

วารสารวิชาการ DEC Journal (Online)
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ISSN: 2821-9082 (print) E-ISSN: 2821-9155 (online)

DEC
JOURNAL

มกราคม
-
เมษายน
2567



DEC
JOURNAL

มกราคม
-
เมษายน
2567

ที่ปรึกษา

- อาจารย์ ดร.ธนาพร เจียรกุล
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์
- รองศาสตราจารย์สน สี่มาตรัง
คณาจารย์ประจำคณะมัณฑนศิลป์
- ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

บรรณาธิการ

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ

- ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิสวรรณกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตศานต์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- รองศาสตราจารย์พิศประไพ สารศาลิน
วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

- รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพ่ายพ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- Dr.Bridget Tracy Tan
Nanyang Academy of Fine Arts, University of the Arts
Singapore

เลขานุการคณะกรรมการ

- นางสาวรัตนภรณ์ แก้วไขควั่น

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

- นายวุฒิ คงรักษา
- นายก้องภพ หน่อใหม่

ออกแบบปกและจัดรูปเล่ม

- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์

จัดพิมพ์รูปเล่ม

- บริษัท โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์ จำกัด
113/13 ซอยวัดสุวรรณคีรี ถนนบรมราชชนนี
แขวงอรุณอมรินทร์ เขตบางกอกน้อย
กรุงเทพมหานคร 10700

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

- ผศ.ดร.อดิเทพ แจ้คนาลาว
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผศ.ดร.สະມາຣຸນ ຄຳລຳວີເຊີຍ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์รณภพ เตชะวงศ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.เดือนฤดี รักใหม่
สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.สุชาติ ทองลิมา
สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
- อาจารย์ ดร.พชรภัก เขาวนโยธิน
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิชัย ไชยพจน์พานิช
คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภู่มาลี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- อาจารย์ ดร.วันชัย แก้วไทรสุ่น
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
- รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล
คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กันยารัตน์ เมืองแก้ว
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อชิษฐ์ วิจิตรสถิตรัตน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- รองศาสตราจารย์โนจน์ จรุงจิตวิวัฒน์
สาขาวิชาจิตรกรรมไทย วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปองพล ยาศรี
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เข้าสู่ปีที่ 3 ซึ่งเป็นปีที่กองบรรณาธิการจะส่งข้อมูลเข้าประเมินคุณภาพวารสารวิชาการในฐานะข้อมูล TCI รอบที่ 5 พ.ศ. 2568-2572 ภายในเดือนพฤษภาคม 2567 นี้ แล้วทราบผลประเมินในเดือนมกราคม พ.ศ.2568 อย่างไรก็ตามกองบรรณาธิการก็ยังคงมีความมุ่งมั่นในการทำวารสารให้ได้คุณภาพและเชิญชวนผู้สนใจได้ส่งบทความมายังวารสาร เพราะเราใส่ใจในคุณภาพการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มาจากหลากหลายสถาบันตามเกณฑ์กำหนดทุกประการ

สำหรับวารสาร DEC Journal ฉบับนี้มีบทความจำนวน 5 บทความ โดยแบ่งเป็นบทความวิจัยจำนวน 2 เรื่อง และบทความวิชาการจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

Mystic Border เมื่อพรมแดนเป็นเพียงสิ่งเร้นรัฐ: ปฏิบัติการภาพถ่ายบนพื้นที่พรมแดนไทย-พม่า โดย อาจารย์อุกฤษ จอมยิ้ม จากสาขาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต ได้นำเสนอบทความวิจัยเกี่ยวกับภาพวิถีกลุ่มชาติพันธุ์ดาราอาก หมู่บ้านนอแล อำเภอลำปาง จังหวัดเชียงใหม่ ตั้งอยู่ระหว่างพรมแดนรัฐไทยและรัฐเมียนมาร์ โดยเริ่มจากกระบวนการทำงานของภาพถ่ายสารคดี (Documentary Photography) ที่นำแนวความคิดในด้านสังคมศาสตร์ รัฐชาติ (State) พรมแดน (Border) อัตลักษณ์ (Identity) มาสนับสนุนกระบวนการทำงาน ผ่านการลงพื้นที่สังเกตการณ์ บันทึกภาพชุมชนภายใต้บริบทพื้นที่ชายแดน

การวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย โดย จันทนา ชัยโอภาณนท์ นิสิตระดับปริญญาโท และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โสมฉาย บุญญานันต์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นำเสนอบทความวิจัยวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย และวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน

หลักฐานพยานทางวัฒนธรรมความเชื่อพระยานาคในกลุ่มชาติพันธุ์ไทบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้นำเสนอบทความวิชาการการทบทวนวรรณกรรม ศิลปกรรม และโบราณวัตถุจากข้อมูลด้านประวัติศาสตร์และมานุษยวิทยาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนไทยในบริเวณแผ่นดินไทยกับกลุ่มชนที่พูดภาษาไทกะไดบริเวณทะเลสาบเอ๋อร์ไห่ในมณฑลยูนนานของจีน

เจดีย์แก้ววัดดอนมนิกายาราม : รูปแบบและความหมายของสถาปัตยกรรม
หลายสถานะ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อานุภาพ จันทรัมย์พร จากคณะ
มัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้นำเสนอบทความวิชาการในประเด็น
ของพื้นที่ชุมชนย่านบางโพ กับสถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนาที่มีความ
คลุมเครือ ละเลย ทั้งร่างในวัดดอนมนิกายาราม เป็นความพยายามศึกษาเกี่ยว
กับศิลปะ ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม กันเชื่อมโยงไปสู่ความรู้ต่าง ๆ ได้
อย่างน่าสนใจ

เด็ก พิพิธภัณฑศิลป์ ชวนคุยและคำถาม โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.อิทธิพร วิจิตสถิตรัตน์ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นำเสนอบทความวิชาการเพื่อชี้ให้เห็นถึง
การพาเด็กไปเรียนรู้ผลงานศิลปะสมัยใหม่ในพิพิธภัณฑศิลป์ การพูดคุย
และตั้งคำถามนั้นสำคัญต่อการพัฒนาการพื้นฐานของชีวิตทั้งทางด้านร่างกาย
อารมณ์ จิตใจ พิพิธภัณฑศิลป์ที่โปร่ง กว้างขวาง สว่าง เหมาะแก่การนำเด็ก
ไปเรียนรู้ การพูดคุยและตั้งคำถามเป็นสิ่งสำคัญเพื่อทำให้เด็กเกิดความเข้าใจ
ในผลงานศิลปะ ความคิดของศิลปิน การพูดคุยและคำถามนั้นจะขึ้นอยู่กับ
ช่วงวัยของเด็กที่ต้องใช้อย่างเหมาะสมเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เชื่อมโยงนัยของ
ผลงานศิลปะเข้ากับตนเองได้

กองบรรณาธิการมุ่งหวังว่าผู้อ่านจะได้รับประโยชน์จากบทความทั้ง
5 เรื่องในฉบับนี้ อันเป็นการจุดประกายให้เกิดความสนใจ การตั้งคำถาม
การค้นคว้าในองค์ความรู้ที่เชื่อมโยงกัน และเรายังยินดีรับบทความจาก
ผู้อ่านตลอดทั้งปี เราขอเชิญชวนท่านส่งบทความมานำเสนอในวารสาร
ของเราต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
บรรณาธิการวารสารวิชาการ DEC Journal

บทความวิจัย

- Mystic Border เมื่อพรมแดนเป็นเพียงสิ่งเร้นรัฐ :
 ปฏิบัติการภาพถ่ายบนพื้นที่พรมแดนไทย-พม่า
 Mystic Border: When borders are hidden by the state:
 Photo Operations on the Thai-Myanmar Border
 อุกฤษณ์ จอมยิ้ม

10

- การวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สำหรับเด็กปฐมวัย
 An Analysis of the Art Learning Management Model
 Based on the Loose Parts Concept for Early Childhood Children
 จันทนา ชัยโอภาณนท์ และ โสมฉาย บุญญานันต์

36

บทความวิชาการ

- หลักฐานพยานทางวัฒนธรรมความเชื่อพญานาค
ในกลุ่มชาติพันธุ์ไทบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง
The cultural evidences of Tai's Naga believe along the Mekong River Basin.
ภูวนาท รัตนรังสิกุล 57
- เจดีย์เก่าวัดอนัมมิกายาราม :
รูปแบบและความหมายของสถาปัตยกรรมหลายสถานะ
Old Chedi of Wat Anam Nikayaram :
Styles and Meanings of Various Architectural Statuses
อานูภาพ จันทรัมย์พร 78
- เด็ก พิพิธภัณฑ์ศิลปะ ชวนคุยและคำถาม
Children, Art museum, Talking and Asking Questions
อธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์ 96

Mystic Border เมื่อพรมแดนเป็นเพียงสิ่งเร้นรู้: ปฏิบัติการภาพถ่ายบนพื้นที่พรมแดนไทย-พม่า

Mystic Border: When borders are hidden by the state: Photo Operations on the Thai-Myanmar Border

Received : February 13, 2024

Revised : April 8, 2024

Accepted : April 17, 2024

อุกฤษฏ์ จอมยิ้ม¹

Ugrid Jomyim¹

1 อาจารย์ประจำสาขาศิลปะภาพถ่ายและสื่อทัศนภาพ วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต อีเมล : ugrid.j@rsu.ac.th

1 Lecturer of Department of Photography and Visual Media College of Design, Rangsit University, E-mail : ugrid.j@rsu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ภาพวิถีกลุ่มชาติพันธุ์ดารอาง หมู่บ้าน
นอแล อำเภอลำปาง จังหวัดเชียงใหม่ ตั้งอยู่ระหว่างพรมแดนรัฐไทยและรัฐ
เมียนมา โดยเริ่มจากกระบวนการทำงานของภาพถ่ายสารคดี (documentary
photography) ที่นำแนวความคิดในด้านสังคมศาสตร์ รัฐชาติ (state)
พรมแดน (border) อัตลักษณ์ (identity) มาสนับสนุนกระบวนการทำงาน
ผ่านการลงพื้นที่สังเกตการณ์ บันทึกภาพชุมชนภายใต้บริบทพื้นที่ชายแดน
จากการทำงานบันทึกภาพและเก็บข้อมูลภาคสนามผู้วิจัยพบว่า ภายใต้บริบท
พื้นที่ชายแดนกลุ่มคนชาติพันธุ์ดารอาง ต่างต้องพบเจอกับสภาวะการถูก
กดทับในด้านอัตลักษณ์ผ่านกระบวนการของระบบทุนนิยม ที่ในช่วงเวลา
พวกเขา/เธอก็มีตัวตน แต่ในช่วงเวลาพวกเขา/เธอต่างก็ไร้ตัวตนในสายตา
ของรัฐ จึงเป็นที่มาของการพัฒนางานภาพถ่ายสารคดีไปสู่การทำงานศิลปะ
ภาพถ่าย (fine art photography) ผ่านการทำงานในห้องมืด (dark room)
เพื่อให้ภาพถ่ายสามารถที่จะผลิตสร้างความหมายใหม่ จากสัญญาที่ผู้วิจัย
สร้างร่องรอยไว้บนแผ่นฟิล์ม นอกจากนี้ผลงานศิลปะภาพถ่ายในชุดนี้ ได้ตั้ง
คำถามกับตัวตนของกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีวิถีชีวิตอยู่พื้นที่พรมแดน ว่าในมุมมอง
ของรัฐและระบบทุนนิยม พวกเขาถูกจัดวางไว้ในตำแหน่งไหนของความเป็น
พลเมือง และในขณะเดียวกันพวกเขาต่างเร้นอำนาจอรัฐและระบบทุนนิยม
ได้อย่างไรในพื้นที่ชายแดน

คำสำคัญ : ชายแดน, ชาติพันธุ์ดารอาง, อัตลักษณ์

Abstract

This paper presents the Dara-Ang ethnic group residing in Ban Nolaie, Fang District, Chiang Mai Province, Thailand. The study, which focuses on the community's experiences in the borderland context between Thailand and Myanmar, uses documentary photography and social science concepts to explore the notions of state, border, identity, and power. The fieldwork observations and photographic documentation reveal that the Dara-Ang people struggle with their identity under the influence of capitalism. They are recognized and marginalized by the state, and their existence is fluid and dependent on external forces. This realization transformed documentary photographs into fine art photography through darkroom manipulation.

The resulting artworks create new meanings from the film traces, challenging the positioning of borderland ethnic groups as citizens by the state and capitalist systems and questioning their agency within this liminal space.

Keyword : Borderland, Dara-Ang, Identity

บทนำ

บทความนี้ผู้วิจัยต้องการจะนำเสนอกระบวนการทำงานเชิงสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะภาพถ่าย ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ที่ผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่หมู่บ้านอแลซึ่งมีกลุ่มชาติพันธุ์คาราวางตั้งถิ่นฐานอยู่เป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังเป็นชุมชนที่ตั้งอยู่บริเวณชายแดนไทย-เมียนมา มายาวนานมากกว่า 30 ปี จากคำบอกเล่าของคนในชุมชน บ้านอแลเป็นพื้นที่ชุมชนแรกที่กลุ่มคนคาราวางจากรัฐฉานเข้ามาตั้งถิ่นฐาน ก่อนที่จะขยายและโยกย้ายไปอยู่ยังพื้นที่อื่น ๆ เช่น บ้านปางแดงนอก บ้านปางแดงใน บ้านแม่จอน เป็นต้น ในปัจจุบันชุมชนบ้านอแลมีจำนวนครัวเรือนอยู่อาศัยประมาณ 300 หลังคาเรือนซึ่งถือว่าเป็นชุมชนที่มีขนาดใหญ่ มีถนนที่ตัดผ่านกลางหมู่บ้านเป็นเส้นแบ่งพรมแดนเชิงกายภาพ ทำให้ด้านซ้ายของหมู่บ้าน (ทิศตะวันตก) ตั้งอยู่ในพื้นที่ของประเทศสหภาพเมียนมา ด้านขวาของหมู่บ้าน (ทิศตะวันออก) ตั้งอยู่ในพื้นที่ของประเทศไทย การโยกย้ายของพวกเขาเหล่านั้นส่วนมากจะย้ายมาเพราะไม่สามารถตั้งถิ่นฐานในประเทศพม่าได้อย่างถาวร เพราะมีปัจจัยหลายอย่างที่ก่อให้เกิดปัญหาความมั่นคงในชีวิต เช่น สิทธิในการถือครองที่ดิน สิทธิทางวัฒนธรรม และภัยสงคราม ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้จึงทำให้พวกเขาข้ามพรมแดนมาเผชิญโชคชะตาในพื้นที่ของประเทศไทย

การเข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทย ในช่วงแรกคนคาราวางที่โยกย้ายมาจากดอยลาย ในรัฐฉาน ประเทศพม่า จะเป็นกลุ่มคาราวางกลุ่มแรก ๆ ที่ย้ายเข้ามาจะปรากฏให้เห็นชัดเจนในช่วงปี พ.ศ. 2521 ซึ่งเป็นช่วงที่สงครามระหว่างชนกลุ่มกับรัฐบาลทหารพม่ามีความรุนแรง การที่อพยพหนีสงครามมาในประเทศไทยก็เชื่อว่าชีวิตพวกเขาจะราบรื่น เพราะต้องพบกับอุปสรรคในการตั้งถิ่นฐาน เพราะพื้นที่ส่วนมากจะอยู่ในเขตอุทยานแห่งชาติ จึงทำให้มีปัญหาในการถือสิทธิ์ครอบครองที่ดิน จนเป็นกรณีพิพาทที่พบเห็นอย่างสม่ำเสมอ ดังที่ เพ็ญพิศ (2560) ได้กล่าวถึง ปัญหาที่เกิดขึ้นกับกลุ่มคนคาราวางที่ไร้สิทธิทำกิน จึงทำให้เกิดปัญหากับหน่วยงานของรัฐ โดยเฉพาะการรุกเข้าไปในพื้นที่เขตอุทยานแห่งชาติ ทำให้ชาวบ้านถูกจับกุมโดยเจ้าหน้าที่รัฐ ดังที่เกิดขึ้นในหลายกรณี เช่น ที่เกิดขึ้นในอำเภอเชียงดาวในปี พ.ศ. 2532 และปี พ.ศ. 2541 ที่มีกลุ่มคนคาราวางอาศัยอยู่หลายหมู่บ้าน เช่น บ้านปางแดงนอก บ้านปางแดงใน บ้านแม่จอน และบ้านห้วยปง ประเด็นปัญหาดังนี้เพ็ญพิศ มองว่าเกิดจากรัฐไม่เข้าใจและไม่ยอมรับความเป็นอื่นของกลุ่มชาติพันธุ์คาราวาง และเมื่อผนวกกับการไร้ซึ่งบัตรประชาชนอันหมายถึงสิทธิในความเป็นพลเมืองของประเทศไทย ก็ยิ่งจะทำให้พวกเขาเหล่านั้นถูกอำนาจของรัฐกดขี่มากยิ่งขึ้น (เพ็ญพิศ ชกักรัมย์, 2560) ปัญหาที่เกิดขึ้นในอำเภอเชียงดาวของกลุ่มคนคาราวางก็จะคล้ายกับในพื้นที่ของบ้านอแล คือ คนในชุมชนส่วนมากที่อพยพเข้ามา

พวกเขาแล้วแต่ไร้ซึ่งสัญชาติ ทำให้มีปัญหาในเรื่องของสิทธิจนเกิดเป็นปัญหาในการดำรงชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิทธิในการครอบครองพื้นที่ทำกินและอยู่อาศัย จึงทำให้ผู้คนที่นี่ส่วนหนึ่งต้องไปหารับจ้างนอกพื้นที่ชุมชน ผลสุดท้ายพวกเขาก็จะถูกเอารัดเอาเปรียบทั้งจากนายจ้าง รวมไปถึงหน่วยงานของรัฐที่สามารถแสวงหาผลประโยชน์จากช่องว่างตรงนี้ได้

ถึงแม้ว่าพวกเขาบางคนจะอยู่ในสถานะที่เป็นเพียงผู้อพยพและไร้ซึ่งสิทธิต่าง ๆ แต่สิ่งที่น่าสนใจสำหรับพื้นที่ชายแดนหมู่บ้านนอแล ก็คือ ภาคปฏิบัติการของชุมชน โดยเฉพาะด้านวัฒนธรรมและการดำรงชีวิตภายใต้ระบบทุนนิยมสมัยใหม่ สิ่งเหล่านี้ล้วนเชื่อมโยงความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ดารอาองเข้าด้วยกัน ปฏิบัติการที่เห็นได้ชัดเจน เช่น ความเชื่อทางศาสนา ความเชื่อในบรรพบุรุษ โดยเฉพาะความเชื่อทางศาสนานั้นเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้เกิดพื้นที่ทางสังคม ที่ทำให้พวกเขามีตัวตนในสังคมปัจจุบัน ดังในกรณีการบวชลูกแก้วที่วัดห้วยหมากเลี่ยม ซึ่งจะถูกจัดทุกปีในช่วงฤดูร้อน ในพิธีกรรมนี้กลุ่มคนดารอาอง ต่างพาลูกหลานมาร่วมพิธีกรรมอย่างเนืองแน่น เพราะพวกเขามองว่าการบวชให้ลูกถือเป็นการเข้าถึงบุญที่สำคัญสำหรับพวกเขา

สำหรับภาคปฏิบัติการภายใต้ระบบทุนนิยมนั้น ในชุมชนบ้านนอแลคนดารอาองทุกครัวเรือนล้วนประกอบอาชีพเกษตรกรรมเพื่อการดำรงชีวิตในรูปแบบของพันธสัญญาของโครงการหลวงดอยอ่างขาง ถึงแม้ว่าจะสามารถสร้างรายได้ให้กับพวกเขามาหลายสิบปี แต่ก็ไม่เพียงพอสำหรับพวกเขาในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน จึงทำให้กลุ่มคนหนุ่มสาวรุ่นใหม่ ต่างก็ลงไปยังตัวเมือง ทั้งในอำเภอฝาง อำเภอเชียงดาว และอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่เพื่อรับจ้างเป็นแรงงาน ส่วนคนแก่และวัยกลางคน ที่ไม่สามารถเดินทางไปได้ พวกเขาต่างก็ซื้อองค์ความรู้ในการทอผ้ามาผลิตสินค้าไว้ตอบสนองการท่องเที่ยว เพราะในช่วงฤดูกาลท่องเที่ยวจะมีนักท่องเที่ยวมาเยือนอย่างไม่ขาดสาย และอีกอาชีพหนึ่งที่ผู้วิจัยได้พบเห็นก็คือกลุ่มชาวบ้านที่นำสินค้าส่งขายยังประเทศเพื่อนบ้าน ทั้งเครื่องอุปโภคและบริโภค ทั้งนี้พวกเขาต่างอาศัยช่องทางธรรมชาติตามแนวชายแดน เป็นช่องทางในการส่งสินค้าไปให้แก่พ่อค้าชาวดารอาองที่อยู่ฝั่งพม่ามารับสินค้า แต่ปฏิบัติการค้าขายชายแดนจะไม่ได้เกิดขึ้นทุกวัน เพราะด่านชายแดนที่ไม่เป็นทางการแห่งนี้จะเปิดให้พวกเขาขนส่งสินค้าไปส่งได้เฉพาะวันพุธและวันศุกร์

จากที่กล่าวมาในประเด็นปัญหาของกลุ่มชาติพันธุ์ดารอาองบ้านนอแล และปฏิบัติการทางสังคมภายใต้บริบทพรมแดนของความเป็นรัฐชาติ ผู้วิจัยมองว่า กระบวนการผลิตงานสร้างสรรค์ สามารถที่จะบอกเล่าบันทึกเรื่องราวของพวกเขาได้ ทั้งในประเด็นของปัญหาสิทธิทำกิน สิทธิความเป็นพลเมือง และสิทธิทางวัฒนธรรม เพื่อให้เห็นถึงสถานะของความเป็นชาติพันธุ์ ภายใต้

เส้นแบ่งพรมแดนรัฐชาติ ว่ากลุ่มคนดารอาจมีกระบวนการปรับตัวอย่างไร
ที่ทำให้วิถีชีวิต วัฒนธรรม และการดำรงอยู่ในพื้นที่ทางสังคม ยังคงอยู่ได้มา
จนถึงปัจจุบันนี้

❖ รัฐชาติ อัตลักษณ์ พรมแดน แนวความคิดสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดทางด้านสังคมศาสตร์
มาเป็นกรอบความคิด เพื่อวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในพื้นที่เพื่อเชื่อมโยงสู่
การผลิตงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายดังนี้

แนวความคิดรัฐชาติ

ในงานวิจัยชุดนี้ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดเรื่องรัฐชาติของเสกสรรค์ ซึ่งเป็นบทความที่สามารถวิเคราะห์และอธิบายแนวคิดรัฐชาติไว้อย่างน่าสนใจ
เสกสรรค์ ประเสริฐกุล (2551) ได้อธิบายให้เห็นภาพกว้างของแนวคิดนี้ว่า
การเกิดขึ้นของรัฐชาติในประเทศไทยได้ก่อเกิดขึ้นมารวมหนึ่งร้อยปี อันส่งผล
ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงในดินแดนแห่งนี้ และโดยตัวของมัน
เองรัฐชาติเป็นส่วนหนึ่งของความทันสมัย (modernization) ที่มีส่วนสำคัญ
อย่างมากในการเปลี่ยนแปลงสังคมจารีตให้ทันสมัยตามสายตาของรัฐสำหรับ
รัฐไทยจะมีบทบาทที่เข้มข้น เพราะรัฐไทยสมัยใหม่ (modern State) ก่อเกิด
ก่อนชาติสมัยใหม่ (modern nation) และครอบงำอาณาจักรมาตั้งแต่เริ่มต้น
จากรัฐจารีตที่มีบทบาทที่จำกัด ไปสู่รัฐไทยกลายเป็นรัฐที่ลงทุนวางแผนพัฒนา
เศรษฐกิจออกแบบระบบการศึกษา และชักนำให้คนในสังคมเปลี่ยนแปลงตนเอง
ในด้านวัฒนธรรม

การขับเคลื่อนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไปสู่ความทันสมัย ที่ดำเนิน
การในกฎเกณฑ์และภายใต้กรอบความสัมพันธ์เชิงอำนาจ จึงทำให้คำว่า ชาติ
เป็นหมุดหมายของการใช้อำนาจ เป็นหมุดหมายในการผลิตนโยบายที่ตอบ
สนอง รวมถึงเป็นความชอบธรรมในกระบวนการใช้อำนาจ จึงทำให้แนวคิด
เรื่องผลประโยชน์ของชาติ ทั้งในเรื่องความมั่นคง ความเจริญทางเศรษฐกิจ
และความสงบเรียบร้อยในสังคม ล้วนถูกผู้ใช้อำนาจรัฐนำมายึดถือเป็นสิ่ง
ตายตัว และสามารถทำให้รัฐออกมาตอบโต้ได้ยามเมื่อถูกท้าทายอุดมการณ์
และด้วยความที่ “ชาติไทย” สำหรับเสกสรรค์จึงเป็นเพียงสิ่งประดิษฐ์
สมัยใหม่ ที่รวบรวมจากผู้คนที่หลากหลายชาติพันธุ์ มีภาษาและวัฒนธรรมที่
แตกต่างกัน ทั้งที่มีมาแต่เดิมและเคลื่อนย้ายมาทีหลัง ดังนั้นในกระบวนการ
หลอมรวมคนเหล่านี้ รัฐซึ่งเกิดก่อนชาติจึงมีบทบาทสำคัญที่จะบอกว่าใครบ้าง
เป็นคนไทย ใครบ้างที่จะมีสิทธิได้รับการดูแลจากรัฐและสิทธิประโยชน์ใน
รัฐไทย (เสกสรรค์ ประเสริฐกุล, 2551)

จากที่เสกสรรค์กล่าวนั้นเป็นสายตาที่มองว่า รัฐมีความเข้มแข็งและ เป็นศูนย์กลางทุกอย่างของการใช้อำนาจในการปกครอง และพร้อมที่จะเบียด ขับกลุ่มคนที่มองว่าไม่ใช่คนในรัฐให้เป็นอื่น และได้สร้างกระแสของความเป็น ชตินิยมขึ้นมาผ่านทางวัฒนธรรม ดังที่ปวิน ชัชวาลพงศ์พันธ์ (2561) วิเคราะห์ ถึง ความเป็นชาติ ว่าควรวิเคราะห์ผ่านกรอบคิดของความเป็นชาตินิยม เพราะ ในสภาพของการเป็นอุดมการณ์ชาตินิยมเป็นปรากฏการณ์และวาทกรรมทาง วัฒนธรรมที่สำคัญในการหล่อหลอมจิตสำนึกของคนประชาชน และเป็นวิธีที่ ประชาชนกำหนดสถานะของตัวเองในชุมชนทั้งภายในรัฐและระหว่างรัฐอื่น รวมชาตินิยมเป็นสิ่งที่กำหนดอัตลักษณ์ร่วม ด้วยการผลิตซ้ำความเป็นราษฎร ของคนในชาติ ดังนั้นความเป็นชาติก็คือสิ่งที่แฝงฝังอยู่ในชาติ ซึ่งถูกสร้างผ่าน อัตลักษณ์ร่วม เช่น ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ร่วม ดังนั้น ผู้นำจึงนิยมส่งเสริมชาตินิยม โดยการกำหนดภาพลักษณ์ของความเป็นชาติ เพื่อสร้างความชอบธรรมทางการเมือง ดังนั้นสำหรับปวิน ความเป็นชาติคือ สิ่งประดิษฐ์ ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดชาตินิยม ถึงแม้จะมีความเป็นธรรมสูง แต่ก็ มีพลอย่างมากมาย ทั้งนี้เพราะชาตินิยมคืออุดมการณ์ที่ปราศจากตรรกะ คับแคบ เต็มไปด้วยความเกลียดชัง ดังนั้นเมื่อความเป็นชาติสร้างขึ้นจากชาตินิยมที่ ไร้เหตุผลไม่เพียงแต่ถูกนำไปสร้างความชอบธรรมให้ผู้นำ แต่ยังเป็นเงื่อนไข ในการแยกประชาชนออกจากกันอีกด้วย (ปวิน ชัชวาลพงศ์พันธ์, 2561)

ดังนั้นในกรณีของคนดาราอาจ เมื่อพิจารณาจากแนวความคิดของรัฐชาติ อาจจะทำให้มองได้ว่า ภายใต้บริบทของการอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานใหม่ จึง ทำให้พวกเขาที่เป็นเพียงคนอีกกลุ่มที่ไม่ถูกนับรวมในความเป็นพลเมืองไทย ที่ควรได้รับสิทธิการดูแลจากรัฐมาตรฐานที่เท่าเทียมกับคนอื่น ๆ ในสังคม เช่น การถือครองที่ดิน การรักษาพยาบาล รวมถึงสวัสดิการรัฐในด้านอื่น ๆ นอกจากนี้ภาพลักษณ์ของพวกเขาก็ถูกผลิตซ้ำทั้งจากภาครัฐและสื่อ (media) ในประเด็นปัญหาความเกี่ยวข้องกับยาเสพติดและผู้ทำลายสิ่งแวดล้อม จึง ทำให้รัฐมีความชอบธรรมที่จะเข้ามากำหนดนโยบาย จนสร้างผลกระทบต่ อวิถีชีวิตของพวกเขา ดังจะเห็นได้จากปัญหาที่เกิดขึ้นที่ได้กล่าวนไปแล้วในประเด็น เรื่องสิทธิความเป็นพลเมือง

แนวความคิดอัตลักษณ์

ในหนังสืออัตลักษณ์ไทย จากไทยสู่ไทย ๆ ประชา สุวิธานนท์ (2554) ได้ กล่าวไว้ว่า อัตลักษณ์คือการนิยามหรือให้คำจำกัดความแก่คนกลุ่มหนึ่ง โดย กระทำผ่านภาพแสดงแทน (representation) อันได้แก่ภาษา วัตถุสิ่งของ รูปภาพและถ้อยคำ ถ้าเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ก็จะสังเกตเพิ่มจากเครื่องแต่งกาย และความเชื่อ ทั้งนี้การนิยามตนเองจะมี 2 ลักษณะคือ

1. อัตลักษณ์ด้านตรง (positive identification) คือการรู้จักตนเองจากสิ่งที่เหมือนกับตนเอง อาจจะเหมือนโดยอัตสัญลักษณ์อะไรบางอย่าง แบบแผนความประพฤติ ขนบธรรมเนียมประเพณี และผลประโยชน์บางอย่างร่วมกัน

2. อัตลักษณ์ด้านกลับ (negative identification) คือการรู้จักตนเองจากสิ่งที่ไม่ใช่ตนเอง หรือจากการนิยามตนเองให้แก่คนอื่น ตัวอย่างเช่น การบอกบุคลิกลักษณะหรือคุณสมบัติของชาวต่างชาติด้วยอคติทางการเมืองและประวัติศาสตร์ เช่น ลาวเชื้อ พม่าดุร้าย หรือเขมรคดโกง เป็นต้น

เมื่อพิจารณาการนิยามอัตลักษณ์ในบริบทของความเป็นไทย หรือนิยามตัวตนผูกติดกับความเป็นไทย จึงทำให้เกิดวาทกรรมที่ว่าด้วยความเป็นอื่น ที่ไม่ได้หมายถึงกลุ่มคนที่เป็นปัจเจกชนหรือனிบุคคล แต่หมายถึงกลุ่มคนในเชิงวัฒนธรรม ทั้งนี้ความเป็นอื่นจะมีลักษณะพิเศษ 2 ประการคือ

ประการแรก ความเป็นอื่น ที่ไม่ได้ถูกใช้เฉพาะในเชิงพื้นที่ แต่มีความหมายในเชิงเวลา ลำดับชั้น หรือความแตกต่างด้านใด ๆ ก็ได้ในด้านวัฒนธรรม

ประการที่สอง ความเป็นอื่นคือภาพแสดงแทน (representation) แบบพร่า ๆ มัว ๆ หรือไม่มีความชัดเจน กล่าวคือ คนอื่นที่เป็นใครก็ได้ที่ไม่ใช่ตัวเราเอง ที่เป็นเช่นนี้เพราะคนอื่นถูกนิยามขึ้นมาจากอัตวิสัยของตัวเรา และถูกขับเคลื่อนด้วยแรงปรารถนา ที่จะสร้างตัวตนมากกว่าความต้องการที่จะรู้จักกันอย่างจริงจัง (ประชา สุวิธานนท์, 2554)

ดังนั้นเมื่อผู้วิจัยพิจารณากลุ่มคนดารอาวในฐานะผู้โยกย้ายถิ่นฐานเข้ามาในพื้นที่รัฐไทย พวกเขาไม่เพียงถูกสร้างภาพความเป็นในสายตาของรัฐ แม้แต่ในกลุ่มคนไทยทั่วๆ ไปก็ยังคงมองพวกเขาด้วยความหวาดระแวงกับภาพลักษณ์ที่ถูกมองว่าเป็นผู้ทำลายธรรมชาติ และบางครั้งยังรวมไปถึงภาพของคนที่ทำลายรัฐด้วยการถูกมองแบบเหมารวมว่าเป็นกลุ่มคนที่โคยค้ายาเสพติด ถึงแม้อัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์จะถูกมองในแง่ลบ แต่ก็พวกเขาไม่ได้สยบยอมกับวาทกรรมดังกล่าว พวกเขากลับมีการตอบโต้และสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ ดังในงานของอริญญา ศิริผล (2546) ที่ไปศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ม้ง ที่ครั้งหนึ่งถูกตีตราว่าเป็นผู้ที่ค้ายาเสพติด อริญญาค้นพบว่า การลุกขึ้นมาตอบโต้ของกลุ่มชาติพันธุ์ม้งมีนัยยะที่สำคัญใน 2 ประเด็น คือ

1. อัตลักษณ์ไม่ได้ถูกผูกขาดจากคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเสมอไป ไม่ว่าจะเป็นคนม้งรุ่นเก่า คนม้งรุ่นใหม่ หรือแม้แต่รัฐ ที่จะให้ภาพของกลุ่มวัฒนธรรมถูกครอบงำ ดังเช่น ภาพของชาวม้งที่เกี่ยวข้องกับการค้ายาเสพติด ภาพของคนไร้การศึกษาและสกปรก แต่อัตลักษณ์ของพวกเขากลับเป็นการสร้างขึ้น (construct) และสามารถถูกสร้างขึ้นใหม่ (reconstruct) ให้มีความหลากหลายและซับซ้อน มีความสลับไหลและเปลี่ยนผ่านเพื่อใช้เป็นสิ่งต่อรองเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคมวงกว้าง เช่น การสร้างความก้าวหน้าใน

การศึกษา การประชุมชนให้ปลอดภัยเสพติด การสร้างระบบการผลิตใหม่ตาม
แนวทางการพัฒนาของรัฐ เป็นต้น

2. อัตลักษณ์ของกลุ่มคนมีนั้นมีความหลากหลาย โดยขึ้นอยู่กับชนชั้น
รุ่นวัย และประสบการณ์ รวมถึงผลประโยชน์ของแต่ละกลุ่มแต่ละรุ่นในสังคม
มิ่ง อย่างเช่นการพยายามหนีออกจากฝันของกลุ่มวัยรุ่นจากคนสูงวัย จึงทำให้
วัยรุ่นชาววังสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไป

ดังนั้นถ้าจะทำความเข้าใจสังคมมิ่งต้องทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของ
กลุ่มคนต่าง ๆ ที่มีพลวัต ความหลากหลายและความซับซ้อน ที่ขึ้นอยู่กับ
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ในฐานะโครงสร้างที่ครอบงำ กับ
ความเป็นตัวแทนทั้งในฐานะปัจเจกและชุมชน ที่มีหลากหลายในแง่
ประสบการณ์การเรียนรู้ (อริยญา ศิริผล, 2546) ทั้ง 2 แนวคิดที่ผู้วิจัยนำมา
ใช้ในการทำงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ ก็เพื่อการคลี่คลายความซับซ้อนทาง
สังคมของกลุ่มชาติพันธุ์ดาราอาน รวมถึงเพื่อปรับเปลี่ยนและวางกรอบการ
เก็บข้อมูล ภายใต้แนวคิดดังที่กล่าวและนำข้อมูลเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์
ผลงานในด้านการผลิตสื่อ เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์นำไปสู่การอธิบาย
แก่สังคมได้

แนวความคิดพรมแดน

ในการศึกษาวิจัยชิ้นนี้ อีกหนึ่งแนวคิดที่ผู้วิจัยนำมาใช้สำหรับเป็นเครื่องมือ
ในการศึกษาก็คือ แนวคิดเรื่องพรมแดน เป็นเพราะว่า ผู้วิจัยตระหนักถึง
ลักษณะทางกายภาพของชุมชนบ้านนอแล ที่ตั้งอยู่ระหว่างชายแดนไทย-พม่า
แล้วพบเห็นปรากฏการณ์ของผู้คนในชุมชนที่อยู่ชายแดนในการต่อสู้เพื่อเอา
ชีวิตรอด จากสภาวะที่ถูกบีบรัดทำให้เชื่อง อยู่ภายใต้อำนาจรัฐ

สุรชาติ บำรุงสุข (2552) ได้กล่าวถึงพรมแดนไว้ว่า พรมแดนของแต่ละ
รัฐเป็นมรดกสำคัญทางการเมืองของโลกตะวันตกที่มีการพัฒนามาอย่าง
ยาวนาน จนขยายไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วโลก เพราะในความเป็นจริงทางการเมือง
เมือง ไม่มีรัฐใดปฏิเสธการมีพรมแดนทั้งของตนเองและรัฐข้างเคียงได้ ทั้งนี้
สุรชาติได้สังเกตต่อว่า พรมแดนเป็นเสมือนสถาบันและกระบวนการทางการเมือง
ของรัฐ เห็นได้จากในความเป็นสถาบันทางการเมือง พรมแดนได้ถูกผลิต
ขึ้นจากการตัดสินใจทางการเมือง และในเวลาเดียวกันก็ถูกกำหนดโดยบทบัญญัติ
ทางกฎหมาย จึงทำให้พรมแดนเป็นสถาบันทางการเมืองพื้นฐานที่สุดในอีก
มุมมองหนึ่ง เพราะชีวิตทั้งทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ล้วนเกิดขึ้นใน
พื้นที่ทางภูมิศาสตร์ที่แน่นอน หรืออีกประการหนึ่งก็คือ กิจกรรมเหล่านี้ดำรง
อยู่ไม่ได้เลยหากจากปราศจากปัจจัยในเชิงพื้นที่ (ดินแดน) รองรับไว้ พรมแดน
เกิดและอยู่ก่อนรัฐสมัยใหม่แล้ว เพียงแต่ไม่มีความชัดเจนในลักษณะของ

“เส้น” ที่เราคุ้นเคยบนแผนที่ปัจจุบัน เป็นเส้นทางกายภาพที่มีสถานะทางกฎหมายในการกำหนดความเป็นองค์อธิปัตย์ (sovereign authority) นอกจากนี้เส้นยังมีผลต่อการกำหนดอัตลักษณ์ของบุคคล ซึ่งก็คือการที่บุคคลผูกพันอยู่กับรัฐในทางสังคม อันทำให้เกิดแนวคิดเรื่องของสัญชาติ (nationality) ตลอดจนสิทธิของพลเมือง (rights of citizenship) ที่ดำรงอยู่ในพื้นที่ภูมิศาสตร์ของรัฐ สามารถพิจารณากระบวนการของพรมแดน 4 มิติหลักดังนี้

1. พรมแดนเป็นเครื่องมือในการสร้างนโยบายของรัฐ
 2. นโยบายและการปฏิบัติของรัฐมีขอบเขตจำกัดในการควบคุมพรมแดน เช่น คน สินค้า และข้อมูลข่าวสาร
 3. พรมแดนเป็นผู้กำหนดอัตลักษณ์ของบุคคลภายในรัฐ
 4. พรมแดนมีทั้งความหมายทั่วไปและความหมายเฉพาะ และบางครั้งความหมายก็มีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ขึ้นอยู่กับบริบทและเหตุการณ์
- อย่างไรก็ตามคำว่า “พรมแดน” เป็นคำที่ทรงพลัง โดยเฉพาะในยามที่มีปัญหาเกี่ยวกับรัฐข้างเคียง ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะพื้นฐานสำคัญของความเป็นรัฐสมัยใหม่วางอยู่บนสถานะกายภาพของดินแดน อันทำให้ “จินตนาการสมมติ” ของความเป็นรัฐ ถูกสร้างให้เป็นอาณาเขต (territorial state) และสามารถที่จะเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ “ลัทธิชาตินิยม” ของทุกรัฐผูกติดอยู่กับเรื่องดินแดน

จากแนวความคิดพื้นที่พรมแดนที่สุรชาติกล่าวมานั้น ผู้วิจัยมองว่าพรมแดนเป็นปฏิบัติการที่รัฐพยายามเข้ามามีกรอบครองพื้นที่และผู้คน เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพในการปกครอง ซึ่งการเข้ามามีกรอบครองนั้นรวมไปถึงพิธีกรรมและความเชื่อเข้าไปด้วย ดังในกรณีของพิธีกรรมบวชลูกแก้วของคนตาบอด ที่ถูกปรับเปลี่ยนไปในบริบทของการท่องเที่ยวมากขึ้น จากแต่เดิมที่พวกเขาใช้พิธีกรรมขึ้นมา เพื่อให้ลูกหลานได้มีโอกาสเข้าไปศึกษาพระธรรมในช่วงฤดูร้อน แต่สำหรับกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความเข้มแข็งในชุมชน พวกเขาต่างใช้พิธีกรรมในการเล็ดลอดจากอำนาจรัฐ ดังที่งานศึกษาของสุจารวี โคตพันธุ์ (2558) ค้นพบว่า ในพื้นที่ชายแดนอย่างหมู่บ้านภูมิซรอล ชุมชนได้นำพิธีกรรมมาเป็นเครื่องมือในการต่อรองกับรัฐ ในเรื่องการประกอบอาชีพที่ไม่สามารถทำได้ ในช่วงกรณีข้อพิพาทที่เกิดขึ้นระหว่างรัฐไทยและกัมพูชา ซึ่งพิธีกรรมในท้องถิ่น อย่างเช่น พิธีกรรมแซนโดนตาหรือพิธีกรรมไหว้ผีบรรพบุรุษของกลุ่มชาติพันธุ์เขมร สามารถที่จะทำให้ผู้คนทั้งสองฝั่งชายแดน สามารถเดินทางไปมาเข้าร่วมพิธีกรรมได้ผูกความสัมพันธ์อย่างเหนียวแน่น ถึงแม้ว่ารัฐจะพยายามเข้ามามีส่วนในการกำหนดพิธีกรรม ทั้งนี้เป็นเพราะว่าความสำคัญของพิธีกรรมนี้ ทำให้คนชายแดนไทย-กัมพูชา พร้อมที่จะเล็ดลอดอำนาจรัฐที่ควบคุมเส้นพรมแดนเข้ามาร่วมพิธีได้ ถึงแม้จะไม่มีใบผ่านแดนดังที่เคยมีมา

ในช่วงสภาวะปกติ โดยอาศัยภาษาและอัตลักษณ์เป็นเครื่องมือที่ทำให้ปฏิบัติ การของพวกเขาสำเร็จ จนสามารถร่วมพิธีกรรมและประกอบอาชีพได้

ทั้ง 3 แนวความคิดที่ผู้วิจัยนำมาใช้ ก็เพื่อที่จะเป็นกรอบในการเก็บข้อมูล และนำมาวิเคราะห์ เพราะพบว่าในพื้นที่ชุมชนบ้านนอแลมีปรากฏการณ์ที่สามารถใช้แนวคิดทั้ง 3 ในการวิเคราะห์ เช่น พิธีกรรมความเชื่อ การค้าขายแดน รวมไปถึงอัตลักษณ์ที่ถูกนำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างรายได้ให้กับพวกเขา ภายใต้บริบทของความเป็นพื้นที่พรมแดน ดังนั้นในกระบวนการทำงานเชิงสร้างสรรค์ภาพถ่ายสารคดี ทางผู้วิจัยจะบันทึกภาพกิจวัตรประจำวัน กิจกรรมทางความเชื่อ เครื่องแต่งกาย ที่เป็นปรากฏในพื้นที่ของชุมชน เพื่อนำเสนอถึงปรากฏการณ์ในพื้นที่อย่างตรงไปตรงมาซึ่งกรอบแนวความคิดทั้ง 3 จะช่วยให้ผู้วิจัยเน้นได้ว่าควรจะบันทึกภาพในลักษณะใดที่สามารถแสดงถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในชุมชนได้อย่างมีน้ำหนัก หรือสร้างประเด็นคำถามใหม่ ๆ ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในชุมชนได้ ด้วยการตีความหมายจากภาพที่ผู้วิจัยคัดสรรออกมา

กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่าย: จากแนวความคิดสังคมศาสตร์สู่พื้นที่ปฏิบัติการของศิลปะภาพถ่าย

ในกระบวนการสร้างผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ เริ่มจากผู้วิจัยได้มีโอกาสลงพื้นที่บ้านปางแดง อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ เข้าไปสังเกตการณ์กลุ่มชาติพันธุ์ดาราอานในฐานะคนนอกกับนักวิจัยทางด้านมานุษยวิทยา ที่บ้านปางแดงนอก อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อตามบันทึกภาพวิถีชีวิตและพิธีกรรมบวชลูกแก้ว (12-13 มีนาคม 2559) ที่จัดขึ้น ณ วัดห้วยหมากเหลี่ยม อำเภอยางชุมน้อย ซึ่งห่างออกไปจากอำเภอยางชุมน้อยประมาณ 70 กิโลเมตร จากการลงพื้นที่ผู้วิจัยพบว่า ในพิธีกรรมการบวชลูกแก้วของกลุ่มชาติพันธุ์ดาราอาน เป็นเหมือนพิธีกรรมที่ทำให้ญาติพี่น้องได้เดินทางกลับมาพบปะสร้างปฏิสัมพันธ์กัน ได้แสดงอัตลักษณ์ของพวกเขาในพื้นที่ทางศาสนา เช่น อัตลักษณ์การแต่งกาย ภาษา ดนตรี ดังปรากฏในภาพถ่ายที่ผู้วิจัยได้บันทึกไว้

จากการลงพื้นที่ภาคสนามในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบในเบื้องต้นว่า การที่ไม่มีแนวคิดทางด้านสังคมศาสตร์มาใช้ในการศึกษาผู้คนและวัฒนธรรม ทำให้ภาพถ่ายไม่สามารถสร้างประเด็นเนื้อหาที่เกิดขึ้นในชุมชนได้ชัดเจน และไม่สามารถที่จะควบคุมทิศทางการทำงานภาพถ่ายได้ ทำให้ผู้วิจัยต้องนำกระบวนการทางความคิดทางด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มาปรับใช้กับการทำงานทางด้านศิลปะภาพถ่าย ซึ่งเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถผลิตและสร้างความหมาย โดยการตีความจากสิ่งที่พบเชิงประจักษ์ในพื้นที่ชุมชนของพวกเขาได้ ทั้งนี้ในปัจจุบันงานภาพถ่ายในลักษณะที่ผู้วิจัยนำมาเสนอ ใน

ภาพ 1

บรรยากาศประเพณีการบวชลูกแก้วของกลุ่มชาติพันธุ์ดาราอาง
วัดห้วยหมากเลี่ยม อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพ 2

บรรยากาศในงานบวชลูกแก้ว ที่มีพิธีรับพระจอบเปรียญธรรม 9 ประโยคจากเจ้าอาวาส
วัดห้วยหมากเลี่ยม อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพ 3

ภาพคนดาราวางขณะกำลังร่อนเดินทางไปงานบวชลูกแก้ว
บ้านปางแดงนอก อำเภอยางตลาด จังหวัดเชียงใหม่



ภาพ 4

ภาพคนดาราวางขึ้นมาทำบุญที่วัด
บ้านปางแดงนอก อำเภอยางตลาด จังหวัดเชียงใหม่



ภาพ 5

พระสงฆ์ชาวदारง

บ้านปางแดงนอก อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่



ด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาจัดประเภทภาพถ่ายที่มีรูปแบบในลักษณะนี้ว่า Visual Anthropology อัมพร จิรัฐติกร (2546) ได้กล่าวว่า เป็นกระบวนการทำงานที่มีระเบียบวิธีวิจัย (methodology) การใช้เทคนิควิธี ถ่ายทอดความรู้ทางด้านมานุษยวิทยา แต่ในอีกด้านหนึ่งก็เป็นกระบวนการทำงานเชิงทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพตัวแทน (representation) ที่สัมพันธ์กับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ทั้งนั้นนักวิจัยก็ต้องพึงระวัง เพราะการถ่ายทอดภาพแสดงแทนย่อมมีผลกระทบต่อ “ผู้ถูกศึกษา” (subject) ภาพเหล่านั้นไม่ว่าจะเป็นภาพถ่ายหรือภาพเคลื่อนไหว ย่อมเป็นเครื่องยืนยันการดำรงอยู่จริงของเรื่องราวต่าง ๆ ของตัวบุคคลหรือกลุ่มคนที่ถูกศึกษา

ในขณะที่ พรณราย โอสถาภิรัตน์ (2546) กล่าวถึงนิยามความหมายของ Visual Anthropology ไว้ว่า เป็นกระบวนการศึกษาผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ประจักษ์ต่อสายตา ที่หมายถึงสิ่งที่มีลักษณะปรากฏเป็นรูปธรรมในโลกทางกายภาพ ในเวลาและสถานที่ที่จำกัด ได้แก่ ภาพยนตร์ ภาพถ่าย ศิลปะของคนที่พื้นเมือง ซึ่งการพิจารณาาระบบของสิ่งประจักษ์ทางสายตา ทุกอย่างจะอยู่ภายใต้เงื่อนไขของเทคโนโลยี ในการผลิตและการรับชมเรื่องราวต่าง ๆ ที่ไม่มีความเป็นกลาง เพราะทุกอย่างล้วนสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม และอุดมการณ์ที่ซับซ้อน เช่น ภาพถ่ายที่เป็นทั้งวัตถุมีรูปแบบและเนื้อหา จึงทำให้ภาพถ่ายแต่ละภาพมีประวัติศาสตร์ของมันเอง โดยไม่จำเป็นต้องผ่าน

กาลเวลาที่ยาวนาน และในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมผ่านสิ่งเหล่านี้จำเป็นต้องพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบกับเนื้อหา

จากที่อัมพรและพรรณราย กล่าวไว้นั้น ทำให้ผู้วิจัยต้องกลับมาทบทวนการทำงานภาคสนามในพื้นที่ที่มีความชัดเจน ทั้งในเรื่องปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่ชุมชนชาติพันธุ์ดารอากบ้านนอแล ว่าควรจะมีจุดประเด็นไหนและประเด็นที่เกิดขึ้นจะสามารถนำมาพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะภาพถ่ายได้อย่างไร ดังนั้นในการลงพื้นที่ภาคสนามครั้งที่ 2 ผู้วิจัยจึงจัดวางขอบเขตกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

1. นำแนวคิดทางด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาวิเคราะห์ผลงานครั้งที่ 1 ที่ได้จากการลงพื้นที่และสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (non-participant observation) ทำให้พบว่า แนวคิดรัฐชาติ พรหมแดน อัตลักษณ์สามารถเป็นเครื่องมือที่ดี ในการศึกษาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนดารอากบ้านนอแล

2. ศึกษางานภาพถ่ายของนักมานุษยวิทยาและศิลปินภาพถ่ายสารคดี ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ทั้งนักมานุษยวิทยาและศิลปินภาพถ่ายสารคดีมีกระบวนการทำงานที่เหมือนกันในบางประเด็น คือ การลงพื้นที่ภาคสนามที่ต้องใช้ระยะเวลาในการทำงานในพื้นที่ ศึกษาและสร้างความคุ้นเคยกับผู้คนในชุมชนก่อนที่จะบันทึกภาพ ส่วนด้านที่แตกต่างกันก็คือ มุมมองของภาพถ่ายที่เป็นภาพแสดงแทน (represent) ความเป็นชุมชนจะมีความแตกต่างกัน ในส่วนของนักมานุษยวิทยาภาพถ่ายถูกบันทึกเพื่อเป็นหลักฐานที่นำมาใช้ในการทำวิจัย ส่วนช่างภาพสารคดี ภาพถ่ายจะถูกบันทึกอย่างตรงไปตรงมาเพื่อเล่าเรื่องสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ภายใต้การรับรู้ของตนเอง

จากข้อสรุปทำให้ทิศทางการพัฒนาผลงานของผู้วิจัย ต้องมุ่งไปพิจารณาจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชน ซึ่งจากการลงพื้นที่ศึกษาและเก็บข้อมูลผู้วิจัยพบว่า อัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ดารอากที่อยู่ภายใต้กระแสของความ เป็นรัฐชาติ ผวนกับบริบทของพื้นที่ชายแดน พวกเขาต่างจะมีตัวตนในสายตาของรัฐก็ต่อเมื่อมีผลประโยชน์ของรัฐเข้ามาเกี่ยวข้องผ่านกระบวนการของระบบทุนนิยม ที่ครอบคลุมพื้นที่ชุมชนของพวกเขาอย่างต่อเนื่อง เช่น ระบบเกษตรกรรมสมัยใหม่ เกษตรพันธะสัญญาแฝงเร้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ถ้าพิจารณาในมุมมองทางเศรษฐกิจด้านหนึ่งก็สามารถสร้างรายได้ให้แก่ครอบครัวและผู้คนในชุมชน แต่ในอีกด้านหนึ่งก็เป็นระบบที่กดขี่และกีดกันกลุ่มคนที่ไม่สามารถเข้าถึงทุนได้ ดังนั้นเมื่อผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ครั้งที่ 2 ในผลงานสร้างสรรค์ผู้วิจัยจึงมุ่งไปที่ตัวตนของกลุ่มชาติพันธุ์ดารอากที่สัมพันธ์กับบริบทของพื้นที่ชายแดน ภายใต้การทำงานของภาพถ่ายสารคดีที่มีแนวคิดว่า ผู้คนในพื้นที่ควรถูกบันทึกภาพอย่างตรงไปตรงมาถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของชุมชน

ภาพผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายเชิงสารคดีในการลงพื้นที่ครั้งที่ 2

ภาพ 6

“ใจบ้าน” หรือฮ้อเต๋อล้อในคำพูดของคนदाराorang เป็นสัญลักษณ์ทางความเชื่อของคนในชุมชนदाराorangบ้านนอแล



ภาพ 7

ภาพวิถียามเช้าของผู้คนदाराorangในชุมชนบ้านนอแล



ภาพ 8

ภาพคนดราอาจขณะเดินทางเพื่อไปเป็นแรงงานด้านเกษตรกรรม



ภาพ 9

ภาพบรรยากาศยามเช้าคนดราอาจในชุมชนบ้านนอแล รอซื้ออาหารเช้าเป็นเสบียงก่อนไปทำสวน



ภาพ 10

ดาเหลวบู๊นยว เครือข่ายทางพิธีกรรมที่กลุ่มชาติพันธุ์ดาราอวปักไวในพื้นที่เกษตรกรรมตามความเชื่อที่คอยป้องกันความไม่ดีต่าง ๆ ที่จะเข้ามา ทั้งนี้เป็นความเชื่อที่เหมือนกับกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ ในภาคเหนือของประเทศไทย



ในการลงพื้นที่ปฏิบัติการครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้บันทึกภาพสัญลักษณ์ทางความเชื่อและภาพบรรยากาศ ในช่วงเวลาที่พื้นที่ถูกกลบกลืนไปด้วยหมอกฝนในยามเช้า สามารถผลิตสร้างความหมายใหม่แก่พื้นที่และผู้คนในชุมชนอย่างมีนัย มากกว่าจะมองเป็นเพียงภาพถ่ายเชิงสารคดี ที่ตีความหมายในภาพอย่างตรงไปตรงมาเพียงอย่างเดียว ในการบันทึกภาพครั้งนี้ผู้วิจัยก็พยายามที่จะสื่อถึงประเด็นอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ ที่จะเลือนหายในสายตาของรัฐชาติ หรือถ้ามีก็เป็นในกรณีที่สามารถสร้างผลประโยชน์ให้แก่รัฐได้ เช่น การนำวัฒนธรรมพวกเขาเข้าสู่กระบวนการทำให้เป็นการค้าด้านท่องเที่ยว หรือแม้กระทั่งเป็นเพียงแรงงานเกษตรติดพื้นที่เพียงเท่านั้น ดังนั้นจึงทำให้ผู้วิจัยคิดว่ากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้คนในพื้นที่ชายแดน ต่างต้องตกอยู่ภายใต้อำนาจของรัฐไทยที่เข้าไปจัดการพื้นที่และผู้คน ผ่านกลไกของระบบทุนมากกว่าที่จะเปิดโอกาสให้กับสิทธิพื้นฐานความเป็นพลเมืองของพวกเขาอย่างแท้จริง

ภาพผลงานสร้างสรรค์ภาพถ่ายสารคดีในการลงพื้นที่ครั้งที่ 3

ภาพ 11

ชายชาวดารอานั่งพักผ่อนยามเช้า บ้านนอแล อำเภอฟาง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพ 12

ชาวดารอานขณะกลับมาจากการทำงานสวน บ้านนอแล อำเภอฟาง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพ 13

ชายชาวดาราอางในพิธีบวชลูกแก้ว บ้านนอแล อำเภอฟาง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพ 14

เยาวชนดาราอางกำลังเข้าพิธีบวชลูกแก้ว บ้านนอแล อำเภอฟาง จังหวัดเชียงใหม่



ในผลงานการลงพื้นที่ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยต้องการที่จะบันทึกภาพของผู้คนในลักษณะที่เป็นภาพถ่ายบุคคล (portrait) เพื่อต้องการนำเสนอความมีตัวตนของผู้คนดาราอาจ ผ่านกระบวนการทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตประจำวันในพื้นที่จริง โดยเฉพาะในด้านศาสนาที่แรงความศรัทธาของพวกเขาปรากฏอย่างเด่นชัด ในพิธีกรรมบวชลูกแก้วในช่วงเดือนเมษายนของทุกปี การที่พวกเขาจะเข้าถึงพื้นที่ของความศรัทธาได้นั้น พวกเขาต่างต้องสะสมทุนจากการเกษตรหรือบางคนก็เดินทางออกจากหมู่บ้านเพื่อไปขายแรงงาน เพื่อความหวังที่ว่าจะมีโอกาสส่งเสียลูกหลานของพวกเขาได้เข้าสู่พื้นที่ทางศาสนา

จากกระบวนการการทำงานทั้ง 3 ครั้งทีผู้วิจัยลงพื้นที่ทำงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่าย ที่ได้นำแนวความคิดทางด้านสังคมศาสตร์เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากชุมชน เพื่อที่จะสามารถกำหนดเป้าหมายการทำงานเชิงสร้างสรรค์ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้ง 3 ชุดนั้นจะเป็นงานศิลปะภาพถ่ายเชิงสารคดีที่สามารถอธิบายความหมายอย่างตรงไปตรงมา ทั้งในเรื่องอัตลักษณ์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม ในอีกด้านหนึ่งก็สามารถสร้างบทสนทนาเชิงลึกระหว่างภาพถ่ายที่ปรากฏและผู้ชมได้ ในงานภาพถ่ายที่บันทึกมาทั้ง 3 ชุด ผู้วิจัยได้คัดภาพจากชุดที่ 2 และชุดที่ 3 มาปรับในกระบวนการทำงาน เพื่อให้เกิดการตีความงานสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะร่วมสมัยมากขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยคิดว่าเพียงภาพถ่ายสารคดีอาจจะไม่สามารถสะท้อนประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้คนดาราอย่างได้มากอย่างที่คาดหวัง ในขณะที่เดียวกันก็ต้องการที่จะทำให้ผลงานตอกย้ำประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน จึงเป็นที่มาของผลงานในชุดที่ 4 ที่มีกระบวนการการทำงานในการหวนกลับไปใช้เทคนิคของกระบวนการอัดขยายภาพในห้องมืด (dark room)

กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่าย: การทวนกลับคืนสู่เทคนิคพื้นฐาน เพื่อเชื่อมโยงสุนทรียศาสตร์ศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย

ในผลงานชุดที่ 4 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากผลงานทั้ง 3 ชุดที่ผ่านมาจากภาคสนาม ภาพทั้งหมดเป็นเพียงแค่การบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา จนบางครั้งภาพถ่ายที่ได้ไม่สามารถสะท้อนสภาวะของการถูกกดทับที่รัฐกระทำต่อผู้คนดารอาจในชุมชนบ้านนอแล ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำภาพที่ถูกบันทึกในภาคสนามด้วยฟิล์มขาวดำ ที่นำไปสู่กระบวนการทำงานในห้องมืด ผ่านขั้นตอนการใช้น้ำยาเคมีในการล้างฟิล์ม จากนั้นใช้เทคนิคการขีดข่วน/ขีดฟิล์ม (scratch film) ด้วยกระดาษทรายลงไปที่ Film Negative เพื่อให้เกิดร่องรอยบนเนื้อฟิล์ม แต่ในขณะเดียวกันก็ลบรายละเอียดบางส่วนของภาพที่ปรากฏอยู่บนฟิล์ม จากนั้นนำฟิล์มมาตัดและเชื่อมต่อกันใหม่ด้วยการใช้ฟิล์ม 2 เฟรม เพื่อทำให้ภาพที่เกิดขึ้นเป็นเฟรมเดียวกัน จากนั้นจึงนำฟิล์มที่เชื่อมต่อกันไปอัดขยายในห้องมืดเป็นกระบวนการทำงานในขั้นสุดท้าย และได้ผลงานดังที่ปรากฏดังนี้

ภาพ 15

Mystic Border No.1



ภาพ 16

Mystic Border No.2



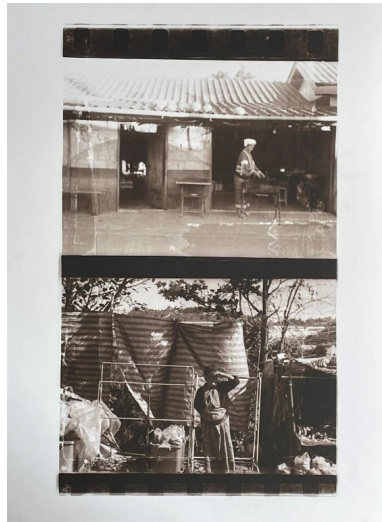
ภาพ 17

Mystic Border No.3



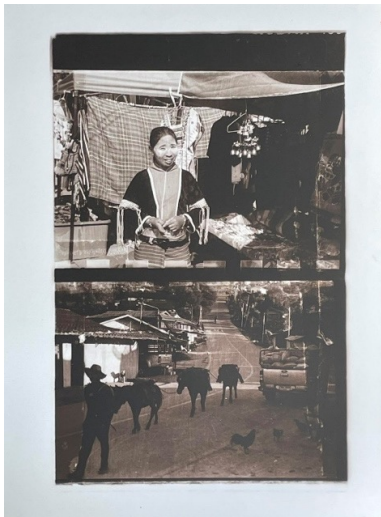
ภาพ 18

Mystic Border No.4



ภาพ 19

Mystic Border No.5



ภาพ 20

Mystic Border No.6



ในผลงานชุดที่ 4 จะเห็นได้ว่า ผู้วิจัยต้องการนำภาพชีวิตประจำวันของ ผู้คนมาติดต่อและชุดที่บะดัดสร้างร่องรอย โดยพยายามเลือกภาพวิถีชีวิต ประจำวัน ภาพคนแก่ในชุมชน รวมถึงสัญลักษณ์ในชุมชนอย่างภาพ “ใจบ้าน” ดังในกรณีของภาพที่ 17 ที่ผู้วิจัยต้องการที่จะสื่อความหมายใหม่จากภาพที่ นำมารวมกัน ที่ไม่ใช่เพียงแค่ภาพถ่ายบุคคลหรือเป็นเพียงภาพถ่ายสัญลักษณ์ ของชุมชน แต่เมื่อ 2 ภาพนี้ถูกนำมาคู่กัน ผู้วิจัยคิดว่า ความหมายใหม่ของ ภาพนั้นสามารถที่จะสื่อให้เข้าใจได้ ความเชื่อความเคารพที่คนดารอาจนั้น มีต่อพื้นที่และบรรพบุรุษมาอย่างยาวนาน แต่ความเชื่อเหล่านี้กำลังถูก สั่นคลอน จากสภาวะของการถูกกดทับและสลายอัตลักษณ์ในช่วงขณะ จาก ระบบกลไกของรัฐที่เข้ามาจัดการระบบชีวิตของพวกเขาผ่านระบบทุนนิยม เกษตรพันธะสัญญา ถ้าพิจารณาแบบผิวเผินอาจจะเห็นว่าระบบการเกษตร ที่รัฐเข้ามาช่วยเหลือนั้นเป็นสิ่งที่ดี ทำให้พวกเขามีอยู่มีกินมีใช้แต่ในความเป็น จริงแล้ว ผู้คนในชุมชนเป็นเพียงกลไกหรือตลาดแรงงานที่รัฐจะเข้ามาให้ความ สำคัญกับพวกเขาเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ดังในกรณีของกลุ่มชาว ดารอาจที่ปลูกผักเมืองหนาว ที่ต้องทำสัญญาในการใช้เมล็ดพันธุ์ ปุ๋ย และ ยา เพื่อให้ได้จำนวนผลผลิตตามที่ได้รับโควตาในการรับซื้อ แต่ในความเป็น จริงผลผลิตทางการเกษตรที่ผลิตได้เกินโควตาการรับซื้อ ซึ่งจะทำให้ชาวบ้าน ต้องรับการกดดันในการลงทุนไปโดยปริยาย หรือในกรณีที่ดินจัดสรรทำกิน ที่ไม่เพียงพอต่อใช้งาน การถูกจัดสรรที่ทำกินตกอยู่ภายใต้อำนาจและตัวแทน จากรัฐทำให้คนในชุมชนได้รับสิทธิที่ไม่เท่าเทียมกัน เกิดความเหลื่อมล้ำภายใน พื้นที่ชุมชน

บทสรุป

จากกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายที่ผ่านมาทั้ง 4 ชุด ผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอเรื่องเล่าของกลุ่มชาติพันธุ์ดารอาจภายใต้บริบท พื้นที่ชายแดน ผ่านผลงานสร้างสรรค์ภาพถ่ายสารคดี ด้วยการเข้าไปบันทึก เรื่องราวของพวกเขา ทั้งในประเด็นปัญหาสิทธิการทำกิน สิทธิความเป็น พลเมือง และสิทธิทางวัฒนธรรม แรกเริ่มผู้วิจัยพยายามที่จะนำเสนอใน ลักษณะของงานภาพถ่ายเชิงสารคดี ผนวกกับแนวคิดในด้านสังคมศาสตร์ เพื่อเล่าเรื่องของพวกเขอย่างตรงไปตรงมา ทั้งในด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี และสังคม โดยเฉพาะในประเด็นเรื่องอัตลักษณ์ของพวกเขาที่ถูก กดทับผ่านนโยบายของรัฐ ผู้วิจัยพบว่างานสร้างสรรค์ภาพถ่ายสารคดี ที่ช่าง ภาพมีกระบวนการทำงานในระยะประชิดกับผู้คนในชุมชน เผาและสังเกตการณ์ เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในแต่ละวัน แล้วบันทึกเหตุการณ์ตรงหน้ามานำเสนอ นั้น ยังไม่สามารถที่จะสื่อสภาวะที่ผู้คนดารอาจต้องพบเจอ จึงทำให้ผู้วิจัย

ทดลองที่จะสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย ที่สามารถตีความและสร้างกระบวนการถกเถียงประเด็นปัญหาของผู้คนได้มากกว่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำภาพถ่ายที่ถูกบันทึกด้วยฟิล์ม มาสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัย เพื่อยกระดับการตีความสุนทรียศาสตร์ทางด้านศิลปะภาพถ่ายที่แตกต่างกันออกไป จากงานศิลปะภาพถ่ายสารคดี งานศิลปะภาพถ่ายร่วมสมัยเปิดโอกาสให้ผู้คนสามารถที่จะตั้งคำถาม และสร้างข้อถกเถียงต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ได้มากกว่างานศิลปะภาพถ่ายสารคดี

ในที่นี้ผู้วิจัยพิจารณาจากผลงานในชุดที่ 4 ที่ผู้วิจัยสามารถสร้างความหมายใหม่ได้ จากร่องรอยที่เกิดขึ้นในงานภาพถ่าย อันเกิดจากกระบวนการทำงานในเชิงเทคนิค Scratch Film ก่อให้เกิดสัญลักษณ์ (Sign) ความรุนแรงที่รัฐกระทำต่อคนดาราอั้งทั้งทางตรงและทางอ้อม ผ่านนโยบายต่าง ๆ ที่หยิบยื่นให้แก่พวกเขา อีกด้านหนึ่งการที่ผู้วิจัยนำภาพถ่าย 2 ภาพมาคอลลาจ (Collage) ถึงแม้ว่าภาพทั้ง 2 ในกระบวนการถ่ายจะมีรูปแบบงานภาพถ่ายสารคดี แต่เมื่อทั้ง 2 ภาพนั้นมา ถูกผลิตให้อยู่ในกรอบเดียวกัน การรับรู้ความหมายของผู้คนย่อมแตกต่างจากเดิม และการรับรู้ความหมายจากภาพนั้นอาจจะไม่ได้มีกรอบให้เชื่อเพียงแค่ความหมายเดียวแต่อาจจะนำมาซึ่งการตั้งคำถามต่อปรากฏการณ์ในชุมชนบ้านนอแลอย่างมีนัยยะสำคัญ ต่อกระบวนการทำงานของรัฐไทยต่อกลุ่มชาติพันธุ์ในบริบทของพื้นที่ชายแดน

เอกสารอ้างอิง

- ประชา สุวีรานนท์. (2554). *อัตลักษณ์ไทย: จากไทยสู่ไทยๆ*. ฟาเดียวก้น.
- ปวิณ ชัชวาลพงศ์พันธ์. (2561). *ชาติพลาสติก ความสัมพันธ์ไทย-พม่า ผ่านความเป็นไทย*. ฟาเดียวก้น.
- เพ็ญพิศ ชงักรมย์. (2560). *จินตนาการชุมชนของชาวคาราวางภายใต้บริบทของประเทศไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท] มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พรหมราย โอสถาภิรัตน์. (2546). *Visual Anthropology: สื่อทางด้านภาพกับความรู้ทางมนุษยวิทยา*. ใน *จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย (บก.), สื่อกับมานุษยวิทยา* (47-81). ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- สุจารวี โคตพันธ์. (2558). *พิธีกรรมงานบุญกับการต่อรองอัตลักษณ์ข้ามแดน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท] มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุรชาติ บำรุงสุข. (2552). *พรมแดนศึกษา: จุลสารความมั่นคงศึกษา*, (61), 13-14.
- เสกสรรค์ ประเสริฐกุล. (2551). *รัฐชาติ ชาติพันธุ์ และความทันสมัย*. ใน *แนวคิดการประชุมวิชาการชาติ นิยมกับพหุวัฒนธรรม* (11-99). ศูนย์ภูมิภาคด้านสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อรัญญา ศิริผล. (2546). *ฝันกับคนม้ง: พลวัตความหลากหลายและความซับซ้อนแห่งอัตลักษณ์ของคนชายขอบ*. ใน *ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี (บ.ก.), อัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และความเป็นชายขอบ* (74-76). ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- อัมพร จิรัฐติก. (2546). *บันทึกภาคสนามจากห้องเรียน Visual Anthropology ที่มหาวิทยาลัยฮาวาย*. *วารสารรัฐศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 24(3), 190-225.

การวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ตามแนวคิดลอสฟาร์ตส์ สำหรับเด็กปฐมวัย

An Analysis of the Art Learning Management Model Based on the Loose Parts Concept for Early Childhood Children

Received : March 7, 2024

Revised : April 22, 2024

Accepted : April 27, 2024

จันทนา ชัยโอภาณนท์ ¹

Jantana Chaiophonon ¹

โสสมฉาย บุญญานันต์ ²

Soamshine Boonyananta, Ph.D. ²

1 นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : Jchaiophonon@gmail.com

1 Master's degree student, in Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University
E-mail : Jchaiophonon@gmail.com

2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : Soamshine.b@chula.ac.th

2 Assistant Professor, in Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University
E-mail : Soamshine.b@chula.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย และวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ จำนวน 40 กิจกรรม เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ตารางวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย ที่ประกอบด้วย 1) หัวข้อการเรียนรู้ 2) หน่วยกิจกรรม 3) วัสดุ 4) ทักษะที่พัฒนา และตารางวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ประกอบด้วย 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะ 2) องค์ประกอบการสอน 3) รายละเอียดองค์ประกอบการสอน โดยเป็นการทบทวนวรรณกรรมแบบทฤษฎีจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วารสารกิจกรรมศิลปะทั้งในประเทศและต่างประเทศ และสรุปด้วยตารางวิเคราะห์และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นสูง มีลักษณะปลายเปิดที่ไม่กำหนดหัวข้อการสร้างสรรคงานที่มีข้อจำกัดมาก เพื่อให้เด็กมีความยืดหยุ่นทางความคิด และสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ตามจินตนาการผ่านการใช้วัสดุ อุปกรณ์แบบปลายเปิดที่สามารถหาได้ในชีวิตประจำวัน ทั้งวัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น และวัสดุจากธรรมชาติ โดยสิ่งสำคัญคือ วัสดุจะต้องเป็นวัสดุปลายเปิดที่สามารถเคลื่อนย้าย ประกอบ รื้อ สร้าง หรือออกแบบใหม่ได้อย่างหลากหลายวิธี ซึ่งเมื่อไม่มีการกำหนดโครงสร้างที่ตายตัวส่งผลให้เด็กได้ปลดปล่อยความคิด และจินตนาการที่แตกต่างออกไปจากเดิม มีความเป็นกลางทางเพศ ได้ใช้จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มประสิทธิภาพ ส่งผลให้เด็กได้รับการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างครอบคลุม ดังนั้น ครูผู้สอน ผู้จัดกิจกรรม หรือผู้ปกครอง จะต้องมีความเข้าใจในพัฒนาการของผู้เรียน ความสามารถในการทำสิ่งใดได้ และความสามารถในการทำสิ่งไม่ได้ เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาอย่างแท้จริง

คำสำคัญ : ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์, รูปแบบการจัดการเรียนรู้, เด็กปฐมวัย

Abstract

The purpose of this research is to analyze the art learning model according to the concept of “Loose Parts” for early childhood children. and analyze the current formats of art learning management for early childhood in various formats. The sample group includes 40 art learning activities according to the Loose Parts concept. Data collection tools include an analysis table summarizing the formats. Arrange art learning according to the concept of Loose Parts for early childhood children. Consists of the following elements: 1) learning topics 2) activity units 3) materials 4) skills developed and a table summarizing the current art learning management model for early childhood in various formats, consisting of the following elements: 1) art learning management model 2) teaching components 3) component details teaching This is a secondary literature review. From related research documents Journal of art activities both domestically and internationally. and conclude with analytical tables and content analysis.

The results showed that the Loose Part art learning management model for early childhood is a highly flexible learning arrangement. It has an open-ended topic that does not restrict the work topic much to enable children to be flexible in their thinking and to create their own works as they imagine with materials. It is important that the material is an open-ended material that can be moved, assembled, dismantled, reconstructed, or redesigned in a variety of ways. When there is no fixed structure, children can unleash different thoughts and imaginations, be gender neutral, and can maximize their own imagination and creativity. Therefore, teachers, activities organizer, or parents must understand the development of learners. The ability to do anything, and the ability to do nothing, to make the activity effective and for the learner to truly develop.

Keyword : Loose Parts Concept Art, Learning Management Format, Early Childhood

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (Loose Parts) มีรากฐานมาจากการเล่นลูสพาร์ตส์ เป็นการบูรณาการการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะและการเล่นลูสพาร์ตส์ เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างเป็นองค์รวมมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างสร้างสรรค์ ในปัจจุบันสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่มีการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบไฮสโคป (High/Scope Approach) การเรียนรู้แบบวอลดอร์ฟ (Waldorf Approach) การเรียนรู้แบบมอนเตสซอรี (Montessori Approach) การเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach) หรือการเรียนรู้แบบบูรณาการแนวทางเหล่านี้มีความแตกต่างกันไปตาม แนวคิด หลักการ ปรัชญา ทัศนคติ หรือความเชื่อของผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง รวมถึงความต้องการในการส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามความพร้อมของสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยในแต่ละแห่ง หากแต่สามารถสะท้อนผลสำเร็จทางด้านการพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางเลือกนั้น ๆ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565)

โดยปัจจุบันแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ในยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ได้กำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่สูงขึ้น การจัดกิจกรรมจึงต้องจัดให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัยและสมรรถนะของเด็กที่เชื่อมโยงกับมาตรฐานคุณภาพเด็กปฐมวัยที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (คณะกรรมการพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ, 2562) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและเหมาะสมแก่เด็กปฐมวัยในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เกิดทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ Fix Amy (2021) ได้กล่าวว่า ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแบบปลายเปิด จากวัสดุอุปกรณ์รอบตัวที่สามารถพบได้ในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งสามารถหยิบจับ เคลื่อนย้าย ผสมผสาน ประยุกต์ หรือออกแบบใหม่จนเกิดเป็นผลงานศิลปะของตนเองได้อย่างอิสระ ตามความคิดสร้างสรรค์หรือความสนใจของตนเอง โดยไม่มีข้อบังคับ สามารถกระตุ้นการมองเห็น ความสนใจ ให้อารมณ์ดีและสำรวจวัสดุในขณะสร้างสรรค์ผลงาน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สร้างความภาคภูมิใจในตนเอง นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหา และการวางแผนความคิดในขณะปฏิบัติกิจกรรม ทั้งนี้ ภาวินี โตสาธิต และ ณัฐทิยาภรณ์ การะเกด (2565) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ซึ่งมี

คุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ และเป็นปัจจัยที่จำเป็นในการส่งเสริมความก้าวหน้าของประเทศชาติ ประเทศใดก็ตามที่สามารถแสวงหาพัฒนาและดึงเอา ศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของประชากรในประเทศออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากเท่าใด ยังมีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ลูสพาร์ตส์เป็นการเล่นแบบปลายเปิดที่เน้นกระบวนการ และทักษะการคิด การบูรณาการแนวทางการใช้ศิลปะจะช่วยให้เด็กสามารถแสดงออกทางความคิดผ่านผลงาน และยังสามารถทำให้เด็กสื่อสารในสิ่งที่ตนสร้างสรรค์ออกมาได้ดีมากยิ่งขึ้น เด็กมีทักษะในการสื่อสาร อธิบายในสิ่งที่ตนทำหรือสิ่งที่ตนเรียนรู้และถ่ายทอดผ่านผลงานของตนเอง (Smith-Gilman, 2018) นอกจากนี้ Janice Davis (2015) ได้ทดลองจัดกิจกรรมศิลปะลูสพาร์ตส์ในหัวข้อมหาสมุทร โดยเลือกใช้วัสดุปลายเปิดที่มีสีเข้ากับหัวข้อที่กำหนดไว้ เพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น อัญมณี สีฟ้า สีขาว และสีเขียว เลือกหอยหลากหลายสีและอุปกรณ์อื่น ๆ ที่สามารถหาได้ง่ายในชีวิตประจำวัน เช่น กระดุม กระดาษสีต่าง ๆ รูปแบบกิจกรรมเป็นรูปแบบที่เปิดโอกาสให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระสามารถจัดวางในรูปแบบไหนก็ได้ตามจินตนาการสามารถร้อยถอดและทำใหม่ได้ตามความต้องการของตนเอง รวมไปถึงกิจกรรมนี้สามารถนำนิทานมาประกอบการเรียนรู้โดยนิทานจะต้องมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่สอน เพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการ สร้างเรื่องราวบทบาทสมมติ ฉาก หรือตัวละคร ดังนั้น กิจกรรมศิลปะลูสพาร์ตส์จึงเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสในการเรียนรู้จากการลงมือทำ ลองผิดลองถูก รู้จักแก้ไขปัญหา เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ พัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร และทักษะการประสานสัมพันธ์กันระหว่างกล้ามเนื้อและตาอีกด้วย

ดังนั้น การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมีความต้องการในการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบันโดยศึกษาความเป็นมา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบ การสอน วิธีการสอน วัสดุอุปกรณ์ และผลที่เกิดกับผู้เรียน จากนั้นนำมาสรุปด้วยตารางวิเคราะห์ ผลการวิเคราะห์สรุปเชิงบรรยายเนื้อหาและอภิปรายผล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) แบบการวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis) โดยเป็นการทบทวนวรรณกรรมแบบทุติยภูมิ (Secondary Data Analysis) โดยศึกษาค้นคว้าและรวบรวมเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ บทความวิจัย บทความวิชาการ รายงานวิจัย หนังสือจากนั้นนำมาสรุปด้วยตารางวิเคราะห์และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

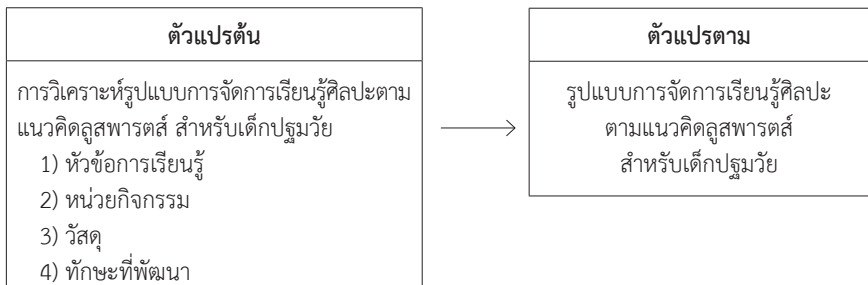
1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ทั้งหมด 40 กิจกรรม ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีลักษณะเป็นการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และมีประเด็นดังต่อไปนี้ 1) หัวข้อการเรียนรู้ 2) หน่วยกิจกรรม 3) วัสดุ 4) ทักษะที่พัฒนาซึ่งลักษณะดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้เห็นจุดเด่นของการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ที่จะช่วยพัฒนาเด็กปฐมวัย ให้มีทักษะ ศักยภาพที่มีคุณภาพตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ดังที่ Shaunna Evans ได้กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เป็นกิจกรรมศิลปะที่เด็กสามารถสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระตามความต้องการหรือความสนใจของตนเอง ผ่านวัสดุ อุปกรณ์ที่มีความหลากหลายมีลักษณะปลายเปิด ส่งผลให้เด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ มีเอกลักษณ์เฉพาะที่ไม่ซ้ำใคร ทั้งยังช่วยฝึกการประสานระหว่างมือและตา เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) ตารางวิเคราะห์สรุปรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้
1) หัวข้อการเรียนรู้ 2) หน่วยกิจกรรม 3) วัสดุ 4) ทักษะที่พัฒนา
- 2) ตารางวิเคราะห์สรุปรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบันประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้
1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะ 2) องค์ประกอบการสอน 3) รายละเอียดองค์ประกอบการสอน

3. ตัวแปรทางการศึกษา



การวิเคราะห์สรุปรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน จำนวน 5 แบบ

- 1) การเรียนรู้แบบไฮสโคป (High/Scope Approach)
- 2) การเรียนรู้แบบวอลดอร์ฟ (Waldorf Approach)
- 3) การเรียนรู้แบบมอนเตสซอรี (Montessori Approach)
- 4) การเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach)
- 5) การเรียนรู้แบบบูรณาการ

❖ วิธีดำเนินการวิจัย

1. การเก็บข้อมูล

1.1) ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย

1.2) สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.3) ดำเนินการเก็บข้อมูลตามกลุ่มตัวอย่างการวิจัยและขอบเขตที่กำหนด

1.4) นำข้อมูลที่ได้นำมาสรุปด้วยตารางวิเคราะห์และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

1.5) สรุปผลการรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สังเกต วิเคราะห์ และจำแนกข้อมูล (Unit Content) ด้วยตารางวิเคราะห์ และนำเสนอที่นำเสนอใจมาทำการอภิปรายผล

❖ ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย

ประกอบไปด้วย 1) หัวข้อการเรียนรู้ 2) หน่วยกิจกรรม 3) วัสดุ 4) ทักษะ

ที่พัฒนา โดยทำการศึกษากิจกรรมทั้งหมดจำนวน 40 กิจกรรม และนำผล
มาวิเคราะห์ในรูปแบบตารางวิเคราะห์และทำการสรุปผลเชิงบรรยายเนื้อหา

ภาพ 1
ตารางการวิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดศิลปะพลวัต สำหรับเด็กปฐมวัย

ชื่อกิจกรรม	หน่วยกิจกรรม										วัสดุ											ทักษะที่พัฒนา	รูปภาพ	
	รวมชาติ	ทะเล	อวกาศ	สัตว์	ร่างกาย	บุคคล	อาหาร	เทศกาล	ฤดู	อื่นๆ	กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	พลาสติก	หิน	แก้ว	โลหะ	ดินเผา	อาหาร	อื่นๆ			
1. Under The Sea Sculpture	/										/			/	/	/		/			- แป้งกวนหนู - วัสดุต่าง ๆ - ภาชนะ	- การใช้เจจ่อ - การจัดจำและนำมาใช้ - ความยากง่ายของงาน - การปั้นสร้างสรรค์และสื่อคำ - การคิดค้นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ดีไว้		
2. Coral Reef Sculptures	/										/		/	/			/				- แป้งกวนหนู	- การใช้เจจ่อ - การปั้นสร้างสรรค์และสื่อคำ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ดีไว้		
3. Fairy Garden Play Dough	/											/	/	/	/	/	/					- การใช้เจจ่อ - ความยากง่ายของงาน - การปั้นสร้างสรรค์และสื่อคำ - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ดีไว้	- การใช้เจจ่อ - ความยากง่ายของงาน - การปั้นสร้างสรรค์และสื่อคำ - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ดีไว้	
4. Beautiful Bugs Play Dough Mats			/								/	/	/	/	/	/				- แป้งกวนหนู	- การใช้เจจ่อ - การปั้นสร้างสรรค์และสื่อคำ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ดีไว้	- การใช้เจจ่อ - การปั้นสร้างสรรค์และสื่อคำ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ดีไว้		
5. People Play Dough Mats				/							/	/	/	/	/	/	/	/		- ขนสัตว์ - แม่พิมพ์ - คุกกี้ - ไม้กลิ้งแป้ง	- การใช้เจจ่อ - การจัดจำและนำมาใช้ - ความยากง่ายของงาน - การปั้นสร้างสรรค์และสื่อคำ - การคิดค้นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ดีไว้	- การใช้เจจ่อ - การจัดจำและนำมาใช้ - ความยากง่ายของงาน - การปั้นสร้างสรรค์และสื่อคำ - การคิดค้นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ดีไว้		

ภาพ 2

ตารางการวิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดอุปสงค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ชื่อกิจกรรม	หน่วยกิจกรรม										วัสดุ											ทักษะที่พัฒนา	รูปภาพ	
	รวมชาติ	เพศ	อายุ	สี	ร่างกาย	บุคคล	อาหาร	เทศกาล	ฤดู	อื่นๆ	กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	พลาสติก	หิน	แก้ว	โลหะ	สี	กระดาษ	อาหาร			อื่นๆ
6. Super Cool Space Play Dough Activity			/								/	/			/		/	/				- แม่พิมพ์ ลูกเกด		
7. The Lion, The Mouse and Loose Parts			/								/		/	/	/	/	/	/				- ผ้ากัน เปื้อน - ถาดวาง ผลงาน - รูปภาพ แบบสิ่งใด และระบุ	- การเรียงสร้างสรรค์ และเชื่อมโยง - การวางแผนและการ จัดระบบดำเนินการ - ความพยายามใน การบรรลุเป้าหมาย ที่ชัดเจน	
8. Ocean Theme Transient Art Activity		/												/	/			/			- กรอบรูป	- การใส่ใจจอ - การจดจำและ นำมาใช้ - การเรียงสร้างสรรค์ และเชื่อมโยง - การคิดค้นทาง ความคิด - การวางแผนและการ จัดระบบดำเนินการ - การแก้ไขข้อบกพร่อง - ความพยายามใน การบรรลุเป้าหมาย ที่ชัดเจน - การประสานมือและ ตา - การควบคุมดูแลและ ผล		
9. The Rainbow Fish Play Dough Activity			/								/			/								- หนังสือ นิทาน - แม่พิมพ์ ลูกเกด - ไม้ขีด	- การใส่ใจจอ - การจดจำและ นำมาใช้ - การเรียงสร้างสรรค์ และเชื่อมโยง - การวางแผนและการ จัดระบบดำเนินการ - การแก้ไขข้อบกพร่อง - ความพยายามใน การบรรลุเป้าหมาย ที่ชัดเจน - การประสานมือและ ตา - การควบคุมดูแลและ ผล	
10. Christmas Sensory Fine Motor Bin							/				/	/		/	/	/							- การเรียงสร้างสรรค์ และเชื่อมโยง - การวางแผนและการ จัดระบบดำเนินการ - การแก้ไขข้อบกพร่อง - ความพยายามใน การบรรลุเป้าหมาย ที่ชัดเจน - การประสานมือและ ตา	

ตาราง 1

ตารางวิเคราะห์สรุปรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย
จำนวน 40 กิจกรรม

หัวข้อ การจัดการเรียนรู้	หน่วยกิจกรรม	จำนวนหน่วยกิจกรรม	วัสดุ											ทักษะที่พัฒนา
			กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	พลาสติก	หิน	แก้ว	โลหะ	ตุ๊กตา	อาหาร	อื่น ๆ	
เรื่องราวเกี่ยวกับเด็ก	ร่างกาย	2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	1. การใส่ใจจดจ่อ
	อาหาร	3		/		/	/				/	/	/	2. การจดจำและนำมาใช้
	เทศกาล	5	/	/	/	/	/	/			/	/	/	3. การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ
บุคคลและสถานที่ แวดล้อม	บุคคล	2		/	/		/	/			/	/	/	4. การยืดหยุ่นทางความคิด
	อวกาศ	2	/	/			/	/	/	/	/	/	/	5. การวางแผนและการจัดระบบ
	ทะเล	3	/	/	/	/	/	/		/	/	/	/	ดำเนินการ
ธรรมชาติรอบตัวเด็ก	ธรรมชาติ	6		/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	6. การแก้ปัญหา
	ฤดู	4		/	/		/	/	/	/	/	/	/	7. ความพยายามในการบรรลุ
สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก	สัตว์	8	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	เป้าหมายที่ดีมีไว้
	อื่น ๆ	- ข้าวโลกเหนือ - รถ - ทุเรียน - สัตว์ประหลาด - โรงเรียน		/	/	/		/	/	/	/	/	/	8. การประสานมือและตา
														9. การควบคุมเหตุและผล

1. หัวข้อการจัดการเรียนรู้ มีความหลากหลายสอดคล้องกับการเรียนรู้
ของเด็ก สารการเรียนรู้ประกอบไปด้วยประสบการณ์สำคัญและสาระต่าง ๆ
ที่เด็กควรได้เรียนรู้ โดยไม่กำหนดเนื้อหาหรือรายละเอียด เพื่อให้สามารถ
ยืดหยุ่นได้ายสวดต่อการปรับใช้ให้เหมาะสมกับความสนใจและสิ่งแวดล้อม
ในชีวิตจริงของเด็ก โดยสามารถแบ่งออกเป็น 4 สาระ คือ 1) เรื่องราวเกี่ยวกับ
เด็ก 2) บุคคลและสถานที่แวดล้อม 3) ธรรมชาติรอบตัวเด็ก 4) สิ่งต่าง ๆ รอบ
ตัวเด็ก

2. หน่วยกิจกรรม เมื่อได้หัวข้อการจัดการเรียนรู้แล้ว ครูผู้สอนหรือ
ผู้ปกครองสามารถกำหนดรายละเอียดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือสิ่งที่
ต้องการจะพัฒนาและส่งเสริม จากการศึกษาในครั้งนี้สามารถแบ่งหน่วย
กิจกรรม ได้เป็น 9 หน่วย และอื่น ๆ อีก 1 หน่วย โดยการกำหนดหน่วย
กิจกรรมหรือเนื้อหาเป็นการจัดให้อยู่ในรูปแบบ ที่เด็กสนใจ อาจกำหนดจาก
การสังเกตความสนใจของเด็ก ๆ หรือการพูดคุย สอบถามสิ่งที่เด็กสนใจ และ
ปรับตามความเหมาะสม

3. วัสดุ ที่ใช้ในกิจกรรมส่วนใหญ่เลือกใช้เป็นวัสดุที่เด็กมีความคุ้นชินใน
การทำงานศิลปะ เช่น ลวดกำมะหยี่ หลอด กระดาษลัง เป็นต้น เนื่องจาก
การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์จะต้องมีวัสดุที่แตกต่างกันตั้งแต่
7 ประเภทขึ้นไป จากการศึกษาในครั้งนี้สามารถแบ่งออกเป็น 10 ประเภท

และอื่น ๆ อีก 1 ประเภท ประกอบไปด้วย กระดาษ ดิน ไม้ ผ้า พลาสติก หิน แก้ว โลหะ ดูกตา อาหาร และประเภทอื่น ๆ ประกอบไปด้วย เปลือกหอย มอส หญ้า กлитเตอร์ ขนสัตว์ ใบงานเสริมการเรียนรู้ นิทาน การ์ด แม่พิมพ์ คุกกี้ ไม้ค้ำลิ้งแบ่ง โดยวัสดุที่จัดเตรียมให้แก่นักเรียนจะต้องมีความสอดคล้องกับหัวข้อการเรียนรู้ที่เด็กได้เรียน ทั้งนี้ วัสดุอุปกรณ์จะต้องเพียงพอต่อการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานเป็นไปอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ วัสดุจะต้องคำนึงความปลอดภัยของเด็กเป็นสำคัญ มีขนาดที่เหมาะสมไม่เล็กจนเกินไป และไม่มีขอบมุมแหลมคมที่เป็นอันตราย

4. ทักษะที่พัฒนา การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาเด็กได้ อย่างเป็นองค์รวม นอกจากส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แล้วยังช่วยพัฒนาทักษะอื่น ๆ ดังนี้ 1.การใส่ใจจดจ่อ 2.การจดจำและนำมาใช้ 3.การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ 4.การยืดหยุ่นทางความคิด 5.การวางแผน และการจัดระบบดำเนินการ 6.การแก้ไขปัญหา 7.ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ 8.การประสานมือและตา 9.การควบคุมเหตุและผล ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สามารถส่งเสริมพัฒนาการและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างครบถ้วน

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สำหรับเด็กปฐมวัย มีวิธีการจัด ดังนี้ 1) การกำหนดหัวข้อการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย 2) หน่วยกิจกรรม นอกจากหัวข้อการเรียนรู้ที่จะต้องมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัยแล้ว หน่วยกิจกรรมยังมีความสำคัญอย่างมากต่อพัฒนาการในด้านการเรียนรู้ของเด็ก จะต้องกำหนดและจัดเรียงหน่วยกิจกรรมให้มีระดับจากง่ายไปยาก หรือจากสิ่งที่ใกล้ตัวเด็กไปสู่สิ่งที่ไกลจากตัวเด็ก โดยสามารถเรียงหน่วยกิจกรรมได้ ดังนี้ 1.เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก 2.บุคคลและสถานที่แวดล้อม 3.ธรรมชาติรอบตัวเด็ก และ 4.สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก จึงจะทำให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน 3) วัสดุ การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์นั้น วัสดุมีความสำคัญอย่างมากต่อการจัดกิจกรรม นอกจากจะต้องมีความแตกต่างกันตั้งแต่ 7 ประเภทขึ้นไปแล้ว วัสดุยังต้องมีความสอดคล้องต่อหัวข้อการเรียนรู้อีกด้วย ทั้งยังจะต้องคำนึงถึงวิธีการใช้ การเก็บรักษา และความปลอดภัยเป็นสำคัญ 4) ทักษะที่พัฒนา เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะแบบปลายเปิดที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จึงช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ อย่างเป็นองค์รวม ดังนั้น การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สำหรับเด็กปฐมวัย ผู้จัดกิจกรรมจึง

จะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ เข้าใจถึงพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัยว่ามีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ เป็นอย่างไร เพื่อให้เด็กเกิดกระบวนการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างเต็มประสิทธิภาพ และเพื่อให้กิจกรรมเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลแก่เด็กอย่างสูงสุด

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน

ประกอบไปด้วย 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะ 2) องค์ประกอบการสอน 3) รายละเอียดองค์ประกอบการสอน โดยทำการศึกษาจาก บทความวิจัย บทความวิชาการ เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และนำผลมาวิเคราะห์ในรูปแบบตารางวิเคราะห์และทำการสรุปผลเชิงบรรยายเนื้อหา

ตาราง 2

ตารางวิเคราะห์สรุปรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบันจำนวน 5 แบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะ	องค์ประกอบการสอน	รายละเอียดองค์ประกอบการสอน
การเรียนรู้แบบไฮสโคป (High/Scope Approach)	5 องค์ประกอบ	1. เรียนรู้แบบลงมือกระทำ 2. สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ 3. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก 4. กิจกรรมประจำวัน 5. การประเมินพัฒนาการ
การเรียนรู้แบบวอลดอร์ฟ (Waldorf Approach)	3 องค์ประกอบ	1. มีแบบแผนและสม่ำเสมอ 2. การทำกิจกรรมซ้ำ 3. เคารพในสรรพสิ่ง
การเรียนรู้แบบมอนเตสซอรี (Montessori Approach)	3 องค์ประกอบ	1. ศึกษาพัฒนาการของเด็ก 2. การเตรียมสภาพแวดล้อม 3. การศึกษาด้วยตนเอง
การเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach)	3 องค์ประกอบ	1. เริ่มต้นโครงการ 2. พัฒนาโครงการ 3. สรุปโครงการ
การเรียนรู้แบบบูรณาการ	1 องค์ประกอบ	จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยการให้สื่อนักเด็กเป็นผู้ริเริ่มในการเลือก

1. การเรียนรู้แบบไฮสโคป (High/Scope Approach) เป็นการเรียนรู้ที่ใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Theory) ของเพียเจต์ (Piaget) เป็นพื้นฐานโดยเฉพาะ การสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนเน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning) ระยะต่อมามีการผสมผสานทฤษฎี

และแนวคิดอื่น ๆ เช่น ทฤษฎีของอีริกสัน (Erikson) ในเรื่องการให้โอกาสเด็กเป็นผู้เริ่มการเล่นหรือกิจกรรมต่าง ๆ อย่างอิสระ และทฤษฎีของไวโกตสกี (Vygotsky) ในเรื่องปฏิสัมพันธ์และการใช้ภาษา (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) โดยการเรียนรู้แบบไฮสโคปเน้นการเรียนรู้ แบบลงมือกระทำ ด้วยสื่อ วัสดุอุปกรณ์ และกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ครู หรือผู้จัดกิจกรรมสร้างบรรยากาศ ที่อบอุ่นและปลอดภัยให้แก่เด็ก การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็กจะสร้างความมั่นใจให้เด็กกล้าคิด กล้าแสดงออก เกิดความคิดและจินตนาการ สนับสนุนการทำกิจกรรมแบบกลุ่มย่อยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ได้สำรวจ แก้ไขปัญหา และพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่ทำ

2. การเรียนรู้แบบวอลดอร์ฟ (Waldorf Approach) รูปแบบการศึกษาที่บูรณาการองค์ความรู้วิชาการร่วมกับการลงมือทำกิจกรรมที่ผสานด้วยศิลปะและความเป็นธรรมชาติ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและมีพัฒนาการที่เหมาะสมตามวัย โดย รูดอล์ฟ สไตเนอร์ นักปรัชญาชาวออสเตรียได้พัฒนาแนวคิดวอลดอร์ฟขึ้นด้วยเชื่อว่ามนุษย์มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ และการเติบโตในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ อย่างเหมาะสม (ณัฐนรี บัวชม และพรภวิชัย เพ็งเอียด, 2566) ทฤษฎีการศึกษาของ รูดอล์ฟ สไตเนอร์ ถือเป็น ‘ทฤษฎีองค์รวม’ โดยมีแนวทางในการมุ่งเน้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เล่น ลงมือทำ ผ่านกิจกรรมการบูรณาการต่าง ๆ ซึ่งกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ โดยให้ทรัพยากรและสภาพแวดล้อมธรรมชาติเข้ามามีบทบาทในการเป็นเครื่องมือเชื่อมโยงการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ในรูปแบบ วอลดอร์ฟ เป็นการจัดกิจกรรมที่มีแบบแผนสม่ำเสมอ เด็กจะต้องทำกิจกรรมศิลปะในทุก ๆ วัน โดยครูเป็นผู้วางแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมแก่เด็ก มีการทำกิจกรรมในรูปแบบเดิมซ้ำ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และความมั่นใจในตนเอง วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เป็นวัสดุจากธรรมชาติที่หาได้ในท้องถิ่น หรือที่มีอยู่ในห้องเรียน และสิ่งสำคัญของการเรียนรู้แบบวอลดอร์ฟ คือ เด็กจะต้องเคารพในสรรพสิ่งรอบตัว

3. การเรียนรู้แบบมอนเตสซอรี (Montessori Approach) เริ่มต้นโดย แพทย์หญิง มาเรีย มอนเตสซอรี แพทย์ชาวอิตาลี แนวคิดการสอนแบบมอนเตสซอรีคำนึงถึงเด็กเป็นหลักจัดการเรียนการสอนตามความสนใจ ความต้องการ และการมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เด็กมีโอกาสนำข้อผิดพลาด นำข้อผิดพลาดดังกล่าวมาพิจารณา และวิเคราะห์ เพื่อแสวงหาวิธีการที่ดีที่สุดจนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองภายใต้ความมีอิสระ เด็กได้ใช้จิตของตนในการสัมผัสสิ่งแวดล้อมรอบตัว เกิดความอยากรู้อยากเห็น และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จนเด็กเกิดการพัฒนาการทุก ๆ ด้าน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) ดังนั้น แนวการสอนแบบมอนเตสซอรี จึงเป็นแนวทาง

การศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ความสำคัญกับศักยภาพของแต่ละบุคคล พัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวมทั้งทางด้านสติปัญญา ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ การจัดกิจกรรมจัดตามความต้องการและความสนใจของเด็ก โดยเชื่อว่าเด็กทุกคนมีความแตกต่างกัน มีความอยากรู้อยากเห็น และแสวงหาความรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองอยู่เสมอ การเรียนรู้แบบมอนเตสซอรีเป็นการเรียนรู้จากรูปธรรมไปสู่นามธรรมจากการสัมผัสและจดจำต่อวัสดุ อุปกรณ์ โดยครูผู้สอนจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ให้แก่เด็ก ๆ ในการทำกิจกรรม และเด็กเรียนรู้วิธีการใช้ การรักษาและสามารถเก็บเมื่อใช้เสร็จได้ด้วยตนเอง

4. การเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภายใต้บรรยากาศ ที่เป็นมิตร มีอิสระเสรี ให้ความสำคัญแก่เด็กทุกคน อย่างเท่าเทียมกัน สร้างความรู้สึกที่มั่นคง กล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าลงมือทำโดยมีครูเป็นผู้ให้การสนับสนุน และช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ ครูเป็นผู้จัดสภาพแวดล้อมของห้องเรียนและเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่เอื้อให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมในเรื่องราวที่สนใจ คอยแนะนำช่วยเหลือให้เด็กประสบผลสำเร็จในการทำกิจกรรม โดยมีกระบวนการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ขั้นแรก เป็นการหาความสนใจของเด็ก ๆ ขั้นที่ 2 พัฒนาโครงการ เน้นให้เด็กได้สืบค้นสังเกต ทดลอง ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ระยะที่ 3 สรุปโครงการ การให้เด็กนำข้อมูลที่ได้ศึกษา ทดลอง ปฏิบัติ มานำเสนอให้แก่คุณครู ผู้ปกครองฟัง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) ดังนั้น การสอนแบบโครงการจึงเป็นการเรียนที่มุ่งเน้นให้เด็กมีส่วนร่วมและกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ด้วยตัวเอง พร้อมเปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้ในสิ่งที่เด็กสนใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเด็ก และตอบสนองตามความต้องการที่หลากหลาย โดยเป็นกิจกรรมเชิงปฏิบัติที่เน้นให้เด็กลงมือทำได้ด้วยตัวเอง การสอนแบบโครงการถือเป็นเครื่องมือการสอนที่ดีสำหรับคุณครู เพราะจะแสดงให้เห็นถึงสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่แนวคิดในเรื่องแห่งความเป็นจริง การตั้งคำถามจากความสนใจที่แท้จริง และการค้นหาคำตอบในเชิงลึกของเด็กในหัวข้อหรือเรื่องที่เด็กสนใจ แล้วยังส่งเสริมทักษะและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ผ่านการสำรวจ การสืบค้น การจดบันทึก และการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ ตามเรื่องที่เด็กสนใจ ผ่านประสบการณ์ตรงที่หลากหลาย ตลอดจนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะที่สรุปออกมาเป็นชิ้นงาน

