

แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน สู่นวัตกรรม เพื่อให้ความรู้และส่งเสริมการท่องเที่ยว

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

สุชาติ อิมสำราญ¹ และ โสมฉาย บุญญานันต์²

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

ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน เป็นงานศิลปะที่ทรงคุณค่า นอกจากจะมีอายุที่ยาวนานแล้ว ภาพจิตรกรรมยังมีเรื่องราวที่น่าสนใจควรค่าแก่การศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัยจึงเพื่อ (1) ศึกษาเนื้อเรื่องและสิ่งที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน (2) พัฒนานวัตกรรมที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดน่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามความคิดเห็น กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่จังหวัดน่าน นักท่องเที่ยว ผู้สนใจในเนื้อเรื่องที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ และคนในพื้นที่จังหวัดน่าน ผลการวิจัย พบว่า (1) ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ เริ่มต้นจากผนังด้านทิศเหนือ ทิศตะวันออก ทิศใต้ และทิศตะวันตก บางส่วนจะเป็นเรื่อง “คัทรณกุมารชาดก” ที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาเนื่องจากเป็นเรื่องเล่าในท้องถิ่น ส่วนภาพจิตรกรรมมีการจัดองค์ประกอบไม่เรียงตามลำดับตอน แต่จะจัดแบบวนไปมา คำนี้เพียงให้ภาพองค์ประกอบรวมของจิตรกรรมดูสวยงามเมื่ออยู่บนผนัง ซึ่งบางตอนอาจไปอยู่ผนังอีกด้านหนึ่ง (2) นวัตกรรมประกอบด้วยงานศิลปะสื่อผสม ขนาด 1.5 x 2 เมตร ที่เล่าเรื่องคัทรณกุมารชาดก และหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง “คัทรณกุมารชาดก” โดยใช้ภาพประกอบจากงานศิลปะสื่อผสมดังกล่าว (3) ผลการเผยแพร่ข่าวสารนวัตกรรม ปรากฏว่าผู้ชมสนใจงานศิลปะสื่อผสมเป็น

อันดับแรกเนื่องจากมีขนาดใหญ่ และมีรายละเอียดที่สวยงาม หลังจากนั้นจึงอ่านเนื้อเรื่องในหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ และสามารถแบ่งปันส่งต่อให้กับผู้อื่นที่สนใจ ทำให้ง่ายต่อการเผยแพร่และเข้าถึง ซึ่งเมื่อทราบเนื้อเรื่องในจิตรกรรมฝาผนัง ต่างก็สนใจในวัดภูมินทร์เพิ่มมากขึ้น 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 นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Master's degree Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Assistant Professor, Dr., 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 จังหวัด ที่ประชาชนอยากไปเที่ยวในช่วงวันหยุดยาว และเทศกาลปีใหม่ (ร้อยละ 23.65) จากการสำรวจของ “สวนดุสิตโพล” มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (Posttoday, 2564) อีกทั้ง มีจำนวนนักท่องเที่ยว นักทัศนจาร และรายได้จากการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (จังหวัดน่าน, 2563) เนื่องจากเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาจนได้รับรางวัล “สุดยอด 100 แหล่งท่องเที่ยวยั่งยืนระดับโลก” (Sustainable Destinations TOP 100) เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ มีการกระจายรายได้ให้คนท้องถิ่น ส่งเสริมอนุรักษ์ประเพณีวัฒนธรรม วิถีชีวิต บริหารจัดการสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม (ประชาสัมพันธ์จังหวัดน่าน, 2563) น่านเป็นเมืองเก่าที่มีที่ตั้งอยู่บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำน่านบริเวณหุบเขาทางตะวันออกเฉียงเหนือของภาคเหนือ เป็นเมืองที่มี

ความสำคัญเมืองหนึ่งของล้านนา มีประวัติศาสตร์นับย้อนหลังไปถึงสมัยสุโขทัยตามหลักฐานที่ปรากฏในศิลาจารึกสุโขทัย จังหวัดน่านมีชื่อเรียกในพงศาวดารว่า นันทบุรี (สรสวัสดิ์ อ่องสกุล, 2538 หน้า 1) จากความเป็นมาที่ยาวนานนั้น ส่งผลให้จังหวัดน่านอุดมไปด้วยวัฒนธรรม ศิลปะและงานหัตถกรรมที่ล้ำค่าสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ดังเช่น ศาสนสถาน และผ้าทอหลากหลายรูปแบบ

