แนวทางการปรับใช้องค์ความรู้การเล่าเรื่องฮูปแต้มเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาฮูปแต้มสิมวัดพุทธสีมา อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม

Guidelines for Adaptive Use of Mural Paintings' Storytelling Knowledge to Support Cultural Tourism: A Case Study of Mural Painting at Phuthasima Temple, Thatphranom, Nakhon Phanom Province

อดิเทพ จันทร์แดง[1], พรหมภัสสร ชุณหบุญญทิพย์[1]
Aditep Chandeang[1], Prompassorn Chunhabunyatip[1]

Received: 28 January 2022 **Revised**: 31 March 2022 **Accepted**: 26 April 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้วิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพมีจุดประสงค์ 1) ศึกษาองค์ความรู้การเล่าเรื่องจากฮูปแต้มวัดพุทธสีมา 2) ศึกษารูปแบบการจัดการองค์ความรู้การเล่าเรื่องจากฮูปแต้มวัดพุทธสีมา 3) เสนอแนวทางการปรับใช้องค์ความรู้การเล่าเรื่องฮูปแต้มวัดพุทธสีมาเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก 10 คน ใช้รูปแบบการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาในการวิเคราะหฺข้อมูล ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดการองค์ความรู้การเล่าเรื่องจากฮูปแต้มวัดพุทธสีมามี 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การบ่งชี้ความรู้ 2) การสร้างและแสวงหาความรู้ 3) การจัดความรู้ให้เป็นระบบ 4) การประมวลและกลั่นกรอง 5) การเข้าถึงความรู้ 6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และ 7) การเรียนรู้ และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ โดยมีแนวทางการปรับใช้องค์ความรู้การเล่าเรื่องฮูปแต้มเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้วยการนำขั้นตอนการจัดองค์ความรู้ทั้ง 7 ขั้นตอนมาทำเป็นเรื่องเล่าอย่างเป็นระบบให้แก่นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเที่ยว โดยมีปราชญ์ชาวบ้านเป็นผู้นำชมพร้อมกับได้จัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่องฮูปแต้มให้แก่เยาวชนในหมู่บ้านเพื่อเป็นอนุรักษ์ภูมิปัญญาและองค์ความรู้การเล่าเรื่องฮูปแต้มให้คงอยู่ต่อไป

คำสำคัญ: องค์ความรู้การเล่าเรื่อง, ฮูปแต้ม, วัดพุทธสีมา, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, จังหวัดนครพนม

[1] อาจารย์, สาขาการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมบริการ วิทยาลัยการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมบริการ มหาวิทยาลัยนครพนม
[1] Lecturer, Tourism and Service Industry College, Nakhon Phanom University

Abstract

This study used qualitative research with the aims of 1) to study storytelling knowledge from mural painting at Phuthasima Temple 2) to study storytelling knowledge management model in Phuthasima Temple, and 3) present guidelines for adaptive use of mural paintings' storytelling knowledge to support cultural tourism. Data was collected through in-depth interviews with 10 key informants and content analysis was use for data analysis. The research found that a model of storytelling knowledge management from Phuthasima Temple consisted of 7 steps that were. - 1) knowledge indication 2) creating and seeking knowledge 3) systematization of knowledge 4) processing and screening, 5) access to knowledge, 6) knowledge sharing, and 7) learning and utilizing knowledge. The guidelines for mural painting storytelling knowledge management supported cultural tourism by applying the 7 steps of knowledge organization to create stories from the paintings as systematic for tourists who came to visit the temple with a local philosopher leading the audience. In addition, the community organized activities to transfer the knowledge about mural painting storytelling to youth in the village in order to preserve the wisdom and knowledge of mural painting storytelling to the last forever.

Keywords: Storytelling Knowledge, Mural Painting, Phuthasima Temple, Cultural Tourism, Nakhon Phanom Province

บทนำ

สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาในดินแดนพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือนั้น มีเอกลักษณ์ เฉพาะมีการสั่งสมความรู้ คติความเชื่อด้านศิลปวัฒนธรรมของตนเองอย่างเด่นชัด ดังจะเห็นได้จาก รูปแบบสถาปัตยกรรมท้องถิ่น ได้แก่ พระธาตุ หอระฆัง หอกลอง หอแจก และสิม ซึ่งเป็นอาคาร สำคัญของวัดในฐานะเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ เสมือนเป็นที่ประทับขององค์สมเด็จสัมมาสัมพุทธเจ้า เป็นอาคารที่พระวินัยในพุทธบัญญัติกำหนดขึ้น เพื่อให้สงฆ์ใช้ทำสังฆกรรมตามกิจของสงฆ์ ได้แก่ พิธี บรรพชา พิธีอุปสมบท สวดปาติโมกข์ ทำวัตรเช้า ทำวัตรเย็น และกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวกับทางพระพุทธศาสนา (จุรีรัตน์ ทวยสม, 2554) สิมของภาคอีสานมักสร้างอย่างเรียบง่าย สมถะ เป็นอาคารขนาดเล็กตกแต่งด้วยวัสดุท้องถิ่น ความโดดเด่นของสิม นอกจากรูปทรงและสถาปัตยกรรม ยังมีสิ่งช่วยให้สิมมีคุณค่ายิ่งขึ้น คือ จิตรกรรมฝาผนังที่เรียกว่า ฮูปแต้ม โดยฮูปแต้มของภาคอีสานนั้น ช่างวาดนิยมวาดอยู่ตามผนังสิม เนื่องจากสิมมีขนาดเล็กการวาดฮูปแต้มจึงนิยมวาดเต็มพื้นที่ทำทั้งด้านนอกและด้านใน (อู่ทอง ประศาสน์วินิจฉัย, 2552) โดยภาพด้านในมักเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับพุทธศาสนา เช่น พุทธประวัติพระเวสสันดรชาดก ชาดกเรื่องอื่นๆ รวมถึงภาพเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับนรกและสวรรค์ เป็นต้น ส่วนภาพ ผนังด้านนอกวาดเพื่อให้ชาวบ้านเรียนรู้ผ่านวรรณกรรมท้องถิ่น ซึ่งมีคติข้อคิดสอนใจ ช่วยขัดเกลานิสัย เช่น สินไซ พระมาลัย เป็นต้น ชุมชนชาวอีสานให้ความสำคัญต่อการสร้างสรรค์รูปแบบ คติ แนวคิด และวิธีก่อสร้าง ตลอดจนการสืบทอดมาตามขนบธรรมเนียมประเพณีจนได้ความสมบูรณ์ในรูปแบบสมบูรณ์ในงานประณีตศิลป์ เป็นสถาปัตยกรรมที่สวย

