

ผีล้านนา อำนาจไร้รูปสู่รูปลักษณ์ในงานทัศนศิลป์

The Power of Invisible Lanna's Spirit being Translated into Visual Art Images

กนิษฐา พวงศรี¹

บทคัดย่อ

การวิจัยผีล้านนา อำนาจไร้รูปสู่รูปลักษณ์ในงานทัศนศิลป์มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ค้นหารูปลักษณ์ของผีล้านนาสำหรับบันทึกองค์ความรู้เป็นข้อมูลภาพ 2) วิเคราะห์ข้อมูลและสังเคราะห์สู่รูปภาพที่แสดงถึงรูปลักษณ์ของผีล้านนาเพื่อสืบสานวัฒนธรรมผีล้านนาไม่ให้เลือนหายไปจากสังคม 3) นำไปสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์รูปลักษณ์ผีล้านนา

ผลการวิจัยพบว่า รูปลักษณ์ผีล้านนา นำไปสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ มีหลักการในการสร้างจินตภาพสมมติ คำหนึ่งถึงล้านเนื้อหา ประกอบไปด้วย ทางด้านกายภาพ สามารถสรุปทางกายภาพของผีล้านนาได้ 3 รูปลักษณ์ คือ 1) รูปลักษณ์มนุษย์ ได้แก่ ผีประเภทที่ 1 ผี ที่มีลักษณะเป็นตัวแทนอำนาจของธรรมชาติ ผีประเภทที่ 2 ผี ที่ให้ความคุ้มครองแก่มนุษย์ และผีประเภทที่ 3 ผี ที่ให้ความคุ้มครองแก่สถานที่ ทางกายภาพจะสื่อในรูปแบบมนุษย์ชาย-สตรี ล้านนา 2) รูปลักษณ์อุปกรณ์ ได้แก่ ผีประเภทที่ 4 ผี ที่ช่วยเหลือมนุษย์ในการรักษาพยาบาลและการพยากรณ์ โดยจะสื่อถึงผีในรูปแบบของใช้ล้านนา และ 3) รูปลักษณ์ผีตมมนุษย์ ได้แก่ ผี ประเภทที่ 5 ผีร้าย หรือผีที่ให้โทษแก่มนุษย์ เป็นการผสมผสานระหว่างรูปลักษณ์มนุษย์ร่วมกับสัตว์ ส่วนผีประเภทที่ 6 ผี ที่เป็นการละเล่นเป็นการผสมผสานรูปลักษณ์ระหว่างมนุษย์กับอุปกรณ์ เพราะเป็นผีที่สิงอยู่ในตัวผู้เล่นการละเล่นเป็นกิจกรรมที่สร้างความสามัคคี ทางด้านบริบทของผีล้านนา คือ คุ้มครอง ปกป้อง เคารพบูชา เสี่ยงทาย ทำนาย อันตราย ตักเตือน และสนุกสนาน สามัคคี ด้านสัญลักษณ์ สามารถระบุได้ 4 ประเด็นคือ ความเชื่อ ประเพณี การเคารพบรรพบุรุษ และกุศโลบายแฝง เนื้อหาทั้งหมดจะนำมาสู่การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมในรูปแบบภาพถ่ายเส้นทั้งหมด 45 ภาพ

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาวิจัยผีล้านนาจะนำไปสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทั้ง 3 ชุด อันได้แก่ ผลงานชุดบั้งไฟล้านนา ผีโขนลำปาง และผู้เสียสละในพิธีกรรมเลี้ยงดง

คำสำคัญ: ผีล้านนา รูปลักษณ์ผีล้านนา รูปภาพผีล้านนา ลักษณะผีล้านนา ความเชื่อผีล้านนา

Abstract

The objectives of the research on the Power of Invisible Lanna's Spirit being Translated into Visual Art were to 1) search for appearances of the spirits of Lanna as visual image documentation, 2) analyze information and synthesizing it into images that represent the appearance of the spirits of Lana, in order to maintain the culture of spirits of Lanna and to keep it away from disappearing from society, and 3) gain knowledge from the research of the spirits of Lanna as a source of inspiration for artistic creation in visual arts.

The results of this research show the images of the spirits of Lanna that inspire the creativity in visual arts. The principles of visual imaginaries are concerned with contents in which physical aspects are focused on. However, the summary of the physical appearances of the spirits of Lanna can be summarized in 3 kinds of images. The Spirits seen in human forms can be categorized as follows: 1) spirits that represent

¹ สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

the power of nature, 2) spirits that give protection to human being, 3) spirits that give protection to properties, appearing in the forms of Lanna men and women, 4) spirits that help people in medical treatment and prophesy, appearing in the forms of Lanna's household utensils, 5) spirits that look differently from human and being harmful to mankind and appearing in the forms of human combining with animal, and 6) spirits of playful activities that appear in the form of human combining with forms of devices. Such spirits exorcize the players and control them to perform an activity that would bring solidarity to people in the community. The contexts of the spirits of Lanna generally refer to protection, worship, prediction, danger, warning, joy and harmony. The symbolic aspects of spirits of Lanna consist of 4 subjects namely faith, tradition, ancestor worship and hidden strategies for creating 45 drawing images.

