

การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมชุมชนสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยว : กรณีศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงงานแสง สี เสียง ปราสาทสด๊กก๊อกธม จังหวัดสระแก้ว ประจำปี 2560

COMMUNITY CULTURAL DEVELOPMENT FOR TOURISM PROMOTION: A CASE STUDY OF COSTUME DESIGN FOR 2017 SDOKKOK THOM TEMPLE LIGHT AND SOUND PERFORMANCE, SAKAEO PROVINCE

กิตติกรณ์ นพุดมพันธ์ / KITTIKORN NOPUDOMPHAN

สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
PERFORMING ART, FACULTY OF FINE ARTS, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Received: May 3, 2020

Revised: November 6, 2020

Accepted: November 16, 2020

บทคัดย่อ

การศึกษาการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมชุมชนสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยว : กรณีศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงงานแสง สี เสียง ปราสาทสด๊กก๊อกธม จังหวัดสระแก้ว ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงโดยใช้หลักการของทุนทางวัฒนธรรมเข้าไปมีส่วนร่วมในการออกแบบ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในรูปแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Research) ที่บูรณาการร่วมกันระหว่างศาสตร์ทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงกับการบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อใช้ในการแสดงงานแสง สี เสียง ปราสาทสด๊กก๊อกธม จังหวัดสระแก้ว ซึ่งเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวที่สำคัญงานหนึ่งของจังหวัดสระแก้ว

ผลของการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้ ส่วนที่ 1 การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดสระแก้วสู่การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในการแสดงละครแสง สี เสียง “คืนฝันสันติโลกา บูชาแม่พระภูมิ” ปราสาทสด๊กก๊อกธม จังหวัดสระแก้ว อันประกอบไปด้วยกระบวนการบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรม 3 ด้าน ได้แก่ ทุนทางประวัติศาสตร์ ทุนทางประดิษฐ์กรรม และทุนบุคคล และส่วนที่ 2 ผลงานการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสำหรับงานแสง สี เสียง ปราสาทสด๊กก๊อกธม จังหวัดสระแก้ว ด้วยการออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับตัวละครในยุคสมัยและบทบาทหน้าที่ของตัวละครเป็นหลัก จำนวน 28 ชุด ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1. กลุ่มเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสมจริงตามยุคสมัย (21ชุด) และ 2. กลุ่มเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจากจินตนาการ (7ชุด)

คำสำคัญ : ทุนทางวัฒนธรรม การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ปราสาทสด๊กก๊อกธม

ABSTRACT

The study on community cultural capital development for tourism promotion: a case study of costume design for 2017 SdokKok Thom Temple Light and Sound Performance, SaKaeo Province was conducted with the purpose to design costumes for the performance by applying the principle of cultural capital development to the design.

This research was an interdisciplinary research which integrated the science of costume design for performances and cultural capital management for use in SdokKok Thom Temple Light and Sound Performance, SaKaeo Province which is one of the important tourism activities in SaKaeo Province

The results of the study could be divided into 2 parts, namely, part 1: the cultural capital development in SaKaeo Province for costume design in “Khuen Fun Santi Loka Bucha MakhaPuranami” light and sound performance at SdokKok Thom Temple, SaKaeo Province, which consisted of the process of capital management in three aspects of culture, namely, historical, invention and human capitals and part 2, the design of costumes for SdokKok Thom Temple Light and Sound Performance, SaKaeo Province, which related to characters in that period and roles of the main characters in 28 costumes which could be divided into 2 groups, namely, 1 the group of periodic costumes (21 costumes) and 2 the group of costumes from imagination (7 costumes).

Keywords: cultural capital, costume design for performances, SdokKok Thom Temple

บทนำ

การกำหนดนโยบายจากรัฐบาล โดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) ว่าด้วยความร่วมมือโครงการหนึ่งมหาวิทยาลัยหนึ่งจังหวัด ระหว่างสถาบันอุดมศึกษาและหน่วยงานต่างๆ โดยโครงการนี้เป็นยุทธศาสตร์ที่ดำเนินงานสนับสนุนส่งเสริมบทบาทของสถาบันอุดมศึกษาไปสู่สถาบันอุดมศึกษาเพื่อสังคม เสริมสร้างพัฒนาคน พัฒนาชุมชน และสร้างความเป็นพลเมืองที่ดีของชุมชนท้องถิ่นและประเทศชาติ ในปีพุทธศักราช 2554 โดยมีวัตถุประสงค์หลัก 3 ประเด็น คือ (1) เพื่อบูรณาการความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชนในพื้นที่รับผิดชอบ ในการเสริมสร้างศักยภาพของจังหวัดด้านสังคม เศรษฐกิจ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การส่งเสริมอนุรักษ์พัฒนาประเพณีภูมิปัญญาและวัฒนธรรม (2) สนับสนุนการดำเนินงานของศูนย์จัดการความรู้เพื่อพัฒนาจังหวัดผ่านกลไกสถาบันอุดมศึกษา เพื่อสนับสนุนและพัฒนาให้เป็นศูนย์การศึกษา วิจัย และพัฒนาชุมชน และ (3) เสริมสร้างช่องทางการสื่อสาร การถ่ายทอดองค์ความรู้ เทคโนโลยี ประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาสู่ชุมชนท้องถิ่นเพื่อเป็นกลไกรับฟังความคิดเห็นผ่านเวทีสาธารณะ (สุเมธ แยมานุ. 2553: 15)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเป็นหน่วยงานสถาบันการศึกษาหนึ่งที่ขานรับนโยบายและได้กำหนดเป็นแผนยุทธศาสตร์หลัก 15 ปี เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยอย่างมีวิสัยทัศน์ ซึ่งการดำเนินการตามนโยบายหนึ่งมหาวิทยาลัยหนึ่งจังหวัดนั้น เป็นแผน

ยุทธศาสตร์หลักของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ผลักดันให้บุคลากรทางการศึกษาและการทำงานไปสู่ การพัฒนางานบริการวิชาการเพื่อการพัฒนาชุมชนและสังคมอย่างยั่งยืน (1 จังหวัด 1 มหาวิทยาลัย โดยมีพื้นที่ในการบูรณาการความรู้และงานบริการวิชาการที่ดูแลจำนวน 2 จังหวัดที่มีหน่วยงานของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒตั้งอยู่ในพื้นที่นั้นคือ จังหวัดนครนายก และ จังหวัดสระแก้ว

ด้วยเหตุผลดังกล่าวคณะศิลปกรรมศาสตร์จึงเสนอขอโครงการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมชุมชนสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดสระแก้ว โดยการนำองค์ความรู้ทางด้านศิลปะและการออกแบบบูรณาการกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นชุมชนในจังหวัดสระแก้วซึ่งสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์การบริการวิชาการแก่ชุมชนของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ1 จังหวัด 1 มหาวิทยาลัย เพื่อให้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเป็นศูนย์กลางแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์เกี่ยวกับการส่งเสริมความสำคัญในการสร้างอาชีพจากทุนทางวัฒนธรรมที่มีภายในชุมชนและพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์แก่ชุมชนพื้นที่เป้าหมายในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

โดยตั้งแต่ในปีการศึกษา 2557 (ปีงบประมาณ 2558) คณะศิลปกรรมศาสตร์ได้ประชุมความร่วมมือกับจังหวัดสระแก้ว โดยประสานกับผู้ว่าราชการจังหวัดสระแก้ว รองผู้ว่าราชการจังหวัดสระแก้ว และสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสระแก้ว ในการจัดทำแผนพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม

ของจังหวัดสระแก้ว ทั้งนี้ที่ประชุมมีมติให้จัดทำโครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ณ ปราสาทสด๊กก๊อกธม อำเภอโคกสูง จังหวัดสระแก้ว ในช่วงเดือนมีนาคม ของทุกปี ซึ่งตรงกับวันมาฆบูชาอาเซียนอันเป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่มีความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับจังหวัดสระแก้ว และประเทศกัมพูชา