สมบูรณ์แบบบ่งบอกความเป็นเอกลักษณ์อย่างเด่นชัด แสดงให้เห็นถึงพื้นฐานทางศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี (กิจติพงษ์ ประชาชิต, 2554) สถาปัตยกรรมสิม และฮูปแต้มของอีสานนั้นมีความงดงามตามแบบฉบับและลักษณะของศิลปะพื้นบ้าน เป็นผลงานพื้นถิ่นที่เกิดจากการสร้างสรรค์และสอดแทรกภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น มีการถ่ายทอดเรื่องราวที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความศรัทธาและความตั้งใจ สะท้อนความรู้สึกนึกคิด ความสามารถ และภูมิปัญญาท้องถิ่นของคนอีสานในสมัยก่อน ที่สามารถนำมาเป็นหลักฐานบันทึก เรื่องราวในอดีตของผู้คน ชุมชน ประเพณี วัฒนธรรม และเรื่องราวของพุทธศาสนา การพัฒนาสู่ความทันสมัย (Modernization) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมขึ้น

แต่เดิมนั้นสิมเคยมีคุณค่า มีความหมาย สร้างขึ้นจากความเลื่อมใสศรัทธาในพระพุทธศาสนาอย่างแน่นแฟ้น เป็นศูนย์รวมจิตใจของผู้คนในชุมชน การสร้างสิมซึ่งเป็นสิ่งก่อสร้างที่สำคัญมากในวัด จึงต้องมีการ พิถีพิถันในการก่อสร้าง ชาวบ้านจึงให้ความสำคัญมาเป็นอันดับต้นๆ การได้สร้างสิมถวายพระนั้นถือว่าได้บุญมาก จึงเป็นที่ชอบใจของผู้สร้าง ผู้ร่วมสร้าง ผู้ร่วมออกปัจจัยตามกำลังศรัทธากำลังทรัพย์ของตนหลังจากการประกาศใช้รูปแบบอุโบสถมาตรฐานจากส่วนกลาง ในปี พ.ศ. 2483 เป็นต้นมา และ ในปี พ.ศ. 2510 กรมการศาสนาได้เข้ามาเป็นผู้รับผิดชอบในการขออนุญาตก่อสร้างเสนาสนะต่างๆ ภายในวัด (พระครูสังฆรักษ์ปรีชา ฐิตญาโณ, 2564) ทำให้การสร้างสิมอีสานลดจำนวนลงไป ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาสถาปัตยกรรมท้องถิ่นต่างๆ ได้ถูกมองข้ามคุณค่า ความสำคัญ ความงดงามและความเป็นเอกลักษณ์จากคนรุ่นใหม่ในชุมชน เกิดวิกฤติศรัทธาต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นที่บรรพบุรุษได้สรรสร้างไว้ ลูกหลานของชุมชนมองว่าศิลปะพื้นบ้านขาดความอลังการวิจิตรตระการตา ขาดความงามและด้อยสุนทรียภาพ เมื่อเปรียบเทียบกับผลงานสถาปัตยกรรมและจิตรกรรมของวัดในภาคกลางที่มีรูปแบบความสวยงามตามระเบียบแบบแผน ทำให้ศาสนสถานที่สร้างด้วยสถาปัตยกรรมท้องถิ่นต่างๆ ได้ถูก รื้อถอน ทำลายเพื่อสร้างใหม่เป็นจำนวนมาก ทั้งสิม วิหาร ศาลาการเปรียญหรือ หอแจก หอไตร เป็นต้น ที่สำคัญได้มีการสร้างอุโบสถขึ้นใหม่แทนสิมเดิม ด้วยรูปแบบประเพณีภาคกลางขาดการสืบทอดรูปแบบลักษณะของสิมแบบดั้งเดิมไป แม้ว่าจะมีความพยายามในการอนุรักษ์ศิลปะและสถาปัตยกรรม สิมท้องถิ่น แต่ก็จำกัดเพียงในแวดวงวิชาการหรือในพื้นที่ที่มีสิมหรือฮูปแต้มที่มีเอกลักษณ์และความ สวยงามอย่างยิ่งเท่านั้นที่จะได้รับความสนใจอนุรักษ์ เช่น ฮูปแต้มเรื่องสินไซที่วัดไชยศรี บ้านสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ฮูปแต้มเรื่องสินไซที่วัดสนวนนารีสีมาราม บ้านหัวหนอง อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น ฮูปแต้มเรื่องพระลักพระลามที่วัดสระบัวแก้ว อำเภอหนองสองห้อง จังหวัดขอนแก่น (อดุลย์ หลานวงค์ และคณะ, 2564) ฮูปแต้มเรื่องสินไซที่วัดโพธาราม บ้านดงบัง อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคามฮูปแต้มเรื่อง พระลักษมณ์พระรามที่วัดป่าเลไลย์ บ้านดงบัง อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม (เทพพร มังธานี, 2554)

แผนพัฒนาจังหวัดนครพนม พ.ศ. 2561-2565 ในส่วนแผนงานที่เกี่ยวข้องกับการประเด็นการพัฒนาคุณภาพทางการท่องเที่ยวและบริการของจังหวัดนครพนม ได้ดำเนินโครงการ 1) พัฒนาคุณภาพบุคลากรแหล่งท่องเที่ยว เส้นทางการท่องเที่ยว โครงสร้างพื้นฐาน สิ่งอำนวยความสะดวก และความปลอดภัยสินค้า และมาตรฐานบริการด้านการท่องเที่ยว 2) ส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยว ประเพณี ศาสนา ประวัติศาสตร์

วัฒนธรรม ธรรมชาติ เชิงกีฬา เชิงเกษตร เชิงสุขภาพ และการท่องเที่ยวชุมชน OTOP นวัตวิถีสู่การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน 3) การบริหารจัดการและบูรณาการความ ร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อเชื่อมโยงในท้องถิ่น ในประเทศและต่างประเทศ 4) พัฒนาการตลาดและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวและบริการผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล แต่กลับไม่ปรากฏแผนงานการอนุรักษ์หรือการจัดการความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมท้องถิ่นสิม เพื่อการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวศิลปวัฒนธรรมประเพณีภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดนครพนมแต่อย่างใด ดังที่สำนักบริหารยุทธศาสตร์กลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน (2562) ได้สรุปจุดอ่อนการพัฒนาการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดสกลนคร นครพนม และนครพนมก็คือ โครงสร้างทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยวขาดการบริหารจัดการด้านการท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยวเชื่อมโยงยังไม่สามารถดึงดูดนัดท่องเที่ยว การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวยังไม่สะดวก การประชาสัมพันธ์ท่องเที่ยวยังไม่ทั่วถึงและไม่น่าสนใจ ขาดการประชาสัมพันธ์กิจกรรมท่องเที่ยวและการสร้างจุดขายเรื่องราว การท่องเที่ยว ขาดบุคลากรมืออาชีพทางด้าน การท่องเที่ยว เช่น มัคคุเทศก์ที่มีความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นต้น (สุทราสินี จำปาจี, 2563)