Knowledge gained from the research of Spirits of Lanna enables inspiration for creating 3 series of art works comprising of Pub Sa Phi Lanna, Phi Khone Lampang and people who sacrificed in Liang Dong the ritual ceremony.

Keywords: Lanna's Spirit, The Appearance of Lanna's Spirit, The Drawing Images of Lanna's Spirit, The Characteristic of Lanna's Spirit, The Belief of Lanna's Spirit

1. บทนำ

ในพื้นที่ล้านนามีวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับผี เนื่องจากวิถีชีวิต และการดำรงอยู่ของชาวล้านนา มีพิธีกรรมต่างๆ ที่สืบทอดกันมาล้วนเกี่ยวข้องกับวิญญาณที่ไม่อาจตัดขาดจากโลกและความผูกพันเดิม จึงเกิดเรื่องเล่าต่างๆ มากมายที่ปรากฏอยู่ในรูปของวิญญาณที่เราเรียกว่าผี

วัฒนธรรมล้านนาในปัจจุบันถูกสืบทอดไปจากปัจจัยหลายด้าน อีกทั้งสภาพสังคมโลกในปัจจุบันที่มีการสื่อสาร เรียนรู้ ถ่ายทอดวัฒนธรรมจากทั่วโลกเป็นไปโดยง่าย ยิ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ชาวล้านนารุ่นใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมสมัยใหม่ จึงปฏิเสธวัฒนธรรมล้านนาเดิม เอกลักษณะเฉพาะในรูปแบบความเป็นผีล้านนาจึงค่อยๆ เลือนหายไป อาจหลงเหลือเพียงคำว่ามี กับความกลัว ฉะนั้น ผีล้านนาที่อยู่คู่วิถีชีวิตของชาวล้านนามาตั้งแต่โบราณกาล จึงควรค่าแก่การอนุรักษ์สืบสานต่อไป ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาและทำการแปลสภาพลักษณะผีล้านนาให้ออกมาเป็นภาษาภาพ เพื่อถ่ายทอดการนำไปต่อยอดการศึกษาต่อไป จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น ได้มีแนวทางการสืบทอดอนุรักษ์วัฒนธรรมล้านนาในรูปแบบลักษณะต่างๆ อยู่บ้าง ตัวอย่างเช่น การเล่าปากต่อปาก บทความ งานวิจัย และวรรณกรรม

อย่างไรก็ตาม รูปลักษณะของผีล้านนาส่วนใหญ่ถูกบันทึกไว้ในลักษณะเป็นลายลักษณ์อักษร แต่ยังไม่มีการบันทึกในลักษณะรูปภาพที่แน่ชัด ทั้งนี้เพื่อถ่ายทอดการศึกษา สานต่อการอนุรักษ์ และทำให้ผู้คนได้รู้จักผีล้านนามากขึ้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเกี่ยวกับรูปลักษณะของผีล้านนา เพื่อให้ได้องค์ความรู้ รูปแบบทางความเชื่อ ถ่ายทอดเรื่องราวผีล้านนาออกมาเป็น "รูปภาพที่แสดงถึงรูปลักษณะของผีล้านนา" และนำไปสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ นอกจากนี้องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาวิจัยยังสามารถเป็นฐานข้อมูลในการนำไปต่อยอดงานวิจัยต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. ค้นหารูปลักษณะของผีล้านนาสำหรับบันทึกองค์ความรู้เป็นข้อมูลภาพ
2. วิเคราะห์ข้อมูลและสังเคราะห์สู่รูปภาพที่แสดงถึงรูปลักษณะของผีล้านนาเพื่อสืบสานวัฒนธรรมผีล้านนาไม่ให้เลือนหายไปจากสังคม
3. นำไปสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์รูปลักษณะผีล้านนา

3. ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตพื้นที่ที่ศึกษา ในเขตพื้นที่ จังหวัดลำปางและจังหวัดเชียงใหม่