กิจกรรมทางวัฒนธรรมมีคุณค่าของการแสดงออกในรูปแบบศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (Folk Performing Arts) อย่างหนึ่ง มีความสำคัญในฐานะเป็นภูมิปัญญาที่สะท้อนชีวิต วิถีจิตอุดมการณ์ และอัตลักษณ์ของคนในชุมชน ซึ่งอาศัย ลีลา การร้อง การเต้นรำ การละเล่น รวมถึงการแต่งกาย เพื่อเป็นการแสดงออกถึงความงดงามและการสื่อสารกับบุคคลภายนอกให้รู้ว่ามีวัฒนธรรมของกลุ่มแตกต่างจากวัฒนธรรมอื่นอย่างไร และภายใต้ระบบทุนนิยมในโลกปัจจุบัน ศิลปะการแสดงในท้องถิ่นต่างๆ กลายเป็นสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมที่ถูกนำไปใช้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงในการดำเนินชีวิต ศิลปะการแสดงพื้นบ้านจึงเป็นทั้งงานสร้างสรรค์ทางสุนทรียะและงานทางการเมืองที่ใช้ต่อยอดอัตลักษณ์ของกลุ่มคนได้อีกด้วย

ดังนั้นความสำคัญที่เป็นสิ่งแสดงถึงอัตลักษณ์ในการแสดงของแต่ละชุมชนนั้นจึงมีความหลากหลายประกอบสร้างขึ้นรวมกันทั้งเป็นส่วนที่เป็นความคิด ความเชื่อ อันสะท้อนออกมาในสวน ภาษา และเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมา กับส่วนที่เป็นสุนทรียศาสตร์ อันได้แก่ ดนตรี ลีลาท่าเต้น เครื่องแต่งกาย ซึ่งล้วนแต่เป็น วัตถุในการแสดง ที่สำคัญทั้งสิ้น และในปีการศึกษา 2559 (ปีงบประมาณ 2560) ทางคณะศิลปกรรมศาสตร์จึงได้รับการประสานจากจังหวัดสระแก้วในการดำเนินโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชนด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ณ ปราสาทสด๊กก๊อกธม อำเภอโคกสูง จังหวัดสระแก้ว เพื่อเป็นการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมชุมชนสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแก่จังหวัดสระแก้ว โดยให้คณะศิลปกรรมศาสตร์ผลิตกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่ใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์จังหวัดและเปิดพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้คนในพื้นที่และนักท่องเที่ยวได้รู้จัก

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการศึกษ เพื่อพัฒนาเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสำหรับงานแสดง สี เสียง ปราสาทสด๊กก๊อกธม จังหวัดสระแก้ว ประจำปี 2560 จะเป็นการทำ

วิจัยเพื่อสร้างกิจกรรมทางวัฒนธรรม อันเป็นการนำอัตลักษณ์และทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสระแก้วมาบริหารจัดการเพื่อสร้างคุณค่าทางสังคมและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยนำวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น มา มาสร้างเป็นประติมากรรมทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ก่อให้เกิดคุณค่าทางสังคม และนำมาซึ่งความเข้มแข็งของอัตลักษณ์ชุมชน ตลอดจนสามารถต่อยอดไปสู่อุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์อย่างครบวงจรที่สร้างรายได้ให้กับจังหวัดต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสำหรับงานแสดง สี เสียง ปราสาทสด๊กก๊อกธม จังหวัดสระแก้ว ประจำปี 2560

นิยามศัพท์เฉพาะ

ทุนทางวัฒนธรรม หมายถึง มรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนจังหวัดสระแก้ว ที่สามารถนำมาพัฒนาชุมชนได้แก่

ทุนทางประวัติศาสตร์ หมายถึง ความเป็นมาที่มีความเชื่อมโยงในวิถีชีวิตและประเพณีของคนในจังหวัดสระแก้ว

ทุนทางประติมากรรม หมายถึง สถานที่สิ่งก่อสร้างที่เป็นสถานที่ใช้ประโยชน์ของคนในจังหวัดสระแก้วรวมถึงสิ่งประดิษฐ์ ผลงานด้านต่าง ๆ

ทุนบุคคล หมายถึง ผู้ที่มีความสำคัญในชุมชนหรือบุคคลผู้มีความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนในจังหวัดสระแก้ว

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยในรูปแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Research) ที่บูรณาการร่วมกันระหว่างศาสตร์ทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงกับการบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมด้วยกระบวนการวิจัยต่อไปนี้

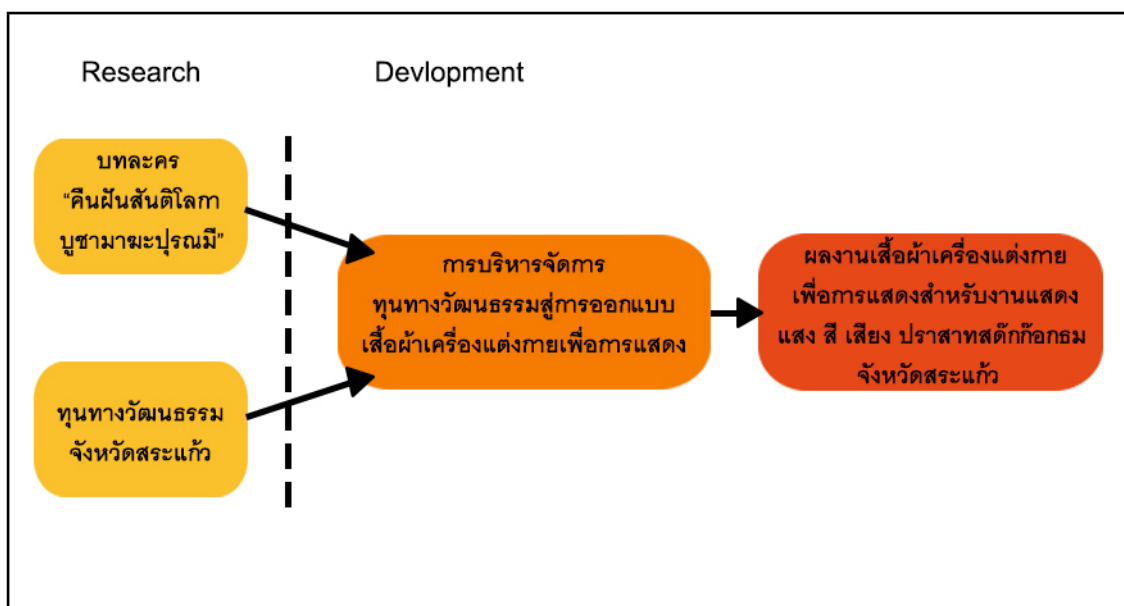
1. ศึกษาแหล่งข้อมูลประวัติศาสตร์ รวมถึงทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสระแก้ว
2. ศึกษาแหล่งข้อมูล และทฤษฎี เกี่ยวกับหลักการทางศิลปะเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานการแสดง สี เสียง

3. วิเคราะห์บทละครแสง สี เสียง “คืนผืนสันติโลกา บูชามะปุมณี” ปราสาทสติก๊กอ้อม จังหวัดสระแก้ว ประจำปี 2560 เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมชุมชนสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยวบูรณาการกับแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

4. ร่างภาพ ออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่องานการแสดงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

5. ปรับแก้จากภาพร่างและต้นแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อเป็นไปตามรูปแบบการใช้งานของการแสดง

6. จัดสร้างเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง แสง สี เสียง “คืนผืนสันติโลกา บูชามะปุมณี” ปราสาทสติก๊กอ้อม จังหวัดสระแก้ว ในงานวันมาฆบูชา



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการวิจัย

ผลงานวิจัยในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดสระแก้วสู่การท่องเที่ยวในกิจกรรมทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในการแสดงละครแสง สี เสียง “คืนผืนสันติโลกา บูชามะปุมณี” ปราสาทสติก๊กอ้อม จังหวัดสระแก้ว (ทุนทางประวัติศาสตร์/ทุนรูปลักษณ์/ทุนบุคคล) และส่วนที่ 2 ผลงานการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสำหรับงานแสดง สี เสียง ปราสาทสติก๊กอ้อม จังหวัดสระแก้ว

ส่วนที่ 1 การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดสระแก้วสู่การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในการแสดงละครแสงสีเสียง “คืนผืนสันติโลกา บูชามะปุมณี” ปราสาทสติก๊กอ้อม จังหวัดสระแก้ว

1. ทุนทางประวัติศาสตร์

จังหวัดสระแก้วเป็นจังหวัดที่เกิดขึ้นใหม่ พังได้มีการยกขึ้นเป็นจังหวัดในปี พ.ศ.2536 เป็นลำดับจังหวัดที่ 74 ของประเทศไทย หากแต่ในพื้นที่แห่งนี้มีภูมิประวัติศาสตร์อันยาวนาน ปรากฏร่องรอยหลักฐานทางวัฒนธรรมทวารวดี วัฒนธรรมเขมรราวพุทธศตวรรษที่ 12-18 พบปราสาทหินแบบศิลปะเขมรหลายแห่ง โดยแหล่งที่มีความสำคัญที่สุดคือปราสาทสติก๊กอ้อม และพื้นที่จังหวัดสระแก้วนี้ยังมีความเกี่ยวข้องในประวัติศาสตร์ตั้งแต่ในอดีตจวบจนสมัยปัจจุบัน

