

การใช้สัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ในงานจิตรกรรมฝาผนังไทยสำหรับงานสื่อใหม่

The Usage of “Thotsakan, the TenFace” Figure in Thai Mural Paintings for New Media

กัมปนาท เตชะคงคา

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000 E-mail: gumpnanaj@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้สัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ในงานจิตรกรรมฝาผนังของไทยสำหรับงานสื่อใหม่ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังของไทย บทละครพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 เรื่อง “รามเกียรติ์” แนวทางการศึกษาเชิงสัญลักษณ์วิทยา แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธ์ทางการสื่อสาร แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาพ แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ และงานวิจัยทางการสื่อสาร 2 เรื่อง ได้แก่ การสื่อความหมายใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่” และ การสื่อสารสัญลักษณ์ภาพ “มาร” ในงานจิตรกรรมฝาผนัง เป็นแนวทางในการศึกษา โดยอาศัยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการวิเคราะห์ด้วยบท โดยมุ่งศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย เรื่อง “รามเกียรติ์” ที่ปรากฏอยู่บริเวณรอบพระระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม โดยมีผลการศึกษาวิจัยดังนี้ 1. สัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ที่ปรากฏอยู่ในงานจิตรกรรมฝาผนังปรากฏอยู่ใน 2 ลักษณะ ได้แก่ ยักษ์ทศกัณฐ์และร่างแปลง โดยภาพรวมสื่อถึงลักษณะของความร้ายกาจ อหังการ สถิติปัญหาที่เจตนาวิพากษ์ และพลังอำนาจอันมหาศาล ผ่าน “สัญลักษณ์แห่งความเป็นยักษ์” ที่ต้องอาศัยการตีความสัญลักษณ์ผ่านการเรียนรู้ร่วมกันของคนในสังคม ซึ่งมีการปลูกฝังคุณค่าของความดีงามโดยเน้นย้ำคติที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” เสมอ ทั้งนี้ ภาพสัญลักษณ์หลักได้แก่ 10 พักตร์ 20 กร กายสีเขียวเข้ม โดยมีสัญลักษณ์ภาษาท่าทางที่สื่อแสดงถึงความเป็นยักษ์เจ้าชู้และจอมอุบาย 2. วิธีการสื่อความหมายเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะของ “ทศกัณฐ์” ที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนังรอบพระระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดารามนั้นแบ่งออกได้เป็น 4 วิธีได้แก่ 1) การใช้คำบรรยายเหตุการณ์ในเรื่องกำกับความหมายของภาพ 2) การสร้างสัมพันธ์บท 3) การใช้สัญลักษณ์เชิงลวดรูปที่ขึ้นต่อบริบท 4) การสร้างความเป็นคู่ตรงข้าม 3. แนวทางการนำสัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ไปใช้ในบริบทของสื่อใหม่ประกอบด้วย 1) การนำภาษาทางเทคนิคการถ่ายภาพและงานทางคอมพิวเตอร์กราฟิกมาประยุกต์ใช้ 2) การบูรณาการงานคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อให้งานภาพจิตรกรรมเคลื่อนไหว 3) การผสมผสานกันระหว่างรูปแบบการนำเสนอแบบสากลกับเนื้อหาที่เป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นของไทย

คำสำคัญ: ทศกัณฐ์ สัญลักษณ์ภาพ สื่อใหม่

Abstract

This research aims to study the usage of “Thotsakan, the TenFace” figure in Thai mural paintings for new media using a concept from Thai mural painting, King Rama I’s original play titled “Ramakien”, Semiology, Intertextuality, visual communication, a concept of new media, and 2 related media researches: “Communication

and Meaning in ‘Thai New Hybrid Comics’” and “The Symbolism of ‘Mara’ in Temple Murals” as study guides. This study uses a qualitative research method via textual analysis, focusing on Thai mural painting titled “Ramakien” that appears on a royal cloister at the Grand Palace. The study shows that: 1. Thotsakan figure that appears in Thai mural painting can be divided into 2 major forms: original giant form and in disguises. Overall, Thotsakan figure mainly represents sly evilness, intelligence, and power through the “symbol of giant” that needs to be interpreted by social learning process. The figure has been used to foster virtue by emphasizing an ideal moral that “Evil-will be defeated, always”. Thotsakan’s major symbols are 10 faces and 20 hands with dark green body. The Thotsakan figure is presented with the perception of a tricky monster with galant remark. 2. The characteristic of Thotsakan, the TenFace, that appears in Thai mural painting on the royal cloister at the Grand Palace has been portrayed by 4 methods: 1) Captions, 2) Intertextuality, 3) Diminution, and 4) Binary Opposition. 3. There are 3 guides on how to use “Thotsakan” figure in new media: 1) applications of cinematography and computer graphic, 2) computer animation technique, and 3) a combination of global presentation and local content.

