

## แก่นนคร เพลิน: การต่อยอดทุนวัฒนธรรมอุปแต้มสู่ชุดนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อเยาวชน



จิตรกรรมฝาผนังหรือ “อุปแต้ม” เป็นคำเรียกจิตรกรรมฝาผนังในภาษาลาว โดยคำว่า “อุป” คือ รูป ส่วนคำว่า “แต้ม” คือการวาดหรือระบายสี โดยอุปแต้มที่ปรากฏในภาคอีสานแฝงไปด้วยเสน่ห์และความน่าสนใจไม่ด้อยค่าไปกว่าจิตรกรรมฝาผนังในโบสถ์ของวัดหลวง อีกทั้งยังคงจุดประสงค์เพื่อบอกเล่าเรื่องราวพุทธประวัติ ธรรมชาตการสอนใจและแอบสอดแทรกวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในยุคสมัยก่อนไว้ให้อนุชนรุ่นหลังได้ค้นหาและสืบทอดต่อไป

ด้วยฝีมือการวาดภาพจากรุ่นสู่รุ่น ทำให้รูปแบบการวาดภาพมีเทคนิคพิเศษเฉพาะตัว เนื่องจากมีลวดลายที่ไม่สลับซับซ้อน จึงทำให้เข้าถึงและเข้าใจได้ง่าย เพียงแค่มองปราดเดียวก็สามารถเข้าใจเรื่องราวทั้งหมด กลายเป็นอัตลักษณ์ประจำท้องถิ่น ซึ่งสามารถสร้างกุศโลบายแก่นธรรมได้อย่างลึกซึ้งแต่ไม่ลึกกลับจนเกินไป

“อุปแต้มเป็นคำที่ใช้เรียกจิตรกรรมฝาผนังในภาคอีสาน มีลักษณะการถ่ายทอดที่ตรงไปตรงมา และมีความเป็นกันเองภายในชุมชน ซึ่งแตกต่างจากจิตรกรรมที่เราเคยเจอในภาคกลางที่จะมีความเนียบในด้านลวดลายตามแบบขนบประเพณี ต่างจากอุปแต้มในภาคอีสาน ที่เป็นฝีมือของช่างท้องถิ่นถ่ายทอดกันเองจากรุ่นสู่รุ่น ดังนั้นก็จะมีอัตลักษณ์หรือคาแรคเตอร์ของตัวเองในลักษณะทางทัศนศิลป์ที่มีความเรียบง่าย มีความจริงใจ สื่อสารอย่างตรงไปตรงมาและชวนน่าค้นหา เรียกได้ว่าอุปแต้มเปรียบเสมือนภาพถ่ายที่ได้บันทึกเรื่องราวในอดีตและสะท้อนถึงความศรัทธาในพระพุทธศาสนาของช่างแต้ม”

นายเพชร วงษ์วรรณ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้ที่มีความสนใจในศิลปะอันเรียบง่ายของชาวอีสานและต้องการถ่ายทอดความรู้ความสามารถด้านศิลปะของคนรุ่นเก่าในวิธีการเรียนรู้แบบใหม่ให้กับเด็ก ๆ ในชุมชนได้เข้าใจและเห็นคุณค่าสามารถนำไปใช้เพื่อต่อยอดเป็นอาชีพจากต้นทุนทางวัฒนธรรมภายในถิ่นฐานบ้านเกิดตนเอง โดยสื่อสารผ่านชุดนวัตกรรม ชุดการเรียนรู้อุปแต้มจังหวัดขอนแก่นสำหรับเยาวชน ชุด “แก่นนคร เพลิน (Plearn)” สำหรับเยาวชน ในช่วงอายุ 15-24 ปี เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในอัตลักษณ์ศิลปะประจำถิ่นผ่านชุดกิจกรรมตามรอยอุปแต้ม