ซึ่งการแสดงละครแสง สี เสียง “คืนผืนสันติโลกา บูชามะปุมณี” ปราสาทสติก๊กอ้อม จังหวัดสระแก้ว นี้ ผู้สร้างมีความตั้งใจที่จะร้อยเรียงกาลเวลาให้เชื่อมโยงโดยการนำประวัติศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับปราสาทสติก๊กอ้อม ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันไว้ทั้งหมด 5 ช่วง คือ

1) ช่วงอิทธิพลของศิลปะเขมรสร้างจนถึงการ
ทิ้งร้าง (ประมาณ พ.ศ.1600) เป็นลักษณะของศิลปะเขมร
ในยุค บาบวน ซึ่งผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากภาพสลักปูนดำ
ของปราสาทหินต่างๆ เป็นต้นแบบในการร่างชุดเสื้อผ้า
เครื่องแต่งกาย เนื่องด้วยปราสาทสติกก็อกธมไม่ปรากฏรูปของ
บุคคลที่จะให้ใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาค้นคว้ารูปลักษณะ
จากปราสาทหินอื่นๆในยุคช่วงเมืองพระนคร ซึ่งจะพบ
ศิลปะแบบบาบวน ศิลปะนครวัด ศิลปะบาเยน พบหลักฐาน
ประติมากรรมและสถาปัตยกรรมเป็นจำนวนมาก ที่ปรากฏ
อิทธิพลของศิลปะเขมรไปทั่วทุกภูมิภาค (รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง.
2551: 18) ผู้วิจัยจึงใช้ทุนประวัติศาสตร์ของระยะเวลา
ของการสร้างปราสาทสติกก็อกธม ช่วงศิลปะบาบวนในการ
เริ่มต้นในการสร้างสรรค์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในส่วนตัว
ละครเจ้าผู้ครองนครในอดีตกาล

2) ช่วงการค้นพบปราสาทสติกก็อกธม
โดยนักสำรวจ เอเตียน แอมมิแยร์ (พ.ศ.2427/1884) ซึ่งตรงกับ
ยุควิคตอเรียนตอนปลาย เป็นช่วงเวลาที่นักสำรวจทั้งทาง
ด้านประวัติศาสตร์และภาษาศาสตร์จากโลกตะวันตกมีความ
สนใจเดินทางเข้ามาศึกษาโบราณสถานในเอเชียหลาย ๆ แห่ง
เช่น ลาว ไทย และกัมพูชา ซึ่งเป็นยุคที่เอเตียน แอมมิแยร์
ได้กลับมาเห็นปราสาทสติกก็อกธมและได้มีการจดบันทึก
หลักฐานทางประวัติศาสตร์ในช่วงนี้สู่สากล ซึ่งผู้ออกแบบ
จะใช้รูปแบบเครื่องแต่งกายชายในการสำรวจที่ได้แนวทาง
จากการแต่งกายในยุควิกตอเรียน กับคนไทยในบริเวณนั้น
ในยุคสมัยรัชกาลที่ 5 พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
ตามช่วงเวลาที่นักสำรวจ เอเตียน แอมมิแยร์ ค้นพบปราสาท
สติกก็อกธม

3) ช่วงของสงครามเขมรแดงและศูนย์ผู้อพยพ
จากนักข่าว จอห์น เบอร์เจส (พ.ศ. 2515-2521) กองกำลัง
เขมรแดงหรือที่รู้จักกันในชื่อ “กองทัพแห่งชาติกัมพูชา
ประชาธิปไตย” (Communist Party of Kampuchea)
คือกองกำลังคอมมิวนิสต์กัมพูชา ได้ทำการชิงอำนาจการ
ปกครองเหนือประเทศกัมพูชา เกิดสงครามและทำให้
ประเทศกัมพูชาและประเทศเพื่อนบ้านที่มีพรมแดนติดกัน
เกิดผลกระทบ เช่นการปล้นสะดมและการอพยพจากภัย
สงคราม กองกำลังเขมรแดงยังโจมตีตามแนวชายแดนลาว
และโจมตีหมู่บ้านในบริเวณชายแดนไทยด้านจังหวัด
ปราจีนบุรี (ในขณะนั้น ปัจจุบันคือจังหวัดสระแก้ว) วันที่ 2
สิงหาคม พ.ศ. 2520 กองกำลังกัมพูชาข้ามแดนเข้ามาโจมตี

ที่บ้านสันรจะงันและบ้านสะแหง อำเภอตาพระยา จังหวัด
ปราจีนบุรี ทำให้มีการปะทะกับตำรวจตระเวนชายแดน
และทหารไทยจนสามารถผลักดันกองกำลังกัมพูชาออกไป
ในที่สุด (รุ่งมณี เมฆโสภณ. 2552: 35) ชาวเขมรบางส่วนหนี
สงครามข้ามแดนมาสู่ประเทศไทยและพักอาศัยร่วมกัน
ในค่ายคนอพยพและส่วนหนึ่งได้เข้ามาพักอาศัยในบริเวณ
ปราสาทสติกก็อกธม ตามที่นายจอห์น เบอร์เจส นักข่าวชาว
อเมริกันได้บันทึกไว้ จากทุนทางประวัติศาสตร์ผู้วิจัยจะทำให้
เห็นความน่ากลัวและผลเสียของสงครามด้วยการใช้เครื่อง
แต่งกายที่เคร่งขรึม เสมือนกับเงามืดของสถานการณ์
อันเลวร้าย แต่จะมานำการสร้างภาพจากเครื่องแต่งกายให้เห็น
ความงดงามจากความแตกต่างที่เข้ามารวมกันของคนไทย
และคนเขมร ที่มาพึ่งพิงอาศัยภายใต้ปราสาทสติกก็อกธม

4) ช่วงภาพจำหลักกฤษณาวตล (คติความเชื่อ
พราหมณ์ฮินดู) เป็นเทวองค์หนึ่งในศาสนาพราหมณ์-
ศาสนาฮินดูโดยถือว่ารูปแบบอวตารของพระวิष्ณู และเป็น
ตัวดำเนินเรื่องสำคัญในมหากาพย์เรื่อง “มหากาพย์” มหากาพย์
ที่ยิ่งใหญ่ของประเทศอินเดียและยังทรงเป็นต้นกำเนิด
ของคัมภีร์ภควัทคีตาหนึ่งในคัมภีร์สำคัญของคัมภีร์พระเวท
และมักนิยมนิสัยรูปพระกฤษณะลงในเทวสถานของประเทศ
ที่ได้อิทธิพลจากอินเดียไปด้วย เช่น อินโดนีเซีย และกัมพูชา
เป็นต้น เนื่องด้วยเป็นเรื่องราวของชาวอินเดียที่สลักลงบน
แผ่นหินแบบศิลปะเขมร ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เครื่องแต่งกาย
ของชาวอินเดียเป็นสื่อในการกำหนดตัวละครที่เป็นเรื่องเล่า
ของพระกฤษณะ เพราะหากใช้ศิลปะแบบเขมรตามจริงที่ปรากฏ
ในการออกแบบในการเล่ากฤษณาวตลนี้อาจทำให้เกิดความ
สับสนในการรับรู้กับตัวละครในช่วงที่ 1 นั่นเอง

5) ช่วงเวลาปัจจุบัน (พ.ศ.2560) ปราสาท
สติกก็อกธม มีบริบทในสัญลักษณ์ของตัวแทนศาสนาที่เปลี่ยนไป
มีการเวียนเทียนที่เป็นพิธีกรรมความเชื่อในศาสนาพุทธไปสู่
ปราสาทหินในแบบศิลปะเขมรหรือความเชื่อพราหมณ์-ฮินดู
ทำให้เห็นความสัมพันธ์ของระหว่างสองประเทศ ด้วย
กิจกรรมทางวัฒนธรรม “มาฆบูรมีอาเซียน” หรือ “มาฆบูชา
สองแผ่นดิน ไทย-กัมพูชา” โดยเปลี่ยนสภาพจากภาพ
รุนแรงทางสงครามมาเป็นมิตรภาพทางเศรษฐกิจ
และการท่องเที่ยว ผู้วิจัยจึงใช้รูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย
ในปัจจุบันและยังคงแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์บางประการ
ระหว่างสองประเทศที่มาร่วมงานกิจกรรมทางวัฒนธรรม
เดียวกัน

