

แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน สู่นวัตกรรม เพื่อให้ความรู้และส่งเสริมการท่องเที่ยว

Inspiration from Murals at “Wat Phu Min” Temple to Innovations for Educate and Promote Tourism in Nan

สุชาติ อิมสำราญ¹ และ โสมฉาย บุญยานันต์²

Suchart Imsamraan and Soamshine Boonyananta

Corresponding author, E-mail: suchart_imsamraan@hotmail.com

Received : February 11, 2021
Revised : November 13, 2021
Accepted : December 10, 2021

บทคัดย่อ

ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่านเป็นงานศิลปะที่ทรงคุณค่า นอกจากจะมีอายุที่ยาวนานแล้ว ภาพจิตรกรรมยังมีเรื่องราวที่น่าสนใจควรค่าแก่การศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัยจึงเพื่อ (1) ศึกษาเนื้อเรื่องและสิ่งที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน (2) พัฒนานวัตกรรมที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดน่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามความคิดเห็น กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่จังหวัดน่าน นักท่องเที่ยว ผู้สนใจในเนื้อเรื่องที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ และคนในพื้นที่จังหวัดน่าน ผลการวิจัย พบว่า (1) ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ เริ่มต้นจากผนังด้านทิศเหนือ ทิศตะวันออก ทิศใต้ และทิศตะวันตกบางส่วนจะเป็นเรื่อง “คัทรนกุมารชาดก” ที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาเนื่องจากเป็นเรื่องเล่าในท้องถิ่น ส่วนภาพจิตรกรรมมีการจัดองค์ประกอบไม่เรียงตามลำดับตอน แต่จะจัดแบบววนไปมา คำนี้เพียงให้ภาพองค์ประกอบรวมของจิตรกรรมดูสวยงามเมื่ออยู่บนผนัง ซึ่งบางตอนอาจไปอยู่ผนังอีกด้านหนึ่ง (2) นวัตกรรมประกอบด้วยงานศิลปะสื่อผสม ขนาด 1.5 x 2 เมตร ที่เล่าเรื่องคัทรนกุมารชาดก และหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง “คัทรนกุมารชาดก” โดยใช้ภาพประกอบจากงานศิลปะสื่อผสมดังกล่าว (3) ผลการเผยแพร่ นวัตกรรม ปรากฏว่าผู้ชมสนใจงานศิลปะสื่อผสมเป็น

อันดับแรกเนื่องจากมีขนาดใหญ่ และมีรายละเอียดที่สวยงาม หลังจากนั้นจึงอ่านเนื้อเรื่องในหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ และสามารถแบ่งปันส่งต่อให้กับผู้อื่นที่สนใจ ทำให้ง่ายต่อการเผยแพร่และเข้าถึง ซึ่งเมื่อทราบเนื้อเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังต่างก็สนใจในวัดภูมินทร์เพิ่มมากขึ้น และต้องการเดินทางไปชมสถานที่จริง

คำสำคัญ: นวัตกรรม, ส่งเสริมการท่องเที่ยว, จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน, งานศิลปะสื่อผสม, หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

Abstract

The murals at Wat Phu Min Temple in Nan Province are valuable pieces of art. The paintings are not only long-lasting, but they also tell interesting stories. The purpose of this research was to: (1) Study the murals at Wat Phu Min Temple, Nan Province and (2) Develop innovations that promote tourism in Nan Province. The research instruments are interview form for collecting data and Questionnaire. The target groups are experts in Nan province, tourists, people who interested in the

^{1,2} สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University

murals at Wat Phu Min Temple, and people in Nan province. The results of the research are (1) Murals at Wat Phu Min Temple, beginning from the north, east, south, and some part of the west walls, will tell the narrative "Khat Tha Na Khu Marn Allegory", which the researcher wants to study since it is a local story. In the murals, the story of Khat Tha Na Khu Marn is not told in chronological sequence. But will be laid out in a meandering style Consider just how to make the painting's overall composition seem beautiful on the wall. It may have some episodes on the other side of the wall (2) Innovation consists of 1.5 x 2 meter mixed media art and an electronic narrative book using illustrations from the mixed media art to tell the story of the "Khat Tha Na Khu Marn Allegory". And (3) The large scale and gorgeous details of mixed media art catch the curiosity of the audience. Following that, they will be able to read the story in the electronic storybook. Visitors may easily share with those who are interested because it is simple to post and access. As a result, after learning the story depicted in the mural, they were more interested in Wat Phu Min Temple and wish to visit the actual location.

Keywords: Innovation, Tourism Promotion, Murals at "Wat Phu Min" Temple, Mixed Media Art, Electronic Book

บทนำ

ในปี 2564 "จังหวัดน่าน" ได้ถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 4 จังหวัดที่ประชาชนอยากไปเที่ยวในช่วงวันหยุดยาวและเทศกาลปีใหม่ (ร้อยละ 23.65) จากการสำรวจของ "สวนดุสิตโพล" มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (Posttoday, 2564) อีกทั้งมีจำนวนนักท่องเที่ยว นักทัศนอาจร และรายได้จากการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (จังหวัดน่าน, 2563) เนื่องจากเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาจนได้รับรางวัล "สุดยอด 100 แหล่งท่องเที่ยวที่ยั่งยืนระดับโลก" (Sustainable Destinations TOP 100) เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ มีการกระจายรายได้ให้คนท้องถิ่น ส่งเสริมอนุรักษ์ประเพณีวัฒนธรรม วิถีชีวิต บริหารจัดการสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม (ประชาสัมพันธ์จังหวัดน่าน, 2563) น่านเป็นเมืองเก่าที่มีที่ตั้งอยู่บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำน่านบริเวณหุบเขาทางตะวันออกเฉียงเหนือของภาคเหนือ เป็นเมืองที่มี

ความสำคัญเมืองหนึ่งของล้านนา มีประวัติศาสตร์นับย้อนหลังไปถึงสมัยสุโขทัยตามหลักฐานที่ปรากฏในศิลาจารึกสุโขทัย จังหวัดน่านมีชื่อเรียกในพงศาวดารว่า นันทบุรี (สรสวดี อ่องสกุล, 2538 : 1) จากความเป็นมาที่ยาวนานนั้นส่งผลให้จังหวัดน่านอุดมไปด้วยวัฒนธรรม ศิลปะและงานหัตถกรรมที่ล้ำค่าสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ดังเช่น ศาสนสถาน และผ้าทอหลากหลายรูปแบบ

