

การพัฒนาประติมากรรมร่วมสมัย โดยบูรณาการร่วมระหว่างศิลปะจัดวางดิจิทัลอาร์ต  
และเทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน  
The Contemporary Sculpture Development through the Integration  
of Installation Art, Digital Art and Solar Cell Technology in order to  
Create the Community's Landmark

โอม พัฒนโชติ

Ohm Pattanachoti

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย  
Ass. Prof., Art Education Program, Humanities, Chiangrai Rajabhat University

Corresponding author Email : drohmthai@gmail.com

(Received : June 16, 2020; Revised : July 25, 2020; Accepted : September 20, 2020)

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของชุมชน ที่ประกอบไปด้วย การทบทวนวรรณกรรม การตรวจสอบเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการวิจัยภาคสนามที่ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม ร่วมกับการผลิตงานสร้างสรรค์ งานประติมากรรมสื่อผสมและการวิเคราะห์ทอภิปรัชญาองค์ความรู้ที่ได้โดยมีการนำเสนอในรูปแบบการพรรณนา วัตถุประสงค์ของงานวิจัย ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมท้องถิ่นของจังหวัดเชียงราย 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาผลงานประติมากรรมร่วมสมัยให้เป็นจุดสังเกต หรืออัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน บนพื้นฐานของทุนทางวัฒนธรรม ศิลปกรรมท้องถิ่น และแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3) เพื่อกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้ถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับศิลปะล้านนาหรือเชียงใหม่ ผ่านกระบวนการนำเสนอผลงานประติมากรรมร่วมสมัย และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เพื่อการออกแบบกระบวนการพัฒนาและการบริหารจัดการท้องถิ่นในด้านการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนต่อไป

ผลการวิจัยพบว่า นอกเหนือจากผลผลิตที่ได้ในเชิงประจักษ์ ทั้งประติมากรรมและอัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของท้องถิ่น และผลลัพธ์ที่อาจจะสร้างนวัตกรรมสนับสนุนและส่งเสริมการท่องเที่ยว ยกระดับคุณภาพชีวิตของท้องถิ่นได้แล้ว ชุมชนยังอาจได้รับองค์ความรู้ผ่านกระบวนการวิจัย ที่ประกอบไปด้วยหลักทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้ 1) รูปแบบการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทางศิลปะ เป็นกระบวนการที่ผสมผสานกันระหว่างกระบวนการที่ก่อให้เกิดความรู้ และกระบวนการที่ก่อให้เกิดความซาบซึ้งหรือการเห็นคุณค่า หรือเป็นศาสตร์ที่เรียกว่าสุนทรียศาสตร์ 2) รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ ที่มีการใช้กระบวนการคิด และกระบวนการทางสังคม หรือกระบวนการกลุ่ม ค้นหาความรู้ หาผลผลิต 3) การวิจัยเชิงปฏิบัติการอ้างอิงชุมชน เป็นการวิจัยที่เกิดจากพลัง

แห่งการร่วมมือของชุมชนและสถาบันการศึกษาที่ก่อให้เกิดการระดมทรัพยากรในท้องถิ่นจากทุกแหล่งมาสร้างสรรค์ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

**คำสำคัญ:** ศิลปวัฒนธรรมล้านนา อัตลักษณ์ภูมิทัศน์ ประติมากรรมสื่อผสม กระบวนการเรียนรู้ทางศิลปะ

## Abstract

This study was the mixture between the qualitative research and the community-based action research that research methodology might consist of the processes of review literature and the field research alongside with the artistic productive process, in other words, it could be done through the use of the documentary research and its field research including the in-depth interview and the focus-group meeting and the mixed media sculpture development. The objectives of this research were; 1) to study and collect the local Chiang Rai art data base, 2) to design and develop the contemporary sculpture in order to create the local landmark underneath the local art and culture basis alongside with the concept of creative economy, 3) to encourage local people to realize and appreciate the value of their own cultural heritage and the local wisdom related to Lanna art and culture through the dissemination of the gaining knowledge related to the contemporary sculpture development and its presentation in order to approach the innovation of local sustainable tourism management.

The research finding highlighted that not only there were the tangible outputs which composed by the sculpture and the community's landmark themselves, but also the outcome of this research project that might be noticed as the further development of the local sustainable tourism management and its innovation in order to enhance the local people quality of life through the experiences and knowledge gaining from the research project which could be divided into 3 main aspects; 1) the art learning process; the mixture of production between the knowledge development process and the art appreciation or aesthetic process, 2) the social learning process included the brain-storming, team-working leading to the community's mutual agreement in order to find the solution or products, 3) the community-based action research was the integration operation between the local community and the university in order to use the domestic resources for local sufficient and sustainable benefits.

**Keywords:** Lanna art and culture, Community's landmark, Mixed media sculpture, Art learning process

## บทนำ

อัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นเป็นภาพสะท้อนแห่งศิลปวัฒนธรรม นำมาซึ่งความภาคภูมิใจและสำนึกรักบ้านเกิดที่ผู้คนพื้นถิ่น จังหวัดเชียงรายสร้างสมมรดกเหล่านั้นหยั่งรากลึกอย่างยาวนาน แต่ด้วยวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป ทำให้ชุมชนขาดความตระหนักรู้ถึงคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ไม่มีพื้นที่เชิงวัฒนธรรมที่ชัดเจนและน่าสนใจ รูปแบบการสร้างสรรคที่เกี่ยวกับศิลปกรรมท้องถิ่นถูกตั้งคำถามและให้ความสำคัญ อันนำมาซึ่งการทบทวนหวนคำนึงถึงคุณค่าแห่งอดีตอันรุ่งเรือง (Nostalgia) การสร้างแรงบันดาลใจและความร่วมมือในท้องถิ่น ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่มีอยู่หรือทุนทางวัฒนธรรมแห่งศิลปะล้านนาไปสร้างนวัตกรรมหรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในการวิจัยครั้งนี้ จึงมีการออกแบบและสร้างผลงานประติมากรรมร่วมสมัย โดยมีการบูรณาการองค์ความรู้ระหว่างศิลปะแบบจัดวาง สื่อผสมแบบดิจิทัลอาร์ต หลักทฤษฎีทัศนศิลป์ และเทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์ เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน เป็นจุดสังเกต (Landmark) แหล่งใหม่ที่สามารถพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและระบบนิเวศน์ที่สร้างรายได้นำไปสู่ความยั่งยืนของชุมชนต่อไป

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมท้องถิ่นของจังหวัดเชียงราย
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาผลงานประติมากรรมร่วมสมัยให้เป็นจุดสังเกต หรืออัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน (Landmark) บนพื้นฐานของทุนทางวัฒนธรรม ศิลปกรรมท้องถิ่น และการสร้างมูลค่าเพิ่มการท่องเที่ยวแบบบริการมูลค่าสูง ด้วยแนวคิดแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ภายใต้ความร่วมมือของชุมชนในจังหวัดเชียงราย กระตุ้นศักยภาพทางการแข่งขันให้เพียงพอต่อการรองรับนโยบายเชิงท่องเที่ยวและศิลปวัฒนธรรมที่มุ่งส่งเสริมให้เชียงรายเป็นเมืองศิลปะในอนาคต ด้วยรูปแบบศิลปะแบบจัดวางดิจิทัลอาร์ต และองค์ความรู้เทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์
3. เพื่อกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้ถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับศิลปะล้านนาหรือเชียงแสน ผ่านกระบวนการนำเสนอผลงานประติมากรรมร่วมสมัยที่เป็นจุดสังเกต หรืออัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน (Landmark) และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สามารถประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระบวนการพัฒนาท้องถิ่นในด้านการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนต่อไป