2. ทนทางประดิษฐ์กรรม

ในการทำงานวิจัยครั้งนี้ถือได้ว่าตัวประสาทสดักกอกถม เป็นทนทางประดิษฐ์กรรมที่ทรงคุณค่ามากที่สุด ในปีพุทธศักราช 2436 เรียกว่า “ปราสาทเมืองพรวัว” ต่อมา ในปีพุทธศักราช 2478 เรียกว่า “ปราสาทสล็อกกอกถม” ปัจจุบันเรียกว่า “ปราสาทสดักกอกถม” คำว่า “สดักกอกถม” เป็นภาษาเขมร คำว่า “สดัก” มาจากคำว่า “สด็อก” แปลว่า รก ทึบ คำว่า “กอก” แปลว่า ต้นกก และคำว่า “ถม” แปลว่า ใหญ่ ดังนั้น “สดักกอกถม” จึงแปลว่า รกไปด้วยต้นกกขนาดใหญ่ (กรมศิลปากร. 2562) เป็นปราสาทหินที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ที่สร้างขึ้นด้วยหินและศิลาแลงตามแบบศิลปะขอมแบบบาปวนที่สำคัญคือจารึกที่อยู่บริเวณทิศตะวันออกเฉียงเหนือของปราสาทแห่งนี้ทำให้รู้ถึงประวัติความเป็นมาของความรู้เรื่องของอาณาจักรขอมและการเผยแผ่ศาสนาพราหมณ์-ฮินดูที่อยู่ในดินแดนแห่งนี้ และเป็นประดิษฐ์กรรมที่สามารถนำการสืบค้น เชื่อมโยงไปสู่มิติความสำคัญทางด้านอื่น ๆ เช่น ด้านประวัติศาสตร์ ด้านงานสถาปัตยกรรม ด้านงานศิลปกรรม ด้านวรรณกรรม ด้านเศรษฐกิจ ด้านการเมืองการปกครอง ด้านศาสนา รวมไปถึงการสร้างและหลอมรวมทนทางประดิษฐ์กรรมด้านต่าง ๆ เช่น การแต่งกาย เครื่องประดับ นาฏศิลป์ ดนตรี และ ภาษาอีกด้วย

อีกทั้งตัวปราสาทสดักกอกถมได้ผ่านกาลเวลาในสถานะที่เป็นสถานที่แห่งหนึ่งถูกคนในแต่ละยุคสมัยให้สถานะและหน้าที่ที่เปลี่ยนไปตามยุคและสมัย จากสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาพราหมณ์-ฮินดู เครื่องหมายของแสดงอิทธิพลของอาณาจักรขอม มาสู่เมืองร้างและศูนย์อพยพสมัยสงคราม และในที่สุดก็มาสู่ยุคปัจจุบันที่ทนทางประดิษฐ์กรรมในปราสาทสดักกอกถมถูกเปลี่ยนหน้าที่เป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาพุทธด้วยการเวียนเทียนเนื่องในวันมาฆบูชาของชาวไทย ต่างจากสถานที่อื่นๆ

มักนิยมทำกันที่วัด อีกทั้งยังเป็นศาสนสถานที่รวมเอาความรักและสามัคคีในมิติศาสนาระหว่างประเทศไทยและกัมพูชาอีกด้วย จะเห็นได้ว่าเป็นทนทางประดิษฐ์กรรมที่ชุมชนจังหวัดสระแก้วสร้างขึ้นอย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ผู้วิจัยนำทนทางประดิษฐ์กรรมดังกล่าวมาพัฒนาเป็นเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเพื่อแสดงภาพลักษณ์ของตัวละครต่าง ๆ ตามบทละคร ด้วยการออกแบบเครื่องแต่งกายที่แสดงถึงสัญลักษณ์ของชุมชน ทั้งความเหมือนและความต่างทั้งในอดีตและปัจจุบัน นำทนทางประวัติศาสตร์เหล่านั้นที่มีอยู่ในปราสาทสดักกอกถมนำเสนอผ่านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ให้มีรูปร่าง มีสีสัน มีชีวิตและการเคลื่อนไหวทำให้เกิดการรับรู้และเข้าถึงกับคนในปัจจุบันได้

3. ทนบุคคล

การผสมผสานทนบุคคลในประวัติศาสตร์เข้ากับการร่วมปฏิบัติกิจกรรมทางวัฒนธรรมของเฉพาะบุคคลในชุมชนจังหวัดสระแก้ว เป็นกลไกของการทำกิจกรรมที่ช่วยในการขับเคลื่อนทนทางวัฒนธรรม ด้วยการแสดงบทบาทของทนบุคคลในอดีตกับทนบุคคลในปัจจุบัน ด้วยโครงการนี้เป็นโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชนของคณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ร่วมกับองค์กรต่าง ๆ ของรัฐ เช่น กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร และองค์กรในจังหวัดสระแก้ว เช่น วัฒนธรรมจังหวัด การท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด องค์การบริหารส่วนตำบล วิทยาลัยชุมชน เป็นต้น รวมถึงหน่วยงานต่างประเทศของกัมพูชา ดังนั้น มิติของกิจกรรมทางวัฒนธรรมจะเป็นสิ่งเร้าส่วนหนึ่งให้เกิดการรวมตัว การร่วมงานอย่างเป็นรูปธรรม

ดังนั้นจึงเป็นที่มาของการบริหารจัดการภาพลักษณ์ของตัวละครผ่านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายกับกลุ่มบุคคลที่เป็นตัวแทนขององค์กรต่าง ๆ ที่รวมกันในงานครั้งนี้ ด้วยการกำหนดบทบาทและความสง่างามของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ทำให้เกิดความภูมิใจ การตระหนักถึง และการเป็นแรงบันดาลใจในภาพลักษณ์ของทนบุคคลในอดีต

1) **พระเจ้าชัยวรมันที่ 2** แสดงโดย คุณสุรศักดิ์ โชติทินวัฒน์ นักแสดงละครโทรทัศน์ช่อง 7 และเป็นคนที่มีภูมิปัญญาอยู่ในจังหวัดสระแก้ว เพื่อแสดงความเป็นผู้นำของภาพลักษณ์ของการทำงานจิตอาสาเพื่อชุมชนบ้านเกิดของตนเอง และแสดงให้เห็นแรงแรงบันดาลใจและช่วยเรียกร้องความน่าสนใจจากสื่อประชาสัมพันธ์ กับบทบาทเจ้าผู้ครองอาณาจักรขอม สื่อด้วยเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่ ประณีต สวยงาม



ภาพที่ 2 ภาพการแสดงในบทพระเจ้าชัยวรมันที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 3 ภาพคุณสุรศักดิ์ โชติทินวัฒน์ รับบทเป็นพระเจ้าชัยวรมันที่ 2
ที่มา : <https://www.facebook.com/ppbt.magazine/photos/>

2) **พราหมณ์ศิวะไกววัลยะ** แสดงโดย คุณศิริพงษ์ จริยาอุฒิกุล ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการวิทยาลัยชุมชนสระแก้ว แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่กลุ่มผู้บริหารในจังหวัดสระแก้วให้ความสำคัญด้วยตำแหน่งงานและบทบาทที่สอดคล้องกัน ในความเป็นบุคลากรทางการศึกษากับบทพราหมณ์ที่เป็นผู้นำทางความคิดและปัญญาในอดีต ประกอบกับวัยวุฒิ ทำให้ภาพลักษณ์มีความเหมาะสมกับเครื่องแต่งกายและส่งเสริมกัน



ภาพที่ 4 ภาพการแสดงในบทพราหมณ์ศิวะไกววัลยะ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 5 ภาพคุณศิริพงษ์ จริยาอุฒิกุล
รับบทเป็น พราหมณ์ศิวะไกววัลยะ
ที่มา : <https://www.thaihealth.or.th/Gallery/2462/>

3) พราหมณ์สทาศิวะ แสดงโดย รศ.ดร. ชาญวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ ดำรงตำแหน่งรองอธิการบดี ฝ่ายพัฒนา กิจกรรมเพื่อสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่กลุ่มผู้บริหาร ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒให้ความสำคัญในกิจกรรมทางวัฒนธรรม และด้วยตำแหน่งงานและบทบาทที่สอดคล้องกัน ทำให้ภาพลักษณ์ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ออกแบบมีความเหมาะสมและส่งเสริมบุคลิกภาพของตัวละครได้อย่างเด่นชัด