จากงานวิจัยของ พิสิทธิ์ กอบบุญ (2563) ปรากฏว่ามีวัดที่มีสถาปัตยกรรมสิมในนครพนม ได้แก่ วัดพุทธสีมา วัดหัวเวียงรังษีวัดโพธิ์คำ แม้ว่าการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้ทำการรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับสิมในจังหวัดนครพนมแล้วก็ตาม ถึงกระนั้นก็ตามข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับคุณค่าของสิมก็ยังไม่สามารถเข้าถึงจิตสำนึกของชุมชนทุกชุมชน แม้ว่าสิมหลายหลังจะได้รับการขึ้นทะเบียนเป็น โบราณสถานแล้วก็ตามแต่ก็ยังไม่ได้รับการเอาใจใส่ดูแลจากคนในชุมชน ส่งผลให้สิมเริ่มชำรุดทรุดโทรมไปตามกาลเวลา จากนั้นก็ทำการรื้อถอนแล้วสร้างโบสถ์ใหม่ขึ้นมาแทน โดยสาเหตุการล่มสลายของวัฒนธรรมสิม เกิดจากชุมชนขาดจิตสำนึก ไม่มีความเข้าใจ ไม่รู้ซึ้งถึงคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมของพื้นถิ่นตน จากเหตุผลดังกล่าวหากยังไม่มีการกำหนด แผนงานอนุรักษ์หรือการรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับฮูปแต้มสิมของวัดพุทธสีมาอย่างครบถ้วน แล้วอาจทำให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นมรดกทางภูมิปัญญาของบรรพบุรุษสูญสลายไปตามกาลเวลา และสมัยนิยม ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิจัยแนวทางการปรับใช้องค์ความรู้การเล่าเรื่องฮูปแต้มเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อันเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาการวาดฮูปแต้มผ่านการรวบรวมองค์ความรู้ในการเล่าเรื่องและนำเสนอองค์ความรู้ผ่านรูปแบบการท่องเที่ยงเชิงวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.ศึกษาองค์ความรู้การเล่าเรื่องจากฮูปแต้มวัดพุทธสีมา

2. ศึกษารูปแบบการจัดการองค์ความรู้การเล่าเรื่องจากฮูปแต้มวัดพุทธสีมา

3. เสนอแนวทางการปรับใช้องค์ความรู้การเล่าเรื่องฮูปแต้มวัดพุทธสีมาเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้แนวทางการวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนา ซึ่งมีรากฐานทางความคิดมาจากกระบวนทัศน์สร้างสรรค์นิยม (Tashakkori *et al.*, 1998) เป็นการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการศึกษาจากกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง (Williams, 2007) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. กลุ่มตัวอย่างและเกณฑ์การคัดเลือก สำหรับการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ภูมิปัญญา และสามารถอธิบายรูปแบบการจัดการความรู้เพื่อการนำเสนอเรื่องเล่าจากภาพฮูปแต้มภายในสิม และการเลือกด้วยความสมัครใจเป็นผู้ให้ข้อมูล จำนวน 10 คน ประกอบด้วยปราชญ์ชาวบ้าน ภิกษุ และผู้นำชุมชน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วยแบบสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบการสังเกตแบบมีส่วนร่วม เป็นคำถามที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์และการจัดการความรู้เป็นกรอบในการศึกษาชุดความรู้ และประสบการณ์จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลคนสำคัญ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นการรวบรวมข้อมูลทั้งปฐมภูมิและทุติยภูมิ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบผสมผสาน ทั้งการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึก โดยมีขั้นตอน คือ 1) ตั้งประเด็นคำถามการวิจัย 2) ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง 3) ลงพื้นที่สำรวจข้อมูลและการสร้างความสัมพันธ์เบื้องต้น 4) ออกแบบ กระบวนการวิจัย และ 5) ลงพื้นที่ศึกษาข้อมูล

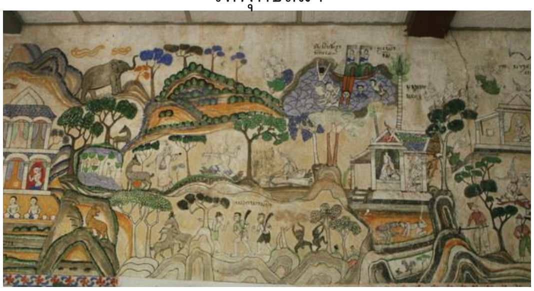
4. การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา โดยมี ขั้นตอนหลังจากการได้มาซึ่งข้อมูลคือ 1) ตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์ของชุดข้อมูลด้วย หลักการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า 2) จำแนกข้อมูลตามหมวดหมู่ 3) วิเคราะห์ข้อมูลตาม กรอบแนวคิดทฤษฎี 4) ตีความข้อมูล และ 5) สรุปเรียบเรียงด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ร่วมกับผู้ให้ข้อมูล

ผลการวิจัย

1. องค์ความรู้การเล่าเรื่องจากฮูปแต้มวัดพุทธสีมาได้มีการรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับฮูปแต้มวัดพุทธสีมาจากการวิจัย ดังนี้

1.1 องค์ประกอบของภาพจิตรกรรมฮูปแต้มวัดพุทธสีมามีปรากฏบนผนังทั้งภายนอกและภายในของสิม (โบสถ์) ดังจะเห็นได้จากภาพประกอบ 1 และภาพประกอบ 2 ซึ่งแสดงเรื่องราวพุทธประวัติและวรรณกรรมพื้นบ้านแบบเรียบง่าย

