

การศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

เมษายน 2555

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์

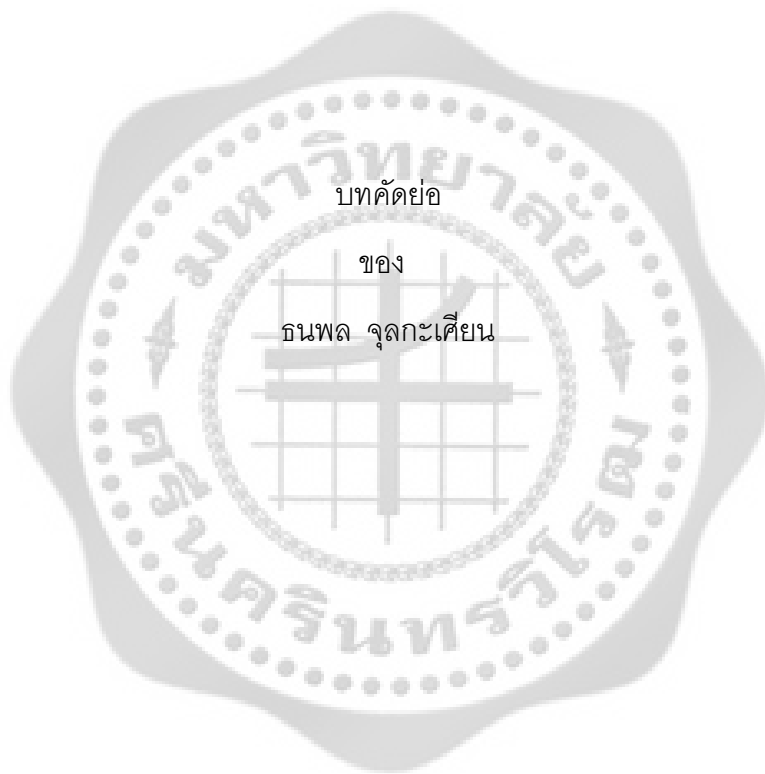


เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

เมษายน 2555

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

เมษายน 2555

ธนพล จุลกะเศียน. (2554). การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของ

มนุษย์. ปริญญาานิพนธ์ศป.ม.(ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาววัฒน์, รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวาลาววัฒน์.

ปริญญาานิพนธ์เรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ เพื่อศึกษาภาพลักษณ์ เนื้อหาเรื่องราว และความเป็นมาทางความเชื่อของเรื่อง มาร ที่เป็นตัวแทนสิ่งที่ไม่ดี ที่พุทธศาสนาได้กำหนดเอาไว้ ซึ่งประกอบด้วย 1. กิเลสมาร 2. ขันธมาร 3. อภิสังขารมาร 4. เทวปุตมาร 5. มัจจุมาร และนำเอาข้อมูลเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเพื่อสื่อให้คนในสังคมเข้าใจในประเด็นเรื่องมาร ทางคำสอนของพุทธศาสนามากขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการนำเสนอรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป จากการนำเสนอภาพลักษณ์เรื่อง มาร ที่มีมาแต่ดั้งเดิมของรูปแบบศิลปกรรมไทย โดยศึกษาวิถีคิดของนักปรัชญา นักคิดตะวันตกเช่น โรลองด์ บาร์ธส์ ในประเด็นเรื่อง มายาคติ และแฟร์ดีน็อง เดอ โซซูร์ ในเรื่อง ของสัญลักษณ์ เพื่อให้เข้าใจในมุมมอง วิถีคิดของคนโดยรวมในสังคมและส่งผ่านแนวความคิดที่ปรากฏอยู่ในผลงานไปยังผู้ชมได้ตรงวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยให้มากที่สุด

ด้านรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในรูปแบบศิลปะแบบเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism) ที่เน้นความสำคัญในการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกและใช้สีในการกระตุ้นอารมณ์ และผลงานของ ชัค โคลส (Chuck Close) ที่มีลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านใบหน้าของมนุษย์สื่อตรงมายังผู้ชม ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลเหล่านี้มาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ในรูปแบบผลงานจิตรกรรมที่ใช้สีในการกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมผ่านใบหน้าของมนุษย์ที่ทับซ้อนกันกับภาพใบหน้าของบุคคลหรือตัวละครที่มีมาแต่โบราณซึ่งผู้วิจัยนำมาเป็นบุคลากรพื้นฐานในประเด็นด้านลบเพื่อต้องการแสดงออกถึงสภาวะการรวมกันและคงอยู่ของมารและตัวของมนุษย์เอง โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานจำนวน 2 ชุด ดังนี้คือ ชุดที่ 1 กิเลสมาร ประกอบด้วยผลงาน 6 ชิ้น คือ ภาพที่1 ชื่อ โทสะ1 ภาพที่2 ชื่อ โทสะ2 ภาพที่3 ชื่อ โลกะ1 ภาพที่4 ชื่อ โลกะ2 ภาพที่5 ชื่อ โมหะ1 ภาพที่6 ชื่อ โมหะ2 ชุดที่ 2 ผจญมาร ประกอบด้วยผลงาน 4 ชิ้น คือ ภาพที่ 1 ชื่อขันธมาร ภาพที่ 2 ชื่อเทวปุตมาร ภาพที่ 3 ชื่ออภิสังขารมาร ภาพที่ 4 ชื่อมัจจุมาร รวมเป็นผลงานทั้งหมด 10 ชิ้น

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้นำเอาผลงานที่สร้างสรรค์ทั้ง 10 ภาพมาจัดแสดงนิทรรศการและสร้างแบบสอบถามขึ้นเพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ชมจำนวน 200 ชุด โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3

ตอนด้วยกัน ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลประชากรศาสตร์ ผลการวิเคราะห์พบว่าผู้ที่เข้ามาชมงานเป็นเพศชาย ร้อยละ 40, เพศหญิง ร้อยละ 60 , อายุไม่เกิน 18 ปี ร้อยละ 11.5, อายุ 19-30 ปี ร้อยละ 47.5, อายุ 31- 45 ปี ร้อยละ 17, อายุ 46- 60 ปี ร้อยละ 16.5, อายุ 61 ปีขึ้นไป ร้อยละ 7.5, การศึกษาระดับประถมศึกษา /มัธยมศึกษา ตอนต้นคิดเป็นร้อยละ 3, การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.คิดเป็นร้อยละ 8.5, การศึกษาระดับอนุปริญญา คิดเป็นร้อยละ 4.5, การศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 68.5, การศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 15.5, นับถือศาสนาพุทธคิดเป็นร้อยละ 88, นับถือศาสนาคริสต์คิดเป็นร้อยละ 4.5 , นับถือศาสนาอิสลามคิดเป็นร้อยละ 7.5, มีความรู้เรื่อง มาร ในคำสอนทางศาสนาพุทธคิดเป็นร้อยละ 3, เคยได้รับรู้เรื่อง มาร มาบ้างคิดเป็นร้อยละ 83.5, ไม่เคยได้รับรู้เรื่อง มาร ในคำสอนทางศาสนาพุทธคิดเป็นร้อยละ 13.5, มีความรู้เรื่องเกี่ยวกับพญาวสวัติมารที่ปรากฏในพุทธประวัติคิดเป็นร้อยละ 2, เคยได้รับรู้เรื่องพญาวสวัติมารที่ปรากฏในพุทธประวัติมาบ้างคิดเป็นร้อยละ 8.5, ไม่เคยได้รับรู้เรื่องพญาวสวัติมารที่ปรากฏในพุทธประวัติคิดเป็นร้อยละ 89.5

ตอนที่ 2 เป็นแบบประเมินความคิดเห็นและทัศนคติของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วยผลงานจำนวน 2 ชุด(กิเลสมาร,ผจญมาร) รวมเป็นผลงานทั้งหมดจำนวน 10 ชิ้น ผลการประเมินโดยรวมของ ผลงานทั้ง 2 ชุดพบว่า ผลงานเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม

ตอนที่ 3 เป็นแบบแสดงความคิดเห็นแสดงความคิดเห็นจากการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานทั้ง 2 ชุด(กิเลสมาร,ผจญมาร)ได้พบว่าความคิดเห็นของทุกๆ ความคิดเห็นเป็นประโยชน์ทางด้านข้อมูลและทำให้ได้รับรู้ซึ่งการตอบรับต่อการนำเสนอผลงาน โดยข้อมูลต่างๆ เหล่านี้เองจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยต่อไปอย่างมาก

STUDY AND CREATION : THE BELIEVE OF MARA WHICH IS EFFECTIVE ON  
HUMAN IDEAS



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the  
Master of Fine Art Degree in Visual Art : Modern Art  
at Srinakharinwirot University

April 2012

Thanapon Junkasain. (2011). *Study and Creation : The believe of Mara which is effect on Human ideas*. Master thesis, M.FA. (Visual Art : Modern Art).

Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc.

Prof. Somsak Shawalawan , Assoc. Prof. Jitrapee Shawalawan.

Thesis subject. Creative Research : The believe of Mara which is effect on Human ideas. To study the Image, A story And origin of the doctrine of the religion defined Mara is bad thing. which consists of 1.The Mara of defilement 2.The Mara of the aggregates 3.The Mara as deity 4.The Mara of Karma-formations 5.The Mara as death. And bring this information to create Artworks for convey to people in society can understand Mara issue In the teachings of the Buddhism more. Which researcher have proposed variations of the present image of the Mara to be different with a traditional Thai art form. By studying the thinking of philosophers. Western thinkers like Roland Barthes in "Mythology" and Ferdinand de Saussure in "Semiology". In order to understand the perception, The thinking of people in the society and relay the concepts that appear in the works to the viewers meet the purpose of the research as much as possible.

In the process to creation of Arts work, Researchers studied the art style "Expressionism". Which "Expressionism" are focused on the importance of emotional expression and used to stimulate the emotions. And the work of "Chuck Close". His creation had to forms of expression through the medium of a human face to the viewers. Researchers have used these data to analyze and create In the form of painting that used to stimulate the emotions through the human faces that overlaps with the face of a person or character with the ancient. Which researchers was taken as a representation of the negative conditions in order to demonstrate the combination and the existence of the Mara and the human himself. Which creates as a result of the 2 series, As follows: Series 1 "The Mara of defilement" consists of six pieces Figure1 "rage1", Figure 2 "rage2", Figure 3 "Ignorance1" , Figure 4 "Ignorance2", Figure 5 " greed 1", Figure 6" greed 2", Series 2 "encounters with Mara" consist of four pieces

Figure 7 “The Mara of the aggregates”, Figure 8” The Mara as deity”, Figure 9 “The Mara of Karma-formations”, Figure 10 “The Mara as death”.

Data analysis, the researcher brings the Artworks to the art exhibition and a questionnaire was developed to study the audience of 200 copies. Which the questionnaire consists of three parts, In the first part is demographic found that those who attend 40 percent are male, female 60 percent. Under the age of 18 11.5 percent, 47.5 percent aged 19-30 years, age 31 - 45 years 17 percent, age 46-60 years 16.5 percent, more than 61 years 7.5 percent. for primary education/lower secondary 3 percent, upper secondary education / vocational equivalent to 8.5 percent, high vocational certificate 4.5 percent, Bachelor's degree 68.5 percent, master's degree or higher 15.5 percent. Buddhists account for 88 percent, Christian 4.5 percent., Muslims accounted for 7.5 percent. Knowing about the Mara in the teachings of Buddhism 3 percent, Knowing about the Mara in the teachings of Buddhism not so much 83.5 percent, Has never knowing about story of Mara 13.5 percent. Knowing about “Varsavarti” is Mara’s name the devil in the Buddhism 2 percent, Knowing about “Varsavarti” is Mara’s name the devil in the Buddhism not so much 8.5 percent, Never knowing about “Varsavarti” is Mara’s name the devil in the Buddhism 89.5 percent. Part 2 is to assess the opinions and attitudes of respondents about to Artworks "The believe of Mara which is effect on Human ideas" consists of 2 Series (The Mara of defilement, encounters with Mara), the total of 10 pieces of the overall assessment of the Artworks of the two sets of results is a favorite of the audience. Part 3 presents to comments submitted in the Artworks two series have found that every the idea is for the great information. And get to know the response to this presentation of the Artworks. Which the information these will be useful for creating the next great research.



ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์

ของ

ธนพล จุลกะเศียน

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2555

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน

.....ประธาน

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์)

(รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)

.....กรรมการ

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวาลาวัฒน์)

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวาลาวัฒน์)

.....กรรมการ

(ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน)

## ประกาศคุณูปการ

ปริญญาบัตรฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจากคณะกรรมการ และรองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์ ประธานกรรมการควบคุมปริญญาบัตร ที่ให้คำปรึกษาแนะนำในการทำวิจัย รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวาลาวัฒน์ และรองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขปริญญาบัตรจนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ถนอม ชากักดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิวัฒน์ ปัญญาตระกูล อาจารย์สุพจน์ ศิริวิชเน็กร และอาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะ จินตทัศน์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชา องค์ความรู้ทางศิลปะ ตลอดจนประสบการณ์ในการเรียนรู้ เสนอแนะแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขอขอบพระคุณครู อาจารย์ และเพื่อนๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่ เป็นผู้สร้างเสริมความรู้ ประสบการณ์ต่างๆ และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ตลอดมา

ท้ายที่สุดนี้ขอกราบขอบพระคุณมารดา ณาภรณ์ จุลกะเศียน และครอบครัว ที่ได้คอยดูแลทุกสิ่งทุกอย่างโดยเฉพาะทางการศึกษาตั้งแต่วัยเด็กจนถึงปัจจุบันและยังเป็นกำลังใจสำคัญในการทำปริญญาบัตรฉบับนี้สำเร็จด้วยดี

ธนพล จุลกะเศียน

# สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารเกี่ยวกับ “มาร”.....	8
คำจำกัดความของคำว่า มาร.....	8
เรื่อง มาร ในพุทธศาสนา.....	10
กิลเดมาร.....	11
ขันทมาร.....	14
เทวปุตตมาร.....	17
อภิสังขารมาร.....	27
มัจจุมาร.....	28
เอกสารเกี่ยวกับรูปแบบทางศิลปกรรมเรื่องมารทางพุทธศาสนา.....	28
ศิลปกรรมเรื่อง มาร ทางพุทธศาสนา.....	28
ศิลปกรรมเรื่องมารทางพุทธศาสนาในประเทศไทย.....	34
เอกสารเกี่ยวกับแนวคิดรูปแบบและส่วนประกอบในการสร้างสรรค์.....	63
การสร้างแบบสอบถาม.....	78
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	81

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....83
	ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง.....83
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....84
	วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล.....85
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....85
	วิเคราะห์ในส่วนของเนื้อหา.....85
	วิเคราะห์กลวิธีในการสร้างสรรคงาน.....87
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....87
	กรอบขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและพัฒนา.....88
4	กระบวนการสร้างสรรค์.....89
	การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....89
	สรุปผล ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....92
	สรุปผล จากตาราง 1 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โทสะ1”.....95
	สรุปผล จากตาราง 2 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โทสะ2”.....97
	สรุปผล จากตาราง 3 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โมหะ1”.....99
	สรุปผล จากตาราง 4 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โมหะ2”.....101
	สรุปผล จากตาราง 5 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โลภะ1”.....103
	สรุปผล จากตาราง 6 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โลภะ2”.....105
	สรุปผล จากตาราง 7 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “ขันทมาร”.....107
	สรุปผล จากตาราง 8 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “เทวปุตมาร”.....109
	สรุปผล จากตาราง 9 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “อภิสังขารมาร”.....111
	สรุปผลจากตาราง 10 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “มัจจุมาร”.....113
	สรุปผล แบบปลายเปิดโดยแสดงความคิดเห็น.....114

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	115
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....	116
สรุปผลการศึกษาวิจัย.....	116
สรุปผล จากตาราง 1.....	117
สรุปผล จากตาราง 2.....	117
สรุปผล จากตาราง 3.....	117
สรุปผล จากตาราง 4.....	117
สรุปผล จากตาราง 5.....	118
สรุปผล จากตาราง 6.....	118
สรุปผล จากตาราง 7.....	118
สรุปผล จากตาราง 8.....	118
สรุปผล จากตาราง 9.....	119
สรุปผล จากตาราง 10.....	119
สรุปผลจากตารางทั้งหมด.....	119
แบบแสดงความคิดเห็นแสดงความคิดเห็น.....	120
การอภิปรายผล.....	120
ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย.....	121
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	121
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>123</b>
<b>ภาคผนวก.....</b>	<b>127</b>
ภาคผนวก ก. แบบสอบถามเพื่อการวิจัย.....	127
ภาคผนวก ข. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	133
ภาคผนวก ค. ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์.....	135

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

ภาคผนวก(ต่อ)

ภาคผนวก ง. จัดแสดงผลงาน ณ หอศิลปกรรมศรีนครินทรวิโรฒ.....146

ประวัติย่อผู้วิจัย.....149



## บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพหินสลักमारวิชัย(मारผจญ)แบบสาญจี.....	29
2 ภาพमारผจญแบบอมราวดี.....	30
3 ภาพमारวิชัยในศิลปะสมัยคันธาระ.....	31
4 ภาพमारผจญที่บุโรพุทโธ.....	32
5 ภาพหินสลักเรื่องราว มารผจญ ที่ผนังถ้ำอชันดา.....	32
6 พระพุทธรูปमारวิชัย(मारผจญ)ที่แคชเมียร์ ประเทศอินเดีย.....	33
7 ภาพจิตรกรรมमारผจญศิลปะแบบตุนหวงประเทศจีน.....	34
8 ภาพพระพุทธรูปไม้ที่วัดพระรูป จังหวัดสุพรรณบุรี.....	35
9 ภาพแกะสลักพุทธประวัติตอนमारผจญที่ปราสาทหินพิมาย จังหวัดนครราชสีมา.....	35
10 มารผจญสมัยอยุธยาในพระอุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม.....	37
11 ภาพพุทธประวัติตอน “मारผจญ” ในพระอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม.....	38
12 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ วัดช่องนนทรี.....	38
13 ภาพภาพमारผจญ ในสมุดภาพไตรภูมิสมัยกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 8 .....	39
14 ภาพพุทธประวัติตอน “मारผจญ” ในสมุดภาพไตรภูมิฉบับหลวงสมัยกรุงธนบุรี เลขที่ 10.....	39
15 ภาพमारผจญในสมุดภาพไตรภูมิฉบับหลวงสมัยกรุงธนบุรีเลขที่ 10/ก .....	40
16 ภาพจิตรกรรมในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์.....	41
17 ภาพमारผจญวัดดุสิตาราม.....	42
18 ภาพमारผจญวัดสุวรรณาราม กรุงเทพฯ .....	42
19 ภาพमारผจญวัดไชยทิศ.....	43
20 ภาพจิตรกรรม มารผจญ ในโบสถ์วัดสุวรรณดาราราม จังหวัดกรุงศรีอยุธยา.....	43
21 ภาพमारผจญวัดชมภูเวก.....	44
22 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ วัดทองธรรมชาติ.....	45
23 ภาพमारผจญวัดเจตวงศ์ จังหวัดปทุมธานี.....	45
24 ภาพमारผจญที่วัดจันทบุรี.....	46

## บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
25 ภาพमारผจญที่มหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี.....	46
26 ภาพमारผจญวัดพระบรมธาตุทุ่งยั้ง จังหวัดอุตรดิตถ์.....	47
27 ภาพमारผจญ ในพระอุโบสถวัดคงคาราม จังหวัดราชบุรี.....	47
28 ภาพเขียนลายรดน้ำพุทธประวัติเรื่อง มารผจญ วังสวนผักกาด กรุงเทพฯ .....	48
29 ภาพमारผจญที่สร้างขึ้นโดย พระเทวาทินิมิต.....	49
30 ภาพमारผจญฝาผนังวัดพุทธปทีป.....	49
31 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ ที่อุโบสถวัดตรีทศเทพวรวิหาร.....	50
32 ภาพमारผจญ ที่วัดสำปะชิว อยู่น.เมือง จ.สุพรรณบุรี.....	51
33 ภาพวาดเกี่ยวกับเรื่องพุทธประวัติตอน มารผจญ ของ อาจารย์ ปรีชา เกาทอง.....	51
34 ภาพผลงานชื่อ มารผจญ 3 ของ ลิปิกร มาแก้ว.....	52
35 ภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีมาร วัดพระรูป.....	53
36 ภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีมาร ที่ปราสาทหินพิมาย.....	53
37 ภาพแสดงลายละเอียดของภาพमारผจญที่วัดสุวรรณาราม.....	54
38 ภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีมาร.....	55
39 ภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีมารที่วังสวนผักกาด.....	56
40 ภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีมารที่สร้างขึ้นโดย พระเทวาทินิมิต.....	56
41 ภาพแสดงลายละเอียดของภาพमारผจญที่วัดสุวรรณาราม.....	57
42 ภาพแสดงลายละเอียดของภาพमारผจญที่วัดสุวรรณาราม.....	57
43 การแสดงสีหน้าในสภาวะโกรธของมนุษย์.....	58
44 การแสดงสีหน้าในสภาวะประหลาดใจของมนุษย์.....	59
45 การแสดงสีหน้าในสภาวะขยะแฉงของมนุษย์.....	59
46 การแสดงสีหน้าในสภาวะกลัวของมนุษย์.....	60
47 การแสดงสีหน้าในสภาวะเศร้าของมนุษย์.....	60
48 การแสดงสีหน้าในสภาวะการดูถูกของมนุษย์.....	61



## บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
49 การแสดงสีหน้าในสภาวะมีความสุขของมนุษย์.....	61
50 ภาพหัวโขนตัวทศกัณฐ์.....	62
51 ภาพตัวเกียร์ติมุข.....	62
52 ภาพผลงานจิตรกรรมชื่อ The Scream ศิลปิน Edvard Munch.....	69
53 ภาพผลงานจิตรกรรมชื่อ ความปิติ (Small Pleasure)โดยวาสสิลี แคนดินสกี.....	69
54 ภาพผลงานจิตรกรรมชื่อThe tower of the blue horses ของ Franz Marc.....	70
55 ภาพผลงานจิตรกรรมชื่อ เอกนัย (Convergence) ของแจคสัน พอลลอค.....	70
56 ภาพผลงานจิตรกรรมของซัค โคลส.....	71
57 ภาพผลงานจิตรกรรมของซัค โคลส.....	72
58 ภาพผลงานจิตรกรรมของซัค โคลส.....	72
59 ภาพผลงานจิตรกรรมของซัค โคลส.....	73
60 ภาพผลงานจิตรกรรมของซัค โคลส.....	73
61 ภาพผลงานจิตรกรรมของซัค โคลส.....	74
62 กรอบขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและพัฒนา.....	88
63 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน “โทสะ1” .....	94
64 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน “โทสะ2” .....	96
65 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน “โมหะ1”.....	98
66 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4 ชื่อผลงาน “โมหะ2”.....	100
67 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5 ชื่อผลงาน “โลภะ1”.....	102
68 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5 ชื่อผลงาน “โลภะ2”.....	104
69 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 7 ชื่อผลงาน “ขันทมาร”.....	106
70 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 8 ชื่อผลงาน “เทวปุตมาร”.....	108
71 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 9 ชื่อผลงาน “อภิสังขารมาร”.....	110
72 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 10 ชื่อผลงาน “มัจจุมาร”.....	112

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

ในยุคปัจจุบันสังคมมีปัญหามากมายให้เราได้พบเห็นไม่ว่าจะเป็นการประสบพบเห็นด้วยตนเอง หรือการได้รับรู้ตามข่าวสารต่างๆ ปัญหาทางสังคมเหล่านี้ในวันจะมีการเพิ่มจำนวนมากขึ้นเช่นในกรณีการออกมาให้ข้อมูลของ นางปวีณา หงสกุล ในวันที่ 26 ก.ค.53 ประธานมูลนิธิปวีณาหงสกุลเพื่อเด็กและสตรี ที่เปิดเผยถึงตัวเลขของผู้ที่เข้าร้องขอความช่วยเหลือจากมูลนิธิปวีณาฯ ตั้งแต่เริ่มก่อตั้งเมื่อ พ.ศ.2543 จนถึง พ.ศ.2552 รวมระยะเวลา 10ปี มีตัวเลขผู้ที่ร้องขอให้ทางมูลนิธิช่วยเหลือจำนวน 45,164 ราย ซึ่งถือว่าเป็นตัวเลขที่สูงมาก โดยเริ่มจากในปี 2543 มีผู้ร้องขอความช่วยเหลือจากมูลนิธิ 2,790 ราย ปี 2544 จำนวน 3,568 ราย ปี 2545 จำนวน 4,634 ราย ปี 2546 จำนวน 5,408 ราย ปี 2547 จำนวน 5,126 ราย ปี 2548 จำนวน 6,126 ราย ปี 2549 จำนวน 4,544 ราย ปี 2550 จำนวน 4,457 ราย ปี 2551 จำนวน 3,964 ราย และปี 2552 จำนวน 4,553 ราย(ไทยรัฐ. 2553:online)

ด้วยปัญหาทางสังคมที่ดูเพิ่มขึ้นนี้เองทำให้เกิดแนวคิดที่ต้องการให้ผู้คนได้เริ่มตระหนักถึงความไม่ดีที่อยู่ใกล้ตัวของมนุษย์ทุกคน ในการที่จะเข้าใจและแก้ไขซึ่งการกระทำสิ่งๆ ที่ผิดต่างๆ ของมนุษย์ได้นั้นจำเป็นจะต้องเข้าใจถึงสาเหตุที่ก่อให้เกิดขึ้น เนื่องด้วยการที่มนุษย์จะกระทำความผิดนั้น น่าจะต้องมีเหตุปัจจัยในการกระทำอยู่เป็นพื้นฐานและตัวพื้นฐานทางความคิดในการกระทำสิ่งๆ ที่ผิดนี้เองน่าจะเป็นต้นต่อของปัญหาที่สำคัญ

ซึ่งในการที่จะพยายามทำความเข้าใจต่อมนุษย์ในพฤติกรรมต่างๆ และการปรับเปลี่ยนให้สังคมความเป็นอยู่ของมนุษย์ดีขึ้นนั้นน่าจะต้องเริ่มจากตัวของแต่ละบุคคลในสังคมแม้ว่าในสังคมจะมีตัวบทกฎหมายมาบังคับใช้อยู่แต่ก็เป็นการป้องกันที่ปลายเหตุการจะแก้ไขจึงควรต้องสร้างตัวจิตสำนึกที่ดีให้กับมนุษย์ทุกคน โดยในอดีตที่ผ่านมาเรามักนึกคิดมากมายที่พยายามทำความเข้าใจในประเด็นนี้และการที่จะเข้าใจเรื่องนี้ได้ดีนั้นจำเป็นจะต้องเห็นในประเด็นการจำกัดความในเรื่องความดีและความชั่วที่ชัดเจน แต่ในความเป็นจริงการแบ่งแยกระหว่างความดีและความชั่วเป็นเรื่องที่ยากเนื่องด้วยมันเกาะเกี่ยวและผูกพันกันจนแยกไม่ออกเนื่องด้วยความเป็นนามธรรมของตัวมันเองสิ่งเหล่านี้จึงเป็นดังสภาวะที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ เช่นการแสดงความคิดเห็นของนักวิทยาศาสตร์ พอล ทิลลิช ที่กล่าวว่า “ความชั่วคือการเชิดชูสิ่งๆ ที่มีเหตุปัจจัยให้กลายเป็นสิ่งไร้เหตุปัจจัย” (สติเฟน แบทซ์เลอร์.2550:39) และโบเดอแลร์ที่ได้กล่าวไว้ว่า “การรักพระเจ้าทำได้ยากกว่าการศรัทธาพระองค์ แต่ผู้คนในศตวรรษนี้อาจตรงกันข้าม พวกเขาอาจรักซาตานได้ง่ายกว่าศรัทธามัน ทุกคนรับใช้ซาตาน แต่ไม่มีใครศรัทธามัน นี่คือการซบซ้อนสุดแยบยลของมาร”(สติเฟน แบทซ์เลอร์.2550:52-53) จะเห็นได้ว่าแนวคิดของทั้งสองท่านนั้นความชั่วมีเหตุปัจจัยที่ซ่อน

อยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ ซึ่ง นักจิตวิทยา ฟรอยด์มีความเห็นว่า จิตสำนึกเกี่ยวกับตัวตน(ego)เกิดจากพลังสองอย่างที่ขัดแย้งกันอย่างไม่อาจประนีประนอมได้ นั่นคือแรงขับอย่างหลบหลับตาทางชีววิทยา(ส่วนใหญ่คือความเห็นแก่ตัวในจิตใต้สำนึก -id) กับศีลธรรมที่ควบคุมโดยสังคัม(Superego) พลังทั้งสองนี้มีลักษณะของมารอยู่ในตัว คือ ความอยากความกลัวที่จู่โจมทำร้ายเรา ทัดชนะกับความคิดเห็นที่กักขังเราไว้ทำนองเดียวกัน การที่เราพูดถึงการพ่ายแพ้พลังที่ไม่อาจต้านทาน การเสียดสีหรือความหมกหมุ่นทางจิตประสาทจนมีนัยนั้น เป็นการอธิบายทางจิตวิทยา ถึงการอยู่ร่วมกับความชั่วร้าย(สติเฟิน แบร์ทเชเลอร์. 2550:49) จากข้อมูลเหล่านี้เห็นได้ว่าประเด็นเรื่องความดีและความชั่วนั้นมีความสำคัญอยู่ไม่น้อยแม้ว่าจะเป็นเรื่องที่อยู่ภายใต้จิตใจของแต่ละบุคคลแต่สิ่งนี้จะส่งผลกระทบต่อสังคัมโดยรวมเป็นวงกว้าง เนื่องด้วยเมื่อแต่ละบุคคลขาดจิตสำนึกที่ดีหรือไม่สามารถสกัดกั้นความชั่วที่อยู่ภายใต้จิตใจของตนได้ก็จะเกิดการเบียดเบียนผู้อื่น แต่การหยุดยั้งสิ่งชั่วร้ายเหล่านี้ไม่ใช่เรื่องง่าย สถาบันที่จะส่งผ่านข้อมูลรากฐานแนวความคิดให้มนุษย์ในเรื่องความดีและความชั่วนี้ได้โดยผ่านความเชื่อมาแต่โบราณก็คือ ศาสนา และในคำสอนศาสนาเกือบทุกศาสนานั้นได้มีกรกล่าวถึงในประเด็นเรื่องของ ความชั่ว สิ่งที่ไม่ดีรวมถึงสิ่งที่ไม่ควร แต่จะต้องนั้นมีกันมาอย่างยาวนาน แต่อาจมีการเรียกขานแตกต่างกันออกไปในแต่ละศาสนา เช่น ศาสนาโซโรอัสเตอร์ (Zoroastrianism) ของเปอร์เซียที่อยู่ในช่วงระหว่าง 1000 – 600 ปีก่อนคริสตกาลก่อตั้งขึ้นโดย ชาราตุสทรา เรียกนามของพระเจ้าสูงสุดของตนว่า อฮูรา มาสดาห์ (Ahura Mazda) มีปีศาจร้ายที่มีหัวหน้าชื่อ อหริมัน (Ahriman) (บุญเย็น วอทอง. 2550 : 173 -175) ซึ่งทั้ง 2 สิ่งนี้เป็นตัวแทนสิ่งที่เป็นปรปักษ์ต่อกัน คือแสงสว่างกับความมืด ความดีและความชั่ว นิทเช่ เขียนไว้ในหนังสือ“นี่แหละมนุษย์” ( Ecce Homo) ว่า “ชาราตุสทราเป็นคนแรกที่เห็นว่าการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่วคือวัฏจักรที่แท้จริงของสิ่งทั้งปวง”(สติเฟิน แบร์ทเชเลอร์.2550:34)

ใน ยิว และคริสเตียนมีซาตาน (Satan) ผู้เป็นตัวแทนของสิ่งไม่ดีดังเช่นความเชื่อในศาสนาคริสต์ที่ว่า “ความมืด ( Darkness ) เป็นสัญลักษณ์ของความมืดบอดแห่งจิตวิญญาณ พญามารจึงได้รับสมญาว่าเจ้าชายแห่งความมืด อาณาจักรของซาตานมีแต่ความมืดมน ในขณะที่อาณาจักรของพระเจ้านั้นแต่ความสว่างไสว” (จอร์จ เฟอร์กูสัน . 2549 : 49 )

ส่วนศาสนาอิสลามซึ่งนับถือพระเจ้าองค์เดียวกันกับยิวและคริสเตียนแต่เรียกนามพระเจ้าตามภาษาอาหรับว่า เอลอฮิม (Elohim) หรือ อัลเลาะห์ (Allah) และเรียกศัตรูของอัลเลาะห์ว่า ไชตอน ซึ่งก็คือซาตานนั่นเอง สติเฟิน แบร์ทเชเลอร์ ได้อธิบายไว้ว่า “มารคือสิ่งที่กีดขวางวิถีแห่งชีวิต มันทำให้เราหงุดหงิด ติดขัด ตื้อตัน เหมือนถูกล้อมกรอบ ในภาษาฮีบรู คำว่าซาตาน หมายถึง ปรปักษ์ คำว่ามารหรือ ซาตาน (diabolos) ในภาษากรีกหมายถึง ผู้โยนสิ่งกีดขวางไว้บนเส้นทาง พระพุทธเจ้าชาวอินเดียนเรียกความชั่วร้ายนี้ว่า มาร ซึ่งภาษาบาลีและสันสกฤตแปลว่า นักฆ่า”(สติเฟิน แบร์ทเชเลอร์.2550:19)

ในส่วนของศาสนาพุทธที่เป็นศาสนาแบบ อเทวนิยม ที่ไม่เชื่อในการมีอยู่จริงของพระเจ้า โดยเชื่อว่าโลกและสรรพสิ่งเกิดขึ้นเองตามกฎของธรรมชาติ เชื่อว่ามนุษย์เป็นผู้กำหนดชะตาชีวิตของตนเอง ผู้ตรัสรู้

ธรรมสูงสุดคือพระพุทธเจ้า แม้เป็นศาสดาที่เป็นมนุษย์ก็ยังมีปรัภษ์คู่ขัดแย้งซึ่งเรียกว่า "มาร" พระพุทธเจ้าเรียกมารว่า "อันทกะ" อันทะ แปลว่า "สิ้นสุด" "จำกัด" "ขอบเขต" หรือ "ขอบฟ้า" ปัจจัย ก ในภาษาบาลี หมายถึง "ผู้กระทำ" หรือ "ผู้ก่อให้เกิด"(สตีเฟน แบทซ์เลอร์.2550:26)

ในคำว่า "มาร" นี้เป็นคำที่ได้มีการกำหนดเอาไว้โดยศาสนามาเป็นเวลาล้านปีซึ่งเป่า สำคัญ ในการส่งผ่านเรื่อง "มาร" นี้มายังคนทั้งหลายก็เพื่อมุ่งหวังให้มนุษย์พึงระวังและหลีกเลี่ยงในตัวปัจจัยที่จะ ก่อให้เกิดซึ่งสิ่งที่ไม่ดี แต่ในยุคปัจจุบันนี้อาจเข้าใจคำว่า มาร นี้แตกต่างออกไปจากความเชื่อรากฐาน เดิมที่ศาสนาได้เป็นผู้ที่กำหนดเอาไว้ เนื่องด้วยภาพที่ปรากฏขึ้นภายในใจในเรื่อง มาร ของแต่ละคนจะ แตกต่างกันไปตามแต่ประสบการณ์การรับรู้ของแต่ละบุคคล ภาพที่ปรากฏนั้นโดยส่วนมากจะเป็นตัว นำเกลียดน่ากลัว ที่คนส่วนใหญ่มักมีจินตนาการว่ามารเป็นสิ่งที่น่าเกลียด เพราะในยุคปัจจุบันเรานั้น ได้รับเอาข้อมูลที่หลากหลายจากแหล่งต่างๆ อาทิเช่นหนังสือ ภาพยนตร์ และสื่ออีกหลากหลายรูปแบบ โดยสิ่งต่างๆ นั้นส่วนใหญ่จะมีสิ่งที่เป็นตัวแทนของความดีเป็นตัวแทนและมีสิ่งที่ตรงกันข้ามกันเป็น ตัวแทนความชั่วร้าย สิ่งนี้เองผู้ที่เป็นคนที่สร้างข้อมูลในรูปแบบต่างๆ เหล่านี้ขึ้นมาได้นำเอาความเชื่อ บางอย่างผสมผสานกับมุมมองการรับรู้ของตนก่อเกิดเป็นจินตนาการในการสร้างสิ่งที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่ดี และสิ่งที่ตรงกันข้ามกับความดีขึ้นมา ซึ่งภาพตัวแทนของสิ่งที่ดีและไม่ดีที่อยู่ภายในใจของผู้สร้างนี้เองที่ เป็นตัวที่ถูกถ่ายทอดมาสู่ผู้รับสาร และทำให้ภาพลักษณะต่างๆ ในจิตใจของผู้สร้างเข้ามาอยู่ภายในความ ท่องจำของผู้ชม รวมถึงแนวความคิดหลักของเรื่อง มาร ที่ศาสนาเป็นผู้ได้กำหนดเอาไว้ก็มีการผิดเพี้ยนไป จากเดิม เช่นในคำอธิบาย "มาร" ในพจนานุกรมไทยที่แปลว่าเป็นเทวดาจำพวกหนึ่ง มีใจหายบ้า คอย กัดกันไม่ให้ทำบุญ, ยักษ์ ผู้ที่เป็นอุปสรรคขัดขวาง (พจนานุกรมไทย ฉบับทันสมัย.2543 :415) ในที่นี้นั้น อธิบายมาอย่างคร่าวๆ จนอาจทำให้ผู้ที่อ่านเข้าใจผิดไปได้ หรือการเข้าใจของคนส่วนใหญ่ที่คิดว่า มาร มี รูปลักษณะเป็นยักษ์หรือเป็นสัตว์ประหลาดนั้นอาจเนื่องด้วยภาพลักษณะที่น่าเสนอเรื่องราว " มารผจญ " ในภาพจิตรกรรมฝาผนังศาสนสถานทางศาสนาพุทธในประเทศไทยที่ยังพบเห็นได้ทั่วไปในปัจจุบัน ที่มีการ นำเสนอภาพเหล่ากองทัพยักษ์และสัตว์นาๆ ชนิด ซึ่งการเขียนจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ นี้ได้รับ อิทธิพลทางเนื้อหาจากเรื่องราวพุทธประวัติที่มีสืบเนื่องกันมายาวนาน โดยในประเทศไทยนั้น เนื้อหาใน เรื่อง มารผจญ ที่นำเสนอออกมาในหลากหลายรูปแบบจะมีรากฐานมาจาก หนังสือเรื่อง "ปฐมสมโพธิ" ของ สมเด็จพระปรมานุชิตชิโนรสที่ทรงพระนิพนธ์ขึ้น โดยในเรื่องราวเนื้อหานี้เป็นการแสดง ถึงอิทธิปาฏิหาริย์ที่พระพุทธเจ้าทรงมีชัยเหนือพญาวสวัตติมาร ที่นำกองทัพมารมาขัดขวางการตรัสรู้ของ องค์พระพุทธเจ้า ในประเด็นนี้เองได้มีผู้ให้ความเห็นไว้แตกต่างกันออกไปคือในบางกลุ่มจะเชื่อในเรื่องราว ปาฏิหาริย์เหล่านี้แต่ในบางกลุ่มก็มีมุมมองที่แตกต่างกันออกไปเช่น อรอนงค์ ตั้งก่อเกียรติ ได้ให้ ความเห็นว่า ปฐมสมโพธิกา หมายถึง เรื่องราวที่เกี่ยวกับการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า พรรณคดีเรื่องนี้ เป็นพุทธประวัติอย่างละเอียด ในแนวสรรเสริญพระพุทธคุณ เน้นหนักไปทางอิทธิปาฏิหาริย์ ซึ่งโน้มเอียงไป ทางคติพุทธศาสนาฝ่ายมหายาน (อรอนงค์ ตั้งก่อเกียรติ:online) ศาสตราจารย์เสถียรพงษ์ วรรณปก

ได้ให้ความเห็นว่าเรื่องราวเกี่ยวกับพระพุทธเจ้ามักจะมีอิทธิปาฏิหาริย์แทรกอยู่ด้วยเสมอทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้รวบรวมต้องการให้เห็นว่า การปฏิบัติขั้นแห่งพระพุทธเจ้าก่อให้เกิดประโยชน์สุขแก่มวลมนุษย์ ถ้าจะเล่าสั้น ๆ โดยไม่แทรกเรื่องราวมหัศจรรย์ก็ดูอะไรอยู่ อีกอย่างหนึ่งอาจเป็นเพราะแนวการเล่าเรื่องต้องใช้ภาษาที่สละสลวย จึงต้องต่อเติมเสริมต่อให้เกินจริงไปบ้าง ผู้อ่านจึงไม่ควรถือเคร่งตามตัวอักษรไปทั้งหมดควรคิดว่า นั่นเป็นเพียงบุคลาธิษฐาน (ศาสตราจารย์เสถียรพงษ์ วรรณปก:online) จากที่ได้ยกมากล่าวถึงสังเกตได้ว่าเรื่อง มาร เป็นดั่งสิ่งที่เป็นนามธรรมจนไม่สามารถจับต้องได้ ทำให้ภาพลักษณ์ที่อยู่ในความคิดของแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกันออกไปอย่างมาก การกำหนดกฎเกณฑ์รูปลักษณะจึงเป็นไปได้ มารจึงเป็นเพียงภาพในมโนคติของมนุษย์เท่านั้น สตีเฟน แบทซ์เลอร์ ได้อธิบายไว้ว่า "ไม่ว่าวิเคราะห์และจำแนกมารได้อย่างละเอียดถี่ถ้วนเพียงใด การนิยามนั้นก็มีความเลื่อนไหลอย่างยิ่ง การพยายามจะนิยามมารยิ่งสิ่งที่จะทำให้มองเห็นมารมากขึ้น"(สตีเฟน แบทซ์เลอร์.2550:28) แม้ว่า มาร จะมีการนิยามและกำหนดซึ่งรูปลักษณะได้ยากแต่ในทางคำสอนทางพุทธศาสนาได้มีการอธิบายเอาไว้อย่างละเอียดโดยในหลักคำสอนในทางพุทธศาสนานั้นได้อธิบายเอาไว้ว่า มารมีอยู่ 5 ประเภทด้วยกัน ประกอบด้วย 1. กิเลสมาร 2. ชันธมาร 3. อภิสังขารมาร 4. เทวบุตรมาร 5. มัจจุมาร ซึ่งอธิบาย ได้ดังนี้

1. กิเลสมาร (the Mara of defilement) หมายถึง เรื่องที่เกี่ยวกับกระบวนการความคิดหรือสติปัญญา กิเลสคือความรู้สึกที่ชั่วร้าย เป็นความคิดที่ชั่วร้ายหลายๆ ประการ ที่เรารู้จักกันดีคือ โทสะ โมหะ โลภะ(พุทธทาสภิกขุ.2545:14)

โทสะ หมายถึง ความโกรธ ความขัดเคือง ความไม่พอใจ เกิดจากมานะคือความถือตัวถือตน

โมหะ หมายถึง ความหลง ความเขลา ความโง่ ความไม่รู้ตามที่เป็นจริง เกิดจากความคิดเห็นที่ผิดจากการไม่ใช้ปัญญาพิจารณาให้ประจักษ์ในเรื่องนั้นๆ ให้ถ่องแท้ถี่ถ้วนก่อน

โลภะ หมายถึง ความโลภ ความอยากได้เกิดจากเกิดจากตัณหาคือความทะยานอยากได้ เมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้จิตหิวโหยอยากได้

2. ชันธมาร (the Mara of the aggregates) หรือขันธ 5 หมายถึง มารที่อยู่ในชีวิตของเราเอง คำว่าขันธ แปลว่า กอง หมวด หมู่ ส่วน เป็นการแยกร่างกายออกเป็นส่วนๆ ออกเป็น ห้าส่วน ตามสภาพร่างกายอันเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ มองเห็นได้และนามธรรมที่ประกอบด้วย

1.1. รูป (รูปขันธ) ส่วนที่เป็นรูปอันได้แก่ร่างกาย

1.2. เวทนา (เวทนาขันธ) ส่วนที่เป็นการเสวยอารมณ์ อันได้แก่ ความรู้สึกสุข ทุกข์ หรือ เฉยๆ

1.3. สัญญา (สัญญาขันธ) เป็นการกำหนดความหมาย หรือจำในอารมณ์ที่ผ่านมาจากตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ

1.4. สังขาร (สังขารขันธ) มีลักษณะปรุงแต่ง หมายถึง สภาพที่ปรุงแต่งจิตให้ดีหรือชั่ว หรือเป็นกลางๆ โดยมีเจตนาเป็นตัวนำ ทำจิตเป็นกุศล อุกุศลหรืออัพยาทุกต (ไม่ดีไม่ชั่ว)

1.5. วิญญาณ (วิญญาณขันธ์) ส่วนที่เป็นความรู้แจ้งอารมณ์ผ่านทางอายตนะทั้ง 6 (เถียรนันท. 2552:54-55)

3.อภิสังขารมาร (the Mara of Karma-formations) หมายถึง กรรมชั่ว กรรมที่ไม่พึงปรารถนา (พุทธทาสภิกขุ.2545:19)

4.เทพบุตรมาร (the Mara as deity) หมายถึงมารคือเทพบุตร, เทพยิ่งใหญ่ระดับสูงสุดแห่งชั้นกามาวจรตนหนึ่งชื่อว่ามาร เพราะเป็นนิमितแห่งความขัดข้อง คอยขัดขวางเหนี่ยวรั้งบุคคลไว้ มิให้ล่วงพ้นจากแดนอำนาจครอบงำของตน โดยชักให้ห้วงพะวงในกามสุขไม่หาญ เสียดสะออกไปบำเพ็ญคุณความดียิ่งใหญ่ได้

5.มัจจุมาร (the Mara as death) หมายถึงความตาย, ความตายเป็นมาร เพราะเป็นตัวการตัดโอกาส ที่จะก้าวหน้าต่อไปในคุณความดีทั้งหลาย ( พจนานุกรมพุทธศาสตร์.ฉบับประมวลธรรม:2446)

ซึ่งคำสอนทางพุทธศาสนานี้ได้ครอบคลุมทั้งปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายในของการก่อให้เกิดสิ่งที่ไม่ดีที่เกี่ยวข้องกับตัวมนุษย์เอง และเมื่อผู้คนเข้าใจในประเด็นเรื่องนี้ดีแล้วจะสามารถหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ดีทั้งปวงได้อย่างถูกต้อง แต่ในประเทศไทยนั้นประชากรส่วนใหญ่ของประเทศนับถือศาสนาพุทธแต่มักจะละเลยซึ่งคำสอนที่เป็นส่วนสำคัญในทางศาสนาพุทธโดยมักจะเชื่อและศรัทธาไปในทางอิทธิปาฏิหาริย์ต่างๆ ทำให้มีทัศนคติเกี่ยวกับเรื่อง มาร ไปในทาง ยักษ์ ภูติ ผี ปีศาจ เป็นส่วนใหญ่จึงทำให้วัตถุประสงค์สำคัญในคำสอนเกี่ยวกับเรื่อง มาร นี้ขาดความสำคัญไป

จากข้อมูลดังกล่าวนี้พอจะประมวลปัญหาได้ดังนี้

1. ความเข้าใจในประเด็นเรื่อง “มาร” ของคนในยุคปัจจุบันที่เข้าใจผิดไปจากหลักคำสอนของทางพุทธศาสนา

2. ภาพลักษณ์”มาร”ในมโนคติของคนส่วนใหญ่ที่ได้รับมาจากสื่อหลากหลายรูปแบบจนทำให้ผู้คนเริ่มสับสนในการจำกัดความเรื่องมารที่พุทธศาสนาต้องการให้รู้ ทำให้การสื่อถึงวัตถุประสงค์สำคัญในเรื่องนี้ไม่สามารถเข้าถึงผู้คนได้

ปัญหาทั้งหลายดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจเสาะแสวงหาแนวทางที่จะลดหรือบรรเทาปัญหาเกี่ยวกับเรื่องราวของ”มาร”ทางความเชื่อของศาสนาพุทธเพื่อที่จะทำให้คนในสังคมยุคปัจจุบันได้ตระหนักในเรื่องความดี ความไม่ดี ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาคิดค้นในวิธีการนำเสนอข้อมูลเหล่านี้สู่สังคมโดยการนำเอาข้อมูลทางด้านเนื้อหาที่ได้ค้นคว้ามาศึกษา วิเคราะห์ และใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการนำเสนอรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปจากการนำเสนอภาพ มารผจญ ที่ใช้คติการสร้างที่มีมาแต่ดั้งเดิมของรูปแบบศิลปกรรมไทยเพื่อที่จะเน้นประเด็นไปสู่ความเข้าใจในเรื่องของ มารตามคำสอนทางพุทธศาสนาให้มากขึ้นและลดทอนการนำเสนอแบบการเล่าเรื่อง (Narrative) ของงานจิตรกรรมไทยออกไป โดยศึกษาวิธีคิดของนักปรัชญา นักคิดตะวันตก เช่น โรลองด์ บาร์ธส์ ในประเด็นเรื่องมายาคติและ โศซัวร์ ในเรื่องของสัญลักษณ์ เพื่อให้เข้าใจในมุมมอง วิธีคิดของคนโดยรวมในสังคมและส่งผ่าน

แนวความคิดที่ปรากฏอยู่ในผลงานไปยังผู้ชมได้ตรงวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยให้มากที่สุด ทั้งนี้ในด้านรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้ทำการศึกษารูปแบบศิลปะแบบเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism) ที่ให้ความสำคัญในการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกและใช้สีในการกระตุ้นอารมณ์มากกว่าที่จะถ่ายทอดภาพของธรรมชาติและผลงานของ ชัค โคลส (Chuck Close) ศิลปินในรูปแบบ โฟโต้-เรียลลิสม์ (Photo-Realism) ซึ่ง ชัค โคลส เป็นศิลปินที่มีลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านใบหน้าของมนุษย์สื่อตรงมายังผู้ชม และรูปแบบนี้เองผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำเอาข้อมูลทั้งหลายเหล่านี้มาสรุปเป็นความคิดรวบยอดก่อเกิดเป็นรูปแบบผลงานจิตรกรรมที่ใช้สีในการกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมผ่านใบหน้าของมนุษย์ที่ทับซ้อนกันกับภาพใบหน้าของบุคคลหรือตัวละครที่มีมาแต่โบราณซึ่งผู้วิจัยนำมาเป็นบุคลากรพื้นฐานในประเด็นด้านลบเพื่อต้องการแสดงออกถึงสภาวะการรวมกันและคงอยู่ของมารและตัวของมนุษย์เอง และทำการประเมินผลงานวิจัยโดยการนำเอาผลงานที่สร้างสรรค์มาจัดแสดงนิทรรศการและสร้างแบบสอบถามขึ้นเพื่อวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ชมและสรุปผลของวัตถุประสงค์ของงานวิจัยขึ้น

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าเรื่องมารในคำสอนทางพุทธศาสนา
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่องมารในคำสอนทางศาสนาพุทธและนำเสนอต่อสาธารณชน เพื่อสาธารณชนจะได้ตระหนักถึงความสำคัญที่จะได้รับรู้แนวทางวิถีแก้ไขปัญหาที่ผู้วิจัยได้สะท้อนทางด้าน

2.1 แนวความคิดเรื่อง มาร ในคำสอนทางพุทธศาสนา

2.2 รูปแบบทางศิลปะที่นำเสนอเรื่อง มาร ในคำสอนทางพุทธศาสนา

### ข้อตกลงเบื้องต้น

ศึกษาเรื่อง มาร ในความเข้าใจของบุคคลทั่วไปและในคำสอนทางพุทธศาสนาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ทำให้บุคคลทั่วไปเข้าใจในความหมายของ มาร ในคำสอนทางพุทธศาสนามากขึ้น

### ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเรื่อง มาร ในคำสอนทางพุทธศาสนา
2. เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเรื่อง มาร ในคำสอนทางพุทธศาสนา
3. เป็นประโยชน์ต่อบุคคลทั่วไปเพื่อความเข้าใจในเรื่อง มาร ในคำสอนทางพุทธศาสนามากขึ้น

## ขอบเขตการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้จะศึกษาแนวความคิดความเข้าใจของบุคคลทั่วไปในเรื่อง มาร และมารที่อยู่ในคำสอนทางพุทธศาสนา

2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือภาพร่างจำนวน 50 ชิ้น

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่ได้รับผลกระทบรวมทั้งข้อมูลทางภาคทฤษฎีและข้อมูลทางภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัยแล้วนำมาวิเคราะห์เสร็จแล้วสร้างเป็นภาพร่างจำนวน 50 ชิ้น แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างเหมือนจริงได้จำนวน 10 ภาพโดยกำหนดให้

กลุ่มตัวอย่างชุดที่ 1 กิเลสมาร เป็นผลงานที่สร้างสรรค์เป็นผลงานด้านจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิค สีอะครายลิก ภาพที่1 ชื่อ โทสะ1 ภาพที่2 ชื่อ โทสะ2 ภาพที่3 ชื่อ โลกะ1  
ภาพที่4 ชื่อ โลกะ2 ภาพที่5 ชื่อ โมหะ1 ภาพที่6 ชื่อ โมหะ2

กลุ่มตัวอย่างชุดที่ 2 วจนุมาร เป็นผลงานที่สร้างสรรค์เป็นผลงานด้านจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิค สีอะครายลิก ภาพที่7 ชื่อ ชนทมาร ภาพที่8 ชื่อ เทวบุตรมาร ภาพที่9 ชื่อ อภิสังขารมาร  
ภาพที่10 ชื่อ มัจจุมาร

## คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. **มาร** หมายถึง ตัวแทนของสิ่งชั่วร้ายที่เป็นด้านตรงกันข้ามกับความดีที่พุทธศาสนาได้กำหนดไว้

2. **ศาสนา** หมายถึง ความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สิ่งเหนือธรรมชาติ ในหลักอภิปรายว่าทุกสรรพสิ่งเกิดขึ้นมาดำรงอยู่และจะเป็นเช่นไรต่อไป มีหลักการ สถาบัน หรือประเพณี ที่เป็นที่เคารพโดยทั่วไป แล้วอาจกล่าวได้ว่า ศาสนาเป็นสิ่งที่ควบคุม และประสานความสัมพันธ์ของมนุษย์ ให้อยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข คือ ให้มีหลักการ ค่านิยม วัฒนธรรมร่วมกันและวิถีทางที่มนุษย์เลือกใช้ในการดำรงชีวิต ให้สังคมเป็นหนึ่งเดียวกัน มีแนวทางไปในทิศทางเดียวกัน ด้วยหลักจริยธรรม คุณธรรม ศีลธรรมที่เป็นบรรทัดฐานเดียวกัน

3. **สภาวะ** หมายถึง สภาพ หรือ ความเป็นไปตามธรรมชาติของตัวมันหรือลักษณะของตัวมันเอง

4. **บุคลาธิษฐาน** หมายถึง เทียบให้เป็นบุคคล ,ยกให้เป็นบุคคล ,อุปมาเป็นบุคคลในด้านศิลปะ หมายถึงการใช้สัญลักษณ์แทนนามธรรมหรือความคิดเป็นบุคคล



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยได้จัดแบ่งตามประเภทต่างๆ ตามหัวข้อต่อไปนี้เป็น

1. เอกสารเกี่ยวกับ "มาร"
  - 1.1 คำจำกัดความของคำว่า มาร
  - 1.2 เรื่อง มาร ในพุทธศาสนา
    - 1.2.1. กิเลสมาร
    - 1.2.2. ชั้นทมาร
    - 1.2.3. เทวบุตรมาร
    - 1.2.4. อภิสังขารมาร
    - 1.2.5. มัจจุมาร
2. เอกสารเกี่ยวกับรูปแบบทางศิลปกรรมเรื่องมารทางพุทธศาสนา
  - 2.1 ศิลปกรรมเรื่องมารทางพุทธศาสนา
  - 2.2 ศิลปกรรมเรื่องมารทางพุทธศาสนาในประเทศไทย
3. เอกสารเกี่ยวกับส่วนประกอบทางศิลปะ
4. การสร้างแบบสอบถาม
5. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. เอกสารเกี่ยวกับ "มาร"

##### 1.1 คำจำกัดความของคำว่า มาร

คำว่า มาร มาจากรากศัพท์ของเปอร์เซีย"มาร์นี" คือเทพเจ้าแห่งแสงสว่างแต่ต่อมากลายเป็นแสงสว่างเทียม" มารเป็นเรื่องที่มีสอดแทรกอยู่ในอารยธรรมของมนุษยชาติมาช้านานตั้งแต่อารยธรรมอียิปต์ กรีก ฮินดู พุทธ คริสต์ แม้จะมีชื่อเรียกสิ่งชั่วร้ายแตกต่างกันไปตามภาษาท้องถิ่น ศาสนาคริสต์เรียกความชั่วร้ายว่า ซาตาน อิสลามเรียกว่า ไชตอน ฝ่ายศาสนาฮินดูจะนิยมเรียกว่า อสูร ส่วนศาสนาพุทธเรียกว่ามาร (เถียรนันท.2552:165) โบเดอแลร์ได้กล่าวไว้ว่า "การรักพระเจ้าทำได้ยากกว่าการศรัทธาพระองค์ แต่ผู้คนในศตวรรษนี้อาจตรงกันข้าม พวกเขาอาจรักซาตานได้ง่ายกว่าศรัทธามัน ทุกคนรับใช้ซาตาน แต่ไม่มีใครศรัทธามัน นี่คือการซบซนสุดแยบยลของมาร"(สติเฟน แบทซ์เลอร์.2550:52-53)

สติเฟน แบทซ์เลอร์ ได้อธิบายไว้ว่า "มารคือสิ่งที่กีดขวางวิถีแห่งชีวิต มันทำให้เราหงุดหงิด ติดขัด ต้อตัน เหมือนถูกล้อมกรอบ ในภาษาฮีบรู คำว่าซาตาน หมายถึง ปรปักษ์ คำว่ามาร หรือ ซาตาน

(diabolos) ในภาษากรีกหมายถึง ผู้โยนสิ่งกีดขวางไว้บนเส้นทาง พระพุทธเจ้าชาวอินเดีย เรียกความชั่วร้ายนี้ว่า มาร ซึ่งภาษาบาลีและสันสกฤตแปลว่า “นักฆ่า”(สตีเฟน แบทซ์เลอร์.2550:19)

ในความเชื่อของศาสนาไซโรแอสเตอร์ (Zoroasterianism ) เป็นศาสนาของชาวเปอร์เซีย มีศาสดาคือไซโรแอสเตอร์ เมื่อปีที่ 7 ก่อนคริสตกาล มีคำสอนว่าโลกนี้มีทวิเทพ (Dualistic) คือพระอาหุระ มาสตา (Ahura Mazda) เป็นเทพฝ่ายดี และอหริแมน (Ahriman) คือเทพฝ่ายชั่วร้าย คัมภีร์ทางศาสนาไซโรแอสเตอร์นั้นกล่าวว่านับแต่มีการสร้างมนุษย์คนแรกขึ้นก็ได้เกิดการต่อสู้กันไม่สิ้นสุดระหว่างอาหุระ มาสตา พระเจ้าแห่งแสงสว่างกับอหริแมนเจ้าแห่งความมืด ความพยายามอันไม่สิ้นสุดของมารร้ายที่ต้องการทำลายมนุษยชาติทำให้มันสอนมนุษย์ให้รู้จักศิลปะของการสงครามการทำลายล้าง ความเกลียดชังความเป็นปฏิปักษ์ (เจตน์ เจริญโท.2548:35-36)

มารในความเชื่อของศาสนาคริสต์ได้รับมาจากรากฐานของศาสนายูดาเยซึ่ง“พญามาร” หมายถึงผู้ที่พูดเรื่องเท็จชั่วช้าเกี่ยวกับอีกบุคคลหนึ่ง. “ซาตาน” หมายถึงศัตรูหรือผู้ต่อต้าน. คำเหล่านี้เป็นคำที่ใช้เรียกศัตรูของพระเจ้า ซาตาน ในที่นี้ก็คือเทวดาผู้พิชิตที่ตกจากสวรรค์ได้กลายมาเป็น “ เจ้าแห่งนรก” หน้าตาเปลี่ยนจากเทพบุตรเป็นจอมอสูรกายหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว เป็นตัวแทนด้านมืดของจิตใจมนุษย์ที่มีมุมพลังมหาศาล(เจียรนนท์.2552:164)

เทวดาหรือปีศาจเป็นตัวมารอันเป็นศัตรูของพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของ ในตะวันตกมีเขาสองเขามีเท้าสองกลีบ ในคัมภีร์เดิม เซตัน หรือที่ไทยเรียกว่าซาตานโดยทั่วไปหมายถึงมนุษย์ที่เป็นศัตรูแต่ต่อมาหมายถึงศัตรูของพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของโดยตรงคำว่า Devil ก็คือซาตาน บางที่เรียกว่า Diabolos มาจากภาษากรีกว่า Dialallein แปลว่าผู้กล่าวหา ในคัมภีร์ใหม่ของกรีกศัพท์ฮีบรูว่า ซาตานหรือซาตานัส คือชื่อของปีศาจ และภาษาลาตินยังใช้คำว่า ไอดาโบลัส แต่ในคำแปลของคัมภีร์ฉบับพระเจ้าเจมส์ (King James Version) เรียกปีศาจนี้ว่าซาตาน (นพพร สุวรรณพานิช.2551:30-31)

ซึ่งรูปแบบของซาตานของศาสนาคริสต์นั้นได้รับอิทธิมาจากพาโหมเมท ( Baphomet) ที่เป็นตำนานของแสกนดิเนเวีย พาโหมเมทนั้นเป็นปีศาจ และ เพแกน (เพแกน(Pagan) แปลว่า คนนอกศาสนา ,คนไม่มีศาสนา ตามความหมายของพจนานุกรม แต่ตามหลักความเป็นจริงแล้ว เพแกน เป็นได้ทั้งบุคคลซึ่ง ไม่ได้นับถือพระคริสต์,มุสลิม,ฮินดู,พุทธ เป็นศาสนาที่มีพื้นฐานอันมาจาก ธรรมชาติ เป็นหลัก โดยเพแกน เป็น แก่นของศาสนาว่าด้วยพื้นฐานแห่งธรรมชาติ ซึ่งช่วยให้คนที่เจริญรอยตาม มีศรัทธา และ รู้ตำแหน่งของจิตวิญญาณแห่งตน และมีพลังพอที่จะเดินต่อไป ในแนวทางแห่ง ธรรมชาติ วิศวะยังคงตั้งอยู่บนวิถีแห่ง ศาสนาก่อนคริสตกาล ซึ่งฝึกฝนและศึกษาความจริงเบื้องต้นแห่งชีวิต และ ธรรมชาติ เช่นกัน ซึ่งค้นพบโดย Gerald Gardner 30 ศตวรรษก่อนคริสตกาล )นับถือพาโหมเมท เป็นเทพแห่งความสมบูรณ์ ซึ่งวาติกันคงจะเอาสองสิ่งมาผูกเข้าด้วยกัน จนทำให้พาโหมเมท กลายเป็นสัญลักษณ์ของซาตาน

อาจารย์ พิชามณญ์ แจ่มใส (2553) กล่าวว่าที่จริงแล้วมารหรือซาตาน ก็เป็นเทพ-เทวดากลุ่มหนึ่งเหมือนกัน แต่เป็นเทพ-เทวดาที่เกเรจิตของเขาจะเป็นมิชฌาปฏิฐิคือมีความคิดเห็นที่ผิด จึงทำให้

ร่างกายของเขาไม่สวยงามเหมือนกับเหล่าเทพ-เทวดาที่เป็นฝ่ายสัมมาทิฐิคือมีความคิดเห็นที่ถูกต้อง จึงทำให้ร่างกายเครื่องทรงของเขาสวยงาม มารหรือซาตานมาจากไหน? ก็เป็นดวงจิตหรือดวงวิญญาณที่มาจากมนุษย์ที่ตายแล้ว แต่ในสมัยที่ยังมีชีวิตอยู่ในขณะที่เป็นมนุษย์นั้น ก็เป็นมนุษย์หรือเป็นคนที่มีความจิตใจที่เป็นมิจฉาทิฐิคือมีความคิดเห็นผิดไม่ถูกต้อง

ในพระคัมภีร์อัลกุรอานในศาสนาอิสลามสอนให้มนุษย์ระวังอำนาจ 2 ประการคืออำนาจของ ญินหรือซาตาน และอำนาจฝ่ายต่ำของมนุษย์เอง อำนาจของซาตานหมายถึงอำนาจของกิเลสตัณหาเช่น ความโกรธ ความโลภ และความเห็นแก่ตัว เป็นต้น ส่วนอำนาจฝ่ายต่ำของมนุษย์หมายถึง แรงชักจูงให้หลงผิดจากมนุษย์ด้วยกันเอง (ภัทรพร สิริกาญจน. 2546: 85)

ชัยฎอน หรือ อิบลิส ตามคติอิสลาม นามของ ญินตนหนึ่งที่หลอกลวงให้อาדםและเฮาว่าอภรรยาต้องออกจากสวนสวรรค์ และสาบานว่าจะตามล้างตามผลาญลูกหลานมนุษย์จนถึงวันโลกาวินาศ ในไบเบิลเรียกว่า ซาตาน ชัยฎอน อาจจะมีหมายถึง มารร้ายตนอื่น ๆ ที่เป็นพรรคพวกของอิบลิสก็ได้ คำว่าซาตาน ในภาษายุโรปเป็นคำที่ยืมมาจากคำว่า ชัยฎอน ในภาษาอาหรับ อิบลิส เป็นญินตนหนึ่งที่น่าพิศุขคุณงามความดี จนสามารถคบค้าสมาคมกับมะลาอิกะหฺ(เทวดา)ได้ทั้งยังมีฐานันดรสูงส่งจนสามารถเข้าออกสวรรค์เหมือนเหล่ามะลาอิกะหฺ ต่อมาอิบลิสได้แพ้ต่อตักวาของตนและขัดขืนพระบัญชาถูกไล่ออกจากสวนอันอมตะ มันได้ขอพระพรจากอัลลอหฺให้มีชีวิตที่อมตะจนกว่าฟ้าดินจะสลาย อัลลอหฺทรงประทานตามที่มันขอ ทว่าในวันปรโลกนั้นมันจะตกอยู่ในโอเวจ์นินันด์ร์ ในคัมภีร์โทราห์ (คัมภีร์โทราห์หรือคัมภีร์แก้หว่าน เป็นกฎข้อปฏิบัติในศาสนายูดาและเป็นรากฐานทางความเชื่อที่ส่งต่อมาถึงศาสนาคริสต์และศาสนาอิสลาม) กล่าวในแง่ของปีศาจวิทยา อซาเซลเป็นปีศาจที่ถูกขับออกจากสวรรค์ ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็น อิบลิส แปลว่าสิ้นหวัง พระในสมัยก่อนของศาสนายูดาได้เทบาปของพระและของคนอื่นให้แก่แพะผู้รับบาปนี้ (นพพร สุวรรณพานิช.2551:30)

ศาสนาฮินดูเองดูล้วนเต็มไปด้วยเรื่องราวของมาร อสูรย์กษัตริย์ ภูต หรือปีศาจ ที่เป็นปรปักษ์กับความดีหรือตั้งตนเป็นศัตรูกับเทวดา คัมภีร์ “เตติยะพราหมณ์” หรือคัมภีร์เกี่ยวกับพระตรีมูรติ กล่าวว่าพระปชาบดี (ปรมาตมัน) มาร ในความเชื่อของแต่ละศาสนาคือตัวแทนสิ่งที่ตรงกันข้ามกับความสว่างและความดีตามที่ศาสนาแต่ละศาสนาได้กำหนดไว้แต่อาจมีการเรียกขานแตกต่างกันออกไปแต่สิ่งที่ทุกศาสนาได้กล่าวตรงกันก็คือเป็นความชั่วร้ายที่มนุษย์พึงระวังตนเอาไว้

## 1.2 เรื่อง มาร ในพุทธศาสนา

พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต) กล่าวว่ามาร คือ สิ่งที่น่าบุคคลให้ตายจากคุณความดีหรือจากผลที่หมาย อันประเสริฐ สิ่งทีล้าลงผลาญคุณความดี ตัวการที่กำจัดหรือขัดขวางบุคคล มิให้บรรลุผลสำเร็จอันดีงาม ในบัญญัติสูตร(พระไตรปิฎก เล่มที่ 21) ของศาสนาพุทธระบุไว้ว่า “บรรดาผู้ยิ่งใหญ่ มารเป็นเลิศ”

มารานั้นมีชื่อปรากฏตามปกรณ์ต่างๆ หลายชื่อ ในคัมภีร์อภิธาน ปปทีกา กล่าวถึงชื่อมารไว้ 12 ชื่อ มีบางชื่อที่มีความหมายเดียวกันกับกามเทพในศาสนาพราหมณ์ เช่น “มโนภู” ผู้เกิดในใจของสัตว์ โดยรูปร่างของความรัก “มทน” ผู้ทำสัตว์ให้มัวเมาลุ่มหลงในกามคุณ และ “ปาปิม” ผู้ปรารถนา เป็นต้น (กมลลา ทองสุข.2534:198)

หลักคำสอนที่เกี่ยวกับเรื่องของมารในคัมภีร์สมันต์ปสาทิกาและคัมภีร์วิสุทธิมัคค์ได้แบ่ง มาร เป็น 5 ประเภทด้วยกันซึ่งสมเด็จพระญาณวโรสทรงแสดงความหมายของมารดังนี้

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| 1. กิเลสมาร     | คือกิเลส     |
| 2. ขันธมาร      | คือเบญจขันธ์ |
| 3. เทวปุตตมาร   | คือเทวบุตร   |
| 4. อภิสังขารมาร | คืออภิสังขาร |
| 5. มัจจุมาร     | คือมัจจุ     |

### 1.2.1. กิเลสมาร (the Mara of defilement)

ในคัมภีร์ปรมัตถมัญชุสา-ฎีกาวิสุทธิมัคค์ และคัมภีร์สารัตถทีปนี-ฎีกาสมันต์ปสาทิกา กล่าวถึงมารว่า “กิเลสทั้งหลายได้ชื่อว่ามีมาร เพราะล้างผลาญ เบียดเบียนสรรพสัตว์ด้วยนำอนัตตะ (ความฉิบหาย) มาให้ทั้งปัจจุบันและอนาคต(กมลลา ทองสุข.2534:200)

มารคือกิเลส, กิเลสเป็นมารเพราะเป็นตัวกำจัดและขัดขวางความดี ทำให้สัตว์ประสบความพินาศทั้งในปัจจุบันและอนาคต สิ่งนี้เป็นส่วนของสภาวะที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์แต่ละคน ซึ่งประกอบด้วย โทสะ โมหะ โลภะ (พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม .2446)

- **โทสะ** แปลว่า ความโกรธ ความขัดเคือง ความไม่พอใจ เกิดจากมานะคือความถือตัวถือตน ความรู้สึกว่าตัวเด่นกว่าเขา ตัวด้อยกว่าเขา หรือตัวเสมอกับเขา เมื่อถูกกระทบเข้าก็เกิดความไม่พอใจ เกิดโทสะขึ้น เมื่อเกิดขึ้นแล้วหากระงับไม่ได้ก็จะนำไปทำความชั่วความไม่ดีต่างๆ เช่น ทะเลาะวิวาทกัน กลั่นแกล้งกัน ทำร้ายกัน ฆ่ากัน เป็นเหตุให้ตัวเองเดือดร้อน โลกก็เร่าร้อน ขาดสันติภาพ อยู่กันอย่างเดือดร้อน หวาดระแวงกันและกัน โทสะ เป็น อกุศลเจตสิก เกิดร่วมกับอกุศลจิต จิตที่มีโทสะเป็นมูล ภาษาวาલીเรียกว่า โทสะมูลจิต กลุ่มโทสะ ธรรมฝ่ายชั่วนี้มี 4 อย่าง คือ

1. โทสะ เป็นธรรมชาติที่ประทุษร้ายหรือความโกรธ
2. อิศสา เป็นธรรมชาติที่ไม่พอใจในคุณสมบัติหรือคุณความดีของผู้อื่น หรือความ

อิจฉา

ตระหนี่

3. มัจฉริยะ เป็นธรรมชาติที่หวงแหนในสมบัติและคุณความดีของตนหรือความ

4. กุกุกจะ เป็นธรรมชาติที่รำคาญใจในความชั่วที่ได้ทำแล้วและรำคาญใจหรือร้อนใจที่ยังไม่ได้ทำความดี

- **โมหะ** แปลว่า ความหลง ความเขลา ความโง่ หมายถึงความไม่รู้ตามที่เป็นจริง โมหะ เกิดจากความคิดเห็นที่ผิด จากการไม่ใช้ปัญญาพิจารณาให้ประจักษ์ในเรื่องนั้นๆ ให้ถ่องแท้ถี่ถ้วน ก่อน เมื่อเกิดขึ้นแล้วก็เป็นที่เหตุให้ไม่รู้บุญไม่รู้บาป ไม่เชื่อบุญไม่เชื่อบาป ชักนำไปทำความชั่วความไม่ดีต่างๆ เช่น ประมาท ทะเลาะวิวาท แก่งแย่งชิงดี อวดดี เกียจคร้าน บ้ากาม ออกตัญญู เชื่อง่าย นูเบา

กลุ่มโมหะ ธรรมฝ่ายชั่วนี้มี 4 อย่าง คือ

1. โมหะ เป็นความหลง หรือธรรมชาติที่ปิดความจริงของอารมณ์
2. อหิริกะ เป็นธรรมชาติที่ไม่ละอายในการทำผิดทางกาย วาจา ใจ หรือบาป
3. อนินตตัปปะ เป็นธรรมชาติที่ไม่กลัวเกรงต่อผลของบาป
4. อุทธัจจะ เป็นความฟุ้งซ่านหรือธรรมชาติที่จับอารมณ์ไม่มั่น

- **โลภะ** แปลว่า ความโลภ ความอยากได้ โลภะ เกิดจากเกิดจากตัณหาคือความทะยานอยากได้ เมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้จิตหิวโหยอยากได้ เกิดความดิ้นรน อยู่ไม่เป็นสุข หากหยุดยั้งไม่ได้ก็จะเป็นต้นเหตุให้ดิ้นรนแสวงหาสิ่งที่อยากได้มาสนองความต้องการ หรือเมื่อไม่ได้โดยวิธีชอบธรรมก็นำไปทำความชั่วความไม่ดีย่างต่างๆ เช่น ลักขโมย ทูจริต คอรัปชั่น โกง ปล้น จนถึงฆ่าคนตาย กลุ่มโลภะ ธรรมฝ่ายชั่วนี้มี 3 อย่าง คือ

1. โลภะ เป็นความอยากได้ ยินดี ติดใจ ในอารมณ์ต่างๆ ทั้งรูป เสียง กลิ่น รส
2. ทิฏฐิ (อ่านว่า ทิดติ) แปลว่า ความเห็น ความคิดเห็น มีความหมายเช่นเดียวกับ

คำว่า ทศนะ

3. มานะ เป็นความอวดดี

- **กิเลสสามารถแยกย่อยลงไปได้อีกคือ**

1. **อาสวกิเลส** หมายถึง สิ่งที่ทำให้จิตใจขุ่นมัวหรือรับคุณธรรมได้ยาก กิเลสชนิดนี้จะแอบซ่อนนอนเนื่องซึบซาบย้อมจิต เพียงแค่รอสิ่งที่มีารบวณหรือมากกระตุ้นปลุกเร้าให้กิเลสที่ตกตะกอนนอนก้นฟุ้งขึ้น ปกติอาสวกิเลสจะนอนฝังตัวอยู่อย่างสงบเสงี่ยม แต่เมื่อมีอะไรมากระทบผ่านทาง ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ มันจะฟุ้งขึ้นมาแผลงฤทธิ์

2. **อุปกิเลส 16** เป็นการจำแนกกิเลสให้ละเอียด เป็นแขนงย่อยของกิเลสหลักๆคือ โลภะ โทสะ โมหะ มีอาการแสดงออก 16 อาการ อันได้แก่ 1 ความเพ่งเล็งอยากได้ไม่เลือกที่ 2 ความพยายาม 3 ความโกรธ 4 ความผูกใจเจ็บ 5 ความลบหลู่บุญคุณ 6 ความดีเสมอท่าน 7 ความริษยา 8 ความตระหนี่ 9 ความเจ้าเล่ห์ 10 ความโอ้อวด 11 ความหัวดีถือถืออัน 12 ความแข่งดี 13 ความถือตัว 14 ความดูหมิ่น 15 ความมัวเมา 16 ความประมาทเลินเล่อ

3. **นิเวศนูปกิเลส** หรือที่เรียกว่า “นิเวศน์ห้า” หมายถึงกิเลสหรือสิ่งขุ่นมัวที่ขัดขวางจิตไม่ให้ก้าวหน้าในธรรม หรือหมายถึงกิเลสหรือสิ่งขุ่นมัวที่ทำให้เกิดทุกข์ นิเวศน์มี 5 อย่างคือ

- **กามฉันท** คือ ราคะ ความพอใจ หรือความกำหนัด หมายถึง ความพอใจ ความยินดีในกามคุณ 5 อันได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง

- **พยาบาท** คือ คิดร้ายผู้อื่น ความอาฆาต ความพยาบาท ความขุ่นเคือง ความขัดข้อง

- **ถีนมิถะ** คือ ความหดหู่ซึมเซา (ถีนะ หมายถึง ความหดหู่ใจ ความท้อแท้ใจจิตหดหู่ มิถะ หมายถึง ความง่วงเหงา ความซึมเซา อันเกิดจากจิตเป็นเหตุ) ส่วนความต้องการนอนเพราะร่างกายต้องการการพักผ่อนเป็นเรื่องปกติธรรมดาหรือสภาวะธรรมของชีวิต

- **อุทธัจจกุกกัจจะ** คือ ความฟุ้งซ่านและรำคาญใจ (อุทธัจจะ หมายถึง ความฟุ้งซ่าน กุกกัจจะ หมายถึง ความรำคาญใจอันเกิดจากความฟุ้งซ่านออกไปปรุงแต่ง)

- **วิจิกิจฉา** คือ ความลังเลสงสัย หมายถึงความลังเลสงสัยในธรรมต่างๆ หรือในการปฏิบัติธรรม

4. **วิปัสสนูปกิเลส** (อุปกิเลส 10) หมายถึง กิเลสหรือสิ่งที่ขัดขวางจิตไม่ให้ก้าวหน้าในคุณธรรมหรือบรรลุถึงความดี วิปัสสนูปกิเลสมี 10 อย่างดังนี้

- **โภภาส** หมายถึง จิตที่กำลังพิจารณาวิปัสสนาญาณอยู่ระดับอุปจารสมาธิ ย่อมเกิดแสงสว่างมาก เป็นธรรมชาติที่จิตเจือในสมาธิ ให้พึงระวังกิเลส คือ อย่าพึงพอใจว่าได้มรรคผล อย่าสนใจแสงสว่างให้ปฏิบัติสมาธิต่อไป

- **ญาณ** หมายถึง ความรู้ที่เกิดขึ้นในญาณสมาธิ เช่น ทิพจักขุญาณสามารถเห็นนรก สวรรค์ พรหมโลก รู้อดีต อนาคต ปัจจุบัน ได้ตามสมควร ให้พึงระวังกิเลส คือ เหมือนคนไข้ เพื่อญาณความรู้ที่เกิดขึ้น ยึดติด ไม่ยอมเลิกทำ หลงผิดคิดว่าได้บรรลุมรรคผล ไม่ใช่อารมณ์วิปัสสนาญาณ ควรระมัดระวังไม่ให้หลงผิด

- **ปิติ** คือความอิ่มใจ ปลายปล้ม เบิกบาน มีขนพองสยองเกล้า น้ำตาไหล กายลอย กายเบา ไปรุ่งสบายสมาธิแนบแน่น เป็นผลของสมถะ ยังไม่ใช่มรรคผล ปิตินี้ 5 อย่างดังนี้

- ขุนททกาปิติ อากาโรปิติเล็กน้อย พอชนชูชัน น้ำตาไหล

- ขณิกาปิติ ปิติชั่วขณะ ทำให้รู้สึกแปลกๆ เป็นขณะๆ คุงฟ้าแลบ

- โลกกันตกาปิติ เกิดอาการปิติเป็นระลอกหรือปิติเป็นพักๆ ให้รู้สึกขุ่นลงๆ ในกายดุจดังคลื่นซัดต้องฝั่ง

- อุพเพตาปิติ หรืออุพเพคาปิติ เกิดอาการปิติโลดลอยเป็นอย่างแรง ให้รู้สึกใจฟู แสดงอาการหรือทำการบางอย่างโดยมิได้ตั้งใจ เช่น เปล่งอุทาน เป็นต้น หรือให้รู้สึกตัวเบา ลอยขึ้นไปในอากาศ

-ผรณาปิติ ปิติชาบชาน ใหรูสึกเย็นชานแมเอิบอาบไปทั่วสรรพางคปิติที่ประกอบกับสมาธิทั้งขุททกาปิติและขณิกาปิติ สามารถเขาถึงไดด้วยอาการแหงศรัทธา เช่น เวลาเกิดศรัทธาอยางแรงกล้าในครุบาอาจารย์ก็เกิดอาการปิติเล็กนอย พอชนชูชน น้าตาไหล ใหพิงระวางกิเลส คือ ปิติทำใหติดปิติ ไมก้าวน้าในสมาธิ

- **ปัสสัทธิ** ความสงบระงับด้วยฌานสมาธิ ความรูสึกรักโลกิกรรหลงค้ายไปสิ้น ทานว่าเป็นเพียงอุเบกขาฌานในจตุตถฌาน อยาหลงผิดวาบรรลุมรรคผล ใหพิงระวางกิเลส คือ สมาธิมีกำลังมากพอ ติดในความสงบของกิเลสชั่วครั้งชั่วคราว

- **สุข** คือ ความสุขกายสบายใจจิตเมื่ออยู่ในสมาธิอุปจารฌานระดับสูงหรือฌาน 1-4 มีความสุขกายจิตอยางไมเคยปรากฏมาก่อนในชีวิต นี้คือผลของภาวนาไมใช่มรรคผล ใหพิงระวางกิเลส คือ เป็นความสุขอันประณีต เมื่อจิตอยู่ในฌาน

- **อธิโมกข์** อารมณีน้อมใจเชื่อโดยไมมีเหตุผล ไมไดพิจารณาถองแท้ เป็นอาการศรัทธาไมใช่มรรคผลใหพิงระวางกิเลส คือ จะเกิดสิ่งต่างๆ มากมายเป็นความรู้ในใจ สามารถน้อมนำเข้ามาในใจได มีธรรมผูดรู พึงตรวจสอบตามหลักไตรลักษณและอริยสัจสี่

- **ปคคาหะ** เป็นความเพียรพยายามอยางแรงกล้า ไมท้อแท้ต่ออุปสรรค อยาพิงเขาใจวาบรรลุมรรคผลเสียก่อน เพราะเป็นการหลงผิด ใหพิงระวางกิเลส คือ ความเพียรเกินพอดี เพราะต้องการบรรลุธรรม

- **อุปัฏฐาน** มีอารมณเป็นสมาธิ สงัด เยือกเย็น แมแต่เสียงก็ไมไดยิน อารมณที่กายกับจิตแยกกันเด็ดขาดนี้เป็ปัจจัยใ้หนักปฏิบัติคิดว่าบรรลุมรรคผล ใหพิงระวางกิเลส คือ การที่จิตและสติมีพลัง แต่ติดอยู่ในความสงัด เยือกเย็น พอใจอยู่ในความนิ่งเกินไป ใหพิจารณาสติให้ชัดเจน

- **อุเบกขา** ความวางเฉย เป็นอารมณในสมาธิฌาน 4 ต้องระวางอยาคิดวาการวางเฉยเป็นมรรคผล ใหพิงระวางกิเลส คือ อุเบกขาที่ขาดปัญญา ขาดการเจริญวิปัสสนา

- **นิกันติ** แปลว่าความใคร่ ไมอาจมีความรูสึกได เป็นอารมณของตัณหาสงบไมใช่ตัดได้เด็ดขาด อยาพิงเขาใจวาบรรลุมรรคผล กิเลสยังไมหมด เพียงแต่ฌานกดิไว้ ใหพิงระวางกิเลส คือ ติดความพอใจที่ไดสงบระงับ (เรียรนนท.2552:86-94)

### 1.2.2. ขันทมาร (the Mara of the aggregates)

มารคือเบญจขันธ์, ขันธ์ 5 เป็นมาร เพราะเป็นสภาพอันปัจจัยปรุงแต่ง มีความขัดแย้งกันเองอยู่ภายใน ไมม่ั่นคงทนนาน เป็นภาระในการบริหาร ทั้งแปรปรวนเสื่อมโทรมไปเพราะชราพยาธิเป็นต้น ล้วนลิดรอนโอกาสมิใ้บุคคลทำกิจหน้าที่ หรือบำเพ็ญคุณความดีได้เต็มปรารถนา อยางแรง อาจถึงกับพรากโอกาสนั้นโดยสิ้นเชิง ร่างกายไมอำนาจยให้ทำความดี เช่น เจ็บป่วย ทุพพลภาพทำให้หมดโอกาสดี ๆ ในชีวิต (พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม .2446)

ตามพุทธประวัติ พระพุทธเจ้าได้มีการตรัสแก่พระราชาเถระเจ้า ใน สยุตตนิกาย ขนธวารวคค์ “ครั้งหนึ่งพระราชาเข้าไปเฝ้าพระผู้มีพระภาคเจ้าแล้วทูลถามว่า พระพุทธเจ้าข้า ที่เรียกกันมารๆ นั้นเรียกกันด้วยเหตุเพียงไร ตรัสตอบว่า แนะราชา เมื่อมีรูปก็มีมาร มีผู้ถูกฆ่า หรือมีผู้ตาย เพราะฉะนั้นแหละราชาเธอจงเห็นรูปว่าเป็นมาร เป็นผู้ตาย เมื่อมีเวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณว่าเป็นมาร เป็นผู้ถูกฆ่า เป็นผู้ตาย ผู้ใดเห็นดังนี้ ผู้นั้นเห็นชอบ” และอีกแห่งหนึ่งพระราชาทูลถามว่า “พระพุทธเจ้าข้าที่เรียกว่ามารๆ นั้นเป็นอะไรหนอเป็นมาร ตรัสตอบว่า แนะราชา รูปเป็นมาร เวทนาเป็นมาร สัญญาเป็นมาร สังขารเป็นมาร วิญญาณเป็นมาร(กมลลา ทองสุข.2534:199)

ในคัมภีร์ปรมัตถมัชฌิมสูตตะ-ฎีกาวิสุทธิมัคค์ และคัมภีร์สารัตถทีปนี-ฎีกาสมันต์ปสาทิกาถกกล่าววว่า ชั้นทั้งหลายได้ชื่อว่ามีมาร เพราะเป็นผู้ฆ่า ดังพระพุทธดำรัสที่ว่า ปุถุชนไม่รู้จัก รูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ ตามความเป็นจริงว่า รูปเป็นผู้ฆ่า เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ เป็นผู้ฆ่า(กมลลา ทองสุข.2534:200)

หลวงพ่อดำชีลิ่งดำให้ความหมายชั้นมารไว้ว่า “ชั้นมาร หมายความว่า เวลาจะทำความดี ปฏิบัติกรรมฐาน ทำสมาธิจิตหรือทำบุญทำทาน ใจความป่วยไข้ไม่สบายมันเข้ามาขวาง อย่างนี้เรียก “ชั้นมาร” ชั้นที่ 5 ประกอบด้วย รูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ

1. **รูป** (รูปชั้น) ส่วนที่เป็นรูป อันได้แก่ร่างกาย ซึ่งร่างกายประกอบด้วย เลือด เนื้อ กล้ามเนื้อ กระดูก แขนขา ฯลฯ เราเรียกสิ่งที่จะต้องได้เหล่านี้ว่า รูป ทนที่ที่เราเกิดมามีร่างกาย เราก็มีมารติดตัวมาด้วย ร่างกายจึงเป็นมารที่ขวางกั้นไม่ให้เราทำความดีได้สำเร็จโดยง่าย

2. **เวทนา** (เวทนาชั้น) ส่วนที่เป็นการเสวยอารมณ์ อันได้แก่ ความรู้สึกสุข ทุกข์ คือ การที่เรามีอารมณ์หรือเสวยอารมณ์ความรู้สึกอันเป็นเวทนาที่เกิดขึ้นในใจ รู้สึกถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในกาย อาทิ ความปวดเมื่อยที่เกิดจากการนั่งนานเกินไปหรือทำงานหนักเกินไป อากาศเจ็บป่วยทั้งปวง หิว กระจาย โกรธ รู้สึกเกลียด รัก ชัง ทั้งหมดนี้เป็นทุกข์เพราะมีรูปหรือร่างกายเป็นที่ตั้ง เวทนาที่เกิดขึ้นพร้อมกับจิตที่รับรู้แบ่งเป็นห้าอย่างคือ

- สุข หมายถึง ความสุขสบายทางกายส่งผลต่อทางใจให้เรารู้ว่าเราเป็นสุข
- ทุกข์ หมายถึง ความทุกข์ความไม่สบาย ความเจ็บปวดทางกาย อากาศปวดเมื่อย
- โสมนัส หมายถึง ความแค้นขึ้นสบายใจ ความสุขใจ
- โทมนัส หมายถึง ความเสียใจ ความทุกข์ใจ
- อุเบกขา หมายถึง ความรู้สึกเฉยๆ

เวทนาหรืออารมณ์ความรู้สึกเหล่านี้เรารู้ผ่านอายตนะ 6 ทางคือ

- ตา เรียกว่า “จักขุสัมผัสชาเวทนา” หมายถึง เวทนาที่เกิดจากสัมผัสทางตา
- หู เรียกว่า “โสตสัมผัสชาเวทนา” หมายถึง เวทนาที่เกิดจากสัมผัสทางหู
- จมูก เรียกว่า “ฆานสัมผัสชาเวทนา” หมายถึง เวทนาที่เกิดจากสัมผัสทางจมูก



- ลิ้น เรียกว่า “ชีวหาสัมผัสชาเวทนา” หมายถึงเวทนาที่เกิดจากสัมผัสทางลิ้น
- กาย เรียกว่า “กายสัมผัสชาเวทนา” หมายถึง เวทนาที่เกิดจากสัมผัสทางกาย
- ใจ เรียกว่า “มโนสัมผัสชาเวทนา” หมายถึง เวทนาที่เกิดจากสัมผัสทางใจ

3. **สัญญา** (สัญญาขันธ์) เป็นความกำหนดหมาย หรือจำในอารมณ์ที่ผ่านมาจากตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ คำว่า สัญญาในทางธรรม หมายถึงอาการหรือกิริยาที่จิต จำได้ และหมายรู้ อยู่ในสิ่งนั้น เช่น สีเขียว สีเหลือง สีแดง สีดำ สีขาว การจำได้ของสัญญาแห่งจิตจะมีคุณสมบัติของสิ่งนั้นอยู่ในใจ รวมถึงปฏิริยาปรุงแต่งที่เกิดขึ้นจากสิ่งนั้น สิ่งต่างๆ ที่อยู่ในหัวในใจมักจะผุดขึ้นมาวนเวียน เป็นความคิดอันนำมาซึ่งทุกข์หรือสุข สัญญาขันธ์เป็นการบันทึกอันละเอียดอ่อนของใจที่มีต่อสิ่งต่างๆ เอาไว้ในหน่วยความจำของมนุษย์ ภาพจำนวนับไม่ถ้วน กลิ่นอันหลากหลายถูกวางกองไว้ในคลังข้อมูล ข้อมูลของคนบางคนในใจของเราอาจมีขนาดไฟล์หลายภาพหลายชาติ สิ่งต่างๆ ที่เราเฝ้าจดจำเป็นสัญญามันหมาย บางครั้งเราก็มีความสุขกับการที่ได้เสพอารมณ์ของสัญญาเก่าๆ เหล่านั้น เรียกว่า “เสพติดสัญญา”

4. **สังขาร** (สังขารขันธ์) มีลักษณะปรุงแต่ง หมายถึง สภาพที่ปรุงแต่งจิตให้ดีหรือชั่ว หรือเป็นกลางๆ โดยมีเจตนาเป็นตัวนำ ทำให้จิตเป็นกุศล อกุศล หรืออัปยากฤต(ไม่ดีไม่ชั่ว) คำว่า สังขาร มีความหมายถึง ร่างกาย รูปธรรม และนามธรรมที่ล้วนตกอยู่ในกฎไตรลักษณ์ทั้งสิ้น คำว่า สังขารจริงๆ แล้วแปลว่า การปรุงแต่งหรือสิ่งที่ถูกปรุงแต่ง สังขารมี 2 ความหมายดังนี้

- **สังขารในรูปขันธ์** หมายถึงร่างกาย ตัวตน สสาร สิ่งประกอบกันขึ้นหรือถูกปรุงแต่งขึ้นจากธาตุ 4 อันได้แก่ ดิน น้ำ ลม ไฟ สังขาร ในความหมายนี้แบ่งได้อีกเป็น 2 พวกคือ “สังขารมีใจครอง” หมายถึงสิ่งมีชีวิต มีจิตวิญญาณ สามารถเคลื่อนไหว จำ คิด หรือรับรู้อารมณ์ได้ เช่น มนุษย์ อมนุษย์ สัตว์ ตีรัจฉาน กับ “สังขารไม่มีใจครอง” หมายถึงสิ่งไม่มีชีวิต ไม่มีจิตวิญญาณ จำ คิด หรือรับรู้อารมณ์ไม่ได้ เช่น ต้นไม้ ภูเขา ดิน น้ำ รถ เรือ เป็นต้น สังขารในความหมายนี้จัดเป็น “รูปขันธ์” ในขันธ์ 5 ซึ่งตกอยู่ภายใต้ความเป็นอนิจจัง ทุกขัง อนัตตา เช่นกัน

- **สังขารในนามขันธ์ 4** หมายถึงสิ่งปรุงแต่ง ระบบปรุงแต่งจิตแยกแยะสิ่งที่รู้สึก และจำได้ ซึ่งได้แก่ความคิด ความรู้สึกโดยปกติทั่วไปของคนเราเช่น รัก ชัง โกรธ ละอายใจ ยากได้ เป็นต้น

5. **วิญญาณ** (วิญญาณขันธ์) ส่วนที่เป็นความรู้แจ้งอารมณ์ผ่านทางอายตนะทั้ง 6 คำว่า วิญญาณ ไม่ได้หมายถึงญาติ ปีสายหรือวิญญาณเร่รอนออกจากร่าง หากแต่หมายถึงธาตุรู้ ความรู้แจ้ง (วิญญาณธาตุ) และระบบการรับรู้ของจิตหลังจากที่ได้สัมผัสกับอารมณ์หรือสิ่งที่มากระทบสัมผัสทางตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ แล้วทำกิจรู้แจ้งอารมณ์เมื่อมีวิญญาณขันธ์เกิดขึ้น ย่อมมีเวทนา สัญญา สังขาร เกิดร่วมกันเสมอ อาทิ เมื่อมีการรับรู้ก็มักเกิดสภาพที่ยึดมั่นถือมั่นว่าขันธ์เป็นตัวตนส่วนนี้คือสังขารขันธ์ วิญญาณขันธ์ทำหน้าที่รู้เพียงอย่างเดียว(เถียรนนท์.2552:55-74)

### 1.2.3. เทวปุตตมาร (the Mara as deity)

มาร หมายถึง เทวบุตรมาร เช่นในสมัยสุตร (เป็นสูตรที่พระพุทธเจ้าตรัสแก่พระภิกษุชาวกรุงกบิลพัสดุ์ 500) ได้กล่าวถึงเรื่อง เทพยดา มาร พรหม นาค คนธรรพ์ มาณพ ฯลฯ อันมาประชุมคราวนั้นว่า “ปหาราโท นมุติ สห ปหาราทอสูรกีมา นมุจี(พระยามาร) ก็มาด้วย” (กมลลา ทองสุข.2534:199) นาม “นมุจี” (Namuci) หมายถึง อสูรแห่งความแห้งแล้ง ตามที่ปรากฏในคัมภีร์พระเวทมารกักระแสะแห่งชีวิตไว้ เช่นเดียวกับที่นมุจี “กักน้ำไว้” ทำให้ฤๅษีฤๅษีไม่ให้นำน้ำมาให้(สตีเฟน แบทซ์เลอร์. 2550:23)

“เทพบุตรมาร” หมายถึงเทวดาบางตนที่มีนิสัยเสีย เห็นใครทำดีหรืออยากไปนิพพานก็มักทรมานไม่ได้ เกิดอาการทรมานทรมาย อยากเข้าไปขัดขวาง กลั่นแกล้ง เหนียวรั้ง บางตนถึงกับมุ่งร้ายเอาชีวิต หรือชักนำให้บุคคลผู้บำเพ็ญธรรมไม่กล้าหาญในการเสียสละเพื่อบำเพ็ญบารมีให้ยิ่งใหญ่ได้ (เจียรนนท์. 2552:15-16)

มารคือเทพบุตร, เทพยิ่งใหญ่ระดับสูงสุดแห่งชั้นกามาวจรตนหนึ่งชื่อว่ามาร เพราะเป็นนิमितแห่งความขัดข้อง คอยขัดขวางเหนียวรั้งบุคคลไว้ มิให้ล่วงพ้นจากแดนอำนาจครอบงำของตน โดยชักให้หวั่นพะวงในกามสุขไม่หาญ เสียสละออกไปบำเพ็ญคุณความดียิ่งใหญ่ได้ ทั้งนี้ได้รวมถึงพญาวสวัตตีมาร (พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม .2446)

ในประเด็นเรื่องเทพปุตตมารนี้เองที่ทำให้คนไทยส่วนใหญ่เข้าใจว่า มาร มีรูปลักษณะเป็นยักษ์หรือเป็นสัตว์ประหลาด อาจเนื่องด้วยภาพลักษณะที่น่าเสนาเรื่องราว “มารผจญ” ในภาพจิตรกรรมฝาผนังศาสนสถานทางศาสนาพุทธในประเทศไทยที่พบเห็นได้ทั่วไป

ซึ่งภาพพุทธประวัติ “มารวิชัย”(ภาพมารผจญ) เป็นภาพเล่าเรื่องเหตุการณ์ขณะที่พระสมณโคดมจะทรงตรัสรู้อนุตรสัมมาสัมโพธิญาณ ช่างเขียนนิยมเขียนท่าประทับนั่งเหนือรัตนบัลลังค์ในท่ามกลางกองทัพของพระยามารและเหล่าเสนามาร ด้านหนึ่งหม่อมมารแสดงอาการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ดุร้ายรุนแรง บ่งบอกถึงอารมณ์โกรธกราดเกรี้ยวหยาบกระด้าง ทุกคนมุ่งหน้าเข้าสู่พระพุทธองค์ อีกด้านหนึ่งหม่อมมารแสดงอาการตรงข้าม พระยามารแสดงอาการอ่อนน้อมยอมแพ้อต่อพระพุทธองค์อย่างศิโรราบ เหล่าเสนามารแสดงอาการลักษณะโกลาหล ดันร่นหาทางหนีอยู่ท่ามกลางกระแสน้ำ มีความสับสนวุ่นวายไม่เป็นทิศทาง ขาดระเบียบการควบคุม ตอนล่างภายใต้รัตนบัลลังค์เป็นภาพแม่พระธรณีอยู่ในท่าบีบมวยผม (กมลลา ทองสุข.2534:198)

การเขียนจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ นี้ได้รับอิทธิพลทางเนื้อหาจากเรื่องราวพุทธประวัติที่มีสืบเนื่องกันมายาวนาน โดยในประเทศไทยนั้น เนื้อหาในเรื่อง มารผจญ ที่นำเสนอออกมาในหลากหลายรูปแบบจะมีรากฐานมาจาก หนังสือเรื่อง “ปฐมสมโพธิ” ที่มีรากฐานทางความเชื่อมาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยอาณาจักรล้านนา สมัยอยุธยาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ได้มีการนำเอามานิพนธ์ชิ้นใหม่

โดย สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก ในช่วงเวลาต่อมาท่านพระครูกล้วยานสิทธิวัฒน์ได้ศึกษาและนำมา ประพันธ์เป็นหนังสือเรื่อง "พุทธประวัติตามแนวปฐมสมโพธิ" ซึ่งในเรื่องราวเนื้อหาในตอนนี้นั้นเป็นการ แสดงถึงอิทธิปาฏิหาริย์ที่พระพุทธเจ้าทรงมีชัยเหนือพญาวสวัตติมาร ที่นำกองทัพมารมาขัดขวางการตรัสรู้ ขององค์พระพุทธเจ้า

