



พิพิธภัณฑ์ แสงสะท้อนการก่อกำเนิดล้านนา

Lanna Museum Of Light

ปรเมศวร์ ณะเพิ่ม

PORAMET TANAPERM

วิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรม

หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีการศึกษา 2559

พิพิธภัณฑ์ แสงสะท้อนการก่อกำเนิดล้านนา

Lanna Museum Of Light

ปรเมศวร์ ณะเพิ่ม

PORAMET TANAPERM

วิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรม
หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา 2559

หัวข้อวิทยานิพนธ์ พิพิธภัณฑน์ แสงสะท้อนการก่อกำเนิดล้านนา
 ชื่อนักศึกษา ประเมศวร์ ชนะเพิ่ม
 หลักสูตร สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
 ปีการศึกษา 2559
 อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ณฤทัย เรียงเครือ

คณะกรรมการดำเนินงานวิทยานิพนธ์

ประธานคณะกรรมการ	
อาจารย์ ชีรบูลย์ ฉลองมณีรัตน์	
คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์	
คณะกรรมการอาจารย์ที่ปรึกษา	คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
อาจารย์ ณฤทัย เรียงเครือ	อาจารย์ พรรณษิษฐ์ ต่อสุวรรณ
อาจารย์ จรรยา ผลประเสริฐ	

โดยคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาให้ความเห็นชอบและผ่านการสอบแล้ว

เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2559

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

.....

(อาจารย์ ชีรบูลย์ ฉลองมณีรัตน์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

หัวข้อวิทยานิพนธ์ : แสงสะท้อนการก่อกำเนิดล้านนา

ชื่อนักศึกษา : ประเมศวร์ ธนะเพิ่ม อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ณฤทัย เรียงเครือ

หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ปีการศึกษา 2559

บทคัดย่อ

องค์ความรู้ล้านนาเกิดจากการที่คำว่าล้านนามันได้เลือนหายไปกับกาลเวลาไปเรื่อย ๆ ตามกระแสโลกาภิวัตน์ที่เข้ามาพร้อมกับวัฒนธรรมใหม่ ๆ ที่เริ่มเข้ามาแทนที่ล้านนาซึ่งเร็วจนไม่สามารถที่จะหยุดได้สังเกตจากสังคมในปัจจุบันที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วมาก จนลืมนึกว่าล้านนาไปซึ่งเป็นรากเหง้าของคนล้านนาซึ่งเป็นสิ่งที่บรรพบุรุษได้สร้างขึ้นมาเพื่อให้ดำรงชีวิตและการอยู่ร่วมกันของสังคมบนพื้นฐานที่กำหนดขึ้นมาตาม ความเชื่อ ของแต่ละสังคมเพื่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันโดยอาศัยศูนย์กลางของแต่ละสังคมเป็นตัวกำหนดในการดำรงชีวิตและสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงคำว่าล้านนา ซึ่งคำว่าล้านนานั้นเป็นเป็นคำที่สั้น ๆ แต่ความหมายของคำว่าล้านนานั้นมีมากกว่านั้น ไม่ใช่แค่ผืนแผ่นดินที่มีนาับล้าน ๆ ไร่ หรือ ธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์เท่านั้น ซึ่งล้านนานั้น แสดงให้เห็นถึงอาณาจักรที่มีความยิ่งใหญ่ในบริเวณพื้นที่ภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย ซึ่งประกอบด้วยบ้านเมืองสำคัญ เช่น เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง เชียงราย เชียงแสน พระยา น่าน ฯลฯ ซึ่งในอดีตเคยมีถึง 57 เมืองด้วยกัน นั้นแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของอาณาจักรล้านนา คำว่าล้านนาถูกก่อตั้งขึ้นมาบนพื้นฐานของความเชื่อ แล้วจึงเกิด วัฒนธรรม ประเพณี ศิลปะพื้นบ้าน ภาษา เกิดสิ่งปลูกสร้างทั้งสถาปัตยกรรมหรืองานศิลปะ และทำให้เกิดโครงสร้างเมืองและเกิดชุมชนขึ้นมาแล้วเกิดโครงสร้างที่แพร่ขยายในพื้นที่ราบและพื้นที่ดำนบนด้วย

โดยสังคมในปัจจุบันมีการนำวัฒนธรรมใหม่เข้ามามากเกินไปจนลืมนึกว่าล้านนาแก่นของล้านนาไปโดยการใช้องค์ความรู้ล้านนามาเป็นกระบวนการทดลองเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้นมา โดยเกิดจากระบวนการความคิดของล้านนาทั้งหมด ผลการศึกษาออกแบบโดยใช้องค์ความรู้ล้านนา ได้นำเสนอประเด็นที่น่าสนใจคือการสร้างสิ่งปลูกสร้างอาคารสูงซึ่งเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการบดบังพื้นที่และการนำสถาปัตยกรรมต่างถิ่นมาใช้ในการออกแบบโดยไม่คำนึงถึงรูปแบบความเป็นล้านนา และการแสดงให้เห็นถึงความสามารถขององค์ความรู้ล้านนาที่จะสื่อและสะท้อนความเป็นล้านนาออกมา

ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำให้เกิดสถาปัตยกรรมที่มาจากองค์ความรู้ล้านนา ทำให้เป็นสถานที่ที่มีคุณค่า เป็นสถานที่รวบรวมความเป็นล้านนาไว้เพื่อให้ลูกหลานคนเมืองล้านนาได้สืบสานเอกลักษณ์และหลายทอดให้คนรุ่นหลังหรือผู้คนต่างถิ่นต่างเมืองได้รับรู้ถึงวิถีชีวิตของคนล้านนา

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของการศึกษาวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้รับการสนับสนุนและความช่วยเหลือในการดำเนินงานวิทยานิพนธ์ ทั้งในส่วนภาคการศึกษาข้อมูลและภาคออกแบบจากบุคคลและหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้อง ซึ่งข้าพเจ้าขอขอบคุณในความเมตตากรุณา ความเสียสละที่มีต่อข้าพเจ้าตลอดเวลาในการศึกษาออกแบบวิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรม จนสำเร็จลุล่วง เป็นผลงานวิทยานิพนธ์การออกแบบทางสถาปัตยกรรมที่สมบูรณ์ได้แก่

บิดามารดา และครอบครัว

อาจารย์ ฤกษ์ชัย เรียงเครือ

อาจารย์ จรรยา ผลประเสริฐ

อาจารย์ พรรณษิษฐ์ ต่อสุวรรณ

นางสาว จิราพัชร ทับทอง

นางสาว ธันย์ชนก แก่นการ

นางสาว สุภารัตน์ เพชรทอง

นาย พิสิฐพล โพธิศิริจนากร

นาย จิรายุ แสงอาทิตย์

นาย สุวิทย์ น้อยประเสริฐ

นาย ธนิก เศรษฐศิริ

นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม รุ่น 19-24 บางส่วน

ขอขอบคุณ ความเชื่อทั้งหลาย สำหรับความลี้ลับที่ได้ทิ้งไว้ให้คิดสำหรับโครงการนี้

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คณะกรรมการผู้ให้คำแนะนำและประเมินผล

คณะกรรมการผู้ให้คำแนะนำแลประเมินผล

สำหรับการตัดโมเดลในครั้งนี้

สำหรับการตัดโมเดลในครั้งนี้

สำหรับการตัดโมเดลในครั้งนี้

สำหรับการตัดโมเดลในครั้งนี้

สำหรับการตัดโมเดลในครั้งนี้

สำหรับการตัดโมเดลในครั้งนี้

สำหรับการตัดโมเดลในครั้งนี้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูป.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความมุ่งหมายของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
1.3 ขอบเขตการศึกษา.....	1
1.4 วิธีการศึกษาโครงการ.....	2
บทที่ 2 การศึกษาบริบท	
2.1 ข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องของกับองค์ความรู้ล้านนา.....	3
2.1.1 องค์ความรู้ล้านนาคืออะไร ?	3
2.1.2 รูปแบบการวางผังโครงสร้างของเมืองและชุมชนบนพื้นฐาน ของความเชื่อที่สืบต่อกันมา.....	3
- รูปแบบการวางผังเมืองเชียงใหม่.....	3
- รูปแบบการวางผังหริภุญชัย.....	4
- รูปแบบการวางผังลำปาง.....	4
- รูปแบบการวางผังพะเยา.....	5
- รูปแบบการวางผังแพร่.....	5
- รูปแบบการวางผังเวียงกุมกาม.....	6
- รูปแบบการวางผังเมืองสุโขทัย.....	6
- รูปแบบการวางผังเมืองเชียงใหม่.....	7
2.1.3 คติการสร้างเมืองเชียงใหม่สมัยพญามังราย.....	8
2.1.4 โหราศาสตร์ทักษาในวัฒนธรรมล้านนา.....	9

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

2.1.5	คติการสร้างเมืองเชียงใหม่สมัยพญามังราย.....	9
2.1.6	รูปแบบศิลปกรรม.....	12
	- ชุมชนช่างล้านนาในตัวเมืองที่ยังคงเหลืออยู่ในปัจจุบัน.....	13
	- ย่านชุมชนพวกแต้ม (ตัวตอง).....	13
	- วัวลาย – ศรีสุพรรณ – นันทาราม (เครื่องเงิน,เครื่องเงิน)	13
	- โลหะเงิน.....	14
2.1.7	ชุมชนช่างล้านนา (ผลิตภัณฑ์) นอกพื้นที่ตัวเมือง.....	14
	- ชุมชนบ้านถวาย (งานไม้และแกะสลัก).....	14
	- ชุมชนบ้านป่อสร้าง (ทำร่ม).....	15
	- บ้านต้นปลา สันกำแพง (กระจาดชา).....	17
	- ชุมชนบ้านเหมืองกุง (เครื่องปั้นดินเผา).....	18
2.1.8	การเล่นพื้นบ้านล้านนา และ ดนตรีพื้นบ้าน.....	19
	- เล่นกับที่ว่างและการเคลื่อนที่.....	19
	- ประเภทของการเคลื่อนที่.....	21
	- ประเภทของที่ว่าง.....	21
	- การรับรู้สัญชาตญาณจากสิ่งแวดล้อม โดยการผ่านสัมผัสทั้ง 5.....	21
บทที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหาโครงการ		
3.1	การศึกษาบริบท.....	22
3.1.1	อภิปรายบริบทพื้นที่.....	23
3.1.2	เกณฑ์การพิจารณาการเลือกพื้นที่.....	23
3.1.3	การเลือกและวิเคราะห์ที่ตั้ง.....	24
	- แผนที่แนวความคิดในการพัฒนาละแวกบ้านและย่านตาม ลักษณะการใช้ประโยชน์.....	25
3.1.1.4	ประเด็นของการเลือกพื้นที่.....	25
บทที่ 4 การวิเคราะห์เนื้อหาโครงการ		
4.1	การกำหนดโปรแกรม.....	27
4.1.1	ลักษณะโครงการและกิจกรรมโครงการ.....	27
4.1.2	การกำหนดองค์ประกอบโครงการ.....	28

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4.1.3 การเกิดกระบวนการออกแบบ.....	28
- การใช้แสงสะท้อนอยู่ 2 ช่วงเวลา.....	28
- การใช้น้ำในการนำทาง.....	39
- การใช้เสียงในการนำทาง.....	29
4.1.4 การวิเคราะห์บริบทของโครงการที่อยู่ท่ามกลางระหว่างพื้นที่ ชุมชนเก่าและชุมชนใหม่.....	30
4.1.5 การกำหนดองค์ประกอบโครงการ.....	32
บทที่ 5 การออกแบบ	
5.1 การออกแบบ.....	34
5.2 สรุปแนวความคิดในการออกแบบ.....	34
5.2.1 สรุปแนวความคิดในการออกแบบวางผังบนที่ดิน (Site).....	34
5.2.2 การกำหนดการใช้พื้นที่ดินสำหรับวางอาคาร	34
5.3 กระบวนการดำเนินงานออกแบบ (Design process)	36
5.4 ผลงานการออกแบบ.....	44
บรรณานุกรม.....	53
ประวัติผู้เขียน.....	54

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

2.1 แสดงชุมชนข้างลำนา (ผลិតภักดิ์) นอกพื้นที่ตัวเมือง.....14

สารบัญภาพ

รูปภาพที่	หน้า
2.1 รูปแบบผังเมืองเชียงใหม่	3
2.2 รูปแบบผังเมืองศรีบุญชัย.....	4
2.3 รูปแบบผังเมืองลำปาง.....	4
2.4 รูปแบบผังเมืองพระยา.....	5
2.5 รูปแบบผังเมืองแพร่.....	5
2.6 รูปแบบผังเมืองกุมภภาม.....	6
2.7 รูปแบบผังเมืองสุโขทัย.....	6
2.8 รูปแบบผังเมืองเชียงใหม่.....	7
2.9 รูปแบบผังเมืองเชียงใหม่.....	8
2.10 รูปแบบการย่อยขยาย ที่ยังคงลักษณะเดิมจากรูปแบบเรขาคณิตสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ได้ จากโหราศาสตร์.....	10
2.11 รูปแบบกระบวนการออกแบบเวียง.....	10
2.12 ภาพสมบูรณที่ได้จากกระบวนการออกแบบเวียงเชียงใหม่โดยโหราศาสตร์.....	11
2.13 ย่านชุมชนล้านนา.....	12
2.14 ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนพวกแต้ม.....	13
2.15 การฝึกฝีมือในการต่องเงินเพื่อให้เกิดลวดลาย.....	13
2.16 การต่องเงินเพื่อให้เกิดลวดลายที่สวยงาม.....	14
2.17 การแกะสลักไม้ด้วยฝีมือสล่าหมู่บ้านถวาย.....	14
2.18 การแกะสลักไม้ด้วยฝีมือสล่าหมู่บ้านถวาย.....	15
2.19 การเข้า Join ที่ช่างสล่ามีความสามารถและชำนาญการในการต่อไม้.....	15
2.20 รูปแบบภาพในอดีตที่สื่อถึงการเข้าร่วมตั้งแต่อดีต.....	15
2.21 กลไกของร่มที่สล่าใช้ฝีมือในการทำทั้งหมดตามกระบวนการ.....	16
2.22 ระบบกลไกของร่ม.....	16
2.23 ขั้นตอนการทำกระดาษสา.....	17
2.24 ขั้นตอนการทำกระดาษสา.....	17
2.25 ขั้นตอนการทดลองกระดาษทนไฟ.....	17

สารบัญญภาพ(ต่อ)

รูปภาพที่	หน้า
2.26 เตาเผาเครื่องปั้นดินเผา.....	18
2.27 วิธีการเล่นราวกระทบไม้.....	19
2.28 การละเล่นดนตรีพื้นบ้าน ซอพื้นเมือง.....	19
2.29 การละเล่นดนตรีพื้นบ้าน ซอพื้นเมือง.....	20
3.1 รูปแบบผังเมืองเชียงใหม่.....	22
3.2 ผังเมืองรวมเชียงใหม่ฉบับ ประกาศใช้ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2556.....	24
3.3 แผนที่แนวความคิดในการพัฒนาละแวกบ้านและย่านตามลักษณะการใช้ ประโยชน์.....	25
3.4 ผังเมืองในย่านที่ 2 ย่าน วัดเกต - ฟ้าฮ่อม - สันป่าข่อย อยู่ในเขตสี่เหลี่ยมในจุด G...26	26
4.1 ผังเมืองอณาจักรล้านนาในอดีต.....	27
4.2 ภาพแสดงถึงแสงที่ตกกระทบพื้น ผัง ที่เป็นตัวเส้นนำทาง.....	28
4.3 ภาพแสดงการใช้แสงเทียนเพื่อให้แสงสว่าง.....	28
4.4 ภาพแสดงภาพแสดงเหยียบบนผิวน้ำ ให้เกิดเสียงและการขยับของผิวน้ำ.....	29
4.5 ภาพแสดงเสียงที่กระทบผนังและเกิดการสะท้อนเสียงเกิดขึ้น.....	29
4.6 ภาพแสดงบริบทของโครงการที่อยู่ท่ามกลางความเจริญเติบโตของเมือง.....	30
4.7 ภาพแสดงการวิเคราะห์ ถึงบริบทของโครงการที่อยู่ท่ามกลางระหว่างพื้นที่ ชุมชนเก่าและชุมชนใหม่.....	31
4.8 ภาพแสดงองค์ประกอบของจุดการเรียนรู้กระบวนล้านนามีทั้งหมด 7 จุดด้วยกัน.....	33
5.1 ภาพแสดงการกำหนดการใช้พื้นที่ดิน.....	34
5.2 ภาพแสดงการเชื่อมพื้นที่ของทั้ง 3 จุดเข้าด้วยกัน.....	35
5.3 ภาพแสดงการนำผังเมืองล้านนามาใช้ในการเล่าเรื่องการก่อกำเนิดล้านนา.....	36
5.4 การนำผังเมืองมาใช้ในการออกแบบเล่าเรื่องราวตั้งแต่แรกจนถึงการก่อตั้งล้านนา....	36
5.5 แสดงการเริ่มเล่าเรื่ององค์ความรู้ในแต่ละจุดที่ย่อยออกมาจาก 7 จุด เป็น 14 จุด ลงในพื้นที่.....	37
5.6 การใช้วัสดุจากท้องถิ่นที่มีอยู่แล้วมาใช้ในโครงสร้างแต่ละส่วนของอาคาร.....	38
5.7 ขอบเขตที่ดินและบริบท.....	39
5.8 ผังพื้นที่ชั้น 1	40

สารบัญภาพ(ต่อ)

