

การจัดทำสื่อเผยแพร่งานวิจัยแบบพหิพริทัศน์เสมือน: เรือนพื้นถิ่นในลุ่มน้ำน่านตอนบน

เจษฎา สุภาศรี

คณะศิลปกรรม และสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา

บทคัดย่อ

บทความนี้มีที่มาจากส่วนหนึ่งของ โครงการศึกษาวิจัยเพื่อจัดการองค์ความรู้เรื่องอัตลักษณ์และภูมิปัญญา ด้านที่อยู่อาศัยของท้องถิ่น : กรณีศึกษาพื้นที่ภาคเหนือ เรือนพื้นถิ่นในลุ่มน้ำน่านตอนบน โดยการเคหะแห่งชาติ ได้มีข้อกำหนดให้เผยแพร่ชุดข้อมูลองค์ความรู้บนเว็บไซต์ ในรูปแบบ “พหิพริทัศน์เสมือน” เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ โดยง่ายทุกที่ทุกเวลา ด้วยเครื่องมือและอุปกรณ์สื่อสารในปัจจุบัน

บทความนี้ จึงมุ่งนำเสนอแนวคิดในการออกแบบพหิพริทัศน์เสมือนเรือนพื้นถิ่นในลุ่มน้ำน่านตอนบน ในแนวทางซึ่ง “ทำให้ผู้เข้าชมเกิดประสบการณ์ด้านการรับรู้ทางสถาปัตยกรรม ที่เชื่อมโยงการจัดแสดงชุดข้อมูลองค์ความรู้อันเป็นผลจากโครงการศึกษาวิจัย กับวิถีชีวิตของคนในเรือนพื้นถิ่นที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม เข้าไว้ด้วยกัน แบบชุมชนจำลอง” โดยผู้ออกแบบ ให้ความสำคัญต่อการก่อรูปและจัดวางตัวแบบสถาปัตยกรรม ใน 2 ส่วนหลักคือ แบบการจัดวางผังหมู่บ้านหรือชุมชน และแบบการจัดแสดงชุดข้อมูลองค์ความรู้บนผังเรือน

ทั้งนี้จากการศึกษาวิจัย ผู้ออกแบบได้หยิบยกเอาองค์ประกอบ “แม่น้ำน่าน” และวัฒนธรรมการใช้ที่ว่าง “เต็น” จากแบบเรือนพื้นถิ่นที่ทำการสำรวจศึกษา นำมาเป็นพื้นที่สร้างประสบการณ์การรับรู้ดังกล่าวให้เกิดขึ้นได้ใน พหิพริทัศน์เสมือน โดยคาดหวังว่าผลลัพธ์จากการออกแบบด้วยกระบวนการดังกล่าว จะนำมาซึ่งรูปแบบพหิพริทัศน์เสมือน ที่มีอัตลักษณ์ของเรือนพื้นถิ่นที่ตั้งอยู่ในลุ่มน้ำน่านตอนบน ตลอดจนสะท้อนถึงภูมิปัญญาด้านที่อยู่อาศัยของท้องถิ่นอีกด้วย

คำสำคัญ: พหิพริทัศน์เสมือน | เรือนพื้นถิ่น | ลุ่มน้ำน่านตอนบน | แม่น้ำน่าน

Presentation of Research Publications in Virtual museum: Thai Vernacular Houses in the Upper Nan River Basin

Jadsada Supasri

Faculty of Arts and Architecture
Rajamangala University of Technology Lanna

abstract

This article is from a part of Research Project for Knowledge Management of Thai identity and Local Wisdom on Housing Development in North Regions case study Thai vernacular house in upper Nan river Basin By the National Housing Authority. they required to publish the knowledge pack on the website in the form of "Virtual Museum" So everyone can easily access anywhere, anytime. With today's communication tools and devices.

This article aims to present the concept of architectural design. Thai vernacular house in upper Nan river Basin virtual museum In the guidelines, Which is " make the visitors to experience in architectural perception. Linked to the display of the knowledge set as a result of the research project. The people lifestyle in Vernacular house that related to the environment, As a Virtual community." The architect focus on forming and organizing Architectural style in 2 main parts; Layout of village or community and exhibition of Knowledge in vernacular house's plan

Based on the research. Designers have taken the elements of "Nan River" and the culture of space use "Teun" from the the surveyed Thai vernacular house. To form the experience place in virtual museums. Expect results from this design process will bring a virtual museum style, That have identity of Thai vernacular house that located in the Upper Nan Basin. It also reflects the wisdom of local residents as well.

Key word: Virtual museum | Thai Vernacular houses | upper Nan river basin | Nan river

1. ที่มาและความสำคัญ

โครงการศึกษาวิจัยเพื่อจัดการองค์ความรู้เรื่องอัตลักษณ์และภูมิปัญญาด้านที่อยู่อาศัยของท้องถิ่น : กรณีศึกษาพื้นที่ภาคเหนือ เรือนพื้นถิ่นในกลุ่มน้ำน่านตอนบน โดยการเคหะแห่งชาติ ได้มีข้อกำหนดให้เผยแพร่ชุดข้อมูลองค์ความรู้บนเว็บไซต์ ในรูปแบบ “พิพิธภัณฑ์เสมือน” ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ทุกที่ทุกเวลาด้วยเครื่องมือและอุปกรณ์สื่อสารในปัจจุบัน

พิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual museum)¹ คือรูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการ ที่อาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อนำเสนอสื่อมัลติมีเดียหรือสื่อผสม เน้นการสร้างภาพแบบ 3 มิติ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้ายกับได้เข้าไปชมพิพิธภัณฑ์จริง เกิดขึ้นจากแนวความคิดเรื่องความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) เป็นวิธีการหนึ่งของการเผยแพร่ข้อมูลและความรู้สู่สาธารณะโดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาเป็นกลไกสำคัญ ในการรวบรวมและเผยแพร่ข้อมูลได้อย่างเท่าเทียม ทั่วถึง ทันสมัย รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ กรณีศึกษาตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนที่น่าสนใจและมีลักษณะของโครงการที่คล้ายคลึงกัน ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร (Bangkok National Museum) ที่จัดแสดงผ่านเว็บไซต์ โดยมีแผนผังการเข้าถึงชุดข้อมูลต่างๆ ที่น่าสนใจและเป็นแนวทางต่อผู้ออกแบบในการกำหนดรูปแบบผังเว็บไซต์โครงการ (Site map) ต่อไป



ภาพที่ 1: กรณีศึกษา แผนผังการเข้าถึงชุดข้อมูล (site map) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

¹ พิพิธภัณฑ์เสมือนเรื่องที่อยู่อาศัยแบบประเพณีล้านนา. (2560). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://vmmaejam.nha.co.th/> (วันที่ค้นข้อมูล: 1 พฤศจิกายน 2560).