สถานที่ที่มีชื่อเสียงด้วยความสวยงามของสถาปัตยกรรมและจิตรกรรมฝาผนัง คือ วัดภูมินทร์ ตั้งอยู่ที่ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน ชื่อวัดภูมินทร์ปรากฏในหลักฐานเอกสารครั้งแรกประมาณ พ.ศ. 2146 โดยมีความเกี่ยวเนื่องในสมัยเมื่อครั้งเจ้าเจตบุตรพรหมมินทร์ รบกับมังนรธาช่อจากเชียงใหม่ และได้ปรากฏชื่ออีกครั้งหนึ่งในรัชกาลพระเจ้าอนันทวรฤทธิเดช เมื่อ พ.ศ. 2410 ข้อความในเอกสารระบุว่าพระเจ้าอนันทวรฤทธิเดชโปรดฯ ให้สร้างวิหารหลวงวัดภูมินทร์ วิหารวัดภูมินทร์เป็นอาคารที่มีแผนผังแบบจตุรมุขพบเพียงไม่กี่แห่งในล้านนา เข้าใจว่าใช้เป็นทั้งวิหารและอุโบสถในหลังเดียวกัน บันไดทางขึ้นสู่วิหารมีทั้งสี่ด้านโดยด้านทิศเหนือมีราวบันไดรูปพญานาคส่วนหางอยู่ทางด้านทิศใต้ ในขณะที่ปลายราวบันไดทางทิศตะวันตกและตะวันออกเป็นรูปตัวหงา (จิตรศักดิ์ เดชวงศ์ปัญญา, 2546) ภายในวิหารเขียนภาพชาดกนอกนิบาตเรื่อง “คัถณกุมาร” พบได้ในภาคเหนือของประเทศไทยและในประเทศลาว แต่เรื่องคัถณกุมารนี้ไม่พบเห็นในจิตรกรรมฝาผนังวัดใดในโลก (ฉัตรสุรงค์ แก้วเป็นทอง, 2556 หน้า 9) นอกจากนั้น วินัย ปราบริปู (2552) ผู้ก่อตั้งหอศิลป์ริมน่าน ได้กล่าวถึงความพิเศษของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ไว้ว่า

“จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน ได้เขียนขึ้นบนผนังทั้ง 4 ด้าน ภายในอาคารทรงจตุรมุขที่มีทางออกทั้ง 4 ด้าน โดยเชื่อว่าได้เขียนขึ้นเมื่อคราวบูรณะพระวิหารหลวงในปี พ.ศ. 2410 - 2417 โดยช่างเขียนชาวไทยลื้อ “หนานบัวผัน” ในสมัยพระเจ้าอนันทวรฤทธิเดช เจ้าผู้ครองนครน่าน ลักษณะของภาพจิตรกรรมได้เขียนบนผนังส่วนบนลงมาถึงระดับล่างของขอบหน้าต่าง เป็นการวาดเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่องและมีตัวอักษรล้านนากำกับอยู่เป็นระยะ ซึ่งเป็นภาพที่สวยงามทั้งจากอิริยาบถที่แสดงออกของบุคคลในภาพ สถาปัตยกรรมต่าง ๆ และส่วนประกอบอื่นที่เป็นสิ่งแวดล้อมรวมทั้งภาพธรรมชาติ เป็นต้น โดยจุดเด่นของภาพจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้ คือ ภาพที่แสดงวิถีชีวิตชาวน่านในอดีตในลักษณะของภาพที่เคยเกิดขึ้นในสมัยนั้น ทั้งลักษณะบ้านเรือน การแต่งกาย การสักยันต์ที่ขาหรือสักทั้งตัวของชาวไทยลื้อ การทอผ้าด้วยกี่กระตุกซึ่งเป็นการทอมือที่แสดงถึงภูมิปัญญาได้อย่างดีเยี่ยม นอกจากนี้ยังพบว่า มีภาพวาดที่โดดเด่นและมีชื่อเสียงคือ

ภาพวาด ชายหญิงหยอกเย้ากันตรงผนังขาวมือของประตูด้านทิศเหนือ หรือที่รู้จักกันทั่วไปในชื่อภาพ “กระซิบรัก” หรือ ปู่ม่านย่าม่าน และภาพหญิงสาวกลุ่มใหญ่นั่งผ้าขึ้น ห่มสไบ สีสันสดใส ซึ่งเป็นภาพที่แสดงความเป็นหญิงสาวชวชนานในอดีตรได้อย่างงดงาม และแสดงให้เห็นวิถีการใช้ชีวิตของหญิงชวชนานในอดีตที่นิยมทอผ้าอยู่ใต้ถุนบ้าน และทอผ้าขึ้นนุ่งเอง เรียกว่า ชิ่นก่านชิ่นม่าน ซึ่งเป็นลายโบราณอันเป็นภูมิปัญญาที่สั่งสมมาตั้งแต่อดีตของชาวเมืองน่าน จึงเป็นสิ่งที่แสดงอัตลักษณ์ได้ดี” นอกจากการใช้สีและเส้นในการวาดที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแล้ว การให้รายละเอียดของเครื่องนุ่งห่มสตรีโดยเฉพาะผ้าทอหรือผ้าขึ้นของจังหวัดน่านที่ไม่เหมือนกับผ้าถุงล้านนาแหล่งอื่นๆ เป็นอีกประการที่ทำให้เกิดความแตกต่างอย่างเด่นชัด ชนิดของผ้าขึ้นที่ปรากฏบนจิตรกรรมมีทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ ผ้าขึ้นป่อง ผ้าขึ้นม่าน และผ้าขึ้นลุนตยาอชิก (ภาณุพงษ์ ณาภูมิ, 2554 หน้า 25-26) สะท้อนถึงการประดิษฐ์คิดค้นและสืบทอดเป็นภูมิปัญญาจากหลายกลุ่มชน ไม่ว่าจะเป็น ลื้อ กะเหรี่ยง ชาวจีน ลัวะ ชาวตะวันตก ที่เข้ามาอาศัยในจังหวัดน่านตั้งแต่อดีต (จิรศักดิ์ เดชวงศ์ญา, 2546) จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาอัตลักษณ์ของผ้าขึ้นในจังหวัดน่านไปพร้อม ๆ กับการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังอีกด้วย โดยเริ่มจากผ้าขึ้นในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ไปจนถึงผ้าขึ้นที่มีชื่อเสียงของจังหวัดในปัจจุบัน ซึ่งจากการศึกษา พบว่า ผ้าทอหรือผ้าขึ้นของจังหวัดน่านแบ่งได้ถึง 6 ประเภท ได้แก่ ผ้าขึ้นม่าน ผ้าขึ้นป่อง ผ้าขึ้นน้ำไหล ผ้าขึ้นคำเคิบ ผ้าขึ้นก่าน และผ้าขึ้นเชียงแสน (สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน, 2555 หน้า 32 - 61) ส่วนชิ่นลุนตยาอชิกเป็นชิ่นของพม่าและไม่ได้มีการทอในจังหวัดน่าน (ภาณุพงษ์ ณาภูมิ, 2554 หน้า 26) ผู้วิจัยจึงไม่ได้ศึกษาผ้าขึ้นชนิดนี้ ต่อมาผ้าขึ้นมีการเปลี่ยนแปลงประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัยแต่ก็ยังคงความเป็นดั้งเดิมทั้งสีย้อมธรรมชาติ ลวดลาย และวิธีการทอ อีกทั้งได้มีการส่งเสริมให้สวมใส่หรือใช้ผลิตภัณฑ์ที่ทำจากผ้าทอพื้นบ้านของไทย จึงเป็นการดีที่จะได้นำข้อมูลมาเผยแพร่ให้คนทั่วไปได้รับรู้และเห็นคุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์และผ้าทอพื้นเมืองน่าน