สถานที่ที่มีชื่อเสียงด้วยความสวยงามของสถาปัตยกรรมและจิตรกรรมฝาผนัง คือ วัดภูมินทร์ ตั้งอยู่ที่ ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน ชื่อวัดภูมินทร์ปรากฏในหลักฐานเอกสารครั้งแรกประมาณ พ.ศ. 2146 โดยมีความเกี่ยวเนื่องในสมัยเมื่อครั้งเจ้าเจตนบุตรพรหมมินทร์ รบกับมังนระชาช่อจากเชียงใหม่และได้ปรากฏชื่ออีกครั้งหนึ่งในรัชกาลพระเจ้าอนันตวรฤทธิเดช เมื่อ พ.ศ. 2410 ข้อความในเอกสารระบุว่าพระเจ้าอนันตวรฤทธิเดชโปรดฯ ให้สร้างวิหารหลวงวัดภูมินทร์ วิหารวัดภูมินทร์เป็นอาคารที่มีแผนผังแบบจตุรมุขพบเพียงไม่กี่แห่งในล้านนา เข้าใจว่าใช้เป็นทั้งวิหารและอุโบสถในหลังเดียวกัน บนโดทางขึ้นสู่วิหารมีทั้งสี่ด้านโดยด้านทิศเหนือมีราวบันไดรูปพญานาคส่วนหางอยู่ทางด้านทิศใต้ ในขณะที่ปลายราวบันไดทางทิศตะวันตกและตะวันออกเป็นรูปตัวหงา (จรัสศักดิ์ เดชวงศ์ปัญญา, 2546) ภายในวิหารเขียนภาพชาดกนอกนิบาตเรื่อง "คัทรณกุมาร" พบได้ในภาคเหนือของประเทศไทยและในประเทศลาว แต่เรื่องคัทรณกุมารนี้ไม่พบเห็นในจิตรกรรมฝาผนังวัดใดในโลก (ฉัตรสุรงค์ แก้วเป็นทอง, 2556 : 9) นอกจากนี้ วินัย ปราบริปู (2552) ผู้ก่อตั้งหอศิลป์ริมน่าน ได้กล่าวถึงความพิเศษของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ไว้ว่า

"จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน ได้เขียนขึ้นบนผนังทั้ง 4 ด้าน ภายในอาคารทรงจตุรมุขที่มีทางออกทั้ง 4 ด้าน โดยเชื่อว่าได้เขียนขึ้นเมื่อคราวบูรณะพระวิหารหลวงในปี พ.ศ. 2410 - 2417 โดยช่างเขียนชาวไทยลื้อ "หนานบัวผัน" ในสมัยพระเจ้าอนันตวรฤทธิเดช เจ้าผู้ครองนครน่าน ลักษณะของภาพจิตรกรรมได้เขียนบนผนังส่วนบนลงมาจนถึงระดับล่างของขอบหน้าต่าง เป็นการวาดเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่องและมีตัวอักษรล้านนากำกับอยู่เป็นระยะ ซึ่งเป็นภาพที่สวยงามทั้งจากอิริยาบถที่แสดงออกของบุคคลในภาพ สถาปัตยกรรมต่าง ๆ และส่วนประกอบอื่นที่เป็นสิ่งแวดล้อมรวมทั้งภาพธรรมชาติ เป็นต้น โดยจุดเด่นของภาพจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้ คือ ภาพที่แสดงวิถีชีวิตชาวน่านในอดีตในลักษณะของภาพที่เคยเกิดขึ้นในสมัยนั้น ทั้งลักษณะบ้านเรือน การแต่งกาย การสักยันต์ที่ขาหรือสักทั้งตัวของชาวไทลื้อ การทอผ้าด้วยกี่กระตุกซึ่งเป็นการทอมือที่แสดงถึงภูมิปัญญาได้อย่างดีเยี่ยม นอกจากนี้ยังพบว่ามีการวาดที่โดดเด่น

เด่นและมีชื่อเสียงคือภาพวาด ชายหญิงหยอกเย้ากันตรงผนัง
ขวามือของประตูด้านทิศเหนือ หรือที่รู้จักกันทั่วไปในชื่อภาพ
“กระซิบรัก” หรือปูม่านยาม่าน และภาพหญิงสาวกลุ่มใหญ่
ผ้าขึ้น หมสไบ สีสันสดใส ซึ่งเป็นภาพที่แสดงความเป็นหญิง
สาวชวาม่านในอดีตได้อย่างงดงาม และแสดงให้เห็นวิถีการใช้
ชีวิตของหญิงชวาม่านในอดีตที่นิยมทอผ้าอยู่ใต้ถุนบ้านและทอ
ผ้าขึ้นนุ่งเอง เรียกว่า ขึ้นก่านขึ้นม่าน ซึ่งเป็นลายโบราณอัน
เป็นภูมิปัญญาที่สั่งสมมาตั้งแต่อดีตของชาวเมืองน่าน จึงเป็น
สิ่งที่แสดงอัตลักษณ์ได้ดี” นอกจากการใช้สีและเส้นในการวาด
ที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแล้ว การให้รายละเอียดของ
เครื่องนุ่งห่มสตรีโดยเฉพาะผ้าทอหรือผ้าขึ้นของจังหวัดน่านที่
ไม่เหมือนกับผ้าลุ่มล้านนาแห่งอื่นๆ เป็นอีกประการที่ทำให้
เกิดความแตกต่างอย่างเด่นชัด ชนิดของผ้าขึ้นที่ปรากฏบน
จิตรกรรมมีทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ ผ้าขึ้นบ้อง ผ้าขึ้นม่าน
และผ้าขึ้นลุนตยอซิก (ภาณุพงษ์ ณาภูมิ, 2554 : 25-26)
สะท้อนถึงการประดิษฐ์คิดค้นและสืบทอดเป็นภูมิปัญญาจาก
หลายกลุ่มชน ไม่ว่าจะเป็น ลื้อ กะเหรี่ยง ชาวจีน ลัวะ ชาว
ตะวันตก ที่เข้ามาอาศัยในจังหวัดน่านตั้งแต่อดีต (จิรศักดิ์ เดช
วงศ์ญา, 2546) จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาอัต
ลักษณ์ของผ้าขึ้นในจังหวัดน่านไปพร้อม ๆ กับการศึกษาภาพ
จิตรกรรมฝาผนังอีกด้วย โดยเริ่มจากผ้าขึ้นในจิตรกรรมฝา
ผนังวัดภูมินทร์ไปจนถึงผ้าขึ้นที่มีชื่อเสียงของจังหวัดในปัจจุบัน
ซึ่งจากการศึกษา พบว่า ผ้าทอหรือผ้าขึ้นของจังหวัดน่านแบ่ง
ได้ถึง 6 ประเภท ได้แก่ ผ้าขึ้นม่าน ผ้าขึ้นบ้อง ผ้าขึ้นน้ำไหล
ผ้าขึ้นคำเคิบ ผ้าขึ้นก่าน และผ้าขึ้นเชียงแสน (สำนักศิลปากร
ที่ 7 น่าน, 2555 : 32 - 61) ส่วนขึ้นลุนตยอซิกเป็นขึ้น
ของพม่าและไม่ได้มีการทอในจังหวัดน่าน (ภาณุพงษ์ ณาภูมิ,
2554 : 26) ผู้วิจัยจึงไม่ได้ศึกษาผ้าขึ้นชนิดนี้ ต่อมาผ้าขึ้น
มีการเปลี่ยนแปลงประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัยแต่ก็ยังคงความ
เป็นดั้งเดิมทั้งสีย้อมธรรมชาติ ลวดลาย และวิธีการทอ อีกทั้ง
ยังได้มีการส่งเสริมให้สวมใส่หรือใช้ผลิตภัณฑ์ที่ทำจากผ้าทอ
พื้นบ้านของไทย จึงเป็นการดีที่จะได้นำข้อมูลมาเผยแพร่ให้คน
ทั่วไปได้รับรู้และเห็นคุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์
และผ้าทอพื้นเมืองน่าน

