

การออกแบบภายในพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้
ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา: สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Interior Design for Creative Learning Space in the 21st
Century A Case Study: Visual Design Program at Faculty
of Fine and Applied Arts, Srinakharinwirot University

สีบสาย แสงวชิระภีบาล / Suebsai Sangwachirapiban¹
กิตติศักดิ์ เยาวนานนท์ / Kitisak Yaowananon¹

Received: Feb. 28, 2022 Revised: May 21, 2022 Accepted: Jun. 17, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพ แนวความคิด และเกณฑ์การออกแบบภายในพื้นที่การเรียนรู้ในสถานศึกษา (ระดับอุดมศึกษา) สู่การสังเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ การออกแบบภายในพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา : สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์เชิงลึก เก็บข้อมูลประชากรกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ บุคลากร อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ของสาขาวิชา จำนวน 15 คน และนักศึกษาของสาขาวิชา (คณะชั้นปี) จำนวน 10 คน รวมทั้งสิ้น 25 คน

¹สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹Visual Design Program at Faculty of Fine and Applied Arts, Srinakharinwirot University

ผลการวิจัยพบว่าคณะศิลปกรรมศาสตร์ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2536 และมีอายุมากกว่า 28 ปีแล้ว ทำให้สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการนั้นมีความทรุดโทรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของผู้บริหารของคณะในการจัดสรรงบประมาณปี พ.ศ.2564 เพื่อใช้ในการปรับปรุงอาคาร ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ต้องปรับปรุงพื้นที่ภายใน สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ใหม่ให้เท่าทันกับยุคสมัย โดยผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจากผลงานจิตรกรรม (ร่วมสมัย) ของศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ จำนวน 10 ชิ้น (พ.ศ.2511 - 2530) ผนวกกับการใช้แนวคิด STEAM Education นำมาประยุกต์ใช้สู่การออกแบบภายในพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพราะสภาพแวดล้อมภายในเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนการสอน โดยจัดสรรพื้นที่การวางผังห้องเรียนแบบบูรณาการข้ามกลุ่มสาระวิชา (Interdisciplinary Integration) พื้นที่ห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ (Active Learning) ให้เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานมีประโยชน์ใช้สอย และมีเทคโนโลยีวัสดุอุปกรณ์ที่ทันสมัย เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนในแต่ละสาขาวิชาเอกที่มีความต้องการแตกต่างกันทั้ง 4 สาขา ได้แก่ สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบแฟชั่น การออกแบบเครื่องประดับ และการออกแบบภายใน นอกจากนี้ยังติดตั้งระบบความปลอดภัย ระบบอนามัย สิ่งแวดล้อม และเพิ่มพื้นที่สิ่งอำนวยความสะดวกแก่นิสิตตามความเหมาะสม ทั้งยังปรับปรุงพื้นที่สำหรับการบริหารจัดการของสาขาวิชา แก่บุคลากร อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ทางการศึกษาด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน เพิ่มศักยภาพของผู้เรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เสริมสร้างศักยภาพในการผลิตบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพแก่สังคมและประเทศชาติต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ : ออกแบบภายใน พื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ ศตวรรษที่ 21

Abstract

This research aims to study and analyze the physical environment, concepts and internal design criteria in learning areas

in educational institutions (tertiary education) leading to the synthesis of creative works of interior design for creative learning space in the 21st Century. It is a case study of Visual Design Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Srinakharinwirot University. The research employs qualitative research methods as well as in-depth interviews with total of 25 samples including 10 personnel, lecturers, and staff of the field of study and 10 students in the program (mixed-year).

The research results show that the Faculty of Fine and Applied Arts was established in 1993 and is more than 28 years old. There is a lot of deterioration. The age point corresponds to the administrators' ideas aiming to allocate the budget for the fiscal year 2021 for renovation of the buildings. Therefore, it is necessary to improve and rebuild the internal areas of the program to keep up with the present times. The researchers were inspired by 10 contemporary painting works of Prof. Dr. Wiroon Tangcharorn (1968-1987) and used the STEAM Education concept in designing the inside of the learning creativity area in the 21st Century because the internal environment is an important factor affecting learning and teaching. The classroom space and Active Learning Laboratory were planned based on Interdisciplinary Integration to suit the style of use. They were designed to be useful and equipped with modern materials and technology suitable for groups of learners in four different major fields including Product Design, Fashion Design, Jewelry Design, and Interior Design. In addition, safety and environmental health systems were installed and the area of facilities for students was expanded as appropriate. The program's

administration area was also improved for teaching staff and educational staff to be in line with the current teaching and learning activities to maximize the potential of learners and strengthen the productivity of educational personnel to create quality for society and the country in the future.

Keywords : Interior Design, Creative Learning Space, 21st Century

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีก้าวไกลเพียงปลายนิ้วสัมผัสได้ส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาแนวทางใหม่ ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่สังคมมักเรียกกันว่ายุค “Social Network” ที่เป็นช่องว่างของการเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาแนวทางใหม่ในปัจจุบันให้ได้สืบค้นแสวงหาความท้าทายพลังการสร้างสรรค์ใหม่ได้เรียนรู้ความหลากหลายทางวัฒนธรรมสังคมจากอีกซีกโลกหนึ่งได้อย่างอิสระและมีเสรีภาพทั้งดนตรี นาฏศิลป์ วรรณกรรม ศิลปะ และการออกแบบ รวมทั้งการออกแบบภายในและสถาปัตยกรรม ทำให้การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน (ศตวรรษที่ 21) เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก ครูต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนกลายเป็นผู้ให้คำแนะนำ และกระตุ้นให้นักศึกษาทดลอง ทดสอบ ผิวก้นทักษะในวิชาชีพ สู่การหาความรู้ด้วยตนเองในการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ผลงาน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนใหม่ ด้วยการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้การสมมติฐาน (Active Learning) ให้แก่นิสิตในปัจจุบันนี้ จึงเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นเร่งด่วน

พบว่าคณะศิลปกรรมศาสตร์ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2536 มีอายุมากกว่า 28 ปี เป็นสถานที่จัดการเรียนการสอนให้กับนิสิตกว่า 1,600 คน และบุคลากรทางการศึกษาอีกกว่า 60 คน ทำให้สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการนั้นมีความทรุดโทรมเป็นอย่างมาก อีกทั้งการบริหารจัดการของคณะศิลปกรรมศาสตร์ในการจัดสรรทรัพยากรห้องเรียน เพื่อให้เข้ากับการเรียน

