

จิตรกรรมฝาผนังไทยสู่คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

THAI MURAL PAINTING INTO COMPUTER ANIMATION

วันที่ได้รับต้นฉบับบทความ: 26 พฤศจิกายน 2563

วันที่แก้ไขปรับปรุงบทความ: 17 กุมภาพันธ์ 2564

วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 16 มีนาคม 2564

ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์*

Chinnawat Prayoonrat

วีณา ประยูรรัตน์**

Veena Prayoonrat

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวคิดในการพัฒนาแอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังไทยเพื่อให้จิตรกรรมฝาผนังไทยมีชีวิตโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ซึ่งการสร้างแอนิเมชันควรคำนึงถึงความโดดเด่นและอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังไทย ได้แก่ 1) เนื้อหา อาจมาจากวรรณกรรมไทย วิถีชีวิต ความเชื่อ และคำสอนทางพระพุทธศาสนา 2) ตัวละคร ส่วนใหญ่มาจากวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ประเพณี หรือศิลปะการแสดงในสมัยนั้น 3) ฉาก ส่วนใหญ่มาจากสถาปัตยกรรมไทยตามยุคสมัย การแสดงภาพไม่มีระยะมิติของภาพตามความเป็นจริง แต่จะแสดงออกเป็นชั้น ๆ ขึ้นไปด้านบน 4) รูปร่าง ส่วนใหญ่ตัวละครจะไม่แสดงกล้ามเนื้อ แต่จะเป็นลายเส้นที่มีลักษณะอ่อนช้อยคล้ายกับวาดรูปร่างของผู้หญิง และ 5) สี ส่วนใหญ่เป็นสีตุ่น ๆ คือสีที่ผ่านการผสมสีมาแล้วมากกว่า 1 สี ทำให้ดูสีไม่ฉูดฉาดเหมือนผลงานกราฟิกบางประเภท ดังนั้น ด้วยคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมและความงามทางศิลปะไทย หากมีการบูรณาการจิตรกรรมฝาผนังไทยและแอนิเมชันเข้าด้วยกันแล้วนำไปเผยแพร่ทั้งในและต่างประเทศ ผู้เขียนเชื่อว่าคนไทยรุ่นใหม่จะเพิ่มความสนใจในจิตรกรรมฝาผนังไทย และเป็นจุดดึงดูดให้ชาวต่างชาติเข้ามาเที่ยวชมจิตรกรรมไทยของจริงได้อีกด้วย

คำสำคัญ: จิตรกรรมฝาผนังไทย, แอนิเมชัน

ABSTRACT

This article aims to present the concept of developing Thai mural painting using computer animation techniques. The animation should take into account the outstanding and identity of Thai murals painting which include as follows: 1) Story may be collected from Thai literary art, way

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี e-Mail: chinnawat888@gmail.com

** อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี e-Mail: kveena@live.com

of life, beliefs, and Buddhist teachings, 2) Most of the characters may be collected from the way of life and the traditions or the performing arts of that time, 3) Most of the scenes may be from Thai architecture in each period and the display does not have the actual dimension of the image, but will be displayed in layers starting from the bottom to the top, 4) Most shapes of the characters do not have muscle but have delicately line drawing like a woman shape, and 5) Most of the colors are muddy and are blended with more than one color, making them less gaudy like some graphics. Therefore, with cultural values and the beauty of Thai art, if there is an integrated Thai mural painting and animation and is distributed in Thailand and abroad, the authors believe that Thai mural painting will add interest to the new generation of Thais and will be attractive to foreigners to see the real Thai mural painting as well.

Keywords: Thai mural painting, animation.

บทนำ

จิตรกรรมฝาผนังไทย เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ไม่จำกัดเพียงความงามและความประณีตเท่านั้น แต่ยังเป็นหลักฐานของชาติที่เกิดจากการบันทึกเหตุการณ์และสิ่งต่าง ๆ ในอดีตไว้ในภาพเขียน โดยสามารถศึกษาลักษณะของบ้านเมือง สภาพแวดล้อม ชีวิตความเป็นอยู่ สังคม วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ วรรณกรรม และโบราณคดีได้จากภาพเขียน ถือเป็นหลักฐานสำคัญที่ใช้เทคนิคการบันทึกด้วยการเขียนภาพแทนการบันทึกด้วยตัวอักษร (กรมศิลปากร, 2533, หน้า 69) ทำให้คนสมัยก่อนที่อ่านหนังสือไม่ออก สามารถเข้าใจในบันทึกคำสอนด้วยภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังได้

การสร้างสรรคจิตรกรรมไทย เป็นศิลปะที่แสดงให้เห็นด้วยรูปแบบที่เป็นรูปร่าง (form) ซึ่งเกิดจากการออกแบบวาดภาพระบายสีตามลักษณะแห่งโครงเรื่อง ฉะนั้น งานจิตรกรรมไทยจึงจัดเป็นทัศนศิลป์ (visual art) ที่ต้องอาศัยการดูรูปแบบที่ปรากฏเป็นภาพแสดง มีแนวเรื่องอันเป็นปริศนาคติในพุทธศาสนา คืออุบายที่สอดแทรกอยู่ในคำสั่งสอนทางศาสนา เพื่อให้เกิดศรัทธา เกิดความเชื่อมั่นในเรื่องบาปบุญคุณโทษ ดังเรื่องบุญบารมีปาฏิหาริย์ของพระพุทธเจ้าในเรื่องพุทธประวัติ (พระปฐมสมโพธิกถา) หรือพระโพธิสัตว์ในนิทานชาดก เช่น ทศชาดก (เรียกอีกอย่างว่า ทศชาติ) ตลอดจนเรื่องราวของอมนุษย์ทั้งหลาย มีทั้งเทวดา คนธรรพ์ วิญญาณ เช่น วรรณคดีเรื่องไตรภูมิโลกสันฐาน เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เหนือธรรมชาติ ทำให้ภาพในจิตรกรรมฝาผนังไทยไม่สามารถวาดท่าทางตามธรรมชาติได้ อีกทั้งลักษณะท่าทางดังกล่าวเป็นสิ่งที่ไม่สามารถบรรยายได้ด้วยคำพูดหรือเขียนบรรยายเป็นลายลักษณ์อักษรให้เข้าใจได้อย่างชัดเจน (สันติ เล็กสุขุม, 2548, หน้า 16-17) ดังนั้น การที่จะสืบทอดคำสอนทางพุทธศาสนาและส่งเสริมอัตลักษณ์ของจิตรกรรมไทยให้น่าสนใจในยุคปัจจุบัน คงหนีไม่พ้นการทำภาพเคลื่อนไหวให้จิตรกรรมฝาผนังไทย

ศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้บัญญัติศัพท์ Animation เป็นภาษาไทยว่า “ชีวิตลักษณะ” หรือใช้ทับศัพท์ว่า “แอนิเมชัน” หมายถึง การทำภาพเคลื่อนไหว หรือการทำให้เคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหว (มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, ออนไลน์, ม.ป.ป.) แอนิเมชันถือกำเนิดขึ้นมาจากหลักการเรื่อง

ภาพติดตา โดยเมื่อเราเห็นภาพหนึ่งภาพหนึ่งก็จะเกิดการจดจำและเข้าใจว่าภาพนั้น ๆ คืออะไร แล้วเมื่อลองนำภาพหนึ่งหลาย ๆ ภาพมาเล่นติดต่อกันด้วยความเร็ว เช่น 25 ภาพ ต่อ 1 วินาที เราจะรู้สึกได้ว่ากำลังเห็นภาพเคลื่อนไหว โดยแบ่งวิธีการสร้างผลงานได้ 2 ประเภท ได้แก่ แบบดั้งเดิม คือ 1) แอนิเมชัน 2 มิติ (2D animation) ได้แก่ การวาดด้วยมือ การตัดกระดาษให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ หรือคัท-เอาต์แอนิเมชัน (cut-out animation) และ Clay Animation หรือ Stop Motion ที่สร้างจากดินน้ำมันหรือวัสดุที่ใกล้เคียงกัน 2) การวาดภาพและสร้างโมเดลบนคอมพิวเตอร์ในรูปแบบการขยับเป็นเฟรมต่อกัน (digital computer animation) ที่เกิดจากการสร้างด้วยระบบดิจิทัลทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547 หน้า 1-7)

ดังนั้น บทความนี้จะกล่าวถึงการบูรณาการร่วมกันระหว่างจิตรกรรมฝาผนังไทยและคอมพิวเตอร์แอนิเมชันผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นหลักฐานทางศิลปะที่มีลักษณะโดดเด่น น่าสนใจ ไม่จำกัดสถานที่ในการรับชม เข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย สื่อสารความเป็นมาของวัฒนธรรม วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ทางสังคม และคำสอนทางพุทธศาสนา ได้เป็นอย่างดี

ความหมายของจิตรกรรมไทย

คำว่า “จิตรกรรมไทย” แต่ละบุคคลอาจเข้าใจ ให้ความหมายหรือคำนิยามแตกต่างกันไป แต่ในที่นี้จะแสดงตัวอย่างคำนิยามในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เกิดข้อสรุปพอที่จะมองเห็นภาพจิตรกรรมไทยได้อย่างชัดเจน ดังนี้

จิตรกรรมไทย เป็นภาพเขียนระบายสีที่จิตรกรไทยเขียนขึ้นจากความศรัทธาในพุทธศาสนาเป็นส่วนใหญ่ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา เช่น พระพุทธประวัติ และชาดก นอกจากนี้ อาจเขียนเรื่องราวจากวรรณคดีไทย นิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นต่าง ๆ การเขียนภาพจิตรกรรมของจิตรกรไทยเป็นการสร้างภาพที่เกิดจากจินตนาการผสมผสานกับภาพเหมือนจริง (realistic) มีเนื้อหาเกี่ยวเนื่องกับพระพุทธศาสนาเป็นส่วนใหญ่ และมักสอดแทรกคติความเชื่อและวิถีชีวิตของไทยไว้ด้วย (วิบูลย์ ลีสุวรรณ, 2539, หน้า 4)

จิตรกรรมไทยประเพณี คือจิตรกรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของช่างเขียนที่เขียนขึ้นด้วยเทคนิคและวิธีการเฉพาะ มีลักษณะพิเศษอันเป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่ได้รับการเรียนรู้ ฝึกหัด และอบรมมาอย่างดีพร้อมบริบูรณ์ ท่านเหล่านั้นได้ใช้ความสามารถทางการช่างสร้างสรรค์จิตรกรรมด้วยความรู้ ความคิด และแรงบันดาลใจทางคุณธรรม ให้ปรากฏออกมาเป็นจิตรกรรมอันอุดมด้วยสุนทรียภาพ เพื่อให้ผู้ชมได้ความรู้ ความเข้าใจ และเห็นคุณค่าได้ (กองโบราณคดี กรมศิลปากร, 2535, หน้า 7)