ชุดการเรียนรู้รูปแต้มจังหวัดขอนแก่นสำหรับเยาวชน



ต้นทุนทางวัฒนธรรมต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์



ชุดแผ่นอะคริลิกลอกลายรูปแต้ม

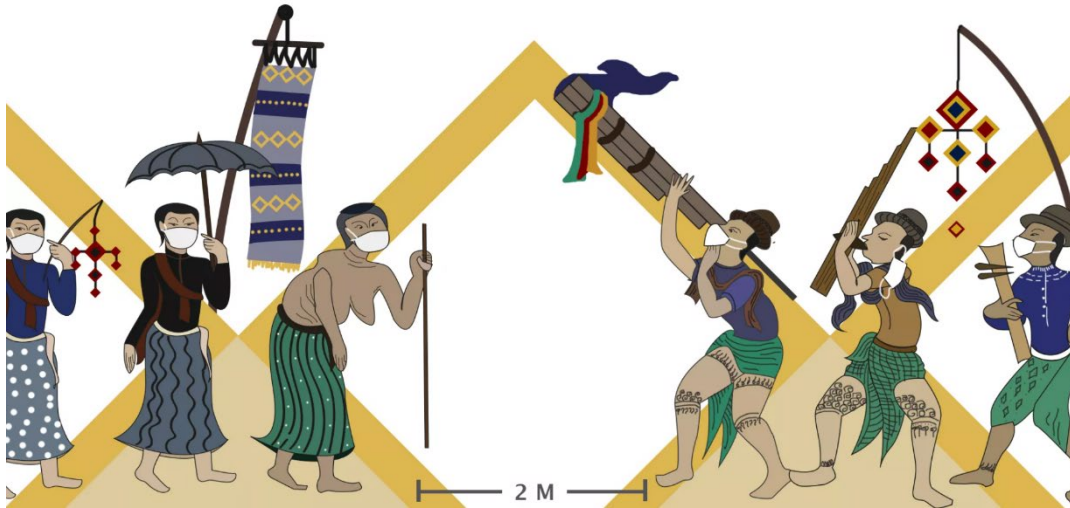


ชุดแผ่นอะคริลิกลอกลายฮูปแต้ม

“ปัจจุบันมีการผลักดันการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมไปต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์หรือสร้างมูลค่าเพิ่มในระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนั้นการวิจัยหรือชุดนวัตกรรมในครั้งนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และนำไปพัฒนาต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ จากประสบการณ์ที่เราอยู่ในสายการเรียนการสอน เรานำชุดนวัตกรรมนี้ไปให้เยาวชนในพื้นที่ได้ใช้จริง เป็นเหมือนกิจกรรม Workshop ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับคนในชุมชนและเข้าใจรากเหง้าของตัวเองมากขึ้น หรือถ้าไปศึกษาเพิ่มเติมในแต่ละชุมชนก็จะมีผลิตภัณฑ์และอัตลักษณ์ประจำถิ่นที่ต่างกันไป ดังนั้นเราจึงต้องการผลักดันให้เยาวชนได้นำความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของฮูปแต้มและทุนทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ในชุมชนไปต่อยอดสู่การออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์หรือผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต”

รูปร่างลักษณะของโบสถ์ หรือ “สิม” ในภาคอีสานจะมีขนาดเล็กและค่อนข้างแคบ ใช้ทำกิจกรรมทางศาสนาเป็นหลัก ซึ่งผู้ที่จะสามารถเข้าไปทำกิจกรรมภายในโบสถ์ได้จะมีเพียงพระภิกษุและผู้ชายเท่านั้น บางพื้นที่ผู้หญิงจะไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าโบสถ์ ดังนั้นผนังด้านนอกรอบ ๆ โบสถ์จึงมีจิตรกรรมฝาผนังที่เกี่ยวข้องกับพุทธประวัติ ทศชาติ พระมาลัย ไตรภูมิ หรือละครเรื่องเล่าในท้องถิ่นอีสาน เช่น สังศิลป์ชัย(สินไช) สุริยวงศ์ กาละเกต รวมถึงวรรณกรรมพื้นบ้านจากประเทศเพื่อนบ้านอย่างสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว เป็นต้น เพื่อให้ญาติโยมที่รอพระด้านนอกโบสถ์ได้ศึกษาหลักธรรมแบบมีอรรถรส นอกจากนี้ยังมี ‘ภาพกาก’ ที่วาดสอดแทรกไว้ในบริเวณต่าง ๆ โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิตของชาวอีสาน ทั้งประเพณี วัฒนธรรม การแต่งกาย ที่ถูกถ่ายทอดผ่านฮูปแต้มด้วยมุมมองของช่างฝีมือในชุมชน

นอกจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นยุคใหม่แล้ว ในปัจจุบันสังคมไทยได้ก้าวเข้าสู่สังคมของผู้สูงอายุ (Aging Society) ซึ่งกระแสแนวโน้มนี้จะนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมสู่การออกแบบชุดกิจกรรมประดิษฐ์ของที่ระลึกชุมชนแบบ DIY เพื่อเอาใจกลุ่ม ‘สว.สูงวัย’ โดยมีลักษณะเป็นชุดกิจกรรมยามว่างสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับสังคม ช่วยฝึกสมองบริหารความจำ และลดปัญหาอัลไซเมอร์ให้กับผู้สูงอายุได้อีกด้วย



