทางสัญลักษณ์ โดยไม่ต้องมีเรื่องราวเป็นสื่อร่วมแต่อย่างใด  
งานที่จะให้เนื้อหาทางสัญลักษณ์ได้นั้น จะต้องเป็นงาน  
ที่มีเนื้อหาทางรูปทรงสมบูรณ์แล้วเท่านั้น มิเช่นนั้นจะเป็นเพียง  
สัญลักษณ์ผิวเผินที่เกิดจากความคิดคำนึงของผู้เอง โดยมี  
ต้นแบบมาจากเรื่องในภาพไม่ใช่ความรู้สึกในทางศิลปะ  
ไม่ลึกซึ้งถึงอารมณ์และความรู้สึกที่สะท้อนใจ

อุปสรรคสำคัญประการหนึ่งของการชื่นชมงานทัศนศิลป์  
โดยเฉพาะงานประเภทจิตรกรรมของคนทั่วไปก็คือ การดูภาพ  
ให้รู้เรื่อง โดยที่ผู้ดูมักเพิ่มความสนใจเกือบทั้งหมดไปที่เรื่อง  
ของภาพมากกว่าจะรับรู้และซาบซึ้งในความประสานกัน  
อย่างลึกซึ้งขององค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปทรงและทัศนธาตุ  
ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของความเป็นศิลปะและสุนทรีย์  
ที่มีเรื่องเป็นเพียงจุดเริ่มต้นหรือจุดบันไดใจเท่านั้น ที่เป็น  
เช่นนี้ก็เพราะว่าคนทั่วไปโดยเฉพาะคนไทยไม่คุ้นเคยกับการ  
รับรู้ในแง่ศิลปะของงานประเภทจิตรกรรม ต่างจากความชื่นชม  
ในวรรณกรรม นาฏศิลป์ และเพลงร้องซึ่งมีเรื่องราวเป็น  
ส่วนประกอบสำคัญดูจะแพร่หลายและเข้าถึงจิตใจคนได้  
มากกว่าการมาชมงานศิลปะ (Konthong, 2006)

2. การศึกษาแนวคิดเรื่องศิลปะสื่อผสม (mixed media  
arts) จารุวรรณ เมืองขวา (Mueangkhwa, 2021) อธิบายว่า  
เป็นผลงานศิลปะในด้านวิจิตรศิลป์ ที่มีการนำสื่อมากกว่า 2 สื่อ  
หรือศิลปะมากกว่า 2 แขนงขึ้นไปมารวมกัน สร้างเป็นงาน  
ชิ้นเดียว นิยมใช้สื่อที่แตกต่างกัน โดยนำจุดเด่นของแต่ละสื่อ

มาใช้ร่วมกัน ซึ่งนักออกแบบหลายท่านได้พยายามศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องศิลปะสื่อผสม เพื่อที่จะนำมาออกแบบผลงานของตัวเองให้มีจุดเด่น และดึงดูดผู้ชมให้สนใจในผลงานของตนเองให้มากที่สุด ปัจจุบันศิลปะทางด้านสื่อผสมนั้น มีการนำเอาแนวความคิดทางด้านนี้มาใช้กันอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะในด้านธุรกิจ เพราะสามารถที่จะผลิตผลงานสามมิติออกมาเพื่อดึงดูดคนดูได้ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ 3 มิติ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสม

- สร้างจินตนาการ (imagination) หรือการสร้างภาพขึ้นมาในใจ เพื่อใช้เป็นแนวทางกำหนดรูปแบบของผลงานที่จะสร้างสรรค์ว่าควรถ่ายทอดออกมาในลักษณะรูปแบบใด เช่น รูปแบบที่เหมือนจริง รูปแบบของการตัดทอน รูปแบบตามอารมณ์ ความรู้สึก และจะมีเนื้อหาอย่างไร เช่น เป็นเนื้อหาที่มีเรื่องราวมาจากประสบการณ์ตรง ทางอ้อม หรือคิดสร้างสรรค์ใหม่

- ออกแบบตามจินตนาการ หลังจากที่ได้ภาพที่กำหนดขึ้นในใจแล้ว จากนั้นจึงถ่ายทอดจินตนาการนั้นออกมาเป็นภาพร่าง นำไปปรับแก้ไข จัดองค์ประกอบภาพให้สวยงาม แล้วกำหนดวิธีการสร้างสรรค์ว่าจะใช้กลวิธีใดผสมกัน ตลอดจนเทคนิค ขั้นตอนกระบวนการ และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์

- สร้างสรรค์งานตามที่ออกแบบ เมื่อได้แบบแล้วจึงทำการลงมือสร้างตามกลวิธีของงานนั้น ๆ อาจมีการปรับแก้เพิ่มเติมในภายหลัง หรือตัดทอนบางสิ่งในภาพเพื่อความเหมาะสมลงตัวในด้านความงามทางศิลปะ (Mueangkhwa, 2021: 1-8)