รูปภาพที่	หน้า
5.9 ผังพื้นที่ 2	41
5.10 รูปด้าน 1-4	42
5.11 รูปตัด 1-2	43
5.12 ภาพแสดงลักษณะอารมณ์ทางเข้าตัววิหารที่เป็นทางเชื่อมเข้าตัวเมือง.....	44
5.13 แสดงแสงจากภายนอกที่ส่องลงมายังทางเดิน เป็นเส้นแสงพาเข้าสู่ตัวอาคาร.....	44
5.14 ภาพแสดงทางเดินที่สื่อความรู้สึก space ทางเข้าวิหาร.....	44
5.15 แสดงการ space ทางเดินระหว่างพื้นที่ย้อมหน้ากับพื้นที่ทอผ้า.....	45
5.16 ภาพแสดงมุมมองด้านบนของพื้นที่ย้อมผ้าที่ข้างบน space ตากผ้าเพราะ ต้องการใช้แสงแดด.....	45
5.17 ภาพแสดงพื้นที่ย้อมผ้าที่เป็นโซนไว้สำหรับย้อมด้วยสีธรรมชาติ.....	45
5.18 ภาพแสดงพื้นที่ space หน้าชุมชนข้างเครื่องเงิน ด้านหน้าเป็นพื้นที่สำหรับ ล้างแผ่นเงินและทำความสะอาดเป็นขั้นตอนสุดท้าย.....	46
5.19 ภาพแสดงพื้นที่ space ภายในพื้นที่ข้างฝีมือเครื่องเงิน.....	46
5.20 ภาพแสดงให้เห็นถึงกระบวนการขั้นตอนการตีแผ่นเงิน.....	46
5.21 ภาพแสดงมุมมองด้านบนที่แสดงให้เห็นพื้นที่ลานแสดงศิลปะล้านนา.....	47
5.22 ภาพแสดงบรรยากาศฤดูหนาวตอนเวลาตอนเช้ามีหมอกลง.....	47
5.23 ภาพแสดงมุมมองด้านบนที่แสดงให้เห็นระหว่างชุมชนล้านนากับเมืองที่กำลัง เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ.....	47
5.24 ภาพแสดง space ภายในตลาดที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตแบบภาคหมั่วตั้งแต่ สมัยอดีต.....	48
5.25 ภาพแสดงขั้นตอนการเผาดิน.....	48
5.26 ภาพแสดง space ทางเดินทางขึ้นไปยังพื้นที่ทางพิธีกรรมทางศาสนา.....	48
5.27 ภาพแสดงภายนอกของพื้นที่ทางพิธีกรรมทางศาสนา.....	49
5.28 ภาพแสดงด้านหน้าทางเข้าพื้นที่พิธีกรรมทางศาสนา.....	49
5.29 แสดงการ space ที่แสดงถึงการต้อนรับแขกบ้านแขกเมืองที่จะมีการเตรียม ต้อนรับด้วยอาหารชุดขันโตกที่มีการสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน.....	49
5.30 ภาพแสดงสื่ออารมณ์ตอนกลางคืนของพื้นที่ทางพิธีกรรมทางศาสนาที่แสดง ถึงแสงเทียนที่ส่องออกมาจากตัวอาคาร.....	50

สารบัญภาพ(ต่อ)

รูปภาพที่	หน้า
5.31 ภาพแสดงพื้นที่ภายนอกตอนกลางคืนที่แสดงการปล่อยโคมลอยเพื่อปล่อย เคราะห์ปล่อยนามขึ้นบนท้องฟ้าตามประเพณีล้านนา.....	50
5.32 ภาพแสดงพื้นที่ space ภายในของการแสดงศิลปะวัฒนธรรมตามวันสำคัญ ต่าง ๆ ของล้านนา ที่จะมีเครื่องดนตรี สะล้อ ซอ ซึง เป็นต้น.....	50
5.33 ภาพแสดงถึงแสงเทียนที่สะท้อนจากการใช้งานภายในพื้นที่ทางพิธีกรรมทาง ศาสนาและด้านหลังคือแสงจากชุมชนใกล้เคียงพฤติกรรมของผู้สูงอายุ.....	51
5.34 ภาพแสดงหุ่นจำลอง.....	52

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความมุ่งหมาย (Thesis Statement)

การศึกษาเกี่ยวกับองค์ความรู้ล้านนา นั้น เพื่อต้องการสะท้อนถึงความเป็นล้านนาในการขับเคลื่อนให้มีลมหายใจต่อ ทั้งในด้านสังคมและวิถีชีวิตสิ่งปลูกสร้างที่จะเกิดขึ้นในอนาคตเพื่อให้รู้ถึงแก่นของคำว่าล้านนา เพื่อนำไปปรับใช้กับวิถีชีวิต และคำว่าล้านนาจะทำให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้นมาที่ดีกว่าเดิมเพื่อพัฒนาทุกด้านด้วยวัฒนธรรมเดิม

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

ศึกษากระบวนการความคิดที่เกิดจากความเชื่อของแต่ละสังคมที่ทำให้เกิดการรวมตัวเป็นอาณาจักรล้านนาที่มีความเป็นหนึ่งเดียวในทุกด้านเพื่อให้เกิดการอยู่ร่วม และก่อให้เกิดสิ่งปลูกสร้างและเมืองชุมชนขึ้นมา

1.2.1 ศึกษาถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตามกระแสโลกาภิวัตน์ที่เข้ามาแทนที่วัฒนธรรมเดิม และการล้มคำว่าล้านนาที่เป็นเอกลักษณ์ของคนล้านนาอย่างแท้จริงไป

1.2.2 การศึกษาถึงจุดที่จะทำให้เกิดพื้นที่ใหม่ที่รวมแก่นของล้านนาให้เกิดขึ้นเพื่อสะท้อนคำว่าล้านนาออกมาเพื่อให้เห็นถึงความเป็นมาของประวัติศาสตร์และการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ด้วยโครงการตึกสูงที่จะรวบรวมความเป็นล้านนาไว้ที่เดียวทั้งวิธีการคิดและวิถีชีวิต เนื่องจากตึกสูงที่เกิดขึ้นรวดเร็วอย่างมากในปัจจุบันและเป็นสิ่งที่ทำให้เสียงคัดค้านมากมายเกิดขึ้นโดยการไม่คำนึงถึงคำว่าล้านนา และการสร้างตึกสูงที่เกิดขึ้นจากองค์ความรู้ล้านนาทั้งหมดที่จะทำให้เสียงที่คัดค้านกลับมาเป็นเสียงสนับสนุนเพิ่มมากขึ้นและเป็นเอกลักษณ์และเป็นศูนย์กลางแห่งใหม่ที่จะเกิดขึ้น

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1 การศึกษาข้อมูล ความเชื่อ วิถีชีวิต สิ่งปลูกสร้างสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิสถาปัตยกรรมท้องถิ่นและภาษา เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบของโครงการและโครงการย่อยที่จะเกิดขึ้นในกระบวนการออกแบบ

1.3.2 ศึกษาแนวทางการความเป็นไปได้ของกลุ่มพื้นที่ที่จะเกิดขึ้นใหม่ เพื่อสะท้อนและเชื่อมโยงพื้นที่ต่าง ๆ เข้าด้วยกันและสะท้อนให้เห็นถึงภาพลักษณ์ทั้งในอดีตปัจจุบันและอนาคตที่จะเกิดขึ้น เพื่อให้รับรู้ถึงคุณค่าของคำว่าล้านนาอย่างแท้จริง

1.4 วิธีการศึกษาโครงการ

1.4.1 การศึกษาข้อมูลและทฤษฎีเกี่ยวกับล้านนาทุกด้าน เพื่อใช้ในกระบวนการออกแบบเพื่อให้เกิดตึกสูงขึ้นมา

1.4.2 การศึกษาข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับล้านนาเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาแนวความคิดในกระบวนการออกแบบ

1.4.3 การสำรวจและเก็บข้อมูลเชิงพื้นที่ด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต สังคม เศรษฐกิจ ศิลปวัฒนธรรม ทางประวัติศาสตร์ของย่านในแต่ละย่านที่มีความสัมพันธ์กันทั้งย่านพื้นที่ที่สามารถสร้างอาคารสูงได้ และย่านทางประวัติศาสตร์ที่เป็นจุดเริ่มต้นหรือพื้นที่ที่ก่อให้เกิดการก่อตั้งจุดศูนย์กลางของอาณาจักรล้านนา เพื่อเป็นแนวทางกระบวนการออกแบบ

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้ล้านนา

2.1.1 องค์ความรู้ล้านนาคืออะไร ?

จุดเริ่มต้นของอาณาจักรล้านนาเกิดขึ้นเมื่อพระเจ้ามังรายทรงสร้างเมืองเชียงใหม่เมื่อ พ.ศ 1839 หลังจากที่ได้อพยพบ้านเมืองต่าง ๆ ทั้งแคว้นโยนกและหริภุญชัยไว้ได้เป็นปีกแผ่น และทรงประทับอยู่ที่เมืองเชียงใหม่ซึ่งมีชัยภูมิที่ดีกว่าในทุก ๆ ด้าน หลังจากท่านได้เชิญพระสหาย อย่าง พ่อขุนรามคำแหงมหาราช และพญางำเมือง ซึ่งหมายความว่า เมืองเชียงใหม่ได้กลายเป็นศูนย์กลางของอาณาจักรล้านนา ฝั่งนับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มบ้านเมืองสำคัญ ๆ ที่ตั้งอยู่ในบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำสายสำคัญต่าง ๆ คือ เชียงใหม่ (เป็นศูนย์กลางของอาณาจักรล้านนา) ลำพูน ลำปาง เชียงราย เชียงแสน พะเยา แพร่ น่าน ฯลฯ รวมทั้งเมืองต่าง ๆ ซึ่งในอดีตแคว้นอาณาจักรล้านนามีหลักฐานปรากฏในเอกสารทางประวัติศาสตร์บางฉบับได้กล่าวไว้ว่า ดินแดนล้านนาประกอบด้วย 57 เมืองด้วยกัน นั้นแสดงถึงความเจริญรุ่งเรืองแบบสุดขีด ด้วยแนวความคิดของพระเจ้ามังรายที่ต้องการรวบรวมวัฒนธรรมหลายชาติพันธุ์ให้เป็นหนึ่งเดียว โดยการยกเอาความเป็นศูนย์กลางของแต่ละวัฒนธรรมมารวมไว้ด้วยกันเพื่อให้เกิดความปรองดอง ทำให้เกิดวัฒนธรรมเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น รูปแบบการวางผังโครงสร้างของเมืองและชุมชน บนพื้นฐานของความเชื่อที่สืบทอดกันมา ภาษา ประเพณี รูปแบบศิลปกรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี การละเล่น

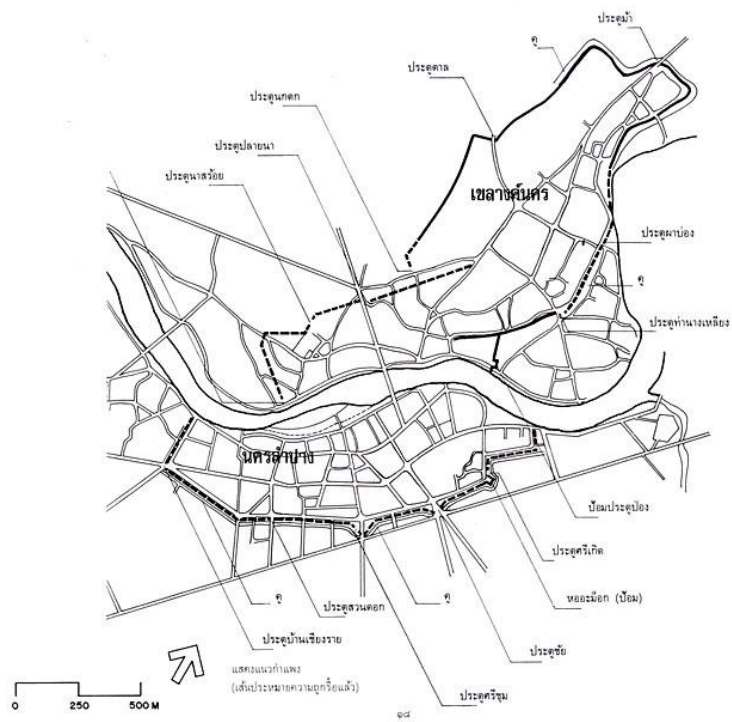
2.1.2 รูปแบบการวางผังโครงสร้างของเมืองและชุมชน บนพื้นฐานของความเชื่อที่สืบทอดกันมา



ภาพที่ 2.1 รูปแบบผังเมืองเชียงแสน
ที่มา <http://lek-prapai.org/ImageUpload>



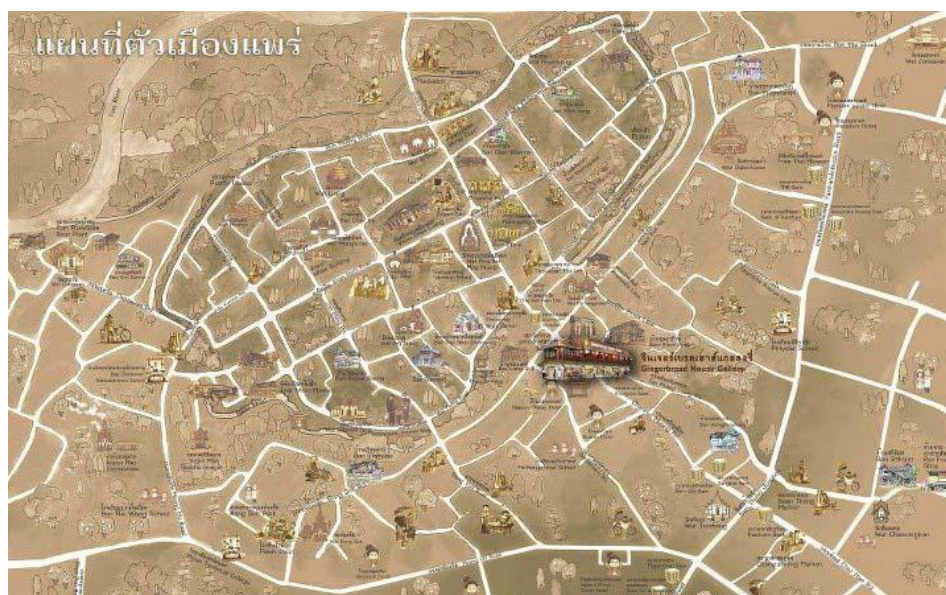
ภาพที่ 2.2 รูปแบบผังเมืองหริภุญชัย
ที่มา <https://f.ptcdn.info/227/011/000/>



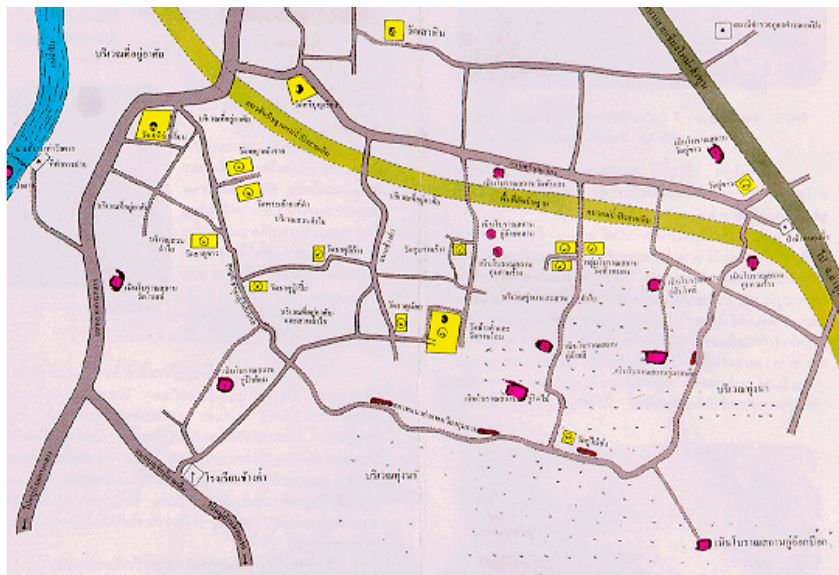
ภาพที่ 2.3 รูปแบบผังเมืองลำปาง
ที่มา <http://www.laksanathai.com/book2>



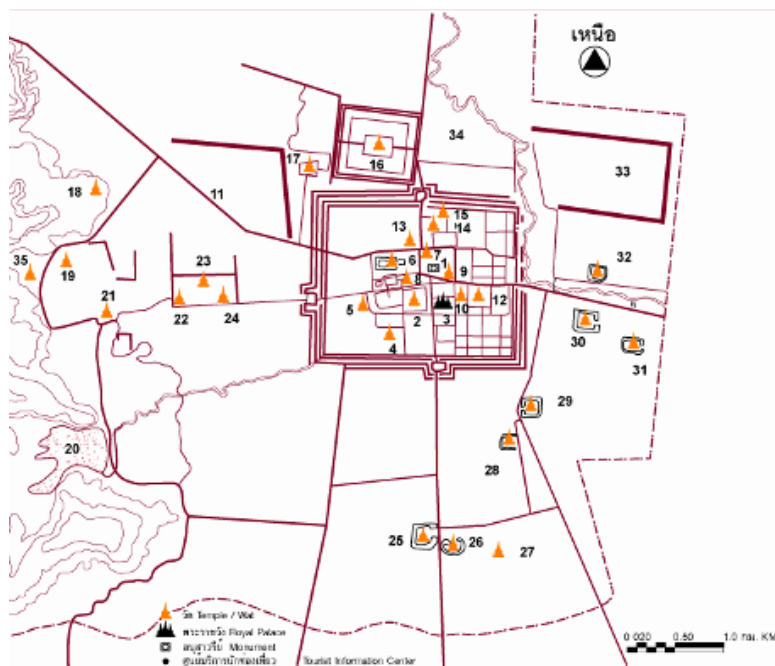
ภาพที่ 2.4 รูปแบบผังเมืองพะเยา
ที่มา <http://www.thaiheritage.net/nation/oldcity>