ทฤษฎี และปฏิบัติการแต่ละสาขาวิชาเอกทำให้ต้องมีการปรับปรุงซ่อมสร้างพื้นที่การเรียนการสอนดังกล่าว เพื่อให้ตอบสนองต่อการเรียนรู้ของนิสิตและเกิดประโยชน์สูงสุด อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างศักยภาพในการผลิตบุคลากรทางการศึกษาให้เกิดคุณภาพแก่สังคมและประเทศชาติต่อไปในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของผู้บริหารของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในการจัดสรรงบประมาณปี พ.ศ.2564 เพื่อใช้ในการปรับปรุงสภาพแวดล้อมการออกแบบภายในพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ เพื่อเพิ่มศักยภาพของห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ และเพื่อปรับปรุงให้ทันสมัยสอดคล้องกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับวิมลสิทธิ์ หรยางกูร, บุษกร เสธฐวรกิจ และศิวพร กลิ่นมาลัย (2556, น.15-17) ได้เคยกล่าวว่า การออกแบบนั้นมีส่วนช่วยให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ตอบสนองต่อการรู้สึกทางประสาทสัมผัส และความรู้สึกทางทัศนภาพ สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวกับความรู้สึก มีคุณสมบัติที่ดึงดูดความสนใจให้เกิดการรับรู้ จึงเห็นได้ว่าการออกแบบไม่ได้เป็นเพียงแค่การแต่งแต้มสีสันเพื่อความสวยงามเพียงด้านเดียว แต่ยังแฝงไว้ด้วยแนวคิด ทฤษฎี และหลักจิตวิทยาในการออกแบบ เช่น แนวคิดทางด้านพฤติกรรมมนุษย์ทั้งในด้านบุคคลและพฤติกรรมองค์กร แนวคิดทางด้านจิตวิทยาในการออกแบบ แนวคิดทางด้านการบริหารจัดการพื้นที่ แนวคิดทางด้านขนาดสัดส่วนมนุษย์ และทฤษฎีทางด้านวิศวกรรมศาสตร์ ตลอดจนการบริหารจัดการงบประมาณของโครงการ ซึ่งล้วนเป็นส่วนสำคัญที่ผู้ออกแบบต้องนำมาศึกษา วิเคราะห์ และพิจารณาในหลายมิติเพื่อตอบสนองต่อความต้องการ และสอดคล้องกับลักษณะพฤติกรรมของผู้ใช้งานภายในองค์กร

ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญนี้ จึงต้องการที่ศึกษาและวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพ และเกณฑ์การออกแบบภายใน ทั้งเรื่องการบริหารจัดการพื้นที่ที่มีอยู่อย่างจำกัด เพื่อรองรับกิจกรรมความต้องการที่หลากหลายของกลุ่มผู้ใช้งาน ทั้งนี้ในแต่ละสาขาวิชาเอกและรองรับบุคลากรด้านการศึกษา อาจารย์ เจ้าหน้าที่ที่มีพฤติกรรมการใช้งานที่แตกต่างกันให้มีความสะดวกปลอดภัย และมีประสิทธิภาพในการใช้งาน รวมทั้งสุนทรียะทางความงามตาม

ความเหมาะสม พื้นที่การเรียนรู้ในสถานศึกษา (ระดับอุดมศึกษา) สู่การสังเคราะห์ ผลงานการออกแบบภายในพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา : สาขาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาประวัติความเป็นมา และจุดมุ่งหมายของการก่อตั้งคณะศิลปกรรมศาสตร์
2. ศึกษาชีวประวัติ แนวคิด และรูปแบบผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยของ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ
3. ศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพ แนวความคิด และเกณฑ์การออกแบบภายในพื้นที่การเรียนรู้ในสถานศึกษา (ระดับอุดมศึกษา)
4. การออกแบบภายในพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา : สาขาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

ขอบเขตของการวิจัย

1. สาขาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ
2. พื้นที่การออกแบบภายใน อาคาร 16 ชั้น 13 14 15 และชั้น 16

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแผนพัฒนา คณะศิลปกรรมศาสตร์ และการบริหารจัดการ รวมทั้งข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการปรับปรุงสภาพแวดล้อมภายในอาคาร ซึ่งทำการคัดเลือกกลุ่มประชากรแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ กลุ่มอาจารย์ประจำหลักสูตร เจ้าหน้าที่นิสิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ เป็นแบบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก การจดบันทึกข้อมูล การถ่ายภาพและการบันทึกเสียง จำนวนทั้งหมด 25 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสัมภาษณ์ : กลุ่มผู้บริหาร อาจารย์ประจำหลักสูตรและเจ้าหน้าที่ โดยมีเนื้อหาการสัมภาษณ์เกี่ยวข้องกับการปรับปรุงพื้นที่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แบบสำรวจ : ใช้ในการสำรวจลักษณะทางกายภาพของพื้นที่อาคาร 16 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น 13 14 15 และชั้น 16 โดยเก็บข้อมูลกิจกรรมการเรียนการสอนของสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์

การบันทึกการสนทนา : การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเป็นการกำหนดบทสนทนา เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์สามารถตอบได้อย่างอิสระในประเด็นที่กำหนดเกี่ยวข้องกับพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์

การสังเกตแบบอย่างง่าย : โดยการสังเกตสิ่งแวดล้อมสภาพโครงการและสังเกตพฤติกรรมส่วนใหญ่ของนิสิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ และผู้ใช้พื้นที่ภายในอาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลในการศึกษาประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ข้อมูลขั้นทุติยภูมิ และข้อมูลขั้นปฐมภูมิแสดงรายละเอียด ดังนี้

1) การเก็บข้อมูลขั้นทุติยภูมิ (Secondary data) เป็นการศึกษาข้อมูลจากเอกสารตำราและรายงานการวิจัย โดยทำการคัดกรองแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์เนื้อหาในขั้นต้น เพื่อสร้างกรอบและประเด็นในการศึกษา การเลือกพื้นที่ในการศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูล

2) การเก็บข้อมูลขั้นปฐมภูมิ (Primary data) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม เพื่อให้ได้ข้อมูลในแง่มุมที่หลากหลายและเป็นปัจจุบันได้มา

ซึ่งข้อมูลในองค์กรรวมหรือข้อค้นพบใหม่ในประเด็นที่น่าสนใจ เป็นการเก็บข้อมูล โดยสัมภาษณ์ การสนทนา การสังเกต และการจดบันทึก

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษากรณีตัวอย่างและโครงการใกล้เคียง เพื่อสร้างเครื่องมือวิจัยในการศึกษาเก็บข้อมูลภาคสนาม และการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล (SWOT Analysis) ในการออกแบบเบื้องต้นและการพัฒนาแบบร่าง และการออกแบบที่เสร็จสมบูรณ์ สู่การออกแบบภายในพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สาขาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สรุปผลการวิจัย