การเที่ยว นอกจากได้พักผ่อนแล้ว หากได้รับความรู้ โดยเฉพาะเรื่องราวของท้องถิ่นนั้น ๆ ก็จะเป็นการดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเนื้อเรื่องและสิ่งที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่านและนำอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังทั้งวิธีการดำเนินเรื่อง “คัทรณกุมารชาดก” การสอดแทรกวิถีชีวิตดั้งเดิม และผ้าทอจังหวัดน่าน มาเผยแพร่เป็นนวัตกรรมโดยใช้เทคนิคงานศิลปะสื่อผสมจากผ้าอย่างการเย็บ ปัก ถัก ร้อย จากเศษผ้าทอเมืองน่านที่เหลือใช้จากการตัดเย็บ

ร่วมกับวัสดุอื่น เช่น ลูกปัด ดิน เลื่อม ไหมพรม แผ่นทองเหลือง ฯลฯ เป็นการประยุกต์เอาวิชาความรู้ด้านศิลปะบูรณาการกับเทคโนโลยี ในกระบวนการการผลิตและออกแบบผลงานการจัดทำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้วยการนำภาพถ่ายงานศิลปะสื่อผสมที่ได้ทำขึ้น มาเป็นภาพประกอบกับเนื้อเรื่อง “คัทรณกุมารชาดก” ที่ได้สังเคราะห์มาให้เข้าใจง่ายเหมาะสำหรับบุคคลทั่วไป เอาไว้อ่านเพื่อหาความรู้หรือไว้ร่วมพูดคุยขณะที่ชมงานจิตรกรรมฝาผนัง หรือผู้ที่ไม่เคยไปชมจิตรกรรมของจริงก็อยากที่จะไปชมเมื่อได้อ่านหนังสือนิทานเล่มนี้ รวมไปถึงคนในพื้นที่จังหวัดน่านเองที่จะได้ทราบและเป็นการอนุรักษ์เรื่องเล่าท้องถิ่น บูรณาการระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีที่ทำให้ง่ายต่อการเผยแพร่และเข้าถึง นำไปสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดน่านได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาเนื้อเรื่องและสิ่งที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน
- 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดน่าน

