

มานุษยวิทยาการออกแบบ



นายปรัชญา คัมภีรานนท์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DESIGN ANTHROPOLOGY

Mr. Prachya Compiranont



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2017

Copyright of Chulalongkorn University

ปรัชญา คัมภีรานนท์ : มานุษยวิทยาการออกแบบ (DESIGN ANTHROPOLOGY) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รศ. ดร. ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ , 302 หน้า.

การวิจัยหัวข้อ มานุษยวิทยาการออกแบบ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ตามหลักการและวิธีการของการของงานวิชาการเพื่อสังคมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ค้นหาหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ 2. เพื่อประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการออกแบบเพื่อสังคม

จากการศึกษาหลักการเพื่อนำไปประยุกต์ใช้เป็นกรอบทฤษฎีเบื้องต้นสำหรับการปฏิบัติการ เพื่อให้ผลการปฏิบัติการเป็นตัวช่วยในการพัฒนาทฤษฎี ตามแนวทางของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งมุ่งเน้นการแสวงหาความรู้ด้วยการปฏิบัติจริง ผู้วิจัยพบว่า หลักการที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นกรอบทฤษฎีเบื้องต้น ได้แก่ “หลักมานุษยวิทยาการออกแบบ” ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ผสมผสานศาสตร์ของมานุษยวิทยาและศาสตร์ของการออกแบบเข้าด้วยกัน และ “แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม” ซึ่งเป็นการนำหลักวิชาการเพื่อสังคมมาประยุกต์เข้ากับแบบจำลองกระบวนการออกแบบ เพื่อเปลี่ยนกระบวนการทัศนในการออกแบบจากที่มีเป้าหมายเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ มาเป็นเป้าหมายเพื่อผลประโยชน์ทางสังคม

การวิจัยครั้งนี้ มีพื้นที่วิจัยตามหลักการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยา ได้แก่ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีระยะเวลาการดำเนินการ 3 ปี ตั้งแต่ปี.ศ. 2558 ถึงปี.ศ. 2560 โดยมีการปฏิบัติการทั้งสิ้น 3 วงจร ได้แก่ วงจรที่ 1: งานแต่งงานในหอศิลป์ เพื่อแก้ปัญหาชุมชนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมของหอศิลป์ วงจรที่ 2: การอบรมสตูดิโออาร์ตในหอศิลป์ เพื่อบริการวิชาการตามวัตถุประสงค์ของหอศิลป์ และวงจรที่ 3: โครงการหอศิลป์ต้นแบบเพื่อสังคม เพื่อแก้ปัญหาที่สำคัญ 3 ประการของหอศิลป์ ได้แก่ 1. การขาดงบประมาณสนับสนุน 2. การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ 3. ความชำรุดทรุดโทรมของตัวอาคาร

ในการปฏิบัติการแต่ละวงจร มีขั้นตอนการปฏิบัติการในแต่ละโครงการแบ่งเป็น แบ่งเป็น ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (plan) ขั้นตอนที่ 2 การปฏิบัติตามแผน (act) ขั้นตอนที่ 3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (observe) และขั้นตอนที่ 4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (reflect) ซึ่งเป็นการประเมินผลเชิงคุณภาพ และนำหลักการที่ได้รับการพัฒนาในแต่ละโครงการ ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการโครงการถัดไปในลักษณะวนซ้ำ จนได้หลักการตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นจึงนำหลักการที่ได้รับการพัฒนา ไปมาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบในรูปแบบการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โครงการเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือของหลักการ

หลักการที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. การแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention) ที่ถูกพัฒนาในการปฏิบัติการวงจรที่ 1 โดยกิจกรรมงานแต่งงาน สามารถเปลี่ยนวิธีคิดของผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับการใช้งานพื้นที่เอนกประสงค์ของหอศิลป์ ว่าชุมชนสามารถเข้ามาใช้งานพื้นที่ดังกล่าวในการจัดกิจกรรมได้

2. การเปลี่ยนบทบาทจากนักออกแบบเป็นผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager) ที่ถูกพัฒนาในการปฏิบัติการวงจรที่ 2 โดยในการออกแบบเพื่อสังคมนั้น นักออกแบบจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเพียงอย่างเดียว มาเป็นผู้กำหนดทิศทางของการออกแบบ และรับผิดชอบรายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

3. การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (participatory design) ที่ถูกพัฒนาในการปฏิบัติการวงจรที่ 2 โดยการออกแบบเพื่อสังคมนั้นมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ระบบเปิด เพื่อให้ผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เนื้อหาของการออกแบบ

4. การใช้สหวิทยาการในการออกแบบ (Multidisciplinary Approach) ที่ถูกพัฒนาในการปฏิบัติการวงจรที่ 3 โดยงานการใช้งานออกแบบเพื่อแก้ปัญหาสังคมนั้น นักออกแบบไม่สามารถแก้ปัญหาด้วยศาสตร์ที่นักออกแบบเชี่ยวชาญเพียงศาสตร์เดียวได้ นักออกแบบจึงจำเป็นต้องร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญสาขาอื่นๆ ในการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2560

ลายมือชื่อนิติ -----
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก -----

5686809635 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORDS: DESIGN ANTHROPOLOGY / SOCIALLY-ENGAGED DESIGN / PARTICIPATORY ACTION RESEARCH

PRACHYA COMPIRANONT: DESIGN ANTHROPOLOGY. ADVISOR: ASSOC. PROF. SUPPAKORN DISATAPUNDHU, Ph.D. , 302 pp.

Design Anthropology is a Participatory Action Research that applies principles and methods from Socially-engaged Scholarships. The objectives of this research are; 1. to find the principles of Design Anthropology, 2. to apply Design Anthropology's principles in socially-engaged design.

From literature reviews, it has 2 primary research frameworks, which are; "Design Anthropology", which is the integration of design thinking and anthropological research, and "Socially-engaged Design Process Model" that adopts socially-engaged scholarships to design process in order to change the goal of design from commercial benefits to social ones. Then, the frameworks is developed in the process of action research.

Following the concept of Anthropological Fieldwork, the research is operated in the area of Chiang Mai University Art Center for 3 years from 2015 to 2017. It consists of 3 projects, which are The Wedding at the Museum to include community in the museum's activity, Street Art Workshop at the Museum to provide academic service to the community which is one of the main objectives of the museum, and the Socially-engaged Museum to tackle 3 major problems in the museum, 1. without financial support, 2. Lack of effective management, and 3. deterioration in building.

As an action based research, the process of each project can be divided in 4 steps; 1st step: Plan, 2nd step: Act, 3rd step: Observe, and 4th step: Reflect (using qualitative measurement). The results of each project will be applied in the next project until the research fulfills its objective. After that, the developed principles are applied in media production for Chiang Mai Design week 2016 to investigate the validity and reliability of the principles.

The Design Anthropology's Principles that has been developed from this research are;

1. Design Intervention developed in the 1st project. The wedding ceremony at the museum change the mindset of the participants that the multipurpose area in the museum can be used by the community
2. Designer as a project manager developed in the 2nd project. In socially-engaged design, designer needs to change his role from designing products to set the direction of the design, and is responsible for other details in the project.
3. Participatory Design developed in the 2nd project. Socially-engaged design focus on participatory, therefore, designer have to create open-ended platform for the user to participate in the content of design.
4. Multidisciplinary Approach developed in the 3rd project. Socially-engaged design requires multiple disciplines to reach solutions from its complexity.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Student's Signature

Academic Year: 2017

Advisor's Signature

.....

.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือของบุคคลหลายท่าน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์ ที่ให้คำแนะนำเป็นอย่างดีทั้งในแง่วิชาการและการดำเนินชีวิต และมีความอดทนเป็นอย่างสูงในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆในงานวิจัย

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร รองศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อยุธยา รองศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิสวรรณกุล ที่ให้คำแนะนำในการแก้ไขปรับปรุงวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณกรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัษฎา โปราณานนท์ ที่เสียสละเวลาเดินทางมาจากต่างจังหวัดและให้คำแนะนำเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ที่ได้ถ่ายทอดความรู้และให้การอบรมสั่งสอนเป็นอย่างดีตลอดหลักสูตร รวมถึงเจ้าหน้าที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาการศึกษา

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้สนับสนุนทุนการศึกษาในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านในการวิจัย ขอบพระคุณคู่บ่าวสาว โอชิน และเพชร รวมถึงผู้เข้าร่วมงานแต่งงานในหอศิลป์ ขอบพระคุณเจ้าหน้าที่จากสถานทูตสหรัฐอเมริกา ศิลปิน และผู้เข้าร่วมการอบรมสตรีทอาร์ตที่หอศิลป์ ขอขอบพระคุณคณบดี คณะวิจิตรศิลป์ รองศาสตราจารย์ ดร.วรลัญจก์ บุญยสุรัตน์ ที่ให้การสนับสนุนเป็นอย่างดีในการวิจัยบนพื้นที่หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ขอขอบพระคุณ พี่ป๊ว ตุลย์ แป้ง จ๋อยจ้อย สำหรับความร่วมมืออย่างเต็มที่ในฐานะทีมงานโครงการปรับปรุงหอศิลป์

ขอขอบพระคุณผู้จัดการศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ คุณอินทพันธ์ บัวเขียว ที่ได้มอบโอกาสในการเป็นที่ปรึกษาทางด้านสื่อในเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 แก่ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณ พี่ตุ้ม นักออกแบบและเจ้าหน้าที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีตลอดระยะเวลาการทำงาน

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงต่อคุณแม่ คุณพ่อ ภรรยา น้องชาย ครอบครัว ครัวคัมภีรานนท์ ครอบครัวมังกรฟ้า ที่ให้การสนับสนุนทุกด้านในการศึกษาครั้งนี้ และขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่อาจมิได้กล่าวถึง มา ณ โอกาสนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฑ
สารบัญภาพ.....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ข้อสันนิษฐานของงานวิจัย.....	4
1.3 ปัญหาของงานวิจัย.....	4
1.4 วัตถุประสงค์.....	4
1.5 ขอบเขตงานวิจัย.....	4
1.6 กระบวนการวิจัย.....	4
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.8 คำจำกัดความ.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ (Design Process).....	9
2.1.1 แบบจำลองกระบวนการออกแบบของเจนน์ และ เคน วิชอคกี้ โอ เกรดี.....	10
2.1.2 เทคนิคในการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบ.....	11
2.1.3 หลักการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบ.....	14
1. The Big6 TM + Information Literacy.....	14
2. AIGA Designing Framework.....	16

3. Design Council: The Double Diamond.....	17
2.1.4 การจัดการกระบวนการออกแบบ.....	18
2.2 แนวคิดและหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม (Socially-engaged Scholarships)	22
2.2.1 งานวิชาการเพื่อสังคม (Socially-engaged Scholarships: SES)	22
2.2.2 การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research).....	26
2.2.3 การวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR).....	27
2.2.4 การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Analysis)	28
2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบเพื่อสังคม	32
2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยา (Anthropology).....	33
2.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยาการออกแบบ (Design Anthropology).....	36
2.5.1 การออกแบบ และ มานุษยวิทยา (Design and Anthropology).....	36
2.5.2 พัฒนาการของมานุษยวิทยาการออกแบบ	37
2.5.3 แนวคิด การดำเนินงาน และการปฏิบัติ.....	38
2.6 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design)	39
2.7 สรุปผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	41
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	42
ระยะที่ 1 ก่อนดำเนินการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้	44
1.1 การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	44
1.1.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ (Design Process).....	44
Jenn and Ken Visocky O’Grady	45
1.1.2 แนวคิดและหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม (Socially-engaged Scholarships).....	46
1.1.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบเพื่อสังคม (Design for Social Impact).....	47

1.1.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยา (Anthropology).....	48
1.1.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยาการออกแบบ (Design Anthropology).....	48
1.1.6 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design).....	48
1.2 การเลือกพื้นที่ในการวิจัย.....	49
ระยะที่ 2 ดำเนินการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้.....	49
2.1 การเก็บข้อมูลพื้นที่วิจัย.....	49
2.1.1 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	50
ประวัติความเป็นมา.....	50
อาคารและสถานที่.....	51
นโยบาย (ภายใต้การดูแลของคณะวิจิตรศิลป์).....	59
วัตถุประสงค์.....	60
แผนดำเนินงาน.....	61
ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	63
คณะกรรมการหอศิลปวัฒนธรรม	63
วิเคราะห์ภาพรวมกิจกรรม	64
งานประชาสัมพันธ์	65
การประเมินผล	67
2.2 การระบุปัญหาจากการทบทวนเอกสาร.....	70
2.2.1 ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในหอศิลป์	70
2.2.2 ปัญหาจากตัวอาคาร.....	71
2.2.3 การจำกัดการเข้าถึงการใช้งาน.....	72
2.3 การค้นหาหลักการออกแบบด้วยการปฏิบัติการ 3 วงจร.....	72

2.4 การสรุปหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1	73
ระยะที่ 3 หลังดำเนินการวิจัย.....	73
3.1 การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบด้วยการปฏิบัติการวงจรที่ 4.....	73
3.2 สรุปผลการวิจัย และเผยแพร่ผลงาน	73
บทที่ 4 การเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	74
4.1 กรอบทฤษฎีเบื้องต้นในการปฏิบัติการ	74
4.2 การปฏิบัติการวงจรที่ 1	77
4.2.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan).....	77
4.2.2 การปฏิบัติตามแผน (Act).....	79
4.2.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe).....	82
4.2.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)	84
4.2.5 สรุปผลการปฏิบัติการวงจรที่ 1	85
4.3 การปฏิบัติการวงจรที่ 2.....	87
4.3.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan).....	87
4.3.2 การปฏิบัติตามแผน (Act).....	88
4.3.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe).....	96
4.3.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)	100
4.3.5 สรุปผลการปฏิบัติการวงจรที่ 2	102
4.4 การปฏิบัติการวงจรที่ 3.....	104
4.4.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan).....	104
4.4.2 การปฏิบัติตามแผน (Act).....	113
1. โครงการปรับปรุงหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.....	127
ภารกิจและบทบาท.....	127

วัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน.....	127
ความซ้ำซ้อนกับหน่วยงานภาครัฐอื่น	128
ระบบการดำเนินงานและความสัมพันธ์กับคณะวิจิตรศิลป์.....	128
โครงสร้างการบริหาร.....	128
โครงสร้างองค์กรและกรอบอัตรากำลัง.....	128
2. แผนยุทธศาสตร์การดำเนินงานในระยะเวลา 5 ปี (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2561-2565).....	129
ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม.....	129
ยุทธศาสตร์ที่ 2 การบริหารและขยายโอกาสการเข้าถึงองค์ความรู้.....	129
ยุทธศาสตร์ที่ 3 การสร้างความร่วมมือกับเครือข่ายทั้งภายในและต่างประเทศ.....	129
ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาศักยภาพการบริหารจัดการองค์กร	129
3. แนวคิดในการปรับปรุงอาคารสถานที่.....	130
4. แผนการหารายได้.....	130
5. แนวคิดการดำเนินงาน	130
6. แนวทางการโยกย้ายถ่ายโอนผู้กลุ่มมีส่วนได้ส่วนเสีย.....	131
7. ระบบการกำกับและประเมินผล	131
8. ร่างแผนการลงทุน ระยะ 2 ปี (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2559 - 2560) หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.....	132
9. ร่างแผนการบริหารเงินอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2561-2565) หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ..	133
10. ร่างแผนการประมาณการแสวงหารายได้ ในระยะ 5 ปี (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2561-2565) หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.....	134
4.4.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe).....	135

4.4.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)	140
4.4.5 สรุปผลการปฏิบัติการวงจรที่ 3	142
4.5 สรุปหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1	144
4.5.1 การสรุปหลักการที่ได้จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	144
1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ	144
2. แนวคิดและหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม.....	145
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบเพื่อสังคม	147
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยา.....	147
5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยาการออกแบบ.....	147
6. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม	148
4.5.2 การเลือกพื้นที่ในการวิจัย	148
4.5.3 การเก็บข้อมูลพื้นที่วิจัย	148
4.5.4 การระบุปัญหาจากการทบทวนเอกสาร.....	149
4.5.5 การค้นหาหลักการออกแบบด้วยการปฏิบัติการ 3 วงจร.....	149
การระบุปัญหาในการปฏิบัติการ.....	149
ขั้นตอนการปฏิบัติการ.....	151
แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม.....	153
หลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ	154
4.5.6 การสรุปหลักการออกแบบ	154
4.6 การนำหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการ ตาม	
วัตถุประสงค์ข้อที่ 2	155
4.6.1 การปฏิบัติการวงจรที่ 1 งานแต่งงานในหอศิลป์.....	155
4.6.2 การปฏิบัติการวงจรที่ 2 การอบรมสตรีทอาร์ทในหอศิลป์.....	157

4.6.3 การปฏิบัติการวงจรที่ 3 โครงการหอศิลป์ต้นแบบเพื่อสังคม.....	159
บทที่ 5 การสร้างสรรค์ผลงาน	162
5.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)	162
5.3.1 ปัญหาวิชาการ	162
5.2 การปฏิบัติตามแผน (Act).....	171
5.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe).....	181
5.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect).....	185
5.5 สรุปผลการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ	187
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	195
6.1 สรุปผลการวิจัย.....	195
วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อหาหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ.....	195
วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการออกแบบเพื่อ สังคม.....	199
6.2 อภิปรายผล.....	201
6.3 ข้อเสนอแนะ	202
รายการอ้างอิง.....	204
ภาคผนวก	207
ภาคผนวก ก เอกสารเกี่ยวกับหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.....	208
รายงานประจำปี 2546.....	209
ลำดับเหตุการณ์สำคัญ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2541 – 2558.....	258
บันทึกกิจกรรมหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยจำแนกตาม รูปแบบ ตั้งแต่ ปี 2541 - 2558	264
ภาคผนวก ข สรุปผลการจัดเทศกาลงานออกแบบ เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016.....	286

ภาคผนวก ค สรุปผลการจัดกิจกรรมการอบรมสตรีทอาร์ทในหอศิลป์	290
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	302



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1: ตารางเปรียบเทียบขั้นตอนการออกแบบระหว่างแบบจำลองของเจนน์ และ เคน วิซอคคี่ โอ เกรดี กับแบบจำลองกระบวนการออกแบบของผู้วิจัย	10
ตารางที่ 2: Research Strategies + Tactics	12
ตารางที่ 3: กระบวนการทำงานวิจัยเพื่อสังคม	25
ตารางที่ 4: หลักการของมนุษยวิทยาการออกแบบ	39
ตารางที่ 5: ขั้นตอนการวิจัยเพื่อสังคม	42
ตารางที่ 6: ตารางเปรียบเทียบหลักการเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ	45
ตารางที่ 7: สถิติผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการตั้งแต่ปี 2541-2553	70
ตารางที่ 8: ขั้นตอนการวิจัยเพื่อสังคม	76
ตารางที่ 9: พื้นที่ใช้สอยทั้งหมด ของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	115
ตารางที่ 10: งบประมาณเบื้องต้นในการปรับปรุงหอศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	119
ตารางที่ 11: ขั้นตอนการวิจัยเพื่อสังคม	145
ตารางที่ 12: ตารางเปรียบเทียบการระบุปัญหาในการปฏิบัติการแต่ละวงจร	150
ตารางที่ 13: ตารางเปรียบเทียบขั้นตอนการปฏิบัติการแต่ละวงจร	153
ตารางที่ 14: ผลการประยุกต์ใช้หลักมนุษยวิทยาการออกแบบในการปฏิบัติการแต่ละวงจร	154
ตารางที่ 15: ขั้นตอนการวิจัยเพื่อสังคม	198
ตารางที่ 16: ผลการประยุกต์ใช้หลักมนุษยวิทยาการออกแบบในการปฏิบัติการแต่ละวงจร	200

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1: แบบจำลองกระบวนการออกแบบจากประสบการณ์ของผู้วิจัย	9
ภาพที่ 2: Design Process	10
ภาพที่ 3: The Big6™ + Information Literacy.....	15
ภาพที่ 4: AIGA Designing Framework.....	17
ภาพที่ 5: Design Council: The Double Diamond.....	18
ภาพที่ 6: Design Process Overview Chart 1	20
ภาพที่ 7: Design Process Overview Chart 2.....	21
ภาพที่ 8: Socially-engaged Scholarships Process.....	24
ภาพที่ 9: Participatory Action Research	28
ภาพที่ 10: Participatory Action Research	30
ภาพที่ 11: Stakeholder Matrix.....	31
ภาพที่ 12: ภาพรวมของวัฒนธรรม	35
ภาพที่ 13: แบบจำลองกระบวนการออกแบบ.....	46
ภาพที่ 14: แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม	47
ภาพที่ 15: หลักการของมานุษยวิทยาการออกแบบ.....	48
ภาพที่ 16: ภาพบรรยากาศการก่อสร้างและพิธีเปิดอาคาร	54
ภาพที่ 17: แผนผังอาคารและพื้นที่ใช้สอยทั้งหมด	56
ภาพที่ 18: แผนผังอาคารชั้นที่ 1 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม.....	57
ภาพที่ 19: แผนผังอาคารชั้นที่ 2 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม.....	57
ภาพที่ 20: แผนผังอาคารโรงละคร.....	58
ภาพที่ 21: แผนผังที่นั่งภายในโรงละคร.....	58
ภาพที่ 22: ตัวอย่างการนำเสนอข่าวของหอศิลป์ในสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ.....	65

ภาพที่ 23: ตัวอย่างวารสารหอศิลป์.....	66
ภาพที่ 24: ตัวอย่างการนำเสนอบทความของหอศิลป์ในวารสารคณะวิจิตรศิลป์.....	66
ภาพที่ 25: ตัวอย่างแผ่นพับ และเพจหอศิลป์บนเฟซบุ๊ก.....	67
ภาพที่ 26: ตัวอย่างรายงานประจำปี ระหว่างปี 2545 -2546	69
ภาพที่ 27: แบบจำลองการปฏิบัติการ 3 วงจร.....	73
ภาพที่ 28: แบบจำลองการปฏิบัติการ 3 วงจร.....	74
ภาพที่ 29: แบบจำลองกระบวนการออกแบบ.....	75
ภาพที่ 30: แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม	75
ภาพที่ 31: หลักการของมานุษยวิทยาการออกแบบ.....	76
ภาพที่ 32: สภาพพื้นที่เอนกประสงค์ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม	80
ภาพที่ 33: แผนผังพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม.....	81
ภาพที่ 34: ตัวอย่างวีดิทัศน์การสัมภาษณ์เจ้าสาว	82
ภาพที่ 35: ตัวอย่างการบันทึกกิจกรรมในรูปแบบวีดิทัศน์.....	83
ภาพที่ 36: ผลการปฏิบัติการวงจรที่ 1 ในแบบจำลองกระบวนการออกแบบ	84
ภาพที่ 37: ผลการปฏิบัติการวงจรที่ 1 เปรียบเทียบกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบ	85
ภาพที่ 38: สภาพพื้นที่ใช้สอยทั่วไป หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม	89
ภาพที่ 39: แผนผังพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม.....	90
ภาพที่ 40: ศิลปินสตรีทอาร์ทในเชียงใหม่ ที่เข้าร่วมกิจกรรม.....	92
ภาพที่ 41: โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โครงการ	93
ภาพที่ 42: ภาพจากวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์กิจกรรม	94
ภาพที่ 43: ภาพ backdrop ที่ใช้ในกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ Street Painting Workshop.....	95
ภาพที่ 44: ภาพกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ Street Painting Workshop	97

ภาพที่ 45: การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินอเมริกา	98
ภาพที่ 46: การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินชาวเชียงใหม่	99
ภาพที่ 47: การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินชาวเชียงใหม่	100
ภาพที่ 48: ผลการปฏิบัติการวงจรที่ 2 ในแบบจำลองกระบวนการออกแบบ	101
ภาพที่ 49: ผลการปฏิบัติการวงจรที่ 2 เปรียบเทียบกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบ	102
ภาพที่ 50: การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโครงการหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม.....	105
ภาพที่ 51: รายละเอียดโครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	113
ภาพที่ 52: สภาพพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	114
ภาพที่ 53: แผนผังพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม	116
ภาพที่ 54: การดูตัวอย่างและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	117
ภาพที่ 55: การนำเสนอครั้งที่ 1 ในการปฏิบัติการวงจรที่ 3	118
ภาพที่ 56: การนำเสนอครั้งที่ 2 ในการปฏิบัติการวงจรที่ 3	122
ภาพที่ 57: การนำเสนอครั้งที่ 3 ในการปฏิบัติการวงจรที่ 3	126
ภาพที่ 58: การสังเกตผลการปฏิบัติการในรูปแบบสไลด์ 프리เซนเทชั่น.....	139
ภาพที่ 59: ผลการปฏิบัติการวงจรที่ 3 ในแบบจำลองกระบวนการออกแบบ	141
ภาพที่ 60: ผลการปฏิบัติการวงจรที่ 3 เปรียบเทียบกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบ	142
ภาพที่ 61: แบบจำลองกระบวนการออกแบบ	145
ภาพที่ 62: แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม	146
ภาพที่ 63: Stakeholder Matrix.....	146
ภาพที่ 64: หลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ	148
ภาพที่ 65: แบบจำลองการปฏิบัติการ 3 วงจร.....	149
ภาพที่ 66: ผลการการประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการแต่ละวงจร. 153	

ภาพที่ 67: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน preparation ในการ ปฏิบัติการวงจรถี 1	155
ภาพที่ 68: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน evaluation ในการ ปฏิบัติการวงจรถี 1	156
ภาพที่ 69: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการวงจรถี 1	156
ภาพที่ 70: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน preparation ในการ ปฏิบัติการวงจรถี 2	157
ภาพที่ 71: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน design process ในการ ปฏิบัติการวงจรถี 2	157
ภาพที่ 72: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน evaluation	158
ภาพที่ 73: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการวงจรถี 2	158
ภาพที่ 74: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน preparation	159
ภาพที่ 75: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน design process.....	160
ภาพที่ 76: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน evaluation	160
ภาพที่ 77: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการวงจรถี 3	161
ภาพที่ 78: คู่มือการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016	170
ภาพที่ 79: การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์อย่างมีส่วนร่วม	173
ภาพที่ 80: คีย์วิช่วลที่ได้รับการพัฒนาจากการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม	174
ภาพที่ 81: ภาพบรรยากาศความร่วมมือระหว่างนักออกแบบหลายสาขา	176
ภาพที่ 82: Banner เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016.....	177
ภาพที่ 83: หน้าโฆษณาในนิตยสารของงานเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016	178
ภาพที่ 84: แผ่นพับประชาสัมพันธ์ เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016.....	180
ภาพที่ 85: ตัวอย่างสูจิบัตร เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016	181
ภาพที่ 86: ตัวอย่างป้ายในงานเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016.....	181

ภาพที่ 87: โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์นิทรรศการ 182

ภาพที่ 88: รายละเอียดบอร์ดนิทรรศการ..... 183

ภาพที่ 89: บรรยากาศงานนิทรรศการหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต 184

ภาพที่ 90: วัตถุประสงค์กระบวนการมานุษยวิทยาการออกแบบ..... 184

ภาพที่ 91: วัตถุประสงค์ผลการดำเนินการมานุษยวิทยาการออกแบบ..... 185

ภาพที่ 92: หลักมานุษยวิทยาการออกแบบที่นำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน 185

ภาพที่ 93: ผลการสร้างสรรค์ผลงานในแบบจำลองกระบวนการออกแบบ..... 186

ภาพที่ 94: คู่มือมานุษยวิทยาการออกแบบ 194

ภาพที่ 95: หลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ 196

ภาพที่ 96: แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม 196

ภาพที่ 97: แบบจำลองกระบวนการออกแบบ..... 197

ภาพที่ 98: Stakeholder Matrix..... 199

ภาพที่ 99: ผลการการประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการแต่ละวงจร. 200

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการที่ผู้วิจัยประกอบวิชาชีพทางวิชาการ โดยเป็นอาจารย์ประจำในมหาวิทยาลัย ควบคู่ไปกับการเป็นนักออกแบบ ทำให้ผู้วิจัยมีโอกาสได้ทำงานบริการวิชาการทางด้านการออกแบบให้กับชุมชนหลายโครงการ ซึ่งโดยส่วนใหญ่เป็นงานออกแบบที่ไม่แสวงหาผลกำไร (Nonprofit Design) หรืองานออกแบบเพื่อสังคม (Socially-engaged Design) อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า ในการออกแบบดังกล่าว มักจะเป็นความร่วมมือระหว่างผู้วิจัยกับนักศึกษา ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการมากกว่าจะมุ่งแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง หรือแม้กระทั่งความร่วมมือระหว่างผู้วิจัยกับองค์กรต่างๆ ที่เป็นเจ้าของโครงการ ก็มักจะดำเนินโครงการตามความต้องการของเจ้าของโครงการ ทำให้โจทย์ในการออกแบบมักจะมีคลาดเคลื่อนไปจากความต้องการของผู้ใช้งานจริง (user) ส่งผลให้กระบวนการและผลลัพธ์ของการออกแบบยังไม่เป็นที่น่าพอใจเท่าใดนัก ผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะค้นหาและพัฒนาหลักการออกแบบขึ้นมาใหม่ เพื่อปรับปรุงกระบวนการออกแบบในลักษณะดังกล่าวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากการค้นคว้าเบื้องต้น ผู้วิจัยพบว่า การเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรกรรมมาสู่สังคมอุตสาหกรรม ตั้งแต่ช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ส่งผลให้การขยายตัวของเมืองเกิดขึ้นอย่างก้าวกระโดด การออกแบบ หรือ นวัตกรรมศิลปะ ซึ่งแต่เดิมเคยอยู่ภายใต้อิทธิพลของสถาปัตยกรรม ได้แยกตัวออกมาจากวิจิตรศิลป์ (fine arts) และเริ่มเข้ามามีบทบาทอย่างมากในสังคม ในรูปแบบของสินค้าและบริการประเภทต่างๆ ตามความต้องการของผู้คนที่ย้ายเข้ามาทำงานและอาศัยอยู่ในเมือง (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2547) ทำให้มีวิชาชีพเกี่ยวกับการออกแบบเกิดขึ้นมากมาย อาทิเช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design), การออกแบบแฟชั่น (Fashion Design) รวมถึง การออกแบบกราฟิก (Graphic Design) หรือ เรขศิลป์ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีเป้าหมายเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจเป็นหลัก

เมื่อเวลาผ่านไป องค์ความรู้ทางด้านการออกแบบได้รับการพัฒนาจนเกิดเป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบมากมาย รวมถึงหลักการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบโดยตรง อาทิเช่น The Big Six Skills ซึ่งเป็นกระบวนการแก้ปัญหาด้วยการจัดการข้อมูล (Information) ซึ่งถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาทางด้านการออกแบบอย่างแพร่หลาย นอกจากนี้ สถาบันการออกแบบแห่งอเมริกา (American Institute of Graphic Arts: AIGA) ยังได้พัฒนารอบการออกแบบ (Designing Framework) เพื่อให้ให้นักออกแบบนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มมูลค่าของการออกแบบ ในส่วนของสภาการออกแบบแห่งสหราชอาณาจักร (The United Kingdom's Design Council) ก็ได้

คิดค้นหลักการที่มีชื่อว่า The Double Diamond เพื่อสร้างกระบวนการออกแบบที่มีประสิทธิภาพตามความต้องการของลูกค้า

แต่ในปัจจุบัน การขยายตัวอย่างต่อเนื่องของเมือง กลับส่งผลให้มีปัญหาทางด้านสังคมเกิดขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง หรือสิ่งแวดล้อม ทั้งในระดับจุลภาค (micro) ไปจนถึงระดับมหภาค (macro) จึงมีความพยายามที่จะนำหลักการออกแบบมาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ในรูปแบบของการออกแบบเพื่อสังคม ซึ่งมุ่งเน้นไปที่ผลประโยชน์ทางสังคมมากกว่าผลประโยชน์ทางธุรกิจ โดยในประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา (ก.พ.อ.) ก็ได้กำหนดนิยามของงานวิชาการรับใช้สังคมไว้ว่า “เป็นผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมหรือท้องถิ่นที่เกิดขึ้นโดยใช้ความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาอย่างน้อยหนึ่งสาขาวิชาและปรากฏผลที่สามารถประเมินได้เป็นรูปธรรมโดยประจักษ์ต่อสาธารณะ โดยผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมต้องส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้านเกี่ยวกับ ชุมชน วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม อาชีพ เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง คุณภาพชีวิตหรือสุขภาพ” (ประกาศ ก.พ.อ. ฉบับที่ 9, 2556) ซึ่งมีความหมายครอบคลุมถึงการออกแบบเพื่อสังคมด้วย

อย่างไรก็ดี วิลเลียม เดรนท์เทล (William Drenttel, 2012) นักออกแบบและผู้ผลักดันการเคลื่อนไหวของการออกแบบเพื่อสังคม ได้ชี้ให้เห็นว่า โดยส่วนใหญ่แล้ว งานออกแบบเพื่อสังคมมักเกิดขึ้นมาจากการที่นักออกแบบใช้เวลาที่เหลือจากการประกอบวิชาชีพ มาทำการออกแบบเพื่อตอบสนองสังคม ทศนคติดังกล่าว ส่งผลให้งานออกแบบที่เกิดขึ้นมักจะปรากฏออกมาในรูปแบบของงานทดลอง (Experimental Design) มากกว่างานที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงตามความต้องการของผู้ใช้ จึงเป็นไปได้ยากที่การออกแบบตามหลักวิชาชีพเดิม จะสามารถตอบสนองความต้องการของสังคมได้ เดรนท์เทล (2012) เสนอว่า สำหรับการออกแบบเพื่อสังคมนั้น ผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีหลักการออกแบบที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ เพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการออกแบบดังกล่าวโดยเฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องทำงานร่วมกับผู้ใช้และสังคมที่เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิด อีกทั้งนักออกแบบยังจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในสภาพของสังคมที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างดีอีกด้วย

ในการทำความเข้าใจสภาพสังคมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เพื่อนำไปสร้างเป็นหลักการออกแบบเพื่อสังคมที่มีประสิทธิภาพนั้น ผู้วิจัยเลือกใช้หลักมานุษยวิทยา (Anthropology) มาประยุกต์เป็นเครื่องมือหลักในการศึกษา เนื่องจากศาสตร์ดังกล่าว มุ่งศึกษาเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมในทุกแง่มุม จึงน่าที่จะตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการออกแบบเพื่อสังคมได้เป็นอย่างดี แต่โดยทั่วไปแล้ว มานุษยวิทยาเป็นศาสตร์ที่มีเนื้อหากว้างขวางมาก ส่งผลให้มีการวิจัยหลายประเภท แต่ทั้งหมดนั้นล้วนแล้วแต่มีรากฐานมาจากการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยา (Fieldwork in Anthropology) ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่มีประสิทธิภาพสูงที่สุด (งามพิศ สัตย์สงวน, 2558) นอกจากนี้ การวิจัยสนามทางมานุษยวิทยา ยังสามารถแบ่งออกได้เป็นสองสมัย

โดยในสมัยแรก นักมานุษยวิทยาจะลงพื้นที่ไปทำการวิจัยในลักษณะผู้สังเกต (observer) โดยไม่มีส่วนร่วมกับชุมชน ต่อมา นักมานุษยวิทยาเริ่มเข้าไปสังเกตชุมชนอย่างมีส่วนร่วม (participant observation) ซึ่งเป็นต้นแบบของการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยาสมัยใหม่ ที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะนำหลักการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยาสมัยใหม่ มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักการออกแบบเพื่อสังคมของผู้วิจัย โดยพื้นที่วิจัยที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาตามหลักการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยาสมัยใหม่ ได้แก่ พื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ เพราะเป็นพื้นที่ที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่ โดยความสัมพันธ์ของผู้วิจัยกับชุมชนในลักษณะดังกล่าว เป็นลักษณะเฉพาะของการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยาสมัยใหม่ อีกทั้งชุมชนดังกล่าว ยังมีแง่มุมทางศิลปะและการออกแบบให้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์หลักของการวิจัย

จากนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม หรือ Participatory Action Research (PAR) ซึ่งเป็นรูปแบบของการวิจัยตามหลักวิชาการเพื่อสังคม เพื่อพัฒนาหลักการออกแบบควบคู่ไปกับการแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบ โดยผู้วิจัยเริ่มต้นการวิจัยด้วยการศึกษาในประเด็นเฉพาะของแต่ละโครงการตามหลักการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยาสมัยใหม่ เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหา และหลังจากเสร็จสิ้นการปฏิบัติการแต่ละโครงการแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ทำการสะท้อนผลการปฏิบัติการ (reflection) ตามหลักการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) และนำหลักการที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการลำดับต่อไป จนกว่าผู้วิจัยจะค้นพบหลักการออกแบบเพื่อสังคมที่มีกระบวนการและผลลัพธ์เป็นที่น่าพอใจ ซึ่งกระบวนการดังกล่าว เป็นการทำงานในลักษณะวนซ้ำเป็นวงจร (loop) เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ตามหลักการของการวิจัยประเภทนี้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยเชื่อว่าประโยชน์ของการดำเนินการวิจัยในรูปแบบของการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม นั้น นอกจากผู้วิจัยจะได้หลักการออกแบบเพื่อสังคมแล้ว ผู้วิจัยยังมีโอกาสในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ที่ผู้วิจัยศึกษา อีกทั้งยังกระตุ้นให้ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ดังกล่าวเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาอีกด้วย ซึ่งจะส่งผลให้การแก้ปัญหาดังกล่าวมีความยั่งยืนยิ่งขึ้น ตามเป้าหมายของงานวิชาการเพื่อสังคม

โดยผู้วิจัยได้แบ่งการปฏิบัติการในพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ออกเป็น 3 โครงการเพื่อแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบในแต่ละโครงการและใช้การปฏิบัติการดังกล่าวเพื่อค้นหาและพัฒนาหลักการออกแบบเพื่อสังคม แล้วจึงนำหลักการดังกล่าวไปสร้างสรรค์ผลงานในการปฏิบัติการที่ 4 ในพื้นที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อตรวจสอบหลักการและสรุปผลการวิจัย

สำหรับหัวข้อ “มานุษยวิทยาการออกแบบ” หรือ “Design Anthropology” นั้นเป็นชื่อหัวข้อที่ผู้วิจัยไม่ได้ตั้งไว้ในตอนแรกของการวิจัย แต่ด้วยวิธีดำเนินการวิจัย ซึ่งเป็นแบบวิจัยเชิง

ปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ค้นหาหลักการออกแบบเพื่อสังคม 2. นำหลักการออกแบบเพื่อสังคมมาใช้ในกระบวนการออกแบบจริง ทำให้ผู้วิจัยค้นพบหลักการบางอย่างที่สอดคล้องกับทฤษฎีดังกล่าว จึงตั้งเป็นข้อขัดแย้ง ซึ่งเป็นการตั้งชื่อขึ้นมาใหม่โดยผู้วิจัย เนื่องจากยังไม่เคยปรากฏชื่อทฤษฎีดังกล่าวในประเทศไทยมาก่อน

1.2 ข้อสันนิษฐานของงานวิจัย

จากที่มาและความสำคัญของปัญหา นำไปสู่เป็นข้อสันนิษฐานว่า หลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบเพื่อสังคมได้

1.3 ปัญหาของงานวิจัย

หลักการที่สำคัญของมานุษยวิทยาการออกแบบมีคุณสมบัติอย่างไร และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบเพื่อสังคมได้อย่างไรบ้าง

1.4 วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ
2. เพื่อประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการออกแบบเพื่อสังคม

1.5 ขอบเขตงานวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมตามหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม โดยมีพื้นที่วิจัยได้แก่ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ และมีระยะเวลาดำเนินการทั้งสิ้น 3 ปี การตั้งตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ถึง ปี พ.ศ. 2560

1.6 กระบวนการวิจัย

สำหรับขั้นตอนการทำวิจัย สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ (กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2538) ได้แก่

ระยะที่ 1

ก่อนดำเนินการวิจัย

- 1.1 การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 1.1.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ (Design Process)
 - 1.1.2 แนวคิดและหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม (Socially-engaged Scholarships)
 - 1.1.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบเพื่อสังคม (Design for Social Impact)
 - 1.1.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยา (Anthropology)
 - 1.1.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยาการออกแบบ (Design Anthropology)
 - 1.1.6 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design)
- 1.2 การเลือกพื้นที่ในการวิจัย

ระยะที่ 2

การดำเนินการวิจัย

- 2.1 การเก็บข้อมูลพื้นที่วิจัย
- 2.2 การระบุปัญหา
- 2.3 การค้นหาหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ด้วยการปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม 3 วงจร
 - 2.3.1 การปฏิบัติการวงจรที่ 1
 - 2.3.1.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)
 - 2.3.1.2 การปฏิบัติตามแผน (Act)
 - 2.3.1.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)
 - 2.3.1.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)
 - 2.3.2 การปฏิบัติการวงจรที่ 2
 - 2.3.2.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)
 - 2.3.2.2 การปฏิบัติตามแผน (Act)
 - 2.3.2.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)
 - 2.3.2.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)
 - 2.3.3 การปฏิบัติการวงจรที่ 3
 - 2.3.3.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)

2.3.3.2 การปฏิบัติตามแผน (Act)

2.3.3.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)

2.3.3.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)

2.4 การสรุปหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 จากผลการปฏิบัติการใน
วงจรที่ 1 – 3

ระยะที่ 3

หลังดำเนินการวิจัย

3.1 การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตามหลักการที่ค้นพบจากผลการปฏิบัติการที่ 1
– 3 ด้วยการปฏิบัติการวงจรที่ 4

3.1.1.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)

3.1.1.2 การปฏิบัติตามแผน (Act)

3.1.1.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)

3.1.1.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)

3.2 สรุปผลการวิจัย และเผยแพร่ผลงาน

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ผลงานสร้างสรรค์การออกแบบเพื่อสังคม (Output)
2. ได้หลักการออกแบบเพื่อสังคม (Outcome)
3. กระตุ้นให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบเพื่อสังคม (Impact)

1.8 คำจำกัดความ

การออกแบบเพื่อสังคม
(Socially-engaged Design) การออกแบบที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมหรือท้องถิ่นที่เกิดขึ้น
โดยใช้ความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาอย่างน้อยหนึ่งสาขาวิชา
และปรากฏผลที่สามารถประเมินได้เป็นรูปธรรมโดย
ประจักษ์ต่อสาธารณะ

มานุษยวิทยาการออกแบบ
(Design Anthropology) หลักการออกแบบเพื่อสังคมที่ผสมผสานหลักมานุษยวิทยา
และหลักการออกแบบเข้าด้วยกัน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

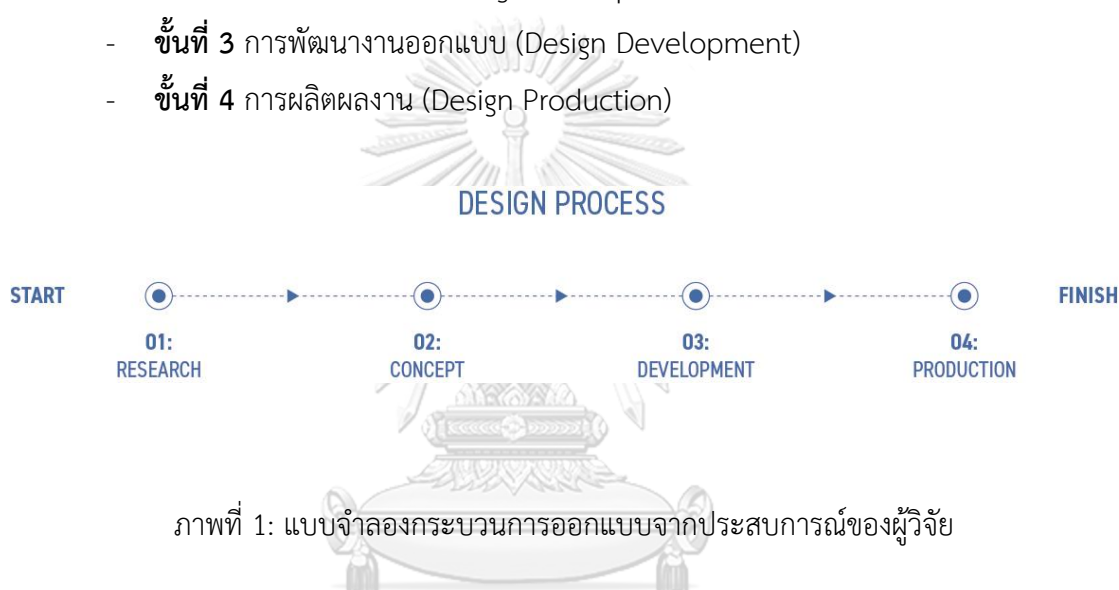
การวิจัยเรื่องมานุษยวิทยาการออกแบบ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ควบคู่ไปกับการประยุกต์ใช้หลักการวิจัยเชิงคุณภาพทางมานุษยวิทยา (Qualitative Research in Anthropology) โดยมีวัตถุประสงค์ในการค้นคว้าและเรียบเรียงองค์ความรู้ทางด้านมานุษยวิทยาการออกแบบ (Design Anthropology) และนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การออกแบบเพื่อสังคม ตามแนวทางของงานวิชาการรับใช้สังคม เพื่อให้ปรากฏผลงานออกแบบที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมทางด้านศิลปวัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในความหมายและรายละเอียดต่างๆ ที่เป็นเนื้อหาสาระสำคัญในการวิเคราะห์ และกำหนดแนวคิดของการวิจัย อันนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นหัวข้อสำคัญดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ (Design Process)
- 2.2 แนวคิดและหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม (Socially-engaged Scholarships)
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบเพื่อสังคม (Design for Social Impact)
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยา (Anthropology)
- 2.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยาการออกแบบ (Design Anthropology)
- 2.6 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design)

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ (Design Process)

ในการค้นหาหลักการออกแบบใหม่เพื่อใช้แก้ปัญหาสังคมโดยเฉพาะนั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษาหลักการออกแบบที่มีอยู่เดิม เพื่อนำไปพัฒนาเป็นหลักการออกแบบใหม่ โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาหลักการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบโดยตรง โดยผู้วิจัยได้เริ่มต้นศึกษาด้วยการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบจากประสบการณ์ของผู้วิจัย ซึ่งสามารถแบ่งกระบวนการออกแบบเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

- **ขั้นที่ 1** การค้นคว้า (Research)
- **ขั้นที่ 2** การสร้างแนวคิด (Design Concept)
- **ขั้นที่ 3** การพัฒนางานออกแบบ (Design Development)
- **ขั้นที่ 4** การผลิตผลงาน (Design Production)



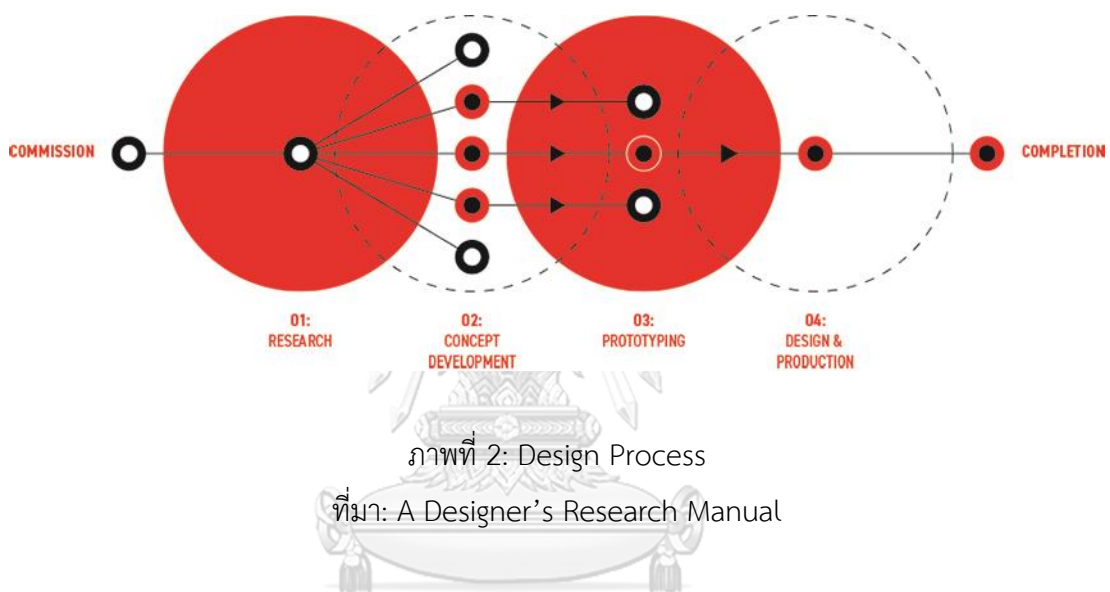
ภาพที่ 1: แบบจำลองกระบวนการออกแบบจากประสบการณ์ของผู้วิจัย

จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำแบบจำลองกระบวนการออกแบบจากประสบการณ์ของผู้วิจัย ไปศึกษาเปรียบเทียบกับหลักการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบ พบว่า แบบจำลองกระบวนการออกแบบของเจนน์ และ เคน วิซอกกี้ โอ เกรดี (Jenn and Ken Visocky O'Grady, 2009) มีความสอดคล้องกับแบบจำลองของผู้วิจัย จึงนำมาประยุกต์ใช้เป็นแบบจำลองกระบวนการออกแบบในการวิจัยครั้งนี้ โดยแบบจำลองดังกล่าว มีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 แบบจำลองกระบวนการออกแบบของเจนน์ และ เคน วิชอคกี้ โอ เกรดี

แบบจำลองกระบวนการออกแบบของเจนน์ และ เคน วิชอคกี้ โอ เกรดี แบ่งกระบวนการ ออกเป็น 4 ขั้นตอนใหญ่ๆ ได้แก่

- **ขั้นที่ 1** การวิจัย (Research)
- **ขั้นที่ 2** การพัฒนาแนวความคิด (Concept Development)
- **ขั้นที่ 3** การสร้างต้นแบบ (Prototyping)
- **ขั้นที่ 4** การออกแบบและการผลิต (Design & Production)



โดยแบบจำลองกระบวนการออกแบบของเจนน์ และ เคน วิชอคกี้ โอ เกรดี สามารถนำมา เปรียบเทียบกับแบบจำลองกระบวนการออกแบบจากประสบการณ์ของผู้วิจัยได้ดังนี้

แบบจำลอง กระบวนการออกแบบ	ขั้นที่ 1	ขั้นที่ 2	ขั้นที่ 3	ขั้นที่ 4
ผู้วิจัย	RESEARCH	CONCEPT DEVELOPMENT	PROTOTYPING	DESIGN & PRODUCTION
เจนน์ และ เคน วิชอคกี้ โอ เกรดี	RESEARCH	DESIGN CONCEPT	DESIGN DEVELOPMENT	DESIGN PRODUCTION

ตารางที่ 1: ตารางเปรียบเทียบขั้นตอนการออกแบบระหว่างแบบจำลองของเจนน์ และ เคน วิชอคกี้ โอ เกรดี กับแบบจำลองกระบวนการออกแบบของผู้วิจัย

จากตารางดังกล่าว จะเห็นว่าแบบจำลองกระบวนการออกแบบของผู้วิจัยมีความสอดคล้องกับแบบจำลองของเจนน์ และ เคน วิซอคกี้ โอ เกรดี โดยสามารถแบ่งกระบวนการออกแบบได้เป็น 4 ขั้นตอนใหญ่ๆ เช่นเดียวกัน โดยในขั้นที่ 1 เป็นการวิจัย ขั้นที่ 2 เป็นการพัฒนาแนวความคิด ขั้นที่ 3 เป็นการพัฒนางานออกแบบ และขั้นที่ 4 เป็นการผลิตผลงาน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบของเจนน์ และ เคน วิซอคกี้ โอ เกรดี นำมาประยุกต์ใช้เป็นแบบจำลองกระบวนการออกแบบในการวิจัยครั้งนี้

จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิคในการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในแบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นที่ 1

2.1.2 เทคนิคในการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบ

ในส่วนของ การวิจัย (Research) นั้น นักออกแบบจำเป็นต้องค้นหาข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาใช้เป็นโจทย์ในการออกแบบไม่ต่างจากการวิจัยในศาสตร์แขนงอื่น โดยข้อมูลที่นักออกแบบนำมาใช้งาน อาจแบ่งกว้างๆได้เป็น 2 ประเภท คือ ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data) และ ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) ซึ่งนักออกแบบสามารถใช้งานข้อมูลได้ทั้งสองประเภทตามความเหมาะสม นอกจากนี้ นักออกแบบยังสามารถหาข้อมูลได้เอง ด้วยวิธีการสังเกต การสัมภาษณ์ การทดลอง ฯลฯ ข้อมูลเหล่านี้เรียกว่า ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) หรือนักออกแบบสามารถค้นหาข้อมูลที่มีผู้อื่นเรียบเรียงไว้อยู่แล้ว เช่น งานวิจัย หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ เรียกว่า ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) โดยเจนน์ และ เคน วิซอคกี้ โอ เกรดี (Jenn and Ken Visocky O'Grady, 2009) ได้นำเสนอการนำเทคนิคในการวิจัยมาประยุกต์ใช้กับการค้นหาทางการออกแบบ ดังนี้

RESEARCH STRATEGIES	RESEARCH TACTICS
Competitor analysis	<ul style="list-style-type: none"> • Literature review • Surveys + Questionnaires • Focus Group
Ethnographic research	<ul style="list-style-type: none"> • Photo ethnography • Visual anthropology • Observational research • Literature review • Surveys + Questionnaires • Focus Group
Marketing research	<ul style="list-style-type: none"> • Demographics • Focus groups • Psychographics • Surveys + Questionnaires • Web analytics • Color theory + predictions • Literature review • Personnas
User testing	<ul style="list-style-type: none"> • Iterative design • Personas • Focus groups • Observational research • Surveys + Questionnaires • Web analytics
Visual exploration	<ul style="list-style-type: none"> • Visualization • Color theory + predictions

ตารางที่ 2: Research Strategies + Tactics

ที่มา: A Designer's Research Manual

จากตารางดังกล่าว จะเห็นว่าในขั้นตอนของการค้นคว้าทางการออกแบบ สามารถนำเทคนิคของการวิจัยแบบต่างๆ มาประยุกต์ใช้เป็นกลยุทธ์ในการค้นคว้า โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **การวิเคราะห์คู่แข่ง (Competitor Analysis)** เป็นกระบวนการเพื่อหาจุดแข็งและจุดอ่อนของคู่แข่ง เพื่อสร้างความได้เปรียบในการออกแบบ โดยสามารถประยุกต์ใช้เทคนิคในการวิจัย ได้แก่
 - **การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)** เป็นการศึกษาเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การออกแบบ ไม่ว่าจะเป็น สิ่งพิมพ์ เว็บไซต์ บทความ หนังสือ ฯลฯ ประโยชน์ของการทบทวนวรรณกรรมนั้น เพื่อประหยัดเวลาในการหาข้อมูล ทำให้นักออกแบบไม่จำเป็นต้องหาข้อมูลด้วยตัวเองทั้งหมด
 - **การสำรวจและการทำแบบสอบถาม (Survey and Questionnaires)**
 - **การสนทนากลุ่ม (Focus Group)**

2. **การวิจัยเชิงชาติพันธุ์วรรณา (Ethnographic Research)** เป็นการศึกษาวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้งาน สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคในการวิจัย ได้แก่
 - **การวิเคราะห์ภาพถ่าย** แบ่งเป็น Photo Ethnography และ Visual Anthropology เป็นการศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้งานผ่านภาพถ่าย โดยความแตกต่างระหว่าง Photo Ethnography นั้นจะเป็นการศึกษาภาพที่ผู้ใช้งานเป็นผู้สร้างขึ้น ส่วน Visual Anthropology เป็นการศึกษาภาพที่นักออกแบบเป็นผู้สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ
 - **การสังเกต (Observational Research)** เป็นการสังเกตพฤติกรรมของผู้ใช้งาน โดยนักออกแบบไม่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน
3. **การวิจัยการตลาด (Marketing Research)** เป็นการศึกษาเพื่อหาความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งสามารถใช้วิธีการหาข้อมูลได้ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อสร้างงานออกแบบที่ตรงตามความต้องการของผู้ใช้งานมากที่สุด โดยสามารถประยุกต์ใช้เทคนิคในการวิจัย ได้แก่
 - **ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ (Demographics)**
 - **การสนทนากลุ่ม (Focus Group)**
 - **ข้อมูลด้านจิตวิทยา (Psychographics)**
 - **การสำรวจและการทำแบบสอบถาม (Survey + Questionnaires)**
 - **การวิเคราะห์สถิติเว็บไซต์ (Web Analytics)**
4. **การทดสอบกับผู้ใช้งาน (User Testing)** เป็นการทดลองเพื่อค้นหาคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ที่ผู้ใช้งานพึงพอใจ ไม่ว่าจะเป็น การเข้าถึง การใช้งาน ขนาด ราคา ฯลฯ สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคในการวิจัย ได้แก่
 - **กระบวนการพัฒนาต้นแบบสินค้า (Iterative Design)**
 - **การสร้างตัวแทนผู้ใช้งาน (Personas)**
5. **การสำรวจภาพ (Visual Exploration)** เป็นการทดลองร่างภาพผลลัพธ์ เพื่อแก้ปัญหาทางด้านการสื่อสารของงานออกแบบให้เป็นไปตามข้อมูลที่นักออกแบบค้นคว้ามา โดย สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคในการวิจัย ได้แก่

- **การสร้างภาพ (Visualization)** เป็นการทดลองร่างภาพจากข้อมูลที่นักออกแบบมีอยู่ เพื่อประเมินศักยภาพของงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นด้าน รูปทรง แนวคิด หรือแม้กระทั่งการใช้งาน
- **ทฤษฎีสีและการคาดการณ์สีที่มีผลต่อพฤติกรรมผู้ใช้งาน (Color Theory / Color Predictions)**

จากการศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคในการวิจัย ผู้วิจัยพบว่า รายละเอียดดังกล่าว สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 1 การค้นคว้า (Research) ในแบบจำลองกระบวนการออกแบบได้

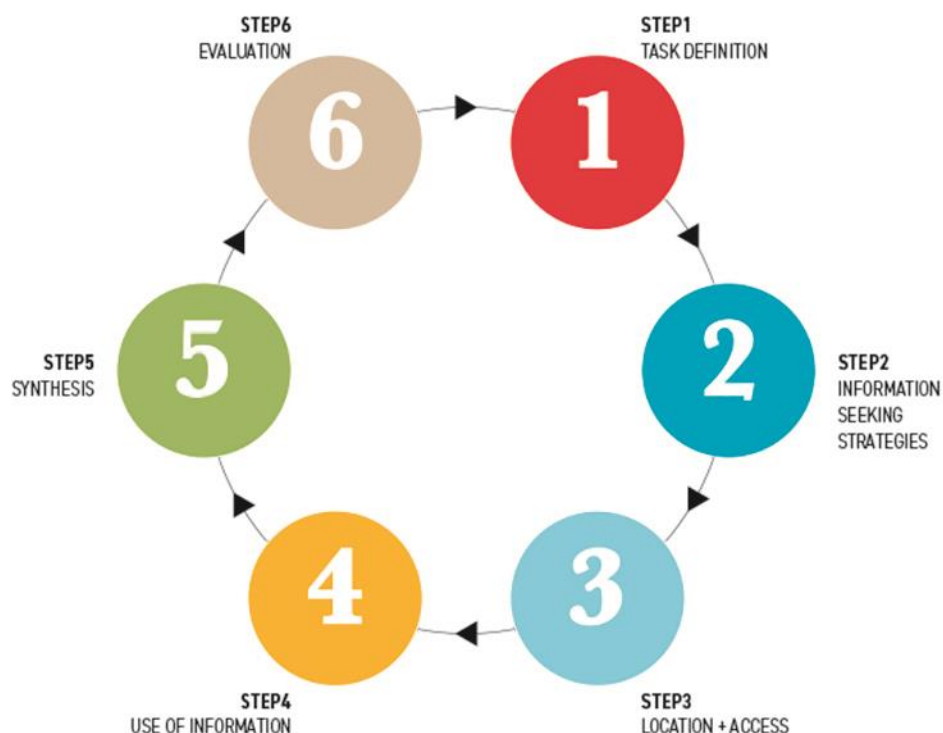
2.1.3 หลักการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบ

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาถึงเทคนิคในการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเพิ่มเติม เกี่ยวกับหลักการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนต่างๆ ของแบบจำลองของเจนนี และ เคน วิซอคกี้ โอ เกรดี ที่ผู้วิจัยเลือกใช้เป็นแบบจำลองกระบวนการออกแบบในการวิจัย โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกหลักการออกแบบที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย จำนวน 3 หลักการเพื่อนำมาศึกษา ได้แก่ 1. The Big Six Skills 2. AIGA Designing Framework 3. Design Council: The Double Diamond โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. The Big6™ + Information Literacy

The Big Six Skills เป็นกระบวนการแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยการจัดการข้อมูล (Information) ที่ถูกคิดค้นโดยไมค์ ไอเซนเบิร์ก และ โรเบิร์ต อี เบอโควิทซ์ (Mike Eisenberg and Robert E. Berkowitz, 2012) กระบวนการดังกล่าว มุ่งเน้นการค้นหา การประเมิน และการวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทุกประเภท รวมถึงการออกแบบซึ่งก็เป็นกระบวนการแก้ปัญหาอย่างหนึ่งได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในการจัดการเนื้อหาที่ซับซ้อนในการออกแบบ โดยกระบวนการดังกล่าว สามารถแบ่งออกได้เป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่

1. **การนิยามภาระงาน (Task Definition)** เป็นการกำหนดขอบเขตของปัญหา และความต้องการทางด้านข้อมูล เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา
2. **การสร้างกลยุทธ์ในการค้นหาข้อมูล (Information Seeking Strategies)** คือการมองหาแหล่งที่มาทั้งหมดของข้อมูลที่จะนำมาใช้แก้ปัญหา และทำการคัดเลือกแหล่งที่มาที่ดีที่สุด
3. **การระบุแหล่งที่มาและการเข้าถึงข้อมูล (Location + Access)** คือการระบุแหล่งข้อมูลทุกมิติ และการเข้าถึงข้อมูลที่อยู่ในนั้น
4. **การใช้ข้อมูล (Use of Information)** คือการใช้งานข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นจากการอ่าน การได้ยิน การดู หรือการสัมผัส รวมถึงการบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
5. **การสังเคราะห์ข้อมูล (Synthesis)** คือการจัดหมวดหมู่ของข้อมูล และการนำเสนอข้อมูลออกมาในรูปแบบต่างๆ
6. **การประเมินผล (Evaluation)** คือการประเมินผลของกลยุทธ์ทั้งในแง่กระบวนการ และผลลัพธ์



ภาพที่ 3: The Big6™ + Information Literacy

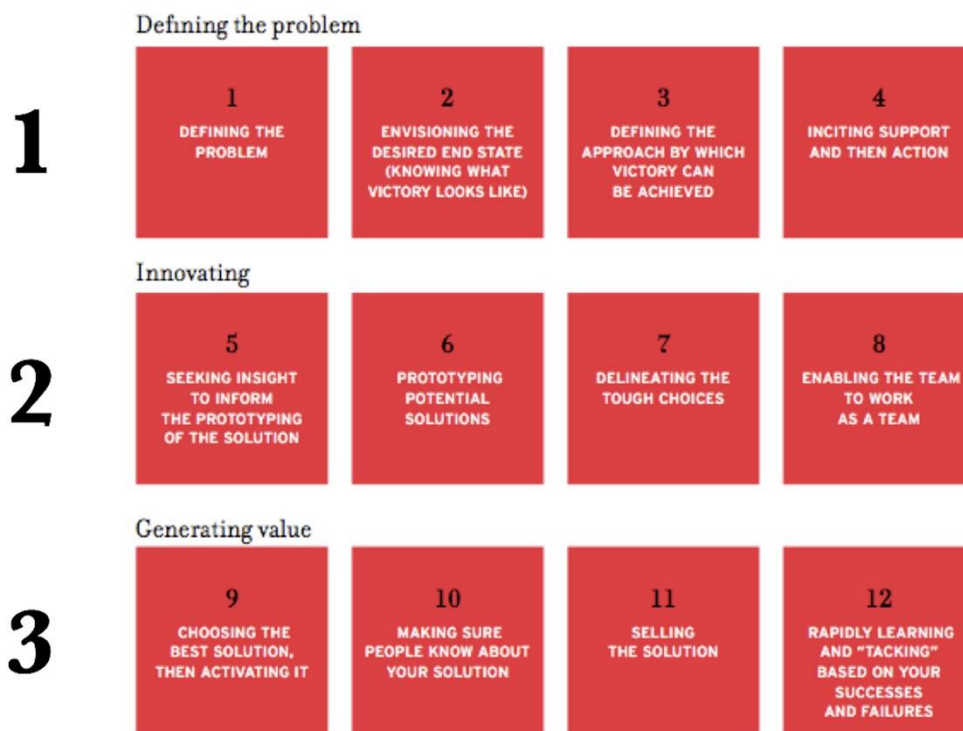
ที่มา: A Designer's Research Manual

จากการศึกษาเกี่ยวกับ the Big Six Skills :ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาต่างๆด้วยการจัดการข้อมูล ผู้วิจัยพบว่า หลักการดังกล่าว สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการค้นคว้าหาข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบซึ่งอยู่ในขั้นตอนที่ 1 การค้นคว้า (Research) ของแบบจำลองกระบวนการออกแบบได้

2. AIGA Designing Framework

Designing Framework หรือกรอบในการออกแบบ ได้รับการพัฒนาโดยสถาบันการออกแบบแห่งอเมริกา (American Institute of Graphic Arts: AIGA) เป็นการกำหนดโครงสร้างในกระบวนการออกแบบในเชิงธุรกิจเป็นหลัก เพื่อให้ให้นักออกแบบได้มีความเข้าใจในบทบาทและมูลค่าของวิชาชีพการออกแบบ หลักการดังกล่าวสามารถแบ่งกระบวนการออกแบบออกเป็นสามขั้นตอน ได้แก่ การระบุปัญหา (Defining the Problem) การสร้างนวัตกรรม (Innovating) และการสร้างคุณค่า (Generating Value) โดยในแต่ละขั้นตอนก็จะมีรายละเอียดของกระบวนการโดยไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับการทำงาน ดังนี้

1. **การระบุปัญหา (Defining the Problem)** แบ่งเป็น การระบุปัญหา การสร้างเป้าหมาย การเข้าถึงเป้าหมาย และการสนับสนุน
2. **การสร้างนวัตกรรม (Innovating)** แบ่งเป็น การหาข้อมูลเชิงลึก การสร้างต้นแบบในการแก้ปัญหา การหลีกเลี่ยงทางเลือกที่ไม่เหมาะสม รวมถึงการสร้างทีมในการทำงาน
3. **การสร้างคุณค่า (Generating Value)** แบ่งเป็น การแก้ปัญหาด้วยวิธีที่ดีที่สุด การประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการแก้ปัญหา และการเรียนรู้จากความสำเร็จและข้อผิดพลาดในการแก้ปัญหา



ภาพที่ 4: AIGA Designing Framework
ที่มา: A Designer's Research Manual

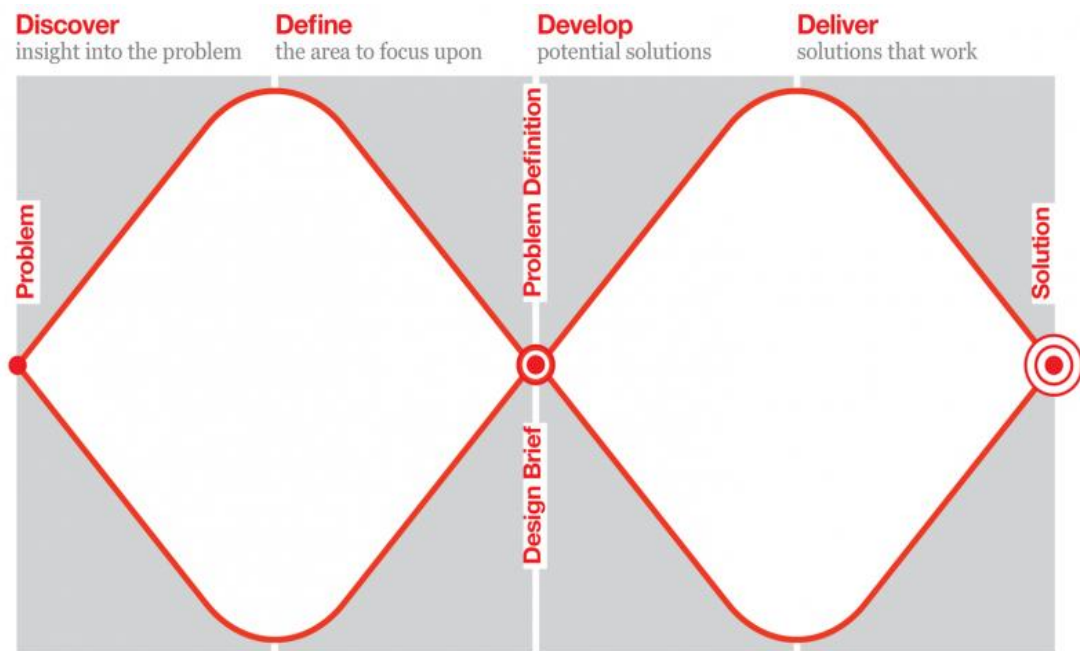
จากการศึกษาหลักการ AIGA Designing Framework ผู้วิจัยพบว่า หลักการดังกล่าวมีความสอดคล้องกับแบบจำลองกระบวนการออกแบบที่ผู้วิจัยเลือกใช้ โดยขั้นตอนการระบุปัญหา สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 1 ของแบบจำลอง ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม สามารถนำมาประยุกต์ใช้ขั้นตอนที่ 1 และขั้นตอนที่ 2 ของแบบจำลอง ส่วนขั้นตอนการสร้างคุณค่า สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 3 และขั้นตอนที่ 4 ของแบบจำลองได้

3. Design Council: The Double Diamond

อีกตัวอย่างที่ผู้วิจัยทำการศึกษา คือกระบวนการออกแบบที่ระบุโดยสภาการออกแบบแห่งสหราชอาณาจักร (The United Kingdom's Design Council) ที่ถูกก่อตั้งโดยรัฐบาลตั้งแต่ปี 1944 ที่มีชื่อว่า The Double Diamond ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบได้ทุกประเภท โดยจะมีผลลัพธ์ที่ดีที่สุด เมื่อนักออกแบบประยุกต์ใช้กระบวนการร่วมกับลูกค้า โดยหลักการดังกล่าวแบ่งกระบวนการออกแบบออกเป็น 4 ขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่

1. **Discover:** การระบุปัญหา การค้นคว้า และการทำความเข้าใจปัญหาเบื้องต้น

2. **Define:** การกำหนดขอบเขตของปัญหาเพื่อทำการแก้ไข
3. **Develop:** การพัฒนากระบวนการแก้ไขปัญหา
4. **Deliver:** การทดสอบและประเมินผล เพื่อนำไปสู่กระบวนการผลิตและเผยแพร่



ภาพที่ 5: Design Council: The Double Diamond
ที่มา: A Designer's Research Manual

จากการศึกษาหลักการ the Double Diamond ผู้วิจัยพบว่า ขั้นตอน Discover และขั้นตอน Define สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 1 ของแบบจำลอง ขั้นตอน Develop สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 2 และขั้นตอนที่ 3 ของแบบจำลอง ส่วนขั้นตอน Deliver สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 4 ของแบบจำลองได้

2.1.4 การจัดการกระบวนการออกแบบ

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบแล้วนั้น ผู้วิจัยพบว่า ปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่จะส่งผลให้การออกแบบประสบความสำเร็จหรือไม่นั้น ขึ้นอยู่กับความร่วมมือระหว่างนักออกแบบ (Designer) กับลูกค้า (Client) ผ่านกระบวนการออกแบบ (Design Process) ที่จำเป็นต้องมีการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการกระบวนการออกแบบ โดยเทอร์รี่ ลี สโตน (Terry Lee tone, 2010) ได้ชี้ให้เห็นถึงบทบาทที่

เปลี่ยนแปลงไประหว่างนักออกแบบและลูกค้าในกระบวนการออกแบบ โดยในช่วงเริ่มต้นของกระบวนการออกแบบ ซึ่งเป็นการระบุปัญหาในการออกแบบนั้น ลูกค้าจะมีบทบาทสูงในการกำหนดโจทย์ในการออกแบบให้กับนักออกแบบ ต่อมา ในขั้นตอนของการพัฒนาแนวความคิดในการออกแบบความร่วมมือระหว่างลูกค้าและนักออกแบบจะเป็นไปในลักษณะเท่าเทียมกัน ส่วนในขั้นตอนของการผลิตนักออกแบบจะมีบทบาทสูงกว่าลูกค้า ในการนำเสนอผลลัพธ์ของงานออกแบบ นอกจากนี้ สโตนยังได้จำแนกกระบวนการออกแบบตามหลักการจัดการออกเป็น 9 ขั้นตอน ดังนี้

1. **Project Initiation:** ในส่วนนี้ ลูกค้าจะเป็นผู้กำหนดเป้าหมาย งบประมาณ รวมถึงระยะเวลาในการออกแบบ เพื่อคั่นหานักออกแบบที่มีความเหมาะสมกับโครงการ
2. **Orientation / Research:** ลูกค้าให้ข้อมูลที่จำเป็นแก่นักออกแบบ เพื่อกำหนดโจทย์ของการออกแบบร่วมกัน เพื่อสร้างความชัดเจนในกระบวนการออกแบบ และกำหนดแนวทางในการค้นคว้าของนักออกแบบ
3. **Strategy:** นักออกแบบทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อกำหนดขอบเขตของโครงการ รวมถึงแผนการการออกแบบ
4. **Exploration:** หลังจากลูกค้าและนักออกแบบตกลงกันเกี่ยวกับทิศทางในการออกแบบได้แล้วนั้น นักออกแบบจึงเริ่มพัฒนาแนวความคิดในการออกแบบ
5. **Development:** นักออกแบบพัฒนาแนวความคิดที่ได้รับการเห็นชอบจากลูกค้า เพื่อคัดเลือกทิศทางในการออกแบบ
6. **Refinement:** นักออกแบบพัฒนาการออกแบบจนได้รับการเห็นชอบจากลูกค้า เพื่อนำไปสู่กระบวนการผลิตผลงาน
7. **Production:** นักออกแบบผลิตผลงานออกแบบ รวมถึงวัตถุดิบทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ผลงาน
8. **Manufacture / Launch:** การส่งต่อให้ผู้ผลิตทำการผลิตผลงาน โดยนักออกแบบคอยควบคุมและให้คำปรึกษาต่างๆ ในกระบวนการผลิตรวมถึงการเผยแพร่ผลงาน
9. **Project Completion:** การสรุปโครงการร่วมกันระหว่างลูกค้าและนักออกแบบ



ภาพที่ 6: Design Process Overview Chart 1
ที่มา: Managing the Design Process



ภาพที่ 7: Design Process Overview Chart 2

ที่มา: Managing the Design Process

จากการศึกษาหลักการจัดการกระบวนการออกแบบ ผู้วิจัยพบว่าหลักการดังกล่าว สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในแบบจำลองกระบวนการออกแบบได้ โดยขั้นตอน Project Initiation และขั้นตอน Orientation / Research สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 1 ของแบบจำลอง ขั้นตอน Strategy และ ขั้นตอน Exploration สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 2 ของแบบจำลอง ขั้นตอน Development และขั้นตอน Refinement สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 3 ของแบบจำลอง ส่วนขั้นตอน Production ขั้นตอน Manufacture / Launch และขั้นตอน Project Completion สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 4 ของแบบจำลองได้

2.2 แนวคิดและหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม (Socially-engaged Scholarships)

หลังจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ ทั้งในแง่ของเทคนิคในการวิจัย หลักการ รวมถึงการจัดการกระบวนการออกแบบ ผู้วิจัยพบว่า แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบโดยส่วนใหญ่ ล้วนมีเป้าหมายสำหรับผู้ประกอบวิชาชีพทางการออกแบบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม ในการออกแบบเพื่อสังคมนั้นมีวัตถุประสงค์แตกต่างออกไป คือเพื่อผลประโยชน์ทางด้านสังคมเป็นหลัก นักออกแบบจึงจำเป็นต้องมีองค์ความรู้เพิ่มเติมเพื่อปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศนในการทำงาน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเกี่ยวกับหลักการการทำงานเพื่อสังคม เพื่อนำมาประยุกต์เข้ากับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ โดยผู้วิจัยได้เลือกศึกษาหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคมในประเทศไทย ที่ได้รับการพัฒนาโดยสถาบันคลังสมองแห่งชาติ อันเป็นนโยบายของประเทศในการทำงานเพื่อสังคมในทุกๆ สาขาวิชา รวมถึงสาขาวิชาการออกแบบ โดยหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม (Socially-engaged Scholarships: SES) มีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

2.2.1 งานวิชาการเพื่อสังคม (Socially-engaged Scholarships: SES)

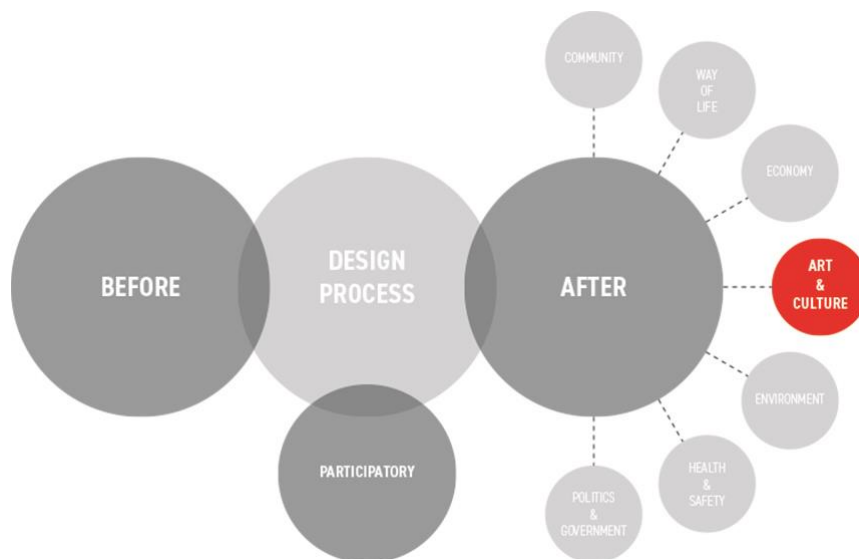
คณะกรรมการข้าราชการพลเรือนในสถาบันอุดมศึกษา ได้สรุปคำนิยามและองค์ประกอบของงานวิชาการเพื่อสังคมไว้ในประกาศ ก.พ.อ. ฉบับที่ 9, 2556 ว่า

“ผลงานวิชาการรับใช้สังคม เป็นผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมหรือท้องถิ่นที่เกิดขึ้นโดยการใช้ความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาอย่างน้อยหนึ่งสาขาวิชา และปรากฏผลที่สามารถประเมินได้เป็นรูปธรรมโดยประจักษ์ต่อสาธารณะ ผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมนี้ต้องเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นทางด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้านเกี่ยวกับ ชุมชน วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม อาชีพ เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง คุณภาพชีวิตหรือสุขภาพ หรือเป็นผลงานที่นำไปสู่การจดทะเบียนสิทธิบัตรหรือทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบอื่นที่สามารถแสดงได้เป็นที่ประจักษ์ว่าสามารถใช้แก้ปัญหา หรือพัฒนาสังคม และก่อให้เกิดประโยชน์อย่างชัดเจนหรือเป็นการเปลี่ยนแปลงในความตระหนักและการรับรู้ในปัญหาและแนวทางแก้ไขของชุมชน ทั้งนี้ไม่นับรวมงานที่แสวงหาผลกำไรและได้รับผลตอบแทนส่วนบุคคลในเชิงธุรกิจ”

โดยรูปแบบของงานวิชาการเพื่อสังคม ต้องมีผลปรากฏเป็นที่ประจักษ์ดังต่อไปนี้

- สภาพการณ์ก่อนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
- การมีส่วนร่วมและการยอมรับของสังคมเป้าหมาย
- กระบวนการที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น
- ความรู้หรือความเชี่ยวชาญที่ใช้
- การคาดการณ์สิ่งที่ตามมาหลังการเปลี่ยนแปลง
- การประเมินผลลัพธ์การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
- แนวทางการติดตามและรักษาพัฒนาการที่เกิดขึ้นให้คงอยู่

จากลักษณะพิเศษดังกล่าว ส่งผลให้งานวิชาการเพื่อสังคม เป็นงานวิชาการที่มีลักษณะเฉพาะ ไม่เหมือนกับงานวิชาการในกระแสหลัก ที่มีเป้าหมายเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการเป็นหลักด้วยการมุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว โดยงานวิชาการเพื่อสังคมนั้น จะมุ่งเน้นการสร้างความรู้ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมในทางที่ดีขึ้น นอกจากนี้ โจทย์ของงานวิชาการเพื่อสังคมนั้นจะต้องมาจากสังคม และต้องระบุได้อย่างชัดเจนว่าเป็นโจทย์ของใคร อยู่ที่ไหน และผลงานมีประโยชน์กับใครที่ไหนบ้าง (ซึ่งอาจจะกว้างกว่ากลุ่มเป้าหมายเดิม) (ปิยะวัติ บุญ-หลง, 2559) ความแตกต่างดังกล่าวส่งผลให้กระบวนการทำงานวิชาการเพื่อชุมชนนั้นมีลักษณะย้อนกลับ จากงานวิชาการกระแสหลัก คือเริ่มจากการแก้ปัญหา (Problem Solving) ที่มีโจทย์มาจากพื้นที่ ก่อนจะพัฒนาไปสู่การวิจัยประยุกต์ (Applied Research) และการวิจัยพื้นฐาน (Basic Research) ในท้ายที่สุด ซึ่งกระบวนการดังกล่าวต้องการการมีส่วนร่วมของผู้ใช้เป็นอย่างมาก โดยกระบวนการทำงานวิชาการเพื่อสังคม สามารถสรุปออกมาได้เป็นแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 8: Socially-engaged Scholarships Process

ที่มา: งานวิชาการเพื่อสังคม หลักการและวิธีการ

รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ (กาญจนา แก้วเทพ, 2559) ได้เสนอว่า กระบวนการทำงานของงานวิชาการเพื่อสังคมนั้นจะเป็นการผสมผสานกระบวนการทำงานระหว่างการวิจัยพื้นฐาน (Basic Research) กับการวิจัยเพื่อท้องถิ่น (Community Base Research: CBR) และสามารถแบ่งกระบวนการวิจัยเพื่อสังคมได้เป็น 10 ขั้นตอน เปรียบเทียบการวิจัยประเภทอื่นๆ ได้ดังตาราง

ขั้นตอนที่	กิจกรรม	การวิจัยพื้นฐาน	การวิจัยเพื่อท้องถิ่น	การวิจัยเพื่อสังคม
1	การค้นหาสภาพปัญหา	ปัญหาในทางวิชาการ	ปัญหาจากชุมชน	ปัญหาจากชุมชนและในทางวิชาการ
2	การทบทวนสถานการณ์	ทบทวนวรรณกรรม	เสวนาชุมชน	ทบทวนวรรณกรรมและทบทวนสถานการณ์ผู้มีส่วนร่วมน
3	การพัฒนาโจทย์การวิจัย	พัฒนาโจทย์ทางวิชาการ	แสวงหาทีมวิจัย	แสวงหาโจทย์และทีมวิจัย
4	สร้างกรอบแนวคิดของการทำงาน (Conceptual Framework)			
5	การออกแบบการวิจัย	ออกแบบการวิจัยโดยนักวิจัย	ออกแบบการวิจัยโดยชุมชน	ออกแบบการวิจัยอย่างมีส่วนร่วม

6	การสร้างเครื่องมือและเก็บข้อมูล	เก็บข้อมูลโดยใช้ชุดเครื่องมือของการวิจัยพื้นฐาน	เก็บข้อมูลโดยใช้ชุดเครื่องมือของการวิจัยเพื่อท้องถิ่น	เก็บข้อมูลโดยใช้ชุดเครื่องมือของการวิจัยพื้นฐานที่ชุมชนมีส่วนร่วมหรือการวิจัยเพื่อท้องถิ่น
7	การจัดการข้อมูล	วิเคราะห์ข้อมูล	คืนข้อมูลให้ชุมชน	คืนข้อมูลให้ชุมชน
8	การนำไปใช้ประโยชน์	การเผยแพร่องค์ความรู้	มุ่งเน้นการใช้ประโยชน์ได้จริง	สร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น
9	การวัดและประเมินผล	มุ่งเน้นผลผลิต (Output) และ ผลลัพธ์ (Outcome)	มุ่งเน้นผลกระทบ (Impact)	มุ่งเน้นผลกระทบ (Impact)
10	การสรุปผล	เขียนสรุปโดยนักวิจัย	การถอดบทเรียนร่วมกับชุมชน	การถอดบทเรียนร่วมกับชุมชน

ตารางที่ 3: กระบวนการทำงานวิจัยเพื่อสังคม
เปรียบเทียบกับการวิจัยพื้นฐานและการวิจัยเพื่อท้องถิ่น



โดยสรุปแล้ว กระบวนการทำงานวิชาการเพื่อสังคม เป็นกระบวนการวิจัยที่นำเอาหลักการวิจัยพื้นฐาน มาเสริมกิจกรรมจากหลักการวิจัยเพื่อท้องถิ่น โดยเน้นการมีส่วนร่วม จากกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องศึกษาหลักการวิจัยดังกล่าว เพื่อนำมาประยุกต์ในกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม เพื่อให้ทิศทางของการออกแบบ เป็นไปตามนิยามของงานวิชาการเพื่อสังคม โดยผู้วิจัยเริ่มต้นศึกษาจากหลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) อันเป็นรากฐานที่สำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม

2.2.2 การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research)

การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) หมายถึง การศึกษาค้นคว้าหาวิธีการ เพื่อแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบที่สอดคล้องกับสภาพการปฏิบัติงาน ไม่ว่าจะเป็งานในหน่วยงาน องค์กร ชุมชน หรือสถานศึกษา โดยนำไปทดลองปฏิบัติจริง พร้อมทั้งสังเกต และสะท้อนผลที่ได้ดำเนินการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามวงจรพัฒนา จนสำเร็จเป็นไปตามที่ต้องการ โดยขั้นตอนการปฏิบัติต้องมีความร่วมมือกันทุกฝ่าย จากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการแก้ปัญหา (ภัทรภาพร เกษสังข์, 2559) โดยมีหลักเกณฑ์พื้นฐาน 4 ข้อ ได้แก่ 1. พัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan) 2. ปฏิบัติตามแผน (Act) 3. สังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe) และ 4. สะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแผนการปฏิบัติการในลักษณะวนซ้ำ (Loop) จนได้ผลการปฏิบัติการเป็นที่น่าพอใจ

ความแตกต่างที่สำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการกับการวิจัยโดยทั่วไป คือการวิจัยเชิงปฏิบัติการมุ่งเน้นการแก้ปัญหาเฉพาะกรณี มากกว่าการมุ่งสำรวจทฤษฎี อีกทั้งยังสามารถปรับเปลี่ยนเครื่องมือและแผนการทำงานขณะดำเนินการได้ เพื่อผลลัพธ์ที่สามารถนำไปปฏิบัติได้ ส่งผลให้ การวิจัยเชิงปฏิบัติการมีหลักการที่มีคุณลักษณะพิเศษ 6 ประการ (วรรณดี สุทธิรักษกร, 2557) ดังนี้

1. **การวิพากษ์เชิงสะท้อน (Reflective Critique)** เป็นการระดมความคิดเห็นเพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติการ จากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด
2. **การวิพากษ์แบบวิภาษวิธี (Dialectical Critique)** เป็นการถกเถียงเพื่อหาข้อตกลงในประเด็นปัญหา
3. **การสร้างแหล่งความร่วมมือ (Collaboration)** เป็นความร่วมมืออย่างเท่าเทียมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการวิจัย
4. **ความเสี่ยง (Risk)** เป็นการสร้างพื้นที่ในการปฏิบัติการที่ทำให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องรู้สึกคุ้นเคยและเปิดใจในการเรียนรู้ร่วมกัน

5. **โครงสร้างที่หลากหลาย (Plural Structure)** เป็นการยอมรับความหลากหลายทางโครงสร้างสังคมของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย
6. **ทฤษฎี การปฏิบัติ และการเปลี่ยนแปลง (Theory, Practice and Transformation)** เป็นการใช้ทฤษฎีนำทางไปสู่การปฏิบัติ และให้การปฏิบัติช่วยพัฒนาทฤษฎี ท่ามกลางกระบวนการของการเปลี่ยนแปลง

โดยกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีด้วยกันหลายรูปแบบ แตกต่างกันในรายละเอียดของการศึกษาค้นคว้า โดยภัทรพร (ภัทรพร เกษสังข์, 2559) ได้สรุปกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1) การกำหนดปัญหา ขั้นที่ 2) การกำหนดแผนการพัฒนา ขั้นที่ 3) การปฏิบัติตามแผนพัฒนา การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ขั้นที่ 4) การประเมินและการสะท้อนผล และ ขั้นที่ 5) การสรุปผล

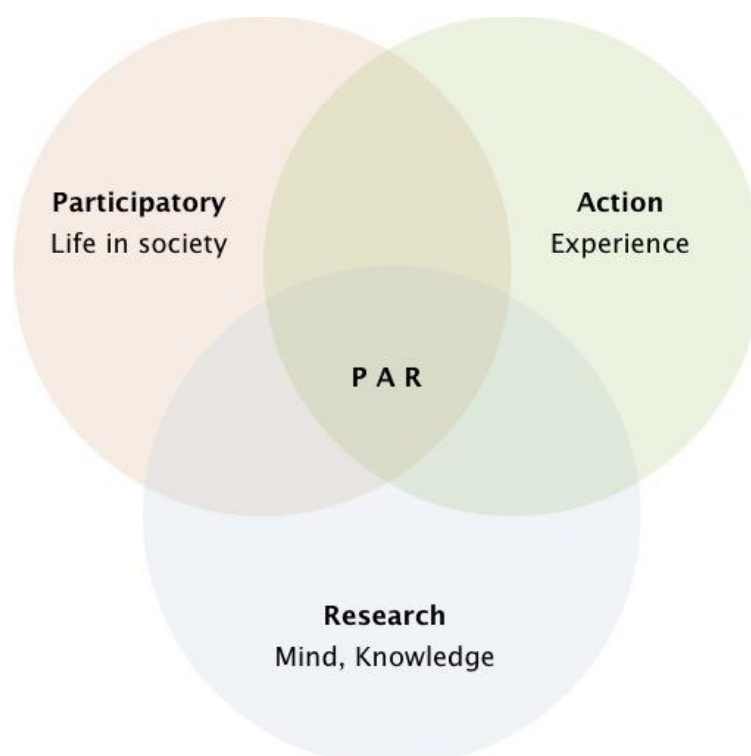
2.2.3 การวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR)

การวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม เป็นการวิจัยที่พัฒนามาจากแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ที่ถูกนำเสนอโดย เคิร์ต เลวิน (Kurt Lewin, 1944) นักวิชาการชาวเยอรมัน ด้วยกระบวนการทัศน์แบบปฏิบัตินิยม (Pragmatism) โดยเลวินเชื่อว่า ทฤษฎีที่ดีต้องเป็นทฤษฎีที่สามารถนำมาปฏิบัติได้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2559) เมื่อผนวกเข้ากับการมีส่วนร่วม (Participation) จึงทำให้นิยามของการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม มีความหมายเพิ่มเติมจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ มุ่งแสวงหาความจริงจากการปฏิบัติ และต้องสอดคล้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของสังคม (วรรณดี สุทธิรักษาร, 2557) โดยเป้าหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม ไม่ใช่แค่เพียงการสังเกตการณ์จากภายนอกของปัญหา หากแต่มุ่งแก้ปัญหา เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีให้เกิดขึ้นด้วย จึงมีการแทรกแซง (Intervention) จากผู้วิจัยซึ่งเป็นคนนอกเข้าไปในการวิจัยด้วย ดังนั้น เมื่อนำ การวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมมาใช้ในงานวิชาการเพื่อสังคม จึงมีประเด็นที่ควรคำนึงถึงอยู่ 6 ประเด็นได้แก่ 1) การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Analysis) 2) บทบาทของผู้เข้าร่วม 3) ขั้นตอนที่มีผู้เข้าร่วม 4) ทรัพยากรที่เข้าร่วม 5) ขอบเขตของการเข้าร่วม และ 6) การพึ่งพาตนเองผู้เข้าร่วม (กาญจนา แก้วเทพ, 2559)

หลักการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม นั้น มีหลักการพื้นฐานเดียวกันกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการ แต่การมีส่วนร่วมในกระบวนการปฏิบัติ และการสะท้อนผลนั้น ส่งผลให้กระบวนการดังกล่าวเป็นกระบวนการที่มีชีวิต เป็นกระบวนการที่ดำเนินอย่างต่อเนื่องโดยไม่มีการตัดสินใจหรือกำหนดเวลาล่วงหน้า ไม่มีการกำหนดคำถามหรือความสัมพันธ์ที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับชุมชนที่ทำการวิจัย โดยกระบวนการวิจัยนั้น เริ่มต้นด้วยการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลและกลุ่ม เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติและ

สะท้อนผล (Action and Reflection) โดยใช้ทฤษฎีนำทางไปสู่การปฏิบัติ และให้การปฏิบัติช่วยพัฒนาทฤษฎี ท่ามกลางกระบวนการของการเปลี่ยนแปลง

จากกระบวนการดังกล่าว ส่งผลให้บทบาทของนักวิจัยเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยนักวิจัยในการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมนั้นอาจจะมีบทบาทเป็นนักสังเกต (Observer) นักวางแผน (Planner) ผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) หรือแม้กระทั่งนักออกแบบ (Designer)



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพที่ 9: Participatory Action Research

ที่มา: Chevalier and Buckles, 2013, p. 1

2.2.4 การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Analysis)

การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เป็นกระบวนการที่สำคัญในการจัดการการมีส่วนร่วม (Participation) เนื่องจากเป็นกระบวนการวิเคราะห์ความเกี่ยวข้องระหว่างบุคคล กลุ่ม หรือองค์กร ที่มีต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง อีกทั้งยังสามารถจัดลำดับความสำคัญของแต่ละฝ่ายได้อีกด้วยการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้หลายสาขา อาทิเช่น การกำหนดนโยบาย, หน่วยงานรัฐ, ธุรกิจ สื่อต่างๆ ฯลฯ (Friedman and Miles, 2006) โดยสามารถสรุปขั้นตอนในการวิเคราะห์ออกเป็น 6 ขั้นตอนที่สำคัญ (Mark S. Reed, 2009) ดังนี้

1. บริบท (Context) แบ่งเป็น

- การกำหนดเป้าหมายของการวิเคราะห์
- การกำหนดขอบเขตของการวิเคราะห์

2. วิธีการ (Methods) แบ่งเป็น

- การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและความเสี่ยง
- การหาความแตกต่างของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละประเภท
- การหาความสัมพันธ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละประเภท

3. การปฏิบัติการ (Actions) คือ

- การนำผลการวิเคราะห์ไปปรับใช้ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย



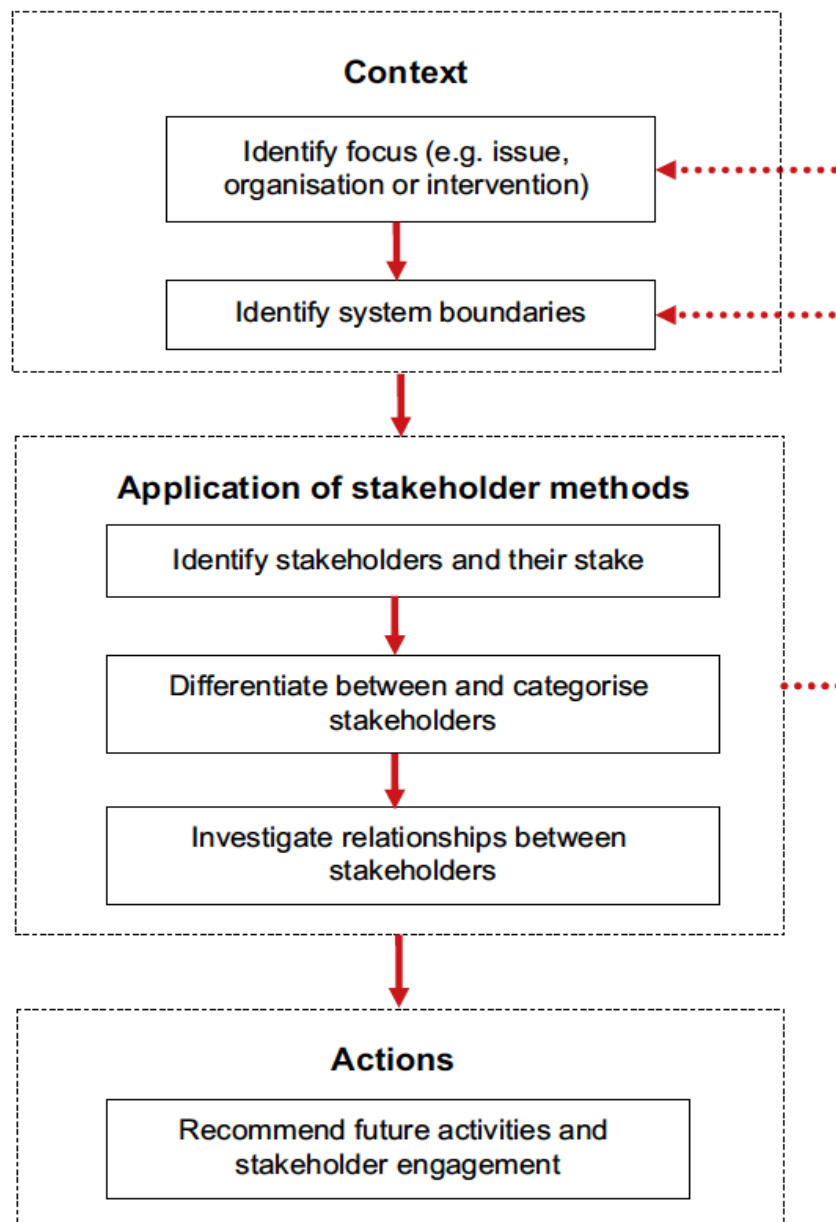
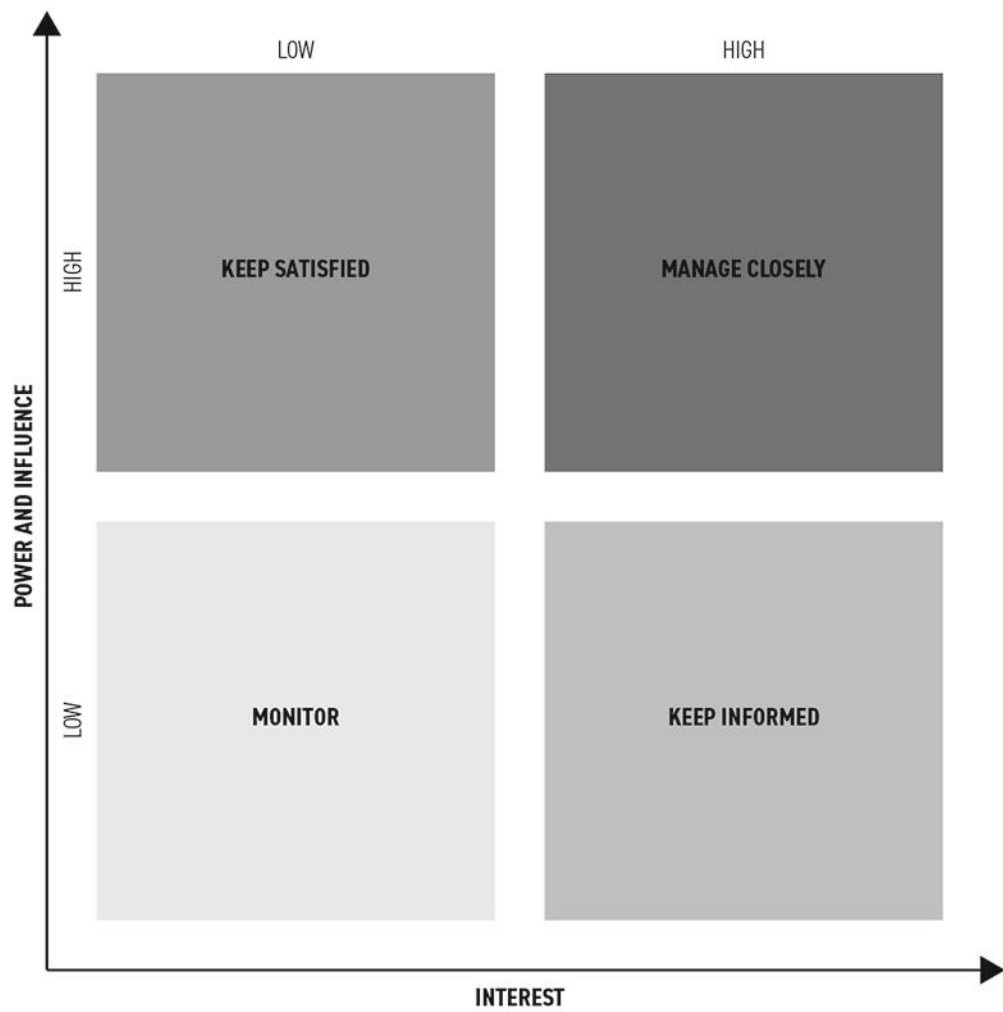


Fig. 5. Schematic representation of key methodological steps necessary for stakeholder analysis.

ภาพที่ 10: Participatory Action Research

ที่มา: M.S. Reed et al. Journal of Environmental Management 90 (2009) 1933–1949

นอกจากนี้เครื่องมือในการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย คือ Stakeholder Matrix :ซึ่งช่วยในการจำแนกผู้มีส่วนได้ส่วนเสียออกเป็นสองตัวแปร ได้แก่ อำนาจ (Power) และ ความสนใจ (Interest)



ภาพที่ 11: Stakeholder Matrix

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบเพื่อสังคม

ความเคลื่อนไหวของการออกแบบเพื่อสังคมนั้น เริ่มมีมาตั้งแต่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 เป็นต้นมา เมื่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้ผู้ผลิตสามารถผลิตสินค้าได้เป็นจำนวนมาก (Mass Production) ส่งผลให้บทบาทของช่างฝีมือเริ่มลดลง นักออกแบบจึงพยายามสร้างคุณค่าให้งานออกแบบที่นำเสนอทั้งความงามและประโยชน์ใช้สอย ผ่านการเคลื่อนไหว Art and Craft Movement หลังจากนั้น ในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 เมื่อโลกต้องเผชิญกับสงครามโลกครั้งที่ 1 ศิลปินและนักออกแบบก็ตั้งคำถามถึงสภาพสังคมในสมัยนั้น ผ่านการเคลื่อนไหวของลัทธิดาดา (Dadaism) ที่มีลักษณะต่อต้านศิลปะ จนมาถึงปัจจุบัน จึงมีการใช้ศิลปะและการออกแบบเพื่อต่อต้านลัทธิบริโภคนิยม (Consumerism) ผ่านงานศิลปะข้างถนน (Street Art) และพัฒนาไปสู่แนวคิดศิลปะเพื่อสังคมอย่างเต็มตัว ใน Fluxus Movement ในที่สุด (Noah Scalin and Michelle Taute, 2012) อย่างไรก็ตาม ในการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อสังคมนั้น มักจะนำกระบวนการออกแบบจากวิชาชีพเดิม มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนเพียงผลลัพธ์ของการออกแบบเท่านั้น จนกระทั่งปี 2008 มูลนิธิร็อกกี้เฟลเลอร์ (The Rockefeller Foundation) ได้จัดการสัมมนาเชิงปฏิบัติการที่มีชื่อว่า “Design for Social Impact” ที่ประเทศอิตาลี โดยมีนักออกแบบจากทั่วโลกเข้าร่วมการสัมมนาดังกล่าว เพื่อร่วมกันหาหลักการออกแบบเพื่อสังคมที่มีประสิทธิภาพและมีความยั่งยืน และ วิลเลียม เดรนท์เทิล หนึ่งในนักออกแบบผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้เสนอว่า การออกแบบเพื่อสังคมนั้น ผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีหลักการออกแบบที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ เพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการออกแบบดังกล่าวโดยเฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องทำงานร่วมกับผู้ใช้และสังคมที่เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิด อีกทั้งนักออกแบบยังจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในสภาพของสังคมที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างดีอีกด้วย

จากหลักการดังกล่าว แอนดรู เชีย (Andrew Shea, 2012) ได้นำเสนอกลยุทธ์ในการออกแบบเพื่อสังคม โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. **Immerse Yourself** คือการหาทางเข้าไปใช้เวลาร่วมกับชุมชน เช่น การเข้าไปพูดคุยกับผู้นำชุมชน การเดินสำรวจพื้นที่ หรือการสนทนากลุ่มกับสมาชิกในชุมชน โดยบางครั้งนักออกแบบต้องมีบทบาทเป็นเพียงแค่ผู้สังเกต หรือบางครั้งอาจต้องเข้าไปแทรกแซงกิจกรรมของชุมชน โดยทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์
2. **Build Trust** คือการสร้างควมไว้วางใจระหว่างนักออกแบบกับชุมชน เพื่อนำไปสู่ความร่วมมือในอนาคต โดยในการสร้างความไว้วางใจนั้น นักออกแบบอาจจะเข้าไปช่วยกิจวัตรประจำวันของคนในชุมชน หรือช่วยแก้ปัญหาเล็กๆน้อยๆ ที่นักออกแบบมีความเชี่ยวชาญ

3. **Promise Only What You Can Deliver** ด้วยเงื่อนไขทางด้านทรัพยากรและเวลาที่มีจำกัด นักออกแบบจำเป็นต้องพิจารณาความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ในชุมชน ว่าสามารถทำได้จริงหรือไม่ จากนั้นจึงสร้างข้อตกลงกับชุมชนถึงเป้าหมายที่เป็นไปได้จริงในการแก้ปัญหา
4. **Prioritize Process** นักออกแบบต้องใช้ความเชี่ยวชาญในการสร้างกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เพื่อนำมาแก้ปัญหาในชุมชน
5. **Confront Controversy** คือการลงพื้นที่ปฏิสัมพันธ์กับคนในชุมชนให้มากที่สุด เพื่อรับรู้ความต้องการที่แท้จริงของชุมชน อันนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ
6. **Identify the Community's Strengths** นักออกแบบสามารถประยุกต์เอาจุดแข็งของชุมชนเพื่อนำมาช่วยแก้ปัญหาของชุมชนได้
7. **Utilize Local Resources** คือการปรึกษากับผู้นำชุมชน รวมทั้งการสำรวจชุมชน เพื่อมองหาวัตถุดิบไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ หรือทักษะบางอย่าง ที่สามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการออกแบบได้
8. **Design with the Community's Voice** คือการออกแบบโดยนำรายละเอียดต่างๆ ในชุมชนมาใส่ไว้ในงานออกแบบ และรับฟังความคิดเห็นจากชุมชนตลอดกระบวนการออกแบบ
9. **Give Communities Ownership** คือการสนับสนุนให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบ เพื่อให้งานออกแบบเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน รวมถึงมีการใช้งานออกแบบอย่างถูกวิธี
10. **Sustained Engagement** ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ของเยาวชนที่อยู่ในชุมชน และทำการติดต่อกับชุมชนอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความยั่งยืนให้กับการแก้ปัญหา

2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยา (Anthropology)

ในการทำความเข้าใจสภาพสังคมที่เกี่ยวเนื่องกับการออกแบบ ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเกี่ยวกับหลักการทางมานุษยวิทยา ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มุ่งศึกษาเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมในทุกแง่มุม เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเพื่อสังคม โดยมีรายละเอียดดังนี้

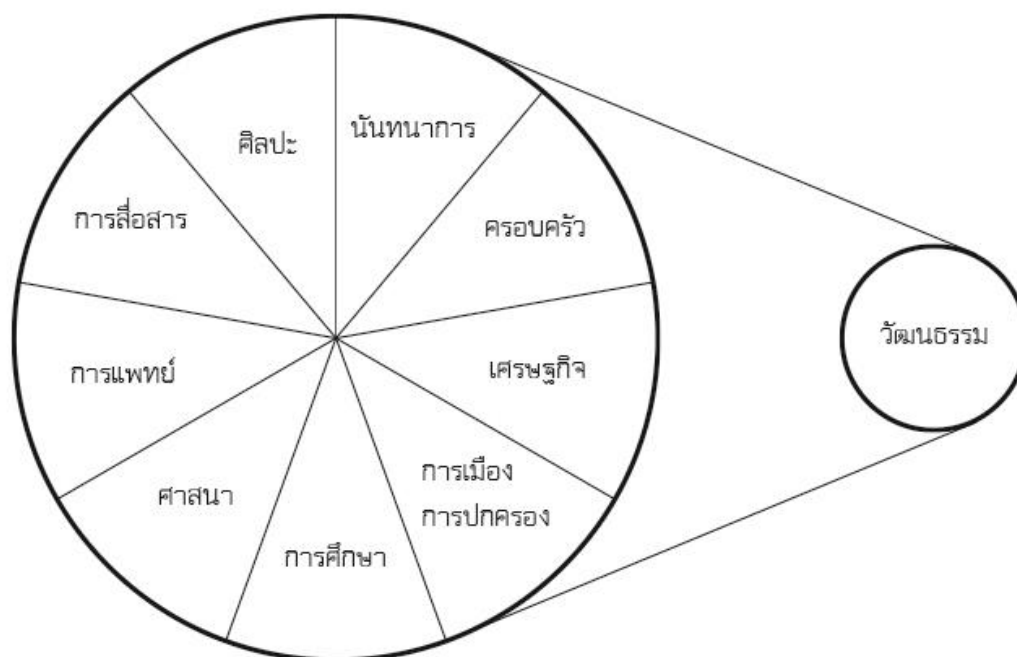
มานุษยวิทยา เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในทุกแง่มุม ทุกสถานที่ และทุกช่วงเวลา จึงอาจกล่าวได้ว่า มานุษยวิทยา คือการศึกษาวัฒนธรรมของมนุษย์นั่นเอง ถึงแม้ว่านักมานุษยวิทยาจะได้ให้ความหมายของวัฒนธรรมไว้อย่างหลากหลาย แต่ก็เห็นพ้องต้องกันว่า วัฒนธรรม หมายถึงวิถีชีวิต หรือความเป็นอยู่ของมนุษย์ในทุกด้าน โดยวัฒนธรรมนั้นจะแสดงออกมา

ในแบบแผนพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งสะท้อนกฎเกณฑ์ของสังคม เพื่อแก้ปัญหาพื้นฐานเพื่อการมีชีวิตรอดของมนุษย์ (งามพิศ สัตย์สงวน, 2558) การหาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์นั้นสามารถทำได้โดยการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยา (Anthropological Fieldwork) ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญของการวิจัยทางมานุษยวิทยา อันเป็นต้นกำเนิดของการวิจัยเชิงคุณภาพอีกด้วย

เนื่องด้วยเป้าหมายที่สำคัญของวิชามานุษยวิทยา คือการทำความเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ นักมานุษยวิทยาโดยส่วนใหญ่จึงไม่เห็นด้วยกับการออกแบบการทดลอง เพราะประชากรในการทดลองมีจำนวนน้อย อีกทั้งข้อมูลที่ได้ก็มักจะเป็นข้อมูลในวงแคบ และมีลักษณะเป็นขึ้นๆ (งามพิศ สัตย์สงวน, 2558) ทำให้นักมานุษยวิทยาจำเป็นต้องลงพื้นที่ทำวิจัยสนามในพื้นที่จริง โดยนักมานุษยวิทยาจะใช้ชุมชน หรือสังคมที่มนุษย์อยู่อาศัยเป็นตัวแทนการทดลอง เมื่อนักมานุษยวิทยาลงพื้นที่เก็บข้อมูลจนเป็นที่น่าพอใจแล้ว นักมานุษยวิทยาก็จะเขียนรายงานการวิจัยในลักษณะพรรณนาถึงชุมชนที่ได้ศึกษา

การวิจัยสนามทางมานุษยวิทยา สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 สมัย โดยในสมัยแรก นักมานุษยวิทยาจะลงพื้นที่ไปทำการวิจัยในลักษณะผู้สังเกต (Observer) โดยไม่เข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชน ต่อมาผู้วิจัยเริ่มเข้าไปสังเกตชุมชนอย่างมีส่วนร่วม (Participant Observation) ซึ่งเป็นต้นแบบของการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยาสมัยใหม่ซึ่งมีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

1. อยู่อาศัยในชุมชนที่เลือกศึกษา
2. มีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม
3. ใช้เวลานานในสนามวิจัย
4. ใช้เทคนิควิจัยหลายรูปแบบ
5. ใช้ตัวแปรหลายตัว
6. ใช้ทั้งระดับปัจเจกและกลุ่มคน
7. แสดงบทบาทคนรอบนอก
8. คุณภาพรวม
9. มีการจดบันทึกอย่างละเอียด
10. เตรียมตัวก่อนเข้าสนามวิจัย



ภาพที่ 12: ภาพรวมของวัฒนธรรม

ที่มา: งามพิศ สัตย์สงวน, หลักมานุษยวิทยา, เจ้าพระยาการพิมพ์, 2534 หน้า 61

เนื่องจากการวิจัยสนาม เป็นกระบวนการที่สำคัญในการทำความเข้าใจสภาพสังคมของนักมานุษยวิทยา โดยนักมานุษยวิทยาสามารถเลือกพื้นที่ทำการวิจัยได้อย่างมีอิสระตามความถนัดหรือความสนใจ อย่างไรก็ตาม การเลือกพื้นที่ที่จะทำการวิจัย ที่จะช่วยให้นักมานุษยวิทยาประสบความสำเร็จได้มาก ควรคำนึงถึงปัจจัยที่สำคัญดังนี้

1. เลือกสถานการณ์ทางสังคมขนาดเล็กสถานการณ์เดียว
2. เลือกสถานการณ์ทางสังคมที่เข้าถึงได้ง่าย
3. เลือกสถานที่ที่สังเกตเห็นนักวิจัยได้ยาก
4. เลือกสถานที่ที่เข้าถึงได้ง่าย
5. เลือกสถานที่ที่มีกิจกรรมเกิดขึ้นบ่อย
6. เลือกสถานที่ที่เปิดโอกาสให้นักวิจัยมีส่วนร่วม

หลักจากนักมานุษยวิทยาเลือกพื้นที่ที่จะทำการวิจัยได้แล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการลงสนามและเริ่มต้นเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมือหลายประเภท อาทิเช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การสำรวจ หรือการใช้แบบสอบถามในกรณีที่ชุมชนมีประชากรเป็นจำนวนมาก โดยในช่วงเริ่มต้นของการวิจัย

นักมานุษยวิทยาสามารถใช้เทคนิคบางอย่าง เช่น การสำรวจลักษณะทางกายภาพและสิ่งแวดล้อม ชุมชน หรือการทำแผนที่ เข้ามาช่วยในการเก็บข้อมูล จากนั้นนักมานุษยวิทยาจึงเริ่มเข้าไปสังเกต อย่างมีส่วนร่วม รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ให้ข่าวที่สำคัญ โดยสามารถสัมภาษณ์แบบเป็นทางการหรือไม่ เป็นทางการก็ได้ เมื่อได้ข้อมูลเป็นที่น่าพอใจแล้ว นักมานุษยวิทยาจึงออกจากพื้นที่วิจัย และเขียน รายงานสรุปการวิจัยทางมานุษยวิทยา

2.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยาการออกแบบ (Design Anthropology)

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเบื้องต้นเกี่ยวกับหลักการทางมานุษยวิทยา เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการหาหลักการออกแบบเพื่อสังคมตามแนวทางของเดรนท์เทลแล้วนั้น ผู้วิจัยพบว่า ศาสตร์ของ มานุษยวิทยามีความกว้างขวาง และสามารถแบ่งย่อยออกได้หลายสาขา ผู้วิจัยพบว่า สาขาหนึ่งของ มานุษยวิทยาที่มีความน่าสนใจ และเกี่ยวข้องโดยตรงกับการออกแบบเพื่อสังคม ได้ มานุษยวิทยาการ ออกแบบ (Design Anthropology) ซึ่งเป็นการผสมผสานศาสตร์ของมานุษยวิทยาเข้ากับศาสตร์ของ การออกแบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.5.1 การออกแบบ และ มานุษยวิทยา (Design and Anthropology)

มานุษยวิทยาการออกแบบ คือศาสตร์ที่เกิดจากผสมผสานศาสตร์ของการออกแบบ ซึ่งมุ่งเน้น การแก้ปัญหา ในบริบททางสังคมและเศรษฐกิจที่แตกต่างกันไป เข้ากับศาสตร์ของมานุษยวิทยา ที่ มุ่งเน้นการศึกษาสังคมและวัฒนธรรม โดยมีการริเริ่มใช้หลักมานุษยวิทยาในการออกแบบมาตั้งแต่ปี 1970 และมีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องจนมาถึงปัจจุบัน ทอน ออตโต้และ ราเชล ชาร์ลอตต์ สมิธ (Ton Otto and Rachel Charlotte Smith, 2013) ได้เสนอว่าศาสตร์ดังกล่าวได้พัฒนาขึ้นมา มากจนมีองค์ความรู้เป็นของตัวเอง โดยความเชื่อมโยงระหว่างการออกแบบและมานุษยวิทยานั้นมาจากการ ศึกษาชาติพันธุ์วิทยา (Ethnography) ซึ่งเป็นการศึกษาวัฒนธรรมต่างๆของมนุษย์ ซึ่งนักชาติพันธุ์ ศึกษา มองว่า การออกแบบก็เป็นปรากฏการณ์หนึ่งทางวัฒนธรรม (Design as a cultural phenomenon) นอกจากนี้ ทิม บราวน์ (Tim Brown, 2009) ซีอีโอของบริษัท IDEO ซึ่งเป็นบริษัท ออกแบบนวัตกรรมที่มีชื่อเสียงระดับโลก ยังได้เสนอว่าในกระบวนการออกแบบนั้น นักออกแบบ จำเป็นต้องออกไปสังเกตโลกภายนอก มากกว่าการอ้างอิงข้อมูลตัวเลขในการออกแบบเท่านั้น ด้วย เหตุผลดังกล่าว ทำให้นักออกแบบมีกระบวนการทำงานคล้ายคลึงกับนักชาติพันธุ์วิทยานั้นเอง อย่างไร ก็ดี ความแตกต่างที่สำคัญระหว่างการออกแบบกับมานุษยวิทยา คือ มานุษยวิทยานั้นมุ่งศึกษาอดีต และปัจจุบัน เพื่อสร้างทฤษฎีทางสังคม ส่วนการออกแบบนั้นมุ่งแก้ปัญหาบางอย่างของสังคม โดยเฉพาะ เพื่อการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในอนาคต อีกทั้ง ธรรมชาติของการออกแบบนั้นมักจะมีการ

แทรกแซง (Intervention) สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันอยู่เสมอ ความแตกต่างดังกล่าว ส่งผลให้มานุษยวิทยาการออกแบบ (Design Anthropology) เป็นศาสตร์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ไม่สามารถอยู่ภายใต้ศาสตร์ของการออกแบบ หรือมานุษยวิทยาได้

2.5.2 พัฒนาการของมานุษยวิทยาการออกแบบ

การประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาในงานออกแบบ เริ่มเป็นที่รู้จักตั้งแต่ปี 1930 เมื่อมีการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคมของคนงานที่มีผลต่อกระบวนการการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรม (Ton Otto and Rachel Charlotte Smith, 2013) หลังจากนั้น ก็เริ่มการศึกษาพฤติกรรมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการทางธุรกิจ (Business Development) จนกระทั่งในสงครามโลกครั้งที่ 2 จึงมีการประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาในการเพิ่มประสิทธิภาพทางการทหาร ภายใต้หลักการที่มีชื่อว่า Engineering Psychology และ Human Factor Analysis (Reese, 2002: 19-20) หลังจากนั้น ก็ได้มีการประยุกต์ใช้หลักการทางมานุษยวิทยาเพื่อศึกษาเกี่ยวกับสวัสดิภาพของแรงงาน จนกระทั่งในปี 1980 ได้เริ่มมีการนำหลักมานุษยวิทยามาใช้ในแวดวงของการออกแบบมากขึ้นไปอีก โดยได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่ง ในการวิจัยและออกแบบเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ชื่อว่า Computer-supported Cooperative Work (CSCW) และ Human-computer Interaction (HCI) โดยมีการศึกษาการรับรู้ และพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อนำมาพัฒนาการออกแบบคอมพิวเตอร์ จนกระทั่งเกิดเป็นหลักการออกแบบโดยมีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (Human-centered Design) ในปัจจุบัน

ในปี 1990 บริษัทที่ปรึกษาทางด้านการออกแบบหลายแห่ง เริ่มนำเอาการวิจัยทางมานุษยวิทยาอย่างเต็มรูปแบบมาใช้ในการศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภค เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ หนึ่งในบริษัทที่มีชื่อเสียงที่สุดที่ได้ประยุกต์ใช้กระบวนการนี้ในการทำงาน ได้แก่ บริษัทที่ปรึกษาทางด้านการออกแบบ ชื่อว่า E-lab และ บริษัท IDEO ซึ่งเป็นบริษัทที่สร้างนวัตกรรมมากมายให้กับโลก ทำให้หลักมานุษยวิทยาถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบอย่างแพร่หลาย จนนักมานุษยวิทยาที่มีชื่อเสียงหลายท่าน ได้เสนอให้มีการสร้างหลักการทางมานุษยวิทยาสำหรับการออกแบบโดยเฉพาะ จากข้อเสนอดังกล่าว ทำให้นักออกแบบและนักมานุษยวิทยาได้ปรับบทบาทโดยมีการทำงานร่วมกันทั้งกระบวนการตั้งแต่การวิจัยทางมานุษยวิทยาไปจนถึงกระบวนการออกแบบ (Bloomberg et al. 1993: 141) นอกจากนี้ความร่วมมือดังกล่าวยังไม่หยุดอยู่แต่เพียงนักออกแบบและนักมานุษยวิทยา โดยได้มีการนำผู้ใช้งาน (User) เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบ ซึ่งได้รับการพัฒนาทั้งในอเมริกาและยุโรป โดยเฉพาะในแถบสแกนดิเนเวียที่มีวัฒนธรรมการให้ความสำคัญของแรงงานในรูปแบบของประชาธิปไตยในที่ทำงาน วัฒนธรรมดังกล่าวส่งผลให้แรงงานเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบเทคโนโลยีที่พวกเขาจะต้องใช้ในการทำงาน หลักการ

ดังกล่าวได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งเกิดเป็นหลักการที่มีชื่อว่า การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design) ในปัจจุบัน

ทุกวันนี้ การเชื่อมโยงมานุษยวิทยาเข้ากับการออกแบบ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ในศาสตร์ทั้งสองสาขา และมีการยอมรับซึ่งกันและกัน โดยนักมานุษยวิทยาสามารถมองว่าการออกแบบก็เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมในรูปแบบหนึ่ง ในขณะที่นักออกแบบก็สามารถนำหลักการทางมานุษยวิทยามาใช้แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

2.5.3 แนวคิด การดำเนินงาน และการปฏิบัติ

ลักษณะที่สำคัญที่ทำให้การทำงานมานุษยวิทยาการออกแบบ แตกต่างกับงานมานุษยวิทยา โดยทั่วไปคือ ระยะเวลาในการดำเนินงาน โดยส่วนใหญ่แล้วมานุษยวิทยาการออกแบบจะมีกระบวนการทำงานที่สั้นกว่าและมีการแทรกแซง (Intervention) ชุมชนที่ศึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อการเปลี่ยนแปลงอนาคตให้ดีขึ้น แตกต่างจากมานุษยวิทยาที่มุ่งศึกษาอดีตและปัจจุบันเพื่อสร้างทฤษฎีเพียงอย่างเดียว อีกทั้งแนวคิดของมานุษยวิทยาการออกแบบนั้น ถึงแม้จะเริ่มต้นด้วยปัญหาทางด้านสังคม แต่ในระหว่างกระบวนการทำงาน ปัญหาดังกล่าวจะค่อยๆ ถูกเปลี่ยนแปลงเป็นปัญหาทางด้าน การออกแบบ (Van den Hoonaard, 1997) โดยข้อมูลที่ได้จากการลงสนามวิจัย จะถูกใช้งานในลักษณะข้อมูล เพื่อสร้างแนวคิดในการออกแบบ

ลักษณะเฉพาะที่สำคัญอีกประการหนึ่งของมานุษยวิทยาคือ ความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของผู้ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็น ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย นักออกแบบ นักวิจัย ผู้สนับสนุน รวมถึงถึงผู้ใช้งาน เพราะเป้าหมายของการออกแบบ คือการแทรกแซง (Intervention) และการเปลี่ยนแปลง (Change) นั้นเอง โดยสรุปแล้ว โดยสรุปแล้ว หลักการของมานุษยวิทยาการออกแบบ ซึ่งเป็นการผสมผสานหลักการของมานุษยวิทยา และการออกแบบ สามารถจำแนกออกได้ดังตารางที่ 4

	Anthropology	Design
Aim	Generalizations / Theories (theorizing the context of the usage and interpreting the cultural meaning of things)	Products / Solutions
Orientation	Past, Present (Backward)	Future (Forward)
Method	Observation / Documentation	Intervention
Process	Individual fieldwork	Collaboration (between different disciplines and stakeholders)
User	Various group affected by design projects	Targeted users

ตารางที่ 4: หลักการของมานุษยวิทยาการออกแบบ

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่า ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับสังคม ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาค้นคว้า หรือการออกแบบ มักจะมีคำหนึ่งที่ถูกหยิบยกขึ้นมากล่าวถึงอยู่เสมอ นั่นคือคำว่า การมีส่วนร่วม (participatory) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาความมีส่วนร่วมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ นั่นคือ การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design)

2.6 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design)

ในอดีต ธรรมชาติของการออกแบบมักจะเป็นการควบคุม (control) เพื่อให้ผู้ใช้รับรู้ถึงการออกแบบตามที่นักออกแบบต้องการจะสื่อสาร ต่อมา ผู้คนในสังคมเริ่มมีความคุ้นเคยกับการออกแบบมากขึ้น ในรูปแบบของสินค้าและบริการต่างๆ อีกทั้งความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ก็มีส่วนสำคัญที่ส่งผลให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์งานออกแบบได้ด้วยตัวเอง การออกแบบโดยมีผู้ใช้งานเป็นส่วนหนึ่ง เพื่อเติมเต็มความสมบูรณ์ของการออกแบบจึงเริ่มที่จะได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ในรูปแบบของการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design)

ลักษณะพิเศษที่สำคัญของการออกแบบประเภทนี้ คือการที่นักออกแบบสร้างสรรค์ระบบเปิด (Open-ended Generative System) เพื่อเป็นเวทีให้ผู้ใช้ (ซึ่งแต่เดิมมีสถานะเพียงแค่ผู้ชม) เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาให้การออกแบบ ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุด ได้แก่เว็บไซต์ที่เราใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวัน อาทิเช่น Facebook, Youtube และ Instagram เป็นต้น (Helen Armstrong, 2011)

แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมนั้นเริ่มต้นในแถบสแกนดิเนเวีย ตั้งแต่ช่วงปี 1960 ภายใต้ชื่อ Cooperative Design โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงานของแรงงานผ่านการมีส่วนร่วมในการออกแบบกระบวนการผลิต ต่อมา แนวคิดดังกล่าวก็เริ่มได้รับความนิยมในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยได้มีการเปลี่ยนชื่อเป็น Participatory Design ตามวัฒนธรรมการทำงานในอเมริกาซึ่งมีความแตกต่างจากยุโรป ในปัจจุบัน แนวคิดการมีส่วนร่วมถูกนำมาพัฒนาใช้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดในการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็น แรงงาน หุ้นส่วน ลูกค้า รวมถึงผู้ใช้นั้นๆ โดยแนวคิดการออกแบบแบบอย่างมีส่วนร่วมนั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบประเภทใดก็ได้ เนื่องจากเป็นหลักการที่เกี่ยวกับขั้นตอนและกระบวนการออกแบบมากกว่าผลลัพธ์ของการออกแบบ นอกจากนี้ สภาพสังคมในปัจจุบันที่มีการเชื่อมโยงกันในลักษณะเครือข่าย ยังช่วยให้แนวคิดการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมได้รับความนิยมมากยิ่งขึ้นไปอีก

ถึงแม้ว่าผลลัพธ์ของการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมจะมีรูปแบบที่หลากหลาย แต่งานออกแบบอย่างมีส่วนร่วมจะมีแง่มุมร่วมกัน 4 ประการ (Helen Armstrong and Zvezdana Stojmirovic, 2011) ได้แก่

1. **ความเป็นชุมชน (Community)** ในการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม นักออกแบบมีบทบาทเป็นผู้สร้างเวทีเพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ ไม่ว่าจะเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับนักออกแบบ หรือระหว่างผู้ใช้กับผู้ใช้งานเอง ความสัมพันธ์ดังกล่าวส่งผลให้เกิดการสนทนาอย่างต่อเนื่อง และกลายเป็นชุมชนขึ้นมาในที่สุด โดยโยไซ เบนเคลอร์ (Yochai Benkler, 2006) ได้เสนอว่า คุณค่าของงานออกแบบอย่างมีส่วนร่วมนั้น อยู่ที่ความพึงพอใจของผู้ใช้ที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน
2. **ความเป็นโมดูล (Modularity)** หมายถึงการ แยกส่วนกระบวนการออกแบบและผลลัพธ์ทั้งหมดออกเป็นระบบย่อยที่สามารถรองรับการใช้งานของผู้ใช้หลากหลายประเภท เพื่อเติมเต็มงานออกแบบให้มีความสมบูรณ์ หลักการดังกล่าวเป็นการส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ขึ้นในงานออกแบบ อันนำไปสู่การปรับแต่งผลลัพธ์ของงานออกแบบให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด
3. **ความยืดหยุ่น (Flexibility)** ทำให้คุณค่าของการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมนั้นมีลักษณะตรงข้ามกับการออกแบบดั้งเดิมอย่างสิ้นเชิง โดยการออกแบบดั้งเดิมนั้นจะความสัมพันธ์แบบบนลงล่าง (top-down) โดยมีนักออกแบบเป็นผู้ควบคุมผลลัพธ์ของงานออกแบบให้มีรูปลักษณะตายตัว เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ชัดเจนของงานออกแบบ ในขณะที่การออกแบบอย่างมีส่วนร่วมพยายามที่จะเว้นที่ว่างไว้ให้ผู้ได้เข้ามาสร้างสรรค์ผลลัพธ์ของการออกแบบด้วยตัวเอง

4. **เทคโนโลยี (Technology)** แต่เดิม กระบวนการออกแบบ คือการทำความเข้าใจและ วุ่นวายให้ออกมาเรียบง่ายและชัดเจนที่สุด แต่กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมนั้นมี ลักษณะตรงข้าม คือเริ่มต้นด้วยความเรียบง่าย และค่อยๆ มีความซับซ้อนขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ ต้องมีการพึ่งพาเทคโนโลยีเป็นอย่างมากในการประมวลผล

2.7 สรุปผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่า แบบจำลองกระบวนการ ออกแบบของ เคน วิซอคกี้ โอ เกรดี (Jenn and Ken Visocky O'Grady, 2009) สามารถนำมาใช้ เป็นหลักในกระบวนการออกแบบของผู้วิจัยได้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนเป้าหมาย ของการออกแบบจากเป้าหมายเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ มาเป็นเป้าหมายเพื่อผลประโยชน์ทาง สังคม โดยจากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่าสามารถนำหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม ซึ่งมีความหมาย ครอบคลุมศิลปวัฒนธรรม มาปรับกระบวนการทัศน์ของการออกแบบได้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษา เพิ่มเติมเกี่ยวกับสังคมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ผู้วิจัยจึงศึกษาหลักการทางมานุษยวิทยา แล้วจึง พบว่าหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเพื่อสังคมได้ ผ่าน การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยหัวข้อ มานุษยวิทยาการออกแบบ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ตามหลักการและวิธีการของงานวิชาการเพื่อสังคม และมีการประเมินผลเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ค้นหาหลักการออกแบบเพื่อสังคม 2. นำหลักการออกแบบเพื่อสังคมมาใช้ในกระบวนการออกแบบจริง โดยมีพื้นที่วิจัยได้แก่ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ และมีระยะเวลาการดำเนินทั้งสิ้น 3 ปี การตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ถึง ปีพ.ศ. 2560

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการปฏิบัติการในพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ออกเป็น 3 โครงการเพื่อแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบในแต่ละโครงการและใช้การปฏิบัติการดังกล่าวเพื่อค้นหาและพัฒนาหลักการออกแบบเพื่อสังคม แล้วจึงนำหลักการดังกล่าวไปสร้างสรรค์ผลงานในการปฏิบัติการที่ 4 ในพื้นที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อตรวจสอบหลักการและสรุปผลการวิจัย

สำหรับหลักการและวิธีการของงานวิชาการเพื่อสังคมนั้น มีกระบวนการวิจัยที่มีลักษณะแตกต่างจากระเบียบวิธีวิจัยพื้นฐานแบบทั่วไป โดยสามารถจำแนกได้เป็น 10 ขั้นตอน (กาญจนา แก้วเทพ, 2559) ดังนี้

ขั้นตอนที่	การดำเนินการ
1	ปัญหาวิชาการ / ปัญหาชุมชน
2	ทบทวนเอกสาร / เวทีเสวนาชุมชน
3	สร้างโจทย์ / ทีมวิจัย / ตัวแปร
4	กรอบแนวคิด / นิยามศัพท์
5	ออกแบบการวิจัย
6	สร้างเครื่องมือ / เก็บข้อมูล
7	จัดการข้อมูล / วิเคราะห์ / สังเคราะห์
8	ใช้ประโยชน์จากข้อมูล / คิดกิจกรรม
9	วัดผล (Output / Outcome / Impact)
10	สรุปผล / ถอดบทเรียน

ตารางที่ 5: ขั้นตอนการวิจัยเพื่อสังคม

ที่มา: งานวิชาการเพื่อสังคม: หลักการและวิธีการ

จากลักษณะการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำมาประยุกต์เข้ากับกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม ซึ่งแบ่งกระบวนการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan) 2. การปฏิบัติตามแผน (Act) 3. การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe) และ 4. การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) เพื่อให้ได้ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้การปฏิบัติการในลักษณะวนซ้ำ (Loop) เพื่อพัฒนาหลักการออกแบบเพื่อสังคมที่ส่งผลให้การทดลองออกแบบจริงมีผลที่น่าพอใจ

นอกจากนี้ ขั้นตอนการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ (กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2538) ได้แก่

- | | |
|------------------|---|
| ระยะที่ 1 | ก่อนดำเนินการวิจัย |
| | 1.1 การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง |
| | 1.2 การเลือกพื้นที่ในการวิจัย |
| ระยะที่ 2 | การดำเนินการวิจัย |
| | 2.1 การเก็บข้อมูลพื้นที่วิจัย |
| | 2.2 การระบุปัญหาจากการทบทวนเอกสาร |
| | 2.3 การค้นหาหลักการออกแบบด้วยการปฏิบัติการ 3 วงจร |
| | 2.4 การสรุปหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 |
| ระยะที่ 3 | หลังดำเนินการวิจัย |
| | 3.1 การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบด้วยการปฏิบัติการวงจรที่ 4 |
| | 3.2 สรุปผลการวิจัย และเผยแพร่ผลงาน |

โดยแต่ละระยะ มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

ระยะที่ 1 ก่อนดำเนินการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

1.1 การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ค้นพบข้อมูลที่สำคัญเพื่อนำไปประยุกต์เป็นกรอบทฤษฎีเบื้องต้นเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติการ ดังนี้

1.1.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ (Design Process)

จากการศึกษาเทคนิคในการค้นคว้าในกระบวนการออกแบบ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบของ เจน วิซอคกี้ โอ เกรดี (Jenn and Ken Visocky O'Grady, 2009) มาใช้ออกแบบในการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากมีความสอดคล้องกับกระบวนการออกแบบจากประสบการณ์ของผู้วิจัย โดยแบบจำลองดังกล่าว สามารถแบ่งกระบวนการออกได้เป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

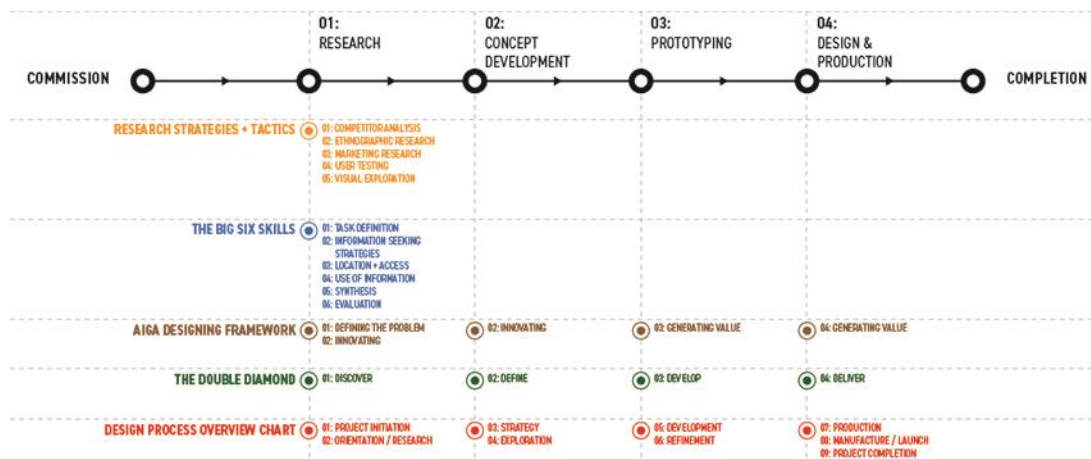
- **ขั้นที่ 1** การวิจัย (Research)
- **ขั้นที่ 2** การพัฒนาแนวความคิด (Concept Development)
- **ขั้นที่ 3** การสร้างต้นแบบ (Prototyping)
- **ขั้นที่ 4** การออกแบบและการผลิต (Design & Production)

โดยแต่ละขั้นตอน สามารถนำหลักการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบมาประยุกต์ใช้ได้ดังตาราง

ขั้นตอนที่	Jenn and Ken Visocky O'Grady	Research Strategies + Tactics	The Big6TM + Information Literacy	AIGA Designing Framework	Design Council: The Double Diamond	
1	Research	1. Competitor analysis 2. Ethnographic research 3. Marketing research 4. User testing 5. Visual exploration	1. Task definition 2. Information seeking 3. Location + access 4. Use of information 5. Synthesis 6. evaluation	Defining the problem Innovating	Discover	<ul style="list-style-type: none"> • Project Initiation • Orientation / Research
2	Concept Development				Define	<ul style="list-style-type: none"> • Strategy • Exploration
3	Prototyping			Generating value	Develop	<ul style="list-style-type: none"> • Development • Refinement
4	Design & Production				Deliver	<ul style="list-style-type: none"> • Production / Launch • Project Completion

ตารางที่ 6: ตารางเปรียบเทียบหลักการเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ

จากตารางที่ 5 ผู้วิจัยพบว่า นักออกแบบสามารถนำเทคนิคและเครื่องมือในการวิจัย และหลักการ The Big6TM + Information Literacy โดยไมค์ ไอเซนเบิร์ก และ โรเบิร์ต อี เบอโควิทซ์ (Mike Eisenberg and Robert E. Berkowitz, 2012) มาประยุกต์ใช้ในแบบจำลองกระบวนการออกแบบในขั้นตอนที่ 1 ส่วนหลักการ AIGA Designing Framework โดยสถาบันการออกแบบแห่งอเมริกา (American Institute of Graphic Arts: AIGA) หลักการ The Double Diamond โดยสภาการออกแบบแห่งสหราชอาณาจักร (The United Kingdom's Design Council) และหลักการจัดการงานออกแบบโดยเทอร์รี่ ลี สโตน (Terry Lee tone, 2010) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ทุกขั้นตอนในแบบจำลอง ผู้วิจัยจึงได้แบบจำลองกระบวนการออกแบบที่พัฒนามาจากแบบจำลองกระบวนการออกแบบของ เจน วิซอคกี้ โอ เกรดี้ (Jenn and Ken Visocky O'Grady, 2009) มาประยุกต์ใช้เป็นแบบจำลองของกระบวนการออกแบบในการวิจัยครั้งนี้



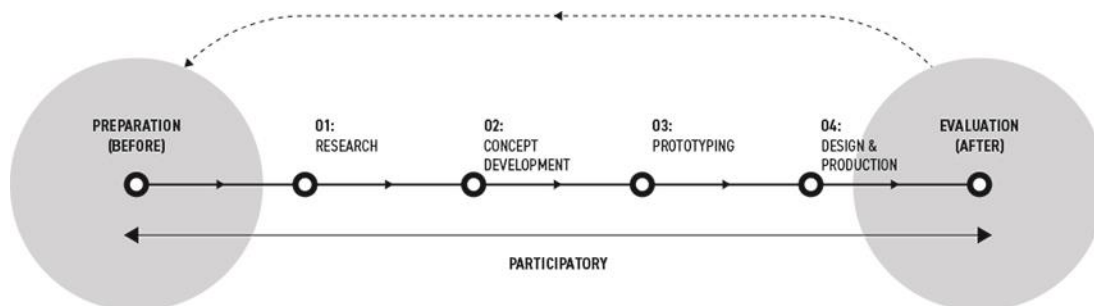
ภาพที่ 13: แบบจำลองกระบวนการออกแบบ

1.1.2 แนวคิดและหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม (Socially-engaged Scholarships)

เมื่อได้แบบจำลองของกระบวนการออกแบบแล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการเพื่อเปลี่ยนเป้าหมายของกระบวนการออกแบบ ที่จากเดิมมีวัตถุประสงค์เพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจเป็นหลัก มาเป็นเป้าหมายเพื่อผลประโยชน์ทางสังคม โดยจากการศึกษาคำนิยามและองค์ประกอบของงานวิชาการเพื่อสังคม โดยคณะกรรมการข้าราชการพลเรือนในสถาบันอุดมศึกษา (ประกาศ ก.พ.อ. ฉบับที่ 9, 2556) ซึ่งมีคำนิยามโดยสังเขป (ภาพที่ 6) คือ เป็นผลงานที่ใช้ความเชี่ยวชาญอย่างน้อยหนึ่งสาขาวิชา เพื่อส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นทางด้านใดด้านหนึ่ง หรือหลายด้าน เกี่ยวกับชุมชน วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม อาชีพ เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง คุณภาพชีวิต หรือสุขภาพ หรือเป็นการเป็นการเปลี่ยนแปลงในการรับรู้ปัญหาและแนวทางแก้ไขชุมชน จึงมีความหมายครอบคลุมสาขาวิชาการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับสังคมด้านศิลปวัฒนธรรมด้วย รูปแบบของงานวิชาการเพื่อสังคม ต้องมีผลภูเป็นที่ประจักษ์ดังต่อไปนี้

1. สภาพการณ์ก่อนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
2. การมีส่วนร่วมและการยอมรับของสังคมเป้าหมาย
3. กระบวนการที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น
4. ความรู้หรือความเชี่ยวชาญที่ใช้
5. การคาดการณ์สิ่งที่ตามมาหลังการเปลี่ยนแปลง
6. การประเมินผลลัพธ์การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
7. แนวทางการติดตามและรักษาพัฒนาการที่เกิดขึ้นให้คงอยู่

เมื่อนำกระบวนการทัศน์ของงานวิชาการเพื่อสังคมมาประยุกต์ใช้กับกระบวนการออกแบบที่ผู้วิจัยค้นคว้าและสรุปไว้ในภาพที่ 11 จึงทำให้ได้แบบจำลองกระบวนการออกแบบที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ ดังนี้



ภาพที่ 14: แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังค้นพบว่า ในการออกแบบเพื่อสังคมตามกระบวนการทัศน์ของงานวิชาการเพื่อสังคม จำเป็นต้องประยุกต์การมีส่วนร่วม (Participatory) เข้ามาในกระบวนการออกแบบตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสิ้นโครงการ ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องนำหลักการของการวิจัยอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ซึ่งมีรากฐานมาจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มาประยุกต์ใช้ในวิธีดำเนินการวิจัย ดังที่ได้ชี้แจงไปแล้วในบทนำ โดยวิธีการดำเนินการวิจัย หรือกระบวนการของการวิจัยอย่างมีส่วนร่วม จะใช้วิธีการปฏิบัติและสะท้อนผล (action and reflection) ผสมเข้ากับหลักการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Analysis) ในการหาผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับโครงการทั้งหมด ในการพัฒนางานวิจัย และใช้การประเมินผลเชิงคุณภาพ ในการประเมินผลการวิจัย

1.1.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบเพื่อสังคม (Design for Social Impact)

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบเพื่อสังคม ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอของวิลเลียม เดรนท์เทล (William Drenttel, 2012) นักออกแบบและผู้ผลักดันการเคลื่อนไหวของการออกแบบเพื่อสังคม ที่เสนอว่า “สำหรับการออกแบบเพื่อสังคมนั้น ผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีหลักการออกแบบที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ เพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการออกแบบดังกล่าว โดยเฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องทำงานร่วมกับผู้ใช้และสังคมที่เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิด อีกทั้งนักออกแบบยังจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในสภาพของสังคมที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างดีอีกด้วย” มาประยุกต์เป็นข้อ

โต้แย้ง (argument) หลักในการวิจัย เพื่อทำการศึกษาสังคมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยผ่านหลักการทางมานุษยวิทยา

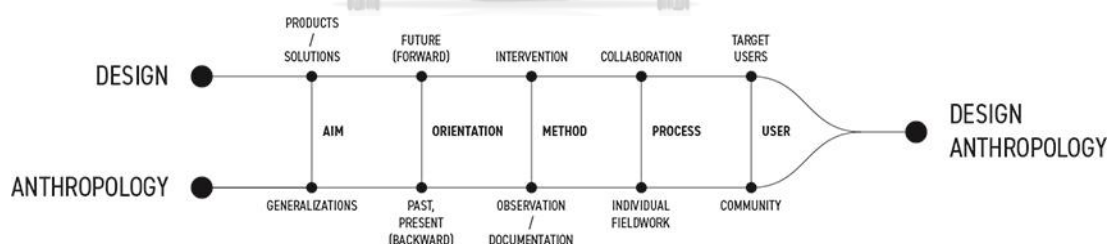
1.1.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยา (Anthropology)

ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการทางมานุษยวิทยาเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาสังคมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ตามข้อเสนอของเดรนท์เทล พบว่าในการเก็บข้อมูลของชุมชน ผู้วิจัยจำเป็นต้องประยุกต์หลักการของการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยา (anthropological fieldwork) ผ่านการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม (participant observation) ในการเก็บข้อมูลมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งถือว่าเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมนรูปแบบหนึ่ง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ (Design Anthropology) ซึ่งเป็นหนึ่งในหลักการทางมานุษยวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโดยตรง

1.1.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยาการออกแบบ (Design Anthropology)

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยาการออกแบบ ผู้วิจัยพบว่า ศาสตร์ดังกล่าว เป็นศาสตร์ใหม่ที่เกิดจากการผสมผสานศาสตร์ของการออกแบบ เข้ากับศาสตร์ของมานุษยวิทยา โดยสามารถจำแนกได้ตามตารางที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาเป็นกรอบทฤษฎีเบื้องต้นเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติการของผู้วิจัย



ภาพที่ 15: หลักการของมานุษยวิทยาการออกแบบ

1.1.6 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design)

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ผู้วิจัยพบว่า ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับสังคม ไม่ว่าจะเป็นการค้นคว้าไปจนถึงการออกแบบนั้น มักจะมีคำว่า การมีส่วนร่วม (participatory) เข้ามาเกี่ยวข้องอยู่เสมอ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักการดังกล่าว (Halen Armstrong and Zvezdana Stojmirovic, 2011) พบว่าในงานออกแบบอย่างมีส่วนร่วมทุกประเภทนั้น จะมีแง่มุม

ร่วมกันอยู่เสมอ 4 แง่มุม ได้แก่ 1. ความเป็นชุมชน (community) 2. ความเป็นโมดูล (modularity) 3. ความยืดหยุ่น (flexibility) และ 4. เทคโนโลยี (technology)

1.2 การเลือกพื้นที่ในการวิจัย

เมื่อผู้วิจัยได้รอบทฤษฎีเบื้องต้นสำหรับการปฏิบัติการจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการคัดเลือกพื้นที่วิจัย ตามหลักการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยา (Anthropological Fieldwork) โดย งามพิศ สัตย์สงวน (2558) ซึ่งมีปัจจัยสำคัญในการเลือกดังนี้

1. เลือกสถานการณ์ทางสังคมขนาดเล็กสถานการณ์เดียว
2. เลือกสถานการณ์ทางสังคมที่เข้าถึงได้ง่าย
3. เลือกสถานที่ที่สังเกตเห็นนักวิจัยได้ยาก
4. เลือกสถานที่ที่เข้าถึงได้ง่าย
5. เลือกสถานที่ที่มีกิจกรรมเกิดขึ้นบ่อย
6. เลือกสถานที่ที่เปิดโอกาสให้นักวิจัยมีส่วนร่วม

จากปัจจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีระยะเวลาการดำเนินทั้งสิ้น 3 ปี การตั้งตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ถึง ปีพ.ศ. 2560 ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการปฏิบัติการในพื้นที่หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ออกเป็น 3 โครงการเพื่อแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบในแต่ละโครงการและใช้การปฏิบัติการดังกล่าวเพื่อค้นหาและพัฒนาหลักการออกแบบเพื่อสังคม

ระยะที่ 2 ดำเนินการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

2.1 การเก็บข้อมูลพื้นที่วิจัย

ผู้วิจัยได้เริ่มต้นลงพื้นที่วิจัย ได้แก่ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสภาพของพื้นที่วิจัยก่อนการเปลี่ยนแปลง สำหรับนำไปกำหนดเป็นปัญหาในการปฏิบัติการวิจัยที่ 1 โดยผู้วิจัยค้นพบว่า หลักฐานทางเอกสารเกี่ยวกับหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นั้นยังไม่มีการจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยจึงได้ทำการเรียบเรียงขึ้นมาใหม่ ด้วยการสำรวจ การวิเคราะห์ภาพถ่าย การสัมภาษณ์ และการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง (โปรดดูรายละเอียดเพิ่มเติมในภาคผนวก) มีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ประวัติความเป็นมา

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ก่อตั้งขึ้นในปี 2541 โดยได้รับการอนุมัติงบประมาณในการก่อสร้างจากรัฐบาลของ ฯพณฯ ชวน หลีกภัย อดีตนายกรัฐมนตรี เป็นเงินทั้งสิ้น 44,680,200 บาท เนื่องจากรัฐบาลมีนโยบายให้มีหอศิลป์ในส่วนภูมิภาค ซึ่งนายชวน หลีกภัย ได้ตระหนักถึงความจำเป็นของการมีพิพิธภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยในสังคมไทยตามจังหวัดต่างๆ โดยเริ่มต้นจากหัวเมืองใหญ่ ๆ ก่อน ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคใต้ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โครงการนำร่องได้เริ่มต้นที่ภาคเหนือ ณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นที่แรก เนื่องจากมีความสอดคล้องกับแผนงานของคณะวิจิตรศิลป์ ที่เสนอโครงการก่อสร้างหอศิลป์กับรัฐบาล เพื่อสร้างหอศิลป์ภายในพื้นที่ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และเป็นศูนย์กลางของการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นภาคเหนือ ทั้งในด้านการจัดนิทรรศการ การแสดง จัดประชุม อบรม สัมมนา อนุรักษ์ การให้บริการแก่ชุมชน ตลอดจนการสนับสนุนการศึกษาด้านศิลปะแก่คณะวิจิตรศิลป์ นอกจากนี้ยังเป็นศูนย์กลางในการติดต่อประสานงานกับหน่วยงาน และองค์กรทางด้านศิลปะต่าง ๆ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ และประสบการณ์ทางด้านศิลปวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน อีกทั้งเจตนารมณ์ของศิลปินที่มีความประสงค์ให้จังหวัดเชียงใหม่ มีสถานที่สักแห่งเพื่อสร้างพิพิธภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม จุดประสงค์ที่นายชวน หลีกภัย เลือกลงสถานที่ก่อสร้างหอศิลป์ที่มหาวิทยาลัยนั้น เนื่องด้วยเหตุผลที่ว่ามหาวิทยาลัยเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มีพันธกิจทางการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของชาติเป็นหลักหนึ่งในสี่ด้าน

นอกจากนโยบายของรัฐบาล และเจตนารมณ์ของศิลปินแล้ว ในส่วนของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ก็มีนโยบายในการปรับเปลี่ยนรูปแบบขององค์กรให้เป็นองค์กรในกำกับของรัฐบาล ที่สามารถดำเนินภารกิจได้อย่างคล่องตัว โดยใช้บุคลากรและทรัพยากรที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด อีกทั้งสามารถพึ่งพาตนเองได้ ดังนั้น สภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จึงได้ออกระเบียบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ว่าด้วยการใช้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2542 และมอบหมายให้คณะวิจิตรศิลป์เป็นผู้ดูแลและรับผิดชอบการดำเนินงานของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมสามารถดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ต่อมาในปี 2549 สภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้มีระเบียบว่าด้วยสำนักบริหารและจัดการทรัพย์สินมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ.2549 เพื่อเป็นหน่วยงานกลางในการบริหารจัดการทรัพย์สินของมหาวิทยาลัย โดยมีคำสั่งแต่งตั้งคณะอนุกรรมการหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม ประกอบด้วยคณบดีคณะวิจิตรศิลป์ เป็นประธานอนุกรรมการ ผู้อำนวยการสำนักบริหารและจัดการทรัพย์สิน

เป็นรองประธาน รองคณบดี ผู้ช่วยคณบดีและหัวหน้าภาควิชา เป็นอนุกรรมการ และเลขานุการคณะ วจิตรศิลป์เป็นอนุกรรมการและเลขานุการ เพื่อทำหน้าที่ในการกำหนดแผนการดำเนินงาน ออก ประกาศ วางหลักเกณฑ์ ที่เกี่ยวกับการใช้ การดูแล บำรุงรักษา วัสดุครุภัณฑ์ อาคารสถานที่ และ อัตราค่าตอบแทนการใช้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งวางระเบียบเกี่ยวกับการเก็บรักษา การ ใช้จ่าย และการอนุมัติการใช้เงินค่าตอบแทน โดยระเบียบดังกล่าวเมื่อได้รับความเห็นชอบจาก อธิการบดีแล้วให้ใช้บังคับได้ นอกจากนี้ ให้คณะอนุกรรมการหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม จัดทำ รายงานผลการดำเนินงานประจำปี และรายงานการเงินของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม เพื่อเสนอ ต่อมหาวิทยาลัยและสภามหาวิทยาลัย พร้อมจัดการดำเนินการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับวัตถุประสงค์ของ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม

ทั้งนี้บริษัทตนศิลปสถาปัตย์ จำกัด เป็นผู้ชนะการออกแบบ และหางานออกแบบ จำกัด ครีนสแลนด์ เอ็น จี เนียร์ เป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง ซึ่งอดีตนายกรัฐมนตรียังได้วางศิลาฤกษ์ ในวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2540 และได้กราบบังคมทูลเชิญ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เสด็จ เป็นประธานเปิดงานครั้งแรกในวันที่ 19 มกราคม 2542

หลังจากนั้นเป็นต้นมา หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้ดำเนิน กิจกรรมด้านศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยมาตลอดจนถึงปัจจุบัน

อาคารและสถานที่

แนวความคิด

แนวความคิดที่เริ่มต้นที่คณะกรรมการคัดเลือกฯ ได้ตั้งแนวคิดและปรัชญาในการออกแบบ อาคาร เพื่อคัดเลือกแบบ ให้จำกัดอยู่ในข้อกำหนดดังนี้

- การออกแบบด้านภูมิสถาปัตยกรรมและการวางผังกลุ่มอาคาร (Site planning) ที่ให้เกียรติ กับสถานที่ดั้งเดิมของสถาบันวิจัยสังคม (สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมปัจจุบัน) และกลมกลืน กับ สภาพแวดล้อมบริเวณใกล้เคียง และให้แสดงความเคารพไปยังองค์พระธาตุดอยสุเทพ และอื่นๆที่จะสำรวจและศึกษาเพิ่มเติม
- ตัวอาคารแสดงถึงลักษณะพิเศษเป็นที่เชิดชูคุณค่า ทางด้านศิลปกรรมสถาปัตยกรรมกลมกลืน กับภูมิสถาปัตยกรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ของ ภาคเหนือ และของชาวล้านนา เหมาะสมและ สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมดั้งเดิมทั้งในแง่พักภายในสวน ศิลปวัฒนธรรม และ เจ้า เมืองและคนเมืองบายศรีสู่ขวัญรับแขกเมือง
- ผสมผสานกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีความคงทนและการดูรักษาน้อย

- แสดงประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสมกับธรรมชาติของแต่ละพื้นที่เพื่อเอื้ออำนวยต่อการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง
- มีระบบสัญจรที่สะดวก ต่อเนื่องและชัดเจนโดยไม่เกิดการสับสน
- ให้บรรยากาศที่ดีมีความรู้สึกปลอดภัยกับผู้อยู่อาศัยในเวลาต่างๆ
- ประหยัดพลังงานและลดการทำลายทรัพยากรธรรมชาติ

จากแนวคิดและปรัชญาในการออกแบบอาคารดังกล่าว มีวัตถุประสงค์หลักในการใช้สอยอาคาร ดังนี้

- 1) เพื่อให้มีอาคารที่หน่วยงานรองรับงานแสดงด้านศิลปะจัดนิทรรศการ จัดอบรมสัมมนา อนุรักษ์มรดกทางศิลปกรรมตลอดจนเผยแพร่ความรู้ด้านศิลปกรรมให้กับชุมชนและ สังคมทั่วไปในเขต 17จังหวัดภาคเหนือ
- 2) เพื่อเป็นอาคารที่สนับสนุนการศึกษาของคณะวิจิตรศิลป์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และเขต 17ภาคเหนือ
- 3) เพื่อเป็นอาคารที่จะสร้างความสัมพันธ์และทัศนคติที่ดีต่อคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่และชุมชนอันจะนำไปสู่ความร่วมมือในการพัฒนาท้องถิ่นและส่งผลที่ดีงามกับศิลปวัฒนธรรมของล้านนา

หลังประกาศหลักเกณฑ์ออกไปปรากฏมีผู้สนใจรับเอกสารไปพิจารณา 16 ราย และได้เสนอแนวคิดในการออกแบบกับคณะกรรมการฯ ผลการคัดเลือกคณะกรรมการฯ เห็นว่าการนำเสนอของบริษัท ต้นศิลป์สถาปัตย์ จำกัด มีเหมาะสม คณะกรรมการฯ จึงมีมติให้ บริษัท ต้นศิลป์สถาปัตย์ จำกัด เป็นผู้ชนะการประมูลด้วยแนวคิดหลักในการออกแบบ ดังนี้ (บริษัท ต้นศิลป์สถาปัตย์ จำกัด, 2540)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

“เชียงใหม่และล้านนาควรมีสถานที่ที่นอกจากจะเป็นหอศิลป์ไว้แลกเปลี่ยนทางด้าน ศิลปวัฒนธรรมและการศึกษาของศิลปิน กวี นักวิชาการ และชาวเมืองแล้ว ยังเป็นสถานที่ที่สามารถรองรับกิจกรรมทางด้านวัฒนธรรมประเพณีของชุมชนและชาวบ้านอย่างใกล้ชิด เป็นสถานที่ที่ไม่ได้เน้นกิจกรรมการท่องเที่ยว แต่เป็นสถานที่ของคนท้องถิ่นได้มาใช้ มาพบปะอย่างคุ้นเคยและร่วมกันจรโลงสังคมนศิลปวัฒนธรรมประเพณีให้เหนียวแน่น ยืนยง และงอกงามสืบไป

เมื่อไปอยู่ ณ สถานที่เตรียมก่อสร้างเป็นเวลานาน ดูตำแหน่งของที่ดิน ดูต้นไม้ใหญ่เหล่านั้นและผู้คนเนืองแน่นอีกฝากหนึ่งของถนนสุเทพหน้าตลาดต้นพยอม คณะผู้ออกแบบพบว่ามันควรเป็นสถานที่แห่งนี้ และมันคงเป็นภาพที่งดงามยิ่ง ถ้ามหาวิทยาลัยเชียงใหม่จะเป็นผู้ที่หยิบยื่นโอกาสนี้ให้แก่ชาวเชียงใหม่

เรานึกถึงหอศิลปวัฒนธรรมอันใกล้ชิดและเป็นที่ยอมรับของคนเชียงใหม่ อันมีกิจกรรมสร้างสรรค์และประเพณีผลิงานทุกเมื่อเชื่อวันไม่ขาดสาย เป็นแหล่งองค์ความรู้ความรักถิ่น

การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ชีวิต เป็นแหล่ง พักใจ พักกาย ที่เอื้ออาหารไม่รังเกียจ ไม่แบ่งแยก ทุกระดับชั้นวรรณะ ตั้งแต่เจ้าเมืองถึงชาวบ้านยากไร้ได้มาผูกพัน

เราคิดถึงสถานที่อันเป็นที่รักและเข้าไปผูกพันของคนเชียงใหม่ มีงานศิลปะให้ดู มีดนตรีบรรเลงมีที่ให้ศิลปินได้แสดงความสามารถให้ผู้คนชม ยามเย็นมีผู้คนมานั่งเล่นพักผ่อนเด็กๆ วิ่งเล่นตามไต้ต้นไม้ มีศาลาริมทางน้ำให้คนผ่านทางได้พักผ่อนคลาย

ตามประเพณีงานปอย มีผู้คนชาวบ้านมาใช้ร่วมกิจกรรม เรามาต่อกับบาตรเทโวที่นี่ เมื่อเดินขึ้นดอยคนส่วนหนึ่งมาตั้งต้นที่นี่ เป็นที่ทำบุญบายศรีสู่ขวัญรับแขกบ้านแขกเมือง งานประเพณีสำคัญ มีหอและลานสงฆ์น้ำให้ อัญเชิญพระบรมสารีริกธาตุและพระพุทธรูปสำคัญมาให้ชาวเมืองสงฆ์น้ำในโอกาสสำคัญ เทศกาลประเพณีี่เป็ง มีประทีป วอมแวม มีห้างให้ช่างซอ คร่าว จ้อย และกวีมาประลองให้วงสล้อซอชิง มาดวลกันทุกเมื่อเชื่อวันไม่เจียบเหงา

เมื่อเป็นเช่นนั้น ภาพมหาวิทยาลัยเชียงใหม่และชาวบ้านจะไม่ห่างเหิน ภาพของหอศิลปวัฒนธรรม จะเป็นภาพที่แจ่มชัดของคณะวิจิตรศิลป์ และขามมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในขณะเดียวกันที่เป็นความรู้สึกถึงคำว่า “บ้าน” ของคนเชียงใหม่ และล้านนา

เหตุที่การออกแบบได้เสนอแนวคิด “หอศิลป์ร่วมประเพณี” เพราะเห็นว่าพื้นที่ดังกล่าวมีสถานะทางกายภาพ มีความพร้อมที่มีลักษณะเป็นรอยเชื่อมต่อระหว่างมหาวิทยาลัยเชียงใหม่กับชุมชน (ตลาดต้นพยอม) และเมืองอย่างเหมาะสม ในขณะที่หอศิลปะสมัยใหม่ต้องการเชื่อมต่อกับกิจกรรมศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น เพื่อประสานแลกเปลี่ยนให้เกิดความงอกงามสืบสาน บริเวณดังกล่าวเป็นสถานที่ที่ร่มรื่น เป็นพื้นที่สีเขียวและเอื้อเพื่อต่อชุมชนมาก่อน ขณะที่ฝั่งตรงข้ามมีผู้คนนับหมื่นในตอนเช้าและเย็น อยู่ใกล้สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่ใช้ในงานประเพณีของล้านนา เช่น วัดสวนดอก และยังพบว่า ต้นไม้ส่วนใหญ่ในสวนนี้ที่แท้เป็นต้นพยอม (เข้าใจว่า เป็นที่มาของชื่อตลาดต้นพยอม) ซึ่งมีเพียงแต่เป็นสมบัติของมหาวิทยาลัย แต่เป็นต้นพยอมเก่าแก่คูเมืองและเป็นสมบัติของชาวเชียงใหม่

อีกด้านหนึ่งเมื่อมองเหตุผลแวดล้อมยังพบว่าชุมชนทางศิลปะสมัยใหม่ และศิลปินเมืองไทยนั้นล้วนโดดเดี่ยว และแยกตัวเองออกจากชาวบ้านเป็นส่วนมาก ขณะที่ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นของล้านนานั้นแบ่งบานอยู่ตลอดปี แต่ก็ขาดสถานที่ที่จะเชื่อมต่อกันในภาพรวมของเมือง ก็เห็นภาพเพียงลานโล่งบริเวณประตูท่าแพที่ได้ทำหน้าที่นี้ ขณะที่ประเพณีต่างๆ นั้นมีฐานอยู่ในวัดกระจายไปทั่วเคลื่อนผ่านไป ตามถนน ชาวบ้านไม่มีโอกาสสัมผัสกับหอศิลป์

การออกแบบแห่งนี้ ผู้ออกแบบได้วางผังโดยให้ความสำคัญสูงสุดกับทางเข้าด้านถนนสุเทพเพื่อเชื่อมกับผู้คนที่นั่งรถลาดต้นพะยอม จึงได้ออกแบบให้หันหน้าไปทางถนนสุเทพ ถนนนิมมานเหมินท์ที่ใช้อยู่ขณะนี้ เป็นเพียงเส้นทางสัญจรของยานยนต์เท่านั้น ทั้งนี้เพื่อให้ผู้คนเดินเท้าเข้าสู่หอศิลป์โดยผ่านสวนวัฒนธรรมอันร่มรื่น เชื่อมโยงกิจกรรมและการใช้สอยพื้นที่กับสำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมที่มองเห็นกลุ่ม บ้านไทลื้อ ซึ่งจะทำให้บริเวณแห่งนี้กลายเป็นสวนศิลปวัฒนธรรมอันยิ่งใหญ่ของเชียงใหม่และล้านนาสืบไป”

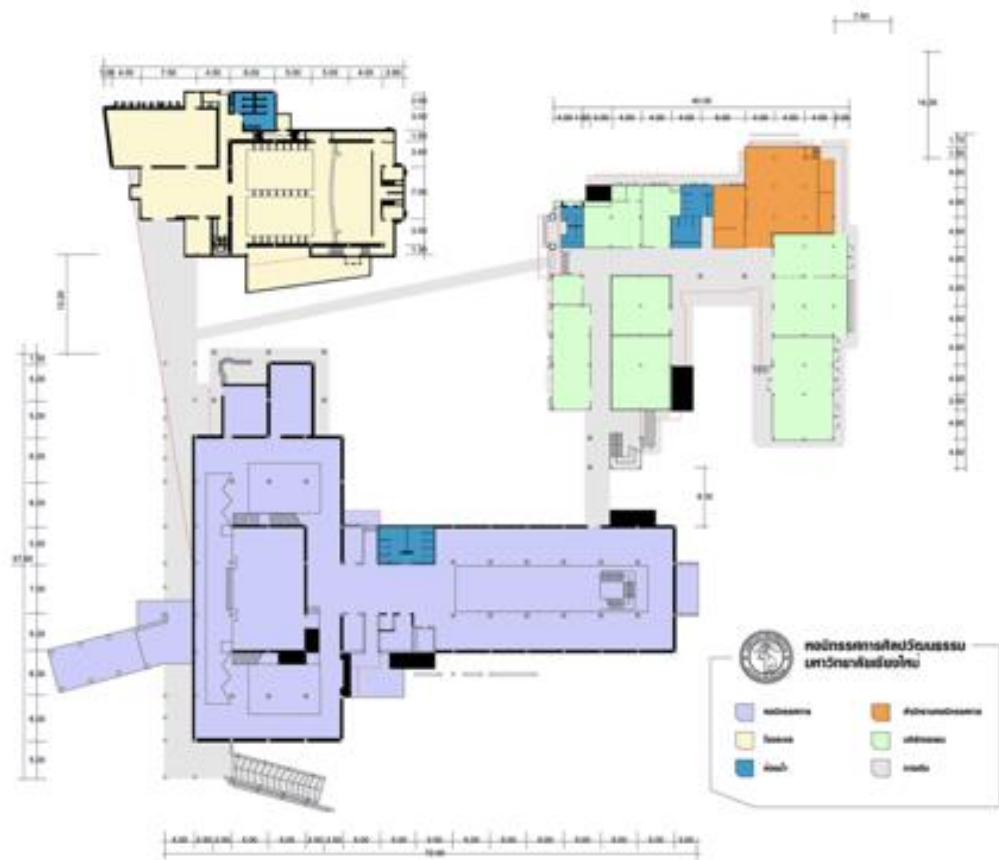


ภาพที่ 16: ภาพบรรยากาศการก่อสร้างและพิธีเปิดอาคาร

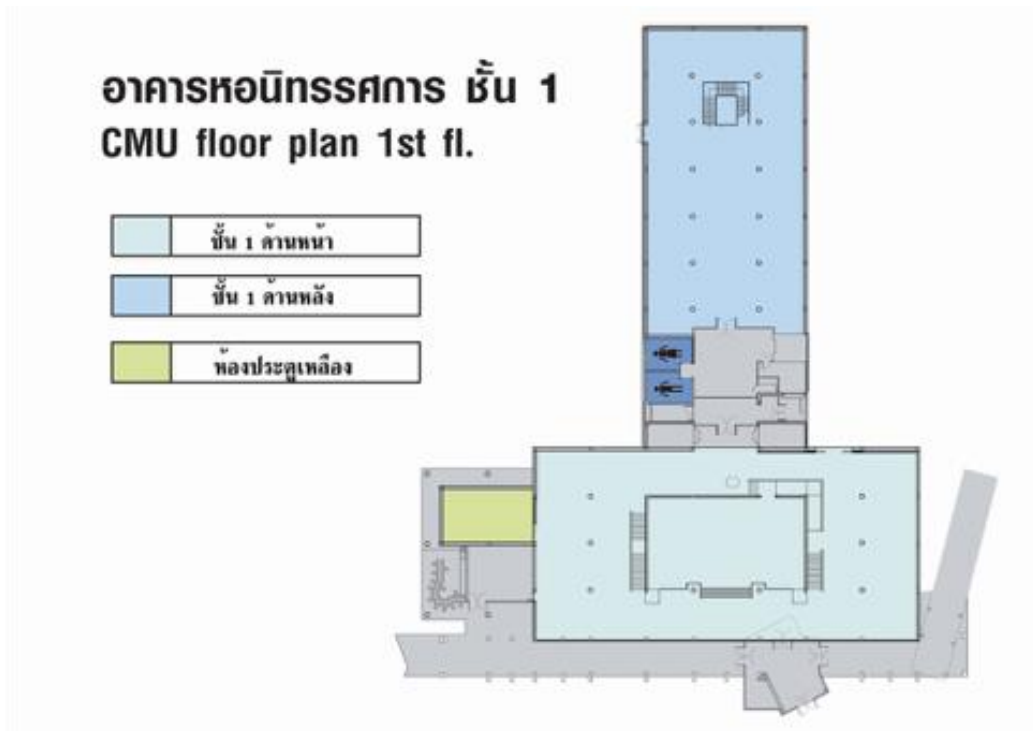
ส่วนประกอบอาคาร

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประกอบด้วยอาคาร 3 หลัง ได้แก่ อาคารหอนิทรรศการ อาคารโรงละคร และอาคารสำนักงาน มีพื้นที่ใช้สอยประมาณ 5,200 ตารางเมตร โดยมีรายละเอียดดังนี้