ภาพที่ 6 ภาพการแสดงในบทพราหมณ์สทาศิวะ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 7 ภาพ รศ.ดร. ชาญวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ
รับบทเป็น พราหมณ์สทาศิวะ
ที่มา : <https://www.swu.ac.th/admin.php>

4) พระชายาในพระเจ้าอุทัยดิยมณัฏ แสดงโดย ดร. สำเภารัตน์ ดำรงตำแหน่ง ฝ่ายท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสระแก้ว เป็นภาพ ลักษณะของกลุ่มสตรี จากหน่วยงานสนับสนุนที่มีความสอดคล้องกับหน้าที่และพันธกิจ ในจังหวัดสระแก้ว ทำให้เห็นความ เชื่อมโยงในมิติของการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมอย่างรอบด้าน ด้วยชุดเครื่องแต่งกายที่ ประณีต อ่อนช้อย เรียบนิ่ง อันเป็น ภาพลักษณ์ของเสน่ห์สตรีชาวขอม



ภาพที่ 8 ภาพการแสดงในบทพระชายา ในพระเจ้าอุทัยดิยมณัฏ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 9 ภาพ ดร.กิริดา สำเภารัตน์
รับบทเป็นพระชายา ในพระเจ้าอุทัยดิยมณัฏ
ที่มา : <http://www.senseofkrabi.com/>

5) นางอนัตตาเทวี คุณัญญชนก กังนิกร นักแสดงและเป็นศิษย์เก่าคณะศิลปกรรมศาสตร์ วิชาเอกนาฏศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นการแสดงถึงความร่วมมือของนิสิตและบุคลากรทางการศึกษาของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในการเข้าร่วมทำงานกิจกรรมทางวัฒนธรรมกับพื้นที่ที่มหาวิทยาลัยบริการงานวิชาการแก่ชุมชน ด้วยภาพลักษณ์ของนางอัปสรที่เป็นผู้รู้และผู้รักษาในองค์ปราสาท



ภาพที่ 10 ภาพการแสดงในบทบาทนางอนัตตาเทวี
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 11 ภาพคุณัญญชนก กังนิกร
รับบทเป็น นางอนัตตาเทวี

ที่มา : <https://soclaimon.wordpress.com/2015/11/05/>

6) วิเชียร นักเรียนโรงเรียนโคกสูง จังหวัดสระแก้ว เป็นการเชื่อมมิติของทุนบุคลากรทางวัฒนธรรม เข้ากับกิจกรรมทางวัฒนธรรมครั้งนี้ ด้วยลักษณะของการใช้บุคลิกภาพหรือการทำงานบุคลลจริง นั่นคือ คุณลุงวิเชียร ที่เป็นมัคคุเทศก์ในพื้นที่ปราสาทสด๊กก๊อกธมมาอย่างยาวนาน ในบทและการแสดงจึงมีตัวละครนี้ ซึ่งจะเป็นการแนะนำบุคลากรทางวัฒนธรรมผ่านสื่อการแสดงเพื่อให้ผู้ชมได้รู้จักมากยิ่งขึ้นนั่นเอง



ภาพที่ 12 ภาพการแสดงในบทวิเชียร
ที่มา : ผู้วิจัย



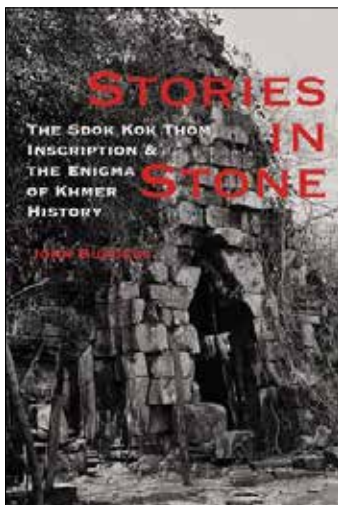
ภาพที่ 13 ภาพวิเชียร ที่เป็นมัคคุเทศก์ในพื้นที่ปราสาทสด๊กก๊อกธม
ที่นำมาทำเป็นบทละคร
ที่มา : ผู้วิจัย

7) เด็กและชาวบ้าน ประชาชน อำเภอโคกสูง และและนักเรียนโรงเรียนโคกสูง จังหวัดสระแก้ว เป็นการรวมพลังของชุมชนทั้งผู้ใหญ่และเยาวชน ในบทบาทของชาวบ้านในการแสดง ซึ่งเป็นบทบาทที่มีความสมจริง และภาพลักษณ์ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายก็เป็นไปตามการแต่งกายในชีวิตประจำวันปกติ ในส่วนกิจกรรมนี้จะช่วยสร้างความตระหนัก โดยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและได้เป็นการเรียนรู้ผ่านสื่อการแสดงอีกด้วย ซึ่งเราคาดหวังว่าพวกเขาเหล่านี้จะเป็นผู้เล่าหรือแนะนำประวัติศาสตร์บางส่วนของปราสาทศตึกก๊อกรมแห่งนี้ให้กับนักท่องเที่ยวคนอื่นได้



ภาพที่ 14 ภาพชาวบ้านในการแสดงแสงสีเสียงปราสาทศตึกก๊อกรม จังหวัดสระแก้ว ประจำปี 2560
ที่มา : ผู้วิจัย

8) คุณจอห์น เบอร์เจส ผู้เขียนบันทึก STORIES IN STONE เรื่องราวของปราสาทศตึกก๊อกรมสู่สายตาชาวโลก เป็นการเชื่อมโยงบุคลากรต่างชาติที่ช่วยสร้างทุนทางวัฒนธรรมผ่านหนังสือบันทึก เข้ามามีบทบาทในการแสดง เพื่อเป็นการสื่อถึงความยิ่งใหญ่งดงาม ในมุมมองของนักเดินทางชาวต่างชาติคนหนึ่งที่มีต่อปราสาทศตึกก๊อกรม ซึ่งสิ่งนี้จะทำให้คนในพื้นที่ จังหวัดสระแก้วเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในปราสาทศตึกก๊อกรม ผ่านการนำเสนอด้วยเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสองยุค คือยุคอดีตที่บันทึกและยุคปัจจุบัน (2560) โดยที่จอห์น เบอร์เจส ก็ได้เดินทางมาร่วมงานกิจกรรมทางวัฒนธรรมครั้งนี้ด้วย



ภาพที่ 15 ภาพ จอห์น เบอร์เจส ผู้เขียนบันทึก STORIES IN STONE
ซึ่งเป็นตัวละครหนึ่งในบทแสงสีเสียงปราสาทศตึกก๊อกรม จังหวัดสระแก้ว ประจำปี 2560 และได้มาเข้าร่วมชมผลงาน
ที่มา : ผู้วิจัย

ส่วนที่ 2 ผลงานการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อ การแสดงสำหรับงานแสดง สี เสียง ปราสาทสัจธรรม จังหวัดสระแก้ว

ด้วยการออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับตัวละคร
ในยุคสมัยและบทบาทหน้าที่ของตัวละครเป็นหลัก จำนวน
28 ชุด ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1.กลุ่มเสื้อผ้า
เครื่องแต่งกายสมจริงตามยุคสมัย (21ชุด) และ 2. กลุ่มเสื้อผ้า
เครื่องแต่งกายจากจินตนาการ (7ชุด)

1. กลุ่มเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสมจริงตามยุคสมัย
(21ชุด)

1) ช่วงอิทธิพลของศิลปะเขมรสร้างจนถึง
การทิ้งร้าง (พ.ศ.1600) (6 ชุดประกอบด้วย พราหมณ์คิเว
ไกวัลยะ / พระเจ้าชัยวรมันที่ 2 / พระเจ้าอุทัยยวรมัน /
พระชายาในพระเจ้าอุทัยยวรมัน/ พราหมณ์สทาคิเว /
พราหมณ์หลวง) ผู้วิจัยใช้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน
จากศิลปะแบบบาปวน (ประมาณปีพ.ศ. 1600) ของอารยธรรม
ขอมโบราณ จากภาพหินสลักที่มีประดับตามทับหลัง
ของปราสาทขอมต่างๆที่ร่วมยุคกัน เช่น ปราสาทหินพิมาย
จังหวัดนครราชสีมา ปราสาทเมืองต่ำ จังหวัดบุรีรัมย์

