

ซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา*

SuperHero of Lanna

นภ คงดี (Nop Kongdee)**

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการนำเสนอแนวคิดเชิงสังคมที่มีเครื่องมือนำมาจากการแสดงงานศิลปะชุด *แสงแห่งฮีโร่* และ ผลงานประติมากรรมร่วมสมัย *ความเชื่อของฮีโร่* ซึ่งผลงานทั้งสองชุดนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับ ดุษฎีบัณฑิต มีชื่อหัวข้อ คือ *การสร้างสรรค์ตัวละครร่วมสมัยในรูปแบบซูเปอร์ฮีโร่ ที่ได้รับแรงบันดาลใจ จากศิลปะและวัฒนธรรมล้านนา* มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอประเด็นแนวคิดในสังคมล้านนาในมิติร่วมสมัยที่มี บริบทซูเปอร์ฮีโร่เข้ามาเป็นส่วนประกอบทางสังคม โดยใช้วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการออกแบบตัวละคร ซูเปอร์ฮีโร่ ที่ผสมผสานกับเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของดินแดนล้านนา เพื่อทำให้เกิดตัวละครที่มีอัตลักษณ์ เฉพาะเกิดเป็นสัญลักษณ์แบบใหม่ของล้านนาในมิติร่วมสมัย รวมถึงการค้นหาคำประเด็นสำคัญทางสังคม ผ่านการ วัดผลเชิงคุณภาพและจากการแสดงผลงานศิลปะ โดยมีการเก็บข้อมูล ทดลอง วิเคราะห์ สังเคราะห์ และ ประเมินผล

จากผลการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนั้น ทำให้ค้นพบประเด็นใหม่ๆ ที่มาจากการตอบสนองของ ผู้คน การวิเคราะห์พฤติกรรม และการให้คำวิจารณ์ ทำให้เกิดภาพแทนในมิติของความเป็นร่วมสมัยที่แตกต่าง ออกไป โดยบริบทของซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนาในท้ายสุดนั้นเกิดเป็นบริบทเฉพาะที่ได้ถูกสร้างขึ้นจากผู้คนในสังคม

คำสำคัญ : การออกแบบตัวละคร / ศิลปะวัฒนธรรมล้านนา / ศิลปะร่วมสมัย / บริบทซูเปอร์ฮีโร่

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของศิลปดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

This article is a part of D.F.A.'s thesis Faculty of fine Arts, Chiang Mai University.

** นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขา ศิลปะและการออกแบบ ศล.ด คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, อาจารย์ที่ปรึกษา: ศาสตราจารย์พงศ์เดช ไชยคุตร ศาสตราจารย์ หม่อมหลวง สุรสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์ และ รองศาสตราจารย์ Jan Theo De Vleeschauer

He is a D.F.A student whose field of study is Arts and Design progeam, Faculty of fine Arts, Chiang Mai University. Advisor: Professor Pongdej Chaiaikut, Professor MK. Surasawasdi and Associate Professor Jan Theo De Vleeshauer.

Abstract

This study presents the social experiment by using media and art as research measurement tools. The art series "Heroes of Light" and these works of contemporary sculpture "The Believe of the Heroes" were a part of the doctoral of fine arts thesis "The Creation of a Contemporary Superhero Character Inspired by Lanna Art and Culture". The objective is to present the issues in a context of modern Lanna society responding to the superhero as a social component. The methodology was the creation of a superhero art character in various media blends representative of Lanna art and culture and released to the people in the Lanna region to collect a qualitative assessment from people on various social elements (e.g. behavior, opinion, reaction) and the qualitative assessment of the art work.

As a result of this study with experimental data collection, analysis, synthesis and evaluation, the researcher has found a new point of interest and numerous issues which were from reflected of the notion in a current Lanna people. It created a new representative of contemporary Lanna culture by Lanna people.

Keywords: Character Design, Lanna Culture, Contemporary Art, Superhero Context

จุดเริ่มแห่งความคิด

การใช้สัญลักษณ์ (Sign) และภาพแทน (Representation) นั้นทำให้เกิดกระแสแนวคิดทางสังคมมาช้านานแล้ว ซึ่งส่งผลถึงระบบโครงสร้างทางสังคม วิถีชีวิต ที่เปลี่ยนไปในแต่ละยุค โดยผู้คนในสังคมได้ยอมรับกระแสจากภาพแทนเหล่านี้โดยไม่มีข้อโต้แย้งใดๆ ในทางศิลปะการใช้สัญลักษณ์และภาพแทนนั้น ทำให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ ผ่านความงามซึ่งเป็นสิ่งที่คอยผลักดันจิตใจของมนุษย์ จึงส่งผลต่อทัศนคติในสังคมนั้นๆ อย่างง่ายดาย เพราะภาพแทนคือกระบวนการเรียนรู้ที่มนุษย์เลียนมักจะสร้างขึ้นเพื่อเลียนแบบธรรมชาติเสมอ (Mimesis) เพื่อเอาชีวิตรอดจากสังคม และธรรมชาติ จึงทำให้เกิดพัฒนาการใหม่ๆ เกิดแนวคิดแบบวิทยาศาสตร์ โดยการสร้างภาพจากการทดลองและเกิดข้อสรุปในท้ายสุด ผู้ที่สร้างสรรค์งานศิลปะ จึงล้วนนำเสนอภาพแทนจากความคิดส่วนบุคคลมานำเสนอสู่สังคม โดยมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ภาพแทนนั้นสามารถมีพลังในการควบคุมแนวคิดคติของคนในสังคมได้ ซึ่งแม้แต่ประเทศไทยเอง โดยหากย้อนไปในเชิงประวัติศาสตร์ในด้านสังคมและการเมืองของไทยเรานั้น การใช้ภาพแทนได้มีมาช้านานแล้ว

ในปัจจุบันนั้นภาพแทนที่ส่งผลกระทบต่อผู้คนในสังคมไทยหนึ่ง คือ ภาพแทนในบริบทซูเปอร์ฮีโร่ ที่พยายามสะท้อนให้ผู้คนเห็นถึงความยุติธรรม การทำความดี การปกป้องสังคม การช่วยเหลือมนุษย์ การรักบ้านเกิด และเนื่องด้วยปัญหาสังคมที่เพิ่มมากขึ้นในรูปแบบที่หลากหลาย จึงทำให้ ซูเปอร์ฮีโร่ เกิดการยอมรับจากผู้คนในสังคมไทยมากขึ้น ซึ่งในบางครั้งทำให้เกิดแนวคิดใหม่ เกิดพฤติกรรมที่หลากหลาย โดยซูเปอร์ฮีโร่เหล่านี้ล้วนมีแนวคิดแบบตะวันตกทั้งสิ้น บางครั้งส่งผลทำให้ผู้คนในสังคมไทยมีทัศนคติ และวิถีแนวคิดแบบตะวันตกมากขึ้นเรื่อยๆ จนลืมนึกถึงวิถีแนวคิดของวัฒนธรรมไทย จากพลังของบริบทที่เกิดขึ้นนี้จึงเกิดเป็นจุดเริ่มแห่งความคิด

ของผู้สร้างสรรค์ที่มีความประสงค์จะสร้างภาพแทนชูปเปอร์ฮีโร่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของความเป็นไทย ชูปเปอร์ฮีโร่ที่มีคติแนวคิดแบบไทย โดยได้เลือกดินแดนดินแดนล้านนาเป็นจุดเริ่มแห่งความคิดในการสร้างผลงานศิลปะแบบใหม่ที่มีกระบวนการสร้างสรรค์จากการผสมผสานระหว่างบริบทล้านนากับบริบทร่วมสมัย ที่คาดว่าจะส่งผลต่อการสืบสานและอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยในมิติใหม่ รวมถึงการสร้างนัยยะที่แตกต่างของบริบทล้านนาอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในรูปแบบตัวละครชูปเปอร์ฮีโร่ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะและวัฒนธรรมล้านนา ทำให้เกิดสัญลักษณ์ใหม่ในมิติร่วมสมัย
2. เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ในเชิงวิชาการในด้านศิลปะที่มีแนวคิดมาจากวัฒนธรรมและสังคม
3. เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมล้านนาในมิติร่วมสมัย โดยใช้ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นเครื่องมือที่สามารถตอบสนองกับผู้คนในปัจจุบันได้

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูลทางวัฒนธรรมและสังคมล้านนา มาผสมผสานกับข้อมูลทางศิลปะร่วมสมัยในบริบทชูปเปอร์ฮีโร่ เกิดเป็นตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์ หรือ ภาพแทนทางสังคมใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ
2. ศึกษา ค้นคว้า ศิลปะการออกแบบตัวละครจากศิลปะที่เกี่ยวข้อง รวมถึงผลงานสื่อศิลปะที่สอดคล้องกับวิธีการ จนไปถึงทดลองการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครผ่านการแสดงนิทรรศการศิลปะโดยใช้สื่อศิลปะแบบต่างๆ อาทิ การใช้สื่อแอนิเมชัน ภาพวาดดิจิทัล และ ผลงานประติมากรรม ในพื้นที่ที่แตกต่างในเขตดินแดนล้านนา
3. วิเคราะห์พื้นที่ ผู้ชม และการตอบสนองในหลายๆด้าน เพื่อพัฒนาตัวตนของตัวละครชูปเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา พร้อมทั้งเก็บข้อมูลเพื่อสรุปออกมาในเชิงวิชาการทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ในด้านการสร้างสรรค์และการออกแบบศิลปะตัวละคร
4. สรุปและอภิปรายผลจากการแสดงนิทรรศการ 3 ครั้ง โดยในที่นี่จะมีการกล่าวถึงนิทรรศการครั้งที่ 1 และ 2 ซึ่งเห็นผลกระบวนการคิดและการตอบสนองทางสังคมที่ชัดเจนที่สุด

