



การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานศิลปินร่วมสมัย

CREATIVE DESIGN : A CASE STUDY OF SELECTED THAI CONTEMPORARY ARTIST'S
WORKS



สืบสาย แสงวชิระภิบาล

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานศิลปินร่วมสมัย



สืบสาย แสงวชิระภิบาล

ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

CREATIVE DESIGN : A CASE STUDY OF SELECTED THAI CONTEMPORARY
ARTIST'S WORKS



A Dissertation Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for DOCTOR OF ARTS (D.A. (Arts and Culture))
Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University

2019

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาลงานศิลป์ร่วมสมัย
ของ
สืบสาย แสงวชิระภิบาล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรม
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า) (ศาสตราจารย์ พิเศษพิสิฐ เจริญวงศ์)
..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์) (รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรร
เทิง)

..... ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์)

ชื่อเรื่อง	การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานศิลปินร่วมสมัย
ผู้วิจัย	สืบสาย แสงวชิระภิบาล
ปริญญา	ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

ปฏิญานพนธ์มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.ศึกษาประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมายและประโยชน์ของการมอบรางวัล ศิลปากร 2.ศึกษาชีวประวัติ และรูปแบบผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มศิลปิน ศิลปากร ในบริบทของสังคมไทย ซึ่งมีรายนามทั้งหมด 6 ท่าน ได้แก่ สมชาย จงแสง, เอกรัตน์ วงษ์จรัส , วิฑูรย์ คุณาลังการ, ปฐมา หุ่นรักวิทย์, สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ และอมตะ หลูปัญญ์ (ศิลปากร ปีพ.ศ.2552-2560) 3.ศึกษาผลกระทบของผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย โดยการเก็บข้อมูลศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของศิลปิน และการสัมภาษณ์ศิลปิน ผ่านทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ของ ทัลคอตต์ พาร์สันส์ (AGIL) และทฤษฎีผลกระทบ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู มาวิเคราะห์และสรุปผลผ่านการบรรยายเชิงคุณภาพ 1.)โครงการสรรหาศิลปินร่วมสมัยดีเด่นรางวัล“ศิลปากร” เกิดขึ้นจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรม ที่จะสนับสนุนศิลปินที่มีอายุ30-55ปี ผู้ที่มีแนวคิดการทำงานเพื่อประโยชน์ละสังคมส่วนรวม และมีผลงานโดดเด่น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเชิดชูเกียรติ ว่าเป็นผู้มีคุณค่าและเป็นผู้มีคุณภาพเป็นที่ประจักษ์ต่อวงการศิลปะ และเป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษาศิลปะในแขนงต่างๆ เพื่อให้เกิดองค์ความรู้และเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย 2.) ศิลปากรมีการปรับตัว(Adaptation)ในกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงาน ให้เข้ากับสถานการณ์สภาพแวดล้อมในปัจจุบัน ทั้งยังมีบุคลิกภาพความเป็นผู้นำเพื่อบรรลุเป้าหมาย(Goal Attainment) ด้านขั้นตอนการทำงาน มักเชื่อมโยงองค์ความรู้หลายศาสตร์ทั้งความเชื่อ ภูมิปัญญา วัฒนธรรมไทยมาประยุกต์ใช้และบูรณาการ(Integration)ด้านแนวทางการพัฒนาผลงาน พบว่างานออกแบบสร้างสรรค์ล้วนเป็นแรงผลักดันให้คนรุ่นใหม่เดินตามแบบแผนระบบวัฒนธรรม(Latency) เพื่อให้สังคมขับเคลื่อนไปข้างหน้าอย่างมีคุณภาพ 3.)ผลกระทบของการออกแบบสร้างสรรค์ ทำให้สังคมไทยเห็นคุณค่าในงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ทั้งยังส่งผลดีทางเศรษฐกิจในสังคมวงกว้าง และเป็นผู้มีส่วนชี้นำสังคมด้านสิ่งแวดล้อมกับการออกแบบ ส่งผลดีต่อทัศนคติการทำงานวิชาชีพ ส่วนด้านความรู้และด้านทักษะนั้น เป็นสิ่งที่มาพร้อมกันจากการทำงานสร้างสรรค์ ส่วนด้านสุนทรียศาสตร์ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ความงามของแต่ละบุคคล และทางด้านศิลปวัฒนธรรมนั้น ขึ้นอยู่กับมุมมองและเอกลักษณ์เฉพาะตน ต่อผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ร่วมสมัยไทย

คำสำคัญ : การออกแบบสร้างสรรค์, ศิลปินร่วมสมัย, ศิลปากร

Title	CREATIVE DESIGN : A CASE STUDY OF SELECTED THAI CONTEMPORARY ARTIST'S WORKS
Author	SUEBSAI SANGWACHIRAPIBAN
Degree	DOCTOR OF ARTS
Academic Year	2019
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Chakapong Phatlakfa

The objectives of this research were as follows: (1.) a study of the history, background, purpose, and the benefits of Silpathorn Award, (2.) a learned biography, the creative works style of Silpathorn contemporary artists creative works in Thai society listed six Silpathorn Contemporary artists, namely Somchai Jongsaeng, Eggarat Wongcharit, Vitoon Kunalungkarn, Patama Roonrakwit, Amata Luphaiboon, and Suriya Umpansirirattana, (Silpathorn 2009-2017); (3.) a study of creative design reactions in Thai Society, collected and studied creative work, and interviewed artists by using Talcott Parsons's function structure theory (AGIL) which assessed learning development, analysis and conclusions on qualitative. (1.) The contemporary artist selected project, "the Silpathorn Award" arose from office of contemporary art and culture whose supported artists aged from thirty to fifty five, who worked for society, the benefits, and perceptions of outstanding works. The objective of the award was to glorify and value the artist and qualitative standing in art communities and beneficial to various fields of art educations in terms of knowledge and contemporary art and cultural, advantages. (2.) The Silpathorn adaptation worked in the creative thinking process to succeed in the current environment situation. Moreover, they must have goal attainment leadership in terms of work processes and have applied multidisciplinary knowledge, such as belief, wisdom, Thai culture and integrated work development. This research found that creative design has motivation (Latency of AGIL's Theory) to the next generation, following the cultural system pattern and drive forward society with better quality. (3.) The impact of creative design performed the value of architectural and interior design to Thai society. Besides that, it assists the economy, lead society regarding design the environment, and professional attitudes in a better way. However, in terms of knowledge and skills were demonstrated in creative works. In terms of art aesthetics, it depended on personal experiences and in terms of art and culture, it depended on individual perspectives and identity of Thai contemporary creative design works.

Keyword : Creative design, Contemporary Artist, Silpathorn

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยความอนุเคราะห์จากผู้มีคุณูปการหลายท่าน ที่คอยให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำ รวมทั้งคอยเป็นกำลังใจ ดังรายนามต่อไปนี้

ขอกราบขอบพระคุณ : อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์ ที่ได้สละเวลาให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำ ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ : ศาสตราจารย์พิเศษ พิสิฐ เจริญวงศ์ ที่ให้ความกรุณามาเป็นประธานสอบวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ รวมทั้งได้แนะนำเรื่องการเขียนและการจัดทำข้อมูล ที่ช่วยให้วิจัยเล่มนี้สมบูรณ์ขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ : ศาสตราจารย์อารี สุทธิพันธุ์, ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ, ศาสตราจารย์ ดร.สุพล วิรุฬห์รักษ์, รองศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย, รองศาสตราจารย์พฤติ ศุภเศรษฐศิริ,รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง, และคณาจารย์ทุกท่านที่คอยอบรมสั่งสอน

ขอกราบขอบพระคุณ : อาจารย์นิธิ สถาปิตานนท์ (ศิลปินแห่งชาติ : สถาปัตยกรรมร่วมสมัย), ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์ และอาจารย์ประภากร วทานยกุล ที่กรุณาให้ข้อมูล ประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมายและประโยชน์ของการมอบรางวัล ศิลปากร ในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ : ศิลปากรทั้ง6 ท่าน ได้แก่ อาจารย์สมชาย จงแสง, อาจารย์เอกรัตน์ วงษ์จรัส, อาจารย์วิฑูรย์ คุณาลังการ, อาจารย์ปฐมา หุ่นรักวิทย์, อาจารย์สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ และอาจารย์อมตะ หลูไพบูลย์ ที่กรุณาให้ติดตามชีวิตประวัติและศึกษารูปแบบการทำงานออกแบบสร้างสรรค์ สู่การทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ : ผู้ให้ข้อมูลทุกท่าน ที่สละเวลาส่วนตัวมาให้สัมภาษณ์ เรื่องผลกระทบของกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย ซึ่งได้ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงและนำไปวิเคราะห์ต่อยอดได้

ขอขอบพระคุณ : อาจารย์ณัฐวดี ศรีคชา และอาจารย์กิตติ คล้ายเอน ที่ช่วยแนะนำการเขียนวิจัย

ขอขอบพระคุณ : เพื่อนร่วมรุ่นปริญญาเอก มศว ทุกคน ที่ให้กำลังใจในการทำวิจัยครั้งนี้

และสุดท้าย ขอกราบขอบพระคุณ“คุณแม่”อย่างสูง ที่สนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์มาโดยตลอด

สืบสาย แสงวชิระภิบาล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญรูปภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ภูมิหลังและที่มาความสำคัญ.....	1
2. ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
3. ความสำคัญของการวิจัย	5
4. ขอบเขตของการวิจัย.....	6
5. นิยามศัพท์เฉพาะ	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. ศิลปะร่วมสมัยและความเป็นมาของศิลปินร่วมสมัย.....	9
2. พัฒนาการศิลปะและการออกแบบ ในบริบทยุคหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย	11
3.สถาบันการศึกษา ด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ในประเทศไทย	14
4.ศิลปินนักออกแบบสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์ ในประเทศไทย	25
5.บริบทสังคมหลังสมัยใหม่ (Context)	49
6.ปัจจัยและบริบทแวดล้อมที่ส่งผลถึงผลงานการออกแบบสร้างสรรค์.....	51
7. แนวคิดและสุนทรียศาสตร์ในการออกแบบสร้างสรรค์.....	56
8. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	85

7. กรอบแนวความคิดการวิจัย	88
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	90
1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	90
2. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	91
3. เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	92
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล	93
5. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล	93
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	95
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล	188
1. ประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปินร่วมสมัย “รางวัลศิลปาธร”	189
2. ชีวิตประวัติ และรูปแบบผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มศิลปินศิลปาธร ในบริบท ของสังคมไทย	191
3. ผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย	197
4. ข้อเสนอแนะ	200
บรรณานุกรม	201
ภาคผนวก	209
ประวัติผู้เขียน	225

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 รายชื่อการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลัก (In-depth Interview).....	96
ตาราง 2 ระยะเวลาในการกำหนดรางวัลศิลปาธรตั้งแต่ ปี พ.ศ.2547-2561	99
ตาราง 3 รายชื่อการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลัก (In-depth Interview).....	109
ตาราง 4 รายชื่อการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลหลัก (In-depth Interview)	164



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 แสดงภาพจิตกรรมฝาผนังแบบตะวันตก ของซัวอินโง่ (โดยการใช้เทคนิคองค์ประกอบของแสงและเงา สร้างเป็นภาพ 3 มิติ)	12
ภาพประกอบ 2 แสดงภาพพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนเรศวรฤทธิ	13
ภาพประกอบ 3 แสดงภาพ อาคารโรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัย	13
ภาพประกอบ 4 แสดงภาพ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี	14
ภาพประกอบ 5 แสดงภาพ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ขณะฉายพระรูปร่วมกับ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์	15
ภาพประกอบ 6 แสดงภาพ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ขณะทำงานปั้นอนุสาวรีย์ต่างๆ	15
ภาพประกอบ 7 แสดงภาพ พระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยศิลปากร พุทธศักราช 2486.....	16
ภาพประกอบ 8 แสดงภาพ สถาบันเบอาเฮาส์	20
ภาพประกอบ 9 แสดงภาพพระบรมฉายาลักษณ์กับสิ่งแวดล้อม ของ เลอ คอรับู ซีเออร์.....	21
ภาพประกอบ 10 ผลงานสถาปัตยกรรม Fallingwater House ของ แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์	22
ภาพประกอบ 11 ผลงานสถาปัตยกรรม Fransworth House ของ ลูคมีส วาน เดอร์ โรห์.....	22
ภาพประกอบ 12 แสดงการออกแบบภายใน Farnsworth House,Plano.....	23
ภาพประกอบ 13 แสดงสถาปัตยกรรม ในยุคสมัย ไฮเทค (High-tech) ของ ริชาร์ด รอเจสส์ (ซ้าย) และ นอร์แมน โรเบิร์ต ฟอสเตอร์ (ขวา) (Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou/ The Tulip : London, UK).....	24
ภาพประกอบ 14 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคารกรมแผนที่ทหาร ของ ศ.พล.ร.ต.สมภาพ ภิรมย์	26
ภาพประกอบ 15 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคารกองทัพเรือ และโรงเรียนเตรียมทหาร พระราม4..	26
ภาพประกอบ 16 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมอาคารไทยลายทอง ของหม่อมราชวงศ์ มิตรา รุณ เกษมศรี.....	27

ภาพประกอบ 17 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมพระตำหนักภูพิงศ์ราชนิเวศน์ จังหวัดเชียงใหม่	28
ภาพประกอบ 18 ผลงานการออกแบบพระอุโบสถวัดพุทธประทีป ของประเวศ ลิมปประธี.....	28
ภาพประกอบ 19 เรือนหมู่ ๓ หูลกระหม่อมแก้ว พิพิธภัณฑสถานภูมิปัญญาไทย ของ รศ.ดร.ภิญโญ สุวรรณคีรี	30
ภาพประกอบ 20 แสดง สถาปัตยกรรมภายในและมณฑปศิลป สถานีรถไฟฟ้า สนามไชย.....	30
ภาพประกอบ 21 แสดง สถาปัตยกรรมวัดพระราม9 ของ พลอากาศตรี อาวุธ เงินชูกลิ่น	31
ภาพประกอบ 22 แสดง สถาปัตยกรรม ศาลหลักเมืองกรุงเทพมหานคร, โลหะปราสาท วัดราช นัดดารามวรวิหาร และมณฑป วัดไตรมิตรวิทยารามวรวิหาร.....	32
ภาพประกอบ 23 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคารพิพิธภัณฑทวิวิทยาศาสตร์ ของ ดร.สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา	32
ภาพประกอบ 24 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคารตึกหุ่นยนต์, อาคารเนชั่น และโรงแรมเอส31	33
ภาพประกอบ 25 ภาพแสดง พิพิธภัณฑพระพุทธรูปเลิศล้ำนภลัย ของรองศาสตราจารย์ ใจ จงรัก	34
ภาพประกอบ 26 แสดงพระอุโบสถวัดญาณเวศกวัน และ ศูนย์วัฒนธรรมเอเชียอาคเนย มหาวิทยาลัยมหิดล	34
ภาพประกอบ 27 ผลงานการออกแบบอาคารที่ทำการกระทรวงต่างประเทศ ของนิธิ สถาปิตานนท์	35
ภาพประกอบ 28 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคาร มหิดลสิทธาคาร.....	36
ภาพประกอบ 29 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคารบ้านพักอาศัยส่วนตัว ของจุลทัศน์ กิตินูตร.....	36
ภาพประกอบ 30 ผลงานสถาปัตยกรรม โรงแรมเดอะรีเจนท์ (โพธิ์ชี้ขึ้น) อำเภอแมริม จ.เชียงใหม่37	
ภาพประกอบ 31 ผลงานสถาปัตยกรรมร่วมสมัย ของร้อยเอก กฤษฏา อรุณวงษ์ ณ อยุธยา	38
ภาพประกอบ 32 ผลงานสถาปัตยกรรมร่วมสมัย อาคารสวนอัมพร และโบสถ์เซเวียร์	38
ภาพประกอบ 33 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรม ขององอาจ สาตรพันธุ์	39

ภาพประกอบ 34 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรม โรงแรมราชมรรคา และ โรงแรมแทมมารินวิลเลจ	40
ภาพประกอบ 35 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมโรงแรมเดอะบาราย ของเมธา บุญนาคน	41
ภาพประกอบ 36 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมอาคารรัฐสภาแห่งใหม่ ของธีรพล นิยม	42
ภาพประกอบ 37 สถาปัตยกรรมอาคารรัฐสภาแห่งใหม่ (ช่วงคำคืน)	42
ภาพประกอบ 38 สเก็ตช์ลายเส้น งานสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์ ของจรรยา อังศวานนท์.....	43
ภาพประกอบ 39 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมภายใน และมัณฑนศิลป์ ของจรรยา อังศวานนท์	44
ภาพประกอบ 40 แสดง สถาปัตยกรรมด้านการอนุรักษ์ ของ กฤษฎา ไรจนกร.....	44
ภาพประกอบ 41 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรม รีสอร์ทชิกส์เซนต์ นิน วัน เบย์ ประเทศเวียดนาม.....	45
ภาพประกอบ 42 แสดง ผลงานสถาปัตยกรรม ของสิน พงษ์หาญยุทธ.....	46
ภาพประกอบ 43 แสดง ผลงานสถาปัตยกรรมร่วมสมัย โรงแรมหัวช้าง เฮอริเทจ จ.กรุงเทพฯ.....	46
ภาพประกอบ 44 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมภายใน โรงแรมขนาดใหญ่ ของคงศักดิ์ ยุทธเสวี.....	47
ภาพประกอบ 45 เอกชาติ จันอุไรรัตน์, อนุชา แพ่งเกษร และพชร โมสิกรัตน์.....	62
ภาพประกอบ 46 ฤทธิรงค์ จุฑาพถุมิกร ,อรรณิกา สวัสดิ์ศรี และไพฑูรย์ จิระประเสริฐกุล.....	66
ภาพประกอบ 47 ผลึกทางความคิด ก่อเกิดจินตนาการทางวิชาชีพ สู่งานบริการด้านสังคม	80
ภาพประกอบ 48 แนวคิดพัฒนาวิชาการ เพื่อการเรียนรู้สร้างสรรค์นอกห้องเรียน	81
ภาพประกอบ 49 แสดงกรอบแนวคิดวิจัย.....	89
ภาพประกอบ 50 ประภากร วทานกุล , เอกชาติ จันอุไรรัตน์ และนิธิ สถาปิตานนท์	96
ภาพประกอบ 51 แสดงศิลปินศิลปากร สาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์และสาขามัณฑนศิลป์ สมชาย จงแสง, เอกรัตน์ วงษ์จรัส และวิฑูรย์ คุณาลังการ.....	108

ภาพประกอบ 52 แสดงศิลปินศิลปากร สาขาสถาปัตยกรรม ปฐมา หุ่นรักวิทย์ , สุริยะ อัมพันศิริ รัตน์ และอมตะ หลูไพบูลย์	108
ภาพประกอบ 53 แสดงผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ OKANURAK HOUSE, BANGKOK	111
ภาพประกอบ 54 แสดงผลงานสถาปัตยกรรมที่เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมธรรมชาติ	112
ภาพประกอบ 55 แสดงผลงานภูมิสถาปัตยกรรมด้านหน้าอาคาร	113
ภาพประกอบ 56 แสดงผลงานภูมิสถาปัตยกรรมด้านหลังอาคาร	114
ภาพประกอบ 57 แสดงมุมมองชั้นดาดฟ้า กับประสบการณ์การรับรู้และความรู้สึก.....	114
ภาพประกอบ 58 แสดงรูปรวมผลงานสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์ ภายในอาคาร....	115
ภาพประกอบ 59 แสดงผลงานสร้างสรรค์ เก้าอี้สนาม Nirvana d'Oro chair	119
ภาพประกอบ 60 แสดงผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ VILLA SIAM, INIALA BEACH RESORT.....	120
ภาพประกอบ 61 แสดงสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์ ห้องรับแขก	121
ภาพประกอบ 62 แสดงรูปรวมงานสถาปัตยกรรมภายในอาคาร ห้องสปรองซัง	122
ภาพประกอบ 63 แสดงรูปรวมงานสถาปัตยกรรมภายในอาคาร ห้องพัก	123
ภาพประกอบ 64 แสดงรายละเอียด ผลงานสถาปัตยกรรมภายใน ห้องน้ำ.....	124
ภาพประกอบ 65 แสดงผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ TENFACE HOTEL , BANGKOK	127
ภาพประกอบ 66 แสดงรูปภาพด้านหน้าอาคาร และพื้นที่ต้อนรับของโรงแรม	128
ภาพประกอบ 67 แสดงรูปพื้นที่ล็อบบี้ เล้าจ์	129
ภาพประกอบ 68 แสดงรูปพื้นที่ห้องอาหาร.....	129
ภาพประกอบ 69 แสดงรูปรายละเอียดต่างๆภายในโรงแรม.....	130
ภาพประกอบ 70 ผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ TEN HOUSE, BANGKOK	133
ภาพประกอบ 71 แสดงผลงานสถาปัตยกรรมด้านหน้าอาคาร.....	134
ภาพประกอบ 72 แสดงผลงานสถาปัตยกรรมด้านหลังอาคาร	135

ภาพประกอบ 73 แสดงรวมรายละเอียดงานสถาปัตยกรรมบ้าน TEN HOUSE	136
ภาพประกอบ 74 แสดงสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์บ้าน TEN HOUSE	137
ภาพประกอบ 75 ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ กุฏิพระสงฆ์ วัดเขาพุทธโคดม	143
ภาพประกอบ 76 ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ อาคารเรียนพระสงฆ์ วัดเขาพุทธโคดม	144
ภาพประกอบ 77 แสดงผลงาน สเก็ตช์ลายเส้น พิพิธภัณฑสถานของสำนักสงฆ์ วัดเขาพุทธโคดม	145
ภาพประกอบ 78 แสดงรายละเอียดการออกแบบสร้างสรรค์ วัดเขาพุทธโคดม	146
ภาพประกอบ 79 แสดงรูปด้านหน้าอาคาร เดอะ คอมมอน กรุงเทพฯ.....	149
ภาพประกอบ 80 แสดงสถาปัตยกรรมกึ่งพื้นที่เปิด (outdoor).....	150
ภาพประกอบ 81 แสดงรูปพื้นที่ชั้น1 ของโครงการ เดอะ คอมมอน.....	151
ภาพประกอบ 82 แสดงรูปพื้นที่โถงทางเข้าโครงการ เดอะ คอมมอน.....	152
ภาพประกอบ 83 แสดงรูปรายละเอียดต่างๆภายในโครงการ เดอะ คอมมอน.....	153
ภาพประกอบ 84 แสดงวัฏจักรทฤษฎีโครงสร้างหน้ากับการออกแบบเชิงสร้างสรรค์	156
ภาพประกอบ 85 สัมภาษณ์นักวิชาการ ผศ. เสก สวัสดิ์ และ ผศ.ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ	165
ภาพประกอบ 86 สัมภาษณ์นักปฏิบัติวิชาชีพ สุทธิชัย บุญช่วย , ภราดร กู้เกียรตินันท์ , ปิยะวงศ์ ร่มรื่นวานิชกิจ	165
ภาพประกอบ 87 สัมภาษณ์นักศึกษา ที่เรียนด้านสถาปัตยกรรม และ/หรือ การออกแบบภายใน จิ ราภรณ์ รัตนประทีป , ชโลธร พวงจันทร์ , ศิริสุภางค์ อำนวยผล , ทัชชะ ลาภทวี และ กิตติธัช เจริญวงศ์.....	166

บทที่ 1

บทนำ

1. ภูมิหลังและที่มาความสำคัญ

ปัจจุบันเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารมีความสะดวกรวดเร็ว สามารถติดต่อกันทั่วโลกอย่างไร้พรมแดน ทั้งข้อมูลข่าวสารการเปลี่ยนแปลงของโลกทั้ง การเมือง สังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี เชื้อชาติ ศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม รวมถึงงานออกแบบด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ผู้การเปิดมุมมองใหม่ที่น่าสนใจมาสู่การปฏิวัติสังคมการออกแบบสร้างสรรค์ท้าทายโลก เกิดองค์ความรู้ด้านมนุษยศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม อีกทั้งยังก่อให้เกิดระบบความคิดใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะและการออกแบบ ให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน

สถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน (Architecture & Interior design) ของโลกมีประวัติศาสตร์ยาวนานและพัฒนาอย่างต่อเนื่องหลายศตวรรษ ผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะที่อยู่ในรูปแบบสิ่งปลูกสร้างต่างๆ และคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย มนุษย์นำศาสตร์ทางศิลปะ การจัดการพื้นที่ และศาสตร์ด้านวิศวกรรม มาพัฒนา ร่วมกันสื่อสารผ่านสัญลักษณ์งานออกแบบก่อสร้าง บ่งบอกเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม ในสังคมชุมชนนั้น แทนการจดบันทึกเป็นตัวหนังสือ บ้านเรือน โบสถ์ วิหาร ปราสาทและพระราชวังต่างๆ สะท้อนให้เห็นถึงยุคสมัยของสถาปัตยกรรมในอดีตได้อย่างชัดเจนเป็นต้น

ศิลปะการก่อสร้างสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ในประเทศไทย ทั้งบ้านเรือน อาคาร วัด โบสถ์ สถูป วิหาร พระราชวังและสิ่งก่อสร้างอื่นๆ สะท้อนถึงศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ในแต่ละท้องถิ่นได้อย่างชัดเจนเช่นกัน พบว่าในสถานที่หลายๆแห่งได้แสดงถึงคตินิยม ความเชื่อ ความศรัทธา แบบแผนประเพณีและพิธีกรรมนิยม นอกจากนี้ สภาพภูมิศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งที่กำหนดสถาปัตยกรรมไทยให้มีลักษณะที่แตกต่าง และวัตถุประสงค์การใช้งานที่ต่างกัน และปรากฏเป็นหลักฐานหรืออนุสรณ์ เพื่อใช้ศึกษารูปแบบการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลายาวนาน งานสถาปัตยกรรมของไทย จำเป็นต้องอาศัยช่างฝีมือท้องถิ่นนั้นๆเพราะมีความรู้ ความชำนาญเฉพาะ และถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น

สถาปนิกและมัณฑนากร หรือผู้ที่ทำงานอยู่ในวงการวิชาชีพทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ที่ทำงานอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบันนั้น คงไม่มีใครไม่รู้จัก“สถาปนิกแห่งแผ่นดิน” พระมหากษัตริย์รัชกาลที่ 9 (บุรุษผู้ทรงงาน) พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชฯ ผู้ทรงเป็นแบบอย่างในการทำงาน ทรงสอนให้ทำงานเป็นช่างที่ดี เน้นเรื่องประโยชน์ใช้สอยเป็นเรื่องสำคัญ กับการออกแบบสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ที่ใช้งบประมาณ

อย่างเหมาะสมดังจะเห็นตัวอย่างได้จาก วัดที่สำคัญที่สุดในสมัยรัชกาลที่ 9 ซึ่งถือว่าเป็นวัดประจำรัชกาล ได้แก่ วัดพระราม9กาญจนาภิเษก ซึ่งออกแบบโดยอาจารย์อาวูจ เงินชูกลิ่น แต่หลังจากที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ทรงพิจารณาแบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงมีพระกระแสรับสั่งในการก่อสร้างพระอุโบสถ ให้แก้ไขรูปแบบอาคาร โดยทรงตรัสว่าควรให้สถาปัตยกรรมมีความเรียบง่าย ถ่อมตน และเหมาะสมกับกิจกรรม พอดีกับปริมาณคน และไม่กระทบต่อสิ่งแวดล้อม รวมทั้งให้คนภายในชุมชนร่วมกันเป็นเจ้าของ ซึ่งจากพระราชดำริดังกล่าวนี้ จึงทำให้ทางสมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้ทูลเกล้าฯถวายพระราชสมัญญานาม “สถาปนิกแห่งแผ่นดิน” ให้กับพระองค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการทำวิจัยฉบับนี้ ที่ต้องการศึกษาเรียนรู้ต้นแบบทางความคิด ขั้นตอนการทำงาน แนวทางพัฒนาผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน จากนักออกแบบที่มีแนวคิดร่วมสมัย ซึ่งสอดคล้องกับพระบรมราโชวาทด้านการศึกษา ของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ในงานพิธีพระราชทานปริญญาบัตรให้บัณฑิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อวันที่ 25 มิถุนายน 2524 โดยมีใจความสำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

“ลักษณะของการศึกษาหรือการเรียนรู้ นั้น มีอยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่ เรียนรู้ตามความรู้ ความคิด ของผู้อื่นอย่างหนึ่ง เรียนรู้ด้วยการขบคิดพิจารณาของตนเองให้เห็นเหตุผลอย่างหนึ่ง กับเรียนรู้จากการปฏิบัติฝึกฝนจนประจักษ์ผล และเกิดความคล่องแคล่วชำนาญอีกอย่างหนึ่ง การเรียนรู้ทั้งสามลักษณะนี้ จำเป็นต้องกระทำไปด้วยกันให้สอดคล้องและอุดหนุนส่งเสริมกัน จึงจะช่วยให้เกิดความรู้จริง พร้อมทั้งความสามารถที่จะนำมาใช้ทำการต่างๆอย่างมีประสิทธิภาพได้ กล่าวคือ การเรียนรู้ทุกอย่างนั้น จะต้องเรียนตามความรู้ของผู้อื่นก่อนเป็นเบื้องต้น เมื่อรู้แล้วจึงนำมาพิจารณาให้เห็นแจ่มชัดละเอียดลงไปอีกชั้นหนึ่ง ให้ถึงเนื้อหาสาระ อันจะอ้างอิงอาศัยเป็นหลักฐานได้ มิให้เป็นการเรียนรู้อย่างเลื่อนลอย แต่เมื่อถึงขั้นที่สองนี้แล้ว ก็ยังถือว่าเป็นการนำมาใช้การได้ให้ได้ผลแน่นอนจริงๆไม่ได้ ยังจำเป็นต้องนำความรู้นั้นมาปฏิบัติฝึกฝนอีกให้เกิดผลประจักษ์แจ้งและเกิดความคล่องแคล่ว ชำนิชำนาญขึ้นพร้อมกันไปด้วย จึงจะนำไปใช้ปฏิบัติให้สำเร็จผลได้ไม่ขัดข้อง”

จากพระบรมราโชวาทด้านการศึกษานี้ ได้ย้าชัดถึงแนวทางในการศึกษาเรียนรู้ศิลปะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ผลงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในจากผู้ที่มีองค์ความรู้ หรือผู้มีประสบการณ์การทำงานก่อน จึงค่อยขบคิดและพิจารณาพัฒนาด้วยเหตุผลของตน ผู้การพัฒนาทักษะระบบความคิดและจินตนาการ ผู้การฝึกฝนและปฏิบัติจนเชี่ยวชาญ จึงจะประสบความสำเร็จในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ดังเช่น ศิลปินร่วมสมัยของไทยหลายๆคน กับผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์รากเหง้าทางศิลปวัฒนธรรมไทยสู่สากลได้อย่างน่าสนใจ โดยมีการผสมผสานศาสตร์ต่างๆทั้งจากภูมิปัญญาเชิงช่างในอดีต การใช้วัสดุและเทคโนโลยีท้องถิ่นมาผสมผสาน พัฒนาต่อยอดผลงานให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ก่อให้เกิดนวัตกรรมทางความคิดสร้างสรรค์ สุนทรียภาพทางความงามแนวทางใหม่ ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลก ดังนั้นการพัฒนาระบบการเรียนรู้ การศึกษาแนวคิด และการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบจากศิลปินร่วมสมัยของไทย ผู้ที่ได้รับการยอมรับในหมู่สังคมนักออกแบบ รวมทั้งยังได้รับรางวัลในระดับชาติและระดับนานาชาติมากมาย จึงเป็นการศึกษาเรียนรู้เบื้องต้น เพื่อสร้างสรรค์สังคมนักออกแบบรุ่นใหม่ที่ดีในอนาคต ควรต้องเริ่มต้นจากการ“พัฒนาคน”เสียก่อน ซึ่งถือว่าเป็นตัวแปรที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงทุกสิ่ง ที่จะส่งผลให้เห็นได้ในอีกไม่ช้า

สำนักงานคณะกรรมการการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ(สศช.) ได้กำหนดวิสัยทัศน์และยุทธศาสตร์ด้าน “การพัฒนาคนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน” ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ซึ่งกล่าวไว้ในหลายๆข้อของแผนพัฒนาประเทศที่บ่งบอกถึงการพัฒนาและการขับเคลื่อนของแผนพัฒนาประเทศ เช่น การพัฒนานวัตกรรมและการนำมาใช้ขับเคลื่อนการพัฒนาในทุกมิติ เพื่อยกระดับศักยภาพของประเทศ โดยจะมุ่งเน้นการนำความคิดสร้างสรรค์ พัฒนานวัตกรรม เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ การส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และนวัตกรรม โดยสนับสนุนการวิจัยพัฒนา และการเตรียมพร้อมด้านกำลังคนและการเสริมสร้างศักยภาพของประชากรในทุกช่วงวัย มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพทุนมนุษย์ของประเทศ เพื่อให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ การหล่อหลอมให้คนไทยมีค่านิยมตามบรรทัดฐานที่ดีทางสังคม พัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงาน และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 กับการเตรียมความพร้อมของกำลังคนที่จะเปลี่ยนแปลงโลกในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

ในปัจจุบันมีวิธีการเรียนรู้มากมาย พบว่า คนในยุคปัจจุบันสนใจการเรียนรู้จากกลุ่มคนที่ถูกยกย่องหรือผู้ที่เป็นที่ยอมรับในสังคม และผู้ที่ได้รับรางวัลในศาสตร์ด้านนั้นๆก็จะถูกให้ความสำคัญ

สนใจเป็นพิเศษ จากที่กล่าวมานี้ ทำให้เกิดแนวความคิดในการค้นหาบุคคลต้นแบบที่ได้รับการยอมรับในการทำงานทางด้านงานศิลปะและการออกแบบ ในศตวรรษที่ 21 ของประเทศไทย และรางวัลที่จะกล่าวถึงต่อจากนี้ คือรางวัล“ศิลปาธร” หรือโครงการสรรหาศิลปินร่วมสมัยดีเด่น ที่ทำงานสร้างสรรค์ต่อเนื่อง และต้องมีผลงานเป็นที่ปรากฏต่อสาธารณะชนมาแล้วในระยะเวลาหนึ่ง สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน โดยรางวัลศิลปาธร อยู่ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงาน ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม มีจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้

“ 1.เพื่อสรรหา สืบค้น และยกย่องเชิดชูเกียรติศิลปินร่วมสมัย

ที่มีผลงานเป็นที่ประจักษ์ต่อวงการศิลปะ

2.เพื่อสืบสานและพัฒนาศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยไว้เป็นทุน

ในการพัฒนาชาติทั้งปัจจุบันและอนาคต

3.เพื่อการเผยแพร่และสร้างขวัญกำลังใจให้กับศิลปินร่วมสมัย

ให้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีคุณภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น”

การระบุตัวชี้วัดและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับของโครงการคือ เกิดระบบและกระบวนการยกย่องศิลปินร่วมสมัยเป็นที่ยอมรับในวงการศิลปะ เกิดการยกย่องเชิดชูเกียรติศิลปินร่วมสมัย” (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย,2559 : ออนไลน์)

ศิลปินศิลปาธรนั้น มีหลากหลายสาขา ทั้งจิตรกร ประติมากร ประติมากรภาพพิมพ์ นักเขียน นักกวี นักดนตรี นักแสดง นักออกแบบภาพยนตร์ นักออกแบบสื่อสาร และนักออกแบบแขนงต่างๆ รวมทั้งสถาปนิก มัณฑนากร ที่มีแนวคิดเฉพาะ มีเอกลักษณ์โดดเด่นและมีความน่าสนใจที่แตกต่างกัน งานวิจัยชิ้นนี้จึงเลือกที่จะวิจัยเกี่ยวกับกลุ่มศิลปินร่วมสมัย ผู้ที่ได้รับรางวัลศิลปาธร (ด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน) ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่ในวงการออกแบบสร้างสรรค์ให้การยอมรับว่าเป็นกลุ่มศิลปินหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ของไทย เป็นกลุ่มคนที่สร้างผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ความคิดเป็นศิลปะ โดยเนื้อแท้ ภายใต้แนวความคิดที่อิสระ ไร้ข้อจำกัดและกฎเกณฑ์ใดๆ จากเดิมที่เคยทำงานศิลปะเพื่อศิลปะ (Art for art sake) หรือศิลปะเพื่อการค้าเชิงพาณิชย์ มาเป็นการทำงาน "ศิลปะเพื่อหัวใจ" (Art for Heart's Sake)

งานวิจัยชิ้นนี้จึงต้องการศึกษาและถอดองค์ความรู้ จากกลุ่มศิลปินร่วมสมัยที่ได้รับ “รางวัลศิลปาธร” ทั้งกระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน แนวทางการพัฒนาผลงาน การออกแบบสร้างสรรค์ งานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน รวมทั้งผลกระทบของผลงานสร้างสรรค์ ในบริบทสังคมไทย โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ดังนั้นการศึกษาวิจัยฉบับนี้ เป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การศึกษาและสามารถนำไปประยุกต์และปรับใช้ เพื่อรู้เท่าทันต่อสถานการณ์ กระแสการเปลี่ยนแปลงของกระแสสังคมโลก รวมถึงสังคมเศรษฐกิจและศิลปวัฒนธรรม การทำ วิจัยฉบับนี้เริ่มจากการศึกษา สภาพวิถีชีวิตของศิลปินร่วมสมัย รูปแบบผลงาน สไตล์การทำงาน กระบวนการทำงาน แนวความคิดและกระบวนการคิด ความเชื่อ เจตนคติ มุมมอง ทศนคติ อุปสรรค และวิถีแก้ไขปัญหาจนประสบผลสำเร็จ นอกจากนี้ศึกษาสุนทรียะทางการรับรู้ความงาม ทศนคติ ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผลจากการศึกษานี้จะเป็นฐานข้อมูลองค์ความรู้ ที่ทำให้เข้าใจการออกแบบ เชิงสร้างสรรค์ของศิลปินร่วมสมัย(ไทย) เข้าใจบริบทสังคมวัฒนธรรมไทยและถอดรหัสแปรความสั ัญลักษณ์ในการเขียนแบบประกอบสร้าง งานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในอย่างมี แนวคิด(หลังสมัยใหม่) และเป็นที่ยอมรับบนเวทีระดับสากลและระดับนานาชาติ อีกทั้งเพื่อเป็น แนวทางการศึกษาเป็นต้นแบบแก่นักวิชาการ สถาปนิก มัณฑนากร นักออกแบบ(อิสระ) นักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่สนใจเพื่อเพิ่มองค์ความรู้ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ทางด้าน ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทยที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะอันทรงคุณค่าของประเทศชาติสืบไป

2. ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. ศึกษาประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมายและประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปาธร
2. ศึกษาชีวประวัติ และรูปแบบผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มศิลปิน ศิลปาธร ในบริบทของสังคมไทย
3. ศึกษาผลกระทบของผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย

3. ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัย การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานออกแบบของศิลปินร่วมสมัย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ดังนี้

- 3.1 เอกสารผลงานวิจัย ที่เป็นฐานข้อมูลสร้างความรู้ด้านมนุษยศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง กับวัฒนธรรม ในประเด็นการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ กระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน และ แนวทางการพัฒนาผลงานออกแบบทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในที่ร่วมสมัย สะท้อนถึงจุดเด่นทางอัตลักษณ์วัฒนธรรมและศิลปภูมิปัญญาไทย ของกลุ่มศิลปินศิลปาธร

3.2 ภาครัฐบาล และ ภาคเอกชนสามารถนำเอาข้อค้นพบงานวิจัยนี้ มาสรุปสาระสำคัญทางมนุษยศาสตร์ เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรม งานออกแบบเชิงสร้างสรรค์สู่สังคมร่วมสมัยใหม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ สู่โมเดลของประเทศไทย 4.0 ที่ต้องการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจ ไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม โดยกลุ่มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมเป้าหมาย คือกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรมและบริการที่มีมูลค่าสูง (Creative, Culture & High Value Services) เติบโตด้วยวิทยาการ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม เทคโนโลยี ด้วยการวิจัยและพัฒนา

3.3 ผลงานวิจัยก่อให้เกิดประโยชน์แก่การศึกษา การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในของทุกมหาวิทยาลัย ในการเรียนรู้ความสัมพันธ์กันในระบบสังคมร่วมสมัย กับมิติงานออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ที่มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอน และแบบแผนในการทำงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนของกลุ่มศิลปินศิลปาธร

3.4 เป็นเอกสารงานวิจัยทางศิลปวัฒนธรรม ศิลปินร่วมสมัยในประเทศไทย ที่มีแนวความคิดปรัชญาการทำงาน สะท้อนศิลปวัฒนธรรมไทย สู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ในสาขาสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน โดยตีพิมพ์งานวิจัยลงในวารสารระดับชาติ แก่นักวิชาการ นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไปที่สนใจได้ศึกษาค้นคว้า

4. ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยดังนี้

4.1 **พื้นที่การวิจัย** ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นงานวิจัยภาคสนามอยู่ที่ภูมิภาคต่างๆ ภายในประเทศไทย ซึ่งกลุ่มศิลปินร่วมสมัย รางวัลศิลปาธร ได้เคยสร้างสรรค์ผลงาน

4.2 **ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย** ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษา กลุ่มศิลปินร่วมสมัย รางวัลศิลปาธร ในสาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ สาขามัณฑนศิลป์ และสาขาสถาปัตยกรรม ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 - พ.ศ. 2560

ประชากร ได้กำหนดให้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มคณะกรรมการที่ตัดสินผลรางวัลศิลปาธร, กลุ่มผู้ที่ได้รับรางวัลสาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ สาขามัณฑนศิลป์และสาขาสถาปัตยกรรม, และกลุ่มนักวิชาการ กลุ่มนักปฏิบัติวิชาชีพ(สถาปนิก,มัณฑนากร,นักออกแบบอิสระ)และกลุ่มนักเรียน นักศึกษาที่กำลังเรียนด้านสถาปัตยกรรมหรือการออกแบบภายใน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งสิ้น 19 คน โดยแบ่งกลุ่มออกได้ดังนี้

1. กลุ่มคณะกรรมการตัดสินรางวัลศิลปาธร จำนวน 3 คน
 - 1.1 นายประภากร วทานยกุล (กรรมการตัดสิน สาขาสถาปัตยกรรม)
 - 1.2 ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์ (ประธานคณะกรรมการตัดสิน สาขาศิลปะการออกแบบ)
 - 1.3 นายนิติ สถาปิตานนท์ (ศิลปินแห่งชาติ) สาขาศิลปะสถาปัตยกรรมร่วมสมัย พ.ศ. 2544
2. กลุ่มผู้ที่ได้รับรางวัล สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 6 คน
 - 2.1 นายสมชาย จงแสง ได้รับรางวัล สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ พ.ศ. 2552
 - 2.2 นายเอกรัตน์ วงษ์จรัส ได้รับรางวัล สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ พ.ศ. 2552
 - 2.3 นายวิฑูรย์ คุณาลังการ ได้รับรางวัล สาขามัณฑนศิลป์ พ.ศ. 2553
 - 2.4 นางสาวปฐมา หุ่นรักวิทย์ ได้รับรางวัล สาขาสถาปัตยกรรม พ.ศ. 2553
 - 2.5 นายสุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ได้รับรางวัล สาขาสถาปัตยกรรม พ.ศ. 2557
 - 2.6 นายอมตะ หลูไพบูลย์ ได้รับรางวัล สาขาสถาปัตยกรรม พ.ศ. 2560
3. กลุ่มนักวิชาการ สถาปนิก มัณฑนากร นักออกแบบอิสระ นักเรียน-นักศึกษา จำนวน 10 คน
 - 3.1 กลุ่มนักวิชาการ จำนวน 2 คน
 - 3.2 กลุ่มนักปฏิบัติวิชาชีพ (สถาปนิก, มัณฑนากร, นักออกแบบอิสระ) จำนวน 3 คน
 - 3.3 กลุ่มนักศึกษา (ที่กำลังเรียนสถาปัตยกรรมหรือการออกแบบภายใน) จำนวน 5 คน

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

1.การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Design) หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานสถาปัตยกรรม และงานออกแบบตกแต่งภายใน โดยใช้ปรัชญาสุนทรียะทางศิลปวัฒนธรรมไทย

ผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นตนเอง จุดประกายให้เกิดผลที่มีฐานความคิดใหม่ เพื่อสร้างคุณค่าต่อสังคม เศรษฐกิจ และมีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม เสริมการใช้ชีวิตในมิติที่สมดุลในบริบทแวดล้อมสังคมไทย

2. ศิลปินร่วมสมัย (Contemporary Artist) หมายถึง ศิลปินที่มีผลงานทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในในปัจจุบัน ผลงานปรากฏอยู่ในเวทีศิลปะและการออกแบบระดับชาติและนานาชาติ จากความเจริญก้าวหน้าในศิลปะหลังสมัยใหม่ ได้ส่งผลถึงแนวคิดพัฒนาปรับตัวเองจากรูปแบบศิลปะไทยในอุดมคติ สู่กระบวนการขั้นตอนการพัฒนาแบบงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยการนำเอาศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย และการคำนึงต่อธรรมชาติสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการนำเอาวัสดุหรือเทคนิควิธีการต่างๆ มาผสมผสานประยุกต์ใช้กับงานออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ตามทัศนคติ ปรัชญา ความเชื่อของกลุ่มศิลปินศิลปากร

3. รางวัลศิลปากร (Silpathorn Award) หมายถึง รางวัลที่มอบให้กับศิลปินร่วมสมัย(ไทย) ที่มีอายุระหว่าง 30-55 ปี และมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ต่อการศิลปะ เพื่อให้ได้สร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่องรวมทั้งพัฒนาศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยไว้เป็นทุนในการพัฒนาชาติต่อไปในอนาคต

4. ผลกระทบของกระบวนการออกแบบ (The impact of design process) หมายถึง ผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ของกลุ่มศิลปินศิลปากร ที่มีต่อสังคมไทย เช่น ผลกระทบต่อระบบคิดในมุมกว้าง ด้านมิติของสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และมิติทางศิลปวัฒนธรรม ต่อกลุ่มนักวิชาการและนักออกแบบอิสระ อีกทั้งยังได้ส่งผลกระทบในด้านทัศนคติ ความรู้ ทักษะและสุนทรียะทางความงาม ต่อกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาและวิจัยในครั้งนี้มีแนวทางในการศึกษาทฤษฎี และกรอบแนวความคิดที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยในเรื่อง การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาผลงานออกแบบของศิลปินร่วมสมัย ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง บทความวิชาการ บทความวิจารณ์ สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการ ศิลปินแห่งชาติ และศิลปินศิลปาธร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ศิลปะร่วมสมัยและความเป็นมาของศิลปินร่วมสมัย
2. พัฒนาการศิลปะและการออกแบบ ในบริบทยุคหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย
3. สถาบันการศึกษา ด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ในประเทศไทย
4. ศิลปินนักออกแบบสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์ ในประเทศไทย
5. บริบทสังคมหลังสมัยใหม่
6. ปัจจัยและบริบทแวดล้อมที่ส่งผลถึงผลงานการออกแบบสร้างสรรค์
7. แนวคิดและสุนทรียศาสตร์ในการออกแบบสร้างสรรค์
8. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
9. กรอบแนวคิดการวิจัย

1. ศิลปะร่วมสมัยและความเป็นมาของศิลปินร่วมสมัย

1.1 ศิลปะ เป็นส่วนหนึ่งของ"วัฒนธรรม" เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมา แต่เพราะศิลปะเติบโตอย่างไม่มีข้อจำกัด และไร้ซึ่งขอบเขต ความหมายของศิลปะจึงกว้างขวาง จนกลายเป็นส่วนใหญ่ของ"วัฒนธรรม" จึงถูกเรียกกันโดยทั่วไปว่า "ศิลปวัฒนธรรม" หรือหากแยกออกจากส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมเป็น จะกลายเป็น "ศิลปะและวัฒนธรรม"

"ศิลปะเพื่อศิลปะ" เป็นสโลแกนหรือคำขวัญที่อังกฤษใช้ว่า "Art for Art's Sake" โดยแปลมาจากภาษาฝรั่งเศสว่า "L'art pour l'art" ซึ่งในภาษาละตินเขียนว่า "Ars gratia Artis" ทั้งนี้เพราะเริ่มจากนักปรัชญา ชาวฝรั่งเศสชื่อวิกเตอร์ กูแซ็งค์ (Victor Cousins) ในตอนต้นคริสต์ศตวรรษที่19 โดยฝรั่งเศสมักจะเป็นผู้นำความคิดทางสังคมและศิลปะในช่วงนั้น ประเทศต่างๆก็ได้นำเอาแนวคิดของฝรั่งเศสมาใช้ อย่างเช่นในกรณีนี้ ซึ่งเป็นความเชื่อของนักเขียนและศิลปิน(ทัศนศิลป์) ที่เห็นว่าสุนทรียภาพ (Aestheticism) นั้น เป็นเรื่องของพวกเขาไม่เกี่ยวกับคนอื่น เพราะ"ศิลปะ" ไม่ต้องรับใช้ใคร ไม่บริการสังคม ไม่ใช่สื่อสอนศีลธรรมจรรยาใดๆ เป็น"ศิลปะ"เพื่อ"ศิลปะ"แต่เพียง

อย่างเดียว หลังจากนั้นไม่นาน เกิดมีขบวนการคิดใหม่ ล้มล้างความคิดเดิม ทำให้ผู้คนเห็นว่า ศิลปินมีหน้าที่ต่อสังคมด้วย สุนทรีภาพไม่ควรเป็นของคนกลุ่มใดเพียงกลุ่มหนึ่ง แต่ควรเป็นความงามที่ทุกคน มีสิทธิที่จะรู้สึกซาบซึ้งในแง่มุมต่างๆ ด้วย

1.2 ศิลปะร่วมสมัย ยังไม่เคยถูกอธิบายขยายความหมายอย่างแท้จริง แต่อย่างไรก็ตาม ภัณฑารักษ์ นักวิชาการ และนักประวัติศาสตร์ศิลป์ ต่างเห็นพ้องต้องกันว่าศิลปะร่วมสมัยนั้น เชื่อมโยงกับพัฒนาการของศิลปะระดับนานาชาตินับภายหลังทศวรรษที่ 1970 “ศิลปะร่วมสมัยไม่เพียงแต่มุ่งให้ความใส่ใจต่อโลกแห่งศิลปะเท่านั้น ไม่ว่าในที่ใดก็ตาม ดูเป็นสิ่งจำเป็นที่ศิลปะร่วมสมัยจะมุ่งให้ความสนใจต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั่วไป และต่อกระแสสังคมวัฒนธรรมโดยรวม” ที่มาจากหนังสือชื่อ “ศิลปะร่วมสมัย” ของ Klaus Honeff ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ศิลปะร่วมสมัยได้เปิดกว้าง ออกสู่กระแสสังคมและวัฒนธรรมที่อยู่นอกโลกแห่งศิลปะมากขึ้น แม้กระทั่งการนำแนวคิดของ ลัทธิศิลปะ ในอดีตกลับมาใช้ใหม่ โดยมีการปรับปรุงเสริมแต่งเปลี่ยนแปลงเรื่องราว หรือตัดทอน ลดทอนบางส่วนออก เพื่อให้เกิดความทันสมัย ทันเหตุการณ์มากขึ้น แต่ทว่าก็ยังคงความเป็นเอกลักษณ์และลักษณะแนวความคิด ทั้งรูปร่าง-รูปทรง หรือแม้แต่ขั้นตอนกระบวนการทำงาน เพื่อชี้ให้เห็นถึงวิธีการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานศิลปินร่วมสมัย

โลกปัจจุบันนี้มีสีสันมากขึ้น ความหมายและความสำคัญ คุณูปการและการใช้ประโยชน์ของศิลปะร่วมสมัย และงานศิลปะมีมากขึ้น ศิลปะและงานช่างศิลป์ งานฝีมือ เป็นสิ่งที่มีทั้ง“คุณค่า” และ “ราคา” จากเดิมเป็น “ศิลปะเพื่อศิลปะ” (Art for Art's Sake) มาเป็น “ศิลปะเพื่อหัวใจ” (Art for Heart's Sake) (พิสิฐ เจริญวงศ์.2531 : 1) ซึ่งเป็นคุณูปการต่อสังคม ทุกวันนี้ ศิลปินทุกประเภท ตั้งแต่ทัศนศิลปิน นักประพันธ์ นักแสดง สถาปนิก มัณฑนากร ฯลฯ ต่างได้รับการยกย่องให้เป็นบุคคลพิเศษของสังคม และมีฐานะความเป็นอยู่สูงขึ้น อีกทั้งยังได้รับเกียรติรางวัลตอบแทนคุณูปการต่างๆ ที่ท่านทำให้สังคม เห็นคุณค่าอาชีพอื่นและคนอื่นๆ ทั่วไป ได้แก่ “ศิลปินแห่งชาติ” ในสาขาต่างๆ และศิลปินร่วมสมัย รางวัล “ศิลปิน” รวมทั้งรางวัลอื่นๆ ที่ปรากฏอยู่ และอาจจะมีตามมาอีกในอนาคต

1.3 ศิลปินร่วมสมัย หมายถึง ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะความงามแห่ง อารมณ์และความรู้สึก แสดงออกให้เห็นถึงความคิดและความหมาย โดยมีวัตถุประสงค์และ จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ สังเกตได้จากศิลปะยุคต่างๆ ความงามนั้นเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและไม่เคยหยุดนิ่ง ซึ่งแต่ละยุคแต่ละสมัยนั้น ล้วนแต่มีผู้คนที่ชื่นชมความงามที่ แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับช่วงระยะเวลา แต่ในระดับความงามที่เป็นสากลนั้น จะถูกสังคมในสมัย นั้นๆ ยกย่องและยอมรับว่าเป็นผลงานที่อยู่เหนือกาลเวลา สุนทรีทางความงามนั้นมีหลากหลาย

แต่โดยส่วนใหญ่ก็มีลักษณะความงามที่เป็น นามธรรม คือจับต้องไม่ได้ (เป็นอวัชย) ใช้เพียงแค่สายตาจ้องมองไม่ได้ แต่ต้องใช้จิตใจในการสื่อสารเพื่อสัมผัสอารมณ์ความรู้สึก ดังนั้นจึงไม่มีเครื่องมือใดๆที่จะเก็บข้อมูลและวัดผลเชิงปริมาณได้ ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์นั้นแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกการทำงาน เพื่อที่จะสื่อสารเรื่องราว ความหมาย ชีวิต สังคม และมนุษย์ ปรากฏให้เห็นความงามทางรูปร่าง รูปทรง และความประณีต ละเอียดอ่อน และเทคนิคฝีมือ ผ่านองค์ประกอบต่างๆที่ประกอบสร้างให้ลงตัวและสมบูรณ์ ผ่านผลงานทางศิลปะและการออกแบบ เพื่อปลดปล่อยพลังแห่งการสร้างสรรค์ ยกระดับคุณภาพชีวิตและจิตใจให้สูงขึ้น เกิดผลดีต่อจิตใจและก่อเกิดปัญญาแก่ผู้เสพผลงานอีกด้วย

2. พัฒนาการศิลปะและการออกแบบ ในบริบทยุคหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย

นับแต่อดีต ประเทศที่เป็นชาวพุทธ อย่างประเทศไทย พม่า ลาว กัมพูชา ฯลฯ ที่มีภูมิประเทศตั้งอยู่ติดกัน และเป็นเพื่อนบ้านกัน ก็ใช้วัดเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ซึ่งเน้นไปทางพระพุทธศาสนา แต่"ช่าง"ก็มักสอดแทรกเรื่องราวต่างๆเช่นวิถีชีวิต ธรรมเนียมวัฒนธรรม และประเพณี หรือบางครั้งอาจจะเป็นภาพอารมณ์ขันของช่างเข้าไปในภาพจิตรกรรมฝาผนัง และภาพสลักด้วย ซึ่งช่างส่วนใหญ่ในอดีตนั้น คือ พระภิกษุ ผู้รอบรู้ วิทยาการเกือบทุกสาขา ตั้งแต่สมุนไพร การบำบัด การรักษาทางกาย-ใจ โหราศาสตร์ หนังสือ และงานช่างสาขาต่างๆ ตั้งแต่สถาปัตยกรรม มัณฑนศิลป์ รวมถึงงานที่ปัจจุบันเรียกว่าวิศวกรรมโครงสร้าง และวิศวกรรมโยธาด้วย

งานช่าง หรืองานศิลปะของไทยแต่เดิมนั้น แบ่งออกเป็น2ประเภท คือ หนึ่งเป็นงานในราชสำนัก และอีกประเภทหนึ่ง เป็นงานชาวบ้าน ซึ่งทั้ง2 ประเภทนี้ ต่างกันทั้งแนวคิด เทคนิค ฝีมือ รูปแบบและเนื้อหา แต่ส่วนใหญ่ก็รับใช้ศาสนา เนื่องจากประชาชนรู้หนังสือน้อย ศิลปินจึงใช้ศิลปะสื่อสารให้คนทั่วไปรู้และ เข้าใจเรื่องที่"ช่าง"หรือ"ศิลปิน" รู้และต้องการถ่ายทอด

ศิลปะอเมริกันแม้จะสืบสานจากศิลปะยุโรป แต่ต่อมาก็สร้างความเป็นตัวตนของตัวเองจนมีลักษณะเฉพาะ ผลงานภาพพิมพ์หรือโปสการ์ด (Postcards) ที่ถูกผลิตและส่งออกไปตามประเทศอื่นในโลก รวมทั้งประเทศไทย ก็ทำให้ศิลปะอเมริกัน มีอิทธิพลต่องานจิตรกรรมและสถาปัตยกรรมของไทยด้วย เช่น ภาพอาคารบ้านเรือน ศาสนสถาน รวมถึงผู้คน คือ "ฝรั่ง" ซึ่งมีปรากฏอยู่ในงานจิตรกรรมไทยหลายแห่ง กล่าวคือ เขียนเนื้อเรื่องอย่างไทย แต่มีสถาปัตยกรรมแบบฝรั่ง ผู้คนฝรั่ง รวมทั้งเรือโดยสารของฝรั่ง ที่มาจากภาพโปสการ์ดอยู่ด้วย

ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบในประเทศไทย

นับตั้งแต่วันที่ "ขรัวอินโข่ง" เขียนภาพสามมิติบนจิตรกรรมฝาผนังของท่าน ซึ่งในทางประวัติศาสตร์ศิลปะ ถือว่าเราได้เปลี่ยนแปลงวิธีการเขียนหรือการวาดแบบไทย แบบ 2 มิติ สู่การใช้แสงและเงาในการเขียนภาพแบบ 3 มิติ อาจกล่าวได้ว่า นี่คือจุดเริ่มต้นของการรับศิลปะแบบตะวันตก ในช่วงก่อนรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 เป็นต้นมา (นิพัทธ์พร เพ็งแก้ว, 2550, น. 180)



ภาพประกอบ 1 แสดงภาพจิตรกรรมฝาผนังแบบตะวันตก ของขรัวอินโข่ง
(โดยการใช้เทคนิคองค์ประกอบของแสงและเงา สร้างเป็นภาพ 3 มิติ)

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/ขรัวอินโข่ง>

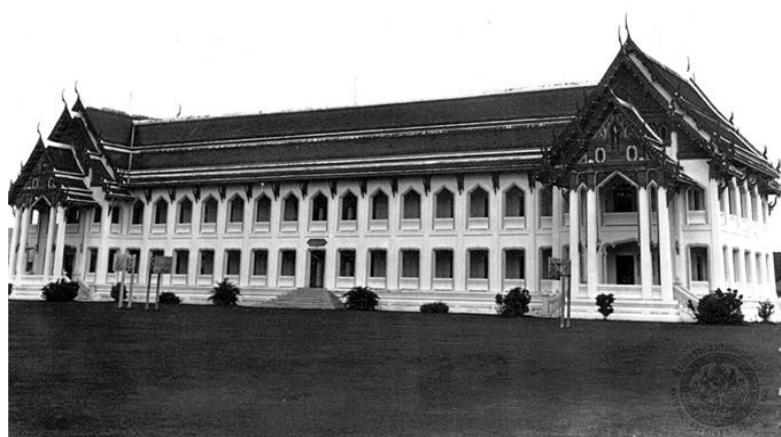
งานศิลปกรรมในสมัยสมบูรณาญาสิทธิราช เดิมอยู่ในสังกัดของกระทรวงต่างๆ หลายกระทรวง ขึ้นอยู่กับพระราชวินิจฉัยของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวตั้งแต่ พ.ศ. 2454 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 โปรดเกล้าฯ ให้ตั้งกรมศิลปากรขึ้น และให้อยู่ใต้การบังคับบัญชาของ "กระทรวงมรุทธ" อันมีพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนเรศวร ฤทธิ์ เป็นเสนาบดี กระทรวงมรุทธ เป็นผู้บัญชาการกรมศิลปากรพระองค์แรก



ภาพประกอบ 2 แสดงภาพพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนเรศวรฤทธิ

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/พระเจ้าบรมวงศ์เธอ_กรมพระนเรศวรฤทธิ

ซึ่งอีกสองปีต่อมา พ.ศ. 2456 โปรดเกล้าฯ ให้ย้ายกรมช่างภายใน กรมช่างทองและกรมช่างสิบหมู่ จากกระทรวงวังไปขึ้นกับกรมศิลปากร และในปีเดียวกันนั้น ก็ได้โปรดเกล้าฯ ให้กรมศิลปากรไปอยู่ในสังกัดของกระทรวงวัง ภายใต้บังคับบัญชาของ พระยาอนุรักษ์ราชมนเฑียร เป็นอธิบดี และอีกสองปีต่อมา พ.ศ. 2458 อาคารลูกผสมระหว่าง ไทย-ฝรั่ง เกิดขึ้นมากมาย เมื่อโปรดเกล้าฯ ให้กรมศิลปากร ออกแบบก่อสร้างโรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัย โดยมีเสวกตรี พระสมิทธเลขา (ปลั่ง) ออกแบบอาคารร่วมกับ นายเอดเวิร์ด ซีลีย์ (Edward Healey)

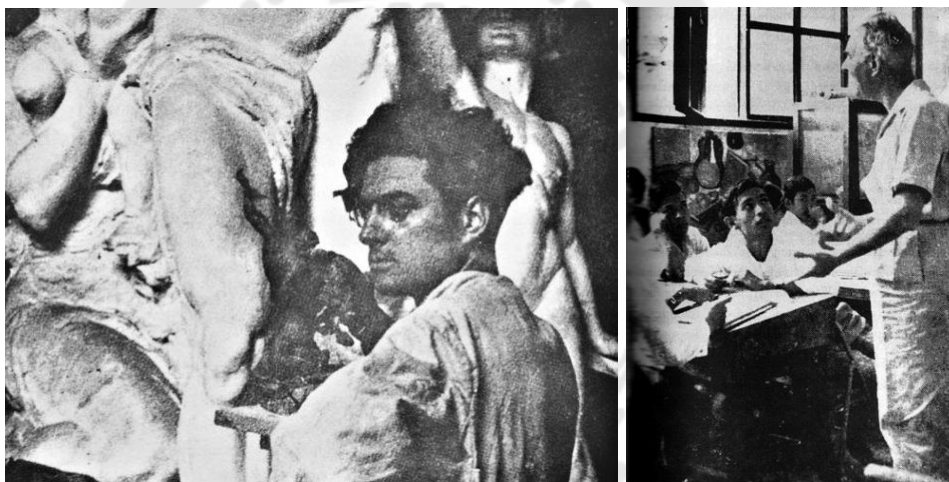


ภาพประกอบ 3 แสดงภาพ อาคารโรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัย

ที่มา: <http://www.vajiravudh.ac.th>

3.สถาบันการศึกษา ด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ในประเทศไทย

ประเทศไทยเริ่มต้น “ศิลปะร่วมสมัย” (Contemporary art's) ครั้นเมื่อราชสำนักฯ โดยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงโปรดเกล้าฯ ให้จ้างศิลปินผู้มีผลงานเชิงประจักษ์ จากประเทศอิตาลี มาทำงานเป็นช่างปั้น (ประติมากร) ในกรมศิลปากร ซึ่งสมัยนั้นขึ้นตรงอยู่กับ กระทรวงวัง และเมื่อวันที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2466 ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี (Corrado Feroci) ได้เข้ามารับราชการ ในประเทศไทย เป็นช่างปั้น ในกรมศิลปากร เป็นต้นมา และในปี พ.ศ. 2469 กรมศิลปากรถูกยุบ และได้ตั้งราชบัณฑิตยสภาแทนกระทรวงวัง จัดให้มีการเรียนการสอนวิชา ประติมากรรม โดยมีศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี เป็นผู้สอนนักศึกษา ในตำแหน่งอาจารย์ช่างปั้น-หล่อ แผนกศิลปากรสถาน ของราชบัณฑิตยสภา



ภาพประกอบ 4 แสดงภาพ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลป์_พีระศรี

ซึ่งในอดีตนั้น งานศิลปะกรรมแบบตะวันตก โดยเฉพาะงานปั้น หรืองานประติมากรรม ยังไม่เป็นที่เข้าใจ และเป็นที่สนใจของเสนาบดีเจ้ากระทรวงที่เกี่ยวข้องทั้งหลาย จนกระทั่งสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงเป็นแบบให้ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ปั้นพระรูป (เครื่ององค์ ของพระองค์) ด้วยดินเหนียวแล้วหล่อด้วยปูนปลาสเตอร์ อาบทองเหลือง แล้วเชิญให้เหล่าเสนาบดีทั้งหลาย มาชมรูปจำลองของพระองค์



ภาพประกอบ 5 แสดงภาพ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ขณะฉายพระรูปร่วมกับ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์

ที่มา: หนังสือที่ระลึกในงาน วันศิลป์ พีระศรี ประจำปี 2553

ต่อมาพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงโปรดเกล้าฯ เป็นแบบให้ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ปั้นพระบรมรูปของพระองค์ด้วย และภายหลังสวรรคตได้หนึ่งปี ศาสตราจารย์ศิลป์ ได้รับงานปั้นเท่าพระองค์จริง ประดิษฐานไว้ในปราสาทพระเทพบิดร (ต่อมาในปีพ.ศ. 2485 ได้ขยายแบบเป็น3เท่า เพื่อสร้างเป็นพระบรมราชานุสาวรีย์ ประดิษฐานไว้ ณ สวนลุมพินี)



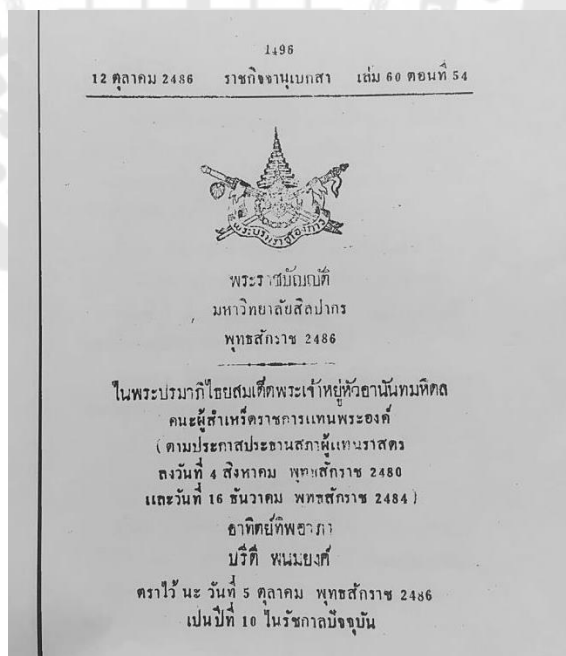
ภาพประกอบ 6 แสดงภาพ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ขณะทำงานปั้นอนุสาวรีย์ต่างๆ

ที่มา: หนังสือที่ระลึกในงาน วันศิลป์ พีระศรี ประจำปี 2553

หลังการปฏิวัติในปี พ.ศ. 2475 แล้ว จึงตราพระราชบัญญัติ จัดตั้งกรมศิลปากรขึ้นมาใหม่ เมื่อ 3 พฤษภาคม 2476 มีเสวกเอก หม่อมเจ้าอิทธิเทพสรรค์ กฤดากร เป็นอธิการบดี ขึ้นอยู่กับกระทรวงธรรมการ โดยกรมศิลปากร มีกองศิลปวิทยาการ กองประณีตศิลป์ และกองสถาปัตยกรรม เพิ่มขึ้น นอกเหนือไปจากงานโบราณคดี พิพิธภัณฑสถาน และหอสมุด

โดยศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ก็ยังคงทำงานอย่างหนักมุ่งมั่น บั่นคิดป็นต่อไป อย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย ทั้งงานออกแบบก่อสร้าง พระบรมราชานุสาวรีย์ และอนุสาวรีย์ต่างๆ ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2472 เป็นต้นมา ส่งผลให้เกิดการสถาปนา สถาบันศิลปะอย่างเป็นทางการในเวลาต่อมา ในปี พ.ศ. 2481 กระทรวงธรรมการได้ตั้งโรงเรียนศิลปากรขึ้น โดยมีหลักสูตรศิลปกรรมชั้นสูง 4 ปี. โดยมีศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี. เป็นหัวหน้ากอง โรงเรียนศิลปากร. และเป็นทีปรึกษาของกระทรวง ได้ร่างระเบียบการศึกษาทางศิลปะขึ้น ในสมัยที่หลวงวิจิตรวาทการ เป็นอธิบดีกรมศิลปากร

ต่อมาใน พ.ศ. 2486 ได้มีพระราชบัญญัติ "มหาวิทยาลัยศิลปากร พุทธศักราช 2486" ได้ "ตราไว้ ณ วันที่ 5 ตุลาคม พุทธศักราช 2486" เป็นปีที่ 10 ในรัชกาลปัจจุบัน (รัชกาลปัจจุบัน หมายถึง รัชกาลของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดล) ในสมัย จอมพล ป. พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรี (ในสมัยนั้น)



ภาพประกอบ 7 แสดงภาพ พระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยศิลปากร พุทธศักราช 2486

ที่มา: ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 60 ตอนที่ 54

ความในพระราชบัญญัติกล่าวว่า "โดยที่สภาผู้แทนราษฎร ลงมติว่า เพื่อฟื้นฟูบำรุงศิลปกรรมของชาติ ให้เจริญรุ่งเรือง และเพาะศิลปิน ผู้ชงวิทยาคุณให้แพร่หลายมากยิ่งขึ้น จึงเป็นการสมควร ที่จะจัดตั้งมหาวิทยาลัยศิลปากรขึ้น " ซึ่งใน"มาตรา3 ให้จัดตั้งมหาวิทยาลัยขึ้นมหาวิทยาลัยหนึ่ง เรียกว่า "มหาวิทยาลัยศิลปากร" มีหน้าที่จัดการศึกษา วิชาประติมากรรม จิตรกรรม ดุริยางคศิลป์ นาตศิลป์ วิชาโบราณคดี และวิชาช่างศิลป์ วิทยาอื่น"

และในปี พ.ศ. 2499 ได้มีการก่อตั้ง "**คณะมัณฑนศิลป์**" โดยพระยาอนุমানราชธน เป็นผู้บัญญัติศัพท์คำนี้ขึ้นมา เพื่อเรียกวิชาที่ว่า " มัณฑนากร " และหลังจากก่อตั้งคณะมัณฑนศิลป์ ได้วางรากฐานของปรัชญาของหลักสูตรคือ "ผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้เข้าใจในหลักการสร้างสรรค์งานด้านมัณฑนศิลป์ และมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งเป็นผู้มีทัศนคติอันดีงาม รู้จักคิด รอบรู้วินิจัย เสริมสร้างคุณธรรม และนำคุณประโยชน์มาสู่สังคม" โดยยุคเริ่มต้นนี้มีผู้สืบทอดเจตนารมณ์ด้วยกันหลายท่าน ได้แก่ หม่อมเจ้าสมัยเฉลิม กฤดากร หม่อมเจ้ายาใจ จิตรพงศ์ และหม่อมราชวงศ์พูนสวาท กฤดากร ได้ผลิตลูกศิษย์ออกมาประกอบวิชาชีพมัณฑนากรอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังเป็นแม่แบบทางสถาบันการศึกษา ในระดับปริญญาตรีอีกหลายสถาบันตามลำดับ ทั้งมหาวิทยาลัยของรัฐและมหาวิทยาลัยเอกชนตามลำดับ อาจกล่าวได้ว่างานศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยนั้น ได้เริ่มต้นและมีพัฒนาการต่อเนื่องมาจากคุณูปการของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี อย่างแท้จริง นอกจากจะปั้นศิลปินให้กับประเทศไทยแล้ว ยังเผยแพร่งานศิลปะไทยประเพณี ที่ร่วมสมัยไปสู่สายตานานาชาติ ให้ได้รับรู้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งท่านยังได้ส่งเสริมผลงานศิลปะ โดยจัดให้มีการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ เริ่มจากความร่วมมือของศิลปินญี่ปุ่นและได้แสดงต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

และ**คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์** ที่เปิดการเรียนการสอนด้านนี้เป็นแห่งแรกของประเทศไทย คือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นหนึ่งในสี่ของคณะกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการศึกษาวิชาสถาปัตยกรรมนั้นเริ่มต้นขึ้นที่โรงเรียนเพาะช่าง โดยมีอาจารย์นารถ โพธิประสาท ผู้ซึ่งได้รับทุนจากรัฐบาลให้ไปศึกษาวิชาสถาปัตยกรรม จากมหาวิทยาลัยลิเวอร์พูล ประเทศอังกฤษ และกลับมารับราชการในการสอนและเป็นผู้วางหลักสูตรสถาปัตยกรรมชั้นทดลองเมื่อ พ.ศ.2473 ซึ่งในระยะแรกของการทดลองสอนนั้น ผลปรากฏเป็นที่น่าพอใจ กระทรวงธรรมการ จึงได้มีคำสั่งที่ 75/12679 ลงวันที่26มกราคม พ.ศ.2475 ให้โอนแผนกสถาปัตยกรรมของโรงเรียนเพาะช่างไปขึ้นกับจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และต่อมาในวันที่ 23 พฤษภาคม พ.ศ. 2476 ซึ่งถือเป็นวันสถาปนาคณะฯ ได้มีพระราชกฤษฎีกาประกาศให้เป็นแผนกวิชาสังกัด**คณะวิศวกรรมศาสตร์**แต่เนื่องจากลักษณะวิชาและการเรียนการสอนแตกต่างกัน

มหาวิทยาลัยจึงแยกแผนกวิชาสถาปัตยกรรมเป็นแผนกอิสระ หลักสูตรอนุปริญญา3ปีขึ้นตรงต่อมหาวิทยาลัย และแต่งตั้งพระเจริญวิศวกกรรมรักษาการในตำแหน่งหัวหน้าแผนกอิสระสถาปัตยกรรมดังกล่าว ต่อมาในปี พ.ศ.2482 มหาวิทยาลัยได้อนุมัติให้ยกจากแผนกวิชาขึ้น เป็นคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และปรับเป็นหลักสูตรปริญญาตรี 5 ปี เมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2486 และได้มีพระราชบัญญัติจุฬาลงกรณ์ พ.ศ. 2486 กำหนดให้คณะสถาปัตยกรรมประกอบด้วย 3 วิชา คือแผนกสถาปัตยกรรม แผนกศิลปกรรม และแผนกผังเมือง ดังนั้นคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จึงนับได้ว่าเป็นโรงเรียนระดับอุดมศึกษาทางสถาปัตยกรรมแห่งแรก ที่ทำหน้าที่ผลิตสถาปนิกให้แก่สังคมไทย

ซึ่งปัจจุบันการเรียนการสอนได้ขยายขอบเขต ออกไปสู่การผลิตนักออกแบบในสาขาอื่นๆ เพื่อผลิตและส่งเสริมการสร้างสรรคงานทางวิชาการ และงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบแทบทุกสาขา รวมทั้งสถาปัตยกรรมและศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวเนื่อง โดยมีจุดประสงค์หลัก ในอันที่จะสร้างให้บัณฑิตของสถาบันแห่งนี้ ให้เป็นผู้มีความรู้และความสามารถที่จะปฏิบัติวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม หรืออาจสามารถค้นคว้าและวิจัย เกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ในศาสตร์ว่าด้วยการออกแบบแทบทุกสาขารวมทั้งสถาปัตยกรรมและศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวเนื่อง เพื่อสนองความต้องการของสังคมไทย <https://th.wikipedia.org/wiki/คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย>

ศิลปะ(ทัศนศิลป์) ผลงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน เป็นจิตวิญญาณในการสร้างทัศนะทางด้านศิลปะและการออกแบบด้วยภาษาตนเองของสถาปนิก มัณฑนากร และนักออกแบบสร้างสรรค์ ขึ้นอยู่กับรสนิยม ความเชื่อ ความศรัทธา ด้วยความปรารถนาที่จะสรรค์สร้างความงดงามและประโยชน์ใช้สอย ตามความประสงค์ของผู้นำศาสนาหรือพระมหากษัตริย์เหมือนในอดีตแต่ละยุคแต่ละสมัย หรือต้องการออกแบบสร้างสรรค์ตามความต้องการของตนเองในยุคสมัยปัจจุบัน ซึ่งข้อสังเกตของ วิรุณ ตั้งเจริญ (2547, , น. 31) ได้กล่าวไว้ว่า

“ทัศนศิลป์” (Visual art) ในความหมายของงานศิลปะที่สื่อสารด้วยตาสามารถมองเห็นได้ หรือสัมผัสได้ด้วยจักขุประสาท โดยยึดถือโลกหรือวัตถุที่ประจักษ์ได้เป็นแรงกระตุ้นสำคัญในการแสดงออกทางศิลปะ รวมทั้งปรากฏผลงานในเชิงประจักษ์ที่รู้เห็นได้ ไม่ว่าจะเป็นงานสถาปัตยกรรม ประติมากรรม ศิลปะภาพพิมพ์ ศิลปะการถ่ายภาพ ซึ่งถูกจัดให้เป็นศิลปะประเภททัศนศิลป์ อย่างไรก็ตามงานสถาปัตยกรรมก็

มักแยกตัวออกไปต่างหาก ในฐานะที่งานสถาปัตยกรรม เกี่ยวข้องทั้ง
ศาสตร์และศิลป์ เกี่ยวข้องกับทั้งงานวิศวกรรมและความงาม”

สถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ของประเทศไทยในปัจจุบัน (ยุคหลังสมัยใหม่) นั้น มีวิวัฒนาการและพัฒนาการอย่างต่อเนื่องเช่นกัน ซึ่งหากสังคมนาในช่วงนั้นๆ กำลังให้นิยามผลงานการสร้างสรรค์ใด ก็มักจะเรียกกันว่า “สไตล์การออกแบบ” เพราะในแต่ละยุคสมัยที่มีเอกลักษณ์รูปแบบที่เฉพาะตน ที่สื่อสารผ่านผลงานทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ที่สามารถมองเห็นและสัมผัสได้ ซึ่งสังคมส่วนใหญ่ยอมรับในแนวทาง โดยมักจะแพร่หลายมากที่สุดทางฝั่งประเทศตะวันตกก่อน ก่อนที่จะเผยแพร่มาทางฝั่งประเทศตะวันออก ซึ่งในประเทศไทยเองก็มีอาคารที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกเข้ามามีส่วนผสม ทั้งแนวคิด วิธีการประกอบสร้างต่างๆ อย่างเช่น “ยุคโมเดิร์น”(Modern) ที่มีรูปแบบและสไตล์ ในการออกแบบใหม่จากความคิดสร้างสรรค์ เน้นประสิทธิภาพด้านการออกแบบ ที่ต้องการการตัดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นออกให้หมดสิ้น และหลงเหลือไว้เพียงที่ว่าง เน้นความเรียบง่าย ละทิ้งลวดลายเส้นสายในการตกแต่งอาคารที่ได้รับอิทธิพลจากอดีต อย่างกรีก โรมัน และหลุดพ้นจากการตกแต่งบัวหัวเสาต่างๆ เพื่อตั้งอยู่บนหลักการทางความงามของเครื่องจักรกับหลักพื้นฐานโครงสร้างการออกแบบ เน้นไปที่ประโยชน์ใช้สอยและกระบวนการผลิตเป็นหลัก โดยที่ไม่มีการอ้างอิงถึงประวัติศาสตร์ หลงเหลือแต่ความงามจากสัดส่วนของโครงสร้าง และใช้วัสดุก่อสร้างในระบบอุตสาหกรรม อย่างเช่น เหล็ก กระจก และคอนกรีตเป็นวัสดุหลักในการประกอบสร้าง เชื่อมโยงกับระบบคิดการจัดการและการใช้พื้นที่ในส่วนต่างๆ ที่สัมพันธ์กับการใช้งาน โดยสถาปนิกและนักออกแบบภายในที่มี “ความคิดสมัยใหม่” ทั้งยังมีการคิดค้นระบบโครงสร้าง Post tension , Curtain wall และโครงสร้างแบบคานยื่น Cantilever ในยุคสมัยนี้ ซึ่งเป็นรูปแบบใหม่ในทางสถาปัตยกรรม ที่เกิดจากวิวัฒนาการของความสามารถในทางวิศวกรรมงานโครงสร้าง ที่สามารถขยายความกว้างของช่วงเสาและคาน ได้มากขึ้นกว่าในอดีต จึงทำให้แนวคิดทฤษฎีโมเดิร์น เป็นที่นิยมและแพร่หลายไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับ Mason1960 อ้างใน วิรุณ ตั้งเจริญ (2553, น. 76) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

“ความคิดสร้างสรรค์ เป็นเรื่องของความสามารถในการเชื่อมโยง คนที่มี
ความคิดสร้างสรรค์สูงสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่มีอยู่แล้ว ตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไป
ให้สัมพันธ์กัน โดยที่ความสัมพันธ์ เช่นนั้น ไม่เคยมีมาก่อน และสามารถ
เห็นถึงความสัมพันธ์นั้นได้ ขณะที่คนที่มีความสร้างสรรค์ต่ำ มองข้ามไป”

เจ้าแห่งทฤษฎีและปรัชญา แนวความคิดแบบโมเดิร์นนั้น เริ่มต้นจากการเรียนการสอนของสถาบันการออกแบบ เบาเฮาส์ (Bauhaus) ซึ่งเกิดขึ้นในราวปี ค.ศ.1919 ที่ประเทศเยอรมนี โดยผู้ที่วางรากฐานให้กับสถาบัน คือ วอลเตอร์ โกรเปียซ (Walter Gropius) ผู้อำนวยการคนแรก ที่มีแนวคิดในการรวบรวมงานวิจิตรศิลป์ อย่างจิตรกรรม, ประติมากรรม, ภาพพิมพ์ เป็นต้น และงานประยุกต์ศิลป์ อย่างสถาปัตยกรรม, การออกแบบภายใน, การออกแบบกราฟิก เป็นต้น รวมทั้งงานประณีตศิลป์ อย่างการออกแบบเครื่องเรือน, งานหัตถกรรม และงานฝีมือต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน อย่างเป็นหนึ่งเดียว เพื่อให้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบสร้างสรรค์สมัยใหม่ ซึ่งนับว่าเป็นโลกทัศน์ใหม่แห่งวงการการศึกษาศิลปะและการออกแบบ



ภาพประกอบ 8 แสดงภาพ สถาบันเบาเฮาส์

ที่มา: <https://www.bauhaus-dessau.de/en/history/unesco-world-cultural-heritage.html>

โดยมีสมาชิกของกลุ่มเบาเฮาส์ ในยุคโมเดิร์น คือ เลอ คอร์บูซีเยร์ (Le Corbusier) สถาปนิกและนักออกแบบที่มีแนวคิดสมัยใหม่ ผู้คิดค้นหลักการของสัดส่วนมนุษย์ที่มีความสูง 6 ฟุตเป็นเกณฑ์ที่มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับพฤติกรรมมนุษย์ ผนวกกับสภาพแวดล้อมกับการใช้งานของสิ่งต่างๆรอบตัว ซึ่งได้รับอิทธิพลและต่อยอดจากผลงานชิ้นเอก ของทฤษฎี ลีโอนาร์โด ดา วินชี ที่มีจุดศูนย์กลางร่างกาย สัมพันธ์ กับ สิ่งแวดล้อม ซึ่งเรียกโครงสร้างกันว่า "ระบบ Modulor"



ภาพประกอบ 10 ผลงานสถาปัตยกรรม Fallingwater House ของ แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์

ที่มา: <https://fallingwater.org/visit/tours/>

อีกหนึ่งสถาปนิกนอกแบบสมัยใหม่ที่น่าสนใจอีกคน คือ ลูคมีส วาน เดอร์ โรห์ (Ludwig mies van der rohe) ที่มีประโยคเด็ด และเป็นวลีอมตะ คือ “Less is more” หมายถึงน้อยแต่มาก ได้พัฒนาการออกแบบ ด้วยการตัดทอนสิ่งต่างๆที่ไม่จำเป็นออก และหลงเหลือไว้เพียงความงามที่จำเป็น จนกลายเป็นที่มาของสไตล์แกนตัวเองในที่สุด



ภาพประกอบ 11 ผลงานสถาปัตยกรรม Farnsworth House ของ ลูคมีส วาน เดอร์ โรห์

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Ludwig_Mies_van_der_Rohe

ผลงานออกแบบที่เน้นประโยชน์ใช้สอยมากกว่ารูปทรง ทั้งยังเป็นผู้คิดค้นผนังรับน้ำหนัก (Wall Baring) โดยใช้โครงสร้างเหล็กในการแก้ปัญหา และโชว์โครงสร้างให้เห็นอย่างชัดเจน

