

การสร้างและพัฒนาเอกสารประกอบการสอนในรายวิชาจิตรกรรม The Development of Curriculum document for Painting subject

ธวัชชัย หอมทอง*

Thawatchai Homthong

บทคัดย่อ

การสร้างและพัฒนาเอกสารประกอบการสอนในรายวิชาจิตรกรรมเป็นการสร้างสรรค์ทดลองเพื่อให้การเรียนรู้การสอนทางด้านศิลปะให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ หมายถึง ความงามที่พิสูจน์ได้ด้วยหลักทางทฤษฎี หลักทัศนียภาพ หลักการวัดทางคณิตศาสตร์จึงมีความจำเป็นถึงการนำหลักการเหล่านี้มาบูรณาเข้าสู่ศิลปวัฒนธรรม โดยเฉพาะบทเรียนทางด้านศิลปะและการออกแบบ เพื่อสร้างทักษะ ความงาม สติปัญญา ความเชื่อ ความไว้วางใจในสิ่งเร้นลับ จนนำมาสู่การยอมรับให้กับการแรงบันดาลใจให้กับนักสร้างสรรค์ศิลปะ สถาปนิก นักออกแบบด้านต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงต้องการเน้นไปที่กระบวนการทดลองสร้างสรรค์อย่างเป็นลำดับขั้นตอนในการนำมาพัฒนาตัวนักศึกษาเองให้มีความหลากหลาย สามารถนำเสนอความงามทางด้านศิลปะผ่านมุมมองด้วยประสบการณ์ของตนเองไปถ่ายทอด สอนให้กับครู อาจารย์ นิสิตนักศึกษา นักเรียนที่สนใจในจิตรกรรมสามมิติโดยการนำนักศึกษาทดลองใต้อาคาร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และชุมชนบ้านกู่จำนวน 3 ครั้ง พร้อมกับการติดตั้งส่งมอบให้ชุมชนสำหรับจัดนิทรรศการต่าง ๆ

ผลการทดลองและสร้างสรรค์งานในครั้งนี้ ผู้วิจัยและนักศึกษาเองมีความพึงพอใจในระดับมาก หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์ในลักษณะนี้นักศึกษาสามารถนำไปพัฒนาตนเองได้ สิ่งสำคัญที่น่าสนใจคือ ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นการรับผิดชอบต่อการสร้างสรรค์ การศึกษาแหล่งประวัติศาสตร์ในชุมชน ซึ่งเสมือนการย้อนรอยไปสู่อดีตอันทรงคุณค่าโดยได้เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้นพื้นฐาน จำนวน 8 ชั่วโมง

*อาจารย์, สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ“ความงดงามบนลวดลายศิลปะขอม 1” “ความงดงามบนลวดลายศิลปะขอม 2” และรายวิชาจิตรกรรมสีน้ำ จำนวน 16 ชั่วโมงโดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับความหมาย ความงามรูปทรงจากศิลปะขอม ความรู้/ความเข้าใจ-ความเข้าใจในทัศนียภาพและกรรมวิธีการสร้างสรรค์ และการวาดนอกตารางเวลาเรียนและนอกสถานที่จำนวน 3 ครั้ง

คำสำคัญ: จิตรกรรม

Abstract

The development of Curriculum document in the field of painting is to establish creative Experiment to provide effective instruction in the arts. The meaning of an aesthetic proven by theoretical principles, Landscape Mathematical principles. It is necessary to bring these principles into the culture, especially for the art lesson. It is necessary to bring recognition to the inspiration for art creators, architects, and designers.

The researcher focuses on the creative process in a sequential way to develop students diversely. Students will be able to present the beauty of art through their own experiences. Students were interested in three-dimensional painting. The experimental results as their creative work that presented 3 times at Ku village.

Researchers and students were satisfied with their work at a good level of satisfaction. This is a creative process in which students can develop themselves. The important thing that the researchers have noted is the responsibility for creating. The study of Community History brought back good values. This study has developed Curriculum document for 24 hours and 3 lessons for outdoor drawing.