การเกี่ยวนอกจากได้พักผ่อนแล้ว หากได้รับความรู้โดย
เฉพาะเรื่องราวของท้องถิ่นนั้น ๆ ก็จะเป็นการดียิ่งขึ้น ผู้วิจัย
จึงต้องการศึกษาเนื้อเรื่องและสิ่งที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนัง
วัดภูมินทร์จังหวัดน่านและนำอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนัง
ทั้งวิธีการดำเนินเรื่อง “คัทธอนกุมารชาตค” การสอดแทรกวิถี
ชีวิตดั้งเดิม และผ้าทอจังหวัดน่าน มาเผยแพร่เป็นนวัตกรรม
โดยใช้เทคนิคงานศิลปะสื่อผสมจากผ้าอย่างการเย็บ ปัก ถัก
ร้อย จากเศษผ้าทอเมืองน่านที่เหลือใช้จากการตัดเย็บ ร่วม

กับวัสดุอื่น เช่น ลูกบิด ดิ้น เลื่อม ไหมพรม แผ่นทองเหลือง
 ฯลฯ เป็นการประยุกต์เอาวิชาความรู้ด้านศิลปะบูรณาการ
กับเทคโนโลยี ในกระบวนการการผลิตและออกแบบผลงาน
การจัดทำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้วยการนำภาพถ่าย
งานศิลปะสื่อผสมที่ได้ทำขึ้น มาเป็นภาพประกอบกับเนื้อ
เรื่อง “คัทธอนกุมารชาตค” ที่ได้สังเคราะห์มาให้เข้าใจง่าย
เหมาะสำหรับบุคคลทั่วไป เอาไว้อ่านเพื่อหาความรู้หรือไว้ร่วม
พูดคุยขณะที่ชมงานจิตรกรรมฝาผนัง หรือผู้ที่ไม่เคยไปชม
จิตรกรรมของจริงก็อยากที่จะไปชมเมื่อได้อ่านหนังสือนิทาน
เล่มนี้ รวมไปถึงคนในพื้นที่จังหวัดน่านเองที่จะได้ทราบและ
เป็นการอนุรักษ์เรื่องเล่าท้องถิ่น บูรณาการระหว่างศิลปะและ
เทคโนโลยีที่ทำได้ง่ายต่อการเผยแพร่และเข้าถึง นำไปสู่การส่งเสริม
การท่องเที่ยวในจังหวัดน่านได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาเนื้อเรื่องและสิ่งที่ปรากฏในจิตรกรรมฝา
ผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน
- 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวของ
จังหวัดน่าน

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

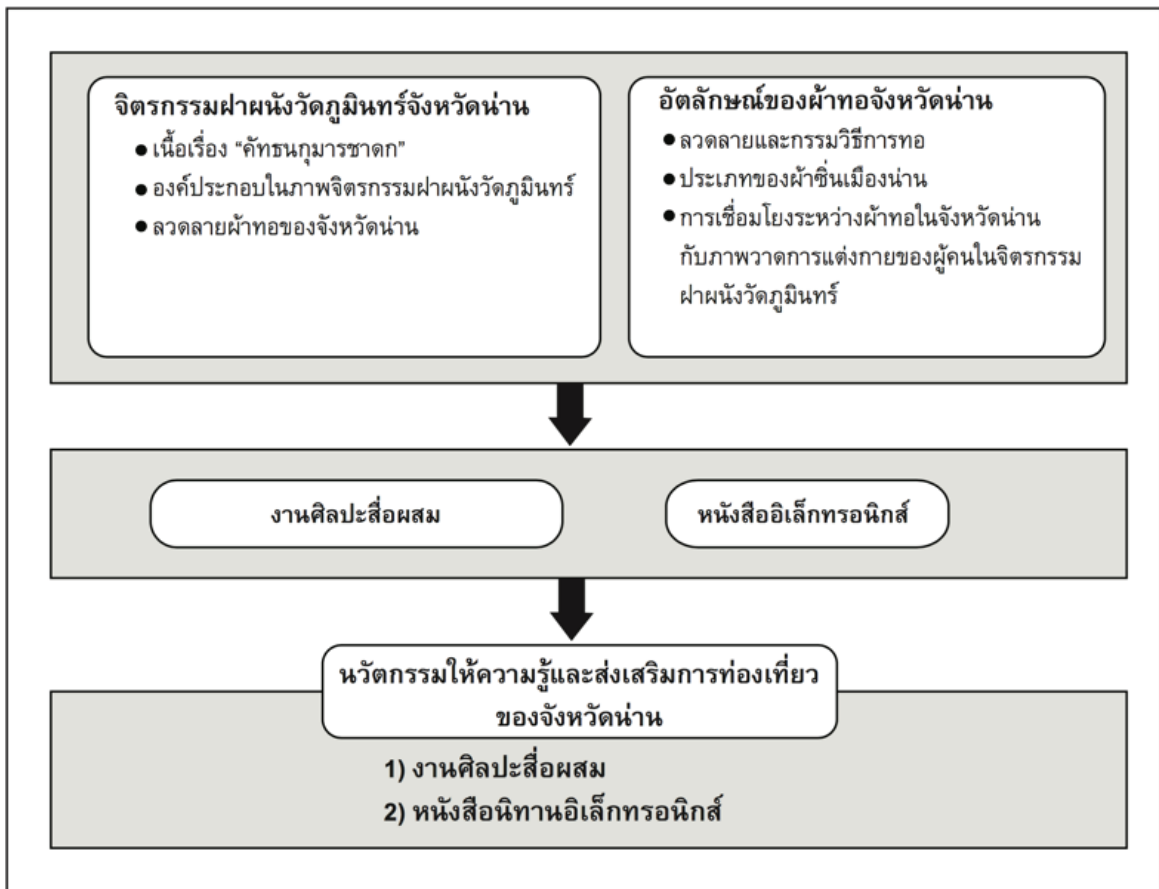
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ เป็นภาพจิตรกรรมอยู่
ภายในฝาผนังวัดภูมินทร์ ต.ในเวียง อ.เมือง จ.น่าน เขียน
ขึ้นตามลักษณะอาคารทรงจตุรมุข สันนิษฐานว่าเขียนขึ้นเมื่อ
คร่าวบูรณะพระวิหารหลวงในปี พ.ศ. 2410 - พ.ศ. 2417 โดย
ช่างเขียนชาวไทยชื่อ “หนานบัวผัน” ในสมัยพระเจ้าอันทด
วรฤทธิเดช เจ้าผู้ครองนครน่าน (วินัย ปราบธิ, 2552)