รวมทั้งผิวสัมผัสในงานวัสดุ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความงามของธรรมชาติในตัวเอง โดยได้รับแรงบันดาลใจตามแนวคิดหลักการเดิมอย่าง Form follows Function ของ แฟรงก์ ลอยด์ ไรท์ ที่ทำให้พื้นที่ว่างสามารถสามารถเดินเชื่อมต่อถึงกันได้อย่างอิสระ ลื่นไหล ไม่มีกำแพงและผนัง มาขวางกั้นอีกต่อไป ซึ่งในทศวรรษนี้มีผลงานที่เป็นสุดยอดของนักออกแบบสมัยใหม่หลายคน ที่ล้วนเป็นแบบอย่างและเป็นต้นแบบให้กับสถาปนิกนักออกแบบ ที่มีแนวคิดโมเดิร์นทั่วโลกได้เดินตามจนถึงปัจจุบัน



ภาพประกอบ 12 แสดงการออกแบบภายใน Farnsworth House, Plano

ที่มา: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Farnsworth_House

ยุคที่เริ่มมีกระแสการต่อต้านผลงานเรียบง่ายแบบโมเดิร์น (Modernism) ซึ่งเป็นช่วงปลายของยุคโมเดิร์น ในปี ค.ศ.1970 คือ “ยุคไฮเทค” (High-tech) ที่บทบาทของเทคโนโลยีเริ่มมีอิทธิพลมากยิ่งขึ้น ความก้าวหน้าทางด้านอุตสาหกรรมการผลิตนั้น ส่งผลให้งานไฮเทคมีทิศทางที่แตกต่าง เพราะเน้นถึงประโยชน์ใช้สอยจากวัสดุเป็นหัวใจหลัก รวมทั้งองค์ประกอบของหลักการวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ที่เริ่มเข้ามามีอิทธิพล ส่งผลต่ออุตสาหกรรมการผลิต อิเลคทรอนิกส์ขึ้นส่วนต่างๆ งานออกแบบจึงมุ่งเน้นไปที่การสร้างสรรค์ที่ดูแปลกตา แต่ทันสมัยด้วยเทคโนโลยี แอบแฝงไว้ซึ่งรายละเอียด จนกลายเป็นมิติทางความงามรูปแบบใหม่ และเริ่มมีการใช้วัสดุสมัยใหม่อย่าง ไฟเบอร์กลาสและพลาสติกเป็นต้น โดยในยุคนี้มีสถาปนิกที่มีผลงานสร้างสรรค์ และมีชื่อเสียงที่สุดในยุคนี้อย่าง ริชาร์ด ร็อบเจอส์ (Richard Rogers) และนอร์แมน โรเบิร์ต ฟอสเตอร์ (Norman Robert Foster) กับผลงานการออกแบบที่สอดคล้องการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาของเทคโนโลยี กับประสิทธิภาพของเครื่องจักรให้ได้มากที่สุด



ภาพประกอบ 13 แสดงสถาปัตยกรรม ในยุคสมัย ไฮเทค (High-tech) ของ ริชาร์ด รอเจส (ซ้าย)
และ นอร์แมน โรเบิร์ต ฟอสเตอร์ (ขวา) (Centre national d'art et de culture Georges-
Pompidou/ The Tulip : London, UK)

ที่มา : <https://www.centrepompidou.fr>

ที่มา : <https://dsignsomething.com/2018/11/29/norman-foster>

และต่อมาคือ “ยุคโพสต์-โมเดิร์น” (Post Modern) คำว่า Post แปลว่าหลัง ส่วนคำว่า Modern หมายถึง ยุคสมัยโมเดิร์น ซึ่งหากนำความหมายของทั้ง 2 คำมาผสมรวมกัน ก็จะเป็นคำใหม่ หมายถึง รูปแบบศิลปะยุคหลังจากโมเดิร์น หลังจากการสิ้นสุดกลืนอายุยุคสมัยใหม่ ได้ทำให้สถาปนิก มัณฑนากรและนักออกแบบต่างๆ ที่มีชื่อเสียงหลายคน รวมตัวกันประกาศเจตนารมณ์ กับการออกแบบสร้างสรรค์ ที่นำประวัติศาสตร์มาประยุกต์ใช้กับผลงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน โดยการอ้างอิงและหยิบยกเรื่องราวในอดีตที่ผ่านมาสู่แนวความคิดในการปรับเปลี่ยนช่วงเวลานั้นมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความเหมาะสม ผสมผสานเรื่องราวสีสันและวัสดุต่างๆ เชื่อมโยงไปสู่การสื่อความหมาย เนื้อหาทางประวัติศาสตร์ สู่การถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบสไตล์นี้

ปัจจุบันสภาพสังคมตามหัวเมืองใหญ่นั้น มีผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา และวัฒนธรรม ผสมปนเปกันจนยากที่จะแยกแยะออกจากกันได้ ในงานออกแบบในสหราชอาณาจักร ได้สะท้อนแนวคิดจากคนสังคมเมือง สะท้อนถึงรสนิยมความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คน คือ ยุค “มิกซ์ แอนด์ แมทช์” (Mix & Match Style) โดยการนำเอาเอกลักษณ์ที่แตกต่างกัน ของแต่ละเชื้อชาติและวัฒนธรรมมาผสมผสานร่วมกัน เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพในความแตกต่างหลากหลาย กลายเป็นสุนทรีย์ความงามแนวทางใหม่เกิดขึ้น ตอบสนองความเป็นปัจเจกของ

แต่ละบุคคลของคนได้อย่างน่าสนใจ เปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมของการออกแบบจากเดิมที่เคยมีอย่างสิ้นเชิง สู่แนวความคิดการออกแบบที่มีทิศทางหลากหลายมิติมากขึ้น ทะลายเส้นแบ่งระหว่างวัฒนธรรมของแต่ละเชื้อชาติ หยิบยกศิลปวัฒนธรรมของแต่ละเชื้อชาติแต่ละซีกโลก เปิดกว้างทั้งแนวความคิด รูปแบบการทำงาน สีสันและการใช้วัสดุที่หลากหลายเป็นต้น มาหลอมรวมเข้าหากันก่อให้เกิดเป็นสุนทรีย์ะทางความงามมิติใหม่ จนบางคนอาจจะขนานนามว่า“สไตส์จับแพะชนแกะ” หรือ “ศิลปะการตัดแปะ” ซึ่งขึ้นอยู่กับการตีความของแต่ละบุคคลในบริบทหลังสมัยใหม่ ซึ่งจันทน์ เจริญศรี (2544, น. 10) ได้กล่าวไว้ว่า

“แม้ มโนทัศน์ “หลังสมัยใหม่” จะแพร่หลายเป็นอย่างมากในวงการวิชาการด้านสังคมศาสตร์ในปัจจุบัน แต่ความเห็นพ้องต้องกันในความหมายของมัน ดูเหมือนจะมีน้อยมาก ทั้งนี้ส่วนหนึ่งอาจจะเนื่องมาจากปรัชญาของแนวคิดดังกล่าว ที่ไม่เชื่อมั่นในความหมายใดหนึ่ง ที่เหนือความหมายอื่นๆ และการเชิดชูต่อสิ่งที่เปิดกว้างต่อการตีความ”

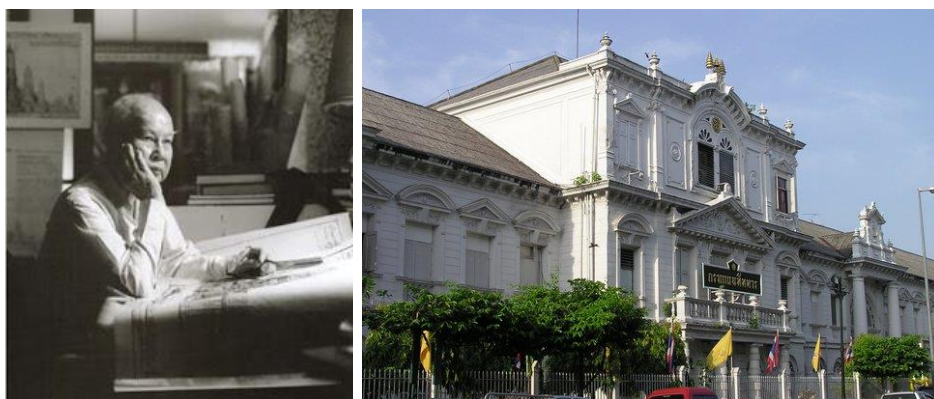
ส่งผลให้การออกแบบสร้างสรรค์นั้น ชี้ให้เห็นถึงความหมายที่มีต่อผู้คนในหลากหลายระดับชั้น และในการนำเสนอได้อ้างถึงความเป็นนามธรรมในยุคหลังสมัยใหม่ โดยมักจะนำไปสู่รูปแบบสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในแนวทางใหม่ ที่สามารถสื่อสารและเข้าถึงกันได้มากยิ่งขึ้นกว่าในอดีต ที่ผูกโยงเรื่องราวความสำคัญทางประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน กับนัยยะที่ต้องการแสดงออกถึงความรู้สึกในผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งในประเทศไทยเองนั้น ก็มีสถาปนิก มัณฑนากร และนักออกแบบมากมาย ที่ได้รับอิทธิพล มาจากสถาปนิกและนักออกแบบตะวันตกในศตวรรษที่20 มาสู่การออกแบบสร้างสรรค์เป็นผลงานตนเอง ที่มีความเป็นไทยสอดแทรก อยู่ในเนื้อหาของประกอบทางศิลปะได้อย่างน่าอัศจรรย์ใจ ยกตัวอย่างเช่น

4.ศิลปินนักออกแบบสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์ ในประเทศไทย

ศาสตราจารย์ พล.ร.ต.สมภพ ภิรมย์ : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรม) ปี 2529

ศ.พล.ร.ต.สมภพ ภิรมย์ สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี จากสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ทุนกองทัพเรือ) หลังจากจบการศึกษาได้เข้ารับราชการ เป็นสถาปนิกที่กรมยุทธโยธาทหารเรือ (กรมอุททหารเรือ) และกองบัญชาการทหารสูงสุด ก่อนจะย้าย

เป็นข้าราชการพลเรือน สังกัดทบวงมหาวิทยาลัยและกระทรวงศึกษาธิการตามลำดับ จนกระทั่งเกษียณอายุราชการ ในตำแหน่งสุดท้าย คือ อธิบดีกรมศิลปากร ถือได้ว่าเป็นปูชนียบุคคล ผู้อนุรักษ์มรดก(ด้านสถาปัตยกรรมไทย) อีกทั้งยังราชบัณฑิตในสำนักศิลปกรรม (ประเภทสถาปัตยกรรมศิลป์) และยังคงดำรงตำแหน่งคณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และมหาวิทยาลัยศรีปทุมอีกด้วย



ภาพประกอบ 14 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคารกรมแผนที่ทหาร ของ ศ.พล.ว.ต.สมภพ ภิรมย์

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/สมภพ_ภิรมย์

ปัจจุบันท่านได้เสียชีวิต (ในปี พ.ศ.2550)โดยก่อนเสียชีวิตนั้น เป็นสถาปนิกที่มีผลงานทั้งในแบบไทย ประเพณีและแบบสากล มีผลงานการออกแบบสร้างสรรค์และควบคุมการก่อสร้างอาคารต่างๆ รวมทั้งผลงานตำราวิชาการมากมาย เช่น “กฎอาคาร” “พระเมรุมาศ พระเมรุและเมรุ สมัยรัตนโกสินทร์” และ “บ้านไทยภาคกลาง” เป็นต้น



ภาพประกอบ 15 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคารกองทัพเรือ และโรงเรียนเตรียมทหาร พระราม4

ที่มา : https://th.wikipedia.org/wiki/สมภพ_ภิรมย์

หม่อมราชวงศ์มิตราภรณ์ เกษมศรี : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรม) ปี 2530

หม่อมราชวงศ์มิตราภรณ์ เกษมศรี สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญา จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และหลังจากจบการศึกษาได้เข้ารับราชการต่อที่กรมโยธาธิการ และเวลาต่อมาทางกรมศิลปากร ได้ขอตัวให้ไปอยู่ในสังกัดอยู่กองสถาปัตยกรรม และตำแหน่งสุดท้าย คือ หัวหน้ากองมหาดเล็ก สำนักพระราชวัง อีกทั้งยังเป็นอาจารย์พิเศษ สอนวิชาสถาปัตยกรรมไทย ให้กับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยต่างๆ เช่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นต้น



ภาพประกอบ 16 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมอาคารไทยลายทอง ของหม่อมราชวงศ์มิตราภรณ์ เกษมศรี

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/หม่อมราชวงศ์มิตราภรณ์_เกษมศรี

ปัจจุบันท่านได้เสียชีวิต (ในปี พ.ศ.2540) โดยก่อนเสียชีวิตนั้น ท่านได้มีผลงานการออกแบบสร้างสรรค์และควบคุมการก่อสร้างอาคารต่างๆมากมาย เช่น ที่ประทับแบบพระราชฐานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่9) พระตำหนักภูพิงคราชนิเวศน์ จ.เชียงใหม่ และพระที่นั่งอาภรณ์พิโมกข์ ปราสาทจำลอง ซึ่งถูกนำไปแสดง ณ กรุงบรัสเซลส์ ประเทศเบลเยียม ในปี2501 อีกทั้งยังมีผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ส่วนตัว เช่น“อาคารไทยลายทอง” ซึ่งเป็นการนำเอาอาคารสถาปัตยกรรมแบบไทย มาประยุกต์ใช้เป็นอาคารสาธารณะ(พาณิชย์) ปัจจุบันอยู่ที่โรงแรมมณเฑียร ถนนสุรวงศ์ กรุงเทพฯ



ภาพประกอบ 17 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมพระตำหนักภูพิงคราชนิเวศน์ จังหวัดเชียงใหม่

ที่มา: <https://sunanthip.wordpress.com>

ประเวศ ลิ้มปรีงซี่ : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรม) ปี 2532

ประเวศ ลิ้มปรีงซี่ เป็นชาวนครศรีธรรมราช สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนช่างสิบหมู่ และเป็นศิษย์เอกของพระพรหมพิจิตร (อู่ ลาตานนท์) ซึ่งพระพรหมพิจิตร ก็เป็นศิษย์เอกของ “สมเด็จพระครู” พระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ และได้ศึกษาอนุปริญา ด้านสถาปัตยกรรมไทย ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร และหลังจากนั้น ก็ได้รับราชการในตำแหน่ง ครู โดยมีหน้าที่สอนวิชาสถาปัตยกรรมไทย ต่อมาได้ย้ายไปรับราชการ ที่กองหัตถศิลป์ ในกรมศิลปากร จนเกษียณอายุราชการ ถือได้ว่าเป็นสถาปนิกผู้มีความเชี่ยวชาญพิเศษ (ด้านบูรณปฏิสังขรณ์) เป็นอย่างมาก



ภาพประกอบ 18 ผลงานการออกแบบพระอุโบสถวัดพุทธประทีป ของประเวศ ลิ้มปรีงซี่

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/ประเวศ_ลิ้มปรีงซี่

ปัจจุบันท่านได้เสียชีวิต (ในปี พ.ศ.2561) แต่ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ในอดีต ยังคงมีให้เห็นอยู่มากมาย ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เช่น การออกแบบพระอุโบสถวัดพุทธประทีป ณ มหานครลอนดอน ประเทศอังกฤษ, พลับพลาพระราชพิธีบวงสรวง สมเด็จพระบรมมหาราชวัติราช ฤ ท้องสนามหลวง และ ศาลาไทยที่ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย รวมทั้ง ศาลาไทยที่นคร โอซากา ประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น ซึ่งผลงานการออกแบบต่างๆ ของอาจารย์ ประเวศ ลิมปังสี ได้สร้างพลังแห่งความศรัทธา ไว้ในงานสถาปัตยกรรม ให้กับคนไทยในต่างแดน นอกจากนี้จะเป็นที่ทำกิจกรรมในวันสำคัญของพุทธศาสนาแล้ว ยังสร้างความรู้สึกร่วมกัน และ สงบเงียบ ให้กับชาวต่างชาติได้สัมผัส ซึ่งสอดคล้อง (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2552, น. 28) ได้เคยกล่าวไว้ว่า

“สถาปัตยกรรม สามารถสร้างบรรยากาศในเชิงจิตวิทยา (Psychological Atmosphere) ได้ดี เป็นศิลปวัตถุที่กระตุ้นจิตศรัทธา (Spiritual Stimulation) สามารถสร้างภาพลักษณ์ได้ดี เราเห็นสถาปัตยกรรมของพุทธศาสนา คริสต์ศาสนา ศาสนาอิสลามหรือศาสนาอื่นๆ ล้วนสร้างความสง่างาม อลังการ สงบ สันติ ด้วยทั้งสิ้น”

รองศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา สุวรรณศิริ : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรม) ปี2537

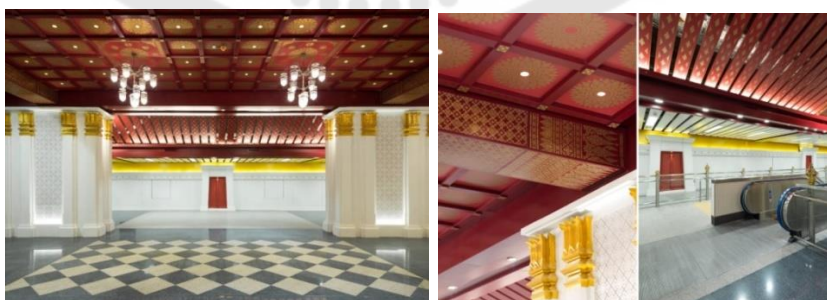
รศ.ดร.ปัญญา สุวรรณศิริ เป็นคนจังหวัดสงขลา สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีจาก คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และในระดับปริญญาโท ที่แผนก สถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยเพนซิลเวเนีย (University of Pennsylvania) สหรัฐอเมริกา หลังจาก สำเร็จการศึกษาได้กลับมารับข้าราชการ ในตำแหน่งอาจารย์ประจำ สาขาสถาปัตยกรรม ไทย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และด้วยมากประสบการณ์ในการทำงาน จึงทำให้มีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านสถาปัตยกรรมไทยประเพณี ส่งผลให้มีผลงาน สร้างสรรค์ ทั้งในและต่างประเทศมากมาย อีกทั้งยังเป็นราชบัณฑิต สำนักศิลปกรรม ในประเภท” สถาปัตย์ศิลป์”



ภาพประกอบ 19 เรือนหมู่ ๓ ทูลกระหม่อมแก้ว พิพิธภัณฑสถานภูมิปัญญาไทย
ของ รศ.ดร.ภิญโญ สุวรรณคีรี

ที่มา: <http://warntita.blogspot.com>

ปัจจุบันนี้ได้สร้างผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ไว้มากมาย ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือ เรือนหมู่ ๓ ทูลกระหม่อมแก้ว พิพิธภัณฑสถานภูมิปัญญาไทย ตั้งอยู่ภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จ.นครนายก ในปี 2552 อาจกล่าวได้ว่าเป็นผู้มีคุณูปการต่อสถาปัตยกรรมไทย จนหลายหน่วยงานได้มอบประกาศเกียรติคุณเพื่อเชิดชูเกียรติ ซึ่งเป็นบุคคลดีเด่นของชาติ ในสาขาพัฒนาสังคม (สถาปัตยกรรมไทย) และได้รับรางวัล นิคเคอิเอเชีย ไพร์ส ในสาขาศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งรางวัลสูงสุด คือ ได้รับพระราชทานเหรียญดุษฎีมาลา เข็มศิลปวิทยา(ด.ม.ศ.) จากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 9)



ภาพประกอบ 20 แสดง สถาปัตยกรรมภายในและมณฑลศิลป์ สถานีรถไฟฟ้า สนามไชย

ที่มา: <https://lifeandhomemag.com/th/2018/05/01/รศ-ดร-ภิญโญ-สุวรรณคีรี>

พลอากาศตรี อาวุธ เงินชูกลิ่น : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรม)
ปี 2539

พลอากาศตรี อาวุธ เงินชูกลิ่น เป็นชาวจังหวัดกรุงเทพฯ จบการศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาสถาปัตยกรรมไทย คณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร หลังจากเรียนจบได้เข้ารับราชการ ตำแหน่งสถาปนิก ประจำกองทัพอากาศ และได้ย้ายตนเอง มาประจำเป็นนายช่างศิลป์ สังกัดกองหัตถศิลป์ กรมศิลปากร ดำรงตำแหน่งหัวหน้าฝ่ายบูรณปฏิสังขรณ์ ในสังกัดกองสถาปัตยกรรมไทย กรมศิลปากร จนกระทั่งเกษียณอายุราชการในตำแหน่งสุดท้าย คือ อธิบดีอธิบดีกรมศิลปากร รวมทั้งยังได้เป็นอาจารย์พิเศษหลายมหาวิทยาลัย และเป็นวิทยากรต่างๆ มากมาย



ภาพประกอบ 21 แสดง สถาปัตยกรรมวัดพระราม9 ของ พลอากาศตรี อาวุธ เงินชูกลิ่น

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/อาวุธเงินชูกลิ่น>

ปัจจุบันท่านได้เสียชีวิต(ในปี พ.ศ.2556) ทิ้งไว้เพียงผลงานสร้างสรรค์ในอดีต เช่น ผู้ออกแบบพระเมรุ ในงานพระราชพิธี พระราชทานเพลิงพระศพ ถึง 3 ครั้ง ได้แก่ พระเมรุสมเด็จพระเจ้าภคินีเธอ เจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดา สิริโสภาพัณณวดี และสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี รวมทั้งสมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ เป็นต้น



ภาพประกอบ 22 แสดง สถาปัตยกรรม ศาลหลักเมืองกรุงเทพมหานคร, โฉหะปราสาท
วัดราชนัสดารามวรวิหาร และมณฑป วัดไตรมิตรวิทยารามวรวิหาร

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/อาวรุท_เงินชุกลิน

**ดร.สุเมธ ชุ่มสาย ณ อยุธยา : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรม)
ปี 2541**

ดร.สุเมธ ชุ่มสาย ณ อยุธยา เป็นชาวกรุงเทพมหานครฯ จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี โท เอก จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ ประเทศอังกฤษ หลังจากจบการศึกษาแล้ว ได้กลับมาประเทศไทย และเข้ารับราชการ ที่กรมโยธาธิการและสำนักผังเมือง สังกัดกระทรวงมหาดไทย และต่อมาได้ลาออกจากชีวิตราชการ เพื่อมาก่อตั้งบริษัทสถาปนิกเป็นของตนเอง



ภาพประกอบ 23 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคารพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์
ของ ดร.สุเมธ ชุ่มสาย ณ อยุธยา

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/สุเมธ_ชุมสาย_ณ_อยุธยา

ปัจจุบันยังคงทำงานเป็นสถาปนิกและเป็นที่ปรึกษาโครงการต่างๆอยู่ และเป็นที่รู้จักกันดีในสังคมสถาปนิกและนักออกแบบสร้างสรรค์ กับผลงานสถาปัตยกรรมสมัยใหม่(ในอดีต) ที่มีความล้ำสมัย โดดเด่น ยกตัวอย่างเช่น ตึกหุ่นยนต์ (ธนาคารยูโอบี ตั้งอยู่บนถนนสาทรใต้), อาคารพิพิธภัณฑสถานวิทยาศาสตร์ จังหวัดปทุมธานี (อาคารลูกบาศก์ 2 ลูก ตั้งเคียงข้างกัน), อาคารเนชั่น (ตั้งอยู่บนถนนบางนาตราด), อาคารและผังแม่บทมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (ถนนรังสิต), อาคารศรีสวรินทิรา, โรงพยาบาลศิริราช, ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา และโรงแรมเอส 31 (ถนนสุขุมวิท กรุงเทพฯ)



ภาพประกอบ 24 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคารตึกหุ่นยนต์, อาคารเนชั่น และโรงแรมเอส31

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/สุเมธ_ชุมสาย_ณ_อยุธยา

รองศาสตราจารย์ ฤทัย ใจจงรัก : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรม) ปี2543

รองศาสตราจารย์ฤทัย ใจจงรัก เป็นคนจังหวัดกรุงเทพฯ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะสถาปัตยกรรม สาขาสถาปัตยกรรมไทย (เกียรตินิยม) และประกาศนียบัตรชั้นสูง ในสาขาสถาปัตยกรรมไทย จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร หลังจากนั้นจึงได้เข้ารับราชการ ตำแหน่งอาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร อีกทั้งยังถูกรับเชิญให้เป็นอาจารย์พิเศษ ให้กับมหาวิทยาลัยต่างๆ รวมถึงมีผลงานด้านวิชาการมากมายให้คนรุ่นต่อไปได้ศึกษา



ภาพประกอบ 25 ภาพแสดง พิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปล้านนา
ของรองศาสตราจารย์ฤทัย ใจจงรัก

ที่มา : <http://arch-and-i.blogspot.com/2010/09/blog-post.html>

ซึ่งในระหว่างที่รับราชการเป็นอาจารย์ประจำอยู่ ได้สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมไทยไว้อย่างมากมาย โดยมีเอกลักษณ์ความเป็นไทยที่สวยงามและสง่างามซ่อนอยู่ ที่มากไปด้วยประโยชน์ใช้สอย ในทางสถาปัตยกรรมทั้งรูปแบบประเพณีและแบบประยุกต์ อย่างศาลาไทยหน้าโรงแรมแชงกรีล่า จ.กรุงเทพฯ และศาลาไทยหน้าโรงแรมเซ็นทรัลพลาซ่า ลาดพร้าว จ.กรุงเทพฯ และผลงานสร้างสรรค์ที่โดดเด่นหนึ่งในนั้น คือ การออกแบบพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปล้านนา อัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม เป็นต้น

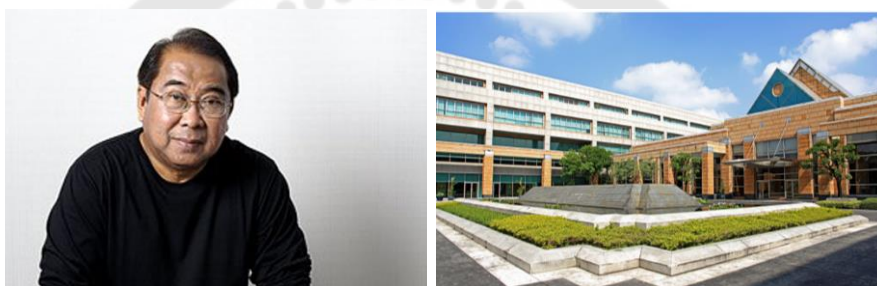


ภาพประกอบ 26 แสดงพระอุโบสถวัดญาณเวศกวัน และ ศูนย์วัฒนธรรมเอเชียอาคเนย์
มหาวิทยาลัยมหิดล

ที่มา: <http://art2.culture.go.th/index>.

นิธิ สถาปิตานนท์ : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรมร่วมสมัย) ปี 2545

นิธิ สถาปิตานนท์ จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และปริญญาโท จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย อิลลินอยส์ ในประเทศสหรัฐอเมริกา ถือได้ว่าเป็นสถาปนิกที่ทั้งการทำงานวิชาชีพ และงานเขียน หนังสือ-บทความ รวมทั้งด้านงานสังคม ถูกรับเชิญเป็นอาจารย์พิเศษ ถ่ายทอดความรู้หลาย มหาวิทยาลัย โดยสนับสนุนสถาปนิกรุ่นใหม่ ได้สร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่า อย่างสถาปัตยกรรม พื้นที่ที่มีความร่วมสมัย เพราะผลงานสถาปัตยกรรมนั้น เป็นมรดกของชาติ เป็นศิลปะและ วัฒนธรรมอย่างหนึ่ง ที่จะบอกเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ของชาติไทยได้



ภาพประกอบ 27 ผลงานการออกแบบอาคารที่ทำการกระทรวงต่างประเทศ ของนิธิ สถาปิตานนท์

ที่มา: https://ocac.go.th/นายนิธิ_สถาปิตานนท์

ปัจจุบันเป็นประธานกรรมการบริหาร บริษัทสถาปนิก 49 (A49) และกรรมการผู้จัดการในเครือ 49 Group อีกจำนวน 6 บริษัท มีผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ด้าน สถาปัตยกรรมร่วมสมัย ทั้งในประเทศและต่างประเทศมากมาย เช่น ตึกมหาวิทยาลัยกรุงเทพ , มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง, มหาวิทยาลัยมหิดล, คิงเพาเวอร์ ดิวตี้ฟรี และที่ทำการกระทรวงการ ต่างประเทศ (ถนนศรีอยุธยา กรุงเทพฯ) ชนะเลิศการประกวดออกแบบ ปี 2536 และได้รับ พระราชทานรางวัล จากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี อีกด้วย



ภาพประกอบ 28 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคาร มหิดลสิทธาคาร

ที่มา: <https://old.mahidol.ac.th>

จุลทัศน์ กิติบุตร : ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ (สถาปัตยกรรมร่วมสมัย) ปี 2547

จุลทัศน์ กิติบุตร เป็นคนจังหวัดเชียงใหม่ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หลังจบการศึกษาได้กลับไปทำงานออกแบบสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น ที่บ้านเกิดจำนวนมาก อีกทั้งยังเป็นอาจารย์พิเศษ เพื่อที่จะถ่ายทอดแนวความคิดด้านศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อ ภูมิปัญญาล้านนาสู่การออกแบบสถาปัตยกรรมร่วมสมัย ที่สอดคล้องกับสังคมในยุคสมัยปัจจุบัน ให้กับนักเรียน-นักศึกษา ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล (วิทยาเขตภาคพายัพ) เพื่อให้ดำรงรักษาไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมล้านนาให้ยังคงอยู่เป็นมรดกของชาติไทยต่อไป



ภาพประกอบ 29 ผลงานสถาปัตยกรรมอาคารบ้านพักอาศัยส่วนตัว ของจุลทัศน์ กิติบุตร

ที่มา: <http://arch-and-i.blogspot.com/2010/09/blog-post.html>

ปัจจุบันยังคงมีผลงานสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรม ที่เผยแพร่สู่สาธารณชนอยู่ ทั้งในและต่างประเทศ ด้วยพลังความเชื่อและความศรัทธาอย่างแรงกล้า ในการนำเสนอศิลปวัฒนธรรม

ล้านนา จึงทำให้มีผลงานมากมาย อาทิเช่น ผลงานการออกแบบโรงแรมเดอะรีเจนท์ (โฟร์ซีซั่น) อำเภอแมริม จ.เชียงใหม่ และการ ออกแบบอาคารทางศาสนา วัดอนาลโยทิพยาราม จ.พะเยา เป็นต้น



ภาพประกอบ 30 ผลงานสถาปัตยกรรม โรงแรมเดอะรีเจนท์ (โฟร์ซีซั่น) อำเภอแมริม จ.เชียงใหม่

ที่มา: <https://www.booking.com/hotel/th/four-seasons-resort-chiang-mai>.

ร้อยเอกกฤษฎา อรุณวงษ์ ณ อยุธยา : ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะสถาปัตยกรรมร่วมสมัย ปี2550

ร้อยเอก กฤษฎา อรุณวงษ์ ณ อยุธยา จบการศึกษาระดับปริญญาตรีและโท สถาปัตยกรรมศาสตร์ จากสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (MIT) จากสหรัฐอเมริกา หลังสำเร็จการศึกษาได้เข้ารับราชการทหารบก ในกรมยุทธโยธา แล้วจึงโอนสังกัดมาเป็นอาจารย์ประจำ อยู่ที่สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยศิลปากรในเวลาต่อมา อีกทั้งยังเคยเป็นอดีตนายกสมาคมสถาปนิกสยาม และด้วยความสนใจงานทางการเมือง จึงได้อาสาเข้ามาบริหารงาน เป็นรองผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร(ฝ่ายโยธา) และเป็นผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร



ภาพประกอบ 31 ผลงานสถาปัตยกรรมร่วมสมัย ของร้อยเอก กฤษฎา อรุณวงษ์ ณ อยุธยา

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/กฤษฎา_อรุณวงษ์_ณ_อยุธยา

ปัจจุบันท่านได้เสียชีวิตลงแล้ว (2553) อาจกล่าวได้ว่าเป็นสถาปนิกหนุ่มกลุ่มแรกๆ ที่ทำงานออกแบบสร้างสรรค์ ในงานสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ของสังคมไทยสมัยนั้น กับผลงานออกแบบที่สร้างชื่อเสียงอย่างมาก เช่น ห้างสรรพสินค้าเอ็มบีเคเซ็นเตอร์, ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัล สาขาชิดลม-สีลม, ศูนย์การค้า ริเวอร์ ซิตี้, อาคารใหม่สวนอัมพร, สำนักงานใหญ่การบินไทย จำกัด(มหาชน), สำนักงานธนาคารกรุงเทพ สาขาสีลม, ตึกไอพีเอ็ม ถนนพหลโยธิน และโบสถ์เซเวียร์ เป็นต้น



ภาพประกอบ 32 ผลงานสถาปัตยกรรมร่วมสมัย อาคารสวนอัมพร และโบสถ์เซเวียร์

ที่มา: <http://www.bangkok.go.th/phayathai/page/sub/>

องอาจ สাত্রพันธุ์ : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรม) ปี2552

องอาจ สাত্রพันธุ์ เป็นคนจังหวัดกรุงเทพมหานคร จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ที่มหาวิทยาลัยคอร์เนล (cornell university) และปริญญาโท คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยเยล (Yale university) หลังจบการศึกษาได้ทำงานที่

บริษัท Glen Paulsen & Associates Architects, Bloomfield Hills, ในรัฐมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา และต่อมาได้กลับมาประเทศไทย จึงได้ก่อตั้งบริษัท “องอาจสถาปนิก” ขึ้นเพื่อทำงานสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 33 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรม ขององอาจ สถาปนิก

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/องอาจ_สถาปนิก

ปัจจุบันยังคงทำงานสถาปัตยกรรมอยู่บ้าง ซึ่งในช่วงแรกนั้นมีรูปแบบของผลงานที่ได้รับอิทธิพลมาจาก เลอคอร์บูซีเย (สถาปนิกยุคโมเดิร์น) ในลักษณะสถาปัตยกรรม 5 ประการ อาทิ เช่น ผลงานการออกแบบอาคารเรียนฟิสิกส์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ใช้วัสดุก่อสร้างเป็นคอนกรีตเปลือยเป็นต้น อีกทั้งยังเป็นผู้ออกแบบอาคารสำนักงาน “ตึกช้าง” ที่เคยถูกจัดอันดับว่าเป็นอาคารสูงที่มีเอกลักษณ์ที่สุดแห่งหนึ่งในโลก ซึ่งในเวลาต่อมาได้ให้ความสนใจ งานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น (ภาคเหนือ) โด่นการนำรูปแบบล้านนา มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบสร้างสรรค์ อาคารสาธารณะอย่างเช่น โรงแรมราชมรรคาและ โรงแรมแทมมาริน วิลเลจ จ.เชียงใหม่ เป็นต้น สะท้อนรากเหง้าแห่งภูมิปัญญาของชาวล้านนาในอดีต มาสร้างสรรค์เป็นงานสถาปัตยกรรมที่ร่วมสมัยได้อย่างลงตัว



ภาพประกอบ 34 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรม โรงแรมราชมรรคา
และ โรงแรมแทมมาริน วิลเลจ

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/องอาจ_สาตรพันธุ์

เมธา บุญนาค : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรม) ปี 2554

เมธา บุญนาค จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และศึกษาต่อปริญญาโท สาขาความคิดทางสถาปัตยกรรม (Architectural Ideology) มหาวิทยาลัย แมนิโทบา ประเทศแคนาดา และจากนั้นได้ไปเรียนต่อ ด้านการอนุรักษ์เมือง (Urban Conservation) จาก วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา อีกทั้งยังถูกรับเชิญให้เป็นอาจารย์พิเศษ ให้องค์ความรู้กับมหาวิทยาลัยต่างๆทั้งในประเทศและต่างประเทศ



ภาพประกอบ 35 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมโรงแรมเดอะบาราย ของเมธา บุญนาค

ที่มา: <http://gotarch.com/blog/?p=719>

ปัจจุบันมีผลงานการออกสร้างสรรค์ในแนวร่วมสมัยมากมาย ซึ่งเป็นสถาปนิกที่มีแนวความคิดการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้ความงามของธรรมชาติที่มีอยู่มาเป็นส่วนประกอบหนึ่งในงานสถาปัตยกรรม ทั้งสายลม แสงแดด สายน้ำ พุ่มหญ้า ก้อนหิน เส้นขอบฟ้า และอื่นๆ มาสร้างมิติการรับรู้สู่สุนทรีภาพแนวทางใหม่ ให้กับผู้เข้าชมโครงการงานออกแบบอาคารสาธารณะอย่าง ธุรกิจโรงแรมและรีสอร์ท ทั้งในและต่างประเทศจำนวนมากเช่น โรงแรมเดอะบาราย (The Barai) อำเภอหัวหิน จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์ ที่มีแนวความคิดอ้างอิงรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบขอมโบราณ มาผนวกเข้ากับการออกแบบในปัจจุบันให้มีความร่วมสมัย , โรงแรมภูแลริตซ์-คาร์ลตัน (Phulay Bay Ritz-Carlton) จังหวัดกระบี่, โรงแรมเดอะโฟร์ซีซั่น จังหวัดเชียงใหม่ และ โรงแรม Novotel Bukittinggi ที่เกาะสุมาตรา ประเทศอินโดนีเซีย เป็นต้น

ธีรพล นิยม : ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (สถาปัตยกรรม) ปี2556

ธีรพล นิยม จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และจบการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านการพัฒนาชุมชนและชนบท จากสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย กรุงเทพฯ (ด้วยทุนจากรัฐบาล ประเทศเยอรมนี)



ภาพประกอบ 36 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมอาคารรัฐสภาแห่งใหม่ ของธีรพล นิยม

ที่มา: <https://www.mixmagazine.in.th/view.php?ref=00001251>

ปัจจุบันเป็นผู้ร่วมก่อตั้งสถาบันอาศรมศิลป์ และอดีตเป็นผู้ร่วมก่อตั้งบริษัท แพลนคิ เต็ค และมีผลงานการออกแบบสร้างสรรค์มากมาย โดยมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน จากการนำแนวคิด ภูมิปัญญาท้องถิ่น มาผสมผสานกับสังคมสมัยใหม่ได้อย่างน่าสนใจ เช่น การนำรูปแบบ สถาปัตยกรรมท้องถิ่นมาสร้างสภาพแวดล้อมใหม่ ด้วยการออกแบบภูมิทัศน์ ที่สอดคล้องกับบริบท บรรยากาศสภาพแวดล้อมธรรมชาติโดยรอบ โดยล่าสุดชนะเลิศการประกวดแบบ การออกแบบ สร้างสรรค์อย่าง อาคารรัฐสภาแห่งใหม่ “สัปปายะสภาสถาน”

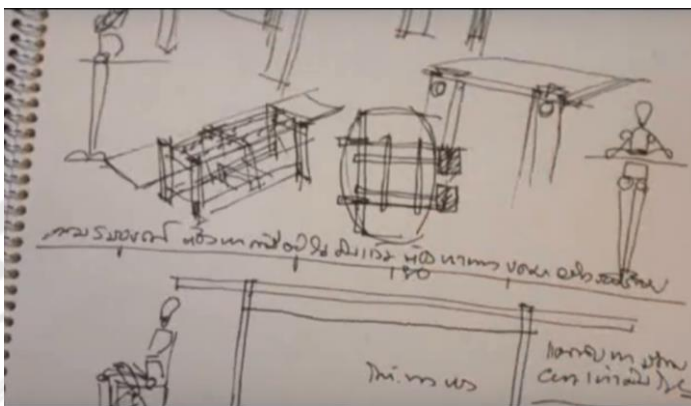
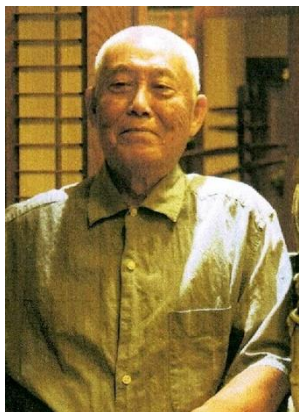


ภาพประกอบ 37 สถาปัตยกรรมอาคารรัฐสภาแห่งใหม่ (ช่วงค่ำคืน)

ที่มา: <https://www.mixmagazine.in.th>

จรรยา อังศวานนท์ : ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (สถาปัตยกรรมภายใน มัณฑนศิลป์) ปี 2557

จรรยา อังศวานนท์ เป็นชาวกรุงเทพมหานคร จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี ภาควิชา การออกแบบตกแต่งภายใน จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาพประกอบ 38 สเก็ตช์ลายเส้น งานสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์

ของจรรยา อังศวานนท์

ที่มา: <https://www.bloggang.com>

ปัจจุบันเนื่องจากอายุมากแล้ว จึงได้วางมือจากการทำงานมัณฑนศิลป์ ซึ่งในอดีตได้ชื่อว่าเป็นบรมครู ในงานสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์ ร่วมสมัยในประเทศไทย ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นผู้บุกเบิกวงการออกแบบตกแต่งภายใน โดยมีเอกลักษณ์ในผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ คือ เป็นผู้มีความคิดสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมไทย คำนึงถึงหลักความเป็นจริงในการใช้งาน อีกทั้งมีการสร้างพื้นที่ว่างภายในอาคารให้น่าสนใจ แตกต่างจากการทำงานอดีตที่เน้นการประดับตกแต่งเพียงอย่างเดียว กล่าวคือ ต้องมากด้วยประโยชน์ใช้สอย สอดรับไปกับสุนทรียภาพความงาม ให้กับสถานที่นั้นๆ โดยการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์ ของท่านอาจารย์จรรยา อังศวานนท์ ได้สร้างชื่อเสียงไว้มากมาย ทั้งในระดับประเทศและต่างประเทศ



ภาพประกอบ 39 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมภายใน และมณฑลศิลป์ ของจรรยา อังศวานนท์

ที่มา: <https://www.youtube.com/จดหมายแห่งกรุงศรี>

กฤษฎา โรจนกร : ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สถาปัตยกรรม) ปี2558

คุณกฤษฎาเป็นคนจังหวัดกรุงเทพฯ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรม จากมหาวิทยาลัยเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น (ด้วยทุนรัฐบาลญี่ปุ่น)

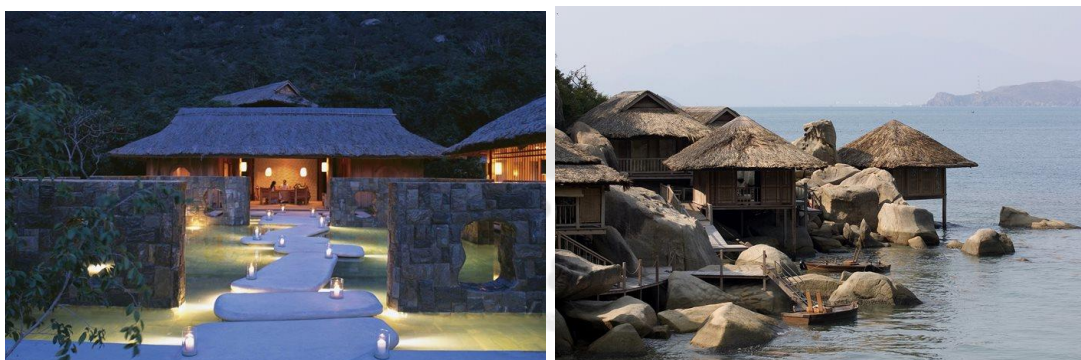


ภาพประกอบ 40 แสดง สถาปัตยกรรมด้านการอนุรักษ์ ของ กฤษฎา โรจนกร

ที่มา: <https://mgronline.com>

ปัจจุบันเป็นเจ้าของ บริษัท Habita Architects จำกัด ซึ่งก่อตั้งมานานกว่า 30 ปี และมีผลงานออกแบบสร้างสรรค์มากมาย และเป็นที่ยอมรับในสังคมนอกแบบ ในความเชี่ยวชาญด้านการอนุรักษ์และปรับปรุงอาคารเก่า ยกตัวอย่างเช่น **สถาบันเกอเธ่ประเทศไทย สยามสมาคมในพระบรมราชูปถัมภ์ โรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัยฯ และบ้านพระอาทิตย์ เป็นต้น** อีกทั้งยังมีผลงาน

ออกแบบสร้างสรรค์พื้นที่สาธารณะ อย่างเช่น โรงแรมและรีสอร์ท ทั้งในและต่างประเทศมากมาย เช่น โรงแรมแกรนด์หลวงพระบาง ประเทศลาว ,รีสอร์ทชิกส์เซนต์ นิน วัน เบย์ ประเทศเวียดนาม โรงแรมพันซี ภูเก็ต , โรงแรม พี พี ปาล์ม บีช รีสอร์ท ฯลฯ รวมทั้งการออกแบบอาคารสาธารณะ อย่างเช่น สนามบิน เช่น อาคารสนามบินสุโขทัย จ.สุโขทัย, อาคารสนามบินศุลกากร และอาคารผู้โดยสารสนามบินใหม่ เกาะสมุย จ.สุราษฎร์ธานี เป็นต้น



ภาพประกอบ 41 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรม รีสอร์ทชิกส์เซนต์ นิน วัน เบย์
ประเทศเวียดนาม

ที่มา: <https://mgronline.com/celebonline/detail>

สิน พงษ์หาญยุทธ : ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (สถาปัตยกรรม) ปี2560

สิน พงษ์หาญยุทธ เป็นชาวกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และศึกษาต่อประกาศนียบัตร จากคณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และด้วยเป็นผู้ที่มากประสบการณ์ในการทำงานออกแบบสถาปัตยกรรม จึงถูกเชิญเป็นอาจารย์พิเศษ มอบความรู้เป็นวิทยาทานให้กับนักเรียน นักศึกษา เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการทำงานวิชาชีพ ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ตามสถาบันการศึกษาและมหาวิทยาลัยต่างๆ



ภาพประกอบ 42 แสดง ผลงานสถาปัตยกรรม ของสิน พงษ์หาญยุทธ

ที่มา: <http://www.culture.go.th/culture>

ปัจจุบัน สิน พงษ์หาญยุทธ ยังคงประกอบวิชาชีพในฐานะสถาปนิกอาวุโส ในตำแหน่งกรรมการผู้จัดการ บริษัท แพลน อาคิเต็ค โดยมีผลงานสร้างสรรค์ ทางสถาปัตยกรรม มากมาย เช่น การออกแบบโรงพยาบาลจุฬาภรณ์, สถาบันบัณฑิตศึกษาจุฬาภรณ์, บ้าน วิทยาศาสตร์สิรินธร จ.ปทุมธานี, อาคารไพบย 1-2, และโรงแรมหัวช้าง เฮอริเทจ จ.กรุงเทพฯ นอกจากนี้ยังมีผลงานด้านสังคม เช่น มูลนิธิเด็ก, มูลนิธิสงเคราะห์เด็ก, สภากาชาดไทย มูลนิธิ ช่วยคนตาบอดแห่งประเทศไทย และมูลนิธิเด็กศาลายา โดยเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ การ บริหารงานก่อสร้างภายในโครงการด้วย



ภาพประกอบ 43 แสดง ผลงานสถาปัตยกรรมร่วมสมัย โรงแรมหัวช้าง เฮอริเทจ จ.กรุงเทพฯ

ที่มา: <http://www.letseatthailand.com>

คงศักดิ์ ยุกตะเสวี : ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (สถาปัตยกรรมภายใน)
ปี 2561

คงศักดิ์ ยุกตะเสวี เป็นชาวจังหวัดกรุงเทพมหานคร จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งหลังจากเรียนจบ ในปี 2512 ได้มีโอกาสเดินทางทำงานที่ประเทศสิงคโปร์ ในตำแหน่งมัณฑนากร ออกแบบตกแต่งภายในโรงแรม ซึ่งในสมัยนั้นยังไม่มีคนไทยเดินทางไปเท่าไร หลังจากนั้นก็เริ่มเป็นที่รู้จัก จนทำให้มีผลงานการออกแบบสร้างสรรค์มากขึ้น จนขนาดขยายไปได้ทั่วโลกมากกว่า 25 ประเทศ ทั้งในทวีปเอเชีย ยุโรป และตะวันออกกลาง ตัวอย่างเช่น การออกแบบภายในบ้านพักอาศัยให้กับเศรษฐี ประเทศซาอุดีอาระเบีย, การออกแบบภายในโรงแรมแซงกิลา ในประเทศจีน, การออกแบบภายในโรงแรม The Emirates Palace กรุงอาบูดาบี สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์, การออกแบบภายในบ้านพักตากอากาศ ประธานาธิบดีวลาดิมีร์ ปูติน ประเทศยูเครน, การออกแบบภายในพระราชวัง ให้กับกษัตริย์ ประเทศบาห์เรน และการออกแบบภายในพระราชวัง ให้กับกษัตริย์ ประเทศบรูไน เป็นต้น



ภาพประกอบ 44 ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมภายใน โรงแรมขนาดใหญ่
 ของคงศักดิ์ ยุกตะเสวี

ที่มา: <https://highlight.kapook.com>

ปัจจุบันยังคงทำงานที่บริษัท ลีโอ อินเตอร์เนชั่นแนล ดีไซน์ กรุ๊ป จำกัด (Leo International Design Group Co., Ltd.) ด้วยประสบการณ์และความเชี่ยวชาญ จึงทำให้ผลงานหลักๆของบริษัท ยังคงเป็นการออกแบบตกแต่งภายในโรงแรมขนาดใหญ่ อีกทั้งยังสละเวลาเป็นวิทยากร ถ่ายทอดองค์ความรู้ในวิชาชีพด้านการทำงานของนักออกแบบมืออาชีพ (มาตรฐานสากล) แก่นักเรียน-นักศึกษา เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ผนวกกับความรักในงานออกแบบ

สรุปจากการศึกษา ประวัติความเป็นมาและพัฒนาการศิลปะการออกแบบ ของศิลปินนักออกแบบสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์ ในประเทศไทย พบว่าได้รับอิทธิพล ความเชื่อ สุนทรียะ และวัสดุ สถาปนิกในยุคโมเดิร์น ส่งผลให้สถาปนิกและนักออกแบบภายใน(หลังสมัยใหม่) มีความเป็นตัวของตัวเอง เป็นปัจเจกบุคคลสูง มีความคิดเห็นที่แตกต่างไม่เหมือนใครและยากที่จะมีใครเหมือน และมักแสวงหาสิ่งท้าทายโลก มองหาแนวทางใหม่ๆ โหยหารัศมีชาติ คิดถึงอดีตสังคม ประเพณีนิยม ค้นหาถิ่นอายทางวัฒนธรรมใหม่ รวมทั้งมรดกทางภูมิปัญญา ไม่นั้นประโยชน์ใช้สอยมากนัก แต่ขอให้ตอบคุณค่าทางด้านจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก โดยนำมาผสมกลมกลืน ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์อย่างลุ่มลึก แฝงไปด้วยปรัชญาอย่างละเมียดละไม และฉีกกฎเกณฑ์ต่างๆ สร้างรูปแบบสำเร็จเพื่อให้เดินตาม สู่การเปิดเผยตัวตนก่อเกิดเป็นงานออกแบบที่มี อัตลักษณ์เฉพาะตนไม่ซ้ำใครในยุค “สถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในในบริบทสังคมหลังสมัยใหม่”(Post Modern) นักออกแบบที่มีแนวคิดหลังสมัยใหม่ มักชอบทดสอบ ทดลอง ค้นหาสิ่งใหม่ รวมทั้งผสมผสานวิถีวัฒนธรรม ความเชื่อ รูปแบบประเพณี เทคนิค นวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อสร้างวิถีคิดแนวสวนกระแสนิยม ไร้ซึ่งกฎเกณฑ์และหลักการเหตุผล โดยสะท้อนแนวคิดการออกแบบ ตามรสนิยมความงามตามปัจเจกชนของบุคคล

สอดคล้องกับนักปรัชญาที่ผสมผสานภาวะทางสังคมเข้ากับปัญหาด้านญาณวิทยาของทฤษฎีสังคมแนวใหม่ ที่ไม่สามารถอธิบายถึงรูปแบบ ว่ามันจะต้องเป็นไปลักษณะใด และได้เขียนประโยคเด็ดไว้ที่บทความ “ภาวะแบบหลังสมัยใหม่ : รายงานว่าด้วยความรู้” ของเลียวทาร์ Lyotard 1992 จันชนี เจริญศรี (2544 : 10) โดยต้นบทความถูกเขียนไว้ว่า

“สำหรับผมแล้ว หลังสมัยใหม่ หมายถึง ความแคลงใจต่อ อภิตำนาน
ทั้งหมด”

5.บริบทสังคมหลังสมัยใหม่ (Context)

สภาพสังคม เศรษฐกิจ การเมืองในปัจจุบันนั้น เปลี่ยนแปลงผันผวนอย่างมาก ดังนั้นวิถีคิดสร้างสรรค์ผลงาน มักได้แรงบันดาลใจมาจากสภาพสังคมในช่วงเวลาต่างๆ ณ เวลานั้น ซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อวิถีคิดของนักออกแบบด้วย ที่สามารถออกแบบวิถีวัฒนธรรมของผู้ใช้งานตามรูปแบบเดิม แต่พัฒนาให้ดีขึ้น ตัวอย่างเช่น จากแต่เดิมนั่งกินข้าวที่พื้นสู่การนั่งกินข้าวบนโต๊ะอาหาร (ซึ่งส่วนหนึ่งก็ได้สร้างความสะดวกในการลุกนั่งของผู้สูงอายุ) หรือการออกแบบวัฒนธรรมการใช้ชีวิตในแนวทางใหม่ โดยสอดคล้องหรือแตกต่างกับความรู้สึกต่อความงาม ในแต่ละสังคม วัฒนธรรม ตามระดับภูมิปัญญา หรือตามประสบการณ์การรับรู้ใหม่ ตัวอย่างเช่น สภาวะคนเมืองที่รีบเร่งไปซะทุกอย่าง ไม่เว้นแม้แต่ช่วงเวลากินข้าว อนาคตอาจจะมีวัฒนธรรมการกินอาหารที่ถูกย่อขนาดให้เล็กเท่ากับแคปซูล เหมือนที่นักบินอวกาศกิน โดยมีเคาน์เตอร์นั่งกิน อยู่บนสถานีรถไฟฟ้าก็เป็นได้ ดังนั้นจากสาเหตุปัจจัยต่างๆที่อยู่รอบตัว ล้วนส่งผลถึง การเกิดสิ่งใหม่ เกิดวัฒนธรรมใหม่ๆขึ้นดังเช่น

ปัจจัยเศรษฐกิจในอดีต ได้ส่งผลกระทบต่อการกำหนดทิศทางของโครงการว่า มีผลต่อการกำหนดแนวความคิดต่อไป ยกตัวอย่างดังเช่น พ.ศ. 2540 เกิดวิกฤติเศรษฐกิจและผลกระทบที่ตามมา ภาวะถดถอยทางเศรษฐกิจเริ่มส่งสัญญาณ โดยสาเหตุมาจากการลงทุนที่อยู่อาศัยจนเกินความจำเป็น เกินความต้องการที่แท้จริง (Over Supply) จนเกิดฉายาวิกฤติเศรษฐกิจนี้ว่า "วิกฤติต้มยำกุ้ง" ประเทศไทยขอความช่วยเหลือจากนานาประเทศ จากกองทุนการเงินระหว่างประเทศ (IMF) นักลงทุนต่างชาติ ขาดความเชื่อมั่นในการลงทุน ส่งผลถึงสังคมในวงกว้าง กล่าวคือ อสังหาริมทรัพย์และตลาดหุ้นตกต่ำสุดขีด นับว่าเป็นยุคแห่งความซบเซาอย่างมาก ในวงการงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน กระทั่งต่อการตัดสินใจนักลงทุนและนักธุรกิจ อุตสาหกรรมต่างได้รับการกระเทือนอย่างหนัก จากราคาวัสดุก่อสร้าง และค่าแรงสูงขึ้น ค่าครองชีพสูงขึ้น และอำนาจการใช้จ่ายลดลง สาเหตุมาจากความไม่มั่นคงทางการเมือง นักลงทุนต่างพากันสงวนท่าทีเกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมเป็นอย่างมาก ในสมัยนั้น จึงเกิดค่านิยมวัฒนธรรม การใช้วัสดุอุปกรณ์ก่อสร้าง อย่างประหยัด และส่วนหนึ่งก็ได้สร้างแรงบันดาลใจให้กับนักออกแบบ โดยนำเศษวัสดุเหลือใช้มาสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการคิดใหม่ ก่อเกิดเป็นผลงานในแนวทางเลือกใหม่ที่น่าสนใจ จากการเข้าใจสังคมบริบทของสภาพแวดล้อมโลกที่เปลี่ยนแปลง มองปัญหาใกล้ตัวมากขึ้น

กาลเทศะ (Space & Time) : สังคมกับการปลูกฝังความดีงามของนักออกแบบ มิติที่เกิดขึ้นในสังคมไทยนั้น คงไม่ใช่แค่เรื่องความงามของผลงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบ

ภายในเพียงอย่างเดียว แต่นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อทุกคนในการใช้งาน (Universal design) คิดถึงคนในสังคมทุกระดับชั้น คิดถึงความต้องการขั้นพื้นฐานในการใช้ชีวิตทุกกลุ่มคน คิดถึงมิติความหลากหลายของคนต่างๆ ทั้งคนพิการ คนแก่ คนท้อง เด็ก คนเชื้อชาติ ศาสนาที่ต่างกัน ซึ่งในอดีตผู้คนอาจมองว่า จะงามได้ก็ต่อเมื่อมีการไปประดับตกแต่ง ซึ่งสอดคล้องกับการรับรู้ (Perception) ของคนในยุคนั้น

แต่ในปัจจุบันความงามแบบมีกาลเทศะ มองความงามเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล ความงามที่ซับซ้อน ความต้องการที่แตกต่างกัน ความงามของบางคนอาจจะมองความงามแค่ที่ปัจจัย 4 แต่ถ้านอกเหนือจากนี้ ก็ถือว่าต้องการความงามมากขึ้น มากขึ้นไปเป็นลำดับ โดยอาจจะศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ ถ้าเข้าขั้นวิกฤตคนเราใช้ชีวิตอย่างไร จะอยู่ในลักษณะไหน โดยการตัดปัจจัยสิ่งฟุ่มเฟือยออก และมองความสวยงามขั้นพื้นฐานของการใช้ชีวิต เพราะสุดท้ายตัวงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในเป็นเพียงผลของวิถีคิด ความรู้สึก วัฒนธรรม ความเป็นเฉพาะคน เป็นเพียงแค่ผลผลิต (Product) ชิ้นหนึ่ง สิ่งที่เกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตประจำวัน บางคนอาจจะมีความพอเพียงระดับหนึ่งที่ตนเองมีอยู่ แต่บางคนต้องการมากขึ้นไปมากกว่านั้น ขึ้นอยู่กับว่ากำลังสร้างความงามนี้ให้ใคร บุคคลใด หรือสังคมกลุ่มไหน แม้กระทั่งโลกใบนี้ยังถูกแบ่งว่าเป็น ชีวโลกตะวันตก และชีวโลกตะวันออก คนในประเทศก็ยังมีหลายภาค หรือว่าหลายระดับของคนในสังคม แม้กระทั่งสังคมเองก็ยังมีตั้งแต่ระดับของ คนรวย-คนจน เพราะฉะนั้น รสนิยม จะเป็นตัวบอกได้ว่า ความงามของแต่ละกลุ่มคนของสังคมจะเป็นอย่างไร โดยสามารถนำวัฒนธรรมไปขับเคลื่อนสู่สังคมนักออกแบบ

กล่าวโดยสรุป ยุคหลังสมัยใหม่นี้ เป็นการผสมผสานและเปิดสมอง เปิดไอเดีย (Idea) ให้กับนักออกแบบภายใน ที่สามารถจะสร้างสรรค์ (Create) ผลงานต่างๆได้ด้วยตนเอง ไม่ต้องยึดติดกับสไตล์เดิมๆในอดีต ก่อเกิดความงามเฉพาะตน ซึ่งไม่ได้เป็นความงามแบบเดิมอย่างเดียวดังเดียว ไม่เชื่อในสูตรสำเร็จ เข้าใจในธรรมชาติและมีมุมมองเป็นสากล นึกถึงบริบทของสภาพสิ่งแวดล้อม และเข้าใจความงามขั้นพื้นฐานที่สุด คือ พฤติกรรมธรรมชาติของมนุษย์ของทุกกลุ่มคนทุกชนชั้น เชื่อในความเป็นจริงที่ปรากฏอยู่ในสังคม ด้วยความพอดี ของขนาดสัดส่วน พอดีกับขนาดของเฟอร์นิเจอร์ในการใช้งาน หรือพอเหมาะกับจำนวนคนที่เข้าไปใช้พื้นที่ออกแบบพื้นที่ต่างๆ ส่งผลต่อความรู้สึกกับผู้ใช้ไปสัมผัสด้วย ให้ผู้ที่เข้าไปใช้พื้นที่นั้นๆรู้สึกคล้อยตาม ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ (Conceptual)

ดังนั้น หากการถอยตัวเองลงไปหนึ่งก้าว เพื่อที่จะทำให้ตนเองเปิดมุมมองกว้างมากขึ้น ไม่ยึดมั่นในความงามที่สั่งสมในอดีต ใจกว้างและรู้จักปรับตัวให้เท่าทันยุคสมัยปัจจุบันจะทำให้เข้า

ใจความแตกต่างของความงามที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เป็นการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความงามซึ่งกันและกัน เช่น ปัจจุบันกลุ่มนี้งามตามลักษณะแบบนี้ กลุ่มนี้งามอีกแบบหนึ่ง แต่วันข้างหน้าความงามของทั้งสองกลุ่ม อาจจะแลกเปลี่ยนกันไปมาก็เป็นได้ ด้วยความไร้ซึ่งกฎเกณฑ์ที่ตายตัวนี้เอง ส่งผลให้ศิลปะการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ยุคหลังสมัยใหม่นี้ เกิดสุนทรียะความงามที่หลากหลายกระบวนทัศน์ จึงเกิดศิลปินหน้าใหม่ตลอดเวลา เกิดรสนิยมผู้เสพที่มีความเฉพาะตนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีปัจจัยต่างๆมากมาย ทั้งปัจจัยภายใน ปัจจัยภายนอก ที่ส่งผลกระทบต่อการออกแบบสร้างสรรค์

6. ปัจจัยและบริบทแวดล้อมที่ส่งผลถึงผลงานการออกแบบสร้างสรรค์

ในยุคที่ข่าวสารจากทั่วทุกมุมโลก ทั้งภาพและเสียง หลังไหลผ่านข้อจอกคอมพิวเตอร์ และจอโทรศัพท์เคลื่อนที่ ความงามนั้นมิได้อยู่อุปถัมภ์ อยู่ที่แต่ละคน แต่ละสังคมมอง อาจรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส ความปิติ อิ่มเอิบใจ ทั้งความงามตามธรรมชาติและงามตามสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น จากแนวคิดโมเดิร์น (Modern) สุนทรียศาสตร์เครื่องจักรกล สู่แนวคิดสุนทรียศาสตร์เครื่องจักรคน Post – modern จากของที่เคยผลิตจากเครื่องจักรครั้งทีละมากๆ สู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตงานฝีมือ ที่มีจำนวนน้อยขึ้น จากมนุษย์ผู้ซึ่งเปรียบเหมือนเครื่องจักรที่มีหน้าที่ผลิตผลงานเพื่อป้อนเข้าสู่ระบบสังคมให้พิจารณา ซึ่งสาระสำคัญของยุคสมัยนี้ (หลังสมัยใหม่) กล่าวคือ ผลงานไม่มีกฎเกณฑ์อะไรตายตัว ไม่เหมือนใคร และยากที่จะมีใครเหมือน สร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน บางครั้งอาจหยิบยืมศาสตร์ความงามในอดีตมาต่อยอดทางความคิด ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบของงานที่สามารถอ้างอิงประวัติศาสตร์ พัฒนาสู่แนวคิดใหม่ๆ ด้วยขั้นตอนวิธีการทดลอง ทดสอบ หรือจากการสืบค้นหาข้อมูล เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแนวความคิดจากปัจจัยต่างๆที่รายล้อม

6.1 ปัจจัยด้านการตลาดและการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของโครงการ

มิติของความสำเร็จของโครงการนั้น อยู่ที่การค้นหาข้อมูล และเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ โดยเฉพาะความเป็นไปได้ในทุกช่องทาง เพื่อที่จะนำมาหาข้อแก้ไขและปรับปรุงให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์และทิศทางของเศรษฐกิจในการออกแบบสร้างสรรค์ ปัจจุบัน รวมทั้งการพิจารณาความเชื่อมโยงระหว่างโครงการกับปัจจัยต่างๆให้ครอบคลุม โดยการนำหลักกลยุทธ์การตลาด 7P's ไปปรับใช้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงาน ทางด้านการบริการ วิชาชีพสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ให้แก่ผู้บริโภคในยุคหลังสมัยใหม่นี้ ซึ่งประกอบด้วย

1. Products : มีรูปแบบสถาปัตยกรรมและการออกแบบตกแต่งภายในที่ได้โดดเด่น ค้นหาเอกลักษณ์ในผลงานออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อตอบสนองความต้องการในการใช้ชีวิตให้กับผู้คนในยุคหลังสมัยใหม่ที่มีความเป็นตัวเองสูง เช่น การนำอัตลักษณ์ท้องถิ่น หรือศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น มาหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียว และนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบในโครงการ

2. Price : ความเหมาะสมและสมเหตุสมผลของราคาค่าจ้าง ในค่าที่ปรึกษา การบริการวิชาชีพสถาปนิก มัณฑนากร และนักออกแบบ(อิสระ) ทั้งที่มีใบประกอบวิชาชีพเฉพาะ เพื่อเป็นการเพิ่มคุณค่า(Value) ให้กับผู้ที่ใช้บริการ เห็นถึงความสำคัญของวิชาชีพ

3. Place : สถานที่ในการนำเสนอ หรือ สำหรับให้บริการ นัดพบปะ พูดคุย ระหว่าง ผู้ออกแบบ กับผู้ให้บริการนั้น ควรเลือกทำเลที่ตั้ง ให้ตรงกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด สามารถเดินทางสัญจรได้อย่างสะดวกรวดเร็ว มีระบบการติดต่อสื่อสารที่ดีในบริเวณนั้นๆ เช่น ระบบขนส่งสาธารณะ

4. Promotion : ผู้ออกแบบควรมีการส่งเสริมการตลาด ด้วยการจัดกิจกรรม โปรโมชันส่งเสริมการขาย ซึ่งถือได้ว่าเป็นหัวใจหลักของการขายในขั้นต้นเลยก็ว่าได้ เช่น กิจกรรมขายแบบอาคารสีเขียว (อาคารรักษาสีโลก) เพื่อเป็นการสร้างสำนึกรักษ์ธรรมชาติ โดยใช้วัสดุที่ไม่เป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อม

5. People , Employee : ด้านบุคคล สถาปนิก มัณฑนากร และนักออกแบบ (อิสระ) จะต้องมีความสามารถในการตอบสนองผู้ให้บริการ ด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แนวทางใหม่ และมีความสามารถในการแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อเป็นการสร้างค่านิยมในการใช้งานนักออกแบบมืออาชีพ

6. Physical Evidence / Presentation : เป็นการสร้างคุณภาพโดยรวมให้กับภาพลักษณ์ของการบริการมาตรฐานวิชาชีพสถาปัตยกรรม และ มัณฑนศิลป์ รวมถึงทั้งด้านการปรับปรุงคุณภาพทางกายภาพอื่นๆ อีกด้วย

7. Process : กระบวนการต่างๆในการจัดการด้านบริการอาคาร มีระเบียบข้อปฏิบัติที่ชัดเจนและรวดเร็ว เพื่อให้ผู้ให้บริการเกิดความประทับใจ

6.2 ปัจจัยด้านพฤติกรรมผู้บริโภค (ผู้ใช้งาน) งานออกแบบที่ดี ควรคำนึงถึงมนุษย์ผู้ใช้งานภายในอาคาร ทั้งผู้ให้บริการ และให้บริการทุกๆส่วน ทุกๆตำแหน่ง ตั้งแต่ยามรักษาความปลอดภัย พนักงาน เจ้าหน้าที่โครงการ ไปจนถึงผู้บริหาร ให้มีการใช้งานที่สะดวกและปลอดภัย ซึ่ง ฤทธิรงค์ จุฑาพฤตมิก ได้เคยให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับทางด้านความงามของพฤติกรรมมนุษย์ไว้อย่างน่าสนใจ

“ผมสนใจศึกษารากของพฤติกรรมมนุษย์ ถ้าจำเป็นสุดๆคนเราจะกิน จะอยู่อย่างไร ลักษณะไหน โดยตัดปัจจัยฟุ่มเฟือยออก พยายามมองชั้นพื้นฐานของการใช้ชีวิต สุดท้ายก็เริ่มมองเห็นความสวยงาม ตัวสถาปัตยกรรมเป็นผลของวิถีคิด ความรู้สึก วัฒนธรรม ความเป็นเฉพาะคน ตรงนั้น สถาปัตยกรรมก็เป็นเพียงแค่ product สิ่งที่เกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตประจำวัน ทำให้สนใจเรื่องคนจนมากยิ่งขึ้น ตัดความฟุ่มเฟือยออกทั้งหมด เพราะถ้าทำงานกับคนมีสตางค์ มันมากกว่าพฤติกรรม มันจะกลายเป็นเรื่องของรสนิยม เป็นเรื่องของเทรนด์ เป็นเรื่องของความชอบ จึงคิดว่า คนจนๆนี่แหละ น่าสนใจ กล่าวคือจะกินยังไม่มีเลย จะไปสวยงามอะไรกันหนา จึงไม่น่าจะมีเรื่องของความชอบ เทรนด์ หรือสไตล์ การตกแต่ง จึงนำศึกษารสนิยมความจำเป็นเท่านั้น ซึ่งตรงกับที่ตั้งเป้าไว้ คือเราสนใจความงามทางด้านพฤติกรรม จึงคิดว่าเรื่องอื่นๆที่เป็นอุปสรรค ก็ตัดมันออกซะแล้วก็เข้าไปศึกษาเรื่องบ้านของคนจน” (สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2557)

6.3 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ลักษณะเฉพาะทางธรณีวิทยา การคำนึงถึงสภาพแวดล้อมรอบทิศทาง ทั้งที่ตั้ง ทำเล ลักษณะเฉพาะทางธรณีวิทยา การสืบค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องถึงรายละเอียดที่สุด จะส่งผลถึงอนาคตในการสร้างสรรค์โครงการที่มีคุณภาพ และตอบโจทย์เรื่องสภาพแวดล้อมได้อย่างสมบูรณ์ โดยชำนาญ บุญญาพุทธิพงศ์ ได้เคยให้ข้อสรุปเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมกับสิ่งแวดล้อมไว้ว่า <http://home.kku.ac.th/bchumn/envi/enviarch.html>

“สถาปนิกเป็นอาชีพหนึ่งมีความสัมพันธ์ และต้องรับผิดชอบต่อสภาพแวดล้อมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นสถาปนิกจะควรเริ่มจากมีความเข้าใจความสัมพันธ์ของสภาพแวดล้อม และสถาปัตยกรรมก่อนที่จะลงมือออกแบบงานสถาปัตยกรรมแต่ละชิ้น งานสถาปัตยกรรมส่งผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมอย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของมลภาวะ การใช้ทรัพยากรธรรมชาติ และอื่นๆ เป้าหมายหลักที่สำคัญและสถาปนิกควรจะยึดเป็นแนวทางในการปฏิบัติวิชาชีพ คือ การยืดอายุของธรรมชาติออกไป หรือรักษาความยั่งยืนของสภาพแวดล้อมเพื่อมวลมนุษยชาติจากรุ่นสู่รุ่น”

6.4 ปัจจัยด้านสังคม การเมือง วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลง ผลกระทบต่างๆ จากการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ เป็นปัจจัยหลักในการกำหนดทิศทางของโครงการว่า การกำหนดนโยบายจุดยืนของโครงการมีผลต่อการกำหนดแนวความคิดต่อไป ยกตัวอย่างดังเช่นในอดีต 2540 ที่เกิดวิกฤติเศรษฐกิจและผลกระทบที่ตามมา ภาวะถดถอยทางเศรษฐกิจเริ่มส่งสัญญาณ โดยสาเหตุมาจากการลงทุนที่อยู่อาศัยจนเกินความจำเป็น เกินความต้องการที่แท้จริง (Over Supply) จนเกิดฉายาวิกฤติเศรษฐกิจนี้ว่า “วิกฤติต้มยำกุ้ง” ประเทศไทยขอความช่วยเหลือจากนานาชาติ จากกองทุนการเงินระหว่างประเทศ (IMF) นักลงทุนต่างชาติ ขาดความเชื่อมั่นในการลงทุน อสังหาริมทรัพย์และตลาดหุ้นตกต่ำ เช่นเดียวกับในวงการทำงานสถาบัน และการออกแบบภายใน ได้ส่งผลกระทบต่อความตัดสินใจของนักลงทุนและนักธุรกิจ จากราคาวัสดุ ก่อสร้างและค่าแรงสูงขึ้น ค่าครองชีพสูงขึ้น และอำนาจการใช้จ่ายลดลง สาเหตุมาจากความไม่มั่นคงทางการเมือง นักลงทุนต่างพากันสงวนท่าที

6.5 ปัจจัยด้านเทคโนโลยี วัสดุ และการพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์ เป็นข้อมูลที่ช่วยส่งเสริมให้โครงการนำไปใช้ให้ทันยุคทันสมัย ตอบสนองความต้องการ ผลิตภัณฑ์กรรมสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภค ซึ่งไพบูลย์ จิระประเสริฐกุล ได้ให้ข้อคิดเห็นเรื่องเทคโนโลยีกับความงามในสังคมปัจจุบันว่า

“ความงาม เป็นไปตามสถานการณ์ ตามช่วงวัยและวันเวลา สังคม ไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน มันก็มีช่วงย้อนยุคกลับมา อย่างเช่นช่วงนี้ ทุกคนก็ไหยงานฝีมือ (Craftsmanship) มีคุณค่ามากขึ้น เพราะเราทนอยู่กับพวกช่างไร้ฝีมือ คุณภาพบ้านที่ไม่มีคุณภาพ แต่ราคาแพง ทนอยู่กับสภาพงานที่ไร้ฝีมือมาช่วงระยะเวลาหนึ่ง เริ่มเปื่องงาน Mass product ก็จะมีผลงานฝีมือเข้ามาเกี่ยวข้องแล้ว งานมีรายละเอียด (Detail) มีความประณีต มีประวัติศาสตร์ เพราะว่างานของแต่ละครั้ง ที่ตั้งมานั้น เราไม่ได้คิดได้เองเสมอไป ดึงประวัติศาสตร์จากอีกที่หนึ่ง ที่เรามีรากฐานยาวนานจากยุคสมัยโบราณ มาสร้างแรงบันดาลใจ ใครจะสามารถคิดงานเองได้ สมัยก่อนหัวเสา ก็ยืมมาจากธรรมชาติ ทุกอย่างในโลกนี้ล้วนยืมมาจากธรรมชาติทั้งหมด ลอกเลียนแบบธรรมชาติ มีใครไม่ลอกเลียนแบบธรรมชาติบ้าง ลอกเลียนแบบแล้วใช้วิธีการให้ดีขึ้น เปลี่ยนสถานะ เปลี่ยนวัสดุ เปลี่ยนพื้นที่ ที่ให้มันอยู่ ให้มันไปอยู่อีกที่หนึ่ง Represent

อีกแบบหนึ่งก็จะกลายเป็นอีก 1 ไอเดีย แต่ถามว่าต้นเรื่องมาจากไหน ต้นเรื่องก็มาจากธรรมชาติ เห็นความงามของธรรมชาติ แล้วก็สร้างสรรค์ให้เป็นรูปแบบใหม่” (สัมภาษณ์ : 2556)

6.6 ปัจจัยด้านความเหมาะสม สัดส่วนความงาม และสุนทรียภาพ ความสามารถของผู้ออกแบบ ที่ถือว่าเป็นพื้นฐานมีที่มาจากไหน มีสัดส่วนความงามเชิงชวนให้ประทับใจ มีรสนิยม และมีคุณค่าทางศิลปะส่งผลต่อความยั่งยืนของโครงการ ตลอดจนการพัฒนางานออกแบบให้เกิดความโดดเด่น สามารถเป็นจุดที่สนใจได้ และจากการสัมภาษณ์ อ้นธิกา สวัสดิ์ศรี เกี่ยวกับสุนทรียภาพในงานออกแบบ ได้ให้นิยามความงามไว้ดังนี้

“คิดว่าความงามและงานสถาปัตยกรรมหรืองานออกแบบภายใน เป็นความงามที่มนุษย์สร้างขึ้น สมมุติขึ้นพุดง่ายๆ พอความงามเกิดจากความสมมุติขึ้น เปลี่ยนแปลงได้ และมันเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นชั่วขณะหนึ่ง แล้วมันก็เปลี่ยน ยกตัวอย่างเช่น ผู้หญิงเปลือยกาย ไม่ใส่เสื้อผ้าเลย ในยุคหนึ่งมันไม่มองว่า งามหรือไม่งาม มันคือคน คือมนุษย์ พอเราเห็นวัฒนธรรมอื่น วัฒนธรรมต่างชาติตะวันตก ที่เมืองหนาวแล้วนำมาผ้าคลุมตัว เราบอกว่านี่แหละงาม ความงามตามแบบดั้งเดิม ผู้หญิงที่ไม่ใส่เสื้อผ้า เราถูกนิยามใหม่ว่า ไม่งาม น่าเกลียด อูจาด ฯลฯ ทั้งที่เขาอยู่เหมือนเดิม คนใส่เสื้อผ้าคลุมกาย เอาสิ่งของต่างๆ มาประดับตกแต่งเรือนร่าง ก็กลายเป็นความงาม วันหนึ่งตะวันตกโชว์เรือนร่าง ไปเปลือย เราลับบอกว่าเป็นแบบนี้นะแหละ งาม กล่าวคือ กำลังจะบอกว่า ความงามเราไปนิยามมันเองจริงๆ มันเกิดขึ้นแล้วแต่บริบท รอบๆ ของสังคมในขณะนั้นให้มันเป็น (สัมภาษณ์ : 2557)

6.7 ปัจจัยด้านระบบการค้า การขนส่ง มีผลต่อการออกแบบที่เข้าใจระบบการค้าขายในปัจจุบัน กับการเปิดประเทศ AEC หรือ Asean Economics Community คือการรวมตัวของชาติใน Asean 10 ประเทศ โดยมี ไทย, พม่า, ลาว, เวียดนาม, มาเลเซีย, สิงคโปร์, อินโดนีเซีย, ฟิลิปปินส์, กัมพูชา, บรูไน เพื่อที่จะให้มีผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจร่วมกัน โดยจะทำให้มีผลประโยชน์, อำนาจต่อรองต่างๆ กับคู่ค้าได้มากขึ้น และการนำเข้า ส่งออกของชาติในอาเซียนก็จะเสรี ยกเว้นสินค้าบางชนิดที่แต่ละประเทศอาจจะขอไว้ไม่ลดภาษีนำเข้า และประชาคม

เศรษฐกิจอาเซียนจะมีผลเป็นรูปธรรม ซึ่งในทางสถาปัตยกรรม ก็คงมีการออกแบบเพื่อรองรับกับการเปิดการค้าเสรีเช่นกัน วัสดุบางอย่าง อาจลดขนาดสัดส่วน น้ำหนักลง เพื่อที่ง่ายต่อการขนส่ง และลดระยะเวลาการผลิตและก่อสร้าง ตลอดจนการออกแบบก็ต้องที่ไม่เป็นภาระต่อกระบวนการผลิต

6.8 ปัจจัยด้านอุดมการณ์และความเชื่อ ถือว่าเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพื้นฐานความคิดอย่างมาก สามารถส่งต่อพลังแห่งการออกแบบที่มีมิติลึกล้ำสลับซับซ้อน จนถึงขั้นการสร้างสรรค์งานที่ดีที่สุดกับสังคม ณ ช่วงเวลานั้นๆ จากความเชื่อสู่จินตนาการของมนุษย์ที่ไร้ขอบเขต สามารถเกิดขึ้นได้จากสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ ทำให้มนุษย์มีผลงานสร้างสรรค์ก้าวหน้า ค้นพบนวัตกรรมที่ล้ำอนาคต แต่ในขณะเดียวกัน ในอดีตสิ่งที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีความสำคัญ ไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน สถาปัตยกรรมของโลกที่ยังคงยิ่งใหญ่อยู่ในปัจจุบัน เกิดจากพลังความเชื่อและแรงศรัทธาอันแรงกล้า ส่งผลต่อการออกแบบสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมประจำชาติ อาคารสถานที่ต่างๆ มากมาย เช่น โบสถ์ วิหาร เจดีย์ หรือ ศาสนสถานต่างๆ สะท้อนอยู่ในค่านิยม ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม

สรุปจากการศึกษาพบว่ามีหลายเหตุปัจจัย ที่ส่งผลถึงแนวคิดสุนทรียะในงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ที่มีแนวคิดหลังสมัยใหม่ พบว่าทั้งจากปัจจัยด้านการตลาด การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของโครงการ วิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค ศึกษาสิ่งแวดลอม คุณลักษณะจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ศึกษาค้นคว้าเทคโนโลยีวัสดุแปลกใหม่ทันสมัย เพิ่มเติมความรู้สุนทรียศาสตร์ทางด้านอื่นๆ เข้าใจระบบการค้าและขนส่งในยุคปัจจุบัน รวมถึงศึกษาความเชื่อ ค่านิยมประเพณีที่ดั้งาม สะท้อนออกมาผ่านทางเส้นสายปลายปากกา สู่ผลงานการออกแบบที่ผ่านกระบวนการคิดแบบวิถีไทย คิดแบบปรัชญาตะวันออก ถ่ายทอดภูมิปัญญากลินอายุวัฒนธรรมร่วมสมัย ในงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ให้โลกได้รู้จัก

7. แนวคิดและสุนทรียศาสตร์ในการออกแบบสร้างสรรค์

การออกแบบสร้างสรรค์ คือ ความสามารถ (ability) กับจินตนาการในการสรรค์สร้างสิ่งใหม่ ซึ่งผ่านการคิดค้นผลงาน ที่เกิดจากการผสมผสาน (combining) ผสมเข้ากับทัศนคติ (attitude) ที่จะยอมรับการเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ (changing) กับการมีระบบความคิดที่ยืดหยุ่น ซึ่งอาจจะมองกระทั่งสิ่งเก่า กับการนำกลับมาใช้ใหม่ (reapplying) เห็นคุณค่าในอดีตสู่การพัฒนาปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยผ่านกระบวนการคิดเป็นระบบ (process) เพื่อแก้ไขปัญหา รวมทั้งพัฒนาและหาแนวทาง ปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจุดเริ่มต้นทางความคิดสร้างสรรค์ในปัจจุบัน เกิดจากการได้รับ

การปลูกฝังรากเหง้าทางความคิด จากระบบการศึกษาในแต่ละสถาบันที่จะถ่ายทอดสัพพะวิชาทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน เพื่อให้ทราบถึงระบบคิดในการสร้างสรรค์ และกระบวนการประกอบสร้างผลงานถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงาน

สถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน สถาปสังคัมและสิ่งแวดล้อมล้วนส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทั้งสิ้น ทั้งจากปัจจัยภายนอก ภายใน เศรษฐกิจ สังคม ศิลปะ วัฒนธรรม ศาสนา วิทยาศาสตร์ การเมือง ฯลฯ หล่อหลอมจนกลายเป็นผลงานสร้างสรรค์อันมีชีวิต การเปิดกว้างรับค่านิยมใหม่ๆ การแสวงหาแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน การนำภูมิปัญญาที่เป็นมรดกตกทอด สู่ออกแบบที่มาจากวัฒนธรรม สะท้อนค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสสังคม ส่งเสริมการใช้ชีวิตของคนยุคปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับเอกชาติ จันอุไรรัตน์ (2551, น. 4) ได้กล่าวไว้ว่า

“ วงการออกแบบนั้นมีความกว้างใหญ่ และโยงใยในศาสตร์สาขาต่างๆ ความคิดจินตนาการของมนุษย์ไม่เคยหยุดนิ่ง การอ่านแปลนเหมือนการอ่านความคิด ส่วนการอ่านความคิดนั้น จำเป็นต้องอาศัยจิตใจ ผ่านวัฒนธรรม แง่มุม วิธีชีวิต ในกรอบเศรษฐกิจ สังคม สภาพแวดล้อม การศึกษาเรียนรู้ สังคมวิธีคิดช่วยเปิดโลกทัศน์ สู่การสร้างสรรค์ในวงการออกแบบอย่างไม่จบสิ้น”

7.1 คิดแบบสถาปนิก คิดแบบมัณฑนากร กระบวนการคิด คือ รูปแบบการปฏิบัติทางสมอง ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน การรับข้อมูล การแปลงข้อมูลและการจัดเก็บข้อมูล โดยเมื่อสมองทำงานจะมีกระบวนการเกิดขึ้นคือ การรับข้อมูลและทำหน้าที่แปลงข้อมูลที่เข้ามา โดยอาศัยฐานข้อมูลเดิมที่มีอยู่ เพื่อนำข้อมูลใหม่ที่ได้ นำเข้าไปประกอบแบบแห่งความคิด เพื่อเชื่อมโยงสิ่งต่างๆเข้าหากัน โดยไม่มีจุดหมายจนกว่าจะเกิดการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นผลลัพธ์ของการคิดนั้น เพื่อนำไปสู่ความคิดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เอกพล สิริชัยนันท์ (2555, น. 11) ได้กล่าวว่า