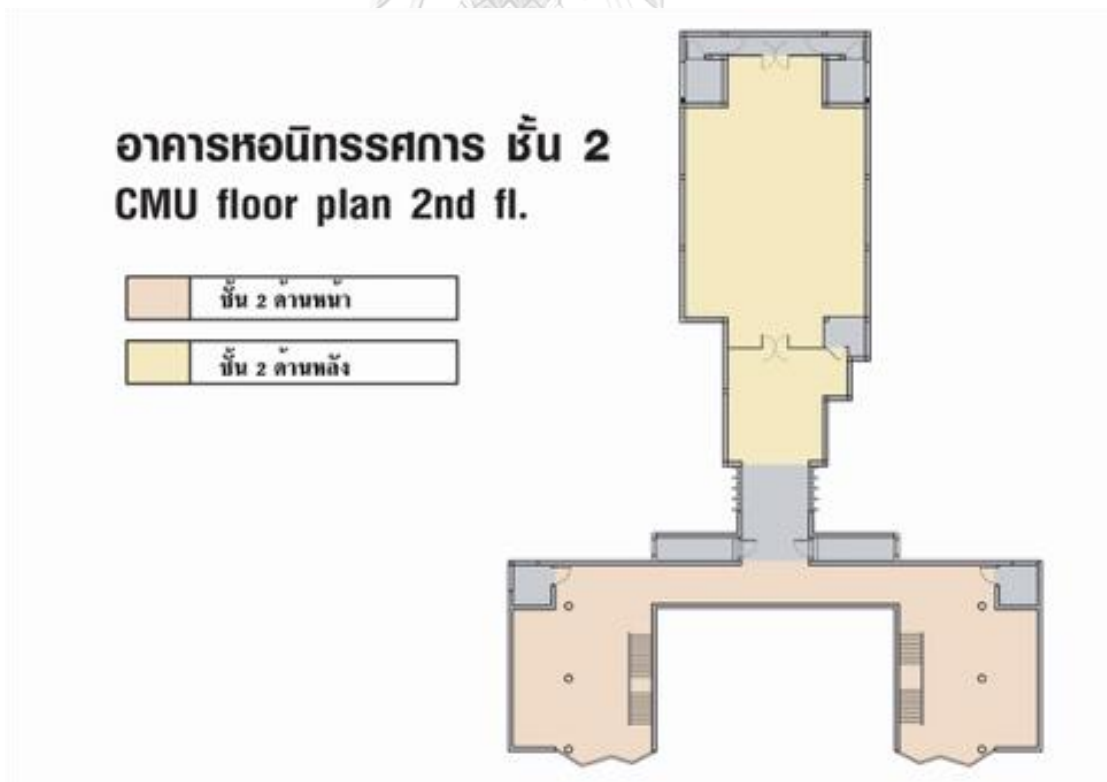
- **อาคารหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม** มีพื้นที่ 3 ส่วน ใช้จัดแสดงนิทรรศการศิลปกรรมแขนงต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ
- **อาคารโรงละคร** ประกอบด้วยพื้นที่ 2 ส่วน คือ ห้องสำนักงานหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม และโรงละคร ซึ่งใช้เป็นพื้นที่บริการให้เช่าจัดแสดงละคร ดนตรี ประชุม สัมมนา เป็นต้น
- **อาคารสำนักงาน** เป็นพื้นที่จัดสรรให้บริษัท ห้างร้าน สถาบันการศึกษาเช่าดำเนินการ ซึ่งก่อให้เกิดรายได้หลักของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม โดยจัดส่งเป็นรายได้คณะวิจิตรศิลป์ ในส่วนของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมต่อไป ซึ่งมีรายนามผู้เช่าดังนี้ 1) คณะบุคคลเอ พี มาร์เก็ตติ้ง 2) บริษัทไทยอินเตอร์แอกทีฟสตูดิโอ จำกัด 3) โรงเรียนเชียงใหม่บัสเลต์ 4) สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ และ 5) บริษัท โพลีคอน วิซาร์ด จำกัด



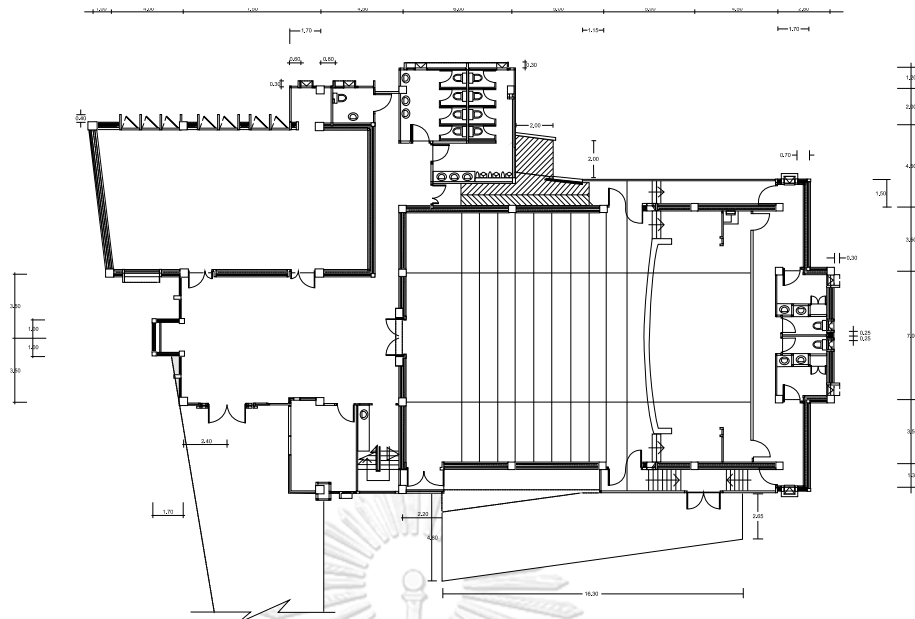
ภาพที่ 17: แผนผังอาคารและพื้นที่ใช้สอยทั้งหมด
ของ هنئرศการศลปลพัฒนธรม มหาวิทยาลัยเซียงใหม่



ภาพที่ 18: แผนผังอาคารชั้นที่ 1 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม

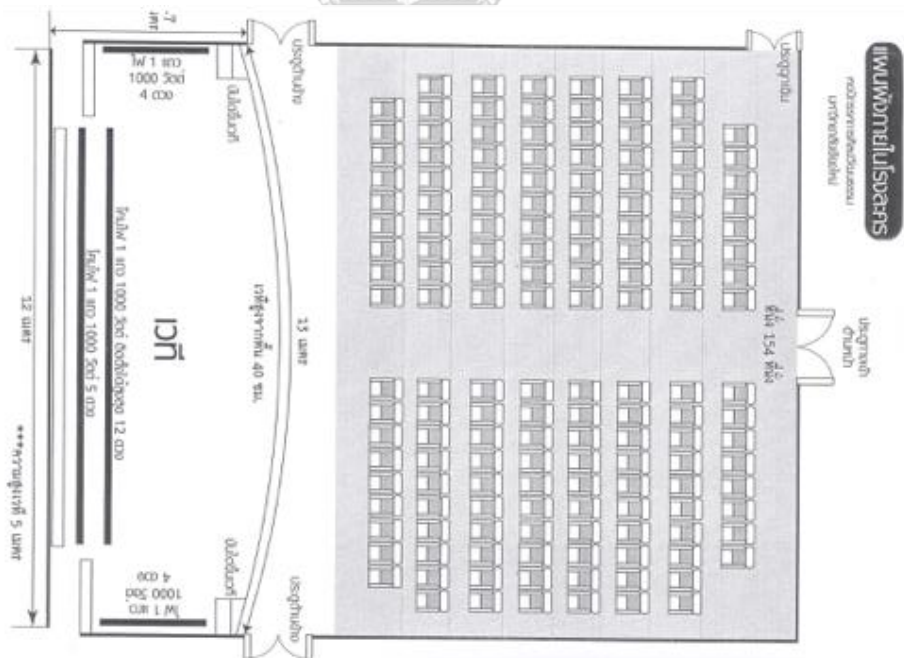


ภาพที่ 19: แผนผังอาคารชั้นที่ 2 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม



อาคารโรงละคร

ภาพที่ 20: แผนผังอาคารโรงละคร



ภาพที่ 21: แผนผังที่นั่งภายในโรงละคร

นโยบาย (ภายใต้การดูแลของคณะวิจิตรศิลป์)

นโยบายใหม่ของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภายใต้การดูแลของคณะวิจิตรศิลป์ (รายงานประจำปี, 2545) มีเจตนาที่จะทำให้หอศิลป์แห่งนี้มีชีวิต และความกระฉับกระเฉง (live art museum) เพื่อแก้ปัญหาจำนวนผู้เข้าชมงานทางด้านทัศนศิลป์ ที่มีจำนวนน้อยจนเป็นเรื่องปกติ ซึ่งเป็นปัญหาที่สลับซับซ้อน ด้วยเหตุนี้ภายใต้นโยบายใหม่ที่มุ่งให้เป็น live art museum จึงมีการปรับเปลี่ยนและดำเนินกิจกรรมหลายๆ ด้าน ดังนี้

- ในแง่กายภาพและสภาพแวดล้อม จัดให้มีการแสดงผลงานศิลปะและกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยเน้นให้กิจกรรมและนิทรรศการของหอศิลป์ สามารถสื่อสารกับผู้คนให้รับรู้และเข้าใจได้ด้วยการติดป้ายชื่อผลงาน พร้อมคำอธิบายงานตามมาตรฐาน นอกจากนี้ยังจัดให้มีการอภิปรายถึงผลงานศิลปะที่จัดแสดงด้วยทุกครั้ง พร้อมติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับหอศิลป์และนิทรรศการศิลปะตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
- จัดให้มีภัณฑารักษ์อาสาสมัคร โดยคัดเลือกจากนักศึกษาศิลปะปีสุดท้ายจากคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทำหน้าที่ภัณฑารักษ์พิเศษ เพื่อให้ความรู้และอธิบายผลงานให้กับผู้เข้าชมเป็นหมู่คณะ ระหว่างวันเสาร์และวันอาทิตย์อย่างสม่ำเสมอ
- จัดให้มีห้องสมุดศิลปะและห้องฉายภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้สนใจ นักเรียน นักศึกษา และประชาชนเข้ามาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะ และความรู้เกี่ยวเนื่องได้ โดยการสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้และบันเทิงการศึกษา (edutainment) มาเสริมบรรยากาศและเพิ่มเติมคุณภาพชีวิต
- ส่วนหนึ่งของกลุ่มอาคารหอศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จัดให้มีห้องจำหน่ายหนังสือโปสการ์ดศิลปะ ภาพผลงานศิลปะทุกแขนงของนักศึกษา คณาจารย์ ศิษย์เก่า และศิลปิน โดยทั่วไป ทั้งนี้เพื่อการเผยแพร่และช่วยสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานของทำงานด้านศิลปะ และทำให้ผู้ผลิตผลงานทั้งหลายได้มีโอกาสพบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้คน และเข้าใจตลาดงานศิลปะ อันเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิสัมพันธ์กับสังคม
- พื้นที่บางส่วนของหอศิลป์ที่มีบรรยากาศร่มรื่น จัดให้มีศิลปะการแสดง อาทิเช่น ดนตรีในหอศิลป์ ทั้งแนวล้านนาร่วมสมัย แจ๊ส ดนตรีคลาสสิก และการแสดงนาฏกรรมกลางแจ้ง หุ่นกระบอก รวมถึงการฉายภาพยนตร์ เพื่อให้หอศิลป์ที่เน้นเฉพาะผลงานทางด้านทัศนศิลป์ เข้าประสานรวมตัวกับศิลปะแขนงอื่นๆ อย่างครบถ้วน และเป็นการเติมเต็มหอศิลป์ที่เคยเงียบเหงา ให้เกิดสีสันเสียงและเสริมบรรยากาศแห่งหอศิลป์ที่มีชีวิตชีวา

- จัดให้มีการฝึกอบรมทางด้านศิลปะทุกประเภท โดยจัดขึ้นบริเวณหอศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งก่อนหน้านี้ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เคยดำเนินการ แต่เฉพาะภายในคณะฯ ในภาคฤดูร้อน ปัจจุบัน คณะกรรมการหอศิลป์มีความประสงค์ให้จัดที่หอศิลป์ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการให้กับประชาชน นักศึกษา และนักวิชาการ โดยทั่วไป ซึ่งสนใจสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มาร่วมใช้เวลาฝึกฝนกับกิจกรรมที่เสริมคุณภาพชีวิต โดยจะจัดให้มีการฝึกอบรมสีน้ำ สีน้ำมัน การเขียนภาพเหมือน การเขียนภาพทิวทัศน์ การสร้างงานประติมากรรมกระดาษ การจัดดอกไม้ การทำความเข้าใจศิลปะอย่างง่าย และการฝึกฝนด้านดนตรีและการแสดงทุกประเภท
- ในส่วนของการปรับปรุงด้านเนื้อหาของหอศิลป์ จัดให้มีกิจกรรมเสวนาทางศิลปวัฒนธรรม และความรู้เกี่ยวเนื่องเป็นประจำ กล่าวคือ ทุกๆ สองสัปดาห์ จะจัดให้มีกิจกรรมดังกล่าวขึ้น ในบริเวณหอศิลป์ และโรงละคร สลับกันไป นอกจากนี้ ยังได้มีการจัดทำวารสารข่าวหอศิลป์ มีการปรับปรุงเว็บไซต์ของหอศิลป์ เพื่อให้บรรจุเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะ ประวัติศิลปิน ข่าวนิทรรศการศิลปะทั่วโลก และประวัติผลงานแสดงของหอศิลป์ เพื่อเผยแพร่บนไซเบอร์สเปซ โดยโครงการใหม่ล่าสุด เว็บไซต์ของหอศิลป์กำลังจะนำเสนอโครงการ “Museum Online” ซึ่งทำหน้าที่เผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับศิลปะผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นศูนย์กลางดำเนินกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม ทั้งในด้านการจัดการนิทรรศการ จัดประชุม อบรม สัมมนา อนุรักษ์ ตลอดจนเผยแพร่ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมแก่ชุมชนและสังคมทั่วไปในเขตภาคเหนือ
2. เพื่อสนับสนุนการศึกษาทางด้านศิลปวัฒนธรรมของคณะวิจิตรศิลป์ และสถาบันการศึกษาศิลปะในเขตภาคเหนือ
3. เพื่อการสนับสนุนและส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในรูปแบบต่างๆ ของศิลปิน นักวิชาการ นักศึกษาศิลปะ ตลอดจนประชาชนทั่วไป
4. เพื่อทำหน้าที่ติดต่อประสานงานและสร้างความเชื่อมโยงกับสถาบันการศึกษาศิลปะและหน่วยงานศิลปะอื่น ๆ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ
5. เพื่อให้บริการข้อมูลและข่าวสารทางด้านศิลปวัฒนธรรมแก่ชุมชน
6. เพื่อให้สามารถพึ่งพาตนเองได้ โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้คุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด

นอกจากนี้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ยังมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสถาบันเพื่อการเรียนรู้ “วัฒนธรรมร่วมสมัย” โดยมีวัตถุประสงค์ใน 4 ประเด็น ดังนี้

1. มุ่งสู่การเป็นศูนย์กลางความร่วมมือของศิลปิน นักวัฒนธรรม นักวิชาการ องค์กรทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ จากหลากหลายกลุ่ม/สาขา ในเขตภาคเหนือ ในประเทศ และนานาชาติ
2. ส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์องค์ความรู้ทางศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยที่สำคัญ เป็นประเด็นทางวัฒนธรรมที่ยังร่วมสมัย ยังอยู่ในความสนใจของผู้คนแต่ละกลุ่ม อีกทั้งยังมีอิทธิพลในวิถีชีวิต/วิถีสังคม และเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม
3. เก็บสะสมผลงาน กิจกรรม แนวคิด ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ รวมทั้งการสะสมศิลปะวัตถุ วัตถุทางวัฒนธรรมต่างๆ ที่สำคัญ และเป็นแบบอย่างพัฒนาการทางวัฒนธรรมแต่ละช่วงเวลาของสังคม
4. ให้บริการ เผยแพร่กิจกรรม ผลงานสร้างสรรค์ สื่อทางวัฒนธรรมรูปแบบต่างๆ เพื่อการค้นคว้า และการทำวิจัย

วัตถุประสงค์ดังกล่าว เกิดขึ้นเพื่อทำหน้าที่เป็นหลักประกันด้าน “พัฒนาการทางด้านวัฒนธรรมของแต่ละชุมชน” ให้มีความต่อเนื่อง สม่่าเสมอ มีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา เป็นสถาบันเพื่อการเรียนรู้ตามอัธยาศัย การเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชน ซึ่งเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่ต่างจากโรงเรียน หรือสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อทำให้วัฒนธรรมการเรียนรู้ของสังคมนั้นๆ มีความเข้มแข็งและหลากหลายทางเลือก

แผนดำเนินงาน

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นศูนย์กลางในการดำเนินกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม ทั้งในด้านการจัดนิทรรศการ การประชุมสัมมนา ฝึกอบรม และกิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนเผยแพร่ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมสู่ชุมชน มีลักษณะการดำเนินงานดังนี้

1. จัดแสดงนิทรรศการผลงานศิลปกรรม ทั้งศิลปกรรมท้องถิ่น ศิลปกรรมร่วมสมัย และศิลปกรรมจากต่างประเทศ

2. จัดกิจกรรมส่งเสริมและทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมโดยเฉพาะวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของล้านนา
3. จัดประชุมสัมมนาฝึกอบรม และให้ความรู้ทางวิชาการด้านศิลปวัฒนธรรม ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับนานาชาติ
4. จัดทำฐานข้อมูลและองค์ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้บริการวิชาการการแก่สังคม

นอกจากการดำเนินกิจกรรมหลักทางด้านศิลปวัฒนธรรมที่ระบุข้างต้นแล้ว หอนิทรรศการฯ ยังมีกิจกรรมย่อยที่ร่วมดำเนินงานกับศิลปิน และหน่วยงานอื่นๆ ที่มาขอใช้บริการ ประมาณ 40 โครงการ และเนื่องจากหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมบริหารจัดการในลักษณะพึ่งพาตนเองโดยไม่ได้รับการจัดสรรงบประมาณในการดำเนินงาน ดังนั้น จึงจำเป็นต้องแสวงหาและให้ความร่วมมือทางด้านการอนุรักษ์และส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมกับองค์กรต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมได้อนุญาตให้บุคคลและหน่วยงานต่างๆ ใช้พื้นที่ในการดำเนินกิจกรรมทางด้านศิลปวัฒนธรรม หลักเกณฑ์ในการพิจารณาอนุญาตให้ใช้พื้นที่ในการดำเนินกิจกรรมนั้น จะพิจารณาเฉพาะกิจกรรมทางด้านศิลปวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับนโยบายและวัตถุประสงค์ของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมเท่านั้น เพื่อให้การบริหารจัดการและภาพลักษณ์ของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมเป็นไปตามมาตรฐานสากล

อย่างไรก็ตาม ด้วยข้อจำกัดด้านงบประมาณ ทำให้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมต้องบริหารงานโดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและก่อให้เกิดรายได้เพื่อสามารถดำเนินการกิจตามวัตถุประสงค์ได้ หอนิทรรศการฯ มีรายรับและรายจ่ายจากการบริหารจัดการ ดังต่อไปนี้

CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายรับ

1. การจัดเก็บค่าเช่าพื้นที่อาคาร
2. การจัดเก็บค่าบำรุงและค่าสาธารณูปโภคจากผู้ที่มาขอใช้พื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมในการดำเนินโครงการต่างๆ
3. การจัดเก็บค่าดำเนินงานจากผู้ขอใช้พื้นที่ เช่น ค่าล่วงเวลาเจ้าหน้าที่ ค่าวัสดุครุภัณฑ์ที่ใช้ในการดำเนินงาน
4. รายรับอื่นๆ เช่น เงินบริจาค การจำหน่ายสูจิบัตร การจำหน่ายผลงานศิลปกรรม เป็นต้น

รายจ่าย

1. ค่าจ้างบุคลากร
2. ค่าสาธารณูปโภค
3. ค่าตอบแทน ใช้น้อยและวัสดุ
4. ค่าครุภัณฑ์
5. ค่าจ้างเหมาบริการ
6. รายจ่ายอื่นๆ เช่น ค่าของที่ระลึก ค่าเลี้ยงรับรอง เป็นต้น

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถดำเนินกิจกรรมทางด้านศิลปวัฒนธรรมเพื่อให้บริการแก่ชุมชนได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้
2. ประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม
3. สามารถใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้คุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด
4. มีความคล่องตัวในการบริหารจัดการและสามารถพึ่งพาตนเองได้

คณะกรรมการหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม

- | | |
|---|---------------|
| 1. คณบดีคณะจิตรศิลป์ | ประธานกรรมการ |
| 2. รองคณบดีฝ่ายบริหาร | กรรมการ |
| 3. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ | กรรมการ |
| 4. รองคณบดีฝ่ายนโยบายและแผน | กรรมการ |
| 5. รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา | กรรมการ |
| 6. หัวหน้าภาควิชาภาพพิมพ์ ฯ | กรรมการ |
| 7. หัวหน้าภาควิชาศิลปะไทย | กรรมการ |
| 8. ผู้อำนวยการสำนักบริหารและจัดการทรัพย์สิน มช. | กรรมการ |
| 9. เลขานุการคณะจิตรศิลป์ | เลขานุการ |

การดำเนินการกิจของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของรองคณบดีฝ่ายวิชาการ และผู้ช่วยคณบดีฝ่ายหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม หากมีกิจกรรมใดที่ต้องใช้บุคลากรจำนวนมาก คณะจิตรศิลป์ จะแต่งตั้งบุคลากรจากคณะร่วมเป็นคณะกรรมการหรือคณะทำงานเฉพาะกิจ เพื่อช่วยปฏิบัติงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

วิเคราะห์ภาพรวมกิจกรรม

ตลอดช่วงระยะเวลากว่า 10 ปี ที่หอศิลป์ได้ก่อตั้งขึ้นเพื่อศิลปินในเชียงใหม่ อีกทั้งให้ประชาชนได้รู้จักและใกล้ชิดงานศิลปะมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ทางหอศิลป์จึงพยายามจัดกิจกรรมที่หลากหลาย และใช้สถานที่แห่งนี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการเผยแพร่ผลงานศิลปะ

ช่วงเริ่มต้นในการก่อตั้งหอศิลป์ในปี 2541 กิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการเปิดเยี่ยมชมหอศิลป์ให้แก่หน่วยงานต่างๆ ได้เข้ามาศึกษา และรวบรวมงานผลงานจากศิลปินหลายๆ ท่าน จัดแสดงนิทรรศการศิลปะ รวมทั้งมีการร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกอย่างบริษัท โตชิบา โดยสนับสนุนให้เกิดกิจกรรมประกวดงานศิลปะและแสดงผลงานในหอศิลป์ หลังจากนั้นจึงมีการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานศิลปะประเภทจิตรกรรม ศิลปกรรมร่วมสมัย และยังจัดแสดงผลงานร่วมกับหน่วยงานต่างประเทศ นอกจากนี้ได้มีการจัดกิจกรรมทางด้านดนตรี ภาพยนตร์ และละคร เพิ่มเติมจากนิทรรศการศิลปะ เพื่อดึงดูดประชาชน นักท่องเที่ยวได้มองเห็นหอศิลป์เป็นอีกสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจในเชียงใหม่

ในช่วงระยะหลัง ได้มีกิจกรรมอื่นๆ ที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การบรรยายพิเศษ จัดอบรมเสวนา หรือการจัดจำหน่ายสินค้า รวมทั้งจัดแสดงผลงานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทย การให้ความรู้และบริการแก่ชุมชน เช่น ค่ายศิลปะฤดูร้อน และเป็นสถานที่สำหรับการจัดแสดงงานต่างๆ ของนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยอื่นๆ เนื่องจากจำนวนคนเข้าชมที่มีไม่มาก และความนิยมในการเข้าหอศิลป์ของคนไทยที่มีเพียงบางกลุ่ม จึงมีการส่งเสริมกิจกรรมที่ช่วยให้ประชาชนและนักท่องเที่ยวสนใจในหอศิลป์มากขึ้น โดยเฉพาะศิลปะล้านนา งานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชน เพราะจังหวัดเชียงใหม่มีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมล้านนาที่ยาวนานเป็นเอกลักษณ์ อีกทั้งยังมีการจัดแสดงละคร และฉายภาพยนตร์ประจำทุกสัปดาห์ ส่งเสริมกิจกรรมการประกวดผลงานศิลปะของทั้งเยาวชนและบุคคลทั่วไป เพื่อนำมาจัดแสดงในหอศิลป์ ทั้งยังเป็นการเผยแพร่และพัฒนาผลงานศิลปะของคนไทย

ทั้งนี้หอศิลป์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ยังคงเปิดให้เข้าชมและจัดแสดงผลงานทางศิลปะอย่างต่อเนื่องในหลายๆ แขนง โดยมีศิลปะประยุกต์ในรูปแบบต่างๆ มากขึ้น ทั้งภาพถ่าย ศิลปะการจัดวาง และการแสดงศิลปะ Performance แต่การเก็บบันทึกข้อมูลกิจกรรมต่างๆ โดยละเอียดมีเพียงช่วงระยะแรกเท่านั้น ซึ่งหลังจากปี 2550 เป็นต้นมา มีเพียงการบันทึกเหตุการณ์หรือนิทรรศการที่สำคัญ อีกทั้งภาพถ่ายสำหรับบันทึกการจัดแสดงงานต่างๆ ที่ไม่มีความต่อเนื่อง การบันทึกข้อมูลที่กระจัดกระจายนี้ แสดงให้เห็นถึงการดำเนินงานขององค์กรที่ไม่ให้ความสำคัญกับการประเมินผลความสำเร็จของหอศิลปกรรมและกิจกรรมที่จัดขึ้น เนื่องจากหอศิลป์ฯ มีวัตถุประสงค์ที่แน่ชัดในการเผยแพร่

งานศิลปะหลายแขนง และความต้องการเพิ่มจำนวนผู้เข้าชมงานในแต่ละครั้ง อย่างไรก็ตามข้อมูลกิจกรรมและภาพถ่ายจึงเป็นหลักฐานสำคัญส่วนหนึ่งที่เป็นรูปธรรมในการแสดงถึงผลสำเร็จขององค์กร

งานประชาสัมพันธ์

1. ข่าว

การประชาสัมพันธ์ข่าวสารกิจกรรมของหอศิลป์ในรูปแบบข่าวส่วนใหญ่เป็นการประชาสัมพันธ์ผ่านทางเว็บไซต์หลักของหอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เว็บไซต์ของคณะจิตรกรรมและภาพพิมพ์ของหอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เว็บไซต์ของคณะวาริชศิลป์ ส่งข่าวทางอีเมล ของหอนิทรรศการฯ รวมถึงการประกาศผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ Chiang Mai Mail, หนังสือพิมพ์ Chiang Mai Time, นิตยสาร Hip Chiang Mai free copy นิตยสาร Compass (เชียงใหม่) โดยนำเสนอกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในหอศิลป์



ภาพที่ 22: ตัวอย่างการนำเสนอข่าวของหอศิลป์ในสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ

2. วารสาร

คณะจิตรกรรมและภาพพิมพ์ได้เริ่มจัดทำวารสารศิลปะ ชื่อ วารสาร ARTS เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างกิจกรรมต่างๆ ด้านการศึกษาศิลปะ เช่น นิทรรศการ โครงการต่างๆ ถ้อยแถลงข่าวของหอศิลป์และคณะจิตรกรรมและภาพพิมพ์ การวิจัย การบริการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของคณะจิตรกรรมและภาพพิมพ์ อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอบทความของศิลปิน และเหล่าคณาจารย์แก่บุคคลทั่วไปและสถาบันภายนอกที่สนใจเรื่องคุณค่าทางศิลปะและสุนทรียภาพ



ภาพที่ 23: ตัวอย่างวารสารหอศิลป์

3. บทความ

ต่อมาได้พัฒนาเป็นรูปแบบหนังสือพิมพ์ข่าวหอศิลป์/ข่าววิจิตรศิลป์ ชื่อ FINE ARTS โดยยังคงยึดจุดประสงค์เดิมในการเป็นสื่อกลางประชาสัมพันธ์ข่าวสารทางด้านศิลปะ และเพิ่มเติมบทความทางศิลปะเป็นรูปเล่มแก่บุคคลทั่วไปและนักศึกษาได้ศึกษา



ภาพที่ 24: ตัวอย่างการนำเสนอบทความของหอศิลป์ในวารสารคณะวิจิตรศิลป์

4. แผ่นพับ และ เฟสบุ๊ค

เนื่องด้วยยุคปัจจุบันที่เป็นยุคของโซเชียลมีเดีย จึงมีการสร้างเพจหอศิลป์ในเฟสบุ๊ค ซึ่งสามารถประชาสัมพันธ์ข่าวสารสะดวกรวดเร็ว และสามารถเข้าถึงกลุ่มคนง่ายที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังมีการจัดทำโบรชัวร์กิจกรรมประจำแต่ละเดือน เพื่อดึงดูดบุคคลทั่วไปให้ทราบรายละเอียดการจัดกิจกรรมของหอศิลป์ที่มีต่อเนื่องตลอดทั้งเดือน และเยี่ยมชมผลงานศิลปะมากขึ้น



ภาพที่ 25: ตัวอย่างแผ่นพับ และเพจหอศิลป์บนเฟสบุ๊ค

การประเมินผล

1. รายงานประจำปี

รายงานประจำปี เป็นการสรุปกิจกรรมทั้งหมดของหอศิลป์ในแต่ละปี โดยรายงานตั้งแต่โครงสร้างบริหาร นโยบายประจำปี บุคลากร และสรุปกิจกรรมที่เกิดขึ้นตลอดทั้งปี อีกทั้งมีการวิเคราะห์กิจกรรมและเงินสนับสนุนกิจกรรม แหล่งรายได้ งบประมาณสถานะทางการเงิน

จากการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่หอศิลป์บันทึกไว้พบว่า รายงานประจำปีที่ทำโดยละเอียดนั้นมีเพียง ปี 2545-2546 เท่านั้น โดยจัดทำเป็นรูปเล่มและเก็บบันทึกในลักษณะไฟล์ PDF ที่สวยงาม มีการวิเคราะห์กิจกรรม เปรียบเทียบข้อมูลดังที่กล่าวไว้ข้างต้นในรูปแบบกราฟชัดเจน โดยปี 2546 ได้เพิ่มเติมการแจงรายละเอียดรายรับจากการบริการวิชาการแก่ชุมชนในแต่ละนิทรรศการ ส่วนระเบียบและประกาศจากหอศิลป์ในภาคผนวกท้ายเล่มใช้เอกสารชุดเดิมจากรายงานประจำปี 2545 หลังจากนั้นมีการจัดทำขึ้นอีกในปี 2548 แต่เป็นเพียงไฟล์เอกสาร (document file) ที่จัดเก็บข้อมูลกิจกรรมและรายรับรายจ่าย ซึ่งมีข้อมูลเพียงเล็กน้อย ส่วนในปี 2549 มีเพียงการสรุปจำนวนกิจกรรมประจำปีในรูปแบบไฟล์เอกสารเท่านั้น และรายงานประจำปี 2550 เป็นปีสุดท้ายที่มีการจัดทำ

ข้อมูลนี้ทำให้พบว่าการประเมินผลกิจกรรมจากรายงานประจำปีเป็นไปได้ยาก เนื่องจาก รายงานประจำปี จัดทำโดยละเอียดแค่ช่วงไม่กี่ปีแรกของการก่อตั้งเท่านั้น อีกทั้งไม่มีการเก็บข้อมูลจำนวนนิทรรศการ จำนวนผู้เข้าชม ภาพถ่าย หรือหลักฐานอื่นๆ ของกิจกรรมอย่างต่อเนื่องในทุกๆ ปี ทำให้ไม่สามารถทราบว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นในหอศิลป์แท้จริงแล้วมีจำนวนมากหรือน้อยในแต่ละปี และไม่สามารถทราบว่าประเภทของงานศิลปะประเภทใดที่มีบทบาทต่อหอศิลป์และประชาชนในจังหวัดเชียงใหม่ อีกทั้งการเปลี่ยนแปลงความนิยมหรือรสนิยมในงานศิลปะของผู้เข้าชมงาน ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ผ่านจำนวนและรูปแบบกิจกรรมที่หอศิลป์ได้จัดขึ้น สิ่งที่น่าสนใจ คือ การบริหารงานของหอศิลป์นั้นได้ดำเนินการตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้จริงหรือไม่

หน้า 1
รายงานประจำปีของวิทยาลัยการอาชีพสุพรรณบุรี ประจำปี พ.ศ. 2545

1. ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1 ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1.1 ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1.2 ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1.3 ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1.4 ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1.5 ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1.6 ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1.7 ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1.8 ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1.9 ความสำเร็จด้านวิชาการ

1.1.10 ความสำเร็จด้านวิชาการ

หน้า 2
รายงานประจำปีของวิทยาลัยการอาชีพสุพรรณบุรี ประจำปี พ.ศ. 2545

2. ความสำเร็จด้านบริหาร

2.1 ความสำเร็จด้านบริหาร

2.2 ความสำเร็จด้านบริหาร

2.3 ความสำเร็จด้านบริหาร

2.4 ความสำเร็จด้านบริหาร

2.5 ความสำเร็จด้านบริหาร

2.6 ความสำเร็จด้านบริหาร

2.7 ความสำเร็จด้านบริหาร

2.8 ความสำเร็จด้านบริหาร

2.9 ความสำเร็จด้านบริหาร

2.10 ความสำเร็จด้านบริหาร

หน้า 3
รายงานประจำปีของวิทยาลัยการอาชีพสุพรรณบุรี ประจำปี พ.ศ. 2545

3. ความสำเร็จด้านบริการ

3.1 ความสำเร็จด้านบริการ

3.2 ความสำเร็จด้านบริการ

3.3 ความสำเร็จด้านบริการ

3.4 ความสำเร็จด้านบริการ

3.5 ความสำเร็จด้านบริการ

3.6 ความสำเร็จด้านบริการ

3.7 ความสำเร็จด้านบริการ

3.8 ความสำเร็จด้านบริการ

3.9 ความสำเร็จด้านบริการ

3.10 ความสำเร็จด้านบริการ

หน้า 4
รายงานประจำปีของวิทยาลัยการอาชีพสุพรรณบุรี ประจำปี พ.ศ. 2545

4. ความสำเร็จด้านสุขภาพ

4.1 ความสำเร็จด้านสุขภาพ

4.2 ความสำเร็จด้านสุขภาพ

4.3 ความสำเร็จด้านสุขภาพ

4.4 ความสำเร็จด้านสุขภาพ

4.5 ความสำเร็จด้านสุขภาพ

4.6 ความสำเร็จด้านสุขภาพ

4.7 ความสำเร็จด้านสุขภาพ

4.8 ความสำเร็จด้านสุขภาพ

4.9 ความสำเร็จด้านสุขภาพ

4.10 ความสำเร็จด้านสุขภาพ

หน้า 5
รายงานประจำปีของวิทยาลัยการอาชีพสุพรรณบุรี ประจำปี พ.ศ. 2545

5. ความสำเร็จด้านสังคม

5.1 ความสำเร็จด้านสังคม

5.2 ความสำเร็จด้านสังคม

5.3 ความสำเร็จด้านสังคม

5.4 ความสำเร็จด้านสังคม

5.5 ความสำเร็จด้านสังคม

5.6 ความสำเร็จด้านสังคม

5.7 ความสำเร็จด้านสังคม

5.8 ความสำเร็จด้านสังคม

5.9 ความสำเร็จด้านสังคม

5.10 ความสำเร็จด้านสังคม

หน้า 6
รายงานประจำปีของวิทยาลัยการอาชีพสุพรรณบุรี ประจำปี พ.ศ. 2545

6. ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

6.1 ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

6.2 ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

6.3 ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

6.4 ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

6.5 ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

6.6 ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

6.7 ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

6.8 ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

6.9 ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

6.10 ความสำเร็จด้านสิ่งแวดล้อม

ภาพที่ 26: ตัวอย่างรายงานประจำปี ระหว่างปี 2545 -2546

2. สถิติผู้เข้าชม

มีการบันทึกสถิติผู้เข้าชมนิทรรศการตั้งแต่ปี 2541 ถึง 2553 ในรูปแบบเอกสารไฟล์ (DOC) โดยไม่มีเอกสารอื่นๆ หรือหลักฐานเพิ่มเติมอ้างอิงของจำนวนผู้เข้าชมงานทั้งหมดตั้งแต่ปีที่ก่อตั้งถึงปัจจุบัน หลักฐานการบันทึกจำนวนกิจกรรมและผู้เข้าชมมีเพียงรายงานประจำปี และ เอกสารบันทึกข้อมูลตัวชีวิต ก.พ.ร.ในปี 2549 – 2550



ปี	จำนวนกิจกรรม (ครั้ง)	จำนวนผู้เข้าชม (คน)
2553	90	49,723
2552	48	34,806
2551	50	24,861
2550	79	39,778
2549	53	29,833
2548	44	27,347
2547	77	44,750
2546	66	40,734
2545	86	47,236
2544	15	4,972
2543	4	3,480
2542	10	4,313
2541	1	2,486

ตารางที่ 7: สถิติผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการตั้งแต่ปี 2541-2553

2.2 การระบุปัญหาจากการทบทวนเอกสาร

จากฐานข้อมูลทั้งหมดของหอศิลป์ที่ได้นำเสนอในหัวข้อที่ผ่านมา ทำให้พบว่าหอศิลป์ยังไม่สามารถดำเนินการตามนโยบายและวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เท่าที่ควร ทั้งเรื่องของความพยายามในการเพิ่มจำนวนผู้สนใจในด้านศิลปะ การเป็นศูนย์กลางจัดแสดงงานและเผยแพร่งานศิลปะหลายแขนงของภาคเหนือ อีกทั้งเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ศิลปินอิสระได้จัดแสดงผลงานของตน ซึ่งรายงานการบันทึกกิจกรรมและการประเมินผลการดำเนินการเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เห็นความสำเร็จของหอศิลป์ได้ แต่กลับมีการบันทึกข้อมูลที่ขาดความละเอียดและความต่อเนื่อง ไม่มีการจัดการเกี่ยวกับฐานข้อมูล แสดงให้เห็นถึงการดำเนินกิจกรรมของหอศิลป์ไม่มีวิสัยทัศน์ ไม่มีทิศทางและนโยบายที่ชัดเจน นอกจากนี้ในเรื่องการเก็บข้อมูลการดำเนินงานของหอศิลป์แล้ว ยังมีปัญหาและข้อควรปรับปรุงอีกมาก จึงส่งผลให้หอศิลป์มีโครงการปรับปรุงหอศิลป์เกิดขึ้น ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2556 และ ต่อมาในปี พ.ศ. 2558 ซึ่งจะกล่าวในหัวข้อถัดไป โดยปัญหาและข้อควรปรับปรุงที่พบ มีดังนี้

2.2.1 ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในหอศิลป์

งบประมาณมีไม่เพียงพอที่จะดำเนินการจัดการนิทรรศการและกิจกรรมของหอศิลป์เองได้ โดยงบประมาณเพียงพอเฉพาะสำหรับการจัดการกับงานบริหารภายใน เช่น อุปกรณ์ไฟ ทำความสะอาด สนาม การซ่อมบำรุงอุปกรณ์ อุปกรณ์ในสำนักงาน เงินเดือนลูกจ้าง ค่าล่วงเวลาเจ้าหน้าที่

นอกจากนี้ ยังไม่มีงบประมาณในการซ่อมแซม หรือ ปรับปรุงตัวอาคาร หรือโรงละคร ซึ่งมักถูกต่อว่าจากผู้เช่า ว่าเก็บค่าเช่าแพงแต่สถานที่ไม่ปรับปรุง แม้ว่าจะเก็บเงินค่าเช่าสถานที่ เพราะรายได้ทั้งหมดถูกเก็บรวมกับทางคณะวิจิตรศิลป์ ปัญหาเรื่องงบประมาณนี้จึงไม่สามารถสนับสนุนการแสดงผลงานศิลปะได้ ศิลปิน/ผู้จัดงาน ต้องเป็นผู้จ่ายเงินเพื่อเช่าสถานที่ และเป็นงานจากส่วนกลาง

การบริหารงานภายในของหอศิลป์ ซึ่งขึ้นตรงกับคณะวิจิตรศิลป์และทีมบริหารงานของคณะศิลปะแต่ละสมัย ในช่วงเวลานี้การบริหารจัดการไม่มีทิศทางและนโยบายที่ชัดเจน รวมถึงการใส่ใจอย่างจริงจัง โดยเห็นได้จากการจัดการเกี่ยวกับฐานข้อมูลนิทรรศการทั้งหมดยังไม่มี ซึ่งมีความจำเป็นและสำคัญมาก อีกทั้งไม่มีห้องสำหรับการเก็บเอกสารที่สำคัญของนิทรรศการต่างๆ ที่ผ่านมา

บุคลากรที่ทำงานภายในหอศิลป์มีไม่พอเพียง หรือรับพนักงานที่มีคุณวุฒิ ความสามารถและประสบการณ์ไม่ตรงกับสายงาน ไม่มีความเข้าใจในลักษณะงาน

การประชาสัมพันธ์ข่าวสารของหอศิลป์ ในรูปแบบของแผ่นพับและโปสเตอร์นั้นไม่ได้นำเสนอติดประกาศตามพื้นที่ต่างๆ ได้อย่างครอบคลุม โดยเฉพาะแผ่นพับที่เป็นการจัดงานของหอศิลป์เองนั้น มีติดประกาศแค่บริเวณในหอศิลป์และคณะวิจิตรศิลป์เท่านั้น ศิลปินหรือผู้จัดงานภายนอกต้องทำโปสเตอร์และประชาสัมพันธ์ด้วยตัวเอง ต่อมาได้จัดทำวารสารหอศิลป์เพื่อเป็นอีกทางในการประชาสัมพันธ์ในปี พ.ศ. 2551 และสิ้นสุดในปี พ.ศ. 2553 รวมทั้งหมด 7 ฉบับเท่านั้น นอกจากนี้เว็บไซต์ของหอศิลป์ไม่มีการอัปเดตข่าวสารและยังไม่ได้รับการปรับปรุง หรือแม้กระทั่งเพจหอศิลป์ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็มีการโพสต์ข่าวสารที่ไม่สม่ำเสมอ จึงเป็นเรื่องยากที่บุคคลภายนอกจะสามารถรับรู้ข่าวสารกิจกรรม อีกทั้งยังไม่สามารถขยายกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายได้ มีเพียงผู้ที่สนใจในศิลปะตั้งแต่ต้น อาจารย์และนักศึกษา หรือศิลปิน ที่เป็นผู้ชมงานส่วนใหญ่

2.2.2 ปัญหาจากตัวอาคาร

เนื่องจากแบบของการสร้างหอศิลป์ ไม่มีความเข้าใจหรือไม่ได้ใส่ใจเรื่องการระบายอากาศมาตั้งแต่แรก ภายในอาคารไม่มีโครงสร้างที่โปร่ง โล่ง สบาย หรืออากาศสามารถระบายได้โดยไม่ต้องเปิดแอร์ อีกทั้งแอร์ที่มีอายุการใช้งานถึง 14 ปี และเป็นแอร์ตัวใหญ่ติดตั้งโดยการฝังระบบ จึงยากที่จะทำการเปลี่ยนแก้ เพราะจำเป็นต้องลงทุนหรือทั้งหมด นอกจากนี้แอร์ในส่วนห้องแสดงชั้น 1 โถงกลาง ทำความเย็นไม่ได้เท่าที่ควรเนื่องจากการออกแบบเพดานที่สูงเกินความจำเป็น ทางหอศิลป์กำหนดช่วงเวลาที่เปิดแอร์ โดยใช้ในช่วงเวลาเปิดงานนิทรรศการประมาณสามชั่วโมง และใช้แอร์ในกิจกรรมที่จัดภายในห้องแสดงงาน เช่นการเสวนา การเปิดบริการให้ผู้เข้าชมงานในวันปกติส่วนใหญ่คือ อุณหภูมิห้อง ซึ่งไม่มีฝ่ายที่ดูแลการควบคุมในเรื่องนี้ โดยหอศิลป์ให้เหตุผลว่า เพราะนิทรรศการแต่ละ

งานมีระยะเวลาไม่เกิน 1 เดือน ในช่วงเวลาของการแสดงงานจึงใช้พัดลมในการช่วยระบายอากาศที่ตั้งตามจุดต่างๆ

ตัวอาคารภายนอก มีปัญหาเรื่องปูนเก่า มีคราบโคลนของตะไคร้ คราบน้ำฝน ร้อยร้าว สีซีดจางของผนังที่ทาเพิ่มเติม การแตกหักของปูน ในส่วนของหลังคาตามทางเดินจะทำเป็นแอ่งและไม่เทลาดไปไม่ร่วงทับถมทำให้น้ำไม่ระบาย เกิดน้ำท่วมขังซึมลงฝ้า และยังเป็นแหล่งเพาะพันธุ์ยุง

ตัวอาคารภายใน มีปัญหาในส่วนของผนังและฝ้าซึ่งมีกเปราะและด้วยคราบน้ำฝนในจุดที่เกิดการรั่ว ซึ่งบางจุดสามารถจัดการทาสี เช็ดได้ แต่บางจุดยากที่จะดำเนินการได้ เนื่องจากการออกแบบอาคารมีมุมอับ หรือมุมที่ต้องใช้นั่งร้าน รอยกในการปีนขึ้นไป (ไม่มีฟิงชันในการข้ามความสูง 5 เมตรไปเช็ดกระจก โดยเฉพาะตรงโถงกลางที่มีช่องสลับซับซ้อน ซึ่งสูงประมาณ 7-9 เมตร อีกทั้งไม่มีทางสำหรับขึ้นไปนอกจากการใช้นั่งร้านเป็นตัวช่วย) นอกจากนี้มีรอยแตกร้าว ฝ้าถล่มจากน้ำรั่วซึมในหลายแห่ง

2.2.3 การจำกัดการเข้าถึงการใช้งาน

ทุกคนสามารถเข้าดูงานได้ สามารถถ่ายภาพได้ แต่ห้ามนำอาหาร เครื่องดื่ม สัตว์เลี้ยงเข้ามา ไม่พูดคุยเสียงดัง

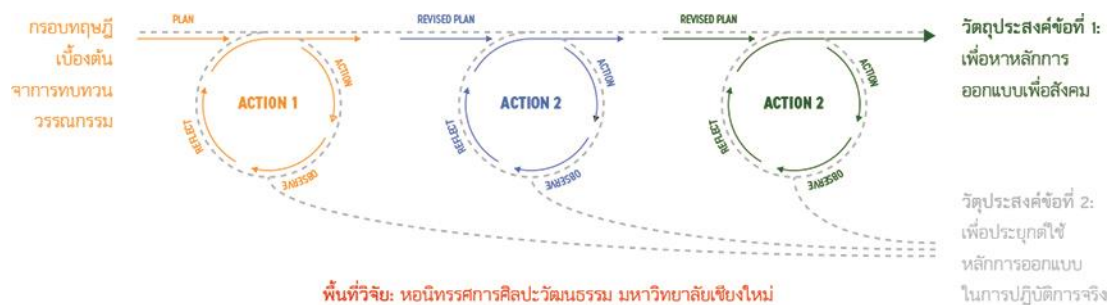
คนชรา คนพิการอาจจะไม่สะดวกในการชมงานชั้น 2 เนื่องจากไม่มีลิฟต์และบันไดมีความลาดชัน

เด็กเล็กควรอยู่ในการดูแลของผู้ปกครอง เพราะอาจสร้างความเสียหายกับผลงานที่จัดแสดงได้ การจำกัดในการถ่ายภาพ อื่นๆ (ที่ไม่ใช่การถ่ายผลงานศิลปะของผู้ชมงานในหอศิลป์) โดยใช้สถานที่หอศิลป์ในการสร้างงาน เช่น การถ่ายแบบแพชั่นที่มาถ่ายนางแบบและใช้ฉากหลังเป็นผลงานศิลปะ เนื่องจากรบกวนผู้ชมคนอื่น ๆ และไม่เคารพสถานที่ และผลงาน

2.3 การค้นหาหลักการออกแบบด้วยการปฏิบัติการ 3 วงจร

เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลพื้นที่วิจัย หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการด้วยการปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม 3 วงจร ค้นหาหลักการออกแบบเพื่อสังคม ซึ่งมีลักษณะเป็นวงจรที่มีกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan) 2. การปฏิบัติตามแผน (Act) 3. การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe) และ 4. การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) โดยหลังจากที่ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการครบทั้ง 4 ขั้นตอนแล้ว ผู้วิจัยก็ได้ทำการวิเคราะห์และปรับปรุงกรอบทฤษฎีเบื้องต้นจากการทบทวนวรรณกรรม ที่ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการ เพื่อนำทฤษฎีที่ได้รับการพัฒนาจากการ

ปฏิบัติการในวงจรแรก ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการวงจรถัดไป ซึ่งผู้วิจัยกำหนดการปฏิบัติการในพื้นที่หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทั้งสิ้น 3 วงจร โดยผู้วิจัยจะนำเสนอรายละเอียดของการปฏิบัติการแต่ละวงจรในบทที่ 4 การเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล



ภาพที่ 27: แบบจำลองการปฏิบัติการ 3 วงจร

พื้นที่วิจัย: หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2.4 การสรุปหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการปฏิบัติการในพื้นที่หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะทำการสรุปหลักการออกแบบที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ของการวิจัยครั้งนี้

ระยะที่ 3 หลังดำเนินการวิจัย

3.1 การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบด้วยการปฏิบัติการวงจรที่ 4

ผู้วิจัยนำหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ที่ผู้วิจัยค้นพบ ไปทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้วยการปฏิบัติการ โดยมีพื้นที่วิจัยได้แก่ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ โดยผู้วิจัยจะนำเสนอรายละเอียดของการดำเนินการไว้ในบทที่ 5 การสร้างสรรค์ผลงาน

3.2 สรุปผลการวิจัย และเผยแพร่ผลงาน

หลังจากผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะทำการสรุปหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบในรูปแบบของวิทยานิพนธ์ และจัดแสดงกระบวนการวิจัยในรูปแบบนิทรรศการ และผลการดำเนินการในรูปแบบวีดิทัศน์ เพื่อเผยแพร่แก่ผู้ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งเขียนบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์

บทที่ 4 การเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

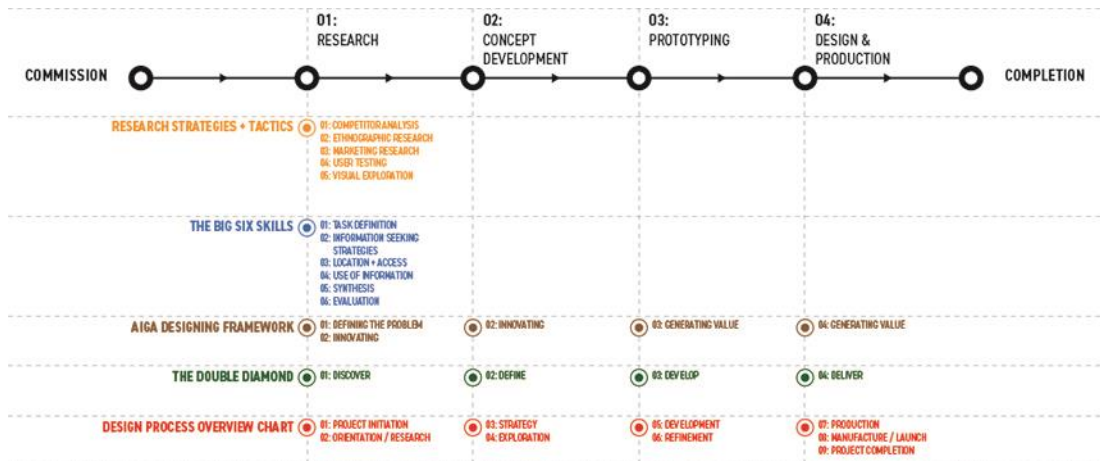
เนื่องจากการวิจัยหัวข้อ มานุษยวิทยาการออกแบบ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) จึงมีขั้นตอนการเก็บข้อมูลในลักษณะการปฏิบัติการซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan) 2. การปฏิบัติตามแผน (Act) 3. การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe) และ 4. การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) และมีการปฏิบัติการในลักษณะวนซ้ำ (Loop) จนกว่าจะได้ผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลพื้นฐานของพื้นที่วิจัย ได้แก่ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการปฏิบัติการ โดยแบ่งออกเป็น 3 วงจร เพื่อนำทฤษฎีที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการในวงจรแรก ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการวงจรถัดไป ดังนี้



ภาพที่ 28: แบบจำลองการปฏิบัติการ 3 วงจร
พื้นที่วิจัย: หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

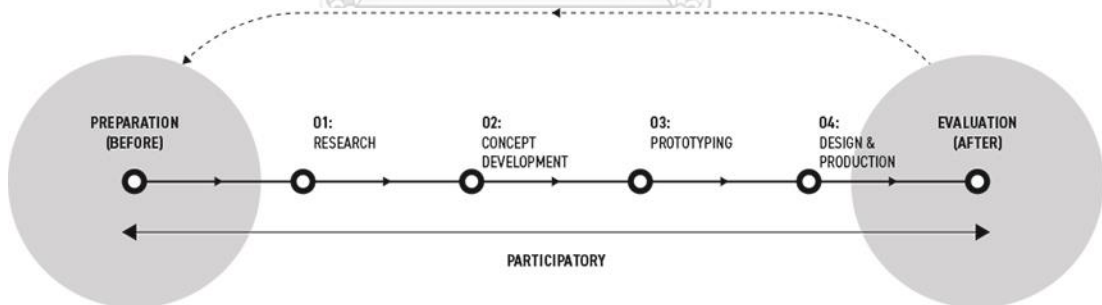
4.1 กรอบทฤษฎีเบื้องต้นในการปฏิบัติการ

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 ผู้วิจัยจึงได้สร้างแบบจำลองกระบวนการออกแบบดังนี้



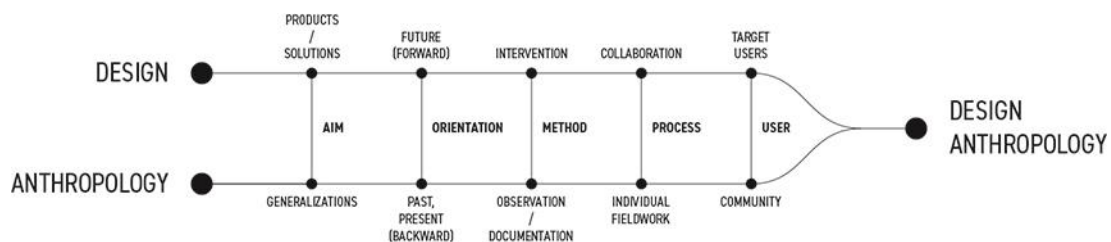
ภาพที่ 29: แบบจำลองกระบวนการออกแบบ

จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำหลักการวิชาการเพื่อสังคมมาประยุกต์ใช้เพื่อเปลี่ยนกระบวนการออกแบบ ให้มีเป้าหมายเพื่อผลประโยชน์ทางด้านสังคม ทำให้แบบจำลองกระบวนการออกแบบ เพื่อสังคม มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 30: แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้นำหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบที่ผู้วิจัยทำการศึกษาในบทที่ 2 มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการในแต่ละวงจร ร่วมไปกับกระบวนการออกแบบ โดยหลักการมานุษยวิทยาที่ผู้วิจัยศึกษา มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 31: หลักการของมานุษยวิทยาการออกแบบ

จากกรอบทฤษฎีเบื้องต้นทั้งหมด ผู้วิจัยยังได้ประยุกต์กระบวนการวิจัยเพื่อสังเคราะห์มาใช้ในการปฏิบัติการ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่	การดำเนินการ		การปฏิบัติการ
1	ปัญหาวิชาการ	ปัญหาชุมชน	การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)
2	ทบทวนเอกสาร	เวทีเสวนาชุมชน	
3	สร้างโจทย์ / ทีมวิจัย / ตัวแปร		
4	กรอบแนวคิด / นิยามศัพท์		
5	ออกแบบการวิจัย		
6	สร้างเครื่องมือ / เก็บข้อมูล		การปฏิบัติตามแผน (Act)
7	จัดการข้อมูล / วิเคราะห์ / สังเคราะห์		
8	ใช้ประโยชน์จากข้อมูล / คิดกิจกรรม		
9	วัดผล (Output / Outcome / Impact)		การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)
10	สรุปผล / ถอดบทเรียน		การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)

ตารางที่ 8: ขั้นตอนการวิจัยเพื่อสังเคราะห์

ที่มา: งานวิชาการเพื่อสังเคราะห์: หลักการและวิธีการ

จากตารางดังกล่าว ส่งผลให้การปฏิบัติการแต่ละวงจร มีรายละเอียดการดำเนินการดังนี้

4.2 การปฏิบัติการวงจรที่ 1

4.2.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)

ปัญหาวิชาการ

ปัญหาทางวิชาการในการพัฒนาแผนการปฏิบัติการในวงจรที่ 1 ได้จากการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมในบทที่ 3 โดยผู้วิจัยค้นพบว่า ปัญหาที่สำคัญของหอนิทรรศการสามารถสรุปได้ 3 ประเด็น ได้แก่

1. **การขาดงบประมาณสนับสนุน** โดยทางสภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งเป็นเจ้าของพื้นที่มีความต้องการให้รูปแบบการดำเนินการของหอศิลป์ มีลักษณะเป็นองค์กรในกำกับของรัฐบาล ที่สามารถดำเนินการกิจได้อย่างคล่องตัว โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด อีกทั้งสามารถพึ่งพาตนเองได้ จึงได้ออกระเบียบมหาวิทยาลัย ว่าด้วยการใช้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2542 และมอบหมายให้คณะวิจิตรศิลป์เป็นผู้ดูแลและรับผิดชอบการดำเนินงานทั้งหมดของหอศิลป์ โดยไม่ได้มีการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ ทำให้รายได้หลักของหอศิลป์ มาจากการให้เช่าพื้นที่อาคาร และการจัดเก็บค่าบำรุงจากผู้มาขอใช้พื้นที่นิทรรศการ เท่านั้น
2. **การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ** โดยในปีพ.ศ. 2549 สภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้ออกระเบียบว่าด้วยสำนักบริหารจัดการทรัพย์สินของมหาวิทยาลัย โดยมีคำสั่งแต่งตั้งคณะอนุกรรมการ ประกอบด้วยคณบดีคณะวิจิตรศิลป์ เป็นประธานอนุกรรมการ ผู้อำนวยการสำนักบริหารและจัดการทรัพย์สิน เป็นรองประธาน รองคณบดี ผู้ช่วยคณบดีและหัวหน้าภาควิชา เป็นอนุกรรมการ เลขานุการคณะวิจิตรศิลป์เป็นอนุกรรมการและเลขานุการ และมีรองคณบดีฝ่ายวิชาการ และผู้ช่วยคณบดีฝ่ายหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมเป็นผู้รับผิดชอบการดำเนินการกิจ โดยหากมีกิจกรรมใดที่ต้องใช้บุคลากรจำนวนมาก คณะวิจิตรศิลป์จะแต่งตั้งบุคลากรจากคณะ ร่วมเป็นกรรมการหรือคณะทำงานเฉพาะกิจ เพื่อช่วยปฏิบัติงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยไม่มีผู้รับผิดชอบการดำเนินการของหอศิลป์โดยตรง
3. **ความชำรุดทรุดโทรมของตัวอาคาร** เนื่องจากปัญหาการจัดสรรงบประมาณและการบริหารจัดการ ส่งผลให้ตัวอาคารทั้งภายนอกและภายใน รวมถึงระบบสาธารณูปโภค มีความชำรุดทรุดโทรมเป็นอย่างมาก ไม่สามารถใช้งานพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงมีการตัดงบประมาณในการก่อสร้าง ทำให้เกิดการจำกัดการเข้าถึงการใช้งานของตัวอาคารหลายๆ ส่วน

นอกจากนี้ การศึกษาพื้นที่ด้วยการสำรวจ พบว่า ในปัจจุบัน บริเวณหอนิทรรศการ ศิลปวัฒนธรรม มีสภาพเสื่อมโทรมเป็นอย่างมาก จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ พบว่า หอนิทรรศการ ศิลปวัฒนธรรม เปิดให้บริการในวันอังคาร ถึงวันอาทิตย์ ตั้งแต่เวลา 09.00 – 17.00 น. โดยปิดทำการ ในวันจันทร์ และวันหยุดนักขัตฤกษ์ โดยแทบจะไม่มีผู้เข้ามาใช้บริการอาคารนิทรรศการหอนิทรรศการ ยกเว้นกรณีที่มีงานเปิดนิทรรศการ เช่นเดียวกับในส่วนของโรงละคร ที่ดำเนินการในลักษณะให้เช่าจัด กิจกรรมเป็นครั้งๆ ไป แต่ในส่วนสำนักงาน ยังมีการใช้งานจากผู้เช่า โดยเฉพาะสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะจิตรศิลป์ ที่มีการใช้งานด้านการเรียนการสอน แต่ตัวอาคารก็มีสภาพชำรุดทรุดโทรมเป็นอย่างมาก

จากการสอบถามผู้ที่เกี่ยวข้อง พบว่า สาเหตุดังกล่าว อาจเกิดขึ้นมาจากการที่หอ นิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มีระเบียบการใช้งาน ที่มุ่งสนับสนุนแต่งงานศิลปะร่วมสมัยเท่านั้น จึงยากที่ บุคคลทั่วไปจะสามารถเข้ามาใช้งานด้านอื่นๆ ได้ ทำให้ชุมชนไม่มีส่วนร่วมในการใช้งานหอศิลป์ ผู้วิจัย จึงได้กลับไปศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม เกี่ยวกับนโยบายของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม พบว่าปรัชญาของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มีรายละเอียดดังนี้ “หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นสถาบันทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ให้บริการวิชาการและทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้ศิลปวัฒนธรรมของสังคมไทยมีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่อง เป็นพลังการเรียนรู้ ทางเลือกของประชาชน ผ่านกิจกรรมทางสุนทรียศาสตร์” (รายงานประจำปี, 2546) โดยมีได้มีการ อธิบายเพิ่มเติมว่ากิจกรรมดังกล่าวนี้ มีลักษณะเป็นอย่างไร

ปัญหาชุมชน

ผู้วิจัยได้จัดทำเวทีเสวนาชุมชนอย่างไม่เป็นทางการ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นศิษย์เก่าคณะ จิตรศิลป์ และกลุ่มคนทั่วไปที่มีความสนใจทางด้านศิลปะที่อาศัยอยู่ในระแวกหอศิลป์ โดยจัดทำ การเสวนากลุ่มย่อยหลายครั้งตามความสะดวกของผู้เข้าร่วม ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้นประมาณ 50 คน ซึ่งจาก การพูดคุยพบว่า ผู้เข้าร่วมเสวนาส่วนใหญ่ก็รู้สึกว่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีสภาพชำรุดทรุดโทรม และไม่น่าใช้งาน อีกทั้งกิจกรรมส่วนใหญ่มักจะเป็น กิจกรรมในเครือข่ายคณะจิตรศิลป์เท่านั้น ไม่มีการเชื่อมโยงเข้ากับบุคคลทั่วไป ทำให้ไม่มีโอกาสเข้า ไปใช้งาน ส่งผลให้ชุมชนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรม หอศิลป์จึงมีสภาพรกร้างดังที่เป็นอยู่

ผู้วิจัยมีความสนใจเกี่ยวกับการเชื่อมโยงบุคคลภายนอก เข้ากับหอศิลป์ จึงได้กลับไปทบทวน เอกสารเกี่ยวกับแผนผังอาคาร พบว่านอกเหนือจากพื้นที่อาคารหลัก 3 หลัง ได้แก่ อาคารหอ นิทรรศการ โรงละคร และอาคารสำนักงาน ซึ่งมีพื้นที่รวมกันประมาณ 4,097 ตารางเมตร ยังมีพื้นที่ เอนกประสงค์อีกประมาณ 1825 ตารางเมตร ที่ไม่ได้มีการระบุการใช้งานอย่างชัดเจน และไม่ได้เปิด

โอกาสให้บุคคลทั่วไปเข้าใช้งาน ผู้วิจัยจึงได้ขออนุญาตคณะวิจิตรศิลป์ในการทดลองใช้พื้นที่ดังกล่าว ร่วมกับชุมชนกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัย

จากการเสวนา ได้ข้อสรุปกับชุมชนว่าพื้นที่เอนกประสงค์ของหอศิลป์ที่เหมาะสมกับการใช้งานในการเชื่อมโยงหอศิลป์เข้ากับชุมชนคือ พื้นที่บริเวณลานเอนกประสงค์ด้านหลัง ซึ่งเป็นพื้นที่กลางแจ้ง โดยหนึ่งในผู้เข้าร่วมเสวนา เสนอว่าอยากให้จัดงานแต่งงานในบริเวณดังกล่าว เพราะถือกิจกรรมดังกล่าวก็เป็นกิจกรรมทางสุนทรียศาสตร์ประเภทหนึ่งที่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย ผู้วิจัยจึงได้ทำการประสานงานกับคณะวิจิตรศิลป์เพื่อขอใช้พื้นที่ลานเอนกประสงค์จัดงานแต่งงาน ซึ่งบริเวณดังกล่าวยังไม่เคยถูกใช้งานประเภทนี้มาก่อน โดยคู่บ่าวสาวที่จะจัดงานก็เป็นหนึ่งในผู้เข้าร่วมเสวนา

จากนั้นผู้วิจัยจึงได้ร่วมมือกับคู่บ่าวสาวในการเตรียมงานแต่งงาน โดยตกลงว่าจะมีผู้ร่วมงานประมาณ 200 คน และผู้วิจัยได้อธิบายเกี่ยวกับงานวิจัย พร้อมทั้งขออนุญาตเก็บข้อมูลของกิจกรรมดังกล่าวในลักษณะวิดิทัศน์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ในลำดับต่อไป

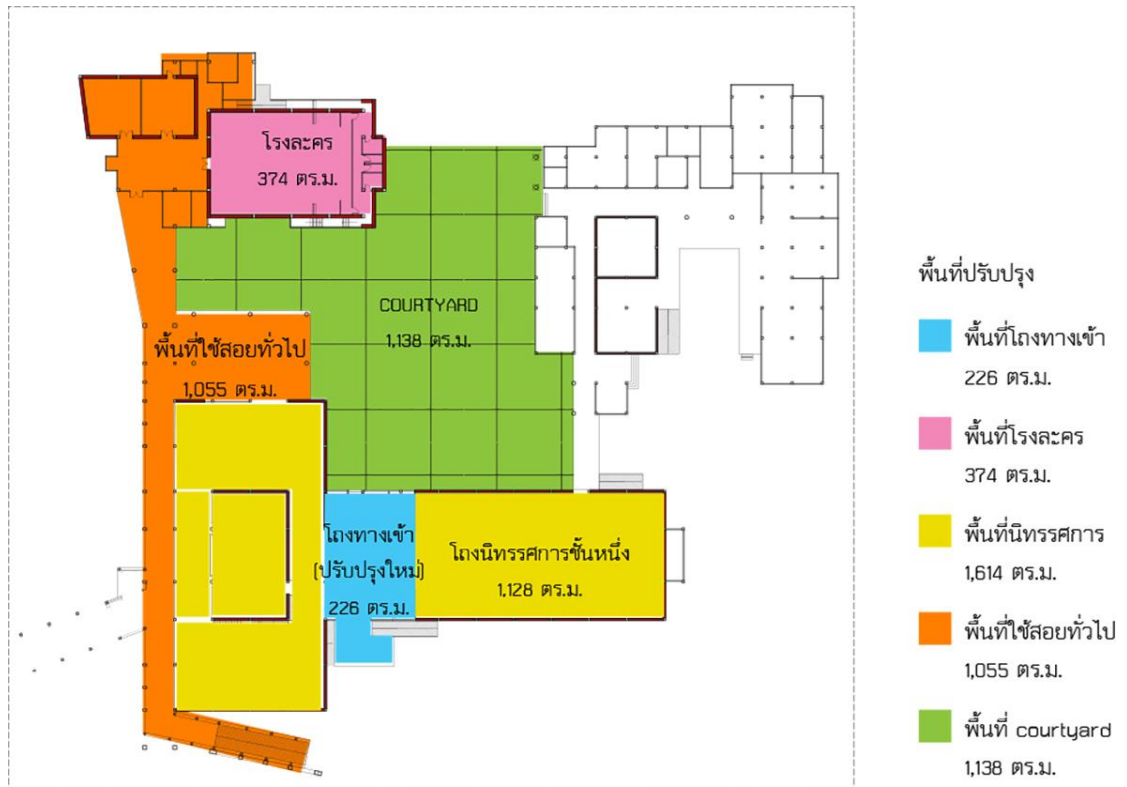
4.2.2 การปฏิบัติตามแผน (Act)

ผู้วิจัยปฏิบัติตามแผนด้วยการสำรวจพื้นที่จัดงานร่วมกับคู่บ่าวสาว เพื่อนำมาออกแบบกิจกรรมงานแต่งงาน พบว่าพื้นที่ดังกล่าว มีลักษณะทางกายภาพดังนี้

สภาพพื้นที่ก่อนกิจกรรม



ภาพที่ 32: สภาพพื้นที่เอนกประสงค์ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม



แผนผังอาคารชั้นที่หนึ่ง

ภาพที่ 33: แผนผังพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม

จากนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแบบจำลองการออกแบบเพื่อสังคม ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา มาประยุกต์ใช้กับการออกแบบกิจกรรม อย่างไรก็ตามการออกแบบนั้น ยังเป็นของคู่บ่าวสาวเป็นหลัก โดยผู้วิจัยมีฐานะเป็นผู้สังเกตมากกว่าจะเป็นผู้ออกแบบโดยตรง ผู้วิจัยจึงได้ปรับแผนการเก็บข้อมูล จากการออกแบบกิจกรรม มาเป็นการสัมภาษณ์เจ้าสาวขณะเตรียมงาน และจัดทำผลงานออกมาในรูปแบบ VDO Presentation เพื่อให้คู่บ่าวสาวนำไปเปิดในงาน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังใช้วิธีทัศนดังกล่าว ในฐานะข้อมูลของสภาพก่อนกิจกรรม เพื่อนำไปวิเคราะห์และสะท้อนผลการปฏิบัติการในลำดับต่อไป

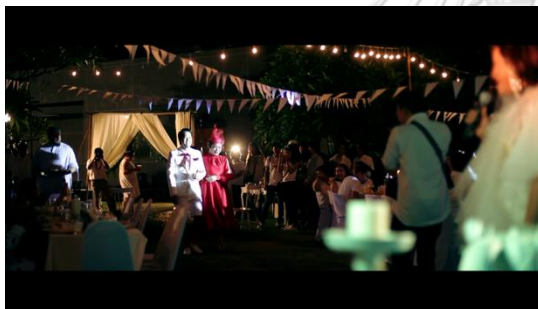


ภาพที่ 34: ตัวอย่างวิถีทัศน์การสัมภาษณ์เจ้าสาว

CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.2.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)

ผู้วิจัยได้เข้าร่วมงานแต่งงานในฐานะตัวแทนเจ้าภาพฝ่ายเจ้าสาว จึงได้มีโอกาสสังเกตการใช้พื้นที่เอนกประสงค์ของหอศิลป์ในลักษณะการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม (participant observation) ตามหลักมานุษยวิทยาที่ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ในงานวิจัย นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้บันทึกกิจกรรมงานแต่งงานในรูปแบบวิถีทัศน์ เพื่อมอบเป็นของที่ระลึกให้แก่คู่บ่าวสาว และใช้วิถีทัศน์ดังกล่าว ในฐานะข้อมูลของสภาพหลังกิจกรรม เพื่อนำไปวิเคราะห์และสะท้อนผลการปฏิบัติการในลำดับต่อไป

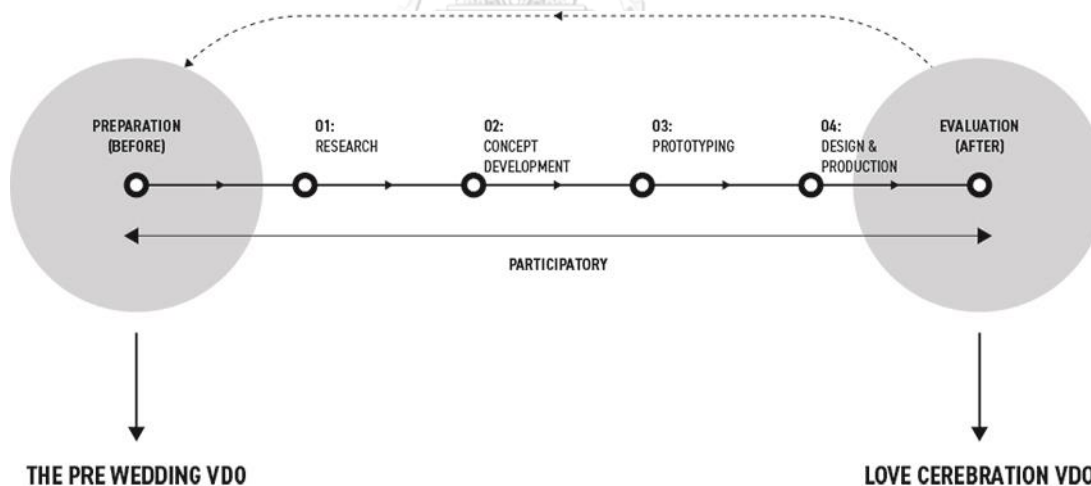


ภาพที่ 35: ตัวอย่างการบันทึกกิจกรรมในรูปแบบวีดิทัศน์

4.2.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)

จากการปฏิบัติการในวงจรที่ 1 ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเชิงปฏิบัติการด้วยการประสานงานในการจัดงานแต่งงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมทางสุนทรียศาสตร์ที่ผู้วิจัยได้ข้อสรุปจากการจัดเวทีเสวนาอย่างไม่เป็นทางการ ร่วมกับบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจศิลปะและอาศัยอยู่ในระแวกหอศิลป์ โดยได้จัดกิจกรรมดังกล่าวขึ้นในพื้นที่ลานเอนกประสงค์ขนาด 1,138 ตารางเมตร โดยได้ร่วมเตรียมงานแต่งงานร่วมกับคู่บ่าวสาว และออกแบบวีดิทัศน์ เพื่อทำการประเมินผลเชิงคุณภาพ โดยแบ่งวีดิทัศน์ออกเป็น 2 ชิ้น ได้แก่

1. **The Pre-wedding** เป็นวีดิทัศน์สัมภาษณ์เจ้าสาวขณะเตรียมงานแต่งงาน เพื่อการศึกษาสภาพก่อนกระบวนการออกแบบ ตามแบบจำลองกระบวนการวิจัยเพื่อสังคมที่ผู้วิจัยเลือกใช้ ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้
2. **Love Cerebration** เป็นวีดิทัศน์บรรยากาศงานแต่งงาน เพื่อสังเกตผลการปฏิบัติการ ด้วยการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับการจัดงานแต่งงานในฐานะเจ้าภาพฝ่ายเจ้าสาว ซึ่งเป็นการศึกษาสภาพหลังกระบวนการออกแบบ ตามแบบจำลองกระบวนการวิจัยเพื่อสังคม

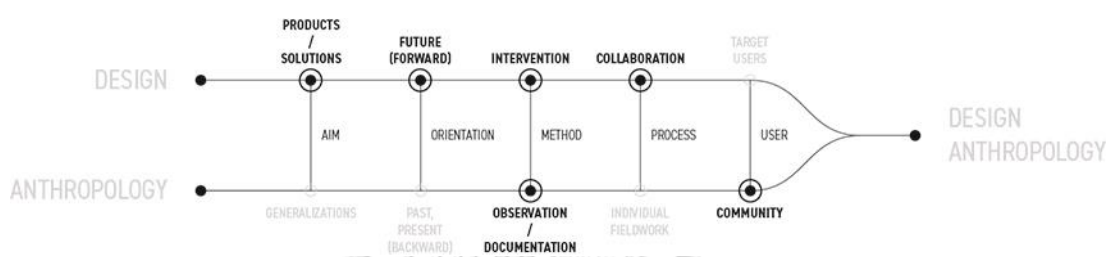


ภาพที่ 36: ผลการปฏิบัติการวงจรที่ 1 ในแบบจำลองกระบวนการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ผลการปฏิบัติการเปรียบเทียบกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบที่ผู้วิจัยศึกษาจากการทบทวนเอกสาร ผู้วิจัยพบว่า ในการปฏิบัติการวงจรที่ 1 มุ่งเน้นการสร้างสรรค์ผลงาน (products) และการแก้ปัญหา (solutions) มากกว่าการสร้างทฤษฎี (generalization) จึงมีลักษณะใกล้เคียงกับการออกแบบ มากกว่ามานุษยวิทยา อีกทั้งยังเข้าไปแทรกแซง (intervention) การใช้

พื้นที่ในการจัดกิจกรรมของหอศิลป์ โดยมีเป้าหมายเพื่อเปลี่ยนวิธีคิดของชุมชนในการใช้งานพื้นที่ดังกล่าวในอนาคต ว่าชุมชนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการใช้พื้นที่ได้

อย่างไรก็ดี บทบาทของผู้วิจัยนั้นมีลักษณะเป็นผู้สังเกตและผู้บันทึก (observation / documentation) มากกว่านักออกแบบ อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายของการปฏิบัติการก็เป็นชุมชนที่สนใจศิลปะและอาศัยอยู่ในระแวกหอศิลป์ โดยไม่ได้เฉพาะเจาะจงกลุ่มเป้าหมายว่าต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไรจากผลการปฏิบัติการ ทำให้การปฏิบัติการในวงจรที่ 1 มีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 37: ผลการปฏิบัติการวงจรที่ 1 เปรียบเทียบกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบ

4.2.5 สรุปผลการปฏิบัติการวงจรที่ 1

การปฏิบัติการวงจรที่ 1 มีขั้นตอนการปฏิบัติการดังนี้

- **การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)** มีการระบุปัญหาทางวิชาการด้วยการทบทวนเอกสารและ ปัญหาชุมชน ด้วยการจัดเวทีเสวนา โดยค้นพบปัญหาาร่วมกันคือ ชุมชนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมของหอศิลป์ จึงได้แก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยการจัดงานแต่งงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมทางสุนทรียศาสตร์ที่ได้ข้อสรุปจากการเสวนากับชุมชน ในพื้นที่เอนกประสงค์ขนาด ขนาด 1,138 ตารางเมตร ของหอศิลป์
- **การปฏิบัติตามแผน (Act)** เตรียมพื้นที่จัดงานแต่งงานร่วมกับคู่บ่าวสาว โดยมีบทบาทเป็นผู้สังเกตมากกว่านักออกแบบ
- **การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)** เข้าร่วมงานแต่งงานในฐานะเจ้าภาพฝ่ายเจ้าสาว ซึ่งเป็นการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมตามหลักมานุษยวิทยา
- **การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)** จากการวิเคราะห์ผลการปฏิบัติการ พบว่าลักษณะที่สำคัญและสอดคล้องกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบ ในการปฏิบัติการครั้งนี้ คือ การ

แทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention) โดยกิจกรรมงานแต่งงานสามารถเปลี่ยนวิธีคิดของผู้เข้าร่วม เกี่ยวกับการใช้พื้นที่เอนกประสงค์ของหอศิลป์ ว่าชุมชนสามารถเข้ามาใช้งานพื้นที่ดังกล่าวในการจัดกิจกรรมได้ ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาการไม่มีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมของศิลป์ ซึ่งเป็นปัญหาในการปฏิบัติการครั้งนี้ได้ จึงสามารถแทรกแซงด้วยการออกแบบ ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการวงจรต่อไปได้

อย่างไรก็ดี ในขั้นตอนกระบวนการออกแบบของแบบจำลองนั้น ผู้วิจัยไม่ได้ทำหน้าที่เป็นนักออกแบบในการปฏิบัติการครั้งนี้ โดยมีบทบาทเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมเท่านั้น ทำให้ไม่สามารถประเมินผลในส่วนของกระบวนการออกแบบได้ โดยผู้วิจัยจะทำการปรับปรุงบทบาทในฐานะนักออกแบบในการปฏิบัติการวงจรต่อไป

นอกจากนี้ ในส่วนของการจัดทำเวทีเสวนาชุมชนนั้น ผู้วิจัยยังไม่ได้เตรียมความพร้อมในการจัดงาน รวมถึงการเก็บข้อมูล ทำให้ข้อมูลที่ได้อาจไม่มีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยจะได้ทำการปรับปรุงการปฏิบัติการในวงจรต่อไป



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.3 การปฏิบัติการวงจรที่ 2

4.3.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)

ปัญหาวิชาการ

จากการปฏิบัติการวงจรที่ 1 ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาชุมชนไม่มีส่วนร่วมในพื้นที่หอศิลป์ ด้วยการให้การออกแบบในการแทรกแซงปรัชญาของศิลป์ เกี่ยวกับกิจกรรมทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งแต่เดิมถูกกำหนดโดยคณะวิจิตรศิลป์ โดยได้เพิ่มเติมกิจกรรมงานแต่งงาน ซึ่งเป็นข้อสรุปจากเวทีเสวนาชุมชน ว่าเป็นกิจกรรมทางสุนทรียศาสตร์ประเภทหนึ่ง ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีคิดในการใช้งานพื้นที่หอศิลป์ ให้ชุมชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมได้ โดยพื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่ลานเอนกประสงค์ขนาด 1,138 ตารางเมตร และมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมประมาณ 200 คน ผู้วิจัยจึงได้นำหลักการแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention) มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการวงจรที่ 2 ร่วมกับกรอบทฤษฎีเบื้องต้นที่ผู้วิจัยศึกษา นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้กลับไปศึกษาเอกสารเพิ่มเติม พบว่าวัตถุประสงค์หลักของหอศิลป์ คือการบริการวิชาการทางด้านศิลปวัฒนธรรมให้แก่ชุมชน ผู้วิจัยจึงสนใจที่ปฏิบัติการในวงจรที่ 2 เพื่อเก็บข้อมูลดังกล่าว

ปัญหาชุมชน

ผู้วิจัยได้ได้นำผลการปฏิบัติการเข้าไปเสวนากลุ่มเป้าหมายหลักของการปฏิบัติการในครั้งนี้ ได้แก่คณะอนุกรรมการหอศิลป์ ประกอบด้วยคณบดีคณะวิจิตรศิลป์ เป็นประธานอนุกรรมการผู้อำนวยการสำนักบริหารและจัดการทรัพย์สิน เป็นรองประธาน รองคณบดี ผู้ช่วยคณบดีและหัวหน้าภาควิชา เป็นอนุกรรมการ เลขานุการคณะวิจิตรศิลป์เป็นอนุกรรมการและเลขานุการ และมีรองคณบดีฝ่ายวิชาการ และผู้ช่วยคณบดีฝ่ายหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม ซึ่งเป็นผู้กำหนดแผนการดำเนินงานของหอศิลป์ และเป็นตัวแทนของภาคการศึกษาในการบริการวิชาการทางด้านศิลปวัฒนธรรมของหอศิลป์ และได้รับความเห็นชอบให้ใช้การแทรกแซงด้วยการออกแบบในการแก้ปัญหาการใช้พื้นที่หอศิลป์ในการบริการวิชาการ ผู้วิจัยจึงได้รับมอบหมายให้เป็นผู้ประสานงานโครงการ 3D Street Painting Workshop Tour ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างคณะวิจิตรศิลป์ กับสถานทูตสหรัฐอเมริกา ประจำประเทศไทย ซึ่งเป็นความร่วมมือทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยระหว่างประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกา

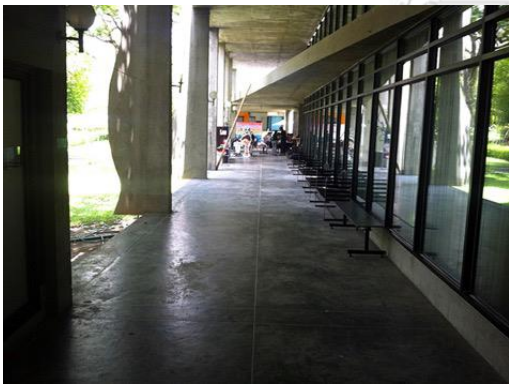
ผู้วิจัยได้นำเสนอพื้นที่ใช้สอยทั่วไป ขนาด 1,055 ตารางเมตร ต่อเจ้าหน้าที่จากสถานทูตสหรัฐอเมริกา เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมบริการวิชาการและเก็บข้อมูลในการปฏิบัติการครั้งนี้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการได้แก่

1. นักเรียน นักศึกษาจำนวน 50 คน เพื่อเป็นการสนับสนุนการศึกษาทางด้านศิลปะ ตามวัตถุประสงค์หลักของของหอศิลปวัฒนธรรม
2. ศิลปินสตรีทอาร์ต (Street Art) จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 5 คน เพื่อเป็นการเชื่อมโยงชุมชนเข้ากับศิลปะผ่านงานสตรีทอาร์ต ซึ่งเป็นการทำงานบนพื้นที่เมืองเป็นหลัก
3. มีบุคคลที่สนใจ โดยเปิดให้เข้ามาชมงานและร่วมในรูปแบบงานปาร์ตี้
จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนารูปแบบกิจกรรมร่วมกับเจ้าหน้าที่จากสถานทูตสหรัฐอเมริกา และได้ข้อสรุป โดยแบ่งออกเป็น 4 กิจกรรมหลัก ดังนี้

