

การสร้างสรรคภาพดิจิทัลจากตำนานคึกคะนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย¹

received 11 MAR 2024 revised 11 JUL 2024 accepted 16 JUL 2024

ธนวิชัย นิลวรรณ

นักศึกษาลัทธิสุตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

ตระกูลพันธ์ พัทธเมธา

รองศาสตราจารย์ ดร.
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษารูปแบบเนื้อหาคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานคึกคะนาคปะทะมกรจากประวัติศาสตร์ความเชื่อล้านนาในอดีต 2) เพื่อสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลจากตำนานคึกคะนาคปะทะมกรล้านนาภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย และ 3) เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ ผลการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการพบว่า ผลตอบรับของอาจารย์ นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่เข้าชมมีความพึงพอใจในงานสร้างสรรค์เรื่องราว และรายละเอียดของชิ้นงาน ผู้ชมได้เกิดการตั้งคำถามจากชุดความรู้ความเข้าใจในการวิวัฒน์ของเรื่องราวด้านตำนานคึกคะนาคปะทะมกรของล้านนาทั้งในแง่รูปลักษณ์ และความหมายแบบร่วมสมัยอันจะส่งผลให้ตำนานคึกคะนาคปะทะมกรอยู่รอดสืบไปในภายภาคหน้า

คำสำคัญ: นาค, มกร, ล้านนาร่วมสมัย, ตำนานล้านนา, ดิจิทัลอาร์ต

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การออกแบบผลิตภัณฑ์สัตว์หิมพานต์ล้านนาในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2024

Digital Art Creation from The Legendary Battle of Naga Versus Makara within the Lanna Contemporary Dimension²

Tanawitch Ninlawan

Master of Fine and Applied Arts Program in
Creative Design
Faculty of Arts and Architecture,
Rajamangala University of Technology Lanna

Tragoonphan Patcharametha

Associate Professor Ph.D.
Faculty of Arts and Architecture,
Rajamangala University of Technology Lanna

Abstract

This research aims to: 1) Study the original content and belief systems surrounding the legendary battle between Naga and Makara in historical Lanna culture; 2) Create digital art depicting this legendary battle, inspired by contemporary Lanna cultural concepts; and 3) Present these creative works, in the form of digitally printed sculptures, in an exhibition. The exhibition results showed that responses from teachers, students, and the public were highly satisfactory, highlighting the creativity, storytelling, and detailed craftsmanship of the works. The viewers' interpretations of the legendary battle from both aesthetic and contemporary perspectives led to meaningful questions and discussions, ensuring the preservation and relevance of the Naga versus Makara legend for future generations.

Keywords: Naga, Makara, Contemporary Lanna, Legend, Digital Art

²This research article is part of the research project titled "Product Design of Lanna-Himmapan Creatures from The Lanna Contemporary Dimension", funded by the National Research Council of Thailand (NRCT) for the fiscal year 2024.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตำนานความเชื่อและเรื่องราวโบราณ ณ บริบทโลกปัจจุบัน โลกที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท ส่งผลให้เกิดการปะทะกันของชุดความคิด เกิดการเชื่อมโยงกันขององค์ความรู้ทั้งโลกจริงและโลกเสมือน ส่งผลต่อการคงอยู่ การวิวัฒน์ และการเสื่อมถอยของสิ่งต่าง ๆ อย่างรวดเร็วมากกว่าในยุคอดีตกาล มีสาเหตุจากเครื่องมือ และช่องทางต่าง ๆ ในโลกของสื่อสังคมออนไลน์เป็นปัจจัยหลักในการเร่งกระบวนการดังกล่าวให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ข้อดีคือเกิดความรวดเร็วในการค้นพบแง่มุมและสิ่งใหม่ ๆ มีการอนุรักษ์หรือการวิวัฒน์ในเรื่องราวของอดีตกาลให้อยู่รอดไม่สูญหายไปตามกาลเวลา แต่กระนั้นในด้านตรงข้ามย่อมมีผลเสียเช่นกัน คือหากหาจุดร่วมกันทางชุดความคิดไม่ได้ ย่อมนำไปสู่การหักล้างกันก็จะทำให้เกิดเป็นความขัดแย้งแทนตามทฤษฎีมายาคติ (Barthes, 1975) สุดท้ายแล้วไม่ว่าผลลัพธ์แบบไหน ย่อมปฏิเสธไม่ได้ว่าโลกในปัจจุบัน ชุดความคิดจากสื่อสังคมออนไลน์ที่เชื่อมโยงเข้าหากันอย่างรวดเร็วในโลกเสมือน ย่อมส่งผลต่อโลกกายภาพจริงที่มนุษย์อาศัยอยู่อย่างเลี่ยงไม่ได้ จากทฤษฎีมายาคติและพหุปัญญา ผู้วิจัยจึงสนใจแนวความคิดการวิวัฒน์ของตำนานความเชื่อ เรื่องราวโบราณของศึกษาศึกษาปะทะมกรตั้งแต่จุดกำเนิดดั้งเดิมสู่การแผ่ขยายอิทธิพลความเชื่อผ่านกาลบริบทอันยาวนานด้วยเรื่องราว รูปแบบ และวิธีการต่าง ๆ อันหลากหลายสู่ยุคสมัยปัจจุบัน ทั้งรูปแบบวัฒนธรรม ประเพณี งานสถาปัตยกรรม งานจิตรกรรม ประติมากรรม เครื่องใช้ เครื่องประดับ เครื่องรางของขลัง หรือแม้กระทั่งลวดลายบนเสื้อผ้า

ในปัจจุบันผู้คนได้หันมาสนใจเรื่องราว ตำนานความเชื่อจากอดีตกันมากขึ้น จากตัวอย่างที่เริ่มแพร่หลายให้พบเห็นทั่วไปที่ได้หยิบยกเรื่องราวเดิม มาตีความในรูปแบบใหม่ ออกแบบใหม่ให้ดูร่วมสมัยขึ้น เช่น นาค มกร มอม สิ่งทอหรือสัตว์หิมพานต์ทั้งหลายในรูปแบบภาพยนตร์ แอนิเมชัน รูปบูชา รอยสัก หรือแม้กระทั่งอาร์ตทอยในรูปแบบร่วมสมัยปัจจุบัน เพื่อตอบสนองความต้องการและง่ายต่อความเข้าใจของผู้คนในยุคปัจจุบัน

ปัจจุบันงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ได้มีวิวัฒนาการจากอดีตจนกระทั่งมีความหลากหลายในแง่ของรูปแบบ และเรื่องราวความหมายที่แตกต่างตามมายาคติของแต่ละวัฒนธรรม แต่ละเรื่องราวในแต่ละบริบทมีความซับซ้อนมากขึ้น อันเป็นผลจากตัวแปรมหาศาสตร์ที่มีทั้งในโลกจริงและโลกเสมือน ความสนใจของผู้วิจัยคือการทำให้ตำนานนาคปะทะมกรกลายเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมร่วมสมัย (Pop Culture) ของยุคปัจจุบัน ทั้งในด้านของรูปลักษณ์ และเรื่องราวความหมาย โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานศึกษาศึกษาปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยร่วมกับทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีพหุปัญญา ผสานเข้ากับแรงบันดาลใจจากลวดลายดอกและขุนของเครื่องเงินวุลายอันงดงาม ผ่านการวัดผลเชิงคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านทัศนศิลป์ และการแสดงผ่านนิทรรศการด้วยเทคนิคงานปั้นดิจิทัลอาร์ต ถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ขนาด A0 จำนวน 1 ภาพ ผู้วิจัยจึงหวังว่าการถ่ายทอดเรื่องราวของตำนานศึกษาศึกษาปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยผ่านงานดิจิทัลอาร์ตในครั้งนี้จะส่งผลให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามและการตีความแบบใหม่ ซึ่งเป็นผลดีต่อกระบวนการวิวัฒน์และการสืบสานตำนานในรูปแบบใหม่ ๆ ที่หลากหลายต่อไปในภายภาคหน้า

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบเนื้อหาคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานศึกลานาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาในอดีต
2. เพื่อสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึกลานาคปะทะมกรล้านนาภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
3. เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์