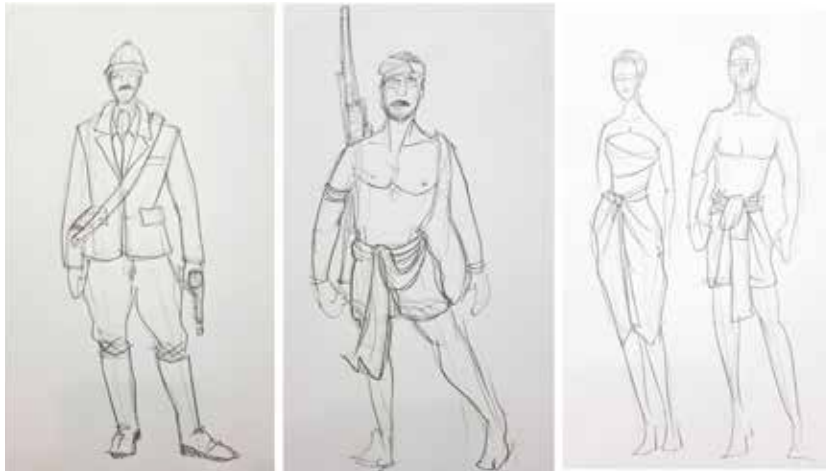
ปราสาทศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ และ ปราสาทสระกำแพงใหญ่
จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งมีคติความเชื่อว่ากษัตริย์เป็นองค์สมมุติ
เทพ ผู้วิจัยจึงใช้โครงสร้างเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมาจากภาพ
สลักเทพเจ้าเหล่านั้นมาใช้ในการออกแบบ โดยโครงสร้าง
เครื่องแต่งกาย ท่อนบน นิยมเปลือยไม่ใส่เสื้อทั้งชายหญิง
หากแต่ในการแสดงผู้วิจัยให้พันอกแบบสั้นแนบเนื้อเพื่อใช้
ในการแสดงแทน ส่วนท่อนล่างเป็นผ้านุ่งแบบยาวทั้งชาย
หญิง หากแต่ผู้ชายนิยมนุ่งสั้นเหนือเข่า ชักชายผ้าให้ยาวออก
หญิงนิยมนุ่งยาวจับผ้านุ่งอย่างประณีต ชักพก ใช้โทนสีเอิร์ท
โทน เช่น สีขาว สีครีม สีน้ำตาลแดง สีแดงเลือดหมู สีส้มอิฐ
และสีดำ เพื่อให้ความรู้สึถึงยุคอดีตกาลที่มนุษย์ยังใช้
การย้อมสีจากวัสดุธรรมชาติ ส่วนเครื่องประดับเป็นเครื่องทอง
ดูลายประดับอัญมณี มีการใช้ลูกปัดหินสีและแก้วพลี
สีเขียวหยก สีอำพัน สีส้ม และแก้วใส ผสมผสานกับเครื่องทอง
ส่วนวรรณะพราหมณ์ ผู้ออกแบบใช้ผ้านุ่งสีขาวมีแถบผ้าเป็น
ริ้วในการนุ่งแบบ “โดตี” (Doti) ซึ่งเป็นรูปแบบการนุ่ง
ของชาวอินเดียและคล้ายกับการนุ่งแบบโจงพราหมณ์
ที่ประเทศไทยเรารับการนุ่งแบบนี้มาใช้ในส่วนพราหมณ์ไทย
ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 16 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละคร พราหมณ์คิเวไกวัลยะ
พระเจ้าชัยวรมันที่ 2 พระเจ้าอุทัยยวรมันและพระชายา พราหมณ์สทาคิเวและพราหมณ์หลวง (เรียงจากซ้ายไปขวา)
ที่มา : ผู้วิจัย

2) ช่วงการค้นพบปราสาทสติกก็อกธรม โดยนักสำรวจ เอเตียน แอนนิแยร์ (พ.ศ. 2427/1884)-(4 ชุด ประกอบด้วยชุดนักสำรวจชาวฝรั่งเศสนายเอเตียน แอนนิแยร์/พรานนำทาง/และชุดชาวบ้านไทยชายและหญิง) ในช่วงนี้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะใช้ภาพของความแตกต่างของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในการสื่อสารกับงานการแสดง จากความแตกต่างของวัฒนธรรมในโลกตะวันตกกับโลกตะวันออก ซึ่งระยะเวลาตรงกับยุควิคตอเรียนตอนปลาย ในโลกตะวันตกกับช่วงรัชกาลที่ 5 ในประเทศไทย เป็นยุคที่มีการแสวงล่าอาณานิยมและการสำรวจจากชาติตะวันตก ผู้วิจัยจึงเลือกใช้รูปแบบชุดนักสำรวจของชาติตะวันตกที่แต่งกายค่อนข้างเป็นแบบแผน โดยที่มีความมิดชิดของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย นิยมสวมเสื้อเชิ้ตและมีเสื้อชั้นนอกเป็นแจ็คเก็ตหรือเสื้อคลุมตัดจากผ้าเนื้อหนาสีากก็สวมอีกชั้น

กับกางเกงขายาว สวมรองเท้าบูทยาวได้เข้า เพื่อความทะมัดทะแมง นิยมสวมหมวกและแขนกระเป๋าทรงสะพายข้างสำหรับของใช้จำเป็นระหว่างการเดินทาง ส่วนคนพื้นเมืองของไทย ผู้วิจัยออกแบบให้แต่งแบบชาวบ้านธรรมดาตามรัชสมัยของรัชกาลที่ 5 ที่ชายและหญิงนิยมนุ่งโจงกระเบนแบบสั้นและยาวตามถนัดด้วยผ้าฝ้ายสีทึม เช่น น้ำตาล ดำ เทาเข้ม น้ำเงินคราม ส่วนด้านบนนิยมเปลือยเสื้อ ผู้หญิงใช้ผ้าคาดอกสีพื้นอ่อน เช่น ขาว ครีมน ชมพูอ่อน เทาอ่อน ส่วนชายใช้ผ้าคาดเอวหรือผ้าพาดบ่า สำหรับชาวบ้านทั่วไป สำหรับนายพรานที่นำทางใช้การนุ่งเตี่ยวรังแบบสั้นเพื่อแสดงให้เห็นความทะมัดทะแมงคล่องตัว มีผ้าโพกศีรษะและเคียนเอว มีการใช้ผ้าและเครื่องรางรัดต้นแขนตามความเชื่อของคนเดินป่าสมัยโบราณสะพายย่ามเดินทางและพกปืนยาวป้องกันตัวจากโจรและสัตว์ร้ายในป่า



ภาพที่ 17 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละคร
เอเตียน แอนนิแยร์ นายพรานนำทาง ชาวบ้านไทยชายและหญิง (เรียงจากซ้ายไปขวา)
ที่มา : ผู้วิจัย

**3) ช่วงของสงครามเขมรแดงและศูนย์
ผู้อพยพจากนักข่าว จอห์น เบร์เจส (พ.ศ. 2515-2521)**
(6 ชุด ประกอบด้วยชุดจอห์น เบร์เจสตอนหนุ่ม / ชาวบ้าน
ชายหญิงไทย / ชาวบ้านชายหญิงเขมร / ทหารแดง)
เป็นช่วงเวลาของการเกิดสงครามและความทุกข์ยาก ผู้วิจัย
ออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้สะท้อนความจริง
ของการสวมใส่ทั้งชาวไทยและชาวเขมรที่อพยพเข้ามาอาศัย
ในประเทศไทยในขณะนั้น และมีการเลือกใช้สีที่ค่อนข้าง
หม่นทึม รูปทรงของเสื้อผ้าเป็นแบบลำลอง หลุดลุ่ย ไม่เรียบร้อย
เพื่อแสดงความยากแค้นและบรรยากาศของผู้เคราะห์ร้าย
ในสงคราม ผู้วิจัยออกแบบให้นักแสดงประกอบสวมเสื้อ

ทหารสีเขียวเข้มทับ และพรางหน้าด้วยหมวกทหาร เพื่อใช้
แสดงเป็นทหารที่เข้ามาขับไล่ ปล้นสะดม ชาวบ้านในยุคนั้น
จนชาวบ้านหนีตายเข้าไปอาศัยในปราสาทดึกก็อกรรม
ด้วยจังหวะของบทที่เป็นเพียงหนึ่งฉากที่ผู้กำกับอยากให้
เป็นบรรยากาศความวุ่นวายและความทุกข์ยาก ประกอบกับ
นักแสดงที่มีจำนวนจำกัดจึงต้องใช้นักแสดงจากฉากอื่น
มาสมทบ โดยเปลี่ยนเครื่องแต่งตัวอย่างรวดเร็ว ผู้ออกแบบ
จึงใช้วิธีสวมทับ พรางหน้าด้วยหมวก และใช้เสื้อทหาร
เป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญและชัดเจนที่สุดเพียงชิ้นเดียว
ในการนำเสนอผ่านเครื่องแต่งกายชุดนี้