Keywords: Painting

บทนำ

เมื่อ พ.ศ. 622 มีการขุดค้นพบนครปอมเปอีของอาณาจักรโรมันทำให้มนุษยชาติได้พบกับจิตรกรรมฝาผนัง ประกอบด้วยภาพบนแผงรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ซึ่งมักเลียนแบบพื้นผิวหินอ่อน ประกอบด้วยภาพทิวทัศน์ ภาพคน ภาพเกี่ยวกับสถาปัตยกรรม โดยมีการใช้แสง-เงา มีการเน้นกายวิภาคของมนุษย์ให้มีความชัดเจน วาดด้วยสีฝุ่นผสมกับกาวน้ำปูนและสีที่ฉ่ำร้อน นอกจากนี้ยังมีภาพประดับด้วยเศษหินสี (Mosaic) ซึ่งใช้กันอย่างกว้างขวางทั้งบนพื้นและผนังอาคาร เมื่อสิ้นสุดของอาณาจักรโรมันด้วยเหตุปัจจัยด้านต่าง ๆ นั้นมาถึง คุณค่าทางความงามศิลปะ โดยเฉพาะทางด้านมนุษยวิทยานั้นได้ถูกพัฒนาและเป็นการสืบค้นอย่างหยั่งถึงรากถึงโคนด้วยศิลปินนักสร้างสรรค์ในยุคสมัยศิลปะฟื้นฟูวิทยา (Renaissance Art) (เรอเนซองส์, 2560). <https://translate.google.co.th/translate?hl=th&sl=en&u=http://www.italian-renaissance-art.com/&prev=search> ซึ่งถือได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าประวัติศาสตร์ทางด้านศิลปะทุกแขนง ทั้งทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม นวัตกรรม กายวิภาคสำหรับวงการแพทย์ ฯลฯ จวบจนปัจจุบันสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ก็ยังคงอยู่และเป็นที่หมายตาของนักท่องเที่ยว นักแสวงหาสิ่งใหม่ แสวงหาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ซึ่งเราสามารถพบเจอได้ตั้งแต่สถานที่แรกที่ศิลปะได้ถูกบรรจุภายใต้ความเชื่อในคริสต์ศาสนา รวมไปถึงบ้านเจ้านายผู้อุปถัมภ์วังของสันตะปาปาและรวมไปถึงหอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ทางด้านศิลปะที่มีอยู่อย่างมากมาย

ถ้าหากเราจะพูดถึงการเติบโตหรือการมีวิวัฒนาการของโลกศิลปะกันแล้ว ศิลปะยุคฟื้นฟูวิทยา (Renaissance Art) นั้น ได้ส่งอิทธิพลอย่างสูงและเป็นอมตะนิรันดรให้กับวงการศิลปะสมัยใหม่ (ศิลปะศตวรรษที่ 20) ศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบัน (ศิลปะศตวรรษที่ 21) เมื่อเราย้อนกลับมาสู่ “รูปแบบ” ศิลปะในลักษณะสามมิติ (3D Painting) ที่กำลังแพร่หลายในโลกศิลปะปัจจุบัน จนกลายเป็นศิลปะของมหาชน ชื่นชม (Pop Art culture) และการมีส่วนร่วมกับผลงานศิลปะนั้นได้อย่างไม่เคັอเงิน จะเห็นได้ว่าถ้าเราสังเกตอย่างถี่ถ้วนนั้น ลักษณะการวาดภาพแบบ ลึก ลวง ขยายขอบเขตในการมอง หรือการเชิญชวนให้คนกล้าเข้าไปในมิติภาพที่จิตรกรสร้างสรรค์ขึ้นนั้น ตัวอย่างเช่น จิตรกรรมภาพหุ่นนิ่งที่มีผลไม้วางเป็นจังหวะเรียบง่าย ใช้สีที่วาดด้วยสีที่ขูดพบในเมืองปอมเปอีนั้น อาจจะเป็นต้นกำเนิดการสร้างภาพแบบสามมิติด้วยหลักการเรขาคณิต ซึ่งเป็นที่แน่ชัดว่าชาวโรมันนั้นมีความสามารถในการใช้หลัก

คณิตศาสตร์ การคำนวณ การประมาณหลักความจริงซึ่งช่วยสร้างให้ประชาชนในเมืองของตนนั้นได้ชื่นชม ภาพที่ปรากฏเหล่านี้มีมากมายหลายภาพในหลาย ๆ ห้องจิตรกรรม รวมถึงการสร้างสถาปัตยกรรมด้วยหลักการคิดคำนวณตามหลักคณิตศาสตร์ได้อย่างแม่นยำ

