

การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่า เรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์

การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน

พิมพ์ครั้งที่ 1 : ธันวาคม พ.ศ. 2568

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

ทวิพาสน์ พิชัยชาญณรงค์.

การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน.-- นครปฐม : วิทยาลัยนิตยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
2568. 267 หน้า.

1. ความคิดสร้างสรรค์. I. ทวิพาสน์ พิชัยชาญณรงค์, ผู้วาดภาพประกอบ. II. ชื่อเรื่อง.

153.42

ISBN 978-616-630-199-1

จัดทำโดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทวิพาสน์ พิชัยชาญณรงค์

วิทยาลัยนิตยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ศูนย์การศึกษาจังหวัดนครปฐม

เลขที่ 111/3-5 หมู่ 2 ตำบลคลองโยง อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170

คำนิยม

"สพพทาน์ ฌมมทาน์ ชินาติ
“การให้ “ธรรม” เป็นทาน ชนะการให้ทั้งปวง”
พุทธศาสนสุภาษิต

วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เป็นพระอารามขนาดเล็กที่ทรงคุณค่าตั้งเพชรน้ำเอกของพุทธศิลป์ล้านนา เป็นวัดในต่างจังหวัดวัดแรกที่มีภาพประดับบนผนังของประเทศไทย ตั้งแต่แผ่นดินรัชกาลที่ ๘ แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ นั่นคือภาพพระยานคราชนเทินพระวิหาร ตีพิมพ์บนธนบัตรรัฐบาลไทยฉบับละหนึ่งบาท อันทรงคุณค่าทางประวัติศาสตร์มาตราบนานวัน

โดยเฉพาะภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวิหารวัดภูมินทร์ ซึ่งเนื้อหาภาพส่วนใหญ่ นอกจากจะเล่าปัญญาสชาดก เรื่อง “คัณฑกุมาร” และ “เนมิราช” นิทานชาดกที่มุ่งสอนให้คนทำความดี มีกตัญญูตา และมีความกล้าหาญแล้ว ช่างวาดยังได้สอดแทรกภาพวิถีชีวิต วัฒนธรรมการแต่งกาย การสักระบาย การทอผ้า ฯลฯ

เสน่ห์ที่ดึงดูดใจของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ อยู่ที่ความเรียบง่าย เป็นธรรมชาติ มีลีลาลูกเล่นเป็นเอกลักษณ์ ส่งผลให้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ได้รับการยกย่องว่าเป็น “สุดยอดแห่งความงามของพุทธศิลป์สกุลช่างเมืองน่าน” หรือ “นันทบุรีศรีนครน่าน” อดีตศูนย์กลางอาณาจักรล้านนา ตะวันออกที่เคยยิ่งใหญ่เมื่อหลายร้อยปีก่อน

อย่างไรก็ตาม การศึกษาปัญญาสชาดกเรื่อง “คัณฑกุมาร” และ “เนมิราช” จากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ซึ่งสอดแทรกพุทธปรัชญาไว้ในแต่ละฉากแต่ละตอน จำเป็นต้องเข้าใจเนื้อหาสัญลักษณ์ และบริบทของเรื่องราวอย่างรอบด้าน อีกทั้งข้อจำกัดทางกาลเวลา อาจเป็นอุปสรรคให้พุทธศาสนิกชนยุคสมัยนี้ ตีความเนื้อหาได้ไม่ชัดเจน

หนังสือ “การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือ ช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์” โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์ จึงไม่เพียงสร้างความรู้ความเข้าใจต่อคติธรรมและพุทธปรัชญาที่ซ่อนในเนื้อหาภาพ ให้พุทธศาสนิกชน คนรุ่นใหม่ ตลอดจนนักท่องเที่ยวที่เดินทางไปชม ณ วัดภูมินทร์เท่านั้น หากยังเป็นการเผยแพร่องค์ความรู้ว่าด้วยชาดก ให้สาธารณชนผู้สนใจทั่วไป ได้รับรู้โดยสะดวกผ่าน YouTube และ Website อีกด้วย

อันนับว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีพาสน์ ได้ให้ “ธรรม” ที่ยิ่งใหญ่ ดังความในพุทธศาสนสุภาษิตบทที่ว่า...“สพพทาน์ ฌมมทาน์ ชินาติ แปลว่า “การให้ “ธรรม” เป็นทาน ชนะการให้ทั้งปวง” ซึ่งท่านพุทธทาสภิกขุ อรรถาธิบายพุทธศาสนสุภาษิตบทนี้ไว้ว่า

“ให้วัตถุทาน ชื่อว่าให้กำลังร่างกาย ส่งผลให้ร่ำรวย เป็นสุขในสวรรค์ ให้อภัยทาน ชื่อว่าให้ความไม่มีเวร
ส่งผลให้ชีวิตสงบ เป็นสุขในสวรรค์ ให้ธรรมทาน ชื่อว่าให้ปัญญา ให้แสงสว่าง ให้ความพ้นทุกข์ ส่งผลให้มี
สติปัญญาเห็นแจ้งในมรรค ผล เข้าถึงสุขสูงสุดในนิพพาน”

ขออนุโมทนา สาธุ ต่อกุศลผลบุญที่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์ มุ่งมั่นบาก
บันกระทำในครั้งนี้

ธีรภาพ โลหิตกุล

ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ (สารคดี) ประจำปี พ.ศ. 2558

คำนำ

หนังสือ “การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน” เล่มนี้ ผู้เขียนต้องการที่จะเผยแพร่กระบวนการต่างๆที่สามารถอธิบายได้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งการสร้างเครื่องมือเพื่อช่วยการเล่าเรื่องจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่านผ่านสื่อสมัยใหม่นั้น ผู้เขียนได้รับทุนอุดหนุนจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยปี พ.ศ. 2560 ในโครงการ “การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน”(Creating 2D moving images for storytelling of Panya-Jataka at Wat Phumin, Nan province) โดยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เกิดขึ้นสองครั้งในขั้นตอนที่ผู้เขียนต้องการสร้างเครื่องมือเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เพื่อช่วยแก้ปัญหา การทำความเข้าใจในการชมภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

ครั้งที่ 1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เกิดขึ้นเมื่อผู้เขียนได้ลงพื้นที่ระหว่างปีพ.ศ. 2557- 2560 ผู้เขียนทำการศึกษาเรื่องราวของภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านและได้สรุปประเด็นจากการเก็บข้อมูลและการค้นหาปัญหาที่ค้นพบ ผู้เขียนพบว่าภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ สามารถนำมาอธิบายให้ผู้ชมผ่านการเล่าเรื่องด้วยการทำภาพเคลื่อนไหว

ครั้งที่ 2 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เกิดขึ้นเมื่อทั่วโลกเกิดปัญหาโรคโควิด-19 ระบาด การเดินทางเพื่อมาชมจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน มีความเป็นไปได้ยากที่นักท่องเที่ยวจะเดินทางมาที่จังหวัดน่านเนื่องจากทุกคนจะต้องควบคุมการเดินทางเพื่อลดอัตราความเสี่ยงในการติดเชื้อไวรัสโรคโควิด-19 ในระหว่างนั้นผู้เขียนพิจารณาว่าควรใช้เว็บไซต์เพื่อใช้สำหรับเป็น “เว็บท่า” (Web Portal) ให้ผู้ที่สนใจมาชมงานจิตรกรรมฝาผนัง สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ ดังนั้นการใช้เว็บไซต์เพื่อให้ความรู้กับผู้ชมงาน

จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน จึงเป็นสิ่งที่ทำได้ถูกเวลาในช่วงที่เกิดการโรคระบาดในประเทศไทยและทั่วโลก ทั้งนี้เว็บไซต์ดังกล่าวใช้เพื่อเป็นการเรียนรู้ทางไกลและเพื่อเป็นการเตรียมความรู้เกี่ยวกับภาพงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในเบื้องต้น ก่อนที่ผู้ที่สนใจจะเดินทางมาชมโดยตนเองที่วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน อีกด้วย

ผู้เขียนขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ สน สิมাত্রัง ที่ได้แนะนำให้ผู้เขียนมาศึกษาและสำรวจวัด
ภูมินทร์ จังหวัดน่าน อันเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้เขียนขออนุโมทนาบุญ พระราชคุณา
ภรณ์ (กานต์ สุพลโย ป.ธ.7) อดีตเจ้าอาวาสวัดภูมินทร์ ผู้เขียนขอขอบคุณ อาจารย์สมเจตน์ วิมลเกษม
ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมเมืองน่าน และอาจารย์วินัย ปราบริปู ผู้ก่อตั้งหอศิลป์น่าน, วัดภูมินทร์
สำนักศิลปากรที่ 7 เชียงใหม่, การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) สำนักงานน่าน ฯลฯ ที่ได้มอบข้อมูล
ความรู้ และเอกสารต่างๆเกี่ยวกับงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ รวมถึงขอขอบคุณ ผญบ. สรศักดิ์
พรหมจักร ชุมชนวัดภูมินทร์-ท่าลี่ ชุมชนวัดภูมินทร์-ท่าลี่ทุกคน และชาวน่านทุกคน ทั้งจากหน่วยงาน
ภาครัฐและเอกชน ที่ให้ความร่วมมือและเอื้อเฟื้อข้อมูลแก่ผู้เขียนมาโดยตลอด นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 ซึ่ง
เป็นช่วงที่ผู้เขียนเริ่มงานวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน
หากมีข้อบกพร่องใดๆ ในหนังสือเล่มนี้ ผู้เขียนขอน้อมรับไว้แต่เพียงผู้เดียวและหวังเป็นอย่างยิ่งว่างาน
เขียนนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านไม่มากนัก
สุดท้ายผู้เขียนขอมอบความดีทั้งหมดของหนังสือเล่มนี้ให้แก่ บิดาและมารดาของผู้เขียน ด้วยความสำนึก
ในพระคุณของท่าน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์

ตุลาคม พ.ศ. 2568

สารบัญ

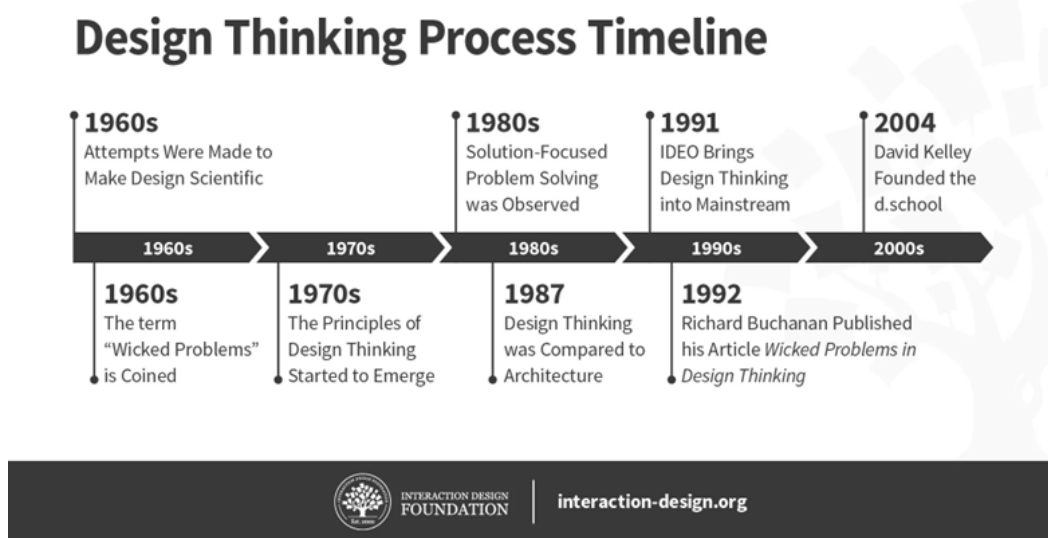
หน้า

คำนิยาม		1
คำนำ		3
สารบัญ		5
บทที่ 1	ความนำ	7
บทที่ 2	การนิยาม (Define)	42
บทที่ 3	การวิจัย (Research)	70
บทที่ 4	การสร้างสรรค์ (Ideation)	82
บทที่ 5	การสร้างต้นแบบ (Prototype)	102
บทที่ 6	การเลือก (Select)	121
บทที่ 7	การนำไปใช้ (Implementation)	172
บทที่ 8	การเรียนรู้ (Learn)	185
บทที่ 9	การเผยแพร่ผลงานวิจัยในวารสารวิชาการ และงานประชุมวิชาการ	207
บทที่ 10	บทสรุป	219
บรรณานุกรม		227
ดัชนีคำศัพท์		236
Index		246
ภาคผนวก		259

บทที่ 1

ความนำ

หนังสือ “การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน” เล่มนี้ อ้างอิงแนวคิด Design Thinking ที่พัฒนาต่อเนื่องมาตั้งแต่ทศวรรษ 1960 จนถึงปัจจุบัน (ภาพ 1.1)



ภาพ 1.1 Design Thinking Process Timeline

By <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-a-quick-overview-of-the-history>, CC BY NC-SA 4.0.

ความคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่มุ่งเน้นในการหาวิธีการแก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรมใหม่โดยให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์และการทำความเข้าใจกับผู้ใช้ มัน

เป็นเชิงนำเสนอที่ไม่ต้องการคำตอบที่ถูกต้องที่สุดในช่วงแรก แต่เน้น
การทำความเข้าใจและเรียนรู้จากผู้ใช้และการทดสอบแนวคิดเพื่อ
พัฒนาและปรับปรุงไปเรื่อยๆตามการกระจายความเชื่อมโยงและ
ความต้องการจากผู้ใช้ กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกเป็นส่วน
หนึ่งของกระบวนการออกแบบ ทำให้ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ผลิต
ขึ้นมีความเหมาะสมและมีคุณค่าต่อผู้ใช้จริงๆ การคิดเชิงออกแบบ
เกี่ยวกับงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านของผู้เขียน แบ่ง
ได้เป็น 2 ช่วง

การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1

ผู้เขียนได้ศึกษาเกี่ยวกับงานจิตรกรรมฝาผนังตั้งแต่ปี พ.ศ.2557 ใน
ระหว่างนั้นผู้เขียนไม่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ จิตรกรรมฝาผนัง วัด
ภูมินทร์ รวมถึงประวัติความเป็นมาของจังหวัดน่าน ฯลฯ จุดเริ่มต้น
ของผู้เขียนในการศึกษาเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ ผู้เขียน
ได้รับการแนะนำจาก รองศาสตราจารย์ สน สีมาตรัง ภาควิชา
ประยุกต์ศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (ภาพ 1.2)



ภาพ 1.2 รองศาสตราจารย์ สน สีมาตรัง

จาก รองศาสตราจารย์ สน สีสมาตรัง (2014), CC-BY-NC-ND
ให้ผู้เขียนเดินทางมาจังหวัดน่านเพื่อได้ชมภาพจิตรกรรมวัดภูมินทร์
ด้วยตาของผู้เขียนเอง (ภาพ 1.3, 1.4, 1.5, 1.6 และ 1.7 เป็นภาพ
บันทึกการลงพื้นที่ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2557) ผู้เขียนพบว่าภาพ
จิตรกรรมฝาผนังมีภาพต่างๆที่ถูกวาดเติมพื้นที่ผนังของทั้งสี่ด้าน ณ
วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน สำหรับตัวผู้เขียนมีความสนใจเรื่องการสื่อสาร
ด้วยภาพ (Visual Communication) ดังนั้นเมื่อผู้เขียนได้ชมภาพ
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านผ่านตาแล้ว ผู้เขียนได้ประทับใจ
กับตัวเองว่า ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์ ภาพวาดมีลักษณะ
เฉพาะตัว ลายเส้นของภาพวาดเป็นลายเส้นที่ผู้เขียนไม่เคยเห็นมา
ก่อน เป็นลายเส้นที่ไม่ได้ยึดตามแบบแผนที่ผู้เขียนเคยเห็นจากวัด
ต่างๆในจังหวัดต่างๆและรวมถึงที่ผู้เขียนได้ชมจากสื่อต่างๆด้วย
องค์ประกอบโดยรวมของภาพจิตรกรรมฝาผนัง เช่น การจัดวางภาพ
การใช้สี ฯลฯ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งหลังจากเมื่อผู้เขียนได้เดินทาง
มาเยี่ยมชมวัดภูมินทร์หลายครั้ง



ภาพ 1.3 สถานีขนส่งผู้โดยสาร จังหวัดน่าน



ภาพ 1.4 พระประธาน 4 องค์
วัดภูมินทร์



ภาพ 1.5 รถรางชมเมืองเก่า
น่าน



ภาพ 1.6 นั่งรถรางชมเมืองเก่า
น่าน



ภาพ 1.7 วัดพระธาตุแช่แห้ง
อำเภอภูเพียง

© ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

ผู้เขียนจึงเริ่มเข้าใจเรื่องราวที่วาดบนกำแพงทั้งสี่ด้านเพิ่มมากขึ้นโดยลำดับ ปัญหาที่ผู้เขียนพบในงานจิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์นี้คือ ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีเรื่องอดีตชาติของพระพุทธเจ้า เรื่อง คัทรณ กุมารชาตก และ เนมิราชชาตก มีการวาดที่คล้ายการ์ตูนช่อง (Comics Strips) แบบต่างประเทศ ซึ่งในประวัติการ์ตูนช่อง (Comics Strips) ถูกคิดค้นโดยโรดอล์ฟ ทอปเฟอร์ (Rodolphe

Töpffer) (ภาพ 1.8) ซึ่งแม้ว่าเทคนิคต่างๆ ของเขาหลายอย่างจะเคยถูกใช้โดยศิลปินมาแล้วหลายศตวรรษก่อนหน้านี้



ภาพ 1.8 Rodolphe Töpffer Around 1840

By Jean-Léonard Lugardon Bibliothèque de Genève, 0205



ภาพ 1.9 ตัวอย่างภาพการ์ตูนช่อง จาก นิยายภาพเรื่อง Les amours de Mr. Vieux Bois โดย Rodolphe Töpffer, 1837

By Getty Research Institute, Los Angeles (91-B34335)

แต่ โรดอล์ฟ ทอปเฟอร์ (Rodolphe Töpffer) ได้นำเทคนิคต่าง ๆ มารวมกันเพื่อพัฒนาสิ่งที่เรารู้จักกันในปัจจุบันว่าเรื่องราวการ์ตูนช่อง

(Comics Strips) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องที่ภาพและข้อความเชื่อมโยงกัน
อย่างแนบแน่น จนไม่สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างสมบูรณ์
หากขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไป (ภาพ 1.9)

ผู้เขียนภาพงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน มีวิธีวาดภาพ
ที่ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวได้จากต้นเรื่องจนจบเรื่อง ซึ่งถือว่าเป็น
ความสามารถของผู้เขียนภาพที่สามารถตีความของเรื่องราวอดีตชาติ
ของพระพุทธเจ้าและวาดได้ครบถ้วนภายในพื้นที่จำกัด (ภาพ 1.10)



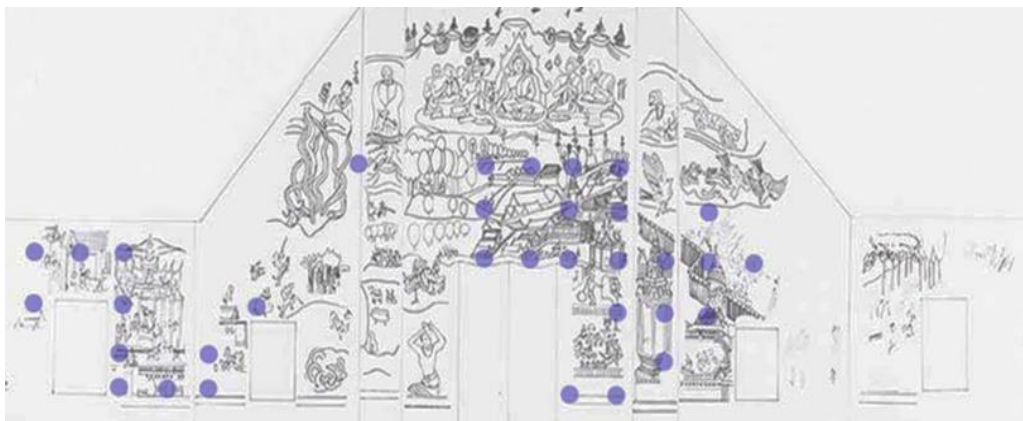
ภาพ 1.10 ผู้ที่มาชมกำลังพิจารณาภาพงานจิตรกรรมฝาผนังวัด
ภูมินทร์ จังหวัดน่าน © ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

ผู้เขียนได้ศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน โดย
การลอกภาพจากต้นฉบับด้วยดินสอลงบนกระดาษ และตัดเส้นด้วย
ปากกาสีดำ เพื่อความสะดวกในการพิจารณา จากนั้นจึงทำการ
กำหนดตำแหน่งเรื่องอดีตชาติของพระพุทธเจ้า (ปัญญาสชาดก) บน
ภาพจิตรกรรมฝาผนังโดยใช้สีต่างๆ เพื่อแสดงในแต่ละทิศ ได้แก่ ทิศ

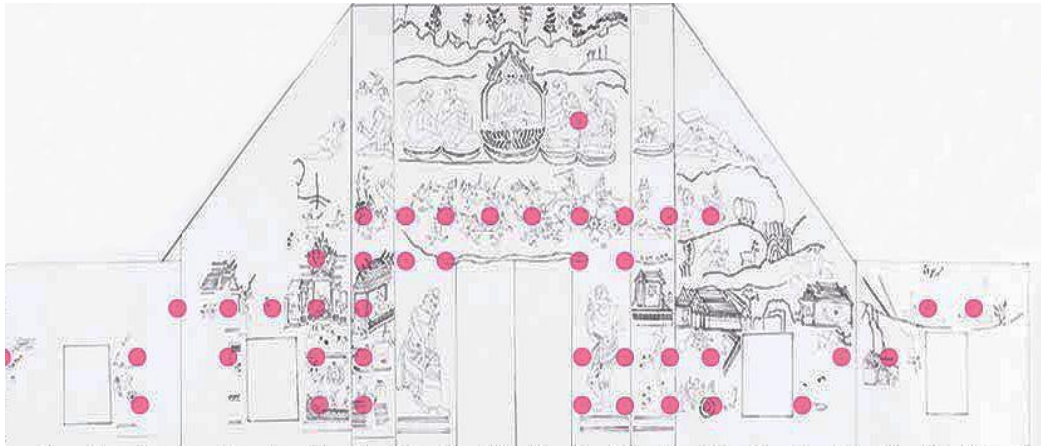
เหนือ ทิศตะวันออก ทิศใต้ และทิศตะวันตก (ภาพ 1.11, 1.12, 1.13, และ 1.14)



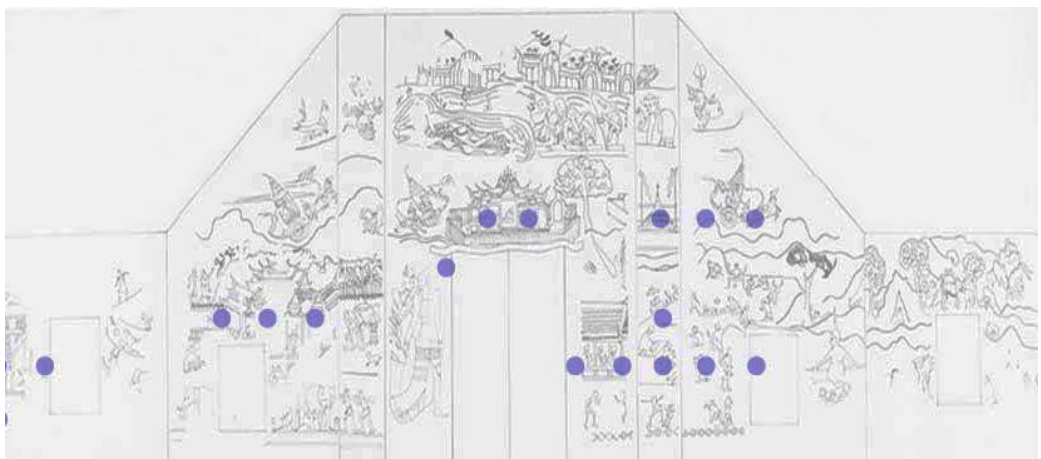
ภาพ 1.11 กำหนดตำแหน่งเรื่องอดีตชาติของพระพุทธเจ้า (ปัญญาสชาดก) ภาพงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ทิศเหนือ



ภาพ 1.12 กำหนดตำแหน่งเรื่องอดีตชาติของพระพุทธเจ้า (ปัญญาสชาดก) ภาพงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ทิศตะวันออก



ภาพ 1.13 กำหนดตำแหน่งเรื่องอดีตชาติของพระพุทธเจ้า (ปัญญาสชาดก) ภาพงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ทิศใต้



ภาพ 1.14 กำหนดตำแหน่งเรื่องอดีตชาติของพระพุทธเจ้า (ปัญญาสชาดก) ภาพงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ทิศตะวันตก

© ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

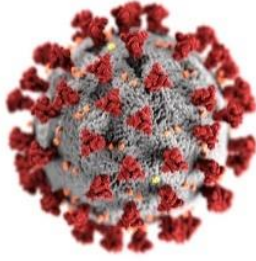
ข้อสังเกตจากผู้เขียน ว่านิยายภาพเล่มแรก เรื่อง Histoire de Mr. Vieux Bois พิมพ์ในปี ค.ศ. 1828 ตรงกับปี พ.ศ. 2371 ซึ่งตรงกับรัชสมัยของ พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) แห่ง

ราชวงศ์จักรี ซึ่งเป็นเวลาช่วงก่อนการบูรณะปฏิสังขรณ์วัดภูมินทร์ จังหวัดน่านครั้งใหญ่ประมาณ 40 ปี สมเจตน์ วัฒนเกษม (2556 : 6) อธิบายว่า วัดภูมินทร์ได้รับการบูรณะครั้งใหญ่เมื่อ พ.ศ. 2410 ในสมัยของพระเจ้าอนันตวรฤทธิเดช เจ้าผู้ครองนครน่าน ซึ่ง ตรงกับรัชสมัยของ พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) แห่งราชวงศ์จักรี การบูรณะครั้งนั้นใช้เวลาถึง 8 ปี และสันนิษฐานว่าภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวิหารหลวงถูกวาดขึ้นในช่วงเวลานี้ โดยสรุปการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 ผู้เขียนต้องการหาวิธีในการเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์เพื่อช่วยแก้ปัญหาการทำ ความเข้าใจในการชมภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดยส่วนตัวผู้เขียนยกย่องศิลปินผู้เขียนภาพจิตรกรรมที่ได้ทำให้การสร้างเครื่องมือเพื่อช่วยเล่า เรื่องนี้ง่ายขึ้น ซึ่งเรื่องที่สามารถเล่าได้ต้องมีเส้นเรื่องอย่างชัดเจน เช่น เรื่อง คัณฑกุมารชาดก และ เนมิราชชาดก ซึ่งผู้เขียนมองเห็นว่ามีความเป็นไปได้ที่จะสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนัง ได้ ส่วนภาพจิตรกรรมในส่วนอื่นๆบนผนังวัดวาดแบบกระจัดกระจาย ผู้เขียนมีข้อจำกัดทั้งเรื่องงบประมาณและเวลาที่จะทำได้ครบทุกภาพที่ปรากฏบนฝาผนังวัด ผู้เขียนจึงเลือกเส้นเรื่องที่ผู้เขียนสามารถมีแผนการทำงานที่ชัดเจน เมื่อปีพ.ศ. 2560 ซึ่งผู้เขียนได้รับทุนจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หัวข้อชื่อ “การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (Creating 2D moving images for storytelling of Panya-Jataka at Wat Phumin, Nan province)

” ซึ่งกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ภาคผนวก) ผู้เขียนจะใช้เป็นกรณีศึกษาเรื่องการคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ที่ครอบคลุมการคิดเชิงออกแบบทั้งสองช่วงของผู้เขียน

การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2

สืบเนื่องในช่วงปลายเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 ทวีโลกประสบปัญหาเกี่ยวกับการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) (ภาพ1.15) อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวทั่วโลกหยุดชะงัก ผู้เขียนมีความคิดว่าน่าจะมีเครื่องมือที่ช่วยนักท่องเที่ยวที่จะมาชมภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน จากที่อยู่ห่างไกลได้โดยไม่ต้องเดินทางมาด้วยตนเอง การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 จึงเกิดขึ้นโดยผู้เขียนทำวิจัยเรื่อง “A study of Customer journey mapping on learning Lanna mural paintings through responsive web design between Google Sites and custom-built website at Wat Phumin, Nan province” ด้วยทุนอุดหนุนวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ผู้เขียนใช้หลักการคิดเชิงออกแบบในการออกแบบเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกสถานที่ผ่านเว็บไซต์ ซึ่งศึกษาผ่านเว็บไซต์ 2 แบบ 1. Google Sites และ 2. เว็บไซต์ที่สร้างเอง (ภาคผนวก)



ภาพ 1.15 เชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)

จาก <https://psacunion.ca/we-must-act-now-slow-spread-covid-19> (2020), CC-BY-NC-ND



ภาพ 1.16 Tim Brown CEO of IDEO

จาก <https://www.ideo.com/leaders/tim-brown> (2025), CC-BY-NC-ND

Tim Brown (2008) CEO ของ IDEO (2008: 8) (ภาพ 1.16) ได้อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ประกอบด้วยขั้นตอนหลักๆ ดังนี้:

1. เข้าใจผู้ใช้: ให้ความสำคัญในการเข้าใจและศึกษาความต้องการของผู้ใช้จริงๆ โดยอาจใช้เครื่องมือต่างๆ เช่น การสัมภาษณ์ผู้ใช้, สำรวจความคิดเห็น, การสังเกตการณ์ ฯลฯ

2. นิยามปัญหา: ใช้ข้อมูลที่ได้รับมาเพื่อระบุปัญหาหลัก และปัญหารองที่ต้องแก้ไข ต้องให้ความสำคัญในการอธิบายปัญหา อย่างชัดเจน

3. สร้างความคิดสร้างสรรค์: พัฒนาและรวบรวมไอเดียที่เป็นไปได้เพื่อแก้ไขปัญหากำหนด

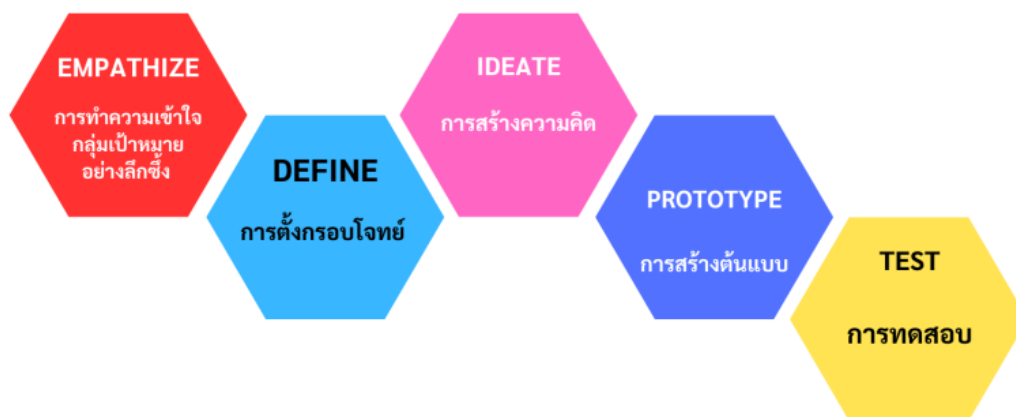
4. สร้างโครงสร้างแบบจำลอง: สร้างโครงสร้างและ องค์ประกอบของผลิตภัณฑ์หรือบริการเพื่อตรวจสอบว่าไอเดียเหล่านี้ เป็นไปได้หรือไม่

5. ทดสอบและปรับปรุง: ทดสอบและปรับปรุงโมเดลและ พัฒนาขั้นตอนการออกแบบเพื่อปรับปรุงความเหมาะสมและ ประสิทธิภาพ

6. การประเมินและพัฒนา: พัฒนาและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ หรือบริการตามความต้องการของผู้ใช้และตลาด โดยสรุปกระบวนการคิดเชิงออกแบบนี้ถูกนำไปใช้กับการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ ออกแบบบริการ ออกแบบประสบการณ์ลูกค้า และการ แก้ไขปัญหาทางธุรกิจอื่นๆ ทั้งนี้ ทิม บราวน์ (2554 : 243) ชี้ว่า หัวใจ สำคัญของ 'กระบวนการออกแบบ (Design Thinking) หลักการ สำคัญคือ การออกแบบชีวิต คือการมองชีวิตเสมือน 'แบบจำลอง' ที่ เราสามารถทดลอง สร้างสรรค์ ค้นพบ และเปลี่ยนมุมมองใหม่ ๆ ได้ อย่างต่อเนื่อง เราสามารถเปลี่ยนขั้นตอนต่าง ๆ ให้กลายเป็นโครงการ ที่สร้างผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม และเรียนรู้ที่จะยินดีกับสิ่งที่เรา

สร้างสรรค์ขึ้น ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์อันล้ำค่า หรือมรดกที่จะสืบทอดไปยังคนรุ่นหลัง

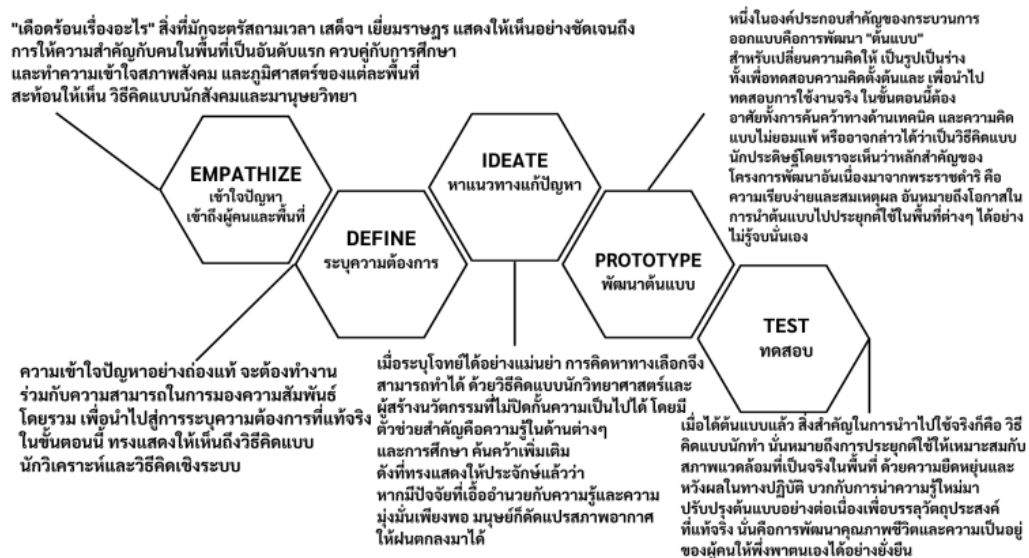
ทฤษฎีการคิดเชิงออกแบบที่เกี่ยวข้องในหนังสือ “การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน” เล่มนี้จะมี ทฤษฎีการคิดเชิงออกแบบจาก Stanford d.school และ ทฤษฎีการคิดเชิงออกแบบจาก Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009) โดย Design Thinking ของ Stanford d.school มีความกระชับมาก แต่อธิบายเข้าใจง่าย (ภาพ 1.17)



ภาพ 1.17 Design Thinking โดย Stanford d.school
จาก <https://dschool.stanford.edu> (2025), CC-BY-NC-ND

ผู้เขียนขออัญเชิญคำอธิบาย วิธีคิดเชิงออกแบบที่ถอดจากพระราชดำริ ในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร จากนิตยสาร Creative Thailand ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 หน้า 6 (ภาพ 1.18) เพื่อนำมาศึกษาประกอบกับ Design Thinking ของ Stanford d.school เพราะอธิบายการคิด

เชิงออกแบบ (Design Thinking) ได้เข้าใจง่าย ดังนั้นการอธิบายคิดเชิงออกแบบ(Design Thinking) จึงไม่สามารถใช้รูปแบบ(Model) ใดรูปแบบหนึ่งโดยเฉพาะ บางครั้งอาจจะต้องใช้รูปแบบมากกว่าสองรูปแบบขึ้นไปประกอบในการอธิบายชิ้นงานเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ



ภาพ 1.18 Design Thinking โดย Stanford d.school

จาก นิตยสาร "คิด" Creative Thailand ธันวาคม 2559 ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 โดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

อย่างไรก็ตามในหนังสือเล่มนี้ผู้เขียนใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ของ Gavin Ambrose (ภาพ 1.19) and Paul Harris จากหนังสือชื่อ “Design Thinking (2009)” ซึ่งมี 7 ขั้นตอน โดยผู้เขียนใช้การคิดเชิงออกแบบทั้งสองช่วงของผู้เขียน เพื่ออธิบาย การสร้างเครื่องมือช่วยเหลือเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ในบทต่างๆของหนังสือเล่มนี้ ซึ่งรูปแบบกระบวนการคิด

เชิงออกแบบ (Design Thinking) ของ Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009) (ภาพ 1.20) มีสามารถอธิบายกระบวนการที่ซับซ้อนและสามารถอธิบายในรายละเอียดได้ดี



ภาพ 1.19 Gavin Ambrose, who co-authored the book Basics Design : Design Thinking (2009) with Paul Harris จาก <https://research.brighton.ac.uk/en/persons/gavin-ambrose> (2025), CC-BY-NC-ND



ภาพ 1.20 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 7 ^{ขั้น}ขั้นตอน

The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009), CC-BY-NC-ND

^{ขั้น}ขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบของ Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009)

^{ขั้น}ขั้นตอนที่ 1 การนิยาม (Define)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 27) อธิบายว่า ในขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) การนิยาม (Define) และ Brief เป็นขั้นตอนที่สำคัญในการเตรียมความพร้อมและเข้าใจความต้องการของโครงการก่อนที่จะเริ่มต้นการออกแบบ ดังนี้:

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 13) อธิบายว่าการนิยาม (Define) หมายถึง การระบุปัญหาหรือความต้องการ (Identify Problem or Need) ขั้นตอนนี้เน้นการทำความเข้าใจในปัญหาหรือความต้องการที่ต้องการแก้ไขหรือพัฒนา โดยการศึกษาและสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจสิ่งที่ทำการศึกษา การนิยาม (Define) จึงทำการสำรวจและนำเครื่องมือจากสาขาวิชาต่างๆ เพื่อมาทำสำรวจและทำความเข้าใจพฤติกรรมและความคิดของทุกคนที่เกี่ยวข้องแนวทางชาติพันธุ์วิทยา (Ethnography) จากสังคมศาสตร์ (Social Science) จึงถูกนำมาใช้เป็นหนึ่งในแนวทางการวิจัยที่ใช้กันมากที่สุด

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 13) อธิบายว่าคำว่า "Brief" เป็นคำอธิบายให้เข้าใจมากขึ้น "Brief" ใช้เพื่ออธิบายหรือให้คำแนะนำที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความต้องการและข้อกำหนดของโครงการให้แก่ผู้ออกแบบ เพื่อให้ผู้ออกแบบและทีมงานสามารถเข้าใจและทำงานตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้ถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 2 การวิจัย (Research)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 17) อธิบายว่าการวิจัย (Research) หมายถึง ขั้นตอนที่สำคัญเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและข้อมูลที่เป็นที่ยอมรับในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Services) ใหม่ๆ ดังนั้น ขั้นตอนการวิจัย (Research) ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มุ่งเน้นการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลต่างๆโดยมี วิจัยปฐมภูมิ (Primary Research) และ วิจัยทุติยภูมิ (Secondary Research) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเพื่อให้ทราบถึงปัญหาที่มีคุณค่าหรือความต้องการที่จะแก้ไข หรือแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาที่มีผลสัมฤทธิ์สูง พร้อมทั้งใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) quantitative และเชิงปริมาณ (Quantitative research) เพื่อสำรวจปัญหาในการออกแบบ"

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 17) อธิบายว่าคำว่า "Background" เป็นคำอธิบายให้เข้าใจมากขึ้น "Background" หมายถึงขั้นตอนที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Service)ที่กำลังจะพัฒนา โดยมุ่งเน้นการเตรียมความพร้อมด้านข้อมูลที่สำคัญและเป็นพื้นฐานเพื่อให้ทราบถึงสถานะปัจจุบัน และความรู้เบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับโครงการนั้นๆ

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างสรรค์ (Ideation)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 19) อธิบายว่าการสร้างสรรค์ (Ideation) หมายถึง การสร้างความคิดใหม่ๆ และแนวคิด

ที่ใช้ได้เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Services) ที่ช่วยในการแก้ปัญหา ดังนั้นการสร้างสรรค์ (Ideation) ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นขั้นตอนที่สำคัญในการสร้างแนวคิดหรือไอเดียที่สร้างสรรค์และนวัตกรรมขึ้นมา เพื่อแก้ไขปัญหาคือตอบสนองความต้องการที่กำหนดเป้าหมายไว้

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 19) อธิบายว่าคำว่า "Solutions" เป็นคำอธิบายให้เข้าใจมากขึ้น "Solutions" หมายถึง การพัฒนาและสร้างคำแนะนำหรือสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นทางเลือกเพื่อแก้ไขหรือเป็นการแก้ปัญหาหรือเป้าหมายที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบ (Prototype)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 21) อธิบายว่าการสร้างต้นแบบ (Prototype) หมายถึง ขั้นตอนในการทดสอบและปรับปรุงความสมบูรณ์ของแนวคิดหรือแผนการออกแบบก่อนที่จะเข้าสู่ขั้นตอนการพัฒนาสินค้าหรือบริการในขั้นตอนต่อไป ดังนั้นการสร้างต้นแบบ (Prototype) ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นขั้นตอนที่สำคัญช่วยให้ผู้ออกแบบและทีมงานจะได้รับคำแนะนำต่างๆและสามารถนำมาปรับปรุงไอเดียและสิ่งที่ออกแบบไว้

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 21) อธิบายว่าคำว่า "Resolve" เป็นคำอธิบายให้เข้าใจมากขึ้น "Resolve" หมายถึง การแก้ไขปัญหาคือการทำให้ขั้นตอนการทำงานเป็นไปตามที่กำหนดไว้

ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการให้เสร็จสมบูรณ์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ขั้นตอนที่ 5 การเลือก (Select) Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 23) อธิบายว่าขั้นตอนการเลือก (Select) หมายถึง ขั้นตอนที่ใช้ในการเลือกแนวทางหรือตัวเลือกที่ดีที่สุดจากความคิดสร้างสรรค์และต้นแบบที่พัฒนาขึ้น เพื่อให้ได้รับการยอมรับและดำเนินการต่อไปในขั้นตอนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Services) ต่อไป ดังนั้นขั้นตอนการเลือก (Select) ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ช่วยให้การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Services) มีการดำเนินการอย่างมีระเบียบและมั่นใจว่าตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 23) อธิบายว่าคำว่า "rationale" เป็นคำอธิบายให้เข้าใจมากขึ้น "rationale" หมายถึง เหตุผลของการตัดสินใจที่แตกต่างจากความเห็นทั่วไป หรือการเป็นคำตอบที่เหมาะสมสำหรับโจทย์ปัญหาหรือที่มีผลต่อเชื่อมโยงกับความจำเป็นของผู้ใช้งาน

ขั้นตอนที่ 6 การนำไปใช้ (Implementation)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 25) อธิบายว่าการนำไปใช้ (Implementation) หมายถึง การนำแนวทางและแผนการออกแบบที่ได้รับการเลือกไปสู่ขั้นตอนการผลิตจริงหรือการใช้งานจริงของผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ได้พัฒนาขึ้นมา ดังนั้นการนำไปใช้ (Implementation) ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design

Thinking) เป็นการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านทรัพยากรและการจัดการเพื่อการนำทางการใช้งานของผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Services) มีประสิทธิภาพและคุณภาพที่ดียิ่งขึ้น

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 25) อธิบายว่าคำว่า "Delivery" เป็นคำอธิบายให้เข้าใจมากขึ้น "Delivery" หมายถึงการนำผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Services) ที่ได้มาจากกระบวนการออกแบบไปสู่การใช้งานจริง ซึ่งขั้นตอนนี้นั้นเน้นที่การจัดทำแผนการดำเนินงานเพื่อทำให้ผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Services) ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและสามารถใช้งานได้เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 7 การเรียนรู้ (Learn)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 27) อธิบายว่าขั้นตอนการเรียนรู้ (Learn) หมายถึง การเก็บรวบรวมข้อมูลและประสบการณ์จากการนำผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Services) ที่พัฒนาไปใช้งานจริง เพื่อใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาต่อไป ดังนั้น ขั้นตอนการเรียนรู้ (Learn) ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เน้นที่จะเรียนรู้การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อประเมินประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Services) โดยพิจารณาความสำเร็จของการนำไปใช้งาน และการเปรียบเทียบกับเป้าหมายที่กำหนดไว้

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 27) อธิบายว่าคำว่า "Feedbacks" เป็นคำอธิบายให้เข้าใจมากขึ้น "Feedbacks" หมายถึง

ข้อมูลและความคิดเห็นที่ได้รับจากผู้ใช้หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในขั้นตอน
 ต่างๆ ของกระบวนการออกแบบ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการปรับปรุง
 และพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Products) หรือบริการ (Services) ต่อไป
สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 โดยขั้นตอนของ
กระบวนการคิดเชิงออกแบบของ Gavin Ambrose และ Paul
Harris (2009)

Define	การลงพื้นที่เป็นครั้งแรกพ.ศ. 2557
Brief	ประเด็นของปัญหาในด้าน Visual Communication เนื่องจากผู้เขียนได้ศึกษาเพิ่มเติม ว่า งานจิตรกรรมฝาผนังวัด ภูมินทร์ จังหวัดน่านนั้น และ ค้นพบว่าเรื่องปัญญาสชาดก เรื่องคัทรนกุมารและเนมิราชมี ประเด็นในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างชมงานจิตรกรรมฝาผนัง ที่วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

Research

แนวทางวิจัยในการศึกษา

ปัญญาสชาดกเรื่อง “คัทรน
กุมาร” และ “เนมิราช” จาก
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์
สามารถพัฒนาได้โดยอาศัยข้อมูล
ทั้งในระดับปฐมภูมิ เช่น ข้อมูล
จากภาพจิตรกรรมต้นฉบับ การ
สังเกตภาคสนาม และการ
สัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่ รวมถึง
ข้อมูลทุติยภูมิ เช่น คัมภีร์ชาดก
ต้นฉบับ วรรณกรรมทาง
พระพุทธศาสนา งานวิจัย
บทความวิชาการ และตำราที่
เกี่ยวข้อง ซึ่งล้วนเป็นประโยชน์
ต่อการวิเคราะห์เชิง
ประวัติศาสตร์ ศิลปะ และ
แนวคิดทางพุทธธรรมที่ปรากฏใน
งานจิตรกรรมดังกล่าว

Background

การศึกษาปัญญาสชาดกเรื่อง คัทร
นกุมาร และ เนมิราช จาก
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

จำเป็นต้องอาศัยการวิเคราะห์
ข้อมูลทั้งในระดับ ปฐมภูมิ และ
ทุติยภูมิ เพื่อให้เข้าใจเนื้อหา
สัญลักษณ์ และบริบทของ
เรื่องราวอย่างรอบด้าน

Ideate

การพัฒนาไปสู่ การออกแบบสื่อ
การเรียนรู้ร่วมสมัย เช่น สื่อ
มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา การ
จำลองฉากขาดกในรูปแบบ
กราฟิก แอนิเมชันซึ่งช่วยให้
ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาอย่างมีส่วน
ร่วมและเข้าใจความหมายเชิง
สัญลักษณ์ในจิตรกรรมได้ชัดเจน
ยิ่งขึ้น

Solutions

จากการศึกษาปัญญาสชาดกที่
ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัด
ภูมินทร์ สามารถนำไปสู่การ
พัฒนาแนวทางใหม่ ๆ ในการ
ถ่ายทอดคุณค่า ของเรื่องชาดกให้
เข้ากับบริบทสังคมปัจจุบัน

โดยเฉพาะการ สร้างสิ่งประดิษฐ์
ทางความคิดหรือเทคโนโลยี
ทางเลือก ที่สามารถช่วยฟื้นฟู
และต่อยอดภูมิปัญญาทางศาสนา
และศิลปวัฒนธรรมได้อย่างมี
ประสิทธิภาพ

Prototype

การสร้างต้นแบบสิ่งประดิษฐ์เพื่อ
การพัฒนาปัญญาสชาดกเรื่อง
คัทรนกุมาร และ เนมิราช เพื่อ
ถ่ายทอดเนื้อหาชาดกให้เข้าใจ
ง่ายและเข้าถึงได้สำหรับทุกวัย

Resolve

การวางแผนต้องครอบคลุมทั้ง
ด้านเนื้อหา การออกแบบ การ
ผลิต และการทดสอบ โดย
แบ่งเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน ศึกษา
เนื้อหาชาดก > ออกแบบแนวคิด
สิ่งประดิษฐ์ > พัฒนาต้นแบบ
เบื้องต้น > ทดลองใช้งานจริง

Select

การเลือกแนวทางหรือตัวเลือกที่ดีที่สุดในการสร้างต้นแบบ
สิ่งประดิษฐ์ ถือเป็นหัวใจสำคัญ
ของการพัฒนานวัตกรรมทางการ
เรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อ
ต้องนำเสนอเนื้อหาซาดก ซึ่ง
สามารถวิเคราะห์ความเข้าใจ
พื้นฐานเกี่ยวกับซาดกของ
กลุ่มเป้าหมายเพื่อเลือกวิธี
ถ่ายทอดที่เหมาะสม

Rationale

ในการพัฒนาต้นแบบสิ่งประดิษฐ์
เพื่อถ่ายทอดปัญญาซาดกเรื่อง
คัทธนกุมารซาดก และ เนมิราช
ซาดก บางครั้งอาจต้องตัดสินใจ
เลือกแนวทางหรือวิธีการที่
แตกต่างจากความเห็นทั่วไปโดย
การใช้เทคโนโลยีที่ไม่ซับซ้อน
หรือการนำเสนอในรูปแบบที่
เรียบง่ายกว่าที่คาดหวัง

Implement

หลังจากพัฒนาต้นแบบ
สิ่งประดิษฐ์ที่เหมาะสมและมี
ประสิทธิภาพแล้ว ขั้นตอนถัดไป
คือการนำต้นแบบนั้นไปใช้จริงใน
บริบทที่เหมาะสม โดยใช้สื่อ
ออนไลน์เผยแพร่ความรู้และ
วิธีการใช้งานต้นแบบให้
กว้างขวางยิ่งขึ้น

Delivery

การนำต้นแบบสิ่งประดิษฐ์ไปสู่
การใช้งานจริงเป็นขั้นตอนโดย
การทดลองใช้งานจริงกับ
กลุ่มเป้าหมาย

Learn

การเก็บรวบรวมข้อมูลและ
ประสบการณ์จากการใช้งาน
ต้นแบบสิ่งประดิษฐ์ถือเป็น
ขั้นตอนสำคัญที่จะช่วยให้
สามารถประเมินผลและพัฒนา
ต้นแบบให้มีประสิทธิภาพมาก
ยิ่งขึ้น โดยสามารถดำเนินการได้
ตามแนวทางดังนี้ การเก็บ

	รวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ และการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ
--	---

Feedbacks	จากการใช้สิ่งประดิษฐ์เพื่อการพัฒนาปัญญาสชาดกเรื่อง คัทธณ กุมาร และ เนมิราช พบว่าได้รับข้อมูลและความคิดเห็นที่มีคุณค่าจากผู้ใช้และผู้ที่เกี่ยวข้องดังนี้ เช่น ความคิดเห็นจากผู้ใช้งาน และ ข้อมูลจากการสังเกตและประเมินผลการใช้งาน
-----------	---

สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 โดยขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบของ Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009)

Define	การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)กระทบการเดินทางของผู้ที่จะมาชมงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน
--------	---

Brief

การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2562 เป็นต้นมา ได้ส่งผลกระทบอย่างกว้างขวางในหลายภาคส่วน หนึ่งในนั้นคือของผู้ที่จะมาชมงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

Research

แนวทางวิจัยในการชมงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ในระหว่างการระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)

Background

ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 ซึ่งส่งผลให้เกิดข้อจำกัดในการเดินทางมาวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เพื่อชมงานจิตรกรรมฝาผนังโดยสร้างและทดลองสื่อการเรียนรู้หรือต้นแบบ ทดลองใช้

งานต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมาย ทางไกล

Ideate

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียต้นแบบ
โดยออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิง
โต้ตอบ เช่น เว็บไซต์ที่นำเสนอ
ภาพงานจิตรกรรมฝาผนัง ของ
จิตรกรรมฝาผนังและเนื้อหาที่
เกี่ยวข้องผ่านสื่ออื่นๆ

Solutions

จากสถานการณ์ข้อจำกัดในการ
เดินทางระหว่างการแพร่ระบาดของ
ของเชื้อไวรัส COVID-19 การ
พัฒนาต้นแบบสื่อหรือ
สิ่งประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับ
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ได้
จุดประกายให้เกิดแนวทาง
ใหม่ๆ ในการทดลองใช้งานกับ
กลุ่มเป้าหมายทางไกล
โดยเฉพาะในบริบทของการ
เรียนรู้แบบไม่ต้องอยู่ ณ สถานที่
จริง

Prototype

การสร้างต้นแบบสิ่งประดิษฐ์
เพื่อการเรียนรู้เรื่องจิตรกรรมฝา
ผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน
โดยเฉพาะเนื้อหาชาดกเรื่อง คัท
ธนกุมาร และ เนมิราช ในบริบท
ของการเรียนรู้ทางไกล ควรเป็น
การออกแบบที่เน้นความเข้าถึง
ง่าย มีปฏิสัมพันธ์ และเหมาะสม
กับข้อจำกัดของผู้เรียนใน
สถานการณ์ที่ไม่สามารถ
เดินทางไปยังพื้นที่จริงได้

Resolve

การวางแผนสร้างต้นแบบ
สิ่งประดิษฐ์เพื่อการทดลองใช้
งานกับกลุ่มเป้าหมายทางไกล
ถือเป็นขั้นตอนสำคัญที่ต้อง
อาศัยการวิเคราะห์บริบท
ผู้ใช้งาน ผสมผสานกับแนวคิด
ทางเทคโนโลยีและการ
ออกแบบสื่อสร้างสรรค์อย่าง
เป็นระบบ

Select	การเลือกแนวทางหรือตัวเลือกที่ดีที่สุดในการสร้างต้นแบบ สิ่งประดิษฐ์ของการทดลองใช้งานกับกลุ่มเป้าหมายทางไกล จำเป็นต้องพิจารณาอย่างรอบด้าน ทั้งในด้านความเหมาะสมของเทคโนโลยีที่ใช้ ความสะดวกในการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงข้อจำกัดด้านทรัพยากร เช่น เวลา งบประมาณ และความพร้อมทางเทคนิค
Rationale	ในกรณีนี้ ผู้เขียนเลือกใช้ต้นแบบสิ่งประดิษฐ์ของการใช้งานกับกลุ่มเป้าหมายทางไกล เพราะต้องการใช้งานจริงในชีวิตประจำวันของ กลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลหรือไม่สามารถเดินทาง

มาชมงานจิตรกรรมฝาผนังที่วัด
ภูมินทร์ได้

Implement

หลังจากพัฒนาต้นแบบ
สิ่งประดิษฐ์ที่เหมาะสม ขั้นตอน
ถัดไปคือ การนำต้นแบบ
ดังกล่าวไปทดลองใช้งานจริงกับ
กลุ่มเป้าหมายทางไกลภายใต้
บริบทการใช้งานที่สอดคล้องกับ
ชีวิตประจำวัน

Delivery

การนำต้นแบบสิ่งประดิษฐ์ไปสู่
การใช้งานจริงเป็นขั้นตอนโดย
การทดลองใช้งานจริงกับ
กลุ่มเป้าหมาย

Learn

การเก็บรวบรวมข้อมูลและ
ประสบการณ์จากการใช้งาน
ต้นแบบสิ่งประดิษฐ์ของ
กลุ่มเป้าหมายทางไกลถือเป็น
ขั้นตอนสำคัญที่จะช่วยให้
สามารถประเมินผลและพัฒนา

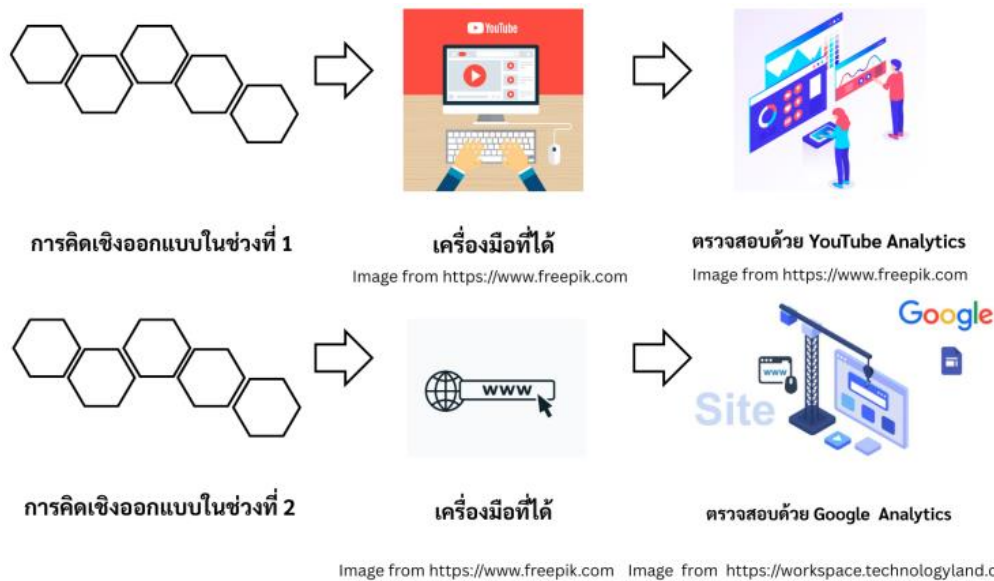
ต้นแบบให้มีประสิทธิภาพมาก
ยิ่งขึ้น โดยสามารถดำเนินการได้
ตามแนวทางดังนี้ การเก็บ
รวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ และ
การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิง
คุณภาพ

Feedbacks

จากการใช้ต้นแบบสิ่งประดิษฐ์
ของการทดลองใช้งานกับ
กลุ่มเป้าหมายทางไกลพบว่า
ได้รับข้อมูลและความคิดเห็นที่มี
คุณค่าจากผู้ใช้และผู้ที่เกี่ยวข้อง
ดังนี้ เช่น ความคิดเห็นจาก
ผู้ใช้งาน และ ข้อมูลจากการ
สังเกตและประเมินผลการใช้
งาน

สรุป สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 และ การคิดเชิง
ออกแบบในช่วงที่ 2 ในการสร้างเครื่องมือช่วยเหลือเรื่องภาพจิตรกรรม
ฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ได้ผลลัพธ์ โดยการใช้ YouTube และ
เว็บไซต์ ควบคู่กันเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและเข้าถึง
เรื่องราวของภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ได้ทั้งในรูปแบบ สื่อเล่า

เรื่อง (Storytelling) และ แหล่งเรียนรู้เชิงลึก โดยสามารถวัดผลและ พัฒนาเนื้อหาได้จากข้อมูลจริงผ่านเครื่องมือ Analytics (ภาพ 1.21)



ภาพ 1.21 สรุปการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

รายการอ้างอิง

ทิม บราวน์. (2554). คิดเชิงออกแบบ = เทรนด์ใหม่ของธุรกิจยุค
นวัตกรรมไม่รู้จบ. ใน นุจรี นาคเจริญวารี (ผู้แปล), Change by
design. กรุงเทพฯ. มติชน.

ทีมงานนิตยสารคิด. (2559). ถอดวิธีคิดเชิงออกแบบของ
พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช. สำนักพิมพ์
Creative Thailand. 8(3), (น.6)

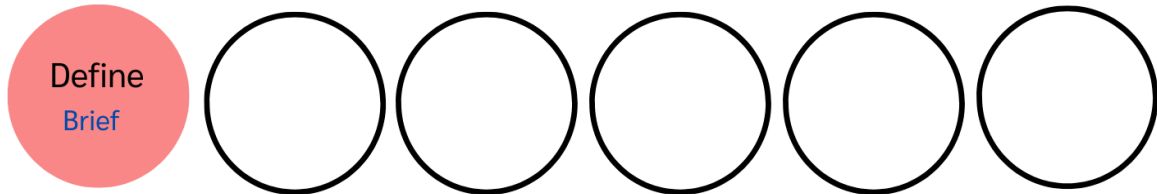
สมเจตน์ วิมลเกษม. (2556). ถอดรหัสสวัสดิภูมิินทร์. หจก.
อิงค์เบอร์รี่ น่าน

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA
Publishing.

Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business
Review, 86(6), 84-92.