ภาพประกอบ 1 ภาพจิตรกรรมผนังภายนอกวัดพุทธสีมา



ภาพประกอบ 2 ภาพจิตรกรรมผนังภายในวัดพุทธสีมา

ลักษณะเด่น คือ เนื้อเรื่องแบ่งเป็นตอนๆ เชื่อมต่อกัน ช่างแต้มใช้เส้นแถบ หรือใช้ช่องว่างรอบองค์ประกอบภาพแทนการคั่นเนื้อเรื่องแต่ละตอน เพื่อมิให้เกิดความสับสนในเนื้อหา แต่ละตอนยังมี คำบรรยายภาพกำกับไว้ จากการสัมภาษณ์ปราญช์ชาวบ้านได้ให้ความเห็นว่า การได้เขียนฮูปแต้มมีความเชื่อว่าเป็นการสร้างบุญกุศลถวายเป็นพุทธบูชา การใช้สีที่ช่างแต้มใช้เป็นสีธรรมชาติและมีสีเคมี ซึ่งสีธรรมชาติได้แก่ สีครามจากต้นคราม สีเหลืองจากยางและต้นรง สีแดง

สีน้ำตาลแดงได้มาจากดินแดงประสานกับยางบง สีเขียวเป็นสีผสมระหว่างสีครามและสีเหลือง สีดำจากเขม่าไฟนำมาบดป่นให้ละเอียดหรือหมึกแท่งจากจีน สีเคมี ได้แก่ สีบรรจุ ซองตราสตางค์แดง ตัวเชื่อมหรือตัวประสานระหว่างสีกับผนัง ช่างแต้มจะใช้ยางบง หรือยางมะตูม ผสมน้ำแล้วนำมาผสมกับสีฝุ่นที่บดละเอียดแล้ว บางครั้งใช้ไขสัตว์ สีหลักมักจะเป็นสีน้ำเงินหรือสีคราม สีดำ สีน้ำตาลแดง ช่างแต้มแก้ปัญหาเรื่องมีสีใช้น้อย โดยการลดน้ำหนักของสีลง และใช้เท่าที่มีอยู่มาผสมกัน สีที่สดใส เช่น สีเหลือง เขียว ชมพู มักใช้กับรูปที่สำคัญเพื่อเน้นความสนใจ เรื่องราวเนื้อหา

การจัดกลุ่มและการแบ่งภาพเขียนสีไม่เน้นเรื่องกฎเกณฑ์ของแบบศิลปะซึ่งแบ่งออกได้เป็น 4 แบบ ตามเรื่องที่เขียนกันขึ้นไว้ คือ 1) เทวดาและเรื่องนิยายต่างๆ จะมีรูปบรรดาเจ้านายซึ่งเขียนกันขึ้นไว้อย่างสวยงาม ณ ที่นี้ใบหน้าของบุคคลต่างๆ จะไม่แสดงออกเป็นความรู้สึกใดๆ ความรู้สึกจะแสดงออกด้วยกิริยาท่าทางโดยเฉพาะ 2) นักดนตรี นางรำ ข้าราชสำนักและบรรดาชนชั้นสูง จะมีลักษณะโดยเฉพาะตามชั้นของตน และจะวาดขึ้นตาม แบบคลาสสิคหรือตามแบบชีวิตจริง 3) ประชาชนธรรมดาจะแสดงภาพตามความเป็นอยู่จริงๆ ซึ่งเป็นลักษณะโดยเฉพาะของศิลปะในการวาดภาพแบบนี้ ซึ่งจะเห็นความมีอารมณ์สนุกสนาน ซึ่งตรง กับนิสัยชอบสนุกร่าเริงของชาวไทยอีสาน และ 4) ภาพนรกก็เขียนตามจินตนาการเรื่องเล่าแบบพื้นบ้านอีสาน

นอกจากนี้ยับพบอีกว่าฮูปแต้มวัดพุทธสีมานั้นการวาดรูปบุคคลในเรื่องราวต่างๆ จะมีความคล้ายกัน และคล้ายกับรูปวาดไทยประเพณี เช่น รูปผู้หญิงเขียนหน้าตรง ผู้ชายเขียนหน้าด้านข้าง บุคคลชั้นสูง เช่น พระพุทธเจ้า กษัตริย์ เทวดามักเขียนด้วยความประณีต มีเครื่องทรงบอกฐานะการจัดองค์ประกอบศิลป์ในฮูปแต้มวัดพุทธสีมานั้นไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ช่างแต้มมีอิสระในการแสดงออกอย่างเต็มที่ (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, 2564) ช่างแต้มจะเลือกสรรเรื่องราวจากพุทธประวัติหรือจากวรรณกรรมพื้นบ้านนำมาพรรณนาด้วยเส้นสีและองค์ประกอบภาพที่ต่อเนื่องกันไปจากภาพหนึ่ง เชื่อมต่อกับอีกภาพหนึ่ง เพื่อสื่อสารความคิดให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ มองเห็นคุณค่าความงามทางสุนทรียศาสตร์และคุณค่าทางคุณธรรมที่แฝงอยู่ เนื้อหาของภาพแต่ละตอนจะจบลงในตัวของมันเอง องค์ประกอบภาพส่วนรวมในฮูปแต้มจะเป็นภาพวาดตัวละครที่กำลังแสดงอิริยาบถต่างๆ ตามเนื้อเรื่อง ในชาดกหรือนิทานพื้นบ้านจากตอนหนึ่งเชื่อมต่อกับอีกตอนหนึ่งใกล้ๆ กับเนื้อเรื่องแต่ละตอนจะมีคำบรรยายภาพด้วยตัวอักษรกำกับไว้ด้วย ช่างแต้มจะใช้เส้นแถบป่าไม้หรือภูเขาเป็นสิ่งแทนการคั่นเนื้อเรื่องแต่ละตอนหรือไม่ก็ปล่อยช่องว่างไว้เพื่อมิให้เกิดความสับสนระหว่างเนื้อหาแต่ละตอน

1.2 จุดประสงค์ของการเขียนภาพบนผนัง นอกจากเป็นการประดับตกแต่งแล้ว ยังเป็นการเล่าเรื่องและแสดงธรรมบางประการไปด้วย จิตรกรรมฝาผนัง นอกเหนือไปจากการให้ความรู้ความเพลิดเพลินแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นความเป็นไปทางประวัติศาสตร์โบราณคดี ชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนแต่ละยุคและสภาพชีวิตสังคมในยุคสมัยนั้นๆ ด้วย (อำภา บัวระภา, 2564) ฮูปแต้มวัดพุทธสีมานอกจากจะเพื่อเป็นการตกแต่งสิมให้มีความสวยงามแล้ว ช่างแต้มยังได้สอดแทรกเรื่องราว คติธรรมต่างๆ ให้พุทธศาสนิกชนได้รับทราบอีกด้วย เช่น พุทธประวัติ เน้นความสำคัญของการที่เจ้าชายสิทธัตถะ (มหาบุรุษ) เสด็จออกมหาภิเนษกรณ์และมารวิชัยปริวัตต์ ตอนมารผจญ ตอนสามธิดาพญามารมายั่วยวนพระพุทธเจ้าหลังจากตรัสรู้แล้ว ซึ่งเป็นการ

