

การใช้องค์ประกอบทางการออกแบบในการพัฒนาเชิงพื้นที่ อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช

The Use of Design Elements for Area Based Development in Thasala District, Nakhon Si Thammarat Province

วาฬกา เอ็มเอก¹

Received: February 28, 2019

Revised: April 24, 2019

Accepted: May 13, 2019

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยบูรณาการท่าศาลาเมืองน่าอยู่ นำแนวคิดชุมชนเป็นฐานโดยใช้กระบวนการทางการวิจัยเข้ามามีส่วนร่วมในการศึกษาและพัฒนาพื้นที่ริมทะเลชายหาดท่าสูง อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวความคิด อัตลักษณ์ชุมชนที่มีรูปแบบที่เหมาะสมในการพัฒนาเชิงพื้นที่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการบูรณาการองค์ความรู้กับชุมชนให้เกิดประโยชน์อย่างยั่งยืน ศึกษาภาคสนามโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม สัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม นำข้อมูลมาวิเคราะห์แนวความคิดทางการออกแบบสร้างสรรค์โดยมุ่งสร้างค่านิยมร่วมให้เห็นคุณค่าของชุมชน และภูมิปัญญาของพื้นที่ส่งผ่านองค์ประกอบทางการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นที่ว่างบริเวณอาคารอเนกประสงค์ส่วนกลางที่มีความรกร้าง ให้พื้นที่รกร้างเกิดความงามเพื่อให้ชุมชนสำนึกหวงแหนพื้นที่มากขึ้น ผลที่ได้รับจากการพัฒนาเชิงพื้นที่ พบว่าพื้นที่รกร้างมีความสะอาดเพิ่มขึ้น และมีผู้เข้าไปใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรมริมชายหาดท่าศาลามากขึ้น ทั้งกิจกรรมเชิงศาสนาของชาวมุสลิม กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงกีฬา กิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ ตลาดนัดร้านค้ารวมถึงกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

คำสำคัญ: พัฒนาเชิงพื้นที่ องค์ประกอบทางการออกแบบ อัตลักษณ์

Abstract

This article is part of Walailak Applied Project, Thasala Smart and Smile City under the community-based concept. A purposes were investigating and developing the coastal area at Thasung Beach, in Thasala, Nakhon Sri Thammarat Province. The study aimed to shed light on a suitable approach for area development, using creative design along with the community's identity and also encouraged the integration of academic knowledge and local wisdom for sustainable development. The study comprised field data collection through participatory observations, in-depth interview and group discussions. The data was analyzed to find a creative design concept gearing toward shaping up the community shared the pride of the local wisdom through the application of art composition on the communal building. This shared sense of area ownership also raised awareness on waste management in the public area. The project outcome revealed cleanness of the desolate

¹ ภาควิชาออกแบบอุตสาหกรรม สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

areas as well as more beach activities of several kinds arranged, such as Muslim activities, sports tourism, recreational activities, markets, and ecotourism.

Keywords: Area-based Development, Design Elements, Identity

1. บทนำ

ปัจจุบันหลายประเทศให้ความสำคัญกับการพัฒนาประเทศด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเทศไทยเริ่มนำมาปรับใช้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 พ.ศ. 2550-2554 และชัดเจนเป็นรูปธรรมมากขึ้นในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559 โดยกล่าวถึงประเด็น วัฒนธรรม ความหลากหลายเชิงพื้นที่ ตลอดจนศิลปะที่เป็นจุดเด่นมีอัตลักษณ์ของประเทศไทย ก่อให้เกิดต้นทุนด้านสังคมวัฒนธรรมและเป็นพื้นฐานไปสู่การพัฒนาแนวความคิดการพัฒนาประเทศด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สอดคล้องกับเอกสารในงานประชุมวิชาการองค์ประกอบชุมชนเมืองสร้างสรรค์ตามลักษณะท้องถิ่นในประเทศกล่าวไว้ว่า ชุมชนเมืองสร้างสรรค์เน้นคุณภาพของสภาพแวดล้อม ทักษะและอาชีพของชุมชนช่วยสะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ส่งเสริมเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (กรวรรณ รุ่งสว่าง และ สุพัตรา สุทธสุภา, 2560) ในประเทศไทยอธิบายถึงต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative City) ว่าเมืองสร้างสรรค์คือการนำรากฐานความรู้ของต้นทุนทางภูมิศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม และภูมิปัญญาในท้องถิ่นก่อให้เกิดอัตลักษณ์ที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจ กระบวนการพัฒนาเมืองเน้นความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เช่น ภาครัฐ เอกชน ประชาสังคม สถาบันการศึกษา (ปัจฉิมา ธนสันติ, 2555) นิภาพรรณ เจนสันติกุล (2557) กล่าวว่าพัฒนาเมืองหรือชุมชนต้องอาศัยทุนมนุษย์ผู้มีความรู้ความสามารถในการจัดการความรู้และคิดค้นนวัตกรรมใหม่ เพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่ของตนให้เป็นเมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์สนับสนุนให้หน่วยงานชุมชนในองค์กรความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทรัพยากรทางปัญญา ผลผลิตสินค้าและบริการรูปแบบใหม่ เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ คุณค่าทางสังคม และสื่อสารวัฒนธรรมจากท้องถิ่นสู่ระดับโลก

ยูเนสโกหน่วยงานสำคัญเป็นกลไกขับเคลื่อนเมืองสร้างสรรค์ระดับโลก ซึ่งพยายามผลักดันให้เกิดเมืองสร้างสรรค์ขึ้นทั่วโลก ปัจจุบันมีเมืองสร้างสรรค์ที่ประกาศจากยูเนสโกรวมทั้งสิ้น 180 เมืองใน 72 ประเทศ มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาและแลกเปลี่ยนแนวทางปฏิบัติที่ดีเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้เกิดความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน ในประเทศไทยมีเชียงใหม่เป็นเมืองต้นแบบที่ประกาศเป็นเมืองสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ได้มีการศึกษา ด้านสังคม ด้านวัฒนธรรม ด้านภูมิปัญญา และด้านอุตสาหกรรมการออกแบบ (UNESCO, 2004) ยูเนสโกมีการศึกษาผ่านกระบวนการบูรณาการ กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่สร้างสรรค์ ส่งเสริมและเปิดโอกาสให้บุคลากรในสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้งในระบบการศึกษาและภาคธุรกิจแสดงผลงานสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนมุมมองทางธุรกิจ ทั้งในระบบกายภาพและระบบดิจิทัล เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นถึงศักยภาพอันยิ่งใหญ่ในการยืนยันบทบาทของวัฒนธรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน ส่งผลให้มีการประกาศอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองและส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรม (UNESCO, 2016)

กลไกการพัฒนาเชิงพื้นที่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการผลิตวัฒนธรรม กระบวนการผลิตวัฒนธรรมในบันดุงเกิดขึ้นในช่วงกลาง ค.ศ. 1990 จุดเริ่มต้นจากดนตรีอินดี้ โดยเริ่มต้นจากการสร้างพื้นที่ชื่อว่า ดิสโทร (Distro) การพัฒนาพื้นที่ที่ก่อให้เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างมีส่วนร่วม (Active Participant) ทำให้เกิดการใช้พื้นที่ การเข้าถึงเข้าถึงของเยาวชน มีการเรียนรู้ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ รูปแบบดังกล่าวเรียกว่า “การรื้อสร้าง” และ “สร้างความหมายใหม่” ให้กับ “ความเป็นท้องถิ่น” ของบันดุง (Locality) โครงการพัฒนาพื้นที่ที่ก่อให้เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างมีส่วนร่วมของบันดุงประสบผลสำเร็จ ส่งผลให้รัฐบาลอินโดนีเซียนำไปเป็นแผนงานอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของอินโดนีเซียที่ประกาศใน ค.ศ. 2011 โดยมีต้นแบบจากจากเมืองบันดุงโมเดล มีการตั้งบันดุงครีเอทีฟฟอรัม (Bandung Creative City Forum) จัดตั้งแผนงานครีเอทีฟบันดุง (Creative Bandung) และสนับสนุนให้บันดุงเป็นส่วนหนึ่งของแผนงานครีเอทีฟซิตี

ของยูเนสโก (Creative City) กระบวนการศึกษาและพัฒนาเชิงพื้นที่เมืองสร้างสรรค์ใช้การศึกษาอัตลักษณ์ที่เป็นทุนเดิมมาต่อยอดในการพัฒนา นำผลเชิงรูปธรรมไปเป็นสัญลักษณ์ในเขตเมือง และผลของการพัฒนาเชิงพื้นที่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ส่งผลให้เกิดความยั่งยืนด้านวัฒนธรรมในพื้นที่อีกด้วย (Sawangchot, 2016)

ประเทศไทยเริ่มพัฒนาเชิงพื้นที่ด้วยความคิดสร้างสรรค์อย่างแพร่หลายในหลายจังหวัดดังรูปที่ 1 โดยให้โอกาสศิลปิน หรือบุคลากรทางการศึกษา นักเรียนนักศึกษาที่มีความสามารถร่วมสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่ก่อให้เกิดการขับเคลื่อนเมืองและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เช่น โครงการเจริญกรุงศึกษาพื้นที่การใช้ประโยชน์ริมแม่น้ำเจ้าพระยาในกรุงเทพมหานคร การศึกษาเป็นการศึกษาระบบพัฒนาเมืองทั้งระบบและการเชื่อมต่อของพื้นที่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาฝั่งถนนเจริญกรุง เยาวราช และถนนสุรวงศ์ โครงการบุกรุก 2016 เป็นการวาดภาพอาร์ตสตรีทและสร้างความเชื่อมต่อของผลงานอาร์ตสตรีทให้เป็นเส้นทางท่องเที่ยวตามตรอกซอกซอยสร้างรายได้ให้กับชุมชนโดยรอบ โครงการจังหวัดเชียงใหม่พัฒนาเชิงพื้นที่ ได้แก่ พื้นที่ดงปาร์ค บริเวณกาดสวนแก้ว ถนนนิมมานเหมินท์ ถนนมูลเมือง และถนนราชวิถี โครงการจังหวัดภูเก็ตเปิดให้ศิลปินเข้ามาสร้างสรรค์ภาพบนกำแพงใจกลางย่านเมืองเก่าที่มีรูปแบบชิโนโปรตุกีสในบริเวณถนนดีบุก และสี่แยกอาหารพื้นเมืองลกเกี้ยน โครงการตรังสวยด้วยโรตารีมีการพัฒนาเชิงพื้นที่โดยการวาดภาพสื่อถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนตรัง โครงการพัฒนาเชิงพื้นที่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ย่านเมืองเก่าสงขลา สร้างภาพประกอบการเล่าเรื่องบนกำแพงเก่าโดยจำลองบรรยากาศร้านน้ำชาชื่อฟูเจาที่เคยเปิดบริการในอาคาร ผลงานสร้างสรรค์บริเวณประตูม้วนเหล็กโรงสีแดง “หับโห้หิ้น” ถ่ายทอดเรื่องราวครั้งเหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 2 สร้างจุดเด่นให้ย่านเมืองเก่าดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่ ส่งเสริมให้เกิดสินค้าและบริการในพื้นที่ที่มีมูลค่าเพิ่มขึ้น



รูปที่ 1 พื้นที่สร้างสรรค์ในประเทศไทย

ตัวอย่างพื้นที่สร้างสรรค์ข้างต้นใช้องค์ความรู้ที่เป็นทุนเดิมของแต่ละพื้นที่ เน้นการเผยแพร่อัตลักษณ์และตัวตนของพื้นที่ผ่านการเล่าเรื่องราวทั้งอดีตปัจจุบันหรือศิลปะร่วมสมัยผ่านองค์ประกอบ สี รูปร่าง รูปทรง และลวดลาย ดังสรุปรูปที่ 2



รูปที่ 2 กรณีศึกษาจังหวัดกรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ กรุงเทพฯ ตรัง สงขลาและภูเก็ต

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 ศึกษาปัจจัยที่ก่อให้เกิดรูปแบบที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์พื้นที่ทрудโทรมริมฝั่งทะเลอำเภอท่าศาลา

2.2 ศึกษาอัตลักษณ์แต่ละพื้นที่ได้แก่ บ้านหน้าทับ บ้านเราะ บ้านท่าสูง ตามโครงการท่าศาลาเมืองน่าอยู่ ได้แก่

ริมชายหาดบ้านท่าสูงบน อำเภอท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช

2.3 พัฒนาเชิงพื้นที่โดยใช้อัตลักษณ์ริมชายหาดบ้านท่าสูงบน อำเภอท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาปัจจัยในการสร้างแนวคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่นำเสนอต่อชุมชน (รูปที่ 3) พบว่า อำเภอท่าศาลามีข้อได้เปรียบด้านกายภาพที่สามารถยกระดับชุมชนให้เมืองสร้างสรรค์เป็นชุมชนที่มีสภาพแวดล้อมที่นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดี โดยประยุกต์แนวคิดทฤษฎีการมีส่วนร่วมของชุมชนมาเรียนรู้เพื่อสร้างพื้นที่ร่วมกัน ดังนี้



รูปที่ 3 ขั้นตอนที่ 1-9 การนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ในพื้นที่เสนอต่อชุมชน

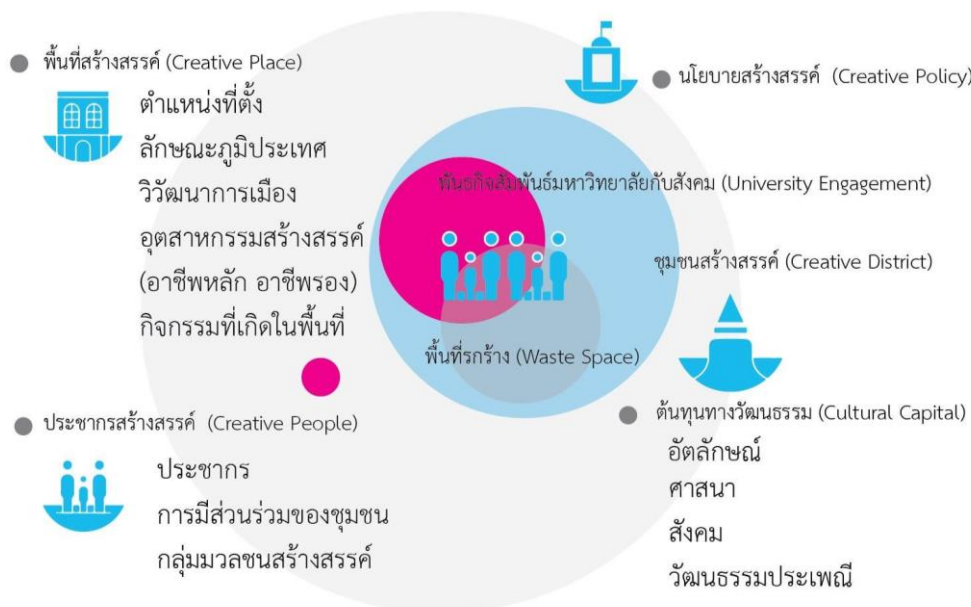
3.1 แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย

การสร้างมูลค่าสินค้า หรือบริการที่เกิดจากความคิดนำสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เรียกว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry) หมายถึงกลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นสำคัญ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ทางสังคม เทคโนโลยี และนวัตกรรม การขับเคลื่อนพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรค์ภายใต้แผนฟื้นฟูเศรษฐกิจ แผนงานพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ครอบคลุมการพัฒนา 6 ด้าน ได้แก่ 1) มรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา และความหลากหลายทางชีวภาพ 2) อัตลักษณ์ศิลปะและวัฒนธรรม 3) งานช่างฝีมือและหัตถกรรม 4) อุตสาหกรรมสื่อ บันเทิง และซอฟต์แวร์ 5) การออกแบบและพัฒนาสินค้าเชิงสร้างสรรค์ และ 6) การขับเคลื่อนและสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจ

3.2 แนวความคิดพื้นที่เมืองน่าอยู่

แนวคิดเมืองน่าอยู่ (Livable City) โดยจอร์จ โอนามบุดร (2547) ได้กล่าวถึง “เมืองน่าอยู่และชุมชนน่าอยู่” ในการประชุมเรื่อง เมืองน่าอยู่และการประหยัดพลังงาน (Livable City and Energy Saving) ของสมาคมสถาปนิกสยามไว้ว่าเมืองน่าอยู่ คือชุมชนที่อยู่อาศัยทั้งในเขตเมืองและชนบทที่มีสภาพแวดล้อมและคุณภาพชีวิตที่ดี มีสังคมที่เอื้ออาทร ชุมชนเข้มแข็งมีความสะดวกสบายปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินมีระบบเศรษฐกิจที่มั่นคงมีวัฒนธรรมและจิตวิญญาณที่เป็นอัตลักษณ์ของเมืองและชุมชน องค์การอนามัยโลกได้รวบรวมลักษณะของเมืองน่าอยู่ 11 ประการ สรุปได้เป็น 5 ลักษณะหลักดังนี้ 1) เมืองที่มีลักษณะกายภาพที่ดี 2) เมืองที่มีสิ่งแวดล้อมและระบบนิเวศที่ดีและยั่งยืน 3) เมืองที่สามารถตอบสนองความจำเป็นพื้นฐาน 4) เมืองที่มีระบบเศรษฐกิจที่หลากหลาย มีระบบสังคมที่ดี เอื้ออาทร ประชากรมีส่วนร่วม มีการระดมความคิด ประสานงานทำงานร่วมกัน ประชาชนมีสุขภาพดี 5) เมืองที่มีมรดกทางวัฒนธรรม วิถีชีวิตที่ดี ชุมชนมีอัตลักษณ์

การพัฒนาเชิงพื้นที่ของอำเภอท่าศาลาเป็นพื้นที่นาร่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยกำหนดให้ 1) คณะทำงานต้องสร้างการยอมรับของคนในพื้นที่ 2) คณะทำงานต้องร่วมกันสร้างออกแบบร่วมกันอย่างมีส่วนร่วม 3) ต้องรักษาไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของชุมชน กระบวนการดังกล่าวมีความสอดคล้องกับบริบทในต่างประเทศ Borchardt (2013) ได้ให้ความหมายของเมืองสร้างสรรค์ไว้ว่า พื้นที่สร้างสรรค์คือการเชื่อมต่อระหว่าง คน สถานที่ และอัตลักษณ์เข้าด้วยกัน การศึกษาพื้นที่ริมทะเลท่าสูง -บนพบว่าโครงการมีความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เชื่อมต่อระหว่าง คน สถานที่ และอัตลักษณ์ของชุมชนเป็นปัจจัยหลักในการสร้างสรรคงานโดยมีความสัมพันธ์แสดงดังรูปที่ 4



รูปที่ 4 กรอบแนวคิดทฤษฎีในการหาปัจจัยสร้างพื้นที่สร้างสรรค์

4. วิธีการวิจัย เครื่องมือวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพภายใต้โครงการบริการวิชาการท่าศาลาเมืองน่าอยู่ผ่านกระบวนการวิจัยประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจำนวน 30 คน ทั้งหมดเป็นตัวแทนประชากรในพื้นที่เกี่ยวข้องกับบ้านท่าสูงซึ่งเป็นตัวแทนที่ดีของประชากรที่ศึกษา มีขนาดพอเหมาะแก่ระยะเวลาและลักษณะงานที่ศึกษา ประกอบไปด้วย ผู้นำชุมชนได้แก่ ผู้กำหนดนโยบาย ผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติ นักวิชาการ ผู้นำในสังคมชุมชน ประชาชนกลุ่มที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ตัวแทนนักเรียนมัธยมที่เติบโตในชุมชน ชาวบ้านในพื้นที่ ตัวแทนจากภาคีเครือข่ายชาวประมง ตัวแทนจากนักศึกษามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ซึ่งเป็นประชากรที่ดีในการศึกษามาประชุมกลุ่มอย่างมีส่วนร่วมและสร้างสรรค์ (Appreciation-Influence-Control: AIC)

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าใช้เครื่องมือดังนี้

1) แบบการสังเกตแบบมีส่วนร่วม เพื่อเก็บข้อมูลภาพวิถีชีวิต โดยการเข้าไปช่วยชาวบ้านทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันเช่นตากปลา ทำกุ้งแห้ง เป็นต้น นำมาเป็นแนวความคิดเริ่มต้นในการหาทิศทางออกแบบ

2) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก สำหรับผู้นำชุมชนจำนวน 30 คน เพื่อเก็บข้อมูลเชิงภาพที่เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ นำมาพัฒนาแบบแนวความคิดในแบบร่างเกี่ยวกับการใช้องค์ประกอบการออกแบบ และพัฒนาเชิงพื้นที่ด้วยการประชุมกลุ่มอย่างมีส่วนร่วมและสร้างสรรค์

3) แบบบันทึกการสนทนากลุ่มประชากรกลุ่มเดิม 30 คน แบ่ง 3 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อศึกษาทัศนคติต่อรูปแบบผลงานออกแบบ ประเมินรูปแบบและพัฒนาแบบตามข้อจำกัดของโครงการและพื้นที่

4.3 วิธีสร้างเครื่องมือ

ศึกษาหลักการทฤษฎีจากตำรา เอกสาร บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ องค์ประกอบทางการออกแบบในการพัฒนาเชิงพื้นที่ องค์ความรู้ต้นทุนทางสังคม วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ เพื่อสร้างกรอบการสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากนำผลจากการศึกษาโดยวิธีผ่านกระบวนการ AIC คือการประชุมอย่างมีส่วนร่วม และสร้างสรรค์ จำนวน 30 คน นำผลมาวิเคราะห์และวิพากษ์ในการประชุมกลุ่มใหญ่ตลอดจนการเก็บข้อมูลวิธีการ สัมภาษณ์เชิงลึก

1) การสังเกตแบบมีส่วนร่วมของผู้วิจัยโดยการลงพื้นที่ดูวิถีชีวิตของชุมชน การประกอบอาชีพ การหาปลา การแปรรูปอาหาร พิธีกรรมทางศาสนา การกวนข้าวสุรี รูปแบบสีสันทาสีและสิ่งก่อสร้างของชุมชน เก็บข้อมูลด้วยภาพถ่าย วิดีโอ นำมาหาอัตลักษณ์ตลอดจนเก็บข้อมูลของชายฝั่งทะเลอื่นเทียบเคียง เพื่อหาอัตลักษณ์และความแตกต่างของพื้นที่ เก็บข้อมูลลงแบบสังเกต สรุปรายชื่อ นำเสนอให้นักศึกษานำไปสู่กระบวนการออกแบบและบูรณาการกับการเรียนการสอน

2) สัมภาษณ์เชิงลึกจำนวน 30 คน โดยมีกรอบคำถาม เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ สังคม กิจกรรมในพื้นที่ อาชีพ หาความต้องการ จุดเด่นที่แตกต่างจากหมู่บ้านอื่น โดยการทำกิจกรรมขั้นนี้จะแบ่งกลุ่ม ให้มี 5 กลุ่มและใช้สื่อกลางเป็นภาพสัญลักษณ์ ได้แก่ การใช้รูปสัตว์ทะเลที่พบในพื้นที่ การใช้สี ลวดลายในการออกแบบที่สื่อสารตัวตนของบ้านทำสูง โดยมีนักศึกษาประจำกลุ่มบันทึกในแบบบันทึก

3) การสนทนากลุ่มจำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน แสดงความเห็นพิจารณาเลือกแบบองค์ประกอบทางการออกแบบต่อแบบจำลองนำเสนอต่อที่ประชุมเพื่อทวนสอบ พัฒนารูปแบบขององค์ประกอบการออกแบบเพื่อนำไปใช้อย่างเหมาะสม และเป็นที่ยอมรับของตัวแทนชุมชน

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษางานวิจัยดังนี้

ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากนำผลจากการศึกษาโดยวิธีผ่านกระบวนการ AIC คือการประชุมอย่างมีส่วนร่วม และสร้างสรรค์ จำนวน 30 คน นำผลมาวิเคราะห์และวิพากษ์ในการประชุมกลุ่มใหญ่ตลอดจนการเก็บข้อมูลวิธีการ สัมภาษณ์เชิงลึก

4.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วมของผู้วิจัยโดยการลงพื้นที่ดูวิถีชีวิตของชุมชน การประกอบอาชีพ การหาปลา การแปรรูปอาหาร พิธีกรรมทางศาสนา การกวนข้าวสุรี รูปแบบสีสันทาสีและสิ่งก่อสร้างของชุมชน และชายฝั่งทะเลอื่นเทียบเคียง เพื่อหาอัตลักษณ์และความแตกต่างของพื้นที่

4.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึกจำนวน 30 คน ตามกรอบคำถามเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ สังคม กิจกรรมในพื้นที่ อาชีพ หาความต้องการ จุดเด่นที่แตกต่างจากหมู่บ้านอื่น

4.5.3 การวิเคราะห์ข้อมูลสนทนากลุ่มจำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ตรวจสอบข้อมูลและตรวจสอบรูปแบบของการเลือกองค์ประกอบสี องค์ความรู้ รูปแบบการสื่อสารของงานสร้างสรรค์ต่อกลุ่มตัวอย่าง และการปฏิบัติงานในพื้นที่จริง

5. ผลจากการวิจัย

ปัจจัยเพื่อพัฒนาพื้นที่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 3 ปัจจัยได้แก่

5.1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาพื้นที่สาธารณะ

5.1.1 ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ การพัฒนาเชิงพื้นที่ในอำเภอท่าศาลา อำเภอท่าศาลาเป็นชุมชนเก่าแก่อีกแห่งหนึ่งของจังหวัดนครศรีธรรมราช มีประวัติการสร้างบ้านแปงเมืองมายาวนาน อำเภอท่าศาลาเคยเป็นชุมชนโบราณที่อายุกว่า 1,000 ปี อำเภอท่าศาลาตั้งอยู่ริมทะเลอ่าวไทย อยู่ทางทิศเหนือของอำเภอเมืองนครศรีธรรมราช ห่างจากจังหวัด 28 กิโลเมตร ที่ตั้งของท่าเรือท่าศาลาอยู่ถนนนครศรี-ท่าศาลา ตำบลท่าศาลา การคมนาคม สภาพพื้นที่อำเภอท่าศาลามีพื้นที่ประมาณ 363.891 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 227,432 ไร่ ในการพัฒนาโครงการท่าศาลาเมืองน่าอยู่ ทางมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์มีแผนพัฒนาพื้นที่อำเภอท่าศาลาเป็นเมืองน่าอยู่ในระยะยาว ซึ่งแบ่งการพัฒนาออกเป็น ส่วน ๆ ตลอดริมชายฝั่งหลายพื้นที่ โดยพื้นที่ที่เลือกนำมาพัฒนาให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ใน พ.ศ. 2560 ได้แก่พื้นที่ ริมชายหาดบ้านท่าสูงบน อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช พื้นที่ว่างที่ศึกษามีลักษณะเป็นพื้นที่เปิดกว้าง มีการตั้งตลาดนัดทุกวันอาทิตย์ลักษณะทางกายภาพของบริเวณใกล้เคียงชาวบ้านนิยมให้พื้นที่แปรรูปอาหารทะเล และถัดกับศูนย์เด็กเล็ก มัสยิด และสนามวอลเลย์บอลของชุมชน อาคารด้านหลังเป็นที่รกรกติดกับพื้นที่ทำตลาดนัดจึงมีคนนิยมนำขยะมาทิ้งด้านหลังอาคารทางองค์การบริหารส่วนตำบลมอบพื้นที่ตัวอย่างให้คณะจัดทำแผนการทั้งหมด 3 ส่วน ซึ่งเป็นอาคารเก็บของจำนวน 2 หลังและสถานที่ละหมาด 1 หลังตามรูปที่ 5



รูปที่ 5 พื้นที่โครงการวิจัย (ภาพ A) และพื้นที่ริเริ่มในโครงการในระยะที่ 1 (ภาพ B)

5.1.2 ผู้ใช้พื้นที่ ปัจจัยที่มีผลต่อการนำเอาความคิดสร้างสรรค์มาพัฒนาพื้นที่ได้แก่ ชุมชน ความเชื่อ และค่านิยมประชากร ศึกษาหาวิธีการนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนที่จะนำไปเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ โดยการจำลองบทบาทสมมุติสร้างตัวละครตามข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ข้อมูล โดยยกตัวอย่าง สัตว์ที่ชาวบ้านมีศักยภาพในการจับและสัตว์ที่พบในพื้นที่ ได้แก่ ปลาจวด ปลาหมึกสาย และปลาโลมาตามรูปที่ 6

Suasa chinensis
ภาษาถิ่น : ไผ่หลังโหนด



น่ารัก เป็นมิตร อายุน้อย

ปลาจวด (Drum fish)



สามารถกำเริบร้องได้

"Octopus" หรือ Octopoda
ภาษาถิ่น : วา



หมึกสาย มีความฉลาด
มีหัวใจทั้งหมด 3 ดวง
และมีสมองแยกออกจากกัน
อยู่ ๒ เหนือ ๒ ใต้

รูปที่ 6 แสดงภาพสัตว์น้ำที่เป็นอัตลักษณ์ของบ้านท่าสูงบน อำเภอท่าศาลา

จากการศึกษาพบว่าชายฝั่งทะเลมีลักษณะคล้ายคลึงกันทำให้อัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ไม่ได้แตกต่างกัน มีประเพณี สังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิตที่ใกล้เคียงกัน พบจุดเด่นของชุมชนชายหาดท่าสูงบนคือการทำประมงชายฝั่ง และผลิตผลจากสัตว์น้ำแปรรูปที่มีชื่อเสียงขึ้นหลากหลายชนิด และประมงชายฝั่งแถบอำเภอท่าศาลามีชื่อเสียงยกย่องให้อ่าวทองคำมีเปรียบเสมือนเป็นครัวหลักหล่อเลี้ยงชาวนครศรีธรรมราชและประชากรพื้นที่ภาคใต้ ด้านกายภาพของพื้นที่จึงเป็นจุดเด่น เมื่อศึกษาความแตกต่างเชิงลึกพบว่า พื้นที่ในอ่าวทะเล มีการแบ่งแผนผังของการอยู่อาศัยของสัตว์น้ำ ซึ่งแต่ละระดับความลึก ระดับเนินดินของทะเลจะทำให้สัตว์น้ำที่มาอาศัยอยู่มีลักษณะแตกต่างกันไปตามสภาพพื้นที่ อาทิเช่น เนินปู เนินปลา เป็นต้น ลักษณะพื้นที่ทางกายของอ่าวบริเวณท่าสูงพบปริมาณปลาหมึกสายหรือวายนภาษาถิ่นจำนวนมาก มีการรวมวิธีการจับปลาหมึกสายหรือวายน ใช้วิธีการสาวจะใช้หอยสังข์ผูกด้วย หอยลงไปในทะเลสาววายนขึ้นมา น้ำเกลือมาราด ทำให้วายนออกมาจากหอยสังข์และนำไปขายหรือปรุงอาหารในครัวเรือน ซึ่งอัตลักษณ์นี้แตกต่างกับพื้นที่บ้านในทุ่งที่สามารถหาปลาจวดและนิยมนำปลาจวดมาแปรรูปตากแห้งเป็นสินค้า หรือพื้นที่ตำบลใกล้เคียงที่นิยมพบปลากระเบนเป็นต้น ทำให้เกิดกระบวนการวิพากษ์ร่วมกันในการประชุมกลุ่มกรณีอัตลักษณ์ของบ้านท่าสูงเห็นด้วยว่า การพบวายนและการประกอบอาชีพสาววายนอย่างแพร่หลายนี้มีความพิเศษทางภูมิศาสตร์ที่แตกต่างจากพื้นที่ใกล้เคียง ชาวบ้านท่าสูงบนเรียกปลาหมึกสายเป็นภาษาถิ่นว่าวายน วายจะมีส่วนหัวที่กลมยาวคล้ายลูกโป่ง หนวดมีทั้งหมด 8 เส้น และไม่มีหนวดเส้นยาว 2 เส้นสำหรับจับเหยื่อแบบหมึกกล้วย ไม่มีครีบท้องลำตัว แต่จะมีพังผืดเชื่อมต่อกันระหว่างหนวดแต่ละเส้น ในโครงสร้างของหมึกสายจะไม่มีแคลเซียมแข็งเป็นแกนกลางลำตัวเหมือนหมึกกล้วยหรือหมึกกระดอง ซึ่งทำให้ร่างกายของหมึกสายนั้นยืดหยุ่นตัวได้สูง หมึกสายจึงสามารถคืบคลานไปตามท้องทะเลได้อย่างคล่องแคล่ว หมึกสาย มีหัวใจทั้งหมด 3 ดวง และมีสมองแยกออกจากกันอยู่ในโคนหนวดแต่ละหนวดถึง 9 สมอง จากกระบวนการผู้ร่วมประชุมมีความคิดเห็นวาทังในด้านการปรุงรูปทรงมีความสวยงามคล้ายดอกไม้และความหมายในเชิงสัญลักษณ์เป็นตัวแทนแห่งความฉลาดและความรัก

ผลจากสนทนากลุ่มพบข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ผลงาน พบว่าพื้นที่มีประชากรส่วนใหญ่เป็นชาวมุสลิม จึงห้ามใช้องค์ประกอบรูปสัตว์ หรือสิ่งมีชีวิตมาสร้างผลงานในพื้นที่ที่มีการประกอบพิธีกรรมทางศาสนาหรือองค์ประกอบใด ๆ

ที่ก่อให้เกิดการตีความเป็นรูปเคารพ ในพื้นที่ศาสนสถาน ดังนั้นบริเวณศาสนสถานจึงมีการปรับเปลี่ยนให้เป็นรูปแบบดอกไม้ทะเล แต่ยังคงมีรูปร่างรูปทรงที่ไปในทิศทางเดียวกันมีเอกลักษณ์และสามารถเล่าเรื่องได้

5.1.3 ลักษณะกิจกรรมบนพื้นที่ โดยปกติพื้นที่บริเวณนี้ไม่ได้รับความนิยมจากบุคคลภายนอก ภายหลังได้ปรับปรุงทำให้พื้นที่บริเวณดังกล่าวสร้างการเข้าถึงใช้ประโยชน์พื้นที่อย่างเป็นรูปธรรม ประกอบด้วยการจัดงานวิ่งได้แก่งานเดินวิ่งของสำนักวิชาสหเวชศาสตร์มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์และงานเดินวิ่งของโรงพยาบาลท่าศาลา งานวิ่งวิ่งได้แก่งานประจำปีชาวมุสลิม งานดนตรีของอำเภوتاศาลาและงานวันทะเลโลก กิจกรรมอื่นอาทิ หน่วยแพทย์เคลื่อนที่ ตลอดจนมีการใช้เป็นพื้นที่นัดพบรวมพลของการท่องเที่ยวเชิงกีฬา บันจอร์ยาน วิ่งและเป็นพื้นที่เล่นของเด็กและมีปฏิสัมพันธ์กับงานออกแบบ

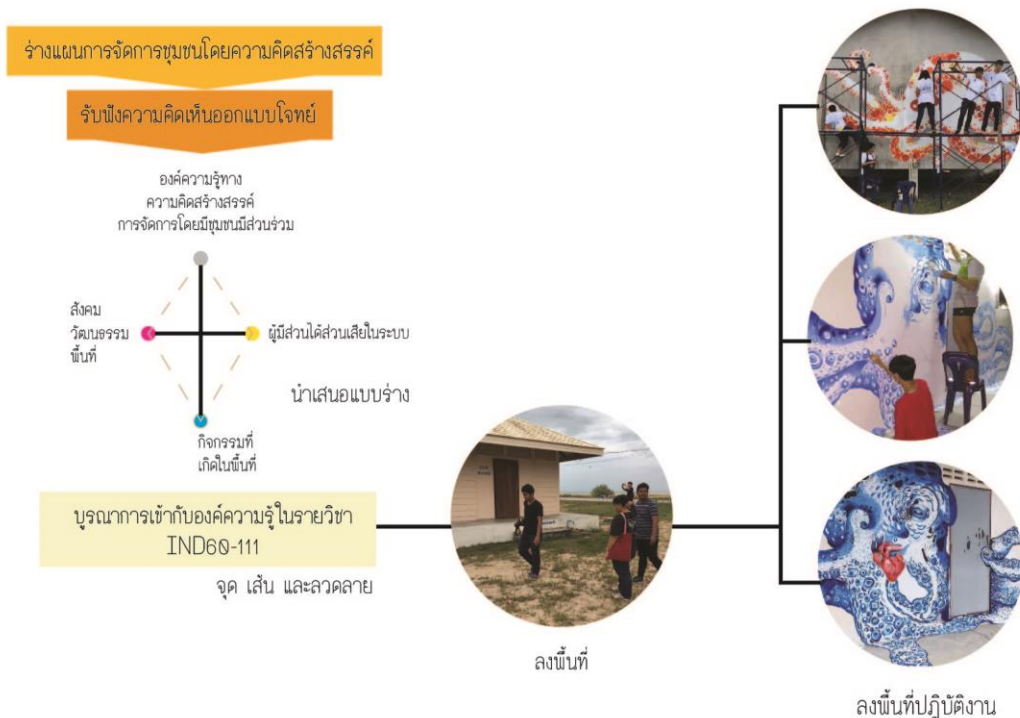
5.2 การถอดอัตลักษณ์ในการนำมาสู่กระบวนการใช้งานพัฒนาเชิงพื้นที่

หลักการการออกแบบผลงานสร้างสรรค์จากผลการประชุมของผู้จัดทำและชุมชนสอดคล้องกับ จิรันธรนิกิตติกา (2560) อ้างถึงทฤษฎีแนวคิดความเป็นเพื่อนบ้านที่อธิบายความเป็นเพื่อนบ้านจากการพึ่งพากันระหว่าง 2 ปัจจัย คือ การออกแบบพื้นที่ทางกายภาพ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่ก่อให้เกิดรูปแบบที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์พื้นที่ นำไปสู่การอธิบายคุณลักษณะของชุมชนจากรูปแบบความสัมพันธ์ดังกล่าว ผลของการอภิปรายผ่านกระบวนการผ่านกระบวนการ AIC คือการประชุมอย่างมีส่วนร่วมและสร้างสรรค์ เลือกว่าย หรือหมึกสายเป็นตัวแทนของพื้นที่ชายหาดท่าสูงบน วายสามารถสื่อสารความเป็นตัวตนของชุมชนได้ดี ทั้งด้านความฉลาดความรักตลอดจนเป็นตัวแทนของวิถีการดำรงชีวิตของชุมชนสื่อสารออกเป็นสร้างสรรค์ผลงานในพื้นที่ตัวอย่างใน รูปที่ 7



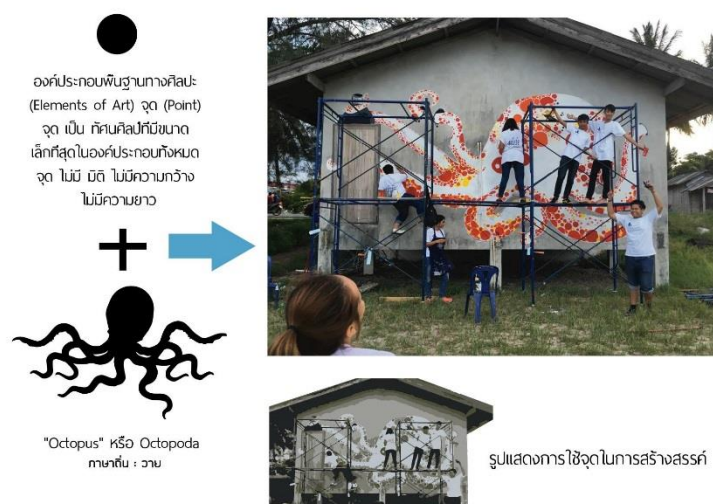
รูปที่ 7 ภาพแนวความคิดสร้างสรรค์ในพื้นที่เสนอต่อชุมชน

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลทบทวนวรรณกรรม วิเคราะห์ และลงพื้นที่สังเกตแบบมีส่วนร่วม สรุปผลนำข้อมูลมาผ่านกระบวนการระดมความคิดจากทุกภาคส่วนในการสัมภาษณ์เชิงลึก และประชุมผ่านกระบวนการ AIC คือการประชุมอย่างมีส่วนร่วมและสร้างสรรค์ ได้แนวความคิดการสะท้อนอัตลักษณ์ และนำโจทย์ไปถ่ายทอดให้นักศึกษาเพื่อออกแบบตามข้อมูลที่ได้ศึกษาและสนทนากลุ่ม ทุกภาคส่วนลงความเห็นเพื่อให้เป็นไปตามหลักศาสนาอิสลามห้ามใช้รูปสัตว์กับพื้นที่ศาสนพิธีที่ถูกต้อง จัดทำภาพวาดฝาผนังโดยนักศึกษาในรายวิชา IND60-111 โดยอาศัยศักยภาพด้านต้นทุนวัฒนธรรมของวิถีชาวประมงในพื้นที่ แปลงเป็นองค์ประกอบทางการออกแบบบูรณาการกับการเรียนการสอนโดยนักศึกษาตามหลักองค์ประกอบทางการออกแบบเบื้องต้น ใช้เวลาวางแผนลงพื้นที่จัดทำทั้งหมดระยะเวลา 1 เดือนเสร็จสิ้นเมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 มีกระบวนการโดยสรุปดังรูปที่ 8



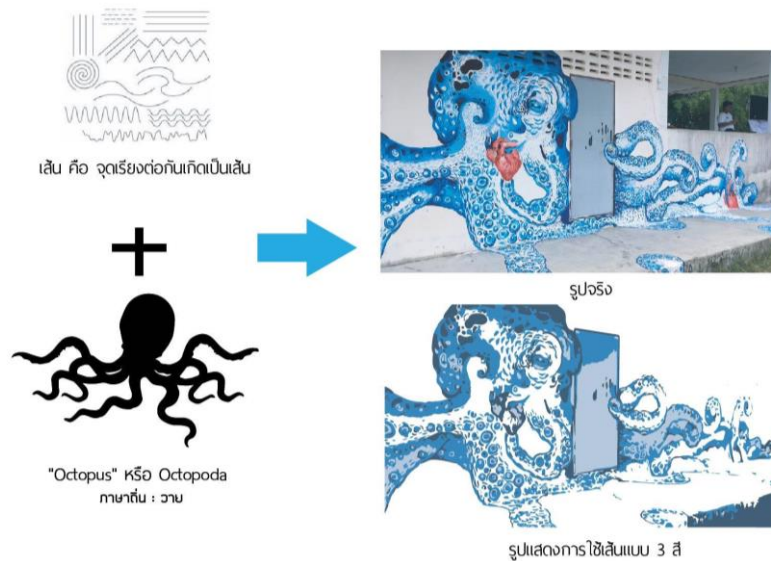
รูปที่ 8 กระบวนการทำงานของคณะทำงาน

การสร้างสรรคตัววายด้วย จุด อธิบายกระบวนการได้มาซึ่งการออกแบบสร้างสรรค์ ปรากฏดังรูปที่ 9 จุด คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่การสร้างสรรคส่วนอื่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสมและซ้ำๆกัน จะทำให้มองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะของพื้นผิวของตัววาย การสร้างสรรคจากจุดซ้ำกันในภาพนี้มีแรงบันดาลใจมาจากภาพของยาโยอิ คุซามะ ศิลปินผู้มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรคจุด ผู้สร้างสรรคใช้สีสดใสคือ สีแดง ส้มเหลือง ซึ่งหมายถึงแรงบันดาลใจและความคิดแปลกใหม่ในทางการออกแบบ รูปแบบวายที่ได้รับการความคิดเห็นและความพึงพอใจระดับดีมากจากการการสนทนากลุ่ม เนื่องจากชาวมุสลิมนิยมสีสนที่จุดจาดและสดใส