## สมมติฐานของการวิจัย

การออกแบบและพัฒนาผลงานประติมากรรมร่วมสมัยให้เป็นจุดสังเกต หรืออัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน (Landmark) สามารถสร้างสรรค์และสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ศิลปกรรมท้องถิ่น และสามารถกระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้ถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านการดำเนินการโครงการวิจัย กระบวนการพัฒนาผลงานประติมากรรมร่วมสมัยที่เป็นจุดสังเกต หรืออัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน (Landmark) รวมถึงการนำเสนอสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระบวนการพัฒนาท้องถิ่นในด้านการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนต่อไปได้

## ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของชุมชนมีการทบทวนวรรณกรรม และศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary research) และการวิจัยภาคสนาม (Field research) ร่วมกับการผลิตงานสร้างสรรค์เชิงศิลปะ และการวิเคราะห์อภิปรายองค์ความรู้ที่ได้ในรูปแบบการพรรณนา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประกอบไปด้วย 1.1) ศิลปินท้องถิ่น ประชาชนชาวบ้าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะ จำนวน 10 ท่าน 1.2) ชาวบ้านเทศบาลตำบลท่าสาย จำนวน 30 คน 1.3) ผู้บริหารเทศบาลตำบลท่าสาย และสมาชิกสภาเทศบาลตำบลท่าสาย จำนวน 15 ท่าน 1.4) กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน จำนวน 15 คน และ 1.5) ข้าราชการและบุคลากร ประจำเทศบาลตำบลท่าสาย จำนวน 30 ท่าน

2. การสร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือ ประกอบด้วย 2.1) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ใช้แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจ ความเข้าใจ และผลกระทบที่ได้จากการร่วมพัฒนาออกแบบประติมากรรม (โดยใช้กลุ่มประชากรตามที่กล่าวในข้อ 1. และ 2.2) การสนทนากลุ่ม (Focus group) ใช้ประชากร 3 กลุ่ม ได้แก่ (1) ตัวแทนศิลปินท้องถิ่น (2) ตัวแทนประชาชนชาวบ้าน และ (3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตรวจสอบ ผลงานการพัฒนาแบบและการสร้างต้นแบบประติมากรรม

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล การสร้างสรรค์ผลงานเชิงศิลปะการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย 3.1) การศึกษาค้นคว้าตรวจสอบเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary research) 3.2) การวิจัยภาคสนาม (Field research) รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus group) 3.3) การผลิตงานสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมและการวิเคราะห์อภิปรายองค์ความรู้ที่ได้ในรูปแบบการพรรณนา และ 3.4) วิเคราะห์ สรุปผล และอภิปรายองค์ความรู้ที่ได้ในรูปแบบการพรรณนา

ตารางที่ 1 ข้อมูลแสดงความพึงพอใจ ความเข้าใจและผลกระทบจากการชมผลงานประติมากรรมของผู้เข้าร่วมพิธีเปิดนิทรรศการ

| รายการประเมินความพึงพอใจ  | $\bar{X}$ | S.D. | แปลความหมาย |
|---|-----------|------|-------------|
| 1. ความพึงพอใจในผลงานประติมากรรมโดยภาพรวม   |           |      | มาก         |
| 1.1 ผลงานมีความงามและความลงตัวด้านองค์ประกอบศิลป์   | 4.7       | 0.5  | มาก         |
| 1.2. ผลงานสร้างผลกระทบต่อทางอารมณ์ความรู้สึกและสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องศิลปกรรมท้องถิ่นต่อผู้ชมงาน                           | 4.4       | 0.5  | มาก         |
| 1.3. สัญลักษณ์ในผลงานนำไปสู่ความเข้าใจในแนวคิดหรือเนื้อหาในการสร้างสรรค์  | 4.4       | 0.6  | มาก         |
| 1.4. เทคนิคที่ศิลปินใช้แปลกใหม่สร้างความประทับใจและสอดคล้องกับแนวคิด  | 4.4       | 0.7  | มาก         |
| 1.5. ผลงานสามารถแสดงให้เห็นประสบการณ์ กรอบความคิดของศิลปินและความสอดคล้องของแนวคิดในการออกแบบประติมากรรมกับอัตลักษณ์ของท้องถิ่น | 4.5       | 0.6  | มาก         |
| 1.6. ผลงานแสดงถึงความเชื่อความศรัทธาของศิลปินที่สอดคล้องกับชุมชนท้องถิ่นและสะท้อนความเป็นตะวันออก ความเป็นไทย และความเป็นล้านนา | 4.6       | 0.6  | มาก         |
| 1.7. ผลงานสร้างคำถามและชี้แนะให้ผู้ชมงานได้ใช้ความคิดแบบปัจเจกบุคคลเพื่อตีความความหมายของภาพ                                    | 4.5       | 0.6  | มาก         |

จากตารางที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจต่อผลงานของผู้ชมงานประติมากรรม มีค่าเฉลี่ยและค่า S.D. แยกตามหัวข้อได้ดังนี้คือ 1. ความพึงพอใจในผลงานประติมากรรมโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย 4.5 1.1 ผลงานมีความงามและมีความลงตัวของประกอบศิลป์ มีค่าเฉลี่ย 4.7 และค่า S.D. เท่ากับ 0.5 1.2 ผลงานสร้างผลกระทบทางอารมณ์ความรู้สึกและสร้างความตระหนักรู้ในศิลปกรรมท้องถิ่นต่อผู้ชมงาน มีค่าเฉลี่ย 4.4 และค่า S.D. เท่ากับ 0.5 1.3 สัญลักษณ์ในผลงานนำไปสู่ความเข้าใจในแนวคิดหรือเนื้อหาในการสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 4.4 และค่า S.D. เท่ากับ 0.6 1.4 เทคนิคที่ศิลปินใช้แปลกใหม่สร้างความประทับใจและสอดคล้องกับแนวคิด มีค่าเฉลี่ย 4.4 และค่า S.D. เท่ากับ 0.7 1.5 ผลงานสามารถแสดงให้เห็น ประสิทธิภาพ กรอบความคิดของศิลปิน และความสอดคล้องในการออกแบบประติมากรรมกับอัตลักษณ์ของท้องถิ่น มีค่าเฉลี่ย 4.5 และ ค่า S.D. เท่ากับ 0.6 1.6 ผลงานแสดงถึงความเชื่อความศรัทธาของศิลปินที่สอดคล้องกับชุมชนท้องถิ่นและสะท้อนความเป็นตะวันออก ความเป็นไทย และความเป็นล้านนา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.6 และค่า S.D. เท่ากับ 0.6 1.7 ผลงานสร้างคำถามและชี้้นำให้ผู้ชมงานใช้ความคิดแบบปัจเจกบุคคลเพื่อตีความความหมายของภาพ มีค่าเฉลี่ย 4.5 และค่า S.D. เท่ากับ 0.6