วิธีดำเนินการวิจัย

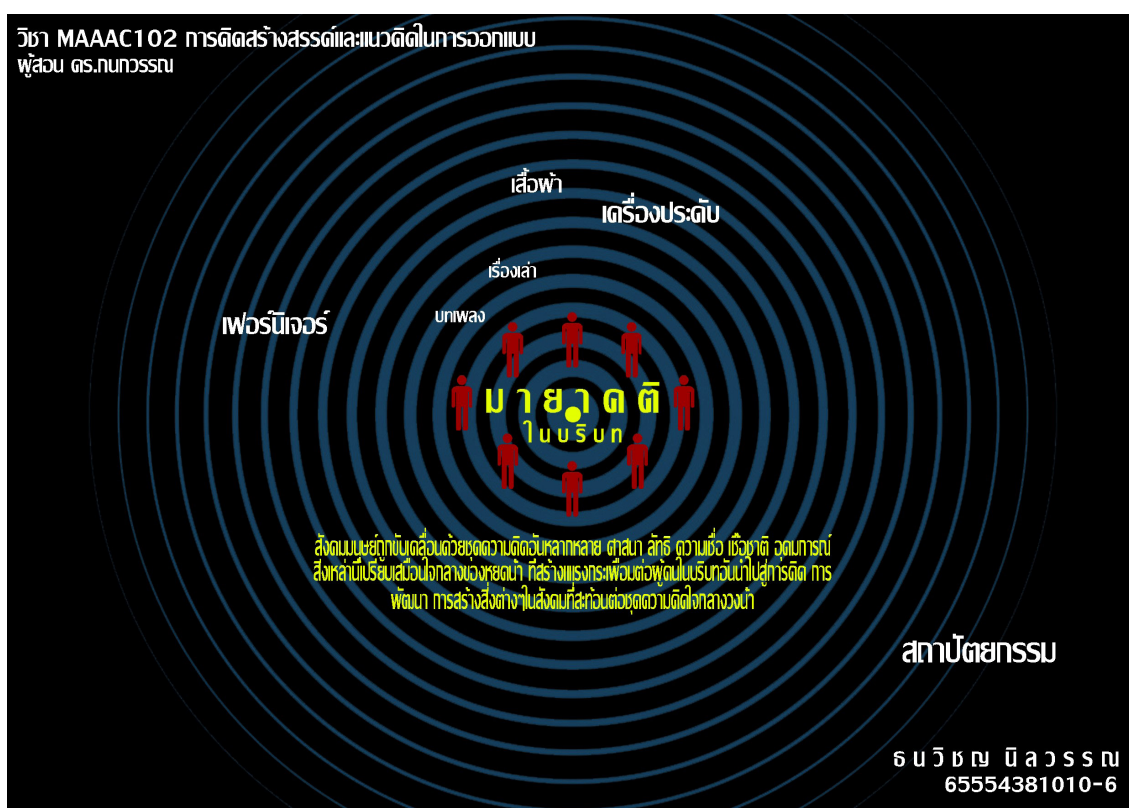
1. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล
 - 1.1 ศึกษาวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของนาค และมกร
 - 1.2 ศึกษาทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีปัญหา หลักการออกแบบประติมากรรม และลวดลายที่เกิดจากการตอกและดุนของเครื่องเงินว้าลาย
 - 1.3 ศึกษากรณีตัวอย่างจากงานวิจัย
 - 1.4 ศึกษากรณีตัวอย่างจากศิลปิน
2. กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์
3. ร่างแบบงานสร้างสรรค์
4. ประเมินแบบร่างงานสร้างสรรค์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์
5. สร้างสรรค์งานปั้นดิจิทัลตำนานศึกลานาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
6. ถ่ายทอดงานสร้างสรรค์ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ขนาด A0 จำนวน 1 ภาพผ่านนิทรรศการ

การศึกษาวเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1) ทฤษฎีมายาคติ (Mythologies)

โรล็องด์ บาร์ตส์ (Barthes, 1975) มีแนวคิดว่าการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมผ่านสื่อสัญญาณในลักษณะต่าง ๆ โลกใบนี้ประกอบไปด้วยชุดความคิดอันหลากหลาย ทั้งศาสนา ลัทธิ ความเชื่อ เชื้อชาติ และอุดมการณ์ สิ่งเหล่านี้เปรียบเสมือนใจกลางของหยดน้ำที่สร้างแรงกระเพื่อมต่อผู้คนในบริบท นำไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่เป็นผลสะท้อนต่อชุดความคิดใจกลางวงน้ำ ในปัจจุบัน โลกได้ประกอบไปด้วยมายาคติอันหลากหลายที่ไหลเข้าหากันทั้งโลกจริงและโลกเสมือน ความต้องการจึงแปรผันรวดเร็วตามการรับรู้ของผู้คน

ผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งจากสื่อสังคมออนไลน์ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ โฆษณา แอนิเมชัน หรือแม้แต่ผลิตภัณฑ์สินค้าต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดมายาคติมาสังเคราะห์ร่วมในแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานตำนานศึกษาปะทะมกรให้มีความร่วมสมัยระหว่างเรื่องราวจากตำนานความดั้งเดิมกับบริบทปัจจุบันนิยมเพื่อตอบสนองความต้องการและการรับรู้ของผู้คนในยุคปัจจุบันด้วยการนำเสนอภาค และมกรในรูปแบบกึ่งสมจริงที่รูปลักษณ์ทางกายภาพมาจากสัตว์ที่มีอยู่จริง ผสานเข้ากับอัตลักษณ์ที่ได้แรงบันดาลใจจากเครื่องเงินวิวลายของล้านนาเพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมสมัยทั้งความศักดิ์สิทธิ์แบบดั้งเดิม และความสมจริงจากตัวงานดิจิทัลอาร์ต



ภาพที่ 1 ภาพอธิบายทฤษฎีมายาคติ
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

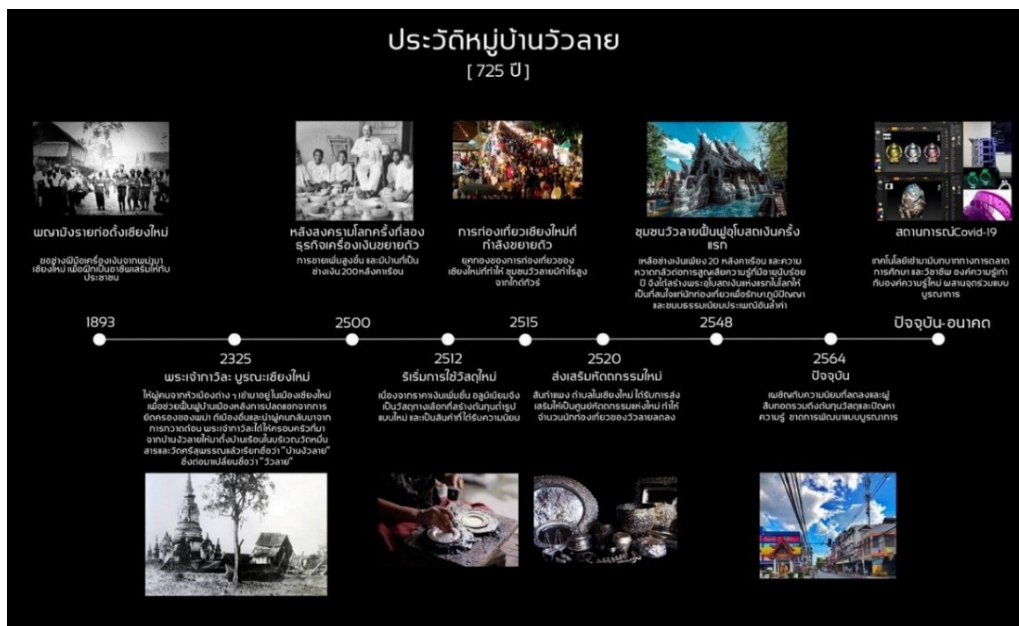
2) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)

ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences) มีแนวคิดที่ว่า สติปัญญาของมนุษย์มีหลายด้านที่มีความสำคัญเท่าเทียมกัน ขึ้นอยู่กับว่าใครมีความโดดเด่นในด้านไหน แต่ละด้านอาจผสมผสานกัน แสดงออกมาเป็นความสามารถในเรื่องใดเป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคน (Gardner, 1999) ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดนี้สะท้อนความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ หรือการออกแบบผลงานต่าง ๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรมในแต่ละแห่งที่ประกอบไปด้วยความหลากหลายของผู้คน เป็นแนวคิดที่สนับสนุนการบูรณาการร่วมระหว่างสมองทั้งสองซีกอันนำไปสู่ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพต่อการรับรู้ของผู้คนในงานสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึกษาปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย



ประวัติศาสตร์ของการทำผลิตภัณฑ์เครื่องเงินวิวलयของบ้านศรีสุพรรณ มีมาอย่างยาวนาน ได้ปรากฏหลักฐาน ตั้งแต่ครั้งพญามังรายสร้างเมืองเชียงใหม่ ซึ่งได้สร้างความสัมพันธ์กับอาณาจักรพุกามและเจราชของช่างฝีมือยัง เมืองเชียงใหม่ เพื่อฝึกเป็นอาชีพเสริมให้กับประชาชน ส่งผลให้เชียงใหม่มีช่างหัตถกรรมพื้นบ้านที่ได้รับการฝึกฝน และมีการสืบทอดต่อเนื่องกันตลอดมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำเครื่องเงินของช่างบ้านศรีสุพรรณ ผู้ตีขึ้นเงินจะ ตอกและดุนลวดลายบนชิ้นเงินให้เป็นเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งช่างในคุ้มหลวงเมืองเชียงใหม่ในอดีตได้นำมาถ่ายทอด อย่างต่อเนื่องให้ลูกหลานจนกลายเป็นช่างฝีมือที่เป็นที่ยอมรับและขยายแหล่งผลิตเครื่องเงินไปยังหมู่บ้านอื่น ๆ เช่น บ้านหารแก้ง อำเภอดง และบ้านแม่หย้อย อำเภอสันทราย ซึ่งได้พัฒนารูปแบบลวดลายไปมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัจจุบัน เครื่องเงินได้พัฒนาไปมากรวมทั้งลวดลายก็ได้พัฒนาสู่วิถีชีวิตที่หลากหลายมากขึ้น เช่นกัน (Chiangmai Provincial Cultural Office, 2018) สามารถสรุปได้ว่า เทคนิคในการทำลวดลายต่าง ๆ

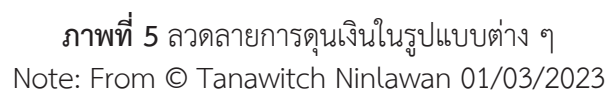
ของเครื่องเงินวัลลายนั้นมีทั้งการตอกและการฉลุ โดยลวดลายต่าง ๆ นั้นมาจากวิถีชีวิต วัฒนธรรม และความเชื่อในบริบท ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเอกลักษณ์ของลักษณะการตอกและการฉลุ และลวดลายบางส่วนของเครื่องเงินวัลลายมาเป็นแรงบันดาลใจร่วมในการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้ำนา ร่วมสมัย



ภาพที่ 3 ไทม์ไลน์ประวัติศาสตร์เครื่องเงินวัลลาย
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023



ภาพที่ 4 ลวดลายบนหัตถกรรมชุมชนวัลลาย
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023



5) ประวัติศาสตร์นาค

ตำนานความเชื่อ พญานาคอาศัยอยู่บริเวณบาดาลใต้เขาหิมาพานต์มีอิทธิฤทธิ์มากมายหลากหลาย บ้างจำแลงกายได้ บ้างพ่นพิษหรือไฟได้ ตำนานระบุว่าพญานาคมีทั้งหมด 4 ตระกูลหลัก แต่คนไทยจะคุ้นเคยกับพญานาคในตระกูลเอราปถ หรือตระกูลสีเขียวมากที่สุด ในคติความเชื่อของพราหมณ์นั้นนาคหรือพญานาคเป็นผู้ดูแลปกป้องรักษามหานทีสีทันดร ซึ่งเป็นแม่น้ำสายใหญ่รอบเขาพระสุเมรุ และยังทำหน้าที่เป็นสะพานสายรุ้งเชื่อมกับโลกมนุษย์และสวรรค์ ในส่วนทางด้านพระพุทธศาสนานาคเป็นตัวแทนของมนุษย์ผู้ใฝ่รู้พร้อมที่จะเข้าหาพระธรรมคำสอน (Noppakor et al., 2023) สามารถสรุปได้ว่า เนื่องจากตามตำนานของพระพุทธศาสนา นาคเป็นตัวแทนของผู้ใฝ่รู้พร้อมที่จะเข้าหาพระธรรมคำสอน จึงทำให้ผู้คนนิยมสร้างรูปปั้นพญานาคเป็นราวบันไดวัดเพื่อเป็นสัญลักษณ์สะท้อนเรื่องราวของตำนาน อีกทั้งคำว่า “บวชนาค” นั้นมาจากการใช้ความหมายคำจากเรื่องราวที่นาคต้องการบวชเป็นพระจึงจำแลงกายมาเป็นมนุษย์เพื่อเป็นสัญลักษณ์แห่งความดีงาม ในแง่ของรูปแบบ ความหมาย และการปรับตามกาลบริบท นาคมีรูปร่างลักษณะเป็นงูใหญ่ที่มีหงอน ซึ่งสื่อถึงความยิ่งใหญ่มีความอุดมสมบูรณ์ มีวาสนา และยังคงเป็นสัญลักษณ์ของบันไดสายรุ้งสู่จักรวาล โดยลักษณะตามความเชื่อในแต่ละภูมิภาคจะมีความแตกต่างกันไป บ้างตัวสีทอง สีเขียว หรือสีแดง บ้างมีตาสีแดง สีฟ้า หรือสีเงิน มีเกล็ดที่ลักษณะเหมือนปลาแต่มีหลากหลายสีแตกต่างกันไปตามระดับชั้น บ้างมีสีทอง บ้างมีสีเขียว บ้างมีสีดำ และอาจมี 7 สี เหมือนสีของสายรุ้ง และลักษณะที่สำคัญคือพญานาคที่เป็นตระกูลธรรมดาจะมีลักษณะเศียรเดียว แต่หากเป็นตระกูลที่สูงกว่าตระกูลธรรมดานั้นจะมีสามเศียร ห้าเศียร เจ็ดเศียร หรือเก้าเศียร นาคทั้งหมดสืบเชื้อสายมาจากพญาเศษนาคราช (อนันตนาคราช) ผู้เป็นบัลลังก์ของพระวิฆณุวรารายณ์ปรมนาท ฦ เกษียรสมุทร พญานาคที่อยู่เหนือนาคทั้งปวง



