

Memorial of Phupan Battlefields: The Participatory Process in Design and
Meaning Convey of the Bru Ethnic Group in Dong Luang
อนุสรณ์สถานสมรภูมิภูพาน : กระบวนการมีส่วนร่วมในการออกแบบ
และการสื่อความหมายแห่งการต่อสู้ของชนเผ่า บรู ดงหลวง

Piya Pornpattamapinyo

The Degree of Master of Architecture

Department of Community and Environmental Development

Arsom Silp Institute of the Arts

ปิยะ พรปัทมปิณโย

สถาปัตยกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันอาศรมศิลป์

jinta2045@gmail.com

Chuvit SuchaXaya

Department of Community and Environmental Development

Arsom Silp Institute of the Arts

ชววิทย์ สุขฉายา

สถาปัตยกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันอาศรมศิลป์

chuvits@yahoo.com

Received : 2024-02-05

Revised : 2024-04-01

Accepted : 2024-04-08

Abstract

This article aims to 1) study the design process through participation in the design of memorial, with a case study of the Dong Luang memorial project in Dong Luang district, Mukdahan province. It also includes an examination of challenges, obstacles, and success factors in the design process 2) study the meaning conveyed by architecture through participation, suitable for the context of the Bru ethnic group's collaborative with Communist Party in Dong Luang, using a Participatory Action Research approach where researchers are involved in the design team.

The study found that project design was satisfactory to all parties involved, and success factors in the participatory design process included two-way communication of high quality, achieved through the selection of media relevant to the participants, including the location, individuals, and activities. This led to clear design questions and guided the design direction, facilitating the continuous development of details design.

Additionally, it was observed that the meaning convey is a continuous process from initiating essential designing program, engaging in collaborative design obtaining feedback, to activities that involve users in the construction process. Consistent meaning conveyed throughout the participatory design process could help architects develop the abstract design program to the tangible construction that allow users to perceive the intended meaning of architecture.

Keywords: participatory design process, meaning in architecture, memorial

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษากระบวนการออกแบบ โดยใช้การมีส่วนร่วมกับอาคารประเภทอนุสรณ์สถาน ด้วยกรณีศึกษาโครงการศาลาประวัติศาสตร์ ดงหลวง อ.ดงหลวง จ.มุกดาหาร รวมถึงศึกษาปัญหาอุปสรรคและปัจจัยสำเร็จในการออกแบบ (2) ศึกษาการสื่อความหมายของอาคารที่ออกแบบด้วยการมีส่วนร่วม ที่เหมาะสมต่อบริบทของเรื่องราวการต่อสู้ร่วมกับพรรคคอมมิวนิสต์ฯ ของชนเผ่ามูร โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ผู้วิจัยร่วมอยู่ในทีมออกแบบ (participatory action research)

ผลจากการศึกษาพบว่า แบบอาคารเป็นที่พึงพอใจของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง โดยปัจจัยสำเร็จในกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมคือ การสื่อสารสองทางที่มีคุณภาพอันเกิดจากการเลือกใช้สื่อที่ตรงประเด็นกับผู้ร่วมกระบวนการ ทั้งสื่อสถานที่ สื่อบุคคล และสื่อกิจกรรม จนเกิดโจทย์ในการออกแบบที่ชัดเจน และสามารถนำโจทย์ดังกล่าวไปใช้กำกับทิศทางการออกแบบ จนต่อเนื่องไปสู่การพัฒนารายละเอียดต่าง ๆ ในแบบด้วยความเข้าใจ

ทั้งนี้ การสื่อความหมายของอาคารที่ออกแบบนั้น เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกัน ตั้งแต่การเริ่มต้นตั้งโจทย์ที่เป็นเกณฑ์สำคัญ การร่วมออกแบบ การร่วมให้ความเห็นที่มีต่อแบบ ตลอดจนกิจกรรมที่เปิดให้ผู้ใช้อาคารร่วมกระบวนการก่อสร้าง ซึ่งการสื่อความหมายที่ต่อเนื่องตลอดกระบวนการนั้นจะช่วยส่งผ่านความต้องการของโจทย์ที่เป็นนามธรรมไปสู่การก่อสร้างอย่างเป็นรูปธรรม และทำให้ผู้ใช้อาคารรับรู้ความหมายได้จริง

คำสำคัญ: การมีส่วนร่วม การออกแบบอนุสรณ์สถาน การสื่อความหมาย

บทนำ

การสื่อความหมาย เป็นเป้าหมายสำคัญของการสร้างอนุสรณ์สถาน แต่กระบวนการออกแบบในปัจจุบันไม่เอื้อให้เกิดการสื่อความหมายมากนัก (Ariya Aruninta, 2006) เนื่องจากขาดความเข้าใจและละเลยมุมมองเชิงคุณค่าของเรื่องราวจากเจ้าของเรื่องราว จนกลายเป็นอนุสาวรีย์ส่วนตัวของผู้ออกแบบ

เมื่อศึกษากระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมอย่างละเอียด จะพบว่า กระบวนการถกเถียง (argument process) ซึ่งเน้นความสำคัญกับระบบคุณค่าของผู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ (Lang, 1987) มีมุมมองในการดำเนินการที่สอดคล้องกับทฤษฎีด้านกระบวนการมีส่วนร่วมที่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (stakeholder) สามารถเข้าร่วมตัดสินใจตั้งแต่เริ่มต้นโครงการ (ตั้งแต่การกำหนดโจทย์ในการออกแบบสถาปัตยกรรม) ทั้งนี้ ลักษณะเฉพาะของอาคารประเภทอนุสรณ์สถาน มีเป้าหมายทั้งการสื่อความหมายทางตรงและสื่อโดยนัย ที่ให้ความสำคัญตั้งแต่การสื่อความหมายของพื้นที่เดิม การสื่อความหมายผ่านองค์ประกอบด้านภูมิสถาปัตยกรรม ด้านสถาปัตยกรรม (Ariya Aruninta, 2006) และด้านการบริหารจัดการเพื่อการสื่อความหมาย (Norden, 2003) จากการศึกษาทฤษฎีด้านการประเมินผลการสื่อสารผ่านองค์ประกอบของการสื่อสาร (Berlo, 1960) และบทบาทหน้าที่ของสื่อ (Kanjana Kaewthep, 2000) แสดงให้เห็นว่า “สถานที่” สามารถมีบทบาทเป็น “ช่องทางการสื่อสาร” ที่ใช้จัดวางเนื้อหา (message) ให้ผู้รับสาร (receiver) ได้เข้ามาสัมผัส ทั้งตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ รับรู้บรรยากาศการรำลึก ข้อมูลเรื่องราว ความเป็นมา ความรู้สึก รวมถึงแรงบันดาลใจต่าง ๆ จากผู้ส่งสาร (sender) ซึ่งในที่นี้ คือเจ้าของโครงการ

ในการทำงานจริง หัวหน้าที่มีออกแบบเลือกใช้วิธีการกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม โดยเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสื่อสารสองทาง ด้วยการสลับบทบาทเป็นทั้งผู้พูดและผู้ฟังที่ดี ตั้งแต่เริ่มต้นวางแผนเพื่อให้การสื่อสารเป็นหัวใจสำคัญของการทำงาน โดยกำหนดรายละเอียดของการสื่อสารในทุกแผนกิจกรรม เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารสองทางอย่างมีคุณภาพระหว่างทีมออกแบบกับกลุ่มเจ้าของเรื่องราวซึ่งเป็นผู้ริเริ่มโครงการ และผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ตั้งแต่เริ่มต้นและต่อเนื่องไปตลอดทั้งกระบวนการ

โครงการอนุสรณ์สถานดงหลวง เริ่มต้นเมื่อปีพ.ศ. 2553 โดยกลุ่มอดีตสหายชาติพันธุ์ บรู ซึ่งรวมตัวกันในนามเครือข่ายผู้ร่วมพัฒนาชาติไทย ในฐานะเจ้าของโครงการได้ติดต่อสถาบันอาศรมศิลป์ให้ช่วยออกแบบอาคารเพื่อรำลึกเหตุการณ์การต่อสู้ร่วมกับพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย (พคท.) โดยเฉพาะเรื่องราวของ เขตงาน 333 (หน่วยหนึ่งในสมรภูมิภูพาน) เพื่อให้เป็นสถานที่เรียนรู้ประวัติศาสตร์ทางการเมืองไทยที่ส่งต่อคุณค่าและแรงบันดาลใจจากเรื่องราวไปสู่คนรุ่นใหม่ ในรูปแบบของแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ที่สร้างงาน สร้างรายได้ และสร้างสำนึกรักท้องถิ่นให้กับลูกหลานในพื้นที่ รวมถึงใช้เป็นสถานที่รำลึกของผู้ร่วมเหตุการณ์ที่สามารถใช้งานเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชนได้อย่างต่อเนื่อง ไม่ถูกทิ้งร้างเป็นสถาปัตยกรรมที่ใช้ในงานพิธีเพียงปีละ 1-2 ครั้ง