จากหลักฐานที่ปรากฏข้างต้น กระบวนการสร้างสรรค์ด้วยหลักคณิตศาสตร์นั้นยังเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายโดยเฉพาะนักสร้างสรรค์ศิลปะทั่วโลก นั่นก็คือ “หลักทัศนียภาพ (Perspective)” นั่นเอง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยหลักทัศนียภาพนั้น ถ้าหากเราย้อนกลับไปที่ศิลปะยุคโรมันและมองเข้าไปในเมืองใหม่ของอาณาจักรโรมันคือกรุงคอนสแตนติโนเปิล และกรุงโรมในปัจจุบัน เราจะพบเห็นผลงานชิ้นหนึ่งซึ่งถือเป็นแม่แบบของการนำหลักการวาดแบบทัศนียภาพมาใช้ ตัวอย่าง ผลงานชื่อ “โมนาลิซา”(Monalisa) ของศิลปิน ลีโอนาโด ดา วินชี ที่ปรากฏเห็นภาพทัศนียภาพของภูเขา ลำธาร ปรากฏอยู่เบื้องหลังของเธอ และอีกชิ้นที่มีความชัดเจนด้วยการนำหลักทัศนียภาพมาใช้อย่างเต็มที่ ชื่อภาพ “อาหารมื้อสุดท้าย” (The Last Supper) ที่ปรากฏภาพพระเยซูนั่งเด่นอยู่ตรงกลางและมีอัครสาวกทั้ง 12 องค์นั่งรอบโต๊ะอาหารที่สำคัญคือ ภาพโต๊ะนี้ถูกวางอยู่เบื้องหน้าของสถานที่ที่มีช่องหน้าต่างคล้ายกับการบอกเหตุผลบางประการของศิลปินผู้หนึ่งที่ประสงค์จะให้ห้องแห่งนี้ดูลึกออกไป กว้างขวาง ไม่มีที่สิ้นสุด ตัวอย่างทั้งสองภาพนี้เป็นเพียงการหยิบยกในการนำหลักการทัศนียภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้เกิดผลสูงสุดและให้เกิดความรู้สึกในการมองในบริบทของอาคารต่าง ๆ ในสมัยนั้น

ความน่าสนใจเหล่านี้เป็นแรงจูงใจในการสร้างและพัฒนาเอกสารประกอบการสอนในรายวิชาจิตรกรรมจากความงามศิลปะขอมในจังหวัดศรีสะเกษ เพื่อให้การเรียนการสอนทางด้านศิลปะเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ หมายถึง ความงามที่พิสูจน์ได้ด้วยหลักทางทฤษฎี หลักทัศนียภาพ หลักการวัดทางคณิตศาสตร์จึงมีความจำเป็นถึงการนำหลักการเหล่านี้มาบูรณะเข้าสู่ศิลปวัฒนธรรม โดยเฉพาะบทเรียนทางด้านศิลปกรรม เพื่อสร้างทักษะ ความงาม สติปัญญา ความเชื่อความไว้วางใจในสิ่งเร้นลับ จนนำมาสู่การยอมรับให้กับแรงบันดาลใจให้กับนักสร้างสรรค์ศิลปะ สถาปนิก นักออกแบบด้านต่าง ๆ

เมื่อเราสามารถเรียนรู้แหล่งที่มาของผลงานจิตรกรรมซึ่งมีรากฐานมาอย่างยาวนาน หลากหลายหรืออาจจะไม่สามารถระบุได้อย่างเด่นชัดว่าจะเป็นรูปแบบ

จิตรกรรมแบบไหนกันแน่ แต่สิ่งที่บรรพชนได้สร้างสรรค์ขึ้นมาให้นักสร้างสรรค์รุ่นหลังได้เกิดแรงบันดาลใจถึงถือว่าเป็นภูมิปัญญาตั้งต้นหรืออาจจะเป็น “สารตั้งต้น” ให้เกิดปรากฏการณ์การลอกเลียน การคัดงาน การต่อยอดด้านรูปแบบ วิธีการต่าง ๆ เมื่อถึงเวลานี้แล้วนักสร้างสรรค์ นิสิต นักศึกษา นักเรียนที่อยู่ในท้องถิ่นจึงมีความจำเป็นที่เราจะต้องเรียนรู้ ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงเสียใหม่เพื่อให้เข้ากับบริบทการเรียนการสอนการสร้างสรรค์ เราจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นเพื่อให้เราสามารถนำรูปแบบ กรรมวิธีที่เราค้นคว้ามานั้นมีการประยุกต์ใช้โดยเฉพาะในรายวิชาจิตรกรรม ผู้วิจัยจึงนำประวัติ ความหมาย ความงามจากศิลปกรรมขอมที่ปรากฏในจังหวัดศรีสะเกษมาให้ศึกษา