2. ขอบเขตเนื้อหาในการวิจัย ศึกษาเนื้อหาผีล้านนา จากวรรณกรรม บทความ งานวิจัยและข้อมูลที่ปรากฏในสารานุกรมวัฒนธรรมไทย ภาคเหนือ เล่มที่ 8 เลือกเฉพาะผี ที่เกี่ยวข้องกับจิตวิญญาณ นำมาทำการแปลภาพลักษณ์ที่แสดงถึงรูปลักษณะของผีล้านนาทั้งหมดมี 6 ประเภท ได้แก่ 1) ผี ที่มีลักษณะเป็นตัวแทนอำนาจของธรรมชาติ 2) ผี ที่ให้ความคุ้มครองแก่มนุษย์ 3) ผี ที่ให้ความคุ้มครองแก่สถานที่ 4) ผี ที่ช่วยเหลือมนุษย์ในการรักษาพยาบาลและการพยากรณ์ 5) ผีร้าย หรือผีที่ให้โทษแก่มนุษย์และ 6) ผี ที่เป็นการละเล่น

3. ขอบเขตด้านผลงาน

3.1 แปลภาพลักษณ์ผีล้านนาเป็นภาพลายเส้น

3.2 เก็บข้อมูลภาคสนามด้วยแบบสัมภาษณ์ แบบประเมิน และแบบสอบถามทำการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ และนักวิชาการทางด้านล้านนาคดีจำนวน 3 ท่าน

3.3 ภาพลายเส้นผีล้านนาที่ได้จากการศึกษาวิจัยเป็นแรงบันดาลใจสู่แนวความคิดในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

3.4 สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เทคนิคสื่อผสม (Mixed Media) จัดวางในรูปแบบการจัดวาง (Installations) จำนวน 3 ชุดงาน ประกอบด้วย ชื่อชุด 1) บั้งสาผีล้านนา 2) ผีโขนลำปาง และ 3) ผู้เสียสละในพิธีกรรมเลี้ยงดวง

3.5 นิทรรศการจัดขึ้น ณ ห้องนิทรรศการ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

4. วิธีดำเนินการวิจัยและระเบียบวิธีวิจัย

4.1 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้เลือกเพื่อทำการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้คือผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการทางด้านล้านนาคดี 3 ท่าน ได้แก่ 1) อาจารย์มาลา คำจันทร์ หรือคุณเจริญ มาลาโรจน์ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ ประจำปี 2556 ประชาชนชาวบ้าน และนักวิชาการล้านนาคดีอิสระ 2) อาจารย์สนั่น ธรรมธิ นักวิชาการล้านนาคดี สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่และ 3) อาจารย์นิคม พรหมมาเทพย์ ประชาชนชาวบ้าน นักวิชาการล้านนาคดี มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านจะเป็นผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ทำการประเมินผลงาน และตอบแบบสอบถาม

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย/รวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามด้วยแบบสัมภาษณ์ แบบประเมิน และแบบสอบถาม ทำการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ และนักวิชาการทางด้านล้านนาคดีจำนวน 3 ท่าน

4.3 วิธีการเก็บข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูล

1.1 ศึกษาประวัติความเป็นมาของเรื่องเล่าในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับผีล้านนาจากเอกสาร เพื่อทำความเข้าใจเบื้องต้น รวมถึงการเข้าไปสำรวจพื้นที่ที่จะใช้ในการเก็บข้อมูล ซึ่งจะพิจารณาประเด็นต่างๆ เช่น พื้นที่นั้นมีบริบทที่สื่อถึงวัฒนธรรมล้านนา มีวิถีชีวิตเกี่ยวข้องกับผีล้านนา และมีพิธีกรรมจริง เป็นต้น โดยศึกษาข้อมูลจากพื้นที่ในจังหวัดเชียงใหม่ และจังหวัดลำปาง

1.2 ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและวรรณกรรมเรื่องเล่าว่าด้วยเรื่องผีล้านนา งานศิลปะและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นส่วนเสริมในเรื่องของรูปปรากฏของผีล้านนา

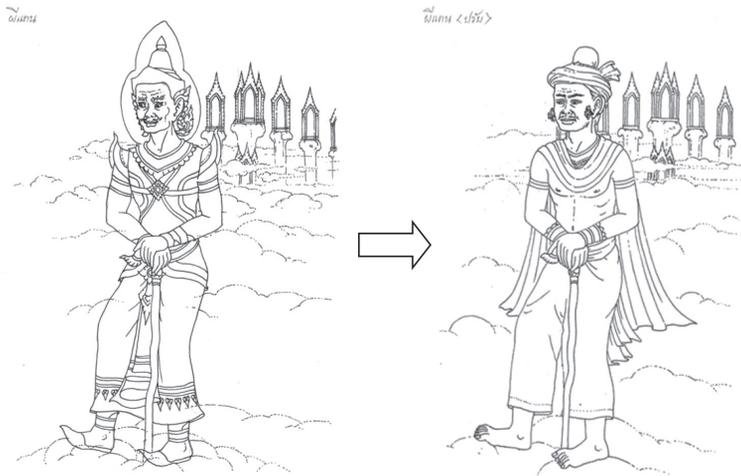
1.3 วิเคราะห์ข้อมูล ด้วยการพรรณนา จำแนกผีประเภทต่างๆ เพื่อนำมาสู่การสังเคราะห์