แม้กลุ่มชาติพันธุ์บรูจะตั้งถิ่นฐานในพื้นที่ดงหลวงมากกว่า 100 ปีแล้ว แต่เรื่องราวของชาติพันธุ์นี้ ไม่ค่อยมีการสื่อสารสู่สังคมไทยหรือจารึกในประวัติศาสตร์มากนัก กลุ่มชาติพันธุ์บรูยังถูกชาวไทยเรียกว่า ชาวโซ่ ชาวข่า (ซึ่งในอดีตใช้เป็นคำดูแคลนหมายความว่า พวกที่ถูกล่ามโซ่ และพวกขี้ขาง) ทั้งยังไม่มีพื้นที่รวบรวมทรัพยากรทางวัฒนธรรมของชาวบรูในไทยมาก่อน ประกอบกับเรื่องราวการต่อสู้ร่วมกับพรรคคอมมิวนิสต์จากมุมมองของกลุ่มชาติพันธุ์บรู ก็ยังไม่เคยถูกบอกเล่าสู่สังคมในวงกว้าง จึงทำให้โครงการอนุสรณ์สถานดงหลวงแห่งนี้ มีความสำคัญในการสื่อความหมายของเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ และเรื่องราวที่มีคุณค่าจากมุมมองของชุมชนชาวบรูไปสู่สังคมไทย

ด้วยความเป็นมาดังกล่าว สถาบันอาศรมศิลป์จึงเลือกใช้กระบวนการมีส่วนร่วมในการออกแบบเป็นเครื่องมือในการสร้างให้เกิดการสื่อสารอย่างมีคุณภาพของโครงการในหลายมิติ เพื่อให้ได้มาซึ่งโจทย์ในการออกแบบที่ชัดเจนและสื่อสารได้ตรงกับความต้องการของเจ้าของโครงการอนุสรณ์สถานแห่งนี้ โดยผู้วิจัยมีความสนใจศึกษากระบวนการมีส่วนร่วมในการออกแบบ

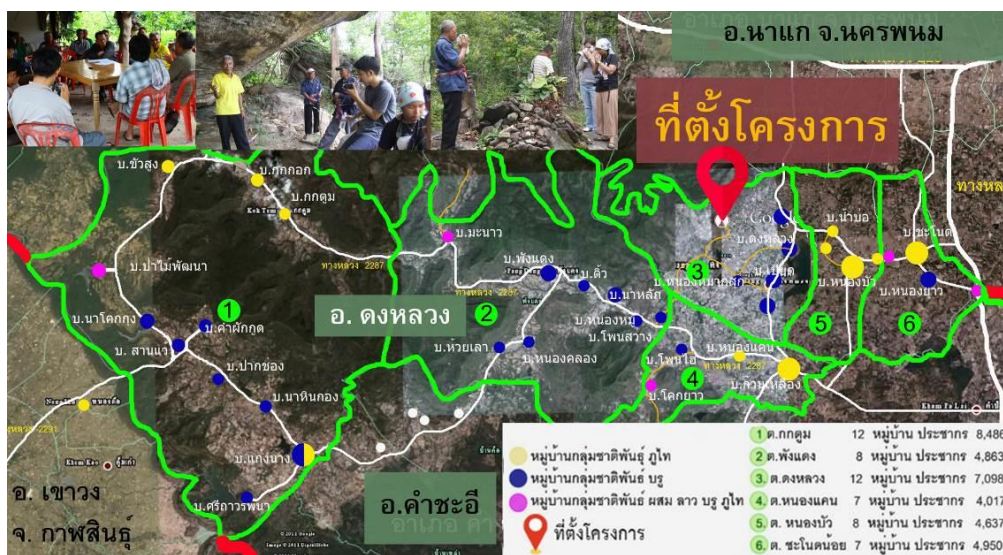
ที่ส่งผลต่อคุณภาพของการสื่อความหมายของอนุสรณ์สถาน เพื่อให้เกิด (1) ความรู้ในการพัฒนารูปแบบของการจัดกระบวนการออกแบบอนุสรณ์สถานอย่างมีส่วนร่วม และ (2) การประเมินคุณค่าของสถาปัตยกรรมในด้านการสื่อความหมาย

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. ศึกษากระบวนการออกแบบสถาปัตยกรรมอย่างมีส่วนร่วมในด้านทฤษฎีและด้านเทคนิควิธีการในการปฏิบัติการ
2. ศึกษาผลของกระบวนการมีส่วนร่วมในด้านการสื่อความหมายของอาคารประเภทอนุสรณ์สถาน

ขอบเขตการวิจัย

พื้นที่ในการศึกษาถูกกำหนดโดยขอบเขตของเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ของพื้นที่ที่กลุ่มอดีตสหายชาติพันธุ์ระบุไว้ว่า ต้องการให้อนุสรณ์สถานเป็นสถานที่เพื่อรำลึกถึงเหตุการณ์เฉพาะในเขตงาน 333 ซึ่งเป็นเขตพื้นที่ต่อสู้ที่มีคนจากกลุ่มชาติพันธุ์บุกรุกเข้าร่วมจำนวนมาก แต่เนื่องจากพื้นที่นี้เป็นพื้นที่ปิดลับทางการทหารในอดีต จึงไม่มีตำแหน่งพื้นที่กายภาพที่ชัดเจน ทั้งนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับพื้นที่กายภาพในปัจจุบันและจากการสัมภาษณ์กลุ่มเจ้าของโครงการ จึงสามารถกำหนดได้ว่า พื้นที่ดังกล่าวตั้งอยู่ในบริเวณภูมินิเวศเชิงเขาของชาวบรู ในอำเภอดงหลวง รวม 4 ตำบล อันได้แก่ ตำบลกกตูม ตำบลพังแดง ตำบลดงหลวง และตำบลหนองแคน (ดังแสดงในแผนที่ เลข 1-4 ซึ่งจุดสีน้ำเงิน สื่อถึง หมู่บ้านที่กลุ่มชาติพันธุ์บรูอาศัยอยู่เป็นประชากรหลัก)



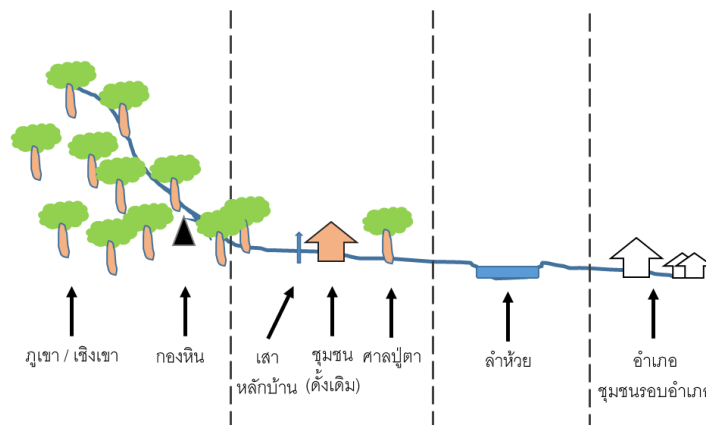
ภาพที่ 1 แผนที่อำเภอดงหลวงแสดงข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์ และกิจกรรมเตรียมความพร้อม

ที่มา: ผู้วิจัย

ประวัติศาสตร์ของพื้นที่

ชาวบรู เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่อพยพมาตั้งถิ่นฐานในไทยตั้งแต่ช่วงรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยมีวิถีชีวิตผูกพันกับภูมินิเวศเชิงเขา (บรู แปลว่า ภูเขา) ทั้งชายและหญิงมีทักษะในการเข้าป่า หาของป่า ล่าสัตว์เพื่อดำรงชีวิตเป็นหลัก ชาวบรูมีความเชื่อในการเคารพเจ้าป่า เจ้าเขา บริเวณเชิงเขาจะมีจุดกองหินทับไม้เพื่อคารวะเจ้าป่าเจ้าเขา ก่อนเข้าป่า นับถือผีบรรพบุรุษ ในพื้นที่ป่าส่วนกลางของหมู่บ้านจะตั้งศาลปู่ตา ส่วนลานกลางหมู่บ้านซึ่งเป็นที่ตั้งเสาหลักบ้าน ใช้เป็นลานหลักสำหรับประกอบพิธีกรรม ขับไล่สิ่งชั่วร้ายในหมู่บ้าน นอกจากนี้ ยังมีวิถีวัฒนธรรมภูมิปัญญาในการเก็บสมุนไพร ดักสัตว์ และใช้ชีวิตในป่าที่หลากหลายซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญของพรคคอมมิวนิสต์ในการตั้งเขตฐานที่มั่นในป่าได้สำเร็จ ชาวบรูสามารถ

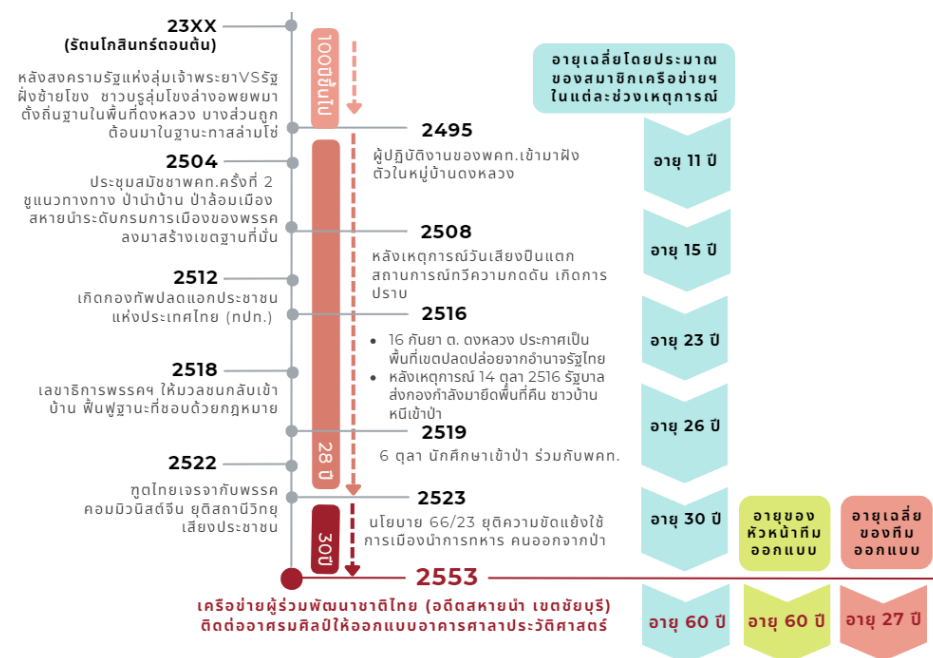
ลำเลียงเสบียงและอาวุธ ยามค่ำคืนในป่าได้โดยไม่ต้องเสี่ยงจุดไฟให้ถูกจับ แม้หลังจากออกจากป่า กลุ่มสหายบางส่วนยังเรียกตนเองว่าเป็น คนป่า อย่างภาคภูมิใจ