ระบบของสังคมล้านนา

หัวใจของความเป็นสังคมล้านนายังคงมีความแข็งแรงในด้านความเชื่อในแบบไทย โดยคติเหล่านี้ได้ต่อยอดมาจากพุทธศาสนาในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นับตั้งแต่อินเดีย จีน พม่าเคลื่อนตัวลงมาถึงประเทศไทย ตอนบน มาพร้อมกับการค้าขายกับต่างแดน รวมถึงภูมิประเทศ วิถีชีวิต อันมีผลต่อคติแนวคิดของดินแดนล้านนา สิ่งเหล่านี้ตัวแปรสำคัญที่ทำให้เกิดเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะที่มีการเอกลักษณ์เฉพาะ เกิดเป็นวัฒนธรรมที่เป็นทั้งนามธรรมและรูปธรรม ภาษา รวมถึงงานศิลปะในแบบเฉพาะ อาทิ การสร้างวัดตามหลักแนวคิดของจักรวาลในพุทธศาสนา การเชื่อในเรื่องของทิศ การประกอบพิธีกรรมที่แตกต่างจากดินแดนในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และมีการประยุกต์ที่แปรผันไปตามยุคสมัยซึ่งแม้ความเป็นล้านนาในปัจจุบันนั้น จะเป็นการ

ประยุกต์และบูรณาการของหลายๆวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน อันสอดคล้องกับลักษณะความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคม ความเป็นล้านนายังคงเป็นเอกลักษณ์ที่สามารถแบ่งแยกออกเป็นรูปธรรมได้ชัดเจน

แม้ว่า *ล้านนา* ในความหมายทางการเมืองได้สิ้นสุดไปสองร้อยกว่าปีแล้ว แต่ *ล้านนา* ในมิติของสังคมที่มีตัวตนอันเป็นเอกลักษณ์ทั้งความเป็นรูปธรรมและนามธรรมยังดำรงอยู่ ไม่ว่าจะมียุคสมัยของการเคลื่อนไหวในลักษณะมีพัฒนาการไปทางธรรมชาติ หรือ เกิดการเสริมแต่งเสริมสร้างเพื่อผลประโยชน์ในมิติระดับใดๆ (เขาลิต, 2553, ออนไลน์)

สิ่งหนึ่งที่แสดงถึงแนวคิดคติแบบล้านนาที่เห็นเด่นชัดนั้นคือ ความเชื่อในสิ่งลึกลับ โดยเป็นระบบแบบ การสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นในสังคมล้านนาซึ่งมีมาช้านานแล้ว โดยนอกจากความเชื่อทางศาสนาที่เป็นหัวใจหลักนั้น ผู้คนยังคงมีความเชื่อในเรื่องไสยศาสตร์ ผีสาง เทวดา เรื่องโชคลาง ลางสังหรณ์ เรื่องเหนือธรรมชาติ ความเชื่อเหล่านี้ คนล้านนาได้นำมาผสมผสานกับแนวคิดพิธีกรรมเข้าด้วยกันอย่างลงตัว จนทำให้เกิดเป็นวัฒนธรรมเฉพาะ อันเป็นเอกลักษณ์ล้านนาไปในที่สุด (พรรณเพ็ญ, 2540: ออนไลน์) กระแสความเชื่อของชาวล้านนา ได้แบ่งความเชื่อออกเป็น 6 ส่วนหลักๆ คือ ความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ ความเชื่อเกี่ยวกับคนและกิริยาอาการ ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรมและไสยศาสตร์ ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผี ความเชื่อเกี่ยวกับเครื่องใช้เครื่องเรือน และความเชื่อเกี่ยวกับสถานที่ สิ่งที่โดดเด่นในระบบความคิด ความเชื่อของชาวล้านนาที่เห็นเด่นชัดคือการนับถือผี โดยการนับถือผีของชาวล้านนาได้แบ่งตามตามเชื่อเป็น 5 กลุ่มใหญ่ๆ คือ ผีบรรพบุรุษ ผีอารักษ์หรือผีอะฮัก ผีเจ้านาย ผีครูและผีต่างๆไป และเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้มีพลังพิเศษเหนือธรรมชาติ และแสดงถึงการปกป้องของผู้คนที่อยู่ในสังคม รวมถึงการสร้างพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ในแต่ละชุมชนทำให้เกิดการรวมตัวกันเป็นกลุ่มย่อย ดังเช่นเดียวกับสถานที่ ที่เรียกว่า วัดในสังคมไทย

วัดหมื่นสาร ศิลปะเครื่องเงินแห่งล้านนา

ศิลปะล้านนาในวัดหมื่นสาร จังหวัดเชียงใหม่เป็น ศิลปะล้านนาหนึ่งที่โดดเด่นในด้านเทคนิคร่วมสมัย โดยสร้างความประทับใจเมื่อได้พบเจอกับเทคนิคการใช้เครื่องเงินมาสร้างสรรค์การตกแต่งในศาสนสถาน โดยที่เห็นเด่นชัดคือ *หอศิลป์สุทฺถุจิตโต* เป็นอาคารล้านนาประยุกต์ ช่างเงินแห่งชุมชนวัวลายหลายคนช่วยกันดูแล โลหะประดับตกแต่งทั้งภายในและภายนอกหอศิลป์ ซึ่งเป็นลวดลายพื้นเมืองล้านนาดั้งเดิมที่มีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับพระเวสสันดรชาดก รามเกียรติ์ เทพพนม จากประวัติของวัดหมื่นสารนั้น วัดหมื่นสารถือเป็นวัดประวัติศาสตร์ของเมืองเชียงใหม่ และมีความเก่าแก่เป็นอย่างยิ่งเป็นสถานที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้อักขระที่สำคัญเป็นสถานที่แปลพระราชสาส์น และเคยเป็นที่จำพรรษาของพระสงฆ์ชั้นผู้ใหญ่ โดยวัดแห่งนี้สร้างขึ้นในสมัยราชวงศ์เม็งราย ซึ่งมีลักษณะพระเจดีย์เป็นแบบล้านนาผสมไทยใหญ่ โดยสร้างเมื่อปี พ.ศ. 2465 – 2466 โดยลวดลายล้านนาที่ปรากฏในวัด จะเป็นแบบล้านนาประยุกต์ผสมกับเทคนิคในการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องเงิน ทำให้เกิดพลังและเสริมพลังของผู้คนในชุมชนวัวลายที่ผ่านแนวคิดทางพุทธศาสนา โดยจะเห็นได้ว่า การสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องเงินเหล่านี้ทำให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ของล้านนาที่โดดเด่นที่แฝงไปด้วยพลังแห่งความศรัทธาของผู้คนในชุมชน จนเกิดอัตลักษณ์ที่มีความเฉพาะทั้งในเรื่องของรูปธรรมและนามธรรมในแบบล้านนาร่วมสมัยอีกด้วย

เสือเหียน แห่งวัดหมื่นสาร

นอกจากศิลปะเครื่องเงินที่โดดเด่นในวัดหมื่นสารแล้วนั้น ตำนานความเชื่อที่กล่าวขานกันมากคือตำนานของ *เสือเหียน* ในวัดหมื่นสารโดยตำนานได้กล่าวเอาไว้ว่า เจ้าอาวาสวัดแห่งหนึ่ง ท่านเป็นผู้มีคาถาอาคมแก่กล้าจนไม่สามารถควบคุมหลังแห่งอาคมนั้นได้ จึงเกิดอาการ *ของเข้าตัว* ทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ โดยในเวลากลางคืน หากเณรหรือเด็กวัดอาศัยอยู่จะสูญหายไปโดยไม่ทราบสาเหตุ เหลือเจ้าอาวาสรูปเดียว หากมีพ่อค้าวัวต่างแดนเดินทางมาค้างคืนที่วัดฝูงวัวก็จะมักจะสูญหายไปเช่นกัน ต่อมาเมื่อพ่อค้าที่มีอาคมมาขอพักในวัดจนทราบว่าเสือเหียนอยู่ในวัด จึงได้ทำการปราบได้สำเร็จโดยได้รับมอบข้าวสารหมื่นกระสอบเป็นรางวัล ในบางตำนานกล่าวว่าพ่อค้าคนนั้นได้ใช้ข้าวสารหมื่นเม็ดในการปราบเสือเหียนอีกด้วยจนเป็นที่มาของชื่อวัดนั่นเอง (จิราวรรณ กาวิละ โอภาโมโตะ, 2553) จากตำนานพื้นบ้านเรื่องนี้นั้น ส่งผลทำให้ *เสือเหียน* เกิดเป็นสัญลักษณ์ของความดุร้ายน่ากลัวในสังคมว้าวาย ที่เชื่อกันว่าเสือเหียนจะคอยปกป้องผู้ที่มาบูชาทำให้สามารถพ้นอันตรายได้ประเด็นที่สำคัญคือ เสือเหียนกลายเป็นผู้ปกป้องวัด ดังเช่นสิ่งตามคติของพุทธศาสนาไปในที่สุด หากแต่ที่มาของเรื่องราวนี้ได้มีต้นเรื่องที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะมีการนำแนวคิดทางพุทธศาสนามาผสมผสานกันในเรื่องของการปกป้องศาสนสถาน ที่เป็นคติความเชื่อในคติพุทธ เหมือนดังตำนานของสัตว์ในวรรณคดีต่างๆ ที่มีการนำมาร้อยเรียงเป็นเรื่องราวนั่นเอง