5. การเรียนรู้แบบบูรณาการ เป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมประกอบไปด้วย กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่นตามมุม กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง โดยการเรียนรู้แบบบูรณาการนั้นเด็กจะได้เรียนรู้อย่างสม่ำเสมอในทุก ๆ วัน

เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นคงทางจิตใจและความไว้วางใจกับสิ่งรอบตัว ในแต่ละกิจกรรมมีการกำหนดระยะเวลาให้มีความเหมาะสมแก่เด็กในแต่ละช่วงวัย ทั้งนี้ยังมีการจัดเตรียมกิจกรรมให้เด็กได้เลือกอย่างอิสระตามความสนใจโดยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่เด็กจะได้เลือกทำ และใช้เวลาต่อเนื่อง 40-60 นาที โดย สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่น ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดการเรียนรู้และได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน

จากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน สรุปได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นการจัดการเรียนรู้ลักษณะปลายเปิดที่ไม่มีการกำหนดหัวข้อการเรียนรู้ที่ชัดเจน เพื่อให้เด็กสามารถยืดหยุ่นความคิดและสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ตามจินตนาการ ผ่านการใช้วัสดุอุปกรณ์แบบปลายเปิดที่สามารถหาได้ในชีวิตประจำวัน ทั้งวัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือวัสดุจากธรรมชาติโดยสิ่งสำคัญคือวัสดุจะต้องเป็นวัสดุปลายเปิดที่สามารถเคลื่อนย้าย ประกอบ รื้อ สร้าง หรือออกแบบใหม่ได้อย่างหลากหลายวิธี ซึ่งเมื่อไม่มีการกำหนดโครงสร้างที่ตายตัว ส่งผลให้เด็ก ได้ปลดปล่อยความคิดและจินตนาการที่แตกต่างออกไปจากเดิม มีความเป็นกลางทางเพศ ได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มประสิทธิภาพ ส่งผลให้เด็กได้รับการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างครอบคลุม

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน พบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบไปด้วย 1) หัวข้อการเรียนรู้ 2) หน่วยกิจกรรม 3) วัสดุ 4) ทักษะที่พัฒนา

1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ในปัจจุบันมีหลากหลายวิธี ในแต่ละรูปแบบ มีองค์ประกอบ แนวคิด และวิธีการสอนที่แตกต่างกัน ทั้งนี้กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัยนั้นต้องให้สอดคล้องกับความต้องการ

ของผู้เรียน ความถนัด ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนจะต้องได้ทดลองปฏิบัติ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปลายเปิดไม่มีกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีความแตกต่างจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีแนวคิด กระบวนการจัดที่เป็นขั้นตอนและนำหัวข้อการเรียนรู้จัดตามขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้

2) กระบวนการสอน การสอนศิลปะให้กับเด็ก ควรสอนอย่างมีความหมาย และสร้างความเชื่อมโยง เพื่อให้เด็ก เกิดความสุข มีการพัฒนาจินตนาการอย่างอิสระ ซึ่งสิ่งที่ผู้สอนควรกระทำมีดังนี้ 1.เลือกกระบวนการทางศิลปะที่สอดคล้อง กับวัตถุประสงค์ 2.จัดเตรียมวัสดุการเรียนรู้ที่มีลักษณะที่สามารถใช้ประสาทสัมผัสการรับรู้ได้โดยตรง 3.จัดบรรยากาศการเรียนรู้ให้น่าสนใจให้เกิดความรู้สึกร่วม โดยเฉพาะเมื่อเป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก 4.จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กต้องลงมือปฏิบัติเอง ให้ร่างกายได้เคลื่อนไหวและใช้พลังงานและนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็นด้วยตนเอง เป็นกระบวนการที่เด็กมีโอกาสนำวัสดุประเภทต่าง ๆ มาเคลื่อนย้าย ออกแบบ ต่อเติม หรือเปลี่ยนแปลงผ่านการเล่นควบคู่ไปกับการเรียนรู้ตามหลักจิตวิทยาที่เสริมสร้างให้เกิดการพัฒนาการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย (2560) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ เด็กได้สำรวจ และแก้ปัญหาขณะเล่น ซึ่งเด็กจะได้ค้นพบวิธีการแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้และยืดหยุ่นความคิดได้อย่างอิสระ ซึ่งขอบข่ายของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ได้แก่ การวาดภาพ และระบายสี การเล่นกับสีน้ำ การพิมพ์ภาพ การปั้น การพับ ฉีก ตัด ปะ การร้อย การสาน และการประดิษฐ์ ซึ่งการประดิษฐ์มีลักษณะของกระบวนการสอดคล้องกับการเล่นลูสพาร์ตส์ เนื่องจากเด็กสามารถออกแบบ ต่อ เติมหรือเปลี่ยนแปลงวัสดุขณะประดิษฐ์ได้อย่างอิสระ

3) วัสดุอุปกรณ์ วัสดุ อุปกรณ์ควรมีการเลือกใช้ให้มีความเหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้เด็กเรียนรู้วิธีการใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม โดยแบ่งออกเป็นวัสดุที่ใช้แล้วหมดไป เช่น สีน้ำ กระดาษ กาว เป็นต้น สิ่งที่ใช้แล้วไม่หมดไป เช่น จานสี กรรไกร (สรวงพร กุศลสง, 2553) โดยผลงานศิลปะส่วนใหญ่แล้วจะเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นและเสร็จสมบูรณ์ในตัวเอง ในขณะที่ลักษณะการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เป็นกิจกรรมที่ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจากวัสดุอุปกรณ์ที่แตกต่างกันสามารถจัดวางเรียง ปั้น ต่อ สร้างได้อย่างอิสระตามจินตนาการ โดยจุดเด่น คือ เด็กสามารถ

หยิบ จับ เคลื่อนย้าย ตลอดจนนำมาผสมผสาน ประยุกต์ หรือออกแบบใหม่ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างไร้ขีดจำกัด

4) ทักษะที่พัฒนา การจัดกิจกรรมศิลปะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ พัฒนาการด้านร่างกาย เด็กจะได้พัฒนาร่างกายในส่วนหลัก ๆ คือ การทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา กล้ามเนื้อมัดเล็ก พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม และพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (ชนิษฐา บุญนาค, 2562) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูธวารด์ส์ มีหลักการจัดกิจกรรมที่เน้นการบูรณาการผ่านการเล่น อีกทั้งการเล่นสามารถส่งผลต่อพัฒนาการ ทั้ง 4 ด้านของเด็ก เสริมสร้างองค์ความรู้ในสิ่งรอบตัว ฝึกทักษะ และปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ที่มีความหมาย รวมทั้งพัฒนาทักษะ 4c ในศตวรรษที่ 21 (LEGO Foundation, 2018) อันได้แก่ การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) การสื่อสาร (Communication) การคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) และการคิดสร้างสรรค์ (Creativity) นอกจากนี้ เด็กมีโอกาสดำเนินการคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การคิดแก้ปัญหา และตัดสินใจ

2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน ประกอบไปด้วย 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะ 2) องค์ประกอบการสอน และ 3) รายละเอียดองค์ประกอบการสอน

1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะ พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบไฮสโคป (High Scope Approach) การเรียนรู้แบบวอลดอร์ฟ (Waldorf Approach) การเรียนรู้แบบมอนเตสซอรี (Montessori Approach) การเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach) และการเรียนรู้แบบบูรณาการ ล้วนมุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์ตรงจากการลงมือทำงานเด็กเกิดการพัฒนาการทุก ๆ ด้าน อย่างเป็นองค์รวม ดังที่ เดวิด เอ. โคลบ (David A. Kolb) นักทฤษฎีการศึกษา ได้กล่าวไว้ว่า หัวใจของการศึกษา คือ เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง การจะเข้าถึงความรู้อย่างแท้จริง ครูผู้สอนจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าไปมีประสบการณ์โดยตรง มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่เด็กได้คิดเองทำเอง และสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตและการทำงาน (อรุณฉัตร คุรุวานิชย์ และ ชนนญา น้อยสันเทียะ, 2564) ดังนั้น จากการศึกษาจะพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ทั้ง 5 รูปแบบจะมีความแตกต่างกัน แต่หัวใจสำคัญ คือ การให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์ตรงที่ตนเองได้ลงมือทำ

2) องค์ประกอบการสอน และรายละเอียดองค์ประกอบการสอน พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะแต่ละรูปแบบมีแนวคิด ทฤษฎี ความเชื่อ

ที่แตกต่างกัน อาทิ การเรียนรู้แบบวอลดอร์ฟ (Waldorf Approach) ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ศิลปะผสมผสานกับธรรมชาติ ทำกิจกรรมที่มีความเป็นแบบแผนอย่างสม่ำเสมอจนเกิดความคุ้นชิน (ณัฐนรี บัวชม และพรภวิชัย เพ็งเอียด, 2566) หรือ การเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach) ที่มีกระบวนการในการทำกิจกรรมทั้งหมด 3 ระยะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งที่ตนเองสนใจอย่างแท้จริง เรียนรู้การตั้งคำถาม การสังเกต และศึกษา เพื่อหาคำตอบตามหลักความเป็นจริง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) จากการศึกษาพบว่า แม้องค์ประกอบการสอน และรายละเอียดขององค์ประกอบการสอนในแต่ละรูปแบบนั้นจะมีความแตกต่างกันในเรื่องของแนวคิด ทฤษฎี วิธีการ แต่ส่วนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษาและเรียนรู้จากสิ่งที่ตนเองสนใจผ่านการลงมือปฏิบัติจริงโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดการเรียนรู้ และได้รับ การพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

จากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน สามารถสรุปได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย ไม่ว่าจะเป็นใช้รูปแบบการสอนแบบใด หัวใจสำคัญ คือ การให้ผู้เรียนได้เริ่มทำในสิ่งที่ตนเองสนใจ เรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์ตรงจากการลงมือทำ ดังนั้นสิ่งที่ครูผู้สอน ผู้จัดกิจกรรม และผู้ปกครองควรคำนึงถึงนั้น คือ ความเข้าใจในพัฒนาการและความสามารถของเด็กที่ตนเองสอนในแต่ละช่วงวัย เป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ให้แก่เด็ก ๆ โดยเฉพาะการจัดจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความยืดหยุ่นสูงในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น ผู้สอนจะต้องมีความเข้าใจในพัฒนาการของเด็กเป็นสำคัญ กำหนดหัวข้อการเรียนรู้ให้เหมาะสมตามวัยของผู้เรียน การเลือกวัสดุควรเลือกวัสดุ อุปกรณ์ที่ตรงตามพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัย มีความหลากหลาย มีขนาดที่เหมาะสมไม่เล็กหรือใหญ่จนเกินไป สะอาดปลอดภัย และไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก มีการแนะนำวิธีการเล่น การใช้อุปกรณ์ ทั้งคุณและโทษก่อนการทำกิจกรรมเสมอ เพื่อให้ ผู้เรียนได้รับความรู้และได้รับการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างครอบคลุม

ข้อเสนอแนะ

1. การจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้แก่เด็กเป็นปฐมวัยในปัจจุบันมีความหลากหลายทั้งด้านทฤษฎี ความเชื่อ วิธีการสอน ดังนั้น ครูผู้สอน ผู้จัดกิจกรรม หรือผู้ปกครอง ควรเลือกวิธีการสอน เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และพัฒนาได้ตรงตามเป้าหมายที่ต้องการได้รับ

2. ควรมีการศึกษาเชิงปฏิบัติการ เพื่อนำผลที่ได้รับ อุปสรรค และปัญหา
ที่เกิดมาทำการปรับปรุงแก้ไข และวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการผลักดันการ
เรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์สู่ห้องเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด. http://academic.obec.go.th/images/document/1590998426_d_1.pdf
- ชนิษฐา บุนนาค. (2562). *การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย*. <https://www.youngsciety.com/article/journal/arts-for-kids.html>
- คณะกรรมการพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ. (2562). *มาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ*. บริษัทปริกหวานกราฟฟิค. <https://shorturl.at/qrsxP>
- ณัฐนรี บัวชม และ พรภวิชัย เพ็งเอียด. (2566). *Waldorf Education รูปแบบการศึกษาที่มาพร้อมกับการเรียนรู้ควบคู่ไปกับศิลปะและธรรมชาติ*. <https://mappalearning.co/waldorf-education/>
- ปิ่นทอง นันทะลาด. (2560). *ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย*. <https://shorturl.at/qxFQ0>
- ภาวณิ โตสาลิ และ ณัฐทิยาภรณ์ การเกด. (2565). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์. *วารสารลวงศรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 5(1), 54-66. <https://shorturl.at/IW239>
- สรวงพร กุศลสง. (2561). การพัฒนารูปแบบทักษะการศึกษาวิจัยด้านปฐมวัยด้วยการเรียนรู้ แบบนำตนเองของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์. *วารสารราชภัฏเพชรบูรณ์สาร*, 20(2), 61-72. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jpcrw/article/view/184460/129904>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). *แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป (High/Scope Approach)*. บริษัท 21 เซ็นจูรี.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). *แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบวอลดอร์ฟ (Waldorf Approach)*. บริษัท 21 เซ็นจูรี.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). *แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบมอนเตสซอรี (Montessori Approach)*. บริษัท 21 เซ็นจูรี.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). *แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach)*. บริษัท 21 เซ็นจูรี.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). *แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลางผ่าน “กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม”*. บริษัท 21 เซ็นจูรี.
- อรุณฉัตร คุรุวานิชย์ และ ชนินญา น้อยสันเทียะ. (2562). ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ หรือ Experiential Learning Theory (ELT). <https://www.lifeeducation.in.th/positive-education/>
- Currie, J. (2011). *Art Activities for Kids*. <https://happyhooligans.ca/category/art-for-kids/>
- Davis, J. (2015). *Ocean Theme Transient Art Activity*. <https://shorturl.at/hsFO2>
- Early Learning. (2023). *Playdough Trays for The Whole Year*. <https://shorturl.at/wDlMT>
- Evans, S. (2020, October 15). *Fantastic Fun and Learning*. <https://shorturl.at/achkC>
- Fix, A. (2021, March 3). *Loose Parts Art Activity for Preschoolers*. <https://shorturl.at/nsBKL>

Gilman, S. (2018, August). The Arts, Loose Parts and Conversations. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 16(1), 90-103. <https://jcacs.journals.yorku.ca/index.php/jcacs/article/view/40356/36367>

Kindergarten Connection. (2023, August 2). *12 Months of Classroom Activity Kits*. <https://shorturl.at/JL145>

Little Learning. (2020). *Sensory Activities*. <https://littlelearningclub.com/sensory-activities/>

Phil, A. (2022). *The Littles and Me*. <https://shorturl.at/gOU08>

หลักฐานพยานทางวัฒนธรรมความเชื่อพญานาค ในกลุ่มชาติพันธุ์ไทบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง

The cultural evidences of Tai's Naga believe along the Mekong River Basin.

Received : December 19, 2023

Revised : April 6, 2024

Accepted : April 17, 2024

ภูวนาท รัตน์รังสิกุล¹

Phuvanart Rattananungsikul¹

1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : drphuvanart@gmail.com

1 Assistant professor Dr., Culture-Based Design Arts (Ph.D), Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,
E-mail : drphuvanart@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อทบทวนวรรณกรรม ศิลปกรรม และโบราณวัตถุจากข้อมูลด้านประวัติศาสตร์และมานุษยวิทยาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนไทยในบริเวณแผ่นดินไทยกับกลุ่มชนที่พูดภาษาไทกะไดบริเวณทะเลสาบเออีไห่ ในมณฑลยูนนานของจีน จากงานศึกษารายงานการค้นพบศิลปะโบราณวัตถุ เรื่องเล่า ตำนาน วรรณกรรม และศิลปกรรม รวมถึงข้อสันนิษฐานที่นักวิชาการจำนวนมากได้จัดทำไว้เป็นระยะเวลายาวนานหลายสิบปีมาแล้ว เพื่อขมวดรวมและสรุปลำดับเส้นเวลาจากหลักฐานพยานทางวัฒนธรรมผ่านความเชื่อเรื่องพญานาค โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลและปรับปรุงให้เป็นปัจจุบัน สำหรับนักวิจัย นักวิชาการ และผู้สนใจจะได้สืบค้นหรืออ้างอิงได้สะดวกขึ้น แม้ว่าตำนานพญานาคในประเทศไทย - ลาว ระบุว่าต้นกำเนิดนาคในลุ่มแม่น้ำโขงและลำน้ำสาขามาจากหนองแส แต่หลักฐานทางโบราณคดีบ่งชี้ว่า ความเชื่อเรื่องพญานาค ไม่ได้มีต้นกำเนิดแถบหนองแสหรือทะเลสาบเออีไห่ในมณฑลยูนนาน แต่เป็นผลลัพธ์ของการแลกเปลี่ยนกลืนกลาย ระหว่างอารยธรรมอินเดียกับกลุ่มวัฒนธรรมจีนตอนใต้ โดยพิจารณาลำดับความอายุตามหลักฐานทางโบราณคดีเห็นได้ว่าความเชื่อเรื่องพญานาคเข้าสู่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ผ่านพ่อค้าและนักบวชชาวพุทธจากแถบลุ่มแม่น้ำกฤษณา - โคทาวรี ตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 7 - 9 โดยระยะแรกปรากฏในบริเวณเมืองท่าที่เข้าถึงจากเรือสินค้าทั้งด้านอ่าวเบงกอล และอ่าวไทย ในขณะที่นาคแบบอินเดียปรากฏใน ศาสนสถานวัฒนธรรมเขมรแบบถาราบรีวัตราวพุทธศตวรรษที่ 12 และหลักฐานพญานาคจากม้วนภาพน่านเจ้าคาดว่าเขียนขึ้นในพุทธศตวรรษที่ 15 ข้อสันนิษฐานอีกประการหนึ่งในเส้นเรื่องการขัดแย้งผลประโยชน์ของพญานาคแห่งหนองแสในส่านวนไทย - ลาว กับในม้วนภาพน่านเจ้านำเสนอเป็นรูปบริวาร 2 ฝ่าย คือปลาเหรีญกษปณ์ กับหอยสังข์ ชี้นำให้เข้าใจความต่างของวัฒนธรรมระหว่างชนสองกลุ่ม โดยเฉพาะระบบเศรษฐกิจที่อาศัยระบบเหรีญกษปณ์ เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน จำเป็นต้องมีอำนาจจากผู้ปกครองกำหนดมาตรฐาน ปลาทองเหินเหรีญกษปณ์จึงไม่เพียงเป็นรูปของสัตว์บริวาร แต่เป็นภาพสะท้อนการยอมรับระบบเศรษฐกิจของรัฐที่อิงอำนาจจากกลุ่มผู้ปกครองชั้น ในที่สุดกลุ่มวัฒนธรรมหอยเบียวบริวารรอบทะเลสาบเออีไห่ก็ถูกกลืนหายไปท่ามกลางวัฒนธรรมอื่น แต่กลุ่ม ไท - ลาว ที่กระจายตัวอยู่บริเวณลุ่มน้ำโขงและลำน้ำสาขา ยังคงนิยมลักษณะเศรษฐกิจแบบอิสระที่ไม่ผูกติดมาตรฐานจากรัฐบาลกลางหรือประเทศเจ้าอาณานิคม พื้นนียที่นิยมระบบเศรษฐกิจแบบบรรพกาลเรียบง่าย กอปรกับศิลปะในการหลีกเลี่ยงการถูกปกครอง เป็นแกนสำคัญเชิงภูมิรัฐศาสตร์ที่ทำให้กลุ่มชาติพันธุ์ไท แยก

ศูนย์กลางชุมชนออกจากกลุ่มที่อยู่ในบริเวณประเทศจีนตอนใต้ วัฒนธรรม
พญานาคจึงยังปรากฏตัวตนในวัฒนธรรมพื้นบ้านแถบลุ่มน้ำโขงและแม่น้ำ
สาขในปัจจุบัน ขณะที่บริเวณมณฑลยูนนานได้กลืนหายไปกับเทพมังกรใน
วัฒนธรรมอันจนเหลือหลักฐานอย่างเบาบางในปัจจุบัน

คำสำคัญ : หลักฐานพยานทางวัฒนธรรม, ความเชื่อพญานาค, ชาตินันท์ใน
บริเวณลุ่มแม่น้ำโขง

Abstract

The aim of this article was to review literature, art, and antiquities based on historical and anthropological information regarding the relationship between the north and north east of Thailand and the Tai-Kadai speaking peoples of Erhai Lake in China's Yunnan Province. Study by compiled the discovery of ancient artefacts' report, stories, legends, literatures and art forms, including assumptions that many scholars have made over a long period of decades. The timeline was summarized from cultural evidence through beliefs about Naga. The result was to collect information and update it for researchers, academics, and interested person to convenient their research or reference. Although the legend of Naga in Thai-Laos, the origin of the Naga in the Mekong River Basin and its tributaries comes from Nong Sae. Whereas the archaeological evidence indicates that the aspect of Naga did not originate in the Nong Sae or Erhai Lake in Yunnan Province. In fact, it is the result of exchange and assimilation between the Indian civilization and the southern Chinese ethnic tribes. Considering the seriation of archaeological evidence, it can be seen that the belief in the Naga entered Southeast Asia through Buddhist merchants and monks from the Krishna-Godavari river basin around the 1st – 3rd centuries. The early evidences appearing in the port communities which accessible from merchant ships on both the Bay of Bengal and the Gulf of Thailand. While the Indian-style Naga appeared in Khmer culture around the 6th century. Therefore, the Naga aspects from the Nan Zhao scrolls was dating estimated in the 9th century. Another assumption was

about the conflict of 2 Nagas appeared in the Thai-Lao legend and in the Nan Zhao scroll. The Erhai picture in Nan Zhao scroll illustrated an image of two Nagas' attendants, a gold fish carrying money and a jade conch. The key success factor of the coinage system was necessary to set standards from the governor. Thus, the goldfish carrying coin is not only a form of an animal. Rather, it reflects the acceptance of the state economic system based on power from the Han rulers. Eventually, the Bai culture group around Erhai Lake was assimilated into the Han culture while the Tai-Lao group spread out along the Mekong Basin and its tributaries. Still favoring the nature of an independent economy that was not bound by standards from the central government as colonial countries. Basic habits that favor a simple, economic system along with the art of not being governed, it is an important geopolitical core that makes the Tai ethnic group separate the center from those in southern China. Therefore, the Naga culture still appears in the folk culture of the Mekong Basin and its tributaries today. Meanwhile, the Yunnan area has been assimilated by the dragon gods of the Han culture, leaving only sparse evidence today.

Keyword : cultural evidence, Naga believe, Tai ethnic along Mekong River Basin

บทความนี้เป็นบททบทวนวรรณคดีพยานทางวัฒนธรรมประกอบหลักฐานทางโบราณคดีตามสายแม่น้ำโขงโดยเน้นบริเวณภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย และบริเวณทะเลสาบเอ๋อร์ไห่ (Erhai Lake) ในมณฑลยูนนาน ซึ่งถูกกล่าวอ้างในตำนานที่เกี่ยวข้องว่าเป็นต้นกำเนิดเรื่องราวพญานาคที่สัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับกลุ่มชาติพันธุ์ไท - ลาว ตลอดบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง เพื่อทำความเข้าใจเส้นเวลาของความเชื่อดังกล่าวและความสัมพันธ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ที่เกี่ยวข้อง ช่วยสร้างภาพของประวัติศาสตร์ฉบับท้องถิ่นให้เห็นลำดับพัฒนาการบางส่วน และเป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งจากการทบทวนวรรณกรรมและการลงพื้นที่ พร้อมวิเคราะห์เพื่อเป็นประโยชน์แก่นักศึกษา นักวิจัยด้านสังคมและวัฒนธรรมต่อไป

นาค ซึ่งแสดงออกด้วยรูปงูใหญ่ มีอิทธิฤทธิ์มาก อาศัยในแหล่งน้ำใหญ่หรือเมืองบาดาล เป็นความเชื่อท้องถิ่นในกลุ่มชาติพันธุ์หลากหลายในเอเชีย พบหลักฐานทางโบราณคดีในพื้นที่เป็นบริเวณกว้างในอนุทวีปเอเชียได้อย่างน้อยในประเทศอินเดีย พม่า ไทย มาเลเซีย อินโดนีเซีย ลาว เขมร เวียดนาม และจีนตอนใต้ “ทั้งนี้คำว่านาคในคัมภีร์พุทธศาสนาเถรวาทอาจหมายถึง ช้าง ม้า โค งู ต้นไม้ หรือมนุษย์ แต่หากเจาะจงว่าเป็นนาคผู้ที่มีชาติเชื้อแห่งกูหรือเจ้าแห่งงูจะเรียกว่าทิดชาติหรืออุรคชาติ โดยเฉพาะอุรคชาติในอุรังคธาตุเป็นงูใหญ่มีหนองที่สามารถแปลงร่างกายให้เป็นคนหรือสัตว์ก็ได้ มีฤทธิ์เดชช่วยสร้างเมืองหรือทำลายเมืองก็ได้” (ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี, 2563)

วรรณกรรมสำคัญเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องนาคที่สำคัญ คือ ตำนานเมืองสุวรรณโคมคำ กล่าวถึงสมัยพระพุทธเจ้ากัณฐะนิพพานไปแล้วได้ 100 ปี มีพญานาค 2 ตัวเป็นสหายกัน อาศัยอยู่ในหนองกระแสนหลวง เมื่อได้อาหารสิ่งใดก็แบ่งส่วนหนึ่ง ส่งไปให้แก่สหายเสมอมิได้ขาด อยู่มาวันหนึ่งพญาศรีสัตตนาคราชซึ่งอยู่ที่ทิศใต้หนองกระแสนหลวงแบ่งเนื้อช้างส่งไปให้แก่พญาสุตตนาคร สหายซึ่งอยู่ที่ทิศเหนือหนอง ต่อมาพญาสุตตนาครได้เม็นตัวหนึ่ง ส่งไปให้สหายส่วนหนึ่ง ฝ่ายพญาศรีสัตตนาคร เมื่อได้แลเห็นเนื้อเม็นน้อยนักก็มีความโกรธแก่พญาสุตตนาคร เรียกร้องเอาบริวารของตนได้ 7 โกฏิพากันไปถึงที่อยู่ของพญาสุตตนาคร เห็นขนเม็นคิดว่าสัตว์ตัวมีขนาดใหญ่ถึงปานนี้กลับกล่าวว่าตัวเล็ก หากความสัตย์ไม่ได้ รบกันอยู่นานได้ 7 วัน 7 คืน พญาศรีสัตตนาครก็พ่ายแพ้ พญาสุตตนาครจึงพาบริวารขับไล่ พญาศรีสัตตนาครพร้อมทั้งบริวารคู้ควักพายหนีออกไปทางทิศเหนือ ทิ้งเอาค้ำยอยู่ตาม ขอกหัวเข้าภูเขา แต่นั้นมาหนองแสน ก็ไหลตามคลองที่พญานาคและบริวารคู้ควักมาถึงหนองลูกนั้น ต่อมาพญาศรีสัตตนาครเห็นว่าหนองที่นั้นจะไม่เป็นที่อยู่ปลอดภัย ก็คู้ควักแต่หนองลูกนั้นหนีออกไปทางทิศอาคเนย์ มาได้ 7 วัน เม็นน้ำที่พญา

ศรีสัตตนาคนครักย้ายมาแต่หนองกระแสนจนถึงแม่น้ำอีกสายหนึ่งที่ไหลมาจากทิศอีสานซึ่ง “มีน้ำอันมากอันอุ จึ่งได้ชื่อว่าแม่น้ำอุ” ริมถ้าที่พระพุทธเจ้าทรงทำภักติกิจบริเวณถ้ำกุมภ ได้ชื่อน้ำว่าแม่ชลนที (แม่น้ำโขง) จากนั้นก็ล่องไปตามแม่น้ำอุ ตลอดจน ถึงเมืองโพธิสารหลวง ยังมีสะพานอันหนึ่ง ไม่เล็กไม่ใหญ่นัก มีน้ำลึกเขี้ยวขวางย่นัก อยู่ใกล้แม่น้ำอุทิศตะวันออก พญาศรีสัตตนาคนครักพาบริวารเข้าไปอาศัยอยู่ที่ สะพานอนั้นคนทั้งหลายจึงเรียกว่าน้ำคางอ่างหลวง แต่นั้นมาสะพานน้ำหนองรามที่อยู่ริมถ้ำนั้น ก็ไหลไปตามรอยที่พญานาคควักคุ้ยไป เป็นแม่น้ำใหญ่ตลอดไปถึงน้ำมหาสมุทร ครั้นต่อมาพระพุทธเจ้ากกุสันธะ ได้มีพุทธทำนายว่า ตั้งแต่บัดนี้ไปภายในอีก 7 ปี จะมีอริสของมหาจักรีองค์หนึ่งอยู่เมืองทางทิศใต้น้ำริมมหาสมุทรหลวงโพ้น มีบุญญาภิสมภารเป็นอันมาก จักมาตั้งประเทศหนองตะวันออกทิศใต้ถ้ำนี้ให้เป็นนิคมราชธานีใหญ่โต ประเทศนี้จักปรากฏชื่อว่าสุวรรณโคมประเทศ และจักเป็นที่ตั้งแห่งพระรัตนตรัย กำหนดตั้งแต่พระตถาคตนี้ต่อไปภายในอีก 3 องค์

ต่อมา ณ เมืองโพธิสารกรอมหลวง อินทปฐมราชเจ้าเมือง เชื้อคำทำนายใส่ร้ายราชบุตร ผู้มีบุญญาธิการสูงชื่อทวารมขุมาร จึงจับตัวพร้อมกับพระมารดา คือนางอรุสราชาวเทวีใส่แผลอยน้ำ อยะมหาเสนาบดีผู้เป็นพ่อของนางอรุสราชาวเทวีทราบเรื่อง จึงทำพิธีปรับพื้นที่ริมน้ำโขง ตั้งเสาโคมทองจุดประทีปบูชาพระรัตนตรัย ทำให้พญาศรีสัตตนาคนครักพาบริวารมาช่วยเหลือ สร้างท่านบขวางลำน้ำโขง สายน้ำจึงเอื่อยอ่อนกลับพร้อมกับหนูนแพให้ลอยทวนน้ำมาจนถึงจุดที่ทำพิธี และได้ตั้งเมืองสุวรรณโคมคำตรงบริเวณนั้น โดยเจ้าสุวรรณทวารมขุมารเป็นปฐมกษัตริย์วงศ์สมันตราช มีกษัตริย์ปกครองสืบมาถึง 83,502 องค์ ก็สิ้นสุดราชวงศ์ หายาทของพาหิรเสนาผู้จับสุวรรณทวารมขุมารลอยแพ ชื่อพระยากรอมดำ ถือโอกาสเข้าครองเมืองสุวรรณโคมคำ ต่อมาด้วยความโลภไม่อยู่ในศีลในธรรมได้ใส่ร้ายล่วงเกินธิดานาค 3 ตน เป็นเหตุให้บรรดานาคนับแสนทำลายเมืองจนทิ้งร้างไป

วรรณกรรมที่สำคัญอีกชุดหนึ่งคือ นิทานอุรังคธาตุ ระบุว่าผู้แต่งคือพระอรหันต์ 5 รูป ได้แก่ พระมหารัตนเถระ พระจุลรัตนเถระ พระมหาสุวรรณปราสาทเถระ พระจุลสุวรรณปราสาทเถระ และพระมหาสังขวิญเถระ ร่วมกันแต่งขึ้นที่วัดแห่งหนึ่งในเมืองร้อยเอ็ดประตุ และ แต่งขึ้นก่อน พ.ศ. 200 พระเจ้าอโศกสั่งให้จารึกในลานทอง ต่อมาวิสสุกรรมเทวบุตรได้นำเอาไปบรรจุไว้ในโลหะปราสาท ที่สร้างโดยพระเจ้าอภัยทูลฐคามณีในลังกาทวิป มหาพุทธโฆษาจารย์ไปสู่เมืองลังกา (พ.ศ. 500) ได้คัดลอกมาไว้ที่เมือง อินทปฐนคร” ท้ายตำนานอุรังคธาตุระบุว่าพระยาศรีไชยชมพูเป็นผู้คัดลอกใน สมัยพระเจ้าไชยเชษฐาธิราชกษัตริย์ล้านช้างที่ทรงครองราชสมบัติ พ.ศ. 2089-2090

(กรมศิลปากร, 2537, น.145 -146) ด้วยเหตุนี้ นักประวัติศาสตร์จึงเชื่อว่าตำนานอุรังคธาตุน่าจะถูกเขียนขึ้นในสมัยพุทธศตวรรษที่ 21 มากกว่าที่จะเขียนก่อน พ.ศ. 200 ตามที่ปรากฏในเนื้อหาตำนาน

ตำนานพระอุรังคธาตุที่เกี่ยวข้องกับนาคระกุดต่าง ๆ ในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยมีจุดเริ่มต้นจากองค์ปฐมที่อยู่นองแส คือ พินทโยนกาวติ ณะมูลนาคและชีวายนาค นาคสองตนแรกทะเลาะกันจนถูกขับไล่ออกจากหนองแส มาตามลำน้ำโขง ในสำนวนเรื่องเล่าทั้งฝั่งลาว และชาวอีสานของฝั่งไทยให้รายละเอียด เหตุทะเลาะกันระหว่างนาคทั้ง 2 ด้วยจากการแบ่งปันเนื้อช้างตัวใหญ่ชนเล็ก กับเนื้อเม่นตัวเล็กชนใหญ่ เกิดเป็นสงครามก่อความเดือดร้อนล้มตายจำนวนมาก จนพระยาแถน หรือพระอินทร์ (แล้วแต่สำนวน) ลงมายุติโดยให้มีการแข่งขันสร้างแม่น้ำ

ตำนานท้องถิ่นเรื่องการแข่งขันสร้างแม่น้ำนี้ ปรากฏชื่อพญานาคทั้งสองต่างออกไป ที่นิยมกันในปัจจุบันคือการต่อสู้แข่งขันระหว่างพญาสุทโธนาครกับพญาสุวรรณนาค โดยพญาสุวรรณนาค ผู้สร้างแม่น้ำน่านได้พ่ายแพ้แก่นาคผู้สร้างน้ำโขง ด้วยเหตุที่พญาสุทโธนาครคู้ควักแผ่นดินออกสู่ทะเลอย่างเร่งรีบ ความร้อนรนนี้ทำให้แม่น้ำโค้งไปโค้งมาไม่สวยงาม มีเกาะหินดินดอนจำนวนมาก ซึ่งพญาสุทโธนาครก็ไม่กำจัดออก ดังนั้นจึงได้เรียกแม่น้ำสายนี้ว่า “แม่น้ำโค้ง” แล้วต่อมาจึงเพี้ยนกลายเป็น “แม่น้ำโขง” ส่วนพญาสุวรรณนาคด้วยเป็นนาคที่ใจเย็น จึงพยายามสร้างแม่น้ำให้เป็นสายตรงโดยเสียเวลาคู้ควักดินและหินกุดต่าง ๆ ออกไป แล้วจึงขุดคู้จนเป็นแม่น้ำขึ้นมา ด้วยเหตุที่สร้างเป็นเวลานานมากน้ำแม่น้ำจึงได้ชื่อว่า “แม่น้ำน่าน” และเพี้ยนมาเป็น “แม่น้ำน่าน” ภายหลังการเกิดแม่น้ำโขง และการตั้งถิ่นฐานของนาคสายตระกูลต่าง ๆ ที่ถูกนำชื่อมาเรียกแม่น้ำสำคัญ ๆ ในภาคอีสาน ต่อมาในยุคพุทธกาลได้เกิดเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องระหว่างนาคกับพระพุทธเจ้า เช่น ครั้งการเสด็จเลียบโลกของพระพุทธเจ้าโคตมะมายังแผ่นดินที่ราบลุ่มแม่น้ำโขง โดยเสด็จไปเมืองศรีโคตรบอง เมืองหนองหานหลวง เมืองศรีสัตตนาคร และเมืองสุวรรณภูมิ พญานาคได้เข้ามาทูลของรอยพระพุทธบาท พระพุทธเจ้าได้ประทับรอยพระบาทบนแผ่นหิน ที่จมอยู่ในกลางแม่น้ำเบื้องซ้ายดอยนันทังกริ และอธิษฐานรอยพระบาทไว้บนหงอนศรีสัตตนาครอีกรอยหนึ่ง พร้อมแสดงพุทธทำนายว่าบริเวณดอยนันทังกรินี้ในอนาคตจะกลายเป็นเมืองศรีสัตตนาคร

มีความแตกต่างระหว่างตำนานสุวรรณโคตมคำ กับตำนานอุรังคธาตุ โดยนาคที่อยู่ทางเหนือของหนองกระแสนหลวงที่ในตำนานอุรังคธาตุเรียก **พินทโยนกาวตินาค** แต่ในตำนานเมืองสุวรรณโคตมคำเรียก **พญาสุตตนาคร** ส่วนพญานาคที่อยู่ทางใต้ของหนองกระแสนหลวงที่ในตำนานอุรังคธาตุเรียก

ระฆฆูลนาค หรือบางสำนวนเรียก **สุวรรณนาค** ในตำนานเมืองสุวรรณโคมคำเรียก **พญาศรีสัตตนาคราช** ในตำนานสุวรรณโคมคำอธิบายว่า พญาศรีสัตตนาค (ระฆฆูลนาค) เป็นผู้ให้หาความสตัยไม่ได้ พลอยมากล่าวว่าพญาสุตตนาค (พินทโยนกวตินิก) เป็นผู้มัสตัยว่าหาสตัยไม่ได้ ดังนั้นบริวารของตนจึงพ่ายแพ้แก่บริวารของพญาสุตตนาค ในตำนานอุรังคธาตุเรียกเมืองที่มีการทะเลาะวิวาทกันมิได้ขาดว่า “นครชนเม่น” โดยอิงจากตำนานเรื่องการทะเลาะกันของนาคทั้ง 2 เพราะชนเม่นเป็นเหตุ ดังว่า “...นครชนเม่นนั้น อยู่เพียรยอมทะเลาะวิวาทผิตเถียงรบราฆ่าฟันซึ่งกันและกันมิได้ขาด...”