คัทธอนกุมารชาตค เป็นเรื่องเล่าพื้นบ้านที่เล่ากันมา
ปากต่อปาก อีกทั้งยังเป็นชาตคนอกนิบาตที่อยู่ในจิตรกรรม
ฝาผนังวัดภูมินทร์ เล่าเรื่องราวของพระโพธิสัตว์เสวยชาติ
เป็น “คัทธอนกุมาร” มาขจัดทุกข์เข็ญให้มวลมนุษยเพื่อ
สั่งสมบารมี

ศิลปะสื่อผสม คือ ผลงานที่ศิลปินสร้างขึ้นโดยใช้
เทคนิค วิธีการ วัสดุที่หลากหลายมาผสมผสานอยู่ในชิ้น
เดียวกัน ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้วัสดุหลัก เช่น เศษผ้าทอ ผ้า
สีต่าง ๆ ไหมพรม ลูกบิด แผ่นทองเหลือง ฯลฯ ในการสร้าง
งานด้วยเทคนิคการเย็บ ปัก ร้อย และสลักตุ่น จัดทำบนเฟรม
ผืนผ้าขนาด 1.5 x 2 เมตร

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
ประเภทสื่อประสม (Multimedia Books) ประกอบด้วยข้อมูล
เนื้อเรื่อง “คัทธอนกุมารชาตค” และภาพประกอบที่ได้จากงาน
ศิลปะสื่อผสม เข้าถึงได้จากการ scan QR-Code

กรอบแนวความคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิ่มสำราญ

จากภาพกรอบแนวความคิดในการวิจัย (ภาพที่ 1) แสดงให้เห็นว่า จากข้อมูลจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านที่เกี่ยวกับประวัติวัดภูมินทร์และจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ องค์ประกอบของภาพจิตรกรรม เนื้อเรื่อง "คัทรนกุมาร" ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ และสภาพแวดล้อมของเมืองน่านที่สะท้อนออกมาจากภาพเขียน ลวดลายผ้าทอที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายตัวละครในภาพจิตรกรรมฝาผนังประกอบด้วยอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัด

น่าน ลวดลายและกรรมวิธีการทอ ประเภทของผ้าขึ้นเมืองน่าน โดยใช้งานศิลปะสื่อผสมและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อสำหรับสร้างนวัตกรรมเพื่อการอนุรักษ์ เผยแพร่ความรู้และส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดน่าน ส่งผลให้นวัตกรรมที่สร้างมี 2 รูปแบบ คือ งานศิลปะสื่อผสม และหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ภาพประกอบจากงานศิลปะสื่อผสม เนื้อหาสาระได้รับแรงบันดาลใจมาจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง แร้งบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังวัด
กุมินทร์จังหวัดน่าน ส่วนวัตรกรรมเพื่อให้ความรู้และส่งเสริม
การท่องเที่ยว เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์
และแบบสอบถามความคิดเห็น มีวิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูล

1. กลุ่มเป้าหมาย สำหรับเก็บข้อมูลเนื้อเรื่อง “คัทธณ
กุมารชาตก” เพื่อสร้างวัตรกรรม ได้แก่ วัดกุมินทร์จังหวัด
น่าน เอกสารวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่จังหวัดน่าน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล เนื่องจากเนื้อเรื่องคัทธณ
กุมารชาตกมีหลากหลายที่มาและรายละเอียดที่ต่างต่างกัน
ตามแนวความคิดของผู้เขียนนั้น ๆ จากการศึกษาเบื้องต้นเนื้อ
เรื่องเหล่านี้ก็ไม่ตรงตามจิตรกรรมฝาผนังวัดกุมินทร์เท่าใดนัก
ผู้วิจัยจึงต้องการวิเคราะห์หาเนื้อเรื่องที่ตรงตามจิตรกรรมฝา
ผนังและถูกต้องตามเรื่องราวที่เอกสารได้บันทึกไว้ ผู้วิจัยจึง
แบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็น ดังนี้

2.1 เนื้อเรื่องภายในจิตรกรรมฝาผนังวัดกุมินทร์

เก็บข้อมูลจากวัดกุมินทร์ (ภาพที่ 2 - 3) การสัมภาษณ์ผู้
เชี่ยวชาญ เอกสารคำสอน และเอกสารงานวิจัย บันทึกภาพ
และหาวัสดุการทำงานประเภทเศษผ้าทอ



ภาพที่ 2 ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดกุมินทร์ (1)

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิมสาราญ



ภาพที่ 3 ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดกุมินทร์ (2)

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิมสาราญ

2.2 อัตลักษณ์ลายผ้าทอของจังหวัดน่าน เก็บ
ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและถ่ายภาพผ้าทอจาก
พิพิธภัณฑ์ผ้าโบราณฝ่ายเงิน ต.กองควาย อ.เมืองน่าน จ.น่าน.

3. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย
มีดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลการดำเนินเรื่องภายใน
จิตรกรรมฝาผนังวัดกุมินทร์ คือ การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา
โดยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากจิตรกรรมฝาผนังวัดกุมินทร์ การ
สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เอกสารคำสอน และเอกสารงานวิจัย

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ลายผ้าทอของ
จังหวัดน่าน วิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้
เชี่ยวชาญและภาพถ่ายลายผ้าทอทั้ง 6 ชนิด ได้แก่ ผ้าชิ้น
ม่าน ผ้าชิ้นป่อง ผ้าชิ้นน้ำไหล ผ้าชิ้นคำเคิบ ผ้าชิ้นก่าน และ
ผ้าชิ้นเชียงแสน

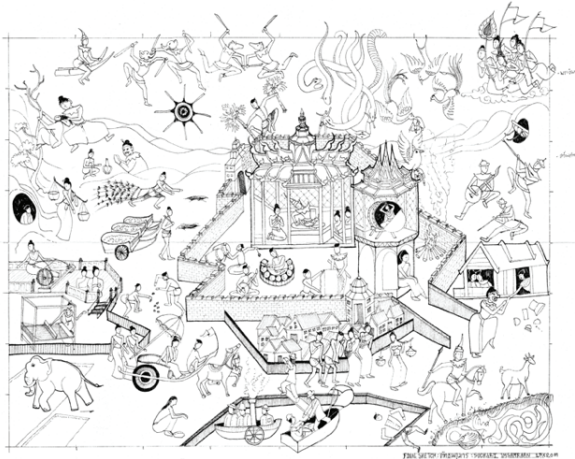
ระยะที่ 2 ระยะจัดทำงานศิลปะสื่อผสมและหนังสือนิทาน อิเล็กทรอนิกส์

1. กลุ่มเป้าหมาย ที่เข้าถึงวัตรกรรม ได้แก่ นักท่อง
เที่ยว ผู้สนใจในเนื้อเรื่องที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัด
กุมินทร์ และคนในพื้นที่จังหวัดน่าน

2. ขั้นตอนการจัดทำงานศิลปะสื่อผสมและหนังสือ
นิทานอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่

2.1 วิจัยได้นำเนื้อเรื่องคัทธณกุมารชาตกที่ได้จาก
การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นรวบรวมข้อมูล เชื่อมโยงกับแผนผัง
การดำเนินเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังวัดกุมินทร์ มาเรียบเรียง
เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบงานศิลปะสื่อผสม ให้สามารถ
บอกเล่าเนื้อเรื่องคัทธณกุมารได้ตั้งแต่ต้นจนจบเพียงภาพเดียว
และมีหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ให้สามารถทราบถึงเนื้อเรื่อง
ในชิ้นงาน

2.2 ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของงานศิลปะสื่อผสมสร้างแบบร่าง (ภาพที่ 4) และทดลองสร้างสรรค์งานด้วยวัสดุเทคนิคแบบต่าง ๆ



ภาพที่ 4 ภาพแบบร่างงานศิลปะสื่อผสม
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิ่มสำราญ

2.3 ปฏิบัติการสร้างงานศิลปะสื่อผสมขนาด 1.5 x 2 เมตร โดยมีวัสดุ ได้แก่ ผ้าไหมพรม ลูกปัด เชือก แผ่นทองเหลือง

2.4 หลังจากทำชิ้นงานเสร็จแล้วได้ทำการถ่ายภาพผลงานแต่ละตอนเพื่อนำมาทำภาพประกอบหนังสือนิทาน

2.5 พัฒนาหนังสือนิทานเป็นหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ และสร้าง QR-Code เพื่อให้ง่ายต่อการเผยแพร่และเข้าถึง อีกทั้งยังลดการใช้ทรัพยากรกระดาษอีกด้วย

3. เผยแพร่เรื่องราว จัดแสดงผลงานในนิทรรศการเพื่อเผยแพร่เรื่องราวต่อนิสิต นักศึกษา และประชาชนทั่วไปที่สนใจ รวมไปถึงผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ท้องถิ่น พร้อมทั้งสอบถามข้อวิจารณ์ ความคิดเห็นต่อนวัตกรรมจากแบบสอบถามความคิดเห็น

ผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัย เรื่อง แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน สุนวัตกรรมเพื่อให้ความรู้และส่งเสริมการท่องเที่ยว มีผลการวิจัย ดังนี้

1. เนื้อเรื่องและสิ่งที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการดำเนินเรื่อง ทำให้ได้แผนผังการดำเนินเรื่องคัทธอนกุมารภายในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ตามลำดับตัวเลขโดยเริ่มจากผนังด้านทิศเหนือ ทิศตะวันออก ทิศใต้และทิศตะวันตกบางส่วนตามลำดับ (เนื่องจากผนังด้านทิศตะวันตกส่วนใหญ่จะเป็นภาพ

จิตรกรรมเล่าเรื่องเนมิราชชาดก) จากการวิเคราะห์พบว่าในภาพจิตรกรรมมีการจัดองค์ประกอบไม่เรียงตามลำดับตอน แต่จะจัดแบบวกวนไปมา คำนึงเพียงให้ภาพองค์ประกอบรวมของจิตรกรรมดูสวยงามเมื่ออยู่บนผนัง ซึ่งบางตอนอาจจะย้อนข้ามไปอีกผนังด้านหนึ่ง เช่น ในฝาผนังด้านทิศตะวันออก มีภาพของบางตอนอยู่ในฝาผนังด้านทิศใต้ ซึ่งยุ่งยากต่อการชมภาพจิตรกรรมให้เข้าใจในเรื่องคัทธอนกุมารชาดก

ผู้วิจัยจึงได้สร้างนวัตกรรมทั้งหมด 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) งานศิลปะสื่อผสมจากเศษผ้าเหลือใช้ โดยเนื้อหาเป็นเรื่อง "คัทธอนกุมารชาดก" ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ตั้งแต่เริ่มต้นเรื่องจนจบภายในงานเดียว ขนาด 1.5 x 2 เมตร จำนวน 1 ชิ้น (ภาพที่ 5) ผู้อ่านสามารถชมภาพผลงานแบบละเอียดโดยการ scan QR-Code ในภาพที่ 6 และ 2) หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง "คัทธอนกุมารชาดก" (ภาพที่ 9) ใช้เว็บไซต์ anyflip.com ในการจัดทำ เข้าถึงด้วยการ scan QR-Code ในภาพที่ 8 โดยภายในเล่มใช้ภาพประกอบที่เป็นภาพถ่ายจากงานศิลปะสื่อผสมดังกล่าว ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 7) และท้ายเล่มได้สอดแทรกข้อมูลของผ้าของจังหวัดน่านเพื่อเป็นใ้่ง่ายต่อการเผยแพร่และเข้าถึง