ตารางที่ 2 ข้อมูลแสดงจำนวนผู้ที่ตระหนักรู้ถึงผลกระทบของผลงานสร้างสรรค์จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่อง กระบวนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ กระบวนการเรียนรู้เชิงศิลปะ และการวิเคราะห์หรืออภิปรายองค์ความรู้ที่ได้ แยกตามหัวข้อที่ระบุไว้

| หัวข้อ   | จำนวน | ร้อยละ |
|--|-------|--------|
| 1. องค์กรความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะที่ใช้เทคนิคผสม ระหว่างประติมากรรม ดิจิทัลอาร์ต ศิลปะจัดวางและ เทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์            | 30    | 30     |
| 2. องค์กรความรู้เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้เชิงศิลปะ ความเข้าใจในการออกแบบและพัฒนาผลงานประติมากรรมร่วมสมัยให้เป็นจุดสังเกต หรือ อัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน (Landmark) | 50    | 50     |
| 3. ความตระหนักรู้ในศิลปกรรมท้องถิ่น ศิลปะล้านนา ศิลปะเชียงแสน ที่นำไปสู่การพัฒนาอัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของท้องถิ่นหรือชุมชน (Landmark)                                    | 20    | 20     |
| รวม  | 100   | 100    |

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มประชากรที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (Focus group) ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กระบวนการผลิตและผลงานสร้างสรรค์ และการวิเคราะห์หรืออภิปรายองค์ความรู้ที่ได้ มีความตระหนักรู้ถึงผลกระทบของผลงานสร้างสรรค์ แยกตามหัวข้อได้ดังนี้ ผู้ที่เห็นว่าผลงานประติมากรรมให้องค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะที่ใช้เทคนิคผสมระหว่างประติมากรรม ดิจิทัลอาร์ต ศิลปะจัดวางและเทคโนโลยีพลังงาน จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ให้องค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้เชิงศิลปะ ความเข้าใจในการออกแบบและพัฒนาผลงานประติมากรรมร่วมสมัยให้เป็นจุดสังเกต หรืออัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน (Landmark) จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และให้ความตระหนักรู้ในศิลปกรรมท้องถิ่น ศิลปะล้านนา ศิลปะเชียงแสน ที่นำไปสู่การพัฒนาอัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของท้องถิ่นหรือชุมชน (Landmark) จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20

## ผลและอภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่านอกเหนือจากผลผลิต (Output) ที่ได้ในเชิงประจักษ์ ทั้งประติมากรรมและ อัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของท้องถิ่น (Community's landmark) ยังได้ผลลัพธ์ (Outcome) ที่จะสนับสนุนและส่งเสริม การท่องเที่ยว ยกย่องคุณภาพชีวิตของท้องถิ่น และรวมถึงองค์ความรู้ผ่านกระบวนการวิจัยที่ประกอบไปด้วย หลักทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

### 1. รูปแบบการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทางศิลปะ

เป็นกระบวนการที่ประกอบไปด้วย กระบวนการที่ก่อให้เกิดความรู้ (Knowledge) และกระบวนการ ที่ก่อให้เกิดความซาบซึ้งหรือการเห็นคุณค่า (Value) หรือเป็นศาสตร์ที่เรียกว่าสุนทรียศาสตร์ โดยที่กระบวนการ การสร้างสรรค์ของศิลปินเกิดจากการใช้ทักษะและหลักทฤษฎีในการจัดการกับวัตถุศิลปะในงานศิลปะ หรือทัศน ชาติให้ได้อย่างลงตัวมีเอกภาพ เกิดเป็นผลงานที่มีคุณค่าทางศิลปะ (ชุตินา เวทการ, 2551: 19)

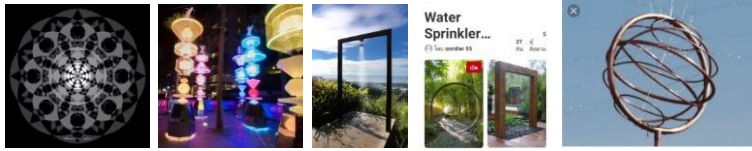
#### 1.1 กระบวนการที่ก่อให้เกิดความรู้ (Knowledge)

##### 1.1.1 อิทธิพลและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

วิรุณ ตั้งเจริญ (2552: 12 – 15) กล่าวว่า เมื่อศิลปะเชื่อมโยงกับบริบททางวัฒนธรรม ศิลปะอาจเป็นภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม (Cultural Reflection) เป็นสื่อในการแสดงออก (Expression) อารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา และอาจเป็นการตรวจสอบ การขุดค้น (Exploration) ที่ส่งผลกระทบในทางบวก ต่อบุคคล ชุมชนสภาพแวดล้อม หรืออาจเป็นปรากฏการณ์ที่แสดงมโนทัศน์ (Conceptualization) กระตุ้น ความคิดความอ่าน ด้วยความซับซ้อนหลากหลายในตัวตน ศิลปะจึงอยู่กับวัฒนธรรมอย่างผสมกลมกลืนและมีความหมาย

ขั้นตอนการออกแบบพัฒนาภาพร่างประติมากรรมและการพัฒนาพื้นที่อัตลักษณ์ภูมิทัศน์ เป็นการสร้างความเข้าใจในแนวคิดในการออกแบบ แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สร้าง ความตระหนักรู้ในวัฒนธรรมท้องถิ่น ศิลปกรรมท้องถิ่น ความเชื่อความศรัทธาในสิ่งที่เป็นศาสนา และสิ่งที่ไม่ใช่ ศาสนา ตลอดจนจารีตประเพณี วิถีชีวิต ฯลฯ อันนำไปสู่การมีหลักคิดส่วนบุคคลในการจะบอกได้ว่า สิ่งใดดี สิ่งใด งาม หรือที่เรียกว่า “รสนิยม” ในที่สุด ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) ขั้นตอนการหาแนวคิด โดยศึกษาจากแหล่งอ้างอิง (References' exploration) ประติมากรรมสื่อประสมเป็นผลงานสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ ที่ประกอบไปด้วยการบูรณาการศาสตร์การประยุกต์ใช้ องค์ความรู้ เทคนิควิธีทั้งในด้านศิลปกรรม ทัศนศิลป์ สุนทรียศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น ศิลปะจัดวาง (Installation) ศิลปะดิจิทัล (Digital art) เทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์ (Solar cell technology) สร้างรูปทรงเชิงศิลปะแบบ 3 มิติ หรือประติมากรรมที่มีการใช้เทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์มาเป็นแหล่งพลังงานไฟฟ้าที่ให้แสงสว่างและ สร้างการเคลื่อนไหวในตัวประติมากรรม นำเสนออัตลักษณ์ของท้องถิ่น ตามแนวคิดของกัจจกร สุนพงษ์ศรี (2555: 261–263) ที่อธิบายไว้ว่า ประติมากรรม เป็นงานศิลปะที่มีรูปทรงกินพื้นที่ในอากาศ แสดงออกด้วยการปั้น แกะสลัก การหล่อ การเชื่อมโลหะ โดยมีการจัดองค์ประกอบลงบนสื่อหรือวัสดุต่าง ๆ เพื่อก่อให้เกิดรูปทรงสามมิติ สามารถสื่อถึงสุนทรียะและแนวคิดที่เกี่ยวกับสภาพสังคม วัฒนธรรม รวมถึงจิตใจของมนุษย์ได้ ในขั้นตอนนี้เป็นการศึกษารูปแบบเบื้องต้นของประติมากรรม โดยพิจารณาจากสิ่งที่เกี่ยวข้องกับรูปทรงเชิงเรขาคณิต (Geometric form) รูปร่างรูปทรงธรรมชาติ (Organic form) และรูปร่างรูปทรงอิสระ (Free form) หรือรูปทรง ที่เกี่ยวข้องทั้งที่เป็นประติมากรรมแบบลอยตัวแบบธรรมดา และประติมากรรมสื่อผสม ที่มีเรื่องแสงสีและการเคลื่อนไหวเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