ศาสนสถานจึงถือว่าเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ และใช้ในความหมายที่เป็นศูนย์กลางของเมืองหรือชุมชน ปราสาทเป็นที่ประดิษฐานรูปเคารพ และใช้ทำพิธีกรรมทางศาสนา ซึ่งในศาสนาฮินดูจะมีพรหมณ์เป็นผู้ทำพิธี ปราสาทจึงเปรียบเสมือนการจำลองเขาพระสุเมรุมายังโลกมนุษย์เพื่อเป็นที่สถิตของเทพเจ้าและมีการสร้างรูปเคารพของเทพเจ้าขึ้น เพื่อประดิษฐาน ในการสร้างปราสาทนั้นในวัฒนธรรมขอมจะใช้วัสดุประเภทไม้ อิฐ หิน (ส่วนใหญ่หินทราย) และศิลาแลงในการก่อสร้าง ไม้ ถือเป็นวัสดุพื้นฐานที่ใช้เป็นส่วนประกอบ เช่น กรอบประตู ประตู หน้าต่าง เพดาน รวมทั้งโครงหลังคาที่เป็นเครื่องมือไม้ขมก่อบื้องก็มี อิฐ เป็นวัสดุที่ใช้สร้างปราสาทขอมในระยะแรกเริ่ม ได้แก่ สมัยก่อนเมืองพระนคร ถึงสมัยเมืองพระนครตอนต้น (พุทธศตวรรษที่ 12 - 14) โดยนำแผ่นอิฐก่อนนำมาเรียงต่อกันแน่นจนแทบเป็นแผ่นเดียวกัน โดยสันนิษฐานว่า เชื่อมด้วยยางไม้ เสร็จแล้วจะขัดผิวอิฐจนเรียบ ในส่วนที่ต้องการลวดลายจะสลักลงไปบนเนื้ออิฐส่วนหนึ่ง และอีกส่วนหนึ่งจะปั้นปูนทับลงไป หิน ที่ใช้กันทั่วไป ได้แก่ หินทราย เพราะเป็นวัสดุที่มีความมั่นคงแข็งแรง หาได้ง่าย สลักลวดลายง่าย และมีความงดงาม จึงได้รับความนิยมนำมาสร้างปราสาทขอมมากที่สุด การสร้างปราสาทด้วยหินทรายเริ่มได้รับความนิยมในสมัยเมืองพระนครตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 15 เป็นต้นมา จนหมดสมัยที่รุ่งเรืองแห่งอาณาจักรขอมในช่วงพุทธศตวรรษที่ 18 หลังจากนั้นจึงกลับมาใช้วัสดุที่เป็นอิฐและเครื่องไม้อีกครั้งหนึ่ง ศิลาแลง เป็นวัสดุที่มีความคงทนและแข็งแรง เมื่ออยู่ใต้ดินจะอ่อนตัว สามารถตัดเป็นรูปทรงที่ต้องการได้ง่าย แต่เมื่อสัมผัสกับอากาศแล้วจะแข็งตัว ไม่สามารถตกแต่งเป็นรูปทรงได้ ดังนั้น จึงนิยมใช้ศิลาแลงมาทำเป็นส่วนฐานของอาคาร เพราะสามารถรับน้ำหนักได้ดี อย่างไรก็ตาม การนำ

ศิลาแลง มาใช้สร้างปราสาททั้งหลังได้เกิดขึ้นในศิลปะแบบบายนในช่วงพุทธศตวรรษที่ 18 โดยพบในประเทศไทยทั้งในภาคอีสานและภาคกลาง จนถือเป็นลักษณะเฉพาะอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมขอมศิลปะแบบบายนที่พบในประเทศไทย **องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม** โดยทั่วไปแล้วปราสาทขอม มักตั้งอยู่บนฐานบัวเดี่ยว ๆ ต่อมาในสมัยของศิลปะแบบบายน ฐานบัวนี้ได้พัฒนามาเป็นรูปแบบเฉพาะที่เรียกว่า "ฐานบัวลูกฟัก" หมายถึง ฐานบัวที่มีการประดับท้องไม้ด้วยแถบสี่เหลี่ยมคล้ายกับลูกฟัก ส่วนกลางได้แก่ ส่วนของอาคารทรงสี่เหลี่ยม ภายในเป็นห้องประดิษฐานรูปเคารพ เรียกว่า "ห้องครรภคฤหะ" (หรือเรือนธาตุ) **เสาดิถผนัง** คือ วงกบรอบประตู เป็นเสาสี่เหลี่ยมรองรับน้ำหนักของส่วนบน นิยมสลักลวดลายอย่างงดงาม เช่น ลายก้าน ต่อดอก ส่วนกลางได้แก่ ส่วนของอาคารทรงสี่เหลี่ยม ภายในเป็นห้องประดิษฐานรูปเคารพ เรียกว่า "ห้องครรภคฤหะ" (หรือเรือนธาตุ) **ทับหลัง** แท่งหินรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ที่อยู่เหนือกรอบประตูทางเข้า เพื่อรับน้ำหนักของชั้นหลังคา ทับหลังมี 2 ประเภท คือ ทับหลังจริง ซึ่งอยู่ชั้นใน ทำหน้าที่รับน้ำหนักชั้นหลังคาอย่างแท้จริง และทับหลังประดับ ซึ่งอยู่ชั้นนอกเป็นงานประดับสถาปัตยกรรม ซึ่งนิยมสลักลวดลาย และภาพเล่าเรื่องต่าง ๆ ทับหลังจึงเป็นหลักฐานสำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง ในการกำหนดอายุของศาสนสถานแห่งนั้น **หน้าบัน** คือ ส่วนของหลังคา รูปทรงสามเหลี่ยมเหนือทับหลัง ในลักษณะเดียวกับหน้าจั่ว ตัวหน้าบันนิยมทำเป็นตัวนาค และเศียรนาค เรียกว่า ชุ้มโค้งเข้าโค้งออกแบบขอม ตัวหน้าบันนิยมสลักลวดลาย และภาพเล่าเรื่อง โดยทั่วไปจะสัมพันธ์กับภาพเล่าเรื่องบนทับหลัง ซึ่งใช้เป็นตัวบอกอายุสมัย และบ่งบอกว่า เป็นศาสนสถานในศาสนาและลัทธิใดด้วยเช่นกัน **ส่วนยอด** ได้แก่ ส่วนยอดของปราสาทเหนือส่วนเรือนธาตุขึ้นไป ที่ทำเป็นหลังคาคอนกรีตซ้อนกัน เรียกว่า "ชั้นวิมาน" หรือ "ชั้นบัณเฑาะว์" โดยทั่วไปจะมี 5 ชั้น แต่ละชั้นมีนาคปีก หมายถึง หัวพญานาคประดับที่มุมประธาน แต่ละด้านประดับด้วย "บันแถลง" หมายถึง รูปจั่ว หรือชุ้มหน้าต่าง เป็นรูปสัญลักษณ์ของวิมานซึ่งเป็นที่สถิตของเทวดา ส่วนยอดสุดเป็นรูปกลีบบัวทรงกลม ร่องรับส่วนยอดที่เรียกชื่อว่า กลศ (กะ-ละ-สะ) มีรูปร่างคล้ายหม้อน้ำเทพมนตร์ในศาสนาฮินดู (องค์ประกอบที่สำคัญของปราสาท ในวัฒนธรรมขอม, 2560)