ภาพที่ 2 แสดงวิถีชีวิตของชาวบรูในยุคแรกตั้งถิ่นฐานที่ผูกพันกับภูมินิเวศเชิงเขา
ที่มา: ผู้วิจัย

ชาวบรูมีความเชื่อในการอยู่ร่วมกันและมีพื้นฐานการแบ่งปันทรัพยากรอย่างเท่าเทียม เช่น การล่าสัตว์จะนำเนื้อสัตว์ที่ได้มาแบ่งสัดส่วนเท่า ๆ กันตั้งแต่ในอดีตรวมทั้งใช้วิธีการนี้ในเรื่องต่าง ๆ อันเรียกว่า ลัทธิเฉลี่ยสมบุรณ์ ซึ่งเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่เข้ากันได้กับแนวคิดของพรรคคอมมิวนิสต์ฯ ในขณะนั้นที่นำเสนอเรื่องความเท่าเทียมกันในสังคม

พื้นที่ดงหลวงมีความเคลื่อนไหวทางการเมืองตั้งแต่ช่วงเสรีไทย โดยมีกลุ่มที่สนับสนุน นายเตียง ศิริขันธ์ รวมกลุ่มกันเคลื่อนไหวซึ่งภายหลังพัฒนามาเป็นกลุ่มเริ่มต้นในพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย (พคท.) กระทั่งในปี พ.ศ. 2504 เกิดการประชุมสมัชชาครั้งที่ 2 ของพคท. ที่มียุทธศาสตร์ที่ชัดเจนเกี่ยวกับการสร้างเขตงานในชนบท เกิดการขยายฐานที่มั่น จึงมีผู้นำในพรรคฯ ลงปฏิบัติการในพื้นที่ดงหลวง จนกระทั่งปี พ.ศ. 2508 เกิดเหตุการณ์ปะทะกันด้วยอาวุธระหว่างขั้วความขัดแย้ง (วันเสียงปืนแตก) ส่งผลให้รัฐบาลไทยดำเนินนโยบายปราบปรามคอมมิวนิสต์อย่างเด็ดขาดและรุนแรงขึ้น ส่งผลถึงสถานการณ์ในดงหลวง รัฐบาลไทยเริ่มทำการสืบสวน จับกุม และใช้ความรุนแรงเกินกว่าเหตุกับผู้ต้องสงสัยจำนวนมาก ซึ่งสถานการณ์นี้เป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้ชาวบรูในหมู่บ้าน ทั้งผู้สูงอายุ ผู้หญิง และเด็กเข้าร่วมสนับสนุน พคท. ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยจัดกำลังหน่วยต่าง ๆ ขึ้นเพื่อต่อสู้ปกป้องหมู่บ้าน ซึ่งชาวบรูในพื้นที่เรียกเหตุการณ์ช่วงนี้ว่าเป็นช่วงเริ่มเข้าป่า มีการจัดตั้งกลุ่มกองทหารหลักและมีการจัดตั้งหน่วยสนับสนุนด้านต่าง ๆ บางคนถูกส่งไปเวียดนามเพื่อเรียนทักษะทางการทหารโดยเฉพาะ ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2516 พคท. เริ่มใช้กลยุทธ์การต่อสู้เป็นลักษณะจรรยาธิในพื้นที่ป่าสลับกับพื้นที่หมู่บ้าน เพื่อหลีกเลี่ยงการล้อมปราบ เปลี่ยนพื้นที่ป่าและหมู่บ้านในดงหลวงเป็นเขตต่อสู้ (พื้นที่สีแดง) ก่อนที่นักศึกษาในกรุงเทพฯ จะเริ่มเข้าร่วมกับ พคท. ช่วงหลังจาก 6 ตุลาคม 2519 จึงเริ่มมีการบันทึกเหตุการณ์การต่อสู้จากมุมมองของนักศึกษาและสหายนำในเขตงานต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่สู่สังคม และมีการพัฒนาขยายเขตงานต่าง ๆ เพิ่มขึ้นเพื่อรองรับนักศึกษาที่อพยพมาจากในเมือง



ภาพที่ 3 แสดงภาพรวมประวัติศาสตร์ในพื้นที่ดงหลวง

ที่มา: ผู้วิจัย

จากประวัติศาสตร์โดยย่อตามที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า ตลอดช่วงชีวิตตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยกลางคนของกลุ่มผู้ริเริ่มโครงการ เติบโตมาด้วยการศึกษาเรียนรู้จากประสบการณ์กับ พคท. เป็นหลัก โดยเฉพาะการพัฒนามุมมองต่อสังคมและการสังสรรค์การทำงานร่วมกันผ่านการต่อสู้ ซึ่งยังคงเป็นวิถีปฏิบัติที่ติดตัวจนกระทั่งออกจากป่า กลุ่มผู้ริเริ่มโครงการยังคงรวมกลุ่มกันทำงานพัฒนาหมู่บ้านในชื่อ “เครือข่ายผู้ร่วมพัฒนาชาติไทย” เพื่อขับเคลื่อนงานพัฒนาสังคมในด้านต่าง ๆ และสามารถนำทักษะติดตัวไปใช้ประกอบอาชีพ ทั้งด้านการเกษตร ค้าขาย ฯลฯ ได้เป็นอย่างดี จนกระทั่งเข้าสู่วัยเกษียณในปัจจุบัน กล่าวได้ว่าประวัติศาสตร์ของการต่อสู้ร่วมกับพรรคคอมมิวนิสต์ ผังรากยังลึกในประสบการณ์ชีวิตของชาวบุรีรัมย์หนึ่งที่เกิดและเติบโตในภาวะสงครามจนถึงวัยกลางคน จนหลอมรวมบทเรียนและอุดมการณ์จากการต่อสู้ในประวัติศาสตร์ช่วงนั้นมาเป็นโลกทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้เข้าร่วมกระบวนการ ผู้เข้าร่วมกระบวนการออกแบบในช่วงเริ่มต้น ประกอบด้วย คณะกรรมการบริหารโครงการอนุสรณ์สถาน จำนวน 18 คน มีประธานเป็นอดีตสหายนาระดับสูงในพื้นที่ ซึ่งแต่งตั้งโดยสมาชิกเครือข่ายผู้ร่วมพัฒนาชาติไทยในเขตงาน 333 เพื่อดำเนินการก่อสร้างโครงการ สมาชิกในคณะกรรมการทั้ง 18 คนเป็นกลุ่มประชากรสูงอายุ (60–75 ปี) ทั้งหมดอาศัยอยู่ในพื้นที่ทั้ง 4 ตำบลในอำเภอดงหลวง ซึ่งมีความสนิทสนมกันจากการร่วมต่อสู้กับพรรคคอมมิวนิสต์ด้วยกันเมื่อ 30 ปีก่อน และยังคงรวมกลุ่มทำกิจกรรมเพื่อชุมชนต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน เมื่อโครงการพัฒนาจนได้แบบอาคารในช่วงนำเสนอแบบและช่วงระดมทุนก่อสร้าง ผู้เข้าร่วมกระบวนการจึงได้ขยายออกไปในวงกว้างขึ้น อันได้แก่ เครือข่ายและลูกหลานของผู้ร่วมพัฒนาชาติไทย ทั้งยังขยายออกไปในหน่วยงานราชการระดับอำเภอดงหลวง และในชุมชนชาวบุรีรัมย์ ๆ บริเวณที่ตั้งโครงการ

ทีมออกแบบ ประกอบด้วย หัวหน้าทีมและสมาชิกรวมจำนวน 6 คน โดยมีหัวหน้าทีมออกแบบ (อายุ 60 ปีในขณะออกแบบ) ซึ่งมีประสบการณ์ร่วมต่อสู้กับพรรคคอมมิวนิสต์ มีความเข้าใจประวัติศาสตร์การต่อสู้ของ พคท. ส่วนสมาชิกทีมออกแบบอีก 5 คนมีอายุระหว่าง 23-32 ปีในขณะเข้าร่วมกระบวนการออกแบบ ไม่มีภูมิหลังหรือประสบการณ์ร่วมในประวัติศาสตร์การต่อสู้ที่เกิดขึ้น ซึ่งต่างจากหัวหน้าทีมและกลุ่มเจ้าของโครงการ

ระเบียบวิธีวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้การศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการ (participatory action research) โดยใช้การวางแผนและประเมินผลปฏิบัติการที่เกิดขึ้นก่อนหน้าอย่างต่อเนื่อง ผลที่ประเมินได้จะถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือสำหรับกำหนดกิจกรรมขั้นตอนต่อไป ซึ่งขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในการศึกษาค้างนี้ สามารถแบ่งได้เป็น 4 ขั้นตอน เริ่มจากวางแผนตั้งโจทย์ในการวิจัย (plan) แล้วจึงปฏิบัติการ (act) โดยเรียนรู้วิธีการสื่อสารในการแก้ปัญหาร่วมกันผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นตัวแปรต้น (inputs) จากนั้นจึงทำการสังเกต (observe) อย่างมุ่งเน้นไปที่ปฏิกริยาที่เกิดขึ้นของทีมออกแบบและผู้เข้าร่วมกระบวนการทั้งหมดที่สัมพันธ์กับหัวข้อเรียนรู้ของผู้วิจัย จากนั้นจึงประเมินและสะท้อนผล (reflect) โดยทำความเข้าใจร่วมกันกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียถึงกิจกรรมในขั้นตอนที่ผ่านมาว่า เกิดผลสัมฤทธิ์ (output) และผลลัพธ์ (outcome) อย่างไร เป็นขั้นตอนสุดท้ายทั้งนี้ การเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้กำหนดเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลตามลักษณะของกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตลอดกระบวนการ อันได้แก่ การลงพื้นที่ การสัมภาษณ์รายบุคคล การประชุมเชิงปฏิบัติการ การสังเกตพฤติกรรม และการสนทนากลุ่ม (focus group) โดยกิจกรรมทั้งหมดในกระบวนการออกแบบโครงการนี้ สามารถแบ่งตามเป้าหมายได้เป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การเตรียมความพร้อม เป็นบทบาทของหัวหน้าทีมออกแบบที่มีเป้าหมายเพื่อประเมินสถานการณ์ของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายก่อนวางแผนงาน เพื่อเอื้อให้ทุกฝ่ายทำงานร่วมกันได้ ผลลัพธ์ทำให้เกิดเป็นทีมออกแบบที่เข้าใจสถานการณ์และสามารถร่วมกำหนดแผนกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ ได้

ระยะที่ 2 การทำความเข้าใจ เป็นเป้าหมายร่วมของทีมออกแบบและกลุ่มผู้ริเริ่มโครงการเพื่อระบุคุณค่าการสื่อความหมายผ่านการทำความเข้าใจกลุ่มเจ้าของเรื่องราวให้ได้ผลลัพธ์เป็นโจทย์ในการออกแบบที่ชัดเจน

ระยะที่ 3 การสร้างทางเลือก มีเป้าหมายเพื่อระดมความคิดเพื่อพัฒนาแบบที่เป็นไปได้และสื่อความหมายได้ตรงกับโจทย์รวมถึงมีความสร้างสรรค์ภายใต้ข้อจำกัดต่าง ๆ ของโครงการ

ระยะที่ 4 การนำเสนอและประเมินผล มีเป้าหมายในการนำระบบคุณค่าของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งทางตรงและทางอ้อมมาประเมินคุณภาพของแบบในการสื่อความหมายผ่านกิจกรรมการนำเสนอแบบและร่วมตัดสินใจในการกำหนดแผนงานก่อสร้างอาคาร

ผลการวิจัย

ผลของการวิจัยสามารถแบ่งสัดส่วนตามระยะเวลาและกิจกรรมของกระบวนการทั้งหมดซึ่งใช้เวลารวม 9 เดือน โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การเตรียมความพร้อม ใช้เวลา 2 สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 6 ของเวลาในกระบวนการออกแบบทั้งหมด ซึ่งปัจจัยสำเร็จในการเตรียมความพร้อม คือการที่หัวหน้าทีมออกแบบลงพื้นที่พูดคุยกับกลุ่มผู้ริเริ่มโครงการในประเด็นเป้าหมายเชิงคุณค่าของโครงการ สำนวณศักยภาพของที่ตั้ง ประเมินความร่วมมือและเสนอวิธีการทำงานอย่างมีส่วนร่วม และเตรียมเครื่องมือสร้างความเข้าใจของสมาชิกในทีมออกแบบ เพื่อให้มีความพร้อมในการพูดคุยกับกลุ่มผู้ริเริ่มโครงการ โดยเครื่องมือสำคัญได้แก่ การให้นักประวัติศาสตร์ลงพื้นที่ศึกษาและนำมาเล่าให้ทีมออกแบบฟัง การเชิญอดีตสหายในเมือง (คนกรุงเทพฯ) ที่เคยเข้าป่าร่วมกับ พคท. ในช่วงหลังเหตุการณ์ 6 ตุลา) มาร่วมพูดคุยเพื่อปูพื้นฐานของเรื่องราวที่เกิดขึ้นให้สมาชิกทีม

ออกแบบก่อนที่จะพบกับกลุ่มผู้ริเริ่มโครงการ (พูดคุยขณะเดินทาง 7 ชั่วโมงเพื่อลงพื้นที่) จากการเตรียมความพร้อมทั้งหมด ส่งผลให้สมาชิกทีมออกแบบที่ไม่มีภูมิหลังกับเหตุการณ์ มีพื้นฐานความเข้าใจประวัติศาสตร์ และรู้สึกกระตือรือร้นในการตั้งคำถามกับกลุ่มผู้ริเริ่มโครงการในกิจกรรมการลงพื้นที่ตั้งแต่ครั้งแรก โดยหัวหน้าทีมวางแผนให้ทีมออกแบบค้างคืนในบ้านชาวบรู 3 วัน 2 คืนเพื่อเรียนรู้วิถีชีวิตและพูดคุยเชิงคุณค่าร่วมกับกิจกรรมสำรวจพื้นที่ก่อสร้างและบริบทโดยรอบร่วมกับกลุ่มผู้ริเริ่มโครงการ ส่งผลให้สมาชิกในทีมออกแบบรู้สึกเชื่อมโยงถึงคุณค่าและความหมายของโครงการ สามารถร่วมกันกำหนดวิธีการทำงานกับกลุ่มผู้ริเริ่มโครงการ จนเกิดเป็นแผนกิจกรรมดำเนินงานร่วมกัน เพื่อทำความเข้าใจโจทย์ในการออกแบบที่ชัดเจน

ระยะที่ 2 การทำความเข้าใจ ใช้เวลา 12 สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 33 ของเวลาในกระบวนการออกแบบทั้งหมด หัวใจสำคัญคือการเลือกแหล่งท่องเที่ยวที่มีประเด็นใกล้เคียงกับโครงการเพื่อเป็นสถานที่ทำงาน โดยเลือกจากเนื้อหาการนำเสนอทั้งในเรื่องการต่อสู้ (อนุสรณ์สถานช่องเขาขาด) ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (พิพิธภัณฑวัดหนัง) และการบริหารจัดการอย่างมีส่วนร่วม (ตลาดน้ำอัมพวาและตลาดน้ำคลองลัดมะยม) ขั้นตอนนี้ ทีมออกแบบใช้เวลาส่วนมากในการนัดหมายให้กลุ่มเจ้าของโครงการคัดเลือกตัวแทนเข้าร่วมกิจกรรมดำเนินงานร่วมกัน (กิจกรรมใช้เวลา 3 วัน 3 คืน) ผู้วิจัยสังเกตได้ถึงผลตอบรับที่ดีจากกรณีศึกษาทั้งสามสถานที่ กลุ่มเจ้าของโครงการเข้าใจความต้องการของตนเองชัดเจนขึ้น โดยเปรียบเทียบกับสถานที่ต่าง ๆ กับโครงการอนุสรณ์สถานของตนเอง นอกจากนี้ การจัดการสะท้อนผลจากกิจกรรมการดำเนินงานทั้ง 4 สถานที่ผ่านการประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ซึ่งแบ่งกลุ่มเจ้าของโครงการออกเป็น 2 กลุ่มและแบ่งกันนำเสนอผังบริเวณอาคารที่ตนเองต้องการเป็นภาพผังบริเวณ พร้อมกับบรรยายเนื้อหาและสิ่งที่ต้องการใหม่ในโครงการ ส่งผลให้ทีมออกแบบเข้าใจความหมายที่ต้องการสื่อจนมั่นใจว่า สามารถสรุปโจทย์ในการออกแบบได้โดยไม่ต้องตีความเอง และได้ประเด็นคุณค่าที่สำคัญของโครงการ ซึ่งระบุได้ 3 หัวข้อดังนี้

1) สร้างสำนึกรักและเห็นคุณค่าของท้องถิ่น คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 25 ของเนื้อหาที่นำเสนอ โดยให้ความรู้ความเข้าใจในการตั้งถิ่นฐาน วิถีวัฒนธรรม และภูมิปัญญาในการดำรงชีวิตในพื้นที่เชิงเขา รวมถึงการจัดพื้นที่เพื่อรองรับการมีกิจกรรมสืบสานประเพณี

2) สร้างความเข้าใจและถอดคุณค่าของประวัติศาสตร์การต่อสู้ทางการเมือง คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 50 ของเนื้อหาทั้งหมด อันประกอบด้วยประเด็นย่อย 2 ประเด็น อันได้แก่ สร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเหตุและผลของเหตุการณ์ร่วมต่อสู้ของชาวบรูและก่อนเข้าป่า และถอดคุณค่าบทเรียนจากประวัติศาสตร์การต่อสู้ โดยมีพื้นที่สำหรับรองรับการจัดกิจกรรมเรียนรู้วิถีชีวิตและคุณค่าการต่อสู้ในป่า