นอกจากเรื่องราวของพญานาคแล้ว ยังมีเรื่องของพญาปลา โดยกล่าวถึง เมื่อพระพุทธเจ้าโคตมะได้เสด็จไปเมืองศรีโคตรบองได้เทศนาสั่งสอนพญาปลาพร้อมประทับรอยพระบาทไว้ให้พญาปลารักษา เรียกพระบาทเวินปลา เรื่องเล่าท้องถิ่นอีสานบางสำนวนอธิบายที่มาของปลาบึกในแม่น้ำโขง ว่าเป็นของเดิมพันการแข่งขันจากพญาเถนหรือพระอินทร์ และยังมีตำนานเมืองมรุกขนคร ซึ่งเจ้าเมืองชื่อพญานิรุทราช ฆ่า “ปลาฬ่าหัวดอน”(หมายถึงตะพาบน้ำหัวขาว) แจกจ่ายเนื้อแก่เสนาอำมาตย์เป็นเหตุให้เมืองล่มเป็นหนองน้ำ

ต้นเค้าที่มาของพญานาคทั้งหลาย ตำนานทุกฉบับกล่าวตรงกันว่ามัตินกำเนิดจากหนองแส วรรณกรรมเก่าแก่ที่จัดเป็นตำราสำคัญในการเรียนประวัติศาสตร์ไทย เช่น วิจารณ์เรื่องเมืองไทเดิม โดยพระยาโกษากรวิจารณ์ (บุญศรี ประภาศิริ) นักประวัติศาสตร์ไทยชี้ว่า คือทะเลสาบเออร์ไห่ เมืองต้าหลี่ในเขตน่านเจ้าซึ่งเป็นมณฑลยูนนานในปัจจุบัน และทิศใต้แห่งหนองนั้น มีคว้นตระกูลเมือง คือเจ้า “ม่งเส” โดยกำหนดสำเนียง ม่งเส เป็น หนองแส” (บุญศรี ประภาศิริ, 2478) ในปัจจุบันยังคงมีกลุ่มชาติพันธุ์ “นุง” ที่อำเภอ ก่งหนาน มณฑลยูนนาน เรียกทะเลสาบเออร์ไห่ว่า “หนองแส” โดยคำว่า แส แปลว่า ไกลโพ้น (ชลธิรา สัตยารัฒา, 2561) มีเรื่องเล่าและความเชื่อท้องถิ่นโดยเฉพาะเล่าไป เกี่ยวกับทะเลสาบเออร์ไห่ ได้แก่ เป็นทะเลสาบที่มีรูปร่างคล้ายหู (耳朵 - เออร์ ตั่ว) และตำนานเกี่ยวกับยักษ์ที่ถูกฆ่าโดยวีรบุรุษนางยักษ์เสียใจนั่งร้องไห้จนน้ำตาสะสมกลายเป็นทะเลสาบแห่งร่างของยักษ์มีกลิ่นเหม็นเน่า จนต้องขุดระบายน้ำออกไปกลายเป็นแม่น้ำโขง ทำให้แม่น้ำโขงมีสีสีแดงจากเลือดของยักษ์ แก่นของเรื่องเกี่ยวกับนางยักษ์ผู้ผิดหวังในความรักนี้สอดคล้องกับตำนานพื้นบ้านของลาวเกี่ยวกับแม่น้ำโขงที่มีสีแดงหลายเรื่อง เช่น ภูท้าวภูนาง ภูบาเจียงภูมะโรง แม่น้ำห้าของไทลื้อ เป็นต้น และนารายละเอียดเพิ่มเติมได้จาก “แม่น้ำโขง: ตำนานปรัมปราและความสัมพันธ์กับชนชาติไท”(ปฐม หงษ์สุวรรณ, 2554)

ภาพ 1

ทิวทัศน์ทะเลสาบเอ๋อไห่ยามเช้า ในเมืองต้าหลี่ มณฑลยูนนาน



หลักฐานทางโบราณคดีที่เป็นบันทึกเกี่ยวกับทะเลสาบเอ๋อไห่ ปรากฏในภาพวาดบนผ้าไหม ยาว 5.73 เมตร กว้าง 0.3 เมตร ประกอบด้วยภาพวาดจำนวน 13 ภาพ และข้อความ 9 ย่อหน้า เรียกว่า ม้วนภาพน่านเจ้า (Nanzhao Tuzhuan) โดยหลักประวัติศาสตร์ศิลปะของทางการจีนประเมินว่าเขียนขึ้นระหว่าง พ.ศ. 1442 – 1490 (ชลธิรา สัตยารัตนา, 2561) คือประเมินว่าเขียนในสมัย ค.ศ. 899 – 947 ตรงกับปลายราชวงศ์ถัง ต้นราชวงศ์ซ่ง นักวิชาการจีนบางกลุ่มตั้งข้อสังเกตว่าเป็นภาพบรรยายถึงชุมชนและกลุ่มเมืองต่าง ๆ ในยุคน่านเจ้าหรือก่อนนั้น (Wen, 2001) ม้วนภาพนี้ถูกนำไปที่พระราชวังหลวงสมัยราชวงศ์ซ่ง เชื่อว่าเขียนโดยจิตรกร Zhang Shengwen ซึ่งยังคงมีข้อถกเถียงเกี่ยวกับระยะเวลาที่เขียนภาพรวมถึงสำเนา ซึ่งได้มีการคัดลอกไว้ ปัจจุบันเชื่อกันว่าภาพต้นฉบับถูกเก็บรักษาไว้ในชุดสะสมของพิพิธภัณฑ์ Kyoto Arin Museum อย่างไรก็ตาม การเผยแพร่ข้อมูลโบราณวัตถุสำคัญของไต้หวัน พบม้วนภาพนี้ (หรืออาจเป็นสำเนาฉบับสมบูรณ์) ที่สืบค้นรายละเอียดได้เนื่องจากการสแกนเป็นดิจิทัลไฟล์ความละเอียดสูงมาก เผยแพร่โดยเว็บไซต์ <https://digitalarchive.npm.gov.tw/> ผู้เขียนจึงขออ้างอิงเป็นภาพประกอบหลักควบคู่ไปด้วย (ภาพ 3 ภาพ 4 และภาพ 11) ภาพหนองแสหรือทะเลสาบเอ๋อไห่ ที่ปรากฏในม้วนภาพน่านเจ้า (ภาพ 2 และภาพ 3) สร้างรูปร่างของทะเลสาบโดยงู 2 ตัวขมวดทางเดียวกัน ลำตัววาดโค้งสร้างเป็นรูปทะเลสาบ ส่วนหัวเดียวกันโดยมีตัวหนึ่งโค้งต่ำกว่า มีอาการเหมือนพ่ายแพ้หรือยอมอ่อนน้อมกว่า มีภาพปลาและหอยประกอบด้านข้างใน ‘Bai Gu Tong Ji’ สมัยราชวงศ์หยวนกล่าวถึง เทือกเขา Cang ซึ่งยื่นลงไปในทะเลสาบเอ๋อไห่นั้น เชิงเขาด้านทิศใต้เทพเจ้ามีรูปเป็น “ปลาทองเงิน

เหรียญกษาปณ์ ส่วนเทพประจำเชิงเขาด้านทิศเหนือมีรูปเป็นสังข์หยก ถ้าเทพ
ทั้ง 2 องค์ปรากฏ จะเป็นมงคลอย่างยิ่ง (Wang, 1979)

ภาพ 2

ทะเลสาบเออร์ให้จากม้วนภาพน่านเจ้าจากพิพิธภัณฑ์เมืองต้าหลี่ มณฑลยูนนาน



ภาพ 3

พระพุทธเจ้าเสด็จให้ทะเลสาบเออร์ให้จากม้วนภาพน่านเจ้า



หมายเหตุ. จาก 宋時大理國描工張勝溫畫梵像卷張勝溫, <https://digitalarchive.npm.gov.tw/>

ภาพ 2 เป็นทะเลสาบเอ๋อร์ไห่ในพิพิธภัณฑ์เมืองต้าหลี่ ซึ่งอ้างว่าสำเนาจากม้วนภาพน่านเจ้า แสดงด้วยยูยักซ์ 2 ตัวหึ่งเกี่ยวกระหวัดล้อมตัวเป็นวงรีรูปร่างคล้ายใบหู ลักษณะอาการต่อสู้กัน เมื่อสืบค้นรายละเอียดกับสำเนาภาพเผยแพร่จากเว็บไซต์ของไต้หวันในภาพ 3 เห็นภาพเต็มของฉากนี้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของฉากที่คนเหตุการณ์เสด็จของพระพุทธเจ้า ข้อความระบุนามพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร ทำให้สันนิษฐานได้ว่า พระพุทธเจ้าที่ปรากฏในภาพหมายถึงพระศากยमुณี โดยบุรุษที่แต่งกายคล้ายสตรียืนเบื้องซ้ายขวาของพระพุทธเจ้าหมายถึงพระโพธิสัตว์ตามคตินิยมในพุทธศิลป์มหายานแบบจีน ซึ่งพระพุทธเจ้าศากยมุณีจะแสดงภาพปรากฏชนาบบ้างด้วยพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวรและ มหาสถามปราบต์

นอกจากพยานาคในรูปลักษณะของงูแล้ว ในม้วนภาพน่านเจ้าดังกล่าว ยังมีฉากเทพ 8 ตนผู้พิทักษ์พุทธศาสนา 2 ใน 8 เป็น “อ๋องมั่งกร” 2 ตน มีลักษณะเป็นบุรุษนั่งบนภูที่ขดเป็นเบาะรองนั่ง และแผ่พังพานด้านหลังศีรษะ รูปแบบคล้ายกับพระพุทธรูปแบบนาคปรกที่ชาวไทยคุ้นชิน นามขององค์ขวามือหมายถึง “เทพมั่งกรขาว” ตนซ้ายมือหมายถึง “เทพมั่งกรแห่งน้ำ” เบื้องหน้ามีหอยสังข์วางอยู่ (ภาพ 4) จากการลงพื้นที่ทะเลสาบเอ๋อร์ไห่ ผู้เขียนพบศาลเจ้าพ่อน้ำไปไปในเมืองเก่า Xizhou ลักษณะทางสถาปัตยกรรมเช่นเดียวกับศาลเจ้าจีนขนาดเล็กที่พบทั่วไป ปัจจุบันยังคงมีชาวไปซึ่งเป็นชนกลุ่มน้อยในบริเวณทะเลสาบเอ๋อร์ไห่บถือและประกอบพิธีกรรมอยู่ (ภาพ 5) นอกจากนี้ ยังปรากฏรูปปั้นพญามังกร ตัวนฉีเซิง Duen Chicheng ในหมู่บ้าน Gusheng (Yang Yuexiong, 2020) ปรากฏร่องรอยเทพมีเขี้ยว มีกลุ่มมังกรขนาดเล็กด้านหลังศีรษะ และ บริวาร 2 ตนชนาบบ้าง (ภาพที่ 6)

ภาพ 4

พยานาค 2 ตนที่เข้าเฝ้าพระพุทธเจ้าครั้งเสด็จมาอาณาจักรน่านเจ้า



ภาพ 5

ศาลเจ้าพ่อน้ำเต้าไปที่เมืองเก๋ำ Xizhou



ภาพ 6

พญามังกร ตัวนฉีเซิงในหมู่บ้าน Gusheng



หมายเหตุ. จาก Yang Yuexiong, <https://mzxk.swun.edu.cn/mzxken/ch/index.aspx>

ตำนานพญางูทั้งในรูปแบบเรื่องเล่าชาวบ้านแบบปากเปล่า และในรูปแบบวรรณกรรมก็ตาม ขอแยกแยะรูปแบบเพื่อเป็นข้อสังเกตในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. ต้นเรื่องเกิดจากชุมชนรอบทะเลสาบเออร์ไห่ หรือ หนองแส
2. เส้นเรื่องเกี่ยวข้องกับความขัดแย้งในการแบ่งปันผลประโยชน์ จนเกิดการต่อสู้ระหว่างผู้นำ 2 ฝ่าย
3. มีอำนาจเบี่ยงเบน เข้ามาช่วยไกล่เกลี่ย และทำให้ฝ่ายหนึ่งเคลื่อนย้ายศูนย์กลางมาตามลำน้ำโขง
4. เกี่ยวข้องกับแนวทางการเผยแผ่พระพุทธศาสนาแบบ “พระเจ้าเลียบโลก” คือพระพุทธเจ้าเคยเสด็จมายังพื้นที่นั้น หรือมีพุทธทำนาย หรือมีเหตุแห่งการอัญเชิญพระบรมสารีริกธาตุมาประดิษฐานที่นั่น

พิจารณาหลักฐานจากการประเมินอายุวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ม้วนภาพตำลึง นักวิชาการจีนสันนิษฐานว่า เขียนขึ้นระหว่าง พ.ศ. 1442 – 1490 คือในราวพุทธศตวรรษที่ 15 ในขณะที่นักวิชาการเชื่อว่า ตำนานอุรังคธาตุน่าจะถูกเขียนขึ้นในสมัยพุทธศตวรรษที่ 21 ก็น่าจะสมเหตุสมผล ที่เรื่องเล่าท้องถิ่นจากอาณาจักรน่านเจ้าจะถูกผลิตซ้ำในชุมชนลุ่มน้ำโขงและลำน้ำสาขาในตลอดช่วงระยะเวลา 600 ปี

ภาพ 7

ภาพสัญลักษณ์แทนบุคคลและสัตว์ในโบราณวัตถุ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง จ.อุดรธานี



อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาจากหลักฐานทางศิลปกรรมอาจเป็นข้อสันนิษฐานที่น่าสนใจมากขึ้น โดยหลักฐานทางโบราณคดีก่อนประวัติศาสตร์จากการขุดค้นทางวิชาการ แม้กระทั่งลวดลายบนภาชนะดินเผายุคก่อนประวัติศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับชุมชนโบราณในประเทศจีน เช่นที่แหล่งโบราณคดีบ้านเชียงยุคปลายอายุราว 2,300 - 1,800 ปีมาแล้ว มีลวดลายแถบหรือผีฟ้า และภาพสัตว์เช่น วัวควาย กวาง กบ กิ้งก่า แต่ยังไม่พบหลักฐานเกี่ยวกับbungหรือนาคเลย (ภาพ 7)

หลักฐานศิลปกรรมเกี่ยวกับนาคเท่าที่พบและสันนิษฐานว่าเก่าแก่ที่สุดที่ปรากฏบนแผ่นดินไทยปัจจุบัน ได้แก่ ชิ้นส่วนพระพุทธรูปปูนปั้นปางนาคปรกที่พบในบริเวณเมืองเก่าอุททองจังหวัดสุพรรณบุรี (ภาพ 7) เปรียบเทียบรูปแบบได้กับประติมากรรมปูนต่ำประดับสลับที่อมราวดี โดยศิลปะแบบอมราวดีกำหนดอายุในพุทธศตวรรษที่ 7- 9 (ผาสุข อินทรารุธ, 2543) ในขณะที่นาคที่เก่าแก่ที่สุดที่ปรากฏในวัฒนธรรมขอมคือทับหลังรูปครุฑยุคนาคสมัยกาลาบริวัตร นางมีเรย์ เบนิสตี (Mireille Benisti) กล่าวถึงทับหลังแบบกาลาบริวัตรเป็นทับหลังที่เก่าแก่ที่สุดของศิลปะขอมในราวกลางพุทธศตวรรษที่ 12 มีลักษณะเป็นงูเห่าหรือจิ้งจอกเลียนแบบธรรมชาติ

ภาพ 8

ชิ้นส่วนพระพุทธรูปนาคปรกที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุททอง



ภาพ 9

ชิ้นส่วนทับหลังสมัยกาลาปรีวัตรที่วัดทองทั่ว



หมายเหตุ. จาก กลุ่มเผยแพร่ฯกรมศิลปากร https://www.facebook.com/prfinearts/photos/a.1689795964421174/1729284887138948/?type=3&locale=th_TH

ภาพ 10

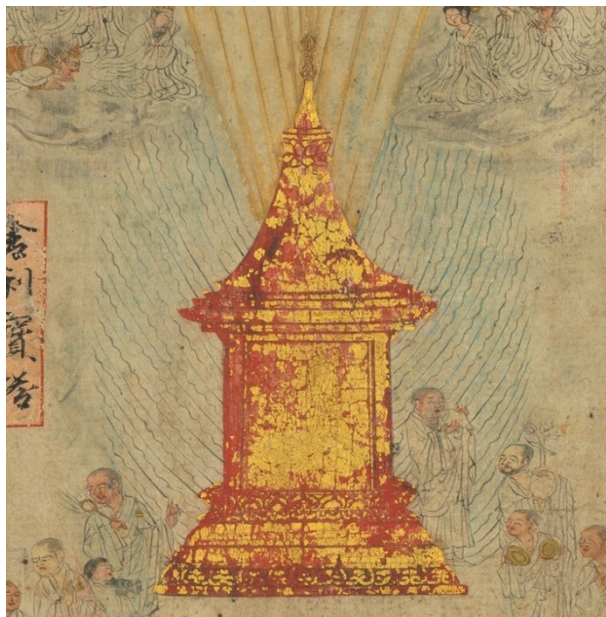
พระพุทธรูปนาคปรกที่สถูปอมราวดี



หมายเหตุ. จาก Amaravati Buddhist Sculpture from the Great Stupa. P.134

ภาพ 11

ภาพเจดีย์ Zuli บนม้วนภาพน่านเจ้า



หมายเหตุ. จาก 宋時大理國描工張勝溫畫梵像卷張勝溫, <https://digitalarchive.npm.gov.tw/>

นอกจากประติมานวิทยาของพระพุทธเจ้าในทำนงแบบนาคปรกของ
พญามังกรแห่งทะเลสาบเอ๋อร์ไห่ สอดคล้องกับศิลปกรรมแบบอมราวดี รวม
ทั้งภาพหอยสังข์บนม้วนภาพน่านเจ้าแล้ว ยังปรากฏภาพเจดีย์ “Zuli” (ภาพ
11) ซึ่งไม่น่าเสนอในรูปแบบเจดีย์จีนหรือ “ละ” ดังที่ปรากฏในพุทธสถานใน
เมืองต้าหลี่ (ภาพ 1) แต่เป็นรูปแบบเจดีย์ในบริเวณสิบสองปันนาทางใต้ของ
อาณาจักรน่านเจ้า จึงเป็นไปได้ว่าจิตรกรที่เขียนม้วนภาพน่านเจ้าต้นฉบับ
ได้รับอิทธิพลจากพุทธศิลป์ที่แตกต่างจากพุทธศาสนamahayanaแบบราชสำนัก
หรือจากศูนย์กลางปกครองอื่น โดยรับอิทธิพลจากทั้งศิลปอมราวดีของ
ชาวพุทธแถบลุ่มน้ำกษุณา - โคทาวรี และสิบสองปันนา

ข้อสันนิษฐานอีกประการหนึ่งในเส้นเรื่องการขัดแย้งผลประโยชน์ของ
พญานาคแห่งหนองแส ในสำนวนไทย - ลาว ให้รายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อช้าง
ซึ่งมีปริมาณมากแต่ขนสั้นเล็ก ในขณะที่เนื้อเม่นปริมาณน้อยแต่ขนสั้นใหญ่
แต่ในม้วนภาพน่านเจ้านำเสนอเป็นรูปบริวาร 2 ฝ่ายคือปลาเหรีญกษุณาปณ์

กับหอยสังข์ บทความของนักวิชาการจีน Yunnan Valley Lost Book Banknotes (Wang, 1979) ตั้งข้อสังเกตว่าหอยสังข์ซึ่งไม่ใช่สัตว์ประจำถิ่นในทะเลสาบเอ๋อร์ไห่ ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ถึงหอยฝาเดียวประเภทหอยเบี้ย (cowry) ซึ่งปรากฏในแหล่งโบราณคดีจำนวนมากในบริเวณทะเลสาบเอ๋อร์ไห่จนถึงทะเลสาบเตียนฉือ ถึงขนาดที่มีภาชนะสำริดที่สร้างขึ้นเป็นพิเศษสำหรับบรรจุเรียกว่า cowry - containers ในวัฒนธรรมเตียนในยูนนาน ก่อนการเข้ามาของกลุ่มชนชั้นปกครองจากดินแดนภาคกลางในช่วงราชวงศ์ฮั่น

ภาพ 12

เบี้ยจากแหล่งโบราณคดีต่าง ๆ บริเวณทะเลสาบเอ๋อร์ไห่บันทึกภาพจากพิพิธภัณฑ์เมืองต้าหลี่ มณฑลยูนนาน



ภาพ 13

เหรียญภาษาปมรูปปลา บันทึกภาพจากพิพิธภัณฑ์เมืองต้าหลี่ มณฑลยูนนาน



สังข์ เป็นสัญลักษณ์มงคลที่ปรากฏในศิลปะแบบอมราวตี เช่นเดียวกับ
รูปนาคในพระพุทธศาสนา สังข์ในศาสนาพราหมณ์ - ฮินดูปรากฏควบคู่ไปกับ
นาคและสัมพันธ์กับพระวิษณุ หลักฐานทางโบราณคดียุคทวารวดีปรากฏรูปสังข์
ในงานศิลปกรรมจำนวนมาก และที่สำคัญคือปรากฏในเหรียญกษาปณ์โลหะ มี
ทั้งชนิดโลหะเงิน สำริด และตะกั่ว ตัวอย่างเช่นโบราณวัตถุเหรียญตะกั่วที่พบ
ในแหล่งโบราณคดีบ้านไร่ประชาสรรค์ซึ่งผู้เขียนเคยทำวิจัยวิเคราะห์เปรียบเทียบ
พบว่าในประเทศอินเดียมีการใช้เหรียญกษาปณ์ที่ทำจากตะกั่ว เช่น เหรียญ
รูปครุฑ ด้านหลังมีจารึกอักษรพราหมี “Sri Skandaguptasya” ซึ่งระบุรัชสมัย
ในระยะเวลาปกครองปี ค.ศ. 455 - 467 หรือช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 11 ส่วน
สัญลักษณ์รูปสังข์ อาจเทียบเคียงได้กับเหรียญสำริดที่พบบริเวณเมืองพาราณสี
ในสมัยกานาฏกะ (Karnataka) เนื่องจากสังข์ (conche) และจักร (chakras)
เป็นสัญลักษณ์ในราชวงศ์ Kadamba ซึ่งเป็นสาขาที่แยกย่อยมาจากราชวงศ์
สาตวาหนะ (Satavahanas) บางเหรียญมีจารึกอักษร พราหมีว่า sri dosharashi
ซึ่งถูกใช้โดยกษัตริย์ กฤษณวर्मน์ที่ 2 (Krishnavarma II - ค.ศ. 516-540) คือ
ราวพุทธศตวรรษที่ 11 เช่นกัน ทั้งนี้ ราชวงศ์สาตวาหนะ คือช่วงปลายของ
ศูนย์กลางความเจริญกลุ่มอมราวตี ความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์รูปสังข์
และนาคเกี่ยวข้องกับพระวิษณุผู้บรรทมเหนือพญานาค และสื่อความหมายถึง
พระผู้สัจจทางน้ำ (นารา + ยนตร์ = นารายณ์) ผู้เป็นใหญ่และปกป้องคุ้มครอง
เหนือมหาสมุทร นิยมในกลุ่มพ่อค้าที่ต้องเดินทางทางน้ำ รวมไปถึงศาสนสถาน
ในไวกชนพินาย ที่ปักษีแหล่งน้ำสำคัญ

ภาพ 14

เหรียญกษาปณ์รูปสังข์ อีกด้านรูปจักร ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 2 ซม.
พิพิธภัณฑ์ชุมชนบ้านไร่ประชาสรรค์



หากตีความภาพทะเลสาบเออร์ไห่ ในเส้นเรื่องเกี่ยวกับความขัดแย้งในการใช้สื่อกลางแลกเปลี่ยน ฝ่ายหนึ่งใช้ปลาทองเทิน “เหรียญกษาปณ์” กับฝ่ายที่ใช้เปลือกหอย ชี้นำให้เข้าใจความต่างของวัฒนธรรมระหว่างชนสองกลุ่มนี้ เนื่องจากการใช้หอยเบี้ย หินมีค่าและลูกปัด เป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยน พัฒนาขึ้น มาจากการแลกเปลี่ยนกันในแบบบรรพกาล (barter system) กำหนดมูลค่าอัตราแลกเปลี่ยนกันเองระหว่างสองฝ่ายในท้องถิ่น แต่สำหรับระบบเหรียญกษาปณ์ จำเป็นต้องมีอำนาจจากผู้ปกครองกำหนดมาตรฐาน ปลาทองเทินเหรียญกษาปณ์ จึงไม่เพียงเป็นรูปของสัตว์บริวาร แต่สะท้อนการยอมรับระบบเศรษฐกิจของรัฐ ที่อิงอำนาจจากกลุ่มผู้ปกครองอื่น ในที่สุดกลุ่มวัฒนธรรมหอยเบี้ยเช่นวัฒนธรรมเตียน ก็ถูกกลืนหายไปท่ามกลางวัฒนธรรมอื่น กลายเป็นชนกลุ่มน้อยในมณฑลยูนนาน หลักฐานโบราณคดีประเภท หอยเบี้ยและลูกปัดต่าง ๆ โดยเฉพาะประเภทลูกปัดลมสินค้า (trade wind bead) ที่พบจำนวนมากเมื่อเทียบกับเหรียญกษาปณ์ในช่วงระยะเวลาตั้งแต่ยุคสำริด และทวารวดี บ่งชี้ว่ากลุ่ม ไท-ลาว ที่กระจายตัวอยู่บริเวณลุ่มน้ำโขงและลุ่มน้ำสาขายังคงนิยมลักษณะเศรษฐกิจแบบอิสระที่ไม่ผูกมัดมาตรฐานจากรัฐบาลกลางหรือประเทศเจ้าอาณานิคม พื้นที่ที่ยินยอมระบบเศรษฐกิจแบบบรรพกาลเรียบง่าย กอปรกับศิลปะในการหลีกเลี่ยงการถูกปกครอง เป็นแกนสำคัญเชิงภูมิรัฐศาสตร์ที่ทำให้กลุ่มชาติพันธุ์ไท แยกศูนย์กลางชุมชนออกจากกลุ่มที่อยู่ในบริเวณประเทศจีนตอนใต้ เป็นกลุ่มอิสระชนที่ถูกนิยามในชื่อว่า Zomia (Scott, 2009)

สรุปผลการทบทวนและการสืบค้น หลักฐานพยานทางวัฒนธรรมได้ว่า ความเชื่อเรื่องพญานาค ไม่ได้มีต้นกำเนิดในทะเลสาบหนองแสบริเวณมณฑลยูนนาน ตามตำนานและความเชื่อของไทย-ลาว หลักฐานโดยเปรียบเทียบรูปแบบพญานาคในม้วนภาพดำหลิและรูปเคารพเทพเจ้าทะเลสาบเออร์ไห่กับรูปแบบประติมากรรมนูนต่ำสมัยอมราวดี ชี้ให้เห็นว่า รูปลักษณ์ของพญานาค เป็นผลลัพธ์ของการแลกเปลี่ยนกลืนกลาย ระหว่างอารยธรรมอินเดียกับกลุ่มวัฒนธรรมจีนตอนใต้ โดยพิจารณาลำดับความอายุตามหลักฐานทางโบราณคดี เห็นได้ว่า ความเชื่อเรื่องพญานาคเข้าสู่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ผ่านพ่อค้าและนักบวชชาวพุทธจากแถบลุ่มแม่น้ำกฤษณา-โคทาวรี ตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 7 – 9 โดยระยะแรกปรากฏในสมัยทวารวดี บริเวณเมืองท่าที่เข้าถึงจากเรือสินค้าทั้งด้านอ่าวเบงกอล และอ่าวไทยได้แก่รูปนูนต่ำพระพุทธรูปนาคปรกอิทธิพลอมราวดี ที่เมืองโบราณอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี รวมทั้งหลักฐานเหรียญตะกั่วรูปสัตว์ที่สันนิษฐานว่ามีอายุสมัยในราวพุทธศตวรรษที่ 11 ที่แหล่งโบราณคดีบ้านไร่ประชาสรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ทำให้ทัศนธาตุเกี่ยวกับนาคและสิ่งของที่ปรากฏในวัฒนธรรมทวารวดีในประเทศไทย เก่าแก่กว่าพญานาคที่ปรากฏในม้วนภาพน่านเจ้า กว่า 500-700 ปี ขณะที่ระยะต่อมา ดินแดนภายในบริเวณปลาย

แม่น้ำโขง ที่เข้าถึงจากทางทะเลได้ยาก ปรากฏครุฑยุคนาคในศิลปกรรมทับหลัง สมโบโรไพรกุก โดย Phillips Stiern เปรียบเทียบรูปแบบกับรูปมกรคายพวง มาลัยหนัถ้ำเอลโรราที่ 15 อายุสมัยราวพุทธศตวรรษที่ 12 ดังนั้น นาคแบบ อินเดียนจึงปรากฏในศาสนสถานแบบฮินดูในเขมรก่อนม้วนภาพน่านเจ้าราว 300 ปี

ความเชื่อเรื่องนาคได้แพร่เข้าสู่ดินแดนชั้นในที่ทางทะเลจนถึงบริเวณ ทะเลสาบเออีให้ในมณฑลยูนนานผ่านทางพม่าและสิบสองปันนาในราวก่อน ราชวงศ์ถัง-ซ่ง ช่วงพุทธศตวรรษที่ 15 และกลืนกลายเข้ากับเทพมังกรในวัฒนธรรม อัน จนปัจจุบันมีรูปแบบเป็นเทพน้ำประจำถิ่น แต่สำหรับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แล้ว ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาหนึ่งพันปีที่ผ่านมา ความเชื่อเรื่อง พญานาคในลุ่มน้ำโขงยังคงเล่าขานในสถานะสื่อกลางระหว่างเมืองบาดาลใต้ดิน ได้นำ กับโลกมนุษย์ พญานาคถูกนำเสนอในรูปแบบทัศนธาตุด้านศิลปกรรมเช่น เป็นบัลลังก์ระหว่างพระพุทธเจ้ากับแม่ธรณี เป็นสะพานสายรุ้งเชื่อมโลกมนุษย์ กับวิมานในสถาปัตยกรรมแบบขอม เป็นบันไดเชื่อมโลกมนุษย์กับโบสถ์วิหาร ในพุทธศาสนา นาคจึงมีคุณลักษณะที่สำคัญในการประนีประนอมหลอมรวม ศาสนาผีท้องถิ่น (animism) ศาสนาพุทธ และศาสนาฮินดู ด้วยกระบวนการ ปรับปรนเชิงวัฒนธรรม (localization of cultural elements) เป็นงาน สร้างสรรค์อัตลักษณ์ท้องถิ่นของไทย ลาว เมียนมา และเขมร โดยนำเสนอสัตว์ ศักดิ์สิทธิ์ทั้งเทพในศาสนาผีท้องถิ่นให้เป็นอมมนุษย์ผู้สนับสนุนคำจูนพระพุทธ ศาสนา เป็นเผ่าพันธุ์ผู้มีฤทธิ์อำนาจและบทบาทในศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู และ ในยุคปัจจุบัน ได้ถูกประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ทางเศรษฐกิจ การท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรม และเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในภูมิภาค mainland ของเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ดังปรากฏในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2537). *อุรังคธาตุ ตำนานพระธาตุพนม*. เรือนแก้ว.
- ชลธิรา สัตยาวัฒนา. (2561). *ด้า แถน กำเนิดรัฐไท สวรรครากต้นตอ คนไท ชุมชนไท-ลาว และความเป็นไท/ไต/ไทย/สยาม*. ชนนิยม.
- ปฐม หงษ์สุวรรณ. (2554). *แม่น้ำโขง: ตำนานปรัมปราและความสัมพันธ์กับชนชาติไท*. [รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์]. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- บุญศรี ประภาศิริ. (2478). *วิเคราะห์เรื่องเมืองไทเดิม*. [พิมพ์ในงานปลงศพ นายหลี่ เสฐียรโกเศศ]. ท่าพระจันทร์.
- ผาสุข อินทราวุธ. (2542). *ทวารวดี การศึกษาเชิงวิเคราะห์จากหลักฐานทางโบราณคดี*. อักษรสมัย.
- ผาสุข อินทราวุธ. (2543). *พุทธปฏิมาฝ่ายมหายาน*. อักษรสมัย.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2539). *รายงานวิจัยเรื่องตำนานสร้างโลกของคนไท*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี (2563). ตำนานอุรังคธาตุ: นาคอยู่ในสุวรรณภูมิ ไม่มีนาคที่พระธาตุพนม. *วารสารปณิธาน*, 16(2) (กรกฎาคม-ธันวาคม 2563), 149.
- Colin Mackerras. (1988). Aspects of Bai Culture: Change and Continuity in a Yunnan Nationality. *Modern China*, 14(1), 51-84.
- James C. Scott. (2009). *The Art of Not Being Governed An Anarchist History of Upland Southeast Asia*. Yale University Press.
- Robert Knox. (1992). *Amaravati Buddhist Sculpture from the Great Stupa*. British Museum Press.
- Wang, S.W. (1979). *Yunnan Valley Lost Book Banknotes*. Yunnan People's Publishing House.
- Wen, Y.C. (2001). An Examination and Explanation of the Literal Volume of The Illustrated History of Nan Zhao. *Studies in World Religions*, 1(2).
- Yang Yuexiong. (2020). The Historical Evolution of the Water God of the Bai People and Its Significance. *Journal of Ethnology*, 11(2), 110 – 117. DOI : 10.3969/j.issn. 1674 – 9391. 2020. 02. 015.
- Zhang Shengwen (n.d.). *宋時大理國描工張勝溫畫梵像卷張勝溫*. from <https://digitalarchive.npm.gov.tw/Painting/Content?pid=14458&Dept=P>