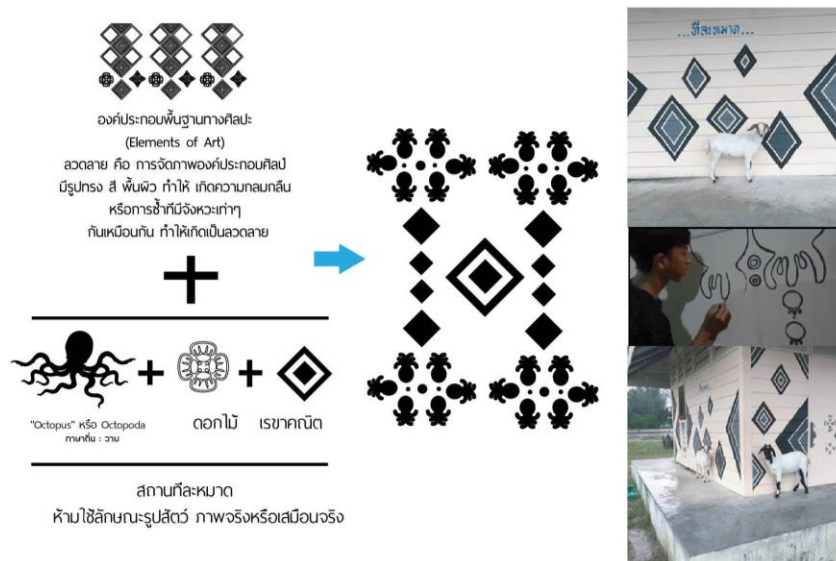
รูปที่ 9 การถอดองค์ประกอบวายสร้างสรรค์โดย จุด

ผู้สร้างสรรค์ออกแบบภาพวาดบนผนังปลาหมึกสาย หรือที่ชาวบ้านเรียกว่าวายด้วย เส้น เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน เกิดจากการลากเส้นต่างทิศทางหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เเฉียง และโค้ง เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์ใช้ เส้น แสดงขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนของโครงสร้างของรูปร่างรูปทรง เส้นมีความสำคัญใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็น ส่วน ๆ เส้นใช้กำหนดขอบเขตของที่ว่าง สร้างทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ของวายขึ้น เส้นสามารถกำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรงของวาย ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ของตัววายได้ชัดเจนขึ้น แสดงน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสงและเงา ผู้สร้างสรรค์สร้างเส้นให้มีทิศทาง มีความซ้ำ แตกต่างกันด้วยขนาด ในด้านรูปแบบผู้สร้างสรรค์ใช้ภาพวายเสมือนจริง โดยหยิบเอาหัวใจของคนมาแฝงในการสื่อสารถึงความรักพื้นที่ที่ริมชายหาดท่าสูงบน ซึ่งวายมีอัตลักษณ์คือมี 3 หัวใจ ในด้านการใช้สี ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีฟ้าที่สดใสให้หัวใจสีแดง เปรียบถึงความสดใสในท้องทะเลดังรูปที่ 10



รูปที่ 10 การถอดองค์ประกอบวายสร้างสรรค์โดยเส้น

ผู้สร้างสรรค์สร้างลวดลายดอกไม้จากตัววาย ลวดลายซ้ำกันจัดวางอยู่ในตำแหน่งและขนาดที่แตกต่างกัน พื้นที่สร้างสรรค์ที่ได้รับโจทย์เป็นพื้นที่ที่เหมาะสม ดังนั้นการแสดงองค์ประกอบหรือลวดลายใด ต้องหลีกเลี่ยงภาพที่สื่อสารทางตรง ผู้สร้างสรรค์จึงปรับใช้รูปแบบดอกไม้ทะเล เพื่อยังคงแนวความคิดเช่นเดียวกับภาพอื่น ให้เป็นเรื่องราวที่สะท้อนเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากวิถีชีวิต การเลือกใช้สีต้องสุภาพไม่ฉูดฉาดจนเกินไป ดังรูปที่ 11



รูปที่ 11 การสร้างสรรค์องค์ประกอบวายโดยลวดลาย

6. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

6.1 สรุป และอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ใช้องค์ความรู้ด้านการออกแบบสร้างสรรค์ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ การมีส่วนร่วมของชุมชน การพัฒนาพื้นที่ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเห็นผลการใช้งานเชิงประจักษ์ โดยคำนึงถึงหลักของศาสนาและวัฒนธรรม การหาจุดเด่นของชุมชนในกรณีที่ชุมชนมีความใกล้เคียงลักษณะกายภาพและวัฒนธรรมที่เป็นต้นทุนของคนในชุมชนเดิม บัณฑิตด้านกายภาพด้านพื้นที่และทรัพยากรส่งผลให้พื้นที่เกิดความต่าง ดังกรณีบ้านท่าสูงนำเอาสัตว์น้ำที่เป็นอัตลักษณ์ก่อให้เกิดเรื่องราวมาพัฒนาเชิงพื้นที่สร้างสรรค์โดยใช้องค์ประกอบภาพซึ่ง แมนฤทธิ์ เตังยะ (2559) กล่าวว่าคนไทยชื่นชอบตัวละครหรือสัญลักษณ์ สร้างเป็นภาพมากกว่ารูปแบบอื่น ผลจากการศึกษาสรุปสัญลักษณ์ที่แสดงตัวตนของบ้านท่าสูงคือหมึกสายหรือวาย วายที่สร้างสรรค์ขึ้นเป็นการเล่าเรื่องผสานกับยุคสมัยใหม่ต่างจากเล่าเชิงประวัติศาสตร์ของผลงานจังหวัดสงขลา แต่ใกล้เคียงกับการเล่าเรื่องของจังหวัดภูเก็ตที่มีการประยุกต์การแต่งตัวแบบบาบ๋าเยหยาแบบศิลปะสมัยใหม่ในบางส่วนและปล่อยอิสระกับศิลปะบางส่วน วายหรือปลาหมึกสายเป็นการบ่งบอกถึงความมีอยู่ของทรัพยากรบนพื้นที่ แสดงถึงอัตลักษณ์ของความเป็นชุมชนมุสลิม การวิจัยครั้งนี้ส่งผลให้พื้นที่บ้านท่าสูงได้รับประโยชน์ดังนี้