3) สร้างการมีส่วนร่วมและเห็นคุณค่าในการร่วมพัฒนาชาติไทยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 25 ของเนื้อหา ด้วยการสร้างจิตสำนึกในการร่วมพัฒนาท้องถิ่นผ่านผลงานจริงของเครือข่ายผู้ร่วมพัฒนาชาติไทย รวมทั้งมีพื้นที่รองรับการจัดกิจกรรมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่น และมีการบริหารจัดการให้เกิดเครือข่ายความร่วมมือในการทำเพื่อส่วนรวมอย่างต่อเนื่อง

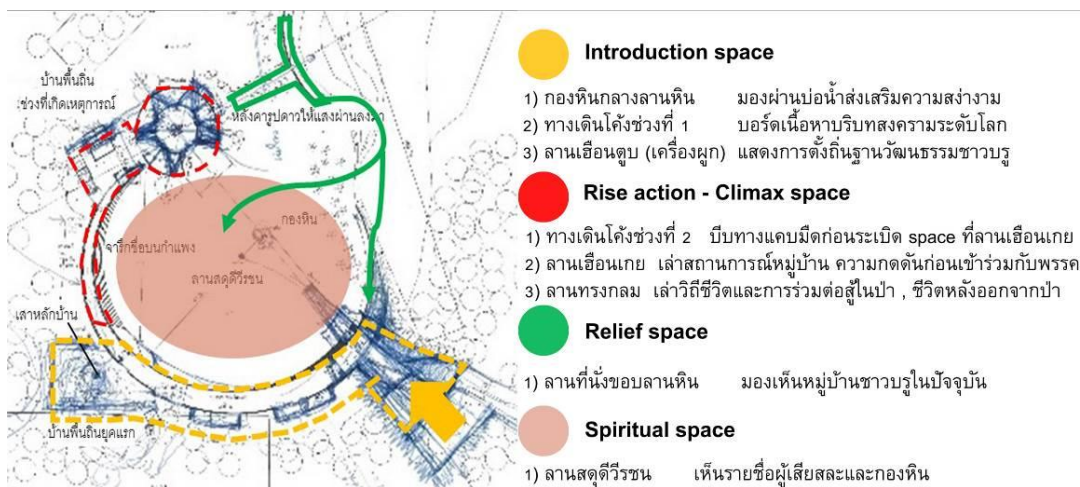


ภาพที่ 4 กิจกรรมทำความเข้าใจ ร่วมศึกษาดูงาน 4 แห่ง และจัดประชุมเชิงปฏิบัติการสรุปโจทย์
ที่มา: ผู้วิจัย

ระยะที่ 3 การสร้างทางเลือก ใช้เวลา 6 สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 16 ของเวลาในกระบวนการออกแบบทั้งหมด เมื่อได้โจทย์ที่ชัดเจนตรงกับความต้องการของกลุ่มเจ้าของโครงการแล้ว ทีมออกแบบจึงได้เชิญทั้งหัวหน้าและสมาชิกของกลุ่มเจ้าของโครงการมาร่วมระดมความคิดและสร้างทางเลือกในการพัฒนาแบบเพื่อให้สื่อความหมายและเนื้อหาได้ถูกต้องตรงกันตามกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม แต่กลับได้รับการปฏิเสธเนื่องจากเครือข่ายฯ เคยมีประสบการณ์ความล้มเหลวในการร่วมพัฒนาแบบในอดีต (ก่อนหน้านี้จะติดต่อมายังสถาบันอาศรมศิลป์) และด้วยข้อจำกัดทางด้านเวลา ดังนั้นหัวหน้าทีมออกแบบจึงเลือกใช้วิธีระดมความคิดผ่านการประกวดแบบภายในสถาบันอาศรมศิลป์และตัวแทนจากกลุ่มบริษัทแปลนเพื่อให้เกิดการพัฒนาแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์โดยมีสมาชิกทีมออกแบบที่ลงพื้นที่กับเจ้าของโครงการในระยะที่ 1 และ 2 เป็นผู้สรุปและส่งต่อโจทย์เพื่อให้ผู้ประกวดแต่ละทีมพัฒนาแบบ ผล คือมีผู้เข้าร่วมประกวดแบบทั้งสิ้น 5 ทีม โดยหัวหน้าทีมออกแบบทำการรวบรวมข้อดีจากแต่ละทางเลือกมาใช้พัฒนาแบบแทนการหาผู้ชนะเพียงทีมเดียว หัวใจสำคัญคือ การเลือกสิ่ง queสื่อความหมายตามโจทย์ได้ รวมถึงการจัดเตรียมเครื่องมือเพื่อนำเสนอแบบให้เหมาะกับผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ในการดูแบบมาก่อน หัวหน้าทีมจึงเลือกใช้หุ่นจำลองขนาดใหญ่ที่ทำสีและผิววัสดุสมจริง อธิบายประกอบกับทัศนียภาพในจุดที่สำคัญ 10 จุด แบบที่พัฒนาขึ้นนั้นวางผังอาคารเพื่อส่งเสริมความสำคัญของลานหินจากเรื่องเล่าของชุมชน และนำเสนออัตลักษณ์ของชนเผ่าบรูผ่านวัตถุสัญลักษณ์ต่าง ๆ อันได้แก่ กองหิน เสาหลักบ้าน บ้านเรือนพื้นถิ่น (Idh Pukkanthorn, 2007) สร้างความจดจำผ่านรูปลักษณ์ทางสถาปัตยกรรม เพื่อส่งเสริมศักยภาพด้านการท่องเที่ยว มีอาคารส่งเสริมความสำคัญของวัตถุสัญลักษณ์และให้อารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันในแต่ละลำดับเรื่องราวเนื้อหา ดังแสดงในภาพรายละเอียดที่ว่างและวัตถุสัญลักษณ์เพื่อการสื่อความหมาย



ภาพที่ 5 ระดมความคิดเห็นผ่านการประกวดแบบภายในสถาบันอาศรมศิลป์และกลุ่มบริษัทแปลน
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6 รายละเอียดที่ว่างและวัตถุสัญลักษณ์เพื่อการสื่อความหมาย
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 7 ทศนียภาพของภาพรวมโครงการ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 8 พื้นที่เนื้อหาจุดเริ่มต้นของเรื่องราว (introduction space)

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 9 พื้นที่เนื้อหาแวดล้อมที่ผลักดันไปสู่จุดเน้นสำคัญ (rise action – climax space)

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 10 พื้นที่ผ่อนคลายเพื่อทบทวนเรื่องราว (relief space)

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 11 พื้นที่ทางจิตวิญญาณ (spiritual space)

ที่มา: ผู้วิจัย

ระยะที่ 4 การนำเสนอและประเมินผลใช้เวลา 16 สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 45 ของเวลาในกระบวนการออกแบบทั้งหมด โดยกิจกรรมแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การนำเสนอแบบครั้งแรกกับสมาชิกเครือข่ายผู้ร่วมพัฒนาชาติไทยในเขตงาน 333 จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางตรงของโครงการ โดยทีมออกแบบอธิบายโดยให้รายละเอียดไปจนถึงวิธีการก่อสร้างอาคารอย่างมีส่วนร่วม เพื่อประเมินความพึงพอใจในการบรรลุเป้าหมายของโครงการด้านการสื่อความหมายและพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว จากการประเมินผลตอบรับพบว่า แบบอาคารเป็นที่พึงพอใจอย่างมาก ซึ่งผู้วิจัยสังเกตได้จากการแสดงออกผ่านคำพูดชื่นชมของสมาชิกเครือข่าย โดยเฉพาะในด้านการสื่อความหมายของชาวบรู ผ่านการยกย่องชื่นชม รวมถึงการแสดงความรู้สึกว่า อาคารสื่อความหมายได้ตรงใจและตรงกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในอดีต บอกเล่าที่มาและเหตุผลในการเข้าร่วมกับ พคท. ได้ถูกต้อง กองหินขนาดใหญ่แสดงถึงพลังของชาวบรู หากสามารถสร้างเองได้สำเร็จจะยิ่งเน้นย้ำถึงความสามัคคีและความภาคภูมิใจของชาวบรู ได้อย่างแท้จริง ทั้งนี้ที่การนำเสนอแบบเสร็จสิ้น สมาชิกเครือข่ายฯ มีการรวมตัวกันวางแผนการก่อสร้างและระดมทุนขึ้นอย่างกระตือรือร้น