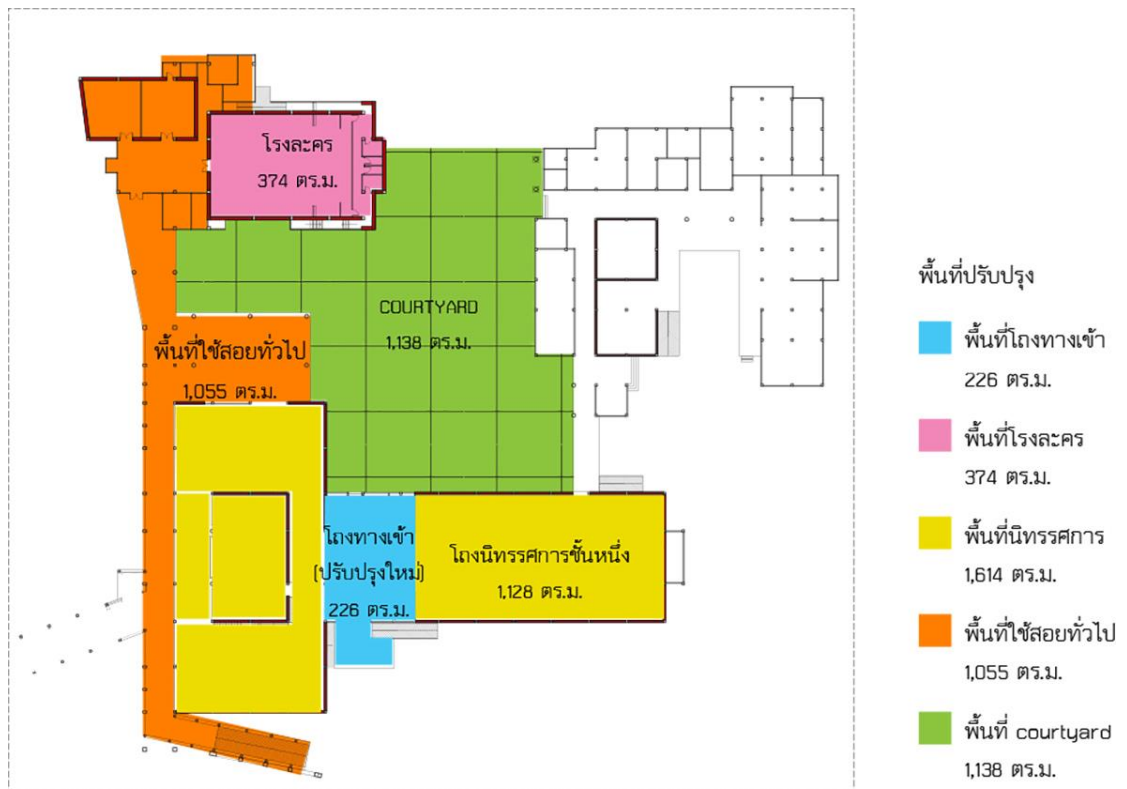
1. **การอบรมเชิงปฏิบัติการ Street Painting Workshop:** ช่วงแรกจะเป็นการบรรยายแนวคิดแล้วเทคนิคในการทำงานของศิลปินให้นักเรียน นักศึกษาจำนวน 50 คน ช่วงที่เป็น การปฏิบัติการ โดยจะนำผลงานไปแสดงในวันถัดไป
2. **การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินอเมริกา** ศิลปินได้สาธิตกระบวนการวาดภาพแนวสตรีท โดยวาดลงบนพื้นทางเข้าหลักของอาคารหอศิลปวัฒนธรรม
3. **การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินเชียงใหม่** ในขณะที่ศิลปินอเมริกากำลังสาธิตการวาดภาพ บนพื้นทางเข้าหลักของอาคารหอศิลปวัฒนธรรม ศิลปินสตรีทอาร์ตจากเชียงใหม่จำนวน 5 คน ก็ได้สาธิตการวาดภาพบริเวณโถงทางเดิน และมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความร่วมมือระหว่างศิลปินอยู่เป็นระยะ
4. **การจัดแสดงผลงานในรูปแบบปาร์ตี้** เป็นการเปิดงานแสดงผลงานโดยโดยกงสุลใหญ่สหรัฐอเมริกา ประจำเชียงใหม่ โดยจัดงานในรูปแบบงานปาร์ตี้บริเวณพื้นที่เอนกประสงค์ของหอศิลป์ ให้ผู้ร่วมงานทุกคน รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สนใจ โดยมีผู้เข้าร่วมประมาณ 100 คน

4.3.2 การปฏิบัติตามแผน (Act)

ผู้วิจัยปฏิบัติตามแผนด้วยการสำรวจพื้นที่ใช้สอยทั่วไปเพื่อจัดกิจกรรม พบว่าพื้นที่ดังกล่าวมีลักษณะทางกายภาพดังนี้



ภาพที่ 38: สภาพพื้นที่ใช้สอยทั่วไป หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม



แผนผังอาคารชั้นที่หนึ่ง

ภาพที่ 39: แผนผังพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม

จากนั้นผู้วิจัยจึงได้ประสานงานกับเจ้าหน้าที่จากสถานทูตสหรัฐอเมริกา โดยสถานทูตสหรัฐอเมริกา ประจำประเทศไทย ได้เชิญศิลปินสตรีทอาร์ตที่มีชื่อเสียงชาวอเมริกา ชื่อ เทรซี่ สตัม (Tracy Stum) มาเป็นวิทยากร โดยเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ “Freedom of Expression” โดยจัดกิจกรรมระหว่างวันที่ 9 – 22 กันยายน 2558 ที่กรุงเทพฯ เชียงใหม่ และขอนแก่น โดยกิจกรรมที่จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้จัดทำเวทีเสวนากับศิลปินสตรีทอาร์ตท้องถิ่น ได้ข้อสรุปว่ามีศิลปินที่สนใจเข้าร่วมโครงการ จำนวน 5 คน ได้แก่

Brightside



TUK TUN TEUNG



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ANNATAR



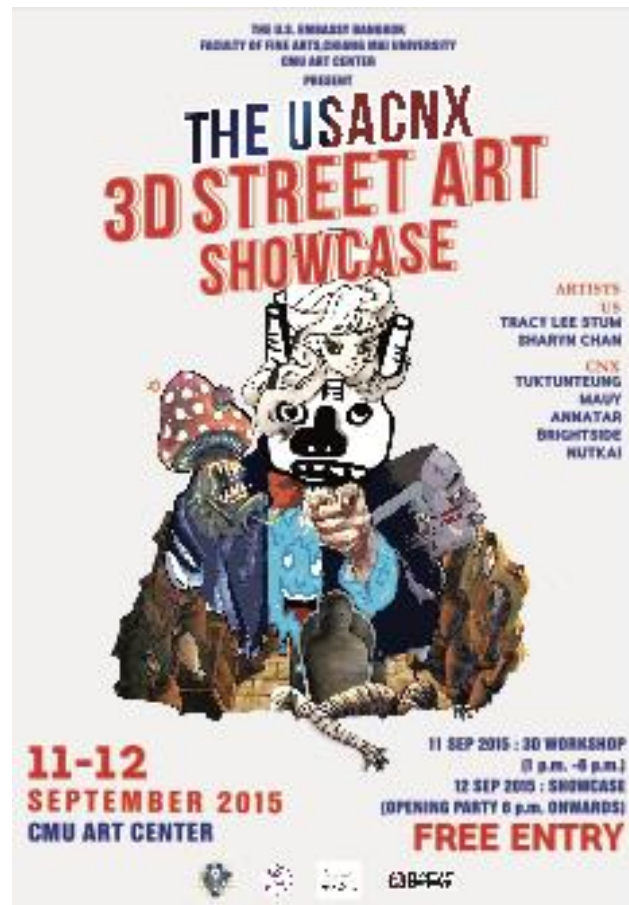


ภาพที่ 40: ศิลปินสตรีทอาร์ทในเชียงใหม่ ที่เข้าร่วมกิจกรรม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ประสานงานไปยังสถานที่ศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อรับสมัครนักเรียน นักศึกษาที่สนใจเข้าร่วมโครงการ ได้ผู้เข้าร่วมอบรมทั้งสิ้น 47 คน แบ่งเป็นนักเรียนระดับมัธยมปลาย 15 คน และนักศึกษา 27 คน และบุคคลทั่วไป 5 คน

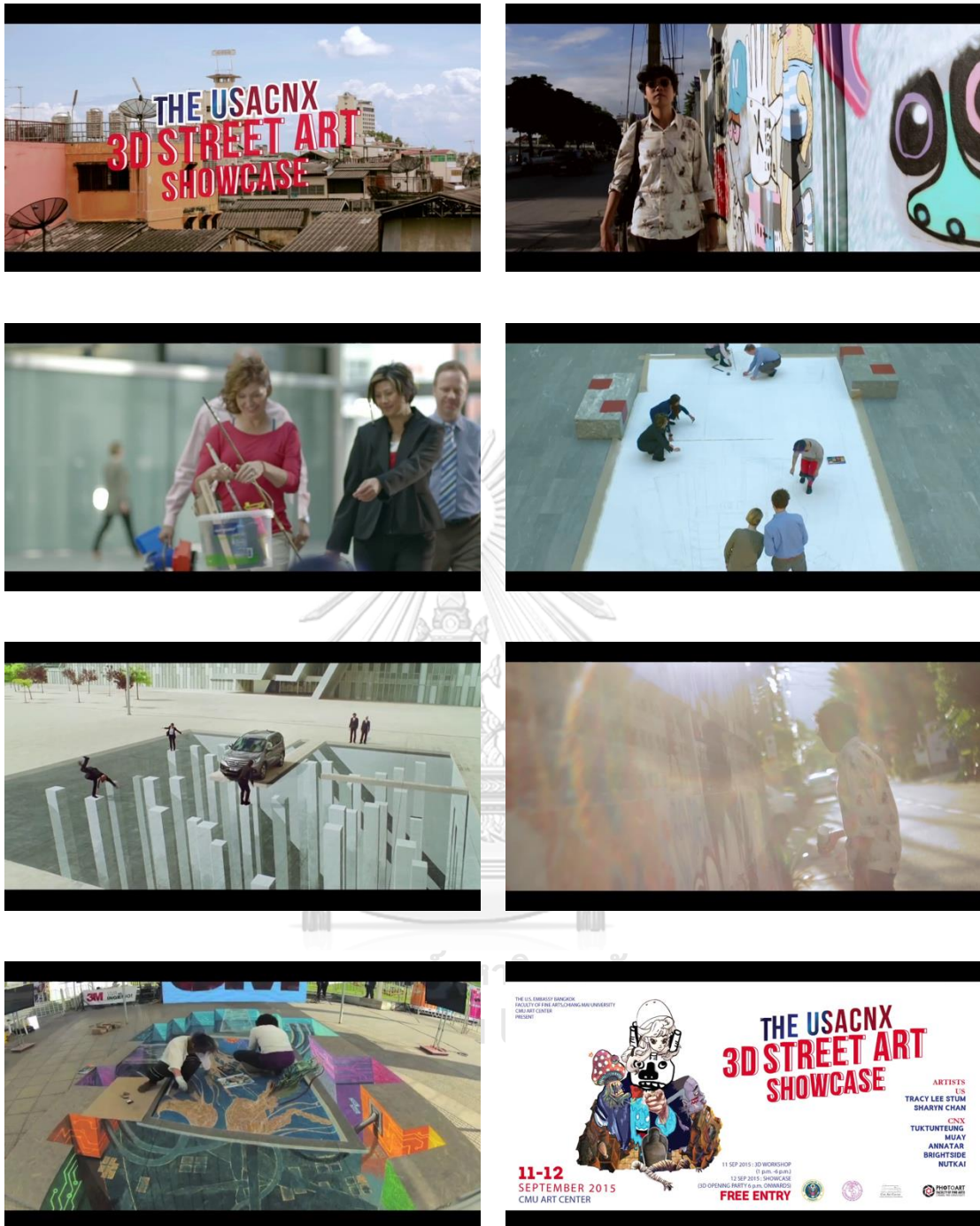
หลังจากที่ผู้วิจัยได้ข้อสรุปเกี่ยวกับพื้นที่จัดกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ร่วมกับเจ้าหน้าที่สถานทูตสหรัฐอเมริกา จัดทำโครงการ ภายใต้ชื่อ US - Chiang Mai Street Art Collaboration เพื่อกำหนดรายละเอียดและงบประมาณทั้งหมดของกิจกรรม จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมดังกล่าวร่วมกับศิลปินสตรีทอาร์ทที่เข้าร่วมโครงการ โดยได้นำ

แบบจำลองกระบวนการออกแบบที่ผู้วิจัยศึกษามาประยุกต์ใช้ ทำให้ได้ผลงานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ได้แก่ โปสเตอร์และวีดิทัศน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

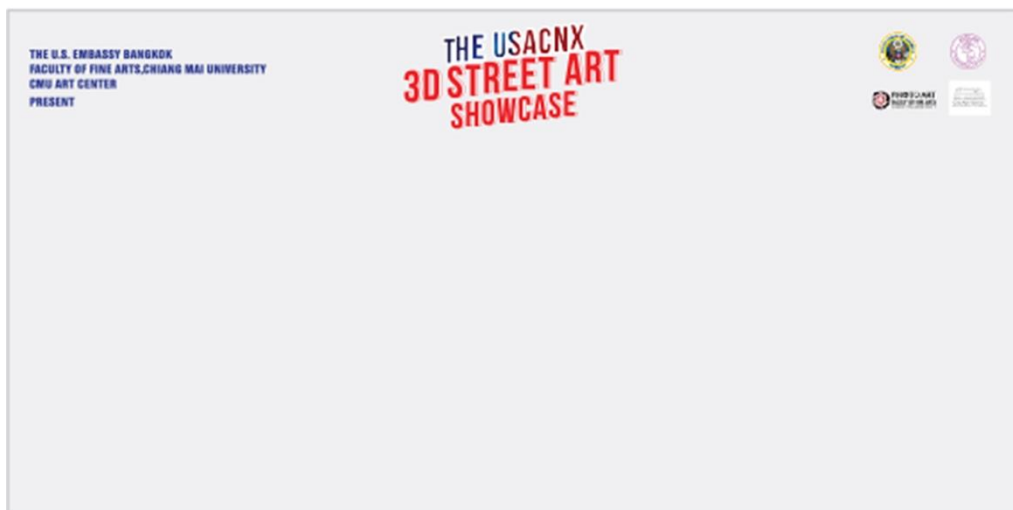
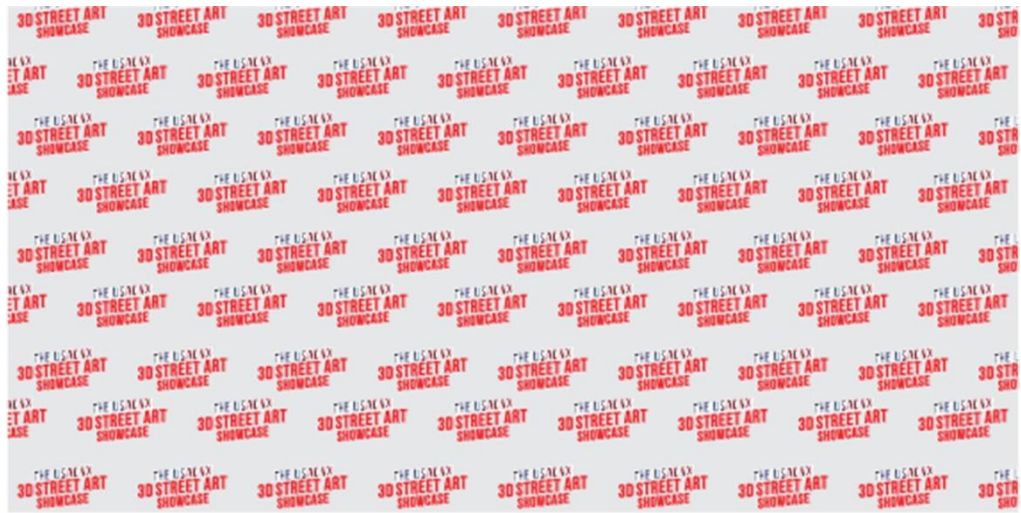
ภาพที่ 41: โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โครงการ



ภาพที่ 42: ภาพจากวิดีโอทัศน์ประชาสัมพันธ์กิจกรรม

<https://www.youtube.com/watch?v=cKH-Xq8cWuA>

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ออกแบบสื่อที่ใช้ในกิจกรรมร่วมกับศิลปินสตรีทอาร์ท ได้แก่ ป้าย Backdrop มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 43: ภาพ backdrop ที่ใช้ในกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ Street Painting Workshop

4.3.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)

ผู้วิจัยได้เข้าร่วมกิจกรรมในฐานะผู้ประสานงาน และทำการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม ในกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งทำการเก็บข้อมูลกิจกรรมในรูปแบบภาพถ่ายและวีดิทัศน์ เพื่อนำไปสะท้อนผลการปฏิบัติการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

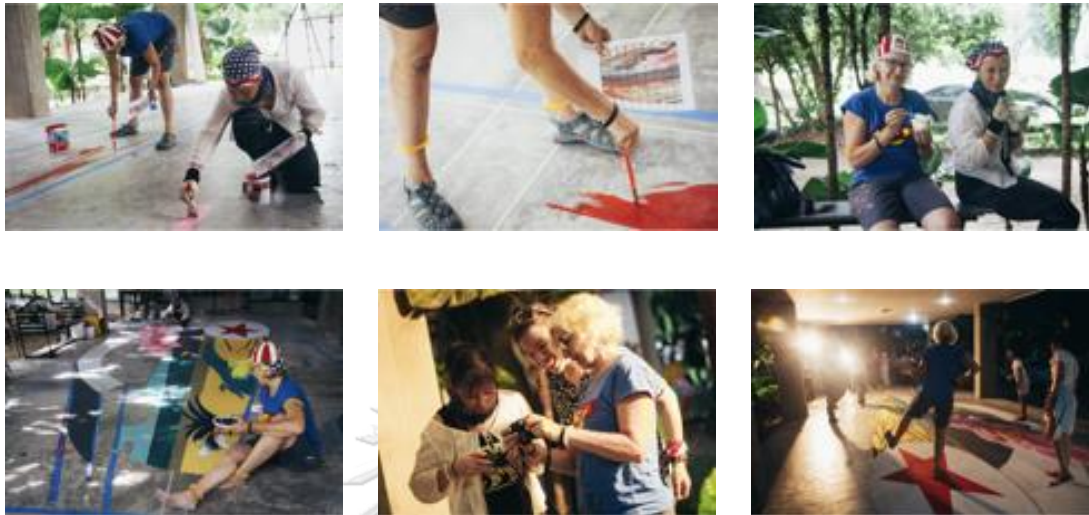
1. การอบรมเชิงปฏิบัติการ Street Painting Workshop: ช่วงแรกจะเป็นการบรรยายแนวคิดแล้วเทคนิคในการทำงานของศิลปินให้นักเรียน นักศึกษาจำนวน 47 คน ช่วงที่เป็นการปฏิบัติการ โดยจะนำผลงานไปแสดงในวันถัดไป





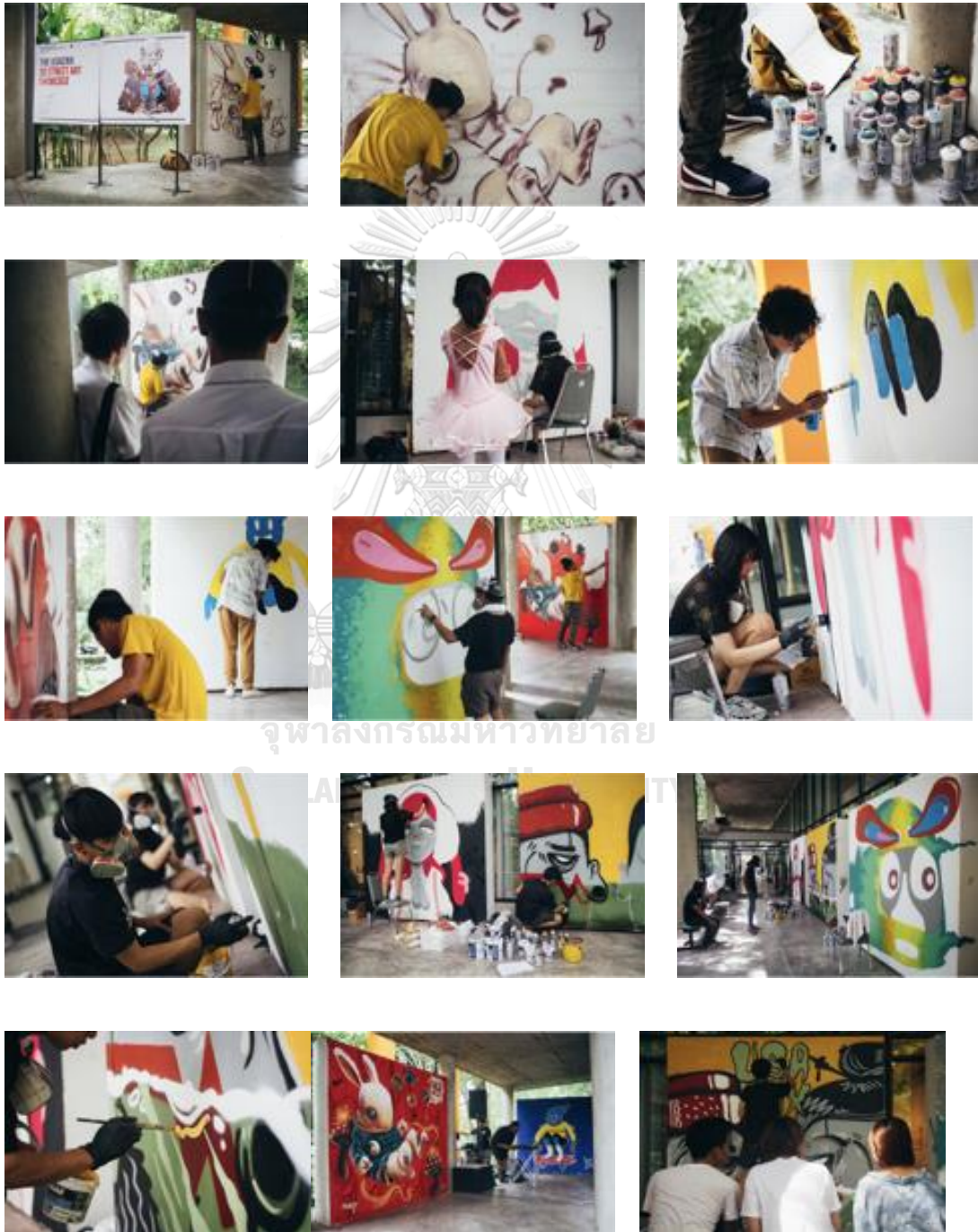
ภาพที่ 44: ภาพกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ Street Painting Workshop

2. การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินอเมริกา ศิลปินได้สาธิตกระบวนการวาดภาพแนวสตรีท โดยวาดลงบนพื้นทางเข้าหลักของอาคารหอนิทรรศการ



ภาพที่ 45: การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินอเมริกา

3. การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินเชียงใหม่ ในขณะที่ศิลปินอเมริกากำลังสาธิตการวาดภาพบนพื้นที่ทางเข้าหลักของอาคารหอนิทรรศการ ศิลปินสตรีทอาร์ตจากเชียงใหม่จำนวน 5 คน ก็ได้สาธิตการวาดภาพบริเวณโถงทางเดิน และมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความร่วมมือระหว่างศิลปินอยู่เป็นระยะ



ภาพที่ 46: การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินชาวเชียงใหม่

4. การจัดแสดงผลงานในรูปแบบปาร์ตี้ เป็นการเปิดงานแสดงผลงานโดยโดยกงสุลใหญ่สหรัฐอเมริกา ประจำเชียงใหม่ โดยจัดงานในรูปแบบงานปาร์ตี้บริเวณพื้นที่เอนกประสงค์ของหอศิลป์ ให้ผู้ร่วมงานทุกคน รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สนใจ โดยมีผู้เข้าร่วมประมาณ 100 คน



ภาพที่ 47: การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินชาวเชียงใหม่

4.3.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)

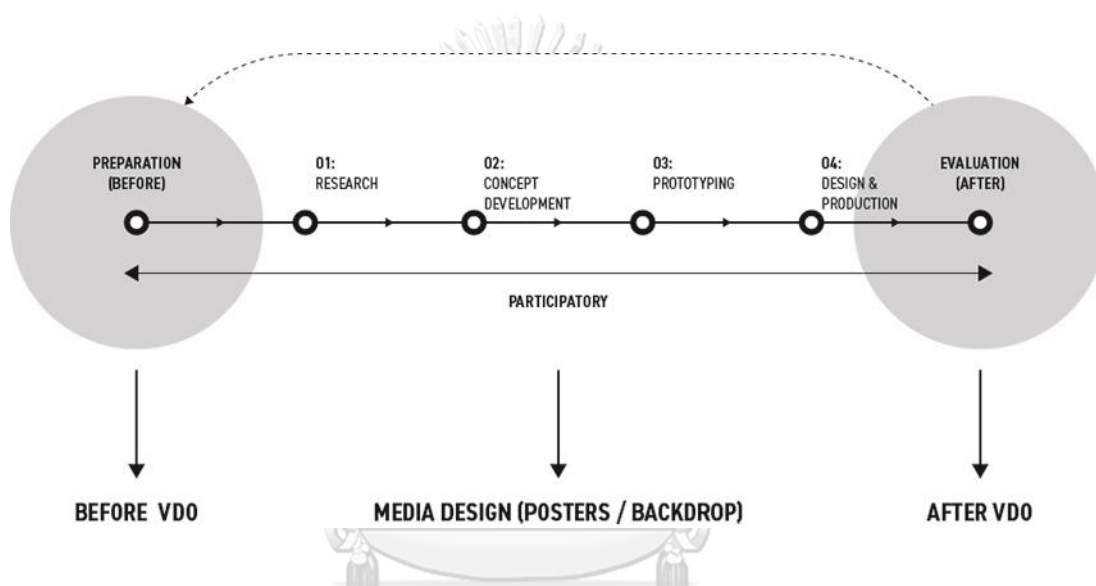
ในการปฏิบัติการวงจรที่ 2 ผู้วิจัยได้นำกรอบทฤษฎีเบื้องต้นที่ได้รับการพัฒนาโดยเพิ่มเติมหลักการแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention) มาประยุกต์ใช้กับพื้นที่ใช้สอยทั่วไป ขนาด 1,055 ตารางเมตร โดยจัดโครงการ US - Chiang Mai Street Art Collaboration ซึ่งมีรายละเอียดกิจกรรมได้แก่

1. การอบรมเชิงปฏิบัติการ Street Painting Workshop
2. การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินอเมริกา
3. การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินเชียงใหม่
4. การจัดแสดงผลงานในรูปแบบปาร์ตี้

เพื่อเปลี่ยนวิธีคิดในการใช้งานพื้นที่ใช้สอยทั่วไปของหอศิลป์ ว่าสามารถนำมาใช้เป็นพื้นที่สำหรับบริการวิชาการแก่ชุมชน ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักของหอศิลป์ได้ โดยในการปฏิบัติการครั้งนี้ยังมีการปรับปรุงการดำเนินการ โดยมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนของการปฏิบัติการ ได้แก่ คณะอนุกรรมการหอศิลป์ โดยมีคณบดีคณะวิจิตรศิลป์เป็นประธาน และเจ้าหน้าที่จากสถานทูตสหรัฐอเมริกา ประจำประเทศไทย เพื่อร่วมมือกันบริการวิชาการแก่ชุมชน ในพื้นที่ใช้สอยทั่วไปของ

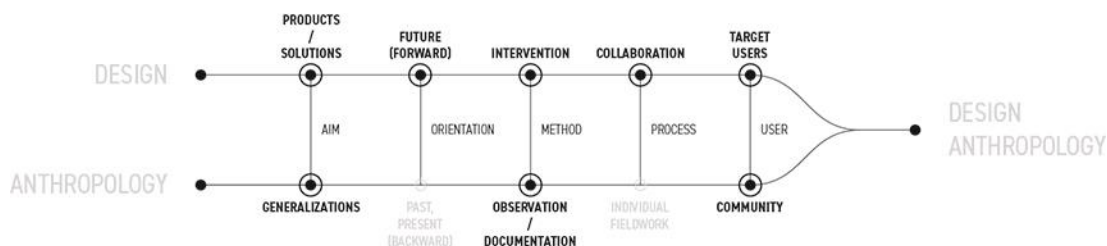
หอศิลป์ อีกทั้งกิจกรรมในโครงการ ยังมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียน นักศึกษา คณาจารย์ในสถาบันการศึกษาที่เข้าร่วม รวมถึงศิลปินสตรีทอาร์ตในท้องถิ่น เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์หลักของหอศิลป์อีกด้วย

ในส่วนของการเก็บข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วยการจัดทำวีดิทัศน์ 2 ชิ้น ได้แก่ Before VDO เพื่อประชาสัมพันธ์ และศึกษาสภาพก่อนกระบวนการออกแบบ และ After VDO เพื่อสรุปโครงการและศึกษาสภาพหลังกระบวนการออกแบบ โดยในกระบวนการออกแบบ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วยการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อต่างๆในโครงการ และเก็บข้อมูลกิจกรรมทั้งหมดด้วยภาพถ่าย และวีดิทัศน์เพื่อนำมาประเมินผลเชิงคุณภาพ



ภาพที่ 48: ผลการปฏิบัติการวิจัยที่ 2 ในแบบจำลองกระบวนการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ผลการปฏิบัติการเปรียบเทียบกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบที่ผู้วิจัยศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ในการปฏิบัติการวิจัยที่สอง มีเป้าหมายทั้งแก้ปัญหา และตรวจสอบหลักการที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการวิจัยที่ 1 โดยมีการแทรกแซงการใช้งานพื้นที่ใช้สอยเดิม เพื่อเปลี่ยนวิธีคิดของคณะกรรมการหอศิลป์ในการใช้พื้นที่ดังกล่าวในการบริการวิชาการแก่ชุมชนในอนาคต โดยบทบาทของผู้วิจัยเป็นทั้ง 1. ผู้ประสานงาน ในการคิดกิจกรรมทั้งหมดร่วมกับเจ้าหน้าที่จากสถานทูตสหรัฐอเมริกา 2. นักออกแบบ ในการออกแบบสื่อต่างๆในโครงการ ร่วมกับศิลปินสตรีทอาร์ตท้องถิ่น และเป็นผู้สังเกตการณ์ด้วยการบันทึกกิจกรรมทั้งหมดด้วยภาพถ่ายและวีดิทัศน์ ทำให้การปฏิบัติการในวงจรที่ 2 มีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 49: ผลการปฏิบัติการวิจัยที่ 2 เปรียบเทียบกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบ

4.3.5 สรุปผลการปฏิบัติการวิจัยที่ 2

การปฏิบัติการวิจัยที่ 2 มีขั้นตอนการปฏิบัติการดังนี้

- **การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)** มีการประยุกต์ใช้หลักการแทรกแซงด้วยการออกแบบ เพื่อเปลี่ยนวิธีคิดเกี่ยวกับการใช้พื้นที่ของคณะอนุกรรมการหอศิลป์ โดยใช้พื้นที่ใช้สอยทั่วไปขนาด 1,055 ตารางเมตรในการบริการวิชาการตามวัตถุประสงค์หลักของหอศิลป์ ด้วยการร่วมมือกับสถานทูตสหรัฐอเมริกา ประจำประเทศไทยในการจัดโครงการ US - Chiang Mai Street Art Collaboration เพื่อจัดกิจกรรมในพื้นที่ดังกล่าว โดยแบ่งเป็น 4 กิจกรรมหลักได้แก่
 1. การอบรมเชิงปฏิบัติการ Street Painting Workshop
 2. การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินอเมริกา
 3. การสาธิตการวาดภาพโดยศิลปินเชียงใหม่
 4. การจัดแสดงผลงานในรูปแบบปาร์ตี้
- **การปฏิบัติตามแผน (Act)** เตรียมพื้นที่จัดกิจกรรมร่วมกับเจ้าหน้าที่สถานทูตสหรัฐอเมริกา ประสานงานกับศิลปินสตรีทอาร์ทท้องถิ่น รวมถึงสถาบันการศึกษาในเชียงใหม่ ที่สนใจเข้าร่วมโครงการ จากนั้นจึงร่วมมือกับศิลปินท้องถิ่นในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ และและสื่อทั้งหมดในโครงการ
- **การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)** เข้าร่วมกิจกรรมในฐานะผู้ประสานงานโครงการ ซึ่งเป็นการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมตามหลักมานุษยวิทยา และเก็บข้อมูลกิจกรรมด้วยภาพถ่ายและวีดิทัศน์
- **การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)** จากการวิเคราะห์ผลการปฏิบัติการ พบลักษณะที่สำคัญของการปฏิบัติการและสอดคล้องกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบ ได้แก่ การเปลี่ยนบทบาทของนักออกแบบมาเป็นผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager) โดย

ในการปฏิบัติการครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่ได้ทำหน้าที่เป็นนักออกแบบ แต่เป็นผู้รับผิดชอบโครงการทั้งหมด โดยจำเป็นต้องมีความร่วมมือกับหลายฝ่าย ไม่ว่าจะเป็น ตัวแทนจากคณะวิจิตรศิลป์ เจ้าหน้าที่จากสถานทูตสหรัฐอเมริกา ศิลปินท้องถิ่น รวมถึงผู้เข้าร่วมโครงการอื่นๆ เพื่อผลักดันโครงการให้ประสบผลสำเร็จ นอกจากนี้ในกระบวนการออกแบบสื่อต่างๆในโครงการ ผู้วิจัยยังได้เปิดโอกาสให้ศิลปินเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำเสนอผลงานเอง ในพื้นที่ที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ให้ ซึ่งการสร้างสรรค์เวทิดังกล่าว ผู้วิจัยถือว่าเป็นการสร้างสรรค์ระบบเปิดให้ผู้ใช้ (ซึ่งในกิจกรรมนี้คือศิลปิน) เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาการออกแบบ ซึ่งเป็นลักษณะที่สำคัญของการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design) ผู้วิจัยจึงจะนำหลักการดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการลำดับถัดไป

ในส่วนของการพัฒนาการปฏิบัติการ ทั้งการเตรียมการ และการปฏิบัติตามแผนการปฏิบัติการวิจัยนี้ นับว่ามีการพัฒนาจากวงจรแรก เนื่องจากผู้วิจัยมีประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น อย่างไรก็ตาม พื้นที่ในการวิจัยของการปฏิบัติการทั้งสองวงจร ยังเป็นเพียงพื้นที่เอนกประสงค์ ซึ่งยังไม่ใช่พื้นที่ใช้งานหลักของหอศิลป์ จึงยังไม่สามารถแก้ปัญหาที่สำคัญได้แก่ 1. การขาดงบประมาณสนับสนุน 2. การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ และ 3. ความชำรุดทรุดโทรมของตัวอาคารได้ โดยผู้วิจัยจะพยายามแก้ปัญหาดังกล่าว ในการปฏิบัติการครั้งต่อไป

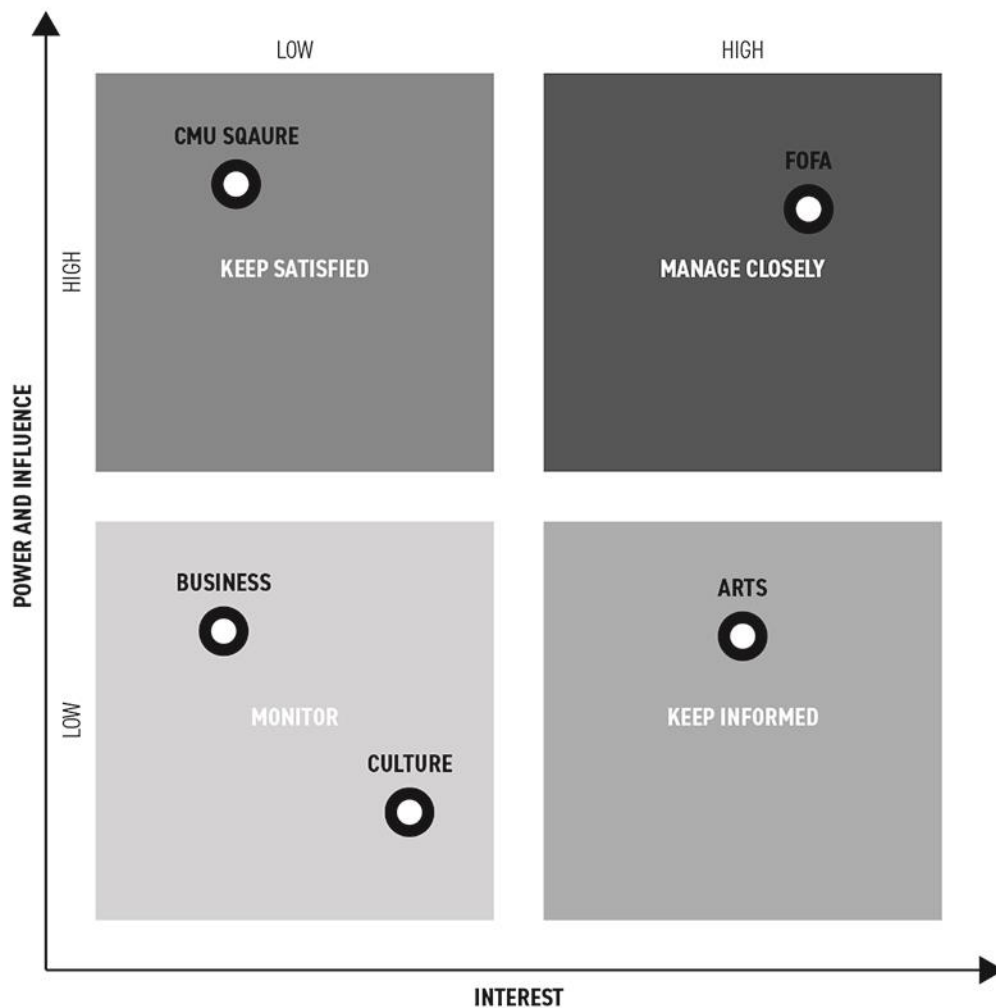
4.4 การปฏิบัติการวงจรถี 3

4.4.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)

จากการปฏิบัติการทั้งสองวงจร ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยต่อคณบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์ ในฐานะประธานคณะกรรมการหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พร้อมทั้งระบุปัญหาว่า พื้นที่ในการทำวิจัยนั้นเป็นพื้นที่เอนกประสงค์ ไม่ใช่พื้นที่หลักของหอศิลป์ ได้แก่ อาคารนิทรรศการ โรงละคร และอาคารสำนักงาน ทำให้งานวิจัย ไม่สามารถแก้ปัญหาที่สำคัญของหอศิลป์ ได้แก่ 1 การขาดงบประมาณสนับสนุน 2. การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ และ 3. ความชำรุดทรุดโทรมของตัวอาคารได้ ผู้วิจัยจึงได้รับมอบหมายให้ทดลองใช้หลักการแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention) ในการแก้ปัญหาดังกล่าว พร้อมทั้งดำรงตำแหน่ง ผู้ช่วยคณบดีเฉพาะกิจ ทำหน้าที่เป็นเลขานุการ คณะกรรมการโครงการปรับปรุงพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งมีพื้นที่ทั้งหมด 10,686 ตารางเมตร โดยผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนบทบาทจากนักออกแบบมาเป็นผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager) ซึ่งผู้วิจัยมีประสบการณ์จากการปฏิบัติการในวงจรที่ 2 มาแล้ว เพื่อใช้การปฏิบัติการในวงจรที่ 3 ในการแก้ปัญหาที่สำคัญของหอศิลป์ และเก็บข้อมูลเพื่อค้นหาหลักการออกแบบเพื่อสังคมตามวัตถุประสงค์ต่อไป

ปัญหาวิชาการ

เนื่องจากโครงการปรับปรุงพื้นที่ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นโครงการขนาดใหญ่ และมีผู้เกี่ยวข้องเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงได้นำหลักการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาไว้ในบทที่ 2 มาประยุกต์ใช้ในการหากลุ่มเป้าหมายของการปฏิบัติการ โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 50: การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโครงการหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม

จากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีบทบาทสำคัญกับโครงการดังนี้

1. **คณะวิจิตรศิลป์** ซึ่งเป็นเจ้าของโครงการ มีอำนาจควบคุมการปฏิบัติการของผู้วิจัย และมีความสนใจในการปฏิบัติการมากที่สุด ในฐานะที่เป็นองค์กรที่ทำหน้าที่บริหารจัดการหอศิลป์โดยตรง ผู้วิจัยจึงต้องทำการปฏิบัติการร่วมกับคณะวิจิตรศิลป์อย่างใกล้ชิด (manage closely)
2. **มหาวิทยาลัยเชียงใหม่** ซึ่งจากเป็นองค์กรที่กำกับดูแลการทำงานของคณะวิจิตรศิลป์ อย่างไรก็ตาม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ยังไม่ได้ให้ความสนใจกับการปฏิบัติการของผู้วิจัยเท่าใดนัก เนื่องจากมหาวิทยาลัย ได้มอบอำนาจให้คณะวิจิตรศิลป์เป็นผู้ดูแลการ

ปฏิบัติการของผู้วิจัยโดยตรง อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยจำเป็นต้องปฏิบัติการให้เกิดผลลัพธ์เป็นที่พอใจ (keep satisfied) ของมหาวิทยาลัย

3. **กลุ่มศิลปินและบุคคลทั่วไปที่สนใจศิลปะในจังหวัดเชียงใหม่** จากการปฏิบัติการวิจัยที่ 1 และ 2 ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มคนดังกล่าวให้ความสนใจกิจกรรมที่เกิดขึ้นในหอศิลป์เป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตาม กลุ่มคนดังกล่าวนั้นยังไม่มีอำนาจตัดสินใจ ในการปฏิบัติการ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องแจ้งความคืบหน้าของการปฏิบัติการ (keep informed) ให้กลุ่มคนดังกล่าวเป็นระยะ
4. **ชุมชนละแวกหอศิลป์** โดยเฉพาะชุมชนธุรกิจย่านนิมมานเหมินท์ ซึ่งเป็นย่านที่หอศิลป์ตั้งอยู่ และเป็นย่านธุรกิจที่สำคัญของจังหวัดเชียงใหม่ โดยหากมีการปรับปรุงพื้นที่หอศิลป์อย่างมีประสิทธิภาพ ย่อมส่งผลดีต่อชุมชนละแวกใกล้เคียงทั้งทางด้านศิลปวัฒนธรรม และทางด้านเศรษฐกิจ ผู้วิจัยจึงต้องคอยติดตามความคิดเห็นของชุมชนดังกล่าวด้วย

เมื่อผู้วิจัยสามารถระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญของการปฏิบัติการ ตามหลักการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ผู้วิจัยจึงสามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมาย และดำเนินการปฏิบัติการที่ 3 ได้ตามหลักการดังกล่าว

ปัญหาชุมชน

ผู้วิจัยได้จัดการประชุมกับคณะกรรมการโครงการปรับปรุงพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งผู้วิจัยมีฐานะเป็นเลขานุการของคณะกรรมการดังกล่าว และได้รับข้อมูลเพิ่มเติมว่า มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการอำนวยการ โครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ (CMU Square) ขึ้นมาเพื่อปรับปรุงพื้นที่ 80 ไร่ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ครอบคลุมบริเวณพื้นที่หอศิลป์ด้วย และสามารถสนับสนุนค่าใช้จ่ายในโครงการปรับปรุงหอศิลป์ได้ตามความเหมาะสม ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องรวมคณะกรรมการดังกล่าว มาเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักในการปฏิบัติการด้วย โดยโครงการ CMU Square มีรายละเอียดดังนี้

ยินดีต้อนรับ

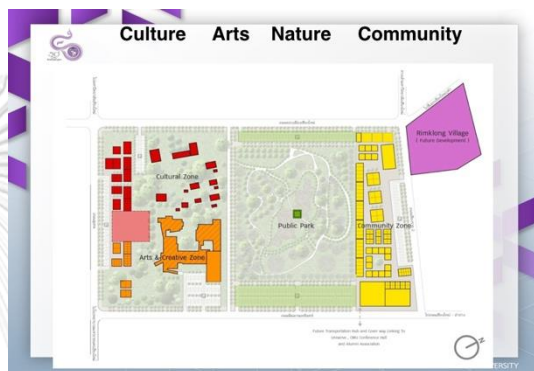
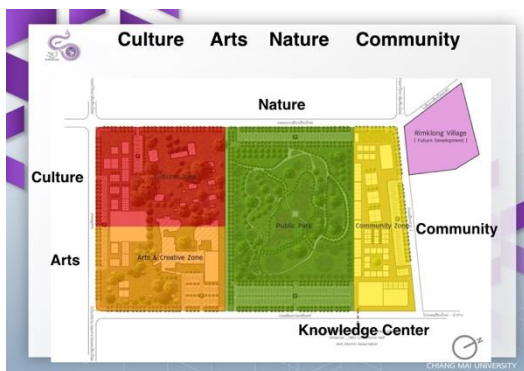
CMU SQUARE

โครงการอุทยานการศึกษาและบริการ
วิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



50
CMU
Anniversary
5 DECADES CMU UNITED FOR THE NATION

CHIANG MAI UNIVERSITY



- ### แนวทางพัฒนาพื้นที่
- ให้เป็นพื้นที่ศูนย์การเรียนรู้ การศึกษา ด้านศิลปะ วัฒนธรรม ล้านนา ธรรมชาติและชุมชน
 - ให้เป็นพื้นที่ แสดงผลงานนวัตกรรมของมหาวิทยาลัย
 - ให้มีกิจกรรมด้านศิลปะและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง
 - ให้สามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน
 - ให้มีความสูงของสิ่งก่อสร้างไม่เกิน 12 เมตร
 - ระยะเวลาให้สิทธิร่วมลงทุนประมาณ 25 ปี
- CHIANG MAI UNIVERSITY

แนวทางพัฒนาพื้นที่



Culture : 9 ไร่
โดย สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม



Arts : 8 ไร่
โดย ขอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม



Nature : 41 ไร่



Community : 30 ไร่

CHIANG MAI UNIVERSITY



CULTURE
สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม
ประมาณ 9 ไร่

CHANG MAI UNIVERSITY

Living Museum : Lanna way of Life

- กิจกรรมเรือนโบราณ จัดทำลักษณะ อุทยาน Lanna Village ที่เปิดให้ผู้สนใจสามารถเข้ามาศึกษา ในลักษณะศูนย์การเรียนรู้ด้านล้านนาศึกษา มีกิจกรรมวิถีชีวิตล้านนา ไทย ลื้อ ไทยวน ไทใหญ่ โดยให้คนเข้ามามีส่วนร่วมกิจกรรมเป็นล้านนาที่ดี แบบจำลองมีชีวิต ซึ่งเป็นหนึ่งเดียวในเชียงใหม่ ที่ไม่มีสถาบันการศึกษาใดที่สามารถทำได้อีกแล้ว
- กลุ่มเป้าหมายมีทั้งเยาวชน นักศึกษา นักวิชาการ และนักท่องเที่ยว
- สามารถสร้างเครือข่ายและพันธมิตรกับชุมชนท้องถิ่น ผสมผสานนักวิชาการของมหาวิทยาลัยเอง รวมทั้งอาสา แพทย์พื้นบ้าน โรงเรียนสืบสาน ภูมิปัญญาล้านนา ชุมชนสามเมือง ช่างสิบหมู่ล้านนา วัด และชุมชนจำนวนมาก

CHANG MAI UNIVERSITY





ARTS

หอศิลป์วัฒนธรรม

ประมาณ 8 ไร่

CHANG MAI UNIVERSITY



Arts

- กิจกรรมนิทรรศการถาวรและหมุนเวียน**
 เป็นการจัดแสดงนิทรรศการถาวรภาพศิลปะระดับโลก และนำเสนอผลงานของศิลปินทุกแขนง รวมทั้งผลงานของคณาจารย์และนักศึกษา หมุนเวียนกันอย่างต่อเนื่อง



CHANG MAI UNIVERSITY



Arts

- กิจกรรมฝึกรบม**
 เป็นการจัดการกิจกรรมฝึกรบมต่อเนื่องตลอดปี หลักสูตร จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ การออกแบบ เซรามิค ลายผ้า เครื่องประดับ ดนตรี การแสดง ออกแบบสื่อ ศิลปวัฒนธรรมล้านนา



CHANG MAI UNIVERSITY



Arts

- กิจกรรมศิลปะเด็กและคนพิการ**
 เป็นกิจกรรมสอนศิลปะให้กับเยาวชนและกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้คนพิการทางด้านร่างกายให้ได้เรียนรู้ศิลปะ ซึ่งเป็นแนวทางที่สามารถต่อยอดไปเป็นอาชีพได้ในอนาคต



CHANG MAI UNIVERSITY



Arts

- กิจกรรมหอศิลป์เพื่อชุมชน**
 เป็นการร่วมกันทำกิจกรรมระหว่างหอศิลป์ กับชุมชน โดยการเปิดพื้นที่ให้คนในชุมชนได้เข้ามาร่วมแสดงและเสวนา รวมทั้งกลุ่มของนักเรียน นักศึกษา ศิลปิน นักจัดการศิลปะ ได้เข้ามาร่วมทดลองด้านศิลปะ



CHANG MAI UNIVERSITY



Arts

- กิจกรรมประกวด แสดง**
 เป็นกิจกรรมที่จัดประกวดหรือแสดง ถึงความสามารถด้านศิลปะต่างๆ เช่น ประกวดกองสะบัดชัย การประกวดงานศิลปกรรมระดับต่างๆ และการแสดงดนตรีทั้ง Jazz และ pop ล้านนา สะล้อ ซอ ซึง



CHANG MAI UNIVERSITY



Arts

- กิจกรรมโรงภาพยนตร์ทางเลือก**
 เป็นกิจกรรมฉายภาพยนตร์ทางเลือก ให้กับนักท่องเที่ยวต่างชาติ นักท่องเที่ยวชาวไทย และ ประชาชนที่สนใจทั่วไป



CHANG MAI UNIVERSITY





CHANG MAI UNIVERSITY



NATURE

สวนสาธารณะธรรมชาติและ
ที่จอดรถ
ประมาณ 41 ไร่

Nature

- ออกแบบ ปรับปรุงพื้นที่สีเขียวพร้อมแบบภูมิสถาปัตยกรรม(Landscape and Hardscape) พร้อมเครื่องบ่งชี้สถานที่ (Landmark) ให้มีความโดดเด่น สวยงาม เป็นปอดและจุดหมายปลายทางอีกแห่งหนึ่งของจังหวัดเชียงใหม่
- ออกแบบ จัดทำรั้ว ทางเท้า ทางจักรยาน ที่จอดรถ รวมทั้งลานกิจกรรมนอกประสงค์ ให้มีความสอดคล้องอย่างกลมกลืนปลอดภัย บนพื้นฐานของการใช้ประโยชน์สูงสุดของพื้นที่



ฝั่งถนนสุเทพ
ปลูกต้นพยอม

ฝั่งถนนนิมมานเหมินท์
ปลูกต้นอินทนิล

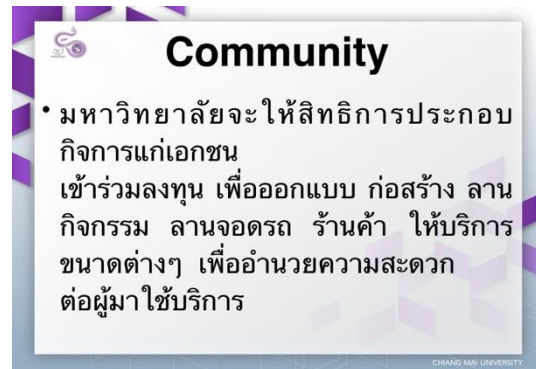
ฝั่งถนนเชียงใหม่
ปลูกต้นทองกวาว

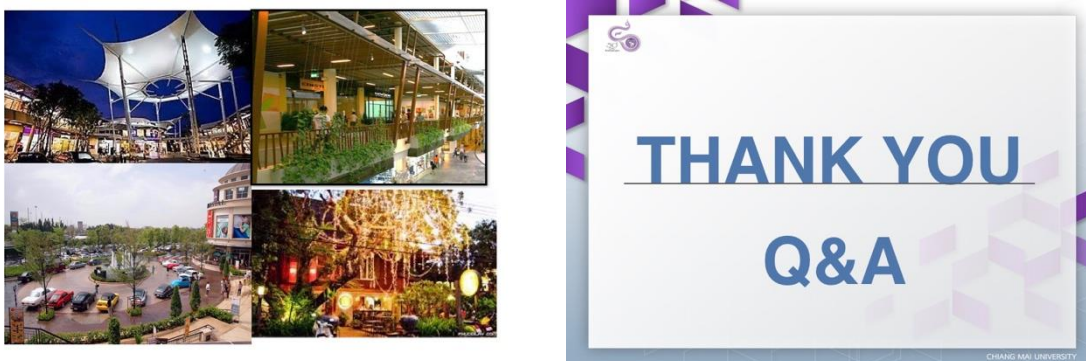
ฝั่งถนนเลียบคลองชลประทาน
ปลูกต้นราชพฤกษ์



Park, Pedestrian,
Common Space







ภาพที่ 51: รายละเอียดโครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

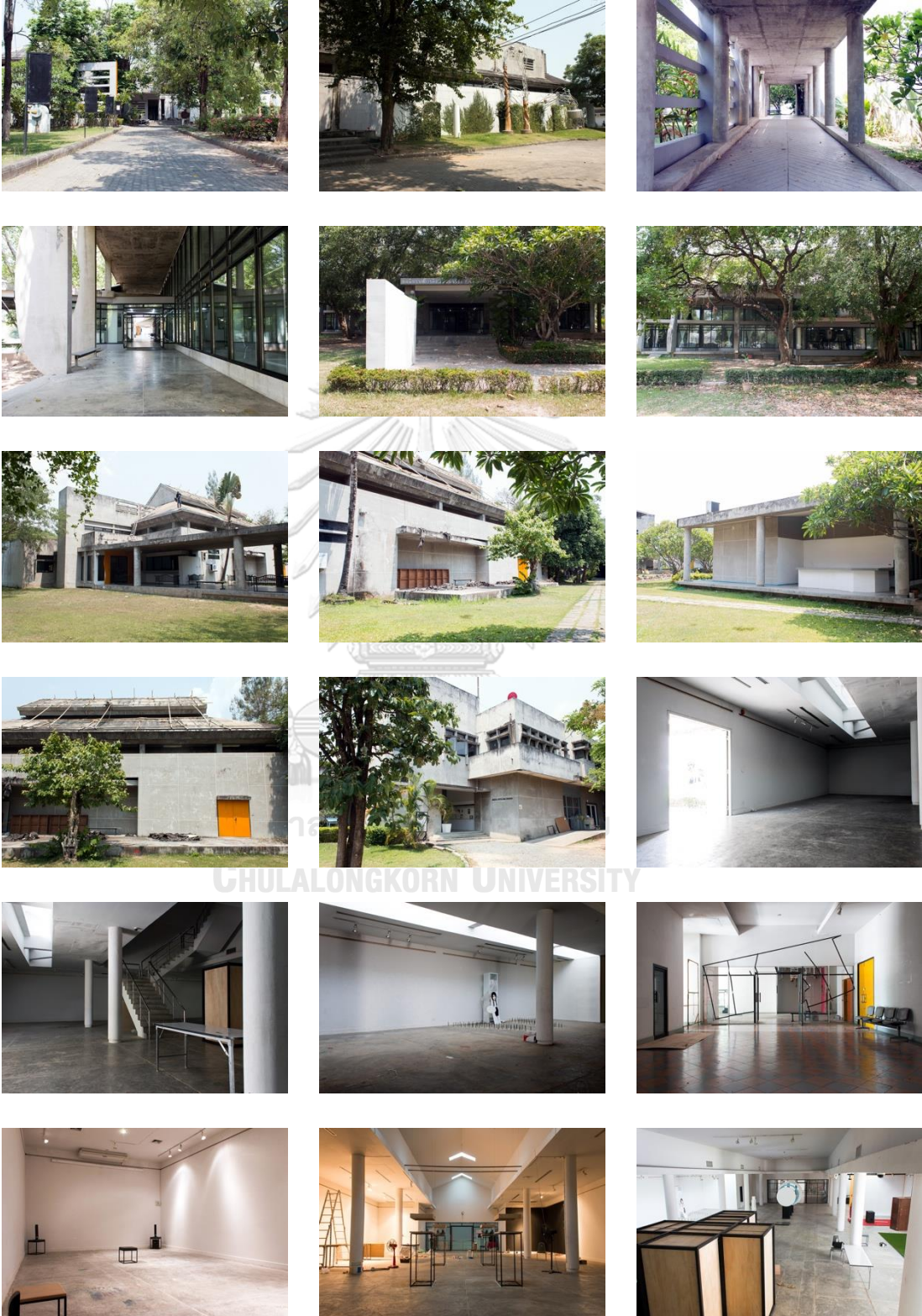
จากการเข้าร่วมประชุมกับคณะกรรมการอำนวยการ โครงการอุทยานการศึกษาและบริการ วิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทำให้ผู้วิจัยต้องแบ่งการดำเนินการออกเป็นสองส่วน คือการปรับปรุง ตัวอาคาร และการปรับปรุงการบริหารจัดการ เพื่อให้หอศิลป์สามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน ตาม วัตถุประสงค์ของคณะกรรมการอำนวยการ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญสาขาอื่น ได้แก่ 1. สถาปนิก เพื่อดำเนินการในส่วนการปรับปรุงตัวอาคาร 2. ที่ปรึกษาทางการเงิน และ 3. ภัณฑารักษ์ เพื่อดำเนินการในส่วนของการปรับปรุงการบริหารจัดการ

4.4.2 การปฏิบัติตามแผน (Act)

ผู้วิจัยเริ่มต้นปฏิบัติตามแผนร่วมกับคณะทำงาน ด้วยการสำรวจพื้นที่ทั้งหมดของหอศิลป์ พบว่าพื้นที่ดังกล่าวมีลักษณะทางกายภาพดังนี้

CHULALONGKORN UNIVERSITY

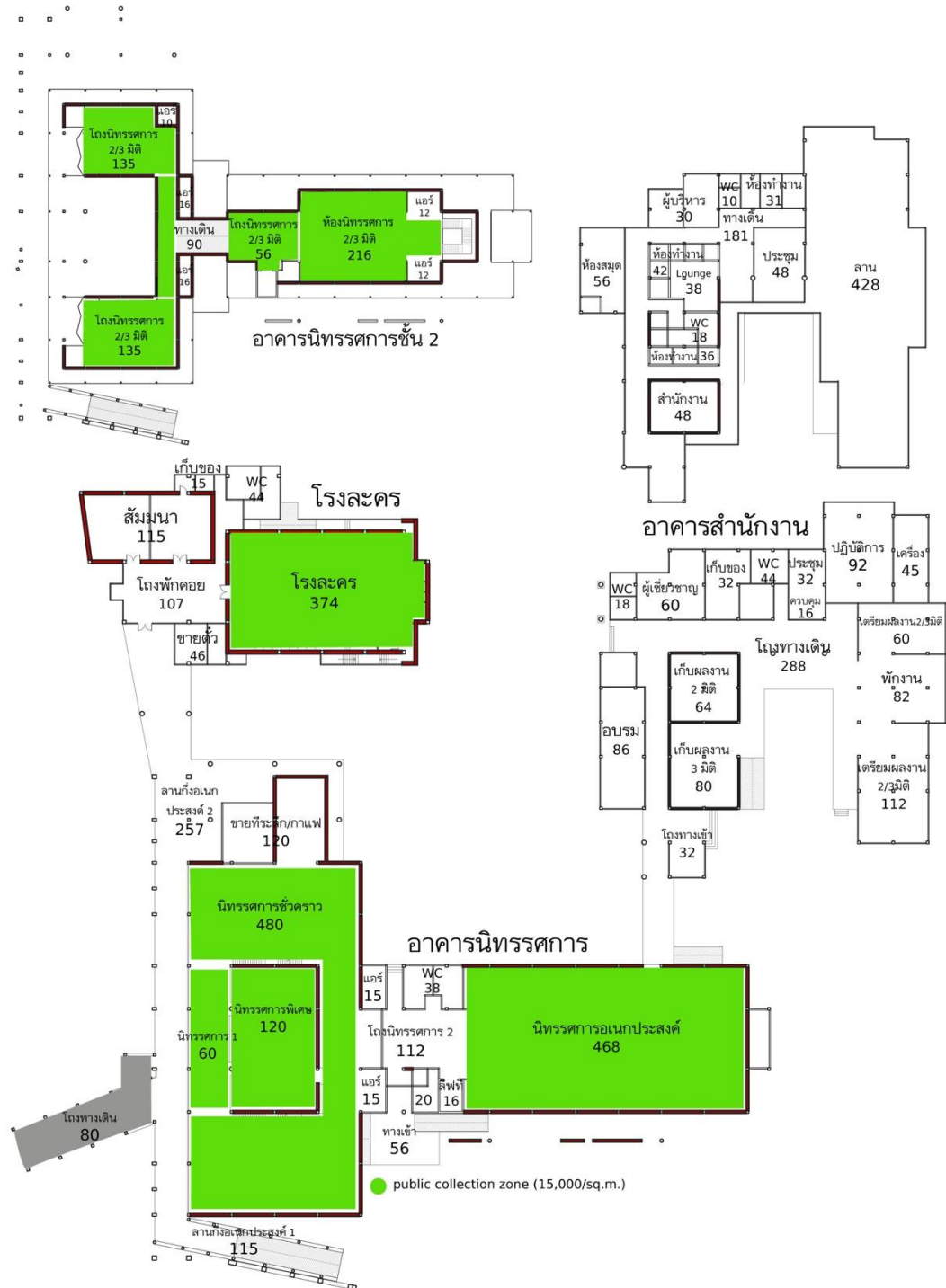
สภาพพื้นที่ก่อนกิจกรรม



ภาพที่ 52: สภาพพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

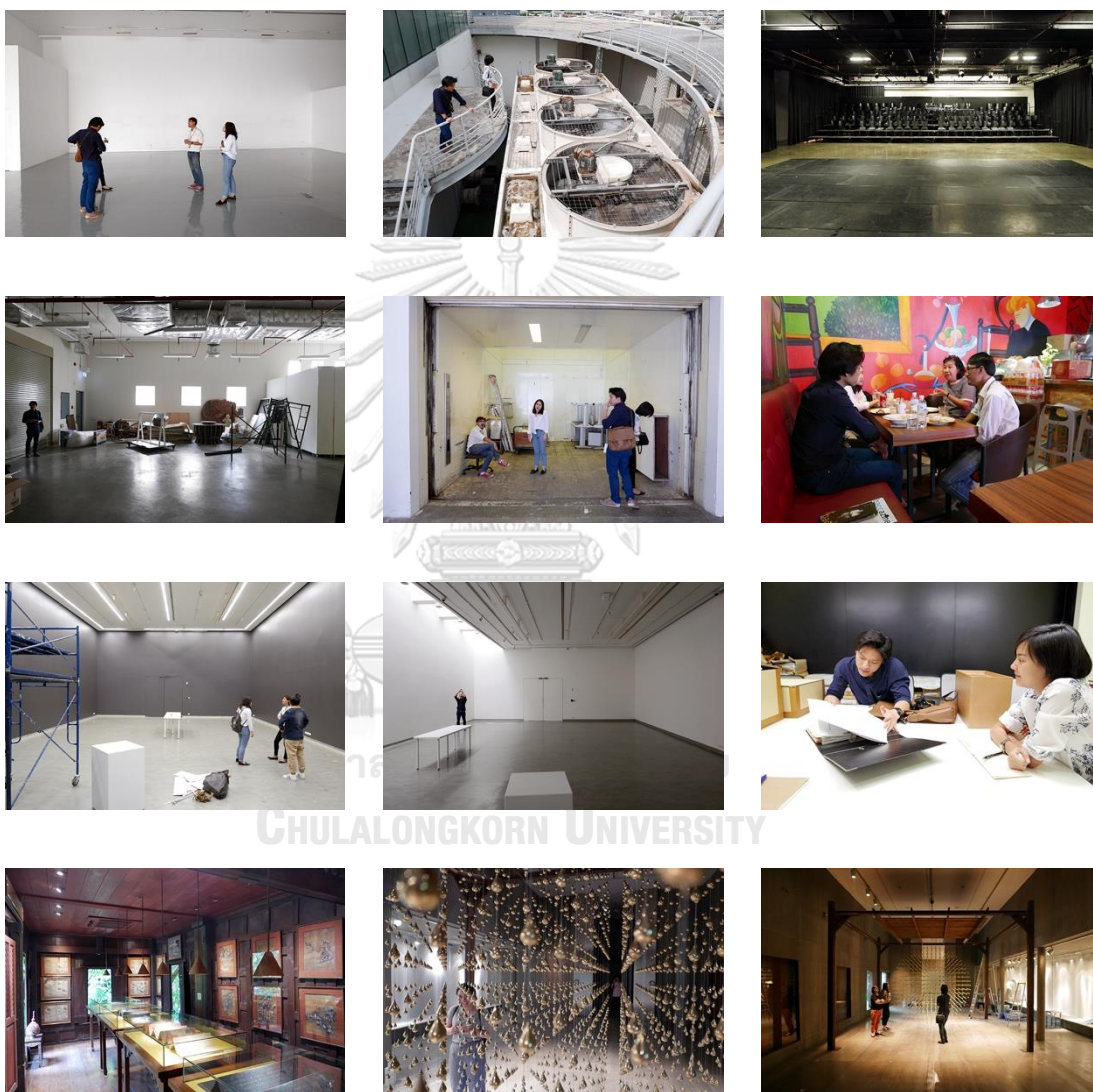
พื้นที่	รายละเอียด	ขนาด (ตร.ม.)
พื้นที่ปรับปรุง		
โถงทางเข้าหลักและโรงละคร	- ปรับปรุงโครงสร้าง - ปรับปรุงงานระบบ - ปรับปรุงพื้นที่ใช้สอย	770
ห้องนิทรรศการ	- ปรับปรุงงานระบบ - ปรับปรุงพื้นที่ใช้สอย	1,614
พื้นที่ใช้งานทั่วไป	- ปรับปรุงพื้นที่ใช้สอย	1,055
พื้นที่ภายนอกอาคาร	- ปรับปรุงภูมิทัศน์	1,138
	รวมทั้งสิ้น	4,577
พื้นที่แสวงหารายได้		
อาคารสำนักงาน		2,109
ลานกิจกรรมเอนกประสงค์		4,000
	รวมทั้งสิ้น	6,109

ตารางที่ 9: พื้นที่ใช้สอยทั้งหมด ของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพที่ 53: แผนผังพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม

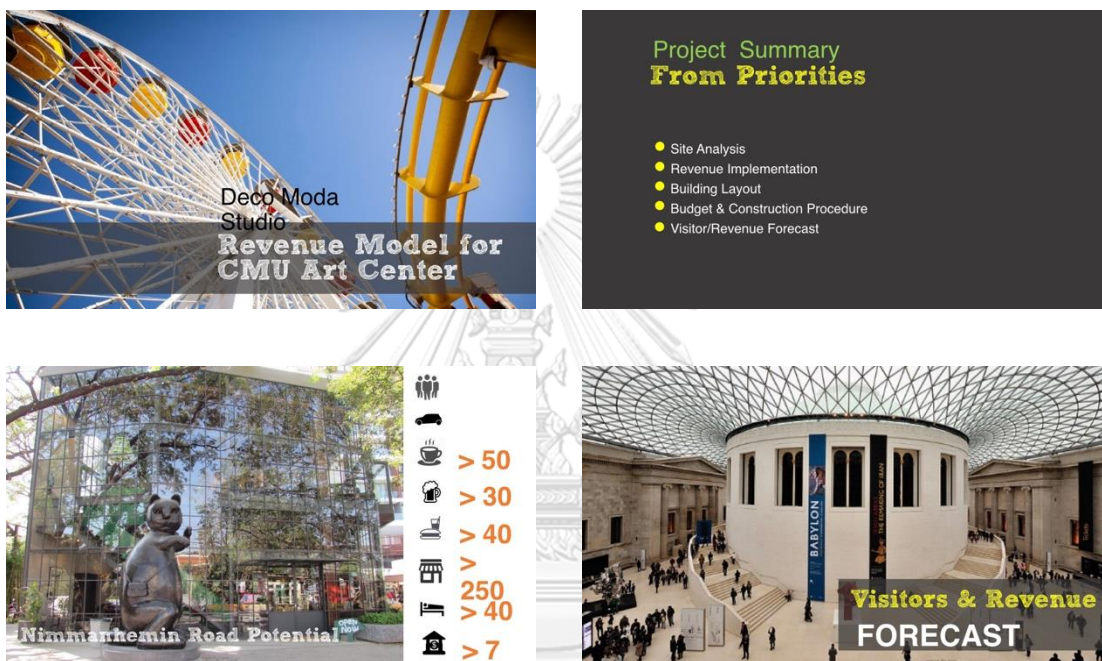
จากนั้น ผู้วิจัยและคณะทำงานได้เดินทางไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการหอศิลป์ และศึกษารูปแบบการใช้งานอาคาร ได้แก่ ได้แก่ 1. ผู้อำนวยการหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ในฐานะตัวแทนจากภาครัฐ 2. ผู้อำนวยการหอศิลป์บ้านจิม ทอมป์สัน ในฐานะตัวแทนภาคเอกชน เพื่อนำข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทั้งสามท่าน มาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอโครงสร้างการบริหารจัดการหอศิลปวัฒนธรรม และการปรับปรุงตัวอาคาร



ภาพที่ 54: การดูตัวอย่างและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

จากนั้น ผู้วิจัยได้พัฒนาการปฏิบัติการในรูปแบบการนำเสนอความคืบหน้าโครงการปรับปรุงหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 4 ครั้ง และสะท้อนผลการปฏิบัติการแต่ละครั้ง เพื่อพัฒนาการนำเสนอโครงการฯ ในครั้งถัดไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

การนำเสนอครั้งที่ 1 นำเสนอการปฏิบัติการต่อประธานคณะกรรมการอำนวยการคณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 55: การนำเสนอครั้งที่ 1 ในการปฏิบัติการวงจรที่ 3

การนำเสนอครั้งแรกของการปฏิบัติการ มุ่งเน้นไปที่การแก้ปัญหาความซ้ำรูดทรดโทรมของตัวอาคารเป็นหลัก และได้รับข้อเสนอแนะให้ระบุงบประมาณเบื้องต้นในการปรับปรุงตัวอาคาร และกลับมาเสนอในรูปแบบของบัญชีแสดงปริมาณวัสดุ และปริมาณแรงงาน ประกอบกับราคาที่ใช้ในการก่อสร้าง (Bill of Quantities: BOQ) จึงได้ดำเนินการโดยมีรายละเอียดดังนี้

ที่	รายละเอียด	ค่าวัสดุอุปกรณ์	ค่าแรงงาน	รวมค่าวัสดุและ ค่าแรงงาน
1	รวมหมวดงาน สถาปัตยกรรม	14,842,500.00	2,357,900.00	17,200,400.00
2	รวมหมวดงานระบบไฟฟ้า และสื่อสาร	4,756,000.00	550,000.00	5,306,000.00
3	หมวดงาน เครื่องปรับอากาศและ ระบบรักษาความปลอดภัย	1,924,000.00	225,000.00	2,149,000.00
4	หมวดงานเปิดตัว, สื่อ, สิ่งพิมพ์ ประชาสัมพันธ์ งานเปิดตัวหอศิลป์	1,000,000.00	225,000.00	1,225,000.00
5	หมวดงานออกแบบ โครงการ Design Week 2016	150,000.00	800,000.00	950,000.00
รวมงบประมาณทั้งสิ้น				26,830,400.00

ตารางที่ 10: งบประมาณเบื้องต้นในการปรับปรุงหอศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

การนำเสนอครั้งที่ 2 หลังจากทีผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงการปฏิบัติการตามข้อเสนอแนะจากการนำเสนอครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอการปฏิบัติการครั้งที่ 2 ต่อเลขานุการกรรมการอำนวยการโครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้



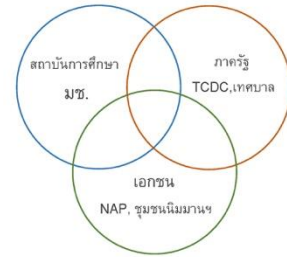
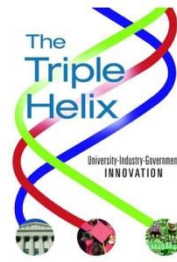
Project Summary
From Priorities

- Site Analysis
- Revenue Implementation
- Building Layout
- Budget & Construction Procedure
- Visitor/Revenue Forecast

ประมาณ 7 เดือน เปิดศูนย์รวมทิวทัศน์ ๒๕.59
 ประมาณ 1-2 ปี Chiang Mai Design Week 5.8.59
 ประมาณ 2-4 ปี Chiang Mai Creative District เชื่อมโยงกับ CMU Square
 UNESCO World Heritage Site
 Chiang Mai Design Week 2561



- > 75,000
- > 40,000
- > 60
- > 30
- > 40
- > 250
- > 40
- > 7



British Design Council



Advertising - Architecture - Art - Crafts - Design
Fashion - Films - Music - Publishing - R&D
Software - Toys - Games - TV & Radio

Creative Industries
JOHN HOWKINS



2 Years Plan



DESIGN SHOWCASE
แสดงผลงานออกแบบกว่า 100 ชิ้นงานที่คัดสรรมาอย่างดี จากกว่า 40
Latest collections by over 50 leading and emerging designers,
welcome for CDMW2014

CREATIVE SPACE WORKSHOP
เวิร์กช็อปเรียนรู้กับนักออกแบบชั้นนำ 20 คนจากทั่วโลก
Hands-on learning with 20 top creative talents Chiang Mai

CITY INSTALLATION & TOUR
สร้างประสบการณ์ใหม่กับเมืองเชียงใหม่ ผ่านศิลปะที่ผสมผสาน
ระหว่างธรรมชาติและสถาปัตยกรรม
Create a new interaction between people and the city through arts
& creative installa projects on site and offline too

BUSINESS PROGRAMME
กิจกรรมเจรจา พบปะกับนักออกแบบชั้นนำกว่า 100 ราย
Build business connections and check out creative products
from over 100 shops

CREATIVE DIALOGUE
เปิดโอกาสให้นักออกแบบได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักออกแบบ
Exchange fresh ideas with prominent local and international creators

ลำดับ	ชื่อสถานที่	วันที่	ชื่อสถานที่
1	เชียงใหม่	5	เชียงใหม่
2	เชียงใหม่	6	เชียงใหม่
3	เชียงใหม่	7	เชียงใหม่
4	เชียงใหม่	8	เชียงใหม่
5	เชียงใหม่	9	เชียงใหม่
6	เชียงใหม่	10	เชียงใหม่
7	เชียงใหม่	11	เชียงใหม่
8	เชียงใหม่	12	เชียงใหม่

69,000

SHOWCASE 60
WORKSHOPS 20
SEMINARS 8
CITY TOUR 4
BUSINESS NETWORK 2
POP MARKET 1



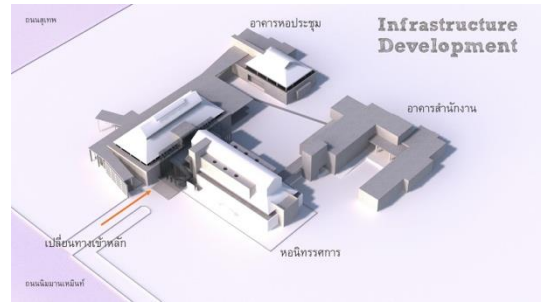
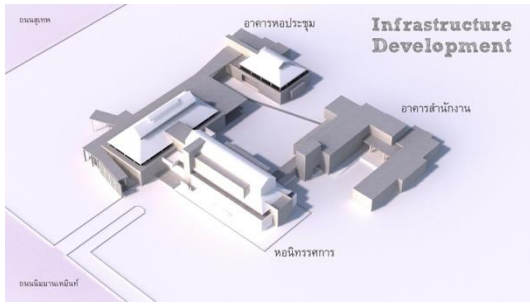
Chiang Mai Design Week



Chiang Mai Design Week

Sustainable Development





CMU Art Center New Entrance



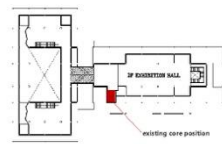
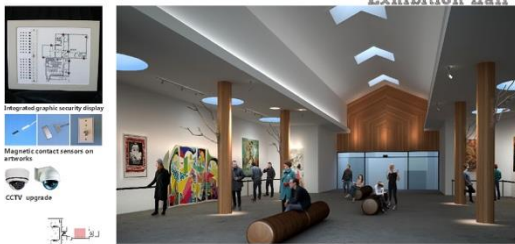
CMU Art Center Glass Protection



CMU Art Center Exhibition Hall



CMU Art Center Exhibition Hall



Elevator installation in existing core

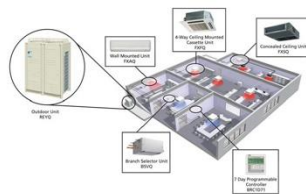
CMU Art Center



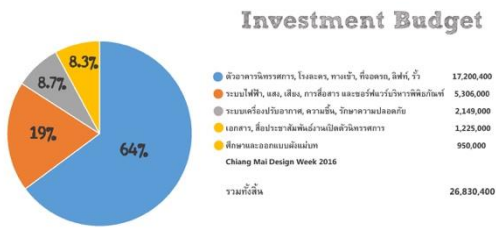
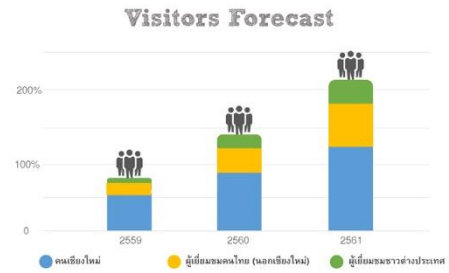
CMU Art Center Theatre



Lighting & Acoustic Improvement



VRFVAV เป็นระบบปรับอากาศแบบแยกส่วน (Split Type) ที่ชุดภายนอก (Outdoor Unit) 1 ชุด สามารถต่อเข้ากับชุดภายในได้หลายชุด (Multi Indoor Unit) โดยไม่ต้องพึ่งพาเครื่องปรับอากาศที่มีอยู่เดิม แต่ในโครงการนี้เนื่องจากอาคารเป็นอาคารเก่าอยู่ได้ ส่งผลให้ต้องพึ่งพาชุดปรับอากาศทำงานได้ตามลักษณะการใช้งานจึงทำให้ประหยัดพลังงานได้ คือระบบของพหุพลศาสตร์แบบ INVERTER



Revenue Model

ปี	พื้นที่สำนักงาน	พื้นที่นิทรรศการ	อาคาร	สิ่งอำนวยความสะดวก	ค่าเช่าสำนักงาน	สิ่งอื่น ม.ร.	รวม
2559	850,000	400,000	500,000	600,000	100,000	500,000	1,950,000
2560	1,000,000	600,000	750,000	800,000	200,000	800,000	2,550,000
2561	1,200,000	1,000,000	900,000	1,000,000	300,000	1,300,000	3,100,000
2562	1,500,000	1,200,000	1,200,000	1,500,000	350,000	2,000,000	3,750,000
2563	1,800,000	1,500,000	1,500,000	2,000,000	350,000	2,500,000	4,650,000
2564	2,200,000	1,800,000	2,000,000	2,500,000	400,000	3,500,000	5,400,000
2565	3,000,000	2,500,000	3,000,000	3,500,000	500,000	5,500,000	7,000,000
2566	3,500,000	3,000,000	3,000,000	4,000,000	500,000	7,000,000	7,000,000
2567	3,500,000	3,500,000	3,000,000	4,000,000	500,000	7,000,000	7,500,000

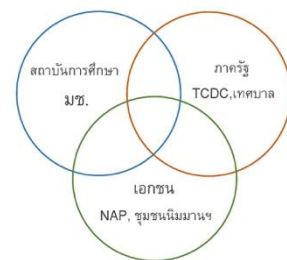
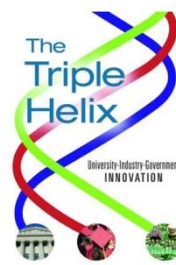
มูลค่าที่ดินประเมิน: 30,100,000 บาท ปี 2566-2567
 มูลค่าที่ดินประเมินตามเกณฑ์: 30% 21,070,000 บาท ปี 2566-2567

Expenses Forecast

ปี	เงินเดือนบุคลากร	ค่าเช่าสำนักงาน	ค่าเช่านิทรรศการ	ค่าเช่าสิ่งอำนวยความสะดวก	ค่าเช่าอาคาร	อื่นๆ	รวม
2559	600,000	250,000	200,000	100,000	50,000	20,000	1,220,000
2560	700,000	350,000	300,000	150,000	100,000	50,000	1,650,000
2561	800,000	350,000	350,000	150,000	150,000	75,000	1,875,000
2562	880,000	450,000	450,000	200,000	200,000	100,000	2,280,000
2563	1,000,000	500,000	700,000	200,000	250,000	150,000	2,800,000
2564	1,250,000	600,000	800,000	300,000	300,000	200,000	3,450,000
2565	1,400,000	600,000	800,000	350,000	350,000	300,000	3,800,000
2566	1,600,000	650,000	1,000,000	400,000	400,000	450,000	4,500,000
2567	1,750,000	750,000	1,200,000	400,000	450,000	500,000	5,050,000


Break Event Point

ปี	รายจ่าย	รายรับ	สิ่งอื่น ม.ร.	กำไร-ขาดทุนสะสม
2559	1,220,000	2,450,000	500,000	+730,000
2560	1,650,000	3,350,000	800,000	+900,000
2561	1,875,000	4,400,000	1,300,000	+1,225,000
2562	2,280,000	5,750,000	2,000,000	+1,470,000
2563	2,800,000	7,150,000	2,500,000	+1,850,000
2564	3,450,000	8,900,000	3,500,000	+1,950,000
2565	3,800,000	12,500,000	5,500,000	+3,200,000
2566	4,500,000	14,000,000	7,000,000	+2,500,000
2567	5,050,000	14,500,000	7,000,000	+2,450,000
รวม			+30,100,000	+16,275,000



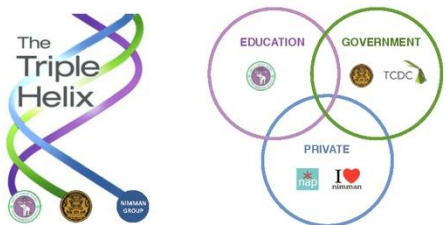
ภาพที่ 56: การนำเสนอครั้งที่ 2 ในการปฏิบัติการวิจัยที่ 3

การนำเสนอครั้งที่ 3 หลังจากคณะผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอครั้งที่ 2 ต่อเลขานุการกรรมการอำนวยการโครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จึงได้รับข้อเสนอแนะให้กลับไปพัฒนารายละเอียดค่าใช้จ่ายโดยแบ่งเป็นสองส่วน ได้แก่ 1. ค่าใช้จ่ายในการปรับปรุงอาคาร และ 2. ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการให้เกิดความยั่งยืน ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยและคณะทำงานได้ปรับปรุงโครงการฯ เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการอำนวยการคณะวิจิตรศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

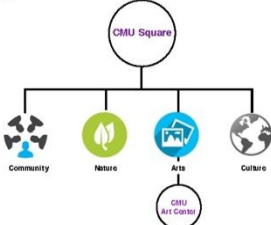


โครงการปรับปรุงพื้นที่และการบริหารจัดการเพื่อความยั่งยืน

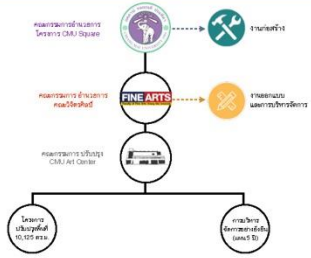
UNIVERSITY - INDUSTRY - GOVERNMENT RELATIONSHIPS



STRATEGY
โครงสร้างการบริหารพื้นที่




STRATEGY
ระบบการดำเนินงาน




STRATEGY
ข้อตกลงเบื้องต้น CMU Square

- ย้ายทางเข้าหลักมาอยู่ฝั่งถนนนิมมานเหมินท์
- มียุทธศาสตร์การบริหารจัดการที่ชัดเจนและมีความยั่งยืน
- มีการใช้งานหอศิลป์อย่างเต็มศักยภาพ
- มีรูปแบบอาคารที่สอดคล้องกับ โครงการ CMU Square


STRATEGY
ความจำเป็น ในการปรับปรุงพื้นที่



STRATEGY
แผนยุทธศาสตร์การบริหารจัดการอย่างยั่งยืน



ASSESSMENT OF SUITABILITY



Strength

- ตั้งอยู่ในทำเลที่เข้าถึงง่าย
- มีพื้นที่ว่างเหลือใช้
- มีอาคารเก่าที่มีคุณค่า

Opportunity

- สามารถปรับปรุงพื้นที่ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ (Knowledge Center)
- ดีที่สภาพอาคารเก่าที่มีคุณค่าและมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์
- มีพื้นที่ว่างเหลือใช้
- บริเวณใกล้เคียงมีแหล่งท่องเที่ยวและที่พัก
- สามารถเชื่อมโยงพื้นที่ว่างให้เป็นศูนย์การเรียนรู้
- สามารถเชื่อมโยงพื้นที่ว่างให้เป็นศูนย์การเรียนรู้

Weakness

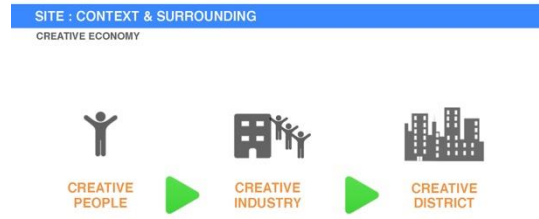
- พื้นที่ว่างเหลือใช้
- มีอาคารเก่าที่มีคุณค่า
- มีพื้นที่ว่างเหลือใช้