วิธีการดำเนินงานวิจัย

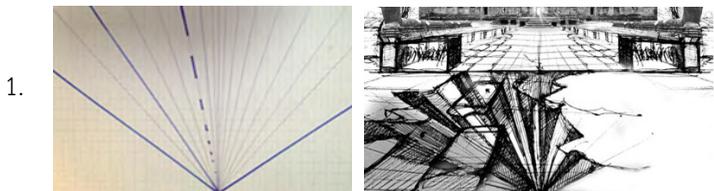
การสร้างจิตรกรรมเพื่อการจำลองแบบโบราณสถานในจังหวัดศรีสะเกษ ระหว่างผู้วิจัยกับนักศึกษาศิลปะและการออกแบบ อาจจะเป็นอีกหนึ่งแรงหนึ่งที่จะถ่ายโอนความสนใจของประชาชนผู้สนใจในสถานที่โบราณต่าง ๆ เหล่านี้ให้มาชื่นชมเหยียบย่ำได้ เล่นได้อย่างอิสระ ไม่เก็บเงิน แม้จะผู้พังก่สามารถสร้างขึ้นใหม่ได้ ซึ่งต่างจากโบราณสถานจริงที่ไม่สามารถสร้างขึ้นใหม่ได้เลย ทั้งนี้ในการสร้างใหม่ของจิตรกรรมสามมิตินั้นได้เข้ามาเปิดประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับประชาชนทั่วไป ชุมชนรวมทั้งนักศึกษาหลาย ๆ คนได้นำข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้ไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดทฤษฎีใหม่ไปโดยอัตโนมัติดังรายละเอียดที่ผู้วิจัยจะได้ลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในงานวิจัย

ภาพถ่าย กระดาษ ดินสอ สีเทียน กระดาษตาราง ผ้าไวนิล 5x5 เมตร จำนวน 2 ผืน โครงไม้อัด

วิธีวิจัย และการวางแผนการทดลองทางสถิติ

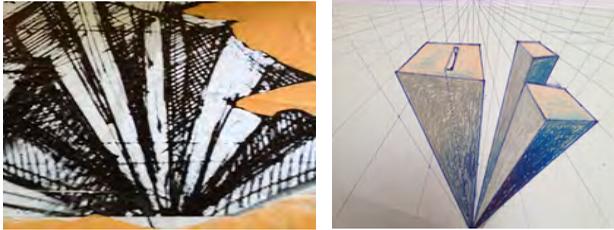
วิธีวิจัยลำดับที่ 1) เริ่มจากการทดลองการใช้ เส้นนำสายตา (Perspective) ด้วยจุดนำสายตา 1 จุด จากตำแหน่งผู้ดูหรือจุดถ่ายภาพ เพื่อทดสอบระยะการมองเห็นบนพื้น เช่น ภาพสามมิติมีขนาดบนพื้น 5x5 เมตร และ แนวตั้งขนาด 5x5 เมตร เมื่อกำหนดจุดการดูหรือจุดถ่ายภาพที่แน่นอนแล้วจากนั้นจึงตีเส้นหรือร่างเส้นนำสายตาอย่างละเอียดด้วยเชือกสี สีแดง สีน้ำตาลเข้ม สีดำ