บทที่ 2

การนิยาม (Define)



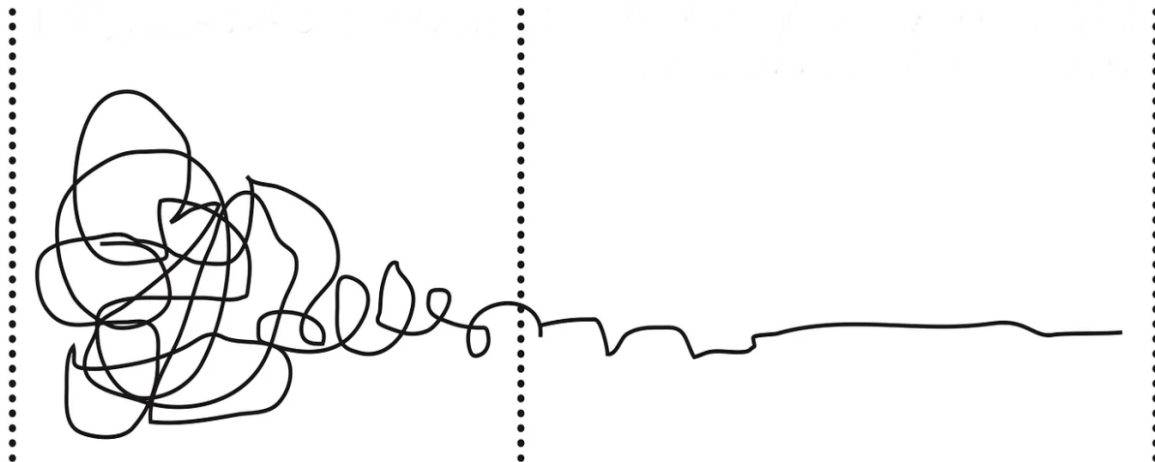
ภาพ 2.1. ขั้นตอน การนิยาม (Define) ปรับปรุงจาก Ambrose and Harris (2009)

The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009)

2.1 การนิยาม (Define)

จุดเริ่มต้นปัญหาที่คลุมเครือในช่วงแรก
ไปถึงการค้นหาวิธีแก้ไขในที่สุด

กระบวนการออกแบบแบบดั้งเดิม -
ย้ายจากแนวคิดไปสู่ต้นแบบไปจนถึงผลลัพธ์ขั้นสุด
สุดท้าย



ภาพ 2.2 การนิยาม (Define) วาดโดย Paul J. Nini

By Paul J. Nini from <https://pjn123.medium.com/interdisciplinary-collaboration-in-design-context-and-opportunities-92e63828a4ed> (2020), CC-BY-NC-ND

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 13) อธิบายว่า การนิยาม (Define) (ภาพ 2.1) การสำรวจและเครื่องมือจากสาขาวิชาต่างๆ เพื่อสำรวจและทำความเข้าใจพฤติกรรมและความคิดของทุกคนที่เกี่ยวข้องแนวทางชาติพันธุ์วิทยาจากสังคมศาสตร์จึงถูกนำมาใช้เป็นหนึ่งในแนวทางการวิจัยที่ใช้กันมากที่สุดในการออกแบบบริการพุท้ง่ายๆ มันไม่ได้เกี่ยวกับการพยายามค้นหาวิธีแก้ไขทันที แต่เป็นการค้นหาปัญหาก่อน ภารกิจที่สามคือการแสดงภาพการค้นพบเหล่านี้และโครงสร้างพื้นฐานของบริการที่ไม่มีตัวตนก่อนหน้านี้ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ สิ่งนี้ช่วยลดความซับซ้อนของกระบวนการที่จับต้องไม่ได้และส่งเสริมความรู้สึกภายในทีมออกแบบและในหมู่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านบริการว่ามีความเป็นไปได้ที่จะเปลี่ยนแง่มุมของข้อเสนอการบริการที่อาจดูเหมือนจะไม่ทำงานอย่างเหมาะสมมีวิธีการและเครื่องมือมากมายจากสาขาวิชาต่างๆ ที่สามารถนำไปใช้เพื่อช่วยในเรื่องนี้ได้

การนิยาม (Define) ความสำคัญของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านเนื่องจากวัดภูมินทร์ เป็นวัดที่ควรค่าแก่การศึกษา อาจารย์วินัย ปราบริปู (2552 : 35) อธิบายไว้ว่า วัดภูมินทร์ วัดหลวงของเมืองน่านซึ่งตั้งอยู่ภายในเขตกำแพงเมืองเก่า โดดเด่นด้วยสถาปัตยกรรมอันเป็นเอกลักษณ์และจิตรกรรมฝาผนังอันงดงาม จนได้รับการยอมรับให้เป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของจังหวัดน่าน ผู้เขียนได้ดำเนินการนิยาม (Define) ซึ่งอธิบายโดยภาพซึ่งวาดโดย Paul J. Nini (ภาพ 2.2) โดยการศึกษาประเด็นต่างๆ เพื่อสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน จากข้อมูลที่ได้คือวัดภูมินทร์มีงานจิตรกรรมฝาผนังที่เป็นเอกลักษณ์มีความแตกต่างจากภาพจิตรกรรมฝาผนังในที่อื่นๆ ในประเทศไทย

ในขั้นตอนการนิยาม (Define) ของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ผู้เขียนต้องเข้าใจประวัติศาสตร์ของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ให้มากที่สุด

2.2 (Brief)

ที่มาของปัญหา (ประวัติวัดภูมินทร์)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 13) อธิบายว่า เป้าหมายของระยะกำหนดคือการระบุปัญหาและตีความผลการวิจัย การสังเคราะห์ของข้อมูลเกิดขึ้นในขั้นตอนนี้และเกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบ การตีความ และการทำความเข้าใจอย่างสร้างสรรค์ข้อมูลที่รวบรวมระหว่างขั้นตอนการเอาใจใส่ กลยุทธ์ที่ใช้ในการสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องรวบรวมอาจรวมถึงการมีส่วนร่วม

ในการจัดทำแผนที่ความเห็นอกเห็นใจ การสร้างการเปรียบเทียบเพื่อวาดแนวเดียวกันแบ่งปันเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจ

การสร้างแผนที่การเดินทางของลูกค้า หรือการสร้างตัวละครหรือตัวละครจากผู้ใช้จริง หนึ่งส่วนสำคัญของกระบวนการคิดเชิงออกแบบคือการค้นหาความเชื่อมโยงและรูปแบบภายในข้อมูลเชิงลึกเหล่านั้นสร้างคำชี้แจงปัญหาหรือมุมมองที่มีความหมายและใช้งานได้



ภาพ 2.3 วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน © ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

ที่ตั้ง วัดภูมินทร์ (ภาพ 2.3)

33 หมู่ 1 ถนนผากอง

ตำบลในเวียง

อำเภอเมืองน่าน

จังหวัดน่าน 55000

ประวัติของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เริ่มก่อสร้างเมื่อไหร่ สมเจตน์ วิมลเกษม (2556 : 3)

ผู้ทรงคุณวุฒิแห่งหน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรมจังหวัดน่าน (ภาพ 2.4) และ

ผู้เขียนหนังสือ “ถอดรหัสวัดภูมินทร์” (ภาพ 2.5) ได้เขียนในหนังสือว่า



ภาพ 2.4 อาจารย์สมเจตน์ วิมลเกษม
ผู้ทรงคุณวุฒิแห่งหน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
ชาติและศิลปกรรมจังหวัดน่าน
ภาพวาดโดย คุณจตุรงค์ เลหาตระกูล



ภาพ 2.5 หนังสือ “ถอดรหัสวัดภูมินทร์”
จาก อาจารย์สมเจตน์ วิมลเกษม (2013),
CC-BY-NC-ND

ไม่ทราบประวัติของการก่อสร้างที่ชัดเจนในชื่อวัดนี้ ในการบันทึกในพงศาวดารเมืองน่าน เมื่อปี พ.ศ. 2146 (ภาคผนวก) เมื่อครั้งที่เจ้าเจตบุตรพรหมินทร์ (พ.ศ. 2137 - 2146) ก่อการกบฏกับพม่า และถูกเจ้าสวรวดีหรือสาวตรีธิจับตัวนำไปประหารชีวิตที่เชียงใหม่ สมเจตน์ วิมลเกษม (2556 : 3) เขียนเล่าต่อว่า พระอนุชาของเจ้าเจตบุตรพรหมินทร์ชื่อ เจ้าบ่อน้ำ ได้ถูกพม่าทารุณกรรมจนถึงแก่พิราลัย และพระศพถูกทิ้งลงบ่อน้ำทิศตะวันตกของวัดภูมินทร์ซึ่งมีปรากฏในพงศาวดารเมืองน่าน ซึ่งจากหลักฐานนี้ทำให้ทราบว่าวัดภูมินทร์ สร้างขึ้นในช่วงกลางพุทธศตวรรษที่ 21 และสร้างในช่วงสมัยที่อาณาจักรพุกามหรือพม่าปกครองเมืองน่าน (ภาพ 2.6)



ภาพ 2.6 แผนที่ของอาณาจักรต่างๆเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในคริสต์ศตวรรษที่ 13 (ค.ศ. 1278)

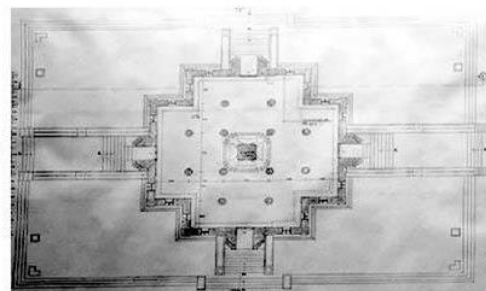
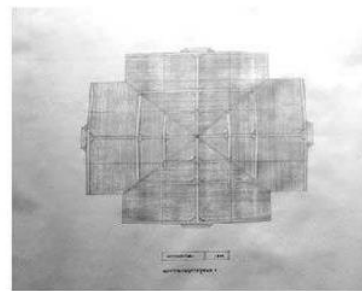
By bright color from <https://www.pinterest.com/pin/600808406579348453/> (2020), CC-BY-NC-ND

ภาวินี ทองสันติสุข (2559 : 3) ได้อธิบายว่า พระเจ้าบุเรงนองกษัตริย์หงสาวดีทรงโปรดฯให้พระยาหน่อคำเสถียรไชยสงครามมาเป็นเจ้านำนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2103 เมืองน่านตกเป็นเมืองประเทศราชของพม่ามานานกว่า 200 ปี ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจาก ศูนย์น่านศึกษา หออัตลักษณ์นครน่าน วิทยาลัยชุมชนน่าน (2567) ได้บันทึกว่า พญาหน่อคำเสถียรไชยสงคราม (พ.ศ. 2103 - 2134) เป็น เจ้าผู้ครองนครน่าน องค์ที่ 38 และ เจ้าเจตบุตรพรหมินทร์ (พ.ศ. 2134 - 2140) และ (พ.ศ. 2143 - 2146) เป็น เจ้าผู้ครองนครน่าน องค์ที่ 39 ทั้งนี้ สมเจตน วิมลเกษม (2556 : 4) ได้กล่าวถึงอีกประเด็นว่าวัดภูมินทร์ได้สร้างในช่วงสมัยของพระยาหน่อคำเสถียรไชยสงคราม (พ่อ) หรือ เป็นช่วงสมัยของเจตบุตรพรหมินทร์ (ลูก) คือสร้างขึ้นสมัยของพ่อ หรือสมัยของลูก ประเด็นข้อนี้ยังไม่มีสรุป ฝ่ายหนึ่งกล่าวว่าวัดนี้สร้างขึ้นในสมัยเจ้าเจตบุตรพรหมินทร์นั้น เพราะชื่อเดิมของวัดนี้ชื่อว่าวัดพรหมินทร์ อีกทั้งวัดนี้เป็นทรงจตุรมุข มีพระประธาน 4 องค์หันพระพักตร์ไป 4 ทิศ ซึ่งตรงกับความเชื่อเรื่องพรหม พร้อมทั้งสอดคล้องกับชื่อของพระองค์ ฝ่ายที่สองกล่าวว่า วัดนี้น่าจะสร้างขึ้นในช่วงสมัยของพระยาหน่อคำเสถียรไชยสงคราม เพราะพระองค์ครองเมืองน่านถึง 30 ปี เนื่องจากช่วงเวลาครองเมืองน่านมีความยาวนานพอสมควรดังนั้นพระองค์มีเวลาสร้างวัดอื่นๆ รวมถึงมีการซ่อมแซมและบูรณปฏิสังขรณ์ศาสนสถานต่างๆได้ในช่วงเวลาของ

พระองค์ ตัวอย่างเช่น การซ่อมแซมพระธาตุแช่แห้ง และวิหารหลวง (พ.ศ. 2128) (ภาพ 2.7) และ พระชายาของพระองค์ ชื่อนางแสนปั่ว ได้สร้างพระพุทธรูปปางไสยาสน์ ศิลปะสมัยสุโขทัย (พ.ศ. 2129) ประดิษฐานที่วัดพระธาตุแช่แห้ง



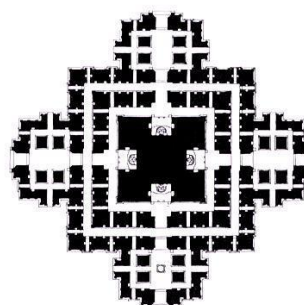
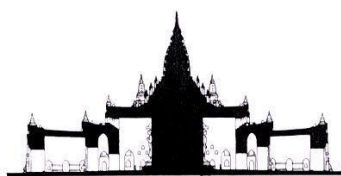
ภาพ 2.7 วัดพระธาตุแช่แห้ง (ภาพซ้าย) และ พระพุทธรูปปางไสยาสน์ วัดพระธาตุแช่แห้ง (ภาพขวา) © ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 2.8 วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ประเทศไทย และ แปลนวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ประเทศไทย

© ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

จาก สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (ภาพขวา), CC BY-NC-ND



ภาพ 2.9 วัดอนันดา เมืองพุกาม ประเทศเมียนมา และ แปลนวัดอนันดา เมืองพุกาม

ประเทศเมียนมา

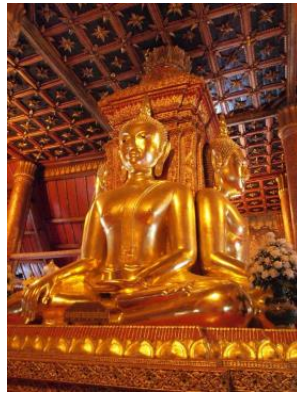
Photo credit: © Will Tan | WT Journal By Joséphine Delignies from

(ซ้าย)

<https://uk.pinterest.com/pin/459437599>

463253562/ (2020), CC-BY-NC-ND (ขวา)

สมเจตน์ วิลลเกษม (2556 : 5) อธิบายเพิ่มเติมว่า ดังนั้นฝ่ายที่สองสันนิษฐานว่าวัดภูมินทร์ (ภาพ 2.8) น่าจะสร้างขึ้นในสมัยของพระองค์ เนื่องจากจากรูปแบบของวิหารได้รับอิทธิพลจากอาณาจักรพุกาม มีคติความเชื่อแบบพม่า โดยเฉพาะเมื่อสร้างพระเจดีย์จะมีการสร้างพระพุทธรูปไว้ทั้ง 4 ทิศ และมีข้อสันนิษฐานว่า อาจสร้างขึ้นโดยมีต้นแบบมาจากวัดอนันดา เมืองพุกาม ประเทศเมียนมา (ภาพ 2.9) ซึ่งสร้างเป็นทรงจตุรมุขเช่นกัน ต่างกันเพียง พระประธานในวัดภูมินทร์พระพุทธรูปอยู่ในพระอิริยาบถประทับ (นั่ง) ขัดสมาธิ (ภาพ 2.10) ส่วนในพระประธานในวิหาร อนันดา พระประธานในวิหารประทับยืน (ภาพ 2.11)



ภาพ 2.10 พระพุทธรูป 4 พระองค์ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ประเทศไทย ©
ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 2.11 พระพุทธรูป 4 พระองค์ วัดอนันดา เมืองพุกาม ประเทศเมียนมา

จาก <https://www.flickr.com/photos/opheliamorada/> (2015), CC-BY-NC-ND

สมเจตน์ วิมลเกษม (2556 : 5) กล่าวถึงข้อสังเกตอีกประเด็นว่า ช่วงสมัยของเจ้าเจตบุตรพรหมินทร์ครองเมืองน่านเป็นช่วงเวลาที่ต้องทำศึกกับอาณาจักรพุกาม ประกอบกับพระองค์ครองเมืองน่านในเวลาไม่นาน ซึ่งการสร้างวัดภูมินทร์ในช่วงเวลาที่บ้านเมืองไม่สงบจึงไม่น่าจะเกิดขึ้นในช่วงสมัยของพระองค์ ซึ่งข้อสรุปเรื่องนี้ต้องวิเคราะห์ตามหลักวิชาการต่อไป ทั้งนี้วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน มีการบูรณะซ่อมแซมครั้งใหญ่ในสมัยรัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ พงศาวดารเมืองน่านบันทึกว่า เจ้าอนันตวรฤทธิเดชฯ (ภาพ 2.12) โปรดให้ดำเนินบูรณะปฏิสังขรณ์วัดภูมินทร์โดยใช้เวลา 8 ปี (พ.ศ. 2410 - 2418) จึงเสร็จสมบูรณ์ ประกาศขึ้นทะเบียนและกำหนดขอบเขตในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 97 ตอนที่ 10 ลงวันที่ 24 มกราคม พ.ศ.2523 (ภาพ 2.13)



ภาพ 2.12 ภาพปริศนาเจ้าเมืองน่าน ที่วัดภูมินทร์ สันนิษฐานว่าเป็นเจ้าอนันตวรฤทธิเดช
© ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

ฉบับพิเศษ หน้า ๑
เล่ม ๙๗ ตอนที่ ๑๐ ราชกิจจานุเบกษา ๒๔ มกราคม ๒๕๒๓

ประกาศกรมศิลปากร
เรื่อง ขึ้นทะเบียนโบราณสถาน

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑ แห่งพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๐๔ กรมศิลปากร จึงประกาศขึ้นทะเบียนโบราณสถาน วัดภูมินทร์ ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน ดังสำคัญ คือ

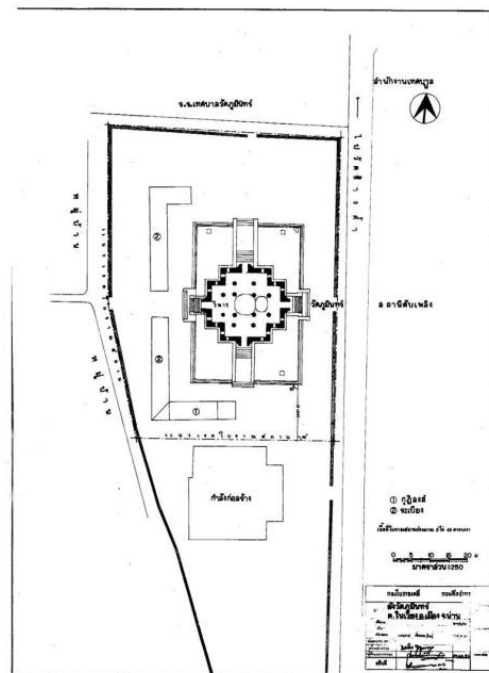
๑. วิหาร

เนื้อที่โบราณสถานประมาณ ๓ ไร่ ๔๘ ตารางวา คามั่งๆ แนนท้าย
ประกาศน

จึงขอประกาศเพื่อทราบทั่วกัน

ประกาศ ณ วันที่ ๒๖ พฤศจิกายน ๒๕๒๒

ไพรัช ชูศิลป์
รองอธิบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิบดีกรมศิลปากร



ภาพ 2.13 ประกาศขึ้นทะเบียนและกำหนดขอบเขตในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 97 ตอนที่ 10
ลงวันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2523

จาก <https://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2523/D/010/1.PDF>, CC-BY-NC-ND

สมเจตน์ วิมลเกษม (2556 : 6) ได้ให้ความสำคัญของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน มีทั้งหมดสามประการ

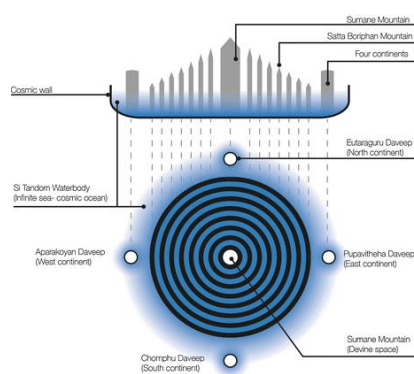
1. วัดภูมินทร์ เป็นวิหารหลวงเพื่ออบรมสั่งสอนพุทธศาสนิกชน (ภาพ 2.14.)
2. วัดภูมินทร์ ใช้อุโบสถเพื่อทำพิธีทางสงฆ์ เช่นทำพิธีบรรพชาสามเณรและอุปสมบท พระภิกษุ



ภาพ 2.14 ภาพการเข้าร่วมพิธีกรรมทางพระพุทธศาสนา ณ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

จาก FB วัดภูมินทร์ จ.น่าน <https://www.facebook.com/FreeWiFiThanvarat> (2025), CC-BY-NC-ND

3. วัดภูมินทร์เป็นพระธาตุเจดีย์ ตามคติไตรภูมิ วัดภูมินทร์เปรียบเสมือนเขาพระสุเมรุ (ภาพ 2.15)



ภาพ 2.15 ภาพจำลองไตรภูมิโลกสัจฐาน โดย Nattasit Srinurak และ Nobuo Mishima

จาก <https://shorturl.at/sbJP7> (2017), CC-BY-NC-ND

วัดภูมินทร์เป็นวัดที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของจังหวัดน่านตั้งอยู่ที่เทศบาลเมืองน่านในเขตเมืองเก่า TAT Newsroom (2020) อธิบายว่า พื้นที่เทศบาลเมืองน่านได้รับคัดเลือกให้เป็น 1 ในสุดยอด 100 แหล่งท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนโลก ประจำปี พ.ศ. 2543 ดังนั้นขั้นตอนการนิยาม หรือ การหาที่มาของปัญหาในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ซึ่งเป็นขั้นตอนแรก ของ ความคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ผู้เขียนได้ค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆเพื่อทำความเข้าใจวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เป็นเรื่องแรก ผู้เขียนได้บทสรุปว่า วัดภูมินทร์ เป็นวัดที่มีสถาปัตยกรรมที่น่าสนใจและภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เป็นเอกลักษณ์ ส่วนของอาคารของวัดภูมินทร์สร้างขึ้นก่อนที่จะได้มีการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังทั้งสี่ด้านภายในวัดในภายหลัง ทั้งนี้ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านมีความแตกต่างจากวัดทั่วไปในประเทศไทย โดยส่วนใหญ่การวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดพระอารามหลวงจะมีแนวทางการวาดงานจิตรกรรมไทยแบบประเพณี

นอกจากผู้วาดภาพภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จะวาดภาพมีลำดับแบบแผนการเล่าเรื่องที่เป็นแบบฉบับ เช่น งานจิตรกรรมแนวประเพณีในวัดภูมินทร์แล้ว ผู้วาดภาพภาพจิตรกรรมฝาผนังได้วาดภาพจิตรกรรมลักษณะที่มีลักษณะเฉพาะตัวของผู้วาดอีกด้วย เช่นภาพวาดภาพที่สะท้อนชีวิตของชาวน่านในสมัยก่อน มีการเล่าเรื่องราวชีวิตประจำวัน การเล่าเรื่องเชิงสังคม และการแสดงอารมณ์ของคนในชุมชน ซึ่งเป็นการสะท้อนวัฒนธรรมและชีวิตความเป็นมาของชาวน่านในอดีต

โดยสรุป วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ภาพ 2.16, 2.17, 2.18, 2.19, 2.20, 2.21, 2.22, 2.23, 2.24, 2.25, 2.26 และ 2.27) เป็นแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจสำหรับผู้สนใจศึกษาเรื่องศิลปะสถาปัตยกรรม และวัฒนธรรมล้านนา ซึ่งมีความเป็นเอกลักษณ์และเป็นหนึ่งในแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดน่าน



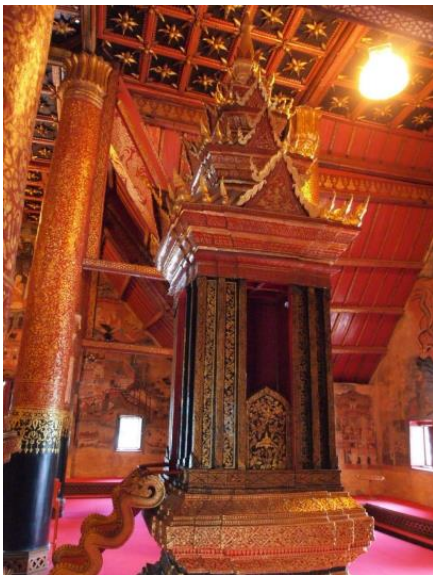
ภาพ 2.16 วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ด้านทิศเหนือ



ภาพ 2.17 ป้ายชื่อวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน



ภาพ 2.18 บันไดนาคที่วัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน



ภาพ 2.19 ภายในพระอุโบสถวัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน



ภาพ 2.20 ภายในพระอุโบสถวัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน



ภาพ 2.21 ภายในพระอุโบสถวัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน



ภาพ 2.22 ภายในพระอุโบสถวัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน



ภาพ 2.23 ภายในพระอุโบสถวัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน



ภาพ 2.24 ภายในพระอุโบสถวัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน



ภาพ 2.25 ประตูพระอุโบสถวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน



ภาพ 2.26 ประตูพระอุโบสถวัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน



ภาพ 2.27 ประตูพระอุโบสถวัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน

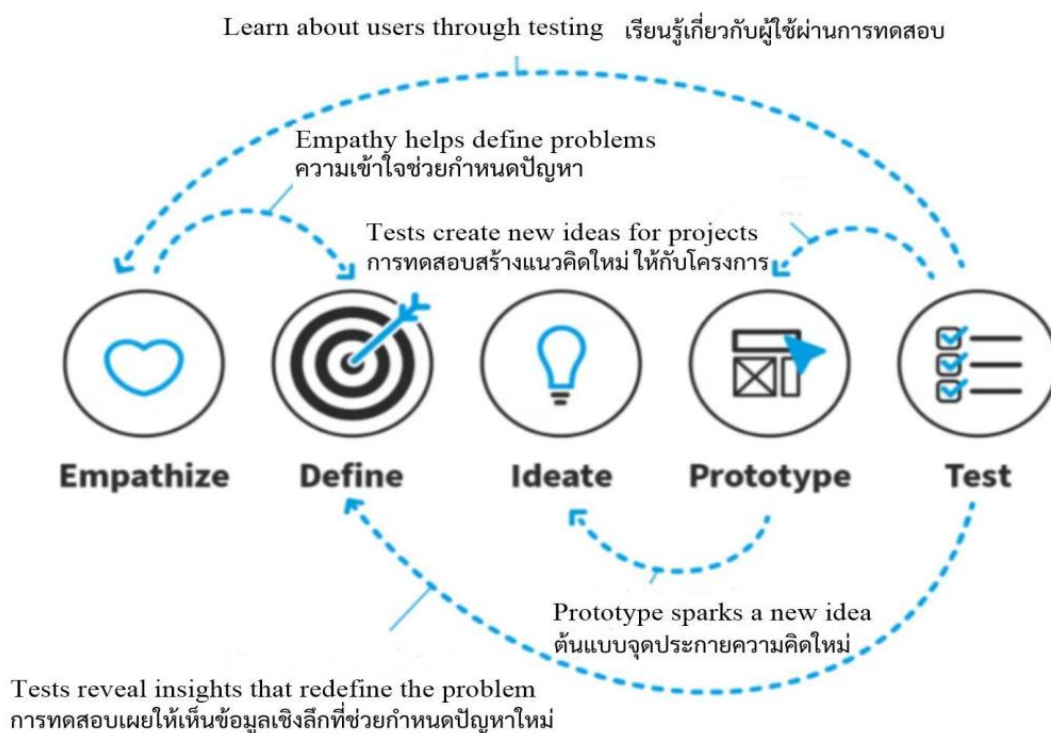
© ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process)

Rikke Friis Dam (2025) อธิบายว่าการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการแก้ปัญหาที่มุ่งเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง โดยมีลักษณะสำคัญคือ ไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear Process) หมายถึง ผู้ปฏิบัติสามารถวนกลับไปมาระหว่างแต่ละขั้นตอนได้เสมอ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาแนวคิดให้ตอบโจทย์ผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการหลักประกอบด้วย 5 ขั้นตอน (ภาพ 2.28) ได้แก่

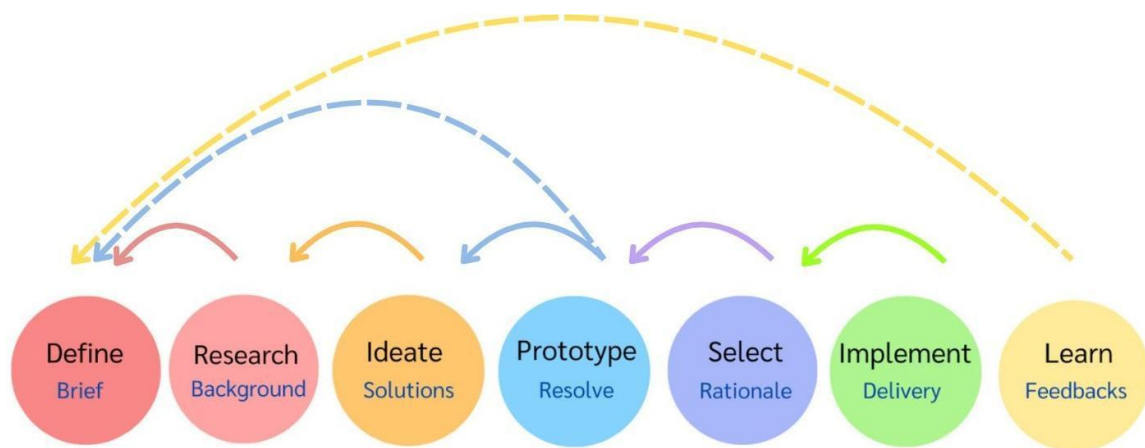
1. การทำความเข้าใจ (Empathize)
2. การนิยามปัญหา (Define)
3. การสร้างแนวคิด (Ideate)
4. การสร้างต้นแบบ (Prototype)
5. การทดสอบ (Test)



ภาพ 2.28 การคิดเชิงออกแบบ: กระบวนการที่ไม่เป็นเส้นตรง (Design Thinking: A Non-Linear Process) ปรับปรุงจาก interaction-design.org

Photo credit : © Interaction Design Foundation, CC BY-SA 4.0

การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 : การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเล่าเรื่องปัญหาชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์



ภาพ 2.29 การคิดเชิงออกแบบ: กระบวนการที่ไม่เป็นเส้นตรง การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 : การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญหาชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ในรูปกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 7 ขั้นตอน ปรับปรุงจาก Ambrose and Harris (2009) จาก The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009), CC-BY-NC-ND

ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ช่วงที่ 1 (ภาพ 2.29)

ได้มีการวางแผนเพื่อสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน โดยมีขั้นตอนสำคัญดังนี้

Define (กำหนดปัญหา)

เริ่มจากการกำหนดประเด็นหลัก คือ การถ่ายทอดเรื่องราวอดีตชาติของพระพุทธเจ้า ซึ่งปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ได้แก่ คัทรณกุมารชาดก และ เนมิราชชาดก ให้เข้าถึงได้ง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น

Research (การค้นคว้า)

ศึกษาข้อมูลด้านเรื่องราวของปัญหาชาดก เนื้อหาของชาดก ตลอดจนศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพ

เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน
โดยเฉพาะเรื่องคัทธนกุมารชาดก และ เนมิราชชาดก

Ideate (การระดมความคิด)

ระดมแนวทางการเล่าเรื่องในหลายรูปแบบ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล หรือมัลติมีเดีย
ก่อนจะพิจารณาความเหมาะสมกับผู้ชมเป้าหมายในบริบทปัจจุบัน

Prototype (การสร้างต้นแบบ)

ทดลองสร้างสื่อเบื้องต้นเพื่อเล่าเรื่องชาดก โดยเน้นรูปแบบ ภาพเคลื่อนไหว (Animation)
เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและเข้าใจง่าย

Select (การคัดเลือก)

จากต้นแบบหลายแนวทาง ได้เลือกวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมที่สุด คือ การใช้
สื่อภาพเคลื่อนไหวเล่าเรื่องคัทธนกุมารชาดกและเนมิราชชาดก
เนื่องจากสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ทั้งด้านศิลปกรรมและด้านวรรณกรรมชาดก

Implement (การนำไปใช้จริง)

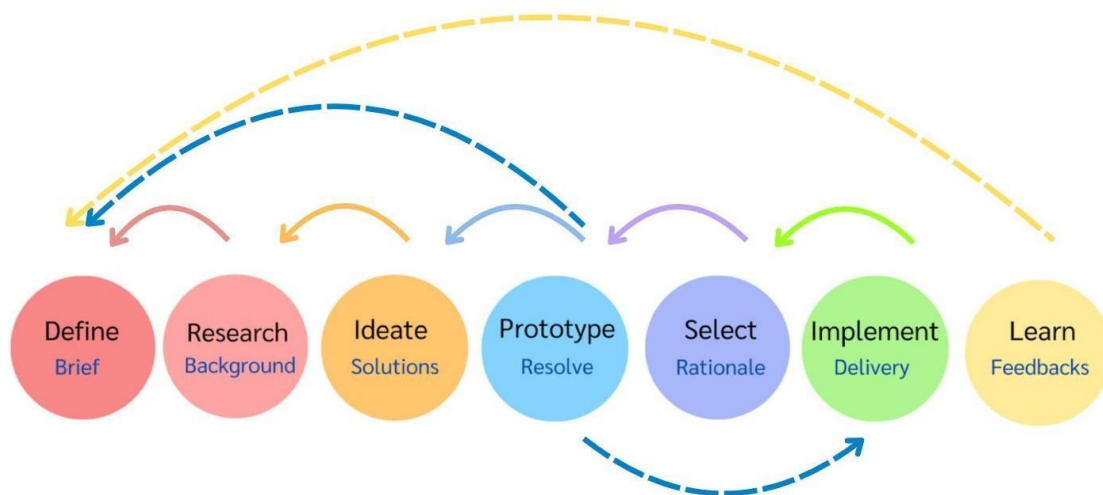
นำแนวคิดไปสู่การพัฒนาเป็นสื่อดิจิทัลจริง
พร้อมเตรียมสำหรับการเผยแพร่ให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่ไม่สามารถเดินทางมาชมจิตรกรรมฝาผนังได้
ด้วยตนเอง

Learn (การเรียนรู้และสะท้อนผล)

ประเมินผลการใช้งานจริงของสื่อภาพเคลื่อนไหว เพื่อสะท้อนกลับมาพัฒนาต้นแบบให้ดียิ่งขึ้น
และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมมากที่สุด

การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 :

การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด



ภาพ 2.30 การคิดเชิงออกแบบ: กระบวนการที่ไม่เป็นเส้นตรง การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 :การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด (รูปแบบกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 7 ขั้นตอน) ปรับปรุงจาก Ambrose and Harris (2009 จาก The Design Process Model described by Ambrose and Harris (2009), CC-BY-NC-ND

ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ช่วงที่ 2 (ภาพ 2.30) เป็นการลงมือการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด โดยเริ่มจากขั้นตอนการสร้างต้นแบบ (Prototype) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ไม่เป็นเส้นตรง (Design Thinking: A Non-Linear Process) แต่ละขั้นตอน ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นตามลำดับตายตัว เราสามารถ ย้อนกลับไป-ไปข้างหน้า-หรือทำหลายขั้นพร้อมกันได้เสมอ ขึ้นอยู่กับความเข้าใจใหม่ที่เกิดขึ้นในระหว่างทาง สำหรับกรณีศึกษากระบวนการคิดเชิงออกแบบ ช่วงที่ 2 นี้เริ่มจากการพัฒนาต้นแบบ (Prototype) ซึ่งคือ “ภาพเคลื่อนไหวเรื่องคัทธนูกุมารและเนมิราช” ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ได้จากในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ช่วงที่ 1 จากนั้นได้ย้อนกลับไปสู่ขั้นตอนแรกของการคิดเชิงออกแบบ คือ การทำความเข้าใจ (Empathy) เพื่อไปศึกษาเพิ่มเติมเนื่องจากข้อจำกัดจาก

สถานการณ์การระบาดโควิด-19 เพื่อเข้าใจมุมมองของผู้ชมที่ไม่สามารถเดินทางมาวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านได้ และนำไปสู่การพัฒนาต้นแบบให้ตอบโจทย์ได้ดียิ่งขึ้น โดยใช้ประโยชน์จากต้นแบบ (Prototype) ที่ได้มาจากการคิดเชิงออกแบบ ช่วงที่ 1

เมื่อได้ต้นแบบที่เหมาะสม จึงเข้าสู่ขั้นตอน การทำให้เป็นผล หรือ การต่อยอด (Implement) โดยนำแนวคิดไปสู่การสร้างสรรค์เครื่องมือที่ช่วยแก้ปัญหา ซึ่งในกรณีนี้ คือการพัฒนาเว็บไซต์ (Website) เพื่อวางภาพเคลื่อนไหวเล่าเรื่องจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เว็บไซต์นี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นสื่อกลางให้กับผู้ที่สนใจงานจิตรกรรมฝาผนัง แต่ไม่สามารถเดินทางมาชมได้ด้วยตนเอง เนื่องจากข้อจำกัดจากสถานการณ์การระบาดโควิด-19 ผู้ชมสามารถเข้ามาศึกษาเรื่องราวผ่านภาพเคลื่อนไหวของคัททอนกุ่มและเนมิราชบนเว็บไซต์ได้อย่างสะดวกถือเป็นการใช้เทคโนโลยีช่วยแก้ปัญหาและเผยแพร่ความรู้เรื่องคัททอนกุ่มและเนมิราชให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

Customer Journey Map

Betask Consulting (2022) อธิบายว่า Customer Journey Map เป็นเครื่องมือสำคัญในกระบวนการ Design Thinking ที่ใช้แสดงและวิเคราะห์เส้นทางการใช้งานของ ผู้ใช้งาน (Persona) ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยมีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจประสบการณ์ในแต่ละขั้นตอน ระบุจุด Touchpoint ที่สำคัญและปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจริง จากนั้นจึงนำข้อมูลไปวางแผนกลยุทธ์เพื่อพัฒนาประสบการณ์ของผู้ใช้งานให้มีประสิทธิภาพสูงสุด (ภาพ 2.30)



George Kramer, 23
Web developer

Scenario: George spends his maximum time at the computer. Now he is looking for an ergonomic keyboard so that he can work with ease throughout the day.

Purchase: Customer Journey Map

	AWARENESS	CONSIDERATION	PURCHASE	ONBOARDING	ADVOCACY
USER ACTIONS	Ask friends and colleagues.	Browse various e-commerce websites.	Select the product and payment modes.	Try the product.	Send product recommendations to friends.
TOUCHPOINTS	Searches for 'best keyboards,' and click on the banner ad.	- E-commerce website. - Search bar. - Product pages.	- Payment page - Card acceptance - Shipping page - An error message.	Keyboard works good, and the customer keeps it.	Customer reviews and referrals page.
PAIN POINTS		There are many steps to find the desired product.	- The card is not accepted. - The checkout page does not work properly.		No follow-up after the product delivery.
SOLUTIONS		Build effective landing pages on the basis of product and query searches.	Fix checkout pages so that all payment modes can work seamlessly.		Send product feedback form to understand the user's pain points.

ภาพ 2.30 Customer Journey Map

จาก <https://shorturl.at/J0KdX> (2025), CC-BY-NC-ND

Betask Consulting (2022) อธิบายว่า ขั้นตอนการสร้าง Customer Journey Map มีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 Awareness (การรับรู้)

ขั้นตอนที่ 2 Consideration (การพิจารณา)

ขั้นตอนที่ 3 Conversion (การแปลง)

ขั้นตอนที่ 4 Retention (ความจำ)

ขั้นตอนที่ 5 Advocacy (การสนับสนุน)

ประโยชน์ของ Customer Journey

Betask Consulting (2022) อธิบายเพิ่มเติมว่า ในปัจจุบัน Customer Journey มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้งานได้อย่างรอบด้านโดยเฉพาะ ในกระบวนการ Design Thinking ที่ช่วยให้เห็นภาพและทำความเข้าใจปัญหาได้อย่างเป็นระบบ เมื่อนำข้อมูล Persona มาประยุกต์ใช้กับ Customer Journey Map จะช่วยให้สามารถเจาะลึกถึงรายละเอียด

ในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการคิดและประสบการณ์ของผู้ใช้งานแต่ละกลุ่มได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

Customer Journey Map คืออะไร

Betask Consulting (2022) อธิบายว่า Customer Journey Map หรือ User journey Map คือการใส่รายละเอียดข้อมูล Personaของผู้ใช้เครื่องมือลงใน Customer Journey จุดประสงค์เพื่อที่จะจัดความเข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้งานว่าในแต่ละช่วงเวลามีรูปแบบการเดินทางของ Customer Journey เป็นอย่างไร มีจุด touchpoint สำคัญๆช่วงไหนบ้างเพื่อที่จะวางแผนการแก้ปัญหาเพื่อสนับสนุนผู้ใช้เครื่องมือได้อย่างเต็มที่ โดยรายละเอียดของ Customer Journey Map มีดังนี้

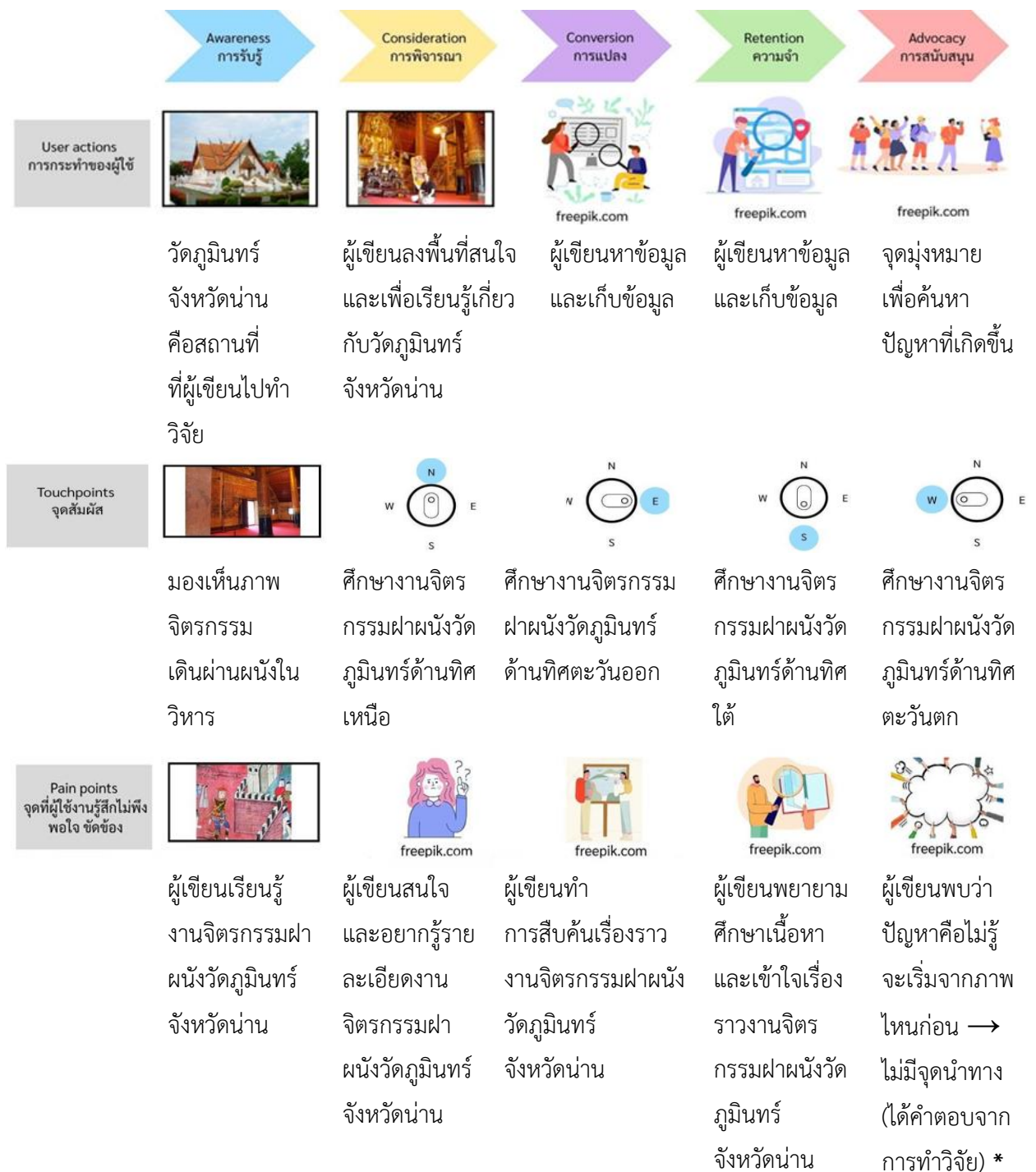
1. User actions : กระทำหรือพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละขั้นตอน
2. Touchpoints : สื่อ หน่วยงาน รวมทั้งบุคลากรของแบรนด์ที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้เครื่องมือในแต่ละขั้นตอน
3. Pain points : จุดที่ผู้ใช้งานรู้สึกไม่พึงพอใจ ขัดข้อง
4. Solutions : ผลลัพธ์ของกระบวนการออกแบบ

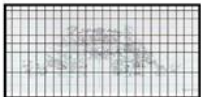
Alan Pennington (2016 : 73) อธิบายว่า แผนที่การเดินทางของลูกค้า (Customer Journey Map) เมื่อเรามีกรอบความคิดที่เหมาะสม และมีองค์ประกอบสองในสามของแผนเพื่อสร้างเงื่อนไขสำหรับการเติบโต — เรารู้ว่าเราอยู่ตรงไหน และรู้ว่าเป้าหมายคืออะไร เราได้เริ่มระบุโอกาสต่างๆแล้ว สิ่งที่เราต้องการต่อจากนี้ คือ “แผนที่ประสบการณ์ (Customer Journey Map)” จากมุมมองของลูกค้า (ผู้ใช้) ซึ่งจะช่วยให้เราเข้าใจประสบการณ์แบบ end-to-end (จากต้นจนจบ) จากภายนอกเพื่อใช้เป็นจุดอ้างอิงหรือจุดโต้แย้งสำคัญในการพัฒนาและปรับปรุงต่อไป Customer Journey Map การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1: การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญหาสาดจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

การสร้าง Customer Journey Map กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ช่วงที่ 1 ช่วยให้ผู้ใช้เห็นเข้าใจว่าผ่านประสบการณ์อะไรบ้าง ตั้งแต่การเห็นภาพจิตรกรรมฝาผนังครั้งแรก ไปจนถึงการกลับไปพิจารณาปัญหาที่เกิดขึ้น และช่วยให้ผู้ใช้สามารถออกแบบ สื่อ/เครื่องมือช่วยเล่าเรื่อง เช่น ภาพเคลื่อนไหวให้ตอบใจทั้งที่เรียนรู้เนื้อหาจากเรื่องคัทธนูและเนมิราช และได้รับความ

เพื่ผลิตเพลินในการภาพจิตรกรรมฝาผนัง (ภาพ 2.31)

Customer Journey Map การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 : การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสาตกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์



Solutions ผลลัพธ์ของกระบวนการออกแบบ					
	freepik.com	freepik.com	freepik.com	freepik.com	freepik.com
ผู้เขียนกำหนด	ผู้เขียนเลือกที่	การเขียนสตอรี่	แผนภาพลำดับ	ปรับปรุง	
จุดตั้งต้นของ	จะเล่าในรูป	บอร์ด	ตอน/แผนที่เส้น	Prototype	
ประสบการณ์ :	แบบ	(Storyboard)	ทางการเล่าเรื่อง	เป็นสื่อภาพ	
ภาพที่มีอยู่บน	Animation			เคลื่อนไหว	
ผนัง	ที่น่าสนใจ			(Animation)	
	เลือกเล่าเรื่อง			เล่าเรื่อง	
	คัทธนกุมาร-			คัทธนกุมาร-	
	เนมิราชชาดก			เนมิราชใส่You	
				Tube	

ภาพ 2.31 Customer Journey Map ของการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 :

การสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพ จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

* สามารถดาวน์โหลดได้จากลิงก์

<https://journal.isi.ac.id/index.php/IJCAS/article/view/1842/566>

Customer Journey Map การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 : การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด

การสร้าง Customer Journey Map กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ช่วงที่ 2 ช่วยให้เราเข้าใจว่า “ผู้ชม/ผู้ใช้” ผ่านประสบการณ์อะไรบ้าง ตั้งแต่การเห็นภาพจิตรกรรมครั้งแรก ไปจนถึงการกลับไปเล่าให้คนอื่นฟัง และช่วยให้เราสามารถออกแบบ สื่อ/เครื่องมือช่วยเล่าเรื่อง เช่น ภาพเคลื่อนไหว ให้ตอบโจทย์ทั้งอารมณ์ ความเข้าใจ และความประทับใจได้ครบทุกมิติ Customer Journey Map ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ระยะที่ 2: การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาด

การจัดทำ Customer Journey Map ในระยะนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และทำความเข้าใจ ลำดับขั้นของประสบการณ์ที่ผู้ชมและผู้ใช้ได้รับ ตั้งแต่การรับรู้และสัมผัสภาพจิตรกรรมครั้งแรก จนถึงการถ่ายทอดและบอกเล่าประสบการณ์ต่อไปยังบุคคลอื่น

ข้อมูลเชิงลึกที่ได้จากการวิเคราะห์ดังกล่าวมีส่วนสำคัญในการกำหนดแนวทางการออกแบบสื่อและเครื่องมือสำหรับการเล่าเรื่อง เช่น ภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อมิติด้านอารมณ์ ความเข้าใจ และความประทับใจของผู้ใช้ได้อย่างรอบด้านและมีประสิทธิภาพ” (ภาพ 2.32)



โดยเฉพาะใน บทที่ 2 : การนิยาม (Define)

ได้สะท้อนถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเข้าใจผู้ใช้ (Empathy)

ซึ่งเริ่มจากการตีความศิลปะดั้งเดิมให้เข้ากับสื่อสมัยใหม่อย่างแอนิเมชัน

และต่อยอดสู่การพัฒนาเครื่องมือดิจิทัลที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ภายใต้ข้อจำกัดของสังคมร่วมสมัย

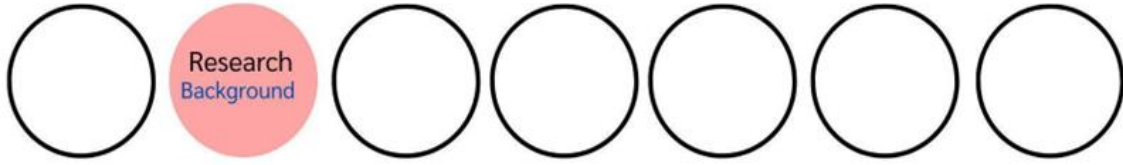
รายการอ้างอิง

- ภาวิณี ทองสันติสุข. (2559). พระพุทธรูปไม้ทรงเครื่องเมืองน่านวิเคราะห์ความสัมพันธ์ทางศิลปะของเมืองน่าน รัตนโกสินทร์และหลวงพระบาง. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมเจตน์ วิมลเกษม. (2556). ถอดรหัสวัดภูมินทร์. หจก.อิงค์เบอร์รี่ น่าน
- ศูนย์น่านศึกษา. (2022). เจ้าผู้ครองนครน่าน 64 พระองค์. หออัตลักษณ์นครน่าน วิทยาลัยชุมชนน่าน. <https://nanidentity.com/เจ้าผู้ครองนครน่าน>
- Betask Consulting Co. Ltd. (2022). Customer Journey คืออะไร ตัวอย่างการวิเคราะห์ 5 ขั้นตอน. <https://betaskthai.com/how-to-create-5-steps-customer-journey/>
- Alan Pennington (2016). The Customer Experience Book. Pearson.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA Publishing.
- Rikke Friis Dam. (2025). The 5 Stages in the Design Thinking Process. Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- TAT Newsroom. (2020). 2020 Sustainable Top 100 Destinations. Retrieved from <https://www.tatnews.org/2020/10/chiang-khan-and-nan-Old-city-listed->

among-the-2020-sustainable-top-100-destinations/

บทที่ 3

การวิจัย (Research)



ภาพ 3.1 ขั้นตอน การวิจัย (Research) ปรับปรุงจาก Ambrose and Harris (2009)

The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009)

3.1 ความเป็นมา (Background)

ขั้นตอนที่ 2 – การวิจัย

การรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน (ภาพ 3.1)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 17) อธิบายว่า เมื่อมีการกำหนดและตกลงรายละเอียดของโจทย์งานออกแบบ (brief) แล้ว นักออกแบบจะเริ่มค้นหาข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ในขั้นตอนการระดมความคิด (ideate) ได้ ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยนี้อาจเป็นข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น ตัวเลขทางสถิติที่ชัดเจนเกี่ยวกับขนาดและองค์ประกอบของกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย หรือข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่กลุ่มผู้ใช้ซื้อหรือบริโภค รวมถึงลักษณะการใช้ชีวิตของพวกเขาอาจเป็นประโยชน์ที่จะสร้าง "แบบจำลองทางจิต" (mental model) ของผู้ใช้งานทั่วไป เพื่อช่วยให้ทีมออกแบบสามารถเข้าใจความชอบและสิ่งที่ดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมายได้ดีขึ้น ซึ่งแบบจำลองนี้อาจรวมถึงปัจจัยต่าง ๆ เช่น ระดับการศึกษา อาชีพ สถานที่ท่องเที่ยวที่ชอบ รสนิยมทางดนตรี ความใฝ่ฝัน และอื่น ๆ

3.2 การวิจัย (Research)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 17) อธิบายว่าแหล่งข้อมูลเบื้องต้นที่สำคัญคือ ข้อเสนอแนะหรือผลตอบรับที่ได้รับจากขั้นตอนการเรียนรู้ในโครงการที่ผ่านมา ซึ่งดำเนินงานร่วมกับลูกค้ารายเดียวกันหรือรายที่มีลักษณะคล้ายกัน ข้อมูลเหล่านี้จะช่วยเป็นจุดเริ่มต้นในการพิจารณาว่าสิ่งใดใช้ได้ผล และสิ่งใดไม่ได้ผลกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ

การวิจัยทุติยภูมิ (Secondary Research)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 17) อธิบายว่าการวิจัยทุติยภูมิหมายถึงข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลทั่วไป เช่น รายงานการวิจัยตลาดผู้บริโภค ซึ่งให้ข้อมูลเชิงประชากรและผลการดำเนินงานในอดีตของตลาดหรือกลุ่มตลาดต่าง ๆ ช่วยให้เห็นภาพรวมที่ชัดเจนเกี่ยวกับโครงสร้างของตลาดนั้น ๆ

3.3 จิตรกรรมฝาผนังล้านนา

สุรพล ดำริห์กุล (2539 : 9) ได้กล่าวถึงรากฐานวัฒนธรรมของล้านนา คำว่า “ล้านนา” หมายถึง อาณาบริเวณทางภาคเหนือของประเทศไทย ซึ่งเป็นดินแดนที่ผู้คนได้สั่งสมและสืบทอดศิลปะขนบธรรมเนียม ประเพณี และวรรณกรรมต่างๆ มาอย่างยาวนาน ทำให้ชาวล้านนามีวิถีชีวิตและอัตลักษณ์เฉพาะตัว โดยมีสภาพภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมที่อุดมสมบูรณ์เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้วัฒนธรรมของล้านนาเติบโตอย่างบริสุทธิ์และแข็งแกร่ง

สุรพล ดำริห์กุล (2561 : 217- 219) ได้อธิบายว่า งานจิตรกรรมล้านนายังถูกจำแนกออกเป็นหลายประเภทตามลักษณะของวัสดุและเทคนิคที่ใช้ ได้แก่ จิตรกรรมฝาผนัง จิตรกรรมดาวเพดาน จิตรกรรมลายรดน้ำ จิตรกรรมลายคำ จิตรกรรมภาพพระบฏ และสมุดภาพไตรภูมิ ซึ่งผลงานเหล่านี้ล้วนแฝงไปด้วยคุณค่าทางศีลธรรมและแง่คิดที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตของผู้คนในสังคม

ล้านนาอีกด้วย สุรพล ดำริห์กุล (2561: 267-268) ได้อธิบายเพิ่มเติม ว่าจิตรกรรมฝาผนังล้านนาเป็นศิลปะที่สะท้อนถึงโลกทัศน์ วิถีชีวิต ความเชื่อ และคตินิยมของชาวล้านนาในอดีต ผ่านการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ บนผนังของวัดหรือศาสนสถาน จิตรกรรมประเภทนี้มักพบในวัดสำคัญต่าง ๆ ในภาคเหนือของประเทศไทย เช่น จังหวัดเชียงใหม่ ลำปาง และน่าน โดยมีรูปแบบเฉพาะตัวที่แตกต่างจากจิตรกรรมของภาคอื่นในประเทศไทย ทั้งในด้านเทคนิคการวาด โทนสี ลักษณะของตัวละคร และการจัดองค์ประกอบภาพ

ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2556 : 330) ได้อธิบายว่า เนื้อหาหลักของจิตรกรรมฝาผนังล้านนาได้แก่ พุทธประวัติ ชาดก นิทานพื้นบ้าน ตำนานท้องถิ่น และภาพสะท้อนชีวิตประจำวันของชาวบ้าน เช่น การทอผ้า การตีกลอง การแต่งงาน และงานบุญต่าง ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์อันแนบแน่นระหว่างพุทธศาสนาและชีวิตของผู้คนในสังคมล้านนา ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และ ภาณุพงษ์

เลาหสม (2543 : 78-81) ผู้เขียนหนังสือ “วิหารลายคำวัดพระสิงห์ : สถาปัตยกรรมและจิตรกรรมฝาผนัง” ได้อธิบายว่า จิตรกรรมฝาผนังล้านนาแตกต่างจากงานศิลปะในภาคกลางอย่างมาก โดยเฉพาะในด้านอิทธิพลของราชสำนักและรูปแบบที่หลากหลาย ในภาคกลาง (อยุธยา-รัตนโกสินทร์) ช่างเขียนมักได้รับการสนับสนุนโดยตรงจากราชสำนัก ทำให้ภาพเขียนทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ ความเชื่อ ค่านิยม และโลกทัศน์ ที่ส่งเสริมชนชั้นปกครอง รูปแบบศิลปะจึงมีลักษณะเป็นแบบแผนเดียวที่แพร่กระจายจากศูนย์กลางอำนาจ เพื่อสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทางสังคมและวัฒนธรรม ในทางกลับกัน เงื่อนไขทางประวัติศาสตร์ การเมือง และสังคมวัฒนธรรมของล้านนา ทำให้หัวเมืองต่าง ๆ มีเอกลักษณ์ของตนเอง โดยเฉพาะช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 25 จิตรกรรมฝาผนังล้านนามีความหลากหลายสูง มีกฎเกณฑ์ควบคุมน้อย และช่างเขียนมีอิสระในการแสดงออกมากกว่า ไม่มีรูปแบบมาตรฐานใดที่ครอบงำเหนือพื้นที่ทั้งหมดได้ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือที่ วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งพบว่ามีช่างเขียนหลายคนใช้รูปแบบศิลปะที่ต่างกันมาประชันฝีมือกันในอาคารเดียวกัน แสดงให้เห็นถึงอิสระและความหลากหลายในงานศิลปะล้านนา

3.4 จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

ภาพวาดที่วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน มีการสันนิษฐานว่า หนานบัวผัน ศิลปินชาวไทลื้อเป็นผู้เขียน ภาพจิตรกรรมฝาผนัง คุณประภาส อิมอาร์มณ นักเขียนสำนักพิมพ์มติชน (2560) เขียนว่า หนานบัวผัน มีส่วนร่วมในการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนัง ที่วัดภูมินทร์ อำเภอเมือง และ วัดหนองบัว อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน (ภาพ 3.2 และ 3.3)



ภาพ 3.2 วัดภูมินทร์ อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

ภาพจาก <https://www.sarakadee.com/m-boran/2003/10-12/index.htm> (2003), CC-BY-NC-ND



ภาพ 3.3 วัดหนองบัว อำเภอท่าวังผา © ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 3.4 อาจารย์วินัย ปราบริปู ผู้ก่อตั้งหอศิลป์ริม่าน

ภาพจาก บมจ.ทิสโก้ไฟแนนเชียลกรุ๊ป <https://www.tiscoart.com/artists/54> (2025), CC-BY-NC-ND

โดยประภาส อิมอาร์มณ (2560) ศึกษาการรวบรวมข้อมูลของวินัย ปราบริปู (ภาพ 3.4) แห่งหอศิลป์ริมน่าน ผู้ศึกษาเกี่ยวกับ หนานบัวผัน เป็นระยะเวลาานาน ซึ่งเคยเขียนบทความเกี่ยวกับงานจิตรกรรมในวัดทั้งสองและบทความได้รับการตีพิมพ์ในนิตยสารศิลปวัฒนธรรมในช่วงพ.ศ. 2550 ถึงปัจจุบัน วินัย ปราบริปู (2551) ให้ข้อสังเกตว่า ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ และ วัดหนองบัว สะท้อนถึงตัวตนของผู้วาดเอง ผลงานของผู้วาดทั้งวัดภูมินทร์และวัดท่าวังผา สะท้อนถึงตัวตนของผู้วาดเอง

กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม (2568) อธิบายว่าจากการรวบรวมข้อมูลโดยวินัย ปราบริปู บทความได้ยกหลักฐานมาอ้างอิงว่า หนานบัวผัน คือศิลปินผู้วาดภาพจิตรกรรมฝาผนังของวัดภูมินทร์และวัดหนองบัว เนื่องจากผลงานภาพเขียนทั้งสองแห่งมีลักษณะฝีมือเป็นของผู้เขียนคนเดียวกัน กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม (2568) อธิบายเพิ่มเติม ว่าหลักฐานสำคัญคือลายเส้นของศิลปินที่สอดคล้องกันและช่วงเวลาการสร้างสรรค์ที่ห่างกันเพียง 12 ปี ซึ่งสามารถเทียบเคียงกับยุคสมัยของผู้ปกครองเมืองน่านได้ดังนี้

วัดหนองบัว: เขียนในช่วง พ.ศ. 2410-2431 ซึ่งอยู่ในสมัยของเจ้าอนันตวรฤทธิเดช

วัดภูมินทร์: เขียนในช่วง พ.ศ. 2443 หรือ 2446 ซึ่งอยู่ในสมัยของพระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช (ภาพ 3.5)



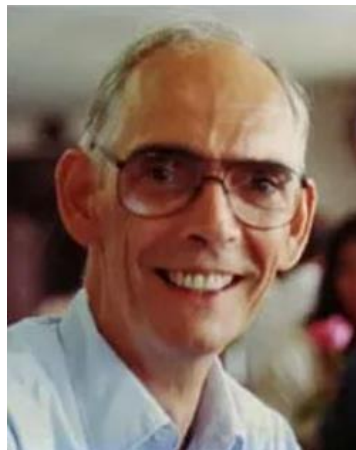
ภาพ 3.5 พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ พระเจ้านครน่าน

ภาพจาก พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ น่าน

<https://www.finearts.go.th/nanmuseum/view/26082->

อนุสาวรีย์พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดชฯ (2020), CC-BY-NC-ND

ข้อมูลเพิ่มเติมมาจาก Henry D. Ginsburg (2005) ภัณฑารักษ์ที่พิพิธภัณฑ์บริติช (British Museum) และ หอสมุดแห่งชาติอังกฤษ (the British Library) ได้เขียนบทความที่เกี่ยวข้องกับ ศาสตราจารย์ ดร. เดวิด เค. ไวแอท (David K. Wyatt) ซึ่งเป็นผู้เขียนหนังสือ Reading Thai Murals นักประวัติศาสตร์ชาวอเมริกัน (ภาพ 3.6) เป็นผู้กล่าวถึงชื่อ หนานบัวผัน ในหนังสือของ เดวิด เค ไวแอท (David K. Wyatt) (2004 : 11- 12) เขียนว่า ทิดบัวผัน (Thit Buaphan) เป็น ศิลปินชาวลาวพวน จากเมืองเชียงขวาง พุ่ไห่หิน (ภาพ 3.7) ซึ่งอยู่ทางตะวันออกของประเทศลาว ตอนกลาง ทั้งนี้ เดวิด เค ไวแอท (David K. Wyatt) (2004 : 11- 12) อธิบายต่อว่า ท่านไม่ทราบว่า หนานบัวผันเข้ามาเมืองน่านได้อย่างไร โดยท่านได้สันนิษฐานว่าอาจได้รับการชักชวนมาจาก ชาวเมืองน่านที่คบค้าติดต่อกับชาวเมืองหลวงพระบางจึงเป็นเรื่องที่เข้าใจได้ ท่านเขียนว่าหนาน บัวผัน เป็นผู้เก่งกาจในเรื่องการวาดเส้น (Drawing) และเป็นนักศึกษาศิลปะตัวยง (ภาพ 3.8)



ภาพ 3.6 ศาสตราจารย์ ดร. เดวิด เค. ไวแอท (David K. Wyatt)

ภาพจาก <https://www.bookshop.ge/author/view/david-wyatt> (2025), CC-BY-NC-ND



ภาพ 3.7 ที่ตั้งทุ่งไหหิน แขวงเชียงขวาง ประเทศลาว

จาก <https://shorturl.at/dqdwG> (2025) , CC-BY-NC-ND



ภาพ 3.8 ตัวอย่างลายเส้นของ หนานบัวผันจากสมุดกระดาศา

ภาพจาก อาจารย์สมเจตน์ วิมลเกษม (2012), CC-BY-NC-ND

ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2563 : 397) ระบุว่า จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธประวัติและเรื่องราวของอดีตพระพุทธเจ้า รวมถึงสะท้อนวิถีชีวิตของผู้คนในสมัยที่ได้รับการบูรณะ ซึ่งตรงกับช่วงรัชกาลที่ 4 และยุคสมัยของพระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช (พ.ศ. 2374-2461) ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2563 : 401) ได้เขียนเล่าถึง จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์โดดเด่น

