

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยประชาชนส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ โดยมีวัดเป็นสถานที่ชุมนุมสำคัญ ของพุทธศาสนิกชน เป็นสถานที่ที่เป็นศูนย์กลางของพุทธศาสนา โดยวัดหลวงหรือพระอารามหลวงซึ่งเป็นวัดที่พระมหากษัตริย์ทรงสร้างหรือพระบรมวงศานุวงศ์ทรงสร้างหรือทรงบูรณปฏิสังขรณ์ หรือมีผู้สร้างน้อมเกล้าฯน้อมกระหม่อมถวายเป็นวัดหลวง และวัดที่ราษฎรสร้าง หรือบูรณปฏิสังขรณ์ และขอพระราชทานให้ทรงรับไว้เป็นพระอารามหลวง โดยพระอารามหลวงแบ่งออกเป็น 3 ชั้น คือ ชั้นเอก ชั้นโท และชั้นตรี ที่มีความสำคัญแตกต่างกันไปนั้น นอกจากนี้อิทธิพลของพุทธศาสนาเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดวิถีชีวิตของชาวไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นแหล่งรวบรวมภูมิปัญญาทางด้านศิลปวิทยาการ โดยเฉพาะภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถของแต่ละวัดที่มีการบอกเล่าเรื่องราวการใช้สื่ การวางตำแหน่งภาพที่แตกต่างกัน ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและศิลปกรรมที่มีมาแต่ในอดีตรวมทั้งเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่กำหนดมาจากผลแห่งอิทธิพลทางสังคม ความเชื่อและศาสนา ซึ่งได้รับการถนอมรักษาและสร้างสรรค์ออกมาจากภูมิปัญญาอันเป็นการแสดงออกถึงความเจริญของคนในชาติ จิตรกรรมไทยในอดีตส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวทางพุทธศาสนาที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่และเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ดังนั้นภาพจิตรกรรมไทยจึงมีคุณค่าทั้งทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและคติความเชื่อและความศรัทธาในเรื่องศาสนา รวมทั้งสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องด้วยพุทธศาสนาในประเทศไทย เช่น ผนังโบสถ์ วิหาร หรือศาสนสถาน ซึ่งจะมีภาพเขียนแสดงเรื่องราวไว้เป็นเหมือนบันทึกทางประวัติศาสตร์ ภาพจิตรกรรมที่เขียนขึ้นเหล่านี้มีจุดประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคสมัยนั้นๆหรือเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวความเชื่อเกี่ยวกับศาสนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งพุทธศาสนา ที่จะมีการกล่าวถึงพระพุทธรูปประวัติ ชาดก และวัฒนธรรม ประเพณีของคนไทยที่เกี่ยวข้องกับการนับถือศาสนาพุทธ ซึ่งนับได้ว่าเป็นแหล่งความรู้ทั้งทางศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และพระพุทธรูปที่มีคุณค่าอย่างยิ่งโดยได้รับความสนใจทั้งจากชาวไทยและชาวต่างชาติเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีคุณค่าในประเทศไทยนั้นอยู่อย่างกระจัดกระจายโดยเฉพาะภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏภายในพระอารามหลวงซึ่งถือเป็นวัดสำคัญของประเทศและมีคุณค่ารวมทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพจิตรกรรมฝาผนังยังไม่มีมีการเก็บรวบรวมไว้เป็นศูนย์กลางและยังขาดการอธิบายให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของภาพ ความหมายของภาพ เทคนิคการวาดภาพให้กับผู้สนใจทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ประกอบกับสื่อที่เกี่ยวข้องกับ

ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยด้านจิตรกรรมฝาผนังในปัจจุบันนั้นดูจะห่างไกลกับสังคมไทยในปัจจุบันมาก เพราะที่พบเห็นมักจะเป็นตำราหรือเอกสารทางวิชาการหรือไม่ก็หนังสือภาพถ่ายเท่านั้น ดังนั้นการรวบรวมภาพจิตรกรรมของที่สำคัญของไทยให้อยู่ร่วมกันและสามารถสื่อสารให้แก่ผู้ที่ชมภาพได้รับรู้ถึงเรื่องราวของภาพจิตรกรรมไทย จึงเห็นว่าจะจะเป็นประโยชน์แก่คนรุ่นหลังให้ได้ทำการศึกษากันไปในอนาคต