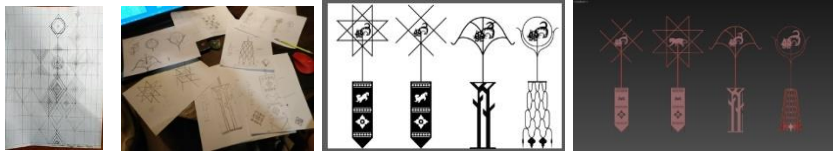


ภาพที่ 1 อ้างอิงรูปแบบประติมากรรม (Sculpture design references)  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)

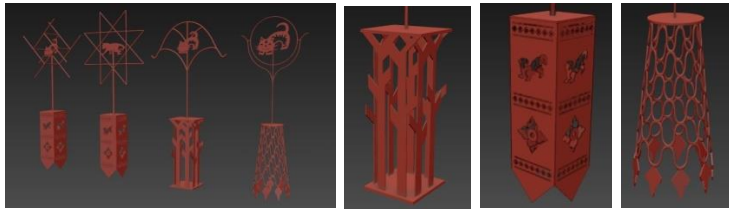
2) ขั้นตอนการพัฒนาภาพร่างประติมากรรม (Sketches development) ในขั้นตอนนี้มีแนวคิดบนพื้นฐานแห่งศิลปวัฒนธรรมล้านนา อันเป็นวิถีชีวิตที่แสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของท้องถิ่นแบบพุทธสังคมที่มีความเชื่อที่ได้รับอิทธิพลจากพุทธศาสนา การบูชาบรรพบุรุษและการนับถือผีของชาติพันธุ์ต่างๆ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2548: 107-113) สอดคล้องกับแนวคิดของอานันท์ กาญจนพันธ์ (2555: 22-30) ที่อธิบายเพิ่มเติมเรื่องโครงสร้างทางความเชื่อล้านนาไว้ว่า ความเชื่อแบบล้านนามีลักษณะไม่ตายตัว เปลี่ยนแปลงได้ตลอด เป็นลักษณะผสมที่มีการผูกมัดเชื่อมโยงความเชื่อในศาสนาพุทธและความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น พลังบุญของศาสนาพุทธ ความศักดิ์สิทธิ์ของ ผี ไสยศาสตร์ และโหราศาสตร์ เป็นวิถีชีวิตที่ผูกติดกับความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิตที่ผูกติดกับสายน้ำ วิถีชีวิตบนพื้นฐานความเชื่อในพุทธศาสนาที่มีการสร้างวัดเพื่อเป็นศูนย์กลางแหล่งความรู้ทางธรรม แนะนำการดำรงชีพร่วมกับธรรมชาติโดยอาศัยหลักธรรมเป็นแนวทางปฏิบัติ ให้เกิดความร่มเย็นเป็นสุข ดังนั้นการสร้างวัดเป็นหลักของหมู่บ้านทุกแห่ง ด้วยความเชื่อขนบธรรมเนียมประเพณี ศาสนา วัฒนธรรมที่เป็นเสมือนเข้าหลอมที่ก่อให้เกิดอัตลักษณ์แห่งศิลปหัตถกรรมสถาปัตยกรรม เครื่องมือเครื่องใช้ที่สนองต่อความเชื่อ ความศรัทธาดังกล่าว เช่น “ตุ่ง” หรือ “ธง” ซึ่งนำไปสู่แนวคิดในการพัฒนาประติมากรรมร่วมสมัยที่ผสมผสานประยุกต์ใช้ องค์ความรู้และเทคนิควิธี จากศาสตร์ต่างๆ เช่น ศิลปะจัดวาง ดิจิทัลอาร์ต และเทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์ ภายใต้แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ ตุ่ง 12 ราศี 12 นักษัตร และ รูปทรงเชิงศิลปะเรขาคณิตที่มีความหมายเชิงจิตวิทยา



ภาพที่ 2 อ้างอิงรูปแบบประติมากรรม รูปทรงของตุ่งล้านนาและรูปทรงศิลปะเชิงเรขาคณิตที่มีความหมายเชิงจิตวิทยา  
ที่มา: (Julio, 2019)



ภาพที่ 3 การออกแบบภาพร่างประติมากรรม แบบ 2 มิติ (2 Dimensions Sculpture Design Sketches)  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)



ภาพที่ 4 การออกแบบสร้างภาพร่างประติมากรรมแบบ 3 มิติ (3 Dimension Sculpture Design Sketches)  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)

3) การสร้างภาพร่าง พื้นที่จุดสังเกต หรืออัตลักษณ์ภูมิทัศน์ (Landmark) ในที่นี้หมายถึง จุดสังเกต หรือพื้นที่ที่ได้รับการพัฒนาปรับปรุงและออกแบบให้มีลักษณะเฉพาะก่อให้เกิดภูมิทัศน์วัฒนธรรม เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงความเป็นท้องถิ่น เกี่ยวข้องเชื่อมโยงและบ่งบอกรากทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ มีสุนทรียะและสร้างความประทับใจเป็นที่น่าจดจำเป็นที่ภาคภูมิใจของคนในชุมชน หรืออาจแปลตามความหมายจากพจนานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ของสำนักพิมพ์เคมบริดจ์ ดิกเซนนารี (Cambridge University, 2020) ที่อธิบายว่า แลนด์มาร์ก คือ “a building or place that is easily recognized, especially one that you can use to judge where you are” สถานที่หรืออาคารที่เป็นที่สามารถจดจำได้ง่าย หรือสถานที่หรืออาคารที่ทำให้คุณบอกได้ว่าคุณกำลังอยู่ที่ไหน ซึ่งในขั้นตอนนี้เป็นการอธิบายการจัดการทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น ด้วยการใช้เทคนิควิธี ดิจิทัลอาร์ตช่วยในการออกแบบเชิงสามมิติ เพื่อช่วยท้องถิ่นให้มองเห็นภาพชัดเจนในการคัดเลือกแบบที่จะใช้สร้างสถานที่ที่บ่งบอกถึงตัวตนเชิงสัญลักษณ์ เป็นอัตลักษณ์ภูมิทัศน์บนพื้นฐานของแนวคิดที่มาจาก การศึกษารูปแบบลักษณะทางกายภาพและภูมิทัศน์ในชุมชน ซึ่งประกอบไปด้วยแหล่งน้ำจำนวนมาก แสดงออกถึงความอุดมสมบูรณ์ทางทรัพยากรธรรมชาติ สอดคล้องกับจารีตวัฒนธรรมแบบล้านนาและวิถีชีวิตแห่งสายน้ำ กับความเชื่อความศรัทธาในพุทธศาสนา ซึ่งในขั้นตอนนี้เน้นการมีส่วนร่วมของท้องถิ่น โดยมีการคัดเลือกแบบให้ สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น และมีการออกแบบพื้นที่ติดตั้งประติมากรรมให้มีลักษณะคล้ายบ่อน้ำ เขาวงกต (Maze and labyrinths) เป็นพื้นที่ติดตั้งประติมากรรมตามแนวคิดสายน้ำแห่งวัฒนธรรมล้านนาตาม ความต้องการของท้องถิ่นดังปรากฏในรายละเอียดที่จะกล่าวถึงต่อไป



ภาพที่ 5 การออกแบบสร้างภาพร่างพื้นที่จุดสังเกต หรือ อัตลักษณ์ภูมิทัศน์ (Landmark)  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)