Threats

- มีพื้นที่ว่างเหลือใช้
- มีพื้นที่ว่างเหลือใช้

SITE : CONTEXT & SURROUNDING
NIMMANHAEMIN RD. POTENTIAL

- > 75,000
- > 40,000
- > 250
- > 60
- > 30
- > 40
- > 40
- > 7



SITE : CONTEXT & SURROUNDING
CREATIVE ECONOMY

Advertising Crafts Fashion Music Publishing Software TV

Art Architecture Design Films R&D Games Toys Radio

JOHN HOWKINS British author of Creative Industries

THAI CREATIVE INDUSTRY

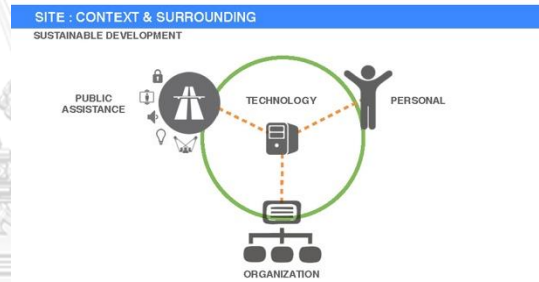
- increase turnover** £1 = £20+
ทุก 1 ดอลลาร์ที่ลงทุนในธุรกิจสร้างสรรค์สามารถเพิ่มผลกำไรได้ถึง 20 ดอลลาร์
- leads to profit** £1 = £4+
ทุก 1 ดอลลาร์ที่ลงทุนในธุรกิจสร้างสรรค์สามารถเพิ่มกำไรได้ถึง 4 ดอลลาร์
- boosts exports** £1 = £5+
ทุก 1 ดอลลาร์ที่ลงทุนในธุรกิจสร้างสรรค์สามารถเพิ่มการส่งออกได้ถึง 5 ดอลลาร์



SITE : CONTEXT & SURROUNDING
CHIANG MAI DESIGN WEEK 2014

69,000 VISITORS

- 60 SHOWCASE
- 20 WORKSHOPS
- 8 SEMINARS
- 4 CITY TOUR
- 2 NETWORK
- 1 MARKET



BUILDING
Terms of Architecture & Interior renovation Reference

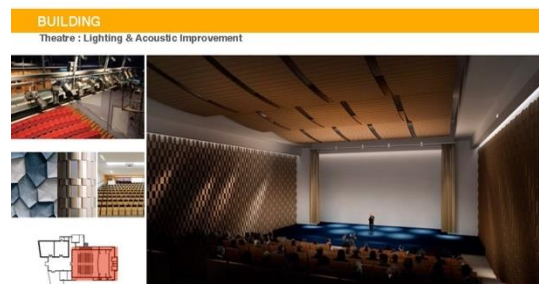
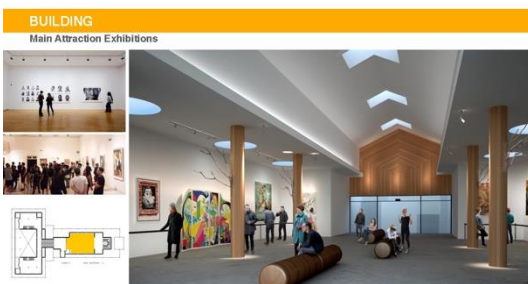
Exploration
User Interview
Focus Group - Public Hearing
Site Visit - Expert Survey
Architectural As built

Creation
Architectural and Engineer Drawing
Architectural Design Procedure

User Interview
R&D USER FOCUS GROUP
DESIGN BRIEF

Focus Group
ECONOMIC CULTURAL COMMUNITY

- Master Layout
- Building Floor Plan
- Elevation & Section
- Mechanical and system Drawing
- Material & Equipment Specification
- Bill of Quantity
- Building Model
- Computer 3D perspective
- Animation



BUILDING

กฎกระทรวง ว่าด้วย ข้อกำหนดความสะอาดในอาคารสำหรับผู้พิการหรือทุพพลภาพและคนชรา พ.ศ.2548

พื้นที่เข้าถึง

- พื้นที่ (ลาน) ลอยฟ้า (ลาน, หอ, ชุดจอดรถ)
- บันได (บันได, ลิฟต์, ลิฟต์รวม)
- ลิฟต์ (บันไดรถเข็น, ทางเดิน)
- ลิฟต์ (ลิฟต์รวม)

พื้นที่สะอาด

พื้นที่สะอาด (พื้นที่สะอาด, พื้นที่สะอาด)

Environmental Signage

BUILDING COST ESTIMATION

Zone	Area (sq.m.)	Unit Cost (B./sq.m.)	Total Cost (B.)
Public collection zone	25,000	1,000	25,000,000
Non-public collection zone	18,000	1,200	21,600,000
Mechanical & electrical zone	4,000	1,500	6,000,000
Walkway	7,000	1,000	7,000,000
Total	54,000	1,175	63,600,000

ACCESS / ADJACENCY & CIRCULATION CMU ART CENTRE : AT PRESENT

Subtop Rd. (ถนนสุขุมวิท)

Ninmanhaemin Rd. (ถนนนิมมานเหมินท์)

EXHIBITION, RECEPTION, ADMINISTRATION

ACCESS / ADJACENCY & CIRCULATION CMU ART CENTRE : DEVELOPMENT PLAN

Subtop Rd. (ถนนสุขุมวิท)

Ninmanhaemin Rd. (ถนนนิมมานเหมินท์)

EXHIBITION, RECEPTION, ADMINISTRATION

CMU SQUARE

SYSTEMS SECURITY SYSTEMS

SOFTWARE SECURITY TEMPERATURE LIGHTING SOUND TRANSPORT CONTROL

Zone	Security Level	Equipment
CAR PARK	PUBLIC	Access control, Video surveillance
HALLWAY	RECEPTION	Access control, Video surveillance
EXHIBITION	OPERATION	Access control, Video surveillance, Infrared motion detector
STORAGE	HIGH SECURITY	Access control, Video surveillance, Infrared motion detector, Metal screen

SYSTEMS SECURITY SYSTEMS

SOFTWARE SECURITY TEMPERATURE LIGHTING SOUND TRANSPORT CONTROL

- A) PIR MOTION DETECTOR
- B) MAGNETIC CONTACT SENSOR
- C) METAL SCREEN / BAR

SYSTEMS SECURITY SYSTEMS

SOFTWARE SECURITY TEMPERATURE LIGHTING SOUND TRANSPORT CONTROL

- A) MUMIUM GLASS®
- B) COMBINATION GLASS®
- C) TEMPERED GLASS
- D) POLYCARBONATE

SYSTEMS SECURITY SYSTEMS

SOFTWARE SECURITY TEMPERATURE LIGHTING SOUND TRANSPORT CONTROL

- A) MUMIUM GLASS®
- B) COMBINATION GLASS®
- C) TEMPERED GLASS
- D) POLYCARBONATE

SYSTEMS SECURITY SYSTEMS

SOFTWARE SECURITY TEMPERATURE LIGHTING SOUND TRANSPORT CONTROL

- A) LARGE VOLT
- B) SAFETY CABINET
- C) TRANSPORT CART
- D) NORMAL CABINET

SYSTEMS TEMPERATURE SYSTEMS

SOFTWARE SECURITY TEMPERATURE LIGHTING SOUND TRANSPORT CONTROL

- A) VARIABLE REFRIGERANT FLOW (VRF)
- B) VARIABLE REFRIGERANT VOLUME (VRV)

SYSTEMS

TEMPERATURE SYSTEMS

SOFTWARE SECURITY TEMPERATURE/LIGHTING SOUND TRANSPORT CONTROL

- CLIMATE CONTROL
- A) HUMIDITY CONTROLLER
 - Photovoltaic Control
- B) DISPLAY
 - Photovoltaic
- C) DIMMER
 - Photovoltaic

SYSTEMS

TRANSPORT SYSTEMS

SOFTWARE SECURITY TEMPERATURE/LIGHTING SOUND TRANSPORT CONTROL

2ND FLOOR - EXHIBITION HALL

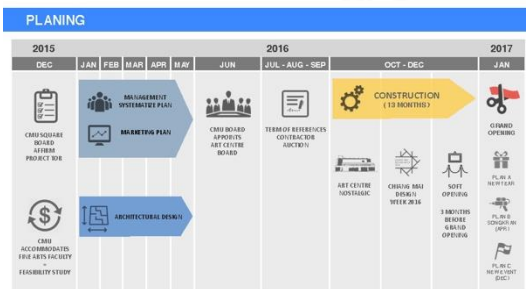
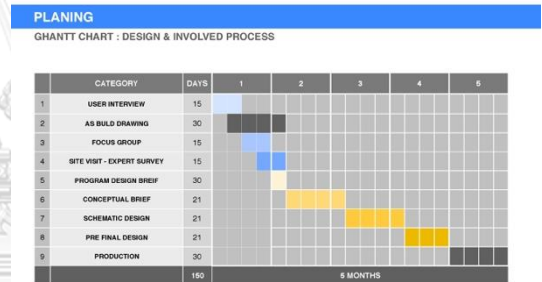
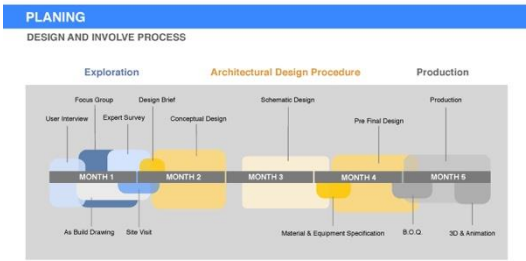
SYSTEMS SUMMARY

	A. Material Motion	B. Facility Motion	C. Load Safety	D. Plate Safety	E. Frame Safety	STANDARD BUILDING	CREAT CENTER
1. SOFTWARE	0	0	X	0	X	0	0
2. SECURITY							
CCTV	0	0	0	0	0	0	0
BEHIND	0	0	X	X	X	0	X
MOTION SENSING	0	X	X	X	X	0	X
COMBINATION CLASS	0	0	0	X	X	0	X
TEMPERATURE GUARD	0	0	0	0	0	0	0
FOLIO (MOTION)	0	0	0	0	0	0	X
3. HUMIDITY							
WATER SENSING	0	0	-	-	-	0	X
MOTION SENSING	0	0	0	0	0	0	X
4. LIGHTING	0	0	0	0	0	0	0
5. SOUND							
FLOOR STANDING	0	X	X	X	X	0	X
MOTION	0	0	0	0	0	0	0
6. TRANSPORT							
ELEVATOR	0	0	0	0	0	0	X
SAFETY CORRIDOR AREA	0	0	0	0	0	0	X

FORECAST

EXPENSES FORECAST

	JAN	FEB	MAR	APR	MAY	JUN	JUL	AUG	SEP	OCT	NOV	DEC	TOTAL
WATER	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000	60,000
ELECTRICITY	400,000	400,000	400,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	400,000	400,000	400,000	4,600,000
SECURITY GUARD	80,000	80,000	80,000	80,000	80,000	80,000	80,000	80,000	80,000	80,000	80,000	80,000	960,000



ภาพที่ 57: การนำเสนอครั้งที่ 3 ในการปฏิบัติการจริงที่ 3

หลังจากเสร็จสิ้นการนำเสนอทั้งสามครั้ง ผู้วิจัยและคณะทำงาน ได้แก่ สถาปนิก ที่ปรึกษาทางการเงิน และภัณฑารักษ์ ได้รวบรวมข้อเสนอแนะและทำการปรับปรุงโครงการ เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการอำนวยการ โครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีคณบดีคณบดีวิจิตรเป็นผู้นำเสนอด้วยตัวเอง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. โครงการปรับปรุงหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

แผนการดำเนินงานใหม่ของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม เป็นการนำภารกิจและบทบาทของอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ (CMU Square) มาเป็นฐานในการวางกลยุทธ์ โดยได้มีปรับขยายให้ครอบคลุมถึงการพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน และยังคงภารกิจการเป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบด้านศิลปวัฒนธรรมล้านนาและร่วมสมัย อันเป็นพื้นที่ทางเลือกสำหรับประชาชนทุกระดับ โดยเน้นที่รูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Center) และการเชื่อมโยงองค์ความรู้ นวัตกรรม และสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม กับทุกภาคส่วน

ภารกิจและบทบาท

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม ได้กำหนดวิสัยทัศน์ขององค์กรไว้ดังนี้ “เป็นศูนย์กลางในการบ่มเพาะองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมล้านนาและร่วมสมัยของภูมิภาค มีการบริหารจัดการโดยมีความร่วมมือกับองค์กรทั้งภายในและภายนอก และมีธรรมาภิบาลที่สามารถพัฒนาตนเองได้อย่างยั่งยืน”

วัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน

1. เพื่อพัฒนาฐานข้อมูลองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม ในการสร้างสรรค์และพัฒนาชุมชนท้องถิ่นประเทศชาติ และสากล
2. เพื่อขยายโอกาสในการเข้าถึงความรู้และความเข้าใจ ในศิลปวัฒนธรรมอันหลากหลายอย่างเสมอภาค อันจะนำไปสู่การอนุรักษ์ ต่อยอด สร้างสรรค์ และดำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นล้านนาอย่างยั่งยืน
3. เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งและยกระดับขององค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมล้านนาและร่วมสมัย ร่วมกับองค์กรทุกภาคส่วนในภูมิภาคอาเซียน เอเชีย และนานาชาติ
4. เพื่อพัฒนาระบบการบริหารจัดการในด้านทรัพยากรบุคคล การเงิน และทรัพย์สิน ให้มีประสิทธิภาพ คล่องตัว โปร่งใส สามารถตรวจสอบได้ตามหลักธรรมาภิบาล และสามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืนตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

ความซ้ำซ้อนกับหน่วยงานภาครัฐอื่น

จากการเปรียบเทียบความแตกต่างของบทบาทหน้าที่ขององค์กรภาครัฐที่มีส่วนขับเคลื่อนศิลปวัฒนธรรมล้านนาและร่วมสมัยในปัจจุบัน ทั้งภายในและภายนอก พบว่าแม้จะมีบางหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้อง แต่ยังไม่เห็นหน่วยงานใดที่รับผิดชอบต่อการพัฒนาองค์ความรู้ด้านนี้โดยเฉพาะ ซึ่งทางหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม จะดำเนินการในการอนุรักษ์ สร้างสรรค์ และพัฒนาอย่างครบวงจร เพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย โดยจะไม่ให้มีความซ้ำซ้อนกับหน่วยงานอื่นแต่อย่างใด

ระบบการดำเนินงานและความสัมพันธ์กับคณะวิจิตรศิลป์

ในเบื้องต้นหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม จะยังคงอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของคณะวิจิตรศิลป์ หากแต่จะมีตัวแทนจากโครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ (CMU Square) และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ร่วมเป็นคณะกรรมการอำนวยการ มีบุคลากรประจำเพื่อรับผิดชอบการดำเนินงานในการให้บริการวิชาการแก่สังคมในเชิงรุก พร้อมทั้งเชื่อมโยงองค์ความรู้กับคณะวิจิตรศิลป์ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องภายในมหาวิทยาลัย

โครงสร้างการบริหาร

คณะกรรมการอำนวยการ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม ประกอบด้วย 11 ท่าน

1. ประธานกรรมการ 1 ท่าน
2. กรรมการโดยตำแหน่ง จำนวน 4 ท่าน
3. กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวนไม่เกิน 5 ท่าน
4. ผู้อำนวยการเป็นกรรมการและเลขานุการโดยตำแหน่ง

โครงสร้างองค์กรและกรอบอัตรากำลัง

โครงสร้างองค์กรของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม จัดแบ่งเป็นหน่วยงานเป็น 4 แผนก

1. แผนกนโยบายและพัฒนาองค์ความรู้
2. แผนกจัดการและเผยแพร่ความรู้
3. แผนกส่งเสริมเครือข่ายและการสื่อสาร
4. แผนกบริหารกลางและอาคารสถานที่

โดยมีอัตรากำลังรวม 9 อัตรา ประกอบไปด้วย ผู้อำนวยการ 1 อัตรา ผู้จัดการแผนก 4 อัตรา และเจ้าหน้าที่ 4 อัตรา

2. แผนยุทธศาสตร์การดำเนินงานในระยะเวลา 5 ปี (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2561-2565)

หอนิเทศการศิลปวัฒนธรรม ได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์ระยะเวลา 5 ปี เพื่อเป็นเครื่องมือในการควบคุมการดำเนินงานขององค์กรให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งองค์กร โดยสามารถจำแนกเป็นยุทธศาสตร์ 4 ด้าน ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม

เป้าประสงค์ที่ 1.1 มีองค์ความรู้ในลักษณะบูรณาการและสหวิทยาการ ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาท้องถิ่น ประเทศ และสากล	เป้าประสงค์ที่ 1.2 มีฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมล้านนาและร่วมสมัย ซึ่งใช้อ้างอิงได้และเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ
---	---

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การบริหารและขยายโอกาสการเข้าถึงองค์ความรู้

เป้าประสงค์ที่ 2.1 ประชาชนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ อย่างเสมอภาค เพื่อนำไปสู่การทำนุบำรุง และอนุรักษ์พื้นฟูอย่างยั่งยืน	เป้าประสงค์ที่ 2.2 ประชาชนเข้าใจและเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรม อันหลากหลาย และเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างมีเหตุผล
---	--

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การสร้างความร่วมมือกับเครือข่ายทั้งภายในและต่างประเทศ

เป้าประสงค์ที่ 3.1 ชุมชนและสังคมด้านศิลปวัฒนธรรมมีความเข้มแข็ง จากเครือข่ายความร่วมมือในภูมิภาคอาเซียน เอเชียและนานาชาติ	เป้าประสงค์ที่ 3.2 หน่วยงานเครือข่ายสามารถถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริงและเต็มภาคภูมิ ในการพัฒนาท้องถิ่น ประเทศ และสากล
---	--

ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาศักยภาพการบริหารจัดการองค์กร

เป้าประสงค์ 4.1 องค์กรมีระบบบริหารจัดการ ที่มีประสิทธิภาพ คล่องตัว โปร่งใส และสามารถตรวจสอบได้ตามหลักธรรมาภิบาล	เป้าประสงค์ 4.2 องค์กรมีความสามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน ตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
--	--

3. แนวคิดในการปรับปรุงอาคารสถานที่

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มีแผนการปรับปรุงอาคารสถานที่เพื่อเป็นต้นแบบของการพัฒนาระบบการให้บริการและนิเวศน์ศิลป์ทั้งในเชิงกายภาพและดิจิทัลของภูมิภาค และเป็นที่ยอมรับในระดับสากล (International Museum and Gallery Standards) โดยคำนึงถึงการจัดสรรพื้นที่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด (Space Allocation Program) ความยืดหยุ่นในการใช้สอย (Multi-functional) การประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (Green Facility) ความประหยัด การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และอรรถประโยชน์สูงสุดอันพึงจะมีแก่ผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

4. แผนการหารายได้

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม ได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์ที่ 4 เป้าประสงค์ที่ 4.2 เรื่องการพัฒนาศักยภาพการบริหารจัดการองค์กร โดยเน้นการหารายได้ อันประกอบไปด้วย รายได้จากค่าธรรมเนียมการให้บริการพื้นที่ ค่าธรรมเนียมจากกิจกรรมตามภารกิจยุทธศาสตร์ การหาเงินสนับสนุนจากภายนอก (In-cash and In-kind Sponsorship) การระดมเงินบริจาค การแบ่งพื้นที่บางส่วนเพื่อการเช่าช่วงระยะยาว โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืนในอนาคต

5. แนวคิดการดำเนินงาน

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม จะใช้แนวทางการบริหารแบบมุ่งผลสัมฤทธิ์ (Result-based Management) ที่ให้ความสำคัญต่อผลการดำเนินงานและการตรวจวัดผลสำเร็จ โดยจะมีการกำหนดตัวชี้วัด (Key Performance Indicators : KPIs) ทั้งรายปี และในระยะ 5 ปี ไว้อย่างชัดเจน มีการกำหนดเป้าหมาย (Targets) และวัตถุประสงค์ (Objectives) ที่เชื่อมโยงไปสู่วัตถุประสงค์ของการจัดตั้ง และเป็นกลไกที่แท้จริงของการเป็นศูนย์รวมขององค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมล้านนาและร่วมสมัยของประเทศ ในส่วนของทรัพยากรบุคคลจะมีการพัฒนาเพื่อให้บุคลากรสามารถปรับปรุงพัฒนางานให้มีประสิทธิภาพ (Efficiency) และ ประสิทธิภาพ (Effectiveness) สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการของประชาชนในฐานะผู้รับบริการได้เป็นอย่างดี (Service Design)

6. แนวทางการโยกย้ายถ่ายโอนผู้กลุ่มมีส่วนได้ส่วนเสีย

หอนิเทศการศิลปวัฒนธรรม จะบริหารจัดการการโยกย้ายถ่ายโอนผู้กลุ่มมีส่วนได้ส่วนเสียอย่างสุขุม รอบคอบ เป็นลำดับขั้นตอน โดยคำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมเป็นหลัก และเป็นไปโดยสอดคล้องกับกฎหมาย

7. ระบบการกำกับและประเมินผล

หอนิเทศการศิลปวัฒนธรรม มีแนวทางในการกำกับและประเมินผล โดยยึดหลักธรรมาภิบาลและการบริหารที่ดี และเป็นไปโดยสอดคล้องกับกฎหมาย มาตรการและแนวทางที่ทางมหาวิทยาลัยกำหนดให้ดำเนินการ



8. ร่างแผนการลงทุน ระยะ 2 ปี (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2559 - 2560)

หอศิลปกรรมศาสตร์พัฒนาธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

งบประมาณเงินรายได้ ประจำปี 2559 - 2560

หอศิลปกรรมศาสตร์พัฒนาธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กองทุนบริการวิชาการ	68,974,240	บาท
งบดำเนินงาน		
ค่าใช้จ่าย	5,722,040	บาท
ค่าออกแบบ	1,510,120	บาท
ค่าสำรวจพื้นที่	500,000	บาท
ค่าใช้จ่ายการทำประชาสัมพันธ์ ครึ่ง 4	200,000	บาท
ค่าจ้างเหมาส่วนจัดทำคู่มือโครงการการปรับปรุงพื้นที่	440,000	บาท
ค่าจ้างเหมาพนักงานชั่วคราวประจำโครงการ	721,920	บาท
ค่าใช้จ่ายในการออกแบบและผลิต Corporate Identity และ Environmental Graphic Design	1,400,000	บาท
ค่าใช้จ่ายสำหรับนิทรรศการในพิธีเปิดหอศิลปกรรมศาสตร์	1,000,000	บาท
กองทุนสินทรัพย์ถาวร		
งบลงทุน		บาท
1. ค่าครุภัณฑ์ในการจัดตั้ง	63,252,200	
1. ค่าครุภัณฑ์ในการจัดตั้ง	2,288,500	บาท
ค่าที่ดินและสิ่งก่อสร้าง		
1. งานปรับปรุงโถงทางเข้าหลักและโรงละคร (.พื้นที่ 770 ตร.ม)	15,400,000	บาท
2. งานปรับปรุงห้องนิทรรศการ (.พื้นที่ 1,614 ตร.ม)	32,280,000	บาท
3. งานปรับปรุงพื้นที่เช่างานทั่วไป (.พื้นที่ 1,055 ตร.ม)	10,550,000	บาท
4. งานปรับปรุงพื้นที่ภายนอกอาคาร)Courtyard((.พื้นที่ 1,138 ตร.ม)	2,276,000	บาท

9. ร่างแผนการบริหารเงินที่ตรงจ่ายจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
(ปีงบประมาณ พ.ศ. 2561-2565) หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

งบประมาณเงินรายได้ ประจำปี 2561-2565

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กองทุนบริการวิชาการ	15,061,378	บาท
งบบุคลากร	4,412,130	บาท
พนักงานมหาวิทยาลัย อัตราใหม่จำนวน อัตรา 9		
1. ตำแหน่งผู้อำนวยการหอนิทรรศการ	745,824	บาท
2. ตำแหน่งรองผู้อำนวยการฝ่ายนโยบายและพัฒนางานองค์กร	522,408	บาท
3. ตำแหน่งรองผู้อำนวยการฝ่ายจัดการและเผยแพร่ความรู้	522,408	บาท
4. ตำแหน่งรองผู้อำนวยการฝ่ายส่งเสริมเครือข่ายและการสื่อสาร	522,408	บาท
5. ตำแหน่งรองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารกลางและอาคารสถานที่	522,408	บาท
6. ตำแหน่งภัณฑารักษ์	394,176	บาท
7. ตำแหน่งพนักงานปฏิบัติงาน (ฝ่ายกิจกรรม)	394,176	บาท
8. ตำแหน่งพนักงานปฏิบัติงาน (การตลาดและการสื่อสาร)	394,176	บาท
9. ตำแหน่งนักการเงินและบัญชี	394,176	บาท
เงินประจำตำแหน่ง	580,800	บาท
เงินค่าตอบแทน	580,800	บาท
กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ (เงินสะสม)	150,936	บาท
สมทบทุนประกันสังคม	81,000	บาท
งบดำเนินงาน		
ค่าวัสดุ	441,213	บาท
ค่าสาธารณูปโภค	3,260,335	บาท
งบเงินอุดหนุน	6,490,000	บาท
อุดหนุนการจัดแสดงนิทรรศการ	5,900,000	บาท
อุดหนุนอื่นๆ	590,000	บาท
กองทุนสินทรัพย์ถาวร		
งบลงทุน	457,700	บาท
ค่าครุภัณฑ์		
1. ครุภัณฑ์ประจำหอนิทรรศการ	457,700	บาท

10. ร่างแผนการประมาณการแสวงหารายได้ ในระยะ 5 ปี
(ปีงบประมาณ พ.ศ. 2561-2565) หอนิเทศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รายได้-ค่าใช้จ่าย / ปีงบประมาณ	2561	2562	2563	2564	2565	รวม
รายได้						
1. รายได้ค่าเช่าพื้นที่จากบุคคลภายนอก	10.46	10.98	11.53	12.11	12.71	57.79
อาคารสำนักงานเดิม	8.86	9.30	9.77	10.25	10.77	48.95
(บริหารงานโดย GMU Square)						
พื้นที่เอนกประสงค์ภายนอกอาคาร	1.60	1.68	1.76	1.85	1.94	8.84
ปีให้เช่าปีละ 1 ครั้ง						
2. รายรับจากผู้สนับสนุน	1.20	1.32	1.45	1.60	1.76	7.33
3. รายได้จากค่าธรรมเนียมการให้บริการพื้นที่	2.29	2.52	2.77	3.05	3.35	13.98
4. รายได้จากค่าธรรมเนียมการให้บริการโครงการ	1.48	1.48	1.48	1.48	1.48	7.40
รวมรายรับ	15.43	16.30	17.23	18.23	19.30	86.49
ค่าใช้จ่าย						
1. ค่าใช้จ่ายในการดำเนินภารกิจ	5.90	5.90	5.90	5.90	5.90	29.50
2. ค่าใช้จ่ายงบบุคลากร	4.41	4.63	4.86	5.11	5.36	24.38
3. ค่าสาธารณูปโภค	3.26	3.34	3.43	3.51	3.60	17.14
4. ค่าใช้จ่ายต่อเนื่องอื่นๆ	1.03	1.06	1.08	1.11	1.14	5.44
5. ค่าใช้จ่ายงบลงทุน	0.46	0.45	0.44	0.42	0.41	2.18
รวมค่าใช้จ่าย	15.06	15.38	15.71	16.05	16.41	78.64
กำไรสะสม	0.37	0.92	1.52	2.18	2.89	7.88

หมายเหตุ :

รายรับ

1) รายรับค่าเช่าพื้นที่จากบุคคลภายนอก ประมาณ 150 บาท ต่อตารางเมตร ต่อเดือน รวม 6,109 ตารางเมตร เพิ่มขึ้นปีละ 5%

2) รายรับจากผู้สนับสนุน เป็นการประมาณการเท่านั้น จำเป็นต้องมีแผนงานและบุคลากรรองรับ เพิ่มขึ้นปีละ 10%

3) รายรับค่าธรรมเนียมการบริหารพื้นที่ ประมาณ 500 บาท ต่อตารางเมตร ต่อปี รวม 4,577 ตารางเมตร เพิ่มขึ้นปีละ 15%

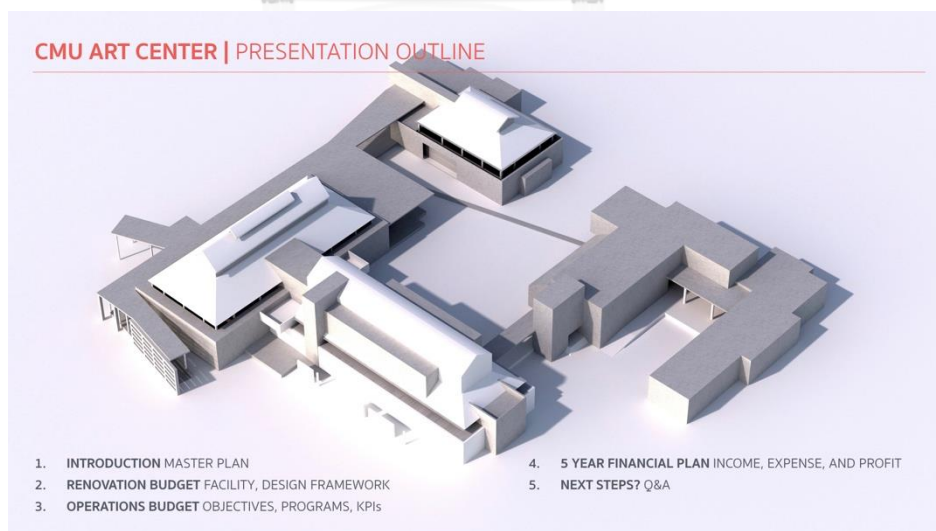
4) รายรับค่าธรรมเนียมการให้บริการ ประมาณ 25% ของค่าใช้จ่ายในการดำเนินภารกิจรายปี

4.4.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)

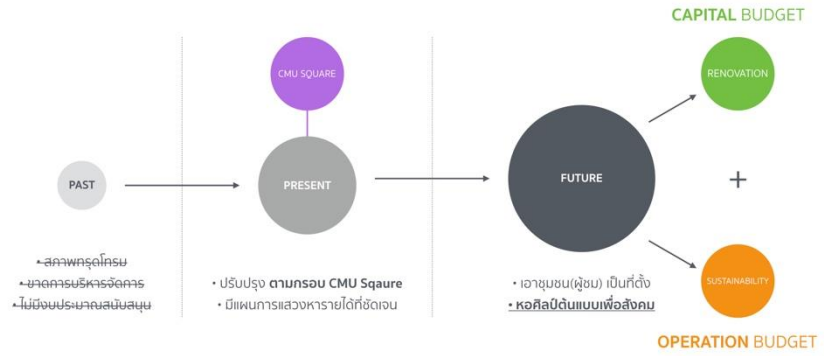
ผู้วิจัยได้สังเกตอย่างมีส่วนร่วม ด้วยการเป็นผู้จัดการโครงการ (project manager) ทำหน้าที่ประสานงานกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดในโครงการ และด้วยการร่วมมือกับสถาปนิก ที่ปรึกษาทางการเงิน และภัณฑารักษ์ โดยเป็นผู้กำหนดทิศทางการพัฒนาโครงการทั้งหมด และทำการบันทึกการปฏิบัติการ ในรูปแบบคู่มือการปรับปรุงหอศิลป์ สไลด์ 프리เซนเทชั่น เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการอำนวยการ โครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และนำไปวิเคราะห์ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการ โดยมีรายละเอียดดังนี้



CMU ART CENTER | MASTER PLAN PRESENTATION



CMU ART CENTER | MASTER PLAN



CHULALONGKORN UNIVERSITY

CMU ART CENTER | FACILITY



CMU ART CENTER | FACILITY



OFFICE & OUTDOOR

พื้นที่แสวงหารายได้บริหารโดย CMU Square

- พื้นที่อาคารสำนักงาน 2,109 ตร.ม.
- พื้นที่สนามหญ้าประติมากรรม 4,000 ตร.ม.

พื้นที่	รายละเอียด	ขนาด (ตร.ม.)	ราคา (บาท/ตร.ม.)	เป็นเงิน (ล้านบาท)
พื้นที่ปรับปรุง				
โถงทางเข้าหลักและโรงละคร	<ul style="list-style-type: none"> ปรับปรุงโครงสร้าง ปรับปรุงจากระบบ ปรับปรุงพื้นที่สีเขียว 	770	20,000	15.40
ห้องนิทรรศการ	<ul style="list-style-type: none"> ปรับปรุงจากระบบ ปรับปรุงพื้นที่สีเขียว 	1,614	20,000	32.28
พื้นที่ใช้งานทั่วไป	<ul style="list-style-type: none"> ปรับปรุงพื้นที่สีเขียว 	1,055	10,000	10.55
พื้นที่ภายนอกอาคาร (Courtyard)	<ul style="list-style-type: none"> ปรับปรุงภูมิทัศน์ 	1,138	2,000	2.28
รวมทั้งสิ้น		4,577	13,220	60.51
พื้นที่แสวงหารายได้บริหารโดย CMU Square				
อาคารสำนักงาน		2,109	-	-
สนามหญ้าประติมากรรม		4,000	-	-
รวมทั้งสิ้น		6,109	-	-



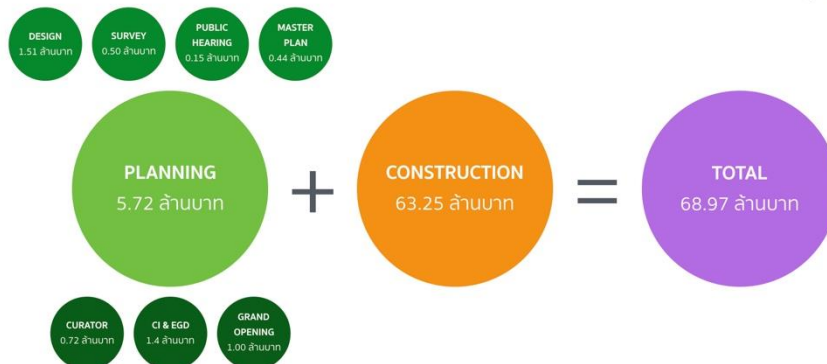
CMU ART CENTER | DESIGN FRAMEWORK



CHULALONGKORN UNIVERSITY

CMU ART CENTER | RENOVATION BUDGET

โบสถ์ฤๅษณ์ถนนที่ 4





CMU ART CENTER | VISION & MISSION

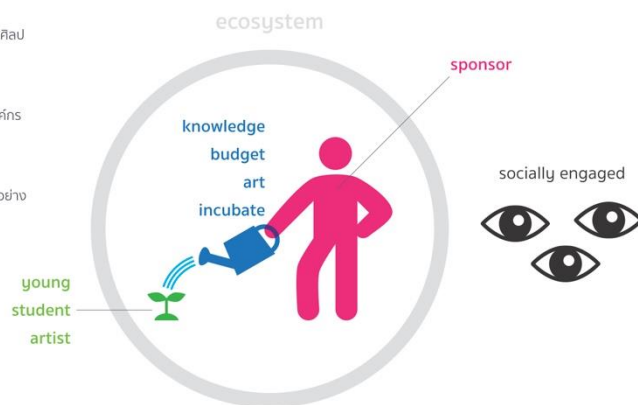
เป็นศูนย์กลางในการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลป
วัฒนธรรมล้านนาและร่วมสมัยของภูมิภาค

+

มีการบริหารจัดการโดยมีความร่วมมือกับองค์กร
ทั้งภายในและภายนอก

+

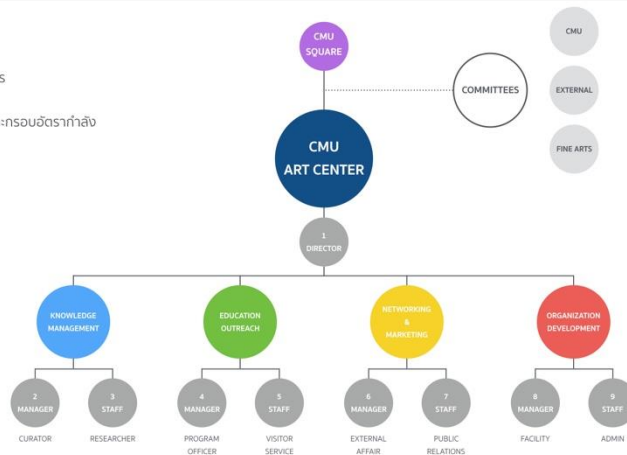
และมีรรรมกษาศาสตร์ที่สามารถพัฒนาตนเองได้อย่าง
ยั่งยืน



CHULALONGKORN UNIVERSITY

CMU ART CENTER | STRATEGY & STRUCTURE

- ยุทธศาสตร์ 4 ด้าน
- โครงสร้างการบริหาร
- โครงสร้างองค์กรและกรอบอัตราค่าจ้าง



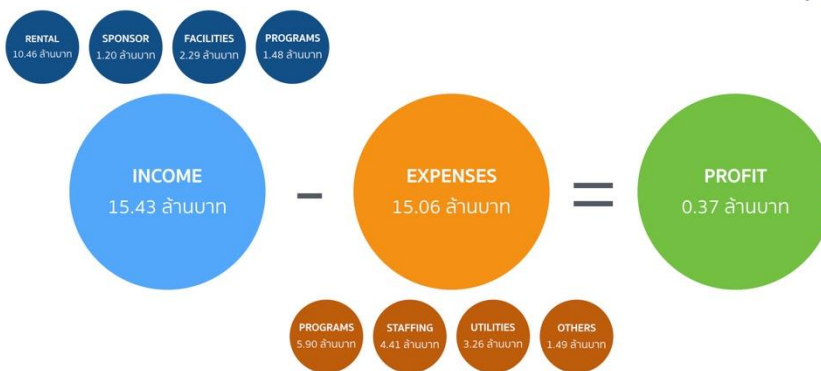
CMU ART CENTER | OBJECTIVES —> PROGRAMS —> KPIs

STRATEGY	KNOWLEDGE MANAGEMENT	EDUCATION OUTREACH	NETWORKING & MARKETING	ORGANIZATION DEVELOPMENT
OBJECTIVES	1. มีองค์ความรู้ มีฐานข้อมูล	3. เผยแพร่ความรู้ ส่งเสริมเยาวชน	5. สร้างเครือข่าย ส่งเสริมภูมิปัญญา	7. พัฒนาบุคลากร พึ่งพาตนเอง
PROGRAMS	1. มีองค์ความรู้ 1 หัวข้อ ชุมชนเป้าหมาย 1 ชุมชน มีฐานข้อมูล 1 ฐาน	4. มีกิจกรรมหลัก 2 กิจกรรม มีกิจกรรมภาษาอังกฤษนิเทศ 1 กิจกรรม 6. มีศิลปินพำนัก 2 คน 7. มีงานประกวดระดับชาติ 1 งาน 8. มีอบรมศิลปะเด็ก 1 ครั้ง 9. มีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ 26 กิจกรรม	10. มีเครือข่ายศิลปินวัฒนธรรม 150 เครือข่าย 11. มีกิจกรรมท้องถิ่น 2 กิจกรรม	12. บุคลากรเข้าร่วมอบรม 1 ครั้ง มีรายได้จากการให้เช่าพื้นที่ 10.46 ล้านบาท 14. มีรายได้จากผู้สนับสนุน 1.20 ล้านบาท 15. มีรายได้จากการให้บริการพื้นที่ 2.29 ล้านบาท 16. มีรายได้จากกิจกรรม 1.48 ล้านบาท



CMU ART CENTER | ANUAL OPERATION BUDGET

ปีงบประมาณ 2565



CHULALONGKORN UNIVERSITY

CMU ART CENTER | 5 YEAR FINANCIAL PLAN

รายได้-ค่าใช้จ่าย / ปีงบประมาณ	2561	2562	2563	2564	2565	รวม
รายได้						
1. รายได้ค่าเช่าพื้นที่จากบุคคลภายนอก	10.46	10.98	11.53	12.11	12.71	57.79
- อาคารสำนักงานเดิม	8.86	9.30	9.77	10.25	10.77	48.95
- พื้นที่เอนกประสงค์ภายนอกอาคาร	1.60	1.68	1.76	1.85	1.94	8.84
2. รายรับจากผู้สนับสนุน	1.20	1.32	1.45	1.60	1.76	7.33
3. รายได้จากค่าธรรมเนียมการให้บริการพื้นที่	2.29	2.52	2.77	3.05	3.35	13.98
4. รายได้จากค่าธรรมเนียมการให้บริการโครงการ	1.48	1.48	1.48	1.48	1.48	7.40
รวมรายรับ	15.43	16.30	17.23	18.23	19.30	86.49
ค่าใช้จ่าย						
1. ค่าใช้จ่ายในการดำเนินการกิจ	5.90	5.90	5.90	5.90	5.90	29.50
2. ค่าใช้จ่ายบุคคลากร	4.41	4.63	4.86	5.11	5.36	24.38
3. ค่าสาธารณูปโภค	3.26	3.34	3.43	3.51	3.60	17.14
4. ค่าใช้จ่ายต่อเนื่องอื่นๆ	1.03	1.06	1.08	1.11	1.14	5.44
5. ค่าใช้จ่ายลงทุน	0.46	0.45	0.44	0.42	0.41	2.18
รวมค่าใช้จ่าย	15.06	15.38	15.71	16.05	16.41	78.64
กำไรสะสม	0.37	0.92	1.52	2.18	2.89	7.88

ภาพที่ 58: การสังเกตผลการปฏิบัติการในรูปแบบสไลด์ พิธีเซนเทชั่น

4.4.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)

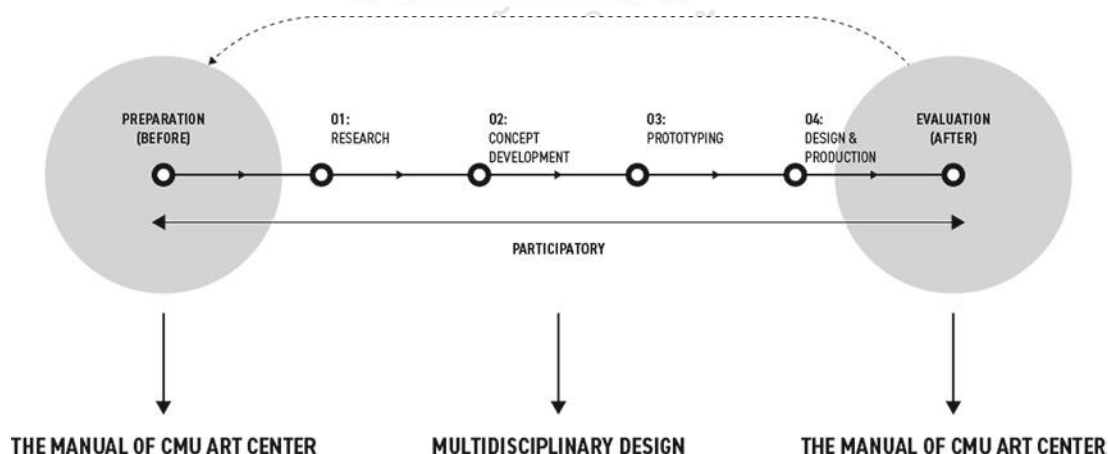
ในการปฏิบัติการวิจัยที่ 3 ผู้วิจัยได้นำกรอบทฤษฎีเบื้องต้นที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการในวงจรที่ 1 และ วงจรที่ 2 มาประยุกต์ใช้ในโครงการปรับปรุงพื้นที่หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่สำคัญ 3 ประการของหอศิลป์ ได้แก่ 1. การขาดงบประมาณสนับสนุน 2. การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ และ 3. ความซ้ำรูดทรุดโทรมของตัวอาคาร โดยพื้นที่ใช้งานทั้งหมดของหอศิลป์มีขนาด 10,686 ตารางเมตร แบ่งเป็น โถงทางเข้าหลักและโรงละคร 770 ตารางเมตร ห้องนิทรรศการ 1,614 ตารางเมตร พื้นที่ใช้สอยทั่วไป 1,055 ตารางเมตร พื้นที่ภายนอกอาคาร 1,138 ตารางเมตร อาคารสำนักงาน 2,109 ตารางเมตร และลานกิจกรรม 4,000 ตารางเมตร โดยกรอบทฤษฎีที่นำมาประยุกต์ใช้ได้แก่

- **การแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention)** โดยผู้วิจัยได้ใช้การออกแบบในการปรับเปลี่ยนวิธีคิดของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ในการใช้งานพื้นที่หอศิลป์ ด้วยพัฒนาโครงการหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทั้งการปรับปรุงโครงสร้างอาคาร และการบริหารจัดการ เพื่อขอสนับสนุนงบประมาณจากคณะกรรมการอำนวยการ โครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งใช้การปฏิบัติการในการแก้ปัญหาที่สำคัญของหอศิลป์ 3 ประการ ได้แก่ 1. การขาดงบประมาณสนับสนุน 2. การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ และ 3. ความซ้ำรูดทรุดโทรมของตัวอาคาร
- **บทบาทของนักออกแบบมาในฐานะผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager)** ผู้วิจัยได้ทำการปฏิบัติการในฐานะผู้จัดการโครงการ มีหน้าที่รับผิดชอบทิศทางการพัฒนาโครงการทั้งหมด จากบทบาทดังกล่าว จะเห็นได้ว่า ในการออกแบบเพื่อสังคมนั้น โดยเฉพาะโครงการที่มีขนาดใหญ่ นักออกแบบจำเป็นต้องมีการทำงานนอกเหนือไปจากการออกแบบเพียงอย่างเดียว เพื่อให้การปฏิบัติการประสบความสำเร็จ
- **การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (participatory design)** เนื่องจากการปฏิบัติการโครงการปรับปรุงพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ปรับปรุงตัวอาคาร 2. ปรับปรุงการบริหารจัดการ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญในสาขาอื่น ได้แก่ สถาปนิก ที่ปรึกษาทางการเงิน และภัณฑารักษ์ โดยร่วมมือกันพัฒนาโครงการ ในตรงตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่ได้จากการวิเคราะห์ ได้แก่ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กลุ่มศิลปินและบุคคลทั่วไปที่สนใจศิลปะในจังหวัดเชียงใหม่ และชุมชนละแวกหอศิลป์ อย่างไรก็ตาม จากการปฏิบัติการ พบว่าผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีบทบาทที่สำคัญที่สุดกลับเป็น คณะกรรมการอำนวยการ โครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในฐานะผู้สนับสนุนค่าใช้จ่ายในการปรับปรุง ทำให้ไม่

สามารถออกแบบโครงการให้ตรงตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด อีกทั้งยังขาดลักษณะที่สำคัญของการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมที่เป็นการสร้างสรรค์ระบบเปิด ให้ผู้ใช้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาการออกแบบ

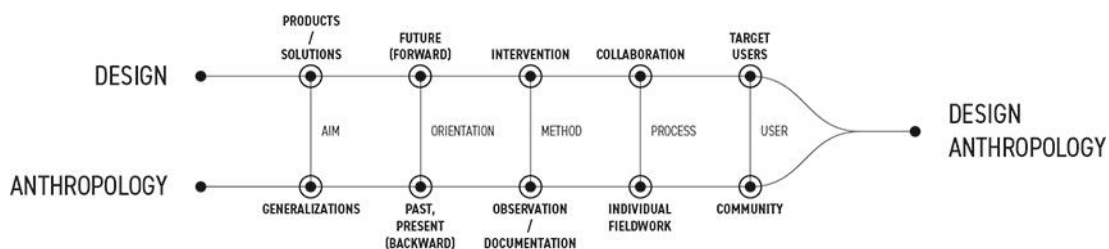
สำหรับการเก็บข้อมูลเพื่อค้นหาหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ของการวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้ร่วมมือกับคณะทำงาน จัดทำ คู่มือโครงการปรับปรุงพื้นที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (โปรดดูรายละเอียดที่ภาคผนวก) โดยเรียบเรียง ภารกิจ บทบาท วัตถุประสงค์ การดำเนินงาน โครงสร้างการบริหาร โครงสร้างองค์กร แผนยุทธศาสตร์ แผนการหารายได้ ระบบกำกับ ตัวชี้วัดและการประเมินผล แนวทางการปรับปรุงตัวอาคารรวมถึงค่าใช้จ่ายทั้งหมดในโครงการ เพื่อประกอบการปรับปรุงหอศิลป์ หากโครงการได้รับการอนุมัติและเพื่อเก็บข้อมูลสภาพก่อนและหลังกระบวนการออกแบบ

ในส่วนของกระบวนการออกแบบนั้น จากการปฏิบัติการ ผู้วิจัยค้นพบว่า สำหรับโครงการที่มีขนาดใหญ่ ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนบทบาทจากนักออกแบบมาเป็นผู้จัดการโครงการ อีกทั้งในกระบวนการออกแบบ ยังมีศาสตร์อื่นๆอีกหลายสาขาเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ผู้วิจัยจำเป็นต้องทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญสาขาอื่น (ในการปฏิบัติการนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้แก่ สถาปนิก ที่ปรึกษาทางการเงิน และ ภัณฑารักษ์) ในลักษณะ สหวิทยาการ (multidisciplinary) โดยผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบกระบวนการทำงานมากกว่าการออกแบบผลลัพธ์ และเมื่อผู้วิจัยนำผลการวิจัยที่ได้ไปเปรียบเทียบกับหลักมานุษยวิทยาการ ก็พบว่ามีความสอดคล้องกัน



ภาพที่ 59: ผลการปฏิบัติการวิจัยที่ 3 ในแบบจำลองกระบวนการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ผลการปฏิบัติการเปรียบเทียบกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบที่ผู้วิจัยศึกษาจากการทบทวนเอกสาร ผู้วิจัยพบว่า ในการปฏิบัติการวงจรที่สาม มีเป้าหมายทั้งแก้ปัญหา และตรวจสอบหลักการที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการในวงจรที่ 1 และ วงจรที่ 2 ทำให้การปฏิบัติการในวงจรที่ 3 มีลักษณะที่สำคัญตรงตามหลักมานุษยวิทยาการออกแบบทุกประการดังนี้



ภาพที่ 60: ผลการปฏิบัติการวงจรที่ 3 เปรียบเทียบกับหลักมานุษยวิทยาการออกแบบ

4.4.5 สรุปผลการปฏิบัติการวงจรที่ 3

การปฏิบัติการวงจรที่ 3 มีขั้นตอนการปฏิบัติการดังนี้

- **การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)** มีการนำหลักการที่พัฒนาจากการปฏิบัติการในวงจรที่ 1 และวงจรที่ 2 ได้แก่ การแทรกแซงด้วยการออกแบบ การเปลี่ยนบทบาทของนักออกแบบมาเป็นผู้จัดการโครงการ และการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม มาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาที่สำคัญ 3 ประการของหอศิลป์ ได้แก่ 1. การขาดงบประมาณสนับสนุน 2. การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ และ 3. ความซำรุดทรุดโทรมของตัวอาคารได้ ด้วยการเป็นผู้จัดการโครงการปรับปรุงพื้นที่หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งเป็นโครงการขนาดใหญ่ มีพื้นที่ทั้งหมด 10,688 ตารางเมตร จึงประยุกต์ใช้หลักการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อกำหนดบทบาทของผู้เกี่ยวข้องกับโครงการแต่ละฝ่าย ในการปฏิบัติการเพื่อเก็บข้อมูล ซึ่งมีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญได้แก่ คณะวิจิตรศิลป์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, กลุ่มศิลปินและบุคคลทั่วไปที่สนใจศิลปะในจังหวัดเชียงใหม่ และชุมชนละแวกหอศิลป์ โดยในระหว่างปฏิบัติการ ได้เพิ่มคณะกรรมการอำนวยการโครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มาเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ เนื่องจากเป็นผู้สนับสนุนค่าใช้จ่ายของโครงการ
- **การปฏิบัติตามแผน (Act)** แต่งตั้งคณะทำงาน ได้แก่ สถาปนิก ที่ปรึกษาทางการเงิน และภัณฑารักษ์ แล้วสำรวจพื้นที่โครงการ จากนั้นจึงได้ร่วมมือกับคณะทำงาน สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ตัวแทนจากภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคการศึกษาเพื่อนำข้อเสนอแนะมา

พัฒนาโครงการ แล้วทำการนำเสนอความคืบหน้าโครงการ แก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด 4 ครั้ง ได้แก่ **การนำเสนอครั้งที่ 1** นำเสนอการปฏิบัติการต่อประธานคณะกรรมการ อำนวยการคณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ **การนำเสนอครั้งที่ 2** นำเสนอการปฏิบัติการครั้งที่ 2 ต่อเลขานุการกรรมการอำนวยการโครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ **การนำเสนอครั้งที่ 3** นำเสนอต่อคณะกรรมการอำนวยการ คณะจิตรศิลป์ และ **การนำเสนอครั้งที่ 4** นำเสนอต่อคณะกรรมการอำนวยการ โครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีคณบดีคณะจิตรศิลป์เป็นผู้ นำเสนอด้วยตัวเอง

- **การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)** ทำหน้าที่เป็นผู้รับผิดชอบโครงการปรับปรุงพื้นที่ หอศิลป์ ซึ่งเป็นการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมตามหลักมานุษยวิทยา และเก็บข้อมูลโครงการด้วยการพัฒนาคู่มือโครงการปรับปรุงพื้นที่หอจิตรศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อเก็บข้อมูลสภาพก่อนและหลังโครงการ
- **การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)** จากการวิเคราะห์ผลการปฏิบัติการ พบว่าในโครงการที่มีขนาดใหญ่ ผู้วิจัยจำเป็นต้องนำหลักการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Analysis) มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดบทบาทของผู้เกี่ยวข้องกับโครงการ อย่างเหมาะสม และจำเป็นต้องร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญสาขาอื่น ในลักษณะสหวิทยาการ (Multidisciplinary) โดยในการปฏิบัติการนี้ ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ 1. สถาปนิก 2. ที่ปรึกษาทางการเงิน และ 3. ภัณฑารักษ์ ซึ่งความร่วมมือดังกล่าว มีความสอดคล้องกับหลัก มานุษยวิทยาการออกแบบ อย่างไรก็ดี ในการเปลี่ยนบทบาทของผู้วิจัย จากนักออกแบบมา เป็นผู้จัดการโครงการนั้น ทำให้ผู้วิจัยไม่ได้เป็นผู้ออกแบบผลงานที่เป็นงานออกแบบโดยตรง แต่ได้กลายเป็นผู้กำหนดทิศทาง และกระบวนการทำงานของนักออกแบบอื่นๆที่เกี่ยวข้อง มากกว่า

ในการปฏิบัติการครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้การปฏิบัติการแก้ปัญหาที่สำคัญของหอศิลป์ ทำให้การปฏิบัติการมีความซับซ้อน และพื้นที่ในการปฏิบัติการ มีขนาดใหญ่กว่าการปฏิบัติการในวงจรที่ 1 และ 2 เป็นอย่างมาก ทำให้มีรายละเอียดปลีกย่อยในการปฏิบัติการเป็นจำนวนมากให้ผู้วิจัยทำการเก็บ ข้อมูล เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติการ ผู้วิจัยพบว่าได้ผลการปฏิบัติการเพื่อพัฒนาหลักการตาม วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ของการวิจัยเป็นที่น่าพอใจแล้ว จึงได้ยุติการปฏิบัติการ และทำการสรุปหลักการ ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาจากการปฏิบัติการทั้ง 3 วงจร

4.5 สรุปหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1

การวิจัยหัวข้อ มานุษยวิทยาการออกแบบ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม ตามหลักการและวิธีการของงานวิชาการเพื่อสังคม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. หาหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ 2. เพื่อประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการออกแบบเพื่อสังคม โดยขั้นตอนของกระบวนการวิจัย สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ ได้แก่ **ระยะที่ 1:** ก่อนดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 1.1 การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 1.2 การเลือกพื้นที่ในการวิจัย **ระยะที่ 2:** การดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 2.1 การเก็บข้อมูลพื้นที่วิจัย 2.2 การระบุปัญหาจากการทบทวนเอกสาร 2.3 การค้นหาหลักการออกแบบด้วยการปฏิบัติการ 3 วงจร 2.4 การสรุปหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 **ระยะที่ 3:** หลังดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 3.1 การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบด้วยการปฏิบัติการวงจรที่ 4 3.2 สรุปผลการวิจัย และเผยแพร่ผลงาน

บัดนี้ กระบวนการวิจัยได้ดำเนินมาถึงระยะที่ 2.4 การสรุปหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.5.1 การสรุปหลักการที่ได้จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

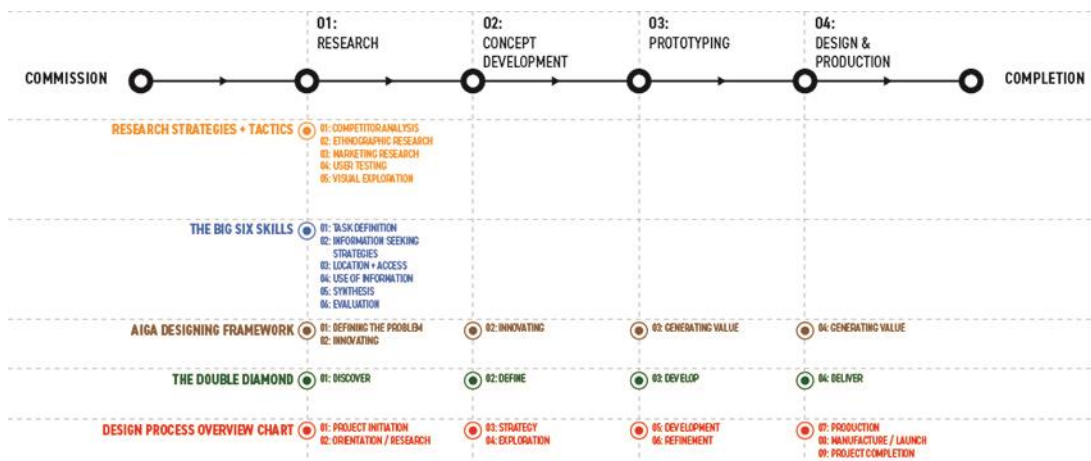
การสรุปหลักการที่ได้จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เป็นการศึกษหลักการเพื่อนำไปประยุกต์ใช้เป็นกรอบทฤษฎีเบื้องต้นสำหรับการปฏิบัติ และใช้ผลการปฏิบัติการเป็นตัวช่วยในการพัฒนาหลักการ ตามแนวทางของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งมุ่งเน้นการแสวงหาความรู้ด้วยการปฏิบัติจริง แบ่งเป็น

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ทำให้ได้แบบจำลองกระบวนการออกแบบ ซึ่งแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

- **ขั้นที่ 1** การวิจัย (Research)
- **ขั้นที่ 2** การพัฒนาแนวความคิด (Concept Development)
- **ขั้นที่ 3** การสร้างต้นแบบ (Prototyping)
- **ขั้นที่ 4** การออกแบบและการผลิต (Design & Production)

โดยแต่ละขั้นตอน สามารถนำหลักการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบมาประยุกต์ใช้ได้ดังภาพ



ภาพที่ 61: แบบจำลองกระบวนการออกแบบ

2. แนวคิดและหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม

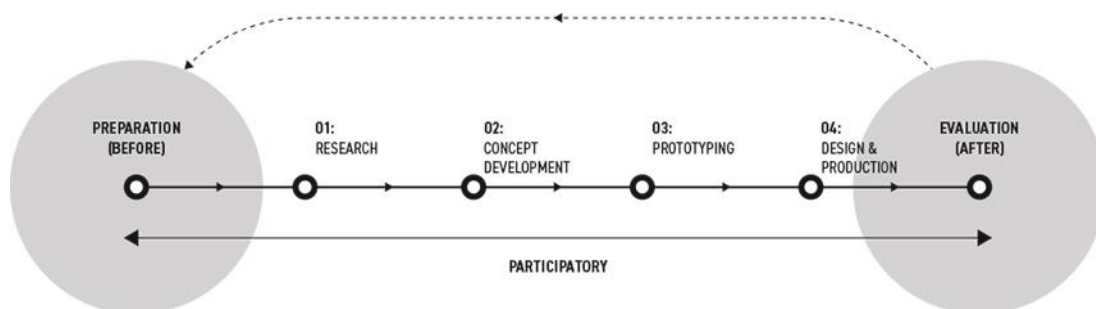
จากการศึกษาแนวคิดและหลักการของงานวิชาการเพื่อสังคม ทำให้รูปแบบของการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม ที่มีกระบวนการวิจัย แบ่งเป็น 10 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่	การดำเนินการ	
1	ปัญหาวิชาการ	ปัญหาชุมชน
2	ทบทวนเอกสาร	เวทีเสวนาชุมชน
3	สร้างโจทย์ / ทีมวิจัย / ตัวแปร	
4	กรอบแนวคิด / นิยามศัพท์	
5	ออกแบบการวิจัย	
6	สร้างเครื่องมือ / เก็บข้อมูล	
7	จัดการข้อมูล / วิเคราะห์ / สังเคราะห์	
8	ใช้ประโยชน์จากข้อมูล / คิดกิจกรรม	
9	วัดผล (Output / Outcome / Impact)	
10	สรุปผล / ถอดบทเรียน	

ตารางที่ 11: ขั้นตอนการวิจัยเพื่อสังคม

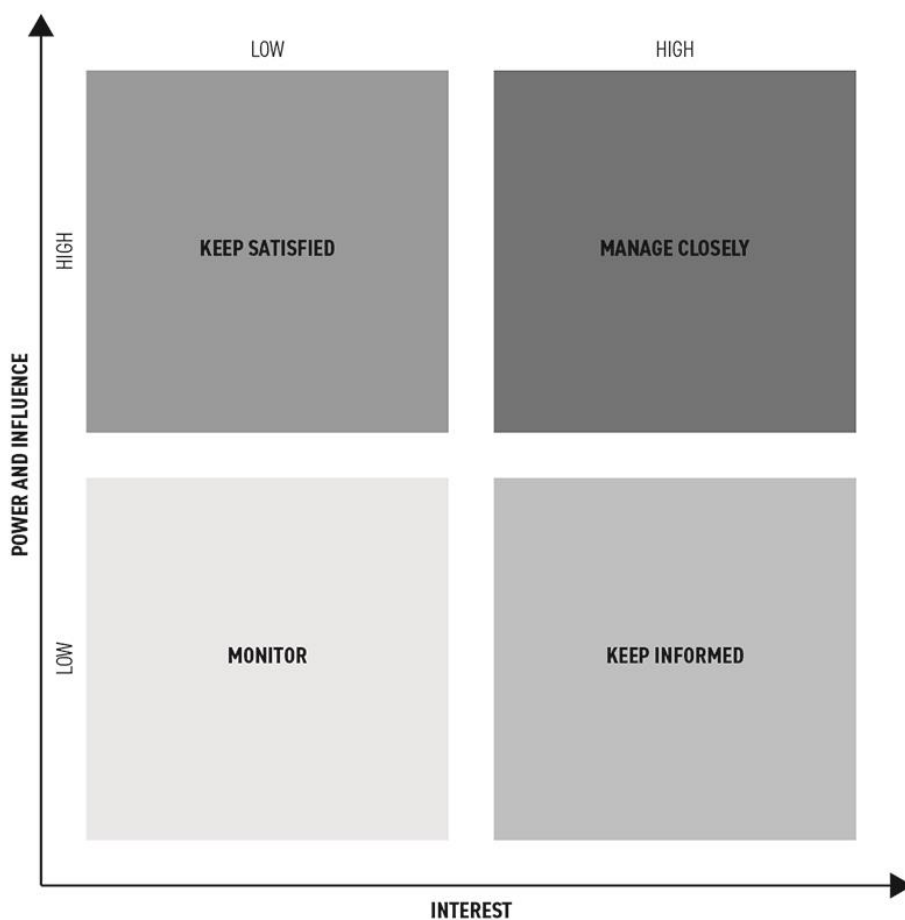
ที่มา: งานวิชาการเพื่อสังคม: หลักการและวิธีการ

และได้แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม ที่พัฒนาจากแบบจำลองกระบวนการออกแบบ โดยเพิ่มการศึกษาสภาพก่อนและหลังการออกแบบ ดังนี้



ภาพที่ 62: แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาหลักการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้เครื่องมือที่ใช้ในการจำแนกผู้มีส่วนได้ส่วนเสียออกเป็นสองตัวแปร ได้แก่ อำนาจ (Power) และ ความสนใจ (Interest) ดังนี้



ภาพที่ 63: Stakeholder Matrix

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบเพื่อสังคม

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยนำข้อเสนอของวิลเลียม เดรนต์เทล (William Drenttel, 2012) นักออกแบบและผู้ผลักดันการเคลื่อนไหวของการออกแบบเพื่อสังคม ที่เสนอว่า “สำหรับการออกแบบเพื่อสังคมนั้น ผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีหลักการออกแบบที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ เพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการออกแบบดังกล่าวโดยเฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องทำงานร่วมกับผู้ใช้และสังคมที่เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิด อีกทั้งนักออกแบบยังจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในสภาพของสังคมที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างดีอีกด้วย” มาประยุกต์เป็นข้อโต้แย้ง (argument) หลักในการวิจัย เพื่อทำการศึกษาสังคมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยผ่านหลักการทางมานุษยวิทยา

4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยา

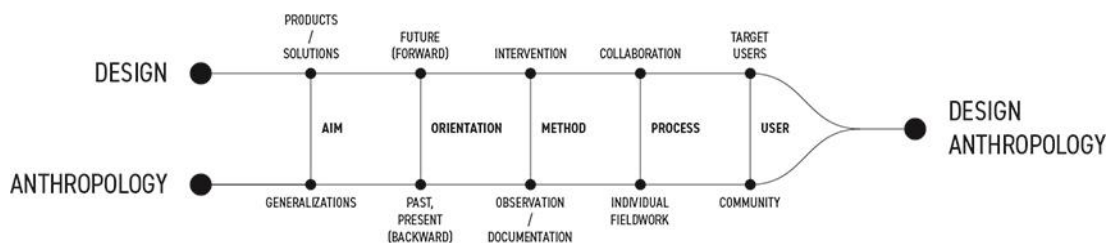
จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีทางมานุษยวิทยา พบว่าในการเก็บข้อมูลของชุมชน ผู้วิจัยจำเป็นต้องประยุกต์หลักการของการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยา (anthropological fieldwork) ผ่านการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม (participant observation) ในการเก็บข้อมูลมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งถือว่าเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมนรูปแบบหนึ่ง

5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมานุษยวิทยาการออกแบบ

ผู้วิจัยยังได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ (Design Anthropology) ซึ่งเป็นศาสตร์ใหม่ที่เกิดจากการผสมผสานศาสตร์ของการออกแบบ เข้ากับศาสตร์ของมานุษยวิทยา โดยมีลักษณะที่สำคัญ ได้แก่

- **เป้าหมาย** เพื่อการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ผลงานตามหลักการออกแบบ แต่นำผลลัพธ์ที่ได้ไปสังเคราะห์เป็นแนวคิดและทฤษฎีตามหลักมานุษยวิทยา
- **ทิศทาง** มีการศึกษาอดีต ปัจจุบัน ตามหลักมานุษยวิทยา แต่เพิ่มเติมการเปลี่ยนแปลงอนาคตให้ดีขึ้นตามหลักการออกแบบ
- **วิธีการ** มีการสังเกตและบันทึกข้อมูลชุมชน ตามหลักมานุษยวิทยา แต่ก็มี การเข้าไปแทรกแซงชุมชนตามหลักการออกแบบ
- **กระบวนการ** มีการดำเนินการสองระดับ โดยมีการร่วมมือกับชุมชนในการแก้ปัญหาตามหลักการออกแบบ แต่ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการลงสนามโดยนักวิจัยตามหลักมานุษยวิทยา
- **ผู้ใช้** ผู้ใช้ผลงานออกแบบคือกลุ่มเป้าหมายในการแก้ปัญหาตามหลักการออกแบบ ส่วนผู้ใช้หลักการคือผู้ที่สนใจแนวคิดที่เกิดขึ้นตามหลักมานุษยวิทยา

โดยลักษณะสำคัญดังกล่าว สามารถนำมาประยุกต์เป็นแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 64: หลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ

6. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม

จากการศึกษาหลักการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม พบว่าลักษณะที่สำคัญ คือการที่นักออกแบบสร้างสรรค์ระบบเปิด เพื่อเป็นเวทีให้ผู้ใช้ (ซึ่งแต่เดิมมีสถานะเพียงแค่ผู้ชม) เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาให้กับการออกแบบ และมีแง่มุมที่สำคัญ 4 แง่มุม ได้แก่ 1. ความเป็นชุมชน 2. ความเป็นโมดูล 3. ความยืดหยุ่น และ 4. เทคโนโลยี

4.5.2 การเลือกพื้นที่ในการวิจัย

การเลือกพื้นที่วิจัยเพื่อใช้การปฏิบัติการจริงในการแก้ปัญหาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ของการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกพื้นที่วิจัย ตามหลักการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยา ซึ่งมีปัจจัยสำคัญในการเลือกดังนี้ 1. เลือกสถานการณ์ทางสังคมขนาดเล็กสถานการณ์เดียว 2. เลือกสถานการณ์ทางสังคมที่เข้าถึงได้ง่าย 3. เลือกสถานที่ที่สังเกตเห็นนักวิจัยได้ยาก 4. เลือกสถานที่ที่เข้าถึงได้ง่าย 5. เลือกสถานที่ที่มีกิจกรรมเกิดขึ้นบ่อย และ 6. เลือกสถานที่ที่เปิดโอกาสให้นักวิจัยมีส่วนร่วม ผู้วิจัยจึงเลือกพื้นที่วิจัยคือ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีระยะเวลาการดำเนินงานทั้งสิ้น 3 ปี การตั้งตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ถึง ปีพ.ศ. 2560 โดยแบ่งการปฏิบัติการออกเป็น 3 โครงการเพื่อแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบในแต่ละโครงการและใช้การปฏิบัติการดังกล่าวเพื่อพัฒนาหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ของการวิจัย

4.5.3 การเก็บข้อมูลพื้นที่วิจัย

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลพื้นที่วิจัยด้วยการสำรวจ การวิเคราะห์ภาพถ่าย การสัมภาษณ์ และการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง และแสดงรายละเอียดไว้ในบทที่ 3

4.5.4 การระบุปัญหาจากการทบทวนเอกสาร

ผู้วิจัยพบปัญหาที่สำคัญของพื้นที่วิจัย 3 ประการ ได้แก่ 1 การขาดงบประมาณสนับสนุน 2. การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ และ 3. ความชำรุดทรุดโทรมของตัวอาคาร

4.5.5 การค้นหาหลักการออกแบบด้วยการปฏิบัติการ 3 วงจร

หลังจากการเก็บข้อมูลพื้นที่วิจัย หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และระบุปัญหาจากการทบทวนเอกสาร ผู้วิจัยได้ทำการปฏิบัติการทั้งสิ้น 3 วงจร เพื่อค้นหาหลักการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 โดยแบ่งกระบวนการแต่ละวงจรออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan) 2. การปฏิบัติตามแผน (Act) 3. การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe) และ 4. การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) ตามหลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ดังนี้



ภาพที่ 65: แบบจำลองการปฏิบัติการ 3 วงจร

พื้นที่วิจัย: หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

การระบุปัญหาในการปฏิบัติการ

การระบุปัญหาในการปฏิบัติการ สามารถจำแนกได้เป็นปัญหาทางวิชาการและปัญหาชุมชนตามขั้นตอนการวิจัยเพื่อสังคม และมีพื้นที่วิจัยย่อยในการปฏิบัติการแต่ละวงจрдังนี้

การระบุปัญหาในการปฏิบัติการ	การปฏิบัติการวงจรที่ 1: งานแต่งงานในหอศิลป์	การปฏิบัติการวงจรที่ 2: การอบรมสตรีทอาร์ทในหอศิลป์	การปฏิบัติการวงจรที่ 3: โครงการหอศิลป์ต้นแบบเพื่อสังคม
ปัญหาวิชาการ	มีระเบียบการจ้างงานที่มุ่งสนับสนุนแต่งงานศิลปะร่วมสมัย จึงยากที่บุคคลทั่วไปจะเข้ามาใช้งาน	ไม่มีการบริการวิชาการเพื่อเป็นการเรียนรู้ทางเลือกแก่บุคคลทั่วไปตามวัตถุประสงค์หลักของหอศิลป์	- หอศิลป์ไม่มีงบประมาณสนับสนุน - หอศิลป์ไม่มีการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ - ตัวอาคารหอศิลป์มีสภาพชำรุดทรุดโทรม
ปัญหาชุมชน	ชุมชนไม่มีส่วนในกิจกรรมของหอศิลป์	ไม่มีพื้นที่จัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับชุมชน	- ระบุค่าใช้จ่ายในการปรับปรุงอาคาร - ระบุค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการให้เกิดความยั่งยืน
พื้นที่วิจัย	ลานเอนกประสงค์ขนาด 1,138 ตารางเมตร	พื้นที่ใช้สอยทั่วไป ขนาด 1,055 ตารางเมตร	พื้นที่หอศิลป์ทั้งหมด ขนาด 10,686 ตารางเมตร
กลุ่มเป้าหมายทางมานุษยวิทยา	ศิษย์เก่าคณะวิจิตรศิลป์และบุคคลทั่วไปที่สนใจศิลปะและอาศัยอยู่ในละแวกหอศิลป์ จำนวนประมาณ 50 คน	- คณะอนุกรรมการหอศิลป์ จำนวน 9 คน - เจ้าหน้าที่สถานทูตสหรัฐอเมริกา จำนวน 5 คน - ศิลปินสตรีทอาร์ทจำนวน 7 คน	- คณะกรรมการอำนวยการคณะวิจิตรศิลป์ จำนวน 8 ท่าน - คณะกรรมการอำนวยการโครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 9 ท่าน
กลุ่มเป้าหมายทางการออกแบบ	ผู้เข้าร่วมงานแต่งงาน จำนวนประมาณ 100 คน	- นักเรียน นักศึกษา จำนวน 47 คน - บุคคลทั่วไปเข้าร่วมนิทรรศการ จำนวนประมาณ 100 คน	ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดของหอศิลป์ (ไม่สามารถระบุจำนวน)

ตารางที่ 12: ตารางเปรียบเทียบการระบุปัญหาในการปฏิบัติการแต่ละวงจร

ขั้นตอนการปฏิบัติการ

ขั้นตอนการปฏิบัติการสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan) 2. การปฏิบัติตามแผน (Act) 3. การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe) และ 4. การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) ตามหลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยสามารถจำแนกกระบวนการแต่ละขั้นตอน ของการปฏิบัติการทั้งสามวงจร ได้ดังตาราง

ขั้นตอนที่	การดำเนินการ	การปฏิบัติการวงจรที่ 1: งานแต่งงานในหอศิลป์	การปฏิบัติการวงจรที่ 2: การอบรมสตรีทอาร์ทในหอศิลป์	การปฏิบัติการวงจรที่ 3: โครงการหอศิลป์ต้นแบบเพื่อสังคม
1.	การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)	มีการระบุปัญหาทางวิชาการด้วยการทบทวนเอกสาร และ ปัญหาชุมชน ด้วยการจัดเวทีเสวนา โดยค้นพบปัญหา ร่วมกันคือ ชุมชนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมของหอศิลป์ จึงได้แก้ปัญหา ดังกล่าว ด้วยการจัดงานแต่งงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมทางสุนทรียศาสตร์ที่ได้ข้อสรุปจากการเสวนากับชุมชน	บริการวิชาการตามวัตถุประสงค์หลักของหอศิลป์ ด้วยการร่วมมือกับสถานทูตสหรัฐอเมริกา ประจำประเทศไทยในการจัดโครงการ US - Chiang Mai Street Art Collaboration เพื่อจัดกิจกรรมในพื้นที่ดังกล่าว โดยแบ่งเป็น 4 กิจกรรมหลักได้แก่ 1. การอบรมเชิงปฏิบัติการ Street Painting Workshop 2. การสาธิตการวาดภาพ โดยศิลปินอเมริกา 3. การสาธิตการวาดภาพ โดยศิลปินเชียงใหม่ 4. การจัดแสดงผลงานในรูปแบบปาร์ตี้	แก้ปัญหาที่สำคัญ 3 ประการของหอศิลป์ ได้แก่ 1 การขาดงบประมาณสนับสนุน 2. การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ และ 3. ความชำรุดทรุดโทรมของตัวอาคารได้ ด้วยการเป็นผู้จัดการโครงการปรับปรุงพื้นที่หอนิทรรศการ ศิลปวัฒนธรรม และ ประยุกต์ใช้หลักการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญได้แก่ คณะวิจิตรศิลป์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, กลุ่มศิลปินและบุคคลทั่วไปที่สนใจศิลปะในจังหวัดเชียงใหม่ และชุมชนละแวกหอศิลป์ โดยในระหว่างการปฏิบัติการ ได้เพิ่มคณะกรรมการ อำนวยการ โครงการอุทยานการศึกษาและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มาเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ เนื่องจากเป็น

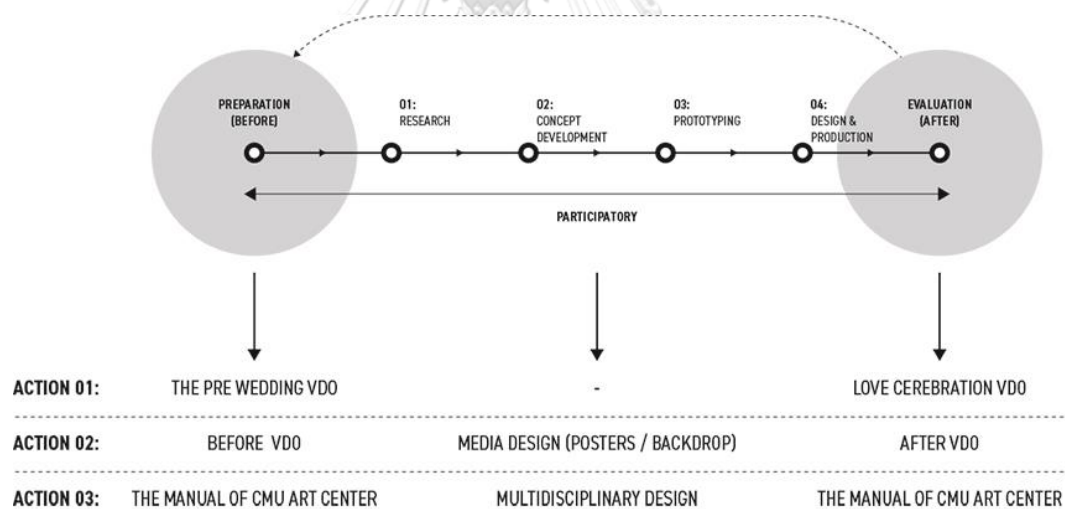
			ผู้สนับสนุนค่าใช้จ่ายของโครงการ	
2.	การปฏิบัติตามแผน (Act)	เตรียมพื้นที่จัดงาน แต่งงานร่วมกับคู่บ่าวสาว โดยมีบทบาทเป็นผู้สังเกตมากกว่านักออกแบบ	เตรียมพื้นที่จัดกิจกรรมร่วมกับเจ้าหน้าที่สถานทูตสหรัฐอเมริกา ประสานงานกับศิลปินสตรีทอาร์ทท้องถิ่น รวมถึงสถาบันการศึกษาในเชียงใหม่ ที่สนใจเข้าร่วมโครงการ จากนั้นจึงร่วมมือกับศิลปินท้องถิ่นในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ และสื่อทั้งหมดในโครงการ	แต่งตั้งคณะทำงาน ได้แก่ สถาปนิก ที่ปรึกษาทางการเงิน และภัณฑารักษ์ แล้วสำรวจพื้นที่โครงการ จากนั้นจึงได้ร่วมมือกับคณะทำงานสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ตัวแทนจากภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคการศึกษาเพื่อนำข้อเสนอแนะมาพัฒนาโครงการ แล้วทำการนำเสนอความคิดหน้าโครงการ แก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด 4 ครั้ง
3.	การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)	เข้าร่วมงานแต่งงานในฐานะเจ้าภาพฝ่ายเจ้าสาว ซึ่งเป็นการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมตามหลักมานุษยวิทยา	เข้าร่วมกิจกรรมในฐานะผู้ประสานงานโครงการ ซึ่งเป็นการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมตามหลักมานุษยวิทยา และเก็บข้อมูลกิจกรรมด้วยภาพถ่ายและวีดิทัศน์	หน้าที่เป็นผู้รับผิดชอบโครงการปรับปรุงพื้นที่หอศิลป์ ซึ่งเป็นการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมตามหลักมานุษยวิทยา และเก็บข้อมูลโครงการด้วยการพัฒนาคู่มือโครงการปรับปรุงพื้นที่หอนิทรรศการ ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อเก็บข้อมูลสภาพก่อนและหลังโครงการ
4.	การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)	กรอบทฤษฎีเบื้องต้นที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการได้แก่ - การแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention) โดยกิจกรรมงานแต่งงานสามารถเปลี่ยนวิถีคิดของผู้เข้าร่วม เกี่ยวกับการใช้พื้นที่เอนกประสงค์ของหอศิลป์ ว่าชุมชนสามารถเข้ามาใช้งานพื้นที่	กรอบทฤษฎีเบื้องต้นที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการได้แก่ - การเปลี่ยนบทบาทของนักออกแบบมาเป็นผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager) โดยในการปฏิบัติการครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่ได้ทำหน้าที่เป็นนักออกแบบ แต่เป็นผู้รับผิดชอบโครงการทั้งหมด	กรอบทฤษฎีเบื้องต้นที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการได้แก่ - สหวิทยาการ (Multidisciplinary) โดยร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญสาขา - การเปลี่ยนบทบาทของผู้วิจัย จากนักออกแบบมาเป็นผู้จัดการโครงการนั้น ทำให้ผู้วิจัยไม่ได้เป็นผู้ออกแบบผลงานที่เป็น

	<p>ดังกล่าวในการจัดกิจกรรมได้</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design) โดยผู้วิจัยถือว่าเป็นการสร้างสรรค์ระบบเปิด ให้ผู้ใช้ (ซึ่งในกิจกรรมนี้คือศิลปิน) เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาการออกแบบ 	<p>งานออกแบบโดยตรง แต่ได้กลายเป็นผู้กำหนดทิศทาง และกระบวนการทำงานของนักออกแบบอื่นๆที่เกี่ยวข้องมากกว่า</p>
--	---	--

ตารางที่ 13: ตารางเปรียบเทียบขั้นตอนการปฏิบัติการแต่ละวงจร

แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม

การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการทั้งสามวงจร มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 66: ผลการการประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการแต่ละวงจร

หลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ

การประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการปฏิบัติการแต่ละวงจรมี รายละเอียดดังต่อไปนี้

การปฏิบัติ	เป้าหมาย		ทิศทาง		วิธีการ		กระบวนการ		ผู้ใช้	
	DESIGN	ANTHROPOLOGY	DESIGN	ANTHROPOLOGY	DESIGN	ANTHROPOLOGY	DESIGN	ANTHROPOLOGY	DESIGN	ANTHROPOLOGY
วงจรที่ 1	•		•		•	•	•			•
วงจรที่ 2	•	•	•		•	•	•		•	•
วงจรที่ 3	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

ตารางที่ 14: ผลการประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการปฏิบัติการแต่ละวงจร

4.5.6 การสรุปหลักการออกแบบ

หลักมานุษยวิทยาการออกแบบ

ในการวิจัยหัวข้อ มานุษยวิทยาการออกแบบ ผู้วิจัยได้นำแบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม และหลักมานุษยวิทยาการออกแบบ ที่ได้จากการทบทวนเอกสาร ไปประยุกต์ใช้เป็นกรอบทฤษฎีเบื้องต้นในการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม พื้นที่วิจัย หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีระยะเวลาการดำเนินงานทั้งสิ้น 3 ปี การตั้งตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ถึง ปีพ.ศ. 2560 โดยแบ่งการปฏิบัติการออกเป็น 3 วงจร เพื่อแก้ปัญหาที่สำคัญของหอศิลป์ 3 ประการ ได้แก่ 1. การขาดงบประมาณสนับสนุน 2. การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ 3. ความชำรุดทรุดโทรมของตัวอาคาร มีขั้นตอนการดำเนินการแต่ละการปฏิบัติการ แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan) 2. การปฏิบัติตามแผน (Act) 3. การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe) และ 4. การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) โดยผลการปฏิบัติการที่สามารถนำไปพัฒนากรอบทฤษฎีเบื้องต้น ได้แก่

1. การแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention) ที่ถูกพัฒนาในการปฏิบัติการวงจรที่ 1 และนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการวงจรที่ 2 และวงจรที่ 3
2. การเปลี่ยนบทบาทจากนักออกแบบเป็นผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager) ที่ถูกพัฒนาในการปฏิบัติการวงจรที่ 2 และนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการวงจรที่ 3

3. การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (participatory design) ที่ถูกพัฒนาในการปฏิบัติการ วงจรที่ 2 และนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการวงจรที่ 3
4. สหวิทยาการ (multidisciplinary) ที่ถูกพัฒนาในการปฏิบัติการวงจรที่ 3

สำหรับการปฏิบัติการวงจร 3 นั้น มีการประยุกต์ใช้หลักการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย มาประยุกต์ใช้ในการจำแนกบทบาทของผู้เกี่ยวข้องในการปฏิบัติการ เนื่องจากมีพื้นที่วิจัย ได้แก่พื้นที่ทั้งหมดของหอศิลป์ ขนาด 10,686 ตารางเมตร เมื่อเปรียบเทียบกับพื้นที่วิจัยในวงจรที่1 ได้แก่ พื้นที่ลานเอนกประสงค์ขนาด 1,138 ตารางเมตร และพื้นที่วิจัยในวงจรที่ 2 ได้แก่พื้นที่ใช้สอยทั่วไป ขนาด 1,055 ตารางเมตร แล้วมีขนาดใหญ่กว่ามาก

4.6 การนำหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการ ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

4.6.1 การปฏิบัติการวงจรที่ 1 งานแต่งงานในหอศิลป์

มีการใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคมในการปฏิบัติการดังนี้

- **Preparation (before)** มีการศึกษาปัญหาวิชาการ ปัญหาชุมชน การสำรวจพื้นที่ก่อนกิจกรรม และการสร้างสรรค์วีดิทัศน์สัมภาษณ์เจ้าสาวขณะเตรียมงาน (The Pre Wedding VDO)