ภาพที่ 2.5 รูปแบบผังเมืองแพร์
ที่มา <http://www.laksanathai.com/book2/Images>



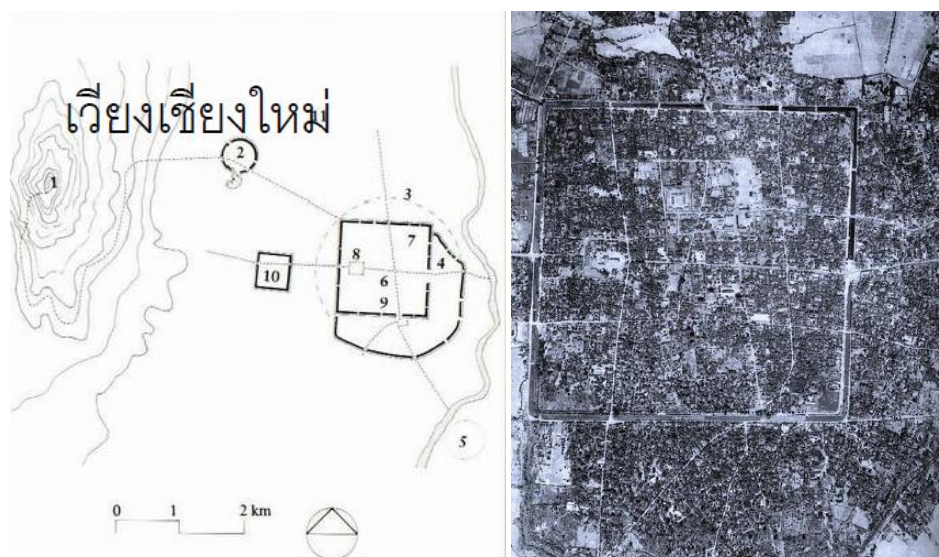
ภาพที่ 2.6 รูปแบบผังเมืองเวียงจันทน์
ที่มา <http://kanchanapisek.or.th/kp8>



ภาพที่ 2.7 รูปแบบผังเมืองสุโขทัย
ที่มา <http://www.bloggang.com/data/net-mania/picture>



ภาพที่ 2.8 รูปแบบผังเมืองเชียงใหม่
ที่มา <http://chubby.exteen.com/20081202/entry>



ภาพที่ 2.9 รูปแบบผังเมืองเชียงใหม่
ที่มา <https://sites.google.com/site/mryanatip>

2.1.3 คติการสร้างเมืองเชียงใหม่สมัยพญามังราย

เมื่อพญามังรายสถาปนาเมืองเชียงใหม่ในปี พ.ศ. 1839 สันนิษฐานว่าได้ใช้องค์ความรู้ทางดาราศาสตร์ผสมผสานร่วมกับโหราศาสตร์ระบบทักษาอันประกอบด้วยดาวเคราะห์สำคัญ 9 ดวง ได้แก่ พระอาทิตย์ พระจันทร์ พระอังคาร พระพุธ พระพฤหัสบดี พระศุกร์ พระเสาร์ พระราหู และพระเกตุในกระบวนการออกแบบ โดยให้ความหมายเชิงสัญลักษณ์พื้นที่เวียงรูปจัตุรัสล้อมรอบด้วยคูน้ำ สื่อถึงภาพจำลองอาณาเขตจักรวาลและยันต์อันศักดิ์สิทธิ์ ส่วนพื้นที่เวียงรูปวงโค้งเป็นส่วนหนึ่งของรูปหอยสังข์สัญลักษณ์ความเป็นสิริมงคลและความอุดมสมบูรณ์ตามกระบวนการออกแบบที่แสดงการเคลื่อนตัวลักษณะทักษิณาวัตรของนพเคราะห์ตามระบบโหราศาสตร์ทักษา เขตการใช้สอยภายในเมืองได้กำหนดให้ประกอบด้วย 3 เขต (ตรีบุร) สอดคล้องตามแผนภาพวัสดุปุระฆมณฑล อันมีพื้นที่ว่างกลางเมืองเปรียบเป็นที่สถิตของพรหมปริมณฑลถัดมาเปรียบเป็นเขตของเทวดาและมนุษย์ตามลำดับ

พงศาวดารและตำนานพื้นเมือง ผลการศึกษาได้ให้แบบจำลองบางส่วนแสดงถึง “เมือง” ในอุดมคติของกลุ่มชนล้านนามีเชียงใหม่เป็นศูนย์กลาง อาทิ เมืองควรมีประโยชน์และประสิทธิภาพที่จะเอื้ออำนวยต่อความสมบูรณ์ของผลิตผลทางเกษตรกรรม มีสิ่งศักดิ์สิทธิ์คุ้มครอง มีทรัพยากรมั่นคง และสามารถปกป้องการรุกรานของศัตรู โรคภัย รวมถึงสิ่งที่ไม่เป็นมงคลทั้งหมดได้แลได้เปรียบเทียบลักษณะทางกายภาพเมืองเชียงใหม่กับผังเมืองโบราณแบบเรขาคณิตที่มีการสร้างมาก่อนคือ เมืองพิมายและสุโขทัย โดยเน้นให้เห็นว่าสุโขทัยมีอิทธิพลต่อการก่อสร้างเมืองเชียงใหม่เป็นอย่างมาก มหาทักษาของวัดชัยศรีภูมิ สรัสวดี อ่องสกุล พบว่ามีการสร้างวัดสำคัญในทิศทั้งเก้าของเมืองเชียงใหม่ ที่สอดคล้องกับระบบโหราศาสตร์แบบทักษาซึ่งวัดทั้งหมดนั้นมีการสร้างขึ้นราวพุทธศตวรรษที่ 20-21

สังคมไทยบริเวณลุ่มน้ำกก ก่อนการรับพุทธศาสนาในพุทธศตวรรษที่ 19 มีในชุมชนบริเวณที่ราบลุ่มทางภาคเหนือ ซึ่งรับอิทธิพลพุทธศาสนาจากอินเดียแถบใต้แม่น้ำกษณา-โคทาวรี ได้ส่งผลให้มีวัฒนธรรมทวารวดีตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 8-10 ต่อมาวัฒนธรรมทวารวดีจากละโว้ขยายตัวและก่อตั้งให้เกิดความเจริญทางพระพุทธศาสนาหินยานในวัฒนธรรมหริภุญไชย แถบที่ราบเชียงใหม่-ลำพูนตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 14 และส่งผลต่อพัฒนาการทางสังคมให้เกิดชุมชนขนาดใหญ่ ลักษณะสังคมเมืองแทนสังคมระดับหมู่บ้าน เกิดการตั้งสถาบันกษัตริย์ที่มีรูปแบบและระเบียบโครงสร้างซับซ้อน เมืองศรัทธาทางพุทธศาสนาซึ่งทำให้วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนผูกพันแนบเนื่องกับพุทธศาสนาไปพร้อมกัน ในการสร้างเวียงหริภุญไชย จากภาพถ่ายทางอากาศพบว่า มีลักษณะกายภาพรูปวงโค้งไม่สม่ำเสมอตามจามเทวีวงศ์กล่าวไว้ว่า “ฤษีวาสุเทพและสุกกทันตฤาใช้หอยสังข์หยดขึ้นในภูมิที่จะสร้างเวียง แล้วแผ่ออกไป จึงมีลักษณะเป็นสังข์ปัดรอย่างนั้น

เวียงที่มีลักษณะกายภาพคล้ายกันนี้ ยังปรากฏที่เวียงเขลางค์นคร เวียงพะเยาและเวียงแพ่ง ซึ่งสร้างขึ้นในเวลาใกล้เคียงกันด้วย รูปลักษณะหอยสังข์จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยสันนิษฐานว่า คงมีความเกี่ยวกับองค์ความรู้ทางโหราศาสตร์ที่ศึกษาที่รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอินเดียผ่านทางพม่าหรือวัฒนธรรมทวารวดีทางภาคกลาง

2.1.4 โหราศาสตร์ศึกษาในวัฒนธรรมล้านนา

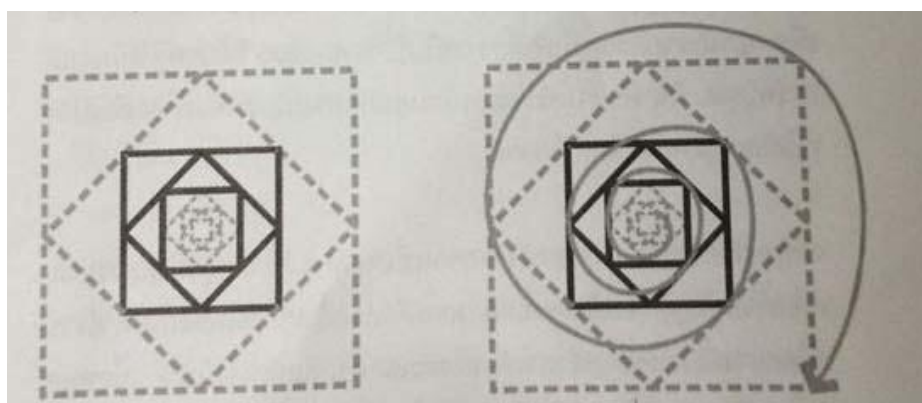
ชุมชนก่อนประวัติศาสตร์ภาคเหนือได้มีการพัฒนาการชุมชนเป็นสังคมเกษตรกรรมที่คงมีการสั่งสมและเรียนรู้ดวงดาว-ฤดูกาลมาแล้วไม่น้อยกว่า 3,500 ปีมาแล้ว

2.1.5 คติการสร้างเมืองเชียงใหม่สมัยพญามังราย

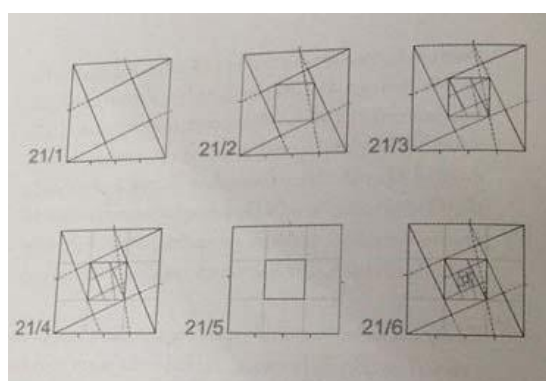
คือการสร้างเวียงเชียงใหม่เป็นศูนย์กลางที่รวมเมืองต่าง ๆ ที่ราบเชียงแสนและที่ราบเชียงแสนและที่ราบลำพูลไว้ด้วยกันในทุกมิติ ทั้งความเป็นศูนย์กลางทางกายภาพพื้นที่ ด้านการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม คติการสร้างเวียงของพญามังรายจึงผลานไว้ด้วยความเชื่อท้องถิ่นของ กลุ่มชนสำคัญจากทั้งสองที่ราบให้กลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

พิธีกรรมและขั้นตอนการสร้างเวียงเชียงใหม่จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นล้านนานั้น ยังไม่สามารถเรียงลำดับกันได้อย่างชัดเจน แต่มีการพิจารณาจากคัมภีร์ตันตระสมุจยะ ซึ่งเป็นคู่มือการก่อสร้างงานสถาปัตยกรรมที่แพร่หลายในอินเดียใต้ และคงเป็นศาสตร์ที่แพร่หลายในหมู่พราหมณ์ราชสำนักของเมืองที่รับวัฒนธรรมอินเดียด้วย คัมภีร์ได้กล่าวถึงสิ่งสำคัญของการสร้างสิ่งก่อสร้างใดนั้น จะเริ่มจากการทำเครื่องหมายที่ปลายสุดของเงาที่ถ่ายจากเสาที่กระทบแสงอาทิตย์ก่อนเสมอ

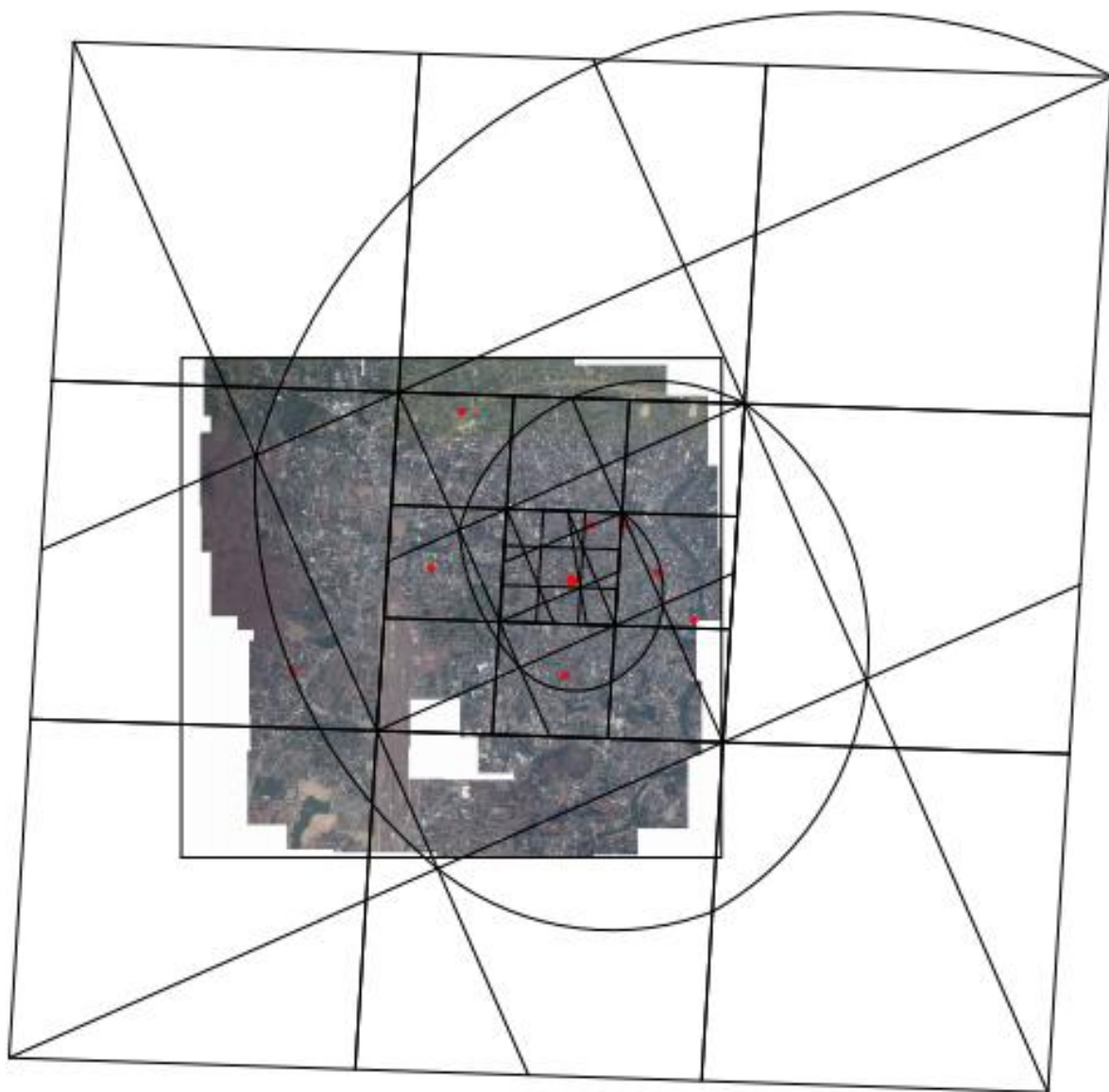
การเอียงตัว 5 องศา ของแผนผังเวียงทำให้การกำหนดตำแหน่งประตูเวียง และต้องสร้างรูปสามเหลี่ยมมุมฉากภายในกรอบรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส การสร้างรูปสามเหลี่ยมลักษณะนี้มีรากฏใช้โดยคณิตศาสตร์ เมื่อลากเส้นโยงต่อรูปสามเหลี่ยมจะได้ตำแหน่งประตูเวียงบนเส้นรอบรูปทางทิศเหนือ ตะวันออก และตะวันตก ส่วนทางทิศใต้ 2 ประตู จะอยู่ในตำแหน่งจุดที่ 2 และของตารางจัตุรัส 88 ส่วนที่ยาวด้านละ 1,600 เมตร ประตูเวียงที่เอียงกันดังกล่าว เมื่อลากเส้นโยงจากศูนย์กลางประตูด้านหนึ่งสู่ด้านหนึ่งสู่เส้นรอบรูปด้านในทิศตรงกันข้าม และลากเส้นเชื่อมจุดทั้งสองจะได้แกนทิศเหนือ - ทิศใต้ และตะวันออก ตะวันตกที่แท้จริงทางภูมิศาสตร์เกิดขึ้นตรงข้ามนี้คงสัมพันธ์กับหลักทางโหราศาสตร์ซึ่งอาเกี่ยวกับยันต์จารึกบนหลักศิลาประจำประตูเวียง



ภาพที่ 2.10 รูปแบบการย่อขยาย ที่ยังคงลักษณะเดิมจากรูปแบบเรขาคณิตสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ได้จากโหราศาสตร์