จากความสำคัญและปัญหาตั้งที่กล่าวข้างต้น การนำระบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual museum) มาเป็นศูนย์กลางในการเก็บรวบรวมภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพระอารามหลวงชั้นเอก เพื่อเผยแพร่ความรู้ ความหมาย เรื่องราวและสถานที่ตั้งของภาพ โดยพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงนี้ ได้นำระบบการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้กับการจัดแสดงจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกเสมือนเดินเข้ามาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ 3 มิติ ที่เก็บรวบรวมภาพจิตรกรรมฝาผนังปรากฏในพระอารามหลวงชั้นเอกเอาไว้ โดยจะเป็นแหล่งข้อมูลที่ให้ความรู้ อีกทั้งยังสามารถดึงดูดให้ผู้สนใจเดินทางไปเยี่ยมชมภาพจิตรกรรมดังกล่าว ณ สถานที่จริงต่อไปได้ รวมทั้งสามารถทำให้บุคคลทั่วไปมีความรู้ความเข้าใจและหันมาสนใจศึกษาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านจิตรกรรมมากยิ่งขึ้น โดยระบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่สร้างขึ้นในงานวิจัยนี้ เป็นระบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่ดำเนินการขยายผลงานวิจัยจากระบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงต้นแบบด้านจิตรกรรมฝาผนังของพระอารามหลวงชั้นเอก เพื่อจัดเป็นศูนย์กลางรวบรวมและจัดแสดงภาพจิตรกรรมฝาผนังของไทย พร้อมทั้งสามารถนำไปขยายขอบเขตการจัดเก็บภาพและรวบรวมข้อมูลภาพจิตรกรรมฝาผนังของไทยให้ครบถ้วนสมบูรณ์ต่อไปในวงกว้างได้

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.2.1 เพื่อสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนที่นำเสนอเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนัง
- 1.2.2 เพื่อนำเสนอภาพจิตรกรรมฝาผนังและข้อมูลที่เกี่ยวข้องในเขตพระอารามหลวงชั้นเอก
- 1.2.3 เพื่อเป็นศูนย์กลางในการเก็บรวบรวมภาพจิตรกรรมฝาผนังและข้อมูลที่เกี่ยวข้องในพระอารามหลวงชั้นเอก

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.3.1 สามารถเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านจิตรกรรมฝาผนังและข้อมูลที่เกี่ยวข้องในพระอารามหลวงชั้นเอกด้วยระบบพิพิธภัณฑ์เสมือนผ่านระบบออนไลน์ให้กับคนไทยและคนต่างชาติได้ศึกษาข้อมูล
- 1.3.2 สามารถเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านจิตรกรรมฝาผนังรวมทั้งเป็นอีกช่องทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยว

1.4 ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษารวบรวมภาพและข้อมูลจิตรกรรมฝาผนังของไทยในบริเวณพระอารามหลวงชั้นเอก ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล โดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอในรูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) เพื่อเป็นศูนย์กลางในการให้ความรู้และข้อมูลให้กับผู้สนใจ รวมถึงรวบรวมเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนัง และเป็นระบบต้นแบบเพื่อนำไปขยายขอบเขตการเก็บรวบรวมข้อมูล ภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยให้ครบถ้วนสมบูรณ์ต่อไป

1.5 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ในงานวิจัยนี้สามารถแบ่งขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
2. ตรวจสอบเนื้อหาวิธีการนำเสนอเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข
3. ออกแบบสื่อในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual Museum)
4. ทดสอบสื่อพิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual Museum) และวิเคราะห์ผลการทดสอบ
5. สรุปผลการวิจัย