ภาพที่ 5 งานศิลปะสื่อผสม เรื่อง "คัทธอนกุมารชาดก"

ขนาด 1.5 x 2 เมตร

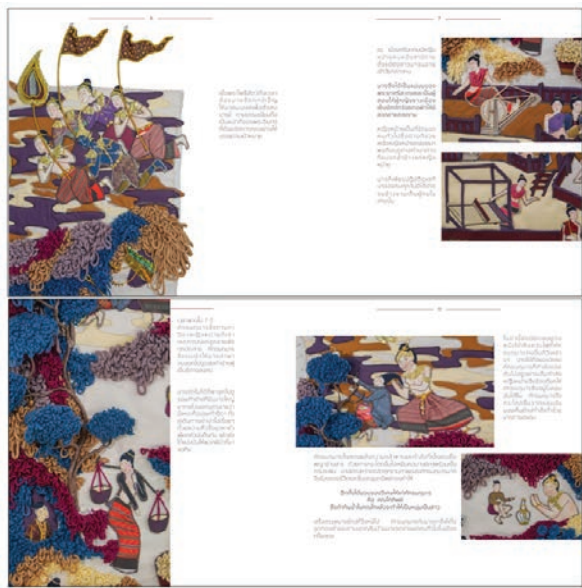
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิ่มสำราญ



ภาพที่ 6 ภาพ QR-Code เพื่อ scan ชมภาพงานศิลปะสื่อผสม

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิ่มสำราญ

การเผยแพร่นวัตกรรม ได้จัดแสดงนวัตกรรมใน นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะภายใต้การนิเทศของนิสิตครู ศิลป์ จุฬาฯ รุ่น 47 โดยมีชื่องานนิทรรศการว่า “You are What You Art” วันที่ 16 - 27 ตุลาคม 2562 ณ โถงชั้น 1 หอศิลปวัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร และงาน Thailand New Gen Inventors Awards ระดับอุดมศึกษา กลุ่มการท่องเที่ยว เมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2563 จัดโดย สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ (วช.) โดยมีผู้ที่สนใจชมนวัตกรรมเป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังได้นำภาพถ่ายนวัตกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญ และปราชญ์ท้องถิ่นของ จังหวัดน่านได้ชมพร้อมกับวิพากษ์วิจารณ์



ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างภายในหนังสือนิทานเรื่อง “คัทธน กุมาร” (3)
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิ่มสำราญ



ภาพที่ 8 ภาพ QR-Code เพื่อ scan อ่าน E-book เรื่อง “คัทธนกุมาร”
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิ่มสำราญ

2. ผลการเผยแพร่นวัตกรรมและความต้องการมาท่องเที่ยว จังหวัดน่านของผู้เข้าชม

ผลการเผยแพร่นวัตกรรม ปรากฏว่า มีผู้ที่สนใจเป็นจำนวนมากเนื่องจากงานศิลปะสื่อผสมมีขนาดใหญ่ การปัก ลูกปัดและเลื่อมทำให้โดดเด่น เมื่อโดนแสงจะเกิดการสะท้อน แสงที่สวยงาม แปลกตา มีรายละเอียดที่สวยงาม และมีเนื้อ เรื่องที่น่าสนใจ โดยส่วนใหญ่จะมุ่งไปที่การชมงานศิลปะสื่อผสมก่อนที่จะสนใจเนื้อเรื่องในหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ การที่สามารถ scan QR-Code เพื่ออ่านหนังสือได้ ทำให้ผู้ใช้นวัตกรรมบางส่วนมีการส่งผ่าน URL Link ของหนังสือ นิทานอิเล็กทรอนิกส์ให้กับผู้ที่สนใจคนอื่น ๆ ได้ ผ่านช่องทาง สังคมออนไลน์ ส่วนผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ท้องถิ่นของจังหวัด น่านมีความเห็นว่า หลายตอนที่ปรากฏในงานศิลปะตรงตาม เนื้อเรื่องและทำออกมาได้สร้างสรรค์ พัฒนาจากจิตรกรรม ต้นแบบ และด้วยความที่เป็นสามมิติ จึงทำให้มีชีวิตชีวา น่า สนใจ แต่ควรเอาภาพที่สำคัญอย่างภาพปูม่านยาม่าน (ภาพ กระชิบรัก) ที่มีชื่อเสียงแทรกลงไปในงานเพื่อเพิ่มความเป็น อัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จากแบบสอบถาม ความคิดเห็นทำให้พบว่า ผู้ที่ได้ชมงานศิลปะสื่อผสมและผู้ที่ได้อ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ มีความสนใจในวัดภูมินทร์ เพิ่มขึ้น (ร้อยละ 60) และอยากเดินทางไปชมสถานที่จริง (ร้อยละ 75) จากจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด 150 คน

การอภิปรายผล

นวัตกรรมนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง สิ่ง ที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน และส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดน่าน สารของเนื้อเรื่อง คือ คัทธน กุมารชาดกและผ้าทอของจังหวัดน่าน ประกอบด้วยนวัตกรรม งานศิลปะสื่อผสม และหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ สามารถ อภิปรายได้ ดังนี้

เนื้อเรื่อง “คัทธนกุมารชาดก” ภายในงานศิลปะสื่อผสมที่ดำเนินตั้งแต่ต้นจนจบโดยเนื้อเรื่องนั้นเกิดจากการ วิเคราะห์และนำมาเรียบเรียงใหม่ ซึ่งอ้างอิงข้อมูลจากที่ พระครูสมุห์พนัส ทิพฺพเมธี (2555), ฉัตรสุรงค์ แก้วเป็นทอง (2556) และวิทิตพันธ์ NAN A Day (2560) ได้กล่าวไว้

การจัดองค์ประกอบตามหลักภาพจิตรกรรมไทยและการสภาพแวดล้อมของเมืองน่านที่สะท้อนออกมาจากในงานศิลปะสื่อผสม ขนาด 1.5 x 2 เมตร มีการจัดวางภาพแบบไม่ดำเนินตามเนื้อเรื่อง หากแต่จะคำนึงถึงความเหมาะสมของภาพรวม และใช้ทิวเขา ต้นไม้ พุ่มหญ้า หรือกำแพงเมืองในการแบ่งฉากที่สำคัญอย่างชัดเจน ส่วนการใช้สีจะใช้สีพื้นหลังเป็นสีครีมที่เป็นสีอ่อน และส่วนประกอบอื่น ๆ จะใช้สีเหลืองอ่อน สีเขียวน้ำตาล สีแดงเข้ม สีน้ำตาลอ่อน โดย