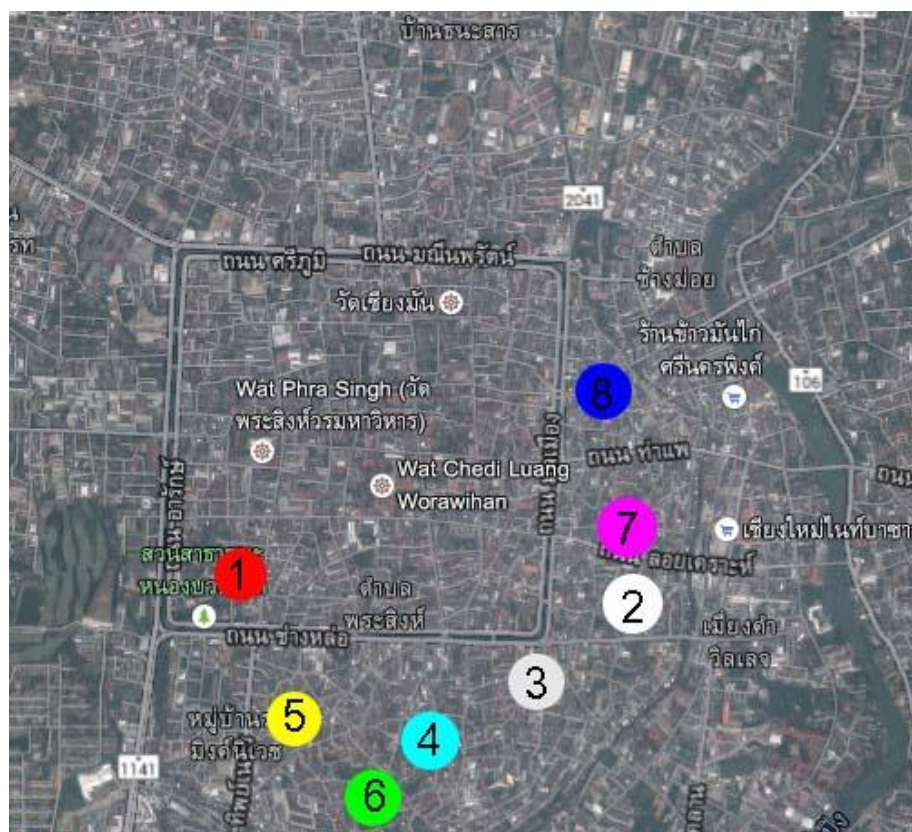


ภาพที่ 2.11 รูปแบบกระบวนการออกแบบเวียง



ภาพที่ 2.12 ภาพสมบรูณ์เวียงเชียงใหม่โดย โหราศาสตร์ศึกษา ทั้งสี่เหลี่ยมจัตุรัส และวางวงโค้งล้อมเวียง

2.1.6 รูปแบบศิลปกรรม



ภาพที่ 2.13 ย่านชุมชนช่างล้านนา
ที่มา <https://www.google.co.th/maps>

ชุมชนช่างล้านนาในอดีต (ผลิตภัณฑ์)

1. พวกแต้ม (คั่วทอง)
2. ช่างหม้อ (หม้อ - ล้อเกวียน)
3. ช่างหล่อ (พระพุทธรูป)
4. วัวลาย (เครื่องเงิน)
5. ศรีสุพรรณ (เครื่องเงิน)
6. นันทาราม (เครื่องเงิน)
7. บ้านฮ่อม (กระจก)
8. ช่างม้อย (ติ่มมิด)

ชุมชนช่างล้านนาในตัวเมืองที่ยังคงเหลืออยู่ในปัจจุบัน

1. ย่านชุมชนพวกแต้ม (ตัวตอง)



ภาพที่ 2.14 ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนพวกแต้ม

ที่มา <http://www.cm-mots.com/travel/view/1363754905.html>

2. วัวลาย – ศรีสุพรรณ – นันทาราม (เครื่องเงิน, เครื่องเงิน)



ภาพที่ 2.15 การฝึกฝีมือในการต่งเงินเพื่อให้เกิดรวดเร็ว

ที่มา <http://www.cm-mots.com/travel/view/1363754905.html>



ภาพที่ 2.16 การตอเงินเพื่อให้เกิดลวดลายที่สวยงาม

ที่มา <http://www.cm-mots.com/travel/view/1363754905.html>

สรุปได้ว่าโลหะเงินแปรรูปได้ง่ายและมีความแข็งแรงและสามารถนำมาขัดขึ้นรูปได้ง่าย ซึ่งมีคุณสมบัตินี้ช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ต้นศิลปกรรมต่าง ๆ มีความเหนียวสูงและความสามารถในการขึ้นรูปได้ดี มีความหนาแน่นสูง

2.1.7 ชุมชนช่างล้านนา (ผลิตภัณฑ์) นอกพื้นที่ตัวเมือง

ลำดับ	รายการ
	ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถสะท้อนถึงเอกลักษณ์ความเป็นล้านนา
1	ทำร่ม (บ้านบ่อสร้าง)
2	แกะสลัก (บ้านถวาย)
3	กระดาษสา (บ้านต้นปลา สันกำแพง)
4	เครื่องปั้นดินเผา (บ้านบ้านเหมืองกุง)

1. ชุมชนบ้านถวาย (งานไม้และแกะสลัก)

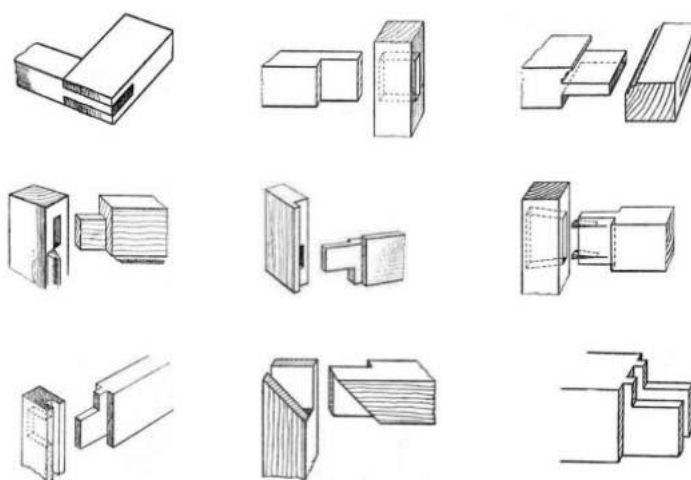


ภาพที่ 2.17 การแกะสลักไม้ด้วยฝีมือส่ำหมู่บ้านถวาย

ที่มา http://www.biogang.net/blog/blog_detail.php?uid=40873&id=793



ภาพที่ 2.18 การแกะสลักไม้ด้วยฝีมือสล่าหมู่บ้านถวายน
ที่มา http://www.biogang.net/blog/blog_detail.php?uid=40873&id=793



ภาพที่ 2.19 การเข้า Join ที่ช่างสล่ามีความสามารถและชำนาญการในการต่อไม้
ที่มา <http://s3.amazonaws.com/handshedx/types-of-wood-joints-pdf.html>

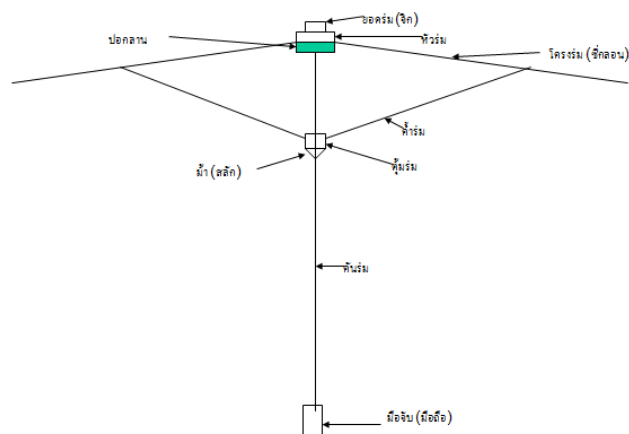
2. ชุมชนบ้านป่อสร้าง (ทำร่ม)



ภาพที่ 2.20 รูปภาพในอดีตที่สื่อถึงการใช้ร่มในตั้งแต่อดีต
ที่มา <http://www.lannacorner.cmu.ac.th/lanna2014>



ภาพที่ 2.21 กลไกของร่มที่ส่่าใช้ฝีมือในการทำทั้งหมดตามกระบวนการ
ที่มา <http://www.holidaythai.com/thailand>



ภาพที่ 2.22 ระบบกลไกของร่ม
ที่มา <http://www.holidaythai.com/thailand>

3. บ้านต้นปลา สันกำแพง (กระดาษสา)



ภาพที่ 2.23 ขั้นตอนการทำกระดาษสา

ที่มา <http://www.rusi-sitta.com/webboard/viewtopic/8>



ภาพที่ 2.24 ขั้นตอนการทำกระดาษสา

ที่มา <http://www.manager.co.th/Science/ViewNews.aspx?>



ภาพที่ 2.25 ขั้นตอนการทดลองกระดาษทนไฟ

ที่มา <http://www.manager.co.th/Science/ViewNews.aspx?>

จากผลทดสอบการทนไฟของกระดาษสาจะเห็นได้ว่ากระดาษสาปกติจะเกิดการลุกไหม้เร็วกว่าในขณะที่กระดาษสาทนไฟจะไม่สามารถลามหรือติดไฟได้ และมีผิวสัมผัสเหมือนกระดาษสาทั่วไปอีกด้วย

4. ชุมชนบ้านเหมืองกุง (เครื่องปั้นดินเผา)

ภูมิปัญญาล้านนาช่างฝีมือที่มีวัฒนธรรมที่มีการผสมผสานจากกลุ่มชาติพันธุ์ที่หลากหลายมาตั้งแต่อดีตและแฝงไปด้วยเอกลักษณ์ความเป็นล้านนาทั้งรูปแบบการขึ้นด้วยมือ การใช้อุปกรณ์ในการทำอย่างล้านนารวมทั้งการสร้างสรรค์การใช้สิ่งที่อยู่รอบตัวมาใช้

รวมทั้ง เชียงใหม่ เป็นพื้นที่ที่มีดินเหนียวที่ดีที่สุดในภาคเหนือด้วยจึงเหมาะแก่การที่จะทำงานฝีมือเกี่ยวกับพวกงานเครื่องปั้นดินเผาด้วย จึงทำให้มีการถ่ายทอดงานฝีมือแบบล้านนาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันด้วย



ภาพที่ 2.26 เตาเผาเครื่องปั้นดินเผา

ที่มา <https://muangkung.wordpress.com/about/>

2.1.8 การละเล่นพื้นบ้านล้านนา และ ดนตรีพื้นบ้าน



ภาพที่ 2.27 วิธีการเล่นราวกระหนบไม้

ที่มา <https://www.gotoknow.org/posts/286921>

การละเล่นพื้นบ้านล้านนาเป็นประเพณีนิยมในท้องถิ่นและเล่นกันใน ระหว่างผู้คน เพื่อ ความสนุกสนานรื่นเริงตามฤดูกาล การแสดงต้องเป็นไปอย่างมีวัฒนธรรม มีความเรียบร้อย ใช้ ถ้อยคำสุภาพ แต่งกายสุภาพถูกต้องตามความนิยมและวัฒนธรรม เหมาะสมกับสภาพ ท้องถิ่น สถานที่ก็ต้องจัดให้เหมาะสมกับโอกาสที่จะแสดง ซึ่งการละเล่นพื้นเมือง จะไม่เป็น อาชีพหรือเพื่อหารายได้ จะมีดนตรีหรือการขับร้อง หรือการฟ้อนรำประกอบก็ได้



ภาพที่ 2.28 การละเล่นดนตรีพื้นบ้าน ซอพื้นเมือง

ที่มา <http://www.openbase.in.th/node/7934>



ภาพที่ 2.29 การละเล่นดนตรีพื้นบ้าน ซอพื้นเมือง
ที่มา <http://www.openbase.in.th/node/7934>

การละเล่นพื้นเมือง แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ การแสดงพื้นเมือง และ เพลงพื้นเมืองการแสดงพื้นเมือง หมายถึง การละเล่นที่มีการแสดง การรำร่ายรำ มีเพลงดนตรีประกอบ ที่ได้วางเป็นแบบแผนและนิยมเล่นหรือถ่ายทอดสืบต่อกันมาจนแพร่หลายการแสดงพื้นเมืองอาจเกิดจากการบูชาบวงสรวงสิ่งศักดิ์สิทธิ์และขอให้สิ่งที่ดีนั้นนับถือประทานสิ่งที่ตนปรารถนาหรือขจัดปัดเป่าสิ่งที่ไม่ปรารถนา นอกจากนี้ ก็เป็นการแสดงเพื่อความบันเทิงรื่นเริง

เพลงพื้นเมืองหมายถึง เพลงที่ชาวบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ ประดิษฐ์แบบแผนการร้องเพลงไปตามความนิยมและสำเนียงภาษาพูดในท้องถิ่นของตน นิยมร้องเล่นกันในเทศกาลหรืองานที่มีการชุมนุมรื่นเริง เช่น ตรุษ สงกรานต์ ขึ้นปีใหม่ ทอดกฐิน ทอดผ้าป่า และในการลงแขกเกี่ยวข้าว นวดข้าวเป็นการเล่นที่สืบต่อกันมา

เนื้อความของเพลงพื้นเมืองที่นิยมร้องกันมักจะเป็นการเกี่ยวพาราสีระหว่างชายหญิงปะทะคารมกันในด้านสำนวนโวหารสิ่งสำคัญของการร้องคือการด้นกลอนสตรองแก้กันด้วยปฏิภาณไหวพริบ ทำให้เกิดความสนุกสนานทั้งสองฝ่าย

การละเล่นพื้นเมืองภาคเหนือ

ในภาคเหนือ ภูมิประเทศเป็นป่าเขา ต้นน้ำลำธาร อุดมด้วยทรัพยากรธรรมชาติ การทำมาหากินสะดวกสบายชาวเหนือจึงมีนิสัยอ่อนโยนยิ้มแย้มแจ่มใสมีน้ำใจไมตรีการแสดงพื้นเมืองจึงมีลีลาอ่อนช้อยงดงามและอ่อนหวาน

การแสดงพื้นเมืองภาคเหนือเรียกกันว่าฟ้อนมีผู้แสดงเป็นชุดเป็นหมู่รำร่ายทำเหมือนกัน แต่งกายเหมือนกันมีการแปรแถวแปรขบวนต่าง ๆ ลักษณะของการแสดงพื้นเมืองได้แก่

1. ลีลาการเคลื่อนไหวเป็นไปตามเอกลักษณ์ของแต่ละภาค
2. เครื่องแต่งกาย เป็นลักษณะพื้นเมืองของภาคนั้นๆ

3. เครื่องดนตรี เป็นของท้องถิ่น ได้แก่ ปี่แน กลองตะโลดโป๊ด ฉาบใหญ่ ฉิ่งโหม่ง
ฆ้องหุ่ย

4. เพลงบรรเลงและเพลงร้อง เป็นทำนองและสำเนียงท้องถิ่น

การแสดงพื้นเมืองภาคเหนือ ได้แก่ ฟ้อนเทียน ฟ้อนเล็บหรือฟ้อนเมือง ฟ้อนลาว
แพน ฟ้อนรัก ฟ้อนเงี้ยว ฟ้อนดวงเดือน ฟ้อนดวงดอกไม้ ฟ้อนดวงเดือน ฟ้อนมาลัย ฟ้อน
ไต ฟ้อนดาบ ฟ้อนโยคีถวายไฟ ระบายชาวเขา รำกลองสะบัดไช เพลงพื้นเมืองภาคเหนือ เช่น
เพลงซอ เพลงชาวเหนือ เพลงดวงดอกไม้

การเคลื่อนที่

การเคลื่อนที่มักจะเกิดความแตกต่างกันออกไปตามพฤติกรรมของการเล่นและแรง
กระตุ้นจากสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่แล้วหรือบริบทเช่นการเคลื่อนที่ช้าเพราะเริ่มฝึกทักษะการประ
ครองตัวและการเคลื่อนที่มักจะใช้ที่ว่างด้านข้างเพื่อเพิ่มการโยกตัวของร่างกายสำหรับทรงตัว
ของร่างกายและคนที่มีทักษะแล้วจะเคลื่อนที่รวดเร็วและคล่องตัวมากกว่าและเน้นการเคลื่อนที่
แบบผาดโผนโดยธรรมชาติแล้วมักจะเคลื่อนที่หรือเคลื่อนตำแหน่งนั้น ๆ เช่นการบิดตัว การ
หมุนตัว อยากรู้ อยากเห็น เป็นต้น

ประเภทของการเคลื่อนที่

การเคลื่อนที่ที่อยู่กับที่หรือการเคลื่อนที่ในตำแหน่งนั้น ๆ เช่นการบิดตัว การหมุนตัว
การกางแขนขาการเคลื่อนที่ต่อเนื่อง เป็นการเคลื่อนที่ต่อเนื่องเป็นแนวทางยาวสามารถมีอิสระ
อยู่ในการเดินการวิ่งการกระโดดข้ามทิศทางได้

ประเภทของที่ว่าง

1. ที่ว่างสวนตัว
2. ที่ว่างนวม
3. ที่ว่างกับทิศทาง
4. ที่ว่างกับทิศทาง
5. ที่ว่างกับระดับ