จิตรกรรมไทยประเพณี เป็นศิลปะที่มีความประณีต สวยงาม แสดงความรู้สึก ชีวิตจิตใจ และความเป็นไทยที่มีความอ่อนโยน ละมุนละไม สร้างสรรค์สืบต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนได้ลักษณะประจำชาติ มีลักษณะและรูปแบบเป็นพิเศษ นิยมเขียนบนฝาผนังในอาคารที่เกี่ยวข้องในพุทธศาสนาและอาคารที่เกี่ยวข้องด้วยบุคคลชั้นสูง เช่น พระอุโบสถ วิหาร พระที่นั่ง บนแผ่นผ้า (ภาพพระบฏ) บนกระดาษ (สมุดไทย) โดยเขียนด้วยสีฝุ่นตามวิธีการของช่างเขียนไทยในสมัยโบราณ นิยมเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับเรื่องอดีต พุทธประวัติ ทศชาติชาดก ไตรภูมิ วรรณคดี และวิถีชีวิตไทย ส่วนใหญ่นิยมเขียนประดับผนังพระอุโบสถและวิหาร อันเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์สำหรับประกอบพิธีทางศาสนา และทำบุญสุนทาน เพื่ออุทิศถวายเป็นพุทธบูชาและทำให้เกิดความสงบขึ้นในจิตใจของพุทธศาสนิกชน โดยทั่วไป

น้อมนำให้ประกอบกรรมดี ละเว้นความชั่ว ซาบซึ้งเลื่อมใสศรัทธาต่อองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า (สมชาติ มณีโชติ, 2529, หน้า 1)

ประเภทของจิตรกรรมไทย

จิตรกรรมไทย สามารถจำแนกจิตรกรรมไทยประเพณีออกเป็น 2 ประเภท คือ จิตรกรรมฝาผนัง (mural painting) และจิตรกรรมที่เคลื่อนที่ได้ (easel painting)

1. จิตรกรรมฝาผนัง (mural painting) เป็นจิตรกรรมที่เคลื่อนที่ไม่ได้ เพราะเขียนลงบนโครงสร้างของตัวอาคาร เช่น ฝาผนัง เพดาน เสา คอสอง ซื่อ คาน และบานประตูหน้าต่าง เป็นต้น จิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้มีอยู่ตามวัดวาอารามต่าง ๆ มักจะพบเขียนอยู่ที่อุโบสถ วิหาร ศาลา หอไตร กรุโบสถ พระเจดีย์ พระปราสาท และตามกุฏิต่าง ๆ เป็นต้น เรื่องที่นิยมส่วนมากจะเป็นเรื่องพุทธประวัติ เทพชุมนุม ไตรภูมิ ชาดก วรรณกรรมทางศาสนา ปรีชาธรรม ตำนาน นิทานพื้นบ้าน พระราชพิธี และเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ

2. จิตรกรรมที่เคลื่อนที่ได้ (easel painting) เช่น สมุดภาพไตรภูมิ สมุดข่อย พระบฏ ภาพมหาชาติ ตู้อพระธรรม ส่วนใหญ่เป็นภาพเขียนด้วยเทคนิคสีฝุ่นเช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนัง แต่เนื่องจากเป็นภาพเขียนที่มีพื้นงานขนาดเล็กกว่าฝาผนัง การสร้างองค์ประกอบของภาพเขียนจึงจัดให้เป็นกลุ่มเล็กพอเหมาะพอดีกับหน้ากระดาษ สมุดข่อย หรือ ผ้าพระบฏนั้น (กรมศิลปากร, 2533, หน้า 3)

ความสำคัญของจิตรกรรมไทย

จิตรกรรมฝาผนังไทยที่ยังคงเหลือร่องรอยอยู่จนถึงปัจจุบันนี้ เป็นหลักฐานที่สำคัญเทียบได้กับหลักฐานทางประวัติศาสตร์โบราณคดี สิ่งที่แฝงอยู่ในจิตรกรรมฝาผนังเต็มไปด้วยเรื่องราวที่รวบรวมไว้ซึ่งจารีตประเพณี แบบแผนที่มีในอดีต ด้วยเหตุนี้จิตรกรรมฝาผนังจึงเป็นสิ่งมีค่าในการค้นคว้าทางประวัติศาสตร์หรือศาสตร์อื่นได้เป็นอย่างดี จิตรกรรมฝาผนังจึงถือว่าเป็นหลักฐานสำคัญอีกประการหนึ่งที่ถือได้ว่าเป็นมรดกของชาติที่เปี่ยมไปด้วยคุณค่า ความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังนั้นมีหลายองค์ประกอบ สามารถแยกเป็นประเด็นสำคัญได้ ดังนี้

1. ความสำคัญในมูลเหตุของการสร้างที่เป็นเหตุเป็นผล สำหรับความสำคัญนี้แยกได้เป็น 4 ประการ คือ

1.1 เป็นการยกย่องเชิดชูศาสนา วรรณคดี และเสริมบารมีพระมหากษัตริย์ เพราะเรื่องราวส่วนใหญ่จะแสดงเรื่องพุทธประวัติหรือชาดก ส่วนวรรณคดีนั้นเลือกเฉพาะวรรณคดีที่มีชื่อเสียง เช่น สังข์ทอง รามเกียรติ์ ส่วนการเสริมบารมีพระมหากษัตริย์นั้น มักเป็นการแสดงเรื่องราวพงศาวดารหรือภาพเขียนเกี่ยวกับพระราชกรณียกิจ