## 1.2 กระบวนการที่ก่อให้เกิดความซาบซึ้ง หรือ สุนทรียภาพ

### 1.2.1 กระบวนการสร้างสุนทรียภาพและยกระดับจิตใจมนุษย์

ศิลปะเป็นการนำเสนอรูปแบบการสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จทางด้านสุนทรียศาสตร์ โดยมีการเปลี่ยนรูปหรือเปรียบเทียบให้เห็นถึงสาระข้อมูลหรือการนำไปสู่การเข้าถึงความหมายบางอย่างที่ซ่อนอยู่ผ่านสัญลักษณ์ มีหลักสำคัญในการสร้างสรรค์ 4 ประการคือ 1) การสร้างสรรค์อย่างมีความสุข (Play) 2) รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (Form) หลักในการทำงานการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งเกี่ยวข้องกับเวลาและสถานที่ 3) สุนทรียะ (Aesthetic) การรับรู้สัมผัสได้ถึงความงามแห่งศิลปะ เป็นความซาบซึ้งและความอึ้งอัมใน การเข้าถึงงานศิลปะที่มีคุณค่า 4) การสื่อสารความหมายที่ซ่อนอยู่ผ่านสัญลักษณ์ในงานศิลปะ (Transformation – representation) เป็นการเปลี่ยนรูปจากสิ่งที่เป็นนามธรรมมาเป็นรูปธรรมหรือสัญลักษณ์ (Alland, 1977: 39 อ้างถึงใน Harris, 1993: 412)

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าในการวิเคราะห์ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ชุดนี้ สร้างความตระหนักรู้ในกระบวนการสร้างสุนทรียภาพและการยกระดับจิตใจมนุษย์ของศิลปะ ซึ่งในที่นี้อาจหมายถึง “การสร้างผลงานศิลปะที่มีรูปแบบเฉพาะตัวอธิบายหรือสะท้อนตัวตนที่มีอัตลักษณ์ของศิลปินและท้องถิ่น ผ่านสัญลักษณ์เชิงศิลปะ เป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดความสุขขณะปฏิบัติงานนอกจากนั้นยังแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นหรือคุณค่าของศิลปะที่สามารถยกระดับจิตใจ (สร้างความตระหนักรู้ในตัวเองเป้าหมายในชีวิตและการพัฒนาจิตใจ) สร้างปฏิริยาตอบสนองด้านอารมณ์ความรู้สึกของศิลปินและผู้ชมงาน และเป็นองค์ความรู้ที่เผยแพร่และสืบทอดส่งต่อไป”

### 1.2.2 กระบวนการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ

คุณค่าของผลงานศิลปะก็คือความงาม การเข้าใจในเรื่องของความงามหรือสุนทรียะจึงเป็นประเด็นที่สำคัญในการหาความรู้อย่างเป็นระบบ นักปราชญ์ชาวกรีกที่ชื่อว่า Homer (400-300 BC) ได้ให้คำนิยามของความงามที่เป็นนามธรรมไว้ว่า “ความงามคือความมหัศจรรย์ เป็นความรู้สึกเฉพาะตัวที่ลึกซึ้งในจิตใจ ซึ่งอธิบายให้คนอื่นเข้าใจได้ยาก” สอดคล้องกับ ศาสตราจารย์ชูลูด นิมเสมอ ที่กล่าวว่า การจะเข้าถึงความงามได้ คนเราต้องเปิดใจเพื่อสัมผัสซาบซึ้งกับความงามของธรรมชาติ เป็นประสบการณ์ การฝึกฝนในการเข้าถึง ซึมซับและการรับรู้ความงามดังกล่าว ซึ่งในเชิงพัฒนาการแห่งศิลปกรรมนั้น มาตรฐานแห่งความงามได้เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย สามารถเข้าใจได้ว่าปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในเรื่องมาตรฐานความงามหรือสุนทรียะนั้นก็คือ กาลเทศะ หรือเวลา และสถานที่นั่นเอง นอกจากนี้ ศิลป พีระศรี ได้ให้ความหมายของสุนทรียะไว้ชัดเจนว่า ความงามในศิลปกรรมไม่เพียงแต่คำนึงถึงรูปทรงที่สวยงาม องค์ประกอบที่ลงตัว และเทคนิคฝีมือที่สมบูรณ์แบบเท่านั้น แต่ต้องมองถึงเนื้อหาด้วย เนื้อหาที่เกิดจากเจตจำนงและทัศนคติของศิลปินที่มีความตั้งใจในงานศิลปะของเขากระตุ้นจิตสำนึกก่อให้เกิดปัญญาและยกระดับจิตใจแก่ผู้ชมได้ด้วย โดยสรุป สุนทรียภาพในงานศิลปะนั้น ก็คือ ภาพรวมแห่งความงาม ความจริง และความดี เป็นคุณสมบัติที่แสดงถึงความงามที่เป็นสากล ก้าวพ้นกับดักมาตรฐานความงามของแต่ละยุคสมัยหรือกาลเทศะได้ (อิทธิพล ตั้งโฉลก, 2550: 36–112)

2. รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ ที่มีการใช้กระบวนการคิด และกระบวนการทางสังคม หรือกระบวนการกลุ่ม ค้นหาความรู้ หาผลผลิต

โครงการวิจัยนี้เป็นการสร้างอัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของท้องถิ่น เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในมิติของศิลปวัฒนธรรม การท่องเที่ยว เศรษฐกิจ ตามพระราชโองบายของ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 10 ที่ต้องการให้มหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศเป็นหลัก เป็นผู้นำการพัฒนาให้เกิดประโยชน์แก่ท้องถิ่น ดังนั้นในการดำเนินการวิจัย ชุมชนจึงเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างทีมงานวิจัย และ

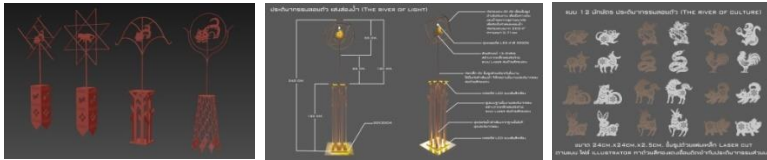
ท้องถิ่น มีกระบวนการทำความเข้าใจในผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากงานวิจัยโครงการนี้ มีการวางแผนการจัดการที่ชัดเจนตามความต้องการของชุมชน มีการจัดทำบันทึกข้อตกลงร่วมกัน MOU ระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย และเทศบาลตำบลท่าสาย มีการขออนุญาตใช้พื้นที่สาธารณะ มีการนำผลงานวิจัยไปต่อยอดใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้อย่างสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของชาวบ้านในท้องถิ่น ด้วยยุทธศาสตร์ที่ชัดเจน เป็นไปตามแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ของพิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (อ้างถึงใน ชูติมา เวทการ, 2551: 18) ที่เกี่ยวกับการใช้กระบวนการคิด และกระบวนการทางสังคม หรือกระบวนการกลุ่ม ค้นหาคำความรู้ หาผลผลิต เชื่อมโยงกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม (Cultural landscape) รูปแบบภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมที่สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทดังนี้ 1) ภูมิทัศน์วัฒนธรรมแบบภูมิทัศน์นำวัฒนธรรม เป็นรูปแบบที่ชุมชนมีภูมิทัศน์หรือพื้นที่เป็นจุดเด่น เป็นบริเวณที่ระบบนิเวศทางธรรมชาติมีความอุดมสมบูรณ์ มีธรรมชาติรายล้อม มีการกระจายตัวของการตั้งที่อยู่อาศัยอย่างสมดุล 2) ภูมิทัศน์วัฒนธรรมแบบมีลักษณะเด่นร่วมทั้งภูมิทัศน์และวัฒนธรรม เป็นพื้นที่ที่ชุมชนมีลักษณะโดดเด่นทั้งวัฒนธรรมและภูมิทัศน์ มีการบริหารจัดการทรัพยากรภายในอย่างลงตัวไม่พึ่งพาปัจจัยภายนอก 3) ภูมิทัศน์วัฒนธรรมแบบวัฒนธรรมนำภูมิทัศน์ แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ 3.1) ชุมชนที่มีวัฒนธรรมเข้มแข็ง เป็นรูปธรรม จับต้องได้ การออกแบบสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรมจึงต้องคำนึงถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของชุมชนเป็นสำคัญ 3.2) ชุมชนที่มีวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้เป็นนามธรรม ต้องมีการออกแบบที่คำนึงถึงการวิเคราะห์เชิงลึก ที่คำนึงถึงความซับซ้อนของมิติแห่งวัฒนธรรม และสนับสนุนวัฒนธรรมประเพณีของชุมชนบนพื้นฐานความต้องการของชุมชน (ภาสกร คำภูแสน, 2552: 24-25) ซึ่งในการออกแบบประติมากรรมนี้ นอกเหนือจากการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการใช้กระบวนการคิด และกระบวนการทางสังคม หรือกระบวนการกลุ่ม ค้นหาคำความรู้ หาผลผลิตแล้ว การคำนึงถึงกระบวนการการพิจารณาถึงคุณค่าจึงมีความสำคัญ โดยคำนึงถึงหลักการพิจารณาคุณค่า 2 ประเภท คือ