รอยสักเสือ 7 ปีกัด แห่งล้านนา

นอกจากการนับถือผีในสังคมล้านนาแล้วนั้น ยังมีเรื่องของการใช้ไสยศาสตร์ในด้านการปกป้องคุ้มครองจากภัยอันตรายต่างๆ คือการสักลายบนร่างกาย โดยลายสักที่สำคัญของทางล้านนาในสายวิชาคงกระพันที่เชื่อว่า จะไม่สามารถฟันหรือแทงไม่เข้า คือการสัก *เสือ 7 ปีกัด* หรือ *เสือแตก* โดยการสักจะมีลักษณะการสักแยกอวัยวะของเสือแยกเป็นส่วนๆไว้ที่กลางหลังเป็น 7 ส่วน คือ หัว ขาสี่ข้าง ส่วนตัว และหาง การสักยันต์*เสือ 7 ปีกัด*นั้นเป็นลายสักที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของทางเหนือตอนบน แต่มิได้มีการถ่ายทอดวิชานี้อย่างแพร่หลาย เนื่องจาก *ลายเสือ 7 ปีกัด* เป็นอาวิชา และผู้ที่สักลายนี้จะทำมาค้าขายลำบาก ส่วนใหญ่มักสักให้พรานป่าเพื่อใช้ป้องกันตัวในยามคับขันเท่านั้น นอกจากข้อจำกัดของผู้เรียนแล้ว การเรียนวิชานี้มีความอดทนและยากลำบากมาก โดยบางคนไปขอยู่เรียนเป็นแรมปีโดยกว่าจะได้วิชามาก็ตอนครูสอนวิชาใกล้ตายแล้วเพื่อสืบทอดต่อเพราะสมัยนั้นเขาหวงแหนกันมาก จึงเป็นสาเหตุทำให้ในปัจจุบัน *ลายเสือ 7 ปีกัด* เป็นวิชาที่หายากและสูญหายไปเกือบหมดแล้ว

กระแสสังคมล้านนาในปัจจุบัน

ในอีกด้านของสังคมล้านนา แม้สังคมล้านนาจะเริ่มต้นจากอาชีพค้าขายในอดีตกาลและมีการทำอาชีพทางเกษตรกรรมได้ดีเพราะเนื่องจากภูมิประเทศและภูมิอากาศที่เหมาะสมต่อการเกษตร แต่ในปัจจุบันนั้นเมื่อกระแสการให้อิสระทางความคิดของผู้คนมีการเปิดรับมากขึ้น จึงเกิดผลกระทบให้สังคมล้านนากลายเป็นสังคมแบบผสม โดยมีการรวมตัวและประยุกต์ของวัฒนธรรม เกิดเป็นวัฒนธรรมเฉพาะใหม่ที่มาจากการสร้างสรรค์ของผู้คนในพื้นที่และผู้มาเยือน ซึ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้เข้ามาเป็นตัวแปรอีกหนึ่งประการที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและทัศนคติของชาวล้านนาอีกด้วย ทำให้ผู้คนสามารถรับเอากระแสความนิยมของผู้คนในโลกได้ง่ายขึ้นจนทำให้สังคมล้านนาเกิดการเปลี่ยนแปลงในหลายๆด้าน แนวคิดของตะวันตกเริ่มถูกปลูกฝังให้กับผู้คนในสังคม

ทำให้ผู้คนในปัจจุบันมีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและสร้างสิ่งใหม่ให้สังคมในรูปแบบที่ผิดแปลกไป เหล่านี้ล้วนเป็น *วาทกรรมแห่งความโศกเศร้า*¹ กระแสการแบ่งแยกชนชั้นทางสังคมด้วยฐานะทางเศรษฐกิจ และการสร้างโลกใหม่ที่เรียกว่า ไซเบอร์สเปซ (Cyber space) ได้เข้ามามีบทบาทในสังคมมากจนทำให้ปฏิสัมพันธ์ในชุมชนล้าหน้าเปลี่ยนไป นอกจากนี้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วจึงทำให้เกิดอาชญากรรมแบบใหม่ ความปลอดภัยในการดำรงชีวิตที่น้อยลงจนส่งผลถึงเชื่อและศรัทธาในพุทธศาสนาได้เสื่อมถอยลง และในท้ายสุดผู้คนจะเรียกร้องความสุขที่แท้จริงในการดำรงชีวิตโดยที่ไม่ทราบว่าเป็นอะไร สิ่งที่กำลังกล่าวนั้นทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการศึกษานี้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับสถานะการณ์ในปัจจุบัน

“บริบทซูเปอร์ฮีโร่” พลังในการควบคุมแนวคิดและพฤติกรรม

บริบทซูเปอร์ฮีโร่ (Superhero Context) เป็นการสร้างสรรค์เชิงสัญลักษณ์เพื่อให้เกิดกระแสทางสังคมในประเด็นที่แตกต่าง โดยผ่านสื่อศิลปะมาสื่อสารกับผู้คนในสังคมซึ่งมีวัตถุประสงค์เฉพาะในแต่ละบริบท โดยหากกล่าวถึงคำว่า ฮีโร่ แล้วนั้น จะหมายถึงผู้ที่นำศึกแล้วชนะในการทำสงครามสมัยก่อน แต่ในปัจจุบัน ฮีโร่ในสังคมอาจจะกล่าวถึงบุคคลที่ทำประโยชน์เพื่อส่วนรวมจนมีการยอมรับว่าเป็นบุคคลที่น่าสรรเสริญ ยกย่อง อาทิ *ครูบาศรีวิชัย*² หรือ *พญามังราย*³ เป็นต้น เมื่อนำคำว่า *ซูเปอร์ฮีโร่* ไปไว้ข้างหน้าคำว่า *ฮีโร่* แล้ว จึงเกิดเป็นศัพท์เฉพาะคือ *ซูเปอร์ฮีโร่* หมายถึง บุคคลที่มีพลังพิเศษซึ่งคอยปกป้องและรักษาความยุติธรรมในสังคมนั่นเอง ศิลปินร่วมสมัยจึงได้นำบริบทของคำนี้มาสร้างสื่อบันเทิงในปัจจุบันโดยมีจินตนาการอย่างไร้ขอบเขต ที่มาพร้อมกับอุดมการณ์และคติในการปกป้องโลกรวมไปถึงจักรวาลเป็นแนวคิดหลัก

การใช้บริบทซูเปอร์ฮีโร่ในการสร้างกระแสสังคมนั้นมีมาช้านานแล้ว ตั้งแต่สมัยก่อนยุค 80 เป็นต้นมา หากแต่ในครั้งเริ่มแรกนั้นได้มีการปูพื้นฐานแนวคิดให้กับเด็กโดยผ่านหนังสือการ์ตูน อาทิ บริษัทดีซีคอมมิค (DC Comics, 1934) และบริษัทมาเวลล์คอมมิค (Marvel Comics, 1939) ได้เป็นผู้ริเริ่มแนวคิดนี้ในประเทศแถบตะวันตก เกิดวิธีการใหม่ในการปลูกฝังแนวคิดในสังคมโดยการสร้างสรรค์ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ ที่มีแนวคิดมาจากเหตุการณ์สำคัญทางการเมือง ทำให้กระแสนั้นๆ เข้าถึงผู้คนได้ง่ายขึ้น และตัวละครเหล่านั้นก็เกิดเป็นภาพแทนที่ติดตามแน่นอนภาพแทนจากจินตนาการเหล่านั้น ทำให้ผู้คนเริ่มคิดฝันอยากให้มีอยู่จริง เพราะผู้คนได้แสวงหาความสุขเสมอ แต่ในบางครั้งบริบทซูเปอร์ฮีโร่ได้ทำหน้าที่ในการรวมอำนาจทางสังคมและเรียกร้องความยุติธรรม เกิดทัศนคติใหม่กับผู้คน ซึ่งหากดูผิวเผินแล้วนั้น บริบทนี้อาจจะสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง แต่แท้จริงแล้วนั้นเป็นการสื่อสารข้อความบางอย่างแฝงเข้ามาด้วย อาทิ การสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาสงครามกลางเมือง ปัญหาอาชญากรรม การสงคราม ความขัดแย้งระหว่างประเทศ ที่จะเห็นได้ในเนื้อหาของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ในปัจจุบันนั้น ทำให้ปัญหาเหล่านี้ก็กลับกลายเป็นเรื่องธรรมดาในชีวิตประจำวันของผู้คนโดยมิได้ตื่นตระหนกใดๆ เป็นต้น

¹ วาทกรรมแห่งความโศกเศร้า (Discourse of melancholy) คือการกล่าวถึงพฤติกรรมของผู้คนในยุคหลังสมัยใหม่ ของยุคหลังสมัยใหม่โดยใช้เทคโนโลยีมากเกินไปจนหลงลืมความเป็นประสบการณ์แท้ ที่ทำให้ยึดติดกับวัตถุ (Martin Heidegger, 1889 -1976)

² ครูบาศรีวิชัย คือนักบุญชาวล้านนา ที่ชาวล้านนาให้ความนับถือ และเชื่อว่าเป็นนักบวชที่มีคุณสมบัติพิเศษ และได้ศึกษา เล่าเรียนด้วยวิธีวิปัสณาจนมีความรู้แตกฉาน รวมถึงการช่วยสร้างและพัฒนาเมืองเชียงใหม่ ทำให้เกิดการศรัทธาจากผู้คนชาวล้านนาจำนวนมาก

³ พญามังราย หรือพ่อขุนเม็งราย เป็นผู้รวบรวมดินแดนล้านนาเข้าด้วยกันจนทำให้สังคมล้านนาอยู่กันอย่างสงบสุข ซึ่งเป็นที่ยอมรับแก่ประชาชนจำนวนมาก รวมถึงเป็นผู้สร้างเมืองเชียงใหม่ ในปี พ.ศ. 1839

ในอีกแง่หนึ่ง บริบทซูเปอร์ฮีโร่ก็ยังคงมีแก่นกลางแนวคิด (Core) พึงสอนให้คนทำความดีแต่ไม่ยึดถือวิธีการ ซึ่งบางบริบทมีผลกระทบกับทางกฎหมายและการปกครอง ทำให้ผู้คนในสังคมกระทำตามพฤติกรรมของซูเปอร์ฮีโร่ในชีวิตจริง จึงอาจจะกล่าวได้ว่า บริบทซูเปอร์ฮีโร่มีผลต่อการควบคุมพฤติกรรมของผู้คนในปัจจุบันตามช่วงเวลาต่างๆ