ทั้งหมดเป็นสิ่งที่หม่นลงจากสีเดิม เพราะต้องการทำให้ภาพรวมของผลงานดูนุ่มนวล อีกทั้งในงานยังได้สอดแทรกฉากที่แสดงถึงวิถีชีวิตของคนนานในอดีต ได้แก่ คนหาบน้ำ พายเรือส่งของ ทอผ้า ปลูกข้าว การละเล่นพื้นบ้าน การใช้เกวียนขนของ การละเล่นดนตรี สอดคล้องกับที่ สน สีมাত্রัง (2526 : 92) กล่าวไว้ว่า ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ แต่ละภาพนั้นไม่ได้ถูกแบ่งออกจากกันด้วยกรอบภาพแต่ใช้วิธีการจัดตำแหน่งของภาพ การเว้นระยะ และการต่อเนื่องด้วยฉากตามธรรมชาติ ตลอดจนโครงสีที่เป็นพื้นหลังเพื่อเชื่อมโยงภาพทั้งหมดให้เป็นภาพอันหนึ่งอันเดียวกันทั้งอาคาร โครงสีที่ใช้เป็นสีคู่หลักคือสีส้มแดงและสีน้ำเงิน ซึ่งเป็นคู่สีตรงข้ามแต่ช่างได้นำเอาโครงสีโทนอ่อนเข้ามาแทรกเป็นระยะ ตลอดจนการผสมสีทั้งสองให้หม่นลงจึงมีผลต่อภาพทำให้ดูนุ่มนวลและกลมกลืนเข้ากันได้เป็นอย่างดี ในรายละเอียดของภาพส่วนที่เป็นมีความโดดเด่นที่สุดน่าจะได้แก่ภาพที่สะท้อนถึงชีวิตชาวนานในยุคนั้น ลักษณะใบหน้ารูปกลมแบน คิ้วโค้งรูปครึ่งวงกลม นัยน์ตาที่แฝงความรู้สึก ริม ฝีปากเล็กรูปกระຈັบ การแสดงสติปัญญาด้วยการเขียนมุมปากขีดขึ้นทั้งสองข้าง และถ้าต้องการแสดงอารมณ์เศร้าเสียใจก็จะเขียนมุมปากให้ตกลง ซึ่งแตกต่างจากการเขียนแบบภาคกลาง ที่แสดงความรู้สึกผ่านท่าทางแบบนาฏลักษณะ ดังนั้น งานจิตรกรรมที่นี้จึงมีลักษณะเฉพาะตัวอย่างสูง และแสดงถึงความเป็นพื้นบ้านมากกว่างานที่ลอกแบบมาจากที่อื่น

ลวดลายผ้าทอหรือผ้าขึ้นของจังหวัดน่านในงานศิลปะสื่อผสม ด้วยการลอกลายผ้าขึ้นที่เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดน่านทั้งหมด 6 ลาย ดังที่สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555 : 32-61) ได้กล่าวไว้ คือ ผ้าขึ้นน้ำไหล ผ้าขึ้นม่าน ผ้าขึ้นคำเคิบ ผ้าขึ้นป่อง ผ้าขึ้นมัดก่าน และผ้าขึ้นเชียงแสน ลายเหล่านี้เกิดจากการลงพื้นที่สำรวจและเลียนแบบลายดั้งเดิมของจังหวัดน่าน ทำการพิมพ์ลงบนผ้าขนาด 16 x 20 เซนติเมตรต่อผืน ซึ่งเมื่อนำไปประกอบกับตัวละครผู้หญิงในชิ้นงานศิลปะสื่อผสมแล้วจะทำให้เห็นลายครบทั้งผืน ได้แก่ ส่วนหัวผ้าขึ้น ส่วนตัวผ้าขึ้น และส่วนชายผ้าขึ้น โดยแนวคิดที่ต้องการแทรกลายผ้าขึ้นลงไปในงานนี้ เกิดจากการที่ศิลปินผู้วาดได้สอดแทรกลายผ้าลงไปในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ดังที่ ภาณุพงษ์ ณาภูมิ (2554 : 25-26) กล่าวไว้ว่า ชนิดของผ้าขึ้นที่ปรากฏบนจิตรกรรมฝาผนังวิหารจตุรมุขวัดภูมินทร์ มีทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ ขึ้นป่อง ขึ้นม่าน ขึ้นลุนตยาอชิก โดยขึ้นป่องปรากฏมากที่สุด รองลงมาคือขึ้นม่าน

การทำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เมื่อได้จัดทำหนังสือนิทานเสร็จได้ upload file pdf. ลงในเว็บไซต์ anyflip.com เพื่อจัดทำเป็นหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ โดยเป็น

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทสื่อประสม (Multimedia Books) มีทั้งตัวอักษรและภาพนิ่ง ใช้ช่องทางการสื่อสารทางเดียวเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับ เรื่องเล่าคัทธนูกุมาร ทำให้ง่ายต่อการเผยแพร่ในสังคมออนไลน์ มีรูปแบบการพลิกหน้ากระดาษได้เหมือนอ่านหนังสือจริงๆ และไม่ต้อง download application เสริมอื่นๆสำหรับเปิด ซึ่งตรงกับที่ อุดมชัย บุญรอด (2558) กล่าวว่า ประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ 1) ช่วยให้สามารถย้อนกลับมาอ่านได้ และสามารถเลือกอ่านได้ตามเวลาสถานที่ที่ตนเองสะดวก 2) การตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้ทั้งสีสันภาพ และเสียง ทำให้เกิดความตื่นเต้นและไม่เบื่อหน่าย 3) สามารถปรับเปลี่ยน แก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ให้ทันสมัยกับเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี 4) สามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังศึกษา โดยการทำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องคัทธนูกุมารชาดกนี้จะทำให้ผู้ชมผลงานสื่อผสมทราบเนื้อเรื่องที่ปรากฏในนั้นสามารถแบ่งปันส่งต่อให้กับผู้อื่นที่สนใจ ไม่ว่าจะเพื่อนร่วมงาน คนรู้จัก ที่ไม่ได้ชมผลงานนวัตกรรมให้ได้ทราบเนื้อเรื่องอีกด้วย การศึกษาของ Lee-Yun Pan and Kuan-Hung Chen (2019) ยังได้กล่าวอีกว่า ผู้บริโภคหรือนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ เมื่อทราบถึงเรื่องราวความเป็นมา จะเกิดความสนใจและประทับใจมากขึ้น ซึ่งในแง่มุมมองของการตลาดสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เกิดคุณค่าขององค์กรหรือแบรนด์ ส่งผลต่อการซื้อขาย ดังนั้นการทราบเนื้อเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังส่งผลถึงความสนใจและการเห็นคุณค่าในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ รวมไปถึงจนถึงความต้องการเดินทางไปชมสถานที่จริงเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งการสร้างเรื่องราวเพื่อดึงดูดความสนใจยังตรงกับที่ Shaimaa Nagib (2021) กล่าวว่า เรื่องราวที่น่าตื่นเต้น จะสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยว เช่นเดียวกับการนำเสนอวิถีชีวิต วัฒนธรรม ศิลปะ ประเพณี ผ่านการเล่าเรื่องที่มีตัวละคร มีฉากเรื่องราวที่เกิดขึ้น ก็จะส่งผลต่ออารมณ์ของกลุ่มเป้าหมาย นำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ระยะยาวกับนักท่องเที่ยว (Kornkanok Nindum, 2021)