ภาพที่ 7 นาคในรูปแบบต่าง ๆ

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

6) ประวัติศาสตร์มกร

ในตำนานความเชื่อมกรจัดเป็นเทพพาลสำหรับพระแม่คงคา เทพเจ้าแห่งแม่น้ำคงคา และพระวิรุณเทพแห่งทะเล และสายฝนในแถบอุษาคเนย์ ทั้งไทย ลาว เขมร และประเทศพม่า ต่างมีคติความเชื่อเกี่ยวกับมกรที่สอดคล้องกับการบูชา โดยเฉพาะงูใหญ่อย่าง “พญานาค” ที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งความยิ่งใหญ่ ความอุดมสมบูรณ์ และการมีวาสนา ส่วนตัวมกรที่เข้ามากลืนกินนั้นเปรียบดังความอิจฉาริษยาในตัวนาค ดังที่ปรากฏในรูปปั้นมกรคายนาคนาคาสนสถานศักดิ์สิทธิ์ในที่ต่าง ๆ อาทิ พระธาตุ โบสถ์ และวิหาร ที่สื่อว่าเป็นเขาพระสุเมรุตามคติจักรวาลวิทยาแบบไตรภูมิ ดังนั้นจึงต้องมีสัตว์ในป่าหิมพานต์เฝ้าอยู่เชิงเขาพระสุเมรุไม่ให้คนขึ้นไปรบกวนทวยเทพให้พิโรธอันจะนำมาซึ่งความโชคร้าย ราม วัชรประดิษฐ์ (อ้างใน Nunchoo, 2023) วิเคราะห์ว่า “พญานาค” เปรียบเสมือนตัวแทนของกลุ่มเมือง หรือชนเผ่าทางตอนเหนือของประเทศไทยที่เรียกสืบทอดมาจนถึงปัจจุบันว่า “โยนก” ซึ่งเมืองโยนกเชียงแสนเดิมก็มีตำนานเกี่ยวพันกับ “พญานาค” กล่าวกันว่าพญานาคมาสร้างเมืองชื่อโยนกนาคนคร เมืองนี้ล่มเพราะผู้คนพากันกินปลาไหลเผือกที่เชื่อว่าเป็นตัวแทนของพญานาค ส่วนสัตว์นำกลัว เช่น “จระเข้ มกร” จะเป็นตัวแทน “พญู” หรือเมืองพุกาม ประเทศพม่า ดังนั้นการที่พบศิลปะแบบมกรคายนาคนาคในแถบดินแดนภาคเหนือนี้พอจะอนุมานได้ว่าเป็นการแสดงออกถึงการหลุดพ้นจากอิทธิพลของงานศิลปะ และการเมืองของพุกามหรือประเทศพม่าที่ครอบงำมานานอยู่เป็นเวลานานกว่าสองร้อยปี (อ้างใน Nunchoo, 2023) สรุปได้ว่าเรื่องราวตำนาน ศิลปกรรมมกรคายนาคนาคนั้นมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย รูปลักษณะของตัวมกรมีลักษณะของสัตว์หลายชนิดปะปนกัน เช่น มีเขาเหมือนควาง มีวงเหมือนช้าง มีปากเหมือนสิงห์ มีเขรเหมือนแพะ มีเขาเหมือนจระเข้ และลำตัวมีเกล็ดเหมือนปลา เป็นตัวแทนความชั่วร้าย อิจฉาริษยา แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดทางความรู้ของคนในอดีตที่จินตนาการถึงสัตว์เลื้อยคลานเป็นตัวแทนของสิ่งชั่วร้ายร้าย จินตนาการว่ามีเมืองใต้บาดาลที่เป็นที่อยู่อาศัยของเหล่าสัตว์ที่มนุษย์ไม่เคยพบเห็น ในสมัยราชวงศ์มังราย พญานาคมีกระบังหน้าขนาดใหญ่ สวมกรองศอซึ่งสืบมาจากศิลปะบายนของเขมรอีกทอดหนึ่ง เมื่อประเทศพม่าเข้ามาปกครองดินแดนล้านนามกรคายนาคนาคก็มีลักษณะเป็นศิลปะแบบพม่าเป็นปูนปั้นทาสีขาว และพญานาคจะทรงเครื่องแบบพม่า ในดินแดนล้านนามกรปรากฏอยู่ทั่วไปในวัดหลายแห่ง อาทิ วัดพระธาตุลำปางหลวง จังหวัดลำปาง วัดพระธาตุดอยสุเทพและวัดบุพพาราม จังหวัดเชียงใหม่ และวัดศรีรัตนาราม จังหวัดแพร่ เป็นต้น



ภาพที่ 8 มกรในรูปแบบต่าง ๆ

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

7) กรณีศึกษาผลงานวิจัย

จากการศึกษาบทความวิจัยเรื่อง การสร้างมูลค่าเพิ่มผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จากนวัตกรรมสู่ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกจากอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดนครราชสีมา พบว่ากลุ่มผู้วิจัยได้มีแนวคิดในการหาอัตลักษณ์จากประวัติศาสตร์บริบทดั้งเดิมทั้งรูปแบบเรื่องราวเฉพาะที่ และวัสดุของชุมชนเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการปั้นต้นแบบ 3 มิติด้วยโปรแกรม Zbrush จากนั้นจึงนำไฟล์ต้นแบบที่ได้ไปพิมพ์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะบริบทแบบร่วมสมัยปัจจุบัน (Duangkhaon et al., 2021) สอดคล้องกับบทความวิจัยเรื่อง การออกแบบเครื่องประดับสตรีร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจสำหรับบ้านเชียงด้วยเทคโนโลยีสามมิติที่กลุ่มผู้วิจัยได้มีแนวคิดในการหาอัตลักษณ์จากประวัติศาสตร์บริบทดั้งเดิมทั้งรูปแบบเรื่องราวบริบทสำหรับ บ้านเชียง สู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมงานปั้นดิจิทัลกับงานพิมพ์ 3 มิติ เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ เครื่องประดับที่มีอัตลักษณ์ร่วมสมัยกับบริบทปัจจุบัน (Nimala & Chantare, 2017)



ภาพที่ 9 กรณีศึกษาผลงานวิจัย

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

8) กรณีศึกษาแนวคิดผลงานศิลปิน

ในปัจจุบัน การนำเสนอการสร้างสรรค์สัตว์เทพต่าง ๆ ในโลกผ่านการตีความใหม่และได้รับความสนใจมากขึ้น เนื่องจากการนำปสร้างสรรคใหม่ให้ดูร่วมสมัย เพื่อให้ตอบโจทย์กับกลุ่มคนที่หลากหลายทำให้เกิด งานสร้างสรรค์ใหม่ ๆ มากมาย โดยยังคงองค์ประกอบ เอกลักษณ์ และเรื่องราวความเชื่อดั้งเดิมเอาไว้ แต่นำมาสร้างสรรค์ใหม่ ปรับให้ดูร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น เช่น งานสร้างสรรค์ของ H.R. Giger ศิลปิน Surrealism ผู้มีผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ ด้วยการรวมเรื่องราวของศาสนาและเครื่องจักร เข้ากับชีววิทยาจนผู้คนตั้งคำถามให้เรียกว่า Biomechanical จากผลงานจิตรกรรมอันเป็นเอกลักษณ์ต่อยอดสู่ผลงานการออกแบบตัวละครในโลกภาพยนตร์อันโด่งดัง Alien และ Species รวมถึงงานออกแบบประติมากรรม เฟอร์นิเจอร์ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ไป จนถึงสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว (H.R.Giger Abbreviated Biography, 2012) สอดคล้องกับแนวคิดของกฤษฎา กฤษณะเศรษฐี (personal communication, June 25, 2024) ศิลปินที่มีแนวคิดในการนำเอาวัตถุดิบเรื่องราวจากกระแสความสนใจในช่วงเวลานั้น ๆ (Pop Culture) มาสร้างสรรค์ใหม่ให้ร่วมสมัยโดยการนำมาประยุกต์รวมกับเรื่องราวดั้งเดิม ในวัฒนธรรม เช่นเดียวกับหัสวีร์ วิรัชสิริภักดิ์ (THE STANDARD TEAM, 2022) ที่มีแนวคิดในการนำเอาวัตถุดิบจากเรื่องราวความเชื่อดั้งเดิม และเรื่องราวจากกระแสความสนใจในช่วงเวลานั้น ๆ (Pop Culture) มาออกแบบใหม่ให้ร่วมสมัยถ่ายทอด และทำการตลาดแบบทันสมัยสอดคล้องกับช่วงเวลา ณ ปัจจุบัน



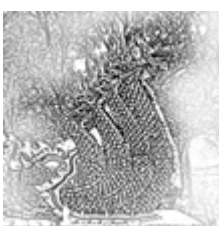
ภาพที่ 10 กรณีศึกษาแนวคิดผลงานศิลปิน
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

ผลการวิจัย

1) วัดอุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ตำนานศีกนาคปะทะมกรล้านนา

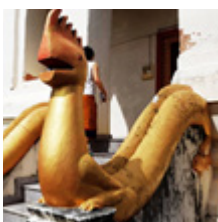
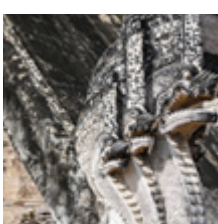
1.1 นาค จากการวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีมายาคติ และพหุปัญญาพบว่ารูปลักษณะของนาคจะปรับเปลี่ยนไปตามลักษณะของงูหรือปลาในท้องที่บริบทนั้น ๆ ร่วมกับการรับรู้ส่วนตัวที่ศิลปินผู้ออกแบบได้ถ่ายทอดออกมา โดยทุกตัวจะถูกปรับรูปลักษณะโดยการเติมจินตนาการของศิลปินเข้าไปผนวก แต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ความเป็นงูใหญ่ มีหงอนที่หัว ดังปรากฏที่วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดพระสิงห์ วัดต้นเกว๋น วัดเจดีย์หลวง และวัดชัยภูมิการาม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์นาคเพื่อการสร้างสรรค์

