



# บทความออนไลน์

## แฟรงค์ โอเวน เกห์รี

### เบื้องหลังความคิดและจินตนาการ ของนักออกแบบแหล่งเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21

ปลายศตวรรษที่ 20 ย่างเข้าศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่สถาปัตยกรรมห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้เริ่มก้าวข้ามไปจากขนบการออกแบบเดิม ๆ มันจะไม่ใช้พื้นที่ที่ผู้คนเดินเข้าไปรับความรู้อย่างเชื่อง ๆ เหมือนในอดีตที่ผ่านมา แต่เป็นยุคซึ่งพื้นที่ (space) ถูกออกแบบเพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของผู้คนในสังคมอนาคต

เมื่อแหล่งเรียนรู้คลายความศักดิ์สิทธิ์ลง กลายเป็นพื้นที่สาธารณะที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตอย่างใกล้ชิด จึงไม่ใช่เรื่องน่าแปลกเลยที่วันนี้นั้นจำนวนหนึ่งไปที่พิพิธภัณฑ์หรือห้องสมุดเพื่อจัดการแสดงทางวัฒนธรรม งานเทศกาล นัดเจรจาทางธุรกิจ สร้างสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งจัดงานแต่งงาน ในขณะที่เดียวกันสถานที่เหล่านั้นก็ยังคงรักษาบทบาทในการให้บริการด้านการศึกษาและสารสนเทศไว้อย่างเหนียวแน่น

แหล่งเรียนรู้ยุคมิลเลนเนียมสามารถออกแบบให้มีรูปลักษณ์ที่แปลกใหม่และมีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัว ส่วนหนึ่งก็เพราะวิทยาการด้านสถาปัตยกรรมและวิศวกรรมที่ก้าวหน้ามากขึ้น และส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้เลยก็คือ นักออกแบบซึ่งต้องตีโจทย์ทำความเข้าใจวิถีชีวิตของชุมชน จนกระทั่งแปรจินตนาการที่กว้างไกลให้กลั่นตัวเป็นสถาปัตยกรรมที่น่าจดจำ

ซีรีส์ชุด “เบื้องหลังความคิดและจินตนาการของนักออกแบบแหล่งเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21” จำนวน 6 ตอน นำเสนอเรื่องราวและผลงานของนักออกแบบเจ้าของไอเดียแหล่งเรียนรู้ที่โดดเด่น 7 ราย ได้แก่ แร็ม โกลฮาส (Rem Koolhaas) โจเซฟ ปรินซ์-รามุส (Joshua Prince-Ramus) อึน ย็อง ยี (Eun Young Yi) ซาฮา ฮาดิด (Zaha Hadid) แฟรงค์ โอเวน เกห์รี (Frank Owen Gehry) นอร์แมน ฟอสเตอร์ (Norman Foster) และโตโย อิโตะ (Toyo Ito)





Photo : [Website archicree.com](http://Website archicree.com)

**แฟรงก์ เกห์รี** เป็นสถาปนิกชาวอเมริกัน เจ้าของผลงานการออกแบบที่โดดเด่นสะดุดตา ด้วยรูปทรงอาคารแบบหลุดโลกและการเลือกใช้วัสดุที่ไม่มีใครคาดถึง เกห์รีเกิดที่แคนาดา มีปูและย่าเป็นชาวยิว ส่วนแม่ก็เป็นผู้อพยพชาวโปแลนด์เชื้อสายยิว ซึ่งเกห์รีกล่าวว่าทำให้เขามี “ยืนแห่งความสร้างสรรค์” เมื่อยังเด็ก ย่าใช้เวลาเล่นกับเกห์รีเป็นชั่วโมง ๆ โดยนำเศษวัสดุจากร้านที่ปูทำงานอยู่ มาให้เขาต่อเป็นเมืองในจินตนาการจนเต็มห้องนั่งเล่น เวลาว่าง เกห์รีมักจะใช้เวลาวาดภาพกับพ่อ หรือไม่ก็ติดตามแม่ไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์หรือชมการแสดงดนตรี ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นวิถีที่นำพาเขาไปสู่โลกแห่งศิลปะ