ข้อสังเกตต่อแบบสถาปัตยกรรมพิพิธภัณฑ์เสมือนดังกล่าว ก่อรูปขึ้นจากการจำลองงานสถาปัตยกรรมอาคาร พระราชวังบวรสถานมงคล หรือวังหน้า ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมไทยที่ทรงคุณค่า² ได้แก่ พระที่นั่งศิวิไลภูมิมาน พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พระที่นั่งอิศราวินิจฉัย เป็นต้น ซึ่งในปัจจุบันได้ทำหน้าที่เป็นพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จัดแสดงและเก็บรักษาโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ อันเป็นสมบัติสำคัญของชาติ ในกรณีนี้ รูปแบบการนำเสนอดังกล่าวจึงเหมาะสมต่อการยกขึ้นเป็นกรณีศึกษา ในการพัฒนาสู่กระบวนการออกแบบสถาปัตยกรรมพิพิธภัณฑ์เสมือนเรือนพื้นถิ่นลุ่มน้ำ่านตอนบน ที่นอกจากผู้เข้าชมจะได้ศึกษาเรียนรู้วัตถุจัดแสดงต่างๆ แล้วยังได้ประสบการณ์การรับรู้ทางด้านสถาปัตยกรรมอันเป็นเอกลักษณ์ช่วยส่งเสริมไปพร้อมกันด้วย



ภาพที่ 2: กรณีศึกษาตัวแบบสถาปัตยกรรมพิพิธภัณฑ์เสมือนพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ซึ่งเลือกใช้วิธีการจำลองอาคารที่ใช้เป็นพื้นที่จัดแสดง

2. ชุดข้อมูลองค์ความรู้

เนื้อหาที่ประมวลได้จากการสำรวจจริงวัดและวิจัย จะจัดทำเป็นชุดองค์ความรู้ สำหรับเป็นวัตถุจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เสมือนเป็น 6 ส่วน ได้แก่ โปสเตอร์ จำนวน 18 แผ่น, อัลบั้มภาพถ่ายเรือน จำนวน 17 ชุด แบบสถาปัตยกรรม 2 มิติ จำนวน 7 หลัง รูป 3 มิติ 360 องศา จำนวน 10 หลัง วิดีทัศน์ จำนวน 4 เรื่อง และเกมส์หรือสื่อการสอน interactive จำนวน 1 เรื่อง

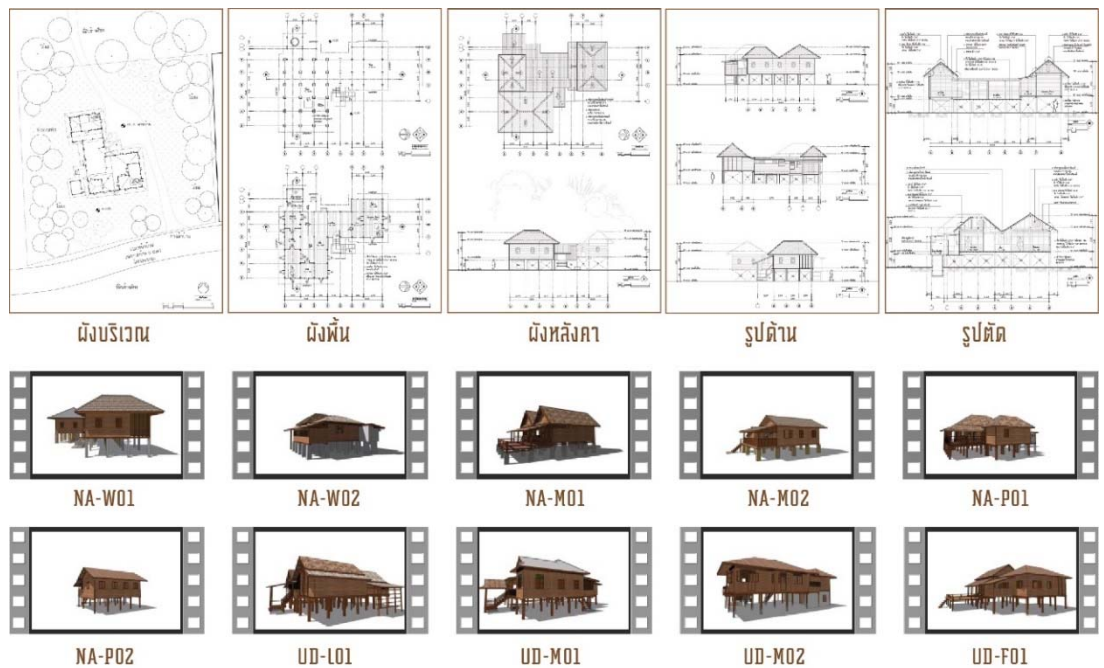
² พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร. (2560). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.virtualmuseum.finearts.go.th/bangkoknationalmuseums/index.php/th/virtual-museum/25-พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ-พระนคร.html> (วันที่ค้นข้อมูล: 1 พฤศจิกายน 2560).



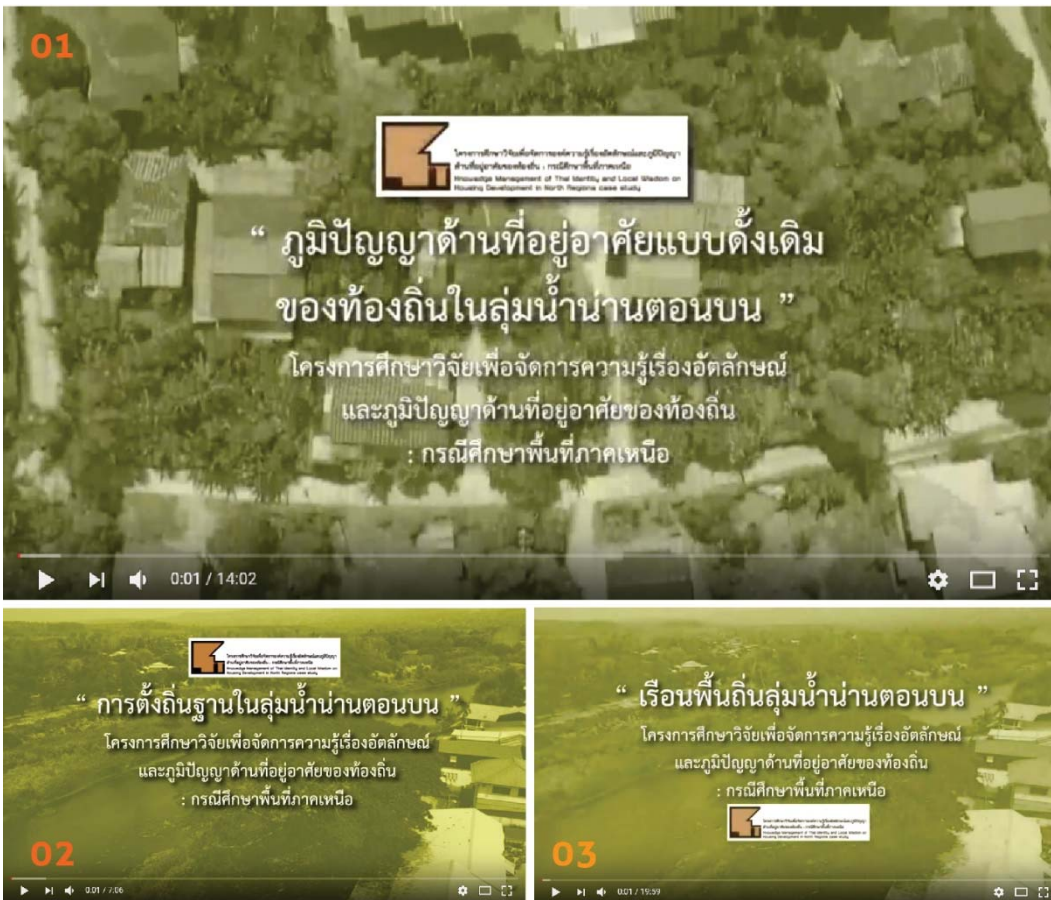
ภาพที่ 3: กระบวนการดำเนินงานวิจัย



ภาพที่ 4: ตัวอย่างโปสเตอร์และภาพถ่ายเรือนที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เสมือน



ภาพที่ 5: แบบสถาปัตยกรรมสองมิติ (ประกอบด้วย ผนังบริเวณ, ผนังพื้น, ผนังหลังคา, รูปด้าน, รูปตัด, แบบขยายประตูหน้าต่างต่าง) และรูป 3 มิติ 360 องศา



ภาพที่ 6: สื่อวีดิทัศน์ ได้แก่ ภูมิปัญญาด้านที่อยู่อาศัยแบบดั้งเดิมของท้องถิ่นในลุ่มน้ำน่านตอนบน, การตั้งถิ่นฐานในลุ่มน้ำน่านตอนบน และ เรือนพื้นถิ่นลุ่มน้ำน่านตอนบน เป็นต้น



ภาพที่ 7: เกมส์หรือสื่อการสอน interactive 1 เรื่อง ได้แก่ “เกมส์ลับสมองหลังเรียนรู้จากชมพิพิธภัณฑ์” เป็นเกมส์ตอบคำถามภายในเวลาที่กำหนด เนื้อหาของคำถามมาจากสื่อจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

ถัดจากการจัดเตรียมชุดองค์ความรู้สำหรับเป็นวัตถุหรือสื่อจัดแสดง คือการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ ซึ่งส่วนหนึ่งคือตัวแบบสถาปัตยกรรมเรือนพื้นถิ่นทั้ง 10 หลัง อีกส่วนหนึ่งก็คือการนำวัตถุจัดแสดงดังกล่าว มาจัดทำให้อยู่ในรูปแบบจำลอง 3 มิติ โดยปรับให้มีขนาดวัตถุที่เหมาะสมเมื่อเทียบกับขนาดของตัวเรือน ตลอดจนจำลองวัตถุอันเป็นองค์ประกอบสนับสนุนอื่นๆ เติมเต็มบรรยากาศในโลกเสมือนให้สมบูรณ์ดังตัวอย่างจากกรณีศึกษา ทั้งนี้สามารถจำแนกขั้นตอนการทำงานได้ดังนี้



ภาพที่ 8: แสดงขั้นตอนการดำเนินงาน การจัดทำสื่อเผยแพร่งานวิจัยแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนเรือนพื้นถิ่นในกลุ่มน้ำน่าน ตอนบน

3. แนวคิดในการออกแบบ

เมื่อพิจารณา ที่มาและความสำคัญของโครงการ ร่วมกับทรัพยากรแบบจำลอง 3 มิติที่จัดเตรียมไว้ จึงสามารถสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบสถาปัตยกรรมพิพิธภัณฑ์เสมือน โดย “ทำให้ผู้เข้าชมเกิดประสบการณ์ด้านการรับรู้ทางสถาปัตยกรรมที่เชื่อมโยงการจัดแสดงชุดข้อมูลองค์ความรู้อันเป็นผลจากโครงการศึกษาวิจัยกับวิถีชีวิตของผู้คนในเรือนพื้นถิ่นที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมเข้าไว้ด้วยกันในรูปแบบของชุมชนจำลอง”



ภาพที่ 9: แสดงลักษณะภูมิประเทศเขตพื้นที่ลุ่มน้ำน่าน และลักษณะการตั้งฐาน ชุมชนบ้านหาดจั่ว

ลักษณะชุมชนจำลองดังกล่าว ผู้ออกแบบนำรูปแบบหมู่บ้านที่พบเห็นได้ใน 2 ลักษณะ³ คือ แบบเกาะกลุ่ม (Cluster) และแบบเกาะตัวเป็นแนวยาว (Linear) ขนานไปตามแม่น้ำหรือเส้นทางสัญจรมาปรับใช้ และกำหนดใช้เรือนไม้พื้นถิ่นเสมือนที่จัดเตรียมไว้ จำนวน 10 หลัง มาใช้เป็นอาคารหลักในการจัดแสดง เป็นเรือนไม้ที่มีอยู่จริงในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำน่านตอนบนในเขตจังหวัดน่านและอุตรดิตถ์⁴ นำมาจัดวางบนพื้นที่จำลองในโลกเสมือนนั้น เพิ่มเติมองค์ประกอบต่างๆ ให้สมบูรณ์ตามประเพณี เช่น น้ำบ่อ สวนครัว (เรียกในภาษาถิ่นว่า สวนฮี้) โรงหอม (เรียกในภาษาถิ่นว่า โฮงหอม) เสาเฝ้าบ้าน เป็นต้น ตลอดจนสร้างภูมิประเทศจำลอง เช่น ลำเหมือง ต้นไม้ ทุ่งนา ฯลฯ และที่สำคัญที่สุด คือ องค์ประกอบแม่น้ำน่าน เพื่อให้เกิดเป็นบรรยากาศเสมือนชุมชนล้านนาตอนบน เขตลุ่มน้ำน่าน เป็นต้น และจากแนวทางการออกแบบดังกล่าว ผู้ออกแบบจึงให้ความสำคัญต่อการก่อรูปและจัดวางตัวแบบสถาปัตยกรรมใน 2 ส่วนหลัก คือ

1. **แบบการจัดวางผังหมู่บ้านหรือชุมชน** โดยให้ผู้ชมเดินชมจากเรือนหลังแรกผ่านพื้นที่สาธารณะจนถึงหลังสุดท้าย สื่อนิทรรศการจะถูกจัดวางไว้บนเรือนแต่ละหลังและองค์ประกอบต่างๆ ในผังก็ใช้เป็นสื่อนิทรรศการ มีข้อมูลรายละเอียดให้สามารถเลือกอ่าน เลือกดูได้
2. **แบบการจัดแสดงชุดข้อมูลองค์ความรู้บนผังเรือน** โดยนำเอาลักษณะอันเป็น เอกลักษณ์ ขององค์ประกอบเรือน มาจัดวางสื่อนิทรรศการ ตลอดจนจำลองสถาปวัตินชีวิตความเป็นอยู่บนเรือน ให้ผู้เข้าชมพึงจินตนาการได้ว่าพื้นที่ดังกล่าวมีประโยชน์ใช้สอยอย่างไร เป็นต้น

³ ดูเพิ่มใน “การตั้งถิ่นฐานในลุ่มน้ำน่านตอนบน”. (2560). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=JM7u1V1r7Ts> (วันที่ค้นข้อมูล : 3 พฤศจิกายน 2560).

⁴ คณะวิจัย กำหนดให้เรือนพื้นถิ่นในเขตจังหวัดน่าน ใช้รหัส NA และในเขตจังหวัดอุตรดิตถ์ ใช้รหัส UD ในการกำหนดชื่อเรือนที่ทำการเก็บสำรวจข้อมูล



ภาพที่ 10: แผนภูมิแสดงแนวคิด การนำเสนอสื่ออิทธิพลการ (ชุดข้อมูลองค์ความรู้) บนเรือนแต่ละหลังโดยจำแนกกลุ่มเรือนเป็น กลุ่มเรือนน่าน อุดรดิตถ์ และองค์ประกอบสนับสนุน แต่ละหลังมีสื่อโปสเตอร์อัลบั้มภาพเรือน แบบ 2 และ 3 มิติ เป็นต้น

4. ผนังเว็บไซต์และตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือน

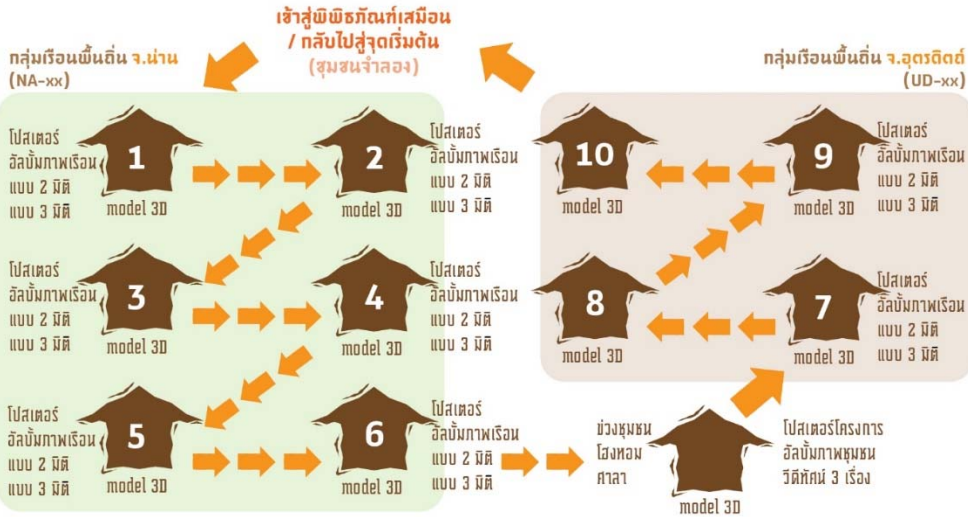
พิพิธภัณฑ์เสมือนที่จัดแสดงผ่านเว็บไซต์ มีแผนผังการเข้าถึงชุดข้อมูลต่างๆ (site map) เบื้องต้นดังนี้ หน้าหลัก | พิพิธภัณฑ์เสมือน | E-book | ฐานข้อมูลที่อยู่อาศัย | การเคหะแห่งชาติ | อธิบายศัพท์ | ชมวีดีทัศน์เอกลักษณ์ฯ | เกมส์ | เกี่ยวกับเรา เป็นต้น⁵ โดยผู้ออกแบบกำหนดใช้รูปแบบการเข้าถึงใน 2 ลักษณะ คือ

1. การเข้าถึงพิพิธภัณฑ์เสมือน ในลักษณะจาก “จุดสู่จุด” เคลื่อนที่ตามเส้นทางที่กำหนดตามลำดับและมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ผู้เข้าชมได้ผ่านชมเรือนครบทุกหลังตามลำดับ ข้อดีคือ ทำให้ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์เห็นรายละเอียด ตามที่ผู้ออกแบบวางแผนและกำหนดไว้ ตลอดจนทำให้ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ เข้าถึงข้อมูลได้ตามลำดับ โดยไม่ตกหล่น
2. การเข้าถึงพิพิธภัณฑ์เสมือนในลักษณะที่ผู้ชมมี “อิสระ” ในการเข้าแต่ละจุดได้จากจุดเริ่มต้น โดยผู้เข้าชมสามารถเลือกที่จะเข้าชมเรือนแต่ละหลังหรือไม่ก็ได้ มีข้อดีคือ สำหรับผู้ที่เคยเข้าชมมาแล้ว การเข้าถึงในลักษณะนี้ก็เสมือนทางลัด ที่จะทำให้เข้าถึงเรือนแต่ละหลังตามที่ต้องการได้สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น

⁵ Site map ดังกล่าวอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้เมื่อโครงการแล้วเสร็จ

โฮมเพจ

หน้าหลัก | พิพิธภัณฑ์เสมือน | E-book | ฐานข้อมูลที่อยู่อาศัย | การเคหะแห่งชาติ | อธิบายศัพท์
 สมบัติทัศนเอกลักษณ์ | เกมส์ | เกี่ยวกับเรา



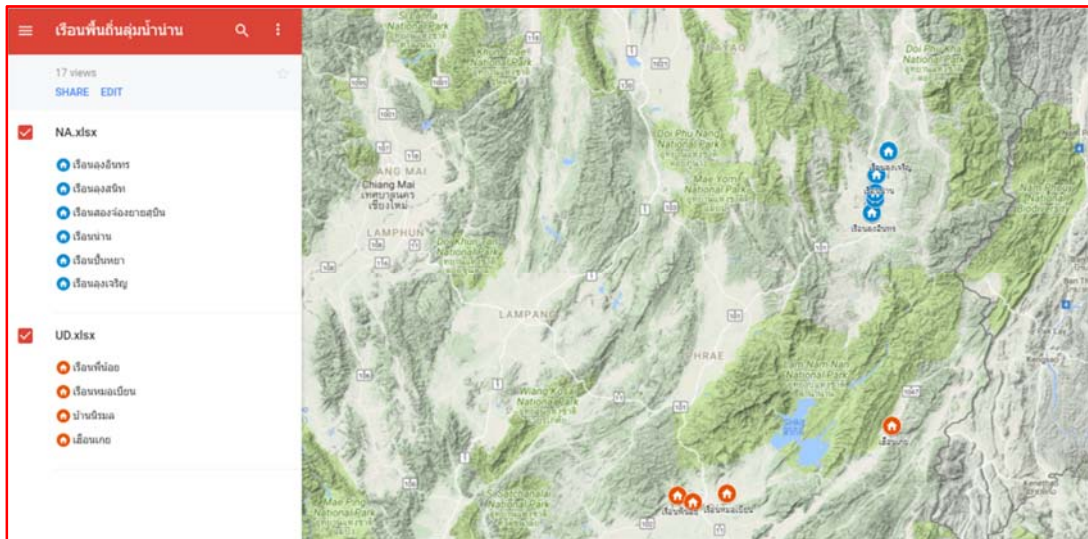
ภาพที่ 11: แผนภูมิแสดงแบบการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์เสมือนในลักษณะ ผู้เข้าชมเคลื่อนที่จากจุดสูงสุดตามลำดับกลุ่มเรือนน่าน 6 หลัง และกลุ่มเรือนอุดรดิตต์ 4 หลัง



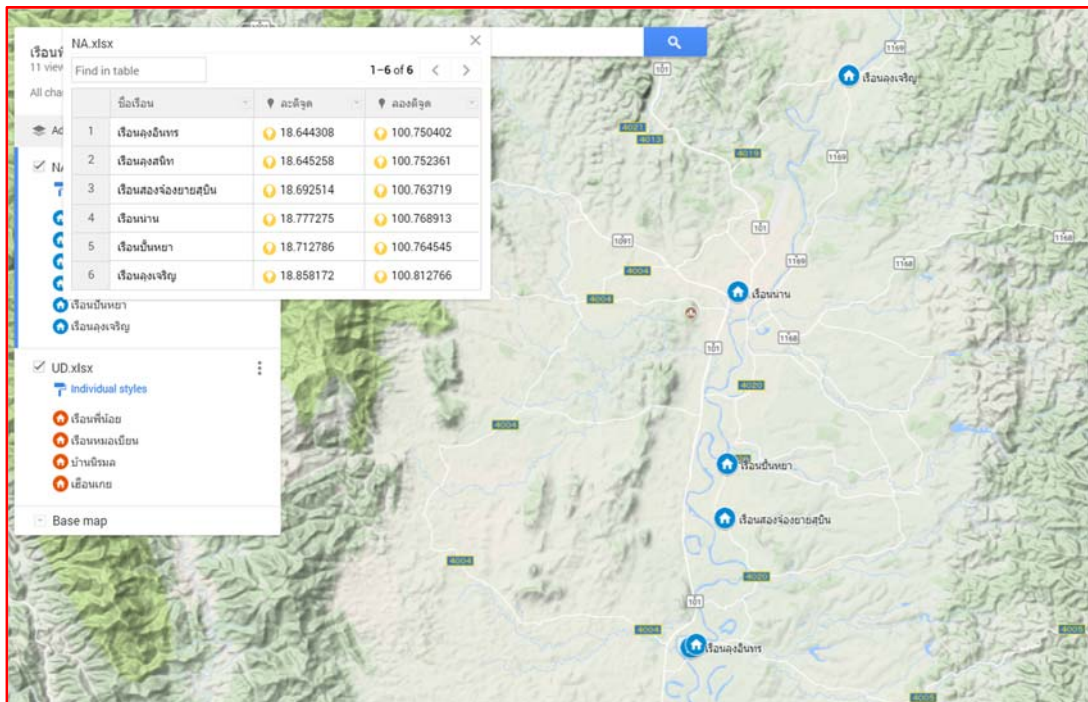
ภาพที่ 12: แสดงแบบการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์เสมือนในลักษณะ ผู้เข้าชมมีอิสระในการเข้าถึง และออกจากแต่ละจุดได้จากจุดเริ่มต้น

5. การจัดวางผังหมู่บ้านหรือชุมชน

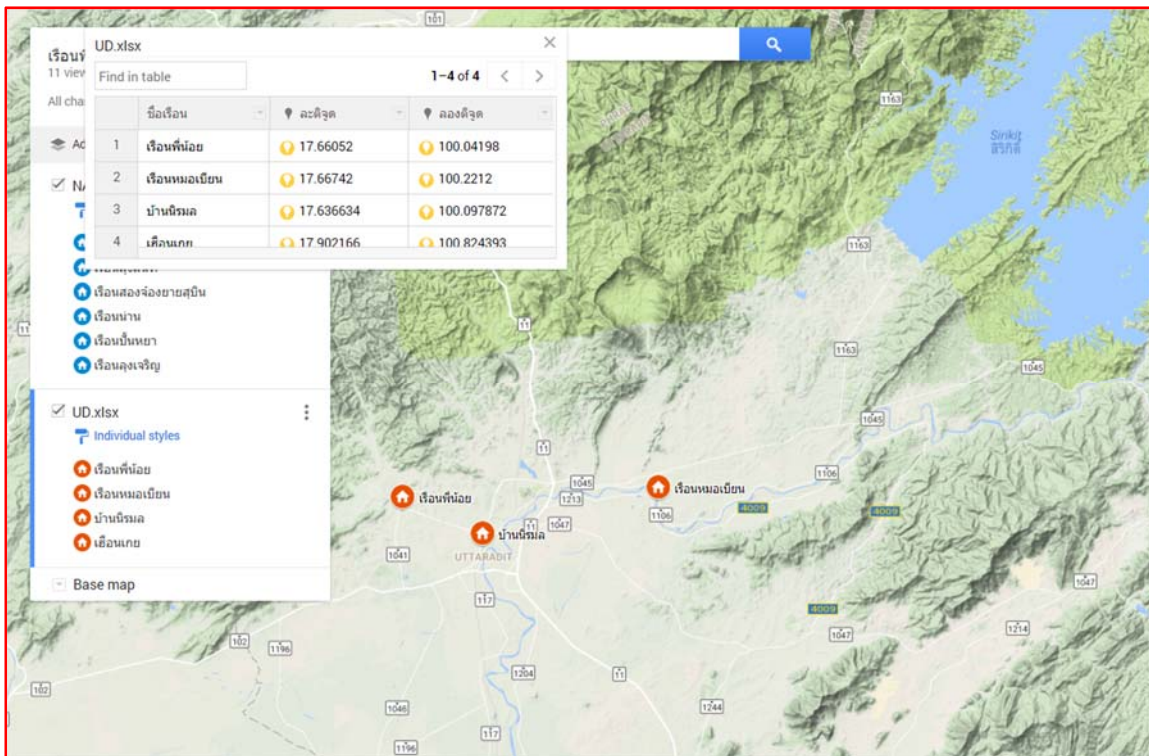
การจัดวางผังชุมชนจำลอง ผู้ออกแบบเริ่มจากการพิจารณาพิกัดตำแหน่งเรือนพื้นถิ่น ทั้ง 10 หลัง ในแผนที่ ที่ได้ทำการเก็บสำรวจ โดยแยกประเภทกลุ่มเรือนตามสัญลักษณ์สีที่ต่างกัน โดยใช้สีฟ้า (รหัส NA) แทนกลุ่มเรือนในเขตจังหวัดน่าน และใช้สีส้ม (รหัส UD) แทนกลุ่มเรือนในเขตจังหวัดอุตรดิตถ์



ภาพที่ 13: ผู้ออกแบบ พิจารณาพิกัดตำแหน่งเรือนพื้นถิ่น ทั้ง 10 หลัง ในแผนที่



ภาพที่ 14: แสดงพิกัดตำแหน่งเรือนพื้นถิ่นในเขตจังหวัดน่าน 6 หลัง แต่ละหลัง อ้างอิงกับแม่น้ำน่าน



ภาพที่ 15: แสดงพิกัดตำแหน่งเรือพันถิ่นในเขตจังหวัดอุดรดิตถ์ 4 หลัง แต่ละหลังอ้างอิงกับแม่น้ำน่าน



ภาพที่ 16: แผนภูมิแสดงแผนภาพแนวคิดการก่อรูปผังหมู่บ้านหรือชุมชนจำลอง

จากแผนภูมิ 5 แสดงแผนภาพแนวคิดการก่อรูปผังหมู่บ้านหรือชุมชนจำลองที่คลี่คลายมาจากตำแหน่งซึ่งระบุในแผนที่ โดยอาศัยแม่น้ำน่านเป็นเครื่องอ้างอิง ร่วมกับรูปแบบลักษณะหมู่บ้านที่พบ คือ แบบเกาะกลุ่ม และแบบวางตัวเป็นแนวยาว ทั้งนี้ สัญลักษณ์ลูกศรขนาดใหญ่หรือบ้านแทนเรือนพื้นถิ่นทั้ง 10 หลัง การหันหัวลูกศรแทนค่าทิศทาง การหันหน้าเรือนตามทิศความเป็นจริง (พบว่า 8 ใน 10 หลังหันหน้าเรือน ตามแนวทิศเหนือ-ใต้) ตัวเลขที่ระบุไว้แทนค่าลำดับการเข้าถึงเรือนแต่ละหลัง ซึ่งผู้ออกแบบกำหนดให้สอดคล้องกับทิศทางการไหลของแม่น้ำน่าน และลำดับการชมนิทรรศการของผู้เข้าชมซึ่งเคลื่อนที่ผ่านเขตจังหวัดน่านเข้าสู่เขตจังหวัดอุตรดิตถ์ สัญลักษณ์แนวลูกศรขนาดเล็กที่เรียงต่อกัน แทนค่าถึงแนวเส้นทางการเดินของผู้ชมในชุมชนเสมือนแห่งนี้ เป็นต้น ในส่วนขององค์ประกอบสนับสนุนงานสถาปัตยกรรมในระดับผัง ที่ทำให้เนื้อหาเรื่องราวของการนำเสนอความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้ออกแบบเลือกแบบอาคารขลุ่ยข้าว (เรียกในภาษาถิ่นว่า หล่องข้าว) โรงหอม (เรียกในภาษาถิ่นว่า โหงหอม) หอเสื่อบ้าน และองค์ประกอบเสาโอบบ้าน ศาลเจ้าที่ น้ำบ่อ สวนครัว (ในภาษาถิ่นว่า สวนฮี) สะพาน (เรียกในภาษาถิ่นว่า ชั่ว) ครงดำ ข้าวเปลือก (เรียกในภาษาถิ่นว่า ครงมอ) มาร่วมจัดวางลงในผัง ในภาพรวมของบรรยากาศ กำหนดใช้ทัศนียภาพทุ่งนาในที่ราบลุ่มแม่น้ำโล่งกว้าง เป็นฉากหลัง มีลำเหมือง มีรั้วบ้านประเภทต่างๆ อาทิ รั้ว (ฮั่ว) ตาแสง รั้ว (ฮั่ว) ไม้สะลาบ พืชพรรณธรรมชาติซึ่งพบในพื้นที่ เช่น ต้นตาล ต้นหมาก ต้นมะพร้าว ต้นโกสนที่บันไดทางขึ้นเรือน เป็นต้น



ภาพที่ 17: ตัวแบบเรือนพื้นถิ่น 3 มิติทั้ง 10 หลัง (น่าน 6 หลัง อุตรดิตถ์ 4 หลัง) จัดเตรียมไว้เป็นวัตถุจัดแสดง หันด้านหน้าเรือนตามทิศที่ทำการลงพื้นที่สำรวจ



ภาพ 18: องค์ประกอบเสริมสร้างบรรยากาศให้กับชุมชนจำลองในพิพิธภัณฑ์เสมือน มีทั้งในส่วนที่จัดวางในระดับผังชุมชน เช่น หล่องข้าว เรือนครัวไฟ ครงมอ สัตว์เลี้ยง ฯลฯ และในส่วนที่จัดวางในระดับผังเรือน เช่น ชั้นโตก ตู้กับข้าว เครื่องเรือนต่างๆ ฯลฯ

การออกแบบวางผังในลักษณะดังกล่าวสามารถสร้างภาพจำให้กับผู้เข้าชมได้ว่า การเคลื่อนที่จากเขตพื้นที่จังหวัดน่านสู่เขตพื้นที่จังหวัดอุตรดิตถ์ ผ่านเรือนพื้นถิ่นทั้ง 10 หลังนั้น แต่ละหลังมีพิถีพิถันตำแหน่งอยู่ฝั่งซ้ายหรือฝั่งขวาของแม่น้ำน่าน ตามลำดับก่อนและหลังจากทิศเหนือสุดลงสู่ทิศใต้ ผู้เข้าชมสามารถเทียบเคียงรูปแบบของเรือนที่ตั้งอยู่ในเขตบริเวณพื้นที่ใกล้เคียงกัน ตลอดจนจดจำการหันหน้าเรือนตามด้านทิศต่างๆ ของแต่ละหลังได้ด้วยมุมมองภาพและแบบการเดินทางถึงเรือนที่ผู้ออกแบบกำหนด โดยรายละเอียดด้านการออกแบบอาจมีการปรับแก้ตามความเหมาะสม เช่น แม่น้ำน่านที่มีความกว้างใหญ่อาจปรับให้ลดขนาดลงเป็นแม่น้ำหรือลำเหมืองขนาดเล็กตามขนาดชุมชน หรือการใช้วัสดุแสดงขอบเขตพื้นที่ที่แตกต่างกันระหว่างเขตน่านกับอุตรดิตถ์ เป็นต้น



ภาพที่ 19: ผลจากการออกแบบแผนผังหมู่บ้านหรือชุมชนจำลองตามแนวคิด



ภาพที่ 20: ผลจากการออกแบบแผนผังหมู่บ้านหรือชุมชนจำลอง ตามแนวคิด (ทัศนียภาพตามลักษณะสายตาคมนองมุมสูง)

6. การจัดแสดงชุดข้อมูลองค์ความรู้บนผังเรือน

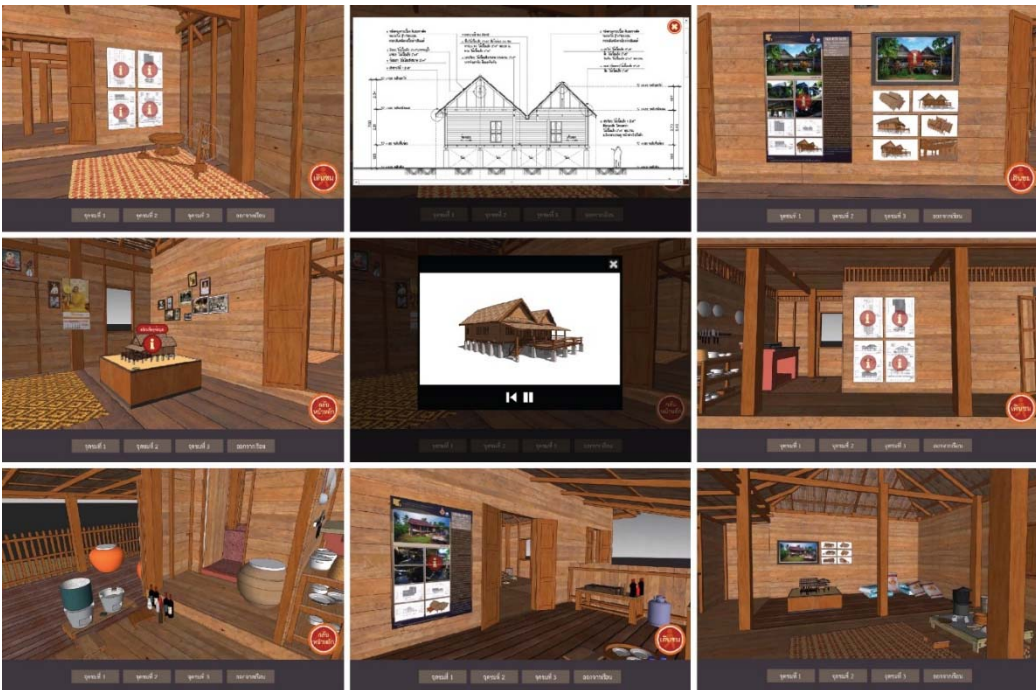
ผลจากการลงพื้นที่สำรวจ พบว่าเรือนหลายหลังมีองค์ประกอบพื้นที่ใช้สอย “เดิน” ในผังเรือน โดยมีขนาดเล็กใหญ่แตกต่างกันไป “เดิน” คือพื้นที่ที่กึ่งเปิดโล่ง ยกพื้น เอนกประสงค์ เปรียบเหมือน Living room หรือ Living area ใช้งานสารพัด ตั้งแต่ทำงานต่างๆ นั่งพักผ่อน ต้อนรับแขก ตลอดจนทางมุ้งนอน ฝาเรือนบริเวณเดินนี้ ในโอกาสเฉพาะอาจใช้เป็นที่ตั้งศพ เป็นต้น บางครั้งจะทำฝาไหล เปิดรับลมเมื่อนั่งอยู่ที่เดินได้⁶ โดยทั่วไปพื้นที่เดินจะเชื่อมต่อกับชานแดดกับห่อมรินและเรือนนอน ในเรือนกาแล เดินจะเชื่อมกับห้องนอนเจ้าของเรือน ด้วยช่องเปิดประตู ซึ่งมักจะติดประดับเหนือช่องเปิดดังกล่าวด้วยองค์ประกอบ “ทำยन्द” อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า องค์ประกอบพื้นที่ใช้สอย “เดิน” พบได้ในเรือน พื้นถิ่นล้านนาโดยทั่วไป เช่นใน เรือนกาแล เรือนบะเก่า และเรือนสมัยกลางบางหลัง เป็นพื้นที่กึ่งเปิดโล่งที่เชื่อมระหว่างพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว และด้วยลักษณะอันเฉพาะของพื้นที่นี้เองจึงส่งผลต่อแนวคิดการจัดวางวัตถุประสงค์แสดงของผู้ออกแบบบนผังเรือน

และเนื่องด้วยการใช้งานสารพัดดังกล่าว ฝาผนังของเรือนบริเวณส่วนเดินนี้มักพบว่าผู้อยู่อาศัยจะนำรูปภาพมาติดประดับฝาเรือน ซึ่งอาจจำแนกได้เป็นภาพพระพุทธรูปเจ้าหรือพระสงฆ์รูปสำคัญต่างๆ ภาพบูรพกษัตริย์ ภาพครอบครัวของเจ้าของเรือน เป็นต้น โดยมากภาพของพระสงฆ์และบูรพกษัตริย์จะติดไว้ในตำแหน่งที่สูงกว่าภาพเรื่องราวของผู้อยู่อาศัย หรือใช้ฝาผนังเรือนแยกส่วนกัน

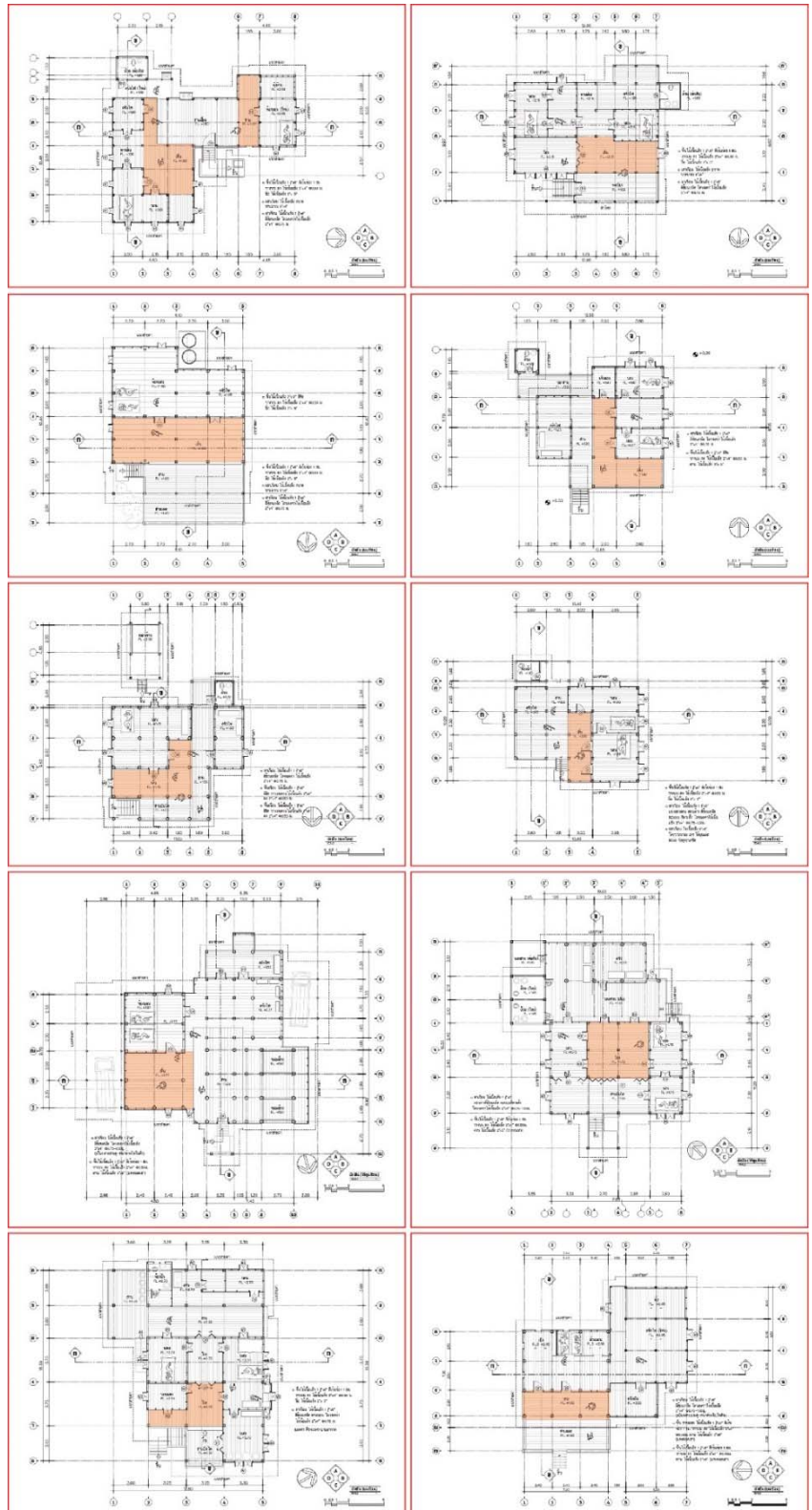
⁶ สืบพงษ์ จรรย์สืบศรี. (2558). เอกสารประกอบการบรรยาย วิชาสถาปัตยกรรมไทยพื้นถิ่น. {ออนไลน์}. เข้าถึงได้จาก: <http://suebpong.rmutl.ac.th/Vernweb/VernArchBook58.pdf> (วันที่ค้นข้อมูล: 3 พฤศจิกายน 2560).