Keywords: Thotsakan (TenFace), Figure in Thai Mural Paintings, New Media

1. บทนำ

สื่อมวลชนมีบทบาทและหน้าที่สำคัญอยู่ 4 ประการ ได้แก่ การให้ข้อมูล การโน้มน้าวใจ การให้การศึกษา และการให้ความบันเทิง ซึ่งสื่อมวลชนเป็นสถาบันที่ได้รับความไว้วางใจจากประชาชนให้ทำหน้าที่เป็นเสมือนผู้กรองข้อมูลข่าวสารและตัดสินใจว่าเรื่องใดควรสื่อสารและควรได้รับการเผยแพร่ออกไปในวงกว้าง โดยคำนึงถึงประโยชน์สุขของคนส่วนใหญ่ในสังคมเป็นสำคัญ สื่อมวลชนมีเสรีภาพในการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ไปสู่ประชาชนผู้ซึ่งมีเสรีภาพในการบริโภคข้อมูลข่าวสาร และมีสิทธิ์ในฐานะปัจเจกชนที่สามารถจะปฏิเสธที่จะรับรู้ข้อมูลข่าวสารใดๆ ก็ตาม ที่ตนเห็นว่าก่อให้เกิดโทษ หรือไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองหรือสังคมโดยรวม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในยุคของการสื่อสารไร้พรมแดนผ่านเครือข่ายดิจิทัล สื่อมวลชนมีศักยภาพในการสื่อสารแบบไร้ขีดจำกัด ดังจะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันสื่อมวลชนสามารถแสดง

บทบาทและทำหน้าที่ของตนเองในฐานะผู้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประเด็นเรื่องความสามารถในการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น ข้อจำกัดทางด้านภูมิศาสตร์และปริมาณของข้อมูลที่ทำให้การสื่อสารเริ่มจะปราศจากนัยยะซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีทางการสื่อสาร ดังนั้น ประเด็นที่ควรให้ความสำคัญควรจะเป็นเรื่องของ “คุณค่า” ของเรื่องราวที่ทำการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นในกระแสวัฒนธรรมโลก

งานจิตรกรรมฝาผนังไทยเป็นรูปแบบของการสื่อสารด้วยภาพที่ดำรงอยู่คู่กับวัฒนธรรมไทยมาช้านาน เป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีคุณค่า สามารถแสดงเอกลักษณ์ได้อย่างโดดเด่นท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมโลก งานจิตรกรรมฝาผนังของไทยมักมีวัตถุประสงค์ในการเขียนขึ้นอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นงานที่เขียนขึ้นเพื่อประดับตกแต่งสถาปัตยกรรมหรือศาสนสถานของไทย หรืองานที่เขียนขึ้นเพื่อสืบทอดพระพุทธประวัติรวมถึง

วรรณคดีสำคัญเรื่องต่างๆ ของไทย ที่มักพบได้ตามฝาผนังพระอุโบสถตามวัดต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเขียนขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ที่ได้รับการออกแบบรูปแบบวิธีการเขียนและมีการคัดเลือกเรื่องราวหรือช่วงตอนที่นำมาเล่าอย่างคัดสรร อาจมีลำดับและแบบแผนในการเล่าเรื่องดังที่สามารถพบได้ในงานจิตรกรรมฝาผนังแนวประเพณี หรืออาจมีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละท้องถิ่นที่มักปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนังแนวพื้นบ้าน แต่ไม่ว่าจะมีรูปแบบในการนำเสนอในลักษณะใดก็ตาม นอกจากความงามทางสุนทรียภาพที่สามารถรับรู้ได้ทางสายตาแล้ว งานจิตรกรรมฝาผนังของไทยมักจะสะท้อนคุณค่าในเรื่องของการทำความดี โดยการเน้นย้ำคติที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” เสมอ