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

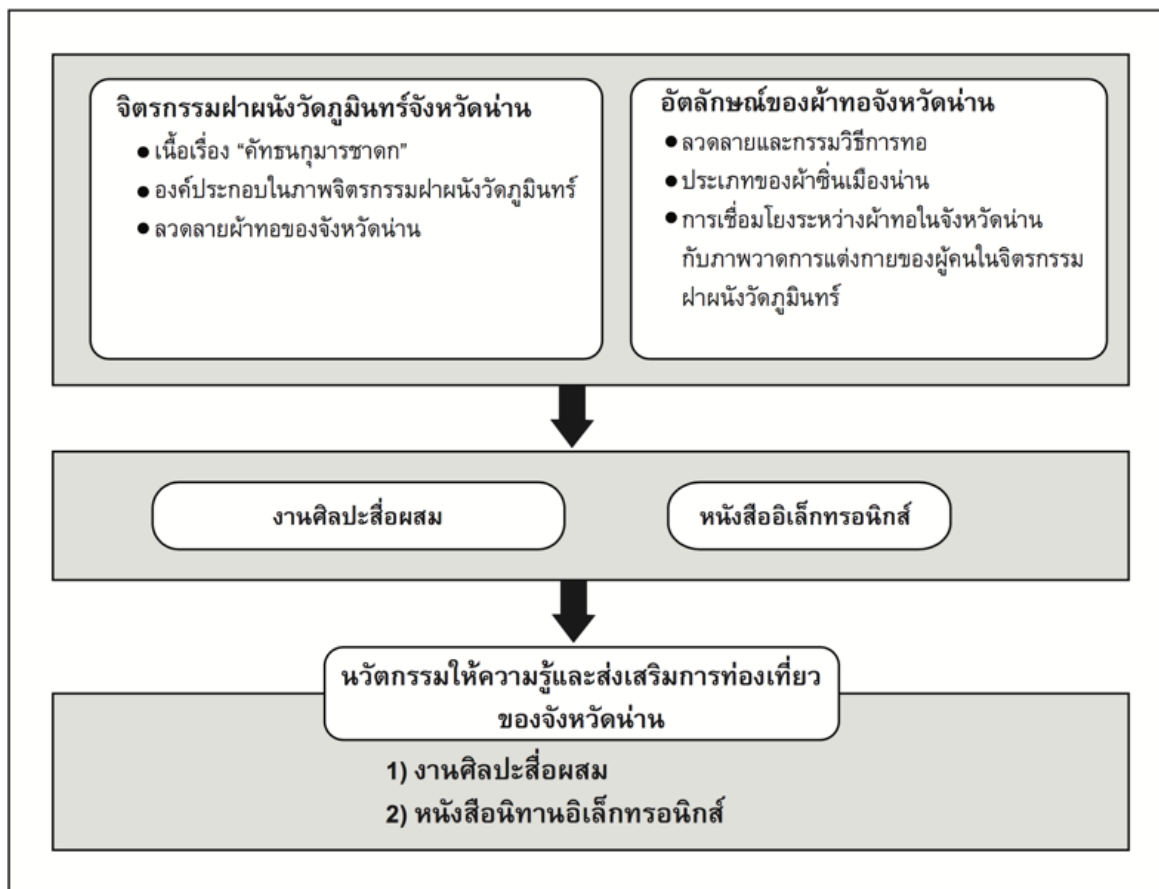
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ เป็นภาพจิตรกรรมอยู่ภายในฝาผนังวัดภูมินทร์ ต.ในเวียง อ.เมือง จ.น่าน เขียนขึ้นตามลักษณะอาคารทรงจตุรมุข สันนิษฐานว่าเขียนขึ้นเมื่อคราวบูรณะพระวิหารหลวงในปี พ.ศ. 2410 - พ.ศ. 2417 โดยช่างเขียนชาวไทยลื้อชื่อ “หนานบัวผัน” ในสมัยพระเจ้าอนันตวรฤทธิเดช เจ้าผู้ครองนครน่าน (วินัย ปราบปรึ, 2552)

คัทรณกุมารชาดก เป็นเรื่องเล่าพื้นบ้านที่เล่ากันมาปากต่อปาก อีกทั้งยังเป็นชาดกนอกนิบาตที่อยู่ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ เล่าเรื่องราวของพระโพธิสัตว์เสวยชาติเป็น “คัทรณกุมาร” มาขจัดทุกข์เข็ญให้มวลมนุษยชาติเพื่อสั่งสมบารมี

ศิลปะสื่อผสม คือ ผลงานที่ศิลปินสร้างขึ้นโดยใช้เทคนิค วิธีการ วัสดุที่หลากหลายมาผสมผสานอยู่ในชิ้นเดียวกัน ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้วัสดุหลัก เช่น เศษผ้าทอ ผ้าสีต่าง ๆ ไหมพรม ลูกปัด แผ่นทองเหลือง ฯลฯ ในการสร้างงานด้วยเทคนิคการเย็บ ปัก ร้อย และสลักคุณ จัดทำบนเฟรมผืนผ้าขนาด 1.5 x 2 เมตร

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทสื่อประสม (Multimedia Books) ประกอบด้วยข้อมูลเนื้อเรื่อง “คัทรณกุมารชาดก” และภาพประกอบที่ได้จากงานศิลปะสื่อผสม เข้าถึงได้จากการ scan QR-Code

กรอบแนวความคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิมสำราญ

จากภาพกรอบแนวความคิดในการวิจัย (ภาพที่ 1) แสดงให้เห็นว่า จากข้อมูลจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านที่เกี่ยวกับประวัติวัดภูมินทร์และจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ องค์ประกอบของภาพจิตรกรรม เนื้อเรื่อง "คัทรณกุมารชาดก" ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ และสภาพแวดล้อมของเมืองน่านที่สะท้อนออกมาจากภาพเขียน ลวดลายผ้าทอที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายตัวละครในภาพจิตรกรรมฝาผนังประกอบด้วยอัตลักษณ์ของผ้าทอ

จังหวัดน่าน ลวดลายและกรรมวิธีการทอ ประเภทของผ้าชิ้นเมืองน่าน โดยใช้งานศิลปะสื่อผสมและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อสำหรับสร้างนวัตกรรมเพื่อการอนุรักษ์ เผยแพร่ความรู้และส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดน่าน ส่งผลให้นวัตกรรมที่สร้างมี 2 รูปแบบ คือ งานศิลปะสื่อผสม และหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ภาพประกอบจากงานศิลปะสื่อผสม เนื้อหาสาระได้รับแรงบันดาลใจมาจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังวัด
ภูมินทร์ จังหวัดน่าน สำนักรวบรวมเพื่อให้ความรู้และส่งเสริม
การท่องเที่ยว เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์
และแบบสอบถามความคิดเห็น มีวิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูล

1. กลุ่มเป้าหมาย สำหรับเก็บข้อมูลเนื้อเรื่อง
“คัณฑ์กุมารชาดก” เพื่อสร้างนวัตกรรม ได้แก่ วัดภูมินทร์
จังหวัดน่าน เอกสารวิชาการและผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่จังหวัดน่าน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล เนื่องจากเนื้อเรื่องคัณฑ์
กุมารชาดก มีหลากหลายที่มาและรายละเอียดที่แตกต่างกัน
ตามแนวความคิดของผู้เขียนนั้น ๆ จากการศึกษาเบื้องต้น
เนื้อเรื่องเหล่านี้ก็ไม่ตรงตามจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์
เท่าใดนัก ผู้วิจัยจึงต้องการวิเคราะห์หาเนื้อเรื่องที่ตรงตาม
จิตรกรรมฝาผนังและถูกต้องตามเรื่องราวที่เอกสารได้บันทึกไว้
ผู้วิจัยจึงแบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็น ดังนี้

2.1 เนื้อเรื่องภายในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์
เก็บข้อมูลจากวัดภูมินทร์ (ภาพที่ 2 - 3) การสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญ เอกสารคำสอน และเอกสารงานวิจัย บันทึกภาพ
และหาวัสดุการทำงานประเภทเศษผ้าทอ



ภาพที่ 2 ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดภูมินทร์ (1)

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิ่มสำราญ



ภาพที่ 3 ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดภูมินทร์ (2)

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิ่มสำราญ

2.2 อัตลักษณ์ลายผ้าทอของจังหวัดน่าน เก็บ
ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและถ่ายภาพผ้าทอ
จากพิพิธภัณฑ์ผ้าโบราณฝ้ายเงิน ต.กองควาย อ.เมืองน่าน
จ.น่าน

3. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย
มีดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลการดำเนินเรื่องภายใน
จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ คือ การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา
โดยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์
การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เอกสารคำสอน และเอกสารงานวิจัย

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ลายผ้าทอของ
จังหวัดน่าน วิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญและภาพถ่ายลายผ้าทอทั้ง 6 ชนิด ได้แก่ ผ้าชิ้น
ม่าน ผ้าชิ้นป่อง ผ้าชิ้นน้ำไหล ผ้าชิ้นคำเคิบ ผ้าชิ้นก่าน และ
ผ้าชิ้นเชียงแสน

ระยะที่ 2 ระยะจัดทำงานศิลปะสื่อผสมและหนังสือนิทาน
อิเล็กทรอนิกส์

1. กลุ่มเป้าหมาย ที่เข้าถึงนวัตกรรม ได้แก่ นักท่อง
เที่ยว ผู้สนใจในเนื้อเรื่องที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนัง
วัดภูมินทร์ และคนในพื้นที่จังหวัดน่าน

2. ขั้นตอนการจัดทำงานศิลปะสื่อผสมและหนังสือ
นิทานอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่

2.1 ผู้วิจัยได้นำเนื้อเรื่องคัณฑ์กุมารชาดกที่ได้จาก
การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นรวบรวมข้อมูล เชื่อมโยงกับแผนผัง
การดำเนินเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ มาเรียบเรียง
เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบงานศิลปะสื่อผสม ให้สามารถ
บอกเล่าเนื้อเรื่องคัณฑ์กุมารชาดกได้ตั้งแต่ต้นจนจบเพียงภาพ
เดียว และมีหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ให้สามารถทราบถึง
เนื้อเรื่องในชั้นงาน

2.2 ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของงานศิลปะสื่อผสม สร้างแบบร่าง (ภาพที่ 4) และทดลองสร้างสรรค์งานด้วยวัสดุ เทคนิคแบบต่าง 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 จัดแสดงผลงานในนิทรรศการ เพื่อเผยแพร่เรื่องราวต่อนิสิต นักศึกษา และประชาชนทั่วไปที่สนใจ รวมไปถึงผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ท้องถิ่น พร้อมทั้งสอบถามข้อวิจารณ์ ความคิดเห็นต่อนิทรรศการจากแบบสอบถามความคิดเห็น

ผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัย เรื่อง แรงบันดาลใจจาก จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน สู่กิจกรรมเพื่อให้ความรู้และส่งเสริมการท่องเที่ยว มีผลการวิจัย ดังนี้

1. เนื้อเรื่องและสิ่งที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการดำเนินเรื่อง ทำให้ได้แผนผังการดำเนินเรื่องคัทธนูมารชาดกภายในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ตามลำดับตัวเลขโดยเริ่มจากผนังด้านทิศเหนือ ทิศตะวันออก ทิศใต้และทิศตะวันตกบางส่วนตามลำดับ (เนื่องจากผนังด้านทิศตะวันตกส่วนใหญ่จะเป็นภาพ