หลังจากจบการศึกษาด้านสถาปัตยกรรม เกห์รีได้ลงหลักปักฐานในการทำงานที่ลอสแอนเจลิสโดยก่อตั้งบริษัท Frank Gehry Association ซึ่งต่อมาเปลี่ยนเป็น Gehry Partner เขามองถึงการหนีออกไปจากสไตล์แบบโมเดิร์น ผลงานการออกแบบแต่ละชิ้นล้วนแล้วแต่สะท้อนถึงจิตวิญญาณแห่งการทดลอง กล้าเลือกใช้วัสดุแปลก ๆ สีฉูดฉาด ๆ บางครั้งดูดิบหยาบหรือเหมือนกับยังสร้างไม่เสร็จ

มีผู้วิเคราะห์ว่า งานออกแบบของเมืองลอสแอนเจลิสมีอิทธิพลต่อกระแสนสถาปัตยกรรมแบบโพสต์โมเดิร์นของโลก ซึ่งหมายถึงสำนักคิดของแฟรงก์ เกห์รี ด้วย ทำให้สไตล์การออกแบบของเขาถูกเรียกว่า “Los Angeles School” หรือ “Santa Monica School” แต่ในอีกด้านหนึ่งงานของเกห์รีก็ได้รับเสียงวิจารณ์เชิงลบอยู่ไม่น้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ความสูญเสียเปล่าของทรัพยากร การสร้างรูปทรงที่ไร้ประโยชน์ใช้สอย และการไม่คำนึงถึงความกลมกลืนกับบริบทของที่ตั้งและภูมิอากาศท้องถิ่น



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

นอกจากผลงานด้านการออกแบบสถาปัตยกรรมแล้ว เกห์รียังสนุกกับงานออกแบบอื่นๆ โดยแตกไลน์ไปผลิตเฟอร์นิเจอร์ ออกแบบเครื่องประดับให้กับแบรนด์ดัง ออกแบบขวดเหล้า แจกัน แก้วน้ำ ถ้วยรางวัล รวมทั้งหมากรุก



โถงคอนเสิร์ตวอลท์ ดิสนีย์ ที่ลอสแอนเจลิส, สหรัฐอเมริกา Photo: JRC/Alamy



Weisman Art Museum ที่มหาวิทยาลัยมินนิโซตา, สหรัฐอเมริกา Photo: Everett Collection/Alamy



## Guggenheim Museum Bilbao บาสก์, สเปน

พิพิธภัณฑท์กุกเกนไฮม์แห่งบิลเบา เป็นพิพิธภัณฑท์ศิลปะที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งของสเปน ตั้งอยู่ที่แคว้นบาสก์ (Basque) รัฐบาลท้องถิ่นตัดสินใจ “ซื้อแฟรนไชส์” พิพิธภัณฑท์กุกเกนไฮม์ จากมูลนิธิ Solomon R. Guggenheim โดยลงทุนการก่อสร้าง 89 ล้านเหรียญสหรัฐ จ่ายค่าธรรมเนียมตั้งต้นให้กับมูลนิธิฯ 20 ล้านเหรียญ และค่าธรรมเนียมรายปีอีกปีละ 12 ล้านเหรียญ เพื่อเป็นค่าดำเนินการจัดหาและหมุนเวียนผลงานศิลปะที่มีชื่อเสียง ค่าใช้จ่ายดังกล่าวนี้ถือว่าสูงมากสำหรับประเทศซึ่งขาดเสถียรภาพทางเศรษฐกิจดังเช่นสเปน