ด้วยฝีมือช่างสกุลเมืองน่าน โดยมีเนื้อหาหลักเป็นเรื่อง คัทรกุมารชาดกและเนมิราช ซึ่งรายละเอียดในภาพสะท้อนให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมของเมืองน่านในอดีตได้อย่างน่าสนใจ ดังเช่น ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2563 : 407) ได้เขียนเล่าถึง ภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านเหนือ บริเวณท่าเรือหน้าเมืองอินทปถนคร แสดงถึงการปรากฏตัวของชาวตะวันตกในยุคราว พ.ศ. 2433 (ค.ศ.1890) ลงมา ช่างเขียนได้ถ่ายทอดรายละเอียดการแต่งกายไว้อย่างน่าสนใจ ทั้งหมดวกตาข่ายร้อยลูกปัดของสตรีและหมวกสักหลาดไม่มีปีกของบุรุษ ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายที่นิยมในสมัยนั้น (ภาพประกอบที่ 3.9, 3.10 และ 3.11) ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์มีหลายภาพเป็นภาพเหตุการณ์ที่บันทึกเรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงบูรณะปฏิสังขรณ์วัดภูมินทร์ครั้งใหญ่ ธนภัทร์ ลิ่มห้านัยกุล (2566) ได้ระบุว่า วัดภูมินทร์ได้รับการบูรณะครั้งใหญ่ในสมัยของเจ้าอนันตวรฤทธิเดช เจ้าผู้ครองนครน่าน ช่วงปี พ.ศ. 2410-2418



ภาพ 3.9 ฝรั่งในจิตรกรรมล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ด้านทิศเหนือ

© ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 3.10

การแต่งกายของสุภาพสตรีในช่วงประมาณ
ค.ศ.1890 ลงมา

ภาพจาก

<https://byronsmuse.wordpress.com/2013/12/01/queen-alexandra-life-in-photos/> (2013), CC-BY-NC-ND



ภาพ 3.11 สุภาพบุรุษสวมหมวกสักหลาด

ไม่มีปีกในช่วงประมาณ ค.ศ. 1879

ภาพจาก Brad Vintageguy63

<https://ca.pinterest.com/pin/316870523753655839/> (2025), CC-BY-NC-ND

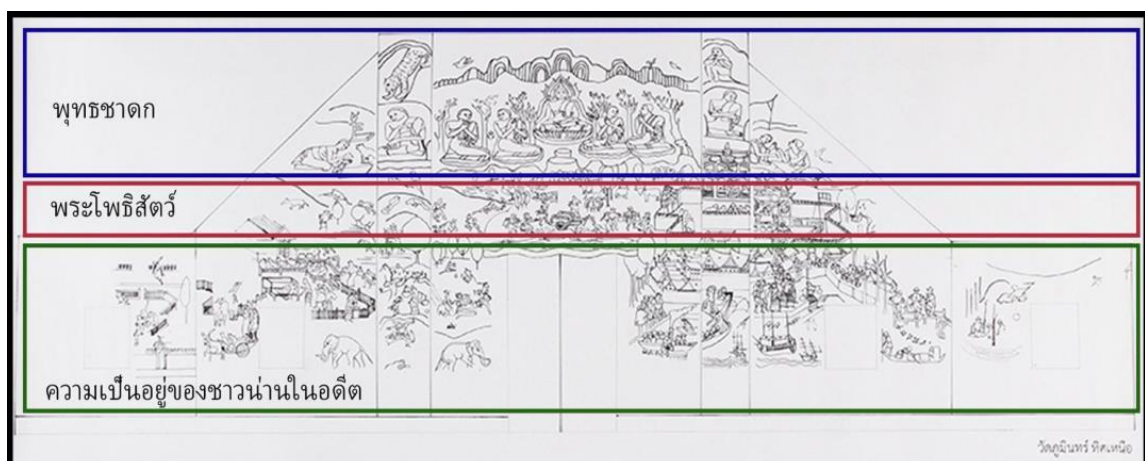
ภาณุพงษ์ เลาสสม (2541 : 111) เขียนอธิบายในหนังสือ “จิตรกรรมฝาผนังล้านนา” ว่า งานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ (ภาพ 3.7) เป็นงานที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นและใช้ศิลปะพื้นบ้านในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา งานขนาดใหญ่ที่ลงตัวนี้สะท้อนถึงประสบการณ์และปัญญาที่ลึกซึ้งของผู้สร้างได้อย่างน่าประทับใจ รวมถึงความสามารถในการแก้ปัญหาและสร้างความเป็นเอกภาพให้กับชิ้นงานจิตรกรรมฝาผนังล้านนาในช่วงพุทธศตวรรษที่ 22 ถึง 24 ภาณุพงษ์ เลาสสม (2541 : 31) ได้อธิบายว่า ช่วงเวลาตั้งแต่ พ.ศ. 2101 – 2317 ล้านนาอยู่ภายใต้การปกครองของพม่า แม้บางหัวเมืองจะเคยประกาศตนเป็นอิสระชั่วคราวก็ตาม ส่งผลให้จิตรกรรมฝาผนังล้านนาในช่วงพุทธศตวรรษที่ 22-24 สะท้อนถึงสภาพบ้านเมืองที่อยู่ภายใต้อิทธิพลดังกล่าว แม้บางหัวเมืองล้านนาจะพยายามประกาศอิสรภาพหรือฟื้นฟูอำนาจของตนขึ้นมาชั่วคราว แต่ก็ไม่สามารถรวมตัวกันกอบกู้เอกราชได้สำเร็จ จนกระทั่งได้เข้าร่วมกับสยามจึง

สามารถขับไล่พม่าออกไปได้ ในช่วงเวลากว่า 200 ปีนี้ ล้านนาอยู่ในภาวะอ่อนแออย่างยิ่ง การสร้างสรรค์ทางศิลปะจึงซบเซาลง ทั้งงานสถาปัตยกรรมและประติมากรรมมักสร้างโดยอ้างอิงจากโครงสร้างเดิม มีเพียงจิตรกรรมฝาผนังเท่านั้นที่ยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

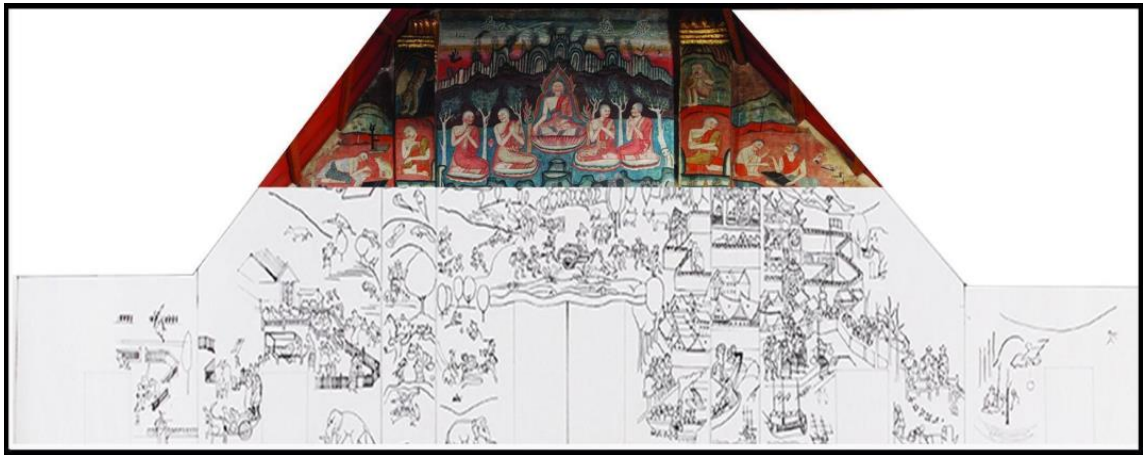
ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เป็นผลงานศิลปะที่สะท้อนถึงภูมิปัญญาและวัฒนธรรมของชาวล้านนาอย่างลึกซึ้ง จิตรกรรมเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงการตกแต่งวิหารเท่านั้นแต่ยังเป็นเสมือนบันทึกประวัติศาสตร์ที่บอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ โดยสามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 เรื่อง (ภาพ 3.12) ได้แก่

เรื่องพุทธชาดก วาดอยู่บริเวณช่วงบนของภาพจิตรกรรมฝาผนัง (ทิศเหนือ : ภาพ 3.13, ทิศตะวันออก : ภาพ 3.16, ทิศใต้ : ภาพ 3.19 และ ทิศตะวันตก : ภาพ 3.22)

เรื่องพระโพธิสัตว์ เรื่องราวของคัถณกุมารและเนมิราช วาดอยู่บริเวณช่วงกลางของภาพจิตรกรรมฝาผนัง (ทิศเหนือ : ภาพ 3.14, ทิศตะวันออก : ภาพ 3.17, ทิศใต้ : ภาพประกอบที่ 3.20 และ ทิศตะวันตก : ภาพ 3.23) และสุดท้ายคือการถ่ายทอดวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวน่านในอดีต ซึ่งแสดงให้เห็นถึงเครื่องแต่งกาย ประเพณี และสภาพสังคมในช่วงเวลานั้น วาดอยู่บริเวณช่วงล่างของภาพจิตรกรรมฝาผนัง (ทิศเหนือ : ภาพ 3.15, ทิศตะวันออก : ภาพ 3.18, ทิศใต้ : ภาพ 3.20 และ ทิศตะวันตก : ภาพ 3.24)



ภาพ 3.12 ตัวอย่างภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศเหนือ) ที่ถูกแบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 3 เรื่อง



ภาพ 3.13 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศเหนือ)
ตรงด้านบนของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง พุทธชาดก



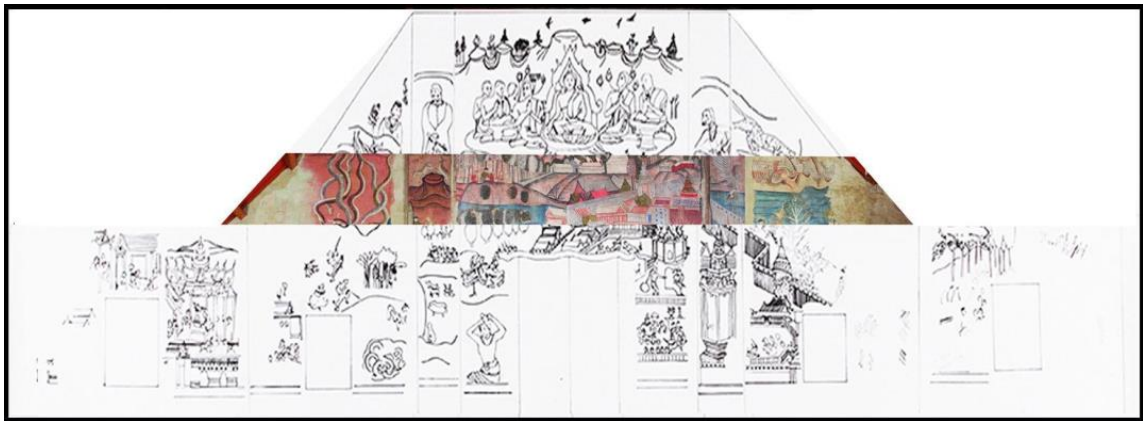
ภาพ 3.14 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศเหนือ)
ตรงกลางของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง พระโพธิสัตว์



ภาพ 3.15 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศเหนือ)
ตรงด้านล่างของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง ความเป็นอยู่ของชาวน่านในอดีต



ภาพ 3.16 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศตะวันออก)
ตรงด้านบนของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง พุทธชาดก



ภาพ 3.17 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศตะวันออก)
ตรงกลางของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง พระโพธิสัตว์



ภาพ 3.18 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศตะวันออก)
ตรงด้านล่างของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง ความเป็นอยู่ของชาวน่านในอดีต



ภาพ 3.19 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศใต้)
ตรงด้านบนของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง พุทธชาดก



ภาพ 3.20 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศใต้)
ตรงกลางของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง พระโพธิสัตว์



ภาพ 3.21 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศใต้)
ตรงด้านล่างของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง ความเป็นอยู่ของชาวน่านในอดีต



ภาพ 3.22 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศตะวันตก)
ตรงด้านบนของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง พุทธชาดก



ภาพ 3.23 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศตะวันตก)
ตรงกลางของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง พระโพธิสัตว์



ภาพ 3.24 ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ด้านทิศตะวันตก)
ตรงด้านล่างของภาพจิตรกรรม เขียนเรื่อง ความเป็นอยู่ของชาวน่านในอดีต

© ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

ขั้นตอนการวิจัยของการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 : การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่อง
ปัญหาชีวิตจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ในขั้นตอน วิจัย (Research) ผู้เขียนได้ทำวิจัย
และได้เขียนบทความเรื่อง “Visual Methods in Social Research on Lanna Mural
Painting: A Case Study of Wat Phumin, Nan Province”, (2016).

RESEARCH QUESTION (คำถามวิจัย)

What are the personal experiences from tourists who have been seen Lanna
mural paintings at Wat Phumin, Nan province?

ประสบการณ์ส่วนตัวของคุณ (หมายถึงผู้ที่มาชม) เกี่ยวกับการเยี่ยมชมจิตรกรรมฝาผนังที่วัด
ภูมินทร์ จังหวัดน่านเป็นอย่างไร?

Are there any problems to obtain information from Lanna mural painting at Wat
Phumin, Nan province?

มีปัญหาในการรับข้อมูลจากจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน หรือไม่?

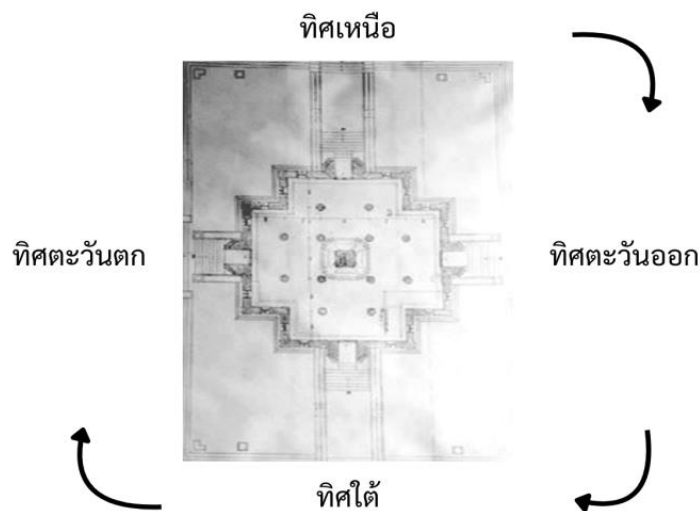
(Pichaichanarong, T (2016) Visual Methods in Social Research on Lanna Mural
Painting: A Case Study of Wat Phumin, Nan Province , International Journal of

ปัญหาที่ผู้เขียนได้ทราบจากงานวิจัยชิ้นนี้ทราบว่า ส่วนใหญ่ผู้ที่มาชมงานจิตรกรรมฝาผนังวัด
ภูมินทร์ จังหวัดน่าน ไม่ทราบว่าการชมงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ผู้ชมจะต้อง
สนใจเรื่องไหน ฯลฯ จากปัญหาที่ผู้เขียนค้นพบ ผู้เขียนคิดว่าควรมีสื่อที่ช่วยแก้ปัญหาบางข้อที่
ผู้เขียนสามารถทำได้ ดังนั้น “การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจาก
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์” จึงได้ถูกสร้างขึ้นการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 ทั้งนี้ผู้เขียนต้อง
ขอบคุณผู้วาดภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ที่ได้ออกแบบการวาดภาพในพระอุโบสถที่กำหนด
ขอบเขตการเล่าเรื่องปัญญาสชาดกเรื่อง “คัณฑกุมารและเนมิราช” โดยสามารถวาดในพื้นที่
จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 :การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจาก
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ผู้เขียนคิดว่า การที่ผู้ชมงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน
เพื่อทำความเข้าใจกิจกรรมของชาวพุทธ ต้องนึกถึงการเวียนเทียนที่วัด ซึ่งจะเดินวนตามหลัก
ทักษิณาวรรต

ทักษิณาวรรต คืออะไร?

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2568) ทักษิณาวรรต มาจากคำสองคำคือ ทักษิณ (หมายถึง มือขวา
หรือทิศใต้) และ อาวรรต (หมายถึง การเวียนเป็นวงกลม) เมื่อรวมกันจึงแปลว่า การเวียนขวา
โดยให้ด้านขวาของร่างกายหันเข้าหาสิ่งที่เดินวนรอบ ดังนั้นผู้เขียนจับประเด็นได้ว่า



ภาพ 3.25 ทักซิณาวรรต ปรับจาก แพลนวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ประเทศไทย
ภาพจาก สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน, CC-BY-NC-ND

สำหรับเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ เรื่องคัทธนกุมารและเนมิราช มีความชัดเจนที่ผู้วาดงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน วาดจุดเริ่มต้นเรื่องคัทธนกุมาร ตามหลักทักซิณาวรรต คือการวนขวาก่อน ดังนั้นจุดเริ่มต้นของเรื่องคัทธนกุมารจะอยู่ด้านทิศเหนือของวัดภูมินทร์ (ภาพ 3.25) และเล่าต่อเนื่องไปทางขวาของพระอุโบสถด้านทิศตะวันออก ถัดจากนั้นเล่าต่อเนื่องมาทางด้านพระอุโบสถด้านทิศใต้ ซึ่งเนื้อเรื่องของคัทธนกุมารจบสมบูรณ์ตรงพระอุโบสถด้านทิศใต้นี้ จากนั้นผู้วาดใช้พื้นที่ฝาผนังพระอุโบสถด้านทิศตะวันตก เพื่อเล่าเรื่องเนมิราช เรื่องเดียว เพราะเหตุนี้ การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จึงเป็นสิ่งที่ทำได้ โดยเรื่องพระโพธิสัตว์ เรื่องราวของคัทธนกุมารและเนมิราช วาดอยู่บริเวณช่วงกลางของภาพจิตรกรรมฝาผนัง

รายการอ้างอิง

กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม. (24 กรกฎาคม 2568). ค้นตัวตน หนานบัวผัน

ศิลปินที่เชื่อว่าวาด “ปูม่าน-ย่าม่าน” ภาพ “กระซิบรัก” วัดภูมินทร์.

https://www.silpa-mag.com/art/article_64782

ชัยยศ อธิวัชรพันธุ์ และ ภาณุพงษ์ เลหาสม. (2543). วิหารลายคำวัดพรสิงห์ :

สถาปัตยกรรมและจิตรกรรมฝาผนัง. เชียงใหม่. สุริวงค์บุ๊คเซนเตอร์.

ทักษิณาวรรต. (12 พฤศจิกายน 2552). ทักษิณาวรรต. ใน สำนักงานราช

บัณฑิตยสภา. <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=ทักษิณาวรรต-๑๒>

พฤศจิกายน

ธนภัทร์ ลิ้มหัตถ์กุล (4 กุมภาพันธ์ 2566). Welcome to Wat Phumin of

Nan.ในThe Cloud. <https://readthecloud.co/wat-phumin-nan/>

ภาณุพงษ์ เลหาสม. (2541).จิตรกรรมฝาผนังล้านนา. กรุงเทพฯ :

เมืองโบราณ

ประภาส อิมอรณ. (8 มีนาคม 2560). หนานบัวผัน ยอดอัจฉริยะจิตรกรแห่งล้านนา.

https://www.matichon.co.th/weekly/column/article_27375

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2563). คู่มือเข้าชม ศิลปกรรมโบราณในล้านนา.

สำนักพิมพ์เมืองโบราณ

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2556). ศิลปะล้านนา : รวมแนวคิดทุกแง่มุมด้าน

ประวัติศาสตร์ศิลปะ. กรุงเทพฯ. มติชน.

วินัย ปราบริปู. (2551). ตัวตนศิลปินหนานบัวผัน รูปแบบอัตลักษณ์สำคัญบนจิตรกรรมฝาผนัง
วัดภูมินทร์ และวัดหนองบัว จังหวัดน่าน.
นิตยสารศิลปวัฒนธรรม

วินัย ปราบริปู. (2552). จิตรกรรมฝาผนังเมืองน่าน. หอศิลป์ริมน่าน.
บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.

สุรพล ดำริห์กุล. (2539). แผ่นดินล้านนา. กรุงเทพฯ. เมืองโบราณ.

สุรพล ดำริห์กุล. (2561). ประวัติศาสตร์และศิลปะล้านนา. กรุงเทพฯ. เมืองโบราณ.

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA Publishing.

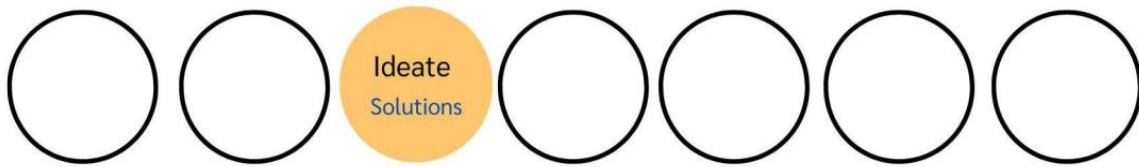
David K. Wyatt. (2004). Reading Thai murals. Silkworm Books

Henry D. Ginsburg. (22 March 2005,). Review of: Reading Thai Murals, David K.
Wyatt (Chiang Mai: Silkworm, 2004) .
In CAA Reviews. <http://www.caareviews.org/reviews/726>.

Tawipas Pichaichanarong. (2016). Visual Methods in Social Research on Lanna
Mural Painting: A Case Study of Wat Phumin, Nan Province. International
Journal of Creative and Arts Studies. 3 (2), 25-33. Retrieved from
<https://journal.isi.ac.id/index.php/IJCAS/article/view/1842>

บทที่ 4

การสร้างสรรค์ (Ideation)



ภาพ 4.1 ขั้นตอน การสร้างสรรค์ (Ideation) ปรับปรุงจาก Ambrose and Harris (2009)

The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009)

4.1 การสร้างสรรค์ (Ideation)

ขั้นตอนที่ 3 – การระดมความคิด (Ideate) การสร้างแนวทางแก้ไขที่เป็นไปได้ (ภาพ 4.1)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 19) อธิบายว่า ในขั้นตอนการระดมความคิด (ภาพ 4.1) ทีมออกแบบจะนำข้อมูลจากการวิจัยที่รวบรวมไว้ และข้อจำกัดที่ได้กำหนดไว้ในขั้นตอนการนิยาม มาใช้ในการสร้างแนวคิดเพื่อแก้ปัญหาตามโจทย์งานออกแบบ (design brief) นักออกแบบใช้วิธีการที่หลากหลายในการสร้างแนวคิด เรื่อง "การสร้างแนวคิด" วิธีการเหล่านี้ได้แก่ การระดมสมอง (brainstorming), การสเก็ตช์แนวคิด, การดัดแปลงงานออกแบบที่เคยใช้มาแล้วและพิสูจน์ว่าใช้ได้ผล, การวิเคราะห์จากบนลงล่าง (top-down) ซึ่งเน้นไปที่ตัวสินค้า บริการ หรือองค์กร และการวิเคราะห์จากล่างขึ้นบน (bottom-up) ซึ่งมุ่งเน้นไปที่ลูกค้าหรือผู้ใช้งานแต่ละวิธีต้องใช้ระดับของความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน และการเลือกจะใช้วิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ เช่น งบประมาณที่มีอยู่ และระดับของความแปลกใหม่ที่ต้องการในงานออกแบบนั้น

4.2 วิธีแก้ปัญหา (Solutions)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 19) อธิบายว่า ในขั้นตอนนี้ ทีมออกแบบอาจเลือกใช้แนวคิดหรือแนวทางจากขบวนการศิลปะและการออกแบบต่างๆ เช่น การตีความโจทย์งานด้วยมุมมองแบบโมเดิร์นนิสต์ (modernist), แบบนามธรรม (abstract), แบบคอนสตรัคติวิสต์ (constructivist) หรือแบบดีคอนสตรัคติวิสต์ (deconstructivist) เป็นต้น เมื่อกระบวนการระดมความคิดดำเนินไป จะเริ่มเห็นชัดขึ้นว่ามีความเข้าใจผิดหรือข้อบกพร่องใดเกิดขึ้นในขั้นตอนการ

นิยามหรือไม่ และการวิจัยที่ทำมานั้นเพียงพอแล้วหรือยัง ตลอดจนกระบวนการออกแบบสามารถขอ
ข้อเสนอแนะจากลูกค้าได้ เพื่อชี้แจงประเด็นที่ไม่แน่ใจ และแก้ไขส่วนที่นิยามไว้ไม่ชัดเจนในขั้นต้น

4.2.1 ความสำคัญของการผลิตภาพเคลื่อนไหวสำหรับงานจิตรกรรมฝาผนังล้านนากรณีศึกษาวัด ภูมินทร์ จังหวัดน่าน

ที่มาของการผลิตภาพเคลื่อนไหวสำหรับงานจิตรกรรมฝาผนังล้านนา กรณีศึกษาวัด
ภูมินทร์ จังหวัดน่าน มาจากเหตุผลซึ่งอ้างอิงจากบทความวิจัยเรื่อง “Visual Methods in
Social Research on Lanna Mural Painting: A Case Study of Wat Phumin, Nan
Province” จากวารสาร International Journal of Creative and Arts Studies Vol.3 No. 2
December 2016) ซึ่งหนึ่งผลวิจัยชิ้นนี้ได้เสนอข้อเท็จจริงว่า “แท้จริงแล้วผู้มาเยือนวัดภูมินทร์
ส่วนใหญ่ไม่ทราบเรื่องราวจากภาพวาดบนฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน” ดังนั้นการผลิต
ภาพเคลื่อนไหวเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญสำหรับงานจิตรกรรมฝาผนัง เพราะเป็น
กระบวนการที่จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจและรับรู้ผลงานศิลปะมากขึ้น โดยเฉพาะวัดภูมินทร์ จังหวัด
น่าน เป็นวัดสำคัญวัดหนึ่งในประเทศไทย ดังนั้นถ้ามีการผลิตภาพเคลื่อนไหวสำหรับงานจิตรกรรม
ฝาผนังล้านนา กรณีศึกษาวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน จะเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะเผยแพร่ความรู้
เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของพื้นที่นั้นผ่านภาพเคลื่อนไหวอย่างชัดเจนขึ้น

ความสำคัญของการผลิตภาพเคลื่อนไหวสำหรับงานจิตรกรรมฝาผนังล้านนา กรณีศึกษาวัด
ภูมินทร์ จังหวัดน่าน มีดังต่อไปนี้ :

1. ภาพเคลื่อนไหวช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาและความหมายของงานศิลปะได้อย่างรวดเร็วและตรง
ประเด็น มันสามารถแสดงการเคลื่อนไหวของวัตถุในพื้นที่ และสื่อสารความรู้หรือเรื่องราวที่
ต้องการให้ผู้ชมเข้าใจได้อย่างชัดเจน
2. การย้ำความหมายและการเน้นข้อความ : ผลิตภาพเคลื่อนไหวสามารถทำให้สิ่งที่ผู้จัดทำ
ต้องการให้ผู้ชมมองเห็นได้อย่างชัดเจน โดยการเน้นเนื้อหาหรือดึงดูดความสนใจไปยังจุดที่
ต้องการ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญในงานจิตรกรรมที่มุ่งสร้างประสบการณ์ทางสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับ
งานศิลปะ

3. การนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อน : ภาพเคลื่อนไหวช่วยให้สามารถจัดการข้อมูลที่มีความซับซ้อนได้ โดยการแสดงผลและอธิบายประเด็นที่มีความซับซ้อนให้กับผู้ชมอย่างง่าย ๆ ซึ่งทำให้งานจิตรกรรมสามารถถ่ายทอดความรู้และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรม : ภาพเคลื่อนไหวมีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรม โดยการสร้างสื่อที่ช่วยในการศึกษาและการเข้าถึงสิ่งที่มีค่าของวัฒนธรรมต่างๆ ภาพเคลื่อนไหวที่ดีสามารถเป็นตัวแทนที่ดีที่สุดของงานศิลปะในการสืบทอดความรู้และประสบการณ์

ดังนั้นการผลิตภาพเคลื่อนไหวไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้งานศิลปะเข้าถึงผู้ชมได้ในมิติที่ลึกซึ้งและทันสมัย โดยเฉพาะในงานจิตรกรรมที่มุ่งสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์และการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นเช่นกัน

4.2.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับ ภาพเคลื่อนไหว เพื่อการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

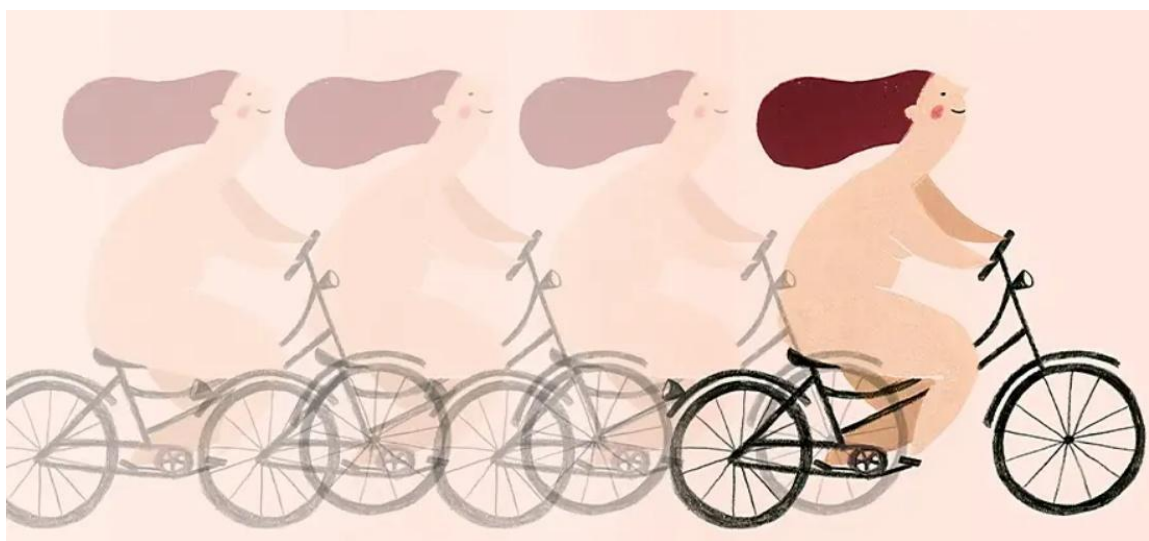
ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เป็นการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวจาก ภาพวาด หรือ กราฟิกที่มีลักษณะแบนราบ (Flat) ซึ่งมีเพียงมิติความกว้างและความสูง (สมรึก ปรียะวาที, 2560) โดยอาศัยเทคนิคหลักในการสร้าง ได้แก่ :



ภาพ 4.2 การวาดเฟรมต่อเฟรม (Frame-by-frame)

By Angel from www.pixnbgames.com, CC-BY-NC-ND

1. สุชาดา ทิพย์โรจน์ (ม.ป.ป.) อธิบายว่า การวาดเฟรมต่อเฟรม (Frame-by-frame) (ภาพ 4.2) คือ กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการวาดภาพทีละเฟรม (Frame) อย่างต่อเนื่อง โดยใช้ Keyframe หลายเฟรมเรียงต่อกัน ซึ่งในแต่ละเฟรมจะมีการเปลี่ยนแปลงของภาพ เช่น รูปร่าง สี มุมมอง หรือรายละเอียดอื่น ๆ เพื่อให้ภาพมีลักษณะแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลาแต่ยังคงความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวจากชิ้นงานเดิมไว้ เมื่อภาพเหล่านี้ถูกแสดงอย่างต่อเนื่องด้วยความเร็วที่เหมาะสม จึงทำให้เกิดภาพลวงตาว่าภาพมีการเคลื่อนไหวจริงการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame เหมาะสำหรับงานที่มีความซับซ้อนสูง ลักษณะการเคลื่อนไหวไม่เป็นแบบแผนตายตัว และต้องการความสิ้นเปลืองหรือความต่อเนื่องที่สม่ำเสมอของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละฉาก



ภาพ 4.3 การทำทวินนิ่ง (Tweening)

ภาพจาก

https://www.adobe.com/th_th/creativecloud/video/discover/tweening.html

(2025) , CC-BY-NC-ND

2. อภิพงศ์ ปิงยศ (ม.ป.ป.) อธิบายว่า การทำทวินนิ่ง (Tweening) (ภาพ 4.3) : การใช้ซอฟต์แวร์ในการคำนวณและสร้างเฟรมระหว่างภาพหลัก (Keyframes) เพื่อจัดการการเคลื่อนไหวของวัตถุอย่างรวดเร็ว ซึ่งในการสร้างแอนิเมชันในยุคเริ่มแรก แอนิเมเตอร์จะวาดภาพเหตุการณ์สำคัญลงบนเฟรมที่เรียกว่า คีย์เฟรม (Keyframe) ส่วนเฟรมที่อยู่ระหว่างคีย์เฟรม ซึ่งเป็นช่วงการเปลี่ยนผ่านของการเคลื่อนไหว จะถูกวาดโดยผู้ช่วยแอนิเมเตอร์ โดยกระบวนการนี้เรียกว่า ทวินนิ่ง (Tweening) ปัจจุบันซอฟต์แวร์แอนิเมชันสามารถช่วยสร้างเฟรมเหล่านี้ให้อัตโนมัติ ทำให้การ

ทำงานสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น

ความหมาย “ภาพเคลื่อนไหว”

ความหมายของภาพเคลื่อนไหวตามพจนานุกรมนิยามของ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) จากการรวบรวมข้อมูลตามที่ปรากฏในพจนานุกรมและแหล่งอ้างอิงต่างๆ มีดังนี้

Longman Dictionary of Contemporary English (Animation, n.d.) กระบวนการในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน, รายการโทรทัศน์, และเกมคอมพิวเตอร์

Cambridge Dictionary (Animation, n.d.) แอนิเมชันเป็นกระบวนการที่ใช้ภาพวาดทั้งที่ทำด้วยมือหรือคอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเฉพาะการ์ตูน

Merriam-Webster Dictionary (Animation, n.d.) ภาพยนตร์ ฉาก หรือการจำลองลำดับเหตุการณ์ที่สร้างการเคลื่อนไหวจากชุดภาพนิ่ง เช่น ภาพวาด คอมพิวเตอร์กราฟิก หรือภาพถ่ายของวัตถุที่เคลื่อนที่ทีละน้อย

Collins English Dictionary (Animation, n.d.) แอนิเมชันคือกระบวนการในการสร้างภาพยนตร์ที่ใช้ภาพวาดหรือหุ่นเชิดในการสร้างการเคลื่อนไหว

ราชบัณฑิตยสถาน (Animation, ม.ป.ป.) ได้บัญญัติคำว่า animation ว่า “ชีวลักษณะ” หรือใช้ทับศัพท์ว่า “แอนิเมชัน” โดยหมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว หรือการทำให้วัตถุดูเหมือนเคลื่อนไหวได้

พจนานุกรมศัพท์ สสวท. (Animation, ม.ป.ป.) ได้ให้ความหมายว่าการสร้าง ภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) คือกระบวนการที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างชุดภาพนิ่งที่มีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย แล้วแสดงผลภาพเหล่านั้นด้วยความเร็วสูง ทำให้ผู้ชมรับรู้เป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง

จากคำอธิบายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ภาพเคลื่อนไหว (Animation) คือกระบวนการสร้างการเคลื่อนไหวจากชุดภาพนิ่ง โดยใช้เทคนิคการวาดมือ คอมพิวเตอร์กราฟิก หรือหุ่นเชิดในการสร้างภาพยนตร์ การ์ตูน หรือเกม

2. ความหมายของภาพเคลื่อนไหวตามแนวคิดของนักวิชาการ

สนั่น ปัทมทิน (2527 : 67) ได้ให้ความหมายว่า การทำภาพเคลื่อนไหวมาจากคำว่า 'Animation'

ซึ่งมีต้นกำเนิดจากภาษาละตินคำว่า 'anima' หมายถึง วิญญาณ หรือ ลมหายใจ ดังนั้นคำว่า Animation จึงหมายถึง การทำให้สิ่งที่ไม่มีชีวิตมีชีวิต หรือการเติมชีวิตให้กับสิ่งที่ไร้ชีวิต

นับทอง ทองใบ (2550 : 202) ได้ให้ความหมายว่า ภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ การสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวโดยทำให้ภาพนิ่งหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตปรากฏเสมือนมีชีวิตชีวา หัวใจสำคัญของกระบวนการนี้คือการบันทึกภาพทีละเฟรม (Frame) ซึ่งในแต่ละเฟรมจะมีการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งหรือลักษณะของวัตถุเพียงเล็กน้อย เมื่อนำเฟรมภาพทั้งหมดมาฉายต่อกันด้วยความเร็วสูง จะเกิดเป็นภาพลวงตาที่ทำให้สมองรับรู้ว่าเป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องและราบรื่น

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550 : 13) ได้ให้ความหมายว่า แอนิเมชัน (Animation) หรือ การสร้างภาพเคลื่อนไหว คือกระบวนการนำภาพนิ่งหลายภาพที่มีความต่อเนื่องกัน มาจัดฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม เพื่อสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว

दनัย ม่วงแก้ว (2552 :3) ได้ให้ความหมายว่า แอนิเมชัน (Animation) มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินคำว่า "Anima" ซึ่งแปลว่า วิญญาณ หรือ ลมหายใจ ดังนั้น คำว่า Animation จึงหมายถึง การทำให้มีชีวิตชีวา โดยแก่นแท้แล้ว การ์ตูนแอนิเมชัน คือการนำเสนอเรื่องราวให้สิ่งไม่มีชีวิต "มีชีวิตขึ้นมาผ่านภาพเคลื่อนไหว" หลักการทำงานของแอนิเมชันอาศัย "ภาพลวงตา" ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าการเคลื่อนไหวจริง (เช่น ยานอวกาศบิน หรือตึกแต่นกระโดด) ทั้งที่จริงแล้วมันเกิดจากการนำ ภาพนิ่งหลายภาพ มาเรียงต่อกัน แต่ละภาพนิ่งนี้เรียกว่า เฟรม (Frame) หากจัดเรียงเฟรมเหล่านี้โดยให้มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เช่น เฟรมแรกเป็นภาพกระต่ายยกขาขวา และเฟรมถัดไปยกขาซ้ายสลับกันไป เมื่อฉายภาพทั้งหมดต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็ว ก็จะทำให้ผู้ชมเห็นเป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องสมจริง

ขั้นตอนการผลิตภาพเคลื่อนไหว (The stages of Moving Image production)

สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 : การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550 : 28) อธิบายว่า โดยทั่วไปการผลิตภาพเคลื่อนไหวเกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิต 3 ขั้นตอนหลัก (ภาพ 4.2) ได้แก่

1. ขั้นตอนเตรียมงาน (Pre-production)

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)
3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)



ภาพ 4.4 กระบวนการผลิต 3 ขั้นตอนหลัก

ภาพ ปรับปรุงจากเอกสารการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์กับงานแอนิเมชันในสังคมดิจิทัล.

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ต่อไปนี้เป็นภาพรวมโดยย่อของแต่ละขั้นตอน :



ภาพ 4.5 ก่อนการผลิต (Pre-Production) © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

ภาพจาก <https://www.freepik.com>

ขั้นตอนการผลิต (Production)

1.ขั้นเตรียมงาน (Pre-Production)

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550 : 28) อธิบายว่า ขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งก่อนเริ่มทำการผลิตรายการ ได้แก่ การเขียนบทและการวางแผน การเขียนบทและการวางแผน สตอรี่บอร์ด การคัดเลือกนักแสดง การสอดแนมสถานที่ การออกแบบการผลิต การจัดทำงบประมาณและการกำหนดเวลา

การเตรียมข้อมูล (Data preparation) หมายถึงกระบวนการจัดระเบียบและจัดการ-ข้อมูลดิจิทัล รวมถึงฟุตเทจวิดีโอ การบันทึกเสียง กราฟิก และไฟล์สื่ออื่น ๆ ที่ใช้ตลอดขั้นตอนการผลิต ธีรพงษ์ สังข์ศรี และคณะ (2565 :11) อธิบายว่า ขั้นตอนแรกของกระบวนการสร้างแอนิเมชันคือ ขั้นเตรียมงาน (ภาพ 4.5) หรือ ขั้นตอนการผลิต ซึ่งเป็นการกำหนดแนวทางและทิศทางของงาน เพื่อให้ผลงานมีความน่าสนใจและน่าติดตาม หากวางแผนได้ดี จะช่วยให้ขั้นตอนการผลิตเป็นไปอย่างราบรื่นและเสร็จทันตามกำหนด

1. การเขียนเอกสารรายละเอียดโครงการ (Project Document)

เป็นขั้นตอนสำคัญในการวางแผนและกำหนดกรอบการทำงานของโครงการ โดยเนื้อหาควรประกอบด้วย:

- โครงการเกี่ยวกับอะไร (ทำอะไร)
- แนวทางการดำเนินงาน (ทำอย่างไร)
- ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ
- กลุ่มเป้าหมายของโครงการคือใคร
- การแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบของทีมงาน
- ทิศทางและรูปแบบของการดำเนินงาน
- งบประมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ

2. การวางแผนการดำเนินงานสร้างแอนิเมชัน (Story Planning)

- การกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่อง (Developing the story) หมายถึง ถึงกระบวนการนำความคิดหรือแนวคิดเบื้องต้นมาแปลงเป็นเรื่องราวที่สอดคล้องกันซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้บนหน้าจอ

- การเขียนสคริปต์และการวางแผน (Script writing and planning) หมายถึง จุดที่แนวคิดถูกพัฒนาเป็นบทพูดหรือภาพยนตร์ ที่เกี่ยวข้องกับการเขียน การแก้ไข และการเขียนสคริปต์ให้เสร็จสมบูรณ์
- การสำรวจสถานที่ (Location scouting) หมายถึง การค้นหาสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายทำ
- การออกแบบการผลิต (Production design) หมายถึง วางแผนและออกแบบฉาก เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก ฯลฯ ตามข้อกำหนดของสคริปต์

3. การวางแผนงาน

เป็นการวางแผนการดำเนินงานทั้งหมดสำหรับการสร้างแอนิเมชัน ซึ่งประกอบด้วยการกำหนด

- การระบุงานและกิจกรรมที่ต้องทำทั้งหมด
- การจัดลำดับความสำคัญและขั้นตอนการทำงาน
- การกำหนดระยะเวลาส่งมอบงาน (Deadline)

และจัดทำเป็นแผนภูมิแกนต์ (Gantt Chart)

4. การสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หมายถึง การแสดงสคริปต์ผ่านชุดภาพวาดหรือชุดภาพดิจิทัล ซึ่งช่วยในการวางแผนช็อต (Shots) และลำดับ (Sequences)



ภาพ 4.6 การผลิต (Production) © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

ภาพจาก <https://www.freepik.com>

ขั้นการผลิต (Production)

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550 : 28) อธิบายว่า ขั้นตอนการผลิต

เป็นกระบวนการสร้างชิ้นงานจริง โดยอาศัยสตอรี่บอร์ดเป็นแผนผังหลักในการดำเนินงาน

ประกอบด้วยกิจกรรมสำคัญ ได้แก่ การสร้างสิ่งแวดล้อม (Background)

และการทำภาพเคลื่อนไหวตัวละคร (Character Animation) ตามที่กำหนดไว้

ธีรพงษ์ สังข์ศรี และคณะ (2565 : 11) อธิบายว่า ขั้นที่สองคือ "การผลิต" (Production) (ภาพ 4.6) เป็นการสร้างชิ้นงานจริงตามแผนที่วางไว้

โดยมีสตอรี่บอร์ดเป็นแผนผังหลักในการดำเนินงาน ซึ่งประกอบด้วย:

1. ออกแบบตัวละคร (Character Design)
2. ออกแบบฉาก (Background Design)
3. การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animating)
4. การบันทึกและตัดต่อเสียง (Sound recording and editing)
5. ใส่เสียงประกอบ (Inserting Sound)



ภาพ 4.7 หลังการผลิต (Post-Production) © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

ภาพจาก <https://www.freepik.com>

3. ขั้นหลังการผลิต (Post-Production)

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550 : 28) อธิบายว่า ขั้นหลังการผลิต (ภาพ 4.7) ขั้นตอนนี้

เปรียบเสมือนการ ตรวจสอบและแก้ไขครั้งสุดท้าย เพื่อให้งานทั้งหมดถูกต้องและสมบูรณ์พร้อม

เผยแพร่ โดยเป็นกระบวนการ การตัดต่อ (Editing) ชิ้นงานหลัก ซึ่งครอบคลุมการรวบรวมคลิป

แอนิเมชันเข้าด้วยกัน, การปรับปรุงและประกอบเสียงทั้งหมดเข้ากับภาพ, และการ ปรับสี (Color Correction) หรือปรับคุณภาพทางภาพอื่นๆ ก่อนส่งออกไฟล์วิดีโอ

ธีรพงษ์ สังข์ศรี และคณะ (2565 : 12) อธิบายว่าขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการสร้างแอนิเมชัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ เก็บรายละเอียดงานให้สมบูรณ์และพร้อมสำหรับการเผยแพร่ รวมถึงการนำชิ้นงานออกสู่สาธารณะ ซึ่งแบ่งกิจกรรมออกเป็นสองส่วนหลัก:

1. การปรับแต่งเสียง (Audio Refining)
2. การปรับปรุงการตัดต่อ (Editing Fine-Tuning)
3. การใส่ลูกเล่นเพิ่มเติม (Visual Effects)
4. การใส่ส่วนหัวและส่วนท้าย : จัดทำและใส่ฉากต้นเรื่อง (Title) และฉากท้ายเรื่อง (End Credit)
5. ส่งออกไฟล์วิดีโอ (Video Export)
6. วางแผนการตลาด
7. การเผยแพร่

โดยสรุป ขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหวคือกระบวนการ "สร้างสรรค์แนวคิด (Ideation)" ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และออกแบบแนวทางการนำเสนอเรื่องราวจากจิตรกรรมฝาผนังล้านนา โดยเฉพาะในกรณีของ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ที่มีจิตรกรรมฝาผนัง ผลการวิจัยชี้ว่า ผู้เข้าชมส่วนใหญ่ไม่รับทราบ หรือ ขาดความเข้าใจในเรื่องราว ที่ปรากฏบนจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ซึ่งผู้เขียนค้นพบว่า เรื่อง “คัถณกุมารชาดกและเนมิราชชาดก” มีข้อมูลที่สามารถกำหนดแนวทางการเล่าเรื่อง (Storytelling) รูปแบบภาพเคลื่อนไหว (Animation Style) และกลุ่มเป้าหมาย ได้อย่างชัดเจน ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ถูกนำมาใช้ในขั้นตอนสำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 : การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

รายการอ้างอิง

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA Publishing.

Cambridge Dictionary. (n.d.). *Animation*.

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/animation>

Collins English Dictionary. (n.d.). *Animation*.

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/animation>

Merriam-Webster Dictionary. (n.d.). *Animation*.

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/animation>

Longman Dictionary of Contemporary English. (n.d.). *Animation*.

<https://www.ldoceonline.com/dictionary/animation>

Tawipas Pichaichanarong. (2016). Visual Methods in Social Research on Lanna Mural Painting: A Case Study of Wat Phumin, Nan Province. International Journal of Creative and Arts Studies. 3 (2), 25-33. Retrieved from <https://journal.isi.ac.id/index.php/IJCAS/article/view/1842>

दनन्य मूवंग्แก้ว. (2552). Flash Cartoon Animation. นนทบุรี. ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์.

ธีรพงษ์ สังข์ศรี, สิริกร กรมโพธิ์, สุขสถิต มีสถิตย, มยุรฉัตร จรรย์ญา, ปริญญา ชินจ่อหอ, และ อุษานาฏ เอื้ออภิสธิ์วงศ. (2565). เอกสารการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์กับงานแอนิเมชันในสังคมดิจิทัล. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. (2550). *Intro to animation*. กรุงเทพฯ. ฐานบุ๊คส์

นับทอง ทองใบ. (2550). ฉีกชนบแอนิเมชัน : เอกลักษณ์ของ ฮายาโอะ มียาซากิ นักฝันแห่ง
ตะวันออก. กรุงเทพฯ. มูลินีเด็ก

พจนานุกรม (สสวท). (ม.ป.ป.). แอนิเมชัน

<https://escivocab.ipst.ac.th/vocab/4302/แอนิเมชัน>

สุชาดา ทิพโรจน์. (2560). การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6.

<https://sites.google.com/site/animationsing/หน้าแรก?authuser=0>

สนั่น ปัทมทิน. (2527). เวิร์กช็อปภาพยนตร์ & วิดีโอการ์ตูน. กรุงเทพฯ.

ศูนย์วิจัยสื่อสารมวลชนและสารนิเทศแห่งเอเชีย(เอมิก)

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (ม.ป.ป.). ภาพเคลื่อนไหว.

https://coined-word.orst.go.th/lookup_domain.php (น.17)

สมรัก ปรียะวาทิ. (2560). สร้างสื่อทเรียน Multimedia Online 2D Animation.

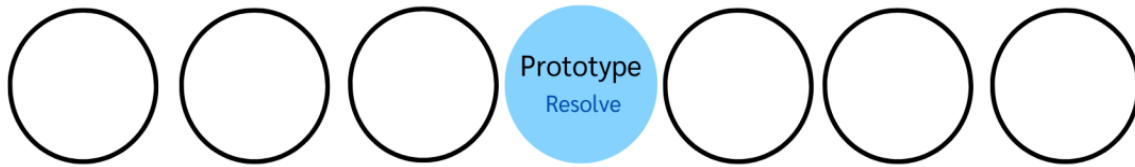
ซีเ็ดยูเคชั่น

อภิพงศ์ ปิงยศ. (ม.ป.ป.). เอกสารการสอนรายวิชาการระบบสื่อประสมสำหรับธุรกิจ.

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์. มหาวิทยาลัยแม่โจ้-แพร่ เฉลิมพระเกียรติ

บทที่ 5

การสร้างต้นแบบ (Prototype)



ภาพ 5.1 ขั้นตอน การสร้างต้นแบบ (Prototype) ปรับปรุงจาก Ambrose and Harris (2009)

The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009)

5.1 Prototype คืออะไร?

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 21) อธิบายว่า Prototype หรือ ตัวจำลองต้นแบบ (ภาพ 5.1) คือ ตัวอย่างงานออกแบบของเรา เพื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้งานว่าสามารถใช้งานจริงได้หรือไม่

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้นิยาม กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในหัวข้อ การสร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการถ่ายทอดความคิดให้เป็นรูปร่างอย่างง่ายที่สุด อย่างถูกต้อง อย่างเร็วที่สุด เพื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย ผู้ใช้งาน หรือผู้ที่เกิดปัญหา การสร้างต้นแบบอย่างง่ายขึ้นมาอย่างรวดเร็ว ช่วยให้สามารถทดสอบความคิดในการแก้ปัญหาได้จำนวนมากได้โดยไม่เสียเวลา หรือจำนวนเงินมากในช่วงเริ่มต้น ไม่จำเป็นต้องทำแบบจำลองหรือต้นแบบที่เสมือนจริง เพียงแต่ทำต้นแบบที่ทำให้เกิดความชัดเจนในการสื่อสารการสร้างประสบการณ์ให้ผู้ใช้ ในสิ่งที่ผู้แก้ปัญหาต้องการทดสอบตั้งแต่เริ่มต้นโดยที่อาจยังไม่กำหนดว่าจะต้องไปในทางใดทางหนึ่งของความคิดหลากหลายที่มี อาจใช้เพื่อระดมความคิดเพื่อหาทางแก้ปัญหาร่วมกับผู้ใช้งาน และเก็บความคิดเห็นกลับมาพัฒนาต่อ เพื่อนำไปทดสอบอีกครั้ง เพื่อให้ได้ต้นแบบหรือวิธีการแก้ปัญหาคือตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ใช้อย่างแท้จริง

5.2 การแก้ไข (Resolve)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 21) อธิบายว่า ขั้นตอนการระดมความคิด (Ideate) จะสร้างแนวทางแก้ไขปัญหามาจากโจทย์งานออกแบบไว้หลากหลายรูปแบบ ก่อนจะเข้าสู่การ

คัดเลือก อาจจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบที่มีแนวโน้มว่าจะใช้ได้ผลมากที่สุดต่อไป เพื่อให้สามารถทดสอบบางแง่มุมของแนวคิดเหล่านั้น และเพื่อใช้เป็นพื้นฐานเปรียบเทียบที่ดีขึ้นในขั้นตอนการคัดเลือก ในกรณีเช่นนี้ อาจมีการสร้าง “ต้นแบบ(Prototype)” ขึ้นมา ต้นแบบสามารถใช้ทดสอบความเป็นไปได้ทางเทคนิคของแนวคิดการออกแบบ เพื่อดูว่าสามารถใช้งานได้จริงในลักษณะของวัตถุทางกายภาพหรือไม่ แนวคิดใหม่เกี่ยวกับบรรจุกัณฑ์หรือการนำเสนอ มักจะต้องมีการสร้างต้นแบบขึ้นมาก่อนเสมอ นอกจากนี้ ต้นแบบยังสามารถใช้ทดสอบองค์ประกอบด้านภาพของงานออกแบบ ด้วยการแสดงออกในลักษณะที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่จะถูกผลิตจริง ซึ่งยังเปิดโอกาสให้สามารถทดสอบงานออกแบบในลักษณะสามมิติได้อีกด้วยเมื่อต้องการต้นแบบช่วยให้ทีมออกแบบและลูกค้าสามารถมองเห็นภาพรวมของแนวคิดการออกแบบ จับต้องตัวอย่างจริง และเข้าใจลักษณะทางกายภาพ รวมถึงคุณสมบัติทางผิวสัมผัสของผลงาน เนื่องจากต้นแบบมีเป้าหมายเพื่อทดสอบองค์ประกอบเฉพาะของแนวทางแก้ไข จึงต้องสร้างขึ้นโดยให้มืองค์ประกอบเหล่านั้นอยู่เพื่อให้สามารถประเมินได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ เพื่อสื่อถึงแนวคิดว่าผลงานจะมีหน้าตาเป็นอย่างไร ต้นแบบไม่จำเป็นต้องทำจากวัสดุที่ใช้จริงในขั้นตอนสุดท้าย ตัวอย่างเช่น แบบจำลองทางสถาปัตยกรรมมักทำจากแผ่นโฟมบอร์ด เพื่อแสดงให้เห็นภาพของอาคารในมุมมองสามมิติ แต่หากงานออกแบบบรรยายละเอียดเกี่ยวกับการพิมพ์เฉพาะเจาะจงไว้ ก็อาจจำเป็นต้องแสดงให้เห็นสิ่งนั้นผ่านต้นแบบด้วยเช่นกัน

สำหรับผู้เขียน สำหรับงานต้นแบบ (Prototype) ต้องมืองค์ประกอบที่ต้องการทดสอบโดยเฉพาะ เพื่อให้ประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งขั้นตอน การสร้างต้นแบบ (Prototype) สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1: การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ และ การสร้างต้นแบบ (Prototype) สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2: การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาดใช้กระบวนการสร้างต้นแบบ (Process of Prototyping) (ภาพ 5.2) ซึ่งประกอบด้วย

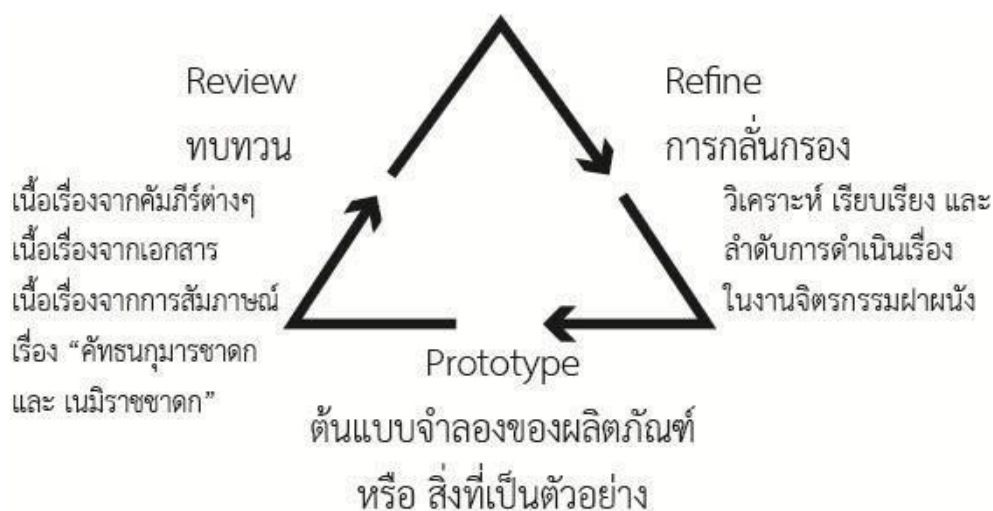
- Review (ทบทวน)
- Refine (การกลั่นกรอง)
- Prototype (ต้นแบบจำลองของผลิตภัณฑ์ หรือ สิ่งที่เป็นตัวอย่าง)



ภาพ 5.2 กระบวนการสร้างต้นแบบ (Process of Prototyping) ปรับปรุงจาก jaroeducation

ภาพจาก <https://www.jaroeducation.com/blog/prototyping-in-design-thinking-types-and-benefits/>, CC-BY-NC-ND

การสร้างต้นแบบ (Prototype) สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1: การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญหาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ (ภาพ 5.3)

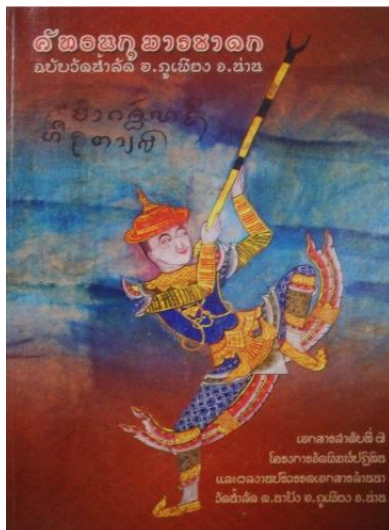


ภาพ 5.3 กระบวนการสร้างต้นแบบ (Process of Prototyping) สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 ปรับปรุงจาก jaroeducation

ภาพจาก <https://www.jaroeducation.com/blog/prototyping-in-design-thinking-types-and-benefits/>, CC-BY-NC-ND

ขั้นตอน การทบทวน (Review)

ผู้เขียนรวบรวมเนื้อเรื่องจากคัมภีร์ต่างๆ เอกสาร และการสัมภาษณ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ เรียบเรียง และลำดับการดำเนินเรื่องสำหรับสร้างสรรค์เป็นจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง “คัณฑกุมารชาดก และเนมิราชชาดก” (ภาพ 5.4)



ภาพ 5.4 หนังสือ คัณฑกุมารชาดก ฉบับวัดน้ำลัด อ.ภูเพียง จ.น่าน โดย พระพนัส ทัพพะเมธี, กิตติศักดิ์ จำปา, ยุทธพร นาคสุข

ภาพจาก โครงการจัดพิมพ์ปฏิทินและผลงานปริวรรตเอกสารล้านนา วัดน้ำลัด ต.นาปัง อ.ภูเพียง จ.น่าน (2012), CC-BY-NC-ND

ขั้นตอน Refine (การกลั่นกรอง)

ผู้เขียนดำเนินการในขั้นตอน Refine (การกลั่นกรอง) ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษา จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ เนื่องจากเป็นกระบวนการที่ช่วยผู้เขียนในการตรวจสอบความถูกต้องของลำดับเหตุการณ์ พร้อมทั้งเรียบเรียงเนื้อหาของชาดกให้อยู่ในรูปแบบที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ทำให้การเล่าเรื่องมีความสมบูรณ์และต่อเนื่องจนถึงตอนจบ

ขั้นตอน Refine (การกลั่นกรอง) เรื่องคัณฑกุมารชาดกและเนมิราชชาดก

ชาดกเป็นวรรณกรรมสำคัญของพระพุทธศาสนา ซึ่งใช้ในการอบรมสั่งสอนหลักธรรมโดยการเล่าเรื่องอดีตชาติของพระพุทธเจ้า โดยแต่ละเรื่องจะสื่อสารคุณธรรมที่แตกต่างกันออกไป

ความหมายและที่มาของ "ทศชาติชาดก"

ราชบัณฑิตยสภา (27 พฤศจิกายน 2556) ให้คำนิยาม ทศชาติชาดก ทศชาติ (อ่านว่า ทะ-สะ-ชาติ) เป็นคำสมาสระหว่าง "ทศ" ที่แปลว่า สิบ และ "ชาติ" ที่แปลว่า การเกิด รวมกันจึงหมายถึงสิบชาติ คำนี้เป็นชื่อเรียกคัมภีร์ชาดกที่ว่าด้วยเรื่องราว 10 พระชาติสุดท้ายของพระพุทธเจ้า เมื่อครั้งยังทรงเป็นพระโพธิสัตว์ ก่อนที่จะตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต) (2551, อ้างถึงใน สุภักค์ มหาวรรค, 2559) ได้อธิบายว่า เนื้อหาของทศชาติชาดกเป็นนิทานธรรมะที่แสดงถึงการบำเพ็ญบารมีอันยิ่งใหญ่ 10 ประการของพระโพธิสัตว์ ทั้งในครั้งที่เสวยพระชาติเป็นมนุษย์และสัตว์ โดยแต่ละพระชาติได้สร้างสมบารมีที่แตกต่างกันไป เพื่อเป็นแบบอย่างและให้ข้อคิดในการดำเนินชีวิตแก่พุทธศาสนิกชน ดังนี้

เตมียชาดก : ทรงบำเพ็ญ เนกขัมมบารมี คือ การออกบวช ความปลีกตัวออกจากกามคุณและความวุ่นวาย

มหาชนกชาดก : ทรงบำเพ็ญ วิริยบารมี คือ ความเพียรพยายามอย่างไม่ย่อท้อ ต่ออุปสรรค

สุวรรณสามชาดก : ทรงบำเพ็ญ เมตตาบารมี คือ ความรัก ความปรารถนาดีให้ผู้อื่นมีความสุข

เนมิราชชาดก : ทรงบำเพ็ญ อธิษฐานบารมี คือ ความตั้งใจอย่างแน่วแน่ที่จะทำความดีให้สำเร็จตามเป้าหมาย

มโหสถชาดก : ทรงบำเพ็ญ ปัญญาบารมี คือ ความรอบรู้ ความสามารถในการหยั่งรู้เหตุผล ดีชั่ว คุณโทษ และประโยชน์ทั้งปวง

ภูริทัตชาดก : ทรงบำเพ็ญ ศีลบารมี คือ การสำรวมกายและวาจาให้ตั้งมั่นรักษาศีลให้บริสุทธิ์