ส่วนที่ 2 วางแผนนำเสนอแบบร่วมกับแกนนำเครือข่ายผู้ร่วมพัฒนาชาติไทย เป็นช่วงที่ใช้เวลาดำเนินการมากที่สุด โดยเฉพาะการนัดหมายกลุ่มคนแต่ละกลุ่มเข้าฟังการนำเสนอแบบ แผนการนำเสนอแบบมุ่งดำเนินการด้วยเป้าหมาย 2 ด้าน คือ นำเสนอแบบเพื่อความสำเร็จของโครงการทั้งด้านการระดมงบประมาณสนับสนุนและแรงงานก่อสร้าง และนำเสนอแบบเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางตรงและทางอ้อมเพื่อปรับแบบ ทีมออกแบบนำเสนอแบบกับกลุ่มคน 5 กลุ่ม รวมจำนวน ประมาณ 400 คน ผู้วิจัยสังเกตเห็นการตอบรับที่ดีในการนำเสนอแบบ โดยทุกกลุ่มแสดงความเข้าใจในสัญลักษณ์และขนาดของกองหิน และมีปฏิกิริยาทางบวกต่อกองหินมากที่สุด เช่น นีละบรูละ กองหินสูงกว่าตึกสถานีตำรวจเสียอีก ยอดเยี่ยมเลยจะมองเห็นได้จากที่ไกล ๆ เลยนะ แม้ในกลุ่มชาวผู้ไทก็บอกว่า นี่เป็นพื้นที่ของคนบรูจริง ๆ เหมาะสมแล้ว เป็นต้น ทั้งนี้ กลุ่มหน่วยงานราชการและคนรุ่นอายุต่ำกว่า 40 ปี ในพื้นที่ก็กล่าวเสริมว่า ไม่เคยรู้เรื่องกองหินมาก่อน พอได้รับรู้ก็ทำให้รู้สึกดี ทำให้กลุ่มผู้สูงอายุพูดเสริมว่า มีหลายจุดใกล้หมู่บ้านที่เคยมีกองหินแต่เริ่มหายไปหมดจากการถางที่ทำไร่เกษตร รองลงมาคือ แสดงความชื่นชมในลานรวมขวัญที่สื่อความหมายและเหตุผลในการต่อสู้ ได้ตรงตามความเป็นจริง ซึ่งเป็นสิ่งที่หลายคนแสดงความกังวลว่าแม้เวลาจะผ่านไปนานแค่ไหนก็อยากให้คนได้รับรู้ความจริงข้อนี้ให้ได้มากที่สุด ส่วนคำถามที่พบบ่อยได้แก่ กองหินเข้าไปใช้งานข้างในได้หรือไม่ และข้อกังวลด้านงบประมาณในการก่อสร้างซึ่งนำไปสู่การปรึกษาหารืออย่างต่อเนื่องในการมีส่วนร่วมก่อสร้างโครงการด้วยการเก็บก้อนหินในพื้นที่ จนทำให้เกิดแผนการเก็บก้อนหินและนัดหมายระดมทุนผ่านกิจกรรมร่วมนำก้อนหินขึ้นภายในเวลา 1 เดือนหลังการนำเสนอแบบ

ส่วนที่ 3 กิจกรรมร่วมนำก้อนหิน เป็นกิจกรรมที่แกนนำเครือข่ายผู้ร่วมพัฒนาชาติไทยจัดเตรียมขนก้อนหินมารวมไว้ที่ลานหินอย่างต่อเนื่อง อาทิตย์ละ 1 ครั้ง รวมทั้งสิ้น 4 ครั้ง ซึ่งแกนนำและสมาชิกได้แลกเปลี่ยนพูดคุยกันระหว่างการวางแผนกิจกรรมว่าการต่อสู้ที่เกิดขึ้นในอดีตนั้น เราทิ้งสหายหลายคนไว้ในพื้นที่แห่งนี้ โดยไม่ได้จัดพิธีศพให้ จึงอยากให้ก้อนหินแต่ละก้อนที่จะเก็บนั้นแทนอัฐิของสหายที่จะรวบรวมเพื่อไปทำพิธี ส่วนการเก็บก้อนหินถือเป็นการอธิษฐานจิตถึงสหายผู้ล่วงลับ แกนนำได้ใช้สัญลักษณ์เหล่านี้เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมผ่านแผ่นพับและของกลืนสามัคคีให้คนที่สนใจเข้าร่วมร่วมนำก้อนหิน โดยกิจกรรมนี้มีผู้เข้าร่วมจำนวนกว่า 300 คน มีกลุ่มแม่บ้านเป็นจิตอาสาทำอาหารเลี้ยงผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน โดยได้เงินระดมทุนมากที่สุดที่เคยจัดกิจกรรมในชุมชนมา (ประมาณ 30,000 บาท) ซึ่งแกนนำกล่าวว่า กระบวนการก่อสร้างอนุสรณ์นี้ถือเป็นประวัติศาสตร์ที่จะต้องจารึกไว้ในอาคารด้วยเพราะสื่อถึงความร่วมมือและพัฒนาการอีกขั้นของชาวบรู โดยก่อนเริ่มร่วมนำก้อนหิน คณะกรรมการได้กล่าวนำเพื่อให้ผู้เข้าร่วมอธิษฐานจิตว่า ก้อนหินแต่ละก้อนเหมือนเป็นอัฐิของผู้เสียสละ ที่จะรวบรวมมาทำพิธีพร้อมกันในวันนี้ นำความประทับใจให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เกิดบรรยากาศสงบสำรวมระหว่างกิจกรรมการนำก้อนหิน

ภายหลัง แม้ว่าแผนการขอรับงบประมาณสนับสนุนจากหน่วยงานราชการไม่เกิดผล แต่คณะกรรมการยังคงได้รับความร่วมมือในการจัดกิจกรรมก่อกองหินร่วมกันอย่างต่อเนื่องจนถึงปี พ.ศ. 2564 (กิจกรรมก่อกองหินร่วมกันครั้งแรกมีในปี พ.ศ. 2553) และยังคงมีแผนดำเนินกิจกรรมนี้อย่างต่อเนื่องอยู่จนปัจจุบัน



ภาพที่ 12 วันที่ 15 เมษายน 2554 กิจกรรมร่วมก่อสร้างกองหิน
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 13 วันที่ 21 ธันวาคม 2564 กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และก่อกองหิน
ที่มา: ผู้วิจัย

อภิปรายผลวิจัย

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมสามารถส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจระหว่างทีมออกแบบกับกลุ่มผู้เริ่มโครงการได้ ซึ่งสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ใน 3 ประเด็น ดังนี้

1) กระบวนการมีส่วนร่วมทำให้สามารถกำหนดเป้าหมายเพื่อสื่อความหมายได้ชัดเจนและตรงประเด็น การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทั้งหมดตลอดกระบวนการส่งผลให้ผู้ร่วมกระบวนการทั้งกลุ่มเจ้าของโครงการและทีมสถาปนิกผู้ออกแบบมีความเข้าใจเป้าหมาย คุณค่าของโครงการที่ชัดเจนตรงกันมากขึ้น โดยปัจจัยสำเร็จคือ หัวหน้าทีมออกแบบสามารถพิจารณาปัจจัยการสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วย ทักษะการสื่อสาร ความรู้ ทักษะคิด และระบบสังคมวัฒนธรรม (Berlo, 1960) ของกลุ่มผู้เริ่มโครงการและทีมออกแบบซึ่งเป็นคู่การสื่อสารหลัก แล้วพบว่าปัจจัยการสื่อสารของทั้งสองฝ่ายนั้นแตกต่างกันมาก เนื่องจากสมาชิกทีมออกแบบเกิดไม่ทันเหตุการณ์และใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ หัวหน้าทีมออกแบบจึงเลือกใช้คน (อดีตสหายในเมือง) สถานที่ และช่วงเวลา (การจัดกิจกรรมค้างคืนในบ้านชาวบรู) เพื่อขยายผัสสะในการสื่อสารของทีมออกแบบ ขณะเดียวกันการ

เพิ่มเติมความรู้พื้นฐานทางสถาปัตยกรรมสำหรับกลุ่มเจ้าของโครงการ ผ่านกิจกรรมเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยว พร้อมสลับบทบาทให้กลุ่มเจ้าของโครงการได้นำเสนอความต้องการของตนเองด้วยกิจกรรมวาดผังจัดหมวดหมู่ห้องจัดแสดงและทางเดินภายในอนุสรณ์สถานพร้อมนำเสนอแก้มือออกแบบ ทำให้กลุ่มเจ้าของโครงการและทีมออกแบบสามารถเข้าใจความหมายที่ต้องการจะสื่อได้อย่างมีคุณภาพและถูกต้องตรงกันยิ่งขึ้น เนื้อหาที่เจ้าของโครงการต้องการ สามารถอธิบายได้ด้วยองค์ประกอบของสาร (message) ทั้ง 5 ด้าน (Berlo, 1960) ดังนี้

1.1 แก่นเรื่องราว (Core content) คือข้อสรุป หรือบทเรียนจากการเยี่ยมชมสถานที่ ในกรณีศึกษานี้ แก่นเรื่องราว คือการบอกเล่าประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ที่ร้อยเรียงต่อเนื่องตั้งแต่ตั้งถิ่นฐานไปสู่การต่อสู้ร่วมกับพรรคคอมมิวนิสต์ โดยแสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญ เสียสละในการทำเพื่อหมู่บ้านชาวยุทธ์ที่ยังสืบทอดต่อเนื่องมาถึงปัจจุบัน

1.2 โครงสร้างของเรื่องราว (Structure) คือความครบถ้วนตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุด ซึ่งประเมินผ่านการให้คุณค่าของแต่ละส่วนของเรื่องราวโดยชุมชน ในกรณีศึกษานี้ โครงสร้างเรื่องราวเริ่มต้นโดยเล่าถึงถิ่นที่อยู่และการดำรงชีวิตของชาวยุทธ์ซึ่งอยู่อาศัยในเขตป่าเขาในดงหลวงเมื่อร้อยกว่าปีก่อน จากนั้นจึงเน้นจุดเปลี่ยนสำคัญคือ เหตุการณ์ก่อกบฏจนจำเป็นต้องเข้าร่วมกับ พคท. แล้วค่อยนำเสนอเหตุการณ์ต่อสู้กับรัฐบาลเผด็จการด้วยยุทธวิธีจรรยาในป่า ซึ่งชาวยุทธ์ยังดำรงวิถีชีวิตด้วยอุดมการณ์เพื่อส่วนรวมอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งเมื่อออกจากป่า ชาวยุทธ์ยังรวมกลุ่มทำประโยชน์เพื่อส่วนรวมในการร่วมพัฒนาชุมชน

