

การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอม
ในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
Digital Art Creation from The Legendary
of the Mom Creature
within the Lanna Contemporary Dimension

ธนวิชญ นิลวรรณ¹

Tanawitch Ninlawan

ตระกูลพันธ์ พัชรมธา²

Tragoonphan Patcharametha

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์,
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
Master of Fine and Applied Arts Program in Creative Design,
Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna
(Email: tanawitch_ni65@live.rmutl.ac.th)

² รองศาสตราจารย์, สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์,
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
Associate Professor, Department of Fine and Applied Arts Program in Creative,
Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna
(Email: hounktp@gmail.com)

Received: 24/06/2024 Revised: 18/11/2024 Accepted: 19/11/2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์ประการแรกเพื่อศึกษารูปแบบเนื้อหาคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานตัวมอมจากประวัติศาสตร์ความเชื่อล้านนาในอดีต ประการที่สองเพื่อสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอม โดยใช้แนวคิดจากความเชื่อในวัฒนธรรมล้านนาดั้งเดิม ร่วมกับทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีสัญวิทยา และทฤษฎีพหุปัญญา ผสานสวดลายจากการตอก และคุณสมบัติของเครื่องเงินวิวลายอันงดงาม ภายใต้แนวคิดวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ประการที่สามเพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ด้วยงานปั้นดิจิทัลตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ขนาด A0 จำนวน 1 ภาพผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ ผลจากการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการ จากการจัดแสดงร่วมกับการทำแบบประเมินความพึงพอใจ พบว่าผลตอบรับของผู้ที่เข้าชมพอใจในแง่ความวิจิตรงดงาม และการตีความเรื่องราวให้เป็นรูปธรรม ทำให้ผู้ชมได้เกิดการตั้งคำถามจากชุดความรู้ความเข้าใจในการวิวัฒน์ของเรื่องราวตำนานตัวมอมล้านนาทั้งในแง่รูปลักษณ์ และความหมาย ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นต้นแบบงานสร้างสรรค์ที่ใช้เรื่องราวอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ในบริบทดั้งเดิมมาสังเคราะห์เป็นผลงานร่วมสมัยใหม่ที่หลากหลาย เพื่อเกิดประโยชน์ต่อสังคมในวงกว้าง

คำสำคัญ: มอม, เทพปักษินนะ, ล้านนาร่วมสมัย, ดิจิทัลอาร์ต

Abstract

The objectives of this research are: Firstly, to study the original content patterns and beliefs of the legend of “Mom,” a creature derived from the historical beliefs of the Lanna culture in the past. Secondly, to create digital art images of the Mom legend, utilizing concepts from traditional Lanna culture beliefs, combined with the theories of mythology, semiology, and collective intelligence. The artwork is inspired by patterns from carvings and the beautiful silverware of

Lanna's contemporary culture, under the concept of contemporary Lanna culture. Thirdly, to present creative works featuring digital sculptures of the Mom legend in the dimension of contemporary Lanna culture, in the form of an A0-sized print, with one image displayed through an exhibition. Exhibition feedback showed the work was well-received by professors, students, and the public, who praised its craftsmanship, narrative interpretation, and technical presentation, sparking curiosity about the Mom legend's contemporary evolution. The researcher hopes this study will serve as a prototype for transforming historical identity narratives into diverse contemporary forms, benefiting broader societal contexts.

Keywords: Mom, Patchunna, Lanna Contemporary, Digital Art

บทนำ

ตำนานความเชื่อ ณ บริบทโลกปัจจุบันที่เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาท ส่งผลให้เกิดการปะทะกันของมายาคติ การไหลหากันขององค์ความรู้ทั้งโลกจริง และโลกเสมือนส่งผลต่อการคงอยู่ และการเสื่อมถอยของสิ่งต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว มากกว่าในอดีตกาล เนื่องจากเครื่องมือในช่องทางต่าง ๆ ของสื่อสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยหลัก ในการเร่งกระบวนการดังกล่าวให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ผลก็คือเกิดความรวดเร็วในการค้นพบแง่มุมใหม่ ๆ สิ่งใหม่ ๆ การอนุรักษ์ หรือการวิวัฒน์ในเรื่องราวของอดีตกาลให้อยู่รอดไม่สูญหายไปตามกาลเวลา แต่ด้านตรงข้ามก็อาจมีผลเสียเช่นกัน คือถ้าหากจุดร่วมกันทางชุดความคิดไม่ได้ ก็จะทำให้เกิดเป็นความขัดแย้งแทน ปัจจัยที่กล่าวมาย่อมส่งผลต่อบริบททางสังคมอย่างเลี่ยงไม่ได้ จากทฤษฎีมายาคติ (Barthes, 1975) สัญวิทยา (De Saussure, 1966) และพหุปัญญา (Gardner, 1999) ผู้วิจัยสนใจศึกษาแนวความคิดการวิวัฒน์ของตำนานความเชื่อ เรื่องราวโบราณของตำนานตัวมอม ตั้งแต่จุดกำเนิดดั้งเดิม สู่การแผ่ขยายอิทธิพลความเชื่อผ่านกาลบริบท