1. คุณค่าทางวัฒนธรรม (Cultural value) ซึ่งจำแนกเป็นประเด็นย่อยได้ดังนี้ 1.1) คุณค่าด้านความเป็นเอกลักษณ์ (Identity value) ซึ่งสามารถพิจารณาบนพื้นฐานของประเพณี ความทรงจำ เรื่องราวของสังคมหรือชุมชนนั้นๆ โดยประกอบไปด้วย วิถีชีวิต จารีตประเพณี ศาสนา การเมืองการปกครอง ฯลฯ 1.2) คุณค่าด้านเทคนิคและศิลปะ (Relative artistic and technical value) เป็นกระบวนการพิจารณาถึงคุณค่าบนพื้นฐานของกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นการศึกษาประวัติศาสตร์เพื่อวิเคราะห์ถึงเทคนิควิธีและคุณค่าทางศิลปะของมรดกทางวัฒนธรรมนั้นๆ 1.3) คุณค่าของความหายาก (Rarity value) เป็นขั้นตอนในการพิจารณาถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ ช่วงเวลา ผู้สร้าง เทคนิควิธี และศิลปะ รวมไปถึงคุณค่าความเป็นเอกลักษณ์

2. คุณค่าทางสังคมเศรษฐกิจ (Social and economic value) ซึ่งจำแนกเป็นประเด็นย่อยได้ดังนี้ 2.1) คุณค่าทางเศรษฐกิจ (Economic value) เป็นความเชื่อมโยงระหว่างการสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรมหรือ อัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน กับ คุณค่าของมรดกวัฒนธรรมที่สนับสนุนการท่องเที่ยว การค้า การประกอบอาชีพ การสร้างผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องและ การบริหารจัดการภายในชุมชน 2.2) คุณค่าของประโยชน์ใช้สอย (Functional value) เป็นคุณค่าที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าทางเศรษฐกิจ เป็นรูปแบบของการใช้สอยที่เกี่ยวข้องกับความหมายของพื้นที่ รวมไปถึงเอกลักษณ์ของสังคมหรือท้องถิ่น 2.3) คุณค่าของการศึกษาวิจัย และการจัดการความรู้ (Educational and knowledge management value) เป็นการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม และการให้ความรู้แก่ท้องถิ่น และสาธารณะเพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ในคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน 2.4) คุณค่าทางสังคม (Social value) เป็นการคำนึงถึงรูปแบบ แบบแผนการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับประเพณี สังคมวัฒนธรรม ที่นำไปสู่การพิจารณาถึงสภาพแวดล้อมของพื้นที่และการดำรงอยู่ของสิ่ง

ปลูกสร้าง การดูแลรักษา 2.5) คุณค่าทางการเมืองการปกครอง (Political value) เป็นคุณค่าที่เกี่ยวข้องกับองค์การบริหารจัดการท้องถิ่น หรือผู้บริหารท้องถิ่น ที่สนับสนุนในเรื่องของการจัดหาทุน การดูแลรักษา การก่อสร้าง และการอำนวยความสะดวกต่างๆ (ภาสกร คำภูแสน, 2552: 15-16)

2.1 ขั้นตอนการมีส่วนร่วมของท้องถิ่น การระดมความคิดเพื่อหาผลผลิต ในการออกแบบประติมากรรมต้นแบบ (วัฒนธรรมสายน้ำ 12 ราศี/12 นักษัตร)



ภาพที่ 6 รูปภาพร่างประติมากรรมต้นแบบ ทั้ง 4 แบบที่ได้รับการคัดเลือกจากท้องถิ่น/  
รายละเอียดแบบประติมากรรม  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)

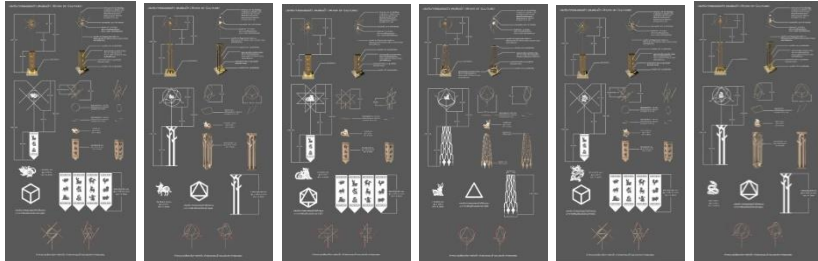
จากการประชุมร่วมระหว่างทีมวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ผู้บริหารเทศบาลตำบลท่าสาย ตัวแทนชุมชน ประชาชนชาวบ้าน และผู้ที่เกี่ยวข้องในภาคเอกชน ภายใต้การสัมมนาเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 2 ตามแผนชุดโครงการวิจัย “การบูรณาการจัดการพลังงานและสิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชนต้นแบบในจังหวัดเชียงราย” และโครงการย่อย “การพัฒนาประติมากรรมร่วมสมัย โดยบูรณาการร่วมระหว่างศิลปะจัดวาง ดิจิทัลอาร์ต และเทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์ วันที่ 19 มิถุนายน พ.ศ.2562 เวลา 8.30-16.00 น. ณ หอประชุมเทศบาลตำบลท่าสาย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย โดยได้ข้อสรุปเป็นมติที่ประชุม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. สถานที่ติดตั้งประติมากรรมและพัฒนาเป็นสวนประติมากรรม นำเสนออัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน และเป็นจุดสังเกต หรือ Landmark แห่งใหม่ของชุมชน ที่ประชุมมีมติเลือก หนองบัวหลวง เป็นสถานที่การพัฒนาโครงการ ซึ่งเสนอโดยประธานสภาเทศบาลตำบลท่าสาย ฝ่ายบริหารเทศบาลตำบลท่าสาย
2. ฝ่ายปกครองตำบลท่าสาย โดย ท่านกำนันตำบลท่าสายได้เสนอให้พิจารณาเลือกแบบประติมากรรมทั้ง 4 แบบที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมา โดยให้ผสมคละกันทั้ง 4 แบบ ในจำนวนประติมากรรมทั้ง 12 ชิ้น (ประติมากรรม 12 นักษัตร) ซึ่งที่ประชุมก็มีมติเห็นชอบตามนั้น
3. มีผู้นำชุมชน โดยผู้ใหญ่บ้านและสมาชิกชุมชนเสนอให้เพิ่มการออกแบบลวดลาย ดอกบัว เป็นสัญลักษณ์บนเสาประตู ฐานโซลาร์เซลล์พลังงานแสงอาทิตย์ เพื่อแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางกายภาพ ภูมิทัศน์ของชุมชน และสถานที่ที่เป็นจุดสังเกต หรือ Landmark ของชุมชน “หนองบัวหลวง” ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งที่ประชุมก็มีมติเห็นชอบ