1.3 การเน้นน้ำหนัก (Treatment) คือประเด็นที่ต้องการเน้นย้ำความสำคัญ อาจเป็นสิ่งที่ถูกเข้าใจผิดมากหรือเป็นสิ่งที่ถูกให้ความสำคัญน้อยเกินไป กรณีศึกษานี้ต้องการเน้นน้ำหนักในเหตุผลที่เข้าร่วมการต่อสู้กับพคท. ซึ่งถือเป็นการทำเพื่อหมู่บ้านชาวยุทธ์ ท่ามกลางสถานการณ์ก่อกบฏจากการล้อมปราบจากรัฐบาลที่รุนแรงเกินกว่าเหตุ

1.4 องค์ประกอบของเรื่องราว (Element) คือความครบถ้วนในรายละเอียดของแต่ละหมวดเนื้อหา อันได้แก่

- หมวดการตั้งถิ่นฐาน ระบุถึงถิ่นอาศัยในไทยของชนเผ่าชาวยุทธ์ นามสกุลสำคัญ ๆ ในพื้นที่ ประเพณีและความเชื่อต่าง ๆ
- หมวดการต่อสู้ของชนเผ่า บริบทสถานการณ์ก่อกบฏในระดับประเทศและภายในหมู่บ้าน การกระทำเกินกว่าเหตุของเจ้าหน้าที่รัฐอธิบายว่า เข้าป่าเพราะถูกก่อกบฏและการทำเพื่อบ้านเกิด
- หมวดการต่อสู้ในป่า โครงสร้างเขตงาน 333 การแบ่งบทบาทร่วมมือกัน การสู้รบที่สำคัญในจุดต่าง ๆ
- หมวดการพัฒนาดงหลวง ร่วมกับรัฐบาลอย่างเกื้อหนุนช่วยเหลือ พัฒนาเศรษฐกิจ ร่วมมือสร้างอนุสรณ์สถาน

1.5 การเข้ารหัส (Code) ได้แก่ การแปลงคุณค่าทางประวัติศาสตร์เป็นรูปทรงทางสถาปัตยกรรม เช่น การทำผังอาคารที่แสดงความต่อเนื่องของเรื่องราวชาติพันธุ์ไปสู่การต่อสู้ที่เป็นอาคารเดียวกัน ซึ่งสื่อถึงความเกี่ยวข้องและมีระดับความสำคัญเท่ากันไม่สามารถแบ่งแยกได้

2) กระบวนการมีส่วนร่วมทำให้การออกแบบสถาปัตยกรรมสื่อความหมายได้ตรงวัตถุประสงค์ กระบวนการมีส่วนร่วมในระยการพัฒนาแบบของโครงการนี้ ใช้วิธีการระดมความคิดเห็น (brainstorming) จากแบบที่ได้จากการประกวดทั้งห้าทีม (ซึ่งต่างจากวิธีการประกวดแบบเพื่อหาผู้ชนะ) ซึ่งทำให้สามารถนำข้อดีจากแต่ละทางเลือกมารวมในการพัฒนาแบบได้ ทั้งนี้ ปัจจัยในความสำเร็จของกิจกรรม คือการจัดเตรียมโปรแกรมการออกแบบ การกำหนดเป้าหมายเชิงคุณค่าของโครงการ รวมถึงข้อมูลประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชนที่มีความชัดเจนตั้งแต่ต้น เพื่อใช้เป็นโจทย์และเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาคุณภาพของแบบในการตอบสนองเป้าหมาย นอกจากนี้กระบวนการพูดคุย แลกเปลี่ยนทรรศนะ ความคิดเห็น และวิจารณ์งานออกแบบจากผู้ที่เกี่ยวข้องสถานการณ์ในพื้นที่และโครงการ รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ยังช่วยให้เกิดการคิดต่อยอดและระบุเป้าหมายสำคัญเพิ่มเติม ได้แก่ รูปแบบอาคารที่ต้องมีความน่าสนใจดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเดินทางไปเยี่ยมชมอนุสรณ์สถาน เนื่องจากสถานที่ตั้งของโครงการมีความยากลำบากในการเดินทางเข้าถึง

ทั้งนี้ ปัจจัยสำเร็จของการพัฒนาแบบ ได้แก่ ประสบการณ์และทักษะของหัวหน้าทีมออกแบบที่สามารถเข้าใจเนื้อหาสำคัญและกำหนดรูปสัญลักษณ์ที่เหมาะสม สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับเป้าหมายของกลุ่มเจ้าของโครงการ และเลือกใช้องค์ประกอบสถาปัตยกรรมในการสื่อความหมายได้สอดคล้องกับกิจกรรมหลักในการใช้งานอาคาร โดยคำนึงถึงความรู้สึกและ

ประสบการณ์ในการรับรู้ที่ว่างทางสถาปัตยกรรมของผู้เข้าชมในมิติต่าง ๆ ทำให้แบบอาคารเป็นสื่อสถานที่ซึ่งสามารถถ่ายทอดคุณค่าความหมายและรายละเอียดเนื้อหาต่าง ๆ ได้อย่างมีนัยยะสำคัญ รูปทรงทางกายภาพที่มีความหมายนั้นสามารถสร้างความรู้สึกและการรับรู้ร่วมกันแก่ผู้เข้าชมได้ โดยผู้วิจัยได้สรุปบทเรียนในการพัฒนาแบบได้ 8 ประเด็น ดังนี้

2.1 การจัดวางอาคารเพื่อการสื่อความหมาย เป็นประเด็นเริ่มต้นในการออกแบบจัดวางขนาดพื้นที่การใช้งานลงในที่ตั้ง โดยคำนึงถึงการสื่อความหมายของที่ตั้งเดิม ระดับความสำคัญของที่ตั้งในการเลือกขนาดและความสูงในการวางอาคารและพื้นที่ภูมิทัศน์ รวมถึงการกำหนดพื้นที่ว่างที่เหมาะสมกับขนาดของพื้นที่ใช้สอย

2.2 การจัดวางระบบสัญจร (Circulation) ของทางเดินหลักเพื่อการสื่อความหมาย เป็นประเด็นต่อเนื่องจากพื้นที่ใช้งาน คือการกำหนดลำดับการเข้าถึงและทิศทางให้สัมพันธ์กับมุมมองที่มีความสำคัญ ความหมายของที่ตั้งเดิม

2.3 การจัดลำดับความสำคัญของพื้นที่เปิดโล่งให้สอดคล้องกับหมวดหมู่เนื้อหา โดยพิจารณาจากการรับรู้แรกในการเข้าถึงขนาดพื้นที่ว่างที่ส่งผลต่อความรู้สึกและบรรยากาศรวมของโครงการในการจัดลำดับความสำคัญของพื้นที่

2.4 การเลือกใช้วัสดุสัญลักษณ์และออกแบบการจัดวางในพื้นที่เพื่อส่งเสริมการสื่อความหมายที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่และบริบทของเรื่องราว เอื้อให้เกิดการตีความจากผู้เข้าชม

2.5 การออกแบบประสบการณ์รับรู้ผ่านผัสสะต่าง ๆ ในที่ว่าง (Sensory space) ให้สอดคล้องและส่งเสริมอารมณ์ในแต่ละหมวดหมู่ของเรื่องราว ด้วยองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม (ความมืด/สว่าง กว้าง/แคบ ระดับการปิดล้อม)

2.6 การออกแบบรายละเอียดของวิธีการก่อสร้างที่สามารถเอื้อให้เกิดการก่อสร้างอย่างมีส่วนร่วมกับผู้เจ้าของเรื่องราว รวมทั้งมีพื้นที่รองรับกิจกรรมในการสื่อความหมายที่ต่อเนื่อง

2.7 การออกแบบอัตลักษณ์ของพื้นที่ให้จดจำง่าย สร้างเรื่องราวของอาคารที่สอดคล้องกับคุณค่าความหมาย

2.8 การเลือกกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อนำเสนอแบบและรับฟังความคิดเห็นที่มีต่อแบบที่ครอบคลุมเพื่อประเมิน

3) กระบวนการมีส่วนร่วมส่งผลให้เกิดการร่วมสร้างความหมายผ่านการก่อสร้าง นอกเหนือจากการกำหนดโจทย์และประเมินผลแบบอาคาร การเปิดโอกาสให้กลุ่มเจ้าของเรื่องราวมีส่วนร่วมในการก่อสร้างนั้นส่งผลดีอย่างยิ่งในการสื่อความหมายของสถานที่ จากกรณีศึกษาของโครงการอนุสรณ์สถานดงหลวง พบว่า กิจกรรมระดมเก็บก้อนหิน และกิจกรรมกองหินร่วมกัน มีบทบาทเป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างคนในระบบ คุณค่าของเหตุการณ์ และคนทั่วไป ในการส่งต่อคุณค่าและความหมายของกิจกรรม ผู้วิจัยพบว่า คนทั่วไปที่เข้าร่วมกิจกรรมกองหินร่วมกัน แม้จะไม่เคยมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ แต่ก็อธิษฐานจิตและอนุโมทนาบุญให้กับผู้เสียชีวิตในฐานะคนบ้านเดียวกัน เป็นการคลี่คลายทางความรู้สึกร่วมกับพื้นที่ในบทบาทของตนเอง