“ ในบริบทของการออกแบบสถาปัตยกรรม เราอาจประเมินคุณค่าของงานออกแบบได้จากองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ ความคิด ความหมาย และความรู้สึก 1. ความคิด หมายถึง แนวคิดในการออกแบบที่ถูกนำเสนอโดยผู้ออกแบบเอง 2. ความหมาย หมายถึง ตัวงานที่

สามารถสื่อความหมายให้ผู้ใช้อาคาร ได้เข้าใจในแนวคิดของผู้ออกแบบ
ได้ 3. ความรู้สึก หมายถึง ผู้ใช้งานสามารถรู้สึกในการใช้งาน ได้ตรงตาม
วัตถุประสงค์ของความต้องการในการออกแบบ กล่าวคือ ความคิด หรือ
แนวความคิดในการออกแบบสะท้อนผ่านทางสถาปนิก หรือ ผู้ที่นำเสนอ
แนวความคิดในการออกแบบ โดยมีตัวงานเชื่อมโยงระหว่างแนวความคิด
ในการออกแบบกับผู้ใช้อาคาร ที่สะท้อนออกมาทางความเข้าใจในการสื่อ
ความหมาย เพื่อสร้าง ความรู้สึก ในการใช้งานผ่านทางประสาทสัมผัส
ของผู้ใช้งานสถาปัตยกรรมดังกล่าว”

7.2 แนวความคิดคุณลักษณะ (สาขาการออกแบบสร้างสรรค์) เกิดจากความ
ต้องการของมนุษย์ผ่านระบบประสาทการรับรู้ และการค้นหาแนวความคิดส่วนใหญ่จะเกิดจาก
การตั้งคำถามที่เหมาะสม เพื่อให้ได้คำตอบสำหรับสิ่งที่ต้องการ และคำถามที่เหมาะสม คือ
คำถามที่มุ่งไปหาคำตอบในการแสวงหาสิ่งที่ต้องการ แนวความคิดเปรียบเสมือน กาวที่เชื่อมต่อ
ภาพต่างๆที่เกิดขึ้นในสมองของเราเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อสร้างให้เกิดภาพของความเข้าใจในสิ่งที่
เกิดขึ้น ไม่ว่าภาพประกอบเกิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ในอดีต เชื่อมโยงกับสิ่งที่เกิดขึ้นใน
ปัจจุบัน โดยสรุปการศึกษาเปรียบเทียบกับบริบทของการออกแบบ เพื่อให้สามารถมองภาพวิจิตร
ได้อย่างชัดเจนและเป็นระบบมากยิ่งขึ้น

การคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่เน้นการแยกแยะข้อมูล
และการค้นหาสาเหตุ เพื่อศึกษาให้เกิดความเข้าใจ

การคิดเชิงสังเคราะห์ (Synthesis-Type Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่นำข้อมูลต่างๆ
มาประกอบกันเพื่อสร้างเป็น ผลลัพธ์หรือองค์รวม เพื่อนำไปใช้ประโยชน์

การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่เน้นการขยายขอบเขต
ความคิดเดิมออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่ สู่ความคิดใหม่ๆที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อค้นหา
คำตอบที่ดีที่สุดให้แก่ปัญหาที่เกิดขึ้น

การคิดเชิงมโนทัศน์ (Conceptual Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่เน้น การค้นหา
ความสัมพันธ์เชื่อมต่อของข้อมูลทั้งหมดที่มีอยู่ เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้อย่างไม่ขัดแย้ง แล้ว
นำมาคัดกรองเพื่อกำหนดเป็นความคิดรวบยอด หรือกรอบความคิดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้น

การคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่เน้น การค้นหาวิธีการและ
การวางแผนงานอย่างมีขั้นตอน มีเป้าหมายที่ชัดเจนและเน้นการปฏิบัติเพื่อให้ประสบผลสำเร็จ

การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่ใช้ในการตรวจสอบและพิจารณาตัดสิน เรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยไม่คล้อยตามข้อมูลที่ได้มาอย่างง่าย ๆ ด้วยวิธีการตั้งคำถาม

การคิดเชิงบูรณาการ (Integrative Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่เน้นการเชื่อมโยง ข้อมูล แนวคิด หรือองค์ประกอบอื่นๆ ที่เป็นประเด็นสำคัญ นำมาบูรณาการร่วมกันอย่างเหมาะสม เป็นการขยายกรอบความคิดเดิมที่จำกัดอยู่เฉพาะในบริบทเดิมออกไปเชื่อมโยงกับบริบทแวดล้อมใหม่

การคิดเชิงเปรียบเทียบ (Comparative Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่ต้องการสร้างทางเลือก ในการแก้ปัญหา โดยการเทียบเคียงกับเรื่องราวหรือตัวอย่างที่ใกล้เคียงกัน

การคิดเชิงประยุกต์ (Applicative Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่เน้นความสามารถในการนำเอาสิ่งที่มีอยู่เดิม มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในบริบทใหม่ได้อย่างเหมาะสม

การคิดเชิงอนาคต (Futuristic Thinking) เป็นกระบวนการคิดที่เน้นการคาดการณ์และเตรียมการ เพื่อรองรับสิ่งที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตหรืออาจเป็นประเด็นของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น หรือมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นและต้องการนำมาตอกย้ำหรือแสดงวิธีการเตรียมการรับมือ

7.3 สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ความงามของวิชาชีพสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน มนุษย์แสวงหาความงามตามแบบเฉพาะตนอย่างไม่มีที่สิ้นสุด และไม่มีขอบเขต การเริ่มต้นเปิดประตูศาสตร์อื่นๆบนโลกใบนี้ ก็เป็นอีกหนทางหนึ่งที่จะช่วยนำจินตนาการ ผสมผสานกับแนวคิดที่สร้างสรรค์ของผู้ออกแบบสู่ผลงานที่แปลกใหม่ท้าทายโลก โดยวัตถุประสงค์ของการออกแบบสร้างสรรค์นั้น มีความสำคัญอยู่ 2 ประการ คือ เพื่อให้การดำรงชีวิต ภายในอาคาร สถานที่ต่างๆสะดวกสบายทั้งกายและจิตใจ และ เพื่อแสดงออกถึงความงามและรสนิยมของผู้เป็นเจ้าของ หากแต่ความงามในการออกแบบนั้น ไม่เพียงแต่ตอบสนองความต้องการหรือประโยชน์ใช้สอยเพียงอย่างเดียว แต่ยังต้องยกระดับมาตรฐานความเป็นอยู่ของคนให้ดีขึ้นด้วย อีกทั้งงานออกแบบสร้างสรรค์ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ผูกพันกับวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคมอีกด้วย ตีรณ มัชฌิมา (2537 : 23) ได้กล่าวถึงความคิดเห็นของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ว่า

“ ศาสนา ศิลปะและวิทยาศาสตร์ เหล่านี้ล้วนแตกแขนงมาจากแหล่งกำเนิดเดียวกัน ทุกแขนงวิชาล้วนมีความมุ่งหมายเดียวกัน นั่นคือ การยกระดับชีวิตมนุษย์ให้หลุดพ้นจากสภาพประกอบมีเพียงแต่การดำรงอยู่ทางกายภาพ แล้วนำพาปัจเจกบุคคลสู่ชีวิตเสรี ”

งานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ต้องมีความสวยงาม ควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย ลักษณะของการออกแบบอาจเป็นการคิดสร้างสรรค์งานขึ้นมาใหม่ทั้งหมดหรือดัดแปลงปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น โดยคำนึงถึงระบบการทำงาน ความสะดวกปลอดภัย รวมทั้งการประหยัดในการผลิต อันเป็นคุณสมบัติในแง่การใช้สอย นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงความสวยงามที่เริ่มตั้งแต่การวางผังเครื่องเรือน การเลือกวัสดุในการตกแต่ง สิ่งต่างๆ เหล่านี้เป็นการจัดองค์ประกอบเพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งได้พัฒนามานานแล้ว การจัดองค์ประกอบเพื่อให้สมดุล รูปแบบ สัดส่วนการกำหนดสีและแสง ทั้งหมดนี้ถูกรวบรวมตั้งเป็นทฤษฎีที่จะช่วยให้ออกแบบได้สวยงาม ตามหลักการจัดองค์ประกอบเพื่อความงามภายในอาคาร ซึ่งประกอบด้วย

รูปทรง (Form) รูปทรงสร้างรูปร่างให้กับพื้นที่ว่าง ถ้าปราศจากรูปทรง ที่ว่างจะมีรูปร่างไม่แน่นอน ถ้าไม่มีโครงสร้าง ก็จะไม่มีความชัดเจน รูปทรงทำให้เราสามารถวัดที่ว่างได้ รูปทรงที่มาจากการใช้สอยเป็นสิ่งที่กำหนดลักษณะของที่ว่าง สิ่งเหล่านี้สำคัญต่อการออกแบบตกแต่งภายใน

รูปร่าง (Shape) รูปร่างเป็นสิ่งที่แสดงลักษณะของรูปทรงที่แตกต่างกันออกไป ถ้าปราศจากรูปร่าง ที่ว่างก็ไม่มีรูปทรงเช่นเดียวกัน รูปร่างเหมือนรูปทรงตรงที่มีความหมายสำคัญที่จะสื่อให้ผู้ดูได้รับรู้ รูปร่างจะชี้ให้เห็นถึงมวลทางกายภาพ เกี่ยวข้องแต่เพียงรูปที่เห็นจากภายนอกเท่านั้น

ขนาด (Size) ขนาดส่วนเป็นการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ ระหว่างขนาดของสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่น สัดส่วนเป็นการพิจารณาขนาดส่วนหนึ่งของชิ้นหนึ่งกับส่วนอื่นของชิ้นเดียวกันนั้น เมื่อนักออกแบบพิจารณาความโดยรวมแล้ว ทุกส่วนจะสัมพันธ์กันอย่างลงตัวสวยงาม

ขนาดส่วน (Scale) เปรียบเทียบขนาดของสิ่งหนึ่งกับของอีกสิ่งหนึ่ง ขนาดส่วนส่งผลกระทบต่อจิตใจต่อความรู้สึก ดังนั้นจึงควรคำนึงถึงเพื่อเชื่อมโยงขนาดส่วนให้มีความสัมพันธ์ระหว่างกันเพื่อความสอดคล้องกันและกันทั้งหมด ซึ่งควรมีการจัดลำดับความสำคัญ

สัดส่วน (Proportion) สัดส่วนที่เหมาะสม เป็นสิ่งที่ต้องการไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน สัดส่วนในงานออกแบบตกแต่งภายในนั้น ล้วนแต่ได้รับอิทธิพลจากเกณฑ์ในด้านความงาม ในด้านประโยชน์ใช้สอยและวัสดุ ทั้งหมดนี้เป็นองค์ประกอบที่ต้องพิจารณาร่วมกัน

ความสมดุล (Balance) การสร้างรูปทรงใดๆ ให้มีความสวยงามจะต้องมีความสมดุล การสร้างสมดุล พัฒนาได้จากการใช้สายตาฝึกฝนสังเกตและสะสมไว้เป็นประสบการณ์ ทั้งความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน และความสมดุลแบบไม่เท่ากันสองข้าง ในงานออกแบบตกแต่งภายใน

นั้น ควรใช้ความสมดุลร่วมกันทั้ง 2 ประเภท การใช้สอยที่เหมาะสมกับพื้นที่ ทำให้เกิดความงามในมิติใหม่

แกน (Axis) ปริมาตรทุกส่วนในงานตกแต่งภายใน สัมพันธ์กับแกนที่จินตนาการขึ้นในที่ว่าง เช่นเดียวกับทุกสิ่งในโลกที่จะหมุนรอบแกน แกนเป็นสิ่งที่ไม่จริงมองเห็นไม่ได้ แต่รู้สึกและสัมผัสได้ แนวแกนในแต่ละบริเวณที่มุมบางมุมถูกตัดทิ้ง อาจสวยงามด้วยเฟอร์นิเจอร์ที่สร้างความสมดุล

ความซ้ำ (Repetition) การใช้ส่วนประกอบต่างๆ ซ้ำๆ กันนี้ จะมีความคล้ายคลึงกันแตกต่างกันน้อยเพื่อเสริมสร้างความต่อเนื่องอย่างมั่นคง เพื่อให้เกิดผลในด้านความงามต่อการออกแบบ ถ้าไม่เหมือนกัน ส่วนที่ซ้ำในการออกแบบนั้นจะไม่ต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นวัสดุอะไรก็ตาม

การแปรเปลี่ยน (Variation) ความงามที่เกิดจากการสร้างสรรค์การออกแบบตกแต่งภายในขึ้น การเชื่อมโยงการตกแต่งที่ใช้เหมือนกัน ในบริเวณที่ต้องการเน้นความสำคัญ ถึงแม้จะใช้วัสดุต่างกัน แต่ก็ยังคงเชื่อมต่อกันด้วยวัสดุ ด้วยการจัดไปในทิศทางเดียวกัน

จังหวะ (Rhythm) การซ้ำทำให้เกิดจังหวะ จังหวะคือการเคลื่อนไหว เคลื่อนไหว งานสถาปัตยกรรมก็เช่นกัน การเว้นที่ว่างขององค์ประกอบจะสร้างจังหวะ จังหวะจากการจัดวาง ที่ซ้ำกันและแยกห่างกันด้วยที่ว่างเป็นช่วงๆ เช่น เสาภายในพระอุโบสถและพระวิหาร เป็นต้น

ความแตกต่าง (Contrast) หลักการออกแบบให้มีความงามจากการเปรียบเทียบ เป็นสิ่งที่สร้างความแตกต่างหรือแสดงความเด่นขององค์ประกอบส่วนน้อย ให้ชัดเจนจากองค์ประกอบอื่นที่มีลักษณะคล้ายกัน เช่น มืด-สว่าง , เรียบ-หยาบ , อ่อน-หนาวเหน็บ อ่อนนุ่ม-แข็งกร้าว ถ้าการออกแบบตกแต่งไม่มีการเปรียบเทียบจะทำให้พื้นที่นั้นน่าเบื่อไปโดยปริยาย

ผิวสัมผัสและสี (Texture & Color Scheme) วัสดุทุกประเภทมีผิวสัมผัสที่แตกต่างกัน ทั้งจากวัสดุธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ ความหยาบหรือความละเอียดของผิวจะรู้สึกได้ด้วยการสัมผัส แต่สายตาจะบอกได้ถึงสีและโครงสร้าง สีและผิวสัมผัสมีความสัมพันธ์กันมาก ดังนั้นการตัดสินใจเลือกวัสดุจะขึ้นอยู่กับสีและผิวสัมผัสร่วมกัน

มุมมอง (View Point) เป็นการนำสายตาสู่จุดๆหนึ่ง ซึ่งเป็นจุดหมายที่น่าสนใจ อาจจะเป็นส่วนหนึ่งของสถาปัตยกรรม ที่นั่ง งานศิลปะ เส้นทางที่นำมาสู่สิ่งสำคัญเหล่านี้ จะเริ่มต้นจากระยะที่พอมองเห็นได้และมีแนวทางที่จะเดินเข้าหาเพื่อพิจารณาสิ่งเหล่านั้นในระยะใกล้

ทัศนียภาพ (Perspective) การดูที่ว่างจากซ้ายไปขวา จากบนลงล่าง มีระยะในการมองเห็นที่ชัดเจน การเคลื่อนจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดอื่นๆในรัศมีที่มองเห็นได้ ซึ่งจะมองเห็นเป็นลำดับชั้นมากกว่าจะดูระนาบที่ว่าง รูปร่างเพียงอย่างเดียว

สุนทรียศาสตร์ในมิตินงานออกแบบสร้างสรรค์ (ในมุมมองนักวิชาการอดีต ในช่วง 1950-1970)

ความคิดเห็นและทัศนคติในมุมมองของนักวิชาการทั้ง 3 ท่าน ผู้คร่ำหวอดอยู่ในวิชาชีพนี้มายาวนานมากกว่า 30 ปี ได้แก่ เอกชาติ จันอุไรรัตน์, อนุชา แพ่งเกษร และพญูร โมสิกรัตน์ ซึ่งเนื้อหาที่จะนำมาเสนอให้สังคมได้รับทราบนั้น เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ความงาม ในงานออกแบบเชิงสร้างสรรค์ สาขาวิชาชีพสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน



ภาพประกอบ 45 เอกชาติ จันอุไรรัตน์, อนุชา แพ่งเกษร และพญูร โมสิกรัตน์

ที่มา: <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/interior/>

1.เอกชาติ จันอุไรรัตน์ (สัมภาษณ์, 2556) สามารถสรุปเรื่องสุนทรียภาพความงามได้ดังนี้

ในอดีตมีผู้กล่าวไว้ว่า Form Follow Function ความงามรูปแบบของรูปฟอร์ม มาที่หลังประโยชน์ใช้สอย แต่เมื่อความเจริญเติบโตขึ้น ประโยชน์ใช้สอย จะถูกมองเป็นอันดับลงมา และยิ่งในยุคปี พ.ศ. 2000 งานกระแสนิยม เรื่องของสีสัน (Colorful) ความเท่ Cool Chic Chill ไม่จำเป็นต้องมีความสะดวกอีกต่อไป เน้นความงามมาก่อนเป็นอันดับแรก

ความงามนั้นมีหลายรูปแบบ ความงามแบบบิวตี้ (Beauty) และความงามแบบธรรมชาติ กล่าวคือ ดึงธรรมชาติเข้ามาส่วนในการคิดผลงาน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) ให้กับงานออกแบบทั้งงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน (Architcture&Interior design) ทั้งสถาปนิกและนักออกแบบภายในหลายคน นิยมดึงเอาธรรมชาติ มาเป็นแรงบันดาลใจ ฉะนั้นความงามถึงได้เปลี่ยนไป หลังจากนั้นก็ได้เกิดกระแสแฟชั่น ซึ่งเป็นเรื่องที่เพิ่งเกิดเร็วนี้ เพราะ

เกิดการเปลี่ยนของยุคสมัยของปี พ.ศ.2000 เกิดกระแสนิยมเป็นช่วงๆ เกี่ยวกับความงามที่อยู่ต่งบนรายละเอียด (Detail) และปรัชญาเรื่องความงามที่ชื่นชมและยึดถือ คือคำว่า “Got is in the detail” กล่าวคือ ความงามที่เรียบง่าย น้อยแต่มีรายละเอียด รายละเอียดคือความงาม คือหัวใจ ความสำคัญของงาน ยกตัวอย่าง เช่นเสื้อผ้าไม่จำเป็นต้องมีลวดลายเยอะ ไม่จำเป็นต้องมีการปักอะไรมากมาย แต่เน้นมีรายละเอียดของการตัดเย็บ มีรูปแบบที่สวยงามน่าสนใจ (Pattern) สอดคล้องกับปรัชญาสุนทรียศาสตร์ทางความงามของ มีส แวน เดอ โรห์ สถาปนิกในศตวรรษที่20

อนาคตเรื่องความงามในศาสตร์ทางสถาปัตยกรรมและศิลปะการออกแบบภายใน นั้น จะต้องเปลี่ยนไปอย่างแน่นอน ซึ่งปัจจุบันนี้ก็เปลี่ยนไปเป็น Mix & Match กล่าวคือ ไม่มีเรื่องของความโดดเด่นเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการผสมผสาน เช่น เสื้อทหาร(Military) แฟชั่นจะมีบทบาทมากในงานแต่งกาย มาผสมผสานเข้ากับงานงานแฟชั่น กระแสยุคฮิปปี้ (Hippie) เกิดการผสมผสาน ความงามมันจะพยายามหาทางออกไปเรื่อยๆ ไม่หยุดอยู่กับที่คาดหวังไม่ได้ สำหรับงานแฟชั่น เพราะงานกระแสนิยมนั้น มีการเปลี่ยนแปลงทุกปี ซึ่งแต่ละประเทศก็จะพยายามค้นหาวัฒนธรรม (Culture) ของตัวเอง มานำเสนอรูปแบบความงามใหม่ๆ ของแต่ละประเทศ ดังนั้นจึงเกิดงาน“แฟร์” (Fair) ขึ้น เพื่อที่ให้แต่ละประเทศเห็นความงามของชาติต่างๆ ผลงาน Mix & Match จึงไม่ได้ดูที่องค์รวม แต่ดูที่รายละเอียด(Detail)และการนำไปใช้ การนำเฟอร์นิเจอร์หลายๆ ยุคสมัยมาประกอบกันสามารถบอกถึงรสนิยม (Test) ที่เกิดขึ้น ดังนั้นความงามจึงต้องมันศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งประสบการณ์การมอง

งานออกแบบสร้างสรรค์ในสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ไม่ว่าจะได้แรงบันดาลใจหรืออิทธิพลมาจากอะไรก็ตาม ซึ่งบางครั้งอาจได้มาจากธรรมชาติ สัตว์ ภูเขา แม่น้ำ หรือความงามที่มาจากสภาพแวดล้อม (Landscape) ความงามที่เกี่ยวข้องกับสรีระร่างกายมนุษย์ (Body) ความงามจากสัดส่วนของมนุษย์ (Human scale) หรืออะไรก็ตาม ความงามจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ดังนั้นปัจจุบันยุคหลังสมัยใหม่ คือการผสมผสานและเปิดสมองทางความคิด (Idea) ให้กับนักศึกษา นักออกแบบรุ่นใหม่ สามารถสร้างสรรค์(Creative) ผลงานต่างๆ ได้ด้วยตนเองไม่ต้องยึดติดกับรูปแบบเดิมๆ ในอดีต

2.อนุชา แพ่งเกษร (สัมภาษณ์, 2556) สามารถสรุปเรื่องสุนทรียภาพความงามได้ดังนี้

การเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง เทคโนโลยีการสื่อสารในอนาคตจะเป็นตัวชี้วัดว่าความงามนั้นจะพลิกผันเปลี่ยนแปลงไปตามกับกระแสสังคม

ความงามที่เชื่อถือและปฏิบัติอยู่ คือ Time & Space หมายถึง ความงามแบบมีกาลเทศะ ความงามของแต่ละบุคคลนั้น อาจมองถึงความงามที่ซับซ้อน และมีความต้องการที่แตกต่างกันซึ่งความงามของบางคนอาจจะมองแค่ที่ปัจจัย 4 นอกเหนือจากนี้ถือว่าต้องการความงามมากขึ้น และบางคนอาจจะมีความพอเพียงระดับหนึ่งที่ตนเองมี แต่บางคนต้องการมากขึ้นไปมากกว่านั้น ดังนั้นเรื่องของทิศทางทางความงาม ขึ้นอยู่กับว่ากำลังสร้างความงามนี้ให้กับบุคคลใด สังคมกลุ่มไหน แม้กระทั่งโลกใบนี้ยังถูกแบ่งว่าเป็น ชีกโลกตะวันตก และชีกโลกตะวันออก ประเทศไทยเองก็มีหลายภูมิภาค แม้กระทั่งคนในสังคมก็หลายระดับ มีตั้งแต่ระดับของ คนรวย-คนจน เพราะฉะนั้นรสนิยมจะเป็นตัวบอกได้ว่า ความงามของแต่ละกลุ่มคนของสังคมจะเป็นอย่างไร

สถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน มักจะพูดถึงเรื่องของพื้นที่ (Space) พื้นที่ส่งผลต่อความรู้สึก ของผู้ที่อยู่ในพื้นที่นั้นๆ ทั้งทางด้านอารมณ์ สะเทือนอารมณ์ หรือรับรู้ได้ โดยที่ไม่ต้องมีใครมาบอกกล่าว เช่นรู้สึกศรัทธา รู้สึกอบอุ่น หรือกลัวกับสถานที่นั้นๆ ได้ด้วยความรู้สึกของตัวเอง พื้นที่นั้นจะเป็นตัวบ่งบอกได้ว่า ส่งผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจเราอย่างไร ทำให้มีความรู้สึกร่วม ด้วยกันกับบรรยากาศ ถ้านักออกแบบสร้างสรรค์ที่มีประสบการณ์ จะสามารถออกแบบพื้นที่ต่างๆ ให้มีผลต่อความรู้สึกกับผู้เข้าชม ผู้ที่เข้าไปใช้พื้นที่นั้นๆ ได้รู้สึกคล้อยตามเจตนารมณ์ ได้คิดหรือตอบวัตถุประสงค์ของสถานที่นั้น เช่น ความงามในโบสถ์-วิหาร พื้นที่ (Space) ก็ต้องให้ความรู้สึกสงบ ศรัทธา แต่ถ้าเป็นความงาม ที่อยู่ในพื้นที่ศูนย์การค้า ก็ต้องเป็นความรู้สึก คึกคัก ทันสมัยเป็นต้น

3. พยุง โมสิกรัตน์ (สัมภาษณ์, 2556) สามารถสรุปเรื่องสุนทรียภาพความงามได้ดังนี้

ความงาม คือ ความลงตัวพอดี พอดีด้วยขนาด พอดีด้วยสัดส่วน พอดีด้วยรูปแบบ พอดีกับขนาดของเฟอร์นิเจอร์ พอดีกับเครื่องใช้ไม่สอย พอเหมาะกับจำนวนคน พอเหมาะกับคนที่เข้าไปใช้งานในพื้นที่ พอดีกับเรื่องของสี(ไม่มากไม่น้อยไป) ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้งาน

ความงาม (Aesthetics) ไม่ได้พูดถึงความเฉพาะเจาะจงของใครของใคร มันเป็นค่ากลาง ผู้ใดพบเห็นก็ต้องตระหนัก ต้องรู้สึก แต่ความพอดีมันต้องไม่มาก หรือน้อยจนเกินไป ต้องใช้ความรู้สึกของคนส่วนใหญ่ในการวินิจฉัย ดังนั้นจะตามคนใดคนหนึ่งไม่ได้ แต่ความพอเหมาะพอควร มันขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงาน เช่นหากต้องการออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความศรัทธา เกี่ยวกับปรัชญา ความงามก็จะไม่เน้นการปรุงแต่งให้มากมาย เพราะความงามสำหรับแบบพระมหากษัตริย์ หรือความงามแบบมหาเศรษฐีจึงไม่ใช่วัตถุประสงค์ ไม่ได้สื่อสารเกี่ยวกับการทำดีของมนุษย์ที่จะไปบรรลุนิพพาน ดังนั้นความงามแบบเรียบง่าย (Simply) การเปรียบเปรยโดยใช้สัจจะวัสดุ การใช้แสงธรรมชาติที่เข้ามาสู่

อาคาร เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสัจจะความเป็นจริงของทุกสรรพสิ่ง ทั้งแสง สี เสียง ไม่ใช่การย้อมหรือการถูกสร้างขึ้นมาใหม่ ดังนั้นความงามโดยปกติแล้ว จะเป็นอยู่ 3 ระดับ คือ 1.ความงามของสิ่งหยาบๆ (Rustic Beauty) เช่น หิน เหล็ก ปูน ผ้า ซึ่งเราสามารถมองเห็นพื้นผิวของวัสดุธรรมชาติซึ่งมีรายละเอียด โดยการเอามาจัดวางเรียง ให้พอเหมาะพอควรจึงจะเกิดความงามได้ 2.ความงามแบบเรียบๆ ก็เป็นความงามอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งมีความประณีต ละเอียดลออในการทำให้พื้นผิวให้เรียบเนียนแต่ก็ไม่มีทำให้หรูหรา วุ่นวาย 3.ความงามแบบวิจิตรประติประดอยเหมือนภายในวัดพระแก้ว หรือในพระบรมมหาราชวัง ต่างก็มีวัตถุประสงค์ของตัวเอง มันก็คือความงามอีกแบบหนึ่งตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งในทางความงามของนักออกแบบ ก็มีอยู่ประมาณ 3 ระดับนี้ ซึ่งตนเองก็บอกไม่ได้ ว่าอันไหนดีที่ เพราะไม่สามารถเอาตัวเงินมาเป็นค่าวัดได้ แต่ความบรรลุผลและการตอบวัตถุประสงค์ของการใช้งานของกิจกรรมหรือธุรกิจนั้นๆ จะเป็นตัวชี้วัดความงาม

ทิศทางงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในปัจจุบัน (Trends) ต่อกระแสสังคม เช่น อะไรที่มันมีเยอะ น่าเบื่อ สังคมจะเริ่มต่อต้าน (Anti) ดังนั้นนักออกแบบเองก็จะต้องปรับเปลี่ยน ตามอนาคต คงต้องศึกษาเรื่อง “คน” ว่าคนในสังคมมีค่านิยม มีรสนิยมอย่างไร ซึ่งโดยปกติแล้วคนไทยไม่ชอบความเรียบง่าย โดยทั่วไปถึงแม้จะเป็นชาวไร่-ชาวนา อาศัยอยู่ในป่าหรืออยู่ในสวนก็ตาม ซึ่งจากการสังเกตสิ่งปลูกสร้างวัด กล่าวคือ ต้องมีความวิจิตร หากออกแบบให้เรียบง่าย (Modern) ชาวบ้านทุกคนก็จะบอกว่า ไม่เห็นจะมีความงามอะไร แต่ถ้าโอกาสเมื่อไหร่ก็จะประดิษฐ์เสริมเติมแต่ง ต่างกับบ้านจัดสรรที่ออกแบบในปัจจุบัน ส่วนใหญ่เป็นแบบโมเดิร์นสไตล์ ออกแบบให้เรียบง่ายเอาไว้ เพื่อง่ายต่อการเข้าไปใช้ชีวิต แต่เมื่อมีผู้คนเข้าไปอยู่อาศัย ก็จะเห็นรสนิยมความงามที่แตกต่างกัน เช่น ประตูรั้ว เหล็กดัด และอื่นๆที่พอสามารถจะนำเข้าไปเติมแต่งได้ และอีกตัวอย่างหนึ่งที่น่าสนใจ คือ ความเป็นคนไทยที่มีอารมณ์ขัน จากตราสัญลักษณ์บริเวณทำรยยนต์ของคนไทย ก็มักจะเอาอะไรเข้าไปใส่เพิ่มเพื่อให้เกิดเป็นสิ่งใหม่

ตั้งแต่โบราณประเทศเราก็เป็นลักษณะนี้ สังเกตได้จากบานประตู บานหน้าต่างภายในวัด ต่างเต็มไปด้วยการเขียน การแกะสลัก ทั้งในโบสถ์ วิหาร แลจะไม่มีที่ว่าง คนไทยไม่ได้ชื่นชมความงามที่เกิดจากพื้นที่ว่าง ทั้งที่ศาสนาพุทธสอนให้คนไปสู่ความว่างในที่สุด “คนไทยเป็นอย่างนี้” ดังนั้นความเรียบง่ายจึงไม่ถูกกับจริตของคนไทย ความงามของไทยเป็นคนละแนวคิดกับญี่ปุ่น ที่มีแนวคิดชื่นชมและศรัทธาในความเป็นจริงแท้ของธรรมชาติ จึงทำให้เกิดลัทธิ (Minimalism) น้อยแต่่มาก ตามปรัชญาในอดี้อย่าง (Less is more) เป็นปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับศาสนาของเซ็น แม้กระทั่งนับถือพุทธ เช่นเดียวกันกับประเทศไทย

รสนิยมความงามของคนไทย ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เพียงแต่อาจจะมีปัจจัยอื่นๆแทรก เช่นเรื่องเทรนด์ (Trend) กระแสสังคมบางอย่างที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น เรื่องสี เรื่องวัสดุ เป็นต้นเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย โดยมีคนเป็นตัวกำหนดกระแสสังคม เป็นมีผู้นำและผู้ผลักดันให้คนตาม เช่น นักออกแบบเสื้อผ้า (Fashion Designer) ที่มีผลงานแพร่หลายไปสู่มหาชนอย่างรวดเร็ว เป็นผู้มีอิทธิพลต่อผู้คนในสังคมวงกว้าง ซึ่งพวกเขานี้จะชี้นำสังคมได้มากกว่าฝั่งนักออกแบบทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน

สุนทรียศาสตร์ในมิตินอกแบบเชิงสร้างสรรค์ (ในมุมมองนักวิชาการในปัจจุบัน 1970-1990)

บทสัมภาษณ์ความคิดเห็นและทัศนคติ ในสาเหตุปัจจัยที่ส่งผลต่อสุนทรียศาสตร์ความงามที่เปลี่ยนแปลงไป จากนักวิชาการกลุ่มคนรุ่นใหม่ทั้ง 3 ท่าน และปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำอยู่ในมหาวิทยาลัยที่ต่างกันทั้ง 3 แห่งของประเทศไทย ได้แก่ ฤทธิรงค์ จุฑาพฤฒิกร, อันธิกา สวัสดิ์ศรี และไพบุลย์ จิระประเสริฐกุล ซึ่งเนื้อหาที่ได้เน้นคงจะสะท้อนปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่อสุนทรียศาสตร์ทางความงาม ในสาขาวิชาชีพทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ดังนี้



ภาพประกอบ 46 ฤทธิรงค์ จุฑาพฤฒิกร, อันธิกา สวัสดิ์ศรี และไพบุลย์ จิระประเสริฐกุล

ที่มา: <https://www.bu.ac.th/th> , <https://sites.google.com> , <http://decorate.su.ac.th>

1. **ฤทธิรงค์ จุฑาพฤตนิกร** (สัมภาษณ์, 2557) สามารถสรุปเรื่องสุนทรียภาพความงามได้ดังนี้

เรื่องความงามนั้น หากเทียบคนอื่นๆ ในรุ่นเดียวกัน พอตนเองเข้ามาทำงานวิชาการ-งานวิจัย ดังนั้นงานวิชาชีพจึงได้ทำน้อยลง แต่ก็ยังคงทำอยู่บ้างถ้ามีโอกาส จึงคิดว่ามุมมองทางความงามของสายวิชาการกับสายปฏิบัติวิชาชีพโดยตรง อาจจะมองไม่เหมือนกัน

มุมมองทางด้านความงามในปัจจุบันนั้น ได้แตกต่างเปลี่ยนไปกับตอนสมัยเรียนปริญญาตรี ซึ่งมักพูดถึงเรื่อง mass from color material และอื่นๆ อีกมากมาย โดยมักมองเป็นภาพรวมใหญ่ๆ เป็นหลัก พิจารณาตัวอาคาร การซ้อนทับกันในพื้นที่ แต่พอเข้ามาสู่วิชาชีพได้ซัก 2-3 ปี การมองความงามก็เปลี่ยนไป เพราะมีเงื่อนไขอื่นๆ เข้ามาเกี่ยวข้องมาก เช่น เรื่องรายได้ ความจำกัดในเรื่องงบประมาณการก่อสร้าง เรื่องของวิธีการก่อสร้าง ต้องทำงานร่วมกับวิศวกรและผู้รับเหมาด้านต่างๆ ดังนั้นจากสิ่งที่ฟิสดาร์ ก็ค่อยๆ ลดทอนลง ความงามก็จะเรียบง่ายเพิ่มมากยิ่งขึ้น จากเดิมที่เคยซับซ้อน

ยุคสมัยโมเดิร์น (Modern) คอนข้างจะมีอิทธิพลสูง เริ่มต้นจากการมองการทำงานคนอื่น มองการใช้งาน (function) เป็นความงาม พอเริ่มไปทำงานที่เกี่ยวข้องกับงานบ้านพักอาศัย เกี่ยวกับผู้คนมากขึ้น ก็เริ่มเข้าไปในจิตใจมนุษย์ ซึ่งตอนสมัยเรียนไม่สนใจ “คน” สนใจแต่ตัวอาคารสถาปัตยกรรมเพียงอย่างเดียว แต่เมื่อเริ่มทำงานกับคนมากขึ้น จึงทำให้เริ่มเข้าใจเกี่ยวกับความงามของประโยชน์ใช้สอยที่สัมพันธ์กับขนาดพื้นที่บ้าน ความงามของพฤติกรรมมนุษย์ คนปฏิบัติออกมาลักษณะนี้ จึงทำให้มีเหตุปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้เขาเหล่านั้นมีปฏิกิริยาโต้ตอบอย่างไร (Action) ไม่ว่าจะเป็นการใช้งานที่เขาชอบ สไตล์ที่เขาเลือก หรือแม้กระทั่งพฤติกรรมที่เขาใช้ชีวิต ซึ่งแต่ละคนก็อาจจะดูคล้ายกันแต่ก็จะมีหลายส่วนที่แตกต่างกัน จึงเริ่มมองเห็นพฤติกรรมมนุษย์เป็นความงามอย่างหนึ่ง ที่สามารถจะจัดการได้ คือ สามารถจะออกแบบอะไรบางอย่างเพื่อให้พฤติกรรมของผู้คนไปทางนี้หรือไปทางนั้น ส่งเสริมหรือสร้างขัดแย้งก็ได้ในเรื่องของการใช้ชีวิต ดังนั้นการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ จะทำให้เข้าใจความงามในสังคมมากขึ้น และตอบโจทย์ทำให้ชีวิตดีขึ้น

วิธีคิดเปลี่ยนจากเดิมที่เคยมองมวลปริมาตรใหญ่ ก็เริ่มศึกษารายละเอียดมากขึ้น มองความงามในพฤติกรรม และความหลากหลายของสังคมวัฒนธรรม ที่เข้ามามีบทบาทและเป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความงาม เช่น หากมนุษย์มีความจำเป็นสุดขีด จะกินอย่างไร จะอยู่อย่างไรลักษณะไหน โดยตัดปัจจัยฟุ่มเฟือยออก และพยายามมองขั้นพื้นฐานของการใช้ชีวิต ซึ่งสุดท้ายก็เริ่มมองเห็นความสวยงาม ตัวสถาปัตยกรรมเป็นผลของวิธีคิด เป็นเพียงแค่สิ่งปลูกสร้าง

หนึ่ง (Product) ที่เกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตประจำวัน ทำให้ตนเองนั้นสนใจเรื่องการออกแบบบ้านพักอาศัยให้คนจนมากยิ่งขึ้น โดยตัดความฟุ่มเฟือยออกทั้งหมด เพราะหากทำงานกับคนที่ไม่มีรายได้สูง จะมากกว่าพฤติกรรมการใช้ชีวิต แต่จะกลายเป็นเรื่องของรสนิยม เป็นเรื่องของเทรนด์การออกแบบ และเรื่องของความชอบส่วนบุคคล ดังนั้นความจน จึงเป็นสิ่งที่ตนเองสนใจอยู่ในขณะนี้ เพราะขนาดจะกินอยู่ยังไม่มี แล้วความงามจะเป็นยังไร คงเหลือแต่รสนิยมความจำเป็นเท่านั้น ตนเองสนใจความงามทางด้านพฤติกรรมมนุษย์ เรื่องอื่นๆที่เป็นอุปสรรคจึงตัดออก แล้วมุ่งมั่นที่จะศึกษาเรื่องบ้านของคนจน ซึ่งมี การใช้สอย(function) ตามสภาพความจำเป็น เรียกว่า (Test of necessity) คือรสนิยมของความจำเป็นเท่านั้น เช่น “ฉันไม่มีรสนิยมอย่างอื่น เพราะฉันมีความจำเป็นเท่านั้น” ซึ่งปัจจุบันนี้ตนเองคิดว่า กำลังให้ความสนใจเรื่องกระบวนการทั้งหมด แม้ตัวอาคารที่สร้างสำเร็จสุดท้าย โดยการนำเอาบ้านเป็น กรณีศึกษา (Case study) ถึงแม้การก่อสร้างเสร็จ สถาปนิกหรือมัณฑนากร อาจบอกว่าไม่ได้มีความงามแต่อย่างใด แต่กระบวนการก่อนที่จะสำเร็จออกมานั้น อาจจะแฝงไปด้วยอะไรมากมายที่สวยงามก็ว่าได้

ความงามที่นักออกแบบรุ่นใหม่สนใจในปัจจุบันนั้น ตนคิดว่าความงามของในแต่ละช่วงวัย แตกต่างกัน การเติบโตมาในสมัยวิถีชีวิตที่ไม่เหมือนกัน นักออกแบบรุ่นใหม่เข้าใจความหลากหลายมากกว่า หมายถึง ความต่างกันของคน ความต่างกันของความชอบ ความต่างกันของวิถีคิด ดังนั้นวิถีคิดที่ไม่ได้เป็นสูตรเดียว ไม่ได้เป็นความงามเดียว ยกตัวอย่างเช่น การบิดโค้งของอาคาร (Mass) สถาปนิกชื่อดังอย่าง (Zaha hadid) ถึงได้สวยงามและเสียงส่วนใหญ่ก็คิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน แต่ยุคสมัยนี้นักออกแบบคนรุ่นใหม่อาจไม่ได้มองเหมือนกัน จะมองอะไรก็ไม่ทราบ แต่ก็มีความงามอีกแบบหนึ่งในความหมายของตนเอง ภาษาที่ใช้ก็แตกต่างกันไป อาจเป็นเพราะการโตมาในยุคเทคโนโลยี “ขณะที่เรากำลังย้อนกลับไปเรียนมัน แต่เขาโตมากับมัน” ฉะนั้นวิถีคิดก็ไม่เหมือนกัน แต่สังเกตได้อย่างหนึ่งว่า สวยเขากับสวยเรามันไม่เหมือนกันอย่างสิ้นเชิง บางครั้งอาจารย์ผู้สอนก็ไม่เข้าใจ ยากมากในการตัดสิน เป็นความลำบากใจอีกอย่างหนึ่ง เพราะขึ้นอยู่กับประสบการณ์พื้นเดิม (Background) ที่เติบโตมา ถูกฝังอยู่ในตัวและเติบโตมาขึ้นในลักษณะนี้ ซึ่งในฐานะอาจารย์ที่จะต้องตัดสิน ความงามในลักษณะนี้เป็นความงามหรือไม่ อาจจะงามในมุมมองตนเอง ในขณะที่เดียวกันอาจจะไม่งามในมุมมองของนักออกแบบรุ่นใหม่ก็ว่าได้ ดังนั้นจึงต้องพูดคุยถกเถียงกันอยู่พอสมควร แต่ในขณะเดียวกันก็มีนักออกแบบรุ่นใหม่หลายๆ คนที่ไม่ได้คิดเช่นนั้น ที่ก็มองว่าอาจารย์อยากได้แบบไหน ก็ทำให้แบบเป็นนั้น แล้วผมก็ได้คะแนนดีๆ แยกกันไป แต่ในขณะเดียวกันก็มีนักออกแบบรุ่นใหม่จำนวนไม่น้อย ที่พยายามค้นหาตัวตนของตัวเอง ซึ่งในฐานะอาจารย์ผู้สอนก็ต้องถอยตัวเองเพื่อให้เข้าใจความงามของนักออกแบบรุ่นใหม่

ใหม่มากยิ่งขึ้น เพราะฉะนั้นมันก็เป็นการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความงามซึ่งกันและกัน ให้ตอบ แทนคงตอบยาก เพราะความงามเปลี่ยนไปตลอด และมันไม่ได้เปลี่ยนเป็นเส้นตรง มันเปลี่ยนไป ในรูปแบบกระจาย เช่น กลุ่มนี้งามแบบนี้ กลุ่มนี้งามอีกแบบหนึ่ง แต่วันหนึ่งกลุ่มนี้อาจจะไปงาม ตามแบบอีกกลุ่มหนึ่งก็เป็นได้ มันคือการแลกกันไปมา บางครั้งความงามที่มีลักษณะแปลกๆ ที่ สังคมมองไม่เห็น ตัวอย่างเช่น เด็กแวนซ์-เด็กสก็อตจริงๆ แล้วพวกเขาเป็นคนที่มีความนิยมเช่นกัน เพียงแต่ว่ารสนิยมของเขาเหล่านั้น อาจไม่ตรงกับสังคมที่มอง สังเกตได้จากการแต่งตัวหรือจาก การตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์ ซึ่งหากสังคมมองว่าสวย มันก็สวยงามได้เช่นกัน ซึ่งสังคมนั้นมีความ หลากหลายของคนอาศัยอยู่ ดังนั้นความงามเดียวที่เป็นตัวชี้วัดนั้น ตนเองมองว่าคงอาจจะใช้ ไม่ได้ แต่เป็นการเข้าใจและตั้งข้อสังเกตว่าอะไรที่ทำให้มันเกิดอย่างนั้นขึ้น เช่น วัยรุ่นที่แต่งตัว แนวพังค์ มีลักษณะแต่งตัวสีดำ ทำผมทรงหนาม ซึ่งก็ยังมีย่อยแยกอีกลงไปอีก ว่าเป็นพังค์แบบ ไหน พังค์ร็อค พังค์สเกิร์ต ฯลฯ ไม่ใช่มีแนวพังค์แบบเดียว ซึ่งหากเอาความงาม ประสิทธิภาพ ของ ตนเองที่เติบโตมา ก็อาจมองว่าเขาเหล่านี้ แต่งตัวไม่งามเลย แต่หากลองศึกษาและทำความเข้าใจ ก็จะพบว่าเกิดอะไรขึ้นในสังคมและเข้าใจความงามที่เกิดขึ้น

ดังนั้นความงาม ก็คือความเข้าใจในความแตกต่างของแต่ละกลุ่มคน ซึ่งจะสะท้อน อะไรออกมาได้หลายสิ่งหลายอย่าง ทั้งเสื้อผ้า ทรงผม หรือแม้กระทั่งการออกแบบสร้างสรรค์ที่เขา เหล่านั้นกำลังให้ความสนใจอยู่ ผ่านถึงตัวงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน เช่น โรงแรมที่พัก ที่ได้แรงบันดาลใจมาจาก ตัวการ์ตูนคิดตี้มาออกแบบสร้างสรรค์เป็นโรงแรม ซึ่งตนเอง คิดว่าออกแบบมาได้อย่างไร แต่เมื่อได้พูดคุยก็พบว่ามีความเหตุและผลในการออกแบบ ปรากฏว่าพอ นำไปแสดงผลงานกับพบว่าผู้คนในสังคมต่างชื่นชมกันมากมาย เพราะเป็นคนกลุ่มหนึ่ง ที่ ต้องการผลงานการออกแบบในลักษณะนี้ และมีการเขียนชื่นชมต่างๆ นานา ซึ่งในปัจจุบันมันมีการ ก่อสร้างขึ้นจริงๆ และมีกลุ่มที่ชอบตามไปพักอาศัย กล่าวได้ว่าเคมีที่ใช้นั้นถูกต้อง ถ้าความคิดตน ตอนนี้อยู่ในฐานะอาจารย์และนักวิชาการ คิดว่าทุกคนนั้นมีความงามอยู่ในตัวเอง จึง“พยายามทำ ความเข้าใจความงามที่แตกต่างกัน”

2. อนุธิกา สวัสดิ์ศรี (สัมภาษณ์, 2557) สามารถสรุปเรื่องสุนทรียภาพความงาม ได้ดังนี้

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) ที่ตนเองสนใจ คงไม่ใช่แค่สถาปัตยกรรมและงาน ออกแบบภายในเพียงอย่างเดียวเหมือนในอดีต แต่จะมองงามในการออกแบบสำหรับทุกคน (Universal design) ดูความหลากหลายของผู้คนต่างๆ ทั้งคนพิการ คนแก่ คนท้อง เด็ก คนเชื้อ ชาติ ศาสนาที่ต่างกัน ซึ่งในยุคหนึ่งคนอาจมองว่า มันจะงามได้ก็ต่อเมื่อมีการไปประดับตกแต่ง ซึ่ง ก็สอดคล้องกับการรับรู้ (Perception) ของคนในยุคนั้น แต่ความงามกับงานสถาปัตยกรรมนั้น เป็น

สิ่งที่สังคมสร้างขึ้น ไม่ได้เป็นธรรมชาติ อย่างเช่น หากพูดถึงเชื้อโรค หรือ เชื้อรา มันเกิดขึ้นอยู่ในธรรมชาติ ดูอย่างไรก็คือเชื้อรา แต่ว่าในสมัยหนึ่งอาจจะมองว่าเชื้อราน่าเกลียด เพราะมันเป็นเชื้อโรค แต่เมื่อยุคหนึ่งกล้องจุลทรรศน์มันพัฒนามากขึ้น สามารถมองไปเห็นเส้นขน จนกระทั่งมนุษย์บอกว่ามันงาม อะไรมันคือสิ่งที่ มนุษย์สร้างขึ้น อะไรมันคือธรรมชาติ จึงจำเป็นต้องแยกแยะให้ออกก่อน ดังนั้นจึงคิดว่าความงามในงานสถาปัตยกรรมและงานออกแบบภายใน เป็นความงามที่มนุษย์สร้างขึ้นสมมุติขึ้น ความงามเกิดจากความสมมุติขึ้นก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นชั่วขณะหนึ่งแล้วมันก็เปลี่ยนไป

ในแง่ของงานออกแบบภายในที่สนใจ หากไม่มีปฏิสัมพันธ์กับความรู้สึกของคน เช่น แก้วใส เต๊าะ แสง อากาศเป็นต้น หากดูในภาพก็จะเห็นความงดงาม แต่ยุคหนึ่งคนก็มองว่า ต้องใช้ได้ด้วยจึงจะงาม ทำให้ในอดีตจึงมีการค้นหาสัดส่วนทองคำ (Golden section) และ Le Corbusier (สถาปนิกชั้นนำของโลก) นำไปพัฒนาต่อ เกิดเป็นขนาดสัดส่วนที่สัมพันธ์กับมนุษย์ (Modulor man) เพื่อที่จะบอกว่า ทำลักษณะแบบนี้ เหมาะกับสัดส่วนการใช้งานของคนมากที่สุด ซึ่งเป็นสัดส่วนที่ทำให้งดงาม สมบูรณ์มากเหมาะแก่ระบบอุตสาหกรรม ที่สามารถผลิตจำนวนมาก (mass product) แล้วมนุษย์ก็นิยามว่าดี จากการใช้งานก็สะดวก นี่คือการความงามที่ยุคสมัยเปลี่ยนไปอีก เพราะเทคโนโลยีเปลี่ยน

ซึ่งปัจจุบันนี้เป็นยุคที่ตนเองสนใจ กล่าวคือ สมมุติมีคนซื้อรถวิวแชร์มาใช้งาน แต่กลับนั่งไม่ได้แล้วยังจะมองว่างามหรือไม่ ดังนั้นการรับรู้ (Perception) เรื่องความงามอาจจะมองแตกต่างกัน ส่วนตัวคิดว่า ความงามเริ่มมีปัจจัยในเรื่องการใช้งานเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งแตกต่างอย่างสิ้นเชิงในยุคนี้ คือ สนใจแต่ภาพ(visual) หมายถึง ดูให้เป็นแบบนี้แล้วก็รู้สึกว่ายาว อย่างเช่น สถานที่ท่องเที่ยวที่เรียกว่า Them Shopping อย่าง ซานโตรินี เฟลีนวาน เป็นต้น ความเป็นจริงก็คือสถานที่ขายของ ผู้คนสนใจภาพมาก เพราะว่าจะได้ใช้มือถือในการถ่ายรูปภาพบันทึกความทรงจำ ผ่านฉากหลังที่ถูกทำขึ้นเพื่อให้ได้ถ่ายภาพเหมือนจริงเท่านั้น ถือได้ว่าเป็นการเปิดประสบการณ์ทางความงามแนวใหม่ ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้นในประเทศไทย ความงามในยุคนี้จึงเป็นเพียงแค่มองเฉยๆ มองแบบฉาบฉวย เพราะว่าเทคโนโลยีเปลี่ยนสังคมเปลี่ยน

ปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยีมากมาย ผู้คนนิยมถ่ายรูปคู่กับสถานที่ต่างๆ เน้นภาพสวยงาม เพราะฉะนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ จึงมีหน้าที่ทำอย่างไรก็ได้ ขอแค่ทำให้ออกมาได้ตามรูปเหมือนมากที่สุด อย่างเช่น เสาโรมัน ที่ทำด้วยไม้แต่แกะออกมาเป็นหัวเสาแบบดอริกและไอโอนิก ซึ่งเชื่อว่าผู้คนต่างก็รู้ แต่ก็ไม่ได้ให้ความสนใจแต่อย่างใด ขอเพียงแค่เวลา

ถ้ารูปออกมาสวยก็พอแล้ว ดังนั้นความงามในปัจจุบันเปลี่ยนไปตามตัวบุคคล การรับรู้ และเทคโนโลยีต่างๆที่พึงจะมีได้

ความงามมีปัจจัยมากมาย ที่ส่งผลให้ความงามของแต่ละบุคคล แต่ละสังคม แต่ละยุคสมัยแตกต่างกัน และคำว่า“สังคม” อาจจะไม่ได้หมายถึง วัฒนธรรมก็เป็นได้ บางทีคนไทยอาจมีความคิด เหมือนคนอิหร่าน เพราะเรามีเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต (social network) เหมือนกัน ดังนั้นการรับรู้ที่เหมือนกันไม่จำเป็นว่าคนในสังคมเดียวกันอีกต่อไป ดังนั้นอาจจะรับรู้เรื่องความงามที่เหมือนกัน เพราะปัจจุบันนี้ เทคโนโลยีช่วยทำให้ง่ายขึ้นเพียงปลายนิ้วก็เชื่อมต่อถึงกันหมด

อนาคตความงามทางด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในนั้น เชื่อว่ายุคสมัยมันไม่ได้เป็นเส้นตรงที่มุ่งไปด้านหน้าเพียงอย่างเดียว เช่น บางครั้งอาจจะย้อนวนกลับไปกลับมา เพื่อหาความแตกต่างและไม่มีอะไรที่ตายตัว ซึ่งบางครั้งในยุคเดียวกัน อาจจะเดาอนาคตข้างหน้าได้ โดยการหยิบบีมของเก่ามาใช้งานใหม่อย่างนี้ เป็นอย่างนี้ทุกยุคทุกสมัย ยากที่จะให้คาดเดา ผู้วิจัยมองว่าอนาคตทางความงามจะไปในทิศทางไหนก็ตาม ก็คงจะหาคำตอบไม่ได้ ซึ่งอนาคตคนอาจจะโยยหางานฝีมือ (craft) อาจจะได้รับความนิยมอีกครั้งก็เป็นได้ แต่ด้วยเทคโนโลยีที่สามารถทำเลียนแบบได้ ดังนั้น หากให้นิยามความงามแบบสั้นๆ อาจกล่าวได้ว่า เชื่อในมุมมองที่ว่า “ความงามเป็นสิ่งที่สังคมสร้าง” ถ้าเมื่อไหร่ที่สังคมสร้าง หรือให้ความสนใจเกี่ยวกับอะไร

3. ไพบูลย์ จิระประเสริฐกุล (สัมภาษณ์, 2556) สามารถสรุปเรื่องสุนทรียภาพความงามได้ดังนี้

ความงามของสถาปนิกและมัณฑนากร (Architect & Interior) เป็นไปตามสถานการณ์ตามช่วงวัยและตามวันเวลาของสังคม ไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัว และมักมีช่วงย้อนยุคการกลับมาอีกครั้ง อย่างเช่นช่วงนี้ที่ทุกคนก็โยยหางานฝีมือ (Craftsmanship) ที่มีคุณค่า มีรายละเอียด (Detail) และมีความประณีต

เพราะว่าความงามของแต่ละยุคที่ดังมานั้น ไม่ได้คิดได้เองเสมอไป ดึงจากประวัติศาสตร์จากอีกที่หนึ่งที่เรามีรากฐานยาวนานจากยุคสมัยโบราณ มาสร้างแรงบันดาลใจ ซึ่งใครจะสามารถคิดงานเองได้ สมัยก่อนหัวเสา ก็ยืมมาจากธรรมชาติ ทุกอย่างในโลกนี้ล้วนยืมมาจากธรรมชาติทั้งหมด ลอกเลียนแบบธรรมชาติ มีใครไม่ลอกเลียนแบบธรรมชาติบ้าง ลอกเลียนแบบแล้วใช้วิธีการให้ดีขึ้น เปลี่ยนสถานะ เปลี่ยนวัสดุ เปลี่ยนพื้นที่ ที่ให้มันอยู่ ให้มันไปอยู่อีกที่หนึ่ง Represent อีกแบบหนึ่งก็จะกลาย เป็นอีก 1 ไอเดีย แต่หากถามว่าต้นเรื่องมาจากไหน ต้นเรื่องก็มาจากธรรมชาติเห็นความงามของธรรมชาติ แล้วก็สร้างสรรค์ให้เป็นรูปแบบใหม่

ทัศนคติความงามในอนาคต เชื่อว่าผู้คนจะโหยหาอดีต และไม่ได้รับการตอบสนอง เพราะไม่มีช่างที่ดี มีฝีมือหลงเหลืออยู่ในสังคมไทยเลย ในปัจจุบันหวังว่าจะมีการปฏิวัติ แนวคิดในเรื่องของการทำงานขึ้นมา เพราะว่าช่างที่มีฝีมือจะไม่มีอีกต่อไปแล้ว ซึ่งช่างไร้ฝีมือมีเยอะมาก ทั้งยังมีของแถม ปัญหาอุปสรรคเรื่องส่วนตัวของช่างอีก ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานในอนาคต จะมีอุปสรรค ผู้คนจะโหยหามาตรฐานเรื่องเงินเดือน P for P คือ Pay for Performance เพราะไม่มีในช่าง กล่าวคือ จ่ายเงินตามการทำงาน ทำงานดีก็จ่ายสูง ทำงานแย่ก็จ่ายต่ำ และจะกลับไปสู่ยุคการใช้เครื่องจักรกล เข้ามามีส่วนร่วมในองค์ประกอบ ผู้คนที่มีฝีมือทักษะก็จะไปอีกอย่างหนึ่ง สำหรับคนที่ไม่มีทักษะก็จะต้องหาทางออกต่อไปตามเงื่อนไขของเวลา

เพราะฉะนั้น สุนทรียะเรื่องความงาม (Aesthetic) ในอนาคตก็คงจะไม่หลงเหลืออยู่ แค่เอาตัวรอดให้ได้ ก็ถือว่าเป็นความงามอีกอย่างหนึ่ง ส่วนวัสดุอุปกรณ์ก่อสร้างของไทย ที่ใช้จำเจ ซ้ำๆอยู่ ก็ไม่ได้มีอะไรพิเศษแปลกใหม่ ต้องใช้เครื่องจักรอุตสาหกรรมทำ แต่ถึงอย่างไรก็ยังคงต้องใช้คนอยู่ดี แต่ถ้าหากไม่มีการปลูกฝังวิชาชีพในการทำงาน ไม่มีการฝึกสอนที่ดี บริษัทเล็กๆก็คงจะอยู่ไม่รอด หรือถ้าอยู่ได้ก็คงเป็นเจ้าของบริษัทตัวเอง แล้วความรู้ก็ต้องตายไปพร้อมกับเจ้าของกิจการ เพราะไม่มีคนสืบทอด เป็นยุคสมัยที่มีความไม่แน่นอน ดังนั้นอย่าไปคาดหวังอนาคตข้างหน้า อาจจะไม่ใช่ลักษณะนี้ก็เป็นได้ นิยามสั้นๆของไพบูลย์ จิระประเสริฐกุล คือ “Space and Time” ความงามที่เหมาะสมตามเงื่อนไขของเวลา

แนวคิดและคติความเชื่อ ปฏิบัติการสังการณ์จากมันสมองทั้งซีกซ้าย (Left Hemisphere) และซีกขวา (Right Hemisphere) ที่นึกถึงตรรกะและเหตุผล ผนวกเข้ากับจินตนาการ ส่งผ่านถึงประสาทสัมผัสถึงปลายมือ ก่อเกิดเส้นสายลายปากกา สู่ไอเดียเกิดแบบร่างบนกระดาษ ซึ่งประกอบไปด้วยแปลน (Plan Lay-out) รูปด้าน (Elevation) รูปตัด (Section) แบบขยาย (Detail) งานระบบ (Electrical) งานตกแต่ง (Decorate) บรรยากาศ (Mood & Tone) และทัศนียภาพ (Perspective) นำมาร้อยเรียงและเรียบเรียงถ่ายทอดเป็นผลงานที่มีลีลาเฉพาะตน โดยเป็นภาษาศาสตร์ สัญลักษณ์และไวยากรณ์ ในรูปแบบของงานออกแบบตกแต่งภายในที่เป็นสากล เพื่อง่ายต่อการนำไปก่อสร้างตามแบบแผนแห่งความเป็นจริง หากนักออกแบบคนใด ไม่มีทักษะหรือความเข้าใจ หลักการออกแบบอย่างลึกซึ้ง ก็คงมีอาจจะปฏิบัติการทางวิชาชีพนี้ได้ ซึ่งสอดคล้องกับอดีตคณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาฯ เลอสม สถาปิตานนท์ (2534, น. 3) ได้กล่าวไว้ว่า

“ผู้ที่เข้าใจถึงความรู้ในการออกแบบสถาปัตยกรรมได้นั้น จะต้องมีความรู้พื้นฐานของความเข้าใจในองค์ประกอบเบื้องต้นของการออกแบบเสียก่อน กิจกรรมพื้นฐานหรือการอยู่อาศัยของมนุษย์ทำให้เกิดองค์ประกอบพื้นฐานที่อยู่อาศัยที่เราคุ้นเคยที่สุด ที่ที่เราสามารถอธิบายได้ว่า ควรเป็นอย่างไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง ที่จะทำให้ชีวิตเรามีความสุข และเติบโตขึ้นทั้งกายและใจ ”

ความสุขและความจริงแท้ มนุษย์เป็นสัตว์สังคม มีความสัมพันธ์กับเพื่อนมนุษย์ ด้วยความรู้สึกต่างๆ เช่น ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ ความภาคภูมิใจ ความเกลียดชัง ความอิจฉา ริษยา ฯลฯ ซึ่งเป็นที่มาของพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ที่ตามมา ซึ่งหนทางหลุดพ้นที่แท้จริงนั้นเกิดจากการเจริญกุศล เจริญวิปัสสนา เพื่อให้กิเลสเบาบางลง ไม่ยึดติด ไม่หลงใหลได้ปลื้มกับรางวัลที่ได้รับ และตีรณ มัชฌิมา (2537 : 27) ได้กล่าวถึงความคิดเห็นของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ว่า

“ถ้าอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องมากเกินไป กระทั่งยึดติดกับวัตถุ

มิได้มีความสำคัญดังเช่นในอดีตอีกแล้วนั้น

เราเรียกกรณีนี้ว่า การบูชาวัตถุ หรือ วัตถุบูชานิยม”

สถาปนิก และ มัณฑนากร ในปัจจุบัน มักถูกมองจากสังคมภายนอกว่ามีไลฟ์สไตล์ที่รสนิยมยอดเยี่ยม กินอาหารราคาแพง แต่งตัวโฉบเฉี่ยวทันสมัย ใช้สินค้าแบรนด์เนม และอื่นๆอีกมากมาย ทำให้นักออกแบบรุ่นใหม่ติดกระแสบริโภคนิยม และจากความไม่มีเหมือนเท่า จึงก่อให้เกิดการคอร์รัปชัน การโกงกิน การรับสินบน ฯลฯ เพียงเพื่อต้องการอยากรวยระดับตัวเอง ให้เกิดการยอมรับในสังคม ถึงแม้จะเป็นความสุขเพียงชั่วขณะก็ตาม ซึ่งงานเขียน สม สุจิรา (2556, น. 188) ได้นำหลัก พุทธศาสนาสุภาสิต ที่เขียนไว้ในหนังสือว่า

“โลกถูกความอยากผูกมัดไว้ จะหลุดพ้นได้ต้องกำจัดความอยาก

เพราะละความอยากได้ จึงเชื่อว่าตัดเครื่องผูกมัดทั้งปวงได้ ”

หากแรงขับเคลื่อนต้นเหตุที่จะดำเนินการปลูกฝังภายในจิตของเรา การตื่นรู้สู่แสงสว่างในจิตใจอย่างถ่องแท้ ต่อพฤติกรรมต่างๆ ก็จะหยุดลงด้วย ซึ่งผู้ที่ตื่นรู้จะสามารถดำรงชีวิตเป็นธรรมดา สอดคล้องกับราม มหาชี ได้กล่าวไว้ใน STEPHAN BODIAN. (2551, น. 54)

“ไม่มีสิ่งใดที่ลึกลับมากไปกว่า การที่เรายังออกค้นหาความจริงแท้

ทั้งๆที่มีความจริงแท่นั้น ก็คือ ตัวของเราเอง ”

คิดจากภายใน : การออกแบบสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากความรัก ความศรัทธา และความเชื่อ โดยการสร้างผลงานที่ไม่ได้หวังผลประโยชน์หรือผลตอบแทนใดๆ จากบทบาทที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต ซึ่งส่งผลต่อสิ่งแวดล้อมในการสร้างสรรค์สร้างจากลายเส้นของสถาปนิกและมัณฑนากร คือความต้องการยกระดับคุณภาพชีวิต ด้วยหลักการกระบวนการคิดอย่างวิทยาศาสตร์ มีเหตุ-ผล และมีการทำงานที่เป็นระบบตามแบบแผนหลักวิชาชีพเฉพาะ เป็นสิ่งสรรค์สร้างเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของสังคม หากเปรียบเทียบกับเหรียญมี 2 ด้าน วิชาชีพสถาปนิกและมัณฑนากรว่า เราสร้างสรรค์ผลงานเพียงเพื่อหวังผลตอบแทนแลกเปลี่ยนเงินตราจากผู้มีอันจะกิน แต่เราล้มสรรค์สร้างความงาม ความสุนทรียศาสตร์ ให้กับคนยากคนจน คนพิการ เด็ก คนชรา หรือสถานสงเคราะห์ ฯลฯ แล้วจะมีประโยชน์ใดเล่า หากการทำงานวิชาชีพ ไม่ได้ตอบสนองวัตถุประสงค์ของปรัชญาการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพคนในสังคม เราตอบสนองความต้องการของกลุ่มคนรวย ชนชั้นเดียวในสังคมเพียงอย่างเดียวก็ได้ผิดอะไร แต่ก็มีอาจจะทำให้เรามีความสุขจริงยั่งยืน หากแต่ในสังคมยังมีผู้ต้องการความช่วยเหลือจากมัณฑนากรอีกมากมาย ซึ่งความสุขจากการให้นี้แหละ คือความยั่งยืน คือความจริงแท้ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของมหาบุรุษที่ยิ่งใหญ่ของโลก มหาตมา คานธี (2552, น. 22) ได้เคยกล่าวไว้ว่า

“Happiness depends on what you can give not what you can get ” ซึ่ง

แปลไทย หมายถึง ความสุขอยู่ที่การให้ มิใช่อยู่ที่การรับ”

แก่นธรรมนำทางนักออกแบบสร้างสรรค์ คือ การทำเพื่อคนอื่น คิดถึงคนอื่นให้มากขึ้นและนึกถึงตัวเองให้น้อยลง เข้าใจคนอื่นๆ เข้าใจสังคม มิใช่ทำเพื่อตนเอง และทำงานออกแบบโดยมีจิตสำนึกเพื่อคนทุกคน เพื่อคนทั้งมวล (Universal Design) คิดถึงโลกใบนี้ในอนาคต สภาวะอุณหภูมิโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง (Global Warming) เข้าใจการใช้ทรัพยากรบนโลกนี้อย่างรู้คุณค่า ซึ่งหมายถึง การออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ (Economic & Ecological

Design หรือ Eco Design) เพื่ออนุรักษ์ธรรมชาติ หลีกเลี่ยงผลกระทบที่จะทำลายสิ่งแวดล้อมให้หมดไปจากโลก

การใช้ธรรมะนำชีวิต ใช้ชีวิตธรรมดา โดยเข้าใจธรรมชาติ และการมีจิตสำนึก การต่อสู้เพื่อคุณธรรม และต่อกรกับจริยธรรม คงไว้ซึ่งจรรยาบรรณ ความสัตย์ต่อวิชาชีพต่างหาก คือหัวใจ คือแก่นแท้ คือแก่นธรรมของสถาปนิกและมัณฑนากร หากแม้การสาบานตน ดื่มน้ำพิพัฒน์สัตยา ก็มิอาจทำให้มโนคติความปรารถนาแห่งการแก่งแย่งชิงดี ชิงเด่น ลดน้อยถอยลง หากเบี่ยงลัดจิตใจของมัณฑนากร นักออกแบบไม่มีอุดมการณ์ที่จะต่อสู้และทำเพื่อคนอื่น สม สุจิรา (2556 : 188) ได้นำปรัชญาของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ที่เขียนไว้ในหนังสือว่า

“The bitter and the sweet come from the outside, The hard from within.” ซึ่งแปลไทย หมายถึง รสขม รสหวาน เป็นสิ่งที่สัมผัสได้ จากภายนอก แต่ความยากลำบากนั้นมาจากภายใน”

มนุษย์ (สถาปนิก-มัณฑนากร) กับวัฒนธรรม(การออกแบบ) สู่ความคิด (ผลงานสร้างสรรค์) ซึ่งปัญหาของสถาปนิกและมัณฑนากรในปัจจุบัน ในมุมมองผู้วิจัยคิดว่าอาจจะยึดติดกับวัตถุ และติดกับดักกระแสบริโภคนิยมเข้าแล้ว ขาดการควบคุมจิตใจในด้านพฤติกรรมในการทำงาน ตัวตนที่แท้จริงภายในจิตจางและหายไปทั้งที่ความจริงแท้นั้นยังคงอยู่ที่ตัวเอง เราต่างหากที่มองไม่เห็น คือความพอดี อีกทั้งวัฒนธรรมในการยอมรับของคนในสังคม เช่น พฤติกรรมการคอร์รัปชัน โกงกินกันอย่างเป็นขั้วเป็นตอนนั้น ชี้ให้เห็นถึงความเสื่อมของวัฒนธรรม กิเลสที่ส่งต่อสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ได้ทำลายความเชื่อมั่น คุณค่า ต่อสภาพจิตใจของนักออกแบบรุ่นใหม่ที่กำลังจะก้าวเข้าสู่วิชาชีพสายตรงให้มีจำนวนลดน้อยถอยลง ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีวิทยาศาสตร์ก้าวไกล สถาปนิก มัณฑนากร และนักออกแบบ(อิสระ) จึงมีวัฒนธรรมใหม่ในการคิดผลงานผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อดีนั้น คือเกิดผลสัมฤทธิ์รวดเร็วทันใจ ตอบสนองทันใจ แต่ถึงอย่างไรก็ยังช้ากว่าสัมผัสภาพของจิตที่คิดไปไกลแล้ว แต่เครื่องมือไม่สามารถทำตามให้ได้ไวกว่ากับสมองที่สั่งการผ่านระบบประสาทมือ สู่ผลงานเขียนในกระดาษไข สื่อสารผ่านไวยากรณ์ทางภาษาศาสตร์ในการเขียนแบบสร้างสรรค์

มนุษย์แสวงหาตัวช่วยในการคิดคำนวณต่างๆ แต่ผลงานความสามารถในการสร้างสรรค์ที่มาจากนวัตกรรมเทคโนโลยีนั้น ทำให้ขาดกระบวนการของแนวความคิดสู่องค์ความรู้ที่มาจากสิ่งที่สังเคราะห์ เทคโนโลยีมันเปลี่ยน สามารถขึ้นงานเป็นภาพ 3 มิติ ได้ทันทีทันใด ซึ่งในอดีตทำไม่ได้ จึงมักจะผิดพลาดในเรื่องการหยิบยกนำมาใช้งาน เพราะมีลักษณะเป็นบล็อก

สำเร็จรูปมาให้ ดังนั้นจึงมองไม่เห็นทางเลือกอื่น หากแต่ในอดีตจะต้องเอาดินสอขึ้นมาลากเองไปมา จึงเกิดเฟอร์นิเจอร์รูปแบบที่หลากหลาย แต่ทว่าทางเลือกก็เป็นไปตามเทคโนโลยีที่จะมีให้นักออกแบบรุ่นใหม่ถูกเทคโนโลยีเลือก แตกต่างจากนักออกแบบรุ่นก่อนที่มีโอกาสเลือกมากกว่า ซึ่งในยุคบริโภคนิยมนี้ได้เปลี่ยนวัฒนธรรมความคิดให้รวดเร็วทันต่อการแข่งขัน จึงทำให้ขาดการเอาใจใส่ในรายละเอียด ขั้นตอนการคิดวิเคราะห์ และการพัฒนารูปแบบ เทคนิควิธีการทำงาน รวมทั้งการคิดพื้นที่ประโยชน์ใช้สอยอย่างมีสุนทรียะ ส่วนหนึ่งก็เป็นเพราะความเจริญของเทคโนโลยีที่เร่งความเร็วให้แก่สังคมผู้บริโภค ฉะนั้นหากจะลองใช้ชีวิตให้ช้าลงบ้าง แล้วมองดูสภาพแวดล้อมบริบทรอบข้าง อาจจะพบความงามที่ซ่อนอยู่ภายใต้การเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงของสังคมก็เป็นได้

ดังนั้น หากจะกล่าวโดยสรุป คิดว่าวิชาชีพที่จะต้องสรรค์สร้างความงามให้กับผู้อื่น ควรที่จะต้องเริ่มต้นหยั่งรู้ในตนเองก่อน ด้วยการหลุดพ้นของสภาวะจิต กล่าวคือ ถ้าจิตมีการปรุงแต่งเกิดขึ้นมาก จะทำให้ผลของงานที่ปรากฏ มีลักษณะประดับประดาเต็มไปหมดทุกที่ จึงทำให้ผลงานเราไม่มีการชื่นชมกับมิติของพื้นที่ว่าง สะท้อนให้เห็นถึงการใช้ชีวิตของนักออกแบบรุ่นใหม่ ที่วุ่นวายฟุ้งเฟ้อ ขาดความเรียบง่ายในชีวิต ฉะนั้นความพอเพียง พอประมาณ ตามหลักปรัชญาของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่9) คงจะเป็นคำตอบที่ทุกคน รวมทั้งสถาปนิก มัณฑนากร และนักออกแบบ(อิสระต่างๆ) ล้วนแสวงหาตามแนวทางวิถีพุทธ คือ การเดินทางสายกลาง ไม่ประมาท อยู่อย่างมีเหตุมีผล นี่กระมังคงเป็นเหตุและผลในการศึกษาผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย ในด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ทัศนคติ ความรู้ ทักษะ สุนทรียะศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม ของนักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ

สร้างสรรค์จิตวิญญาณนักวิชาการ(ครู) เทคโนโลยีก้าวไกลรวดเร็ว การศึกษาสายพันธุ์ใหม่ผ่านหน้าจอกอมพิวเตอร์มีชื่อที่เรียกกันว่ายุค “Social Network” เป็นช่องว่างของการเปลี่ยนแปลงการศึกษาแนวทางใหม่ในปัจจุบัน ให้ได้สืบค้นเสาะแสวงหาความท้าทายพลังการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ได้เรียนรู้ความหลากหลายทางวัฒนธรรมสังคม จากอีกซีกโลกหนึ่งอย่างเสรีภาพ ทั้งศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ วรรณกรรม สถาปัตยกรรม ฯลฯ หากแต่แต่ความรู้ที่ได้ ยังเป็นดาบสองคมสำหรับผู้ที่ยังไม่รู้เท่าไม่ถึงการณ์ เทคโนโลยีเป็นทั้งผู้สร้างและเป็นทั้งผู้ทำลายสังคม วัฒนธรรมการเรียนรู้ เกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบในทางที่ผิด ขาดกระบวนการทัศนในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ก่อนออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ ดังที่จอห์น เลน (อ้างใน สดใส ขันติวรพงศ์ แปล 2550, น. 104) ได้อธิบายถึงวิถีคิดของโรลโล เมย์ ไว้ดังนี้

“เราควรปฏิสนธิของของคนส่วนใหญ่ที่ชอบลอกเลียนมากกว่า
การสร้างสรรค์ การมีชีวิตเป็นศิลปะจริงๆ แล้วเป็นสิ่งสำคัญยิ่งยากยิ่ง
เป็นศิลปะซับซ้อนที่ทุกคนควรฝึกฝน การเปิดตัวเราให้กับการแสดงออก
แม้เพียงเล็กน้อย ก็อาจบันดาลความพอใจใหญ่หลวง”

การศึกษามีความสำคัญต่อชีวิตและประเทศชาติ ในอดีตวัด เป็นสถานศึกษา
หลักของไทย ที่ให้การศึกษาทั้งด้านหนังสือ จริยธรรมศึกษา พุทธศึกษาและวิชาชีพ ไม่ว่าจะเป็น
ทางด้านโหราศาสตร์ หมอยา หมอสมุนไพร และการช่าง กล่าวคือ จะมีพระภิกษุเป็นผู้อบรมสั่ง
สอนสรรพวิชาต่างๆ ให้กับบุคคลทุกชนชั้น ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้า
เจ้าอยู่หัวฯ ได้มีการศึกษาในรูปแบบโรงเรียนเกิดขึ้นเป็นแห่งแรกของสยามประเทศ อย่างเป็นทางการ คือ โรงเรียนหลวงและโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษ(ที่มา:ตำนานการศึกษาในสยาม
สืบเนื่องจากการที่มีฝรั่งชาวต่างประเทศ เข้ามาค้าขายและการเข้ามาเผยแพร่ศาสนาคริสต์ จาก
มิชชันนารี (Missionary)ซึ่งเราจะเรียกว่า มาสเซอร์ ซิสเตอร์ หรือครู-อาจารย์ เป็นผู้ถ่ายทอด
วิชาการองค์ความรู้ต่างๆ ให้กับเรา ให้เรามีความรู้ทัดเทียมกับอารยประเทศอื่นๆ หากเปรียบเทียบ
กับความแข็งแรงของโครงสร้างอาคาร “รากฐานของบ้าน คือ เสาเข็ม แต่รากฐานของประเทศ คือ
การพัฒนาเด็ก พัฒนาการศึกษา” ให้มีองค์รวมของความรู้ เท้าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก ซึ่ง
เอกพล สิริชยันนท์(2555:1) ได้นำข้อความคิดเห็นของท่านพุทธทาสภิกขุ ได้เคยกล่าวไว้ว่า

“การศึกษานั้น คือ สิ่งที่ทำความก้าวหน้า อย่างถูกต้อง

เพื่อมนุษย์ได้รับสิ่งที่ดีที่สุด ทุกชั้นทุกตอน แห่งวิวัฒนาการของเขา”

หน้าที่วิชาชีพครู สถาปนิก-มัณฑนากร นอกจากครูจะต้องมีศีลธรรม คุณธรรม
จริยธรรม อ่อนน้อมถ่อมตน ตามที่เราสามารถหาอ่านตามร้านหนังสือ หรือหาอ่านในอินเทอร์เน็ต
ได้แล้วนั้น แต่สิ่งสำคัญที่สุดคือ ต้องเป็นผู้ที่ใฝ่รู้ หาข้อมูลใหม่ๆ เพราะงานออกแบบเชิงสร้างสรรค์
ไม่เคยหยุดนิ่ง ดังนั้นครูทางด้าน สถาปัตยกรรมศาสตร์ และมัณฑนศิลป์ จึงควรต้องหาความรู้
เพิ่มเติมตลอดเวลา ต้องเป็นบุคคลผู้ที่ไม่เคยเต็มแก้ว โดย วิรุณ ตั้งเจริญ งานยุทธศาสตร์เพื่อ
การพัฒนามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (2546, น. 40) ได้หยิบยกคำกล่าวของ ม.ล.ปิ่น
มาลากุล กล่าวว่า

“การเป็นครู คือการเป็นนักเรียนตลอดชีวิต”มีเรื่องเล่าว่า มีผู้ถามขงจื้อถึงความเป็นตัวตนของเขา ขงจื้อตอบว่า “อันตัวเรานั้นเมื่อปรารถนาจะศึกษาเล่าเรียนสิ่งใด ก็ถึงกับลืมหืมตา หายสติสัมปชัญญะ ลืมความทุกข์ ลืมความชราที่กำลังย่างกรายเข้ามา” และอีกครั้งหนึ่งปรมาจารย์ขงจื้อถามขงจื้อว่า “บุคคลเขมเช่นท่านจะนับเป็นปราชญ์ได้หรือไม่” ขงจื้อกล่าวตอบอย่างถ่อมตนว่า “ข้าพเจ้าไม่สามารถเป็นปราชญ์ได้ เป็นเพียงผู้มีฉันทะอย่างแรงกล้าในการศึกษาความรู้อย่างไม่เหน็ดเหนื่อย และสั่งสอนผู้อื่นอย่างไม่รู้เหน็ดเหนื่อยเท่านั้น” นั่นละ “ปราชญ์”

ดังนั้นครูมีความสำคัญอย่างยิ่งในการ “สนับสนุน” หรือ “กีดขวาง” การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานอันเกิดจากการพัฒนาระบบทางความคิดของผู้เรียน ตลอดจนทัศนคติ บุคลิกภาพและพฤติกรรมด้วย ครูผู้สอนต้องพยายามชักจูงให้ผู้เรียน เป็นผู้คิดอย่างอิสระ แต่ก็อย่างระมัดระวัง รอบคอบ มีเหตุผล อย่าเพ้อฝันสร้าง ต้องใช้จิตนาการ โดยมีตรรกะ และเหตุผลมาสนับสนุน

ทัศนคติและความเข้าใจ ความสำคัญในการพัฒนาบุคลากร : ครู

ความคิดริเริ่มงานออกแบบสร้างสรรค์นั้น หากไม่เกิดขึ้นในครูผู้สอนแล้วก็จะเป็นการยากที่นักเรียนจะสนับสนุน และขอผลของการคิดสร้างสรรค์ของครู รวมทั้งยอมรับในตัวครูได้ ดังคำกล่าวของ เปาโล แฟร์ (อ้างใน สดส ชันติวรพงศ์ แปล 2004, น. 27) กล่าวว่า

“การเฝ้าพิจารณาญาณของครู ทำให้ครูรู้จักวิเคราะห์ วิจารณ์ ให้มีความกล้าและมีความคิดสร้างสรรค์ แต่ความคาดหวังนี้ กลับพบความขัดแย้งอย่างน่าตกใจ ระหว่างเป้าหมายที่ตั้งไว้กับพฤติกรรมเฉื่อยเนือยเหนียวหน่ายของครู ที่กลายเป็นทาสของชุดการสอนนั้นไปเสียแล้ว”

ในแง่มุมมองของสังคมการศึกษานั้น ถ้าจะสนับสนุนให้มีการพัฒนาความคิดผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ของนักเรียนอย่างจริงจังแล้ว จำเป็นต้องเป็นที่ยอมรับของผู้ที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่ผู้มีอำนาจสูงสุดของสถานศึกษา ตลอดจน ครูผู้สอน และพ่อ-แม่ ของเด็กนักเรียนเองด้วย

อิทธิพลทางสังคมและสภาพแวดล้อมในสถานศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่าง ครู – นักเรียน และสภาพแวดล้อมภายในสถานศึกษา ล้วนส่งผลกระทบต่อความสำคัญ ในการ

เสริมสร้างปรุงแต่ง ทักษะสติ ประสพการณ์การเรียนรู้ โดยเฉพาะคุณลักษณะและความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ทั้งงานสถาปัตยกรรม การออกแบบภายในและมัณฑนศิลป์ โดยเสนอแนะแต่ครูผู้กล้าสอนไว้ดังนี้ ครูผู้สอนต้องทราบถึงความสำคัญ และ เน้นวิธีการสอนในแนวสร้างสรรค์

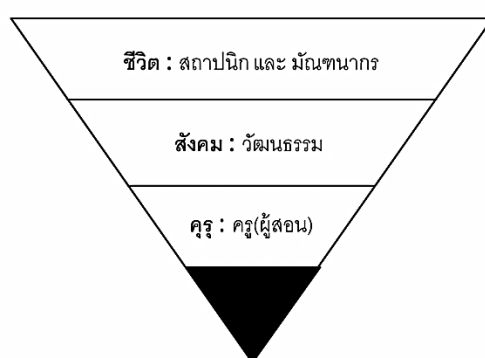
และการสร้างระบบการทำงานของคุณครู ที่สม่ำเสมอในการยอมรับและได้มาซึ่งความคิด ครูต้องอดทนต่อการรับรู้ หรือ ความคิดใดๆที่แตกต่าง ต้องทดสอบวิธีการ เรียน – สอนของคุณครู สนองต่อความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ผู้เรียน รวมทั้งต้องมีความกล้าที่จะนำเสนอความคิดใหม่ๆ ไปปฏิบัติเพื่อเป็นแบบอย่าง ไม่กลัวความล้มเหลว โดยครูผู้สอนต้องสร้างบรรยากาศ ให้ตื่นเต้นและท้าทายแก่ผู้เรียน และยอมรับคำถามของนักเรียน และสนองตอบด้วยความเต็มใจ (หากไม่ทราบก็ค้นคว้ามาตอบ) ครูผู้สอนต้องสนับสนุนการคิดค้น นวัตกรรมใหม่ทางจินตนาการงานออกแบบ และหลีกเลี่ยงการให้ปริมาณงานที่มากจนเกินไป อาจจะนำวิชาอื่นมาเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน รวมทั้งการให้ความสนิทและความคุ้นเคยแก่ผู้เรียน เพื่อให้มั่นใจในการตัดสินใจกับการสร้างสรรค์

ดังนั้นถ้าผู้สอนมีจิตวิญญาณของความเป็นครูผู้สอน ก็คงจะปฏิบัติตามคำแนะนำได้ไม่ยาก หากแต่ความเป็นจริง อาจจะมีข้อแนะนำมากกว่าที่กล่าวถึงในข้างต้น ก็มีได้ผิดอะไร เพราะผลลัพธ์นั้นมีความคล้าย หรือเหมือนกัน คือ เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน

คุณค่าของสังคมและวัฒนธรรมกับสถาปนิกและมัณฑนากร คำว่า สถาปนิกและมัณฑนากร อาจจะนิยามได้หลายความหมาย แต่สามารถกล่าวสรุปได้ว่า หมายถึงภาระและหน้าที่ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานที่ดี มีคุณค่าและรับผิดชอบต่อสังคมด้วย ซึ่งสอดคล้องกับอนุชา แ่งเกษร (สัมภาษณ์, 2556) ได้กล่าวไว้ว่ามัณฑนากรที่ดีจะต้องตระหนักอยู่เสมอว่า “เราไม่ได้ออกแบบให้ตนเอง แต่เรากำลังออกแบบให้กับสังคม” และด้วยความเชื่อของทุกศาสนาในมุมมองที่ว่า เรื่องการกระทำคุณงามความดี ดังที่ สุลักษณ์ ศิวรักษ์ (อ้างใน ทาคินี และลัดดา วิวัฒน์สุระเวช แปล 2548, น. 272) ได้เคยกล่าวไว้ว่า

“สิ่งที่ดีที่สุดในศาสนาให้นั้น เหนือกว่าความคิดทางหัวสมองที่ฉลาดเฉลียว ศาสนารวบรวมเรื่องประหลาดมหัศจรรย์ ซึ่งเป็นรหัสลับอันลึกซึ้งและว่าด้วยจิตวิญญาณ ศาสนาทรงพยานภาพ ซึ่งก้าวหน้ากว่าความทะยานอยากของจิตใจผู้จิตใจที่เหนือกว่า และการกระทำเช่นนั้นช่วยการพัฒนาบุคคล การพัฒนาสังคมและเมื่อจำเป็น ย่อมพัฒนาได้อย่างสมดุลกับสิ่งแวดล้อม”

ดังนั้นผลงานสร้างสรรค์ที่ตระหนักถึงชุมชน ที่จะทำให้คุณภาพชีวิตของสังคมนั้นๆดีขึ้น บอกเล่าเรื่องราวปัญหาของสังคมด้วยการนำเสนอ หนทางแก้ไข หรือแบ่งเบาภาระความรับผิดชอบของหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องกันเกี่ยวข้อง ด้วย “จิตคารวะ” ที่มุ่งมั่นต้องงานออกแบบเพื่อรับใช้สังคม โดยมีความกล้าจากครูผู้สอน **ด้วยจิตครู** เป็นแรงผลักดัน เพื่อที่จะร่วมกันสะท้อนปัญหาจากวิถีชีวิตอย่างชาญฉลาด ผ่านวิชาชีพที่เราถนัด ผสมกับการเพิ่มสุนทรีย์ทางความงามจากการบ่มเพาะความรู้ความสามารถอย่างเชี่ยวชาญ สู่งานบริการเพื่อสังคม



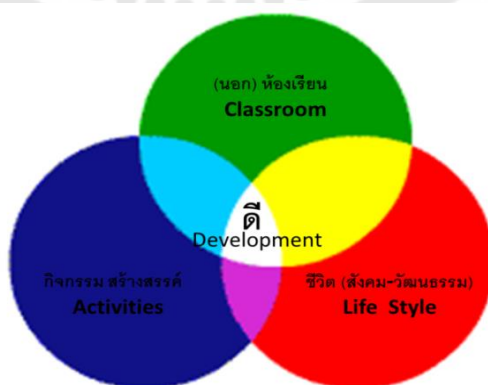
ภาพประกอบ 47 ผลึกทางความคิด ก่อเกิดจินตนาการทางวิชาชีพ สู่งานบริการด้านสังคม

ที่มา: สืบสาย แสงวชิระภิบาล

สร้างสรรค์ผู้เรียนนอกห้องเรียน ตำราเล่มใหญ่ที่สุดในปัจจุบัน คือ การเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน คณะสถาปัตยกรรมและมัณฑนศิลป์ หรือศิลปะและการออกแบบทุกรั้วมหาวิทยาลัย ควรจะมีรายวิชาที่เรียนก่อนไปปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ เป็นวิชา Social Development Project Design ซึ่งผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา สามารถจะทำโปรเจกต์อะไรก็ได้ แต่ต้องสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ และนำศิลปวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่นั้นๆมาถ่ายทอดสู่งานออกแบบเชิงสร้างสรรค์ โดยไม่จำกัดขอบเขตขนาดของพื้นที่ กล่าวคือ ไล่ความเป็นตัวตนลงไปในงานได้เต็มที่ กับองค์ความรู้ที่ได้เล่าเรียนมาตั้งแต่เทอมแรกจนถึงเทอมก่อนสุดท้ายนี้ผนวกกับชุมชนในแง่มุมต่างๆ รวบรวมนำเสนอองค์ความรู้ผ่านรูปแบบกระบวนการคิด มุมมองประสบการณ์สุนทรีย์ศาสตร์ ตรรกะเหตุและผล วิเคราะห์มวลปริมาณตราของพื้นที่ใช้สอยต่างๆ ผู้เขียนคิดว่าการทำงานเพียงเพราะอยากทำงานสนองความต้องการของตนเอง ของนักออกแบบเชิงสร้างสรรค์คนรุ่นใหม่ก็คงไม่ใช่คำตอบ เพราะบทสรุปของผลงาน ได้แค่ผลผลิตจากกระบวนการคิดเพียงอย่างเดียว (Out-put) ก็คงจะน่าเสียดายอย่างยิ่ง ถ้าผู้เรียนไม่ได้คิดถึง

ความสำเร็จของโครงการ (Out-come) ว่าให้อะไรบ้างกับสังคม และเกิดผลดีอย่างไรบ้างกับสังคม-ชุมชน (Social Impact)

หากแต่มุมมองของผู้วิจัยคิดว่า ถ้าไม่เป็นการเพิ่มภาระงานของนักศึกษามากนัก อาจจะกำหนดให้ศึกษาภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมไทย เข้ามามีส่วนในการคิดตัวแปรต้น (Conceptual Framework) เพื่อที่จะได้เป็นการอนุรักษ์ และเผยแพร่ มรดกทางภูมิปัญญา ไม่ให้สูญหายไปจากสังคมไทย ก่อนที่ AEC จะเข้ามากลืนกิน ทำความซับซ้อนให้กับสังคมเด็กยุคต่อไป ว่าจะอะไรคือของไทย อันไหนของชาติอื่น หากไม่รีบสร้างจิตสำนึกรักศิลปวัฒนธรรมไทย ผู้ผลลัพธ์ตัวแปรตาม จะทำโครงการอะไร สังคม-ชุมชนไหน สุดแล้วแต่ผู้เรียนจะเลือกที่ตั้ง (Site Location) หรือพื้นที่ที่มีทุนเดิมอยู่แล้ว กล่าวคือ ผู้เรียนมีความสัมพันธ์กับชุมชนนั้นๆ อยู่แล้ว เพื่อง่ายต่อการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์-สอบถาม ความต้องการ งบประมาณ ข้อจำกัด ฯลฯ ของคนในพื้นที่จริงๆ เพื่อสร้างจิตวิญญาณวิชาการ ของนักวิจัยมือใหม่ด้วย ไม่ทำงานโดยขาดข้อมูลการศึกษา ก่อนที่จะแปรรูปกระบวนการสร้างสรรค์ จาก “นามธรรม สู่วิถีธรรม” ตามที่ได้ร่วมคิด วิเคราะห์กับชุมชนคนในพื้นที่ จากการเห็นสภาพความเป็นจริงชีวิตกับงานผลสร้างสรรค์ รวบรวมองค์ความรู้ที่ได้ สู่การพัฒนาต้นแบบทางความคิด ถ่ายทอดเป็นผลงานทางสถาปัตยกรรมและทัศนศิลป์ สู่งานบริการด้านวิชาการสู่สังคม เพื่อสร้างคุณค่าให้กับผู้เรียน สร้างคุณค่าให้กับผลงานที่ได้นำเสนอ เพื่อยกระดับความสุขของชีวิต จากจินตนาการทางความคิดของวิชาชีพ รวมทั้งตอบโจทย์ปรัชญาของหลักสูตร คือ “ผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้เข้าใจในหลักการสร้างสรรค์งานด้านสถาปัตยกรรมและทัศนศิลป์ ให้เป็นผู้มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติอันดีงาม รู้จักคิด รอบรู้ วินิจฉัย เสริมสร้างคุณธรรมคุณประโยชน์สู่สังคม”



ภาพประกอบ 48 แนวคิดพัฒนางานวิชาการ เพื่อการเรียนรู้สร้างสรรค์นอกห้องเรียน

ที่มา: สืบสาย แสงวชิระภิบาล

ระบบทุนนิยมได้แปรเปลี่ยนวิสัยทัศน์และโลกทัศน์เชิงพาณิชย์ในวิชาชีพครู ก่อเกิดเป็นความสัมพันธ์ พันธะสัญญาทางธุรกิจการค้าชะงักงัน ความเชื่อและความศรัทธาในตัวผู้สอน กำลังระเหยหายไปสู่อวกาศ หากไม่เร่งสร้างจิตสำนึกจากภายในตัวครูผู้สอน (ประพนธ์ ผาสุกยัต แพล 2556, น. 132) ได้เคยกล่าวไว้ว่า

“ความเชื่อเป็นเรื่องของความคิด แต่ศรัทธาเป็นเรื่องของสภาวะที่
ปราศจากความคิด เป็นเรื่องของความรู้สึกตัว เป็นเรื่องของความเข้าใจ”

เปลี่ยนวิกฤตเป็นการประกวด การเข้าร่วมสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ ผลที่ได้คงไม่ใช่เงินรางวัล ไม่มีโล่เกียรตินิยมชื่อเสียงหรือผลตอบแทนใดๆ หากแต่เป็นเพียงแค่ความภาคภูมิใจในผลงานเท่านั้น เคยมีคำกล่าวของท่านพุทธทาสภิกขุ ได้กล่าวไว้ว่า

“อยู่โดยไม่ต้องมีความรู้สึกที่เราดี เราเด่นดัง อะไรเลย เพียงแต่ให้รู้สึก
เรามีประโยชน์ที่สุดคนหนึ่ง นั้นแหละถูกต้องและเป็นสุขแท้”

ดังนั้นการชักชวนผู้เรียนให้สนใจ มีทัศนคติที่ดีในการทำงาน มีความรับผิดชอบใส่ใจต่อสังคม ชุมชนที่ตนมีความผูกพัน ก็อาจจะใช้เป็นแรงจูงใจได้ไม่ยาก หรือหากมีวันใด พบผู้ใหญ่ใจดี เห็นคุณค่าของงานที่ทำและคอยสนับสนุน ก่อเกิดเป็นความจริงให้ปรากฏแก่สายตา ก็คงจะดีไม่น้อย ผู้เขียนเชื่อว่า นักศึกษาเจ้าของผลงานก็คงดีใจไม่น้อย ความภาคภูมิใจคงเพิ่มเป็นทวีคูณ หากแต่ต้องทำงานหนักเพิ่มมากขึ้น เพื่อที่จะได้ทดสอบกระบวนการ การทำงานอย่างถูกต้องตามหลักนักวิชาการ ผนวกกับจิตวิญญาณความใคร่ใฝ่รู้ของนักวิชาชีพ อย่างเป็นขั้นเป็นตอนดังนี้

1. บอกถึงที่มาของโครงการ และมีความสำคัญเช่นไร ทำไมถึงต้องทำ
2. นำภูมิปัญญา ศิลปะ วัฒนธรรม ที่นักศึกษาสนใจ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ โดยนำมาเชื่อมโยงเข้าหากันอย่างเหมาะสม
3. ศึกษาองค์ประกอบ ปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผล ต่อพฤติกรรม และ จิตวิทยา
4. วิเคราะห์แล้วเลือกกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน ในการลงสำรวจพื้นที่
5. ตกผลึกด้วยการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ สู่กระบวนการแก้ไขปัญหา
6. สรุปข้อค้นพบ ด้วยผลงานออกแบบสร้างสรรค์ร่วมกับชุมชนคนในพื้นที่

7.เสนอแนะและอภิปรายผล บรรยาย เปิดเผยผลลัพธ์ต่อสาธารณะชน และเปิดโอกาสให้มีการซักถาม ตอบข้อสังเกตผล เพื่อร่วมกันบูรณาการ และต่อยอดทางความคิด

หากทำกระบวนการ ได้ดังเช่นนี้แล้ว ย่อมเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานภายใต้การค้นคว้า คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประมวลผลพัฒนาอย่างมีหลักการแบบนักวิชาการ กล่าวคือ มีเหตุผลสนับสนุนในการทำงาน ดังนั้น การทำโปรเจกต์ชิ้นนี้ (Free Project) จะส่งผลให้การทำงาน ขึ้นต่อไปจากนี้ คือ ศิลปะนิพนธ์ (Thesis) และการทำงานในชีวิตจริงหลังจบการศึกษา เป็นไปได้ โดยง่าย ราบรื่น มีระบบ ระเบียบ แบบแผนมากยิ่งขึ้น เคยมีคำกล่าวของ Professor. Corrado Feroci อย่างท่านได้เคยกล่าวไว้อย่างมีนัยยะ และน่าสนใจต่อผู้ทำงานศิลปะสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

"Farmers grown rice for us, to sustain and maintain lives. Why should not we as (artists) create the things that brings us adequately high for humanity."

“ชาวนาปลูกข้าวให้เรากิน ทำแผ่นดินให้เป็นประโยชน์ต่อชีวิต

ไหนแล้วเราจึงไม่เนรมิตสิ่งซึ่งยกจิตใจให้สูง สมกับที่เราเกิดมาแล้ว

โดยไม่เปลืองเนื้อที่ของแผ่นดินโลก”

กล่าวโดยสรุป “สร้างสรรค์จิตวิญญาณนักวิชาการ(ครู)” ผู้วิจัยได้ใช้คำ 3 คำ มา หล่อหลอมรวมเป็นประโยคในการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล คำตอบของคำในความหมายดังนี้

สร้างสรรค์ (Creative) : คิดนอกกรอบ และ ก่อเกิดสิ่งใหม่ ต้องเริ่มจากครูผู้สอนก่อน กล่าวคือ การเรียนรู้การสร้างสร้งสรรค์กับคนในสังคม ทุกกลุ่มในชุมชน วิชาชีพสถาปนิกและมัณฑนากร ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นเฉพาะการออกแบบตามความต้องการของลูกค้าที่มีกำลังซื้อเท่านั้น เพราะยังมีอีกตั้งหลายกลุ่มคนที่ต้องการความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านไปช่วยดูแล หรือเป็นที่ปรึกษาโครงการนั้นๆให้สำเร็จ หากแต่อาจจะขาดกำลังทรัพย์ในคำว่าจ้าง ดังนั้นในหัวข้อ **สร้างสรรค์การเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน นอกห้องเรียน** จึงตอบโจทย์ปัญหาของสังคมปัจจุบัน ก่อให้เกิดกิจกรรมระหว่างครูผู้สอน นักศึกษาและชุมชน เพื่อช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้คนในชุมชน ที่มีรายได้น้อยให้ดีขึ้น ด้วยกระบวนการคิดสร้างสรรค์ริเริ่มในห้องเรียนภาคทฤษฎี สู่ภาคปฏิบัตินอกชั้นเรียน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน

จิตวิญญาณ (Spirituality) : จิตที่ลดความเห็นแก่ตัว จิตที่เห็นแก่ผู้อื่น ครูผู้สอนมีส่วนในการเพิ่มประสบการณ์เรื่องจิตวิญญาณในตัวผู้เรียน กล่าวคือ ครูผู้สอนควรมีประสบการณ์

ในการทำงานบริการด้านชุมชนจริงๆ ดังกรณีศึกษา ที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น ทำให้นักศึกษารู้ถึงสภาพปัญหาแวดล้อมต่างๆ ความยากง่ายในการทำงานร่วมกับคนในสังคม ซึ่งมีหลายคนนิยามการทำงานประเภทนี้ว่า “สถาปนิกชุมชน” คือ ลดการทำงานเพื่อแลกกับเงินตราของเศรษฐกิจ และมีจิตสำนึกสาธารณะทำงานต่อสังคมบ้าง ก็คงจะดีไม่น้อย โดยการถ่ายทอดจิตวิญญาณนี้ให้แก่ศิษย์ ในการเรียนรู้การรับมือแก้ไขปัญหานั้น รวมทั้งด้วยความรัก ความเมตตาจากครูผู้สอน

วิชาการ (knowledge) : ความรู้ที่สามารถถ่ายทอด โดยไม่จำเป็นต้องสอนในห้องเรียน แบบอย่างจากประสบการณ์งานวิจัยวิชาการของครูผู้สอนนั้น คือ บทสรุปของความเชื่อ ความศรัทธาในการทำงานสร้างสรรค์ร่วมกับชุมชน เปรียบได้ดังหนังสือเล่มใหญ่ ที่ถูกถ่ายทอดจากครูผู้ถ่อมตน ถึงศิษย์ผู้ใฝ่รู้ ในการรับฟังความคิดเห็นของสังคมชุมชน พร้อมทั้งเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา มองการเปลี่ยนแปลงของโลกมากขึ้น ตามสภาพความเป็นจริงของสังคม ตามหลักวิชาการในห้องเรียน ดังหัวข้อที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นคือ *เปลี่ยนวิกฤตเป็นการประกวด* สร้างแรงจูงใจด้วยการแข่งขันกันภายในชั้นเรียน มีของรางวัลเป็นขนมและรอยยิ้มจากสังคมชุมชน เปลี่ยนวิชาการศิลปะและการออกแบบที่ถูกใส่กรอบเป็นเฉพาะแค่ตัวหนังสือ สัญลักษณ์ การสร้างเครื่องมือในการสอนที่มองไม่เห็น โดยการลงพื้นที่จริงในการสำรวจสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ของผู้คน ในการคิดคำนึงถึงตัวแปรต่างๆ รวมทั้งปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อโครงการ เกิดเป็นประสบการณ์ในการเรียนรู้แลกเปลี่ยนกันระหว่างชุมชน กับสถาปนิกและมัณฑนากรรุ่นเยาว์ สู่นี้อุทธาสาระความรู้ทางด้านวิชาชีพ ด้วยความรักที่ต้องการจะมอบงานบริการด้านชุมชนเป็นแรงสนับสนุน ในการแสวงหาองค์ความรู้ใหม่ๆ เพิ่มเติมนอกเหนือวิชาการในห้องเรียน ด้วยความอดทนอดทนและมานะ ไม่ยอมจำนนต่อความยากลำบากที่จะเกิดขึ้น มุ่งสู่เป้าหมายในการถ่ายทอดสร้างสรรค์ทักษะงานออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ตามความรู้วิชาชีพที่ได้ศึกษาเล่าเรียนมาจนถึงปัจจุบันสู่สังคม ผสมผสานและหล่อหลอมวัฒนธรรมเดิมของชุมชน สอดรับกับบริบทใหม่โดยนำมาประยุกต์ใช้อย่างกลมกลืน และถ่ายทอดสื่อสารแต่สังคมเพื่อพัฒนาระดับความสุข จากความคิดทางวิชาชีพให้แก่คนในชุมชนนั้น มีความปกติสุข กล่าวคือ มีความสุขที่เป็นปกติทุกวัน ซึ่งจากการค้นคว้าในปัจจุบัน พบว่ามีกลุ่มคนจำนวนหนึ่ง เป็นผู้ทำงานออกแบบสร้างสรรค์เพื่อสังคมและประเทศชาติมาอย่างยาวนาน มากกว่า 20 ปีได้นำองค์ความรู้ด้านสุนทรียะ ศิลปวัฒนธรรมไทยผนวกกับงานสถาปัตยกรรมและมัณฑนศิลป์ ได้รับการยอมรับในกลุ่มสังคมนักออกแบบ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศว่า กลุ่มศิลปิน “ศิลปิน” เป็นกลุ่มศิลปินร่วมสมัยในประเทศไทย ที่ได้รับรางวัล ทั้งเวที “ระดับชาติ” และ “ระดับนานาชาติ”

8. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีหน้าที่นิยม: ทัลคอตต์ พาร์สันส์ (Talcott Parsons's Structural Functionalism)

ประกอบด้วย 4 ประการ ที่จำเป็นต่อระบบต่าง ๆ คือ

1. **Adaptation** = การปรับตัว ระบบต้องจำเป็นปรับให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ในภายนอก คือ ปรับเข้ากับสิ่งแวดล้อมและความต้องการของสังคม

2. **Goal Attainment** = การบรรลุเป้าหมาย ระบบจะต้องกำหนดและตอบสนองต่อเป้าหมายหลัก

3. **Integration** = บูรณาการ ระบบจะต้องกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ และจะต้องจัดการความสัมพันธ์ระหว่างหน้าที่พื้นฐานอื่น ๆ

4. **Latency (Pattern Maintenance)** ระบบต้องธำรงและฟื้นฟู แรงจูงใจของปัจเจกบุคคลและแบบบรรยายทางวัฒนธรรมที่สร้างรักษาแรงจูงใจนั้นไว้

สิ่งจำเป็นพื้นฐานด้านหน้าที่ 4 ประการนี้ จะต้องเกี่ยวข้องกับระบบการกระทำ (Action system) 4 อย่างคือ

1. อินทรีย์ทางชีววิทยา (Biological Organism) ทำหน้าที่ในการปรับตัว
2. ระบบบุคลิกภาพ (Personality System) ทำหน้าที่ในการบรรลุเป้าหมาย
3. ระบบสังคม (Social system) ดูแลเกี่ยวกับการบูรณาการ โดยควบคุมส่วนต่าง ๆ
4. ระบบวัฒนธรรม (Cultural system) ทำหน้าที่ในการธำรงแบบแผน โดยกำหนด

บรรทัดฐานและค่านิยมแก่ผู้ปฏิบัติ

โครงสร้างระบบการทำหน้าที่หลัก

A อินทรีย์แห่งพฤติกรรม G ระบบบุคลิกภาพ I ระบบสังคม L ระบบวัฒนธรรม

ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ของทัลคอตต์ พาร์สันส์ ด้วยความจำเป็นทางหน้าที่ 4 ประการ คือ AGIL

AGIL หน้าที่คือ ภารกิจที่ซับซ้อนที่มุ่งไปสู่การตอบสนองต่อความต้องการ หรือสู่ความจำเป็นของระบบ พาร์สันส์ เชื่อว่า มีหน้าที่ ๆ จำเป็นจริงอยู่ 4 อย่างคือ

1. **Adaptation** (การปรับตัว) ระบบต้องปรับเข้ากับความเป็นจริงแวดล้อม (ฉุกเฉิน) จากภายนอกสถานการณ์ ต้องปรับเข้ากับสิ่งแวดล้อมและปรับสิ่งแวดล้อมไปสู่ความจำเป็น

2. **Goal Attainment** (การบรรลุเป้าหมาย) ต้องกำหนดและบรรลุเป้าหมายเบื้องต้น

3. Integration (บูรณาการ) ระบบต้องสร้างระบบความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ขององค์ประกอบต่าง ๆ คือ ต้องจัดความจำเป็นพื้นฐานทั้ง 3 ตัวคือ AGL ให้สอดคล้องกัน

4. Latency (Pattern Maintenance) การรักษาแบบแผนไว้ ระบบต้องดำรงไว้ รักษาฟื้นฟู ทั้งการกระตุ้นปัจเจกชน และแบบแผนทางวัฒนธรรม ที่สร้างและสนับสนุนแรงจูงใจนั้นมีสิ่งจำเป็นพื้นฐานเหล่านี้ เชื่อมกับระบบอินทรีย์ 4 ประการ คือ

ระบบอินทรีย์ทางชีวภาพ (Biological)+ระบบการปรับตัว (Adaptation), ระบบบุคลิกภาพ (Personality System) + การบรรลุเป้าหมาย (Goal Attainment), ระบบทางสังคม (Social System) + บูรณาการ (Integration) และระบบทางวัฒนธรรม (Cultural System) + การรักษาแบบแผน (The Pattern Maintenance)

ทฤษฎีสังคม (Social Theory) อธิบายปรากฏการณ์สังคมอย่างใดอย่างหนึ่งตามหลักเหตุผล โดยแสดงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของปรากฏการณ์สังคมนั้น จนสามารถที่จะพยากรณ์ปรากฏการณ์สังคมในอนาคตได้ ทฤษฎีสังคมศาสตร์นั้นมีความหมายกว้าง และสามารถแยกออกได้หลายสาขาวิชา ซึ่งผู้วิจัยมุ่งเน้นความสำคัญไปที่ “ทฤษฎีสังคมวิทยา” ซึ่งมุ่งไปที่การอธิบาย หรือทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคม และ “ทฤษฎีมานุษยวิทยา” ที่มุ่งเน้นไปที่การอธิบายหรือทำความเข้าใจเกี่ยวกับแบบแผนทางความคิดการกระทำหรือวัฒนธรรม

ทฤษฎีการรับรู้สภาพแวดล้อม วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2541, น. 37) การพัฒนาของทฤษฎีการรับรู้สภาพแวดล้อมนั้น แม้ว่าการรับรู้สภาพแวดล้อมทั่วไปในชีวิตประจำวัน จะมีความสำคัญต่อพฤติกรรมมนุษย์ในการดำรงชีวิตอย่างปกติได้ ไม่ว่าในกิจกรรมใดการรับรู้สภาพแวดล้อมย่อมมีบทบาทสำคัญเสมอ แต่ก็ปรากฏว่าการรับรู้สภาพแวดล้อมยังไม่ได้รับการศึกษอย่างจริงจังเท่าที่ควร ด้วยเหตุที่วาทนักจิตวิทยาที่แล้วมามากสนใจศึกษาแต่การรับรู้วัตถุ (object Perception) ในห้องทดลอง ทั้งนี้ได้เป็นไปตามแนวทางการพัฒนาทฤษฎีการรับรู้ในอดีต นอกจากนี้เหตุที่ขาดการเน้นการศึกษาการรับรู้สภาพแวดล้อมโดยเฉพาะนั้น อาจเนื่องมาจากข้อเท็จจริงที่ว่า กระบวนการรับรู้สภาพแวดล้อมนั้นเป็นกระบวนการต่อเนื่องสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดกับกระบวนการรู้ กระบวนการทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นและกระบวนการเกิดพฤติกรรมในสภาพแวดล้อม

แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบทางสังคม ผลกระทบ หมายถึง การแสวงหาความจริงถึงสาเหตุและผลของนโยบาย โดยใช้ระเบียบวิธี ทางวิทยาศาสตร์ ดาย (Dye, 1984, p. 19) ผลกระทบ หมายถึง การแยกแยะปัญหาของสังคมเพื่อให้ทราบถึงองค์ประกอบอันเป็นธรรมชาติ และที่เป็นปัญหา รวมถึงการสืบสาวหาสาเหตุของปัญหาต่างๆ เหล่านั้น ตลอดจนการเสนอวิธีแก้ไข ปัญหา (วีรยุทธ วิเชียรโชติ, 2516, น. 38) ผลกระทบ หมายถึง ผลประโยชน์และหรือผลเสียหายอัน เกิดขึ้นจากการกระทำเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยตรง (เสถียร เหลืองอร่าม, 2527, น. 1) ผลกระทบ หมายถึง ผลที่ตามมาจากผลผลิต เช่น ถ้ามีการรักษาพยาบาลเพิ่มขึ้น เป็นผลผลิตของโครงการ ผลกระทบอย่างหนึ่งก็คือ การลดการตายของทารกไปรเณท์และไวท์ (Bryant; & White, 1982, น. 137-140) ผลกระทบ หมายถึง ผลทั้งหมดของนโยบายที่มีขึ้นในสภาพแห่งความเป็นจริงในโลกอัน ได้แก่ ผลกระทบที่มีต่อสถานการณ์กลุ่มเป้าหมาย, ผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งในปัจจุบันและอนาคต ทั้งค่าใช้จ่ายทางตรงสำหรับทรัพยากรของโครงการ ค่าใช้จ่ายทางอ้อมต่างๆ รวมทั้งค่าเสียโอกาส ด้วยนอกจากนี้ยังได้ให้ความหมายผลกระทบว่าผลกระทบของกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง หมายถึง ผลทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการดำเนินกิจกรรมนั้น ดาย (Dye, 1982, p. 345) ผลกระทบ หมายถึง ที่ เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุเป็นผลต่อกันของการเปลี่ยนแปลงไปสู่ระดับต่อไป เมอร์ฟี และผู้ร่วมงาน (Murphy; & All, 1981, p. 253) ผลกระทบ หมายถึง ผลในชั้นมัธยมและผลในชั้น ต่อๆไปของการเปลี่ยนแปลง (บันลือ สุทธารมณ, 2527, น. 2) ผลกระทบ หมายถึง ผลที่ตามมา จากกลงานหรือผลผลิตหรือผลประโยชน์ในระดับประถม (primary effects) ของแผน หรือโครงการ ผลกระทบอาจเป็นได้ทั้งทางบวกและทางลบ และอาจเกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายและมีใช้ กลุ่มเป้าหมายทั้งในปัจจุบันและอนาคต และได้ให้ความหมายเพิ่มอีกว่า เป็นผลของการ เปลี่ยนแปลงระดับประถม เป็นผลที่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์ของแผนงานและโครงการและผล มี ส่วนทำให้เกิดผลกระทบต่อไปได้อีกระดับหนึ่ง หรือหลายระดับได้เป็นกรณีๆ (อนันต์ เกตุวงศ์, 2532, น. 26-27) สรุปผลกระทบที่จะนำมาใช้จริงๆ คือ ผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาจเป็นผลที่เกิดขึ้นทั้งในปัจจุบันและอนาคต เป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ อาจขึ้นกับ กลุ่มเป้าหมายและมีใช้กลุ่มเป้าหมาย หรือผลกระทบต่อสถานการณ์ต่างๆ ทั้งทางตรงและ ทางอ้อม

การแบ่งประเภทของผลกระทบทางสังคม

ดาย (Dye. 1982) ได้กล่าวถึงทฤษฎีผลกระทบ ซึ่งสรุปผลกระทบ แบ่งผลกระทบออกได้ดังนี้

1. การแบ่งผลกระทบตามแง่มุมเนื้อหา อาจแบ่งออกได้เป็นผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจสังคม ด้านการเมือง ด้านการบริหาร ด้านสิ่งแวดล้อม และกายภาพ เป็นต้น

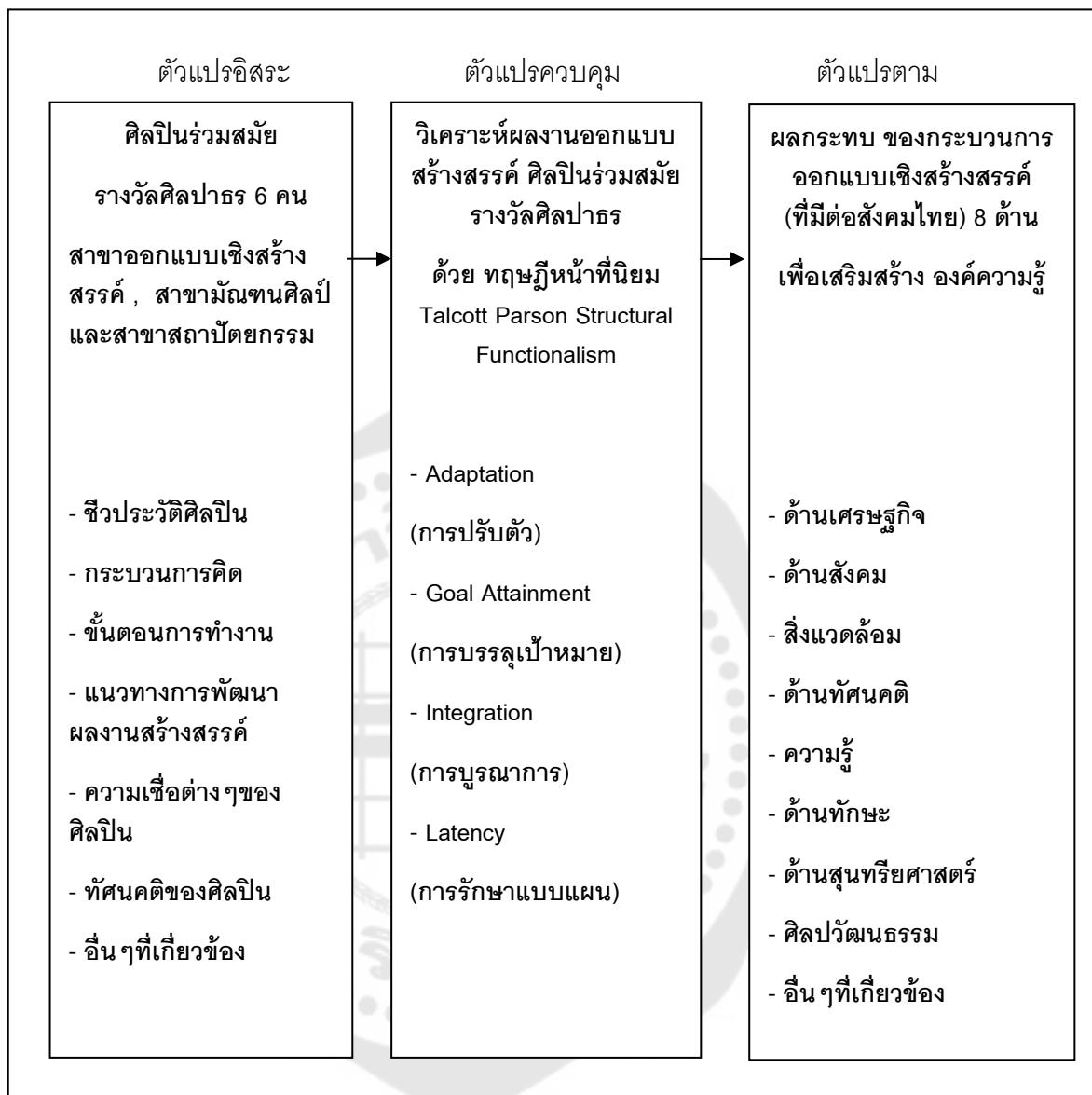
2. การแบ่งผลกระทบตามแง่มุมของความเป็นจริงที่เกิดขึ้น (reality) เราอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ผลกระทบในเชิงภาวะวิสัย (objective impact) ซึ่งได้แก่ ผลกระทบที่เกิดขึ้นโดยที่ไม่ขึ้นอยู่กับความรู้สึกนึกคิดของคน และอีกประเภทหนึ่งคือ ผลกระทบเชิงอัตวิสัย (subjective impact) ได้แก่ ผลกระทบที่เกิดขึ้นในความรู้สึกนึกคิดของคน

3. การแบ่งตามแง่มุมของทิศทางที่กระทบ direction impact อาจแบ่งออกได้เป็นผลกระทบโดยตรง (direction impact) ผลกระทบทางอ้อม (indirect impact)

4. การแบ่งตามแง่มุมของคุณค่าของผลกระทบ อาจแบ่งออกได้เป็นผลกระทบในเชิงบวก (positive impact) หมายถึง ผลกระทบที่เป็นสิ่งที่พึงปรารถนาและผลกระทบในเชิงลบ (negative impact) ได้แก่ ผลกระทบที่ไม่เป็นที่พึงปรารถนา

7. กรอบแนวความคิดการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การวิจัยผู้วิจัยได้สรุปกรอบแนวความคิดการวิจัยดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 49 แสดงกรอบแนวคิดวิจัย

ที่มา: สืบสาย แสงวชิระภิบาล

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากหนังสือ เอกสาร บทความ วิทยานิพนธ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษากลุ่มศิลปินร่วมสมัย “รางวัลศิลปิน” โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) ในการศึกษาครั้งนี้ 1.ศึกษาประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมายและประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปิน 2.ศึกษาชีวประวัติและรูปแบบผลงานการ ออกแบบสร้างสรรค์ของกลุ่มศิลปินศิลปิน โรบริทของสังคมไทย โดยการวิเคราะห์ผลงานการ ออกแบบสร้างสรรค์ ในประเด็นกระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน รวมทั้งแนวทางการพัฒนา ผลงานทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน 3. ศึกษาผลกระทบของผลงานการออกแบบ เชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย ในประเด็นด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ทัศนคติ ความรู้ ทักษะ สุนทรียะทางความงามและศิลปวัฒนธรรม ของกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative data Analysis) จากนั้น จึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาผลงาน กลุ่มศิลปินนักออกแบบรุ่นใหม่ในปัจจุบันต่อไป โดยมีรายละเอียดตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

วิธีวิจัยเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) มีขั้นตอนศึกษาวิเคราะห์ดังนี้

1.1 ศึกษาประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปิน ศิลปิน จากเอกสารงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง

1.2 ศึกษาประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปิน ธร, ศึกษาชีวประวัติศิลปินศิลปิน และวิเคราะห์ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ในประเด็น กระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน รวมทั้งแนวทางการพัฒนาผลงาน ทางสถาปัตยกรรมและการ ออกแบบภายใน, ศึกษาผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย ใน ด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ทัศนคติ ความรู้ ทักษะ สุนทรียะทางความงามและ ศิลปวัฒนธรรม โดยการรวบรวมข้อมูลเอกสารและภาพถ่าย(ภาคสนาม)

1.3 สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง (Interview Method) โดยผู้วิจัยจะสัมภาษณ์แบบ เจาะลึก (In-depth Interview) จำนวน 3 กลุ่ม ได้แก่ 1.กลุ่มคณะกรรมการตัดสินรางวัลศิลปิน ศิลปิน 2.กลุ่มศิลปินศิลปิน (สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์, สาขามัณฑนศิลป์, สาขา สถาปัตยกรรม) 3.กลุ่มนักวิชาการ กลุ่มนักปฏิบัติวิชาชีพและกลุ่มนักเรียนนักศึกษา

1.4 วิเคราะห์ข้อมูล – สังเคราะห์ข้อมูล และสรุปผล

2. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

2.1 การเลือกพื้นที่การวิจัย ผู้วิจัยได้เลือกขอบเขตพื้นที่การวิจัยภาคสนาม ได้แก่ ศึกษาผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ของกลุ่มศิลปินศิลปาธร ที่มีอยู่ภูมิภาคต่างๆภายในประเทศไทยเท่านั้น (มีการออกแบบก่อสร้างแล้วเสร็จ) ซึ่งต้องเป็นผลงานที่ถูกเผยแพร่แล้ว ทั้งยังเป็นที่รู้จักและยอมรับของสังคมกลุ่มนักออกแบบทั้งชาวไทยและต่างชาติ

2.2 การเลือกกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกกลุ่มประชากรในการศึกษาวิจัยและลงเก็บข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ กลุ่มคณะกรรมการตัดสินรางวัลศิลปาธร, กลุ่มศิลปินร่วมสมัยศิลปินศิลปาธร (สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์, สาขามัณฑนศิลป์, สาขาสถาปัตยกรรม) และกลุ่มนักวิชาการ นักปฏิบัติวิชาชีพ นักออกแบบอิสระ นักศึกษา (สถาปัตยกรรมหรือการออกแบบ)

2.3 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง มีเป้าหมายความเป็นตัวแทน (From aiming at representative) โดยสามารถแบ่งได้ดังนี้ คือ คณะกรรมการ ที่ตัดสินรางวัลศิลปาธร จำนวน 3 คน, กลุ่มศิลปินศิลปาธร ผู้ได้รับรางวัลตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 - 2560 ในสาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ สาขามัณฑนศิลป์และสาขาสถาปัตยกรรม จำนวน 6 คน, และกลุ่มนักวิชาการ นักปฏิบัติวิชาชีพ(สถาปนิก-มัณฑนากร-นักออกแบบอิสระ) และนักเรียน-นักศึกษา (เรียนสถาปัตยกรรมหรือการออกแบบ จำนวน 10 คน รวมทั้งสิ้น 19 คน โดยมีรายชื่อดังต่อไปนี้

1.กลุ่มคณะกรรมการตัดสินรางวัลศิลปาธร จำนวน 3 คน

- 1.1 นายประภากร วทานยกุล (กรรมการตัดสิน สาขาสถาปัตยกรรม)
- 1.2 ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์ (ประธานกรรมการตัดสิน สาขาศิลปะการออกแบบ)
- 1.3 นายนิธิ สถาปิตานนท์ (ศิลปินแห่งชาติ) สถาปัตยกรรมแบบร่วมสมัย พ.ศ.2544

2.กลุ่มศิลปินศิลปาธร ผู้ที่ได้รับรางวัลตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 - 2560 จำนวน 6 คน

- 2.1 นายสมชาย จงแสง ได้รับรางวัล สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ พ.ศ. 2552
- 2.2 นายเอกรัตน์ วงษ์จรัส ได้รับรางวัล สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ พ.ศ. 2552
- 2.3 นายวิฑูรย์ คุณาลังการ ได้รับรางวัล สาขามัณฑนศิลป์ พ.ศ. 2553

2.4 นางสาวปฐมา หุ่นรักวิทย์ ได้รับรางวัล สาขาสถาปัตยกรรม พ.ศ. 2553

2.5 นายสุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ได้รับรางวัล สาขาสถาปัตยกรรม พ.ศ. 2557

2.6 นายอมตะ หลูไพบูลย์ ได้รับรางวัล สาขาสถาปัตยกรรม พ.ศ. 2560

ศิลปินศิลปาธรทั้ง 6 คน ถือได้ว่าเป็นบุคคลที่ผ่านการตรวจสอบข้อมูลพื้นฐานเบื้องต้น พบว่า เป็นบุคคลที่มีประสบการณ์ในการทำงานออกแบบสร้างสรรค์ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว อีกทั้งยังมีแนวความคิดที่โดดเด่น มีขั้นตอนการทำงานที่น่าสนใจ ตลอดจนมีแนวทางการพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน (มากกว่า 20 ปี)

3.กลุ่มนักวิชาการ สถาปนิก มัณฑนากร นักออกแบบอิสระ นักเรียน-นักศึกษา จำนวน 10 คน

3.1 นายเสก สวัสดิ์ดี (นักวิชาการ ระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์)

3.2 นายชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ ระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์)

3.3 นายสุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร)

3.4 นายภราดร กุ้เกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ)

3.5 นายปิยะวงศ์ ร่มรื่นวานิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก)

3.6 กลุ่มนักศึกษา (ที่กำลังเรียนด้านสถาปัตยกรรมหรือการออกแบบภายใน)

จำนวน 5 คน

กลุ่มตัวอย่างนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง นักวิชาการ นักออกแบบอิสระและนักศึกษา(เรียนด้านสถาปัตยกรรมหรือการออกแบบภายใน) เพื่อตอบวัตถุประสงค์เรื่องผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย โดยสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview)

3. เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ในขั้นตอนการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือวิจัยที่จำแนกตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1.1 เครื่องมือและลักษณะข้อมูลในการวิจัย ในการตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1 มีดังนี้
คือ

ศึกษากลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ คณะกรรมการตัดสินผลรางวัลศิลปาธร จำนวน 3 คน ด้วยแบบสัมภาษณ์(Interview Method) โดยมีโครงร่างสัมภาษณ์แบบเจาะลึก(In-depth Interview) เพื่อนำมาวิเคราะห์ในประเด็นเรื่องประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของการมอบรางวัล ศิลปินศิลปาธร รวมทั้งข้อเสนอแนะต่างๆ

1.2 เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือ ในการตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 มีดังนี้ คือ

ศึกษากลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลศิลปินร่วมสมัย รางวัลศิลปินที่ได้รับรางวัลสาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ สาขามัณฑนศิลป์และสาขาสถาปัตยกรรม จำนวนทั้งสิ้น 6 คน ด้วยแบบสัมภาษณ์ (Interview Method) โดยมีโครงร่างสัมภาษณ์แบบเจาะลึก(In-depth Interview) ประเด็นที่ศึกษาเรื่องชีวประวัติ ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ในประเด็นกระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน รวมทั้งแนวทางการพัฒนาผลงานออกแบบ ทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน มาวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีหน้าที่นิยม ของทาลคอตต์ พาร์สันส์ (Talcott Parsons's Structural Functionalism) 4 ประการ (AGIL) ที่จำเป็นต่อระบบโครงสร้างของสังคม

1.3 เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือ ในการตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 3 มีดังนี้ คือ

ศึกษากลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ นักวิชาการ นักปฏิบัติวิชาชีพ สถาปนิก มัณฑนากร นักออกแบบอิสระและนักศึกษา (ด้านสถาปัตยกรรมหรือการออกแบบภายใน) จำนวน 10 คน ด้วยแบบสัมภาษณ์ (Interview Method) โดยมีโครงร่างสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ประเด็นที่ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย มาวิเคราะห์ผ่าน ทฤษฎีผลกระทบ 8 ด้าน ได้แก่ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านทัศนคติ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านสุนทรีย์ และด้านศิลปวัฒนธรรม

โดยลักษณะข้อมูลทั้งหมดที่จะได้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ข้อมูลเอกสารตัวอักษร ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ เสียงบันทึกการสนทนา ภาพถ่าย ภาพวาด เป็นต้น

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เกี่ยวข้องกับผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ของกลุ่มศิลปินศิลปินเป็นกรณีศึกษา โดยผู้วิจัยได้ติดต่อ-สัมภาษณ์เองกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มคณะกรรมการตัดสินผลรางวัลศิลปิน จำนวน 3 คน, กลุ่มศิลปินศิลปิน จำนวน 6 คน และกลุ่มนักวิชาการ นักปฏิบัติวิชาชีพ และนักศึกษา จำนวน 10 คน โดยผู้วิจัยเดินทางไปเก็บข้อมูลด้วยตัวเอง และใช้การสัมภาษณ์บันทึกเสียงในการเก็บข้อมูล

5. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

1.) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลเบื้องต้นโดยใช้วิธี (ก) ตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกันของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ด้าน บุคคล เวลา สถานที่ (ข) ตรวจสอบด้านวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งใช้วิธีมากกว่า 1 วิธี คือ การสนทนารายบุคคล การสัมภาษณ์แบบ

เจาะลึก และถามซ้ำข้อมูลเพื่อยืนยันความเข้าใจของข้อมูลเป็นต้น (ค) ตรวจสอบข้อมูลกับเจ้าของข้อมูล โดยสำรวจการตีความผลสรุปต่างๆ ว่ามีการตีความเข้าใจตรงกันหรือไม่

2.) นำข้อมูลมาวิเคราะห์จัดจำแนกเป็นรายประเด็นที่กำหนดไว้ ในกรอบแนวคิดการวิจัยและวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) เชื่อมโยงข้อมูลตามข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้อง ประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมาย ประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปาธร, ศึกษาชีวประวัติของศิลปินศิลปาธร ที่ได้รับรางวัลสาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ สาขามัณฑนศิลป์และสาขาสถาปัตยกรรม และวิเคราะห์ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ในประเด็นกระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน รวมทั้งแนวทางการพัฒนาผลงาน, วิเคราะห์ผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย ในด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ทัศนคติ ความรู้ ทักษะ สนุนทริยะทางความงามและศิลปวัฒนธรรม

3.) นำข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ และข้อคิดเห็นต่างๆ ที่มีต่อการรับรู้ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินศิลปาธร มาประมวลผลและวิเคราะห์ โดยใช้การบรรยายเชิงพรรณนาในการวิเคราะห์ มาอธิบายเปรียบเทียบในรายประเด็นตามวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดการวิจัย

5.2 การสังเคราะห์ข้อมูล

นำผลการวิจัยที่ได้มานั้น มาบูรณาการสร้างความรู้ด้านมนุษยศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และถ่ายทอดองค์ความรู้ ทฤษฎี กระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน แนวทางการพัฒนาผลงาน และผลกระทบของกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย ผู้การศึกษาวิจัย การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานออกแบบของศิลปินร่วมสมัย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบสร้างสรรค์: กรณีศึกษา ผลงานออกแบบศิลปป็นร่วมสมัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมาย ประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปาธร และศึกษาชีวประวัติของศิลปินศิลปาธร รวมทั้งวิเคราะห์ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ในประเด็นกระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน และแนวทางการพัฒนาผลงานการออกแบบด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน อีกทั้งยังศึกษาผลกระทบของกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทยในปัจจุบัน โดยการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษากลุ่มประชากรจำนวน 3 กลุ่ม ที่มีความสำคัญและมีความเกี่ยวข้องกับงานออกแบบสร้างสรรค์ และใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) และเก็บรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง (In-depth Structured Interview) โดยจะขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ศึกษาประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมายประโยชน์ ของการมอบรางวัลศิลปาธร

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ศึกษาชีวประวัติและผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ของศิลปินศิลปาธร ในประเด็นกระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน รวมทั้งแนวทางการพัฒนาผลงานออกแบบทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย ในประเด็นด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ทัศนคติ ความรู้ ทักษะ สุนทรียะและด้านศิลปวัฒนธรรม

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมา จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปาธร

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้างรายบุคคลกับผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อทราบถึงประวัติศาสตร์ความเป็นมา จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปาธร ในสาขาการออกแบบสร้างสรรค์ สาขามัณฑนศิลป์และสาขาสถาปัตยกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลักคือ กรรมการตัดสินผลรางวัลศิลปาธร จำนวน 3 คน ดังนี้



ภาพประกอบ 50 ประภากร วทานยกุล , เอกชาติ จันอุไรรัตน์ และนิธิ สถาปิตานนท์

ตาราง 1 รายชื่อการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลัก (In-depth Interview)

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	สาขา
1. ประภากร วทานยกุล	กรรมการตัดสินรางวัลศิลปาธร	สถาปัตยกรรม
2. เอกชาติ จันอุไรรัตน์	กรรมการตัดสินรางวัลศิลปาธร	ศิลปะการออกแบบ
3. นिति สถาปิตานนท์ (ศิลปินแห่งชาติ)	กรรมการตัดสินรางวัลศิลปาธร	สถาปัตยกรรม

ประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมาย และประโยชน์การมอบรางวัลศิลปาธร

ในอดีตการดำเนินงานสนับสนุนศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยของภาครัฐ แฝงอยู่ในงานศิลปวัฒนธรรมภายใต้การดำเนินงานของกรมศิลปากร สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ และบางส่วนในงานของกรมการศาสนา แต่หลังจากที่มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวงทบวงกรม พ.ศ. 2545 เมื่อวันที่ 2 ตุลาคม 2545 ทำให้เกิดกระทรวงวัฒนธรรม และมีสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยเป็นส่วนราชการ มีฐานะเป็นกรมหนึ่งในกระทรวงวัฒนธรรมทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุน และเผยแพร่งานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ตลอดจนทำหน้าที่ส่งเสริมยกย่องเชิดชูเกียรติศิลปินและผู้สร้างงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของ นิธิ สถาปิตานนท์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาสถาปัตยกรรม ที่กล่าวถึงการทำงานในช่วงปีแรกว่า

"...ช่วงแรกๆ ชุลมุนอยู่บ้าง สาขาที่ตัดสินใจก็ไม่มากเหมือนในปัจจุบัน ตนเองนั้นก็ไม่ได้มีความรู้เรื่องนี้เท่าไรจึงทำให้ต้องหยุดพักไป และกลับมาเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง มีการปรับปรุงจากข้อเสนอแนะต่างๆ จึงทำให้ทุกอย่างดีขึ้น เริ่มต้นจากมีกรรมการสรรหา มีกรรมการตัดสินจากผู้ทรงคุณวุฒิหลากหลายสาขา ทำให้การคัดเลือกและตัดสินในหลายสาขานั้น เป็นการมอบรางวัลที่มีความหมาย อีกทั้งยังทำให้มีผู้คนเห็นผลงานของศิลปินศิลปาธรเด่นชัดมากขึ้นจากแต่ก่อน.." (สัมภาษณ์, 2561)

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เห็นความสำคัญที่จะต้องส่งเสริมและสนับสนุนศิลปินและนักออกแบบ ให้ก้าวไปในเส้นทางสายอาชีพได้อย่างมั่นคง และมีกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างมีอิสระ จึงได้จัดให้มีการยกย่องพร้อมกับมอบรางวัลกับศิลปินร่วมสมัยรุ่นกลางขึ้น ในฐานะเป็นผู้ทรงไว้ซึ่งศิลปะภายใต้รางวัล ชื่อว่า "ศิลปาธร" ซึ่งมาจากคำว่า ศิลปะ + ธร (ธรที่แปลว่าผู้รักษาไว้, ผู้ทรงไว้) สอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของ ประภากร วทานยกุล ได้กล่าวว่า

"งานทุกแขนงทุกสาขาล้วนแล้วแต่มีคุณค่า ในสถาปัตยกรรมเป็นงานที่ออกแบบมาให้ความเหมาะสมเรียบง่าย ในเชิงของการใช้งานส่วนความสวยงามเป็นเรื่องขององค์ประกอบทางศิลปะที่อยู่ยั่งยืน ซึ่งวัดได้จากความเหมาะสมของงานสถาปัตยกรรมว่าทำเพื่อใครมีแนวความคิดอย่างไร สิ่งที่ทำขึ้นมาแล้วเกิดประโยชน์ต่อสาธารณะชน และต่อผู้ใช้โดยวัดจากคุณค่ามากกว่ามูลค่า " (สัมภาษณ์, 2561)

การคัดเลือกศิลปินร่วมสมัยรางวัล “ศิลปาธร” ในความรับผิดชอบของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม เริ่มดำเนินการครั้งแรกในปี พ.ศ.2547 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนยกย่องศิลปินรุ่นกลาง ที่ทุ่มเทจิตใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ให้มีกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพออกสู่สังคมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการสรรหาศิลปินนั้นมีคณะกรรมการเป็นผู้ดำเนินการ ประกอบด้วย คณะกรรมการอำนวยการ คณะกรรมการคัดสรร และคณะกรรมการตัดสิน โดยพิจารณาจากประวัติผลงานสร้างสรรค์ของศิลปิน และคุณสมบัติอื่นประกอบ เช่น มีเชื้อชาติไทย มีอายุระหว่าง 30-55 ปี มีการสร้างสรรค์ผลงานเป็นที่ปรากฏต่อสาธารณชนสืบเนื่องมาถึงปัจจุบัน ผลงานสามารถสร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้กับวงการศิลปะร่วมสมัย และเกิดผลกระทบเชิงบวกแก่สังคม ซึ่งสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของ นิธิ สถาปิตานนท์ กล่าวไว้ว่า

“...ช่วงแรกไม่ได้มีการกำหนดไว้ชัดเจน จึงวางไว้ไม่เกินที่อายุ 50 ปี แต่ตอนหลังจึงเปลี่ยนเป็นไม่เกิน 55 ปี เป็นหลักเกณฑ์คร่าวๆ กว้างๆ ขึ้นอยู่กับกรรมการสรรหาส่วนใหญ่จะเป็นกรรมการคนรุ่นใหม่ในการคัดเลือก และการคัดเลือกอยู่ที่ดุลยพินิจของคณะกรรมการตัดสินผลงาน ส่วนการออกแบบที่สร้างสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับมุมมองของคณะกรรมการว่าเห็นเป็นอย่างไร.” (สัมภาษณ์, 2561) สอดคล้องกับ ประภากร วทานยกุล ได้เคยกล่าวไว้ว่า

“...ศิลปาธร ต้องมีผลงานออกแบบที่ดี ทำเพื่อประโยชน์ให้กับสังคมส่วนรวม ทำผลงานสร้างสรรค์ศิลปะในแขนงต่างๆ จึงจะเป็นศิลปินที่ร่วมสมัยได้ โดยจะต้องเป็นศิลปินที่มีอายุไม่มาก แต่ไม่เกิน 55 ปี ซึ่งตนเองเชื่อว่าต่อไปในอนาคตอาจจะเป็นศิลปินแห่งชาติ ซึ่งในทางสถาปัตยกรรมจะต้องเป็นสถาปนิกผู้ทำงานออกแบบสร้างสรรค์ ที่มีแนวความคิดการทำงานที่ไม่ได้หวังแค่ชื่อเสียงเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการทำงานเพื่อสาธารณะชน ซึ่งกรรมกรนั้นจะมองในภาพรวมทุกมิติ คือต้องเป็นผลงานที่มีคุณค่าในทุกด้านอย่างเหมาะสม” (สัมภาษณ์, 2561)

ตาราง 2 ระยะเวลาในการกำหนดรางวัลศิลปาธรตั้งแต่ ปี พ.ศ.2547-2561

ปีพ.ศ.	รางวัลศิลปาธร
2547-2550	กำหนดรางวัลศิลปาธร 5 สาขา ได้แก่ ทศนศิลป์ วรรณศิลป์ คีตศิลป์ ศิลปะการแสดง และภาพยนตร์
2551	กำหนดรางวัลศิลปาธรกิตติมศักดิ์เพิ่มขึ้น เพื่อมอบให้แก่ศิลปินอาวุโสที่มีประวัติการสร้างสรรค์ผลงานที่โดดเด่นแต่มีอายุเกินจากหลักเกณฑ์การสรรหา
2552	กำหนดรางวัลให้กับศิลปินศิลปาธร สาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์อีกหนึ่งรางวัลทำให้มีศิลปินได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติ และรับมอบรางวัลศิลปาธรเพิ่มขึ้นเป็น 6 สาขา
2553	กำหนดรางวัลศิลปาธร 9 สาขา ได้แก่ ทศนศิลป์ วรรณศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์ สถาปัตยกรรม มัณฑนศิลป์ เรขศิลป์ และการออกแบบ
2557	กำหนดรางวัลศิลปาธร 8 สาขา ได้แก่ ทศนศิลป์ วรรณศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์ สถาปัตยกรรม เรขศิลป์ และการออกแบบ
2560	กำหนดรางวัลศิลปาธร 7 สาขา ได้แก่ ทศนศิลป์ สถาปัตยกรรม วรรณศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์ และสื่อเคลื่อนไหว
2561	กำหนดให้มีการคัดเลือกศิลปินร่วมสมัยดีเด่นรางวัล“ศิลปาธร” 7 สาขา ได้แก่ ทศนศิลป์ สถาปัตยกรรม วรรณศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดง ศิลปะการออกแบบภาพยนตร์ และสื่อเคลื่อนไหว โดยกำหนดอายุระหว่าง 30-55 ปี

ที่มา: สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยกระทรวงวัฒนธรรม (2561: ออนไลน์)

จุดมุ่งหมายการมอบรางวัลศิลปาธร

1. เพื่อสรรหา ยกย่องเชิดชูเกียรติ ศิลปินร่วมสมัยที่มีผลงานเป็นที่ประจักษ์ต่อวงการศิลปะ
2. เพื่อสืบสานและพัฒนาศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ไว้เป็นทุนในการพัฒนาชาติทั้งในปัจจุบัน และอนาคต

3. เพื่อเผยแพร่สร้างขวัญกำลังใจ ให้กับศิลปินร่วมสมัยในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะร่วมสมัยให้มีคุณภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น

4. ก่อให้เกิดการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ประโยชน์การมอบรางวัลศิลปาธร

1. เป็นขวัญกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่ายังประโยชน์ต่อวงการศิลปะ
2. เด็กเยาวชนและประชาชนมีความรู้ตระหนักถึงคุณค่าของงานศิลปะ สามารถมอง
รู้ดูออก และซาบซึ้งในศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

3. ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยสามารถเป็นปัจจัยหลักปัจจัยหนึ่ง ในการเพิ่มมูลค่าทาง
เศรษฐกิจและคุณค่าทางสังคมตามแผนยุทธศาสตร์ของกระทรวงวัฒนธรรมและยุทธศาสตร์ของ
ประเทศ

4. เกิดการตื่นตัวการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัย และมาตรฐานการยกย่องเชิดชู
เกียรติศิลปินร่วมสมัย (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย, 2549: ออนไลน์)

รูปแบบของการดำเนินกิจกรรม

1. สรรหาคัดเลือกศิลปินร่วมสมัย เพื่อยกย่องให้เป็นศิลปินร่วมสมัยดีเด่น ในสาขา
ต่างๆ

2. จัดงานพิธีมอบรางวัลเชิดชูเกียรติศิลปินร่วมสมัยดีเด่น

3. จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงานศิลปินร่วมสมัยที่ได้รับรางวัล“ศิลปาธร”

หลักเกณฑ์การคัดเลือกศิลปินร่วมสมัยดีเด่นเพื่อรับรางวัลศิลปาธรมีดังนี้

1. คุณสมบัติของศิลปินเป็นผู้มีเชื้อชาติไทยหรือสัญชาติไทย และเป็นผู้มีถิ่นฐานใน
ประเทศไทยมีอายุระหว่าง 30-55 ปี (โดยประมาณ) โดยในวันประกาศผลการคัดเลือกต้องเป็นผู้ที่
ยังมีชีวิตอยู่ ซึ่งมีการสร้างสรรค์ผลงานเป็นที่ปรากฏต่อสาธารณะชนมาแล้วในระยะเวลาหนึ่ง
สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน และผลงานสามารถสร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้กับวงการศิลปวัฒนธรรม
ร่วมสมัย สอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของเอกชาติ จันอุไรรัตน์ ได้กล่าวว่า

“...กระทรวงวัฒนธรรมได้เล็งเห็นความสำคัญของศิลปินรุ่นกลาง “รางวัลศิลปาธร” นั้น
เป็นรางวัลที่มอบให้กับศิลปินร่วมสมัยที่อยู่ในช่วงอายุวัยกลางคน ซึ่งเป็นช่วงที่มีความโดดเด่นและ
มีผลงานอยู่ในกระแสสังคมสูง และเป็นที่ยอมรับเป็นไปตามบริบทของสังคมประเทศและโลก...”
(สัมภาษณ์, 2561)

2. คุณค่ามาตรฐานผลงานศิลปะของศิลปินผู้ได้รับการสรรหา และคัดเลือกผลงานจะต้องสื่อให้เห็นถึงคุณค่าทั้งทางอารมณ์ และความคิดในแง่ความดีงาม สร้างสรรค์ แสดงออกถึงแนวคิดจุดประกายการเรียนรู้ในงานศิลปะร่วมสมัยสาขานั้นๆ ให้เกิดแก่สังคม ซึ่งเอกชาติ จันอุไรรัตน์ กล่าวว่า

“...โดยทั่วไปดูผลงานที่โดดเด่นของแต่ละสาขาในแต่ละปี ดูว่าแต่ละสาขามีงานที่โดดเด่นจริงๆ หรือไม่ในปีนั้น เป็นใครบ้างในสาขาศิลปะการออกแบบ โดยจะดูว่ามีการเชื่อมโยงระหว่างความเป็นประโยชน์ใช้สอยในเชิงพาณิชย์ และความงามในเชิงศิลปะควบคู่กันไป อาจจะไม่เหมือนกับทัศนศิลป์นอกเหนือจากความงาม ความโดดเด่น และความเป็นศิลปะแล้วนั้น จะมีเรื่องของธุรกิจการทำชิ้นงานหรือทำผลงานออกสู่สังคม สู่ตลาดเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ ” (สัมภาษณ์, 2561)

3. การเผยแพร่และยอมรับคุณค่าผลงานของศิลปินผลงานสร้างสรรค์มีการเผยแพร่หรือจะแสดงต่อสาธารณชนมาเป็นระยะเวลาพอสมควร กรณีสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานในต่างประเทศต้องนำเสนอในฐานะเป็นศิลปินไทย ซึ่งผลงานการสร้างสรรค์ต้องเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับจากสาธารณชน รวมทั้งผลงานสร้างสรรค์ต้องเป็นที่ยอมรับของศิลปินในวงการเดียวกัน สอดคล้องกับประภากร วทานยกุล กล่าวว่า

“...เป็นงานศิลปะชิ้นๆ ที่ผู้คนทั่วไปอ่านแล้วเข้าใจได้ สื่อสารกับคนได้ง่าย เช่น งานประติมากรรมของ ศิลปินท่านหนึ่ง คุณชำนาญ เป็นประติมากรรมที่มีคุณค่าในเชิงการใช้ชีวิตประจำวันของวิถีไทย วิถีชนบทมุสลิม แต่สิ่งที่ถ่ายทอดออกมามันละเอียดอ่อนมากในชีวิตจริง ซึ่งงานของเขาประชาชนคนทั่วไปที่ได้อ่านได้เห็นก็สามารถเข้าใจสิ่งที่สื่อออกมาได้...” (สัมภาษณ์, 2561) ซึ่งสอดคล้องกับเอกชาติ จันอุไรรัตน์ กล่าวว่า

“...ศิลปินผ่านการคัดสรรเบื้องต้นก่อนในแต่ละปี จะมีกรรมการคัดสรรศิลปิน และกรรมการตัดสิน ซึ่งศิลปินที่ได้รับรางวัลทุกท่านจะมีผลงานออกแบบเชิงสร้างสรรค์เป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ ศิลปะและการออกแบบหรือการออกแบบอย่างมีศิลปะมันจะมีเรื่องของความงามรสนิยมและสุนทรีย์เข้ามาเกี่ยวข้องอยู่ในงานออกแบบ เพื่อให้ได้งานศิลปะที่ดีมีคุณภาพและคุณค่า...” (สัมภาษณ์, 2561) และสอดคล้องกับนิธิ สถาปิตานนท์ กล่าวว่า

"...ต้องเป็นงานที่ทันสมัยร่วมสมัย เป็นเงื่อนไขหลักๆ ดูที่ทันสมัยเป็นคนที่อยู่ในยุคปัจจุบัน ยุคที่กำลังพัฒนาฝึกฝน เป็นคนหนุ่มสาว ซึ่งศิลปินที่ได้รับรางวัลทุกท่านจะมีผลงานออกแบบเชิงสร้างสรรค์แพร่หลาย และเป็นที่ยอมรับในสังคมนักออกแบบ..." (สัมภาษณ์, 2561)

วิธีการดำเนินการสรรหาและคัดเลือกศิลปินร่วมสมัยดีเด่นรางวัล “ศิลปาธร” สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (กระทรวงวัฒนธรรม)

กำหนดแนวทางการสรรหาและการคัดเลือก โดยดำเนินงานในรูปแบบของ คณะกรรมการ ซึ่งประกอบด้วย คณะกรรมการ 2 ชุด ได้แก่

1. คณะกรรมการสรรหาศิลปินร่วมสมัยดีเด่นรางวัลศิลปาธร ซึ่งแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มศิลปินศิลปาธร นักวิชาการศิลปะ นักวิจารณ์ สื่อมวลชน และอาจารย์จากสถาบันการศึกษา ในแต่ละสาขาทั้ง 7 สาขา โดยมีหน้าที่สรรหาศิลปินผู้มีผลงานดีเด่น เพื่อเสนอเข้าสู่อำนาจพิจารณาตัดสินของคณะกรรมการตัดสิน

2. คณะกรรมการตัดสินรางวัลศิลปาธร ซึ่งแต่งตั้งผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะจากแต่ละสาขา โดยมีหน้าที่พิจารณาตัดสินคัดเลือกศิลปินดีเด่นให้ได้รับรางวัลศิลปาธรในชั้นสุดท้าย ทั้งนี้ ในคณะกรรมการแต่ละคณะจะมีบุคลากรของสำนักงานฯ ปฏิบัติหน้าที่ฝ่ายเลขานุการ โดยขั้นตอนการสรรหาและคัดเลือก มีรายละเอียด 7 ขั้นตอนดังนี้

1. ฝ่ายเลขานุการจัดส่งคู่มือการสรรหาและการคัดเลือก ให้กับคณะกรรมการทั้ง 2 คณะ เพื่อทราบและได้ทำการศึกษาก่อนเบื้องต้น

2. จัดประชุมคณะกรรมการสรรหาแต่ละสาขาฯ ละ 3 คน เพื่อร่วมกันกำหนดแผนการดำเนินการและร่วมกันพิจารณาแนวทางการสรรหาในสาขานั้น

3. สำนักงานฯ ออกประกาศเชิญชวนให้เครือข่ายบุคคล และหน่วยงานต่างๆ ส่งข้อมูลประวัติและผลงานของศิลปิน เพื่อขอรับการพิจารณา

4. ฝ่ายเลขานุการรวบรวมข้อมูลรายชื่อศิลปินแต่ละสาขา พร้อมประวัติและผลงานของศิลปินรวมทั้งจากส่วนที่ฝ่ายเลขานุการประมวลไว้ รวมกับส่วนที่เสนอมาจากเครือข่ายต่างๆ สำหรับนำเสนอต่อคณะกรรมการสรรหา

5. คณะกรรมการสรรหาแต่ละสาขา พิจารณาการจากการคัดสรรรายชื่อที่ตนเองนำเสนอขึ้นมาเองรวมกับรายชื่อที่ฝ่ายเลขานุการมอบให้ โดยนำมาประมวลและพิจารณาศิลปินที่มีคุณสมบัติเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยคัดสรรจนเหลือจำนวน 3-5 คน แล้วจัดทำรายละเอียดของข้อมูลทางที่เป็นเอกสารตัวอย่างผลงาน เพื่อนำเสนอต่อไปยังคณะกรรมการตัดสิน

6. คณะกรรมการตัดสินจะพิจารณาข้อมูลรายละเอียดต่างๆ อย่างเป็นกลาง โปร่งใส รัดกุม และอำนวยการประโยชน์ให้แก่ศิลปินทุกท่านอย่างเท่าเทียมกัน จนได้ศิลปินร่วมสมัยดีเด่นที่เหมาะสมที่สุดเป็นผู้ได้รับรางวัล โดยใช้วิธีออกเสียงอย่างเปิดเผยและเป็นเอกฉันท์

7. เมื่อได้รับทราบผลการคัดเลือกอย่างเป็นทางการแล้ว สำนักงานฯ จัดพิธีมอบรางวัลและนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน เพื่อเชิดชูเกียรติให้แก่ศิลปินร่วมสมัยดีเด่นรางวัลศิลปาธร

สอดคล้องกับคณะกรรมการตัดสินผลรางวัล ทั้ง 3 คน โดยประกาศร วทานยกูล กล่าวว่

“...ผลงานที่มีเอกลักษณ์ในงานออกแบบของตัวเอง ความแตกต่างของแต่ละบุคคล ซึ่งไม่สามารถเลียนแบบกันได้ ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมานั้นจะสะท้อนความเป็นตัวตนของบุคคลนั้นๆ ถ่ายทอดออกมาผ่านอารมณ์ความรู้สึกของคนๆ นั้น ซึ่งผลงานทุกชิ้นของศิลปินศิลปาธรจะมีคุณภาพ คุณค่า คำนึงถึงคุณประโยชน์ของสังคมส่วนรวมเป็นสำคัญ...” (สัมภาษณ์, 2561)

ด้านเอกชาติ จันอุไรรัตน์ กล่าวว่า “...ศิลปินแต่ละท่านที่ได้รับรางวัลถือได้ว่าเป็นผู้นำในยุคร่วมสมัยคือ ผลงานที่เริ่มทำมานั้น มีเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของงานดีไซน์ของตัวเอง มีงานออกแบบสร้างสรรค์เฉพาะตัวของแต่ละคน มีบุคลิกและมีภาษาที่ใช้ในงานออกแบบที่แตกต่างไม่เหมือนใครและไม่มีใครเหมือน ตัวอย่างเช่น ศิลปินศิลปาธรการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ สาขามัณฑนศิลป์ ของสมชาย จงแสง เป็นผลงานที่สื่อออกมาสะท้อนจากตัวเองที่เป็นคนสุขุม นุ่มลึก ซึ่งผลงานออกแบบได้สะท้อนความเป็นตัวตน โดยได้ถ่ายทอดผลงานออกมาอย่างลึกซึ้ง เรียบๆ แต่มีสุนทรีย์ มีความเก๋เท่ อยู่ในงานออกแบบ ซึ่งศิลปินจะแสดงความเป็นตัวเองออกมาผ่านงานออกแบบสร้างสรรค์...” (สัมภาษณ์, 2561)

สอดคล้องกับ นิธิ สถาปิตานนท์ ได้กล่าวว่า “...ศิลปินแต่ละท่านที่ได้รับรางวัลถือได้ว่าเป็นผู้นำในยุคร่วมสมัยคือ ผลงานที่เริ่มทำมานั้นมีเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์ในงานออกแบบของตัวเอง เช่น คุณอมตะ ผลงานเขาถือว่าเป็นที่ยอมรับของคุณปัทมา ค่อนข้างอนุรักษ์ อีกทั้งยังมีงบประมาณไม่สูงมากนัก ผลงานก็ออกมาดูดี และมีการพัฒนาผลงานขึ้นเรื่อย ซึ่งทุกรางวัลเหมาะสมกับทุกคนแล้ว” (สัมภาษณ์, 2561)

สรุปการวิเคราะห์ : การศึกษาประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปาธร

ประวัติความเป็นมา : ของการมอบรางวัลศิลปินร่วมสมัย ศิลปาธร

โครงการสรรหาศิลปินร่วมสมัยดีเด่นรางวัล“ศิลปาธร” เกิดขึ้นจากหน่วยงานภาครัฐ สำนักงานศิลปวัฒนธรรม ในปี 2547 ที่สนับสนุนศิลปินรุ่นกลาง ที่มีอายุระหว่าง 30-50 ปี ในสาขาต่างๆที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในหลายแขนง ซึ่งในช่วงแรกนั้น ได้กำหนดให้รางวัลศิลปาธร มีด้วยกัน 5 สาขา ได้แก่ ทัศนศิลป์ วรรณศิลป์ คีตศิลป์ ศิลปะการแสดง และภาพยนตร์ ซึ่งต่อมาในปี 2551 ได้มีการกำหนดรางวัลศิลปาธรกิตติมศักดิ์เพิ่มขึ้นอีกหนึ่งรางวัล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อมอบรางวัลให้แก่ศิลปินอาวุโส ที่มีประวัติการสร้างผลงานที่โดดเด่นให้กับประเทศชาติ แต่อาจจะมียุติที่เกินจากหลักเกณฑ์ในการสรรหา ยกตัวอย่างศิลปินเช่น ไสยาสน์ เสงี่ยมเงิน และ สุวรรณ คงขุนเทียน (การออกแบบ) เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์ เครื่องเรือนเฟอร์นิเจอร์ที่มีผลงานโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติจากการนำไปแสดงในเวทีต่างๆในต่างประเทศมากมาย

และต่อมาในปี 2552 คณะกรรมการได้มีการประชุมและมีมติ ที่จะมอบรางวัลศิลปาธร ทำให้มีศิลปินได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติ เพิ่มขึ้นอีก 1 สาขา ได้แก่ สาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นปีแรก ที่ทำการการออกแบบทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ได้เป็นที่รู้จักและทำให้สังคมได้เห็นผลงานการสร้างสรรคมากมาย จากการประกาศชื่อผู้ที่ได้รับรางวัล ซึ่งในปีนั้นเอง มีผู้ได้รับรางวัลด้วยกันจำนวน 3 คน ได้แก่ สมชาย จงแสง (การออกแบบภายใน) กุลภัทร ยันตรศาสตร์ (สถาปัตยกรรม) และเอกรัตน์ วงศ์จรีต (การออกแบบภายในและเฟอร์นิเจอร์) ซึ่งต่อมาในปี 2553 สำนักงานศิลปวัฒนธรรม ได้กำหนดรางวัลศิลปาธรเพิ่มขึ้นจากเดิม เป็นทั้งหมด 9 สาขา โดยได้จำแนกผลงาน จากสาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์เดิม เป็นสาขาสถาปัตยกรรม สาขามัณฑนศิลป์ สาขาเรขศิลป์ และสาขาศิลปะการออกแบบเพิ่มขึ้น ซึ่งในปีนั้นเอง มีผู้ได้รับรางวัลสาขาใหม่ จำนวน 4 คน ได้แก่ ปฐมา หุ่นรักวิทย์ (สถาปัตยกรรม) วิฑูรย์ คุณาลังการ (มัณฑนศิลป์) ประชา สุวิธานนท์ (เรขศิลป์) และวศินบุรี สุพานิชวรภาชน์ (ศิลปะการออกแบบ) ถือได้ว่าเป็นปีที่มีศิลปินศิลปาธรมากที่สุด จากนั้นได้เว้นช่วงไปถึง 3 ปี และในปี 2557 สำนักงานศิลปวัฒนธรรม จึงได้มีข้อสรุปว่า ให้สาขามัณฑนศิลป์ ไปรวมอยู่ภายใต้สาขาสถาปัตยกรรมแทน เพราะเนื่องจากเป็นศาสตร์และศิลป์ที่ใกล้เคียงกัน จึงทำให้ในปีนี้เอง รางวัลศิลปาธร จึงมีเพียง 8 สาขา โดยมีผู้ได้รับรางวัลอย่าง สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ (สถาปัตยกรรม) ไพโรจน์ ธีระประภา (เรขศิลป์) และชัยยุทธ พลายุทธ (ศิลปะการออกแบบ) จากนั้นสำนักงานศิลปวัฒนธรรม ก็ได้หยุดพักไป 2 ปี และกลับมามอบรางวัลอีกครั้งในปี 2560 ซึ่ง

ในปีนี้อเอง มีผู้ได้รับรางวัลมากมาย หนึ่งในนั้นคือ อมตะ หลู่ไพบูลย์ (สถาปัตยกรรม) และกรกต อารมย์ดี (ศิลปะการออกแบบ)

รางวัลศิลปาธร จากการศึกษาพบว่า มีพัฒนาการต่อเนื่อง เริ่มต้นตั้งแต่ในปี 2547 จนถึงปัจจุบัน แต่รางวัลสำหรับผู้ที่มีผลงานด้านสถาปัตยกรรมและมัณฑนศิลป์ หรือการออกแบบภายในนั้น เริ่มต้นในปี 2552 เป็นต้นมา ถึงแม้จะมีเหตุการณ์ที่ทำให้การมอบรางวัลต้องหยุดชะงัก หรือชื่อรางวัลนั้นเปลี่ยนแปลงไป ก็ไม่ได้ทำให้อุดมการณ์ของผู้บริหารของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย คิดที่จะหยุดมอบรางวัลให้แก่ศิลปินและนักออกแบบ ที่ทำงานออกแบบสร้างสรรค์สิ่งดีงามให้กับสังคมอย่างต่อเนื่อง เพราะแต่ละคนที่รับรางวัลนั้นต่างเป็นผู้ที่มีผลงานยอดเยี่ยม เป็นผู้มีความคิดในการทำงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม และมีผลงานความโดดเด่นอยู่ในช่วงของกระแสสังคมสูง อีกทั้งผลงานยังมีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับ สอดคล้องกับบริบทของสังคมประเทศและสังคมโลก โดยผลงานแต่ละชิ้นมีความเหมาะสมเรียบง่ายในด้านการใช้งาน และมีความสวยงามตามองค์ประกอบทางศิลปะที่อยู่ยั่งยืน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเชื่อว่ารางวัลศิลปินร่วมสมัย ศิลปาธร จะเป็นต้นแบบที่ดีต่อการสร้างมาตรฐานการมอบรางวัล แก่การมอบรางวัลต่างๆ ที่มีในประเทศไทย

จุดมุ่งหมาย : ของการมอบรางวัลศิลปินร่วมสมัย ศิลปาธร

การสรรหาศิลปินร่วมสมัย ที่มีผลงานออกแบบสร้างสรรค์นั้น คือ เพื่อต้องการยกย่องและเชิดชูเกียรติ มีผลงานเป็นที่ประจักษ์ต่อสังคมวงการศิลปะว่า เป็นผลงานมีคุณภาพ โดยคณะกรรมการตัดสินผลรางวัลได้เคยกล่าวว่า “วัดที่คุณค่ามากกว่ามูลค่า” เพราะมูลค่านั้นใครก็สร้างได้ แต่คุณค่านั้นจะสร้างชาติในอนาคต อีกทั้งยังเพื่อเป็นการสืบสานและพัฒนาศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ให้ก้าวไกลเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงยังมีการเผยแพร่ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ในด้านต่างๆ เพื่อสร้างขวัญและเป็นกำลังใจให้แก่ศิลปินร่วมสมัย ศิลปาธร

ประโยชน์ : ของการมอบรางวัลศิลปินร่วมสมัย ศิลปาธร

1.เป็นประโยชน์ต่อศิลปิน กล่าวคือ เป็นขวัญกำลังใจให้แก่ศิลปินศิลปาธร ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบ ทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ที่มีคุณค่าแก่สังคมต่อเนื่องยาวนาน อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ศิลปินนักออกแบบอิสระ ตื่นตัวในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น

2.เป็นประโยชน์ต่อสังคม กล่าวคือ ก่อเกิดการพัฒนากระบวนการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ เป็นการจุดฉนวนทางความคิด เกิดองค์ความรู้ใหม่ๆ ทางด้านศิลปะและการออกแบบ

ให้นักเรียน นักศึกษา ได้ศึกษาค้นคว้าเป็นต้นแบบ และเป็นแรงบันดาลใจที่อยากจะทำงาน ออกแบบสร้างสรรค์เพื่อสร้างสังคมที่ดีต่อไปในอนาคต

3.ประโยชน์วงการศิลปะและการออกแบบร่วมสมัย กล่าวคือ หน่วยงานภาครัฐ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เห็นคุณค่าของศิลปินและนักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและสร้างคุณประโยชน์ต่อสังคมในวงกว้างอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังก่อให้เกิดมาตรฐานในการมอบรางวัลทางวิชาชีพ

เกณฑ์ ขั้นตอนการดำเนินงาน การพิจารณา : การมอบรางวัลศิลปินร่วม สมัยศิลปาธร

เกณฑ์การสรรหามีรายละเอียดดังนี้ คือ การแบ่งออกเป็นแต่ละสาขา จากนั้นจึง เริ่มดำเนินการสรรหาตัวบุคคลที่มีผลงานดี ที่สามารถเป็นแบบอย่างต่อวงการวิชาชีพนั้นๆได้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการมอบรางวัลศิลปะร่วมสมัยในแต่ละสาขา ส่วนทางด้านคุณสมบัติ ของศิลปินนั้น พบว่า มีการกำหนดว่าต้องเป็นประชากรไทยและมีภูมิลำเนาในประเทศไทย มีอายุ ระหว่าง 30-55 ปี และมีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบอย่างต่อเนื่อง มีผลงานเป็น ที่ประจักษ์ต่อสังคม มีการเผยแพร่ผลงานทั้งในประเทศและต่างประเทศในฐานะนักออกแบบ สร้างสรรค์คนไทย ซึ่งการกำหนดคุณสมบัติของผลงานนั้น พบว่า เป็นการกำหนดกว้างๆ ซึ่ง คณะกรรมการไม่ได้เจาะจงมากนัก เป็นเพียงแค่ผลงานสร้างสรรค์นั้นต้องกระตุ้นความคิดและ จินตนาการให้แก่ผู้ชม และไม่ได้จำกัดเทคนิค หวังเพียงแค่เป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนไม่ ลอกเลียนแบบใคร มีประโยชน์ต่อสังคมวงกว้าง ไม่ใช่เพียงเพื่อตอบใครคนใดคนหนึ่ง ซึ่งจา การศึกษาศิลปินร่วมสมัย ศิลปาธร ทุกคนนั้น พบว่าต่างมีผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่โดดเด่น และมักจะนำเสนอคุณค่าของการออกแบบด้วยการสอดแทรกแนวคิดความเป็นไทยในรูปแบบ ต่างๆอยู่ในผลงานด้วย อีกทั้งด้านการกำหนดการมอบรางวัลแก่ศิลปิน มีด้วยกัน 2 อย่าง คือ การ มอบรางวัล 100,000 บาท เพื่อสนับสนุนการทำงานออกแบบสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต และการ มอบเข็มกลัด เพื่อเชิดชูเกียรติประกาศยกย่องแก่ศิลปินได้ภาคภูมิใจอีกด้วย

ขั้นตอนการดำเนินงานมีรายละเอียดดังนี้ คือ เริ่มต้นจากสำนักงาน ศิลปวัฒนธรรม จัดประชุม คณะกรรมการ เพื่อกำหนดแนวทางการสรรหาและการตัดสิน จำนวน 3 คณะ ได้แก่

- 1.คณะกรรมการอำนวยการ (สำนักงานศิลปวัฒนธรรม)
- 2.คณะกรรมการสรรหา (นักวิชาการศิลปะ นักวิจารณ์งานศิลปะ สื่อมวลชน อาจารย์จากสถาบันการศึกษาต่างๆ เป็นต้น)

3.คณะกรรมการตัดสิน (ศิลปินแห่งชาติ ศิลปินศิลปาธร ในแต่ละสาขา เป็นต้น)

กำหนดแนวทางในการดำเนินการสรรหาศิลปิน ศิลปาثر ผู้มีผลงานสร้างสรรค์โดดเด่น และเป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยการทำวิวัฒนาการผลงานออกแบบสร้างสรรค์ของศิลปินนักออกแบบ นำเสนอต่อที่ประชุมเพื่อให้คณะกรรมการตัดสินรางวัลพิจารณา และหลังจากนั้นจึงแจ้งผลการประชุมตัดสิน แก่คณะกรรมการอำนวยการทราบผล เพื่อประกาศชื่อศิลปินทั้งหมดทุกสาขา ออกเป็นประกาศจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยให้รัฐมนตรีลงนาม จากนั้นจึงประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางต่างๆ และจัดกิจกรรมเพื่อมอบรางวัล รวมทั้งการจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่แก่ประชาชนทั่วไป ซึ่งการพิจารณามีรายละเอียดดังนี้ คือ มีลักษณะการลงคะแนนเสียงร่วมกันของคณะกรรมการตัดสินในแต่ละสาขาเท่านั้น ไม่สามารถไปตัดสินสาขาอื่นๆได้ ซึ่งผลมาจากพัฒนาการ การพิจารณารางวัลในอดีต เริ่มต้นตั้งแต่เริ่มโครงการฯ จนกระทั่งจนถึงปี 2552 นั้นเป็นการตัดสินร่วมกัน จากการลงคะแนนของคณะกรรมการตัดสินจากทุกสาขา ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่า คณะกรรมการบางท่าน อาจจะไม่มีความรู้ในด้านนั้นๆลึกซึ้งพอ จึงทำให้ตั้งแต่ในปี 2553 มีการเปลี่ยนแปลงการตัดสินมาจนถึงปัจจุบัน