1. ศึกษาประวัติความเป็นมาและจุดมุ่งหมายของการก่อตั้งคณะศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเป็นที่รู้จักแก่สังคมในวงกว้าง คือ ช่วงสมัยที่ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ (ดำรงตำแหน่งระหว่างปี พ.ศ. 2536 - 2545) ซึ่งเป็นผู้วางรากฐานและแนวทางด้านการศึกษาไว้คือ เรื่องปรัชญา “ศิลปกรรมสรรค์สร้างปัญญา ปัญญาสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต” และปณิธานของศิลปกรรมศาสตร์ คือ องค์กรแห่งผู้นำทางปัญญาที่บูรณาการความรู้ เพื่อสร้างความเป็นเลิศทางศิลปกรรม ซึ่งวัตถุประสงค์หลัก คือ เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนการสอน การค้นคว้าวิจัย การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมไทยในเชิงรุกพร้อมที่จะแข่งขันในกระแสสังคม เพื่อพัฒนางานวิชาการและภูมิปัญญาไทยให้เป็นฐานการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่ผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างความเป็นสากลและความเป็นท้องถิ่น ผลิตภัณฑ์ที่มีบุคลิกภาพในการเป็นผู้นำให้มีความรู้ ความคิด ความสามารถ สร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม และมีจิตสำนึกสาธารณะ เพื่อพัฒนาระบบการบริหารจัดการและทรัพยากรบุคคลให้มีประสิทธิภาพสูงสุดในการพัฒนา

องค์กรและพัฒนาพันธกิจ เพื่อพัฒนาศิลปกรรมศาสตร์ให้มีศักยภาพ
สูงสุดในการช่วยพัฒนาชุมชน สังคม ประเทศชาติ ซึ่งในปัจจุบันคณาบดี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นมากมาย และหนึ่งในแผน
ยุทธศาสตร์นั้นคือ แผนปรับปรุงสภาพแวดล้อมภายในอาคาร ภายใต้พันธกิจ
และวิสัยทัศน์ใหม่ที่ว่า “ศิลปกรรมศาสตร์ ชี้นำ สู่ความเป็นสากล”

2. ศึกษาชีวประวัติและรูปแบบผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยของ
ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ

2.1 ชีวประวัติประสบการณ์การดำเนินชีวิตจากการศึกษา
ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ เกิดเมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2489 เดิมโต
มาในตระกูลที่มีฐานะปานกลาง ชอบทำงานด้านงานช่างศิลปะที่หลากหลาย
แขนงมาตั้งแต่เยาว์วัย และครอบครัวให้การสนับสนุนและให้อิสระในการเรียน
จึงทำให้ท่านเติบโตมาพร้อมกับทัศนคติที่ต้องงานศิลปะและสังคม



ภาพที่ 1 ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ
(ที่มา : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2565)

จุดเริ่มต้นเมื่อ พ.ศ. 2510 ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ
ได้เข้าศึกษาสาขาจิตรกรรมที่โรงเรียนเพาะช่าง (ปม.ช.) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ท่าน
ได้ศึกษาการเรียนรู้ คิดค้นเทคนิค การทดลอง การสร้างสรรค์ศิลปะที่
หลากหลายแบบ ทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และการสร้างสรรค์
ผลงานศิลปะในด้านต่าง ๆ ซึ่งจากความหลงใหลนี้เอง จึงทำให้ตัดสินใจเข้าเรียน

ศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี พ.ศ.2513 สาขาการศึกษาบัณฑิต (ศิลปศึกษา) ที่วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร และที่แห่งนี้เองทำให้ได้เรียนวิชาศิลปะ อาจารย์หลาย ๆ ท่าน รวมทั้งได้เรียนศิลปะกับศาสตราจารย์พิเศษอารีย์ สุทธิพันธุ์ (ศิลปินแห่งชาติ พ.ศ. 2555) ผู้บุกเบิกด้านการเรียนการสอน วิชาเอกศิลปศึกษา ส่งผลให้ผลงานมีความโดดเด่นมาก ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงตั้งแต่ขณะเป็นนักศึกษา อีกทั้งยังเป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจในการทำงานศิลปะและแรงบันดาลใจให้ไปศึกษาต่อ เพื่อเปิดประสบการณ์ด้านงานศิลปะ ครั้นเมื่อได้ไปศึกษาต่อระดับปริญญาโทในปี พ.ศ. 2521 สาขาจิตรกรรมที่ประเทศสหรัฐอเมริกา M.F.A. (Painting) The American University, Washington, D.C., U.S.A. และได้ศึกษาต่อปริญญาเอกในปี พ.ศ.2530 ด้านการศึกษาศาสตร์ สาขาศิลปะศึกษา Ed.D. (Art Education) Cognate Field : Higher Education Administration Illinois State University, Illinois, U.S.A. จึงทำให้ได้เรียนรู้งานศิลปะร่วมสมัยที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบของศิลปะในช่วงเวลานั้น ได้ส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานของเป็นอย่างมาก ซึ่งการเดินทางจากซีกโลกตะวันออกสู่การเรียนรู้ศิลปะจากซีกโลกตะวันตกทำให้เกิดการค้นพบตนเองในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม (ร่วมสมัย) ที่มุ่งเน้นแสวงหาแนวทางการแสดงออกใหม่ ทั้งในเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบสื่อสองมิติและสามมิติที่เกี่ยวข้องกับสังคมและพื้นที่สภาพแวดล้อม การสื่อสารเรื่องราวที่มีความเป็นสากล ซึ่งเป็นผลงานที่สะท้อนความอิสระและความท้าทายผ่านการแสดงออกของสีเส้นตามอารมณ์ความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา และผสมผสานการนำศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญา สภาพแวดล้อมของไทย แสดงออกผ่านผลงานศิลปะที่มีคุณค่า โดยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีสุนทรีย์ทางความงามในระดับสากล แก่ผู้คนให้ได้สัมผัสต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน

2.2 แนวคิดและรูปแบบผลงานจิตรกรรม (ร่วมสมัย) ของ
ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจ ในการทำงานการออกแบบสร้างสรรค์
จากผลงานจิตรกรรมในช่วงที่ 2 (พ.ศ. 2511 - 2530) จำนวน 10 ภาพ
เป็นช่วงเวลาที่ได้ศึกษาศิลปะ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งถือได้ว่าเป็น
ช่วงการเปลี่ยนแปลงความคิดและชีวิต โดยในช่วงการเรียนนั้นได้รับแรง
บันดาลใจและการกระตุ้นความรู้ความคิดในด้านศิลปะเชิงสัมพันธ์ไปสู่สังคม
การเมือง จิตวิทยา ฯลฯ กับการทำงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ (จิตรกรรม)
วรรณกรรม (เรื่องสั้นและกวีนิพนธ์) ซึ่งเป็นช่วงที่มุ่งแสวงหาเสรีภาพทางความคิด

2.3 แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition)

ผลงาน Construction in Spatial Field (2521) และผลงาน
Underground (2528) แสดงให้เห็นถึงแนวคิดความสัมพันธ์กันแบบคู่ตรงข้าม
การใช้พื้นที่ว่างบนพื้นผ้ากับโครงสร้าง ซึ่งในสิ่งที่มีความขัดแย้งกันมาทำหน้าที่
สื่อสารและช่วยให้ความหมายของสัญลักษณ์ การแสดงออกทางอารมณ์ของศิลปิน
ในผลงานศิลปะนามธรรมสู่ความเป็นสากลในศิลปะสมัยใหม่ผ่านความเรียบง่าย
ขององค์ประกอบทางศิลปะ