เน้นย้ำให้พุทธศาสนิกชนตระหนักถึงเนกขัมบารมี หรือการละเหย้าเรือนออกไปบวชเป็นพระเป็นนักบวช การบำเพ็ญภาวนา และการลดละกิเลส โดยมีเจ้าชายสิทธัตถะเป็นตัวอย่างในการสั่งสอนภิกษุ โดยทางอ้อมเพื่อให้ถึงพระธรรมคำสอนขององค์สัมมาสัมพุทธเจ้า

นอกจากนี้ช่างแต้มได้วาดเรื่องราวเกี่ยวกับชาดกที่สำคัญ 10 ชาติ (ทศชาติชาดก) ได้แก่ เตมีย์ชาดก บำเพ็ญเนกขัมมบารมี มหาชนกชาดก บำเพ็ญวิริยบารมี สุวรรณสามชาดก บำเพ็ญเมตตาบารมี เนมิราชชาดก บำเพ็ญอธิษฐานบารมี มโหสถชาดก บำเพ็ญปัญญาบารมี ภูริทัตชาดก บำเพ็ญศีลบารมี จันทชาดก บำเพ็ญขันติบารมี นารทชาดก บำเพ็ญอุเบกขาบารมี วิทูรชาดก บำเพ็ญสัจจบารมี เวสสันดรชาดก บำเพ็ญทานบารมี เป็นกุศโลบายในการสั่งสอนภิกษุให้ตระหนักถึง ความสำคัญของการถือครองเพศบรรพชิตโดยทางอ้อม และรวมถึงการวาดฮูปแต้มวรรณกรรมพื้นบ้านโดยพบว่าช่างแต้มได้วาดเรื่องราววรรณกรรมพื้นบ้าน ได้แก่ เรื่องสินไซ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความกตัญญูกตเวทิตา ความกล้าหาญ ความสามัคคี การใช้สติปัญญาในการแก้ปัญหา การมีคุณธรรม เรื่องจันทโครพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของครูบาอาจารย์ จนนำภัยมาสู่ตนเองจนถึงแก่ชีวิต เรื่องราวของสวรรค์และนรก โดยแทรกอยู่ในฮูปแต้มเนมิราชชาดก และการลงโทษทัณฑ์วิญญาณของผู้ประพฤติชั่วต่างๆ โดยพญายมในนรกภูมิ

1.3 เรื่องราวเกี่ยวกับพุทธศาสนา ภาพที่ปรากฏบนฝาผนังสิมวัดพุทธสีมานั้นภาพพุทธประวัติจะเป็นการเล่าเรื่องแบบอุตราวรรต (เวียนซ้าย) โดยเป็นภาพฮูปแต้ม เน้นตอนออกมหาภิเนษกรมณ์ (เจ้าชายสิทธัตถะตัดสินพระทัยออกผนวช) ไปถึงเรื่องราวมารวิชัยปริวัตต์ (มหาบุรุษผจญกับกองทัพพญามารวัสสวดีและตอน 3 ธิดาพญามาร นางตัณหา นางราคะ นางอรดีมายั่วยวน พระพุทธเจ้า) ส่วนฝาผนังส่วนบนอีก 3 ด้าน จะเน้นเรื่องราวเกี่ยวทศชาติชาดก โดยเป็นการเล่าเรื่องแบบอุตราวรรต (เวียนซ้าย) โดยเริ่มจากเตมีย์ชาดก ชนกชาดก สุวรรณสามชาดก เนมิราชชาดก มโหสถชาดก ภูริทัตชาดก จันทชาดก นารทชาดก วิธุรชาดก และเวสสันดรชาดก ส่วนฮูปแต้มวรรณกรรมท้องถิ่นเรื่อง สินไซ ซึ่งช่างแต้มไปวาดเรื่องราวไว้ที่ฝาผนังด้านใน สิมส่วนล่าง และยังมีภาพฮูปแต้มวรรณกรรมเรื่อง จันทโครพปรากฏอยู่ด้วย

นอกจากนี้ยังมีฮูปแต้มเรื่องราวนรกภูมิและสรวงสวรรค์ ปรากฏอยู่ในฮูปแต้มตอนเนมิราช และภาพการลงทัณฑ์ในนรกภูมิปรากฏที่ฝาผนังด้านนอก ฝั่งทิศเหนือของสิมวัดพุทธสีมา ส่วนฝาผนังด้านล่างนั้น เป็นเรื่องราวในวรรณกรรมเรื่องสินไซ ซึ่งเล่าเรื่องราวแบบทักษิณวรรต (เวียนขวา) โดยเริ่มจากพระเจ้ากุศราชให้สินไซ สังข์ สีโห และท้าวทั้งหก ออกเดินทางตามหานางสุมณฑา (น้องสาวของพระเจ้ากุศราช) โดยสินไซ สังข์ สีโห และท้าวทั้งหก ต้องเดินทางผ่าด่านอันตรายต่างๆ ได้แก่ ด่านที่ 1 ด่านงูซวง (งูใหญ่) ด่านที่ 2 ด่านยักษ์กันดาร ด่านที่ 3 ด่านช้างหลาย แสนตัว ด่านที่ 4 ด่านยักษ์สี่ตน ด่านที่ 5 ด่านยักษ์ขินี ด่านที่ 6 ด่านนารีผล ด่านที่ 7 ด่านยักษ์อัสสมุขี ด่านที่ 8 ด่านเทพกินนรี ด่านที่ 9 ด่านยักษ์กุมภัณฑ์

ลักษณะดังกล่าวข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า องค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องราวที่ช่างแต้มวาดที่ปรากฏที่สิมวัดพุทธสีมานั้น มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อสอดแทรกคำสอนทางศาสนาที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อสะท้อนหลักคำสอนในเชิงอุดมคติแก่พุทธศาสนิกชน โน้มน้าวจิตใจให้เกิดศรัทธาต่อสิ่งที่พบเห็น ขัดเกลาจิตใจให้สะอาด

บริสุทธิ์ เกิดคุณธรรม เป็นการสร้างสรรค์สังคมให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขและถ่ายทอดนิทานพื้นบ้านให้คนรุ่นหลังได้ดูและรับรู้ไว้เป็นสำคัญ