6.1.1 ด้านการออกแบบสร้างสรรค์ ใช้องค์ความรู้ชุมชนได้แก่ อาชีพสาววายซึ่งเป็นอัตลักษณ์ชุมชน ลักษณะกายภาพของพื้นที่แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ การศึกษาคำนึงถึงหลักของศาสนาและวัฒนธรรม กระบวนการทั้งหมดสร้างสรรค์โดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในสังคมนำเอาองค์ความรู้ในมหาวิทยาลัยมาบูรณาการผลงานที่สร้างสรรค์ขับเคลื่อนให้พื้นที่มีมูลค่ามากขึ้นทั้งทางเศรษฐกิจ สาธารณะประโยชน์และเชิงพาณิชย์ ในกรณีพื้นที่วิจัยหรือโครงการอื่นพบว่า การศึกษามีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน (UNCTAD, 2008) คือ การออกแบบภาพแบบมีโครงสร้างคือการสร้างแนวความคิดของทุนทางวัฒนธรรมหรือเรื่องราวและให้ศิลปินนำไปสร้างสรรค์ต่อ พื้นที่ขนาดเล็กสามารถเชื่อมโยงการเล่าเรื่องได้ตามแบบอย่างของกรณีงานออกแบบสร้างสรรค์ในเมืองใหญ่

6.1.2 การพัฒนาเชิงพื้นที่ มีแนวคิดสอดคล้องกับ Borchardt (2013) อธิบายว่าพื้นที่สร้างสรรค์คือการเชื่อมต่อระหว่าง คน สถานที่ และอัตลักษณ์ของชุมชนเข้าด้วยกัน ในพ.ศ. 2561 มีกิจกรรมในพื้นที่โครงการเพิ่มมากขึ้น จึงได้รับการดูแลอย่างสม่ำเสมอ ดังรูปที่ 12 การจัดกิจกรรมในพื้นที่ทำให้ชุมชนมีรายได้ ดังที่ผู้นำชุมชนพบว่าการพัฒนาเชิงพื้นที่ทำให้ชุมชนตระหนักถึงหน้าที่ของผู้อยู่อาศัยในชุมชนในการรักษาพื้นที่ และสร้างรายได้เชิงประจักษ์



รูปที่ 12 การใช้พื้นที่ในปัจจุบัน

6.1.3 การบูรณาการการเรียนการสอน ผู้วิจัยนำการออกแบบพื้นฐานเช่น จุด ลาย เส้น และการจัดวางองค์ประกอบ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 ใช้สร้างสรรค์ผลงาน นักศึกษาได้เรียนรู้จากการปฏิบัติงานในพื้นที่จริง เป็นประโยชน์กับชุมชนตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้โดยใช้องค์ความรู้ของความคิดสร้างสรรค์ พบว่านักศึกษาใช้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ดี มีความภูมิใจในตนเอง รักในพื้นที่ ผักทักกะระร่วมทำงานและสร้างความสนิทสนมกับคนในชุมชน ได้รับผลประโยชน์ในระดับดีมากทั้งความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในเชิงผลงาน การร่วมมือกัน และประเมินตนเองทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

6.1.4 พันธกิจมหาวิทยาลัยกับชุมชน ผลงานจากกระบวนการวิจัยมีความสอดคล้องโดยมีหลักการคือการวิชาการแบบพันธกิจมหาวิทยาลัยกับชุมชน โดยนำโจทย์จากสถานการณ์จริง ชุมชนมีส่วนร่วม ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสามารถต่อยอดด้วยสาขาวิชาในมหาวิทยาลัยและสามารถขยายผลไปผู้ใช้อื่น ๆ ชุมชนมีส่วนร่วมในงานออกแบบสร้างสรรค์ผลงานกับมหาวิทยาลัยตลอดกระบวนการ ผ่านการประชุมรับฟังความคิดเห็น ระดมสมอง สร้างสรรค์ เกิดการทำงานร่วมกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งระบบในโครงการ มหาวิทยาลัยได้บริการวิชาการนำองค์ความรู้ถ่ายทอดประโยชน์แก่ชุมชนในการใช้พื้นที่

6.2 ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยเสนอแนะ 1) การขยายผลโครงการไปยังพื้นที่อื่นในอำเภอท่าศาลาก่อให้เกิดความสวยงาม 2) การเลือกใช้สื่อสร้างสรรค์ประเภทอื่นร่วมด้วยเช่น แสงและเสียง และ 3) การแสวงหาแนวทางใหม่ เช่น การใช้พลังงาน ความยั่งยืนในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีลักษณะแตกต่างออกไป การบูรณาการกับองค์ความรู้อื่น ๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งนี้มุ่งเน้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนนำเสนอเรื่องราวสู่สาธารณะ

7. กิตติกรรมประกาศ

การศึกษางานชิ้นนี้ขอขอบคุณศูนย์บริการวิชาการมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ภายใต้แกนนำของ รองศาสตราจารย์ ดร.ศราวุธ ปาลีโภชน์ อดีตผู้อำนวยการศูนย์บริการวิชาการมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษาที่ผลักดันให้เกิดกิจกรรมขึ้น และสนับสนุนงบประมาณในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ตลอดจนขอขอบคุณชาวบ้านในพื้นที่ท่าศาลา องค์การบริหารส่วนท้องถิ่นที่ให้ความร่วมมือการสนับสนุนให้กิจกรรมลุล่วงไปด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- กรวรรณ รุ่งสว่าง และ สุพักตรา สุทธสุภา. (2560). แนวคิดและองค์ประกอบของชุมชนเมืองสร้างสรรค์ ตามลักษณะท้องถิ่นในประเทศไทย. ในการประชุมวิชาการสถาปัตยกรรมศาสตร์. (หน้า 21-42). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิรันธิน กิตติกา (2560). โครงข่ายชุมชนจากการวางผังเมืองสมัยใหม่จากการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างชุมชน โดยยามะ จังหวัดโตเกียว และชุมชนบนถนนนิมมานเหมินท์ จังหวัดเชียงใหม่. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจร. 24(2), 24-36.
- นิภาพรณ เจนสันติกุล. (2557). พัฒนาชุมชนเมืองและบทสำรวจเบื้องต้น. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 33(5), 81-91.
- ปัจจิมา ธนสันต. (2554). บทบรรณาธิการ. วารสารทรัพย์สินทางปัญญา. 7(3), 2.
- แมนฤทธิ์ เต็งยะ. (2559). จากวัฒนธรรมกราฟฟิตี้สู่งานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร. 9(2), 2424-2436.
- รุจิโรจน์ อนุบุตร. (2547). เมืองน่าอยู่และประหยัดพลังงาน. ในการประชุมสัมมนาการออกแบบและวางผังชุมชนให้เป็นเมืองน่าอยู่และประหยัดพลังงาน. กรุงเทพฯ: สมาคมสถาปนิกชุมชนเมืองไทย.

- Borchardt, A. (2013). **The Creative City: Place, Creativity & People, Glasgow and Portland. (Research Term), Glasgow of the Mackintosh School of Architecture, the Glasgow School of Art.** Retrieved from: <https://issuu.com/thecreativecity/docs/creative-city>.
- Sawangchot, V. (2016). Creative City and the Sustainable Life: A Study on the Making of Cultural Spaces in Osaka and Bandung. **Journal of Urban Culture Research**. 12(12), 54-69.
- UNCTAD. (2008). **Creative Economy Report**. Retrieved from: http://unctad.org/en/docs/ditc20082cer_en.pdf.
- UNESCO. (2016). **Creative Cities Network**. Retrieved from: <http://en.unesco.org/creative-cities/home>.
- UNESCO. (2004). **What is the Creative Cities Network from UNESCO Creative Cities Network?**. Retrieved from: <http://en.unesco.org/creative-cities/content/about-us>.