เจดีย์เก่าวัดอนัมนิคายาราม : รูปแบบและความหมายของสถาปัตยกรรมหลายสถานะ

Old Chedi of Wat Anam Nikayaram : Styles and Meanings of Various Architectural Statuses

Received : November 5, 2023

Revised : April 2, 2024

Accepted : April 17, 2024

อานุภาพ จันทรัมย์พร¹

Arnuphap Chantharamporn¹

1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : chantharamporn_a@su.ac.th

1 Assistant professor Dr., in Applied art department, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,
E-mail : chantharamporn_a@su.ac.th

บทคัดย่อ

พื้นที่ย่าน บางโพ กรุงเทพฯ ปรากฏร่องรอยความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และส่งผลต่อภูมิทัศน์ สิ่งแวดล้อม และชุมชนที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน เป็นที่ทราบกันดีจากการเห็นถึงหลักฐานการมีวัดอนัมนิกายารามและการตั้งถิ่นฐานของชาวญวนในย่านนี้ ร่องรอยโบราณสถานและสภาพของหลักฐานที่เกี่ยวข้องในเรื่องของการใช้พื้นที่ของชุมชนดั้งเดิมทั้งพื้นที่ของวัดเอง สุสาน เจดีย์ ถูกรื้อถอนเข้ามาจากชุมชนแวดล้อม อันเป็นผลจากความเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ทางเชื้อชาติ การกลืนกลายไปของชุมชนดั้งเดิม ซึ่งเป็นพลวัตอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมที่มีการผสมผสานและผสมกลมกลืนกันได้ คงอยู่แต่เพียงส่วนที่เป็นเขตอารามที่ได้รับการส่งเสริมสงวนไว้เป็นอัตลักษณ์ของพุทธศาสนานิกายญวนเท่านั้น โบราณสถานภายนอกที่เกี่ยวข้องกับชุมชนเดิมและสัมพันธ์กับความเชื่อของวัด ถูกละเลยทิ้งร้างและขาดการดูแลรักษามีสภาพผุพังทรุดโทรมมาก เป็นผลให้นอกจากสภาพภายนอกของโบราณสถานสำคัญเสียหายและขาดการอนุรักษ์ให้เห็นความสำคัญแล้ว การแสดงถึงประวัติความเป็นมา ความหมาย หน้าที่การใช้สอยและความสำคัญที่เคยมีอยู่ เป็นสิ่งที่เลือนหายไปจากความทรงจำและการรับรู้ของชุมชน การศึกษาเพื่อกำหนดความหมาย หน้าที่ และรูปแบบที่แน่ชัดของโบราณสถานที่สำคัญ คือ เจดีย์เก่าบางโพ นั้น จึงทำได้ยากยิ่ง จากสภาพของความผุพังทรุดโทรมในปัจจุบันกลับสร้างความฉงนแก่ผู้พบเห็นหลายอย่างสู่การตั้งคำถามถึงสถานะและความสำคัญที่เปลี่ยนไปจากเดิมสาเหตุแห่งการละทิ้ง การรื้อถอน การกำหนดชื่อเรียกและหน้าที่การใช้สอยโดยตรง อีกประการหนึ่งคือ การเกิดรูปแบบของศิลปกรรมที่มาจากการผสมผสานกันอย่างหลากหลาย ชวนให้คิดถึงการเปรียบเทียบกับสถาปัตยกรรมร่วมสมัยที่มีความนิยม ในระยะเวลาหนึ่ง หรือผสมผสานการต่อเนื่อง แก้ไขเพิ่มเติม ปรับปรุง จนเกิดเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมที่ไม่สามารถนิยามได้ เป็นอย่างหนึ่งอย่างใดโดยเฉพาะ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสถาปัตยกรรมไทย เช่นนี้จึงนำมาสู่การตรวจสอบความแน่ชัดทางด้านรูปแบบในสถานะที่มองการเกิดสถาปัตยกรรมในลักษณะของการสร้างสรรค์นอกแบบแผนศิลปะประเพณี

คำสำคัญ : เจดีย์เก่า, วัดอนัมนิกายาราม, สถาปัตยกรรมหลายสถานะ

Abstract

The Bang Pho area of Bangkok shows signs of cultural diversity related to history and has affected the landscape, environment, and communities that exist today. This can be seen from the evidence of the Anam Nikayaram temple, the Vietnamese settlement, the traces of the ancient sites and the condition of the evidence related to the use of the area by the traditional community. The encroachment of temple areas, cemeteries, and pagodas from surrounding communities is a result of changes in ethnic identity. Assimilation of traditional communities which is one of the dynamics of cultures that can merge and blend together. Only the part of the monastery area that has been promoted is preserved as the identity of Vietnamese Buddhism. External historical sites related to traditional communities and related to the beliefs of the temple, it was still neglected, abandoned and lacked maintenance, leaving it in a very dilapidated condition. As a result, in addition to the external condition of important historical sites being damaged and their importance no longer visible. Mention of the history, meaning, function and importance that once existed has disappeared from the memory and awareness of the community. Studying to determine the exact meaning, function, and form of important ancient sites like the old Bang Pho Chedi is therefore extremely difficult. From the current state of decay and disrepair, it creates many doubts among those who see it, leading to questions about its changed status and importance. Reasons for abandonment, encroachment, direct designation of names and functions. Another thing is the emergence of art forms that come from various combinations. It invites you to think of a comparison with contemporary architecture that has been popular for a certain period of time or a combination of continuous modifications, additions, improvements until it becomes an architectural style that cannot be defined as any one thing in particular. This phenomenon that occurs in Thai architecture therefore leads to an examination of the clarity of form in a state where architecture is viewed as a creation outside of traditional art conventions.

Keyword : old pagoda, Anam Nikayaram temple, architecture in various states

บทนำ

สภาพพื้นที่ย่านบางโพโดยมองจากศูนย์รวมทางศาสนาของชุมชนโบราณ มุมมองในพื้นที่ของวัดอนัมมิกายารามหรือวัดญวนบางโพ ริมแม่น้ำเจ้าพระยา ฝั่งพระนคร จุดเริ่มต้นหรือศูนย์กลางแรกเริ่มเมื่อมีชาวญวนอยู่อาศัยจึงน่าจะเป็นอาณาบริเวณแถบนี้ โดยสัญลักษณ์ของการกำหนดความเป็นศูนย์กลางของชุมชนอย่างคล้าย ๆ กันกับชุมชนอื่นด้วย เป็นต้นว่า การมีหลักเมือง เสาหมุดหมายประจำเมือง และเสาหมุดหมายประจำเมืองนั้นก็อยู่ภายในเจดีย์เก่าริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา สิ่งที่น่าพิศวงก็คือเมื่อมีการกำหนดหมุดหมายของชุมชนโดยมีพื้นที่ที่อยู่อาศัยกว้างขวางขยายตัวไปได้ทุกทิศ เหตุใดจึงเลือกกำหนดในพื้นที่ใกล้แม่น้ำ จึงอาจตั้งข้อสันนิษฐานได้ว่า ย่อมต้องให้ความสำคัญหรือความเกี่ยวข้องบางอย่างกับแม่น้ำและการสัญจรทางน้ำ สังคมชุมชนชาวญวนเดิมอาจต้องการสร้างที่หมายอย่างโดดเด่นชัดในพื้นที่ของตน ซึ่งเป็นแนวคิดโดยทั่วไปของหลักเมือง หากเราพิเคราะห์ลักษณะรูปแบบของหลักเมืองในเชิงลักษณะของการปักไว้เป็นสัญลักษณ์สำคัญ หรือเพื่อเป็นการกำหนดให้สามารถหมายรู้ได้นั้น การแสดงความเป็นเสาหลักอยู่ไว้นานนมักสร้างอาคารครอบทับไว้โดยยังแสดงให้เห็นเสาด้านในและสามารถเข้าไปใกล้ชิดเพื่อประกอบพิธีหรือเพื่อสร้างความรู้สึกลึกซึ้งในกลิ่นความเป็นศูนย์กลางมากที่สุด แต่ลักษณะที่เป็นองค์ประกอบที่แตกต่างจากลักษณะโดยทั่วไปอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการเปิดช่องทางเข้าไปในอาคารทางด้านทิศเหนือขนาดเล็ก การประกอบโครงสร้างบางส่วนที่เป็นโครงหลังคาเข้ากับแกนเสา การกำหนดผังทิศทางใหม่เน้นด้านหน้าทางทิศตะวันออก รวมทั้งการดัดแปลงให้เป็นสุสานหรือเจดีย์ในยุคหลังที่มีอาคารเข้าไปประกอบเป็นรายละเอียดมากมาย

ประเด็นข้อศึกษาจากรูปแบบที่ปรากฏมีที่มาจากข้อสงสัยมากมายว่า เป็นรูปแบบเจดีย์อย่างที่เราเข้าใจแท้จริงหรือไม่ การผสมผสานหลายรูปแบบของสถาปัตยกรรมเข้าไปนอกจากทำให้เกิดคำถามถึงความเป็นไปได้ในการสืบหาและจินตนาการถึงความเปลี่ยนแปลงก่อนหน้าและพัฒนาการตามช่วงเวลาในยุคหลัง (ผุสดี ทิพทัส, 2530) อันเป็นผลให้รูปแบบหน้าที่และความหมายเปลี่ยนแปลงไปด้วย รวมทั้งการถูกละเลยความสำคัญ การถูกละทิ้งหรือการไม่ยุ่งเกี่ยวกับโบราณสถานที่ที่จำกัดขอบเขตเอาไว้เฉพาะ จึงเป็นปัญหาในการเสียคุณค่าในการศึกษาสถาปัตยกรรมที่แปลกและพิเศษท่ามกลางใจกลางเมืองหลวงที่เต็มไปด้วยการทำตามอย่างศิลปกรรมแบบประเพณี ซึ่งพบได้น้อยมาก ดังนั้นแล้วเจดีย์เก่าบางโพจึงถูกคาดการณ์ว่า การได้เข้าไปสำรวจศึกษาอย่างละเอียดต้องจะช่วยในการส่งเสริมการให้คำตอบในหลายประการ

ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ทางวัฒนธรรมและองค์ความรู้ด้านสถาปัตยกรรมเองในด้านการออกแบบหรือสร้างสรรค์ที่มีเค้าโครงจากสถาปัตยกรรมแบบประเพณีเป็นส่วนผสมกับการออกแบบหรือสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ (นารถ โพธิประสาท, 2513) ตัวอย่างที่ทฤษฎีธรรมนี้จึงมีความมุ่งหมายในการนำเสนอให้เป็นที่ยอมรับเพื่อทำหยาการศึกษาแบบทางสถาปัตยกรรมไทยใหม่ได้อีกด้วย

ทิศทางการตั้ง

สภาพพื้นที่ของชุมชนบางโพในส่วนของวัดอนัมมิกายารามได้ถูกรุกไล่จากอาคารบ้านเรือนชุมชนแวดล้อม ปรากฏทั้งส่วนที่เป็นเจดีย์เก่าขนาดเล็กจากฐานเจดีย์ บางส่วนของสุสานและสิ่งก่อสร้างระดับสุสาน จึงคาดเดาได้ยากว่าแนวคิดในการออกแบบหรือการวางผังพื้นที่แวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเจดีย์เก่าหลังใหญ่เป็นเช่นไร พื้นที่ว่างโดยรอบจึงประชิดทั้งอาคาร มีที่ว่างเป็นทางสัญจรและสวนหย่อมขนาดเล็ก ความหนาแน่นของชุมชนรายล้อมบดบังความโดดเด่นหรือความรู้สึกความเป็นจุดรวมที่สำคัญ มีเพียงข้อสังเกตเกี่ยวกับการวางใกล้ฝั่งแม่น้ำซึ่งมีนัยยะเกี่ยวข้องกับการสัญจร การชุมนุม และการก่อตัวเกิดขึ้นของชุมชนดั้งเดิมของบางโพเป็นแน่ ภูมิทัศน์เดิมนั้นจึงคาดการณ์ว่าเน้นมุมมองที่เห็นผ่านการสัญจรทางน้ำจากทางด้านทิศเหนือหรือเฉียงไปทางด้านตะวันออกตะวันตกเป็นสำคัญ ทิศทางที่เป็นทางเข้าด้านหน้าหรือหรือทำน้ำจึงไม่เห็นร่องรอยปรากฏเหลืออยู่แล้วในปัจจุบัน โดยสภาพพื้นที่ริมตลิ่งที่มีการทำเขื่อนซีเมนต์เป็นกำแพงยกสูง จึงไม่สามารถคาดเดามุมมองและพื้นที่อันสืบเนื่องกับการประกอบวางตำแหน่งของเจดีย์เก่าบางโพได้

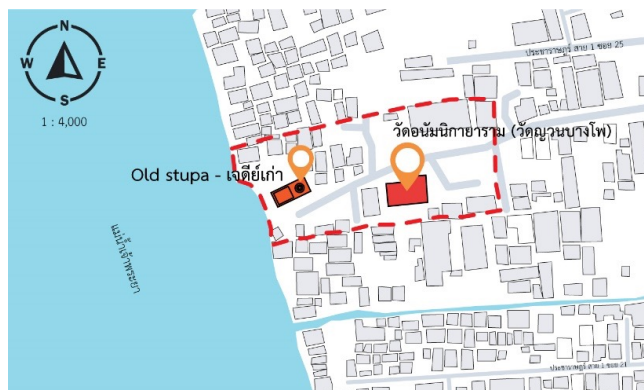
ภาพ 1

ผังบริเวณเจดีย์เก่าวัดอนัมมิกายารามติดฝั่งซ้ายของแม่น้ำเจ้าพระยา และชุมชนชาวญวนย่านบางโพ



ภาพ 2

อาณาบริเวณสันนิษฐานของวัดอนัมนิกายารามเดิม
ปัจจุบันถูกชุมชนรูกำลังซ้อนทับกับร่องรอยโบราณสถาน



ภาพ 3

เจดีย์เก่าบางโพ (ชื่อเรียกที่รู้จักโดยทั่วไป) กับสภาพความเสื่อมโทรมในปัจจุบันซึ่งรูปพรรณสัณฐาน
ไม่แน่ชัด เนื่องจากชำรุดทรุดโทรมผู้พังมาก มีต้นโพธิ์ขนาดใหญ่ปกคลุมส่วนยอดถึงฐาน ถ่ายภาพจาก
ทิศตะวันตก



การกำหนดอายุจากลักษณะภายนอก

มุมมองเกี่ยวกับการเอารูปลักษณ์เพื่อการกำหนดอายุอย่างคร่าว ๆ โดยประมาณจากลักษณะของรูปแบบและรายละเอียดต่าง ๆ ที่ปรากฏ อาจทำให้คาดเดาได้ว่าน่าจะมีอายุราวในสมัยรัชกาลที่ 3 หรือประมาณ 200 ปีล่วงมาแล้ว และทั้งนี้รายละเอียด การต่อเติมเสริมหลากหลายวัสดุอาจแสดงให้เห็นการเข้ามาบูรณะต่อเติม คาดการณ์ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 สืบมา การเทียบลักษณะรายละเอียดทั้งรูปแบบโครงสร้าง วัสดุ ลวดลาย อาจทำให้รู้สึกคล้อยตามไปตามลักษณะรูปแบบศิลปะแนวพระราชนิยมที่ในการก่อสร้างอาคารตึกและมีส่วนผสมของศิลปะจีนในรายละเอียด (ศิลป พีระศรี, 2512) ข้อเสนอพื้นฐานในตำแหน่งของผังโครงสร้างอาคารแปดเหลี่ยมและมีเสาแกนไม้และโครงหลังคาภายใน ชวนให้นึกถึงรูปแบบของป้อมปราการหลังคาลาดกระเบื้องหรือฉาบปูนแบบจีน ผู้เขียนขอเสนอทัศนะส่วนตัวในความเป็นไปได้ที่เจดีย์นี้อยู่ริมแม่น้ำ อาจมีได้อยู่ในขอบเขตแนวกำแพงพระนครแต่ก็ความเป็นไปได้ที่รูปแบบของสถาปัตยกรรมอย่างง่ายในรูปแบบของป้อมปราการริมน้ำได้ถูกดัดแปลงเสริมยอดและตกแต่งรายละเอียดต่อไปในเวลาต่อมา หากเป็นไปได้ตามลักษณะเช่นนี้ก็จินตนาการไปได้ดีกว่าแต่เดิมเริ่มแรกนั้น ไม่ว่าจะป้อมปราการหรือหลักศาลประจำชุมชนอาจเป็นความตั้งใจในการประสานหน้าที่ไม่จำเพาะอย่างใดอย่างหนึ่ง นั่นคือความเป็นสถาปัตยกรรมหลายสถานะตั้งแต่เริ่มสร้าง และความมุ่งหมายในการสร้างให้มีการใช้งานหลายสถานะนั้นเกิดการใช้งานอย่างเต็มที่หรือไม่หรือเป็นเพียงการสร้างในเชิงสัญลักษณ์หรือแสดงคตินิยมของกลุ่มชนอยู่เท่านั้น ประเด็นนี้อาจวิเคราะห์ได้ยากเนื่องจากไม่สามารถสืบประวัติความเป็นที่ละเอียดได้แน่ชัดไม่ปรากฏร่องรอยที่ชัดเจนเกี่ยวกับการใช้งานอื่นใดนอกจากการแสดงความเชื่อการสถิตทางจิตวิญญาณหรือการระลึกถึง ซึ่งชุมชนในระยะหลังก็ไม่ได้มีความรู้สึกเชื่อมโยงกับความเป็นสถาปัตยกรรมในจุดเริ่มแรก หากแต่ให้ความสำคัญกับวัดอนันนิการามที่บูรณะต่อเนื่องเชื่อมโยงความเจริญรุ่งเรืองอย่างชัดเจนมากกว่า

ลักษณะรูปแบบพิเศษทางสถาปัตยกรรมของเจดีย์เก่าบางโพ

บานหน้าต่างปัจจุบันหักพังไปเสียหมดแล้ว และตัวเรือนโดยสภาพถูกมองให้รู้สึกเป็นอาคารโถง ชุ่มโค้งหน้าต่างประกอบหน้าจั่วสามเหลี่ยมลัดขึ้นไปเป็นยอดหรือหลังคาคล้ายเจดีย์ในผังแปดเหลี่ยม จึงทำให้ถูกเรียกว่าเป็นเจดีย์แปดเหลี่ยม ทั้งที่ถ้าเราพิจารณาหน้าที่การใช้งานในเบื้องต้นก็อาจทราบได้ว่าไม่ได้แสดงความหมายอย่างชัดเจนว่าจะมีความเกี่ยวข้องกับคติการสร้างเจดีย์เพื่อบรรจุธาตุในพุทธศาสนาดังที่เคยปรากฏมาก่อน (กรมศิลปากร, 2561)

ภาพ 4

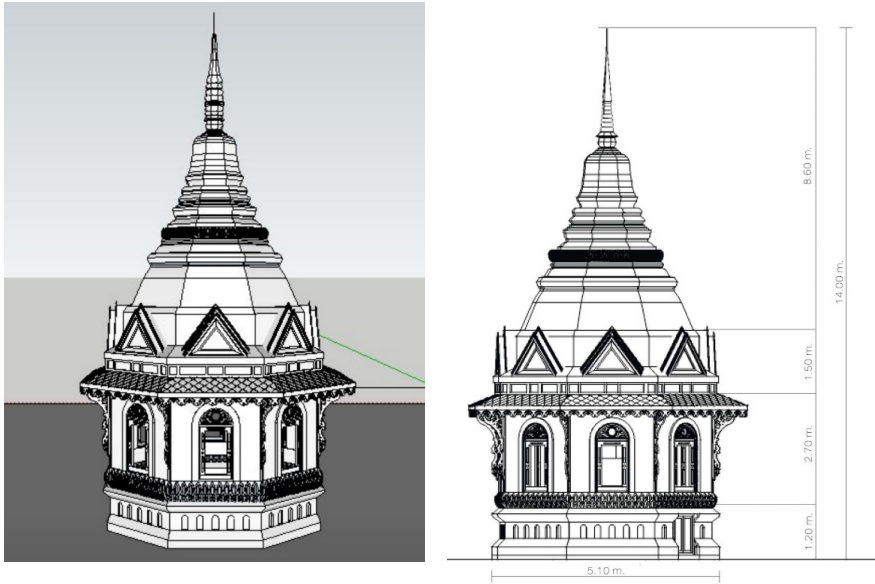
สภาพแวดล้อมโดยทั่วไปของเจดีย์เก่าบางโพ ที่ถูกรุกล้ำเข้ามาประชิดจากชุมชน
ภาพถ่ายจากทิศตะวันตก



แต่อาจเป็นเพราะการหิบบิหมี่เครื่องยอดแบบเจดีย์ จึงเรียกว่าเป็นเจดีย์ไป
ทั้งนี้ก็ได้ถือว่าการเรียกเจดีย์นั้นผิดหากมองว่าเป็นพัฒนาการทางรูปแบบ
ที่เปลี่ยนแปลงไปหรือสร้างสรรค์ผิดแบบจากลักษณะรูปแบบทางประเพณี
ก่อนหน้า และเมื่อเวลาผ่านไปกลับมาใช้ประกอบหน้าที่คติเกี่ยวกับการบรรจุ
ธาตุหรือบูชาเช่นเดียวกับเจดีย์ (หรือสถูปในพุทธศาสนา) การพิจารณา
อาคารโถงที่สร้างครอบเสาไม้หลักใหญ่จึงใช้คำเทียบเคียงรูปแบบอาคาร
สถาปัตยกรรมไทย เช่น ปราสาท กุฎาคาร ปรารงค์ เมรุ ฯลฯ ได้อย่างโดยตรง
ยากลำบาก (โชติ กล้วยานมิตร, 2539) แต่เป็นความน่าสนใจของอาคารหลัง
นี้ที่มีการผสมผสานอันควรพิจารณา จากกระบวนการศึกษาสภาพพื้นที่โดย
รอบของเจดีย์เก่าบางโพและเห็นการจัดการเพื่อเติมขอบเขตของพื้นที่ด้วย
การกันรั้ว ถมพื้น ทำบันได ทำป้ายอิฐ ทำซุ้มประตูหน้าหลังในแกนทิศเหนือ
ได้ พิจารณารูปแบบลักษณะความเชื่อมโยงแล้วจะเห็นว่าเป็นการแก้ปัญหา
การใช้งานในยุคหลังหลายเวลาที่เปลี่ยนไปและอาจไม่ผสานกันอย่างกลม
ลื่นกับองค์เจดีย์ ทั้งนี้สิ่งก่อสร้างแวดล้อมขนาดเล็กแม้ไม่มีรายละเอียดวิจิตร
มากแต่ก็คงอยู่ในสภาพที่สมบูรณ์ ต่างจากองค์เจดีย์ที่น่าจะมีการศึกษาราย
ละเอียดเพื่อการเห็นรูปแบบที่แน่ชัด จึงมุ่งเน้นที่จะศึกษาเฉพาะองค์เจดีย์ด้วย
การวัดสัดส่วน ร่างคะแนนรายละเอียด และจำลองภาพร่างที่สมบูรณ์ที่แน่ชัด
เพื่อนำมาวิเคราะห์ความน่าจะเป็น ความสมบูรณ์ที่เคยปรากฏ และคุณค่า
ทางการออกแบบ รวมทั้งการคาดการณ์หาคำตอบจากการแก้ปัญหาหรือ
ลักษณะผิดแปลกจากสถาปัตยกรรมไทยในที่อื่น ๆ

ภาพ 5

การศึกษาโครงสร้างที่แน่ชัดด้วยการเขียนแบบจำลองภาพร่างเจดีย์เก่าบางโพ จากร่องรอยโครงสร้างที่ปรากฏเป็นเค้าโครง วิเคราะห์ได้ว่าเป็นเสมือนอาคารโถงเรือนยอดมากกว่าสถูปเจดีย์ ทั้งยังแสดงความน่าสงสัยในการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มยอดขึ้นภายหลัง



หากแบ่งส่วนอาคารเพื่อการศึกษา ฐาน เรือน และยอดหลังคา จะเห็นได้ว่าสัดส่วนฐานมีความสัมพันธ์มากพิดกับความนิยมในการสร้างเจดีย์แบบต่าง ๆ ในสมัยรัตนโกสินทร์ แม้มีร่องรอยการเทพื้นทับฐานเดิมแต่คาดว่าไม่น่าสูงไปกว่า 50 เซนติเมตร ซึ่งยังแสดงส่วนฐานที่เตี้ยอยู่ดี น่าจะเป็นตัวยืนยันได้ตั้งแต่ต้นว่าไม่ได้แสดงความจงใจเป็นเจดีย์ ฐานบัวเรียบเกลี้ยงบัวคว่ำบัวหงายชุดนี้ที่เรียกว่าฐานปัทม์นั้น (สันติ เล็กสุขุม, 2535) ปรากฏการทำช่องซุ้มโค้งขนาดเล็กเรียงในส่วนท้องไม้คล้ายความนิยมในการทำฐานเจดีย์หรือฐานปราศรัยขนาดเล็กในสมัยรัชกาลที่ 3 ถัดขึ้นไปเป็นฐานลายบัวกลุ่มบันลายเตี้ยบางแต่ก็ กลีบสับหว่างกันสามแถว รูปแบบนี้ก็ดูแปลกตาในความนิยมใช้ลายบัวกลุ่มประดับกับกลุ่มเจดีย์ทรงเครื่องเป็นหลัก (วิโรจน์ ชีวสุทธาวาร, 2562) ส่วนเรือนแต่ละด้านทำเป็นซุ้มโค้งดูเหมือนหน้าต่างยาวถึงชุดฐานโดยรอบ ช่องเปิดหน้าต่างโค้งเกลี้ยงเช่นนี้ไม่ว่าเป็นอิทธิพลการสร้างสรรค์จากจีนหรือตะวันตก

โครงสร้างและองค์ประกอบภายในอาคาร

ความสนใจในการสร้างบ้านหน้าต่างเพื่อใช้พื้นที่ภายในอาคารนั้นคงมิได้เกิดขึ้นมาตั้งแต่ต้น อันเนื่องจากการใช้พื้นที่ภายในค่อนข้างจำกัด อย่างไรก็ตามช่องที่เจาะเป็นทางเข้าบริเวณฐานบัวทิศตะวันออกเป็นส่วนที่น่าจะนำมาพิจารณาว่าเกี่ยวข้องกับการเข้าไปใช้ภายในหรือเพื่อมีวัตถุประสงค์อย่างใดกันแน่

ภาพ 6

การจำลองสภาพ 3 มิติ แสดงช่องเปิดมีประตูไม้ปิด บริเวณฐานบัวทิศตะวันออก



ภาพ 7

โครงสร้างไม้ภายในที่ยึดโยงกับเสาใหญ่แกนกลาง เป็นโครงภายในของยอด และแบบจำลองโครงสร้างรูปพัดที่สมบูรณ์ประกอบด้วยจันทัน 16 อันและ ค้ำยันจากศูนย์กลางของแต่ละด้าน 8 อัน



จากภาพที่ปรากฏแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า แกนหลักเสาขนาดใหญ่ย่อมมีความเกี่ยวข้องกับการเป็นฐานในการรับน้ำหนักส่วนยอดอย่างมีความจำเป็นไม่ว่าโครงสร้างที่รูปพัดนั้นจะสร้างมาด้วยพร้อมกันกับความมุ่งหมายในการสร้างอาคารครอบเสาหรือไม่ ย่อมสะท้อนความจำเป็นในการสร้างหลังคาหรือยอดอาคารนั้นอันอาจไม่ได้กำหนดหรือวางแผนไว้อย่างแน่ชัด การประดับประดาหรือการตกแต่งอื่นภายในอาคารไม่ปรากฏ และไม่แสดงให้เห็นการใช้งานลักษณะอื่นที่น่าสนใจ นอกจากช่องสี่เหลี่ยมบริเวณฐานบัวทิศตะวันออกที่จำเป็นต้องมุดเข้าเพื่อเข้าไปจัดการภายในเป็นครั้งคราว

ความน่าจะเป็นจากร่องรอยที่เหลืออยู่

เราไม่พบเห็นการประดับตกแต่งด้วยลวดลายหรือวัสดุอื่นให้มีความวิจิตรมากไปกว่าบริเวณที่เป็นตัวเรือนทั้งส่วนที่เป็นฐานล่างและยอดเจดีย์ก็เน้นทรวดทรงที่เรียบง่ายมากกว่าความพยายามในการประดับตกแต่ง แม้จะทำช่องในยุคหลังมาก็ตามที่ ส่วนบริเวณคอสองก่อนซุ้มจั่วเท่านั้นที่ดูเหมือนมีร่องรอยการประดับตกแต่งด้วยกระเบื้องเคลือบแบบจีนแต่ไม่สมบูรณ์มีไม่ครบ และแต่เดิมก็น่าเชื่อได้ว่าแต่ละด้านไม่ต่อเนื่องและไม่เหมือนกันด้วย ทั้งนี้จะมีกระเบื้องเคลือบประกอบเป็นลวดลายหรือมีสีสันจึงมิได้มีความสำคัญต่อ

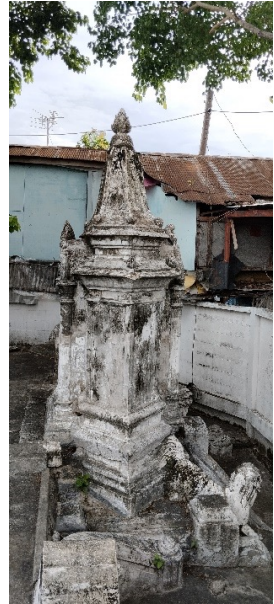
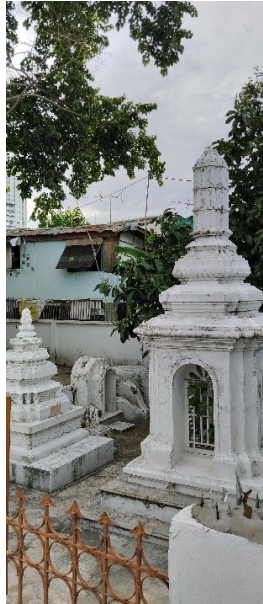
ความสมบูรณ์หรือความงามของภาพรวมมากนักและดูเหมือนว่าเป็นของตกแต่งเพิ่มเติมเท่าที่สามารถหาได้เท่านั้น เรือนอาคารที่ก่ออิฐถือปูนนั้นและไม่นับการใช้งานภายในสำหรับบุคคล โครงสร้างไม้ที่ประกอบกันเข้านอกจากโครงสร้างเสาและหลังคาภายในก็อาจไม่มีความจำเป็นต้องสร้างกันสาดบังฝน ร่องรอยของการทำหลังคาเหนือซุ้มโค้งลักษณะเหมือนต่อเติมเข้ามาประกอบภายหลังทั้งที่ความจริงเมื่อต้องการทรงอาคารตามที่กำหนดแล้วย่อมสามารถกำหนดสร้างด้วยปูนหรือไม้ที่มีโครงสร้างขนาดใหญ่เพื่อความมั่นคงถาวรได้ อาจคาดเดาได้ว่าการทำหลังคาที่เป็นเครื่องไม้คลุมทุกด้านโดยรอบ อีกทั้งการทำค้ำยันเป็นลายฉลุรวมถึงลายประดับในขอบซุ้มเป็นความพยายามในการปรับปรุงให้จั่วสามเหลี่ยม ตัวเรือนมีหลังคาเด่นชัดและมีความลงตัวมากกว่า จากรูปทรงสันนิษฐานที่ทดลองสร้างภาพสมบูรณ์ของอาคารนั้นจะเห็นได้ว่า ความสำคัญของหลังคาบังสาดเครื่องไม้มุงกระเบื้องว่าเป็นส่วนประกอบที่จะช่วยให้อาคารนั้นลงตัวงดงามมากยิ่งขึ้นแม้ว่าน่าจะเกิดขึ้นจากการแก้ทรงภายหลัง เนื่องจากชั้นหลังคาบังสาดนี้สร้างด้วยโครงไม้ขนาดเล็กสภาพผุพังทรุดโทรมเห็นแต่เพียงร่องรอยที่พอจะเห็นได้ว่าอายุไม่มากนัก แนวทางในการอนุรักษ์และสร้างความสมบูรณ์ของเจดีย์เก่าวัดยวนบางโพจึงมีความจำเป็นต้องสร้างส่วนประกอบหลังคาบังสาดนี้ประกอบอยู่ด้วย