“รามเกียรติ์” เป็นวรรณคดีสำคัญของไทยเรื่องหนึ่งที่จะได้รับการคัดเลือกให้นำเสนอในรูปแบบของงานจิตรกรรมฝาผนัง เนื่องจากเรื่องราวมีความสนุกสนาน มีตัวละครที่น่าสนใจ มีสีสัน และที่สำคัญมีการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ โดยมีการแบ่งตัวละครสำคัญในเรื่องออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ คน ยักษ์ และลิง ซึ่งก่อให้เกิดการใช้ “สัญลักษณ์ภาพ” ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์แห่งความดี ความถูกต้อง เช่น พระราม หรือสัญลักษณ์แห่งความกล้าหาญ จงรักภักดี อย่างเช่น พระลักษมณ์และหนุมาน และสัญลักษณ์แห่งความชั่วร้าย อหังการของทศกัณฐ์ ที่สามารถสื่อสารได้ทั้งในระดับนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งสมควรได้รับการถอดรหัสทางการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้สัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ที่จิตรกรผู้สร้างสรรค์ผลงานนิยมให้ความสำคัญอย่างโดดเด่น ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของการสื่อสารด้วยภาพ หรือในแง่ของการสื่อสารเชิงสัมผัสพันรอบท เช่น ยักษ์มีความหมายอย่างไรในระบบสัญลักษณ์ภาพ บุคลิกลักษณะของทศกัณฐ์มีความหมายแฝงอะไร และบริบทของนำสัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ไปใช้มีผลต่อการ

เปลี่ยนแปลงของความหมายในแง่ของการตีความตามระบบสัญลักษณ์ภาพหรือไม่

การศึกษาสัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ในงานจิตรกรรมฝาผนังไทยนั้น นอกจากเป็นการสืบสานภูมิปัญญาในการเล่าเรื่องของบรรพชนไทยแล้ว ยังเป็นการกระตุ้นให้เกิดการศึกษาโดยใช้ชาวปัญญาผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสนุก ไม่น่าเบื่อ โดยเน้นย้ำคุณค่าของภูมิปัญญาไทย นอกจากนี้ องค์ความรู้ที่ได้รับสามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การสื่อสารในงานสื่อใหม่ เพื่อดึงดูดความสนใจของเยาวชนที่นิยมบริโภคสื่อใหม่ เช่น เนื้อหาดิจิตอลต่างๆ ที่ปรากฏอยู่บนสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเนื้อหาส่วนใหญ่มักจะเป็นการประกอบกันขึ้นของรูปภาพ งานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก เสียงเพลง เสียงประกอบ และข้อความที่เป็นตัวอักษรต่างๆ และในบางกรณีได้เปิดโอกาสให้ผู้รับสารสามารถมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น หรือมีส่วนร่วมในการผลิตหรือแก้ไขตัดแปลงเนื้อหาได้ และอาจใช้เป็นแนวทางในการสร้างสัญลักษณ์ภาพหรือตัวละคร “ทศกัณฐ์ร่วมสมัย” ในรูปแบบคอมพิวเตอร์กราฟฟิกสำหรับงานสื่อใหม่ได้อีกด้วย

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาต้องการทราบถึงลักษณะของสัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” และการสื่อความหมายที่ปรากฏอยู่ในงานภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย และต้องการศึกษาแนวทางในการนำสัญลักษณ์ภาพดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในงานสื่อใหม่ต่อไป

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเข้าใจถึงลักษณะของสัญลักษณ์ภาพที่แสดงถึงลักษณะบุคลิกของ “ทศกัณฐ์” รวมถึงการสื่อความหมายที่ปรากฏอยู่ในงานภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย
2. เพื่อเข้าใจถึงแนวทางการประยุกต์ใช้สัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ในงานสื่อใหม่

3. ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่องการใช้สัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ในงานจิตรกรรมฝาผนังไทยสำหรับงานสื่อใหม่ เป็น การวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้ศึกษาได้เลือกศึกษาโดยการ วิเคราะห์ด้วยบท ได้แก่ ผลงานจิตรกรรมฝาผนังของไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตามแนวพระราชนิพนธ์ของ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชที่ เขียนขึ้นในปี พ.ศ. 2325 ที่ปรากฏอยู่บนฝาผนังรอบพระ ระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดารามหรือวัดพระแก้ว ใน เขตพระบรมมหาราชวัง กรุงเทพมหานคร และเลือก ศึกษาเนื้อหาจิตตอลที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้ สัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ที่ปรากฏบนสื่อใหม่ เช่น บน เว็บไซต์ www.youtube.com ซึ่งผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษา จากภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “รามเกียรติ์ ตอน ธรรมะแห่งราชา” ที่ผลิตขึ้นโดย บริษัท อมิบา फिल्ม (2555)