1.4 ประมวลผลจากข้อมูลข้างต้น ตีความ แปลคำในเชิงศิลปะสู่รูปภาพที่แสดงถึงรูปลักษณะของผีล้านนา

1.5 เก็บข้อมูลภาคสนามด้วยแบบสัมภาษณ์ แบบประเมิน และแบบสอบถาม โดยประชากรกลุ่มตัวอย่าง

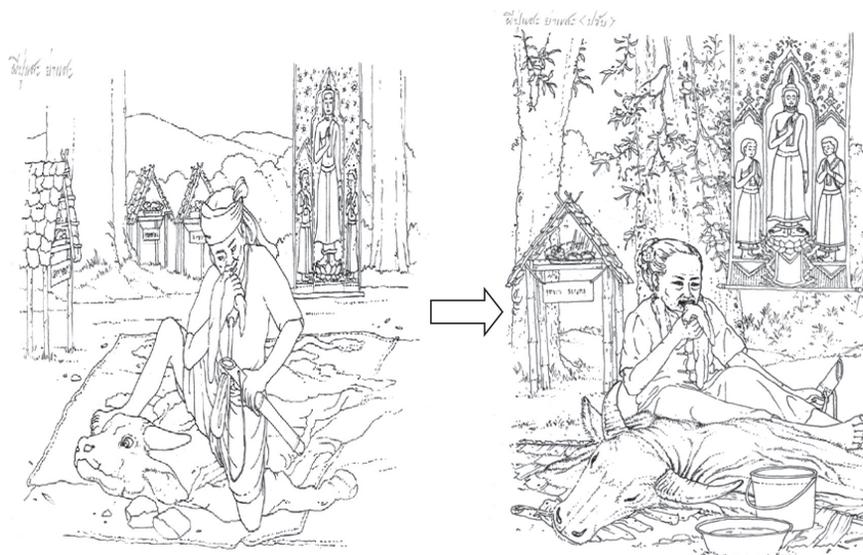
1.6 นำรูปภาพที่แสดงถึงรูปลักษณะของผีล้านนา มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

จากการแปลภาพลักษณะโดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้ทำการประเมินรูปภาพลายเส้น และได้ให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขรูปภาพ เช่น ข้อมูลคำบอกเล่าของผีล้านนาบางชนิดมีความแตกต่างจากข้อมูลในสารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือเล่มที่ 8 ตัวอย่าง เช่น ผีแกน กล่าวคือ เครื่องทรงเดิมที่ผู้วิจัยได้สร้างภาพร่างมา ดูจะเป็นภาคกลาง ให้เปลี่ยนเป็นแบบล้านนา คือ จะมีผ้าโพกศีรษะ ผ้าพาดบ่า ไส้ลานหู เปลี่ยนกางเกง และไม่สวมรองเท้า ดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 แนวทางการวิเคราะห์รูปลักษณะผีแกน
ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

ผีปู่แสะย่าแสะ ผู้เชี่ยวชาญได้ เสนอแนะว่า ตามตำนานเรื่องเล่าจะเป็นผู้หญิงมาตั้งแต่โบราณ ถึงแม้ว่าปัจจุบันจะมีผู้ชายเป็นร่างทรงบ้างก็ตาม แต่ให้อิงตามเรื่องตำนานเดิมจะดีกว่า ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 แนวทางการวิเคราะห์รูปลักษณะผีปู่แสะย่าแสะ
ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

6. สังเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาวิจัยรูปลักษณะผีล้านนา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อถอดแบบสัญลักษณ์ผีล้านนาทั้ง 6 ประเภทสู่รูปแบบศิลปกรรม ได้ทำการสังเคราะห์โดยแยกเป็นรายประเด็นเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางสรุปองค์ความรู้ในการสร้างรูปลักษณะผีล้านนา