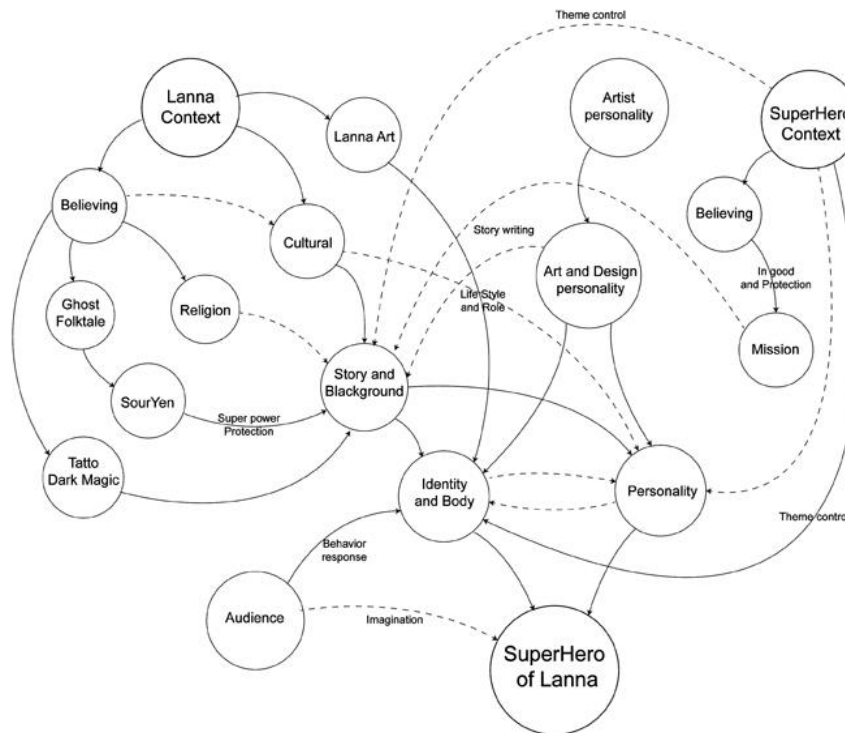
การลื่นไหลของบริบทซูเปอร์ฮีโร่ที่นั่นเกิดขึ้นตลอดเวลาโดยมีการสร้างเรื่องราวให้ปะติดปะต่อกัน รวมถึงการอ้างอิงประวัติศาสตร์ในพื้นที่นั้นๆ จนทำให้เรื่องราวดูสมจริงซึ่งมีผลกระทบกับแนวคิดในสังคม อาทิ ในวัฒนธรรมของชาวอเมริกัน *บริบทไอรอนแมน* ถูกสร้างขึ้นเพื่ออุดมการณ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับระบบทุนนิยมและประกาศความเป็นมหาอำนาจทางเทคโนโลยีของสหรัฐอเมริกา ซึ่งช่วงต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 21 ประเด็นว่าทำไมไอรอนแมนถึงเป็นที่นิยมในหมู่ผู้ชมชาวอเมริกันในปัจจุบัน นั้นเป็นเพราะไอรอนแมนเป็นตัวบ่งชี้อุดมการณ์ร่วมสมัยของอเมริกันที่หันไปนิยมระบบทุนนิยมมากยิ่งขึ้น ซึ่งทำให้เกิดการยอมรับที่แผ่กระจายแนวคิดในสังคมอย่างรวดเร็ว (ภาวิน, 2556) พฤติกรรมที่เห็นเด่นชัดของบริบทนี้คือบุคคลที่มีบทบาททางสังคมแบบนอกกฎหมายกลับกลับเป็นที่ยอมรับจากผู้คนในสังคมโดยไม่มีข้อข้อยกเว้นใดๆ อาทิ บริบทของ *เดอะแฟรช*⁴ (The flash, 1940 : DC Comics) หรือบริบทของ *ดิแอร์ว*⁵ (The Arrow, 1938 : Centaur Publications ภายหลังได้เป็น DC Comics) โดยซูเปอร์ฮีโร่ทั้งสองนั้นตั้งตัวเป็น *ศาลเตี้ย* คำว่า *ศาลเตี้ย* ในที่นี้คือบุคคลผู้ที่ต้องการจัดระเบียบของสังคมโดยไม่ขึ้นตรงต่อกฎหมายทางสังคมใดๆ แต่ยึดมั่นในอุดมการณ์เฉพาะที่มีการเรียกร้องสิทธิความยุติธรรมในสังคมมาเป็นเนื้อหาหลัก ทำให้ผู้ชมที่ได้รับเอาคติในมิติของซูเปอร์ฮีโร่ที่นั่นเกิดแนวคิดที่เห็นพ้องควบคู่ไปกับความบันเทิงในการรับชมสื่อ สิ่งเหล่านี้อาจจะบ่งชี้ข้อพิสูจน์ได้ว่า บริบทซูเปอร์ฮีโร่ที่นั่น เริ่มมีอิทธิพลในการควบคุมคตินิยมของผู้คนในสังคมที่มาพร้อมกับอิสระในการแสดงความคิดเห็นของยุคหลังสมัยใหม่อีกด้วย

เมื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่าง ความเชื่อ ตำนาน ไสยศาสตร์ อัตลักษณ์ วัฒนธรรมของความเป็นล้านนาผสมผสานกับบริบททางสังคมและบริบทซูเปอร์ฮีโร่ แล้วนั้นจึงเกิดกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา ซึ่งในขั้นตอนนี้จะเกิดเป็นรูปลักษณ์ที่มาจากกรอบศิลปะ เห็นเป็นรูปกายชัดเจนและมีเรื่องราวที่มาจากกรณียุทธขึ้นตามจินตนาการ จากนั้นจะเกิดเป็นนามธรรมที่แท้จริงอันได้มาจากการวิเคราะห์ผลการตอบสนองจากการชมผลงานศิลปะโดยที่จะแสดงออกมาในรูปแบบพฤติกรรม การแสดงความคิดเห็น ทศนคติ รวมถึงคำวิพากษ์วิจารณ์ ต่างๆ ที่ทำให้เกิดตัวตนของซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนาที่ชัดเจนขึ้น

⁴ เดอะแฟรช คือซูเปอร์ฮีโร่ที่ถูกสร้างสรรค์โดย การ์เนอร์ ฟอว์ก และ แฮร์รี่ แลมเพิร์ท จากบริษัทดีซีคอมมิคส์ ที่มีพลังที่โดดเด่นในด้านความเร็ว โดยได้รับพลังงานนี้จากการถูกฟ้าผ่า ซึ่ง การสืบสานของความเป็น เดอะแฟรชมีการสืบทอดรุ่นต่อรุ่น เนื้อหาของซูเปอร์ฮีโร่คนนี้จะเกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องเชิงวิทยาศาสตร์ (Sifi) ประกอบกับระบบการเมืองในปัจจุบัน เพื่อประติดประต่อกับจักรวาลของดีซีคอมมิคส์

⁵ ดิแอร์ว หรือ กรีนแอร์ว คือซูเปอร์ฮีโร่ที่สร้างสรรค์โดย โมลท์ เวสชินเจอร์ และ จอช แพบ ในปี 1947 จากบริษัทดีซีคอมมิคส์ ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คนในชนชั้นสูง ได้ไปติดเกาะแล้วเรียนรู้การเอาชีวิตรอด เพื่อกลับมาแก้ปัญหาครอบครัวและปกป้องสังคมเมืองเกิด โดยเนื้อหาคะเน้นหนักไปในระบบการเมือง ซึ่งประติดประต่อกับจักรวาลดีซีเช่นเดียวกับ เดอะแฟรช

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา



Conceptual framework of SuperHero of Lanna character creation

รูปภาพที่ 1 การแสดงผังกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา

จากผังกรอบแนวคิดนี้ ได้แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงของเนื้อหาจากเนื้อหาของล้านนาและเนื้อหาของบริบทซูเปอร์ฮีโร่ โดยจะถูกแยกย่อยออกเป็นประเด็นที่สำคัญในเบื้องต้น คือ คติ ความเชื่อ วัฒนธรรม การดำรงชีวิต ศิลปะกรรม และศาสนา จากนั้นจึงผสมผสานกันจนเกิดเป็นการร้อยเรียงเรื่องราวใหม่ที่มีกรอบความคิดจากระบบสังคมล้านนาในปัจจุบัน ผสมเข้ากับบริบทซูเปอร์ฮีโร่ โดยมีการนำความเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์มาผสมผสานไปในระดับหนึ่งอีกด้วย เกิดเป็นรูปร่างของตัวละคร พร้อมกับเรื่องราวที่ร้อยเรียงขึ้นมาใหม่ ทำให้เห็นถึงทัศนคติและนิสัยของตัวละครชัดเจนขึ้น โดยตัวละครได้ถูกสร้างขึ้นจากตำนานเสื้อยันในวัดหมื่นสาร ที่กล่าวถึงพระรูปหนึ่งได้นำพลังของด้านมืดของ เสื้อยัน มาปกป้องผู้คนในสังคมในเวลากลางคืน



รูปภาพที่ 2 ภาพร่างการออกแบบตัวละครซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา เสือเย็น ในแบบสามมิติ