1.2 เพื่อประดับตกแต่งให้เกิดความงามแก่อาคาร ภาพจิตรกรรมฝาผนังจะช่วยเพิ่มความงดงามให้แก่สถาปัตยกรรมนั้น ๆ ให้มากยิ่งขึ้น การศึกษาในสมัยโบราณยังไม่มีระบบโรงเรียน สถาบันที่จะให้การศึกษาและความรู้แก่ประชาชนได้คือวัด ซึ่งเป็นศูนย์รวมของวิชาการหลายแขนง ผู้ถ่ายทอดวิชาการคือพระสงฆ์ นอกจากพุทธศาสนิกชนทั้งหลายจะได้บุญได้กุศลจากการมาทำบุญตักบาตร ฟังเทศน์ ฟังธรรมแล้ว เมื่อได้สัมผัสกับวัดเป็นเวลานานหรือเมื่อได้เข้าไปในพระอุโบสถ นอกจากจะได้พบองค์พระประธานที่มีอาการสงบนิ่งแล้ว สิ่งที่ได้พบเห็นอีกอย่างหนึ่งคือ “ภาพ

จิตรกรรมฝาผนัง” ที่มีเรื่องราวพุทธประวัติหรือชาดกประดับไว้โดยรอบ จึงได้อาศัยภาพเหล่านี้ในการแสวงหาความรู้ ทำให้เกิดความเข้าใจในหลักธรรมทางพุทธศาสนาได้มากยิ่งขึ้น

1.3 เพื่อเป็นสื่อในการประกอบคำสอนในพุทธศาสนา เมื่อพุทธศาสนิกชนได้ฟังพระสงฆ์แสดงธรรมเทศนา ในเรื่องพุทธประวัติแล้วหันมาชมภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เปรียบเสมือนอุปกรณ์การสอน ย่อมทำให้เกิดความซาบซึ้ง อันเป็นการน้อมนำให้ประพฤติแต่สิ่งที่เป็นบุญกุศลมากยิ่งขึ้น

1.4 เป็นการแสดงออกซึ่งฝีมือและอารมณ์ของศิลปินโบราณ เพราะหากไม่มีการสร้างจิตรกรรมฝาผนัง ศิลปินก็ไม่มีโอกาสแสดงความคิดของตนเองออกมา ในจิตรกรรมฝาผนังนั้น ศิลปินจะถ่ายทอดสถานภาพของบุคคล ระดับชั้นต่าง ๆ กัน ตั้งแต่พระมหากษัตริย์ลงมาจนถึงสามัญชน แสดงให้เห็นความแตกต่างกันทั้งสิ้น การเน้นความสำคัญ และเครื่องแต่งกาย เช่น ถ้าเป็นพระมหากษัตริย์จะใช้สีสดใสวาดอย่างประณีต มีการตกแต่งอารมณ์อย่างตระการตา เป็นต้น ส่วนความลึกถ้ำในเรื่องของการแฝงความหมาย ก็เป็นเรื่องที่ศิลปินสามารถสอดแทรกลงไปตามแต่จินตนาการ ของตนได้ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนแต่ถูกบันทึกอยู่ในจิตรกรรมฝาผนังทั้งสิ้น (สมชาติ มณีโชติ, 2529, หน้า 23)

2. ความสำคัญในเรื่องของความศรัทธา ช่างผู้เขียนทำขึ้นมาด้วยความศรัทธาในพุทธศาสนาเป็นพื้นฐาน โดยมีได้หวังสินจ้างรางวัล มีจุดหมายอยู่ที่ผลบุญกุศลเป็นสำคัญ ศิลปินจึงใช้สมาธิอย่างแรงกล้าในการสร้างจิตรกรรม ฝาผนัง ภาพที่ออกมาจึงดูแน่นชนิดเต็มไปทั่วผืนผนัง หมายความว่าต้องการให้ได้ภาพที่มีความงามเป็นพิเศษสุดยอด ดังนั้นผลงานที่ออกมาจึงเป็นการบรรยาย บันทึกความจริงโดยไร้สิ่งอื่นใดเคลือบแฝง นั่นแสดงว่าหลักฐานจาก จิตรกรรมฝาผนังเป็นความจริงที่เชื่อถือได้อีกประการหนึ่งด้วย

3. ความสำคัญในกระบวนการการทำงานที่ซับซ้อน วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการเขียนภาพจิตรกรรม ฝาผนังนั้นส่วนใหญ่ทำมาจากธรรมชาติทั้งสิ้น มีการนำสิ่งต่าง ๆ มาปรับปรุงดัดแปลงด้วยวิธีการต่าง ๆ จึงจะใช้ได้ เช่น ต้องนำเปลือกกระดังยามาทุบทำแปรง ใช้ขนหิวทำพู่กัน ตลอดจนการเตรียมการผสมสี ช่างต้องพยายามทำให้เห็นว่าแม้จะมีกระบวนการที่ยากและซับซ้อน จิตรกรไทยก็สามารถทำงานสำเร็จ จิตรกรรมฝาผนังของไทยส่วนใหญ่ จะเป็นภาพเขียนด้วยสีฝุ่นหรือสีน้ำขาว ซึ่งเป็นวิธีที่เหมาะสมกับการเขียนบนผนังปูนที่แห้งแล้ว และสามารถตกแต่ง รายละเอียดอันเป็นลักษณะเฉพาะของจิตรกรรมไทยได้เป็นอย่างดี กระบวนการสร้างจิตรกรรมฝาผนังเป็นวิธีการที่ ช่างต้องแก้ปัญหาในการสรรหารูปแบบเพื่อการจัดองค์ประกอบภาพ (composition) ให้มีความเหมาะสมกับเรื่องราว คตินิยม ตลอดจนลักษณะสถาปัตยกรรมในแต่ละที่ด้วย

4. ความสำคัญในการบันทึกเรื่องราวและร่องรอยในอดีต การวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นศิลปะอีกแบบหนึ่ง ไม่ว่าศิลปินจะแสดงเรื่องราวอะไรเป็นจุดสำคัญของเรื่องก็ตาม แต่จะมีอยู่ 2 ประการที่แฝงอยู่ในผลงานที่ถูกแสดง ออกมาคือ