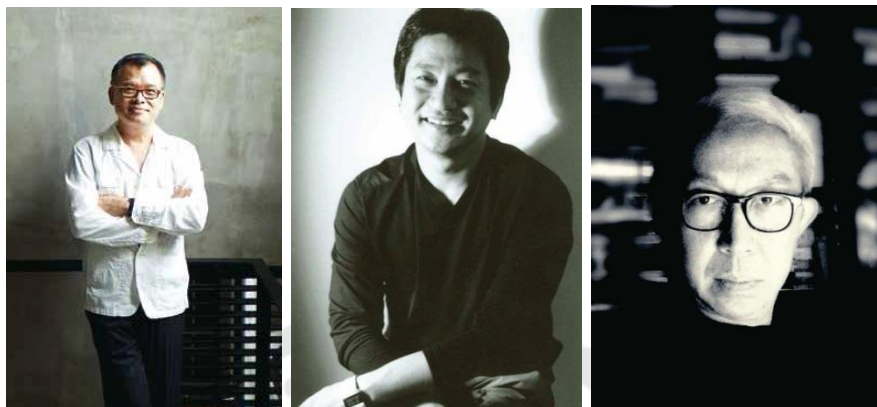
แนวคิดในการตัดสิน : รางวัลศิลปินร่วมสมัย ศิลปาثر

พบว่า การสนับสนุนและให้ความสำคัญกับศิลปินที่มีอายุช่วงวัยกลางคน ให้สร้างสรรค์งานอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีกำลังใจในการทำงาน และตั้งใจพัฒนาผลงานการออกแบบที่มีคุณภาพและมีคุณค่า เป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไป ตามเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละบุคคล อีกทั้งยังเป็นต้นแบบให้แก่นักเรียน นักศึกษา นักออกแบบรุ่นใหม่ฯศึกษา เพื่อพัฒนาต่อยอดตามแนวคิดที่ศิลปินศิลปาธรเคยทำไว้ในอดีต และเลือกทำในสิ่งที่ชอบและเหมาะสมกับตนเอง เพราะการทำงานสายวิชาชีพนั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดคือคุณภาพ ควรใส่ใจในรายละเอียดทุกขั้นตอนการทำงาน เพราะสุดท้ายสิ่งที่ดีเหมือนกันนั้นจะแตกต่างกันที่คุณภาพ

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ศึกษาชีวประวัติและวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ศิลปินศิลปาธร ในประเด็นกระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน รวมทั้งแนวทางการพัฒนาผลงานออกแบบทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน

การสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้างรายบุคคลกับผู้ให้ข้อมูลหลัก เกี่ยวกับชีวประวัติศิลปินศิลปาธร และวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ในประเด็นกระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน แนวทางการพัฒนาผลงานออกแบบทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 6 คน ได้แก่ ผู้ที่ได้รับ

รางวัลศิลปาธร สาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์และสาขามัณฑนศิลป์ จำนวน 3 คน และสาขา
สถาปัตยกรรมจำนวน 3 คน



ภาพประกอบ 51 แสดงศิลปินศิลปาธร สาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์และสาขามัณฑนศิลป์
สมชาย จงแสง, เอกรัตน์ วงษ์จิตร และวิฑูรย์ คุณาลังการ



ภาพประกอบ 52 แสดงศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม
ปฐมา หุ่นรักวิทย์ , สุริยะ อัมพันธ์ศิริรัตน์ และอมตะ หล้าไพบูลย์

ตาราง 3 รายชื่อการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลัก (In-depth Interview)

ชื่อ-สกุล	ปี พ.ศ.
กลุ่มที่ 1 : สาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ และสาขามัณฑนศิลป์	
1. สมชาย จงแสง	2552
2. เอกรัตน์ วงษ์จิริต	2552
3. วิฑูรย์ คุณาลังการ	2553
กลุ่มที่ 2 : สาขาสถาปัตยกรรม	
4. ปฐมา หุ่นรักวิทย์	2553
5. สุริยะ อัมพันศิริรัตน์	2557
6. อมตะ หลูไพบูลย์	2560

1. สมชาย จงแสง: ศิลปิน สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ประจำปีพ.ศ. 2552

1.1 ชีวิตประวัติศิลปินร่วมสมัย

สมชาย จงแสง จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะมัณฑนศิลป์ สาขาออกแบบ ตกแต่งภายใน มหาวิทยาลัยศิลปากร เริ่มต้นทำงานในสายวิชาชีพมัณฑนากรที่ Interior Architecture 103 และด้วยความเป็นนักออกแบบตกแต่งภายในที่ชื่นชอบการทำงาน สถาปัตยกรรม จึงทำให้ ม.ล.ตรีทศยุทธ เทวกุล ชักชวนไปร่วมงาน โดยผลงานที่ปรากฏนั้น ได้สะท้อนการผสมผสานระหว่างมิติความงามของสถาปัตยกรรมกับงานมัณฑนศิลป์ได้อย่างลงตัว มีความสัมพันธ์ภาพระหว่างภายนอกและภายใน เป็นหนึ่งเดียว ซึ่งสถาปัตยกรรมมีความเรียบง่าย เหมาะสมกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนรุ่นใหม่

ปัจจุบัน ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการฝ่ายออกแบบและกรรมการผู้จัดการ บริษัทเตกา อาทิเรีย จำกัด กรุงเทพมหานคร โดยปัจจุบันนั้นสมชาย จงแสง กล่าวว่า ได้รับงานน้อยลง และเน้นเฉพาะงานที่สนใจจริงๆ เพื่อที่จะได้มีเวลาทุ่มเทให้กับแต่ละชิ้นงานได้มากขึ้น และสนุกไปกับการออกแบบสร้างสรรค์มากขึ้น นอกจากนี้ยังมีผลงานการออกแบบที่ช่วยเหลือสังคมอีก

ด้วย เช่น งานด้านพระพุทธศาสนา ซึ่งทำอย่างต่อเนื่อง (เพราะมีความสุขและเป็นสุขในการเป็นผู้ให้)

ปัจจุบันผลงานออกแบบสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่เป็นการจัดการตกแต่งพื้นที่ภายในเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการออกแบบในทางสถาปัตยกรรม ผลงานที่ปรากฏจึงเป็นสิ่งที่สะท้อนความรู้ความเข้าใจในความสัมพันธ์ภาพระหว่างภายในและภายนอกของสถาปัตยกรรมในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจ ได้แสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่ประกอบไปด้วยความเข้าใจในสัมพันธภาพของสรรพสิ่ง และการประสานความแตกต่างเข้าด้วยกันเป็นเอกภาพ ทั้งงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน รวมถึงประสบการณ์ ความรู้สึก ความประทับใจของมนุษย์ในการใช้งานพื้นที่ ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ใช่แค่มองจากรูปแบบที่เห็น ปรัชญาของความเป็นหนึ่งเดียว สะท้อนวิถีชีวิตแบบตะวันออกที่เป็นการดำรงตามวิถีชีวิตผันแปรไปตามธรรมชาติ โดยมุ่งเน้นที่จะใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมด้วยความเข้าใจในพื้นที่นั้นๆ ตามเหตุปัจจัยที่แตกต่างกัน และกระบวนการคิดในการออกแบบงานสร้างสรรค์ และเพื่อประโยชน์ใช้สอยหรือแค่ความสวยงาม แต่ยังต่อยอดแนวความคิดไปถึงรากฐานของความเข้าใจในคุณลักษณะเฉพาะของแต่ละวัสดุที่นำมาประกอบสร้าง รวมไปถึงคุณลักษณะพิเศษของแต่ละพื้นที่ ซึ่งความโดดเด่นอันสำคัญก็คือ การสร้างสรรค์ผลงานให้ไม่มีความขัดแย้งในตัวเอง แม้จะมีความหลากหลายในหลายองค์ประกอบ เน้นให้พื้นที่ของสถาปัตยกรรมสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม ใช้ความเชื่อมโยงผสมผสานทั้งออกแบบภายในและภายนอก รวมทั้งสภาพทาง ภูมิศาสตร์ทางธรรมชาติได้อย่างชัดเจน รวมถึงเพิ่มสุนทรียทางความรู้สึกรับรู้กับธรรมชาติในการออกแบบผลงานเสมอ รวมทั้งการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมให้กับแต่ละโครงการ

ด้วยความรักและความศรัทธาในตนเอง ต่อบทการสังคมนักออกแบบไทย พิเศษของความเป็นไทยนั้น สามารถนำออกมาสื่อสารให้เป็นรูปธรรมได้ เพียงแต่ปัจจุบันไม่มีใครสนใจที่ถ่ายทอด เขียนเป็นเรื่องราว งานออกแบบแต่ละชิ้นนั้นจะสะท้อนตัวตนของนักออกแบบ แต่ด้วยความคุ้นชิน จึงทำให้ตนเองมองไม่เห็นถึงความงามหรือความแตกต่างนั้น ดังนั้นด้วยประสบการณ์ในการเห็นชิ้นงานออกแบบมากๆ จะช่วยทำให้มองเห็นความเป็นตนเองชัดเจนมากขึ้น

1.2 ผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

สมชาย จงแสง ได้กล่าวถึง การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ว่า “.....งานออกแบบต้องส่งผลกระทบต่อความรู้สึก หรือสร้างความรู้สึกแก่ผู้ใช้งานได้ คำนึงถึงผลกระทบต่อ

สังคมและสิ่งแวดล้อม หรือผลกระทบต่อเมืองอย่างไร ในมุมมองและความคาดหวังของผม สถาปัตยกรรมต้องส่งผลทางความรู้สึกมากกว่าการใช้งาน。”



ภาพประกอบ 53 แสดงผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ OKANURAK HOUSE, BANGKOK

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

สรุปการสัมภาษณ์ : กรณีศึกษาผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ “ประเภทบ้านพักอาศัย”

“เจ้าของบ้านมีความต้องการแบบบ้านสมัยใหม่ และมีความต้องการพื้นที่พิเศษภายในบ้าน เช่น ต้องการห้อง squash court ภายในบ้าน จึงเริ่มต้นการออกแบบให้เพดานด้านบนสูงลาดเอียง ทำให้รูปลักษณะด้านบนอาคารเชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมที่ออกแบบไว้ สร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ผนวกกับประสบการณ์กับการใช้พื้นที่ให้เหมาะสม มากกว่าแค่การมองเห็น ซึ่งเป็นประสบการณ์ของพื้นที่นั้นๆ ต้องรู้สึกเอง เป็นมากกว่าการถ่ายภาพ ดังนั้นผู้ที่เข้ามาใช้งานจะได้ประสบการณ์มากกว่ารูปแบบตัวสถาปัตยกรรม ส่วนในด้านการใช้วัสดุนั้น ได้แนวคิดจากธรรมชาติของปูนซีเมนต์ เนื่องจากหากผ่านกาลเวลานานๆ ก็จะทำให้มีคราบตะไคร่น้ำในตัวเอง กลมกลืนไปกับธรรมชาติ ทำให้เกิดความหลากหลายของอารมณ์ (set of variety) ให้ผู้ใช้งาน



ภาพประกอบ 54 แสดงผลงานสถาปัตยกรรมที่เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมธรรมชาติ

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภีบาล

เดิมที่ดินบ้านหลังนี้เป็นที่ดินตาบอด จึงออกแบบประโยชน์ใช้สอยที่ดินก่อน โดยในตอนแรกๆนั้น ที่ดินแปลงนี้ต้องถมและปรับระดับพื้นที่ก่อน ตนเองจึงเอาต้นไม้มาลง แต่เพราะพื้นดินด้านล่างนั้นมีก๊าซมาก จึงทำให้ต้นไม้ตายหมด ซึ่งกว่าจะทราบข้อมูลดังกล่าวปริมาณก๊าซหมดแล้ว จึงเริ่มต้นการแบ่งพื้นที่โครงการนี้ โดยแบ่งพื้นที่อาคารใช้สอยออกเป็นจำนวน 2 ไร่ และที่เหลือ 5 ไร่เอาไว้สำหรับอนาคต เมื่อลูกๆโตขึ้นให้มาปลูกบ้านเอง จึงได้วางแผนบริเวณให้พื้นที่ด้านหน้าโล่ง และมีการกันแบ่งพื้นที่ โดยเป็นเส้นทางเพื่อเปิดมุมมองให้กว้างขึ้น สำหรับคนที่เข้ามาภายในโครงการนั้น จะได้เห็นพื้นที่โล่งก่อนจะเห็นเส้นทางสายตาไปสู่สถาปัตยกรรม

ภูมิสถาปัตย์โครงการนี้ พิจารณาจากบริบทแวดล้อมต่างๆในพื้นที่จริง โดยใช้รั้วสูงด้านหลังและรั้วเตี้ยด้านหน้า เพื่อกำหนดขอบเขตของงานภูมิสถาปัตย์ แต่ตัวป้องกันบ้านจริงเป็นรั้วเหล็กอยู่ด้านหลังแนวต้นไม้ริมบ้าน ซึ่งหากทำรั้วทึบก็จะตัน แต่ต้องการให้มันมีขอบเขตกลมกลืนกับพื้นที่ อาคารพักอาศัย โดยมีความชันจึงต้องออกแบบให้โปร่ง เพื่อไม่ตัน ชัน และไม่อึดอัด ธรรมชาติและอาคารก็จะกลืนเข้าหากัน ตั้งแต่เริ่มวางแผนบริบทโครงการ พื้นที่มีการไล่ระดับและมีการยุบตัวลงตรงสนาม Futsal สำหรับลูกๆ เพราะบ้านมักมีพื้นที่กิจกรรมสำหรับเด็กๆ มุ่งเข้าสู่อาคาร น้ำไม่ท่วมพื้นที่เพราะมีท่อระบายน้ำโดยรอบ (drain) ที่ดินแปลงนี้เป็นที่ดินตาบอดต้องซื้อแปลงต่อเพื่อเข้าหมู่บ้าน พื้นระดับของดินก็จะเป็นขั้นๆ มีเส้นสีขาวเป็นตัวแบ่งสถาปัตยกรรมออกจากพื้นดินก็จะดูลอยๆ จากพื้นดิน มีการจัดระดับของขั้นดิน บริเวณนี้ก็เป็นเหมือน U frame คือตัวเน้นทางเข้า จากบริบทเป็นการถอยเข้ามาทั้งสี่ด้านได้แรงบันดาลใจจาก Le Corbusier's Villa Savoye แล้วก็เปลี่ยนผังสระ ข้างบ้านที่มันยุ่งๆ เพื่อสำหรับการวางอาคารพื้นที่ใช้สอยออกแบบเป็นพื้นที่เล่นเทนนิส สำหรับตีสควอช (Squash) บริเวณนี้เคยเป็นสนามหญ้าจริง

แต่สู้ไม่ไหว ส่วนนี้เป็นพื้นที่ลาดเอียง (Slope) ลงไป ดินมันไหลเจ้าของเลยเปลี่ยนหญ้าจริงเป็นหญ้าเทียม เลยทำเป็นหญ้าเทียมเหมือนกัน



ภาพประกอบ 55 แสดงผลงานภูมิสถาปัตยกรรมด้านหน้าอาคาร

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

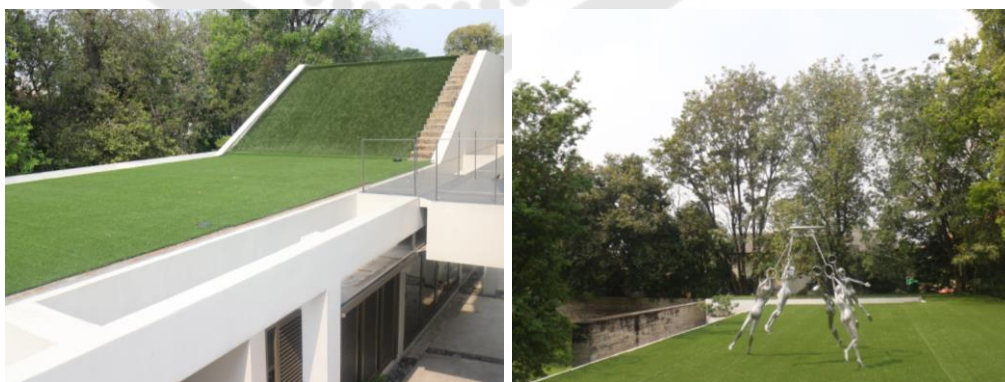
ด้านหลังอาคารเป็นบึง จึงคิดเรื่องการดึงน้ำจากบึงเข้ามาภายในตัวบ้าน มีการปรับระดับของน้ำ ตามสภาพความเป็นจริง สำหรับเจ้าของบ้านสามารถพาไปที่บึงได้ แต่เมื่อทราบราคา โครงสร้างลักษณะเฉพาะ เจ้าของบ้านจึงได้ขอยกเลิก เพราะมีราคาสูงมาก จึงได้ทำบ่อแทน ซึ่งน้ำจากบึงก็จะมีปัญหาเช่น กลิ่น และขาดความเป็นส่วนตัวเพราะจะมีคนมาหาปลา แต่ท่านเจ้าของบ้านอยากเห็นธรรมชาติ จึงได้นำเสนอว่า ลองมองบึงน้ำในตําระดับสายตาปกติเพื่อสร้างประสบการณ์ หากเปลี่ยนเป็นมุมสูง bird's-eye view จะสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจมากกว่า และจะรู้สึกพักผ่อน นี่ก็จะเป็นสิ่งที่นำเสนอให้แก่ลูกค้าเรื่องของประสบการณ์กับพื้นที่ (Experience & Space)



ภาพประกอบ 56 แสดงผลงานภูมิสถาปัตยกรรมด้านหลังอาคาร

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

ซึ่งในวันนำเสนอแบบนั้น เจ้าของบ้านพึงพอใจแต่มองไม่เห็นภาพ และวันที่เจ้าของยืนบนพื้นที่และมองไปยังบึงยังสามารถสัมผัสและเข้าใจได้ บ้านกับธรรมชาติ การมองธรรมชาติแบบมุมมองสูงลงไปทีเดียว (bird's-eye view) สร้างประสบการณ์ โดยออกแบบพื้นที่หนึ่งให้อยู่ภายในส่วนบน เหมือนพบธรรมชาติ เช่น เนินเขา ภูเขา เป็นประสบการณ์ธรรมชาติกับมุมมอง ที่นำมาสู่การออกแบบและนำเสนอเอกลักษณ์ในพื้นที่ให้บ้านพักอาศัยหลังนี้ นอกจากนั้นงานประติมากรรมต่างๆที่ตกแต่งพื้นที่ เจ้าของบ้านซื้อมา ตนจึงช่วยหามุมพื้นที่ในการวาง จะเห็นชัดว่ามันกลืนไปกับสิ่งแวดล้อม แค่กำหนดขอบเขต ที่แสดงนัยยะเท่านั้นเอง ร่องรอยหลายๆรอยเกิดจากธรรมชาติ คือ คอนกรีตถูกเจาะเฉพาะผิวแต่ด้านในเป็น (sheet pile construction) ผิวถูกซึมเพราะเดิมเป็นคอนกรีตหมด



ภาพประกอบ 57 แสดงมุมมองชั้นดาดฟ้า กับประสบการณ์การรับรู้และความรู้สึก

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

ส่วนการทำงานได้สระมีตะแกรงเหล็กข้างๆ เพื่อเป็นตัวกรอง บันไดเดินลงมาจาก ด้านบน มาสระ ทางเดินสามารถเดินได้รอบบ้านทะเลเชื่อมโยงหากัน หากตรงนี้ไม่มีช่อง พื้นที่ก็จะ ไม่เปิด ต้องมีการเคลื่อนไหวไม่ตัน การใช้งานและการใช้งานเชิงภาพที่ปรากฏ (visual function) มากกว่า ความรู้สึก ให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์ อยากให้ผู้ใช้งานรู้สึกอย่างไร ผู้ว่าจ้าง เข้าใจ สนใจ ผลงานศิลปะและเข้าใจเลยเป็นแบบที่ไม่ต้องแก้ไขมากนัก แก้ไขเพียงช่องแสง ที่เชื่อม กับสระน้ำของภรรยา หลายส่วนอาศัยการฉาบปูนช่วย สำหรับการสะท้อนของเสียง ต้อง 90 องศา ลาดเอียงในระดับหนึ่งเพื่อไม่เกิดการสะท้อนของเสียงมาก บางส่วนพยายามสร้างให้มีผลต่อ ความรู้สึก ผนังที่ปิดออกเปิดปลาย ในขณะที่เรามองจะปะทะตาวิ่งไปหาพื้นที่ว่าง ถ้าต้องการให้ พื้นที่นิ่ง ก็พับและเปิดปลาย ก็จะนำไปทางนั้น ซึ่งเปลี่ยนมุมมอง หากมุมมองแบบนี้ สายตาก็จะ ทำงานไปได้เรื่อยๆ จะเกิดพลังในการเคลื่อนไหว ไม่จำเป็นต้องตกแต่งมาก เพราะด้วยมุมมองนี้ ความรู้สึกของพื้นที่เกิดขึ้น ปรากฏการณ์อยู่แล้ว ” (สัมภาษณ์, 2560)



ภาพประกอบ 58 แสดงรูปรวมผลงานสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์ ภายในอาคาร

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

1.3 กระบวนการคิด

สมชาย จงแสง กล่าวถึงกระบวนการคิดว่า “.....แนวคิดแบบตะวันออกที่ใช้ชีวิตร่วมกับธรรมชาติ สนใจบริบทแวดล้อมของพื้นที่ด้วยความเข้าใจ เพราะแก่นทางความคิดในการทำงานสร้างสรรค์ไม่ว่าทฤษฎีใดก็ตาม เชื่อว่าผู้ใช้งานจะเข้าใจความรู้สึกในงานออกแบบได้แตกต่างกันออกไป ทั้งจากประสบการณ์ของตนเองที่ไม่ใช่แค่การมองเห็นแต่เป็นเรื่องการสัมผัสที่ทำให้ผลงานแตกต่าง สิ่งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจ ประสิทธิภาพ การเรียนรู้ของผู้เสพ หรือการสัมผัสต่อสิ่งของแต่ละบุคคลก็มีความแตกต่างกัน สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผมสนใจและนำมาปรับใช้ในการออกแบบ” (สัมภาษณ์, 2560)

1.4 ขั้นตอนการทำงาน

สมชาย จงแสง กล่าวถึงขั้นตอนการทำงานว่า “.....ขั้นตอนการทำงานของผม ทำให้เต็มที่และไม่ได้คิดว่าการทำงานชิ้นนี้เป็นผลงานของบริษัท หากแต่คิดว่าเป็นผลงานของตนเองมากกว่า โดยมีวิธีคิดที่ว่าถ้าเราตั้งใจทำผลงาน ก็จะเป็นผลงานของเราไม่ใช่ของบริษัท ดังนั้น จึงไม่หยุดที่จะทำงานให้ดีซึ่งการทำงานออกแบบนั้นเหมือนกับอยู่ในโลกส่วนตัว คล้ายๆกับการหมกมุ่นในอะไรสักอย่าง.....” (สัมภาษณ์, 2560)

1.5 แนวทางการพัฒนาผลงาน

สมชาย จงแสง กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาผลงานว่า “.....การพัฒนามีประมาณ 4 ช่วงเวลา ซึ่งปัจจุบันเป็นช่วงที่ 4 โดยแบ่งได้เป็น ช่วงที่ 1 คือช่วงที่เพิ่งสำเร็จการศึกษาทางด้านมัณฑนศิลป์ 10 ปีแรก เป็นช่วงทดลองเก็บเกี่ยวประสบการณ์ ช่วงที่ 2 เป็นการนำเสนอสิ่งที่ผมได้เรียนรู้ สังเกตประสบการณ์การทำงานพยายามนำเสนอความคิดของเราเองมากขึ้น กลางช่วงที่ 2 เป็นช่วงที่ผมรับทำงานเองคือหมายถึงเริ่มเปิดบริษัทเอง ได้นำเสนอความคิดตนเอง ด้วยเงื่อนไขที่เป็นบริษัทของเรา ซึ่งเป็นช่วงครึ่งๆ กลางๆ จากนั้นก็เป็น ช่วงที่ 3 ซึ่งถือว่าเป็นช่วงที่ได้รับการยอมรับมากขึ้น มีคนกล่าวถึงเรามากขึ้น ช่วงที่ 4 จะเป็นการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อตอบคำถามทางศิลปะ เป็นการทำงานเพื่อคุณค่าทางศิลปะ ปัจจุบันผมนำความรู้ความสามารถช่วยงานสาธารณะที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมาก็มีงานพุทธศิลป์มาให้ออกแบบอย่างต่อเนื่อง เป็นสิ่งที่ทำโดยไม่ได้พูดถึงเรื่องเงินทองแต่มีความสุขที่ได้ทำงานลักษณะเช่นนี้.....” (สัมภาษณ์, 2560)

2. เอกรัตน์ วงษ์จรีต : ศิลปากร สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ประจำปีพ.ศ. 2552

2.1 ชีวิตประวัติศิลปิน

เอกรัตน์ วงษ์จรีต สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจาก คณะมัณฑนศิลป์ สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และเดินทางไปศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ Master of Science (Communications), ที่สถาบันแพรตต์ นิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา (Pratt Institute, New York, USA) และเลือกที่จะศึกษาต่อ ปริญญาโทอีกใบในสาขาการออกแบบอุตสาหกรรม ที่สถาบันโดมุส เมืองมิลาน ณ ประเทศอิตาลี (Domus Academy, Milan, Italy) ปัจจุบันเป็นนักออกแบบเฟอร์นิเจอร์เจ้าของแบรนด์ Crafactor, มัณฑนากรโครงการ Iniala Beach Resort โดยเป็นนักออกแบบที่ได้วิชาจาก 2 ฝั่งทวีป คือ การออกแบบอุตสาหกรรม ในยุโรป ประเทศอิตาลี และการออกแบบนิเทศศิลป์ ในฝั่งสหรัฐอเมริกา ซึ่งเอกรัตน์มีเอกลักษณ์จากการนำแนวคิดตะวันตกมาประยุกต์ใช้ กับเนื้อหาเรื่องราวตะวันออก บริบทสังคมไทย ที่แสดงถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรมความเป็นไทย ผ่านการเปรียบเทียบการใช้วัสดุ หัตถ์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ มาผสมผสานและพัฒนางานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ และการออกแบบภายในให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งปัจจุบันยังคงทำหน้าที่เป็นภัณฑารักษ์ คัดเลือก ผลงานออกแบบร่วมสมัยที่มีความเป็นไทย ไปจัดแสดงในเทศกาลของงาน Milan Design Week ณ ประเทศอิตาลีอีกด้วย

ปัจจุบันความสวยงามของการออกแบบภายในและการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม่ใช่ สิ่งเดียวที่ผู้บริโภคคำนึงถึงอีกต่อไป แนวคิดที่น่าสนใจและความแตกต่างเป็นปัจจัยที่ดึงดูด ผู้บริโภค การสร้างมูลค่าสินค้าจากความคิดกลายเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้งานออกแบบแต่ละ ชิ้นแตกต่างกัน ดังนั้น แนวทางการหวนคืนสู่ความเป็นไทย ที่นักออกแบบไทยหลายคนเลือกใช้และ ดึงจุดเด่นรายละเอียดต่างๆ ของงานช่างมาใช้ เป็นวิธีที่น่าสนใจในการสร้างตัวตนให้เกิดขึ้นแก่ ผลงาน

การแปลแนวความคิด จากนามธรรมให้เกิดเป็นรูปธรรม รูปร่าง รูปทรงที่ ทันสมัยและใช้เทคโนโลยีผนวกเข้ากับงานหัตถกรรมพื้นบ้านแบบไทย คือแนวทางการสร้างสรรค์ ผลงานที่เป็นสากล และด้วยความที่ตนชื่นชอบ และสนใจอยากที่จะทำงานกับพื้นผิววัสดุ และงาน ในลักษณะสามมิติมากกว่า จุดเปลี่ยนที่เข้ามาสู่การเป็นนักออกแบบเฟอร์นิเจอร์ เพราะมีโอกาส ได้ร่วมงานกับ เปาโล นาวา (Paolo Nava) สถาปนิกผู้มีชื่อเสียง ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ให้กับ บริษัทผู้ผลิตชั้นนำของอิตาลีประมาณ 2 ปี (หลังเรียนจบ) และเป็นนักออกแบบอิสระอยู่ 3 ปี จึงกลับมาเปิดบริษัทของตนเองในประเทศไทย

กว่า 6 ปีที่เอกรัตน์ได้ออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่อิตาลี ได้ค้นพบจุดเด่นของการทำงานออกแบบสร้างสรรค์ในเวทีระดับโลก คือ การคำนึงถึงการพัฒนาผลงาน ที่ผ่านการศึกษาวิจัยกระบวนการผลิตเป็นสำคัญ การเข้าใจวัสดุที่หลากหลาย เทคโนโลยีและเทคนิคทางเชิงช่างต่างๆ ทำให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพ แนวคิดที่ชัดเจนและทันสมัย ได้นำทักษะร่วมกับแนวความคิดที่เกิดจากความสนใจในศิลปะไทยจากเพื่อนชาวต่างชาติ พบแนวทางของไทย สำนวหาความประทับใจจากรากวัฒนธรรมของตน โดยใช้มุมมองที่ต่างชาติมองสิ่งแปลกใหม่ในประเทศไทย โดยได้นำแนวคิดมาพัฒนาจนกลายเป็นเฟอร์นิเจอร์ที่รวมสองวัฒนธรรมเข้าไว้ด้วยกัน จากโครงสร้างความคิดการสร้างสรรค์ผลงานแบบตะวันตก มาใช้เล่าเรื่องราวเนื้อหาที่แสดงรากเหง้าความเป็นไทย ในการออกแบบสร้างสรรค์ที่แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทยและเอเชีย เช่น การเลือกใช้วัสดุและเทคโนโลยีท้องถิ่นพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผลงานเฟอร์นิเจอร์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สร้างความแตกต่างจนกลายเป็นจุดขายที่น่าสนใจ และทำให้บริษัท คราฟท์แฟคเตอร์ (Crafactor) ที่ร่วมก่อตั้งกับเพื่อนนักออกแบบประสบความสำเร็จอย่างมาก และได้รับการยอมรับจากกว่า 30 ประเทศทั่วโลก ซึ่งผลงานที่มีชื่อเสียง ได้แก่

- พ.ศ.2551 – Furniture Design Award 2008 for “Bouncy Tangy” chair, Singapore furniture industries council
- Denmark Award 2008 “Sputnik” chair กรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์
- พ.ศ.2550 – Best of the best Designer Award, Designer of the year 2007, Silpakorn University
- Designer of the Year Award, Designer of the year 2007, Silpakorn University
- Outstanding Dining Room Furniture for “Gastby” chair, TIFF Award 2007, กรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์
- PrimeMinister’s Award for Craft Factor Company Limited, สำนักนายกรัฐมนตรี
- พ.ศ.2549 – Outstanding Dining Room Furniture for “Nirvana d’Oro” chair, TIFF Award 2006, กรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์
- Outstanding Dining Room Furniture for “Kimono” chair, TIFF Award 2006, กรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์

- Best Furniture, Wallpaper Magazine First Class Design Award 2006
- พ.ศ.2548 – Designer of the Year Award, Designer of the year 2005,

Silpakorn University

- Best furniture, Elle Decoration Magazine 2005



ภาพประกอบ 59 แสดงผลงานสร้างสรรค์ เก้าอี้สนาม Nirvana d'Oro chair

ที่มา: <https://www.crafactor.com/collection>

ตัวอย่าง ผลงานเก้าอี้สนาม Nirvana d'Oro chair ที่มีน้ำหนัก 102 กิโลกรัม โดยใช้วัสดุจากสัมฤทธิ์ ของประเทศออสเตรเลีย ซึ่งเป็นหนึ่งในผลงาน ปี 2006 Crafted Evaluation Collection ที่ได้รับแรงบันดาลใจ จากงานพุทธศิลป์ กับการผสมผสานเทคโนโลยีการหล่อสำริดแบบโบราณของช่างหล่อพระพุทธรูปไทยในอดีต

ปัจจุบัน ยังคงทำหน้าที่ผู้อำนวยการฝ่ายความคิดสร้างสรรค์และดูแลการออกแบบผลิตภัณฑ์และริเริ่มนำเอกลักษณ์งานดีไซน์ไทยไปแสดงบนเวทีระดับโลก อย่างเช่นงาน Milan Design Week ซึ่งเป็นงานแสดงสินค้าเฟอร์นิเจอร์และของตกแต่งบ้านที่ใหญ่ที่สุดงานหนึ่งของโลก โดยทำหน้าที่เป็น ผู้ดำเนินงานรวมถึงเป็นภัณฑารักษ์ คัดเลือกงานดีไซน์ร่วมสมัยที่สะท้อนความเป็นไทย กว่า 30 ชิ้น จาก 30 บริษัท ไปจัดแสดงในนิทรรศการ ด้วยการสนับสนุนจากกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ เมืองมิลาน ประเทศอิตาลี และสำนักส่งเสริมมูลค่าเพิ่มเพื่อการส่งออก เพื่อยกระดับแนวทางการออกแบบในประเทศไทยให้มีศักยภาพเท่าเทียมกับต่างชาติ จากการดึงดูดเด่นทางวัฒนธรรมไทยมาผสมผสานในผลงานออกแบบ แสดงอัตลักษณ์ภูมิปัญญาบรรพบุรุษได้อย่างชัดเจนและไม่ขัดเขิน โดยมีหลักการที่ผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนา สร้างกระบวนการผลิตอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผลงานออกแบบของเอกรัตน์ได้รับรางวัลมากมาย ทั้งใน

และต่างประเทศ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า เป็นศิลปินนักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงาน ที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อย่างแท้จริง อีกทั้งยังสร้างความก้าวหน้าและคุณประโยชน์ให้แก่สังคม นักออกแบบไทยรุ่นต่อไป

2.2 ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์

เอกรัตน์ วงษ์จรีต กล่าวถึงการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ว่า “ ส่งผลกระทบในเรื่องของภาพที่ปรากฏ (Visual) และจิตใจ (Mind) สร้างสิ่งแวดล้อมใหม่ สร้างมาจากสิ่งที่แตกต่าง ออกมาจากสิ่งเดิม ความคิดสร้างสรรค์ต้องให้มากกว่าความสวยงาม ให้อะไรกับสังคมหรือเปล่า ให้ความคิดอะไรกับคนดู ไม่ว่าจะ เป็นกระบวนการผลิตหรืออะไรก็ตามที่ให้แก่คนดู” (สัมภาษณ์, 2560)



ภาพประกอบ 60 แสดงผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

VILLA SIAM, INIALA BEACH RESORT

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

สรุปการสัมภาษณ์ : กรณีศึกษาผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ “ประเภทโรงแรม-รีสอร์ท”

“.....อินิอาลา บีช รีสอร์ทแห่งนี้ ตั้งอยู่ที่ตำบลโคกกลอย อ.ตะกั่วทุ่ง จ.พังงา เป็นความประสงค์ของเอกรัตน์ กับลูกค้าที่มีงบประมาณระดับพันล้าน และมีความต้องการที่พักแบบตัดขาดจากโลกภายนอก ของนักแสดง The Kardashians (kim kardashian) ที่เดินทางมาถ่ายทำรายการทีวี ที่ต้องการพื้นที่ความเป็นส่วนตัว และ/หรือ มีพื้นที่การจัดกิจกรรมงานเลี้ยงส่วนตัว โดยไม่ต้องกังวล ซึ่งรีสอร์ทแห่งนี้ได้คัดเลือกทุกอย่างเป็นพิเศษ เช่น การออกแบบเตียงเป็นรูปทรงกลม ซึ่งสั่งทำพิเศษ เนื่องจากองค์ประกอบบริเวณแถวตะกั่วทุ่ง จังหวัดพังงา และจังหวัดภูเก็ต คือ น้ำ-ทะเล-แผ่นดิน ทำให้นึกถึงอากาศที่ดี จึงเกิดแนวคิดในการออกแบบ ดิน-น้ำ-ลม-ไฟ ที่

แสดงออกความเป็นเอเชีย ได้เป็นอย่างดีด้วยการออกแบบเก้าอี้ภายในห้องรับแขก ให้เป็นตัวแทนของพื้นดิน



ภาพประกอบ 61 แสดงสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์ ห้องรับแขก

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

พื้นที่ในส่วนของสปา คือตัวแทนของน้ำ ซึ่งแรงบันดาลใจอีกหนึ่งอย่าง คือระฆังใบใหญ่วัดพระธาตุดอยสุเทพ ครั้นเมื่อเข้าไปนั่งภายในระฆัง สิ่งที่ได้รับรู้คือความเงียบ โดยได้นำแนวคิดนี้มาใช้สำหรับการออกแบบสปา ที่ทำพื้นที่ให้เป็นโลกส่วนตัว เรียกว่าสปาระฆัง (Bell-Spa) โดยออกแบบโครงสร้างระฆังใบใหญ่ และมอบหมายให้กรกต อารมย์ดี ทำพื้นผิวภายนอกส่วนพื้นที่ภายในสปา ได้ใช้เทคนิคการภาพวาดและปิดทองคำเปลว เป็นตัวอักษรคำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎก ซึ่งถูกเขียนเป็นภาษาบาลี โดยที่ต้องการให้เกิดมิติทางความคิดที่ทำให้ลูกค้าผู้เข้ามาใช้บริการได้สัมผัสกับวัฒนธรรมแรกของไทย คือพุทธศาสนา ซึ่งเป็นอีกหนึ่งมิติที่ในช่วงแรกลูกค้าก็ไม่เข้าใจ และคิดว่าเปลืองงบประมาณ จึงต้องมีการอธิบายกันอยู่ประมาณสองอาทิตย์ ถึงคุณภาพงานที่จะได้รับ แต่เมื่อเริ่มลงมือขั้นตอนการปิดทองคำเปลว ก็เริ่มมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นแต่ยังคงไม่เข้าใจ แต่เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์ ทันทีที่ลูกค้าเดินเข้ามาชมภายในห้องสปา ถึงกับร้องไห้ยกใหญ่กับบรรยายกาศที่สวยงามมาก ซึ่งลูกค้าคงไม่คาดคิดว่าจะเห็นมิติและแรงปะทะที่ได้ จะมากขนาดนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับภาพร่างสามมิติ ซึ่งพื้นที่สปาได้ใช้เวลาก่อสร้างทั้งหมดประมาณปีเศษ



ภาพประกอบ 62 แสดงรูปรวมงานสถาปัตยกรรมภายในอาคาร ห้องสปาประสง

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

และได้ออกแบบเก้าอี้จากภาพเกาะที่ลอยอยู่บนน้ำ ฉะนั้นเก้าอี้จะลอยๆ แต่ตอนนี้มีขาช่วยรับแรงยึดติดกับพื้น ส่วนนี้คือดักแด้นในห้องไม้ไผ่ เปรียบเสมือนการทอดหุ่มนูและลูกค้าด้วยธรรมชาติ จากรูปทรงของดักแด้ที่ทำเป็นเตี้ยและเมื่อนอนจะเห็นลอยลางหลังคาที่เหมือนรังทำมาจากการต่อไม้ไผ่เป็น freeform ที่เหมือนเคลื่อนไปตามแนวผ้าเพดาน โต๊ะกลางเมื่อคว่ำลงก็จะกลายเป็นเกาะ และออกแบบเชื่อมโยงความเป็นธรรมชาติในคอมพิวเตอร์ให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน ห้องพักมีแนวคิดมาจาก น้ำ-บัว (บัวเหนือ) จากเรื่องราวทางพุทธศาสนา กล่าวถึงมนุษย์ว่าเป็นสัตว์ประเสริฐที่สุดใน 4 จำพวก มนุษย์อยู่เหนือน้ำ ภายในห้องนี้เมื่อนอนจะเหมือนมองหรือจ้องผิวน้ำบนเพดาน เปรียบเหมือนอยู่เหนือน้ำ โสฟาชั้นที่สองก็ลอยอยู่กับพื้น และสามารถเหยียดได้ และโครงสร้างไม้ไผ่มีเฉพาะห้องน้ำเท่านั้น ทั้งหมดแบ่งเป็น 4 ห้อง ห้องนี้จะเชื่อมโยงกับห้อง ที่มียานกรรต อารมณ์ดี ทุกห้อง แต่แรกผนังห้องนี้ออกแบบให้เป็นตู้ปลาขนาดใหญ่ และเลี้ยงแมงกระพรุน

เทียม เจ้าของเขาชอบความคิดมาก โครงการออกแบบนี้ได้แนวคิดมาจากอารมณ์ล้วน ๆ แต่จากการศึกษาพบว่า ค่าใช้จ่ายสูงมากไม่คุ้มค่า จึงปรับเปลี่ยนใช้ผลงานศิลปะอาจารย์ จักกาย และผลงานคุณมานิต แทน

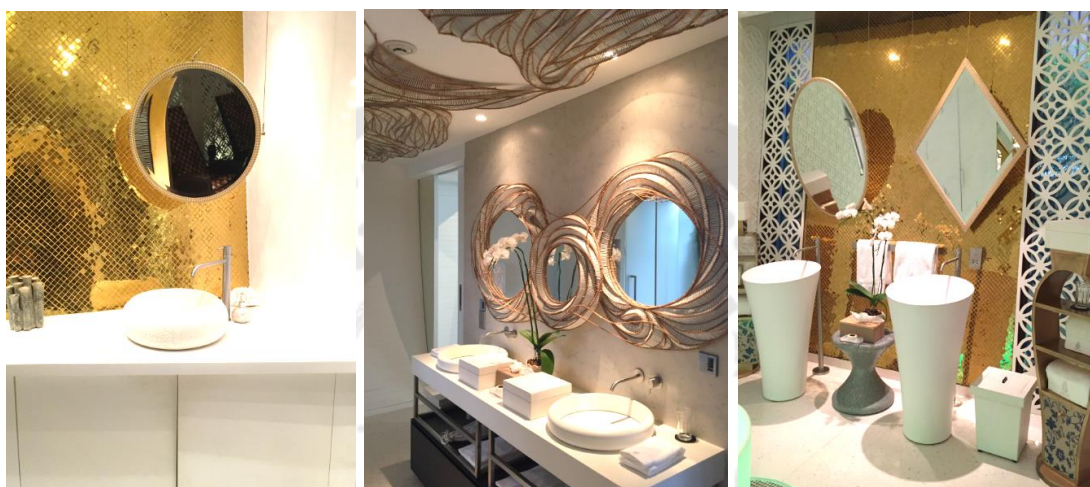


ภาพประกอบ 63 แสดงรูปรวมงานสถาปัตยกรรมภายในอาคาร ห้องพัก

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

ตนเองให้ความสนใจเรื่องความเป็นเอเชีย และการแสดงออกแบบไทย งานประณีตศิลป์ แสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทย หากคุณเดินเข้ามาในพื้นที่ ที่ตนเองออกแบบ จะเห็นความเป็นประณีตศิลป์ งานฝีมือ ผสมผสานกับการบริการพิเศษ และปรากฏความเป็นโรงแรมบูติก (boutique) ฉะนั้นเมื่อผู้จ้างให้แนวคิดภาพกว้างมา ตนก็ได้นำมาแปรความคิด ให้เกิดเป็นภาพทางกายภาพ เช่น การอ่านคำสอนศาสนาพุทธในห้องสปปา ทำให้สภาวะลูกค้าเกิดความรู้สึกช้าลง และผ่อนคลายจริง ๆ ผสมกับเรื่องการออกแบบแสง ได้นำทฤษฎีของแสง กลายเป็นประสาทสัมผัส ทิศทางแสงมาด้านนี้ ใช้สีอะไรทำให้เกิดความสบาย ซึ่งทฤษฎีได้มาจากประสบการณ์ จน

กลายเป็นความรู้สึก และเกิดประสบการณ์ใหม่ เกิดการรับรู้ ที่ทำให้เกิดมิติใหม่ของความคิด ซึ่งตนเองต้องการสร้างประสบการณ์ทางความรู้สึก และกระตุ้นให้เกิดความคิดตามมา งานออกแบบสร้างสรรค์ของตนเองนั้น ลูกค้าหรือผู้ใช้งานต้องสามารถตีความหมายได้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ส่วนบุคคล คล้ายๆกับการชมงานศิลปะ ดังนั้นลูกค้าที่มาพักพื้นที่แห่งนี้ ต้องได้อะไรมากกว่านั้น มิฉะนั้นก็คงไปพักโรงแรมห้าดาวตามปกติ ซึ่งบุคคลต่างๆเหล่านี้ที่มาพัก ต้องการคุณภาพและความพิเศษในทุกๆรายละเอียด (สัมภาษณ์, 2560)



ภาพประกอบ 64 แสดงรายละเอียด ผลงานสถาปัตยกรรมภายใน ห้องน้ำ

ที่มา: ภาพถ่ายโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

กล่าวโดยสรุปพบว่า เอกรัตน์ วงษ์จรีต ต้องการใส่ความหลากหลายให้กับผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ด้วยการเพิ่มศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาที่ตนสนใจ ถ่ายทอดสู่ผลงานการออกแบบเป็นองค์รวม เพราะทุกอย่างมีลักษณะเดียวกัน คือการผสมผสาน ตัวอย่างเช่น อาหารแกงกระหรี่อินเดีย หากเดินทางมาถึงไทย ก็มักจะถูกเปลี่ยนสูตรและส่วนผสม ตามบริบทสภาพแวดล้อมนั้นๆ ซึ่งจะทำให้ได้สิ่งใหม่ รสชาติก็แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เป็นต้น

2.3 กระบวนการคิด

เอกรัตน์ วงษ์จรีต กล่าวถึงกระบวนการคิดว่า “ .ไม่สามารถบอกเป็นข้อมูลอย่างละเอียดได้ เกิดจากการสร้างสมประสบการณ์มาเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้วนำมาเชื่อมโยง ซึ่งออกมาในช่วงเวลาที่เหมาะสม ต้องรู้สึกว่าจะเชื่อมโยงกับพื้นที่บริบทของสังคม และคนที่จะชื่นชมผลงาน ต้องมาจากอุปสรรคมากกว่านามธรรม ทุกอย่างมีเรื่องราวที่มา บางครั้งอาจจะเกิดขึ้นจากการ

เดินทาง แล้วนำมาเปลี่ยน (Transfer) หรือแปลง (Transform) เป็นข้อมูลเก็บไว้” (สัมภาษณ์, 2560)

2.4 ขั้นตอนการทำงาน

เอกรัตน์ วงษ์จรีต กล่าวถึงขั้นตอนการทำงานว่า “ ต้องใช้เวลากับขั้นตอนช่วง การค้นหาข้อมูลเป็นเวลานาน เจาะลึกงานออกแบบที่เป็นรากเหง้าทางวัฒนธรรม ดึงจุดเด่นทาง วัฒนธรรมไทยมาใส่ในผลงาน เพื่อที่จะแสดงอัตลักษณ์ของภูมิปัญญา รวมอยู่ในงานออกแบบร่วม สมัย ดังนั้น ขั้นตอนการทำงานของผมจึงเจาะลึกลงไปที่รากเหง้าอย่างถึงที่สุด” (สัมภาษณ์, 2560)

2.5 แนวทางการพัฒนาผลงาน

เอกรัตน์ วงษ์จรีต กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาผลงานว่า “ .ช่วงที่ 1 ประมาณ 1991- 1997 ผมพยายามจะขุดความเป็นรากเหง้าไทยและทดลองช่วงแรกๆ ช่วงที่ 2 เป็นช่วงทำงาน ร่วมกับสมาคมผู้ผลิต ผลิตภัณฑ์แนวดีไซน์ (D&O) และกลับเข้าวงการการออกแบบส่งออก ช่วงที่ 3 (ปัจจุบัน) ผมพยายามหาบริบทใหม่เพราะเชื่อว่าอุตสาหกรรมโลกมาถึงจุดจบ ผมต้องหาอะไรที่ สื่อสารใหม่ เพราะทุกอย่างมันเลือนราง แต่วัฒนธรรมรากเหง้ายังคงอยู่ ซึ่งในอนาคตจะกลายเป็น ของเซย เพราะฉะนั้นผมต้องมองหาสิ่งที่เป็นอนาคตในบริบทข้างหน้า โดยเกิดการรับรู้แบบกระจัด กระจาย ไม่รู้อย่างเดียว สิ่งเดียว เหมือนในอดีตอีกต่อไปแล้ว” (สัมภาษณ์, 2560)

3.วิฑูรย์ คุณาลังการ: ศิลปากร สาขามัณฑนศิลป์ ประจำปีพ.ศ. 2553

3.1 ชีวิตประวัติศิลปินร่วมสมัย

วิฑูรย์ คุณาลังการ เริ่มต้นศึกษาศิลปะ ที่วิทยาลัยช่างศิลป์ และจบการศึกษาใน ระดับปริญญาตรี สาขาออกแบบตกแต่งภายใน ในคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หลังจากจบการศึกษาได้เริ่มต้นทำงานสายวิชาชีพในบริษัทดีไซน์ 103 จำกัด ในตำแหน่งมัณฑนา กร ต่อมาจึงเปิดบริษัทของตนเองในชื่อ ไอเอดับบลิว จำกัด โดยผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายที่มีไลฟ์สไตล์คนรุ่นใหม่ ที่มีรสนิยมและสุนรียภาพความงามในการ ออกแบบภายใน พื้นที่ต่างๆ อาทิเช่น ที่อยู่อาศัย อาคารแสดงสินค้า ร้านค้า ต่างๆมากมาย

ปัจจุบันเป็นผู้อำนวยการ บริษัท IAW จำกัด กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นที่รู้จักและ เป็นที่ยอมรับในวงกว้างของสังคมสถาปนิก-มัณฑนากร จากผลงานการออกแบบสร้างสรรค์อย่าง H1, Playground, Greyhound Cafe, Tenface Serviced Apartment, Sofitel So Bangkok เป็น ต้น ซึ่งเป็นผลงานที่มีความโดดเด่นและมีชื่อเสียงจากผลงานดังกล่าวข้างต้น จากการสอดแทรก เนื้อหาความเป็นไทยเข้าในผลงานการออกแบบภายในและมัณฑนศิลป์อีกด้วย เช่น

โดยผลงานการออกแบบห้องพัก ภายในโรงแรมโซฟิเทล โซแบงค็อก (Sofitel So Bangkok) ซึ่งเป็นโรงแรมไทยเชื้อสายฝรั่งเศส เป็นการออกแบบที่ดึงเอกลักษณ์อายของ

กรุงเทพมหานครและประเทศไทย โดยใช้หลักของธาตุทั้ง 4 มาประยุกต์ใช้ ได้แก่ ดิน น้ำ ไม้และ โลหะ และทางด้านวิฑูรย์ คุณาลังการ ได้ทำการออกแบบห้องพัก (ธาตุดิน) ได้นำแนวความคิดการ ผสมผสานความเป็นธรรมชาติ มาประดับผนัง ด้วยภาพจิตรกรรมไทย(สมัยโบราณของอีสาน)มา ดัดแปลงเป็นผลงานสร้างสรรค์ใหม่ โดยภายในห้องพักเน้นโทนสีฟ้า เพื่อทำให้เกิดมิติที่แปลกตา มากยิ่งขึ้น

อีกทั้งยังมีผลงานการออกแบบภายในหลายโครงการ ในเครือบริษัทโนเบิลดี เวลลอปเมนต์ จำกัด (มหาชน) เช่น Playground (ปัจจุบันถูกทุบทำลายทิ้งแล้ว) เป็นโครงการ ร้านค้ารูปแบบใหม่ ซึ่งเน้นโอเดียสร้างสรรค์ในการตกแต่ง กับความสนุกสนานของกลุ่มลูกค้าวัยรุ่นนุ เสเหมือนเป็นสนามเด็กเล่นแห่งใหม่ใจกลางเมือง (ทองหล่อ) และการออกแบบสร้างสรรค์ โรงแรม ที่พัก อย่างโครงการ Tenface ที่มีความโดดเด่นในการใช้ผลงานกราฟิก (แบบลักษณะไทย) ในงาน ออกแบบตกแต่งภายใน

จากประสบการณ์การทำงานในสายวิชาชีพด้านการออกแบบตกแต่งภายในและ มัณฑนศิลป์ จึงทำให้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิเข้าร่วมโครงการต่างๆมากมาย เพื่อช่วยพัฒนาต่อยอดนัก ออกแบบคนรุ่นใหม่อย่างต่อเนื่อง เช่น การเข้าร่วมโครงการ TIDA SALONE 2012 ในงาน สถาปนิก ซึ่งเป็นโครงการที่นำเสนอความก้าวหน้าของโอเดียใหม่ๆ และนวัตกรรมการผลิตที่ เกี่ยวข้องกับการอยู่อาศัยสมัยใหม่ ซึ่งได้นำเสนอแนวคิดในการออกแบบห้องน้ำ (Bathing Space) ที่พัฒนาผลงานร่วมกับบริษัท Bath and Spa Co., Ltd. และ ADED-Interior Co., Ltd. (ผู้ผลิตวัสดุอุปกรณ์ห้องน้ำ) โดยได้ถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณะเพื่อเป็นประโยชน์แก่นักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจทั่วไปได้ฟัง

3.2 ผลงานออกแบบสร้างสรรค์

วิฑูรย์ คุณาลังการ กล่าวถึงการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ว่า “.....ต้องเป็นผลงานที่ ปรากฏแล้วเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้คนทั่วไปในสังคม รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เมื่อผู้คนเห็น ปรากฏการณ์ หรือรู้สึกชอบ (Appreciation) นี่คือการสร้างสรรค์ที่สามารถให้ความรู้สึกซาบซึ้งขึ้น ชม ดูแล้วรู้สึกที่น่าสนใจ รู้สึกว่าไม่ได้ลอกมาจากใครหรือที่ใดๆ นั่นคือคำว่าสร้างสรรค์ และ ผลงานในแต่ละชิ้นต้องมีความเฉพาะตัว.....” (สัมภาษณ์, 2559)



ภาพประกอบ 65 แสดงผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ TENFACE HOTEL , BANGKOK

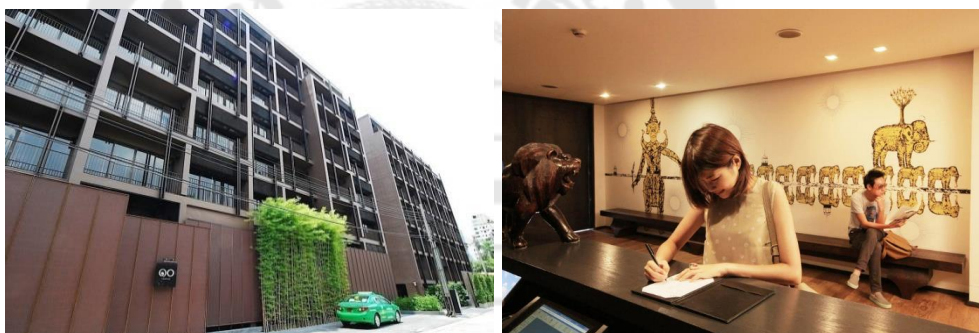
ที่มา: <https://tenface.bangkokshotels.com/en/>

สรุปการสัมภาษณ์ : กรณีศึกษาผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ “ประเภทโรงแรม-รีสอร์ท”

“...Tenface Hotel เริ่มต้นมาจากการเป็นโรงแรม ที่สอดแทรกและสะท้อนความเป็นไทย เจ้าของโครงการ คือ บริษัท Nobel Development ลักษณะของผลงานชิ้นนี้เป็นโรงแรมกึ่ง Service Apartment โดยใช้เวลาในการก่อสร้างประมาณหนึ่งปีเศษ (โดยประมาณ) ส่วนการออกแบบนั้น ใช้เวลาประมาณครึ่งปี เริ่มต้นจากแนวคิดง่ายๆ ในการออกแบบโรงแรมเป้าหมายคือ ที่พักอาศัยให้ชาวต่างชาติและสะท้อนมุมมองของกรุงเทพมหานครช่วงเวลานั้น ซึ่งกรุงเทพฯ ยังไม่ได้เป็นเป้าหมายในการท่องเที่ยว (แต่ปัจจุบันนี้เป็นอันดับสองของโลก) ในการประชาสัมพันธ์ให้กับประเทศไทย ควรต้องแสดงออกถึงวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทยได้อย่างชัดเจน แต่สิ่งที่นำมาใช้และพัฒนาสะท้อนความเป็นไทย เป็นเพียงแค่ลายกนก หรือการปิดทองลวดลายต่างๆ ดังนั้นตนเองจึงต้องเลือกหาจุดเด่นใหม่ที่จะนำเสนอชาวต่างชาติ ซึ่งเป็นที่มาของแนวคิด ที่นำลวดลายกราฟิก (แบบไทย) มาประยุกต์ให้มีความร่วมสมัย ไม่ให้เป็นไทยประเพณีมากเกินไป ต้องไม่ล้าสมัย มีความเป็นสากล และอยู่ในกระแสนิยม (ปัจจุบันถูกปรับปรุงไปแล้ว)

เริ่มต้นจากแนวคิดที่ว่า ประเทศไทยมีผลงานสร้างสรรค์มากมาย ไม่ใช่เป็นเมืองเล็กๆที่อยู่ในเอเชียเท่านั้น จึงเกิดจากความคิดที่ว่า จะนำเสนออะไรที่สื่อถึงประเทศไทย สู่ผลงานออกแบบสร้างสรรค์โรงแรมที่พัก Tenface Hotel อย่างไร อีกทั้งยังมาจากการวิเคราะห์สถานที่ซึ่งเป็นโรงแรมที่พัก ที่มีขนาดเล็ก-กลาง และอยู่ภายในในซอยค่อนข้างลึก ซึ่งไกลจากถนนใหญ่

พอสมควร จึงจำเป็นต้องหาเอกลักษณ์เพื่อตอบโจทย์กลุ่มลูกค้าชาวต่างชาติ จึงเกิดความคิดที่อยากจะทำ เอกลักษณ์และบุคลิกรูปแบบความเป็นไทยที่น่าสนใจ มาทำให้เกิดความร่วมมือและความสนใจ และสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้ จึงลงตัวที่คำว่า “ไทยกราฟิก” เพื่อเพิ่มเนื้อหาเรื่องราวให้กับงานออกแบบโรงแรม โดยนำศิลปะการจัดวาง มาเสริมเติมแต่งให้เกิดจุดเด่นในมุมต่างๆ และคัดเลือกสิ่งที่จะสะท้อนถึงบุคลิกความเป็นความเป็นไทยมากที่สุดคือ ตัวละครในวรรณคดีไทย หัวเขิน หุ่นกระบอก ตัวอักษรไทย และสัตว์ในวรรณคดีไทยต่างๆ มาคลี่คลายรูปแบบจากภาพจิตรกรรมฝาผนังสู่รูปแบบเชิงกราฟิก เป็นลายเส้นปลายปากกา ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านจินตนาการในรูปแบบแฟนตาซี คล้ายกับการวาดเส้นสร้างสรรค์ (ไม่ใช่สีเส้น) โดยประยุกต์ให้เป็นเสมือนภาพวาดที่ตกแต่งไปยังพื้น ผนัง ประตูกระจกลิฟต์ และอื่นๆ ที่สามารถสื่อสารถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทยอย่างชัดเจน



ภาพประกอบ 66 แสดงรูปภาพด้านหน้าอาคาร และพื้นที่ต้อนรับของโรงแรม

ที่มา: <https://tenface.bangkokshotels.com>

โดยเน้นที่ท่วงท่าลีลา ที่มีพลังและความรวดเร็วจากตัวละครในวรรณคดีไทย ตัวอักษรไทย และสัตว์ในวรรณคดีไทย ฯลฯ และองค์ประกอบของลวดลายตัวละคร มาประกอบสร้างเป็นผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ดังเช่นตำนานฝั่งตะวันออก มาผสมผสานกับรูปแบบอย่างจิตรกรรมฝั่งตะวันตก โดยการสร้างให้มีความเหมือนจริง เหมือนอย่างศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (surrealism) ช่วยดึงดูดผู้มาใช้บริการภายในโรงแรมให้มองได้นาน อีกทั้งยังก่อให้เกิดความรู้สึกเสมือนอยู่ภายในห้องแสดงผลงานทางศิลปะ (ในพิพิธภัณฑ์) ทั่วทุกมุมของโรงแรม



ภาพประกอบ 67 แสดงรูปพื้นที่ล็อบบี้ เล้าจ

ที่มา: <https://tenface.bangkokshohels.com>

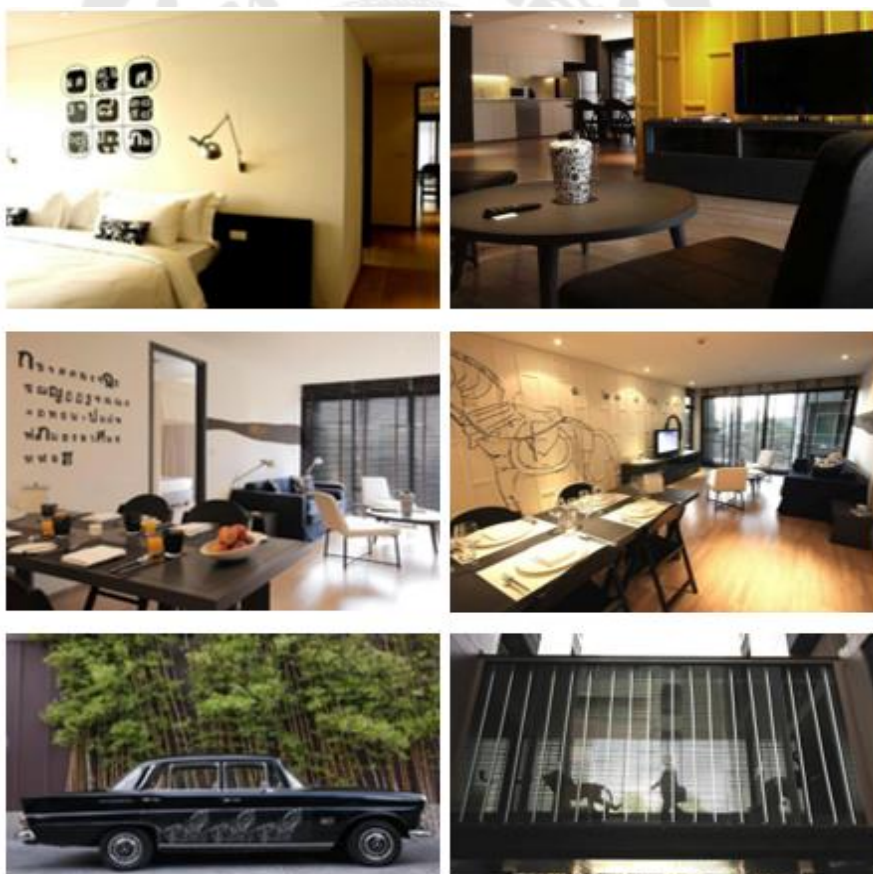
ดั่งเช่น ห้องอาหาร ได้ถูกจัดแปลนของห้อง ให้มีลักษณะเป็นโต๊ะยาว ซึ่งเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมงานเลี้ยง เพราะพื้นที่ที่มีนั้นมิลักษณะค่อนข้างแคบ ไม่ได้มีพื้นที่ใหญ่มากนัก จึงออกแบบพื้นที่ของผนังด้านเป็นกระจกใส เพื่อดึงแสงธรรมชาติเข้ามาในพื้นที่ อีกทั้งยังช่วยทำให้ดูรู้สึกกว้างมากกว่าความเป็นจริง ส่วนอีกด้านหนึ่งเป็นผนังสีขาว และเพิ่มความน่าสนใจด้วยการใช้ผลงานประติมากรรมลวดรูปงู มาติดบริเวณฝาผนังเป็นแนวยาว อีกทั้งยังมีการออกแบบให้เป็นลายเส้น โดยให้ศิลปินขยายสเกลให้เป็นผลงานที่มีลักษณะสามมิติ เช่นเดียวกับ ขดลวดที่มาดัดให้เป็นรูปตัวอักษรไทย ที่เจาะจงให้ศิลปินผู้สร้างสรรค์งาน จัดปลายลวดคลี่สยายออกมา โดยไม่ต้องคำนึงถึงความเรียบร้อย



ภาพประกอบ 68 แสดงรูปพื้นที่ห้องอาหาร

ที่มา: <https://tenface.bangkokshohels.com>

ดังนั้นการออกแบบสร้างสรรค์ พื้นที่อาคารสาธารณะอย่าง โรงแรมและที่พัก ควรต้องมีลายเส้นของตัวนักออกแบบเองผสมอยู่ด้วย จำเป็นต้องมีจุดเด่นที่สะท้อนความเป็นไทย ซึ่งต้องไม่ลืมหัวใจหลักโดยองค์รวมนั้น คือ ต้องการให้แขกที่มาพักอาศัยนั้น มีความรู้สึกเป็นกันเอง สบายๆเหมือนมาบ้านเพื่อน หรือเป็นสมาชิก (Member Club) ซึ่งจากประสบการณ์การทำงานสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ทั้งการออกแบบภายใน พื้นที่อยู่อาศัย พื้นที่อาคารแสดงสินค้า และพื้นที่ร้านค้าต่างๆ จึงทำให้มีความชำนาญด้านศิลปะและการออกแบบสร้างสรรค์ นอกเหนือจากการคำนึงถึงความสวยงามแล้ว ยังคงให้ความสำคัญของผลงานการออกแบบที่สัมพันธ์ต่อชีวิตมนุษย์ กับความหลากหลายในมิติของสังคม เศรษฐกิจ สภาพแวดล้อม ศิลปะและวัฒนธรรม อีกทั้งยังมีความรู้ความเข้าใจ ด้านการตลาด การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบโจทย์กลุ่มลูกค้า โดยมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ต่อสังคม ว่าเป็นมัณฑนากรมืออาชีพอย่างแท้จริง (สัมภาษณ์, 2559)



ภาพประกอบ 69 แสดงรูปรายละเอียดต่างๆภายในโรงแรม

ที่มา: <https://tenface.bangkokshotels.com>

3.3 กระบวนการคิด

วิฑูรย์ คุณาลังการ กล่าวถึงกระบวนการคิดว่า “ กระบวนการไม่ได้เป็นเนื้อหาของงาน แต่เป็นเรื่องของความเชื่อ ไม่ได้เกี่ยวกับการออกแบบ เพราะมีองค์ประกอบเกิดขึ้นจากธุรกิจนั้นๆ เราเห็นว่าอัตลักษณ์ตรงนั้นเป็นอย่างไร ควรจะไปแบบไหน และควรพัฒนาไปอย่างไร ใน ความเป็นบุคคลิก (Characteristics) ของงานนั้นจริงๆ รู้วิธีคิด ชอบความเป็นเหตุเป็นผลมากกว่า ไม่ใช่การปรุงแต่ง วิฑูรย์มีความหลากหลายมากทางความคิดไม่มีอะไรตายตัว แต่วิธีของวิฑูรย์สอดคล้องกับวิถีพุทธซึ่งเป็นวิถีธรรมชาติ ทุกคนเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ คือใช้วิธีที่ทำให้เกิดความสมดุลที่สุด วิธีที่ละมุนละม่อมกับจิตใจและหล่อเลี้ยงให้เกิดคุณภาพชีวิตคุณดีขึ้น” (สัมภาษณ์, 2559)

3.4 ขั้นตอนการทำงาน

วิฑูรย์ คุณาลังการ กล่าวถึงขั้นตอนการทำงานว่า “.....ต้องทำความเข้าใจว่าวิเคราะห์เรื่องอะไร พื้นที่ ลักษณะธุรกิจ การทำการตลาด ทุกอย่างมีเงื่อนไข ต้องไปแยกย่อย ว่าเรื่องนี้จะไร แทนค่าอย่างไร และควรจะเป็นอย่างไร เห็นอย่างไร ออกมาอย่างไร เป็นเรื่องจริงจัง ถูกประมวลเป็นข้อมูลให้ได้มากที่สุด สิ่งนี้จะช่วยในการตัดสินใจหาสิ่งที่จะประกอบร่างกันมีความลุ่มลึกในการค้นคว้าและกระบวนการพัฒนาชิ้นงานก่อนที่จะไปสู่งานออกแบบ ขึ้นอยู่กับขนาดของงานหาสิ่งที่มีนัยซึ่งจะตอบเหตุผลต่างๆ ได้ทั้งหมด.....” (สัมภาษณ์, 2559)

3.5 แนวทางการพัฒนา

วิฑูรย์ กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาผลงานว่า “.....การพัฒนามันเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา แต่วิธีการคิดยังคงเป็นรากเดียวกันหมด สิ่งที่ทำคือพื้นฐานหรือราก วิธีคิดเกิดขึ้นจากสิ่งที่เป็นและสิ่งที่ควรจะเป็นเพราะว่า อะไร เมื่อไร ที่ไหน และ ทำไม คุณตอบคำถามในสิ่งเหล่านี้ให้ได้ แค่พื้นฐานตรรกะที่คุณต้องใช้ความรู้สึกไม่มีสิ่งอื่นๆ เจ็บปนไม่มีการเสแสร้ง คุณก็จะได้งานที่เป็นเหตุและผลตอบคำถามได้จากประสบการณ์ ความเชื่อมั่น และตั้งมั่น ต้องคาดการณ์สนใจสิ่งที่อยู่ด้านหน้างานนี้คือปัจจัยสำคัญ.....” (สัมภาษณ์, 2559)

4. ปฐมา หุ่นรักวิทย์ : ศิลปกร สาขาสถาปัตยกรรม ประจำปีพ.ศ. 2553

4.1 ชีวิตประวัติศิลปินร่วมสมัย

ปฐมา หุ่นรักวิทย์ จบการศึกษาปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขา Development Practices ที่ Oxford Brookes University ณ สหราชอาณาจักร จนกลับมาเปิดบริษัท CASE STUDIO ที่ประเทศไทย อีกทั้งยังเป็นอาจารย์พิเศษ คณะสถาปัตยกรรม ให้กับมหาวิทยาลัยต่างๆมาอย่างยาวนาน อีกทั้งยังได้รางวัลสถาปนิกรุ่นใหม่ ที่มีผลงานเด่นของสมาคมสถาปนิกสยาม รวมทั้ง

รางวัล Japan Housing Association และเป็นหนึ่งในผู้เข้ารอบชิงชนะเลิศ รางวัล arcVision ด้วย ซึ่งรายการนี้ เป็นรายการที่มอบให้กับนักออกแบบหญิงที่มีผลงานโดดเด่นจากทั่วโลก

ณ ขณะที่ศึกษาต่ออยู่นั้น ปฐมา หุ่นรักวิทย์ เป็นนักเรียนคนแรกจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่เรียนหลักสูตรนี้ โดยหลักสูตรมีด้วยกัน 3 สาขาวิชา

1. Housing The Poor คือ การสร้างที่อยู่อาศัยให้คนยากคนจน ตั้งแต่สลัมไปจนถึงการเคหะแห่งชาติ ไม่ใช่การออกแบบพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ที่สังคมไทยคุ้นชิน

2. Refugee Study คือ ศึกษาการจัดการผู้อพยพเชิงกายภาพและจิตภาพ ทำความเข้าใจตั้งแต่ชนวนเหตุของสงครามจนถึงการสร้างที่พัก (Shelter) ให้กับผู้อพยพ

3. Emergency Planning คือ การจัดการและการออกแบบวางผังในภาวะฉุกเฉิน ไม่ว่าจะเป็นภัยพิบัติทางธรรมชาติอย่างสึนามิ น้ำท่วม ภูเขาไฟระเบิด หรือสงครามกลางเมือง

โดยทั้ง 3 หลักสูตรนี้ ต้องใช้ความรู้และความเชี่ยวชาญเฉพาะทางที่แตกต่างกัน ซึ่งการเรียนการสอนในต่างประเทศ ได้ให้ความสำคัญกับหลักสูตรนี้มาเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้ว แต่ในประเทศไทยเองนั้นยังไม่มี การพูดถึงเท่าที่ควร จึงทำให้ยังไม่มีหลักสูตรที่สอนเรื่องนี้อย่างจริงจัง

ปัจจุบันเป็นประธานบริษัท CASE STUDIO ที่มีความหมายมาจาก (Community Architects for Shelter and Environment) ซึ่งเป็นกลุ่มสถาปนิก ที่รวมตัวกันทำงานออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานสถาปัตยกรรมที่มีส่วนร่วมกับชุมชน ในการพัฒนาและปรับปรุงพื้นที่ อย่างมุ่งมั่นและตั้งใจมาโดยตลอดระยะเวลายาวนาน มากกว่า 20 ปี ยกตัวอย่างเช่น ที่พักอาศัยของชุมชนแออัด การพัฒนาชุมชนบ้านบ่อว่า จังหวัดสงขลา, โครงการพัฒนาชุมชนสันติธรรม จังหวัดเชียงใหม่ และชุมชนคลองแสนสุข จังหวัดสมุทรปราการ เป็นต้น

CASE Studio เน้นการทำงานกับชุมชนแออัด กับคนยากไร้ และผู้ประสบภัยพิบัติ ซึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุด ไม่ใช่ผลตอบแทนจากเงินทอง แต่คือความสุขที่ได้สร้างที่อยู่อาศัยที่มีคุณภาพ สวยงามตามงบประมาณที่มีอย่างจำกัด ให้ผู้คนที่หลากหลาย ชนชั้นระดับกลาง-ระดับล่าง ไม่ว่าจะเป็นยาม กระเป๋ารถเมล์ แม่ค้าหาบเร่ หรือคนในสลัมที่มีรายได้น้อย ซึ่งการมีรายได้ก็นั่นไม่ได้หมายความว่าไม่มีสิทธิอยู่อาศัยที่ดี ซึ่งบางครั้งบ้านอาจจะไม่ใช่ตัวการสำคัญ ที่ทำให้ชุมชนมีคุณภาพชีวิตที่ไม่ดี แต่อาจเป็นเพราะสภาพแวดล้อมโดยรอบ

ดังนั้น การทำงานหลักคือการวางแผน และร่วมกันคิดไปพร้อมกับชาวบ้าน เพื่อทำความเข้าใจปัญหา ก่อน “เป็นเรื่องของการสื่อสาร” เพื่อช่วยกันหาทางออกที่เหมาะสมที่สุด ด้วย

การออกแบบสร้างสรรค์ ที่ทุกคนเห็นชอบร่วมกัน และเมื่อโครงการสิ้นสุดลง สิ่งที่ชุมชนได้จากมากที่สุดคือ ความร่วมมือกันของชุมชน ส่งผลให้สภาพแวดล้อมภายในชุมชนดีขึ้น ส่วนด้านสิ่งปลูกสร้างนั้นเป็นผลที่มาจากความร่วมมือกันในชุมชน

4.2 ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์

ปฐม ได้กล่าวถึงการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ว่า “...ต้องเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อผู้อื่นคือ ไม่ใช่แค่มีประโยชน์ทางการใช้สอยเพียงอย่างเดียว แต่ควรมีประโยชน์ทั้งกายและใจควบคู่กัน เช่น สามารถตอบได้ว่าสร้างขึ้นมาเพื่อตอบวัตถุประสงค์อะไร ซึ่งควรเป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการออกแบบ จึงเรียกสิ่งนี้ว่าสร้างสรรค์ ...” (สัมภาษณ์, 2560)



ภาพประกอบ 70 ผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ TEN HOUSE, BANGKOK

ที่มา: ปฐม หุ่นรักวิทย์ (ศิลปินศิลปาธร)

สรุปการสัมภาษณ์ : กรณีศึกษาผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ “ประเภทบ้านพักอาศัย”

“.....โครงการบ้าน TEN HOUSE เป็นผลงานบ้านพักอาศัย ย่านมีนบุรี กรุงเทพมหานคร เป็นความงามแบบไม่มีความเสแสร้ง ดัดจริต ซึ่งหากพิจารณาแยกส่วนเป็นหลังๆ จะไม่มีความงาม ต้องมองที่องค์ภาพโครงการทั้งหมด คืองามด้วยความแตกต่างของความหลากหลาย แต่ละท่านเป็นสถาปนิก มีแนวทางที่แตกต่างกัน โดยความคิดของโครงการนี้เป็นการปฏิวัติวงการที่พักอาศัยของคนชนชั้นกลาง กระทั่งโครงการนี้ถูกกล่าวถึงในนิตยสาร Finance ของอังกฤษ ลงประเด็นความคิดทางด้านเศรษฐศาสตร์สมัยใหม่ (หลักคิด Informal Poor) ซึ่งเป็นคนที่

นำเสนอมากกว่าคนยากไร้ ขาดความช่วยเหลือและสนับสนุนจากภาครัฐ และในประเทศฝรั่งเศสชอบแนวคิดนี้ เพราะมีปัญหาเช่นเดียวกัน ในเรื่องชนชั้นกลางก็มีความลำบากในการเข้าถึง ทั้งที่เป็นคนที่เสียภาษี เป็นคนมีการศึกษา และเป็นทรัพยากรบุคคลในประเทศ

โครงการบ้าน TEN ที่พักอาศัยสำหรับ (ครอบครัวชนชั้นกลาง) จำนวน 9 ครอบครัว ที่ตั้งอยู่ในเนื้อที่เดียวกันทั้งหมดในอินโดนีเซีย ซึ่งโครงการต้นแบบบ้านพักอาศัยลักษณะนี้อาจเป็นที่ต้องการของครอบครัวชนชั้นกลางในอนาคต เพราะมีงบประมาณไม่สูง สามารถตอบโจทย์ภาวะการผ่อนจ่าย อีกทั้งสถาปัตยกรรมก็มีความสวยงาม



ภาพประกอบ 71 แสดงผลงานสถาปัตยกรรมด้านหน้าอาคาร

ที่มา: ปฐมา หุ่นรักวิทย์ (ศิลปินศิลปาธร)

โครงการนี้ไม่ได้เป็นแค่ที่พักอาศัยเพียงอย่างเดียว แต่รวมไปถึงการสร้างชุมชนเข้มแข็ง แสดงให้เห็นว่าหลักคิดของชุมชนเข้มแข็งมีแต่กลุ่มคนยากไร้เท่านั้น มีความเหลื่อมล้ำตั้งแต่หลักคิด คนชนชั้นกลาง คนชนชั้นสูงมักตัดขาดกับชุมชน เพราะเงื่อนไขทางสังคมบางประการ หัวขอยถึง ทำขอยก็ไม่มีรู้จักกัน เป็นความอ่อนแอทางสังคม และพูดแค่ว่าเป็นคนเมือง คนชนชั้นกลางจะไม่ทราบว่าตนเองควรได้สิทธิหรือเรียกร้องสิทธิใดจากรัฐ คนที่อาศัยอยู่ในสลัมไม่ได้เป็นคนยากไร้ บางคนเป็นคนที่อยู่แต่เก่าก่อน มีเงินหมุนเวียนมาก สิ่งที่ต้องเปลี่ยนแปลงในเชิงทัศนคติให้แก่บุคคล ในแต่ละระดับเพื่อขับเคลื่อน คนที่เข้มแข็งสุดคือคนขาดแคลน คนชนชั้นกลางบางคนไม่มีที่พำนักอาศัย และไม่รู้ว่ตนมีปัญหาเรื่องที่พักอาศัย คิดว่าต้องหากินไปเรื่อยๆ เช้าหอพักอยู่ก็น่าจะเพียงพอแล้ว ซึ่งในความเป็นจริงภาครัฐสามารถช่วยเหลือประชากรให้เกิด

ความเข้มแข็งได้ จากปัจจัยพื้นฐาน เช่น บ้านพักอาศัยสำหรับคนชนชั้นกลาง(ไม่ใช่บ้านเอื้ออาทร) ซึ่งโครงการหมู่บ้านจัดสรรต่างๆ(เอกชน) คนชนชั้นกลางซื้อไม่ได้ (เพราะเกินความสามารถในการผ่อนชำระ) แล้วทำไมภาครัฐ ถึงไม่จัดสรรให้เกิดความเท่าเทียมกัน ซึ่งตนเชื่อว่าหลายคนคิดแต่ไม่กล้าพูดในประเด็นนี้ หวังเพียงในอนาคต น่าจะมีคนที่ผลักดันเรื่องนี้ให้เกิดขึ้นได้อย่างจริงจัง



ภาพประกอบ 72 แสดงผลงานสถาปัตยกรรมด้านหลังอาคาร

ที่มา: ปฐมา หุ่นรักวิทย์ (ศิลปินศิลปาธร)

“คนชนชั้นกลาง” ไม่ค่อยจะมีปัญหา เพราะไม่ได้พูดและไม่รู้ว่าตนเองอยู่ในฐานะประชากรสามารถเรียกร้องสิทธิได้ ขณะเดียวกันการเรียกร้องนี้ ก็จะทำให้รัฐได้ทราบปัญหาและเข้าใจว่า การกระทำโครงการต่าง ๆ นั้น มาผิดทางในการแก้ไขปัญหาหรือไม่ เพราะสุดท้ายก็ตีความกันเอาเอง ภูมิประเทศของไทยถือว่ามีคุณภาพมาก เพราะมีที่ราบค่อนข้างมาก มีภูเขาไม่กี่ลูกที่นับเป็น ทิวเขาตัวอย่างประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีพื้นที่ส่วนใหญ่กว่า 70% ที่เป็นภูเขา ดังนั้นประเทศญี่ปุ่นจึงสร้างสถาปัตยกรรมแนวตั้ง เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์สูงสุดจากพื้นที่แนวราบ เพราะเป็นเงื่อนไขของภูมิประเทศ ซึ่งแตกต่างกับประเทศไทยที่มีพื้นที่ราบ สามารถใช้

ประโยชน์ได้โดยไม่ต้องกระจุกตัวในเขตพื้นที่เดียว ทำไมคุณภาพชีวิตของผู้คนจึงต้องอาศัยอยู่ในห้องแคบๆอย่างนั้น ทำไมไม่เป็นประเทศเดียวที่มีสวนล้อมรอบตึกอาคาร เรามักจะตามประเทศอื่น ทั้งที่เรามีพื้นที่มากมายที่พร้อมจะพัฒนาและรองรับการขยายตัวของเมืองรอง แล้วพัฒนาระบบขนส่งในแนวราบให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งมุมมองส่วนตัวคิดว่า ประเทศไทยยังมีพื้นที่อีกมหาศาล แต่ทำไมจึงไม่ทำเช่นนั้น



ภาพประกอบ 73 แสดงรวมรายละเอียดงานสถาปัตยกรรมบ้าน TEN HOUSE

ที่มา: ปฐมา หุ่นรักวิทย์ (ศิลปินศิลปาธร)

ช่วงแรกที่ทำงานเกี่ยวข้องกับชุมชน บางคนเรียกกลุ่มสถาปนิกเราว่า กลุ่มสมัชชาคนจน อย่างแนวคิด D4D : Design for Disaster ของสถาปนิกระดับโลก Norman Foster การทำโครงการนี้เป็นสิ่งที่ดี ขอเพียงอย่าเป็นแค่กระแสนิยม เพราะเรามักจะทำตามกระแสกัน โดยที่ไม่ได้มองบริบทตัวเองให้ดีก่อน แม้กระทั่งกระแสนิยมเป็นศูนย์กลางสิ่งต่าง ๆ เช่น อยากรเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรม แต่โรงเรียนช่างก็ยังไม่มีความภาพ วัตถุประสงค์หลักก็ไม่มี ให้คิดว่าอุตสาหกรรมรถยนต์ กับอาหารสิ่งไหนสำคัญกว่ากัน ซึ่งประเทศไทยเราผลิตอาหารได้ อาหารเป็นสิ่งสำคัญในการใช้ชีวิตมนุษย์ แต่สังเกตกันหรือไม่ว่า เขตอุตสาหกรรมโรงงานต่างๆ มักตั้งอยู่บนตำแหน่งเกษตรกรรมเดิม โดยเฉพาะพื้นที่ปลูกข้าวมาก่อน เช่น สมุทรปราการ ออยุธยา บางมด ฯลฯ เปลี่ยนเป็นเขตอุตสาหกรรมหมด ทุกชุมชนชายที่ให้นายทุนหมด สุดท้ายก็ต้องเข้ามาหางานทำและกระจุกตัวกันอยู่ในเมือง และดิ้นรนต่อสู้เพื่อความอยู่รอด ซึ่งแตกต่างกับประเทศใหญ่ๆ ที่เกษตรกรไม่ใช่คนจน และมีเงินมากกว่าคนชนชั้นกลาง ดังนั้นการมองกลุ่มคนยากไร้ ว่าเป็นกลุ่มคนที่มีปัญหามากกว่าคนอื่น ๆ อาจจะจริงเสมอไป แต่หากลองมองว่า “ทุกชนชั้นเองก็มีปัญหาไม่แตกต่างกัน”



ภาพประกอบ 74 แสดงสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์บ้าน TEN HOUSE

ที่มา: ปฐมา หุ่นรักวิทย์ (ศิลปินศิลปาธร)

การแก้ไขปัญหา อยู่ที่กระบวนการเรียนรู้ของแต่ละภาคส่วน ได้เปิดหูเปิดตา แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันในหลายมิติ คนจนไม่ได้โง่กว่าคนชนชั้นอื่นๆ แค่มิเงินน้อยกว่า แต่เงินที่ใส่ในซองผ้าป่าคนจน กลับใส่มากกว่าคนชนชั้นกลางเสียอีก เพราะเดือนๆหนึ่งของชนชั้นกลาง มีค่าภาษีสังคม เช่น ช่วยงานแต่ง ช่วยงานศพ และอื่นๆอีกมากมาย ดังนั้น คนจนคือคนไม่