ตารางวิเคราะห์การออกแบบนาคแบบดั้งเดิม				
รูปภาพนาค	ภาพศึกษารายละเอียด	คำอธิบาย	หัว	ลำตัว
 วัดพระธาตุ ดอยสุเทพ		อยู่คู่บ้านไวดวัดพระธาตุดอยสุเทพเดิมที่มีหนึ่งเศียรแต่ทำการบูรณะใหม่	ในส่วนโครงหัวมีลักษณะพิเศษ คือมีการแผ่เศียรเจ็ดเศียรดูยิ่งใหญ่	จะเป็นมกรที่กำลังกลืนกินนาคลำตัวของมกรมีสีทองเกล็ดเป็นกระเบื้องเคลือบสีเขียว

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/202

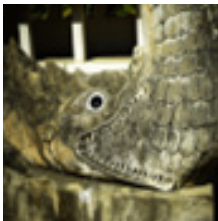
ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์นาคเพื่อการสร้างสรรค์ (ต่อ)

ตารางวิเคราะห์การออกแบบนาคแบบดั้งเดิม				
รูปภาพนาค	ภาพศึกษา รายละเอียด	คำอธิบาย	หัว	ลำตัว
 วัดพระสิงห์		มีลักษณะที่พบได้ทั่วไปในล้านนาบ้านด้วยปูนปิดทองเกล็ดทำมาจากกระเบื้องเคลือบ	มีลักษณะทั่วไปที่พบเห็นได้ในภาคเหนือ	จะเป็นนกรที่กำลังกลืนกินนาคลำตัวของมกรมีสีทองเกล็ดเป็นกระเบื้องเคลือบสีน้ำตาล
 วัดตันเกว่น		มีลักษณะที่พบได้ทั่วไปในล้านนาบ้านด้วยเทคนิคอิฐถือปูนมีการทาสีขาวแบบดั้งเดิมตามฝีมือช่างในบริบท	มีลักษณะทั่วไปที่พบเห็นได้ในภาคเหนือ งานช่างจะมีความดิบตามฝีมือช่างชาวบ้านในบริบท	จะเป็นนกรที่กำลังกลืนกินนาคลำตัวของมกรมีสีขาวและเกล็ดสีขาวแบบดั้งเดิมตามรูปแบบช่างพื้นถิ่นในบริบท
 วัดชัยภูมิการาม		ออกแบบภายใต้แนวคิดร่วมสมัยในปัจจุบันกาลด้วยรูปแบบลวดทอนแบบมาสคอต	มีลักษณะแบบมาสคอตลวดทอนดูน่ารักเป็นมิตรเหมาะกับทุกเพศทุกวัย	ลำตัวมีการลวดทอนรายละเอียดแบบมาสคอต ถูกมกรกลืนกินจึงมีขาแบบมกรแต่ลวดทอนตรงส่วนหัวออกไป
 วัดเจติยหลวง		มีลักษณะแผ่หำเศียรดูยิ่งใหญ่ลึกลับด้วยเทคนิคอิฐถือปูนมีการทาสีขาวแบบดั้งเดิม	มีการแผ่เศียรหำเศียร งานช่างดูวิจิตรงดงามตามปรกติของวัดใหญ่กลางเมือง	จะเป็นนกรที่กำลังกลืนกินนาคลำตัวของมกรมีสีขาวและเกล็ดสีขาวแบบดั้งเดิม

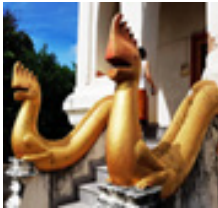
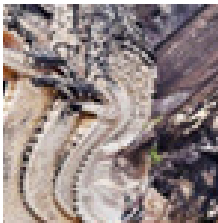
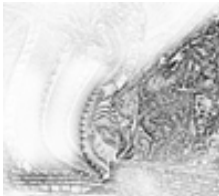
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2022

1.2 มกร จากการวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีมายาคติและพหุปัญญาพบว่ารูปแบบของตัวมกรในวัฒนธรรมล้านนาส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของการกลืนกินนาคหรือสารถออกทางปาก รูปลักษณะหัวคล้ายนาค บ้างมีหงอน บ้างมีเขาแบบกวาง ลำตัวมีทั้งแบบเป็นนาคตัวยาวแต่มีขาสั้น บางตัวแบบจระเข้ บางตัวแบบปลา หรือบางตัวคล้ายแบบสิงห์ทั้งนี้อาจแตกต่างกันตาม ฝีมือ การรับรู้ และการถ่ายทอดของช่างขึ้นกับมายาคติในบริบทนั้น ๆ จะมีตัวแปรใดเป็นตัวกำหนด ดังปรากฏที่วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดพระสิงห์ วัดต้นเกว๋น วัดชัยภูมิการาม และวัดเจดีย์หลวง ในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางการวิเคราะห์มกรเพื่อการสร้างสรรค์

ตารางวิเคราะห์การออกแบบมกรแบบดั้งเดิม				
รูปภาพนาค	ภาพศึกษา รายละเอียด	คำอธิบาย	หัว	ลำตัว
 วัดพระธาตุดอยสุเทพ		อยู่คู่บันไดทางขึ้นวัดพระธาตุดอยสุเทพกำลังคายพญานาคเจ็ดเศียร	ในส่วนโครงหัวจะมีลักษณะแบบเดียวกันสิงห์แต่จะใหญ่โตกว่า	ลำตัวมีสีทองมีขี้เกล็ดเป็นกระเบื้องเคลือบสีเขียวสวยสดงดงามอลังการ
 วัดพระสิงห์		มีลักษณะที่พบได้ทั่วไปในล้านนา บั้นด้วยปูนปิดทองเกล็ดทำมาจากกระเบื้องเคลือบ	มีลักษณะทั่วไปที่พบเห็นได้ในวัดแถบภาคเหนือมีลักษณะเดียวกันกับสิงห์	ลำตัวมีสีทองประดับด้วยเกล็ดทำจากกระเบื้องเคลือบดินเผาสีน้ำตาลวิจิตรงดงาม
 วัดต้นเกว๋น		มีลักษณะที่พบได้ทั่วไปในล้านนา บั้นด้วยเทคนิคอิฐถือปูนมีการทาสีขาวแบบดั้งเดิมตามฝีมือของสล่า	มีลักษณะทั่วไปที่พบเห็นได้ในวัดแถบภาคเหนือมีลักษณะเดียวกันกับสิงห์	ลำตัวและเกล็ดมีสีขาวตามแบบดั้งเดิมตามฝีมือของสล่า

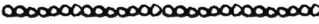
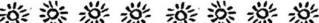
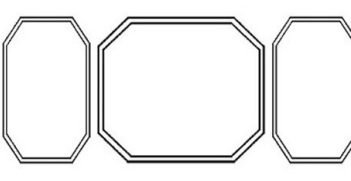
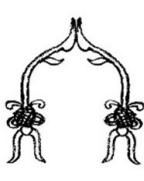
ตารางที่ 2 ตารางการวิเคราะห์ห้มกรเพื่อการสร้างสรรค์ (ต่อ)

ตารางวิเคราะห์การออกแบบมกรแบบดั้งเดิม				
รูปภาพนาค	ภาพศึกษา รายละเอียด	คำอธิบาย	หัว	ลำตัว
 วัดชัยภูมิการาม		ออกแบบภายใต้แนวคิดร่วมสมัยในปัจจุบันกาลด้วยรูปแบบลวดทอนแบบมาสคอต	มีลักษณะแบบมาสคอตลวดทอนดูน่ารักเป็นมิตรเหมาะกับทุกเพศทุกวัย	ลำตัวออกแบบให้มีการลวดทอนรายละเอียดแบบมาสคอตให้น่ารักเป็นมิตรเหมาะกับทุกเพศทุกวัย
 วัดเจติยหลวง		มีลักษณะกำลังคายนาคแผ่หัวเหี้ยมดูยิ่งใหญ่ ปั้นด้วยเทคนิคอิฐถือปูนทาสีขาวแบบดั้งเดิม	มีลักษณะยิ่งใหญ่อลังการ คายนาคหัวเหี้ยม งานช่างวิจิตรตามปรกติของวัดกลางเมือง	ลำตัวและเกล็ดของมกรมีสีขาวแบบดั้งเดิมมีความใหญ่โตเพราะคายนาคหัวเหี้ยม