4.1 การถ่ายทอดด้วยวิธีสังเคราะห์ (synthetic art) ศิลปินจะนำสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัวถ่ายทอดลงใน ภาพที่ตนสร้างขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงพบว่า ภาพพุทธประวัติหรือชาดกจะเป็นภาพที่แสดงเรื่องราวชีวิตประจำวันของชาวบ้าน ประกอบด้วย เช่น การทำมาหากิน การค้าขาย ซึ่งทำให้ได้เห็นรูปแบบสังคมในอดีตได้

4.2 การถ่ายทอดลักษณะท้องถิ่นหรือชาตินิยม (nationalism) เห็นได้จากลักษณะวัฒนธรรมและประเพณี ของชุมชน เพราะสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวศิลปินจะเป็นประสบการณ์ที่ถูกบันทึกลงในจิตรกรรมฝาผนังอย่าง

หลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น เรื่องราวตามพุทธประวัติเกิดขึ้นในอินเดีย องค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าก็เป็นชาวอินเดียโดยเชื้อชาติ วัฒนธรรม แต่เมื่อพิจารณาจากจิตรกรรมฝาผนังไทยแล้วเห็นได้ว่า ช่างได้เขียนพุทธประวัติให้มีลักษณะเป็นไทย ทั้ง การแต่งกายและรูปร่างหน้าตา

5. ความสำคัญที่เป็นเครื่องกลมเกลียวจิตใจ อาจเป็นความหมายแฝงที่มีผลต่อจิตใจโดยตรง เพราะเรื่องราวต่าง ๆ จะเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาทั้งสิ้น เป็นคตินิยมที่ช่วยเตือนใจมนุษย์ให้ปฏิบัติตามสิ่งที่เหมาะที่ควร ซึ่งเป็นความสำคัญอีกประการหนึ่ง สามารถแยกให้เห็นได้ดังนี้

5.1 เรื่องราวของจิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏอยู่ทั่วไป จะสะท้อนให้เห็นเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบัน มุ่งสอนสั่งธรรมเป็นสำคัญ และแสดงให้เห็นว่าสังคมเป็นของคู่โลก

5.2 เรื่องราวแฝงด้วยคตินิยม ภาพในชาดกต่าง ๆ ต้องการสะท้อนให้เห็นเรื่อง “หลักของกรรม” เป็นสำคัญ

6. ความสำคัญที่เป็นเครื่องหมายแสดงความเจริญของประเทศชาติ จิตรกรรมฝาผนังเป็นร่องรอยของอดีต เป็นหลักฐานในการบันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และแสดงถึงความเจริญในการสืบทอดพระพุทธศาสนา เป็นการจดบันทึกความรู้สึก จิตใจ และปัญญาของมนุษย์ การที่จิตรกรรมฝาผนังได้ถ่ายทอดเรื่องราวออกมาตามพุทธิปัญญาของมนุษย์ จึงถือได้ว่าเป็นทรัพยากรของชาติที่มีคุณประโยชน์ในการนำไปศึกษาหาความรู้ จึงควรอนุรักษ์ไว้อย่างจริงจังเพื่อให้อยู่คู่กับชาติไทยสืบไป (สมชาติ มณีโชติ, 2529, หน้า 24-25)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าจิตรกรรมฝาผนังไทยมีอัตลักษณ์ของความเป็นไทยที่ชัดเจนและโดดเด่น มีการแสดงออกด้วยภาพที่สื่อความหมายทางวัฒนธรรม ประเพณี คตินิยมทางพระพุทธศาสนาอีกด้วย แต่หากมองในยุคปัจจุบัน จิตรกรรมฝาผนังไทยดังกล่าวอาจเข้าถึงได้ยาก เช่น ต้องไปวัดหรือห้องสมุดจึงจะได้เห็นจิตรกรรมฝาผนังไทย ผู้เขียนจึงคิดว่าควรพัฒนาจิตรกรรมฝาผนังไทยโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ซึ่งปัจจุบันมีงานทางด้านแอนิเมชันเกิดขึ้นมากมาย เช่น แอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น จีน ยุโรป และอเมริกา เป็นต้น ประเทศดังกล่าวมีผลงานแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์เป็นของตนเอง เช่น ลักษณะของตัวละคร ฉาก การเคลื่อนไหว และเสียง คาดว่าได้รับอิทธิพลมาจากศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตของประเทศนั้น ๆ แต่แอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทยส่วนใหญ่ได้รับค่านิยมมาจากประเทศดังกล่าว ซึ่งยังขาดการศึกษาลักษณะไทยอย่างลึกซึ้ง ทำให้งานแอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทยยังไม่มีอัตลักษณ์ไทยที่ชัดเจน ทั้งที่ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีลักษณะเฉพาะทางด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตมายาวนานตั้งแต่สมัยสุโขทัย อยุธยา รัตนโกสินทร์ จนถึงปัจจุบัน โดยมีหลักฐานที่ชัดเจนจากงานจิตรกรรมฝาผนังไทยที่กล่าวมาข้างต้น

แอนิเมชัน

ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชัน (animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ถูกผลิตขึ้นทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกันโดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปวาด หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรม

ต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกันอย่างมีชีวิตชีวา (แอนิเมชัน, ออนไลน์, ม.ป.ป.) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาชีพแอนิเมชันส่วนใหญ่จำแนกเทคนิคการทำงานของแอนิเมชันออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (traditional animation) เป็นกระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันในยุคเริ่มแรก โดยไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น การวาดเส้น (drawing) การระบายสีจริงบนกระดาษ (painting) แอนิเมชันแบบเซลลูลอยด์หรือแผ่นใส (cells animation) การปั้นดินน้ำมัน (clay animation) การตัดกระดาษ (paper cut joint cut) เป็นต้น