มีจน แต่กลับกัน คนชนชั้นกลาง คือ กลุ่มชนชั้นที่ติดกับดักโลกโลกาภิวัตน์ ติดหนี้บัตรเครดิต ฯลฯ คนชนชั้นกลางกลายเป็นคนที่พร้อมจะไปติดกับดัก หรือความสยดสยองในการติดกับดัก ซึ่งปัญหาของคนไทยส่วนใหญ่ คือ อยากจะดูรวยกว่าคนอื่น ๆ และอยากได้รับการยอมรับของสังคมในมิติของความร่ำรวย ขณะที่คนรวยจริงๆ ในฝั่งประเทศตะวันตก ไม่ได้แสดงพฤติกรรมแบบที่คนเอเชียทำให้เห็นจนคุ้นตา อันนี้ก็เป็นส่วนหนึ่ง ที่เราต้องพิจารณาบริบททางสังคมให้ดี.....” (สัมภาษณ์, 2560)

4.3 กระบวนการคิด

ปฐมา หุ่นรักวิทย์ กล่าวว่า “.....เริ่มต้นจากการทำงานที่ชอบและสนุกสนานไป กับมันพอเกิดปัญหาจะได้ไม่ท้อกับการทำงานในอนาคต ตนเองนั้นไม่มีเทคนิคเฉพาะตัวในการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะในชีวิตจริงในแต่ละโครงการมันไม่เคยซ้ำแบบกัน แต่ละโครงการคือ โจทย์ใหม่ๆ ดังนั้น ต้องคิดใหม่ไม่ทำซ้ำกับที่เคยทำมาก่อนและคิดว่ากระบวนการคิดสร้างสรรค์ของตนเองเป็นการจุดประกาย การเรียนรู้วิชาชีพทางสถาปัตยกรรม มันทนศิลป์ให้แก่สังคมไทย.....” (สัมภาษณ์, 2560)

4.4 ขั้นตอนการทำงาน

ปฐมา หุ่นรักวิทย์ ได้กล่าวว่า “.....ทำตามลูกค้า (Made to Order) ซึ่งมันเป็น พื้นฐานของความต้องการเฉพาะ ตอบวัตถุประสงค์เฉพาะของพื้นที่และสิ่งแวดล้อม ไม่มีเอกลักษณ์ที่ตายตัว คล้ายกับจัดทำขึ้นมาเฉพาะพื้นที่นั้น ตรงจุดนั้นเท่านั้น และไม่มีมาตรฐานที่แน่นอน เพราะคนแต่ละกลุ่มคิดไม่เหมือนกัน วิธีการ ขั้นตอนทำงานก็แตกต่างกันออกไป ดังนั้น ก่อนลงมือปฏิบัติงานต้องสรุปข้อมูลการวิเคราะห์ให้ได้ทั้งหมดก่อน.....” (สัมภาษณ์, 2560)

ยกตัวอย่าง “ชุมชนบ้านบ่อหว้า” ได้ทำงานร่วมกับชุมชนทุกขั้นตอน จึงทำให้สามารถตอบคำถามที่คาใจ ตั้งแต่ตอนสมัยเรียนหนังสือจนหมดสิ้น “กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design)” หรือการนั่งล้อมวงคุยกันเพื่อหาผลลัพธ์ในการออกแบบสร้างสรรค์ ที่ทุกคนในชุมชนเห็นพ้องต้องกัน ซึ่งสมัยนั้นถือว่าเป็นอะไรที่ใหม่มากในประเทศไทย ซึ่งก็เพิ่งเข้าใจพลังมหาศาลของกระบวนการ เมื่อตอนไปทำงานกับชุมชนบ้านบ่อหว้า โดยภายในชุมชนมีทั้งหมด 92 หลังคาเรือน ซึ่งตนเองและทีมงานได้ลงพื้นที่ชุมชนทุกวัน เพื่อทำกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม “โครงการนั้นประสบความสำเร็จในแง่ความร่วมมือจากชาวบ้าน ที่อยากปรับปรุงผังชุมชน (หนึ่งเดือนผังชุมชนเสร็จสมบูรณ์) ชาวบ้านทุกคนภูมิใจและเข้าใจปัญหาอย่างแท้จริง แต่สิ่งที่พบเห็นคือความคาดหวังเมื่อทำงานกับชุมชนคือ “คน” ต่างหาก ที่สำคัญที่สุดในโครงการหนึ่งๆ และความท้าทายในฐานะสถาปนิกที่ทำงานกับคนยากไร้คือ

“ไม่ควรพลาด” เพราะไม่มีงบประมาณในการแก้ไขข้อบกพร่อง ดังนั้นทุกอย่างต้องรัดกุม ต้องสามารถทำได้จริงและต้องแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างยั่งยืน

เพื่อให้ได้ความคิดเห็นจากคนในชุมชน จึงใช้วิธีทำงานโดยการแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย จากเดิมที่ชุมชนมีอยู่ 5 เขต แบ่งออกเป็นกลุ่มสี่ทั้งหมด 33 สี แต่ละสีประกอบด้วยบ้าน 10 – 15 หลังคาเรือน และลดจำนวนชาวบ้านในกลุ่มพูดคุย เพื่อให้สะดวกต่อการศึกษาข้อมูลปัญหา และแนวทางการแก้ไขจากคนทุกระดับในชุมชน ซึ่งสิ่งที่ค้นพบคือ เมื่อแบ่งคนออกเป็นกลุ่มย่อย ชาวบ้านเริ่มกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นมากขึ้น ไว้วางใจมากขึ้น จากเดิมที่ไม่กล้าพูดและไม่กล้าที่จะบอกในสิ่งที่คิด ซึ่งจริงๆ แล้ว ทุกคนมีสิทธิ์ออกความคิดเห็น เพราะมันเป็นบ้านของพวกเขาทุกคน จึงต้องทลายกำแพงในใจให้ได้ ซึ่งในตอนนั้นได้พยายามหาช่องทาง ในการทำกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม อยู่หลายวัน

แต่ระหว่างที่เดินอยู่ในชุมชนได้เจอบ้านหลังหนึ่งที่เป็นคุณยาย ได้อาศัยอยู่ภายในบ้านทั้งวันกับหลานๆ ปรากฏว่าในอดีตนั้นคุณยายเคยเป็นช่างก่อสร้าง ตนเองจึงเล่าเรื่องโครงการฯ ให้คุณยายฟังว่า มีคนมอบงบประมาณและอุปกรณ์มาให้ชุมชนเรา เพื่อปรับปรุงพื้นที่ให้สวยงาม-สะอาดขึ้น แต่พวกคุณยายต้องทำกันเอง

ดังนั้นการทำงานในแต่ละพื้นที่ไม่เหมือนกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งรายละเอียดของกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ต้องถูกออกแบบใหม่ให้เหมาะสม เพราะคนแต่ละพื้นที่ มีรากฐานและวิธีคิดไม่เหมือนกัน นี่จึงเป็นเหตุผลหลักหากมีโครงการในต่างประเทศติดต่อเข้ามา “ตนเองจะไปในฐานะที่ปรึกษาเท่านั้น” เพราะการจะทำโครงการที่หนักก็ตามในโลกนี้ อย่างน้อยๆ เราต้องพูดภาษาเขาให้ได้ เพราะถือเป็นวัฒนธรรมขั้นพื้นฐานที่เจ้าของโครงการต้องทำความเข้าใจ ขนาดทำงานที่สงขลา 2 ปี ต่อมาไปทำที่เชียงใหม่ ทั้งที่พูดภาษาไทยเหมือนกัน แต่ภาษาหรือวัฒนธรรมประเพณีบางอย่างเรายังไม่รู้เลย มันมีในองค์ประกอบอีกมากมาย ที่นำไปประกอบการออกแบบได้ ซึ่งรายละเอียดเล็กๆ พวกนี้ ที่นักออกแบบจำเป็นต้องรู้ สถาปนิกจึงจำเป็นต้องลงไปฝังตัวในชุมชน เพื่อสังเกตพฤติกรรม และสิ่งที่ดีที่สุดที่เราทำได้ต่างประเทศ คือ ไปแลกเปลี่ยนวิธีแก้ปัญหา ซึ่งได้ใช้กับโครงการที่ประเทศไทย เพื่อเป็นไอเดียให้แก่สถาปนิกต่างประเทศได้นำไปต่อยอดเท่านั้น

Emergency Planning คือ การจัดการและออกแบบวางแผนในภาวะฉุกเฉิน เป็นงานอีกรูปแบบหนึ่งที่สถาปนิกกลุ่ม CASE Studio ได้เข้าไปมีส่วนร่วม โดยเฉพาะตอนที่ประเทศไทยประสบภัยพิบัติคลื่นยักษ์สึนามิ (เมื่อ พ.ศ. 2547) ถือเป็นอีกหนึ่งกรณีตัวอย่างว่ากระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมไม่ใช่คำตอบเสมอไป เพราะนาที่นั้นไม่มีใครสนใจว่า จะมี

หรือไม่มีบ้านอยู่ ครอบครัวยังกระจัดกระจาย ญาติพี่น้องเป็นตายร้ายดียังไม่รู้ ผู้คนบอบช้ำสภาพจิตใจ และอยู่ในสถานการณ์วิกฤตเกินกว่าจะมานั่งล้อมวงคุย ดังนั้น เรื่องการออกแบบทดแทนบ้านที่โดนคลื่นซัดพังทลายไป ทุกอย่างมันกระทบจิตใจทั้งนั้น สิ่งที่ทำได้คือบ้านชั่วคราว (Shelter) ให้กับผู้ประสบภัย ซึ่งแต่ละครอบครัวต้องการพื้นที่ไม่เท่ากัน บางบ้านเหลือกันแค่สองสามมืกรยา ซึ่งบางบ้านโชคดีปลอดภัยทั้งครอบครัว จึงใช้คอนเซ็ปต์การต่อ (Modular) โดยมีขนาดมาตรฐาน 1.2×2.4 เมตร (เป็นที่ตั้ง) สำหรับบ้านที่คนเยอะก็ต่อขยายออกไปได้เรื่อยๆ และใช้วัสดุที่เรียบง่ายหาได้ในท้องถิ่น ซึ่งบ้านชั่วคราวนี้ไม่ได้อยู่กัน 2-3 เดือน แต่อยู่กันเป็นปีๆ กว่าสถานการณ์จะฟื้นตัวและกลับคืนสู่สภาพปกติ จากนั้นผู้อาศัยก็ค่อยๆ ดัดแปลงให้บ้านเข้ากับการรูปแบบการใช้ชีวิตของครอบครัวมากที่สุด บ้านที่ประกอบไปด้วยจำนวนการต่อไม่เท่ากัน หลังเล็กบ้างใหญ่บ้าง เหล่านี้จะตั้งอยู่ด้วยกันเป็นกลุ่ม (Cluster) หันหน้าเข้าหากันไปตามแนวต้นไม้เดิมที่เหลืออยู่ ดึงคนให้มีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อช่วยกันเยียวยาสภาพจิตใจซึ่งกันและกัน เดิมจากบ้านชั่วคราว 30 หลังที่ออกแบบไว้ ได้เพิ่มจำนวนเป็น 60 กว่าหลัง โดยที่ไม่ได้เข้าไปยุ่งอะไร แถมยังก่อสร้างอยู่เป็นกลุ่มๆ อย่างสวยงาม “คนอยู่อาศัยเขาเข้าออกเข้าใจในงานออกแบบ”

การทำงานให้คนยากจน คำถามที่หนีไม่พ้นคงเป็นเรื่องเงิน ปฐมา หุ่นรักวิทย์ ได้อธิบายว่า ค่าใช้จ่ายในสมัยก่อนแต่ละโครงการนั้น CASE Studio ได้มาจากหน่วยงาน สถาบัน และมูลนิธิต่างๆ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้น เวลาที่รับเงินมาจากองค์กรใดก็ตาม องค์กรนั้นจกกลายเป็น stakeholders และที่สำคัญในเชิงอิทธิพล คือ ทำให้ชาวบ้านไม่กล้าพูด เพราะเกรงใจองค์กรที่เขามาช่วยเหลือ กลายเป็นปัญหาปากท้องอีก ปัจจุบันจึงไม่ยอมรับเงินจากองค์กรใดมาทำโครงการ ซึ่งตอนนี้โครงการส่วนใหญ่ที่ทำ เลยไม่ได้ค่าตอบแทนใดๆ แต่ในอนาคตอยากสนับสนุนให้ชาวบ้านหาเงินมาจ่ายสถาปนิก โดยใช้วิธีลงขันกัน ชาวบ้านจ่ายไหวสถาปนิกก็อยู่ได้ บางโครงการมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหลายกลุ่ม ทั้งสถาปนิก ภาครัฐ ภาคสังคมและชาวบ้าน

“ต้องทำให้ชาวบ้านรู้สึกว่ ทั้งสี่กลุ่มนี้เท่าเทียมกัน ไม่ใช่ภาครัฐมาสั่งภาคสังคมมาสอน เราต้องทำให้เกิดความเข้าใจให้ได้ ว่าแต่ละกลุ่มก็มีหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไป หน่วยงานภาครัฐก็หน้าที่หนึ่ง องค์กรเพื่อสังคมก็อีกหน้าที่หนึ่ง สถาปนิกก็อีกบทบาทหนึ่ง แต่ชาวบ้านคือคนที่รู้ดีที่สุด และเป็นคนที่อยู่กับโครงการไปตลอด ถ้าทุกคนเข้าใจว่าบทบาทของตัวเองคืออะไร แล้วทำหน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุด โดยมีจริยธรรมและความรับผิดชอบ ชุมชนและสังคมก็จะพัฒนาต่อไป”

แนวคิดที่น่าสนใจของสถาปนิก CASE Studio คือ ในแต่ละโครงการ เริ่มต้นที่งบประมาณศูนย์บาท โดยพยายามมองหาสิ่งที่ชุมชนมี และสนับสนุนให้ชุมชนช่วยเหลือตัวเอง ไม่ต้องหวังพึ่งคนอื่นหรือหน่วยงานจากภายนอก “มีน้อยใช้น้อย เอาเท่าที่มี ไม่ต้องไปกู้ยืมมาเพิ่ม ใช้วัสดุที่มีในชุมชนอยู่แล้ว เราพยายามสอนให้ชุมชนหัดนำมาใช้ซ้ำ ประยุกต์และดัดแปลง เช่น ชุมชนคนต่างด้าวแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งชุมชนแห่งนี้ประสบภัยน้ำท่วมทุกปี ชาวบ้านในชุมชนต้องลุยน้ำสูงตลอดหน้าฝน กลายเป็นปัญหาด้านสุขอนามัย CASE Studio จึงช่วยชุมชนออกแบบทางเดินที่สูงกว่าระดับน้ำท่วม โดยใช้ขยะเป็นตัวหนุน เราต้องสอนให้คนเริ่มทำอะไรเป็นก่อน พอเขาเริ่มเป็น จึงค่อยถอยออกมา ให้เขาคิดหาหนทางแก้ไขปัญหาอื่นๆต่อไป ด้วยตัวเอง จนเมื่อคนในชุมชนรู้สึกว่ามีคุณค่า และรู้ว่าสิ่งที่กำลังจะทำนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงอะไรได้บ้าง จะทำให้คนภายในชุมชนเกิดสำนึกรับผิดชอบและรู้สึกรักและหวงแหนว่าตนนั้นก็เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน (สัมภาษณ์, 2560)

4.5 แนวทางการพัฒนาผลงาน

ปฐมา หรุ่นรักวิทย์ กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาผลงานว่า “...มันพัฒนาและเปลี่ยนไปเรื่อยๆ แต่แกนหลักทางความคิดยังคงเหมือนเดิมคือ “ทำงานกับคนต้องเข้าใจคนเสียก่อน” เช่น คนในพื้นที่มีความเชื่อเรื่องอะไร เพราะเรื่องความเชื่อนี้ก็ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาผลงานเช่นกัน ดังนั้น สถาปนิกที่จะเข้ามาทำงานร่วมกับชุมชน อย่าบังอาจทำตัวเป็นผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งแกนหลักนี้ยังเหมือนเดิมแต่มันอาจจะมีรายละเอียด หรือเนื้อหาที่เพิ่มขึ้นในแต่ละปี” (สัมภาษณ์, 2560)

5. สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ : ศิลปิน สาขาสถาปัตยกรรม ประจำปีพ.ศ. 2557

5.1 ชีวิตประวัติศิลปิน

สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ จบปริญญาตรี จากคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาสถาปัตยกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง หลังเรียนจบได้เริ่มต้นทำงานเขียนภาพสถาปัตยกรรม และการออกแบบของที่ระลึกให้กับ จิม ทอมป์สัน รวมทั้งมีงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มีความเป็นไทยผสมอยู่ด้วย และถ้าหากมองในแง่ดี คือ มีโอกาสได้ทำงานที่หลากหลาย เช่น งานออกแบบจัดแสดงนิทรรศการ ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้เองที่ทำให้มีประสบการณ์เพิ่มมากยิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถนำมาต่อยอดในการทำงานด้านสถาปัตยกรรมและภูมิสถาปัตยกรรมได้อย่างทุกวันนี้ และได้เปิดบริษัทเป็นของตนเอง ในนาม Walllasia Studio ที่กรุงเทพฯ

ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง เป็นประธานบริษัท Wallasia Studio ทำงานออกแบบสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมและภูมิสถาปัตยกรรม มากกว่า 20 ปี และด้วยประสบการณ์การทำงานที่หลากหลาย จึงมองว่าทุกสิ่งทุกอย่างนั้นเชื่อมโยงถึงกัน ผลงานที่ออกมาจึงสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจของผู้ออกแบบ และทุกอย่างสามารถแก้ไขได้ด้วยผลงานออกแบบ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ได้ส่งผลให้มีผลงานการสร้างสรรค์โดดเด่น และเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในสังคมนักออกแบบ

ผลงานการออกแบบ “วัดเขาพุทธโคดม จังหวัดชลบุรี” ได้ใช้แนวคิดจากในการออกแบบ คือ การใช้วัสดุสิ้นเปลืองให้น้อยที่สุด เริ่มต้นตั้งแต่กระบวนการผลิตและการคัดเลือกวัสดุสำเร็จรูป ที่มีวางขายอยู่ในท้องตลาดทั่วไป โดยนำมาประกอบสร้างเข้าด้วยกัน ซึ่งจุดเด่นคือเป็นรูปแบบงานสถาปัตยกรรมที่เรียบง่าย แสดงออกถึงนัยยะของอาคารที่เข้าถึงแก่นความจริงแท้ของพุทธศาสนาที่ว่า “ทุกสิ่งทุกอย่างบนโลกล้วนแล้วแต่เกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไป” สถาปัตยกรรมชิ้นนี้ก็เช่นกัน สามารถสร้างและทำลายทิ้งได้โดยง่าย อีกทั้งยังเกิดมลพิษน้อย จึงทำให้ได้รับรางวัลอย่าง TIDA Award 2553 Winner Prize สาขาสถาปัตยกรรมร่วมสมัย จากสมาคมมัณฑนากรแห่งประเทศไทย, รางวัล New Trends of Architecture in Europe and Asia Pacific 2551-2553 ที่จัดขึ้น ณ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น, อีกทั้งผลงานสร้างสรรค์อย่าง อาคารกุฏิวัดพุทธโคดม ก็ได้รับรางวัล Highly Commended Honorable Mentions จาก AR Award for Emerging Architecture จากประเทศอังกฤษ, รวมทั้งได้รางวัลที่ยิ่งใหญ่ ที่มอบให้สถาปนิกทั่วโลกที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ กับผลงานสถาปัตยกรรมแนวทางใหม่อย่าง Global Award For Sustainable Architecture 2555, France: Locus Foundation Under the Patronage of UNESCO ซึ่งถือว่าสุริยะ อัมพันศิริรัตน์ เป็นคนไทยคนแรกที่ได้รับรางวัลอันทรงเกียรตินี้

5.2 ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์

สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ กล่าวถึงการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ว่า “.....ในงานสถาปัตยกรรมนั้น คุณต้องเรียนรู้พื้นที่และบริบทสิ่งแวดล้อมก่อน แล้วจากนั้นจึงเริ่มนำจุดเด่นของธรรมชาติมาใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดประโยชน์ คงเหลือไว้ซึ่งความงามให้ธรรมชาติห่อหุ้ม อาคารทำลายสิ่งสกปรกออกให้มากที่สุด” (สัมภาษณ์, 2560)



ภาพประกอบ 75 ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ภูมิพระสงฆ์ วัดเขาพุทธโคดม

ที่มา: สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ (ศิลปินศิลปาธร)

สรุปการสัมภาษณ์ : กรณีศึกษาผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ “ประเภทวัด”

“...ผลงานออกแบบวัดเขาพุทธโคดม เริ่มแรกมาจากการทำภูมิพระสงฆ์ (ทำภูมิให้กับหลาน) ปี ค.ศ. 2005 หลังจากภูมิหลังนี้ก็ทำเสร็จ ก็ทำเพิ่มอีกหลายหลัง ทั้งอาคารเรียนของพระสงฆ์-เณร รวมทั้งพื้นที่พิพิธภัณฑสถานของสำนักสงฆ์ ซึ่งก่อนหน้านี้ไม่ได้ทำงานด้านสถาปัตยกรรมเต็มที่ แต่หลังจากออกแบบภูมิ ก็มีโอกาสดำเนินงานอีกหลายชิ้นจนได้รับรางวัลอีกมากมาย และเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมวงกว้างขึ้น และสิ่งที่ให้ความสำคัญ คือ เรื่องของความเข้าใจและเชื่อมโยงถึงกันในการออกแบบงานชิ้นนั้นๆ ซึ่งเป็นการเปิดตัวผลงาน และปีนั้นเอง ด้วยความงามอันแปลกตาจากภูมิที่เคยพบเห็นได้ทั่วไป จนทำให้ได้รับรางวัล AR Awards for emerging architecture 2006 จากอังกฤษ ซึ่งเป็นรางวัลที่ให้กับสถาปนิกอายุไม่เกิน 45 ปี ที่มีแนวคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่ดีให้กับสังคม

โครงการนี้เริ่มจากจุดเล็กๆ จากการที่ไปช่วยหลานสร้างภูมิที่วัดเขาพุทธโคดม จังหวัดชลบุรี เนื่องจากหลานจะไปบวชอยู่ที่วัดแห่งนี้ประมาณ 5 ปี และเป็นธรรมเนียมของทางวัดว่า พระที่บวชใหม่นั้น จะต้องสร้างภูมิเองจากของที่มีทั้งหมดในวัดอย่างง่ายๆ โดยนำเอาวัสดุที่เหลือใช้มาประกอบขึ้นเป็นภูมิ ตนจึงมีแนวคิดที่จะใช้พื้นที่ ประมาณ 2.40 x 3 เมตร ซึ่งเป็นข้อจำกัดของวัสดุก่อสร้าง(ขนาดมาตรฐานที่มีขาย) ข้อจำกัดส่วนใหญ่ มาจากข้อจำกัดของวัสดุ ซึ่งเป็นเหตุผลธรรมชาติมาก เช่น แผ่นซีเมนต์บอร์ดนั้นตัดยาก ก็ควรออกแบบให้พอดีจะได้ไม่ต้องตัด กระเบื้องหลังคาที่เช่นกันออกแบบให้ลงตัว ซึ่งเป็นตรรกะพื้นฐานที่นำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ โดยใช้วัสดุอย่างง่าย อย่างเหล็ก สังกะสี ซีเมนต์บอร์ด หน้าต่างเก่า ที่ชาวบ้านมีทักษะความชำนาญอยู่แล้ว

การออกแบบให้กับ วัดเขาพุทธโคดม นั้น ไม่มีการตัดต้นไม้ เพราะไปสวมทับในพื้นที่อาคารเดิมที่ทรุดโทรม จึงไม่ต้องวางผังอาคารเพิ่มเติม ผลงานออกแบบมีความเรียบง่าย สื่อสารความเป็นธรรมดา โดยทำอาคารยกสูงขึ้น ซึ่งมีข้อดีหลายส่วน เช่น เป็นการแบ่งสัดส่วนเป็นส่วนๆ ทำสูงขึ้นไป ปลดปล่อยพื้นที่ด้านล่างเป็นทางเดินคนผ่านไปผ่านมา ซึ่งหากมีคนจะมาเยี่ยมก็สามารถลงมาที่จุดกลาง และมีพื้นที่นั่งรับแขกเป็นจุดรวม ส่วนพื้นที่นอนก็อยู่ด้านบน ซึ่งเป็นเงื่อนไขของพระสงฆ์ และในการทำงานออกแบบสร้างสรรค์กับนักบวชชั้นนี้ ซึ่งมีหลาน(พระใหม่) เป็นที่ปรึกษาโครงการ อีกทั้งยังมีหลวงพ่อที่คอยให้คำแนะนำต่างๆ เช่น การเลือกใช้สี (สีกันสนิม) ซึ่งสีเหลืองเป็นสีของวัด วัดกับสีเหลืองเป็นสิ่งคู่กัน แต่สีที่นำมาทาภาณุแห่งนี้“เป็นสีจิวร” สีนํ้าตาลไหม้ ซึ่งอยู่ในกลุ่มเดียวกันกับสีเหลือง หากดูตีสีนํ้าตาลออก จะเหลือแต่สีเหลือง แต่หากเราเพิ่มสีเข้าไป ก็จะกลายเป็นสีนํ้าตาลเข้ม ซึ่งหากไม่สังเกตก็จะมองไม่เห็นภาณุ เปรียบเหมือนแอบซ่อนตัวอยู่ในธรรมชาติ เปรียบเสมือนกุศโลบายของผู้ออกแบบ เพราะต้องการให้พระที่อาศัยอยู่ในภาณุ นั้น “ปลื้มวิเวก” เพื่อมั่นศึกษาธรรมะ



ภาพประกอบ 76 ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ อาคารเรียนพระสงฆ์ วัดเขาพุทธโคดม

ที่มา: ถ่ายภาพโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

การออกแบบหนึ่งขึ้นเกี่ยวข้องกับหลายศาสตร์ จะออกแบบอาคารหนึ่งหลังต้องดูบริบทโดยรอบ วิเคราะห์ลักษณะพื้นที่ แสง ลม การใช้งาน อารมณ์ความรู้สึกของผู้อยู่อาศัย การสร้างเรื่องราวให้กับการออกแบบ ตลอดจนต้องช่วยแก้ปัญหาในเรื่องงานก่อสร้างด้วย นี่คือการออกแบบ ปัจจุบันผลงานที่ทำอยู่ขณะนี้ มีค่อนข้างหลากหลาย มีความโดดเด่นและน่าสนใจแตกต่างกันออกไป แต่แนวความคิดหลัก คือ การออกแบบที่อยู่ท่ามกลางธรรมชาติเน้นความให้เรียบง่าย โดยใช้แนวคิดในการสร้างตัวอาคารให้กลมกลืนไปกับพื้นที่และสภาพแวดล้อม และการออกแบบอาคารยังต้องไม่ให้บังทัศนียภาพของต้นไม้ ภูเขาและธรรมชาติโดยรอบ โดยให้ความสำคัญกับสิ่งที่มีอยู่แล้ว และดึงธรรมชาติจากภายนอกเข้าสู่ภายในใจ ก่อให้เกิดความรู้สึกนิ่งและสงบ ส่งผลถึงคุณค่าทางจิตใจ อีกทั้งงานออกแบบยังต้องเน้นเรื่องประโยชน์ใช้สอย และมีส่วนช่วยแก้ปัญหาเรื่องของอากาศถ่ายเทที่สะดวก มีความโปร่งโล่งสบาย และใช้เทคนิคการก่อสร้างของช่างในท้องถิ่น เลือกใช้วัสดุที่หาซื้อได้ในพื้นที่ มีราคาย่อมเยา และต้องประหยัดงบประมาณเป็นสำคัญ



ภาพประกอบ 77 แสดงผลงาน สเก็ตช์ลายเส้น พิพิธภัณฑสถานของสำนักสงฆ์ วัดเขาพุทธโคดม

ที่มา: สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ (ศิลปินศิลปาธร)

ดังนั้นผลงานการออกแบบสร้างสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับโจทย์ เราไม่มีทางรู้ก่อนว่ารู้ โจทย์จะเป็นอย่างไร มันคือสัญชาตญาณของการต่อสู้หรือเอาตัวรอด ซึ่งโจทย์แต่ละแบบไม่ เหมือนกัน มันคือการเรียนรู้สิ่งใหม่ ต้องพัฒนาต่อไป โจทย์เป็นเหมือนครู เป็นสารตั้งต้นสู่การร่าง แบบที่มีแนวคิด หากถือโจทย์เดิมๆ ผลงานก็จะมีรูปแบบเดียวไม่ไปไหน มันไม่ใช่ชีวิตเพราะมันไม่ ทำตาย ผลงานสร้างสรรค์ต้องมีอิสระภาพ ต้องอาศัยประสบการณ์ ต้องเข้าใจความรู้สึกของคน และมองทุกอย่างให้เชื่อมโยงถึงกัน และต้องมียอดความรู้มากมายประกอบเข้าด้วยกัน



ภาพประกอบ 78 แสดงรายละเอียดการออกแบบสร้างสรรค์ วัดเขาพุทธโคดม

ที่มา : ถ่ายภาพโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

เชื่อมั่นว่าสิ่งที่ทำอยู่ปัจจุบัน น่าจะส่งผลดีในด้านแนวความคิดแก่คนรุ่นหลัง ซึ่งตัวอาคารสถาปัตยกรรมนั้นสามารถย่อยสลายได้ แต่แนวคิดยังคงอยู่ตลอดไป ปัจจุบันบริษัทมี ลูกค้ารู้จักเพิ่มมากขึ้นกว่าอดีต อาจจะสืบเนื่องมาจากผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ “กุฏิพระ”

แสดงว่าเขาเหล่านั้นมองเห็นคุณค่าไม่ใช่มูลค่า เพราะงานออกแบบ ภูมิพระ ตนทำให้ฟรีและไม่คิดค่าใช้จ่าใดๆ เพราะตั้งใจทำให้กับพุทธศาสนา.....”(สัมภาษณ์, 2560)

5.3 กระบวนการคิด

สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ กล่าวถึงกระบวนการคิดว่า “.....ภายในงานสถาปัตยกรรมนี้ มันคืออีกขั้นหนึ่งของกระบวนการทางความคิด ซึ่งต้องใช้ประสบการณ์ที่สั่งสม ในแง่มุมต่างๆ โดยสิ่งที่กล่าวมานั้น คือ กระบวนการคิดงานออกแบบสร้างสรรค์ ต้องไปพิจารณาดูแม้กระทั่งการสร้างพื้นที่เล็กๆ ต้องทำให้มีความหมายทางจิตใจ “เพราะทุกอย่างนั้นเพื่อการสื่อสาร” แล้วเราจะสื่อสารอะไรให้กับสังคม เพื่ออะไรและทำไม.....” (สัมภาษณ์, 2560)

5.4 ขั้นตอนการทำงาน

สุริยะ กล่าวถึงขั้นตอนการทำงานว่า “.....ในฐานะที่เป็นสถาปนิกนักออกแบบสร้างสรรค์ คือ “ต้องฟังให้มาก” และเริ่มเก็บข้อมูลเพิ่มเติมก่อนเริ่มทำงานร่างแบบ “แค่เข้าใจฟังเขา ก่อน” ความเป็นจริงเราแบ่งงานออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ร่างกาย (Function) จิตใจ (Emotion) รวมทั้งของลูกค้า หน้าที่ของเราคือต้องช่วยสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดขึ้นจริง โดยนำประสบการณ์มาปรับใช้ในทุกระเบียบ และสิ่งสำคัญที่สุด คือ การมุ่งไปสู่ความสุขที่เกิดจากความคิดและจินตนาการ ซึ่งเชื่อว่ามันจะไปได้ไกลกว่าร่างกาย นี่คือการขั้นตอนการทำงานของตนเอง.....”(สัมภาษณ์, 2560)

5.5 แนวทางการพัฒนาผลงาน

สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาผลงานว่า “...เกิดการพัฒนาลักษณะเปลี่ยนแปลงมาก ผลงานช่วงที่ 1 ยุคแรกๆ ผลงานของตนเองเป็นแค่ความชอบศิลปะเท่านั้น ทำงานศิลปะทำทุกแขนง ชอบการร่างภาพต่างๆ ชอบพบปะพูดคุยผู้คน จึงทำให้มีทักษะหลายด้าน ช่วงที่ 2 คือเริ่มทำงานเกี่ยวกับการเขียนทัศนียภาพ (Perspective) ของที่ระลึก (Souvenir) และงานแสดงนิทรรศการ (Exhibition) เป็นต้น และช่วงที่ 3 (ประมาณ ปี2540) เริ่มกลับมาทำงานสถาปัตยกรรมอีกครั้ง เนื่องจากหลานกำลังจะบวชที่วัดเขาพุทธโคดม และกฎของวัดคือต้องสร้างภูมิพระเอง นี่จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ได้ทำงานเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา และยาวนานมาถึงปัจจุบัน หลังจากการออกแบบและจัดสร้างภูมิพระสำเร็จก็ได้รับรางวัล ทางด้านสถาปัตยกรรม ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า เป็นเพราะผลงานที่มาจากพลังแห่งศรัทธาเพียงขั้นนั้น(ขั้นเดียว) จึงทำให้ตนเองนั้นมีทุกวันนี้ ซึ่งมันเกิดขึ้นจริงแล้วกับตัวเอง.....” (สัมภาษณ์, 2560)

6. อมตะ หลูไพบูย์ : ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ประจำปีพ.ศ. 2560

6.1 ชีวิตประวัติ

อมตะ หลูไพบูย์ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ (เกียรตินิยมอันดับ 1) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และศึกษาต่อในระดับปริญญาโท คณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยวอชิงตัน และเรียนต่อระดับปริญญาโท เพิ่มอีก 1 ใบคือ สาขาการพัฒนาเมืองในประเทศที่กำลังพัฒนา มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด

เริ่มต้นชีวิตนักศึกษาครั้งแรกที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ แต่แค่ปีแรกก็แน่ใจว่าไม่ใช่สิ่งที่รักและถนัด จึงตัดสินใจเลือกทางเดินใหม่ ด้วยการสอบเข้าเรียนใหม่ ในคณะสถาปัตย์ฯ จุฬาฯ ที่คิดว่าใช่อีกครั้ง โดยตั้งใจมุ่งมั่นว่าต้องทำให้ดีที่สุด และหลังคว้าเกียรตินิยมอันดับ 1 (เหรียญทอง) ในระดับปริญญาตรี และศึกษาต่อในระดับปริญญาโท 2 ใบ ด้านสถาปัตยกรรมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยวอชิงตัน และการพัฒนาเมืองในประเทศกำลังพัฒนา จากมหาวิทยาลัย ฮาร์วาร์ด

หลังจากกลับมาประเทศไทย ได้เริ่มงานที่บริษัท Metric และได้มีโอกาสออกแบบโครงการ รีสอร์ทหรูระดับ 6 ดาว อย่าง "ศิลา เหวาซอน ไฮด์อะเวย์ ผลงานการสร้างสรรค์โครงการนี้ จึงเป็นจุดเริ่มต้นในเส้นทางอาชีพ และโครงการ ชิกซ์เซนส์ ไฮด์อะเวย์ (สมุย) ซึ่งถือว่าเป็นก้าวที่สำคัญในการทำงาน จากแนวคิด และความตั้งใจ และมีพลังความมุ่งมั่น ทำให้โครงการนี้ได้รับรางวัลรีสอร์ท ที่ดีที่สุดในโลก โดยนิตยสารคอนเด นาสท์ ทราเวลเลอร์ (Condé Nast Traveler) และรางวัลดีเด่นจากสมาคมสถาปนิกสยามฯ และได้ออกแบบรีสอร์ทแห่งที่สองอย่าง "ศาลา ภูเก็ต รีสอร์ท"

ปัจจุบันเป็นประธานบริษัท DEPARTMENT OF ARCHITECTURE Co., Ltd. ร่วมกับคุณตี๋ ทวีติย์ วัชรภักย์ เทพาคำ (ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ประจำปีพ.ศ. 2561) และได้สร้างสรรค์ผลงานไว้มากมาย อาทิเช่น อาคาร ชันวัน (Sunone), ร้านอาหารเซนส์(Zense), คอมมูนิตี้มอลล์ เดอะ คอมมอน ทงหล่อ (The Commons), ล็อบบี้บาร์และร้านอาหาร โรงแรมฮิลตัน พัทยาฯลฯ

ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ในด้านสังคม สติติโอของอมตะ ยังมีส่วนร่วมในโครงการออกแบบอาคารเรียนฉุกเฉิน โรงเรียนโป่งแพรววิทยา (จังหวัดเชียงราย)อีกด้วย ซึ่งเป็นโครงการเยียวยาหลังภัยพิบัติ จากความช่วยเหลือสถาปนิกรุ่นใหม่ ที่ ซึ่งจัดโดย Design for Disasters (D4D), ศูนย์ความรู้ด้านการออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์ (Thailand Creative & Design Center) ที่กระตุ้นให้เกิดการสร้างคุณค่าในสินค้าและบริการ (Value Creation) ณ อาคารประชานิยมกลาง เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร และผลงานโครงการคอมมูนิตี้มอลล์ The

Commons นั้นก็ได้รับรางวัล Highly Commended Award (รองชนะเลิศอันดับ 1) ในประเภท Shopping Category จากสถาบัน WAF (World Architecture Festival) ในปี 2016 ที่เมืองเบอร์ลิน ประเทศเยอรมนี

6.2 ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์

อมตะ หลูไพบูลย์ กล่าวถึงการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ว่า “ การตั้งเป้าหมายเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ต้องคิดให้ออกกว่ามีความต้องการอะไรบ้าง ต้องการตอบโจทย์ในมิติไหน ประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสมของพื้นที่ หรือตอบโจทย์แนวความคิดอื่นๆ ได้ โดยตามที่ สถาปนิก มัณฑนากรผู้ออกแบบสนใจ.....”



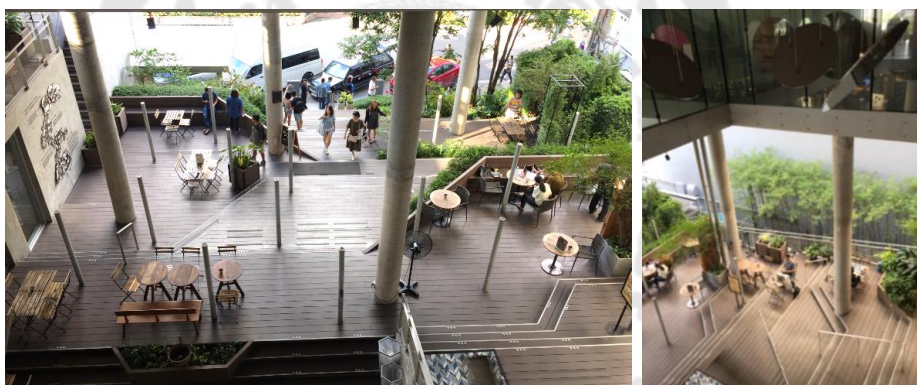
ภาพประกอบ 79 แสดงรูปด้านหน้าอาคาร เดอะ คอมมอน กรุงเทพฯ

ที่มา: <https://thecommonsbkk.com/#story-section>

สรุปการสัมภาษณ์ : กรณีศึกษาผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ “ประเภทอาคารสาธารณะ”

“.....‘The Commons’ โครงการนี้เป็นอาคารสาธารณะ คอมมูนิตีมอลล์ที่ตั้งอยู่ภายในซอยทองหล่อ กรุงเทพมหานคร ซึ่งโจทย์ของผู้ว่าจ้างคือ ต้องการพื้นที่ค้าขาย และจะค้าขายอย่างไร แต่โจทย์สำหรับสถาปนิกคือ เราจะสร้างพื้นที่ภายนอก (outdoor) อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ และให้คนเข้ามาใช้พื้นที่ ในเมื่อประเทศไทยเป็นเมืองร้อนชื้น คนหลีกเลี่ยงที่อยู่ภายนอกห้องปรับอากาศ ซึ่งผู้คนส่วนใหญ่จะเดินภายนอกอาคาร ก็ต่อเมื่อช่วงเย็น หรือหน้าหนาวเท่านั้น

ต้องการออกแบบสถาปัตยกรรมที่สามารถใช้ได้ทุกฤดู ทุกเวลา นี่คือการเป้าหมายของการออกแบบสถาปัตยกรรม เพื่อตอบโจทย์ที่ตั้งไว้ ความสำคัญของการออกแบบ คือ การตั้งเป้าหมาย บางทีตอบโจทย์ได้เฉพาะมิติประโยชน์การใช้สอย บางทีก็เป็นเพียงแค่โครงอาคาร (structure) เท่านั้น การตั้งเป้าหมายเพื่อตอบโจทย์ที่หลากหลาย รวมถึงการออกแบบภายใน และต้องการสร้าง ต้นแบบ (Thai model) ของการออกแบบสถาปัตยกรรมทั้งพื้นที่เปิด (outdoor) และอยากให้คนมาใช้พื้นที่ตลอดเวลา ซึ่งถือว่าเป็นโครงการที่ประสบความสำเร็จพอสมควร ผู้คนสามารถใช้พื้นที่ได้ตลอดเวลา แม้กระทั่งในเวลาที่เที่ยงตรง และไม่จำเป็นต้องหลบร้อนเข้าไปอยู่ในห้องปรับอากาศ การตั้งเป้าหมายเป็นสำคัญ และต้องคิดให้ออกกว่ามีความต้องการอะไร ตอบโจทย์ในมิติไหน อีกทั้งยังต้องมีประโยชน์การใช้สอยด้วย หรืออาจจะเป็นแนวความคิดอื่นๆที่ผู้ออกแบบสนใจ

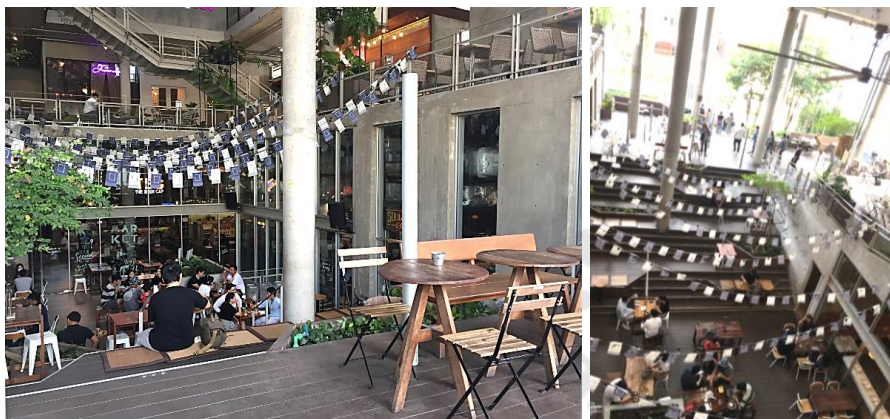


ภาพประกอบ 80 แสดงสถาปัตยกรรมทั้งพื้นที่เปิด (outdoor)

ที่มา: ถ่ายภาพโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

The Commons (Community Mall) เจ้าของโครงการนี้ คือ คุณวรรัตน์ และคุณวิษี วิจิตรวาทการ มีความฝันว่าอยากสร้างพื้นที่สาธารณะสำหรับชุมชน ที่มาของชื่อ The Commons นั้น ในคำต่างประเทศคำว่า “Common” หมายถึงสวนสาธารณะหรือ เซ็นเตอร์คอร์ต โดยอยากมีร้านค้าปลีกที่ขาย F&B Outlets (บริการอาหารและเครื่องดื่ม) จำหน่ายสินค้าในคอนเซ็ปต์ “Wholesome Living” ในการใช้ชีวิตอย่างใส่ใจสุขภาพ โดยความต้องการ คือ สถานที่ที่เป็น Community ที่ไม่ใช่ห้าง Community Mall แต่ตั้งใจที่จะเป็นพื้นที่สาธารณะแหล่งชุมชน ให้ผู้คนได้ออกมาพบปะพูดคุยกัน คอมมูนิตี้แห่งนี้จึงเน้นความเป็นชุมชน ซึ่งมาจากการศึกษา คนในท้องถิ่น พบว่าไม่ค่อยมีพื้นที่กลางแจ้ง ที่ไม่มีแอร์ให้นั่ง หรือถ้ามีก็ไม่สามารถใช้งานได้ตลอดเวลา

24 ชั่วโมง เพราะประเทศไทย มีอากาศร้อน หรือบางครั้งฝนก็ตกหนัก ดังนั้นทุกคนต้องวิ่งเข้าพื้นที่ภายในห้างสรรพสินค้า นี่จึงเป็นที่มาในการสร้างพื้นที่กลางแจ้งที่ใช้งานได้ทุกวัน ทุกเวลา สามารถกินหรือใช้ได้ทุกวัน ทุกฤดูกาล นี่คือ จุดเริ่มต้นของความต้องการของพื้นที่ และวิเคราะห์หาวิธีทางสถาปัตยกรรม เพื่อให้เกิดขึ้น ส่วนรายละเอียดต่างๆ เป็นสิ่งที่มาทีหลัง



ภาพประกอบ 81 แสดงรูปพื้นที่ชั้น1 ของโครงการ เดอะ คอมมอน

ที่มา: ถ่ายภาพโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

โครงการ The Commons เป็นอาคารรูปทรงกล่องสูง 4 ชั้น เป็นโครงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก มีลักษณะเป็นปูนเปลือย ที่มีความดิบเท่ โดยได้ออกแบบให้บริเวณชั้น1 เป็นพื้นที่ขนาดใหญ่ ไว้สำหรับทำกิจกรรมทั้งพื้นที่เปิด (outdoor) และมีบันไดกับทางลาดขึ้นไปถึงชั้น 2 และมีบันไดต่อไปยัง ชั้น3และ4ต่อ อาคารหลังนี้มีเปลือกผนังด้านข้างอาคาร เป็นตะแกรงเหล็กฉีก จึงทำให้มีลมพัดเข้ามาภายในโครงการ ทำให้ผู้ใช้บริการ ที่เข้ามาภายในโครงการ มีลมพัดเย็นสบาย ด้วยตัวอาคารมีช่องโปร่ง จึงมีการปลูกต้นไม้ เพื่อลดความแข็งของคอนกรีต ด้วยสีเขียวจากต้นไม้ ที่ปลูกกระจายเต็มพื้นที่ ทำให้รู้สึกสบายตาสร้างบรรยากาศที่ดีเป็นธรรมชาติ อีกทั้งยังติดพัดลมตัวใหญ่บนฝ้าเพดาน เพื่อช่วยในการระบายอากาศอีกด้วย



ภาพประกอบ 82 แสดงรูปพื้นที่เืองทางเข้าโครงการ เดอะ คอมมอน

ที่มา: ถ่ายภาพโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

โดยพื้นที่ทั้งหมด ถูกแบ่งออกเป็น 4 โซน ได้แก่ โซนพื้นที่ชั้นล่าง ที่ถูกแบ่งเป็นพื้นที่ขายอาหาร-เครื่องดื่ม และพื้นที่ Market ที่ขายอาหารหลากหลายประเภท โดยได้ออกแบบให้มีพื้นที่ส่วนกลาง มีการจัดชุดโต๊ะ-เก้าอี้ สนาม มาวางไว้ เพื่รองรับกลุ่มผู้ให้บริการภายในโครงการ สามารถซื้ออาหาร-เครื่องดื่ม จากร้านต่างๆ มากินร่วมกัน และถัดมาเป็นชั้น 2 โซน Village ที่ขายสินค้าชีวิตประจำวันทั่วไป และชั้น 3 โซน Play Yard ที่เป็นพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมครอบครัวทั้งเด็ก-ผู้ใหญ่ และพื้นที่ชั้น 4 ชั้นดาดฟ้า โซน Top Yard เป็นพื้นที่สำหรับเรียนทำอาหาร และเป็นพื้นที่เช่า สำหรับจัดกิจกรรมส่วนตัว หรือ จัดกิจกรรมเวิร์คชอป สันทนาการ



ภาพประกอบ 83 แสดงรูปร่างละเอียดต่างๆภายในโครงการ เดอะ คอมมอน

ที่มา: ถ่ายภาพโดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

6.3 กระบวนการคิด

อมตะ หลูไพบูลย์ กล่าวถึงกระบวนการคิดว่า “การออกแบบที่เน้นการสร้างความคิดมากกว่าผลประโยชน์ใช้สอย รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ที่ได้เรียนจากในรั้วมหาวิทยาลัย สามารถสร้างความสำเร็จได้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า สิ่งที่เราเรียนมานี้ สามารถทำงานได้จริงๆ ไม่ใช่แค่จบการศึกษา มันไม่ใช่แค่การทำงานตอบสนองเพียงแค่เฉพาะเรื่องประโยชน์ใช้สอย หรือแค่ผลกำไรของบริษัทเพียงอย่างเดียว จริงๆแล้วกระบวนการคิดของผมในปัจจุบัน คือ คิดให้

เหมือนสมัยเรียน คิดให้มากๆ แล้วผลงานจะปรากฏออกมาในรูปแบบใหม่เอง ” (สัมภาษณ์: 28 พฤศจิกายน 2560)

กระบวนการคิดงานออกแบบสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่น โรงแรมในประเทศจีน ได้ลงพื้นที่ไปดูสถานที่จริง พบว่าสภาพโดยรวมของสิ่งแวดล้อมนั้น ค่อนข้างไร้สีสัน หมกเยอะ ต้นไม้ น้อย มีความรู้สึกเศร้า ออกโทนสีเทาๆ จึงต้องการนำสีสัน และชีวิตชีวาเข้ามาในพื้นที่ แต่ไม่ได้หมายความว่า จะต้องทาสี แต่เป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่ให้รีสอร์ทแห่งนี้ ซึ่งเป็นแนวคิดที่มาจากแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ ชาว-ดำ ในช่วงปี ค.ศ. 1930 ซึ่งเป็นช่วงรอยต่อของภาพขาวดำ และภาพสีของ Hollywood ซึ่งเป็นช่วงที่ศิลปินระบายสีบนแผ่นฟิล์มที่ละแผ่น เป็นเทคนิคการให้สีแบบโปร่งแสง ให้ความรู้สึกเหนือจริงเพราะเป็นสีที่ไม่ได้อยู่แบบธรรมชาติ ความลึกที่เกิดขึ้นมาจากขาวดำ ให้พื้นที่เกิดสีสัน ลักษณะโปร่งแสง กลายเป็นการจัดการวางแผนในหลากหลายมิติทางสถาปัตยกรรม ซึ่งในการวางแผนเป้าหมายจะช่วยให้กระจ่างในการวางแผน ในการสืบค้นหาข้อมูลอย่างมหาศาล ในงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน เพื่อตอบโจทย์บางประการที่ตั้งไว้ ผู้การแก้ไขปัญหานำไปสู่ความเป็นอัตลักษณ์และเอกลักษณ์เฉพาะ บางกรณีก็อาจจะจำเป็นต้องใช้การวิจัยอย่างเข้มข้น ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม (study) อย่างโครงการที่ประเทศจีนต้องการจะตกแต่งพื้นผิวด้วยวัสดุ แต่สิ่งที่ต้องการคือจะตกแต่งพื้นผิวที่เกิดจากกระบวนการปริซึม (prism) ซึ่งจะต้องหาทางซ่อนปริซึม ดังนั้นจึงต้องศึกษาเรียนรู้การทำงานของปริซึม แสงทำงานผ่านปริซึมอย่างไร โดยต้องไปซื้อแผ่นอะคริลิก มาตัดเป็น สามเหลี่ยม หกเหลี่ยม ลองซ้อนๆ กัน และสังเกตการตกกระทบของแสง แสงออกอย่างไร ซึ่งเป็นการทดลอง การสร้างต้นแบบ เพื่อให้ได้รูปแบบที่เราต้องการ ” (สัมภาษณ์, 2560)

ตัวอย่าง โครงการ ชิกส์เซ็นส์ ไฮด์อะเวย์ เกาะสมุย จ.สุราษฎร์ธานี ผู้บริหารโรงแรมอยากได้โทนสีและบุคลิกภาพ รวมถึงอารมณ์และความรู้สึกความเป็นพื้นถิ่น (Rustic) ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากชนบท โดยสิ่งที่ได้คือโทนสีและบุคลิกภาพ ออกแบบไปในทิศทางเดียวกัน โดยการใช้วัสดุธรรมชาติและใช้อย่างร่วมสมัย

6.4 ขั้นตอนการทำงาน

อมตะ หลูไพบูลย์ กล่าวถึงกระบวนการขั้นตอนการทำงานว่า “...เริ่มต้นจากการจัดการวางแผนในความหลากหลายมิติทางสถาปัตยกรรมนั้นคือโจทย์ที่ตั้งไว้ การวางแผนเป้าหมายก็จะช่วยให้กระจ่างขึ้นในการวางแผนขั้นตอนในการทำงาน ตลอดจนการค้นหาข้อมูลเพื่อเรียงร้อยการทำงานทั้งสถาปัตยกรรมและงานออกแบบภายใน ผ่านการสืบค้นข้อมูล ศึกษาทดลองบริหารเทคนิคในเชิงการออกแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น นำไปสู่ความเป็นอัตลักษณ์และ

เอกลักษณ์ในแง่ของความเข้มข้นของการวิจัยหาข้อมูลเป็นไปตามความสนใจของเรา...” (สัมภาษณ์, 2560)

ในการทำงานสิ่งที่ต้องการที่สุด คือ ความยืดหยุ่นของเวลาในการสร้างสรรค์งาน ออกแบบ แต่เมื่อทำงานวิชาชีพแล้วพบว่า ถ้าเจอลูกค้าที่เข้าใจ ตนเองก็จะขอเวลาที่ค่อนข้างมากในขั้นตอนการทำงานทั้งหมด ซึ่งมีผลต่องานออกแบบแล้วเสร็จ สมมุติว่าอาคารลักษณะนี้ปกติทำกันประมาณ 5-6 เดือน แต่บริษัทตนเองนั้นใช้เวลา 8-9 เดือน แต่จริงๆ แล้วเวลาที่ต่างกัน มีผลต่ออาคารอีกหลายสิบปี ซึ่งอาจจะถึง 30-50 ปีก็ได้ เพราะสถาปัตยกรรมนั้นลงทุนสูง จึงไม่ได้เปลี่ยนกันบ่อยๆ ดังนั้นถ้าลูกค้าที่เข้าใจประเด็นนี้ ก็จะเหมาะกับบริษัทของตน ดังนั้นงานที่ดีจะได้จากลูกค้าที่เข้าใจ

ยกตัวอย่าง ขั้นตอนการทำงานออกแบบ ศาลาภูเก็ต (ประภาศรีสอร์ท) มีอาคารค่อนข้างมากทั้ง วิลล่า ร้านอาหาร ล็อบบี้ สปา ฯลฯ ได้นำเอาความรู้สึกรับรู้ทางสถาปัตยกรรมที่มาจากความหลากหลายทางวัฒนธรรมทั้ง ตะวันตก จีน ไทย มลายู มาหลอมรวมกันอยู่ในแบบ Chino Protugese (สมัยโบราณ) มาใส่ความสมัยใหม่ ซึ่งพื้นที่ของรีสอร์ทนั้นไม่มีเอกลักษณ์ และตั้งอยู่ในพื้นที่ราบ ไม่มีเนิน ไม่มีต้นไม้ใหญ่ และชายหาดก็อยู่ห่างออกไป ดังนั้นจึงต้องสร้างบุคลิกภาพขึ้นมาใหม่ ต้องหาสิ่งอื่นเป็นจุดตั้งต้น และประวัติศาสตร์ของภูเก็ตเองก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจ จึงเริ่มต้นจากการอ่านประวัติศาสตร์ของภูเก็ตในเชิงลึก ซึ่งมีแง่มุมอยู่มากมาย ทั้งเหมืองแร่ มีเรื่องของเชื้อชาติ ชนชาติ ซึ่งหลังจากอ่านทั้งหมดต้องนำทั้งหมดมาวิเคราะห์กัน เพื่อสร้างบุคลิกภาพใหม่ให้กับพื้นที่นั้นๆ ซึ่งบางโครงการเกี่ยวข้องกับพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ ก็จะมีการค้นคว้าข้อมูลลักษณะนี้ แต่ในบางโครงการสิ่งที่ค้นคว้าอาจจะเป็นเรื่องวัสดุในทางวิทยาศาสตร์ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ตกแต่งภายใน

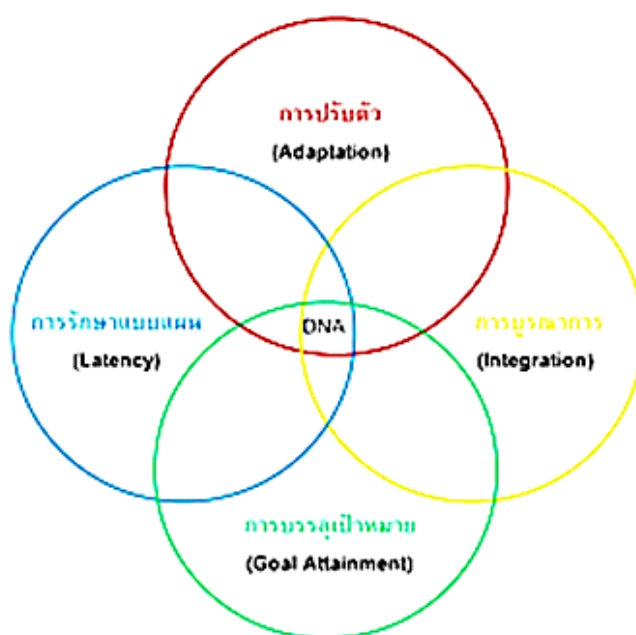
6.5 แนวทางการพัฒนาผลงาน

อมตะ หลูไพบูลย์ กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาผลงานว่า “.....ผลงานในอดีตที่ผ่านมา ส่งผลให้มีพัฒนาการทางผลงานการออกแบบสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นเรื่อยๆ เพราะว่าแต่ละงานตอบวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน บางโครงการมีโจทย์เล็ก ใหญ่ แตกต่างกัน ดังนั้น แนวทางการพัฒนาผลงานของศิลปินร่วมสมัยนั้น แสดงให้เห็นเด่นชัดในวงการสถาปนิก-มัณฑนากร ช่วง 10 ปีหลังที่ผ่านมาว่า สามารถสร้างความสำเร็จได้ ผมเป็นแค่ตัวอย่างหนึ่งเท่านั้น.....” (สัมภาษณ์, 2560)

สรุปผลการวิเคราะห์ : ผ่านการอธิบายด้วยแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่

ของ ทัลคอตต์ พาร์สันส์ (Talcott Parsons Structural Functionalism) กลุ่มศิลปินศิลปาธร เป็นที่รู้จักและยอมรับจากกลุ่มนักออกแบบและคนในสังคม เกิดจากการที่มีผลงานการออกแบบอย่างต่อเนื่อง จากการสัมภาษณ์และสังเกตผลงาน โดยนำมาวิเคราะห์เป็นข้อมูลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อมุ่งสู่การตอบสนองต่อความต้องการหรือความจำเป็นของระบบกับหน้าที่ที่จำเป็นอยู่ 4 อย่าง ที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างหน้าที่พื้นฐาน ระบบปฏิบัติการ และระบบย่อยของสังคมคือ AGIL ตามรูปวัฏจักร ดังนี้

A = Adaptation (การปรับตัว) ให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ เช่น ปรับเข้ากับสิ่งแวดล้อมและความต้องการของสังคม G = Goal Attainment (การบรรลุเป้าหมาย) สังคมต้องกำหนดเป้าหมายและระบบทำหน้าที่ตอบสนองเป้าหมายหลัก I = Integration (การบูรณาการ) กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ และต้องจัดการหน้าที่พื้นฐานอื่นๆ L = Latency (การรักษาแบบแผน) กระตุ้นปัจเจกชน แบบแผนทางวัฒนธรรม สร้างและสนับสนุนแรงจูงใจนั้น



ภาพประกอบ 84 แสดงวัฏจักรทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่กับการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

ที่มา: โดยผู้วิจัย สืบสาย แสงวชิระภิบาล

1.ผลการวิเคราะห์ : ศิลปากร (กลุ่มสาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์และสาขามัณฑนศิลป์)

1.1 กระบวนการคิด : กล่าวคือหลังศตวรรษ 20 ที่ผ่านมามีการปรับตัว (Adaptation) ให้เข้ากับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมปัจจุบัน ตามความต้องการของระบบร่างกาย ระบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพ และระบบย่อยของสังคมคือ ระบบเศรษฐกิจ ดังที่ สมชาย จงแสง ได้กล่าวไว้ว่า “ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ของตนเองนั้นก็เป็ศิลปะอีกแบบหนึ่ง ที่ไม่ได้แตกต่างจากศิลปะแขนงอื่นๆ เพียงแต่ผลงานตนเอง มนุษย์สามารถใช้งานได้จริง ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกหรือสร้างความรู้สึกรู้สึก เกิดประสบการณ์การรับรู้สิ่งต่างๆ ที่ส่งผ่านผลงานการสร้างสรรค์ และตนเอง การให้ความสำคัญเรื่องผลกระทบต่อสังคม การปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมอย่างไร และส่งผลกระทบที่ดีต่อเศรษฐกิจของเมืองนั้นๆ อย่างไร” (สัมภาษณ์, 2560) การปรับตัวของศิลปินนั้น สอดคล้องกับทฤษฎีสังคมเป็นไปตามโครงสร้างหลักของสังคมคือ การบรรลุเป้าหมาย (Goal Attainment) ซึ่ง วิฑูรย์ คุณาลังการได้กล่าวว่า “เริ่มจากการเห็นอัตลักษณ์ว่าเป็นอย่างไร แนวคิดก็ควรไปในทิศทางเดียวกันและค้นหาเอกลักษณ์ (Characteristics) ให้พบเพราะเชื่อว่ากระบวนการคิดที่เป็นเหตุและผลไม่ใช่เรื่องปรุงแต่ง แต่ควรมาจากเหตุผลและนำเสนอแนวทางต่างๆ มาประกอบเช่นนี้ เพื่อการบรรลุเป้าหมาย” (สัมภาษณ์, 2559) ซึ่งพบว่า บุคลิกภาพลักษณะของศิลปินศิลปากรแต่ละคนนั้น มีบุคลิกที่หลากหลายและมีความยืดหยุ่นสูงไม่ตายตัว ดังนั้น การคิดค้นผลงานที่มีเหตุและผลในขั้นตอนกระบวนการคิดและการนำศาสตร์ต่างๆ มาบูรณาการ (Integration) เพื่อเกิดสิ่งใหม่ท้าทายสังคมโลก เอกรัตน์ วงษ์จรัส กล่าวว่า “ตนเองมักจะใช้เวลากับขั้นตอนการสืบค้นข้อมูลเจาะลึกงานออกแบบสร้างสรรค์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ ภูมิปัญญา วิชาติพเชิงช่างที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในสังคมของชุมชนนั้น จากการสอบถาม-สัมภาษณ์ เพื่อดึงจุดเด่นคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมไทย และนำมาบูรณาการในผลงานสร้างสรรค์” (สัมภาษณ์ , 2560) จากการสังเกตผลงานออกแบบภายใน และการออกแบบเครื่องเรือนเฟอร์นิเจอร์ พบว่า ศิลปินนักออกแบบมักนำวัสดุท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าสิ่งนี้คือ เอกลักษณ์เฉพาะตนของศิลปินที่น่าสนใจในการทำงานการออกแบบร่วมสมัย อีกทั้งประเด็นการรักษาแบบแผน (Latency หรือ Pattern Maintenance) ในช่วงเวลาแบ่งเป็น 3 ช่วงหลักๆ ดังนี้ ช่วงที่ 1 คือช่วงที่จบการศึกษาจากอิตาลีและกลับมาประเทศไทย พยายามหาเอกลักษณ์ รากเหง้าความเป็นไทย ในการทดลองเพื่อหารูปแบบงานร่วมสมัย และช่วงที่ 2 เป็นช่วงทำงานกับสมาคมผู้ผลิต ผลิตภัณฑ์แนวดีไซน์วงการออกแบบและส่งออก ได้ส่งเสริมแนวความคิดในผลงานการออกแบบไทยร่วมสมัย ที่เป็นแรงจูงใจและเป็นตัวอย่างแบบแผนของสังคม ในการดำรงและฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา

วิชาชีพต่างๆให้กลับคืนมาและดึงดูดความสนใจในเวทีสากล และมีพลังขับเคลื่อนไปข้างหน้า ปัจจุบันถือเป็นช่วงที่3 เอกรัตน์ วงษ์จรีต กล่าวว่า “เชื่อว่าอุตสาหกรรมโลกกำลังถึงจุดจบ จึงเกิดแนวคิดการค้นหาสิ่งสื่อสารใหม่ เช่น ความสัมพันธ์ทางออนไลน์ (Visual promiscuity) หรือ ความสัมพันธ์ในเชิงภาพ ซึ่งอนาคตไม่อาจรู้ได้ว่าสิ่งเหล่านี้คือวัฒนธรรมอะไร เพราะทุกอย่างในโลกเลือนลางหมดแล้ว คนจะสนใจภาพกว้างๆ ไม่ใช่เฉพาะส่วนสิ่งเดียวเหมือนในอดีตอีกต่อไป ปัจจุบันคนไม่อ่านหนังสือแต่หันไปอ่านจากแอปพลิเคชันแทน” (สัมภาษณ์, 2560) ดังนั้นเชื่อว่าแบบแผนแนวคิดของสังคมปัจจุบันคงมีการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดระบบสังคมของ พาร์สัน (Parsons's) กล่าวว่า ระบบบุคคลผสมผสานเข้าไปในระบบสังคมได้อย่างไร ซึ่งจะทำให้เกิดดุลยภาพมีกลไกสองตัวคือ การขัดเกลาทางสังคมและการควบคุมทางสังคม ช่วยให้บรรลุดุลยภาพสังคม การขัดเกลาทางสังคมทำให้ระบบบุคคลมีโครงสร้างที่เหมาะสมเข้ากับระบบสังคม การควบคุมทางสังคมทำให้ลดบทบาทตามสถานการณ์ได้รับการจัดระเบียบในระบบสังคม เพื่อลดความตึงเครียดและการเบี่ยงเบนกลไกสำคัญสองอย่างช่วยแก้ปัญหาของระบบสังคมได้คือ ปัญหาเรื่องเสถียรภาพหรือบูรณาการต้องยอมรับว่ากลไกนี้อาจล้มเหลว ซึ่งนำไปสู่การเบี่ยงเบนและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สิ่งจำเป็นคือทำให้เกิดการบูรณาการและดุลยภาพในระบบสังคม

1.2 ขั้นตอนการทำงาน : เอกรัตน์ วงษ์จรีต กล่าวว่า “ต้องให้ผลกระทบในเรื่องของ ภาพที่ปรากฏ (visual) จิตใจ (mind) และการสร้างสิ่งแวดล้อมใหม่ หรืออาจสร้างมาจากสิ่งที่แตกต่างออกมาจากสิ่งเดิม ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์ต้องให้มากกว่าความสวยงาม ผลงานให้อะไรกับสังคมหรือแนวคิดอะไรกับคน” (สัมภาษณ์, 2560) กล่าวคือ การตีความสะท้อนมุมมองความคิดสร้างสรรค์ผ่านผลงาน เช่น แนวคิดมาจากรากทางวัฒนธรรม ขั้นตอนการทำงานก็นำวัสดุพื้นถิ่นมาปรับใช้และส่งผลดีต่อเศรษฐกิจสังคมชุมชน และการปรับตัวของศิลปินก็สอดคล้องกับทฤษฎีสังคมตามโครงสร้างหลักทางสังคมคือ การบรรลุเป้าหมาย (Goal Attainment) ในการทำงาน ดังที่ สมชาย จงแสง เคยกล่าวว่า “...สนใจหลักปรัชญาและแนวคิดแบบตะวันออก โดยมีเป้าหมายของการทำผลงานคือ การใช้ชีวิตร่วมกันกับธรรมชาติและเข้าใจบริบทแวดล้อมของพื้นที่นี้คือบุคลิกลักษณะของผลงานตนเอง เพราะแก่นความคิดในการทำงาน ไม่ว่าจะมีความรู้หรืออะไรก็ตาม เชื่อว่าผู้ใช้งานจะเข้าใจความรู้สึกได้แตกต่างกัน” (สัมภาษณ์, 2560) กล่าวคือ ทั้งจากประสบการณ์ของตนเองที่ไม่ใช่แค่การมองเห็น แต่เป็นเรื่องการสัมผัสรู้ที่ขึ้นอยู่กับภูมิภาวะประสบการณ์ การเรียนรู้ของผู้ชมผลงานจากสมองซีกขวาด้านความงามการสร้างสรรค์ มาบูรณาการ (Integration) กับสมองซีกซ้ายที่ว่าด้านความคิดวิเคราะห์และคิดสังเคราะห์ ผ่านขั้นตอนการทำงาน วิฑูรย์ คุณาลังการ เคยกล่าวไว้ว่า “ขั้นตอนการทำงานเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจ

โครงการศึกษาเรื่องราวต่างๆ วิเคราะห์บริบทพื้นที่ (Site Analysis) ขอบเขตการทำงานทุกอย่างนั้น มีเงื่อนไขผูกติดมา จึงเกิดการบูรณาการองค์ประกอบต่างๆ ถูกประมวลมาเป็นข้อมูล เพื่อช่วยตัดสินใจหาสิ่งที่ควรจะเป็นมาประกอบ” (สัมภาษณ์, 2559) ซึ่งจากการสังเกตสังคมภายในองค์กร จะมีความลุ่มลึกในงานค้นคว้า ก่อนพัฒนาสู่ขั้นตอนออกแบบ คิดทางเลือก (Solution) เพื่อตอบเหตุผลในมิติการทำงานที่ละเอียดรอบคอบ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ายังมีประเด็นการรักษาแบบแผน (Latency หรือ Pattern Maintenance) วิฑูรย์ คุณาลังการ กล่าวไว้ว่า “พัฒนาการต่างเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา แต่วิธีคิดมีวิธีการเป็นรากเดียวกันหมด สิ่งที่ทำปัจจุบันพื้นฐาน (Basic) คือรากเกิดขึ้นจากสิ่งที่ป็นและสิ่งที่ควรเป็น ตอบคำถามให้ได้เป็นตรรกะมาก ใช้ความรู้สึกทำได้ งานก็มีเหตุและผล ซึ่งองค์ประกอบในการพัฒนาผลงานมีเนื้อหามากมาย จากประสบการณ์ ความเชื่อมั่นและความมุ่งมั่นในการทำงาน ต้องเชื่อในวิถีที่ตนเองเดินเพราะทุกอย่างไม่ได้เชื่อจากสิ่งที่ฉันอยากได้ แต่จงเชื่อสิ่งที่ควรจะเป็น” (สัมภาษณ์, 2559) ผู้วิจัยพบว่าการรักษาแบบแผนเป็นหน้าที่พื้นฐานเชื่อมโยง ขั้นตอนการทำงานที่เกี่ยวกับระบบปฏิบัติการของสังคม ระบบวัฒนธรรมของกลุ่มศิลปิน

1.3 แนวทางการพัฒนาผลงาน : วิฑูรย์ คุณาลังการ กล่าวไว้ว่า “ผลงานการสร้างสรรค์นั้น จะต้องเป็นที่ปรากฏแล้วต่อสาธารณชน และเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ ทำให้คนในสังคมได้ใช้งานและง่ายต่อการปรับสภาพร่างกายตามสภาพแวดล้อมตามบริบทเดิมของพื้นที่ โดยทุกคนเห็นปรากฏการณ์แล้วรู้สึกเข้าใจว่านี่คือการสร้างสรรค์ สามารถรับรู้อย่างซาบซึ้งชื่นชมได้ (Appreciation) รู้สึกน่าสนใจ และมีเอกลักษณ์เฉพาะตน (Signature) ในผลงานออกแบบ” (สัมภาษณ์, 2559) การปรับตัวของศิลปิน สอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างสังคม โดยเชื่อมโยงเพื่อการบรรลุเป้าหมาย (Goal Attainment) ในการพัฒนาผลงาน ดังที่เอกรัตน์ วงษ์จรัส กล่าวไว้ว่า “ตนสามารถบอกได้แค่ ว่า ตนเองคิดเช่นนั้น จึงออกมาเป็นเช่นนั้น เกิดจากบุคลิกลักษณะตนเอง การเก็บเล็กผสมน้อย สะสมมาระยะเวลาหนึ่ง แล้วนำมาพัฒนาผลงานเชื่อมโยงกันระหว่างเหตุผลกับความงาม เพื่อการบรรลุเป้าหมาย คือเลือกให้คนตีความเอง ดึงให้สนใจแต่ไม่บอกตรงๆ ทำทนายให้คนคิดตาม” (สัมภาษณ์, 2560) ซึ่งส่วนตัวนักวิจัยคิดวิเคราะห์เพิ่มเติมว่า ผลงานที่ดีนั้นควรเป็นรูปธรรมสามารถเข้าใจได้ง่าย แต่มีนัยยะนามธรรมเลือกให้ตีความเอง หรือแม้กระทั่งความเชื่อส่วนบุคคลในเรื่องของเหตุและผลต่างๆ นั้น ล้วนต่างทำหน้าที่เพื่อบรรลุเป้าหมายหลักร่วมกัน ซึ่งบุคลิภาพและความคิดนี้เอง ถูกส่งต่อไปยังบุคลากรภายในองค์กร ทำให้ทุกคนมีแนวความคิดและอุดมการณ์ไปในทิศทางเดียวกัน นำข้อมูลต่างๆ มาโอนถ่าย (Transfer) เปลี่ยนแปลง (Transform) หรือตัดทอนบูรณาการ (Integration) ซึ่งเป็นหน้าที่พื้นฐาน ที่สอดคล้องกับ

ระบบปฏิบัติการของสังคม ระบบย่อยของสังคมและชุมชน ผู้การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ดังปรัชญาในการทำงานของสมชาย จงแสง ได้กล่าวว่า “ตนไม่หยุดที่จะทำงานให้ดี ในทุกขั้นตอน ทำงานและการพัฒนาผลงานออกแบบ จะถูกถ่ายทอดส่งต่อระบบสังคมภายในองค์กร ดังนั้น ประชุมงานทุกครั้งจึงเกิดการบูรณาการ เปิดโอกาสให้ทุกคนได้พูดคุยแลกเปลี่ยนทัศนคติกัน ในการทำงานร่วมกัน เพื่อส่งต่อผลงานที่ดีรับใช้สังคม” (สัมภาษณ์, 2560) ซึ่งจากการพูดคุยพบว่า ไม่มีขั้นตอนแนวทางพัฒนาการผลงานอะไรที่พิเศษจากองค์กรอื่นๆแต่อย่างใด มีแค่แนวคิดเรื่องการทำให้เต็มที่และไม่ต้องคิดว่าการทำงานชิ้นนี้เป็นผลงานของบริษัท แต่ให้คิดว่าเป็นผลงานตนเอง และประเด็นเรื่องการรักษาแบบแผน (Latency หรือ Pattern Maintenance) ของสมชาย จงแสง ช่วงที่ 1 คือช่วงที่เพิ่งสำเร็จการศึกษา 10 ปีแรก เป็นช่วงทดลองเก็บเกี่ยวประสบการณ์ ช่วงที่ 2 นั้นเป็นการนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้ สังคม ประสบการณ์การทำงานพยายามนำเสนอความคิดของตนเองมากขึ้น ส่วนช่วงที่ 3 ได้รับการยอมรับมาก มีคนพูดถึงผลงานมากขึ้น และช่วงที่ 4 (ปัจจุบัน) สมชาย จงแสง ได้กล่าวว่า “ในระยะเวลาช่วง 5 ปีที่ผ่านมาเริ่มงานออกแบบ พุทธศิลป์มาให้ทำอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำโดยไม่พูดถึงเรื่องค่าตอบแทน รู้สึกว่าทำแล้ว “มันสุขใจดี” จึงอยากออกแบบเพื่อสาธารณะประโยชน์ให้แก่ผู้คนอีกเรื่อยๆ” (สัมภาษณ์, 2560) ดังนั้นการรักษาแบบแผนเป็นหน้าที่พื้นฐานเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับระบบปฏิบัติการของสังคม ระบบวัฒนธรรมของกลุ่มศิลปินที่จะกระตุ้นปัจเจกชนคนที่ทำงานภายในองค์กร มีแรงจูงใจให้กับศิลปินคนรุ่นใหม่ ให้มีจิตสาธารณะทำงานเพื่อสาธารณะประโยชน์ให้สังคมชุมชนโดยไม่หวังผลตอบแทน โดยยึดถือเป้าหมายหลักร่วมกัน คือการยกระดับคุณภาพชีวิตและจิตใจ ให้แบบแผนที่นี้ยังคงถูกดำรงไว้ไม่เปลี่ยนแปลง

2. ผลการวิเคราะห์ : ศิลปากร (กลุ่มสาขาสถาปัตยกรรม)

2.1 กระบวนการคิด : ให้เข้ากับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม ดังที่สุริยะ อัม พันศิริรัตน์ ได้กล่าวว่า “ผลงานของคนที่วัดเขาพุทธโคดม จ.ชลบุรี เป็นแนวความคิดการออกแบบ สร้างสรรค์การเผยแพร่พุทธศาสนา ผ่านทางอาคารสถาปัตยกรรม ทำให้เด็กไทยสนใจพุทธศาสนา ตนจึงนำเสนอความเป็นธรรมชาติ โดยใช้ปรัชญาวิถีพุทธ เปรียบเปรยกับวัสดุที่ใช้ประกอบสร้าง เกิดมลพิษน้อยที่สุด” (สัมภาษณ์, 2560) ซึ่งเอกลักษณ์ที่สำคัญที่สุดในงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยพบว่าเป็นการปรับตัวเข้าหากัน ทั้งมนุษย์ กับงานสถาปัตยกรรม ที่กลมกลืนกับสภาพแวดล้อมบริบทตรงจุดนั้น คือเป้าประสงค์ของศิลปินจนได้รับรางวัลจากยูเนสโก (Unesco) ในที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับการบรรลุเป้าหมาย (Goal Attainment) ระบบคิดของ อมตะ หล้าโพนบูลย์ กล่าวว่า “ปัจจุบัน กระบวนการคิดตนเอง คือคิดให้เหมือนสมัยเรียน คิดให้มากๆแล้วผลงานจะปรากฏในรูปแบบ

ใหม่ๆ ยกตัวอย่างเช่น โครงการ The Commons ที่ประสบความสำเร็จนั้น ทำให้มีลูกค้าจากประเทศเพื่อนบ้าน ที่มีสภาพแวดล้อมใกล้เคียงติดต่อกันเข้ามามาก ต้องการพื้นที่ที่เอื้อต่อการใช้ชีวิตในประเทศเขตร้อนชื้น ซึ่งแน่นอนว่าบุคลิกของตุนั้น จะไม่ทำงานซ้ำในรูปแบบเดิมที่เคยทำ และนี่คือเป้าหมายหลักภายในองค์กรของตน คือต้องคิดใหม่ ศึกษาใหม่ทั้งหมด” (สัมภาษณ์, 2560) และหลักความเป็นจริงอีกอย่างในการคิด คือการทำตามลูกค้า(Made to Order) ด้วย เพราะเป็นพื้นฐานความต้องการเฉพาะ ไม่ใช่ทำตามใจสถาปนิกเหมือนในอดีต โดยการนำข้อมูลต่างๆ มาบูรณาการ (Integration) เพื่อตอบวัตถุประสงค์จำเพาะพื้นที่และสิ่งแวดล้อมนั้น ปฐมา หุ่นรักวิทย์ ได้กล่าวว่า “ตุนั้นไม่มีเอกลักษณ์ที่ตายตัว คิดและจัดทำแบบขึ้นมาเฉพาะพื้นที่นั้น ไม่มีที่อื่น และไม่มีมาตรฐานที่แน่นอนที่ตายตัว และบางครั้งมีสถาปนิกบางคนนำกระบวนการทำงานของเราไปใช้อีกชุมชนหนึ่ง ซึ่งตนเองบอกว่านั้นไม่ใช่ เพราะคนแต่ละกลุ่มสังคม แต่ละภูมิภาคของประเทศก็คิดไม่เหมือนกัน ดังนั้นขั้นตอนการทำงานก็แตกต่างกัน ตนเองศึกษาเยอะ เพราะต้องสรุปข้อมูลรอบด้านมาบูรณาการวิเคราะห์ให้ได้ทั้งหมด ก่อนปฏิบัติงานจริง” (สัมภาษณ์, 2560) และประเด็นเรื่องการรักษาแบบแผน (Latency หรือ Pattern Maintenance) นั้น ผู้วิจัยเชื่อว่าแนวคิดผลงานถูกพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ แต่แกนหลักทางความคิดยังคงอยู่ ปฐมา หุ่นรักวิทย์ ได้กล่าวว่า “การทำงานกับคนต้องเข้าใจคนเสียก่อน คนที่อยู่ในชุมชนในพื้นที่นั้น จะรู้ดีกว่าเราเสมอ เราไม่มีทางเชี่ยวชาญกว่าคนพื้นที่ ไม่มีทางรู้ว่า น้ำขึ้น-น้ำลงทางไหน และมีความเชื่อเรื่องอะไร เพราะเรื่องความเชื่อนี้ก็ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาผลงานเช่นกัน ดังนั้นสถาปนิกที่จะเข้ามาทำงานร่วมกับชุมชน อย่าคิดบังอาจทำตัวเป็นผู้เชี่ยวชาญ” (สัมภาษณ์, 2560) ซึ่งการรักษาแบบแผน เป็นหน้าที่พื้นฐานเชื่อมโยง เรื่องแนวทางการพัฒนาผลงานที่เกี่ยวข้องกับระบบปฏิบัติการของสังคม และระบบวัฒนธรรมผู้วิจัยเชื่อว่าจะสามารถรักษาแบบแผนแกนหลักนี้ แนวคิดนี้ยังคงเหมือนเดิม แต่อาจจะมีรายละเอียดและเนื้อหาที่เพิ่มขึ้นในแต่ละปี อีกทั้งยังกระตุ้นระบบคิดของปัจเจกชนคนรุ่นใหม่ ให้มีแรงจูงใจในการทำงานให้สังคมเพื่อสังคมก็เป็นได้

2.2 ขั้นตอนการทำงาน : ปฐมา หุ่นรักวิทย์ ได้กล่าวว่า “ขั้นตอนการทำงาน ของสถาปนิกกลุ่มCASE ที่แตกต่างกับสถาปนิกกลุ่มอื่นๆ คือการปรับตัวเอง(Adaptation) มาจากสภาพแวดล้อมกายภาพ การเป็นสถาปนิกรับจ้างงานออกแบบสถาปัตยกรรมทั่วไปแล้ว ยังต้องมาเป็นสถาปนิกที่ทำงานรับใช้สังคมชุมชนเพิ่มอีกบทบาทหนึ่ง อีกทั้งรายได้หลังหักค่าใช้จ่ายแล้วจะถูกนำไปต่อยอด เป็นทุนพัฒนาชุมชนแห่งอื่นๆต่อไป” (สัมภาษณ์, 2560) ซึ่งขั้นตอนการทำงาน คิดค้นผลงานออกแบบนั้น เป็นเรื่องของชีวิต ชีวิตต้องสวยงาม ความลำบากเองก็สวยงามเราต้องผ่านมาให้ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ในการบรรลุเป้าหมาย(Goal Attainment) ได้

กล่าวว่า “เป้าหมายขั้นตอนในการทำงานสถาปัตยกรรมของตน คือเพื่อต้องการสื่อสารความหมาย
 สิ่งต่างๆ นัยยะในงานสถาปัตยกรรมก็เป็นอีกชั้นหนึ่งของกระบวนการทางความคิด ซึ่งมันเป็นบุคลิก
 ของตนเอง ใช้เวลาการสั่งสมประสบการณ์ลองผิดลองถูกอยู่พอสมควร ดังนั้นผลงานตนเองก็เป็น
 แค่อีกแนวคิดหนึ่งในการสร้างสรรค์ เป็นแนวทางที่เน้นการสร้างกระบวนการความคิด มากกว่าเน้น
 ประโยชน์ใช้สอย” (สัมภาษณ์, 2560) และขั้นตอนการทำงานหลังจากสถาปนิกรับโจทย์ ก็เริ่มต้น
 จากการจัดการวางแผนงานในความหลากหลายมิติทางสถาปัตยกรรม นำข้อมูลมาบูรณาการกัน
 (Integration) คือโจทย์ กรณีไม่มีเป้าหมายที่ตั้งไว้ ก็ไม่รู้ว่าจะเริ่มต้นจากจุดไหน ทำงานสร้างสรรค์
 อย่างไร อมตะ หลุยส์กล่าวว่า “ขั้นตอนการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์สังคมภายในองค์กร
 ตนเองนั้น คือ การให้ความสำคัญในความเข้มข้นในการวิจัยหาข้อมูล ตามความสนใจที่อยาก
 ศึกษา บางกรณีก็อาจจะจำเป็นต้องวิจัย” (สัมภาษณ์, 2560) ผู้วิจัยพบว่าการค้นหาข้อมูล
 นำมาร้อยเรียงบูรณาการ องค์ประกอบต่างๆทั้งสถาปัตยกรรมและงานทัศนศิลป์ จะนำไปสู่
 ความเป็นอัตลักษณ์เพื่อตอบโจทย์วัตถุประสงค์โครงการ และประเด็นเรื่องการรักษาแบบแผน
 (Latency หรือ Pattern Maintenance) ขั้นตอนการทำงานนั้น ผู้วิจัยพบว่า ผลงานในอดีตที่ผ่านมา
 มา ล้วนส่งผลให้มีพัฒนาการขั้นตอนการทำงานออกแบบสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะแต่
 ละโครงการจะตอบวัตถุประสงค์และขั้นตอนการทำงานที่แตกต่างกัน อมตะ หลุยส์ได้กล่าวว่า
 “สำหรับโครงการที่ผู้คนจำได้มากที่สุด อาทิ Six Senses ที่สมุย และโครงการที่คนต่าง ชาติรู้จัก
 มากขึ้น คือ ฮิลตัน พัทยา (Hilton Pattaya) เป็นการตกแต่งโรงแรมและร้านอาหาร จากนั้นเป็น The
 Commons และเร็วๆนี้ถึงงาน Hot Spring ที่เจิ้งโจว ประเทศจีน เป็นต้น” (สัมภาษณ์, 2560)
 พบว่าการรักษาแบบแผนเป็นหน้าที่พื้นฐานเชื่อมโยง ขั้นตอนการทำงานที่เกี่ยวข้องกับระบบปฏิบัติการ
 ของสังคม ระบบวัฒนธรรมของกลุ่มศิลปิน เข้าไปสู่ขั้นตอนการทำงาน ซึ่งเด่นชัดขึ้นเรื่อยๆใน
 วงการสถาปนิกมณฑลนากรในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาว่า และสามารถสร้างความสำเร็จได้จริง สิ่งนี้เอง
 อาจจะเป็นแรงขับเคลื่อนการกระตุ้นการทำงานของสถาปนิกคนรุ่นใหม่ ในการสร้างสรรค์ผลงานที่
 ดีต่อสังคมชุมชนขับเคลื่อนไปข้างหน้าร่วมกันได้