จากรูปลักษณะที่เกิดขึ้น (รูปภาพที่ 2) ได้มีการสร้างรายละเอียดในแต่ละส่วนมาจากการใช้ข้อมูลต่างๆ มาเชื่อมโยงเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์อย่างมีที่มาที่ไป อาทิ การออกแบบรูปร่างที่มาลักษณะกำยานั้น ได้มาจากการกรอบแนวคิดของบริบทซูเปอร์ฮีโร่และพัฒนาการของสรีรผู้คนในปัจจุบันที่มีพัฒนาการที่สูงใหญ่ขึ้น การประยุกต์อักษรล้านนามาเป็นลวดลายของชุดเกราะเงินทั้ง 7 ส่วน อันได้แก่ ส่วน หัว ลำตัว แขน 2 ข้าง ขา 2 ข้าง และ ผ้าจีวร ที่มีรากความคิดมาจากลายสัก *เสือ 7 ปีก* ของทางล้านนาและแรงบันดาลใจจากศิลปะเครื่องเงินในวัดหมื่นสาร ผสมผสานกับการประยุกต์การสร้างลวดลายเครื่องเถาในแบบใหม่ มาปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับลายของกล้านเนื้อของมนุษย์ ในส่วนของผ้าจีวรสีแดงส้มนั้น ได้อิทธิพลมาจากจีวรของพระในประเทศพม่าซึ่งเป็นรากของพุทธศาสนาของล้านนา นอกจากนี้ สีดังกล่าวยังแสดงให้เห็นถึงพลังที่รุนแรงในเชิงทัศนศิลป์อีกด้วย

เมื่อได้สร้างสรรค์รูปลักษณะและทัศนคติของตัวละครแล้วนั้นจึงสร้างสื่อศิลปะเพื่อเปิดรับให้ผู้คนในสังคมได้ร่วมกันสร้าง ภาพแทน ในมิติใหม่อีกครั้งหนึ่ง ทำให้เกิดแก่นแท้ของซูเปอร์ฮีโร่ที่มาจากคติแนวคิดของผู้คนในสังคมล้านนาจริงๆ ซึ่งขั้นตอนนี้จะเป็ผลสัมฤทธิ์ในการศึกษาครั้งนี้

นิทรรศการ“แสงแห่งฮีโร่” จุดเริ่มแห่งศิลปะซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา

ผลงานชุด “แสงแห่งฮีโร่” เป็นจุดเริ่มที่สำคัญในการค้นหาประเด็นทางสังคมโดยการนำเสนอรูปลักษณะในขั้นต้นของตัวละครในแบบศิลปะไทยประยุกต์ ที่นำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ประกอบกับการออกแบบรูปลักษณะและภาพลักษณ์ของ ซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา โดยใช้สื่อ *ภาพวาดดิจิทัลแบบผสม*⁶ (Mixed media Digital painting) และ *ประติมากรรมดิจิทัล*⁷ (Digital Marquette) มาแสดงให้เห็นแนวความคิด ซึ่งสื่อทั้งสองแบบนี้ ได้ใช้กระบวนการสร้างสรรค์แบบร่วมสมัยทั้งสิ้น เพื่อให้คนปัจจุบันสามารถเข้าถึงสื่อเหล่านี้ได้ง่าย

⁶ ภาพวาดดิจิทัลแบบผสม ในที่นี้คือการผสมผสานในด้านเทคนิคการวาดภาพในคอมพิวเตอร์กับการลงสีบนพื้นแคนวาส และการติดตั้งหลอดไฟให้กับรูปภาพ ทำให้เกิดผลงานภาพวาดที่สามารถสร้างมุมมองได้หลากหลายมากขึ้น

⁷ ประติมากรรมดิจิทัล ในที่นี้กล่าวถึงเทคนิคการสร้างงานประติมากรรมขนาดเล็กโดยใช้เครื่องปริ้นสามมิติ (3D Printing) โดยมีต้นแบบมาจากการสร้างวัตถุในคอมพิวเตอร์แล้วสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วัสดุพลาสติกชนิดพิเศษในระบบดิจิทัล

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

คำว่า *แสงแห่งฮีโร่* นั้น ในที่นี้มีการนำนัยยะสำคัญอยู่หลายประการที่มีการเชื่อมโยงจากข้อมูล และการค้นคว้าในบริบทที่กล่าวมา โดยนำเสนอที่มีนัยยะทับซ้อนกันในหลายๆมิติในที่นี้คือการนำเสนอในเรื่องของความหวังในมุมมองของตัวละครซึ่งสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่ โดยเป็นแสงแห่งความหวังต่อการเรียกร้องความยุติธรรมในสังคม โดยมีแรงบันดาลใจที่เกิดจากปมชีวิตในการสูญเสียมารดาเมื่อครั้งยังวัยเด็กของตัวละครจากการถูกอุบัติเหตุทางรถยนต์โดยไม่ได้รับการรับผิดชอบใดๆ จึงทำให้เกิดความคิดสับสนและการเรียกร้องสิทธิความยุติธรรมในสังคม แต่เมื่อเขาได้มาบวชแล้ว จึงพบกับ *แสงแห่งธรรม* อันเป็นอีกนัยยะหนึ่งที่กล่าวถึงการให้อภัยแล้วเลือกที่จะปกป้องผู้คนในสังคมล้านนารวมถึงแนวคิดของการอุทิศส่วนบุญกุศลจากการทำความดีให้กับผู้มีพระคุณอีกด้วย เหล่านี้ล้วนเป็นแนวคิดและคติของคนไทย โดยมีพุทธศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจทำให้ชีวิตดำเนินต่อไปได้

ในด้านรูปธรรม แสงในอีกนัยยะหนึ่งที่น่ามาใช้ในการออกแบบคือการใช้แสงสีน้ำเงินขาวที่มีแนวคิดมาจากแสงแห่งกายทิพย์ที่ออกตามร่างกายสำหรับผู้ปฏิบัติธรรม โดยได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์การนั่งวิปัสสนาของผู้สร้างสรรค์เองในขณะที่ยกบวชด้วย หากกล่าวถึงแสงกายทิพย์แล้วนั้นจะกล่าวถึง *พระฉัพพรรณรังสี*⁸ ซึ่งจะเกิดในกายของพระพุทธเจ้าและเทวดา จึงได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในการออกแบบตัวละคร โดยแสงเหล่านี้จะเกิดในเกราะทั้ง 7 ส่วนเพื่อแสดงให้ตัวละครนั้นมีพลังที่บริสุทธิ์จากกายทิพย์ส่องออกมาให้เห็นในผลงานอีกด้วย

ผลงานภาพวาดดิจิทัลแบบผสม “ป๊อดที่ 1”. ภาพวาดดิจิทัลแบบผสมบนแคนวาส



รูปภาพที่ 4 ผลงานภาพวาดดิจิทัลแบบผสม “ป๊อดที่ 1”. ภาพวาดดิจิทัลแบบผสมบนแคนวาส.

167cm x 100cm.

⁸ พระฉัพพรรณรังสี คือแสงสว่างที่พวยพุ่งออกจากจุดกลางเป็นรัศมี ๖ ประการ ซึ่งเปล่งออกจากพระสรีระกายของพระพุทธเจ้า ตะ มีสีขาวเหมือนแผ่นเงิน มัญชุญญะ มีสีแดงแดงหรือสีหงสบาท และ (วิทยาลัยศาสนศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล, ออนไลน์).

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ ผลงานภาพวาดดิจิทัลแบบผสม “ป๊อดที่ 1”

ภาพนี้เป็นภาพที่แสดงถึงลักษณะของส่วนหัว กล่าวถึง *ป๊อดที่ 1*⁹ โดยนำเสนอในลักษณะด้านข้างของศรีษะเพื่อให้เห็นการประยุกต์ใช้ *ลายเครือเถา*¹⁰ ของล้านนา ให้เข้ากับกล้ามเนื้อและหลักการของสรีรวิทยาทำให้เกิดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะปรากฏให้เห็นบนชุดเกราะ มีการสร้างควันท่อออกมาจากเกราะ เพื่อสื่อนัยยะของมนต์ดำหรือวิชาที่มาจากแนวคิดของตำนานเสือเย็น ซึ่งนอกจากการแสดงรูปลักษณะของเกราะส่วนหัวแล้วนั้น ในด้านหลังของส่วนหัวได้เล่าเรื่องราวของตัวละครในลักษณะการแสดงภาพด้านข้าง ซึ่งคล้ายคลึงกับจิตรกรรมฝาผนังของไทย โดยเรื่องราวที่สื่อลงบนหลังศรีษะนั้นเป็นช่วงที่ตัวละครได้รับพลังของเสือเย็น แล้วออกจากกุฏิท่องเที่ยวป่าในยามราตรีนั่นเอง ซึ่งจุดนี้ทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการในอีกมิติหนึ่ง และการตีความที่หลากหลายขึ้นในด้านการใช้สัดส่วนของภาพนั้น จะเน้นไปที่ตัวละครเป็นหลักและการเล่าเรื่องเป็นรอง โดยจะทิ้งช่องว่าง (space) ไว้ทางด้านซ้ายภาพซึ่งเป็นด้านที่ตัวละครมองอยู่ โดยให้ผู้ชมจะสามารถจินตนาการได้ว่า ตัวละครกำลังมองอะไร หรือตัวละครกำลังคิดอะไรอยู่ การวางสัดส่วนแบบนี้จะทำให้รูปทรง (Mass) ของตัวละครดูเด่นชัดมากขึ้นตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในขั้นต้น

การใช้สีของภาพจะเน้นไปในโทนสีน้ำเงินและขาวซึ่งทำให้สีของเกราะเงินดูเด่นชัดมากขึ้น ประกอบกับการเน้นไปที่ดวงตาให้เป็นสีน้ำเงินเข้มเพราะในส่วนนั้นจะมีการนำหลอดไฟเข้าไปติดตั้งไว้ด้านหลังภาพ ทำให้เกิดมิติของพลังงานในภาพวาดมากขึ้น นอกจากนี้แล้วยังมีการใช้สีเรืองแสงสีน้ำเงินแทรกลงไปในส่วนต่างๆ ของชุดเกราะ เทคนิคนี้จะทำให้ภาพเกิดมิติของแสงในความมืดในรูปแบบที่แตกต่างตามช่วงเวลา

ผลงานภาพวาดดิจิทัลแบบผสม “ภูมิล้าง”. ภาพวาดดิจิทัลแบบผสมบนแคนวาส.