ภาพที่ 18 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละคร
จอห์น เบร์เจส(ตอนหนุ่ม) ชาวบ้านชายหญิงไทย ชาวบ้านชายหญิงเขมร ทหารแดง (เรียงจากซ้ายไปขวา)
ที่มา : ผู้วิจัย

4) ช่วงเวลาปัจจุบัน (พ.ศ. 2560) (5 ชุด ประกอบด้วยชุดจอห์น เบอร์เจสปัจจุบัน / พ่อ / แม่ / ยาย / วิเชียร) เป็นยุคที่ต้องการสื่อสารให้เรื่องทั้งหมดมาบรรจบกับเวลาของกิจกรรมทางวัฒนธรรมวันนี้ให้เกิดการเชื่อมโยงในเนื้อหาสาระของงานการแสดงทุกอย่างมาสู่ปัจจุบัน ผู้วิจัยออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้เกิดความรู้สึกสมจริงมากที่สุด โดยการยืมเสื้อผ้าในชีวิตประจำวันของชาวบ้านจริงๆ

ให้นำมาใช้ในการแสดง โดยผู้วิจัยช่วยเลือกสีและจัดกลุ่มของเสื้อผ้าให้เป็นไปตามบรรยากาศของเนื้อเรื่องของการเวียนเทียนรอบปราสาทศักดิ์สิทธิ์ และผู้วิจัยได้มีการออกแบบเพิ่มเติมในส่วนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดงหลักที่ต้องเพิ่มอายุวัยที่สูงขึ้นในการแสดงโดยการเลือกจากผู้ร่วมแสดงท่านอื่น เพื่อให้กลมกลืนและสมจริงมากที่สุด



ภาพที่ 19 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละครจอห์น เบอร์เจส ยุคปัจจุบัน และ พ่อ / แม่ / ยาย / วิเชียร (เรียงจากซ้ายไปขวา)
ที่มา : ผู้วิจัย

2. กลุ่มเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจากจินตนาการ (7ชุด)

1) นางอนัตตา และ อัปสร เป็นตัวละครในจินตนาการที่ผู้ออกแบบต้องการสร้างให้เป็นภาพที่จดจำของปราสาทศักดิ์สิทธิ์ โดยใช้กระบวนการออกแบบที่แตกต่างจากกลุ่มที่ 1 เครื่องแต่งกายขอมในยุคศิลปะบาปวนหากแต่ปฏิเสธการออกแบบจากพื้นฐานความสมจริงเพื่อต้องการให้นางอัปสรของปราสาทนี้มีความแตกต่างไปจากเดิมและแตกต่างจากชุดระบำโบราณคดีหรือชุดงานกิจกรรมทางวัฒนธรรมของปราสาทอื่นๆ ผู้วิจัยใช้กระบวนการออกแบบแนวคิด (Concept Design) สมมุติฐานจากทฤษฎีวิวัฒนาการของชื่อดอกไม้ประจำจังหวัด คือดอกแก้ว

และสีประจำจังหวัดคือ สีเขียวและเหลืองมาเป็นแรงบันดาลใจเบื้องต้นในการออกแบบอัปสรในปราสาทนี้ โดยสมมุติว่านางอัปสรของปราสาทนี้เกิดจากดอกไม้ (ดอกแก้ว) ที่มีความสวยงาม บอบบางแทน ภาพลักษณ์ของเครื่องแต่งกายจึงเป็นผ้าที่พลิ้วบางเหมือนกลีบดอกแก้ว และใช้สีสัญลักษณ์ประจำจังหวัดในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายด้วยกลุ่มสีทอง เหลือง โล่สีเขียว เครื่องประดับศีรษะประกอบขึ้นจากผ้าลูกไม้เพื่อให้มีความโปร่งเบา สร้อย เข็มขัด กำไลข้อมือ ใช้ลูกปัดสีประกอบทองในการทำเพื่อสื่อถึงหยดน้ำที่ค้างบนกลีบดอกไม้ ซึ่งทั้งหมดเป็นความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ของนางฟ้าหรืออัปสรในรูปแบบที่แตกต่างอย่างมีเอกลักษณ์และพัฒนาจากทฤษฎีวิวัฒนาการจังหวัดสระแก้ว



ภาพที่ 20 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละคร นางอนันตดา 1 นางอนันตดา 2 นางอัปสร (เรียงจากซ้ายไปขวา)
ที่มา : ผู้วิจัย

2) **กฤษณาตาล** ผู้วิจัยใช้การออกแบบตามจินตนาการของวรรณกรรมอินเดียเป็นหลัก ให้มีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น ในความเป็นเครื่องแต่งกายของชาวอินเดีย ไม่ได้อิงกับยุคสมัย เพราะต้องการแบ่งภาพจากเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะของจินตนาการไม่ให้เกิดการทับซ้อนกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบสมจริงกับฉากอื่น ๆ ต้องการสร้างภาพละครซ้อนละคร และทำการออกแบบเครื่องแต่งกายให้นักแสดงเกิดความกระฉับกระเฉง คล่องตัว สามารถปรับ

เปลี่ยนเป็นตัวละครแวดล้อมเพื่อสร้างบรรยากาศต่างๆ และสามารถเต้นรำได้อย่างอิสระ โดยออกแบบให้ตัวละครในฉากนี้สวมกางเกงเป็นหลักเพราะนักแสดงต้องมีการระบำ จึงต้องเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่มีความรัดกุม ไม่เป็นอุปสรรคต่อการเต้นรำ ท่อนบนเป็นเสื้อและผ้าคลุม มีการโพกศีรษะแบบคนอินเดีย และเลือกใช้ผ้าที่มีลวดลายและสีสันที่สดใส เพื่อใช้ในการแยกบรรยากาศออกจากละครเรื่องหลัก



ภาพที่ 21 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละคร พระกฤษณะ ชาวบ้านอินเดียชาย ชาวบ้านอินเดียหญิง
นักแสดงสมทบแสดงเป็นปากก (เรียงจากซ้ายไปขวา)
ที่มา : ผู้วิจัย

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม ชุมชนสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยว: กรณีศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงงานแสง สี เสียงปราสาทสตักกือกรม จังหวัดสระแก้ว ประจำปี 2560 นี้ มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นหลักการทำงานที่ช่วยผลักดันส่วนที่เป็นข้อมูลและภูมิปัญญาสู่การปฏิบัติให้เห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยการวิจัยพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมกับการออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งนี้พบว่า ในการทำงานวิจัยครั้งนี้ที่รวมงานการออกแบบไว้กับการบริหารจัดการและการนำทุนทางวัฒนธรรมมาเป็นส่วนหนึ่งในการทำงานครั้งนี้ ส่งผลให้การทำงานที่เกิดขึ้นมีไม่เพียงความสำเร็จในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมเท่านั้น แต่เป็น

กิจกรรมที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจกับคนในสังคมนั้น ๆ เพื่อสร้างความเข้มแข็งและความสำคัญของวิถีกระบวนการทำงานของศิลปะกับชุมชน ด้วยปัจจัยของทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าวเป็นเสมือนส่วนผสมที่สำคัญในการทำให้งานออกแบบทางศิลปกรรม มีความหมายและเกิดเป้าประสงค์ ในกรอบการคิดสร้างสรรค์งานให้มีมิติและคุณค่ามากขึ้นด้วย เพราะเป็นสิ่งที่กำหนดให้เกิดวิธีการนำงานศิลปะไปเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในโครงการวิจัยเรื่อง การมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศบริเวณลุ่มแม่น้ำสงขลา(บุษกร ถาวรประสิทธิ์และคณะ. 2553.) ที่ว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้การสนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดองค์กรชุมชนเพื่อการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในชุมชนอย่างเป็น

รูปธรรม เพื่อที่จะได้สร้างความเข้มแข็งขององค์กรตนเอง และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ก็จะตามมา