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

1.3 ลายตอกและลายปูนของเครื่องเงินว้าวลาย ผลการวิเคราะห์เพื่อใช้ร่วมกับแนวคิดการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึคนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยพบว่าลวดลายต่าง ๆ มีการถ่ายทอดของเนื้อหา ศาสนา ความเชื่อ และวิถีชีวิตในบริบทของชาวล้านนาจากในอดีต ในส่วนของรายละเอียดต่าง ๆ จะถูกดัดแปลงผ่านอัตลักษณ์งานฝีมือของช่างแต่ละคนแตกต่างกันออกไปไม่มีรูปแบบที่กำหนดตายตัว ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์แนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์ลวดลายของช่างดั้งเดิม นำมาสร้างสรรค์ใหม่โดยกำหนดแนวทางกาสร้างสรรค์เฉพาะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับตำนานนาค มกร เพลวไฟ สายน้ำ การหล่อเลี้ยงสรรพชีวิต และการงอกงามอุดมสมบูรณ์ของพันธุ์พฤกษา อันเป็นรากฐานของเรื่องราวความเชื่อเกี่ยวกับตำนานศึคนาคปะทะมกร ดังตารางที่ 3 และ 4

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินวัวลายแบบดั้งเดิม

ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินวัวลายแบบดั้งเดิม					
					
มะเมืง	ระกา	ชวด	เถาะ	มะแม	จอ
					
ฉลุ	มะโรง	วอก	กุญ	ชาล	มะเส็ง
ลวดลายจากความเชื่อเรื่อง 12 ราศีของชาวล้านนา					
					
ลายไขปลา	ลายใบมะขาม	ลายตาอ้อย			
					
ลายฝักไขปลา	ลายฟันปลา	ลายอุบะ			
					
ลายฝักกันหอย	ลายไส้หุ้	ลายแป้นน้ำอ้อย			
					
ลายดอกแก้ว	ลายดอกหมาก	ลายฝักข้าวโพด			
ลวดลายที่ใช้เน้นย้ำ คั่น หรือเติมองค์ประกอบภาพให้สวยงาม					
					
ชุ้มโขงเทพพนม	ชุ้มโขงแหลม	ชุ้มโขงมน	ลายช่องกระจกแปดเหลี่ยม	ชุ้มพันธุ์พุทธรักษา	
ลวดลายที่ใช้เป็นกรอบต่าง ๆ ในการบอกเล่าเรื่องราวที่อยู่ภายใน					

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินว้าวลายแบบดั้งเดิม (ต่อ)

ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินว้าวลายแบบดั้งเดิม					
					
เทพพนม	หม้อน้ำ	ตำ	เทวดา	พฤษภา	ดอกกลิน
					
อุณหิส	คพา	สังข์	จักร	ธงชัย	อังกศ
					
	กุ่มภี	โคอุสุภ			
ลวดลายดั้งเดิมที่ใช้เป็นองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์					

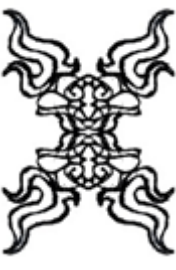
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

ตารางที่ 4 การสังเคราะห์ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินว้าวลายเพื่อการสร้างสรรคภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึกล้านนาปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

				
ลวดลายเมฆน้ำไฟและพันธุ์พฤษภาสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์สัตว์หิมพานต์ล้านนาในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย	ลวดลายต่อเนื่องของสายน้ำและเมฆฝนสำหรับการออกแบบนาคนวมและแมงสีหุหิตา	ลวดลายเรื่องราวของสายน้ำหล่อเลี้ยงสรรพชีวิตความงอกงามของพันธุ์พฤษภาสำหรับการออกแบบนาคนวม และปัญจรูป	ลวดลายเรื่องราวของสายน้ำหล่อเลี้ยงสรรพชีวิตความงอกงามของพันธุ์พฤษภาสำหรับการออกแบบนาคนวม	ลวดลายเรื่องราวของสายน้ำหล่อเลี้ยงสรรพชีวิตความงอกงามของพันธุ์พฤษภาสำหรับการออกแบบปัญจรูป

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

ตารางที่ 4 การสังเคราะห์ลวดลายการตกแต่งและการตกแต่งเครื่องเงินวัลลายเพื่อการสร้างสรรคภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศีกนาคปะทะมกรในมิติวฒนธรรมลำนาร่วมสมัย (ต่อ)

				
ลวดลายเรื่องราวของ กลุ่มเปลวไฟถ่าน ทองคำสำหรับการ ออกแบบแมงสีหุห่า ตา	ลวดลายเรื่องราวของ สายน้ำหล่อเลี้ยง สรรพชีวิตความ งอกงามของพันธุ์ พฤษภษาสำหรับการ ออกแบบนาค มกร มอมและปัญจรูป	ลวดลายเรื่องราวของ เทพปักษุณะบันดาล น้ำฝนหล่อเลี้ยง สรรพชีวิต ความ งอกงามของพฤษภษา พันธุ์สำหรับการ ออกแบบตัวมอม	ลวดลายเรื่องราวของ สายน้ำหล่อเลี้ยง สรรพชีวิตความ งอกงามของพันธุ์ พฤษภษาสำหรับการ ออกแบบมกร	ลวดลายเรื่องราวของ กลุ่มเปลวไฟถ่าน ทองคำสำหรับการ ออกแบบแมงสีหุห่า ตา

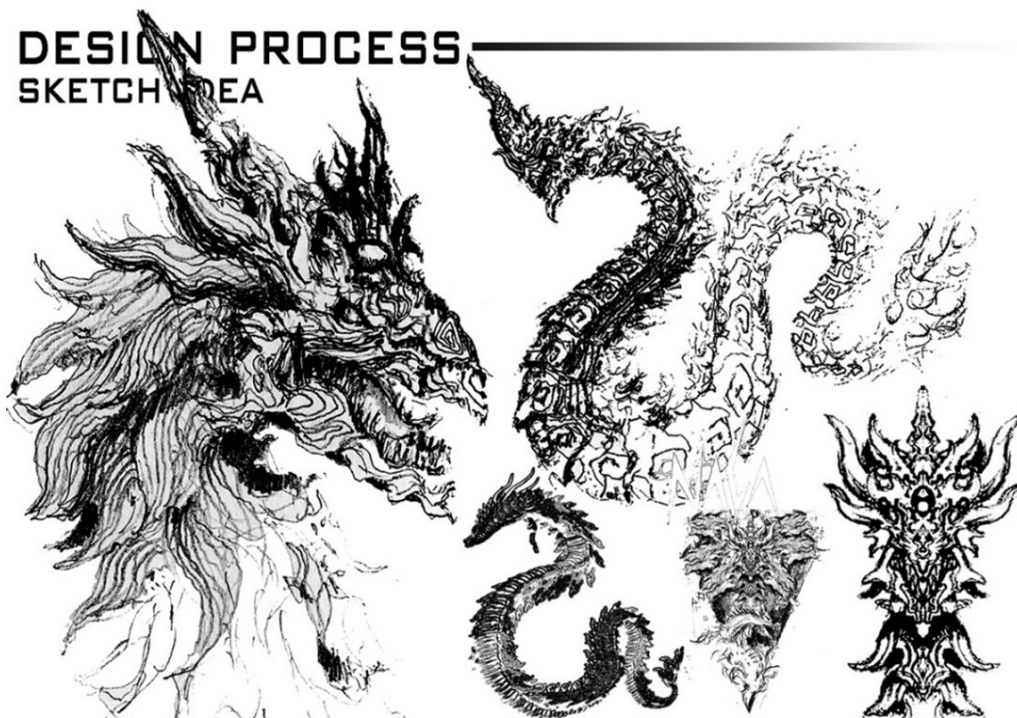
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

2) วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อการสร้างสรรคภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศีกนาคปะทะมกรลำนนาจากคติความเชื่อ
ดั้งเดิมภายใต้แนวคิดมิติวฒนธรรมลำนาร่วมสมัย