ตัวละครสूपแต้มนำมาต่อยอดเป็นคาแรคเตอร์ในสื่อออนไลน์

ชุด “แก่นนคร เพลิน (Plearn)” เป็นชุดส่งเสริมการเรียนรู้สู่การลงมือปฏิบัติบนแนวคิด Play & Learn ตอบโจทย์การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยเยาวชนสามารถศึกษาเรียนรู้แบบออฟไลน์ที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่รูปแบบออนไลน์ได้ ชุดนวัตกรรมนี้มีกิจกรรมที่เกี่ยวกับสूपแต้มนำมาต่อยอดให้ได้เลือกเรียน ตั้งแต่ประวัติความเป็นมา เนื้อหาเรื่องราวของเรื่องเล่าบนฝาผนัง และอัตลักษณ์สूपแต้มนในแต่ละชุมชน ควบคู่ไปกับการใช้สื่อที่หลากหลายในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งภายในชุดกิจกรรมจะประกอบด้วย คู่มือการใช้งาน หนังสือให้ความรู้ แผนที่เส้นทางการเรียนรู้สूपแต้มนด้วยระบบ AR เกมสันทนาการผจญภัยห้วยน้ำแก้วด่านมหาภัย ชุดแผ่นอะคริลิคลอกลายสूपแต้มนที่สามารถปรับเป็นโมเดลของสะสมได้ และโปสการ์ดที่ระลึก

“ผมมองว่าเสน่ห์ของต้นทุนทางวัฒนธรรมภาคอีสานยังมีอีกหลากหลายที่รอเราไปศึกษาและนำมาสร้างมูลค่า ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิตและเรื่องราวของชุมชน งานจักสาน งานปักเย็บ หรือภูมิปัญญาอื่น ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่เราจะต้องไปศึกษากันต่อไป แต่โจทย์ในครั้งนี้ผมได้หยิบยกงานจิตรกรรมสूपแต้มนำมาต่อยอด เนื่องจากต้องการนำเสนอเอกลักษณ์ที่มีความน่าสนใจ เป็นเรื่องทั่วไปที่จับต้องได้ง่าย ซึ่งชุดนวัตกรรมการเรียนรู้นี้ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นเล็ก ๆ ที่ทำให้เยาวชนรุ่นใหม่หันกลับมามองตัวเองและชุมชนรอบข้าง มองเห็นคุณค่า และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์” นายพรกล้า

**คำอธิบายแก่นนคร**

ชุดการเรียนรู้รูปแบบดิจิทัลของแก่นนคร  
สำหรับเยาวชนอายุ 15-24 ปี

**"แก่นนคร เพลิน (Plearn)"**  
PLAY + LEARN = PLEARN

ชุดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เยาวชนเกิดความรู้อย่างเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์รูปแบบดิจิทัลของแก่นนคร ผ่านการปฏิบัติกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ควบคู่ไปกับการเล่น ที่สามารถนำไปใช้เรียนรู้ได้ตามอัธยาศัยทุกที่ ทุกเวลา

ชุดกิจกรรมประกอบด้วย

1. ไม่ล้าสมัยคำอธิบายชุดกิจกรรม
2. หนังสือให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบ
3. แผนที่เส้นทางการเรียนรู้รูปแบบ
4. แผ่นพับเกมส์สนุกๆ
5. อะคริลิกโฮสติงโฮแกรม
6. แผ่นอะคริลิกลวดลายรูปแบบ

**HOW TO LEARN**

ขั้นตอนการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ Padlet

1. ศึกษาคำอธิบายชุดกิจกรรม "แก่นนคร เพลิน"
2. ศึกษาเรียนรู้อัตลักษณ์รูปแบบจากหนังสือและแผนที่เส้นทางการเรียนรู้รูปแบบ AR
3. เรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสืบเชื้อสายจากแผ่นพับร่วมสนุกกับกิจกรรมเกมส์สนุกๆ และแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นเพื่อส่งกลับไปสกรีน
4. สร้างสรรค์ผลงานออกแบบตามอัธยาศัยจากแผ่นลวดลายรูปแบบ

SCAN ME!  
เพื่อเข้าสู่เว็บไซต์

คำอธิบายแก่นนคร เพลิน (Plearn)



“ผมคิดว่าการวิจัยเป็นฐานองค์ความรู้ที่นำไปใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมต่าง ๆ ได้ ผลงานที่สร้างขึ้นควรจะคำนึงถึงการนำไปใช้ประโยชน์หรือสร้างผลกระทบต่อสังคมได้จริง พยายามคิดค้นส่งเสริมให้เกิด “นวัตกรรมขายได้” ไม่ว่าจะเป็นเชิงพาณิชย์ การท่องเที่ยว หรือการศึกษา นอกจากนี้การศึกษาวิจัยที่สอดคล้องกับ Mega trend เป็นอีกสิ่งที่จะทำให้ผลงานน่าสนใจและพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล”

นายเพชร วงษ์วรรณ

นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ที่ปรึกษา: ผศ.ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์

ที่มา

<https://www.research.chula.ac.th/th/news/14274/>