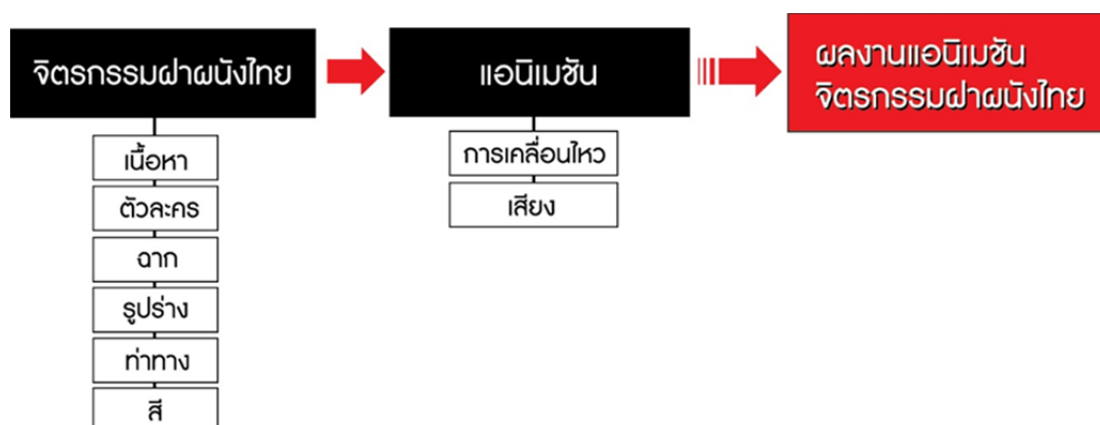
2. ดิจิทัลแอนิเมชันหรือคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (digital animation or computer animation) เป็นกระบวนการผลิตงานภาพเคลื่อนไหวด้วยระบบดิจิทัล โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์หลักในการทำงาน ตั้งแต่การวาด การระบายสี การปั้นโมเดล การเคลื่อนไหว ตลอดจนการตัดต่อออกมาเป็นไฟล์ภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ โดยมีทั้งแอนิเมชันแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, ออนไลน์, ม.ป.ป.)

ความสำคัญในการพัฒนาแอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังไทย

1. เพื่ออนุรักษ์อัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังไทยให้อยู่คู่คนไทยต่อไป
2. เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่อยู่บนจิตรกรรมฝาผนังไทยให้น่าสนใจมากขึ้นในรูปแบบแอนิเมชัน แต่ยังคงรูปแบบเดิมของภาพจิตรกรรมฝาผนังไว้

แนวคิดในการพัฒนาแอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังไทย

การวิเคราะห์ผลงาน ควบศึกษาลงลึกถึงภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยที่จะพัฒนา ได้แก่ เนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก รูปร่าง ท่าทาง และสี ศึกษาลงลึกถึงเทคนิคของคอมพิวเตอร์แอนิเมชันที่จะใช้พัฒนาผลงานแอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนัง ได้แก่ การเคลื่อนไหว และเสียง เป็นต้น (ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์ และวิณา คงพิช, 2560)



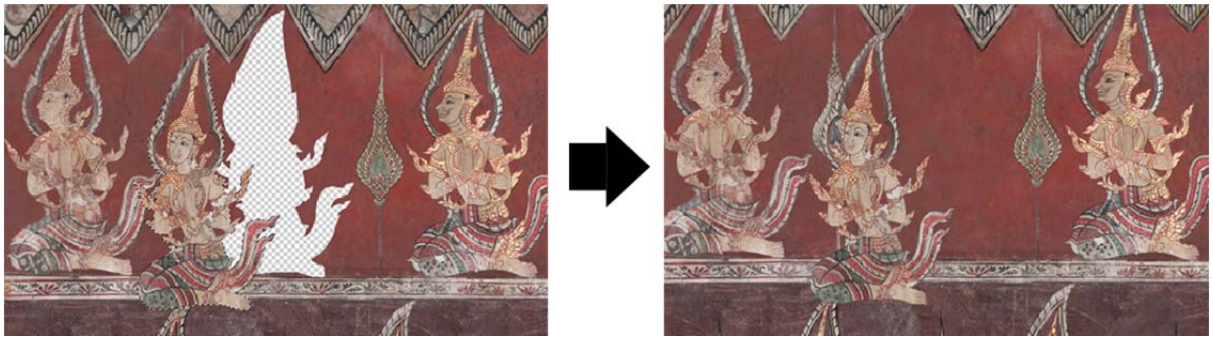
ภาพที่ 1 แนวคิดการพัฒนาแอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังไทย

ตัวอย่างงานวิจัย

การพัฒนาแอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังไทย กรณีศึกษาพระอุโบสถวัดใหญ่อินทาราม (พระอารามหลวง) จังหวัดชลบุรี (ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์ และวีณา คงพิช, 2560) เป็นการพัฒนาแอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังไทยที่ใช้แนวคิดดัดภาพที่ 3 มาพัฒนาผลงาน โดยมีขั้นตอนในการพัฒนา ดังนี้

ขั้นตอนก่อนการผลิต (pre-production)

1. การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาข้อมูลจากการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย
2. การเตรียมภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย โดยการตัดต่อภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยให้ตัวละครและฉากแยกออกจากกัน จากนั้นวาดภาพเพื่อเติมเต็มภาพจิตรกรรมฝาผนังให้สมบูรณ์