2.1 การกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรคภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานศีก
นาคปะทะมกรลำนนาในมิติวฒนธรรมลำนาร่วมสมัย โดยใช้แนวคิดมายาคติและทฤษฎีการออกแบบประติมากรรม
ในการวิเคราะห์ร่วมกับบริบทร่วมสมัยปัจจุบัน พบว่าความนิยมประติมากรรมสัตว์เหนือจินตนาการแบบร่วมสมัย
คือรูปแบบสมจริง มีองค์ประกอบของรายละเอียดจากสิ่งมีชีวิตจริงจึงนำแนวคิดนี้มาผสานกับอัตลักษณ์การตกแต่ง
และการตกแต่งลวดลายของเครื่องเงินวัลลายลำนลามาออกแบบนาคและมกร ในส่วนของเรื่องราวตัวภาพจะถูก
ถ่ายทอดแบบสมมาตร และไล่ความสำคัญตามลำดับชั้นของตำนาน ทรงกลมสีทองแวววาวสูงสุดเป็นสัญลักษณ์
ของพระพุทธรูปที่เป็นใจกลางจุดกำเนิดวงน้ำมายาคติของศาสนาพุทธ เปรียบดังดวงอาทิตย์ที่เป็นศูนย์กลาง
จักรวาลให้พลังงานแก่สรรพสิ่งทั้งหลาย ร่องลงมาเป็นชั้นที่อยู่ของนาคและมกรที่แยกจากกัน ณ ปัจจุบัน อันนาค
จะสื่อถึงดินแดนลำนนา และมกรสื่อถึงประเทศพม่าที่แยกจากกันต่อการเป็นเมืองขึ้น ชั้นล่างสุดจะเป็นโลกมนุษย์
ที่ปัจจุบันรับรู้เรื่องราวตำนานต่าง ๆ เกี่ยวกับนาคและมกรลำนนาเพียงเล็กน้อย เรื่องราวทั้งหมดได้รับการถ่ายทอด
ผ่านกรอบสามเหลี่ยมคว่ำเปรียบดังประตุมิติระหว่างสวรรค์ และโลกมนุษย์ที่เชื่อมต่อกัน และยังเป็นฉากหลังแทน
ค่าลำดับชั้น (Hierarchy) ณ กาลปัจจุบันที่ตำนานยังคงอยู่แต่การรับรู้ของผู้คนลดน้อยลง

DESIGN PROCESS

SKETCH IDEA



ภาพที่ 12 ร่างนาคในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

DESIGN PROCESS

SKETCH IDEA



ภาพที่ 13 ร่างมังกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

Note: From From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

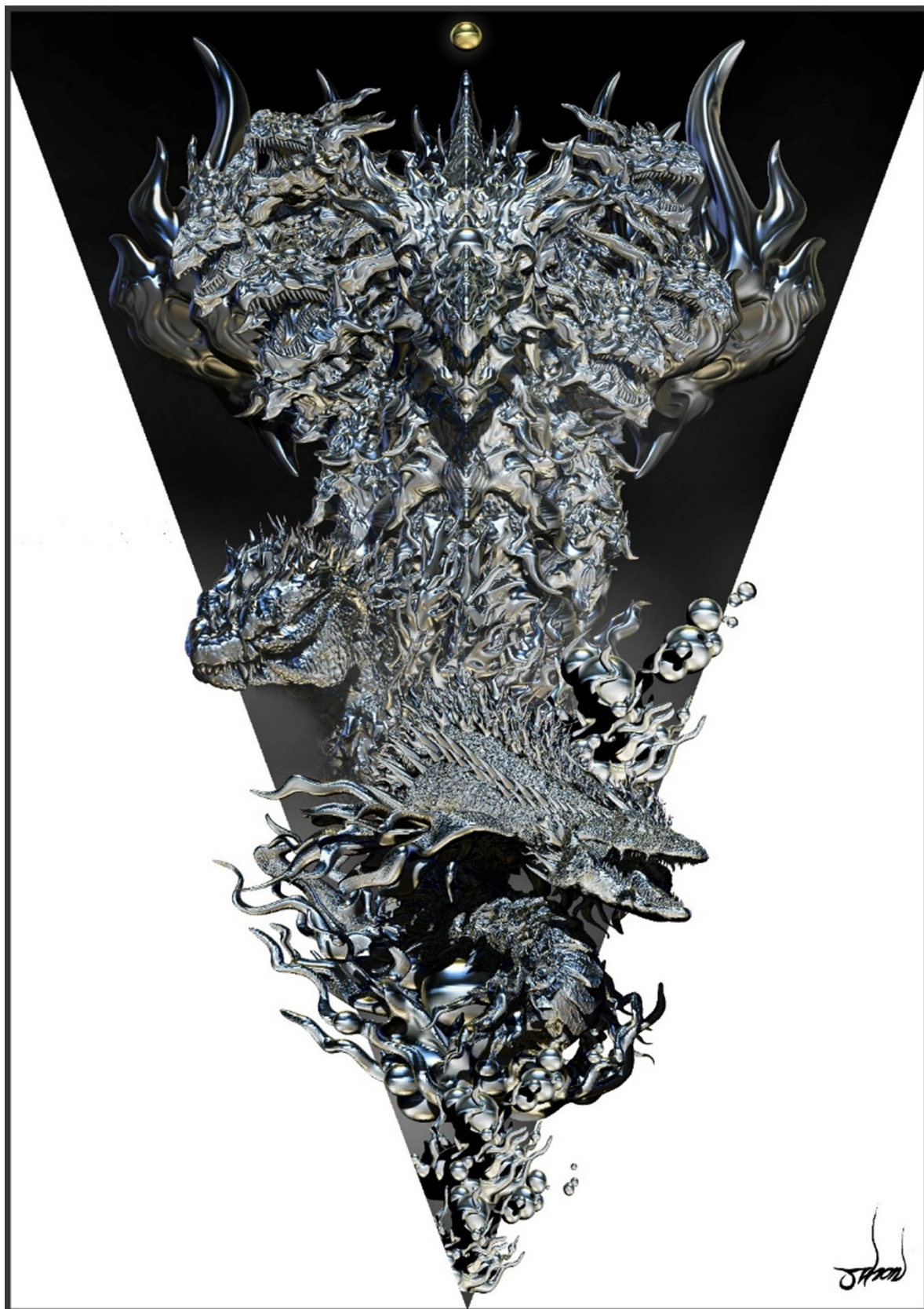
2.3 นำแบบร่างที่ได้ไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์จำนวน 2 ท่าน

2.4 นำแบบร่างงานสร้างสรรค์ที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์มาสร้างสรรค์ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ด้วยเทคนิคการปั้นโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม Zbrush และตัดแต่งภาพด้วยโปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 14 เทคนิคการปั้นโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม Zbrush และตัดแต่งภาพด้วยโปรแกรม Photoshop

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023



ภาพที่ 15 ผลงานสร้างสรรค์ตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยที่เสร็จสมบูรณ์

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

3) วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์



ภาพที่ 16 การแสดงผลงานผ่านนิทรรศการ
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

อภิปรายผลการวิจัย

1) ผลจากการศึกษารูปแบบเนื้อหาความคิดความเชื่อดั้งเดิมของตำนานสิคนาคปะทมะกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาในอดีต ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบของนาคและมกรล้านนาจะปรับเปลี่ยนไปตามปัจจัยบริบท ไม่ว่าจะเป็นฝีมือของช่างฝีมือขอบเขตของการรับรู้เรื่องราวที่อิงกับอุดมการณ์แนวคิดใจกลางวงน้ำมายาคติในสังคมนั้น ๆ แต่ยังคงไว้ซึ่งองค์ประกอบอันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละตัวสอดคล้องกับแนวคิดของ Kongdee (2017) ที่กล่าวว่า การสร้างสรรค์ตัวละครที่มีแนวคิดมาจากเหตุการณ์สำคัญทางการเมืองทำให้กระแสเข้าถึงผู้คนได้ง่ายขึ้น และตัวละครเหล่านั้นเกิดเป็นภาพตัวแทนความคิดสะท้อนอุดมการณ์ในบริบทนั้น ๆ เช่นเดียวกับงานวิจัยเรื่อง การออกแบบเครื่องประดับสตรีร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจสำริดบ้านเชียงด้วยเทคโนโลยีสามมิติที่กลุ่มผู้วิจัยได้มีแนวคิดในการหาอัตลักษณ์จากบริบทดั้งเดิมทั้งรูปแบบเรื่องราวบริบทสำริด บ้านเชียง สู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมงานปั้นดิจิทัลกับงานพิมพ์ 3 มิติเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ เครื่องประดับที่มีอัตลักษณ์ร่วมสมัยกับกาลบริบทปัจจุบัน