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

1. สัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ที่ปรากฏอยู่ใน งานจิตรกรรมฝาผนัง ปรากฏอยู่ใน 2 ลักษณะ ได้แก่ ชักษ์ทศกัณฐ์และร่างแปลง โดยภาพรวมสื่อถึงลักษณะ ของความร้ายกาจ อหังการ สติปัญญาที่เฉลิขฉลาด และพลกำลังอันมหาศาล ผ่าน “สัญลักษณ์” ของรูปลักษณ์ แห่งความเป็นยักษ์ที่ต้องอาศัยการตีความสัญลักษณ์ผ่าน การเรียนรู้ร่วมกันของคนในสังคม ซึ่งมีการปลูกฝังใน เรื่องของความดีงามโดยเน้นย้ำคติที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะ อธรรม” ซึ่งภาพสัญลักษณ์หลักได้แก่ 10 พักตร์ 20 กร กายสีเขียวเข้ม โดยมีสัญลักษณ์ภาษาท่าทางที่สื่อแสดง ถึงความเป็นยักษ์เจ้าผู้และจอมอุบาย

2. วิธีการสื่อความหมายเกี่ยวกับบุคลิก ลักษณะของ “ทศกัณฐ์” ที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝา ผนังรอบพระระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดารามนั้น แบ่ง ออกได้เป็น 4 วิธีได้แก่ 1) การใช้คำบรรยายเหตุการณ์

ในเรื่องกำกับความหมายของภาพ 2) การสร้างสัมพันธ์ บท 3) การใช้สัญลักษณ์เชิงลวดรูปที่ขึ้นต่อบริบท และ 4) การสร้างความเป็นคู่ตรงข้าม

3. แนวทางการนำสัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ไปใช้ในบริบทของสื่อใหม่ประกอบด้วย 1) การนำ ภาษาดนตรีการถ่ายภาพและงานทางคอมพิวเตอร์ กราฟฟิกมาประยุกต์ใช้ 2) การบูรณาการงาน คอมพิวเตอร์กราฟฟิกเพื่อให้งานภาพจิตรกรรม เคลื่อนไหว 3) การผสมผสานกันระหว่างรูปแบบการ นำเสนอแบบสากลกับวัฒนธรรมท้องถิ่นของไทย



รูปที่ 1 ภาพที่แสดงให้เห็นความเจ้าชู้ของทศกัณฐ์



รูปที่ 2 สัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ที่มีการสัมพันธ์กับ สัญลักษณ์ภาพ “พญามาร” ในภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนมารผจญ



รูปที่ 3 ทศกัณฐ์บนสื่อใหม่

5. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

สำหรับผู้สนใจศึกษาเกี่ยวกับการใช้สัญลักษณ์ภาพในงานจิตรกรรมฝาผนังเพื่อประยุกต์ใช้ในงานสื่อใหม่นั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การศึกษาเกี่ยวกับสัญลักษณ์ภาพตัวละครอื่นๆ ที่ปรากฏในเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นพระราม พระลักษมณ์ นางสีดา หนุมาน เหล่าทหารเอกของพระรามและพลพรรคยักษ์ของทศกัณฐ์คนอื่นๆ จะช่วยให้ผู้ศึกษาเข้าใจมิติสัมพันธ์ทางการสื่อความหมายและเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสื่อความหมายของระบบสัญลักษณ์ภาพในวรรณคดีสำคัญของไทยเรื่องรามเกียรติ์ และทราบถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษา “ทศกัณฐ์” ได้ดีขึ้น นอกจากนี้ การศึกษาสัญลักษณ์ภาพตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง ยังจะก่อให้เกิดการขยายความรู้และกรอบแห่งการอ้างอิง ทั้งในแนวลึกและแนวขนาน กล่าวคือ ได้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับทศกัณฐ์ในเชิงลึก และยังได้ทราบรูปแบบของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในแนวขนานระหว่างทศกัณฐ์และตัวละครอื่นๆ ในเรื่องรามเกียรติ์ เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยเชื่อว่าการศึกษางานวิจัยทางการสื่อสารที่มีความเกี่ยวข้องกับวรรณคดีไทยและงานจิตรกรรมฝาผนังของไทยเรื่องอื่น ๆ เช่น การสื่อความหมายใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่” (วรัชญ์ วานิชวัฒนกุล, 2549) และ การสื่อสารสัญลักษณ์ภาพ “มาร”