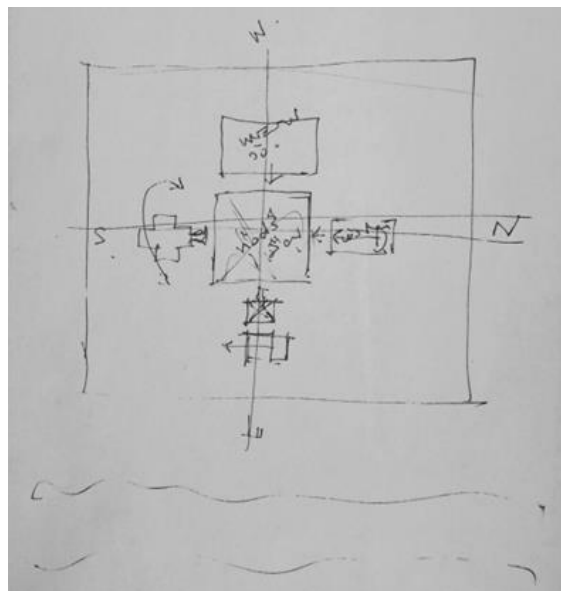
จันทกุมารชาดก : ทรงบำเพ็ญ ขันติบารมี คือ ความอดทนอดกลั้นต่อความยากลำบากทั้งทางกายและทางใจ

นารทพรหมชาดก : ทรงบำเพ็ญ อุเบกขาบารมี คือ การวางใจเป็นกลาง ไม่เอนเอียงไปด้วยความรักหรือความชัง

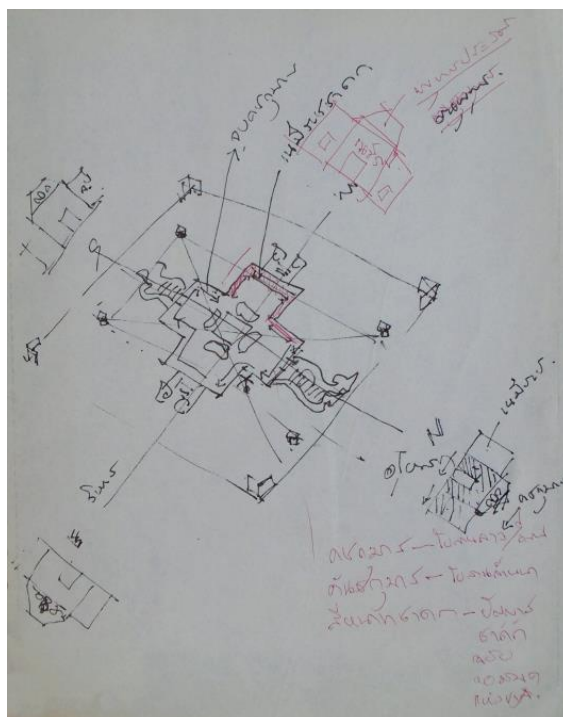
วิธูรบบัณฑิตชาดก : ทรงบำเพ็ญ สัจจบารมี คือ ความซื่อสัตย์จริงใจ ทั้งในการพูดและการกระทำ

เวสสันดรชาดก : ทรงบำเพ็ญ ทานบารมี คือ การให้ การสละทรัพย์สินสิ่งของเพื่อประโยชน์แก่ผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทน

ในบรรดาชาดกที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังล้านนาและศิลปะพุทธศาสนาไทยนั้น มีหลายเรื่องที่ได้รับคามนิยม หนึ่งในเรื่องนั้นคือ เนมิราชชาดก ได้ถูกนำไปวาดไว้ที่วัดต่างๆเช่น วัดสุวรรณาราม กรุงเทพมหานคร วัดคงคาราม จังหวัดราชบุรี เป็นต้น ทั้งนี้ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน มีภาพวาดเรื่อง คัทรณกุมารชาดก และ เนมิราชชาดก บนฝาผนังภายในพระอุโบสถและพระวิหาร เพราะวัดภูมินทร์มีสถาปัตยกรรมเป็นอาคารเดียวกัน ในรูปแบบ ทรงจตุรมุข ซึ่งผนวกหน้าที่ของพระอุโบสถและพระวิหารไว้เป็นหนึ่งเดียว ตัวอาคารประดิษฐานบนหลังรูปปั้นพญานาค 2 องค์ ในลักษณะนาคสะดุ้งเห็นพระอุโบสถไว้ ซึ่งนอกจากความสวยงาม ยังมี ความหมายเชิงสัญลักษณ์ว่า เป็นผู้ปกป้องคุ้มครองพระอุโบสถ ซึ่งเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ของวัด สำหรับการใช้งานพื้นที่ภายในนั้น แกนอาคารในแนวทิศตะวันออก-ตะวันตกทำหน้าที่เป็นพระวิหาร (ภาพ 5.5) ขณะที่แกนอาคารในแนวทิศเหนือ-ใต้ทำหน้าที่เป็นพระอุโบสถ (ภาพ 5.6)



ภาพ 5.5. อาคารแนวตะวันออก-ตะวันตก ทำหน้าที่เป็นพระวิหาร (แนวตั้ง)



ภาพ 5.6. อาคารแนวเหนือ-ใต้ ทำหน้าที่เป็นพระอุโบสถ (มีพญานาค 2 องค์)

ภาพวาดโดย รองศาสตราจารย์ สน สีสำตรัง (2014), CC-BY-NC-ND

คัถนกุมารชาดก

ชื่อเรื่องของชาดกนอกนิบาตเรื่องนี้ปรากฏในรูปแบบการเขียนและการอ่านที่หลากหลาย คัถณะกุมาร หรือ คัถนกุมาร เหตุผลที่ผู้เขียนเลือกใช้ชื่อว่า “คัถนกุมาร” (ภาพ 5.7) เนื่องจากรูปแบบการเขียนที่ปรากฏในแหล่งข้อมูลส่วนใหญ่ เช่น งานเขียนของ พระพนัส ทิพพเมธี (ภาพ 5.8 และ 5.9) กิตติศักดิ์ จำปา และ ยุทธพร นาคสุข (2555) ในหนังสือ คัถนกุมารชาดก ฉบับวัดน้ำลัด อ.ภูเพียง จ.น่าน และเอกสารประกอบการสอนของ คุณครูกฤติกา ทองพันธ์ ครูเชี่ยวชาญ โรงเรียนจุมปีวนิดาภรณ์ เทศบาลเมืองน่าน (บ้านภูมินทร์) รวมถึงเว็บไซต์ กองโบราณคดี (2563) กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม หัวข้อ กำเนิด “คัถนกุมาร”

เรื่อง “คัถนกุมารชาดก” เป็นชาดกนอกนิบาต หรือที่เรียกว่า 'ปัญญาสชาดก' ซึ่งหมายถึงชาดกที่ไม่ได้ปรากฏอยู่ในพระไตรปิฎกแต่เป็นวรรณกรรมพุทธศาสนาที่แต่งขึ้นใหม่ในภายหลัง ชาญคณิต อวรณ์ (2566 : 250) เล่าว่า คัถนกุมารเป็นชาดกนอกนิบาตที่ได้รับความนิยมในอาณาจักรล้านนาและล้านช้าง โดยมีการสันนิษฐานว่าโครงเรื่องของชาดกนี้มีรากฐานมาจาก

นิทานพื้นบ้านซึ่งพบว่าการอ้างถึงชื่อเมืองต่างๆ เช่น สีสักเกต (ศรีสะเกษ), ขวางทบุรี หรือ ขวางทะบุรี (เขียงขวาง), และ ชวาทวดี หรือ ชะวาทวดี (หลวงพระบาง) ซึ่งอาจเป็นชื่อของเมืองโบราณที่มีอยู่ทั้งในอาณาจักรล้านนาและล้านช้าง



ภาพ 5.7 คัทรณกุมาร ภาพจากวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน



ภาพ 5.8 พระพนัส ทิพพเมธี
วัดน้ำลัด อ.ภูเพียง จ.น่าน



ภาพ 5.9 คัมภีร์ใบลานของวัดน้ำลัด อ.ภูเพียง จ.น่าน
พระพนัส ทิพพเมธี และผู้เขียน

© ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

เรื่องย่อ "คัทรณกุมารชาดก"

คัทธนกุมารชาตก เป็นเรื่องราวชาตกนอกนิบาต ที่กล่าวถึงพระชาติหนึ่งของพระโพธิสัตว์เมื่อ
เสวยพระชาติเป็น "คัทธนกุมาร" ผู้ทรงมีพลังกำลังมหาศาลจุพญาช้างสาร และมีหัวใจที่เปี่ยม
ล้นด้วยความกตัญญู เรื่องราวของพระองค์เต็มไปด้วยการผจญภัยที่น่าตื่นเต้น การเสียสละเพื่อ
ช่วยเหลือผู้ที่ตกทุกข์ได้ยาก และการบำเพ็ญคุณงามความดีอันเป็นแบบอย่าง
คัทธนกุมารเกิดจากหญิงม่ายแห่งเมืองศรีษะเกษ เมื่อนางวิกน้ำมาดื่มในรอยเท้าของ
พญาช้างเผือกที่ย่าบนนาข้าวแล้วตั้งครุฑ คัทธนกุมารจึงเติบโตขึ้นโดยไม่ทราบว่าพระบิดาที่
แท้จริงเป็นใคร พระองค์เป็นเด็กที่มีพลังกำลังเหนือมนุษย์ทั่วไปมาตั้งแต่กำเนิด สามารถยกของ
หนัก ปราบสัตว์ที่ดุร้าย และปราบยักษ์ (หรือ อมนุษย์) ได้อย่างง่ายดาย เมื่อเติบโตใหญ่ขึ้น คัทธน
กุมารถามหญิงม่ายว่าพ่อของคัทธนกุมารคือใคร หญิงม่ายบอกว่า พ่อของคัทธนกุมารคือ
พญาช้างเผือก ด้วยความกตัญญูอันแรงกล้า พระองค์จึงตั้งปณิธานที่จะออกเดินทางตามหาพ่อ
ของตน

การผจญภัยและสร้างบารมี

การเดินทางของคัทธนกุมารเต็มไปด้วยอุปสรรคและความท้าทาย แต่ด้วยพลังกำลัง สติปัญญา
และคุณธรรมประจำใจ พระองค์สามารถฟันฝ่าไปได้ทุกครั้ง ระหว่างทางได้พบเจอกับเรื่องราว
มหัศจรรย์และได้ช่วยเหลือผู้คนมากมาย จนมีสหายร่วมเดินทางผู้ซื่อสัตย์ถึงสองคนคือ ชายไม้
ร้อยกอ และ ชายเกวียนร้อยเล่ม

ในชาตกเรื่องนี้ พระองค์ทรงมีวีรกรรมอันโดดเด่นคือ

ปราบเมืองร้าง : คัทธนกุมารและสหายได้เดินทางผ่านเมืองร้างสองเมือง คือ เมืองขวางทปฐรี และ
เมืองขวาทดี ซึ่งถูกเหตุนาฬิกาและเหตุการณ์ร้ายต่างๆจนผู้คนและสัตว์ต่างล้มตายไปมาก ด้วย
พลังกำลังอันมหาศาล พระองค์ได้ต่อสู้และปราบปรามเหล่าอธรรมจนสิ้นซาก พร้อมทั้งได้
ช่วยเหลือ นางกองศรี พระธิดาเจ้าเมืองขวางทปฐรีที่ถูกซ่อนไว้ในกลองยักษ์ และได้มอบเมืองให้
ชายไม้ร้อยกอปกครอง

ช่วยเหลือผู้ตกยาก : ตลอดการเดินทาง พระองค์ทรงใช้พระกำลังและสติปัญญาช่วยเหลือ
ชาวเมืองที่เดือดร้อนอยู่เสมอ พระองค์ทรงช่วยปราบผู้ร้าย ขจัดภัยพิบัติ และดูแลบ้านเมืองให้
สงบสุข

ด้วยเหตุนี้ ชื่อเสียงในคุณงามความดีของพระองค์จึงเป็นที่เลื่องลือไปไกล

สู่การบรรลุเป้าหมาย

ในที่สุด คัณฑนกุมารก็ได้เดินทางมาถึงเมืองจำปานครและได้เจอพญาช้างเผือกผู้เป็นพ่อซึ่งคือพระอินทร์แปลงกาย ได้แสดงปาฏิหาริย์และได้มอบของวิเศษให้คัณฑนกุมาร คัณฑนกุมารชาดกจึงเป็นเรื่องราวที่ให้คติธรรมในเรื่องของ ความกตัญญูรู้คุณ ที่เป็นเครื่องนำทางชีวิตไปสู่ความเจริญรุ่งเรือง, การมีขันติและวิริยะ ในการทำความดีแม้จะต้องเผชิญกับอุปสรรค และ การใช้พลังอำนาจไปในทางที่ถูกที่ควร เพื่อช่วยเหลือสรรพสัตว์ให้พ้นจากความทุกข์ เป็นหนึ่งในชาดกที่เปี่ยมด้วยความสนุกสนานและแฝงไว้ด้วยข้อคิดอันทรงคุณค่า



ภาพ 5.8 พระเนมิราช (ตำแหน่งที่สองจากซ้าย) ภาพจากวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน © ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

เรื่องย่อ "เนมิราชชาดก"

เนมิราชชาดก เป็นหนึ่งในทศชาติชาดก กล่าวถึงพระชาติที่ 4 ของพระโพธิสัตว์ เมื่อเสวยพระชาติเป็น พระเจ้าเนมิราช (ภาพ 5.8) กษัตริย์ผู้ทรงธรรมแห่งกรุงมิถิลา เรื่องราวนี้เน้นย้ำถึง อธิษฐานบารมี คือความตั้งมั่นอย่างแน่วแน่ในการทำความดี และผลแห่งกรรมดีที่ส่งผลให้พระองค์ได้มีโอกาสท่องเที่ยวไปในดินแดนสวรรค์และนรก

พระราชผู้ทรงธรรม

พระเจ้าเนมิราชทรงสืบทอดราชวงศ์แห่งกษัตริย์ผู้ทรงธรรม ทรงตั้งมั่นในการให้ทาน รักษาศีล และปฏิบัติธรรมอยู่เป็นนิจ ทรงปกครองไพร่ฟ้าประชาชนด้วยทศพิธราชธรรม จนเป็นที่สรรเสริญไปทั่วทั้งสามโลก ทั้งในหมู่มนุษย์ เทวดา และแม้กระทั่งในยมโลก อยู่มาวันหนึ่ง พระเจ้าเนมิราช

ทรงบังเกิดความสงสัยว่า ระหว่างการให้ทานกับการประพาศพรหมจรรย์ (การรักษาศีล) อย่างไม่เห็นจะมีอันสงส์มากกว่ากัน ความสงสัยนี้ได้อธิบายไปถึงท้าวสักกเทวราช (พระอินทร์) ซึ่งได้เสด็จลงมาไขข้อข้องใจว่า แม้การให้ทานจะมีอันสงส์มาก แต่การประพาศพรหมจรรย์นั้นมีอันสงส์สูงกว่า อย่างไรก็ตาม การกระทำทั้งสองอย่างล้วนเป็นสิ่งประเสริฐที่ควรปฏิบัติควบคู่กันไป

การท่องเที่ยวสวรรค์และนรก

ธนภร ลิมหัตถ์กุล (2563) เขียนว่า ด้วยพระบารมีของพระเจ้าเนมิราช ทำให้เหล่าเทวดาบนสวรรค์ต่างปรารถนาที่จะได้ยลพระองค์ พระอินทร์จึงได้ส่งมาตุลีเทพบุตร นำเวชยันตร์ราชรถมารับพระเจ้าเนมิราชเสด็จไปเยือนเทวโลก ระหว่างการเดินทาง มาตุลีเทพบุตรได้พาพระเจ้าเนมิราชทอดพระเนตรดินแดนต่างๆ ทั้งสวรรค์และนรก

ในนรก : พระองค์ได้ทอดพระเนตรเห็นสัตว์นรกที่กำลังได้รับความทุกข์ทรมานอย่างแสนสาหัส ซึ่งเป็นผลมาจากกรรมชั่วที่ได้กระทำไว้ในชาติที่เป็นมนุษย์ ภาพที่น่าสลดใจนี้ทำให้พระองค์ทรงบังเกิดความสังเวชและตระหนักถึงผลของบาปกรรม

ในสวรรค์ : พระองค์ได้ทอดพระเนตรเห็นเหล่าเทวดาที่กำลังเสวยทิพย์สมบัติอันโอฬาร ซึ่งเป็นผลมาจากกรรมดีที่ได้สั่งสมไว้ในชาติที่เป็นมนุษย์ ภาพอันน่ารื่นรมย์นี้ทำให้พระองค์ทรงปีติยินดีและเห็นถึงอันสงส์ของการทำความดี

อธิษฐานบารมีอันแน่วแน่

เมื่อเสด็จถึงสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ท้าวสักกเทวราชได้เชื้อเชิญให้พระเจ้าเนมิราชเสวยสุขอยู่ในเทวโลก แต่พระองค์ทรงปฏิเสธ โดยให้เหตุผลว่า "บุญที่ทำเองย่อมเป็นสมบัติของตน" พระองค์ปรารถนาที่จะกลับไปยังโลกมนุษย์เพื่อบำเพ็ญคุณงามความดีต่อไป ด้วยการให้ทาน รักษาศีล และสั่งสอนประชาชนให้ตั้งมั่นในคุณธรรม

นี่คือการแสดงออกถึง อธิษฐานบารมี อันแน่วแน่ของพระองค์ ที่มุ่งมั่นในการสร้างสมบุญกุศลด้วยพระองค์เอง มากกว่าการรับทิพย์สมบัติที่ผู้อื่นมอบให้

การบรรลุนิพพาน

เมื่อเสด็จกลับสู่โลกมนุษย์ พระเจ้าเนมิราชได้ทรงถ่ายทอดเรื่องราวที่ได้ทอดพระเนตรเห็นในนรก และสวรรค์ให้แก่เหล่าข้าราชบริพารและประชาชน เพื่อเป็นเครื่องเตือนใจให้ละเว้นจากความชั่ว และหมั่นประกอบแต่กรรมดี

ในปีนปลายพระชนม์ชีพ เมื่อทรงเห็นพระเกศาหงอกขาว พระองค์ทรงสลดพระทัยในความไม่เที่ยงของสังขาร จึงได้สละราชสมบัติให้แก่พระโอรส แล้วเสด็จออกผนวชบำเพ็ญพรตอยู่ในป่าจนกระทั่งบรรลุนิพพาน และได้ไปบังเกิดในพรหมโลก

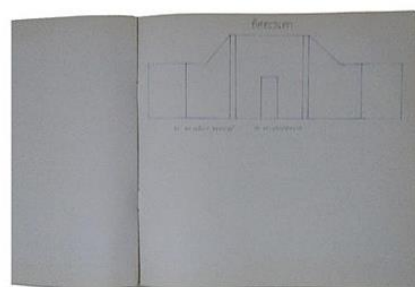
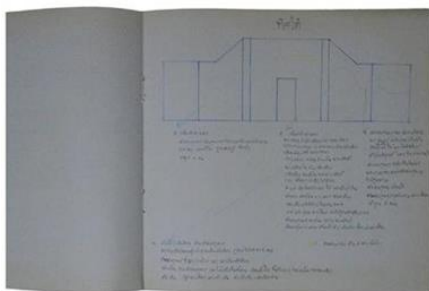
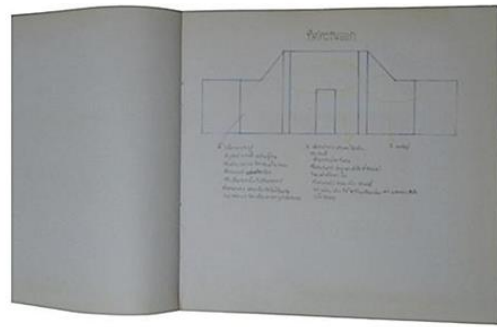
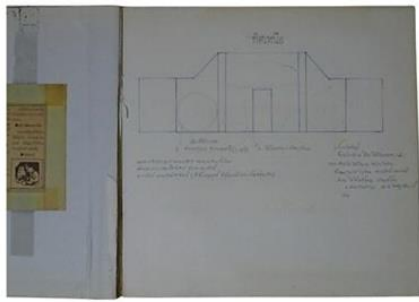
เนมิราชชาดกจึงเป็นเรื่องราวที่ให้คติธรรมอันลึกซึ้งในเรื่องของ กฎแห่งกรรม ที่ว่าทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว และเน้นย้ำถึงความสำคัญของ อธิษฐานบารมี คือความตั้งใจอันมั่นคงในการทำความดี ซึ่งเป็นหนทางนำไปสู่ความสุขและความเจริญทั้งในโลกนี้และโลกหน้า

โดยสรุป ภาพงานจิตรกรรมฝาผนัง เรื่อง “คัณฑนกุมารชาดกและเนมิราชชาดก” ปรากฏของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เป็นเครื่องมือในการสอนศีลธรรมและคติธรรมแก่ผู้ที่มาศึกษาหรือเยี่ยมชมในอดีตและยังทำหน้าที่ในปัจจุบัน

ขั้นตอน Prototype (ต้นแบบจำลองของผลิตภัณฑ์ หรือ สิ่งที่เป็นตัวอย่าง)

ผู้เขียนเข้าใจถึงความสำคัญของขั้นตอน Prototype ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างและพัฒนาสื่อที่สามารถนำไปทดลองใช้จริงได้ โดยในงานวิจัยการคิดเชิงออกแบบช่วงที่ 1 ผู้เขียนได้มุ่งเน้นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติ (2D Animation) เพื่อเล่าเรื่อง ปัญหาชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ต้นแบบดังกล่าวทำหน้าที่ในการทดสอบทั้งด้านเนื้อหา การดำเนินเรื่อง และความเหมาะสมของรูปแบบการนำเสนอ ก่อนที่จะนำผลที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

สำหรับขั้นตอน Prototype (ต้นแบบจำลองของผลิตภัณฑ์ หรือ สิ่งที่เป็นตัวอย่าง) Jaro Education (2025) อธิบายว่า เครื่องมือสร้างต้นแบบ (Prototyping Tools) ที่เรียบง่ายที่สุดคือ ดินสอและกระดาษหรือสมุด ซึ่งผู้เขียนได้นำมาใช้ในงานวิจัยการคิดเชิงออกแบบช่วงที่ 1 (ภาพ 5.9) ทั้งนี้ Jaro Education (2025) ยังได้ชี้ให้เห็นว่าเครื่องมือดังกล่าวถือเป็นพื้นฐานที่แม้จะเรียบง่าย แต่ยังคงมีประสิทธิภาพสูงในการสร้างต้นแบบ โดยในปัจจุบันยังไม่มีวิธีการใดที่สามารถตอบโจทย์ได้ดีกว่า รวดเร็วกว่า หรือประหยัดกว่าการใช้วิธีดังกล่าว การสร้างต้นแบบบนกระดาษจึงเป็นแนวทางที่รวดเร็ว ง่ายต่อการดำเนินการ และสามารถถ่ายทอดแนวคิดได้อย่างชัดเจน พร้อมทั้งสร้างความเข้าใจและความประทับใจแรกเริ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพ 5.9 Prototype (ต้นแบบจำลองของผลิตภัณฑ์ หรือ สิ่งที่เป็นตัวอย่าง)

ในรูปแบบของ ดินสอ และ กระดาษ หรือ สมุด ที่เกี่ยวกับงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

การสร้างต้นแบบ (Prototype) สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 : การพัฒนาเว็บไซต์
เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด



ภาพ 5.10 กระบวนการสร้างต้นแบบ (Process of Prototyping) สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 ปรับปรุงจาก jaroeducation
ภาพจาก <https://www.jaroeducation.com/blog/prototyping-in-design-thinking-types-and-benefits/>, CC-BY-NC-ND

ขั้นตอน การทบทวน (Review)

ผู้เขียนเลือกใช้ Google Sites โดยเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์หลักของเว็บไซต์ (Define Primary Objective) เพื่อให้มีเป้าหมายที่ชัดเจน เช่น เว็บไซต์นี้สร้างขึ้นเพื่ออะไร? การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในช่วงสถานการณ์การระบาดโควิด-19 ใครคือผู้รับสารหลัก? ผู้ที่อยู่ห่างไกลและผู้ที่เดินทางมาที่วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ไม่ได้ในช่วงระบาดโควิด-19

จากนั้นระบุฟังก์ชันที่จำเป็น (List Essential Functions) ที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว เช่น เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ต้องมี ฟังก์ชันที่ขาดไม่ได้ (Must-Have) เช่น การแสดงผลข้อมูลเช่นภาพถ่ายภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์, การฝังวิดีโอ YouTube, และการแสดงผลที่เว็บไซต์พึงมีในเบื้องต้น และสุดท้ายตั้งข้อจำกัดและงบประมาณ (Set Constraints & Budget) เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามกรอบที่กำหนด เช่น มีงบประมาณสำหรับค่าใช้จ่ายอื่นๆหรือไม่? ซึ่งผู้เขียนเลือกใช้ Google Sites เพราะไม่มีค่าใช้จ่าย

ขั้นตอน Refine (การกลั่นกรอง)

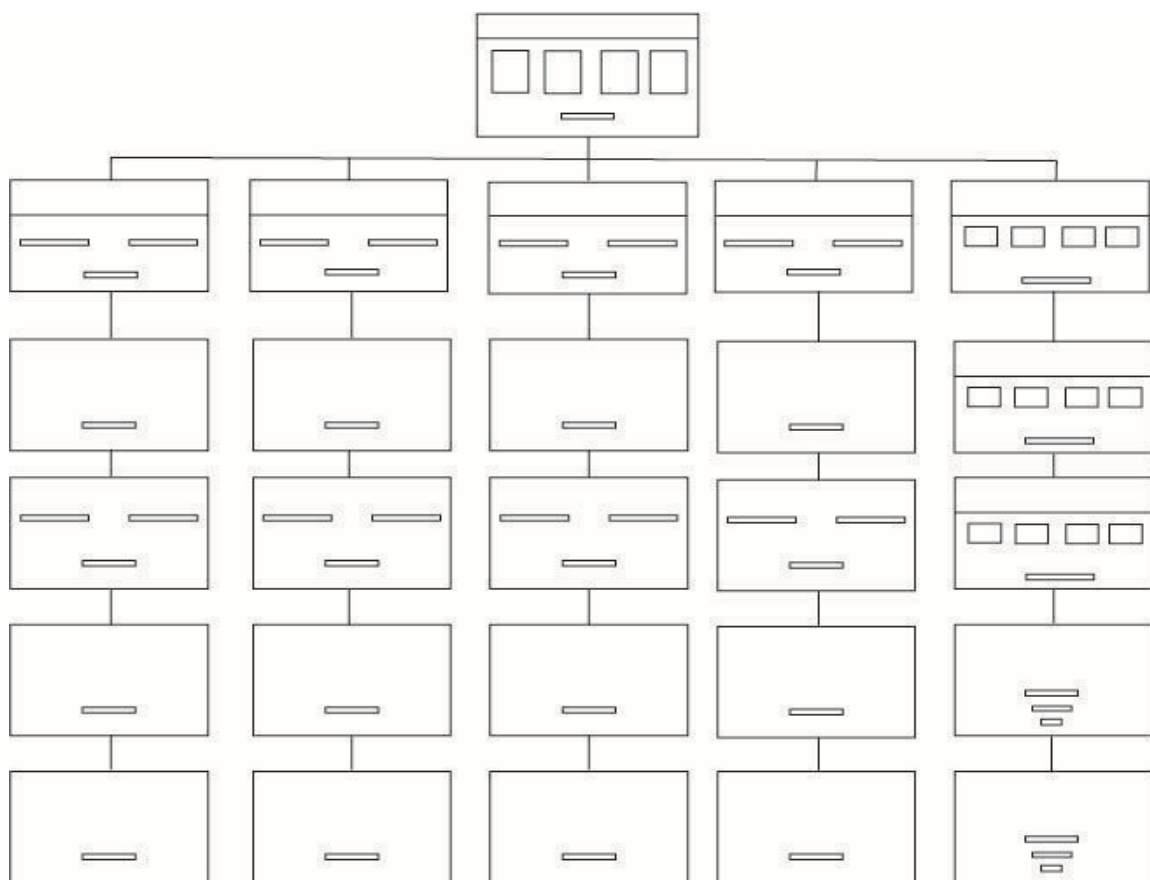
ผู้เขียนประเมินเว็บไซต์โดยพิจารณาจากหลายด้านเริ่มจากความง่ายในการใช้งาน (Ease of Use) ซึ่ง Google Sites มีระบบ Drag-and-Drop (ลากและวาง) ที่เรียนรู้ง่ายและสามารถสร้างเว็บไซต์ได้รวดเร็ว แม้ไม่มีทักษะในการเขียนโค้ด ต่อมาพิจารณาความสามารถในการเชื่อมต่อกับระบบอื่น (Integration) โดยเว็บไซต์นี้สามารถเชื่อมต่อกับระบบนิเวศของ Google (Google Workspace) ได้อย่างไร้รอยต่อ เช่น Google Drive, Docs, Sheets, Slides, Calendar, Maps, และ YouTube. สำหรับความยืดหยุ่นด้านการออกแบบ (Design & Flexibility) ผู้เขียนพบว่า Google Sites มี Template ให้เลือกไม่มากนัก และการปรับแต่งดีไซน์มีข้อจำกัด ไม่สามารถแก้ไขโค้ด CSS หรือ HTML ได้โดยตรง ซึ่งอาจไม่เหมาะกับเว็บไซต์ที่ต้องการดีไซน์ที่เป็นเอกลักษณ์สูง เป็นกลับเป็นข้อดีเพราะผู้เขียนต้องการเว็บไซต์ที่มีความเรียบง่ายเพื่อใช้ในการศึกษา สำหรับในข้อประสิทธิภาพและค่าใช้จ่าย (Performance & Cost) ผู้เขียนพิจารณาแล้วว่า Google Sites เป็นตัวเลือกที่คุ้มค่า โดยไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่ม จุดแข็งของ เว็บไซต์ Google Sites คือฟรี (รวมอยู่ในบัญชี Google) โฮสติ้ง (Hosting) โดย Google ซึ่งมีความเสถียรสูงและปลอดภัย และไม่ต้องกังวลเรื่องการบำรุงรักษาทางเทคนิค

ขั้นตอน Prototype (ต้นแบบจำลองของผลิตภัณฑ์ หรือ สิ่งที่เป็นตัวอย่าง)

ผู้เขียนเข้าใจถึงความสำคัญของขั้นตอน Prototype ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างและพัฒนาสื่อที่สามารถนำไปทดลองใช้จริงได้ โดยในงานวิจัยการคิดเชิงออกแบบช่วงที่ 2 : การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด ผู้เขียนเลือกใช้โครงร่างเว็บไซต์ (Website Wireframe) Jesse James Garrett (2011 : 128) อธิบายว่า โครงร่างเว็บไซต์ (Website Wireframe) คือ แผนภาพหรือแบบร่างที่แสดงการจัดเรียงองค์ประกอบหลักๆ บนหน้าเว็บไซต์ โดยจะมุ่งเน้นที่การจัดวางเนื้อหาและฟังก์ชันการใช้งาน (UX) เป็นหลัก โดยไม่ใส่รายละเอียดด้านกราฟิก เช่น สี ฟอนต์ หรือรูปภาพ ซึ่งจะช่วยให้เห็นภาพรวมของโครงสร้างเว็บไซต์และการใช้งานได้ชัดเจนขึ้นสำหรับขั้นตอน Prototype (ต้นแบบจำลองของผลิตภัณฑ์ หรือ สิ่งที่เป็นตัวอย่าง)

ดังคำอธิบายของ Jaro Education (2025) ว่าเครื่องมือสร้างต้นแบบ (Prototyping Tools) ที่เรียบง่ายที่สุดคือดินสอและกระดาษหรือสมุด ซึ่งผู้เขียนได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในการวิจัยการคิดเชิงออกแบบช่วงที่ 2 อย่างต่อเนื่อง โดยใช้โครงร่างเว็บไซต์ (Website Wireframe) เป็น Prototype

(ต้นแบบจำลองของผลิตภัณฑ์ หรือ สิ่งที่เป็นตัวอย่าง) สำหรับงานวิจัยการคิดเชิงออกแบบช่วงที่ 2 (ภาพ 5.11) โครงร่างเว็บไซต์ (Website Wireframe) ทำหน้าที่เป็นแนวทางภาพที่แสดงโครงสร้าง ลำดับชั้นของเนื้อหา (Content Hierarchy) และฟังก์ชันการทำงานของเว็บไซต์ ซึ่งรวมถึงเค้าโครง (Layout and Structure) เมนูการนำทาง (Navigation) องค์ประกอบแบบเชิงโต้ตอบ (Interactive Elements) และข้อความหรือวัตถุที่ใส่ไว้ในช่องกรอกข้อมูล (Content Placeholders) เช่น รูปภาพและข้อความ พร้อมด้วยคำอธิบายประกอบที่อธิบายตัวเลือกการออกแบบและขั้นตอนการใช้งานของผู้ใช้ โครงร่างนี้ถือเป็นพิมพ์เขียว (Blueprint) ในระยะเริ่มต้นที่มีความเที่ยงตรงสำหรับการสื่อสาร



ภาพ 5.11 Prototype (ต้นแบบจำลองของผลิตภัณฑ์ หรือ สิ่งที่เป็นตัวอย่าง) ในรูปแบบของโครงสร้างเว็บไซต์ (Website wireframe) ที่เกี่ยวกับงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (<https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin/>) © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

โครงร่างเว็บไซต์ทำหน้าที่เป็นแนวทางภาพที่แสดงโครงสร้าง ลำดับชั้นของเนื้อหา และฟังก์ชันการทำงานของเว็บไซต์ ซึ่งรวมถึงเค้าโครง เมนูการนำทาง องค์ประกอบแบบอินเทอร์แอคทีฟ และตัวแทนสำหรับเนื้อหา เช่น รูปภาพและข้อความ พร้อมด้วยคำอธิบายประกอบที่อธิบายตัวเลือกการออกแบบและขั้นตอนการใช้งานของผู้ใช้ โครงร่างนี้ถือเป็นพิมพ์เขียวในระยะเริ่มต้นที่มีความเที่ยงตรงต่ำสำหรับการสื่อสารระหว่างนักออกแบบ นักพัฒนา และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยมุ่งเน้นที่โครงสร้างและการใช้งานมากกว่าความสวยงาม

รายการอ้างอิง

- กำเนิด คัทธน कुमार. (2563). กำเนิด คัทธน कुमार. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร
กระทรวงวัฒนธรรม. ใน กองโบราณคดี.
<https://www.finearts.go.th/archae/view/45597-กำเนิด-คัทธน कुमार>
- ชาญคณิต อารมณ์. (2566). จิตรกรรมล้านนา พุทธประวัติ ทศชาติ ชาดกนอกนิบาต. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์มิวเซียมเพรส
- ทศชาติชาดก. (27 พฤศจิกายน 2556). ทศชาติชาดก. ใน สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.
<http://legacy.orst.go.th/?knowledges==ทศชาติ-๒๗-พฤศจิกายน-๒๕๕๖#:~:text=ทศชาติชาดกอยู่ในมหา,มาน-ชา-ด>
- ธนภัทร์ ลิมห์สนัยกุล (20 พฤษภาคม 2563). เรื่องเล่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังนันทิ
ราชชาดก มโหสถชาดก และภริยัตตชาดก. ใน The Cloud.
<https://readthecloud.co/jataka-tales-of-the-buddha-2/>
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). (2551). พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์
(ชำระเพิ่มเติม ครั้งที่ 1). พิมพ์ครั้งที่ 12 กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
- สุภัค มหาวรากร. (2559). การประยุกต์ใช้หลักธรรมในชีวิตประจำวันจากทศชาติชาดก :
กรณีศึกษาจากเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัด
กรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ : วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม, มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ
- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA Publishing.

Garrett, J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web (2nd ed.). Peachpit Pr.

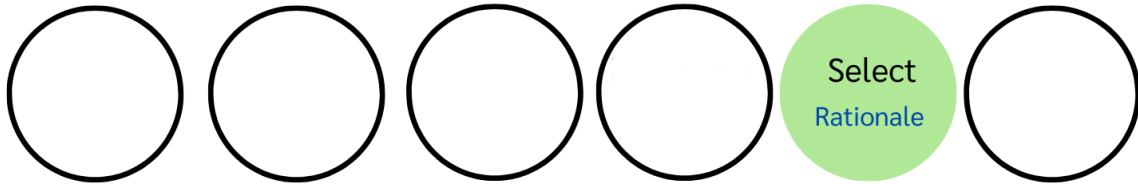
Prototyping Tools. (2024). Prototyping Tools. Jaro Education.

Retrieved from

<https://www.jaroeducation.com/blog/prototyping-in-design-thinking-types-and-benefits/>

บทที่ 6

การเลือก (Select)



ภาพ 6.1 ขั้นตอน การเลือก (Select) ปรับปรุงจาก Ambrose and Harris (2009)

The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009)

6.1 การเลือก (Select)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 23) กล่าวว่า Interaction Design Foundation (2024) ได้อธิบายว่า การเลือก (Select) เป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนการสร้างสรรค์ (Ideation) ความหมายของกระบวนการเลือก (Select) (ภาพ 6.1) เมื่อมีการสร้างไอเดียจำนวนมากแล้วถึงเวลาจะต้องมาสรุปกันเพื่อให้ได้ไอเดียที่มีใกล้เคียงผลลัพธ์มากที่สุด นี่คือที่มาของวิธีการเลือก

6.2 หลักเหตุผลในการตัดสินใจ (Decision rationale)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 23) อธิบายว่า ขั้นตอนการเลือกคือจุดที่หนึ่งในแนวทางการออกแบบที่เสนอไว้ถูกเลือกเพื่อนำไปพัฒนาต่อไป เกณฑ์การตัดสินใจที่สำคัญที่สุดคือ “ความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์” – การออกแบบนั้นตอบสนองความต้องการและเป้าหมายของโจทย์การออกแบบหรือไม่ และจะสามารถสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเหล่านั้นหรือไม่

การออกแบบที่ “ชนะ” (Win) มักจะเป็นแบบที่ตอบโจทย์การออกแบบได้ตรงที่สุด หรืออย่างน้อยก็ครอบคลุมส่วนสำคัญของโจทย์ แม้อาจไม่สามารถหรือไม่จำเป็นต้องตอบทุกข้อกำหนดของโจทย์ได้ทั้งหมดในการออกแบบเพียงขั้นเดียว ตัวอย่างเช่น การแบ่งกลุ่มตลาด (Market segmentation) ที่มีแนวโน้มมากขึ้น อาจต้องใช้วิธีการออกแบบและการตลาดที่แตกต่างกันสำหรับแต่ละกลุ่มเป้าหมาย

6.1 การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1: การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อเล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ และขั้นตอนการผลิตภาพเคลื่อนไหวเรื่องคัทธกุมารและเนมิราช

ขั้นตอนนี้อยู่ภายใต้ การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ที่ผู้เขียนได้รับทุนจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยการทำภาพเคลื่อนไหวในการทำภาพเคลื่อนไหว ผู้เขียนได้แบ่งการทำงานเป็นกลุ่มงาน มีทั้งหมด 3 กลุ่ม

กลุ่ม 1 การถ่ายรูป ผู้วิจัยได้ร่วมงานกับอาจารย์พัฒนา เดชา (ภาพ 6.2)

กลุ่ม 2 การจัดวางภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อ ผู้วิจัยได้ร่วมงานกับคุณจิรวุฒิ อุทโท (ภาพ 6.4)

กลุ่ม 3 การให้เสียงพากย์ ผู้วิจัยได้ร่วมงานกับรองศาสตราจารย์ ดร. ภัทธีรา สารากรบริหาร (ภาพ 6.5)



ภาพ 6.2 อาจารย์พัฒนา เดชา

ภาพวาดโดย คุณจตุรงค์ เลาหตระกูล

กลุ่ม 1 การถ่ายรูปภาพงานจิตรกรรมฝาผนังทั้งหมด 4 ด้าน

ผู้เขียนและ อาจารย์พัฒนา เดชา ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการถ่ายรูป เดินทางไปที่วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เมื่อปีพ.ศ. 2560 ทั้งนี้ผู้เขียนได้ทำหนังสือขออนุญาตเข้าไปถ่ายรูปภายในพระอุโบสถ และวิหาร (ภาคผนวก หน้า 264) เรียนถึงท่านเจ้าอาวาสวัดภูมินทร์ พระราชคุณาภรณ์ (กานต์

สุปญโญ ป.ธ.7) เพื่อขออนุญาตถ่ายภาพจิตรกรรมฝาผนัง ณ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ซึ่งท่านได้
มรณภาพในปีพ.ศ. 2563 (ภาพ 6.3) ผู้เขียนและอาจารย์พัฒนา เตชา ได้ถ่ายรูปโดยมีอุปกรณ์ที่ใช้
ถ่ายภาพคือกล้อง DSLR คุณภาพของภาพคือ RAW



ภาพ 6.3 พระราชคุณาภรณ์ (กานต์ สุปญโญ ป.ธ.7)



ภาพ 6.4 คุณจิรวุฒิ อุทโท

ภาพวาดโดย คุณจตุรงค์ เลหาตระกูล

กลุ่ม 2 การจัดวางภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อ

ผู้เขียนได้ร่วมงานกับ คุณจิรวุฒิ อุทโท ผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดต่อและสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยคุณจิรวุฒิได้ใช้โปรแกรมเฉพาะทางสำหรับการตัดต่อ และใช้คอมพิวเตอร์ที่มีสเปกเหมาะสมสำหรับการทำงานประเภทนี้โดยเฉพาะ



ภาพ 6.5 รองศาสตราจารย์ ดร. ภัทธีรา สารากรบริรักษ์

ภาพวาดโดย คุณจตุรงค์ เลหาตระกูล

กลุ่ม 3 การพากย์เสียง

ผู้เขียนได้ร่วมงานกับ รองศาสตราจารย์ ดร. ภัทธีรา สารากรบริรักษ์ ท่านเป็นอาจารย์ประจำ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่านใช้โปรแกรมบันทึกเสียงที่ ไซ้ฟรี (Open Source) ในการการพากย์เสียงและบันทึกเสียง

ขั้นตอนการผลิตภาพเคลื่อนไหวเรื่องคัทธนกุมารและเนมิราช

ธรรมปพน ลีอำนวยโชค (2550 : 28) อธิบายว่า การผลิตภาพเคลื่อนไหว (Animation Production) เป็นกระบวนการที่มีความละเอียดซับซ้อน ประกอบด้วยขั้นตอนหลักตั้งแต่การพัฒนาแนวคิด การออกแบบ การสร้างภาพ ไปจนถึงกระบวนการหลังการผลิต สำหรับโครงการสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาในชาดกเรื่อง “คัทธนกุมาร และเนมิราช” ซึ่งมีเป้าหมายเพื่ออธิบายเนื้อเรื่องและให้ความรู้และผ่านสื่อร่วมสมัย ขั้นตอนการผลิตสามารถแบ่งได้ดังนี้ :

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550 : 28) อธิบายว่า การผลิตภาพเคลื่อนไหว (Animation Production) เป็นกระบวนการที่มีความละเอียดซับซ้อน ประกอบด้วยขั้นตอนหลักตั้งแต่การพัฒนาแนวคิด การออกแบบ การสร้างภาพ ไปจนถึงกระบวนการหลังการผลิต สำหรับโครงการสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาในชาดกเรื่อง “คัณฑกุมาร และเนมิราช” ซึ่งมีเป้าหมายเพื่ออธิบายเนื้อเรื่องและให้ความรู้และผ่านสื่อร่วมสมัย ขั้นตอนการผลิตสามารถแบ่งได้ดังนี้ :

1. การพัฒนาแนวคิด (Pre-production) (ภาพ 6.14)

- ศึกษาวรรณกรรมต้นฉบับ: รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาชาดกทั้งสองเรื่องจากคัมภีร์ฉบับต่างๆ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ รวมถึงเอกสารคำสอนงานวิจัยและข้อมูลที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับชาดกทั้งสอง

- เขียนบทภาพยนตร์ (Script): ถ่ายทอดเนื้อหาให้เหมาะกับการนำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว โดยปรับภาษาให้กระชับ เหมาะกับผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย เช่น เยาวชนเรื่อง คัณฑกุมาร

ธีรภาพ โลหิตกุล (ม.ป.ป.) อธิบาย ถึงหลักการทำงานเขียนบทสารคดี มี 4 ข้อดังนี้

1. เป็นบันเทิงคดี

ผู้เขียนเขียนบทจากการได้อ่านหนังสือ และเอกสารต่างๆที่เกี่ยวกับ “คัณฑกุมารชาดก”และ “เนมิราชชาดก” ซึ่งเป็นความโชคดีของผู้เขียนที่เรื่องปัญญาสชาดกทั้งสองเรื่องมีความสนุกและมีความรู้สอดแทรกเป็นทุนเดิม

2. ให้ข้อมูล ข้อเท็จจริง

หนังสือและเอกสารต่างๆที่เกี่ยวกับ “คัณฑกุมารชาดก”และ “เนมิราชชาดก” ผู้เขียนต้องตรวจสอบเอกสารอ้างอิงที่ตรงกับภาพจิตรกรรมฝาผนัง ให้มากที่สุด ซึ่งท้ายสุดผู้เขียนยึดหนังสือ “คัณฑกุมารชาดก” ฉบับวัดน้ำลัด เป็นเอกสารหลัก ส่วนเรื่อง “เนมิราชชาดก”ผู้เขียนพิจารณาแล้วว่า “เนมิราชชาดก” กับภาพงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน มีภาพเหตุการณ์ตรงกัน ดังนั้นผู้เขียนสามารถเรื่องหนังสือและเอกสารต่างๆที่เกี่ยวกับ “เนมิราชชาดก” ได้ทุกๆแหล่งข้อมูลเพราะ “เนมิราชชาดก” เป็น 1 ใน 10 ชาติ ของพระโพธิสัตว์ ที่จิตรกรรมไทย

ประเพณี นิยมนำมาเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดในจังหวัดต่างๆในประเทศไทย ดังนั้นหลักฐานต่างๆเรื่อง“เนมิราชชาดก” มีความถูกต้องตรงกัน

3. มีศิลปะในการนำเสนอ (Art of Presentation)

ผู้เขียนเขียนบท“คัทธนกุมารชาดก”และ “เนมิราชชาดก” ผู้เขียนใช้สำนวนภาษาของตนเอง ในขณะเดียวกันผู้เขียนต้องเขียนบทให้กระชับเพื่อไม่ให้บทพูดมีความยาวมากเกินไป

4. ใช้ “รูปธรรม” (Tangible) อธิบาย “นามธรรม” (Intangible/Abstract)

ผู้เขียนเขียนบท“คัทธนกุมารชาดก”และ “เนมิราชชาดก” โดยยึดเนื้อหาเดิมจากเรื่องปัญญาสชาดกทั้งสองเรื่อง ซึ่งผู้เขียนใช้เทคนิคการเขียน เป็นประโยคบอกเล่า โดยบรรยายจากเนื้อหาที่มาจากตัวหนังสือที่เขียนใน “คัทธนกุมารชาดก”และ “เนมิราชชาดก” จากหนังสือและเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้อง "คัทธนกุมารชาดก" และ "เนมิราชชาดก" ซึ่งมีเนื้อหาเดิมมาจากปัญญาสชาดก การเลือกใช้ประโยคบอกเล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดของ อธิราช โลหิตกุล (2521) ที่จำแนกประโยคในการเขียนบทสารคดีออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ และประโยคคำถาม (อ้างถึงใน นาอิม่า แมลแล, 2546)

ผู้เขียนใช้หนังสือ “คัทธนกุมารชาดก” ฉบับวัดน้ำลัด อ.ภูเพียง จ.น่าน (2555) โดย พระพนัสทิพพเมธี กิตติศักดิ์ จำปา และ ยุทธพร นาคสุข เพื่อใช้ในการเขียนบทเพื่อการดำเนินเรื่องในการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ซึ่งผู้เขียนได้เทียบเคียงเรื่อง”คัทธนกุมาร” ในหนังสือเล่มนี้กับภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งมีความสอดคล้องกันมากที่สุด ผู้เขียนจึงได้เขียนบท “คัทธนกุมาร” ในภาษาของผู้เขียนเอง ทั้งนี้ผู้เขียนได้แปลบทจากภาษาไทยให้เป็นภาษาอังกฤษ เพื่อใช้เป็นคำบรรยายใต้ภาพ หรือ บทบรรยาย (subtitle) ให้ผู้ชมทั่วโลกเข้าใจเรื่องชาดกทั้งสองเรื่อง

ในหนังสือเล่มนี้กับภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งมีความสอดคล้องกันมากที่สุด ผู้เขียนจึงได้เขียนบท “คัทธนกุมาร” ในภาษาของผู้เขียนเอง ทั้งนี้ผู้เขียนได้แปลบทจากภาษาไทยให้เป็นภาษาอังกฤษ เพื่อใช้เป็นคำบรรยายใต้ภาพ หรือ บทบรรยาย (subtitle) ให้ผู้ชมทั่วโลกเข้าใจเรื่องชาดกทั้งสองเรื่อง

บท

:: ข้อความบนจอภาพ ::

คัทรณกุมาร เป็นเรื่องหนึ่งในหลายเรื่องของปัญญาสชาดก พระสงฆ์ล้านนาโบราณเรียก ชาดกนอกสังคายนา บางเรื่องแต่งขึ้นโดยพระ หรือบุคคลที่ได้นำชาดกมาแล้วให้คนท้องถิ่นรับทราบ บางเรื่องได้ถูกเติมแต่งเรื่องราวตามจินตนาการของผู้เล่า และได้เล่าสืบต่อกันมา ปัญญาสชาดกมีความนิยมแพร่หลาย ทั้งในล้านนา ไทย พม่า ลาว เขมร และชนชาติไทในประเทศจีน ฉบับของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เป็นฉบับที่เขียนในคัมภีร์ใบลานล้านนาเก่าแก่ โดยช่างวาดรูปชาวไทลื้อได้ถ่ายทอดเรื่องราวไว้อย่างสวยงามบนฝาผนังในวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

Khatthana Kumara is one of many tales. The ancient lanna monks call "Panyas Jakata". Some stories are written by monks, or someone else and they have passed on these stories to the local people. Some stories have been added by storyteller's imagination. Indeed, "Panyas Jakata" is popular in Lanna, Thailand, Myanmar, Laos, Cambodia, and Tai people in China.

The original version of story at the temple in Nan province is written in the old lanna language. Lue painters have created beautiful images on the wall in temple of Nan. ภาพปกหนังสือ (ภาพ 6.6)



ภาพ 6.6 หนังสือ คัถณกุมารชาดก ฉบับวัดน้ำลัด อ.ภูเพียง จ.น่าน โดย พระพนัส ทิพพะเมธี,
กิตติศักดิ์ จำปา, ยุทธพร นาคสุข
ที่มา โครงการจัดพิมพ์ปฏิทินและผลงานปริวรรตเอกสารล้านนา วัดน้ำลัด ต.นาบึง อ.ภูเพียง
จ.น่าน (2012), CC-BY-NC-ND

เรื่องคัถณกุมารชาดก ได้ข้อมูลจาก

คัถณกุมารชาดก

ฉบับ วัดน้ำลัด อ.ภูเพียง จ.น่าน

เอกสารลำดับที่ 7

โครงการจัดพิมพ์ปฏิทินและผลงานปริวรรตเอกสารล้านนา

วัดน้ำลัด ต.นาบึง อ.ภูเพียง จ.น่าน

บทพูด

คัถณกุมาร อายุ 1-7 ปี จิตรกรรมฝาผนังด้านทิศเหนือ

กาลครั้งหนึ่งเมื่อพระโพธิสัตว์ถึงเวลาที่จะต้องจุติลงมาจัดทุกข์เชื้อให้มวลมนุษย เพื่อสั่งสมพระ
บารมี ทั้งนี้ธรรมเนียมปฏิบัติถือเป็นหน้าที่ของพระอินทร์ที่จะต้องจัดการให้ทุกอย่างบรรล
เป้าหมาย

Once upon a time, when the Bodhisattva was about to incarnate to be a human,
in order to end the suffering of all creatures on earth.

พระอินทร์ได้แปลงกายเป็นพญาช้างเผือกตระกูลฉัททันต์ ลงมาเหยียบนาข้าว ซึ่งเป็นของหญิง
ม่ายแห่งเมืองศรีสะเกษ

Indra god has transformed into a white elephant. The white elephant walked into
rice fields, which belonged to the widow woman who was resided in Si Sak Ket
city.

หญิงม่ายทราบข่าวของตนเป็นที่เดียว ที่มีรอยเท้าช้างเหยียบย้ำ ขณะที่ชาวบ้านคนอื่นๆกลับไม่
เจอเหตุการณ์นี้ นางรู้สึกแปลกใจและน้อยใจ

When she knew that only her rice fields have ruined, while the others were not ruined. She was surprised and disappointed.

จากนั้นนางจึงเดินตามรอยเท้าช้าง และไปเห็นรอยเท้าช้างรอยหนึ่งมีน้ำใสสะอาดขังอยู่เต็ม ด้วยความกระหาย นางจึงวกน้ำในรอยเท้าช้างขึ้นมาดื่มจนอิ่ม

Then she has followed the elephant's footprints. While she was looking for the elephant's footprints, she saw a hole of elephant's footprint on the ground, which contained full of clear water. She was thirsty so she drank the water until she was full.

แล้วเดินทางกลับบ้านไป ต่อมานางตั้งครรภ์พอถึงกำหนด คลอดเป็นทารกชาย

After that, she went home. Soon, she became pregnant, and she gave birth to a baby boy.

ซึ่งมีความงามสมกับเป็นผู้มีบุญ ขณะประสูติมีดาบศรีกัญไชยตกลงมาอยู่ข้างๆ หญิงม่ายตั้งชื่อลูกชาย ว่า คัทธนะ

The baby was beautiful and has a lot of charms. At birth, the sword "Sri Gan Chai" fell next to the baby. The widow woman named her son "Khatthana".

หญิงม่ายได้เลี้ยงดูบุตรชายในหมู่บ้านแห่งนี้ คัทธนกุมารจึงเติบโตมาพร้อมกับลูกๆของชาวบ้านในหมู่บ้านเดียวกัน

The widow woman has raised her son in the village. Khatthana Kumara grew up along with children from the same village.

วันหนึ่งคัทธนกุมารกำลังเล่นสบบ้ากับเพื่อนๆ ด้วยความไร้เดียงสา เพื่อนๆจึงล้อคัทธนกุมาร ว่า อ้ายลูกช้าง

One day, Khatthana Kumara was playing sa ba with his friends. His friend was kidding Khatthana Kumara innocently; his friend called him “Elephant ‘s son”.

ในวัยเยาว์ คัทธนา कुमार ได้แสดงอิทธิฤทธิ์ กระโดดข้ามกำแพงเมือง เจ้าเมืองศรีสะเกษทราบดังนั้นก็เกิดความเอ็นดูและหวังยกเมืองให้คัทธนา कुमारดูแลในภายภาคหน้า

At the young age, Khatthana Kumara has performed a supernatural in public. He jumped over city walls. Khatthana kumara's reputation has reach to the ruler of Si Sak ket city. The ruler of Si sak ket was adored Khatthana kumara, and he hoped Khatthana Kumara would become his successor in the future.

คัทธนา कुमार อายุ 7-15 ปี

เมื่อคัทธนา कुमार อายุได้เจ็ดปี ก็รบเร้าให้แม่พาไปพบพ่อ

When Khatthana Kumara was seven years old. He has asked his mother where his father was.

หญิงม่ายจึงพาไปที่นาและชี้รอยเท้าช้างว่าแม่ตม่น้ำจากรอยเท้านี้ ดังนั้นพ่อของเจ้าคือช้างเผือก เชือกนั้น

As a result, the widow woman took him to the rice fields, and pointed out at the elephant’s footprints. She explained to Khatthana Kumara that she drank the water from the footprint hole and became pregnant, so his father was a white elephant unarguably.

วันหนึ่งหญิงม่ายและคัทธนา कुमार เดินทางไปในป่าเพื่อไปขุดหา “หัวมัน” มากิน

One day, the widow woman and Khatthana Kumara went in the forest to find "sweet potato”, and to bring home.

ขณะที่กำลังขุดอยู่นั้น นางยักษ์ตนหนึ่งโผล่มา และพูดว่า จะกินคนทั้งสอง คัทธนา कुमार จัดการกับนางยักษ์ นางยักษ์แพ้อาวุธ และขู่ให้นางยักษ์ อย่ามาให้เห็นหน้าอีก

While they were digging the soil, Nang Yak showed up and has threatened to kill both of them.

Khatthana Kumara fought Nang Yak, and he won. Khatthana Kumara told Nang Yak not to come to this city again.

นางยักษ์เห็นฤทธิ์เดชของคัทธนา कुमारจึงมอบ คณโฑวิเศษ เพื่อเป็นบรรณาการ

Nang Yak saw Khatthana Kumara's power, she gave him a special item

“Magic Jar ”.

หญิงม่ายได้เห็นพลังเกินมนุษย์ของบุตรชายจึงรู้ว่า ลูกตนไม่ใช่คนธรรมดา

The widow woman realized her son's superpower; she knew his son was not an ordinary person.

จนเมื่อคัทธนา कुमारมีอายุ 15 ปี คัทธนา कुमारขออนุญาตเจ้าเมืองศรีสะเกษไปตามหาพ่อและขอฝากมารดาให้เจ้าเมืองศรีสะเกษดูแล

When Khatthana Kumara turned 15 years old. Khatthana Kumara requested a permission from the ruler of Si Sak Ket to find his father, and asked the ruler to take care of his mother.

คัทธนา कुमारให้มารดาตักน้ำจาก คณโฑทิพย์ นางจึงเป็นสาวและสวยอีกครั้ง

Khatthana Kumara used a magic jar to pour water for his mother. After she drank the water, she became young and beautiful again.

นางจึงแต่งตัวสวยงามและห้อมล้อมด้วยบริวาร นั่งรถไปยังพระราชวังของเจ้าเมืองศรีสะเกษ

She dressed up beautifully and was gathering with many servants. They were ridden together to the ruler of Si Sak Ket's residence.

เจ้าเมืองศรีสะเกษนิยมชมชอบมารดาของคัทธนา कुमारทันที จึงรับเป็นพระมเหสี

When the ruler of Si Sak ket saw Khatthana Kumara's mother at first sight, he was fell in love with her, and he married her eventually.

คัทธนกุมาร อายุ 20 ปี

เมื่ออายุ 20 ปี คัทธนกุมารจึงได้เดินทางตามหาพ่อ

At age of 20 year olds, Khatthana Kumara went off to find his father.

เมื่อคัทธนกุมารเดินทางไป**ที่เมืองอินทปถนคร** ได้เจอชายไม้ร้อยกอกำลังขนไม้ไฟไปสร้างกำแพงเมือง

Khatthana Kumara traveled to Itthapattha Nakorn, and met Mairoikor, who was carrying a hundred Bamboo sticks to build a city wall.

คัทธนกุมารอยากลองกำลังจึงเข้าไปช่วยยู่ให้ชายไม้ร้อยกอมาประลองกัน

Khatthana Kumara was challenged Mairoikor to fight with him, Mairoikor accepted the challenged.

ผลคือชายไม้ร้อยกอแพ้ และยอมเป็นบริวารติดตาม

The result, Mairoikor was lost, then he became a follower.

จากเมืองหนึ่งไปยังอีกเมืองหนึ่งพบชายเกวียนร้อยเล่ม

From a city to a city, Khatthana Kumara and Mairoikor met other man named, "Kweanroilem", who was pushing a hundred carts of rocks to build a city wall.

อีกครั้งที่คัทธนกุมารอยากประลองกำลังด้วย

Once again, Khatthana Kumara wanted to fight with Kweanroilem.

สุดท้ายคัทธนกุมารเอาชนะชายเกวียนร้อยเล่ม ยอมเป็นบริวาร ติดตามด้วยอีกคน

At the end, Khatthana defeated Kweanroilem, and Kweanroilem became his follower.

คัทรณกุมารพาบริวารทั้งสองไปตามหาพ่อ พอมาถึงที่แห่งหนึ่งทั้งสามพากันหิวมาก
อยากหาอาหารกิน

Three of them went off to find Khatthana Kumara's father. When they have arrived to a city, they became very hungry.

ชายไม้ร้อยกอ และชายเกวียนร้อยเล่ม ไปพบจิ้งหรีดยักษ์กำลังขุดเจาะภูเขาสูงใหญ่

Mairoikor and Kweanroilem have found a giant cricket who digging a big hole in a mountain.

ชายไม้ร้อยกอพยายามดึงขาจิ้งหรีด แต่กลับโดนดีดกระเด็น ถึงร้อยวา สลบไป

Mairoikor was trying to pull a giant cricket's leg, but the cricket kicked him away about 200 meters, and he was unconscious.

นางยักษ์จับเอาชายไม้ร้อยกอไปเป็นตัวประกัน

Then Nang Yak caught Mairoikor as a hostage.

คัทรณกุมารเมื่อทราบข่าวจึงรีบไปช่วย

As Khatthana Kumara knew the incident, he dashed to rescue Mairoikor right away.

นางยักษ์ตนเดิมแพ้พลังของคัทรณกุมาร

Once again, Nang Yak could not defeat Khatthana Kumara.

นางยักษ์จึงอาสาเป็นธรรหาอาหารมาให้คัทรณกุมารและชายทั้งสองกิน

Then, Nang Yak was volunteered to find foods and cooked for three men.

และได้มอบไม้เท้าทิพย์ ต้นขี้ตายปลายขี้เป็น และพิณสามสายแก่คัทรณกุมาร

Nang Yak gave two special items to Khatthana Kumara; first was a stick that can kill and return life; second was a three-strings harp.

และสัญญาว่าจะไปอยู่ที่อื่น ไม่มาเจอกับคัทธนา कुमारอีก

Nang yak also promised not to see Khatthana Kumara again.

เมืองขวางทบุรี จิตรกรรมฝาผนังด้านทิศตะวันออก

ชายหนุ่มทั้งสามคนเดินทางผ่านเข้ามายังนครร้าง ชื่อ เมืองขวางทบุรีศรีมหานคร

One day he and his two friends arrived at a deserted city name Khwangtha Buri.

เมืองขวางทบุรีแต่เดิมมาขุนบรมราชาเป็นผู้สร้างขึ้น โดยมีประกาศห้ามไว้ว่า ในวันที่ 7 และ 8 ค่ำ วันที่ 14 และ 15 ค่ำ ทั้งข้างขึ้นข้างแรม ห้ามชาวเมืองทำการใดๆ อันถือว่าเป็นบาป หากผู้ใดฝ่าฝืนคำสั่งนี้จะบังเกิดความพินาศล่มจมทั้งแก่ตนเองและบ้านเมือง

The story has it that the founder of the city, Khun Boromracha announced that no one in his city should do anything on the 7th, 8th, 14th, and 15th day of the month, on the period of waning moon, if anyone would break it, then not only he but also the whole city could be doomed.

เมืองขวางทบุรีมีความสงบเรื่อยมา จนถึงยุคเจ้าเมืองคนหนึ่งที่ไม่ได้อยู่ในทศพิธราชธรรม บ้านเมืองระส่ำระสาย

The city remained prosperous until the time of the ruler, who did not practise the ten kingly virtues. That brought about all the troubles not only to his city but also to its neighboring cities. He was not at all hesitant to commit all sorts of sins. Actually it was fun for him.