3. การศึกษาทฤษฎีสัญญาวิทยา งานจิตรกรรมเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงรูปแบบและวิถีชีวิตของผู้คนในยุคสมัยนั้น ๆ และมักถูกสอดแทรกผ่านสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของเรา ไม่ว่าจะเป็นลวดลายที่ปรากฏอยู่บนเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และอุปกรณ์สิ่งของต่าง ๆ ซึ่งทฤษฎีสัญญาวิทยาเป็นทฤษฎีที่ใช้วิเคราะห์ถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เราเห็นในชีวิตประจำวัน จึงมีความจำเป็นที่ต้องศึกษาเรื่องของสัญลักษณ์เพื่อใช้ในการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงาน โดยการแบ่งชนิดหรือหน้าที่ของสัญลักษณ์นั้นมีความเหลื่อมซ้อนกัน เช่น วิถีหน้าที่แบบเสมือน (iconic mode) เป็นวิธีการสื่อสารที่อาศัยความเหมือนคล้ายคลึงกับการสื่อสาร เช่น รูปปั้น รูปภาพ รูปแกะสลัก วิถีหน้าที่แบบดัชนี (indexical mode) หมายถึงเครื่องมือสื่อสารที่ทำหน้าที่บ่งชี้สิ่งหรือปรากฏการณ์บางอย่าง เช่น เข็มนาฬิกาเป็นดัชนีที่บ่งชี้ถึงเวลา ดัชนีตลาดหุ้นที่บ่งชี้ถึงราคาหุ้นของบริษัทในตลาดหลักทรัพย์และบ่งชี้ถึงภาวะเศรษฐกิจโดยรวม และสุดท้ายคือ วิถีหน้าที่แบบสัญลักษณ์ (symbol) เป็นเครื่องมือ

สื่อสารที่มักใช้สื่อความหมายที่ปกปิด ไม่เกี่ยวเนื่องกับตัวของมันเอง เช่น สีดำเป็นสัญลักษณ์ของการไว้ทุกข์ ซึ่งหากสามารถเข้าใจถึงรูปแบบของสัญลักษณ์ประเภทต่าง ๆ ที่สามารถสื่อความหมายออกมาให้กับคนได้รับรู้ ก็สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับวิธีการนำเสนอที่จะเป็นตัวนำเสนอผลงานออกมาเพื่อสื่อสารกับผู้ชมให้เข้าใจร่วมกันได้ ทำให้ผลงานสามารถสื่อสารออกไปในวงกว้าง เป็นที่ยอมรับร่วมกัน อีกทั้งทำให้ผู้คนสามารถคิดและวิเคราะห์ทำความเข้าใจกับผลงานผ่านทางสัญลักษณ์ที่จะสื่อออกมาได้ (Bunmee, 2008)

4. แนวคิดเรื่องการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน 3 มิติในรูปแบบ Stylized แปลตามความหมายคือ ทันสมัย+เกินจริง หมายถึง การสร้างโมเดล 3 มิติ ที่มีลักษณะคุณสมบัติ รูปทรง รูปร่าง เกินจริง หรือลดทอนรายละเอียดให้เรียบง่าย แต่จะไม่อ้างอิงหลักการของความสมจริง (realistic) เช่น ตัวการ์ตูน รูปทรงที่เป็นนามธรรม หรือการออกแบบโมเดล 3 มิติ ที่มีรายละเอียดต่ำ (3D low polygon) เพื่อใช้กับงานเกม งานประเภทนี้สามารถใช้เพื่อการนำเสนอภาพในทางศิลปะแอนิเมชัน เกม หรือวัตถุประสงค่อื่น ๆ หรือเรียกอีกแบบหนึ่งว่าการเรนเดอร์ที่ไม่สมจริงหรือ (Non-Photorealistic Rendering: NPR) อย่างไรก็ตามการสร้างโมเดล 3 มิติ แบบเสมือนจริงนี้ถือว่าเป็นงานที่มีความน่าสนใจ น่าดึงดูด และก็อาจจะเป็นเรื่องท้าทายของศิลปิน นักพัฒนาที่จะต้องใช้ความคิดในการตัดแปลง ปรับเปลี่ยน แต่งเติม ให้งานดูมีความน่าสนใจ งานในรูปแบบของ Stylized ก่อนข้างจะมีความยืดหยุ่นและหลากหลาย เนื่องจากการผสมผสานระหว่างความไม่สมจริง ความเสมือนจริง ความเกินจริง และความเป็นนามธรรม ดังนั้นศิลปินสามารถที่จะหยิบยกเอาส่วนผสมแต่ละแบบมาผสมผสานเข้าด้วยกันได้อย่างอิสระ (Keo, 2017: 19)

5. การศึกษางานวิจัยและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง เช่น ชื่อผลงาน “River of Wisdom: Animated Version of the Riverside Scene at Qingming Festival” (ภาพที่ 1) ในนิทรรศการ “Along the River During the Qingming Festival” ซึ่งจัดแสดงที่ Lijia Smart Park ในเมืองฉงชิ่ง ประเทศจีน เป็นการนำเอาภาพจิตรกรรมเก่าแก่ของจีนที่มีอายุนับพันปีที่ถูกวาดโดย “Zhang Zeduan” มาสร้างสรรค์ใหม่ โดยนำเทคนิคของคอมพิวเตอร์กราฟิกมาพัฒนารูปแบบให้ดูมีความน่าสนใจ และได้นำแอนิเมชันเข้ามาใส่ ทำให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวและวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของคนในอดีต โดยยังคงความเป็นภาพวาดแบบสองมิติให้เห็น สร้างความแปลกใหม่ให้กับงานศิลปะที่ดูหนึ่ง ๆ ให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง

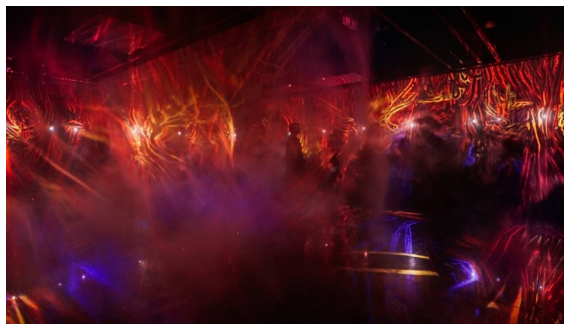
TeamLab (2024) ชื่อผลงาน “Universe of Fire Particles Dissolving” (ภาพที่ 2) โดยกลุ่มที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะชื่อดังในแนวผสมผสานกับเทคโนโลยี จัดแสดงที่อาซาฮุได ฮิลส์ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น งานชิ้นนี้มีความน่าสนใจตรงเทคนิคนำเสนอ เป็นการฉายภาพผสมผสานกับเทคโนโลยีที่มีการ

โต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

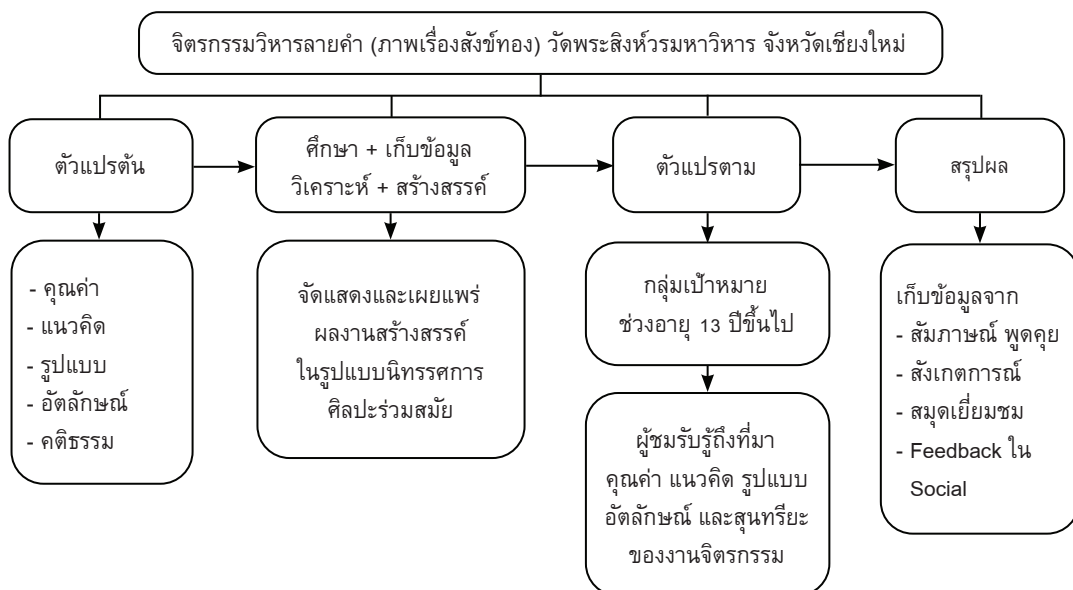
จากแนวคิด ทฤษฎี และตัวอย่างผลงานศิลปะกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้กำหนดมาเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 1 ผลงาน “River of Wisdom: Animated Version of the Riverside Scene at Qingming Festival”  
 Photo/ Chongqing Liangjiang New Area (ที่มา : Yang, 2023)



ภาพที่ 2 ผลงาน “Universe of Fire Particles Dissolving” (ที่มา : TeamLab, 2024)



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ (art creative research) โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษา คุณค่า แนวคิด รูปแบบ อัตลักษณ์ ตลอดจนข้อคิด คติธรรม ในงานจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ เฉพาะภาพเรื่องสังข์ทอง วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ แล้วทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา จากนั้นนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสมด้วยเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน 3 มิติ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยมีความถนัดและสนใจ นำเสนอในรูปแบบของงานนิทรรศการศิลปะ เพื่อให้ผู้รับชมผลงานได้รับรู้ถึงอัตลักษณ์และคุณค่า ตลอดจนเกิดการเชื่อมโยงต่อยอดจากองค์ความรู้เดิม ด้วยการนำเสนอในบริบทของสื่อใหม่ในปัจจุบัน โดยผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนของการศึกษาวิจัยออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลของงานจิตรกรรมฝาผนังวัดพระสิงห์ รวมถึงงานจิตรกรรมล้านนาของเชียงใหม่ จากหนังสือ เว็บไซต์ เอกสาร ตำรา บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะด้านแอนิเมชัน 3 มิติ และผลงานของศิลปินอื่น ๆ ที่มีการใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจ

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนของการลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนาม หลังจากที่ได้ทำการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสาร ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ การสังเกตการณ์ การจดบันทึก การบันทึกภาพนิ่ง/เคลื่อนไหว รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในพื้นที่ และผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นนักวิชาการ โดยใช้วิธีการเลือกแบบมีโครงสร้างและเจาะจงรายบุคคล เพื่อให้เข้าใจถึงประเด็น แนวคิด และมุมมองที่เป็นประโยชน์ในการนำไปสร้างสรรค์ พัฒนาผลงานศิลปะ

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากส่วนที่ 1 และ 2 มาจัดระเบียบ เรียบเรียง และประมวลผล จากนั้นนำผลที่ได้รวมถึงประเด็นที่สำคัญ ได้แก่ อัตลักษณ์ รูปแบบ แนวคิด คุณค่า และคติธรรมที่อยู่ในงานจิตรกรรมฝาผนัง มาใช้เป็นแรงบันดาลใจเพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

ส่วนที่ 4 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ จากประเด็นสำคัญที่ได้ทำการวิเคราะห์ รวมถึงขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิ จนได้แบบร่างที่สมบูรณ์ จากนั้นจึงทำการผลิต

ผลงานศิลปะ จัดแสดง และเผยแพร่ผลงานในรูปแบบของนิทรรศการ

ส่วนที่ 5 การประเมิน สรุป และอภิปรายผล หลังจากการจัดแสดงนิทรรศการผลงานศิลปะ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลความคิดเห็น คำติชม ข้อเสนอแนะ จากผู้ชมงาน คณาจารย์ ตลอดจนกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ นำมาเขียนสรุป และอภิปรายในเล่มวิจัย ด้วยการนำเสนอในแบบของการบรรยาย พรรณนา จากการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ

## ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากประเด็นที่ศึกษา และได้จัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบของนิทรรศการขึ้นที่วิหารลายคำ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน - 1 ธันวาคม พ.ศ. 2566 เพื่อเผยแพร่ผลงานให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงอัตลักษณ์ รูปแบบ แนวคิด และคุณค่า ตลอดจนคติธรรมที่แฝงอยู่ในท้องเรื่องของงานจิตรกรรมฝาผนังเรื่องสังข์ทอง โดยผลการวิจัยได้อ้างอิงจากวัตถุประสงค์ทั้งสองข้อที่ตั้งไว้ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้รับองค์ความรู้จากการศึกษาจิตรกรรมฝาผนังในวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา คุณค่า แนวคิด รูปแบบ อัตลักษณ์ และคติธรรมที่แฝงอยู่ในงานจิตรกรรม เพื่อนำไปพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ โดยจากการลงไปศึกษา ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ประเด็นแรก สิ่งที่ทำให้งานจิตรกรรมฝาผนัง มีความน่าสนใจและโดดเด่น คือรูปแบบการวาดที่มีความผสมผสานของศิลปะแบบภาคกลาง พม่า จีน และความเป็นพื้นบ้าน พื้นถิ่น จนก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่น รวมถึงการถ่ายทอดวิถีชีวิตของชาวเชียงใหม่ในช่วงสมัยนั้นออกมาได้อย่างชัดเจน สร้างสรรค์ผสมผสานกับจินตนาการ ที่มีความเป็นอิสระ ไม่ยึดติดกับกรอบ ระเบียบแบบแผน ดังเช่นการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่ผู้สร้างสรรค์ควรปล่อยจินตนาการให้ทำงานอย่างเต็มที่ และควรให้ผู้ชมได้ใช้จินตนาการ ค่อย ๆ รับรู้ ชิมชับ และมีส่วนร่วมกับผลงานศิลปะ และพื้นที่ ประเด็นที่สอง สิ่งที่เป็นข้อคิดและคติธรรมที่อยู่ในงานจิตรกรรมฝาผนังเรื่องสังข์ทอง มีประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับเรื่องรูปลักษณ์ ตัวตน จิตใจ ภายใน-ภายนอก เชื่อมโยงกับหลักธรรมะ ทำให้ผู้วิจัยหยิบยกเอาประเด็นเรื่องนี้มาวิเคราะห์ตีความ สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะโดยการใช้การเล่าเรื่อง นำเสนอ สื่อสารความหมายของภาพในเชิงสัญลักษณ์ เช่น การใช้เส้น สี รูปทรง ลวดลาย และการเคลื่อนไหว มานำเสนอภาพแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ ที่สามารถ

นำเสนอมิติของภาพ มุมมอง ทิศทางการเคลื่อนที่ ที่มีความอิสระ พลั้วไหว ให้ความรู้สึกที่แตกต่างจากการรับชมภาพวาด จิตรกรรมดั้งเดิมที่เป็นภาพนิ่งแบบ 2 มิติ

ผู้วิจัยได้ศึกษาและตีความสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ในงานจิตรกรรม เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะดังนี้