วิธีวิจัยลำดับที่ 2) การกำหนดจุดเส้นนำสายตาในแนวตั้งหรือบนผนังขนาด 5x5 เมตร เพื่อตัวปราสาทพุงหรือลอยออกมาจากผนัง หมายถึงการสร้างภาพลวงแบบ 3 มิติ ดึงดูดความสนใจทางสายตา เมื่อได้สองส่วนเรียบร้อยแล้วจึงนำมาประกอบตามแนวระนาบบนพื้นและแนวตั้งบนผนัง จากนั้นจึงทำการร่างภาพจริงลงบนเส้นนำสายตาอย่างเคร่งครัดและต้องตรวจความถูกต้องตามหลัก 3 มิติอยู่เสมอจนได้ภาพร่างที่

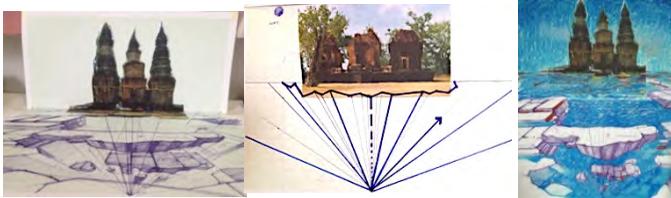
ชัดเจน ถูกต้องก่อนการลงสีเป็นอันเสร็จขั้นตอนการวางแผนและทดลองถูกฝึกก่อนลงมือทำขั้นตอนอื่น

2.



เมื่อกำหนดจุดนำสายตา จุดถ่ายภาพ และตีเส้นด้วยเชือกสีเรียบร้อยแล้ว เริ่มทำขั้นตอนถัดไป ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1) เลือกมุมมองที่สามารถมองเห็นปราสาทโบราณได้ชัดเจน ขั้นตอนที่ 2) สร้าง “จุด” นำสายตาที่แสดงทิศทางพุ่งไกลออกไป และ ขั้นตอนที่ 3) “ทิศทางของเส้น” เพื่อแสดงให้เห็นความลึกและความกว้าง

1.



เมื่อขั้นตอนเริ่มต้นสำเร็จแล้ว ขั้นตอนถัดไป คือ การลงสีวัตถุ เช่น วัตถุ หิน ศิลากลาง พื้นดิน เมฆ ท้องฟ้า ดังภาพต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการลงสีพื้นดิน พื้นหิน



2. ขั้นตอนการลงสี หินศิลาแลง



3. ขั้นตอนการลงพื้นท้องฟ้า เมฆ ให้เกิดความรู้สึกเหมือนจริงมากที่สุด เพื่อดึงดูดให้ประชาชนเข้ามาเล่นสนุกในภาพ



ขั้นตอนสุดท้าย ขั้นตอนที่ 4 หมายถึง ขั้นตอนการติดตั้งผลงาน ตรวจสอบรายละเอียดด้วยการกลับมาถ่ายภาพจากจุดนำสายตาและปรับความเหมือนจริงของวัตถุให้สมบูรณ์ สวยงาม พร้อมสัมผัสกับมิติความเสมือนจริงในรูปแบบจิตรกรรม สามมิติ (3 D)



การเก็บข้อมูล

เริ่มจากภาพถ่ายสถานที่จริง ประวัติความเป็นมา ความงามทางรูปทรง สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อนำมาประกอบให้เกิดมิติ รูปทรงทางสถาปัตยกรรม ลูกเล่นการวางองค์ประกอบสำหรับให้ผู้สนใจสามารถเข้าไปถ่ายภาพร่วมกับผลงานได้อย่างสะดวกและไม่จำเป็นต้องขึ้นไปเหยียบย่ำโบราณสถานให้ทรุดโทรมเพิ่มขึ้น

การพานักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมเดินชมหมู่บ้าน เก็บข้อมูลที่เห็นว่าจะจะเป็นประโยชน์ในภายภาคหน้าสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อเป็นประโยชน์ร่วมกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์ส่วนอื่นที่เน้นตัวอักษร ภาพถ่ายเป็นหลัก จึงเกิดกิจกรรมที่ดีที่ชาวบ้านได้มีส่วนร่วมในการติดตั้งและนำผลงานภาพ 3 มิติออกไปติดตั้งเนื่องในงานต่าง ๆ



การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลข้อมูล

จากสิ่งที่ได้ทำการทดลองด้วยการนำหลักการมองเห็น สูตรทางคณิตศาสตร์ การคำนวณ การคาดคะเน ผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นก่อนล่วงหน้าด้วยการนำมาเรียนรู้ในช่วงการวาดเส้นพื้นฐาน จิตรกรรมสีน้ำ ควบคุมบนพื้นฐานทางทฤษฎีและการปฏิบัติจริงนอกชั่วโมงและนอกสถานที่ สิ่งที่ปรากฏขึ้นนั้น ทำให้นักศึกษาเกิดกระบวนการเรียนรู้จากสิ่งใหม่ที่ถูกคิดค้นทดลองจากผู้วิจัยเอง และได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยกรรมวิธีการนำหลักทัศนียภาพออกมาเผยแพร่ในลักษณะภาพ 3 มิติให้ปรากฏขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในจังหวัดศรีสะเกษ

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า การสร้างจิตรกรรมเพื่อการจำลองแบบโบราณสถานในจังหวัดศรีสะเกษระหว่างผู้วิจัยกับนักศึกษาศิลปะและการออกแบบ อาจจะเป็นอีกหนึ่งแรงหนึ่งที่จะถ่ายโอนความสนใจของประชาชนผู้สนใจในสถานที่โบราณต่าง ๆ เหล่านี้ให้มาชื่นชม เหยียบย่ำได้ เล่นได้อย่างอิสระ ไม่เก็บเงิน แม้จะผู้ฟังก็สามารถสร้างขึ้นใหม่ได้ซึ่งต่างจากโบราณสถานจริงที่ไม่สามารถสร้างขึ้นใหม่ได้เลย ทั้งนี้ในการสร้างใหม่ของจิตรกรรมสามมิตินั้นได้เข้ามาเปิดประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับประชาชนทั่วไป ชุมชน รวมทั้งนักศึกษาหลาย ๆ คนได้นำข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้ไปสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสามมิติโดยนำเอาความงามของศิลปะขอมในจังหวัดศรีสะเกษมาเป็นแบบเพื่อทดลอง สร้างสรรค์แม้ว่าจะไม่สามารถวาดได้ครบตามจำนวนทั้งหมดซึ่งสิ่งที่ได้จากการนำสูตร ทฤษฎีทางศิลปะเข้ามาใช้ เพื่อให้เกิดทฤษฎีใหม่ซึ่งในปัจจุบันก็ยังไม่สูตร ทฤษฎีการวาดภาพสามมิติขึ้น แต่เราจะพบเพียงผลงานที่มีมากมายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ อาทิ Art in Paradise ที่อำเภอพัทธยา จังหวัดชลบุรี มิวเซียม ออฟ อาร์ท ที่จังหวัดอุบลราชธานี ถนนคนเดิน โรงเรียน ภูมโนรมย์ จังหวัดมุกดาหาร เชียงจันทไฮเทค สปป.ลาว ที่จ้อดรถ หรือสถานที่ต่าง ๆ ที่มีบริเวณหรือมีประชาชนแน่นหนา งานศิลปะประเภทนี้สามารถนำไปมีส่วนร่วมในพื้นที่นั้น ๆ ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด

วิจารณ์และสรุปผล

ความสำคัญของประวัติศาสตร์ขอมในจังหวัดศรีสะเกษ อารยธรรมขอมที่เข้ามามีบทบาทอย่างสูงต่อรูปแบบทางด้านศิลปกรรมที่เป็นเครื่องมือหรือเป็นสะพานสู่สรวงสวรรค์สำหรับประชาชนผู้นับถือศาสนาดินแดนที่ตนครอบครอง เป็นสิ่งที่โอบอุ้มอำนาจของรัฐ ของกษัตริย์ให้แข็งแกร่งอีกด้วย ดังที่ปรากฏในจังหวัดศรีสะเกษนี้ พบศาสนสถานมากมายซึ่งเป็นที่ประดิษฐานของเหล่าเทพตามความเชื่อทางศาสนาพราหมณ์ ทั้งยังใช้เป็นที่ประกอบพิธีศักดิ์สิทธิ์ของกษัตริย์นั่นเอง เช่น ปราสาทสระกำแพงใหญ่ อุทุมพรพิสัย ซึ่งเป็นศาสนสถานในรัชสมัยพระเจ้าสุริยวรมันที่ 1 ปราสาทบ้านโนนธาตุ ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับปราสาทศรีขรภูมิอยู่ในจังหวัดสุรินทร์ นอกจากนี้ยังมี