ภาพที่ 2 การตัดภาพตัวละครออกจากฉาก

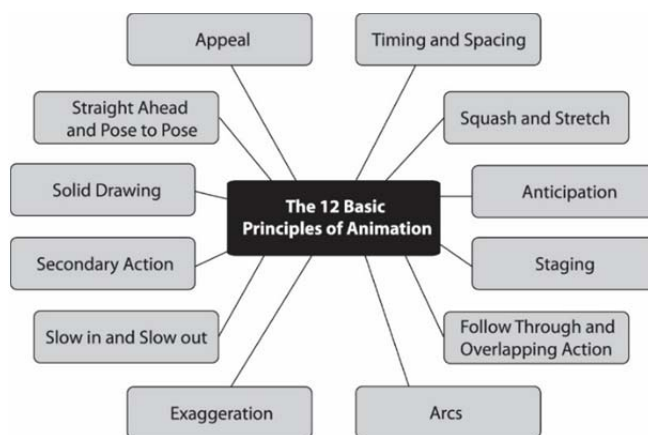
ขั้นตอนการผลิต (production)

การสร้างการเคลื่อนไหวภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย (animated) โดยการสังเกตและวิเคราะห์ท่าทางจากตัวละครในจิตรกรรมฝาผนังไทย เช่น การวิ่ง การเดิน การกระโดด การเหาะเหินบนอากาศ เป็นต้น ซึ่งตัวละครในจิตรกรรมฝาผนังไทยส่วนใหญ่มักมีลักษณะเป็นภาพเชิงนิ่ง หมายถึง ภาพนิ่งที่สามารถแสดงถึงลักษณะการเคลื่อนไหวได้ จากนั้นทำการเคลื่อนไหวตัวละครทุกตัวและองค์ประกอบอื่น ๆ ที่จำเป็นในภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยในแต่ละภาพให้สมบูรณ์



ภาพที่ 3 คนกำลังขี่ม้าและม้ากำลังวิ่ง

การใช้แนวคิดหลักการพื้นฐาน 12 ข้อ ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวให้เป็นธรรมชาติ (Carter, 2016)



ภาพที่ 4 หลักการพื้นฐาน 12 ข้อในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

1. การใช้ระยะห่างของเวลาระหว่างภาพต่อภาพ (timing and spacing)
2. การเปลี่ยนแปลงมวลของวัตถุ (squash and stretch)
3. การทำท่าเตรียมก่อนเคลื่อนไหว (anticipation)
4. การกำหนดขนาดภาพและมุมภาพในการสื่อสาร (staging)
5. การกำหนดการเคลื่อนไหวหลักให้เสมือนจริง เช่น ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และการเคลื่อนไหวที่มีผลตามมา เช่น เสื้อผ้า (follow through and overlapping action)
6. การกำหนดการเคลื่อนไหวให้เป็นเส้นโค้งตามธรรมชาติ (arcs)
7. การเน้นอารมณ์ของตัวละครให้ชัดเจน (exaggeration)
8. การเคลื่อนไหวจากช้าไปเร็วและเร็วไปช้า ตามหลักความเป็นจริง (slow in and slow out)
9. การแสดงเสริมเข้าไปในการแสดงหลัก เช่น การขับรถแต่ฟังเพลงไปด้วย (secondary action)
10. การใช้เส้นเป็นโครงร่างการเคลื่อนไหว (solid drawing)
11. การนำภาพนิ่งมาต่อกันทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว และการใช้การคำนวณของคอมพิวเตอร์ตามภาพแรกและภาพสุดท้าย (straight ahead and pose to pose)
12. การสร้างรสนิยมและเสน่ห์ของตัวละครให้มีอัตลักษณ์ (appeal)

ตัวอย่างภาพคนขี่ม้าที่กำลังวิ่ง โดยกำหนดการเคลื่อนไหวให้สมจริงตามหลักธรรมชาติ หลักการพื้นฐาน 12 ข้อ ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยคำนึงถึงรูปแบบท่าทางเดิมของตัวละครบนจิตรกรรมฝาผนังไทยในแต่ละตัว

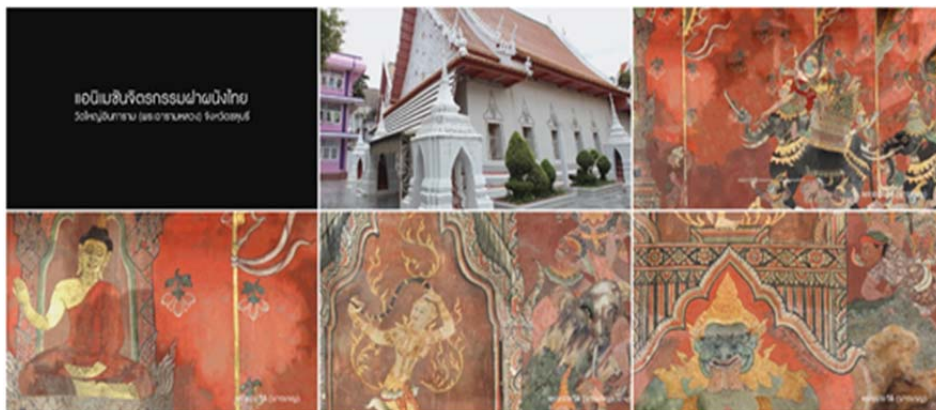


ภาพที่ 5 การเคลื่อนไหวของคนขี่ม้าที่กำลังวิ่ง

เมื่อได้ภาพเคลื่อนไหวแล้ว ต่อไปคือการปรับแต่งภาพเคลื่อนไหวให้มีสีสันสวยงาม (composition) การปรับสีให้มีความสดและคมชัดมากขึ้นด้วยการปรับจากจอแสดงผลที่แสดงค่า RGB (red green blue) 100% ขึ้นไป ทำให้เหมือนได้ดูภาพจิตรกรรมฝาผนังในสถานที่จริงเพื่อเพิ่มอารมณ์สในการรับชมมากขึ้น จากนั้นประมวลผลภาพเคลื่อนไหวออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ

ขั้นตอนหลังการผลิต (post-production)

การตัดต่อผลงานแอนิเมชัน (editing) เป็นการนำไฟล์ที่ผ่านการประมวลผลภาพเคลื่อนไหวที่เสร็จสมบูรณ์แล้วมาเรียงลำดับภาพและตัดต่อตามเนื้อหาที่วางแผนไว้ในขั้นตอนก่อนการผลิต จากนั้นใส่เสียงพากย์และเสียงประกอบเพื่อเพิ่มการสื่อความหมายของภาพและเพิ่มอารมณ์สในการรับชม



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการลำดับภาพผลงานแอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังไทย

บทสรุป

บทความนี้มุ่งเน้นการนำเสนอแนวความคิดการพัฒนาแอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังไทยให้ตอบโจทย์สังคมในยุคปัจจุบัน ซึ่งการใช้แนวคิดนี้ควรคำนึงถึงภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยที่มีความโดดเด่นและมีอัตลักษณ์เป็นของตนเองมายาวนาน ได้แก่ 1) เนื้อหา มาจากวรรณกรรมไทย วิถีชีวิต ความเชื่อ และคำสอนทางพระพุทธศาสนา 2) ตัวละคร

ส่วนใหญ่มาจากวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ประเพณี หรือศิลปะการแสดงในสมัยนั้น 3) ฉาก ส่วนใหญ่มาจากสถาปัตยกรรมไทยตามยุคสมัย การแสดงภาพไม่มีระยะเวลามิติของภาพตามความเป็นจริง แต่จะแสดงออกเป็นชั้น ๆ ขึ้นไปด้านบน 4) รูปร่าง ส่วนใหญ่ตัวละครจะไม่แสดงกล้ามเนื้อ แต่จะเป็นลายเส้นที่มีลักษณะอ่อนช้อยเหมือนนารูปร่างของผู้หญิงมาเขียน และ 5) สี ส่วนใหญ่เป็นสีตุ่น ๆ คือสีที่ผ่านการผสมสีมาแล้วมากกว่า 1 สี ทำให้สีดูไม่ฉูดฉาดเหมือนผลงานกราฟิกบางประเภท โดยขั้นตอนการผลิตแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนก่อนการผลิต เป็นขั้นตอนการศึกษาหาข้อมูลและวิเคราะห์เนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่จะทำ รวมทั้งการเตรียมภาพก่อนทำการเคลื่อนไหว 2) ขั้นตอนการผลิต เป็นขั้นตอนที่นำภาพที่ถูกเตรียมไว้มาทำการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมเฉพาะทาง 3) ขั้นตอนหลังการผลิต เป็นขั้นตอนการตัดต่อผลงานตามเนื้อหาและใส่เสียงต่าง ๆ จากนั้นประมวลผลภาพเคลื่อนไหวออกมาเป็นไฟล์วิดีโอเพื่อเผยแพร่ผลงานในช่องทางต่าง ๆ ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ควรต่อยอดการนำแนวคิดการพัฒนาจิตรกรรมฝาผนังไทยสู่คอมพิวเตอร์แอนิเมชันไปประยุกต์ใช้กับจิตรกรรมฝาผนังไทยในแหล่งอื่น เพื่อเชิดชูอัตลักษณ์ที่งดงามของไทยต่อไป

บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. (2533). *จิตรกรรมไทยประเพณี เล่มที่ 1*. กรุงเทพฯ: กองโบราณคดี.
- กองโบราณคดี กรมศิลปากร. (2535). *จิตรกรรมไทยประเพณี ชุดที่ 001 เล่มที่ 3 จิตรกรรมสมัยอยุธยา*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์ และวิณา คงพิช. (2560). *รายงานการวิจัย การพัฒนาแอนิเมชันจิตรกรรมฝาผนังไทย กรณีศึกษาพระอุโบสถวัดใหญ่อินทาราม (พระอารามหลวง) จังหวัดชลบุรี*. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). *การสร้างภาพยนตร์ 2D แอนิเมชัน*. กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์เทคโนโลยี. มุลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (ม.ป.ป.). *เรื่องที่ 7 แอนิเมชัน: บทนำ* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=t36-7-infodetail01.html> [2563, 19 พฤศจิกายน].
- _____. (ม.ป.ป.). *เรื่องที่ 7 แอนิเมชัน: ประเภทของแอนิเมชัน* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=t36-7-infodetail03.html> [2563, 19 พฤศจิกายน].
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2539). *ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อแกรมมี.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2546). *ทัศนศิลป์ปริทัศน์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สมชาติ มณีโชติ. (2529). *จิตรกรรมไทย*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สันติ เล็กสุขุม. (2548). *รวมบทความ มุมมอง ความคิดและความหมาย: งานช่างไทยโบราณ*. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.

แอนิเมชัน (ออนไลน์). (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก: <http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>
[2563, 19 พฤศจิกายน].

Carter, C. (2016). *Animated Mise-en-scène and aesthetic harmony: An expansion of the traditional principles of animation to 3D computer animation*. Doctoral Thesis of Philosophy (Media, Entertainment & Creative Arts), Creative Industries Faculty, School of Design, Queensland University of Technology, Australia.