2. รูปแบบการจัดการองค์ความรู้การเล่าเรื่องจากฮูปแต้มวัดพุทธสีมา

จากการวิจัยสามารถสังเคราะห์รูปแบบการจัดการองค์ความรู้การเล่าเรื่องจากฮูปแต้มวัดพุทธสีมาได้ 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การบ่งชี้ความรู้ 2) การสร้างและแสวงหาความรู้ 3) การจัดความรู้ให้เป็นระบบ 4) การประมวลและกลั่นกรอง 5) การเข้าถึงความรู้ 6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และ 7) การเรียนรู้และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

2.1 การบ่งชี้ความรู้ ขั้นตอนการบ่งชี้ความรู้เป็นตัวกำหนดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเล่าเรื่อง โดยจำแนกหมวดหมู่ในการเล่าเรื่อง จำแนกประเภทของศิลปะที่ใช้และเทคนิคการใช้วัตถุดิบที่มีอยู่ในท้องถิ่น เพื่อร้อยเรียงความรู้ทั้งหมดในการถ่ายทอดภูมิปัญญาการเล่าเรื่องฮูปแต้ม ซึ่งการกำหนดเนื้อเรื่องต่าง ๆ เป็นการกำหนดตามความต้องการของชุมชนที่จะก่อให้เกิดการสืบสานมรดกทางภูมิปัญญาดังกล่าวภายใต้การร่วมกันผลักดันจากกลุ่มผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน หน่วยงานราชการ องค์กรเอกชน และหน่วยงานด้านการศึกษา

2.2 การสร้างและแสวงหาความรู้ ชุมชนได้มีการแสวงหาความรู้ภายในชุมชนซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการพบปะพูดคุย สังเกตการณ์วิธีการร้อยเรียงเรื่องราวในการทำเรื่องเล่ารอบสิม จากปราชญ์ท้องถิ่น พร้อมทั้งศึกษาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต หนังสือ และนำความรู้ที่ได้มาทดลองปฏิบัติจนเกิดเป็น ชุดความรู้ของตนเอง พร้อมกันนั้นชุมชนยังได้มีการแสวงหาความรู้จากภายนอกชุมชนจากการศึกษาดูงาน การอบรมวิธีการเล่าเรื่องฮูปแต้มเพื่อการนำเที่ยว เข้าร่วมเวทีสัมมนาที่จัดขึ้นภายใต้การสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน

2.3 การจัดความรู้ให้เป็นระบบ ชุมชนมีวิธีการจัดการองค์ความรู้ผ่านตัวบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ และทักษะการปฏิบัติจนเป็นที่ยอมรับของคนในชุมชน และได้รับการยกย่องให้เป็นปราชญ์ชาวบ้าน ทั้งนี้สำหรับการจัดการความรู้ในเชิงวิชาการก็จะค้นพบข้อมูลบางส่วนในบทความวิชาการ และงานวิจัย ซึ่งยังไม่สามารถบันทึกข้อมูลได้ครอบคลุมทุกประเด็น และโดยส่วนใหญ่ก็ยังคงมีการบันทึกข้อมูลผ่านความทรงจำของบุคคลเท่านั้น

2.4 การประมวลและกลั่นกรอง ชุมชนได้นำความรู้ที่ได้จากการจำแนกเรื่องราวของการวาด ฮูปแต้มจากขั้นตอนการบ่งชี้ความรู้ มาประกอบกับความรู้ที่ตนได้แสงหามาทั้งภายในและภายนอกชุมชน มาประมวลปรับปรุงรูปแบบของเนื้อหาข้อมูลให้สมบูรณ์ จากภูมิปัญญาในท้องถิ่น กระชับ เข้าใจง่าย และใช้ภาษาเดียวกันเพื่อสร้างมาตรฐานที่ดีของชุมชน

2.5 การเข้าถึงความรู้ ชุมชนได้จัดทำแผนผังของฮูปแต้มโดยได้ทำการกำหนดหมายเลขของฮูปแต้มที่ปรากฏบนฝาผนังสิมวัดพุทธสีมา เพื่อให้นักเล่าเรื่องสามารถทำการเล่าเรื่องได้ตามเนื้อหาและลำดับอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดหมายเลขลำดับที่ ซึ่งในสิมของวัดพุทธสีมามีลำดับภาพตั้งแต่ 1 - 125 พร้อมทั้งชุมชนยังได้ระบุคำอธิบายเรื่องราวตามลำดับภาพเป็นลายลักษณ์อักษร

2.6 การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ ชุมชนได้มีการเชิญบุคคลภายนอกเข้ามาร่วมทำกิจกรรมภายในชุมชน โดยชุมชนเป็นผู้จัดตั้งกิจกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะได้ชุมชนเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาทำกิจกรรมการรับฟังภูมิปัญญาในการเล่าเรื่อง ฮูปแต้ม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เกิดจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชน

2.7 การเรียนรู้ และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ชุมชนการวางแผนกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยนำภูมิปัญญาท้องถิ่นการเล่าเรื่องฮูปแต้มที่มีอยู่แล้ว มาต่อยอดให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องฮูปแต้มจากภูมิปัญญาท้องถิ่นนี้ สามารถสร้างอาชีพทำให้เกิดรายได้แก่คนในชุมชน ชาวบ้านสามารถพึ่งพาตนเองได้จากทรัพยากรโดยรอบของชุมชน

3. แนวทางการปรับใช้องค์ความรู้การเล่าเรื่องฮูปแต้มวัดพุทธสีมาเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

แนวทางการปรับใช้องค์ความรู้การเล่าเรื่องฮูปแต้มวัดพุทธสีมาเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จากการศึกษา พบว่าชุมชนบ้านฝั่งแดงมีการนำเรื่องราวจากฮูปแต้มวัดพุทธสีมาทำเป็นเรื่องเล่าให้แก่นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเที่ยวที่วัดพุทธสีมา โดยมีปราชญ์ชาวบ้านเป็นผู้นำชม พร้อมกันนี้ชุมชนยังได้จัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่องฮูปแต้มให้แก่เยาวชนด้วย ซึ่งปราชญ์ชาวบ้านเป็นผู้ถ่ายทอด ความรู้กระบวนการทั้งหมดของการเล่าเรื่องฮูปแต้มตั้งแต่การกำหนดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเล่าเรื่อง หมวดหมู่และสาระสำคัญของภาพ ลักษณะสำคัญของตัวละคร ประเภทของศิลปะที่ใช้ และเทคนิคการใช้วัตถุดิบที่มีอยู่ในท้องถิ่นในการนำมาเป็นสีแต้มรูปภาพ รวมถึงกิจกรรมสื่อความหมายเล่าเรื่องจากภาพจิตรกรรมฝาผนังเพื่อการท่องเที่ยว