ภาพที่ 67: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน preparation ในการปฏิบัติการวงจรที่ 1

- **Design process** ไม่มีกระบวนการออกแบบโดยผู้วิจัย ในการปฏิบัติการวิจัยนี้
- **Evaluation (after)** มีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และบันทึกวีดิทัศน์งานแต่งงาน (Love Cerebration VDO) เพื่อนำไปสะท้อนผลการปฏิบัติการ



ภาพที่ 68: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน evaluation
ในการปฏิบัติการวิจัยที่ 1



ภาพที่ 69: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการวิจัยที่ 1

หลักการที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการวิจัยที่ 1 ได้แก่

1. **การแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention)** โดยกิจกรรมงานแต่งงานสามารถเปลี่ยนวิถีคิดของผู้เข้าร่วม เกี่ยวกับการใช้พื้นที่เอนกประสงค์ของหอศิลป์ ว่าชุมชนสามารถเข้ามาใช้งานพื้นที่ดังกล่าวในการจัดกิจกรรมได้

4.6.2 การปฏิบัติการวงจรที่ 2 การอบรมสตรีทอาร์ทในหอศิลป์

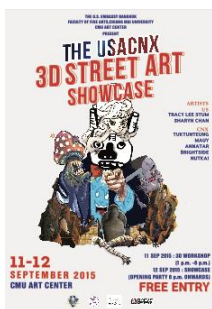
มีการใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคมในการปฏิบัติการดังนี้

- **Preparation (before)** มีการศึกษาปัญหาวิชาการ ปัญหาชุมชน การสำรวจพื้นที่ก่อนกิจกรรม และการสร้างสรรค์วีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์โครงการ (before VDO: <https://www.youtube.com/watch?v=cKH-Xq8cWuA>)



ภาพที่ 70: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน preparation ในการปฏิบัติการวงจรที่ 2

- **Design process** มีการออกแบบกิจกรรม และสื่อต่างๆ ที่ใช้ในโครงการ

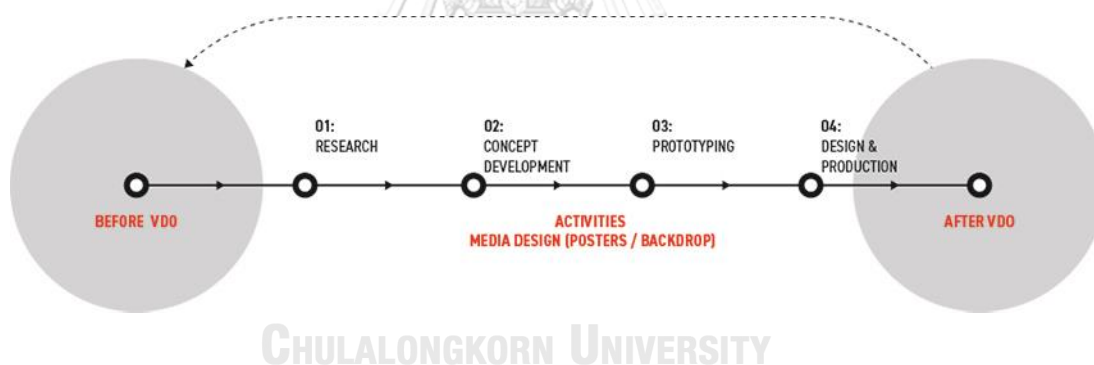


ภาพที่ 71: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน design process ในการปฏิบัติการวงจรที่ 2

- **Evaluation (after)** มีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และบันทึกภาพถ่าย และวิดีโอ (after VDO) เพื่อนำไปสะท้อนผลการปฏิบัติการ



ภาพที่ 72: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน evaluation
ในการปฏิบัติการวงจรถี 2



ภาพที่ 73: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการวงจรถี 2

หลักการที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการวงจรถี 2 ได้แก่

1. การเปลี่ยนบทบาทของนักออกแบบมาเป็นผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager) โดยในการปฏิบัติการครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่ได้ทำหน้าที่เป็นนักออกแบบ แต่เป็นผู้รับผิดชอบโครงการทั้งหมด
2. การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design) โดยผู้วิจัยถือว่าการสร้างสรรค์ระบบเปิด ให้ผู้ใช้ (ซึ่งในกิจกรรมนี้คือศิลปิน) เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาการออกแบบ

4.6.3 การปฏิบัติการจริงที่ 3 โครงการหอศิลป์ต้นแบบเพื่อสังคม

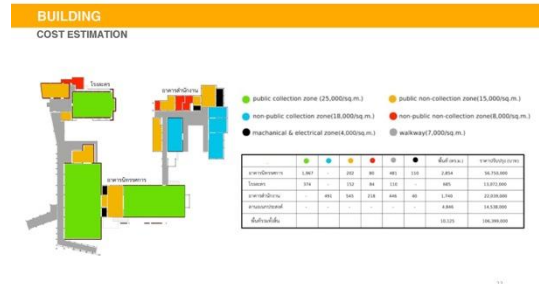
มีการใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคมในการปฏิบัติการดังนี้

- **Preparation (before)** มีการศึกษาปัญหาวิชาการ ปัญหาชุมชน การสำรวจพื้นที่ก่อนกิจกรรม การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญสาขาอื่น



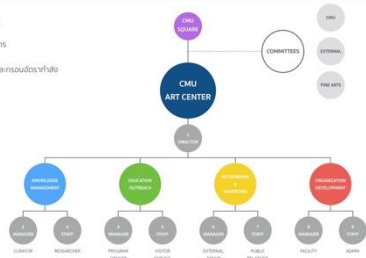
ภาพที่ 74: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน preparation ในการปฏิบัติการจริงที่ 3

- **Design process** มีการร่วมมือกับสถาปนิก ในการออกแบบปรับปรุงตัวอาคาร มีการร่วมมือกับภัณฑารักษ์ ในการออกแบบโครงสร้างการบริหารจัดการหอศิลป์ และมีการร่วมมือกับที่ปรึกษาทางการเงินเพื่อร่างแผนการเงินของโครงการ



CMU ART CENTER | STRATEGY & STRUCTURE

- ฐานทาส 4 ด้าน
- โครงสร้างการบริหาร
- โครงสร้างของกิจกรรมและอสังหาริมทรัพย์

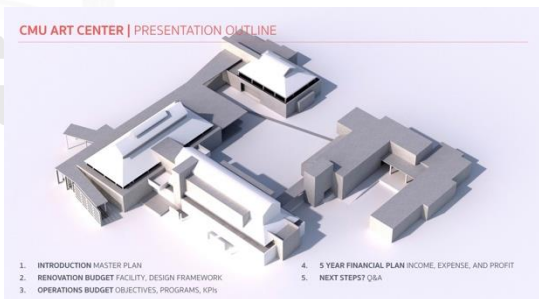


CMU ART CENTER | 5 YEAR FINANCIAL PLAN

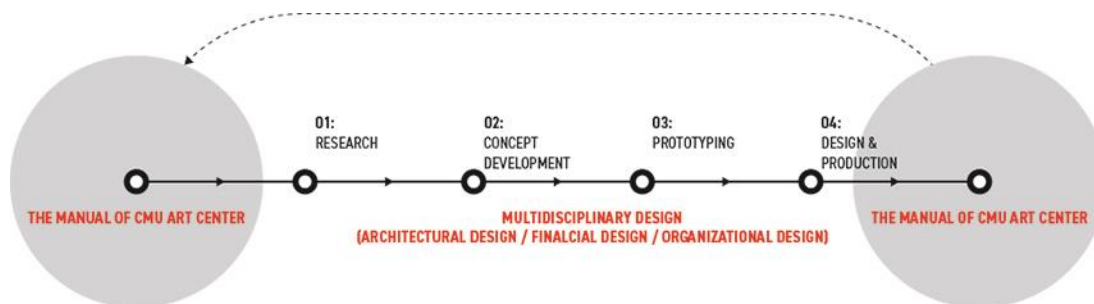
รายได้-ค่าใช้จ่าย / ปีงบประมาณ	2561	2562	2563	2564	2565	รวม
รายได้						
1. รายได้ค่าเช่าพื้นที่จากบุคคลภายนอก	10.46	10.98	11.53	12.11	12.71	57.79
- อาคารสำนักงานเดิม	8.86	9.30	9.77	10.25	10.77	48.95
- พื้นที่เช่าร่วมประโยชน์อาคาร	1.60	1.66	1.76	1.85	1.94	8.84
2. รายรับจากผู้สนับสนุน	1.20	1.32	1.45	1.60	1.76	7.33
3. รายได้จากร่วมทุนและกิจการที่เกี่ยวข้อง	2.29	2.52	2.77	3.05	3.35	15.98
4. รายได้จากค่าธรรมเนียมการให้บริการโครงการ	1.48	1.48	1.48	1.48	1.48	7.40
รวมรายรับ	15.43	16.30	17.23	18.23	19.30	86.44
ค่าใช้จ่าย						
1. ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	5.90	5.90	5.90	5.90	5.90	29.50
2. ค่าใช้จ่ายบุคลากร	4.41	4.63	4.86	5.11	5.36	24.38
3. ค่าสาธารณูปโภค	3.26	3.34	3.43	3.51	3.60	17.14
4. ค่าใช้จ่ายอื่นที่เกี่ยวข้อง	1.03	1.06	1.08	1.11	1.14	5.44
5. ค่าใช้จ่ายลงทุน	0.46	0.45	0.44	0.42	0.41	2.18
รวมค่าใช้จ่าย	15.06	15.36	15.71	16.05	16.41	78.64
กำไร/ขาดทุน	0.37	0.92	1.52	2.18	2.89	7.88

ภาพที่ 75: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน design process ในการปฏิบัติการวงจรถี 3

- **Evaluation (after)** มีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และจัดทำคู่มือโครงการหอศิลป์ต้นแบบ เพื่อส่งมอบเพื่อนำไปสะท้อนผลการปฏิบัติการ



ภาพที่ 76: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบขั้นตอน evaluation ในการปฏิบัติการวงจรถี 3



ภาพที่ 77: การประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการวงจรถี 3

หลักการที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการวงจรถี 2 ได้แก่

1. **สหวิทยาการ (Multidisciplinary)** โดยร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญสาขาอื่น ทั้งนี้ การเปลี่ยนบทบาทของผู้วิจัย จากนักออกแบบมาเป็นผู้จัดการโครงการนั้น ทำให้ผู้วิจัยไม่ได้เป็นผู้ออกแบบผลงานออกแบบโดยตรง แต่ได้กลายเป็นผู้กำหนดทิศทาง และกระบวนการทำงานของนักออกแบบสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 5

การสร้างสรรค์ผลงาน

การวิจัยหัวข้อ มานุษยวิทยาการออกแบบ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม โดยมีกรอบทฤษฎีเบื้องต้น ได้แก่ หลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ และ แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำกรอบทฤษฎีดังกล่าว ไปประยุกต์ใช้ในปฏิบัติการทั้งสิ้น 3 วงจร ในพื้นที่วิจัย หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อให้การปฏิบัติการเป็นตัวช่วยในการพัฒนาทฤษฎี จึงได้หลักการที่ได้รับการพัฒนาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่

- การแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention)
- การเปลี่ยนบทบาทจากนักออกแบบเป็นผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager)
- การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (participatory design)
- สหวิทยาการ (multidisciplinary)

ผู้วิจัย จึงได้นำหลักการดังกล่าวมาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ในรูปแบบการปฏิบัติการ โดยมีพื้นที่วิจัยคือ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ และแบ่งเนื้อหาของกระบวนการสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ส่วน ตามหลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

1. การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)
2. การปฏิบัติตามแผน (Act)
3. การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)
4. การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)

5.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)

5.3.1 ปัญหาวิชาการ

ในการปฏิบัติการวงจรที่ 3 โครงการหอศิลป์ต้นแบบเพื่อสังคม ซึ่งเป็นโครงการขนาดใหญ่ ผู้วิจัยได้ร่วมมือกับที่ปรึกษาทางการเงินซึ่งเป็นอดีตเจ้าหน้าที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) อีกทั้งผู้วิจัยยังได้สัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ ในฐานะผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เมื่อเสร็จสิ้นโครงการ ผู้วิจัยจึงได้รับเชิญจากผู้อำนวยการศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ ให้ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาด้านสื่อของโครงการเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่

ดีไซน์วีค 2016 (Chiang Mai Design Week 2016) ผู้วิจัยจึงได้นำผลการวิจัย มาทดลองสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบในครั้งนี้

ในเบื้องต้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาปัญหาด้วยการสังเกต พบว่า ด้วยความที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบเป็นหน่วยงานของรัฐ ที่มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่กรุงเทพมหานคร สาขาย่อยที่จังหวัดเชียงใหม่จึงมีหน้าที่รับนโยบายจากสำนักงานใหญ่มาปฏิบัติ อีกทั้งเจ้าหน้าที่โดยส่วนใหญ่ก็มีการโอนย้ายมาจากต่างจังหวัด ทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมของการออกแบบในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นอุปสรรคที่สำคัญในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในจังหวัดเชียงใหม่ อันเป็นพันธกิจหลักของศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ อย่างไรก็ตาม ทางศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ จังหวัดเชียงใหม่ ได้มีความพยายามในการเชื่อมโยงเข้ากับชุมชนการออกแบบอย่างต่อเนื่อง ผ่านกิจกรรมต่างๆ มากมาย อาทิเช่น การบรรยาย การอบรมเชิงปฏิบัติการ นิทรรศการ ฯลฯ จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2557 ทางศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบได้จัดเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2014 ขึ้นมา ซึ่งเป็นเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบโดยตรงเป็นครั้งแรกในประเทศไทย และได้รับเสียงตอบรับเป็นอย่างดีจากนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม เทศกาลดังกล่าวยังไม่มีมีความเชื่อมโยงกับชุมชนการออกแบบในเชียงใหม่เท่าใดนัก ทางผู้อำนวยการศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบจังหวัดเชียงใหม่ จึงได้กำหนดนโยบายในการจัดเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 ให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น ผู้วิจัย ในฐานะที่ปรึกษาทางด้านสื่อ จึงได้นำ “หลักการแทรกแซงด้วยการออกแบบ” ซึ่งเป็นหลักการที่ผู้วิจัยค้นพบจากการวิจัย มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบคีย์วิซวล (Key Visual) เพื่อนำมาใช้กำหนดแนวทางการผลิตสื่อทั้งหมดในเทศกาลให้มีความสอดคล้องกับนโยบายที่ผู้อำนวยการศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบเป็นผู้กำหนดไว้ ซึ่งการออกแบบดังกล่าว ถือเป็น การแทรกแซงด้วยการออกแบบเพื่อเปลี่ยนแปลงวิถีคิดของชุมชนเกี่ยวกับงานเทศกาลงานออกแบบว่าชุมชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมกับนักออกแบบที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบทำการว่าจ้าง โดยมีรายละเอียดดังนี้

CHIANG MAI DESIGN WEEK

เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

คู่มือการใช้งานกราฟิก เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016



CHIANG MAI
DESIGN WEEK
เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

FESTIVAL IDENTITY BASIC GUIDELINE

Key Visual	3 - 6
Event Logo	7
Official Logo	8
Strapline	9 - 11
Sponsor Logo	12
Official Typeface	13
Official Colour	14
Pattern Development	15 - 17
Usage	18 - 20

Table of Contents



CHIANG MAI
DESIGN WEEK
เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

New Originals

ผสมผสาน

เก่า + ใหม่
ราก + ยอด
ดั้งเดิม + ร่วมสมัย
อนุรักษ์ + สร้างสรรค์
ชุมชน + นวัตกรรม

CHIANG MAI DESIGN WEEK
เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

Participants



Keywords

- Simple / เรียบง่าย
- Bold / ชัดเจน
- Fun / สนุกสนาน

ที่มา

4

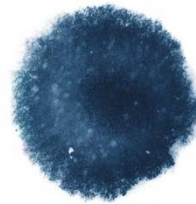


CHIANG MAI DESIGN WEEK
เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

ใช้ สีจัน เป็น Key Visual เพื่อแสดงถึงการเชื่อมโยงเชียงใหม่ 2016 เพื่อให้เห็นถึงความง่าย สามารถรับรู้และเข้าใจได้ง่ายและชัดเจน เพื่อสื่อถึงการเชื่อมโยงเชียงใหม่ผ่านงานออกแบบที่เรียบง่าย



Key Concepts



Key Visual

ที่มา

5



CHIANG MAI DESIGN WEEK
เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

Live Colour / สีที่มีชีวิต
สีมีชีวิตมาจากต้นไม้ เป็นสีที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตของชาวเชียงใหม่ การไม่ใช้ประโยชน์ในการออกแบบต่างๆ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงเชียงใหม่ผ่านงานออกแบบที่เรียบง่าย



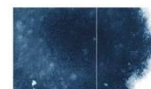
Sustainability / ความยั่งยืน



Spirit / วิถีบุญญาบารมี



Respect / ความเคารพ



เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

ที่มา

6

Event Logo
 ไม่ใช้สีจากงานเชียงใหม่ดีไซน์วีค ใ้วางไว้ด้านบนของงานออกแบบ โดยสามารถเปลี่ยนแปลงขนาดและตำแหน่งได้ตามความเหมาะสม
 แต่ต้องสามารถอ่านได้ชัดเจน และใช้เฉพาะสีที่ระบุไว้เท่านั้น



ระยปล่อยตัวในการใช้งาน



ใช้สีน้ำเงิน(ตามคำชี้แจง) บนพื้นหลังสีขาว



ตัวอย่างการวางโลโก้ไว้ด้านบน โดยสามารถเปลี่ยนขนาดและตำแหน่งได้ตามความเหมาะสม
 แต่ต้องสามารถอ่านได้ชัดเจน



ใช้สีขาว บนพื้นหลังสีน้ำเงิน

Event Logo

7



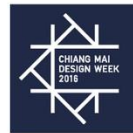
Official Logo
 ไม่ใช้การรวมงานเชียงใหม่ดีไซน์วีค ใ้วางไว้ด้านบนของงานออกแบบ โดยสามารถเปลี่ยนแปลงขนาดและตำแหน่งได้ตามความเหมาะสม
 แต่ต้องสามารถอ่านได้ชัดเจน และใช้เฉพาะสีที่ระบุไว้เท่านั้น



ระยปล่อยตัวในการใช้งาน



ใช้สีน้ำเงิน(ตามคำชี้แจง) บนพื้นหลังสีขาว



ใช้สีขาว บนพื้นหลังสีน้ำเงิน



ตัวอย่างการวางโลโก้ไว้ด้านล่าง โดยสามารถเปลี่ยนขนาดและตำแหน่งได้ตามความเหมาะสม
 แต่ต้องสามารถอ่านได้ชัดเจน

Official Logo

8



Strapline "DATE" (Optional)
 หากต้องการใส่โลโก้ Date สามารถใส่ได้ตามความเหมาะสม แต่ต้องอ่านได้ชัดเจน(ไม่ใหญ่กว่าโลโก้หลัก(Event Logo) และใช้เฉพาะสีที่ระบุไว้เท่านั้น

**3-11
 DEC**



ใช้สีขาว บนพื้นหลังสีน้ำเงิน



ใช้สีน้ำเงิน(ตามคำชี้แจง) บนพื้นหลังสีขาว

Strapline "DATE" (Optional)

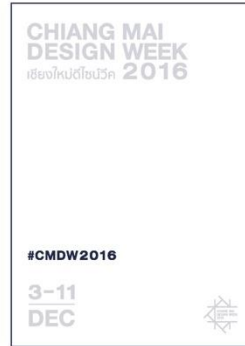
9

Strapline (Optional)
 หากต้องการใส่โลโก้ #CMDW2016 สามารถใช้ได้ตามความเหมาะสม แล้วจึงมีขนาดไม่ใหญ่กว่าโลโก้หลัก(Event Logo) และสีเฉพาะสีที่ระบุไว้เท่านั้น

#CMDW2016



ใช้สีขาว บนพื้นสีทึบ



ใช้สีน้ำเงิน(ตามค่าสีที่ระบุไว้) บนพื้นสีขาว

Strapline "#CMSW2016" (Optional)

10

Strapline (Optional)
 หากต้องการใส่โลโก้ New Originals สามารถใช้ได้ตามความเหมาะสม แล้วจึงมีขนาดไม่ใหญ่กว่าโลโก้หลัก(Event Logo) และสีเฉพาะสีที่ระบุไว้เท่านั้น

New Originals



ใช้สีชมพู (ตามค่าสีที่ระบุไว้) บนทุกพื้นสี



ใช้สีชมพู (ตามค่าสีที่ระบุไว้) บนทุกพื้นสี

Strapline "New Originals" (Optional)

11

Sponsor Logo
 โลโก้ของสปอนเซอร์ 3 ขนาด แสดงตามประเภทของสปอนเซอร์ คือ ขนาดใหญ่ สำหรับ Principle & Official, ขนาดกลาง สำหรับ General และ ขนาดเล็ก สำหรับ Special Thanks การใส่โลโก้สปอนเซอร์ ให้ใช้วิธีอ่านข้างของตัวงาน โดยแยกออกมาจากงานออกแบบอย่างชัดเจน สำหรับงานออกแบบที่ใช้พื้นที่สีเข้มให้ใช้แบบขาวขึ้นให้เด่นชัด ส่วนงานออกแบบที่มีพื้นสีขาวเข้ม ให้มีเส้นขอบระหว่างงานออกแบบกับโลโก้ชัดเจน



วางตำแหน่งโลโก้ให้ชัดเจน แยกออกจากงานออกแบบ

Sponsor Logo

12

Primary Typeface

CHIANG MAI DESIGN WEEK

เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

Helvetica Bold
Sukhumvit Set (Thai)

Supporting Typeface

Chiang Mai Design Week 2016 / CMDW2016 invites designers, creative professionals, artists, craftspersons, entrepreneurs, and students of all ages to join us in celebrating design's potential for Chiang Mai.

เทศกาล Chiang Mai Design Week 2016 (CMDW2016) จะจัดขึ้นวันที่ 3 - 11 กันยายน 2559 ที่โรงแรม ดิสน์ วัลเลจ เชียงใหม่ และบริเวณใกล้เคียง เชียงใหม่ และขอเชิญศิลปิน นักออกแบบ นักสร้างสรรค์ และผู้ที่สนใจทุกท่าน มาร่วมงานได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

Arundina Sans (Eng)
Arundina Sans (Thai)

Official Typeface 13

งานออกแบบทั้งหมด ใช้สีหลักเป็นสีนำจับ (Main Colour) บนพื้นสีขาว หรือใช้สีนำจับเป็นสีพื้น
หากทำเป็นของใช้สีอื่น ให้ใช้สี-คู่สีกำหนด (Remark Colour) โดยสีอื่นของงานใช้สีไม่เกิน 10% ของพื้นผิวงาน

	Main Colour	Remark Colour				
For Print						
For Screen						

Official Colour 14

CHIANG MAI DESIGN WEEK

เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

Original Expanded Twisted

1 Unit

1 x 4
2 x 4
4 x 4

Pattern Development (Analog) 15

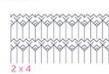
**CHIANG MAI
DESIGN WEEK**
เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

Original

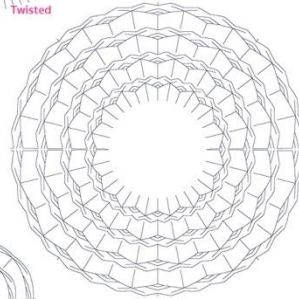
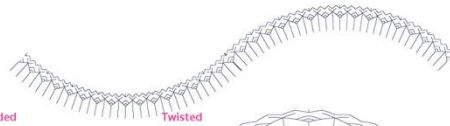


1 Unit

Expanded



Twisted



Pattern Development (Digital)

16

**CHIANG MAI
DESIGN WEEK**
เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

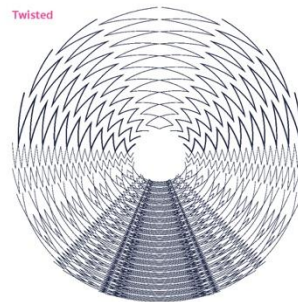
Original



Expanded



Twisted



Pattern Development (Experiment)

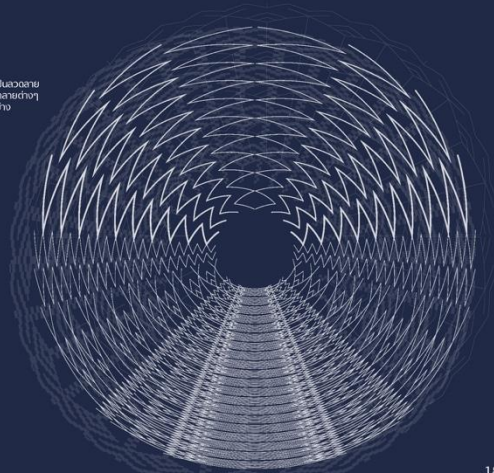
17

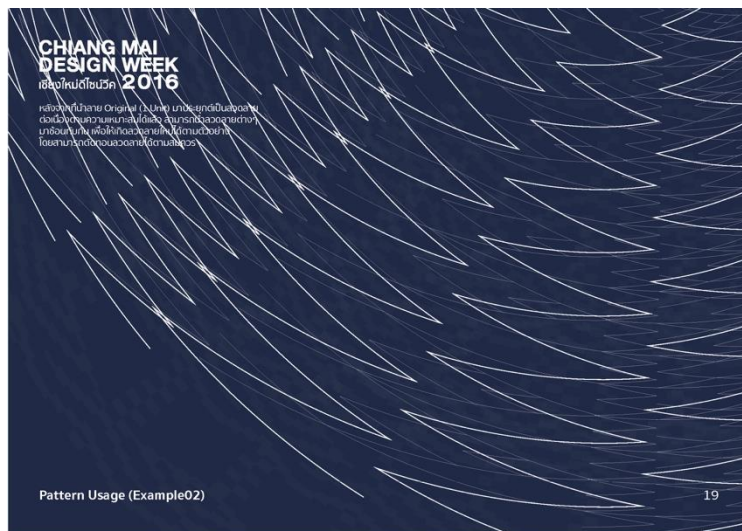
**CHIANG MAI
DESIGN WEEK**
เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

หลังจากนำลาย Original (1 Unit) มาประยุกต์เป็นลวดลาย
ด้วยวิธีการขยายแบบเส้นได้แล้ว ขั้นตอนต่อไปจะขยายต่างๆ
มาเชื่อมกัน เพื่อใช้กับลวดลายนี้ได้ในวงกว้าง
โดยสามารถตัดทอนลวดลายได้ตามสะดวก

Pattern Usage (Example01)

18



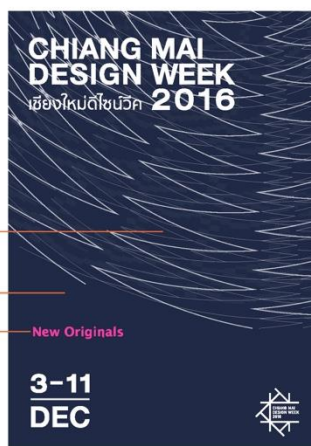


CHIANG MAI
DESIGN WEEK
เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

Developed Pattern

Corporate Colour

Remark Colour



New Originals

Implementation (Example)

20

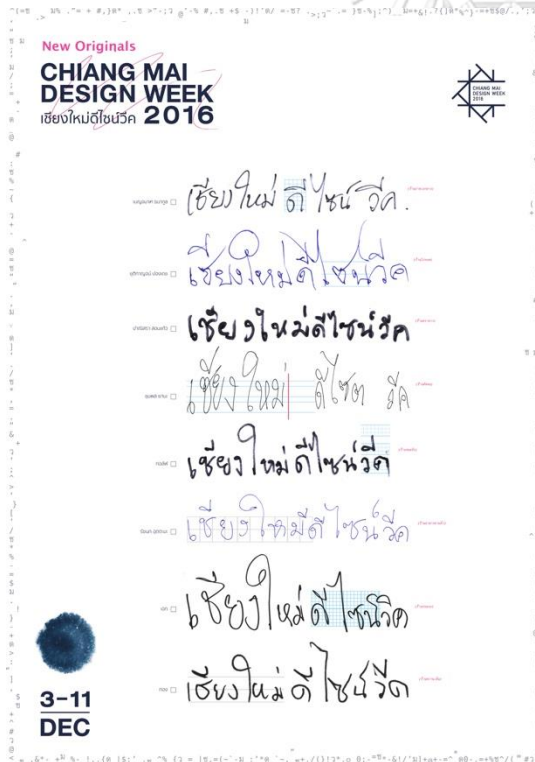
ภาพที่ 78: คู่มือการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

จากการแทรกแซงด้วยการออกแบบดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยและนักออกแบบสามารถสร้างสรรค์คู่มือการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ให้กับเทศกาล ภายใต้หัวข้อ “New Originals” ผ่านคำสำคัญ ได้แก่ ความเรียบง่าย (Simple) ความชัดเจน (Bold) และความสนุกสนาน (Fun) จึงได้คีย์วิช่วล ของเทศกาลเป็นสีห้อม (Indigo) เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของเทศกาลที่ชุมชนสามารถรับรู้และมีส่วนร่วมได้โดยง่าย อันเป็นแนวทางของการจัดเทศกาลในปีนี้

5.2 การปฏิบัติตามแผน (Act)

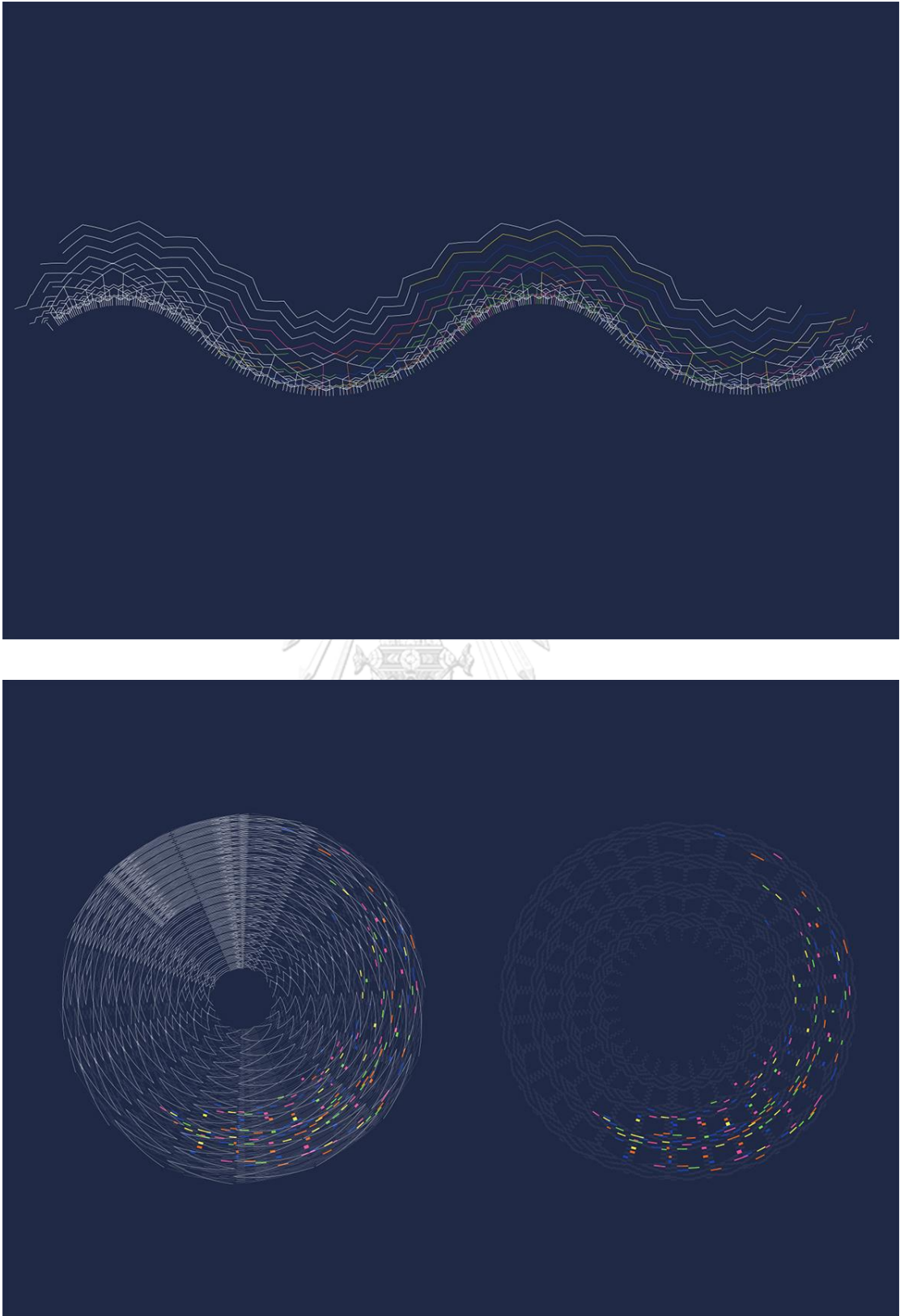
เมื่อผู้วิจัยได้นำเสนอคู่มือการออกแบบสื่อให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในรูปแบบการเสวนาชุมชน ผู้วิจัยกลับได้รับการสะท้อนผลที่ไม่น่าพอใจ เนื่องจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียยังไม่รู้สึกถึงการมีส่วนร่วม จากคีย์วิซวลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้นำ “หลักการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม” มาประยุกต์ใช้ โดยการร่วมมือกับนักออกแบบท้องถิ่นจำนวน 10 คน เพื่อปรับปรุงคีย์วิซวลของงานเทศกาล ได้ผลลัพธ์ดังนี้







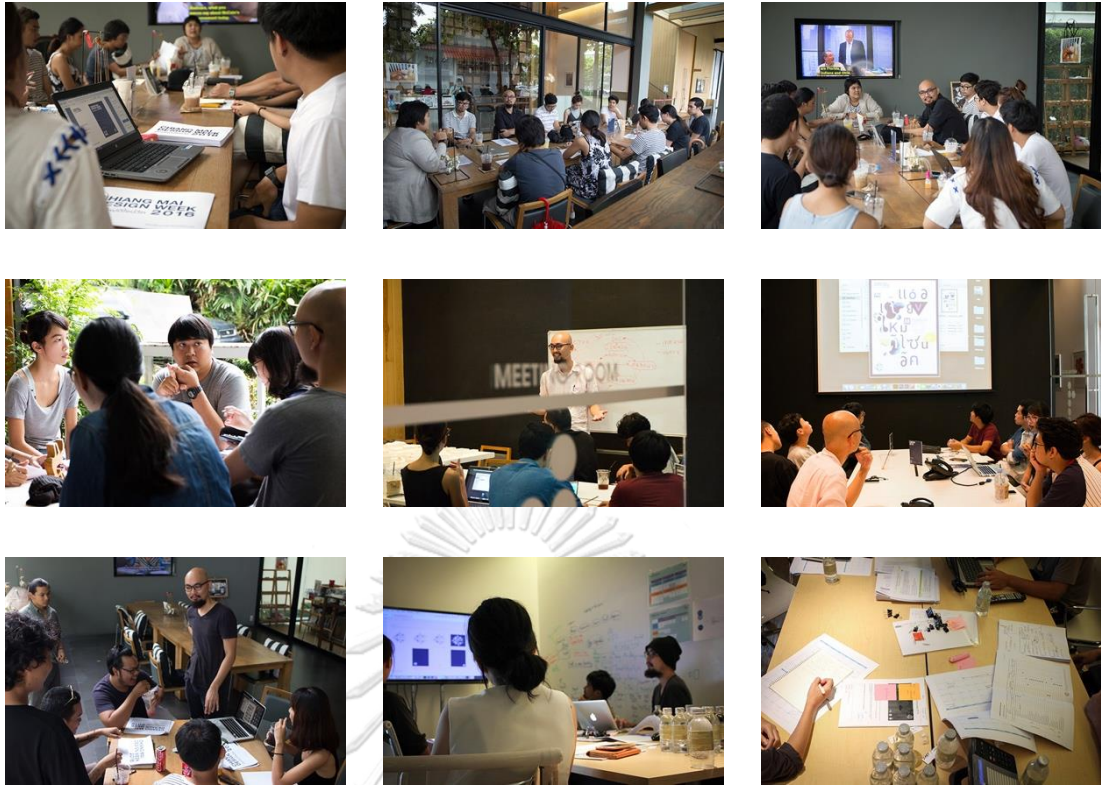
ภาพที่ 79: การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์อย่างมีส่วนร่วม



ภาพที่ 80: ศิษย์วิชาที่ได้รับการพัฒนาจากการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ร่วมกับนักออกแบบท้องถิ่นแล้ว ทำให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาศักยภาพของเทศกาล ให้เป็นที่พอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ผู้วิจัยจึงได้ “เปลี่ยนบทบาทจากนักออกแบบมาเป็นผู้จัดการโครงการ” ร่วมกับเจ้าหน้าที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ทั้งหมดของเทศกาล โดยมีการดำเนินการอย่างมีส่วนร่วม ด้วยการร่วมมือกับนักออกแบบหลายสาขาเพื่อผลิตผลงานต่างๆ อาทิเช่น ไปสเตอร์ โฆษณาทั้งสื่อออนไลน์ และออฟไลน์ ภาพประกอบ แผ่นพับ สู้จิตร์ ป้ายต่างๆ รวมถึงแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เทศกาล (Link: <https://youtu.be/tZ7jMD1DUHs>) โดยมีรายละเอียดดังนี้





ภาพที่ 81: ภาพบรรยากาศความร่วมมือระหว่างนักออกแบบหลายสาขา



ภาพที่ 82: Banner เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

**CHIANG MAI
DESIGN WEEK**
เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

New Originals

**3-11
DEC**

**CHIANG MAI
DESIGN WEEK
2016**

www.chiangmaidesignweek.com
#chiangmaidesignweek
#CMDW2016

PRINCIPAL SUPPORTERS

สำนักงานวัฒนธรรม
okmd
TCDC
TCBB

OFFICIAL SUPPORTERS

AIS
dcondo
nim
KTC
SFX
CINEMA

ภาพที่ 83: หน้าโฆษณาในนิตยสารของงานเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

CHIANG MAI DESIGN WEEK

เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

New Originals

สีสันใหม่ของงานออกแบบ จากอัจฉริยภาพแห่งท้องถิ่น

ณ ย่านอนุสาวรีย์สามกษัตริย์
นิมมานเหมินท์
และ TCDC เชียงใหม่

**3-11
DEC**

ORGANIZED BY
TCDC Chiang Mai

PRINCIPAL SUPPORTERS

OFFICIAL SUPPORTERS

GENERAL SUPPORTERS

SPECIAL THANKS

เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ 2016

Chiang Mai Design Week 2016

เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ คือ เทศกาลที่มีกิจกรรม งานนิทรรศการ ศิลปิน นักเขียน นักศึกษา ผู้ประกอบการ กลุ่มธุรกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเมืองเชียงใหม่ได้ร่วมกันจัดขึ้นเพื่อนำเสนอ นวัตกรรมด้านงานออกแบบหรือโปรเจกต์ใหม่ๆ ที่น่าสนใจ ตลอดจนเพื่อเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยน แลกเปลี่ยนมุมมองและความคิดเห็นการออกแบบ ทั้งยังเป็นเทศกาลที่เชิญนักออกแบบจากภูมิภาคอื่นๆ ทั้งในและต่างประเทศมาร่วมเป็นประสบการณ์ จัดแสดงผลงาน และขยายช่องทางธุรกิจสร้างสรรค์ ไปพร้อมกัน

Chiang Mai Design Week ไม่ได้ออกแบบหรือจัดขึ้นโดยมีเป้าหมายที่งานสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญต่อการสร้างประสบการณ์ร่วมกันในงานออกแบบไปสู่กลุ่มเด็ก เยาวชน ชุมชน นักท่องเที่ยว และผู้ที่สนใจงานสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมหลากหลายรูปแบบที่เริ่มเกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะ ซึ่งจะส่งเสริมบรรยากาศความมีชีวิตชีวาและเน้นย้ำภาพลักษณ์ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ที่มีรากฐานทางศิลปวัฒนธรรม และทักษะฝีมือช่างชั้นสูงของเมืองเชียงใหม่

เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ 2016 จะจัดขึ้นระหว่างวันที่ 3 - 11 ธันวาคม 2559 ณ 3 พื้นที่สำคัญ ในตัวเมืองเชียงใหม่ คือ ย่านอนุสาวรีย์สามกษัตริย์ ศูนย์กลางเมืองเก่าที่มีทั้งวิถีชีวิตศิลปวัฒนธรรม ทั้งงานศิลปะและวิถีชีวิตอันหลากหลาย ย่านถนนนิมมานเหมินท์ แหล่งรวมไลฟ์สไตล์และศูนย์กลาง ธุรกิจร่วมสมัย ที่ไม่ตกยุคหนึ่ง รวมถึงบริเวณ TCDC เชียงใหม่ หลังสถานีรถไฟเชียงใหม่ แหล่งความรู้ ด้านการออกแบบที่ทันสมัย พร้อมทั้งทุกคนได้เดินเยี่ยมชมและสัมผัสกับกิจกรรมสร้างสรรค์หลากหลาย รูปแบบอย่างใกล้ชิด ภายใต้แนวคิดหลัก 'New Originals' ที่บอกเล่าเรื่องราวของการหยิบจับเอกลักษณ์ดั้งเดิม อัจฉริยภาพท้องถิ่น และทักษะเชิงช่างมาผสมผสานเข้ากับแนวคิดทางกรออกแบบและธุรกิจสร้างสรรค์สมัยใหม่ ผ่านฝีมือศิลปิน นักออกแบบท้องถิ่น นักเขียน นักศึกษา ผู้ประกอบการ และนักศึกษากำหนดทิศทางและทิศทางที่ รวมทั้งใช้แพลตฟอร์มความร่วมมือกันเป็นพันธมิตรกันในการคงธุรกิจสร้างสรรค์

Chiang Mai Design Week is a celebration arranged through collaborative efforts of designers, artisans, artists, students, entrepreneurs, and the business and industry groups in Chiang Mai. The main objectives are to showcase new design innovations and projects as well as to serve as an open platform for dialogue and exchange of ideas and design knowledge. Both national and international designers are invited to share their experience and display their work, helping to expand their creative businesses.

Chiang Mai Design Week does not only focus on designers or those engaged with creative work, but also underscores the participation of children, youths, community, and creative enthusiasts to gain firsthand experience with design work. Many activities are offered in public spaces to facilitate lively atmosphere and emphasize Chiang Mai's status as a creative city built upon a long history of arts, culture, and traditional artisanship.

Chiang Mai Design Week 2016 will be held from 3-11 December 2016 at three vibrant hotspots of Chiang Mai: The Three Kings Monument, the historical centre of the old city rich in traditional arts, culture, and diverse ways of life; Nimman-haemin, a neighbourhood known for modern lifestyles and a centre of contemporary businesses; and TCDC Chiang Mai behind Muang Mai Market, a source of modern design knowledge and different types of creative activities that are open to the public. This year's theme 'New Originals' tells the story of an integration of traditional identity, local wisdom, and artisanal skills with modern design thinking and creative businesses accomplished by artists, local designers, students, entrepreneurs, and many regional and international guests, while keeping an eye on the latest trends and updates within the creative industries.

CHIANG MAI DESIGN WEEK

เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

3-11 DEC

เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 เป็นส่วนหนึ่งของงานฉลองครบรอบ 100 ปีของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นงานที่มุ่งเน้นการออกแบบ แลกเปลี่ยนกับผู้คนในแวดวงธุรกิจสร้างสรรค์ และสร้างโอกาสในการต่อยอดทางธุรกิจ เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยอย่างมีคุณภาพ

Chiang Mai Design Week 2016 invites everyone to celebrate the festival of creativity, opening the new aspects of design, exchanging the ideas between entrepreneurs and designers, and creating the new opportunities in creative business of Thailand.

8 กิจกรรมหลักของเทศกาล

Main activities of the festival



งานแสดงผลงานออกแบบ
Design Showcase

การนำเสนองานออกแบบและผลิตภัณฑ์ของนักออกแบบ ผู้ประกอบการ ผู้คิดสร้างสรรค์ และสถาบันการศึกษา รวมถึงผลงานจากต่างประเทศและต่างประเศ

Showcasing the selected products and design works from designers, creative entrepreneurs, education institutions, as well as contributors from other regions and countries.



ผลงานออกแบบนานาชาติ
International Project

การจัดแสดงนิทรรศการผลงานออกแบบและความรู้ด้านการออกแบบของหลากหลายองค์กรชั้นนำระหว่างประเทศ

An exhibition of creative works and design knowledge from leading international organisations.



งานชุมนุมทางความคิด
Conference

สัมมนาแลกเปลี่ยนความรู้เชิงวิชาการ และอัปเดตความเคลื่อนไหวในแวดวงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

A seminar for academic exchange and updates on recent developments in creative industries.



เสวนา
Talk

เสวนาแลกเปลี่ยนมุมมองและประสบการณ์กับนักคิด นักสร้างสรรค์ในแวดวงด้วยบทสนทนาหลากหลายหัวข้อในบรรยากาศที่เป็นกันเอง

Exchanging personal experiences and perspectives with influential creative thinkers on various topics in an informal and relaxed atmosphere.



เวิร์กช็อป
Workshop

กิจกรรมพัฒนาทักษะและจุดประกายไอเดียสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ตอบโจทย์การค้าปลีกและการสร้างสรรค์ธุรกิจยุคใหม่

Activities designed to develop skills and fuel creative ideas through the design thinking process which is tailored for today's lifestyle and modern business development.



งานจัดวาง
Installation

การจัดแสดงงานออกแบบ งานศิลปะ และประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ

An exhibition of astonishing designs, arts, and sculptures in public space to ignite inspiration of both residents and tourists.



ป๊อปมาร์เก็ต
Pop Market

แหล่งช้อปปิ้งสินค้าดีไซน์ที่คัดสรรมาจกนักออกแบบและผู้ประกอบการที่ถูกต้อง ครบถ้วนถึงพื้นที่เสงห์เฮาท์ อาหาร เครื่องดื่ม และกิจกรรมความบันเทิง

Hangout space and vibrant shopping area for meticulously selected creative products from designers and entrepreneurs, as well as food and entertainments.



อีเวนท์
Event

กิจกรรมสร้างสรรค์ กระตุ้นความคิดหลากหลายรูปแบบจากเหล่าผู้ออกแบบและศิลปิน ศิลปินที่มีที่สุดคนได้เข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แบ่งปันประสบการณ์ พร้อมสร้างแรงบันดาลใจ ตลอด 9 วันเต็ม

Creative activities to stimulate creative thinking from designers and artists in an open space for everyone to exchange, learn, share experiences, and create inspiration during the nine days of the festival.

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) เชียงใหม่
1/1 ถนนเมืองสุพรรณ ตำบลช้างม่อย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300
เปิด 10.30 - 18.00 น. (ปิดวันจันทร์) โทร. 052 - 080 - 500 ต่อ 312

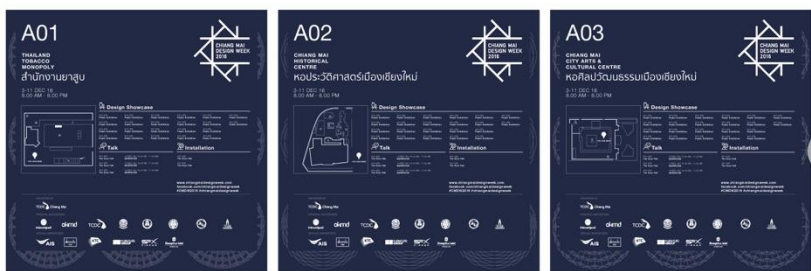
www.chiangmaidesignweek.com
[facebook.com/chiangmaidesignweek](https://www.facebook.com/chiangmaidesignweek)
[#CMDW2016](https://twitter.com/CMDW2016) [#chiangmaidesignweek](https://twitter.com/chiangmaidesignweek)

ภาพที่ 84: แผ่นพับประชาสัมพันธ์ เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016



ภาพที่ 85: ตัวอย่างสูจิบัตร เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

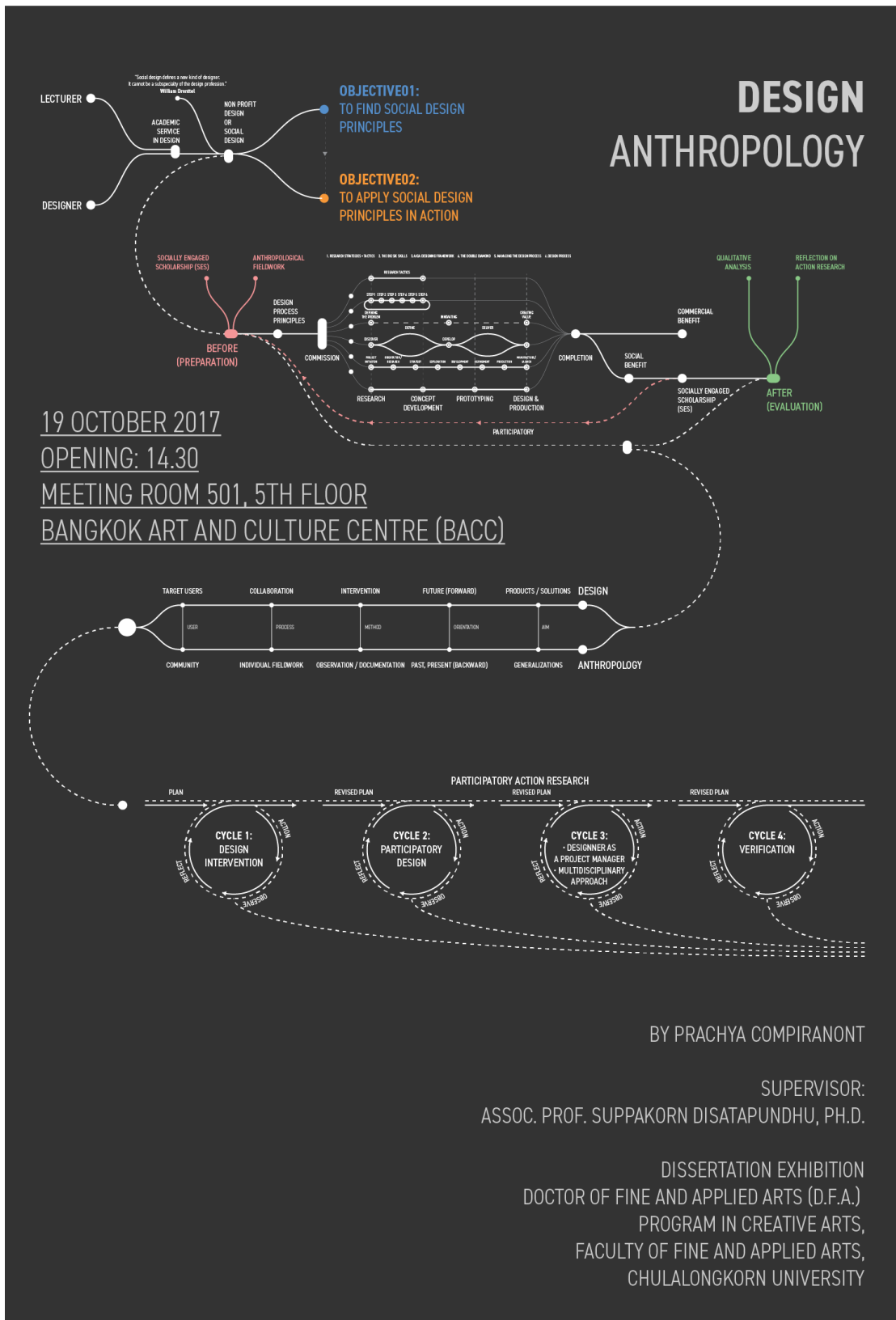
SIGNAGE DIRECTORY
 S3 - ขายเป็นรูปสี่เหลี่ยมกลาสาบรกดทับได้ทั้ง ใกล้เคียง-ไกล
 9 โบนีเดีย background ต่างกันขนาด
 240x240 cm
 SCALE 1:10



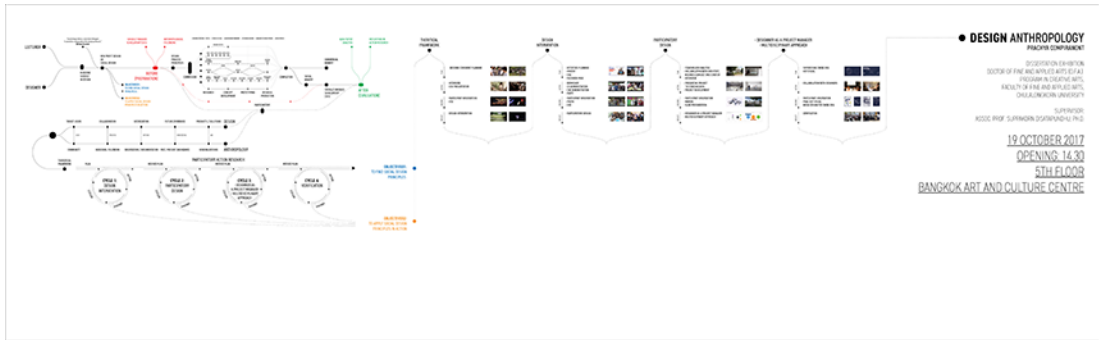
ภาพที่ 86: ตัวอย่างป้ายในงานเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016

5.3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)

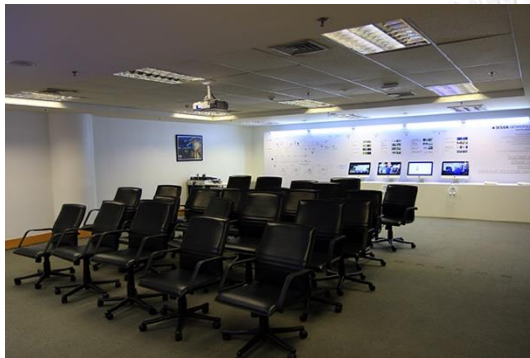
ผู้วิจัยได้เข้าร่วมเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 ในฐานะที่ปรึกษาทางด้านสื่อ จึงได้มีโอกาสสังเกตอย่างมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนการออกแบบสื่อในเทศกาล นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้บันทึกงานออกแบบสื่อในเทศกาลในรูปแบบวีดิทัศน์ เพื่อบันทึกสภาพหลังการออกแบบ เพื่อนำไปสะท้อนผลการปฏิบัติการในลำดับถัดไป และใช้วีดิทัศน์ดังกล่าวเพื่อสร้างสรรค์นิทรรศการหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ชื่องาน Design Anthropology ในวันที่ 19 ตุลาคม พ.ศ. 2560 ที่หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) โดยมีรายละเอียดดังนี้

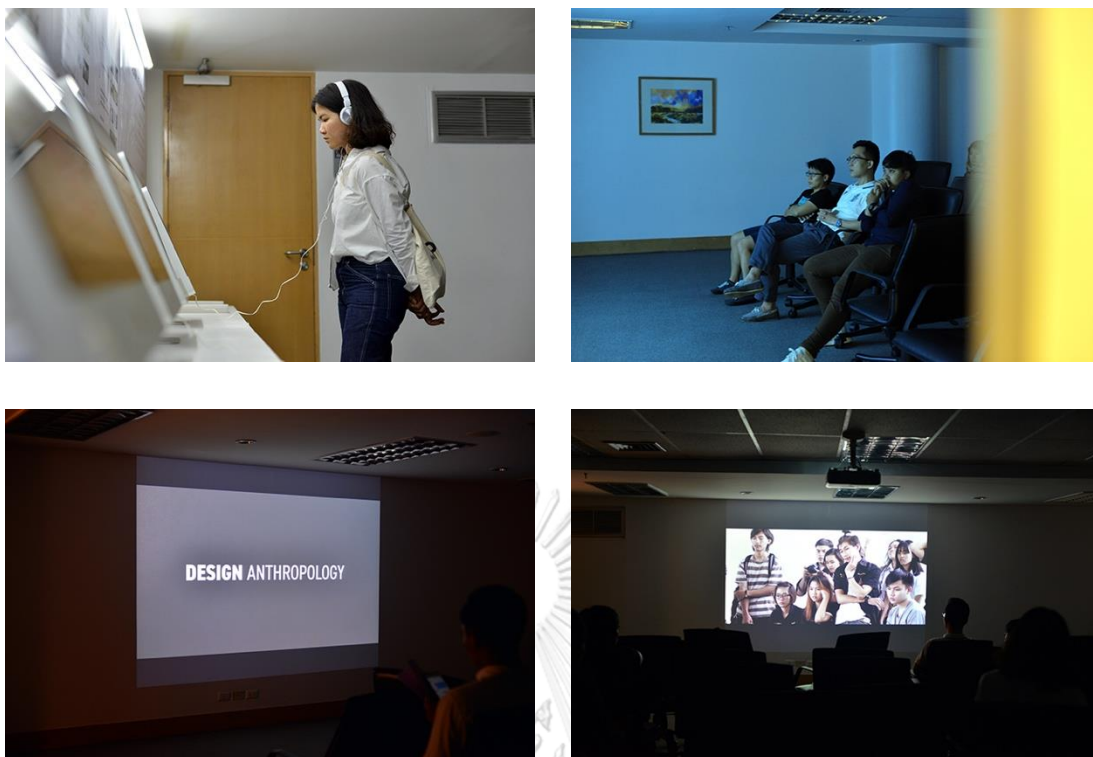


ภาพที่ 87: โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์นิทรรศการ



ภาพที่ 88: รายละเอียดบอร์ดนิทรรศการ





ภาพที่ 89: บรรยากาศงานนิทรรศการหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต



ภาพที่ 90: วิดีทัศน์กระบวนการมานุษยวิทยาการออกแบบ

Link: <https://youtu.be/niQwodVco34>

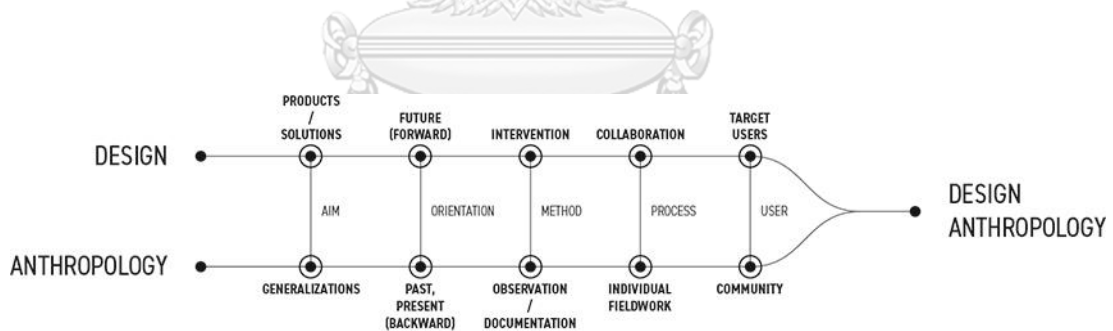


ภาพที่ 91: วิธีทัศนผลการดำเนินการมานุษยวิทยาการออกแบบ

Link: <https://youtu.be/Khvcl6naEt8>

5.4 การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)

จากการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ที่นำหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบมาทดลอง
สร้างสรรค์ในเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 โดยกรอบทฤษฎีที่นำมาประยุกต์ใช้ได้แก่

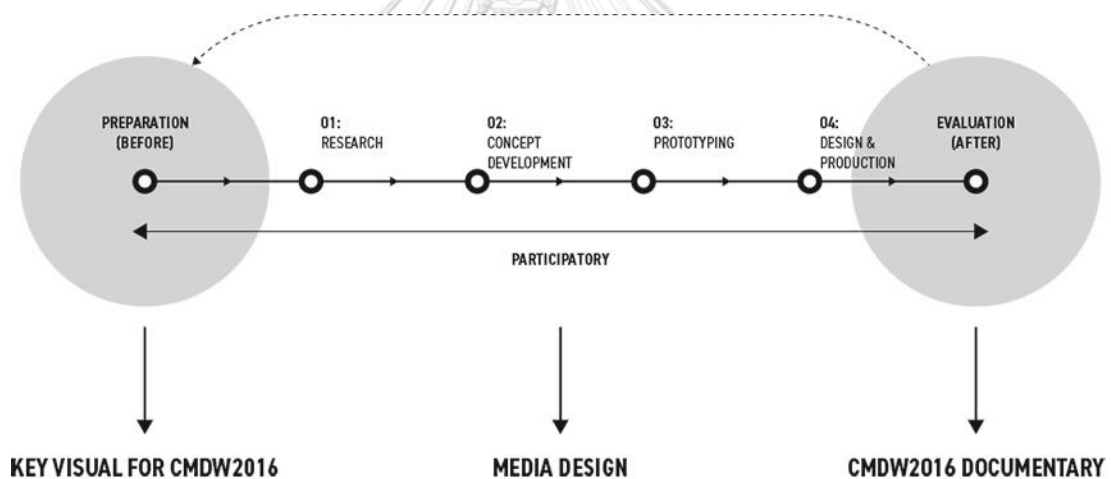


ภาพที่ 92: หลักมานุษยวิทยาการออกแบบที่นำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

- การแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention) โดยผู้วิจัยได้ใช้การออกแบบในการปรับเปลี่ยนวิถีคิดของชุมชนให้สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในงานเทศกาลเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 ได้

- บทบาทของนักออกแบบมาในฐานะผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager) ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการในฐานะที่ปรึกษาทางด้านสื่อ ของเทศกาลเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 มีหน้าที่ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ทั้งหมดในงานเทศกาลฯ
- การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (participatory design) ผู้วิจัยได้ร่วมมือกับนักออกแบบในการผลิตคู่มือการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 เพื่อให้ผู้ใช้ (นักออกแบบ) เข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ของเทศกาลฯ
- สหวิทยาการ (multidisciplinary) เนื่องจากสื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์เทศกาลเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 มีมากมายหลายประเภท ผู้วิจัยจึงต้องร่วมงานกับนักออกแบบหลากหลายสาขาเพื่อผลิตสื่อประเภทต่างๆ ให้มีความเหมาะสมกับเทศกาลฯ

จากผลการปฏิบัติการ สามารถนำไปเปรียบเทียบกับแบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม และหลักการมานุษยวิทยา มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 93: ผลการสร้างสรรค์ผลงานในแบบจำลองกระบวนการออกแบบ

5.5 สรุปผลการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ

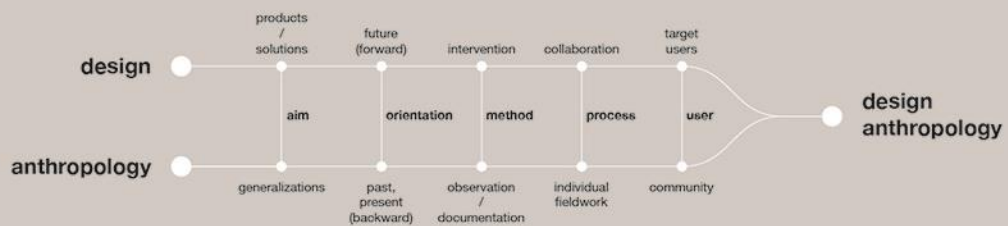
การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบมีขั้นตอนการปฏิบัติการดังนี้

- **การพัฒนาแผนการปฏิบัติการ (Plan)** มีการนำหลักการที่ได้จากการวิจัย ได้แก่ หลักมานุษยวิทยาการออกแบบ และ แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 เพื่อแก้ปัญหาการไม่มีส่วนร่วมของชุมชนในเทศกาล ด้วยการผลิตคู่มือการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ เชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 ร่วมกับนักออกแบบ
- **การปฏิบัติตามแผน (Act)** ปรับปรุงศักยภาพของเทศกาลฯ ด้วยการร่วมมือกับนักออกแบบท้องถิ่นจำนวน 10 คน จากนั้นจึงให้คำปรึกษาในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ทั้งหมดของเทศกาล
- **การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observe)** ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาทางด้านสื่อของเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ดีไซน์วีค 2016 และเก็บข้อมูลด้วยการจัดแสดงนิทรรศการ
- **การสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect)** จากการวิเคราะห์ผลการปฏิบัติการ พบว่าหลักการมานุษยวิทยาสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเพื่อสังคมได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นจึงได้ทำการสรุปเป็นคู่มือมานุษยวิทยาการออกแบบ มีรายละเอียดดังนี้

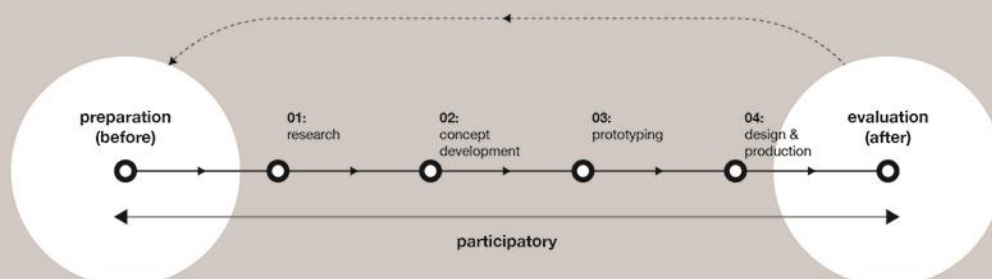
design anthropology

30.11.2017
 doctor of fine and
 applied arts (d.f.a.)
 program in creative arts,
 faculty of fine and applied arts,
 chulalongkorn university

principle:



process:



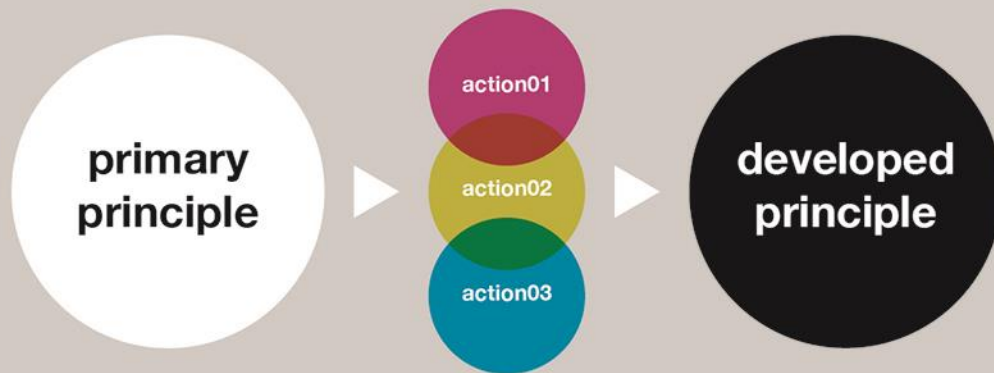
is

the goal of this project is
to find and develop
the principles of
design anthropology in action

for

the project is for
designer who wants
to design for social impact

method:



design anthropology
social design process

cmu art center
2558 -2560

design intervention
designer
as a project manager
participatory design
multidisciplinary

action01: the wedding

location: cmu art center
area: courtyard 1,138 sq.m.

process:

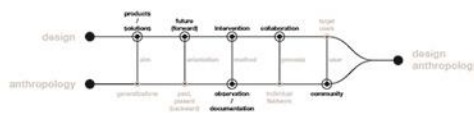


preparation



design

primary principle:



evaluation

design intervention
designer
as a project manager
participatory design
multidisciplinary

action02: street art workshop

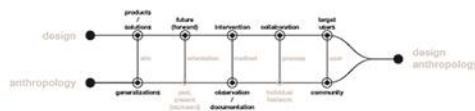
location: cmu art center
area: multipurpose space 1,055 sq.m.

process:



preparation

primary principle:



design



evaluation

design intervention
designer
as a project manager
participatory design
multidisciplinary

action03: cmu art center renovation

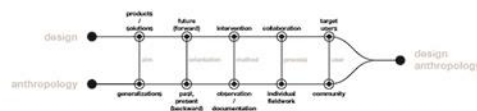
location: cmu art center
area: 10,686 sq.m.

process:



preparation

primary principle:



design

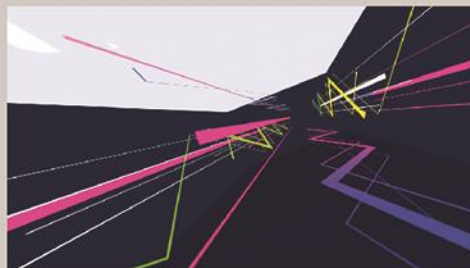


evaluation

design intervention
designer
as a project manager
participatory design
multidisciplinary

action04: chiang mai design week 2016

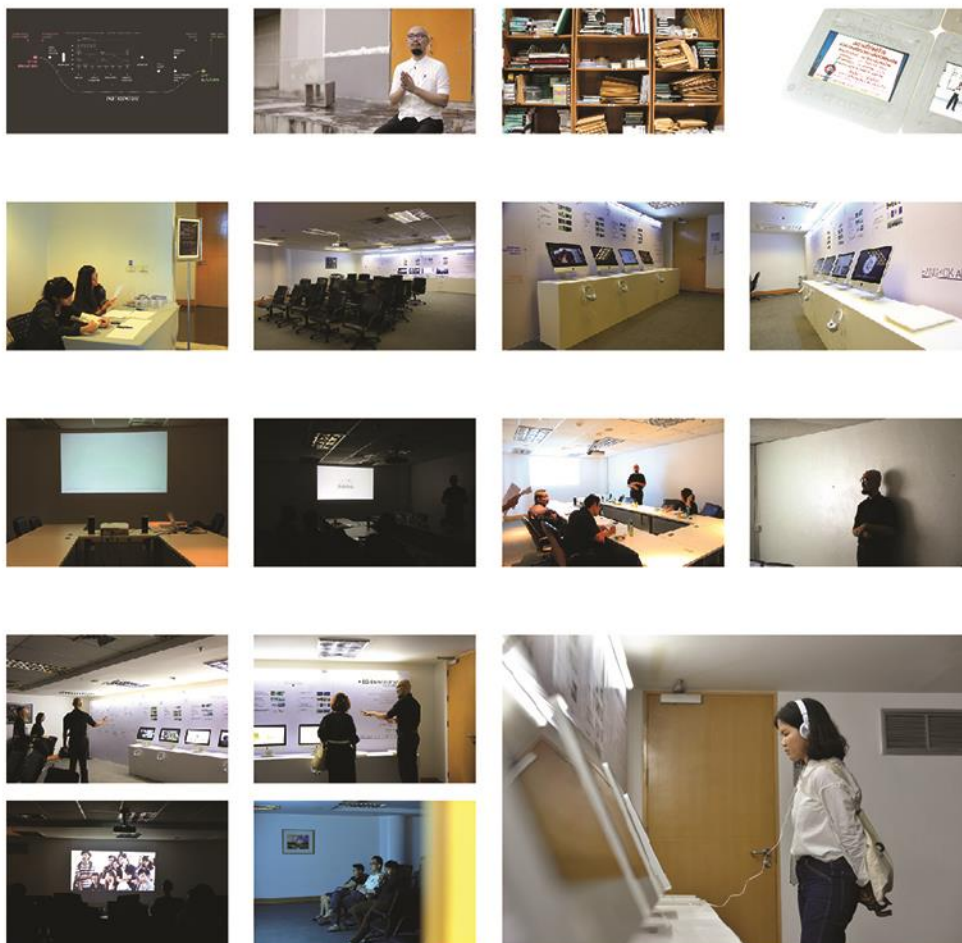
location: chiang mai
area: city center



dissertation exhibition
 doctor of fine and applied arts (d.f.a.)
 program in creative arts, faculty of fine and applied arts, chulalongkorn university

supervisor:
 assoc. prof. suppakorn disatapundhu, ph.d.

bangkok art and culture centre
 5th floor, 19 october 2017, opening: 14.30



ภาพที่ 94: คู่มือมานุษยวิทยาการออกแบบ

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยหัวข้อมานุษยวิทยาการออกแบบ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 2 ข้อ ได้แก่ 1. หาหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ 2. เพื่อประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการออกแบบเพื่อสังคม สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

6.1 สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อหาหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ

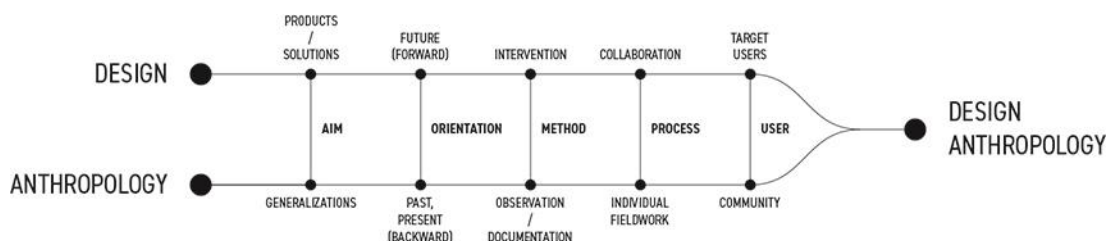
ได้หลักการมานุษยวิทยาการออกแบบที่ได้รับการพัฒนาจากการปฏิบัติการได้แก่

1. การแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention)
2. การเปลี่ยนบทบาทจากนักออกแบบเป็นผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager)
3. การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (participatory design)
4. สหวิทยาการ (multidisciplinary)

โดยหลักการดังกล่าว ได้รับการพัฒนาจากกรอบทฤษฎีเบื้องต้น ได้แก่ มานุษยวิทยาการออกแบบ ซึ่งเป็นการผสมผสานการออกแบบและมานุษยวิทยาเข้าด้วยกัน มีลักษณะสำคัญดังนี้

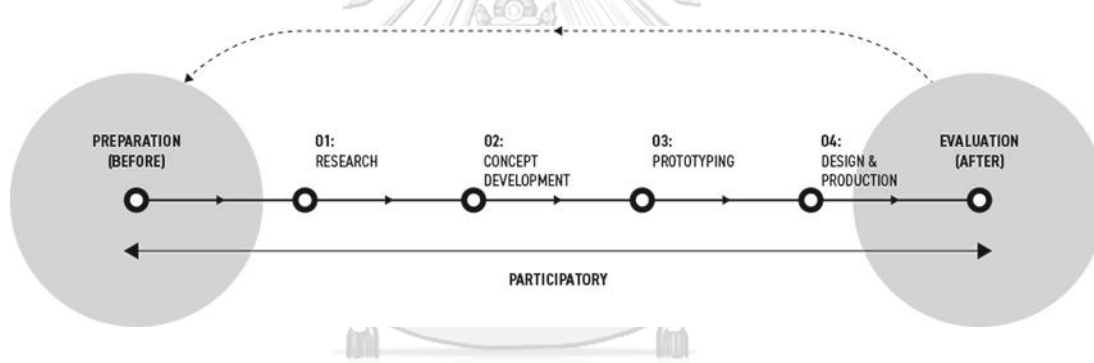
1. **เป้าหมาย** เพื่อการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ผลงานตามหลักการออกแบบ แต่นำผลลัพธ์ที่ได้ไปสังเคราะห์เป็นแนวคิดและทฤษฎีตามหลักมานุษยวิทยา
2. **ทิศทาง** มีการศึกษาอดีต ปัจจุบัน ตามหลักมานุษยวิทยา แต่เพิ่มเติมการเปลี่ยนแปลงอนาคตให้ดีขึ้นตามหลักการออกแบบ
3. **วิธีการ** มีการสังเกตและบันทึกข้อมูลชุมชน ตามหลักมานุษยวิทยา แต่ก็มี การเข้าไปแทรกแซงชุมชนตามหลักการออกแบบ
4. **กระบวนการ** มีการดำเนินการสองระดับ โดยมีการร่วมมือกับชุมชนในการแก้ปัญหาตามหลักการออกแบบ แต่ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการลงสนามโดยนักวิจัยตามหลักมานุษยวิทยา
5. **ผู้ใช้** ผู้ใช้ผลงานออกแบบคือกลุ่มเป้าหมายในการแก้ปัญหาตามหลักการออกแบบ ส่วนผู้ใช้หลักการคือผู้ที่สนใจแนวคิดที่เกิดขึ้นตามหลักมานุษยวิทยา

โดยลักษณะสำคัญดังกล่าว สามารถนำมาประยุกต์เป็นแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 95: หลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ

นอกจากนี้ กระบวนการมานุษยวิทยาการออกแบบ ยังพัฒนามาจากกระบวนการออกแบบ เพื่อสังคม ที่ประยุกต์หลักวิชาการเพื่อสังคมเข้ากับกระบวนการออกแบบ โดยมีแบบจำลองกระบวนการดังนี้



ภาพที่ 96: แบบจำลองกระบวนการออกแบบเพื่อสังคม

โดยกระบวนการออกแบบ สามารถแบ่งได้เป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

- **ขั้นที่ 1** การวิจัย (Research)
- **ขั้นที่ 2** การพัฒนาแนวความคิด (Concept Development)
- **ขั้นที่ 3** การสร้างต้นแบบ (Prototyping)
- **ขั้นที่ 4** การออกแบบและการผลิต (Design & Production)

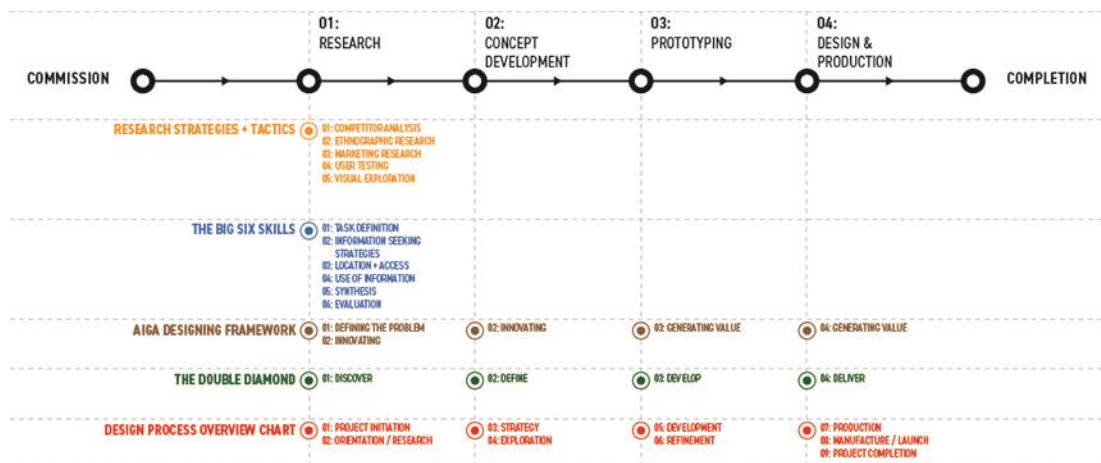
และประยุกต์หลักวิชาการเพื่อสังคมด้วยการเพิ่มการศึกษาสภาพก่อนและหลังกระบวนการออกแบบ โดยกระบวนการออกแบบ สามารถหลักการที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้ได้ ดังนี้

1. Research Strategies + Tactics โดยเจนน์ และ เคน วิชอคกี้ โอ เกรดี
2. The Big6TM + Information Literacy โดยไมค์ ไอเซนเบิร์ก และ โรเบิร์ต อี เบอโควิทซ์

3. AIGA Designing Framework โดยสถาบันการออกแบบแห่งอเมริกา
4. The Double Diamond โดยสภาการออกแบบแห่งสหราชอาณาจักร
5. การจัดการกระบวนการออกแบบ โดยเทอร์รี่ ลี สโตน
6. แบบจำลองกระบวนการออกแบบ ของเจนน์ และ เคน วิชอคกี้ โอ เกรดี

โดยแต่ละหลักการ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการออกแบบได้

ดังนี้



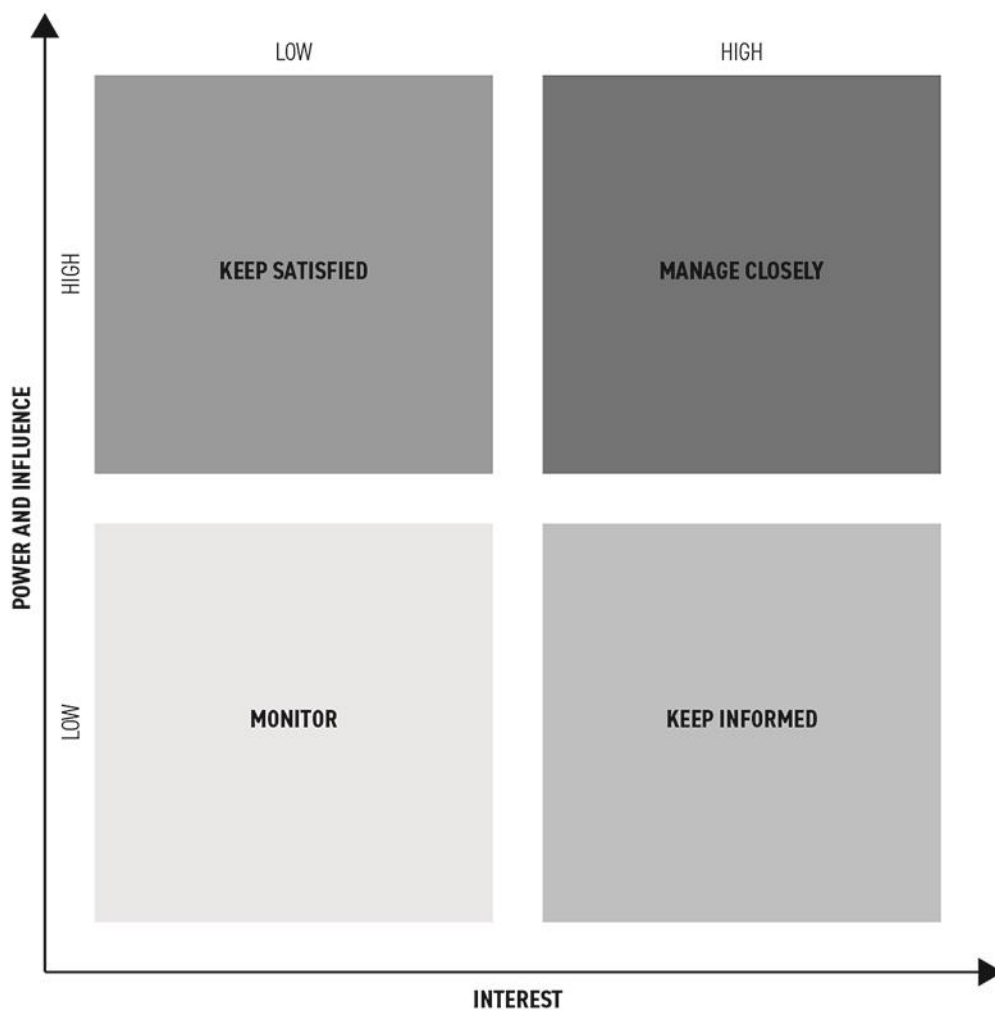
ภาพที่ 97: แบบจำลองกระบวนการออกแบบ

ในส่วนของงานวิชาการเพื่อสังคม นอกจากจะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบในการศึกษาสภาพก่อนและหลังกระบวนการออกแบบ ยังส่งผลให้รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม มีกระบวนการวิจัย 10 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่	การดำเนินการ	
1	ปัญหาวิชาการ	ปัญหาชุมชน
2	ทบทวนเอกสาร	เวทีเสวนาชุมชน
3	สร้างโจทย์ / ทีมวิจัย / ตัวแปร	
4	กรอบแนวคิด / นิยามศัพท์	
5	ออกแบบการวิจัย	
6	สร้างเครื่องมือ / เก็บข้อมูล	
7	จัดการข้อมูล / วิเคราะห์ / สังเคราะห์	
8	ใช้ประโยชน์จากข้อมูล / คิดกิจกรรม	
9	วัดผล (Output / Outcome / Impact)	
10	สรุปผล / ถอดบทเรียน	

ตารางที่ 15: ขั้นตอนการวิจัยเพื่อสังคม
 ที่มา: งานวิชาการเพื่อสังคม: หลักการและวิธีการ

ในโครงการที่มีขนาดใหญ่ สามารถนำหลักการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมาประยุกต์ใช้ โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 98: Stakeholder Matrix

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการออกแบบเพื่อสังคม

มีการประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการแก้ปัญหาจริง ในรูปแบบของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เพื่อให้การปฏิบัติการมีส่วนช่วยในการพัฒนาทฤษฎี โดยมีพื้นที่วิจัยได้แก่ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และแบ่งการปฏิบัติการออกแบบ 3 วงจร (รายละเอียดอยู่ในบทที่ 4) ได้แก่

วงจรที่ 1 งานแต่งงานในหอศิลป์ เพื่อแก้ปัญหาชุมชนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมของหอศิลป์ และพัฒนาหลักการแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design anthropology)

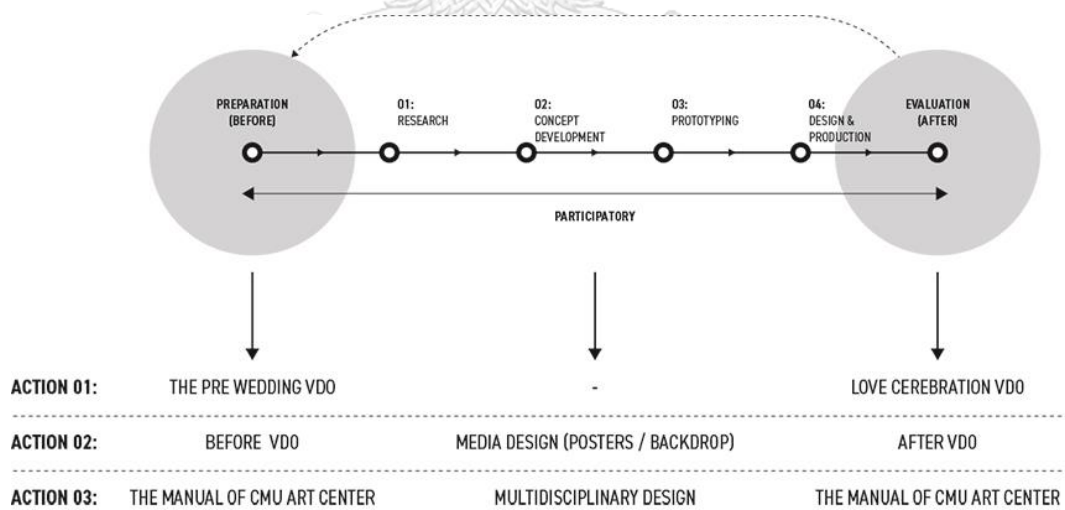
วงจรถี 2 การอบรมสตรีทอาร์ทในหอศิลป์ เพื่อบริการวิชาการตามวัตถุประสงค์ของหอศิลป์ และพัฒนาการเปลี่ยนบทบาทของนักออกแบบมาเป็นผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager) และหลักการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (participatory design)

วงจรถี 3 โครงการหอศิลป์ต้นแบบเพื่อสังคม เพื่อแก้ปัญหาที่สำคัญ 3 ประการของหอศิลป์ ได้แก่ 1. การขาดงบประมาณสนับสนุน 2. การขาดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ 3. ความซ้ำรุดทชุดโทรมของตัวอาคาร และพัฒนาหลักสูตรสหวิทยาการ (multidisciplinary)

จากการปฏิบัติการทั้ง 3 วงจร สามารถสรุปหารประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการปฏิบัติการได้ดังนี้

การปฏิบัติ	เป้าหมาย		ทิศทาง		วิธีการ		กระบวนการ		ผู้ใช้	
	DESIGN	ANTHROPOLOGY	DESIGN	ANTHROPOLOGY	DESIGN	ANTHROPOLOGY	DESIGN	ANTHROPOLOGY	DESIGN	ANTHROPOLOGY
วงจรถี 1	•		•		•	•	•			•
วงจรถี 2	•	•	•		•	•	•		•	•
วงจรถี 3	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

ตารางที่ 16: ผลการประยุกต์ใช้หลักมานุษยวิทยาการออกแบบในการปฏิบัติการแต่ละวงจร



ภาพที่ 99: ผลการการประยุกต์ใช้แบบจำลองกระบวนการออกแบบในการปฏิบัติการแต่ละวงจร

6.2 อภิปรายผล

การวิจัยหัวข้อมานุษยวิทยาการออกแบบ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อค้นหาและพัฒนาหลักการออกแบบเพื่อสังคมด้วยการปฏิบัติการจริง ทำให้ผู้วิจัยค้นพบหลักการมานุษยวิทยาการออกแบบ ซึ่งเป็นการผสมผสานการออกแบบและมานุษยวิทยาเข้าด้วยกัน และนำหลักการดังกล่าวไปทดลองปฏิบัติจริงเพื่อให้การปฏิบัติการมีส่วนช่วยในการพัฒนาทฤษฎี โดยการวิจัยนี้เหมาะสำหรับนักออกแบบที่ต้องการใช้งานออกแบบเพื่อแก้ปัญหาสังคม โดยหลักการที่ได้จากการวิจัย สามารถแบ่งได้เป็น 4 หลักการ และสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. **การแทรกแซงด้วยการออกแบบ (design intervention)** นักออกแบบต้องทำการศึกษาปัญหาที่ต้องการการแก้ไข ทั้งในแง่วิชาการด้วยเครื่องมือทางมานุษยวิทยา อาทิเช่น การสำรวจ การสังเกต การสัมภาษณ์ รวมถึงการทบทวนเอกสาร ผนวกกับการลงพื้นที่เพื่อศึกษาปัญหาจากชุมชนด้วยการจัดเสวนาชุมชน เพื่อให้ได้ปัญหาของการออกแบบที่มาจากผู้ใช้โดยตรง จากนั้นจึงเปลี่ยนวิธีคิดของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในปัญหาดังกล่าว ด้วยการชักจูงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบ
2. **การเปลี่ยนบทบาทจากนักออกแบบเป็นผู้จัดการโครงการ (designer as a project manager)** ในการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาสังคมนั้น บางครั้งปัญหาดังกล่าวไม่ใช่ปัญหาที่สามารถแก้ได้ด้วยการออกแบบเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะโครงการที่มีขนาดใหญ่ นักออกแบบจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเพียงอย่างเดียว มาเป็นกำหนดทิศทางของการออกแบบ และรับผิดชอบรายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
3. **การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (participatory design)** การออกแบบเพื่อสังคมนั้น มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ระบบเปิด เพื่อให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เนื้อหาของการออกแบบ
4. **สหวิทยาการ (multidisciplinary)** ในโครงการขนาดใหญ่ นักออกแบบไม่สามารถแก้ปัญหาด้วยศาสตร์ที่นักออกแบบเชี่ยวชาญเพียงศาสตร์เดียวได้ นักออกแบบจึงจำเป็นต้องร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญสาขาอื่นๆ ในการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน

6.3 ข้อเสนอแนะ

1. การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยโดยมีพื้นที่วิจัยคือ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีระยะเวลาการดำเนินทั้งสิ้น 3 ปี การตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ถึง ปี พ.ศ. 2560 เท่านั้น และเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม ทำให้ผู้วิจัย จำเป็นต้องลงพื้นที่อย่างต่อเนื่อง ปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ การที่ผู้วิจัยไม่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยามาก่อน ทำให้ผู้วิจัยมีปัญหาในการเก็บข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ นักออกแบบที่สนใจจะใช้วิธีการดังกล่าว จึงจำเป็นต้องศึกษาหลักการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยาจนมีความเชี่ยวชาญเสียก่อน และมีการเตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่เป็นอย่างดี ทั้งทางด้าน ทฤษฎีและการปฏิบัติการ เพื่อให้การสร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบเป็นไป อย่างมีประสิทธิภาพ
2. การวิจัยครั้งนี้ มีการประเมินผลเชิงคุณภาพด้วยการปฏิบัติการจริง โดยผู้วิจัยต้องพัฒนา หลักการไปพร้อมๆ กับการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติการ ทำให้หลักการที่ได้รับ การพัฒนานั้น อาจจะไม่ครอบคลุมสถานการณ์อื่นเท่าใดนัก นักออกแบบที่สนใจจะนำ หลักการจากงานวิจัยชิ้นนี้ไปใช้ จำเป็นต้องประยุกต์ใช้หลักการให้มีความเหมาะสมกับ การทำงานของนักออกแบบเป็นกรณีไป
3. ด้วยความที่งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม ทำให้ผู้วิจัยต้อง ปฏิสัมพันธ์กับผู้คนที่หลากหลายในชุมชน ผู้วิจัยพบว่า ทฤษฎีบางอย่างที่ผู้วิจัยศึกษา ก็ ไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการจริงได้ นักออกแบบที่ประสบปัญหาดัง กล่าวจึงจำเป็นต้องลดความเป็นวิชาการลง เพื่อเป้าหมายที่สำคัญในการปฏิบัติการได้แก่ การมีส่วนร่วมของชุมชนในการออกแบบ
4. ในการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมนั้น ผู้วิจัยไม่สามารถควบคุมให้ผลของการออกแบบ เป็นไปตามความต้องการของผู้วิจัยได้ เนื่องจากลักษณะที่สำคัญของการออกแบบ ดังกล่าวนั้น มุ่งเน้นให้ผู้ใช้เป็นผู้สร้างเนื้อหาของการออกแบบเอง ดังนั้น นักออกแบบจึง จำเป็นต้องมีความยืดหยุ่นในการทำงานสูง และมีทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเป็น อย่างดี เพื่อให้การดำเนินการออกแบบเป็นไปอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย
5. การวิจัยหัวข้อ มานุษยวิทยาการออกแบบ เป็นการวิจัยเพื่อค้นหาและพัฒนาหลักการ ออกแบบเพื่อสังคม ที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในการออกแบบ อย่างไรก็ตาม จาก การปฏิบัติการทั้งหมด ผู้วิจัยพบว่า ในช่วงเวลาของการวิจัย ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระดับ บริหารหรือผู้มีอำนาจตัดสินใจในลักษณะบนลงล่าง (top-down) นั้น ยังมีอิทธิพลสูงสุด

ต่อการปฏิบัติการ จนการมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นสาระสำคัญของการปฏิบัติกรนั้นแทบจะไม่
มีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงผลการปฏิบัติการ ในการออกแบบเพื่อสังคม จึงจำเป็นต้อง
มุ่งเน้นให้ผู้คนในสังคมตระหนักถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาต่างๆ



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- งามพิศ สัตย์สงวน. การวิจัยเชิงคุณภาพทางมานุษยวิทยา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558
- ปิยะวัตติ บุญ-หลง, กาญจนา แก้วเทพ, บวร ปภัสราทร. งานวิชาการเพื่อสังคม: หลักการและวิธีการ. กรุงเทพมหานคร: สถาบันคลังสมองของชาติ, 2559
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. ประวัติศาสตร์นฤมิตรศิลป์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547
- ภัทรพร เกษสังข์. การวิจัยปฏิบัติการ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559
- วรรณดี สุทธิธารกร. การวิจัยเชิงปฏิบัติการ การวิจัยเพื่อเสริมภาพและการสรรค์สร้าง. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สยาม, 2556
- วรรณดี สุทธิธารกร. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม และกระบวนการทางสำนึก. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สยาม, 2557
- ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์. ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 255
- อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550

ภาษาอังกฤษ

- Armstrong, Helen. Graphic design theory: readings from the field. New York: PrincetonArchitectural Press, 2009.
- Armstrong, Helen. Participate: designing with user-generated content. New York: Princeton Architectural Press, 2011.
- Clarke, Alison J. Design anthropology: object culture in the 21st century. Wien: Springer, 2011.
- Crouch, Christopher, and Jane Pearce. Doing research in design. London: Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc, 2012.