ร้อนถึงพระยาแถน ซึ่งเป็นเทวดาผู้ใหญ่ในสวรรค์ต้องจัดการให้เมืองขวางทบุรี สงบโดยเร็ว

The gods could not tolerate his misbehaviour anymore, and decided to destroy the imprudent ruler together with his city.

จึงส่งพญานายูงน้อยใหญ่จำนวนมาก ให้มาทำลายเมืองและผู้คนให้หมด เมืองจึงกลายเป็นเมืองร้าง ชีวิตเดียวที่รอดคือ นางกongsรี พระธิดาของเจ้าเมืองที่เป็นต้นเหตุ นางถูกพระบิดาซ่อนตัวไว้ใน กลองใบใหญ่ก่อนที่กรรมจะสนองพระบิดา

They sent poisonous snakes in all sizes to kill all the people, except the daughter of the king named Nang Kong Sri.

เมื่อคัทรณกุมารเดินทางไปพบกลองใบใหญ่บนหอกกลาง เอาไม้เคาะดูมีเสียงดังประหลาด คัทรณกุมาร ใช้พระขรรค์เปิดหนังหน้ากลองออก ได้ช่วยนางกongsรีออกมา

When Khatthana Kumara and his two friends arrived at the city, they did not find anyone. He went everywhere, but there was nobody to be found. He could not understand why the place has totally been empty. And then he discovered a drum at Haw Klong (the hell of drums) in the palace. He tried to hit it with a wooden stick. Then it made a strange sound. To find out the reason, he cut the leather on the face of the drum with his sword. A young lady appeared from the drum.

นางกongsรีเล่าถึงเหตุการณ์ว่า งูร้ายฝูงใหญ่จะลงมาทำอันตรายผู้คนทันที หากเห็นกลุ่มควันลอย ขึ้นไปบนท้องฟ้า

Khatthana Kumara asked her why the city became totally deserted. And the young lady related the story, and went on that a large number of poisonous snakes would come down from the sky, if smoke would reach the sky.

คัทรณกุมารพิจารณาว่าถึงเวลาที่ชาวเมืองนี้ควรจะดำเนินชีวิตตามปกติ ชาวบ้านได้รับกรรมมา พอแล้ว

Khatthana Kumara thought that there should not anymore be heavenly revenge on the city again.

จึงสั่งให้ชายไม้ร้อยกอ กับชายเกวียนร้อยเล่ม จัดหาฟืนมาก่อไฟกองโตให้ลอยเป็นกลุ่มควันดำ
ทะมึน ลอยสูงไปจนถึงที่พระยาแสนพักอาศัย

He then together with his two friends built a huge pile of wood and set it afire.

พระยาแสนจึงส่ง งูร้ายลงมายังเมืองขวางทปรี อีกครั้ง คราวนี้งูร้ายทั้งหมดไม่มีโอกาสกลับไปรับ
ใช้พระยาแสนอีก เพราะถูกคัณฑนกุมารฆ่าตายหมด

As the smoke reached the sky innumerable ferocious snakes descended. This time the snakes could not return to their commander in heaven because Khatthana Kumara killed them all with his superhuman power.

พระยาแสนทราบว่ โลกมนุษย์มีพระโพธิสัตว์มาจุติแล้ว จึงไม่สั่งโจมตี เมืองขวางทปรีอีก คัณฑน
กุมารชุบชีวิตชาวเมืองขวางทปรีให้มีชีวิตขึ้นมาใหม่

Khatthana Kumara killed them all with his superhuman power. He started to reconstruct the city. He built hills and other landscapes. He revived the ruler and his wife and all other people of the city.

เมืองขวางทปรีได้ชื่อเพิ่ม คือ เมืองนครราช

Soon the city resumed the former glory and renamed as Muang Nakhonrat.

เมื่อเมืองขวางทปรีสงบร่มเย็น เจ้าเมืองและประชาชนอยากให้คัณฑนกุมารครองเมืองขวางทปรี
ต่อไป แต่คัณฑนกุมารต้องการไปตามหาพ่อ จึงให้ชายไม้ร้อยกอครองเมืองและครองรักกับนาง
กองศรี

When Khatthana Kumara saw that the city became well established, he offered it to one of his friends, who was installed as the king and took the daughter of the former ruler as his wife.

เมืองชาวทวดี

ล่วงมาหนึ่งเดือน คัทธนกุมารกับชายเกวียนร้อยเล่มเดินทางผ่านเมืองชาวทวดีศรีมหานคร รู้สึกสังหรณ์ใจ พอเข้าถึงเมืองชาวทวดี ที่มีสภาพคล้ายเมืองขวงทปฐรี

Khatthana Kumara and his second friend left the city and continued on their journey. After a month the two of them arrived at Chawathawadi.

เมืองทั้งเมืองเป็นเมืองร้างปราศจากสิ่งมีชีวิต

They discovered the same thing with the previous city. They found nobody in this city either.

ชายทั้งสองเดิน เข้าไปถึงท้องพระโรงกลาง ชายเกวียนร้อยเล่มเอาไม้เคาะเสาพระโรงต้นหนึ่ง ได้ยินเสียงร้องของผู้หญิง

They went to the palace, and Khatthana Kumara hit everything and everywhere with a stick. And when he hit one of the pillars of the hall, he heard a woman crying in it.

คัทธนกุมารได้เปิดเสาโพรงพบหญิงสาว

Khatthana Kumara tore the pillar open, and then a young lady appeared

นางแสดงตนว่าเป็นพระธิดาแห่งชาวทวดี ชื่อ คำสิงห์ พร้อมได้เล่าเรื่องราว แต่ครั้งก่อนนั้นเมืองชาวทวดี มีความอุดมสมบูรณ์ หากมีเคราะห์มาเยือนเมื่อเจ้าเมืองเสด็จประพาสเข้าป่า

She was the daughter of the city's ruler, name “Kham Singh”. She related the story to them that the city was prosperous until one day her father went hunting in the forest.

ประทับพักผ่อนใต้ต้นไม้ใหญ่ ต้นไม้ต้นนั้นมีกามาเกาะ และได้ถ่ายมูลลงมากล้นพระบิดา

When he was taking a rest under a huge tree, a bird discharged excretion that fell on him.

พระองค์ทรงพิโรธ กาดำนั้นถูกฆ่าตาย แต่ไม่หยุดเพียงแค่นั้นพระบิดาประกาศให้พลเมืองของพระองค์ฆ่าแร้งกาที่พบเห็นให้หมด

This made him so extremely furious, that he ordered his subjects to kill all the birds in the city.

การกระทำของพระองค์ร้อนถึงพระยาแถน

นกยักษ์

พระยาแถนบัญชาให้นกกรั้ว นกแร้ง และหงส์ทองจำนวนมาก มาฆ่าประชาชนในเมืองชาวทวดให้หมด

This caused the anger of god in heaven to send all kinds of ferocious birds to the city, who eventually kill the whole population except the king's daughter.

ที่นางคำสิงรอดมาได้เพราะพระบิดาและพระมารดา ก่อนจะถูกปลงพระชนม์ได้นำนางคำสิงมาซ่อนในโพรงเสาในห้องพระโรง

This was because that she hid herself in the pillar even before her parents were killed.

คัทรณกุมารได้ฟังเรื่องดังนั้นก็เกิดความเห็นใจอยากช่วยชาวเมืองชาวทวด จึงให้ก่อกองไฟ พระยาแถนเห็นควันไฟลอยพุ่งจากเมืองร้างจึงส่งฝูงแร้ง ฝูงกรั้ว ฝูงหงส์ทอง ลงมาทันที

After hearing the story Khatthana Kumara again built a huge pile of wood and set it afire. As soon as the smoke reached the sky, the gigantic birds flew down.

คัทรณกุมารได้แสดงอภินิหารด้วยของวิเศษสังหารนกแร้ง นกกรั้ว และหงส์ทองเสียสิ้น พระยาแถนมิได้ติดใจเพราะเห็นถึงพระบารมีของคัทรณกุมาร

Khatthana Kumara again could kill all of them. And then he began his new mission of reconstructing the city in the same fashion as the previous one.

คัทธนกุมารชุบชีวิตเจ้าเมือง มเหสีและพลเมือง สัตว์ต่างๆขึ้นม้างเดิม ส่วนชายเกวียนร้อยเล่มได้บำเหน็จให้ครองเมืองชาวทวดีครองคู่กับนางคำสิง ฝ่ายคัทธนกุมารออกเดินทางตามหาพ่อต่อไป

The young lady they saved became his friend's wife. The new king practiced meritorious deeds and the city resumed its glory.

เมืองจำปานคร จิตรกรรมฝาผนังด้านทิศใต้

ต่อมาคัทธนกุมารเดินทางมาถึงเมืองจำปานคร มาพักอาศัยอยู่กับนางจำสวน

Khatthana Kumara arrived to Champa Nakorn. He stayed at a place, which it belonged to an old woman, named "Ja Suan".

และออกมาเที่ยวจนเจอนางสีไว ลูกสาวของเศรษฐี

Khatthana Kumara went out to a village near by, then he met "Nang Siwai", a daughter of a rich man of the village.

ในที่สุดคัทธนกุมารได้นางสีไวเป็นภรรยา และมีลูกชายด้วยกัน 1 คน ชื่อ คัทธเนตร

Later, Khatthana Kumara and Nang Siwai became a couple; they had a son, named "Khatthanetr Kumara".

วันหนึ่งพระยาจำปานครและเหล่าเสนาออกไปล่ากวางทอง เกิดพลัดหลงกัน เจ้าเมืองถูกนางยักษ์จับตัวไปและร้องขอให้ยกเว้นชีวิตของตนเอง

One day, Phraya Champa Nakorn and his soldiers went to the forest for hunting golden deers. The king was lost in the forest while he was followed a gold deer.

Actually, a golden deer was Nang Yak who captured the King of Champa Nakorn to be her meal.

โดยพระองค์สัญญาว่าจะส่งนักโทษประหารให้กินทุกวัน และพระองค์ก็ส่งนักโทษประหารมาให้
ยักษกินจนหมดเมือง

The King of Champa Nakorn asked Nang Yak not to eat him, instead he would be
sent the death-wish prisoners to be her meals every day. Soon, there were no
prisoners left in the city.

สุดท้ายเจ้าเมืองจะยกชีวิตตัวเองให้ยักษกิน แต่นางสีดา พระพระธิดาอาสาให้ยักษกินแทน คั
ทณกุมารเดินทางผ่านมาและได้ช่วยชีวิตนางสีดารอดพ้นจากยักษไว้ได้

The King of Champa Nakorn decided to give his life to Nang Yak. However, "Nang
Sida" the King's daughter was volunteered to take her father place. She would
give her life to Nang Yak.

By chance, Khatthana Kumara was passed by and saved Nang Sida from Nang
Yak.

คัทณกุมารปราบนางยักษตนเดิม และเทศนาสั่งสอนจนนางยักษเกิดความละอายใจสำนึกบาป
จึงโขกพื้นตาย

Khatthana Kumara defeated Nang Yak again and he gave a lesson to Nang Yak.
Nang Yak felt guilty; she killed herself by knocking her head on the floor.

คัทณกุมารต้องการไปตามหาพ่อต่อไป

แต่ก่อนเดินทางคัทณกุมารฉีกเศษผ้ามอบให้นางสีดาแทนคำสัญญาว่าจะกลับแต่งงานด้วย

Khatthana Kumara wanted to continue looking for his father. Before leaving
Champa Nakorn, Khatthana Kumara has shredded a piece of cloth from his outfit
to Nang Sida as a promising for his return.

คัทรณกุมารเจอพ่อ

ในที่สุดคัทรณกุมารเดินทางมาเจอพ่อ ซึ่งคือพระอินทร์แปลงกายเป็นพญาช้างเผือก และได้ถอดงา 2 ข้าง ซึ่งเป็นงาวิเศษสามารถใช้เป็นพาหนะเหาะไปที่ต่างๆได้

Finally, Khatthana Kumara met his father. Indra God transformed himself to be a white elephant. A white elephant took off its ivory and gave them to Khatthana Kumara. The magic ivory used for flying to anywhere, as Khatthana Kumara wanted.

คัทรณกุมารแต่งงานกับนางสีดา

เจ้าเมืองจำปานครประกาศตามหา คัทรณกุมาร ชายใดก็ตามที่สามารถนำผ้าผืนใหญ่มาต่อให้ตรงกับเศษผ้าที่นางสีดาเก็บไว้

The king of Champa Nakorn has announced to find a man who could bring a piece of cloth that matched to the piece of cloth that Nang Sida has kept.

เจ้าเมืองจำปานครจะยกธิดาพร้อมกับบ้านเมืองให้ ทั้งชายไม้อ้อยกอและชายเกวียนร้อยเล่มพอทราบข่าวได้จัดทัพเดินทางมาเมืองจำปานครด้วย เมื่อคัทรณกุมารแสดงตนออกมา คัทรณกุมารจึงได้แต่งงานกับนางสีดา

He would give his city and his daughter to that person. For this event, Mairoikor and Kwianroilem set up troops came to Champa Nakorn to help Khatthana Kumara had a family.

Later, Khatthana Kumara came back to Champa Nakorn, and he married Nang Sida.

ทั้งสองใช้ชีวิตร่วมกัน มีบุตรชายด้วยกัน 1 คน ชื่อ คัสสจัน

They had a son together, named "Kajjachan Kumara".

วันหนึ่งเจ้าเมืองตักศิลาให้ทหารมาทูลเชิญคัทธนา कुमार ไปสั่งสอนธรรมะ ให้แก่เจ้าเมืองและ
ชาวเมืองตักศิลา

The King of Taksila wanted to ask Khatthana Kumara to teach Dharma to his
citizens. He sent his soldiers to invite Khatthana Kumara at Champa Nakorn.
คัทธนา कुमार ซึ่งช่าง เหาะไปถึงยังเมืองตักศิลา

Khatthana Kumara flew to Taksila city with his magic ivory.
แท้จริงแล้วเจ้าเมืองตักศิลาดต้องการของวิเศษของคัทธนา कुमार มาเป็นของตน

The King of Taksila tricked Khatthana Kumara in order to get his all magic things.
เจ้าเมืองตักศิลาลอกอุบายเพื่อเป็นการทดสอบของวิเศษ จึงให้คัทธนา कुमार เอาไม้เท้าชี้ไปที่ตัวคัท
ธนา कुमार เอง คัทธนา कुमार หลงกล เมื่อเอาไม้เท้าชี้ไปที่ตัวเอง ร่างของคัทธนา कुमार กลายเป็นแท่ง
ทองคำ

The King of Taksila wanted Khatthana Kumara to test his own magic stick.
Khatthana Kumara became a golden bar, after he pointed the stick at himself.

คัสสจันฆ่าเจ้าเมืองตักศิลา

คัสสจัน ลูกชายคนรองเกิดจากสีดา เมื่อคัสสจัน कुमार เติบใหญ่ นึกเป็นห่วงพระบิดา

When "Kajjachan Kumara" a second son, who was born to Nang Sida grew up. He
was thinking of his father.

จึงชวน "คัทธเนตร" พี่ชายอันเกิดจากนางสีเว ออกตามหาพ่อ แต่พี่ชายทัดทานให้รอก่อน

Khatthanetr Kumara the first son of Khatthana Kumara told Kajjachan Kumara to
wait.

ฝ่ายคัสสจัน รอไม่ได้จึงตัดสินใจออกตามหาพ่อโดยลำพัง

But Kajjachan Kumara could not be waited. He has decided to looking for his father alone.

ก่อนออกเดินทาง คัสสจันให้คัทรเนตรสัญญาว่า หากตนพบและได้ของวิเศษอะไรกลับมาห้าม
อิจฉาหรือขอแบ่ง

Before leaving town, he made his older brother to promise not to jealous him
and wanted to have what he got from his journey.

เมื่อคัสสจันเดินทางถึงเมืองตักศิลา ก็ทราบเรื่องที่เจ้าเมืองตักศิลาลวงพระบิดา จึงประหารเจ้า
เมืองตักศิลาเป็นท่อน ๆ ลอยแม่น้ำโขง

When Kajjachan arrived to Taksila, and knew the King of Taksila tricked his father.
As a result, Kajjachan killed the King of Taksila at Mekong river.

คัสสจันกุมารใช้ไม้เท้าชี้ไปยังแห่งทองคำ คัทรนกุมารฟื้นคืนชีพแล้วเหาะกลับเมืองจำปานครด้วย
งาช้าง คัสสจันครองเมืองตักศิลาต่อไป

Kajjachan brought Khatthana Kumara back to life from the magic stick. Then
Khatthana Kumara took magic ivory fly to Champa Nakorn. Kajjachan Kumara
became the King of Taksila.

คัสสจัน รบกับ คัทรเนตร

วันหนึ่งคัสสจันเดินทางกลับเมืองจำปานคร ได้พบกับคัทรเนตร คัทรเนตรทวงของวิเศษที่คัสสจัน
ได้มา คัสสจันปฏิเสธ

One day, Kajjachan returned to Champa Nakorn, and met Khatthanetr.

Khatthanetr asked Kajjachan to share magic things with him. Kajjachan declined.

คัทรเนตรจึงประกาศทำสู้กับคัสสจัน

Khatthanetr declared war on Kajjachan. The brothers fought each other.

เรื่องสองพี่น้องรบกัน ชาวไปถึงพระอินทร์ พระองค์พยายามที่เอาคัสสจันกุมารมาอยู่บนสวรรค์
เนื่องจากเป็นผู้มีบุญ แต่ไม่ทันการณ์

This news got to Indra God, he tried to bring Kajjachan came to heaven. But Indra God was unable to stop the war.

ระหว่างทั้งสองต่อสู้กัน ทั้งสองคนเนรมิตหัวช้างเพื่อเอามาต่อสู้กัน

During their war, they created lot of elephant' heads to fight each other.

เมื่อใดหัวช้างถูกฟันขาดจะตกลงมาเป็นป่าไม้จันทน์

Whenever the elephant head was chopped off, it would felt from the sky and became the forest on earth.

รบกันเป็นเวลา 1 เดือน พระอินทร์จึงสั่งพระยาแฉกให้จัดการคนทั้งสองหยุดต่อสู้กัน

After a month of war, Indra God ordered Phraya Tan (a senior angle) to end the brother's fight.

พระยาแฉกจึงเสก ลมกระดิ่งหลวง

Phraya Tan sent a killing wind. The divine wind went after the brothers.

ลมกระดิ่งหลวงตัดคอทั้งสองคน คัทรเนตรคอขาดตาย ส่วนคัสสจันเป็นผู้มีบุญ จึงไม่ตาย

Khatthanetr was killed; his head was cut off. Kajjachan was not killed because he was a good soul.

หลังจากนั้น บ้านเมืองทั้งหลาย มีความสงบสุขตลอดมา

Since the incident, all cities were in peace.

:: ข้อความบนจอภาพ ::

เนมิราชชาตก เป็นชาติที่ 4 ของทศชาติชาตก

พระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นพระเนมิราช โอรสเจ้าเมืองมิลิลา

Nimi Jataka was the number four of the ten stories from Buddha (Guatama)'s reincarnation. King Nimi ruled Mithila city.

พระเนมิราช จิตรกรรมฝาผนังด้านทิศตะวันตก

ครั้งเสวยชาติเป็นพระเนมิราช เป็นชาติที่พระพุทธเจ้า ทรงบำเพ็ญอธิษฐานบารมีขั้นสูงสุด คือ ทรงแน่วแน่ มั่นคง ไม่หวั่นไหว แม้ว่าจะถูกเชื่อเชิญให้เสวยสุขอยู่ในสวรรค์ก็ทรงปฏิเสธและเสด็จกลับมาบำเพ็ญบารมีในโลกมนุษย์

This story was about the King Nimi has reached at his height of the virtue. He was focused, was determined, and was calmed even though he has been persuaded to stay in heaven forever. He has declined the offer and he decided to come back to earth.

พระเนมิราช เป็นกษัตริย์สืบเชื้อสายมาแต่ราชวงศ์ของพระเจ้าเมฆเทวะ ซึ่งมีกษัตริย์สืบเชื้อสายมาถึง 8,400 พระองค์ ครองราชย์สมบัติอยู่ที่เมืองมิลิลา แคว้นเทหะ เมื่อทรงเจริญวัยขึ้น ก็ทรงยินดีในการบริจากทาน รักษาศีล และต่อมาเมื่อพระบิดาเสด็จออกบวชก็ทรงเสวยราชสมบัติต่อจากพระบิดา

The King Nimi was the king descended from Makhadeva dynasty, which has ruled Mithila for 8,400 generations. When King Nimi grew up, he was liked to practice giving alms.

ครั้งได้เสวยราชแล้ว พระเจ้าเนมิราชก็โปรดให้สร้างโรงทานไว้หลายแห่ง

Later, King Nimi's father became a Buddhist monk, so he took the throne from his father.

อีกทั้งพระองค์ยังสละราชทรัพย์เพื่อใช้จ่ายในการบำเพ็ญทานทุกวัน ทรงรักษาศีล 5 ทั้งนี้ยังทรงชักชวนให้ชาวเมืองทำอย่างที่พระองค์ทำ

During King Nimi's reign, he has ordered to build many alms canteens in the city. He gave his money to spend on daily giving alms, and he was keeping the five precepts. Indeed, King Nimi was determined to do good, he persuaded his people to do what he did as well.

อยู่มาวันหนึ่ง พระเนมิราชทรงสงสัยว่า ความดีที่พระองค์ทรงบำเพ็ญอยู่นั้น คือ การให้ทาน กับ การรักษาศีล อย่างไหนมีผลมากกว่ากัน

Until one day, the King Mini was wondered that between the giving and practice the precepts, which one was more effective.

วันหนึ่งเวลาใกล้สว่างของวันขึ้น 15 ค่ำ วันหนึ่งพระอินทร์ได้เสด็จมาหาพระองค์ถึงห้องบรรทม แล้วตรัสถามถึงข้อสงสัย

Later, on the 15th of that month, Indra God came to visit King Nimi's bedroom, and asked King Nimi if he had questions to ask.

พระเนมิราชได้กราบทูลให้พระอินทร์ได้ทราบถึงข้อสงสัยพระองค์ แล้วทูลขอให้พระอินทร์ให้ตอบ ด้วย

King Nimi told Indra God about his doubts, and then he asked Indra God to answer.

พระอินทร์ตรัสตอบว่า “การรักษาศีลมีผลมากกว่าการให้ทาน เพราะการให้ทาน ส่งผลให้เกิดได้ แต่ในสวรรค์ แต่การรักษาศีลส่งผลให้ไปเกิดได้ถึงในพรหมโลก”

Indra God answered that " anyone was keeping the precepts was more effective than anyone practice giving alms, because the giving could brought anyone to heaven, but keeping the precepts could brought anyone to Brahma's heaven.

พระอินทร์ตรัสต่อไปว่า “แท้จริงแล้ว การให้ทานกับการรักษาศีลต่างเป็นความดี จึงควรทำทั้ง 2 อย่างควบคู่กันไป อย่างที่พระองค์ทรงทำมานั้น นับถือว่าถูกต้องแล้ว”

Indra God added " Indeed, the practice the giving and keeping the precepts were the best, it should do both at the same time, as King Nimi did; it was the best example.

เมื่อพระอินทร์กลับไปสวรรค์ชั้นดาวดึงส์แล้ว ก็ตรัสเล่าเรื่องราวของพระเนมิราชให้เทวดาทั้งหลายฟัง

When Indra God returned to heaven, he told the story to all the angels.

เทวดาทั้งหลายได้ฟังเรื่องราวจากพระอินทร์จบ ก็มีความปรารถนาจะได้เห็นพระเนมิราชจึงกราบทูลพระอินทร์ขออนุญาตเชิญพระเจ้าเนมิราชเสด็จขึ้นสวรรค์ชั้นดาวดึงส์

After the angels had heard the story of King Nimi, they would like to see the King Nimi. They asked Indra God to bring King Nimi to heaven.

ฝ่ายพระอินทร์เมื่อได้ยินคำกราบทูลของเทวดาทั้งหลาย จึงทรงมีพระบัญชาให้ มาตุลีเทพบุตรขับราชรถลงมารับพระเจ้าเนมิราช

When Indra God heard a request from the angels. He ordered Visukamma to drive the chariot to take King Nimi.

ราชรถจากสวรรค์เลื่อนลอยมาเทียบพระบัญชาแล้ว มาตุลีเทพบุตรก็กราบทูลพระเนมิราชให้ทราบฯ เหล่าเทวดาทุกองค์ปรารถนาที่จะต้องการพบพระเนมิราชไปยังสวรรค์ชั้นดาวดึงส์

Vissakamma drove the chariot to King Nimi's palace. He told King Nimi that all the angels would like to invite King Nimi to visit heaven.

พระเนมิราชตรัสรับคำเชิญ พระองค์ทรงตรัสลาเหล่าอำมาตย์ แล้วเสด็จขึ้นราชรถ

King Nimi accepted graciously, but before entering the chariot, he told his people that he would not be gone long.

พระเนมิราช ขมนรก

ก่อนถึงสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ มาตุลีเทพบุตร ขับราชรถพาพระเนมิราชเสด็จเที่ยวขมนรกก่อน นรกมี

15 ชุม

Before entering the heaven, Vissakamma brought King Nimi to looking at hell, which there were fifteen infernos.

พระอินทร์ทรงเห็นว่าคงมีเวลาไม่พอที่จะชมนรกได้ทั้งหมด พระองค์จึงบันดาลให้นรกทุกชุมปรากฏให้พระเนมิราชทอดพระเนตรในเวลาเดียวกัน

Indra God thought there was not enough time to watch all hell. He made all hell appear to King Nimi at the same time.

พระเนมิราชทอดพระเนตรเห็นนรกแล้วก็ทรงหวาดกลัว ทรงตั้งพระทัยว่าจะนำมาเล่าให้ประชาชนของพระองค์ทราบ เพื่อให้พวกเขาจะไม่ทำความชั่ว

King Nimi saw the hell and he was scared. He was determined to tell his people, so they would not committed any sins.

พระเนมิราช ชมสวรรค์

พระเนมิราชชมมรกแล้ว มาตุลีเทพบุตรก็พาไปชมสวรรค์ วิสุก้าเทพบุตรขับราชรถพาพระเนมิราชเสด็จไปเที่ยวชมวิมานต่างๆ

After King Nimi has seen the hell, Vissakamma was brought King Nimi to see residents in heaven.

พระอินทร์เตือนให้มาตุลีเทพบุตรนำพาพระเนมิราชมาพบพระองค์โดยเร็ว พระอินทร์จึงบันดาลให้สรวงสวรรค์ทุกชั้นปรากฏให้พระเนมิราชทอดพระเนตร

Indra God notified Vissakamma to bring King Nimi as soon as possible. Indra God made all residents in heaven appear to King Nimi at the same time.

มาตุลีเทพบุตรรีบพาพระเนมิราช เข้าเฝ้าพระอินทร์ตามพระบัญชา

As a result, Vissakamma was quickly brought King Nimi to heaven as Indra God wished.

ท่ามกลางสภา

บรรยาภาภายในเทวสภาอบอูน พระเนมิราชประทับบนทิพยอาสน์เคียงคู่กับพระอินทร์

In heaven council, King Nimi sat next to Indra God.

พระอินทร์ทรงชวนให้พระองค์อยู่เสวยทิพยสมบัติในสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ไม่ยากให้กลับโลกมนุษย์

Indra god has invited King Nimi to stay in heaven; he did not want King Nimi to return to earth.

พระเนมิราชตรัสตอบว่า การเดินทางมายังวิมานนี้ เพราะด้วยบุญของพระอินทร์ ไม่ใช่จากบุญบารมีของข้าพเจ้า พระเนมิราชตรัสตรัสเพิ่มเติมว่า ตนจะกลับไปทำบุญกุศลให้มาก

King Nimi responded that "to be in heaven, it came from Indra God's power, not came from his own merits." King Nimi added when he returned to earth he would do more good.

ทั้งนี้พระเนมิราชทรงสั่งสอนธรรมะให้เหล่าเทวดาฟังก่อนกลับโลกมนุษย์

Then King Nimi was delivered a sermon to all the angels before he left heaven.

ชาวเมืองมิถิลาต่างตื่นเต้นเมื่อเห็นมาตุลีเทพบุตร พาพระเนมิราชมาส่งยังโลกมนุษย์

The people of Mithila were excited to see King Nimi was arrived with the chariot from heaven.

พระเนมิราชทรงเล่าสิ่งที่พระองค์ทอดพระเนตร ให้ข้าราชการบริพารและชาวเมืองฟัง เรื่องนรกและสวรรค์อย่างละเอียด

King Nimi has told his people what he saw from both hell and heaven.

ชาวเมืองมิถิลาได้ฟังเรื่องนรกและสวรรค์ ต่างยึดมั่นที่จะทำความดียิ่งขึ้น

The people of Mithila listened to the stories, and they determined not to commit any sins, and do more good.

พระเนมิราชทรงครองราชย์ด้วยดีตลอดมา จนเมื่อถึงวันที่พระเกศาของพระองค์เป็นสีขาวเป็นธรรมเนียมของราชวงศ์ของพระองค์ ว่าเข้าสู่วัยชรา กษัตริย์ทุกพระองค์จะเสด็จออกบวช

King Nimi has ruled the Mithila with good governance. Until his hair has turned gray, it was a custom of his dynasty. When each king got old, the king would turned to a holy life.

พระองค์จึงแต่งตั้งให้พระราชโอรสครองราชย์ต่อจากพระองค์ พระองค์ทรงสละราชสมบัติ เสด็จออกบวชจนสิ้นอายุขัย จากนั้นพระองค์เสด็จไปเกิดอยู่ในพรหมโลก

King Nimi was appointed his son to reign after him. King Nimi became a Buddhist monk until his death. Later he entered the heaven of pure intellect, Brahma's heaven.

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550 : 29) อธิบายว่า "การจัดทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard) คือ การแสดงภาพร่างลำดับเหตุการณ์ในแต่ละฉาก เพื่อกำหนดการเคลื่อนไหว มุมกล้อง และการออกแบบฉาก

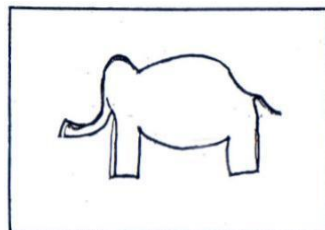
Storyboard for Scene: Khatthana Kumara

การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่อง คัทธนากุมารชาดก (ภาพ 6.7)



1

กาลครั้งหนึ่งเมื่อพระโพธิสัตว์
ถึงเวลาที่จะต้องจุติลงมาขจัด
ทุกข์เข็ญให้มวลมนุษย์
เพื่อสั่งสมพระบารมี
ทั้งนี้ธรรมเนียมปฏิบัติถือเป็น



2

พระอินทร์ได้แปลงกายเป็น
พญาช้างเผือกตระกูลฉัททันต์
ลงมาเหยียบนาข้าวซึ่งเป็น
ของหญิงม่ายแห่งเมือง



3

จากนั้นนางจึงเดินตามรอย
เท้าช้างและไปเห็นรอยเท้า
ช้างรอยหนึ่งมีน้ำใสสะอาด
ขังอยู่เต็ม ด้วยความกระหาย
นางจึงวกน้ำในรอยเท้าช้าง

หน้าที่ของพระอินทร์ที่จะต้อง
จัดการให้ทุกอย่างบรรลุเป้า
หมาย

ศรีษะเกษ
หญิงม่ายทราบว่านาของตน
เป็นที่เดียวที่มีรอยเท้าช้าง
เหยียบย่ำขณะที่ชาวบ้านคน
อื่นๆกลับไม่เจอเหตุการณ์นี้
นางรู้สึกแปลกใจและน้อยใจ

ขึ้นมาตีมันจนอัม



4



5



6

แล้วเดินทางกลับบ้านไป
ต่อมานางตั้งครุฑ์พอลถึง
กำหนด คลอดเป็นทารกชาย

ซึ่งมีความงามสมกับเป็นผู้มี
บุญขณะประสูติมีดาบศรี
กัญไชยตกลงมาอยู่ข้างๆ
หญิงม่ายตั้งชื่อลูกชาย ว่า
คัทรณะ วันหนึ่งหญิงม่ายและ
คัทรณกุมารเดินทางไปในป่า
เพื่อไปขุดหา “หัวมัน” มากิน

ขณะที่กำลังขุดอยู่นั้น
นางยักษ์ตนหนึ่งโผล่มา
และพูดว่า จะกินคนทั้งสอง



7



8



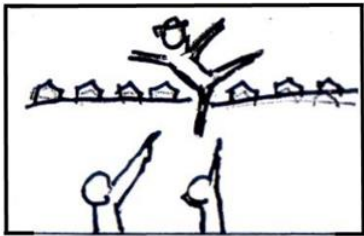
9

คัทรณกุมารจัดการกับนาง

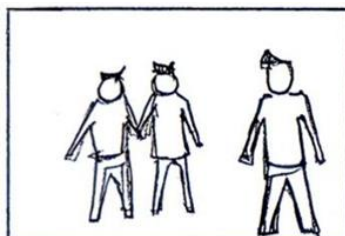
นางยักษ์เห็นฤทธิ์เดชของ

หญิงม่ายได้เห็นพลังเกิน
มนุษย์ของบุตรชายจึงรู้ว่า

ยักษ นางยักษแพ้วราบคาบ คัณฑกุมารจึงมอบ
และขู่นางยักษ คณโฑวิเศษ
อย่ามาให้เห็นหน้าอีก เพื่อเป็นบรรณาการ



10



11



12

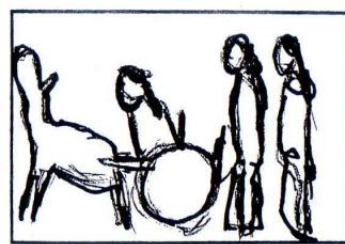
ลูกตนไม่ใช่คนธรรมดา

จนเมื่อคัณฑกุมารมีอายุ 15 ปี

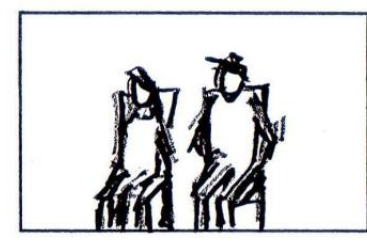
หญิงม่ายพาคัณฑกุมารดู
รอยเท้าช้างในนาข้าว



13



14



15

คัณฑกุมารขออนุญาตเจ้า
เมืองศรีสะเกษไปตามหาพ่อ
และขอฝากมารดาให้เจ้าเมือง
ศรีสะเกษดูแล

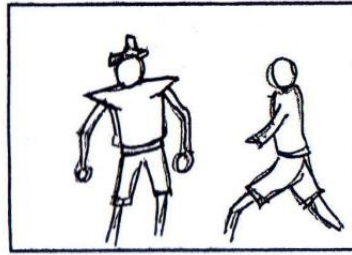
คัณฑกุมารให้มารดาต้อนน้ำ
จาก คณโฑทิพย์
นางจึงเป็นสาวและสวย
อีกครั้ง
นางจึงแต่งตัวสวยงามและ
ห้อมล้อมด้วยบริวาร
นั่งรถไปยังพระราชวังของเจ้า
เมืองศรีสะเกษ

เจ้าเมืองศรีสะเกษนิยมชม
ชอบมารดาของคัณฑกุมาร
ทันที จึงรับเป็นพระมเหสี



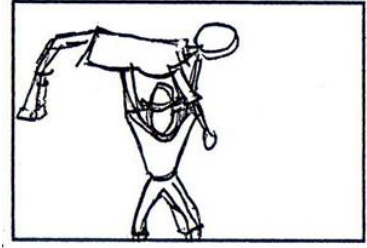
16

เมื่ออายุ 20 ปี
คัณฑนกุมารจึงได้เดินทางตาม
หาพ่อ



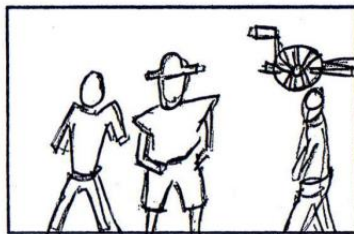
17

เมื่อคัณฑนกุมารเดินทางไปที่
เมืองอินทปถนคร
ได้เจอชายไม้ร้อยกอกำลังชน
ไม้ไผ่ไปสร้างกำแพงเมือง



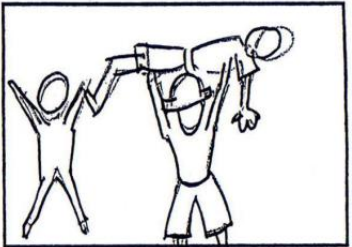
18

คัณฑนกุมารอยากลองกำลัง
จึงเข้าไปช่วยให้ชายไม้ร้อย
กอมาระลองกัน



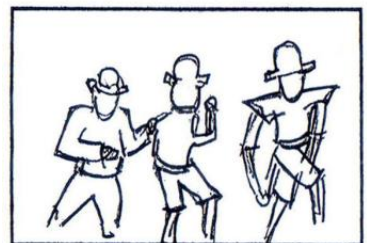
19

ผลคือชายไม้ร้อยกอกแพ้
และยอมเป็นบริวารติดตาม
จากเมืองหนึ่งไปยังอีกเมือง
หนึ่งพบชายเกวียนร้อยเล่ม



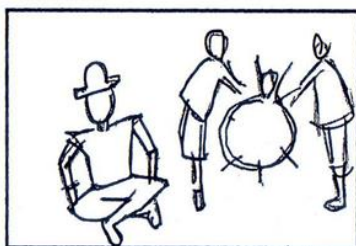
20

อีกครั้งที่คัณฑนกุมารอยาก
ประลองกำลังด้วย



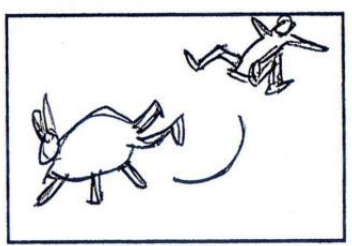
21

สุดท้ายคัณฑนกุมารเอาชนะ
ชายเกวียนร้อยเล่ม
ยอมเป็นบริวาร
ติดตามด้วยอีกคน



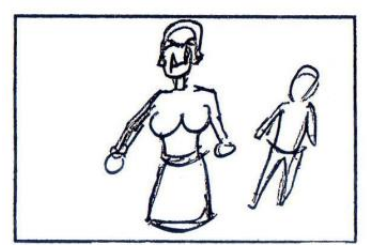
22

คัณฑนกุมารพาบริวารทั้งสอง
ไปตามหาพ่อ พอมาถึงที่แห่ง
หนึ่งทั้งสามพากันหิวมาก



23

ชายไม้ร้อยกอพยายามดึงขา
จิ้งหรีด



24

นางยักษ์จับเอาชายไม้ร้อย
กอไปเป็นตัวประกัน

อยากหาอาหารกิน ชายไม้
ร้อยกอ และชายเกวียนร้อย
เล่ม ไปพบจิ้งหรีดยักษ์กำลัง
ขุดเจาะภูเขาสูงใหญ่

แต่กลับโดนตีตกกระเด็น
ถึงร้อยวา สลบไป



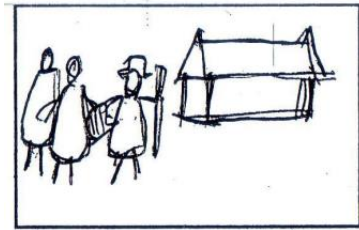
25

คัทรณกุมารเมื่อทราบข่าวจึง
รีบไปช่วย
นางยักษ์ตนเดิมแพ้วหลังของ
คัทรณกุมาร



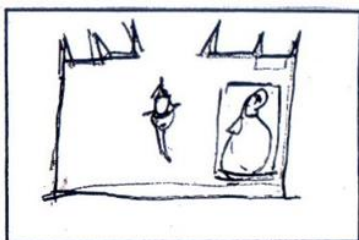
26

นางยักษ์จึงอาสาเป็นธุระหา
อาหารมาให้คัทรณกุมาร
และชายทั้งสองกิน
และได้มอบไม้เท้าทิพย์
ต้นขี้ตายปลายขี้เป็น
และพินสามสายแก่
คัทรณกุมาร
และสัญญาว่าจะไปอยู่ที่อื่น
ไม่มาเจอกับคัทรณกุมารอีก

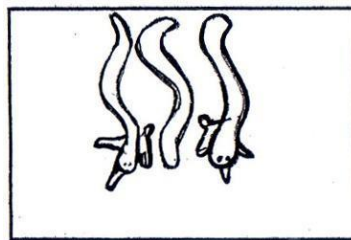


27

ชายหนุ่มทั้งสามคนเดินทาง
ผ่านเข้ามายังนครร้าง ชื่อ
เมืองขวางทปฐรีศรีมหานคร



28



29



30

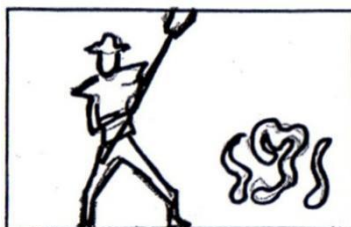
เมืองขวางทปรีแต่เดิมมา
ขุนบรมราชาเป็นผู้สร้างขึ้น
โดยมีประกาศห้ามไว้ว่า
ในวันที่ 7 และ 8 ค่ำ วันที่ 14
และ 15 ค่ำ
ทั้งข้างขึ้นข้างแรม
ห้ามชาวเมืองทำการใดๆ
อันถือว่าเป็นบาป
หากผู้ใดฝ่าฝืนคำสั่งนี้จะ
บังเกิดความพิณาสล่มจมทั้งแก่
ตนเองและบ้านเมือง
เมืองขวางทปรีมีความสงบ
เรื่อยมา
จนถึงยุคเจ้าเมืองคนหนึ่งที่ไม่
ได้อยู่ในทศพิธราชธรรม
บ้านเมืองระส่ำระสาย
ร้อนถึงพระยาแสน
ซึ่งเป็นเทวดาผู้ใหญ่ในสวรรค์
ต้องจัดการให้เมืองขวางทปรี
สงบโดยเร็ว

จึงส่ง
พญาน้อยใหญ่จำนวนมาก
ให้มาทำลายเมืองและผู้คนให้
หมด
เมืองจึงกลายเป็นเมืองร้าง
ชีวิตเดียวที่รอดคือ
นางกongsรี
พระธิดาของเจ้าเมืองที่เป็น
ต้นเหตุ
นางถูกพระบิดาซ่อนตัวไว้ใน
กลองใบใหญ่ก่อนที่กรรมจะ
สนองพระบิดา

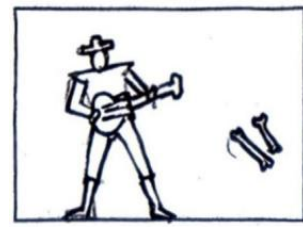
เมื่อคัทธนกุมารเดินทางไปพบ
กลองใบใหญ่บนหอกกลาง
เอาไม้เคาะดูมีเสียงดัง
ประหลาด
คัทธนกุมารใช้พระขรรค์เปิด
หนังหน้ากลองออก
ได้ช่วยนางกongsรีออกมา
นางกongsรีเล่าถึงเหตุการณ์
ว่า ฐุร้ายผู้ยิ่งใหญ่จะลงมาทำ
อันตรายผู้คนทันที
หากเห็นกลุ่มควันลอยขึ้นไป
บนท้องฟ้า



31

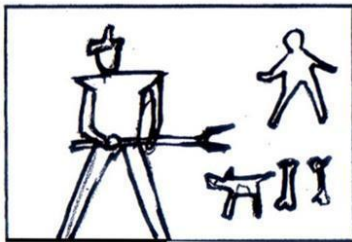


32



33

คัณฑนกุมารพิจารณาว่าถึง
 เวลาที่ชาวเมืองนี้ควรจะ
 ดำเนินชีวิตตามปกติ
 ชาวบ้านได้รับกรรมมาพอแล้ว
 จึงสั่งให้ชายไม่ร่อยกอ
 กับชายเกวียนร่อยเล่ม
 จัดหาพินมาก่อไฟกองโตให้
 ลอยเป็นกลุ่มควันดำทะมึน
 ลอยสูงไปจนถึงที่พระยาแสน
 พักอาศัย



34

จึงไม่สั่งโจมตี
 เมืองขวางทปรีอีก
 คัณฑนกุมารชูปชีวิตชาวเมือง
 ขวางทปรีให้มีชีวิตขึ้นมาใหม่

พระยาแสนจึงส่ง
 ฐรายลงมายังเมืองขวางทปรี
 อีกครั้ง
 คราวนี้ฐรายทั้งหมดไม่มี
 โอกาสกลับไปรับใช้
 พระยาแสนอีก
 เพราะถูกคัณฑนกุมารฆ่าตาย
 หมด



35

เมืองขวางทปรีได้ชื่อเพิ่ม คือ
 เมืองนครราช

พระยาแสนทราบว่า
 โลกมนุษย์มีพระโพธิสัตว์มา
 จูติแล้ว



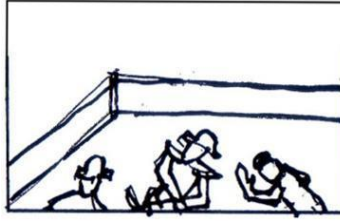
36

เมื่อเมืองขวางทปรีสงบ
 ร่มเย็น
 เจ้าเมืองและประชาชนอยาก
 ให้คัณฑนกุมารครอง
 เมืองขวางทปรีต่อไป
 แต่คัณฑนกุมารต้องการไป
 ตามหาพ่อ
 จึงให้ชายไม่ร่อยกอครอง
 เมืองและครองรักกับ
 นางกองศรี



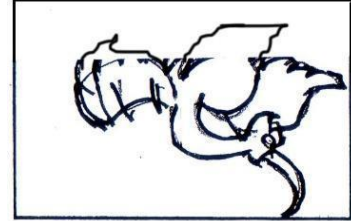
37

ล่องมาหนึ่งเดือน
 คัณฑกุมารกับชายเกวียนร้อย
 เล่มเดินทางผ่านเมืองชาวทวดี
 ศรีมหานคร รู้สึกสังหรณ์ใจ
 พอเข้าถึงเมืองชาวทวดี
 ที่มีสภาพคล้ายเมืองขวางทปฐรี
 เมืองทั้งเมืองเป็นเมืองร้าง
 ปราศจากสิ่งมีชีวิต



38

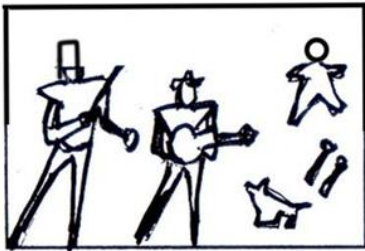
ชายทั้งสองเดิน
 เข้าไปถึงห้องพระโรงกลาง
 ชายเกวียนร้อยเล่มเอาไม้
 เคาะเสาพระโรงต้นหนึ่ง
 ได้ยินเสียงร้องของผู้หญิง
 คัณฑกุมารได้เปิดเสา
 โพรงพบหญิงสาว
 นางแสดงตนว่าเป็นพระธิดา
 แห่งชาวทวดี ชื่อ คำสิง
 พร้อมได้เล่าเรื่องราว
 แต่ครั้งก่อนนั้นเมืองชาวทวดี
 มีความอุดมสมบูรณ์
 หากมีเคราะห์มาเยือนเมื่อเจ้า
 เมืองเสด็จประพาสเข้าป่า
 ประทับพักผ่อนใต้ต้นไม้ใหญ่
 ต้นไม้ต้นนั้นมีกามาเกาะ
 และได้ถ่ายมูลลงมาถูกพระ
 บิดา พระองค์ทรงพิโรธ
 กาดัวนั้นถูกฆ่าตาย
 แต่ไม่หยุดเพียงแค่นั้น



39

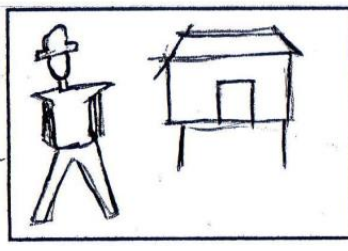
พระยาแสนบัญชาให้นกรั้ง
 นกแร้ง และหงส์ทองจำนวน
 มาก มาฆ่าประชาชนในเมือง
 ชาวทวดีให้หมด ที่นางคำสิง
 รอดมาได้เพราะพระบิดา
 และพระมารดา ก่อนจะถูก
 ปลงพระชนม์ได้นำนางคำสิง
 มาซ่อนในโพรงเสาในห้อง
 พระโรง

พระบิดาประกาศให้พลเมือง
 ของพระองค์ฆ่าร้ายกาที่พบ
 เห็นให้หมด
 การกระทำของพระองค์ร้อน
 ถึงพระยาแณ



40

คัทรณกุมารได้ฟังเรื่องดังนั้นจึง
 เกิดความเห็นใจอยากช่วยชาว
 เมืองชาวทวดี จึงให้ก่อกองไฟ
 พระยาแณเห็นควันไฟลอยพุ่ง
 จากเมืองร้างจึงส่งฝูงแร้ง
 ฝูงรุ้ง ฝูงหงส์ทอง ลงมาทันที
 คัทรณกุมารได้แสดงอภินิหาร
 ด้วยของวิเศษสังหารนกแร้ง
 นกรุ้ง และหงส์ทองเสียสิ้น
 พระยาแณมิได้ตั้งใจเพราะ
 เห็นถึงพระบารมีของ
 คัทรณกุมาร
 คัทรณกุมารชุบชีวิตเจ้าเมือง
 มเหสีและพลเมือง



41

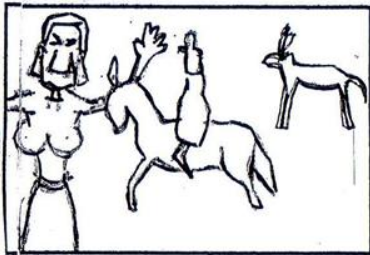
ต่อมากัทรณกุมารเดินทางมา
 ถึงเมืองจำปานคร
 มาพักอาศัยอยู่กับนางจำสวน



42

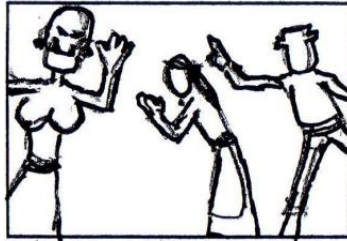
และออกมาเที่ยวจนเจอนาง
 สีไว ลูกสาวของเศรษฐี
 ในที่สุดคัทรณกุมารได้
 นางสีไวเป็นภรรยา
 และมีลูกชายด้วยกัน 1 คน
 ชื่อ คัทรเนตร

สัตว์ต่างๆขึ้นม้างเดิม
 ส่วนชายเกวียนร่อยเล่ได้
 บำเหน็จให้ครองเมืองชาวทวดี
 ครองคู่กับนางคำสิง
 ฝ่ายคัณฑกุมารออกเดินทาง
 ตามหาพ่อต่อไป



43

วันหนึ่งพระยาจำปานครและ
 เหล่าเสนาออกไปล่ากวางทอง
 เกิดพลัดหลงกัน
 เจ้าเมืองถูกนางยักษ์จับตัวไป
 และร้องขอให้ยกเว้นชีวิตของ
 ตนเอง



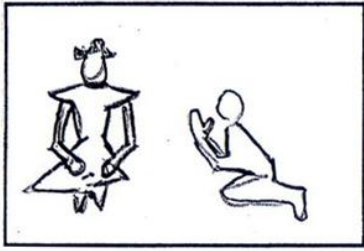
44

โดยพระองค์สัญญาว่าจะส่ง
 นักโทษประหารให้กินทุกวัน
 และพระองค์ก็ส่งนักโทษ
 ประหารมาให้ยักษ์กินจน
 หมดเมือง
 สุดท้ายเจ้าเมืองจะยกชีวิต
 ตัวเองให้ยักษ์กิน แต่นางสีดา
 พระพระธิดาอาสาให้ยักษ์
 กินแทน
 คัณฑกุมารเดินทางผ่านมา
 และได้ช่วยชีวิตนางสีดารอด
 พ้นจากยักษ์ไว้ได้



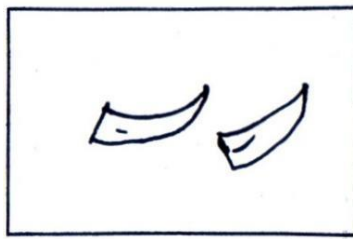
45

คัณฑกุมารปราบนางยักษ์
 ตนเดิม
 และเทศนาสั่งสอนจน
 นางยักษ์เกิดความละอายใจ
 สำนึกบาป จึงโขกฟันตาย



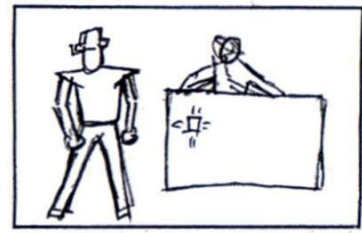
46

คัทรณกุมารต้องการไปตามหา
พ่อต่อไป
แต่ก่อนเดินทางคัทรณกุมาร
ฝึกเศษผ้ามอบให้นางสีดาแทน
คำสัญญาว่าจะกลับแต่งงาน
ด้วย



47

ในที่สุดคัทรณกุมารเดินทาง
มาเจอพ่อ
ซึ่งคือพระอินทร์แปลงกาย
เป็นพญาช้างเผือก
และได้ถอดงา 2 ข้าง
ซึ่งเป็นงาวิเศษสามารถใช้เป็น
พาหนะเหาะไปที่ต่างๆได้



48

เจ้าเมืองจำปานครประกาศ
ตามหาคัทรณกุมาร
ชายใดก็ตามที่สามารถนำผ้า
ผืนใหญ่มาต่อให้ตรงกับเศษ
ผ้าที่นางสีดาเก็บไว้



49

เจ้าเมืองจำปานครจะยกธิดา
พร้อมกับบ้านเมืองให้
ทั้งชายไม่ร้อยกอและชาย
เกวียนร้อยเล่มพอทราบข่าว
ได้จัดทัพเดินทางมาเมือง
จำปานครด้วย
เมื่อคัทรณกุมารแสดงตน
ออกมา
คัทรณกุมารจึงได้แต่งงานกับ



50

วันหนึ่งเจ้าเมืองดักศิลาให้
ทหารมาทูลเชิญคัทรณกุมาร
ไปสั่งสอนธรรมะ
ให้แก่เจ้าเมืองและชาวเมือง
ดักศิลา คัทรณกุมารซึ่งงาช้าง
เหาะไปถึงยังเมืองดักศิลา



51

แท้จริงแล้วเจ้าเมืองดักศิลา
ต้องการของวิเศษของคัทรณ
กุมาร มาเป็นของตน
เจ้าเมืองดักศิลาออกอุบาย
เพื่อเป็นการทดสอบ
ของวิเศษ
จึงให้คัทรณกุมารเอาไม้เท้าชี้
ไปที่ตัวคัทรณกุมารเอง

นางสีดา

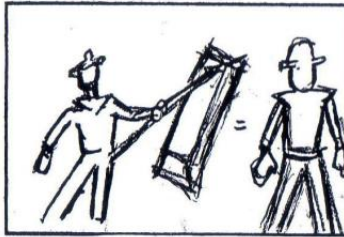
ทั้งสองใช้ชีวิตร่วมกัน

มีบุตรชายด้วยกัน 1 คน ชื่อ

คัสสจัน



52



53



54

คัสสจัน

ลูกชายคนรองเกิดจากสีดา

เมื่อคัสสจันกุมารเติบโตใหญ่

นึกเป็นห่วงพระบิดา

จึงชวน

"คัทธเนตร"

ฝ่ายคัสสจัน

พี่ชายอันเกิดจากนางสีไว

ออกตามหาพ่อ

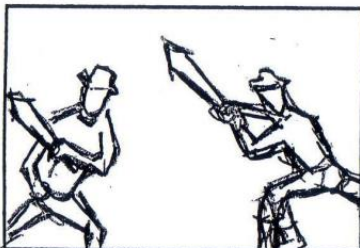
แต่พี่ชายหัดทานให้รอก่อน

รอไม่ได้จึงตัดสินใจออกตาม

หาพ่อโดยลำพัง



55



56



57

ก่อนออกเดินทาง

คัสสจันให้คัทธเนตรสัญญาว่า

หากตนพบและได้ของวิเศษ

อะไรกลับมาห้ามอิจฉาหรือ

ขอแบ่ง

เมื่อคัสสจันเดินทางถึงเมือง

ดักศิลา

ก็ทราบเรื่องที่เจ้าเมือง

ดักศิลาลวงพระบิดา

จึงประหารเจ้าเมืองดักศิลา

เป็นท่อน ๆ ลอยแม่น้ำโขง

เรื่องสองพี่น้องรบกัน

ข่าวไปถึงพระอินทร์

พระองค์พยายามที่เอา

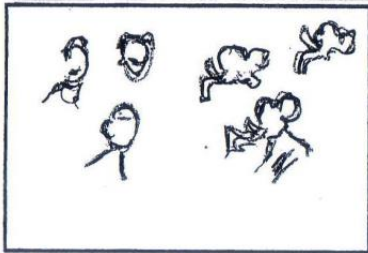
คัสสจันกุมารมาอยู่

บนสวรรค์

เนื่องจากเป็นผู้มีบุญ

แต่ไม่ทันการณ์

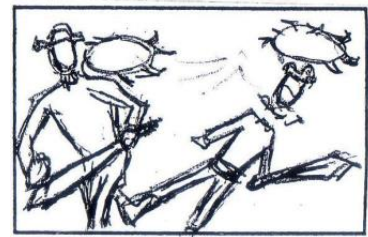
ระหว่างทั้งสองต่อสู้กัน
ทั้งสองคนเนรมิตหัวช้างเพื่อ
เอามาต่อสู้กัน
เมื่อใดหัวช้างถูกฟันขาดจะ
ตกลงมาเป็นป่าไม้จันทน์



58



59



60

เรื่องสองพี่น้องรบกัน
ข่าวไปถึงพระอินทร์
พระองค์พยายามที่เอาคัสสจัน
กุมารมาอยู่บนสวรรค์
เนื่องจากเป็นผู้มีบุญ
แต่ไม่ทันการณ์
ระหว่างทั้งสองต่อสู้กัน
ทั้งสองคนเนรมิตหัวช้างเพื่อ
เอามาต่อสู้กัน
เมื่อใดหัวช้างถูกฟันขาดจะตก
ลงมาเป็นป่าไม้จันทน์

รบกันเป็นเวลา 1 เดือน
พระอินทร์จึงสั่งพระยาแถน
ให้จัดการคนทั้งสองหยุดต่อสู้
กัน พระยาแถนจึงเสก
ลมกระดิ่งหลวง

ลมกระดิ่งหลวงตัดคอทั้งสอง
คน คัทชนเนตรคอขาดตาย
ส่วนคัสสจันเป็นผู้มีบุญ
จึงไม่ตาย หลังจากนั้น
บ้านเมืองทั้งหลาย
มีความสุขตลอดมา

ภาพ 6.7 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่อง คัทชนกุมาร © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

Storyboard for Scene: Nimi Jataka

การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่อง เนมิราชชาดก (ภาพ 6.8)



พระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นพระเนมิราช



พระเนมิราช ชมนรก

โอรสเจ้าเมืองมิลินดา

บริเวณด้านล่างซ้าย ของจิตรกรรมฝาผนัง

ทางด้านทิศตะวันตก

บริเวณด้านบนขวา ของจิตรกรรมฝาผนัง

ทางด้านทิศตะวันตก



พระเนมิราช ชมสวรรค์



ท่ามกลางสภา

บริเวณด้านบนซ้าย ของจิตรกรรมฝาผนัง

ทางด้านทิศตะวันตก

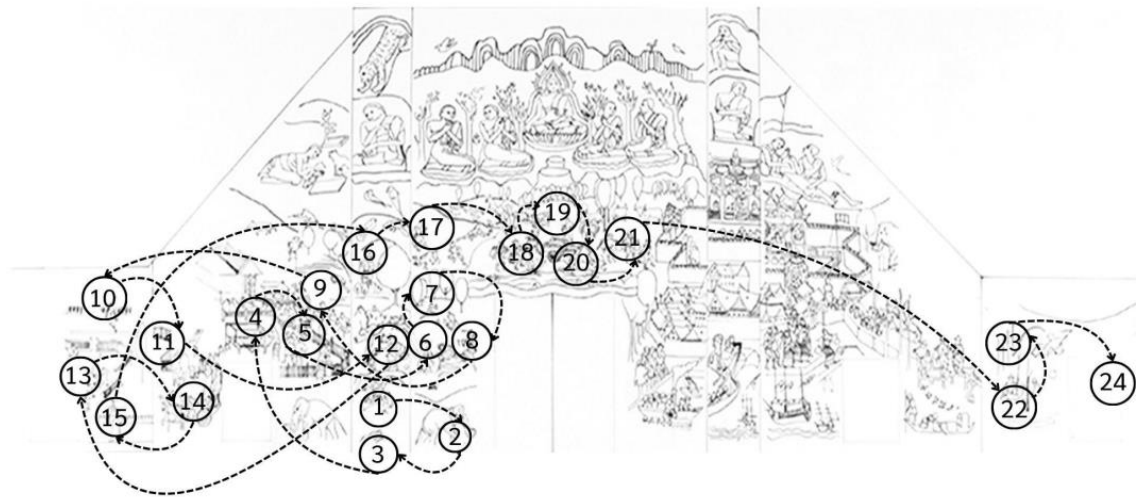
บริเวณช่วงกลาง ของจิตรกรรมฝาผนัง

ทางด้านทิศตะวันตก

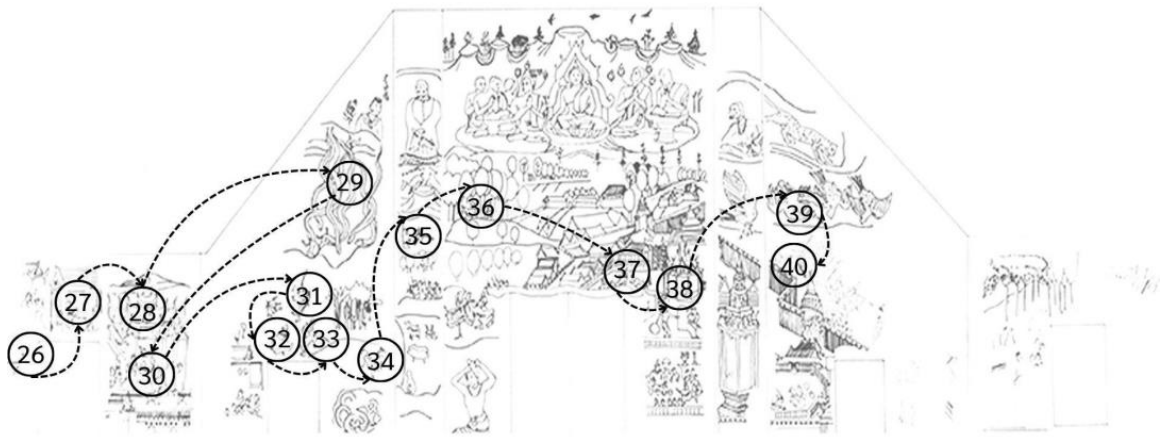
ภาพ 6.8 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่อง เนมิราช © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

สำหรับในบทนี้ผู้เขียนสร้างแผนผังตำแหน่งการเล่าเรื่องในจิตรกรรมทั้ง 4 ด้านจากการวิเคราะห์ตามลำดับการเล่าเรื่อง คัทธณกุมารชาดก อ้างอิงจากหนังสือ คัทธณกุมารชาดก ฉบับวัดน้ำลัด

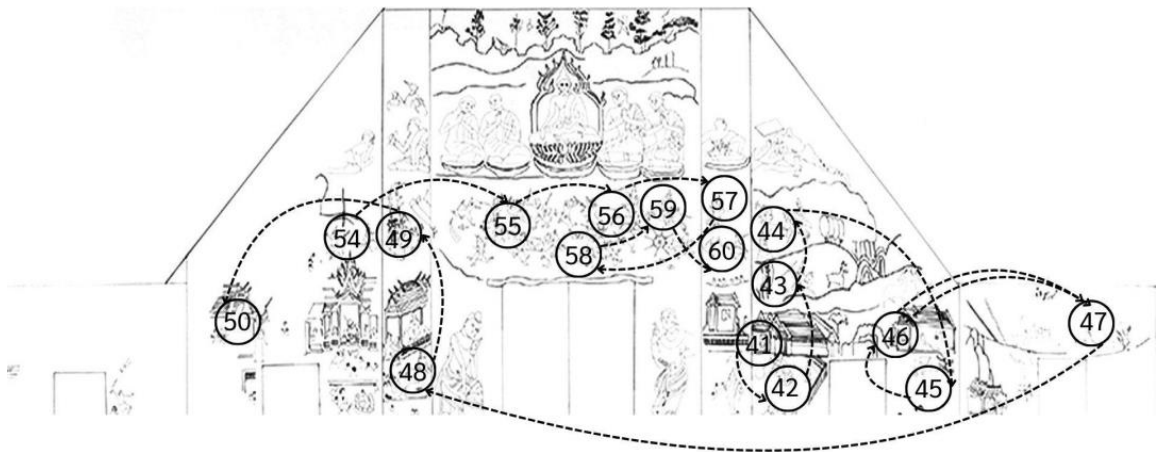
อ.ภูเพียง จ.น่าน เขียนโดย พระพนัส ทิพพะเมธี และคณะ (2555) และสำหรับ เรื่อง เนมิราชชาดก อ้างอิงจาก หนังสือ ทศชาติชาดกฉบับล้านนา เล่ม 4 : เนมิราชชาดก เขียนโดย ชัยชนะ ปิ่นเงินและคณะ (ม.ป.ป.) ทั้งนี้แผนผังตำแหน่งการเล่าเรื่องในจิตรกรรมทั้ง 4 ด้าน เรื่อง คัทธณกุมารชาดก และเนมิราชชาดก ได้แสดง ดังภาพ 6.9 , 6.10, 6.11, 6.12 และ 6.13



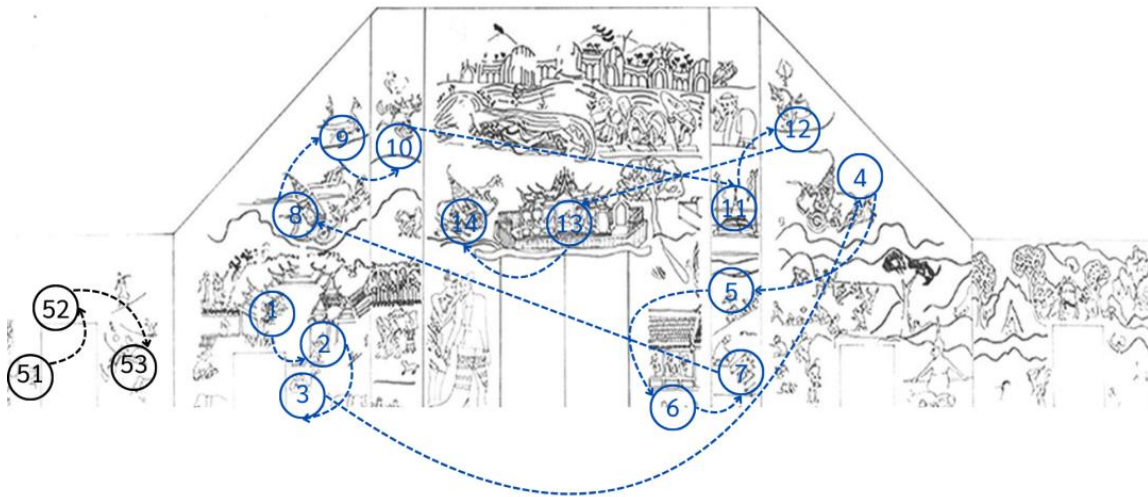
ภาพ 6.9 แผนผังตำแหน่งการเล่าเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังด้านทิศเหนือ © สร้างโดยผู้
สร้างสรรค์



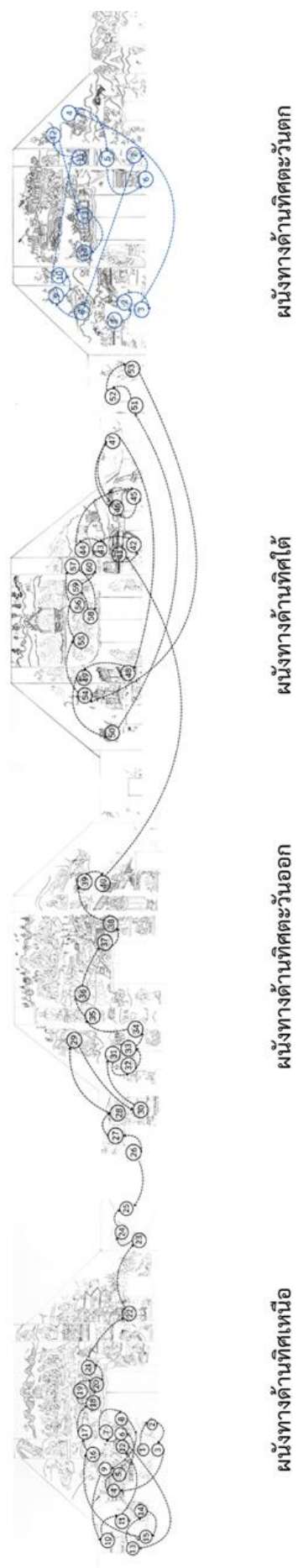
ภาพ 6.10 แผนผังตำแหน่งการเล่าเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังด้านทิศตะวันออก © สร้างโดยผู้
สร้างสรรค์



ภาพ 6.11 แผนผังตำแหน่งการเล่าเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังด้านทิศใต้ © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



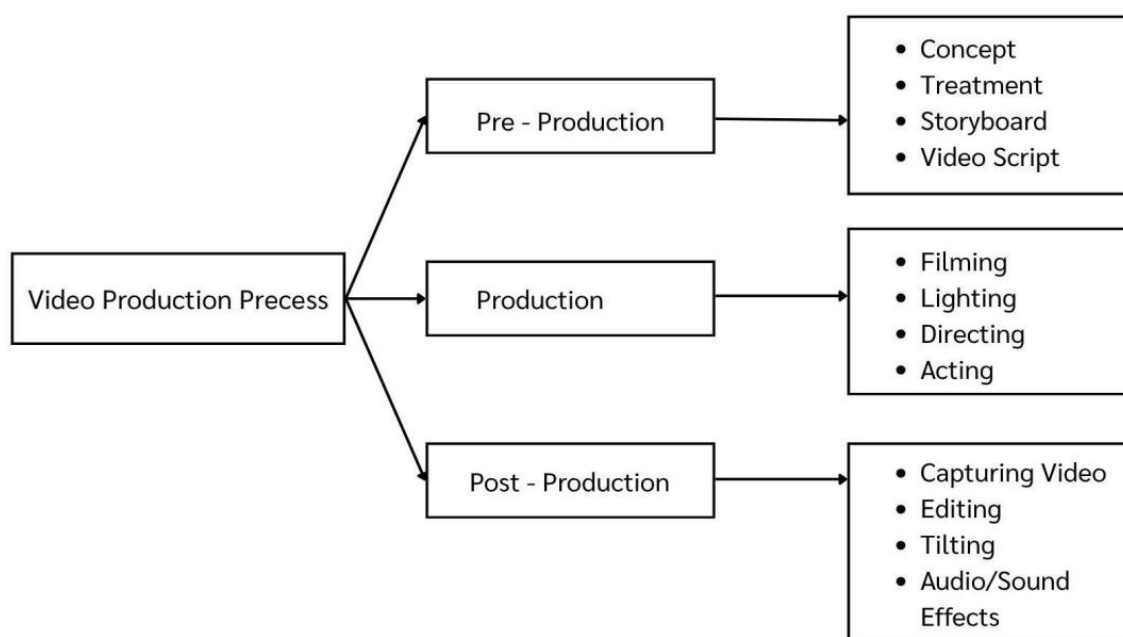
ภาพ 6.12 แผนผังตำแหน่งการเล่าเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังด้านทิศตะวันตก © สร้างโดยผู้
สร้างสรรค์



ภาพ 6.13 แผนผังตำแหน่งการเล่าเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังทั้ง 4 ด้าน

© สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550 : 28) อธิบายถึง การออกแบบตัวละครและฉาก (Character & Background Design) สำหรับงานวิจัยนี้ผู้เขียนได้นำภาพจิตรกรรมฝาผนังมาใช้ทั้งหมด เช่น ภาพคัณฑ์กุมาร เนมิราช พระราชา และเทวดา เป็นต้น ไม่ได้ออกแบบใหม่



ภาพ 6.14 ขั้นตอนการผลิตสำหรับ 2D animation (2D animation Production)
ปรับปรุงจาก KS nyiew

Photo credit: © <https://ksnyiew.blogspot.com/p/pre-production.html> (2021), CC-BY-NC-ND

2. ขั้นตอนการผลิต (Production) (ภาพ 6.14)

- การสร้างแอนิเมชัน (Animation): ขึ้นภาพเคลื่อนไหวตามสตอรี่บอร์ดที่กำหนด โดยอาจใช้เทคนิค 2D Digital Animation ผ่านโปรแกรมตัดต่อ
- การบันทึกเสียง (Voice Over & Soundtrack): จัดทำเสียงบรรยาย เสียงพากย์ และเพลงประกอบเพื่อเสริมอารมณ์และความเข้าใจในเนื้อหา
- การเคลื่อนไหวของภาพและเสียง (Timing & Synchronization): ปรับจังหวะการเคลื่อนไหวของภาพให้สอดคล้องกับเสียง เพื่อให้การสื่อสารสมบูรณ์และน่าสนใจ

3. กระบวนการหลังการผลิต (Post-production) (ภาพ 6.14)

- การตัดต่อ (Editing): รวมฉาก เสียง และเอฟเฟกต์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ตรวจสอบความต่อเนื่องของเรื่องราว
- การใส่คำบรรยายหรือคำอธิบาย (Subtitles/Text Overlay): เพิ่มคำบรรยายเพื่ออธิบายเนื้อหาหรือแปลภาษาหากต้องการเผยแพร่ในวงกว้าง
- การทดสอบและปรับปรุง (Review & Revision): ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย และรับความคิดเห็นเพื่อนำไปปรับปรุงคุณภาพของงาน

โดยสรุปสำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 : การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

ในช่วงแรกของกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวจาก ปัญญาสชาดก ผู้เขียนได้ดำเนินการในขั้นตอน การเลือก (Select) และการใช้กระบวนการ คิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อกำหนดแนวทางการผลิตอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

1. การเลือกเรื่อง (Select)

- แหล่งข้อมูล: เลือกใช้เนื้อหาจาก จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ซึ่งเป็นแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมที่มีการเล่าเรื่อง ปัญญาสชาดก อย่างชัดเจนและมีเอกลักษณ์
- เรื่องที่เลือก: ผู้เขียนคัดเลือกชาดก 2 เรื่องที่มีเนื้อหาชัดเจนจากงานจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถและวิหาร วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน และสามารถนำมาพัฒนาเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหว ได้แก่

1. คัทธนกุมารชาดก
2. เนมิราชชาดก

2. ขั้นตอนการผลิตภาพเคลื่อนไหว

การผลิตภาพเคลื่อนไหวเรื่อง คัทธนกุมาร และ เนมิราช ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้:

1. วิเคราะห์บทและเขียนบทภาพยนตร์: ย่อเนื้อเรื่องจากชาดกให้มีความกระชับและเข้าใจง่าย

2. ออกแบบตัวละครและฉาก: ใช้แรงบันดาลใจจากลายเส้นและสีของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์เป็นต้นแบบในการออกแบบ
 3. จัดทำสตอรี่บอร์ด: กำหนดลำดับเหตุการณ์และมุมกล้องของแต่ละฉากอย่างละเอียด
 4. สร้างแอนิเมชัน 2 มิติ: ดำเนินการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยซอฟต์แวร์ตัดต่อ
 5. ใส่เสียงบรรยายและดนตรีประกอบ: เพิ่มองค์ประกอบด้านเสียงเพื่อเสริมอารมณ์ในการเล่าเรื่อง
 6. ตัดต่อและเผยแพร่: ผลิตเป็นวิดีโอฉบับสมบูรณ์ที่สามารถเข้าถึงได้ทางสื่อออนไลน์
- ดังนั้น การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวรูปแบบนี้ จึงมีเป้าหมายที่ลึกซึ้งกว่าการทำความเข้าใจและเผยแพร่เรื่องราว ปัญหาสังคม จากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ แต่เป็นการ ประยุกต์ใช้นวัตกรรม เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมที่ปรากฏในชาดก โดยนำเสนอสู่สังคมร่วมสมัยได้อย่างสร้างสรรค์และเข้าถึงง่าย

รายการอ้างอิง

ชัยชนะ ปิ่นเงิน, สุวิภา จำปาวัลย์, และ พิชราภรณ์ นักเทศน์. (ม.ป.ป.). ทศชาติชาดกฉบับล้านนา

เล่ม 4 : เนมิราชชาดก. สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ธีรภาพ โลหิตกุล. (2521). ขุนเขา ถือน้ำ ถ้ำน้ำ ชีวิต คืบไถ่จันทรบันสรวรค์แห่งอารุ. นนทบุรี.

สนุกอ่าน

ธีรภาพ โลหิตกุล. (ม.ป.ป.). เอกสารหลักการงานเขียนบทสารคดี. กรุงเทพฯ

ธรรมปพน ลีอำนวยโชค. (2550). Intro to animation. กรุงเทพฯ. ฐานบุ๊คส์

นาอิม่า แมลแล. (2546). ลักษณะเด่นของภาษาในสารคดีของ ธีรภาพ โลหิตกุล. Prince of Songkla University Journal of Social Sciences and Humanities.24(3). 19-26.

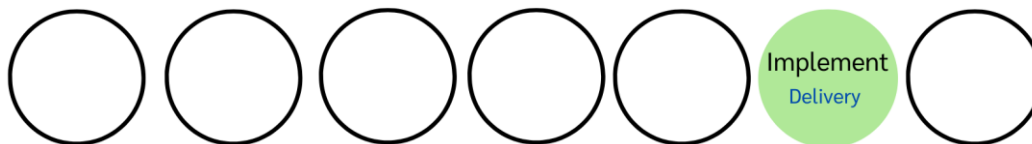
พระพนัส ทิพพเมธี, กิตติศักดิ์ จำปา,และ ยุทธพร นาคสุข. (2555). คัทธณกุมารชาดก

ฉบับวัดน้ำลัด อ.ภูเพียง จ.น่าน. โรงพิมพ์แม่กษัณธ์รังตั้ง

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA Publishing.

บทที่ 7

การนำไปใช้ (Implementation)



ภาพ 7.1 ขั้นตอน การนำไปใช้ (Implementation) ปรับปรุงจาก Ambrose and Harris (2009)

The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009)

7.1 การนำไปใช้ (Implementation) (ภาพ 7.1)

การส่งมอบทางแก้ไขตามโจทย์การออกแบบ (Delivering the solution to the design brief)

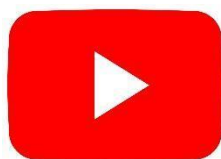
Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 152) อธิบายว่า ในขั้นตอนนี้ นักออกแบบจะส่งมอบงานออกแบบและรายละเอียดรูปแบบไฟล์ให้กับผู้ที่รับผิดชอบในการผลิตชิ้นงานจริง เช่น โรงพิมพ์ ผู้สร้างเว็บไซต์ หรือช่างผลิตผลงานในรูปแบบต่างๆ ช่วงเวลานี้เป็นโอกาสที่ดีในการยืนยันรายละเอียดด้านการผลิต เช่น จำนวนที่ต้องการพิมพ์ และสิ่งที่คาดว่าจะได้รับกลับมา

ตัวอย่างเช่น โรงพิมพ์มักจะได้รับความยืดหยุ่นบางประการในการตั้งค่าขั้นตอนต่างๆ ของกระบวนการพิมพ์ ซึ่งหมายความว่า หากสั่งพิมพ์ใบปลิวจำนวน 100 ใบ อาจไม่ได้รับครบ 100 ใบเสมอไป อาจได้มากกว่าหรือน้อยกว่าก็ได้ การตรวจสอบรายละเอียดซ้ำอีกครั้งช่วยให้ทุกฝ่ายเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับความคาดหวัง และเข้าใจตรงกับสิ่งที่ลูกค้าคาดหวังว่าจะได้รับ

7.2 การมอบส่ง (Delivery)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 152) อธิบายว่า ทีมออกแบบมักจะทำหน้าที่บริหารโครงการในขั้นตอนนี้ เพื่อให้แน่ใจว่าผลลัพธ์สุดท้ายเป็นไปตามความคาดหวังด้านการออกแบบ และเพื่อควบคุมงบประมาณและระยะเวลาให้เป็นไปตามแผน การตรวจพิสูจน์ (Proofing) อาจจำเป็นในระหว่างการทำโครงการ โดยเฉพาะหากเป็นงานพิมพ์ ซึ่งจะช่วยให้มั่นใจว่าสิ่งที่พิมพ์ออกมานั้นสะท้อนผลงานออกแบบที่ส่งให้ได้อย่างถูกต้อง สำหรับเว็บไซต์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ การพิสูจน์หมายถึงการทดสอบทั้งในด้านการทำงาน (Functionality) และรูปลักษณ์ (Visual Appearance) ให้เป็นไปตามที่ออกแบบไว้ ขั้นตอนนี้จะสิ้นสุดลงเมื่อมีการส่งมอบผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ให้แก่ลูกค้า

7.3 การเผยแพร่ผ่าน Youtube จาก การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 : การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เล่าเรื่อง ปัญญาสชาดจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์



YouTube

ภาพ 7.2 Youtube (ยูทูป)

ภาพจาก <https://www.freepik.com>

ข้อมูลจาก the GCF Global (2025) ได้อธิบายว่า Youtube (ยูทูป) เป็นเว็บไซต์แลกเปลี่ยนภาพวิดีโอที่มีชื่อเสียง (www.youtube.com) โดยในเว็บไซต์นี้ ผู้ใช้สามารถอัปโหลดภาพวิดีโอเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอที่มีอยู่และแบ่งปันภาพวิดีโอเหล่านี้ให้คนอื่นดูได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ ใน Youtube (ภาพ 7.2) จะมีข้อมูลเนื้อหาหลากหลาย เช่น คลิปภาพยนตร์สั้นๆ และคลิปที่มาจากรายการโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ รายการทำอาหาร เป็นต้น



Chad Hurley

Photo credit : ©
Indiana University of
Pennsylvania
<https://shorturl.at/HaQZ6>
(2025), CC-BY-NC-ND



ภาพ 7.3 ผู้ก่อตั้ง YouTube

Steven Chen

Photo credit : © University
of Illinois Urbana-
Champaign
<https://shorturl.at/q1Y9Q>
(2025), CC-BY-NC-ND



Jawed Karim

Photo credit : © University of
Illinois Urbana-Champaign
<https://shorturl.at/oF64H>
(2025), CC-BY-NC-ND

Youtube ก่อตั้งขึ้นในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 โดย Chad Hurley , Steven Chen และ Jawed Karim (ภาพ 7.3) แนวคิดในการสร้างเว็บไซต์ เกิดขึ้นเนื่องจากความยากลำบากที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาของการแบ่งปันวิดีโอบนอินเทอร์เน็ต พวกเขาช่วยกันสร้างเว็บเพจที่เรียบง่ายซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมากในไม่ช้าโดยทำยอดวิวถึง 7000 ล้านครั้งต่อวัน ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2549 Google Inc. ได้ซื้อ Youtube ในราคา 1.65 พันล้าน ดอลลาร์สหรัฐ

YouTube เป็นที่ทราบกันดีว่าสร้างรายได้หลายร้อยล้านดอลลาร์ต่อปี และสิ่งที่ต้องมีเพื่อเริ่มต้นก็คือ โทรศัพท์มือถือหรือกล้องถ่ายภาพ พร้อมโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ ซึ่งสามารถตัดต่อได้ทั้งบนมือถือหรือคอมพิวเตอร์ เช่น Adobe Premier Pro , Sony Vegas pro (ภาพ 7.4) เป็นต้น



ภาพ 7.4 Adobe Premiere Pro และ Sony Vegas pro

Photo credit : © logo.wine

Photo credit : © Pngkey

<https://shorturl.at/cG52S> (2025), CC-BY-NC-ND

<https://shorturl.at/nWkOP> (2025), CC-BY-NC-ND

เหตุใดจึงใช้ YouTube

เหตุผลหลักที่ทำให้ YouTube เป็นที่นิยมอย่างสูงคือ ความหลากหลายของเนื้อหาที่ไร้ขีดจำกัด ในแต่ละนาที มีการอัปโหลดวิดีโอรวมกันถึง 100 ชั่วโมง ทำให้มีสิ่งใหม่ ๆ ให้รับชมอยู่เสมอ และผู้ใช้สามารถค้นหาวิดีโอได้ทุกประเภทบนแพลตฟอร์มนี้

การเผยแพร่ผ่าน YouTube เรื่องคัทธนกุมารและเนมิราช

ในยุคดิจิทัล YouTube ได้กลายเป็นแพลตฟอร์มหลักในการเผยแพร่เนื้อหาด้านความรู้ ศิลปะ และวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับงานสร้างสรรค์ด้านภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่ต้องการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในวงกว้างอย่างมีประสิทธิภาพ การนำเสนอเรื่องปัญญาสชาดก เรื่องคัทธนกุมารและเนมิราช ผ่าน YouTube จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการถ่ายทอดเรื่องเล่าปัญญาสชาดกในรูปแบบร่วมสมัยที่เข้าถึงเยาวชนและประชาชนทั่วไปได้ง่ายขึ้น

ประโยชน์ของการเผยแพร่เรื่องปัญญาสชาดก เรื่องคัทธนกุมาร และ เนมิราช ผ่าน YouTube

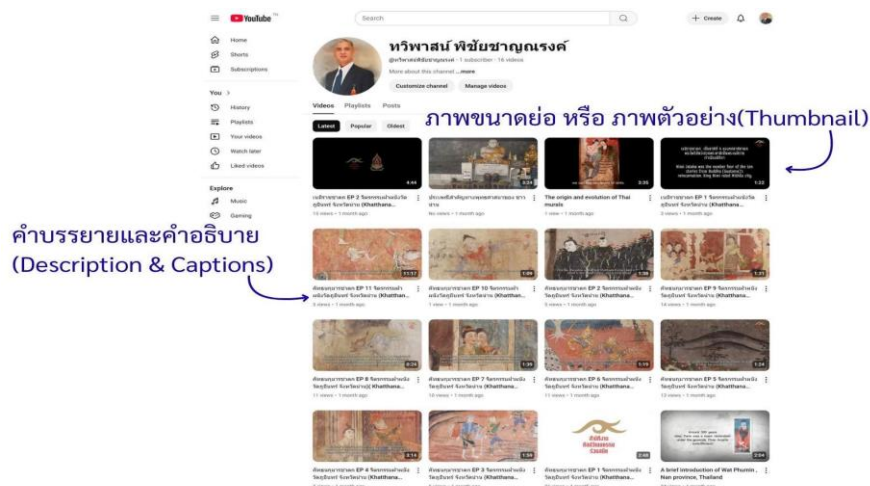
1. เข้าถึงผู้ชมจำนวนมาก: ด้วยจำนวนผู้ใช้งานมากกว่า 2 พันล้านคนทั่วโลก YouTube เปิดโอกาสให้เนื้อหาชาดกสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลาย รวมถึงกลุ่มเยาวชนที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นหลัก (Statista, 2024)
2. การนำเสนอที่ยืดหยุ่น: ผู้ผลิตสามารถนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น วิดีโอสั้น แอนิเมชัน 2D พร้อมคำบรรยาย เช่น การเล่าเรื่องประกอบดนตรีพื้นบ้านล้านนา เพื่อสร้างอารมณ์ในการรับชมในงานสร้างสรรค์ในหนังสือเล่มนี้ (YouTube Help, 2023)

3. สร้างการมีส่วนร่วม: ผู้ชมสามารถแสดงความคิดเห็น แชร์ หรือบันทึกวิดีโอไว้ดูภายหลัง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน และส่งเสริมการสนทนาเรื่องคุณธรรมผ่านโลกออนไลน์ (Burgess & Green, 2018)

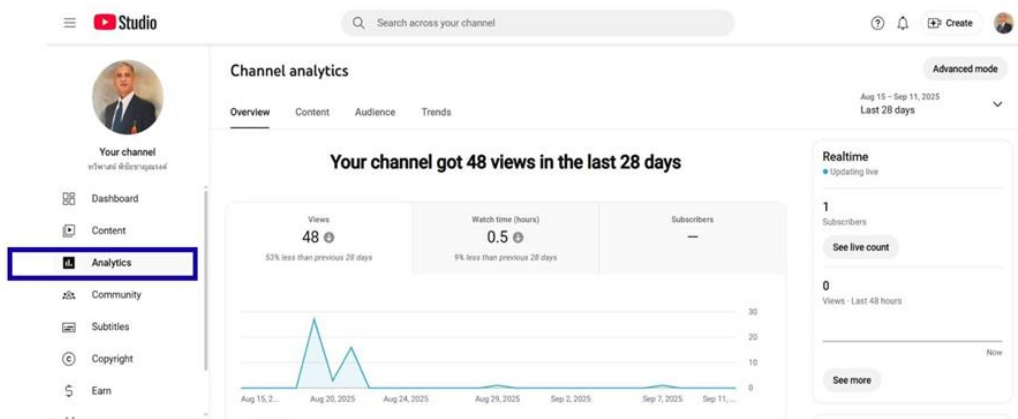
4. ใช้ข้อมูลวิเคราะห์ในการพัฒนา: ระบบ YouTube Analytics ช่วยให้ผู้สร้างสามารถติดตามข้อมูลผู้ชม เช่น จำนวนผู้เข้าชม ระยะเวลาการดู และความนิยมของเนื้อหา เพื่อพัฒนาการผลิตวิดีโอในอนาคตให้สอดคล้องกับความต้องการ (Thinkwithgoogle, 2556)

ขั้นตอนการเผยแพร่

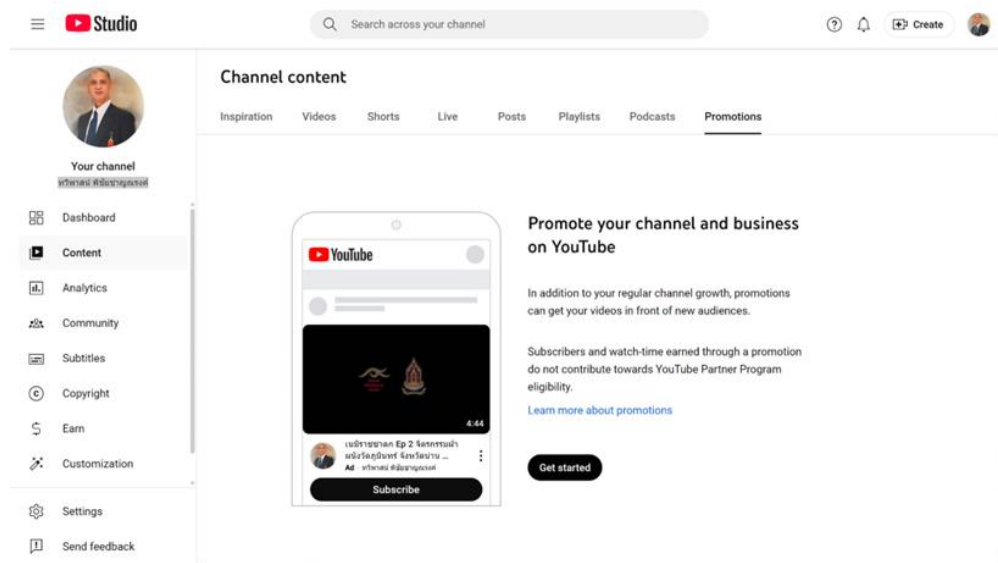
- สร้างช่อง YouTube เพื่อเล่าเรื่องปัญญาสชาดก เรื่อง คันธนกุมารและเนมิราช ให้เป็นแหล่งเรียนรู้แบบเปิด (ภาพ 7. 5) ที่อยู่ <https://www.youtube.com/@ทวีปาสน์พิชัยชาญณรงค์>
- "ภาพขนาดย่อ" หรือ "ภาพตัวอย่าง" (Thumbnail) ให้ดึงดูดสายตาและสื่อสารเนื้อหาได้ทันที (ภาพ 7. 5)
- ใช้คำบรรยายและคำอธิบาย (Description & Captions) เพื่ออธิบายความสำคัญของเรื่องราว พร้อมใส่คำสำคัญ (Keywords) ให้เหมาะกับการค้นหา (ภาพ 7. 5)
- ติดตามผลและปรับปรุงเนื้อหา (YouTube Analytics) ตามความคิดเห็นและสถิติผู้ชม (ภาพ 7. 6)
- ส่งเสริมช่องและธุรกิจผ่าน YouTube (เป็นทางเลือกเพื่อเชิงพาณิชย์ที่นำเสนอโดย YouTube อย่างไรก็ดี ช่อง YouTube นี้ ทำเพื่อการศึกษา ไม่ทำเพื่อธุรกิจ) (ภาพ 7. 7)



ภาพ 7.5 ช่อง YouTube ทวีปาสน์ พิชัยชาญณรงค์ © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 7.6 YouTube Analytics © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 7.7 ส่งเสริมช่องและธุรกิจผ่าน YouTube © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

การเผยแพร่เรื่องราวปัญหาสุขภาพผ่าน YouTube เป็นแนวทางที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องราวที่ถูกต้องที่ถูกวาดบนฝาผนังภายในพระอุโบสถ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ได้อย่างกว้างขวาง และสอดคล้องกับวิถีการรับสื่อของสังคมในปัจจุบัน

7.4 การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 : การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด

การเลือกใช้การออกแบบเว็บไซต์เป็นสื่อในการนำเสนอผลงาน เพื่อรองรับผู้ที่ไม่สามารถเดินทางมาชม ณ วัดภูมินทร์ได้ เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 หรือข้อจำกัดด้านระยะทางและภูมิประเทศ โดยผู้เขียนได้นำต้นแบบ (Prototype) ซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่พัฒนาขึ้นจากกระบวนการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1 มาต่อ

ยอดและบูรณาการเข้ากับเว็บไซต์ เพื่อให้การนำเสนอเรื่องราวจากจิตรกรรมฝาผนังมีความเข้าถึงง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น ซึ่งข้อสรุปนี้มาจากบทที่ 2 นิยาม (Define) (ภาพ 7.6)





ภาพ 7.8 Customer Journey Map ของการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 : การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด

ศิวะพันธุ์ ยันตะคุ (2552) อธิบายว่า การเผยแพร่ทางเว็บไซต์ (Web Publishing) หมายถึงกระบวนการสร้างและจัดการเนื้อหาสำหรับอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีหลายขั้นตอน ได้แก่ การออกแบบเว็บไซต์ การเขียนและแก้ไขเนื้อหา การจัดระเบียบองค์ประกอบมัลติมีเดีย (เช่น รูปภาพ วิดีโอ และเสียง) และการทำให้เนื้อหาเข้าถึงผู้ชมทั่วโลก การเผยแพร่ทางเว็บได้กลายเป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารสมัยใหม่ โดยบุคคล องค์กร และธุรกิจต่างพึ่งพาเว็บเพื่อแบ่งปันข้อมูลและโต้ตอบกับผู้ชม

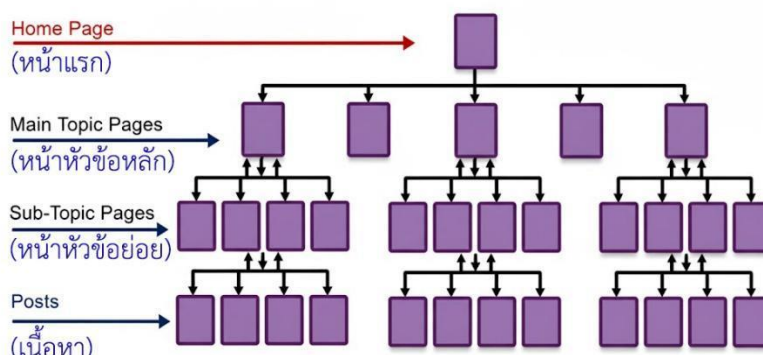
การเผยแพร่ทางเว็บไซต์ หมายถึงกระบวนการสร้างและอัปโหลดเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต ทำให้เข้าถึงผู้ชมจำนวนมากผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) ในบรรดาเครื่องมือต่างๆ ที่มีให้สำหรับการเผยแพร่ทางเว็บไซต์ ทั้งนี้การสร้างเว็บไซต์มี 2 ทางเลือก

1.เว็บไซต์ที่สร้างขึ้นเอง (Custom-built Website) คือเว็บไซต์ที่ผู้พัฒนาทำการออกแบบและสร้างขึ้นโดยตรงหรือการเขียนโค้ดด้วยตนเอง

2.เว็บไซต์สำเร็จรูปที่ให้สร้างเว็บไซต์ได้เอง เช่น Google Sites, Wix หรือ WordPress เป็นต้น

ไม่ว่าจะเลือกสร้างเว็บไซต์ด้วยวิธีใดก็ตาม Mingketar (2022) สรุปว่า สิ่งที่มีเหมือนกันคือ โครงสร้างเว็บไซต์ (Web Structure) ซึ่งหมายถึง แผนผังหรือแผนที่ของเว็บไซต์ (ภาพ 7.7) Mingketar (2022) อธิบายว่า โครงสร้างเว็บไซต์ (Web Structure) คือ แผนผังหรือแผนที่ ที่จัดระเบียบเนื้อหาของเว็บไซต์ทั้งหมด โครงสร้างนี้ช่วยให้ผู้ใช้งานเข้าใจ

หัวข้อของแต่ละหน้าเว็บ และทำให้การ เชื่อมโยง (Link) ระหว่างหน้าเป็นไปอย่างง่ายดาย เพื่อเพิ่มความสะดวกในการใช้งาน



ภาพ 7.7 โครงสร้างตัวอย่างเว็บไซต์ (Site Structure) ปรับปรุงจาก wiseseo.guru

จาก <https://wiseseo.guru/what-is-the-best-site-structure> (2024), CC-BY-NC-ND

Goodman Creatives (2018) อธิบายว่าในยุคดิจิทัลการสร้างเว็บไซต์เองเป็นทักษะที่สำคัญ เนื่องจากช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถควบคุมโครงสร้าง เนื้อหา และการนำเสนอได้อย่างอิสระ รวมถึงสามารถออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหรือบริบทการใช้งานได้ดียิ่งขึ้น Petar Petkovski (2025) อธิบายว่า การมีเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นเองยังช่วยส่งเสริมความสามารถด้านการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล การออกแบบเชิงสุนทรีย์ และความเข้าใจในการจัดการข้อมูลออนไลน์ Warnermountain Digital (2024) อธิบายว่า ผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้เว็บไซต์สำเร็จรูปได้เนื่องจากเป็นทางเลือกที่ ประหยัดค่าใช้จ่าย (หรือ ไม่ต้องเสียเงิน)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้เขียนเลือก Google Sites (ภาพ 7.8) เพื่อใช้สำหรับการเรียนรู้ภาพงานจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาดไวรัส COVID-19 ทั้งนี้ผู้เขียนเห็นว่าแพลตฟอร์มอย่าง Google Sites ช่วยให้ผู้เขียนสามารถสร้างเว็บไซต์ที่ดูเป็นมืออาชีพได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว เพื่อตอบโจทย์ผู้ที่สนใจศึกษาจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดภูมินทร์แต่ไม่สามารถเดินทางมาได้ ไม่ว่าจะเป็นเพราะสถานการณ์โควิด-19 หรือข้อจำกัดด้านระยะทาง เว็บไซต์นี้จึงเป็นช่องทางให้ทุกคนสามารถเข้าถึงและศึกษาข้อมูลได้อย่างสะดวกผ่านระบบอินเทอร์เน็ต



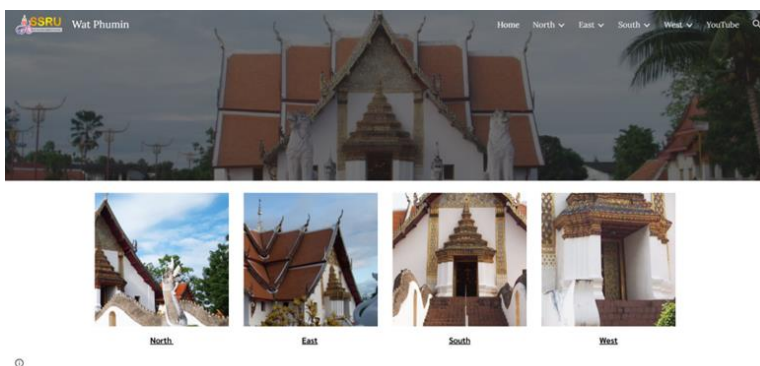
ภาพ 7.8 Google Sites

By Classmethod from

https://dev.classmethod.jp/articles/lets_get_to_know_about_google_sites

(2025), CC-BY-NC-ND

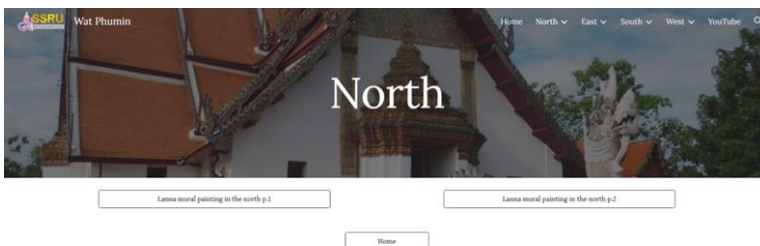
ข้อมูลจาก Google (2025) อธิบายว่า Google Sites เป็นส่วนหนึ่งของชุดโปรแกรม Google Workspace ช่วยให้สามารถผสานรวมกับเครื่องมืออื่นๆ ของ Google ได้อย่างราบรื่น เช่น ไดรฟ์ (Google Drive), เอกสาร (Google Doc), ชีต (Google Sheet) และ YouTube ซึ่งทำให้มีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับงานแบบร่วมมือกัน พอร์ตโฟลิโอ (Portfolio) การศึกษา การเล่าเรื่องดิจิทัล และการนำเสนอโครงการแบบอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive) ผู้ใช้สามารถเลือกธีมเพลตต่างๆ ลากและวางองค์ประกอบ ผังเนื้อหาแม่ดามีเดีย และจัดการการนำทางเว็บไซต์ได้อย่างง่ายดาย ดังนั้นผู้เขียนจึงตัดสินใจใช้ Google Sites เพื่อการเรียนรู้ทางไกลและนิทรรศการออนไลน์ เรื่องคัทธนกุมารและเนมิราช ผ่าน YouTube ที่ทำงานร่วมงานระหว่าง Google Sites และ YouTube ที่อยู่เว็บไซต์ คือ <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin/> (ภาพ 7.9, 7.10, 7.11, 7.12, 7.13 และ 7.14) (ที่อยู่เว็บไซต์ ในรูปแบบ QR Code เพิ่มเติม ในภาคผนวก)



ภาพ 7.9 เว็บไซต์แรก หรือ เว็บไซต์โฮม (Homepage)

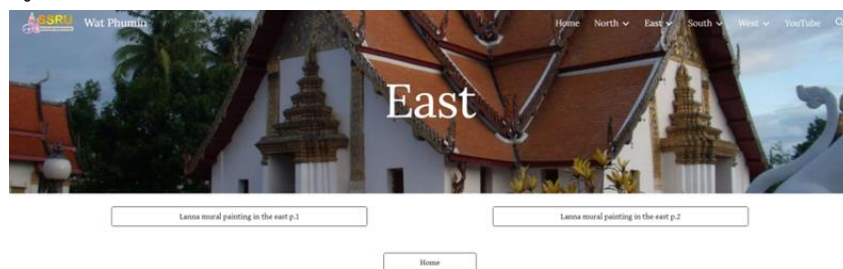
จาก <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin/> (2025),CC-BY-NC-ND ©

สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



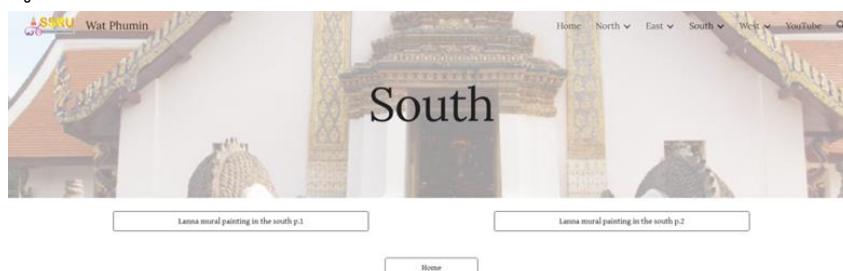
ภาพ 7.10 หน้าเว็บเพจ (Web Page) ทิศเหนือ (North)

จาก <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin/north> (2025),CC-BY-NC-ND ©
สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 7.11 หน้าเว็บเพจ (Web Page) ทิศตะวันออก (East)

จาก <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin/east> (2025),CC-BY-NC-ND ©
สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 7.12 หน้าเว็บเพจ (Web Page) ทิศใต้ (South)

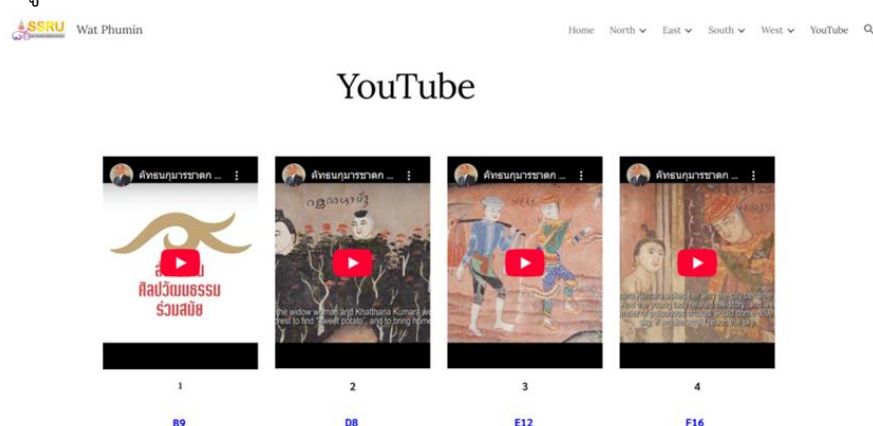
จาก <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin/south> (2025),CC-BY-NC-ND ©
สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 7.13 หน้าเว็บเพจ (Web Page) ทิศตะวันตก (West)

จาก <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin/west> (2025),CC-BY-NC-ND ©

สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 7.14 หน้าเว็บเพจ (Web Page) YouTube

จาก <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin/youtube> (2025),CC-BY-NC-ND

© สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

โดยสรุป การนำไปใช้ (Implementation) สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 : การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาดของโรค เช่น COVID-19 โดยเฉพาะผู้ที่ไม่สามารถเดินทางมาชมงานจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน และเพื่อผู้ที่สนใจแต่อยู่ห่างไกล ดังนั้นการเรียนรู้แบบออนไลน์เป็นทางเลือกสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและศิลปะได้อย่างต่อเนื่องและปลอดภัย การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จึงถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองต่อข้อจำกัดของการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม โดยใช้ Google Sites เป็นแพลตฟอร์มหลักในการสร้างเว็บไซต์ และเชื่อมโยงกับ YouTube สำหรับนำเสนอวิดีโอเนื้อหาที่น่าสนใจ พร้อมทั้งบูรณาการสื่อมัลติมีเดีย เช่น เอกสารประกอบบทเรียนแบบอินเทอร์แอคทีฟ และกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่เข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลา ทั้งยังสามารถเผยแพร่ผ่านช่องทางการศึกษาหลากหลาย เช่น สื่อสังคมออนไลน์ ลิงก์ QR Code เพื่อเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในช่วงวิกฤตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รายการอ้างอิง

ศิวะพันธุ์ ยันตะคุ. (28 กันยายน 2552). Web Publishing. <https://www.gotoknow.org/posts/301540>

Mingketar (19 ตุลาคม 2022). โครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure) คืออะไร.

<https://mingketar.co.th/website-structure/>

Think with Google. (มีนาคม 2556). YouTube Analytics.

<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/th-th/marketing-strategies/video/youtube-analytics/>

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA Publishing.

Burgess, J., & Green, J. (2018). YouTube: Online video and Participatory culture (2nd ed.).

Cambridge: Polity Press.

GCF Global. (n.d.). What is YouTube?

Retrieved from <https://edu.gcfglobal.org/en/youtube/what-is-youtube/1/>

Goodman Creatives. (20 November 2018). D-I-Why?: 10 Reasons Why Custom Websites Are Much Better Than Using Website Builders. Retrieved from

<https://goodmancreatives.com/custom-websites-vs-diy-builders/>

Google. (2025). Google Sites. Retrieved from

<https://workspace.google.com/intl/th/products/sites/>

Petar Petkovski. (22 July 2025). Custom Web Design vs. Website Builders: Which is Better for Your Marketing Goals? Retrieved from

<https://tehnika.mk/blog/custom-web-design-vs-website>

-builders-which-is-better-for-your-marketing-goals/

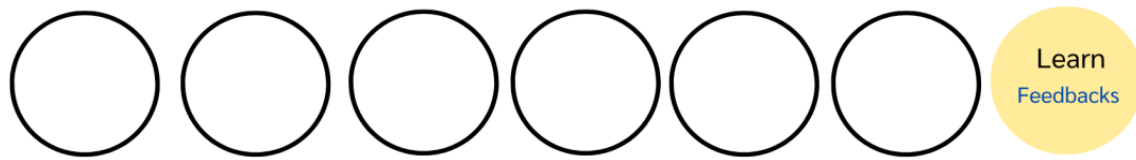
Statista. (2024). Number of YouTube users worldwide from 2016 to 2024. Retrieved from <https://www.statista.com>

Warnermountain Digital. (27 December 2024). The Pros and Cons of Custom-Built Websites vs. Website Builders. Retrieved from <https://warnermountaindigital.com/pros-and-cons-custom-vs-website-Builders.html>

YouTube Help. (2023). Use YouTube Analytics to understand your Video performance. Retrieved from <https://support.google.com/youtube/answer/9314414>

บทที่ 8

การเรียนรู้ (Learn)



ภาพ 8.1. ขั้นตอน การเรียนรู้ (Learn) ปรับปรุงจาก Ambrose and Harris

The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009)

8.1 การเรียนรู้ (Learn) (ภาพ 8.1)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 27) อธิบายว่า ข้อเสนอแนะที่ได้รับในช่วงท้ายของกระบวนการนั้นกลายเป็นโอกาสในการเรียนรู้สำหรับโครงการในอนาคต โดยเป็นหนึ่งในแหล่งข้อมูลที่ใช้ในขั้นตอนการกำหนดโจทย์ (Define) และการวิจัย (Research) ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออกแบบอาจมีสาเหตุมาจากความไม่ชัดเจนของโจทย์ หรือความเข้าใจที่ไม่เพียงพอในประเด็นสำคัญต่างๆ ผ่านกระบวนการรับข้อเสนอแนะนี้ นักออกแบบและลูกค้าจะสามารถสร้างความเข้าใจร่วมกันได้มากขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป ซึ่งจะช่วยให้สามารถผลิตทางแก้ไขที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้นในอนาคต แม้ว่าขั้นตอน "การเรียนรู้" (Learn) จะดูเหมือนเป็นขั้นตอนสุดท้ายจากทั้งเจ็ดขั้นตอนที่กล่าวถึง แต่ในความเป็นจริงแล้ว การเรียนรู้เกิดขึ้นตลอดทั้งกระบวนการออกแบบ ในแต่ละขั้นตอน คุณควรหยุดทบทวนว่าอยู่ในจุดไหน กำลังมุ่งหน้าไปทางใด อะไรที่ได้ผล และอะไรที่ยังไม่ได้ผล ความสามารถในการเรียนรู้จากแต่ละขั้นตอนจะช่วยพัฒนากระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และช่วยสร้างผลงานที่สร้างสรรค์และประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น

8.2 ผลการตอบรับ (Feedbacks)

การรับข้อเสนอแนะ (Obtaining feedbacks)

Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 27) อธิบายว่า ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการออกแบบคือการเรียนรู้จากสิ่งที่เกิดขึ้นตลอดทั้งกระบวนการออกแบบ ซึ่งเป็นช่วงของการรับข้อเสนอแนะ โดยที่ลูกค้าและบริษัทออกแบบอาจร่วมกันพิจารณาว่าสิ่งใดที่ประสบความสำเร็จและจุดใดที่ยังสามารถปรับปรุงได้ หลังจากการนำผลงานไปใช้งานจริง ลูกค้าอาจเริ่มมองหา หรือ

ได้รับข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวิธีที่กลุ่มเป้าหมายตอบรับต่อผลิตภัณฑ์นั้น และผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อกลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างไร ดังนั้น บริษัทออกแบบจึงสามารถทราบได้ว่ากลุ่มเป้าหมายมีปฏิกิริยาอย่างไรต่อผลงานการออกแบบนั้น

การรับข้อเสนอแนะ (Obtaining Feedback) ในกระบวนการออกแบบในหนังสือ The Design Process โดย Ambrose and Harris (2009 : 27) ได้กล่าวถึง “การรับข้อเสนอแนะ (Obtaining feedback)” ว่าเป็นหนึ่งในขั้นตอนสำคัญของกระบวนการออกแบบ (Design Process Model) ซึ่งมีบทบาทหลักในการตรวจสอบ ตรวจสอบ และพัฒนาผลงานให้ตอบโจทย์ผู้ใช้ได้ดีขึ้น

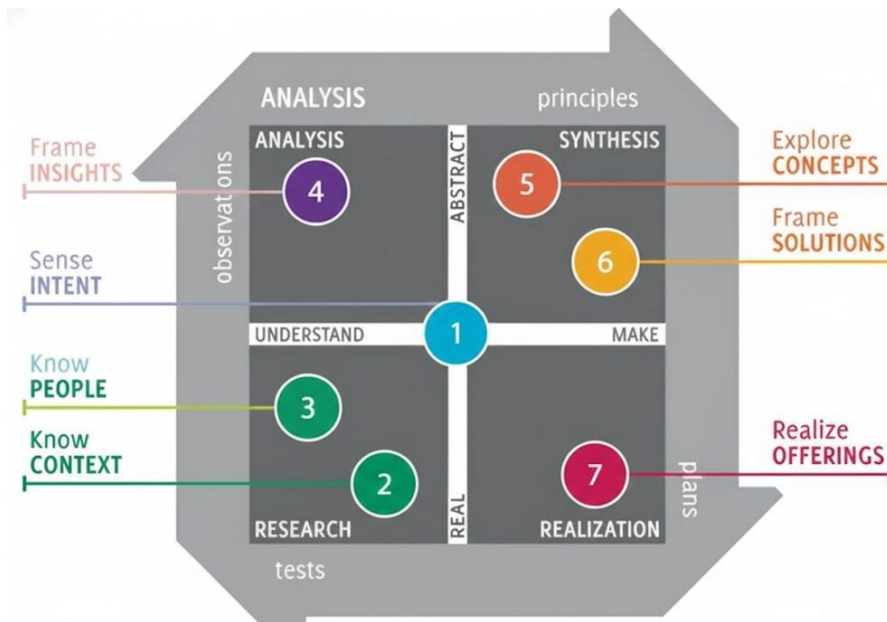


ภาพ 8.2 ศาสตราจารย์ Vijay Kumar ผู้เขียนหนังสือ 101 Design Methods : คู่มือสร้างนวัตกรรมให้เกิดขึ้นจริงในองค์กร (พ.ศ. 2556)

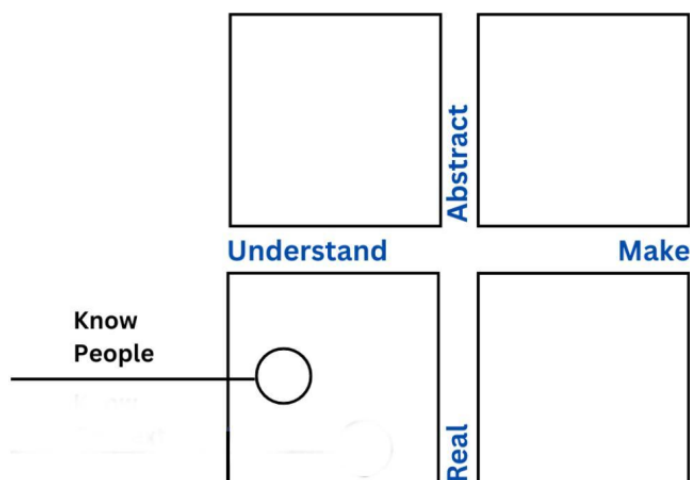
Photo credit : © Institute of Design (ID) Illinois Tech from
<https://id.iit.edu/people/vijay-kumar/> (2025), CC-BY-NC-ND

การรับข้อเสนอแนะ ไม่ได้หมายถึงการขอให้ใครบางคนมาวิจารณ์เท่านั้น แต่เป็นการ “ตั้งใจค้นหาเสียงสะท้อน” จากหลากหลายมุมมอง ทั้งจากผู้ใช้งานจริง ทีมงาน หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อให้ นักออกแบบเข้าใจจุดแข็ง จุดอ่อน และความต้องการที่อาจมองข้ามไป ทั้งนี้ผู้เขียนขอเพิ่มเติมการสนับสนุนจากแนวคิด “เข้าใจผู้คน (Know People)” ของ ศาสตราจารย์ Vijay Kumar (ภาพ 8.2) จาก สถาบันเทคโนโลยีอิลลินอยส์ (the Illinois Institute of Technology) , มลรัฐอิลลินอยส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้เขียนหนังสือ 101 Design Methods : คู่มือสร้างนวัตกรรมให้เกิดขึ้นจริงในองค์กร (พ.ศ. 2556) ซึ่งศาสตราจารย์ Vijay Kumar เป็นหนึ่งในนักคิดสำคัญด้านนวัตกรรมและการออกแบบ ได้เสนอแนวคิด “7 Modes of Innovation” ซึ่งหนึ่งในนั้นคือ “เข้าใจผู้คน (Know People)” โดยเน้นว่า การเข้าใจแรงจูงใจ พฤติกรรม ความต้องการ และบริบทของผู้คน เป็นรากฐานสำคัญของนวัตกรรมที่แท้จริง ศาสตราจารย์ Vijay Kumar (2556 :

10) อธิบายเพิ่มเติมว่า “การเข้าใจผู้คน (Know People)” คือกระบวนการศึกษาที่ครอบคลุม ตั้งแต่การวางแผนวิจัย การสำรวจฐานความรู้ การวิเคราะห์วิวัฒนาการและเครือข่ายในอุตสาหกรรม การประเมินขีดความสามารถและนวัตกรรมขององค์กร ตลอดจนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง (ภาพ 8.3 และ 8.4)



ภาพ 8.3 The Design Innovations Process ปรับปรุงจาก Kumar Model จาก 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization (2015) หน้า 8, CC-BY-NC-ND



ภาพ 8.4 Kumar Model เฉพาะ “การเข้าใจผู้คน (Know People)” ปรับปรุงจาก Kumar Model

จาก 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization (2015) หน้า 8, CC-BY-NC-ND

เมื่อนำแนวคิดนี้มารวมกับขั้นตอน “Obtaining Feedbacks” ของ Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 27) จะช่วยเสริมความเข้าใจและความลึกซึ้งในการรับข้อเสนอแนะ ดังนี้:

1. ข้อเสนอแนะที่มีคุณภาพ เริ่มจากการรู้จักผู้ให้ข้อมูล

การจะตีความข้อเสนอแนะได้อย่างถูกต้อง นักออกแบบต้องเข้าใจว่า ใคร คือผู้ให้ความคิดเห็น — เขาคิดอย่างไร? เขาใช้ผลิตภัณฑ์ในบริบทแบบไหน? เขาให้ความสำคัญกับอะไร?

แนวคิด Know People ช่วยให้นักออกแบบไม่มองข้อเสนอแนะแบบผิวเผิน แต่มองผ่านเลนส์ของความเข้าใจมนุษย์

2. ความเห็นเชิงลึก เกิดจากการตั้งคำถามอย่างเห็นอกเห็นใจ

การใช้หลัก Empathy หรือการเข้าใจผู้อื่นอย่างแท้จริง ทำให้การเก็บข้อเสนอแนะลึกซึ้งขึ้น เช่น แทนที่จะถามว่า “คุณชอบไหม?” อาจเปลี่ยนเป็น “อะไรทำให้คุณรู้สึกติดขัดระหว่างใช้งาน?” ซึ่งได้มาจากการเข้าใจ Pain Point ที่แท้จริงของผู้ใช้

3. เชื่อมโยงข้อมูลเชิงคุณภาพกับการพัฒนาออกแบบ

การรับ Feedbacks ที่ดี ไม่ใช่แค่การ “ฟัง” แต่ต้องตีความข้อมูลเหล่านั้นผ่านมุมมองของความเข้าใจผู้ใช้ แล้วสะท้อนกลับมาয়การพัฒนาผลงานที่ตอบโจทย์จริง ดังนั้นผู้เขียนจึงเห็นว่าในขั้นตอนการรับข้อเสนอแนะ (Obtaining Feedbacks) ตามแบบรูปแบบการคิดเชิงออกแบบ โดย Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009) จะมีพลังและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เมื่อผสานกับแนวคิด “เข้าใจผู้คน (Know People)” ของ Vijay Kumar เพราะการเข้าใจคน ไม่ใช่เพียงเพื่อออกแบบสิ่งที่ “ใช้งานได้” แต่เพื่อสร้างสิ่งที่ “ตอบโจทย์ความเป็นมนุษย์” อย่างลึกซึ้ง ซึ่งการเข้าใจผู้คน ผู้เขียนให้กระบวนการเก็บข้อมูลโดยสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย ตามหลักการของการประเมิน เช่น แบบสอบถามแบบสัมภาษณ์ โดย Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009 : 27) ดังรายนามต่อไปนี้

1. นางภัทรกร ชัยวัฒนกุล วัฒนธรรมจังหวัดน่าน
2. อาจารย์สิทธิรัช ธิติกุลเกษมศักดิ์ ผู้จัดการหออัตลักษณ์นครน่าน
3. อาจารย์สมศักดิ์ แต่งพันธ์ ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มงานอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังและประติมากรรมกรมศิลปากร
4. อาจารย์สมวงศ์ ทัพพรัตน์ อาจารย์ประจำคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร
5. นายธวัชชัย ปุณณลิมปกุล ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านช่างศิลปกรรม สำนักช่างสิบหมู่
6. อาจารย์สมพงษ์ ปัญญาวงศ์ อาจารย์ประจำสาขาประติมากรรม วิทยาลัยเพาะช่าง

1. นางภัทรกร ชัยวัฒนกุล วัฒนธรรมจังหวัดน่าน (ภาพ 8.4)



ภาพ 8.4 นางภัทรกร ชัยวัฒนกุล วัฒนธรรมจังหวัดน่าน © ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

ผู้สัมภาษณ์:

สวัสดีครับ ท่านภัทรกร ชัยวัฒนกุล วัฒนธรรมจังหวัดน่าน ขอขอบคุณที่ให้เกียรติมาร่วมพูดคุยกับเราวันนี้ครับ

นางภัทรกร:

สวัสดีค่ะ ยินดีมากค่ะ ขอขอบคุณที่มาจังหวัดน่านนะคะ

ผู้สัมภาษณ์:

วันนี้ผมอยากให้ท่านช่วยเข้าถึงเว็บไซต์

<https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin> และเล่าถึงความรู้สึกหรือความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เว็บไซต์ เพื่อศึกษาจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดภูมินทร์ โดยเฉพาะเรื่องคัท

ธนกุมารและเนมิราช ครับ

นางภัทรภร:

ชอบค่ะ ชอบมากค่ะ คือดิฉันเห็นว่าเป็นแนวทางที่ดีมากๆ เลยนะคะ ที่มีการทำเว็บไซต์ขึ้นมา เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดภูมินทร์ โดยเฉพาะเรื่องราวอย่างคัทธนกุมารและเนมิราช ซึ่งเป็นเรื่องในทศชาติชาดก เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ

ผู้สัมภาษณ์:

แสดงว่าท่านได้ลองใช้เว็บไซต์นี้แล้วใช่ไหมครับ?

นางภัทรภร:

ใช่ค่ะ ได้ลองเข้าไปใช้แล้ว ชอบที่มีเว็บไซต์แล้วก็สามารถ... คือมันสะดวกในการศึกษา ทั้งสำหรับคนในพื้นที่เอง แล้วก็นักท่องเที่ยวที่สนใจด้านศิลปวัฒนธรรมของน่านค่ะ เป็นการอำนวยความสะดวกในการหาข้อมูลเพิ่มเติมมากๆ ไม่ต้องเดินทางก็สามารถเข้าถึงข้อมูลเบื้องต้นได้เลย

ผู้สัมภาษณ์:

ในมุมมองของท่านในฐานะวัฒนธรรมจังหวัด มองว่าการมีสื่อออนไลน์ลักษณะนี้มีความสำคัญอย่างไรบ้างครับ?

นางภัทรภร:

สำคัญมากค่ะ เพราะเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แบบเข้าถึงง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา หรือแม้กระทั่งนักท่องเที่ยวต่างชาติที่สนใจศิลปวัฒนธรรมไทย ก็สามารถศึกษาล่วงหน้าได้จากเว็บไซต์ และเมื่อมาถึงหน้างานก็จะเข้าใจลึกซึ้งยิ่งขึ้นค่ะ

ผู้สัมภาษณ์:

สุดท้ายนี้ ท่านมีอะไรอยากฝากถึงผู้ที่สนใจหรือกำลังจะเดินทางมาเที่ยววัดภูมินทร์ไหมครับ?

นางภัทรภร:

อยากเชิญชวนทุกท่านนะคะให้ลองเข้าไปศึกษาข้อมูลผ่านเว็บไซต์ก่อนค่ะ แล้วจะรู้เลยว่าจิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์ไม่ใช่แค่ภาพสวยๆ แต่มีเรื่องราว มีคุณค่า มีประวัติศาสตร์ และสะท้อนวิถีชีวิตของคนล้านนาได้อย่างน่าประทับใจค่ะ

ผู้สัมภาษณ์:

ขอบพระคุณท่านภัทรภร ชัยวัฒนกุล วัฒนธรรมจังหวัดน่านเป็นอย่างยิ่งครับ สำหรับเวลาวันนี้

นางภัทรร:

ขอบคุณเช่นกันค่ะ

2.อาจารย์สิทธิชัย ธิติกุลเกษมศักดิ์ ผู้จัดการหออัตลักษณ์นครน่าน (ภาพ 8.5)



ภาพ 8.5 อาจารย์สิทธิชัย ธิติกุลเกษมศักดิ์ ผู้จัดการหออัตลักษณ์นครน่าน © ถ่ายภาพโดยผู้
สร้างสรรค์

ผู้สัมภาษณ์:

สวัสดีครับ อาจารย์สิทธิชัย ธิติกุลเกษมศักดิ์ ผู้จัดการหออัตลักษณ์นครน่าน ขอบคุณที่ให้เกียรติ
มาร่วมพูดคุยกับเรานะครับ

อาจารย์สิทธิชัย:

สวัสดีครับ ขอบคุณเช่นกันครับ ยินดีมากครับ

ผู้สัมภาษณ์:

วันนี้เราขอพูดคุยเกี่ยวกับเว็บไซต์ <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin> ซึ่งใช้
ในการศึกษาจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน โดยเฉพาะในเรื่องของคัทรน
กุมารและเนมิราช อยากทราบความคิดเห็นของอาจารย์เกี่ยวกับเว็บไซต์นี้ครับ

อาจารย์สิทธิชัย:

ขอครับ ผมเห็นว่าเป็นแนวทางที่ดีมากครับ เว็บไซต์นี้จะสามารถเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ
โดยเฉพาะผู้ที่ต้องการเรียนรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรมของเมืองน่าน เป็นแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจ

มากครับ

ผู้สัมภาษณ์:

อาจารย์มองว่าการใช้เว็บไซต์ช่วยอะไรได้บ้างในแง่ของการส่งเสริมวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว?

อาจารย์สิทธิธิช:

เว็บไซต์ลักษณะนี้ถือเป็นเครื่องมือที่มีพลังครับ เพราะสามารถใช้ในการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้สนใจและเข้ามาเยี่ยมชมเมืองน่าน โดยเฉพาะจากการชมความงามของจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดภูมินทร์ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ทางศิลปะที่โดดเด่นของที่นี่

ผู้สัมภาษณ์:

นอกจากการส่งเสริมด้านการศึกษาแล้ว เว็บไซต์นี้สามารถมีผลกระทบในมุมอื่นอีกไหมครับ?

อาจารย์สิทธิธิช:

แน่นอนครับ หากเว็บไซต์ช่วยกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวอยากเดินทางมาชมของจริงมากขึ้น ก็จะมีผลทางเศรษฐกิจตามมาด้วยครับ เพราะนักท่องเที่ยวที่มาเยือนก็จะจับจ่าย ใช้บริการในชุมชน ส่งผลให้สามารถเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่นและจังหวัดน่านโดยรวมได้ด้วยครับ

ผู้สัมภาษณ์:

สุดท้ายนี้ อาจารย์มีอะไรอยากฝากถึงผู้ที่สนใจศึกษาศิลปะล้านนาผ่านเทคโนโลยีบ้างไหมครับ?

อาจารย์สิทธิธิช:

ผมอยากเชิญชวนให้ทุกท่านเปิดใจใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ครับ เว็บไซต์แบบนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีมากสำหรับการศึกษาศิลปวัฒนธรรม และเมื่อมีโอกาสก็อยากให้มาเยี่ยมชมด้วยตนเอง เพราะของจริงที่วัดภูมินทร์นั้นมีเสน่ห์มากครับ

ผู้สัมภาษณ์:

ขอบพระคุณอาจารย์สิทธิธิชเป็นอย่างยิ่งครับ สำหรับมุมมองและเวลานี้

อาจารย์สิทธิธิช:

ขอบคุณมากครับ ยินดีที่ได้ร่วมพูดคุยครับ

3. อาจารย์สมศักดิ์ แดงพันธ์ ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มงานอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังและประติมากรรมกรมศิลปากร (ภาพ 8.6)



ภาพ 8.6 อาจารย์สมศักดิ์ แดงพันธ์ ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มงานอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังและ
ประติมากรรม กรมศิลปากร © ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

ผู้สัมภาษณ์:

สวัสดีครับอาจารย์สมศักดิ์ ขอขอบคุณที่สละเวลามาร่วมพูดคุยกับเราเกี่ยวกับประเด็นด้านการ
อนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังในวันนี้ครับ

อาจารย์สมศักดิ์:

สวัสดีครับ ขอขอบคุณที่ให้โอกาสครับ ยินดีอย่างยิ่งครับ

ผู้สัมภาษณ์:

ทางเรามีโอกาสได้ศึกษาจากเว็บไซต์ <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin> ซึ่ง
รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ โดยเฉพาะในเรื่องชาดกอย่าง "คันธกุมาร"
และวิถีชีวิตของชาวเมืองน่านในอดีต อยากทราบความคิดเห็นของอาจารย์ในฐานะผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการอนุรักษ์ครับ

อาจารย์สมศักดิ์:

ดีมากครับ ผมมองว่าเป็นตัวอย่างที่น่าสนใจของการบูรณาการระหว่างศาสตร์กับศิลป์ เว็บไซต์นี้
ช่วยเก็บรักษาภาพจิตรกรรมฝาผนังไว้ในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งถือว่าการอนุรักษ์ในอีกลักษณะ
หนึ่ง เพราะข้อมูลเหล่านี้จะถูกเก็บไว้ในสภาพที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง เป็นการบันทึก ณ ช่วงเวลา
หนึ่งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้สัมภาษณ์:

แสดงว่าการทำงานด้านดิจิทัลก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของการอนุรักษ์ศิลปกรรมได้ใช่ไหมครับ?

อาจารย์สมศักดิ์:

ใช้ครับ ถือว่าเป็นแนวทางที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง โดยเฉพาะในบริบทของการเผยแพร่และเข้าถึง ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญของชาติ อย่างจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ นอกจากจะเล่าเรื่อง "คันธกุมาร" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทศชาติชาดกแล้ว ยังมีการสอดแทรกภาพวิถีชีวิตของชาวน่านในอดีตไว้มากมาย เช่น การแต่งกาย การทอผ้า การค้าขาย เหล่านี้ล้วนเป็นข้อมูลล้ำค่า

ผู้สัมภาษณ์:

ในมุมมองศิลปะ อาจารย์มองว่าภาพจิตรกรรมเหล่านี้สะท้อนคุณค่าอะไรได้บ้างครับ?

อาจารย์สมศักดิ์:

งานจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นศิลปะที่งดงาม แต่ยังเต็มไปด้วย "สุนทรียภาพ" ที่สะท้อนถึง “คุณค่า” และ “มูลค่า” ของวัฒนธรรมในอดีตครับ ศิลปะเหล่านี้แสดงออกถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น ความประณีต และภูมิปัญญาของช่างในยุคหนึ่ง ซึ่งควรค่าแก่การอนุรักษ์และเผยแพร่

ผู้สัมภาษณ์:

เว็บไซต์นี้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเชื่อมโยงคนรุ่นใหม่กับศิลปะดั้งเดิม?

อาจารย์สมศักดิ์:

แน่นอนครับ การใช้เทคโนโลยีเช่นเว็บไซต์จะช่วยให้เยาวชนและประชาชนทั่วไปเข้าถึงศิลปะและวัฒนธรรมได้ง่ายขึ้น เป็นการสร้างแรงบันดาลใจ พร้อมทั้งทำหน้าที่เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของชาติไปในตัว

ผู้สัมภาษณ์:

ขอบพระคุณอาจารย์สมศักดิ์สำหรับมุมมองลึกซึ้งเกี่ยวกับการอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังและบทบาทของดิจิทัลในงานด้านนี้ครับ

อาจารย์สมศักดิ์:

ด้วยความยินดีครับ ขอขอบคุณที่ให้ความสำคัญกับศิลปวัฒนธรรมของบ้านเราครับ

4. อาจารย์สมวงศ์ ทัพพรัตน์ อาจารย์ประจำภาควิชาจิตรกรรม

คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (ภาพ 8.7)



ภาพ 8.7 อาจารย์สมวงศ์ ทัพพรัตน์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร © ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

สัมภาษณ์:

สวัสดีครับ อาจารย์สมวงศ์ ทัพพรัตน์ ขอบพระคุณที่สละเวลามาร่วมพูดคุยเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ในวันนี้ครับ

อาจารย์สมวงศ์:

ยินดีครับ ขอขอบคุณที่ให้โอกาสมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องที่มีคุณค่าแบบนี้ครับ

ผู้สัมภาษณ์:

ปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ผลงานศิลปะมากขึ้น เช่น เว็บไซต์

<https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin> ที่รวบรวมข้อมูลจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ อาจารย์มองเรื่องนี้อย่างไรบ้างครับ?

อาจารย์สมวงศ์:

ดีมากเลยครับ เว็บไซต์นี้เป็นสื่ออีกทางหนึ่งที่ช่วยให้ผู้ที่มาชมงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ สามารถไตร่ตรองและทำความเข้าใจเนื้อหาในภาพได้ลึกยิ่งขึ้น ไม่ใช่แค่ดูผ่านๆ แล้วจบ แต่เป็นการพาคนดูให้ตั้งคำถาม คิดต่อ และเข้าใจเจตนารมณ์ของศิลปินได้มากขึ้นครับ

ผู้สัมภาษณ์:

แล้วในเชิงศิลปะ อาจารย์มีมุมมองอย่างไรเกี่ยวกับฝีมือของศิลปินผู้วาดจิตรกรรมเหล่านี้?

อาจารย์สมวงศ์:

ผมชื่นชมอย่างมากครับ เพราะศิลปินผู้วาดสามารถพัฒนาแนวความคิดและถ่ายทอดออกมาใน

รูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การจัดองค์ประกอบภาพมีความแม่นยำ การสร้างรูปทรง แสง สี ตลอดจนบรรยากาศในภาพมีความเป็นธรรมชาติ สะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดน่านได้อย่างกลมกลืนและน่าประทับใจ

ผู้สัมภาษณ์:

ในภาพจิตรกรรมที่วัดภูมินทร์นั้น มีการเล่าเรื่องชาดกอย่าง “คันธกุมาร” และ “เนมิราช” รวมถึงภาพวิถีชีวิตของชาวเมืองน่าน อาจารย์คิดว่าจุดเด่นของผลงานเหล่านี้คืออะไรครับ?

อาจารย์สมวงศ์:

จุดเด่นคือการผสมผสานระหว่างเนื้อหาทางธรรมะกับวิถีชีวิตในท้องถิ่นได้อย่างแนบเนียนครับ ภาพไม่ได้เล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมาเท่านั้น แต่ยังสื่อถึงความซับซ้อนของความเป็นมนุษย์ผ่านรายละเอียดเล็กๆ เช่น การแต่งกาย การทำงาน การค้าขาย สิ่งเหล่านี้ทำให้งานจิตรกรรมมีชีวิต มีเรื่องเล่า และมีพลังในการสื่อสาร

ผู้สัมภาษณ์:

อาจารย์พูดถึง “ความว่าง” ที่ปรากฏในภาพด้วย อยากให้ขยายความในส่วนนี้ได้ไหมครับ?

อาจารย์สมวงศ์:

ครับ “ความว่าง” ในงานศิลปะไม่ใช่แค่พื้นที่ที่ไม่มีอะไร แต่คือพื้นที่ที่ศิลปินตั้งใจเว้นไว้เพื่อสร้างมิติ ความสมดุล และอารมณ์ ซึ่งที่วัดภูมินทร์ เราจะเห็นศิลปินใช้ “ความว่าง” ในการแบ่งช่วงเวลาและเรื่องราว ทำให้ภาพมีลมหายใจ มีความลึก และเกิดความเปลี่ยนแปลงตามการตีความของผู้ชมในแต่ละยุค สิ่งเหล่านี้แหละคือ “ความงาม” และ “ความจริง” ที่แฝงอยู่ในผลงานครับ

ผู้สัมภาษณ์:

น่าสนใจมากครับ อาจารย์มีข้อคิดอะไรฝากถึงผู้ที่สนใจงานศิลปะหรือผู้ที่เดินทางไปชมวัดภูมินทร์ไหมครับ?

อาจารย์สมวงศ์:

ผมอยากให้ผู้ชมทุกคนเข้าไปชมด้วยใจที่เปิดกว้างครับ อย่าเพียงแค่มองภาพแล้วเดินผ่านไป ลองหยุดคิด ตั้งคำถาม และใช้แหล่งข้อมูลอย่างเว็บไซต์ที่กล่าวถึงเป็นเครื่องมือช่วยให้เราเข้าใจลึกซึ้ง

ขึ้น แล้วเราจะเห็นว่าศิลปะในวัดเล็กๆ แห่งนี้มีคุณค่าไม่แพ้งานระดับโลกเลยครับ

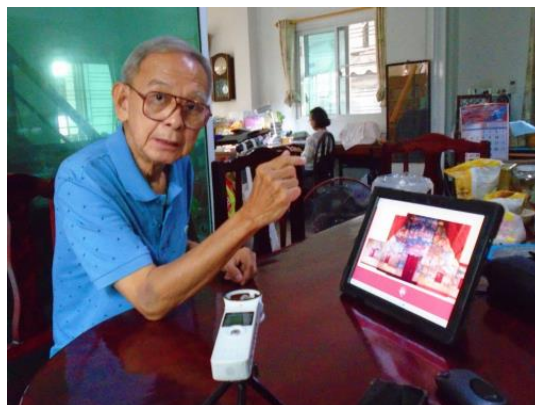
ผู้สัมภาษณ์:

ขอบพระคุณอาจารย์สมวงศ์มากครับ สำหรับคำอธิบายและมุมมองที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

อาจารย์สมวงศ์:

ขอบคุณเช่นกันครับ ยินดีอย่างยิ่งที่ได้ร่วมแบ่งปันครับ

5. นายธวัชชัย ปุณณลิ้มกุล ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านช่างศิลปกรรม สำนักช่างสิบหมู่ (ภาพ 8.8)



ภาพ 8.8 นายธวัชชัย ปุณณลิ้มกุล ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านช่างศิลปกรรม สำนักช่างสิบหมู่ ©
ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

ผู้สัมภาษณ์:

สวัสดีครับอาจารย์ธวัชชัย ขอบคุณที่ให้เกียรติมาร่วมพูดคุยในวันนี้เกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน และมุมมองต่อการเผยแพร่เครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านผ่านสื่อดิจิทัลครับ

นายธวัชชัย:

ยินดีครับ ขอบคุณเช่นกันที่ให้โอกาสได้พูดถึงงานศิลปกรรมที่มีคุณค่าแบบนี้ครับ

ผู้สัมภาษณ์:

มีการจัดทำเว็บไซต์ <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin> เพื่อเผยแพร่ข้อมูล

เกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ อาจารย์เห็นว่าเว็บไซต์นี้มีประโยชน์อย่างไรบ้างครับ?

นายธวัชชัย:

เว็บไซต์นี้ถือว่ามีประโยชน์มากครับ เพราะเป็นการถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อสมัยใหม่ ซึ่งเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขวาง เป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษางานจิตรกรรมฝาผนังของวัดภูมินทร์ ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน นักศึกษา หรือประชาชนทั่วไปก็สามารถเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกได้ทุกที่ทุกเวลา ถือเป็นการใช้เทคโนโลยีมาช่วยสืบสานศิลปกรรมอย่างมีประสิทธิภาพครับ

ผู้สัมภาษณ์:

ในมุมมองของผู้เชี่ยวชาญด้านช่างศิลปกรรม ท่านมองว่างานจิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์มีความสำคัญอย่างไรครับ?

นายธวัชชัย:

งานจิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์ถือเป็นผลงานที่มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นตัวแทนของศิลปะสกุลช่างน่านที่มีความประณีต สวยงาม และเปี่ยมไปด้วยคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม อีกทั้งยังถ่ายทอดทั้งความเชื่อ ความศรัทธาในพระพุทธศาสนา และสะท้อนชีวิตความเป็นอยู่ของชาวน่านในอดีตไว้เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ เป็นเหมือนภาพบันทึกประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีชีวิตครับ

ผู้สัมภาษณ์:

ลักษณะของภาพจิตรกรรมที่วัดภูมินทร์แตกต่างจากจิตรกรรมไทยประเพณีทั่วไปอย่างไรบ้างครับ?

นายธวัชชัย:

แตกต่างชัดเจนครับ โดยเฉพาะในแง่ของ “ความเป็นธรรมชาติ” ผู้เขียนเขียนภาพด้วยลายเส้นที่ไม่ยึดตามแบบแผน เป็นภาพที่เป็นลายเส้นเฉพาะตัวของผู้เขียนภาพซึ่งในหลักฐานที่อ้างอิงได้ บอกว่าเป็นชาวไทลื้อ ดังนั้นภาพจิตรกรรมที่วัดภูมินทร์ไม่ได้เน้นความวิจิตรอลังการแบบจิตรกรรมไทยประเพณีในวัดใหญ่ ๆ แต่กลับสะท้อนภาพชีวิตจริงของผู้คนในยุคหนึ่ง ภาพที่วาดมีความเป็นพื้นบ้าน ไม่ได้ลอกเลียนจากที่อื่น ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย ท่าทาง การดำรงชีวิต ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดและเข้าใจง่ายกว่า นับเป็นความงามอีกแบบหนึ่งที่ทรงพลังมากครับ

ผู้สัมภาษณ์:

แล้วในด้านการใช้สี อาจารย์เห็นว่ามีจุดเด่นอย่างไรบ้างครับ?

นายธวัชชัย:

สีที่ใช้มีความหลากหลายและน่าสนใจมากครับ เช่น ขาว ดำ แดง น้ำเงิน น้ำตาล เหลือง แดงชาด เขียวตองแซ และยังมีสีที่ศิลปินผสมขึ้นเองอีกหลายสี การใช้สีเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในวัสดุและเทคนิคของช่างในยุคนั้น อีกทั้งยังช่วยเสริมบรรยากาศและอารมณ์ของภาพให้ดูสมจริงและมีมิติมากขึ้น

ผู้สัมภาษณ์:

สุดท้ายนี้ อาจารย์อยากฝากอะไรถึงผู้ที่สนใจศึกษางานจิตรกรรมวัดภูมินทร์ หรือศิลปะไทยโดยรวมไหมครับ?

นายธวัชชัย:

ผมอยากให้ทุกคนเปิดใจและหมั่นศึกษางานศิลปะไทย โดยเฉพาะผ่านช่องทางใหม่ๆ อย่างเว็บไซต์ที่คุณพูดถึง เพราะนอกจากจะช่วยให้เข้าใจศิลปะได้ดีขึ้นแล้ว ยังเป็นการสืบทอดและเผยแพร่คุณค่าทางวัฒนธรรมที่สำคัญของบ้านเราให้คงอยู่ไปกับคนรุ่นต่อไปครับ

ผู้สัมภาษณ์:

ขอบพระคุณอาจารย์ธวัชชัยมากครับ สำหรับข้อมูลเชิงลึกและคำแนะนำดีๆ ที่มีคุณค่าในวันนี้

นายธวัชชัย:

ขอบคุณครับ ยินดีมากครับที่ได้แบ่งปันความรู้

6. บทสัมภาษณ์ อาจารย์สมพงษ์ ปัญญาวงศ์ อาจารย์ประจำสาขาประติมากรรม วิทยาลัยเพาะช่าง (ภาพ 8.9)



ภาพ 8.9 อาจารย์สมพงษ์ ปัญญาวงศ์ อาจารย์ประจำสาขาประติมากรรม วิทยาลัยเพาะช่าง
© ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

ผู้สัมภาษณ์: อาจารย์มีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับเว็บไซต์

<https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin> นี้ครับ?

อาจารย์สมพงษ์ ปัญญาวงศ์: ผมคิดว่าเว็บไซต์นี้จัดทำออกมาได้ดีมากครับ เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์สำหรับการศึกษางานจิตรกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเบื้องต้น สำหรับผู้ที่สนใจสามารถใช้เว็บไซต์นี้ในการเข้าถึงข้อมูลเบื้องต้น และนำไปต่อยอดเพื่อศึกษาลึกลงไปได้อีก ซึ่งเหมาะสมมากกับทั้งนักเรียน นักศึกษา หรือแม้แต่ประชาชนทั่วไปที่สนใจในศิลปวัฒนธรรมไทย

ผู้สัมภาษณ์: อาจารย์มีความผูกพันกับจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์อย่างไร?

อาจารย์สมพงษ์ ปัญญาวงศ์: ผมเป็นคนอำเภอท่าวังผา จังหวัดน่านครับ ตั้งแต่เด็กผมได้มีโอกาสไปชมงานจิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์ ในอำเภอเมือง และวัดหนองบัว ในอำเภอท่าวังผา อยู่บ่อยครั้ง สิ่งที่ผมรู้สึกคือ งานจิตรกรรมเหล่านี้มีเสน่ห์มาก ผมใช้เวลามองลายเส้น พิจารณารายละเอียดต่าง ๆ ด้วยความสนใจอย่างยิ่ง ตั้งแต่ยังเป็นเด็ก เพราะมันไม่ได้เป็นแค่ภาพวาดธรรมดา แต่สะท้อนวิถีชีวิตของคนในยุคหนึ่งได้อย่างลึกซึ้ง

ผู้สัมภาษณ์: อาจารย์มองเห็นคุณค่าอะไรในจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้ครับ?

อาจารย์สมพงษ์ ปัญญาวงศ์: จิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์เขียนด้วยเทคนิคสีฝุ่นบนรองพื้นดินสอพอง มีความงามที่เรียบง่ายแต่ลึกซึ้ง เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการแต่งกาย วิถีชีวิต หรือแม้แต่ภาษากายของตัวละครในภาพ ล้วนบ่งบอกวัฒนธรรมของชาวน่านในยุคหนึ่งได้อย่างงดงาม ภาพเขียนมีการเล่าเรื่องไว้สามเรื่องหลัก คือ ประวัติพระพุทธเจ้า ชาดก และวิถีชีวิตของชาวบ้าน ซึ่งเป็นภาพสะท้อนของความคิด ความเชื่อ และความงามที่ฝังรากลึกในวิถีชีวิตประจำวัน

ผู้สัมภาษณ์: มีอะไรที่อาจารย์อยากฝากถึงผู้ที่เข้าชมเว็บไซต์หรือเยี่ยมชมวัดด้วยตนเอง?

อาจารย์สมพงษ์ ปัญญาวงศ์: ผมอยากให้ทุกคนมองงานศิลปะเหล่านี้อย่างลึกซึ้งครับ ไม่ใช่แค่มองผ่าน ๆ แต่ลองใช้เวลาพิจารณารายละเอียดต่าง ๆ แล้วจะพบว่ามันมีความงามที่ซ่อนอยู่

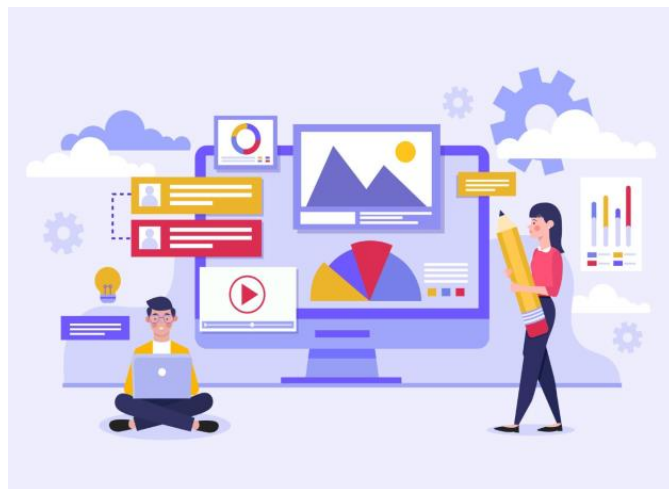
มากมาย เป็นความงามที่มาจากชีวิตประจำวัน ความเรียบง่าย และความจริงแท้ของวิถีมนุษย์ มีทั้งเรื่องของความสุข ความทุกข์ และสัจธรรมของชีวิตที่แฝงอยู่ในทุกภาพเขียน ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไป เราจะยิ่งเข้าใจคุณค่าที่แท้จริงของมัน

ผู้สัมภาษณ์: ขอบพระคุณอาจารย์สมพงษ์ที่กรุณาสละเวลามาแบ่งปันเรื่องราวที่ลึกซึ้งและมีคุณค่ามากครับ

อาจารย์สมพงษ์ ปัญญาวงศ์: ขอบคุณครับ ยินดีที่ได้ร่วมแบ่งปันครับ

8.3 ขั้นตอน “Obtaining Feedbacks” ของ Ambrose and Harris สามารถเก็บข้อมูลจาก YouTube Analytics

YouTube Analytics เป็นเครื่องมืออันทรงพลังที่ YouTube นำเสนอ ช่วยให้ผู้สร้างคอนเทนต์สามารถติดตาม วิเคราะห์ และเพิ่มประสิทธิภาพประสิทธิภาพของวิดีโอและช่องของตนได้ เครื่องมือนี้ให้ข้อมูลเชิงลึกโดยละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ชม แหล่งที่มาของการเข้าชม ข้อมูลประชากร เวลาในการรับชม การมีส่วนร่วม และรายได้ ตัวชี้วัดเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการตัดสินใจโดยอิงจากข้อมูลและการพัฒนากลยุทธ์คอนเทนต์ (ภาพ 8.10)



ภาพ 8.10 YouTube Analytics

จาก <https://www.freepik.com>

YouTube Analytics เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้สร้างเนื้อหาบน YouTube สามารถติดตาม ประเมิน และวิเคราะห์ผลการเผยแพร่ผลงานของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เครื่องมือนี้มีบทบาทในการวัดผลตอบรับของผู้ชมในเชิงลึก เช่น จำนวนการเข้าชม (views), ระยะเวลาการรับชม

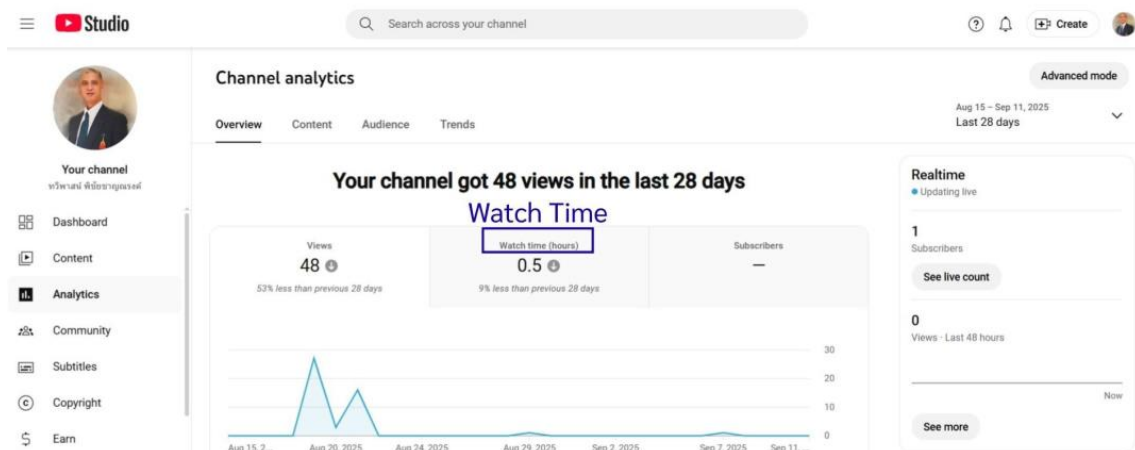
(watch time), อัตราการมีส่วนร่วม (engagement rate), แหล่งที่มาของผู้ชม (traffic sources) และลักษณะประชากรของผู้ชม (audience demographics) ซึ่งเป็นข้อมูลที่จำเป็นต่อการปรับปรุงคุณภาพเนื้อหาให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

ประโยชน์ของการเรียนรู้ YouTube Analytics

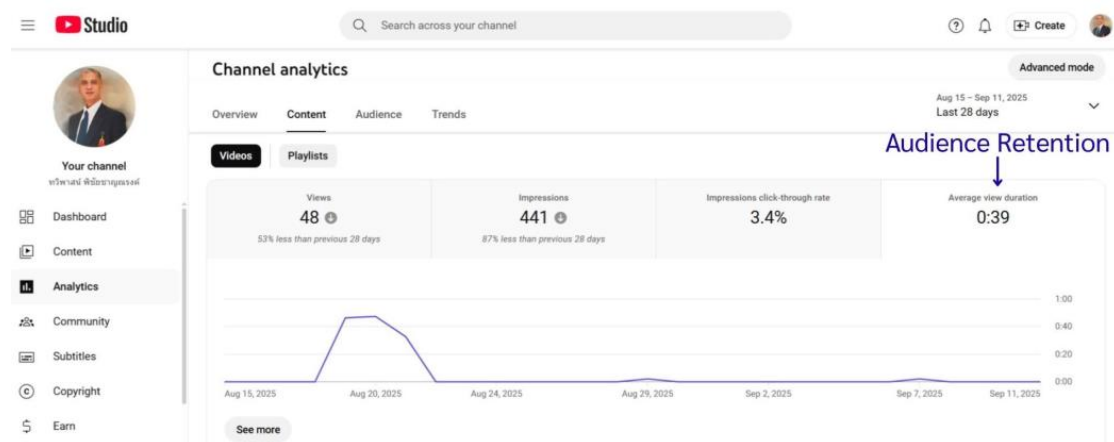
1. การเข้าใจพฤติกรรมของผู้ชม: การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับช่วงเวลาที่ผู้ชมสนใจหรือออกจากวิดีโอ สามารถช่วยให้ผู้ผลิตเนื้อหาปรับโครงสร้างการเล่าเรื่องให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (YouTube Help, 2023)
2. การวางแผนกลยุทธ์การเผยแพร่: ข้อมูลจาก Analytics เช่น ช่วงเวลาที่ผู้ชมออนไลน์มากที่สุด หรือคลิปที่มีอัตราการมีส่วนร่วมสูง สามารถนำไปใช้วางแผนวันและเวลาที่เหมาะสมในการอัปโหลดวิดีโอใหม่ (Gielen, 2019)
3. การวัดผลความสำเร็จของเนื้อหา: ตัวชี้วัด เช่น อัตราการคลิกเข้า (Click-Through Rate: CTR) และเวลาเฉลี่ยในการดูวิดีโอ (Average View Duration) ช่วยให้ผู้ผลิตสามารถประเมินว่าเนื้อหาตอบโจทย์ผู้ชมได้ดีเพียงใด
4. การพัฒนาเนื้อหาให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย: ข้อมูลเกี่ยวกับเพศ อายุ และประเทศของผู้ชม ช่วยให้สามารถกำหนดโทนภาษา รูปแบบการเล่าเรื่อง และวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผู้ชม (Burgess & Green, 2018)

ตัวอย่างเมตริกที่สำคัญใน YouTube Analytics

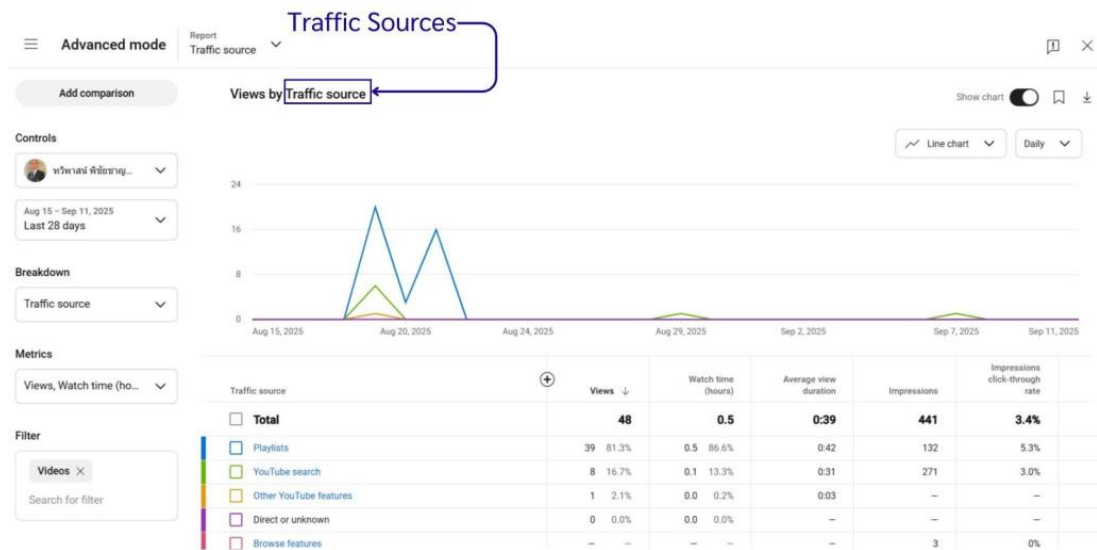
- Watch Time: ระยะเวลาที่ผู้ชมดูวิดีโอรวมทั้งหมด (ภาพ 8.11)
- Audience Retention: เปอร์เซ็นต์ของวิดีโอที่ผู้ชมดูจนจบ (ภาพ 8.12)
- Traffic Sources: ช่องทางที่ผู้ชมเข้าถึงวิดีโอ เช่น ผ่านการค้นหา หรือลิงก์ภายนอก (ภาพ 8.13)
- Engagement Metrics: จำนวนการกดถูกใจ แสดงความคิดเห็น หรือแชร์วิดีโอ (ภาพ 8.14)



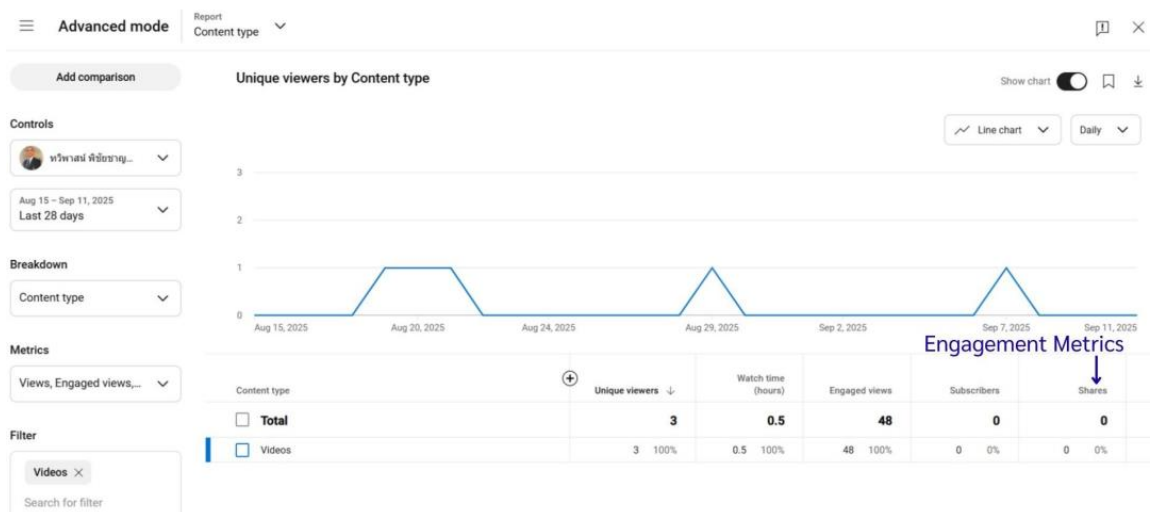
ภาพ 8.11 YouTube Analytics ของช่อง ทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์ (Watch Time) © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 8.12 YouTube Analytics ของช่อง ทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์ (Audience Retention) © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 8.13 YouTube Analytics ของช่อง ทวิพาสน์ พิชัยชาญณรงค์ (Traffic Sources) © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพ 8.14 YouTube Analytics ของช่อง ทวิพาสน์ พิชัยชาญณรงค์ (Engagement Metrics) © สร้างโดยผู้สร้างสรรค์

การเข้าใจและใช้ YouTube Analytics อย่างมีประสิทธิภาพจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของเนื้อหา สร้างการมีส่วนร่วม และส่งเสริมการเผยแพร่สาระสำคัญ เช่น เนื้อหาทางศาสนา วัฒนธรรม หรือการศึกษา ได้ตรงเป้าหมายมากขึ้น

โดยสรุปในกระบวนการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวเรื่อง คัทธนูกุมารชาดก และ เนมิราชชาดก ผู้เขียนได้นำแนวคิด Design Thinking มาใช้ในขั้นตอนสำคัญคือ การเรียนรู้ (Learn) และ การรับข้อเสนอแนะ (Obtaining Feedbacks) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้ตรงกับความต้องการของผู้ชมได้ดียิ่งขึ้นโดยมีการผสานแนวคิด “เข้าใจผู้คน (Know People)” เข้ากับขั้นตอนเหล่านี้ เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรม ความสนใจ และความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะในบริบทของการเผยแพร่ผ่าน เว็บไซต์ และ ช่อง YouTube ซึ่งเป็นสื่อที่เข้าถึงผู้ชมในวงกว้าง

ในขั้นตอนการเรียนรู้ (Learn) นี้ มีแนวทางการพัฒนาสื่อตามหลักคิดเชิงออกแบบซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นการสร้างสื่อที่มีคุณภาพและตอบใจกับผู้ชม โดยยึดหลัก ความเข้าใจมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Design) ซึ่งเป็นหัวใจของ Design Thinking ผ่านขั้นตอนดังนี้ :

- สำรวจกลุ่มเป้าหมาย: ศึกษาความสนใจของผู้สนใจพุทธศาสนาและงานจิตรกรรมฝาผนังผ่านแบบสอบถามและการวิเคราะห์พฤติกรรมบนสื่อออนไลน์
- ทดสอบต้นแบบ: เผยแพร่เนื้อหาบางส่วนเพื่อรับฟังข้อเสนอแนะโดยตรงจากผู้ชม เช่น ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้ที่เป็นตัวแทนของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)
- วิเคราะห์ผลตอบรับ: ตรวจสอบข้อมูลเชิงสถิติ คอมเมนต์ และแบบสอบถามจากแพลตฟอร์มต่าง ๆ ซึ่งในงานนี้ได้จาก YouTube Analytics
- ปรับปรุงต่อเนื่อง: พัฒนาสื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้นทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบ และการนำเสนอเมื่อได้ข้อเสนอแนะจากทุกช่องทาง

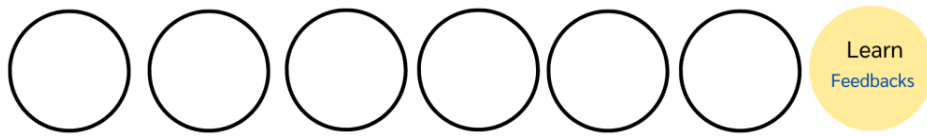
โดยสรุปกระบวนการทั้งหมดนี้สะท้อนการใช้แนวคิดเชิงออกแบบอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อให้สื่อสามารถเข้าถึงและสร้างคุณค่าให้กับผู้ชมได้จริง

รายการอ้างอิง

- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA Publishing.
- Burgess, J., & Green, J. (2018). YouTube: Online video and participatory culture (2nd ed.). Cambridge: Polity Press.
- Gielen, J. (2019). YouTube optimization: The ultimate guide for content creators. Los Angeles: Creator Academy Press.
- YouTube Help. (2023). Use YouTube Analytics to understand your video performance. Retrieved from <https://support.google.com/youtube/answer/9314414>

บทที่ 9

การเผยแพร่งานวิจัยในวารสารวิชาการและงานประชุมวิชาการ



ภาพ 9.1 ขั้นตอน การเรียนรู้ (Learn) ปรับปรุงจาก Ambrose and Harris

The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009)

สำหรับบทที่ 9 เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเผยแพร่งานวิจัยในวารสารวิชาการและงานประชุมวิชาการได้ขยายจากเนื้อหาในบทที่ 8 ซึ่งอยู่ในขั้นตอน การเรียนรู้ (Learn) จากโมเดลการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ของ Gavin Ambrose & Paul Harris (2009 : 27) ซึ่งขั้นตอน การเรียนรู้ที่ผู้เขียนได้ต่อยอดการเรียนรู้จากกระบวนการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้โมเดลที่ได้จากศาสตราจารย์ Mundon Pandan Ranjan แห่ง สถาบัน NID (ภาพ 9.2)



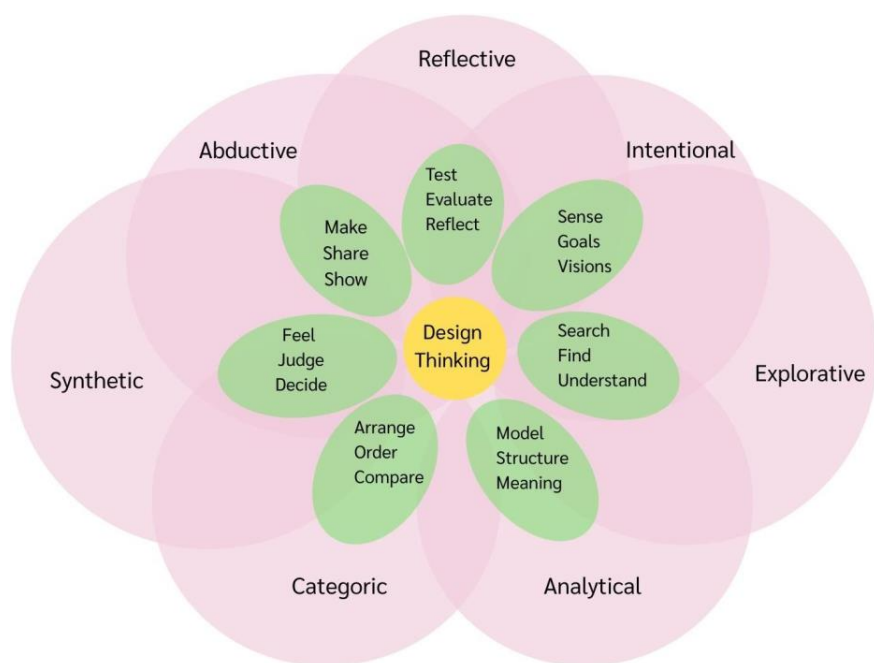
ภาพ 9.2 Prof. Mundon Pandan Ranjan

Photo credit: © D'source from <https://dsourc.in/showcase/prof-mp-ranjan/biography> (2025), CC BY-NC-SA 4.0

ในปี ค.ศ. 2013 Design Thinking Flower Model ได้ถูกนำเสนอโดยศาสตราจารย์ Mundon Pandan Ranjan อาจารย์ประจำ National Institute of Design (NID) , Ahmedabad University ประเทศอินเดีย ซึ่ง ศาสตราจารย์ M P Ranjan (2013) อธิบายว่า Design Thinking Flower Model หมายถึงวิธีการระดมความคิดที่มีโครงสร้างและมองเห็นได้หลากหลาย โดยได้แรงบันดาลใจจาก Lotus Blossom (ดอกบัวบาน) ที่ค่อยๆบานออกทีละกลีบ ซึ่งได้มาจากการระดมสมอง โดย เริ่มต้นด้วยการวาง แนวคิดหลัก หรือ ปัญหา ไว้ตรงกลาง จากนั้นแตกย่อยออกเป็น แนวคิดย่อย ที่เกี่ยวข้องล้อมรอบเหมือนกลีบดอกบัว แนวคิดย่อยแต่ละอันสามารถนำไปแตกแขนงออกเป็นแนวคิดใหม่ๆเพิ่มเติมได้อีก ทำให้เกิดโครงสร้างคล้ายแผนที่ความคิดที่ขยายออกไปเรื่อยๆ Lotus

Blossom เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ Design Thinking โดยเฉพาะในช่วง การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Ideation) ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถวิเคราะห์ปัญหาได้อย่างลึกซึ้ง และสร้างแนวทางแก้ไขที่หลากหลายได้อย่างมีระบบ ไม่ว่าจะเป็นทำคนเดียวหรือทำงานเป็นทีม วิธีการนี้ก็ยังยืดหยุ่นและช่วยกระตุ้นให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในบทที่ 9 นี้ เป็นการขยายจากขั้นตอน Learn (การเรียนรู้) จาก The Design Process Model ของ Gavin Ambrose & Paul Harris เมื่อเทียบเคียงมีความใกล้เคียงกันกับ The Design Thinking Flower Model ของ Prof. M P Ranjan ซึ่งในขั้นตอน Reflective ที่คล้ายกับ Learn (การเรียนรู้) คือ Reflective (ไตร่ตรอง) ซึ่งมีเครื่องมือวัดคือ Test (การทดสอบ) Evaluate (การประเมิน) และ Reflect (การสะท้อน) (ภาพ 9.3)



ภาพ 9.3 The Design Thinking Flower Model by Prof. M P Ranjan (2013)

Photo credit: © D'source from <https://dsourse.in/showcase/prof-mp-ranjan/design-journey/mpr%E2%80%99s-guiding-models> (2025), CC BY-NC-SA 4.0

ขั้นตอน Learn (การเรียนรู้) สำหรับผู้เขียนได้สะท้อนองค์ความรู้ที่ได้จาก การคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 1: การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อเล่าเรื่องปัญหาสุขภาพจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ และ สำหรับการคิดเชิงออกแบบในช่วงที่ 2 : การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาดที่ผู้เขียนใช้ The Design Thinking Flower Model ของ Prof. M P Ranjan เพื่อ Reflective (ไตร่ตรอง) ที่มี

เครื่องมือในการไตร่ตรองใคร่ครวญมากขึ้น เช่น Test (การทดสอบ) Evaluate (การประเมิน) และ Reflect (การสะท้อน) ซึ่งการเผยแพร่งานวิจัยจึงเป็นสิ่งที่ผู้เขียนสามารถนำไปใช้ในสะท้อนองค์ความรู้ได้

วรรณวีร์ บุญคุ้ม (2556: 285) อธิบายว่า ผลการวิจัย (Research Finding) คือข้อสรุปที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบ ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จะต้องตอบคำถามหรือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยทั้งหมด การเผยแพร่ผลการวิจัยสามารถทำได้ 2 ลักษณะ คือ

1. การตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ หรือ วารสารวิจัย
2. การนำเสนอในที่ประชุมวิชาการ

1.การตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ หรือ วารสารวิจัย

วรรณวีร์ บุญคุ้ม (2556 : 285) อธิบายว่า ความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างบทความวิจัยสำหรับวารสารวิชาการกับบทความที่นำเสนอในที่ประชุมวิชาการ คือ ความยาว และ รูปแบบ ของบทความ โดยบทความในวารสารมักจะมี ความยาวมากกว่า เช่นความยาวประมาณ 15 - 20 หน้า มีการพิมพ์เผยแพร่ เป็นรูปเล่ม เช่น ปีละ 1 - 2 ฉบับ และมีโครงสร้างหัวข้อที่แตกต่างจากวิทยานิพนธ์

บทความวิจัยที่นำเสนอในการประชุมวิชาการจะมีการกำหนดหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของวิทยานิพนธ์ โดยมีความยาวประมาณ 5-7 หน้า และจะมีการพิมพ์เผยแพร่เป็นรูปเล่มหลังจากการประชุมวิชาการ

วรรณวีร์ บุญคุ้ม (2556 : 286) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า การเผยแพร่ผลการศึกษาในวารสารวิชาการต่างประเทศนั้น ผู้วิจัยต้องศึกษาและทำความเข้าใจรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการตีพิมพ์ เช่น รูปแบบการนำเสนอและองค์ประกอบของเนื้อหา เพื่อให้บทความมีความถูกต้องและเป็นไปตามข้อกำหนดของวารสาร ก่อนที่จะได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) และตีพิมพ์ต่อไป ซึ่งผู้เขียนได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการต่างชาติ ชื่อ International Journal of Creative and Arts Studies

วรรณวีร์ บุญคุ้ม (2556 : 287) อธิบายว่า บทความวิจัยที่จัดทำขึ้นเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ โดยทั่วไปจะประกอบด้วยหัวข้อสำคัญดังต่อไปนี้:

1. ชื่อเรื่องวิจัย (Title)
2. ชื่อผู้วิจัย (Author) (รวมถึงชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาในกรณีที่เป็วิทยานิพนธ์)
3. บทคัดย่อ (Abstract)
4. คำสำคัญ (Keywords)
5. บทนำ (หรือ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา) (Introduction)
6. วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objectives)
7. แนวคิด ทฤษฎี หรือกรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา (Methodology)
8. วิธีดำเนินการวิจัย (Procedures)

9. ผลการวิจัย (Results)

10. สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ (Discussion)

11. รายการอ้างอิง (References)

โดยสรุป หัวข้อ การตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ หรือ วารสารวิจัย ผู้เขียนได้เขียนบทความงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เรื่อง “Peircean Visual Semiotics for Tertiary Level Students on Storytelling of Lanna Mural Paintings at Wat Phumin, Nan Province, Thailand”, International Journal of Creative and Arts Studies, e-ISSN 2406-9760, Vol. 8 No.2, December 2021.

บทคัดย่อ

วัดส่วนใหญ่ทั่วประเทศไทยมีภาพจิตรกรรมฝาผนังบนผนังด้านใน ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัยศิลปากร (2502 : 28) เขียนในหนังสือ “วิวัฒนาการแห่งจิตรกรรมฝาผนังไทย” กล่าวถึงวัด 13 แห่งทั่วประเทศไทย ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้เขียนถึง วัดภูมินทร์ ที่จังหวัดน่าน ว่ามีภาพจิตรกรรมฝาผนังที่โดดเด่น เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาดั้งเดิม ภาพจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้ ถ่ายทอดเรื่องราวสามเรื่อง ได้แก่ พระพุทธเจ้า อติศาตติของพระพุทธเจ้า และชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่น โดยทั่วไปแล้ว ภาพจิตรกรรมฝาผนังถือเป็นสื่อที่ออกแบบมาเพื่อถ่ายทอดข้อความไปยังผู้ชม ดังนั้น การศึกษานี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในการทำความเข้าใจเรื่องราวการเล่าเรื่องจิตรกรรมฝาผนังล้านนาที่วัดภูมินทร์ ทั้งนี้ วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้สอดคล้องกับข้อมูลจากแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมจากการลงพื้นที่จริง โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อสำรวจความเข้าใจในการเล่าเรื่องจิตรกรรมฝาผนังล้านนาของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาผ่าน Peircean visual semiotic model โดย Charles S. Peirce ดังนั้น รายงานการวิจัยนี้จึงได้นำเสนอในงานวิจัยนี้ ท้ายที่สุด ความรู้จากการศึกษานี้สามารถนำไปใช้พัฒนาการเรียนการสอนในสาขาการศึกษาต่างๆที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับงานจิตรกรรมฝาผนังได้ นอกจากนี้ เนื่องจากสถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ทำให้จำนวนผู้มาเยี่ยมชมวัดภูมินทร์ลดลง และเมื่อสถานการณ์ดีขึ้น การศึกษานี้จึงสามารถให้ความรู้แก่ผู้ที่วางแผนจะเดินทางมาเยี่ยมชมวัดแห่งนี้ได้

คำสำคัญ Peircean visual semiotics, นักศึกษาระดับอุดมศึกษา, จิตรกรรมฝาผนังล้านนา, วัดภูมินทร์ บทความวิจัยที่เผยแพร่ในวารสารวิชาการเรื่องนี้สามารถอ่านได้ที่

<https://journal.isi.ac.id/index.php/IJAS/article/view/6339>

2. การนำเสนอในที่ประชุมวิชาการ

การเผยแพร่งานวิจัยในงานประชุมวิชาการโดยมีพื้นฐานจากการขยายเนื้อหาจากบทที่ 8 เช่นเดียวกัน กระบวนการเผยแพร่งานวิจัยนี้จัดอยู่ในขั้นตอนการเรียนรู้ (Learn) ของโมเดลการคิดเชิงออกแบบ (Design

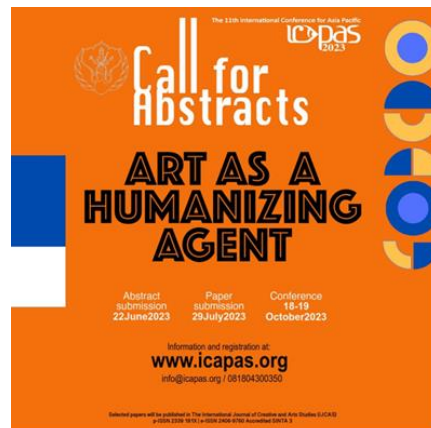
Thinking) ตามแนวคิดของ Gavin Ambrose & Paul Harris (2009: 27) ผู้เขียนได้นำแนวคิดเรื่องการเรียนรู้ดังกล่าวมาต่อยอดและประยุกต์ใช้ร่วมกับโมเดลการคิดเชิงออกแบบที่พัฒนาโดย ศาสตราจารย์ Mundon Pandan Ranjan แห่งสถาบัน NID ดังที่ได้อธิบายมาแล้วข้างต้น

สำนักห้องสมุด Pennsylvania State University Libraries (2024) อธิบายว่า บทความวิจัยที่นำเสนอในการประชุมวิชาการ (Conference Proceedings Paper) คือ เอกสารวิชาการที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการศึกษา หรือนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ในงานประชุมวิชาการ ซึ่งมักเป็นเวทีสำหรับแลกเปลี่ยนความรู้และอภิปรายงานวิจัยในวงวิชาการ โดยบทความเหล่านี้จะถูกเผยแพร่ในรูปแบบเอกสารประกอบการประชุม (Proceedings) ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบเล่มรวมบทความ หรือฐานข้อมูลออนไลน์

วรรณวีร์ บุญคุ้ม (2556 : 288) อธิบายว่า บทความวิจัยที่เสนอในที่ประชุมวิชาการจะได้รับการตีพิมพ์ในรูปแบบของเอกสารประกอบการประชุม (Proceedings) ซึ่งจัดทำขึ้นโดยหน่วยงานหรือสถาบันอุดมศึกษาที่เป็นผู้จัดการประชุม บทความลักษณะนี้ส่วนใหญ่ประกอบด้วยหัวข้อสำคัญดังต่อไปนี้

1. ชื่อเรื่องวิจัย (Title)
2. ชื่อผู้วิจัย (รวมถึงชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาในกรณีที่เป็นวิทยานิพนธ์) (Author)
3. บทนำ (หรือ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา) (Introduction)
4. วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objectives)
5. ขอบเขตของการศึกษา (Scope of study)
6. วิธีดำเนินการวิจัย (Procedures)
7. สรุปผลการศึกษา (Conclusion)
8. อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ (Discussion)
9. รายการอ้างอิง (References)

บทความวิจัยที่นำเสนอในการประชุมวิชาการ เป็นงานวิจัยที่ผู้เขียนจัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลงานในเวทีวิชาการ โดยในครั้งนี้เป็นการนำเสนอผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนัง ณ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน



ภาพ 9.4 The 11th International Conference for Asia Pacific Arts Studies “Art Humanizing Agent” (2023)

Photo credit: © ICAPAS 2023 From IG pascaisi (2025), CC-BY-NC-ND

ในหัวข้อการนำเสนอในที่ประชุมวิชาการนี้ การศึกษาเรื่อง "Investigating Visual Hierarchy in Google Sites on Lanna Mural Paintings at Wat Phumin, Nan province with SSRU University Students" ผู้เขียนได้ไปนำเสนอที่งานประชุมวิชาการนานาชาติ The 11th International Conference for Asia Pacific Yogyakarta (ICAPAS 2023) หัวข้อ “Art Humanizing Agent” (ภาพ 9.4) จัดโดย ISI Yogyakarta เมืองยอกยAKARTA (Yogyakarta) ประเทศอินโดนีเซีย ระหว่าง วันที่ 18 - 19 ตุลาคม พ.ศ. 2566 (ภาพ 9.5 และ 9.6) งานวิจัยชิ้นนี้สำรวจว่า ลำดับชั้นของภาพในแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Google Sites สามารถปรับปรุงความเข้าใจในการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนในจิตรกรรมฝาผนังล้านนาของวัดภูมินทร์สำหรับผู้มาเยือนได้อย่างไร



ภาพ 9.5 The 11th International Conference for Asia Pacific Arts Studies



ภาพ 9.6 The 11th International Conference for Asia Pacific Arts Studies

Photo credit: © ICAPAS 2023 from IG pascaisi (2025), CC-BY-NC-ND

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้ด้านการออกแบบดิจิทัล มรดกทางวัฒนธรรม และการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ หลักการจัดลำดับภาพ (Visual Hierarchy) ในการออกแบบเว็บไซต์ (Google Sites) ผ่านการสัมภาษณ์ที่ไม่เป็นทางการ กรณีศึกษาที่น่าสนใจคือ ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน จิตรกรรมฝาผนังล้านนาขึ้นชื่อด้านลวดลายที่วิจิตรและความลึกซึ้งทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นความท้าทายในการถ่ายทอดแก่นแท้ของภาพเหล่านี้สู่แพลตฟอร์มดิจิทัลพร้อมทั้งสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจให้แก่ผู้ใช้ การทบทวนวรรณกรรมจึงใช้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับ Visual Hierarchy การออกแบบเว็บไซต์ และเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อกำหนดกรอบความรู้ที่น่าเชื่อถือ การสัมภาษณ์ที่ไม่เป็นทางการช่วยเสริมมิติเชิงคุณภาพทำให้เข้าใจมุมมองและประสบการณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (SSRU) ในการเข้าถึงภาพจิตรกรรมฝาผนังบนเว็บไซต์ได้อย่างครอบคลุม

วัตถุประสงค์หลักของงานวิจัย ประกอบด้วย การวิเคราะห์การประยุกต์ใช้ Visual Hierarchy บนเว็บไซต์เพื่อนำเสนอภาพจิตรกรรมฝาผนัง, การศึกษาการรับรู้และความเข้าใจในมรดกทางวัฒนธรรมดังกล่าวของกลุ่มนักศึกษา, และการประเมินความสามารถในการรับรู้ถึงองค์ความรู้และปัจจัยที่กระตุ้นการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือทางการศึกษาดิจิทัล งานวิจัยนี้เน้นการศึกษาหลักการและสื่ออ้างอิงด้านการใช้งาน โดยจุดประสงค์ดังกล่าวได้สร้างแรงบันดาลใจในการนำเสนอองค์ความรู้ด้านการออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการนำเสนอ มรดกทางวัฒนธรรมในระดับอุดมศึกษา ผลการวิจัยได้มาจากข้อมูลเชิงคุณภาพที่เก็บจากการสัมภาษณ์ที่ไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยท่ามกลางการรับข้อมูลออนไลน์จำนวนมาก

งานวิจัยนี้ยังเป็นการบุกเบิกแนวทางที่ล้ำสมัยในการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง Visual Hierarchy, การออกแบบดิจิทัล, และการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งปูทางไปสู่การค้นคว้าวิธีการใหม่ๆ ในการทำให้เทคโนโลยีการศึกษาเป็นรูปธรรมที่สามารถสร้างการเรียนรู้และคุณค่าทางวัฒนธรรมต่อไป

คำสำคัญ

visual hierarchy, web design, semi-structured interviews, educational technology, Lanna Mural paintings

ประเด็นสำคัญของการศึกษา

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษาและประยุกต์ใช้หลักการลำดับชั้นการมองเห็น (Visual Hierarchy) ในการจัดองค์ประกอบต่างๆ บนเว็บไซต์ที่สร้างด้วย Google Sites โดยเน้นการจัดวางองค์ประกอบ เช่น ขนาดตัวอักษร สี หรือช่องว่าง เพื่อนำสายตาผู้ใช้ไปยังข้อมูลสำคัญ โดยใช้ Google Sites เพื่อนำเสนอภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถทั้ง 4 ด้าน ของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและสะดวกทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ ยังมีการนำเสนอภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่เล่าเรื่องปัญญาสชาดก (คัถณกุมารและเนมิราช) ที่เผยแพร่บน YouTube และนำลิงก์ YouTube มาแสดงผลบนเว็บไซต์ (Google Sites) เพื่อเป็นการให้ข้อมูลอย่างครบถ้วนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่ผ่านมา ซึ่งทำให้ผู้ที่ไม่สามารถเดินทางไปชมงานจริงสามารถเรียนรู้เรื่องราวชาดกได้ในระหว่างที่ถูกจำกัดพื้นที่ งานวิจัยชิ้นนี้ใช้เทคโนโลยีเว็บไซต์ (เช่น Google Sites) และช่องทางการสื่อสารหลากหลาย (เช่น YouTube) เพื่อสร้างเครื่องมือให้ผู้ที่อยู่ห่างไกลหรือประสบเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด สามารถเข้าถึงข้อมูลและเรียนรู้เนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Casanova et al. (2019, อ้างถึงใน ธิติพัฒน์ เอี่ยมนิรันดร์, 2568) อธิบายว่า การใช้ เทคโนโลยีและช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย เพื่อเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหา ผู้สอน และเพื่อนร่วมเรียน ตัวอย่างเช่น นวัตกรรมสื่อสารที่นำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ ทั้งนี้นวัตกรรมสื่อสารที่นำมาใช้ในการเรียนรู้มีหลากหลาย เช่น:

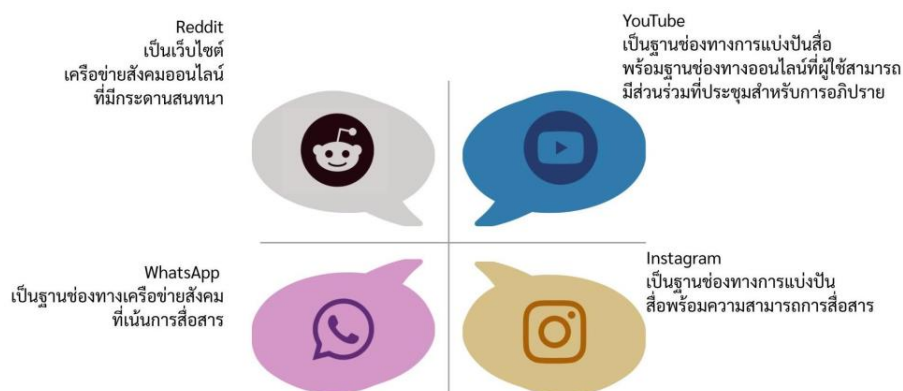
1. ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (LMS) ที่ช่วยจัดการเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้
2. คอร์สออนไลน์ขนาดใหญ่แบบเปิด (MOOCs) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้คนเข้าถึงคอร์สจากสถาบันชั้นนำได้
3. แชนบอทที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI Chatbots) ที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้
4. เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) สำหรับการจำลองสถานการณ์เพื่อการเรียนรู้ที่สมจริง
5. การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Learning) ที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียน

งานวิจัยของผู้เขียนนี้ประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลหลายรูปแบบ เช่น Google Sites สำหรับการจัดการเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ (ตรงกับข้อ 1) และ YouTube สำหรับการนำเสนอภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เรื่องคัถณกุมารและเนมิราช (ตรงกับข้อ 5)

Jaz Watts (2025) ได้อธิบายว่า องค์ประกอบของเครือข่ายสังคมว่าประกอบด้วยการสร้างเนื้อหาโดยผู้ใช้, บัญชีผู้ใช้, ฟังก์ชันการติดตาม และคุณสมบัติการโต้ตอบ ซึ่ง YouTube เป็นตัวอย่างที่ชัดเจน ของแพลตฟอร์มที่ตอบโจทย์นี้ได้อย่างครบถ้วน เพราะผู้ใช้สามารถสร้างและแชร์วิดีโอ, ติดตามผู้อื่น และมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนผ่านการคอมเมนต์และการสื่อสารโดยตรง Calvin Kennedy (2017 : 83) อธิบายว่า YouTube มีผู้ใช้งานต่อเดือนใกล้เคียงกับ Facebook โดยมียอดผู้ใช้จริงกว่า 1 พันล้านคน หรือคิดเป็นเกือบครึ่งหนึ่งของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก เนื่องจากผู้คนใช้ YouTube ทั้งเพื่อความบันเทิงและการเรียนรู้ ธุรกิจจึงสามารถใช้ประโยชน์จากช่องทางนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การทำวิดีโอสาธิตสินค้าหรือบริการเพื่อเข้าถึงลูกค้า

Jan Watts (2025) อธิบายว่า ผู้เชี่ยวชาญบางคนได้แบ่งประเภทของ สื่อสังคม (Social media) ออกเป็นหมวดหมู่หลักๆ เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้นดังนี้ (ภาพ 10.3)

1. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social networking sites): เน้นการเชื่อมต่อและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน เช่น Facebook และ LinkedIn
2. แพลตฟอร์มที่เน้นการสื่อสาร (Communications-focused platforms): ใช้สำหรับส่งข้อความหรืออัปเดตสถานะเป็นหลัก เช่น Twitter และ WhatsApp
3. เครือข่ายการแบ่งปันสื่อ (Media-sharing networks): เน้นการแชร์รูปภาพหรือวิดีโอ เช่น Instagram และ YouTube
4. ฟอรัมสนทนา (Discussion forums): เป็นพื้นที่สำหรับการตั้งคำถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสนทนาตามหัวข้อ เช่น Reddit และ Quora



ภาพ 10.3 หมวดหมู่โซเชียลมีเดีย ปรับปรุงจาก Jan Watts

Photo credit: © White Space Agency from <https://whitespace.agency/insight/is-youtube-social-media> (2025), CC-BY-NC-ND

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

Visual Hierarchy

การจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบต่างๆในการออกแบบ (Visual Hierarchy) เป็นหลักการพื้นฐานในการออกแบบที่ชี้นำการจัดวางและการนำเสนอองค์ประกอบภาพเพื่อจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลและชี้นำความสนใจของผู้ชม ในบริบทของการออกแบบดิจิทัลและมรดกทางวัฒนธรรม ความเข้าใจและการนำหลักการลำดับความสำคัญขององค์ประกอบต่างๆมาใช้มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างประสบการณ์ที่น่าดึงดูดใจแก่ผู้ใช้ ดังที่ Tondreau (2018) ได้เน้นย้ำไว้ การจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบต่างๆในการออกแบบ (Visual Hierarchy) ที่มีประสิทธิภาพเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการนำทางผู้ใช้ผ่านเนื้อหาและอำนวยความสะดวกในการโต้ตอบกับแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างราบรื่น

บทความวิจัยที่นำเสนอในการประชุมวิชาการนานาชาติ (หน้า 1-13)

เอกสารการประชุม (Proceedings) สามารถดาวน์โหลดได้จากลิงก์ด้านล่าง

(<https://shorturl.at/WFvPz>)

โดยสรุปในบทนี้ ผู้เขียนได้ดำเนินการเผยแพร่งานวิจัยผ่านสองช่องทางหลัก ได้แก่ วารสารวิชาการ และ งานประชุมวิชาการ เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน และการรับรู้ของผู้ชมผ่านสื่อดิจิทัลที่ได้ขยายความจากเนื้อหาในบทที่ 8

รายการอ้างอิง

- กฤษณ์ ทองเลิศ. (2553). แนวทางการศึกษาการสื่อความหมายของงานภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย. นิเทศสยามปริทัศน์. 10(10). 5 -26.
- จิตพัฒน์ เอี่ยมนิรันดร์. (2568). การพัฒนาโมเดลนวัตกรรมการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระบบมหาวิทยาลัยเปิดดิจิทัลเพื่อพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพจำเพาะ. กำแพงเพชร.วารสารพิบูล. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. 23(1).59-89.
- ฝ่ายอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังและประติมากรรม กองโบราณคดี กรมศิลปากร. (2533). จิตรกรรมไทยประเพณี. กรุงเทพฯ. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- วรรณวีร์ บุญคุ้ม. (2556). การวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ.สาโรช ดิจิตอล พริน แอนด์ ก๊อบปี้
- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA Publishing.
- Calvin Kennedy. (2017). Social Media: The Art of Marketing on YouTube, Facebook, Twitter, and Instagram for Success. Create Space Independent Publishing Platform.
- Casanova, D., Moreira, A., & Costa, N. (2019). Technology enhanced learning in higher education Results from the design of a quality evaluation framework. Procedia-Social and Behavioral Sciences. 29, 893-902. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811027807>
- Conference Proceedings. (2024, June 21). Pennsylvania State University Libraries. Retrieved from <https://guides.libraries.psu.edu/conferenceproceedings>
- Jaz Watts. (2025, June 10). Is YouTube Social Media? Everything Explained. Retrieved from <https://whitespace.agency/insight/is-youtube-social-media>

Tony Jappy. (2013). Introduction to Peircean Visual Semiotics. Bloomsbury Academic.