2.3 แนวทางการพัฒนาผลงาน : ยกตัวอย่างโครงการ The Commons (ทอง
 หล่อ) อมตะ หลุยส์กล่าวว่า “โจทย์คือ ต้องการสร้างพื้นที่ภายนอก (outdoor) ให้คนไทย
 เข้ามาใช้งานได้อย่างไร เมื่อเมืองไทยเป็นเมืองร้อนชื้น คนหลีกเลี่ยงอยู่ภายนอกห้องปรับอากาศ
 จึงเป็นต้นเหตุในการปรับตัวเองกับงานออกแบบ ให้สามารถใช้ได้จริงในทุกฤดู ทุกเวลา ซึ่งสอดคล้อง
 กับ วิถีธรรมชาติ เป็นงานสถาปัตยกรรมแบบไทยร่วมสมัย และมีพื้นที่ที่โปร่งโล่ง ที่มีคนอยากใช้
 งานตลอดเวลา แม้จะเป็นเวลาเที่ยงก็ตาม” (สัมภาษณ์, 2560) ซึ่งกระบวนการคิดหาแนว

ทางการพัฒนาผลงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย(Goal Attainment)นั้น ปฐมา หุ่นรักวิทย์ กล่าวว่า “ตนเริ่มต้นจากการทำงานที่ชอบ สนุกสนานไปกับมัน และพัฒนาไปเรื่อยๆแค่นั้นพอ เพราะเมื่อเกิดปัญหาขึ้นก็จะได้ไม่ท้อ และสำหรับบุคลิกนิสัยของพนักงานCASE แต่ละโครงการคือโจทย์ใหม่ๆ ดังนั้นต้องคิดใหม่ ไม่ทำซ้ำกับที่เคยทำมาก่อน นี่คือนโยบายหลัก และอุดมการณ์ที่ตนเองทำอยู่ในปัจจุบัน คือทำให้ทุกคนหันกลับมามองเรื่องนี้ว่า สลัมก็ทำอะไรได้ หากคุณไม่ได้เป็นนักกิจกรรมทางสังคม แต่เป็นสถาปนิกแล้วคุณจะทำอะไรให้สังคม” (สัมภาษณ์, 2560) และการบูรณาการ (Integration) ทางความคิด เป็นหน้าที่พื้นฐานที่สอดคล้องกับระบบปฏิบัติการของสังคม ระบบย่อยของสังคมและชุมชน สู่การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งอันดับแรกคือ สนทนาเบื้องต้น รับทราบความต้องการ และอ่านความต้องการก่อน สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ กล่าวว่า “สถาปนิกนักออกแบบภายในองค์กรของตน ถูกหล่อหลอมให้สิ่งที่จะต้องทำเป็นอันดับแรกคือ ต้องฟังให้มาก และเริ่มเก็บข้อมูลเพิ่มเติมต่อหลังจากนั้นนำมาบูรณาการกัน ก่อนเริ่มงานแบบร่าง คือ ใช้หัวใจฟังเขาก่อนและอย่าคิดแทน” (สัมภาษณ์, 2560) ผู้วิจัยพบว่า แนวทางการพัฒนาผลงานในปัจจุบัน นั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ ร่างกาย (Function) และจิตใจ (Emotion) ทุกคนต่างมีความรู้สึกทางจิตใจ ส่วนหน้าที่ของสถาปนิก คือการช่วยสร้างผลงานให้เกิดขึ้นจริง และประเด็นเรื่องการรักษาแบบแผน (Latency หรือ Pattern Maintenance) ของสุริยะ อัมพันศิริรัตน์ จากการสังเกตผลงานมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปมากช่วงที่ 1 ยุคแรกๆผลงานยังไม่มีตัวตน แคชอบทำงานศิลปะทุกแขนง จึงมีทักษะที่หลากหลายช่วงที่ 2 เริ่มทำงานการเขียนทัศนียภาพ (Perspective) ของที่ระลึก (Souvenir) และงานแสดง (Exhibition) และช่วงที่ 3 สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ได้กล่าวว่า “ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 ตนเองได้เริ่มกลับมาทำงาน สถาปัตยกรรมอีกครั้งเนื่องจากหลานกำลังจะบวช ที่วัดเขาพุทธโคดม และกฎของวัด คือ ต้องสร้างกุฏิพระเอง นี่จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ได้ทำงานเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา และยาวนานมาถึงปัจจุบัน หลังจากนั้นชีวิตตนเองก็เปลี่ยนแปลงไป เป็นเพราะผลจากพลังแห่งศรัทธา ขึ้นนั้น ทำให้ตนเองมีทุกวันนี้” (สัมภาษณ์, 2560) ดังนั้นการรักษาแบบแผนเป็นหน้าที่พื้นฐานเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับระบบปฏิบัติการของสังคม ระบบวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับระบบปฏิบัติการของกลุ่มศิลปิน รวมทั้งกระตุ้นปัจเจกชนคนรุ่นใหม่ให้มีแรงจูงใจในการทำงาน สืบสานปรัชญา ความคิด ความเชื่อ แบบแผนที่ดียังคงถูกธำรงไว้ เพื่อขับเคลื่อนไปข้างหน้าร่วมกันได้

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ศึกษาผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย ในด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านทัศนคติ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านสุนทรียะ และด้านศิลปวัฒนธรรม

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่มีโครงสร้างรายบุคคลกับผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อทราบถึงผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย ในด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านทัศนคติ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านสุนทรียะ และด้านศิลปวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลัก แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ประกอบด้วย นักวิชาการ จำนวน 2 คน นักปฏิบัติวิชาชีพ จำนวน 3 คน และนักศึกษา จำนวน 5 คน รวมทั้งหมด จำนวน 10 คน ดังนี้

ตาราง 4 รายชื่อการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลหลัก (In-depth Interview)

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	กลุ่ม
1. เสก สวัสดิ์	สถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์	นักวิชาการ
2. ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ	มัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	นักวิชาการ
3. สุทธิชัย บุญช่วย	Office: P49 / (Interior)	นักปฏิบัติวิชาชีพ
4. ภราดร กู้เกียรตินันท์	Office: P.O.P Studio / (Interior)	นักปฏิบัติวิชาชีพ
5. ปิยะวงศ์ รมรัตน์วานิชกิจ	Office: Onis Design / (Architech)	นักปฏิบัติวิชาชีพ
6. จิราภรณ์ รัตนประทีป	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยฯ	นักศึกษา
7. ชโลธร พวงจันทร์	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยฯ	นักศึกษา
8. ทักษะ ลาภทวี	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยฯ	นักศึกษา
9. ศรีสุภาวงศ์ อำนวยผล	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยฯ	นักศึกษา
10. กิตติธัช เจริญวงศ์	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยฯ	นักศึกษา

รายชื่อกลุ่มตัวอย่าง : ศิลปินร่วมสมัยรางวัล "ศิลปาธร"

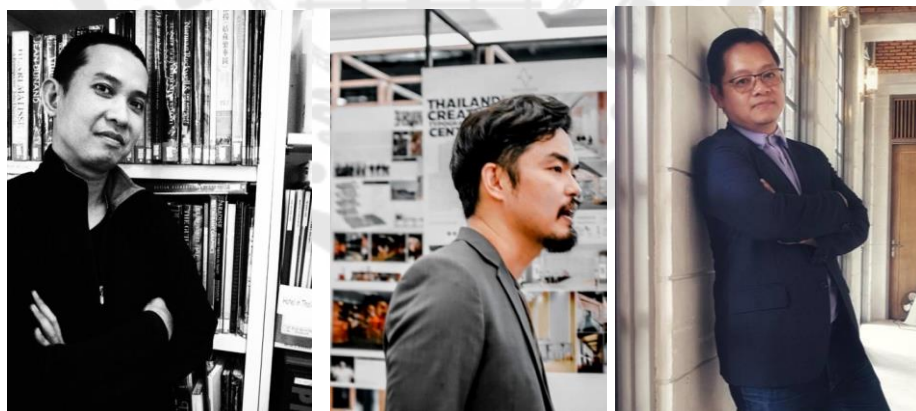
1. สมชาย จงแสง สาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ 2552
2. เอกรัตน์ วงษ์จิตร สาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ 2552
3. วิฑูรย์ คุณาลังการ สาขามัณฑนศิลป์ 2553
4. ปฐมา หุ่นรักวิทย์ สาขาสถาปัตยกรรม 2553

5. สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ สาขาสถาปัตยกรรม 2557

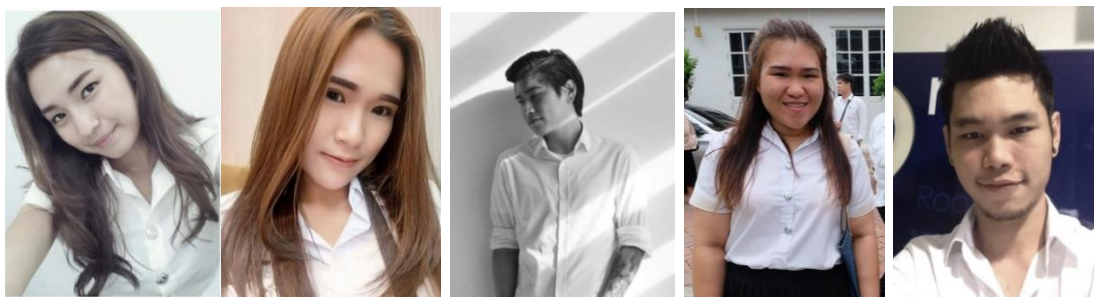
6. อมตะ หล้าพูนทรัพย์ สาขาสถาปัตยกรรม 2557



ภาพประกอบ 85 สัมภาษณ์นักวิชาการ ผศ. เสก สวัสดิ์ดี และ ผศ.ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ



ภาพประกอบ 86 สัมภาษณ์นักปฏิบัติวิชาชีพ สุทธิชัย บุญช่วย , ภาวธร กู้เกียรตินันท์ ,
ปิยะวงศ์ ร่มรื่นวานิชกิจ



ภาพประกอบ 87 สัมภาษณ์นักศึกษา ที่เรียนด้านสถาปัตยกรรม และ/หรือ การออกแบบภายใน
จิราภรณ์ รัตนาประทีป , ชโลธร พวงจันทร์ , ศรีสุมังค์ อำนวยผล ,
ทัชชะ ลาภทวี และ กิตติวิช เจริญวงศ์

1. สรุปผลการวิเคราะห์ : ศิลปินสถาปนิก มีผลงานออกแบบสร้างสรรค์และโดดเด่นอย่างไร

1.1 สมชาย จงแสง ศิลปินสถาปนิก สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ปี 2552

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) ได้กล่าวถึงว่า ลักษณะงานก็จะเป็นทาง สถาปัตย์ และงานออกแบบภายใน เป็นคนลงรายละเอียด(Detail)ในทุกขั้นตอนการทำงาน ขณะที่ ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) กล่าวว่า สมชาย จงแสง เป็นยุคเริ่มต้นของมัณฑนศิลป์ ในแง่การทำงานในเรื่องของพื้นที่ว่าง ส่วนสุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร) กล่าวว่า มีลักษณะเด่นเรื่อง การใช้พื้นที่ (Space) ที่มีเอกลักษณ์ที่ซ่อนของความเป็นไทยซ่อนอยู่ ส่วนภราดร กู้เกียรติพันธ์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) กล่าวว่า ท่านอยู่ในวงการศิลปะและการออกแบบ มาอย่างยาวนาน เป็นคนที่มีประสบการณ์สูง มีผลงานกาสร้างสรรค์เรียบง่าย (modern) และปัจจุบันก็ยังคงแนวทางนี้ ซึ่งแต่ละยุคก็จะมีมุมมองที่เปลี่ยนไป เพราะอาจมีสิ่งที่ทำลายเข้ามาในแต่ละช่วงอายุ โดยเฉพาะงานออกแบบภายใน (interior) เพราะว่าทุกวันนี้งานศิลปะมันสามารถผสมเข้าหากัน เพราะคนที่มีความรู้ทางการออกแบบ สามารถสร้างสรรค์ผลงานทาง สถาปัตยกรรมได้ ซึ่งสมชาย จงแสง ก็เป็นอีกหนึ่งคน ที่ใช้ความละเอียดอ่อนของมัณฑนากร เชื่อมโยงระหว่างผลงานการออกแบบภายในสู่งานสถาปัตยกรรมหลัก ด้วยการสัมผัสกับความรู้สึกของผู้ใช้โครงการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของพื้นที่ ส่วนทาง ปิยะวงศ์ รมรื่นวานิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) กล่าวว่า สิ่งแรกๆที่คิด คือ การใช้พื้นที่กับแสงที่ตกกระทบเข้าสู่ตัวอาคาร (Space&Lighting) มีผลงานการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ลุ่มลึก ไม่ซ้ำใคร ตนเองนั้นบอกไม่ได้ว่ามันคืออะไร แต่บอกได้ว่างดงาม เก่งกาจในการใช้พื้นที่ในการออกแบบจากภายในสู่ภายนอกกลมกลืนไปในทิศทางเดียวกัน

ในขณะที่จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) กล่าวว่า มีกระบวนการคิด ออกแบบงานสร้างสรรค์ ที่มีแนวคิดเรียบง่าย เน้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยเพื่อตอบสนองการอยู่อาศัย สมัยใหม่ ทั้งยังมีแนวความคิดเรื่องของการใช้วัสดุที่ธรรมชาติมาใช้สร้างสรรค์ผลงานใหม่ที่น่าสนใจ ในขณะที่ ชโลธร พวงจันทร์ (นักศึกษา) อีกคนกล่าวว่า มีความโดดเด่น เรื่อง ความเป็นเอกภาพที่ สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตแบบตะวันออก การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติ ทำความเข้าใจสรรพ สิ่งที่อยู่รอบตัว ในขณะที่ ทชชะ ลาภทวี (นักศึกษา) โดดเด่นในรูปแบบงานสมัยใหม่ โดยให้ค่านิยามการออกแบบว่าเป็นความรู้สึก ประสบการณ์ในการใช้พื้นที่ โดยการออกแบบมีเนื้อหาแต่เป็น ประสบการณ์ในการใช้พื้นที่กับมนุษย์ ส่วนศรัสุภาวงศ์ อำนวยผล (นักศึกษา) กล่าวว่า ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ให้ประสบการณ์กับผู้เข้ามาใช้พื้นที่ภายในโครงการ สามารถสร้างการรับรู้ สุนทรียะแนวทางใหม่แก่ผู้พบเห็น ทางด้านกิตติธัช เจริญวงศ์ (นักศึกษา) ผลงานการออกแบบที่ สื่อสะท้อนตัวตน ในด้านความเข้าใจการผสมผสานความแตกต่างที่หลากหลาย ผู้จัดการพื้นที่ว่าง ให้เป็นระบบตามบริบทแวดล้อม จนเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์อันทรงคุณค่า

1.2 เอกรัตน์ วงษ์จรีต ศิลปินศิลปาธร สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ปี 2552

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) ได้กล่าวถึง ว่าศิลปินนักออกแบบที่ทำงาน สร้างสรรค์ผลงานด้านเฟอร์นิเจอร์เป็นหลัก และมีงานการออกแบบภายในบ้าง แต่มีผลงานที่โดดเด่นที่เห็นเด่นชัด คือ การนำงานฝีมือ ที่ใช้วัสดุขนาดเล็กในการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ส่วนทาง ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) กล่าวว่า มีความชื่นชอบผลงานการออกแบบจากยุโรปจากที่ได้ไปศึกษาต่อ จึงค้นหาสิ่งที่ตัวเองชอบและรักที่จะทำงานสร้างสรรค์ จึงทำการออกแบบ เฟอร์นิเจอร์และการออกแบบภายใน มีบุคลิกเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตามรสนิยมความชอบของตนเอง ส่วนสุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร) กล่าวว่า เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์ และมัณฑนากร ที่มีผลงานออกแบบจิตรพิสดาร ผลงานสร้างสรรค์แต่ละชิ้น มีความประณีตและ มีความประณีตสูงประดอย มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว คล้ายกับลักษณะไทยชาววัง ส่วนภราดร กู้เกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) ได้กล่าวว่า เป็นผู้นำทางความคิดในงาน ออกแบบสร้างสรรค์ของสังคมไทย จากการนำวัสดุท้องถิ่น อย่างผักตบชวา หวาย และอื่นๆ มา ประยุกต์ใช้กับภูมิปัญญางานฝีมือของคนไทย ด้วยการออกแบบรูปทรงสมัยใหม่ เพื่อให้เข้ากับยุค สมัยปัจจุบัน โดยนำเสนอผ่านการแปรความหมายใหม่ในจินตนาการ ส่วนทาง ปิยะวงศ์ วัฒนวิจิ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) กล่าวว่า ความโดดเด่นของผลงานการออกแบบ เฟอร์นิเจอร์ ที่ทำมาเป็นระยะเวลายาวนาน ดังนั้นจึงยากต่อการลอกเลียนแบบ

ในขณะที่จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) กล่าวว่า ผลงานการออกแบบที่แสดงถึงรากเหง้าความเป็นไทย ที่แสดงออกถึงกระบวนการสร้างสรรค์ นำภูมิปัญญาความเป็นวัฒนธรรมไทยและเอเชีย ถ่ายทอดผ่านการใช้วัสดุและเทคโนโลยีท้องถิ่นมาพัฒนา ผู้การผลิตผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่มีจุดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่ไปแสดงบนเวทีระดับโลกอย่าง Milan Design Week ขณะที่ ชโลธร พวงจันทร์ (นักศึกษา) กล่าวว่า ได้โดดเด่นในการแปลแนวความคิด ที่เป็นนามธรรมให้เกิดเป็นรูปร่าง รูปทรงที่ทันสมัย พร้อมทั้งการใช้เทคโนโลยี ผสมเข้ากับงานหัตถกรรมพื้นบ้านแบบไทย สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นสากล ซึ่งทางด้าน ทชชะ ลาภทวี (นักศึกษา) กล่าวเพิ่มเติมว่า มีผลงานการออกแบบแบบผลิตภัณฑ์และการออกแบบภายในที่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ส่วนรูปแบบผลงาน จะแฝงลักษณะความเป็นไทยและปรัชญา ศาสนา และการใช้รูปแบบนามธรรม ผู้การตีความหมายให้เป็นรูปประธรรม ส่วนของ ศรัสุภาวงศ์ อำนวยผล (นักศึกษา) มีผลงานการออกแบบสร้างสรรค์เฟอร์นิเจอร์ ที่ไม่เหมือนใคร โดยจะผสมผสานความเป็นไทยจะให้ดูทันสมัยรวมไปด้วย จึงทำให้ผลงานออกแบบดูแปลกตาโดดเด่นเป็นอย่างมาก ส่วนกิตติธัช เจริญวงศ์ (นักศึกษา) การดึงเอาจุดเด่นทางวัฒนธรรมไทยมาใส่ในผลงาน แสดงอัตลักษณ์ของภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ มาหลอมรวมอยู่ในผลงานได้อย่างชัดเจน และมีหลักการทำงานสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนาผลงาน เพื่อสร้างกระบวนการผลิตที่เป็นระบบ

1.3 วิษุรีย์ คุณาลังการ ศิลปินศิลปาธร สาขามัณฑนศิลป์ ปี 2553

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) ได้กล่าวว่า ผลงานการออกแบบเป็นงานค่อนข้างสโตร์ลิส ผลงานมีความเรียบง่ายทันสมัยชัดเจน มีความเก๋ร่วมสมัย ทั้งยังมีผลงานที่ออกสื่อค่อนข้างมาก เห็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในงานออกแบบสร้างสรรค์ชัดเจน ส่วนชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) กล่าวเพิ่มว่า มีความเป็นศิลปินสูง ประสบความสำเร็จในเรื่องการทำงานออกแบบตกแต่งภายใน มีผลงานสร้างสรรค์ที่มีบุคลิกเฉพาะตัว ในเรื่องการตีความหมายใหม่ ในเรื่องการจัดองค์ประกอบในพื้นที่ใหม่ และสร้างความขัดแย้งของวัสดุ เอาสิ่งของต่างกันไม่เข้ากันเหล่านั้น มาสร้างปรากฏการณ์ใหม่ๆ ในการออกแบบเพื่อให้เกิดคำถาม เกิดบุคลิกที่ต่างออกไป ส่วนสุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร) กล่าวว่า จุดเด่น คือมุมมองงานกราฟิก ความสนุกสนานในความงามออกแบบสร้างสรรค์ ถือได้ว่าเป็นบุคคล ที่มีความรู้ความสามารถคนหนึ่ง ที่นำกราฟิกความเป็นไทยมาใช้ได้อย่างร่วมสมัย ส่วนด้านภราดร กู้เกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) ได้กล่าวว่า เป็นนักออกแบบที่คิดถึงรายละเอียดเป็นสำคัญ ผลงานมีความสวยงามตามบริบทแวดล้อมของธรรมชาติ และมีความสวยงามในการใช้วัสดุ (material) และหากลองศึกษาผลงานสร้างสรรค์ให้ลงลึกไป จะเห็นถึงรายละเอียด (Detail) ในความสำคัญ

กับการเขียนแบบรูปด้านเป็นหลัก จึงทำให้แม่นยำมากเรื่องขนาดสัดส่วน ซึ่งทางด้าน ปิยะวงศ์ รมื่นรวาณิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) กล่าวเสริมว่า ผลงานสร้างสรรค์ที่ทำให้ชาวต่างชาติรู้จักประเทศไทย ผลงานจากผลงานการออกแบบโรงแรมที่พักอาศัย TenFace -ของ วิทยุย์ คุณาลังการ เป็นผลงานมีความโดดเด่นมากที่กราฟิก โดยการนำเสนออัตลักษณ์ของไทยผ่านเส้นสายลายกราฟิก ซึ่งในสมัยนั้นยังไม่มีใครให้ความสนใจเรื่องลักษณะความเป็นไทยมากนัก

ในขณะที่จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) กล่าวว่า ผลงานที่โดดเด่นที่สุดคือร้าน ศิลปาศีฟ 904 ที่เป็นโครงการที่นำสินค้าคุณภาพที่ผลิตโดยชาวบ้านในพื้นที่ต่างๆ เป็นจุดศูนย์กลางการค้าในบรรยากาศสตูดิโอ เน้นความสนุกสนานและแนวคิดสร้างสรรค์ในการตกแต่งให้ดูราวกับเป็นสนามเด็กเล่น ส่วนชลอธร พวงจันทร์ (นักศึกษา) กล่าวว่า การแปลแนวคิดที่เป็นนามธรรมให้เกิดเป็นรูปร่าง รูปทรงที่ทันสมัย พร้อมทั้งใช้เทคโนโลยี สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นสากล ส่วนทางด้าน ทักษะ ลาภทวี (นักศึกษา) และ ศิริสุภาภรณ์ อำนวยผล (นักศึกษา) กล่าวคล้ายกันว่ามีความคิดสร้างสรรค์ในการนำความเป็นไทยมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ผสมผสานกันในพื้นที่ต่างๆ ได้อย่างลงตัว และเพิ่มความน่าสนใจให้ผู้พบเห็น ซึ่งในขณะที่ กิตติธัช เจริญวงศ์ (นักศึกษา) กล่าวว่า มีมุมมองที่น่าสนใจหลากหลายมิติ ทั้งในแง่เทคนิค ซึ่งสามารถนำไปดัดแปลงใช้ในงานด้านอื่นได้ เช่น แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการพื้นที่หรือโครงสร้าง อีกทั้ง มุมมองสภาพแวดล้อม สังคม วัฒนธรรมและเศรษฐกิจที่ปรากฏ

1.4 ปฐมา หรุ่นรักวิทย์ ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ปี 2553

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) ได้กล่าวว่า ความโดดเด่นจากการเข้าใจบริบทแวดล้อมและการเข้าถึงการใช้งานสถาปัตยกรรม(ชุมชนต่างๆ) สามารถเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลเชิงลึกของผู้ใช้งาน กับการทำงานสรรค์ที่ไม่รับใช้กลุ่มทุนนิยมคนรวย ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้คนทั่วไป ชื่นชอบการทำงาน และแนวความคิดในการทำงานเพื่อรับใช้สังคม ส่วนด้านชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) กล่าวว่า มีผลงานงานที่โดดเด่น และได้รับรางวัลมากมาย มีชื่อเสียงคืองานที่ทำร่วมกับชุมชน โดยใช้กระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วม ในเชิงที่ว่าสถาปนิกชุมชนคือไปจัดการประเด็นข้อขัดแย้งที่ไม่ได้รับความเท่าเทียมเป็นธรรมในการใช้ชีวิต ด้านสุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร) ได้กล่าวว่า ชื่นชมการทำงานของสถาปนิกที่ให้กับสังคมชุมชนนั้น เป็นกรณีศึกษาที่ดีมาก ว่าอะไรคือแรงบันดาลใจในการทำงานออกแบบสร้างสรรค์เพื่อชุมชน เพราะการเก็บข้อมูล หรือการให้ข้อมูลของชาวบ้านนั้น ไม่ใช่เรื่องง่าย อีกทั้งยังนำรายได้ส่วนหนึ่งในการทำงานวิชาชีพอุทิศให้กับสังคมอีกด้วย ส่วนทางด้านภราดร กู้เกียรติพันธ์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) ได้กล่าวว่า ในแง่ความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ กับความต้องการที่

หลากหลายในชุมชน เพราะทำงานเกี่ยวกับชุมชนนั้น ต้องทุ่มเทชีวิตและจิตใจ ดังนั้นผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ จึงมีความเรียบง่าย ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นมาใช้ในการก่อสร้าง ด้านปิยะวงศ์ ร่มรื่นวานิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) กล่าวว่า โดดเด่นเรื่องการออกแบบสร้างสรรค์ประเภทชุมชนเป็นหลัก มีความสวยงามที่พอดี มีการตอบสนองประโยชน์ใช้สอยที่ครอบคลุม มีความเชื่อมโยงสอดคล้องกันกับพื้นที่ชุมชนนั้นๆ มีความซับซ้อนเรื่องรายละเอียดในงานก่อสร้างสถาปัตยกรรม ตามงบประมาณที่มีอย่างจำกัดสุดๆ

ในขณะที่ จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) กล่าวว่า สถาปนิกที่ทำงานโดยเน้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ด้วยความเชื่อที่ว่าผู้คนเหล่านั้น มีความสามารถในการแก้ปัญหาให้กับชุมชนของตนเองได้ดีที่สุด ส่วน ชโลธร พวงจันทร์ (นักศึกษา) กล่าวว่า การผสมผสานความคิดและความรู้ทางศิลปะและการออกแบบชุมชน อีกทั้งยังมีมุมมองเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม สังคม วัฒนธรรมและเศรษฐกิจ ส่วนทัชชะ ลาภทวี (นักศึกษา) กล่าวว่า เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับชุมชน มีผลงานการออกแบบเพื่อทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้น และ ศรีสุภวงศ์ อำนวยผล (นักศึกษา) โดดเด่นด้านแนวคิดการทำงาน ที่ต้องการเปลี่ยนสโลมให้เป็นชุมชนที่น่าอยู่มากขึ้น เช่น การจัดสรรพื้นที่ว่างให้มีสนามเด็ก เล่นสนามฟุตบอล ห้องสมุด พื้นที่ศาลานั่งพักผ่อน ทำให้คนในชุมชนมีความสุขมากขึ้น ขณะที่กิตติธ เจริญวงศ์ (นักศึกษา) กล่าวว่า การพัฒนาที่ดีขึ้น ช่วยปรับปรุงเปลี่ยนแปลงชุมชนให้น่าอยู่แล้ว ยังมีส่วนสร้างความร่วมมือให้แก่คนในชุมชน ช่วยสร้างจิตสำนึกและเปลี่ยนทัศนคติให้คนในชุมชน หันมารักษาสภาพชุมชนของตนอย่างยั่งยืน

1.5 สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ปี 2557

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) ได้กล่าวว่า มีผลงานการออกแบบที่โดดเด่น ส่วนใหญ่มาจากผลงานที่เกี่ยวข้องกับศาสนา มีแนวทางที่ชัดเจน การเลือกใช้วัสดุที่หาซื้อได้ง่าย ไม่มีความพิเศษ และสามารถใช้ช่างในท้องถิ่นในการทำงานก่อสร้างได้ ส่วนชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) กล่าวว่า ผลงานมีความเป็นช่างสูง เวลาตีความจะมีความแตกต่างกับนักออกแบบคนอื่นๆ มีการใช้วัสดุที่มีการมุมมองที่ต่างออกไป สามารถขยายมิติการรับรู้ของผู้คนที่เข้ามาสัมผัส และมีมุมมองในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ และในด้านสุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : ภัณฑนากร) ได้กล่าวว่า ถ้าพูดถึงงานออกแบบสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา จำเป็นต้องใช้ สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ออกแบบเท่านั้น ด้วยจิตวิญญาณของตนเอง จากความสามารถในการตีความปรัชญาทางพุทธศาสนา และความสามารถด้านการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อรับใช้ศาสนา สร้างสถาปัตยกรรมที่น่าสนใจอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างกลมกลืน ส่วน ภราดร กู้เกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) ได้กล่าวว่า เป็น

สถาปนิกหนุ่ม ที่ศึกษาเรื่องของธรรมชาติอย่างหนัก เป็นผู้ตกผลึกด้านความคิด ผลงานสร้างสรรค์จึงมีความเรียบง่ายตามธรรมชาติ ปราศจากการปรุงแต่ง แสดงออกถึงความเป็นจริงของชีวิตสังขารชีวิต ทุกอย่างที่เกิดขึ้นล้วนมีคุณค่าและเหมาะสมลงตัวในบริบทแวดล้อม ขณะที่ ปิยะวงศ์ วัฒนกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) เคยกล่าวว่า ผลงานที่โดดเด่นเป็นเรื่องผลงานออกแบบศาสนสถาน เป็นคนเก่งด้านแนวความคิด การตีความการใช้วัสดุ การใช้แสงธรรมชาติกับธรรมชาติ สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความร่วมสมัยสอดคล้องกับสังคมในยุคปัจจุบัน

ในขณะที่ จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) กล่าวว่า การทำงานด้านสถาปัตยกรรมและ ภูมิสถาปัตยกรรม กับแนวคิดที่มองว่าทุกสิ่งทุกอย่างนั้นเชื่อมโยงถึงกัน ผลงานที่ออกมาจึงสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจของผู้ออกแบบ และทุกอย่างสามารถแก้ไขได้ด้วยงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์ ส่วนชลลธร พวงจันทร์ (นักศึกษา) กล่าวว่า ผลงานทางศาสนาที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ ใช้วัสดุในการก่อสร้างธรรมดา แต่โดดเด่นด้วยงานออกแบบที่น่าสนใจ จึงทำให้ผลงานเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง และได้รับรางวัลมากมายทั้งในประเทศและต่างประเทศ ส่วนทัชชะ ลาภทวี (นักศึกษา) กล่าวว่า คำนียามการออกแบบคือ“งานเป็นศิลปะ มันจะยืนยาว” การทำงานมีเรื่องราวที่เกี่ยวกับช่าง ปรัชญาและศิลปะ เพื่อสุนทรีย์ภาพการใช้ชีวิต ด้านศรีสุภาภรณ์ อำนวยผล (นักศึกษา) กล่าวว่า การออกแบบเน้นที่การเชื่อมโยงกัน และเน้นการแก้ปัญหาของตัวอาคารไม่ว่าจะเป็นเรื่องแสงและการระบายอากาศ เน้นการสร้างบรรยากาศที่ร่มรื่น ใกล้ชิดธรรมชาติที่สุด อีกทั้งยังใช้วัสดุที่มีราคาประหยัดในการประกอบสร้างอาคาร ส่วนกิตติธัช เจริญวงศ์ (นักศึกษา) กล่าวว่า โดดเด่นเรื่องสถาปัตยกรรม ที่สอดคล้องกับบริบทของธรรมชาติ ไม่ทำลายล้างเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน แต่เป็นการเปลี่ยนวิธีคิดเพื่อแก้ปัญหาตัวอาคารให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

1.6 อมตะ หล้าไพบุลย์ ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ปี 2560

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) ได้กล่าวว่า มีผลงานออกสื่อค่อนข้างมาก ผลงานออกแบบมีลักษณะโมเดิร์น (Modern) ผลงานส่วนใหญ่ที่สร้างชื่อ จะเป็นผลงานสร้างสรรค์พื้นที่สาธารณะเกือบทั้งหมด มีการศึกษาวิเคราะห์ผลกระทบในด้านมิติต่างๆอย่างหนัก ก่อนทำงานออกแบบก่อสร้างจริง ในขณะที่ ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) กล่าวว่า เป็นผู้มีความรู้ความสามารถทางการออกแบบที่ดี เข้าใจหลักการตลาด เข้าใจเรื่องงานสื่อสาร เข้าใจเรื่องเทรนด์ใหม่ๆในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบที่ควบคู่ไปกับการตลาด ด้านสุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร) กล่าวถึง ว่าผลงานการออกแบบเน้นประโยชน์ใช้สอยของพื้นที่ (Space) ผลงานมีการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีนวัตกรรมที่ทันสมัยมาใช้ในการออกแบบ ในด้าน ภาวธร

กู่เกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) กล่าวว่า เป็นคนที่มีความละเอียดอ่อนและมีความใส่ใจ ในรายละเอียดมาก มีลูกเล่นเยอะที่ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ เปรียบเทียบเหมือนกับว่าเป็นคนเป็นฝีมือรอบด้าน ทั้งการใช้พื้นที่ การใช้วัสดุ การกำหนดจังหวะของแสง การผสมผสานระหว่างแสงธรรมชาติ กับพื้นน้ำ เป็นต้น ขณะที่ปิยะวงศ์ รมรัตน์วานิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) กล่าวถึง ว่าเป็นนักออกแบบคนรุ่นใหม่ มีวิธีคิดแบบต่างประเทศ ผลงานมีความเป็นสากล โดยมีผลงานที่สร้างชื่อ อย่างโรงแรมฮิลตัน พัทยา ที่นำเอาธรรมชาติจากภายนอกเข้ามาไว้ในอาคาร และโครงการอย่างเดอะ คอมมอนส์ ที่ศึกษาเรื่องการแก้ปัญหาของมนุษย์กับภูมิอากาศ ในประเทศไชนเอยีตตะวันออกเฉียงใต้ได้อย่างน่าสนใจ

ในขณะที่ จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) กล่าวว่า ด้วยแนวคิดการใช้วัสดุธรรมชาติ เป็นส่วนประกอบหลัก ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบอย่างโครงการซิกซ์ เซนส์ ไฮด์อะเวย์ ซึ่งเป็น รีสอร์ทหรู ระดับ 6 ดาวบนเกาะสมุย เป็นผลงานที่สร้างชื่อเสียง และได้เหรียญทอง รางวัลสถาปัตยกรรมดีเด่น จากสมาคมสถาปนิกสยาม ส่วนชลบุรี พวงจันทร์ (นักศึกษา) กล่าวว่า เอกลักษณะของการออกแบบ ที่มาจากเนื้อหาของแต่ละโครงการ จึงตั้งใจให้ไม่มีลายเซ็นของสถาปนิกอยู่ในสถาปัตยกรรม เพราะอยากให้ทุกโครงการมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนในตัวเอง ส่วนทชชะ ลาภทวี (นักศึกษา) กล่าวว่า ผลงานมีความโดดเด่นอย่างมากทั้งไทยและต่างประเทศ ผลงานที่ชนะการประกวดต่างๆ จะคำนึงถึงทุกๆ รายละเอียดการออกแบบ คุณภาพงาน พังชันการใช้งาน ปรัชญาในการออกแบบ แต่ละผลงานจะมีเรื่องราวที่แตกต่างกัน เช่น Six Senes Sunone Hilton Pattaya ด้าน ศิริสุภาวงศ์ อำนวยผล (นักศึกษา) กล่าวว่า มุ่งเน้นไปที่ศิลปะพื้นถิ่นกับวัสดุพื้นถิ่น มาจัดองค์ประกอบใหม่ให้คนทั่วโลกได้รู้ได้เห็นถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทย และจะเน้นในเรื่องของการอนุรักษ์พลังงานในตัวอาคาร ส่วนกิตติธัช เจริญวงศ์ (นักศึกษา) กล่าวว่า แนวความคิดการเลือกใช้วัสดุท้องถิ่น เช่น ไม้ ไม้ไผ่ หวาย และนำไปสู่การออกแบบในแนวธรรมชาติ แต่ให้ความรู้สึกถึงความร่วมสมัย การประหยัดพื้นที่ใช้สอยและการประหยัดพลังงาน

2.สรุปผลการวิเคราะห์: ศิลปินศิลปิน ได้สร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าและคุณประโยชน์อะไรให้กับสังคม

2.1 สมชาย จงแสง ศิลปินศิลปิน สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ปี 2552

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) ได้กล่าวว่า เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง ได้รับความนิยมนักถูกเชิญไปเป็นอาจารย์พิเศษ เป็นวิทยากร ผู้ประเมินผลวิทยานิพนธ์ ทั้งจากรางวัลหรือผลงานมีส่วนช่วยในเรื่องการให้แนวคิด วิธีการทำงาน ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้กับเด็กๆ นักออกแบบรุ่นใหม่ ในขณะที่ ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) ได้กล่าวว่า เป็นผู้สร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมจากองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบที่ยอดเยี่ยม มีเอกลักษณ์เฉพาะในงานแต่ละชิ้นงาน

ที่ทำ ส่วนตัวชื่นชมและชื่นชอบผลงาน ที่ทำงานถวายเป็นพุทธบูชา เช่นงานวัดป่า งานที่ไม่ได้ออกเครดิตว่าใครเป็นผู้ออกแบบ ท่านเป็นนักปฏิบัติและเป็นจิตอาสาที่สร้างคุณประโยชน์มากมายให้กับประเทศชาติอย่างแท้จริง ด้านสุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร) กล่าวว่า เป็นผู้ที่ทำงานที่เป็นประโยชน์กับสังคม ทำงานเพื่อสาธารณะ ซึ่งภายหลังมีความสนใจเกี่ยวกับพุทธศาสนา จนทำแต่งงานสาธารณะที่เกี่ยวข้องกับงานที่สร้างคุณค่าต่อสังคม เป็นตัวอย่างที่ดีในการดำเนินชีวิตของนักออกแบบสร้างสรรค์ส่วนภราดร กู้เกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) กล่าวว่า ระยะเวลา มีผลงานออกแบบให้กับสาธารณะมากยิ่งขึ้น เช่น การออกแบบวัด การออกแบบเจดีย์ เป็นต้น เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง มีทั้งแนวคิดที่เกิดจากประสบการณ์ของตนเอง และองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น วัสดุที่มีคนบริจาคมาเป็นต้น ด้าน ปิยะวงศ์ ร่มรื่นวานิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) กล่าวว่า การทำงานออกแบบสร้างสรรค์ อย่างบ้านพักอาศัย (Housing) แล้วมีนิตยสารมาสัมภาษณ์ ก็ทำให้คนที่ไม่รู้เรื่องเกี่ยวกับการสร้างสรรค์พื้นที่ มีความรู้มากยิ่งขึ้น ได้ทราบถึงแนวคิด กระบวนการทำงานต่างๆไปปรับใช้ ก็ถือว่าเป็นประโยชน์ต่อสังคมเช่นกัน

จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) ชโลธร พวงจันทร์ (นักศึกษา) และศรีสุภาวศ์ อำนวยผล (นักศึกษา) กล่าวคล้ายกันว่า แนวคิดที่นำเสนองานสถาปัตยกรรมที่ช่วยเพิ่มพื้นที่สีเขียวให้กับสภาพแวดล้อมโดยรอบ ช่วยสร้างความสดชื่นให้แก่สังคมผู้พบเห็น ทั้งช่วยลดความร้อนให้กับพื้นที่ โดยการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และการออกแบบพื้นที่สาธารณะต่างๆ ทำให้คนในสังคมได้ใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ ขณะที่ ทักษะ ลาภทวี (นักศึกษา) และกิตติรัช เจริญวงศ์ (นักศึกษา) กล่าวคล้ายกันว่า ผลงานออกแบบสร้างสรรค์มีความชัดเจน ว่าให้คุณค่าอย่างมาก ในการช่วยเหลือสังคม ชุมชน และศาสนา เพราะทราบว่าการทำงานเพื่อสังคมและชุมชนนั้น อาจจะได้ค่าตอบแทนอะไรมากมาย แต่เชื่อว่าจะได้ความสุขในจิตใจ

2.2 เอกรัตน์ วงษ์จรีต ศิลปินศิลปาธร สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ปี 2552

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) ได้กล่าวทำนองเดียวกับ ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) ว่า เป็นนักกิจกรรม ซึ่งปัจจุบันนี้ยังคงเป็นที่ปรึกษาให้กับกรมส่งเสริมพัฒนาธุรกิจ และการพัฒนางานของตนเองในสาขาแฟคเตอร์ที่ทำ และก็ยังช่วยเหลือรุ่นพี่รุ่นน้องในวงการออกแบบสร้างสรรค์ในการประสานเชื่อมโยงนักออกแบบรุ่นใหม่ ให้ไปแสดงงานในที่ต่างๆอย่างต่อเนื่องในต่างแดน ในขณะที่สุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร) กล่าวว่า การทำงานไปสู่สากล มักมีผลงานแสดงผลงานเพื่อการยอมรับจากต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นฝั่งตะวันออก ซึ่งผลงานออกแบบสร้างสรรค์ของ เอกรัตน์สามารถแข่งกับกับชาวต่างชาติได้อย่างสง่า

งาม และเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับสังคม เกิดแรงผลักดันและมีพลังในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะความเป็นไทย เพื่อให้ชาวตะวันตกได้รู้จัก ส่วน ภราดร กู้เกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) กล่าวว่า ผลงานส่วนใหญ่ที่เห็นจะเป็นออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product design) เป็นมุมมองเรื่องวัสดุที่หาง่ายภายในประเทศ อย่างเช่น ผักตบชวาที่มีอยู่ในท้องถิ่น เป็นวัสดุธรรมชาติแบบดั้งเดิม ที่ไม่ใช่วัสดุสังเคราะห์อย่างโรงงานปัจจุบัน ดังนั้นการนำเอาวัสดุพื้นบ้านมาผนวกกับภูมิปัญญางานฝีมือ มาสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ขึ้นเพื่อตอบโจทย์สังคมร่วมสมัย ในขณะที่ ปิยะวงศ์ รมรินทร์วานิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) กล่าวว่า เป็นการยากสำหรับคนทั่วไปที่จะรู้ว่าผลิตภัณฑ์ของเอกรัตน์นั้นเป็นผู้นำทางด้านงานฝีมือของคนไทยสู่ตลาดโลก สร้างคุณค่าและขวัญกำลังใจ รวมทั้งรายได้ที่กลับคืนสู่คนในชุมชน

จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษ) กล่าวว่า ผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เป็นสิ่งที่แตกต่างกับงานอุตสาหกรรมการผลิตของไทยในปัจจุบัน เพราะเป็นสินค้าที่มาจากงานช่างฝีมือที่เป็นภูมิปัญญาคนไทยถนัด มาผสมกับการใช้เครื่องจักรในการผลิต ส่วนชลธร พวงจันทร์ (นักศึกษ) และศรัสุรางค์ อำนวยผล (นักศึกษ) กล่าวทำนองเดียวกันว่า ผลงานการออกแบบภายในและเฟอร์นิเจอร์ ที่นำเอกลักษณ์ความเป็นไทยมาผสมผสานกับการสร้างสรรค์ จากเรื่องแนวคิดภูมิปัญญางานฝีมือของไทย จึงทำให้คนทั่วโลกได้รู้ความเป็นไทยมากขึ้น จากการถ่ายทอดผลงานการออกแบบ ส่วน ทักษะ ลาภทวี (นักศึกษ) กล่าวว่า ให้คุณค่าด้านการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ด้านกิตติธัช เจริญวงศ์ (นักศึกษ) กล่าวเสริมว่า เฟอร์นิเจอร์ที่รวมเอาสองวัฒนธรรมเข้าไว้ด้วยกัน คือ การดึงเอาแนวทางในการสร้างโครงความคิด และการสร้างสรรค์ผลงานอย่างตะวันตกมาใช้ แต่เลือกใช้เนื้อหาเรื่องราวที่แสดงถึงรากเหง้าและความเป็นไทย

2.3 วิษุรีย์ คุณาลังการ ศิลปินศิลปาธร สาขามัณฑนศิลป์ ปี 2553

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) กล่าวว่า ไม่ทราบข้อมูล และขณะที่ ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) กล่าวว่า โครงการออกแบบโรงแรม TenFace เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีคุณค่าและถูกพูดถึงมากในสื่อสังคมต่างๆ เรื่องรามเกียรติ์ กับการหยิบยกของชั้นสูง มาตีความหมายใหม่ สู่การทำงานออกแบบสร้างสรรค์ใหม่ ให้มีความร่วมสมัย และมีมนต์เสน่ห์มาจากองค์ประกอบต่างๆของงานสร้างสรรค์ ทั้งในเรื่องงานกราฟิก และเรื่องเรื่องการใช้วัสดุ ส่วนสุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร) กล่าวว่า น่าจะเป็นผลงานออกแบบภายในอย่าง Bangkok Skyline ที่มีลักษณะความงดงาม และมีเส้นสายความเป็นไทย ที่สื่อทั้งในประเทศและสื่อต่างชาติให้ความสนใจ อาจถือได้ว่าช่วยทำให้สังคมโลกได้รู้จักประเทศไทยไปในตัวด้วย ซึ่งในขณะที่ ภราดร กู้เกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) กล่าวว่า มีผลงานรีสอร์

จำนวนมาก ในแง่ของสังคมและการให้คุณประโยชน์ในแง่ความรู้สึกความเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็น การทำสถาปัตยกรรมที่ไม่ขัดกับธรรมชาติ ทำให้ธรรมชาติในบริบทนั้นดูโดดเด่นขึ้น ซึ่งแตกต่าง จากนักออกแบบอีกประเภทหนึ่ง ที่อาจจะไปทำลายธรรมชาติเพียงเพื่อตอบสนองความสำเร็จทาง ธุรกิจแต่เพียงอย่างเดียว ส่วนทางด้าน ปิยะวงศ์ รมรินทร์วานิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) กล่าวว่า ตนเองนั้นชื่นชอบการใช้ตัวอักษรไทย สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์งาน ออกแบบโรงแรมที่พัก โดยนำกราฟิกลักษณะไทย ในเรื่องราวต่างๆ มาร้อยเรียงภาษาออกแบบใหม่ ทำให้นัก ออกแบบคนรุ่นใหม่เปลี่ยนทัศนคติ และกล้าใช้อักษรไทย มาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์มากขึ้น จาก อดีตที่เคยคิดว่าไม่น่าสนใจเท่าที่ควร สู่มิติใหม่แห่งคุณค่าการสร้างสรรค์

จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) กล่าวว่า เป็นการออกแบบสร้างสรรค์ ให้กับพื้นที่ต่างๆ ที่ผสมกับการใช้วัสดุธรรมชาติ เข้าไปในโครงการ ตนเองเชื่อว่าสิ่งนี้คือ แนวคิด ที่ดีมีประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม ไม่สร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการทำลายล้างสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อ ประโยชน์ส่วนตน ส่วน ชโลธร พวงจันทร์ (นักศึกษา) ทักษะ ลาภทวี (นักศึกษา) และ ศิริสุภาวงศ์ อำนวยผล (นักศึกษา) กล่าวคล้ายกันว่า การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานที่นำความเป็นไทยเข้ามา มีส่วนผสมนั้น ทำให้เหมือนเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยไว้อีกทางหนึ่ง เป็นการนำเสนอ เรื่องราว ความเชื่อ เส้นสายลวดลายต่างๆ แก่ชาติตะวันตก ทำให้สุนทรีย์ทางความงามแบบ ตะวันออกถูกเผยแพร่ เชื่อว่ามีประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติ ในขณะที่ กิตติธัช เจริญวงศ์ (นักศึกษา) กล่าวว่า ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์พื้นที่สาธารณะ อาทิเช่น อาคารพื้นที่แสดง สินค้า และร้านค้าต่างๆนั้นได้กลั่นกรองออกมาจากความชำนาญและประสบการณ์ส่วนตัว ที่มี การผสมผสานความคิดและความรู้ทางด้านการออกแบบ และด้านการตลาด ผสมกับความเป็นศิลปะ เข้าด้วยกันอย่างเป็นเอกภาพ นอกจากความสวยงามแล้ว ยังส่งผลดีถึงเศรษฐกิจในวงกว้างอีก ด้วย

2.4 ปฐมา หุ่นรักวิทย์ ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ปี 2553

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) กล่าวว่า เป็นบุคคลที่ถูกรับการเชิญเป็นอาจารย์ พิเศษ วิทยากรในการให้แนวคิด วิธีการทำงาน เป็นแรงบันดาลใจที่ดีให้กับนักศึกษาหลาย มหาวิทยาลัย ซึ่งแตกต่างกับสถาปนิกส่วนใหญ่ที่ทำงานเพื่อการดำรงชีพ แต่คุณปฐมาไม่เป็น เช่นนั้น ชัดเจนมากที่จะเป็นสถาปนิกชุมชน ทำงานออกแบบสร้างสรรค์เพื่อสังคม ด้าน ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) กล่าวว่า มีผลงานมากมายเป็นที่ประจักษ์ ว่าทำงานในมิติเชิงสังคม และได้รับความไว้วางใจในชุมชนสังคม สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่ รวมทั้งมี การจัดการทางสังคมที่ดี ตามบริบทได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ สุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติ

วิชาชีพ : มัณฑนากร) กล่าวว่า ชัดเจนถึงผลกระทบที่มีต่อชุมชน ฝั่งตัวเก็บข้อมูลถึงขนาดคนในชุมชนนับถือ จากการที่ได้เข้าไปช่วยเหลือผู้ยากไร้ต่างๆให้มีชีวิตที่ดีขึ้น ซึ่งการทำงานเพื่อสังคมนั้นอาจจะได้ค่าตอบแทนน้อย แต่มันให้อิ่มเอมใจมากกว่า ด้าน ภาวคร ภูเกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) กล่าวว่า ผลงานการพัฒนาชุมชนแออัด พัฒนาคุณภาพชีวิตในภาพรวมของชุมชนให้ดีขึ้น จากแนวคิดการออกแบบพื้นที่ทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยใช้กระบวนการการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ในทุกขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การออกแบบ ได้ดึงคนเข้ามาร่วมเพื่อสร้างชุมชน และช่วยเหลือระดับปกครองชุมชนให้เป็นไปตามธรรมชาติ ซึ่งผลงานออกแบบสร้างสรรค์จะเป็นเครื่องกล่อมเกลาคิดใจ และความคิดของคนในชุมชนดีขึ้น ขณะที่ ปิยะวงศ์ ร่มรื่นวานิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) .กล่าวว่า เป็นสถาปนิกชุมชน ที่สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบไว้มากมายให้กับสังคม ชุมชนต่างๆ เพื่อทำให้ระดับรากหญ้ามีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) และ ชโลธร พวงจันทร์ (นักศึกษา) กล่าวคล้ายกันว่า แนวคิดในการนำเอาพื้นที่ว่างภายในชุมชนแออัด มาทำให้เกิดประโยชน์ โดยสร้างเป็นที่ออกกำลังกาย สร้างห้องสมุดชุมชน เป็นต้น เพื่อให้คนในชุมชนมีกิจกรรมที่มีประโยชน์ในยามว่าง ไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับ ยาเสพติด คือประโยชน์ที่ได้จากการออกแบบสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ขณะที่ ทักษะ ลาภทวี (นักศึกษา) กล่าวเพิ่มเติมว่า เป็นผลงานที่ให้คุณค่าอย่างมาก ในการช่วยเหลือสังคมและพัฒนาคุณภาพชีวิตภายในชุมชนให้ดีขึ้น จากการออกแบบอย่างสร้างสรรค์ ส่วน ศิริสุภาวค์ อำนวยผล (นักศึกษา) กล่าวเพิ่มเติมถึง ประโยชน์จากการออกแบบ ที่นำมาวิเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหาเรื่องบริบทสภาพแวดล้อมให้สังคมในชุมชนนั้นๆน่าอยู่ขึ้น ส่วนกิตติธัช เจริญวงศ์ (นักศึกษา) กล่าวว่า ได้สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และแบ่งปันต่อชุมชน เพราะทำในสิ่งที่สถาปนิกมองข้ามคือการดูแลในส่วนฐานราก ด้วยแนวคิดแบบปิรามิด เริ่มต้นจากการสร้างความ เป็นอยู่ของชุมชนให้เข้มแข็ง

2.5 สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ปี 2557

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) กล่าวว่า ถูกทาบทามเชิญเป็นอาจารย์พิเศษ ในหลายมหาวิทยาลัย และมีผลงานออกแบบทางสถาปัตยกรรมเพื่อศาสนาจำนวนมาก เป็นสถาปนิกที่ทำงานสร้างสรรค์เป็นประโยชน์ต่อสังคมอย่างแท้จริง ด้าน ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) กล่าวว่า มีผลงานที่ดีความในเชิงศาสนา แก้ปัญหาพื้นที่ที่มีอยู่และงบประมาณอย่างจำกัด โดยสถาปนิกที่ทำโครงการจะไม่ได้รับค่าแบบเป็นแรงกระตุ้นในการทำงานออกแบบ ซึ่งสุริยะ สามารถสร้างแรงบันดาลใจในการทำงาน จากจุดด้อยในประเด็นต่างๆเหล่านี้ มาออกแบบ

สร้างสรรค์ ให้เป็นจุดเด่น จนเป็นที่ยอมรับสู่สายตาสังคมโลก และได้ถูกนำเสนอชื่อในเวทีระดับนานาชาติ ขณะที่ สุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร) กล่าวว่า เป็นผู้ทำงานศิลปกรรมทางพุทธศาสนา และมีผลงานออกแบบสร้างสรรค์โดดเด่นมากทางด้านพุทธศาสนา จากความเข้าใจทางพุทธศาสนา ความเข้าใจในสังฆธรรม ความเข้าใจธรรมชาติ การเวียนว่ายตายเกิด การเจ็บป่วย เป็นเรื่องธรรมดา จึงทำให้ผลงานการออกแบบทางสถาปัตยกรรมวัดเขาพุทธโคดม เป็นสิ่งสะท้อนพุทธปรัชญาการดำรงชีวิตของผู้คนในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี ทางด้าน ภราดร กู้เกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบอิสระ) กล่าวว่า เป็นคนที่มีชื่อเสียงทำงานด้านศาสนา มีแนวคิดที่สอดคล้องเกี่ยวกับธรรมชาติขึ้น ขณะที่ ปิยะวงศ์ รมื่นวันนิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) กล่าวว่า เป็นผู้ที่มีอิทธิพลกับการออกแบบทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องกับวัด ทำให้รู้ว่าวิธีการกระบวนการคิด กับวิธีการทำงานสามารถหล่อหลอมวัฒนธรรม ประเพณีได้ผ่านผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมสมัยใหม่ได้

จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) กล่าวว่า ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์พื้นที่ทางพุทธศาสนา ที่เน้นการใช้องค์ประกอบธรรมชาติ อย่างแสงแดดธรรมชาติ มาผนวกกับการใช้วัสดุพื้นถิ่นอย่างรู้คุณค่า นั้น เพื่อมาสร้างสรรค์องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมใหม่ ถือได้ว่าเป็นประโยชน์ต่อสังคมวงการพุทธศาสนาในประเทศไทย ขณะที่ ชลธร พวงจันทร์ (นักศึกษา) ทักษะ ลาภทวี (นักศึกษา) และ ศิริสุภาวค์ อำนวยผล (นักศึกษา) กล่าวคล้ายกันว่า สถาปัตยกรรมการออกแบบพื้นที่วัดต่างๆ ได้ให้คุณค่าอย่างมากในการช่วยเหลือสังคมชุมชน ทางพุทธศาสนา ที่ดูสงบเงียบ เรียบง่ายเข้ากับธรรมชาติ ไม่หรูหราฟุ้งเฟ้อเหมือนวัดอื่นๆ ในเขตเมือง ด้าน กิตติธัช เจริญวงศ์ (นักศึกษา) กล่าวว่า ประโยชน์คือการออกแบบสร้างสรรค์ คือสังคมได้อะไรจากผู้ออกแบบ ซึ่งผลงานการออกแบบพื้นที่สาธารณะเพื่อศาสนา อย่างพื้นที่วัด พื้นที่ปฏิบัติธรรม ของสุริยะถือได้ว่า เป็นประโยชน์อย่างสูงสุดที่ได้มีโอกาสทำ และก็ทำได้อย่างดี

2.6 อมตะ หลูปัญญ์ ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ปี 2560

เสก สวัสดิ์ (นักวิชาการ) ได้กล่าวทำนองเดียวกับ ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ) ว่าตัวผลงานที่สร้างขึ้นในแต่ละชิ้นมันมีคุณค่าในเรื่องของความคิดไม่ได้ดูแค่ความสวยงามเพียงอย่างเดียว ต้องดูทั้งกระบวนการคิด หรือดูภาพรวมทั้งหมดว่าให้คุณค่าในเรื่ององค์ประกอบอะไรบ้าง แก่ผู้ศึกษา ด้านสุทธิชัย บุญช่วย (นักปฏิบัติวิชาชีพ : มัณฑนากร) กล่าวว่า ผลงานสาธารณะ (commercial) อย่างโครงการ เดอะคอมม่อนส์ ซอยทองหล่อ กรุงเทพฯ เป็นผลงานที่มีคุณค่าด้านการคิดแก้ปัญหา มนุษย์กับกิจกรรมช่วงกลางวัน ของชาวทองหล่อ กับอุณหภูมิความร้อนในประเทศไทย ทางด้าน ภราดร กู้เกียรตินันท์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : นักออกแบบ

อิสระ) กล่าวว่า เป็นผู้มีความเป็นตัวตนสูง มีองค์ประกอบทางศิลปะที่น่าสนใจ สามารถสร้างมุมมองความแปลกใหม่ให้กับสังคมนักออกแบบรุ่นใหม่ และด้วยแนวความคิดการทำงาน ทำให้ผู้คนเข้าใจผลงานออกแบบสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น เพราะศิลปะช่วยกล่อมเกลาสังคม ทำให้ผู้คนเกิดสุนทรียะในจิตใจ ขณะที่ ปิยะวงศ์ รมรินทร์วณิชกิจ (นักปฏิบัติวิชาชีพ : สถาปนิก) กล่าวว่า โครงการ The commons ถือได้ว่าเป็นผลงานการตอบสนองประโยชน์ให้กับสังคม เป็นความสามารถของนักออกแบบ ในเรื่องประสบการณ์การใช้งาน การใช้พื้นที่ภายนอกอาคารในช่วงเวลาต่างๆ ได้เห็นคนในชุมชนทองหล่อ ออกมาจากที่พักอาศัย เพื่อมาทำกิจกรรมที่หลากหลายที่ถูกจัดขึ้นในโครงการอย่างเนบเนียน ถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งโครงการที่น่าสนใจและน่าศึกษาในพื้นที่เขต

จิราภรณ์ รัตนประทีป (นักศึกษา) กล่าวว่า ผลงานออกแบบสร้างสรรค์โครงการออกแบบอาคารเรียนฉุกเฉิน สำหรับโรงเรียนโป่งแพรววิทยา ที่จังหวัดเชียงราย นั้น เป็นโครงการเป็นประโยชน์ต่อสังคมอย่างแท้จริง นอกจากมีอาคารที่สวยงาม อาคารยังเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมอย่างลงตัว ส่วนชโลธร พวงจันทร์ (นักศึกษา) ศรีสุมังค์ อำนวยผล (นักศึกษา) และ กิตติธัช เจริญวงศ์ (นักศึกษา) กล่าวเพิ่มเติมว่า แนวคิดการใช้วัสดุพื้นถิ่น ช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่าย ในการก่อสร้าง ถึงแม้จะเป็นอาคารเรียนชั่วคราวก็ตาม กล่าวว่า การใช้วัสดุท้องถิ่นในการออกแบบทำให้ชุมชนหรือบริบทมีรายได้ทั้งยังมีการผสมผสาน แนวคิดในการออกแบบบริบทรวมถึงคำนึงถึง ต้นทุน และการประหยัดพลังงาน ขณะที่ ทักษะ ลาภทวี (นักศึกษา) กล่าวว่า นอกจากจะมีคุณค่าแล้ว ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ยังมีส่วนช่วยเหลือสังคม ให้เด็กๆ ได้มีโอกาสเรียนต่อไป ถึงแม้จะมีปัจจัยอื่นแทรกเข้ามา

3.สรุปการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีผลกระทบ : การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มศิลปิน "ศิลปาธร" ที่มีต่อสังคมไทย ในประเด็นด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านทัศนคติ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านสุนทรียศาสตร์และด้านศิลปวัฒนธรรม

3.1 สมชาย จงแสง ศิลปินศิลปาธร สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ปี 2552

ด้านเศรษฐกิจ : พบว่าผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจอย่างมาก ทั้งจากกลุ่มสังคมนักออกแบบ ทำให้ผู้คนยอมรับในมาตรฐานวิชาชีพ และกลุ่มประชาชนทั่วไป เนื่องด้วยมีผลงานออกสื่อจำนวนมาก เรื่องการออกแบบบ้านพักอาศัย ทำให้ประชาชนที่มีบ้านพักอาศัย เกิดแรงกระตุ้น อยากมีบ้านพักสวยๆ จึงทำให้ผู้คนจับจ่ายซื้อของมาสร้าง ซ่อมแซม และตกแต่งมากขึ้น ส่งผลกระทบถึงกลุ่มธุรกิจก่อสร้าง ร้านค้าวัสดุก่อสร้าง และคนทำงานวิชาชีพก่อสร้างด้วย ที่มีอยู่จำนวนมาก อีกทั้งด้วยแนวความคิดการใช้วัสดุตามธรรมชาติในแต่

ละท้องถิ่น มาผนวกเข้ากับการออกแบบสร้างสรรค์นั้น ทำให้ชุมชนมีรายได้ในครัวเรือนเพิ่มมากขึ้นกว่าอดีต

ด้านสังคม : พบว่าการดำเนินชีวิตเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่คนออกแบบรุ่นต่อไป นอกจากทำงานเพื่อเลี้ยงชีพ ยังต้องมีจิตสาธารณะ แบ่งเวลาให้กับการทำงานออกแบบสร้างสรรค์เพื่อสังคม ซึ่งผลงานที่ประจักษ์สู่สาธารณชนช่วงหลังๆจะเน้นหนักไปทางด้านนี้เพิ่มมากขึ้นสืบเนื่องจากอายุที่มากขึ้น จึงค้นพบความสุขในการทำงาน โดยใช้ประสบการณ์ที่สั่งสมมาบดเคี้ยวสังคม ผ่านการสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน

ด้านสิ่งแวดล้อม : พบว่า มักใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ไม่ทำลายธรรมชาติ อีกทั้งยังการเพิ่มพื้นที่สีเขียวเพื่อช่วยลดสภาวะโลกร้อนอีกด้วย และทำให้สถาปัตยกรรมสอดคล้องกับบริบทต่างๆ ดึงสภาพแวดล้อมจากภายนอกเข้ามาสู่ภายในการออกแบบสร้างสรรค์ จึงทำให้ผลงานดูมีชีวิตชีวา สดชื่นเข้ากับสภาพแวดล้อม และไม่เปื้อนเปื้อนธรรมชาติหรือขัดแย้งสภาพแวดล้อม

ด้านทัศนคติ : พบว่า มีทัศนคติที่ดีต่อสังคม เป็นผู้ให้โดยไม่หวังผลตอบแทนจากการติดตามการทำงานนอกเหนือจากงานวิชาชีพแล้ว มักจะทำงานเพื่อสังคม เช่น การออกแบบพื้นที่สาธารณะโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย เป็นวิทยากรให้กับสมาคมต่างๆ เป็นอาจารย์พิเศษให้กับมหาวิทยาลัยมากมาย จนมีลูกศิษย์มากมาย

ด้านความรู้ : พบว่า เป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจ และมีประสบการณ์การทำงานวิชาชีพสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในสูง ในทุกมิติทุกองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ จึงควรนำความรู้ที่ได้ จัดทำหนังสือตีพิมพ์และส่งต่อให้คนรุ่นหลังศึกษาเป็นแบบอย่าง เป็นต้นแบบในการทำงานอย่างสร้างสรรค์เพื่อสังคม

ด้านทักษะ : พบว่า มีทักษะความชำนาญสูง ในวิชาชีพการออกแบบก่อสร้าง ซึ่งมาจากการสั่งสมประสบการณ์ที่มีอย่างยาวนาน เป็นคนที่มีทักษะในการคิดแก้ไขปัญหาของพื้นที่ กับความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ในเรื่องความงาม มีทักษะเรื่องการออกแบบที่ใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่า มีทักษะเรื่องการใช้วัสดุที่เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และมีทักษะในการออกแบบรายละเอียดที่ซับซ้อนให้เกิดเป็นงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ด้านสุนทรียศาสตร์ พบว่า สุนทรียะทางความงาม มี 2 ด้าน คือทำตามใจทัยของผู้ว่าจ้างในเชิงพาณิชย์ และทำตามสุนทรียะตามแบบฉบับของตนเองในผลงานสาธารณะ กล่าวคือ จะเป็นการทำงานศิลปะเพื่อศิลปะ ดังนั้นจึงจะใส่ความคิดสร้างสรรค์จากประสบการณ์ด้านความงามส่วนตัวที่สั่งสมมา ทั้งจากการทำงานวิชาชีพและสั่งสมจากการเดินทางไป

ต่างประเทศ พบว่าเป็นสุนทรียะที่เน้นความกลมกลืนกับบริบทสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ มีความเรียบง่ายอยู่ในชิ้นงาน ผนวกกับแนวคิดตามปรัชญาที่ตนเองเชื่อจึงก่อเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ยากจะหาผู้ใดเลียนแบบได้

ด้านศิลปวัฒนธรรม : พบว่า ในหลายชิ้นงานที่ทำผลงานออกแบบสร้างสรรค์งานสาธารณะ มักใช้แนวคิดจากศิลปวัฒนธรรมเข้าไปมีส่วนร่วมในการออกแบบ ดังลักษณะความเป็นไทยมาประยุกต์ใช้ในงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในได้อย่างลงตัว และผสมผสานกับเทคโนโลยีของวัสดุอุปกรณ์ที่ทันสมัยสอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในชิ้นงาน

3.2 เอกรัตน์ วงษ์จรีต ศิลปินศิลปาธร สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ปี 2552

ด้านเศรษฐกิจ : พบว่า เป็นผู้นำและเป็นที่ปรึกษา ผู้ริเริ่มนำเสนอผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเฟอร์นิเจอร์ ที่นำเรื่องศิลปะภูมิปัญญา มาผสมผสานเป็นงานศิลปะส่งออกสู่สายตาชาวโลก ให้ได้ทราบถึงผลงานสร้างสรรค์สินค้าไทย โดยการใช้วัสดุท้องถิ่นมานำเสนอ ส่งผลในเชิงเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ และนำรายได้เข้าสู่ประเทศมากมาย ขยายไปถึงภูมิภาคในประเทศไทย จากการทำงานฝีมือที่มาจากการออกแบบอย่างตั้งใจ

ด้านสังคม : พบว่า เกิดการถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้าน ต่อยอดลงมาให้ยังคงอยู่กับคนไทย ด้วยการนำรูปแบบ เทคนิค กระบวนการทำ สู่นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ที่ร่วมสมัย ก่อเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน ด้วยผลิตภัณฑ์ชิ้นงานการออกแบบสร้างสรรค์ จากโลกฝั่งตะวันออก(ไทย) สู่อีกฝั่งตะวันตก(ยุโรปและอเมริกา) ส่งผลกระทบให้ครอบครัวในชนบทมีความสุข ลูกหลานไม่ต้องเดินทางเข้ากรุงเทพฯ เพื่อหางานทำเหมือนในอดีตอีกต่อไป

ด้านสิ่งแวดล้อม : แก้อ้อมีความแข็งแรงทนทาน ใช้งานได้ยาวนานจึงไม่สูญเสียทรัพยากรที่จะต้องผลิตแก้อ้อม่อยๆอย่างสิ้นเปลือง แก้อ้อมีความแข็งแรงทนทาน ใช้งานได้ยาวนาน จึงไม่สูญเสียทรัพยากรที่จะต้องผลิตแก้อ้อม่อยๆอย่างสิ้นเปลือง

ด้านทัศนคติ : พบว่า เกิดจากการได้ไปศึกษาต่อยังต่างประเทศ (อิตาลีและอเมริกา) ส่งผลให้เกิดทัศนคติที่ดี ต่อศิลปะภูมิปัญญาที่มีอยู่ในประเทศไทย เกิดความรักและหลงใหล มนต์เสน่ห์งานฝีมือที่มีมาแต่โบราณ จึงเกิดแนวคิดที่นำเอาเอกลักษณ์ไทยมาผสมผสานรูปแบบที่ร่วมสมัย ผสมกับวัสดุที่แปลกใหม่และทันสมัย เพื่อท้าทายสังคมนักออกแบบโลก

ด้านความรู้ : พบว่า เป็นนักออกแบบที่ศึกษาจากฝั่งยุโรปและฝั่งอเมริกา จึงทำให้มีความรู้มากมาย อีกทั้งยังมีประสบการณ์การทำงานที่ยาวนานและต่อเนื่อง จึงทำให้องค์กร

ความรู้หลายด้าน ทั้งเรื่องของวิธีคิดแบบอิตาลี ศึกษาความเป็นมนุษย์ก่อน จึงเริ่มศึกษาสรีระมนุษย์ และความรู้ความชำนาญเรื่องวัสดุจากอเมริกา ผสมเข้ากับเอกลักษณ์ความเป็นไทย ทำให้ผลงานออกแบบสร้างสรรค์มาได้อย่างสวยงาม มีความแปลกตาไม่เหมือนใคร ร่วมสมัยในเอกลักษณ์ความเป็นไทยสากล

ด้านทักษะ : พบว่า ทักษะเกิดจากการสังสมประสบการณ์ จึงทำให้เกิดทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา ทั้งยังมีทักษะการแก้ไขปัญหา โดยการพัฒนาทักษะนั้นเกิดจากเปิดรับข่าวสารข้อมูลใหม่ๆ ศึกษาวัสดุสมัยใหม่ที่หลากหลายเข้าใจเทคโนโลยีและเทคนิคเชิงช่างต่างๆ ซึ่งนี่เองจึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่มีแนวคิดล้ำสมัย

ด้านสุนทรียศาสตร์ : พบว่า มีผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่มีปรัชญาแบบตะวันออก มีแนวคิดจากศิลปวัฒนธรรม นำมาตีความหมายและถ่ายทอดผ่านผลงานที่มีสีสันผสมผสานความเป็นไทยมาถ่ายทอด สู่การสร้างสรรค์ผลงานออกมาอย่างมีเอกลักษณ์ วัฒนธรรมของไทย

ด้านศิลปวัฒนธรรม : พบว่า เป็นต้นแบบทางความคิด ที่นำภูมิปัญญาและวัสดุในพื้นที่มาประยุกต์ใช้ในรูปแบบสมัยใหม่แบบไทยร่วมสมัย ก่อเกิดความเป็นไทยในอีกมิติหนึ่ง เกิดการพัฒนาความรู้ที่นำศิลปวัฒนธรรมที่มีคุณค่า มาเพิ่มมูลค่า ส่งผลกระทบที่ดีในทางบวกกับทุกคนที่เกี่ยวข้อง เริ่มตั้งแต่ครูช่างในท้องถิ่น สู่การสืบสานคนในหมู่บ้านนั้นๆ ชุมชนนั้นสังคมนั้น มีผลงานเฉพาะตัว แฝงไปด้วยประโยชน์ใช้สอย ด้วยรูปทรงที่แปลกใหม่และดูทันสมัยมากขึ้นเหมาะกับยุคปัจจุบัน

3.3 วิษุรักษ์ คุณาลังการ ศิลปินศิลปาธร สาขามัณฑนศิลป์ ปี 2553

ด้านเศรษฐกิจ : พบว่า ผลงานงานออกแบบสร้างสรรค์ อาทิเช่น พื้นที่สาธารณะอย่าง พื้นที่แสดงสินค้า ร้านค้าต่างๆ ช่วยทำให้เศรษฐกิจของผู้ประกอบการ รวมถึงเศรษฐกิจภายในประเทศ มีเงินหมุนเวียนเพิ่มมากขึ้น ผู้ประกอบการหรือแม่กระทั่งชาวบ้านสามารถนำผลผลิตทางการเกษตรหรือผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นมาขายได้ ส่งผลทำให้มีรายได้ในครัวเรือนเพิ่มมากยิ่งขึ้น

ด้านสังคม : พบว่าการออกแบบพื้นที่ภายในพื้นที่ต่าง ๆ นั้น ส่งผลกระทบถึงด้านสังคม เพราะนอกจากทำให้ผู้ประกอบการและชาวบ้าน มีรายได้เพิ่มมากขึ้นจากการขายของแล้ว ยังส่งผลถึงความสัมพันธ์ต่อสังคม ทำให้คุณภาพชีวิตของผู้คนดีขึ้นด้วย เป็นการช่วยส่งเสริมทางด้านสุขภาพกายและใจอีกทางหนึ่ง

ด้านสิ่งแวดล้อม : พบว่า ผลงานการสร้างสรรค์ผลงานนั้น มีการออกแบบส่วนต่างๆ ที่คำนึงถึงสภาวะสิ่งแวดล้อม เช่น แนวคิดจากการนำวัสดุทดแทนธรรมชาติมาใช้ ประกอบสร้างตกแต่ง และมักจะออกแบบสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มพื้นที่สีเขียวภายในโครงการต่างๆ นอกจากนี้จะช่วยลดโลกร้อนเข้าสู่โครงการแล้ว ยังช่วยลดค่าใช้จ่ายค่าไฟฟ้าให้กับโครงการได้อย่างมาก

ด้านทัศนคติ : พบว่า เป็นผู้มีทัศนคติที่ดี ต่อบทบาทการออกแบบ จากแนวคิดการแสดงออกถึงความงามในมิติใหม่ สื่อถึงลักษณะไทยอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งยังไม่เคยปรากฏมาก่อน ก็ช่วยให้มุมมองทางสังคมภายนอก มองความเป็นไทยที่ง่ายขึ้น ด้วยการนำศิลปะไทยผสมผสานกับแบบตะวันตก ทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมไทยไปในตัว

ด้านความรู้ : พบว่า เป็นผู้มีความรู้ความสามารถด้านหนึ่ง จากผลงานที่ปรากฏ ส่งผลทำให้ชาวต่างชาติที่ไม่เข้าใจเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย ได้ทราบถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทยร่วมสมัยได้เพิ่มมากขึ้น จากการนำความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ การเข้าถึงแก่นของวัฒนธรรมไทย ผสมผสานกับความรู้ด้านจิตรกรรม ส่งผลให้ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ร่วมสมัย เปรียบเสมือนเป็นทูตทางวัฒนธรรม ที่เชิญชวนชาวต่างประเทศให้ได้มาสัมผัสความงามแบบไทย

ด้านทักษะ : จากการศึกษพบว่า มีทักษะความเชี่ยวชาญด้านการวาดภาพจากอดีตที่เคยเรียนด้านจิตรกรรมมาก่อน ส่งผลให้ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์มีความพิเศษแตกต่างจากท่านอื่น เช่น การตีความในลักษณะไทยในรูปแบบใหม่ๆ อีกทั้งยังเชี่ยวชาญด้านการหยิบจับวัสดุต่างๆ ที่ไม่เข้ากัน มาจัดองค์ประกอบใหม่ ผ่านรสนิยมส่วนตัว ประยุกต์สร้างสรรค์ให้ร่วมสมัย ตอบสนองเชิงวัฒนธรรมทิศทางใหม่ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมในการใช้ชีวิตในปัจจุบัน

ด้านสุนทรียศาสตร์ : พบว่า เป็นนักออกแบบผู้มีรสนิยมสมัยใหม่ มักตีความหมายด้านความงามของวัฒนธรรมไทย ในทิศทางที่แปลกใหม่ และใช้ความงามของวัฒนธรรมไทยในการบอกเล่าเรื่องราวในวิถีชีวิตความเป็นอยู่แบบไทยอย่างมีเอกลักษณ์ ด้วยลายเส้นกราฟิกความเป็นไทย ถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ภายในโครงการ จึงทำให้การออกแบบสร้างสรรค์มีความน่าสนใจ

ด้านศิลปวัฒนธรรม พบว่า ศิลปินมักการใส่ความเป็นศิลปวัฒนธรรม โดยการใช้งานกราฟิก 2 มิติ มาใช้ในการถ่ายทอดผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของไทย ได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นการอนุรักษ์เอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมอีก

ทางหนึ่ง ผ่านผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ทำให้ผู้คนอยากเข้าไปสัมผัส และเรียนรู้เรื่องราวต่างๆของประเทศ

3.4 ปฐมา หุ่นรักวิทย์ ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ปี 2553

ด้านเศรษฐกิจ : พบว่า ศิลปินไม่ได้มองประเด็นนี้เท่าไรนัก แต่ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่ชุมชนมีการพัฒนาที่ดีขึ้น ไม่ได้มีคุณภาพชีวิตของชุมชนแออัดเหมือนในอดีต ก็จะทำให้เศรษฐกิจภายในประเทศไทยดีขึ้น จากเดิมที่รัฐบาลต้องใช้จ่ายเงินมาอุดหนุนประชากรส่วนนี้ ก็จะได้นำไปพัฒนาประเทศส่วนอื่นๆ เช่น การส่งเสริมและสนับสนุนเศรษฐกิจภายในชุมชนแทน

ด้านสังคม : พบว่า งานออกแบบสร้างสรรค์ส่งผลกระทบต่อด้านนี้ที่สุด กล่าวคือ เป็นประเด็นที่ได้รับการพูดถึงมากที่สุด สืบเนื่องจากไม่ค่อยมีนักออกแบบในปัจจุบันที่ทำงานเพื่อสังคมชุมชนที่มีรายได้น้อยอย่างแท้จริง ส่วนใหญ่ทำเพื่อสร้างภาพ จึงส่งผลให้มีความเด่นชัดมากในกระแสสังคมนักออกแบบ ด้วยแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่ว่างให้เกิดประโยชน์สูงสุด นำผู้คนในชุมชนมาร่วมกันวางแผนออกแบบสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรม สิ่งสาธารณะประโยชน์กลับคืนสู่ชุมชน กับกิจกรรมต่างๆที่คนในชุมชนต้องการลงไปในพื้นที่นั้นๆตามกำลังทรัพย์ที่มี ด้วยการทำให้สังคมชุมชน ได้มีพื้นที่เล่นออกกำลังกาย มีอาคารเรียนรู้จากห้องสมุด เป็นต้น ซึ่งที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น ได้มีส่วนช่วยพัฒนาความเป็นอยู่ของคนในชุมชนให้ดีขึ้น อีกทั้งยังเป็นการสร้างความเท่าเทียมกันในสังคมอีกด้วย

ด้านสิ่งแวดล้อม : พบว่า ผลงานการออกแบบได้มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมมาก ในการใช้ชีวิตในพื้นที่แออัด ได้มีการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงสภาพแวดล้อมที่ไม่ดี ให้เป็นพื้นที่ที่มีทัศนียภาพที่สวยงาม มีภูมิทัศน์ที่ร่มรื่นสดชื่น และเป็นพื้นที่ที่มีประโยชน์แก่คนในชุมชน ด้วยการเพิ่มพื้นที่ความรู้พื้นฐาน เพิ่มพื้นที่แหล่งพูดคุยกันภายในชุมชน เพิ่มกิจกรรมต่างๆในสังคมชุมชนที่คนมองข้าม โดยการเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมใหม่ให้ดีขึ้น ตอบโจทย์คนในสังคมที่ผนวกเรื่องสิ่งแวดล้อม และจากการจัดการทางสังคม ส่งผลให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

ด้านทัศนคติ : พบว่า ศิลปินเป็นผู้มีทัศนคติที่ดี ในฐานะสถาปนิกคนหนึ่ง ที่ทำงานวิชาชีพ ควบคู่กับการทำงานเพื่อสังคม โดยนารายได้ส่วนหนึ่งจากการทำงานออกแบบ มาช่วยสร้างสรรค์สังคมชุมชนแออัด ด้วยแนวคิดที่จะแก้ปัญหาโดยการจัดสรรพื้นที่ว่าง ให้มีประโยชน์สูงสุดแก่ทุกคนภายในชุมชน และทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็นได้และช่วยกันแก้ปัญหาได้ มีการรับฟังความคิดเห็นที่เป็นกลาง ทำให้สิ่งก่อสร้างต่างๆ ล้วนแล้วแต่มีประโยชน์สำหรับทุกคนในชุมชน

ด้านความรู้ : พบว่า เป็นผู้มีความรู้มากมายเรื่องการพัฒนาคนสังคมเมือง เพราะการลงพื้นที่กับคนในชุมชนเป็นเรื่องยาก ทำในสิ่งที่สถาปนิกท่านอื่นๆมองข้าม ด้วยการทำงานในส่วนฐานล่าง แนวคิดแบบปิรามิด คือ สร้างความเป็นอยู่ของชุมชนให้น่าอยู่และดีขึ้น ด้วยองค์ความรู้ ความเข้าใจต่อภาคสังคม เพราะทุกคนมีความรู้ไม่เท่ากันทำให้เกิดการยอมรับ ยาก แต่ผลจากการทำงานที่จริงใจก็ส่งผลให้ทำให้ทุกคนในชุมชนอยากเข้ามามีบทบาทละมีส่วนร่วม ก่อให้เกิดผลงานสถาปัตยกรรมที่เป็นรูปธรรม ด้วยการสร้างการเรียนรู้ของตัวบริบทต่อชุมชน มีการสอบถามความต้องการของคนในชุมชน รับฟังความคิดเห็นกันและกัน และนำมาวิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้ในสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ

ด้านทักษะ : พบว่า เป็นนักออกแบบที่มีประสบการณ์การทำงานกับชุมชน มาอย่างยาวนาน หลายโครงการ จึงมีทักษะการคิดแก้ปัญหาสิ่งต่างๆ ที่เป็นอุปสรรคต่อการทำงาน สร้างสรรค์เพื่อสังคม เช่น การจัดการพื้นที่ว่าง โดยจัดสรรสร้างกิจกรรมต่างๆไปนั้น มีปัจจัยส่งเสริมหรือสนับสนุนมากนักน้อยเพียงใด ทั้งจากคนในชุมชนและปัจจัยจากภายนอก ดังนั้นทักษะเรื่องการทำงานอย่างมีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดความเหมาะสมและเป็นประโยชน์แก่ชุมชนสูงสุดนั้น จึงต้องอาศัยทักษะความชำนาญในการเจรจาประสานงานการทำงานอย่างมาก

ด้านสุนทรียศาสตร์ : พบว่า ไม่มีเอกลักษณ์สุนทรียะทางความงามที่อัตลักษณ์เฉพาะตัว เพราะเมื่อชุมชนเปลี่ยน สังคมเปลี่ยน กิจกรรมความต้องการเปลี่ยน ดังนั้นรูปแบบความงามใน รูปแบบเดิมที่เคยออกแบบสร้างสรรค์ไว้ในอดีต จะถูกหยิบยกมาใช้อีกไม่ได้ ดังนั้นสุนทรียศาสตร์ คือการพัฒนาสิ่งสวยงามที่คนมองข้าม สู่การพัฒนาการดำรงชีวิตของคนในสังคม ด้วยงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ทำให้ทุกคนในชุมชนมีความสุข มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นตามกำลังที่จะทำได้

ด้านศิลปวัฒนธรรม : พบว่า ได้สร้างองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมการอยู่อาศัยของกลุ่มคนอีกประเภทในสังคม จากเดิมที่เคยทำงานเพื่อสนองความต้องการแก่ระบบทุนนิยม เป็นการเรียนรู้บริบทของสถาปนิกนักออกแบบที่มีส่วนรับผิดชอบต่อสังคมชุมชน โดยใช้องค์ประกอบความรู้ที่มี สร้างสรรค์สิ่งดีงาม ด้วยแนวคิดศิลปะและการออกแบบ ที่มองเป็นประโยชน์การใช้สอยเป็นความงาม ทางศิลปะควบคู่กับวัฒนธรรมความเป็นอยู่ สู่การสร้างความสุขคืนแก่สังคม