ซึ่งส่งผลให้ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจการนำแนวคิดเรื่อง
ความสัมพันธ์กันแบบคู่ตรงข้าม ความงามของโครงสร้างที่ตรงไปตรงมาและ
ความงามที่เกิดจากพื้นที่ว่าง สู่การวางผังพื้นที่ (Lay-out plan) ภายในอาคาร
พื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คณะศิลปกรรมศาสตร์ให้ม
ความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2 Construction in Spatial Field (2521)

(ที่มา : วิรุณ ตั้งเจริญ, 2521)



ภาพที่ 3 Underground (2528)

(ที่มา : วิรุณ ตั้งเจริญ, 2528)

2.4 แนวคิดเรื่องการถ่ายทอดความหมายจากสัญลักษณ์ (Sign)

ผลงาน One Face (2527) ผลงาน Two Faces (2527) ผลงาน Four Faces (2527) และผลงาน My Friends (2527) แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงสัมพันธ์ความหมาย การใช้ภาพรูปทรงเรขาคณิต และใบหน้าผู้คนแทนความหมายที่ถูกตีกรอบ ดังที่ปรากฏในผลงานศิลปะนามธรรมผ่านรูปและสัญลักษณ์ในสภาพแวดล้อมพื้นที่หลังที่แตกต่างกัน ดังนั้นผลงานที่ปรากฏในการสร้างสรรค์

ส่งผลให้ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจการนำแนวคิดเรื่องการถ่ายทอดความหมายจากสัญลักษณ์ โครงสร้างทางสังคม ความงามที่เกิดจากความแตกต่างกันในสังคมให้มาอยู่ร่วมกันอย่างเข้าใจ สร้างสรรค์และพัฒนาสู่การออกแบบ

พื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ ให้มีความสัมพันธ์กันในการใช้งานพื้นที่ต่าง ๆ
(Zoning plan)



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 4 ชุดผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย

(ก) One Face (2527) (ข) Two Faces (2527)

(ค) Four Faces (2527) (ง) My Friends (2527)

(ที่มา : วิรุณ ตั้งเจริญ, 2527)

2.5 แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier)

ผลงาน My sons' Drawings (2528) แสดงให้เห็นถึงแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของตัวหมาย (Signified) ซึ่งหมายถึงการวิเคราะห์ความหมายของสัญลักษณ์ (Sign) ที่มีการตีความหมายแทนความสัมพันธ์กับตัวหมายเพื่อนำเสนอมุมมองใหม่ สภาพแวดล้อมใหม่ การแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก หรือความประทับใจสู่การถ่ายทอดความสัมพันธ์แบบใกล้ชิดที่จับบ้นที่ความสัมพันธ์เหตุการณ์ที่สำคัญ ๆ สะท้อนความหมายโดยนัยที่เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัว เพื่อแทนความคิดถึงที่ตนมีต่อครอบครัว

ส่งผลให้ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจการนำแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) ความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่ใกล้ชิดของครอบครัว ความบริสุทธิ์ ความรักความอบอุ่นที่มีให้กันสู่การออกแบบการวางผังงานระบบไฟฟ้าภายในพื้นที่ (Lighting design) โครงการพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้



ภาพที่ 5 My sons' Drawings (2528)

(ที่มา : วิรุณ ตั้งเจริญ, 2528)

2.6 แนวคิดเรื่องการถ่ายทอดความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย

ผลงาน Two Women (2528) แสดงให้เห็นถึงความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย เพื่อสื่อสารความหมายที่เข้าใจตรงกัน ซึ่งต้องอาศัยการตีความ ส่วนในด้านความหมายทางอ้อมนั้นเกิดจากประสบการณ์ตรงที่ต้องการถ่ายทอดผลงาน เพื่อสะท้อนความหมายโดยอรรถ ถึงความสดใส ความสนุกสนาน ผ่านการเขียนภาพเป็นมโนทัศน์ “ความเป็นผู้หญิง” ในความคิดที่เกิดจากประสบการณ์ตรงส่วนตัวของศิลปิน

ส่งผลให้ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจ การนำแนวคิดเรื่องการถ่ายทอดความหมาย โดยอรรถและความหมายโดยนัย เช่น ความสนุกสนาน ความสดใส สู่การออกแบบการวางผังเฟอร์นิเจอร์ (Furniture lay-out plan) ในโครงการการออกแบบให้สามารถปรับเปลี่ยนได้เองในพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ ศตวรรษที่ 21 ตามลักษณะการเรียนการสอนในปัจจุบัน



ภาพที่ 6 Two Women (2528)

(ที่มา : วิรุณ ตั้งเจริญ, 2528)

2.7 แนวคิดเรื่องการใช้สัญลักษณ์สากล (Symbol)

ผลงาน From BKK (2528) แสดงให้เห็นถึงความหมายแนวคิดเรื่องการใช้สัญลักษณ์สากลในรูปทรงเรขาคณิตศาสตร์ เช่น รูปทรงวงกลมและสี่เหลี่ยม ซึ่งมีความหมายอ้างอิง (Reference) เหมือนรูปจดหมายที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งเป็นเครื่องหมายที่มีใช้กันทั่วไปในโลก ศิลปินจึงได้นำรูปสัญลักษณ์นี้มาใช้เพื่อสื่อความหมาย ซึ่งได้แสดงออกผิแปร่ง การขีดเขียนเส้นอย่างรวดเร็วฉับพลัน การสร้างร่องรอย การป้ายสีแบบทิ้งรอย

ส่งผลให้ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจการนำแนวคิดเรื่องการใช้สัญลักษณ์สากลมาถ่ายทอดผลงานการออกแบบ จากผิแปร่งการขีดเขียนเส้นอย่างรวดเร็วฉับพลัน การสร้างร่องรอย การป้ายสีแบบทิ้งรอย สู่การเปิดเผยพื้นผิวที่แท้จริง (Texture) ของสัจจะวัสดุ (Real material) ในโครงการการออกแบบสามารถปรับเปลี่ยนได้เองในพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ตามลักษณะการเรียนการสอนปัจจุบัน



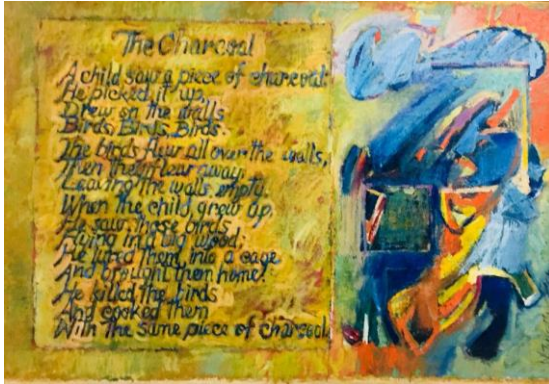
ภาพที่ 7 From BKK (2528)

(ที่มา : วิรุณ ตั้งเจริญ, 2528)

2.8 แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (Text)