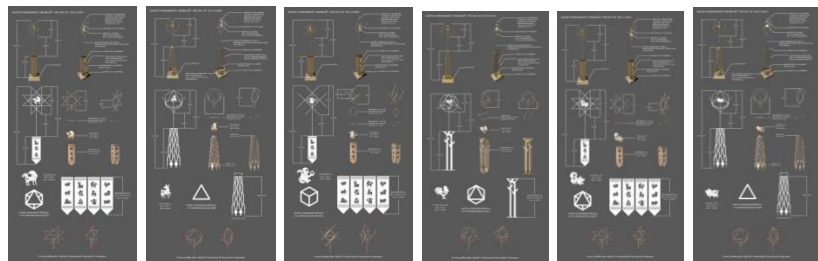


ภาพที่ 7 การประชุมระหว่างทีมวิจัยและองค์กรส่วนบริหารท้องถิ่น เทศบาลตำบลท่าสาย  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)

2.2 ขั้นตอนการออกแบบประติมากรรม และพื้นที่ติดตั้งประติมากรรม (ผลผลิตที่ได้จากกระบวนการ ข้อ 2.1)



ภาพที่ 8 แบบที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แบบที่ 1-6 ปีนักษัตร ชวด ฉลู ขาล เกาะ มะโรง มะเส็ง  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)



ภาพที่ 9 แบบที่ได้พัฒนาเสร็จสมบูรณ์ แบบที่ 7-12 ปีนักษัตร มะเมีย มะแม วอก ระกา จอ กุน  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)



ภาพที่ 10 แบบพื้นที่ติดตั้งประติมากรรม และแบบประตูทางเข้าสวนประติมากรรม  
และระบบไฟฟ้าพลังงานแสงอาทิตย์  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)



ภาพที่ 11 หนองบัวหลวง สถานที่ติดตั้งประติมากรรม/ภาพจำลองภูมิทัศน์/  
หนังสืออนุญาตการใช้ประโยชน์พื้นที่สาธารณะ  
ที่มา: (เทศบาลตำบลท่าสาย, 2559)

### 3. รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการอ้างอิงชุมชน (Community-based action research)

เป็นทฤษฎีหรือรูปแบบการวิจัยที่สังเคราะห์มาจากแนวคิด ของ Miller (2000a), Freeman (1998), Bennett, Foreman-Pack & Higgins (1996), Stringer (1996) และ Robinson (1994) (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2543 อ้างถึงใน สุวิมล ว่องวานิช, 2552) เป็นการวิจัยที่เกิดจากพลังแห่งการร่วมมือของชุมชนและสถาบันการศึกษาที่ก่อให้เกิดการระดมทรัพยากรในท้องถิ่นจากทุกแหล่งมาสร้างสรรค์ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งในโครงการวิจัยนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความร่วมมือระหว่าง นักวิจัยและชุมชนที่ได้ร่วมกันค้นหาแนวคิด ค้นหาผลผลิตและดำเนินโครงการวิจัยร่วมกันจนประสบความสำเร็จ โดยที่มีขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

3.1 ขั้นตอนการพัฒนาสร้างและติดตั้งผลงานประติมากรรมต้นแบบและการแสดงนิทรรศการเผยแพร่องค์ความรู้ เป็นขั้นตอนการติดตั้งประติมากรรมบนพื้นที่ที่ได้รับการอนุมัติคัดเลือกจากชุมชนและเปิดใช้งานจัดแสดงผลงานประติมากรรมร่วมสมัยให้เป็นจุดสังเกต หรืออัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของชุมชน (Landmark) รวมถึงขั้นตอนการสนทนากลุ่ม (Focus group) พร้อมทั้งจัดอบรมถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชนเพื่อสร้างความตระหนักรู้ในต้นทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นและการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจในรูปแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเป็นขั้นตอนการนำผลผลิตจากการวิจัย (Output) ไปสร้างผลลัพธ์ก่อให้เกิดผลกระทบที่เกิดประโยชน์กับท้องถิ่น (Outcome and Impact) ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและนิเวศน์ ยกกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างความยั่งยืนให้ท้องถิ่น ซึ่งประกอบไปด้วย

3.1.1 การสร้างพัฒนาประติมากรรม 12 ราศี (12 นักชัศตร) และติดตั้งประติมากรรม โดยการดำเนินการแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

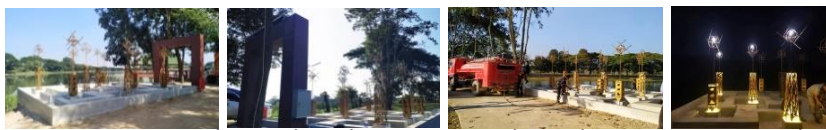
1) การพัฒนาสร้างประติมากรรม 12 ราศี (12 นักชัศตร) 1 ชุด 12 ชิ้นงาน ใช้เวลาประมาณ 30 วัน ประกอบไปด้วยขั้นตอนการตัดเจาะเหล็กตามแบบเพื่อสร้างฐานส่วนล่างประติมากรรมรูปตุ้ม การตัดเชื่อมท่อทองแดงเพื่อประกอบเป็นส่วนด้านบนของตัวประติมากรรมรูป 12 ราศี และการติดตั้งเชื่อมต่อระบบน้ำและไฟฟ้าของตัวประติมากรรมทั้ง 12 ชิ้น ซึ่งมีรายละเอียดอธิบายได้ตามรูปประกอบด้านล่างดังนี้



ภาพที่ 12 ขั้นตอนการพัฒนาประติมากรรม

ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)

2) ขั้นตอนการพัฒนาก่อสร้างพื้นที่ติดตั้งประติมากรรม/ สวนประติมากรรม (Sculpture park) วัฒนธรรมแห่งสายน้ำ/ แสงส่องน้ำ มีลักษณะเป็นบ่อน้ำ ประกอบด้วยแท่งปูนด้านในลักษณะคล้ายเขาวงกตเพื่อเป็นฐานติดตั้งประติมากรรมลอยตัวทั้ง 12 ชิ้น และต้องมีการเชื่อมต่อระบบน้ำ ระบบไฟฟ้า พลังงานแสงอาทิตย์ ดังมีรายละเอียดขั้นตอนการทำงานตามรูป



ภาพที่ 13 การก่อสร้างพื้นที่บ่อน้ำติดตั้งประติมากรรมทั้ง 12 ชิ้น/การเชื่อมต่อระบบน้ำระบบไฟฟ้าพลังงานแสงอาทิตย์  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)

3.1.2 การจัดแสดงผลงานนิทรรศการผลงานประติมากรรมและจัดเวทีเสวนากลุ่ม ในขั้นตอนนี้เป็นการจัดแสดงผลงานประติมากรรม และนำเสนอแนวคิด องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ประติมากรรมแก่ ประชาชนทั่วไป ผู้บริหารองค์การปกครองท้องถิ่น ฝ่ายปกครองอำเภอเมืองเชียงราย ข้าราชการ และหน่วยงานเอกชนในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้อง (รวมถึงการเก็บรวบรวมข้อมูลผลความพึงพอใจความเข้าใจและผลกระทบจากการชมผลงานประติมากรรม ดูตาราง 2) โดยมีพิธีเปิดและการมอบและรับมอบประติมากรรม ให้เป็นสาธารณสมบัติแก่เทศบาลตำบลท่าสาย ซึ่งได้รับเกียรติจาก นายสมกิจ เกศนาคินทร์ นายอำเภอเมืองเชียงรายเป็นประธานในพิธี และมีการลงนามในเอกสารบันทึกข้อตกลงความเข้าใจร่วมกันระหว่าง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย และเทศบาลตำบลท่าสาย เพื่อดูแลประติมากรรมต่อไป