สถาปัตยกรรมอีกแบบหนึ่งซึ่งปรากฏอยู่ในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ควบคู่ไปกับการสร้างศาสนสถาน คือ ोरคยาศาลหรือโรงมหรสพ เพื่อการบูชาเทวดาและการรักษาพยาบาลชาวขอมระหว่างการเดินทาง การกระทำเช่นนี้เป็นการถอดแบบวิธีการมาจากอินเดียสมัยนั้นซึ่งมีพบในจังหวัดศรีสะเกษอยู่สองแห่ง คือ ปราสาทสระกำแพงน้อย และปราสาทบ้านสมอ ซึ่งเป็นศิลปะในยุคสมัยเดียวกัน คือ สมัยบาปวน อายุราวพุทธศตวรรษที่ 18 ความเด่นชัดของการสร้างอรคยาศาลนั้นดูได้จากการสร้างปรางค์ซึ่งจะเป็นปรางค์เดี่ยววางอยู่บนฐานหินศิลาแลงรูปเหลี่ยมย่อมุม ก่อตัวปราสาทด้วยอิฐเผาเป็นวัสดุที่หาได้ง่ายในพื้นที่ สิ่งปลูกสร้างทั้ง 5 นี้ ปัจจุบันแม้จะผุร่อนไปตามกาลเวลาแต่มีอีกส่วน ที่ทำให้โบราณสถานต่าง ๆ เหล่านี้ผู้ฟังไปโดยง่ายนั่นก็คือ การขึ้นไปเหยียบย่ำ การเยี่ยมชมบนโบราณสถานแห่งนั้นด้วยความชื่นชมประกอบกับความไม่มีความรู้ ความเชื่อในด้านประวัติศาสตร์ ความเชื่อทางศาสนา จึงเห็นโบราณสถานเหล่านี้เป็นเพียงแหล่งพักผ่อน แหล่งท่องเที่ยว แม้ในปัจจุบันเรามักจะใช้วิธีการเรียกการท่องเที่ยวทั่ว ๆ ไปว่า “การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” นั้น ก็มีสวนชะลอความเสื่อมโทรมของโบราณสถานต่าง ๆ นั้นได้เพียงส่วนหนึ่ง ส่วนที่สำคัญอีกส่วนหนึ่ง คือ การดูแลของคนในพื้นที่ ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรืออาจเป็นความประสงค์ที่จะพยายามรื้อฟื้นโบราณสถานเหล่านั้นขึ้นมา เช่น การนำสิ่งต่าง ๆ ขึ้นไปประดับการเปลี่ยนถ่ายความเชื่อ พิธีกรรมตามยุคสมัย หรือแม้แต่การประชาสัมพันธ์ แหล่งโบราณสถานเหล่านั้นให้เกิดเป็นมูลค่าขึ้นมา จะเกิดในชุมชนหรือเกิดด้วยการแฝงมากับเทศกาลต่าง ๆ เราไม่อาจห้ามหรือเสนอแนะบางอย่างได้ ดังนั้นส่วนสำคัญที่สุดต้องอยู่ที่ชุมชนกับมีวิธีการรักษาอย่างถูกต้อง ส่วนหนึ่งที่ทำให้ศาสนสถานอยู่ได้นานนั้นต้องประกอบด้วย ความเชื่อ เชื่อว่าบรรพบุรุษท่านสถิตอยู่บนโบราณสถาน นั้นจริง จึงจะทำให้ “ใครหลาย ๆ คน” ไม่สามารถขึ้นไปเหยียบย่ำบนโบราณสถานนั้นได้ ความเชื่อดังกล่าวนี้อาจได้สร้างจิตใจของคนในชาติให้เกิดความแข็งแกร่งและความศรัทธาในที่สุด

เอกสารอ้างอิง

ทรงสมัย สุทธิธรรม. (2553). **ความลับในปราสาทขอม**. กรุงเทพฯ: ไพลิน.

โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. “ปราสาทขอมในประเทศไทย.” สารานุกรมไทยสำหรับ

เยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เล่มที่ 30.
(ออนไลน์), 2548. เข้าถึงเมื่อ 1 กุมภาพันธ์ 2558.

สรศักดิ์ จันทร์วัฒนกุล. (2550). **30 ปราสาทขอมในเมืองพระนคร**. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.

สุภัทรดิศ ดิศกุล,ม.จ. (2514). **ศิลปะขอมเล่ม 2**. กรุงเทพฯ: CURSUKA.

_____. องค์ประกอบที่สำคัญของปราสาทในวัฒนธรรมขอม. 2560, from <http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=30&chap=3&page=t30-3-infodetail04.html>

_____. เรอเนซองส์ , 2560, from <https://translate.google.co.th/translate?hl=th&sl=en&u=http://www.italian-renaissance-art.com/&prev=search>