- Denise Cole (2008) Museum marketing as a tool for survival and creativity: the mining museum perspective, *Museum Management and Curatorship*, 23:2, 177-192, DOI: 10.1080/0964777070186557
- Gunn, Wendy, and Jared Donovan. Design and anthropology. Farnham: Ashgate, 2012.
- Gunn, Wendy, Ton Otto, and Rachel Charlotte Smith. Design anthropology theory and practice. London: Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc, 2016.
- Helen Stride & Stephen Lee (2007) No Logo? No Way. Branding in the Non-Profit Sector., *Journal of Marketing Management*, 23:1-2, 107-122, DOI: 10.1362/026725707X178585
- James M. Bradburne (2001) A New Strategic Approach to the Museum and its Relationship to Society, *Museum Management and Curatorship*, 19:1, 75-84, DOI: 10.1080/09647770100701901
- John W. Jacobsen (2014) The community service museum: owning up to our multiple missions, *Museum Management and Curatorship*, 29:1, 1-18, DOI: 10.1080/09647775.2013.869851
- Martin, Bella, and Bruce M. Hanington. Universal methods of design 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Beverly, MA: Rockport Publishers, 2012.
- OGrady, Jennifer Visocky, and Kenneth Visocky OGrady. A designers research manual: succeed in design by knowing your clients and what they really need. Gloucester, MA: Rockport Publishers, 2009.
- Scalin, Noah, and Michelle Taute. The design activists handbook how to change the world (or at least your part of it) with socially conscious design. Blue Ash, OH: How Design, 2012.
- Shea, Andrew Bern. Designing for social change: strategies for community-based graphic design. New York: Princeton Architectural, 2012.
- Simmons, Christopher. Just design: socially conscious design for critical causes. Cincinnati, OH: How Books, 2011.
- Simon, Nina, and Jennifer Rae Atkins. The participatory museum. Santa Cruz: Museum 2.0, 2011.

- Stickdorn, Marc, and Jakob Schneider. This is service design thinking: basics, tools, cases. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2011.
- Stone, Terry Lee. Managing the design process: implementing design. Gloucester, MA: Rockport, 2010.
- Sue M. Davies, Rob Paton & Terry J. O'Sullivan (2013) The museum values framework: a framework for understanding organisational culture in museums, Museum Management and Curatorship, 28:4, 345-361,
DOI: 10.1080/09647775.2013.831247
- William Lidwell, Kritina Holden & Jill Butler. Universal Principles of Design, Revised and Updated: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design. Beverly, MA: Rockport Publishers, 2010.







ภาคผนวก ก

เอกสารเกี่ยวกับหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายงานประจำปี 2546



ทอเนตรศกการศิลป์วัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2546

รายงานประจำปี

[1 พฤศจิกายน 2546 - 30 เมษายน 2547]



รายงานประจำปี 2546

(1 พฤษภาคม 2546 - 30 เมษายน 2547)



หอนิเทศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คำนำ

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้ให้บริการวิชาการแก่ชุมชนครบมารอบ 5 ปี การจัดกิจกรรมในปีที่ 5 ได้พยายามคัดสรรผลงานทางด้านศิลปกรรมที่มีคุณภาพ ไม่ว่าจะเป็นผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินไทยและศิลปินชาวต่างประเทศ

สถานภาพของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในปี 2546 (1 พฤษภาคม 2546 - 30 เมษายน 2547) มีกิจกรรมเกิดขึ้นมากมายถึง 165 ครั้งโดยจำแนกกิจกรรมตามพันธกิจออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านบริการวิชาการแก่ชุมชนจำนวน 118 ครั้ง 2) ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม จำนวน 41 ครั้ง และ 3) ด้านอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม จำนวน 6 ครั้ง มีรายรับจากการจัดกิจกรรมและอื่นๆ จำนวนเงิน 1,687,154 บาท และรายได้จากการให้เช่าพื้นที่ จำนวนเงิน 524,900 บาท รวมงบดำเนินการจำนวนเงินทั้งสิ้น 2,212,054 บาท มีงบดำเนินการเพิ่มขึ้นจากปี 2545 จำนวนเงิน 1,112,618 บาท คิดเป็นร้อยละ 101

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้พยายามคัดสรรศิลปินชาวต่างประเทศที่มีชื่อเสียงมาแสดงศิลปกรรมมากขึ้น เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ศิลปินไทยและนักศึกษาได้มีโอกาสขึ้นชมผลงานศิลปกรรมที่มีคุณภาพระดับโลก และได้พัฒนาศิลปกรรมไทยให้ก้าวไปสู่ระดับแนวหน้า มุ่งสู่การเป็นศูนย์กลางทางด้านศิลปวัฒนธรรมในแถบภาคเหนือและลุ่มแม่น้ำโขงต่อไป



(อาจารย์อำนวยการ กันทะอินทร์)

คณบดีคณะวิจิตรศิลป์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ส่วนที่ 1 รายละเอียดเกี่ยวกับหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	1
ประวัติความเป็นมา	1
ปรัชญา ปณิธาน การกิจและวัตถุประสงค์	2
นโยบายการบริหาร	3
การบริหารจัดการ	3
โครงสร้างองค์กร	4
โครงสร้างการบริหารงาน	5
บุคลากร	6
ความร่วมมือระหว่างประเทศ	6
การประกันคุณภาพการศึกษา	9
- แผนภูมิที่ 1 คะแนนผลการตรวจสอบและประเมินคุณภาพภายใน	9
- แผนภูมิที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนคุณภาพและเป้าหมาย	9
ส่วนที่ 2 กิจกรรมพิเศษด้านศิลปกรรม ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์ ดนตรี และ การประชุม อบรม สัมมนา	10
สร้างสรรค์และสนับสนุนให้มีนวัตกรรมการทางศิลปะที่หลากหลาย	10
ส่วนที่ 3 กิจกรรมประจำปี	13
ส่วนที่ 4 วิเคราะห์กิจกรรมและเงินสนับสนุนกิจกรรม	29
- แผนภูมิที่ 3 กิจกรรมตามพันธกิจมหาวิทยาลัย	29
- แผนภูมิที่ 4 กิจกรรมตามพันธกิจหอนิทรรศการฯ	29
วิเคราะห์แหล่งเงินรายได้	30
- แผนภูมิที่ 5 รายรับจากการจัดกิจกรรมและค่าเช่าพื้นที่	30
- แผนภูมิที่ 6 การสนับสนุนกิจกรรม	30
- แผนภูมิที่ 7 เปรียบเทียบกิจกรรมตามพันธกิจ	31
- แผนภูมิที่ 8 เปรียบเทียบกิจกรรมตามพันธกิจหอนิทรรศการฯ	31
- แผนภูมิที่ 9 เปรียบเทียบรายรับจากการจัดกิจกรรมและค่าเช่าพื้นที่	32
- แผนภูมิที่ 10 เปรียบเทียบการสนับสนุนกิจกรรม	32
- แผนภูมิที่ 11 เปรียบเทียบกิจกรรม	33
- แผนภูมิที่ 12 เปรียบเทียบจำนวนเงินที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	33
งบแสดงฐานะทางการเงิน	34
ภาคผนวก	
- ระเบียบ ประกาศ	36-41
- รายได้จากค่าบริการวิชาการแก่ชุมชน	42-44

ส่วนที่ 1

รายละเอียดเกี่ยวกับหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

1. ประวัติความเป็นมา :

หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เกิดขึ้นตามนโยบายรัฐบาลนำโดย ฯพณฯ ชวน หลีกภัย อดีตนายกรัฐมนตรี ที่ต้องการให้มีพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยขึ้น 4 ภาคของประเทศไทย เพื่อเป็นสถานที่รองรับงานด้านศิลปะ การจัดนิทรรศการ การจัดอบรม การสัมมนา อนุรักษ์มรดกทางศิลปกรรม ตลอดจนการเผยแพร่ความรู้ทางศิลปกรรมให้แก่ชุมชนในเขตภาคเหนือตอนบน

ปี 2539 รัฐบาลได้อนุมัติงบประมาณจำนวนเงิน 46,352,436 บาท ให้กับคณะวิจิตรศิลป์เพื่อเป็นค่าออกแบบค่าก่อสร้างอาคาร และค่าควบคุมงานในสมัยรองศาสตราจารย์พงศ์ศุข ไชยคุตร เป็นคณบดีคณะวิจิตรศิลป์ และมีการแต่งตั้งคณะกรรมการคัดเลือกแบบ เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดและปรัชญาในการออกแบบอาคารให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม ซึ่งขณะนั้นคณะกรรมการพิจารณาการใช้ที่ดินของมหาวิทยาลัย ได้อนุมัติพื้นที่ว่างบริเวณถนนสุเทพตรงข้ามตลาดต้นพยอมให้เป็นสถานที่ตั้งอาคารเนื้อที่ประมาณ 10 ไร่

รองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ วีระตระกูลชัย ซึ่งขณะนั้นได้โอนย้ายจากมหาวิทยาลัยคอนเนลมาเป็นอาจารย์ประจำภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะวิจิตรศิลป์ ได้ให้กรอบแนวคิดในการออกแบบอาคารที่สะท้อนความลุ่มลึกมาก คือ

o การออกแบบด้านภูมิสถาปัตยกรรมและการวางผังกลุ่มอาคาร (Site planning) ที่ให้เกียรติกับสถานที่ดั้งเดิม (Site) ของสถาบันวิจัยสังคม หรือสำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมในปัจจุบัน และให้กลมกลืนกับสภาพแวดล้อม โดยไม่ขัดกับสถานที่และสภาพแวดล้อมบริเวณใกล้เคียง และให้แสดงความเคารพไปยังองค์พระธาตุคอชัยสุเทพ และอื่นๆ ที่จะสร้างและศึกษาพบเพิ่มเติม

o ตัวอาคารต้องแสดงถึงลักษณะพิเศษ เป็นที่เชิดชูคุณค่าทางด้านศิลปกรรม สถาปัตยกรรม กลมกลืนกับภูมิสถาปัตยกรรมของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ของภาคเหนือ และของชาวล้านนาเหมาะสม และสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมดั้งเดิมทั้งในแง่ “กายภาพ” และ “ความหมาย”

- o ผสมผสานกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีความคงทนและดูแลรักษาน้อย
- o แสดงประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสมกับธรรมชาติของแต่ละพื้นที่ เพื่อเอื้ออำนวยต่อการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง
- o มีระบบสัญจรที่สะดวก ต่อเนื่อง และชัดเจน โดยไม่เกิดความสับสน
- o ให้บรรยากาศที่ดี มีความรู้สึกปลอดภัยกับผู้อยู่อาศัยในเวลาต่างๆ
- o ประหยัดพลังงานและลดการทำลายทรัพยากรธรรมชาติ

บริษัท ต้นศิลป์สถาปัตย์ จำกัด เป็นบริษัทที่มีสำนักงานตั้งอยู่กรุงเทพมหานคร แต่เจ้าของเป็นคนอำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ สามารถถ่ายทอดกรอบแนวคิดและปรัชญาเป็น Conceptual design จากสถานะทางกายภาพที่เชื่อมต่อกับกิจกรรมศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นได้อย่างลงตัว จึงได้รับความไว้วางใจจากคณะกรรมการฯ ให้เป็นผู้รับจ้างออกแบบและควบคุมงานก่อสร้างอาคารด้วยเงิน 1,672,390 บาท และห้างหุ้นส่วนจำกัด ครีนสแลนค์ เอ็นจิเนียริง เป็นผู้รับเหมาก่อสร้างด้วยเงิน 44,680,046 บาท โดยอดีตนายกรัฐมนตรี ฯพณฯ ชวน หลีกภัย ได้ให้เกียรติมอบรางวัลเมธีเมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2540 ใ้เวลาการก่อสร้างประมาณ 1 ปี ได้กลุ่มอาคาร 3 หลัง คือ อาคารหอนิทรรศการ อาคารโรงละคร และอาคารสำนักงาน พื้นที่ใช้สอยประมาณ 5,200 ตารางเมตร

2. ปรัชญา ปณิธาน ภารกิจ และวัตถุประสงค์

2.1 ปรัชญา

○ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นสถาบันทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ให้บริการวิชาการและทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้ศิลปวัฒนธรรมของสังคมไทยมีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่อง เป็นพลังการเรียนรู้ทางเลือกของประชาชน ผ่านกิจกรรมทางสุนทรียศาสตร์

2.2 ปณิธาน

○ สานต่อปณิธานมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อเป็นแหล่งสะสม ค้นคว้า วิจัย และถ่ายทอดความรู้ตามหลักแห่งเสรีภาพทางวิชาการด้านศิลปะ การประยุกต์ การเผยแพร่ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

2.3 วิสัยทัศน์

○ มุ่งสู่ความเป็นศูนย์กลาง และความเป็นเลิศ ในการส่งเสริมการสร้างสรรค์ การเก็บสะสม การบริการ การเผยแพร่ และความร่วมมือทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยของชุมชนตอนเหนือประเทศไทย

2.4 พันธกิจ

○ เป็นสถาบันทางวัฒนธรรมร่วมสมัยของชุมชนในเขตภาคเหนือของประเทศไทย เพื่อเป็นหลักประกันด้าน “การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย” อย่างเป็นระบบ สม่าเสมอ และมีความต่อเนื่อง ทำให้ชุมชนมีกระบวนการเรียนรู้ชีวิต สังคม และธรรมชาติหลากหลายทางเลือก โดยใช้สุนทรียศาสตร์เป็นยุทธศาสตร์นำเพื่อทำให้เป็นชุมชนที่มีพลวัตทางวิชาการ และตระหนักในการปรับตัวของสังคมให้เหมาะสมในแต่ละเงื่อนไขแวดล้อมและแต่ละช่วงเวลา

○ เป็นสถานที่เป็นจุดนัดพบของผู้คนกลุ่มต่างๆ ทั้งภายในสังคมไทยและนานาชาติ โดยแสวงหาความร่วมมือ การแลกเปลี่ยนและการเรียนรู้ร่วมกันเกี่ยวกับวิถีชีวิตและวิถีสังคมร่วมสมัยในประเด็นที่น่าสนใจต่างๆ

○ เป็นสถาบันที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดการผลิตและนำเสนอองค์ความรู้และผลงานทางวัฒนธรรมก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ

○ เก็บสะสมและจัดหมวดหมู่ ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในแต่ละช่วงเวลา ทั้งในรูปของวัตถุทางวัฒนธรรม ศิลปวัตถุรวมทั้งแนวคิดต่างๆ

○ เผยแพร่และให้บริการคลังความรู้ทางวัฒนธรรมที่เก็บสะสมไว้อย่างมีมาตรฐาน สะดวก สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเท่าเทียม และตอบสนองการวิจัยทางวัฒนธรรม และการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของประชาชนกลุ่มต่างๆ

2.5 วัตถุประสงค์

○ เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามพันธกิจหลักของคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

○ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรคกิจกรรม และผลงานทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เป็นโครงการวิชาการที่ก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาสังคมและวัฒนธรรม

○ เพื่อเก็บและสะสมผลงานและข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย จัดทำเป็นฐานข้อมูลเพื่อการค้นคว้าและการวิจัยทางวัฒนธรรมของสังคมไทย

○ เพื่อให้บริการและเผยแพร่กิจกรรม ผลงาน และข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยทุกแขนง

○ เพื่อแสวงหาความร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนกิจกรรม ผลงาน และข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยทั้งระดับท้องถิ่น ประเทศ และนานาชาติ

3. นโยบายการบริหาร

○ มุ่งสำรวจและนำเสนอปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมกลุ่มต่างๆ ภายในสังคมไทย โดยเฉพาะภูมิปัญญาในท้องถิ่นที่เกิดขึ้นจริง และมีอิทธิพลต่อผู้คนในกลุ่มต่างๆ ซึ่งอาจแตกต่างจากศิลปะวัฒนธรรมกระแสหลักในโลกปัจจุบัน จะต้องเปิดกว้างทั้งศิลปะวัฒนธรรมที่พัฒนาจากประเพณีดั้งเดิมของไทย และจากวัฒนธรรมร่วมสมัยทั้งผลงานประเภททัศนกรรมประติมากรรมศิลปะ รวมทั้งศิลปะร่วมสมัย

○ นำเสนอผลงานทางศิลปะและวัฒนธรรมจากนานาชาติ เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้วิถีชีวิตทางศิลปวัฒนธรรมที่แตกต่างและหลากหลาย เพื่อให้สามารถพัฒนาศิลปวัฒนธรรมของแต่ละชุมชนได้อย่างยั่งยืน มีเหตุผลรองรับ มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เป็นตัวของตัวเอง ขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้ร่วมกับสังคมวัฒนธรรมอื่นไปพร้อมๆ กัน

4. การบริหารจัดการ

○ มีประกาศมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง ให้คณะวิจิตรศิลป์ดูแลหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม ตามประกาศมหาวิทยาลัยฯ ลงนาม โดย ศาสตราจารย์ โขติ ชีตรานนท์ อธิการบดีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

○ มีคณะกรรมการหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม ตามระเบียบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ว่าด้วยการใช้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2542 ข้อ 5 กำหนดให้คณะวิจิตรศิลป์ เป็นประธานกรรมการ รองคณบดี ผู้ช่วยคณบดี หัวหน้าภาควิชา เป็นกรรมการ และเลขานุการคณะวิจิตรศิลป์ เป็นเลขานุการ ตามประกาศมหาวิทยาลัยฯ ลงนาม โดย นายมีชัย ฤชุพันธุ์ นายอภิสยามมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 30 มิถุนายน 2542

คณะกรรมการ

อาจารย์อานวอ กันทะอินทร์
คณบดีคณะวิจิตรศิลป์



อ. วิดี ธานีพันธ์ รองคณบดี
อ. ประเสริฐ อยู่เจริญ รองคณบดี
อ. อุทิศ อดิมาณะ รองคณบดี
อ. มาเทพ นานะแซม รองคณบดี

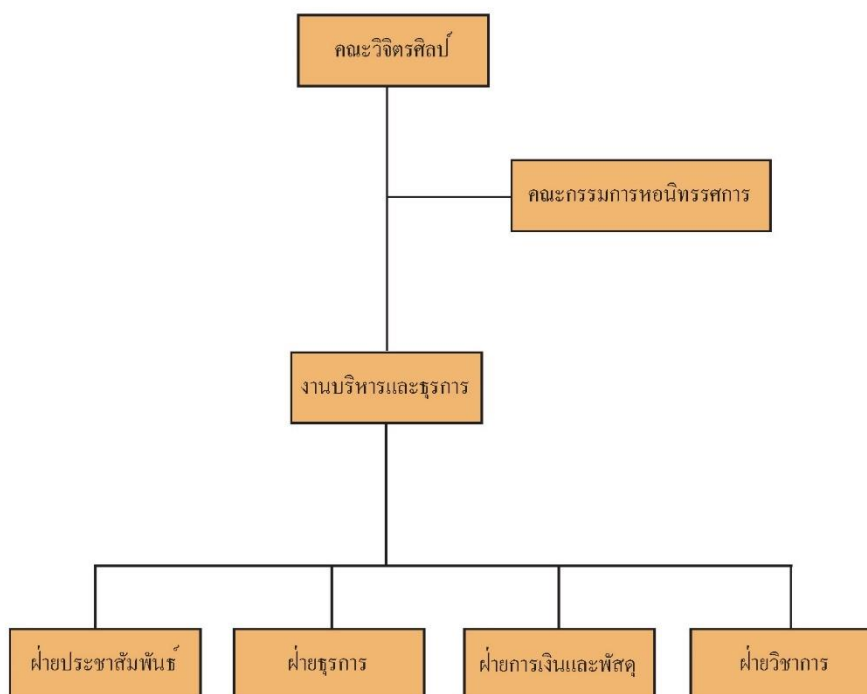


ส.ศ.สนธิ ธีระประพงษ์ หัวหน้าภาควิชา
อ.กาญจพงษ์ เลาหณ หัวหน้าภาควิชา
อ.สงกรานต์ ฤกษ์หอม หัวหน้าภาควิชา

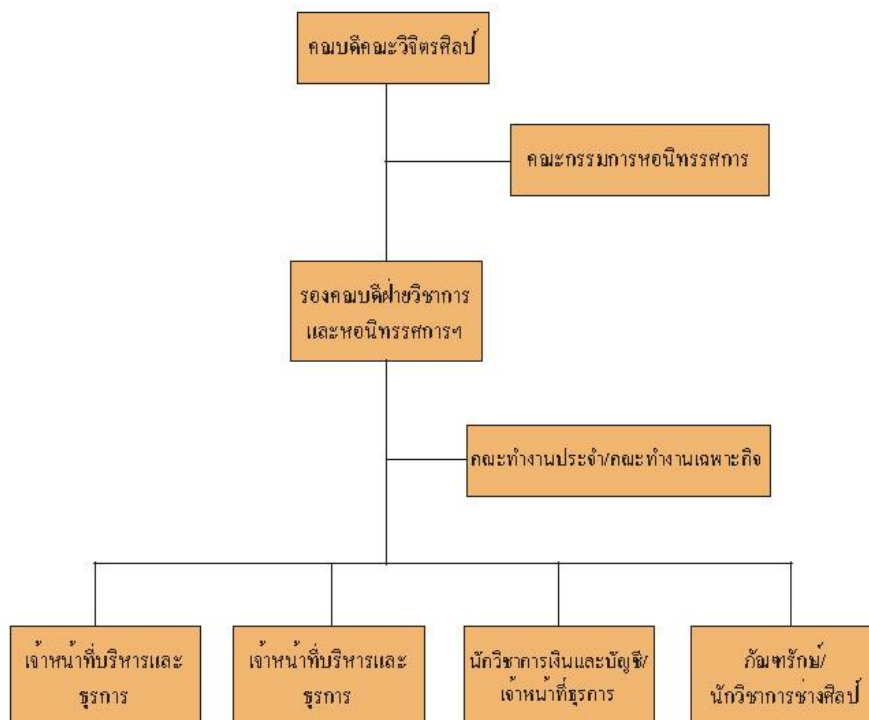
รายงานประจำปี 2546

- มีประกาศคณะกรรมการหอศิลปวัฒนธรรม เรื่อง ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการหอศิลปวัฒนธรรม ลงวันที่ 6 มิถุนายน 2543 ลงนามโดย รองศาสตราจารย์พงศ์เดช ไชยคุตร ประธานกรรมการหอศิลปวัฒนธรรม
- มีคณะทำงานหอศิลปวัฒนธรรมตามคำสั่งคณะวิจิตรศิลป์ที่ 141/2545 ลงวันที่ 13 ธันวาคม 2546 ลงนามโดย นายอานวย กันทะอินทร์ คณบดีคณะวิจิตรศิลป์
- มีคณะทำงานเฉพาะกิจอื่นๆ ตามภาระงานของแต่ละกิจกรรม

5. โครงสร้างองค์กร



6. โครงสร้างการบริหารงาน



อาจารย์ชูลิต ชินนณะ
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและหอพักฯวิทยาลัยพัฒนธรรม

บุคลากรประจำ



7. บุคลากร

○ เนื่องจากหอนิทรรศการฯ อยู่ในกำกับดูแลของคณะวิจิตรศิลป์ จึงได้เกลี้ยบุคลากรคณะวิจิตรศิลป์ส่วนหนึ่งไปปฏิบัติงานประจำ ประกอบด้วย ข้าราชการ 1 อัตรา ตำแหน่งพนักงานธุรการ ลูกจ้างชั่วคราว 2 อัตรา ตำแหน่งนักการภารโรงและเป็นตำแหน่งที่บรรจุประจำหอนิทรรศการฯ ประกอบด้วย พนักงานของมหาวิทยาลัย 1 อัตรา ตำแหน่งนักวิชาการช่างศิลป์ ลูกจ้างชั่วคราว 2 อัตรา ตำแหน่งพนักงานธุรการ และตำแหน่งนักการภารโรง รวมบุคลากรที่ปฏิบัติงานประจำทั้งสิ้น 6 อัตรา

○ กรณีมีกิจกรรมที่ต้องใช้กำลังคนเป็นจำนวนมาก เช่น นิทรรศการตามฮีต โดยฮอย สล่าเมือง การประกวดศิลปกรรม ปตท. จะแต่งตั้งบุคลากรคณะวิจิตรศิลป์ที่มีความถนัดแต่ละด้านเป็นคณะทำงานเพื่อให้งานบรรลุตามเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

8. โครงการความร่วมมือระหว่างประเทศ

○ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีโครงการความร่วมมือทางด้านการแสดงนิทรรศการผลงานศิลปกรรม การอบรมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ ระหว่างสถาบันและศิลปินต่างประเทศ และแลกเปลี่ยนศิลปะและวัฒนธรรม ดังนี้-

ก) ศิลปินเข้ามาปฏิบัติงานด้านศิลปะ

ลำดับที่	ชื่อศิลปิน	ประเทศ	ลำดับที่	ชื่อศิลปิน	ประเทศ
1.	Mr.Francis Wittenberger	อิสราเอล	18.	ปีเตอร์ เลตเตอร์	อเมริกา
2.	Mr. Jod From	อเมริกา	19.	อายะ โอทากา	ญี่ปุ่น
3.	Gao Xiang	จีน	20.	มาฮา เซลาฮูย	ซีเรีย
4.	He Ying Ying	จีน	21.	จีน่า เฮิร์ส	อเมริกา
5.	Le Vu Long	เวียดนาม	22.	อลันนา เมตลือก	อเมริกา
6.	Hoang Ly	เวียดนาม	23.	บ็อบ ไซเอตดา	อเมริกา
7.	Mann Kosal	กัมพูชา	24.	ดารีโอ เทงเกลสัน	อาร์เจนตินา
8.	Pich Kakada	กัมพูชา	25.	เดบอรา วอลเลส	สกอตแลนด์
9.	Ladda Phommalath	ลาว	26.	Rebecca Zorach	อเมริกา
10.	Nouth Phouthavongsa	ลาว	27.	Denis Romanovski	เบลารุส
11.	Maura Nguyen Donohue	อเมริกา	28.	Fairy Von Lilienfeld	เยอรมัน
12.	Vong Phommala	ลาว	29.	W. Christiawan	มาเลเซีย
13.	Anida Yoeu Esguerra	มาเลเซีย	30.	Mideo Cruz	ฟิลิปปินส์
14.	Daniel Kit Kwong	ญี่ปุ่น	31.	He Cheng Yao	จีน
15.	เดร แคมเบล	อเมริกา	32.	Amanda Coogan	อิหร่าน
16.	คอนนี่ ฮอลล์	อเมริกา	33.	Esther Ferrer	สเปน
17.	อิกุ โกะ อิการ	ญี่ปุ่น	34.	Jan Swidzinske	โปแลนด์

ลำดับที่	ชื่อศิลปิน	ประเทศ	ลำดับที่	ชื่อศิลปิน	ประเทศ
35.	Nonko Ono	ญี่ปุ่น	63.	Makoto Aidaa	ญี่ปุ่น
36.	Richard Martel	แคนาดา	64.	Yoshitaka Echizenya	ญี่ปุ่น
37.	Fumie Sasai	ญี่ปุ่น	65.	Miran Fukuda	ญี่ปุ่น
38.	Bettina Allamoda	เยอรมันนี	66.	Takanobu Kobayashi	ญี่ปุ่น
39.	John Bock	เยอรมันนี	67.	Naofumi Maruyami	ญี่ปุ่น
40.	Matti Braun	เยอรมันนี	68.	Takashi Murakami	ญี่ปุ่น
41.	Bjorn Danlem	เยอรมันนี	69.	Yoshitomo Nara	ญี่ปุ่น
42.	Tobias und Raphael	เยอรมันนี	70.	Nobuhiko Nukata	ญี่ปุ่น
43.	Heide Deigert	เยอรมันนี	71.	Taro Chiezo	ญี่ปุ่น
44.	Christina Doll	เยอรมันนี	72.	Shai Ginott	อิสราเอล
45.	Stefan Eberstade	เยอรมันนี	73.	ฟาราด คิมชอ กอลัม	อิหร่าน
46.	Christian Flamm	เยอรมันนี	74.	ญีลา รัชชัม อหรับชอเคะส	อิหร่าน
47.	Claus Fottinger	เยอรมันนี	75.	ซีโยชิ โอซาวา	ญี่ปุ่น
48.	Dorothee Golz	เยอรมันนี			
49.	Hans Hemmert	เยอรมันนี			
50.	Eva Hertzch /Adam page	เยอรมันนี			
51.	Sterfan Kern	เยอรมันนี			
52.	Markus Loffler	เยอรมันนี			
53.	Isa Helsheimer	เยอรมันนี			
54.	Tobias Rehberger	เยอรมันนี			
55.	Peter Rosel	เยอรมันนี			
56.	Daniel Roth	เยอรมันนี			
57.	Silke Schatz	เยอรมันนี			
58.	Gregor Schneider	เยอรมันนี			
59.	Tilo Schulz	เยอรมันนี			
60.	Johannes Spehr	เยอรมันนี			
61.	Jorg Wagner	เยอรมันนี			
62.	Corinna Weidner/Eril Schmidt	เยอรมันนี			

ข) การแสดงนิทรรศการ คนตรี ละคร การสัมมนา และอบรมเชิงปฏิบัติการ

1. นิทรรศการ “COME IN” งานตกแต่งภายใน/สื่อศิลปะร่วมสมัยโดยศิลปินชาวเยอรมันนี้
2. นิทรรศการ “Painting for Joy : New Japanese Paintings in 1990s-ASEAN-Japan Exchange Year” โดยมูลนิธิญี่ปุ่น
3. นิทรรศการ “From The Beginning” โดยสถานทูตอิสราเอล
4. นิทรรศการภาพถ่าย “FOUR VISIONS 2002” โดย FOUR VISIONS
5. นิทรรศการ “WORKS 2003” THE WORKS EXHIBITION IN CHIANG MAI By the 32 Members of Shunyo-Kai Society Inc. From JAPAN โดย TOKUHA GAKUEN UNIVERSITY
6. นิทรรศการ “Performance & Installation “Beauty Suit” โดย Young Thai And International Artists
7. นิทรรศการ “ภายในของฉัน (Inside of Mind) โดยศิลปิน FUMIE SASAI จากประเทศญี่ปุ่น
8. นิทรรศการ “ASIATOPIA 5 : 2 st CHIANGMAI INTERNATIONAL PERFORMANCE ART FESTIVAL” โดยศิลปินไทยร่วมกับศิลปินต่างประเทศ
9. นิทรรศการ “The Exhibition of Iranian Art and Culture Show Week at Chiang Mai University” โดยสถานทูตอิหร่านประจำประเทศไทย
10. นิทรรศการ “อัตลักษณ์ ปะทะ โลกาภิวัตน์” (Identity & Globalization)
11. นิทรรศการ “Media Art Festival” โดยกลุ่มศิลปิน Switch Media

ค) การบรรยายพิเศษ

1. การทำสเปเชียล เอฟเฟกต์ โดยศิลปิน Francis Wittenberger
2. การบรรยายความร่วมมือทางศิลปวัฒนธรรมกลุ่มแม่น้ำโขง โดย มูลนิธิโฮนริคเบิร์ก
3. การบรรยายพิเศษภาษาอาหรับ และภาษาอังกฤษ ภาพยนตร์เรื่อง “Virtual Borders” โดยกลุ่มศิลปิน Switch Media
4. เสวนาวิชาการกับศิลปิน ชิโยชิ โอซาวา (Artist’s Talk By Suyoshi Ozawa) โดยศิลปิน Switch Media

ง) การแสดงละคร

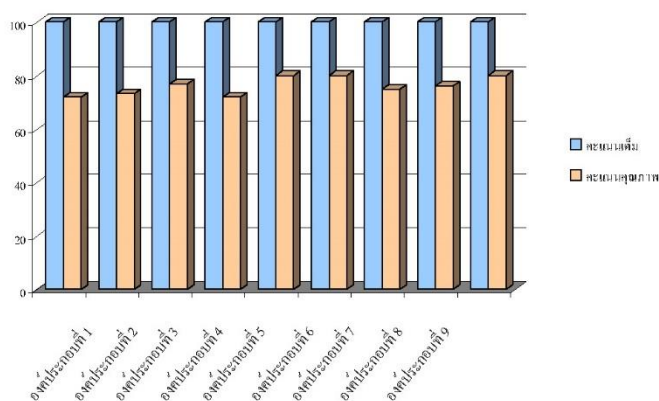
1. ละครเรื่อง “Death of Nations” โดย The Internation WOW Company ศิลปินจากนิวยอร์ก

จ) ภาพยนตร์

1. ภาพยนตร์เรื่อง “Finding Nemo” โดยนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. ภาพยนตร์เรื่อง “Gangs of new york” โดยนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3. ภาพยนตร์เรื่อง “FRIDA” โดยนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
4. ภาพยนตร์เรื่อง “Just A SECOND” ; The Khong Legen, 2003 โดย AMCAD (ศูนย์สื่อทางเลือก) และโครงการ The Khong Legen, 2003
5. ภาพยนตร์เรื่อง “Virtual Borders” โดยศิลปินกลุ่ม Switch Media

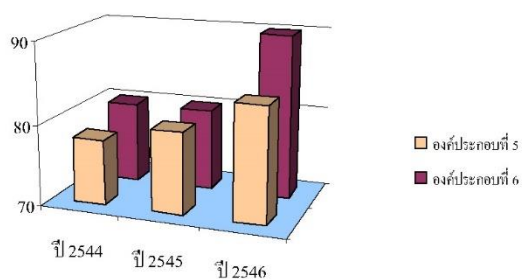
9. การประกันคุณภาพการศึกษา

แผนภูมิที่ 1 คะแนนผลการตรวจสอบและประเมินคุณภาพภายใน ประจำปีการศึกษา 2545



จากภาพ หอนิเทศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้พัฒนาระบบและกลไกการประกันคุณภาพ การศึกษาอย่างต่อเนื่อง ดำเนินกิจกรรมที่ให้การสนับสนุนพันธกิจของคณะศิลปกรรมศาสตร์ตามองค์ประกอบที่ 5 ด้านบริการ วิชาการแก่ชุมชน และองค์ประกอบที่ 6 ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม จากผลการตรวจสอบ และประเมินคุณภาพภายในประจำปีการศึกษา 2545 ได้คะแนนเฉลี่ยทั้ง 2 องค์ประกอบร้อยละ 80 ระดับดีมาก

แผนภูมิที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนคุณภาพ ปีการศึกษา 2544-2545 และเป้าหมาย 2546



จากภาพ หอนิเทศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้พัฒนาระดับคุณภาพขององค์ประกอบที่ 5 จากปีการศึกษา 2544 ได้คะแนนร้อยละ 78 เป็นร้อยละ 80 ในปีการศึกษา 2545 และในปีการศึกษา 2546 วางเป้าหมาย คะแนนระดับคุณภาพไว้ที่ร้อยละ 84 ส่วนขององค์ประกอบที่ 6 จากปีการศึกษา 2544-45 ได้คะแนนร้อยละ 80 ในปีการ ศึกษา 2546 วางเป้าหมายคะแนนระดับคุณภาพไว้ที่ร้อยละ 90

ส่วนที่ ๒

กิจกรรมพิเศษ ค่านศิลปกรรม ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์ศิลปะ คณิตรี และการประชุม อบรม สัมมนา

10. รางธรรมและสถาบันงานวัฒนธรรมทางศิลปะที่หาหาย

๑ สร้างและสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ที่สามารถดึงดูดกลุ่มคนในชุมชนและนักท่องเที่ยวให้เข้ามาใช้บริการหรือนิทรรศการที่มากขึ้น เป็นการเพิ่มโอกาสให้กลุ่มคนต่างๆ ที่อยู่นอกวงการศึกษาได้สัมผัสและผลงานศิลปะมากขึ้น เช่น การจัดงาน “คณศิลป์ โดยชอย สุตามิ้อง” จะจัดช่วงเทศกาลสงกรานต์ รัชชิ่งคนเรียงใหม่ที่ไม่ทำงานกรุงเทพฯ หรือต่างจังหวัด กลับมาตามเกิดแล้วได้มีโอกาสชมงานศิลปะกรรมของศิลปินชาวสุโขทัยและยวกันก็ได้สัมผัสบรรยากาศวัฒนธรรมประเพณีไปพร้อมกันด้วย เช่น ประเพณีร่นน้ำ คำหัวพ่อกว แม่ครู พิธีขึ้นขันตั้ง กทมเมืองละครชย คณิตรีทะเลชชชชชช คณิตรีไฟลของค่านมิ้อง ประกวดกลองทลวง สตรีคแม่ทูกอว สตรีศการคตคจ การทำโคม การแกะสลัก งานโลหะ ฯลฯ ซึ่งจากการประเมินผลกรค่านินจนมล พบว่ามีผู้ชมงานรอยละ ๑๑ ชยอก ไทชชนิทรรศกรฯ จัดงานลักษณะนี้ขึ้นทุกปี

๑ ความสำร็จมีผลทำใหทหนวยงานภาครัฐและเอกชนค่างก็ให้ควมสนใจ และประสงคชยใช้พื้นที่มาถมย เช่น งานโครงการทลวงคชค้ำ (มีการจัดประกวดวาดรูปชยงคักนักเรียน กทมเมือง คณิตรีพื้นบ้าน การแสดงศิลปะวัฒนธรรมชงชวชชการประกวดจัดชมคชกไม) เทศกาลงานหัตถกรรม Craft Design Festival 2004 (มีการแสดงศิลปะวัฒนธรรมชงต่ง และสินค้ำภูมิปัญญาระดับ 3-5 ควและสินค้ำชงชก) งานชมนมแม่ทอยแผนไทยและสนม ไพรระดับภูมิภาค (มีการสาธิตภูมิปัญญาแม่ทอยแผนไทย วิธีการนวมแผนไทย) จม Happy Book Day ในคธิชคชชช (มีการสนวกับนักเขียนระดับชาติ มีการวิพากษ์วิจารณ์กคยค และกรแสดงคณิตรี)



รายงานประจำปี 2546

๐ สร้างและสนับสนุนให้เกิดกิจกรรมด้านศิลปะการแสดง โดยมีโรงละครเป็นศูนย์กลางการแสดง เช่น โครงการละครรายเดือนโดยจัดกลุ่มนักแสดงจากสถาบันการศึกษา และคณะแสดงกลุ่มต่างๆ เข้าร่วมโครงการ การแสดง โขน การแสดงละครพื้นบ้านละครร่วมสมัย และฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการทั้งในและต่างประเทศ



๐ โขน ถือเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของสังคมไทย มีวิวัฒนาการมากกว่า 500 ปี ในอดีตจะแสดงเฉพาะภายในราชสำนักเท่านั้น ดังนั้นการแสดง โขนครั้งนี้จึงถือเป็นเหตุการณ์สำคัญของภาคเหนือ โดยผู้แสดงส่วนใหญ่เป็นคณาจารย์และนักแสดงจากวิทยาลัยนาฏศิลป์ กรมศิลปากร กรุงเทพฯ ร่วมกับนักศึกษาที่ฝึกการแสดง โขนของคณะวิจิตรศิลป์ รวมกันกว่า 100 คน สำหรับการแสดงครั้งนี้เป็นตอน หนุมานอวยพล - ยกทัพลงกา - อวยลิ่ง และหนุมานชุกถองดวงใจ



๐ นักละครกลุ่มหนึ่งรวมตัวกัน เพื่อสร้างโครงการละครชุมชนบนเรือนแสดงทั่วภาคเหนือ โดยเน้นการให้การศึกษาต่อเยาวชนไทยในประเด็นทางสังคมไทยด้านต่างๆผ่านการเล่าเรื่องของศิลปะการละคร ณ โรงละครหอนิทรศการฯ มช.



แสดงละครขอพื้นที่เมืองช่วงเทศกาลปีใหม่เมือง จำนวน 7 คณะ
ระหว่างวันที่ 9-15 เมษายน 2547
ณ หอนิทรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



๑ ฉายภาพยนตร์ศิลปะทุกวันอาทิตย์ เพื่อค้ำกลุ่มนักศึกษาที่ขยับเป็นชาวต่างประเทศผสมคนไทยที่สนใจ จะดูหนังศิลปะ บางครั้งจะมีวิทยากรฉายภาพยนต์ที่มีชื่อเสียงมาร่วมวงสนทนาให้ผู้สนใจและนักศึกษา ทรรศนวิจิตรศิลป์ฟัง ผู้สนใจสามารถเข้าชมฟรีได้ทุกวันอาทิตย์ เริ่มตั้งแต่เวลา 15.00 น.-17.00 น. ณ โรงละคร หอนิทรรศการ ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



๑ การแสดงคอนเสิร์ตการกุศลที่หอราชภัฏเชียงใหม่มูลนิธิรววคึก ซึ่งทำหน้าที่ช่วยเหลือผู้ตกต่ำพร้า ที่พ่อแม่เสียชีวิตเนื่องจากอุบัติเหตุรถจักรยานยนต์ คอนเสิร์ตครั้งนี้ให้นักแสดงรุ่นเยาว์อายุระหว่าง ๕ - 14 ปี รว 50 คน นำเสนอมนวเพลงที่หลากหลาย คือ Pop Dance ตัวแทนของคึกที่สนุกสนาน สดใส มนวเพลงหวาน สดใส ตัวแทนคึกที่มีเอกลักษณ์ในมั่งคั่ง สวยงาม มนวเพลงละครบรอดเวย์ (ตัวแทนคึก ข้างคึก ข้างฝัน) การนำเสนอมนวเพลงที่หลากหลายผสมผสานกันครั้งนี้ มีที่ย้ำถึงมนวคึกที่เกี่ยวกับความ ร่มรื่น โยงของมนุญย์ทุกๆ กลุ่มในสังคม แม้จะแตกต่างกันทั้งวัยวุฒิ หรือคุณวุฒิ ก็ตาม

ส่วนที่ 3

กิจกรรมศิลปกรรม การแสดงศิลปวัฒนธรรม ดนตรี ภาพยนตร์ศิลปะ และอบรมลัมมนา

11. กิจกรรม

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
	<p>oCome In – Interior Design as a Contemporary Art Medium in Germany CMU Art Museum 2 – 30 May, 2003</p> <p>oOpening Day : Friday 2nd May, 2003 from 6 p.m. onwards Bettina Allamoda, John Bock, Matti Braun, Bjorn Dahlem, Tobias und Raphael Danke, Heide Deigert, Christina Doll, Stefan Eberetsch, Christian Flamm, Claus Föttinger, Dorothee Goldz, Hans Hemmert, Eva Hertzoh / Adam Page, Sherlan Kem , Andree Korpys / Markus Löffler, Lea Heleheimer , Tobias Rehberger , Peter Rosel, Daniel Roth , Silke Schatz, Gregor Schneider, Tilo Schulz , Johannes Spehr, Jorg Wagner, Corinna Weidner / Erik Schmidt.</p> <p>Guest artists : Prachya Phinzhong , Thamai Sethaseme & Piyawat Raiva</p> <p>oCurated by Volker Arbus and Renate Goldmann</p> <p>oOrganized by the Institut Fur Auslandsbeziehung e.V. (IFA), Germany and Goethe Institute, Bangkok</p>
	<p>oนิทรรศการ มวยไทย ของ “มูลนิธิมวยไทย” ภูเก็ต oพิธีเปิดวันศุกร์ที่ 2 พฤษภาคม พ.ศ.2546 เวลา 17.30 น. oนิทรรศการจัดแสดง ตั้งวันที่ 31 พฤษภาคม 2546</p>
	<p>oเฉลิมฉลองในจีน – ฉบับภาษาไทย oเปิดนิทรรศการ 6 พฤษภาคม 2546 เวลา 18.00 - 21.00 น. oนิทรรศการจัดแสดง 6 – 31 พฤษภาคม 2546</p> <p>oบทคัดย่อ: นิทรรศการนำเสนอผลงานหลากหลายของศิลปิน โคเปนเฮเกนจากความสัมพันธ์ส่วนตัวของพวกเขาเกี่ยวกับเรื่องเกี่ยวกับประจักษ์,ปรัชญาของวัฒนธรรมร่วมสมัยกับความพยายามที่จะแสวงหาข้อต่อทางวัฒนธรรมระหว่างอดีตและปัจจุบันของวัฒนธรรมนานาชาติมุมมองที่ซับซ้อนของบุคคลที่มีรากฐานมาจากภาษาหรือจากบ้านเมือง ไปอยู่ที่อื่น และ คนต่างถิ่น และ ทางชาติที่ย้ายมาอยู่ถาวรในประเทศไทย วัตถุประสงค์ของพวกเขาจะถูกสะท้อนออกมาเป็นผลงานศิลปะในบริเวณของงานนำเสนอ โดย : คูมเมอริค บูธ, ไบรเน็ค 304 กรุ๊ป และ หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่</p>
	<p>“รุ่งอรุณ เบียดคตาคี: ๒๕๔๑-๒๕๔๖” oประธานพิธีเปิด อาจารย์นิธิ สถาปิตานนท์ ศิลปินแห่งชาติศิลปะสถาปัตยกรรม (แบบร่วมสมัย) ประจำปี พ.ศ.๒๕๔๕ oเปิดนิทรรศการ: วันศุกร์ที่ 6 มิถุนายน 2546 เวลา 18.00 น. o หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มจร. ถ.นิมมานเหมินท์ (ตรงข้ามตลาดพันพยอม) oนิทรรศการระหว่าง: วันที่ 7-29 มิถุนายน 2546 o บทคัดย่อ: เป็นนิทรรศการรวบรวมผลงานศิลปะ ๓ ชุด ที่ทำขึ้นในช่วงปี พ.ศ. ๒๕๔๑ - ๒๕๔๖ โดยเมื่อแน่นอนถึงปรัชญาพุทธศาสนา เป็นอุบายอุบายไม่มีการ วิเคราะห์ตีความ โดยผ่านกระบวนการทางศิลปะ oจัดโดย: หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มจร.</p>

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
	<p>นิทรรศการวาดเส้น "Human Being, Animals, Things AND Nature" "คน สิ่งมีชีวิต และธรรมชาติ" โดย พ.ศ.ดร.ไชยศดร ประธานพิธีเปิด ศาสตราจารย์ นาวาอากาศเอก นพ.ตะวัน กิ่งจางนพศ์ อุปนายกสภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประธานในพิธีเปิด เชิญนิทรรศการ: วันศุกร์ที่ 4 กรกฎาคม 2546 เวลา 13.00 น. ณ หอศิลปวัฒนธรรม มข. ถ.นิมมานเหมินท์ (ตรงข้ามตลาดนัดหนองเม็ก) นิทรรศการระหว่าง: 5 - 28 กรกฎาคม 2546</p>
	<p>ผลงานจัดแสดงชุดจิตรกรรมและบทกวีภาษาไทยเชิงนิเวศ ชื่อรวมชิ้นคือเรื่องเกี่ยวกับการรวมกันของนิเวศในจังหวัดศิลปวัฒนธรรม "From The Beginning" เชิญแสดงงาน: วันศุกร์ที่ 9 กรกฎาคม - 26 สิงหาคม 2546 ณ หอศิลปวัฒนธรรม มข. ถ.นิมมานเหมินท์ (ตรงข้ามตลาดนัดหนองเม็ก) จัดโดย: สภาวัฒนธรรมจังหวัดร่วมกับหอศิลปวัฒนธรรม มข.</p>
	<p>"งานบุญนาคพืชม่านไทยและอุทยานโบราณคดี" เชิญแสดงงาน: 28 กรกฎาคม - 3 สิงหาคม 2546 ณ หอศิลปวัฒนธรรม มข. ถ.นิมมานเหมินท์ (ตรงข้ามตลาดนัดหนองเม็ก) จัดโดย: สาธารณสุขจังหวัดเชียงใหม่ร่วมกับหอศิลปวัฒนธรรม มข.</p>
	<p>3 - 24 กรกฎาคม 2546 นิทรรศการ "Painting for Joy: New Japanese paintings in 1990s - ASEAN-Japan Exchange year" จัดโดย มูลนิธิญี่ปุ่นร่วมกับหอศิลปวัฒนธรรม มข.</p>
	<p>27 ก.ค. 2546 การแสดงดนตรีของนักเรียนประเทศ เม็กซิโกและเครื่องสาย อคูสติค</p>

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
	<p>2 ส.ค. - 2 พ.ย. 2546 โครงการ "ศิลปะเด็ก ๆ ในกลุ่ม" อบรมพื้นฐานศิลปะเยาวชน โครงการบริการวิชาการชุมชน หอ นิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มช.</p>
	<p>9 ส.ค. - 1 พ.ย. 2546 โครงการอบรมศิลปะขั้นพื้นฐานแก่บุคคลทั่วไปในและวลาดแสน โครงการบริการวิชาการชุมชน หอ นิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มช.</p>
	<p>28 ส.ค. - 28 ก.ย. 2546 นิทรรศการ "Work2003" The Works Exhibition in Chiangmai By the 32 Members of Shuuyo-Kai Society Inc. From Japan Tokuha Gakuen University</p>
	<p>27 - 28 ก.ย. 2546 เทศกาลหนังสือ (ไทย, ญี่ปุ่น, เยอรมัน) หอ นิทรรศการ และไปรษณีย์ 304</p>
	<p>27 ก.ย. - 1 ต.ค. 2546 งานมหกรรมสินค้าเกษตรและท่องเที่ยวเชิงเกษตรปี 2546 สำนักส่งเสริมและพัฒนาการเกษตรเขตที่ 6</p>
	<p>"Beauty Suit" นิทรรศการศิลปะในแบบ Performance & Installation เปิดนิทรรศการ: 4 กันยายน 2546 เวลา 18.00 น. ชื่อย่อ: Beauty Suit เป็นนิทรรศการศิลปะในแบบ Collaborative Performance Installation ที่เกิดจากร่วมมือกันของ ศิลปินนานาชาติ (โดยมีศิลปิน ไทยและออสเตรเลียเป็นแกนนำ) ทั้งนี้เพื่อแสดงออกในทระณะเรื่องความงามผ่านกระบวนการกลุ่มทางศิลปะ (ร่วมชมแฟชั่นโชว์โดยศิลปินรุ่นใหม่ในวันเปิดงาน และศิลปะการแสดงสดในวันเปิดงาน) ณ หอ นิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มช. ถ.นิมมานเหมินท์ (ตรงข้ามตลาดถนนพหลโยธิน) อนิทรรศการ ระหว่าง: วันที่ 4 - 26 กันยายน 2546 อชัตโต: หอ นิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มช.</p>

รายงานประจำปี 2546

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
	<p>“A Student Recital” ครั้งที่ 2446 ๐ วันอังคารที่ 23 สิงหาคม 2546 เวลา 17:00 น. ณ โรงละครมหาวิทยาลัยศิลปากรมหาวิทยาลัยเชียงใหม่</p>
	<p>กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ “นางฟ้าคืนทาง” ๐ วันที่ 28-29 สิงหาคม 2546 เวลา 17:00 น. ณ โรงละครมหาวิทยาลัยศิลปากรมหาวิทยาลัยเชียงใหม่</p>
	<p>จะครบถวมนามือศิลป์ระวีวิทยากร “นงเยาว์” ๐ วันเสาร์-อาทิตย์ที่ 6,7 กันยายน 2546 เวลา 19:00 น. ณ โรงละครมหาวิทยาลัยศิลปากรมหาวิทยาลัยเชียงใหม่</p>
	<p>“นิทรรศการศิลปกรรมประจักษ์ ชีวมังกร” จัดโดย: Prayong Loonpong ๐ นิทรรศการ: 9 กันยายน 2546 เวลา 18:00 น. ณ หอศิลปวัฒนธรรมป๊อปวิเทศธร บพ. จ.นิวยอร์ก นิวยอร์ก (พระเจ้าหลานเธอฯ) ๐ นิทรรศการระหว่าง: วันที่ 9-28 กันยายน 2546 ๐ จัดโดย: หอศิลปวัฒนธรรมป๊อปวิเทศธร บพ. วังจันทน์ เชียงใหม่</p>

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
	<p>นิทรรศการศิลปะร่วมแห่งชาติ พ. พลเอก พิศาลปักษี ปวีณนรวัน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เปิดงานวันพฤหัสบดี ที่ 6 พฤศจิกายน 2546 เวลา 18.00 น. นิทรรศการเปิดให้เข้าชมจนถึงวันที่ 27 พฤศจิกายน 2546</p>
	<p>การเขียนนิเวศวิทยา ศิลปะเป็นต้นเหตุ พ. โฉมรงค์ พลเอก พิศาลปักษี ปวีณนรวัน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วันพฤหัสบดี ที่ 6 พฤศจิกายน 2546 เวลา 19.00-12.00 น.</p>
	<p>“ภายในใจของฉัน” Inside of Mind โดย ฟุมิโอะ ซากิ By Fumio Sakai เปิดงานวันศุกร์ ที่ 7 พฤศจิกายน 2546 เวลา 18.00 น. มีขรรคการเปิดให้เข้าชมจนถึงวันที่ 28 พฤศจิกายน 2546 The Exhibition “Inside of mind” by Fumio Sakai At Chiang Mai University Art Museum, Nimmanhidvarak Road Tel 053-21 8280 From Friday 7th - Friday 28th, November 2003 Opening day: Friday 7th, November 2003</p>
	<p>งานนิทรรศการศิลปะของรองศาสตราจารย์ ศาสตราจารย์ ดร. จิตรกรรมและประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีเชียงใหม่ ๑7 - 29 พฤศจิกายน 2546 เวลา 9.00 - 17.00</p>

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
	<p>◦ การประกวดศิลปกรรมเยาวชนภาคเหนือครั้งที่ 4 ศิลปกรรม ป.คน. ครั้งที่ 18 ๕ พฤศจิกายน 2546 ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จัดโดย นววิมล ปัทม, ช่างศิลป์ (นพารณ) ร่วมกับคณะวิทยากรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่</p>
	<p>ASIATOPIA 5 : International Performance Art Festival, Chiangmai 20 - 22 November 2003 6.00pm - 9.00pm. at The CMU Art Museum. ณ เชียงใหม่ 5 : เทศกาลศิลปะการแสดงนานาชาติเชียงใหม่ 20 - 22 พฤศจิกายน 2546 เวลา 18.00 - 21.00</p>
	<p>◦ นักเรียนโรงเรียนพุทธอุเทนถวายศรีนครินทรวิโรฒศรีนครินทรวิโรฒศิลปกรรม ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 18 พฤศจิกายน 2546</p>
	<p>◦ ชมวีดิทัศน์ภาพยนตร์ระดับครู เชียงใหม่ ร่วมกับ หอศิลป์ศรีนครินทรวิโรฒศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จัดกิจกรรม In The Memory of Freddie Mercury พบกับกาเบรียลา โมริซอ "ชีวิตแห่งแสงของ เฟร็ดดี้ เมอร์คิวรี่" ฉบับ DVD บันทึกการแสดงสดของ Queen ชุด Live at Wembley '86 ◦ วันเสาร์ที่ 22 พฤศจิกายน 2546 เวลา 13.00 - 17.00 น. ณ โรงละครหอศิลป์ศรีนครินทรวิโรฒศรีนครินทรวิโรฒ นพ. เจ้าฟ้าแจ่มจันทร์ ถนนไชยาต๊ะเชียงใหม่ 0-1681-0037</p>

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
	<p>นิทรรศการศิลปะกรรมของวัฒนธรรมอิหร่าน วันที่ ๑-๗ ธันวาคม ๒๕๔๖ เวลา ๑๐:๐๐ - ๑๙:๐๐ น.</p> <p>๑.บทคัดย่อ: นิทรรศการศิลปะกรรมของวัฒนธรรมอิหร่าน จัดแสดงผลงานของศิลปินชื่อดังชาวอิหร่าน คุณอุฎา วัชชิน อัครวิษณุและคุณ นีลอมอนเนนและคุณศรีบุญมีอิมมิงชาวอิหร่าน คุณฟารุค คิม ออ คอลัม ศิลปินผู้มีชื่อเสียงด้านศิลปะกรรมของอิหร่าน นอกจากนี้ยังแสดงภาพถ่ายเมืองมายังดี เมืองโมฮัมเหม็ด ฯลฯ</p> <p>The Exhibition of "Iran Cultural Show week" 1 - 7 December, 2003 Time : 10.00 a.m. - 7.00 p.m. Presenting works by two-distinguished Iranian artists. Ms. Jila Rasmam Arabzadeh, the well-known carpet designer and Ms. Farah Kimia Ghaham, the miniature artist as well as her drawings, traditional costumes, book, pictures and poster.</p> <p>วันที่ ๖ ธันวาคม ๒๕๔๖ เวลา ๑๐.๐๐ น. การบรรยายพิเศษ "การออกแบบเครื่องประดับอิหร่าน" โดยคุณอุฎา วัชชิน อัครวิษณุและ December ๖, ๒๐๐๓ Time : 10.00 a.m. Lecture "Iranian Carpet Weaving and Iranian Art and Culture" By Ms. Jila Rasmam Arabzadeh, the well-known carpet designer and Ms. Farah Kimia Ghaham At The CMU Art Museum, Phimanbenth Rd. Tel:0-5321-280, 944-833</p>
	<p>JUST A SECOND ๑ The Kichee Legend, 2003 Conceived by Samphap Jaisree-ugsam This is not the movie, but a collaborative acts of the Kichee artists on moving images. 13 December 2003 pm. 14 December 2003 pm.</p>
	<p>พิธีเปิด บริษัท ปีทแอลแอล จำกัด ร่วมกับกรมศิลปากร คณะวิศวกรรมศาสตร์ ขอเชิญชม นิทรรศการ "ศิลปกรรมของวัฒนธรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี ๒๕๔๖ ครั้งที่ ๑" ๑.พิธีเปิดวันพุธที่ ๖ ธันวาคม ๒๕๔๖ เวลา 17.30 ๑.นิทรรศการระหว่างวันที่ ๖ - ๓๐ ธันวาคม ๒๕๔๖</p>

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
	<p>นิทรรศการศิลปกรรม แคมป์ มีนฝน ระหว่างมหาวิทยาลัยไทย</p> <ul style="list-style-type: none"> ๐ นิทรรศการแสดงระหว่างวันที่ 10 - 28 ธันวาคม 2546 ๙ หรือนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จัดโดย คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร่วมกับ บริษัท ปรศ. จำกัด (มหาชน)
	<p>นิทรรศการศิลปะภาคศิลปกรรม</p> <p>Tea table "นักสิ่งประดิษฐ์ไทย" ครั้งที่ 15 ประจำปี 2546</p> <ul style="list-style-type: none"> ๐ นิทรรศการ ๑ มกราคม 2547 เวลา 18.00 น. ๐ นิทรรศการจัดแสดงในวันที่ 23 มกราคม 2547 ๙ หรือนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จัดโดย บริษัท โศภินาแห่งประเทศไทย จำกัด ร่วมกับ หรือนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มช.
	<p>นิทรรศการศิลปกรรม ระหว่างสถาบันศิลปินบ้านไร่</p> <ul style="list-style-type: none"> ๐ นิทรรศการ ๑ มกราคม 2547 เวลา 18.00 น. ๐ นิทรรศการจัดแสดงในวันที่ 28 มกราคม 2547 ๙ หรือนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
	<p>นิทรรศการ ภูมิทัศน์ทางสุข</p> <p>ศิลปะสิ่งแวดล้อม ครั้งที่ 9 มกราคม 2547</p> <p>เวลา 18.00 น.</p> <ul style="list-style-type: none"> ๐ งานจัดแสดงวันที่ 9 - 20 มกราคม 2547 ๐ วัตถุประสงค์ นิทรรศการแสดงผลงานภาพพิมพ์ "วิถีแห่งสวนความสุข" โดยคุณเชษฐา ร่วมชาติกุล อาจารย์ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม ประติมากรรม คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ๐ ในครั้งนี้ถือเป็นที่ได้นักภาพพิมพ์ชุด "ศิลปินและรูปทรงแห่งความสุข" มาร่วมจัดแสดงศิลปะในโอกาสความสำคัญ ๐ กับรากฐานที่มาของวัฒนธรรมและความเชื่อของคน แลของออก โดยคนนำถ้อยถึงคนนำพูด ๐ ยามเป็นสาระสำคัญ และถึงเพื่อนใจกันร่วมวิจิตรบรรจง ความขลังการ ซึ่งมิใช่ของค้ำกึ่งเพียงไทย ๙ หรือนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
 <p>ครบรอบ 30 ปี คณะศิลปกรรมศาสตร์ ใน 30 ปีข้างหน้า ศิลปินระดับโลก จะอยู่ในคอลีเกอริส วันศุกร์ที่ 30 มกราคม 2547 เวลา 18.00 น. ณ โรงแรม นอนัสแกรนด์ปาร์คปทุมธานี นนทบุรี</p>	<p>กรมประชาสัมพันธ์ กระทรวงศึกษาธิการ "นิทรรศการ 30 ปี คณะศิลปกรรมศาสตร์" จัดขึ้นที่โรงแรม นอนัสแกรนด์ปาร์คปทุมธานี นนทบุรี ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการเฉลิมฉลองครบรอบ 30 ปี คณะศิลปกรรมศาสตร์ และเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์</p>
 <p>บาร์โค้ด โดย คุณสุภาวดี "บาร์โค้ด" (โครงการศิลปะชุมชน) วันอาทิตย์ที่ 18 มกราคม 2547 ณ โรงแรม นอนัสแกรนด์ปาร์คปทุมธานี นนทบุรี</p>	<p>กระทรวงวัฒนธรรม "บาร์โค้ด" ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์</p>
 <p>นิทรรศการ อัตลักษณ์ ภาวะ โลกภิวัตน์ Identity VS Globalization ๐ จัดแสดงระหว่างวันที่ 7-29 กุมภาพันธ์ 6 กรกฎาคม 19.00 น.</p>	<p>นิทรรศการ อัตลักษณ์ ภาวะ โลกภิวัตน์ Identity VS Globalization ๐ จัดแสดงระหว่างวันที่ 7-29 กุมภาพันธ์ 6 กรกฎาคม 19.00 น. ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์ ๐ วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของนิสิตและคณาจารย์</p>

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
	<p>กิจกรรมการรณรงค์ “ปลอด วงกมของหวานจริง”</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ โดย 11 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องภาคเหนือและภาคกลาง ◦ พิธีเปิด 21 กุมภาพันธ์ 2547 เวลา 13.00 - 16.30 น. ◦ หอ尼ทรรพการพิช ปวีณนรบนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ◦ จัดโดย: หอ尼ทรรพการพิช ปวีณนรบนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร่วมกับกระทรวงวัฒนธรรม
	<p>◦ นิทรรศการ ศิลปะนิพนธ์ (ART THESIS)</p> <p>ของนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาคพายัพ</p> <p>◦ บทคัดย่อ: นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ของนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย วิทยาลัยภาคพายัพ เชียงใหม่ นำเสนอในรูปแบบของงานจิตรกรรมภาพพิมพ์และสื่อผสมจำนวน 30 ชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ พิธีเปิดงาน : วันศุกร์ที่ 5 มีนาคม 2547 เวลา 18.00 น. ◦ จัดแสดงงานวันที่ : 5 - 20 มีนาคม 2547 ณ หอ尼ทรรพการพิช ปวีณนรบน บข. ◦ จัดโดย : สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาคพายัพ วัฒกัน หอ尼ทรรพการพิช ปวีณนรบน บข.
	<p>◦ “เทศกาลงานจัดกรรม” (CRAFT DESIGN FESTIVAL 2004)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ พิธีเปิดงาน : 5 มีนาคม 2547 เวลา 9.00-17.00 น. ◦ จัดแสดงงานวันที่ : 5 - 9 มีนาคม 2547 ณ หอ尼ทรรพการพิช ปวีณนรบน บข. ◦ บทคัดย่อ: เป็นงานแสดงสินค้าหัตถกรรม ระดับ OTOP หรือผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับธุรกิจ SME สาขิตยารทำเป็นคำหัตถกรรม สนิ นิชอุช สหกรรม ◦ จัดโดย: สถาบันคุณวุฒิและส่งเสริมอาชีพ อภทวภาคเหนือ (Fobones) วัฒกัน ศูนย์จุด สหกรรมภาคเหนือ และ หอ尼ทรรพการพิช ปวีณนรบน บข.
	<p>◦ นิทรรศการ โครงการ นกกรรมกรรมจะ สมบูรณ์ คือใจใหม่ครั้งที่ 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ พิธีเปิดงาน : วันศุกร์ที่ 5 มีนาคม 2547 เวลา 18.00 น. ◦ บทคัดย่อ: เป็นถาวรนำเสนอผลงานจากชุมชน Anantawong ของเชียงใหม่ พร้อมทั้งนิทรรศการหุ่นเรียงแรกของไทย ◦ ัการสนทนา เรื่อง ทัพทางทฤษฎีไทย, ทรประหวศ Charasree Design ภาพ 13 - จำ ◦ ติดต่อขอทราบรายละเอียดได้ที่ โทรศัพท์ 01-0207822 ◦ จัดแสดงงานวันที่ : 27 มีนาคม - 2 เมษายน 2547 ◦ จัดโดย: ชมรมระเบียบพิช วัฒกัน หอ尼ทรรพการพิช ปวีณนรบน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

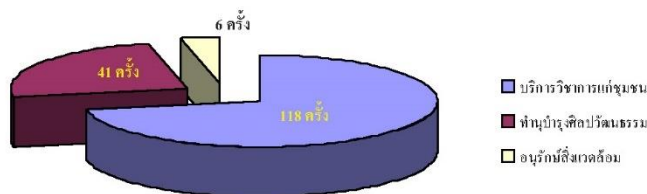
รายงานประจำปี 2546

ภาพกิจกรรม	รายละเอียด
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ การแสดงศิลปะวัฒนธรรม ◦ แสดง: ตั้งแต่ วันที่ 9-15 เมษายน 2547 เวลา 19.00-22.00 น. ◦ นทศิลป์: เป็นการนำเอาศิลปะการแสดงต่างๆ ของชนานาชาติให้นำมาแสดงที่บริเวณ เช่น การฟ้อนพื้นเมือง ฟ้อนท่ามลายู ฟ้อนมอญ การตีกลองปี่พาทย์ การแสดงโขน การแสดงละคร ระบำ รำวง การแสดงอื่นๆ จากต่างประเทศ ปีใหม่เมือง สถานที่: หอวัฒนธรรมป๊อปปูล่า มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ◦ ติดต่อ: ทบะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ การประชุมคณะกรรมการ ◦ แสดง: ตั้งแต่ วันที่ 9-15 เมษายน 2547 เวลา 14.00-18.00 น. ◦ นทศิลป์: เป็นการนำเอาช่างของเชียงใหม่ มาพูนจำนวน 7 ชุด มาแสดงที่ถนนเชียงใหม่ ตั้งแต่เวลา 14.00-18.00 น. ในบริเวณศาลากลางเมือง เพื่อให้พี่น้องที่มาร่วมที่เล่นดนตรี ซึ่งจากหาเมืองแม่ที่ในขหาหาเมืองนี้ ฟังดูดี เบื้องต้น ให้ได้บรรยากาศในช่วงเทศกาลปีใหม่นี้ สถานที่: หอวัฒนธรรมป๊อปปูล่า มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ◦ ติดต่อ: ทบะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ การแสดงดนตรีโฟล์คซอง ◦ แสดง: ตั้งแต่ วันที่ 9-15 เมษายน 2547 เวลา 18.00-22.00 น. ◦ นทศิลป์: เป็นการนำเอาวงดนตรีที่ต่างจังหวัดมาแสดงที่บริเวณถนนในเฟิร์ท เพื่อจับกลุ่มคนมาฟังที่เล่นวงจะเล่นตามบ้านเมือง ในบริเวณศาลากลางเมือง เพื่อให้ได้บรรยากาศช่วงเทศกาลปีใหม่นี้ สถานที่: หอวัฒนธรรมป๊อปปูล่า มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ◦ ติดต่อ: ทบะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ส่วนที่ 4
วิเคราะห์กิจกรรมและเงินทุนสนับสนุนกิจกรรม

12. การวิเคราะห์กิจกรรม

แผนภูมิที่ 3 กิจกรรมตามพันธกิจมหาวิทยาลัยเชียงใหม่



จากภาพพบว่า ในปีการศึกษา 2546 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้จัดกิจกรรมและสนับสนุนให้หน่วยงานภาครัฐและเอกชนจัดกิจกรรมที่สนับสนุนพันธกิจของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ขึ้นในพื้นที่ของหอนิทรรศการฯ รวมทั้งสิ้น 165 ครั้ง โดยจำแนกกิจกรรมออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านบริการวิชาการแก่ชุมชน เช่น นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย การแสดงละคร การฉายภาพยนตร์ต่างประเทศ การอบรมสัมมนา จำนวน 118 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 72 2) ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เช่น นิทรรศการเชิงอนุรักษ์มรดก การแสดงศิลปวัฒนธรรม จำนวน 41 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24 และ 3) ด้านอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น งานดอกไม้บานกลางใจคนรากหญ้า นิทรรศการปตท. จำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4

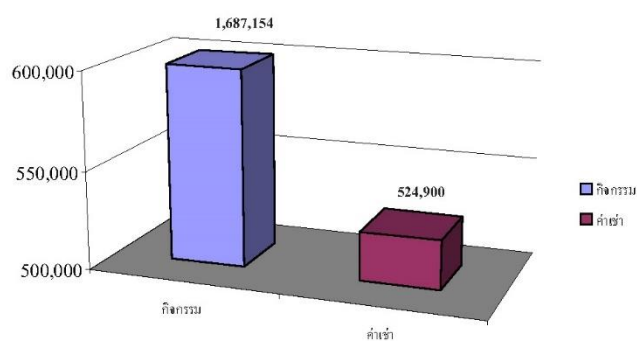
แผนภูมิที่ 4 กิจกรรมตามพันธกิจหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม



จากภาพพบว่า ในปีการศึกษา 2546 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้จัดกิจกรรมและสนับสนุนให้หน่วยงานภาครัฐและเอกชนจัดกิจกรรมทางด้านศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ของหอนิทรรศการฯ รวมทั้งสิ้น 165 ครั้ง โดยจำแนกกิจกรรมออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) การฉายภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ต่างประเทศ ภาพยนตร์ศิลปะในประเทศ จำนวน 60 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37 2) ศิลปะการแสดง เช่น การแสดงละครของนักศึกษา การแสดงละครกลุ่มศิลปะการแสดงละครหุ่นการแสดงศิลปะสด การแสดงดนตรี การแสดงละครของพื้นที่บ้าน จำนวน 38 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 23 3) การอบรมสัมมนา เช่น การอบรมวาดเส้น ระบายสีน้ำ สัมมนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วม 35 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21 และ 4) การแสดงนิทรรศการ เช่น นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยโดยศิลปินที่มีชื่อเสียงทั้งในและต่างประเทศ นิทรรศการศิลปกรรมประเพณี โดยศิลปินพื้นบ้าน จำนวน 32 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 19

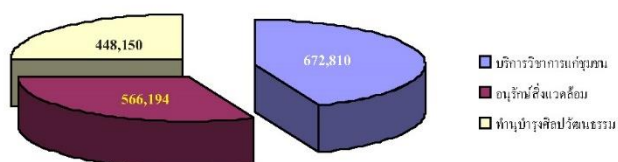
13. การวิเคราะห์แหล่งรายได้

แผนภูมิที่ 5 รายรับจากการจัดกิจกรรมและค่าเช่าพื้นที่



จากภาพพบว่า งบประมาณเงินรายได้ประจำปี 2546 หอนิทรรศการฯ ได้จัดกิจกรรม และร่วมมือสนับสนุนหน่วยงานภาครัฐและเอกชนจัดกิจกรรมด้านการแสดงนิทรรศการผลงานศิลปกรรม ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และศิลปะการแสดงอื่นๆ จำนวนทั้งสิ้น 165 ครั้ง ได้รับงบจัดกิจกรรมทั้งสิ้นจำนวนเงิน 1,687,154 บาท เมื่อหักค่าใช้จ่ายแล้ว มีรายรับสูงกว่ารายจ่ายจำนวนหนึ่ง และสามารถนำไปใช้จ่ายในกิจการของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมด้านต่างๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ นอกจากนี้ยังมีรายได้จากการให้เช่าพื้นที่ภายในอาคารสำนักงาน จำนวนเงิน 524,900 บาท และได้นำไปตั้งเป็นงบประมาณเงินรายได้ของคณะวิจิตรศิลป์ตามระเบียบฯ การเบิกจ่ายงบประมาณดำเนินการตามระเบียบของทางราชการภายใต้การกำกับของคณะวิจิตรศิลป์และมีระบบการตรวจสอบจากหน่วยตรวจสอบภายในของมหาวิทยาลัย

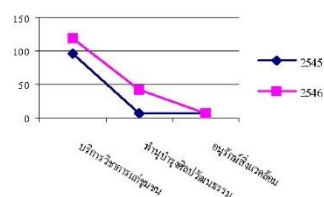
แผนภูมิที่ 6 การสนับสนุนกิจกรรม



จากภาพพบว่า งบประมาณเงินรายได้ประจำปี 2546 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้รับการสนับสนุนจัดกิจกรรม จำนวนทั้งสิ้น 165 ครั้ง ใช้จ่ายเงินทั้งสิ้น 1,687,154 บาท โดยจำแนกกิจกรรมคือ 1) ด้านบริการวิชาการแก่ชุมชน จำนวนเงิน 672,810 บาท คิดเป็นร้อยละ 39 2) อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม จำนวนเงิน 566,194 บาท คิดเป็นร้อยละ 34 และ 3) ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม จำนวนเงิน 448,150 บาท คิดเป็นร้อยละ 27 ทั้งนี้หอนิทรรศการฯ ได้ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมมากขึ้นตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบและประเมินคุณภาพการศึกษา

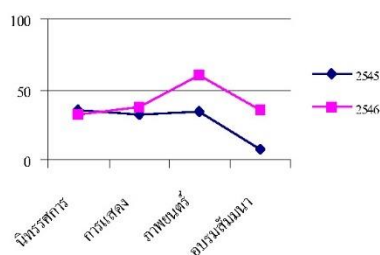
14. วิเคราะห์เปรียบเทียบกิจกรรมตามพันธกิจ

แผนภูมิที่ 7 เปรียบเทียบกิจกรรมตามพันธกิจมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปี พ.ศ. 2545-2546



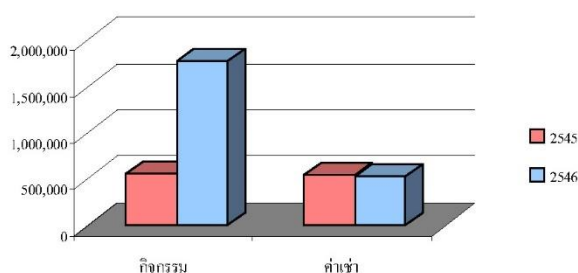
จากภาพพบว่า ในปีการศึกษา 2545-46 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้จัดกิจกรรมและสนับสนุนให้หน่วยงานภาครัฐและเอกชนจัดกิจกรรมร่วม เพื่อสนับสนุนพันธกิจของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ บริเวณหอนิทรรศการฯ ในปี 2545 จำนวน 109 ครั้ง ปี 2546 จำนวน 165 ครั้ง โดยจำแนกกิจกรรมออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านบริการวิชาการแก่ชุมชน เช่น นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย การแสดงละคร การฉายภาพยนตร์ศิลปะต่างประเทศ การอบรมสัมมนา ปี 2545 จำนวน 96 ครั้ง ปี 2546 จำนวน 118 ครั้ง 2) ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เช่น นิทรรศการตามฮีต โดยฮอย สล่านเมือง การแสดงศิลปวัฒนธรรม ปี 2545 จำนวน 7 ครั้ง ปี 2546 จำนวน 41 ครั้ง และ 3) ด้านอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น งานดอกไม้บานกลางใจคนรากหญ้า นิทรรศการ ปตท. ปี 2545 จำนวน 6 ครั้ง ปี 2546 จำนวน 6 ครั้ง

แผนภูมิที่ 8 เปรียบเทียบกิจกรรมตามพันธกิจหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม



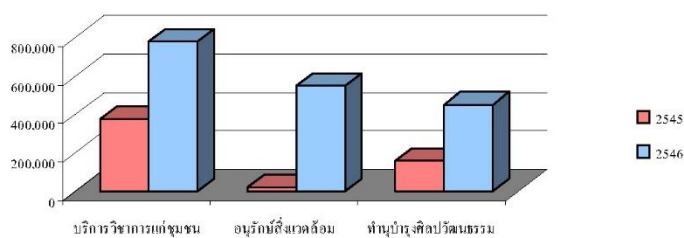
จากภาพพบว่า ในปีการศึกษา 2545-2546 หอนิทรรศการฯ ได้จัดกิจกรรม ปี 2545 จำนวน 109 ครั้ง ปี 2546 จำนวน 165 ครั้ง โดยจำแนกกิจกรรมออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) การแสดงนิทรรศการ เช่น นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย โดยศิลปินที่มีชื่อเสียงทั้งในและต่างประเทศ นิทรรศการศิลปกรรมประเพณี โดยศิลปินพื้นบ้านปี 2545 จำนวน 36 ครั้ง ปี 2546 จำนวน 32 ครั้ง 2) การฉายภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ศิลปะต่างประเทศ ภาพยนตร์ศิลปะในประเทศ ปี 2545 จำนวน 34 ครั้ง ปี 2546 จำนวน 60 ครั้ง 3) ศิลปะการแสดง เช่น การแสดงละครของนักศึกษา การแสดงละครกลุ่มศิลปิน การแสดงละครหุ่น การแสดงศิลปะสด การแสดงดนตรี การแสดงละครขอพื้นบ้าน ปี 2545 จำนวน 32 ครั้ง ปี 2546 จำนวน 38 ครั้ง และ 4) การอบรมสัมมนา เช่น การอบรมวาดเส้น ระบายสีน้ำ สัมมนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ ปี 2545 จำนวน 7 ครั้ง ปี 2546 จำนวน 35 ครั้ง การจัดนิทรรศการลดลงเนื่องจากการคัดเลือกผลงานที่มีคุณภาพมากขึ้นกว่าเดิม และเวลาการแสดงมากขึ้น