อันยาวนานด้วยเรื่องราว รูปแบบ และวิธีการต่าง ๆ อันหลากหลายสู่ยุคสมัยปัจจุบัน ทั้งรูปแบบวัฒนธรรม ประเพณี งานสถาปัตยกรรม งานจิตรกรรม ประติมากรรม เครื่องใช้ เครื่องประดับ หรือผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ อันหลากหลาย

ในปัจจุบันผู้คนได้หันมาสนใจเรื่องราว ตำนานความเชื่อจากอดีตกันมากขึ้น จากตัวอย่างที่เริ่มแพร่หลายให้พบเห็นทั่วไปที่ได้หยิบยกเรื่องราวเดิม มาตีความในรูปแบบใหม่ ออกแบบใหม่ให้ดูร่วมสมัยขึ้น เช่น นาค มกร มอม สิงห์ หรือสัตว์หิมพานต์ทั้งหลายในรูปแบบภาพยนตร์ อนิเมชัน รูปบูชา รอยสัก หรือแม้กระทั่งอาร์ตทอยในรูปแบบร่วมสมัยปัจจุบัน เพื่อตอบสนองความต้องการ และถ่ายทอดความเข้าใจของผู้คนในยุคปัจจุบัน

ปัจจุบันงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ได้วิวัฒนาการจากอดีตจนมีความหลากหลายในแง่ของ รูปแบบ และเรื่องราวความหมายที่แตกต่างตามมายาคติของแต่ละวัฒนธรรม อันเป็นผลจากตัวแปรมหาศาสตร์ที่มีทั้งในโลกจริง และโลกเสมือนความสนใจของข้าพเจ้าคือการสร้างสรรค์ตำนานตัวมอมให้กลายเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยของยุคปัจจุบัน ทั้งในด้านของรูปลักษณ์ และเรื่องราวความหมาย โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ร่วมกับทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีสัญวิทยา ทฤษฎีพหุปัญญาผสานแรงบันดาลใจจากลวดลายตอก และคุณของเครื่องเงินวิวलयอันงดงาม (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่, 2561) ผ่านการวัดผลเชิงคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ และการแสดงผ่านนิทรรศการ ด้วยเทคนิคงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ขนาด A0 จำนวน 1 ภาพ ผู้วิจัยหวังว่าการถ่ายทอดเรื่องราวของตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ผ่านงานดิจิทัลอาร์ตในครั้งนี้ จะทำให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถาม การตีความแบบใหม่ ๆ ซึ่งเป็นผลดีต่อกระบวนการวิวัฒน์ และการสืบสานตำนานในรูปแบบใหม่ ๆ ที่หลากหลายต่อไปในภายภาคหน้า

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) ศึกษารูปแบบเนื้อหาทัศนคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาในอดีต
- 2) สร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอมล้านนาภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
- 3) นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาประวัติศาสตร์ตำนานตัวมอมกับการวิวัฒนาการบริบท
2. ได้ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมล้านนาในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
3. ได้ส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญา โดยการนำเรื่องราวตำนานดั้งเดิมตัวมอมล้านนามาสร้างสรรค์ใหม่ให้ดูร่วมสมัยปัจจุบัน อันจะเป็นหนึ่งในแนวทางให้ตำนานตัวมอมถูกถ่ายทอดต่อไปไม่สูญหายตามกาล

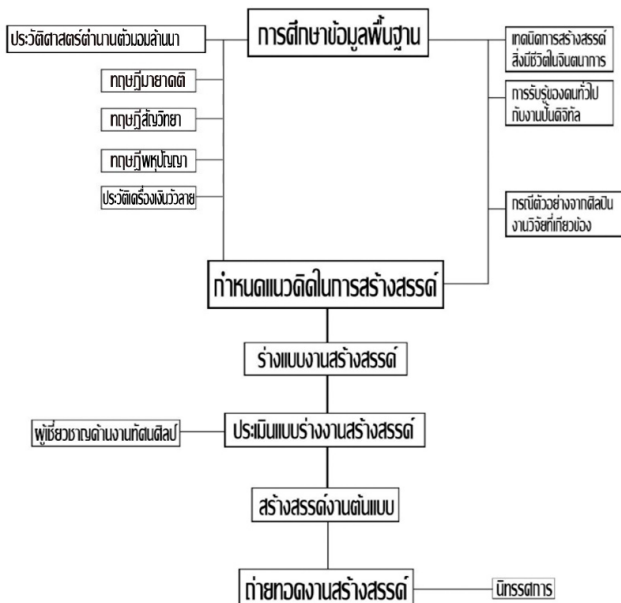
ขอบเขตของการวิจัย

- 1) ขอบเขตด้านการศึกษา
ศึกษาวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ตำนานตัวมอมล้านนาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันในแง่การวิวัฒนาการบริบท ทั้งรูปแบบ และความหมาย โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีมายาคติ สัญลักษณ์ และพหุปัญญา ร่วมกับบทความทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง และกรณีศึกษาจากศิลปินเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานภาพดิจิทัลตำนานตัวมอมล้านนาในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
- 2) ขอบเขตด้านพื้นที่ล้านนา
ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาประติมากรรม และเรื่องราวตัวมอมล้านนาบริเวณวัดต่าง ๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ และเชียงราย