บทที่ 10

บทสรุป

หนังสือ “การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน” มุ่งถ่ายทอดแนวคิดและกระบวนการสร้างเครื่องมือแก้ปัญหา 2 ช่วง โดยผู้เขียนประยุกต์ Design Thinking ให้ผู้อ่านเห็นประโยชน์ของกระบวนการตั้งแต่เริ่มค้นพบปัญหาแรก คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อเล่าเรื่องปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ซึ่งการชมจิตรกรรมฝาผนังในอุโบสถต้องอาศัยความเข้าใจเนื้อเรื่องบนผนังเป็นพื้นฐาน เนื่องจากงานจิตรกรรมฝาผนังไทยในพระอุโบสถส่วนใหญ่เป็นงานจิตรกรรมประเพณี ซึ่งเรื่องราวต่างๆ เป็นสิ่งที่ผู้ชมจะต้องได้ศึกษามาก่อน เช่น วิชาพระพุทธศาสนา ฯลฯ ซึ่งลักษณะที่สำคัญของจิตรกรรมไทยประเพณีมีองค์ความรู้ที่ต้องทราบคือ เรื่องประวัติพระพุทธเจ้า เรื่องทศชาติ ฯลฯ รองศาสตราจารย์ ดร. เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว (2556 : 1) อธิบายว่า จิตรกรรมไทยประเพณี ส่วนใหญ่มีรากฐานจากความศรัทธาในพระพุทธศาสนา หรือที่เรียกว่าสร้างขึ้นเพื่อเป็น “พุทธบูชา” โดยมักเขียนประดับบนฝาผนังของสถาปัตยกรรมทางศาสนา เช่น พระปราสาท พระอุโบสถ วิหาร ศาลาการเปรียญ รวมถึงพระบรมมหาราชวัง ซึ่งรวมเรียกว่า “จิตรกรรมฝาผนัง” โดยเนื้อหาหลักที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังคือเรื่องราวทางพระพุทธศาสนา ซึ่งประกอบด้วย พุทธประวัติ ไตรภูมิ และเรื่องราวจากชาดก รองศาสตราจารย์ ดร. เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว (2556 : 1) อธิบายเพิ่มเติมว่าภาพจิตรกรรมไทยประเพณีถูกสร้างขึ้นเพื่อจุดประสงค์หลักสองประการ คือ ประดับตกแต่งสถาปัตยกรรม และทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่และสั่งสอนหลักธรรมทางศาสนาให้แก่ประชาชนในยุคที่การอ่านหนังสือยังไม่แพร่หลาย ทำให้ผู้คนสามารถทำความเข้าใจเรื่องราวได้อย่างง่ายดายผ่านการรับชม



ภาพ 10.1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 7 ขั้นตอน

The design process model articulated by Ambrose and Harris (2009)

ผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่านได้ใช้วิธีการเข้าถึงและค้นพบวิธีที่จะแก้ปัญหาโดยนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาประยุกต์ใช้โดยยึดผู้ใช้งานเป็น (Human - Centered Design) Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009) เริ่มตั้งแต่การทำความเข้าใจผู้ใช้ โดยการนิยาม (Define) การวิจัย (Research) การสร้างสรรค์ (Ideation) การสร้างต้นแบบ (Prototype) การเลือก (Select) การนำไปใช้ (Implementation) และ การเรียนรู้ (Learn) (ภาพ 10.1)

ผลลัพธ์ที่ได้จากกระบวนการการออกแบบ -> นำไปสู่การพัฒนา -> เครื่องมือช่วยเหลือเรื่อง ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้ใช้งาน ผู้เขียนค้นพบว่าเรื่องปัญหาสุขภาพเรื่องคัทรณกุมารชาดกและเนมิราชชาดกมีความเป็นไปได้ที่ให้เป็นภาพเคลื่อนไหวเพราะศิลปินผู้เขียนงานจิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์ได้วาดตามหลักทางพระพุทธศาสนา คือ เวียนขวา ดังนั้นผู้ชมงานจิตรกรรมฝาผนังสามารถทำความเข้าใจเรื่องคัทรณกุมารชาดกและเนมิราชชาดก เริ่มจากผนังด้านทิศเหนือ ไปสู่ด้านทิศตะวันออก ไปสู่ด้านทิศใต้ และสิ้นสุดที่ด้านทิศตะวันตก

ในช่วงเวลาถัดมาผู้เขียนได้ค้นพบปัญหาในช่วงที่ 2 คือ การคิดเชิงออกแบบเพื่อการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด ผู้เขียนได้ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) อีกครั้งในงานวิจัยเพื่อต่อยอดความรู้ เพื่อช่วยให้ผู้ที่ประสบปัญหาเรื่องการเดินทางเนื่องจากต้องกักบริเวณ ไม่สามารถเดินทางมาวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน และสำหรับผู้ที่มีความสนใจเรื่องงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์แต่อยู่ห่างไกล ผู้เขียนนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009) เริ่มตั้งแต่การทำความเข้าใจผู้ใช้ โดยการนิยาม (Define) การวิจัย (Research) การสร้างสรรค์ (Ideation) การสร้างต้นแบบ (Prototype) การเลือก (Select) การนำไปใช้ (Implementation) และ การเรียนรู้ (Learn) (ภาพ 11.1) เพื่อพัฒนาเครื่องมือเพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์การระบาดโควิด-19 ในการ

นี้ ผู้เขียนยังคงยึดแนวทาง Human-Centered Design ของ Gavin Ambrose และ Paul Harris (2009) เช่นเดิม โดยดำเนินงานผ่าน 7 ขั้นตอน ได้แก่ การนิยามปัญหา การวิจัย การสร้างสรรค์แนวคิด การสร้างต้นแบบ การเลือกแนวทางที่เหมาะสม การนำไปใช้ และการเรียนรู้จากผลลัพธ์ ผู้เขียนเลือกใช้เครื่องมือที่ตอบโจทย์สถานการณ์เฉพาะหน้าและความต้องการของผู้ใช้แบบเรียลไทม์ พร้อมเว็บไซต์ที่สร้างสรรค์และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ที่อยู่ของเว็บไซต์ <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin/>)

โอกาสทางธุรกิจ

ทั้งนี้สำหรับ โอกาสทางธุรกิจ หนังสือ “การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเหลือเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน” ไม่เพียงแต่เป็นผลงานที่มีคุณค่าทางวิชาการและวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงศักยภาพในการต่อยอดสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สามารถพัฒนาไปสู่ โอกาสทางธุรกิจ ได้หลากหลายรูปแบบ ดังนี้:

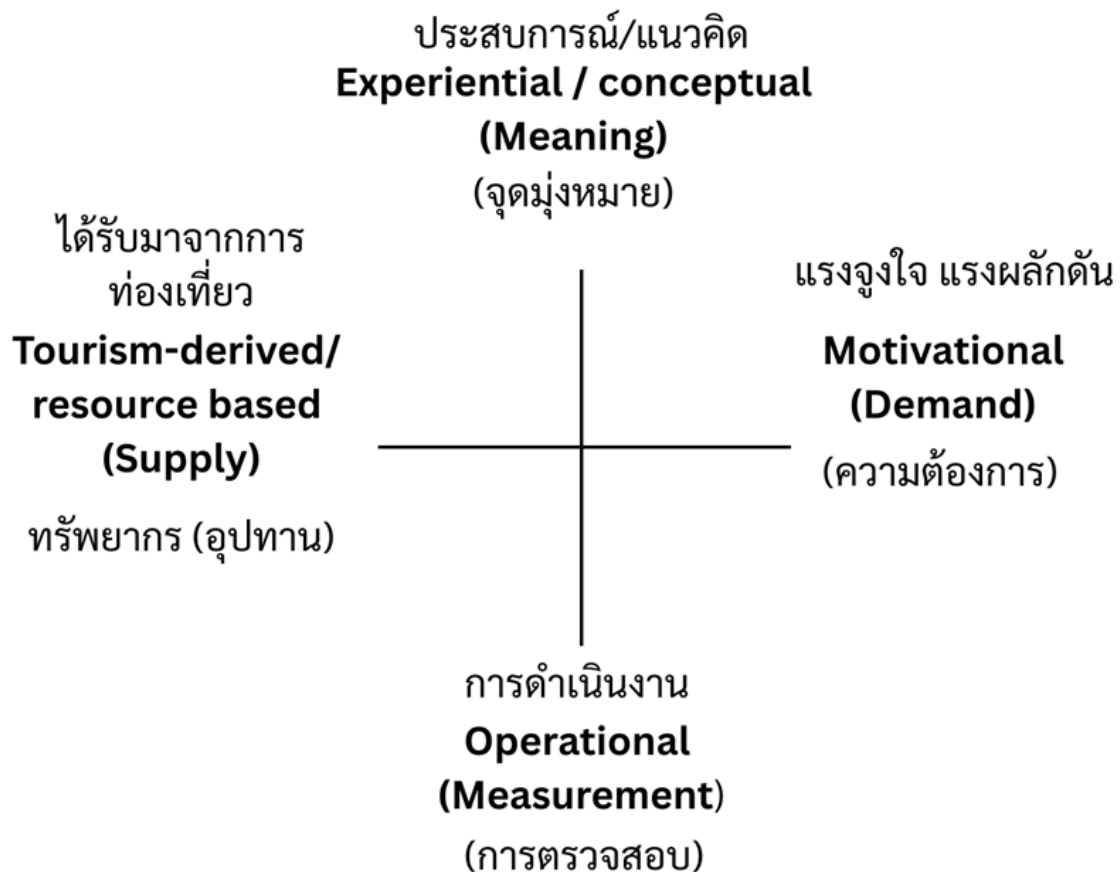
1. การพัฒนาแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เครื่องมือช่วยเหลือที่ออกแบบอย่างสร้างสรรค์นี้มีศักยภาพในการต่อยอดเป็น แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์เชิงอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Platform) ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ควรพัฒนาให้มีระบบแปลหลายภาษา เพื่อรองรับและขยายฐานผู้ใช้งานในวงกว้างทั้งในและต่างประเทศ

2. การสร้างสรรค์ธุรกิจและการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ (Experience-Based Tourism)

Oystein Jensen & Nina Prebensen (2015 : 1) อธิบายว่า การท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ (Experience-Based Tourism) หมายถึง สิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความสอดคล้องระหว่างความสนใจที่หลากหลาย กับคุณค่าที่จับต้องไม่ได้จากประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวเลือกรับรู้ ในบริบทของสถานที่และเวลาหนึ่งๆ ตลอดการเดินทางที่สอดรับกับกระแสการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) ซึ่ง กองศิลปะและวัฒนธรรม มลรัฐฟลอริดา ประเทศสหรัฐอเมริกา (2025) อธิบายว่า ตามรายงานขององค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติ (UNWTO) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) หมายถึง การเดินทางของบุคคลเพื่อวัตถุประสงค์ทางวัฒนธรรมที่สำคัญ ซึ่งครอบคลุมกิจกรรมหลากหลาย เช่น การทัศนศึกษา, ทัวร์

ศิลปะการแสดงและวัฒนธรรม, การเดินทางเข้าร่วมเทศกาลและกิจกรรมทางวัฒนธรรมอื่นๆ, การเยี่ยมชมสถานที่และอนุสาวรีย์, การเดินทางเพื่อศึกษาธรรมชาติ นิทานพื้นบ้านหรือศิลปะ, และการแสวงบุญ ซึ่งสามารถอธิบายได้จากต้นแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Model of Cultural Tourism) โดย Greg Richards (ภาพ 10.2) โดยเครื่องมือที่ได้จากการคิดเชิงออกแบบ ในช่วงที่ 2 : การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ในสถานการณ์การระบาด สามารถนำไปใช้ในการย่อยยอดองค์ความรู้ในการจัดกิจกรรมภาคสนามต่างๆที่น่าสนใจได้ในอนาคต เช่น Virtual Tour, AR/VR เล่าเรื่องจิตรกรรม หรือกิจกรรมเรียนรู้ในชุมชน ซึ่งสามารถพัฒนาเป็น บริการเชิงพาณิชย์ ของธุรกิจท่องเที่ยวสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน



ภาพ 10.2 Model of Cultural Tourism ปรับปรุงจาก Greg Richards

จาก <https://research.tilburguniversity.edu/en/publications/cultural-tourism-a-review-of-recent-research-and-trends/> (2018), CC-BY-NC-ND

3. การสร้างความร่วมมือกับภาครัฐและเอกชน

แนวคิดและเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นสามารถขยายผลและสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการร่วมมือกับพันธมิตรทั้งภาครัฐและเอกชน

ภาครัฐ: เช่น การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.), กระทรวงวัฒนธรรม, หรือ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฯลฯ เพื่อขยายขอบเขตการใช้งานในระดับประเทศ

ภาคเอกชน: เช่น สตาร์ทอัพด้าน EdTech หรือธุรกิจท่องเที่ยว ฯลฯ เพื่อต่อยอดไปสู่การลงทุนและการใช้งานในระดับเชิงพาณิชย์

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในหนังสือ “การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน” เล่มนี้ ถือเป็นแนวทางที่น่าสนใจในการสื่อสารเรื่องเล่าปัญหาสังคมให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ทั้งผู้ชมทั่วไป นักเรียน/นักศึกษา และผู้ที่มีข้อจำกัดด้านการเดินทาง เพื่อให้ผลงานมีคุณค่าและประสิทธิภาพสูงสุดในระยะยาว ผู้เขียนจึงมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

1. การขยายขอบเขตการทดลองใช้เครื่องมือในสถานการณ์ที่หลากหลาย เช่น การบูรณาการในห้องเรียน, การจัดแสดงในชุมชน, หรือการเผยแพร่ดิจิทัล การดำเนินการนี้จะช่วยให้สามารถรวบรวมข้อคิดเห็นเชิงลึก และพัฒนาประสิทธิภาพของเครื่องมือให้สูงสุด ก่อนนำไปใช้งานจริงในวงกว้าง
2. การบูรณาการข้ามศาสตร์กับสาขาอื่น ควรพิจารณาความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญจากสาขาอื่น เช่น ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การออกแบบ UX/UI การศึกษาพระพุทธศาสนา และการสื่อสารการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มมิติและความลึกของเครื่องมือที่พัฒนา ตลอดจนเพิ่มประสบการณ์ใช้งานให้ครอบคลุมและมีคุณภาพยิ่งขึ้น
3. การประเมินผลสัมฤทธิ์ของเครื่องมืออย่างเป็นระบบ ควรมีการพัฒนาแบบประเมินผลที่สามารถวัดผลลัพธ์จากการใช้งานเครื่องมือในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งด้านความเข้าใจเนื้อหา การมีส่วนร่วมของผู้เรียน และทัศนคติต่อจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อให้สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาต่อยอดอย่างมีประสิทธิภาพ

โดยสรุปหนังสือ “การคิดเชิงออกแบบในการสร้างเครื่องมือช่วยเล่าเรื่องภาพจิตรกรรมฝาผนังวัด
ภูมินทร์ จังหวัดน่าน” เล่มนี้ ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านและผู้สนใจจะได้รับความรู้ไม่มากนัก
น้อย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 เป็นต้นมา ผู้เขียนได้เดินทางมาที่จังหวัดน่าน และทำการศึกษาเรื่อง
จิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ผู้เขียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ จากผู้คน
หลากหลาย ทั้งพระสงฆ์ ชวมน่าน ชาวต่างถิ่น และชาวต่างชาติ ณ วัดภูมินทร์ ที่มาชมงาน
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ต่างก็ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ได้มาเยือนวัดภูมินทร์กับผู้เขียน
จากนั้นผู้เขียนได้นำความรู้ทั้งหมดมาถ่ายทอดเป็นบทความวิชาการสำหรับเผยแพร่สู่แวดวง
การศึกษา ผู้เขียนทราบคำขวัญของจังหวัดน่าน คือ “แข่งเรือลือเลื่อง เมืองงาช้างดำ จิตรกรรมวัด
ภูมินทร์ แดนดินส้มสีทอง เรืองรองพระธาตุแช่แห้ง” ซึ่งผู้เขียนได้มีโอกาสเรียนรู้ “จิตรกรรมวัด
ภูมินทร์” ดังเช่นคำขวัญผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะมีผู้ที่จะมาทำการศึกษาหรือสานต่อในเรื่อง
อื่นๆที่ยังมีองค์ความรู้ต่างๆให้ศึกษาและต่อยอดต่อไป ทั้งนี้ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ความรู้เรื่อง
กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ที่นำเสนอในหนังสือเล่มนี้ จะไม่ได้เป็น
ประโยชน์เพียงการทำความเข้าใจงานวิจัยเท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับ ‘การ
ออกแบบชีวิต’ (Designing Your Life) ของผู้อ่านแต่ละท่านได้ ยิ่งไปกว่านั้น ผู้เขียนมุ่งหวังให้องค์
ความรู้และเครื่องมือที่ได้จากการเรียนรู้จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จะเป็นประโยชน์สูงสุดใน
การศึกษาและชื่นชมผลงานอันล้ำค่านี้ต่อไป

สุดท้ายผู้เขียนขอขอบทกลอนที่อาจารย์สมเจตน์ วัฒนเกษม (2556 : 47) ได้เขียนเป็นภาษาเหนือ
เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและหวนรำลึกถึง “ปุม่าน-ยาม่าน” (ภาพประกอบที่ 10.3) ภาพจิตรกรรมฝา
ผนังอันโด่งดังและคุ้นตา ณ ผนังด้านทิศตะวันตกของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน และเพื่อเป็นการ
ระลึกถึงช่วงเวลาที่คุณเขียนได้ใช้ชีวิตช่วงหนึ่งมาเกี่ยวข้องกับจังหวัดน่าน ทั้งสถานที่และผู้คน เมื่อ
ผู้เขียนได้มองย้อนกลับไปความทรงจำนั้นยังคงแจ่มชัดและงดงาม

“คำฮักน้องภูพิงจักเอาไว้ในน้ำก็กั้วหนาวจักเอาไว้พัน

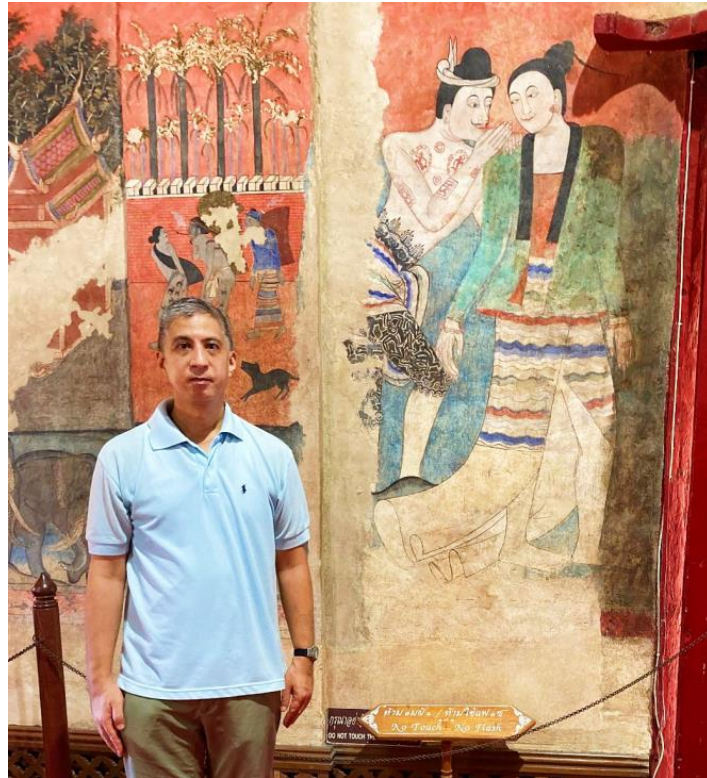
อากาศกังฮาวก็กั้วหมอกเหมยซอนดาวลงมา

คะลุ่ม จักเอาไปใส่ในวังขวงคุ่ม

ก็กั้วเจ้าป๊ะใส่แล้วลู่เอาไป

ก็เลยเอาไว้ในอกในใจตัวจายพินี้

จักห้อมันไหอะฮือะฮี้
ยามหลับสะตั่งตีนเววา”



ภาพ 10.3 ผู้เขียน กับภาพ “ปู้ม่าน ย่าม่าน” วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน © ถ่ายภาพโดยผู้
สร้างสรรค์

รายการอ้างอิง

เนื่ออ่อน ขวัญทองเขียว. (2556). ความเข้าใจในจิตรกรรมไทยประเพณี. กรุงเทพฯ.
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมเจตน์ วิมลเกษม. (2556). ถอดรหัสวัดภูมินทร์. หจก.อิงค์เบอร์รี่ น่าน

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA Publishing.

Florida Department of State. (2025). What is Cultural Tourism?

Retrieved from

<https://dos.fl.gov/cultural/info-and-opportunities/resources-by-topic/cultural-tourism-toolkit/what-is-cultural-tourism-basic-information/>

Jensen.Ø., & Prebensen. N. (2015). Innovation and Value Creation In Experience-based Tourism. Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism, 15(1), 1-8. Retrieved from

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15022250.2015.1066093>

Stamboulis, Y., & Skayannis, P. (2003). Innovation strategies and technology for experience-based tourism. Tourism Management, 24(1), 35 – 43.

doi:10.1016/S0261-5177(02)00047-X

บรรณานุกรม

- กำเนิด คัทธน कुमार. (2563). กำเนิด คัทธน कुमार. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม.
ใน กองโบราณคดี. <https://www.finearts.go.th/archae/view/45597-กำเนิด-คัทธน कुमार>
- กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม. (24 กรกฎาคม 2568). ค้นตัวตน หนานบัวผัน ศิลปินที่เชื่อว่าวาด “ปูม่าน-ย่าม่าน” ภาพ “กระซิบรัก” วัดภูมินทร์. https://www.silpa-mag.com/art/article_64782
- กฤษณ์ ทองเลิศ. (2553). แนวทางการศึกษาการสื่อความหมายของงานภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย. นิตยสารสยามปริทัศน์. 10(10). 5 -26.
- ชันนะ ปิ่นเงิน, สุวิภา จำปาวัลย์, และ พัทธราภรณ์ นักเทศน์. (ม.ป.ป.). ทศชาติชาดกฉบับล้านนา เล่ม 4 : เนมิราชชาดก. สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และ ภาณุพงษ์ เลาสสม. (2543). วิหารลายคำวัดพระสิงห์ : สถาปัตยกรรมและจิตรกรรมฝาผนัง. เชียงใหม่. สุริวงส์บุ๊คเซนเตอร์.
- ชาญคณิต อารมณ์. (2566). จิตรกรรมล้านนา พุทธประวัติ ทศชาติ ชาดกนอกนิบาต. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มิวเซียมเพรส
- ดนัย ม่วงแก้ว. (2552). *Flash Cartoon Animation*. นนทบุรี. ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์.
- ทิม บราวน์. (2554). คิดเชิงออกแบบ = เทรนด์ใหม่ของธุรกิจยุคคนวัดกรรมไม่รู้จบ. ใน นุจรี นาคเจริญวารี (ผู้แปล), *Change by design*. กรุงเทพฯ. มติชน.
- ทีมงานนิตยสารคิด. (2559). ถอดวิธีคิดเชิงออกแบบของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช. สำนักพิมพ์Creative Thailand. 8(3), (น.6)
- ทักษิณาวรรต. (12 พฤศจิกายน 2552). ทักษิณาวรรต. ใน สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.

<http://legacy.orst.go.th/?knowledges=ทักษิณาวรรต-๑๒-พฤศจิกายน>

ทศชาติชาดก. (27 พฤศจิกายน 2556). ทศชาติชาดก. ใน สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.

<http://legacy.orst.go.th/?knowledges==ทศชาติ-๒๗-พฤศจิกายน>

๒๕๕๖#:~:text=ทศชาติชาดกอยู่ในมหา,-มาน-ชา-ด

จิตติพัฒน์ เอี่ยมนิรันดร์. (2568). การพัฒนาโมเดลนวัตกรรมการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
ในระบบมหาวิทยาลัยเปิดดิจิทัลเพื่อพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพจำเพาะ. กำแพงเพชร. วารสารพิบูล.
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. 23(1).59-89.

ธนภัทร์ ลิ้มหัตถ์นัยกุล (4 กุมภาพันธ์ 2566). Welcome to Wat Phumin of Nan. ใน The Cloud.

<https://readthecloud.co/wat-phumin-nan/>

ธนภัทร์ ลิ้มหัตถ์นัยกุล (20 พฤษภาคม 2563). เรื่องเล่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังเนมิราชชาดก
มโหสถชาดก และภริยัตตชาดก. ใน The Cloud.

<https://readthecloud.co/jataka-tales-of-the-buddha-2/>

ธีรพงษ์ สังข์ศรี, สิริกร กรมโพธิ์, สุขสถิต มีสถิตย์, มยุรฉัตร จรรย์ญา, ปริญา ชินจ่อหอ, และ อุษานาฏ
เอื้ออภิสัทธวงศ์. (2565). เอกสารการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์กับงานแอนิเมชันในสังคมดิจิทัล.
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

ธีรภาพ โลหิตกุล. (2521). ขุนเขา เลื่อนถ้ำ ลำน้ำ ชีวิต คีนไรรัจฉนทร์บนสวรรค์แห่งอารู. นนทบุรี. สนุกอ่าน.

ธีรภาพ โลหิตกุล. (ม.ป.ป.). เอกสารหลักการทำงานเขียนบทสารคดี. กรุงเทพฯ.

ธรรมปพน สีสอนวโยช. (2550). Intro to animation. กรุงเทพฯ. ฐานบุ๊คส์

นับทอง ทองใบ. (2550). ฉีกขนบแอนิเมชัน : เอกลักษณะของ ฮายาโอะ มิยาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก. กรุงเทพฯ.
มูลนิธิเด็ก.

นาอิม่า แมลเล. (2546). ลักษณะเด่นของภาษาในสารคดีของ ซีรภาพ โลहितกุล. Prince of Songkla University Journal of Social Sciences and Humanities.24(3). 19-26.

เนื่ออ่อน ขวัญทองเขียว. (2556). ความเข้าใจในจิตรกรรมไทยประเพณี. กรุงเทพฯ.
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประภาส อิมอาร์มณ. (8 มีนาคม 2560). หนานบัวผัน ยอดอัจฉริยะจิตรกรแห่งล้านนา.
https://www.matichon.co.th/weekly/column/article_27375

พจนานุกรม (สสวท). (ม.ป.ป.). แอนิเมชัน
<https://escivocab.ipst.ac.th/vocab/4302/แอนิเมชัน>

พระพนัส ทิพพเมธี, กิตติศักดิ์ จำปา,และ ยุทธพร นาคสุข. (2555). คัทธณกุมารชาดก ฉบับวัดน้ำลาด
อ.ภูเพียง จ.น่าน. โรงพิมพ์แม่กษัพันธ์ตั้ง

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). (2551). พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์ (ชำระเพิ่มเติม ช่วงที่ 1).
พิมพ์ครั้งที่ 12 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ภาวินี ทองสันตสุข. (2559). พระพุทธรูปไม้ทรงเครื่องเมืองน่านวิเคราะห์ความสัมพันธ์ทางศิลปะของเมืองน่าน
รัตนโกสินทร์และหลวงพระบาง. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ภาณุพงษ์ เลหาสม. (2541).จิตรกรรมฝาผนังล้านนา. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ

ฝ่ายอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังและประติมากรรม กองโบราณคดี กรมศิลปากร. (2533).
จิตรกรรมไทยประเพณี.กรุงเทพฯ. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย

วินัย ปราบริปู. (2551). ตัวตนศิลปินหนานบัวผัน รูปแบบอัตลักษณ์สำคัญบนจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์
และวัดหนองบัว จังหวัดน่าน. นิตยสารศิลปวัฒนธรรม

วินัย ปราบริปู. (2552). จิตรกรรมฝาผนังเมืองน่าน. หอศิลป์ปิ่นน่าน.บริษัท 21 เซ็นจูรี่ จำกัด.

วรรณวีร์ บุญคุ้ม. (2556). การวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ. สาริธ ดิจิตอล พรีน แอนด์ ก๊อบปี่

ศูนย์น่านศึกษา. (2022). เจ้าผู้ครองนครน่าน 64 พระองค์. หออัตลักษณ์นครน่าน วิทยาลัยชุมชนน่าน.
<https://nanidentity.com/เจ้าผู้ครองนครน่าน>

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2563). คู่มือนำชม ศิลปกรรมโบราณในล้านนา. สำนักพิมพ์เมืองโบราณ

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2556). ศิลปะล้านนา : รวมแนวคิดทุกแง่มุมด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ. กรุงเทพฯ. มติชน.

ศิระพันธุ์ ยันตะคุ. (28 กันยายน 2552). *Web Publishing*. <https://www.gotoknow.org/posts/301540>

สุชาดา ทิพโรจน์. (2560). การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม AdobeFlash CS6.
<https://sites.google.com/site/animationsing/หนาแรก?authuser=0>

สนั่น ปัทมทิน. (2527). เวิร์กช็อปภาพยนตร์ & วิดีโอการ์ตูน. กรุงเทพฯ.
ศูนย์วิจัยสื่อสารมวลชนและสารนิเทศแห่งเอเชีย(เอมิก).

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (ม.ป.ป.). ภาพเคลื่อนไหว.
https://coined-word.orst.go.th/lookup_domain.php (น.17)

สุภัค มหาวรรการ. (2559). การประยุกต์ใช้หลักธรรมในชีวิตประจำวันจากทศชาติชาดก:
กรณีศึกษาจากเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร.
กรุงเทพฯ: วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สมเจตน์ วิมลเกษม. (2556). *ถอดรหัสวัตรปฏิบัติ*. หจก.อิงค์เบอร์รี่ น่าน

สมรัก ปริยะวาที. (2560). สร้างสื่อบทเรียน Multimedia Online 2D Animation. ซีอีดูเคชั่น

สุรพล ดำริห์กุล. (2539). แผ่นดินล้านนา. กรุงเทพฯ. เมืองโบราณ.

สุรพล ดำริห์กุล. (2561). ประวัติศาสตร์และศิลปะล้านนา. กรุงเทพฯ. เมืองโบราณ.

อภิพงศ์ ปิงยศ. (ม.ป.ป.). เอกสารการสอนรายวิชาระบบสื่อประสมสำหรับธุรกิจ.

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์.มหาวิทยาลัยแม่โจ้-แพร่ เฉลิมพระเกียรติ

Betask Consulting Co. Ltd. (2022). Customer Journey คืออะไร ตัวอย่างการวิเคราะห์ 5 ขั้นตอน.

<https://betaskthai.com/how-to-create-5-steps-customer-journey/>

Conference Proceedings. (2024, June 21). Pennsylvania State University Libraries.

<https://guides.libraries.psu.edu/conferenceproceedings>

Alan Pennington (2016). The Customer Experience Book. Pearson.

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Design Thinking. AVA Publishing.

Bhirasri, S. (1959). Appreciation of our Murals. Bangkok, Thailand: Fine Arts Dept.

Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review, 86(6), 84-92.

Burgess, J., & Green, J. (2018). YouTube: Online video and Participatory culture (2nd ed.).

Cambridge: Polity Press.

Cambridge Dictionary. (n.d.). Animation.

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/animation>

Calvin Kennedy. (2017). Social Media: The Art of Marketing on YouTube, Facebook, Twitter, and Instagram for Success. Create Space Independent Publishing Platform.

Casanova, D., Moreira, A., & Costa, N. (2019). Technology enhanced learning in higher education Results from the design of a quality evaluation framework. Procedia-Social and Behavioral Sciences. 29, 893-902. Retrieved from : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/>

S1877042811027807

Chandler, D. (2007). *Semiotics: The basics*. Routledge.

Collins English Dictionary. (n.d.). Animation.

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/animation>

David K. Wyatt. (2004). *Reading Thai murals*. Silkworm Books

Facione, P. A. (1998). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Insight Assessment, 1-16.

Florida Department of State. (2025). What is Cultural Tourism?

Retrieved from <https://dos.fl.gov/cultural/info-and-opportunities/resources-by-topic/cultural-tourism-toolkit/what-is-cultural-tourism-basic-information/>

Fry, H., Ketteridge, S., & Marshall, S. (2014). *A handbook for teaching and learning in higher education: Enhancing academic practice*. Routledge.

Garrett, J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web* (2nd ed.). Peachpit Pr.

GCF Global. (n.d.). What is YouTube?

Retrieved from <https://edu.gcfglobal.org/en/youtube/what-is-youtube/1/>

Gielen, J. (2019). *YouTube optimization: The ultimate guide for Content creators*. Los Angeles: Creator Academy Press.

Goodman Creatives. (20 November 2018). *D-I-Why?: 10 Reasons Why Custom Websites Are Much Better Than Using Website Builders*. Retrieved from <https://goodmancreatives.com/custom-websites-vs-diy-builders/>

Google. (2025). Google Sites.

Retrieved from <https://workspace.google.com/intl/th/products/sites/>

Henry D. Ginsburg. (22 March 2005,). Review of: Reading Thai Murals, David K. Wyatt (Chiang Mai: Silkworm, 2004). In CAA Reviews. <http://www.caareviews.org/reviews/726>.

Jappy, T. (2013). Introduction to Peircean visual semiotics. A&C Black.

Jaz Watts. (2025, June 10). Is Youtube Social Media? Everything Explained.

Retrieved from <https://whitespace.agency/insight/is-youtube-social-media>

Jensen, Ø., & Prebensen, N. (2015). Innovation and Value Creation In Experience-based Tourism. Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism, 15(1), 1-8.

Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15022250.2015.1066093>

Kumar, V. (2012). 101 design methods: A structured approach for driving innovation in your organization. John Wiley & Sons.

Longman Dictionary of Contemporary English. (n.d.). Animation.

<https://www.ldoceonline.com/dictionary/animation>

Merriam-Webster Dictionary. (n.d.). Animation.

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/animation>

Patterson, A., Kelly, A., Bryan, J., & Keenan, J. (2016). Museums as learning Spaces: Exploring Trainee Teachers' Attitudes to the Value of Museum Visits as Learning Experiences for Children. School of Teacher Education Research in Action, 1,12-21.

Petar Petkovski. (22 July 2025). Custom Web Design vs. Website Builders: Which is Better for Your

Marketing Goals? Retrieved from
<https://tehnika.mk/blog/custom-web-design-vs-website-builders-which-is-better-for-your-marketing-goals/>

Phrommanoch,S. (2019, July 22). Personal interview [Personal interview]

Prototyping Tools. (2024). *Prototyping Tools*. Jaro Education. Retrieved from
<https://www.jaroeducation.com/blog/prototyping-in-design-thinking-types-and-benefits/>

Rikke Friis Dam. (2025). The 5 Stages in the Design Thinking Process.
Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Serrat, O.D. (2017). Storytelling. In: Knowledge Solutions. Springer, Singapore.

Statista. (2024). Number of YouTube users worldwide from 2016 to 2024.
Retrieved from <https://www.statista.com>

Stamboulis, Y., & Skayannis, P. (2003). Innovation strategies and technology for experience-based tourism. *Tourism Management*, 24(1), 35 – 43.doi:10.1016/S0261-5177(02)00047-X

Tawipas Pichaichanarong. (2016). Visual Methods in Social Research on Lanna Mural Painting: A Case Study of Wat Phumin, Nan Province. *International Journal of Creative and Arts Studies*. 3 (2), 25-33.

Tawipas Pichaichanarong. (2017). Visual Mixing Research Methods on Lanna Mural Paintings: A case Study of Wat Phumin, Nan Province, Humanities, Arts and Social Sciences Studies (HASSS), 17(3), 193-210, <https://doi.org/10.14456/sujsha.2017.34>

TAT Newsroom. (2020). 2020 Sustainable Top 100 Destinations. Retrieved from

<https://www.tatnews.org/2020/10/chiang-khan-and-Nan-old-city-listed-among-the-2020-sustainable-top-100-destinations/>

Tony Jappy. (2013). Introduction to Peircean Visual Semiotics. Bloomsbury Academic.

UNESCO Institute of Statistics. (2021, May 31). Tertiary education (ISCED levels 5 to 8).

Retrieved from <https://uis.unesco.org/en/glossary-term/tertiary-education-Isced-levels-5-8>

Warnermountain Digital. (27 December 2024). The Pros and Cons of Custom-Built Websites vs.

Website Builders. Retrieved from

<https://warnermountaindigital.com/pros-and-cons-custom-vs-website-Builders.html>

YouTube Help. (2023). Use YouTube Analytics to understand your Video performance.

Retrieved from <https://support.google.com/youtube/answer/9314414>

YouTube Help. (2023). Use YouTube Analytics to understand your

video performance. Retrieved from

<https://support.google.com/youtube/answer/9314414>

ดัชนีคำศัพท์

	หน้า
ก - ข	
กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	103
กระบวนการสร้างต้นแบบ	104
กระบวนการหลังการผลิต	169
กระบวนการออกแบบ	185
การกำหนดโจทย์	185
การกำหนดวัตถุประสงค์หลัก	116
การกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่อง	96
การแก้ไข	103
การแก้ไขปัญหา	24
การกลั่นกรอง	104,105,106
การเขียนสคริปต์และการวางแผน	97
การคิดเชิงออกแบบ	7
การคิดเชิงสร้างสรรค์	208
การเคลื่อนไหวของภาพและเสียง	167
การค้นคว้า	57
การคัดเลือก	58

การจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบต่างๆใน	216
การออกแบบ	
การจัดวางเนื้อหาและฟังก์ชันการใช้งาน	117
การทำความเข้าใจ	56
การทดสอบและปรับปรุง	169
การนำไปใช้	173
การนำไปใช้จริง	58
การติดต่อ	98
การต่อยอด	60
การระดมความคิด	102
การเรียนรู้	185
การใส่คำบรรยายหรือคำอธิบาย	169
การส่งมอบทางแก้ไขตามโจทย์การออกแบบ	173
การออกแบบการผลิต	97
การเตรียมข้อมูล	96
การตรวจพิสูจน์	173
การคุ้นช่อง	10
การเชื่อมต่อกับระบบอื่น	117
การประเมินและพัฒนา	18
การปรับแต่งเสียง	99
การทบทวน	116

การทดสอบ	56
การทำความเข้าใจ	59
การทำงาน	173
การทำงานของเว็บไซต์ ซึ่งรวมถึงเค้าโครง	118
การทำทวินิ่ง	92
การท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์	221
การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	221
การนิยาม	21
การนิยามปัญหา	56
การนำไปใช้	183
การแบ่งกลุ่มตลาด	121
การบันทึกและตัดต่อเสียง	88
การบันทึกเสียง	168
การปรับปรุงการตัดต่อ	99
การปรับแต่งเสียง	99
การเผยแพร่	99
การเผยแพร่ทางเว็บไซต์	179
การผลิตภาพเคลื่อนไหว	119
การฟังวิดีโอ	116
การพัฒนาเว็บไซต์	177

การมอบส่ง	173
การระดมความคิด	58
การระดมสมอง	89
การเรียนรู้	26
การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	214
การเรียนรู้และสะท้อนผล	58
การรับข้อเสนอแนะ	188
การลำดับชั้นการมองเห็น	214
การเลือก	25
การเล่าเรื่อง	99
การวิจัย	22
การวิจัยเชิงคุณภาพ	23
การวิจัยเชิงปริมาณ	23
การวางแผนการดำเนินงานสร้างแอนิเมชัน	97
การวาดเฟรมต่อเฟรม	92
การใส่ลูกเล่นเพิ่มเติม	99
การสร้างแนวคิด	56
การสร้างต้นแบบ	24
การสร้างสรรค์	23
การสร้างแอนิเมชัน	168

กำหนดปัญหา	57
ขอบเขตของการศึกษา	211
เขาพระสุเมรุ	51
เข้าใจผู้ใช้	17
เข้าใจผู้คน	186
ขั้นการผลิต	95
ขั้นเตรียมงาน	94
ขั้นตอนการวิจัย	22
ขั้นหลังการผลิต	95
ข้อความหรือวัตถุที่ใส่ไว้ในช่องกรอกข้อมูล	118
ค - ฉ	
คอนสตรัคติวิสต์	89
คอร์สออนไลน์ขนาดใหญ่แบบเปิด	214
คัทธนูมารชาดก	10
คำบรรยายและคำอธิบาย	176
คำสำคัญ	176
ความง่ายในการใช้งาน	117
ความยืดหยุ่นด้านการออกแบบ	117
เครือข่ายการแบ่งปันสื่อ	214
เครือข่ายสังคมออนไลน์	214

เครื่องมือสร้างต้นแบบ	114
โครงร่างเว็บไซต์	117
โครงสร้างเว็บไซต์	118
โควิด-19	16
จันทกุมารชาดก	107
จิตรกรรมไทยประเพณี	219
จิตรกรรมฝาผนัง	8
จิตรกรรมฝาผนังล้านนา	64
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์	65
เจ้าเจตบุตรพรหมินทร์	46
จำนวนการเข้าชม	201
โจทย์งานออกแบบ	89
ฉากต้นเรื่อง	99
ฉากท้ายเรื่อง	99
ช - น	
ชาดก	64
ช่างสกุลเมืองน่าน	70
ชาติพันธุ์วิทยา	22
ชื่อผู้วิจัย	209
ชื่อเรื่องวิจัย	209

เซทบอทที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์	214
ตำนานท้องถิ่น	64
เตมียาตาก	107
ไทร่ตรง	208
ตั้งข้อจำกัดและงบประมาณ	116
ต้นแบบ	104
ต้นแบบจำลองของผลิตภัณฑ์	114
ทดสอบและปรับปรุง	18
ทรงจตุรมุข	48
ทศชาติตาก	107
ทักษิณาวรรต	78
ทิม บราวน์	18
เทคโนโลยีเสมือนจริง	214
นิทานพื้นบ้าน	64
นิยาม	42
นามธรรม	126
นารทพรหมตาก	107
เนมิราชตาก	10

แนวคิด ทฤษฎี หรือกรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา	209
บ - ม	
บทความย่อ	209
บทนำ	209
บทภาพยนตร์	125
บริการ	27
แบบจำลอง	18
แบบจำลองทางจิต	63
ประสิทธิภาพและค่าใช้จ่าย	116
ปัญญาสชาดก	12
ผลการตอบรับ	185
แผนที่การเดินทางของลูกค้า	60
แผนภูมิแกนต์	97
พอร์ตโฟลิโอ	181
แพลตฟอร์มที่เน้นการสื่อสาร	215
ฟอร์มสนทนา	215
ฟังก์ชันที่ขาดไม่ได้	116
ฟังก์ชันที่จำเป็น	116
เฟรม	92
ภาพเคลื่อนไหว	58

ภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์	93
ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	91
ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ทิศตะวันตก	72
ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ทิศตะวันออก	72
ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ทิศใต้	72
ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ทิศเหนือ	72
ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์	9
มหาชนกชาดก	107
เมนูการนำทาง	118
มโหสถชาดก	107
โมเดิร์นนิสม์	89
เมืองขวงทปูรี	134
เมืองจำปานคร	139
เมืองขวาทดี	137
เมืองศรีสะเกษ	131
เมืองอินทปถนคร	132
ภาพสะท้อนชีวิตประจำวันของชาวบ้าน	64
ภริทัตชาดก	107
พิมพ์เขียว	118
พระเจ้าบุเรงนอง	46

พระเจ้าสุริยพงษ์ผริตเดช	67
พระเจ้าอนันตวรฤทธิเดช	67
พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว	15
พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร	19
พระยาหน่อคำเสถียรไชยสงคราม	46
พุทธชาดก	72
พุทธประวัติ	64
ผ - ว	
ผลการวิจัย	209
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	213
ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้	214
ระยะเวลาการรับชม	201
รายการอ้างอิง	211
รูปธรรม	126
รูปแบบภาพเคลื่อนไหว	99
รูปลักษณะ	173
ลักษณะประชากรของผู้ชม	202
ลากและวาง	117
ลำดับชั้นของเนื้อหา	118
ล้านนา	71

วัดคงคาราม	108
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	211
วัดภูมิรินทร์	9
วัดสุวรรณาราม	108
วัดอนันดา	48
วัดหนองบัว	65
วางแผนการตลาด	99
วิจัยทฤษฎีภูมิ	23
วิจัยปฐมภูมิ	23
วิธีแก้ปัญหา	89
วิธีดำเนินการวิจัย	218
วิธูปัณทิตชาดก	107
เว็บไซต์	173
เว็บไซต์ที่สร้างขึ้นเอง	179
เว็บเบราว์เซอร์	179
ไวรัสโคโรนา 2019	16
ศ ฮ	
ศิลปะในการนำเสนอ	122
สตอรีบอร์ด	96
สรุปผลการศึกษา	211

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	210
สร้างความคิดสร้างสรรค์	18
สร้างสรรค์แนวคิด	99
สื่อสังคม	215
สื่อสังคมออนไลน์	183
สุวรรณสามชาดก	107
ส่งออกไฟล์วิดีโอ	99
ใส่เสียงประกอบ	98
หนานบัวผัน	65
หน้าเว็บเพจ	182
หน้าเว็บโฮม	181
แหล่งที่มาของผู้ชม	202
องค์ประกอบแบบเชิงโต้ตอบ	118
องค์ประกอบแบบอินเทอร์แอคทีฟ	119
ออกแบบฉาก	98
ออกแบบตัวละคร	98
อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	211
อัตราการคลิกเข้า	202
อัตราการมีส่วนร่วม	202
อินทปณคร	70

อินเทอร์เน็ตออฟ	181
เอกสารประกอบการประชุม	211
เอกสารรายละเอียดโครงการ	96
แอนิเมชัน	93

Index

	Page
A - C	
abstract	89
audience demographics	202
Audience Retention	202
Adobe Premier Pro	175
Advocacy	61
Animation	93
Animation Production	125
Animation Style	99
Animating	98
Art of Presentation	126
Author	211
Average View Duration	202
Awareness	61
Audio Refining	99
Background Design	98
Background	23
Blueprint	118
bottom-up	89
brainstorming	89

Brief	22
Champa Nakorn	138
Character Animation	88
Character Design	88
Chawathawadi	137
Click-Through Rate: CTR	202
Color Correction	99
Comics Strips	12
Computer Animation	93
Conclusion	211
Consideration	61
Content Hierarchy	110
Conversion	61
COVID-19	19
Cultural Tourism	221
Custom-built Website	179
Customer Journey	61
Customer Journey Map	60
Communications-focused platforms	215
constructivist	89
Content Placeholders	118
D - F	
Data preparation	96
deconstructivist	89

Define	21
Define Primary Objective	116
Delivering the solution to the design brief	173
Delivery	26
Description & Captions	176
design brief	89
Design Process Model	186
Design Thinking	7
Design Thinking Flower Model	208
Developing the story	96
Discussion	211
Discussion forums	215
Drag-and-Drop	117
Ease of Use	117
Editing	98
Editing Fine-Tuning	99
Empathize	59
Empathy	188
End Credit	99
end-to-end	62
Engagement Metrics	202
engagement rate	202
Ethnography	22
Evaluate	209

Experience-Based Tourism	221
Feedbacks	26
Frame-by-frame	92
Functionality	173
G - I	
Human-Centered Design	205
Gantt Chart	97
Google	181
Google Doc	181
Google Drive	181
Google,Inc.	181
Google Sites	181
Google Sheet	181
Google Workspace	181
Ideate	56
Ideation	23
Implement	58
Implementation	25
Inserting Sound	98
Intangible	126
Interactive	181
Interactive Elements	118
Introduction	211

Itthapattha Nakorn	132
Keyframe	92
Keywords	176
Khatthana Kumara	126
Khwangtha Buri	134
Know People	186
Layout and Structure	118
Learn	26
Les amours de Mr. Vieux Bois	11
List Essential Functions	116
LMS	214
Location scouting	97
Lotus Blossom	207
J - Q	
Market segmentation	121
Media-sharing networks	215
mental model	63
Methodology	209
modernist	89
MOOCs	214
Must-Have	116
Navigation	118
Non-Linear Process	56

Objectives	211
Obtaining feedbacks	186
Pain Point	188
Panyas Jakata	127
Performance & Cost	117
Persona	61
Portfolio	181
Post-production	95
Pre-production	94
Primary Research	23
Procedures	211
Proceedings	211
Production	95
Production design	97
Products	23
Project Document	96
Proofing	173
Prototype	24
Prototyping Tools	114
QR Code	183
Qualitative research	23
Quantitative research	23
R	

References	211
Refine	106
Reflect	208
Reflective	208
Research	23
Research Finding	209
Research Question	77
Resolve	24
Results	210
Retention	61
Review	106
Review & Revision	169
rationale	25
Rodolphe Töpffer	10,11
 S - Z	
Scope of study	211
Script	125
Script writing and planning	97
Secondary Research	23
Select	58
Sequences	97
Services	23
Set Constraints & Budget	116

Shots	97
Si Sak Ket	131
Social Learning	247
Social Media	215
Social networking sites	215
Solutions	24
Sony Vegas pro	175
Sound recording and editing	98
Stakeholders	205
Stanford d.school	19
Storyboard	150
Story Planning	96
Storytelling	99
Subtitles/Text Overlay	169
Tangible	126
Test	209
The Design Process Model	208
Thit Buaphan	68
Timing & Synchronization	168
Title	99
top-down	89
Touchpoint	60,62
Touchpoints	62

traffic sources	202
2D Animation	114
Tweening	92
Video Export	99
Visual Appearance	173
Visual Communication	9
Visual Effects	99
Visual Hierarchy	213
Voice Over & Soundtrack	168
VR	214
watch time	202
Web Browser	179
Web Publishing	179
Website Wireframe	117
Web Structure	179
Wix	179
WordPress	179
Tim Brown	17
Test	56
User actions	62
views	210
UX	117
YouTube	116,117.201. 205

ภาคผนวก



ประกาศสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
เรื่อง ผลการพิจารณาจัดสรรเงินอุดหนุนโครงการเงินอุดหนุนการพัฒนา
และส่งเสริมศิลปะร่วมสมัย ครั้งที่ ๔ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๐

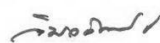
ตามที่ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.) กระทรวงวัฒนธรรม ได้เปิดให้มีการนำเสนอโครงการเพื่อขอรับการจัดสรรเงินอุดหนุนจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยเป็นประจำทุกปี นั้น
 บัดนี้ คณะกรรมการพิจารณาจัดสรรเงินอุดหนุนโครงการเงินอุดหนุนการพัฒนาและส่งเสริมศิลปะร่วมสมัย ได้พิจารณาให้การสนับสนุนโครงการ ครั้งที่ ๔ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๐ จำนวน ๗ โครงการดังต่อไปนี้

ที่	โครงการ/กิจกรรม	หน่วยงาน/ผู้เสนอโครงการ
๑.	โครงการนิทรรศการศิลปนิพนธ์ของนักศึกษาปริญญาตรีชั้นสุดท้าย	คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
๒.	การจัดงานเทศกาลหุ่นโลก Thailand Harmony World Puppet Festival in kanchanaburi 2017	กองพลทหารราบที่ ๙
๓.	โครงการเทศกาลการแสดง “๙ เดือน ๙ การแสดง ถวายรัชกาลที่ ๙”	นายพิเชษฐ กลั่นชื่น
๔.	โครงการจัดพิมพ์สมุดภาพถ่ายศาสนสถาน (หนังสือ “สืบสานศิลป์ในแผ่นดินพระทรงธรรม”)	ชมรมน้องใหม่จุฬาฯ ๒๕๑๐
๕.	โครงการนิทรรศการผ้า : สืบสานศิลปวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่นอีสานและส่งเสริมการท่องเที่ยว งานมหกรรมผ้าทอมืออนุภูมิภาคกลุ่มน้ำโขง (GMS FABRIC EXPO 2017) งานทุ่งศรีเมืองอุดรธานี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๐	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุดรธานี
๖.	โครงการแบ่งปันความรู้สู่สาธารณะ(“สโมสรรเสวนา”)	มูลนิธิสโมสรรมิตรภาพวัฒนธรรมสากล

๗. โครงการ...

ที่	โครงการ/กิจกรรม	หน่วยงาน/ผู้เสนอโครงการ
๗.	โครงการการสร้างภาพเคลื่อนไหว ๒ มิติ เล่าเรื่อง ปัญญาสชาดกจากจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (Creating 2D moving images for storytelling of Panya-Jataka at Wat Phumin, Nan province)	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์

ประกาศ ณ วันที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๐



(นางสาววิมลลักษณ์ ชูชาติ)

ผู้อำนวยการสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย



Certificate of Exemption in the Consideration of Research Ethics

Certificate Number: COE.2-360/2022

This research proposal was already considered by Suan Sunandha Rajabhat University Ethics Committee. Ethics Committee agreed to implementation of the proposal of this research without review by Suan Sunandha Rajabhat University Ethics Committee.

Protocol Title: A study of Customer journey mapping on learning Lanna mural paintings through responsive web design between Google Sites and custom-built website at Wat Phumin, Nan province

Study Code: 65-387-2-1

Institution: Suan Sunandha Rajabhat University

Principal Investigation: Tawipas Pichaichanarong

Sign.....

(Assoc.Prof.Yothin Sawangdee)

Chairman of Ethics Committee Panel 2

ที่ รธ ๐๔๑๗/๒๑๘



สำนักศิลปากรที่ ๗ เชียงใหม่
ถนนสุเทพไฮเวย์ ตำบลช้างเผือก
อำเภอเมือง เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโบราณสถานวัดภูมินทร์

เรียน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

อ้างถึง หนังสือบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ ศธ ๖๘๐๖/๑๑๔๘ ลงวันที่ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๒

ตามหนังสือที่อ้างถึง นายทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์ นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ (หลักสูตรนานาชาติ) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ขออนุเคราะห์ ข้อมูลอายุสมัยโบราณสถานวัดภูมินทร์ อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน เพื่อเป็นหลักฐานสำคัญในการอ้างอิง เชิงวิชาการสำหรับงานวิจัย ทำวิทยานิพนธ์ ความโดยละเอียดทราบแล้ว นั้น

สำนักศิลปากรที่ ๗ เชียงใหม่ ได้มอบหมายให้กลุ่มโบราณคดีและอนุรักษ์โบราณสถาน สาขาน่าน เป็นผู้ตรวจสอบ ปรากฏว่าไม่พบข้อมูลที่กล่าวถึงปีที่สร้าง แต่ในพื้นที่เมืองน่าน (พงศาวดาร) ฉบับ วัดพระธาตุช้างค้ำวรวิหาร ปรึวรตโดย นายนิยม สองสีโย ครูภูมิปัญญาไทยด้านภาษาและวรรณกรรม จังหวัดน่าน จาก ใบลาน เขียนด้วยอักษรธรรมล้านนา จัดพิมพ์โดย สำนักศิลปากรที่ ๗ น่าน (เดิม) ปี ๒๕๕๗ กล่าวถึงประวัติราชวงศ์ภูคา การสร้างเมือง เรื่องราวเมืองน่านด้านต่างๆ ในหน้าที่ ๒๗ - ๒๘ ในปีจุลศักราช ๙๖๕ (พ.ศ. ๒๑๔๖) มีเหตุการณ์ และปรากฏชื่อของวัดภูมินทร์ (ปัจจุบันเรียกกันว่า วัดภูมินทร์) เป็นครั้งแรก โบราณสถานแห่งนี้ จึงคาดว่าถูกสร้างขึ้นมาแล้วก่อนหน้าปีดังกล่าว เป็นอย่างน้อย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณาดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายสุพจน์ พรหมมาโนช)

ผู้อำนวยการสำนักศิลปากรที่ ๗ เชียงใหม่

กลุ่มโบราณคดีและอนุรักษ์โบราณสถาน สาขาน่าน
โทร. ๐ ๕๕๗๑ ๑๑๖๐ , โทรสาร ๐ ๕๕๗๑ ๐๔๒๑
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ fineartsnan7@gmail.com

ที่ ศร 6806/ 1149



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๑๒ พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูล

นมัสการ เจ้าอาวาสวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

ด้วย นายทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์ นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ (หลักสูตรนานาชาติ) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “Visual Storytelling on Lanna Mural Painting: A Case Study of Wat Phumin, Nan Province” มีความประสงค์จะขอข้อมูลอายุสมัยโบราณสถาน วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เพื่อเป็นหลักฐานสำคัญในการอ้างอิงเชิงวิชาการสำหรับงานวิจัย ทั้งนี้ สำนักพุทธศาสนา ศาลาया จังหวัดนครปฐม ได้ให้คำแนะนำว่าเพื่อความถูกต้องของข้อมูลในการนำไปใช้อ้างอิงขอให้ผู้ลงนามรับรองข้อมูลด้วย ซึ่งอาจจะเป็นพระราชอาคัน 1 รูป เป็นผู้ลงนามรับรองข้อมูล

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากพระคุณท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา สำหรับรายละเอียดเพิ่มเติมต่าง ๆ บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์ หมายเลขโทรศัพท์ เป็นผู้ประสานงาน โดยตรงต่อไป

จึงนมัสการมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอนมัสการด้วยความเคารพอย่างสูง

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”



QR Code ของช่อง YouTube ทวิพาสน์ พิษัฒาณรงค์ ที่ลิงก์ <https://www.youtube.com/@ทวิพาสน์พิษัฒาณรงค์>



QR Code สำหรับเว็บไซต์ <https://sites.google.com/ssru.ac.th/watphumin/>



ประวัตินักเขียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทวีพาสน์ พิชัยชาญณรงค์

หน่วยงานที่สังกัด

ศิลปะภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรนานาชาติ) วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
วิทยาเขตนครปฐม อ.พุทธมณฑล จ.นครปฐม

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2562 ปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ (หลักสูตรนานาชาติ)
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2544 MA Mass Communication, Edward R. Murrow College of
Communication, Washington State University, Pullman, USA

พ.ศ. 2543 BA Bachelor of Arts (Fine Arts) (Cum Laude), Department of Art,
Washington State University, Pullman, USA

สาขาวิชาการที่มีความเชี่ยวชาญพิเศษ

มีความชำนาญในการวิจัยด้าน การสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication) โดยเน้นการออกแบบและถ่ายทอดสารผ่านภาพประเภทต่างๆ งานกราฟิก และองค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและการรับรู้ของผู้รับสารอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังมีความเชี่ยวชาญในด้าน การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยประยุกต์ใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบในการวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจความต้องการของผู้ใช้ และพัฒนาแนวทางการสื่อสารที่ตอบโจทย์บริบทของผู้ใช้งาน อีกทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้ วิจัยทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ในสาขานิเทศศาสตร์ร่วมสมัย



หนังสือเล่มนี้จะพาคุณเจาะลึก
กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING)
ที่ถูกนำมาใช้เพื่อแก้ปัญหาความไม่เข้าใจ
ในการรับชมภาพจิตรกรรมฝาผนังอันล้ำค่า
ของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน
ค้นพบการเดินทางอันยาวนานตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557
สู่การสร้างสรรค์ "เครื่องมือช่วยเล่าเรื่อง"
ที่จะทำให้ผู้ชมเข้าถึงความหมายและ
เสน่ห์ของภาพวาดได้อย่างลึกซึ้ง