ซึ่งหลังจากที่โครงการกิจกรรมนี้เสร็จสิ้นในปี พ.ศ. 2560 พบว่า องค์กรในชุมชนสระแก้วเกิดความตื่นตัว และสามารถนำรูปแบบของการทำงานโดยความร่วมมือของคนในชุมชนต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนในจังหวัดสระแก้ว กับวิธีการของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบ กับทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นการ สร้างภาพและการกำหนดบทบาทของการทำงานร่วมกับ บุคลากรในสังคม โดยสร้างความสัมพันธ์ในเชิงหน้าที่ความ รับผิดชอบ และยังเป็นการเปิดพื้นที่ของการแสดงภาพ ลักษณะของคนในชุมชนที่ให้ความสำคัญในกิจกรรม ทางวัฒนธรรมอีกด้วย ด้วยกระบวนการนี้เสมือนเป็นการ แสดงออกของการให้ความสำคัญในการเข้าร่วม การทำงาน ภายใต้อาณัติของกิจกรรมการแสดงทำให้หลังจากเสร็จ สิ้นกิจกรรมแล้ว บุคคลเหล่านั้นที่แสดงเป็นตัวละครต่าง ๆ กลับไปเป็นแกนนำทางความคิดในการพัฒนา กิจกรรม ทางวัฒนธรรมตามโครงสร้างหน้าที่ของตนเอง และในขณะที่ร่วม กิจกรรมการแสดง แสง สี เสียง บุคคลในพื้นที่ที่รับบทบาท ต่างๆ ก็ได้ซึมซับภูมิความรู้ทางประวัติศาสตร์ของตนเองไป ด้วย และเกิดความเข้าใจและความรู้สึกอันดีแก่โบราณสถาน วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของตนเองไปด้วย ทำให้เกิดการ จัดตั้งกลุ่มผู้จัดการทำงานและกิจกรรม แสง สี เสียง ปราสาท สดักก้อนธม ด้วยความเข้มแข็งของจังหวัดสระแก้วเอง ในปีถัดมา

องค์ประกอบของกระบวนการออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย มีส่วนปัจจัยในการเสริมสร้างกลไกทางการ ท่องเที่ยวให้จังหวัดสระแก้ว ใน 3 ส่วนหลัก คือ 1. การสร้าง องค์ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ 2. การสร้างสถานการณ์ ให้ชุมชนมีส่วนร่วม และ 3. ความเชื่อและค่านิยมในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ โครงการวิจัยกลยุทธ์ในการจัดการตลาดการ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนอารยธรรมลุ่มน้ำจังหวัด นครราชสีมาโดยมีกระบวนการมีส่วนร่วมที่ว่า “ผลการศึกษากลไกในการจัดการตลาดของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แบบมีส่วนร่วมของชุมชนของแหล่งอารยธรรมลุ่มน้ำ ในจังหวัดนครราชสีมา พบว่ามีกลไกในการจัดการตลาด ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม จำนวน 8 ปัจจัย คือ ความพร้อมของสถานที่ บุคลากรในพื้นที่ นโยบาย

ของภาครัฐ การมีส่วนร่วมในภาคของพื้นที่ การสร้างองค์ความรู้ งบประมาณ สถานที่ตั้งของกลุ่ม และความเชื่อ/ค่านิยมทาง สังคม” (กรองทิพย์ ชัยชาญ และคณะ. 2553.) ซึ่งทำให้เห็น ได้ว่า การสร้างความรู้และแสดงให้เห็นกระบวนการทำงาน อย่างเป็นรูปธรรมผ่านการค้นคว้าข้อมูลทางการออกแบบ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้น มีผลต่อปัจจัยการให้ความสำคัญ ทางประวัติศาสตร์ เครื่องแต่งกายจึงเป็นสื่อหนึ่งที่แสดงออก ต่อชุมชนเพื่อให้เห็นถึงความงามและชีวิตชีวา มากกว่า ประวัติศาสตร์ที่ต้องอ่านเป็นตัวอักษร อีกทั้งการสร้างบทบาท ของตัวละครบางบทที่จำเป็นต้องใช้บุคลากรในพื้นที่นั้น แสดงให้เห็นถึงการสร้างสถานการณ์การกระตุ้นให้คน ในชุมชนเกิดความตระหนักของความร่วมมือเพื่อเติมเต็มในภาพ ของกิจกรรมเพื่อการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมได้อย่างเป็น รูปธรรม และสุดท้ายคือปัจจัยการสร้างความรู้และค่านิยม ในการสร้างรูปแบบของนางอัปสรด้วยเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ที่มีรูปแบบเฉพาะตัว สามารถแสดงถึงเอกลักษณ์ที่แตกต่าง จากภาพงานแสดง แสง สี เสียงปราสาทอื่น ๆ ในภาคอีสาน เพื่อให้เกิดการจดจำ และเป็นปัจจัยสนับสนุนต่อการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรมในจังหวัดสระแก้วได้

นอกเหนือจากการออกแบบในเชิงศิลปกรรมที่ ทำให้เกิดความงดงามแล้วนั้น กระบวนการสร้างภาพเครื่อง แต่งกายโดยใช้แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมทั้ง 3 ด้าน ทุนทางประวัติศาสตร์ ทุนทางประดิษฐ์กรรมและทุน บุคลากรในการช่วยเชื่อมโยงการออกแบบจะทำให้เกิด เอกลักษณ์ของงานได้อย่างชัดเจน ทำให้เห็นถึงความ สอดคล้องกับความสำเร็จในโครงการวิจัย กระบวนการฟื้นฟู ทุนทางสังคม: กรณีศึกษากลุ่มทอผ้าย้อมสีธรรมชาติ บ้านโป่ง คำ ตำบลทุ่งพะ อําเภอสันติสุข จังหวัดน่าน พบว่าผลสำเร็จ เนื่องมาจากการจัดการทุนทางสังคมที่มีการจัดการกับองค์ ประกอบภายใน ได้แก่ แกนนำที่มีความรู้ความสามารถ และมีความเสียสละ เกิดความรักใคร่สามัคคีของคนในชุมชน ที่เป็นเครือญาติกัน และนอกจากนั้นความสำเร็จของโครง การฯ ยังมาจากการจัดการกับองค์ประกอบภายนอก คือ การให้การสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ ทั้งในรูปแบบ ของเงินทุนและวิชาการ สิ่งเหล่านี้มีส่วนช่วยให้การดำเนิน กิจกรรมของโครงการฯ สามารถดำเนินการไปได้ด้วยดีมาก ยิ่งขึ้น (วรวิทย์ โรมรัตนพันธุ์. 2548.) ซึ่งในงานการออกแบบ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายการแสดงงานแสง สี เสียงปราสาท

สตีกก๊อกรม จังหวัดสระแก้ว ประจำปี 2560 เป็นเพียงสื่อของกิจกรรมซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์กับชุมชนในแง่ของความเสียสละ ความร่วมมือ ความรักและเสียสละร่วมกัน และที่สำคัญคือความตระหนักในคุณค่าศิลปวัฒนธรรมของตนเอง อีกทั้งยังเป็นกระบวนการที่สามารถเข้าถึงคนในชุมชนได้เป็นอย่างดี ช่วยสื่อสารกับคนในชุมชนและคนภายนอกชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดสระแก้วที่จะนำไปสู่ความยั่งยืนได้

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2562). **ปราสาทสตีกก๊อกรม จังหวัดสระแก้ว** สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2562. จาก. <http://www.finearts.go.th/promotion/?view=featured>
- กรองทิพย์ ชัยชาญ และคณะ. (2553). **โครงการวิจัยกลยุทธ์ในการจัดการตลาดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนอารยธรรมลุ่มน้ำจันทนนครราชสีมาโดยมีกระบวนการมีส่วนร่วม**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ
- บุษกร ถาวรประสิทธิ์ และคณะ. (2553). **โครงการวิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศบริเวณลุ่มแม่น้ำสงขลา**. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- รุ่งมณี เมฆโสภณ. (2552) **ถกแหม่ม แลเชมร**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์บ้านพระอาทิตย์.
- รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง. (2551). **ปราสาทขอมในดินแดนไทย :ความเป็นมาและข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม.
- วรวิทย์ โรมรัตน์พันธุ์. (2548). **ทุนทางสังคม**. กรุงเทพฯ: โครงการเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข (สรส.)
- สุเมธ แยมน์น. (2553). **อนุสารอุดมศึกษา**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการต่อยอดวิจัยสร้างสรรค์ไปสู่งานการออกแบบอื่นที่เป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม
2. ควรมีการต่อยอดงานวิจัยการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมชุมชนสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยว ในกรณีศึกษาของจังหวัดอื่น ๆ
3. ควรมีการทำ วิดีทัศน์ เพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ต่อยอดให้กับการท่องเที่ยวของจังหวัดอย่างเป็นรูปธรรม