จิตรกรรมเล่าเรื่องเนมิราชชาดก) จากการวิเคราะห์พบว่า ในภาพจิตรกรรมมีการจัดองค์ประกอบไม่เรียงตามลำดับตอน แต่จะจัดแบบวนไปมา คำนึงเพียงให้ภาพองค์ประกอบรวมของจิตรกรรมดูสวยงามเมื่ออยู่บนผนัง ซึ่งบางตอนอาจจะย้อนข้ามไปอีกผนังด้านหนึ่ง เช่น ในฝาผนังด้านทิศตะวันออกมีภาพของบางตอนอยู่ในฝาผนังด้านทิศใต้ ซึ่งยุ่งยากต่อการชมภาพจิตรกรรมให้เข้าใจในเนื้อเรื่องคัทธนูมารชาดก

ผู้วิจัยจึงได้สร้างนวัตกรรมทั้งหมด 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) งานศิลปะสื่อผสมจากเศษผ้าเหลือใช้ โดยเนื้อหาเป็นเรื่อง "คัทธนูมารชาดก" ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ (ตั้งแต่เริ่มต้นเรื่องจนจบภายในงานเดียว ขนาด 1.5 x 2 เมตร จำนวน 1 ชิ้น (ภาพที่ 5) ผู้อ่านสามารถชมภาพผลงานแบบละเอียดโดยการ Scan QR-Code ในภาพที่ 6 และ 2) หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง "คัทธนูมารชาดก" (ภาพที่ 9) ใช้เว็บไซต์ anyflip.com ในการจัดทำ เข้าถึงด้วยการ Scan QR-Code ในภาพที่ 8 โดยภายในเล่มใช้ภาพประกอบที่เป็นภาพถ่ายจากงานศิลปะสื่อผสมดังกล่าว ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 7) และทำเล่มได้สอดแทรกข้อมูลของผ้าทอของจังหวัดน่าน เพื่อให้ง่ายต่อการเผยแพร่และเข้าถึง



ภาพที่ 5 งานศิลปะสื่อผสม เรื่อง "คัทธนูมารชาดก"
ขนาด 1.5 x 2 เมตร
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิ่มสำราญ



ภาพที่ 6 ภาพ QR-Code เพื่อ scan ชมภาพงานศิลปะสื่อผสม
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อิ่มสำราญ

การเผยแพร่นวัตกรรม ได้จัดแสดงนวัตกรรม ในนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะภายใต้การนิเทศของนิสิต ครุศิลป์ จุฬาฯ รุ่น 47 โดยมีชื่องานนิทรรศการว่า “You are What You Art” วันที่ 16 - 27 ตุลาคม 2562 ณ โถงชั้น 1 หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และงาน Thailand New Gen Inventors Awards ระดับอุดมศึกษา กลุ่มการท่องเที่ยว เมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2563 จัดโดย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) โดยมีผู้ที่สนใจชมนวัตกรรมเป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังได้นำภาพถ่ายนวัตกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญ และปราชญ์ท้องถิ่นของจังหวัดน่านได้ชมพร้อมกับวิพากษ์วิจารณ์



ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างภายในหนังสือนิทานเรื่อง “คัทรนกุมาร” (3)
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย สุชาติ อัมสาราญ



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

2. ผลการเผยแพร่นวัตกรรมและความต้องการมาท่องเที่ยว จังหวัดน่านของผู้เข้าชม

ผลการเผยแพร่นวัตกรรม ปรากฏว่า มีผู้ที่สนใจเป็นจำนวนมากเนื่องจากงานศิลปะสื่อผสมมีขนาดใหญ่ การปักลูกปัดและเลื่อมทำให้โดดเด่น เมื่อโดนแสงจะเกิดการสะท้อนแสงที่สวยงาม แปลกตา มีรายละเอียดที่สวยงาม และมีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ โดยส่วนใหญ่จะมุ่งไปที่การชมงานศิลปะสื่อผสมก่อนที่จะสนใจเนื้อเรื่องในหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถ scan QR-Code เพื่ออ่านหนังสือได้ ทำให้ผู้ใช้นวัตกรรมบางส่วนมีการส่งผ่าน URL Link ของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ให้กับผู้ที่สนใจคนอื่น ๆ ได้ ผ่านช่องทางสังคมออนไลน์ ส่วนผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ท้องถิ่นของจังหวัดน่าน มีความเห็นว่า หลายตอนที่ปรากฏในงานศิลปะตรงตามเนื้อเรื่องและทำออกมาได้สร้างสรรค์ พัฒนาจากจิตรกรรมต้นแบบ และด้วยความที่เป็นสามมิติ จึงทำให้มีชีวิตชีวา น่าสนใจ แต่ควรเอาภาพที่สำคัญอย่างภาพปูม่านยาม่าน (ภาพกระซิบรัก) ที่มีชื่อเสียงแทรกลงไปในงานเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จากแบบสอบถามความคิดเห็นทำให้พบว่า ผู้ที่ได้ชมงานศิลปะสื่อผสมและผู้ที่ได้อ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ มีความสนใจในวัดภูมินทร์เพิ่มมากขึ้น (ร้อยละ 60) และอยากเดินทางไปชมสถานที่จริง (ร้อยละ 75) จากจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด 150 คน

การอภิปรายผล

นวัตกรรมนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับเนื้อเรื่องสิ่งที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน และส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดน่าน สารของเนื้อเรื่อง คือ คัทรนกุมารชาดกและผ้าทอของจังหวัดน่าน ประกอบด้วย นวัตกรรมงานศิลปะสื่อผสม และหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์สามารถอภิปรายได้ ดังนี้

เนื้อเรื่อง “คัทรนกุมารชาดก” ภายในงานศิลปะสื่อผสมที่ดำเนินตั้งแต่ต้นจนจบโดยเนื้อเรื่องนั้นเกิดจากการวิเคราะห์และนำมาเรียบเรียงใหม่ ซึ่งอ้างอิงข้อมูลจากที่พระครูสมุห์พนัส ทิพฺพเมธี (2555), ฉัตรสุรางค์ แก้วเป็นทอง (2556) และวีดิทัศน์ NAN A Day (2560) ได้กล่าวไว้

การจัดองค์ประกอบตามหลักภาพจิตรกรรมไทยและการสภาพแวดล้อมของเมืองน่านที่สะท้อนออกมาจากในงานศิลปะสื่อผสม ขนาด 1.5 x 2 เมตร มีการจัดวางภาพแบบไม่ดำเนินตามเนื้อเรื่อง หากแต่จะคำนึงถึงความเหมาะสมของภาพรวม และใช้ทิวเขา ต้นไม้ พุ่มหญ้า หรือกำแพงเมืองในการแบ่งฉากที่สำคัญอย่างชัดเจน ส่วนการใช้สี จะใช้สีพื้นหลังเป็นสีครีมที่เป็นสีอ่อน และส่วนประกอบอื่น ๆ จะใช้สีเหลืองอ่อน สีเขียวน้ำทะเล สีแดงเข้ม สีนํ้าตาลอ่อน

โดยทั้งหมดเป็นสิ่งที่หม่นลงจากสีเดิม เพราะต้องการทำให้ภาพรวมของผลงานดูนุ่มนวล อีกทั้งในงานยังได้สอดแทรกฉากที่แสดงถึงวิถีชีวิตของคนน่านในอดีต ได้แก่ คนหาบน้ำ พายเรือส่งของ ทอผ้า ปลูกข้าว การละเล่นพื้นบ้าน การใช้เกวียนขนของ การละเล่นดนตรี สอดคล้องกับที่ (สน สีมাত্রัง, 2526 หน้า 92) กล่าวไว้ว่า ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์แต่ละภาพนั้นไม่ได้ถูกแบ่งออกจากกันด้วยกรอบภาพแต่ใช้วิธีการจัดตำแหน่งของภาพ การเว้นระยะ และการต่อเนื่องด้วยฉากตามธรรมชาติ ตลอดจนโครงสีที่เป็นพื้นหลังเพื่อเชื่อมโยงภาพทั้งหมดให้เป็นภาพอันหนึ่งอันเดียวกันทั้งอาคาร โครงสีที่ใช้เป็นสีคู่หลักคือสีส้มแดงและสีน้ำเงิน ซึ่งเป็นคู่สีตรงข้ามแต่ช่างได้นำเอาโครงสีโทนอ่อนเข้ามาแทรกเป็นระยะ ตลอดจนการผสมสีทั้งสองให้หม่นลงจึงมีผลต่อภาพทำให้ดูนุ่มนวลและกลมกลืนเข้ากันได้เป็นอย่างดี ในรายละเอียดของภาพส่วนที่เป็นมีความโดดเด่นที่สุดน่าจะได้แก่ภาพที่สะท้อนถึงชีวิตชาวน่านในยุคนั้น ลักษณะใบหน้ารูปกลมแบน คิ้วโค้งรูปครึ่งวงกลม นัยน์ตาที่แฝงความรู้สึก ริม ฝีปากเล็กรูปกระชับ การแสดงความรู้สึกด้วยการเขียนมุมปากขีดขึ้นทั้งสองข้าง และถ้าต้องการแสดงอารมณ์เศร้าเสียใจก็จะเขียนมุมปากให้ตกลง ซึ่งแตกต่างจากการเขียนแบบภาคกลาง ที่แสดงความรู้สึกผ่านท่าทางแบบนาฏลักษณ์ ดังนั้น งานจิตรกรรมที่นี้จึงมีลักษณะเฉพาะตัวอย่างสูง และแสดงถึงความเป็นพื้นบ้านมากกว่างานที่ลอกแบบมาจากที่อื่น