การรับรู้สัญชาตญาณจากสิ่งแวดล้อม โดยการผ่านสัมผัสทั้ง 5

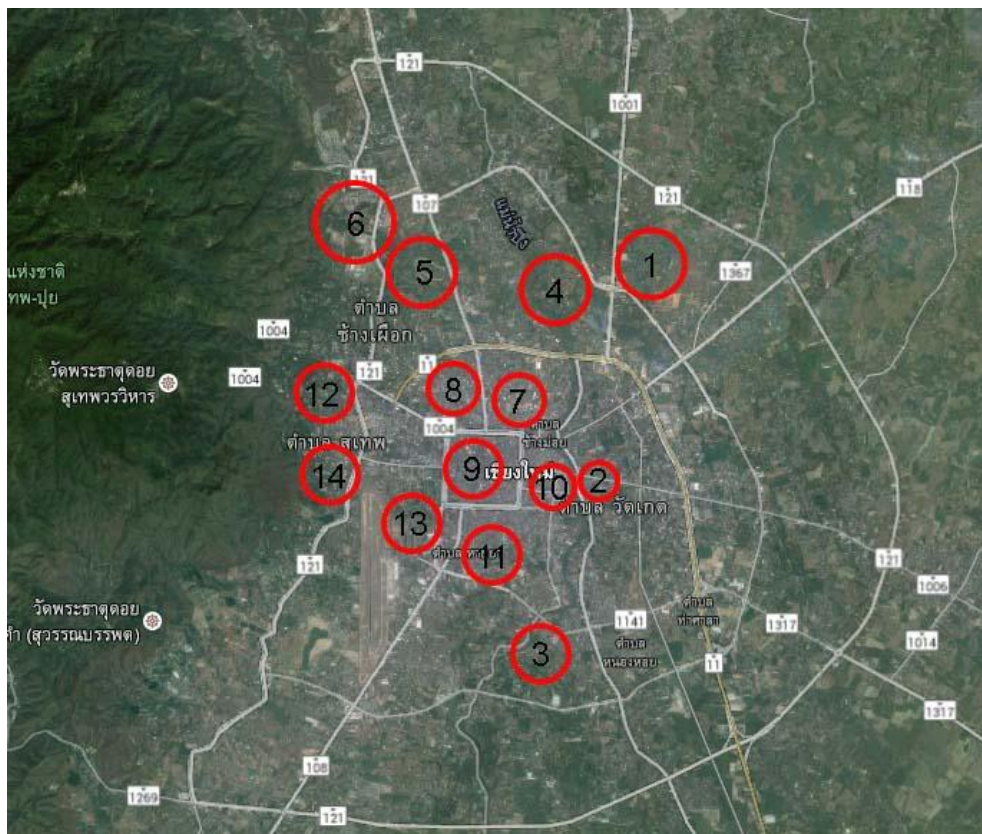
1. รับรู้รส
2. รับรู้ได้จากกลิ่น
3. รับรู้ได้ยีน
4. รับรู้ได้จากการเห็น

เป็นการประสบการณ์รับรู้จากโลกภายนอกร่างกายสัมผัสทั้ง 5 ยังส่งผลต่อมนุษย์สร้าง
สภาพแวดล้อมที่ว่างกับการเคลื่อนที่ การเคลื่อนที่สิ่งที่รองรับการเคลื่อนที่ทางด้านของ
กายภาพมสามารถรับรู้ได้ด้วยตานั้นก็คือ ที่ว่าง (space) และที่ว่างสามารถเกิดได้หลากหลาย
รูปแบบอันเนื่องมาจากพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไปตามสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นการที่มีขนาด
และลักษณะของบที่ว่างในการเล่นหลากหลายย่อมมีผลต่อลักษณะ และวิธีการเล่น

บทที่ 3

การวิเคราะห์โครงการและกระบวนการทดลอง SPACE

3.1 การศึกษาบริบท



ภาพที่ 3.1 รูปแบบผังเมืองเชียงใหม่
ที่มา <https://www.google.co.th/maps>

จากการกำหนดขอบเขตย่านของเมืองเชียงใหม่ จะเห็นได้ว่าลักษณะทางกายภาพสำคัญที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงและแบ่งขอบเขตของความเป็นย่านและชุมชน ทำให้เกิดความรู้สึกแบ่งแยก เป็นคนละส่วนกันอย่างชัดเจน เช่น แม่น้ำและมนุษย์สร้าง จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบเหล่านั้นมีส่วนสำคัญในการแบ่งการใช้งานของพื้นที่นั้น ๆ ที่แตกต่างกันออกไปและมีการแบ่งพื้นที่ออกเป็น 14 ย่านด้วยกันดังต่อไปนี้

- 1 ย่าน ลังกา - ขะจาว
- 2 ย่าน วัดเกต - ฟ้าฮ่อม - สันป่าข่อย
- 3 ย่าน บ้านเด่น - หนองหอย
- 4 ย่าน สิงห์คำ - ลานนา - ป่าตัน
- 5 ย่าน เจ็ดยอด - ช่วงสิงห์
- 6 ย่าน ช้างเคียง

- 7 ย่าน วังสิงห์คำ - ป่าแพ่ง - ราชภักดิ์
- 8 ย่านสันติธรรม
- 9 ย่านกำแพงชั้นใน
- 10 ย่าน ช้างม้อย - กาดหลวง - ท่าแพ
- 11 ย่าน ช้างคลาน - ประตูเชียงใหม่ - สวนปรุง
- 12 ย่าน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- 13 ย่านแอร์พอร์ต
- 14 ย่าน แม่เหียะ

เส้นแบ่งขอบเขตย่านชุมชน

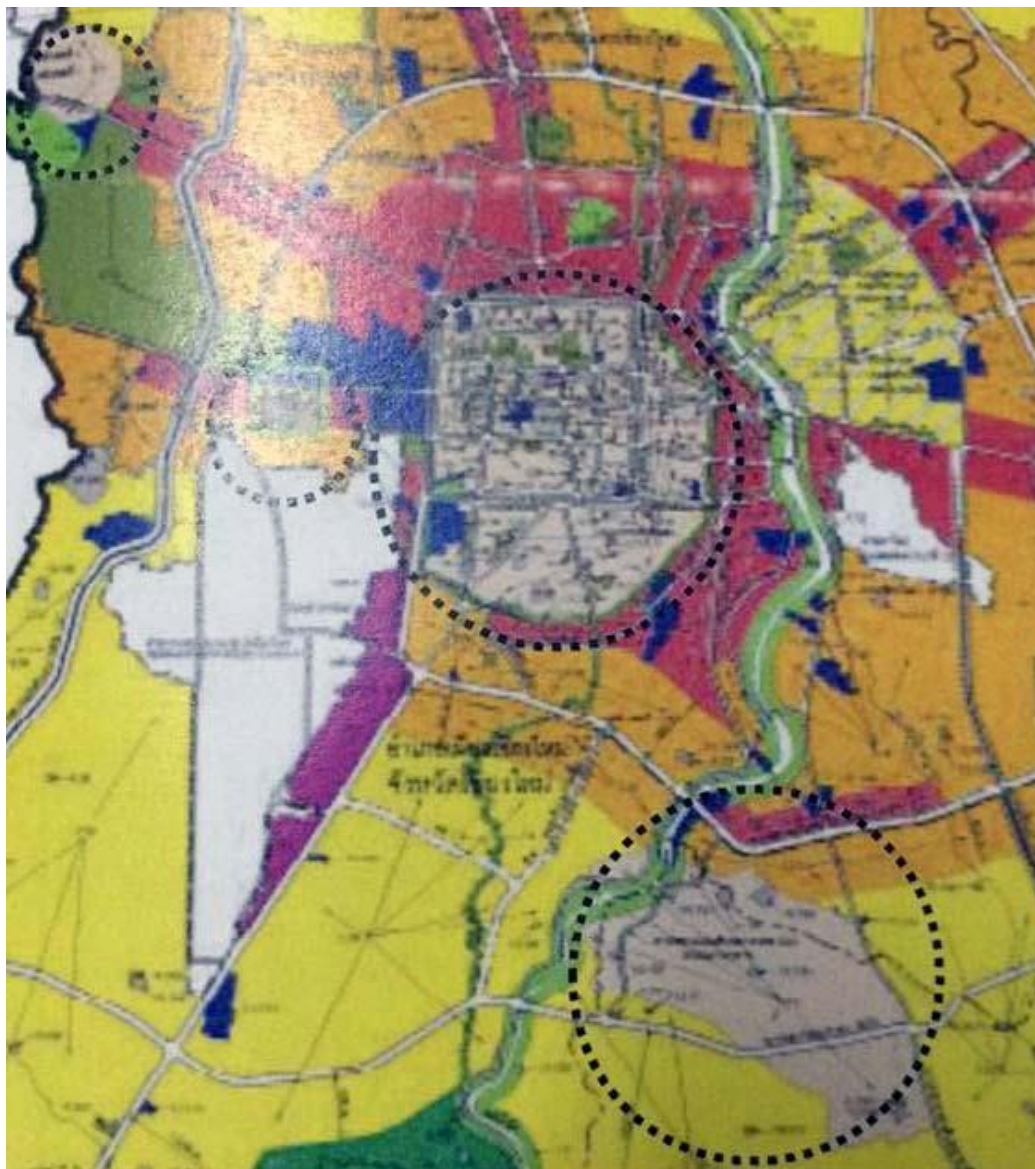
- 1 ถนนโชตนา
- 2 ถนนซูเปอร์ไฮเวย์
- 3 ถนนมหิดล
- 4 คลองชลประทาน
- 5 คูเมือง
- 6 แม่น้ำปิง

3.1.1 อภิปรายบริบทพื้นที่

บริบทพื้นที่เป็นพื้นที่ที่มีความเจริญเนื่องจากเป็นฝั่งที่มีการแบ่งแยกออกจากตัวเมืองซึ่งเป็นพื้นที่ใหม่ที่มีการขยายตัวของประชากรในเมือง จึงทำให้เกิดย่านใหม่ขึ้นมาโดยย่านนี้อยู่ในจุดที่ 2 ซึ่งมีความเจริญและหลากหลายในด้านวัฒนธรรมอย่างรวดเร็วตามกระแสโลกาภิวัตน์ ซึ่งทำให้ความเป็นล้านนาขาดหายไปอย่างซึ่งเชียวในด้านของสิ่งปลูกสร้างและรูปลักษณะของความ เป็นล้านนาวิถีชีวิตเริ่มจางหายไปตามกาลเวลา

3.1.2 เกณฑ์การพิจารณาการเลือกพื้นที่

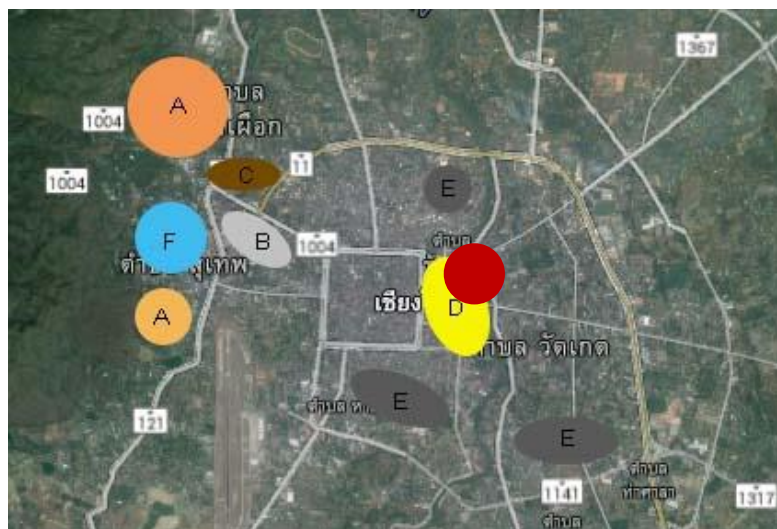
- พื้นที่สามารถสร้างตึกสูงได้ และเป็นย่านเมืองใหม่ที่มีการขยายตัวเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วตามกระแสโลกาภิวัตน์
- มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมซึ่งมีความท้าทายที่จะออกแบบโครงการด้วยองค์ความรู้ล้านนาเป็นอย่างมาก
- พื้นที่ตั้งของโครงการอยู่ใจกลางระหว่างพื้นที่ที่เป็นพื้นที่ทางประวัติศาสตร์และก่อนการสร้างเมืองเชียงใหม่และใกล้กับตัวเมืองเชียงใหม่ด้วย



ภาพที่ 3.2 ผังเมืองรวมเชียงใหม่ฉบับ ประกาศใช้ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2556 ที่เพิ่มเขตอนุรักษ์บริเวณเกี่ยวข้องกับผังเมืองเชียงใหม่แต่ถูกตัดขาดพื้นที่แยกออกจากกัน ลูกศรแสดงถึงพื้นที่ทั้ง 4 ที่ควรมีการกำหนดพื้นที่ให้เชื่อมต่อกัน

3.1.3 การเลือกและวิเคราะห์ที่ตั้ง

บริบทพื้นที่ที่ใช้ในการเลือกที่ตั้งของพื้นที่โครงการนั้นได้เลือกในเขตพื้นที่สี่เหลี่ยม จุด G ซึ่งเป็นพื้นที่พาณิชยกรรมเดิมที่ควบคุมความสูง ซึ่งปัจจุบันเชียงใหม่ก็มีการคัดค้านเกี่ยวกับการสร้างตึกสูงเหมือนกันเนื่องจากทำลายทัศนียภาพของเมืองและวัฒนธรรมใหม่เข้ามาแทนที่วัฒนธรรมล้านนาเดิมที่เป็นรากฐานของคนเชียงใหม่ด้วย ซึ่งที่เลือกจุด G อยู่ในย่านที่ 2 ซึ่งเป็นจุดที่สามารถสร้างตึกสูงได้ ซึ่งจะเป็นพื้นที่ที่ตั้งของโครงการที่จะสามารถแสดงขีดความสามารถในการออกแบบได้โดยการนำเอาองค์ความรู้ล้านนามาใช้ในการออกแบบโครงการเพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความงามในแบบฉบับล้านนาโดยแท้จริงซึ่งจะเป็นตึกที่รวมความเป็นล้านนาไว้ที่นี้ที่เดียว และจะทำให้การที่กลุ่มคนที่คัดค้านการสร้างตึกสูงจะได้ยอมรับเกี่ยวกับตึกสูงได้โดยคงรากฐานความเป็นล้านนาไว้



ภาพที่ 3.3 แผนที่แนวความคิดในการพัฒนาละแวกบ้านและย่านตามลักษณะการใช้ประโยชน์
ที่มา <https://www.google.co.th/maps>

แผนที่แนวความคิดในการพัฒนาละแวกบ้านและย่านตามลักษณะการใช้ประโยชน์

- A พื้นที่ธรรมชาติกันชนเชิงดอยสุเทพ
- B พื้นที่การใช้ที่ดินแบบผสมจำกัดความสูง
- C พื้นที่พาณิชยกรรมจำกัดความสูง
- D พื้นที่พาณิชยกรรมเดิมควบคุมความสูง
- E พื้นที่สนับสนุนการพัฒนาแบบเติมเต็ม
- F พื้นที่คุ้มครองทัศนียภาพดอยสุเทพ
- G พื้นที่ที่สามารถสร้างตึกสูงได้ ซึ่งจะเป็นพื้นที่ที่ตั้งของโครงการ

3.1.4 ประเด็นของการเลือกพื้นที่ G

- เป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายในด้านวัฒนธรรม เนื่องจากความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ผู้คนต่างถิ่นนำเข้ามาเผยแพร่และความเจริญที่จะเข้ามาแทนที่วัฒนธรรมเดิม
- มีความเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว เนื่องจากมีการเติบโตของธุรกิจที่เข้ามา จึงเกิดการสร้างอาคารที่อยู่อาศัยเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก เห็นได้ชัดในปัจจุบัน
- ความเป็นล้านนาเริ่มจางหายไปตามกาลเวลาและสิ่งใหม่ที่เข้ามาแทนที่และต้องการที่จะรักษาอัตลักษณ์ของตนเองไว้ให้ลูกหลานในวันข้างหน้า
- ต้องการสร้างอนาคตข้างหน้าหรืออีกในอีก 50 ปีข้างหน้า นำองค์ความรู้ล้านนามาใช้ในสิ่งปลูกสร้างและการดำเนินชีวิตแบบวิถีล้านนาอย่างแท้จริง



ภาพที่ 3.4 ผังเมืองในย่านที่ 2 ย่าน วัดเกต - ฟาช่าม - สันป่าข่อย อยู่ในเขตสีเหลือง ในจุด G

บทที่ 4

การนำไปใช้

4.1 การกำหนดโปรแกรม

4.1.1 ลักษณะโครงการและกิจกรรมโครงการ

ลักษณะโครงการเป็นโครงการสาธารณะ ที่เป็นศูนย์รวมทางวัฒนธรรมศิลปะล้านนาไว้ที่นี่ โดยสื่อสารด้วยการเล่าถึงการก่อกำเนิดของอาณาจักรล้านนาตั้งแต่ต้น จนก่อให้เกิดเป็นใจกลางของอาณาจักรล้านนาที่แผ่ขยายไปถึง 58 เมืองในอดีต และรวมกันของความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่เข้ามาก่อร่างสร้างเมืองขึ้นมา โดยปัจจุบันเหลือแค่ 8 เมืองทั้งหมดของล้านนา คือ เชียงใหม่ พะเยา น่าน ลำปาง ลำพูน เชียงราย เชียงแสน ฝาง รวมกันเป็นอาณาจักรล้านนาจนถึงปัจจุบัน