ผลงาน The Charcoal สีน้ำมัน ขนาด 1.30 x 1.90 เซนติเมตร (2529) แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (Text) กับบริบท (Context) ได้แสดงออกทางแนวคิดการสร้างความหมายกับสภาพแวดล้อม ซึ่งเกี่ยวข้องกับสถานที่ ตำแหน่ง สถานการณ์ และสิ่งอื่น ๆ ที่อยู่ใน ณ เวลานั้นนั้นเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานด้วยการสื่อสารความหมายผ่านข้อความและบทกลอน สร้างความหมายและความรู้สึกที่ชวนสงสัย สะท้อนให้เห็นว่าศิลปินมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ตามขั้นตอนวิธีทางของศิลปินเอง

ส่งผลให้ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจการนำแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (Text) ถ่ายทอดผลงานการออกแบบจากบทความ บทกลอน (สัมผัสนอกสัมผัสใน) สู่อการสร้างความสัมพันธ์นอกสัมผัสใน (Inside out Outside in) ในพื้นที่โครงการการออกแบบ ด้วยการเปิดพื้นที่ผนังด้านข้างให้สามารถมองเห็นบริบทสภาพแวดล้อม (Environment) เพื่อดึงแสงธรรมชาติเข้าสู่ตัวพื้นที่ภายในอาคาร (Natural light) และเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมภายในโครงการให้เหมาะสมกับพื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้



ภาพที่ 8 The Charcoal (2529)

(ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล และกิติศักดิ์ เยาวนานนท์, 2564)

3. ศักยภาพแวดล้อมทางกายภาพ แนวความคิด และเกณฑ์การออกแบบ ภายในพื้นที่การเรียนรู้ในสถานศึกษา (ระดับอุดมศึกษา)

การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ในงานสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์นั้น ก่อเกิดสุนทรียะทางด้านความงามที่มีประโยชน์ใช้สอยเป็นส่วนประกอบ เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ทั้งด้านการใช้งานสัมพันธ์กับขนาดสัดส่วนในการทำกิจกรรมกับพื้นที่ว่างของอาคาร เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและจิตใจ สอดคล้องตามพระราชบัญญัติสถาปนิก (2543) กฎกระทรวงกำหนดวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม พ.ศ. 2549 ได้ให้ความหมายคำว่า “สาขาสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์” หมายความว่า เป็นวิชาชีพสถาปัตยกรรมที่ใช้ศาสตร์และศิลป์ในการออกแบบ เพื่อสร้างสรรค์องค์ประกอบทางกายภาพและสภาพแวดล้อมภายในอาคารด้วย ดังนั้นหน้าที่หลักของสถาปนิกภายในหรือนักออกแบบภายใน คือ การแก้ปัญหาจากความต้องการของพฤติกรรมของมนุษย์ และประโยชน์ในการใช้สอยของผู้ใช้งาน รวมทั้งสุนทรียศาสตร์ไปพร้อมกัน

3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง จากการสัมภาษณ์กลุ่มนิสิต สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ จำนวน 10 คน (Focus Group) พบว่ามีความพึงพอใจมากในแนวคิดการออกแบบปรับปรุง สำหรับพื้นที่การเรียนการสอน (ใหม่) เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการศึกษาในปัจจุบัน พร้อมทั้งได้เสนอพื้นที่ห้องทำงานออกแบบหลังเลิกเรียนในตาราง พื้นที่ค้นคว้าด้วยตนเอง เช่น มุมอ่านหนังสือผลงานการออกแบบ และห้องเรียนคอมพิวเตอร์สำหรับการฝึกฝนการออกแบบ ประกอบสร้างผลงาน 3 มิติ รวมทั้งห้องเรียนรวม และห้องประชุมใหญ่ของนักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์เวลาจัดกิจกรรมต่าง ๆ ด้วย และจากการสัมภาษณ์กลุ่มบุคลากร อาจารย์ และเจ้าหน้าที่สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ จำนวน 15 คน (Focus Group) พบว่า มีความพึงพอใจกับแนวคิดการออกแบบปรับปรุง เช่นกัน สำหรับพื้นที่การเรียนการสอน (ใหม่) และพื้นที่สำนักงานเพราะเนื่องจากปัจจุบันห้องพัสดุถูกแบ่งออกเป็น 2 ห้อง ซึ่งยากต่อการทำงานร่วมกันในองค์กร อีกทั้งยังเสนอแนะการเลือกใช้อุปกรณ์สื่อโสตภาพ และเสียงให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น เพราะการเรียนการสอนศิลปะและการออกแบบของสาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์นั้นจำเป็นต้องใช้จอร์รับภาพและโปรเจ็คเตอร์ รวมทั้งต้องมีระบบเสียงที่มีคุณภาพมากกว่าสาขาอื่น



ภาพที่ 9 แสดงห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ
สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ (ปัจจุบัน)

(ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล และกิตติศักดิ์ เขาวานานนท์, 2564)

3.2 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลการออกแบบภายในพื้นที่สร้างสรรค์ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ห้องเรียนและห้องปฏิบัติการของสาขาวิชาการออกแบบ
ทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒนี้ เกิดขึ้นจาก
นโยบายและแผนพัฒนาของผู้บริหารคณะ ที่ต้องการจะปรับปรุงสภาพแวดล้อม
ภายในอาคารที่มีความทรุดโทรมและไม่ได้รับการปรับปรุงอาคารอย่างต่อเนื่อง
ทำให้ผู้วิจัยได้เข้ามามีส่วนร่วมในโครงการครั้งนี้ เริ่มตั้งแต่ขั้นตอนของการออกแบบ
วางผังในพื้นที่ชั้นที่ 13 14 15 และชั้น 16 ของตัวอาคารใหม่ทั้งหมด ซึ่งมีพื้นที่
รวมภายในโครงการมากกว่า 2,200 ตารางเมตร ในการปรับปรุงสภาพลักษณะพื้นที่
ห้องเรียน พื้นที่ห้องปฏิบัติการ พื้นที่ห้องประชุมนิสิต พื้นที่ห้องคอมพิวเตอร์
พื้นที่ส่วนสำนักงานบุคลากร อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ให้มีความสวยงาม มีเทคโนโลยี
ระบบสื่อโสตตามความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอนใน 4 สาขาวิชา
ได้แก่ สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาการออกแบบแฟชั่น สาขาการออกแบบ
เครื่องประดับ และสาขาการออกแบบภายใน

โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด STEAM Education มาปรับใช้สู่พื้นที่
สร้างสรรค์การเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นการเรียนการสอนแบบบูรณาการ
ข้ามกลุ่มสาระวิชา (Interdisciplinary Integration) ระหว่างศาสตร์สาขาต่าง ๆ
ได้แก่ วิทยาศาสตร์ (Science : S) เทคโนโลยี (Technology : T) วิศวกรรมศาสตร์
(Engineer : E) ศิลปะ (Arts : A) และคณิตศาสตร์ (Mathematics : M) โดยได้
นำจุดเด่นของธรรมชาติ ตลอดจนวิธีการสอนของแต่ละสาขามาผสมผสานกัน
เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ทุกแขนงมาใช้ในการแก้ปัญหา การค้นคว้าและการพัฒนา
ในโลกยุคปัจจุบันสู่ทักษะที่สำคัญในโลกยุคโลกาภิวัตน์