นิยามศัพท์เฉพาะ

- 1) ตัวมอม หมายถึง สัตว์เทพาหนะที่เทพปักษุณนะใช้ลงมามันดาลฝนให้มนุษย์ แต่โดนลงโทษจากการไม่ประมาณตนหลงในอำนาจ จึงได้ย้ายหน้าที่มาเฝ้าหน้าวิหารคอยฟังธรรมจากพุทธองค์
- 2) เทพปักษุณนะ หมายถึง เทพที่คอยปกป้องรักษาบันดาลฝนตามตำนานความเชื่อของมอมล้านนา
- 3) ล้านนาร่วมสมัย หมายถึง สิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งสังคมยุคปัจจุบันให้ความสำคัญ และเป็นที่ยินย นำมาประยุกต์ร่วมกับความดั้งเดิมของประวัติศาสตร์ของบริบทสังคมล้านนา
- 4) ดิจิทัลอาร์ต หมายถึง งานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในกระบวนการสร้างสรรค์ และนำเสนอผลงาน

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล
 - 1.1 ศึกษาวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของตัวมอม
 - 1.2 ศึกษาทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีสัญวิทยา ทฤษฎีพหุปัญญา และสวดลายที่เกิดจากการตอกและคุนของเครื่องเงินวัลลาย
 - 1.3 ศึกษากรณีตัวอย่างจากงานวิจัย
 - 1.4 ศึกษากรณีตัวอย่างจากศิลปิน
2. กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์
3. ร่างแบบงานสร้างสรรค์
4. ประเมินแบบร่างงานสร้างสรรค์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์
5. สร้างสรรค์งานปั้นดิจิทัลตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
6. ถ่ายทอดงานสร้างสรรค์ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ขนาด AO จำนวน 1 ภาพผ่านนิทรรศการ

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ตำนานตัวมอม

ตำนานความเชื่อชาวล้านนาเชื่อว่าเทพ “ปชขุนนะ” ซึ่งเป็นเทพเจ้าแห่งฝนได้ใช้ให้หนึ่งในเทวบุตรลงมา บันดาลฟ้าฝนให้แก่มวลมนุษย์จึงได้จำแลงกายเป็นตัวมอมลงมายังโลกบันดาลฟ้าฝนให้ตก นำมาซึ่งความอุดมสมบูรณ์ ภายหลังได้เกิดความคิดที่ว่ามนุษย์ช่างต้อยต่ำต้องรออ่อนวอนขอให้ตนช่วยด้วยกิเลสอวดตา ทำให้ไม่สามารถคืนร่างเทวดาได้ จึงได้ไปขอให้เทพปชขุนนะช่วยแต่ก็ไม่สามารถช่วยได้ เทพปชขุนนะจึงได้บอกให้ไปเฝ้าหน้าวิหารอุโบสถทั้งหลายเพื่อฟังธรรมของพระพุทธเจ้า จนกว่าจะละซึ่งกิเลส และอวดตาของตน เมื่อละได้แล้วจึงจะได้กลับคืนสู่สวรรค์ ในวัฒนธรรมล้านนาตั้งแต่ช่วงพุทธศตวรรษที่ 24 เป็นต้นมาได้มีการรับเอาอิทธิพลการทำรูป “สิ่งห่มอม” จากจีนผ่านมาทางกลุ่มชนชาติพันธุ์ “ไท” เผ่าต่างๆที่มีการเลื่อนไหลถ่ายเทอพยพโยกย้ายประชากรจากรัฐฉานสิบสองปันนาเข้ามาในพื้นที่อาณาจักรล้านนาที่เคยล่มสลายไปเมื่อราว 210-220 ปีที่ผ่านมา

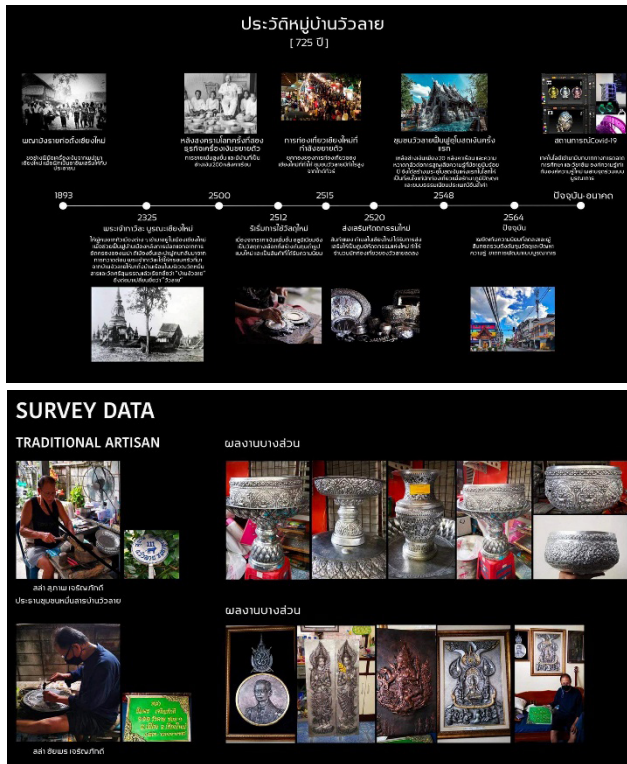
ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