ประเภทผี กรอบแนวคิด		ประเภทผี					
		ผีประเภทที่ 1	ผีประเภทที่ 2	ผีประเภทที่ 3	ผีประเภทที่ 4	ผีประเภทที่ 5	ผีประเภทที่ 6
เนื้อหา	กายภาพ	สื่อโดยมนุษย์ เพศชายตัวแทน การเป็นผู้นำ และผู้มีอำนาจ	ตัวแทนของ บรรพบุรุษให้ ความคุ้มครอง แก่มนุษย์	อยู่ในรูปลักษณะ มนุษย์	ตัวผีจะสิงใน อุปกรณ์ที่ใช้ใน การเสี่ยงทาย เช่น กะลาป่า กวัก หม้อหนึ่ง	รูปลักษณะ ผิดแผกจาก มนุษย์ ผสม ผสานกับสัตว์	ผีจะสิงอยู่ในตัว ผู้เล่นการละเล่น เป็นกิจกรรมที่ สร้างความ สามัคคี
	บริบท	เทวดาคู่มครอง มนุษย์ ในรูป ความเชื่อ	พิธีกรรมรำฟ้อน ผีเพื่อแสดงการ บูชา	อยู่ในรูปของ หอผีเพื่อใช้ในการ บูชา	คนจะเป็นผู้นำ อุปกรณ์มา เสี่ยงทาย	สถานที่ ที่ห้าม ไปตามลำพัง อาจเกิดอันตราย	คนจะมาร่วมกัน มาเล่นการละเล่น
ประเภทผี กรอบแนวคิด		ผีประเภทที่ 1	ผีประเภทที่ 2	ผีประเภทที่ 3	ผีประเภทที่ 4	ผีประเภทที่ 5	ผีประเภทที่ 6
สัญลักษณ์		สังเคราะห์จากเนื้อหา สรุปเพื่อถอดสัญลักษณ์ผีล้านนาดังนี้					
		ความเชื่อ			ผีจะคอยปกป้องคุ้มครอง และจะลงโทษผู้กระทำความผิด		
		ประเพณี			วิถีชีวิตที่ควบคู่กับการนับถือผี		
		การเคารพบรรพบุรุษ			การสักการบูชาในรูปแบบพิธีกรรม		
		กุศโลบายแฝง			ความกลัว = ไม่กล้ากระทำความผิด ไม่ไปในที่ที่ห้ามไป กฎห้าม = ห้ามกระทำความผิด ห้ามไปในที่ที่ต้องห้ามตามลำพัง		
ศิลปกรรม		จินตภาพสมมติ เพื่อให้เกิดจินตนาการร่วม					
		<pre> graph TD A[จินตภาพสมมติ] --> B[รูปลักษณะมนุษย์] A --> C[รูปลักษณะอุปกรณ์] A --> D[รูปลักษณะผิดมนุษย์] B --> E[ชาย - สตรี ล้านนา] C --> F[ของใช้ล้านนา] D --> G[ผสมผสานกับสัตว์] E --> H[พิธีกรรม (อุปกรณ์ประดับฉาก+เครื่องเช่นไห+หอผี+ปะรำพิธี)] F --> H G --> H H --> I[จินตนาการ + การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์] </pre>					

ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

จากการสังเคราะห์ข้อมูลวิจัย ผีล้านนาเกิดจินตนาการมนุษย์ในรูปแบบความเชื่อจากบรรพบุรุษ โดยมีกุศโลบายแฝงในการเคารพผู้ใหญ่ เคารพบรรพบุรุษ สร้างความสามัคคีในการทำพิธีกรรมร่วมกันของคนในพื้นที่ สร้างความกลัว ช่มชู้เพื่อไม่ให้เกิดความประมาทในการดำรงชีวิต โดยทางกายภาพของผีล้านนาโดยส่วนมากจะอยู่ในรูปลักษณะของมนุษย์ที่แต่งกายแบบล้านนา การสันนิษฐานว่าเพื่อสมมติเปรียบเทียบในรูปแบบมนุษย์ซึ่งจะกระตุ้นและเข้าถึงจินตนาการความเชื่อให้กับคนรุ่นหลังได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และในสมัยอดีตไม่มีกฎหมายที่บังคับหรือกฎเกณฑ์ คนรุ่นหลังจึงได้กำหนดลักษณะของผีล้านนาขึ้นมาเพื่อให้เกิดความยำเกรง รู้จักควบคุมพฤติกรรมในการดำรงชีวิตให้ปลอดภัย

ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์โครงการวิจัยผีล้านนา อำนาจรัฐอุปถัมภ์ลักษณะในงานทัศนศิลป์ มีผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมด 3 ชุด ได้แก่ผลงานชื่อ บ๊อบสาผีล้านนา ผีโขนลำปาง และผู้เสียสละในพิธีกรรมเลี้ยงดวง ซึ่งเป็นจินตนาการของผู้วิจัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการศึกษาวิจัยรูปลักษณะผีล้านนา