1) พื้นที่ทางวิทยาศาสตร์ (Science : S) ได้ถูกจัดสรรพื้นที่อยู่
ในชั้น 16 (ดาดฟ้า) เพื่อให้นิสิตมีความรู้และได้ทดลอง (Experimenting)
เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวในธรรมชาติทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต เช่น การย้อมผ้า
จากสีธรรมชาติ การศึกษาวัสดุศาสตร์จากแร่ธรรมชาติอย่าง ทับทิม ไพลิน

มรกต บุษราคัม เป็นต้น โดยได้เรียนรู้กระบวนการประมวลความรู้เชิงประจักษ์ทางวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ และวิทยาศาสตร์ประยุกต์

2) พื้นที่ทางเทคโนโลยี (Technology : T) ได้ถูกจัดสรรพื้นที่อยู่ในชั้น 13 สำหรับให้นิสิตเข้ามาค้นคว้าหาข้อมูลและฝึกฝน ผลงานการออกแบบประกอบสร้างในทุกสาขาวิชาเอก โดยจะลงโปรแกรมที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนศิลปะและการออกแบบ ได้แก่ ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ (PC) จำนวน 2 ห้อง และห้องเรียนคอมพิวเตอร์ (MAC) จำนวน 1 ห้อง อีกทั้งจะมีการติดตั้งระบบสื่อโสตที่ทันสมัยเหมาะสม

3) พื้นที่ทางวิศวกรรมศาสตร์ (Engineer : E) ได้ถูกจัดสรรพื้นที่อยู่ในชั้น 14 เพื่อให้นิสิตมีความรู้วิชาชีพเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ ประยุกต์วิทยา และเพื่อช่วยในการประยุกต์ใช้วัสดุจากธรรมชาติอย่าง โลหะ อลูมิเนียม เหล็ก ทองแดง ดีบุก เป็นต้น รวมทั้งจะได้เรียนรู้เครื่องมือ เครื่องจักร เช่น พื้นที่ห้องปฏิบัติการเฟอร์นิเจอร์ และห้องเจียรไนอัญมณี เป็นต้น

4) พื้นที่คณิตศาสตร์ (Mathematics : M) ได้ถูกจัดสรรพื้นที่อยู่ในชั้น 14 เพื่อให้นิสิตมีความรู้ ศาสตร์ที่ครอบคลุมการค้นคว้าเกี่ยวกับโครงสร้าง ปริมาณ คณิตศาสตร์ประยุกต์ การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การหาค่าเหมาะที่สุด กลศาสตร์ของไหล ความน่าจะเป็น สถิติศาสตร์ คณิตศาสตร์ฟิสิกส์ คณิตศาสตร์การเงิน สู่ห้องการเขียนแบบ ห้องการสร้างโมเดลจำลอง ห้องการตัดเย็บ เป็นต้น

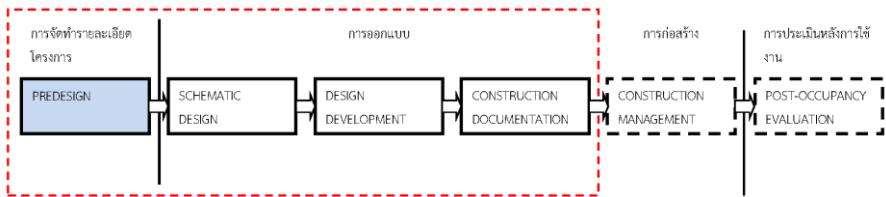
5) พื้นที่ศิลปะ (Arts : A) ได้ถูกจัดสรรพื้นที่อยู่ในชั้น 15 เพื่อให้นิสิตมีความรู้และการจัดการศึกษาที่มีการบูรณาการศิลปะ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสถ่ายทอดหรือประยุกต์ใช้แนวคิด (Concept) ด้วยความคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการยิ่งขึ้น ผู้เรียนยังสามารถสื่อสารนำเสนอความคิดของตนเองในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว หรือการสื่อสารด้วยภาษาท่าทาง มีองค์ประกอบด้านความสุนทรีย์ทางความงามเพิ่มขึ้น

นอกจากจะเป็นการบูรณาการศาสตร์ทั้ง 5 สาขา ดังที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังเป็นการบูรณาการศาสตร์ด้านผลงานจิตรกรรม (ร่วมสมัย)

ของศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ รวมทั้งด้านบริบท (Context Integration) ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตตนเองหลังจบการศึกษา จึงทำให้การเรียนการสอนนั้นมีความหมายต่อผู้เรียน เห็นคุณค่าของการเรียน เพิ่มโอกาสการทำงานและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ในอนาคต

อภิปรายผล

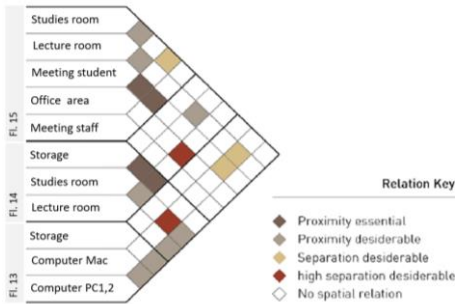
จากการศึกษาข้อมูลกลุ่มประชากรกลุ่มตัวอย่าง และการวิเคราะห์ข้อมูลด้านกายภาพ ทำให้ได้ข้อมูลที่ผู้วิจัยจะนำไปสังเคราะห์ สู่ผลงานสร้างสรรค์ในงาน การออกแบบภายในที่เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น เพื่อตอบสนองต่อความต้องการทางด้านการใช้งานของพื้นที่ สอดคล้องกับหลักพฤติกรรมและกิจกรรมของผู้ใช้งาน รวมถึงการตอบสนองความสวยงาม ทั้งนิสิตและบุคคลภายในองค์กร



ภาพที่ 10 แสดงกระบวนการจัดทำรายละเอียดโครงการ
(ที่มา: วิมลสิทธิ์ หรยางกูร, 2558)

1. ขั้นตอนการกำหนดโครงการ

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลในด้านต่าง ๆ เช่น ข้อมูลของผู้ใช้งานและผู้ให้บริการ พฤติกรรมหรือลักษณะการใช้งาน ข้อมูลของหน่วยงานภายในองค์กร ความสัมพันธ์ของพื้นที่ภายใน ขนาดสัดส่วนพื้นที่ในการใช้งาน การกำหนดเส้นทางทางสัญจร และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ทำให้ทราบความต้องการที่แท้จริง สู่กระบวนการคิด การวางแผน การจัดทำข้อมูลอย่างมีระบบ และสรุปผลการวิเคราะห์ก่อนการจัดผังบริเวณพื้นที่การออกแบบภายในในขั้นตอนต่อไป