3.5 สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ปี 2557

ด้านเศรษฐกิจ : พบว่า ศิลปินไม่ได้มองประเด็นนี้เท่าไรนัก แต่ด้วยแนวคิดในการออกแบบสร้างสรรค์ เรื่องการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ที่มีการแก้ปัญหาเรื่อง

ทิศทางแดด ลม ฝน และการระบายอากาศ ซึ่งในทางเศรษฐกิจนั้น ก็ได้ส่งผลกระทบต่ออยู่บ้าง บางส่วน เช่น เรื่องของการลดพลังงานไฟฟ้า ลดค่าใช้จ่ายในการเลือกใช้วัสดุ ลดต้นทุนในการก่อสร้างภายในโครงการ

ด้านสังคม : พบว่า ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ได้ส่งผลกระทบต่อสังคมสูง ในกลุ่มของสังคมของสถาปนิกและนักออกแบบรุ่นใหม่ ให้มีแนวคิดการทำงานจิตสาธารณะ เพื่อคนในสังคม จากผลงานทางสถาปัตยกรรมการออกแบบวัด สถานปฏิบัติธรรมจำนวนมาก ถวายเป็นพุทธบูชาให้กับพุทธศาสนา สอดคล้องไปกับแนวคิดปรัชญาของพุทธะ สู่งานออกแบบสร้างสรรค์ในประเทศไทย

ด้านสิ่งแวดล้อม : พบว่า ศิลปินให้ความสนใจด้านสิ่งแวดล้อมอย่างมาก และใช้ประโยชน์จากบริบทรอบๆพื้นที่ เพื่อมองหาทิศทาง แดด ลม ฝน แล้วนำมาวิเคราะห์ สู่การแก้ปัญหาเรื่องการอยู่ร่วมกันท่ามกลางธรรมชาติ และใช้ธรรมชาติเข้ามามีส่วนร่วมกับการสร้างสรรค์พื้นที่ส่วนต่างๆ รู้สึกได้ถึงความร่มรื่น โปร่งโล่งสบาย จากการดึงแสงแดดและลม ที่มีอยู่แล้วในธรรมชาติเข้ามาใช้ประโยชน์ภายในงานโครงการต่างๆ

ด้านทัศนคติ : พบว่า ทัศนคติของศิลปินมีความรักและศรัทธาในพุทธศาสนา จึงทำให้มีการศึกษาและลงลึกการกับปฏิบัติธรรมะ ซึ่งจากการเป็นสถาปนิกจึงเกิดแนวคิดที่ว่า อยากจะออกแบบวัดและสถานปฏิบัติธรรม ที่สามารถทำให้คนเข้าถึงกิจกรรมต่างๆในพุทธศาสนาได้มากยิ่งขึ้น ผ่านผลงานสถาปัตยกรรมที่ส่งผลกระทบต่อเรื่องจิตใจที่เกี่ยวพันในทุกด้านของชีวิต

ด้านความรู้ : พบว่า เป็นผู้มีความรู้มากทางด้านงานช่าง งานฝีมือการก่อสร้าง ได้ส่งผลกระทบต่อการทำงานในรายละเอียดมากๆในงานก่อสร้างอาคาร รวมทั้งยังส่งผ่านองค์ความรู้และประสบการณ์การทำงานที่มี สู่การเผยแพร่แนวคิดผ่านการเป็นวิทยากรและอาจารย์พิเศษมากมาย ในรั้วมหาวิทยาลัย นำเสนอปรัชญาความงามของธรรมะจากการตีความส่วนตน จากเดิมที่เป็นนามธรรมสู่รูปธรรมให้สังคมได้เข้าถึงและสัมผัสได้

ด้านทักษะ : พบว่า ทักษะเกิดจากองค์ความรู้ที่สั่งสมตั้งแต่สมัยเรียน สู่ทักษะการทำงานวิชาชีพที่ฝึกฝนมายาวนาน จากการทำงานสถาปัตยกรรม ภูมิสถาปัตย์ โดยใช้ความสัมพันธ์สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมธรรมชาติ โอบล้อมตัวอาคารอย่างกลมกลืน

ด้านสุนทรียศาสตร์ : พบว่า ศิลปิน ใช้แนวทางสุนทรียะความงามที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์มีความเรียบง่าย แสดงความงามที่เกิดจากการใช้พื้นที่ว่าง สัจจะของวัสดุตามธรรมชาติแต่ละชนิด แอบแฝงลูกเล่นในการใช้งาน ส่วนการ

ประกอบสร้างของอาคารนั้น ใช้ช่างท้องถิ่นสร้างสรรค์ เพราะเป็นงานออกแบบที่ไม่ซับซ้อน ง่ายต่อการก่อสร้าง ไม่เน้นการปรุงแต่ง แต่เน้นความสวยงามที่กลมกลืนกับธรรมชาติ

ด้านศิลปวัฒนธรรม : พบว่า ผลงานการออกแบบวัด และสถานปฏิบัติธรรม ต่างๆนั้น สร้างสรรค์จากแนวคิดปรัชญาของพุทธศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อ ส่งผลให้สังคมเข้าใจและเข้าถึงธรรมะง่ายขึ้น ด้วยผลงานสร้างสรรค์ที่เรียบง่าย อ่อนน้อมถ่อมตน ไม่มีความวิจิตรตระการตาใดๆมาปรุงแต่งให้รกสลายตา

3.6 คุณอมตะ หลูไพบูลย์ ศิลปินศิลปาธร สาขาสถาปัตยกรรม ปี 2560

ด้านเศรษฐกิจ : พบว่า มีผลงานการออกแบบมากมาย ผลงานสร้างสรรค์เป็นที่นิยมตอบโจทยความต้องการของสังคมอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งผลงานยังมีความหลากหลาย และสะท้อน ความเป็นตัวตนได้อย่างชัดเจน ส่งผลกระตุ้นเศรษฐกิจภายในประเทศ ทำให้วงการวิชาชีพธุรกิจด้านการก่อสร้างดีขึ้น

ด้านสังคม : พบว่า ศิลปินศิลปาธรส่วนใหญ่ ที่ทำงานออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อสังคมจะได้รับรางวัลเชิดชูเกียรติ แตกต่างจากอมตะ หลูไพบูลย์ ที่ทำงานเพื่อสังคมน้อย แต่ทุกงานสร้างสรรค์นั้นเกี่ยวกับคน ส่งผลกระทบต่อสังคมไม่น้อย ด้านความงามและประโยชน์ใช้สอยต่อการใช้ชีวิตในปัจจุบัน

ด้านสิ่งแวดล้อม : พบว่า เป็นผู้นำด้านการประหยัดพลังงานและการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ตัวอย่างที่เด่นชัด อย่างเช่น โครงการ เดอะ คอมมอนส์ ที่มีแนวคิดในการออกแบบสร้างสรรค์พื้นที่สาธารณะ สามารถใช้ชีวิตช่วงกลางวันโดยไม่ต้องเปิดเครื่องปรับอากาศ ถือได้ว่าเป็นการประหยัดพลังงาน และลดการใช้ไฟฟ้าได้อย่างมหาศาล

ด้านทัศนคติ : พบว่า เป็นผู้ที่มีทัศนคติที่ดีต่อสังคม ด้วยแนวคิดที่เชื่อว่า พลังงานควรใช้อย่างคุ้มค่าที่สุด จึงนำมาสู่แนวคิดของการอยู่ภายนอกอาคารของสังคมชุมชนทองหล่อในช่วงเวลากลางวัน โดยออกมาทำกิจกรรมนอกอาคารภายในโครงการ เดอะ คอมมอนส์

ด้านความรู้ : พบว่า เป็นผู้มีความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรม และวิศวกรรม มีความรู้เรื่องโครงสร้างอาคารสูง รวมถึงความรู้ด้านเทคโนโลยีต่างๆ ที่สนับสนุนวิถีคิดด้านการสร้างอาคารที่ใช้พลังงานอย่างรู้คุณค่า อีกทั้งความรู้การจัดการวางผังพื้นที่อาคาร การใช้แสงสว่างจากธรรมชาติภายนอกเข้าสู่ภายในอาคาร รวมถึงความรู้การประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่นมาในการออกแบบอย่างสร้างสรรค์

ด้านทักษะ : พบว่า ทักษะการออกแบบร่วมสมัย สื่อสารผลงานสร้างสรรค์เป็นสากล และทักษะการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ความเป็นไปได้และผลกระทบที่มีต่อโครงการ เช่น

การแก้ไขปัญหภายในตัวอาคาร การปล่อยช่องว่างเพื่อให้มีแสงธรรมชาติเข้าสู่ภายในอาคาร อย่างเพียงพอต่อความต้องการ ความสัมพันธ์ภายนอกและภายใน การออกแบบ การวางผัง และการวางแผนพื้นที่ต่างๆโดยเอื้อต่อการใช้งานอย่างเหมาะสม

ด้านสุนทรียศาสตร์ : พบว่า ศิลปินเป็นผู้มีรสนิยมความงาม มีความสามารถสูงในการคัดสรรวัสดุต่างๆเพื่อใช้ประกอบสร้างผลงานได้อย่างน่าสนใจ การหยิบยกความงามพื้นถิ่นสู่ความเป็นสากลและร่วมสมัย ให้เข้ากับโครงการ ในผลงานออกแบบสร้างสรรค์สามารถสะท้อนสุนทรียะตามเอกลักษณ์เฉพาะตนเป็นอย่างดี

ด้านศิลปวัฒนธรรม : พบว่า ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ดูสมัยใหม่ แต่แอบแฝงด้วยเอกลักษณ์ความเป็นไทย การนำเอาวัฒนธรรมและศิลปะพื้นถิ่นมาประกอบเพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ โดยนำเอาวัสดุธรรมชาติใช้ในงานออกแบบ เช่น โครงการ เดอะ ชิกเซนต์ ซึ่งทำผู้มาเยือนโครงการรู้สึกผ่อนคลายและซึมซาบถึงศิลปะพื้นถิ่น ถือว่าเป็นผลงานที่มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์ร่วมสมัยมากต่อสายตานักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาวิจัย เรื่องการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานออกแบบศิลปป็นร่วมสมัย มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปป็นร่วมสมัย “รางวัลศิลปาธร” เพื่อศึกษาชีวประวัติ และวิเคราะห์ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ของศิลปินศิลปาธร สาขาออกแบบเชิงสร้างสรรค์ สาขามัณฑนศิลป์ และสาขาสถาปัตยกรรมในประเด็น กระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน รวมทั้งแนวทางการพัฒนา ผลงานการออกแบบ ด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน และเพื่อศึกษาผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อบริบทสังคมไทย ในประเด็นเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ทัศนคติ ความรู้ ทักษะ สุนทรียศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรม

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง (In-depth Structured Interview) กับผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) ทั้งหมดจำนวน 19 คน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย การจัดกลุ่มโครงสร้างเนื้อหา การทดสอบความถูกต้องของการวิเคราะห์เนื้อหาใช้วิธีการแบบสามเส้า (Triangulation Technique) ผ่านการอธิบายพรรณนา

โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) มีทั้งหมดจำนวน 19 คน ได้แก่ กรรมการตัดสินรางวัลศิลปาธร จำนวน 1 คน, ประธานกรรมการตัดสินรางวัลศิลปาธร จำนวน 1 คน, ศิลปินแห่งชาติ จำนวน 1 คน, ศิลปินศิลปาธร 6 คน ที่มีผลงานด้านสถาปัตยกรรม และผลงานด้านมัณฑนศิลป์ โดยแบ่งกลุ่มออกเป็นจำนวน 2 กลุ่ม (กลุ่มละ 3 คน), นักวิชาการ จำนวน 2 คน, นักปฏิบัติวิชาชีพ จำนวน 3 คน, และนักศึกษา จำนวน 5 คน

1. ประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปินร่วมสมัย “รางวัลศิลปาธร”

“วัฒนธรรม” เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างและเปลี่ยนแปลงขึ้น แล้วสืบสาน สืบทอด จากรุ่นสู่รุ่น อย่างแนบแน่น และอยู่กับมนุษย์ในฐานะสมาชิกของสังคม จนผู้คนไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ที่กำหนดอัตลักษณ์ ขนบธรรมเนียม ค่านิยม แบบแผนของสังคม ทั้งในทางรูปธรรมและนามธรรม จนถึงสมัยรัฐบาลจอมพล ป.พิบูลสงคราม ที่สร้างแนวคิด “ชาตินิยม” เพื่อให้เห็นความเป็นชาติของคนที่อยู่ในประเทศเดียวกัน จึงได้สถาปนากระทรวงวัฒนธรรมขึ้น เมื่อวันที่ 12 มีนาคม 2495 จนมาถึง พ.ศ.2501 ได้เกิดภาวะผันแปรทางการเมืองขึ้น กระทรวงวัฒนธรรมถูกยุบ โดยลดฐานะเป็นกองวัฒนธรรม สังกัดสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

ต่อมาได้ปรับฐานะขึ้นเป็นระดับกรม คือ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ เมื่อปี พ.ศ.2522 และอีก 25 ปีถัดมา จึงได้มีการสถาปนากระทรวงวัฒนธรรมขึ้นใหม่ เมื่อวันที่ 3 ตุลาคม 2545 ซึ่งมีการกำหนดภารกิจชัดเจน คือ รับผิดชอบด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม

รางวัล “ศิลปาธร” เกิดขึ้น ในปี พ.ศ.2547 ได้จัดตั้ง หลังจากตั้งกระทรวงวัฒนธรรมได้เพียง 2 ปี โดยรางวัลศิลปาธรนั้น แตกต่างกับ รางวัลศิลปินแห่งชาติ ซึ่งเป็นโครงการที่ตั้งขึ้นโดย “สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ” (สวช) กระทรวงศึกษาธิการ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2527 และมีประกาศรางวัลครั้งแรกในปี 2528 อีกทั้งคณะรัฐมนตรียังมิได้เห็นชอบ ให้ประกาศว่า วันที่ 24 กุมภาพันธ์ เป็นวัน “ศิลปินแห่งชาติ” อีกด้วย แต่รางวัล ศิลปาธร ตั้งขึ้นโดย สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร) กระทรวงวัฒนธรรม และเน้นผลงาน “ความร่วมมือ” รวมทั้งอายุของศิลปิน ที่ต้องมีอายุระหว่าง 30-55 ปี และมีผลงานทางศิลปะดี ร่วมสมัย โดดเด่น มีคุณค่า เป็นประโยชน์ต่อสังคม

โดยในช่วงปีแรกๆ พ.ศ.2547-2550 มีรางวัลรวมทั้งหมด 5 สาขา อย่างสาขาทัศนศิลป์ สาขาวรรณศิลป์ สาขาศีตศิลป์ สาขาศิลปะการแสดง และสาขาภาพยนตร์, ถัดไปในปี พ.ศ. 2552 เพิ่มขึ้นอีก 1 สาขา คือ สาขา การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ รวมเป็น 6 สาขา, และในปี พ.ศ.2553 ได้มีการเพิ่มรางวัลอีก 3 สาขา รวมเป็น 9 สาขา, ปี พ.ศ.2557 ได้ลดจำนวนลง 1 สาขา เหลือ 8 สาขา, ปี พ.ศ.2560 ได้ลดลง 1 สาขา เหลือ 7 สาขา, ซึ่งใน พ.ศ. 2561 ได้เน้นประเภท “ศิลปินร่วมสมัย” ดีเด่นรางวัล “ศิลปาธร” โดยมีทั้งหมด 7 สาขา ได้แก่ ทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม วรรณศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดง ศิลปะการออกแบบ และภาพยนตร์สื่อเคลื่อนไหว แก่ผู้มีสัญชาติไทย ที่มีอายุระหว่าง 30-55 ปี โดยต้องเป็นผู้ที่มีผลงานสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องเป็นที่ประจักษ์ต่อสังคม

ขอบเขตของการศึกษาค้างนี้ ผู้วิจัย ได้เลือกศึกษาเฉพาะผลงานการออกแบบด้านสถาปัตยกรรม และสถาปัตยกรรมภายใน(มัณฑนศิลป์) ตั้งแต่ปี พ.ศ.2552-2560 ซึ่งมีผู้ได้รับรางวัลศิลปาธรแล้ว จำนวน 7 ท่าน แต่ผู้วิจัยศึกษาได้ 6 ท่าน เพราะอีกหนึ่งท่านใช้ชีวิตอยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกา จึงไม่สามารถทำให้ศึกษาได้อย่างละเอียด เหมือนศิลปาธร ท่านอื่นๆได้

อนึ่ง ในปี พ.ศ.2552 ยังไม่มีรางวัลในชื่อ สาขาสถาปัตยกรรม และสาขามัณฑนศิลป์ จึงใช้ชื่อ รางวัลว่า การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งรวมงานสถาปัตยกรรมและมัณฑนศิลป์ ไว้ในสาขานี้ด้วย โดยมีผู้ได้รับรางวัล ศิลปาธร สาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ในปีนี้ 2 ท่าน ได้แก่ สมชาย จงแสง ที่มีผลงานด้านสถาปัตยกรรม,มัณฑนศิลป์ และเอกรัตน์ วงษ์จริต ที่มีผลงานด้านมัณฑนศิลป์, เฟอ์นิเจอร์

ปี พ.ศ.2553 ชื่อรางวัล สาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ไม่มีอีกแล้ว และได้ระบุชัดเจนว่าเป็นรางวัลสาขาสถาปัตยกรรม และสาขามัณฑนศิลป์ โดยมีผู้ได้รับรางวัล ศิลปาธร ในปีนี้ 2 ท่าน ได้แก่ วิฑูรย์ คุณาลังการ สาขามัณฑนศิลป์ และปฐมมา หุ่นรักวิทย์ สาขาสถาปัตยกรรม

ปี พ.ศ.2557 ชื่อรางวัล สาขามัณฑนศิลป์ ถูกให้ยุบรวมไปอยู่ในสาขาสถาปัตยกรรม โดยมีสาขาย่อยด้วยกัน 4 สาขา ประกอบด้วย สถาปัตยกรรมผังเมือง, สถาปัตยกรรม, สถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์, และภูมิสถาปัตยกรรม โดยในปีนี้มีผู้ได้รับรางวัล ศิลปาธร จำนวน 1 ท่าน ได้แก่ สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ สาขาสถาปัตยกรรม

และปี พ.ศ.2560 มีผู้ได้รับรางวัล ศิลปาธร ในปีนี้ มี 1 ท่าน ได้แก่ อมตะ หลูปบูลย์ ได้รับรางวัล ในสาขาสถาปัตยกรรม

สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ที่ต้องการจะส่งเสริม ยกย่องเชิดชูเกียรติศิลปินร่วมสมัย (วัยกลางคน) ที่มีผลงานดีและโดดเด่นร่วมสมัย ประจักษ์ต่อวงการศิลปะว่ามีคุณภาพ วัดที่คุณค่ามากกว่ามูลค่า และเพื่อสืบสาน พัฒนา ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยให้ก้าวไกล เป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อสร้างขวัญ กำลังใจแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่มีแนวความคิด ในการทำงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม ผลงานอยู่ในช่วงของกระแสสังคมสูง มีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับ ไปตามบริบทของสังคมประเทศ และสังคมโลก อีกทั้งเป็นการจุดประกายให้วงการศิลปะเกิดการตื่นตัว และกระตุ้นให้ศิลปินพัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงก่อให้เกิดการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานให้กับนักเรียน นักศึกษา นักปฏิบัติวิชาชีพให้ได้ศึกษา

ซึ่งประโยชน์ของการมอบรางวัล พบว่า ข้อสรุปและข้อค้นพบด้านประโยชน์ที่ศิลปินนักออกแบบได้รับการได้รับการได้รับรางวัล ศิลปากร พบว่า ทำให้แต่ละท่านเป็นที่จดจำมากขึ้นใน วงกว้างและแสดงเอกลักษณ์เฉพาะ จุดเด่นของผลงาน เป็นที่ประจักษ์ต่อสังคม และยังสะท้อนทัศนคติของศิลปินนักออกแบบแต่ละท่านอย่างชัดเจนมากขึ้น ซึ่งบางครั้งพบว่าบางทีผลงานโดดเด่นกว่าตัวศิลปินนักออกแบบเอง ในช่วงที่ได้รับรางวัล ศิลปากร มีผลพลอยได้จากการประชาสัมพันธ์ศิลปินนักออกแบบ ในช่วงนั้นศิลปินนักออกแบบได้รับงานออกแบบต่างๆ เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากการได้รับรางวัลก่อให้เกิดคุณค่า ยกกระดับมาตรฐานงานออกแบบของประเทศให้สูงขึ้น และส่งผลเป็นแรงบันดาลใจให้นักออกแบบรุ่นใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน อีกทั้งเป็นแบบอย่างด้านมุมมองในการทำงาน กระบวนการคิด ขั้นตอนในการทำงาน และอื่นๆ

สนับสนุนให้มีความสำคัญกับศิลปินที่อายุน้อยอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างกำลังใจในการทำงาน ตั้งใจพัฒนางานออกแบบสร้างสรรค์ให้มีคุณภาพอย่างมีคุณค่า อีกทั้ง นักเรียน นักศึกษา นักออกแบบรุ่นใหม่ๆ เลือกทำในสิ่งที่ชอบและเหมาะกับตนเอง ในการพัฒนาต่อยอดตามแนวคิดที่ศิลปินศิลปากรได้แสดงไว้ การทำงานวิชาชีพ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือคุณภาพ ซึ่งต้องใส่ใจในรายละเอียดทุกขั้นตอนการทำงาน สุดท้ายสิ่งที่ดูเหมือนกันมันจะแตกต่างกันที่คุณภาพ

2. ชีวิตประวัติ และรูปแบบผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มศิลปินศิลปากรในบริบทของสังคมไทย

ชีวิตประวัติ พบว่าศิลปินร่วมสมัย ที่ได้รับรางวัล ศิลปากรทุกท่านศึกษาในสาขาวิชาชีพที่ตนเองประกอบวิชาชีพและมีประสบการณ์เป็นระยะเวลาอันยาวนาน อย่างน้อย 20 ปีขึ้นไป สร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง ในแต่ละท่าน มีความสนใจเฉพาะด้านเป็นของตนเอง พร้อมฝึกปฏิบัติอย่างจริงจัง ซึ่งส่งผลให้ผลงานเป็นที่ประจักษ์ในวงการวิชาชีพตลอดมา แต่ละท่านมีความคิดริเริ่มในสิ่งที่สนใจ และศึกษาค้นคว้า ทดลองสิ่งใหม่ และนำมาประยุกต์ในผลงาน รวมถึงบริบทของวัฒนธรรมและสังคม ในแต่ละช่วงเวลา จากการวิจัยพบว่าผลที่เกิดจากภูมิหลังด้านการศึกษาของศิลปินมีผลกับทัศนคติ ปรัชญาความคิด และกระบวนการคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เกิดแนวความคิดการผสมผสานความเป็นไทยจากมุมมองที่แตกต่างจากเดิม โดยได้รับอิทธิพลจากมิติมุมมองของชาวต่างชาติที่มองความเป็นไทย อาจกล่าวได้ว่าเป็นเหตุที่ทำให้ศิลปินนักออกแบบมองเห็นภาพสะท้อนความเป็นไทยผ่านผลงานได้ดีขึ้น มีการสอดแทรกภูมิปัญญาไทยโดยการนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบใหม่ ทำให้แปลกตา และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากกว่าเดิม แต่ในการไปศึกษาต่างประเทศไม่ได้ส่งผลให้ศิลปินนักออกแบบ มีความเป็นสากลเสมอไป ศิลปินบางท่านที่ศึกษาภายในประเทศนั้น ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้เป็นสากลเช่นกัน

กระบวนการคิด : ศิลปินนักออกแบบ มีความคิดสร้างสรรค์ ใช้อุดมการณ์ โดยอาศัยประสบการณ์ที่สั่งสมมายาวนานในการคิดและสร้างสรรค์ผลงานของตน ทั้งยังตั้งเป้าประสงค์ปรับเปลี่ยน ประยุกต์การใช้งานให้เข้ากับธรรมชาติ สภาพแวดล้อม ทางกายภาพ จินตภาพ และสอดคล้องกับสถานการณ์สังคมปัจจุบัน ผลงานเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นทั้งกายและจิตใจ และยังส่งผลในทางเศรษฐกิจชุมชนสังคม นอกเหนือจากนี้ แนวความคิดของแต่ละท่านยังแฝงความเป็นผู้นำในการทำงานและยึดมั่นในอุดมการณ์ นอกจากนี้ช่วงวัยหรือช่วงอายุของศิลปินไม่ได้มีผลต่อการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ และพบว่าในแต่ละศิลปินศิลปินมีประสบการณ์การทำงานไม่น้อยกว่า 20 ปีขึ้นไปที่ได้รับรางวัลนี้

พบว่าศิลปินและนักออกแบบนั้นมีการปรับตัว (Adaptation) ในการสร้างสรรค์ผลงานให้เข้ากับสถานการณ์ สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพของผู้ใช้งาน สิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน และสอดคล้องกับบริบทแวดล้อมทางธรรมชาติ ผลงานสร้างสรรค์นั้นต้องเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นทั้งด้านกายและจิตใจ รวมถึงส่งผลดีทางเศรษฐกิจของสังคมชุมชนนั้นด้วย อีกทั้งศิลปินมีวิธีการในการคิดค้นการสร้างผลงานที่หลากหลาย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนแต่มีสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันคือบุคลิกภาพของความเป็นผู้นำ เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมาย (Goal Attainment) ในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินและนักออกแบบ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากตัวศิลปินเอง และสมาชิกที่ร่วมงานภายในองค์กรเดียวกัน ล้วนแล้วแต่มีเป้าหมายและอุดมการณ์ไปในทิศทางเดียวกัน

ระบบความคิด ส่งผลต่อสังคมไทยในปัจจุบันนี้ เป็นช่วงเวลาปรับเปลี่ยนสังคมแบบทุนนิยม มาสู่การพัฒนานวัตกรรม และเทคโนโลยีสีเขียว ให้ความสำคัญ และความเข้มแข็ง ความสามัคคีของคนในชุมชน และประเทศชาติแบบบูรณาการ ซึ่งศิลปินกลุ่มศิลปินสาขาก่อแบบเชิงสร้างสรรค์ สาขามัณฑนศิลป์ และสาขาสถาปัตยกรรม เป็นผู้ที่มีแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ มีการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน ดังนั้นผลงานออกแบบสร้างสรรค์ถือเป็นศิลปะอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ไม่แตกต่างจากศิลปะแขนงอื่นๆ ผลงานส่งผลต่อความรู้สึกหรือสร้างความรู้สึกรู้สึก เกิดการรับรู้ที่ส่งผ่านผลงาน และมีความสำคัญเรื่องผลกระทบต่อสังคม รวมทั้งส่งผลดีต่อเศรษฐกิจของเมืองนั้นๆ การปรับตัวของศิลปินสอดคล้องเป็นไปตามโครงสร้างหลักของสังคม คือการบรรลุเป้าหมาย เริ่มจากการเห็นว่าอัตลักษณ์เป็นอย่างไรหาเอกลักษณ์ ให้พบ เพราะว่าการบวนการคิดที่เป็นเหตุและผล พบว่าบุคลิกภาพลักษณะของศิลปินศิลปิน แต่ละคนนั้น มีบุคลิกที่แตกต่างกัน ทั้งวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ แต่สิ่งหนึ่งที่เหมือนกันในทุกท่านคือ มีความยึดหยุ่นสูง ดังนั้นในกระบวนการคิดผลงานมักนำหลายศาสตร์มาบูรณาการร่วมกัน เพื่อเกิดสิ่งใหม่ จากการสืบค้นข้อมูล ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ที่ปรากฏ แสดงให้เห็นถึงการนำอัต

ลักษณะ ภูมิปัญญา มาเป็นส่วนประกอบสำคัญของชิ้นงาน ดังจุดเด่น คุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม ไทย มาบูรณาการในผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากผลงาน พบว่าศิลปินมักจะนำ วัสดุท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ ในการทำงานออกแบบร่วมสมัย รักษาแบบแผน ส่งเสริมแนวความคิด ของผลงานการออกแบบไทยร่วมสมัย เป็นแรงจูงใจและเป็นแบบแผนของสังคม ในการฟื้นฟู ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิชาชีพช่างต่างๆที่กำลังจะสูญหาย กลับมามีชีวิตอีกครั้ง โดยนำ กลับมาให้เป็นที่น่าสนใจอีกครั้ง ในเวทีระดับสากล และมีพลังขับเคลื่อนไปข้างหน้าร่วมกัน การ เกิดแนวคิดในการค้นหาวิธีสื่อสารใหม่ เช่น สื่อสารออนไลน์ อินเทอร์เน็ตแอปพลิเคชัน ขั้นตอนการ ทำงานมีความสัมพันธ์กับระบบความคิดและในการ บูรณาการข้ามศาสตร์ ดังนั้นขั้นตอนการ ทำงานของศิลปินร่วมสมัยหรือหลังสมัยใหม่ มักผสมผสานความนึกคิด วิถีชีวิต ธรรมชาติ รวม หลายศาสตร์และศิลป์ต่างแขนงไว้ด้วยกัน ศิลปินมีการปรับตัวในการทำงาน ภาพที่ปรากฏ (visual) จิตใจ (mind) และการสร้างสิ่งแวดล้อมใหม่ หรือสร้างสิ่งที่แตกต่างจากสิ่งเดิม ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์ต้องมีมากกว่าความสวยงาม ผลงานนั้นๆให้อะไรกับสังคม หรือให้ความคิด อะไรกับคนดู การตีความหมายสะท้อนมุมมองความคิดสร้างสรรค์ผ่านผลงาน

ระบบความคิดของศิลปินนักออกแบบหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย มีอิทธิพลมากยิ่งขึ้น ต่อด้านไม่เห็นด้วยกับแนวคิดเดิมในลัทธิสมัยใหม่ ทำให้เกิดปรากฏการณ์ร่วมในกระแสวัฒนธรรม ร่วมสมัยในปัจจุบัน เช่น การสร้างขบวนการประชาสังคม การมีส่วนร่วมในชุมชน การสร้างชุมชน ให้เข้มแข็ง เพื่อแสวงหาอัตลักษณ์ในการคิดงานสร้างสรรค์ ในการอยู่อาศัยร่วมกันอย่างมีความสุข และการสร้างวัฒนธรรมในชุมชนที่มีความหลากหลาย ทำให้ปัจจุบันสถาปนิกและมัณฑนากรมี การปรับตัวมากขึ้น เช่นการคิดผลงานออกแบบสร้างสรรค์เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์หรือ สิ่งแวดล้อมในบริบทนั้นๆ หรือแม้กระทั่ง การมีแนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์งานพุทธศาสนา ผ่านอาคารสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ทำให้เด็กไทยสนใจพุทธศาสนามากขึ้น นำเสนอความเป็นธรรมชาติ และ สัจธรรมในการใช้ชีวิต ผ่านปรัชญาวิถีพุทธ เช่นการเปรียบเทียบ วัสดุที่ใช้ประกอบสร้าง แนวคิดการทำงานก่อสร้างที่เกิดมลพิษน้อยที่สุดเป็นต้น การปรับตัวเข้าหา กัน ทั้งมนุษย์ กับงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ที่กลมกลืนกับสภาพแวดล้อมบริบท ตรงจุดนั้น คือเป้าประสงค์ของศิลปิน จนได้รับรางวัลจากยูเนสโก (UNESCO) ซึ่งสอดคล้องกับการ บรรลุเป้าหมาย ปัจจุบันกระบวนการคิดของศิลปินทุกท่านนั้น คือ คิดให้เหมือนสมัยเรียน คิดให้ มากแล้วผลงานจะปรากฏในรูปแบบใหม่ๆ

อย่างโครงการเดอะคอมมอนส์ (The Commons) ที่ประสบความสำเร็จนั้น ทำให้มีลูกค้า จากต่างประเทศ ที่มีสภาพแวดล้อมใกล้เคียงติดต่อเข้ามา ต้องการพื้นที่ที่เอื้อต่อการใช้ชีวิตใน

ประเทศเขตร้อนชื้น ซึ่งแน่นอนว่าบุคลิกของนักออกแบบ ทั้งสถาปนิกและมัณฑนากรนั้น จะไม่ทำงานซ้ำในรูปแบบเดิมที่เคยทำและนี่คือเป้าหมายหลักภายในองค์กร ต้องคิดใหม่ ต้องศึกษาใหม่ และตามหลักความเป็นจริงในการคิด คือการทำตามประสงค์ลูกค้า เพราะเป็นพื้นฐานความต้องการเฉพาะ ไม่ใช่ทำตามใจสถาปนิกและมัณฑนากรเหมือนในอดีต การนำข้อมูลมาร้อยเรียงเพื่อตอบวัตถุประสงค์ นักออกแบบที่เข้ามาทำงานร่วมกับชุมชน ต้องอย่าคิดทำตัวเป็นผู้เชี่ยวชาญ การรักษาแบบแผนเป็นหน้าที่พื้นฐานเชื่อมโยง แนวทางการพัฒนาผลงานที่เกี่ยวข้องกับระบบปฏิบัติการของสังคมและระบบวัฒนธรรม ผู้วิจัยเชื่อว่าจะสามารถรักษาแบบแผนแนวคิดนี้ไว้คงเดิม แต่รายละเอียดและเนื้อหาจะเพิ่มขึ้นในแต่ละปี และกระตุ้นระบบคิดของคนรุ่นใหม่ ให้มีแรงจูงใจในการทำงานเพื่อสังคม

ขั้นตอนการทำงาน : ศิลปินนักออกแบบแต่ละคน มีขั้นตอนการทำงานที่คล้ายๆกัน สิ่งที่ต้องทำสิ่งแรกคือการตั้งเป้าหมายในการทำงาน และให้เวลามากในการค้นคว้าข้อมูลต่างๆอย่างลึกซึ้ง วิเคราะห์ความต้องการ การใช้งานในแต่ละชิ้นงาน ของผู้อยู่อาศัย รูปแบบการใช้ชีวิต เพื่อใช้ประกอบสร้างผลงาน แต่ละบุคคลจะมีความสนใจในรายละเอียดเนื้อหาที่แตกต่างกัน วางแผนขั้นตอนการทำงาน ใช้องค์ความรู้จากหลายศาสตร์ บูรณาการ ประยุกต์ ความรู้ของตน ผสมผสานเรียนรู้กับงานศาสตร์อื่น เช่น ความรู้ด้านภูมิศาสตร์ ด้านระบบนิเวศวิทยา สภาพสิ่งแวดล้อม มานุษยวิทยา สังคมศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ รวมถึงงานศิลปะ นอกจากนี้บางงาน ได้ใช้ ความเชื่อ แนวคิด ปรัชญาตะวันออก ภูมิปัญญา สอดแทรกวัฒนธรรมไทย ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้งาน บางงานต้องมีการทดสอบ ทดลองเพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุด และที่สำคัญอีกประการของศิลปินนักออกแบบทุกท่านมีในขั้นตอนการทำงานคือความยืดหยุ่นในการทำงานเสมอ

พบว่าศิลปินแต่ละคนจะมีขั้นตอนการทำงานไม่แตกต่างกัน ศิลปินและนักออกแบบให้เวลามากที่สุดคือการค้นคว้าข้อมูลต่างๆ เพื่อใช้ประกอบสร้างผลงาน ในแต่ละบุคคลให้มีความสนใจในรายละเอียดเนื้อหาเฉพาะด้านที่แตกต่างกัน ใช้องค์ความรู้จากหลายศาสตร์ ทั้งความเชื่อ แนวคิด ปรัชญาตะวันออก ภูมิปัญญา รากเหง้าทางวัฒนธรรมไทยมาประยุกต์ใช้และบูรณาการ (Integration) เพื่อตอบโจทย์ผลงานการสร้างสรรค์

ซึ่งทุกท่านกล่าวคล้ายกันว่า ต้องเริ่มต้นจากความเข้าใจศึกษาเรื่องราวต่างๆ วิเคราะห์บริบทพื้นที่ ขอบเขตการทำงาน ทุกอย่างนั้นมีเงื่อนไขต่อการประมวลข้อมูล เพื่อช่วยประกอบการตัดสินใจ ซึ่งจากการสังเกตสังคมภายในองค์กรจะมีความลุ่มลึกในงานค้นคว้า ก่อนพัฒนาสู่ขั้นตอนออกแบบ คิดทางเลือกเพื่อตอบเหตุผลในมิติการทำงานที่ละเอียดรอบคอบ พัฒนาการต่างๆเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา ในแต่่วิธีการคิดมันมีวิธีการเป็นรากเดียวกัน สิ่งที่ทำปัจจุบัน คือ

พื้นฐาน ต้องเกิดขึ้นจากสิ่งที่เป็นและสิ่งที่ควรเป็น ธรรมชาติต้องใช้ความรู้สึก เท่านั้นก็จะได้งานที่มีเหตุและผล

ขั้นตอนการทำงานมีความสัมพันธ์กับระบบความคิด ขั้นตอนการทำงานของศิลปินร่วมสมัย หรือหลังสมัยใหม่ เป็นสิ่งที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อผู้อื่นคือ ไม่ใช่ประโยชน์ใช้สอยเพียงอย่างเดียว แต่มีประโยชน์ทั้งร่างกายและจิตใจควบคู่กัน และไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เช่น ขั้นตอนการทำงานของสถาปนิกกลุ่ม CASE STUDIO แตกต่างกับสถาปนิกกลุ่มอื่นๆ คือการปรับตัวเองมาจากสภาพแวดล้อมกายภาพ เป็นสถาปนิกรับจ้างงานออกแบบสถาปัตยกรรมทั่วไปทำงานรับใช้สังคมชุมชนเพิ่มอีกหนึ่งบทบาท รายได้หลังหักค่าใช้จ่ายนำไปต่อยอด เป็นทุนพัฒนาชุมชนแห่งอื่นๆต่อไป ซึ่งขั้นตอนการทำงานคิดค้นผลงานออกแบบนั้น เป็นเรื่องของชีวิต ชีวิตต้องมีความสวยงาม ความลำบากเองก็สวยงาม ขั้นตอนการทำงานหลังจากสถาปนิกและมัณฑนากรรับโจทย์มา เริ่มต้นจากการจัดการวางแผนงานในความหลากหลายมิติทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน หากไม่ตั้งเป้าหมายไว้ ก็ไม่รู้ว่าจะเริ่มต้นอย่างไร และจะออกแบบสร้างสรรค์อย่างไร และนำไปสู่ความเป็นอัตลักษณ์เพื่อตอบโจทย์วัตถุประสงค์อะไร สิ่งใดควรทำเป็นอันดับแรกในขั้นตอนการทำงาน ต้องฟังให้มากและเก็บข้อมูลเพิ่มเติม และนำทุกสิ่งมาบูรณาการกัน ก่อนเริ่มงานแบบร่าง คือ ใช้หัวใจฟังเขาก่อนและอย่าไปคิดแทน แนวทางการพัฒนาผลงานในปัจจุบัน สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ ร่างกาย และจิตใจ เพราะทุกคนต่างมีความรู้สึกทางจิตใจ ส่วนหน้าที่ของสถาปนิกและมัณฑนากรคือ การช่วยสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดขึ้นจริงและมีองค์ประกอบอย่างครบถ้วนตามความต้องการเพื่อใช้งานกับพื้นที่ ส่งผ่านผลงานศิลปะ(สถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน) ที่ดีและทำให้สังคมน่าอยู่ขึ้น มีสิ่งปลูกสร้างที่สวยงามสอดคล้องกับบริบทสังคมหลังสมัยใหม่ของไทย อีกทั้งเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและจิตใจให้ดีขึ้นด้วย

แนวทางการพัฒนาผลงาน : พบว่าแต่ละท่านมี ความคิดสร้างสรรค์ ปรัชญา แนวความคิดและประยุกต์แนวคิดหลังสมัยใหม่ขึ้นตามบริบทของงาน พื้นที่ สิ่งแวดล้อม (ด้านภูมิศาสตร์ของพื้นที่) แต่ด้านประโยชน์ใช้สอยนั้นแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม

กลุ่มแรกพบว่า สมชาย จงแสง, ปฐมา หุ่นรักวิทย์ และ สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ศิลปินนักออกแบบที่พบว่าคำนึงถึงการใช้งานเชิงโครงสร้างสถาปัตยกรรมเป็นหลัก โดยผลงานโครงสร้างสถาปัตยกรรม เมื่อเห็นในครั้งแรกมิได้โดดเด่นมากนักแต่ภายหลังการใช้งาน ชักระยะจะเห็นความสวยงามที่แฝงอยู่ อาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ต้องให้อะไรมากกว่าความสวยงาม

อีกกลุ่มพบว่า เอกรัตน์ วงษ์จิต วิฑูรย์ คุณาลังการ และ อมตะ หล้าไพบูลย์ ที่เน้นความงาม ความทันสมัยเป็นหลัก แนวความคิดที่น่าสนใจ แปลกตา และโครงสร้างสถาปัตยกรรม

เป็นประเด็นรองในการใช้งาน ต้องให้ความคิดอะไรกับคนดู วัดกันที่คุณค่าไม่ใช่มูลค่า และต้องส่งผลทางความรู้สึกมากกว่าแค่การใช้งาน ต้องเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อผู้อื่น และเน้นให้ความสำคัญกับเรื่องผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

จากการวิจัย กลุ่มศิลปิน ทั้ง 2 กลุ่ม พบว่าสถาปนิกและมัณฑนากรปัจจุบัน มักนำเสนอผลงานออกแบบจาก 3 ปัจจัยหลักคือ ภูมิปัญญา ประสพการณ์ และสภาพแวดล้อม ซึ่งศิลปินกลุ่มตัวอย่าง ใช้ตรรกะเหตุผลต่างๆ ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างน่าสนใจ บ้างใช้อารมณ์ความรู้สึกมาเชื่อมโยงในการตีความหมาย สื่อสารถ่ายทอดอย่างน่าอัศจรรย์ หรือแนวคิดความเสมอภาคในการอาศัยอยู่ร่วมกันในสังคม สอดคล้องกับทฤษฎีสภาพแวดล้อม มีจิตสำนึกในการออกแบบสร้างสรรค์ ไม่ทำลายล้าง ซึ่งปัจจัยองค์ประกอบต่างๆ ที่ได้กล่าวมาจากภูมิหลังของศิลปิน ล้วนแล้วแต่ส่งผ่านให้สังคมได้อยู่ มีสิ่งปลูกสร้างที่สวยงาม สอดคล้องกับทฤษฎียุคหลังสมัยใหม่ และสอดคล้องกับบริบทสังคมของไทย เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและจิตใจให้ดีขึ้น

พบว่าขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของศิลปินและนักออกแบบ ซึ่งมักเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาและสภาวะสังคมในขณะนั้น โดยผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นแล้ว ล้วนเป็นแรงจูงใจและแรงผลักดันให้กับปัจเจกชนคนรุ่นใหม่เดินตามแบบแผนระบบวัฒนธรรม (Latency) สังคมภายในองค์กรให้ขับเคลื่อนไปข้างหน้า โดยยึดถือเป้าหมายแกนหลักร่วมกันและ สืบทอดแนวคิดปรัชญา ขั้นตอนการทำงานในปัจจุบัน เชื่อว่าต้องมีการเปลี่ยนแปลงในอนาคตและเกิดศิลปินศิลปินที่มีแนวคิดใหม่ เกิดขั้นตอนการทำงานใหม่ ไม่ยึดติดอยู่ในกรอบอนุรักษ์นิยม

แนวทางการพัฒนาผลงานนั้น มีองค์ประกอบเนื้อหามากมาย จากประสบการณ์ความเชื่อมั่น และความมุ่งมั่นในการทำงาน ต้องมีความเชื่อในวิถิตนเองทุกอย่างไม่ได้เชื่อจากสิ่งที่ฉันอยากได้ แต่จงเชื่อสิ่งที่ควรจะเป็น การรักษาแบบแผนเป็นหน้าที่พื้นฐานเชื่อมโยง ขั้นตอนการทำงานที่เกี่ยวกับระบบปฏิบัติการของสังคม ระบบวัฒนธรรมของกลุ่มศิลปิน แนวทางการพัฒนาผลงานในการคิดผลงานให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมบริบทพื้นที่ ผลงานการสร้างสรรค์ต่างๆ นั้น จะต้องเป็นที่ปรากฏแล้วต่อสาธารณะชน โดยผลงานต้องเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ ทำให้คนทั่วไปในสังคมใช้งานจริงและง่ายต่อการปรับสภาพร่างกายตามสภาพแวดล้อมตามบริบทเดิมของพื้นที่ ทุกคนที่เห็นปรากฏการณ์นี้แล้ว รู้สึกและเข้าใจว่านี่คือการสร้างสรรค์ สามารถรับรู้ซาบซึ้งชื่นชม และรู้สึกน่าสนใจ และเห็นเอกลักษณ์เฉพาะตนของผลงานออกแบบที่มาจากข้อมูลต่างๆ ที่ถ่ายทอดในการทำงานร่วมกัน เพื่อส่งต่อผลงานที่ดีรับใช้สังคม ไม่มีขั้นตอนการหาแนวทางพัฒนาผลงานที่พิเศษจากองค์กรอื่นๆ มีแค่แนวคิดเรื่องการทำงานให้เต็มที่และไม่ต้องคิดว่าการทำงานชิ้นนี้เป็นผลงานของบริษัท แต่ให้คิดว่าเป็นผลงานตนเอง

ข้อค้นพบจากงานวิจัย คือรางวัลของมนุษย์นั้นแต่ละคนขึ้นอยู่กับช่วงเวลาของชีวิต รางวัลในชีวิตของมนุษย์มีหลายมิติ ซึ่งผู้วิจัยสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภทดังนี้

1. รางวัลชีวิต : (ทำโดยตนเองเพื่อตนเอง) สังคมยกย่องและให้เกียรติ เช่น การทำตำแหน่งทางวิชาการ เช่น ศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หรือการเรียนในระดับปริญญาเอก ก็จะทำให้ผู้นั้นมีคำนำหน้าชื่อ เช่น ดร. เป็นต้น

2. รางวัลจากการแข่งขัน : (ลงสมัครแข่งขันด้วยตนเองหรือมีคนเสนอชื่อ) โดยมีคนที่เป็นตัวแทนของสังคม เป็นคณะกรรมการตัดสินผล เช่น รางวัลศิลปินแห่งชาติ รางวัลศิลปิน เป็นต้น

3. รางวัลพระราชทาน : (พระมหากษัตริย์เป็นผู้พระราชทานให้ส่วนพระองค์) แก่ผู้ทรงคุณวุฒิในทางศิลปวิทยา ที่ได้แสดงให้เห็นเป็นประจักษ์ต่อสาธารณชนเป็นพิเศษแล้ว อย่าง เจริญดุสิตภิวมาลา ที่มอบให้เป็นบำเหน็จความชอบในราชการ ซึ่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่5) ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นในปี พ.ศ.2425 เพื่อมอบให้กับผู้มีความรู้ความสามารถในประเทศไทย เพื่อให้ได้รับการยกย่องและเชิดชูเกียรติ ในการพัฒนาวิชาความรู้ต่างๆ เพื่อปรับปรุงประเทศชาติ ให้มีเจริญก้าวหน้าทัดเทียมนานาชาติ ประเทศ อาจกล่าวได้ว่า เป็นผู้ที่มีฝีมืออย่างเอกอุ โดยมีผลงานอันเป็นคุณประโยชน์ต่อแผ่นดิน และไม่มีผู้ใดเสมอเหมือนหรือดีกว่า

ซึ่งจากการศึกษาพบว่า การมอบรางวัลเป็นสิ่งที่ดี แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของผลงาน ออกแบบ สมเจตนาธรรมของผู้มอบ เพราะรางวัลถือเป็นนัยยะ แห่งการประสบความสำเร็จที่สุดในวิชาชีพด้านนั้นๆ แก่ นักปฏิบัติวิชาชีพในประเทศไทย ยกตัวอย่าง เช่น รางวัลศิลปินแห่งชาติ, รางวัลหม่อมงามจิตร์ บุรฉัตร, รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี, รางวัลสุพรรณหงส์, รางวัลเทพทอง, รางวัลเพชรสยาม, รางวัลตุ๊กตาทอง, รางวัลลูกโลกทองคำ และรางวัลศิลปิน ที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ

3 ผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย

เศรษฐกิจ: ผลกระทบของกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทยด้านเศรษฐกิจอาจมีเด่นชัดนัก เนื่องจากเป็นรางวัลที่เน้นคุณค่าทางด้านผลงานวิชาชีพเป็นหลักและไม่ได้วัดผลที่ประกอบการในเชิงธุรกิจ แต่ก็ยังส่งผลกระทบทางเศรษฐกิจโดยตรงกับตัวศิลปินนักออกแบบ จากการได้รับการติดต่อว่าจ้างในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้มีรายได้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งหมายถึง การกระตุ้นเศรษฐกิจให้ดีขึ้น อีกทั้งการว่าจ้างงานจากต่างประเทศ ที่มาลงทุนภายในประเทศ หรือนอกประเทศ เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ก็ถือเป็นผลกระทบที่มีต่อ

เศรษฐกิจของไทยในด้านที่ดีขึ้น รวมถึงทำให้มีการสร้างตลาดใหม่ในต่างประเทศ เป็นการเชื่อมความสัมพันธ์กับต่างประเทศ สร้างความเชื่อมั่นให้นักลงทุน และเปิดโอกาสใหม่ๆให้นักออกแบบรุ่นใหม่

สังคม : ผลกระทบด้านสังคม การได้รับรางวัลศิลปินศิลปาธร คนส่วนใหญ่ไม่ทราบหรือไม่เข้าใจว่า ศิลปินแห่งชาติคืออะไร ยิ่งหากรางวัลศิลปินศิลปาธร ก็คงยิ่งเพิ่มความสงสัยมาก แต่ในสังคมวิชาชีพนักออกแบบยังพอรับทราบและบางส่วนเข้าใจว่าคืออะไร ในแต่ละท่านสร้างผลงานออกแบบเชิงพาณิชย์ควบคู่กับการออกแบบสร้างสรรค์ที่ไม่ได้แสวงผลกำไรไปพร้อมกัน ผลงานนั้นช่วยส่งเสริมหรือพัฒนาสังคมดีขึ้น และยกระดับคุณภาพชีวิต จิตใจให้ดีขึ้น ศิลปินศิลปาธร ได้การยอมรับในวงสังคมชัดเจนมากยิ่งขึ้น สะท้อนคุณค่าของศิลปินนักออกแบบงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน ถือว่าวิชาชีพสถาปนิก มัณฑนากร มีความสำคัญ มิใช่ใครก็สามารถทำงานออกแบบด้านนี้ได้ ผลงานออกแบบของ ปฐมา หรุ่นรักวิทย์ เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างศิลปินศิลปาธร ที่ทำงานช่วยเหลือ พัฒนาชุมชนให้มีสภาพความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น สอดคล้องกับบริบทความต้องการของชุมชน ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าทำให้สังคมดีขึ้นและยกระดับคุณภาพชีวิต และจิตใจให้มีความสุขมากยิ่งขึ้น ศิลปินศิลปาธรอีกท่านหนึ่งที่ผลงานส่งผลกระทบต่อสังคม คือ สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ได้ออกแบบกุฏิพระ พื้นที่ปฏิบัติธรรม พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระปฐมเจดีย์ และเนรมิตให้แก่วัดเขาพุทธโคดม ซึ่งถึงว่าวัดเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ที่ทำหน้าที่ขัดเกลาจิตใจ รวมถึงเป็นศูนย์รวมจิตใจของชุมชน เพราะฉะนั้น ถือว่าการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานของสุริยะ ทั้งหมดนั้น ได้ช่วยพัฒนาสนับสนุน ชุมชน สังคม **สิ่งแวดล้อม:** พบว่าผลงานการออกแบบของศิลปินศิลปาธรหลายท่าน ส่งผลกระทบต่อกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ โดยกระตุ้นเกิดการเปลี่ยนแปลงของผลงานออกแบบปัจจุบันโดยนักออกแบบเริ่มให้ความสำคัญเรื่องสิ่งแวดล้อมเพิ่มมากขึ้น โดยผลงานการออกแบบของศิลปินนักออกแบบศิลปาธร ที่ผ่านกระบวนการคิดและคำนึงถึงบริบทสิ่งแวดล้อมของสังคม ยกตัวอย่าง เช่น ผลงานการเลือกใช้วัสดุในการก่อสร้าง ของสุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ที่ออกแบบให้วัดเขาพุทธโคดม ซึ่งมีแนวคิดในการอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติอย่างสมดุลพร้อมกับไม่สร้างขยะให้กับโลกในการก่อสร้างอาคาร ปฐมา หรุ่นรักวิทย์ ก็เป็นศิลปินนักออกแบบอีกท่านที่ ออกแบบสร้างสรรค์พัฒนาที่อยู่อาศัย ให้แก่ชุมชน โดยนำวัสดุที่มีในชุมชน วัสดุเหลือใช้ นำกลับมาประยุกต์ใช้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพอมตะ หลูไพบูลย์ ถึงแม้ผลงานออกแบบของอมตะคู่สมัยใหม่ แปลกตา แต่ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ยังแฝงการคำนึงถึงสภาพแวดล้อม บริบทของพื้นที่ บริบทชุมชน โดยถูกออกแบบให้เข้ากับพื้นที่อย่างกลมกลืน เช่น ทิศทางของลมและแสง และรวมไปถึงเข้าใจพฤติกรรมความเป็นอยู่ของผู้คนในพื้นที่ชุมชนด้วย

ทัศนคติ : กล่าวได้ว่า รางวัลศิลปาธร ช่วยสร้างทัศนคติที่ดีให้แก่สังคม ในแง่คุณค่า ผลงานของศิลปินศิลปาธรนั้นช่วยสร้างประโยชน์ที่ดีต่อสังคมชุมชนได้ ปรับทัศนคติที่ดีให้กับผู้คนในสังคม ในการมองอาชีพสถาปนิก มัณฑนศิลป์ และนักออกแบบเป็นไปในทางที่ดีขึ้น แตกต่างจากอดีตที่ไม่เห็นความจำเป็นในวิชาชีพนี้ ช่วยสร้างจุดยืนให้ชัดเจนขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นแบบอย่างในการสร้างแรงบันดาลใจให้นักออกแบบ นักศึกษา รุ่นใหม่ ให้มีทัศนคติที่ดีขึ้นในวิชาชีพนี้

ความรู้และทักษะ: ผลกระทบผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินศิลปาธรด้านความรู้และทักษะเป็นด้านที่ดี กล่าวคือ ในการสร้างสรรค์ผลงานของแต่ละท่าน ช่วยกระตุ้นแนวคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบให้กับนักออกแบบรุ่นใหม่ เปิดโลกทัศน์ เห็นมิติใหม่ในการออกแบบที่ต้องใช้ประสบการณ์ความรู้และทักษะในการทำงานอย่างมีขั้นตอน มีความระมัดระวังในการศึกษาหาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล ทุ่มเทในการทำงานเข้าใจงานอย่างถ่องแท้ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่า และเป็นประโยชน์ต่อสังคมชุมชน เพื่อนำไปสู่การต่อยอดองค์ความรู้ให้แก่คนรุ่นหลัง

สุนทรียศาสตร์ : สุนทรียศาสตร์ถือเป็นเรื่องส่วนบุคคล ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ รสนิยม ความงาม มุมมองที่แตกต่าง ในผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินศิลปาธรส่งผลกระทบต่อสุนทรียศาสตร์ กล่าวคือ ทำให้ยกระดับสุนทรียศาสตร์ของงานออกแบบสถาปัตยกรรมและผลงานสร้างสรรค์มัณฑนศิลป์ในมิติที่แตกต่างจากเดิม ทั้งนี้เกิดจากการที่ศิลปินศิลปาธรได้นำศาสตร์อื่นมาบูรณาการในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ ถือเป็นสิ่งใหม่ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้นในอดีต ยกตัวอย่างเช่น ผลงานของสมชาย จงแสงที่ออกแบบผลงานสร้างสรรค์และเข้าใจถึงภูมิศาสตร์ของพื้นที่ที่จะออกแบบ โดยสร้างผลงานให้สอดคล้องกับสภาพภูมิประเทศ โดยมีได้ปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมเดิม แต่ออกแบบให้สอดคล้องกับพื้นที่ เอกวิรัตน์ วงษ์จิตร จากมุมมองแนวคิดที่แตกต่างของศิลปินศิลปาธรจากการเชื่อมโยงวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตกเข้าด้วยกัน จึงได้นำแนวความคิดสุนทรียภาพ แบบพื้นถิ่นของไทย ไปประยุกต์กับสุนทรียะร่วมสมัย ซึ่งส่งผลไปสู่ผลงานที่มีลักษณะความงามที่แตกต่าง

ศิลปวัฒนธรรม: จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า ผลงานของศิลปินศิลปาธร สอดแทรกศิลปวัฒนธรรมไทยภายในผลงานสร้างสรรค์หลายท่าน ซึ่งมีความร่วมสมัยแตกต่างจากรูปแบบมุมมองเดิม สร้างมิติใหม่ให้แก่งานสถาปัตยกรรมและมัณฑนศิลป์ เช่น การนำอัตลักษณ์ท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์นำเสนอในรูปร่างรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น การนำวรรณคดีตีความถ่ายทอดผ่านลวดลายลักษณะความเป็นไทย และนำเรื่องราวมาใช้ในการตกแต่งพื้นที่ เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ความร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน และส่งผลกระทบกระตุ้นกระแสนิยมในการ

ออกแบบและตกแต่งพื้นที่ กลายเป็นกระแสนิยมในการสร้างสรรค์ผลงานวิชาชีพด้านนี้ นอกจากนี้ ภูมิปัญญาไทยในการแก้ไขปัญหาสภาพภูมิประเทศ ทิศทางสภาพภูมิอากาศ ก็ยังแฝงอยู่ใน ผลงานสร้างสรรค์ของเหล่าศิลปินศิลปิน

4. ข้อเสนอแนะ

1. ในการประกาศรางวัล ศิลปินร่วมสมัย “รางวัลศิลปิน” สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ควรจัดช่องทางการเผยแพร่ผลงานอย่างเป็นวงกว้าง มีความหลากหลาย และเหมาะสมกับแต่ละช่วงอายุของประชาชน เช่น สื่อออนไลน์และออฟไลน์ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มนักเรียน นักศึกษา เป็นต้น เพื่อสื่อสารถึงผลงานออกแบบสร้างสรรค์ของศิลปินศิลปิน ทั้งแนวคิด ขั้นตอนการทำงาน และแนวทางการพัฒนาผลงาน เพื่อให้สังคมเข้าใจในโครงการสรรหาศิลปินร่วมสมัยดีเด่น นอกจากนี้ มีการสื่อสารให้ประชาชนเข้าใจอันดีถึงแนวคิดและวัตถุประสงค์ของรางวัลให้ชัดเจนต่อประชาชนเป็นวงกว้าง มีการประชาสัมพันธ์เป็นระบบ อย่างต่อเนื่อง

2. งานวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้นการศึกษาศิลปินร่วมสมัย รางวัลศิลปิน จำนวน 6 คน ในสาขาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ สาขามัณฑนศิลป์ และสาขาสถาปัตยกรรม ในปี พ.ศ.2552 - 2560 แต่เพียงอย่างเดียว ดังนั้นจึงขอเสนอแนะกับผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้ศึกษาเพิ่มเติมในศิลปะสาขาอื่นๆ เพิ่มเติมเพราะศิลปะทุกศาสตร์มีความสำคัญไม่แพ้กัน รวมถึงกระบวนการคิด ขั้นตอนการทำงาน สร้างสรรค์ แนวทางการพัฒนาผลงาน มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของศิลปินนักออกแบบแต่ละคนที่น่าศึกษาติดตาม

3. ผู้วิจัยอยากเสนอให้มีการยกระดับรางวัลศิลปินโดยให้รางวัลสนับสนุนที่เพิ่มมากขึ้น รวมถึงให้สวัสดิการอื่นๆ แก่ศิลปินศิลปิน

4. เพิ่มเกณฑ์ในการคัดเลือกศิลปินศิลปิน โดยให้มีการลงคะแนนเสียงจากประชาชน และคนในวงการวิชาชีพนั้น เพื่อส่งเสริมผลการคัดเลือกมีคะแนนเป็นประจําติ และสะท้อนความโปร่งใสในการมอบรางวัล

บรรณานุกรม

- STEPHAN BODIAN.(2551). ตื่นรู้สู่แสงสว่าง. (แปลโดยพรศักดิ์ ฐิระชัยรัตน์). กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์แมคกรอ-ฮิล.
- OSHO. (2556). เซาวันปัญญา. (แปลโดย) ประพนธ์ ผาสุกยัด. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ ฟรีมายด์.
- De Bono E. Edward De Bono's Textbook of Wisdom. England: Penguin Group, 1996.
- กฤษฎา อรุณวงษ์ ณ อยุธยา. สถาปัตยกรรมร่วมสมัย (ออนไลน์). สืบค้น 21 กันยายน 2562.
จาก https://th.wikipedia.org/wiki/กฤษฎา_อรุณวงษ์_ณ_อยุธยา
- กฤษฎา วิจารณ์. สถาปัตยกรรมด้านการอนุรักษ์ (ออนไลน์). สืบค้น 17 กันยายน 2562. จาก <https://mgronline.com> การออกแบบภายใน Farnsworth House,Plano. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2562. จาก https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Farnsworth_House.
- ขวัญอินโขง. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562. จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ขวัญอินโขง>
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2562.
จาก https://th.wikipedia.org/wiki/คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์_จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- คงศักดิ์ ยุทธะเสวี. สถาปัตยกรรมภายใน โรงแรมขนาดใหญ่ (ออนไลน์). สืบค้น 15 กันยายน 2562.
จาก <https://hilight.kapook.com>
- จันทน์ เจริญศรี. (2544). โพสต์โมเดิร์นกับสังคมวิทยา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา.
- จุลทัศน์ กิตินุต. สถาปัตยกรรมอาคารบ้านพักอาศัยส่วนตัว (ออนไลน์). สืบค้น 15 กันยายน 2562.
จาก <http://arch-and-i.blogspot.com/2010/09/blog-post.html>
- จรรยา อังศวานนท์. สถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์. (ออนไลน์). สืบค้น 15 กันยายน 2562.
จาก <https://www.bloggang.com>
- จรรยา อังศวานนท์. สถาปัตยกรรมภายใน และมัณฑนศิลป์.(ออนไลน์). สืบค้น 15 กันยายน 2562.
จาก <https://www.youtube.com/จดหมายแห่งกรุงศรี>
- จอห์น เลน. (2556). พลังความเงียบ : เปิดพื้นที่เพื่อการสร้างสรรค์. (แปลโดย) สดใส ชันติวรพงศ์.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สวนเงินมีนา.

ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (2561). ผลกระทบของผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย.

สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่บ้านพักอาศัย

เมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2561.

ฤทัย ใจจรงค์. พิพิธภัณฑสถานพระพุทธรูปเลิศล้ำนภาลัย. (ออนไลน์). สืบค้น 18 กันยายน 2562.

จาก <http://arch-and-i.blogspot.com/2010/09/blog-post.html>

ฤทธิรงค์ จุฑาทฤภูมิกร. (2557). สุนทรียภาพทางความงามทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบ

ภายใน. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพ กล้วยน้ำไท จังหวัด
กรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 24 มกราคม 2557

ตีรณ มัชฌิมา. (2537). อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ อัจฉริยะเอกของโลกกับการจับกระแสวิเคราะห์วิถีการ
เปลี่ยนแปลงของโลก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แพรวธรรม.

ธีรพล นิยม. อาคารรัฐสภาแห่งใหม่ (ออนไลน์). สืบค้น 28 กันยายน 2562.

จาก <https://www.mixmagazine.in.th/view.php?ref=00001251>

นอร์แมน โรเบิร์ต ฟอสเตอร์. สถาปัตยกรรม ในยุคสมัย ไฮเทค (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน

2562. จาก <https://dsignsomething.com/2018/11/29/norman-foster>

นิพัทธ์พร เพ็งแก้ว. (2550). ประวัติศาสตร์ศิลปะที่ต้องจารึก. รวมบทความวิชาการด้าน

ประวัติศาสตร์ศิลปะ เนื่องในโอกาสเกษียณอายุราชการ รองศาสตราจารย์
ดร.พิริยะ ไกรฤกษ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

นิติ สถาปิตานนท์. สถาปัตยกรรมกระทรวงต่างประเทศ. (ออนไลน์). สืบค้น 15 กันยายน 2562. จาก

https://ocac.go.th/นายนิติ_สถาปิตานนท์

นิติ สถาปิตานนท์. (2561). ประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมายและประโยชน์ของการมอบรางวัลศิลปา

ธ. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่สำนักงานสถาปนิก 49

จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 12 กันยายน 2561

ประภากร วทานยกุล. (2561). ประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมายและประโยชน์ของการมอบ

รางวัลศิลปาธร. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่สำนักงานสถาปนิก 49

จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม 2561

ปฐมา หรุ่นรักวิทย์. (2560). ชีวประวัติ. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่สำนักงาน

เคส สตูดิโอ จำกัด จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 22 ตุลาคม 2560.

ปฐมา หรุ่นรักวิทย์. (2561). ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์. สัมภาษณ์โดย สืบสาย

แสงวชิระภิบาล ที่สำนักงาน เคส สตูดิโอ จำกัด จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 2 มีนาคม 2561.

ปิยะวงศ์ ร่มรื่นวานิชกิจ. (2561). ผลกระทบของผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย.

สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่ร้านกาแฟ สตาร์บัค ณ คริสตัล ดีไซน์เซ็นเตอร์

จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2561.

ประเวศ ลิ้มปรีงษ์. พระอุโบสถวัดพุทธประทีป. (ออนไลน์). สืบค้น 21 กันยายน 2562.

จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ประเวศ_ลิ้มปรีงษ์

ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม. (ออนไลน์). สืบค้น 5 กันยายน 2561.

จาก <http://home.kku.ac.th/bchumn/envi/enviarch.html>

เปาโล แพร์รี. (2548). ครูในฐานะผู้นำทางวัฒนธรรม. (แปลโดย) สดใส ชันติวรพงศ์. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์สวนเงินมีนา. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564). (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2557 จาก

https://www.nesdb.go.th/main.php?filename=develop_issue

พิสิฐ เจริญวงศ์. (2531). ศิลปะถ้ำในประเทศไทย. สำนักงานเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ. กรุงเทพฯ

: สำนักพิมพ์วิศิตอริเพาเวอร์พอยท์.

พระอุโบสถวัดญาณเวศกวัน และ ศูนย์วัฒนธรรมเอเชียอาคเนย์ มหาวิทยาลัยมหิดล. (ออนไลน์).

สืบค้น 18 กันยายน 2562. จาก <http://art2.culture.go.th/index>

พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนเรศวรฤทธิ. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2562.

จาก https://th.wikipedia.org/wiki/พระเจ้าบรมวงศ์เธอ_กรมพระนเรศวรฤทธิ

พยูร โมสิกรัตน์. (2556). ศูนย์วิทยภาพทางความงามทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน.

สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2556.

ไพบุณย์ จิระประเสริฐกุล. (2556). ศูนย์วิทยภาพทางความงามทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบ

ภายใน. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2556.

พระตำหนักภูพิงคราชนิเวศน์ จังหวัดเชียงใหม่. (ออนไลน์). สืบค้น 21 กันยายน 2562.

จาก <https://sunanthip.wordpress.com>

แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์. สถาปัตยกรรม Fallingwater House. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 15

กันยายน 2562. จาก <https://fallingwater.org/visit/tours/>

ภราดร กู้เกียรตินันท์. (2561). ผลกระทบของผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย.

สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่สำนักงาน พี โอ พี สตูดิโอ จำกัด เมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2561.

ภิญโญ สุวรรณคีรี. เรือนหมู่ ๖ หูลกระหม่อมแก้ว พิพิธภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย (ออนไลน์). สืบค้น 15 กันยายน 2562. จาก <http://warntita.blogspot.com>

เมธา บุญนาถ. โรงแรมเดอะบาราย. (ออนไลน์). สืบค้น 25 กันยายน 2562.

จาก <http://gotarch.com/blog/?p=719>

มหาตมา คานธี. (2552). ชีวิตประวัติของข้าพเจ้า. (แปลโดยกรุณา กุศลาสัย). กรุงเทพฯ :

บริษัท บัค คีท คอม จำกัด.

ราจีฟ เมโรทรา. (2548). จิตแห่งครุ. (แปลโดย) ทาคินี และ ลัดดา วิวัฒน์สุระเวช. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์สยาม.

ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 60. (2486). พระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยศิลปากร. กรุงเทพฯ

ริชาร์ด รอเจอส์. สถาปัตยกรรม ในยุคสมัย ไฮเทค. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2562.

จาก <https://www.centrepompidou.fr>

โรงแรมเดอะรีเจนท์ (โฟร์ซีซั่น) จ.เชียงใหม่. (ออนไลน์). สืบค้น 21 กันยายน 2562. จาก

<https://www.booking.com/hotel/th/four-seasons-resort-chiang-mai>

โรงแรมราชมรรคา และ โรงแรมแทมมารินวิลเลจ. (ออนไลน์). สืบค้น 25 กันยายน 2562.

จาก https://th.wikipedia.org/wiki/องอาจ_สาตรพันธุ์

ริสอร์ทชิกส์เซนด์ นิน วัน เบย์ ประเทศเวียดนาม . (ออนไลน์). สืบค้น 17 กันยายน 2562.

จาก <https://mgronline.com/celebonline/detail>

โรงแรมหัวช้าง เฮอริเทจ จ.กรุงเทพฯ. (ออนไลน์). สืบค้น 22 กันยายน 2562.

จาก <http://www.letseatthailand.com>

เลอ คอร์บูซีเย. ระบบร่างกายสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2562.

จาก <http://www.elledcorationthailand.com/Style/le-corbusier>

ลูคมีส วาน เดอร์ โรห์. สถาปัตยกรรม Fransworth House ของ (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน

2562. จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Ludwig_Mies_van_der_Rohe

เลอสม สถาปิตานนท์. (2534). บ้าน...การออกแบบสถาปัตยกรรมพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์

อาร์ต แอนด์ อาร์คิเทคเจอร์ พับลิเคชันส์.

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. (2541). พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิฑูรย์ คุณาลังการ. (2560). ชีวประวัติ. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่สำนักงาน
ไอ เอ ดับบลิว จำกัด จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2560.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). ศิลปะหลังสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ สันติศิริการพิมพ์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2553). วิสัยทัศน์ศิลปกรรม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ สันติศิริการพิมพ์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2552). วิสัยทัศน์ศิลปวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ สันติศิริการพิมพ์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2546). วิสัยทัศน์และพันธสัญญา งานยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัย ศรี
นครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ สันติศิริการพิมพ์.

วิฑูรย์ คุณาลังการ. (2561). ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์. สัมภาษณ์โดย สืบสาย
แสงวชิระภิบาล ที่สำนักงาน ไอ เอ ดับบลิว จำกัด จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม
2561.

ศิลปินร่วมสมัยดีเด่น ศิลปากร. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2559 จากสำนักงาน
ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย <https://ocac.go.th/>

ศิลป์ พีระศรี. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2562. จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลป์_พีระศรี
ระศรีศาลหลักเมือง, โลหะปราสาทและมณฑป วัดไตรมิตร. (ออนไลน์).

สืบค้น 18 กันยายน 2562. จาก https://th.wikipedia.org/wiki/อาวุธ_เงินชุกลิน

สุจิตร์ที่ระลึกในงาน วันศิลป์ พีระศรี. (2553). สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรา
นุกัตติวงศ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุจิตร์ที่ระลึกในงาน วันศิลป์ พีระศรี. (2553). ศิลป์ พีระศรี ขณะทำงานปั้นอนุสาวรีย์. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สถาบันเบาเฮาส์. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2562. จาก [https://www.bauhaus-](https://www.bauhaus-dessau.de/en/history/unesco-world-cultural-heritage.html)
[dessau.de/en/history/unesco-world-cultural-heritage.html](https://www.bauhaus-dessau.de/en/history/unesco-world-cultural-heritage.html)

สมภพ ภิรมย์. สถาปัตยกรรมอาคารกรรมแผนกทหาร. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2562. จาก
https://th.wikipedia.org/wiki/สมภพ_ภิรมย์

สถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์ สถานีรถไฟฟ้ามหานคร. (ออนไลน์). สืบค้น 15 กันยายน
2562. จาก <https://lifeandhomemag.com/th/2018/05/01/รศ-ดร-ภิญโญ-สุวรรณคีรี>

สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา. สถาปัตยกรรมอาคารพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ (ออนไลน์). สืบค้น 15
กันยายน 2562. จาก https://th.wikipedia.org/wiki/สุเมธ_ชุมสาย_ณ_อยุธยา

สิน พงษ์หาญยุทธ. สถาปัตยกรรม (ออนไลน์). สืบค้น 22 กันยายน 2562.

จาก <http://www.culture.go.th/culture>

สม สุจิรา. (2550). ไนน์สโตนพบพระพุทธเจ้าเห็น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ อมรินทร์.

สมชาย จงแสง. (2560). ชีวประวัติ. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่สำนักงาน

เดกา อาทีเรีย จำกัด จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 1 ธันวาคม 2560.

สมชาย จงแสง. (2561). ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่

สำนักงาน เดกา อาทีเรีย จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 23 มกราคม 2561.

สุริยะ อัมพันศิริรัตน์. (2560). ชีวประวัติ. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่สำนักงาน วอลลา

เซีย จำกัด จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2560.

สุริยะ อัมพันศิริรัตน์. (2560). ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิ

บาล ที่สำนักงาน วอลลาเซีย จำกัด จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2561.

เสก สวัสดิ์. (2561). ผลกระทบของผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย. สัมภาษณ์

โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่คณะสถาปัตยกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 9

ตุลาคม 2561.

สุทธิชัย บุญช่วย. (2561). ผลกระทบของผลงานการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมไทย.

สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่ร้านอาหาร แบล็คเฟลด์ ฟิชแอนด์ชิฟ บิสโตร

จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 21 ตุลาคม 2561.

54 พระบรมราชโองการด้านการศึกษา จากในหลวงรัชกาลที่ 9. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 30 สิงหาคม

2557 จาก <https://campus.campus-star.com/variety/21901.html>

หม่อมราชวงศ์มิตราภรณ์ เกษมศรี. อาคารไทยลายทอง (ออนไลน์). สืบค้น 21 กันยายน 2562.

จาก https://th.wikipedia.org/wiki/หม่อมราชวงศ์มิตราภรณ์_เกษมศรี

อาคารโรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัย. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2562.

จาก <http://www.vajiravudh.ac.th>

อาคารกองทัพเรือ และโรงเรียนเตรียมทหาร พระราม4. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2562.

จาก https://th.wikipedia.org/wiki/สมภาพ_ภิรมย์

อาวุธ เงินชูกลิ่น. สถาปัตยกรรมวัดพระราม9 (ออนไลน์). สืบค้น 18 กันยายน 2562.

จาก https://th.wikipedia.org/wiki/อาวุธ_เงินชูกลิ่น

อาคารตึกหุ่นยนต์, อาคารเนชั่น และโรงแรมเอส31. (ออนไลน์). สืบค้น 15 กันยายน 2562.

จาก https://th.wikipedia.org/wiki/สุเมธ_ชุมสาย_ณ_อยุธยา

อาคาร มหิดลสิทธาคาร. (ออนไลน์). สืบค้น 15 กันยายน 2562. จาก <https://old.mahidol.ac.th>
 อาคารสวนอัมพร และโบสถ์เซเวียร์. (ออนไลน์). สืบค้น 25 กันยายน 2562.

จาก <http://www.bangkok.go.th/phayathai/page/sub>

องอาจ สาตรพันธุ์. สถาปัตยกรรม (ออนไลน์). สืบค้น 25 กันยายน 2562.

จาก https://th.wikipedia.org/wiki/องอาจ_สาตรพันธุ์

อาคารรัฐสภาแห่งใหม่. (ออนไลน์). สืบค้น 15 กันยายน 2562.

จาก <https://www.mixmagazine.in.th>

เอกชาติ จันอุไรรัตน์. (2551). 3 ทศวรรษกับงานออกแบบตกแต่งภายในของไทย. กรุงเทพฯ : บริษัท
 อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

เอกพล สิริชยันนท์. (2555). สถาปัตยกรรม : ความคิด. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ บางกอก
 พริ้น บ.วิ พลัส กรุ๊ป (ไทยแลนด์).

เอกชาติ จันอุไรรัตน์. (2556). สุนทรียภาพทางความงามทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน.
 สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ จังหวัดกรุงเทพฯ
 เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2556.

อนุชา แฝงเกษร. (2556). สุนทรียภาพทางความงามทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน.
 สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ จังหวัดกรุงเทพฯ
 เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2556.

อันธิกา สวัสดิ์ศรี. (2557). สุนทรียภาพทางความงามทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายใน.
 สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพ กล้วยน้ำไท
 จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 24 มกราคม 2557

เอกชาติ จันอุไรรัตน์. (2561). ประวัติความเป็นมา จุดมุ่งหมายและประโยชน์ของการมอบ
 รางวัลศิลปาธร. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน
 จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม 2561

เอกรัตน์ วงษ์จรีต. (2560). ชีวประวัติ. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่บ้านพักอาศัย
 จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2560.

เอกรัตน์ วงษ์จรีต. (2561). ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์. สัมภาษณ์โดย
 สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่บ้านพักอาศัย จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 5 มีนาคม 2561.

อมตะ หล้าไพบูลย์. (2560). ชีวประวัติ. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่สำนักงาน
 ดีพาร์ทเมนท์ ออฟ อาคิเทคเจอร์ จำกัด จังหวัดกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 28 พฤศจิกายน 2560.

อมตะ หล้าไพบูลย์. (2560). ชีวประวัติ. สัมภาษณ์โดย สืบสาย แสงวชิระภิบาล ที่ศูนย์การค้า เดอะคอมม่อน กรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2561.









MF4Version1:15/7/2556

ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC- 362/6QE

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: งานออกแบบสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานออกแบบศิลปปิ่นร่วมสมัย
ชื่อผู้วิจัยหลัก: นายสืบสาย แสงวชิระภิบาล
สังกัด: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เอกสารที่รับรอง: 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงร่างการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

1. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 10 ต.ค. 2561
2. โครงร่างการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 10 ต.ค. 2561
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 10 ต.ค. 2561
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 10 ต.ค. 2561

(ลงชื่อ).....

(นายปิยชาติ บุญเพ็ญ)

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E-362/2560

วันที่ให้การรับรอง : 10/10/2561

วันหมดอายุใบรับรอง : 10/10/2562

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรื่อง การออกแบบสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานออกแบบศิลปป็นร่วมสมัย

(สัมภาษณ์ คณะกรรมการตัดสินรางวัล ศิลปากร)

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี ตำแหน่ง/สังกัด.....

1. ประวัติความเป็นมา ของรางวัล “ศิลปากร” เป็นอย่างไร

.....

2. จุดมุ่งหมาย ของรางวัล “ศิลปากร” เป็นอย่างไร

.....

3. ประโยชน์ ของการมอบรางวัล “ศิลปากร” เป็นอย่างไร

.....

4. การคัดเลือกศิลปป็นร่วมสมัยรางวัล “ศิลปากร” เป็นอย่างไร

.....

5. ท่านมีข้อเสนอแนะ หรือ ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับรางวัล “ศิลปากร” อีกหรือไม่

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูง ที่ท่านได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์

ตอบแบบสัมภาษณ์การวิจัยเป็นอย่างดี

สืบสาย แสงวชิระภิบาล

(ผู้วิจัย)

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรื่อง การออกแบบสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานออกแบบศิลปนิพนธ์ร่วมสมัย

(สัมภาษณ์ศิลปิน ผู้ได้รับรางวัล ศิลปากร)

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี ตำแหน่ง/สังกัด.....

1. ช่วยเล่าประวัติส่วนตัว (พอสังเขป)

.....

2. ช่วยเล่าถึงผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ (ยกตัวอย่าง 1 ชิ้นงาน ที่อยากนำเสนอ)

.....

3. ท่านมีกระบวนการคิดผลงานออกแบบสร้างสรรค์ผลงานอย่างไร

.....

4. ท่านมีขั้นตอนการทำงานออกแบบสร้างสรรค์อย่างไร

.....

5. ท่านมีแนวทางการพัฒนาผลงานออกแบบสร้างสรรค์อย่างไร

.....

6. ท่านมีข้อเสนอแนะ หรือ ข้อมูลเพิ่มเติมอีกหรือไม่

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูง ที่ท่านได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์

ตอบแบบสัมภาษณ์การวิจัยเป็นอย่างดี

สืบสาย แสงวชิระภิบาล

(ผู้วิจัย)

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรื่อง การออกแบบสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานออกแบบศิลปินร่วมสมัย

(สัมภาษณ์ นักวิชาการ/ นักปฏิบัติวิชาชีพ/ นักศึกษา)

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี ตำแหน่ง/สังกัด.....

1. ท่านคิดว่า ศิลปินศิลปิน มีผลงานออกแบบสร้างสรรค์และโดดเด่นอย่างไร (กลุ่มตัวอย่าง : ศิลปิน 6 คน)

.....

2. ท่านคิดว่า ศิลปินศิลปิน ได้สร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าและคุณประโยชน์อะไรให้กับสังคม

.....

3. ท่านคิดว่า การออกแบบสร้างสรรค์ของกลุ่มศิลปิน "ศิลปิน" มีผลกระทบต่อสังคมไทยอย่างไร ในด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ทัศนคติ ความรู้ ทักษะ สุนทรียศาสตร์และด้านศิลปวัฒนธรรม

.....

4. ท่านมีข้อเสนอแนะ หรือ ข้อมูลเพิ่มเติมอีกหรือไม่

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูง ที่ท่านได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์

ตอบแบบสัมภาษณ์การวิจัยเป็นอย่างดี

สืบสาย แสงวชิระภิบาล

(ผู้วิจัย)



ภาคผนวก ข

ภาพการลงพื้นที่เก็บข้อมูล

1. สัมภาษณ์ : กลุ่มคณะกรรมการตัดสินรางวัลศิลปาธร



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ อาจารย์นิติ สถาปิตานนท์ (ศิลปินแห่งชาติ สถาปัตยกรรมร่วมสมัย)

ณ สำนักงานสถาปนิก 49 เมื่อวันที่ 12 กันยายน 2561

ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภินาด



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ อาจารย์ประภากร วทานยกุล (กรรมการตัดสิน สาขาสถาปัตยกรรม)

ณ สำนักงานสถาปนิก 49 เมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม 2561

ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภินาด



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์ (ประธานคณะกรรมการตัดสิน)

ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม 2561

ที่มา : สืบสาย แสงวิชระภิบาล

2. สัมภาษณ์ : กลุ่มศิลปินผู้ที่ได้รับรางวัลศิลปาธร



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ อาจารย์สมชาย จงแสง (ศิลปาธร 2552)

ณ สำนักงาน Deca Atelier เมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2560, 23 มกราคม 2561

ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ อาจารย์เอกรัตน์ วงษ์จรัส (ศิลปากร 2552)

ณ บ้านพักอาศัย เมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2560, 5 มีนาคม 2561

ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ อาจารย์วิฑูรย์ คุณาลังการ (ศิลปากร 2553)
ณ สำนักงาน IAW เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2560, 2 กรกฎาคม 2561
ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ อาจารย์ปฐมา หุ่นรักวิทย์ (ศิลปากร 2553)
ณ สำนักงาน CASE STUDIO เมื่อวันที่ 22 ตุลาคม 2560, 2 มีนาคม 2561
ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ อาจารย์สุริยะ อัมพันศิริรัตน์ (ศิลปากร 2557)
ณ สำนักงาน WALLLASIA เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2560, 21 กุมภาพันธ์ 2561
ที่มา : สืบสาย แสงวิชระภิบาล



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ อาจารย์อมตะ หลูไพบูลย์ (ศิลปากร 2560)

ณ สำนักงาน DEPARTMENT ARCHITECTURE เมื่อวันที่ 28 พฤศจิกายน 2560

และ ณ THE COMMON เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2561

ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล

3. สัมภาษณ์ : กลุ่มนักวิชาการ สถาปนิก ภัณฑนากร นักออกแบบอิสระ นักศึกษา



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ ผศ.เสก สวัสดิ์ดี และ ผศ. ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (นักวิชาการ)

ณ คณะสถาปัตยกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2561

และ ณ บ้านพักอาศัย เมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2561

ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล



รูปภาพประกอบ : สัมภาษณ์ (นักปฏิบัติวิชาชีพ)
 คุณปิยะวงศ์ ร่มรื่นวานิชกิจ, คุณสุทธิชัย บุญช่วย, คุณภราดร กู้เกียรตินันท์
 ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภินาล

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

สืบสาย แสงวชิระภิบาล

วุฒิการศึกษา

พ.ศ. 2549 ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาออกแบบภายใน
คณะศิลปกรรมศาสตร์

จาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

พ.ศ. 2555 ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบภายใน
จาก มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2562 ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปวัฒนธรรม

จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่อยู่ปัจจุบัน

101/1 หมู่บ้านส้มมากร ซอย 5 ถนนรามคำแหง112

เขตสะพานสูง แขวงสะพานสูง กรุงเทพฯ 10240