ลวดลายผ้าทอหรือผ้าขึ้นของจังหวัดน่านในงานศิลปะสื่อผสม ด้วยการลอกลายผ้าขึ้นที่เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดน่านทั้งหมด 6 ลาย ดังที่ (สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน 2555 หน้า 32-61) ได้กล่าวไว้ คือ ผ้าขึ้นน้ำไหล ผ้าขึ้นม่าน ผ้าขึ้นคำเคิบ ผ้าขึ้นป่อง ผ้าขึ้นมัดก่าน และผ้าขึ้นเชียงแสน ลายเหล่านี้เกิดจากการลงพื้นที่สำรวจและเลียนแบบลายดั้งเดิมของจังหวัดน่าน ทำการพิมพ์ลงบนผ้าขนาด 16 x 20 เซนติเมตรต่อผืน ซึ่งเมื่อนำไปประกอบกับตัวละครผู้หญิงในชิ้นงานศิลปะสื่อผสมแล้วจะทำให้เห็นลายครบทั้งผืน ได้แก่ ส่วนหัวผ้าขึ้น ส่วนตัวผ้าขึ้น และส่วนชายผ้าขึ้น โดยแนวคิดที่ต้องการแทรกลายผ้าขึ้นลงไปในงานนี้ เกิดจากการที่ศิลปินผู้วาดได้สอดแทรกกลายผ้าลงไปในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ดังที่ ภาณุพงษ์ ณาภูมิ (2554 หน้า 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 เรื่องเล่าคัทธนากรรม ทำให้ง่ายต่อการเผยแพร่ในสังคมออนไลน์ มีรูปแบบการพลิกหน้ากระดาษได้เหมือนอ่านหนังสือจริงๆ และไม่ต้อง download application เสริมอื่นๆสำหรับเปิด ซึ่งตรงกับที่ อุดมชัย บุญรอด (2558) กล่าวว่า ประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ 1) ช่วยให้สามารถย้อนกลับมาอ่านได้ และสามารถเลือกอ่านได้ตามเวลาสถานที่ที่ตนเองสะดวก 2) การตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้ทั้งสีสัน ภาพ และเสียง ทำให้เกิดความตื่นตื้นและไม่เบื่อหน่าย 3) สามารถปรับเปลี่ยน แก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ให้ทันสมัยกับเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี 4) สามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังศึกษา โดยการทำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องคัทธนากรรมชาดกนี้จะทำให้ผู้ชมผลงานสื่อผสมทราบเนื้อเรื่องที่ปรากฏในนั้น สามารถแบ่งปันส่งต่อให้กับผู้อื่นที่สนใจ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนร่วมงาน คนรู้จัก ที่ไม่ได้ชมผลงานนวัตกรรมให้ได้ทราบเนื้อเรื่องอีกด้วย การศึกษาของ Lee-Yun Pan and Kuan-Hung Chen (2019) ยังได้กล่าวอีกว่า ผู้บริโภคหรือนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ เมื่อทราบถึงเรื่องราวความเป็นมา จะเกิดความสนใจและประทับใจมากขึ้น ซึ่งในแง่มุมมองของการตลาด สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เกิดคุณค่าขององค์กรหรือแบรนด์ ส่งผลต่อการซื้อขาย ดังนั้นการทราบเนื้อเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังส่งผลถึงความสนใจและการเห็นคุณค่าในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ รวมไปถึงความต้องการเดินทางไปชมสถานที่จริงเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งการสร้างเรื่องราวเพื่อดึงดูดความสนใจยังตรงกับที่ Shaimaa Nagib (2021) กล่าวว่า เรื่องราวที่น่าตื่นตื้น จะสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยว เช่นเดียวกับการนำเสนอวิถีชีวิต วัฒนธรรม ศิลปะ ประเพณี ผ่านการเล่าเรื่องที่มีตัวละคร มีฉากเรื่องราวที่เกิดขึ้น ก็จะส่งผลต่ออารมณ์ของกลุ่มเป้าหมาย นำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ระยะยาวกับนักท่องเที่ยว (Kornkanok Nindum, 2021)

ดังนั้น นวัตกรรมนี้เป็นการสังเคราะห์นำเอาเนื้อเรื่องและอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์นำเสนอในรูปแบบใหม่ คือ งานศิลปะและหนังสือนิทานในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีการบูรณาการระหว่างศิลปะและเทคโนโลยี เพื่อให้ง่ายต่อการเผยแพร่และเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดการเรียนรู้ มองเห็นคุณค่า นำไปสู่การเผยแพร่ความรู้เป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดน่าน ดังที่ ศศิมา สุขสว่าง (2563) กล่าวว่า นวัตกรรมจะต้องเป็นสิ่งใหม่ที่ใส่ความคิดสร้างสรรค์ลงไป มีคุณค่า เกิดประโยชน์ต่อผู้อื่น เศรษฐกิจและสังคม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่ได้นำนวัตกรรมทั้งหมด 2 รูปแบบ ได้แก่ งานศิลปะสื่อผสม และหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ที่เข้าถึงด้วยการ Scan QR-Code โดยมีเนื้อหาเป็นเรื่อง “คัทรณกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ดังนั้นสามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนเรื่องเล่าพื้นบ้านได้ อีกทั้งนักท่องเที่ยวและผู้สนใจศึกษาสามารถ Scan QR-Code อ่านหนังสือนิทานได้ขณะชมภาพจิตรกรรม

ฝาผนังวัดภูมินทร์ 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: การศึกษาครั้งล่าสุด. วารสารเมืองโบราณ, 29(4).
- ฉัตรสุรางค์ แก้วเป็นทอง. (25156). การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ กับจิตรกรรม ฝาผนังวัดหนองบัว จังหวัดน่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท บัณฑิต (ภาควิชาทฤษฎีศิลป์). 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 ทิพพเมธี. (2555). คัทรณกุมารชาดก ฉบับวัดน้ำลัด อ.ภูเพียง จ.น่าน. เชียงใหม่: แมกซ์พรีนติ้ง.
- ภาณุพงษ์ ณาภูมิ. (2554). การศึกษาผ้าขึ้นโบราณของล่านาในจังหวัดน่าน จากภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต (ภาควิชาโบราณคดี). กรุงเทพฯ: คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- วินัย ปรารับรูป. (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). โครงสร้างจิตรกรรมฝาผนังลานนา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สร้อยดี 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.