- 1) วิเคราะห์รูปแบบตัวละครในภาพจิตรกรรมมาใช้เป็นต้นแบบ โดยใช้ใบหน้าที่มีความเป็นอัตลักษณ์ลายเส้นของล้านนาที่บ่งบอกถึงการแสดงออก ความรู้สึกรักคิดทางศิลปะของช่างที่มีความโดดเด่นและหลากหลาย
- 2) ทำการตีความเรื่องสีที่ใช้ในงานจิตรกรรมเรื่องสังข์ทอง โดยดึงเอาสีเงินและสีทองมาใช้เนื่องจากเงินและทองเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความร่ำรวย ความเจริญรุ่งเรือง และคุณค่าในเชิงวัฒนธรรมของคนหรือชุมชนในล้านนา
- 3) หยิบยกเอาสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมเรื่องสังข์ทองมาผูกโยงกับคติธรรมในท้องเรื่อง โดยใช้บ่อน้ำที่เป็นส่วนสำคัญของวิถีชีวิตของชาวล้านนา ผสมผสานกับลวดลายความเป็นล้านนา จะช่วยทำให้งานสามารถแสดงสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ล้านนาได้ชัดเจนมากขึ้น
- 4) สิ่งที่เป็นองค์ประกอบของความเป็นอัตลักษณ์ในงาน

จิตรกรรมล้านนาที่อยู่ในวิหารลายคำ สิ่งแรกที่เห็นเมื่อเดินเข้าไป คือ “ศิลปะลายคำ” ซึ่งเป็นงานศิลปกรรมประดับตกแต่งที่เก๋ไก๋และมีความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปะล้านนา สื่อถึงความศรัทธาที่สืบสานของงานช่างล้านนา ด้วยลวดลายที่อ่อนช้อยบนพื้นสีแดงชาด ทำให้เกิดความรู้สึกสงบนิ่ง นำพาจิตใจให้เข้าถึงธรรมะ ผูกโยงกับงานศิลปกรรมและงานจิตรกรรมที่อยู่ภายใน

2. ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษางานจิตรกรรมฝาผนังในวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ มาเป็นแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย ก่อเกิดเป็นงานนิทรรศการศิลปะขึ้น เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ แนวคิด และมุมมองของผู้วิจัย โดยมีผลงานสร้างสรรค์ที่จัดแสดง จำนวน 4 ชั้น ดังนี้

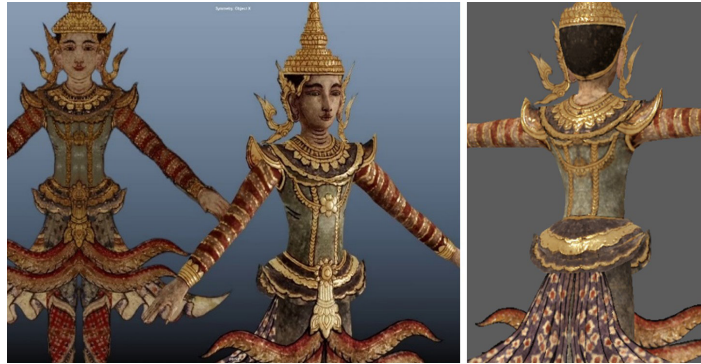
- ชั้นที่ 1 คือ ลวดลายจากจิตรกรรม เป็นการนำเอาความสวยงามของลวดลายดอกไม้ 6 แบบ จากจิตรกรรมฝาผนังและจิตรกรรมลายคำมาผสมผสานและติดไฟให้ส่องสว่าง สร้างความน่าสนใจดึงดูดผู้ชมให้เดินเข้ามา โดยใช้ความงามของสวดลายเป็นตัวเชื่อมนำพาเข้าสู่ชั้นงาน (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 การจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ ชั้นที่ 1 ลวดลายจากจิตรกรรม บริเวณทางเข้าวิหารลายคำ (ที่มา : Pakawad Budsri)

- ชั้นที่ 2 คือ ภาพจากจิตรกรรม แสดงเป็นกราฟิกไฮไลต์แกรม 3 มิติ ซ้อนทับกับทางเข้าหน้าวิหาร เป็นการนำเอาภาพจิตรกรรม 2 มิติ มาสร้างสรรค์ด้วยจินตนาการ โดยใช้โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ มาพัฒนารูปแบบให้เกิดความน่าสนใจ เพื่อให้คนรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงได้ ซึ่งภาพที่ฉายจะเป็นการนำเอาตัวละคร 2 ตัว คือ ตัวพระ

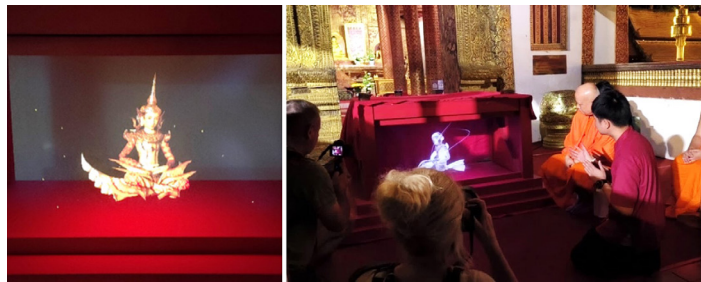
- ที่หมายถึง ตัวพระ-นาง ในท้องเรื่อง ที่มองจากภายนอกจะมีใบหน้าและเครื่องทรงที่สวยงาม กับตัวละครเงาะป่าที่ตมอมแมม ดำ นากลัว แต่มีรูปทองข้างใน โดยจะใช้สัญลักษณ์และเทคนิค เอฟเฟกต์ ในการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้คิดและตีความจากภาพแทนการเล่าแบบเป็นเรื่องราว (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5 การขึ้นโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Autodesk Maya (ที่มา : Pakawad Budstri)