#### - มารผจญ ในหนังสือเรื่อง "พุทธประวัติตามแนวปฐมสมโพธิ"

มารผจญ ในความเชื่อทางศาสนาพุทธมีเรื่องราวเชิงตำนานปรากฏอยู่ในหนังสือเรื่อง"พุทธ ประวัติตามแนวปฐมสมโพธิ" ได้บรรยายไว้ดังนี้“ พระบรมโพธิสัตว์ทรงสละซึ่งราชสมบัติอันจะมาถึงใน 7 วันก็เพื่อให้ได้ชัยชนะแก่กิลเลสุมาร มัจจุมาร และเทวบุตรมาร แล้วรับเอาพุทธสมบัติสั่งสอนสัตว์โลกทั้งปวง ให้ข้ามพ้นวิภวสงสาร เข้าสู่อนุภาติเสสนิพพานโดยทั่วกัน พระองค์จึงหมายมั่นที่จะบรรลุนิพพานให้จงได้ ขณะนั้นหมู่เทพดาเจ้าทั่วทั้งเทวสถานต่างก็มาประชุมสโมสรชวนกันโสมนัสปรีดา กระทำมหาสักการบูชา เป็นโกลาหลท่วมมวงคลจักรวาลด้วยประการฉะนี้ ขณะนั้นพญาวสวัตติมาร ผู้มีสันดานบาปคอยติดตาม พระมหานุรุชทุกย่างก้าวแสวงหาโอกาสเพื่อที่จะทำลายหนทางที่จะบรรลุนิพพานของพระมหานุรุช ตลอดเวลา เมื่อได้ทราบวาทิตถะราชกุมารทรงอธิษฐานจิตตั้งมั่นจะไม่ลุกจากรัตนบัลลังก์ (รัตนบัลลังก์ เกิดจาก หญ้าคา 8 กำที่คนตัดหญ้านามว่า โสถถียพราหมณ์ ได้ถวายให้กับพระสิทธัตถะราชกุมาร และ เมื่อพระสิทธัตถะราชกุมารทรงรับไว้แล้วได้ทรงเสด็จไปยังต้นพระศรีมหาโพธิ์กระทำประทักษิณสามรอบ พิจารณาสถานที่ประทับบำเพ็ญเพียร ทรงวางหญ้านั้นลงที่โคนต้นศรีมหาโพธิ์ด้านทิศบูรพาแล้วตั้ง พระสัตยาธิษฐานว่า ถ้าพระองค์จะได้ตรัสรู้ขอให้รัตนบัลลังก์เกิดขึ้น และด้วยอำนาจบุญบารมีที่ พระองค์ได้ทรงสะสมมาทำให้เกิดรัตนบัลลังก์ขึ้น) ภายใต้ร่มศรีมหาโพธิ์ ปรารถนาจะพ้นจากวิสัยตน เช่นนั้นจึงเกิดความแค้นใจเป็นอย่างยิ่ง ด้วยดวงจิตอันเต็มไปด้วยความอิจฉาริษยาจนไม่อาจระงับไว้ได้ พญามารได้ประกาศเรียกไพร่พลเสนามาประชุมพร้อมกันแล้วบัญชาการให้ทราบทั่วกันว่า “ท่านทั้งหลาย บรรดาบุรุษในโลกนี้ ต่ำสุดตั้งแต่เวจิมหานรกสูงขึ้นไปถึงภวครุพรหม ตลอดจนโลกธาตุทั้งปวงจะหา บุคคลผู้ใดผู้หนึ่งจัดว่าเป็นอุดมบุรุษผู้เลิศสูงสุดเช่นสิทธัตถะนี้ไม่มีเลย ดังนั้นพวกเราทั้งหลายไม่สามารถ จะสู้รบซึ่งๆ หน้าได้ จะต้องเข้าชิงชัยทั้งด้านซ้ายและด้านขวา” “ท่านทั้งหลายจงเตรียมสรรพวุธนานาชนิด ตามความถนัดของตนแล้วเข้าโจมตีพร้อมกันและจากนั้นจงเนรมิตกายเป็นรูปต่างๆ พยายามทำให้สิทธัตถะ ราชกุมารลุกจากรัตนบัลลังก์ให้จงได้ “ พวกเสนามารทั้งหลายน้อมรับคำบัญชาสั่งการแล้วก็จัดเตรียม อาวุธนานาชนิดและเนรมิตกายเป็นรูปต่างๆ บางพวกก็เนรมิตกายเป็นยักษ์ มีรูปร่างลักษณะน่าเกลียดน่า สะพรึงกลัว บางพวกก็เนรมิตเป็นสัตว์ร้าย นาค ครุฑ และเป็นอสรพิษขนาดต่างๆ เข้ามาย่ำยีแสดง อาการประหนึ่งจะเข้ามาประหัตประหารให้ถึงสิ้นพระชนม์ให้จงได้ ฝ่ายพญาวสวัตติมารประทับนั่ง บัญชาการอยู่บนคอมหาดชสารศรีเมฆลซึ่งเป็นข้างพระที่นั่ง ตนเองได้เนรมิตกายให้มีมือซ้ายละมือขวาข้าง ละหนึ่งพันพร้อมอาวุธประจำครบมือ บัญชาการให้เสนาทั้งหลายเข้าประชิดติดองค์พระสิทธัตถะ เมื่อ เห็นหมู่เสนาไม่กล้าเข้าใกล้องค์พระโพธิสัตว์ก็เกิดโทสจริตประกาศปลุกกระดมว่า “ เจ้าชายสิทธัตถะ เป็น

เพียงมนุษย์ที่เกิดในเปือกตมจะยอมให้มาดูหมิ่นเหยียดหยามพวกเราได้อย่างไร พวกท่านจงกรีธาทัพเข้าไปจับเจ้าชายสิทธัตถะประหารเช่นฆ่า ฝ่าอุระควักเอาดวงหทัยออกมาขยี้แล้วจับเอาพระบาททั้ง 2 ข้างขว้างออกไปยังฝั่งมหาสมุทรพากันน้ำให้จืด “เหล่าเทวดาที่มาอารักขาพระโพธิสัตว์โดยรอบ เมื่อได้เห็นและได้ยินเสียงพญามารพร้อมเสนากรีธาทัพอันยิ่งใหญ่มา เสียงอื้ออึงโกลาหลมีดมนทั้งทุกทิศจะมองไปทางใดก็มีแต่หมู่มาร ต่างพากันสะดุ้งกลัวไม่สามารถจะอยู่สู้ประจันหน้าได้ ทั้งทำวสุยามเทวราช สันดุสิตเทวราช ปัญจขรคนธรรพ พญากาฬนาคราชและแม้แต่สัทหมบตีพรหมก็ยังรีบหนีกลับพรหมโลกเหลือทิ้งไว้แต่พระบรมโพธิสัตว์ประทับอยู่โดดเดี่ยวเพียงพระองค์เดียว เมื่อองค์พระบรมโพธิสัตว์ทอดพระเนตรไปรอบทุกทิศก็เห็นแต่หมู่มารโยธามาย่ำยีประหนึ่งจะยังโพธิมณฑลให้แหลกเป็นผง พระองค์ผู้เดียวที่จะทำการยุทธนาภิกับหมู่มารจะมองหาวงศาคณาญาติและมิตรสหายแม้ผู้หนึ่งก็ไม่พบแม้แต่เหล่าเทพยดาเจ้าทั้งหลายก็พากันหนีหลบไปจนหมดสิ้นอันพอจะเป็นที่พึ่งอื่นใดก็ไม่มี พระองค์จึงหวนรำลึกนึกถึงพระสมมติงสภารมีทั้ง 30 ที่พระองค์ทรงบำเพ็ญมาเป็นเวลาช้านาน พอจะมาช่วยเป็นอาวุธและเป็นโล่กำบังเข้ายุทธนาภิชัยกับหมู่มารได้ พระบรมโพธิสัตว์ได้ตรัสเรียกพระสมมติงสภารมีว่า “อาตมาตัดศีรษะให้เป็นทาน ถ้าวรรวมได้ก็จะมากกว่าผลไม้ใหญ่มีผลมะพร้าวเป็นต้น ในแผ่นดินนี้อาตมาควักดวงเนตรให้เป็นทานในชาติต่างๆ มีชาติที่เป็นพระยาสิวราชเป็นต้น ถ้าวจะนับก็มากกว่าดวงดาวบนท้องฟ้า อาตมาให้เนื้อเป็นทานถ้าวจะนับก็มากกว่าผืนแผ่นดินทั้งสิ้น อาตมาได้ให้โลหิตเป็นทานประมาณมากกว่าน้ำในมหาสมุทรทั้ง 4 เป็นต้นขอเดชะอำนาจแห่งทานบริจาคนี้จึงบันดาลให้หมู่พญามารไฟริ่งปรายแก่อาตมาในบัดนี้เกิด” ลำดับนั้นบรรดาพระสมมติงสภารมีต่างๆ ก็มาประชุมห้อมล้อมองค์พระโพธิสัตว์ป้องกันภัยพิบัติจากไฟริ่ง พระองค์ทรงกระทำพระบารมีเหล่านี้เป็นอาวุธเข้าต่อยุทธนากำจัดศัตรูคือศัตรูร้ายให้พ่ายแพ้ มิได้มีพระทัยสะดุ้งหวาดหวั่น มิได้เสด็จอุฎฐการลุกจากรัตนบัลลังก์ มีพระทัยมั่นสงบนิ่งดุจมิมีอะไรเกิดขึ้น ฝ่ายพญามาราริราชเมื่อเห็นมหาบุรุษยังคงประทับด้วยอาการปกติเช่นนี้ก็ยิ่งมีความพิโรธโกรธเป็นกำลังสั่งเสนามารเข้าโจมตีทันทีด้วยอาวุธร้ายต่างๆ อีกทั้งบันดาลให้ห้าฝน 7 ประการตกลงมาจากอากาศได้แก่ ห่าฝนธรรมดาจนน้ำป่าท่วมป่าท่วมภูเขา 1 ห่าฝนถ่านเพลิง 1 ห่าฝนถ้ำร้างในกุกุรกรก 1 ห่าฝนก้อนศิลา 1 ห่าฝนอาวุธชนิดต่างๆ 1 ห่าฝนกรวดทรายติดเปลวไฟ 1 ห่าฝนเปือกตมน้ำร้อน 1 ห่าฝนเหล่านี้ตกลงมาแล้วนอกจากจะไม่สามารถทำอันตรายใดๆ แก่พระโพธิสัตว์แม้เพียงชายจิวรีให้หวั่นไหวแล้วเมื่อตกลงใกล้พระวรกายยังกลีบกลายเป็นพวงมาลาทิพย์บุชาเรียงรายแทบบาทมุลแห่งองค์พระโพธิสัตว์จนหมดสิ้น ไม่ว่าพญามาราริราชและหมู่เสนาจะปล่อยอาวุธชนิดใดออกมาก็กลายเป็นเครื่องสักการบูชาไปทั้งสิ้น พญาวสวัตตีมารเมื่อไม่สามารถเอาชนะพระบรมโพธิสัตว์ด้วยอาวุธต่างๆ ได้แล้วจึงหาวิธีอื่นด้วยการกล่าวต่อวราตันบัลลังก์ที่พระบรมโพธิสัตว์ประทับนั่งนั้นเกิดขึ้นเพราะบุญบารมีของตนโดยกล่าวอ้างเอาหมู่เสนามารทั้งหลายเป็นสักขีพยาน เหล่าเสนามารก็กล่าวสมอ้างตามนั้น ดังนั้นพญามารจึงกล่าวขับไล่พระโพธิสัตว์ว่า “ดูก่อนสิทธัตถะ บัลลังก์นี้เกิดขึ้นคู่บุญบารมีของเรา ท่านจงลุกขึ้นไปในบัดนี้ พระบรมโพธิสัตว์ตรัสตอบว่า “ดูก่อนพญามารรัตนบัลลังก์นี้เกิดขึ้นเพราะบารมีของอาตมาเองต่างหาก มิใช่

ของผู้ใดทั้งสิ้น” “ผู้ใดเป็นสักขีพยานการเป็นเจ้าของรัตนบัลลังก์นี้ของท่าน ?” พระบรมโพธิสัตว์จึงทรงอ้างเอาพื้นปฐพีเป็นสักขีพยานโดยยกเอาพระหัตถ์ขวาขึ้นแล้วชี้ลงที่พื้นปฐพี(ในพุทธประวัติตอนนี้ทำให้เกิดพระพุทธรูปปางมารวิชัย) ออกพระวาจาประกาศแก่พระภริณีว่า “ดูก่อน วสุนทรานารีตั้งแต่อาตมาบำเพ็ญสมณตบธรรมมีมาตราบเท่าถึงเป็นพระเวสสันดรได้เสียสละบุตรธิดาและมเหสีตลอดจนบริจาคมหาทานแก่สมณพราหมณาจารย์ทั่วไป ผู้ใดผู้หนึ่งจะมาช่วยเป็นสักขีพยานให้แก่อาตมาในที่นี้ก็มีได้มี เหตุไฉนท่านจึงนิ่งเฉยอยู่มียอมขึ้นมาเป็นสักขีพยานให้อาตมาในบัดนี้เล่า” พระนางภริณีนามว่า วสุนทรา ได้ผุดขึ้นมาจากพื้นปฐพีที่ราบถวายเป็นคมตรงพระพักตร์แล้วกราบทูลอาสาว่า “ข้าแต่พระมหาบุรุษ ข้าพระบาททราบเป็นอย่างดีถึงพระบารมีที่พระองค์ทรงบำเพ็ญมา น้ำทักษิณาทกที่พระองค์ทรงหลั่งลงในปุระชาตินั้นทุกหยาดหยดตกลงซังซุ่มอยู่ในเกศาของข้าพระบาทนี้มากจนหาที่ประมาณมิได้ ข้าพระบาทจะบิดเกศาให้น้ำทักษิณาทกไหลตกลงมาในบัดนี้” พระนางภริณีก็บิดเกศาของตนทำให้เกิดกระแสชลหลังไหลท่วมนองในสถานที่นั้นปานประดุจมหาสมุทรท่วมทันจนหมู่मारไม่สามารถจะดำรงกายอยู่ได้ถูกน้ำพัดพาลอยไปตามกระแสคลื่นจนหมดสิ้น พญามารอิทธิราชสวัสดิ์ตีมารเห็นเหตุอัศจรรย์เช่นนั้นก็คิดว่า “พระสมมติสภารมีของพระสิทธัตถะราชกุมารนี้มีอำนาจยิ่งนัก” แล้วกลับมีจิตศรัทธาเลื่อมใสในพระบรมโพธิสัตว์ทั้งอาวุธต่างๆ จนหมดสิ้นแล้วประนมหัตถ์ทั้งสองพันยกขึ้นอัญชลินมัสการ ประกาศยอมรับความพ่ายแพ้โดยสิ้นเชิง ( พระครูกัลยาณสิทธิวิวัฒน์ .2547:76-83 ) ที่ได้ยกมากล่าวนี้เป็นวรรณคดีพุทธประวัติที่ท่านพระครูกัลยาณสิทธิวิวัฒน์ ได้มาจากการศึกษาหนังสือ “ปฐมสมโพธิ” ของ สมเด็จพระพรหมญาณุชิตชินโนรสที่ทรงพระนิพนธ์ขึ้น เรื่องราวที่ได้ยกมานี้ยังเป็นส่วนหนึ่งใน พระคาถาพาหุง เรียกเป็นทางการว่า ชัยมังคลอัฐฐกคาถา แปลว่า “คาถาว่าด้วยชัยชนะ 8 ประการ อันเป็นมงคลของพระพุทธรเจ้า”

- ชัยมังคลอัฐฐกคาถา (ชัยชนะ 8 ประการ) คือ

1. พระพุทธรองค์ทรงมีชัยชนะเหนือพญาวสวัสดิ์ตีมาร ด้วยธรรมวิธี คือ ทรงระลึกถึงบารมี 10 ประการ ที่ทรงบำเพ็ญแล้ว คือ ทาน ศีล เนกขัมมะ (การออกบวช ปลีกตัวปลีกใจจากกาม) ปัญญา วิริยะ ขันติ สัจจะ อธิษฐาน (ความตั้งใจมุ่งมั่น,ความเด็ดเดี่ยวแน่วแน่ต่อจุดหมาย) เมตตา และอุเบกขา (ความวางตัววางใจอย่างสม่ำเสมอ เทียงตรง ไม่หวั่นไหวหรือเอนเอียง)(ปัญญา ใช้บางยาง.2548:36)
2. ทรงชนะพวกอาฬวกยักษ์ ผู้มีจิตกระด้าง ดุร้ายเหี้ยมโหด มีฤทธิ์ยิ่งกว่าพญามารผู้เข้ามาต่อสู้อย่างนัก จนตลอดรุ่งด้วยวิธีที่ทรงฝึกฝนเป็นอันดี คือ ขันติบารมี
3. ทรงชนะพญาช้างตัวประเสริฐชื่อ นาฬาคีรี เป็นช้างเมามันยิ่งนัก ดุร้ายประดุจไฟป่าและร้ายแรงดังจักรวาลและสายฟ้า (ของพระอินทร์) ด้วยวิธีรดลงด้วยน้ำ คือ พระเมตตา
4. ทรงบันดาลอิทธิฤทธิ์ทางใจอันยอดเยี่ยม ชนะโจรชื่อ องคุลิมาล (ผู้มีพวงมาลัย คือ นิ้วมือมนุษย์) แสนร้ายกาจ มีฝีมือ ถือดาบวิงไล่พระองค์ไปเส้นทาง 3 โยชน์
5. ทรงชนะความกลัวร้ายของนางจิญจมาณวิกา ผู้ทำอาการประดุจว่ามีครรภ เพราะทำไม้สัณฐานกลม (ผูกติดไว้) ให้เป็นประดุมี่ทอง ด้วยวิธีสมาธิอันงามคือความสงบระงับพระหฤทัย

6. ทรงรุ่งเรื่องด้วยประทับ คือปัญญา ได้ชนะสังกนิครนถ์ ผู้มีอชฌาสัยในการสละเสียซึ่งความสัตย์ มุ่งยกถ้อยคำของตนให้สูงล้ำดุจยกธง เป็นผู้มีความหยิ่งนัก ด้วยเทศนาญาณวิธี คือ รู้อชฌาสัยแล้วตรัสเทศนาให้มองเห็นความจริง

7. ทรงโปรดให้พระโมคคัลลานะและเถระพุทธชินนโรส นิรมิตกายเป็นนาคราชไปทรมานพญานาคราช ชื่อ นันโทปนันทะผู้มีความหลงผิดมีฤทธิ์มาก ด้วยวิธีให้ฤทธิ์ที่เหนือกว่าแก่พระเถระ

8. ทรงชนะพรหมผู้มีนามว่าพกาพรหม ผู้มีฤทธิ์ สำคัญตนว่าเป็นผู้รุ่งเรื่องด้วยคุณอันบริสุทธิ มีความเห็นผิดประดุจกบฏมือไว้อย่างแน่นแฟ้นแล้ว ด้วยวิธีวางยาอันวิเศษ คือเทศนาญาณ (พุทธรักษา.2553:124-125)

- **ตัวละครที่สำคัญในพุทธประวัติตอน “มารผจญ” ที่ปรากฏใน “พระปฐมสมโพธิกถา” ของ สมเด็จพระปรมานุชิตชินนโรส**

### 1. พญาสวรรค์ติมาร

ตามตำนานในการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้าในพญาสวรรค์ติมารเป็นดังเทพบุตรมารที่เข้ามาขัดขวางการตรัสรู้ของพระองค์ ซึ่งประวัติของ พญาสวรรค์ติมารนั้น เป็นผู้ที่ครองสวรรค์ชั้นที่ 6 มีชื่อว่าปรณิมิตสวรรค์ ซึ่งเป็นชั้นสูงสุดของสวรรค์ประเภท กามาวจร คือมีกามารมณ์อันประณีตสูงสุด ชั้นนั้นเป็นชั้นที่อยู่ของมารอันสูงสุด (พุทธทาสภิกขุ.2549:7) ครั้งหนึ่งพญาสวรรค์ติมารเคยเกิดเป็นขุนนางนามว่า “โพธิอำมาตย์” เป็นอัครเสนาบดีของพระเจ้ากิสสะมหาราชาในช่วงพุทธกาลของพระเจ้ากัสสปะ โดยตามความเชื่อของศาสนาพุทธมีพระพุทธเจ้าอยู่หลายองค์ซึ่งจะมีการตรัสรู้ในคนละช่วงของเวลา ได้แก่ 1 พระตัมปังกร 2 พระเมธังกร 3 พระสรณังกร 4 พระที่ปังกร 5 พระโกณฑัญญะ 6 พระมังคละ 7 พระสุมนะ 8 พระเวทตะ 9 พระโสภิตะ 10 พระอนิมทัสสี 11 พระปทุมะ 12 พระนารทะ 13 พระปทุมุตตระ 14 พระสุเมธะ 15 พระสุชาตะ 16 พระปิยทัสสี 17 พระอัทธทัสสี 18 พระธัมมทัสสี 19 พระสิทธัตถะ 20 พระติสสะ 21 พระปุลสสะ 22 พระวิปัสสี 23 พระสิขี 24 พระเวสสภู 25 พระกกุสันธะ 26 พระโกนาคมนะ 27 พระกัสสปะ 28 พระโคตมะ (พระพุทธเจ้าในยุคปัจจุบัน) 29 พระศรีอารยเมตไตรย (ราชบัณฑิตสถาน.2544 :715) ซึ่งตามในพุทธประวัติพญาสวรรค์ติมารได้มาผจญพระพุทธเจ้าสามครั้ง คือ ครั้งแรกตอนเจ้าชายสิทธัตถะ เสด็จออกมหาวิเนชกรรม (ออกบวช) มาห้ามไม่ให้ออกบวช ครั้งที่สองตอนที่พระพุทธองค์จะตรัสรู้ด้มาโพธิญาณหมายจะทำลายความเพียร และครั้งบทิ้งสม เมื่อพระพุทธองค์มีชันษาได้ 80 พรรษา มาเพื่ออาราธนาให้พระพุทธองค์เสด็จสู่มหาปรินิพพาน (กมลลา ทองสุข.2534:109) ด้านรูปลักษณะของพญาสวรรค์ติมารไม่มีปรากฏเอาไว้ชัดเจน

อุตม รุ่งเรื่องศรี กล่าวไว้ใน “เทวดาพุทธ” หน้า122 ว่าจากการค้นคว้าทำให้ทราบว่าพระยามารอาจแปลงกายได้ตั้งปรารถนา ดังนั้น จึงไม่ปรากฏว่าพระยามารนี้มีรูปร่างอย่างไรแน่นอน

ในมาราธิโตสูตรซึ่งอยู่ในหมวดสังยุตนิคายกล่าวว่ พระยามารมีธิดาสามนางคือ ตันหา อรดี และราคะ ในปธานสูตรกล่าวว่ พระยามารมีกองทัพใหญ่โตมาก และสามารถแบ่งออกเป็นเจ็ดทัพด้วยกัน กามาเป็นทัพแรก อรดีหรือความขุ่นเคืองเป็นทัพสอง ขูปิปปสะหรือความหิวกระหายเป็นทัพสาม ทัพที่สี่คือตันทหาหรือความอยาก ส่วนทัพอื่นๆ นั้นคือถีนมิถระ (ความเฉื่อยชา เชื่องซึม) , ภีรธ(ความหวาดกลัว) , วิจิจจชา(ความสงสัย) , มกโข(ความเหยียดหยาม) , ถัมโภ(ความลำพองใจ) , ลาก , สีโลกะ (ชื่อเสียง) สักการะ(เกียรติยศ) และในทีเดียวกันนั้นก็ไดกล่าวถึงสิ่งที่เป็นกองทัพพระยามารด้วยกันคือ กายทุจริต, วาจาทุจริต, มโนทุจริต, ความผูกผัน, ความเกลียดชัง, ความหลง, ความโกรธ, และความประสงคร้าย(กมลลา ทองสุข.2534:109-110)

ในด้านรูปแบบพญาสวัสดิ์มารที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมฝาผนังตอน “มารผจญ” นั้นในประเทศไทยจะใช้รูปแบบตัวภาพมาจาก “ทศกัณฐ์” ในเรื่องรามเกียรติ์

## 2. พระแม่ธรณี

ความเป็นมาของพระนางธรณีนั้นมีความน่าสนใจอยู่ไม่น้อยเนื่องด้วยตำนานที่ว่าด้วยเรื่องของพระธรณีนี้นี้มีปรากฏอยู่ทั้งในพุทธศาสนาและศาสนาพราหมณ์และในความเชื่อทางศาสนาพราหมณ์เก่า (ยุคก่อนที่ มหาเทพตรีมูรติ คือพระพรหม พระวิษณุและพระศิวะ จะเป็นเทพที่ยิ่งใหญ่ที่สุด 3 องค์ในความเชื่อของชาวฮินดูหรือพราหมณ์ใหม่) พระเทวีองค์นี้ได้ทรงมีบทบาทสำคัญยิ่งกว่าในศาสนาพุทธ ทรงอยู่ในตำแหน่งมารดาของโลก ซึ่งมีการเรียกขานอยู่หลากหลายเช่น พระแม่ธรณี พระศรีวสุนธรา พระปฤถวี ประวัติของเทวีองค์นี้มีน้อยมาก ในทางเทววิทยาทราบกันแต่ว่าทรงเป็นเทวีรุ่นโบราณมากองค์หนึ่งมีมาตั้งแต่สมัยพระเวท (พราหมณ์เก่า) และจัดอยู่ในกลุ่มเทวะที่อยู่ในแผ่นดินโลก ทรงเป็นเทพผู้คุ้มครองดวงวิญญาณของผู้ที่ตาย แต่เมื่อมาถึงสมัยฮินดู พระองค์ได้ลดความสำคัญลง (กิตติ วัฒนมะหัทม. 2546:73)

แม่พระธรณีในที่นี้มีความหมายแสดงถึง ผลจากการที่พระพุทธองค์ทรงพิจารณาพระบารมีสิบห้าทัศ แล้วนำพระทัยสงบเยือกเย็น หนักแน่นประดุจพื้นปฐพี อันเป็นที่สถิตยของพระแม่ธรณี ความส่วนนี้หมายถึง สงบพ้นจากกิเลสอันเร้าร้อนนานาประการ และเมื่อพระบรมศาสดาทรงตั้งพระทัยแน่วแน่ ในหนทางแห่งความสงบนี้แล้ว ก็ทรงเพียรพยายามต่อไปอย่างไม่ย่อท้อเพื่อบรรลุพระโพธิญาณในที่สุด (กมลลา ทองสุข.2534:202)

### -ที่มาของพุทธประวัติตามแนวปฐมสมโพธิ

ในเรื่องนี้เป็นเรื่องราวตำนานที่อยู่ในพุทธประวัติ ซึ่งหนังสือ “ปฐมสมโพธิ” ของ สมเด็จพระปรมานุชิตชิโนรสที่ ถือได้ว่าเป็นคัมภีร์พุทธประวัติที่มีอิทธิพลอย่างมากในการรับรู้ถึงเรื่องราวพุทธประวัติของคนไทย โดยท่านได้ทรงรวบรวมคัมภีร์ทางพุทธศาสนาหลายชิ้นทั้งพระบาลี พระไตรปิฎก อรรถกถา ฎีกา ฯลฯ ที่เดิมทีนั้นอยู่ในรูปแบบที่กระจัดกระจายมารวบรวมไว้ในเล่มเดียว ซึ่งท่านทรงรจนาวาดายฉลองพระราชศรัทธาพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อ พ.ศ. 2387 และหนังสือเล่มนี้เองเป็น

คัมภีร์พุทธประวัติที่คนไทยที่มีความสนใจในเรื่องพระพุทธศาสนาใช้ในการศึกษา แต่ด้วยหนังสือ “ปฐมสมโพธิ” ของ สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนกเป็นวรรณคดีชั้นสูงทรงนิพนธ์โดยใช้สำนวนโวหารลึกซึ้งทำให้เข้าใจได้ยากส่วนมากจะเป็นสำนวนภาษาบาลีสันสกฤตและคำไทยโบราณด้วยเหตุนี้ทำให้เกิดการเรียบเรียงสำนวนขึ้นใหม่เพื่อให้คนทั่วไปได้เข้าใจได้ง่ายขึ้นดังเช่นหนังสือพุทธประวัติตามแนวปฐมสมโพธิของ พระครูกัลยาณสิทธิวัฒน์ที่ได้นำเอามากล่าวเอาไว้ และทั้งนี้“ปฐมสมโพธิ” ของ สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนกยังเป็นต้นแบบให้ผู้ที่ต้องการจะถ่ายทอดความเชื่อในเรื่องของพุทธประวัติ นำเอาไปเป็นฐานทางความคิดสู่บุคคลทั่วไปในประเทศไทยอีกด้วย ในเรื่องราวของมารผจญของ ปฐมสมโพธิ นี้มีความน่าสนใจตรงที่เป็นการนำเสนอถึงเรื่องราวปาฏิหาริย์ที่เกิดขึ้นในช่วงขณะที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้าประทับก่อนพระองค์จะตรัสรู้ว่าการเกิดขึ้นจริงหรือไม่เนื่องด้วยความเป็นไปได้ที่ศาสนาแต่ละศาสนาจะพยายามสร้างอิทธิพลทางความเชื่อให้เกิดขึ้นแก่ศาสนาของตนให้มากที่สุดยกตัวอย่างดังที่กล่าวในข้างต้นถึงเรื่องของเทพสูงสุดและศัตรูของเทพในศาสนานั้นๆ ที่ยากเกินที่จะเข้าใจ และดูเหมือนว่ามันเป็นสิ่งที่บุคคลที่ยังคงมีชีวิตอยู่ไม่อาจค้นพบอย่างแท้จริงได้ ในประเด็นนี้เองได้มีผู้ให้ความเห็นไว้แตกต่างกันเช่น อรอนงค์ ตั้งก่อเกียรติ ได้ให้ความเห็นว่า ปฐมสมโพธิกถา หมายถึง เรื่องราวที่เกี่ยวกับการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า วรรณคดีเรื่องนี้เป็นพุทธประวัติอย่างละเอียด ในแนวสรรเสริญพระพุทธคุณเน้นหนักไปทางอิทธิปาฏิหาริย์ ซึ่งโน้มเอียงไปทางคติพุทธศาสนาฝ่ายมหายาน (อรอนงค์ ตั้งก่อเกียรติ:online) ศาสตราจารย์เสถียรพงษ์ วรรณปก ได้ให้ความเห็นว่าเรื่องราวเกี่ยวกับพระพุทธเจ้า มักจะมีอิทธิปาฏิหาริย์แทรกอยู่ด้วยเสมอทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้รวบรวมต้องการให้เห็นว่า การอุบัติขึ้นแห่งพระพุทธเจ้าก่อให้เกิดประโยชน์สุขแก่มวลมนุษย์ ถ้าจะเล่าพื้น ๆ โดยไม่แทรกเรื่องราวมหัศจรรย์ก็ดูจะไร้ออยู่ อีกอย่างหนึ่งอาจเป็นเพราะแนวการเล่าเรื่องต้องใช้ภาษาที่สละสลวย จึงต้องต่อเติมเสริมต่อให้เกินจริงไปบ้าง ผู้อ่านจึงไม่ควรถือเคร่งตามตัวอักษรไปทั้งหมดควรคิดว่า นั่นเป็นเพียงบุคลาธิษฐาน (ศาสตราจารย์เสถียรพงษ์ วรรณปก:online)

คัมภีร์ปฐมสมโพธิเริ่มเป็นที่รู้จักและแพร่หลายในประเทศแถบแหลมอินโดจีนและลังกาตั้งแต่วรรณคดีพุทธศตวรรษที่ 9-10 คัมภีร์ปฐมสมโพธิที่มีความเก่าแก่ที่สุดน่าจะเป็นการแต่งขึ้นที่ประเทศพม่า หรือลังกา ซึ่งปัจจุบันได้สูญหายไปแล้ว โดยต่อมามีหลักฐานว่าพม่าได้รับอิทธิพลคัมภีร์ปฐมสมโพธิมาจากลังกา หลังจากนั้นคัมภีร์ปฐมสมโพธิของพม่าได้ถ่ายทอดไปสู่ชนชาติมอญรวมถึงล้านนาอีกด้วย ทำให้ล้านนามีคัมภีร์ปฐมสมโพธิเป็นจำนวนมาก ในสมัยกรุงศรีอยุธยา มีหลักฐานว่าเคยมีคัมภีร์ปฐมสมโพธิแต่เกิดการสูญหายไปเมื่อครั้งเสียกรุงแก่พม่า และในสมัยรัตนโกสินทร์ตั้งแต่รัชกาลที่ 1 ก็พบว่าไม่มีคัมภีร์ปฐมสมโพธิฉบับภาษาไทยอยู่

ในงานวิทยานิพนธ์ กมลา ทองสุข ได้กล่าวถึงประวัติคัมภีร์พระปฐมสมโพธิไว้ว่า พระปฐมสมโพธิกถานี้เป็นวรรณกรรมเกี่ยวกับเรื่องพุทธประวัติไม่ใช่หนังสือที่มีมาแต่เดิมครั้งสังคีติ เป็นเรื่องเก็บความจากหลายๆ แหล่งมารวบรวมไว้โดยเก็บจากอรรถกถาฎีกาบ้าง คัมภีร์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับพุทธประวัติบ้าง นำมา



ร้อยกรองขึ้นภายหลัง ครั้งสังคีตินั้น แม้กล่าวถึงพุทธประวัติเป็นตอนๆ ตามข้อความที่มุ่งจะกล่าวถึงเรียงเป็นคำของพระสังคีติกจารย์บ้าง เรียงเป็นคำเล่าของสมเด็จพระบรมศาสดาบ้าง แต่ไม่มีเรื่องใดเล่าต้นจนจบ นักปราชญ์บางท่านกล่าวว่า “ล้วนมีคติทางมหายานและหินยานปนกันอยู่ทั้งนั้น” ท่านเสฐียรโกเศศได้เขียนไว้ตอนหนึ่งในคำแถลงตอนต้นเรื่องปฐมสมโพธิ จำนวนของสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระบรมปรมาณูชิตชิโนรส ซึ่งมหาลวงกรณราชวิทยาลัยชำระจัดพิมพ์ว่าดังนี้ “พุทธศาสนิกชนชาวสยามยังฝังแน่นอยู่ในคติโบราณ อันเจือปนระคนอยู่กับคติมหายานมาก ถ้าใครคัดค้านหรือแสดงความเห็นเรื่องพุทธศาสนาต่างจากเรื่องที่จารเป็นอักษรขอมในใบลานเป็นต้องตกรก เข้าใจว่ากรมสมเด็จพระปรมาณูชิตชิโนรส แม้จะทรงทราบธรรมวินัยอันแท้จริงแล้ว ก็ต้องทรงเกรงที่เขาจะพากันเหมาให้สมเด็จพระไปทางนั้น จะทรงนิพนธ์อะไรจึงไม่ละคติที่เคยนับถือกันมาแต่ก่อน”

พระพุทธรูปประวัติในพระปฐมสมโพธิกถาแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ปฐมโพธิกาล แสดงเหตุการณ์ช่วงที่พระพุทธองค์ทรงประทับเสวยโลกียสุขในโลกียสมบัติเป็นเวลา 29 ปี มัชฌิมโพธิกาล ตอนเสด็จออกผนวชแสวงหาโมกขธรรมเป็นเวลา 6 ปี ปัจฉิมโพธิกาล เป็นตอนที่ทรงบำเพ็ญพุทธกิจเพื่อประโยชน์แก่ชาวโลกเป็นเวลา 45 ปี

ในส่วนหนังสือ “ปฐมสมโพธิกถา” นี้มีอยู่ในหอสมุดแห่งชาติถึง 6 จำนวนด้วยกันคือ

จำนวนที่ 1 เป็นจำนวนเก่ามี 22 ปริเฉท ไม่ได้บอกว่าใครแต่งและแต่งเมื่อไร

จำนวนที่ 2 มี 29 ปริเฉท มีบอกไว้ชัดเจนทำเรื่องว่า กรมหมื่นนุชิตชิโนรส (ต่อมาทรงได้รับสถาปนาเป็นสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระปรมาณูชิตชิโนรสในรัชกาลที่ 6) เป็นผู้ทรงแปลถวายเมื่อ พ.ศ. 2388 ตามกระแสพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

จำนวนที่ 3 ปฐมสมโพธิ ซึ่งสมเด็จพระสังฆราช (สา) วัดราชประดิษฐ์ทรงนิพนธ์ 10 กัณฑ์ โดยเหตุที่ทรงเห็นว่า ปฐมสมโพธิ 2 จำนวนที่กล่าวมานั้นยืดยาวไม่เหมาะจะใช้เทศน์ให้จบในเวลาอันสั้น จึงทรงเก็บความจากคัมภีร์ต่างๆ มานิพนธ์ใหม่

จำนวนที่ 4 ปฐมสมโพธิฉบับ 3 กัณฑ์ สมเด็จพระสังฆราช (สา) ทรงนิพนธ์ไว้เช่นกัน แต่มีใจความย่อมากกว่าจำนวนที่ 3

จำนวนที่ 5 ปฐมสมโพธิ มหาปธานพุทธกิริยามีข้อความที่ทรงบำเพ็ญพุทธกิริยาจำนวนนี้พระธรรมไตรโลกาจารย์วัดบพิตรพิมุขเรียบเรียง

จำนวนที่ 6 ปฐมสมโพธิ 30 ปริเฉท พระเถระ 30 รูปแต่งเพื่อถวายพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว(กมลลา ทองสุข.2534:49-51)

ในการทรงนิพนธ์หนังสือ “ปฐมสมโพธิกถา” ของสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระปรมาณูชิตชิโนรส เมื่อปี พ.ศ. 2388 มีการสันนิษฐานกันว่าท่านทรงใช้คัมภีร์ “คันถาวารณฎีกา”ของพระสุวรรณรังษีมาเป็นหลักในการนิพนธ์ ซึ่งพระสุวรรณรังษีเป็นพระภิกษุชาวเชียงใหม่ได้ทรงแต่งคัมภีร์ “คันถาวารณฎีกา” ในขณะที่ท่านได้ไปดำรงตำแหน่งพระสังฆราชที่นครเวียงจันทน์เมื่อปี พ.ศ. 2128 โดยในสมัยล้านนานั้นมี

ผู้รู้ทางภาษาบาลีอยู่มากและพระสุวรรณรังษีก็เป็นผู้หนึ่งที่มีความเชี่ยวชาญ ปฐมสมโพธิฉบับล้านนาจึงมีความสำคัญเป็นอันมาก ทั้งนี้ในการยังมีผู้สันนิษฐานอีกว่างานวรรณกรรมที่ให้อิทธิพลต่อสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระปรมานุชิตชิโนรสในการพระนิพนธ์คัมภีร์ปฐมสมโพธิกถา ได้แก่ หนังสือพุทธประวัติฝ่ายมหายานในธิเบต คัมภีร์ลลิตวิสตร และคัมภีร์พุทธจริต

คัมภีร์ลลิตวิสตรพระพุทธประวัติฝ่ายมหายานในธิเบต และคัมภีร์พุทธจริต จัดว่าเป็นพุทธประวัติฝ่ายมหายาน ซึ่งมีนักปราชญ์บางท่านสันนิษฐานว่า ให้อิทธิพลต่อพระปฐมสมโพธิกถาฉบับสำนวนสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระปรมานุชิตชิโนรส ดังที่เสฐียรโกเศศกล่าวไว้ว่า “เฉพาะเรื่องปฐมสมโพธิทั้งสำนวนเก่าและสำนวนที่สมเด็จพระปรมานุชิตชิโนรสทรงชำระ ล้วนมีคติทางมหายานและหินยานปนกันอยู่ทั้งสิ้น ขอให้ท่านอ่านดูแต่เรื่องที่หาง่ายๆ คือหนังสือพิมพ์ในราชบัณฑิตยสถานฉบับที่ 1 ให้ชื่อว่า “ลลิตวิสตร ปฐมสมโพธิฝ่ายมหายาน” อีกฉบับหนึ่งชื่อ “พุทธประวัติฝ่ายมหายานในธิเบต” สำนวนทั้ง 2 ที่กล่าวนี้คล้ายกับหนังสือปฐมสมโพธิฉบับบาลี (ที่แปลและพิมพ์ในสมุดเล่มนี้) เพียงไร จะเห็นได้ว่าแต่งโดยรูปความอย่างเดียวกันทีเดียว ยังมีหนังสือคัมภีร์มหายานภาษาสันสกฤตอีกคัมภีร์หนึ่ง ซึ่งควรระบุชื่อไว้ด้วยนักปราชญ์ชาวตะวันตกนับถือกันมากหนังสือคัมภีร์นี้ชื่อ “พุทธจริต” มี 18 ปริเฉท เริ่มแต่พระพุทธเจ้าประสูติ จนเสด็จไปสวนลุมพินีคือ เสด็จเมืองกบิลพัสดุ์ อัศวโฆษ เป็นผู้แต่งคัมภีร์นี้ไม่ยัดยาวอย่างคัมภีร์ลลิตวิสตร” (กมลลา ทองสุข.2534:63)

ซึ่งคัมภีร์ลลิตวิสตรจะเป็นคัมภีร์ที่ศักดิ์สิทธิ์ที่สุดในนิกายมหายานส่วนคัมภีร์พุทธจริตเป็นคัมภีร์พุทธศาสนาที่ท่านอัศวโฆษเป็นผู้ที่รจนาไว้

เรื่องพุทธประวัติของพระอัศวโฆษ เกิดขึ้นในสมัยของพระเจ้ากนิษกะมหาราช แห่งราชวงศ์กุศาน (ประมาณ พ.ศ.250 – พ.ศ.500) มีพระเถระที่มีชื่อเสียงหลายรูปเช่นพระอุคุปตเถระ พระปารสวเถระ พระวสุมิตร ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคือพระอัศวโฆษนักประพันธ์เอกของอินเดียเคยเป็นพราหมณ์มาก่อนเมื่อเห็นพราหมณ์ทำลายพุทธจนเกือบหมดไปในขณะนั้น จึงเข้ามาแก้ไขสถานการณ์ด้วยการเอาคำสอนของพราหมณ์มาห่อหุ้มคำสอนพุทธเอาไว้โดยแต่งพุทธประวัติเสียใหม่ชื่อว่า พุทธจริต ว่าเดิมพระพุทธเจ้านั้นเป็นเทวดาชื่อท้าวสันตสูติเทวราชอยู่บนสวรรค์ของพราหมณ์อวตารลงมาเป็นพระพุทธเจ้าเพื่อช่วยเหลือมนุษย์ เมื่อตรัสรู้แล้วคิดจะไม่สอนมนุษย์ (มีใจโลเล) ก็มีท้าวสหัมบดีพรหมของพราหมณ์มาอาราธนาให้แสดงธรรม เป็นต้น นอกจากนี้อัศวโฆษยังได้แต่งนิทานเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิดของพระพุทธเจ้า ๕๔๗ เรื่อง เรียกว่าพระเจ้า 500 ชาติ และเอาบารมี 10 คือ ทาน ศีล เนกขัมมะ ปัญญา วิริยะ ขันติ ศัจจะ อธิษฐาน เมตตา อุเบกขา มาแต่งนิทานประกอบให้เป็นบุคลาธิษฐานอีก 10 เรียกว่าทศชาติ และชาติสุดท้ายแต่งเป็นนิทาน (ชาดก) ว่าพระพุทธเจ้าได้เกิดเป็นพระเวสสันดรเป็นเรื่องยาวที่สุดจึงเรียกว่ามหาชาติชาดก เรื่องนิทานอย่างนี้มหาชนชอบเพราะสนุกดีและพราหมณ์ก็พอใจไม่เบียดเบียนทำร้ายเหมือนเมื่อก่อน พุทธศาสนาจึงอยู่คู่กับพราหมณ์ได้ด้วยความสะดวกมาหลายร้อยปี นิกายนี้เรียกว่านิกายสรวาสติวาท หรือ สรวาสติวาท ต่อมาได้ไปเจริญรุ่งเรืองอยู่ในลังกา ได้ผสมกลมกลืนกับนิกาย

มหาสังฆิกะซึ่งเป็นมหายานฝ่ายใต้ที่ได้มีการแต่งพระสูตรขึ้นใหม่หลายสูตรแล้วเอาใส่ในพระโอษฐ์ของ พระพุทธเจ้าอ้างว่าพระพุทธเจ้าตรัสไว้ที่นั่นที่นี้ในสมัยพุทธกาล ซึ่งก่อนหน้านั้นไม่มีการกล่าวไว้ในคัมภีร์ใด (จาก เอกสารเจริญปัญญาสัมมาทิฏฐิ เรื่อง พุทธนิยายไหนกัน โดย พระอาจารย์เมธา ชาติเมโธ ศูนย์ศึกษา และเผยแพร่โลกุตตรธรรมแห่งประเทศไทย หน้าที่ 2-3) ต่อมาประมาณ พ.ศ.1900 หรือเมื่อประมาณ 600 ปีมานี้เองพุทธศาสนาได้เปลี่ยนแปลงก็ได้เข้ามาถึงไทยในสมัยสุโขทัยโดยพ่อขุนรามคำแหงมหาราชต้องการ ประกาศอิสรภาพไม่ยอมเป็นเมืองขึ้นของขอม(เขมร)อีกต่อไป จึงรับเอาศาสนาพุทธนิกายสรวาสติวาทของ อัสวโฆษจากลังกามาเป็นศาสนาประจำชาติเพื่อลดอิทธิพลของพราหมณ์ในสมัยนั้นลงและประกาศ อิสรภาพไม่ขึ้นต่ออำนาจขอม เมื่อถึงสมัยอยุธยาในศาสนาพุทธนิกายสรวาสติวาทซึ่งเป็นนิกายย่อยของเถรวาทหรือ หินยานที่ผสมกับพราหมณ์และมหาสังฆิกะคือมหายานฝ่ายใต้ละเลยหลักธรรมเรื่องอริยสัจสี่และอนัตตา บุชาพระอิทธิธรรมว่ามีความสำคัญมากกว่า ซึ่งไม่มีอิทธิธรรมในสมัยพุทธกาล นิกายลูกผสมเหล่านี้มีความ อ่อนแอสู้อิทธิพลของฝ่ายมหายานฝ่ายเหนือไม่ไหวถึงหมดสิ้นไปจากลังกาช่วงเวลาหนึ่ง เมื่อ พ.ศ. 2396 พระเจ้ากัรติศรีราชสิงห์กษัตริย์ลังกา ได้ส่งราชทูตมาขอคณะสงฆ์จากกรุงศรีอยุธยาสมัยพระเจ้าอยู่หัวบรม กอศ ไทยได้ส่งเถระไปสืบทอดพระพุทธศาสนาในลังกา 12 รูป โดยมีพระอุบาลีเถระเป็นหัวหน้า จึงเกิดนิกาย สยามวงศ์หรืออุบาลีสวีสต์ขึ้นในลังกาสืบต่อกันมาจนถึงเวลานี้ (จาก เอกสารเจริญปัญญาสัมมาทิฏฐิ เรื่อง พุทธนิยายไหนกัน โดย พระอาจารย์เมธา ชาติเมโธ ศูนย์ศึกษาและเผยแพร่โลกุตตรธรรมแห่งประเทศไทย หน้าที่ 4-5) (เอกอิสโร วรณศรี.2546:online)

ซึ่งจากข้อมูลทั้งหมดสรุปได้ว่าเรื่องราวมรณัญที่ปรากฏในพุทธประวัตินั้นมีการแต่งเติมขึ้นมา ภายหลังการปรินิพพานของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า โดยในประเทศไทยนั้นแม้ว่าส่วนใหญ่จะนับถือพุทธ นิกายเถรวาทแต่ก็ได้มีการนำเอาเนื้อหาที่อยู่ในคัมภีร์ของฝ่ายมหายานเข้ามาผสมผสานอยู่ด้วย จึงกล่าว ได้ว่าคนไทยนับถือพุทธศาสนาแบบ “กึ่งหินยาน”

ทั้งนี้ เทวบุตรมาร มิได้มีความหมายเพียงแต่มารที่เป็นเทพหรือพญาวสวัตติมารที่อยู่ในคัมภีร์ปฐม สมโพธิเท่านั้นยังรวมไปถึงมนุษย์ทั่วไปอีกด้วยสาเหตุที่ทำให้มนุษย์กลายเป็นเทวบุตรมารจากหลักฐาน เท่าที่ค้นพบในพระไตรปิฎกและประสบการณ์ของครูบาอาจารย์มีดังนี้

1. เป็นเทวบุตรมารเพราะความริษยา คือเกิดจากความอิจฉา ถ้าฟังแค่อิจฉาแต่ ยังไม่ถึงขั้นทำร้ายใครก็ทำให้จิตใจเร่าร้อน ไม่เป็นสุข แต่ถ้าหากเพิ่มพูนความอิจฉาจนกลายเป็นริษยา ก็ อาจถึงขั้นนำไปสู่การลงมือทำร้ายผู้อื่น การลงมือทำร้ายผู้อื่นได้นั้นย่อมไม่ใช่จิตใจของมนุษย์อย่างแน่นอน (เถียรนนท์ .2552: 18)

2. เป็นเทวบุตรมารเพราะคิดว่ามนุษย์เป็นสมบัติของตน ข้อนี้เป็นพื้นฐานของมาร ที่คิดว่ามนุษย์เป็นผู้ต่ำต้อย ไม่ได้เสพของทิพย์ มีความยากลำบากในภพมนุษย์ ไม่มีสิ่งใดเทียบเท่า ความสุขที่เทวบุตรมารพบเจอบนสวรรค์ จึงคิดว่ามนุษย์เป็นสัตว์เลี้ยงหรือสมบัติของตนเอง ต่อให้เก่งกล้า สามารถอย่างไรก็หนีไม่พ้นมาร (เถียรนนท์ .2552: 20)

3. เป็นเทวนุตรมารเพราะคึกคะนอง เป็นมารที่มีฤทธิ์มาก มีความคึกคะนอง บางครั้งเป็นมารในท้องถื่นเมื่อเห็นคนต่างถื่นมาปฏิบัติดีปฏิบัติชอบเดินทางผ่านเข้ามา ก็มาจะเข้าไปแกล้ง ด้วยความคึกคะนอง (เถียรนนท์ .2552: 20-21)

4. เป็นเทวนุตรมารเพราะความหลงผิด เช่นพวกเทวดาท้องถื่นเมื่อเห็นนักปฏิบัติ นิ่งสมาธิอยู่ จิตมีความสว่างใสวก้ชวนให้คิดว่าจะมาแย่งถื่นที่อาศัย เพราะดินแดนแห่งเทวดาจะมีแต่แสง สว่างของจิตเมื่อเกิดมีแสงสว่างของจิตเกิดขึ้นในถื่นตนเองจึงคิดว่าจะเทวดาองค์ใหม่มาแย่งถื่นตนเอง เทวดาพวกนี้จะมาแกล้งให้เจริญสมาธิไม่ได้(เถียรนนท์.2552:22)

5. เป็นเทวนุตรมารเพราะอยู่มานาน ส่วนใหญ่เป็นเทวดาที่อยู่สวรรค์ชั้นสูงๆ หรือ พรหมที่อยู่สูงๆ แล้วมองเห็นว่า พรหมสมบัติเลิศประเสริฐกว่าสมบัติอื่นๆ จึงคิดว่าพรหมชั้นสูงไม่ต้องลงมา เกิดอีกแล้ว นี่คือนิวชาที่ทำให้เป็นมาร(เถียรนนท์. 2552: 23)

#### 1.2.4. อภิสังขารมาร (the Mara of Karma-formations)

ในคัมภีร์ปรมัตถมัณฑุชา-ฎีกาวิสุทธิมคค์ และคัมภีร์สารัตถทีปนี-ฎีกาสมันต์ปาสาทิ กากล่าวถื่นว่า “อภิสังขารได้ชื่อว่าเป็นมาร เพราะเกิดความฉิบหายอย่างใหญ่ มีชาติและชรา เป็นต้น(กมลาทองสุข.2534:200)

มารคืออภิสังขาร, อภิสังขารเป็นมาร เพราะเป็นตัวปรุงแต่งกรรม นำให้เกิดชาติ ชรา เป็นต้น ชัดขวางมิให้หลุดพ้นไปจากสังขารทุกข์ ( พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม .2446) สามารถ ขยายความได้ว่าหมายถึง สภาพปรุงแต่ง หรือธรรมมีเจตนาเป็นประธานอันปรุงแต่งผลแห่งการทำกรรมมี 3 ประการคือ

1. ปุญญาภิสังขาร อภิสังขารที่เป็นบุญ หมายถึง สภาพที่ปรุงแต่ง กรรมฝ่ายดี ได้แก่ กุศลเจตนาที่เป็นกามาวจรและรูปาวจร

2. อปุญญาภิสังขาร อภิสังขารที่เป็นปฏิบัติอกุศล คือเป็นบาป หมายถึง สภาพ ที่ปรุงแต่งกรรมฝ่ายชั่ว ได้แก่ อกุศลเจตนาทั้งหลาย

3. อาเนญชาภิสังขาร อภิสังขารที่เป็นอนเนญชา หมายถึง สภาพที่ปรุงแต่งภาพอัน มั่นคงไม่หวั่นไหว ได้แก่ กุศลเจตนาที่เป็นอรูปาจร หมายถึงเอภาวะจิตที่มั่นคงแน่วแนด้วยสมาธิแห่ง จตุตถฌาน(เถียรนนท์.2552:100)

อภิสังขารมารอีกความหมายหนึ่งคือ ผลกรรมที่เราทำไว้ในอดีตที่ผ่านมาซึ่งสามารถกำหนด ชะตาชีวิตของเราได้ พระมงคลเทพมุนี อธิบายอภิสังขารมารในประเด็นนี้ว่า “คือวิบากหรือผลของกรรมที่ เราต้องก้มหน้าก้มตาชดใช้ ถ้าไปทำผิดพลาด ก่อบาปกรรมขึ้น โดยมีกิเลสมารบีบคั้นให้สรรพสัตว์ไปก่อ กรรมขึ้นหรืออีกคือ กิเลสมารมาบังคับให้สร้างกรรมและต้องมารับผลของวิบากกรรม”

### 1.2.5. มัจจุมาร (the Mara as death)

มารคือความตาย, ความตายเป็นมาร เพราะเป็นตัวการตัดโอกาส ที่จะก้าวหน้าต่อไป ในคุณความดีทั้งหลาย ( พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม .2446) หลวงปู่เทสก์เทสงั้ง พุดถึง มารอันได้แก่ความตายว่า “มัจจุมาร คือความตาย ใครๆก็ไม่อยากตายสักคนเดียว แต่ความตาย ความดับ มันอยู่ข้างหน้าตัดรอนชีวิตให้หมดสิ้นไปนั้นเรียกว่า “มัจจุมาร” แต่ถ้าจะแยกความตายออกเป็นทาง นามธรรมอีกก็ได้เหมือนกัน คือความเลิกละทิ้งที่จะทำต่อไป ล้มเลิกความคิดหรือโครงการอันนั้นเป็นต้น มันเป็นความตายได้เหมือนกัน แม้ว่าไม่เกี่ยวกับกิเลส บางทีเราก็กิดเลิกละความคิดโครงการอันหนึ่งๆ ก็ได้ สงเคราะห์เข้าในความตายนี้ได้เหมือนกัน นี่มัจจุมารเห็นง่ายที่ความตาย หรืออุปสรรคอย่างเดียวกัน ที่ว่า มันหยุดหรือมันตัดการดำเนินนั้นๆ ให้มันหยุดชะงักลง (พุทธศาสนิกชน.2549:16)

มัจจุมาร ได้ชื่อว่ามีมาร เพราะเป็นรูปแห่งความอาพาธเบียดเบียนอันใหญ่หลวง โดยกระทำชีวิต และเครื่องป้องกันชีวิตของสรรพสัตว์ให้เสื่อมทราม พระพุทธองค์ทรงปรารถนาถึงอาพาธดาบสและอุททกดาบส เมื่อครั้งทรงดำริหาผู้สมควรรับปฐมเทศนา หรือจักได้สั่งสอนมหาชน เช่น พระศาสดาทรง อธิษฐานพระชนมายุ เมื่อแรกจะทรงบำเพ็ญพุทธกิจ สมเด็จพระสมณเจ้าฯ ทรงให้อัฏฐาธิบายว่า “มัจจุ คือมรณะได้ชื่อมาร เพราะตัดชีวิตเสีย” หมายถึง ชีวิตขณะที่กำลังเป็น ประโยชน์ตน ประโยชน์ท่าน เช่น ถ้ายังมีชีวิตอยู่ต่อไป จักได้บรรลุธรรมวิเศษ (กมลยา ของสุข.2534:200)

## 2. เอกสารเกี่ยวกับรูปแบบทางศิลปกรรมเรื่อง มาร ทางพุทธศาสนา

ศิลปกรรมที่แสดงออกภาพลักษณ์เรื่อง มาร ในพุทธศาสนานั้น รูปแบบที่ใช้จะเป็นการนำเอา เรื่องราวทางพุทธประวัติมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ซึ่งแม้ว่าคำสอนทางศาสนาพุทธที่เกี่ยวกับ มารนั้นจะมีคำอธิบายอยู่มากมายหากแต่อาจไม่สามารถสร้างเป็นผลงานที่ให้คนทั่วไปเข้าใจได้ง่ายนัก ผู้สร้างงานศิลปกรรมทางความเชื่อเกี่ยวกับเรื่อง มาร จึงมีการนำเอาเรื่องราวทางพุทธประวัติตอน มาร ผจญ หรือมารวิชัย มาใช้เพื่อแสดงแทนกิเลสและสิ่งที่ไม่ดีทั้งปวง

### 2.1 ศิลปกรรมเรื่องมารทางพุทธศาสนา

เมื่อศึกษาทางด้านรูปแบบทางศิลปกรรมทางพุทธศาสนานั้นจากหลักฐานทางโบราณคดี มีการ ค้นพบว่าศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาปรากฏขึ้นในสมัยอินเดียโบราณ ตั้งแต่ปลายพุทธศตวรรษที่ 3 ถึงพุทธศตวรรษที่ 6 เป็นศิลปะแบบสาณูจีหรือแบบราชวงศ์โมริยะ และ สมัยพระเจ้าอโศกมหาราช ที่ เรียกว่าตุงคะ ในสมัยนั้นยังไม่มีการสร้างเป็นรูปเคารพแทนองค์พระพุทธรูป ไม่สลักพระพุทธรูป หรือรูป มนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับ พุทธประวัติ หากแต่ใช้เป็นลักษณะของ สัญลักษณ์ (symbol) เช่น ตอนเสด็จออก ผนวช (มหาภิเนษกรมณ) จะแสดงภาพม้ากัณฐกะที่ไม่มีผู้ขี่ มีเทวดาถือฉัตรไว้เหนือหลังม้าและทำวजตุ โลกบาลรองรับเท้าทั้ง 4 ของม้าเอาไว้ ปาฏิหาริย์ทั้ง 4 ปาง คือ ประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนาและปรินิพพาน ก็

มีสัญลักษณ์แทนคือ ดอกบัวแทนปางประสูติ ต้นโพธิ์แทนปางตรัสรู้ ธรรมจักรแทน ปางปฐมเทศนาและ พระสถูปแทนปางปรินิพพาน (ศาสตราจารย์หม่อมเจ้าสุภัทรดิศ ดิศกุล.2008:online) ช่วงแรกเริ่มความเชื่อทางศาสนาพุทธที่มีการเผยแพร่ไปยังที่ต่างๆ ในช่วงแรกเริ่มนั้นไม่ค่อยปรากฏผลงานศิลปกรรมทางศาสนาพุทธมากนักอาจเนื่องด้วยแนวความคิดที่ขัดแย้งกับศาสนาดั้งเดิมในประเทศอินเดียที่มุ่งเน้นการสักการะรูปเคารพ แต่ทางศาสนาพุทธนั้นไม่ได้มีเรื่องการทำรูปเคารพ แม้ว่าจะมีแนวคิดเช่นนี้ในช่วงเวลาต่อมา หลังจากการปรินิพพานขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า มีเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นมากมายมีการแบ่งแยกออกเป็นนิกายต่างๆ รวมถึงการเข้ามามีอิทธิพลในประเทศอินเดียของชาวกรีก ซึ่งแต่เดิมนั้นชาวกรีกมีค่านิยมในการทำรูปเคารพ ด้วยเหตุผลเหล่านี้เองทำให้เราสามารถพบเห็นศิลปกรรมทางศาสนาพุทธในยุคแรกเริ่มที่มีรูปแบบคล้ายศิลปปะทางกรีก



ภาพประกอบ 1 ภาพหินสลักมารวิชัย (มารผจญ) แบบสาญจี

ภาพประกอบ 1 เป็นภาพหินสลัก มารวิชัย(มารผจญ) แบบสาญจี พ.ศ.400-500 แสดงภาพลักษณะ มาร เป็นรูปคนธรรมดาสามัญ ทั้งพญามารและเสนามาร บัลลังก์กว้าง หน้าต้นโพธิ์ คือพระพุทธรูปองค์ คนกลางภาพ ที่นั่งบนบัลลังก์ห้อยเท้าข้างหนึ่ง มีฉัตรกั้น คือพญามาร อยู่ในท่าผจญ คนที่ยืนชิดต้นโพธิ์ พนมมือ คือพญามารในท่าพ่ายแพ้ ส่วนอีกด้านหนึ่งของต้นโพธิ์ เป็นแม่นางธรณี ตัวภาพที่แสดงท่าคล้ายโบกมือ คือการสั่งให้ลูกน้อง ยอมแพ้ ภาพคนจำนวนมาก ในลักษณะต่าง ๆ กัน คือเสนามาร ซึ่งหมายถึง กิเลสนานาชนิดที่มาผจญพระพุทธรูป



ภาพประกอบ 2 ภาพมารผจญแบบอมราวดี

ภาพประกอบ 2 เป็นภาพมารผจญ แบบอมราวดี แสดงความแตกต่าง กับแบบสาญจี คือแสดงเป็นภาพยักษ์มาร ที่ดุร้าย และสตรียั่ววน มีบัลลังก์วางอยู่ มีต้นโพธิ์อยู่ข้างหลัง นั่นคือสัญลักษณ์แทนพระพุทธรูป มารบางตนมีหน้าที่ท่องด้วย ไทยเราได้แบบนี้ มาจากอมราวดี เช่นเดียวกับ ภาพมหาภิเนษกรรมณ์แบบอมราวดียุคกลาง จากหินสลัก แบบอมราวดี สมัยคันธาระ พ.ศ.400-700 ในภาพนี้ใช้การจัดองค์ประกอบที่สองด้านของภาพเท่ากันโดยมีบัลลังก์และต้นโพธิ์เป็นส่วนตรงกลางของภาพ จะสังเกตเห็นได้ว่าตัวภาพที่อยู่ทั้งด้านซ้ายและด้านขวาส่วนใหญ่จะมีการใช้การมองของตัวภาพที่อยู่ในผลงานเชื่อมโยงไปยังจุดกลางของภาพเพื่อแสดงถึงจุดเด่นของภาพ ทางด้านซ้ายเราจะเห็นได้ถึงการแสดงออกในการที่เหล่ามารกำลังพุ่งเข้าหาส่วนที่เป็นต้นโพธิ์ ซึ่งต่างกับด้านขวาที่ตัวภาพมีกิริยาที่หลากหลาย ตัวภาพข้างที่อยู่ทางด้านซ้ายของภาพก็เหมือนกำลังเดินหนีออกไป ด้านบนของภาพจะสังเกตเห็นว่ามีตัวภาพที่เหมือนกำลังเหาะอยู่ท่ามกลางประนมมือแสดงความเคารพอยู่



ภาพประกอบ 3 ภาพมารวิชัยในศิลปะสมัยคันธาระ

ภาพประกอบ 3 เป็นภาพมารวิชัย ศิลปะราวพุทธศตวรรษที่ 9-10 ในศิลปะสมัยคันธาระนี้ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะกรีกรุ่งเรือง โดยในภาพนี้ มารมีลักษณะเป็นหน้าคน หน้าสัตว์ หน้ายักษ์พิสดาร ที่ชื่อ อูฐูมาก็มี เป็นประติมากรรมสมบัติของ Freer Gallery of Art, Smithsonian Institution, Washington, D.C. ความน่าสนใจของภาพนี้น่าจะอยู่ที่เริ่มมีการใช้ตัวภาพแทนพระสัมมาสัมพุทธเจ้าแทนที่จะใช้บัลลังก์และต้นโพธิ์เช่นภาพอื่นๆ ที่พบเห็นก่อนหน้านี้ ประเด็นต่อมาคือตัวภาพที่เป็นตัวแทนเหล่ามารที่มาผจญพระพุทธเจ้ามีทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ มีหน้าเป็นสัตว์ต่างๆ บาง มีทั้งถืออาวุธหลากหลายชนิด บางก็ยกหินเพื่อจะทุบพระพุทธองค์ ซึ่งในภาพนี้จุดเด่นอยู่พระพุทธเจ้าที่อยู่ตรงกลางของภาพ ส่วนมารที่อยู่ทั้งซ้ายและขวาของพระพุทธเจ้าแสดงท่ากำลังจะเข้ามาทำร้ายพระพุทธองค์ทั้งสองด้าน ในส่วนฐานที่พระพุทธเจ้าประทับอยู่นั้นปรากฏคนอยู่ด้านล่างมีอาภรณ์ลักษณะเหมือนกำลังพ่ายแพ้ต่อพระพุทธเจ้า





ภาพประกอบ 4 ภาพमारผจญที่บุโรพุทโธ

ในภาพประกอบ 4 เป็นภาพमारผจญที่บุโรพุทโธ (Barabudur) ประเทศอินโดนีเซีย สร้างขึ้นราวพุทธศตวรรษที่ 14 ภาพสลักमारผจญที่บุโรพุทโธ—ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบมีจุดเด่นอยู่ตรงกลางของภาพเป็นรูปพระพุทธเจ้าอยู่ภายใต้ซุ้มทรงโค้งที่เป็นสัญลักษณ์ของต้นโพธิ์ สังเกตได้ว่ารูปแบบพระพุทธเจ้าดูแตกต่างไปจากรูปแบบที่อื่นเคยในยุคคันธาระ คือมีการตัดทอนรายละเอียดแบบอย่างศิลปะกรีกออกไป ทางด้านซ้ายและขวาของภาพเป็นเหล่ามารที่มีจุดเด่นอยู่ที่พญามาร ( คาดว่าน่าจะเป็นพระยาสวัตตีमार ) ที่อยู่ตำแหน่งบนของภาพทั้งด้านซ้ายและด้านขวาโดยแสดงเป็นภาพคนที่มีหลายมือ แสดงออกให้เห็นได้ว่าได้รับความเชื่อมาจากพุทธลัทธิมหายานและความเชื่อทางศาสนาพราหมณ์



ภาพประกอบ 5 ภาพหินสลักเรื่องราว มารผจญ ที่ผนังถ้ำอชันตา

ภาพประกอบ 5 เป็นภาพหินสลักเรื่องราว มารผจญ ที่ผนังถ้ำอชันตา จากข้อมูลที่ได้พบว่าศิลปะของถ้ำอชันตาเริ่มมีการสร้างเมื่อพุทธศักราช 350 แรกเริ่มเป็นที่อาศัยของพระนิกายเถรวาทที่มีรูปแบบเรียบง่ายและจากวิหารแบบเรียบง่ายที่สร้างขึ้นในสมัยพุทธฝ่ายเถรวาท ถูกเปลี่ยนไปเป็นห้องโถงใหญ่โต สลักหินเป็นเสาศู้งามมากมาย ที่หัวเสาแกะสลักเป็นลวดลายงดงามทั่วทั้งคูหาถ้ำ ผนังด้านในทั้งสองด้านแกะสลักเป็นพระพุทธรูปและพระโพธิสัตว์ขนาดใหญ่ ในภาพหินแกะสลักภาพมารผจญชิ้นนี้สังเกตได้ว่าองค์พระพุทธรูปเจ้าอยู่ตรงตำแหน่งกลางของภาพและมีการนำเอาตัวภาพที่แสดงออกซึ่งท่าทางที่แตกต่างกันมาจัดองค์ประกอบไว้โดยรอบพระพุทธรูป จุดตรงในภาพนี้จะเห็นได้ชัดว่าเป็นตัวภาพคนสวมมงกุฎที่อยู่ทางด้านซ้ายซึ่งกำลังถือธนูและลูกธนูเอาไว้ในมือ จากลักษณะการจัดวางตัวภาพนี้น่าจะเป็นพญามารที่กำลังผจญพระพุทธเจ้า สิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งของภาพนี้คือที่พระหัตถ์ขวาขององค์พระพุทธรูปเจ้าแสดงท่าหงายพระหัตถ์โดยในคตินิยมนั้นภาพมารผจญจะใช้การแสดงเป็นรูปค้ำว่าพระหัตถ์ให้ปลายนิ้วชี้ลงสู่พื้นดิน



ภาพประกอบ 6 พระพุทธรูปมารวิชัย(มารผจญ)ที่แคชเมียร์ ประเทศอินเดีย

ภาพประกอบ 6 เป็นพระพุทธรูปมารวิชัย (มารผจญ) ขนาด 13.5 เซนติเมตรพบที่แคชเมียร์ ประเทศอินเดีย อายุอยู่ในช่วงศตวรรษที่ 8





ภาพประกอบ 7 ภาพจิตรกรรมมารผจญศิลปะแบบตุนหวงประเทศจีน

ภาพประกอบ 7 เป็นภาพจิตรกรรมมารผจญศตวรรษที่ 10 เป็นศิลปะแบบตุนหวง ประเทศจีน

## 2.2 ศิลปกรรมเรื่องมารทางพุทธศาสนาในประเทศไทย

ในรูปแบบจิตรกรรมไทย ภาพมารผจญจะนิยมเขียนไว้ที่ผนังหุ้มกลองด้านทิศตะวันออกตรงหน้าพระประธาน เป็นภาพพระพุทธรูปองค์ประทับนั่งเหนือโพธิบัลลังก์ใต้ต้นพระศรีมหาโพธิ์ ด้านหนึ่งมีกองทัพมารยกมาผจญพร้อมด้วยศาสตราวุธเท่าที่ช่างเขียนจะรู้จัก ด้านล่างใต้พุทธบัลลังก์มีนางธณิ์บีบมวยผมมีน้ำไหลออกมาท่วมกองทัพมารที่กำลังพ่ายแพ้แก่พุทธบารมีอีกด้านหนึ่ง(สุวิวัฒน์ แสนขัติ.2545:25) มีความเห็นในเรื่องการวางตำแหน่งของภาพ มารผจญ ภายในโบสถ์และวิหารนี้ไว้ว่า อาจมีความหมายสัมพันธ์กับองค์พระประธาน โดยแสดงให้เห็นทางเลือกของมหาบุรุษ ระหว่างการเป็นพระพุทธรเจ้า (แสดงด้วยภาพมารผจญ) และการเป็นพระเจ้าจักรพรรดิ (แสดงด้วยภาพกามภูมิ) ผลที่สุดพระมหาบุรุษยอมทวงเลือกที่จะตรัสรู้เป็นพระพุทธรเจ้า ซึ่งเป็นแนวทางที่ประเสริฐกว่า แสดงออกด้วยการประดิษฐานพระประธานให้หันพระพักตร์สู่ภาพมารผจญและหันพระปฤษฎางค์สู่ภาพกามภูมิ ซึ่งสัมพันธ์เป็นองค์ประกอบรวมเช่นนี้ ย่อมเกี่ยวข้องกับพิเศษกับหน้าที่พระอุโบสถ ในการเป็นสถานที่ประกอบอุปสมบทกรรมเพื่อเปลี่ยนสถานะของบุคคลจากฆราวาสเป็นบรรพชิต และอาจเป็นเหตุผลอธิบายการที่เราได้พบภาพจิตรกรรมที่ถูกเขียนขึ้นตามโครงสร้างเช่นนั้นในอุโบสถมากกว่าในอาคารศาสนสถานประเภทอื่น (เสมอชัย พูลสุวรรณ.2539:121)

ภาพมารผจญที่ปรากฏในประเทศไทยมีการจัดองค์ประกอบของภาพที่เหมือนกันเกือบทุกวัด จะมีความแตกต่างกันบ้างก็ตรงเรื่องขอรายละเอียดส่วนประกอบต่างๆ ของภาพ และที่ดูจะน่าสนใจก็คือภาพ

ที่แสดงเรื่องมารผจญนี้จะมีการแสดงถึงการเคลื่อนไหวและความขัดแย้งที่โดดเด่นกว่าภาพที่จิตรกรรมฝาผนังภาพอื่นๆ ที่อยู่ภายในโบสถ์ หรือวิหารเดียวกัน

- จิตรกรรมเรื่องมารผจญสมัยก่อนกรุงศรีอยุธยา

งานศิลปกรรมที่นำเสนอเรื่องมารผจญในประเทศไทยที่มีความเก่าแก่ที่สุดค้นพบที่วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ จังหวัดสุพรรณบุรี มีอายุอยู่ระหว่างปราสาทหินพิมายและนครวัด



ภาพประกอบ 8 ภาพพระพุทธรูปไม้ที่วัดพระรูป จังหวัดสุพรรณบุรี

ภาพประกอบ 8 เป็นภาพพระพุทธรูปไม้ที่วัดพระรูป จังหวัดสุพรรณบุรี ในภาพนี้ มีการแสดงภาพเหตุการณ์ตอน มารผจญ เชื่อกันว่าเป็นศิลปะหลังสมัยบายนหรือปลายสมัยสุพรรณภูมิ ในศตวรรษที่ 13



ภาพประกอบ 9 ภาพแกะสลักพุทธประวัติตอนมารผจญที่ปราสาทหินพิมาย จังหวัดนครราชสีมา

ภาพประกอบ 9 เป็นภาพแกะสลักพุทธประวัติตอนมารผจญที่ปราสาทหินพิมาย จังหวัดนครราชสีมา เป็นศิลปะสมัยลพบุรี(ศิลปะแบบขอมนครวัด) ราวพุทธศตวรรษที่ 16-17 ในสมัยของพระเจ้าสุริยวงษ์ที่ 1 กษัตริย์แห่งอาณาจักรขอม ด้วยศิลปะแบบปาปวน ซึ่งในรูปแบบภาพมารผจญที่ปราสาทหินพิมายนี้สังเกตได้ว่าการรับเอาอิทธิพลทางศาสนาพราหมณ์มาผสมผสาน

ช่วงพุทธศตวรรษที่ 19-25 ช่วงเวลานี้เป็นช่วงที่พุทธศาสนาในประเทศอินเดียได้สูญสิ้นไปจากประเทศอินเดีย ซึ่งเกิดจากเหตุหลายประการด้วยกัน เช่น เกิดพุทธศาสนาลัทธิตันตระที่เน้นไปทางด้านไสยเวทย์บ้าง เพราะกองทัพเตอร์กมุสลิมเข้ามามีอำนาจในอินเดียบ้าง แต่ถึงกระนั้นศาสนาพุทธก็ยังมีได้หลายสาบสูญไปเนื่องด้วยได้ถูกนำไปเผยแพร่ตามประเทศต่างๆ แล้วเช่น จีน ญี่ปุ่น เกาหลี ศรีลังกา พม่า กัมพูชา ลาว ไทย ฯลฯ ภาพมารผจญในจิตรกรรมฝาผนังของไทย คือ การถ่ายทอดจำลองเหตุการณ์ต่างๆ ช่างต้นทั้งหมดโดยเล่าเรื่องราวบริบท และตัดรายละเอียดปลีกย่อยบางอย่างออกไปบ้าง โดยมากนิยมแบ่งพื้นที่ผนังเป็น 3 ส่วน บริเวณกึ่งกลางตอนบน วาดภาพเจ้าชายสิทธัตถะนั่งประทับบนรัตนบัลลังก์ใต้ต้นโพธิ์แนวเดียวกันถัดมาเบื้องล่างเป็นภาพแม่พระธรณีบีบมวยผม ปลายขึ้นไปทางซ้ายมือ ด้านขวา คือ พญามารขี่ช้างคีรีเมขล (อยู่ด้านบน) ซึ่งนิยมวาดโดยอิงคาเวคเตอร์มาจากทศกัณฐ์ เรียงรายถัดลงมาเบื้องล่างเป็นกองทัพมาร ทั้งหมดยกอาวุธพุ่งปลายขึ้นไปที่พระโพธิสัตว์ เตรียมทำร้ายพระพุทธรองค์ ส่วนทางซ้ายเป็นลำดับเหตุการณ์ท้ายสุด เมื่อแม่พระธรณีบีบมวยผม จนน้ำท่วมกองทัพมารระส่ำระสายพ่ายแพ้ ตอนบนสุดของภาพมารผจญ โดยทั่วไปแล้ว มักจะมีเส้นหยักคลื่นเทาเหมือนแบ่งกันเขตแดน นอกบริเวณเส้นหยักเหล่านี้ วาดภาพเทวดาในท่วงท่าอาการต่างๆ บางแห่งวาดเหล่าเทวดากำลังหลบหนี บางแห่งวาดเป็นเทวดาถือพนมมือถือดอกไม้แซ่ซ้องร้องแสดงยินดีต่อชัยชนะของพระพุทธรองค์

#### - จิตรกรรมเรื่องมารผจญสมัยกรุงศรีอยุธยา

จากหลักฐานที่หลงเหลือมาถึงปัจจุบัน จิตรกรรมฝาผนังภายในอาคารพุทธสถานประเภทพระอุโบสถและพระวิหาร กลุ่มที่เก่าที่สุด มีอายุในสมัยอยุธยาตอนปลาย ราวในปลายพุทธศตวรรษที่ 22 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 23 จิตรกรรมซึ่งอาจมีอายุอยู่ในช่วงเวลานั้น ยังปรากฏหลักฐานให้เห็นได้อยู่ที่อาคารหลายแห่ง คือที่ พระอุโบสถวัดช่องนนทรี กรุงเทพฯ, พระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี, พระอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี, และพระวิหารวัดใหม่ประชุมพล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จิตรกรรมรุ่นเก่าดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงการริเริ่มแบบแผนเฉพาะตัวบางอย่าง สำหรับการเขียนภาพภายในอุโบสถ (ซึ่งแตกต่างออกไปจากการเขียนภาพจิตรกรรมระยะแรกภายในพระวิหาร) กล่าวคือจิตรกรรมักนิยมเขียนภาพเรื่องพุทธประวัติตอนมารผจญลงบนผนังสกัดด้านหน้า ควบคู่กับภาพจักรวาลตามแนวทางพุทธศาสนาบนผนังสกัดด้านหลังของอาคารการเขียนภาพภายในพระอุโบสถตามโครงสร้าง เช่นนั้น ได้กลายเป็นจารีตหลักที่ยึดถือสืบทอดต่อลงมาจนตลอดสมัยอยุธยาตอนปลายและรัตนโกสินทร์ตอนต้น, พบตัวอย่างได้อีกหลายแห่ง(เสมอชัย พูลสุวรรณ.2539:77) เช่นวัดใหญ่อินทาราม จังหวัดชลบุรี

และวัดคูสิตาราม กรุงเทพฯ เป็นต้น แต่จะปรากฏรูปแบบที่แตกต่างออกไปเช่นที่วัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี



ภาพประกอบ 10 มารผจญสมัยอยุธยาในพระอุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม

ภาพประกอบ 10 เป็นภาพมารผจญเก่าแก่สมัยอยุธยาในพระอุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม เพชรบุรีเขียนโดยฝีมือช่างสมัยพระบรมโกศ ตัวพญามารเป็นยักษ์หลายหน้าคล้ายทศกัณฐ์ มีแขนหลายแขนที่ข้างนำไฟรพลงเข้ามาล้อมพระพุทธรูปเจ้าเบื้องล่างเป็นรูปนางธรณีบีบมวยผมข้อสังเกตุในภาพนี้รูปพระพุทธรูปเจ้าเป็นปางสมาธิ ซึ่งศาสตราจารย์ บวสเชอลีเย่ ได้แสดงความประหลาดใจเหตุเพราะว่าระเบียบการเขียนที่ผนังด้านหน้าพระประธานนิยมเขียนเรื่องมารผจญ ขณะที่ผนังด้านหลังพระประธานเป็นเรื่องไตรภูมิ ภาพพุทธประวัติตอนมารผจญนี้ มีรูปยักษ์ รูปสัตว์ รวมทั้งภาพชาวต่างชาติปะปนอยู่เป็นบริวารพระยาวสุวัตตีมาร การอยู่สลับตำแหน่งกันระหว่างภาพพุทธประวัติตอนมารผจญกับภาพจักรวาลบนผนังสกัดภายในอุโบสถแห่งนี้เป็นลักษณะผิดแปลกไปจากจิตรกรรมที่อื่นทั้งที่มีอายุก่อนหน้าและหลังจากนั้นลงมา อย่างไรก็ดีถ้าหากพระอุโบสถได้ถูกกลับทิศในคราวปฏิสังขรณ์ใหญ่ตัวอาคารจริงตามข้อสันนิษฐานก็แสดงว่าตำแหน่งดั้งเดิมของภาพจิตรกรรมได้ถูกกำหนดขึ้นอย่างถูกต้องตรงตามคติโบราณ (เสมอชัย พูลสุวรรณ.2539:100) ในภาพนี้เป็นจิตรกรรมที่สร้างขึ้นด้วยฝีมือสกุลช่างเมืองเพชรบุรีใช้สีฝุ่นในการสร้างสรรค์ จะสังเกตได้ว่าลักษณะการวาดของตัวภาพเริ่มมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวถ้าย้อนกลับไปดูรูปแบบทางศิลปะประเทศอินเดียที่เป็นต้นกำเนิดพุทธศาสนาจะยิ่งทำให้เห็นความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด ส่วนในการจัดวางองค์ประกอบก็ยังคงมีรูปแบบดั้งเดิมที่ได้รับอิทธิพลส่งต่อมาแม้ว่าจะมีพื้นที่ในการสร้างผลงานที่แตกต่างกัน





ภาพประกอบ 11 ภาพพุทธประวัติตอน “มารผจญ” ในพระอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม

ภาพประกอบ 11 เป็นภาพพุทธประวัติตอน “มารผจญ” ในพระอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม เขียนไว้ที่ผนังหุ้มกลองตรงข้ามพระประธาน



ภาพประกอบ 12 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ วัดช่องนนทรี

ภาพประกอบ 12 เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ วัดช่องนนทรี สร้างขึ้นราวพุทธศตวรรษที่ 22-24



ภาพประกอบ 13 ภาพภาพมารผจญ ในสมุดภาพไตรภูมิสมัยกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 8

ภาพประกอบ 13 เป็นภาพภาพมารผจญ ในสมุดภาพไตรภูมิสมัยกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 8

- จิตรกรรมภาพมารผจญสมัยกรุงธนบุรี

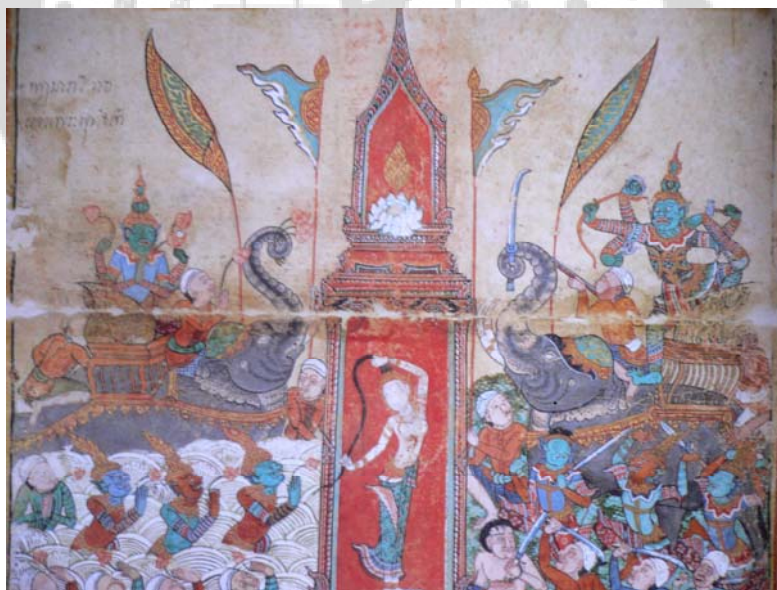


ภาพประกอบ 14 ภาพพุทธประวัติตอน “มารผจญ” ในสมุดภาพไตรภูมิฉบับหลวงสมัยกรุงธนบุรี เลขที่ 10

ภาพประกอบ 14 เป็นภาพพุทธประวัติตอน “มารผจญ” ในสมุดภาพไตรภูมิฉบับหลวงสมัยกรุงธนบุรี เลขที่ 10 พ.ศ. 2319 ในเอกสารเล่มนี้ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชตรัสสั่งให้พญาศรีธรรมมาธิราช



จัดพระสมุดเนื้อดีส่งให้ช่างไปเขียนภาพในสำนักสมเด็จพระสังฆราช เพื่อสมเด็จพระสังฆราชบอกเรื่องและคัดข้อความภาษาบาลี ประกอบไว้ให้ชัดเจน ตั้งแต่พุทธศักราช 2319 โดยบานแพนทของเรื่องบอกรายชื่อผู้เขียนภาพ และอาลักษณ์ผู้เขียนคำบรรยายทั้งอักษรไทยและอักษรขอมประกอบเรื่องด้วย (สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา- ฉบับกรุงธนบุรีเล่ม 2.2542:6) ในภาพมารผจญชิ้นนี้มีการจัดวางองค์ประกอบที่จุดเด่นอยู่ตรงกลางของภาพและทั้งสองด้านของภาพเท่ากัน จุดน่าสนใจในภาพนี้คือในตำแหน่งที่น่าจะเป็นองค์พระพุทธรูปเจ้ากลับมีการใช้ลายรูปกระจิ่งแทน โดยจัดวางอยู่ภายในซุ้มเหนือองค์พระแม่ธรณี ในส่วนของพระแม่ธรณีอยู่ในลักษณะทำยื่นตรงปีบมวยผมด้านล่างเป็นรูปหน้ากาล ลักษณะของตัวภาพมีลักษณะเป็นคนหลากหลายเผ่าพันธุ์ ยักษ์ และสัตว์ชนิดต่างๆ โดยในฝั่งซ้ายของภาพแสดงถึงเหล่ามารที่กำลังเอาชีวิตทรอดในกระแสน้ำ ลักษณะของลายน้ำใช้รูปแบบลายไทยโบราณ ด้านขวาของภาพเป็นทัพเหล่ามารที่กำลังพุ่งเข้าหาพระพุทธเจ้า โดยรวมของภาพแสดงออกเป็นสีโทนร้อนอาจเพื่อต้องการแสดงถึงความรุนแรงของเรื่องราวในภาพนี้ สีที่ใช้ในพื้นที่ว่างใช้สีแดงทั้งหมดและมีการใช้ลายดอกไม้ร่วงเพื่อแก้ปัญหาพื้นที่ว่าง โดยรวมของภาพนี้สังเกตได้ว่ามีองค์ประกอบที่เหมือนกับภาพมารผจญในทีต่างๆ แม้ว่าในภาพนี้นั้นจะเป็นการเขียนบนสมุดภาพมิใช่บนผนังโบสถ์ วิหาร



ภาพประกอบ 15 ภาพมารผจญในสมุดภาพไตรภูมิฉบับหลวงสมัยกรุงธนบุรีเลขที่ 10/ก

ภาพประกอบ 15 เป็นภาพพุทธประวัติตอน “มารผจญ” ในสมุดภาพไตรภูมิฉบับหลวงสมัยกรุงธนบุรี เลขที่ 10/ก

- จิตรกรรมภาพมารผจญสมัยกรุงรัตนโกสินทร์



ภาพประกอบ 16 ภาพจิตรกรรมในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์

ภาพประกอบ 16 เป็นภาพจิตรกรรมในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์เขียนขึ้นราว พ.ศ. 2338-2340 มีการเขียนอยู่ที่ช่องผนังระหว่างบานหน้าต่างทางด้านซ้ายของพระประธาน ซึ่งโดยทั่วไปจะเขียนไว้ที่ผนังหุ้มกลองตรงข้ามพระประธาน และเนื่องจากพื้นที่ระหว่างบานหน้าต่างมีพื้นที่น้อย ภาพมารผจญที่พระที่นั่งพุทไธสวรรย์จึงมีขนาดเล็กกว่าที่อื่นๆ ในส่วนของพระพุทธรูปเจ้ามีการใช้ทองปิดทั้งองค์และตัดเส้นรอบนอกและใบหน้าด้วยสีแดง ทรงจีวรรัตนกัมพล (สีแดง) พื้นหลังของซุ้มเรือนแก้วใช้น้ำหนักสีเข้มทำให้องค์พระพุทธรูปเด่นขึ้น ส่วนของพระแม่ธรณีอยู่ในท่าประทับทำยืนที่มีลีลาอ่อนหวานภายในซุ้มที่ระบายสีน้ำตาลเข้มเกือบดำ ภาพของพญาวสวัตติมารใช้ตัวภาพยักษ์ที่มีลักษณะแบบตัวทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์ ยืนด้วยท่านาฏลักษณะอยู่บนข้างคิริเมฆล ทางด้านฝั่งซ้ายของภาพแสดงถึงการกัทาน์ของพญาวสวัตติมารกำลังพุ่งเข้าหาองค์พระพุทธรูปเจ้าส่วนด้านขวาแสดงภาพการสัการะองค์พระพุทธรูปเจ้า



ภาพประกอบ 17 ภาพมารผจญวัดดุสิตาราม

ภาพประกอบ 17 เป็นภาพมารผจญในวัดดุสิตารามเขียนไว้ตรงบริเวณผนังหุ้มกลองด้านตรงข้ามพระประธานเหนือระดับขอบประตูเป็นภาพเต็มผนัง ซึ่งเป็นแบบแผนที่ทำมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลายถึงสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยภาพพระพุทธเจ้าในภาพมารผจญประทับอยู่ในท่านั่งปางสมาธิภายในซุ้มเรือนแก้ว เหนือบัลลังก์ไม่มีบัวเช่นเดียวกับวัดสุวรรณาราม ซึ่งในที่อื่นๆ เช่นพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ วัดบางยี่ขัน ล้วนแต่มีบัวอยู่เหนือบัลลังก์ทั้งสิ้น องค์พระพุทธเจ้าใช้สีน้ำตาลอ่อนทรงจีวรสีแดง พระแม่ธรณีอยู่ในท่าคุกเข่าทั้ง 2 ข้างภายในซุ้มโค้งยอดแหลมส่วนพื้นหลังของซุ้มระบายสีดำ พญาวสวัตติมารมีลักษณะเหมือนทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์ ทางด้านฝั่งซ้ายของภาพแสดงเป็นไพร่พลมารที่ถูกกระแสน้ำจากพระแม่ธรณีไหลท่วมต่างพากันหนีตาย ส่วนทางด้านขวาของภาพเป็นกองทัพของพญาวสวัตติมารที่กำลังผจญองค์พระพุทธเจ้า



ภาพประกอบ 18 ภาพมารผจญวัดสุวรรณาราม กรุงเทพฯ

ภาพประกอบ 18 เป็นภาพจิตรกรรมเรื่อง มารผจญ ที่วัดสุวรรณาราม กรุงเทพฯ ศิลปะสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น





ภาพประกอบ 19 ภาพมารผจญวัดไชยทิศ

ภาพประกอบ 19 ภาพมารผจญวัดไชยทิศอยู่ในสมัยอยุธยา แต่มีการซ่อมแซมกันมาโดยตลอด ถึงรัชกาลที่1และ3 จึงไม่สามารถสรุปได้ว่าเป็นสมัยใด สิ่งที่แปลกของภาพมารผจญที่นี้คืออยู่ในตำแหน่งผนังด้านข้างหน้าต่างไม่ได้อยู่ตรงผนังตรงข้ามพระประธานเหมือนที่อื่นๆ ทั่วไป



ภาพประกอบ 20 ภาพจิตรกรรม มารผจญ ในโบสถ์วัดสุวรรณดาราราม จังหวัดกรุงศรีอยุธยา

ภาพประกอบ 20 เป็นภาพจิตรกรรม มารผจญ ในโบสถ์วัดสุวรรณดาราราม จังหวัดกรุงศรีอยุธยา เป็นภาพที่พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกฯ โปรดเกล้าฯ ให้รวบรวมช่างสมัยอยุธยามาเขียนจิตรกรรมฝาผนัง



ภาพประกอบ 21 ภาพमारผจญวัดชมภูเวก

ภาพประกอบ 21 เป็นภาพमारผจญวัดชมภูเวกราวสมัยรัชกาลที่ 3 ซึ่งส่วนที่ยังคงเค้าเดิมเอาไว้คือ ภาพพระพุทธเจ้าตอนบนสุด และบรรดากองทัพमार ส่วนบริเวณที่ต่อเติมซ่อมแซมขึ้นใหม่ ได้แก่ บริเวณพุ่มไม้ และลูกคลื่น พุ่มไม้นั้นเขียนด้วยวิธีใช้เปลือกไม้แทนพู่กัน กระทั่งเป็นพุ่ม แทนการเขียนตัดเส้นที่ละใบ พุ่มไม้นั้นเขียนด้วยวิธีใช้เปลือกไม้แทนพู่กัน กระทั่งเป็นพุ่ม แทนการเขียนตัดเส้นที่ละใบ ส่วนภาพคลื่นในจิตรกรรมไทย หากเป็นสมัยอยุธยา นิยมเขียนด้วยการตัดเส้นโค้งซ้อนกันหลายชั้น เป็นคลื่นแบบลวดลายประดิษฐ์ ขณะที่สมัยรัตนโกสินทร์ เปลี่ยนมานิยมวาดให้สมจริง เห็นน้ำเป็นน้ำ ส่วนภาพคลื่นในจิตรกรรมไทย หากเป็นสมัยอยุธยา นิยมเขียนด้วยการตัดเส้นโค้งซ้อนกันหลายชั้น เป็นคลื่นแบบลวดลายประดิษฐ์ ขณะที่สมัยรัตนโกสินทร์ เปลี่ยนมานิยมวาดให้สมจริง





ภาพประกอบ 22 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ วัดทองธรรมชาติ

ภาพประกอบ 22 เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ วัดทองธรรมชาติเขียนขึ้นประมาณ  
ราวรัชกาลที่ 3-4



ภาพประกอบ 23 ภาพมารผจญวัดเจตวงศ์ จังหวัดปทุมธานี

ภาพประกอบ 23 เป็นภาพมารผจญวัดเจตวงศ์ จังหวัดปทุมธานี สร้างขึ้นเมื่อราวพุทธศตวรรษที่  
24 จิตรกรรมฝาผนังภายในโบสถ์มีอยู่ทั้งสี่ด้าน จัดเป็นฝีมือชั้นครูสมัยอยุธยา ด้านหน้าพระประธาน เป็น  
ภาพพระพุทธประวัติ ตอนมารผจญซึ่งกรมศิลปากรมีการบูรณะเมื่อปี พ.ศ. 2551



ภาพประกอบ 24 ภาพมารผจญที่วัดจันทบุรี

ภาพประกอบ 24 เป็นภาพมารผจญที่วัดจันทบุรี ตำบลเมืองเก่า อำเภอเสนาให้ จังหวัดสระบุรี ไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัดว่าสร้างขึ้นตั้งแต่สมัยไหน เหตุที่ชื่อว่าวัดจันทบุรีสันนิษฐานได้ว่าชุมชนเก่าแก่ที่อยู่ล้อมรอบวัดแห่งนี้น่าจะเป็นชาวลาวที่อพยพมาจากเมืองเวียงจันทน์ ตั้งแต่สมัยต้นรัตนโกสินทร์ราวรัชกาลที่ 3 ชื่อ "จันทบุรี" จึงน่าจะเป็นการตั้งชื่อตามเมืองเวียงจันทน์เพื่อเป็นที่ระลึกถึง



ภาพประกอบ 25 ภาพมารผจญที่มหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี

ภาพประกอบ 25 เป็นภาพมารผจญที่มหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี ในภาพนี้อยู่ภายในพระวิหารหลวง สร้างในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย รัชสมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ (พ.ศ. 2275 - 2301)



ภาพประกอบ 26 ภาพมารผจญวัดพระบรมธาตุทุ่งยั้ง จังหวัดอุตรดิตถ์

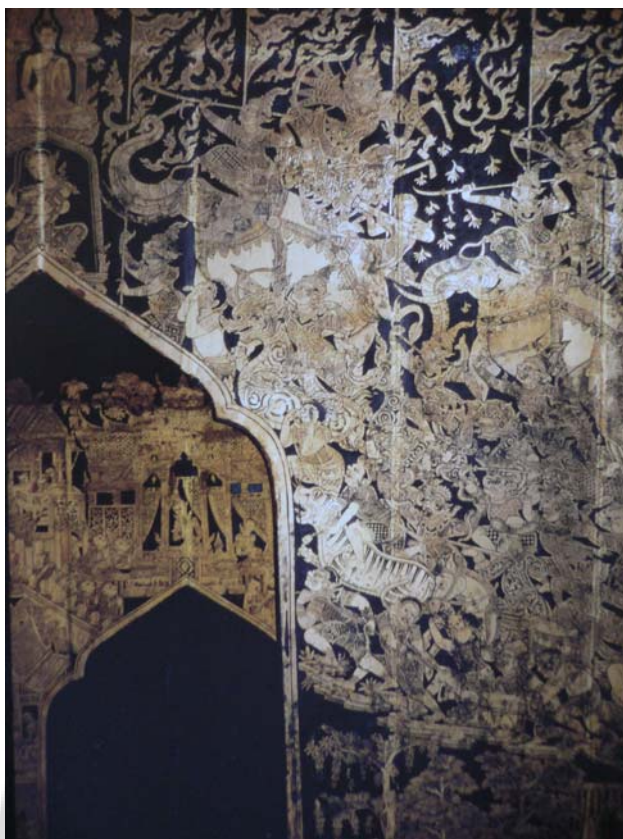
ภาพประกอบ 26 เป็นภาพมารผจญวัดพระบรมธาตุทุ่งยั้ง จังหวัดอุตรดิตถ์ สร้างขึ้นประมาณ พ.ศ. 1902 แต่จิตรกรรมภาพมารผจญนี้มีการได้รับการบูรณะขึ้นใหม่จะสังเกตได้ว่าเป็นฝีมือช่างราวรัชกาลที่ 3-4



ภาพประกอบ 27 ภาพมารผจญ ในพระอุโบสถวัดคงคาราม จังหวัดราชบุรี

ภาพประกอบ 27 เป็นภาพจิตรกรรมเรื่อง มารผจญ ในพระอุโบสถวัดคงคาราม จังหวัดราชบุรี





ภาพประกอบ 28 ภาพเขียนลายรดน้ำพุทธประวัติเรื่อง มารผจญ วังสวนผักกาด กรุงเทพฯ

ภาพประกอบ 28 เป็นภาพเขียนลายรดน้ำพุทธประวัติเรื่อง มารผจญ ภายในหอเขียนที่อยู่ภายใน วังสวนผักกาด กรุงเทพฯ เดิมเป็นที่ประทับของพลตรี พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าจุมภฏพงษ์บริพัตร กรมหมื่นนครสวรรค์ศักดิพินิต หรือ เสด็จในกรมฯ และ หม่อมราชวงศ์พันธุ์ทิพย์ บริพัตร ซึ่งเชื่อกันว่าแต่เดิม อยู่ที่อยุธยาสร้างขึ้นราวปลายพุทธศตวรรษที่ 22

ในยุคต่อมาในรัชกาลที่ 4 เป็นต้นมาการเขียนจิตรกรรมฝาผนังเริ่มได้รับอิทธิพลทางตะวันตกคติ ความเชื่อเดิมในการเขียนภาพพุทธประวัติเพื่อตกแต่งผนังมีการเปลี่ยนไปไม่นิยมเขียนเรื่องราวพุทธประวัติ ภาพมารผจญที่เป็นจิตรกรรมที่เกี่ยวกับคติความเชื่อที่สำคัญจึงไม่มีให้เห็นอย่างเด่นชัด

ส่วนในยุคปัจจุบันการสร้างผลงานศิลปกรรมเริ่มมีความเป็นปัจเจกมากขึ้น ผู้สร้างผลงานมิได้ สร้างบนผนังศาสนสถานเท่านั้นรูปแบบในการจัดองค์ประกอบของภาพก็มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย รวมถึงตัววัสดุที่ใช้ทำก็มีการประยุกต์ไปอย่างหลากหลายแล้วแต่ผู้สร้างสรรค์



ภาพประกอบ 29 ภาพมารผจญที่สร้างขึ้นโดย พระเทวาทินิมิต

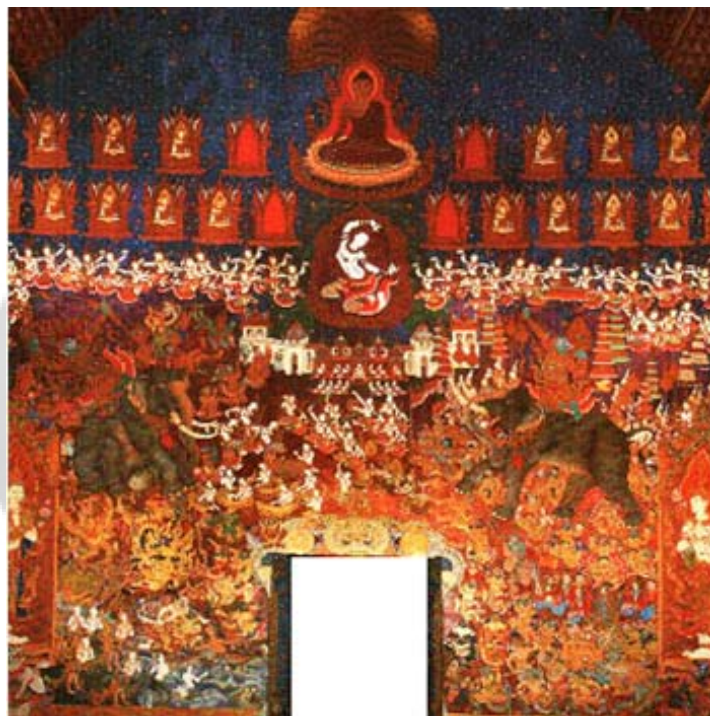
ภาพประกอบ 29 เป็นภาพมารผจญที่สร้างขึ้นโดย พระเทวาทินิมิต ซึ่งท่านเป็นศิลปินเอกท่านหนึ่งของไทยในสมัยรัชกาลที่ 7-8 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์



ภาพประกอบ 30 ภาพมารผจญฝาผนังวัดพุทธปทีป

ภาพประกอบ 30 เป็นภาพมารผจญฝาผนังวัดพุทธปทีป สร้างโดยทีมอาจารย์ปัญญา วิจิตร ทัศนสาร อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ฯลฯ ในภาพมารผจญชิ้นนี้เป็นการประยุกต์ รูปแบบศิลปะไทยให้ดูร่วมสมัยมากขึ้น สังเกตได้ว่าการจัดองค์ประกอบยังคงใช้หลักการจัดองค์ประกอบดังเช่นภาพมารผจญในอดีต แต่ใช้การใส่เรื่องราวและรูปแบบสมัยใหม่เข้าไปแทรกอยู่ภายในรายละเอียดของภาพ

ในด้านสีสันทันนั้นจะเห็นว่าสีของภาพมารผจญฝาผนังวัดพุทธปทีปสดใสและตัดแฉ่งกว่าสีของภาพฝาผนังโบราณ เพราะให้ความสำคัญในเรื่องสีมากกว่าเส้น และใช้สีสมัยใหม่ (อะครายลิก) ไม่ใช่สีฝุ่นซึ่งใช้กันมาแต่เดิม



ภาพประกอบ 31 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ ที่อุโบสถวัดตรีทศเทพวรวิหาร

ภาพประกอบ 31 เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง มารผจญ ที่อุโบสถวัดตรีทศเทพวรวิหารซึ่งควบคุมการออกแบบโดยอาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤตและลูกศิษย์ ทั้งนี้อาจารย์จักรพันธ์ ได้อุทิศตนเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในโบสถ์วัดตรีทศเทพฯ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2533 จนถึงปัจจุบันนานกว่า 17 ปี





ภาพประกอบ 32 ภาพมารผจญ ที่วัดลำปะทิว ชู อ.เมือง จ.สุพรรณบุรี

ภาพประกอบ 32 เป็นภาพ มารผจญ ที่วัดลำปะทิว ตั้งอยู่ อ.เมือง จ.สุพรรณบุรี เป็นวัดเก่าแก่ สร้างเมื่อ พ.ศ.1857 ในสมัยอยุธยาตอนต้น มีอายุมานานกว่า 600 ปีแต่ในส่วนงานจิตรกรรมฝาผนังเป็น ส่วนที่เขียนขึ้นใหม่



ภาพประกอบ 33 ภาพวาดเกี่ยวกับเรื่องพุทธประวัติตอน มารผจญ ของ อาจารย์ ปรีชา เกาทอง

ภาพประกอบ 33 เป็นผลงานการภาพวาดเกี่ยวกับเรื่องพุทธประวัติตอน มารผจญ ของ อาจารย์ ปรีชา เกาทอง แต่ว่าในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้เน้นความสำคัญในเรื่อง มารผจญ เพียงอย่างเดียว ผู้สร้างได้

นำเอาบรรยากาศภาพในโบสถ์มาถ่ายทอดโดยนำเอามาผูกโยงเข้ากับเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวศิลปิน  
เอง



ภาพประกอบ 34 ภาพผลงานชื่อ มารผจญ 3 ของ ลิปิกร มาแก้ว

ภาพประกอบ 34 เป็นภาพผลงานชื่อ มารผจญ 3 ของ ลิปิกร มาแก้ว เห็นได้ว่าเนื้อหาและรูปแบบศิลปะทางศาสนาในยุคก่อนนี้ ได้ถูกคนในยุคปัจจุบันนี้นำมาใช้โดยแนวทางทางศาสนานั้นเป็นได้ทั้งตัวเอกของเรื่องที่ใช้ในการสร้างงานศิลปกรรม และเป็นได้ทั้งตัวเสริมในการสร้างผลงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในความต้องการของศิลปิน

ซึ่งจากข้อมูลทางงานศิลปกรรมที่ได้ค้นคว้ามาสังเกตได้ว่าเมื่อประเทศไทยได้นำเอาเรื่องราวมารผจญมาสร้างเป็นงานทางด้านศิลปกรรมตั้งแต่เมื่อแรกเริ่มจนกระทั่งได้กลายเป็นคตินิยมที่ทำต่อกันมานั้น ตัวภาพที่ใช้แสดงเป็นพญาวาสวัตีมารนั้นก็มีการนำเอาตัวทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์มาใช้แต่แรกแล้วตั้งปรากฏให้เห็นดังนี้



ภาพประกอบ 35 ภาพรายละเอียดตัวพญาวสวัตติมาร วัดพระรูป

ภาพประกอบ 35 เป็นภาพรายละเอียดตัวพญาวสวัตติมารในงานศิลปกรรมที่แสดงเรื่องราวมารผจญ ที่อยู่ในวัดพระรูป จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งสังเกตได้ว่าแม้หน้าตาของตัวภาพจะมองเห็นได้ไม่เด่นชัดแต่จะเห็นได้ชัดเจนว่าแสดงเป็นตัวภาพที่มีมืออยู่หลายมือด้วยกันแบบเดียวกันกับทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์



ภาพประกอบ 36 ภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตติมาร ที่ปราสาทหินพิมาย

ภาพประกอบ 36 เป็นภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตติมาร ในงานศิลปกรรมที่แสดงเรื่องราวมารผจญ ที่พบที่ปราสาทหินพิมาย



ภาพประกอบ 37 ภาพแสดงลายละเอียดของภาพमारผจญที่วัดสุวรรณาราม

ภาพประกอบ 37 เป็นภาพแสดงลายละเอียดของภาพमारผจญที่วัดสุวรรณาราม สมัยต้นรัตนโกสินทร์ ซึ่งสังเกตได้ว่าตัวพญาวสวัตตีमारผู้เขียนใช้ลักษณะตัวภาพแบบเดียวกันกับตัวทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์



ภาพประกอบ 38 ภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีमार

ภาพประกอบ 38 เป็นภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีमार ในงานจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามารผจญที่วัดคงคาราม





ภาพประกอบ 39 ภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีมารที่วังสวนผักกาด

ภาพประกอบ 39 เป็นภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีมาร ในงานลายรดน้ำเรื่องมารผจญที่วังสวนผักกาด



ภาพประกอบ 40 ภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีมารที่สร้างขึ้นโดย พระเทวาภิรมิต

ภาพประกอบ 40 เป็นภาพรายละเอียดตัวภาพพญาวสวัตตีมาร ในงานจิตรกรรมที่แสดงเรื่องราวมารผจญที่สร้างขึ้นโดย พระเทวาภิรมิต สมัยรัชกาลที่ 5-7 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์



โดยเหตุในการใช้ตัวภาพทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของพญาวสวัตตีมารนั้น กมลา ทองสุขได้ทำการวิจัย และตั้งสมมติฐานเอาไว้ดังนี้

1. รามเกียรติ์เป็นเรื่องราวที่รู้จักแพร่หลายในประเทศไทยทั้งในรูปของบทละคร นิทาน และ ศิลปะการแสดง (โขน) โดยมีหลักฐานมีบทละครเรื่องรามเกียรติ์อยู่เป็นจำนวนมากตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยา และตกทอดมาจนถึงปัจจุบัน แม้ในสมัยสุโขทัยก็ปรากฏว่าเรื่องรามเกียรติ์เป็นเรื่องราวที่รู้จักกันเป็นอย่างดี ด้วยการเอ่ยถึงในศิลาจารึกเช่น กล่าวถึงถ้าพระนารายณ์ในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง (หลักที่1) และ กล่าวถึงถ้าพระรามนารายณ์ในศิลาจารึกวัดศรีชุม(หลักที่2)

2. ในแง่การใช้สัญลักษณ์ ตัวเอกของเรื่องซึ่งได้แก่ พระราม นางสีดา และพระลักษมณ์ มีลักษณะ เป็นแบบฉบับของคนดี(ธรรม) ทศกัณฐ์มีลักษณะเป็นแบบฉบับของความชั่วร้าย(อธรรม) ความคิดรวบยอดของเรื่องรามเกียรติ์คือ “ธรรมย่อมชนะอธรรม” ดังนั้นช่างเขียนจึงนำเอาทศกัณฐ์มาเป็นสัญลักษณ์ ของกิเลส (มาร)

3. ลักษณะพิเศษของตัวละคร คือ ทศกัณฐ์สามารถช่วยบรรยายตัวภาพละครอันประหลาดพิศดาร ต่างๆ เช่น ตอนที่พญาวสวัตตีมารเนรมิตให้มีมือข้างละ 1000 นั้นตรงกับบุคลิกของ ทศกัณฐ์ที่มีมือ 20มือ 10 เศียร

4. ลักษณะพิเศษเฉพาะของรามเกียรติ์ เป็นเรื่องของการแสดงอำนาจที่เคลื่อนไหว (DYNAMIC) ทั้งนี้เพราะเรื่องรามเกียรติ์มิใช่เรื่องของสงครามการรบพุ่งธรรมดา แต่เป็นการรบของผู้มีฤทธิ์ที่จะแสดง อภินิหารต่างๆ อันนี้เป็นผลมาจากอิทธิของศาสนาฮินดู ซึ่งมีรามายณะเป็นวรรณกรรมสำคัญ ลักษณะ การแสดงฤทธิ์อำนาจต่างๆ ดังกล่าวตรงกับบุคลิกของพญาวสวัตตีมารในพระปฐมสมโพธิกถา(กมลลา ทอง สุข.2534:208)

จากข้อมูลภาพเหล่านี้สังเกตเห็นได้ว่าในช่วงเริ่มต้นของการแสดงออกทางศิลปกรรมเรื่อง มาร ไม่ได้ มีการใช้รูปลักษณียักษ์เป็นตัวแทนของมารแต่ในยุคต่อมาจนถึงปัจจุบันภาพยักษ์กลายเป็นตัวแทนของ พญามารในคำสอนทางพุทธศาสนาไปแล้ว ทั้งนี้ตัวแทนของมารทางพุทธศาสนายังรวมถึงเหล่ามารต่างๆ ที่ปรากฏภายในภาพ มารผจญ อีกด้วย



ภาพประกอบ 41 ภาพแสดงลายละเอียดของภาพมารผจญที่วัดสุวรรณาราม

ภาพประกอบ 41 เป็นภาพแสดงลายละเอียดของภาพมารผจญที่วัดสุวรรณาราม ในภาพนี้เป็นตัวแทนของเหล่ามารที่มาผจญพระพุทธองค์



ภาพประกอบ 42 ภาพแสดงลายละเอียดของภาพมารผจญที่วัดสุวรรณาราม

ภาพประกอบ 42 เป็นภาพแสดงลายละเอียดของภาพมารผจญที่วัดสุวรรณาราม ในภาพนี้เป็นตัวแทนของเหล่ามารที่มาผจญพระพุทธองค์

ด้วยเหตุนี้ทำให้ข้าพเจ้าต้องการตัดทอนเรื่องราวต่างๆ ภายในองค์ประกอบของภาพมารวมจุดดั้งเดิมและเลือกนำเอาเฉพาะส่วนสำคัญเช่น ภาพหน้าของ ยักษ์ และหน้าตัวภาพต่างๆ มาเป็นตัวบุคคลาธิษฐานในทางสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อในเรื่อง มาร ทางพุทธศาสนาแทนการเขียนแสดงเนื้อหาเชิงเล่าเรื่องแบบงานจิตรกรรมไทยดั้งเดิมเพื่อให้คนทั่วไปได้เข้าใจในแต่ละประเด็นในเรื่อง มาร มากขึ้น

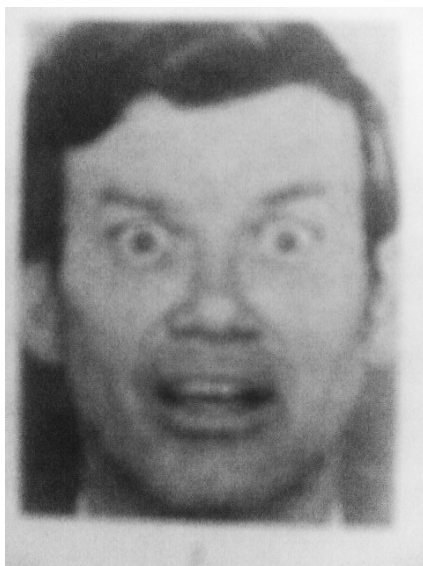
#### - ลักษณะการแสดงออกทางสีหน้า

การรับรู้ถึงความรู้สึกต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาสู่มนุษย์นั้นผู้สังเกตจะรับรู้ได้จากการที่อาการแสดงออกผ่านทางกาย ความรู้สึกของมนุษย์เป็นเรื่องของอารมณ์ ซึ่งสัญญาณของอารมณ์ก็เหมือนกับการแสดงสีหน้าของมนุษย์ ชาลส์ ดาร์วิน (1872) สังเกตเห็นมนุษย์แสดงความเสียใจโดยการหดกล้ามเนื้อบริเวณหน้าซึ่งจะพบคนที่อยู่ลนดอนเช่น เวลาโกรธก็เ้มริมฝีปาก ฟันก็จะขบกันแน่น ส่วนการขื่นหรืออายก็จะหันศีรษะหรือปิดหน้า เวลาโกรธเห็นได้ชัดในทุกวัฒนธรรม มนุษย์จะแสดงอารมณ์ออกมาทางหน้าตา (Ekman 1984, Tomkins 1984)

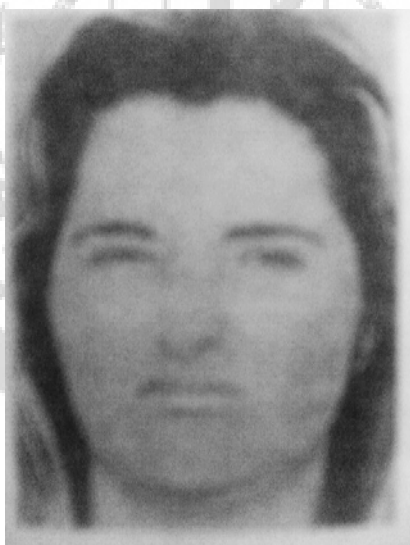
Paul Ekman ผู้ทำการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติการแสดงออกทางหน้า พบว่าทุกคนสามารถจะพูดและเข้าใจภาษาที่แสดงออกทางหน้าเหมือนกันได้ (Ekman 1984; Ekman และ Friesen, 1975) ได้แสดงในสิ่งที่ดาร์วิน เสนอไว้ การแสดงในขณะที่เกิดอารมณ์จะเป็นสิ่งเดียวกัน นั่นคือลักษณะที่เป็นสากลไม่ว่าจะเป็นคนเผ่าพันธุ์ใด (จิราภา เต็งไตรรัตน์ และคณะ.2552:265-266)



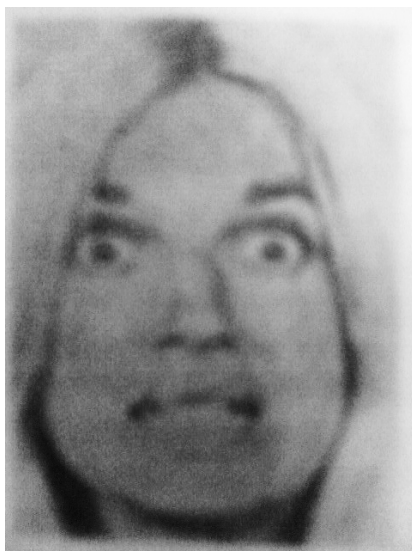
ภาพประกอบ 43 การแสดงสีหน้าในสภาวะโกรธของมนุษย์



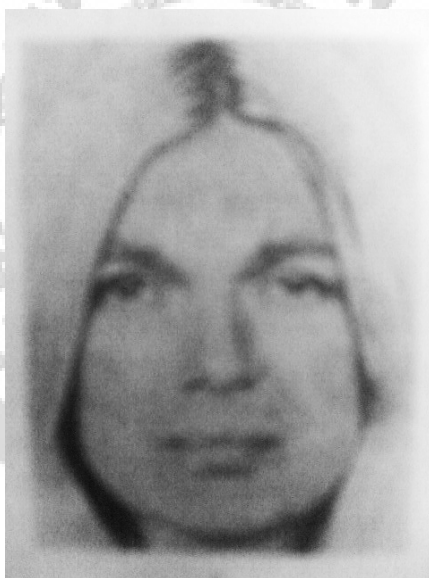
ภาพประกอบ 44 การแสดงสีหน้าในสภาวะประหลาดใจของมนุษย์



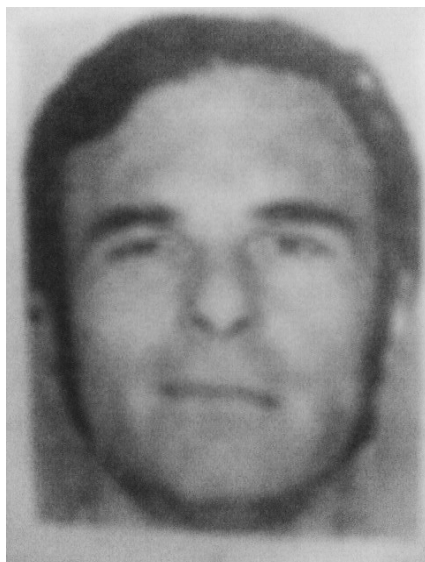
ภาพประกอบ 45 การแสดงสีหน้าในสภาวะขะเขยงของมนุษย์



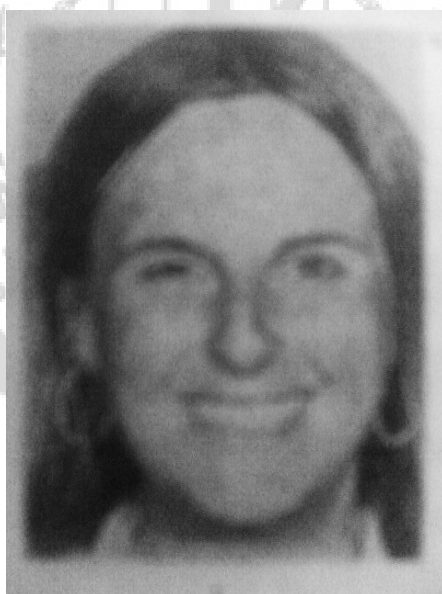
ภาพประกอบ 46 การแสดงสีหน้าในสภาวะกักตัวของมนุษย์



ภาพประกอบ 47 การแสดงสีหน้าในสภาวะเศร้าของมนุษย์



ภาพประกอบ 48 การแสดงสีหน้าในสภาวะการดูถูกของมนุษย์



ภาพประกอบ 49 การแสดงสีหน้าในสภาวะมีความสุขของมนุษย์

นักวิจัยเรื่องอารมณ์ต่างๆ เห็นพ้องเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อบริเวณหน้ากับลักษณะอาการอารมณ์ที่เป็นพื้นฐาน(Smith,1986) ตัวอย่างเช่น การแสดงอารมณ์ประหลาดใจประกอบด้วยการยกคิ้ว และยกเปลือกตาบน ทำให้ตาขยายโตขึ้น และอ้าปาก ส่วนความกลัวก็คล้ายกับประหลาดใจ ยกเว้นคิ้วจะเคลื่อนเข้าหากัน (จิราภา เต็งไทรรัตน์ และคณะ.2552:267)

ซึ่งการแสดงถึงอารมณ์ของมนุษย์ที่แสดงออกทางสีหน้านี้ทำให้มีการนำเอามาเป็นต้นแบบในทางศิลปกรรมในหลากหลายด้านเช่น ด้านจิตรกรรม ประติมากรรม รวมถึงงานตกแต่งที่ใช้ประกอบการแสดง



ภาพประกอบ 50 ภาพหัวโขนตัวทศกัณฐ์

ภาพประกอบ 50 เป็นภาพหัวโขนที่ใช้ในการแสดง ซึ่งในภาพนี้เป็นหัวโขนตัวทศกัณฐ์ที่เป็นตัวแทนในด้านกิเลส คือ โทสะ โมหะ โลภะ



ภาพประกอบ 51 ภาพตัวเกียรติมุข

ภาพประกอบ 51 เป็นภาพตัวเกียรติมุขที่แสดงถึงการไม่รู้จักรัถิ์ โดยอีกความหมายหนึ่งแสดงถึงเรื่องของกาลเวลา

### 3. เอกสารเกี่ยวกับแนวคิด รูปแบบและส่วนประกอบในการสร้างสรรค์

#### แนวคิดและปรัชญาที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่องรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์โดยการศึกษาเกี่ยวกับสัญศาสตร์จะเป็นการหาความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ เพื่อดูว่าความหมายถูกสร้างและถูกถ่ายทอดอย่างไร ซึ่ง แฟร์ดีน็อง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) อธิบายว่าในทุกๆ สัญลักษณ์ต้องมีส่วนประกอบทั้ง 2 อย่างได้แก่

1. รูปสัญลักษณ์ (Signifier) คือสิ่งที่เราสามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสเช่นการมองเห็นตัวอักษร รูปภาพ หรือการได้ยินคำพูดที่เปล่งออกมาเป็นเสียง (acoustic-image)

2. ความหมายสัญลักษณ์ (Signified) หมายถึงความหมาย คำนิยามหรือความคิดรวบยอด (concept) ที่เกิดขึ้นในใจหรือในความคิดของผู้รับสาร ความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์แต่ละตัวนั้นเกิดขึ้นโดยตรรกะว่าด้วยความแตกต่าง (the logic of difference) หมายถึง ความหมายของสัญลักษณ์แต่ละตัวมาจากการเปรียบเทียบว่าตัวมันแตกต่างจากสัญลักษณ์ตัวอื่นๆ ในระบบเดียวกัน ซึ่งหากไม่มีความแตกต่างแล้ว ความหมายก็เกิดขึ้นไม่ได้ ทั้งนี้ความต่างที่ทำให้ค่าความหมายเด่นชัดที่สุดคือความต่างแบบคู่ตรงข้าม (binary opposition) เช่น ขาว-ดำ ดี-เลว ร้อน-เย็น หรืออธิบายอีกอย่างคือ ความหมายของสัญลักษณ์หนึ่งเกิดจากความไม่มี หรือไม่เป็นของสัญลักษณ์อื่น (สรณี วงศ์เบ็ญสัจจ์, 2544)

#### ประเภทของสัญลักษณ์

ขณะที่ความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์แต่ละตัวนั้นเกิดขึ้นโดยการพิจารณาที่ตรรกะของความแตกต่างนั้นก็ได้มีการเสนอการจัดประเภทของสัญลักษณ์ โดยชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sanders Peirce) (ค.ศ.1839-1914) ที่เป็นผู้ริเริ่มใช้คำว่า สัญลักษณ์วิทยา (Semiotics) (คำว่า สัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiology) ถูกตั้งขึ้นโดย โซซูร์ ) ได้กำหนดเอาไว้เป็น 3 ประเภท ซึ่งแบ่งตามความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ดังนี้

1. รูปเหมือน (icon) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์เป็นเรื่องของความเหมือนหรือคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งถึง เช่นภาพถ่าย ภาพเหมือน ภาพยนตร์และแผนภาพ เป็นต้น

2. ดรรชนี (index) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์เป็นผลลัพธ์ หรือเป็นการบ่งชี้ถึงบางสิ่งบางอย่าง เช่นรูปกราฟที่แสดงผลลัพธ์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง รอยเท้าของสัตว์ที่ประทับลงบนพื้นดิน หรือดรรชนีที่อยู่ท้ายเล่มของหนังสือที่บอกให้เราทราบถึงข้อความที่เราต้องการจะค้นหา คุณสมบัติอีกประการที่น่าสังเกตของสัญลักษณ์ประเภทดรรชนีก็คือ เมื่อเราเห็นรูปสัญลักษณ์ประเภทดรรชนี ความหมายสัญลักษณ์ที่เรานึกถึงไม่ใช่สิ่งที่เรามองเห็นในขณะนั้น เช่นตัวอย่างที่ได้กล่าวมาแล้วนั่นคือ รอยเท้าสัตว์ที่เมื่อเราพบ เราไม่ได้นึกถึงรอยเท้าในขณะนั้น แต่เรานึกไปถึงตัวสัตว์ที่เป็นเจ้าของรอยเท้า นั่น

3. สัญลักษณ์ (symbol) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ที่แสดง



ถึงบางสิ่งบางอย่างแต่มันไม่ได้มีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งชี้เลย ซึ่งการใช้งานเป็นไปในลักษณะของการถูกกำหนดขึ้นเองซึ่งได้รับการยอมรับจนเป็นแบบแผน (Convention) และต้องมีการเรียนรู้เครื่องหมายเพื่อทำความเข้าใจ หรือเป็นการแสดงถึงการเป็นตัวแทน (representation) ซึ่งสังคมยอมรับความสัมพันธ์นี้ ตัวอย่างเช่นเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ หรือการสวมแว่นนิ้วนางข้างซ้ายแสดงถึงการแต่งงาน เป็นต้น แต่อย่างไรก็ดี การจำแนกประเภทของสัญลักษณ์ทั้งสามแบบก็ไม่สามารถทำได้อย่างชัดเจน เช่นในกรณีรูปสัญลักษณ์ของคำว่า “Xerox” ในภาษาอังกฤษซึ่งความหมายสัญลักษณ์ของมันก็คือยี่ห้อของเครื่องถ่ายเอกสาร แต่รูปสัญลักษณ์ดังกล่าวได้กลายเป็นความหมายสัญลักษณ์ของ “การถ่ายเอกสาร” ในสังคมไทย เป็นต้น (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2545)

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการอีกหลายคนนำเอาแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์วิทยาไปพัฒนาต่อ ได้แก่ โรล็องด์ บาร์ตส์ (ค.ศ. 1915-1980)

มายาคติ (Mythology) ของ โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) หรือความหมายระดับวัฒนธรรม หรือความหมายแฝงหมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ แต่ทั้งนี้ก็ได้หมายความว่ามายาคติเป็นการโกหกหลอกลวงแบบปั่นน้ำเป็นตัวหรือโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนข้อเท็จจริง แต่เป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรม โรล็องด์ บาร์ตส์ ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับมายาคติไว้ว่า “จริงหรือที่ทุกอย่างกลายเป็นมายาคติได้หมดสิ้น ข้าพเจ้าเชื่ออย่างนั้น เพราะจักรวาลมีศักยภาพที่จะกระตุ้นให้มนุษย์สร้างความหมายขึ้นมาได้อย่างไม่สิ้นสุด ทุกสิ่งในโลกสามารถที่จะถูกสังคมเข้าไปดัดมันออกมาจากที่มันอยู่ของมัน แล้วทำให้มันกลายเป็นวาทะได้ทั้งสิ้น ด้วยว่าไม่มีกฎธรรมชาติหรือระเบียบข้อใดที่ห้ามมนุษย์มิให้พูดถึงสิ่งต่างๆ กล่าวสั้นๆคือการใช้งานทางสังคมได้เข้าไปสวมทับความหมายลงบนวัตถุสาร”

เรื่องการรับรู้ความหมายในระดับของมายาคติ โรล็องด์ บาร์ตส์ ได้อธิบายในประเด็นนี้ว่า “มายาคติเป็นระบบสื่อความหมายซึ่งมีลักษณะพิเศษตรงที่มันก่อตัวขึ้นบนกระแสที่มีความหมายอยู่ก่อนแล้ว จึงถือได้ว่า มายาคติ เป็นระบบสัญลักษณ์ในระดับที่ 2 สิ่งที่เป็นหน่วยสัญลักษณ์ (ผลลัพธ์จากการประกอบรูปสัญลักษณ์กับความหมาย) ในระบบแรกกลายมาเป็นเพียงรูปสัญลักษณ์ในระบบที่ 2 เช่น ภาษา ภาพถ่าย ภาพวาด โปสเตอร์ พิธีกรรม วัตถุ ฯลฯ ไม่ว่าในเบื้องต้นนั้น จะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใดก็ตาม แต่ครั้งเมื่อถูกจับยึดโดยมายาคติหรือใส่ความหมายแล้วก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ” มายาคติเป็นผลผลิตทางสังคมและวัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่ง ชนชั้นหนึ่ง หรือหลายกลุ่ม หลายชนชั้นมายาคติสัมพันธ์กับการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ในฐานะเป็นบริบททางประวัติศาสตร์ที่กำหนดการดำรงอยู่เพราะฉะนั้นการรับรู้ความหมายในระดับของมายาคตินั้น ต้องอาศัยพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ ในการ “อ่าน” หรือ “รับรู้” สัญลักษณ์ที่สังคมนั้นสร้างขึ้นมาก็เพื่อที่จะสื่อสารกันภายในกลุ่มชุมชน คนภายนอกไม่สามารถรับรู้สัญลักษณ์ร่วมกับคนในสังคมได้ทันทีต้องค่อยๆทำความเข้าใจ และซึมซับเอาวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ เข้าไปด้วยหรือกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

### การเขียนภาพเหมือน (Portrait)

ภาพเหมือน ในสมัยแรกที่พบเป็นภาพเขียนสำหรับปิดศพที่รู้จักกันว่า “เฟอุมมัมมี” (Fayum mummy) ในประเทศอียิปต์ที่ถูกรักษาไว้เป็นอย่างดีเพราะความแห้งของอากาศในทะเลทราย “เฟอุมมัมมี” เป็นภาพเขียนจากสมัยจักรวรรดิโรมันอย่างเดียวยกเว้นออกไปจากจิตรกรรมฝาผนัง ในสมัยโรมันศิลปะภาพเหมือนนิยมกันในการทำประติมากรรมซึ่งผู้เป็นแบบต้องการให้เหมือนตนเองจริงๆ ถึงแม้ว่าบางครั้งผู้เป็นแบบอาจจะมึนรูปร่างลักษณะที่ไม่เรียกว่าสวย ระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 4 ภาพเหมือนเริ่มละทิ้งความเป็นจริงมาหาความเป็นจินตนิยมเป็นภาพเหมือนที่ผู้เป็นแบบต้องการให้จิตรกรสร้างภาพที่ “ควรจะเป็น” มีหน้าตาอย่างที่ต้องการ ซึ่งจะเห็นได้จากประติมากรรมเหมือนของจักรพรรดิคอนสแตนตินที่ 1 และจักรพรรดิที่โอโดเซียสที่ 1 ในยุโรปการเขียนภาพเหมือนแบบเหมือนจริงมานิยมกันอีกครั้งในสมัยปลายยุคกลาง ในบริเวณเบอร์กันดีในประเทศฝรั่งเศส งานภาพเหมือนที่มีชื่อที่สุดที่เป็นที่รู้จักกันทั่วโลกคือภาพ “โมนาลิซา” โดย เลโอนาร์โด ดา วินชีเป็นภาพสตรีที่ไม่ทราบชื่อที่มีรอยยิ้มปริศนา ภาพเหมือนที่เก่าที่สุดเท่าที่ทราบพบเมื่อปี ค.ศ. 2006 โดย เจอรัลด์ โจดีย์ นักโทษท้องถิ่นในถ้ำวิลโอเนอร์ไมใกล้จากอังก์โจเลม ที่เชื่อว่ามีอายุถึง 27,000 ปี(วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.2554:online)

การเขียนภาพเหมือน (Portrait) ในประเทศไทยได้รับอิทธิพลศิลปะต่างประเทศใน รัชกาลที่ 3 โดยเฉพาะศิลปะจีนและศิลปะตะวันตก ในยุคสมัยนี้รูปแบบทางศิลปะยังคงเป็นรูปแบบที่ยังขาดพื้นฐานการศึกษาแบบตะวันตก ซึ่งยังคงเป็นการเขียนภาพจิตรกรรมไทยในแบบ 2 มิติอย่างที่เคยทำกันมาในอดีต ความเป็นมาของการวาดภาพแบบเหมือนจริงในประเทศไทยนั้น กล่าวได้ว่าเริ่มมีขึ้นในช่วงสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นต้นมา โดยการได้รับอิทธิพลทางความคิดและรูปแบบการสร้างงานศิลปะมาจากทางตะวันตก ซึ่งในขณะนั้นได้ว่าจ้าง ช่าง จิตรกร และสถาปนิกชาวตะวันตกหลายคนให้เดินทางเข้ามาสอนศิลปะและสร้างสรรค์งานศิลปะอยู่ในเมืองไทยระยะเวลาหนึ่ง ทำให้ศิลปินไทยรุ่นแรกเริ่มได้ประสบการณ์และการฝึกฝนศิลปะแบบเหมือนจริง เช่น การเขียนภาพคนเหมือนด้วยสีน้ำมันเช่น ภาพพระบรมฉายาลักษณ์ของรัชกาลที่ 2 ที่เขียนโดยพระสรลักษณ์ลิขิต เป็นต้น นอกจากนี้ศิลปินหัวก้าวหน้า เช่น ขวัญอินทร์โพธิ์ ก็ได้เริ่มเลียนแบบวิธีเขียนภาพแบบเหมือนจริงซึ่งใช้หลักทัศนียวิทยาในแบบทางตะวันตกมาเขียนด้วยครั้นในสมัยรัชกาลที่ 5 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงชื่นชมแบบอย่างศิลปะตะวันตกที่ถือเป็นศิลปะหลักวิชาหรือศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการซึ่งเจริญรุ่งเรืองอยู่ในยุโรปประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 14-16 ทั้งที่เป็นงานจิตรกรรมและประติมากรรม นอกจากนี้พระองค์ยังทรงชื่นชมกับภาพเหมือนของพระองค์ที่วาดขึ้นรวมถึงงานประติมากรรมที่ปั้นขึ้นเมื่อคราวเสด็จประพาสยุโรปครั้งที่ 2 รูปแบบของศิลปะไทยที่เคยเขียนแบบอุดมคติ ก็ได้เริ่มมีการปรับตัวเป็นไปตามกระแสวัฒนธรรมตะวันตก กล่าวได้ว่าการเขียนภาพแบบ 2 มิติก็ได้รับอิทธิพลการเขียนให้เป็น 3 มิติขึ้นตามกระบวนแบบเหมือนจริงตามแนวทางตะวันตกโดยประยุกต์ใช้กับจิตรกรรมไทยประเพณี โดยมีรากฐานความคิดและแนวทางปฏิบัติ เช่น รูปแบบองค์ประกอบ ศิลป์ทัศนียภาพเชิงเส้น ทัศนียภาพบรรยากาศ กายวิภาค แสงเงาคูณภาพเชิงมวลสาร และรูปทรงมนุษย์

แบบแผนเหล่านั้นได้ก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และฝึกฝนทางด้านงานจิตรกรรม โดยเฉพาะการวาดภาพแบบเหมือนจริง ที่เราเรียกว่าศิลปะหลักวิชา (Academic Art) ศิลปะแบบเหมือนจริงในประเทศไทยเริ่มก่อตัวชัดเจนขึ้นเมื่อโรงเรียนเพาะช่างได้ถือกำเนิดขึ้นในปี 2456 ศิลปะแบบเหมือนจริง เช่นการเขียนภาพคนให้ถูกหลักกายวิภาค เขียนทิวทัศน์และหุ่นนิ่งให้มีปริมาตร ความลึกถูกต้องเหมือนจริงจึงเริ่มต้นขึ้น รวมถึงการเกิดขึ้นของสถาบันการศึกษาศิลปะที่สำคัญคือโรงเรียนประณีตศิลปกรรมหรือมหาวิทยาลัยศิลปากรในปัจจุบันซึ่งก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2476 ในสมัยรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 7 โดยมี นาย คอร์ราโด เฟโรจี หรือศิลปิน พีระศรีเป็นอาจารย์และเป็นผู้วางรากฐานการศึกษาศิลปะการวาดภาพคนเหมือน (Portrait) เป็นการถ่ายทอดรูปแบบของบุคคล ซึ่งอาจเป็นภาพวาด ระบายสี (painting) หรือการวาดเส้น (Drawing) ลงบนกระดาษสองมิติแสดงสัดส่วน โครงสร้าง กล้ามเนื้อ แสงเงา ของบุคคลที่เป็นแบบได้อย่างสมจริง โดยเน้นใบหน้าของแบบให้เหมือนจริงมากที่สุดโดยอาจจะแสดงเพียงครึ่งตัวหรือเต็มตัวก็ได้ รวมถึงการแสดงออกทางกิริยาท่าทางต่างๆ ของแบบ หรือตามที่จิตรกรเห็นสมควร จิตรกรผู้มีความชำนาญในการวาดภาพคนเหมือน อาจใช้เวลาเพียงไม่กี่นาที โดยจับเอาลักษณะเด่นๆ บนใบหน้าแล้วลงน้ำหนักด้วยสี หรือดินสอดำเพียงหยาบๆ ก็สามารถถ่ายทอดความเหมือนจริงของแบบนี้ได้ จิตรกรผู้วาดภาพเหมือนต้องเป็นผู้สังเกตและมีความละเอียดในการจดจำลักษณะของส่วนต่างๆ บนใบหน้าให้ถูกต้องตามความเป็นจริง นอกจากนี้จะจับลักษณะพิเศษในบุคลิกภาพของบุคคลผู้ที่เป็นแบบได้แล้ว จิตรกรต้องรู้ถึงลักษณะของโครงสร้างทางกายวิภาค โดยเฉพาะอย่างยิ่งโครงสร้างของหัวกะโหลกทั้งหมด ทั้งส่วนด้านหน้า ด้านข้าง และด้านหลังการถ่ายทอดภาพคนเหมือน จิตรกรผู้วาดสามารถทำได้ 2 ลักษณะ อย่างแรกคือถ่ายทอดโดยดูจากแบบจริง ซึ่งใช้คนจริงมาเป็นแบบในการวาด เพื่อเลียนแบบใบหน้าบุคคลนั้นให้เหมือนจริงมากที่สุด อาจมีการจัดแสงเงาขึ้นใหม่หรือจะใช้แสงตามธรรมชาติที่เป็นจริงก็ได้ ในการวาดภาพคนลักษณะนี้เรียกว่าการเขียนภาพสด ซึ่งจิตรกรสามารถแสดงอารมณ์ความคิด ความรู้สึก ด้วยสี น้ำหนัก แสง เงา และบรรยากาศภายในภาพตามที่จิตรกรผู้วาดเห็นสมควร ซึ่งเป็นการวาดภาพคนเหมือนในเชิงวิจิตรศิลป์ โดยถ่ายทอดอารมณ์ของแบบนี้ลงไปด้วย ตามความเหมาะสมแบบที่สองเป็นการถ่ายทอดรูปแบบคนเหมือนจากภาพถ่าย ซึ่งเป็นวิธีการคัดลอกจากภาพถ่าย สามารถทำได้หลายวิธีคือ วิธีแรกใช้การตีเส้นตารางขยาย ซึ่งจะสามารถขยายจากแบบที่เล็กให้เป็นแบบที่ใหญ่ได้ วิธีต่อมาคือใช้เครื่องขยายภาพ โดยนำแบบที่เป็นภาพถ่าย มาเข้าเครื่องขยายภาพซึ่งสามารถปรับขยายภาพให้เล็กใหญ่ได้ตามที่ต้องการ ซึ่งจะสะดวกและรวดเร็วกว่าวิธีแรก และอีกวิธีการหนึ่งคือการขยายภาพจากเครื่องถ่ายภาพเอกซาร์ ซึ่งปัจจุบันมีเครื่องถ่ายภาพเอกซาร์ที่สามารถขยายภาพได้แผ่นใหญ่ตามที่เราต้องการซึ่งก็สะดวกและรวดเร็วกว่าการร่างด้วยมือมากนัก รวมถึงแบบก็ยังไม่ผิดเพี้ยนไปจากต้นฉบับด้วยในการวาดภาพคนเหมือนสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่ม อย่างแรกคือภาพแบบอุดมคติหรือภาพเหมือนนิกฝัน (Idealized Portrait) เป็นภาพเหมือนที่จิตรกรนิกฝันใบหน้าขึ้นมาเองแล้ววาดภาพออกมาตามความรู้สึก และอารมณ์ของผู้วาดโดยอาจได้แรงบันดาลใจจากใบหน้าของบุคคลอันเป็นที่รัก หรือเขียนภาพตามคำบอกเล่าสืบต่อกันมา โดยผู้วาดมีทักษะ

ในการเขียนภาพเหมือนมาเป็นอย่างดีสามารถวาดภาพตามความคิดฝันและจินตนาการของตนเองได้จนเป็นผลสำเร็จภาพคนเหมือนทั่วไป (Portrait) เป็นการถ่ายทอด รูปแบบของบุคคลตามตาเห็นจากแบบจริงหรือจากภาพถ่ายโดยมีจุดมุ่งหมายของการวาดให้เหมือนจริง ทั้งสัดส่วน โครงสร้าง กล้ามเนื้อ แสงเงา และรายละเอียดบนใบหน้า รวมถึงการวาดเพื่อแสดงอารมณ์ของแบบด้วยภาพเหมือนตนเอง (Self-Portrait) เป็นการถ่ายทอดรูปคนเหมือนจริงของตัวผู้วาดเองโดยเขียนรูปของตนเองผ่านกระจกสะท้อนแสงในการวาดภาพเหมือนตัวเอง ผู้วาดอาจแสดงกิริยาท่าทางของตนในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ซึ่งอาจมีจุดมุ่งหมายของการวาดไปในเชิงคุณค่าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงอารมณ์ ความคิดของผู้วาดเป็นสำคัญ ภาพเหมือนล้อเลียนบุคคล (Caricature) เป็นรูปแบบการวาดภาพคนเหมือน โดยจับเอาลักษณะที่โดดเด่นบนใบหน้าของผู้เป็นแบบมาวาดโดยล้อเลียนบุคคลซึ่งมีลักษณะหน้าตา กิริยาท่าทาง ให้ดูเกินจริง เพื่อแสดงลักษณะเฉพาะของแบบที่ต้องการวาดล้อเลียนรูปแบบการวาดภาพคนเหมือนทั้ง 4 ประเภทปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย มีจิตรกรเขียนภาพเหมือนสามารถยึดเป็นอาชีพที่เลี้ยงตัวเองได้หากมีความสามารถเขียนภาพในแนวทางนี้ สำหรับวงการศึกษาศิลปะในบ้านเราวินิจฉัยวาดภาพคนเหมือนเป็นวิชาหนึ่งที่จัดอยู่ในหลักสูตรของศิลปกรรม จนถึงในระดับมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ถือได้ว่าการเรียนศิลปะที่เป็นพื้นฐาน ผู้เรียนจะต้องผ่านการวาดภาพคนเหมือนมาในระดับหนึ่ง ซึ่งจะเป็นการนำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบอื่นๆต่อไป ดังเช่นที่ศิลปินไทยหลายคนได้นำเอารูปแบบของคนมานำเสนอเป็นผลงานศิลปะตามทัศนะและแง่มุมของศิลปิน เพื่อสะท้อนแนวคิดและอารมณ์ความรู้สึกผ่านเนื้อหาเรื่องราวต่างๆที่มีภาพคนเป็นตัวดำเนินเรื่อง อย่างไรก็ตามการสร้างสรรคผลงานศิลปะในอนาคตรูปทรงทางกายวิภาคของมนุษย์ที่ธรรมชาติได้สร้างสรรค์ขึ้นมาอย่างลงตัว จะถูกศิลปินผู้ซึ่งมองเห็นความงามในเชิงรูปทรงนำมาถ่ายทอดเป็นรูปแบบของศิลปะที่มีคุณค่าต่อไป (พิเชษฐ สุทรโชติ.2011:online)

### ศิลปะแบบเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism)

รูปแบบศิลปะแบบเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism) เป็นรูปแบบศิลปะที่เน้นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งคำว่า เอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism) ไม่ปรากฏที่มาอย่างแน่ชัด บ่อยครั้งที่คำนี้ปรากฏตามเอกสารอ้างอิงต่างๆ เกี่ยวกับจิตรกรรม และ วรรณกรรมในครึ่งหลังศตวรรษที่ 19 เช่น จูเลียง โอกุสต์ แอคเว่ (Julien Auguste Herve) เรียกชื่อเขียนของเขาว่า “Expressionismes” ในคริสต์ที่ 1900 อย่างไรก็ตามแม้ว่าที่มาของศัพท์นี้ยังไม่แน่ชัด คำว่า “Expressionismes” จะถูกใช้เมื่อเราต้องการกล่าวถึงศิลปะที่ให้ความสำคัญกับ “การแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก” ศิลปินจะแสดงออกทางอารมณ์ต่างๆ ด้วยการสร้างสีหรือรูปทรง หรือพื้นที่ว่าง ให้ผิดเพี้ยนบิดเบือนไปจากธรรมชาติด้วยวิธีการที่ส่วนตัวมากๆ เช่น การใช้สีที่สดดิบอย่างรุนแรง หรือรูปร่างคนที่บิดเบี้ยว (สุธี คุณาวิชานนท์.2545:24-25)

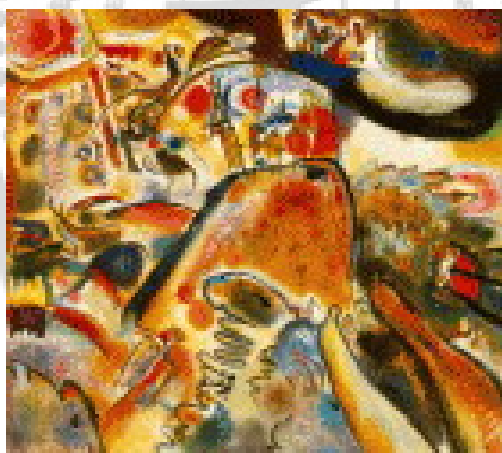
โดยในช่วงเวลาเดียวกันกับที่กลุ่มโฟวิสม์ เกิดขึ้นที่ฝรั่งเศสและเยอรมัน ก็มีกลุ่มเอ็กเพรสชันนิสม์เกิดขึ้นมาใหม่เหมือนกัน โดยศิลปินกลุ่มนี้ได้รับอิทธิพลแนวคิด คตินิยมจาก ฟาน กอห์ก และ โกแกง โดยตรงนั้นคือการแสดงออกถึงอารมณ์ภายในอันเร้าร้อนรุนแรง การใช้สีและการตัดเส้นรอบนอก เพื่อให้

รูปทรงเด่นชัดและแข็งกร้าว พวกเขาสะท้อนแนวคิดที่เกี่ยวกับสังคม การเมือง แสดงความสกปรก ความหลอกลวง ความเลวร้ายของสังคม ต่างจาก โฟวิสม์ ซึ่ง พวกเขาคิดว่า ศิลปกรรมของยุโรปโดยทั่วไปมีแนวโน้มการแสดงออกไปในด้านที่หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับความจริง ศิลปินต่างแสวงหาและปิดบังโลกแห่งความเป็นจริง คำนึงถึงความงามแต่อย่างเดียว ทำให้มันดูสง่าเป็นของเข้าใจยาก ศิลปินทั้งสองกลุ่มไม่ได้ยึดแนวทางดั้งเดิม เรียกว่า พวกเขา มีความคิดเป็นปฏิปักษ์ต่อ ความงามทางศิลปะที่เก่าได้ แล้วหันมาเสนองานที่กล้าเผชิญหน้าตรงๆระหว่างโลกและมนุษย์แต่การแสดงออกของทั้งสองกลุ่มก็มีแนวทางแตกต่างกัน โฟวิสม์ ใช้อารมณ์สร้างรูปแบบส่วนเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ปล่อยให้รูปแบบแสดงอารมณ์ พวกเขาเอ็กซ์เพรสชันนิสม์แบ่งออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มหนึ่งชื่อกลุ่ม สะพาน (die brucke) ประกอบด้วย Ernst Ludwig Kirchner, Karl Schmidt Rottluff, Eric Hegkel, Max Pechstein, Emile Nolde ส่วนกลุ่มที่สองคือ กลุ่มนักขี่ม้าสีน้ำเงิน (Der Blaue Reiter) ประกอบด้วย Franz Marc, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Lyonel Feiniger, August Macke, Heinrich Campendonk ภาพเขียนแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ศิลปะแสดงออกนิยมหรือศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ มุ่งแสดงอารมณ์ความรู้สึก ภายในด้วยสภาวะที่เกี่ยวกับสังคม การระบายสีและการใช้สีรุนแรงตรงไปตรงมา นิยมระบายสีทับซ้อน (impasto) เพื่อแสดงภาวะความรู้สึกลึกๆ รูปทรงที่ปรากฏอาจปรับไปตามกระบวนการระบายสีอย่างอิสระ หลีกเลี่ยงทฤษฎีภาพของพวกเขาอยู่ที่การแสดงออกอย่างรุนแรงเกิน ความจริงมีการบิดผันรูปทรงต่างๆ ให้ดูหมุนเวียน มีการเคลื่อนไหวแสดงเส้นอย่างเด่นชัด ชอบใช้สีดำ (ต่างจากลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ที่ไม่ใช้สีดำ เพราะถือว่าสีดำไม่มีอยู่ในธรรมชาติของแสง) และใช้สีที่ตัดกันอย่างรุนแรง ชอบในรูปทรงง่าย ๆ แต่สามารถสร้างอารมณ์อย่างถึงขีดสุดศิลปะ เยอรมัน เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (German Expressionism) หลังจากศิลปะแบบโฟวิสม์ กลายเป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ตื่นตัวที่สุดในประวัติศาสตร์ความเป็นมาของ ศิลปะต้นศตวรรษที่ 20 ต่อมาราวๆ ค.ศ. 1907 ก็มีศิลปินฝรั่งเศสอื่น ๆ มาร่วมด้วย เช่น บราค รูโอบี และ เมทซิงเยอร์ในนครมิวนิค ศิลปินกลุ่มหนึ่งได้จัดแสดงภาพโดยใช้ชื่อว่า เยอรมัน เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ศิลปินกลุ่มนี้ต้องการแสดงออกทางศิลปะ อย่างเสรีที่สุดตามอารมณ์ความรู้สึก และความต้องการที่รู้สึกภายใน ศิลปินได้แบ่งแนวคิดแสดงออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก เรียกว่า กลุ่ม สะพาน (the Bridge) เป็นศิลปินวัยหนุ่ม ชอบแสดงศิลปะที่สะท้อนความสับสนของสังคม เมือง เศรษฐกิจ เพศ และศาสนา แสดงความสกปรกของสังคม ความเหลวแหลก ความหลอกลวงด้วยสีรุนแรงดังภาพของเอนเซอร์และภาพการเดินรำชีวิตของมุงค์ แสดงภาพสะท้อนศาสนา ด้วยความรู้สึกโหดร้าย น่าเกลียด ขยะแขยง แสดงความรัก ความใคร่ ความตาย เพื่อเตือนให้สังคมตระหนักใน ความไม่แน่นอน แสดงภาพส่วนใหญ่หนักไปทางจิตวิทยาและสังคม กลุ่มที่สองชื่อว่า กลุ่ม ม้าสีน้ำเงิน (the Blue Rider) แสดงความรู้สึกสับสน ร่าเริง ด้วยการใช้น้ำสีและลีลาของสี ศิลปินในกลุ่มนี้มี มาร์ค (1880-1916) และ วาสซิลี แคนดินสกี (Wassily Kandinsky 1866-1944) (kitzmidnight. 2011:online)



ภาพประกอบ 52 ภาพผลงานจิตรกรรมชื่อ The Scream ศิลปิน Edvard Munch

ภาพประกอบ 52 เป็นภาพผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันชื่อ The Scream ศิลปิน Edvard Munch



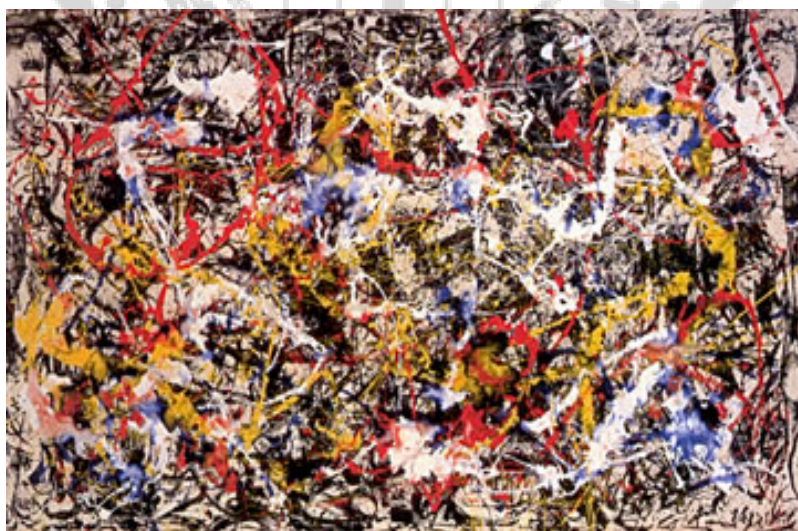
ภาพประกอบ 53 ภาพผลงานจิตรกรรมชื่อ ความปิติ (Small Pleasure) โดยวาซิลี แคนดินสกี

ภาพประกอบ 53 เป็นภาพผลงานจิตรกรรมชื่อ ความปิติ (Small Pleasure) โดยวาซิลี แคนดินสกี (Wassili Kandinsky) ในปี ค.ศ. 1913



ภาพประกอบ 54 ภาพผลงานจิตรกรรมชื่อ The tower of the blue horses ของ Franz Marc

ภาพประกอบ 54 เป็นภาพผลงานจิตรกรรมชื่อ The tower of the blue horses.(1913)ของศิลปิน Franz Marc ชาวเยอรมันกลุ่มศิลปินน้ำสีน้ำเงิน (เอ็กเพรสชันนิสม์)



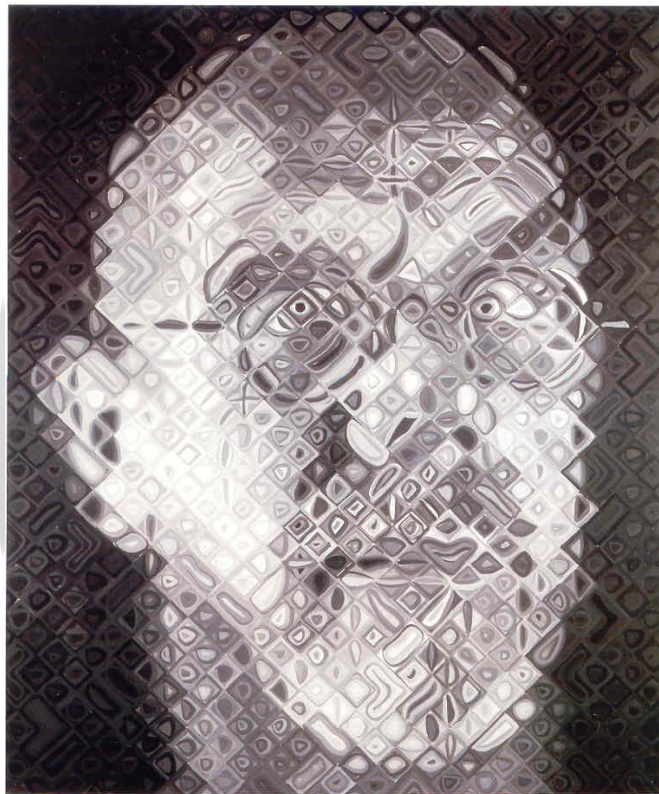
ภาพประกอบ 55 ภาพผลงานจิตรกรรมชื่อ เวกนัย (Convergence) ของแจคสัน พอลลอค

ภาพประกอบ 55 เป็นภาพผลงานจิตรกรรมชื่อ เวกนัย (Convergence) ของแจคสัน พอลลอค Jackson Pollock ในปี ค.ศ.1952



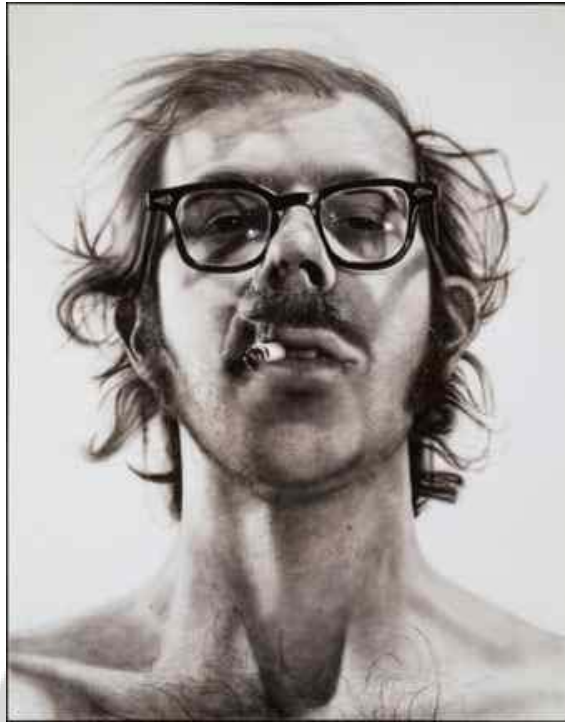
### ชัค โคลส (CHUCK CLOSE)

ชัค โคลส (CHUCK CLOSE) เป็นศิลปินที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพถ่ายที่เน้นเฉพาะใบหน้าของคน เขานิยมขยายให้ภาพเขียนของเขานั้นมีขนาดใหญ่กว่าภาพถ่ายหลายเท่า จิตรกรรมของเขาเป็นภาพเหมือนของคนที่กำลังจ้องมองมายังคนดู ให้ความรู้สึกแตกต่างไปจากการมองดูภาพถ่าย ซึ่งผู้ที่เป็นแบบให้ถ่ายจะมองตรงมายังกล้อง โคลสใช้เทคนิค AIRBRUSH ในงานจิตรกรรมของเขา ความนุ่มนวลของเทคนิคทำให้ภาพเขียนดูมีลักษณะเหมือนภาพถ่ายจริง ๆ จะแตกต่างกันก็ตรงความรู้สึกของผู้ชมที่สัมผัสกับงานทั้งสองลักษณะเท่านั้น (สมพร รอดบุญ.2010:online)

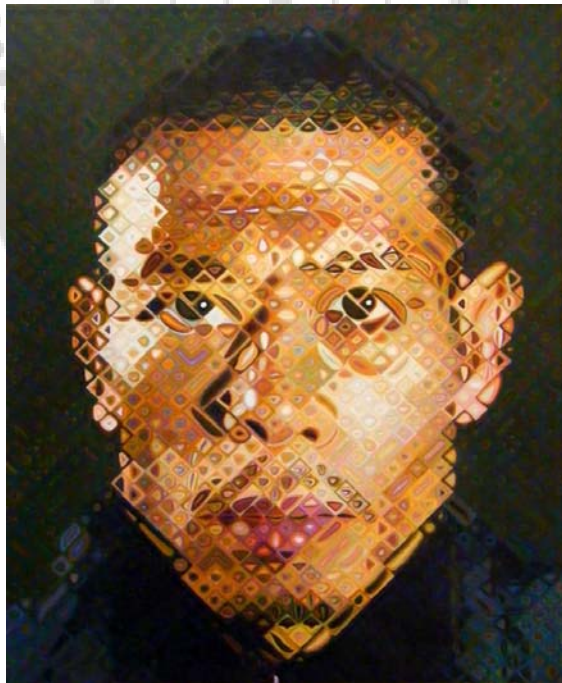


ภาพประกอบ 56 ภาพผลงานจิตรกรรมของชัค โคลส





ภาพประกอบ 57 ภาพผลงานจิตรกรรมของชัค โคลส



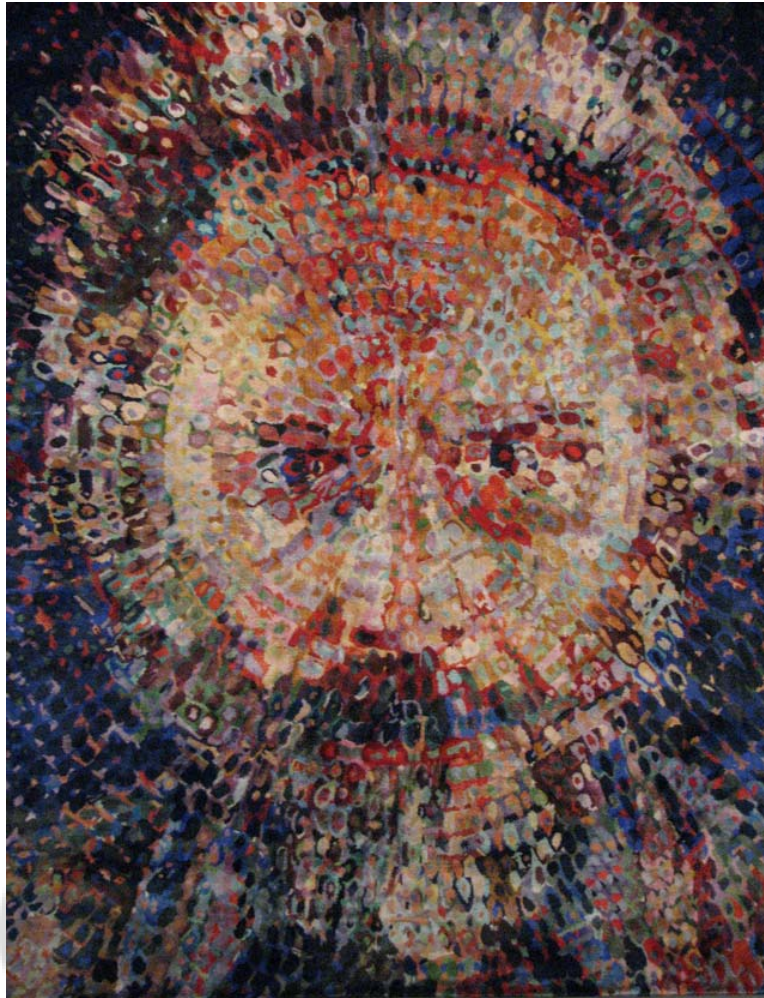
ภาพประกอบ 58 ภาพผลงานจิตรกรรมของชัค โคลส



ภาพประกอบ 59 ภาพผลงานจิตรกรรมของซัค โคลส



ภาพประกอบ 60 ภาพผลงานจิตรกรรมของซัค โคลส



ภาพประกอบ 61 ภาพผลงานจิตรกรรมของซัค โคลส

### อิทธิพลของสีต่อจิตใจมนุษย์

สี มีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสี จะให้ความรู้สึก ที่แตกต่างกัน แม้ว่าความรู้สึกในเรื่องสี ของมนุษย์จะแตกต่างกันออกไปแต่ความรู้สึกโดยรวมแล้ว สีจะมีอิทธิพลทั้งทางด้านดี และทางด้านไม่ดี ก่อให้เกิด สัญลักษณ์ วัตถุ หรือสิ่งของที่เกี่ยวเนื่องกันดังต่อไปนี้

-**สีแดง** อิทธิพลในทางดีคือ พลัง อำนาจ ความรัก ความอบอุ่น ความจริง กำลังใจ อาการขวยเขิน ความแข็งแกร่ง การแข่งขัน การเสียสละ ความกล้าหาญ ความเร็ว ความตื่นเต้น ความมั่งมี ความสนุกสนาน

อิทธิพลในทางไม่ดีคือ ความโมโห ความก้าวร้าว อันตราย ความละอาย ความรุนแรง ความผิดพลาด

สัญลักษณ์วัตถุที่เกี่ยวเนื่องของสีแดงคือ หัวใจ ไฟ เลือด สงคราม สัญลักษณ์อันตราย ความร้อน

**-สีน้ำเงิน** อิทธิพลในทางดีคือ ความซื่อสัตย์ ความมั่นคง ปลอดภัย ความเป็นระเบียบ ความหวัง มีน้ำใจ ความมีคุณธรรม ความชอบ ความฉลาดรอบรู้ ความสะอาด ความสงบ ความกลมกลืน ความเป็นหนึ่ง ความเชื่อมั่น

อิทธิพลในทางไม่ดีคือ ความหดหู่ ซึมเศร้า เสียใจ ความโมโห

สัญลักษณ์วัตถุที่เกี่ยวข้องของสีน้ำเงินคือ ท้องฟ้า ทะเล สวรรค์ เทวดา พระเจ้า ผู้ชาย อนุรักษ์นิยม ความเย็น เทคโนโลยี

**-สีเขียว** อิทธิพลในทางดีคือ ธรรมชาติ สุขภาพ ความยินดี การมีโชค การเริ่มต้นใหม่ ความปลอดภัย การรักษา ความอบอุ่น ความแข็งแรง ความหวัง ความอุดมสมบูรณ์ ความกระฉับกระเฉง ความเป็นอมตะ ความภักดี ความสบาย

อิทธิพลในทางไม่ดีคือ อิจฉา ริษยา โศคร้าย ขาดประสบการณ์ ความเบื่อหน่าย

สัญลักษณ์วัตถุที่เกี่ยวข้องของสีเขียวคือ ต้นไม้ สิ่งแวดล้อม เครื่องแต่งกายทหาร พลังอำนาจ ทางศาสนา พลังวังชา สัญลักษณ์ปลอดภัย วัยรุ่น

**-สีเหลือง** อิทธิพลในทางดีคือ ความสดใส ร่าเริง การมองโลกในแง่ดี ความหวัง ความอบอุ่น ความร่าเริง ความสง่างาม ธรรมะ ปรัชญา ความสุข ความคิดฝัน ความเป็นหนุ่มเป็นสาว

อิทธิพลในทางไม่ดีคือ ความไม่ซื่อสัตย์ การทรยศ ความขลาดกลัว ความอิจฉา ความเจ็บป่วย การหลอกลวง ความไม่แน่นอน

สัญลักษณ์วัตถุที่เกี่ยวข้องของสีเหลืองคือ แสงอาทิตย์ สัญลักษณ์ให้ระวัง ฤดูร้อน ทอง ปรัชญา อุดมคตินิยม

**-สีม่วง** อิทธิพลในทางดีคือ ความสูงส่ง ความซื่อสัตย์ ความสร้างสรรค์ การเปลี่ยนแปลง ความแปลกใหม่ ความรอบรู้ การให้ความรู้

อิทธิพลในทางไม่ดีคือ ความลึกลับ ความโหดร้าย ความหยิ่งยโส ความโสกเศร้า เสียใจ ผิดหวัง

สัญลักษณ์วัตถุที่เกี่ยวข้องของสีม่วงคือ จิตใจ วิญญาณ ปัญญา

**-สีส้ม** อิทธิพลในทางดีคือ กำลังความสามารถ ความเข้มแข็ง กระตือรือร้น ความมั่นคง ความสมดุล ความอบอุ่น ความโชคดี ความเจริญ ความเป็นเพื่อน ความมีชีวิตชีวา หุหุหุ

อิทธิพลในทางไม่ดีคือ ความไม่ซื่อตรง การหลอกลวง ความอิจฉา ความขลาดกลัว ไม่เรียบร้อย ความอื้อฉาว

สัญลักษณ์วัตถุที่เกี่ยวข้องของสีส้มคือ มิตรภาพ

**-สีเทา** อิทธิพลในทางดีคือ ความสุภาพ ความสงบเสงี่ยม ความเป็นไปได้ ความมั่นคง ความไว้วางใจ ความฉลาด ความสุขุม ความมีเกียรติ

อิทธิพลในทางไม่ดีคือ ความโสกเศร้า การเสื่อมลง นำเบื่อ

สัญลักษณ์วัตถุที่เกี่ยวข้องของสีเทาคือ ปัญญา อนาคต อนุรักษ์นิยม อายุมาก ปฏิบัติได้สงบ เรียบร้อย

-**สีขาว** อิทธิพลในทางดีคือ ความบริสุทธิ์ ความไร้เดียงสา ความรัก ความฉลาด ความสงบ เสงี่ยม ความเรียบง่าย ความสะอาด การปราศจากเชื้อโรค ความเคารพนับถือ ความนอบน้อมถ่อมตน ความเที่ยงตรง ความดี

อิทธิพลในทางไม่ดีคือ ความอ่อนแอ การเจ็บป่วย ความตาย ความโศกเศร้า

สัญลักษณ์วัตถุที่เกี่ยวข้องของสีขาวคือ พรหมจารี วัยรุ่น การกำเนิด ผู้หญิง มิตรภาพ นางพยาบาล เกี่ยวกับคลินิก สันติภาพ หิมะ เขาวงกต ฤดูหนาว ความเย็น ความใหม่

-**สีดำ** อิทธิพลในทางดีคือ อำนาจ ความฉลาด ความเป็นเลิศ ความสุขุม ความรอบคอบ ความตั้งใจ ความมั่นคง ความเป็นทางการ

อิทธิพลในทางไม่ดีคือ ความซับซ้อน การหลอกลวง ความลับ ความกลัว การปกปิด ความน่ากลัว ความชั่วร้าย ความทุกข์ ความหดหู่ ความหมองมัว ความเศร้าโศก ความโกรธ ความลึกลับ

สัญลักษณ์วัตถุที่เกี่ยวข้องของสีดำคือ ความมืด เกี่ยวกับเพศ ความตาย ใต้ดิน (ฟิสิกส์ราช มงคล.2553:ออนไลน์)

สีที่แสดงออกถึงสภาวะภายในจิตใจของมนุษย์ในทางวิทยาศาสตร์ได้มีการพิสูจน์ได้ว่าในสมองของมนุษย์นั้นมีความเปลี่ยนแปลงวัดได้เป็นพลังอำนาจออกมา ขนาดความกว้างและความสว่างของแสงคือคลื่นพลังของแต่ละคน ซึ่งสิ่งนี้เรียกว่า สีออรา

เบิร์ต ณ ภัทรดิศ (2552) กล่าวว่า สีออรา สีของความคิด และอารมณ์ จะมีลักษณะเป็นหมอก ความไหลปรากเป็นหย่อมๆ จะเห็นได้ชัดเจนบริเวณรอบศีรษะเหนือปามีสีสันต่างๆ เช่น

1. สีชมพู หมายถึง พลังที่แจ่มใส เต็มไปด้วยความรัก อารมณ์ขัน ถ่อมตนและสามารถปลอบประโลมผู้อื่นโรแมนติคมักจะมีพบในเด็กและผู้ใหญ่ที่จิตใจดีมีเตตาต่อเพื่อนมนุษย์หญิงมีครรภ์และมีสีชมพูออกมากันของเสียของคนมีที่แสงนี้คือ ก็จะมีใจคอโหด

2. สีแดงเป็นสีที่แสดงความทะยาน เต็มไปด้วยพลังงาน ความกระฉับกระเฉง และพลังทางเพศถ้าเป็นสีแดงมีตอาจหมายถึงอารมณ์ที่รุนแรงถ้าเป็นสีแดงสดหมายถึงความภาคภูมิใจและทะเยอทะยานในทางที่ถูกที่ควร ถ้าสีแดงขุ่นเป็นพวกใจคอโหดร้าย

3. สีส้ม ส้มเป็นสีของความกระฉับกระเฉงว่องไว มีความสุขภาพที่เต็มไปด้วยพลัง ให้แสงสีนี้มากเกินไปจะกลายเป็นคนเยอหยิ่ง สีนี้ควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อด้วย สีส้มมัวหม่น หรือส้มปนน้ำตาลแสดงถึงปัญญาต่ำ ถ้าสีส้มแดงหมายถึงเยอหยิ่งอวดฉลาด

4. สีเหลือง เป็นสีที่มองเห็นง่ายที่สุดในออรา เป็นสีของความฉลาด ความมีเมตตา มองโลกในแง่ดีรักเพื่อนมนุษย์ นอกจากนั้นยังเป็นสีของภูมิคุ้มกันโรคสีแดง ส้มแสดงถึงความฉลาดปราดเปรื่องสีเหลืองขุ่นข้น แสดงถึงความอิจฉาริษยา คลางแคลงใจ

5. สีเขียวเป็นสีจิตใจที่ละเอียดอ่อน ความเข้าใจผู้อื่น นอกจากนั้นยังเป็นสีของความรัก การเปลี่ยนแปลงการรักษาโรคความสามารถในการซื้อและยังเป็นสีที่ต้องการสมดุลถ้าเป็นสีเขียวสดใสแสดง การปรับตัวใจดี ซอบอิสระถ้าเป็นสีเขียวมืด จะเป็นพวกขี้โกง ขี้ฉ้อฉล ถ้าเป็นสีเขียวอมฟ้า เป็นพวกชอบ ช่วยเหลือผู้อื่นวางใจได้ เข้าอกเข้าใจผู้อื่นและแสดงถึงความสามารถในการรักษาโรค ถ้าเป็นสีเป็นสีเขียว เข้มเป็นพวกชอบหลอกลวง ต้มตุ๋น ขี้โกงและขี้เหนียว

6. สีน้ำเงินเป็นสีของความสงบและสัจจะเป็นสีของการสื่อสาร พลังจิต ความฉลาด ความมีอุดมคติขยันขันแข็งและความสำเร็จสามารถยืนหยัดอยู่บนตัวเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง ซื่อตรง จริงใจและชอบ ช่วยเหลือผู้อื่น ก็จะเป็นพวกสมถะแต่ใจคอหงุดหงิดง่ายสีน้ำเงินขุ่น แสดงว่าทัศนวิสัย ถูกปิดกั้น กลายเป็น คนขี้กังวลและขี้ลืม

7. สีคราม เป็นสีของพลังจิต สัมผัสที่ 6 ไทโรจิต ความฉลาดล้ำลึก ความคิดสร้างสรรค์ และความ เป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ ความจริงใจ ชอบค้นหาสัจจะความจริงของชีวิต

8. สีม่วงเป็นพวกจิตใจละเอียดอ่อน เป็นตัวของตัวเองมีสัมผัสที่ 6 ของทางสมาธิและโน้มเอียงไป ในทางศาสนาชอบเรื่องลึกลับคนส่วนใหญ่มักจะไม่ค่อยมีสีนี้ผู้ที่สีนี้มักจะมีพลังจิตสูงแต่อาจจะมีปัญหา เกี่ยวกับบริเวณท้อง เนื่องจากจักระช่วงบนพัฒนา ล้าหน้าจักระชั้นล่าง

9. สีน้ำตาล เป็นสีที่แสดงถึงความคิดแคบๆ ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เห็นแก่ตัวชอบคุย แต่เรื่องของตัวเอง เป็นคนหน้าเบือ สีน้ำตาลเป็นสีของจักระ พลังกรรมิและอดีตที่ผ่านมา ข้อดีคือดีที่ผ่านมา ข้อดีของสีนี้ คือ เป็นสีของความขยันขันแข็ง ความมีระเบียบ และอาจหมายถึงความมุ่งมั่น ที่จะให้สู่ จุดหมายและความสำเร็จ

10. สีดำ หมายถึง การสิ้นสุดซึ่งในที่นี้อาจ หมายถึงการสิ้นสุดของสถานการณ์ หนึ่ง เพื่อเปิด โอกาสให้สถานการณ์ใหม่เข้าอาจหมายถึงการใหม่หรือความล่าช้าก็ได้บางครั้งอาจหมายถึงโรคร้ายแรง หรือเรื่องอิทธิพลมืดบางครั้งอาจหมายถึงการปกป้องตัวเองจากพลังภายนอกหรือคนผู้นั้นอาจมีความลับ ถ้าสีดำเกิดปะปนอยู่ในสีอื่นๆ เช่นปะปนอยู่กับสีแดง แสดงถึงความโกรธ อาฆาต พยาบาทถ้าปนกับสีส้ม ถึงความคิดชั่วร้าย ถ้าปนกับสีเขียวแสดงถึงความคิดหักหลัง ฉ้อฉล

11. สีขาว เป็นแสงสีที่มีความสมดุล และสมบูรณ์แบบมากที่สุด จะปรากฏกับพวกนักบุญพระ หรือผู้ฝึกสมาธิวิปัสสนาสมาสมาธิ ถ้าปรากฏเป็นเส้นแสงสีขาวผ่านเข้ามาในแสง หมายถึงข่าวสารจากมิติ อื่น เข้าพวกที่เข้าทรงมีสีขาวเข้าในแสง ในระหว่างการเข้าทรงผู้ที่มีสีขาวปรากฏอยู่ใน ออรา หมายถึง กาย แสงการชำระและฟอกให้บริสุทธิ์หรืออาจหมายถึงสภาพจิตใจที่เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์และบริสุทธิ์

12. สีน้ำเงิน หมายถึง แสงบันดาลใจหรือข่าวสารข้อมูลจากโลกวิญญาน หรือจากมิติอื่น

13. สีทอง หมายถึง เป็นพลังของจักรวาล หรือพลังจากเทพที่เข้ามาช่วยถ่ายโรคออกจากร่างกาย

14. สีเทา เป็นพวกขาดจินตนาการ หัวโบราณ ยึดถือความคิดเป็นใหญ่ เจ้าระเบียบ ถ้าเป็นสีมืด ทึบมากยิ่งขึ้นแสดงถึงอารมณ์ที่เหี่ยวเฉา สลดหดหู่ คนพวกนี้มักจะว่าเหว่ ถ้ามีจุดมืดสีนี้ในสีแสงแสดงถึง

ความคิดแง่ลบ ได้แก่ ความเกลียดเคียดแค้น หรือแม้แต่อารมณ์ฆาตกร สีเทาอ่อนไปทางสีเงิน แสดงถึงว่าสองซีกขวาได้รับการกระตุ้นก่อให้เกิดจินตนาการ และสัมผัสที่ 6 สีที่ไม่ค่อยปรากฏอยู่ด้วยกัน คือ สีน้ำเงินกับสีแดง ถ้าใครมี 2 สีนี้อยู่ด้วยกัน จะเป็นคนที่น่าอัศจรรย์ เพราะสีน้ำเงินของความสงบและสีแดงเป็นสีของความสุข คุณจะมีแต่ความสุขสงบทางจิตใจอันนี้มักจะพบในเด็กอายุต่ำกว่า 8 ขวบและในผู้ใหญ่บางรายที่รักษาโรคด้วยพลังจิตพวกนี้มักจะมีคุณสมบัติ ทั้งร่างกายและจิตใจ ทำให้ 2 สีนี้ปรากฏอยู่ร่วมกัน เป็นพื้นฐานของออร่า

#### 4. การสร้างแบบสอบถาม

##### โครงสร้างของแบบสอบถาม

มารยาท โยทงยศ(2553)ได้อธิบายไว้ว่าโครงสร้างของแบบสอบถาม ประกอบไปด้วย 3 ส่วนสำคัญ ดังนี้

1. หนังสือแนะนำหรือคำชี้แจง โดยมากมักจะอยู่ส่วนแรกของแบบสอบถาม อาจมีเจตหมายนำอยู่ด้านหน้าพร้อมคำขอบคุณ โดยคำชี้แจงมักจะระบุถึงจุดประสงค์ที่ให้ตอบแบบสอบถาม การนำคำตอบที่ได้ไปใช้ประโยชน์ คำอธิบายลักษณะของแบบสอบถาม วิธีการตอบแบบสอบถามพร้อมตัวอย่าง พร้อมทั้งจบลงด้วยชื่อและที่อยู่ของผู้วิจัย หรืออาจเพิ่มข้อความที่ระบุว่าผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลไปเปิดเผย

2. คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว คำตอบที่ได้จะเป็นข้อเท็จจริงของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น คำถามเกี่ยวกับเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ เป็นต้น การที่จะถามข้อมูลส่วนตัวอะไรบางอย่างนั้นขึ้นอยู่กับกรอบแนวความคิดในการวิจัย โดยดูว่าตัวแปรที่สนใจจะศึกษานั้นมีอะไรบางอย่างที่เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวเพื่อที่จะถามเฉพาะข้อมูลส่วนตัวที่จำเป็นในการวิจัยเรื่องนั้นๆ เท่านั้น

3. คำถามเกี่ยวกับคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัด เช่น พฤติกรรม ปรากฏการณ์หรือความคิดเห็นของผู้ตอบในเรื่องนั้นๆ เป็นชุดคำถามที่ให้ผู้ตอบบอกถึงพฤติกรรม หรือปรากฏการณ์ หรือให้แสดงความคิดเห็นในด้านต่างๆ

##### ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

การสร้างแบบสอบถามประกอบไปด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

##### ขั้นที่ 1 ศึกษาคุณลักษณะที่จะวัด

ผู้วิจัยจะต้องทราบว่าคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัดให้มีอะไรบางอย่างโดยอาจดูได้จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย กรอบแนวความคิดหรือสมมติฐานการวิจัย จากนั้นจึงศึกษาคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัดดังกล่าวให้เข้าใจอย่างละเอียดทั้งเชิงทฤษฎีและนิยามเชิงปฏิบัติการ ซึ่งอาจได้จากเอกสาร ตำรา หรือผลการวิจัยต่างๆ ที่มีลักษณะเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

##### ขั้นที่ 2 กำหนดประเภทของข้อคำถาม

ผู้วิจัยจะต้องพิจารณาประเภทของข้อคำถามที่จะวัดคุณลักษณะที่ต้องการ ซึ่งข้อ



คำถามในแบบสอบถามอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. คำถามปลายเปิด (Open Ended Question) เป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบสามารถตอบได้อย่างเต็มที่ คำถามปลายเปิดจะนิยมใช้กันมากในกรณีที่ผู้วิจัยไม่สามารถคาดเดาได้ล่วงหน้าว่าคำตอบจะเป็นอย่างไร หรือใช้คำถามปลายเปิดในกรณีที่ต้องการได้คำตอบเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างคำถามปลายปิด ตัวอย่างคำถามปลายเปิด เช่น ท่านตัดสินใจประกอบอาชีพค้าขายเพราะ .....

2. คำถามปลายปิด (Close Ended Question) เป็นคำถามที่ผู้วิจัยมีแนวคำตอบไว้ให้ผู้ตอบเลือกตอบจากคำตอบที่กำหนดไว้เท่านั้น คำตอบที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ล่วงหน้ามักได้มาจากการทดลองใช้คำถามในลักษณะที่เป็นคำถามปลายเปิด แล้วนำมาจัดกลุ่มของคำตอบ หรือได้มาจากการศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง หรือจากแนวความคิดของผู้วิจัยเอง และจากข้อมูลอื่นๆ

### ขั้นที่ 3 การร่างแบบสอบถาม

เมื่อผู้วิจัยทราบถึงคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัด และกำหนดประเภทของข้อคำถามที่จะมีอยู่ในแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงลงมือเขียนข้อคำถามให้ครอบคลุมทุกคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัด โดยเขียนตามโครงสร้างของแบบสอบถามที่ได้กล่าวไว้แล้ว และหลักการในการสร้างแบบสอบถาม ดังนี้

1. ต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าต้องการจะถามอะไรบ้าง โดยจุดมุ่งหมายนั้นจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่จะทำ
2. ต้องสร้างคำถามให้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ เพื่อป้องกันการมีข้อคำถามนอกประเด็นและมีข้อคำถามจำนวนมาก
3. ต้องถามให้ครอบคลุมเรื่องที่จะวัด โดยมีจำนวนข้อคำถามที่พอเหมาะ ไม่มากหรือน้อยเกินไป แต่จะมากหรือน้อยเท่าใดนั้นขึ้นอยู่กับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งตามปกติพฤติกรรมหรือเรื่องที่จะวัดเรื่องหนึ่งๆ นั้นควรมีข้อคำถาม 25-60 ข้อ
4. การเรียงลำดับข้อคำถาม ควรเรียงลำดับให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน และแบ่งตามพฤติกรรมย่อยๆ ไว้เพื่อให้ผู้ตอบเห็นชัดเจนและง่ายต่อการตอบ นอกจากนั้นต้องเรียงคำถามง่ายๆ ไว้เป็นข้อแรกๆ เพื่อชักจูงให้ผู้ตอบอยากตอบคำถามต่อ ส่วนคำถามสำคัญๆ ไม่ควรเรียงไว้ตอนท้ายของแบบสอบถาม เพราะความสนใจในการตอบของผู้ตอบอาจจะน้อยลง ทำให้ตอบอย่างไม่ตั้งใจ ซึ่งจะส่งผลเสียต่อการวิจัยมาก
5. ลักษณะของข้อความที่ดี ข้อคำถามที่ดีของแบบสอบถามนั้น ควรมีลักษณะดังนี้
  - ข้อคำถามไม่ควรยาวจนเกินไป ควรใช้ข้อความสั้น กระชับ ตรงกับวัตถุประสงค์และสอดคล้องกับเรื่อง
  - ข้อความ หรือภาษาที่ใช้ในข้อความต้องชัดเจน เข้าใจง่าย



- ไม่ใช่คำถามนำหรือแนะให้ตอบ
- ไม่ถามเรื่องที่เป็นความลับเพราะจะทำให้ได้คำตอบที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริง
- ไม่ควรใช้ข้อความที่มีความหมายกำกวมหรือข้อความที่ทำให้ผู้ตอบแต่ละคนเข้าใจ

ความหมายของข้อความไม่เหมือนกัน

- ไม่ถามในเรื่องที่รู้แล้ว หรือถามในสิ่งที่วัดได้ด้วยวิธีอื่น
- ข้อคำถามต้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง คือ ต้องคำนึงถึงระดับการศึกษา ความสนใจ สภาพเศรษฐกิจ ฯลฯ

- ข้อคำถามหนึ่งๆ ควรถามเพียงประเด็นเดียว เพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจนและตรงจุด ซึ่งจะง่ายต่อการนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

- คำตอบหรือตัวเลือกในข้อคำถามควรมีมากพอ หรือให้เหมาะสมกับข้อคำถามนั้น แต่ถ้าไม่สามารถระบุได้หมดก็ให้ใช้ว่า อื่นๆ โปรดระบุ .....

- ควรหลีกเลี่ยงคำถามที่เกี่ยวกับค่านิยมที่จะทำให้ผู้ตอบไม่ตอบตามความเป็นจริง เช่น ท่านมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศหรือไม่

- คำตอบที่ได้จากแบบสอบถาม ต้องสามารถนำมาแปลงออกมาในรูปของปริมาณและใช้สถิติอธิบายข้อเท็จจริงได้ เพราะปัจจุบันนี้นิยมใช้คอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนั้นแบบสอบถามควรคำนึงถึงวิธีการประมวลผลข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

#### ขั้นที่ 4 การปรับปรุงแบบสอบถาม

หลังจากที่สร้างแบบสอบถามเสร็จแล้ว ผู้วิจัยควรนำแบบสอบถามนั้นมาพิจารณาทบทวนอีกครั้งเพื่อหาข้อบกพร่องที่ควรปรับปรุงแก้ไข และควรให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจแบบสอบถามนั้นด้วยเพื่อที่จะได้นำข้อเสนอแนะและข้อวิพากษ์วิจารณ์ของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

#### ขั้นที่ 5 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์คุณภาพ

เป็นการนำเอาแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเล็กๆ เพื่อนำผลมาตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม ซึ่งการวิเคราะห์หรือตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามทำได้หลายวิธี แต่ที่สำคัญมี 2 วิธี ได้แก่

1. ความเที่ยงตรง (Validity) หมายถึง เครื่องมือที่สามารถวัดได้ในสิ่งที่ต้องการวัด โดยแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

- ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา(Content Validity) คือ การที่แบบสอบถามมีความครอบคลุมวัตถุประสงค์หรือพฤติกรรมที่ต้องการวัดหรือไม่ ค่าสถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพ คือ ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา(IOC: Index of item Objective Congruence) หรือ ดัชนีความเหมาะสม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คนขึ้นไป ประเมินเนื้อหาของข้อคำถามเป็นรายข้อ

- ความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ (Criterion-related Validity) หมายถึง ความสามารถของ

แบบวัดที่สามารถวัดได้ตรงตามสภาพความเป็นจริง แบ่งออกได้เป็นความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์และความเที่ยงตรงตามสภาพ สถิติที่ใช้วัดความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ เช่น ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์(Correlation Coefficient) ทั้งของ Pearson และ Spearman และ ค่า t-test เป็นต้น

- ความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) หมายถึงความสามารถของแบบสอบถามที่สามารถวัดได้ตรงตามโครงสร้างหรือทฤษฎี ซึ่งมักจะมีในแบบวัดทางจิตวิทยาและแบบวัดสติปัญญา สถิติที่ใช้วัดความเที่ยงตรงตามโครงสร้างมีหลายวิธี เช่น การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) การตรวจสอบในเชิงเหตุผล เป็นต้น

2. ความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง เครื่องมือที่มีความคงเส้นคงวา นั่นคือเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ผลการวัดที่แน่นอนคงที่ จะวัดกี่ครั้งผลจะได้เหมือนเดิม สถิติที่ใช้ในการหาค่าความเชื่อมั่นมีหลายวิธีแต่นิยมใช้กันคือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ คอนบาช (Conbach's Alpha Coefficient :  $\alpha$  coefficient) ซึ่งจะใช้สำหรับข้อมูลที่มีการแบ่งระดับการวัดแบบประมาณค่า (Likert Scale)

### ขั้นที่ 6 ปรับปรุงแบบสอบถามให้สมบูรณ์

ผู้วิจัยจะต้องทำการแก้ไขข้อบกพร่องที่ได้จากผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถาม และตรวจสอบความถูกต้องของถ้อยคำหรือสำนวน เพื่อให้แบบสอบถามมีความสมบูรณ์และมีคุณภาพ ผู้ตอบอ่านเข้าใจได้ตรงประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการ ซึ่งจะทำให้ผลงานวิจัยเป็นที่น่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

### ขั้นที่ 7 จัดพิมพ์แบบสอบถาม

จัดพิมพ์แบบสอบถามที่ได้รับปรุงเรียบร้อยแล้วเพื่อนำไปใช้จริงในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย โดยจำนวนที่จัดพิมพ์ควรมีน้อยกว่าจำนวนเป้าหมายที่ต้องการเก็บรวบรวมข้อมูล และควรมีการพิมพ์สำรองไว้ในกรณีที่แบบสอบถามเสียหรือสูญหายหรือผู้ตอบไม่ตอบกลับ

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กมลลา ทองสุข.(2534)สาขาวิชาโบราณคดีสมัยประวัติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้ทำการศึกษาด้านคัมภีร์หรือวรรณกรรมที่มีบทบาทต่อภาพจิตรกรรมพุทธประวัติช่างเขียนในสมัยรัชกาลที่ 3 เป็นต้นไป ใช้คัมภีร์พระปฐมสมโพธิกถา ฉบับพระสมเด็จพระมหาสมณเจ้ากรมพระปรมานุชิตชิโนรสเป็นข้อมูลในการสร้างภาพ สมัยก่อนหน้ารัชกาลที่ 3 ขึ้นไปใช้คัมภีร์ปฐมสมโพธิฉบับเก่าซึ่งมีอยู่เดิมเป็นหลัก

ด้านเกี่ยวกับบทบาทของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ที่มีต่อภาพจิตรกรรมมารวิชัย ช่างเขียนใช้ทัศนศิลป์ในเรื่องรามเกียรติ์เป็นสัญลักษณ์แทนพระยาวัวสวตีมารส่วนมารชั้นรองๆ ลงไปไม่ได้เจาะจงตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่องรามเกียรติ์เพียงแต่มีลักษณะบางอย่างคล้ายคลึงกันเท่านั้น และภาพกนก มีทั้งที่เป็นชาวบ้าน สามัญชน ชาวต่างชาติ สัตว์ธรรมชาติ สัตว์หิมพานต์ และอมมนุษย์หรือสัตว์ผสม

ด้านที่เกี่ยวกับปรัชญาธรรม ภาพมารวิชัยเป็นภาพเล่าเรื่องพุทธประวัติซึ่งช่างเขียนใช้เป็นสื่ออธิบายให้เห็นถึงอารมณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในจิตใจของพระพุทธองค์ ซึ่งเป็นนามธรรมออกมาเป็นรูปธรรม ในรูปการใช้สัญลักษณ์ เช่น การใช้ตัวทศกัณฐ์เป็นสัญลักษณ์ของพระยาวัสวดีมาร (กิเลส)

เสมอชัย พูลสุวรรณ.(2539)ได้มีการศึกษาเพื่อสืบค้นความหมายของจิตรกรรมพุทธศิลป์ ในวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา ระหว่างต้นพุทธศตวรรษที่ 19 ถึง 21 ครอบคลุมคิดหลักในการวิเคราะห์คือ จิตรกรรมพุทธศิลป์ของไทย ซึ่งมักมีเนื้อหาและตำแหน่งของภาพที่ถูกกำหนดให้สัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบกับผังและประเภทของอาคารพุทธสถานนั้น น่าจะมีได้เป็นแต่เพียงงานประดับตกแต่งเพื่อความงาม หรือเป็นภาพเล่าเรื่องอย่างสามัญเท่านั้น หากแต่ว่าจิตรกรรมอาจได้ทำหน้าที่สำคัญอีกประการหนึ่งเพื่อเป็นสื่อสัญลักษณ์ที่สร้างความหมายพิเศษบางประการให้กับพุทธสถาน ด้วยเหตุนี้ การศึกษาความหมายของจิตรกรรมไทยโบราณ นอกจากที่ผู้ศึกษาจะให้ความสำคัญกับเนื้อหาโดยตรง และแง่มุมทางสุนทรียะของภาพแล้ว ยังสมควรต้องวิเคราะห์สาระในเชิงสัญลักษณ์ที่ภาพได้สื่อออกมา โดยสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ โดยรวมของพุทธสถานอีกด้วย

จิราภา เต็งไตรรัตน์ และคณะ.(2552) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ได้มีการนำเสนอหลักการ ทฤษฎี และการวิจัยค้นคว้าเพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ทางจิตวิทยาเพื่อที่จะได้เข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์โดยครอบคลุมสาระสำคัญของกระบวนการทางจิตวิทยา เนื้อหาประกอบด้วยประวัติและสาขาต่างๆ ของจิตวิทยา พื้นฐานทางชีววิทยา ระบบประสาท สมอง ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ การรับรู้ บุคลิกภาพ และพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์

มารยาท โยทองยศ.(2553) สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพได้อธิบายถึงความสำคัญของการทำแบบสอบถามไว้ว่า แบบสอบถาม(Questionnaire) เป็นเครื่องมือวิจัยชนิดหนึ่งที่ถูกนิยมนำมาใช้กันมากในหมู่นักวิจัย ทั้งนี้เพราะการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามเป็นวิธีที่สะดวกและสามารถใช้วัดได้อย่างกว้างขวาง แบบสอบถามส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของคำถามเป็นชุดๆ ที่ได้ถูกรวบรวมไว้อย่างมีหลักเกณฑ์และเป็นระบบ เพื่อให้วัดสิ่งที่คุณวิจัยต้องการจะวัดจากกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรเป้าหมายให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริงทั้งในอดีต ปัจจุบันและการคาดคะเนเหตุการณ์ในอนาคต การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามสามารถทำได้ด้วยการสัมภาษณ์หรือให้ผู้ตอบตอบด้วยตนเอง วัตถุประสงค์ของการวิจัยและเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรเป้าหมาย อันจะนำมาซึ่งผลการวิจัยที่ความถูกต้องและเชื่อถือได้มากที่สุด

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาค้นคว้าออกเป็น 2 ส่วน คือศึกษาเรื่องมารในความเชื่อทางพุทธศาสนา อีกส่วนหนึ่งคือวิเคราะห์อิทธิพลด้านรูปแบบจิตรกรรมที่นำเสนอเรื่องมารในความเชื่อทางพุทธศาสนา ทั้งนี้เพื่อที่จะนำเสนอให้เห็นถึงกระบวนการของการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีเหตุและผล เพื่อที่จะนำมาซึ่งการทำงานเข้าใจในส่วนของแนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน ในส่วนของวิธีการวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้มีส่วนประกอบในการวิจัยดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือภาพร่างจำนวน 50 ชิ้น ที่มาจากการศึกษาค้นคว้าในเรื่อง มารทางพุทธศาสนา ซึ่งประกอบด้วย

- กิเลสมาร
- ชันธมาร
- เทวบุตรมาร
- อภิสังขารมาร
- มัจจุมาร

กลุ่มตัวอย่างคือ ประชากรทั้งหมดของเรื่อง มาร ที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าเป็นภาพร่างจำนวน 50 ชิ้นแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นภาพร่างเหมือนจริงได้จำนวน 10 ภาพเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยกำหนดให้

กลุ่มตัวอย่างชุดที่ 1 กิเลสมาร ประกอบด้วย

- โทสะ
- โลภะ
- โมหะ

กลุ่มตัวอย่างชุดที่ 2 ผจญมาร ประกอบด้วย

- ชันธมาร

- เทวปทุมมาร
- อภิสังขารมาร
- มัจจุมาร

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การทำวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือในการวิจัยเกิดจากการที่ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลแนวความคิดเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลทางภาพที่เกี่ยวข้องที่ปรากฏตามเอกสารแล้วนำมาวิเคราะห์มาสร้างเป็นภาพสเก็ต 2 มิติ จำนวน 50 ชิ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพสเก็ตทั้งหมดเลือกมา 10 ภาพ มาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมจำนวน 2 ชุดและสร้างแบบสอบถามเพื่อสรุปผลความเข้าใจเรื่องมารของผู้ที่ได้ชมผลงาน ซึ่งกล่าวได้โดยสรุปว่าเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

1. ผลงานจิตรกรรมเกี่ยวกับมารจำนวน 2 ชุด
2. แบบสอบถามความเข้าใจเรื่องมารของผู้ที่ได้ชมผลงาน

### การสร้างแบบสอบถาม

1. ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามโดยแสดงความคิดเห็นในลักษณะมาตราส่วนประมาณ (Rating Scale) โดยยึดหลักของ Ling Scale แบ่งเป็น 5 ระดับดังนี้

ระดับความคิดเห็น	มากที่สุด	ให้คะแนนเท่ากับ 5
ระดับความคิดเห็น	มาก	ให้คะแนนเท่ากับ 4
ระดับความคิดเห็น	ปานกลาง	ให้คะแนนเท่ากับ 3
ระดับความคิดเห็น	น้อย	ให้คะแนนเท่ากับ 2
ระดับความคิดเห็น	น้อยที่สุด	ให้คะแนนเท่ากับ 1

เมื่อได้ค่าคะแนนแล้วผู้วิจัยนำคะแนนดังกล่าวคือน้ำหนักของคะแนน และกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนเพื่อนาอภิปรายผลดังนี้

4.60 - 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.60 - 4.50	หมายถึง	มาก
2.60 - 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.60 - 2.50	หมายถึง	น้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นเพิ่มเติม และข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบประเมิน โดยเป็นคำถามปลายเปิด (Open - ended)

2. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS
3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ค่าร้อยละ(Percentage)

3.2 ค่าเฉลี่ย(Arithmetic Mean)

3.3 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation)

### การตรวจสอบเครื่องมือ

1. ผู้วิจัยนำภาพร่างผลงานจริงจำนวน 10 ภาพที่มาจากภาพร่างจำนวน 50 ชิ้นและแบบสอบถามประเมินความคิดเห็นที่สร้างเสร็จแล้วนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ ทำการตรวจสอบและแก้ไขความถูกต้อง

2. นำแบบประเมินความคิดเห็นที่สร้างขึ้นไปขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ (ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ศิลปินและอาจารย์ผู้สอนศิลปะ) พิจารณาความถูกต้อง และความเหมาะสมของเนื้อหา สำนวนภาษาความชัดเจน และให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบร่าง ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุง

### 3.วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในวิธีการรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนด้วยกันคือ

1. ข้อมูลทางด้านเนื้อหาและรูปแบบ มาร ทางพุทธศาสนาที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและข้อมูลทางภาพที่เกี่ยวข้องในความเชื่อเรื่อง มาร ที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ โดยในข้อมูลส่วนด้านเนื้อหาเกิดจากการรวบรวมข้อมูลในความเชื่อเรื่องมารที่ปรากฏอยู่ในคำสอนทางศาสนา พุทธและศาสนาต่างๆ รวมถึงรากฐานทางแนวคิดความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อรูปแบบศิลปกรรมภายในประเทศไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในส่วนข้อมูลภาพที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลภาพศิลปกรรมที่แสดงในเรื่องมารทางพุทธศาสนาในช่วงปีพุทธศตวรรษที่ 4 ถึงปัจจุบันรวมถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมเรื่องมารในความเชื่อทางพุทธศาสนาในประเด็นกระบวนการคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตวิทยาการรับรู้ และ วิเคราะห์ส่วนประกอบทางศิลปะ เรื่อง เส้น โครงสร้าง รูปร่าง รูปทรง บริเวณว่าง และสี ซึ่งผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลทั้งหมดนี้มาประมวลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในลำดับต่อไป

2. ข้อมูลภาคสนาม คือ ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม การแสดงความคิดเห็นรวมถึงความเข้าใจในประเด็นเรื่อง มาร ในคำสอนทางพุทธศาสนา

### 4. วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานที่ผ่านการสุ่มแบบเจาะจงที่เป็นภาพร่างของผู้วิจัยและเพื่อให้ได้ความเที่ยงตรงในผลของการวิจัยจึงได้กำหนดหลักเกณฑ์ของการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ โดยแบ่งหัวข้อที่ใช้ในการวิเคราะห์ดังนี้

## วิเคราะห์ในส่วนของเนื้อหา

ในกรณีนี้ก็คือ การวิเคราะห์ในเนื้อหานั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความเป็นมาและเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับ มาร ที่อยู่ในคำสอนทางพุทธศาสนาและความเข้าใจของบุคคลทั่วไปเพื่อที่จะเป็นข้อมูลในแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้บุคคลที่สนใจในคำสอนทางพุทธศาสนาได้เข้าใจในประเด็นเรื่อง มาร ได้ดีมากขึ้น

ทั้งนี้หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าพบว่ารูปแบบ มาร ของคนไทยส่วนใหญ่ที่ได้รับกันมาอย่างยาวนานจนถึงปัจจุบันนี้พบว่ามีรากฐานมาจากเนื้อหาพุทธประวัติที่ปรากฏอยู่ในคัมภีร์ปฐมสมโพธิของสมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก ซึ่งคัมภีร์ปฐมสมโพธิของสมเด็จพระปฐมบรมมหาชนกนั้นก็ได้รับอิทธิพลมาจากแหล่งอื่นซึ่งได้รับเอาอิทธิพลความเชื่อทางพุทธศาสนาฝ่ายมหายานมาผสมผสานจนทำให้เรื่อง มาร ที่ปรากฏอยู่ในคัมภีร์ปฐมสมโพธิของสมเด็จพระปฐมบรมมหาชนกมีเรื่องอิทธิปาฏิหาริย์และกลายเป็นต้นแบบทางเนื้อหาในการสร้างงานจิตรกรรมที่ปรากฏอยู่ตามศาสนสถานของไทยและด้วยเหตุนี้เองทำให้ผู้ได้รับชมงานจิตรกรรมฝาผนังเข้าใจ มาร ตามที่ตนพบเห็น สิ่งนี้อาจทำให้ผู้คนหลงไปจากเหตุผลหลักในคำสอนเรื่อง มาร

ซึ่งการรวบรวมเนื้อหาเรื่องมารในคำสอนทางพุทธศาสนา สามารถกล่าวโดยสรุปได้ดังนี้คือ

- 1.กิเลสมาร มีความหมายว่าอุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดจากกระบวนการคิดหรือสติปัญญาซึ่งประกอบด้วย
  - 1.1 โทสะ คือ อุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดความโกรธ ความขัดเคือง ความไม่พอใจ
  - 1.2 โมหะ คือ อุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดความหลง ความเขลา ความโง่ ความไม่รู้ตามที่เป็นจริง
  - 1.3 โลกะ คือ อุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดความโลภ ความอยากได้เกิดจากเกิดจากตัณหาคือความทะยานอยากได้
2. ชันถมาร มีความหมายว่าอุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดจากร่างกาย, อารมณ์สุข ทุกข์, ความทรงจำที่เคยได้รับมาผ่านหู ตา จมูก ลิ้น กาย ใจ, สังขาร, วิญญาณ
3. เทวปุตตมาร มีความหมายว่าอุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดจากเทพ เทวดา รวมไปถึงมนุษย์
4. อภิสังขารมาร มีความหมายว่า ผลกรรมที่เราทำไว้ในอดีตที่ผ่านมากลายเป็นอุปสรรคขัดขวางต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ
5. มัจจุมาร มีความหมายว่าความตายเป็นอุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงาม



ซึ่งจากข้อมูลนี้เป็นข้อมูลที่จะทำให้บุคคลทั่วไปเข้าใจในประเด็นเรื่องของมารที่เป็นสิ่งไม่ดีได้กระจ่างมากขึ้น ผู้วิจัยได้นำเอาแนวความคิดและความหมายของประเด็นนี้มาสร้างเป็นภาพร่างเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานภายใต้แนวความคิดเรื่องมารทั้ง 5 ในคำสอนทางพุทธศาสนา

### วิเคราะห์กลวิธีในการสร้างสรรค์งาน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์กลวิธีในการสร้างงานจิตรกรรม จากข้อมูลเอกสาร การศึกษาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ทั้งข้อมูลภาพถ่าย และผลงานศิลปะ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของเนื้อหาและขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์งานดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลเรื่องมารทางพุทธศาสนา
2. ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาในการสร้างงานศิลปกรรมเกี่ยวกับมารในคำสอนทางพุทธศาสนา
3. รูปแบบของงานสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเรื่อง มาร กับโครงสร้างทางทัศนศิลป์ในตัวงาน
4. สรุปข้อมูล
5. เสกิตผลงาน
6. นำสเก็ตมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครายลิกขนาด 1.50 x 1.30 ม. จำนวน 10 ชิ้น

### 5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่องมารทางพุทธศาสนาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมโดยมุ่งหวังให้ผู้คนทั่วไปเข้าใจในประเด็นเรื่อง มาร มากขึ้น ซึ่งแบ่งข้อมูลออกมาวิเคราะห์ด้วยกัน 2 ข้อก็คือ

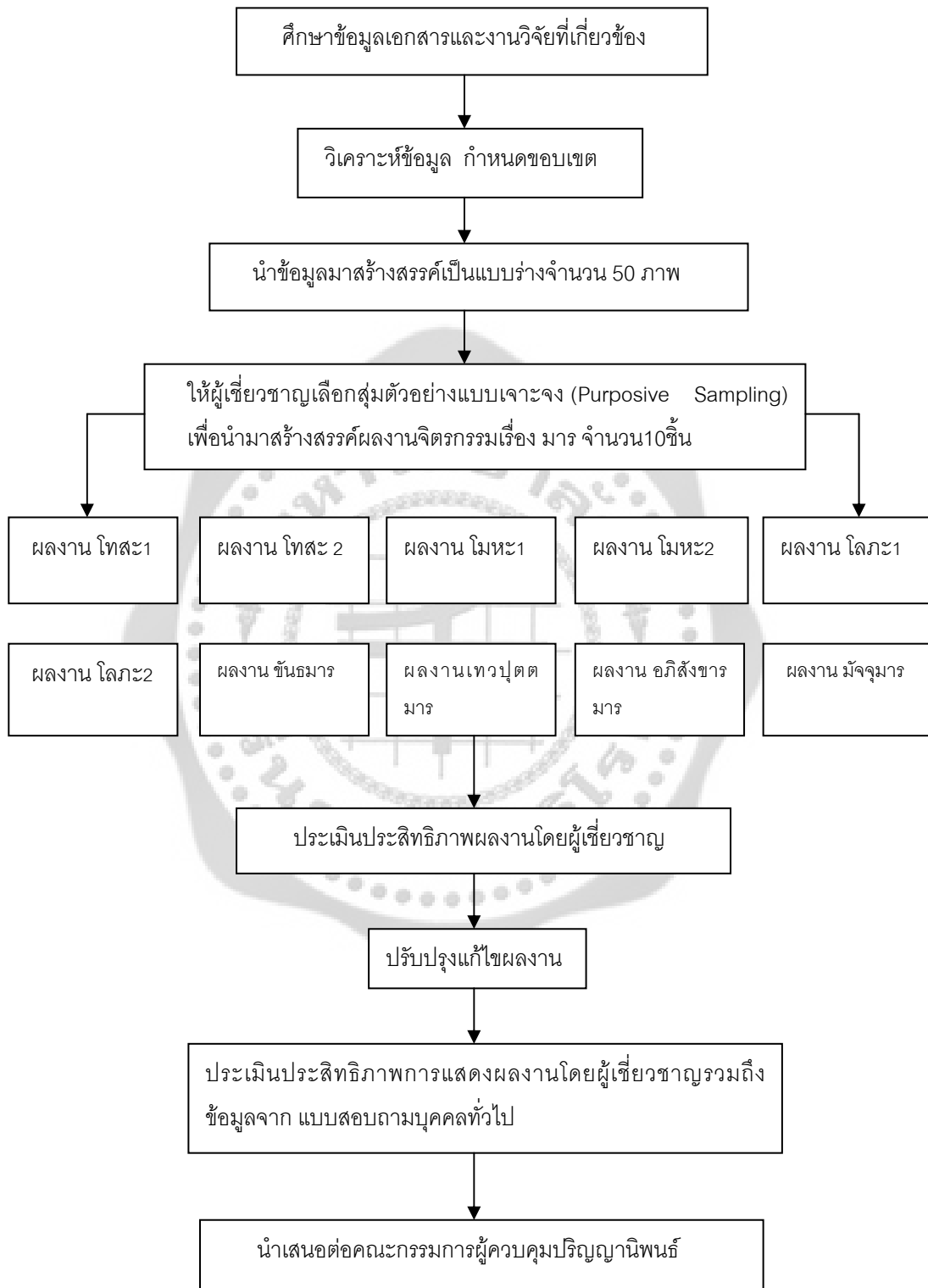
1. วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนเนื้อหาโดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาในเรื่อง มาร ทางพุทธศาสนาและข้อมูลภาพที่เกี่ยวข้องกับ มาร ทางพุทธศาสนา ซึ่งผู้วิจัยได้นำเอามาวิเคราะห์เพื่อการประเมินผลและนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

#### 2. วิเคราะห์กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน

โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งสองส่วนที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาข้างต้นนี้ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจในเรื่อง มาร ทางพุทธศาสนาของบุคคลทั่วไปมีการเข้าใจที่เปลี่ยนแปลงไปจากคำสอนเดิม จึงมีความน่าสนใจไม่น้อยที่จะนำประเด็นเรื่อง มาร ที่เป็นเนื้อหาที่ว่าด้วยสิ่งที่ไม่ดีและควรหลีกเลี่ยงมาสร้างสรรค์เป็นผลงานเพื่อให้คนได้เข้าใจและเริ่มตระหนักเพื่อหลีกเลี่ยงได้อย่างถูกต้อง

จากข้อมูลที่ได้เห็นได้ชัดว่าเรื่อง มาร ที่อยู่ในคำสอนทางพุทธศาสนาเป็นเรื่องนามธรรมและมีความทับซ้อนกันอยู่กับภาพลักษณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงภายในตัวของมนุษย์ ดังนั้นรูปแบบที่ออกมาจึงมีลักษณะภาพที่ทับซ้อนกันอยู่

การกำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและพัฒนาผู้วิจัยทำการวิจัยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 62 กรอบขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและพัฒนา

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางการวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ และอักษรย่อในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

X แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

#### การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามจำนวน 200 ชุด และทำการวิเคราะห์และนำเสนอโดยแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 รายละเอียดของผลงาน และข้อมูลความคิดเห็น ทศนคติ เกี่ยวกับรูปแบบผลงานศิลปะเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์

ตอนที่ 3 ข้อมูลความคิดเห็นแบบปลายเปิดแสดงความคิดเห็น

## สูตร ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### 1. ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{n}$$

เมื่อ	$X$	=	ค่าเฉลี่ย
	$f$	=	ความถี่
	$X$	=	คะแนน
	$n$	=	จำนวนผู้ตอบแบบทดสอบ

### 2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{n}}$$

เมื่อ	S.D.	=	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$f$	=	จำนวนผู้ตอบในแต่ละข้อ
	$X$	=	จุดกลางของคะแนนแต่ละชั้น
	$n$	=	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามแสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ  
ของลักษณะข้อมูลส่วนตัวของผู้กรอกแบบสอบถาม

ลักษณะข้อมูลส่วนตัว	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	80	40
หญิง	120	60
รวม	200	100
2. อายุ		
ไม่เกิน18 ปี	23	11.5
19--30 ปี	95	47.5
31- 45 ปี	34	17.0
46- 60 ปี	33	16.5
61 ปีขึ้นไป	15	7.5
รวม	200	100
3. การศึกษา		
ประถมศึกษา /มัธยมศึกษาตอนต้น	6	3.0
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	17	8.5
อนุปริญญา	9	4.5
ปริญญาตรี	137	68.5
ปริญญาโทขึ้นไป	31	15.5
รวม	200	100
4. นับถือศาสนา		
ศาสนาพุทธ	176	88.0
ศาสนาคริสต์	9	4.5
ศาสนาอิสลาม	15	7.5
ศาสนาพราหมณ์-ฮินดู	0	0
ศาสนาซิกข์	0	0
อื่น ๆ .....	0	0
รวม	200	100

ตาราง 1 (ต่อ)

ลักษณะข้อมูลส่วนตัว	จำนวน(คน)	ร้อยละ
5. รู้เรื่อง มาร ในคำสอนทางศาสนาพุทธ		
รู้เรื่อง มาร	6	3.0
เคยได้รับรู้เรื่อง มาร มาบ้าง	167	83.5
ไม่เคยได้รับรู้	27	13.5
รวม	200	100
6. เคยรับรู้เรื่องพญาวัวสวตีมารที่ปรากฏในพุทธประวัติแบบปฐมสมโพธิกถา		
รู้เรื่องพญาวัวสวตีมารที่ปรากฏในพุทธประวัติ	4	2.0
เคยได้รับรู้เรื่องพญาวัวสวตีมารที่ปรากฏในพุทธประวัติมาบ้าง	17	8.5
ไม่เคยได้รับรู้	179	89.5
รวม	200	100

### สรุปผล ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ดังนี้

1. เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 40
2. เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 60
3. อายุ 19--30 ปี มากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ 47.5
4. การศึกษาระดับประถมศึกษา /มัธยมศึกษาตอนต้นคิดเป็นร้อยละ3
5. การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. คิดเป็นร้อยละ 8.5
6. การศึกษาระดับอนุปริญญา คิดเป็นร้อยละ4.5
7. การศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ68.5
8. การศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ15.5
9. นับถือศาสนาพุทธคิดเป็นร้อยละ88
10. นับถือศาสนาคริสต์คิดเป็นร้อยละ4.5
11. นับถือศาสนาอิสลามคิดเป็นร้อยละ7.5
12. รู้เรื่อง มาร ในคำสอนทางศาสนาพุทธคิดเป็นร้อยละ 3
13. เคยได้รับรู้เรื่อง มาร มาบ้างคิดเป็นร้อยละ83.5
14. ไม่เคยได้รับรู้เรื่อง มาร ในคำสอนทางศาสนาพุทธคิดเป็นร้อยละ13.5
15. รู้เรื่องพญาวัวสวตีมารที่ปรากฏในพุทธประวัติคิดเป็นร้อยละ2
16. เคยได้รับรู้เรื่องพญาวัวสวตีมารที่ปรากฏในพุทธประวัติมาบ้างคิดเป็นร้อยละ8.5

17. ไม่เคยได้รับรู้เรื่องพญาวัวสวตีมารที่ปรากฏในพุทธประวัติคิดเป็นร้อยละ89.5

## ตอนที่ 2 รายละเอียดของผลงาน และข้อมูลความคิดเห็น ทศนคติ เกี่ยวกับรูปแบบผลงานศิลปะเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์

การสร้างสรรค์ผลงานเรื่อง มार ในคำสอนทางพุทธศาสนาได้มีการอธิบายไว้ดังนี้คือ มารมีอยู่ 5 ประเภทด้วยกันประกอบด้วย 1. กิเลสมาร 2. ชันธมาร 3. อภิสังขารมาร 4. เทวปุตตมาร 5. มัจจุมาร และจากข้อมูลดังนี้ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นงานจิตรกรรม 2 ชุดด้วยกันคือ 1. กิเลสมาร 2. ผจญมาร โดยชุดที่ 1. กิเลสมาร ประกอบด้วย 1. โทสะ 2. โมหะ 3. โลภะ ชุดที่ 2. ผจญมาร ประกอบด้วย 1. ชันธมาร 2. อภิสังขารมาร 3. เทวปุตตมาร 4. มัจจุมาร ซึ่งผลงานชุดที่ 1 เป็นผลงานที่แสดงถึงรายละเอียดในด้านเนื้อหาของ กิเลสมาร ส่วนผลงานชุดที่ 2 เป็นรูปแบบมารทั้งหมดที่ได้มีการกล่าวถึงในคำสอนทางพุทธศาสนาโดยยกเว้นในส่วนของกิเลสมารเท่านั้น

ในกระบวนการการเลือกรูปแบบเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ทำการสกัดผลงานขึ้นมาก่อน การสกัดงานจำลองขึ้นมาที่ผู้วิจัยได้สกัดภาพจำนวนทั้งหมด 50 ชิ้น แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกภาพสกัดทั้งหมด 50 ชิ้นนั้นโดยถือเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จากนั้นผู้เชี่ยวชาญได้เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive Sampling) จากภาพสกัดทั้งหมด แล้วคัดเลือกมา 10 ชิ้นผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

### ผลงานชุดที่ 1 กิเลสมาร

ในการสร้างผลงานชุดที่ 1 กิเลสมารเป็นการนำเอาการนำเสนอมารรูปแบบหนึ่งในคำสอนทางพุทธศาสนาที่กล่าวถึงเรื่องมาร คือ กิเลสมาร โดยในกิเลสมารนั้นมีการแบ่งย่อยออกเป็นสามส่วนด้วยกันคือ 1. โทสะ 2. โมหะ 3. โลภะ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่องราวคำสอนเกี่ยวกับกิเลสมารและสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการที่ได้รับรู้มาเป็นผลงานดังนี้



## ผลงานชิ้นที่ 1 “โทสะ1”



ภาพประกอบ 63 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน “โทสะ1” ขนาด 150x130 ซม.

เทคนิค สีอะครายลิกบนผ้าใบ

ผลงาน โทสะ 1 เป็นรูปแบบที่เกิดจากการนำเอาลักษณะภาพหัวโขนของทศกัณฐ์ซึ่งเป็นรูปแบบที่เป็นตัวแทนกิเลสตั้งแต่โบราณมาซ้อนทับกับภาพใบหน้าของมนุษย์ เพื่อสื่อถึงการร่วมกันและคงอยู่ภายใต้สภาวะที่มีความขัดแย้งกันเองภายในตัวของมนุษย์ ในผลงานชิ้นนี้เป็นการนำเสนอรูปแบบมารแบบ โทสะ โทสะนั้นเป็นเหตุในทางลบด้วยความโกรธ โมหะ

โดยในผลงานชิ้นนี้ใช้สีในลักษณะโทนร้อนซึ่งเน้นใช้สีแดงเป็นหลักเนื่องด้วยสีแดงมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์ในหลายทางด้วยกันซึ่งในทางลบจะสื่อถึงความโมโห ความกร้าวร้าว อันตราย ความรุนแรง ความผิดพลาด

ตาราง 1 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน ชุดที่ 1 “กิเลสमार” ชั้นที่ 1 “โทสะ 1”

- 5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด  
 4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก  
 3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง  
 2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย  
 1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

ข้อ	ทางด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{x}$	S.D	ระดับ ความ คิดเห็น
		5	4	3	2	1			
1	รับรู้ถึงความรู้สึกโกรธที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “โทสะ 1”	64	61	46	24	5	3.77	25.16	มาก
2	เมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ 1” แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโกรธเกิดขึ้น	49	66	55	23	7	3.63	24.28	มาก
3	เมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ 1” ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสमार (โทสะ) มากขึ้น	54	53	62	21	10	3.6	22.96	มาก
4	ชื่นชอบผลงาน “โทสะ 1”	79	66	49	4	2	4.08	35.41	มาก

สรุปผล จากตาราง 1 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โทสะ 1”

1. ชื่นชอบผลงาน “โทสะ 1” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.08 เห็นด้วยมาก
2. รับรู้ถึงความรู้สึกโกรธที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “โทสะ 1” มีค่าเฉลี่ย 3.77 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ 1” แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโกรธเกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.63 เห็นด้วยมาก
4. เมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ 1” ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสमार (โทสะ) มากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.6 เห็นด้วยมาก

## ผลงานชิ้นที่ 2 “โทสะ2”



ภาพประกอบ 64 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน “โทสะ2” ขนาด 150x130 ซม.  
เทคนิค สีอะครายลคบนผ้าใบ

ผลงาน โทสะ 2 ผลงานชิ้นนี้เป็นการนำเสนอรูปแบบมารแบบ โทสะ โทสะนั้นเป็นเหตุในทางลบด้วยความโกรธ โมโห เป็นการนำเอารูปแบบภาพลักษณะหัวโขนของตัวทศกัณฐ์ซึ่งเป็นรูปแบบที่เป็นตัวแทนกิเลสตั้งแต่โบราณมาซ้อนทับกับภาพวาดทางจิตรกรรมไทยและรูปใบหน้าของมนุษย์ เพื่อสื่อถึงการร่วมกันและคงอยู่ภายใต้สภาวะที่มีความขัดแย้งกันเองภายในตัวของมนุษย์และความร้อนรน วุ่นวายภายใน และได้พัฒนาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงรูปแบบต่อจากผลงานโทสะ 1 ในด้านการใช้สีใช้สีโทนร้อนซึ่งเน้นใช้สีแดงเป็นหลักเนื่องด้วยสีแดงมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์ในหลายทางด้วยกันซึ่งในทางลบจะสื่อถึงความโมโห ความกร้าวร้าว อันตราย ความรุนแรง

ตาราง 2 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน ชุดที่1 “กิเลสमार” ชั้นที่ 2 “โทสะ2”

5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก

3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย

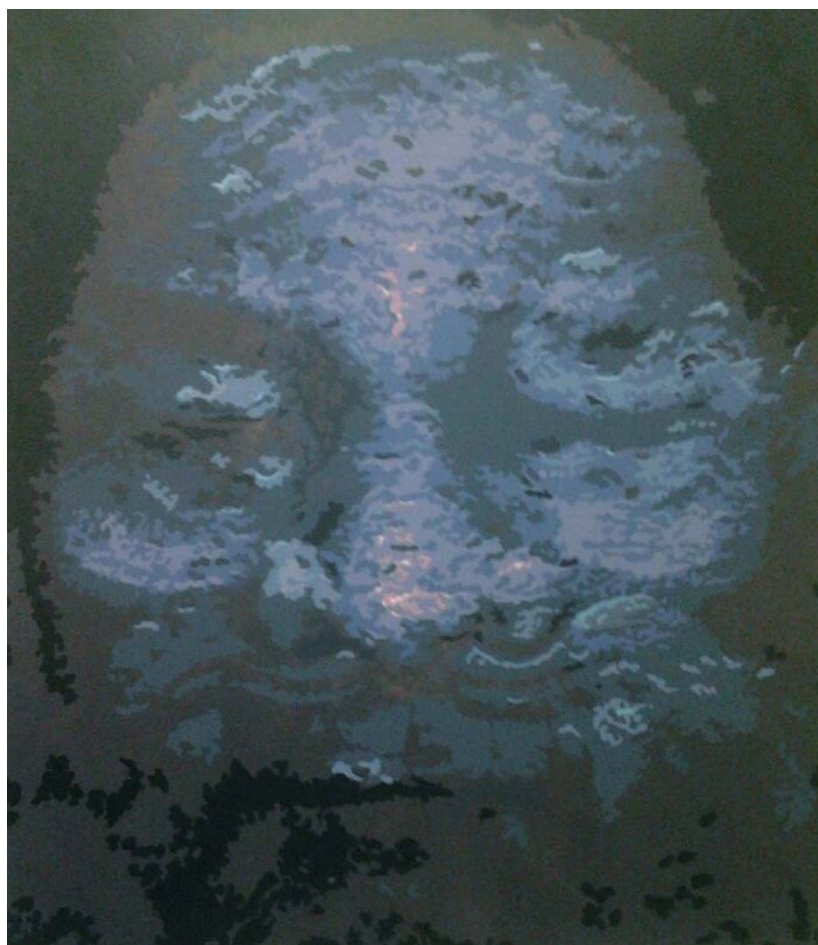
1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

ข้อ	ทางด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{x}$	S.D	ระดับ ความเห็น
		5	4	3	2	1			
1	รับรู้ถึงความรู้สึกโกรธที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “โทสะ2”	51	65	47	18	19	3.55	20.73	มาก
2	เมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ2” แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโกรธเกิดขึ้น	46	47	59	25	23	3.34	15.49	ปานกลาง
3	เมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ2” ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสमार (โทสะ) มากขึ้น	49	67	54	24	6	3.65	24.58	มาก
4	ชื่นชอบผลงาน “โทสะ2”	64	71	50	9	6	3.89	30.63	มาก

สรุปผล จากตาราง 2 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โทสะ2”

1. ชื่นชอบผลงาน “โทสะ2” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.89 เห็นด้วยมาก
2. เมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ2” ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสमार (โทสะ) มากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.65 เห็นด้วยมาก
3. รับรู้ถึงความรู้สึกโกรธที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “โทสะ2” มีค่าเฉลี่ย 3.55 เห็นด้วยมาก
4. เมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ2” แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโกรธเกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.34 เห็นด้วยปานกลาง

## ผลงานชิ้นที่ 3 “โมหะ1”



ภาพประกอบ 65 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน “โมหะ1” ขนาด 150x130 ซม.  
เทคนิค สีอะครายลึคบนผ้าใบ

ผลงาน โมหะ 1 คือมารที่เป็นอุปสรรคที่เกิดจากความหลงผิด ความไม่รู้จริง โดยในผลงานชิ้นนี้เป็นรูปแบบที่เกิดจากการนำเอาลักษณะภาพใบหน้าของยักษ์ซึ่งเป็นรูปแบบที่เป็นตัวแทนด้านลบตามคติความเชื่อที่มีมาตั้งแต่โบราณมาซ้อนทับกับภาพผลงานส่วนตัวของผู้วิจัยที่สร้างขึ้นเป็นรูปของคูลีมาลที่มีประวัติความเป็นมาในการฆ่ามนุษย์จำนวนมากเพื่อให้ได้บรรลุธรรมซึ่งเป็นหนทางที่ผิด ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงใช้ภาพของคูลีมาลเป็นตัวแทนของการหลงผิด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเอาภาพใบหน้าของมนุษย์มาซ้อนทับเข้าไปอีกชั้น เพื่อสื่อถึงการร่วมกันและคงอยู่ภายใต้สภาวะที่มีความขัดแย้งกันเองภายในตัวของมนุษย์ ในผลงานชิ้นนี้เป็นการนำเสนอรูปแบบมารแบบ โมหะ โมหะนั้นเป็นเหตุในทางลบด้วยความหลงผิด ความไม่รู้

โดยในผลงานชิ้นนี้ใช้สีในลักษณะโทนสีม่วงและสีเทาเนื่องด้วยสีม่วงมีอิทธิพลให้ในทางลบต่อมนุษย์คือ ความรู้สึกกลัดกลับ โศกเศร้า เสียใจ ผิดหวัง และสีเทาส่งอิทธิพลในทางลบคือโศกเศร้า การเสีอมลง นำเปื้อ

### ตาราง 3 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน ชุดที่1 “กิเลสमार” ชั้นที่ 3 “โมหะ1”

- 5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด  
 4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก  
 3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง  
 2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย  
 1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

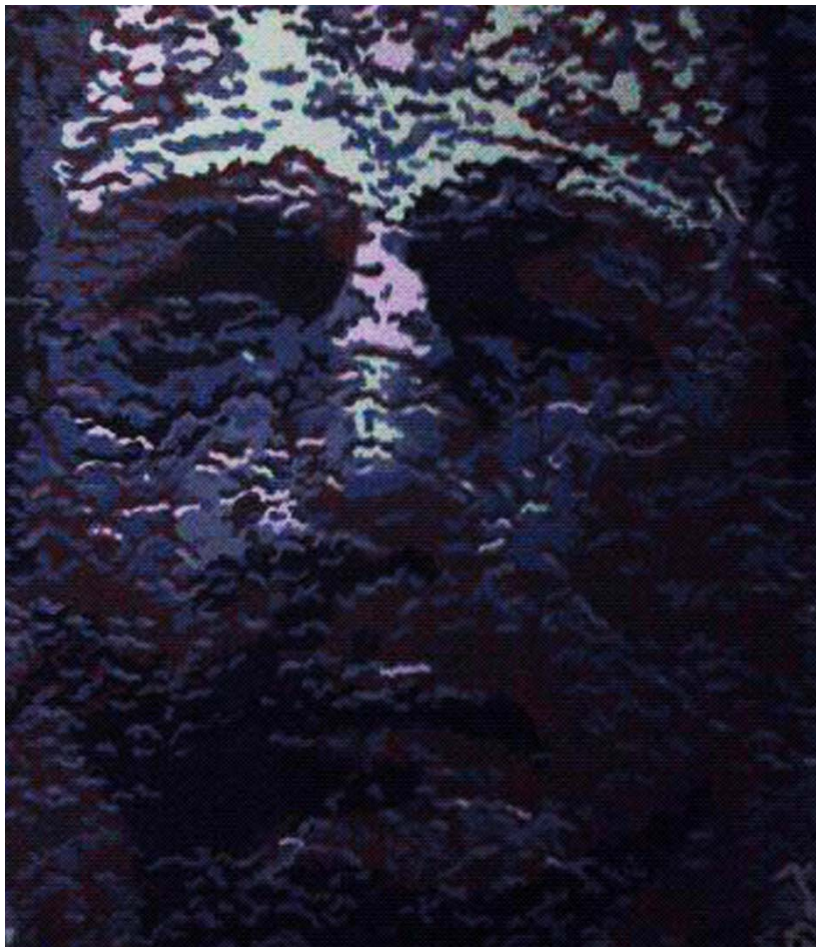
ข้อ	ทางด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{x}$	S.D	ระดับ ความเห็น
		5	4	3	2	1			
1	รับรู้ได้ถึงความหลง ความไม่รู้ ที่ปรากฏ อยู่ในผลงาน “โมหะ1”	51	56	61	22	10	3.58	22.59	มาก
2	เมื่อได้ชมผลงาน “โมหะ1” แล้วรู้สึกถึงผลร้าย เมื่อความหลง ความไม่รู้ เกิดขึ้น	26	39	46	48	41	2.80	8.63	ปานกลาง
3	เมื่อได้ชมผลงาน “โมหะ1” ทำให้เข้าใจใน เรื่องกิเลสमार (โมหะ) มากขึ้น	27	37	53	40	43	2.82	9.43	ปานกลาง
4	ชื่นชอบผลงาน “โมหะ1”	62	69	52	9	8	3.84	29.38	มาก

### สรุปผล จากตาราง 3 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โมหะ1”

1. ชื่นชอบผลงาน “โมหะ1” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.84 เห็นด้วยมาก
2. รับรู้ได้ถึงความหลง ความไม่รู้ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “โมหะ1” มีค่าเฉลี่ย 3.58 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงาน “โมหะ1” ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสमार (โมหะ) มากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.82 เห็นด้วย  
ปานกลาง
4. เมื่อได้ชมผลงาน “โมหะ1” แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความหลง ความไม่รู้ เกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.80 เห็น  
ด้วยปานกลาง



## ผลงานชิ้นที่ 4 “โมหะ2”



ภาพประกอบ 66 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4 ชื่อผลงาน “โมหะ2” ขนาด 150x130 ซม.  
เทคนิค สีอะครายลคบนผ้าใบ

ผลงาน โมหะ 2 ในผลงานชิ้นนี้ใช้สีในลักษณะเช่นเดียวกับผลงาน “โมหะ1” คือใช้โทนสีม่วงและสีเทาเป็นหลัก ด้านรูปแบบได้นำเอาใบหน้าของผู้เคร่งศาสนามาซ้อนทับใบหน้าของมนุษย์ เหตุที่นำใบหน้าของผู้เคร่งศาสนามาใช้เนื่องด้วยในยุคปัจจุบันนี้มีผู้ที่ประพฤติปฏิบัติตนแบบนี้ในหลากหลายเหตุผลส่วนตน บ้างก็ตั้งใจมุ่งเข้าสู่การบรรลุอย่างแท้จริง ซึ่งจะเป็นหนทางที่ถูกต้องหรือไม่ก็มิอาจตอบได้ โดยในบางส่วนนั้นก็ทำเพื่อหารายได้เพื่อดำรงชีวิตด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้วิจัยที่นำภาพลักษณะนี้มาเป็นตัวแทนของความไม่รู้ ทั้งนี้เหตุที่ผู้วิจัยที่ได้นำเอาภาพใบหน้าของมนุษย์มาซ้อนทับเข้าไปอีกชั้น เพื่อสื่อถึงการร่วมกันและคงอยู่ภายใต้สภาวะที่มีความขัดแย้งกันเองภายในตัวของมนุษย์ ในผลงานชิ้นนี้เป็นการนำเสนอรูปแบบมารแบบ โมหะ โมหะนั้นเป็นเหตุในทางลบด้วยความหลงผิด ความไม่รู้

ตาราง 4 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน ชุดที่1 “กิเลสमार” ชั้นที่ 4 “โมหะ2”

- 5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด  
 4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก  
 3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง  
 2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย  
 1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

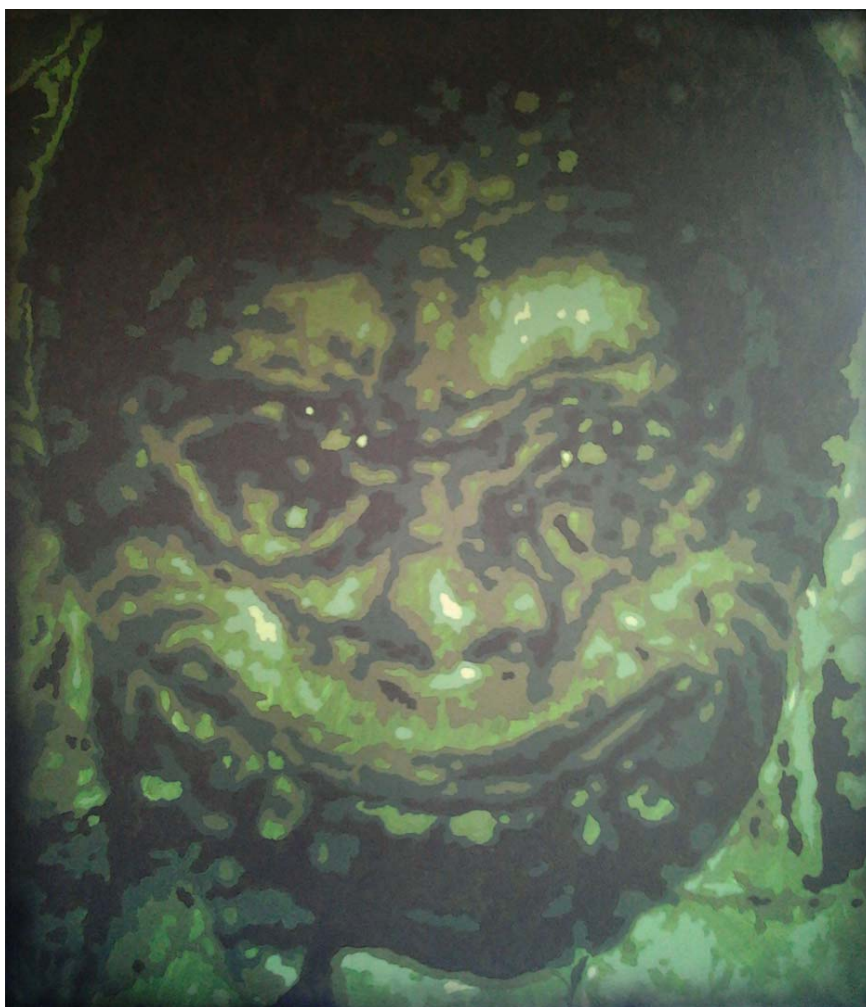
ข้อ	ทางด้านกรสร้างสรค์ผลงาน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{x}$	S.D	ระดับ ความเห็น
		5	4	3	2	1			
1	รับรู้ได้ถึงความหลง ความไม่รู้ที่ปรากฏ อยู่ในผลงาน“โมหะ2”	63	66	54	10	7	3.84	29.11	มาก
2	เมื่อได้ชมผลงาน“โมหะ2”แล้วรู้สึกถึงผลร้าย เมื่อความหลง ความไม่รู้เกิดขึ้น	25	34	53	45	43	2.76	10.77	ปานกลาง
3	เมื่อได้ชมผลงาน “โมหะ2” ทำให้เข้าใจใน เรื่องกิเลสमार (โมหะ) มากขึ้น	29	33	55	42	41	2.83	10	ปานกลาง
4	ชื่นชอบผลงาน “โมหะ2”	61	68	53	10	8	3.82	28,08	มาก

สรุปผล จากตาราง 4 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โมหะ2”

1. รับรู้ได้ถึงความหลง ความไม่รู้ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โมหะ2”มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.84 เห็นด้วยมาก
2. ชื่นชอบผลงาน “โมหะ2” มีค่าเฉลี่ย 3.82 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงาน “โมหะ2” ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสमार (โมหะ) มากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.83 เห็นด้วยปานกลาง
4. เมื่อได้ชมผลงาน“โมหะ2”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความหลง ความไม่รู้ เกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.76 เห็นด้วยปานกลาง



## ผลงานชิ้นที่ 5 “โลภะ1”



ภาพประกอบ 67 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5 ชื่อผลงาน “โลภะ1” ขนาด 150x130 ซม.  
เทคนิค สีอะครายลิกบนผ้าใบ

ผลงาน โลภะ 1 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยนำเนื้อหาทางศาสนาพุทธที่กล่าวถึงสิ่งที่เป็นหนึ่งในอุปสรรคในการพบความเจริญก้าวหน้าของมนุษย์ ซึ่งก็คือโลภะ กล่าวได้ว่า โลภะนั้นเป็นเหตุในทางลบด้วยความโลภ ความอยากได้ ความไม่รู้จักพอ

ซึ่งในผลงานชิ้นนี้สร้างสรรค์จากการนำเอาลักษณะภาพตัวเกียร์ติมุขและภาพใบหน้าของมนุษย์ผู้หญิงมาทับซ้อนกัน เพื่อสื่อถึงการร่วมกันและคงอยู่ภายใต้สภาวะที่มีความขัดแย้งกันเองภายในตัวของมนุษย์ ซึ่งตัวเกียร์ติมุขนี้มีชื่อเรียกหลายแบบด้วยกันเช่น หน้ากาฬ กาลมุข มีตำนานกล่าวไว้ว่าเป็นผู้ที่เกิดมาจากความโกรธของพระศิวะและเมื่อกำเนิดขึ้นมาแล้วก็กินทุกอย่างที่ขวางหน้าแม้กระทั่งตัวของตนเองจนเหลือเพียงส่วนหัวเท่านั้น ทั้งนี้ยังมีคติแฝงอยู่ในตัวเกียร์ติมุขด้วยอีกนัยหนึ่งคือเป็นการเปรียบได้กับกาลเวลาที่จะกัดกินตัวเองต่อไปเรื่อยๆ โดยในผลงานชิ้นนี้ใช้สีในลักษณะโทนเย็นซึ่งเน้นใช้สีเขียวเป็น

หลักเรื่องด้วยสี่เหลี่ยมอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์ในหลายทางด้วยกันซึ่งในทางลบจะสื่อถึงความ  
อิจฉา ความริษยา

#### ตาราง 5 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน ชุดที่1 “กิเลสमार” ชั้นที่ 5 “โลกะ1”

5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก

3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย

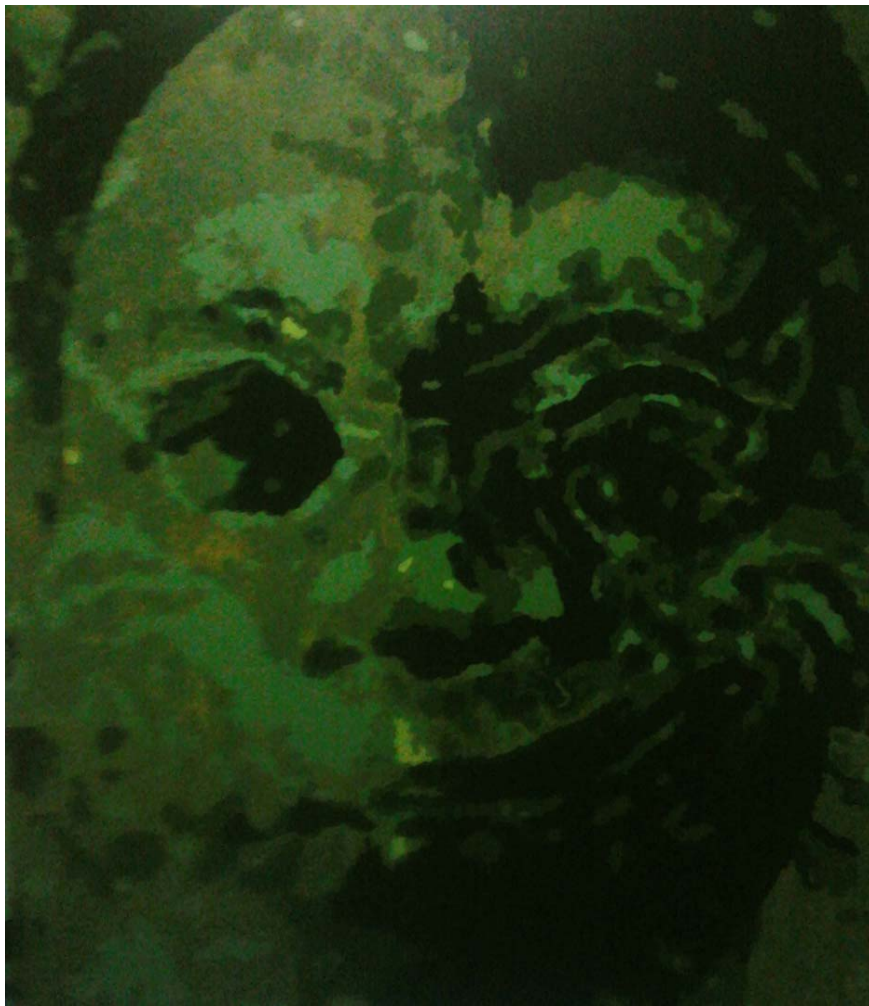
1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

ข้อ	ทางด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{x}$	S.D	ระดับ ความเห็น
		5	4	3	2	1			
1	รับรู้ได้ถึงความโลภ ที่ปรากฏอยู่ใน ผลงาน “โลกะ1”	62	58	51	16	13	3.7	23.63	มาก
2	เมื่อได้ชมผลงาน “โลกะ1” แล้วรู้สึกถึงผลร้าย เมื่อความโลภเกิดขึ้น	44	47	57	29	23	3.3	13.82	ปานกลาง
3	เมื่อได้ชมผลงาน “โลกะ1” ทำให้เข้าใจใน เรื่องกิเลสमार (โลกะ) มากขึ้น	53	56	64	12	15	3.6	24.54	มาก
4	ชื่นชอบผลงาน “โลกะ1”	64	63	54	11	8	3.82	28.13	มาก

#### สรุปผล จากตาราง 5 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โลกะ1”

1. ชื่นชอบผลงาน “โลกะ1” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.82 เห็นด้วยมาก
2. รับรู้ได้ถึงความโลภ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “โลกะ1” มีค่าเฉลี่ย 3.7 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงาน “โลกะ1” ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสमार (โลกะ) มากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.6 เห็นด้วยมาก
4. เมื่อได้ชมผลงาน “โลกะ1” แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโลภเกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.3 เห็นด้วยปานกลาง

## ผลงานชิ้นที่ 6 “โลภะ2”



ภาพประกอบ 68 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 6 ชื่อผลงาน “โลภะ2” ขนาด 150x130 ซม.  
เทคนิค สีอะครายลึคบนผ้าใบ

ผลงาน โลภะ 2 เป็นรูปแบบที่เกิดจากการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบจากผลงาน โลภะ 1 ซึ่งในผลงานชิ้นนี้ยังคงใช้ภาพตัวเกียรติมุขเป็นตัวแทนความโลภอยู่จะปรับเปลี่ยนก็ในส่วนใบหน้าของมนุษย์ที่ใช้รูปของมนุษย์ผู้ชายและแสดงออกให้เห็นซึ่งใบหน้ามนุษย์ให้เด่นชัดขึ้น

ตาราง 6 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน ชุดที่ 1 “กิเลสमार” ชั้นที่ 6 “โลกะ2”

- 5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด  
 4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก  
 3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง  
 2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย  
 1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

ข้อ	ทางด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความเห็น
		5	4	3	2	1			
1	รับรู้ได้ถึงความโลภ ที่ปรากฏอยู่ใน ผลงาน “โลกะ2”	54	52	58	19	17	3.53	20.21	มาก
2	เมื่อได้ชมผลงาน “โลกะ2” แล้วรู้สึกถึงผลร้าย เมื่อความโลภเกิดขึ้น	48	47	55	28	22	3.35	14.19	ปานกลาง
3	เมื่อได้ชมผลงาน “โลกะ2” ทำให้เข้าใจใน เรื่องกิเลสमार (โลกะ) มากขึ้น	47	46	57	27	23	3.33	14.65	ปานกลาง
4	ชื่นชอบผลงาน “โลกะ2”	61	56	52	17	14	3.66	22.61	มาก

สรุปผล จากตาราง 6 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “โลกะ2”

1. ชื่นชอบผลงาน “โลกะ2” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.66 เห็นด้วยมาก
2. รับรู้ได้ถึงความโลภ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “โลกะ2” มีค่าเฉลี่ย 3.53 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงาน “โลกะ2” แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโลภเกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.35 เห็นด้วยปานกลาง
4. เมื่อได้ชมผลงาน “โลกะ2” แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโลภเกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.33 เห็นด้วยปานกลาง

## ผลงานชุดที่ 2 ผจญมาร

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “ผจญมาร” เป็นการสร้างสรรค์ภายใต้เนื้อหาเรื่องราวมารที่ปรากฏในคำสอนทางพุทธศาสนาที่นอกเหนือจาก กิเลสมาร ก็คือ ชันธมาร อภิสังขารมาร เทวปุตตมาร มัจจุมาร โดยต้องการสะท้อนจินตนาการส่วนตนในด้านสภาวะการเผชิญต่อสิ่งที่เป็นอุปสรรค (มาร) ในรูปแบบต่างๆ ของมนุษย์

### ผลงานชิ้นที่ 7 “ชันธมาร”



ภาพประกอบ 69 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 7 ชื่อผลงาน “ชันธมาร” ขนาด 150x130 ซม.  
เทคนิค สีอะครายลิกบนผ้าใบ

ผลงาน “ชันธมาร” ชันธมารคือชั้นที่ 5 เป็นมาร(อุปสรรค) อันประกอบไปด้วยรูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ กล่าวอย่างง่าย ๆ ก็คืออุปสรรคที่เกิดจากการรับรู้ถึงสิ่งต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาสู่มนุษย์เรา

ในผลงาน “ขันทมาร” เป็นการนำเอารูปหลากหลายรูปมาซ้อนทับกัน โดยนำเอารูปภาพผู้หญิงที่อยู่ในลักษณะกึ่งเปลือยมาทับซ้อนกับรูปใบหน้าของมนุษย์ผู้ชายเพื่อต้องการสื่อถึงภาพสิ่งเร้าต่างๆ ที่ผ่านเข้ามากระทบและคงอยู่ภายในความคิดของมนุษย์ ผลงานชิ้นนี้ใช้สีในลักษณะอ่อนหวานโดยเน้นใช้สีชมพูเป็นหลัก เนื่องด้วยมีการค้นพบว่ามนุษย์นั้นจะมีแสงออรัลมีลักษณะเป็นหมอก บริเวณรอบศีรษะเหนือปาก ซึ่ง สีออรัล คือสีของความคิด และอารมณ์ของคนผู้นั้น โดยผู้ที่มีแสงออรัลสีชมพูปรากฏหมายถึง ผู้ที่เต็มไปด้วยความรัก ขอเสียของคนมีที่แสงนี้คือ จะมีใจคอโลเล ด้วยเหตุนี้ในผลงานขันทมารที่มีเนื้อหาในด้านการรับรู้ถึงสิ่งเร้าต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาซ้ำพเจ้าจึงเลือกใช้โทนสีชมพูเป็นสีหลัก ทั้งนี้ซ้ำพเจ้ายังใช้สีขาวผสมลงไปในส่วนที่เหลืออื่นๆ ที่อยู่ในภาพเพื่อให้ภาพผลงานแสดงออกถึงความรู้สึกเบาและอ่อนหวาน

### ตาราง 7 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน ชุดที่ 2 “ผจญมาร” ชั้นที่ 1 “ขันทมาร”

- 5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด  
 4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก  
 3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง  
 2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย  
 1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

ข้อ	ทางด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
		5	4	3	2	1			
1	รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากการรับรู้ทางกายที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “ขันทมาร”	52	59	54	18	17	3.55	20.7	มาก
2	เมื่อได้ชมผลงาน “ขันทมาร” แล้วรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากการรับรู้ทางกาย	45	47	58	26	24	3.31	14.57	ปานกลาง
3	เมื่อได้ชมผลงาน “ขันทมาร” แล้วทำให้เข้าใจในเรื่องขันทมารมากขึ้น	55	54	64	13	14	3.61	24.5	มาก
4	ชื่นชอบผลงาน “ขันทมาร”	64	58	53	14	11	3.95	25.42	มาก

### สรุปผล จากตาราง 7 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “ขันทมาร”

1. ชื่นชอบผลงาน “ขันทมาร” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.95 เห็นด้วยมาก



2. เมื่อได้ชมผลงาน“ขันทมาร”แล้วทำให้เข้าใจในเรื่องขันทมารมากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.61 เห็นด้วยมาก
3. รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากการรับรู้ทางกายที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “ขันทมาร”มีค่าเฉลี่ย 3.55 เห็นด้วยมาก
4. เมื่อได้ชมผลงาน“ขันทมาร”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากการรับรู้ทางกาย 3.31 เห็นด้วยปานกลาง

### ผลงานชิ้นที่ 8 “เทวปุตมาร”



ภาพประกอบ 70 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 8 ชื่อผลงาน “เทวปุตมาร” ขนาด 150x130 ซม.  
เทคนิค สีอะครายลิกบนผ้าใบ

ผลงาน “เทวปุตมาร” เทวปุตมารคือมีผู้หนึ่งผู้ใดเป็นอุปสรรคในการกระทำการต่างๆ ดังเช่นตามตำนานที่กล่าวถึงพญาวสวัตติมารที่เข้ามาขัดขวางการตรัสรู้ขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า ในผลงานชิ้นนี้

ผู้วิจัยได้นำเอาภาพลักษณ์ของภาพจิตรกรรมไทยเรื่องมารผจญมาเป็นเสมือนตัวแทนของอุปสรรคมาทับซ้อนกับภาพพระพุทธรูปที่เป็นตัวแทนองค์พระพุทธรเจ้า

#### ตาราง 8 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน ชุดที่ 2 “ผจญมาร” ชั้นที่ 2 “เทวปุตมาร”

- 5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด  
 4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก  
 3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง  
 2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย  
 1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

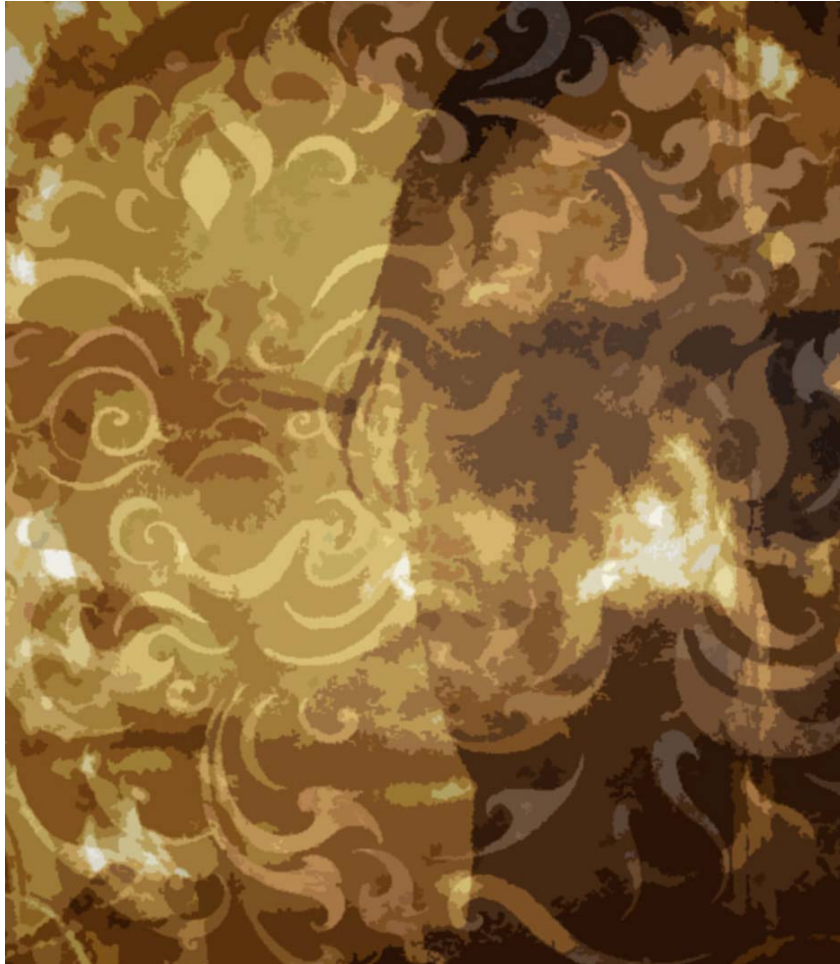
ข้อ	ทางด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความเห็น
		5	4	3	2	1			
1	รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากเทพ เทวดารวมถึงมนุษย์ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“เทวปุตมาร”	62	60	57	12	9	3.77	27.0	มาก
2	เมื่อได้ชมผลงาน“เทวปุตมาร”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากเทพ เทวดารวมถึงมนุษย์	56	53	59	19	13	3.6	22.11	มาก
3	เมื่อได้ชมผลงานผลงาน“เทวปุตมาร”แล้วเข้าใจในเรื่องเทวปุตมารมากขึ้น	65	59	55	13	8	3.8	27.22	มาก
4	ชื่นชอบผลงาน “เทวปุตมาร”	77	64	51	6	2	4.04	34.15	มาก

#### สรุปผล จากตาราง 8 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “เทวปุตมาร”

1. ชื่นชอบผลงาน “เทวปุตมาร”มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.04 เห็นด้วยมาก
2. เมื่อได้ชมผลงานผลงาน“เทวปุตมาร”แล้วเข้าใจในเรื่องเทวปุตมารมากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.8 เห็นด้วยมาก
3. รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากเทพเทวดารวมถึงมนุษย์ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“เทวปุตมาร”มีค่าเฉลี่ย 3.77 เห็นด้วยมาก
4. เมื่อได้ชมผลงาน“เทวปุตมาร”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากเทพ เทวดารวมถึงมนุษย์มีค่าเฉลี่ย 3.6 เห็นด้วยมาก



## ผลงานชิ้นที่ 9 “อภิสังขารมาร”



ภาพประกอบ 71 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 9 ชื่อผลงาน “อภิสังขารมาร” ขนาด 150x130 ซม.

เทคนิค สีอะครายลึคบนผ้าไหม

ผลงาน “อภิสังขารมาร” อภิสังขารมาร คือการกระทำที่กระทำในอดีตเป็นมาร (อุปสรรค) ในการกระทำการต่างๆ ในผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำเอาภาพสเก็ตซ์ของตนช่วงระยะเวลาต่างๆ ที่ผ่านมาในอดีตมาทับซ้อนกับใบหน้าของตน เนื่องด้วยมีแนวคิดว่า การกระทำของมนุษย์มักจะต้องมีที่มาจากประสบการณ์การรับรู้และการกระทำที่ผ่านมาและมีผลต่อเนื่องถึงปัจจุบัน และแนวคิดนี้เองก็ตรงกันกับแนวคิดในเรื่องของ อภิสังขารมาร โดยผลงานชิ้นนี้ใช้สีโชน้ำตาลเพื่อแสดงออกถึงช่วงเวลาที่ผ่านมาในอดีต

ตาราง 9 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน ที่ 2 “ผจญมาร” ชั้นที่ 3 “อภิสังขารมาร”

- 5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด  
 4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก  
 3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง  
 2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย  
 1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

ข้อ	ทางด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ คิดเห็น
		5	4	3	2	1			
1	รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากกรรมและการกระทำ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “อภิสังขารมาร”	65	61	45	23	6	3.78	25.17	มาก
2	เมื่อได้ชมผลงานแล้วรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิด จากกรรมและการกระทำ	39	41	36	45	39	3.13	3.31	ปานกลาง
3	เมื่อได้ชมผลงานผลงาน “อภิสังขารมาร” แล้วเข้าใจในเรื่องอภิสังขารมารมากขึ้น	36	38	47	41	38	2.96	4.30	ปานกลาง
4	ชื่นชอบผลงาน “อภิสังขารมาร”	81	69	40	7	3	4.09	35.28	มาก

สรุปผล จากตาราง 9 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “อภิสังขารมาร”

1. ชื่นชอบผลงาน “อภิสังขารมาร” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.09 เห็นด้วยมาก
2. รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากกรรมและการกระทำที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “อภิสังขารมาร” มีค่าเฉลี่ย 3.78 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงานแล้วรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากกรรมและการกระทำมีค่าเฉลี่ย 3.13 เห็นด้วยปานกลาง
4. เมื่อได้ชมผลงานผลงาน “อภิสังขารมาร” แล้วเข้าใจในเรื่องอภิสังขารมารมากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.96 เห็นด้วยปานกลาง

## ผลงานชิ้นที่ 10 “มัจจุมาร”



ภาพประกอบ 72 ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 10 ชื่อผลงาน “มัจจุมาร” ขนาด 150x130 ซม.  
เทคนิค สีอะครายลิกบนผ้าใบ

ผลงาน “มัจจุมาร” มัจจุมาร คือ ความตายเป็นซึ่งอุปสรรคในการกระทำกรต่างๆ โดยในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานโดยนำภาพกระโหลกของมนุษย์มาทับซ้อนกับภาพหน้าของมนุษย์ในขณะที่ยังมีชีวิตอยู่เพื่อต้องการสื่อให้เห็นว่าการเสื่อมสลายและไร้ซึ่งชีวิตกับการยังคงชีวิตอยู่นั้นมิได้ห่างไกลกันเลยหากแต่คงอยู่ร่วมกัน ในด้านโทนสีของผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยใช้โทนสีเทา และดำเป็นหลักเนื่องด้วยสีเทานั้นส่งอิทธิพลต่อมนุษย์ในเรื่องความโศกเศร้า การเสื่อมลง ส่วนสีดำส่งอิทธิพลในความทุกข์ ความหดหู่ ความสิ้นหวัง

ตาราง 10 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน ชุดที่ 2 “ผจญมาร” ชั้นที่ 4 “มัจจุมาร”

5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก

3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย

1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

ข้อ	ทางด้านการสร้างสรรค์ผลงาน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความเห็น
		5	4	3	2	1			
1	รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากความตาย ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“มัจจุมาร”	66	54	58	12	10	26.83	3.77	มาก
2	เมื่อได้ชมผลงานแล้วรู้สึกถึงผลเสีย ที่เกิดจากความตาย	46	47	58	28	21	3.34	15.11	ปานกลาง
3	เมื่อได้ชมผลงานผลงาน “มัจจุมาร”แล้ว ทำให้เข้าใจในเรื่องมัจจุมารมากขึ้น	58	56	59	15	12	3.66	24.23	มาก
4	ชื่นชอบผลงาน “มัจจุมาร”	67	56	59	10	8	3.82	28.59	มาก

สรุปผลจากตาราง 10 ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน “มัจจุมาร”

1. ชื่นชอบผลงาน “มัจจุมาร”มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.82 เห็นด้วยมาก
2. รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากความตายที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“มัจจุมาร”มีค่าเฉลี่ย 3.77 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงานผลงาน“มัจจุมาร”แล้วทำให้เข้าใจในเรื่องมัจจุมารมากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.66 เห็นด้วยมาก
4. เมื่อได้ชมผลงานแล้วรู้สึกถึงผลเสียที่เกิดจากความตายมีค่าเฉลี่ย 3.34 เห็นด้วยปานกลาง

### ตอนที่ 3 คำถามแบบปลายเปิด แสดงความคิดเห็น

สรุปผล แบบปลายเปิดโดยแสดงความคิดเห็น ดังนี้

1. ควรสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบศิลปะไทย
2. ควรแสดงรายละเอียดของเรื่องราวให้มากขึ้น
3. ควรทดลองใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามาผสมผสาน
4. ควรแสดงถึงความงามที่น่าสนใจและดึงดูดให้พิจารณารายละเอียดในผลงาน
5. นำเอาเรื่องราวทางพุทธประวัติมาใส่ในลายละเอียด
6. หาเทคนิคทางศิลปะที่น่าสนใจมาใช้
7. ใช้ภาษาเขียนมาเป็นส่วนประกอบหนึ่งในผลงาน



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ :ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ ได้นำเสนอแนวคิดเพื่อให้คนในสังคมเข้าใจในประเด็นเรื่อง มาร ที่ปรากฏอยู่ในคำสอนทางศาสนาพุทธให้มากขึ้น ซึ่งสามารถสรุปผลของการวิจัยและการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าเรื่องมารในคำสอนทางพุทธศาสนา
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่องมารในคำสอนทางศาสนาพุทธและนำเสนอต่อสาธารณชนเพื่อสาธารณชนจะได้ตระหนักถึงความสำคัญที่จะได้รับรู้แนวทางวิธีแก้ไขปัญหาที่ผู้วิจัยได้สะท้อนทางด้าน
  - 2.1 แนวความคิดเรื่อง มาร ในคำสอนทางพุทธศาสนา
  - 2.2 รูปแบบทางศิลปะที่นำเสนอเรื่อง มาร ในคำสอนทางพุทธศาสนา

#### ขอบเขตของการวิจัย

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้ศึกษาแนวความคิดความเข้าใจของบุคคลทั่วไปในเรื่อง มาร และมาร ที่อยู่ในคำสอนทางพุทธศาสนา
2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือภาพร่างจำนวน 50 ชิ้น
3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่ได้รับผลกระทบรวมทั้งข้อมูลทางภาคทฤษฎีและข้อมูลทางภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัยแล้วนำมาวิเคราะห์เสร็จแล้วสร้างเป็นภาพร่างจำนวน 50 ชิ้น แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างเหมือนจริงได้จำนวน 10 ภาพโดยกำหนดให้

กลุ่มตัวอย่างชุดที่ 1 กิเลสมาร เป็นผลงานที่สร้างสรรค์เป็นผลงานด้านจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีอะครายลิก ภาพที่1 ชื่อ โทสะ1 ภาพที่2 ชื่อ โทสะ2 ภาพที่3 ชื่อ โลกะ1  
ภาพที่4 ชื่อ โลกะ2 ภาพที่5 ชื่อ โมหะ1 ภาพที่6 ชื่อ โมหะ2

กลุ่มตัวอย่างชุดที่ 2 ผจญมาร เป็นผลงานที่สร้างสรรค์เป็นผลงานด้านจิตรกรรม 2 มิติเทคนิคสีอะครายลิก ภาพที่7 ชื่อขันทมาร ภาพที่8 ชื่อเทวปุตมาร ภาพที่9 ชื่ออภิสังขารมาร  
ภาพที่10 ชื่อมัจจุมาร

## การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (SPSS) ทำการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการศึกษเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ ภายในงานแสดงผลงานเพื่อตรวจสอบสมมุติฐานการวิจัยต่อไป

## สรุปผลการศึกษาวิจัย

ในการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ ได้สรุปผลการวิจัย ดังนี้

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ลักษณะข้อมูลประชากรศาสตร์ ของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 200 ชุด พบว่ากลุ่มผู้ให้ความสนใจในการตอบแบบสอบถาม

#### ตอนที่ 1 ประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศชาย ร้อยละ 40, เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 60
2. อายุไม่เกิน 18 ปี ร้อยละ 11.5, อายุ 19-30 ปี ร้อยละ 47.5, อายุ 31- 45 ปี ร้อยละ 17, อายุ 46- 60 ปี ร้อยละ 16.5, อายุ 61 ปีขึ้นไป ร้อยละ 7.5
3. การศึกษาระดับประถมศึกษา /มัธยมศึกษาตอนต้นคิดเป็นร้อยละ 3, การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.คิดเป็นร้อยละ 8.5, การศึกษาระดับอนุปริญญา คิดเป็นร้อยละ 4.5, การศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 68.5, การศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 15.5
4. นับถือศาสนาพุทธคิดเป็นร้อยละ 88 ,นับถือศาสนาคริสต์คิดเป็นร้อยละ 4.5 ,นับถือศาสนาอิสลามคิดเป็นร้อยละ 7.5
5. รู้เรื่อง มาร ในคำสอนทางศาสนาพุทธคิดเป็นร้อยละ 3, เคยได้รับรู้เรื่อง มาร มาบ้างคิดเป็นร้อยละ 83.5, ไม่เคยได้รับรู้เรื่อง มาร ในคำสอนทางศาสนาพุทธคิดเป็นร้อยละ 13.5
6. รู้เรื่องพญาวัวสวติมารที่ปรากฏในพุทธประวัติคิดเป็นร้อยละ 2, เคยได้รับรู้เรื่องพญาวัวสวติมารที่ปรากฏในพุทธประวัติมาบ้างคิดเป็นร้อยละ 8.5, ไม่เคยได้รับรู้เรื่องพญาวัวสวติมารที่ปรากฏในพุทธประวัติคิดเป็นร้อยละ 89.5

#### ตอนที่ 2 แสดงข้อมูลความคิดเห็นและทัศนคติของผู้ตอบแบบสอบถาม

การแสดงผลข้อมูลความคิดเห็นและทัศนคติของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วยผลงานจำนวน 10 ชิ้น ดังนี้



### สรุปผล จากตาราง 1 พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน “โทสะ1”

1. ชื่นชอบผลงาน“โทสะ1” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.08 เห็นด้วยมาก
2. รับรู้ถึงความรู้สึกโกรธที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โทสะ1”มีค่าเฉลี่ย 3.77 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงาน“โทสะ1” แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโกรธเกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.63 เห็นด้วยมาก
4. เมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ1” ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โทสะ) มากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.6 เห็นด้วยมาก

### สรุปผล จากตาราง 2 พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน “โทสะ2”

1. ชื่นชอบผลงาน “โทสะ2” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.89 เห็นด้วยมาก
2. เมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ2” ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โทสะ) มากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.65 เห็นด้วยมาก
3. รับรู้ถึงความรู้สึกโกรธที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โทสะ2”มีค่าเฉลี่ย 3.55 เห็นด้วยมาก
4. เมื่อได้ชมผลงาน“โทสะ2”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโกรธเกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.34 เห็นด้วยปานกลาง

### สรุปผล จากตาราง 3 พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน “โมหะ1”

1. ชื่นชอบผลงาน “โมหะ1” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.84 เห็นด้วยมาก
2. รับรู้ได้ถึงความหลง ความไม่รู้ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โมหะ1”มีค่าเฉลี่ย 3.58 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงาน “โมหะ1”ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โมหะ) มากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.82 เห็นด้วยปานกลาง
4. เมื่อได้ชมผลงาน“โมหะ1”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความหลง ความไม่รู้ เกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย2.80 เห็นด้วยปานกลาง

### สรุปผล จากตาราง 4 พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน “โมหะ2”

1. รับรู้ได้ถึงความหลง ความไม่รู้ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โมหะ2”มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.84 เห็นด้วยมาก
2. ชื่นชอบผลงาน “โมหะ2” มีค่าเฉลี่ย 3.82 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงาน “โมหะ2” ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โมหะ) มากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.83 เห็นด้วยปานกลาง
4. เมื่อได้ชมผลงาน“โมหะ2”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความหลง ความไม่รู้ เกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.76

เห็นด้วยปานกลาง

**สรุปผล จากตาราง 5 พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน “โลละ1”**

1. ชื่นชอบผลงาน “โลละ1” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.82 เห็นด้วยมาก
2. รับรู้ได้ถึงความโลภ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โลละ1” มีค่าเฉลี่ย 3.7 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงาน “โลละ1”ทำให้เข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โลละ) มากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.6 เห็นด้วย

มาก

4. เมื่อได้ชมผลงาน“โลละ1”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความ โลภเกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.3 เห็นด้วยปาน

กลาง

**สรุปผล จากตาราง 6 พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน “โลละ2”**

1. ชื่นชอบผลงาน “โลละ2” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.66 เห็นด้วยมาก
2. รับรู้ได้ถึงความโลภ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โลละ2”มีค่าเฉลี่ย 3.53 เห็นด้วยมาก
3. เมื่อได้ชมผลงาน“โลละ2”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความ โลภเกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.35 เห็นด้วยปาน

กลาง

4. เมื่อได้ชมผลงาน“โลละ2”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความ โลภเกิดขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.33 เห็นด้วยปาน

กลาง

**สรุปผล จากตาราง 7 พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน “ขันทมมาร”**

1. ชื่นชอบผลงาน “ขันทมมาร” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.95 เห็นด้วยมาก
2. เมื่อได้ชมผลงาน“ขันทมมาร”แล้วทำให้เข้าใจในเรื่องขันทมมารมากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.61 เห็นด้วย
3. รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากการรับรู้ทางกายที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “ขันทมมาร”มีค่าเฉลี่ย 3.55 เห็น
4. เมื่อได้ชมผลงาน“ขันทมมาร”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากการรับรู้ทางกาย 3.31 เห็นด้วยปาน

มาก

ด้วยมาก

กลาง

**สรุปผล จากตาราง 8 พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน “เทวปุตมาร”**

1. ชื่นชอบผลงาน “เทวปุตมาร”มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.04 เห็นด้วยมาก
2. เมื่อได้ชมผลงานผลงาน“เทวปุตมาร”แล้วเข้าใจในเรื่องเทวปุตมารมากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.8 เห็น

ด้วยมาก

3. รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากเทพเทวดารวมถึงมนุษย์ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“เทวปุตมาร” มีค่าเฉลี่ย 3.77 เห็นด้วยมาก

4. เมื่อได้ชมผลงาน“เทวปุตมาร”แล้วรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากเทพ เทวดารวมถึงมนุษย์มีค่าเฉลี่ย 3.6 เห็นด้วยมาก

#### สรุปผล จากตาราง 9 พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน “อภิสังขารมาร”

1. ชื่นชอบผลงาน “อภิสังขารมาร” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.09 เห็นด้วยมาก

2. รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากกรรมและการกระทำที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “อภิสังขารมาร”มีค่าเฉลี่ย 3.78 เห็นด้วยมาก

3. เมื่อได้ชมผลงานแล้วรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากกรรมและการกระทำมีค่าเฉลี่ย 3.13 เห็นด้วยปานกลาง

4. เมื่อได้ชมผลงานผลงาน “อภิสังขารมาร” แล้วเข้าใจในเรื่องอภิสังขารมารมากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.96 เห็นด้วยปานกลาง

#### สรุปผล จากตาราง 10 พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน “มัจจุมาร”

1. ชื่นชอบผลงาน “มัจจุมาร”มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.82 เห็นด้วยมาก

2. รับรู้ได้ถึงมารที่เกิดจากความตายที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“มัจจุมาร”มีค่าเฉลี่ย 3.77 เห็นด้วยมาก

3. เมื่อได้ชมผลงานผลงาน“มัจจุมาร”แล้วทำให้เข้าใจในเรื่องมัจจุมารมากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.66 เห็นด้วยมาก

4. เมื่อได้ชมผลงานแล้วรู้สึกถึงผลเสียที่เกิดจากความตายมีค่าเฉลี่ย 3.34 เห็นด้วยปานกลาง

#### สรุปผลจากตารางทั้งหมดพบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ชื่นชอบผลงาน “อภิสังขารมาร” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.09 เห็นด้วยมาก

2. รับรู้ได้ถึงมารที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โมหะ 2”มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.84 เห็นด้วยมาก

3. เมื่อได้ชมผลงานผลงาน“เทวปุตมารแล้วทำให้เข้าใจในเรื่องเทวปุตมารมากขึ้นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.8 เห็นด้วยมาก

4. เมื่อได้ชมผลงาน”โทสะ1”แล้วรู้สึกถึงผลเสียที่เกิดจากความโกรธมีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.63 เห็นด้วยมาก

### ตอนที่ 3 แบบแสดงความคิดเห็นแสดงความคิดเห็น

จากการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานทั้งสองชุด(กิเลสมาร,ผจญมาร)ได้พบว่าความคิดเห็นของทุกๆความคิดเห็นเป็นประโยชน์ทางด้านข้อมูลและทำให้ได้รับรู้ซึ่งผลสะท้อนต่อการนำเสนอผลงาน โดยข้อมูลต่างๆเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยต่อไปอย่างมาก

#### การอภิปรายผล

ผลการวัดประสิทธิภาพโดยรวมของการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ ด้านข้อมูลเนื้อหา มาร ในคำสอนทางศาสนาพุทธคือรูปแบบอุปสรรคที่เกิดขึ้นต่อมนุษย์ในการปฏิบัติกิจต่างๆ แต่ผู้คนโดยส่วนมากมีความเข้าใจในประเด็นนี้คลาดเคลื่อนออกไปบ้างเนื่องด้วยหลากหลายปัจจัยด้วยกัน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและสรุปได้ว่ามารที่ปรากฏในคำสอนทางพุทธศาสนาประกอบด้วย 1.กิเลสมาร มีความหมายว่าอุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดจากกระบวนการคิดหรือสติปัญญาซึ่งประกอบด้วย

1.1 โทสะ คือ อุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดความโกรธ ความขัดเคือง ความไม่พอใจ

1.2. โมหะ คือ อุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดความหลง ความเขลา ความงมงาย ความไม่รู้ตามที่เป็นจริง

1.3. โลภะ คือ อุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดความโลภ ความอยากได้เกิดจากเกิดจากต้นหาคือความทะยานอยากได้

2. ขันธมาร มีความหมายว่าอุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดจากร่างกาย, อารมณ์สุข ทุกข์, ความทรงจำที่เคยได้รับมาผ่านหู ตา จมูก ลิ้น กาย ใจ, สังขาร, วิญญาณ

3. เทวปุตตมาร มีความหมายว่าอุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ ที่เกิดจากเทพ เทวดา รวมไปถึงมนุษย์

4. อภิสังขารมาร มีความหมายว่า ผลกรรมที่เราทำไว้ในอดีตที่ผ่านมากลายเป็นอุปสรรคขัดขวางต่อการกระทำสิ่งดีงามต่างๆ

5. มัจจุมาร มีความหมายว่าความตายเป็นอุปสรรคต่อการกระทำสิ่งดีงาม

ซึ่งจากข้อมูลนี้ผู้วิจัยได้นำเอาแนวความคิดและความหมายของประเด็นนี้มาสร้างเป็นผลงานเพื่อนำมาสร้างสรรค์ภายใต้แนวความคิดเรื่องมารทั้ง 5 ในคำสอนทางพุทธศาสนา ด้านของรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นจากการหาข้อมูลประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์เรื่อง มาร ทางพุทธศาสนาของบุคคลในปัจจุบันพบว่ามีความเข้าใจที่เปลี่ยนแปลงไปจากคำสอนเดิมทั้งด้านของเนื้อหาและในด้านของ

ภาพลักษณ์ ซึ่งเมื่อด้านเนื้อหาในประเด็นเรื่อง มาร มีการเปลี่ยนแปลงไปด้านภาพลักษณ์จึงมีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย โดยแนวคิดนี้เองสอดคล้องกับวิทยานิพนธ์ของกมลลา ทองสุขที่วิจัยภาพมารผจญในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ซึ่งได้ทำการวิจัยและตั้งสมมติฐานเอาไว้ว่าที่มาของภาพพญาวสวัตติมารที่ปรากฏในภาพมารผจญนั้นได้เกิดจากการนำเอารูปแบบของตัวทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์มาใช้เป็นตัวแทน (กมลลา ทองสุข.2534:208) และจากข้อมูลที่ได้เกี่ยวกับเรื่อง มาร นี้ชี้ให้เห็นได้ว่าเรื่อง มาร ที่อยู่ในคำสอนทางพุทธศาสนาเป็นเรื่องนามธรรมและมีความทับซ้อนกันอยู่กับภาพลักษณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงภายในตัวของมนุษย์ ดังนั้นรูปแบบสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยจึงใช้ลักษณะภาพที่ทับซ้อนกันโดยใช้ภาพของใบหน้ามนุษย์ทับซ้อนกับใบหน้าของตัวภาพต่างๆ ที่ใช้เป็นตัวละครพื้นฐานหรือตัวแทนด้านลบในแต่ละประเด็นของเรื่องมาร ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์โดยแสดงออกผ่านทางการใช้ใบหน้า เนื่องด้วยใบหน้าจะสามารถแสดงออกให้เห็นเด่นชัดที่สุดทั้งนี้ยังมีลักษณะที่เป็นสากลซึ่งทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ง่ายสอดคล้องกับจิราภา เต็งไครรัตน์ และคณะ (2552:265-266) ที่กล่าวถึงเรื่องความรู้สึกของมนุษย์เป็นเรื่องของอารมณ์ ซึ่งสัญญาณของอารมณ์ก็เหมือนกับการแสดงสีหน้าของมนุษย์ ในด้านรูปแบบการใช้สีผู้วิจัยเลือกใช้โทนสีสะท้อนถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในแต่ละชิ้นงานซึ่งทำให้สามารถสื่อถึงเนื้อหาเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอต่อผู้ชมได้ สอดคล้องกับเรื่องสีที่มีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ของฟิสิกส์ราชมงคล(2553) และใช้การตอบแบบสอบถาม เป็นตัววัดความเข้าใจในเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ โดยประชากรที่แสดงความคิดเห็นในการสร้างสรรค์ผลงานความเชื่อเรื่อง มาร ทั้ง 2 ชุดนั้น เฉลี่ยโดยรวมทั้งหมดชื่นชอบผลงานมาก โดยชื่นชอบผลงาน “อภิสังขารมาร” มากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.09 อยู่ในระดับดี ผู้ชมรับรู้ได้ถึงมารที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “โมหะ 2” มากที่สุดมีค่าเฉลี่ยสูง 3.84 อยู่ในระดับดี ผู้ชมเมื่อได้ชมผลงานผลงาน “เทวปุตมาร” แล้วทำให้เข้าใจในเรื่องเทวปุตมารมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 3.8 อยู่ในระดับดี ผู้ชมเมื่อได้ชมผลงาน “โทสะ 1” แล้วรู้สึกถึงผลเสียที่เกิดจากความโกรธได้มากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 3.63 อยู่ในระดับดี จากผลจากการตอบแบบสอบถามนี้พบว่า การสร้างสรรค์ผลงานความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์ทั้ง 2 ชุดนี้เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่สามารถทำให้สังคมได้รับรู้และเข้าใจถึงสิ่งที่เป็นด้านไม่ดีตามคำสอนทางพุทธศาสนาได้อย่างถูกต้องมากขึ้น

#### ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

1. การศึกษาความเชื่อในคำสอนทางพุทธศาสนาควรศึกษาเพิ่มเติมเพื่อที่จะนำเอาข้อมูลไปเป็นแนวทางในการศึกษาและพัฒนาารูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป
2. การสร้างสรรค์ผลงานสามารถนำเอาเทคนิควิธีที่มีความหลากหลาย มาผสมผสานเพื่อพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเรื่องราวทางความเชื่อในประเด็นอื่น ๆ ที่สังคมในยุคปัจจุบันมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนไปจากข้อมูลดั้งเดิม
2. ควรศึกษาในเรื่องเทคนิควิธีการทางเทคโนโลยีสมัยใหม่และนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน





บรรณานุกรม



## บรรณานุกรม

- กมลลา ทองสุข. (2534). *ภาพมารวิชัยในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น*. วิทยานิพนธ์ ศป.ม. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร: ถ่ายเอกสาร.
- กิตติ วัฒนมะหาตม์. (2546). *รัตนเทวีปกครอง*. กรุงเทพฯ: สร้างสรรค์บุ๊คส์.
- คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 6 รอบ. (2542). *สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา- ฉบับกรุงธนบุรีเล่ม 2*. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.
- จอร์จ เฟอร์กูสัน. (2549). *เครื่องหมายสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์ .
- เจตน์ เจริญโท. (2548). *ศาสดาประทีปทางปัญญาและศรัทธาของโลก*. กรุงเทพฯ: แม่โพสพ.
- จิราภา เต็งไตรรัตน์ และคณะ. (2552). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2551). *องค์ประกอบศิลปะ*. กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์ จำกัด.
- ชะลูด นิ่มเสมอ. (2531). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ไทยรัฐฉบับพิมพ์. (2553). *'ปวีณา'เผยสถิติ คดีข่มขืนพุ่งพรวด*. สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2553, จาก [http:// www.thairath.co.th/today/view/99208](http://www.thairath.co.th/today/view/99208).
- เถียรนันท์. (2551). *ปฐมบทวินาทีบรรลุนิยาม พระพุทธองค์ทรงอุบัติ*. กรุงเทพฯ: กรีน-ปัญญาญาณ.
- นพพร สุวรรณพานิช. (2551). *พระเจ้าและมีห้าขาตาน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ Openbook.
- นิชรา ชนะพาล. (2549). *การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (วิชาการศึกษาศิลปะ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เบร์รี่ ณ ภัทรดิศ. (2552). *แสงสีอร่า. สถาบันวิทยาศาสตร์พลังจิตและการสะกดจิต*. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2554, จาก <http://www.Ztarot.net / modules /news/ article.php? storyid=28>.
- บุญเย็น วอทอง. (2550). *เทพเจ้า*. กรุงเทพฯ: แม่คำผาง.
- ฝ่ายหนังสือส่งเสริมเยาวชน. (2543). *พจนานุกรมไทย ฉบับทันสมัย*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ปัญญา ใบบางยาง. (2548). *พระโพธิสัตว์เป็นมาอย่างไร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สติธรรม.
- พระครูกล้วยานสิทธิวัฒน์. (2547). *พุทธประวัติตามแนวปฐมสมโพธิ*. กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พิชามญญ์ แจ่มใส. (2553). *มารหรือซาตาน*. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2554, จาก <http://www.kontatip.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=234074>.
- พิเชษฐ สุนทรโชติ. (2011). *การวาดภาพคนเหมือน(Portrait)*. สืบค้นเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2555,

จาก [www.suphan.dusit.ac.th/report/phichet/p10.pdf](http://www.suphan.dusit.ac.th/report/phichet/p10.pdf).

พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2546). *มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะและศิลปะศึกษา*. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.

พุทธทาสภิกขุ. (2545). *มาร-นิเวศน์*. กรุงเทพฯ: ธรรมสภา.

พุทธรักษา. (2553). *ธรรมะชนะมาร*. กรุงเทพฯ: แพลน ฟรันที้ดิง.

พิสิทธ์ราชมงคล. (2553). *ทฤษฎีการมองเห็นสีของมนุษย์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2554,

จาก <http://www.rmutphysics.com/charud/naturemystery/colour/colour.htm>.

ภัทรพร สิริกาญจน. (2546). *ความรู้พื้นฐานทางศาสนา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มารยาท โยทองยศ. (2553). *การสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัย*. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2554,

จาก [http://research.bu.ac.th/knowledge/kn27/Questionnaire\\_For\\_Research.pdf](http://research.bu.ac.th/knowledge/kn27/Questionnaire_For_Research.pdf).

ราชบัณฑิตสถาน. (2544). *พจนานุกรมศัพท์วรรณคดีไทยสมัยสุโขทัยไตรภูมิภคา*. กรุงเทพฯ:

อรุณการพิมพ์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). *การออกแบบ 2 มิติ*. กรุงเทพฯ: โอเอสพรีนติ้ง เฮาส์.

สติเฟน แบร์ทเลออร์. (2550). *อยู่กับมาร*. กรุงเทพฯ: แพลน ฟรันที้ดิง.

เสมอชัย พูลสุวรรณ. (2539). *สัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมไทยระหว่างพุทธศตวรรษที่ 19-24*. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุชาติ สุทธิ. (2535). *เรียนรู้การเห็น: พื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: โอเอสพรีนติ้ง เฮาส์.

สุธี คุณาวิชานนท์. (2545). *จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่: ว่าด้วยความพลิกผันของศิลปะจากประเพณีสู่สมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์พรีนติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

สุวัฒน์ แสนขัติ. (2545). *จิตรกรรมไทย พุทธศิลป์*. กรุงเทพฯ: หจก.เทนเดอร์ทัช.

ศาสตราจารย์เสถียรพงษ์ วรรณปก. (2553). *พุทธจริยวัตร*. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2554,

จาก <http://library.uru.ac.th/webdb/images/B01.htm>.

ศาสตราจารย์หม่อมเจ้าสุภัทรดิศ ดิศกุล. (2552). *ยุคสมัยศิลปะอินเดีย*. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2554,

จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=vikings&month=04-24>.

อรอนงค์ ตั้งก่อเกียรติ. (2553). *ความเรียงเชิงวิเคราะห์ผลงานพระนิพนธ์สมเด็จพระมหาสมณเจ้ากรม*

*พระปรมาภิไธยในรศช.* สืบค้นเมื่อวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2554,

จาก <http://library.uru.ac.th/webdb/images/B01.htm>.

เอกอิสโร วรรณศรี. (2546). *หากเราทั้งหลายได้ปฏิบัติตรง ปฏิบัติถูก จะไม่สงสัย ตกเตียง และเห็นเหตุ*

*ทั้งหลายตามความเป็นจริง*. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 ตุลาคม 2553,

จาก <http://www.larndham.net/cgi-bin/kratoo.pl/008856.htm>.





ภาคผนวก ก.  
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

## แบบสอบถาม

## เรื่อง

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ความเชื่อเรื่องมารที่ส่งผลต่อแนวคิดของมนุษย์

**คำชี้แจง** แบบสอบถามนี้เป็นข้อมูล ในการทำปฏิญานิพนธ์ของ นายธนพล จุลกะเดียน สาขา  
ทัศนศิลป์ (ศิลปะสมัยใหม่) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรศิลปกรรมมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ  
โรฒ วิทยาเขตประสานมิตร

**ตอนที่ 1** ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้กรอกแบบสอบถาม

**คำชี้แจง** กรุณาใส่เครื่องหมาย / ลงใน ( ) ที่มีข้อความตรงกับท่านมากที่สุด

## 1. เพศ

- ( ) 1. ชาย
- ( ) 2. หญิง

## 2. อายุ

- ( ) 1. ไม่เกิน 18 ปี
- ( ) 2. 19--30 ปี
- ( ) 3. 31- 45 ปี
- ( ) 4. 46--60 ปี
- ( ) 5. 61 ปีขึ้นไป

## 3. ระดับการศึกษาสูงสุด (รวมทั้งที่กำลังศึกษาอยู่)

- ( ) 1. ประถมศึกษา
- ( ) 2. มัธยมศึกษาตอนปลาย
- ( ) 3. ปวช / อนุปริญญา
- ( ) 4.ปริญญาตรี
- ( ) 5. ปริญญาโทขึ้นไป

## 4. นับถือศาสนา

- ( ) 1. ศาสนาพุทธ
- ( ) 2. ศาสนา คริสต์
- ( ) 3. ศาสนาอิสลาม
- ( ) 4. ศาสนาพราหมณ์-ฮินดู
- ( ) 5. ซิกข์
- ( ) 6. อื่น ๆ .....

5. ท่านรู้เรื่อง มาร ในคำสอนทางศาสนาพุทธ

- ( ) 1. รู้  
 ( ) 2. เคยได้รับรู้มาบ้าง  
 ( ) 3. ไม่เคยได้รับรู้

6. ท่านเคยรับรู้เรื่องพญาวัวสวตีมารที่ปรากฏในพุทธประวัติแบบปฐมสมโพธิกถา

- ( ) 1. รู้  
 ( ) 2. เคยได้รับรู้มาบ้าง  
 ( ) 3. ไม่เคยได้รับรู้

**ตอนที่ 2** ข้อมูลความคิดเห็น และทัศนคติของผู้กรอกแบบสอบถามต่อผลงาน  
 คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย / ลงใน ( ) ที่มีข้อความตรงกับความรู้สึกของท่าน

### 1.ผลงานชุดที่1 “กิเลสมาร” ชั้นที่ 1 “โทสะ1”

1.1 ท่านรับรู้ถึงความรู้สึกโกรธที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โทสะ1”

- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

1.2. เมื่อท่านได้ชมผลงานท่านรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโกรธเกิดขึ้น

- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

1.3. เมื่อท่านได้ชมผลงาน“โทสะ1”ท่านเข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โทสะ) มากขึ้น

- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

1.4. ท่านชอบผลงาน “โทสะ1”

- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

### 2.ผลงานชุดที่1 “กิเลสมาร” ชั้นที่ 2 “โทสะ2”

2.1 ท่านรับรู้ถึงความรู้สึกโกรธที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โทสะ2”

- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

2.2. เมื่อท่านได้ชมผลงานท่านรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโกรธเกิดขึ้น

- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

2.3. เมื่อท่านได้ชมผลงาน“โทสะ2”ท่านเข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โทสะ) มากขึ้น

- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

2.4. ท่านชอบผลงาน “โทสะ2”

- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

### 3.ผลงานชุดที่1 “กิเลสมาร” ชั้นที่ 3 “โมหะ1”

3.1 ท่านรับรู้ถึงความหลง ความไม่รู้ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โมหะ1”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

3.2.เมื่อท่านได้ชมผลงาน ท่านรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความหลง ความไม่รู้ เกิดขึ้น

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

3.3. เมื่อท่านได้ชมผลงาน“โมหะ1”ท่านเข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โมหะ) มากขึ้น

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

3.4. ท่านชอบผลงาน “โมหะ1”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

### 4.ผลงานชุดที่1 “กิเลสมาร” ชั้นที่ 4 “โมหะ2”

4.1 ท่านรับรู้ถึงความหลง ความไม่รู้ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โมหะ2”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

4.2.เมื่อท่านได้ชมผลงาน ท่านรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความหลง ความไม่รู้ เกิดขึ้น

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

4.3. เมื่อท่านได้ชมผลงาน“โมหะ2”ท่านเข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โมหะ) มากขึ้น

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

4.4. ท่านชอบผลงาน “โมหะ1”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

### 5.ผลงานชุดที่1 “กิเลสมาร” ชั้นที่ 5 “โลภะ1”

5.1 ท่านรับรู้ถึงความโลภ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โลภะ1”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

5.2. เมื่อท่านได้ชมผลงานท่านรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโลภ เกิดขึ้น

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

5.3. เมื่อท่านได้ชมผลงาน“โลภะ1”ท่านเข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โลภะ) มากขึ้น

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

5.4. ท่านชอบผลงาน “โลภะ1”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

### 6.ผลงานชุดที่1 “กิเลสมาร” ชั้นที่ 6 “โลภะ2”

6.1 ท่านรับรู้ถึงความโลภ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“โลภะ2”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

6.2.เมื่อท่านได้ชมผลงาน ท่านรู้สึกถึงผลร้ายเมื่อความโลภ เกิดขึ้น

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

6.3. เมื่อท่านได้ชมผลงาน“โลภะ2”ท่านเข้าใจในเรื่องกิเลสมาร (โลภะ) มากขึ้น

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

6.4. ท่านชอบผลงาน “โลภะ1”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

### 7.ผลงานชุดที่2 “ผจญมาร” ชั้นที่ 7 “ขันธมาร”

7.1 ท่านรับรู้ถึงมารที่เกิดจากการรับรู้ทางกาย ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“ขันธมาร”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

7.2. เมื่อท่านได้ชมผลงาน“ขันธมาร” ท่านรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากการรับรู้ทางกาย

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

7.3. เมื่อท่านได้ชมผลงาน “ขันธมาร” ท่านเข้าใจในเรื่องขันธมารมากขึ้น

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

7.4. ท่านชอบผลงาน “ขันธมาร”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

### 8.ผลงานชุดที่2 “ผจญมาร” ชั้นที่ 8 “เทวปุตมาร”

8.1 ท่านรับรู้ถึงมารที่เกิดจากเทพ เทวดารวมถึงมนุษย์ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“เทวปุตมาร”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

8.2. เมื่อท่านได้ชมผลงาน “เทวปุตมาร” ท่านรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากเทพ เทวดารวมถึงมนุษย์

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

8.3. เมื่อท่านได้ชมผลงาน “เทวปุตมาร” ท่านเข้าใจในเรื่องเทวปุตมารมากขึ้น

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

8.4. ท่านชอบผลงาน “เทวปุตมาร”

( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

### 9.ผลงานชุดที่2 “ผจญมาร” ชั้นที่ 9 “อภิสังขารมาร”

9.1 ท่านรับรู้ถึงมารที่เกิดจากกรรมและการกระทำ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน“อภิสังขารมาร”



- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด
- 9.2. เมื่อท่านได้ชมผลงาน “อภิสังขารมาร” ท่านรู้สึกถึงผลร้ายที่เกิดจากกรรมและการกระทำ
- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด
- 9.3. เมื่อท่านได้ชมผลงาน “อภิสังขารมาร” ท่านเข้าใจในเรื่องอภิสังขารมารมากขึ้น
- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด
- 9.4. ท่านชอบผลงาน “อภิสังขารมาร”
- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

### 10. ผลงานชุดที่ 2 “ผจญมาร” ชั้นที่ 10 “มัจจุมาร”

- 10.1 ท่านรับรู้ถึงมารที่เกิดจากความตาย ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน “มัจจุมาร”
- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด
- 10.2. เมื่อท่านได้ชมผลงาน “มัจจุมาร” ท่านรู้สึกถึงผลเสียที่เกิดจากความตาย
- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด
- 10.3. เมื่อท่านได้ชมผลงาน “มัจจุมาร” ท่านเข้าใจในเรื่องมัจจุมารมากขึ้น
- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด
- 10.4. ท่านชอบผลงาน “มัจจุมาร”
- ( ) 1. มากที่สุด ( ) 2. มาก ( ) 3. ปานกลาง ( ) 4. น้อย ( ) 5. น้อยที่สุด

### ตอนที่ 3 คำถามความคิดเห็น แบบปลายเปิด

ท่านมีความคิดเห็นต่อผลงานทั้งสองชุด(กิเลสมาร,ผจญมาร)อย่างไร

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณในการกรอกแบบสอบถาม เพื่อประโยชน์ต่อการทำวิจัยและพัฒนาเพื่อการศึกษา



ภาคผนวก ข.  
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

### ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผลงานทัศนศิลป์

รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวลาวัฒน์

หัวหน้าภาควิชาศิลปจินตทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปจินตทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

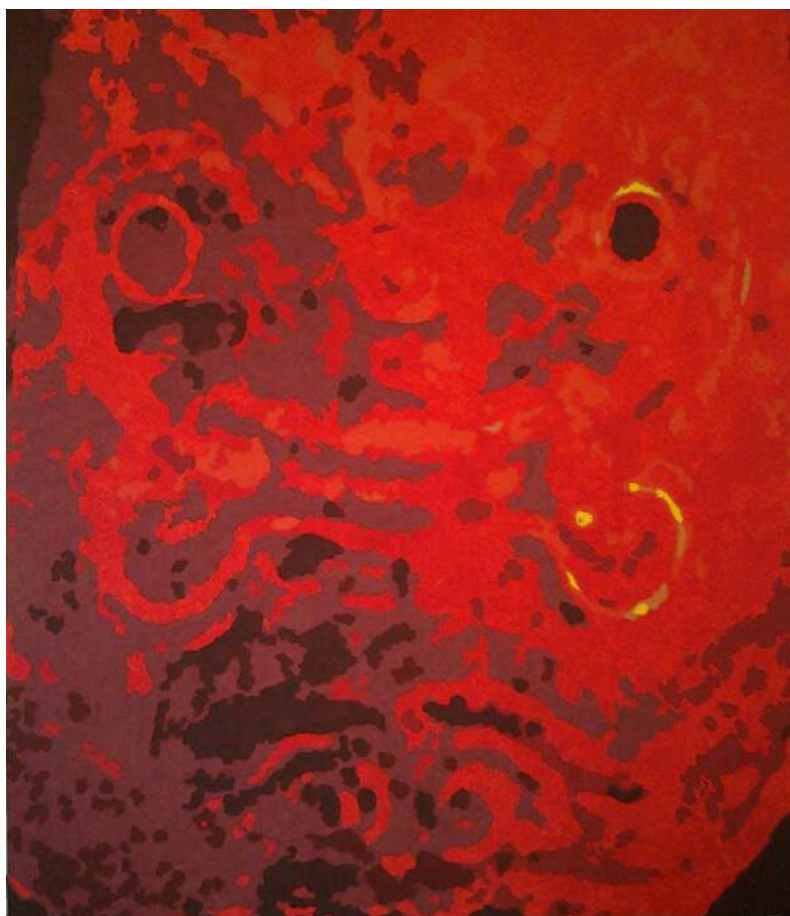




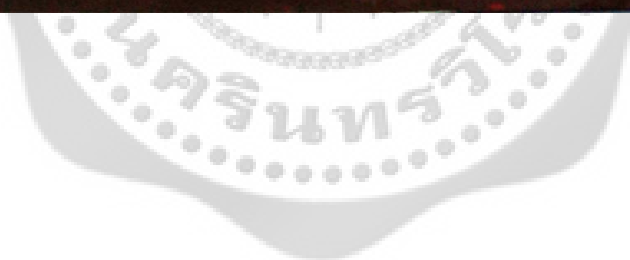
ภาคผนวก ค.

ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์

## ผลงานชิ้นที่ 1 “โทสะ1”



## ผลงานชิ้นที่ 2 “โทสะ2”

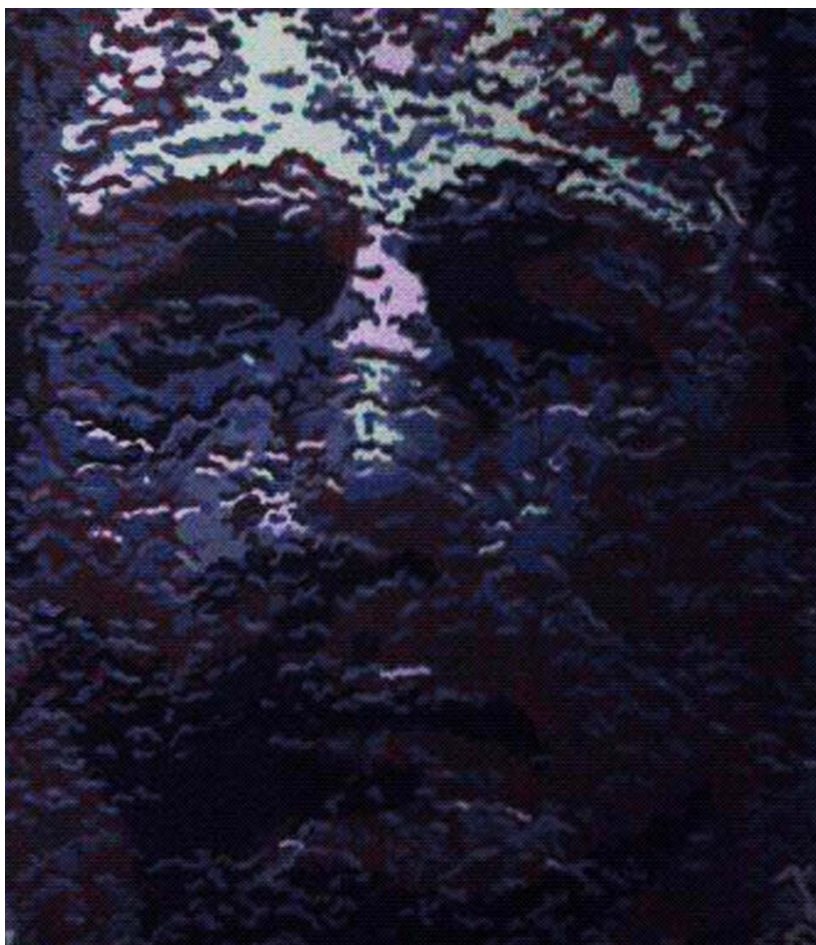


## ผลงานชิ้นที่ 3 “โมหะ1”



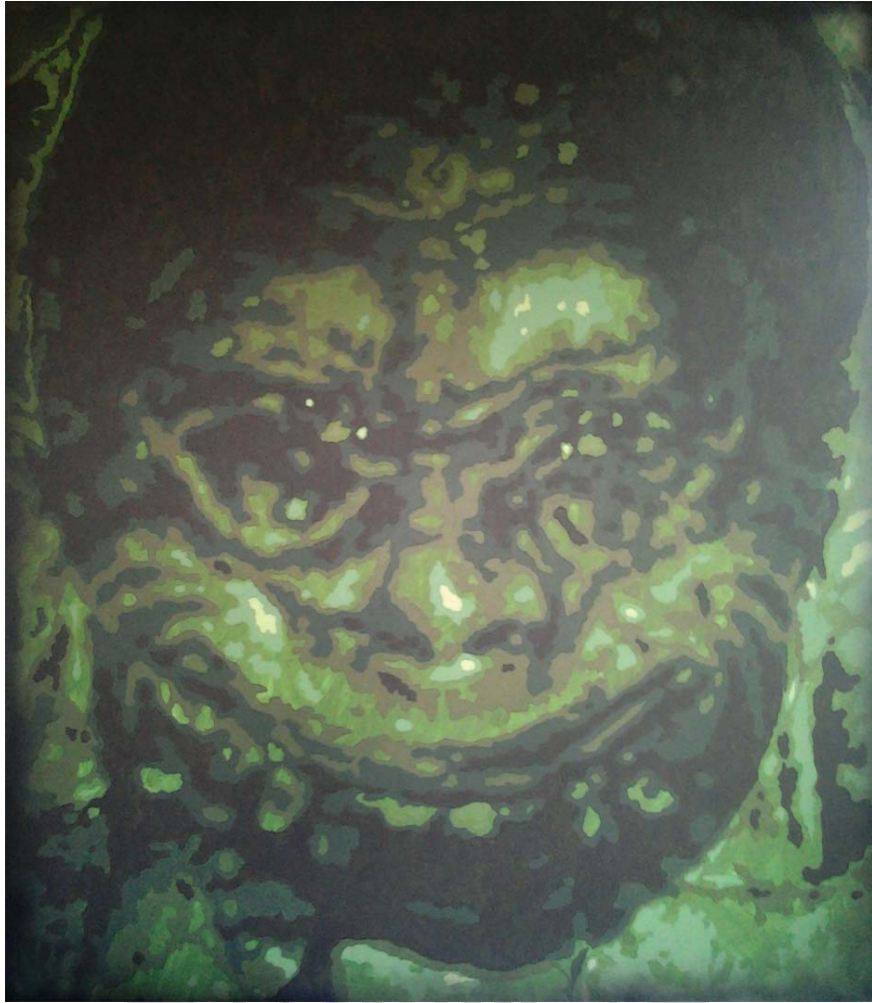


## ผลงานชิ้นที่ 4 “โมหะ2”

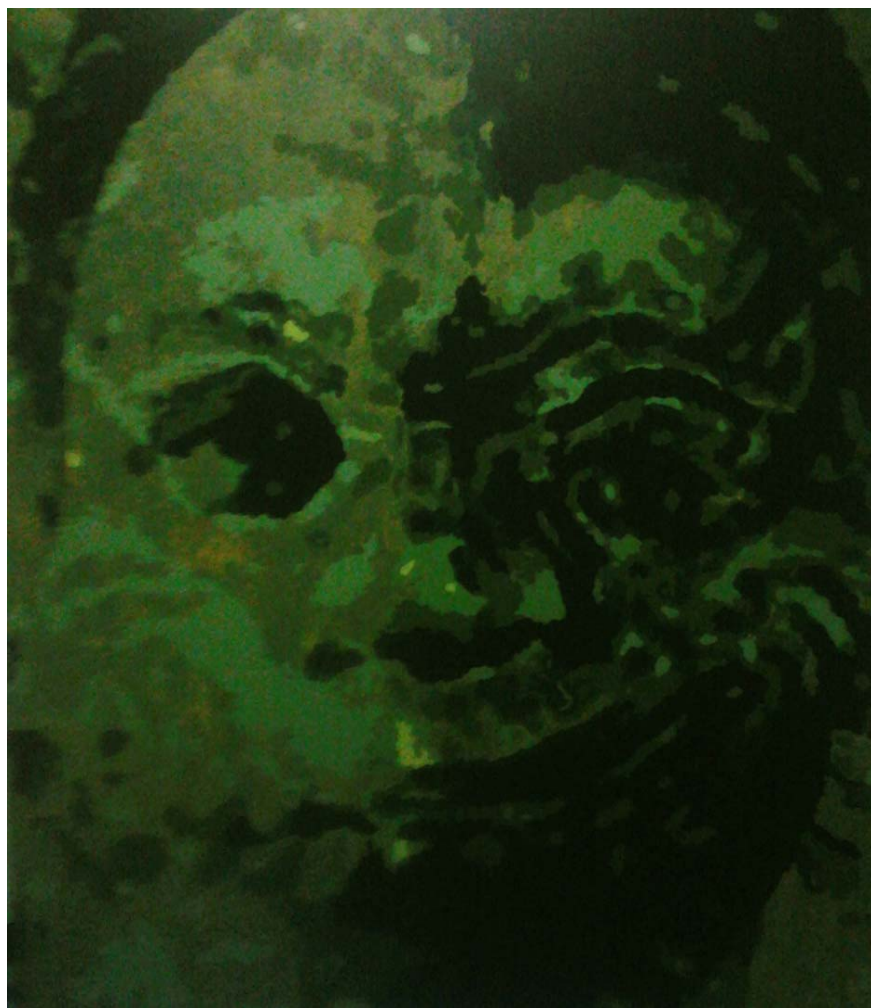




ผลงานชิ้นที่ 5 “โลภะ1”



## ผลงานชิ้นที่ 6 “โลภะ2”



ผลงานชิ้นที่ 7 “ขันตมมาร”

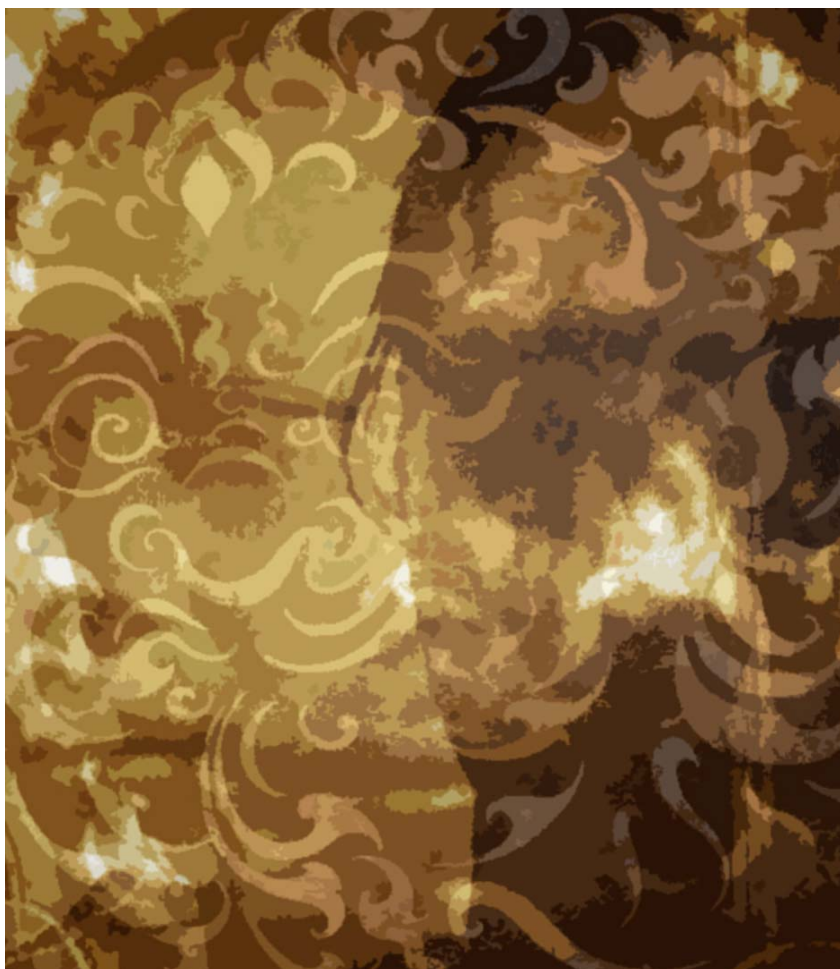


ผลงานชิ้นที่ 8 “เทวปุตมาร”





ผลงานชิ้นที่ 9 “อภิสังขารมาร”



1.



ผลงานชิ้นที่ 10 “มัจจุมาร”





ภาคผนวก ง.

จัดแสดงผลงาน ณ หอศิลปกรรมศรีนครินทรวิโรฒ









ประวัติย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้ทำวิจัย

ชื่อ นายชนพล จุลกะเสียน  
 วันเดือนปีเกิด 31 ตุลาคม 2521  
 สถานที่เกิด กรุงเทพมหานคร  
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน 175/4 ซอยเทพนครินทร์ ถนนพระปิ่นเกล้า แขวงอรุณอมรินทร์  
 เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร 10700

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2538 มัธยมศึกษาตอนต้น  
 จากโรงเรียนวัดราชาธิวาส

พ.ศ. 2542 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิจิตรศิลป์  
 จาก วิทยาลัยช่างศิลป์

พ.ศ. 2545 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จาก สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล  
 วิทยาเขตเพาะช่าง คณะศิลปะประจำชาติ แผนกจิตรกรรมไทย

พ.ศ. 2547 ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต (ศป.บ.) จาก สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยา  
 เขตเพาะช่าง คณะศิลปกรรม เอกศิลป์ไทย

พ.ศ. 2555 ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต (ศป.ม.) ทำสนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่  
 จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