จากการวิเคราะห์รูปแบบของตัวมอมในวัฒนธรรมล้านนาตั้งแต่ช่วงพุทธศตวรรษที่ 24 เป็นต้นมาได้มีการรับเอาอิทธิพลการ ทำรูป “สิงห์มอม” จากจีน 210-220 ปีที่ผ่านมา “มอม” เป็นสิ่งหุ้มสลึง ดูละม้ายคล้ายคลึงกับสัตว์นานาชนิด มีลักษณะผสมทั้งของสุนัข แมว ตั๊กแก กิ้งก่า มีดวงตาพองโตโปนจ้องมองคนด้วย สายตาดึงถึงใบหน้าสามเหลี่ยมคล้ายสิง ลำตัวยาวยืดคล้ายสัตว์เลื้อย คลาน มีใบหู ไม่มีขนที่แผงคอแบบสิงโตจีน หรือสิงห์เขมร ทั้งนี้อาจแตกต่างกันตามความต่างของ บริบท ฝีมือ การรับรู้ และการถ่ายทอดของช่าง ขึ้นกับบริบทนั้น ๆ จะมีตัวแปรใดเป็นตัวกำหนด ดังปรากฏที่วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดพระสิงห์ วัดบุพพาราม วัดแสนฝาง วัดพระธาตุดอยคำ

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์ตัวมอมเพื่อการสร้างสรรค์

ตารางวิเคราะห์การออกแบบตัวมอมแบบดั้งเดิม				
รูปภาพมอม	ภาพศึกษารายละเอียด	คำอธิบาย	หัว	ลำตัว
		ตัวมอมเฝ้าหน้าวิหารคอยฟัง ธรรมและปกป้องรักษาคุ้มครอง มนุษย์ที่อยู่ภายในวิหาร	คล้ายกิ้งก่าผสมสิงห์นำเคารพ เกรงขามดูอ้วนท้วนสมบูรณ์ และเป็นมิตร	ลำตัวของกิ้งก่าเป็นพื้นฐานผสมกับ รายละเอียดของสิงห์ที่มีความอ่อนแอ ถึงความอุดมสมบูรณ์
วัดพระธาตุดอยสุเทพ				
		ตัวมอมเฝ้าหน้าวิหารคอยฟัง ธรรมและปกป้องรักษาคุ้มครอง มนุษย์ที่อยู่ภายในวิหาร	คล้ายกิ้งก่าผสมสิงห์นำเคารพ เกรงขามดูอ้วนท้วนสมบูรณ์และ เป็นมิตร	ลำตัวของกิ้งก่าเป็นพื้นฐานผสมกับ รายละเอียดของสิงห์ที่มีความอ่อนแอ ถึงความอุดมสมบูรณ์
วัดบุพพาราม				
		ตัวมอมเฝ้าหน้าวิหารคอยฟัง ธรรมและปกป้องรักษาคุ้มครอง มนุษย์ที่อยู่ภายในวิหาร	มีลักษณะคล้ายคนผสมสิงห์หน้า เคารพเกรงขามดูอ้วนท้วนน่ารัก และเป็นมิตร	ลำตัวของกิ้งก่าเป็นพื้นฐานผสมกับ รายละเอียดของสิงห์ที่มีความอ่อนแอ ถึงความอุดมสมบูรณ์
วัดแสนปาง				
		ตัวมอมเฝ้าหน้าวิหารคอยฟัง ธรรมและปกป้องรักษาคุ้มครอง มนุษย์ที่อยู่ภายในวิหาร	มีลักษณะคล้ายสุนัขผสมสิงห์หน้า เคารพเกรงขามดูอ้วนท้วนน่ารัก และเป็นมิตร	ลำตัวของกิ้งก่าเป็นพื้นฐานผสมกับ รายละเอียดของสิงห์ที่มีความอ่อนแอ ถึงความอุดมสมบูรณ์
วัดพระธาตุดอยคำ				