รูปภาพที่ 5 ผลงานภาพวาดดิจิทัลแบบผสม “ภูมิล้าง”. ภาพวาดดิจิทัลแบบผสมบนแคนวาส. 167cm x 100cm.

⁹ ป๊อดที่ 1 ในที่นี้ คือชิ้นส่วนหัวของการสักลายเสือแตก หรือเสือ 7 ป๊อด โดยในการออกแบบตัวละครนี้ ได้มีการนำแนวคิดการสักลายเสือ 7 ป๊อด มาสร้างเป็นแนวคิดในการออกแบบชุดเกราะ 7 ส่วน

¹⁰ ลายเครือเถา หรือลายพรรณพฤกษา เป็นลายกระหนกของไทยที่เป็นลวดลายของทางล้านนา และพบเห็นในวัดหมื่นสาร จังหวัดเชียงใหม่ รวมถึงการทำลวดลายบนเครื่องเงิน เป็นการผสมผสานกับการใช้ดอกไม้ และใบไม้ชนิดต่างๆ อาทิ พุ่มข้าวบิณฑ์ ดอกพุดตาน ดอกประจายาม ดอกใบเทศ เป็นต้น

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ ผลงานภาพวาดดิจิทัลแบบผสม “ภูมิหลัง”

ภาพนี้ (รูปภาพที่ 5) เป็นภาพที่แสดงถึงหลังของตัวละครที่มีจุดเด่นอยู่สองส่วนคือ การเรียงตัวของเกราะหลังและการสับของผ้าจีวร ซึ่งการหันหลังให้กับผู้ชมหมายถึงการไม่เปิดเผยตัวเอง แต่ยังคงแสดงตัวตนในบางส่วน ซึ่งโดยแท้จริงแล้วนั้นภาพนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะแสดงรูปแบบของเกราะเงินใน *ป๊อดที่ 2*¹¹ ที่ต่อเนื่องจากภาพแรกเพื่อเสริมให้การแสดงงานครั้งนี้มีองค์ประกอบในเนื้อหาเพิ่มมากขึ้นและยังคงเล่าเรื่องราวโดยใช้ระบบการเล่าเรื่องแบบจิตรกรรมฝาผนังตั้งที่เคยกล่าวมาแล้ว จากการแทรกรูปภาพอยู่บนผ้าจีวร (หรือผ้าคลุมตามบริบทซูเปอร์ฮีโร่) เนื้อหาจะแสดง ณ ช่วงเวลาที่ตัวละครได้เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตจากพระภิกษุเป็นซูเปอร์ฮีโร่ ประกอบด้วยช่วงเวลาที่เป็นพระ (ทางด้านซ้ายของจีวร) ช่วงเวลาสับสนในตนเอง (ช่วงกลางภาพ) และช่วงเวลาที่กลายเป็นเสือเย็น (ด้านขวาสุด) ดังนั้นสิ่งที่โดดเด่นของภาพนี้จะมีอยู่สองส่วนคือ ส่วนการเล่าเรื่องราวและการออกแบบชุดเกราะส่วนหลังที่มีรูปร่างคล้ายหน้าเสือ แต่ยังคงยึดหลักการสรีรวิทยา โดยจะมีแสงออกตามรอยต่อระหว่างชิ้นส่วนเป็นสีน้ำเงินขาวจึงมีการเคลือบสีเรืองแสงไว้ในจุดที่แสงแสดงออกมามีภาพ

ในเรื่องของสัดส่วนภาพนั้น มีการทิ้งช่องว่าง (space) ไว้ทางซ้ายเพื่อให้ผู้ชมสามารถจินตนาการในการมองภาพแบบสามมิติ (perspective) ที่สามารถจินตนาการที่หลากหลายมากขึ้น ประกอบกับการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่ทำให้ภาพนี้ดูไม่อึดอัดจนเกินไปอีกด้วย

ประเด็นที่แยกจากในเรื่องของสัดส่วนภาพ คือสัดส่วนของตัวละครซึ่งในภาพนั้นจะแสดงให้เห็นถึงความแข็งแรงโดยผ่านความสวยงามของกล้ามเนื้อ โดยตามสรีระของมนุษย์เพศชายนั้น ได้แบ่งพันธุกรรมของร่างกายไว้ 3 ชนิด คือ เอกโตมอร์ฟ¹² (Ectomorph) เอนโดมอร์ฟ¹³ (Endomorph) และมีโซมอร์ฟ¹⁴ (Mesomorph) ซึ่งร่างกายแบบ มีโซมอร์ฟเป็นร่างกายที่สมส่วนและใช้ในบริบทซูเปอร์ฮีโร่ในส่วนใหญ่จึงได้นำมาประกอบการสร้างสรรค์เป็นรูปลักษณะของซูเปอร์ฮีโร่

ดังนั้นความเชื่อมโยงระหว่างภาพแรกและภาพที่สองล้วนมาจากพื้นฐานของการร้อยเรียงเรื่องราววิถีชีวิต ทศนคติของตัวละครเป็นหลัก ส่วนในด้านเทคนิคเป็นส่วนเสริมที่เชื่อมโยงกับหลักคิดต่างๆที่เกี่ยวข้องทำให้เอกลักษณ์ของตัวละครให้มีความชัดเจนมากขึ้น

ประติมากรรมดิจิทัล ผลงานประติมากรรมดิจิทัล “วิชาเสือกกระพัน”

ผลงานหุ่นจำลองตัวละครดิจิทัล (Digital Marquette) *วิชาเสือกกระพัน* นี้มีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์หลักคือการแสดงรูปลักษณะของตัวละครในรูปแบบสามมิติเพื่อให้ผู้ชมสามารถเห็นสัดส่วนและองค์รวมของตัวละครได้ และในด้านเทคนิคได้ใช้กระบวนการผลิตด้วยเครื่องปริ้นดิจิทัลสามมิติมาเป็นกระบวนการสร้างสรรค์

¹¹ ป๊อดที่ 2 คือลายสักส่วนตัวของรูปเสือ ของยันต์เสือกแตกหรือเสือกเจ็ดป๊อด โดยนิยมสักอยู่กลางหลังอันเป็นจุดศูนย์กลางของร่างกายมนุษย์

¹² เอกโตมอร์ฟ (Ectomorph) ลักษณะรูปร่างจะผอม สูงมีมวลกล้ามเนื้อที่น้อยมาก กล้ามเนื้อส่วนอกแบนราบ ไหล่แคบ ระบบเผาผลาญในร่างกายค่อนข้างเร็ว มวลกล้ามเนื้อที่แขนและขา น้อย ปริมาณสะสมไขมันน้อยมาก กระดูกบาง (M.Farouk Radwan, MSc., online)

¹³ เอนโดมอร์ฟ (Endomorph) ลักษณะรูปร่างของคนโครงสร้างนี้คือ จะเอนไปทางค่อนข้างท้วม ภาพรวมจะกลม อวัยวะทั้งภายในและภายนอกใหญ่ มีไขมันสะสมตามต้นขาและต้นแขน มีข้อแขนและข้อขาที่ยาว ระบบเผาผลาญช้าทำให้น้ำหนักเพิ่มขึ้นง่าย มีปริมาณสะสมไขมันมาก (M.Farouk Radwan, MSc., online)

¹⁴ มีโซมอร์ฟ (Mesomorph) ลักษณะรูปร่างจะสมส่วน มีมวลกล้ามเนื้อที่มาก มีกล้ามเนื้อส่วนอกและไหล่ที่หนาและกว้าง กล้ามเนื้อแขนและขาแข็งแรง กระดูกแข็งแรง ปริมาณสะสมไขมันในร่างกายน้อย การพัฒนาของกล้ามเนื้อทำได้ง่าย ระบบเผาผลาญของร่างกายค่อนข้างดี มองโดยรวมลักษณะรูปร่างจะคล้ายสี่เหลี่ยม

(M.Farouk Radwan, MSc., online)

ผลงานวิชาสื่อคองกระพันในที่นี้หมายถึงความเป็นอมตะของร่างกาย ซึ่งวิชาสื่อคองกระพันนี้ได้เชื่อมโยงมาจากข้อมูลของลายสักยันต์เสือ 7 ปืด ที่เป็นวิชาสายคองกระพันและสายพลังตัว และโลหะเงินจากศิลปะวัดหมื่นสารมาเป็นแนวคิด จึงได้เกิดขึ้นงานที่มีการใช้สีเป็นสีโลหะเงินนมดำ (รูปภาพที่ 6) เพื่อแสดงให้เห็นรูปทรงของตัวละครที่ชัดเจนขึ้น รวมถึงให้ความรู้สึกสงบนิ่งและแข็งแกร่งในตัวผลงานเอง เมื่อมีการเล่นกับแสงทางด้านบนจะทำให้เกิดการสร้างมิติของแสงและเงาที่หลากหลายอีกด้วย



รูปภาพที่ 6 ประติมากรรมในรูปแบบการใช้สีของโลหะ รวมถึงการใช้วัสดุที่เป็นพลาสติกทั้งหมด

การวิเคราะห์และประเมินผล

ผลจากการแสดงผลงานสร้างสรรค์ ชุดแสงแห่งฮีโร่ ผู้ชมได้รับรู้ถึงรูปลักษณะของตัวละครและเรื่องราวบางส่วน เนื่องจากการแสดงผลงานในครั้งนี้มีข้อจำกัดในการเลือกสื่อ ผู้ชมจึงรับรู้ได้ถึงเอกลักษณ์และภาพลักษณ์ของตัวละครในขั้นต้น (First Impression) รวมถึงมีการแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ของการเกิดซูปเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา และต้องการทราบถึงรายละเอียดเพิ่มเติมอีกด้วย