ชุดผลงานที่ 1

ชื่อผลงาน บ๊อบสาผีล้านนา
 เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้ ติดตั้งนำเสนอในเชิงศิลปะการจัดวาง (Installations)
 ขนาด ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการบันทึกเรื่องราวบนบ๊อบสา หรือพับสาแบบล้านนาโบราณ ผู้วิจัยใช้จินตนาการเปลี่ยนการบันทึกเรื่องราวในมุมมองใหม่ โดยถ่ายทอดการบันทึกด้วยเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้แทนการเขียนลงบนบ๊อบสา และเปลี่ยนจากภาษาเขียนเป็นภาษาภาพที่แสดงถึงรูปลักษณะของผีล้านนา บ๊อบสาผีล้านนา ใช้เทคนิคศิลปะการจัดวางภาพพิมพ์แกะไม้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการบันทึกเรื่องราวลงบนบ๊อบสา หรือพับสาแบบล้านนาโบราณ ใช้จินตนาการเปลี่ยนการบันทึกเรื่องราวในมุมมองใหม่ โดยถ่ายทอดการบันทึกด้วยเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้แทนการเขียนลงบนบ๊อบสา และเปลี่ยนจากภาษาเขียนเป็นภาษาภาพที่แสดงถึงรูปลักษณะของผีล้านนา ดังรูปที่ 4



รูปที่ 4 ภาพรวมผลงานบ๊อบสาผีล้านนา
 ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

ชุดผลงานที่ 2

ชื่อผลงาน ผีโขนลำปาง
 เทคนิค สื่อผสม ติดตั้งนำเสนอในเชิงศิลปะการจัดวาง (Installations)
 ขนาด ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผีโขนลำปางมีรูปลักษณ์ที่น่าสนใจ กล่าวคือ มีความน่ากลัวผสมกับความน่ารัก สนุกสนาน เป็นพิธีกรรมผีล้านนาที่หลงเหลืออยู่เพียงแห่งเดียว คือ ที่ตำบลแจ้ซ้อน อำเภอเมืองปาน จังหวัดลำปาง ผลงานทัศนศิลป์จะเป็นการผสมผสานระหว่างผีโขนรูปลักษณ์เดิม และผีโขนที่แปรสภาพมาเป็นรูปลักษณ์ใหม่ตามจินตนาการ ผีโขนลำปาง สื่อผสม พิธีกรรมผีโขนมีรูปลักษณ์ที่น่าสนใจ กล่าวคือ มีความน่ากลัวผสมกับความน่ารัก สนุกสนาน เป็นพิธีกรรมผีล้านนาที่หลงเหลืออยู่เพียงแห่งเดียว คือ ที่ตำบลแจ้ซ้อน จังหวัดลำปาง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์จะเป็นเสมือนการบันทึกเรื่องราวเพื่อไม่ให้เลือนหายไปจากสังคม ผลงานทัศนศิลป์จะเป็นการผสมผสานระหว่างผีโขนรูปลักษณ์เดิม และผีโขนที่แปรสภาพมาเป็นรูปลักษณ์ใหม่ตามจินตนาการ ดังรูปที่ 5



รูปที่ 5 ภาพรวมผีโขนลำปาง
ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

ชุดผลงานที่ 3

- ชื่อผลงาน ผู้เสียสละในพิธีกรรมเลี้ยงดง
- เทคนิค สื่อผสม ติดตั้งนำเสนอในเชิงศิลปะการจัดวาง (Installations)
- ขนาด ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่

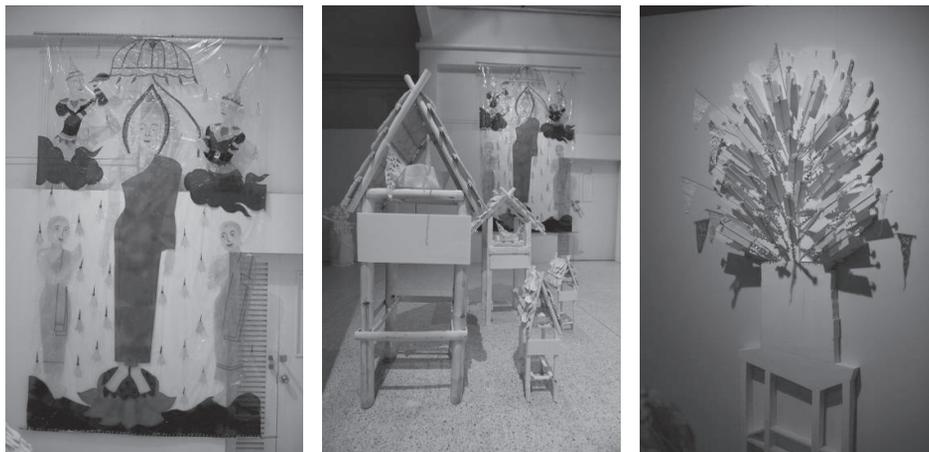
แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