1.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.6.1.ซอฟต์แวร์ (Software)

- Autodesk 3D Max
- Render Engine V-ray 1.5 หรือโปรแกรมที่มีคุณสมบัติใกล้เคียง
- Macromedia Flash
- Adobe Photoshop

1.6.2. ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- การแสดงผลทางหน้าจอภาพ 17 นิ้ว
- Sound Card: On Board
- Graphic Card

1.6.3 ข้อมูล

- ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จิตรกรรมฝาผนังบนเกาะของพระอารามหลวงชั้นเอก ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล

1.7 คำสำคัญ (keywords)

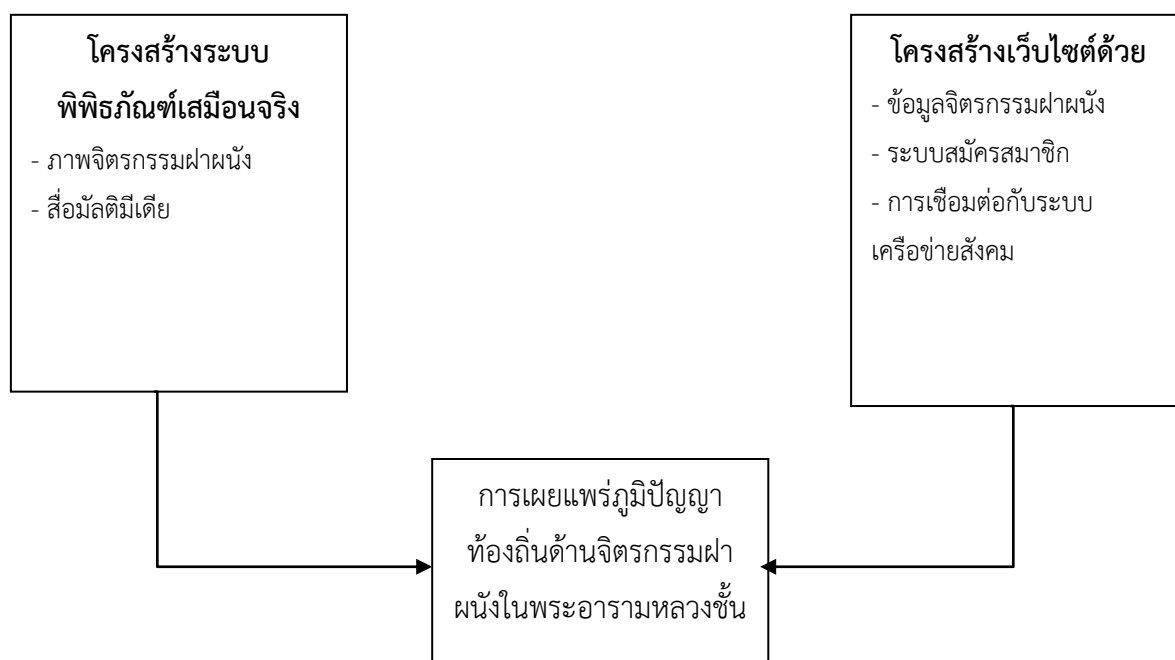
ระบบพิพิธภัณฑ์เสมือน, จิตรกรรมฝาผนัง, ภูมิปัญญาท้องถิ่น, พระอารามหลวงชั้นเอก

1.8 ระยะเวลาทำการวิจัย และแผนการดำเนินงานตลอดโครงการวิจัย

ตารางที่ 1-1 ระยะเวลาดำเนินการโครงการ 12 เดือน

กิจกรรม	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ศึกษาหาข้อมูลด้าน วิชาการและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง												
ออกแบบและพัฒนา ระบบเพื่อทดลอง												
ทดลองและเก็บผล การทดลอง												
วิเคราะห์ผลการ ทดลองและสรุปผล การทดลอง												
จัดทำรายงานฉบับ สมบูรณ์												

1.9 กรอบแนวความคิด



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวความคิด