

การออกแบบตัวละครจากตำนานเรื่องเล่าผีล้านนาสู่การสร้างสรรคงานศิลปะมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม*

Character Design from the Legend of Lanna Ghosts: Towards the Creation of Multimedia Art in Order to Propagate Lanna Artistic and Cultural Identity

¹สิริวิทย์ พังสุวรรณ และ ฉลองเดช คูพานุมัต

¹Siriwit Phangsuwan and Chalongdej Kuphanumat

สาขาศิลปะและการออกแบบ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Department of Media Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Thailand.

¹Corresponding Author's Email: siriwitsp@gmail.com



บทคัดย่อ

การศึกษาการออกแบบตัวละครจากตำนานเรื่องเล่าผีล้านนาสู่การสร้างสรรคงานศิลปะมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาเรื่องราวของวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาและบทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา 2) นำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า และการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมล้านนา มาพัฒนาสู่การออกแบบตัวละครนำเสนอในรูปแบบงานสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย ในการศึกษาครั้งนี้ มีลักษณะเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะมีการศึกษาทั้งภาคเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และการเก็บข้อมูลเชิงลึกภาคสนาม ในบริบทวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาและบทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา โดยมีพื้นที่วิจัยคือ จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ กำหนดเป็นแนวความคิด และเทคนิคทางคอมพิวเตอร์กราฟิก นำเสนอในรูปแบบพรรณนาและเสนอผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ

จากการศึกษาพบว่า 1) ความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับผี มีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของชาวล้านนามาตั้งแต่อดีต ซึ่งแฝงไปด้วยกุศโลบายและแนวทางการใช้ชีวิตให้แก่คนในสังคม ความเชื่อเหล่านี้ถูกหยิบยกเอาเนื้อหามาเชื่อตั้งแต่โบราณมาผลิตซ้ำผ่านยุคสมัย โดยสอดแทรกค่านิยมทางสังคม เรื่องราวในเชิงวัฒนธรรมและพิธีกรรม หล่อหลอมเป็นเอกลักษณ์ของชาวล้านนา และถูกถ่ายทอดในรูปแบบนิทานพื้นบ้านในเวลาต่อมา ผ่านกระบวนการปลูกฝังและเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งต่อแก่ชนรุ่นหลังเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้องตามประเพณีและความเชื่อที่มีมาแต่อดีต 2) ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะมัลติมีเดียจากการหยิบยกเอาความเชื่อตั้งแต่โบราณเกี่ยวกับผีล้านนา มาผลิตซ้ำในรูปแบบของการออกแบบตัวละครผ่านการรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมมุขปาฐะ และวรรณกรรมลายลักษณ์ อันเป็นภูมิปัญญาที่ได้รับสืบทอดกันมาแต่โบราณจากบรรพชน มาทำการเรียบเรียงและบันทึกเสียงเพื่อแปลงข้อมูลดั้งเดิมสู่ความเป็นไฟล์ดิจิทัล และแปลงค่าเป็นรูปทรงผ่านกระบวนการการทำงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ได้ภาพเคลื่อนไหวแบบอิมเมอร์สिवได้รูปทรงเลขาคณิต และนำมาสร้างสรรคเป็นตัวละครผีล้านนา อันเป็นมิติใหม่ของการเรียนรู้เรื่องราวทางวัฒนธรรม ให้ผู้ชมได้เห็นถึงความเป็นรูปธรรมของผีล้านนา โดยอาศัยเทคนิคและทฤษฎีการออกแบบ ตลอดจนสื่อมัลติมีเดีย เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจ และสืบทอดคุณค่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ให้สามารถเข้าถึงผู้คนในยุคปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น จากการสร้างสรรค์งานศิลปะในครั้งนี้สามารถ

*Received April 17, 2023; Revised July 26, 2023; Accepted July 27, 2023

ต่อยอดเป็นการสร้างรายได้ในรูปแบบ สินค้าวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านรูปแบบสินค้าและสื่อชนิดอื่นต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: ฝั่ล่านนา; สื่่อมัลติมีเดีย; แอนิเมชัน; เทคโนโลยี AR; โฮโลแกรม

Abstract

The study entitled “Character Design from the Legend of Lanna Ghosts: Towards the Creation of Multimedia Art in Order to Propagate Lanna Artistic and Cultural Identity” consisted of the following objectives: 1) to investigate the cultural beliefs about Lanna ghosts and their role in Lanna folktales; and 2) to apply a body of knowledge gained from studying and collecting data on Lanna ghosts in Lanna cultures in order to design characters and present them in the form of creative multimedia. The study used an art-based research technique to explore related materials, concepts, and theories, as well as an in-depth interview conducted via field study in a cultural setting where beliefs in Lanna ghosts and their role in Lanna folktales were prevalent. The research areas included Chiang Mai province. The data obtained were analyzed and synthesized before the concepts and techniques on the graphics computer were identified, and presented in descriptive form and creative art.

From the study, the following results were found: 1) Beliefs and rituals involving ghosts have played an essential role in Lanna people since ancient times, providing hidden analytical reasoning and ways of life for people in the society. These beliefs show certain traditional beliefs that have survived over time while incorporating social values. Cultural stories and rituals have shaped the identity of the Lanna people and have been passed on to future generations through the process of self-cultivation and learning in the form of folk tales that serve as guidelines for one's behaviour based on past traditions and beliefs. 2) After collecting data from oral and written literature, the researcher developed multimedia art based on the traditional beliefs in Lanna ghosts, which was then replicated in the form of character design. This is regarded as local wisdom passed down from the ancient ancestors through compilation and voice recordings. Subsequently, the data obtained were transcribed into digital files and converted into shapes using a computer program, resulting in a free-form animation featuring geometric shapes. With this, the Lanna ghost characters were created. This is seen as a new dimension of learning cultural stories. This allows viewers to realize the concreteness of Lanna ghosts using design techniques and theories. Multimedia has been used as a medium to foster understanding and preserve cultural identity so that it can better reach people in today's world. Based on this creative output, income is generated in the form of a cultural commodity, which is the dissemination of cultural identity through commodities and other types of media in the future.

Keywords: Lanna Ghosts; Multimedia; Animation; AR Technology; Hologram

บทนำ

คนไทยนอกจากจะนับถือพุทธศาสนาเป็นศาสนาหลักประจำชาติแล้ว ยังมีคติความเชื่อที่ยึดถือและปฏิบัติสืบทอดกันมาแต่โบราณ อันได้แก่ ความเชื่อในเรื่องเกี่ยวกับภูตผีวิญญาณ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ ผนวกรวมกับความเชื่อตามคติศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ผสมผสานกลืนไปกับพุทธศาสนา จนกลายเป็นคติที่คนไทยให้ความเคารพเชื่อถือและปฏิบัติสืบเนื่องกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (Phlu Luang, 2003) ซึ่งคติความเชื่อดังกล่าว ยังเป็นส่วนสำคัญในการวางรากฐานและกฎเกณฑ์การอยู่ร่วมกันอย่างร่มเย็นเป็นสุขภายในสังคม จึงกล่าวได้ว่า ความเชื่อเรื่องผีไม่ได้มีหน้าที่เพียงแค่สร้างความหวาดกลัวให้แก่ผู้ฟังเท่านั้น แต่ยังซ่อนแฝงหน้าที่อื่นๆ เอาไว้อีกด้วย การถ่ายทอดเรื่องราวความเชื่อเกี่ยวกับผีในแต่ละภูมิภาค มักจะสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่นนั้นๆ

ผีในวัฒนธรรมล้านนา เป็นรูปแบบวัฒนธรรมและความเชื่ออย่างหนึ่งของชาวล้านนาที่แฝงไปด้วยกุศโลบาย ข้อห้าม และกฎเกณฑ์ทางสังคม เพื่อให้เกิดความสงบสุข อีกทั้งยังทำให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม สร้างความเป็นปึกแผ่นให้กับคนสังคม ซึ่งความเชื่อเหล่านี้ได้ถูกพัฒนาผ่านการหยิบยกเอาเนื้อหาความเชื่อดั้งเดิมมาผลิตซ้ำในรูปแบบของการสอดแทรกคติธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ ค่านิยมทางสังคม รวมไปถึงเรื่องราวในเชิงวัฒนธรรมและพิธีกรรม จนกลายเป็นเอกลักษณ์ของชาวล้านนาไปในที่สุด ซึ่งต่อมาความเชื่อเหล่านี้ได้รับการถ่ายทอดในรูปแบบของนิทานพื้นบ้านเรื่องผีของชาวล้านนา ซึ่งถูกสร้างสรรค์โดยผ่านกระบวนการปลูกฝังและเรียนรู้ด้วยตนเอง ผนวกเข้ากับความเชื่อดั้งเดิมที่ติดแน่นอยู่กับวิถีชีวิตของชาวล้านนา นิทานพื้นบ้านเรื่องผี จึงได้รับการถ่ายทอดแก่ลูกหลาน เพื่อจะได้ใช้เป็นแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้องตามประเพณีและความเชื่อที่มีมาแต่อดีต ผีสำหรับชาวล้านนานั้น มักจะถูกนำเสนอในรูปแบบของผู้พิทักษ์หรือผู้ช่วยเหลือ แต่ในบางกรณีก็จะปรากฏในลักษณะที่มุ่งร้ายหมายขวัญ (Anantasant, 2004) นิทานพื้นบ้านเรื่องผีของชาวล้านนาเป็นสิ่งที่น่าสนใจศึกษาอย่างยิ่ง เพราะมีรูปแบบของการสร้างสรรค์ปรากฏให้เห็นอยู่เป็นจำนวนมาก มีลักษณะเรื่องราวที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบของวรรณกรรมมุขปาฐะ (การบอกเล่าต่อๆ กันมา) และวรรณกรรมลายลักษณ์ (วรรณคดีที่บันทึกไว้เป็นหนังสือ) มีผู้นามารวบรวม และสร้างสรรค์ใหม่ต่อกันมาตามยุคสมัยในลักษณะของนิทาน เรื่องสั้น และนวนิยาย (Panyo, 2010)

บทบาทของผีล้านนา ชาวล้านนาในอดีตเชื่อว่าความเป็นไปของชีวิตและสรรพสิ่งทั้งหลายล้วนเป็นการบันดาลมาจากผีและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยเฉพาะปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ดังนั้น จึงต้องปฏิบัติต่อธรรมชาติ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือผี ด้วยความอ่อนน้อมถ่อมตนและสำนึกถึงบุญคุณอยู่เสมอ ส่งผลให้เกิดเป็นพิธีกรรม การเคารพบูชาวิญญาณหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติ เช่น ผีเจ้าที่ เจ้าป่า เจ้าเขา หรือผีบรรพบุรุษ เป็นต้น ดังจะเห็นได้จากพิธีกรรมในการบูชาผีบรรพบุรุษ ผีปู่ย่าหรือผีผด เป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในแง่ของพิธีกรรมดั้งเดิมที่แสดงออกถึงความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับการนับถือบรรพชนอันเป็นการบ่งบอกถึงลักษณะสำคัญของชุมชนเครือญาติซึ่งเป็นลักษณะชุมชนดั้งเดิมในยุคสมัยก่อน (Kanchanaphan, 1992) นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งกลุ่มของผีได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ ผีฝ่ายดี (Benevolent Spirits) หรือผีที่ทำหน้าที่คุ้มครองสมาชิกในครัวเรือน หมู่บ้านและเมือง ซึ่งตราบไต่ที่ผู้คนในความคุ้มครองยังเคารพนับถือ เช่น สรวงบูชาผีเหล่านี้ อย่างสม่ำเสมอ และมีความประพฤติปฏิบัติหรือสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน ไม่ทำผิดชนบธรรมเนียมประเพณี ผีเหล่านี้ก็จะคุ้มครอง และบันดาลให้เกิดความสุขสมบูรณ์ แต่ถ้าหากผู้คนละเลยหรือไม่ปฏิบัติตามแนวทางดังกล่าว ผีที่เคยให้ความคุ้มครองปกป้องก็อาจทำให้เกิดความเดือดร้อนหรืออันตรายขึ้นได้ ส่วนผีอีกประเภทหนึ่งคือ ผีร้าย (Malevolent Spirits) เป็นวิญญาณที่แปรสภาพจากผีดีมาเป็นผีร้าย ซึ่งเกิดขึ้นเพราะถูกปล่อยปละละเลยไม่ได้รับการเซ่นสรวงบูชา จนอดอยากและกลายเป็นผีร้ายคอยทำอันตรายให้ชาวบ้าน (Manasam, 2012)

ชนชั้นของผีในวัฒนธรรมล้านนา คติความเชื่อในการนับถือผีเป็นความเชื่อพื้นฐานที่เก่าแก่ดั้งเดิม ดังนั้นจึงยังคงเหลือความเชื่อดังกล่าวนี้อยู่ในจารีตประเพณีและพฤติกรรมของมนุษย์ในแทบทุกสังคมไม่ว่ามากก็น้อย โดยจะมีบทบาทและหน้าที่เป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ในกลุ่มเครือญาติ การแก้ไขปัญหาต่างๆ การควบคุมพฤติกรรม หรือยุติข้อขัดแย้งในหมู่เครือญาติได้ นอกจากนี้ความเชื่อในเรื่องของการนับถือผีบรรพชนในระดับเครือญาติ ยังได้ขยายขอบเขตจนกลายมาเป็นการนับถือผีอารักษ์ซึ่งเป็นหน่วยของสังคมที่ใหญ่ขึ้น กล่าวคือ เมื่อชุมชนหน่วยย่อยรวมตัวกันเป็นชุมชนเมือง ผีบรรพชนที่ปกครองเมือง ก็จะได้รับยกย่องให้เป็นผีเสื้อบ้านหรือผีเสื้อเมือง ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าบทบาทของผีปู่ย่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับอยู่ในสังคมหลายระดับ (Kanchanaphan, 1992)

ปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลง แม้ว่าความเชื่อเรื่องผีและสิ่งศักดิ์สิทธิ์จะอยู่คู่กับวิถีชีวิตของชาวล้านนา มาเป็นเวลายาวนาน ความเชื่อในเรื่องราวเหล่านี้ก็ได้ถูกเปลี่ยนแปลงไปจากอิทธิพลทางการเมืองและการปกครอง สำหรับเหตุผลสำคัญในการถูกลดบทบาทของประเพณีเลี้ยงผีเมืองของจังหวัดเชียงใหม่ กล่าวได้ว่าเป็นผลจากกระบวนการรวมศูนย์อำนาจล้านนาระหว่างสมัยรัชกาลที่ 5 ภายหลังการยกเลิกฐานะหัวเมืองประเทศราชล้านนาและเปลี่ยนมาเป็นมณฑลพายัพในปี พ.ศ. 2442 โดยในช่วงเวลาดังกล่าวการปฏิบัติพิธีกรรมในเชิงผีถูกลดบทบาทลงและแทนที่ด้วยพิธีในทางพุทธศาสนามากขึ้น รวมไปถึงปัจจัยเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างในการวางผังเมืองที่ส่งผลให้สถานที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมจารีตโบราณถูกแทนที่โดยหน่วยงานราชการ อีกทั้งข้อจำกัดในการประกอบพิธีกรรมต่างๆ ที่ไม่สามารถทำได้อย่างโจ่งแจ้ง ด้วยเหตุนี้พิธีกรรมสำคัญจึงถูกลดบทบาทลงตามสภาวะการณ์ เหลือเพียงการเลี้ยงผีในระดับชุมชน (Kumpha, 2012) นอกเหนือจากปัจจัยที่กล่าวมาในข้างต้นแล้ว การเปลี่ยนแปลงของฐานความเชื่อในยุคปัจจุบันซึ่งว่าด้วยเรื่องของเทคโนโลยีก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่ออิทธิพลทางความเชื่อในเรื่องผีและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสารช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่างๆ เกิดขึ้นได้โดยง่าย ผสมผสานกับรูปแบบทางการตลาดที่แยบยล ทำให้เกิดการส่งออกวัฒนธรรมในรูปแบบของสินค้าและนวัตกรรมไปทั่วทุกมุมโลก (Sirikunnaruemit, 2015)

สินค้าวัฒนธรรม (Cultural Commodity) คือ สินค้าและบริการ รวมถึงนวัตกรรมที่มีนัยยะทางวัฒนธรรมแฝงอยู่ (Sae Tae, 2008) เป็นการส่งต่อวัฒนธรรมตนเองเข้าไปสู่สังคมอื่น ประกอบกับแนวความคิดทุนนิยมที่ทำให้วัฒนธรรมถูกแปรรูปมาเป็นสินค้าที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ ส่งผลให้เกิดการไหลบ่าของวัฒนธรรมผ่านสินค้าวัฒนธรรมเหล่านี้เข้าไปสู่ประเทศต่างๆ ทั่วโลกเป็นจำนวนมาก สร้างมูลค่ามหาศาลให้กับประเทศผู้ส่งออกสินค้าวัฒนธรรม จากการนำวัฒนธรรมของตนมาเป็นต้นทุนสินค้าและบรรจุเนื้อหาวัฒนธรรมเหล่านั้น ส่งต่อไปยังผู้บริโภคที่อยู่ในสังคมอื่นๆ ส่งผลให้ผู้บริโภคปรับเปลี่ยนความเชื่อของตนหลอมรวมวัฒนธรรมเหล่านั้นเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งกับวัฒนธรรมเดิมของตนเองด้วยความสมัครใจ ยกตัวอย่างเช่น กระแสสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในประเทศไทย ที่ถูกเผยแพร่เข้ามาในรูปแบบ การ์ตูน ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลง และเกมส์ (Pattanasuwan, 2006)

จากสภาพการณ์ในปัจจุบันที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิต เกิดการสื่อสารและรับข้อมูลจากสังคมและวัฒนธรรมอื่นๆ ได้โดยง่าย ส่งผลต่อมุมมอง คติ ความเชื่อ ทางสังคมและวัฒนธรรมดั้งเดิมกลืนหายไปกับกระแสวัฒนธรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ส่งผลให้วัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา อันเป็นหนึ่งในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าที่บรรพชนได้ปลูกฝังคำสอนผ่านความเชื่อเหล่านี้สูญหายไปตามกาลเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อวัฒนธรรมเหล่านี้ไม่ได้ถูกส่งต่อ ซึ่งความสำคัญของคติ ความเชื่อเหล่านี้ถือเป็นแนวทางการปลูกฝังศีลธรรมและแนวทางในการดำรงชีวิต ตลอดจนกฎเกณฑ์ของการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสังคม และถึงแม้ว่าจะมีผู้สนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีอยู่มากมาย โดยมีการนำเรื่อง

เล่าเกี่ยวกับผีล้านนามาจัดหมวดหมู่ วิเคราะห์ และตีความด้านบทบาทหน้าที่ แต่ทว่ารูปแบบการนำเสนอภาพลักษณ์ของผีล้านนา ยังไม่เคยถูกสร้างสรรค์และเผยแพร่ในรูปแบบของงานศิลปะและสื่อสมัยใหม่อย่างเป็นทางการ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาและทำการแปลภาพลักษณ์ผีล้านนาให้ออกมาเป็นภาษาภาพ เพื่อต่อการนำไปต่อยอดการศึกษาต่อไป อีกทั้งยังเห็นว่า การเติบโตของเทคโนโลยีดังกล่าวเองได้ถูกพัฒนาให้มีรูปแบบและเครื่องมือในการนำเสนอที่หลากหลายได้เปิดช่องให้สามารถสร้างสรรค์จินตนาการผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลทางวัฒนธรรม โดยการออกแบบรูปลักษณ์ของผีล้านนาในรูปแบบของงานออกแบบตัวละคร (Character Design) และเผยแพร่ผลงานผ่านการใช้สื่อมัลติมีเดีย ผสมผสานกับศิลปะการจัดวาง อาทิเช่น แอนิเมชัน (Animation), ของหุ่นจำลอง (Figure Toys), การแสดงผลวัตถุสามมิติเชิงโต้ตอบผ่านหน้าจอ (Augmented Reality) และเทคนิคภาพถ่ายโฮโลแกรม (Hologram) ฯลฯ เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจ อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่ง ในการอนุรักษ์และสืบทอดคุณค่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ให้สามารถเข้าถึงผู้คนในยุคปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเรื่องราวของวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาและบทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา
2. เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมล้านนา มาพัฒนาสู่การออกแบบตัวละคร นำเสนอผ่านในรูปแบบงานสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งจะเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการเผยแพร่สื่อสมัยใหม่ให้กับคนยุคปัจจุบัน

วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ (Art Creative Research) โดยมีการศึกษาบริบทวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาและบทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา ในส่วนที่เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ รวมถึงการรวบรวมหมวดหมู่ของผีล้านนาเกี่ยวกับรูปลักษณ์และลักษณะการปรากฏตัวของผีล้านนา โดยนำข้อมูลที่ได้รับมาทำการออกแบบภายใต้ทฤษฎีด้านการออกแบบตัวละคร ตลอดจนศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการผลิต การออกแบบและการทำงานของโปรแกรมการออกแบบสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเสนอและเผยแพร่ผลงานที่สามารถกระตุ้นความสนใจ ให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาโดยนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนาและเสนอผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาด้านเนื้อหาเอกสารแนวคิดทฤษฎี

การศึกษาด้านเอกสาร (Documentary Research) ศึกษาและรวบรวมข้อมูล จากเอกสาร หนังสือบทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลขั้นพื้นฐานในส่วนของ ประวัติความเป็นมาของความเชื่อ และพิธีกรรมเกี่ยวกับผีล้านนา บทบาทของผีที่สำคัญ พฤติกรรมที่ปรากฏในนิทาน รูปลักษณ์ลักษณะทางกายภาพ รวมถึงการถ่ายทอดความเชื่อ พิธีกรรม การสร้างเอกลักษณ์และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตลอดจนข้อมูลออนไลน์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา โดยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎีในการออกแบบตัวละคร ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบในลำดับต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาในภาคสนาม

การศึกษาด้านภาคสนาม (Field Survey) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา รวมถึงสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการทางด้านการวัฒนธรรมล้านนา ถึงความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผี

ล้านนา ตลอดจนศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นักออกแบบโปรแกรมและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียถึงรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานในงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

1) พื้นที่ตัวอย่างในการศึกษาค้างนี้ คือจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นการเลือกแบบจงใจ (Purposive Sampling) เนื่องจากคนในพื้นที่มีความรู้เกี่ยวกับความเชื่อและการนับถือผีล้านนา ตลอดจนนิทานพื้นบ้านเพื่อเก็บข้อมูลในส่วนของ เรื่องเล่า และรูปแบบของพิธีกรรม ตลอดจนโครงเรื่องของนิทานพื้นบ้าน และรูปลักษณะของผีล้านนา มาใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบชิ้นงานในงานวิจัยครั้งนี้

2) ตัวอย่างบุคคลผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกี่ยวกับพิธีกรรม และการนับถือผีล้านนาในครั้งนี้ ได้จากการสัมภาษณ์ตัวอย่าง (Sample) บุคคลผู้ให้ข้อมูล ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่าง (Sampling) แบบจงใจ (Purposive Sampling) อย่างไม่จำกัดจำนวนจนกว่าจะได้ข้อมูลที่ครบถ้วน จากบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับพิธีกรรม การบูชาผีล้านนา ประชาชนชาวบ้าน ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการทางด้านการวัฒนธรรมล้านนา ตลอดจนผู้อาวุโสที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับพิธีกรรม ความเชื่อและนิทานเรื่องผีในล้านนา

ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการศึกษา

4.1 วิธีการศึกษา ในการศึกษาค้างนี้วิธีการศึกษามีขั้นตอนสำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ

การศึกษาส่วนที่ 1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผีล้านนา ในส่วนที่เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาองค์ประกอบลักษณะ และรูปแบบ ตลอดจนคติความเชื่อและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย

การศึกษาส่วนที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การสร้างสรรค์ศิลปะการจัดวางสื่อผสม ผ่านการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในข้างต้นมา จัดระเบียบและสังเคราะห์เป็นชุดข้อมูลที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบตัวละครผีล้านนา ผสมผสานกับกรอบทฤษฎีในการออกแบบ

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

(1) การสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) เป็นการสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Observation) สังเกตและพิจารณาองค์ประกอบในการพิธีกรรม อาทิเช่น เครื่องแต่งกาย ผู้ประกอบพิธี เครื่องเซ่นไหว้ บูชา รวมไปถึงบริบทของผู้เข้าร่วมพิธีกรรม

(2) แบบสำรวจทางกายภาพ (Observation Physical Measurement) บันทึกภาพถ่าย และภาพเคลื่อนไหว เกี่ยวกับพิธีกรรมการพ้อนผี การเข้าทรง เครื่องเซ่นไหว้ ตลอดจนเสื้อผ้าที่ใช้ในพิธีกรรม เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบในการออกแบบตัวละคร (Element of Design) เกี่ยวกับผีล้านนา รวมถึงเป็นส่วนประกอบอื่นๆ ในการวาง

(3) แบบสัมภาษณ์ (Interview) เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) เพื่อใช้ในการศึกษาวิจัยจะใช้วิธีการสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นการดำเนินการสัมภาษณ์แบบเจาะจงรายบุคคล (Individual Depth Interview)

(4) การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่มซึ่งประกอบด้วย นักวิชาการที่เกี่ยวข้อง ผู้นำท้องถิ่น ประชาชนชาวบ้าน และชาวบ้านในท้องถิ่นกลุ่ม เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการออกแบบชิ้นงานในงานวิจัยครั้งนี้

ขั้นตอนที่ 5 การรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งในภาคเอกสาร และภาคสนาม โดยศึกษาและรวบรวมข้อมูล จากเอกสาร หนังสือ บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลขั้นพื้นฐานในส่วนของ ประวัติความเป็นมาของความเชื่อ และพิธีกรรมเกี่ยวกับผีล้านนา บทบาทของผีที่สำคัญ พฤติกรรม

ที่ปรากฏในนิทาน รูปลักษณ์ ลักษณะทางกายภาพ รวมถึงการถ่ายทอดความเชื่อ พิธีกรรม การสร้างเอกลักษณ์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยสืบค้นจากห้องสมุดคณะจิตรศิลป์ ห้องสมุดคณะมนุษยศาสตร์ ห้องสมุดคณะสังคมศาสตร์ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม และสถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ตลอดจนข้อมูลออนไลน์ สืบเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา โดยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎีในการออกแบบตัวละคร ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบในลำดับต่อไป

จากนั้นทำการเก็บข้อมูลภาคสนามเพิ่มเติม เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา รวมถึงสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการทางด้านการวัฒนธรรมล้านนา ถึงความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผีล้านนา ตลอดจนศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นักออกแบบโปรแกรมและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียถึงรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานในงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่รับจากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งภาคเอกสาร และภาคสนาม โดยนำข้อมูลทั้งหมดมาจัดระเบียบ ประมวลผลและวิเคราะห์เนื้อหาเนื้อหา (Content analysis) ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

(1) วิเคราะห์สภาพการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาและบทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา

(2) วิเคราะห์คุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา พบว่า ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนารวมไปถึงรูปลักษณ์ของตัวละครผีในแต่ละเรื่อง ล้วนแฝงไปด้วยอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ทัศนคติ และความเชื่อ ตลอดจนกุศโลบายต่างๆ ทั้งหมดนี้เองจึงกล่าวได้ว่าตัวละครผีล้านนาแต่ละตัวเปรียบเสมือนตัวแทนคำสอนของบรรพชน

(3) วิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ เกี่ยวกับตำนานความเชื่อเรื่องผีล้านนาและบทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนาต่อการดำรงชีวิตรวมถึงการวางโครงสร้างของสังคม ตลอดจนความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับความคติ ความเชื่อ ทางวัฒนธรรม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ เป็นกระบวนการสำคัญเพื่อที่จะได้นำผลการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลมาสังเคราะห์เป็นแรงบันดาลใจ เพื่อที่นำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางสื่อผสม มาจัดนิทรรศการเพื่อเผยแพร่เผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ณ หอศูนย์ศิลปะบ้านตึก จังหวัดเชียงใหม่

ขั้นตอนที่ 7 สรุปผลการศึกษาวิจัย และ การนำเสนอผลการศึกษาวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้นำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมในภาคเอกสารและภาคสนามมาจัดระเบียบ ประมวลผลและวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา และทำการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวางสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นการเลือกสรรองค์ประกอบหรืออัตลักษณ์ที่โดดเด่นของตัวละครผีล้านนาที่ปรากฏในตำนานเรื่องเล่าที่มีความเชื่อมโยงกับคติความเชื่อทางวัฒนธรรมและพุทธศาสนา ที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนแรก นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยการเลือกสรรและผสมผสานกับแนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและเทคนิควิธีการทำงานศิลปะมัลติมีเดีย เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์และส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมและคุณค่าดั้งเดิมว่าด้วยเรื่องวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา โดยนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนาและเสนอผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ เพื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาเรื่องราวของวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาและบทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา ผลการวิจัยพบว่า ผีในวัฒนธรรมล้านนาเป็นคติความเชื่อที่ถูกพัฒนาผ่านการหยิบยกเอาเนื้อหาความเชื่อดั้งเดิมบางประการ มาผลิตซ้ำในรูปแบบของการสอดแทรกคติธรรม วิธีชีวิตความเป็นอยู่ ค่านิยมทางสังคม รวมไปถึงเรื่องราวในเชิงวัฒนธรรมและพิธีกรรม จนกลายเป็นเอกลักษณ์ของชาวล้านนา ต่อมาความเชื่อเหล่านี้ได้รับการถ่ายทอดในรูปแบบของนิทานพื้นบ้านเรื่องผีของชาวล้านนา ซึ่งมีรูปแบบของการสร้างสรรค์และเรื่องราวที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบของวรรณกรรมมุขปาฐะ และวรรณกรรมลายลักษณ์ ซึ่งนำเสนอลักษณะของผีทั้งในรูปแบบของผู้พิทักษ์และในลักษณะที่มุ่งร้ายหมายขวัญ จึงสามารถแบ่งกลุ่มของผีได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ ผีฝ่ายดี (Benevolent Spirits) และ ผีร้าย (Malevolent Spirits) อีกทั้งยังมีบทบาทเกี่ยวข้องกับสังคมหลายระดับ นอกจากนี้ ผลการศึกษาปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงพบว่า เทคโนโลยีและการสื่อสารเป็นส่วนสำคัญในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน โดยผสมผสานเข้ากับรูปแบบทางการตลาดที่แยบยล ส่งผลให้เกิดการส่งต่อวัฒนธรรมในรูปแบบของสินค้า (สินค้าวัฒนธรรม) ที่ส่งต่อวัฒนธรรมตนเองเข้าไปสู่สังคมอื่น ในรูปแบบสินค้าที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ ถึงแม้ว่าการศึกษาดังกล่าวจะพูดถึงในแง่ของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม แต่ในมุมกลับกันสิ่งเหล่านี้สามารถเป็นช่องทางให้แก่ผู้ที่มีทักษะ และความสามารถทางด้านศิลปะและการออกแบบ ได้นำเอาชุดความเชื่อดังกล่าวเหล่านี้มาพัฒนาและปรับเปลี่ยนบริบทการเผยแพร่ คุณค่า และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับแนวคิดการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม เพื่อรักษาในวัฒนธรรมนั้นคงอยู่ในสังคมสืบต่อไป

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์องค์ประกอบเกี่ยวกับผีในวัฒนธรรมล้านนา ที่มีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิต และมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับความคติ ความเชื่อ ทางวัฒนธรรมและพุทธศาสนา เพื่อกำหนดเป็นแนวความคิดและแรงบันดาลใจ นำมาสู่การออกแบบตัวละครและเผยแพร่ผลงานในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย ผสมผสานกับศิลปะการจัดวาง อาทิเช่น แอนิเมชัน (Animation), ของหุ่นจำลอง (Figure Toys), การแสดงผลวัตถุสามมิติเชิงโต้ตอบผ่านหน้าจอ (Augmented Reality) และเทคนิคภาพฉายโฮโลแกรม (Hologram) ฯลฯ เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจ อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่ง ในการอนุรักษ์และสืบทอดคุณค่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อออกแบบตัวละคร นำเสนอผ่านในรูปแบบงานสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการเผยแพร่สื่อสมัยใหม่ให้กับคนยุคปัจจุบัน ผลจากการวิจัยพบว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบเกี่ยวกับผีในวัฒนธรรมล้านนา โดยการเลือกสรรและผสมผสานกับแนวคิด ทฤษฎีการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม สัญลักษณ์ สื่อพิธีกรรม และเทคนิคการออกแบบตัวละคร มากำหนดเป็นแนวความคิดและแรงบันดาลใจ นำมาสู่การออกแบบตัวละครและเผยแพร่ผลงานในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย

ผีในวัฒนธรรมล้านนาได้รับการถ่ายทอดในรูปแบบของนิทานพื้นบ้าน ผ่านวรรณกรรมมุขปาฐะ (การบอกเล่าต่อๆ กันมาโดยมิได้เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร) อันเป็นจุดเริ่มต้นของการเผยแพร่ในสมัยอดีต และกลายเป็นวรรณกรรมลายลักษณ์ (วรรณคดีที่บันทึกไว้เป็นหนังสือ) ในช่วงเวลาต่อมา นิทานผีสามารถแบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ นิทานผีที่มีโครงเรื่อง เหตุการณ์ ตัวละคร สถานที่ และนิทานเรื่องผีที่นำเสนอในลักษณะการอธิบายความ หรือการอธิบายลักษณะของผี โดยไม่มีโครงเรื่อง ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ทั้งจากวรรณกรรมมุขปาฐะ และวรรณกรรมลายลักษณ์ อันเป็นภูมิปัญญาที่ได้รับสืบทอดกันมาแต่โบราณจากบรรพชน มาจัดหมวดหมู่ จัดบันทึก และแปลงข้อมูลดั้งเดิมสู่ความเป็นไฟล์ดิจิทัล ผ่านการบันทึกเสียง ไฟล์เสียงดิจิทัลที่ได้มาจะถูกแปลงค่าเป็นรูปทรงผ่านกระบวนการการทำงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เป็นตัวละครผีล้านนา และ

องค์ประกอบอื่นๆ ในงานนิทรรศการ เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ในการสร้างสรรค์และออกแบบตัวละคร โดยมีที่มาที่เชื่อมโยงถึงภูมิปัญญาอันล้ำลึกของบรรพชน เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจ อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์และสืบทอดคุณค่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ให้สามารถเข้าถึงผู้คนในปัจจุบัน โดยผู้วิจัยได้นำเสนอรายละเอียดผลงานในรูปแบบต่างๆ ดังต่อไปนี้

A Visualization of a story Telling ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะเป็นตู้ฉายภาพโฮโลแกรม ที่หยิบยืมรูปทรงของหอยผีดั้งเดิมมาผสมผสานกับการนำเสนอรูปแบบใหม่ ภายในติดตั้งจอคอมพิวเตอร์เพื่อรองรับการแสดงผลภาพฉาย Hologram ภายนอกตกแต่งด้วยโครงเหล็กวงกลมติดตั้งไฟ LED Neon Flex เพื่อให้เกิดรัศมีของแสงสว่างกระจายไปทั่วบริเวณห้อง ตลอดจนมีการจัดวางเครื่องเล่นโดยรอบจำนวน 4 ชุด ตามจำนวนของผีฝ่ายดี เพื่อให้เห็นถึงความสอดคล้องระหว่างชุดผีฝ่ายดีและพิธีกรรมการเคารพสักการะต่างๆ ชี้ให้เห็นถึงความยึดโยงกับความศรัทธาและเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้คนนั่นเอง ภายในหอยผี มีภาพฉาย Hologram Motion ที่ควบคุมการเคลื่อนไหวของวัตถุด้วยเสียงจากเรื่องเล่าผี ใช้รูปทรงที่ตัดทอนมาจากมันสมอง ที่มีการเคลื่อนไหวสอดคล้องกับคลื่นความถี่ของเสียง (Audio Spectrum) โดยมีจังหวะการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับจุดและเส้นที่เชื่อมต่อกัน เพื่อให้การเคลื่อนไหวดังกล่าว แสดงถึงภูมิปัญญาแห่งบรรพชนที่ถ่ายทอดเพื่อการปลูกฝังและแผ่กุศลโลบายในการยึดโยงผู้คนในสังคมเข้าด้วยกัน ซึ่งนำไปสู่ความเป็นพลวัตทางวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยี ที่แทนค่าด้วยชุดภาษาคอมพิวเตอร์แบบตัวเลขฐานสอง (Binary Code) อันเป็นภาษาที่ใช้ในการควบคุมเทคโนโลยีทั้งปวง เพื่อสร้างความเป็นไปได้ใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอที่พัฒนาต่อยอดไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด



Picture 1: A Visualization of a Story Telling

AR-Story Behind Digital Painting มีลักษณะเป็นภาพวาดดิจิทัล (Digital Painting) จัดใส่กรอบติดตั้งบนผนัง โดยผู้วิจัยการออกแบบตัวละครผีล้านนาในกลุ่มผีอารักษ์ 4 ตน เริ่มจากการบันทึกเรื่องราวเป็นตัวอักษรแบบล้านนาดั้งเดิมตามจำนวนผีดีที่ทำการคัดเลือกไว้เรื่องละตน ซ่อนไว้เบื้องหลังของภาพวาดดิจิทัลดังกล่าว ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นพิกัดการแสดงผล AR (AR Marker Base) แสดงผลในรูปแบบ AR (Augmented Reality) ที่จะแสดงผลผ่านโปรแกรมเฉพาะสำเร็จรูป (Application) จากโทรศัพท์มือถือ เพื่อให้เห็น Motion Text ที่มีความเคลื่อนไหวเป็นรูปร่างสอดคล้องกับภาพวาดดิจิทัล เพื่อแสดงถึงการประกอบกันของข้อมูลจากการบันทึก หรือวรรณกรรมลายลักษณ์ สามารถใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานศิลปะและการออกแบบได้อย่างหลากหลาย เพื่อเป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์ให้แก่ผู้คนยุคในต่อไป



Picture 2: AR-Story Behind Digital Painting

Lanna Ghosts in Figure Toys ผู้วิจัยทำการสร้างสรรค์ตัวละครผีล้านนาในรูปแบบของหุ่นจำลอง (Figure Toy) โดยการออกแบบดังกล่าว เป็นการตีความจากการศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร ผสมผสานระหว่าง ลวดลายหรือรูปทรงอิสรระ ที่ได้จากการแปลงค่าจากไฟล์เสียง (Audio File) และทักษะการสร้างสรรค์ของผู้ศึกษา แสดงให้เห็นถึงคุณค่าจากเรื่องเล่าหรือวรรณกรรมมุขปาฐะ อันเป็นการถ่ายทอดเรื่องเล่าแบบดั้งเดิม สร้างสรรค์เป็นงานปฏิมากรรมตัวละครผีล้านนา จำนวน 6 ตน จัดแสดงบนแท่นวาง โดยหยิบยืมลักษณะท่าทาง ภาพลักษณ์โดยรวม และวิธีการนำเสนอจากโมเดลฟิกเกอร์ทอยส์จากการ์ตูนและแอนิเมชันของต่างประเทศ ที่สามารถสร้างมูลค่าทางการตลาดและการเข้าถึงอุตสาหกรรมการ์ตูนเรื่องนั้นๆ ได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ นอกจากเป็นการเพิ่มมูลค่าทางศิลปะจากกระบวนการทางดิจิทัลแล้ว ยังเป็นการสร้างความสนใจแก่ผู้สนใจให้สามารถเข้าถึงอัตลักษณ์ของผีล้านนาอย่างเป็นรูปธรรมอีกด้วย



Picture 3: Lanna Ghosts in Figure Toys

A House of Hologram Ghosts แท่นโชว์ Hologram Display จำนวน 6 แท่น แสดงผลเป็นภาพเคลื่อนไหวตัวละคร (Character Motion Design) จากการนำผลงาน Figure Toys มาสแกนเป็นวัตถุ 3 มิติ (3D Scanning) กระบวนการดังกล่าว แสดงถึงการกลายเป็นไฟล์ดิจิทัล หรือ Digitizing Process สอดคล้องกับกระแสการแทรกแซงของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน โดยผสมผสานเข้ากับลวดลายหรือรูปทรงอิสรระ ที่ได้จากการแปลงค่าจากไฟล์เสียงในตอนต้น กล่าวคือเป็นการนำส่วนประกอบในการออกแบบ (Design Resource) กลับมาประยุกต์ใช้และพัฒนาเป็นรูปแบบการแสดงผลโฮโลแกรม (Hologram Display) ซึ่งคุณลักษณะความโปร่งแสงและเรืองแสง (Transparent and Glow) ของโฮโลแกรมนี้เอง สามารถขบเน้น ภาพลักษณ์ของผีล้านนาแต่ละตนได้เป็นอย่างดี



Picture 4: A House of Hologram Ghosts

The Lord of Malevolent Spirits ผลงานการสร้างสรรค์การฉายภาพลอคตา (Parallax Image Display) โดยผู้ศึกษาทำการออกแบบตัวละครอสูรร้าย อันเป็นต้นกำเนิดแห่งผีร้ายทั้งปวงผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ฉายลงบนผ้าโปร่งแสง ติดตั้งที่บริเวณส่วนกลางห้องโถง โดยการออกแบบผืนนี้ เพื่อใช้เป็นตัวละครคู่ตรงข้ามกับผีฝ่ายดี อีกทั้งยังใช้เป็นส่วนเชื่อมโยงผีร้ายตนอื่นๆ เข้าด้วยกัน เนื่องจากการร้อยเรียงเรื่องราวของผีล้านนาในหมวดผีร้ายในแต่ละตน ค่อนข้างกระจัดกระจาย และไม่มีจุดเชื่อมโยงถึงกันเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างผีที่เป็นหัวหน้าของผีร้ายทั้งปวง ตามทฤษฎีการออกแบบตัวละครแบบเป็นชุด รูปแบบการจัดแสดงจะเป็นการฉายภาพเข้ากับฉากรับ ที่มีลักษณะเป็นผ้าโปร่งแสงจำนวน 3 ชั้น เพื่อให้เกิดการซ้อนภาพเป็น Layer ให้เกิดมิติลอคตาขึ้น



Picture 5: The Lord of Malevolent Spirits

องค์ความรู้ใหม่



Picture 6: Diagram Summarizing Knowledge from Research

จากการสร้างสรรค์ศิลปะมัลติมีเดีย ผ่านอัตลักษณ์ของผีล่านนาในรูปแบบการออกแบบตัวละครจากตำนานเรื่องเล่าผีล่านนา โดยการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ทั้งจากวรรณกรรมมุขปาฐะและวรรณกรรมลายลักษณ์ อันเป็นภูมิปัญญาที่ได้รับสืบทอดกันมาแต่โบราณจากบรรพชน เพื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมในครั้งนี้ สิ่งที่ได้รับเป็นองค์ความรู้ใหม่ ดังนี้

1) ตำนานเรื่องเล่าผีล่านนาเป็นภูมิปัญญาอันล้ำลึกของบรรพชนบนเส้นทางของวัฒนธรรมผ่านกาลเวลาจากอดีตถึงปัจจุบัน ทั้งจากวรรณกรรมมุขปาฐะ และวรรณกรรมลายลักษณ์ เปรียบเสมือนการเชื่อมโยงและบอกเล่าวิถีชีวิตความเป็นอยู่ คติการใช้ชีวิต ค่านิยมทางสังคม รวมไปถึงเรื่องราวในเชิงวัฒนธรรมและพิธีกรรม จนกลายเป็นเอกลักษณ์ของชาวล่านนา ที่ถ่ายทอดในรูปแบบของนิทานพื้นบ้าน เรื่องผีของชาวล่านนา ตัวละครผีล่านนาที่ปรากฏในเรื่องเล่าและนิทานพื้นบ้านแต่ละต้น จึงมิได้เป็นเพียงเพื่อสร้างความหวาดกลัว แต่ถือได้ว่าเป็นจิตวิญญาณแห่งบรรพชน อันเป็นตัวแทนคำสอนของผู้หลักผู้ใหญ่ในอดีตที่ส่งต่อถึงชนรุ่นหลัง นับเป็นรูปแบบการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจ เต็มไปด้วยจินตนาการ ตลอดจนชั้นเชิงในการสอดแทรกกุศโลบายผ่านเรื่องราวที่หลากหลาย อันสะท้อนถึงวิถีชีวิต คติ ความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรม และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

2) การออกแบบตัวละครจากตำนานเรื่องเล่าผีล่านนาสู่การสร้างสรรคงานศิลปะมัลติมีเดีย เป็นการแปลงข้อมูลดั้งเดิมจากวรรณกรรมมุขปาฐะ และวรรณกรรมลายลักษณ์ อันเป็นภูมิปัญญาที่ได้รับสืบทอดกันมาแต่จากบรรพชน สู่ความเป็นไฟล์ดิจิทัล เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เป็นตัวละครผีล่านนา และองค์ประกอบอื่นๆ ในงานนิทรรศการ เป็นรูปแบบใหม่ในการสร้างสรรค์และออกแบบตัวละคร โดยอาศัยเทคนิคและทฤษฎีการออกแบบ ตลอดจนสื่อมัลติมีเดีย เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจ และสืบทอดคุณค่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ให้สามารถเข้าถึงผู้คนในยุคปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น มีความสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม สื่อวิทยา สื่อพิธีกรรม นอกจากนี้ยังสามารถต่อยอดเพื่อสร้างรายได้ตามแนวทางทฤษฎีสินค้าวัฒนธรรม เพื่อเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมความเชื่อในรูปแบบสินค้าและสื่อชนิดอื่นต่อไปในอนาคต

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่าวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนา มีบทบาทสำคัญต่อชาวล้านนามาตั้งแต่ในอดีต ถูกพัฒนาด้วยการหยิบยก เนื้อหาความเชื่อดั้งเดิม มาผสมผสาน คติการใช้ชีวิต ค่านิยมทางสังคม และถูกสอดแทรกผ่านวัฒนธรรมและพิธีกรรม จนกลายเป็นเอกลักษณ์ของชาวล้านนา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Panyo (2010) ว่าด้วยเรื่องการศึกษาถึงบทบาทและความสำคัญของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา ซึ่งถูกพัฒนาและถ่ายทอดเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบของวรรณกรรมมุขปาฐะ และวรรณกรรมลายลักษณ์ โดยผู้วิจัยพบว่า รูปแบบของนิทานทั้งสองรูปแบบ มีการกำหนดบทบาทตัวละครผีแต่ละตน ในลักษณะที่แตกต่างกันไป ตามคติธรรมและข้อห้ามต่างๆ กล่าวได้ว่าตัวละครผีล้านนาที่ปรากฏในเรื่องเล่าและนิทานพื้นบ้านแต่ละตน นอกจากมีหน้าที่ในการสร้างความหวาดกลัวแล้ว ยังถือได้ว่าเป็นตัวแทนคำสอนของบรรพชนในอดีตที่ส่งต่อถึงชนรุ่นหลัง ซึ่งมีความสอดคล้องกับการศึกษาเรื่อง ล้านนาในมิติวัฒนธรรม ของ Kanchanaphan (1992) ที่พบว่าบทบาทของผีล้านนามีความเกี่ยวข้องกับสังคมหลายระดับ ซึ่งนำไปสู่การแบ่งจำพวกของผีในวัฒนธรรมล้านนา

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่าองค์ประกอบเกี่ยวกับผีในวัฒนธรรมล้านนาที่มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงและบอกเล่าวิถีชีวิตความเป็นอยู่ คติการใช้ชีวิต ค่านิยมทางสังคม รวมไปถึงเรื่องราวในเชิงวัฒนธรรมและพิธีกรรม จึงทำให้เกิดการสร้างสรรงานออกแบบตัวละครที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการแปลงข้อมูลวรรณกรรมมุขปาฐะ และวรรณกรรมลายลักษณ์ สู่ความเป็นไฟล์ดิจิทัลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นตัวละครผีล้านนา และองค์ประกอบอื่นๆ ในงานนิทรรศการ และเผยแพร่ผลงานในรูปแบบของงานศิลปะจัดวาง (Installation art) ซึ่งทำให้การจัดแสดงนิทรรศการในครั้งนี้ ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยได้กำหนดไว้ และเกิดการเรียนรู้และต่อยอดองค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องผีล้านนาและบทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนคุณค่าทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมให้แก่สังคม คนรุ่นใหม่ตลอดจนผู้ที่สนใจ ซึ่งมีความสอดคล้องกับ รูปแบบการออกแบบตัวละครของอาจารย์มิซูกิ ชิเงรุ ที่มาจาก ตำนานอสูรพื้นบ้านของญี่ปุ่น สู่ผลงานในรูปแบบของการตุ๊กตาผสมผสานกับเรื่องราวการผจญภัยที่สนุกสนานเพลิดเพลิน จนกลายเป็นที่ยอมรับในระดับสากล (Shigeru, 2010: Online) ซึ่งผู้วิจัยนำแนวทางนี้มาสร้างสรรค์ตัวละครผีล้านนาให้เป็นรูปธรรม ผ่านเทคโนโลยีและทักษะด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยมีที่มาที่เชื่อมโยงถึงภูมิปัญญาอันล้ำลึกของบรรพชน เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจถึงอัตลักษณ์และเรื่องราวของผีล้านนา อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่ง ในการอนุรักษ์และสืบทอดคุณค่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ให้สามารถเข้าถึงผู้คนในยุคปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น

สรุป

วัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนานั้นมีบทบาทสำคัญต่อชาวล้านนามาตั้งแต่ในอดีต ถูกพัฒนาด้วยการหยิบยกเนื้อหาความเชื่อดั้งเดิมมาผสมผสานกับ คติการใช้ชีวิต ค่านิยมทางสังคม และถูกสอดแทรกผ่านวัฒนธรรมและพิธีกรรม สิ่งเหล่านี้ได้ถูกถ่ายทอดในรูปแบบของนิทานพื้นบ้านเรื่องผีของชาวล้านนา ตัวละครผีล้านนาที่ปรากฏในเรื่องเล่าและนิทานพื้นบ้านแต่ละตน จึงมิได้เป็นเพียงเพื่อสร้างความหวาดกลัว แต่ถือได้ว่าเป็นตัวแทนคำสอนของผู้หลักผู้ใหญ่ในอดีตที่ส่งต่อถึงชนรุ่นหลัง จากการวิเคราะห์องค์ประกอบเกี่ยวกับผีในวัฒนธรรมล้านนา เพื่อสังเคราะห์เป็นแนวความคิด ในงานออกแบบตัวละครที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแปลงข้อมูลดั้งเดิม สู่ความเป็นไฟล์ดิจิทัลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นตัวละครผีล้านนา และองค์ประกอบอื่นๆ ในงานนิทรรศการ และเผยแพร่ผลงานในรูปแบบของงานศิลปะจัดวาง

เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจถึงอัตลักษณ์และเรื่องราวของผีล้านนา อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่ง ในการอนุรักษ์และสืบทอดคุณค่าทางวัฒนธรรม ให้สามารถเข้าถึงผู้คนในยุคปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น เกิดข้อค้นพบว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในครั้งนี้ เป็นมิติใหม่ของการเรียนรู้เรื่องราวทางวัฒนธรรม ให้ผู้ชมได้เห็นถึงความ เป็นรูปธรรมของผีล้านนา โดยอาศัยเทคนิคและทฤษฎีการออกแบบ ตลอดจนสื่อมัลติมีเดีย เป็นสื่อกลางในการ สร้างความเข้าใจ และสืบทอดคุณค่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ให้สามารถเข้าถึงผู้คนในยุคปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น มีความสอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีการการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม สันติวิทยา สื่อพิธีกรรม นอกจากนี้ยังสามารถ ต่อยอดเพื่อสร้างรายได้ตามแนวทางทฤษฎี สิ้นค้าวัฒนธรรม เพื่อเป็นการเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ในรูปแบบสินค้าและสื่อชนิดอื่นต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เกิดประสิทธิภาพในการเผยแพร่ข้อมูลและสำนักอัตลักษณ์ ทางวัฒนธรรมล้านนา จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหลายภาคส่วน ทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อให้ได้มาซึ่งแหล่งทุน การสร้างความร่วมมือ และเครือข่ายในการดำเนินงาน

1.2 ในการดำเนินการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะนั้น กระบวนการในการศึกษาและการวิเคราะห์ ข้อมูลเป็นกระบวนการที่สำคัญ ในการนำมาซึ่งแนวทางในการกำหนดทิศทางและรูปแบบในการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ อันจะนำไปสู่องค์ความรู้ และการเผยแพร่องค์ความรู้ในลำดับต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 วัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนามีบทบาทสำคัญต่อชาวล้านนามาตั้งแต่ในอดีต เป็นสิ่งที่ น่าสนใจอย่างยิ่ง เนื่องจากปรากฏรูปแบบการสร้างสรรค์มากมาย อีกทั้งยังมีแง่มุมที่น่าสนใจที่นักวิจัยที่หลากหลาย ซึ่งการออกแบบตัวละครผีล้านนา เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ผู้วิจัยได้นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมคลังข้อมูลทางวัฒนธรรมที่ยังสามารถศึกษาต่อยอดการทำวิจัยในครั้งต่อไป ตลอดจนเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้สนใจ สามารถนำไปต่อยอดเป็นผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่นๆ ได้อีกด้วย

2.2 การเขียนบทความลงวารสารในครั้งต่อไป ควรเขียนบทความเป็นภาษาอังกฤษเพื่อนำส่งตีพิมพ์ ยังวารสารต่างประเทศ เพื่อการเผยแพร่องค์ความรู้ และวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีล้านนาในแวดวงวิชาการ ในระดับนานาชาติต่อไป

References

- Anantasant, S. (2004). *Folk Legends*. Bangkok: Ramkhamhaeng Printing.
- Kanchanaphan, A. (1992). *Lanna in the Cultural Dimension. Lecture Notes*. Chiang Mai: Faculty of Social Sciences Chiang Mai University.
- Kumpha, A. (2012). Pu Sae Ya Sae with the Ritual of Spirit Worship of Chiang Mai. *Suranaree Journal of Social Science*, 6(2), 99-122.
- Manasam, M. (2012) *The Study of Clothing Pattern in Lan Na Ritual "FON PEE" (Spiritual Dance)*. Chiangmai: Fine Arts Journal.
- Panyo, S. (2010). *A Study of the Role of Ghosts in Lanna Folklore*. (1st ed.) Chiang Mai: Nopburi Printing.

- Pattanasuwan, C. (2006). *Japanization of Thai Youth: A Case Study of J-Pop Fans*. (Master's Thesis). Thammasat University. Bangkok.
- Phlu Luang. (2003). *7 Thai Beliefs, Siamese Motto*. (2nd ed.). Bangkok: Ancient City.
- Sae Tae, T. (2008). *Cultural Myths Appearing in Korean Drama and Creating Business Benefits*. (Master's Thesis). Dhurakij Pundit University. Bangkok.
- Shigeru, M. (2015). *Little Demon Kitaro's Character Design Work*. Retrieved September 14, 2018, from <https://mgonline.com/japan/detail/9580000132801>
- Sirikunaruemit C. (2015). *Communication Elements and Korean Music Trend in Thailand*. (Master's Thesis). Thammasat University. Bangkok.