ภาพที่ 21: (01-03) พื้นที่เดินบนเรือนสองจ่องยายสุปิน บ้านดอนน้ำครก ต.กองควาย อ.เมือง จ.น่าน และ (04) ฝาเรือนร้านค้า นายสิทธิชัย โอวาสสิทธิ์ บ้านหาดจิว ต.หาดจิว อ.เมือง จ.อุตรดิตถ์



ภาพที่ 22: บางส่วนของผลการออกแบบ การจัดแสดงชุดองค์ความรู้บนผังเรือนพื้นถิ่นทั้ง 10 หลัง



ภาพที่ 23: แสดงตำแหน่งพื้นที่ใช้สอยเดิน บนแบบเวียนพื้นถันทั้ง 10 หลัง ที่ผู้ออกแบบกำหนดใช้เป็นพื้นที่ตั้งวัตถุจัดแสดงชุดองค์ความรู้ทั้ง 6 ส่วน



ภาพที่ 24: แบบชุมชนจำลองพิพิธภัณฑ์เสมือนจากโมเดล 3 มิติ



ภาพที่ 25: ภาพหน้าจอเมื่อเข้าสู่พิพิธภัณฑ์เสมือน จากผัง site map



ภาพที่ 26: สร้างทางเลือกสำหรับผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ตามแนวคิดของผู้ออกแบบ ให้บรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการที่ตั้งไว้

เรือนพื้นถิ่นทั้ง 10 หลังมีรูปแบบทางสถาปัตยกรรมที่แตกต่างกัน อย่างมีลักษณะเฉพาะของเรือนแต่ละหลัง ผู้ออกแบบกำหนดใช้พื้นที่ดินบนฝั่งเรือนเชื่อมและสื่อถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมการใช้ที่ว่างของผู้อยู่อาศัยบนเรือน เข้ากับชุดข้อมูลองค์ความรู้ต่างๆ ซึ่งถูกบางส่วนเป็นแบบวัตถุลอยตัว เช่น แบบเรือน 3 มิติ และบางส่วนถูกจัดวางไว้บนฝาผนังเรือนร่วมกับรูปภาพของเจ้าของเรือน แต่ติดตั้งในระดับที่ต่ำกว่าหรือใช้ฝาผนังด้านที่ต่างกัน เสมือนให้กลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อมที่เจ้าของเรือนใช้อยู่อาศัย โดยชุดข้อมูลจัดแสดงต่างๆ จะมีป้ายสื่อความหมายให้ผู้เข้าชมนิทรรศการสามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งไหนคือวัตถุจัดแสดงและสิ่งไหนคือองค์ประกอบบนเรือนเพื่อตกแต่งสร้างบรรยากาศ โดยลำดับการเข้าเข้าถึงและชมวัตถุจัดแสดงต่างๆ ที่จัดไว้บนเรือน ผู้ออกแบบยังคงกำหนดใช้รูปแบบลักษณะเดียวกับระดับผังชุมชนคือ ลักษณะจากจุดสู่จุด เคลื่อนที่ตามเส้นทางและมุมมองที่กำหนด แต่มีอิสระหรือทางเลือกที่จะสามารถชมหรือไม่ชมชุดข้อมูลองค์ความรู้ที่เป็นวัตถุจัดแสดงก็ได้

การใช้เรือนพื้นถิ่นเสมือนเป็นสถานที่จัดแสดง เป็นการนำเสนองานสถาปัตยกรรมที่ผู้เข้าชมนอกเหนือจากจะได้รับชมชุดข้อมูลองค์ความรู้ในมิติอื่นๆ แล้วยังได้รับประสบการณ์ทางด้านสถาปัตยกรรมอันแตกต่างกันไปของเรือนแต่ละหลังอีกด้วย ทั้งนี้ผู้ออกแบบเองยังกำหนดขอบเขตของพื้นที่ส่วนตัว คือส่วนห้องนอน ที่ผู้ชมพิพิธภัณฑสถานสามารถผ่านเข้าไปยังพื้นที่ดังกล่าวได้ แต่สามารถมองเห็นได้เล็กน้อยผ่านช่องเปิดประตูที่ผู้ออกแบบตั้งใจเปิดแง้มเอาไว้

7. ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

ณ ปัจจุบันนี้ เรือนพื้นถิ่นที่เป็นแบบอย่างทางภูมิปัญญาด้านที่อยู่อาศัย ในพื้นที่ลุ่มน้ำน่านตอนบนหลายหลัง อาจตกอยู่ในสภาพที่เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงให้เสื่อมสลายไปตามกาลเวลา จากเหตุและปัจจัยหลายอย่าง ความพยายามเก็บรวบรวมแบบเรือนพื้นถิ่นให้เสมือนว่าหยุดเวลาแห่งโลกของความเป็นจริงที่มีการเปลี่ยนแปลง ไปไว้ในโลกจำลองเสมือนจริง ที่ผู้สนใจสามารถเข้าถึงได้ทุกช่วงเวลา เป็นหนึ่งในแนวทางการอนุรักษ์และเผยแพร่ที่สามารถทำได้ด้วยขอบเขตความสามารถด้านเทคโนโลยีปัจจุบันและอาจมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาให้ขึ้นในอนาคต

ทั้งนี้จากผลการออกแบบ ผู้ศึกษาวิจัยและผู้ออกแบบ หวังผลว่าการเผยแพร่องค์ความรู้ เรื่องอัตลักษณ์และภูมิปัญญาด้านที่อยู่อาศัยของท้องถิ่น : กรณีศึกษาพื้นที่ภาคเหนือ ผ่านตัวแบบสถาปัตยกรรม พิพิธภัณฑสถานเสมือนเรือนพื้นถิ่นในลุ่มน้ำน่านตอนบน ที่ก่อรูปจากแนวความคิดด้านการวางผัง อันอิงอาศัย “แม่น้ำน่าน” เป็นสิ่งอ้างอิงการจัดวางและกำหนดตำแหน่งเรือนทั้ง 10 หลัง ลงในผังตลอดจนใช้พื้นที่ “เดิน” บนฝั่งเรือนแต่ละหลัง เชื่อมและสื่อถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมการใช้ที่ว่างกับชุดข้อมูลองค์ความรู้ต่างๆ ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันเช่นนี้ จะเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถสร้างประสบการณ์ทางด้านสถาปัตยกรรมเสมือน เรือนพื้นถิ่นลุ่มน้ำน่านตอนบนให้มีลักษณะเฉพาะหรือมีเอกลักษณ์ได้

บรรณานุกรม

- พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงใหม่ เรื่องที่อยู่อาศัยแบบประเพณีล้านนา, Retrieved November 1, 2017. From <http://vm.maejam.nha.co.th/>
- พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร, Retrieved November 1, 2017. From <http://www.virtualmuseum.finearts.go.th/bangkoknationalmuseums/index.php/th/virtual-museum/25-พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ-พระนคร.html>
- การตั้งถิ่นฐานในลุ่มน้ำน่านตอนบน, Retrieved November 3, 2017. From <https://www.youtube.com/watch?v=JM7u1V1r7Ts>
- Suebpong Chansuebsri. (2017). *Eak ka luk khong Reun ka lae.* (In Thai). [เอกสารประกอบการบรรยาย วิชาสถาปัตยกรรมไทยพื้นถิ่น]. Retrieved November 3, 2017. From <http://suebpong.rmutl.ac.th/Vernweb/VernArchBook58.pdf>