ภาพที่ 14 พิธีเปิดประติมากรรมและการมอบและรับมอบประติมากรรมให้เป็นสาธารณสมบัติแก่เทศบาลตำบลท่าสาย/ การลงนามข้อตกลงร่วมระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย และ เทศบาลตำบลท่าสาย  
ที่มา: (โอม พัฒนโชติ, 2562)

## สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ท้องถิ่นมีส่วนร่วมตั้งแต่แรกในการทำวิจัย จากการที่ทีมวิจัยแนะนำตัว นำเสนอโครงการสู่ ผู้บริหารชุมชน ข้าราชการ ชาวบ้านและผู้ที่เกี่ยวข้องในชุมชน ทำให้เกิดการรับรู้ถึงข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการขั้นตอนต่างๆในการวิจัย ทั้งในส่วนที่เป็นศาสตร์ต่างๆ เช่น การบริหารจัดการ ทฤษฎีการวิจัยที่มีส่วนร่วมของชุมชน องค์ความรู้เชิงศิลปะ การออกแบบดิจิทัลอาร์ต และเทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์ ทำให้เกิดองค์ความรู้ในหลากหลายมิติ ที่ถูกแบ่งปัน เผยแพร่สู่ชุมชน โดยสรุปผู้วิจัยพบว่านอกเหนือจากผลผลิต (Output) ที่ได้ในเชิงประจักษ์ ทั้งประติมากรรมและอัตลักษณ์ภูมิทัศน์ของท้องถิ่น (Community's landmark) ผลลัพธ์ (Outcome) ที่จะสนับสนุนและส่งเสริมการท่องเที่ยว ยกย่องคุณภาพชีวิตของท้องถิ่นคือ ชุมชนยังอาจได้รับองค์ความรู้ผ่านกระบวนการวิจัยที่ประกอบไปด้วยหลักทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เช่น 1) รูปแบบการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทางศิลปะ ที่ประกอบด้วย กระบวนการที่ก่อให้เกิดความรู้ กระบวนการที่ก่อให้เกิดความซาบซึ้งหรือการเห็นคุณค่า (Value) 2) รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ ตามทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้ของ พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ ที่เน้น การใช้กระบวนการคิด และกระบวนการทางสังคม หรือกระบวนการกลุ่ม ค้นหาความรู้ หาผลผลิต และ 3) รูปแบบของการวิจัยเชิงปฏิบัติการอ้างอิงชุมชน (Community-based action research) ที่เกิดจากพลังแห่ง

การร่วมมือของชุมชนและสถาบันการศึกษาที่ก่อให้เกิดการระดมทรัพยากรในท้องถิ่นจากทุกแหล่งมาสร้างสรรค์ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. กระบวนการจัดการด้านการเงินในโครงการวิจัย ควรมีการพิจารณาจากต้นสังกัด ปรับปรุงเพื่อให้เกิดความสะดวกและสนับสนุนผู้วิจัยให้ทำงานได้คล่องตัวมากกว่านี้
2. ท้องถิ่นควรมีส่วนร่วมในเรื่องการจัดสรรงบประมาณรองรับ ในการดูแลผลผลิตจากการวิจัย และนำไปต่อยอดสร้างผลลัพธ์ ที่สร้างผลกระทบ ยกย่องคุณภาพชีวิตของชุมชนให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
3. ขนาดของงานวิจัยควรใหญ่ขึ้น มีงบประมาณมากขึ้น เพื่อสร้างผลกระทบต่อท้องถิ่นในทุกมิติให้มากขึ้น โดยเฉพาะ การสร้างอัตลักษณ์ภูมิทัศน์ ซึ่งขนาดมีผลมากอย่างยิ่งต่อการรับรู้และการนำไปใช้ประโยชน์

### เอกสารอ้างอิง

- สกนธ์ ภูงามดี. (2559). **ดิจิทัลอาร์ตเพื่อสังคม (Digital Arts for Society)**. สืบค้นเมื่อ 8 พฤษภาคม 2562, จาก <http://digitalartssdm.blogspot.com/2016/03/digital-arts-for-society.html>
- การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย. (2554). **เทคโนโลยีเซลล์แสงอาทิตย์**. สืบค้นเมื่อ 8 พฤษภาคม 2562, จาก <http://www4.egat.co.th/re/solarcell/solarcell.htm>
- เกษม ก้อนทอง. (2549). **ศิลปะสื่อประสม**. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2555). **สุนทรียศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 2)**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฑาพรรธ (จามจุรี) ผดุงชีวิต. (2551). **วัฒนธรรม การสื่อสารและอัตลักษณ์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุติมา เวทการ. (2551). **การจัดการการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์บนพื้นฐานวัฒนธรรมชุมชน**. กรุงเทพฯ: วี.พริ้นท์ (1991).
- เทศบาลตำบลท่าสาย. (2559). **สภาพทั่วไปและข้อมูลพื้นฐานของเทศบาลตำบลท่าสาย**. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2562, จาก <http://tumboltasai.go.th/aboutus.php>.
- บันเทิง พาพิจิตร. (2549). **ประเพณี วัฒนธรรมไทยและคติความเชื่อ**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ภาสกร คำภูแสน. (2552). **แนวทางการจัดการภูมิทัศน์วัฒนธรรม: กรณีศึกษาชุมชนริมน้ำจันทบูร จังหวัดจันทบุรี**. การศึกษาอิสระ ภูมิสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2524). **พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา (อังกฤษ-ไทย) ฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์ (๑๙๗๗).
- รังสรรค์ โฉมยา. (2548). **เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยา**. ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิบูลย์ ธีสุวรรณ. (2548). **ศิลปะในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือลาดพร้าว.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2552). **มศว 60 ปี ศรีสง่ามหานคร : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 28 เมษายน 2552**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สิริอร วิชชาวุธ และคณะ (2550). **จิตวิทยาทั่วไป (พิมพ์ครั้งที่ 5)**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- สุรพล ดำริห์กุล. (2561). *ประวัติศาสตร์และศิลปะล้านนา*. นนทบุรี: เมืองโบราณ.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2552). *การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน* (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อานันท์ กาญจนพันธ์. (2555). *เจ้าที่และผีปู่ย่า พลวัตของความรู้ชาวบ้าน อำนาจและตัวตนของคนท้องถิ่น*. เชียงใหม่: ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). *แนวทางการสอนและสร้างสรรค้จิตรกรรมชั้นสูง*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พรินต์ติ้ง.
- Cambridge University. (2020). *Landmark*. Retrieved May 7, 2018, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/landmark>.
- Harris, M. (1993). *Culture, people, nature: An introduction to general anthropology* (6<sup>th</sup>ed.). New York: Harper Collins College Publishers.
- Julio. (2019). *Geometrías de la Luz: la exhibición que tomará Jardines de México*. Retrieved April 28, 2019, from <https://travelandleisure.mx/america/2019/07/26/geometrias-de-la-luz-la-exhibicion-que-tomara-jardines-de-mexico/>.