ตำนานในการทำผลิตภัณฑ์เครื่องเงินวัลลายของบ้านศรีสุพรรณนั้น ปรากฏหลักฐานตั้งแต่ครั้งพญามังรายสร้างเมืองเชียงใหม่ ซึ่งสร้างความสัมพันธ์กับพุกาม และเจราชโขงช้างเผือ มายังเมืองเชียงใหม่ เพื่อฝึกเป็นอาชีพเสริมให้กับประชาชน ทำให้เชียงใหม่มีช่างหัตถกรรมพื้นบ้านที่ได้รับการฝึกฝนและมีการสืบทอดต่อเนื่องกันตลอดมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำเครื่องเงินของช่างบ้านศรีสุพรรณ ผู้ที่ขึ้นเงินจะตอกและคุณลวดลายบนชิ้นเงินให้เป็นเรื่องราวต่าง ๆ เป็นช่างในคุ้มหลวงเมืองเชียงใหม่ในอดีต และได้นำมาถ่ายทอดอย่างต่อเนื่องให้ลูกหลานจนสามารถเป็นช่างฝีมือจนเป็นที่ยอมรับและได้ขยายแหล่งที่ผลิตเครื่องเงิน ไปยังหมู่บ้านอื่น ๆ เช่น บ้านหารแก้ง อำเภอหางดง บ้านแม่หย้อย อำเภอสันทราย ซึ่งได้พัฒนารูปแบบลวดลายไปมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัจจุบันเครื่องเงินได้พัฒนาไปมากรวมทั้งลวดลายก็ได้พัฒนาสู่วิถีชีวิตที่หลากหลายมากขึ้นเช่นกัน (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่, 2561) สรุปได้ว่าเทคนิคในการทำลวดลายต่าง ๆ ของเครื่องเงินวัลลายจะมีทั้งการตอกและการฉลุโดยลวดลายต่าง ๆ นั้นจะมาจากวิถีชีวิต วัฒนธรรม และความเชื่อในบริบท ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเอกลักษณ์ของลักษณะการตอก และการฉลุลวดลายบางส่วน of เครื่องเงินวัลลายมาเป็นแรงบันดาลใจร่วมในการสร้างสรรค์รายละเอียดในภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย



ภาพประกอบที่ 1 ภาพใหม่ไลน์ประวัติศาสตร์เครื่องเงินหมู่บ้านวัวลาย
และการลงพื้นที่เก็บข้อมูล

แนวคิดที่ว่าด้วย มายาคติ (Mythologies) ของ โรลิ่งค์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) เป็นแนวคิดที่ว่าด้วยการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมผ่านสื่อสัญลักษณ์ (sign) ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อกลบเกลื่อนความจริงแท้และให้เป็นที่ยอมรับใหม่แบบแนบเนียน (Naturalization) โดยลงให้หลงไปในค่านิยมความเชื่อต่าง ๆ เพื่อให้ผู้คนละเลยมองข้ามการเอารัดเอาเปรียบในมิติต่าง ๆ เนื่องจากแนวคิดมายาคติคือแนวคิดที่กล่าวถึงสังคมมนุษย์ซึ่งขับเคลื่อนด้วยชุดความคิดอันหลากหลายทั้งศาสนา เชื้อชาติ อุดมการณ์ สิ่งเหล่านี้เปรียบเสมือนใจกลางของหยดน้ำที่สร้าง

แรงกระตุ้นต่อผู้คนในบริบท นำไปสู่การคิดการพัฒนาการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่สะท้อนต่อชุดความคิดใจกลางวงน้ำ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดมายาคติ มาสังเคราะห์ร่วมในแนวคิดการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ให้มีความร่วมสมัยระหว่างความดั้งเดิม กับบริบทปัจจุบัน นิยม (Barthes, 1975)

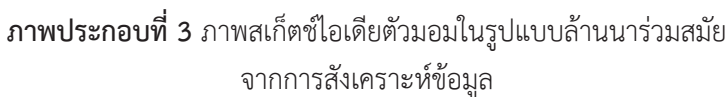
ศาสตราจารย์โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ ได้นำเสนอ “ทฤษฎีพหุปัญญา” (Theory of Multiple Intelligences) ซึ่งมีแนวคิดว่าสติปัญญาของมนุษย์มีหลายด้านที่มีความสำคัญเท่าเทียมกันขึ้นอยู่กับว่าใครจะโดดเด่นในด้านไหนบ้าง แต่ละด้านอาจผสมผสานกันแล้วแสดงออกมาเป็นความสามารถเฉพาะอันจะเป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคนไปในการตอบสนองต่อการใช้ชีวิตในบริบทของคนผู้นั้น (Gardner, 1999) ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้สะท้อนความสามารถในการแก้ปัญหากระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมของบริบททางวัฒนธรรม เป็นแนวคิดที่สนับสนุนการบูรณาการร่วมระหว่างสมองทั้งสองซีก อันนำไปสู่ผลิตผลที่มีประสิทธิภาพต่อการรับรู้ของผู้คนในงานสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา เช่น ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ฯลฯ เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือศึกษาความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้ และผู้รับสาร ตลอดจนความหลากหลายของความหมายภายในระบบภาษา และวัฒนธรรม (คมลักษณ์ ไชยยะ, 2562) ผู้วิจัยจึงได้นำทฤษฎีสัญวิทยามาสังเคราะห์ร่วมในการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยให้มีความเชื่อมโยงความร่วมสมัยและความดั้งเดิมกับบริบทปัจจุบันนิยม ด้วยสัญลักษณ์ที่แฝงเรื่องราวผ่านรายละเอียดความหมายในผลงานสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์เพื่อการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอม ล้านนาจากคติความเชื่อดั้งเดิมภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

1. กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย โดยใช้ทฤษฎีมายาคติ สัตววิทยา และพหุปัญญา ร่วมกับการใช้แรงบันดาลใจจากการตอก และคุณลายเงินของช่างศิลป์สมัยพญามังรายแห่งอาณาจักรล้านนามาเป็นแนวทางหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องด้วยเงินมีความแวววาวมีการสะท้อนบริบทรอบข้างเหมือนเป็นกระจกสะท้อนเรื่องราวกันและกันเอง และให้ความรู้สึกสะท้อนกับตัวผู้ชมไปในตัว ตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ จะถ่ายทอดออกมาด้วยรูปแบบการผสมผสานแนวคิดแบบสมจริง และแบบลวดลายสลักการไปตามความเหมาะสมในการจัดองค์ประกอบ ตัวภาพจะถูกถ่ายทอดตามลำดับชั้นของตำนาน ทรงกลมสีทองแวววาวสูงสุดแทนค่าพระพุทธรูปที่เป็นใจกลางจุดกำเนิดวงน้ำมายาคติของศาสนาพุทธ เปรียบดังดวงอาทิตย์ที่เป็นศูนย์กลางจักรวาลให้พลังงานแก่สรรพสิ่งทั้งหลาย ร่องลงมาจะเป็นชั้นสรวงสวรรค์ที่สถิตของเทพปักษุณนะเทวบุตรที่กำลังเสด็จออกมาพร้อมบัลลังก์เพื่อประทานฝน ตัวบัลลังก์มีลักษณะแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ด้วยดอกไม้พืชพันธุ์ต่าง ๆ ร่องลงมาอีกจะเป็นวิหารของพระพุทธรูปที่ตัวมอมต้องเฝ้าไว้เนื่องจากถูกลงโทษไม่ให้กลับสวรรค์จนกว่าจะบรรลุในธรรม และบันไดฝนช่วยมวลมนุษย์จากภัยแล้งตามคำสั่งเดิมของเทพปักษุณนะ ล่างสุดจะเป็นโลกมนุษย์ที่อุดมสมบูรณ์พูนสุขจากน้ำฝนที่เทพปักษุณนะ และมอมบันไดให้ในบริบทล้านนาเรื่องราวทั้งหมดจะถูกถ่ายทอดผ่านกรอบสามเหลี่ยมเปรียบดังประตุมิติระหว่างสวรรค์ และโลกมนุษย์ที่เชื่อมต่อกัน และยังเป็นฉากหลังแทนค่าลำดับชั้น (Hierarchy) ของตำนาน

2. ร่างแบบผลงานสร้างสรรค์ด้วยการร่างภาพกำหนดอัตลักษณ์ตัวละครและองค์ประกอบของเรื่องราวตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยตามแนวคิดที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลของตัวมอมร่วมกับทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีสัตววิทยา และทฤษฎีพหุปัญญา ผสานลวดลายจากการตอก และคุณของเครื่องเงินวัลลายอันงดงาม



3. นำแบบร่างที่ได้ไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์จำนวน 2 คน ผลการประเมินพบว่า มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{x}=5.00$) โดยจำแนกเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจดีมากทุกข้อได้แก่ มีรูปแบบลักษณะประยุกต์สะท้อนถึงแนวคิดการออกแบบจากลวดลายตอก และคุณสมบัติของเครื่องเงินวิวลาย และสีระของตัวมอมแบบร่วมสมัย ($\bar{x}=5.00$) แนวคิดการสร้างสรรค์ และพัฒนาแบบร่างสอดคล้องกับข้อมูลจากการสังเคราะห์ ($\bar{x}=5.00$) แนวคิดการสร้างสรรค์สื่อถึงความเป็นอัตลักษณ์ของล้านนา ($\bar{x}=5.00$) รูปแบบมีความสวยงาม ($\bar{x}=5.00$) โดยภาพรวมท่านพึงพอใจต่องานสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ($\bar{x}=5.00$)