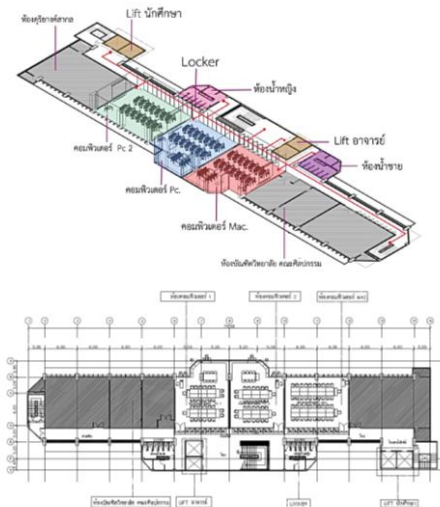


ภาพที่ 11 แสดงผลการวิเคราะห์พฤติกรรม ความสัมพันธ์ของพื้นที่ และสัดส่วนพื้นที่ที่ใช้สอยภายในอาคาร User behavior diagram Matrix diagram และ Bubble diagram (ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล และกิติศักดิ์ เยาวนานนท์, 2565)

สอดคล้องกับบุษกร รมยานนท์ (2558) ได้กล่าวไว้ว่า การให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับโครงการได้มีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบตั้งแต่เริ่มต้นนั้น จะทำให้ผู้ออกแบบได้รับข้อมูลจากผู้ใช้งานจริง รวมถึงได้รับรู้ถึงความต้องการและพฤติกรรมในการใช้งาน เพื่อช่วยในการกำหนดขอบเขตของพื้นที่ในการใช้งานตลอดจนรูปแบบการจัดวางผังที่เหมาะสม ซึ่งขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการใช้งาน

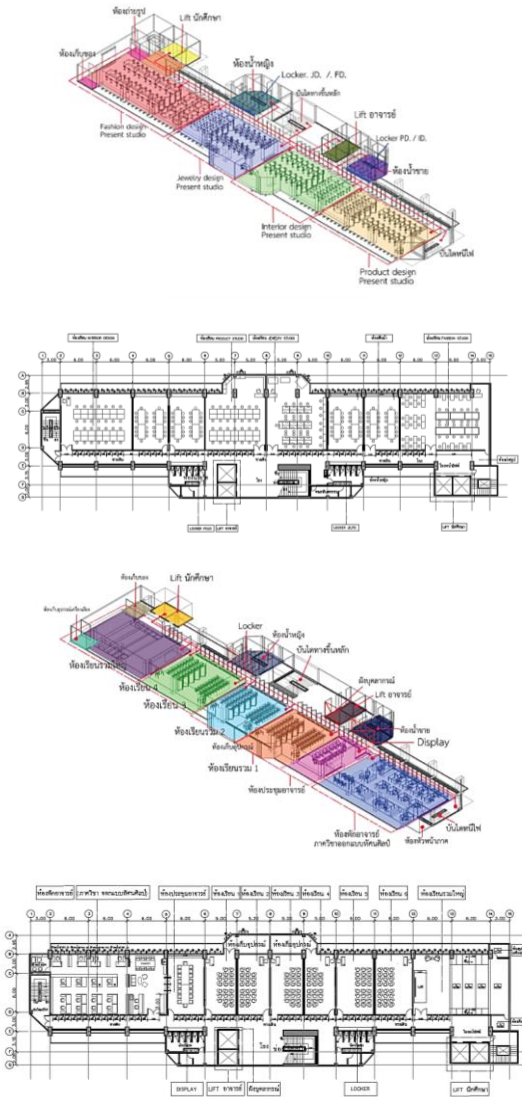
2. ขั้นตอนการออกแบบเบื้องต้น

ผู้วิจัยได้แปลงข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับสู่การกำหนดพื้นที่ในการวางผังบริเวณชั้น 13 14 15 และชั้น 16 ตามความต้องการของผู้ใช้งานให้มีความเหมาะสม ตอบโจทย์วัตถุประสงค์ของโครงการ เรื่องความต้องการของผู้ใช้งาน ความสัมพันธ์ของหน่วยงานในองค์กร ความเชื่อมโยงในสาขาวิชา ด้านพฤติกรรมการใช้งาน ความปลอดภัย ทางสัญจร ประโยชน์ใช้สอย ความงาม และเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากที่สุดในการใช้พื้นที่



ภาพที่ 12 แสดงการวางผังบริเวณห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ
สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์แบบใหม่

(ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล และกิตติศักดิ์ เยาวนานนท์, 2565)



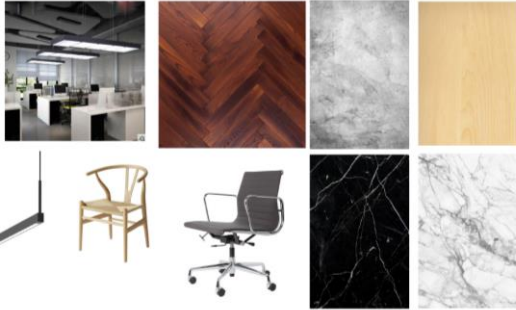
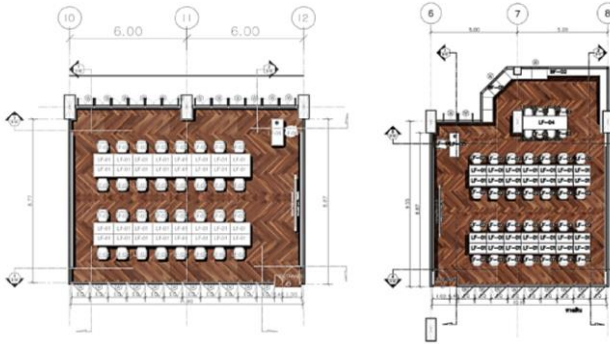
ภาพที่ 13 แสดงการวางผังบริเวณห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์แบบใหม่ (ต่อ)

(ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล และกิติศักดิ์ เยาวนานนท์, 2565)

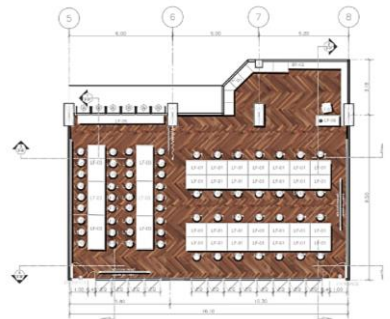
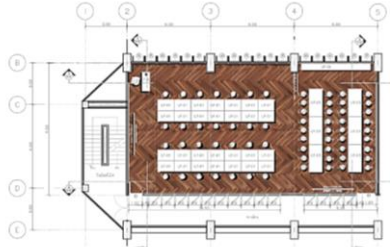
จากการศึกษาข้อมูลและความต้องการของผู้ใช้งาน เป็นศูนย์กลางในการทำงานออกแบบ เพื่อเป็นแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลสนับสนุนการออกแบบสร้างสรรค์ ดังนั้นขั้นตอนของการออกแบบเบื้องต้นนี้ สถาปนิกมัณฑนากรหรือนักออกแบบต้องใช้ประสบการณ์ และความรู้หลากหลายมิติ รวมทั้งการศึกษาลักษณะหรือข้อมูลเฉพาะขององค์กร เพื่อนำมาวิเคราะห์และพิจารณา ค้นหาแนวทางในการออกแบบ การวางผังบริเวณ ผ่านแบบร่างเบื้องต้นที่แสดงให้เห็นถึงการแก้ไขปัญหาของพื้นที่หรือการนำเสนอทางเลือกใหม่ในการออกแบบ เพื่อทำความเข้าใจร่วมกันก่อนเป็นแนวทางในการพัฒนาแบบขั้นต่อไป