2) ผลจากการสร้างสรรค์ตำนานสิคนาคปะทมะกรล้านนาภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยได้ผลงานภาพดิจิทัลอาร์ตขนาด A0 แสดงการต่อสู้ระหว่างนาคและมกร โดยเรื่องราวได้รับถ่ายทอดตามลำดับขั้นของตำนานทรงกลมสีทองแวววาวสูงสุดเป็นสัญลักษณ์ของพระพุทธองค์ที่เป็นใจกลางจุดกำเนิดวงน้ำมายาคติของศาสนาพุทธเปรียบดังดวงอาทิตย์ที่เป็นศูนย์กลางจักรวาลให้พลังงานแก่สรรพสิ่งทั้งหลาย ร่องลงมาเป็นชั้นที่อยู่ของนาค

และมกรที่แยกจากกัน ณ ปัจจุบัน ตัวนาถสื่อถึงดินแดนล้านนา และตัวมกรสื่อถึงประเทศพม่าที่แยกจากกันต่อการเป็นเมืองขึ้น ล่างสุดจะเป็นโลกมนุษย์ที่ปัจจุบันรับรู้เรื่องราวตำนานต่าง ๆ เกี่ยวกับตำนานนาถ และมกรล้านนาเพียงน้อยนิดเรื่องราวทั้งหมดจะถูกถ่ายทอดผ่านกรอบสามเหลี่ยมกว่าเปรียบตั้งประตุมิติระหว่างสวรรค์และโลกมนุษย์ที่เชื่อมต่อกัน และยังเป็นฉากหลังแทนค่าลำดับชั้นตามไฮราคิ ณ กาลปัจจุบันที่ตำนานยังคงอยู่แต่การรับรู้ของผู้คนต่อตำนานศึกนาถปะทะมกรล้านนาลดน้อยลง เรื่องราวและความหมายทั้งหมดของภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานศึกนาถปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยขึ้นนี้มีการหยิบยกเรื่องราวรายละเอียดดั้งเดิมจากประวัติศาสตร์มาผสานกับเรื่องราวร่วมสมัยในปัจจุบันนิยม สอดคล้องกับโครงการวิจัยการศึกษารูปทรงเพื่อสร้างงานประติมากรรมอาร์ตทอยของ โกเมศ กาญจนพายัพ (Karnchanapayap, 2018) ที่ได้ใช้รูปทรงช้างไทยแบบลดทอน ผสานกับการรังสรรค์เฉพาะจาก 54 ศิลปินเพื่อให้เกิดเป็นอาร์ตทอยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะแบบร่วมสมัยปัจจุบัน

3) ผลจากการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ขนาด A0 พบว่าผลตอบรับของอาจารย์ นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่เข้าชมเป็นที่น่าพอใจในงานสร้างสรรค์ เรื่องราวและรายละเอียดของตัวผลงาน ผู้ชมได้เกิดการถกคิด อันนำไปสู่การตั้งคำถามจากชุดความรู้ความเข้าใจในการวิวัฒน์ของเรื่องราวตำนานศึกนาถปะทะมกรของล้านนาทั้งในแง่รูปลักษณ์ และความหมายแบบร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่ผู้วิจัยได้พบ คือความละเอียดของงานปั้นดิจิทัลจะขึ้นกับขีดจำกัดของเครื่องมือที่ใช้ สมรรถภาพของคอมพิวเตอร์ในการปั้น 3 มิติผ่านโปรแกรม และความละเอียดของการพิมพ์งานให้คมชัดขึ้นอยู่กับขีดจำกัดของเครื่องพิมพ์ ข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาในการพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคตของการนำงานปั้นดิจิทัลมาร้อยเรียงเป็นเรื่องราว ความละเอียดของไฟล์งานปั้น การคุมบรรยากาศองค์รวม การไล่มิติแสงเงา และการขั้ระยะควรชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้เกิดความรู้สึกกลมกล่อมและสอดคล้องกับองค์รวมของภาพที่จะส่งผลให้ผลงานเกิดความพัฒนาและดียิ่งขึ้นต่อไปในภายภาคหน้า งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยหวังจะให้ เป็นต้นแบบชุดความรู้เพื่อนำไปต่อยอดด้วยการใช้กระบวนการศึกษาข้อมูลระดับท้องถิ่น ชุมชน และค้นหาอัตลักษณ์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบร่วมสมัย อันเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวทางวัฒนธรรมอันเป็นอัตลักษณ์ยังคงอยู่ไม่สูญหายไปตามกาลเวลา และเป็นการสร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการในพื้นที่ด้วยเรื่องราวทางวัฒนธรรมแบบเฉพาะของพื้นที่นั้น ๆ

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่องตำนานศึกนาถปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญด้านงานทัศนศิลป์ และผู้ที่เกี่ยวข้องตลอดการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ทุกท่าน

References

- Arunrangsiwed, P. (2016, March 27). *Lakkān ‘Ōkbāp Pratimākam [Elements and Principles of Sculpture Design]*. The SW Eden. <https://sw-eden.net/2016/03/27/principles-sculptures>.
- Barthes, R. (1975). *Mythologies*. New York: The Noonday Press.
- Chiangmai Provincial Cultural Office. (2018). *Khrūrangngān Wūalāi [Wualai silverware]*. Ministry of Culture. <https://chiangmai.m-culture.go.th/en/cultural-goods/5287/>
- Duangkhachon, K., Kamon-in, O., Tathaisong, D., Yeenang, C., & Luangnaem, C. (2021). Kaṅsāng Mūnlakhāphēm Phalittaphan Chumchon Khrūrangpandinphao Dānkwīan Čhāk Nawat-takam Sū Phalittaphan Sinkhā Thīraluk Čhāk Attalak Lāngthōngthīao Čhā ngwat Nakhōnrāтчasīmā (Khōrāt čhī‘ōphā k) [Value Addition for Dan Kwian Village Pottery Products Innovation to souvenirs from identity of Nakhonratchasima Tourist Attraction (Khorat Geopark)]. *Industrial Technology Lampang Rajabhat University Journal*, 14(1), 1-12.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Books.
- H. R. Giger Abbreviated Biography. (2012). *H.R.Giger*. https://hrgiger.com/pdf/YEAR_BY_YEAR_BIOGRAPHY.pdf.
- Karnchanapayap, G. (2018). *Kānsuksā Rūpsong Phūa Sāng Ngān Pratimākam Art Toy [The Study of Form to Produce Art Toy Sculpture]* [Research Report]. Rangsit University.
- Kongdee, N. (2017). Suppōhīrō Hāng lānnā [SuperHero of Lanna]. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 10(2), 2922-2939.
- Krissanasaeranee, K. (2024, June 25). Chiang Mai. Interview.
- Nimala, N., & Chantare, T. (2017). Kān‘ōkbāp Khrūrangpradapsattrī Rūamsamai Čhāk Rāngbandānčhai Samridabānchīang Dūai Thēknōlōyī Sāmmiti [Contemporary Jewelry Design from Ban Chiang Bronze Inspiration with 3D Technology]. *Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University*, 9(3), 47.

- Noppakor, N., Kheokao, J., and Poomduang, T. (2023). Khwām chūra rŭang Phayā Nāk nai bōriphōt sangkhom Thai [The Belief of Naga in Thai Society]. *Journal of Social Science and Cultural*, 7(6), 98-108. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSC/article/view/264129>.
- Nunchoo, C. (2023, January 3). *Makōn Khāl Nāk Phutsin Hæng Dindāen Lānnā Thai [The Magara disgorges the Naga, the Buddhist art of Lanna Thai]*. SILPA-MAG.COM. https://www.silpa-mag.com/history/article_35141.
- THE STANDARD TEAM. (2022, May 31). *Čhāk Witsawakōn Sŭ Čhaokhōng bāeron Harmenstone Thurakit Khrŭrangpradap Sām Choaklāp Thī Prasop Khwāmsamret Læ Tāptō Tōnŭrang Talōt Hā Pī [From an engineer to the owner of the Harmenstone brand, a thriving and continuously growing business in the realm of auspicious jewelry for the past 5 years]*. The Standard. <https://thestandard.co/harmenstone>.