พิธีกรรมเลี้ยงดง ผีปู่และย่าและผีเป็นพิธีกรรมผีล้านนาที่ยิ่งใหญ่ของ จังหวัดเชียงใหม่ คำว่าผีของชาวล้านนา นั้นหมายถึงวิญญาณ ที่บางครั้งไม่ได้สื่อถึงความชั่วร้าย แต่สื่อถึงความผูกพันกันกับวิญญาณบรรพบุรุษ ซึ่งหากมองในเบื้องต้น พิธีกรรมนี้เป็นการเชื่อมความสัมพันธ์ของคนในกลุ่มชน ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดเป็นผลงานทัศนศิลป์ คลี่คลาย นำเสนอในรูปแบบศิลปะสื่อผสม มีการใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ทางด้านทัศนศิลป์ การลดทอนเรื่องราวเพื่อลดความรุนแรงทางอารมณ์ เช่นความรู้สึกน่ากลัว ตื่นเต้น สงสาร ขยะแขยง สับสน โดยมุ่งเน้นการสื่อสารกับผู้ชมให้เห็นถึงความสำคัญของสัตว์ซึ่งเปรียบเสมือนผู้เสียสละ ที่ถูกใช้ในการเซ่นสังเวยในพิธีกรรม สีขาวหมายถึงความงามของความบริสุทธิ์ ความสวยงามของการเสียสละ ผู้เสียสละในพิธีกรรมเลี้ยงดง ดังรูปที่ 6



รูปที่ 6 ผลงานผู้เสียสละในพิธีกรรมเลี้ยงดง
ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

การแสดงอำนาจไร้รูป ผู้วิจัยใช้เทคนิคการสร้างบรรยากาศจริงจากสิ่งสัมผัสได้ สู่สิ่งที่มองไม่เห็นด้วยบรรยากาศของพิธีกรรม ประำพิธี เครื่องเซ่นไหว้ ภาพพระบฏ ดังรูปที่ 7



รูปที่ 7 ภาพรวมการใช้ศิลปกรรมแฝงในการจัดบรรยากาศ แสดงถึงอำนาจไร้รูป
ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

7. การสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยผีล้านนา อำนาจไร้รูปสู่รูปสัญลักษณ์ในงานทัศนศิลป์ เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสัญลักษณ์ผีล้านนาจากเอกสาร นำมาแปลภาพลักษณ์เป็นภาพลายเส้น โดยใส่รายละเอียดตามที่ได้ศึกษาค้นคว้า รวมไปถึงองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งจะบ่งบอกถึงลักษณะพิเศษของผีนั้นๆ ให้เข้าใจและจดจำได้ง่าย ผลงานรูปภาพลายเส้นทั้งหมด 45 ภาพ เพื่อสืบสานวัฒนธรรมผีล้านนาไม่ให้เลือนหายไปจากสังคมได้ และเกิดความเข้าใจเรื่องผีล้านนาในเชิงรูปธรรมแก่บุคคลอื่นได้ง่ายยิ่งขึ้น มีหลักการในการสร้างจินตภาพสมมติ ดังนี้

ด้านเนื้อหา สามารถแบ่งได้ 2 ด้าน คือ 1) ทางด้านกายภาพ คือ ลักษณะภายนอกที่สามารถสังเกตได้ด้วยตาเปล่า หรือ สามารถบอกลักษณะโดยรวมแล้วเกิดความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกันได้ ซึ่งสัมพันธ์กับแนวคิดของสนั่น ธรรมธิ (2556) ที่กล่าวถึงสาระของวรรณกรรมผีล้านนาทางด้านความเชื่อ พุทธกรรม และลักษณะของผี สำหรับกรณีผี 6 ประเภท สามารถสรุปทางกายภาพของผีล้านนาได้ 3 รูปลักษณ์ คือ รูปลักษณ์มนุษย์ รูปลักษณ์อุปกรณ์ และรูปลักษณ์ผิดมนุษย์ 2) บริบท คือ สภาพแวดล้อม และเงื่อนไขต่างๆ บริบทของผีล้านนา คือ 1) คุ่มครอง ปกป้อง 2) เคารพบูชา 3) เสี่ยงทาย ทำนาย 4) อันตราย ตักเตือน และ 5) สนุกสนาน สามัคคี