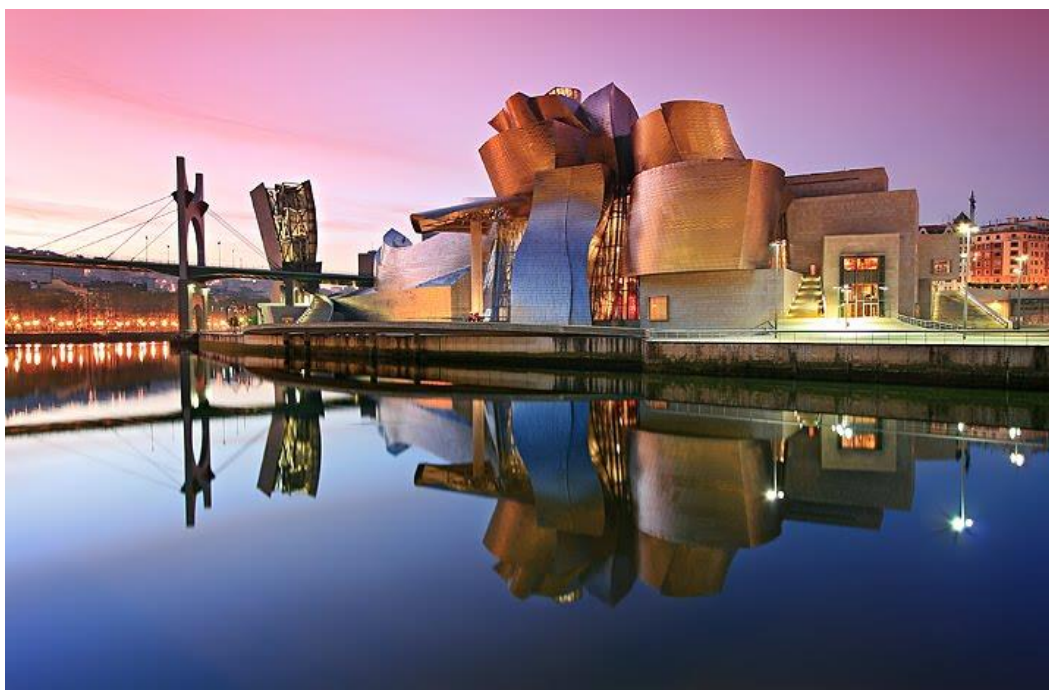


Photo courtesy of [Orvaratli](#)

แฟรงก์ เกห์รี ขึ้นไปบนยอดเขา Artxanda เพื่อมองหาทำเลในการสร้างพิพิธภัณฑท์ เขาเข้าไปยังบริเวณท่าเรือซึ่งในยุคอุตสาหกรรมเคยเป็นย่านรายได้หลักให้กับเมือง อาคารที่เขาออกแบบเป็นสัญลักษณ์ของเรือที่จอดเทียบท่าอยู่ริมแม่น้ำ Nervión มันดูเหมือนประติมากรรมมากกว่าสถาปัตยกรรม วัสดุภายนอกทำจากหิน กระฉก และไทเทเนียมซึ่งมีคุณสมบัติเปลี่ยนสีไปตามแสงสะท้อนจากท้องฟ้าและผิวน้ำ หลักการทางคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนของเกห์รีสำเร็จเป็นจริงได้ ด้วยความร่วมมือกับบริษัทซอฟต์แวร์ด้านการผลิตชิ้นส่วนยานอวกาศ

พิพิธภัณฑท์กุกเกนไฮม์แห่งบิลเบา มีพื้นที่ถึง 24,000 ตารางเมตร เป็นพื้นที่สำหรับนิทรรศการ 11,000 ตารางเมตร ประกอบด้วย 20 แกลเลอรี มีหอประชุมกว่า 300 ที่นั่ง ร้านค้า ร้านหนังสือ และร้านอาหารระดับมิ



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ชลินสตาร์ นอกจากตัวอาคารแล้ว พื้นที่ด้านนอกอาคารก็เป็นสถานที่ในดวงใจของผู้ที่ชื่นชอบศิลปะ เพราะมีทั้ง ประติมากรรมกลางแจ้ง การเล่นดนตรีสด กีฬา และสนามเด็กเล่น

ทันทีที่พิพิธภัณฑสถานเปิดตัวในปี 1997 พิพิธภัณฑสถานกุกเกนไฮม์แห่งบิลเบากลายเป็นสถานที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว จากทั่วโลกนับล้านคนต่อปี ทำให้เม็ดเงินมากมายหลั่งไหลเข้ามาไม่ขาดสาย ได้รับการโหวตจากผู้เชี่ยวชาญใน วิชาชีพให้เป็นหนึ่งในงานมาสเตอร์พีซแห่งศตวรรษที่ 20 มีการวิเคราะห์ว่าพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ ของเมืองให้คึกคัก ค่าเข้าชมและภาษีซึ่งแคว้นบาสก์จัดเก็บได้จากการท่องเที่ยวทำให้ท้องถิ่นสามารถถอนทุนคืน ภายในระยะเวลาเพียง 3 ปี ความสำเร็จดังกล่าวก่อให้เกิดกระแส “Bilbao Effect” นั่นคือการเห็นคุณค่าของการ ออกแบบสถาปัตยกรรม ในการสร้างหมุดหมายใหม่ด้านการท่องเที่ยวและผลกระทบต่อด้านเศรษฐกิจ