นอกจากนี้แล้ว การจัดแสดงงานในครั้งนี้เป็นการทดลองการใช้เทคนิคของการสร้างงานศิลปะที่ผสมผสานกับเทคนิคดิจิทัลเพื่อให้เกิดรูปแบบของการศิลปะประยุกต์ที่แตกต่างออกไป อาทิ การทดลองการใช้ไฟด้านหลังผิวภาพแคนวาส การทดลองสีเรืองแสงหรือการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เพื่อให้เข้ากับนัยยะของความเป็นร่วมสมัย โดยสิ่งที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้คือ องค์กรความรู้ในการพัฒนาผลงานที่เชื่อมต่อไปยังงานประติมากรรมขนาดใหญ่ในการแสดงในพื้นที่สาธารณะ โดยคาดหวังว่าจะได้เห็นผลตอบรับจากกระแสสังคมที่มีต่อซูปเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนาในแบบสมัยใหม่ ที่ทำให้เกิดภาพแทนใหม่ทางสังคม

“ความเชื่อของฮีโร่” ประติมากรรมแห่งความเชื่อของล้านนา

ผลงานสร้างสรรค์ ประติมากรรมแบบผสม *ความเชื่อของฮีโร่* เป็นผลงานที่พัฒนาต่อยอดมาจากการแสดงงานเชิงทดลองจากการแสดงผลงานสร้างสรรค์ ชุด *แสงแห่งฮีโร่* มีแนวความคิดคือ การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่แสดงถึงวัฒนธรรมล้านนาในแบบร่วมสมัยที่นำเสนอรูปลักษณ์ และภาพลักษณ์ได้ชัดเจนที่สุด เพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงศิลปะแบบร่วมสมัยในมิติที่แตกต่าง จึงมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ ซึ่งผลงานชิ้นนี้มีแนวคิดที่น่าสนใจ คือ

1) พื้นที่ในการแสดงผลงาน โดยผลงานชิ้นนี้จะจัดแสดงกลางแจ้งและเผยแพร่ต่อสู่สาธารณะ การจัดแสดงจะอยู่บริเวณลานหน้าสวนอิงค์พาร์ค จังหวัดเชียงใหม่ เป็นเวลา 7 วัน โดยเหตุผลที่เลือกแสดงในพื้นที่นี้ เพราะในปัจจุบันนั้นเป็นจุดศูนย์กลางของชุมชนเมืองในจังหวัดเชียงใหม่ และเป็นรู้จักต่อผู้คนล้านนารวมถึงนักท่องเที่ยวอีกด้วย นอกจากนี้ที่ดังกล่าวแล้ว ยังมีการจัดแสดงงานในเขตพื้นที่ของวัดหมื่นสาร จังหวัดเชียงใหม่ บริเวณ หน้าหอศิลปสุทธจิตโต เป็นเวลา 7 วันอีกด้วย เพราะวัดนี้เป็นที่มาของตำนานเสือเย็น และเป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิดของผลงานชิ้นนี้อีกด้วย การแสดงผลงานใน 2 พื้นที่นี้คาดว่าจะมีผลการตอบรับจากคติแนวคิดของผู้ชมที่หลากหลาย รวมถึงในตัวผลงานศิลปะเองนั้นจะเกิดบริบทที่แตกต่างอีกด้วย

2) เทคนิคแบบผสมในงานประติมากรรมชิ้นนี้ มีการผสมผสานในเรื่องของวัสดุ คือมีการใช้เทคนิคหล่อไฟเบอร์ (Fiberglass) ซึ่งมีลักษณะเบาเคลื่อนย้ายได้ง่าย โดยในตัวชิ้นงานเองจะมีการติดตั้งระบบไฟเพื่อให้เกิดแสงสว่างในตัวเองในเวลากลางคืน มีการออกแบบที่เน้นในเรื่องการใช้แสงเป็นส่วนสำคัญของชิ้นงาน อันสอดคล้องกับผลงานชุด *แสงแห่งฮีโร่* นอกจากนี้ยังมีการนำผ้ามาเป็นส่วนประกอบ เพื่อที่จะสร้างรูปทรง (Form) ที่น่าสนใจ เสริมแรงให้พลังของผลงานแสดงออกมาและเชื่อมโยงกับหลักแนวคิดในการสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ



รูปภาพที่ 7 ขั้นตอนการลงสีและติดตั้งหลอดไฟในตัวประติมากรรม

3) ขนาดของชิ้นงานนั้นมีขนาดเท่ากับคนจริง เป็นประติมากรรมแบบเสมือนจริง (realistic) เพื่อให้เกิดความเชื่อว่า บุคคลคนนี้มีอยู่จริง โดยขนาดของชิ้นงานรวมกับส่วนฐานของชิ้นงานแล้วจะมีความสูงจะประมาณ 3 เมตร กว้างประมาณ 2.50 เมตร โดยขนาดดังกล่าวจะให้ความรู้สึกที่สมจริงและเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้น รวมถึงการแสดงรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆจะสามารถเห็นได้ชัดเจน



รูปภาพที่ 8 การสร้างต้นแบบด้วยดินเหนียว ขนาดเท่าคนจริง

4) การนำแนวความคิดและคติทางพุทธศาสนาไปใช้ในงานประติมากรรม คือการหล่อพระพุทธรูปแบบล้านนา¹⁵ ซึ่งผลงานชิ้นนี้ได้มีการนำแนวคิดการสร้างพระพุทธรูปมาบูรณาการเพื่อสื่อความหมายให้สอดคล้องกับความเชื่อของชาวล้านนา ประติมากรรมชิ้นนี้จึงมีการใส่หัวใจและสมองลงไปด้วยที่แทนค่าจากการใช้โลหะเงินแท้มาเป็นการใช้หลอดไฟที่หน้าอก ทำให้ชิ้นงานสามารถส่องแสงได้ในเอง รวมถึง ชิ้นส่วนต่างๆ อาทิ มือ แขน และขา ที่เชื่อมโยงมาจากเรื่องของพลังของเคราะห์เงิน 7 ส่วน ทำให้แสงลอดออกมาจากลวดลายที่ประดับอยู่ตามร่างกาย แนวคิดในคติพุทธในเรื่องของการบรรจุหัวใจในพระพุทธรูปที่นำมาใช้ในการสร้างผลงานชิ้นนี้นั้นได้เป็นอีกนัยยะหนึ่งที่สำคัญอันแสดงถึงความเป็นศิลปะล้านนาในแบบร่วมสมัยอีกด้วย

การวิเคราะห์และประเมินผล เสื่อเย็นในวัด



รูปภาพที่ 9 ภาพการแสดงผลงานประติมากรรมแบบผสม “ความเชื่อของฮีโร่” ณ วัดหมื่นสาร จังหวัดเชียงใหม่

¹⁵ การหล่อพระพุทธรูปแบบล้านนา ในที่นี้ได้นำแนวคิด ความเชื่อทางล้านนาในการ บรรจุ หัวใจ ปอด ที่หล่อด้วยเงิน บรรจุลงไปเบื้องพระพุทธรูป ซึ่งมีพิธีกรรมที่น่าสนใจและยังมีให้เห็นในปัจจุบัน

การจัดแสดงงาน ณ วัดหมื่นสาร เกิดเป็นประเด็นที่น่าสนใจหลายประเด็น โดยที่หลักๆ จะสะท้อนถึงความเข้าใจในบริบท มีช่วงอายุเป็นตัวแปรสำคัญ กล่าวคือ ผู้ที่เข้าชมผลงานในวัดหมื่นสาร ไม่ว่าจะเป็น ผู้ที่มาทำบุญ นักท่องเที่ยวต่างชาติ ต่างจังหวัด รวมถึงวัยรุ่นและเด็กนั้น มีการรับรู้ที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง หากแต่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่มาจากอิทธิพลของสื่อ สื่อในที่นี้ได้รวมถึงการบอกเล่าปากต่อปากหรือหนังสือ รวมไปถึงสื่อออนไลน์ โดยได้ผลออกมาชัดเจนว่า ผู้คนส่วนมากที่มีอายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไปนั้นได้รู้สึกถึงความมีพลังของ เสือเย็นมากกว่าซูเปอร์ฮีโร่ จึงวิเคราะห์ได้ว่า ตำนาน เสือเย็นในวัด ที่มีมาช้านานนั้นได้ถูกเล่าต่อๆ กันมาจนค่อยๆ สูญหายไปในช่วงอายุของคนที่มีอายุ 50 ในปัจจุบัน จากการสังเกตการณ์ได้พบเห็นผู้คนเหล่านี้พากันยกมือไหว้ให้กับผลงานในช่วงทำวัดเย็น ในทางกลับกันผู้คนช่วงอายุ ตั้งแต่ 4 ขวบ ถึง 30 นั้น กลับมีการเรียกชื่อผลงานเป็น ชื่อของซูเปอร์ฮีโร่ตะวันตก อาทิ ไอรอนแมนหรือซูเปอร์แมน จึงเป็นข้อสังเกตได้ว่าอิทธิพลของบริบทซูเปอร์ฮีโร่ของทางตะวันตก ทำให้เกิดอิทธิพลทางการรับรู้ต่อการจดจำและการจำแนกรูปลักษณะในระบบความคิดของผู้คนในปัจจุบัน ถึงแม้จะมีการสร้างรูปลักษณะที่มีลวดลายความเป็นไทยมาประกอบกับชิ้นงานที่ชัดเจนแล้วก็ตาม ผู้คนก็ยังคงเข้าใจว่าเป็น ซูเปอร์ฮีโร่ของทางตะวันตกอยู่ดี ผลกระทบเหล่านี้ ทำให้บริบทของความเป็นล้านนาในรูปแบบตำนานได้ถูกกลืนเลือนไป