สถานการณ์ใช้ประโยชน์ในปัจจุบัน

จากร่องรอยรูปแบบทางสถาปัตยกรรมตั้งแต่ความเกี่ยวข้องกับคติหรือประวัติความเป็นมาของพื้นที่ภายในชุมชนบางโพ นอกจากที่เราจะเห็นความไม่แน่ชัดในวัตถุประสงค์ของการสร้างเอง ยังเห็นการปรับเปลี่ยนทำไปใช้ประโยชน์ต่างสมัยต่างเวลากันหลายสถานะในปัจจุบัน จากการคาดเดาว่าการปรับเปลี่ยนรูปแบบจนเกิดลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่แปลกไปทั้งรูปแบบและชื่อเรียก ตลอดจนการใช้งานสะท้อนทัศนคติความคิดเกี่ยวกับโบราณสถานแห่งนี้ต่าง ๆ กัน ไม่ว่าจะเป็นเคยถูกกำหนดไว้ล่วงหน้าว่าเป็นเจดีย์หรือไม่ แต่ด้วยเพราะความเกี่ยวข้องกับการเป็นสถาปัตยกรรมทางความเชื่อทำให้การปรับเปลี่ยนการใช้งานที่มีความหลากหลายเกิดขึ้นได้โดยไม่มีใครรู้สึกขัดแย้ง มีเพียงรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่ดูแปลกออกไปจากความเป็นลักษณะแบบแผนทางประเพณีหรือลักษณะร่วมสมัยในรูปแบบศิลปะยุคเดียวกัน (อนุวิทย์ เจริญศุภกุล, 2512) ในที่สุดการเรียกเจดีย์หรือการกำหนดให้เป็นเจดีย์ก็ยังคงมีความเด่นชัดมากกว่าการมองแล้วมีความรู้สึกเชื่อมโยงทางรูปแบบกับสถาปัตยกรรมแบบอื่น การปรับเปลี่ยนที่สำคัญและมีผลอย่างมากต่อสิ่งที่จะเปลี่ยนแปลงต่อไปข้างหน้าได้อีก หรือหยุดยั้งความเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับพื้นที่แวดล้อมกับหน้าที่การใช้ประโยชน์ในพื้นที่เจดีย์เดิม คือการ

ภาพ 8

สิ่งก่อสร้างที่เข้าไปเพิ่มเติมในภายหลังอย่างหลากหลายและไม่เป็นแบบเดียวกัน



จัดการพื้นที่ให้มีขอบเขตที่จำกัดอย่างแน่นชัด การล้อมรั้วแสดงความเป็นเฉพาะอย่างส่วนตัว การถมพื้นที่ ทำบันได การทำซุ้มป้ายเก็บอัฐิ การทำเจดีย์เล็ก ทำซุ้มประตู หน้าหลัง การปรับเปลี่ยนอย่างไม่มีแบบแผนที่แน่นชัดในระยะหลังของการเข้าไปจัดการพื้นที่ใกล้องค์เจดีย์เก่า ทำให้ลักษณะสภาพเปรียบเสมือนสุสาน และมีหน้าที่เพียงเพื่อการใช้งานเช่นนั้นในปัจจุบัน ทั้งที่ความจริงแล้วเราสามารถวิเคราะห์ได้อย่างเข้าใจว่า องค์เจดีย์ที่มีการเปิดซุ้มทุกด้านโล่ง แสดงความเป็นอาคารโปร่งเพื่อให้เห็นแกนเสากลางในนั้น เชื่อเชิญให้มองเห็นและเป็นพื้นที่ว่างอันเปิดรับความรู้สึกให้ผู้คนเข้าไปใกล้ชิดได้มากกว่า ไม่ว่าเพื่อเข้าสู่ความรู้สึกเช่นไรก็ตาม การเปลี่ยนมาใช้ประโยชน์ในยุคหลังก็ยิ่งกลายเป็นเหตุแห่งความเสื่อมโทรม เนื่องจากการถูกละทิ้งบ้างรูดแลกริชานันเพราะการใช้งานที่เปลี่ยนแปลงไปอยู่ในรูปของสุสานจึงมีน้อยที่ชวนให้ห่างจากความรู้สึกเข้าไปเยี่ยมใกล้แม่เสากลางในเจดีย์จะสามารถเช่นไหว้ได้ก็ตาม ข้อสังเกตที่น่าสนใจแม้จะถูกเรียกเจดีย์จนกลายเป็นที่ยอมรับในปัจจุบันด้วยชื่อเรียกนี้ยังไม่รู้สึกว่ามีผิดแผกจากความเป็นเจดีย์ก่อนหน้าที่มีมา แต่

ความเชื่อมโยงหรือแสดงความสัมพันธ์กับพุทธศาสนานั้นก็ไม่ได้มีความเด่นชัด ความรู้สึกหรือจะปรับเปลี่ยนมาเป็นเจดีย์อย่างเต็มทีนั้นเองที่ดูจะมีปัญหามาก อย่างที่สรุปในการทำให้สถาปัตยกรรมนี้เป็นเจดีย์โดยสมบูรณ์ อันเนื่องจากการจะสถาปนาปรับให้เป็นเจดีย์ด้วยการแสดงองค์ประกอบตามแบบอย่างที่เคยมีมาก่อนนั้นเป็นไปได้อย่างยิ่ง ตัวอย่างเช่น การไม่สามารถทำพระพุทธรูปเข้าไปประดิษฐานตามซุ้มได้อย่างลงตัว (สมคิด จิระทัศนกุล, 2546) หรือจะปิดทึบไปเสียทั้งหมด ดังนั้นแล้วอาจสรุปได้ว่าชื่อเรียกเจดีย์ในกรณีนี้ เป็นแต่เพียงการเทียบรูปลักษณ์มากกว่าการใช้งานหรือมีวัตถุประสงค์ใหม่เป็นเจดีย์โดยตรง

สภาพภาพปัจจุบันก็ยังคงแสดงให้เห็นว่าไม่ค่อยมีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องหรือมีนัยยะความหมายใดเกี่ยวกับพื้นที่ทางประวัติศาสตร์หรือสังคัมในบริเวณย่านบางโพมากนัก เว้นแต่เพียงต้องการสืบสาวความเกี่ยวข้องของการบรรจุอัฐิในบริเวณที่ต่อเติมไว้เท่านั้น สภาพความทรุดโทรมของเจดีย์เก่าปัจจุบันอยู่ในสภาพที่ใกล้วิกฤต เกิดความผุพังของปูนบริเวณยอดหรือหลังคา จากการבקคลุมและเติบโตของต้นไม้เป็นเวลานาน โครงสร้างไม้ที่ต่อเติมชำรุดพังเสียหายเกือบทั้งหมด พอยังให้เห็นถึงสภาพพิเศษของสถาปัตยกรรมนอกแบบที่น่าจะนำมาศึกษา ก่อนการอนุรักษ์หรือสร้างเป็นข้อมูลสำหรับการนำไปสู่การออกแบบและพัฒนาปรับปรุงต่อไป จึงเป็นที่มาของการรังวัดเพื่อทดลองสร้างภาพจำลองที่สมบูรณ์ก่อนการวิเคราะห์คุณลักษณะและคุณค่าที่จะเกิดประโยชน์

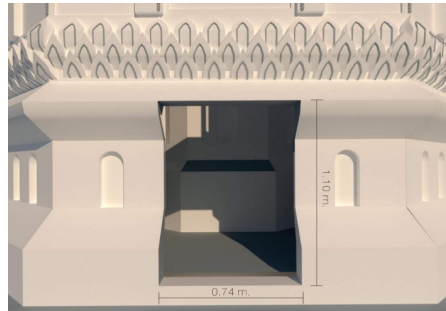
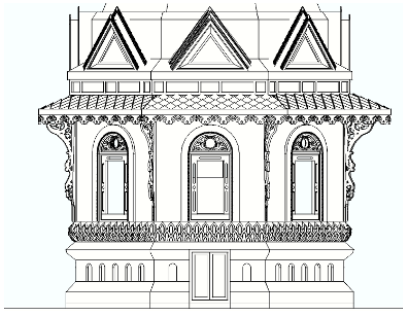
ภาพ 9

การจำลองภาพสามมิติโดยสมบูรณ์ของเจดีย์เก่าบางโพ



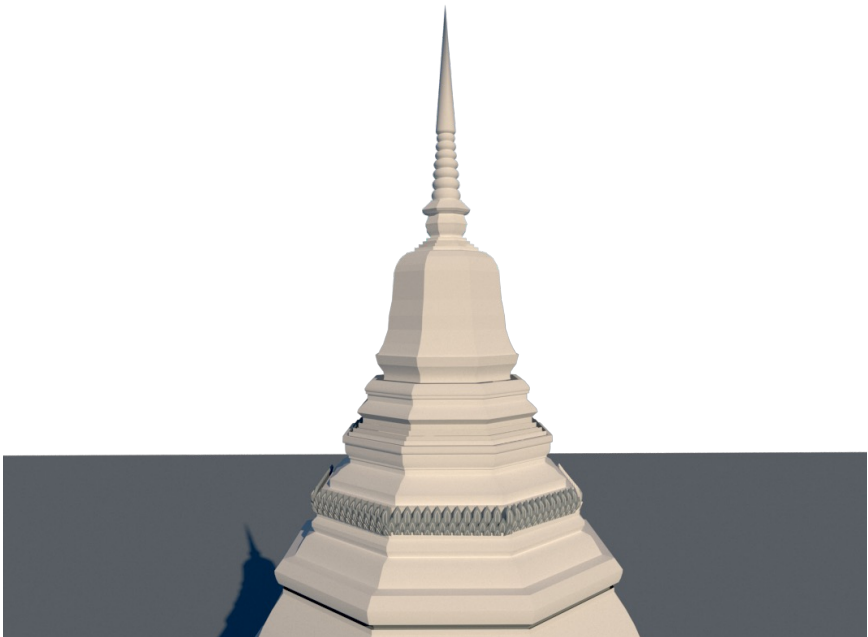
ภาพ 10

รายละเอียดเรือนอาคารและขนาดช่องเปิดได้ฐานบัวฝั่งตะวันออก ใช้เป็นทางเข้าออกเพื่อทำความสะอาด



ภาพ 11

ส่วนยอดหลังคาอาคารที่ถูกทำให้เกิดความเข้าใจเรียกว่า “เจดีย์” ปรากฏ ฐานบัวถลา ต่อขึ้นไปเป็นบัวทองปลิงใหญ่ ถัดไปเป็นฐานบัว 2 ชั้นคล้ายบัวกลุ่ม ถัดไปเป็นฐานปัทม์ 8 เหลี่ยมทองไม้แคบ แล้วทำสายเส้นลวด 3 แถว ต่อด้วยบัวถลา 2 ชั้น ปากกระฉ่องเหลี่ยมเป็นบัวเชิง บัลลังก์ทำบัวถี่ ๆ มีบัวฝาละมี ปล้องไฉนทำบัวเกลี้ยง 7 ชั้น ต่อด้วยปลียอด ยังไม่ปรากฏลักษณะเจดีย์ที่ร่วมสมัยในเวลาเดียวกันนี้ในที่อื่น ๆ



อภิปรายผลจากการศึกษาและการทดลองสร้างภาพเสมือน

กระบวนการวิเคราะห์จนกระทั่งทดลองสร้างเป็นรูปแบบที่สมบูรณ์สามารถสรุปผลในประการที่สำคัญอย่างน่าฉงนอยู่แต่เดิมว่า สถาปัตยกรรมหลังนี้ควรเรียกได้ว่าเป็นเจดีย์หรือไม่ แม้ว่าการเรียกว่าเจดีย์เป็นที่เข้าใจได้โดยง่ายจากรูปพรรณสัณฐานและยอมให้เรียกกันโดยทั่วไป แต่หน้าที่การใช้งานย่อมสามารถประจักษ์ได้อย่างชัดเจนแล้วว่าไม่สามารถแทนความหมายหรือหน้าที่การสร้างความรู้สึกแบบเจดีย์ได้ทั้งหมด ความสำคัญของสถานะภายในอันจะเป็นหลักบ้านหลักเมืองหรือหุดมหายที่สำคัญของชุมชนบางโพเองนั้นยังไม่ปรากฏเด่นชัดและไม่เป็นที่รับรู้ในปัจจุบัน เป็นเหตุแห่งความทрудโทรมและการรุกร้าเข้ามาของชุมชน เมื่อการปรับเปลี่ยนการใช้พื้นที่ซ้ำเข้าไปใหม่จนเกิดสถานะเป็นบริบทใหม่ยิ่งทำให้ความเชื่อมโยงกับผู้คนในชุมชนไม่ว่าจะเป็นเรื่องการสร้างความรู้สึกหรือพิธีกรรมตัดขาดออกจากกันเสียมาก ข้อเท็จจริงที่เห็นและทราบกันดีในปัจจุบันคือโบราณสถานที่ทрудโทรมลงมากเนื่องจากถูกทิ้งและรกร้างปกคลุมด้วยวัชพืชและต้นไม้ที่ขึ้นขึ้นในทั่วเมืองและอยู่ในการดูแลรักษาของวัดอนัมมิกายาราม แต่ได้สร้างขอบเขตการตัดขอบเขตของพระอุโบสถและพื้นที่ของเจดีย์เก่า โดยสภาพพื้นที่แวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปมากเช่นนี้ การอนุรักษ์เพื่อสร้างสถานะความสำคัญหรือความสมบูรณ์งดงามโดดเด่นของอาครณีย่อมเป็นเรื่องยาก เนื่องจากการจัดการพื้นที่แวดล้อมมีบริบทความหมายและคุณค่าทางจิตใจที่เปลี่ยนไปแล้ว ความสามารถในการดำรงเจดีย์เก่าให้อยู่คือการอนุรักษ์องค์เจดีย์ที่อยู่ในสภาวะวิกฤต มีความเสี่ยงล้มพัง การศึกษาแบบที่รูปแบบอันน่าสนใจไว้ก่อนจะช่วยให้เห็นการออกแบบสถาปัตยกรรมไทยที่มีลักษณะเฉพาะอันพิเศษอีกรูปแบบหนึ่ง คุณค่าในการศึกษาเพื่อหารูปแบบที่แน่ชัดของเจดีย์เก่าบางโพได้พบกับการออกแบบสถาปัตยกรรมที่นอกแบบประเพณี ผสมผสานจากหลายเชื้อชาติซึ่งพบได้ไม่บ่อยนักในรูปแบบสถาปัตยกรรมไทยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ และไม่เกี่ยวข้องกับความพยายามเชื่อมโยงหรือมองหาพัฒนาการในรูปแบบก่อนหน้าอย่างค่อยเป็นค่อยไป การเกิดรูปแบบสถาปัตยกรรมไทยเป็นอย่างหนึ่งทั้งรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนไปเรื่อยๆ เพื่อสร้างความสมดุลลงตัว (เฉลิม รัตนทศน์, 2539) ต่อมาสถานะความหมายเป็นอย่างหนึ่งหรือผสมหลายสถานะปน ๆ กันนั้นอาจเป็นแบบอย่างของความจำเป็นในการดัดแปลงหรือเปลี่ยนสถานะตามสมัย มิเช่นนั้นแล้วอาจไม่สามารถทิ้งร่องรอยรูปแบบให้เหลืออยู่ในปัจจุบันเลยก็เป็นได้เพราะหากหุดมหายของพื้นที่หมดความสำคัญลงโดยไม่ประกอบความเชื่อไว้บ้างอาคารหลังนี้อาจถูกรื้อทิ้งเสียไปแต่เนิ่นแล้ว

ความรู้จากการศึกษาภาพความสมบูรณ์สถาปัตยกรรมนอกแบบประเพณีจากความเสื่อมสภาพของพื้นผิวและส่วนประกอบอาคารที่หักพังหายไป

อีกทั้งยังปกคลุมด้วยวัชพืช ทำให้ไม่สามารถบอกความชัดเจนของความเป็นแบบอย่างเฉพาะของการออกแบบและการสร้างสรรค์อาคารหลังนี้ นอกจากความสับสนและผ่อนปรนสู่ความเป็นสถาปัตยกรรมที่มีหลายสถานะ การหาแบบที่แน่ชัดก็เป็นส่วนหนึ่งในการประเมินความงาม ความลงตัว ว่าสอดคล้องเหมาะสมหรือไม่ที่ควรนำมาใช้พัฒนาต่อหรือทำซ้ำ ในเบื้องต้นนั้นการศึกษายังไม่ได้นำไปสู่การวิจารณ์ลักษณะทางสุนทรียภาพหรือเปรียบเทียบกับสถาปัตยกรรมไทยประเพณีอื่น ๆ หากเพียงว่าสามารถเป็นตัวอย่างของการนำไปประยุกต์ใช้ ปรับปรุงความรู้และเป็นข้อมูลในการเปรียบเทียบสถาปัตยกรรมไทยที่อาจมีการสร้างสรรค์ใหม่ในแนวทางเดียวกันนี้ จากการสร้างภาพจำลองสามมิติที่สมบูรณ์ให้คำตอบว่า โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมโดยรวมนั้นยังคงรักษาสัดส่วนองค์ประกอบหลักไว้ได้อย่างที่ดูเหมือนเจดีย์หรืออาคารที่มียอดแหลมอย่างไทยประเพณี แต่ในรายละเอียดแล้วกลับปรากฏว่าเป็นความพลิกแพลงและลูกเล่นในความพยายามสร้างสรรค์ที่ไม่ใช้ระเบียบกฎเกณฑ์แบบเดิม ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบลวดบัว ลายบัวกลุ่มประดับ การผสมโครงสร้างไม้เครื่องปั้นดินเผาเคลือบสี แม้ในปัจจุบันก็ถือเป็นความคิดที่แหวกแนวอันเนื่องด้วยอยู่ใกล้เคียงพื้นที่แวดล้อมแบบอย่างอิทธิพลช่างหลวงหรือช่างในราชสำนักในเวลาร่วมสมัยกัน เจดีย์แก้ววัดญวนบางโพนี้อาจเป็นความพยายามในการสร้างอัตลักษณ์ดั้งเดิมของตนเองที่ชุมชนบางโพปัจจุบันได้ลิ้มเลือนและถูกกลืนกลายไปแล้วในสายวัฒนธรรมปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2561). *องค์ความรู้เรื่องรูปแบบ ลวดลายประดับ และวัสดุก่อสร้าง ของปราสาทสมัย
อยุธยา. เพียนวัฒนา*
- เฉลิม รัตนทัศนีย์. (2539) *วิวัฒนาการสถาปัตยกรรมไทยพุทธศาสนา. อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง*
- โชติ กัลยาณมิตร. (2539) *สถาปัตยกรรมไทยเดิม. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*
- นารล โปธิประสาท. (2513) *สถาปัตยกรรมในประเทศไทย. ไทยวัฒนาพานิช*
- ผุสดี ทิพพัส. (2530). *หลักเบื้องต้นในการจัดองค์ประกอบในสถาปัตยกรรม. ไทยวัฒนาพานิช*
- วิโรจน์ ชีวสุทธาวร. (2562). *ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมไทย:พัฒนา แนวความคิด และการคลี่คลาย
รูปแบบ. อภิชาติการพิมพ์*
- ศิลป พีระศรี. (2512). *ประวัติศาสตร์และแบบอย่างศิลป์ แปลและเรียบเรียงโดย เขียน ยิ้มศิริ. สยาม
การพิมพ์*
- สมคิด จิระทัศนกุล.(2546). *คติ สัญลักษณ์ และความหมาย ของชุมชนประตู-หน้าต่างไทย. อมรินทร์พริ้น
ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง*
- สันติ เล็กสุขุม. (2535). *เจดีย์. มติชน*
- อนุกวิทย์ เจริญศุภกุล. (2512). *สถาปนิก สถาปัตยกรรมและแบบแผนนิยม. กรุงเทพมหานครการพิมพ์*

Children, Art museum, Talking and Asking Questions

Received : March 18, 2024

Revised : April 21, 2024

Accepted : April 27, 2024

อติพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์¹

Atipat Vijitsatitrat¹

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล : ssekyanp@gmail.com

¹ Assistant Professor, in Art Education, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, E-mail : ssekyanp@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อชี้ให้เห็นถึงการพาเด็กไปเรียนรู้ผลงานศิลปะสมัยใหม่ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ การพูดคุย และตั้งคำถามนั้นสำคัญต่อการพัฒนาการพื้นฐานของชีวิตทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ พิพิธภัณฑ์ศิลปะที่โปร่ง กว้างขวาง สว่าง เหมาะแก่การนำเด็กไปเรียนรู้ การพูดคุยและตั้งคำถามเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจในผลงานศิลปะ ความคิดของศิลปิน การพูดคุยและคำถามนั้นจะขึ้นอยู่กับช่วงวัยของเด็กที่ต้องใช้อย่างเหมาะสมเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เชื่อมโยงนัยของผลงานศิลปะเข้ากับตนเองได้

คำสำคัญ : เด็ก, พิพิธภัณฑ์ศิลปะ, ศิลปะสมัยใหม่, ค่อย ๆ คำถาม

Abstract

The purpose of this article is to point out taking children to learn the modern art in art museums. Talking and asking questions that are critical to the development of the foundations of life, both physically, emotionally, and mentally. The art museum has huge, light spaces. It is ideal for children to learn. Talking and asking questions are important to give children an understanding of the artwork. The artist's ideas. The talk and questions will depend on the age of the child to be used properly so that the child can learn the linkage of the work to themself.

Keyword : children, art museum, modern Art, talking, asking

บทนำ

ศิลปะกับเด็กเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ออก ย้อนกลับไปเมื่อวัยอนุบาลหรือปฐมวัย เราจะเห็นได้ว่ากิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรียนรู้เรื่องอะไรก็ตามก็มักจะมีภาพให้วาดและระบายสี ปั้น ฉีกกระดาษเสมอ ๆ กิจกรรมเหล่านี้เป็นการกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจตามวัย การแสดงออก การสื่อสารสิ่งที่อยู่ในสมองออกมาเป็นภาพวาด หรือพัฒนาไปสู่การฝึกการพูด สื่อสารโดยเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ที่วาดออกมา ดังที่ พรพิไล เลิศวิชา (2557). กล่าวว่า การทำงานของสมองเด็กต่อการทำงานศิลปะ คือการเปลี่ยนเอาสิ่งต่าง ๆ ที่คิดจินตนาการอยู่ในสมองออกมาไว้ข้างนอก ด้วยการวาด ระบายสี การปั้น ฯลฯ

แต่การสร้างพื้นฐานการเข้าใจผลงานศิลปะ การดู ชม เข้าใจผลงานศิลปะ ก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่เราควรสร้างให้เป็นพื้นฐานของเด็กให้รักและเริ่มต้นเข้าใจผลงานศิลปะ สามารถเริ่มปูพื้นฐานได้ตั้งแต่เด็กอายุ 5 ขวบขึ้นไปผ่านการดู พูดคุยและตั้งคำถามกับผลงานศิลปะ ซึ่งคำถามก็จะขึ้นอยู่กับวัยของเด็ก วิธีการที่ดีที่สุดควรพาเด็กไปดูผลงานศิลปะจริงที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะ มากกว่าให้ดูจากหนังสือหรือรูปภาพ พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยและศิลปะสมัยใหม่ อย่างในประเทศไทยก็มีพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (MOCA Bangkok) ดังภาพ 1 หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร หรือพิพิธภัณฑ์ที่มีลักษณะเป็นพื้นที่ที่กว้างขวาง สว่างและโปร่งสบาย เด็กสามารถเดินได้อย่างอิสระ และด้วยผลงานศิลปะที่มีขนาดใหญ่ก็จะทำให้เด็กสนใจและประทับใจ

ภาพ 1

พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (MOCA Bangkok)



หมายเหตุ. จาก พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย สถานที่เก็บบันทึกรวบรวมประวัติศาสตร์ทางศิลปะไทย โดย ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี, โดย สมบัติทวีร์, ม.ป.ป. ,<https://www.sombattour.com/th/travel/view/museum-of-contemporary-art>

อย่างไรก็ตาม ก็มีความสอดคล้องกับสภาพการเรียนรู้ของเด็ก กรมประชาสัมพันธ์ (2567) ได้กล่าวว่า พื้นฐานของการสร้างสภาพแวดล้อมต่อการเรียนรู้ของเด็ก ส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้มาจาก เทคโนโลยีความปลอดภัย ความปลอดภัยปร่งภายในห้องเรียน การใช้พื้นที่นอกประสงค์ในการทำกิจกรรมร่วมกัน หรือพื้นที่นอกอาคาร ที่จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความเครียดที่ลดน้อยลง จึงทำให้สามารถช่วยกระตุ้นความอยากเล่น และอยากเรียนได้มากขึ้น อีกทั้งศิลปะทำให้เรามีประสบการณ์ที่ไม่มีอะไรอื่นทำได้ เป็นโอกาสที่จะเชื่อมต่อทำความเข้าใจรับรู้ความรู้สึกและความคิด พิพิธภัณฑ์ให้พื้นที่สำหรับการสะท้อนความคิด การทดลองสร้างแรงบันดาลใจความคิดสร้างสรรค์ความสนุกสนานและให้ประสบการณ์การเรียนรู้และเล่นที่แท้จริง การนำเด็กเข้าพิพิธภัณฑ์แสดงให้เห็นว่าเด็กและผู้ใหญ่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเท่าเทียมกัน และพวกเขาสร้างความเข้าใจร่วมกัน (Jamee Yung, n.d. อ้างถึงใน Rebecca Gross. 2014) การจัดประสบการณ์ทางพิพิธภัณฑ์นอกเหนือจากสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กได้เห็นแล้ว ยังเป็นการสร้างความคิดสร้างสรรค์ สร้างแรงบันดาลใจจากศิลปะเด็กสามารถนำอารมณ์และความประทับใจที่ได้รับจากพิพิธภัณฑ์เข้าสู่งานศิลปะของเด็กเสริมสร้างการเชื่อมต่อระหว่างศิลปะและการแสดงตัวของตัวเอง และยังพัฒนาความเข้าใจที่ลึกซึ้งของพลังของการแสดงออกศิลปะอันเป็นเครื่องมือของการสื่อสารและความเป็นตัวของตัวเอง ความผูกพันหลังการเยี่ยมชมนี้ทำให้การเข้าชมพิพิธภัณฑ์มีผลกระทบ และสร้างการเชื่อมโยงระหว่างโลกของงานศิลปะและความคิดสร้างสรรค์สอดคล้องกับ Diana Schoenbrun. (2023) พิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นสถานที่ที่น่าตื่นตาตื่นใจที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็ก ๆ แต่ประสบการณ์นี้อาจทำให้พ่อแม่ตื่นเต้น เด็ก ๆ เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ทางความรู้สึก ดังภาพ 2

ภาพ 2

ครอบครัวคนยุคปัจจุบันที่มีการพาเด็กเล็กเข้าชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะ



พาดูผลงานศิลปะและพูดคุย

พิพิธภัณฑ์ศิลปะนั้นมีผลงานศิลปะหลายประเภท หลายรูปแบบจากหลากหลายศิลปิน การที่จะพาเด็กไปชมผลงานทุกชิ้นทุกรูปแบบนั้นอาจเป็นการยากที่จะทำได้ ดังนั้นประเภทของงานศิลปะที่เหมาะสมกับการพาเด็กไปชมนั้น Kathy Ceceri (2018) และ Bailey Ryan. (2023) ได้กล่าวว่างานศิลปะแบบ Modern Art นั้นเหมาะสำหรับเด็ก ๆ มาก ดังที่เคยได้ยินพ่อแม่ เด็กมักพูดว่า “แบบนี้ลูกของฉันสามารถทำได้” เนื่องจากศิลปินสมัยใหม่จำนวนมากใช้วิธีการสร้างสรรค์ที่เรียบง่ายแบบเด็ก ๆ เพื่อนำเสนอแนวคิดที่ซับซ้อนของตน วิธีการวาด ระบาย ปั้น พิมพ์ ฯลฯ ที่เรียบง่ายนั้นไม่ได้ทำให้เด็กรู้สึกกลัวหรือรู้สึกยากที่จะทำ ในทางตรงกันข้ามเด็กอาจได้รับแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแบบของตนเองได้

เมื่อเราพาเด็กไปพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และพาเด็กไปชมศิลปะแบบ Modern Art ต่าง ๆ ของศิลปินนั้น เราจะสามารถทำให้เด็กเข้าใจ หรือรับรู้ว่าศิลปินต้องการสื่ออะไรในผลงานศิลปะนั้นอย่างไร โดยเฉพาะผู้ปกครองที่ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ หรือเรียนศิลปะจะอย่างไร

Françoise Barbe-Gall. (2011) และ Museum of Contemporary Art Australia. (2023) ได้กล่าวถึงการจะพูดคุยกับเด็กเรื่องผลงานศิลปะว่าความคิดและการกระทำของเด็กจะพัฒนาตามวัยและซับซ้อนขึ้นตามช่วงวัย ซึ่งจะสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการศิลปะของ Victor Lowenfeld (ศรียา นิยมธรรม, 2544) ที่กล่าวถึงว่าเด็กในแต่ละวัยมีการแสดงออกทางศิลปะอย่างไร ถ้าเราทำความเข้าใจทั้ง 2 ส่วนนี้ เราจะสามารถเข้าใจและพูดคุยและตั้งคำถามให้เด็กเกี่ยวกับศิลปะเวลาพาเด็กไปชมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะอย่างได้ดี

อายุ 5-7 ปี เด็กในวัยนี้จะมีพัฒนาการที่เรียกว่า ขั้นเริ่มขีดเขียน (Pre-Schematic Stage) เป็นระยะเริ่มต้นการขีดเขียนภาพอย่างมีความหมาย การขีดเขียนจะปรากฏเป็นรูปร่างขึ้น สัมพันธ์กับความจริงของโลกภายนอกมากขึ้น มีความหมายกับเด็กมากขึ้น เมื่อเด็ก ๆ ได้เห็นผลงานศิลปะเด็กจะมีกระบวนการคิดและรับรู้คือ

เด็กจะทำความเข้าใจเกี่ยวกับร่างกายการเคลื่อนไหว ในบางผลงานศิลปะจะแสดงท่าการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เช่นการกระโดด ยกมือ ยืนขาเดียว ฯลฯ เด็ก ๆ มักจะลองทำทางตาม สำรวจร่างกายตนเองขยับเลียนแบบตามภาพ บางครั้งก็อาจจะทำให้เด็กเข้าใจว่าภาพนั้นเคลื่อนไหวเพราะอะไร รู้สึกอย่างไร

หาความเชื่อมโยงระหว่างผลงานศิลปะกับความจริง ในผลงานศิลปะนั้นมักจะมีวัตถุต่าง ๆ ทั้งชิ้นเล็ก ชิ้นน้อย ชิ้นส่วนต่าง ๆ ของเครื่องจักร เศษผ้า

ตุ๊กตา ขนมห ฯลฯ เด็กจะสังเกตเห็นส่วนเล็ก ๆ ได้ดี บางครั้งเด็กก็อาจจะเห็นสิ่งที่พวกเขามีอยู่ รู้จักหรือเคยใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะเชื่อมโยงกับผลงานศิลปะว่าของสิ่งนั้นไว้ทำอะไรและศิลปินใส่สิ่งของเหล่านั้นลงไปเพื่ออะไร

การสร้างเรื่องราว ภาพวาดเต็มไปด้วยเรื่องราวที่ไร้คำพูด เด็กจะดูภาพทั้งภาพตามธรรมชาติของเด็ก รูปร่าง สี เส้น การเคลื่อนไหว วัตถุ คนกำลังทำอะไร และเด็กก็จะจินตนาการสร้างเรื่องราวการผจญภัยต่าง ๆ ขึ้นมา

ชุดค้นรายละเอียด เด็ก ๆ มักจะมองและเห็นรายละเอียดมากกว่าภาพรวม เด็กอาจจะเห็นการแสดงออกบางอย่างของศิลปินที่ไม่อาจสังเกตเห็นได้ โดยผู้ใหญ่ที่มุ่งแต่ตีความตามความหมายและสุนทรียศาสตร์ในผลงานนั้น

เด็กจะสร้างหมวดหมู่ที่เหมือนกันคล้ายกันของผลงานศิลปะได้รวดเร็ว เพราะเด็ก ๆ ไม่ได้ตกอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ทางศิลปะ แต่เด็กจะค้นหาวิธีตามที่ตัวเองค้นพบและช่วยให้เกิดการจดจำได้ดี เช่น ลองให้เด็กค้นหาภาพวาดที่ใหญ่ที่สุดและเล็กที่สุด สีเส้นมากที่สุดหรือน้อยที่สุด ภาพที่มีสีเหลี่ยม รูปภาพที่มีรูปคล้ายกัน และอื่น ๆ

คำถามที่ลองถามเด็ก

งานผลชิ้นนี้ทำมาจากวัสดุอะไร เป็นการให้เด็กมุ่งความสนใจไปยังผลงานว่าผลงานทำมาจากวัสดุอะไร และทำไมศิลปินจึงเลือกใช้วัสดุชิ้นนั้น

ผลงานศิลปะนี้หายาบ เรียบ สั้น สว่าง หนัก เบาหรือเปล่า เด็ก ๆ จะชอบการสัมผัสมาก การขอให้พวกเขาจินตนาการและพูดถึงความรู้สึกของงานศิลปะอาจช่วยตอบสนองความปรารถนาของพวกเขาในการสัมผัสในขณะที่ในเวลาเดียวกันให้คุณมีโอกาสดูถึงเหตุผลว่าทำไมจึงไม่อนุญาตให้มีการสัมผัสงานผลศิลปะ

จะชอบไหมถ้างานผลงานศิลปะนี้อยู่ในห้องนอนของเด็ก ๆ เด็ก ๆ ใช้มันได้หรือไม่ หรือจะเก็บไว้ ไม่ใช่ สิ่งนี้สามารถนำไปสู่การพูดคุยที่น่าสนใจเกี่ยวกับคุณค่าในการใช้งานศิลปะเพื่อตกแต่ง ขนาดและความเป็นจริงของงานศิลปะ มันยังกระตุ้นให้เด็กจินตนาการงานศิลปะในความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของพวกเขา

อายุ 8-10 ปี ขั้นขีดเขียน (Schematic Stage) เป็นขั้นที่ขีดเขียนให้คล้ายของจริง และความเป็นจริง และขั้นตอนภาพของจริง (The Drawing Realism) คนจะเน้นเรื่องเพศด้วยเครื่องแต่งตัว แต่กระด้าง ๆ สีใช้ตามความเป็นจริง เพิ่มความรู้สึกและทุกอย่างในช่องว่างหลวมล้ากันได้ เด็กจะมีกระบวนการคิดและรับรู้คือ

รับความคิด เด็กสามารถรับรู้และแยกแยะความรู้สึกของศิลปินได้ เด็กจะสังเกตเห็นความลึกลับในโครงร่าง ผีแปร่งหรือสี ในจุดนี้เราควรจะช่วยให้เด็กให้ตระหนักว่าสิ่งที่เขาสังเกตเห็นเหล่านี้เป็นเจตนาของศิลปินที่ต้องการสื่อถึงความลึกลับหรือความรู้สึกลำบาก

ประสาทสัมผัส พิพิธภัณฑศิลป์ไม่อนุญาตให้จับต้องผลงานต่าง ๆ อย่างเด็ดขาด ยกเว้นผลงานบางชิ้นที่ได้รับอนุญาต ผลงานเหล่านี้มักดึงดูดเด็ก ๆ ให้อยากสัมผัสจับต้องพื้นผิวของผลงาน เช่นเดียวกับกับประสาทสัมผัสอื่น ๆ เมื่อเด็กได้เห็นภาพที่มีสัญลักษณ์หรือลักษณะสิ่งของนั้นเช่นคีย์เปียโน เด็กก็จะสามารถรับรู้สื่อถึงประสาทสัมผัสผ่านการได้ยิน และเข้าใจถึงการสื่อความหมายของศิลปิน