นอกจากนี้ชุมชนยังมีแนวทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการเล่าเรื่องฮูปแต้มพร้อมกับกุศโลบายในการอนุรักษ์ดูแล และรักษาภาพ ฮูปแต้มไปพร้อมกันด้วย อีกทั้งยังจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชื่อมโยงกิจกรรมงานประเพณีในท้องถิ่น เช่น ประเพณีไหว้พระธาตุพนม ซึ่งจัดขึ้นทุกๆ ปีในระหว่างขึ้น 3 ค่ำ เดือน 3 ซึ่งจากการสัมภาพณ์และการสำรวจพบว่ามีนักท่องเที่ยวเดินทางมาเยี่ยมชมฮูปแต้มวัดพุทธสีมาเป็นประจำ ส่วนใหญ่เป็นลักษณะเพื่อศึกษาเรียนรู้ทางด้านศิลปะ ลักษณะผู้ที่เข้ามาท่องเที่ยวจะศึกษาข้อมูลมาก่อน ส่วนลักษณะกิจกรรมของนักท่องเที่ยวจะเป็นการชมภาพจิตรกรรม และถ่ายรูปเป็นส่วนใหญ่ หากเป็นการมาเที่ยวแบบกลุ่มใหญ่จะมีวิทยากรมาด้วย แต่ถ้าหากไม่มีวิทยากรก็สามารถติดต่อทางวัดให้ช่วยประสานกับปราชญ์ชาวบ้านได้

สรุปและอภิปรายผล

ฮูปแต้มสิมวัดพุทธสีมาบ้านฝั่งแดง ตำบลฝั่งแดง อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังพื้นถิ่นที่มีการวาดภาพทั้งภายนอกและภายในอาคารสิม ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติ ทศชาติชาดก วรรณกรรมพื้นถิ่นที่สำคัญ และภาพวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น โดยผนังด้านนอกของสิมปรากฏฮูปแต้มอยู่ 3 ด้าน ทั้งหมดเป็นภาพที่มีเรื่องราวของพระพุทธเจ้าพร้อมด้วยพระโมคคัลลานะกับพระสารีบุตร พระอัครสาวกเบื้องซ้ายและเบื้องขวา เทพเทวดาต่างๆ เรื่องราวภาพชาดกตอนเตมีย์ชาดก มหาชนกชาดก และสุวรรณสามชาดก เรื่องราววรรณกรรมสินไซ ตอนยักษ์กุมภัณฑ์อุ้มนางสุมณฑา เรื่องราววิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น การเอ้บั้งไฟ เรื่องราวนรกภูมิที่แสดงการลงโทษทัณฑ์วิญญาณผู้ที่ประพฤติชั่ว ภาพสัตว์ในป่าหิมพานต์ และนายทวารบาล ส่วนผนังด้านในสิมจะมีการแบ่งพื้นที่การวาดฮูปแต้มบนผนังทั้ง 4 ด้าน จะเป็นเรื่องราวภาพ พุทธประวัติ มีการเล่าเรื่องแบบอุตราวรรต (เวียนซ้าย) เน้นตอนออกมหาภิเนษกรมณ์ (เจ้าชายสิทธัตถะ ตัดสินพระทัยออกผนวช) และมารวิชัยปริวัตต์ (มหาบุรุษผจญกับกองทัพพญามารวัสสวดีและ ตอน 3 ธิดาพญามาร คือ

นางตัณหา นางราคะ นางอรดี มายั่วยวนพระพุทธเจ้า) เรื่องราวเกี่ยวทศชาติชาดก หรือหัวใจพระเจ้าสิบชาติ โดยเป็นการเล่าเรื่องแบบอุตราวรรต (เวียนซ้าย) โดยเริ่มจากผนังด้านขวา (ทิศใต้) ไปยังผนังด้านตรงข้ามพระประธาน (ทิศตะวันออก) ไปจนถึงผนังด้านซ้าย (ทิศเหนือ) เป็นการเล่าเรื่องราวของเตมีย์ชาดก มหาชาดก สุวรรณสามชาดก เนมิราชชาดก มโหสถชาดก ภูริทัตชาดก จันทชาดก นารทชาดก วิธุรชาดก และเวสสันดรชาดก

ส่วนที่ผนังส่วนล่างจะเป็นการวาดฮูปแต้มเล่าเรื่องราวเกี่ยววรรณกรรมเรื่องสินไซ เล่าเรื่องราวแบบทักษิณวรรต (เวียนขวา) โดยเริ่มต้นเรื่องที่ด้านข้างประตูด้านตรงข้ามพระประธาน (ทิศตะวันออก) ไปยังผนังด้านขวา (ทิศใต้) ผนังด้านหลังพระประธาน (ทิศตะวันตก) และผนังด้านซ้าย (ทิศเหนือ) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องราว การผจญภัยของตัวละครเอกของเรื่อง คือ สินไซ สังข์ และสีโห ที่เดินทางผ่าด่านต่างๆ เพื่อช่วยนางสุมณฑา (อาหญิง) ที่ถูกยักษ์กุมภัณฑ์ลักพาตัวไป ให้กลับมายังเมือง เป็งจานตามรับสั่งของพระเจ้ากุศราช (พระราชบิดา) โดยสินไซ สังข์ สีโห และท้าวทั้งหก ต้องเดินทาง ผ่านด่านอันตรายต่างๆได้แก่ ด่านที่ 1 ด่านงูซวง (งูใหญ่) ด่านที่ 2 ด่านยักษ์กันดาร ด่านที่ 3 ด่านช้าง หลายแสนตัว ด่านที่ 4 ด่านยักษ์สี่ตน ด่านที่ 5 ด่านยักษ์ขินี ด่านที่ 6 ด่านนารีผล ด่านที่ 7 ด่านยักษ์อัสสมุขี ด่านที่ 8 ด่านเทพกินนรี ด่านที่ 9 ด่านยักษ์กุมภัณฑ์ ซึ่งเรื่องราวการวาดภาพฮูปแต้มที่ได้กล่าวมาสะท้อนให้เห็นว่าชุมชนบ้านฝั่งแดงมีศักยภาพที่มีความพร้อม มากพอที่จะใช้องค์ความรู้ในการเล่าเรื่องฮูปแต้มในการพัฒนาวัดพุทธสีมาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวและยังสามารถพัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (กิตติ์ธนัตถ์ ญาณพิสิษฐ์, 2560) โดยมีกระบวนการจัดการความรู้มี 7 กิจกรรม ดังนี้ 1) การบ่งชี้ ความรู้คือ การระบุประเด็นความรู้ รูปแบบให้สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ 2) การสร้างและแสวงหาความรู้ คือ การรวบรวมความรู้ใหม่ รักษาความรู้เดิม และกรองความรู้ที่ ไม่ใช้ออกจากแหล่งรวบรวม 3) การจัดความรู้ให้เป็นระบบ คือ การวิเคราะห์และคัดแยกความรู้เป็นกลุ่ม ประเด็นให้ง่ายต่อการเข้าถึงอย่างมีขั้นตอน 4) การประมวลและกลั่นกรองความรู้ คือ การปรับปรุงให้ความรู้มีรูปแบบมาตรฐาน ไม่ซ้ำซ้อน มีความสมบูรณ์ มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือ 5) การเข้าถึงความรู้ คือ การสร้างแหล่งเผยแพร่ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา 6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้คือ การนำความรู้เข้าสู่เกระบวนการและวิธีการแลกเปลี่ยนที่มีฐานความรู้หรือฐานข้อมูลรองรับให้ง่ายต่อการเข้าถึงและสืบค้น 7) การเรียนรู้ คือ การใช้ความรู้เป็นให้ก่อเกิดประโยชน์สามารถพัฒนาความรู้ให้เกิดประสบการณ์ใหม่อยู่เสมอ (กชมาศ แซ่เตียว และคณะ, 2563)