ด้านสัญลักษณ์ สามารถระบุได้ 4 ประเด็น คือ ความเชื่อ ประเพณี การเคารพบรรพบุรุษ และกุศโลบายแฝงสอดคล้องกับแนวคิดของ มาลา คำจันทร์ (2551) และนิคม พรหมมาเทพย์ (2556) เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปกรรมให้เกิดจินตภาพสมมติ เพื่อให้เกิดจินตนาการร่วมได้ อำนาจไร้รูปสู่รูปสัญลักษณ์ในงานทัศนศิลป์ ในการแสดงถึงอำนาจไร้รูป โดยใช้เทคนิคการสร้างบรรยากาศจริงจากสิ่งสัมผัสได้ สู่สิ่งที่มองไม่เห็นด้วยบรรยากาศของพิธีกรรม ประำพิธี เครื่องเซ่นไหว้ ภาพพระบฏ ภาพลักษณ์ในรูปธรรม ผ่านสื่อภาษาของศิลปะ โดยการใช้ทัศนธาตุ เช่น เส้น สี น้ำหนัก รูปว่าง รูปทรง แสงเงา พื้นที่ว่าง รวมไปถึง สัญลักษณ์ผูกกับเรื่องราวความเป็นมา สร้างสรรค์เป็นรูปทรง ที่ทำ ตามจินตนาการเพื่อสื่อถึงเรื่องราววัฒนธรรมการนับถือผีของชาวล้านนา ก่อนที่จะถูกเลือนหายไปจากสังคมเป็นการบันทึกผีล้านนา จากนามธรรม สู่รูปธรรมจากอำนาจไร้รูป สู่รูปสัญลักษณ์ในงานทัศนศิลป์ เกิดเป็นผลงานชุด ผีล้านนา อำนาจไร้รูปสู่รูปสัญลักษณ์ในงานทัศนศิลป์

ด้านผลงานการสร้างสรรค์

ผลงานการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ทั้ง 3 ชุดนี้ เป็นจินตนาการของผู้วิจัยที่ได้มาจากการศึกษาวิจัยผีล้านนา อำนาจไร้รูป ซึ่งเป็นอำนาจของผีล้านนาที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของชาวล้านนา อำนาจในที่นี้คือความยำเกรง ความเคารพต่อผี ซึ่งไร้รูปลักษณะ ไร้ตัวตน เป็นความเชื่อเรื่องจิตวิญญาณ เพราะชาวล้านนาอยู่กับผี เป็นวิถีชีวิตที่ไม่สามารถตัดขาดจากความผูกพันต่อผีได้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องราวนำมาสู่รูปลักษณะของผีประกอบด้วยบริบทต่างๆ ที่สำคัญ ทำให้ทราบถึงรายละเอียดเกี่ยวกับผีล้านนาแต่ละตัวได้ ก่อนนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านทัศนศิลป์ ที่มีชื่อว่า อำนาจไร้รูปสู่รูปลักษณะในงานทัศนศิลป์

ระหว่างการดำเนินงานศึกษาวิจัย ผู้วิจัยได้ค้นพบสิ่งที่น่าสนใจหลายประการ ทั้งทางด้านเรื่องราวเนื้อหา รายละเอียดรูปลักษณะของผี การประกอบพิธีกรรมที่สำคัญ ฯลฯ และในระหว่างการศึกษาค้นคว้าวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้เกิดจินตนาการถึงมุมมองใหม่ มุมมองดังกล่าว จึงเป็นที่มาของแรงบันดาลใจในการนำเสนอรูปแบบของผลงานศิลปกรรม เป็นอีกแง่มุมหนึ่งที่นอกเหนือจากองค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาวิจัยรูปลักษณะผีล้านนา ซึ่งในตัวผลงานยังคงเรื่องราวเนื้อหาเดิม แต่นำเสนออารมณ์ความรู้สึกถ่ายทอดออกมาในมุมมองใหม่ที่แตกต่างออกไป ใช้การจัดวางองค์ประกอบและวัสดุในการสื่อความหมายทางด้านอารมณ์ความรู้สึกและคุณค่าของผลงาน เป็นจินตนาการที่เปลี่ยนมุมมอง ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก ของผู้วิจัย สร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์

เอกสารอ้างอิง

- เจริญ มาลาโรจน์. (3 มกราคม 2556). สัมภาษณ์โดย กนิษฐา พวงศรี. ผีล้านนา อำนาจไร้รูปสู่รูปลักษณะในงานทัศนศิลป์. 56 หมู่ 11 ตำบลยุหว่า อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่.
- นิคม พรหมมาเทพย์. (5 มกราคม 2556). สัมภาษณ์โดย กนิษฐา พวงศรี. ผีล้านนา อำนาจไร้รูปสู่รูปลักษณะในงานทัศนศิลป์. แหล่งเรียนรู้พะเยาล้านนา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่.
- มาลา คำจันทร์. (2551). *ผีในล้านนา*. กรุงเทพฯ: มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค.
- มูลนิธิสารานุกรมวัฒนธรรมไทย ธนาคารไทยพาณิชย์. (2552). *สารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือ 8*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรินท์ติ้งเฮ้าส์.
- สนั่น ธรรมธิ. (4 มกราคม 2556). สัมภาษณ์โดย กนิษฐา พวงศรี. ผีล้านนา อำนาจไร้รูปสู่รูปลักษณะในงานทัศนศิลป์. สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.