รูปที่ 4.1 ผังเมืองอาณาจักรล้านนาในอดีต

ที่มา <http://oknation.nationtv.tv/blog/home>

4.1.2 การกำหนดองค์ประกอบโครงการ

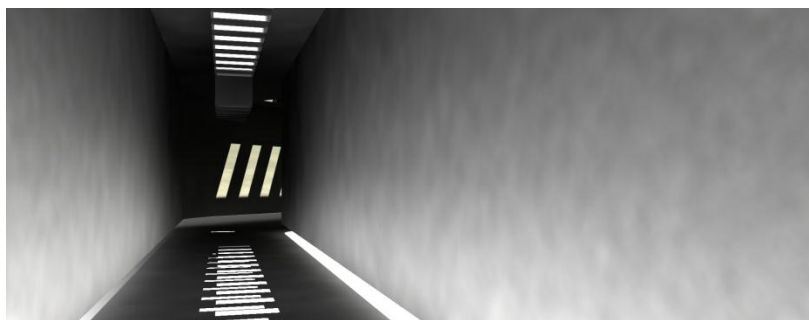
การใช้องค์ความรู้ล้านนาทั้งหมด แบ่งเป็นกลุ่ม โดยการจัดวางเป็นตำแหน่งละส่วนของพื้นที่ โดยให้ user เข้าถึงตัวเองความรู้โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเข้าถึงในแต่ละส่วนของพื้นที่ โดยแต่ละตำแหน่งขององค์ความรู้จะขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของพื้นที่และบริบทนั้นด้วย

4.1.3 การเกิดกระบวนการออกแบบ

การใช้ความเป็นธรรมชาติในการออกแบบ โดยการใช้แสงในการนำทาง และสะท้อนความเป็นล้านนาออกมา โดยการปฏิเสธแสงไฟฟ้าและเทคโนโลยีทั้งหมด เหมือนกับการกลับไปใช้ชีวิตอยู่ในยุคสมัยล้านนาเมื่อ 720 ปีก่อน โดยการนำความรู้สึกมาใช้

การใช้แสงสะท้อนอยู่ 2 ช่วงเวลา

- การใช้แสงสะท้อนของแสงธรรมชาติที่จะมีการเปลี่ยนทิศทางอยู่ตลอดเวลา



รูปที่ 4. 2 ภาพแสดงถึงแสงที่ตกกระทบพื้น ผืน ที่เป็นตัวเส้นทาง

- การใช้แสงสะท้อนตอนกลางคืน โดยการใช้แสงเทียน เพื่อให้แสงสว่างภายในอาคารเพื่อให้อาคารมีชีวิต



รูปที่ 4.3 ภาพแสดงการใช้แสงเทียนเพื่อให้แสงสว่าง
ที่มา <http://www.weekendhobby.com/camp/webboard>

การใช้น้ำในการนำทาง



รูปที่ 4.4 ภาพแสดงเหยียบบนผิวน้ำให้เกิดเสียงและการขยับของผิวน้ำ

การใช้น้ำในการนำทาง

- การใช้แสงสะท้อนตอนกลางคืน โดยการใช้แสงเทียน เพื่อให้แสงสว่างภายในอาคารเพื่อให้อาคารมีชีวิต













รูปที่ 4.5 ภาพแสดงเสียงที่กระทบผนังและเกิดการสะท้อนเสียงเกิดขึ้น
ที่มา https://i.ytimg.com/vi/8_OqToDJqQ8/hqdefault.jpg

4.1.4 การวิเคราะห์บริบทของโครงการที่อยู่ท่ามกลางระหว่างพื้นที่ชุมชนเก่าและชุมชนใหม่



รูปที่ 4.6 ภาพแสดงบริบทของโครงการที่อยู่ท่ามกลางความเจริญเติบโตของเมือง
ที่มา <https://www.google.co.th/maps>

	มหาวิทยาลัยพายัพ เชียงใหม่		สงอาเขตเชียงใหม่
	แม็กโคร สาขาเชียงใหม่		โรงเรียนเชียงใหม่คริสเตียน
	ตลาดวโรรส		โรงเรียนดาราวิทยาลัย
	สวนสาธารณะรถไฟ		โรงเรียนปิ่นสร้อยแยล
	ตลาดเมืองใหม่		สถานีรถไฟ เชียงใหม่
	บิกซีเอ็กซ์ตรา		มหาวิทยาลัยพายัพ เชียงใหม่



รูปที่ 4. 7 ภาพแสดงการวิเคราะห์ ถึงบริบทของโครงการที่อยู่ท่ามกลางระหว่างพื้นที่ชุมชนเก่าและชุมชนใหม่ที่มา <https://www.google.co.th/maps>

1. ชุมชนย่านเก่า
2. หมู่บ้านจัดสรรที่มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นทำให้พื้นที่เพราะปลูกหรือวิถีชีวิตดั้งเดิมหายไป
3. สวนสาธารณะบนที่ดินสถานีรถไฟ
4. พื้นที่โครงการที่อยู่ระหว่างตรงกลางของชุมชนย่านเก่าและหมู่บ้านจัดสรรที่มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

เนื่องจากความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ผู้คนนำเข้ามาและความเจริญที่จะเข้ามาแทนที่วัฒนธรรมเดิม

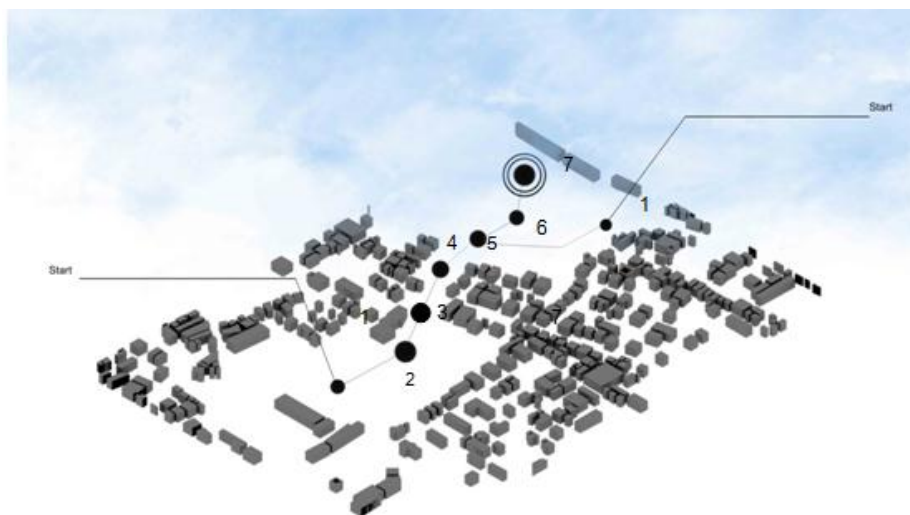
การกำหนดการหา Function ภายในโครงการนั้น การกำหนดจากการเล่าเรื่อง ตั้งแต่จุดเริ่มต้น ถึงการสร้างตัวเมืองใจกลางของอาณาจักรล้านนา

4.1.5 การกำหนดองค์ประกอบโครงการ

การกำหนดองค์ประกอบโครงการนั้น เกิดการกำหนดจุดทั้ง 7 จุดเพื่อต้องการออกแบบ space เพื่อตอบสนองที่ผู้ที่เข้ามาใช้งาน และสื่อสารกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวของมันเอง โดยจากช่างสถาปนิกที่มีความรู้ความสามารถ และ พื้นที่ space ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ และการอยู่ร่วมกันของผู้คนที่มาจากต่างที่แต่ต่างแดนกันที่เข้ามาสัมผัสกระบวนการล้านนา และมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมความรู้กันเหมือนผู้คนในอดีตที่จะเข้ามายังล้านนาก็มาจากต่างถิ่นต่างแดนกันมีความรู้ความสามรถที่แตกต่างกันไปได้มีโอกาสได้พบปะ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ความสามารถกันในจุดแต่ละจุด



รูปที่ 4. 7 ภาพแสดงบริบทโดยรอบของที่ตั้งโครงการ
ที่มา <https://www.google.co.th/maps>



รูปที่ 4. 8 ภาพแสดงองค์ประกอบของจุดการเรียนรู้กระบวนการบ้านนาทั้งหมด 7 จุดด้วยกัน

1. การรวบรวมหัวเมืองใหญ่ 57 หัวเมืองและหัวเมืองใหญ่ที่เหลือปัจจุบันเหลือเพียง 8 เมือง
2. การมาของผู้คนที่ต้องการเข้ามาตั้งเมืองใหม่ที่มาจากทุกทิศทาง
3. การรวมกันของความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมีการใช้ภาษาเหนือเป็นตัวการสื่อสาร
4. การรวมกลุ่มและสร้างหลักพื้นฐานก่อตั้งเป็นชุมชนสลาโดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม
5. การมีศูนย์กลางทางจิตใจหรือที่พึ่งทางจิตใจ
6. การเริ่มสร้างตัวเมืองที่เป็นศูนย์กลางทางอาณาจักรล้านนา
7. การมีสิ่งปลูกสร้างที่เป็นที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่ของอาณาจักรล้านนาในยุคนั้น

บทที่ 5

การออกแบบ

การสรุปผลและบทสรุปของโครงการ เป็นบทสุดท้ายในรายงานวิทยานิพนธ์ของภาค ข้อมูลที่จะสรุปผล รวบรวมผลการวิเคราะห์จากในบทที่ 2-4 เป็นบทสรุปกระบวนการความคิด เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบสำหรับภาคออกแบบ โดยมีหัวข้อที่ต้องสรุปและนำเสนอ ดังนี้

5.1 แนวความคิดในการออกแบบ

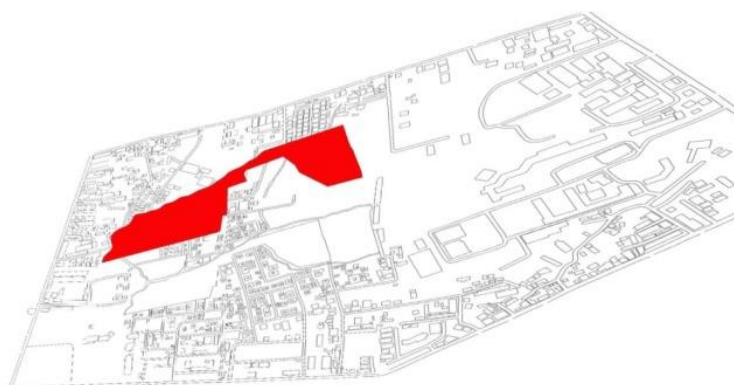
การใช้ความเป็นธรรมชาติของบริบทและสภาพแวดล้อมของเมืองมาใช้ในการออกแบบ โดยการนำองค์ความรู้ล้านนาตั้งแต่อดีตมาใช้ในการออกแบบในยุคปัจจุบันด้วยการพึ่งพาธรรมชาติทั้งหมดโดยปฏิเสธเทคโนโลยีในปัจจุบันปฏิเสธไฟฟ้าเพื่อให้คนปัจจุบันนึกถึงชีวิตความเป็นอยู่ในอดีตที่มีการอยู่ร่วมกับธรรมชาติการใช้วัสดุท้องถิ่นสิ่งที่ใกล้ตัวมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับตัวเองโดยการออกแบบโครงการนี้โดยการนำเอาองค์ความรู้ล้านนามาเป็นกระบวนการออกแบบและสื่อถึงความเป็นตัวตนของคนล้านนามากที่สุด โดยต้องการให้คนเมืองล้านนามาประยุกต์ใช้กับชีวิตปัจจุบันและช่วยกันรักษาศิลปวัฒนธรรมล้านนาให้สืบไป

5.2 สรุปแนวความคิดในการออกแบบ

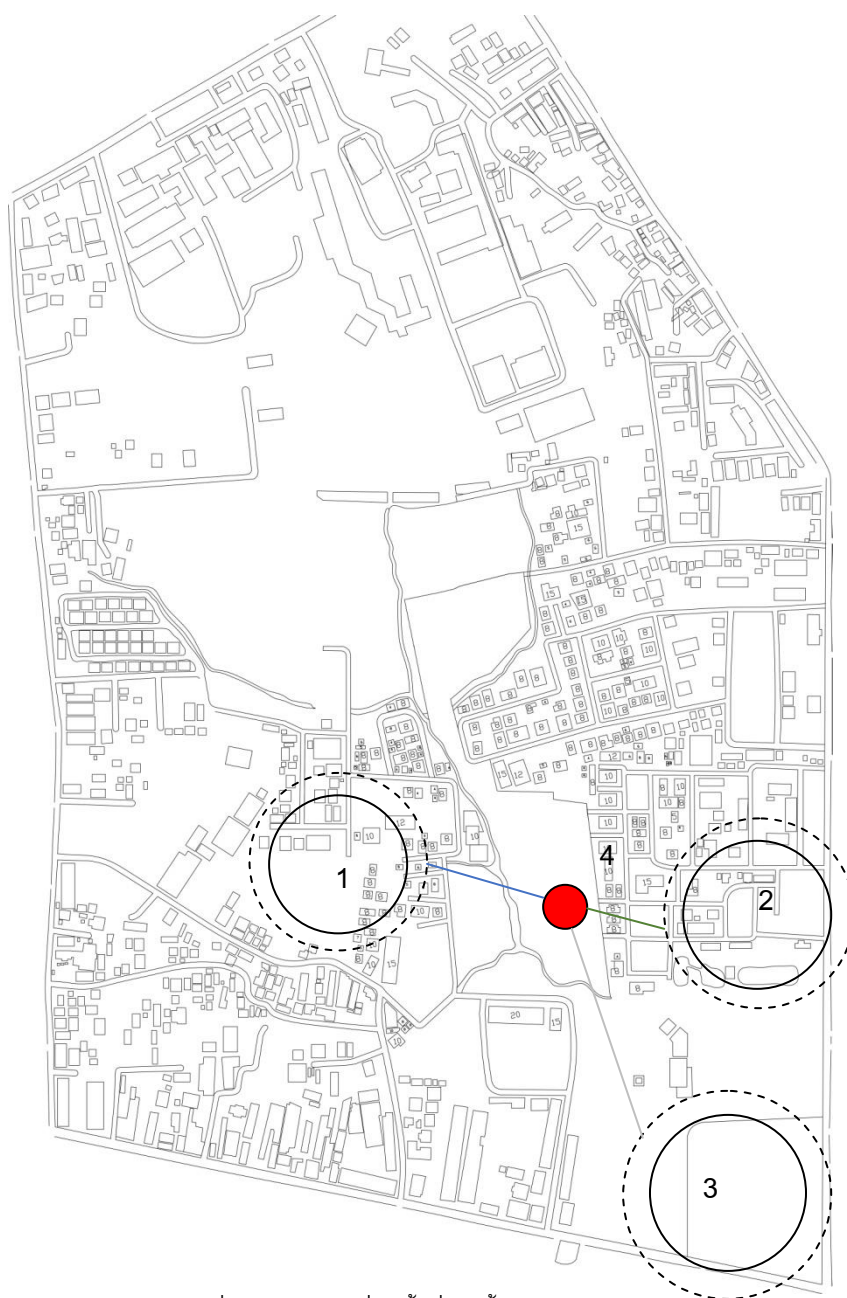
5.2.1 สรุปแนวความคิดในการออกแบบวางผังบนที่ดิน (Site)

บริบทรอบ ๆ site มีความน่าสนใจที่เป็นพื้นที่ตรงกลางระหว่างชุมชนเก่าชุมชนใหม่และใกล้กับสวนสาธารณะสวนรถไฟซึ่งเป็นจุดที่สามารถเชื่อมให้สามารถเข้ามาใช้พื้นที่ภายใน site ได้ ซึ่งพื้นที่จะอยู่ตรงใจกลางพอดีและเหมาะสำหรับการวางผังโครงการที่จะเป็นตัวเชื่อมทั้ง 3 เข้าด้วยกัน และพื้นที่เหมาะสำหรับการเล่าเรื่องราวความเป็นมาของการก่อกำเนิดอาณาจักรล้านนาและศิลปวัฒนธรรมล้านนา คนท้องถิ่นหรือคนล้านนาก็จะรับรู้ถึงสิ่งที่บรรพบุรุษได้สร้างขึ้นมาและมีความภูมิใจและรักในวัฒนธรรมล้านนาของตนเอง และคนภายนอกพื้นที่ก็จะได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรมและความเป็นอยู่ในอดีตการก่อกำเนิดของล้านนา

5.2.2 การกำหนดการใช้พื้นที่ดินสำหรับวางอาคาร



รูปที่ 5.1 แสดงการกำหนดการใช้พื้นที่ดิน



รูปที่ 5.2 แสดงการเชื่อมพื้นที่ของทั้ง 3 จุดเข้าด้วยกัน

1. พื้นที่ชุมชนย่านเก่า
2. พื้นที่ชุมชนใหม่
3. พื้นที่สาธารณะสวนรถไฟ
4. จุดเชื่อม 3 พื้นที่เข้าด้วยกัน