ในงานจิตรกรรมฝาผนัง (กฤษณ์ ทองเลิศ, 2554) จะส่งผลให้เกิดความเข้าใจในการใช้สัญลักษณ์ภาพเพื่อการสื่อสาร และสามารถนำสัญลักษณ์ภาพไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. บทสรุป

สำหรับศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำเสนอบนสื่อใหม่นั้น ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษาสัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ในงานจิตรกรรมฝาผนังไทย ตลอดจนบริบทของการปรากฏของสัญลักษณ์ภาพดังกล่าวในลักษณะต่างๆ โดยปราศจากอคติ จะส่งผลให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับ “ตัวละครทศกัณฐ์” ในหลายมิติ เข้าใจถึงบุคลิกของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งในหลายบริบทจะพบว่า “ทศกัณฐ์” มักจะตกอยู่ในสถานการณ์ที่มีความตลกแบบคาดไม่ถึง ดังจะเห็นได้ว่าผู้ประพันธ์มิได้เขียน “ตัวละครทศกัณฐ์” ให้เป็นผู้ร้ายในแบบที่ใครจะจะต้องไม่ได้ จะพลาดทำให้กับพระรามเพียงผู้เดียว แต่เป็นผู้ร้ายที่ถูกทำร้าย กลั่นแกล้ง และวางอุบาย โดยตัวละครอื่นๆ ในเรื่องอีกหลายตัว ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่านอกจากจะเป็นการลด “ความน่ากลัว” ของ “ยักษ์ทศกัณฐ์” ลง และเพิ่มบุคลิก “ตลกอย่างร้ายกาจ” ให้กับ “ทศกัณฐ์” แล้ว ยังเป็นการเพิ่มสีสันให้กับเรื่องราวที่ประพันธ์ด้วย

สำหรับประเด็นเรื่องรูปแบบการนำเสนอในศิลปินที่ต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความเกี่ยวข้องกับ “สัญลักษณ์ภาพทศกัณฐ์” หรือ “ตัวละครทศกัณฐ์” นั้น สามารถใช้ความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และงานทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายภาพดิจิทัลเพื่ออนุรักษ์งานจิตรกรรมฝาผนังของไทยมิให้เสื่อมสลายไปตามกาลเวลา โดยการบันทึกภาพด้วยกล้องดิจิทัลที่มีคุณภาพสูง และทำการเผยแพร่ผลงานจิตรกรรมฝาผนังให้คนรุ่นหลังได้รู้จักผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ตหรือผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีไว้สำหรับแบ่งปันภาพถ่าย

ดิจิทัลระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน หรือการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณคดีสำคัญของไทยเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งมีความสะดวกในการพกพา มีความคงทนในแง่ของการเก็บรักษา และมีความน่าสนใจในแง่ของรูปแบบการนำเสนอ หรือในรูปแบบของภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งสามารถใช้ร่วมกับความรู้เกี่ยวกับการออกแบบตัวละครได้

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ กฤษณ์ ทองเลิศ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ คุณลุง พิเชษฐ์ แสงบูรณ มัคคุเทศก์ผู้ใจดี และศิลปินทุกท่านที่สร้างสรรค์ผลงานและถ่ายทอดเรื่องราว สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณสถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ผู้สนับสนุนแหล่งทุนที่ใช้สำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

8. เอกสารอ้างอิง

- กฤษณ์ ทองเลิศ. (2554). การสื่อสารสัญลักษณ์ภาพ “มาร” ในงานภาพจิตรกรรมฝาผนังปทุมธานี : สถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต.
- วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2549). การสื่อสารความหมาย ใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่”. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- อะมีบาฟิล์ม. รามเกียรติ์ ตอนธรรมะแห่งราชา ตอนที่ 1 เข้าถึงได้จาก :www.youtube.com/watch?v=J3rVO_yHF3Y (27 พฤษภาคม 2555)
- อะมีบาฟิล์ม. รามเกียรติ์ ตอนธรรมะแห่งราชา ตอนที่ 2 เข้าถึงได้จาก : <http://www.youtube.com/watch?v=IxZly13jfMQ> (27 พฤษภาคม 2555)