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า แนวทางการปรับใช้องค์ความรู้การเล่าเรื่องฮูปแต้มวัดพุทธสีมาบ้านฝั่งแดง ตำบลฝั่งแดง อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม สามารถพัฒนาให้กลายกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้โดยเปิดให้ นักท่องเที่ยวได้เข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาการวาดฮูปแต้มผ่านองค์ความรู้ในการเล่าเรื่อง พร้อมกับการจัดกิจกรรมที่ได้สัมผัสวิถีชีวิตของคนในชุมชน ซึ่งกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเหล่านี้นอกจากจะเป็นการรองรับการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรมแล้วยังเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาและองค์ความรู้การเล่าเรื่องฮูปแต้มให้คงอยู่ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. จัดทำข้อมูลเรื่องเล่าจากภาพฮูปแต้มเผยแพร่บนเว็บไซต์เพื่อการท่องเที่ยวสำหรับ

บริษัททัวร์หรือผู้จัดโปรแกรมการท่องเที่ยว และคู่มือสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อการท่องเที่ยวด้วยตนเอง

2. จัดโครงการอบรมมัคคุเทศก์หรือผู้สื่อความหมายท้องถิ่น รวมถึงวางแผน ออกแบบรูปแบบการสื่อความหมายการท่องเที่ยวในพื้นที่ชุมชน

3. จัดนิทรรศการ หรือจัดทำสื่อในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในหลากหลายรูปแบบ เช่น แผ่นพับประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว แผ่นที่คู่มือการท่องเที่ยว คู่มือการท่องเที่ยวสิมเชื่อมโยงสิม ฮูปแต้มอื่นๆ ในพื้นที่ใกล้เคียง

4. จัดเวทีเสวนา กิจกรรมแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่องจากภาพฮูปแต้มจากสิมต่างๆ ในบริเวณใกล้เคียง

เอกสารอ้างอิง

กชมาศ แซ่เตียว, จิรารัตน์ ไมยวรรณ, พัชราพร เขียวฉะอ้อน, ภัทราวดี บำรุงวงศ์,อารียา ปานทองทา,และชัยณรงค์ ศรีรักษ์. (2563). การจัดการความรู้มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อวางแผนกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กรณี ศึกษาชุมชนโนนทัน อำเภอเมืองจังหวัดหนองบัวลำภู. *วารสารศิลปศาสตร์ และวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์, 7*(2), 112-120.

สำนักบริหารยุทธศาสตร์กลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน. (2562). *ยุทธศาสตร์กลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 2*. http: / / www.osmnortheast-n1 .moi.go. th/ud/index. php?option= com_ weblinks&view=category&id=36&Itemid=94.

กิตติ์ธนัตถ์ ญาณพิสิษฐ์. (2560). สถานภาพฮูปแต้มอีสานศึกษา: อดีตจนถึงปัจจุบัน. *วารสารการบริหารปกครอง, 6*(2), 155-173.

พระครูสังฆรักษ์ปรีชา ฐิตญาโณ (2564). การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับวัดตามหลักสังคหวัตถุ 4. *Journal of MCU Nakhondhat, 8*(6), 77-87.

พิสิทธิ์ กอบบุญ. (2563). จิตรกรรมอีสานริมแม่น้ำโขง: พุทธศิลป์เพื่อการศึกษาเรียนรู้พุทธธรรมคุณธรรมจริยธรรมและวิถีชุมชน. *Journal of Language, Religion and Culture, 9*(1), 103-137.

ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2564). *จิตรกรรมฝาผนังพุทธอุโบสถอีสาน: ในบริบทสังคมวัฒนธรรมท้องถิ่นสมัยประเทศสยาม*. บริษัท อิงค์ออนเปเปอร์ จำกัด.

สุทราสินี จำปาจี. (2563). การเตรียมความพร้อมด้านทรัพยากรมนุษย์ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทยสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. *วารสารสหวิทยาการ, 11*(1), 28-57.

อดุลย์ หลานวงค์, พระมหาโยธิน โยธิโก และพระภานุวัฒน์ จนฺทวฑฺฒโน. (2564). ฮูปแต้มอีสาน: การจัดการของชุมชนเพื่อการท่องเที่ยวทางพระพุทธศาสนาและวัฒนธรรม. *Journal of Modern Learning Development, 5*(5), 158-168.

อู่ทอง ประศาสน์วินิจฉัย. (2551). *ซ่อนไว้ในสิม: ก-อ ในชีวิตอีสาน*. ฟูลสต๊อป.

อำภา บัวระภา. (2564). ความสัมพันธ์ของฮูปแต้มกับภูมิทัศน์ชุมชน. *วารสารสถาปัตยกรรมการออกแบบและการก่อสร้าง, 3*(1), 29-40.

Tashakkori, A., Teddlie, C., & Teddlie, C.B. (1998). *Mixed methodology: Combining qualitative and quantitative approaches*. Sage.