ประเด็นที่สำคัญที่พบเห็นในการแสดงงานครั้งนี้คือ พื้นที่ของวัดเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้บริบทของศิลปะชิ้นนี้เปลี่ยนไป เมื่อผลงานชิ้นนี้ได้เข้าไปอยู่ในศาสนสถานแล้วนั้น จะทำให้ผู้คนเกิดแนวคิดในเรื่องของรูปเคารพในศาสนสถาน ทำให้ผลงานประติมากรรมชิ้นนี้คาดว่าจะเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สุดในที่สุด โดยมีเวลาเป็นตัวแปรอีกตัวแปรหนึ่ง นี่คือพลังของศาสนสถานในสังคมไทยที่ช่วยเสริมแรงให้ผลงานประติมากรรมชิ้นนี้เกิดเนื้อหาและบริบทใหม่ๆ เพิ่มมากขึ้นนั่นเอง

ความศักดิ์สิทธิ์ของซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา



รูปภาพที่ 10 ภาพผลงานสร้างสรรค์ ประติมากรรมแบบผสม “ความเชื่อของฮีโร่” สวนชิงค์พาร์ค จังหวัดเชียงใหม่

เวลากลางคืน

การจัดแสดงงาน ณ สวนจิงค์พาร์ค จังหวัดเชียงใหม่ได้เกิดประเด็นใหม่ที่น่าสนใจหลายประเด็นซึ่งพื้นที่ยังคงเป็นตัวแปรที่สำคัญ โดยผู้ที่เข้าชมผลงานนั้นส่วนมากจะเป็นนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ ผู้คนจากต่างจังหวัด รวมถึงวัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และวัยเด็ก โดยมีการรับรู้ในด้านศิลปะที่แตกต่างกัน การตีความจึงมีความแตกต่างกันมากขึ้น โดยจะตีความจากความรู้สึกจากการมองเห็นมาก่อนเสมอ เนื่องจากพื้นที่นี้เป็นพื้นที่ที่เป็นทางสัญจรเดินเท้าเชื่อมผ่านจากอาคารไปสู่อาคาร จึงเป็นพื้นที่แห่งการริบเร่ ผู้ชมจึงสามารถรับสื่อและเก็บรายละเอียดได้ไม่มากนัก แต่สิ่งที่น่าสนใจคือ พฤติกรรมการบันทึกภาพที่แตกต่างกันออกไป โดยผู้คนส่วนมากจะทำท่าทางเลียนแบบตัวประติมากรรม เสมือนถูกควบคุมพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการมองเห็น และเมื่อมีคนหนึ่งแสดงพฤติกรรมเช่นนั้น คนในพื้นที่นั้นจะกระทำตามโดยไม่ได้มีการไตร่ตรองใดๆ เหล่านี้ล้วนเป็นพลังของงานประติมากรรมขนาดใหญ่ที่เกิดขึ้นเป็นประจำ

อีกประเด็นหนึ่งที่ได้จากการสอบถามแม่ค้าบริเวณนั้นพบว่าแม่ค้าจำนวนหนึ่งกลับรู้สึกถึงว่าอยากจะขอพรจากผลงาน โดยที่ไม่ทราบว่ ประติมากรรมนี้มีที่มาอย่างไร จึงมีการกล่าวขอพรเพื่อให้ทำมาค้าขายได้ดีในวันนั้น จากสิ่งที่เกิดขึ้นนี้ได้พบว่า ผลงานประติมากรรมที่ขึ้นนี้ได้ส่งผลต่อแนวคิดคติในเรื่องของรูปเคารพของคนไทยเช่นกัน โดยไม่แบ่งแยกพื้นที่ หากแต่สิ่งที่ขอพรจะแตกต่างกันไป โดยผู้คนส่วนใหญ่ยังคงไม่หาความรำรวยจากการค้าขายและอาชีพ และยังคงยึดมั่นในสิ่งศักดิ์สิทธิ์และค่านิยมรูปเคารพต่างๆมาเพื่อช่วยเสริมคุณค่าทางใจในการประกอบอาชีพตามความเชื่อแต่ละบุคคลอีกด้วย

จากผลการตีความเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า แนวคิดและบริบทของต่างชาติที่เข้ามาในประเทศไทยทำให้เกิดผลกระทบต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมที่เป็นต้นแบบ ก่อให้เกิดการสั่นไหวของวัฒนธรรม เกิดเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ถูกประยุกต์ขึ้นตลอดเวลา ดังเช่นผลงานชิ้นนี้ที่พิสูจน์ให้เห็นว่า เมื่อบริบทร่วมสมัยในสังคมมาผนวกกับวัฒนธรรมล้านนา จะทำให้เกิดวัฒนธรรมล้านนาใหม่ แต่ยังคงอยู่ในกรอบความคิดคติตามพื้นฐานของวัฒนธรรมล้านนาดั้งเดิมเสมอ โดยมีผู้คนในสังคมเป็นผู้สร้างสรรค์อย่างอิสระ

บทสรุปของศิลปะชูปเปอร์ฮีโร่ในระบบล้านนา

ความเป็นล้านนาที่ถูกฝังตัวอยู่ในสายเลือดนั้น ยังคงอยู่ แม้อิทธิพลจากแนวคิดของชาวต่างชาติได้เข้ามา มีผลกระทบต่อพฤติกรรม สังคม ความเป็นอยู่และแนวคิดของผู้คนในปัจจุบันก็ตาม แต่จิตสำนึกที่สืบทอดกันมาทางสายเลือดของความเป็นล้านนา อาทิ การนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ความเชื่อทางศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี เหล่านี้ไม่เคยสูญหายไปไหน เพราะนั่นเป็นระบบของสังคมล้านนาที่มีการสืบทอดแนวคิดส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่นอย่างเหนียวแน่น ดังเช่นการเข้ามาของบริบทชูปเปอร์ฮีโร่ที่ผ่านสื่อศิลปะประเภทต่างๆ ยังไม่สามารถลบรากฐานแนวคิดแบบล้านนาดั้งเดิมได้ แต่กลับทำให้เกิดการสร้างสรรคแนวคิดใหม่ สิ่งใหม่ ในเชิงประยุกต์แบบร่วมสมัยเกิดเป็นบริบทเฉพาะที่สร้างสรรค์จากผู้คนในสังคมล้านนาเอง จนเกิดบริบทชูปเปอร์ฮีโร่ของล้านนาที่แท้จริง กล่าวคือ ชูปเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนาในท้ายสุดแล้ว คือภาพแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีจิตวิญญาณเฉพาะ มีพลังในการควบคุมพฤติกรรมของผู้คน พลังแห่งการให้พร รวมถึงพลังวิเศษตามแบบฉบับของแนวคิดของชาวล้านนา และมีความร่วมสมัยผสมผสานอยู่ด้วย และเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวเพื่อเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายในการดำรงชีวิตของผู้คนในสังคม ไม่ว่าจะ

ด้านทรัพย์สินเงินทอง การปกป้องจากอันตรายต่างๆในสังคมปัจจุบัน ซึ่งเป็นที่ชัดเจนได้ว่า บริบทซูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา สามารถเปลี่ยนแปลงบริบทได้เรื่อยๆอย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้เป็นเพียงจุดเริ่มต้นแห่งการสร้างแนวคิดใหม่ในการสร้างวัฒนธรรมล้านนาในแบบร่วมสมัยต่อไป

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

จิราวรรณ กาวิละ โอคาโมโตะ. (2553). **วัดหมื่นสารบ้านวัวลาย**. เชียงใหม่: บริษัท ทรีโอ แอดเวอร์ไทซิ่ง แอนด์ มีเดีย จำกัด.

ชาลิต สัยเจริญ, **ล้านนาไม่เคยตาย**. เข้าถึงเมื่อ 3 ธันวาคม 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://lannacult.blogspot.com/2010/07/blog-post.html>

พรรณเพ็ญ เครือไทย, **ความเชื่อพื้นบ้านล้านนา**. เข้าถึงเมื่อ 3 กุมภาพันธ์ 2558, เข้าถึงได้จาก

http://www.sri.cmu.ac.th/~elanna/lannachild/scripts/belief/belief_belief.html

ภาวีน มาลัยวงศ์. 2556, **การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่และความเป็นวีรบุรุษในวัฒนธรรมอเมริกัน**. *Humanities Journal* Vol.20, No.2 (July-December 2013).

ภัทรราตี ภูคุ้มจันอัด. (2559). ลัทธิ Minimal Art และ Conceptual Art. เข้าถึงเมื่อ 2 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก

<https://phattharawadeeblog.wordpress.com/2016/04/09/minimal-art-conceptual-art/>

วิทยาลัยศาสนศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล. (2009). **พุทธประวัติ**. เข้าถึงเมื่อ 4 ธันวาคม 2559, จาก

<http://www.crs.mahidol.ac.th/thai/buddhist55.htm>

ภาษาต่างประเทศ

Bacchilega, C. (1997). **Postmodern Fairy Tales: Gender and Narrative Strategies**.

Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Cowsill, A., Irvine, A., Manning, M K., McAvennie, M., Wallace, D. (2015). **DC Comics year by year A visual chronicle update edition**. London: DK Publishing 80 strand.

Lee, S., David, P. (2015). **Amazing Fantastic Incredible: A Marvelous Memoir**. United Kingdom: POW Entertainment. Simon + Schuster UK.

Thomas, J. R. (2011). **The Art of Iron Man** (2 nd ed.). New York: Marvel books.

White, M., Arp, R. (2008). **Batman and Philosophy: The Dark Knight of the Soul**. New York. John Wiley & Sons.

M.Farouk Radwan, MSc. **Ectomorph, Mesomorph and Endomorph Body Types**, Accessed Febuary 2, 2016, Available from https://www.2knowmyself.com/miscellaneous/ectomorph_mesomorph_endomorph_body_types