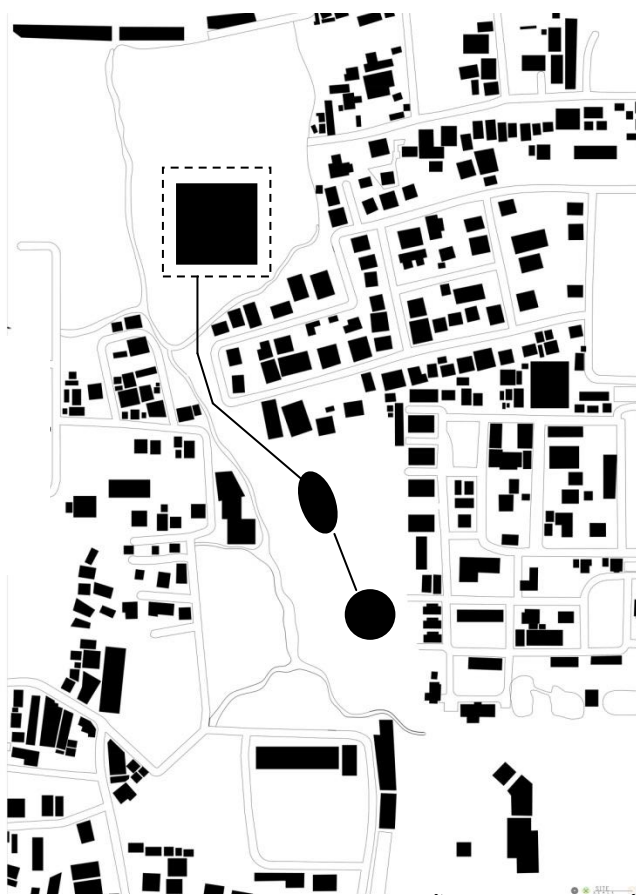
5.3 กระบวนการดำเนินงานออกแบบ (Design process)



รูปที่ 5.3 การนำผังเมืองล้านนามาใช้ในการเล่าเรื่องการก่อกำเนิดล้านนา

การวางผังเมืองล้านนามีอยู่ 3 รูปแบบ

1. ผังเมืองรูปแบบวงกลมเชียงแสนซึ่งเป็นยุคก่อนล้านนา
2. ผังเมืองรูปแบบหอยสังข์
3. ผังเมืองรูปแบบสุโขทัย
4. ผังเมืองล้านนา ที่มีการนำความรู้การวางผังเมือง รูปแบบแบบเชียงแสน รูปแบบหอยสังข์ และรูปแบบสุโขทัยมารวมเป็นหนึ่งเดียว

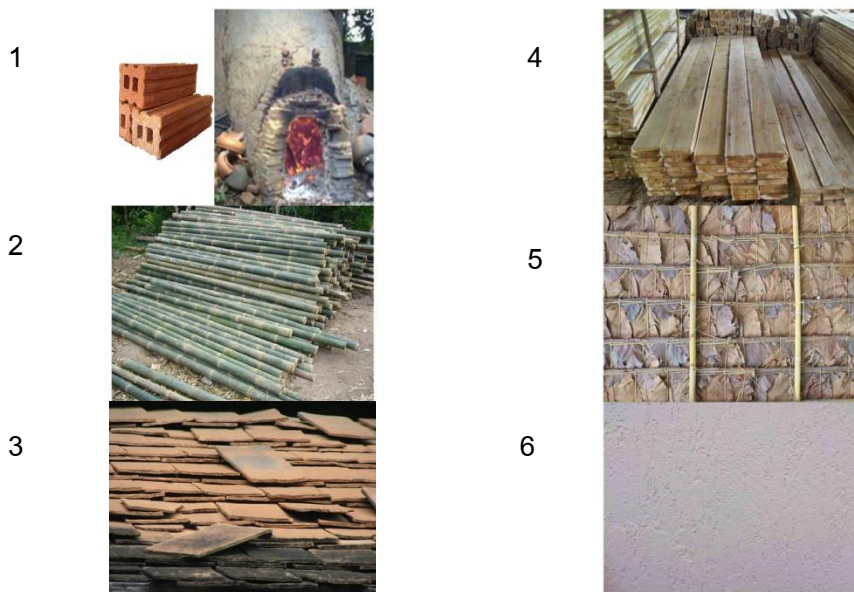


รูปที่ 5.4 การนำผังเมืองมาใช้ในการออกแบบเล่าเรื่องราวตั้งแต่แรกจนถึงการก่อตั้งล้านนา



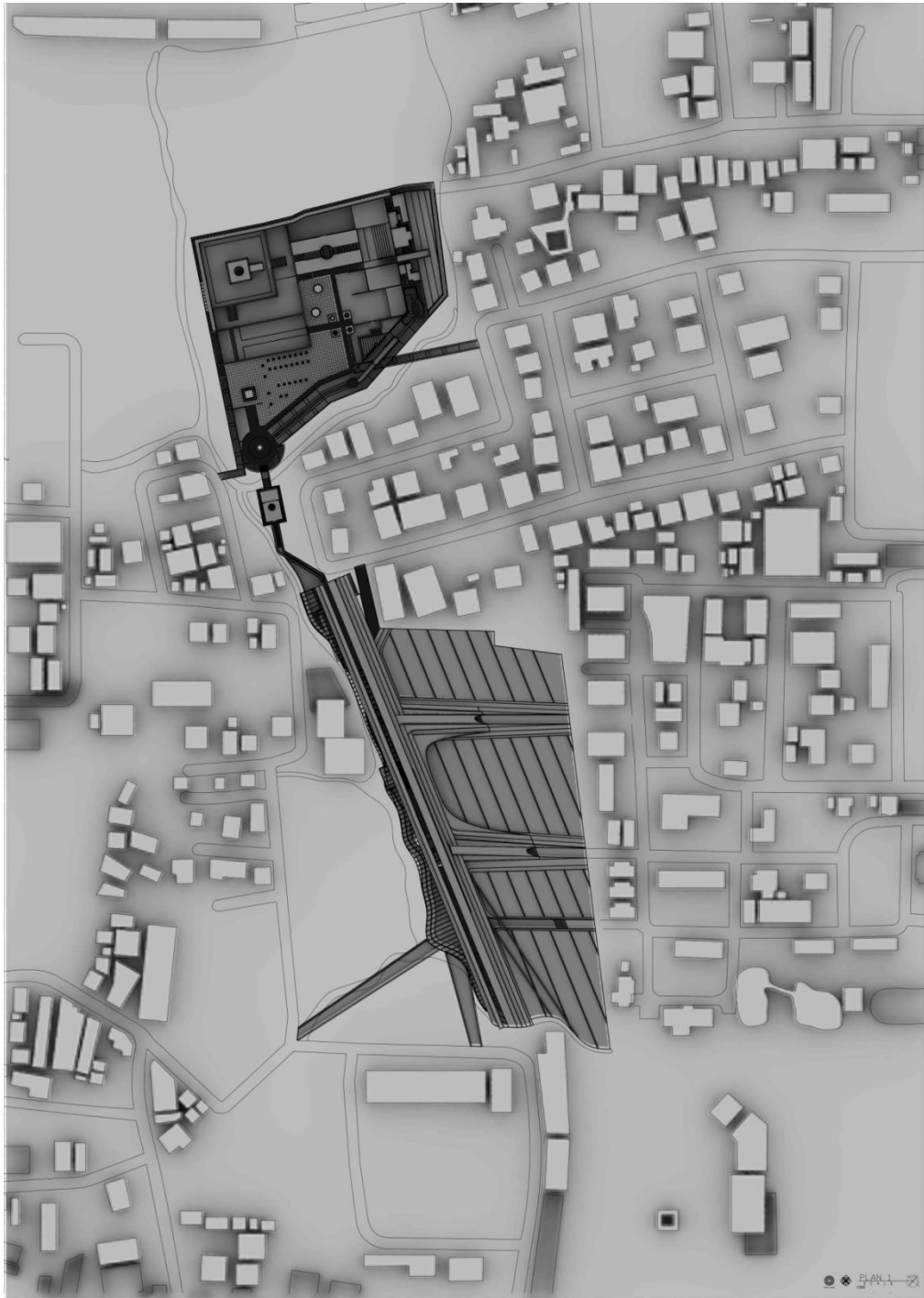
รูปที่ 5.5 แสดงการเริ่มเล่าเรื่ององค์ความรู้ในแต่ละจุดที่ย่อยออกมาจาก 7 จุด เป็น 14 จุด ลงในพื้นที่

- | | | |
|---|--|---|
| 1 พื้นที่รอบนอกโดยชาวบ้านจะทำอาชีพ
-ทำไร่ ทำสวน จักสานและเป็นพื้นที่วิ่งเล่นของเด็ก | 4 พื้นที่รวมตัวของผู้คนก่อนเข้าตัวเมือง | 11 เวทีการแสดงศิลปะล้านนาภายใน
-เวทีแสดงศิลปะล้านนาด้านนอก |
| 2 ตัวชุมชนจะมีอยู่ 3 ส่วน
- หัวบ้าน
- กลางหมู่บ้านเป็นที่ประชุมหมู่บ้าน
- ห้ายหมู่บ้าน | 5 กาดมั่วครวฮอม | 12 พื้นที่ต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง |
| 3 พื้นที่ทางศาสนาและประกอบพิธีกรรม | 6 พื้นที่ของช่างฝีมือทอผ้าชั้นดินจก | 13 ทางเข้าจุดที่ 2 และเป็นลานทำกิจกรรมทางประเพณี |
| | 7 พื้นที่ย้อมผ้า หรือ ต้าย จากสีธรรมชาติ | 14 พื้นที่ทางพิธีกรรมและทางความเชื่อศาสนา |
| | 8 พื้นที่ช่างฝีมือเครื่องเงิน | |
| | 9 พื้นที่ช่างฝีมือเครื่องปั้นดินเผา | |
| | 10 พื้นที่ช่างฝีมือแกะสลัก | |

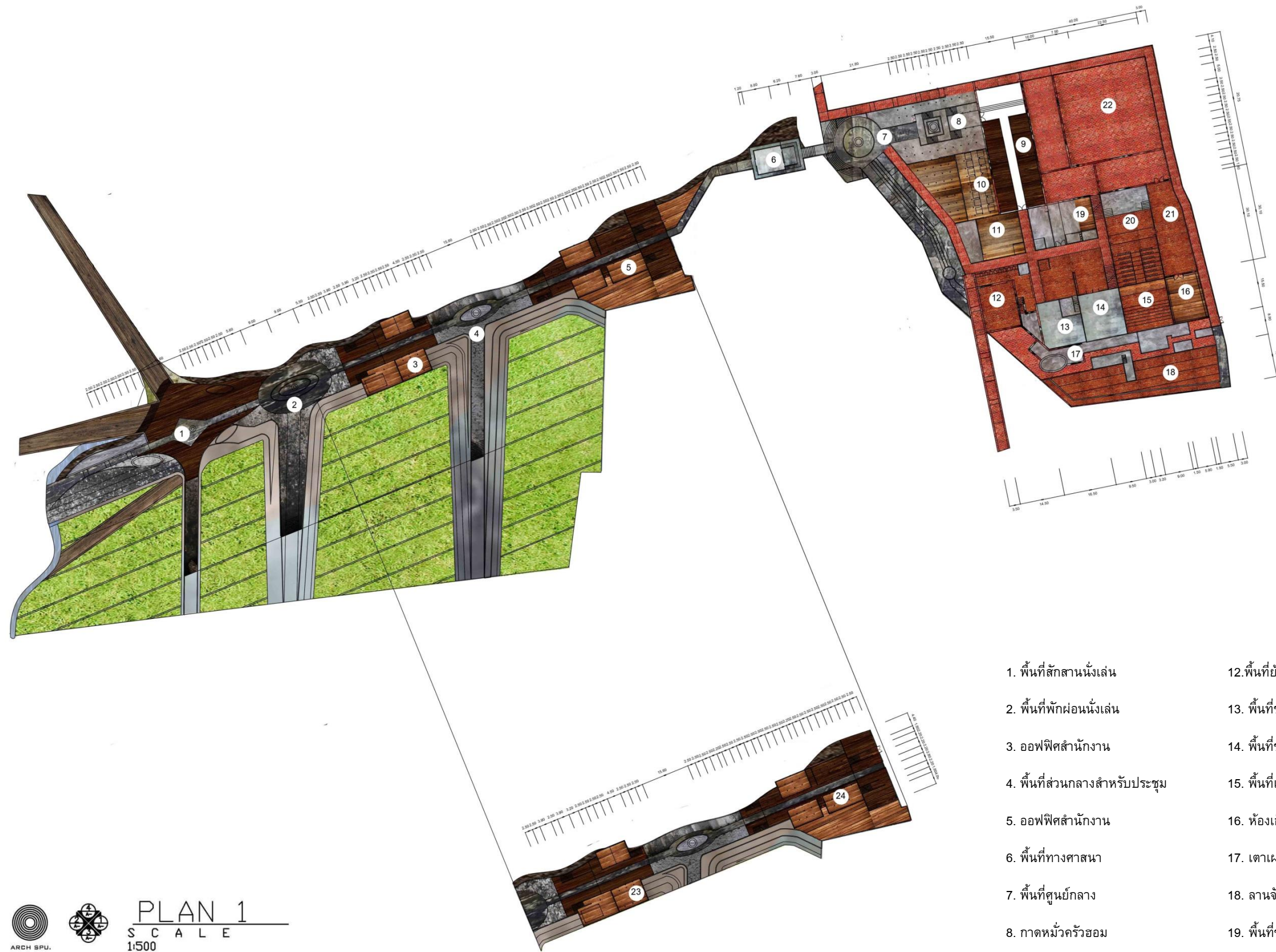


รูปที่ 5.6 การใช้วัสดุจากท้องถิ่นที่มีอยู่แล้วมาใช้ในโครงสร้างแต่ละส่วนของอาคาร

1. อิฐมอญ พื้นที่เชียงใหม่มีดินที่มีคุณภาพดีและสมัยโบราณก็มีการนำดินมาทำเป็นอิฐมอญใช้ก่อสร้างกำแพงรอบตัวเมือง
2. ไม้ไผ่ วัสดุที่หาได้ง่ายตามธรรมชาติมีจำนวนมากโตเร็ว
3. กระเบื้องดินขอ หมู่บ้านเหมืองกุง อ.หางดง ยังทำกระเบื้องดินขออยู่
4. ไม้ สลาล้านนาที่มีความชำนาญและมีฝีมือในการนำไม้มาใช้ในการก่อสร้าง
5. โปตองตึง หาได้ง่ายในฤดูแล้ง ซึ่งชาวบ้านจะนิยมเก็บมาตากแห้งแล้วตัดแล้ว
6. ปูน เป็นวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้างวัดหรือสิ่งปลูกสร้างมาตั้งแต่อดีตแล้ว



รูปที่ 5.7 ขอบเขตที่ดินและบริบท





PLAN 1
 SCALE
 1:500
 นาย ประเมศวร์ ธนะเพิ่ม รหัส 55028527

รูปที่ 5.8 ผังพื้นที่ชั้น 1

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 1. พื้นที่สักระบายน้ำ | 12.พื้นที่ซักผ้า |
| 2. พื้นที่พักผ่อนนั่งเล่น | 13. พื้นที่ช่างเครื่องปั้นดินเผา |
| 3. ออฟฟิศสำนักงาน | 14. พื้นที่ช่างสล่าไม้ |
| 4. พื้นที่ส่วนกลางสำหรับประชุม | 15. พื้นที่แสดงกลางแจ้ง |
| 5. ออฟฟิศสำนักงาน | 16. ห้องเก็บเครื่องดนตรี |
| 6. พื้นที่ทางศาสนา | 17. เตาเผาเครื่องปั้นดินเผา |
| 7. พื้นที่ศูนย์กลาง | 18. ลานจัดกิจกรรม |
| 8. กาดหมั้วครัวหอม | 19. พื้นที่ช่างสล่าเครื่องเงิน |
| 9. พื้นที่ต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง | 20. ห้องแสดงศิลปวัฒนธรรม |
| 10.พื้นที่ทอผ้า | 21. ลานฝึกซ้อมศิลปะล้านนา |
| 11.พื้นที่ขายผ้า | 22. ห้องเก็บกลองหลวง |

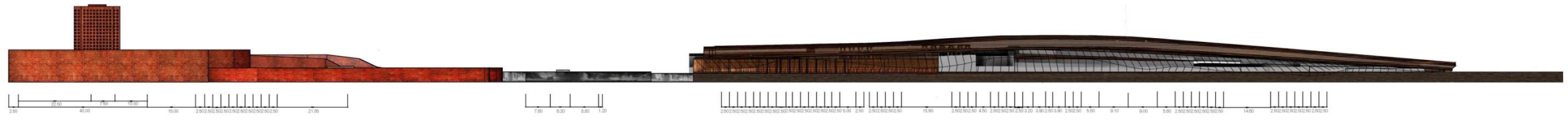


รูปที่ 5.9 ผังพื้นที่ชั้น 2

- 1. พื้นที่พิธีกรรมทางศาสนา
- 2. ห้องเก็บผลงานศิลปะล้านนา



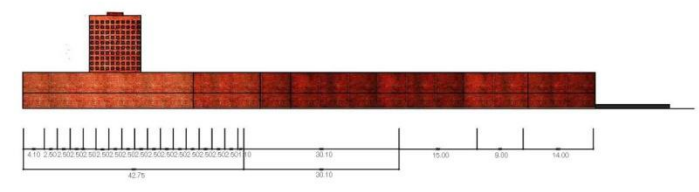
ELEVATION 1
SCALE
1:500
นาง ปัทมาภรณ์ งามวิจิตร 55028527