ผู้วิจัยได้ทำการเติมแต่งจินตนาการ รายละเอียดของภาพในส่วนด้านหลังที่จิตรกรไม่เคยวาดเอาไว้ และได้ทำการตัดแปลงรูปทรงบางส่วนให้มีความเหมาะสมเมื่อมองจาก

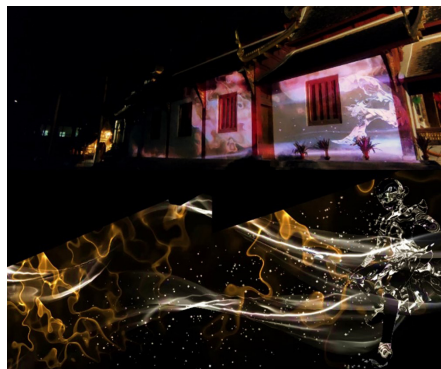
มุมมองอื่น ๆ ตลอดจนการใส่แสงเงา เทคนิคพิเศษต่าง ๆ เข้ามา เพื่อให้ภาพดูน่าสนใจมากขึ้น (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6 การจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ ชั้นที่ 2 ภาพจากจิตรกรรม (ที่มา : Pakawad Budstri)

ชั้นที่ 3 คือ ภาพลักษณ์ - ตัวตน เป็นการฉายภาพลงไปบนผนังภายนอกวิหาร โดยการนำเอางานจิตรกรรมด้านในออกมาแสดงให้ผู้ชมได้ชมด้านนอก งานชิ้นนี้มีการดึงเอาสิ่งที่ได้ตีความมาจากเนื้อเรื่อง คือ สีเงิน และสีทอง ซึ่งทั้งสองสีนี้เป็นสัญลักษณ์ที่คนส่วนใหญ่มักให้คุณค่าและความหมายในเชิงบวก การที่ตัวละครพระสังข์ลงไปชุบตัว

เงินและทองที่เคลือบอยู่ก็เป็นเพียงเปลือกนอก ที่ไม่สามารถบ่งบอกจิตใจที่อยู่ภายในของคน ๆ นั้นได้ คนที่ภายนอกดูดีภายในจิตใจอาจจะมืดดำ ส่วนคนที่ภายนอกมืดดำภายในอาจมีจิตใจที่สูงส่ง มีค่ากว่าเงินและทอง ที่คนทั่วไปมองไม่เห็น (ภาพที่ 7)



ภาพที่ 7 การจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ ชั้นที่ 3 ภาพลักษณ์ - ตัวตน (ที่มา : Pakawad Budstri)

ชั้นที่ 4 คือ บ่อน้ำเงาสะท้อน ชั้นนี้เชื่อมโยงกับภาพที่ฉายบนผนังด้านนอก เป็นการจำลองเอาบ่อเงินและบ่อทองในท้องเรื่องสังข์ทอง มาฉายลวดลายที่ถอดมาจากข้างใน

วิหารทับซ้อนลงไป ทำให้เกิดความตึงตูด และเมื่อมองลงไปภายในบ่อน้ำ ก็จะมีแอนิเมชันภาพเคลื่อนไหวของตัวละครที่ซุบตัวอยู่ด้านล่าง เป็นเงาผ่านหมอก (ภาพที่ 8)



ภาพที่ 8 การจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ ชั้นที่ 4 บ่อน้ำเงาสะท้อน (ที่มา : Pakawad Budsri)

#### อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะและเผยแพร่ผลงานในรูปแบบนิทรรศการ และเมื่อระยะเวลาการจัดแสดงผลงานสิ้นสุดลง ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลความคิดเห็น คำติชม ข้อเสนอแนะ จากผู้ชมงาน รวมถึงคณาจารย์และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ จากข้อมูลทั้งหมดสามารถนำมาสรุป ประมวลผล และอภิปรายผลได้ดังนี้

งานจิตรกรรมฝาผนังไม่ได้เพียงแต่ถูกวาดขึ้นมาเพื่อประดับตกแต่งศาสนสถาน แต่ยังทำหน้าที่ในหลายบทบาท เช่น เชื่อมโยงจิตใจผู้คนเข้ากับธรรมะ แม้ว่าจะผ่านมากี่ยุคสมัย สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงไปเท่าไร แต่หลักธรรมคำสอนเหล่านี้ก็ยังคงใช้สืบทอดต่อกันเรื่อยมา และอีกสิ่งหนึ่งคือคุณค่าด้านภูมิปัญญาทางด้านทัศนศิลป์ ที่ทำให้เกิดสุนทรีย์ ไม่ว่าจะเป็นศาสนาหรือเชื้อชาติใด เมื่อยามมองแล้วรู้สึกเกิดความเงิบงบบนจิตใจ รวมทั้งภาพวาดที่มีอายุเก่าแก่ ทำให้รู้สึกหวนนึกถึงอดีต ความเป็นอยู่ วิถีชีวิต แนวคิดของผู้คนในสมัยนั้น ที่เป็นเสมือนกระจกเงาที่สะท้อนภาพการเดินทางมาถึงในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ สำหรับผู้คนทุกช่วงวัย รวมถึงศิลปิน นักวิชาการ นักออกแบบสื่อสามารถนำไปเป็นแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ผลงานต่อไปได้

ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น เป็นเสมือนสื่อกลางที่ถ่ายทอดเรื่องราวของงานจิตรกรรมฝาผนังจากยุคเก่าสู่ยุคใหม่ ผู้ชมงานได้เกิดการเรียนรู้ ซึมซับอัตลักษณ์ สุนทรีย์ แนวคิด และคติธรรม ที่ผู้วิจัยได้สื่อสารออกมาผ่านการตีความ และใช้จินตนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมกับการจัดการ

พื้นที่กับงานดั้งเดิมที่อยู่ภายในวิหาร ที่จิตรกรใช้สื่อสารมุมมองของตนเองในอดีต และผลงานศิลปะที่ติดตั้งอยู่ภายนอก ที่เป็นการสานต่อมุมมองด้วยการใช้เทคโนโลยีสื่อปัจจุบันมาเป็นสื่อนำเสนอ เมื่อผู้ชมรับชมผลงานด้านนอก ก็สามารถเข้าไปชมผลงานจริงในวิหาร ทำให้เกิดกระบวนการเชื่อมโยงการเรียนรู้ผู้รับชมได้เห็นถึงคุณค่า อัตลักษณ์ของงานจิตรกรรมอันเป็นมรดกของชาติ ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ รวมถึงสื่อมวลชนได้นำผลงานสร้างสรรค์ศิลปะไปเผยแพร่ต่อ ส่งผลให้จิตรกรรมวัดพระสิงห์เป็นที่รู้จักในวงกว้าง

ตลอดระยะเวลาการจัดงาน ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลของผู้รับชมสื่อ จากการสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ สมุดบันทึก การเยี่ยมชม และการโต้ตอบในสื่อออนไลน์ ผู้ชมส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับตัวชิ้นงานนิทรรศการ โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่เดินทางผ่านมา รวมทั้งสื่อมวลชน ได้เข้ามาบันทึกภาพ ช่วยเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์นำเสนออัตลักษณ์ และคุณค่าของงานจิตรกรรมของวัดพระสิงห์ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ผู้ชมสามารถเรียนรู้อัตลักษณ์ของงานจิตรกรรมได้จาก การรับชมนิทรรศการ และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ภายในงาน อีกทั้งยังสามารถเข้าไปศึกษางานจิตรกรรมที่เป็นต้นฉบับดั้งเดิมภายในวิหารได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ถึงคุณค่า รูปแบบ แนวคิด อัตลักษณ์ และคติธรรมในงานจิตรกรรม ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่ตั้งไว้

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะครั้งนี้ องค์ประกอบต่าง ๆ รวมถึงรูปแบบการนำเสนอ ผู้วิจัยต้องการให้งานศิลปะได้ทำหน้าที่ของตนเอง ดังนั้น ภาพที่นำเสนอออกมาจะไม่เป็นการ

เล่าเรื่องมากจนเกินไป เพราะจะเป็นการปิดกั้นจินตนาการของผู้ชม ภาพจะมีการเปลี่ยนแปลงร่าง รูปทรง การเคลื่อนไหว ทิศทาง สี สัน บางครั้งก็เลื่อนหายแล้วค่อย ๆ ซัดขึ้น ทำให้ผู้ชมสามารถใช้ความคิดของตนเอง จินตนาการร่วมกัน เกิดมุมมองที่หลากหลาย รวมถึงเข้าไปอยู่ในพื้นที่กับงานศิลปะ กลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงานได้

สิ่งที่ผู้วิจัยได้เรียนรู้ในระหว่างที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะคือการที่ศิลปินหรือจิตรกรได้ใช้จินตนาการของตนเองสร้างสรรค์ผลงานภาพจิตรกรรมฝาผนังออกมาได้อย่างอิสระ ไม่ต้องยึดติดกับกฎ ระเบียบ แบบแผนมากนัก ทำให้งานศิลปะสามารถแสดงตัวตนของผู้สร้างสรรค์ ตลอดจนแนวคิด และความรู้สึก กลายเป็นเอกลักษณ์ที่มีความโดดเด่นเฉพาะตัวได้อย่างชัดเจน ผลงานศิลปะที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นก็มีการใส่ตัวตนและแนวคิดของตนเองเพื่อสื่อสารมุมมองในรูปแบบของตนเองเช่นกัน