ค้นหารูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้น ๆ ในงานของศิลปินคนเดียวกัน รูปร่างหรือรูปทรงที่เกิดขึ้นจะพบได้งานศิลปินบางคน ค้นหารูปร่างที่คล้ายกันในผลงานศิลปินที่แตกต่างกัน

สนใจในสัตว์ สัตว์ต่าง ๆ มักจะปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะ บ่อยครั้งที่ปรากฏในฐานะสัญลักษณ์ที่แสดงความหมายบางอย่าง ไม่ว่าจะเป็นนกตัวใหญ่บินพาดผ่านบนผืนผ้าใบ พลังของม้าคะนอง หรือแม้แต่หมาในก็ล้วนปลุกเร้าความอ่อนไหวของเด็กต่อผลงานศิลปะ

คำถามที่ลองถามเด็ก

มีอะไรที่ทำให้ประหลาดใจหรือเปล่า ทำไม่ถึงน่าประหลาดใจ คำถามเช่นนี้จะช่วยให้เด็ก ๆ ตอบมากกว่า “ฉันชอบ ไม่ชอบ” หรือ “ฉันเข้าใจ ไม่เข้าใจ”

คิดว่าใครสร้างงานศิลปะนี้ พวกเขาเป็นยังไง ทำไมพวกเขาทำงานศิลปะนี้ มันอาจเป็นประโยชน์สำหรับเด็ก ๆ ที่จะพิจารณาความจริงที่ว่างานศิลปะไม่เพียงแค่ปรากฏขึ้นเสร็จสมบูรณ์ มันเป็นผลมาจากการตัดสินใจเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ทำโดยคนเช่นเดียวกับพวกเขา

จินตนาการได้ว่างานศิลปะนี้เป็นโลกอื่น และเด็ก ๆ สามารถเดินทางในนั้นได้ ใครจะอาศัยอยู่ที่นั่น มันจะมีกลิ่นอย่างไร สภาพอากาศเป็นอย่างไร การกระโดดเข้าสู่การตอบสนองที่มีจินตนาการกับงานศิลปะเป็นวิธีที่ดีในการทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเกิดขึ้น มันยังสามารถเพิ่มความมั่นใจของพวกเขาเมื่อเชื่อมต่อกับงานศิลปะที่หลากหลายเพราะไม่มีวิธีผิดที่จะตอบคำถามเช่นนี้

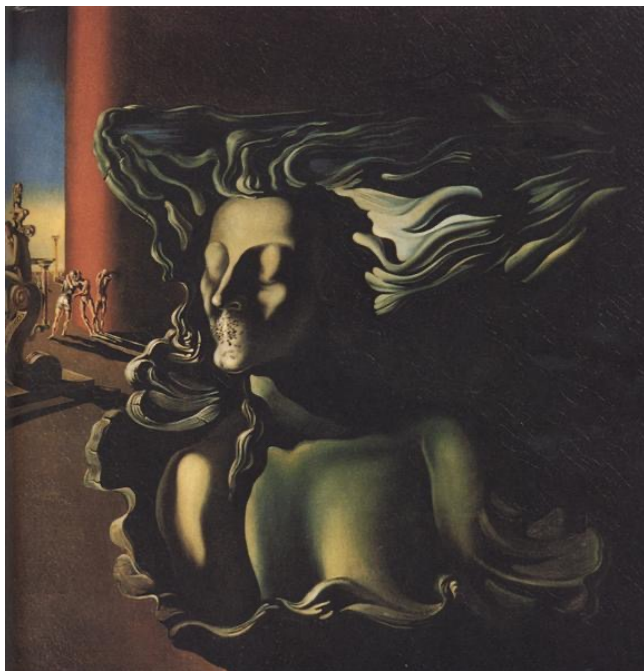
อายุ 11-13 ปี ขั้นการใช้เหตุผล (The Stage of Reasoning) การวาดคน จะเห็นข้อต่อของคน ซึ่งเป็นระยะเด็กเริ่มค้นพบ เสื้อผ้าก็มีรอยพลิ้วไหว มีรอยย่น รอยยับ คนแก่-เด็ก ต่างกัน สี แบ่งเป็น 2 พวก พวกแรกจะใช้สีตามความเป็นจริง (Visually Minded) ส่วนอีกพวก (Non Visually Minded) มักใช้สีตามอารมณ์และความรู้สึกตนเอง รูปเริ่มมี 3 มิติ โดยการจัดขนาดวัตถุเล็กลงตามลำดับ ระยะใกล้ไกล ส่วนพวก Non Visually Minded ไม่ค่อยใช้รูป 3 มิติ ชอบวาดภาพคนและมักเขียนโดยใช้ตนเองเป็นผู้แสดง เด็กจะมีกระบวนการคิดและรับรู้คือ

หาความเชื่อมโยงระหว่างผลงานและชื่อผลงาน ชื่อผลงานอาจเป็นคำอธิบายหรือเป็นปริศนา ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างสิ่งที่เด็กเห็นในผลงานกับสิ่งที่ถูกเรียก ชื่อเรื่องมักจะบ่งบอกถึงสิ่งที่ศิลปินต้องการพูดเสมอ แต่ถ้าชื่อไม่สอดคล้องกับภาพมากเท่าไร เด็กก็จะยิ่งเข้าใจยากขึ้นเท่านั้น

เปรียบเทียบความแตกต่างที่ใกล้เคียงสู่แก่นเรื่องที่เหมือนกัน บุคคล ความฝันในภาพของ Dali ไม่เหมือนบุคคล ความฝันในภาพของ Miró สิ่งสำคัญต้องชี้ให้เด็กเห็นว่าคำเดียวกัน หัวข้อ ชื่อเรื่องเดียวกัน ซึ่งคำหัวข้อชื่อ สามารถครอบคลุมความเป็นจริงได้หลากหลาย

ภาพ 3

The Dream : Salvador Dali



หมายเหตุ. จาก Salvador Dali, by Xennex, 2016, <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/the-dream>

เชื่อมโยงผลงานกับประวัติศาสตร์ ศิลปินทำงานอยู่ในทุกช่วงประวัติศาสตร์ เป็นสภาพแวดล้อมที่เขาอยู่และเขาสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา เช่นภาพตัดปะของ Dadaist อาจดูน่าขบขันแต่เบื้องหลังมันถูกสร้างขึ้นช่วงสงครามภาพระเบิดที่เป็นชิ้น ๆ เหมือนเปลือกหอย คือความจริงที่เหลืออยู่เศษเล็กเศษน้อย บางทีสิ่งเหล่านี้อาจเป็นสิ่งที่ยุ่งยากสำหรับเด็ก แต่เป็นสิ่งที่เชื่อมโยงให้เขาเห็นถึงชีวิต และวิถีชีวิตที่แสดงออกทางศิลปะ

คำถามที่ล่องถามเด็ก

เรากำลังดูอะไร เมื่อได้ชมงานศิลปะเป็นครั้งแรก มันอาจจะดีที่จะเริ่มต้นด้วยสิ่งที่เป็นความจริงคัด้วยคำถามต่อไปนี้ “มันใหญ่หรือเล็กเสียงรบกวนหรือเงียบ แบบสมัยใหม่หรือแบบโบราณ” เขียนลงบนกระดาษ ให้เด็กได้ดูผลงานศิลปะจริง ๆ ก่อนที่พวกเขาจะสามารถตัดสินใจเกี่ยวกับผลงานที่เห็น

สิ่งนี้ทำให้ทำอะไรได้ คำถามนี้เป็นการให้เด็กเชื่อมโยงประสบการณ์ของตัวเองเมื่อตอบสนองกับงานศิลปะ เพื่อเตือนพวกเขาว่าเรื่องราวของตัวเองมีค่าและเป็นส่วนหนึ่งของการสนทนา

ถ้าเด็ก ๆ เป็นศิลปิน เด็ก ๆ จะเรียกงานศิลปะนี้ว่าอะไร ในทางกลับกัน คำถามนี้จะช่วยให้เด็ก ๆ นำความหมายของตัวเองไปสู่งานศิลปะ และยังสามารถนำไปสู่การตอบสนองต่อผลงานที่น่าสนุก

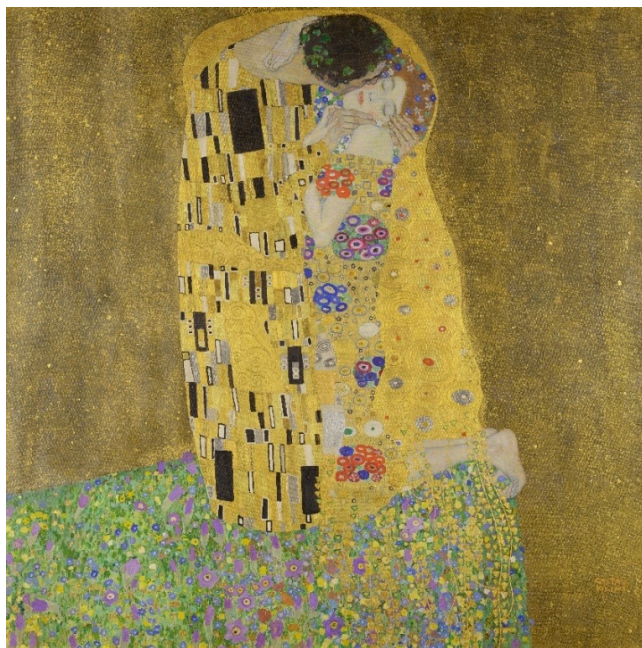
คิดว่าศิลปินต้องการให้รู้สึกอย่างไร และเด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร ไม่มีวิธีที่ถูกต้องหรือผิดในคำตอบ แต่ใช้เวลาสักครู่เพื่อพิจารณาว่าศิลปะทั้งหมดมีอยู่เพื่อให้เรารู้สึกความคิด อารมณ์บางอย่างเป็นความคิดที่น่าสนใจสำหรับเด็ก ๆ

ที่กล่าวมาข้างต้น การเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กได้เรียนรู้จากการชมผลงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะจากชิ้นงานสู่ชีวิตจริง ตนเอง ประสบการณ์สภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยทำให้เด็กสามารถรับรู้ถึงความคิด ความหมายของศิลปินและผลงานได้ไม่มากนัก ซึ่งสามารถอธิบายตามทฤษฎีพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของ Piaget และ Vygotsky ได้แก่วิธีคิดคอนสตรัคติวิซึม (Constructionism) ซึ่งเด็กจะเป็นผู้คิดค้นตามความคิดของตนเอง ด้วยการหลอมรวมความคิดหรือข้อมูลใหม่ที่ได้รับเข้ากับความคิดเดิม ซึ่งเป็นสิ่งที่ง่ายและเด็กได้เรียนรู้แล้วปรับเปลี่ยนเป็นความรู้ใหม่ตามตัวเด็กเอง

Françoise Barbe-Gall ยังได้ยกตัวอย่างเกี่ยวกับการพูดคุยและตั้งคำถามกับเด็กในวัยต่างๆ ต่อภาพผลงานของศิลปิน เช่นภาพ The Kiss ของ Gustav Klimt

ภาพ 4

The Kiss : Gustav Klimt



หมายเหตุ. จาก *The Kiss : Gustav Klimt*, by 流浪小鸡, 2023, <https://www.wikiart.org/en/gustav-klimt/the-kiss-1908>

ในวัย 5-7 ปี : การชี้ให้เด็กเห็นสิ่งที่ป็นรูปธรรมง่าย ๆ ที่รู้จัก

ภาพเป็นทอง ภาพนี้ใช้แผ่นทองจริง ๆ ตกแต่งลงไปให้เหมือนอัญมณี มันเป็นโลกมหัศจรรย์ โลกที่สวยงามเหมือนเทพย์สมบัติ

มีผู้คน มองเห็นคนคุกเข่า เห็นมือ และเท้าผู้หญิงโผล่ออกมา เป็นคู่รักที่ถูกซ่อนในทองคำ เขากำลังมีความรัก ผู้ชายกำลังจูบผู้หญิงที่ซุกตัวเข้าหาเขา เธอกำลังปล่อยให้ตัวเองถูกรูบ ไม่มีอะไรแยกพวกเขาได้ พวกเขาถูกรวมเข้าหากัน

เด็ก ๆ สามารถเห็นดอกไม้มากมาย มีดอกไม้อยู่ทุกหนทุกแห่งในภาพ มีดอกไม้สีเหลือง สีฟ้า สีชมพู ในเส้นผมของผู้หญิง ลวดลายบนชุดเป็นช่อดอกไม้ทรงกลมและมีลำดับสีทองยาวขึ้นไป มันต้องเป็นฤดูใบไม้ผลิ

อายุ 8-10 ปี : พวกเขาใส่เสื้อผ้าสวยงาม ผู้ชายใส่เสื้อโค้ทยาว ผู้หญิงสวมชุดคลุมตัวพอดี ซึ่งดูเหมือนเสื้อผ้าที่ใช้แสดงละครมากกว่า ศิลปินวาดให้

มีลักษณะเฉพาะแต่ละคน ผู้ชายใช้เส้นตรงสีดำและเทา ผู้หญิงวงกลมลวดลายหลากหลายสี เขาแยกความแข็งแรงและความลื่นไหลอ่อนช้อยออกจากกัน และถูกนำมารวมกันด้วยทองคำ

เห็นคนไม่ชัดเจน พวกเขาเป็นคู่รัก จะแสดงร่างกายเพียงบางส่วน (มือ ไหล่ ใบหน้า เท้า) สื่อกระบายด้วยความแม่นยำปกคลุมร่างด้วยสีทอง แต่เด็ก ๆ จะสังเกตเห็นเป็นรูปร่างทั้งสองคนที่มีรายละเอียดต่างกันได้

ดูเหมือนพวกเขาจะอยู่ที่ขอบหน้าผา ไม่มีทิวทัศน์ใด ๆ ดูเหมือนมีดินตกลงมา ทำให้คิดว่าเหมือนจะตกลงไปในเหว ทำให้นึกถึงภาพนกบวชในยุคกลางนั่งอธิษฐานบนหน้าผา บ่งบอกอันตรายของการตกลงไปสู่สิ่งล่อใจ เท้าของผู้หญิงเกร็งเหมือนยืนบนขอบที่ไม่รู้จัก เธออาจจะล้ม บางทีเธออาจไม่แน่ใจว่าต้องการจับหรือไม่ ในทางกลับกันอาจเป็นจุดที่สร้างความมั่นใจให้เธอ หน้าผาเป็นการแสดงความวิตกกังวลของเธอ

อายุ 11-13 ปี : การพูดคุยจะเริ่มเชื่อมโยงถึงประวัติศาสตร์ศิลป์

ทองคำมักจะสงวนไว้ใช้กับพื้นหลังโดยเฉพาะใช้หรือไม่ ในภาพยุคกลางทองคำเป็นสัญลักษณ์ของนิรันดร์ นอกจากนี้ยังใช้ในกระเบื้องโมเสกที่ Klimt ชื่นชอบในอิตาลี เช่นเดียวกับศิลปินหลาย ๆ คนในช่วงศตวรรษที่ 19 ที่ต้องการให้มีการผสมสื่อต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้เกิดเทคนิคต่าง ๆ เพื่อรวมศิลปะการตกแต่งที่แตกต่างกัน อาทิ โมเสก พรม เซรามิก ฯลฯ กับสถาปัตยกรรม ประติมากรรมและภาพวาด ให้เกิดความกลมกลืนตามอุดมคติของอาร์ตนูโว ในเวียนนาซึ่ง Klimt ทำงาน ชายหญิงทั้งคู่ถูกโอบล้อมด้วยรังไหมสีทอง ปกป้องพวกเขาจากโลกและความรักพวกเขาเป็นสิ่งวิเศษ เป็นต้น

สรุป

จะเห็นได้ว่า การพูดคุยกับเด็กเรื่องศิลปะข้างต้น จะเป็นการไปตามพัฒนาการทางความคิด ร่างกาย การเรียนรู้ รับรู้ ศิลปะของเด็กจากสิ่งที่สังเกตเห็นง่าย ๆ เป็นรูปธรรมไม่ซับซ้อน จนถึงการใช้เชื่อมโยงสู่ประวัติศาสตร์ และนัยสำคัญของรูปภาพ นอกเหนือจากนั้นเราสามารถตั้งคำถามง่าย ๆ เหมาะสมกับวัยแก่เด็กเพื่อให้เด็กได้คิด คำถามเหล่านั้นจะไปกระตุ้นจินตนาการของเด็กให้ได้คิดสร้างสรรค์ สนุกสนาน และยังเชื่อมโยงภาพผลงานศิลปินกับสิ่งที่ตนเองเคยรู้จักคุ้นเคยได้ด้วย

เริ่มจากคำถามง่าย ๆ เช่น เด็ก ๆ เห็นสิ่งของอะไรในรูปที่เหมือนกับของที่บ้านบ้าง หรือเด็ก ๆ คุณเคยรู้จักอะไรในรูปบ้าง เด็กก็จะเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมที่มีอยู่กับสิ่งที่เห็นในรูปภาพ โดยเฉพาะถ้าเป็นสิ่งที่เด็กคุ้นเคยเป็นอย่างดี เด็กก็จะเริ่มเข้าใจว่าสิ่งนั้นคืออะไร ไว้ทำอะไร และโดยธรรมชาติของเด็กก็จะเริ่มตั้งคำถามว่า ทำไมจึงมีของสิ่งนั้นในรูป “ในรูปมีอะไรเหมือนที่บ้านเลย แม้ใช้ทอخيให้กินบ่อย ๆ ผู้หญิงในรูปนี้ต้องทำกับข้าวแน่ ๆ เลยเพราะถือ

กระเพาะอยู่” แต่คำถามง่าย ๆ ก็สามารทำให้เด็กฝึกเชื่อมโยงตีความสิ่งที่อยู่ในภาพเขียนที่เด็กดูได้แล้ว อย่างเช่นการตั้งคำถามจากภาพ Figure, Dog, Birds (ภาพ 5)

ภาพ 5

Figure, Dog, Birds (Personnage, Chien, Oiseaux) : Joan Miró



หมายเหตุ. จาก *Figure, Dog, Birds (Personnage, Chien, Oiseaux) : Joan Miró*, by Guggenheim, n.d., <https://www.guggenheim.org/artwork/9315>

คำถามง่าย ๆ อาจจะเริ่มจาก ในภาพมีอะไรที่เด็ก ๆ รู้จักบ้าง เด็ก ๆ เห็นสัตว์อะไรในภาพบ้าง ในภาพเขากำลังทำอะไรกันอยู่ เป็นคำถามเริ่มต้นที่让孩子ได้ค้นหาและเชื่อมโยงจินตนาการ ความคิด กับชีวิตจริง เมื่อเด็กตอบ เราสามารถที่จะชวนคุยหรือถามคำถามอื่น ๆ ต่อไปได้ เช่น ในภาพมีหมาด้วย ทำไมเด็ก ๆ ถึงคิดว่ามีหมาอยู่ในภาพละ ซึ่งเด็กอาจตอบอะไรก็ได้ที่เขาคิด จินตนาการ และเป็นประสบการณ์ที่เคยเจอ ถ้าเด็กพาหมาไปเดินเล่นกับพ่อแม่ประจำ เด็กอาจตอบว่า “เพราะเห็นรูปเหมือนคนเดินอยู่และมีตัวที่ดูเหมือนหมาเพราะมีหาง ที่บ้านก็มีหมาผมพาหมาไปเดินเล่นทุกวันเลย” เป็นต้น

จากที่กล่าวมาทั้งหมด ศิลปะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ หรือสมองย่อมต้องอาศัยศิลปะเป็นสำคัญ รวมถึงการปูพื้นฐานของชีวิตในด้านความงามและสุนทรียศาสตร์เพื่อเติมเต็มความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ จำเป็นที่ต้องพัฒนา เรียนรู้ศิลปะทั้งทางทักษะและสุนทรียศาสตร์ การพาเด็กไปชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ชวนคุย ตั้งคำถามเป็นส่วนสำคัญให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ ชีบซับความงามของศิลปะที่ศิลปินบรรจงสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้เด็กพัฒนาเติบโตอย่างมีคุณภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กรมประชาสัมพันธ์. (2567). *สุขภาวะและสภาพแวดล้อมต่อการเรียนรู้ของเด็ก*. <https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/31/iid/252259>
- พรพิไล เลิศวิชา. (2557). *แผนการสอนปฐมวัย BEST PRACTICES แผนการสอนที่สอดคล้องกับการพัฒนาการทางสมองของเด็ก*. บริษัทธารปัญญา จำกัด.
- ศรียา นิยมธรรม. (2544). *ศิลปะกับเยาวชน*. สันติศิริการพิมพ์.
- Bailey Ryan. (2023). *Does Modern Art Mimic Children's Art?* <https://www.thecollector.com/does-modern-art-mimic-childrens-art/>
- Diana Schoenbrun. (2023). *Go ahead, take your kid to an art museum*. <https://www.washingtonpost.com/travel/tips/kids-tips-art-museums/>
- Françoise Barbe-Gall. (2011). *How to Talk to Children About Modern Art*. France Lincoln Limited, London.
- Kathy Ceceri. (2018). *Why Kids Like Modern Art*. <https://www.wired.com/2010/01/why-kids-like-modern-art/>
- Museum of Contemporary Art Australia. (2023). *Tips for looking at art with kids*. <https://www.mca.com.au/learn/kids-and-families/tips-looking-art-families-all-ages/>
- Rebecca Gross. (2014). *The Importance of Taking Children to Museums*. <https://www.arts.gov/stories/blog/2014/importance-taking-children-museums>
- Xennex. (2016). *Salvador Dali*. <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/the-dream>
- 流浪小鸡. (2023). *The Kiss : Gustav Klimt*. <https://www.wikiart.org/en/gustav-klimt/the-kiss-1908>



DEC
JOURNAL

มกราคม
-
เมษายน
2567

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความ เพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นวารสารเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่ความก้าวหน้าผลงานวิชาการ บทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบภายใน เครื่องเคลือบดินเผา ออกแบบเครื่องแต่งกาย ประยุกต์ศิลปศึกษา ออกแบบเครื่องประดับ ศิลปะการออกแบบดิจิทัล ศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์และหัตถกรรม ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ศิลปะศึกษา ทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ ให้แก่อาจารย์ นักศึกษา และนักวิชาการทั้งภายในและภายนอกสถาบัน โดยมีหลักเกณฑ์ในการนำผลงานของผู้สนใจส่งผลงานมาตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal ต้องได้รับการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรงกับสาขาวิชา 3 คน ต่อ 1 บทความ เพื่อให้วารสารมีคุณภาพพระระดับมาตรฐานสากลที่ส่งเสริมงานวิชาการ มีประโยชน์และสามารถอ้างอิงได้ ผลงานที่ส่งมาต้องมีความน่าสนใจ มีประเด็นสำคัญของผู้เขียนที่ชัดเจนด้วยองค์ความรู้ที่ทันสมัย และต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยเสนอหรือกำลังเสนอเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการใดมาก่อน โดยวารสารวิชาการ DEC Journal รับผิดชอบทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กำหนดออกปีละ 3 ฉบับ

ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน

ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม

ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม

1. ประเภทของบทความที่เผยแพร่

1.1 บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้เขียนด้วยการนำเสนอแนวคิด วิเคราะห์ วิจารณ์ บนพื้นฐานทางวิชาการผ่านการเรียบเรียงจากงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ ออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ของตนเองหรือของผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลง การพัฒนา ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะ การออกแบบ และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition

ส่วนประกอบ : ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 250 - 300 คำ) บทนำ เนื้อหา (สามารถแบ่งเป็นหัวข้อตามที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ) บทสรุป และเอกสารอ้างอิงที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

1.2 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้แสดงผลของการค้นคว้า มีวัตถุประสงค์ชัดเจน เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง มีลักษณะเป็นการเขียนด้วยรูปแบบของหลักการวิจัยประกอบด้วย

ส่วนประกอบ : ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 250-300 คำ) บทนำ วัตถุประสงค์การวิจัย เครื่องมือวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและอภิปรายผล และเอกสารอ้างอิง ที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

2. การจัดเตรียมต้นฉบับ

2.1 บทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun New ขนาดตัวอักษร 14 pt เมื่อรวมภาพประกอบและตาราง ไม่เกิน 15 หน้า ในการจัดเตรียมบทความ

2.2 ใส่เลขหน้ากำกับทุกหน้าที่ด้านล่าง กึ่งกลางของหน้ากระดาษ A4

2.3 ชื่อเรื่องของบทความ ไม่ควรเกิน 100 ตัวอักษร รวมเว้นวรรค ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 18 pt ตัวหนา

2.4 ชื่อผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากรายชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนบทความหลายคนที่ตั้งกัฒหน่วยงานกันให้ใช้ตัวอักษรอารบิกตัวเล็กกำกับเหนือตัวอักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคนใส่เครื่องหมายจุลภาค (, comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิก ตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (asterisk) สำหรับรายละเอียดสถานะของผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 14

2.5 ที่อยู่ผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากรายชื่อผู้เขียนบทความ ให้เขียนเรียงลำดับตามตัวอักษรอารบิกที่กำกับไว้ในส่วนของชื่อผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.6 อีเมลผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาของที่อยู่ผู้เขียนบทความ ให้ใส่อีเมลของผู้เขียนบทความที่สามารถติดต่อได้ในระหว่างดำเนินการ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.7 บทคัดย่อ (abstract) หรือ บทสรุป (summary) ให้มีเพียงย่อหน้าเดียวโดยไม่ใช้หัวข้อย่อยในบทคัดย่อ ระบุความยาวไม่ควรเกิน 250-300 คำ หากเป็นบทคัดย่อภาษาไทย ต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผู้เขียนบทความควรกำหนดคำสำคัญ (keywords) ของเรื่อง แต่ไม่ควรเกิน 5 คำ ขนาดตัวอักษร 14

2.8 องค์ประกอบของบทความ

2.8.1 บทความวิชาการ ประกอบด้วย

1. ส่วนนำ

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ
(ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- ที่อยู่ผู้เขียนบทความ/สังกัด
(คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัดและอีเมลผู้เขียนบทความ)

2. บทคัดย่อ บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่องประเด็นสำคัญของบทความบทสรุป ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหา

- บทนำ (introduction)
- เนื้อหาในแต่ละประเด็น- ส่วนสรุปประเด็น (conclusion) เพื่อแสดงสิ่งสำคัญของประเด็นในแต่ละหัวข้อโดยเรียบเรียงอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่ความคิดเห็นของผู้เขียนในประเด็นของเนื้อหาบทความ

2.8.2 บทความวิจัย ประกอบด้วย

1. หน้าชื่อเรื่อง

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ (ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- สังกัด (คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัด) และอีเมลผู้เขียนบทความ

2. บทคัดย่อ

- บทคัดย่อต้องระบุถึงสำคัญของเรื่อง
วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา และบทสรุป
ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหาบทความ

- บทนำ (ความสำคัญของที่มา ปัญหาของงานวิจัย
วัตถุประสงค์การวิจัย)
- วัสดุอุปกรณ์และวิธีการ
- ผลการศึกษา
- อภิปรายผลการศึกษา
- สรุปผลการศึกษา
- กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินบทความ

1. การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการพิจารณาบทความเมื่อได้รับบทความจากผู้เขียน แล้วแจ้งผลการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน หากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานจะติดต่อกับผู้ส่งบทความเพื่อให้ปรับปรุงแก้ไขภายใน 15 วัน

2. การประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานนำต้นฉบับบทความที่ผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการแล้ว นำเสนอให้ผู้ประเมินบทความ (peer reviewer) จำนวน 3 ท่าน โดยกองบรรณาธิการเป็นผู้เลือกจากผู้เชี่ยวชาญหรือเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่สอดคล้องกับบทความ ให้เป็นผู้พิจารณาเผยแพร่วรรณกรรมตามเกณฑ์ประเมินบทความที่วารสารกำหนด โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นความลับและไม่เปิดเผย ชื่อ-นามสกุล รวมถึงหน่วยงานที่สังกัดทั้งของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความ (double-blinded) จนกว่าต้นฉบับบทความจะได้รับการเผยแพร่ ใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน

3. ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมิน คือ บทความที่ได้รับผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในระดับ ดี ดีมาก ดีเด่น ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินหรือทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ในกรณี

4. การแจ้งผลการประเมินบทความ

กองบรรณาธิการวารสารจะส่งผลการประเมินให้ผู้ส่งบทความได้ทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจากผู้ประเมิน ให้ผู้ส่งบทความปรับแก้ไขภายใน 15 วัน แล้วส่งกลับมายังกองบรรณาธิการ นับตั้งแต่วันที่ได้รับการพิจารณาจากกองบรรณาธิการ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมิน ให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการพิจารณา

5. การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการ แต่เป็นในรายละเอียดของรูปแบบบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยพิจารณาจากความง่ายต่อการอ่านบทความ จากนั้นกองบรรณาธิการจะแจ้งข้อเสนอให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ และให้ถือวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความเป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ

6. การเผยแพร่บทความ

บทความที่ได้รับหนังสือตอบรับการเผยแพร่จากบรรณาธิการวารสารแล้ว จะได้รับการเผยแพร่ผ่านระบบวารสารวิชาการ DEC Journal ออนไลน์ (ThaiJO) ภายใน 30 วัน นับแต่วันออกหนังสือตอบรับการเผยแพร่ โดยที่การเผยแพร่ได้เรียงลำดับก่อนหลังตามวันที่บรรณาธิการวารสารมีหนังสือแจ้งการตีพิมพ์ให้ผู้ส่งบทความทราบ ตามลำดับอย่างเคร่งครัดโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือทบทวนไม่ว่ากรณีใด

จริยธรรมการตีพิมพ์

จริยธรรมการตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะ มัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นเสมือนพื้นที่กลางในการนำเสนองานวิชาการด้านศิลปะ การออกแบบ และสาขาที่เกี่ยวข้อง จากการสร้างสรรค์ การวิจัย การเขียนงานวิชาการ ให้กับนักวิชาการ นักออกแบบ ศิลปิน อาจารย์ นิสิต นักศึกษา รวมทั้งบุคคลทั่วไปที่สนใจในงานวิชาการ เพื่อเผยแพร่ผลงานวิชาการให้อยู่ในหลักเกณฑ์ยึดถือความถูกต้อง คุณภาพของผลงาน ความโปร่งใส และปฏิบัติตามจริยธรรมอย่างเคร่งครัด โดยยึดแนวหลักการ

กองบรรณาธิการวารสารจึงได้กำหนดแนวทางปฏิบัติของบทบาทหน้าที่สำหรับบุคคล 3 กลุ่มให้อยู่ในหลักเกณฑ์การเผยแพร่วารสาร ได้แก่ ผู้เขียนบทความ (Author) บรรณาธิการวารสาร (Editor) และผู้ประเมินบทความ (Peer-Reviewer) ให้ทำความเข้าใจและนำไปปฏิบัติตาม ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อนและเป็นผลงานใหม่
2. ผู้เขียนบทความต้องศึกษารูปแบบการเขียนบทความตามเกณฑ์ของวารสารกำหนดให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ
3. ผู้เขียนบทความต้องเขียนและนำเสนอผลงานตนเองทั้งหมด หากในผลงานมีการกล่าวถึงผลงานเขียนของผู้อื่น ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และต้องมีการระบุให้ชัดเจนไว้ในเอกสารอ้างอิง ภายในบทความและเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ
4. ผู้เขียนบทความต้องเขียนข้อเท็จจริงจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนมองข้ามหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน
5. ผู้เขียนบทความต้องไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเอง ในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่
6. ผู้เขียนบทความต้องระบุนแหล่งทุนสนับสนุนในการทำวิจัย
7. ผู้เขียนบทความที่มีมากกว่า 1 คน ต้องมีบทบาทหน้าที่ในการวิจัย ค้นคว้าและเขียนบทความด้วยกันจริง
8. ผู้เขียนบทความต้องชี้แจงผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีอยู่ในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งบทความ
9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบัน ที่ดำเนินการ หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์
10. ผู้เขียนบทความต้องไม่ละเมิดกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าในช่องทางใด
11. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้ ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่หรือนำมาเสนอใหม่ได้อีกครั้ง

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณากลับกรองคุณภาพของบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ
2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการเผยแพร่บทความในวารสารตามรูปแบบ องค์ประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด
3. บรรณาธิการต้องปกปิดข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ
4. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ
5. บรรณาธิการต้องจัดลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดอย่างเคร่งครัด
6. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความของตน มาเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ
7. บรรณาธิการต้องไม่มีประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร
8. บรรณาธิการต้องกำกับไม่ให้เกิดการละเมิดสิทธิ แทรกแซงกระบวนการพิจารณา การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสาร

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลและรักษาความลับของบทความ
2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่าไม่ผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน
3. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความที่ตรงกับสาขาวิชาที่ตนเชี่ยวชาญ พิจารณาหลักการ แนวคิด เนื้อหา รวมทั้งคุณภาพของการวิเคราะห์และความเข้มข้นของผลงานตามหลักวิชาการ
4. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินตามการวิชาการ ปราศจากอคติ ประเมินตามข้อเท็จจริงตามหลักการวิชาการ ไม่ใช้ความเห็นส่วนตัวที่ไม่มีข้อมูลมารองรับเพียงพอ
5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็น วิวิจารณ์เชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนในเชิงรายละเอียดเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยให้ความสำคัญต่อความก้าวหน้าทางการสร้างความรู้ทางวิชาการ
6. ผู้ประเมินบทความต้องระบุ แสดงให้เห็นผลงานวิชาการที่สำคัญต่อบทความที่ประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้กล่าวถึง หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความที่เหมือนหรือมีความซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นที่เคยมีผู้ศึกษาไว้ก่อนแล้ว ต้องแจ้งให้บรรณาธิการรับทราบ

7. ผู้ประเมินบทความต้องไม่ละเมิด แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารในทุกช่องทาง

การส่งบทความ สิ่งที่ผู้เขียนบทความต้องนำส่ง

1. ใบสมัคร ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal
2. ไฟล์ต้นฉบับบทความที่จัดพิมพ์ด้วย Microsoft word ในแบบฟอร์มตามที่วารสารได้เตรียมให้ โดยพิจารณาว่าเป็นบทความวิจัย หรือบทความวิชาการ โดยผู้เขียนสามารถปรับหัวข้อตามเหมาะสม แต่ควรรีดยึดขนาดของตัวอักษร การจัดหน้ากระดาษตามตัวอย่างจากไฟล์ แล้วส่งในระบบ ThaiJO (Submission)

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม :

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
areerungruang_s@silpakorn.edu
บรรณาธิการ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
โทรศัพท์ : 08-1619-3228
ID Line : supachai.joe

หมายเหตุ : ทศนะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งนี้ กองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป



<https://so07.tci-thaijo.org/index.php/decorativeartsjournal>



วารสารวิชาการ DEC Journal
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนพระราม 5 แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200
โทรศัพท์: 02-221-5874, 02-221-5832
โทรสาร: 02-225-4350