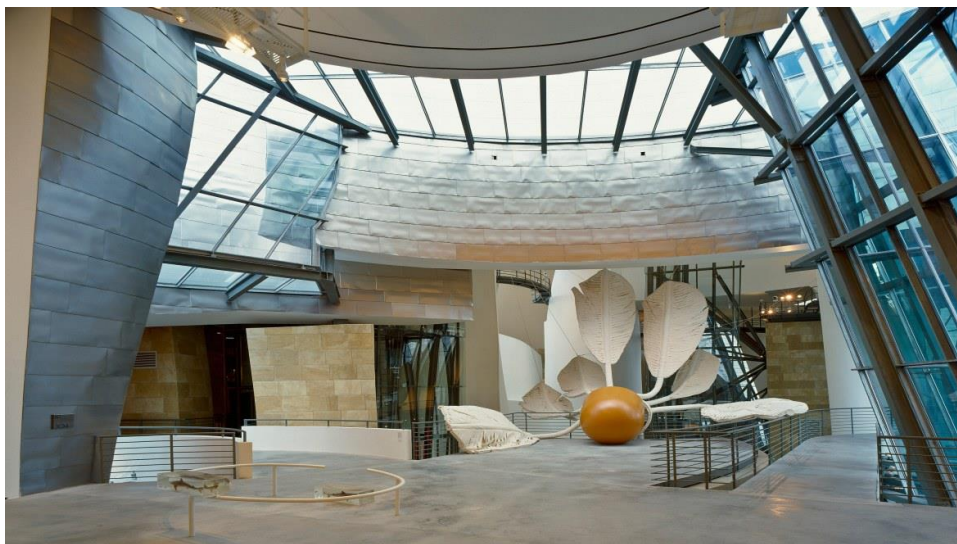


Photo : [Website.guggenheim.org](http://Website.guggenheim.org)

## The Museum of Pop Culture (MoPOP)

### ซีแอตเทิล, สหรัฐอเมริกา

พิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมป๊อป หรือชื่อเดิมคือพิพิธภัณฑสถาน EMP (Experience Music Project Museum) ที่ เมืองซีแอตเทิล เป็นหน่วยงานไม่แสวงหากำไร ก่อตั้งเมื่อปี 2000 โดยพอล อัลเลน หนึ่งในผู้ก่อตั้งบริษัท ไมโครซอฟท์ เพื่อเป็นโครงการทดลองทางด้านดนตรี นิยายวิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมร่วมสมัย พิพิธภัณฑสถานตั้งอยู่ ติดกับหอคอย Space Needle แลนด์มาร์กที่สำคัญอีกแห่งหนึ่งของเมือง อีกทั้งยังมีรถไฟโมโนเรลวิ่งทะลุผ่านกลาง อาคาร





Photo : [Website.multivu.com](http://Website.multivu.com)

แฟรงก์ เกห์รี เปรียบเทียบรูปลักษณ์ของสถาปัตยกรรมแห่งนี้ว่าเหมือน “กีตาร์ไฟฟ้าที่ถูกขยำ” พื้นผิวภายนอกเป็นลอนคลื่นรูปทรงอิสระ ทำจากวัสดุต่าง ๆ ที่มีสีสรรหลากหลาย ทั้งสีทอง สีเงิน สีแดงสด และม่วง เหลือบ ซึ่ง “สะท้อนประสบการณ์ร็อคของอเมริกันชน” ในขณะที่สื่อบางสำนักจัดอันดับให้พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมปีนี้เป็น 1 ใน 10 อาคารที่น่าเกลียดที่สุดในโลก บ้างก็เปรียบเทียบกับมันเหมือน “สิ่งมีชีวิตบางอย่างที่คืบคลานขึ้นมาจากทะเล แล้วก็ตาย”

พื้นที่สำคัญของอาคารได้แก่ **Sky Church** โถงคอนเสิร์ตซึ่งสร้างขึ้นเพื่อสดุดี Jimi Hendrix นักกีตาร์ชาวซีแอตเทิลผู้โด่งดัง สามารถจุผู้เข้าชมได้ถึง 800 คน **Sound Lab** ซึ่งสร้างประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เยี่ยมชมกับดนตรี วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี และ **ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์** ซึ่งเต็มไปด้วยสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดีย

พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมปีเปิด มุ่งเน้นบทบาทด้านการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเยาวชน อาทิ ค่ายสร้างสรรค์ เวิร์คช็อปมเพาะศิลปิน การโค้ชและวิจารณ์ด้านการแสดง การสนับสนุนหลักสูตรและฝึกหัดศิลปินในโรงเรียน ฯลฯ ที่นี่เป็นแหล่งสะสมบันทึกหายากกว่า 140,000 รายการ บทประพันธ์เพลงฉบับลายมือ จดหมายเหตุประวัติศาสตร์จากคำบอกเล่าซึ่งภัณฑารักษ์เก็บข้อมูลจากศิลปินท้องถิ่นกว่า 1,000 รายการ ด้วยขอบเขตงานที่กว้างขวางทำให้พิพิธภัณฑน์วัฒนธรรมปีเปิดมีบุคลากรกว่า 160 คน อาสาสมัครนับร้อยคน และนักศึกษาฝึกงานอีกจำนวนมากในแต่ละปี กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากพิพิธภัณฑน์สร้างผลกระทบเชิงเศรษฐกิจคิดเป็นมูลค่าถึงประมาณปีละ 35 ล้านดอลลาร์สหรัฐ



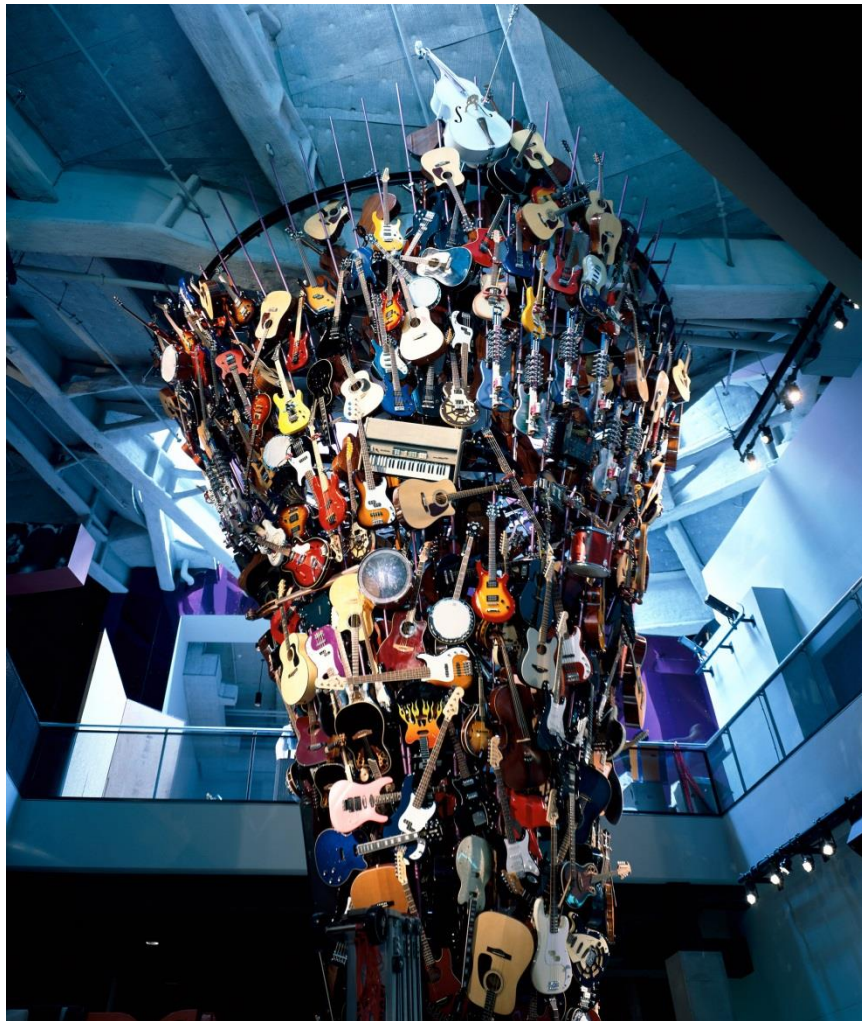


Photo : [Website multivu.com](http://www.multivu.com)

### ที่มาเนื้อหา

[https://en.wikipedia.org/wiki/Frank\\_Gehry](https://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Gehry)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Guggenheim\\_Museum\\_Bilbao](https://en.wikipedia.org/wiki/Guggenheim_Museum_Bilbao)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Museum\\_of\\_Pop\\_Culture](https://en.wikipedia.org/wiki/Museum_of_Pop_Culture)

<https://www.geekwire.com/2016/meet-mopop-paul-allens-emp-museum-changes-name-museum-pop-culture/>

<http://www.multivu.com/players/English/7967751-emp-museum-of-pop-culture-rebranding/>