เทคนิคหรือวิธีการที่ใช้สร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ได้รับชมให้ความสนใจมากเช่นกัน โดยเฉพาะผู้ที่ทำงานศิลปะด้านสื่อมัลติมีเดีย รวมถึงนักเรียน นักศึกษา ตลอดจนชาวต่างชาติ ผู้วิจัยได้เผยแพร่องค์ความรู้ด้านกระบวนการสร้างสรรค์สื่อศิลปะให้กับผู้ที่สนใจ และเมื่อการจัดแสดงผลงานสิ้นสุดลง งานศิลปะได้ถูกส่งต่อและส่งมอบให้กับสถานศึกษา เพื่อให้คุณาจารย์และนักศึกษาได้ใช้ประโยชน์ในการพัฒนาผลงานศิลปะ รวมถึงส่งมอบให้ศิลปินนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานของตนเองต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

1. งานศิลปกรรมของวัดพระสิงห์ จังหวัดเชียงใหม่ นอกจากงานจิตรกรรมฝาผนัง ยังมีหลายอย่างที่นำเสนอใจสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดเป็นงานวิจัยได้
2. ภาพที่นำเสนอควรมีความหลากหลายมากกว่า การตีความตัวละคร 2 แบบ จากประเด็นที่ศึกษา ควรเอาองค์ประกอบอื่นไปส่งไปในงานด้วย เพื่อทำให้เกิดความหลากหลาย
3. ในการจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ บางครั้งผลงานก็สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมในบริบทและข้อจำกัดของพื้นที่ ผู้วิจัยควรทดลองจัดวางหรือสร้างสรรค์หลาย ๆ แบบ เพื่อทำให้น่าสนใจและเกิดการจินตนาการมากขึ้น โดยนำสิ่งที่อยู่รอบ ๆ เช่น เสา หรือต้นไม้ มาเป็นส่วนหนึ่งของงานได้ รวมทั้งผู้ชมที่มารับชมก็สามารถเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของงานได้เช่นกัน

4. การจัดแสดงผลงานนิทรรศการ ควรมีการวางแผน และประชาสัมพันธ์ให้กว้างขวางมากขึ้น จะทำให้ผลงานเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

5. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน 3 มิติ สามารถใช้เทคนิคพิเศษที่หลากหลาย เพื่อนำเสนอภาพให้มีความน่าสนใจ

6. เนื่องจากนิทรรศการมีลักษณะการสร้างประสบการณ์ การรับรู้ใหม่ให้กับผู้รับสาร อาจเพิ่มเติมแนวคิดเกี่ยวกับสื่อประสบการณ์เข้ามาเพื่อวัดผลของการสร้างสรรค์ผลงานตามวัตถุประสงค์

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องด้วยความกรุณาและช่วยเหลือจากคณาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้สละเวลา คอยช่วยเหลือแนะแนวทาง ให้คำปรึกษา แนะนำ ในการทำงานวิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพวรรณ ทังมั่งมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองเดช ภูพานูมาต และรองศาสตราจารย์ ดร.สุกรี เกษรเกศรา อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเจ้าอาวาสวัดพระสิงห์ วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ ที่ได้เมตตาอนุญาตให้ใช้พื้นที่ในวัดเพื่อจัดแสดงผลงานศิลปะ และท่านพระอาจารย์ปลัดหล้าที่ให้ข้อมูลและช่วยแนะนำเกี่ยวกับภาพจิตรกรรมฝาผนังในงานวิจัย ตลอดจนพระภิกษุสงฆ์และสามเณรทุกรูป ที่อำนวยความสะดวกให้ความช่วยเหลือในช่วงการจัดแสดงผลงาน ขอขอบคุณผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยทุกท่าน ที่ให้การสนับสนุนการศึกษาวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

### References

- Bunmee, Teerayut. (2008). **Saussur's Semiotics Revolution towards the Postmodernist Path** (การปฏิวัติสัญศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์). Bangkok: Wipasa.
- Keo, M. (2017). **Graphical Style in Video Games**. Bachelor's dissertation, Häme University of Applied Sciences (HAMK), Hämeenlinna, Finland.
- Konthong, Kasem. (2006). **Mixed Media Art** (ศิลปะสื่อประสม). Bangkok: Silpa Bannakhan.
- Mueangkhwa, Jaruan. (2021). **Teaching Materials Mixed Media Art Course** (เอกสารประกอบการสอน

- รายวิชาศิลปะสื่อประสม) [Unpublished manuscript].  
Painting, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan  
Sunandha Rajabhat University.
- TeamLab. (2024). **Universe of Fire Particles Dissolving**.  
[Online]. Retrieved April 16, 2024 from <https://www.teamlab.art/th/ew/dissolvingflames-azabudai/tokyo/?autoplay=true>
- Yang, S. (2023). **The Iconic ‘Qingming Festival’ Painting Comes Alive in Chongqing**. [Online]. Retrieved June 5, 2024 from <https://www.ichongqing.info/2023/08/01/the-iconic-qingming-festival-painting-comes-alive-in-chongqing/>
- Yothavuth, Kritsana. (2008). **Study of Architectural Styles on Murals at Phra Singh Temple Compared to Buak Krok Luang Temple, Chiang Mai** (การศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมบนภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดพระสิงห์วรมหาวิหารเปรียบเทียบกับวัดบวศรคหลวง อ. เมือง จ. เชียงใหม่). Chiang Mai: Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University.