ดังนั้น นวัตกรรมนี้เป็นการสังเคราะห์นำเอาเนื้อเรื่องและอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์นำเสนอในรูปแบบใหม่ คือ งานศิลปะและหนังสือนิทานในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีการบูรณาการระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีเพื่อให้ง่ายต่อการเผยแพร่และเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดการเรียนรู้ มองเห็นคุณค่า นำไปสู่การเผยแพร่ความรู้ เป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดน่าน ดังที่ ศศิมา สุขสว่าง (2563) กล่าวว่า นวัตกรรมจะต้องเป็นสิ่งใหม่ที่ใส่ความคิดสร้างสรรค์ลงไป มีคุณค่า เกิดประโยชน์ต่อผู้อื่น เศรษฐกิจและสังคม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่ได้นวัตกรรมทั้งหมด 2 รูปแบบ ได้แก่ งานศิลปะสื่อผสม และหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่เข้าถึงด้วยการ scan QR-Code โดยมีเนื้อหาเป็นเรื่อง “คัทธกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ดังนั้นสามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนเรื่องเล่าพื้นบ้านได้ อีกทั้งนักท่องเที่ยวและผู้สนใจศึกษาสามารถ scan อ่านหนังสือนิทานได้

ขณะชมภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ นวัตกรรมนี้เป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดน่าน ซึ่งหากพัฒนาต่อไปด้วยการเพิ่มข้อมูลด้านการท่องเที่ยวแนววิถีชีวิต ที่อ้างอิงจากภาพในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ หรือเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอจังหวัดน่านสู่นักท่องเที่ยว ก็จะเป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมการท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

จังหวัดน่าน. (2563). บรรยายสรุปจังหวัดน่าน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563. สืบค้นเมื่อ 13 ธันวาคม 2564, จาก <http://www.nan.go.th/about-detail/391/>

จิรศักดิ์ เดชวงศ์ญา. (2546). จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน: การศึกษาค้นคว้าครั้งสุดท้าย. วารสารเมืองโบราณ, 29(4).

ฉัตรสุรางค์ แก้วเป็นทอง. (25156). การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ กับจิตรกรรมฝาผนังวัดหนองบัว จังหวัดน่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ภาควิชาศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

เทิดศักดิ์ อินแสง. เจ้าของพิพิธภัณฑ์ผ้าโบราณฝ่ายเงิน บ้านนาผา ต.กองควาย อ.เมืองน่าน จ.น่าน. สัมภาษณ์วันที่ 22 กันยายน 2561.

ประชาสัมพันธ์จังหวัดน่าน. (2563). น่านเปิดงานมหกรรมหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านเมืองน่าน ไปสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโก. สืบค้นเมื่อ 13 ธันวาคม 2564, จาก <https://www.facebook.com/nanprovince>.

พระครูสมุห์พนัส ทิพพะเมธี. (2555). คัทธกุมารชาดก ฉบับวัดน้ำลัด อ.ภูเพียง จ.น่าน. เชียงใหม่: แม็กซ์พริ้นติ้ง.

ภาณุพงษ์ ณาภูมิ. (2554). การศึกษาผ้าขึ้นโบราณของล้านนาในจังหวัดน่าน จากภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาโบราณคดี. กรุงเทพฯ: คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

วินัย ปราบริปู. (2552). จิตรกรรมฝาผนังเมืองน่าน. กรุงเทพฯ: หอศิลป์ริมน่าน.

ศศิมา สุขสว่าง. (2563). What is Innovation. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.sasimasuk.com/16521530/นวัตกรรมคืออะไร-what-is-innovation>.

สน สีมাত্রัง. (2526). โครงสร้างจิตรกรรมฝาผนังล้านนา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สรวิชาติ อ่องสกุล. (2538). พื้นเมืองน่าน ฉบับวัดพระเกิด. เชียงใหม่: ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เอกสารอ้างอิง

- สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน. (2555). **ผ้าพื้นเมือง งานหัตถศิลป์ ถิ่นน่าน**. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม.
- อุดมชัย บุญรอด. (2558). **หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book**. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2561, จาก <https://sites.google.com/site/udomchaiboonrod/system/app/pages/recentChanges>.
- Kornkanok Nindum. (2021). **Innovative Storytelling to Add Value to Homestay Tourism**. PSAKU International Journal of Interdisciplinary Research. 10(1), 12-21.
- Lee-Yun Pan and Kuan-Hung Chen. (2019). **A Study on the Effect of Storytelling Marketing on Brand Image, Perceived Quality, and Purchase Intention in Ecotourism**. Foundation Environmental Protection & Research-FEPR. 28(107), 705-712.
- NAN A Day. (2560). **จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน (ปัญญาสชาดก)**. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2561, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=k6Dn8bAuRSo>.
- Posttoday. (2564). **"เซียงใหม่" อันดับ 1 คนอยากไปเที่ยวช่วงปีใหม่มากสุด**. สืบค้นเมื่อ 13 ธันวาคม 2564, จาก <https://www.posttoday.com/social/general/670391>
- Shaimaa Nagib. (2021). **Using Rumours and Dark Stories to Promote Tourism: Applied to Egyptian dark tourism sites**. JAAUTH. 20(1), 27-36.