ELEVATION 2
SCALE
1:500
นาง ปัทมาภรณ์ งามวิจิตร 55028527

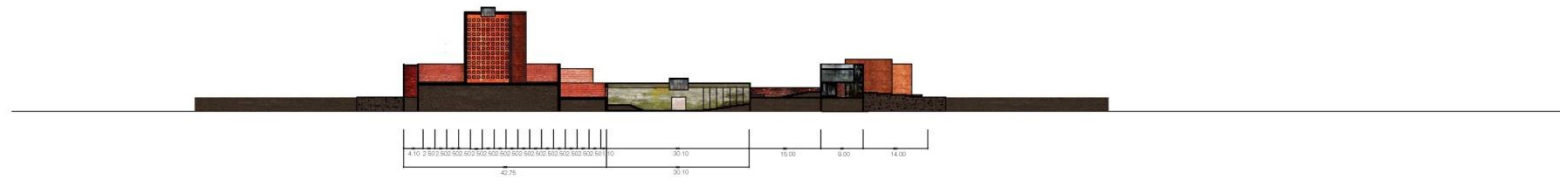


ELEVATION 3
SCALE
1:500
นาง ปัทมาภรณ์ งามวิจิตร 55028527



ELEVATION 4
SCALE
1:500
นาง ปัทมาภรณ์ งามวิจิตร 55028527

รูปที่ 5.10 รูปด้าน 1-4



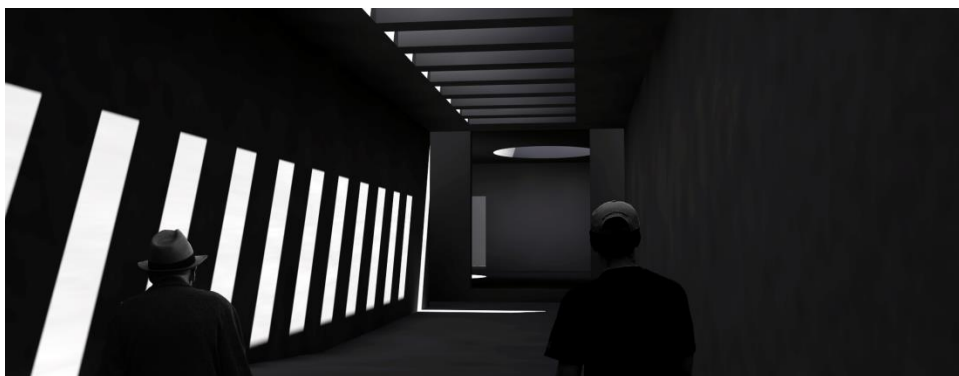
SECTION 1
SCALE
3000
วันที่ ๒๖/๑๑/๒๕๖๓ ๑๖:๑๖:๑๗



SECTION 2
SCALE
3000
วันที่ ๒๖/๑๑/๒๕๖๓ ๑๖:๑๖:๑๗

รูปที่ 5.11 รูปตัด 1-2

5.4 ผลงานการออกแบบ



รูปที่ 5.12 ภาพแสดงลักษณะอารมณ์ทางเข้าตัววิหารที่เป็นทางเชื่อมเข้าตัวเมือง



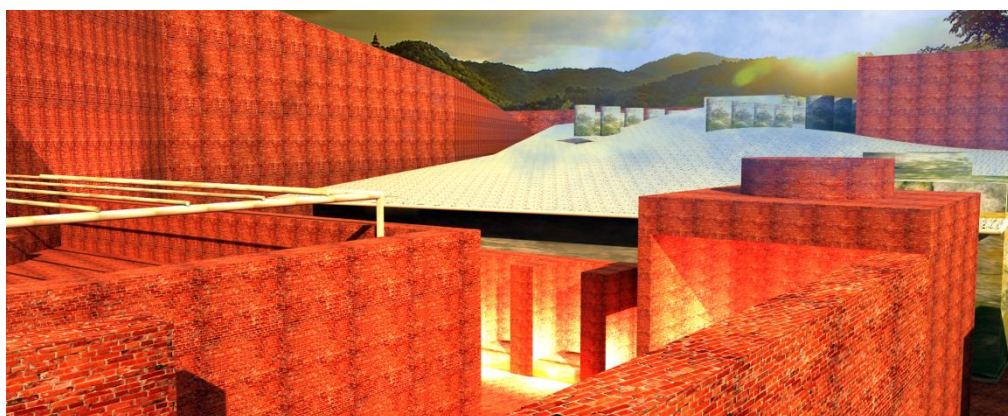
รูปที่ 5.13 แสดงแสงจากภายนอกที่ส่องลงมายังทางเดิน เป็นเส้นแสงพาเข้าสู่ตัวอาคาร



รูปที่ 5.14 ภาพแสดงทางเดินที่สื่อความรู้สึก space ทางเข้าวิหาร



รูปที่ 5.15 แสดงการ space ทางเดินระหว่างพื้นที่ยอมหน้ากับพื้นที่ทอผ้า



รูปที่ 5.16 ภาพแสดงมุมมองด้านบนของพื้นที่ยอมผ้าที่ข้างบน space ตกผ้าเพราะ
ต้องการใช้แสงแดด



รูปที่ 5.17 ภาพแสดงพื้นที่ยอมผ้าที่เป็นโซนไว้สำหรับยอมด้ายสีธรรมชาติ



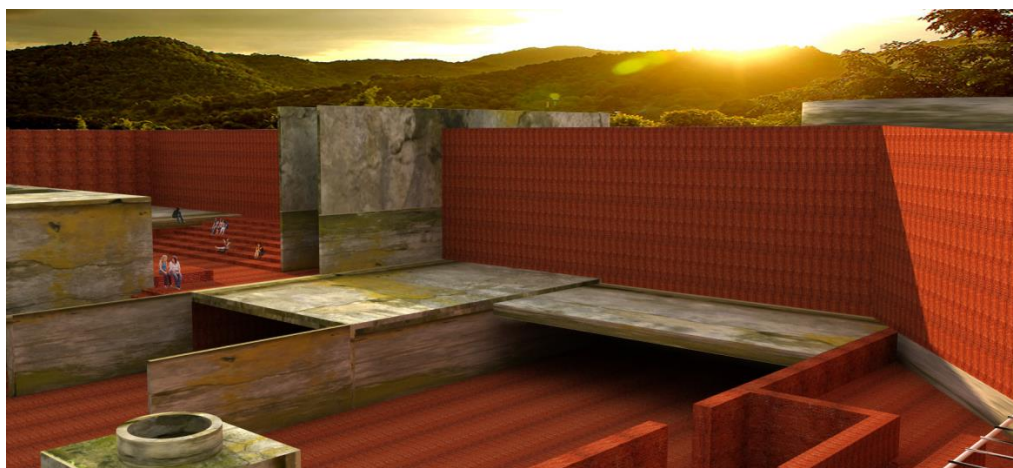
รูปที่ 5.18 ภาพแสดงการพื้นที่ space หน้าชุมชนช่างเครื่องเงิน ด้านเป็นพื้นที่สำหรับล้างแผ่นเงินและทำความสะอาดชิ้นตอนสุดท้าย



รูปที่ 5.19 ภาพแสดงพื้นที่ space ภายในพื้นที่ช่างฝีมือเครื่องเงิน



5.20 ภาพแสดงให้เห็นถึงกระบวนการขั้นตอนการตีแผ่นเงิน



รูปที่ 5.21 ภาพแสดงมุมมองด้านบนที่แสดงให้เห็นพื้นที่ลานแสดงศิลปะกลางแจ้ง



รูปที่ 5.22 ภาพแสดงบรรยากาศฤดูหนาวตอนเวลาตอนเช้าที่มีหมอกกลอง



รูปที่ 5.23 ภาพแสดงมุมมองด้านบนที่แสดงให้เห็นระหว่างชุมชนล้านนา
กับเมืองที่เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ



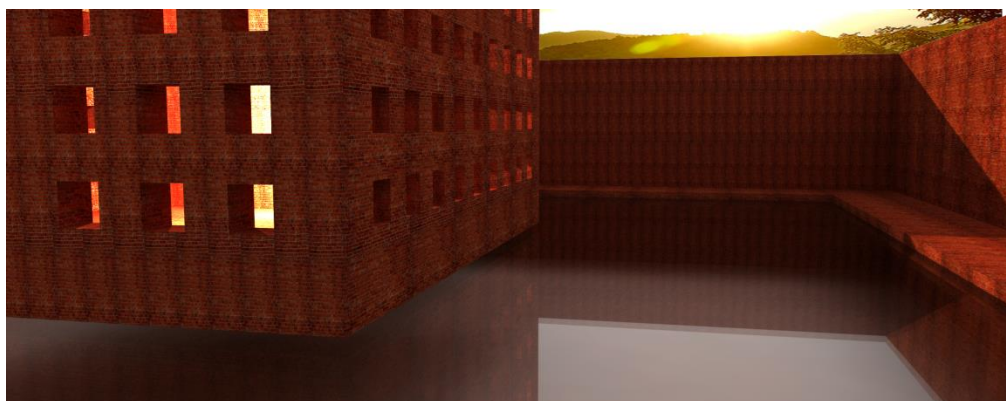
รูปที่ 5.24 ภาพแสดง space ภายในตลาดที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตแบบภาคหัว
ตั้งแต่สมัยอดีต



รูปที่ 5.25 ภาพแสดงขั้นตอนการเผาดิน



รูปที่ 5.26 ภาพแสดง space ทางเดินทางขึ้นไปยังพื้นที่ทางพิธีกรรมทางศาสนา



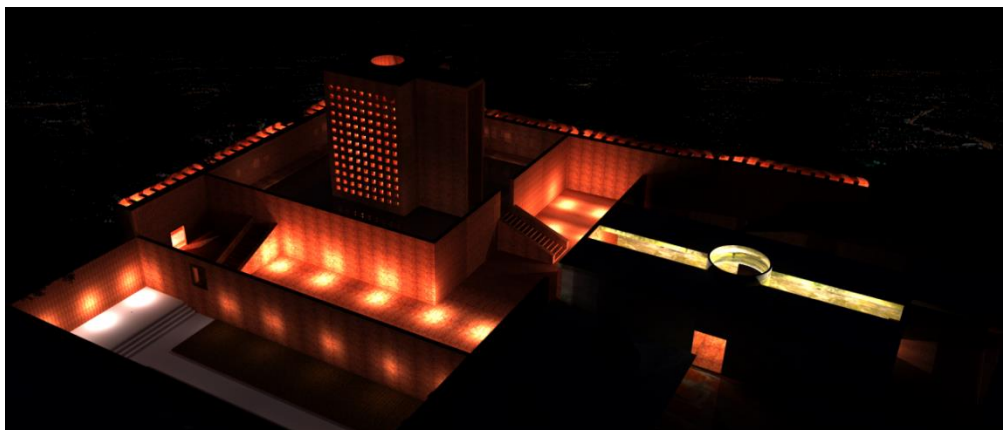
รูปที่ 5.27 ภาพแสดงภายนอกของพื้นที่ทางพิธีกรรมทางศาสนา



รูปที่ 5.28 ภาพแสดงด้านหน้าทางเข้าพื้นที่พิธีกรรมทางศาสนา



รูปที่ 5.29 แสดงการ space ที่แสดงถึงการต้อนรับแขกบ้านแขกเมืองที่จะมีการเตรียมต้อนรับด้วยอาหารชุดขันโตกที่มีการสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน



รูปที่ 5.30 ภาพแสดงสื่ออารมณ์ตอนกลางคืนของพื้นที่ทางพิธีกรรมทางศาสนาที่แสดงถึงแสงเทียนที่ส่องออกมาจากตัวอาคาร



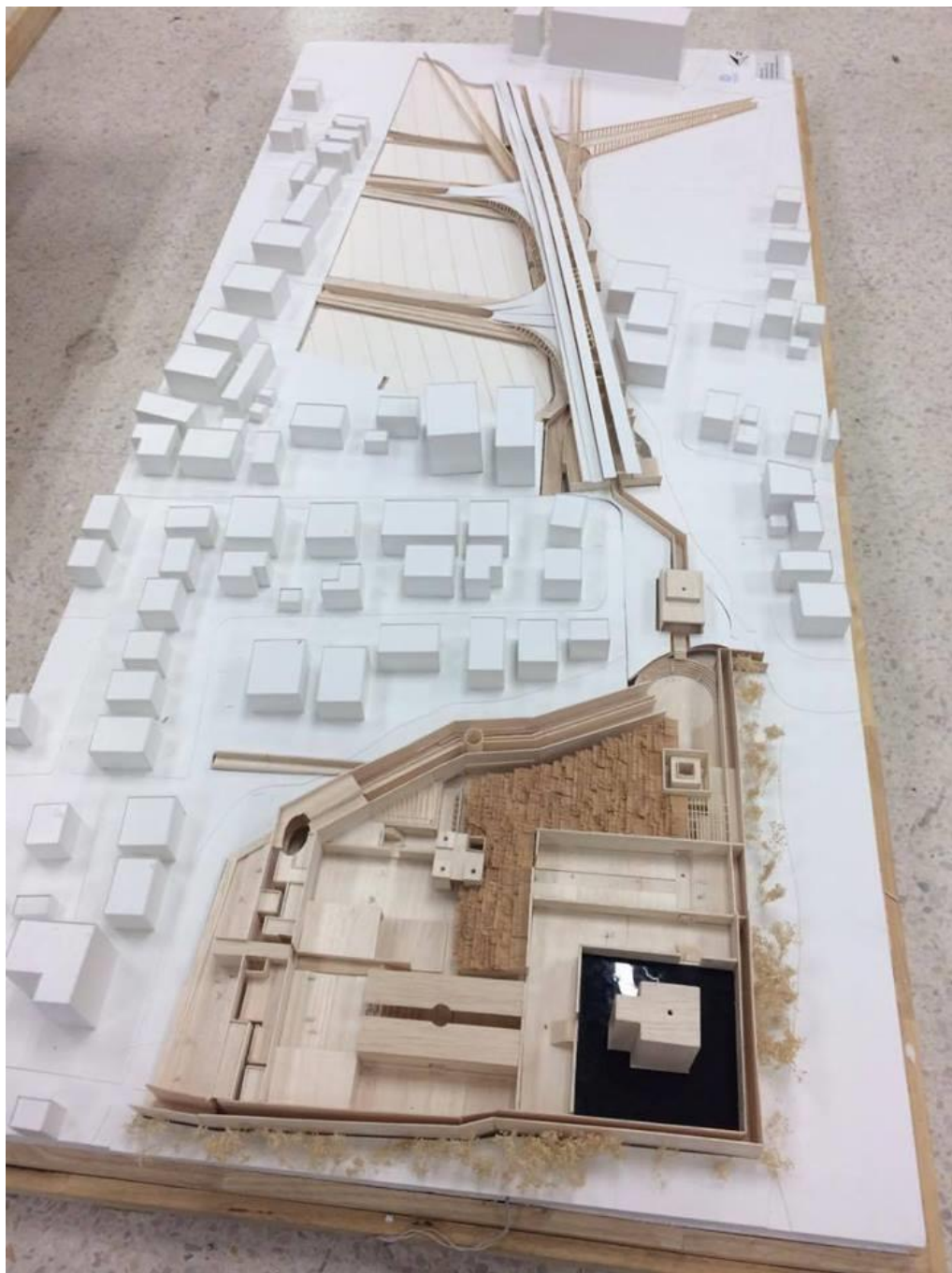
รูปที่ 5.31 ภาพแสดงพื้นที่ภายนอกตอนกลางคืนที่แสดงการปล่อยโคมลอยเพื่อปล่อยเคราะห์ปล่อยนามขึ้นบนท้องฟ้าตามประเพณีล้านนา



รูปที่ 5.32 ภาพแสดงพื้นที่ space ภายในของแสดงศิลปะวัฒนธรรมตามวันสำคัญต่าง ๆ ของล้านนา ที่มีเครื่องดนตรี สะล้อ วอ ซึ่ง เป็นต้น



รูปที่ 5.33 ภาพแสดงถึงแสงเทียนที่สะท้อนจากการใช้งานภายในพื้นที่ทางพิธีกรรม
ทางศาสนาและด้านหลังคืนแสงจากชุมชนใกล้เคียงพฤติกรรมของผู้สูงอายุ



รูปที่ 5.34 ภาพแสดงหุ่นจำลอง

บรรณานุกรม

- อรศิริ ปาณินท์. 2555. ปัญญาสร้างสรรค์ในสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น. กรุงเทพฯ
- ศิรศักดิ์ คุ่มรักษา. 2546. ศาสนาศิลป์บนแผ่นดินล้านนา. กรุงเทพฯ
- อานันท์ กาญจนพันธุ์. 2558. กำกั๊ดกำปำงานวิจัยวัฒนธรรมภาคเหนือ. เชียงใหม่
- ภาณุพงษ์ เลาสสม. 2541. จิตรกรรมฝาผนังล้านนา . กรุงเทพฯ
- อภิญา เฟื่องฟูสกุล. 2546 .ศิลปวัฒนธรรมในการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ
- ทรงศักดิ์ ปรารค์วัฒนากุล, แพทรีเซีย แน่นหนา. 2532. ผ้าโบราณแห่งนครเชียงใหม่.
กรุงเทพฯ
- ปรานอม ตันสุขานันท์, วิทยา ดวงธิดา. 2556. แนวทางพัฒนาความเป็นย่านหลากหลายมิติของ
เมืองเชียงใหม่. เชียงใหม่
- ศาสตราจารย์ นพ.เกษม วัฒนชัย. 2557. เมืองเชียงใหม่ศิลปะ สถาปัตยกรรม
และความเชื่อ. เชียงใหม่

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์



ชื่อ นาย ประเมศวร์ ฐานะเพิ่ม
ที่อยู่ 101 หมู่ 8 ต. ซ่างเคิ่ง อ.แม่แจ่ม จ. เชียงใหม่
เกิดวันที่ 11 มีนาคม พ.ศ.2535
ประวัติการศึกษา
สำเร็จการศึกษาระดับอนุบาลศึกษา
- โรงเรียนเมืองเด็กวิทยา
สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา
- โรงเรียนเมืองเด็กวิทยา
สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา
- โรงเรียนแม่แจ่ม จ.เชียงใหม่
สำเร็จการศึกษาระดับอาชีวศึกษา
- วิทยาลัยเทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนา เชียงใหม่