3. ขั้นตอนการพัฒนาแบบ

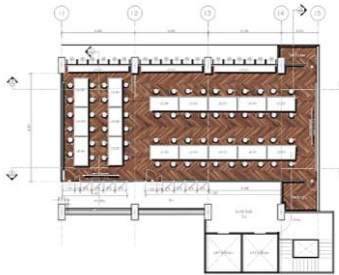
เกิดขึ้นหลังจากที่ผู้วิจัยได้สรุปรายละเอียดแนวความคิดในการออกแบบสู่การวางผังบริเวณแล้วเสร็จ จากนั้นจึงได้นำเสนอผลงานออกแบบสร้างสรรค์ต่อเจ้าของโครงการ เช่น การนำเสนอรูปภาพทัศนียภาพ (Perspective) และการนำเสนอแบบจำลอง (Model) หรือรูปแบบอื่น เพื่อให้เจ้าของโครงการเข้าใจภาพรวมในงานการออกแบบชั้น 13 14 15 และชั้น 16 ที่จะถูกสร้างขึ้นในอนาคต ซึ่งขั้นตอนการพัฒนาแบบนี้ไม่มีรูปแบบที่ตายตัวขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบและเจ้าของโครงการได้ตกลงร่วมกันในการพัฒนาและแก้ไขผลงาน เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันตั้งแต่ต้น ทั้งงบประมาณที่กำหนดแนวความคิดในการออกแบบ วัสดุที่ใช้ พื้นที่ในการก่อสร้าง หรือระยะเวลาการดำเนินงาน เป็นต้น



ภาพที่ 13 แสดงผังบริเวณและภาพทัศนียภาพห้องปฏิบัติการ
 ด้านนวัตกรรมการออกแบบทัศนศิลป์ ชั้น 13
 (ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล และกิตติศักดิ์ เขาวนานนท์, 2565)



ภาพที่ 14 แสดงทัศนียภาพห้องปฏิบัติการ ทักษะการออกแบบทัศนศิลป์
ชั้น 14 (สาขาการออกแบบภายในและสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์)
(ที่มา : สีบสาย แสงวชิระภิบาล และกิตติศักดิ์ เยาวนานนท์, 2565)



ภาพที่ 15 แสดงทัศนียภาพห้องปฏิบัติการ ทักษะการออกแบบทัศนศิลป์
 ชั้น 14 (สาขาการออกแบบเครื่องประดับและสาขาการออกแบบแฟชั่น)
 (ที่มา : สืบสาย แสงวชิระภิบาล และกิตติศักดิ์ เยาวนานนท์, 2565)



ภาพที่ 16 แสดงทัศนียภาพห้องเรียนทฤษฎี
สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ ชั้น 15
(ที่มา : สีบสาย แสงวชิระภิบาล และกิตติศักดิ์ เยาวนานนท์, 2565)

เอกสารอ้างอิง

- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2565). *ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ* [รูปภาพ]. สืบค้น 18 มกราคม 2565 จาก https://www.youtube.com/watch?v=EoMf_sjaz3E
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2521). *Construction in Spatial Field (2521)* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- _____. (2528). *Underground (2528)* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- _____. (2527). *ชุดผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย (ก) One Face (2527) (ข) Two Faces (2527) (ค) Four Faces (2527) (ง) My Friends (2527)* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- _____. (2528). *My sons' Drawings (2528)* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- _____. (2528). *Two Women* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- _____. (2528). *From BKK* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สีบสาย แสงวชิระภิบาล และกิตติศักดิ์ เขาวานานนท์. [ผู้ถ่ายภาพ]. (2564). *The Charcoal (2529)* [ภาพถ่าย]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์.
- _____. (2564). *แสดงห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ (ปัจจุบัน)* [ภาพถ่าย]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์.
- _____. (2565). *แสดงผลการวิเคราะห์พฤติกรรม ความสัมพันธ์ของพื้นที่และสัดส่วนพื้นที่ใช้สอยภายในอาคาร User behavior diagram Matrix diagram และ Bubble diagram* [แผนภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์.

_____. (2565). *แสดงการวางผังบริเวณห้องเรียนและห้องปฏิบัติการสาขาวิชา การออกแบบทัศนศิลป์แบบใหม่* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์.

_____. (2565). *แสดงการวางผังบริเวณห้องเรียนและห้องปฏิบัติการสาขาวิชา การออกแบบทัศนศิลป์แบบใหม่ (ต่อ)* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, สาขาวิชาการออกแบบ ทัศนศิลป์.

_____. (2565). *แสดงผังบริเวณ และภาพทัศนียภาพห้องปฏิบัติการ ด้านนวัตกรรมการออกแบบทัศนศิลป์ ชั้น 13* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, สาขาวิชาการออกแบบ ทัศนศิลป์.

_____. (2565). *แสดงทัศนียภาพห้องปฏิบัติการ ทักษะการออกแบบทัศนศิลป์ ชั้น 14 (สาขาการออกแบบภายในและสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์)* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์.

_____. (2565). *แสดงทัศนียภาพห้องปฏิบัติการ ทักษะการออกแบบทัศนศิลป์ ชั้น 14 (สาขาการออกแบบเครื่องประดับและสาขาการออกแบบแฟชั่น)* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์.

_____. (2565). *แสดงทัศนียภาพห้องเรียนทฤษฎี สาขาวิชาการออกแบบ ทัศนศิลป์ ชั้น 15* [รูปภาพ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์.

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. (2558). *แสดงกระบวนการจัดทำรายละเอียดโครงการ [แผนภาพ]. ใน การจัดทำรายละเอียดโครงการงานสถาปัตยกรรม เพื่อการสร้างสรรคสิ่งแวดลอมสรรคสร้าง. เจ.บี.พี.เซ็นเตอร์.*

พระราชบัญญัติสถาปนิก พ.ศ. 2543. (2549, กรกฎาคม 5). *ราชกิจจานุเบกษา, 123 (70ก), 15-17.*

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร, บุษกร เสธฐวรกิจ และศิวพร กลิ่นมาลัย. (2556). *จิตวิทยา
สภาพแวดล้อมมูลฐานการสร้างสรรค์และจัดการสภาพแวดล้อมน่าอยู่
อาศัย*. เจ.บี.พี.เซ็นเตอร์.

บุษกร รมยานนท์. (2558). การออกแบบพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ด้วยตัวเองใน
มหาวิทยาลัย. *ว.วิจัยและสาระสถาปัตยกรรมการผังเมือง*, 12, 15-28.