กิจกรรมก่อสร้างที่เกิดขึ้นนั้น ถือเป็นเครื่องมือสื่อความหมายของกลุ่มผู้ริเริ่มโครงการที่ใช้การเก็บก้อนหินในการรำลึกถึงการเสียสละชีวิตของเพื่อนสหายในอดีต ทั้งยังสามารถช่วยเยียวยาความรู้สึกของชุมชนโดยรวม โดยปัจจัยสำเร็จของกิจกรรมนี้แบ่งออกได้เป็น 2 ประเด็น กล่าวคือ

3.1 การบริหารทรัพยากรอย่างมีส่วนร่วม เมื่อพิจารณาวัสดุก่อสร้างและการแบ่งระยะงานก่อสร้าง (phasing) โดยกลุ่มเจ้าของโครงการมีส่วนร่วมตัดสินใจกับคนในชุมชนเพื่อให้สามารถนำทรัพยากรด้านแรงงาน วัสดุท้องถิ่น ภูมิปัญญา มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด กรณีศึกษาดงหลวงทำให้เห็นถึงวิธีการจัดระบบการเก็บและขนก้อนหินในวันและเวลาที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ รวมทั้งวิธีการระดมทุนผ่านกิจกรรมทอดผ้าป่า โดยทีมออกแบบสนับสนุนเพียงการออกแบบภาพประกอบนำเสนอแนวคิดและคุณค่าของโครงการในซองผ้าป่า

3.2 การบริหารจัดการทีมงานอย่างมีเป้าหมาย ถือเป็นหัวใจสำคัญในการดำรงอยู่อย่างยั่งยืนโดยเฉพาะสถานที่ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อความหมาย นอกเหนือจากการจัดสรรพื้นที่อย่างชัดเจนในแบบอาคารแล้ว การวางแผนเรื่องบุคลากร

เพื่อทำงานอย่างต่อเนื่องก็มีความสำคัญ กรณีศึกษาตงหลวง กลุ่มผู้ริเริ่มโครงการได้จัดตั้งคณะกรรมการบริหารโครงการในระยะยาว ส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น และยังคงดำเนินงานขับเคลื่อนโครงการอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2553-2567)

บทสรุปการวิจัยและการนำผลการวิจัยไปใช้

กระบวนการออกแบบอาคารอนุรักษ์สถานอย่างมีส่วนร่วมทำให้แบบที่พัฒนาขึ้นสามารถสื่อความหมายของชุมชนชาวบุรีได้อย่างชัดเจนและตรงเป้าหมาย โดยกระบวนการมีส่วนร่วมนั้นเป็นกระบวนการที่มีความยืดหยุ่น สามารถปรับให้เหมาะสมกับสถานการณ์และปัจจัยด้านเวลาของผู้เข้าร่วมกระบวนการ หัวใจสำคัญของการมีส่วนร่วมในการออกแบบขึ้นอยู่กับความร่วมมือตัดสินใจอย่างต่อเนื่องด้วยวิธีการสื่อสารสองทางของทั้งทีมออกแบบและเจ้าของโครงการ ซึ่งแปรผันตรงกับการสื่อความหมายได้ตรงเป้าประสงค์ โดยในทางปฏิบัติ ทั้งสองฝ่ายควรมีส่วนร่วมตัดสินใจต่อเนื่องตลอดกระบวนการ ตั้งแต่เริ่มต้นกำหนดเป้าหมายในการออกแบบ ไปจนถึงการประเมินแบบ ด้วยน้ำหนักในการตัดสินใจอย่างเท่าเทียมกัน หากฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดมีข้อจำกัดด้านเวลา อาจพิจารณาปรับความถี่ หรือรูปแบบกิจกรรมในการสื่อสารให้เหมาะสม ทั้งนี้ไม่ควรแยกการมีส่วนร่วมให้จำกัดอยู่เฉพาะช่วงของการกำหนดโจทย์ หรือเฉพาะการประเมินผลแบบอาคาร

ในปัจจุบัน กระบวนการมีส่วนร่วมในการออกแบบนั้นถูกให้ความสำคัญมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยมองว่า เป็นผลจากการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการอยู่อาศัยในเมือง ทำให้ผู้คนมีวิถีชีวิต ค่านิยม ทศนคติ และระบบสังคมวัฒนธรรมที่แตกต่างกันมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยรายละเอียดของวิธีการ กิจกรรม และขั้นตอนการปฏิบัติการในกระบวนการนั้น ยังมีพื้นที่อีกมากให้ศึกษาเพื่อสอดคล้องกับคู่การสื่อสารแต่ละกลุ่มในกระบวนการออกแบบ ทั้งนี้ บริบทด้านสถานการณ์ในการออกแบบสถาปัตยกรรมในแต่ละโครงการอาจมีความแตกต่างกัน ซึ่งทำให้การพัฒนาวิธีการและกิจกรรมที่มีความเหมาะสมสำหรับแต่ละโครงการอาจมีความแตกต่างกันไปด้วย ดังนั้นในการนำความรู้จากงานวิจัยชิ้นนี้ไปประยุกต์ใช้ควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับบริบทของแต่ละโครงการเป็นสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

1. กระบวนการมีส่วนร่วมในการออกแบบในทางปฏิบัติมักพบข้อจำกัดด้านเวลา ซึ่งเป็นทรัพยากรหลักในการจัดกระบวนการและส่งผลกระทบต่อคุณภาพการสื่อความหมาย โดยเฉพาะการใช้เวลานัดหมายรวบรวมผู้ร่วมกระบวนการให้เข้าร่วมกิจกรรม (ระยะการทำความเข้าใจและระยะการนำเสนอแบบ รวมใช้เวลาร้อยละ 77 ของเวลาทั้งหมดในกระบวนการ) ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารที่พัฒนาขึ้นเพื่อการประชุมออนไลน์ สามารถช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาในการจัดกระบวนการมีส่วนร่วมทีมออกแบบ หรือผู้จัดกระบวนการจึงควรพิจารณาเลือกใช้เครื่องมือเหล่านี้ให้เหมาะสมเพื่อพัฒนากระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมให้กระชับขึ้นในอนาคต
2. ก่อนการจัดกระบวนการออกแบบในกรณีศึกษาครั้งนี้ กลุ่มเจ้าของโครงการเคยจัดประชุมเพื่อเสนอและพัฒนาแบบกันเองในเครือข่ายฯ แต่ไม่ประสบผลสำเร็จ จึงเกิดความคิดที่จะร่วมสร้างทางเลือกกับทีมออกแบบในกระบวนการ ประกอบกับข้อจำกัดด้านเวลาที่ทางกลุ่มต้องการให้ทีมสถาปนิกพัฒนาแบบให้ได้ทันกับการประชุมของเครือข่ายฯ ที่จะจัดขึ้นในเวลากระชั้นชิดส่งผลให้กลุ่มเจ้าของโครงการปฏิเสธการเข้าร่วมกระบวนการในระยะการสร้างทางเลือกในการพัฒนาแบบ ซึ่งถือเป็นข้อจำกัดเฉพาะของโครงการนี้ ทั้งนี้ ทีมออกแบบหรือผู้จัดกระบวนการควรประยุกต์และเลือกใช้กระบวนการมีส่วนร่วมอย่างเหมาะสมเพื่อขจัดอคติที่เกิดขึ้น และเปิดโอกาสให้กลุ่มเจ้าของโครงการมีส่วนร่วมในการสร้างทางเลือก ซึ่งสามารถทำได้หลายระดับ เช่น ร่วมเสนอแนวความคิด ร่วมตัดสินใจพิจารณาทางเลือกที่มีอยู่แล้วตามประเด็นสำคัญ หรือเข้าร่วมสร้างทางเลือกเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรม ซึ่งอาจนำมาสู่การพัฒนาทางเลือกของแบบที่หลากหลายมากขึ้น

References

- Aruninta, A. (2006). *Memorial Park: The commemorative landscape*. Department of Landscape Architecture, Chulalongkorn University.
- Berlo, D. K. (1960). *The process of communication: An introduction to theory and practice*. Holt, Rinehart and Winston.
- Brolin, B. C. (1976). *Failure of modern architecture*. Van Nostrand Reinhold.
- Jaitieng, T. (2011, September-December). Indigenous people and the revolution of Bru's people in the Phuphan mountains. *Journal of the Association of Researchers*, 16(3), 26-38.
- Kaewthep, K. (2000). *Community media: Knowledge processing*. Thailand Research Fund.
- Kokpol, O. (2009). *Community engagement guide for local executives*. King Prajadhipok's Institute under the support of United Nation Development Program Regional Centre, the College of Local Government Development.
- Lang, J. (1987). *Creating architectural theory: The role of the behavioral sciences in environmental design*. Van Nostrand Reinhold.
- Norden, D. T. (2003). *A constructivist model for public war memorial design that facilitates dynamic meaning making* [Master's thesis, Virginia Polytechnic Institute & State University]. Virginia Tech. <http://hdl.handle.net/10919/31993>
- Pukkanthorn, I. (2007). Lifestyle and beliefs in the vernacular architecture of the Bru ethnic: A comparative study of Bru ethnic in Nong Khai, Mukdahan, and Ubon Ratchathani. Vernacular Architecture Faculty of Architecture, Silpakorn University.