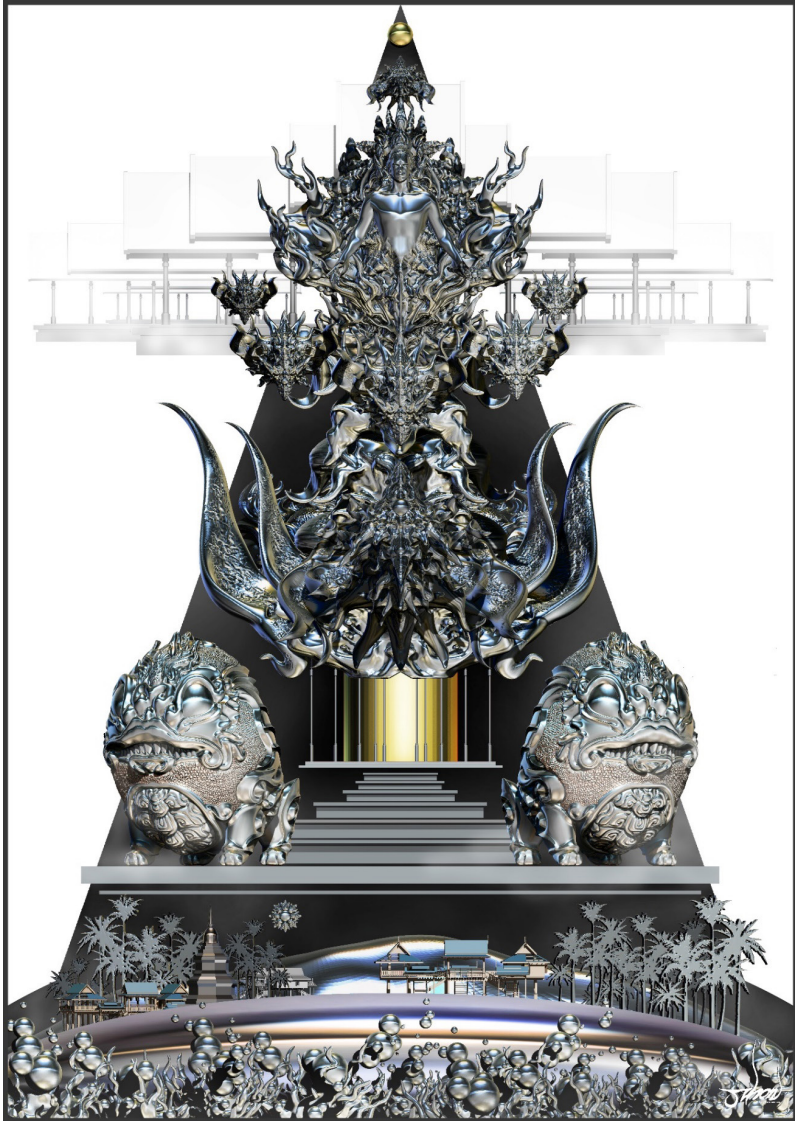
4. นำแบบร่างงานสร้างสรรค์ที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์มาสร้างสรรค์ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ด้วยเทคนิคการปั้นโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม Zbrush และตัดแต่งภาพด้วยโปรแกรม Photoshop



ภาพประกอบที่ 4 ภาพงานปั้นดิจิทัลเทพปัชขุนนะ



ภาพประกอบที่ 5 ภาพงานปั้นดิจิทัลตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย



ภาพประกอบที่ 6 ภาพผลงานสร้างสรรค์ตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนา
ร่วมสมัยที่เสรีจบุรณ์

5. ถ่ายทอดงานสร้างสรรค์ด้านานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยผ่านนิทรรศการด้วยเทคนิคพิมพ์ภาพขนาด A0



ภาพประกอบที่ 7 ภาพการแสดงผลงานผ่านนิทรรศการ

อภิปรายผลการวิจัย

1) ผลจากการศึกษารูปแบบเนื้อหาคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาในอดีต ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบของตัวมอมล้านนาจะปรับเปลี่ยนไปตามปัจจัยบริบทไม่ว่าจะเป็นฝีมือช่าง ขอบเขตของการรับรู้เรื่องราวที่อิงกับอุดมการณ์ แนวคิดใจกลางวงนำมาขยายตีในสังคมนั้นๆ แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งองค์ประกอบอันเป็นเอกลักษณ์ สอดคล้องกับแนวคิดของ นก คงดี (2560) ที่ว่าการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีแนวคิดมาจากเหตุการณ์สำคัญทางการเมืองทำให้กระแสเข้าถึงผู้คนได้ง่ายขึ้น และตัวละครเหล่านั้นเกิดเป็นภาพตัวแทนความคิดสะท้อนอุดมการณ์ในบริบทนั้น ๆ ทำนองเดียวกับงานวิจัยการออกแบบเครื่องประดับสตรีร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจสำริดบ้านเชียง ด้วยเทคโนโลยีสามมิติที่กลุ่มผู้วิจัยได้มีแนวคิดในการหาอัตลักษณ์จากบริบทดั้งเดิม ทั้งรูปแบบเรื่องราวบริบทสำริด บ้านเชียง สู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมงานปั้น ดิจิทัลกับงานปั้น 3 มิติ (นิติ นิเมสลา และธนสิทธิ์ จันทะรี, 2562) เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ เครื่องประดับที่มีอัตลักษณ์ร่วมสมัยกับกาลบริบทปัจจุบัน

2) ผลจากการสร้างสรรค์ตำนานตัวมอมภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยได้ผลงานภาพดิจิทัลอาร์ตขนาด A0 ตัวภาพจะถูกถ่ายทอดตามลำดับชั้นของตำนาน ทรงกลมสีทองแวววาวสูงสุดแทนค่าพระพุทธรองค์ที่เป็นใจกลางจุดกำเนิดวงน้ำมายาคติของศาสนาพุทธ เปรียบดังดวงอาทิตย์ที่เป็นศูนย์กลางจักรวาลให้พลังงานแก่สรรพสิ่งทั้งหลาย รองลงมาเป็นชั้นสรวงสวรรค์ที่สถิตของเทพปักษุณนะ เทวบุตรที่กำลังเสด็จออกมาพร้อมบัลลังก์เพื่อประทานฝน ตัวบัลลังก์มีลักษณะแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ด้วยดอกไม้พืชพันธุ์ต่าง ๆ รองลงมาก็จะเป็นวิหารของพระพุทธรองค์ที่ตัวมอมต้องเฝ้าไว้เนื่องจากถูกลงโทษไม่ให้กลับสวรรค์จนกว่าจะบรรลุนิธรรม และบันดาลฝนช่วยมวลมนุษย์จากภัยแล้งตามคำสั่งเดิมของเทพปักษุณนะ ล่างสุดจะเป็นโลกมนุษย์ที่อุดมสมบูรณ์พูนสุขจากน้ำฝนที่เทพปักษุณนะ และมอมบันดาลให้ในบริบทล้านนาเรื่องราวทั้งหมดจะถูกถ่ายทอดผ่านกรอบสามเหลี่ยม เปรียบดังประมุขิตระหว่งสวรรค์ และโลกมนุษย์ที่เชื่อมต่อกัน และยังเป็นฉากหลังแทนค่าลำดับชั้นของตำนาน ในส่วนของเรื่องราว และความหมายทั้งหมดของภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยขึ้นนี้มีการหยิบยกเรื่องราวรายละเอียดดั้งเดิมจากประวัติศาสตร์มาผสมผสานกับเรื่องราวร่วมสมัยในปัจจุบัน นิยม สอดคล้องกับโครงการวิจัยการศึกษารูปทรงเพื่อสร้างงานประติมากรรมอาร์ททอยของ โกเมศ กาญจนพ่ายพ (2559) ที่ได้ใช้รูปทรงช้างไทยแบบลวดทอง ผสานกับการรังสรรค์เฉพาะจาก 54 ศิลปินเพื่อให้เกิดเป็นอาร์ททอยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะแบบร่วมสมัยปัจจุบัน

3) ผลจากการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ขนาด A0 ผลตอบรับของอาจารย์ นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่เข้าชมพบว่า มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{x}=4.80$) โดยจำแนกเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจดีมากทุกข้อโดยมีอันดับที่ 1 มีรูปแบบลักษณะประยุกต์สะท้อนถึงแนวคิดการออกแบบจากลวดลายดอก และดุนของเครื่องเงินวัวลาย ($\bar{x}=4.88$) , มีการถ่ายทอดเรื่องราวต่อผู้ชมได้ชัดเจน ($\bar{x}=4.88$) อันดับที่ 2 ผลงานสร้างสรรค์มีความสวยงาม ($\bar{x}=4.86$) อันดับที่ 3

ผลงานสร้างสรรค์มีองค์รายละเอียดงดงาม ($\bar{x}=4.84$) , ผลงานสร้างสรรค์สื่อถึงความเป็นอัตลักษณ์ของล้านนา ($\bar{x}=4.84$) , โดยภาพรวมท่านพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์ ($\bar{x}=4.84$) ผลจากแบบประเมินสะท้อนให้เห็นว่า ผู้ชมได้เกิดการฉกฉวยคิด อันนำไปสู่การตั้งคำถามจากชุดความรู้ความเข้าใจในการวิวัฒน์ของเรื่องราวตำนานตัวมอมของล้านนาทั้งในแง่รูปลักษณ์ และความหมายแบบร่วมสมัยอันจะเป็นแรงบันดาลใจ และจุดเริ่มต้นการต่อยอดของงานสร้างสรรค์ตำนานเรื่องราวอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต การเอางานปั้นดิจิทัลมาจัดเรื่องราว ความละเอียดของไฟล์งานปั้นควรมีความละเอียดสูง ควรควบคุมบรรยากาศองค์รวม การไล่มิติแสงเงา และการขับระยะควรมีมากกว่านี้เพื่อให้เกิดความรู้สึกกลมกล่อมไหลลื่นกับองค์รวมของภาพอันจะทำให้ผลงานเกิดการพัฒนาและดียิ่งขึ้นต่อไปในภายภาคหน้า ในแง่ของการให้ความรู้แก่สังคมผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยนี้จะเป็นต้นแบบในการต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานจากอัตลักษณ์เฉพาะของเรื่องราวทางวัฒนธรรมในบริบทอื่น ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ประกอบการ และคนในบริบทชุมชนนั้น ๆ

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่องตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญด้านงานทัศนศิลป์และผู้ที่เกี่ยวข้องตลอดการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

- โกเมศ กาญจนพ่ายพ. (2559). การศึกษารูปทรงเพื่อสร้างงานประติมากรรม Art Toy. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- คมลักษณ์ ไชยยะ. (2562). พื้นฐานแนวคิดสัญลักษณ์ของโรลิ่งด์ บาร์ตส์. วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 7(2), 27-61.
- นิติ นิมะลา, และธนสิทธิ์ จันทะวี. (2562). การออกแบบเครื่องประดับสตรีร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจสำริด/บ้านเชียง ด้วยเทคโนโลยีสามมิติ. วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 9(3), 147-157.
- นก คงดี. (2560). ชูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(2), 2922-2939.
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่. (2561). เครื่องเงินวิวลาย. ค้นเมื่อ 20 มกราคม 2567, จาก <https://chiangmai.m-culture.go.th/en/cultural-goods/5287/>
- Barthes, R. (1975). *Mythologies: Selected and translated from the French by Annette Lavers*. New York: The Noonday Press.
- De Saussure, F. (1966). *Course in general linguistics*. New York: McGraw-Hill Book.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Basic Books.