15. วิเคราะห์เปรียบเทียบรายรับจากการจัดการจัดกิจกรรมและค่าเช่าพื้นที่ ปี 2545-2546
แผนภูมิที่ 9 เปรียบเทียบรายรับจากการจัดการจัดกิจกรรมและค่าเช่าพื้นที่



จากภาพพบว่า หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้จัดกิจกรรมและสนับสนุนให้หน่วยงานภาครัฐและเอกชนจัดกิจกรรมทางด้านศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ของหอนิทรรศการฯ ในปี 2545 จำนวน 109 ครั้ง ใช้งบดำเนินการทั้งสิ้นจำนวนเงิน 556,540 บาท ปี 2546 จำนวน 165 ครั้ง จำนวนเงิน 1,687,154 บาท และยังมีรายได้จากการให้เช่าพื้นที่ภายในอาคารสำนักงาน ปี 2545 จำนวนเงิน 542,896 บาท ปี 2546 จำนวนเงิน 524,900 บาท จะเห็นได้ว่าการแสวงหาแหล่งเงินสนับสนุนกิจกรรมได้เพิ่มมากขึ้น ส่วนเงินค่าเช่าพื้นที่ที่ลดลงเนื่องจากไม่ต่อสัญญาเช่าให้กับเอกชน เนื่องจากจัดเตรียมพื้นที่เปิดศูนย์บริการออกแบบสินค้าหัตถกรรม และลานนาสได์ ที่ทางคณะฯ ได้รับอนุมัติโครงการจากรัฐบาลเรียบร้อยแล้ว

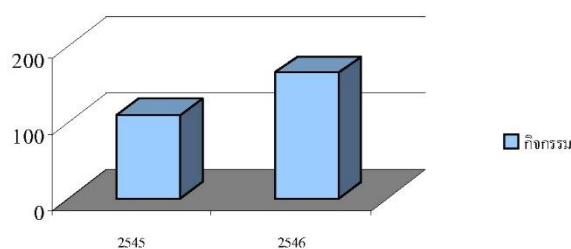
แผนภูมิที่ 10 เปรียบเทียบการสนับสนุนกิจกรรมด้านต่างๆ ปี 2545 - 2546



จากภาพพบว่า งบประมาณเงินรายได้ประจำปี 2545 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้รับการสนับสนุนเงินเพื่อจัดกิจกรรม จำนวนเงิน 556,540 บาท ปี 2546 จำนวนเงิน 1,687,154 บาท โดยจำแนกกิจกรรมคือ 1) ด้านบริการวิชาการแก่ชุมชน ปี 2545 จำนวนเงิน 377,033 บาท ปี 2546 จำนวนเงิน 672,810 บาท 2) ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ปี 2545 จำนวนเงิน 20,900 บาท ปี 2546 จำนวนเงิน 566,194 บาท และ 3) ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ปี 2545 จำนวนเงิน 158,607 บาท ปี 2546 จำนวนเงิน 448,150 บาท

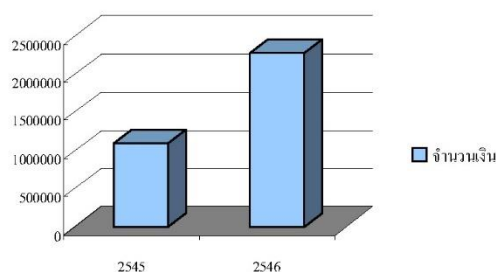
รายงานประจำปี 2546

16. วิเคราะห์เปรียบเทียบกิจกรรม ปี 2545-2546
แผนภูมิที่ 11 เปรียบเทียบกิจกรรม



จากภาพพบว่า หอনিทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้จัดกิจกรรมและสนับสนุนให้หน่วยงานภาครัฐและเอกชนจัดกิจกรรมทางด้านศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ของหอนิทรรศการฯ ในปี 2545 จำนวน 109 ครั้ง ปี 2546 จำนวน 165 ครั้ง มีกิจกรรมเพิ่มขึ้น 56 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 51

แผนภูมิที่ 12 เปรียบเทียบงบดำเนินการ ปี 2545 - 2546



จากภาพพบว่า งบประมาณเงินรายได้ประจำปี 2545 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้รับการสนับสนุนกิจกรรมคิดเป็นเงิน 556,540 บาท และค่าเช่าพื้นที่เป็นเงิน 542,896 บาท เป็นงบดำเนินการรวมทั้งสิ้น 1,099,436 บาท ในปี 2546 ได้รับการสนับสนุนกิจกรรมคิดเป็นเงิน 1,687,154 บาท และค่าเช่าพื้นที่เป็นเงิน 524,900 บาท เป็นงบดำเนินการรวมทั้งสิ้น 2,212,054 บาท มีงบดำเนินการเพิ่มขึ้นจำนวนเงิน 1,112,618 บาท คิดเป็นร้อยละ 101

รวมรวมประจำปี 2546

17. แสดงฐานะของทางการเงิน

หอบริหารศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
งบดุล			
วันที่ 30 เมษายน 2547			
สินทรัพย์			
เงินสด			3,792.00
เงินฝากธนาคาร			
	บัญชีเลขที่ 259-8	14,573.87	
	บัญชีเลขที่ 918-9	200,856.93	
	บัญชีเลขที่ 887-9	1.31	215,432.11
ลูกหนี้เงินยืมตรง			26,900.00
รวมสินทรัพย์			246,124.11
หนี้สินและทุนสะสม			
หนี้สิน			
ทุนสะสม			
	ทุนสะสมยกมา	18,711.55	
	บวก รายรับสูงกว่ารายจ่าย	227,412.56	246,124.11
รวมหนี้สินและทุนสะสม			246,124.11



(นางจิตต์อารีย์ กนกนรินทร์)
นักวิชาการเงินและบัญชี 8

รวมรวมประจําปี 2546

หอรัตนาคารศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ บัญชีรายรับรายจ่าย ตั้งแต่วันที่ 1 พฤษภาคม 2546 ถึง วันที่ 30 เมษายน 2547		
รายรับ:		
ค่าบำรุงสถานที่	488,379.75	
เงินบริจาค	3,180.00	
ค่าสมาชิกวารสารข่าวหอศิลป์	400.00	
ค่าธรรมเนียมขยะ	11,195.00	
ค่าธรรมเนียมจากการจำหน่ายผลงานศิลปกรรม	12,750.00	
ดอกเบี้ยรับ	99.96	
ค่าสาธารณูปโภค	336,795.88	
ค่าจัดนิทรรศการ/งานและ โครงการ	855,115.00	1,707,915.59
รายจ่าย:		
ค่าตอบแทนปฏิบัติงาน	38,200.00	
ค่าวัสดุ	230,986.20	
ค่าอาหารและเครื่องดื่มเลี้ยงรับรอง	10,451.00	
ค่าจ้างเหมาบริการ	17,625.00	
ค่าใช้จ่ายโครงการ/นิทรรศการ	894,230.00	
ค่าสาธารณูปโภค	203,495.53	
ค่าซ่อมแซมวัสดุ ครุภัณฑ์และอาคาร	59,615.30	
ค่าใช้จ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ	15,800.00	
ค่าจ้างพนักงาน	10,100.00	1,480,503.03
รายรับสูงกว่ารายจ่าย		227,412.56



(นางจิตต์อารีย์ กนกนรินทร์)

นักวิชาการเงินและบัญชี 8

18. ระเบียบ ประกาศ

ระเบียบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ว่าด้วย การใช้หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2542

เพื่อให้การดำเนินการบริหารและจัดการหอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย เหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุด อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 15 (2) และ (14) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2530 สถานมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในคราวประชุม ครั้งที่ 3/2542 เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2542 จึงออกระเบียบขึ้นไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ระเบียบนี้เรียกว่า "ระเบียบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ว่าด้วยการใช้หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2542"

ข้อ 2. ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ 3. ในระเบียบนี้

"มหาวิทยาลัย" หมายถึง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

"หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม" หมายถึง หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รวมทั้งพื้นที่บริเวณรอบหอนิทรรศการ

"งานศิลปกรรม" หมายถึง งานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ เช่น จิตรกรรม

ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะไทย สื่อผสม ภาพถ่ายและรวมไปถึงผลงาน

สร้างสรรค์อื่นๆ ที่คณะกรรมการหอศิลปะวัฒนธรรมพิจารณาเห็นสมควร

"คณะกรรมการ" หมายถึง คณะกรรมการหอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม

ข้อ 4. หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นสถานที่ดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นการจัดนิทรรศการ การแสดง จัดประชุม อบรม สัมมนา อนุรักษ์ เผยแพร่หรือให้ความรู้ทางด้านศิลปะวัฒนธรรมให้แก่ชุมชน

ข้อ 5. ให้มีคณะกรรมการคณะหนึ่ง เรียกว่า "คณะกรรมการหอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม" ประกอบด้วย คณบดีคณะจิตรศิลป์ เป็นประธานกรรมการ รองคณบดีและผู้ช่วยคณบดีคณะจิตรศิลป์ และหัวหน้าภาควิชาในสังกัดคณะจิตรศิลป์ เป็นกรรมการ และให้เลขาธิการคณะจิตรศิลป์เป็นเลขานุการ

ข้อ 6. คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ดังนี้

(1) กำหนดแผนการดำเนินงานของหอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม

(2) ออกประกาศ วางหลักเกณฑ์ ที่เกี่ยวกับการใช้ การดูแล บำรุงรักษา วัสดุอุปกรณ์ อาคารและสถานที่ และอัตราค่าตอบแทน การใช้หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม

(3) วางระเบียบเกี่ยวกับการเก็บรักษา การใช้จ่าย และการอนุมัติการใช้เงินค่าตอบแทน
การใช้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม ระเบียบดังกล่าวเมื่อได้รับความเห็นชอบจากอธิการบดีแล้วให้ใช้
บังคับได้

(4) จัดทำรายงานผลการดำเนินงานประจำปี และรายงานการเงินของหอนิทรรศการ
ศิลปวัฒนธรรม เพื่อเสนอต่อมหาวิทยาลัยและสภามหาวิทยาลัย

(5) ดำเนินการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม

ข้อ 7. ผู้ใดประสงค์จะใช้หอศิลปวัฒนธรรมให้ยื่นคำขออนุญาตต่อประธานกรรมการ
หอศิลปวัฒนธรรม และเมื่อได้รับอนุญาตจากประธานกรรมการหอศิลปวัฒนธรรมและชำระค่าตอบแทน
พร้อมทั้งวางหลักประกันความเสียหายแล้วจึงให้ใช้ได้

ผู้ใช้หอศิลปวัฒนธรรมต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในหนังสืออนุญาต
การขอใช้และการอนุญาตให้ใช้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม จะต้องเป็นหนังสือตามแบบ
ที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งอย่างน้อยจะต้องมีสาระสำคัญเกี่ยวกับค่าตอบแทนการใช้ การดูแลบำรุงรักษา
ความรับผิดชอบในกรณีเกิดการชำรุดบกร่อง และหลักประกันความเสียหาย

ข้อ 8. ในกรณีเกิดผลและความจำเป็น คณะกรรมการอนุญาตให้มีการใช้หอนิทรรศการ
ศิลปวัฒนธรรม โดยไม่มีนัยค่าตอบแทนหรือหลักประกันก็ได้

ข้อ 9. ค่าตอบแทนที่ได้รับจากการอนุญาตให้ใช้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม และเงินค่าปรับ
ค่าชดเชยความเสียหาย หรือเงินอื่นใดที่ได้รับมาเนื่องจากการใช้หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม ให้มีนัยเป็น
ค่าใช้จ่ายในการดูแล บำรุงรักษาหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม และการอื่นใดที่เกี่ยวข้องตามที่คณะกรรมการ
กำหนดเห็นสมควร

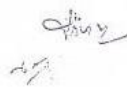
ข้อ 11. ให้อธิการบดีรักษาการตามระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ. 2542



(นายนิชิต อุทยานี่)

นายกสภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่





ประกาศคณะกรรมการหอการค้าการศึกษาศิลปวัฒนธรรม
เรื่อง กำหนดประเภทรายจ่าย รายการ และเงื่อนไขการจ่ายค่าตอบแทนการใช้หอการค้าการศึกษาศิลปวัฒนธรรม ฉบับที่ 1/2543 (ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการหอการค้าการศึกษาศิลปวัฒนธรรม)

เพื่อให้การบริหารจัดการหอการค้าการศึกษาศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และมีประสิทธิภาพ ขอสืบอำนาจตามความโมข้อ 6(3) ระเบียบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ว่าด้วยการใช้หอการค้าการศึกษาศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ.2542 และโดยความเห็นชอบของอธิการบดี จึงกำหนดประเภทรายจ่าย รายการ และเงื่อนไขการจ่ายค่าตอบแทนการใช้หอการค้าการศึกษาศิลปวัฒนธรรม ไว้ดังนี้

1. ให้มีรายจ่ายจากค่าตอบแทนการใช้หอการค้าการศึกษาศิลปวัฒนธรรม เรียกว่า "ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการหอการค้าการศึกษาศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่"

2. ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการ ประกอบด้วยรายการดังต่อไปนี้

- 2.1 ค่าจ้าง
- 2.2 ค่าตอบแทน อาจารย์ ช่างราชการ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา ค่าล่วงเวลา
- 2.3 ค่าใช้จ่ายต่าง ๆ เช่น ค่าอาหาร ค่าเบี้ยบริวาร ค่าเดินทาง ค่าของที่ระลึก ค่าจ้างเหมาบริการ ฯลฯ เป็นต้น
- 2.4 ค่าวัสดุ
- 2.5 ค่าครุภัณฑ์ และทำร้อมแรม
- 2.6 ค่าสาธารณูปโภค ค่าโทรศัพท์ ค่าไปรษณีย์ ค่าไฟฟ้า และน้ำประปา
- 2.7 เงินอุดหนุนและรายจ่ายอื่น ๆ

การจ่ายค่าใช้จ่ายตามข้อ 2 ให้เป็นไปตามความเหมาะสมและเท่าที่จ่ายจริง ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2543

(รองศาสตราจารย์ทงศ์เดช โชษฐวร)

กณนศักดิ์วิจิตรศิลป์

ประธานกรรมการหอการค้าการศึกษาศิลปวัฒนธรรม



ประกาศหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เรื่อง อัตราค่าบำรุงสถานที่ และค่าบริการอื่นๆ ของหอศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ฉบับที่ 3/2545

เพื่อให้การบริหารจัดการหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ อาศัยอำนาจตามความในข้อ 6 (2) แห่งระเบียบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ว่าด้วยการใช้หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2542 และมติคณะกรรมการหอศิลปวัฒนธรรมในคราวประชุมครั้งที่ 4/2545 เมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2545 ให้ยกเลิกประกาศคณะวินิจฉัยศิลป์ เรื่อง กำหนดประเภทรายรับ รายการ และเงื่อนไขการรับเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย ฉบับที่ 2/2543 และได้กำหนดประเภทรายรับ รายการ และเงื่อนไขการรับเงินรายได้ของหอศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ไว้ดังนี้-

1. อาคารหอศิลปการ, อาคารสำนักงาน และอาคารหอประชุม
 - 1.1 อัตราค่าเช่าไม่ต่ำกว่าตารางเมตรละ 100 บาท/เดือน ระยะเวลาเช่าไม่เกิน 3 ปี
 - 1.2 อัตราค่าเช่าพื้นที่พร้อมครุภัณฑ์ ประกอบอาคารใหม่ที่มีอายุการใช้งานมาแล้วไม่เกิน 5 ปี ให้คิดค่าเสื่อมราคาครุภัณฑ์เพิ่มอีกร้อยละ 20 ต่อปี โดยให้ชำระเป็นรายเดือนรวมค่าเช่า
2. ห้องแสดงนิทรรศการชั้น 1 โถงใหญ่ด้านหน้าอาคารหอศิลปการ
 - 2.1 อัตราค่ากระแสไฟฟ้าเปิดเครื่องปรับอากาศไม่ต่ำกว่า 400 บาท/ชั่วโมง
 - 2.2 อัตราค่ากระแสไฟฟ้าไฟส่องสว่างไม่ต่ำกว่า 250 บาท/วัน
3. ห้องแสดงนิทรรศการชั้น 1 โถงใหญ่มด้านหลังอาคารหอศิลปการ
 - 3.1 อัตราค่ากระแสไฟฟ้าเปิดเครื่องปรับอากาศไม่ต่ำกว่า 300 บาท/ชั่วโมง
 - 3.2 อัตราค่ากระแสไฟฟ้าไฟส่องสว่างไม่ต่ำกว่า 200 บาท/วัน
4. ห้องแสดงนิทรรศการชั้น 2 โถงใหญ่มด้านหน้าอาคารหอศิลปการ
 - 4.1 อัตราค่ากระแสไฟฟ้าเปิดเครื่องปรับอากาศไม่ต่ำกว่า 200 บาท/ชั่วโมง
 - 4.2 อัตราค่ากระแสไฟฟ้าไฟส่องสว่างไม่ต่ำกว่า 150 บาท/วัน
5. ห้องแสดงนิทรรศการชั้น 2 โถงใหญ่มด้านหลังอาคารหอศิลปการ
 - 5.1 อัตราค่ากระแสไฟฟ้าเปิดเครื่องปรับอากาศไม่ต่ำกว่า 300 บาท/ชั่วโมง
 - 5.2 อัตราค่ากระแสไฟฟ้าไฟส่องสว่างไม่ต่ำกว่า 200 บาท/วัน

6. โรงละครวอคาทรอประชุม
 - 6.1 อัตราค่ากระแสไฟฟ้าเปิดเครื่องปรับอากาศไม่ต่ำกว่า 500 บาท/ชั่วโมง
 - 6.2 อัตราค่ากระแสไฟฟ้าไฟส่องสว่างไม่ต่ำกว่า 300 บาท/วัน
 - 6.3 อัตราค่าบริการเครื่องเสียงไม่ต่ำกว่า 1,000 บาท/วัน
 - 6.4 อัตราค่าบริการระบบแสง สี ไม่ต่ำกว่า 1,000 บาท/วัน
 - 6.5 อัตราค่าบริการฉายโปรเจคเตอร์พร้อมคอมพิวเตอร์ควบคุม ชั่วโมงแรกไม่ต่ำกว่า 2,000 บาท ชั่วโมงต่อไปไม่ต่ำกว่า 1,000 บาท/ชั่วโมง
 - 6.6 อัตราค่าเช่าเปียโนไม่ต่ำกว่า 3,500 บาท/วัน
 - 6.7 อัตราค่าบำรุงสถานที่ไม่ต่ำกว่า 1,000 บาท/วัน
7. พื้นที่รอบอาคาร
 - 7.1 อัตราค่าเช่าพื้นที่ตารางเมตรละ 30 บาท/เดือน ระยะเวลาเช่าไม่เกิน 1 ปี (กรณีทำสัญญาเช่า)
 - 7.2 อัตราค่าเช่าพื้นที่ชั่วคราวไม่ต่ำกว่า 2,000 บาท/วัน
 - 7.3 อัตราค่ากระแสไฟฟ้ากรณีติดตั้งมิเตอร์ชั่วคราวให้คิดยูนิตไม่ต่ำกว่า 5 บาท
 - 7.4 อัตราค่าบริการทำความสะอาดให้พิจารณาตามความเหมาะสม
8. การบริการ
 - 8.1 อัตราค่าบริการสถานที่จัดนิทรรศการโครงการละไม่ต่ำกว่า 2,000 บาท/ครั้ง
 - 8.2 อัตราค่าบริการเครื่องเสียงพีซีเปิดไม่ต่ำกว่า 1,500 บาท/ครั้ง กรณีหนึ่งวัน 5,000 บาท/ครั้ง (เจ้าหน้าที่ประจำเครื่อง 1 คน)
 - 8.3 อัตราค่าบริการถ่ายวิดีโอความยาวม้วนละ 120 นาทีไม่ต่ำกว่าม้วนละ 2,000 บาท (ราคาไม่รวม ม้วนเทป) การตัดต่อให้พิจารณาตามความเหมาะสม
 - 8.4 อัตราค่าบริการถ่ายภาพไม่ต่ำกว่าม้วนละ 1,000 บาท (ไม่รวมค่าฟิล์มและค่าล้าง)
 - 8.5 อัตราค่าบริการจัดทำการ์ดเชิญพิมพ์ 1 สีกระดาษแข็งและหนังสือราชการเชิญแขกผู้มีเกียรติ พร้อมส่งไปรษณีย์ให้เหมาะจ่ายโครงการละไม่ต่ำกว่า 3,000 บาท
 - 8.6 อัตราค่าบริการจัดดอกไม้ จัดเลี้ยง ให้พิจารณาตามความเหมาะสม
 - 8.7 อัตราค่าบริการฝากขายผลงานไม่ต่ำกว่าร้อยละ 20 ของยอดขาย
9. เงินบริจาค
10. เงินจากแหล่งอื่นๆ
11. อื่นๆ
 - 11.1 การชำระเงินตามข้อ 2-8 ต้องชำระล่วงหน้า 50% ก่อนวันเปิดงาน
 - 11.2 การนับจำนวนวันที่ถือ 1 วันเท่ากับ 8 ชั่วโมง

12. ในกรณีมีเหตุผลและความจำเป็นต้องใช้สถานที่เพื่อกิจกรรมของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประธานกรรมการหอศิลปวัฒนธรรมอาจอนุญาตให้มีการใช้พื้นที่โดยไม่เรียกค่าตอบแทนหรือลดหย่อนค่าตอบแทนตามข้อ 1-8 ได้ตามความเหมาะสม

13. อัตราค่าเช่า/ค่าบำรุงและค่าบริการนอกเหนือจากข้อ 1-8 ให้อยู่ในดุลยพินิจของประธานกรรมการที่จะพิจารณาตามความเหมาะสม

14. ให้ประธานกรรมการหอศิลปวัฒนธรรมรักษาการให้เป็นไปตามประกาศนี้ และมีอำนาจสั่งการอื่นใดที่เป็นประโยชน์นอกเหนือจากที่ได้กำหนดไว้แล้วตามประกาศนี้

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ 23 กันยายน พ.ศ. 2545

(นายอำนวยการ หอศิลปวัฒนธรรม)

ประธานกรรมการหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รวมรวมประจำปี 2546

รายละเอียดเงินรายได้จากการบริการวิชาการแก่ชุมชน
ของนิตรรศการของหอศิลปวัฒนธรรมปวณธรรม มธ.
ประจำปี พ.ศ. 2546

ลำดับ	วัน เดือน ปี	กิจกรรม	จำนวนเงิน
1.	2 - 31 พ.ศ. 46	นิทรรศการ "NUDE" ของ สูงใหญ่	15,800.-
2.	17 พ.ศ. 46	งาน " เถลถายสุโชน คือนักบูชาน "	200.-
3.	10 มิ.ย. 46	งานพิธีประกาศนียบัตรโรงเรียนนานาชาติลานนา	4,800.-
4.	3 - 24 ก.ศ. 46	นิทรรศการ " Painting for Joy : New Japanese Paintings in 1990s - ASEAN - Japan Exchange Year "	18,260.-
5.	9 - 26 ก.ศ. 46	นิทรรศการภาพถ่าย " FROM THE BEGINNING "	25,000.-
6.	19 - 20 ก.ศ. 46	ละครเวทีเรื่อง " วิบัติปาร์ตี้ : เรื่องของเธอ...เรื่องของเขา...และเรื่องของเรา "	1,449.75
7.	26 ก.ศ. 46	งานเลี้ยงของสภาวิชาการขอนแก่นสี่	16,500.-
8.	27 ก.ศ. 46	การแสดงดนตรีของนักเขียนประเภท เปียโนและเครื่องสายสากล	6,300.-
9.	28 ก.ศ. - 3 ส.ค. 46	งาน "ชุมนุมการแพทย์แผนไทยและสมุนไพรระดับภูมิภาค"	211,200.-
10.	4 - 24 ส.ค. 46	นิทรรศการ "FOUR VISIONS 2002"	32,200.-
11.	23 ส.ค. 46	งาน Recital ของนักเขียนจาก Voice Studio	4,800.-
12.	26 ส.ค. - 28 ก.ย. 46	นิทรรศการศิลปะจากประเทศญี่ปุ่น " WORKS 2003" THE WORKS EXHIBITION IN CHIANG MAI By the 32 Members of Shunyo-Kai Society Inc. From JAPAN	8,600.-
13.	28 - 29 ส.ค. 46	"ภาควิชาความสัมพันธ์ด้านการค้าและญี่ปุ่น"	2,000.-
14.	4 - 26 ก.ย. 46	นิทรรศการศิลปะในแบบ Performance & Installation "Beauty Sull"	8,000.-
15.	27 ก.ย. - 1 ส.ค. 46	งานมหกรรมสินค้าเกษตรและท่องเที่ยว เชียงใหม่ 2546	227,000.-
16.	29 ก.ย. 46	งานสัมมนาเรื่อง "ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาการเกษตรภาคเหนือ"	4,800.-
17.	3 - 24 ต.ค. 46	นิทรรศการ "พลังความศรัทธา"	20,850.-
18.	4 ต.ค. 46	งาน "30 ปี 14 ตุลา"	5,000.-
19.	11 ต.ค. 46	งานนิทรรศการสังคีต 46	2,800.-
20.	24 - 25 ต.ค. 46	ละครเวทีเรื่อง "เปลี่ยน (CHANGE) " ตอนสั้น 3 เรื่อง" 4. ปกติอยู่กับของงมงาย 5. ภูเขาและทางเดิน 6. Urbanised Love	1,800.-
21.	30 ต.ค. - 3 พ.ย. 46	นิทรรศการผ้าทอครั้งที่ 4 "ผ้าไหม มีชัย ความงามผ้าพื้นเมือง"	60,730.-

๒๕๕๖๒๕๕๖๒๕๕๖ 2546

44.	26 มี.ค. 47	เทศกาลอาหาร ณ เมือง พ.ร.บ. คุ้มครองเด็ก 2546	2,600.-
45.	1-30 เม.ย.47	MEDIA ART FESTIVAL	50,000.-
46.	25 เม.ย. 47	งาน A Student Retical	4,600.-
47.	9-28 เม.ย. 47	" ต่ำมอืค โดยฮอช ฮล่ำเมือง " "Follow the Footsteps of Traditional Craftsmen"	422,300.-
รวมเป็นเงิน			1,687,153.65

จัดทำโดย..

ฝ่ายสิทธิประโยชน์ ทอไนทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนนิมมานเหมินท์ ตำบลสุเทพ

อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

โทร. 053-944833, โทรสาร. 053-218280

www.cmu-museum.org

**ลำดับเหตุการณ์สำคัญ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2541 – 2558**

ระหว่างก่อสร้าง

ปี พ.ศ. 2539-2540	
มกราคม~กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2539	ประชุมแผนการก่อสร้างหอศิลป์ฯ กับนายกรัฐมนตรีชวน หลีกภัย
21 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2540	พิธีวางวงศิลาฤกษ์ หอศิลป์ฯ โดยนายกรัฐมนตรีชวน หลีกภัย

หลังเสร็จสิ้น

ปี พ.ศ. 2541	
10 เมษายน	นิทรรศการ 150 ศิลปิน ประธานพิธีนายกรัฐมนตรีชวน หลีกภัย
21 พฤษภาคม	โรงเรียนสันป่าตอง เยี่ยมชมหอศิลป์ฯ
28 พฤษภาคม	โรงเรียนแม่เมาะ ลำปาง เยี่ยมชมหอศิลป์
12 มิถุนายน	โรงเรียนสาธิตม.ช. เยี่ยมชมหอศิลป์
16 มิถุนายน	คณะผู้ร่วมสัมมนาวิชาการด้าน Art Media and design
19 มิถุนายน	วิทยาลัยอาชีวศึกษา เยี่ยมชมหอศิลป์ฯ
4 กรกฎาคม	นิทรรศการศิลปะชาวสวีเดน
24 กรกฎาคม	นิทรรศการศิลปะกรรมห้าคนเมือง
14 กันยายน	ม.ทักษิณ จ.สงขลา เยี่ยมชมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางในการบริหารหอศิลป์ฯ
14 ตุลาคม	คณะเอกอัครราชทูตฝรั่งเศสเยี่ยมชมหอศิลป์ฯ
7 พฤศจิกายน	นิทรรศการศิลปะกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 44
4 ธันวาคม	นิทรรศการภาพวาด “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” Toshiba

ปี พ.ศ. 2542	
19 มกราคม	นิทรรศการณัฏจักรกรรมผีพระหัตถ์ในหลวง สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ เสด็จเปิดพิธี
22 มกราคม	ประธานสภา มช เยี่ยมชมหอศิลป์
28 มกราคม	นิทรรศการสถาปัตยกรรมญี่ปุ่นร่วมสมัย 1985 - 1996
14 กุมภาพันธ์	กิจกรรมดนตรีในหอศิลป์ ครั้งที่ 1
16 กุมภาพันธ์	นิทรรศการภาพถ่ายโบราณ มรดกทางวัฒนธรรมของไทยและประเทศในแถบลุ่มแม่น้ำโขง
27 กุมภาพันธ์	กิจกรรมดนตรีในหอศิลป์ ครั้งที่ 2
5 มีนาคม	นิทรรศการศิลปะในกลุ่ม 6
3 เมษายน	ทำบุญหอศิลป์
4 พฤษภาคม	นิทรรศการภาพเขียนจากหลวงพระบาง
18 มิถุนายน	โรงเรียนดาราวิทยาลัย เยี่ยมชมหอศิลป์
28 มิถุนายน	คณะกรรมการบริหารมูลนิธิจุฬาลงกรณ์ฯ-พันธุทิพย์ เยี่ยมชมหอศิลป์
1 กรกฎาคม	นิทรรศการ SHARDS#2 เศษดินเผา#2
8 กันยายน	นิทรรศการศิลปะกรรมร่วมสมัย ไทย-เวียดนาม contemporary art exhibition
11 กันยายน	นิทรรศการผลงานเก่ามหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเหนือ เนื่องด้วยในศิลป์ พีระศรี

17 กันยายน	บริททริก คอสซิล เยี่ยมชมหอศิลป์
5 ตุลาคม	นิทรรศการ Japan Contemporary art exhibition in Chiang Mai
5 ตุลาคม	นิทรรศการศิลปกรรม ชะระขุ
9 ตุลาคม	นิทรรศการ Neoteric บ่ายโมง - เทียงคิน 1999 เทคโนโลยีดนตรีและแฟชั่น
12-15 ตุลาคม	โครงการอบรมและปฏิบัติการ การอนุรักษ์งานจิตรกรรม
5 พฤศจิกายน	นิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 45
11 พฤศจิกายน	นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยครั้งที่ 4 โดย แหลมสิงห์ ดิษฐพันธ์ และ ประภาส อิมอรณณ์
11 ธันวาคม	นิทรรศการศิลปกรรมภาคเหนือเพื่อพระเกียรติพระเจ้าอยู่หัว
8 กันยายน	นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย ไทย-เวียดนาม contemporary art exhibition
11 กันยายน	นิทรรศการผลงานเก่ามหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเหนือ เนื่องด้วยในศิลป์ พีระศรี
17 กันยายน	บริททริก คอสซิล เยี่ยมชมหอศิลป์
5 ตุลาคม	นิทรรศการ Japan Contemporary art exhibition in Chiang Mai
5 ตุลาคม	นิทรรศการศิลปกรรม ชะระขุ
9 ตุลาคม	นิทรรศการ Neoteric บ่ายโมง - เทียงคิน 1999 เทคโนโลยีดนตรีและแฟชั่น
12-15 ตุลาคม	โครงการอบรมและปฏิบัติการ การอนุรักษ์งานจิตรกรรม
5 พฤศจิกายน	นิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 45
11 พฤศจิกายน	นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยครั้งที่ 4 โดย แหลมสิงห์ ดิษฐพันธ์ และ ประภาส อิมอรณณ์
11 ธันวาคม	นิทรรศการศิลปกรรมภาคเหนือเพื่อพระเกียรติพระเจ้าอยู่หัว

ปี พ.ศ. 2543	
15 มกราคม	นิทรรศการ Catalyze Group ครั้งที่ 3
29 มกราคม	นิทรรศการสร้างสรรค์แนวประทับใจอิมเพรสชันนิสม์ Toshiba ครั้งที่ 11
29 มกราคม	กิจกรรม Musicoriner มุมดนตรี
8 กุมภาพันธ์	ทหารมาตุหอศิลป์ เตรียมรับเสด็จฯ
8 กุมภาพันธ์	นิทรรศการบ้านแสนสุข
9 กุมภาพันธ์	นิทรรศการศิลปะร่วมสมัย 2000-1960s โดย อ.วิวัฒน์ วัฒนาพันธุ์
1 มีนาคม	นิทรรศการศิลปะปาซีฟ โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริฯ
4-3 มีนาคม	นิทรรศการศิลปกรรมของกลุ่มผู้สอนวิชาศิลปะศึกษา ของคณะศึกษาฯ
5 เมษายน	นิทรรศการจิตวิญญาณล้านนา และ นิทรรศการครบรอบ 40 ปี ทพท.
25 เมษายน	นิทรรศการเจ้าพระยา แม่น้ำของแผ่นดิน
3 พฤษภาคม	นิทรรศการศิลปะเด็กด้วยโอกาส Asian Development Bank
9 พฤษภาคม	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ British Council
25 พฤษภาคม	นิทรรศการประกวดภาพวาด เศรษฐกิจพอเพียง
11 กรกฎาคม	นิทรรศการภาระกิจที่ไม่สิ้นสุด เดบร้า พอร์ช และ โนลิน ลูคัส
22 กันยายน	นิทรรศการชีวิตและงาน โดย คุณสงัด ปุยอ้อ
13 ตุลาคม	งานปตท.
17 ตุลาคม	จิตรกรรมทิวทัศน์โดยสุเทพ ศ.โชติ อีตรานนท์
10 พฤศจิกายน	นิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 46
24 พฤศจิกายน	การแสดงสดศิลปะไทย-ญี่ปุ่น
24 พฤศจิกายน	งานแสดงนิทรรศการศิลปกรรม อ.ชวลิต เสริมปรุงสุข

25 พฤศจิกายน	นิทรรศการการประกวดวาดภาพ "สิ่งแวดล้อมและชีวิต" ปีโตเลียมร่วมกับคณะวิจิตรศิลป์
30 เมษายน	นิทรรศการแสดงผลงานแต่ละถิ่น
1 ธันวาคม	นิทรรศการ Intersections by Mary M. Griep
1 ธันวาคม	นิทรรศการภาพถ่าย by Yolanda Pascua
7 ธันวาคม	การแสดงสด Pubpet performance อ.วิลาวัลย์ โรงละครหุ่นกระบอก
13 ธันวาคม	เปิดนิทรรศการประกวดศิลปกรรมเยาวชน 17 จังหวัดภาคเหนือ

ปี พ.ศ. 2544	
5 มกราคม	งานแอนดรู
11 มกราคม	นิทรรศการภาพวาด "นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต" Toshiba ครั้งที่ 12
11 มกราคม	นิทรรศการศิลปิน-ไทย-มาเลเซีย-สิงคโปร์
13 มกราคม	กิจกรรมงานวันเด็ก
28 มกราคม	แดงชาติรำลึก
1 มีนาคม	โครงการฉันอยู่ไหน ? สนามบิน,สุสานหยา,แจ่งภูเขียง,หอศิลป์,มณฑลราช,อ่างเกษตร,คณะวิจิตรศิลป์
3 มีนาคม	นิทรรศการศิลปกรรมของกลุ่มผู้สอนศิลปศึกษาภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มช.
8 มีนาคม	อาจารย์สอนศิลปะ กลุ่มอินทนนท์ เขียมชมหอศิลป์
12 มีนาคม	ผลงาน THESIS นศ. ภาพพิมพ์ จิตรกรรม ประติมากรรม ปี3-4
16 มีนาคม	นิทรรศการศิลปินพจนันท์ที่14
4 เมษายน	เอกอัครราชทูต ออสเตรเลีย เขียมชมหอศิลป์
5 พฤษภาคม	นิทรรศการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 10
6 พฤษภาคม	กลุ่มผู้บริหารของ ททท. เขียมชมการแสดงหุ่นกระบอก
19 พฤษภาคม	นิทรรศการคุณรงค์ วงษ์สวรรค์
4 มิถุนายน	นิทรรศการชีวิตไทยในชนบท พ.ศ. 2533 - พ.ศ. 2544
7 มิถุนายน	การแสดงสด Dance for AIDs a celebration of life
16 มิถุนายน	คณะผู้บริหารจาก School of Fine art Faculty of Visual art สิงคโปร์
17 มิถุนายน	นิทรรศการความสัมพันธ์ในสิ่งที่ตรงกันข้าม โดยอ.บรรณรักษ์ นาคบังลัดค์
19 มิถุนายน	นิทรรศการศิลปะออกแบบ Identify
12 กรกฎาคม	นิทรรศการศิลปะ Reflect - Thailand
15 กรกฎาคม	การแสดงเปียโน โรงเรียนอนุสติต
29 กรกฎาคม	British Council สร้างสรรค์ภาพยนตร์เพื่อเด็กด้อยโอกาส
8 สิงหาคม	นิทรรศการออกแบบเครื่องประดับออสเตรเลีย Circling the Square
3 กันยายน	นิทรรศการศิลปะเครื่องเงินในล้านนา
5 กันยายน	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏอุดรดิษฐ์ เขียมชมหอศิลป์
9 กันยายน	โครงการกิจกรรมเครือข่ายศิลปินนักวัฒนธรรมเชียงใหม่ (คศน) ร่วมกับ เครือข่ายศิลปินเพื่อรณรงค์หอศิลป์ร่วมสมัยเฉลิมพระเกียรติแห่งกรุงเทพฯ
1 ตุลาคม	งานนิทรรศการ และการเสวนา ประวัติศาสตร์ ความทรงจำ
1 ตุลาคม	เปิดงานนิทรรศการภาพถ่ายนักศึกษาไมเนอร์ สาขาวิชาศิลปะการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะไทย

3 ตุลาคม	นิทรรศการภาพถ่าย Out of Space
4 ตุลาคม	พิธีเปิดนิทรรศการ "งามผ้าแต่ละถิ่น"
5 ตุลาคม	นิทรรศการความจำกัด โดยคณะจารย์คณะมัณฑนศิลป์ ม.ศิลปากร
5 ตุลาคม	นิทรรศการเรื่องราวบนผืนผ้า
10 พฤศจิกายน	นิทรรศการประกวดศิลปกรรมเยาวชน ปตท.ภาคเหนือครั้งที่ 2
20 พฤศจิกายน	มุมมองและกลยุทธ์ในการบริหารด้านศิลปวัฒนธรรม
30 พฤศจิกายน	นิทรรศการศณาจารย์วิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม ประติมากรรม
1 ธันวาคม	นิทรรศการศิลป์เพื่อถิ่นไทย
3 ธันวาคม	ผอ.สถาบันเอกเอ้กรุงเทพฯ เยี่ยมชมและปรึกษากิจการกรม
7 ธันวาคม	กิจกรรมงาน CMU International day
14 ธันวาคม	นิทรรศการผลงานศิลปิน Hannah Hoch
20 ธันวาคม	นิทรรศการปตท.ครั้งที่ 16 ภาคเหนือ ครั้งที่ 2 "ศิลป์เพื่อแผ่นดินไทยงดงาม"
21 ธันวาคม	กิจกรรม Happy book day
31 ธันวาคม	การแสดงสด คณะละคร 8x8 จัดแสดงละครเวทีเรื่อง "กรุงเทพฯ น่ารักน่าซึ้ง"

ปี พ.ศ. 2545	
4 มกราคม	นิทรรศการ "ภาพเปลือย"
6 มกราคม	AIA พิธีไหว้ครูแนะนำตัว
2 กุมภาพันธ์	นิทรรศการศิลปะกับสิ่งแวดล้อม/แวดล้อมศิลปะ
10 กุมภาพันธ์	กิจกรรมวันนักประดิษฐ์ ณ. ลานกิจกรรมหอศิลป์ฯ
15 กุมภาพันธ์	การแสดงสดละครของ อ.เปิ้ล outdoor ม่านฟ้าผาหลวง
21 กุมภาพันธ์	การแสดงดนตรีสด "ธรรมคีตาล้านนา"
22 กุมภาพันธ์	กิจกรรมงานคอนเสิร์ต Thai - Japanese music
9 พฤศจิกายน	นิทรรศการประกวดวาดภาพ ปลุ๊กป่าได้มากกว่าต้นไม้ งานปตท.
25 พฤศจิกายน	กิจกรรมวันยุติความรุนแรงเด็กและสตรี
	ประท้วงหอศิลป์ โดยคณะจารย์ผู้
	เปิดงานสิ่งแวดล้อม หอศิลป์ ปี45

ปี พ.ศ. 2546	
29 มกราคม	นิทรรศการมล.ปิ่น
9-15 เมษายน	กิจกรรมตามฮีต โดยฮอย สล่า เมือง ครั้งที่ 2
6 พฤศจิกายน	กิจกรรมเสวนา ร่วมกับมหาวิทยาลัยศิลปากร หัวข้อ "ศิลปินถิ่นเหนือในเวทีแห่งชาติ"
10 ธันวาคม	นิทรรศการปตท. ครั้งที่ 18 ภาคเหนือครั้งที่ 4 แต้มีสี ปิ่นผืน สร้างสรรค์สังคมไทย

ปี พ.ศ. 2547	
1 มีนาคม	หม่อมโสมเสด็จงานศิลปนิพนธ์
8 เมษายน	บรรยาย "เบื้องหลังภาพ" Visual Effects และการ Composite ในภาพยนตร์เรื่องขุนศึก
9-15 เมษายน	กิจกรรมงานตามฮีต โดยฮอย สล่า เมือง ครั้งที่ 3
1 กรกฎาคม	นิทรรศการ ปตท.
30 กรกฎาคม	การประกวดประติมากรรม

10 กันยายน	นิทรรศการ "ไร้แก่นสาร" ผลงานศิลปะย้อนหลัง โดยอ.คามิน เลิศชัยประเสริฐ และฤกษ์ สุทธิ ตีระวนิช
21 กันยายน	กิจกรรม International peace day
6 ตุลาคม	นิทรรศการจิตกรรมร่วมสมัย panasonic ครั้งที่ 6
8 ตุลาคม	นิทรรศการศิลปะไทย-เวียดนาม
3 พฤศจิกายน	นิทรรศการศิลปะกรรมแห่งชาติครั้งที่ 50
5 พฤศจิกายน	การแสดงผลงานศิลปะกรรมร่วมสมัยของคณาจารย์
6 พฤศจิกายน	ประกวดศิลปะกรรมเยาวชนปตท.ภาคเหนือ ครั้งที่ 5 "พลังไทยรวมใจ เทิดไถ้มหาราชินี"
1 ธันวาคม	ปตท.

ปี พ.ศ. 2548	
6 มกราคม	นิทรรศการ "นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต" Toshiba ครั้งที่ 16
25 พฤศจิกายน	นิทรรศการศิลปะกรรมเยาวชน 17 จังหวัดภาคเหนือ หัวข้อ "สิ่งแวดล้อมและชีวิต"

ปี พ.ศ. 2549	
25 มกราคม	Toshiba ครั้งที่ 17 นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต
1 พฤษภาคม	นิทรรศการภาพถ่ายอิสราเอล "Auschwitz-the Depth of the Abyss" (VCD)
1 สิงหาคม	นิทรรศการศิลปะปูนปั้นไทย
	นิทรรศการศิลปะกรรมแห่งชาติ 49

ปี พ.ศ. 2550	
10 กุมภาพันธ์	การแสดงละครเสื่อฟ้า
10 มีนาคม	งานของ MONA ที่หอศิลป์
13 ธันวาคม	นิทรรศการภาพถ่าย และพิธีมอบรางวัล โดยพระเทพฯ

ปี พ.ศ. 2551	
4-9 กุมภาพันธ์	การแสดงหุ่นนานาชาตินาฏศิลป์และดนตรีหุ่นล้านนา ณ.เมืองหางฉง ไต้หวัน
7-8 มิถุนายน	สัมมนาพิเศษ 25 ปี คณะวิจิตรศิลป์
19 ไม่ระบุเดือน	Toshiba art tour

ปี พ.ศ. 2552	
7 พฤศจิกายน	การประกวดศิลปะกรรม ปตท. เยาวชนภาคเหนือ ครั้งที่ 10 หัวข้อ "ความสุข"

ปี พ.ศ. 2553	
5 มีนาคม	Thesis นักศึกษาวิจิตรศิลป์
7 มีนาคม	Thesis นักศึกษาวิจิตรศิลป์
9 เมษายน	งานนิทรรศการภาพถ่ายฝีพระหัตถ์ฯ
27 สิงหาคม	เสวนาหัวข้อ "คือตัวตน คือคนศิลป์ คือศิลปินแห่งชาติ"
7 พฤศจิกายน	นิทรรศการศิลปะไทย-เวียดนาม นายกชวน หลีกภัย เปิดงาน
	กิจกรรมศิลปะกับเด็ก
	เอเชียโทเปีย-โอเกะ-ตลาดนัดหลักสูตร

ปี พ.ศ. 2554	
2 เมษายน	เสวนาศิลปินสองซีกโลก อ.กมล ทัศนัญชลี
3 มิถุนายน	งานสินามิ
14 มิถุนายน	นิทรรศการศิลปะ "บันทึกไว้ด้วยลายเส้น" โดย ชวน หลีกภัย
18 มิถุนายน	งานประมุขศิลปะ
24 พฤศจิกายน	นิทรรศการเอเชียโทเปีย
	กิจกรรมศิลปะภาคฤดูร้อน

ปี พ.ศ. 2555	
23 กุมภาพันธ์	นิทรรศการศิลปะ THAILAND - U.S.A. ครั้งที่ 5
5 กรกฎาคม	นิทรรศการโตชิบา ครั้งที่ 8
6 สิงหาคม	นิทรรศการต่างจินตนาการต่างความคิด
10 พฤศจิกายน	นิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์จัดวาง Printmaking Installation "เป็นหรือไม่เป็น" To be or not to be โดย พงศ์เดช ไชยคุตร

ปี พ.ศ. 2556	
8 มกราคม	นิทรรศการ So mery minds
6 มีนาคม	นิทรรศการผลงานนักศึกษา ป.โท สาขาทัศนศิลป์
26 ตุลาคม	cultural week of islamic republic of iran พิธีเปิดงาน อิหร่าน วิจิตรศิลป์

บันทึกกิจกรรมหอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
โดยจำแนกตามรูปแบบ ตั้งแต่ ปี 2541 - 2558

ตั้งแต่เริ่มก่อตั้งจนถึงปัจจุบัน หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ให้บริการในด้านการจัดนิทรรศการ ฯ ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งจำแนกได้ดังนี้

1. จัดอบรม ประชุม สัมมนา
2. จัดนิทรรศการ
 - ภาพถ่าย
 - ศิลปกรรม และ ศิลปินพันธ์

ศิลปะการจัดวาง (Installation)
3. จัดบรรยายพิเศษ
4. จัดแสดงดนตรี / ภาพยนตร์ / ละคร
5. อื่นๆ (การประชุม , การจำหน่ายสินค้า ฯลฯ)

รูปแบบที่ 1 จัดอบรม ประชุม สัมมนา

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	อบรม	ประชุม	สัมมนา
21/05/41	โรงเรียนสันป่าตอง เยี่ยมชมหอศิลป์			
28/05/41	โรงเรียนแม่เกาะ ลำปาง เยี่ยมชมหอศิลป์			
12/06/41	โรงเรียนสาธิตม.ช. เยี่ยมชมหอศิลป์			
18/06/41	คณะผู้ร่วมสัมมนา Art Media and design เยี่ยมชมหอศิลป์			
19/06/41	วิทยาลัยอาชีวศึกษา เยี่ยมชมหอศิลป์			
14/09/41	ม.ทักษิณ จ.สงขลา เยี่ยมชมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น			
14/10/41	คณะเอกอัครราชทูตฝรั่งเศส เยี่ยมชมหอศิลป์			
17/11/41	เจ้าหน้าที่ EUROPEAN UNION เยี่ยมชมหอศิลป์			
22/01/42	ประธานสภา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เยี่ยมชมหอศิลป์			
18/6/42	โรงเรียนดาราวิทยาลัย เยี่ยมชมหอศิลป์			
28/6/42	คณะกรรมการบริหารมูลนิธิจุมภฏ-พันธุทิพย์ เยี่ยมชมหอศิลป์			
17/9/42	British council เยี่ยมชมหอศิลป์			
12/10/42	โครงการอบรมและปฏิบัติการ การอนุรักษ์งานจิตรกรรม			
8/02/43	ทหารเยี่ยมชมหอศิลป์ เพื่อเตรียมรับเสด็จ			
9/05/43	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ British Council			
22/12/43	ผอ.กองกรอง ส.ปลัด เยี่ยมชมหอศิลป์			
08/03/44	อาจารย์สอนศิลปะ กลุ่มอินทนนท์ เยี่ยมชมหอศิลป์			
04/04/44	เอกอัครราชทูต ออสเตรเลียประจำประเทศไทย เยี่ยมชมหอศิลป์			
14/06/44	คณะผู้บริหารจาก School of Fine art Faculty of Visual art ลิงคโพรี่			
05/09/44	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏอุดรดิตต์ เยี่ยมชมหอศิลป์			
07/06/45	สัมมนาศิลปะบนเรือนร้าง			

5 - 31/07/45	SimplySimple-ModernDesign โดย โพล์เกอร์ อาร์บัส			
03/08/ - 21/09/45	หนังสือเด็ก “เรื่องของหนู” โดยสุทธิรัตน์ ศุภปริญา			
11 - 14 /09/45	นิทรรศการเดี่ยวของศิลปินไทย ฟานักในอเมริกา คุณ วิชัย มะลิ กุล ถ่ายทอดเทคนิค การวาดภาพทางวิทยาศาสตร์ในนิทรรศการ			
17/09/45	CLICK เจเนอเรชั่นวัย 2002			
09/10/45	DAYBREAK OF A SOPHIST (แสดงอรุณแห่งคนฉลาด) by Nakayama HITORI			
13-22/10/45	ฝึกอบรม ACTOR JUNIOR			
07-24/10/45	อบรมเชิงปฏิบัติการ บ้านดิน			
18/12/45	Curator Workshop by YUKO HASEGAWA			
6-10/12/45	Work Shop : Computer Programming For Artists			
06-10/01/46	สื่อศิลปะ วันนี้ และพรุ่งนี้			
15/01/46	ศิลปะของ Sossa Jorgensen & Gelr Tore Holm			
02/08-02/11/46	โครงการ “ศิลปะเด็กๆ ในฤดูฝน” อบรมพื้นฐานศิลปะแก่เยาวชน			
09/08-01/11/46	โครงการอบรมศิลปะขั้นพื้นฐานแก่บุคคลทั่วไปสีน้ำและวาดเส้น			
06/11/46	การสัมมนาวิชาการศิลปินถิ่นเหนือ			
18/11/46	นักเรียนโรงเรียนพหุทัยเข้ารับการฝึกอบรมและศึกษาดูงาน ศิลปกรรม			
05/03/47	เสวนา เรื่อง ทิศทางการตูนไทย, การประกวด Character ภาพ ขาว-ดำ			
21-22/01/48	สัมมนาและนิทรรศการเชิงวิชาการนานาชาติพร้อมการสาธิต : หุ่น อุซาคเนย์			
26-27/02/48	งานสัมมนา "บางกอกเมืองแฟชั่น"			
28/04/48	งานสัมมนาวิชาการ "เปิดรั้วโรงเรียน สู่การเรียนรู้ในชุมชน"			
07-11/05/48	งานสัปดาห์ "แก้ปัญหาความยากจน"			
29/07/48	งานสัมมนา "ป่าเวณี ปีใหม่เมือง จะได้ดี"			
ทุกวันอาทิตย์/ 01/49	อบรมวาดภาพสีน้ำแก่บุคคลทั่วไป			
18/05/49	Work Shop หัตถกรรมทางภาคเหนือกับความเป็นไปได้ไม่รู้จัก			
01/08/49	เสวนาหัวข้อ “แนวทางพัฒนาศิลปะปูนปั้นไทย”			
12/08/49	เสวนาหัวข้อ “ท่านพุทธทาสกับการเผยแพร่พุทธศาสนาแนวใหม่”			
27-28/01/50	Work Shop ละครเงา : พระจันทร์พเนจรและการเดินทางไม่ สิ้นสุด			
12-13/03/50	สัมมนา “นโยบายรัฐกับการจัดการทรัพยากรในสถานการณ์ใหม่			
27/03/50	สัมมนาเปิดรั้วโรงเรียนสู่การเรียนรู้ร่วมชุมชนครั้งที่ 2			
02/06/50	ปฐมนิเทศ นศ.ใหม่ของสาขาวิชาสื่อศิลปะ			
19/06/50	การสัมมนา หัตถกรรมเป็นตัวคุณ			
08/08/50	กิจกรรม 19 th anniversary of Four-Eight Affair			
17/08/50	เสวนาโครงการ Thailand Script Project (TSP)			
21/09/50	กิจกรรมวันสันติภาพโลก			
15/11/50	การเสวนา “แนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรมและปูนปั้น ตกแต่ง” โดยคณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนโกสินทร์ วิทยาเขตบางเขน			
17/11/50	กิจกรรมพบปะสังสรรค์เชื่อมความสัมพันธ์มิตร “อาชาล้านนา ไนท์ สถาปนิกล้านนา’50”			

29/03/51	สัมมนาวิชาการ “ชีวิต สุขภาพ แรงงาน ของคนข้ามแดน : ช่องว่างระหว่างนโยบายกับการปฏิบัติ”			
7-8/06/51	สัมมนาพิเศษ 25 ปี คณะวิจิตรศิลป์			
(ตลอดเดือน) 07/51	การเสวนา land of forum : โลกแห่งกาย โลกแห่งใจ โลกใหม่ใบเดิม โดยมูลนิธิทีนา ทุกวันศุกร์ เสาร์ และอาทิตย์			
10-11/10/52	Workshop คอมพิวเตอร์ “Design your music” โดย บ.Dell			
09/11/52	เสวนาศิลป์ จากการแสดงผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยของ คณาจารย์ ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม และประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
8,14,15,22,23,28,29 /11/52	Workshop ความรู้เรื่องศิลปะ สำหรับการรณรงค์โครงการ “ปฏิบัติการเชียงใหม่เอี่ยม”			
27/11/52	เสวนาเรื่อง ลักษณะไทย : ลักษณะล้านนา			
07/12/52	“เวทีสาธารณะนำเสนอประสบการณ์และบทเรียนแก้ปัญหาชุมชนบ้านปางแดง”			
22/12/52	Workshop เกมกล้า...ทำเชียงใหม่ “ปฏิบัติการเชียงใหม่เอี่ยม”			
08/01/53	เสวนาหัวข้อ “มองญี่ปุ่นผ่านการออกแบบ “ โดย คุณจุฑามาส บุรณะเจตน์ และ คุณปิติ อัมระรงค์			
16/01/53	งานเสวนา “มกราคมอำลา”รงค์ วงษ์สวรรค์			
27/01/53	อบรมเชิงปฏิบัติการ Visual thinking strategies			
16/02/53	สัมมนา อบรมผู้ประกอบการสปา			
27/08/53	เสวนาหัวข้อ “คือตัวตน... แห่งชาติ”			
15-26/03/53	กิจกรรมศิลปะกับเด็ก			
01/04/53	การสัมมนาการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ หัวข้อ “ภาพถ่ายย้อนรอยล้านนา”			
02/04/53	เสวนาสืบค้นวัฒนธรรม : โอกาสและปัญหา และ “ล้านนา ในมิติของจารีตและร่วมสมัย”			
08/04/53	เสวนาเกี่ยวกับโครงการ Thailand Script Proect (TSP)			
23/04/53	เสวนาเกี่ยวกับนิตยสาร in search for any job...any job			
6-7/05/52	อบรมเชิงปฏิบัติการ Spa Marketing and branding management			
27/08/53	Workshop กับศิลปินแห่งชาติ			
2/04/54	เสวนาศิลปินสองซีกโลก อ.กมล ทศนาญชลี			
04/54	กิจกรรมศิลปะภาคฤดูร้อน			

รูปแบบที่ 2 จัดนิทรรศการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	ศิลปกรรม	ภาพถ่าย	ศิลปะการจัดวาง
10/04/41	นิทรรศการ 150 ศิลปิน นายกชวนเปิดงาน			
04/07/41	นิทรรศการศิลปะชาวสวีเดน			
24/07/41	ศิลปกรรมห้าคนเมือง			
07/11/41	นิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่44			
04/12/41	นิทรรศการภาพวาด “นำสิ่งที่ดีที่สุดในชีวิต” Toshiba			
19/01/42	พระเทพฯ เปิดงานจิตรกรรมฝีพระหัตถ์ในหลวง			
28/01/42	นิทรรศการสถาปัตยกรรมญี่ปุ่นร่วมสมัย 1985 - 1996			
16/02/42	นิทรรศการภาพถ่ายโบราณ มรดกทางวัฒนธรรมของไทยและประเทศในแถบลุ่มแม่น้ำโขง			
05/3/42	นิทรรศการศิลปินกลุ่ม 6			
04/6/42	นิทรรศการภาพเขียนจากหลวงพระบาง			
01/7/42	นิทรรศการ SHARDS#2 เศษดินเผา#2			
08/9/42	นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย ไทย-เวียดนาม contemporary art exhibition			
11/9/42	นิทรรศการผลงานเก๋ามหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเหนือ เนื่องด้วยในศิลป์ พีระศรี			
05/10/42	นิทรรศการ Japan Contemporary art exhibition in Chiang Mai			
05/10/42	นิทรรศการศิลปกรรม ชะระขุ			
09/10/42	นิทรรศการ Neoteric ป้ายโมง - เทียงคิน 1999 เทคโนโลยีดนตรีและแฟชั่น			
05/11/42	ศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 45			
07/11/42	นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยครั้งที่ 4 โดย แหลมสิงห์ ดิชฎกพันธ์ และประภาส อิมอาร์มณีย์			
11/12/42	นิทรรศการศิลปกรรมภาคเหนือเพื่อพระเกียรติพระเจ้าอยู่หัว			
15/01/43	นิทรรศการ Catalyze Group ครั้งที่ 3			
29/01/43	สร้างสรรค์แนวประทับใจอิมเพรสชันนิสม์ Toshiba ครั้งที่ 11			
08/02/43	นิทรรศการบ้านแสนสุข			
09/02/43	ศิลปะร่วมสมัย 2000-1960s โดย อ.วัฒน์ วัฒนาพันธุ์			
01/03/43	นิทรรศการศิลปะปาซีฟ โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริฯ			
04/03/43	ศิลปกรรมของกลุ่มผู้สอนวิชาศิลปศึกษา ของคณะศึกษาศาสตร์			
22/03/43	นิทรรศการศิลปินพันธ์ คณะจิตรศิลป์			
5/4/43	นิทรรศการจิตวิญญาณล้านนา/ นิทรรศการครบรอบ40ปี ททท.			
25/4/43	นิทรรศการเจ้าพระยา แม่น้ำของแผ่นดิน			
11/7/43	นิทรรศการภารกิจที่ไม่สิ้นสุด เดบร้า พอร์ช และโนลีน ลูคัส			
22/9/43	นิทรรศการชีวิตและงาน โดย คุณสัจด์ ปุยอ็อก			
17/10/43	จิตรกรรมที่วัดทัศนดอยสุเทพ ศ.โชติ อีตรานนท์			
10/11/43	นิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 46 Nation of art			
24/11/43	งานแสดงนิทรรศการศิลปกรรม อ.ชวลิต เสริมปรุงสุข			
01/12/43	นิทรรศการ Intersections by Mary M. Griep			
01/12/43	นิทรรศการภาพถ่าย by Yolanda Pascua			

05/01/44	งานของแอนดรู			
11/01/44	งาน Toshiba ครั้งที่ 12			
11/01/44	นิทรรศการศิลปะปิ่น-ไทย-มาเลเซีย-สิงคโปร์			
03/03/44	นิทรรศการศิลปะกรรมของกลุ่มผู้สอนศิลปศึกษาภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มช.			
12/03/44	ผลงาน THESIS นศ.ภาพพิมพ์ จิตรกรรม ประติมากรรม ปี3-4			
16/03/44	นิทรรศการศิลปะปิ่นรุ่นที่14			
01/05/44	นิทรรศการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 10			
19/05/44	งานคุณรงค์ วงษ์สวรรค์			
04/06/44	นิทรรศการชีวิตไทยในชนบท 2533-2544			
17/06/44	ความสัมพันธ์ในสิ่งที่ตรงกันข้าม โดยอ.บรรณรักษ์ นาคบังลั้งค์			
19/07/44	Identify สาขาการออกแบบ			
08/08/44	นิทรรศการออกแบบเครื่องประดับออสเตรเลียน Circling the Square			
01/10/44	เปิดงานนิทรรศการภาพถ่ายนักศึกษาไมเนอร์ สาขาวิชาศิลปะการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะไทย			
01/10/44	การเสวนาและพิธีเปิดงานนิทรรศการ ประวัติศาสตร์และความทรงจำ			
03/10/44	นิทรรศการภาพถ่าย Out of Space			
05/10/44	พิธีเปิดนิทรรศการความจำกัด โดยคณะจารย์คณะ มณฑลศิลป์ ม.ศิลปากร			
05/10/44	นิทรรศการเรื่องราวบนผืนผ้า			
30/11/44	นิทรรศการศนาจารย์วิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม ประติมากรรม			
01/12/44	นิทรรศการศิลปะเพื่อถิ่นไทย			
14/12/44	นิทรรศการ ศิลปิน Hannah Hoch			
20/12/44	นิทรรศการปตท.ครั้งที่ 16 ภาคเหนือ ครั้งที่ 2 “ศิลปะเพื่อแผ่นดินไทย งดงาม”			
04/01/45	นิทรรศการ "ภาพเปลือย"			
1-31/05/45	May Day เมย์เดย์			
03/05/45	SURRY HILLS โดย Constantine Korsovitis (ชาวออสเตรเลีย)			
15-30/05/45	TELAVIV-YAFA โดย ZvikaZelikovitch จากประเทศอิสราเอล			
06/06/45	นิทรรศการภาพเปลือย			
06/06/45	นิทรรศการ TerraFirma			
05-31 /07/45	นิทรรศการ SimplySimple-ModernDesign			
13/08/45	นิทรรศการ “Fumio Kitaoka> Woodblock□Printing 1956 - 2001			
13-31/08/45	นิทรรศการ วสันต์ สิทธิเขตต์, ไมเคิล เขาวานาคัย, มานิต ศรีวานิชภูมิ, ลีเลียน ชุมเคมี คัดสรรโดย กฤติยา กาวีวงศ์			
4-29/09/45	นิทรรศการศิลปะกรรม “จิตวิญญาณไทย”			
9-21/09/45	ภาพวาดชุด ปีกจากสวรรค์ (Painting Wondrous Wings)			
1-30/10/45	นิทรรศการถ่ายภาพ “ผมและลูกศิษย์”			
11-26/10/45	DAYBREAK OF A SOPHIST (แสงอรุณแห่งคนฉลาด) by Nakayama HITORI			
28-30/11/45	เทศกาลศิลปะเอเชีย โทเปีย 4/2545			
6-30/11/45	นิทรรศการศิลปะกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 48 ประจำปี 2545			

8-30/11/45	นิทรรศการศิลปะกรรมของคณาจารย์ ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม และ ประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มข.			
6-31/12/45	“กายสตรีนี้ของใคร” “Who Owns Women’s Bodies?”			
06/01/46	นิทรรศการ เทียวเมืองตรัง สร้างสรรค์งานศิลปะ			
26-28/01/46	นิทรรศการผลงานทางวิชาการของคณาจารย์ ศิษย์เก่า และนักศึกษา คณะวิจิตรศิลป์			
8-30/03/46	นิทรรศการ ศิลปนิพนธ์คณะวิจิตรศิลป์			
09/04/46	นิทรรศการ “ตามฮีต โดยฮอย สล่าเมือง”			
1-15/04/46	ศิลปะ-จัดวาง-เชียงใหม่			
2-3/05/46	นิทรรศการ “COME IN” งานตกแต่งภายใน/สื่อศิลปะร่วมสมัยโดย ศิลปินชาวเยอรมันนี้			
2-31/05/46	นิทรรศการ NUDE ของ “ลุงใหญ่” วิสูตร เจริญพร			
6-31/05/46	เอเลียน เจอเนเรชั่น-ฉบับลานนา			
7-29/06/46	“รุ่งโรจน์ เปี่ยมยศศักดิ์ : 2541-2546			
5-28/07/46	นิทรรศการวาดเส้น “คน สัตว์ สิ่งขิง และธรรมชาติ” โดยพงศ์เดช ไชยคุตร			
9-26/07/46	นิทรรศการภาพถ่าย “From the Beginning”			
3 - 24/07/46	นิทรรศการ “Painting for Joy : New Japanese painting in 1990s - ASEAN - Japan Exchange year			
28/08 - 28/09/46	นิทรรศการ “Work 2003” The Work Exhibition in Chiangmai By the 32 Members of Shunyi-Kai Society Inc. From Japan Tokuha Gakuen University			
04/09/46	“Beauty Suit” นิทรรศการศิลปะในแบบ Performance & Installation			
09/09/46	นิทรรศการศิลปะกรรมประสงค์ ลือเมือง			
3-24/10/46	นิทรรศการจิตรกรรมภาพเหมือน “พลังแห่งความศรัทธา” โดย 21 ศิลปินไทย			
3-26/10/46	นิทรรศการภาพถ่าย “INDY” โดยนักศึกษาสาววิชาศิลปะการถ่ายภาพ			
1-30/11/46	นิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์ของนักศึกษาสาขาวิชาภาพพิมพ์คณะวิจิตรศิลป์			
6-27/11/46	นิทรรศการศิลปะกรรมแห่งชาติ			
7-28/11/46	ภายในของฉันทัน” Inside of Mindโดย ฟุมิเอะ ซาไซ By Fumie Sasai			
7-29/11/46	งานนิทรรศการศิลปะกรรมของคณาจารย์ ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม และประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
1-7/12/46	นิทรรศการศิลปะกรรมและวัฒนธรรมอิหร่าน			
3-30/12/46	นิทรรศการ “ศิลปะกรรมยอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2546 ครั้งที่ 9”			
10-28/12/46	นิทรรศการศิลปะกรรม แต้มสี บั้นฝัน สร้างสรรค์สังคมไทย			
06/01/47	นิทรรศการศิลปะกรรม สร้างสรรค์งานศิลปะถิ่นย่าโม			
9-30/01/47	นิทรรศการแสดงผลงานภาพพิมพ์ “มิติแห่งความสุข” โดยคุณชัยวุฒิ ร่วมฤติกุล อาจารย์ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม ประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
7-29/02/47	นิทรรศการ อัตลักษณ์ ปะทะ โลกาภิวัตน์Identity VS Globalization			

01/03-30/04/47	นิทรรศการ วิหารประชาชนTEMPLE OF MANKIND			
7-29/03/47	นิทรรศการ ศิลปะนิพนธ์ PLAN IN SPACE			
1-31/03/47	นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ของนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย คณะจิตรศิลป์ มข			
5-30/03/47	นิทรรศการ ศิลปะนิพนธ์ (ART THESIS)ของนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาคพายัพ			
9-15/04/47	นิทรรศการ “ตามฮีต โดยฮอย สล่าเมือง” ครั้งที่ 3			
06/10/47	นิทรรศการกิจกรรมร่วมสมัย panasonic ครั้งที่ 6			
08/10/47	นิทรรศการศิลปะไทย-เวียดนาม			
03/11/47	นิทรรศการศิลปะกรรมแห่งชาติครั้งที่ 50			
05/11/47	การแสดงผลงานศิลปะกรรมร่วมสมัยของคณาจารย์			
06-29/01/48	นิทรรศการศิลปะสัญจร "นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต" ครั้งที่ 16 ประจำปี 2547 และ นิทรรศการจิตรกรรมสีน้ำ 2528 - 2547 โดยศิลปิน ธรรมบุญเรือง สวัสดิ์			
5-27/02/48	นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาค พายัพ			
5-28/03/48	นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
9-28/04/48	นิทรรศการ "ตามฮีต โดยฮอย สล่าเมือง"			
29/05-11/06/48	นิทรรศการศิลปะ "Heart of the street"			
18/06-12/07/48	นิทรรศการ Creative Printmaking : Fusion Visions			
20/07-21/08/48	นิทรรศการ Art's Fun			
5-30/08/48	นิทรรศการ Thai - Australian Contemporary Prints 2005			
5-30/08/48	นิทรรศการศิลปะร่วมสมัย: ไทย - อเมริกัน (The Contemporary Art Exhibition :Thai - American)			
3-21/08/48	นิทรรศการ Ballad for Khrua in Khong ผลงานจิตรกรรม โดย ศิลปินที่ อุตุฤทธิ์			
5-28/09/48	นิทรรศการผลงานของศิลปินเยอรมัน Sigmar Polke (Music from an Unknow Source)			
8-12/09/48	นิทรรศการ W <> E เราเดินทางร่วมกัน (An Exhibition of Contemporary Visual Art)			
7-25/09/48	นิทรรศการศิลปะ Cultural Identity โดย อรรวรธณ สลิส กุศลส่ง			
10-27/11/48	นิทรรศการภาพถ่าย “The Path of Compassion on Buddhist Art and Heritage” โดย Mr.Benoy Behl			
19/11-8/12/48	นิทรรศการผลงานศิลปะกรรมร่วมสมัย ของคณาจารย์			
9-30/11/48	นิทรรศการศิลปะกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 51			
23/11- 4/12/48	นิทรรศการภาพถ่าย “ Faces of Survivors” โดย Mohamad Iqbal			
20/12/48	นิทรรศการ “กระจกเงา สู่หิมพานต์ ตามพระราชเสาวนีย์” โดย รศ. ปรีชา เกาทอง			
7/12/48	นิทรรศการExperience Bamboo “ New Bamboo Architecture and Art ”			
26/01-26-02/49	นิทรรศการศิลปะกรรมนำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต และ การแสดงผลงานสีน้ำ โดย อิงอร หอมสุวรรณ			
4-26/02/49	นิทรรศการ “ศิลปะนิพนธ์” ของคณะวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา วิทยาเขตภาคพายัพ (เจ็ดยอด)			

10-30/03/49	นิทรรศการ “ศิลปะนิพนธ์” ของ นักศึกษาภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม และประติมากรรม คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
9-28/04/49	นิทรรศการ “ตามฮีต โดยฮอย สล่าเมือง” ครั้งที่ 5			
22-25/04/49	นิทรรศการศิลปะ โดย นักเรียนโรงเรียนนานาชาติเปรม ดิณสุลานนท์			
10-28/05/49	นิทรรศการ “Discover Japan through Company Poster” โดยนัก ออกแบบร่วมสมัยจากประเทศญี่ปุ่น			
4-24/05/49	นิทรรศการผลงานคณาจารย์ ประจำคณะมัณฑนศิลป์ ครั้งที่ 8 ประจำปี ประจำปีการศึกษา 2548			
10-28/05/49	นิทรรศการด้าน Sculpture Installation ศิลปิน Fredrik Wretman			
2-30/06/49	นิทรรศการ “Auschwitz – The Depth of the Abyss”			
13-27/06/49	นิทรรศการ ศิลปกรรมไทย-กัมพูชา			
1-15/08/49	นิทรรศการศิลปะปูนปั้นไทย			
7-25/08/49	นิทรรศการจิตรกรรมร่วมสมัย พานาโซนิค ครั้งที่ 8			
10-31/08/49	นิทรรศการภาพพิมพ์มิติเลื่อมพราย			
12-25/08/49	นิทรรศการ 100 รูป ร้อยกวี 100 ปี พุทธทาส			
5-27/09/49	นิทรรศการ Artistic Dialogues : Creativity Sensibility			
8-29/09/49	นิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัย อัครศิลปิน			
1-20/09/49	นิทรรศการศิลปะภาพถ่าย โดยศิลปินกลุ่ม คนสร้างภาพ			
10-24/10/49	นิทรรศการวิทยานิพนธ์นักศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย สาขาวิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
2-15/11/49	นิทรรศการภาพถ่ายโดย Takeshi Mori “Spiritual Village in Thailand” -Village of the Lahu People and the Akha People-			
9-26/11/49	การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 52			
20-26/11/49	นิทรรศการภาพถ่าย เศรษฐกิจพอเพียง ตามแนวพระราชดำริ			
21-30/11/49	นิทรรศการภาพถ่าย The Landmark of New York			
29/11-20/12/49	นิทรรศการศิลปกรรม ปตท. ครั้งที่ 21 หัวข้อ “อยู่อย่างไทย กินใช้พอเพียง”			
1-19/12/49	นิทรรศการผลงานศิลปกรรมคณาจารย์ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม และประติมากรรม คณะจิตรศิลป์ประจำปี 2549			
09/01-09/02/50	นิทรรศการ “The Scenic eye Visual Arts and the Theatre			
3-13/01/50	นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ เบลูจันซ์			
23-31/01/50	นิทรรศการ installation Slow Motion Day			
12-25/02/50	นิทรรศการ และworkshop Bones in tansu : Family Secrets			
15/02-04/03/50	นิทรรศการศิลปกรรม(สัญจร) นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต ครั้งที่ 18			
16/02-04/03/50	นิทรรศการ ศิลปะนิพนธ์ ของนักศึกษา ม.เทคโนโลยีราชมงคลล้านนา วิทยาเขตภาคพายัพ			
01-04/03/50	นิทรรศการศิลปะจัดวาง (installation) “การชำระล้างจิตใจ - Purification” ศิลปิน โมนา โอเรน (Mona Oren)			
9-28/03/50	นิทรรศการ “ศิลปะนิพนธ์” ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะจิตรศิลป์			

1-28/04/50	นิทรรศการศิลปกรรม เฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา มหาราชัน ตามฮีต ไทยฮอย สล่าเมือง ครั้งที่ 6			
1-5/04/50	นิทรรศการศิลปะ โดย นักเรียนโรงเรียนนานาชาติเปรม ดิณสุลันนท์			
9-29/05/50	นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ของนักศึกษา สาขาวิชาภาพพิมพ์ ระดับ บัณฑิตศึกษา			
6-28/06/50	นิทรรศการผลงานศิลปะป็นสตรีกลุ่ม La Femme (ลา ฟาม) เปิดเผย...ซ่อนเร้น Confess...Conceal			
5-28/06/50	นิทรรศการ The Touch of Nature by MRS. Yeon soon Choi			
3-30/08/50	นิทรรศการจิตรกรรม รูปลักษณ์แห่งศรัทธา Forms of faith โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิเชษฐ์ เปียร์กลีน			
10-24/08/50	นิทรรศการผลงานศิลปกรรมนานาชาติ			
10-29/08/50	Imaginary images of Genetic Engineering			
7-28/09/50	นิทรรศการภาพเขียนสีน้ำมัน “สีสันพรหมพฤษ์ รำลึกถึงครูชาติตะกาล 115 ปี ศ.ศิลป์ พีระศรี” โดยอาจารย์จรรยา บุญสวน			
11-26/09/50	นิทรรศการภาพวาด ชุด Blue Moon สู้ต้นน้ำโดย ลูซาโน เยโรลาโม เยรีนี			
19-30/09/50	นิทรรศการแสดงผลงานเซรามิก เครื่องปั้นดินเผา ดินหลากหลาย			
4-30/10/50	นิทรรศการ The World in Painting โดยสถานทูตออสเตรเลียประจำ ประเทศไทย ร่วมกับ Asialink			
5-28/10/50	นิทรรศการศิลปะนามธรรม Abstract Art โดยหอศิลปกรรม ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย เชียงใหม่			
2-12/11/50	นิทรรศการเทิดพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิ วัฒนา กรมหลวงนราธิวาส ราชนครินทร์ ในโอกาสเจริญพระชนมายุ 84 พรรษา โดยกระทรวงวัฒนธรรม			
5-25/11/50	การแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 53 โดยหอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร			
15-30/11/50	นิทรรศการผลงานศิลปะปูนปั้น แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 6 โดยคณะ ศิลปกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเพาะ ช่าง			
13/12/50- 13/01/51	นิทรรศการภาพถ่ายฝีพระหัตถ์ในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยาม บรมราชกุมารี โดยบริษัท ทศภาค จำกัด (มหาชน) ร่วมกับหอ นิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย เชียงใหม่			
3-26/12/50	นิทรรศการศิลปกรรม ปตท. ครั้งที่ 22 พลังสามัคคี ความดีแห่ง แผ่นดิน โดยคณะจิตรศิลป์ร่วมกับบริษัท ปตท.			
3-16/12/50	นิทรรศการศิลปะญี่ปุ่นใกล้ตัว โดยสถานกงสุลใหญ่ญี่ปุ่น ประจำจังหวัด เชียงใหม่			
7-30/01/51	นิทรรศการศิลปะจัดวาง (installation art) ArtSpace Germany โดยสถาบันเกอเธ่ร่วมกับ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย เชียงใหม่			
10-31/01/51	นิทรรศการภาพถ่ายขาว-ดำ ญี่ปุ่นที่ถูกซ่อนเร้น : ธรรมชาติที่ค้นหาใน ญี่ปุ่น ของยาฮาจิ คิจูโระ โดย เจแปนฟาวน์เดชั่น กรุงเทพฯ ร่วมกับหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย เชียงใหม่			

28/01-10/02/51	นิทรรศการภาพถ่าย In my Mother's footsteps ของ Yishay Garbasz โดยสถานเอกอัครราชทูตอิสราเอลประจำประเทศไทย ร่วมกับหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย เชียงใหม่ วันที่ 28 มกราคม – 10 กุมภาพันธ์ 2551			
5-27/02/51	นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ 2551 โดยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา วิทยาภาควิชาศิลปะ			
6-29/02/51	นิทรรศการศิลปะจัดวาง “พบกันอีกครั้งหนึ่ง (Meeting Once More)” โดยกลุ่มศิลปินจากออสเตรเลีย			
15-23/02/51	นิทรรศการศิลปะกรรมสัญจร “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 19 ประจำปี 2550 โดยกลุ่มบริษัท โตชิบาประเทศไทย			
6-30/03/51	นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ปีการศึกษา 2550 โดยนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
31/03-03/04/51	นิทรรศการ International Baccalaureate Art Exhibition โดยนักเรียนโรงเรียนนานาชาติเปรม ดิณสุสานนท์			
28/03-25/04/51	นิทรรศการภาพถ่าย “Cultural Canvas Thailand Lomography Exhibition” โดยโครงการ Cultural Canvas Thailand			
4-27/04/51	นิทรรศการผลงานสะสมของหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย เชียงใหม่			
7-23/05/51	นิทรรศการ “คนละเรื่องเดียวกัน” โดยนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาจิตรกรรม และสาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรศิลป์ วันที่			
3-30/06/51	นิทรรศการผลงานศิลปะกรรมนักศึกษาและคณาจารย์ คณะจิตรศิลป์ เนื่องในโอกาสครบรอบ 25 ปี ของการก่อตั้งคณะ			
2-24/07/51	นิทรรศการศิลปะนานาชาติ ครั้งที่ 4 โดยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ สำนักบริหารเพาะช่าง			
11-30/07/51	นิทรรศการ “ผลงานศิลปะของนายสุไพศาล ไชขุนทด” โดยสาขาวิชาการออกแบบ ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรศิลป์			
7-29/08/51	นิทรรศการ “คิดถึงบ้าน” โดยกลุ่ม “Vermilion” ศิษย์เก่าคณะจิตรศิลป์			
7-30/08/51	นิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัย “PRINTS AS PRINTS 2008” โดยคณาจารย์และนักศึกษา คณะจิตรศิลป์			
14-29/08/51	นิทรรศการภาพถ่าย “เงาแห่งกรุงเยรูซาเลม” ผลงานของศิลปินชาวอิสราเอล คุณเลโอนิด พาตรูว์ จัดโดยสถานเอกอัครราชทูตอิสราเอล ร่วมกับหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย เชียงใหม่			
4-28/09/51	นิทรรศการวิทยานิพนธ์นักศึกษบัณฑิตวิทยาลัย สาขาวิชาภาพพิมพ์ โดยนักศึกษบัณฑิตวิทยาลัย สาขาวิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรศิลป์			
5-21/09/51	นิทรรศการศิลปะของคณาจารย์ และนักศึกษาสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดย สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์			
27-28/09/51	นิทรรศการผลงานศิลปะกรรมและการสัมมนาวิชาการ โดยนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม และประติมากรรม			
5-28/06/52	นิทรรศการศิลปะ ชุด “ภาพสะท้อนจากภายใน”			
16-28/06/52	นิทรรศการศิลปะนานาชาติ ครั้งที่ 5			

9/07-25/08/52	นิทรรศการศิลปะร่วมสมัย “Into an empty sky” โดย ชาเวรี โวลสกี			
30/07-02/08/52	งาน HHK IN THE NORTH ครั้งที่ 11			
6-26/08/52	นิทรรศการศิลปะปูนปั้นแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 8 ปี 2552 Thailand art of stucco 2009 วิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
10-16/08/52	นิทรรศการภาพถ่าย “เวลาและสถานที่” (Ortszeit – Local Time) โดย Stefan Koppelkamm และ นิทรรศการ “รำลึกประวัติศาสตร์ประเทศเยอรมนี 20 ปี การล่ม สลายของกำแพงเบอร์ลิน” โดยนักศึกษานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยเยอรมัน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
20/08-11/09/52	1 X SUITCASE EXHIBITION โดย กลุ่มศิลปินชาวสิงคโปร์			
8-27/09/52	นิทรรศการวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาจิตรกรรม ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรมและประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
1-7/10/52	Exhibition : Art Studio Mini Exhibition แสดงผลงาน ของนศ. บัณฑิตศึกษา ปี 1 สาขาวิชาทัศนศิลป์			
2-29/10/52	นิทรรศการผลงานจิตรกรรม “จิตลักษณะที่เคลื่อนไหว” โดย กมล ตาม สีวัน “Moving in Mind” a Solo Exhibition by Kamol Tamseewan			
6-22/10/52	นิทรรศการผลงานประติมากรรม ชุด “ประติมากรรมเมืองมนุษย์ 2009” โดย ปกิต บุญสุทธิ์ “Human’s City” Sculpture Art Exhibition 2009 By Prakit Bunsut			
13-22/10/52	นิทรรศการ “รูปธรรม และ นามธรรม” โดย สุริยะ ฉัตรสุบรรณกุล TANGIBLE & INTANGIBLE			
6-27/11/52	นิทรรศการจิตรกรรมไทย-ล้านนา ร่วมสมัย ศิลปบัณฑิต คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Thai – Lanna Contemporary Painting Exhibition Project			
9-21/11/52	การแสดงผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยของคณาจารย์ ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม และประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
5-21/11/52	นิทรรศการ การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 55 ประจำปี 2552			
27/11-2/12/52	นิทรรศการ ลักษณะไทย: ลักษณะล้านนา			
3-29/12/52	นิทรรศการศิลปกรรม ปทต. ครั้งที่ 24 “ความสุข”			
3-13/12/52	Prem Tinsulanonda International school 2009 Art Exhibition”			
18-30/12/52	นิทรรศการจิตรกรรมร่วมสมัย โดย เกศ ชวนะลิขิตร			
8-21/01/53	นิทรรศการ Japanese design today100			
9-30/01/53	นิทรรศการภาพถ่าย “มกราคมอำลารงค์ วงษ์สวรรค์”			
5-26/02/53	ศิลปนิพนธ์ ของนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย ศิลปบัณฑิต วิชาเอกจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะภาพพิมพ์ ประจำปี 2552			
5-26/02/53	ผลงานคณาจารย์ กลุ่มเจ็ดยอด ครั้งที่ 7			
10-16/02/53	นิทรรศการโครงการแลกเปลี่ยนศิลปะร่วมสมัยระหว่างศิลปินไทยกับ ศิลปินอเมริกา			
25-26/02/53	VAP Exhibition นักศึกษาป.โท ทัศนศิลป์ฯ วิจิตรศิลป์			

5-27/03/53	ศิลปินพันธ์ 2552 นักศึกษาชั้นปีสุดท้าย ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม และประติมากรรม คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
5-27/03/53	นิทรรศการภาพถ่าย "INDEPENDENT PHOTOGRAPHY EXHIBITION 2010" นักศึกษา สาขาวิชา ศิลปะการถ่ายภาพ ภาควิชา สื่อ ศิลปะ และการออกแบบสื่อ คณะจิตรศิลป์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
3-29/04/53	นิทรรศการภาพถ่าย "In search for any job" คุณ John Hulme			
9-30/04/53	นิทรรศการภาพถ่ายฝีพระหัตถ์ โดยสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี "ถ้าเดินเรื่อยไปย่อมถึงปลายทาง"			
11-30/05/53	ผลงานสะสมของหอศิลป์ ประจำปี 2553			
18-28/05/53	นิทรรศการวิทยานิพนธ์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรศิลป์			
6-25/07/53	นิทรรศการสัญจร "ภาพพิมพ์และวาดเส้นนานาชาติ ครั้งที่ 2" (The 2 nd Bangkok Triennale International Print and Drawing Exhibition)			
5-30/08/53	เสน่ห์ธรรมชาติ เสน่ห์ล้านนา เสน่ห์หาเวียงพิงค์ (Lanna The Charm of the North) งานแสดงเดี่ยว ของเจ สุนแสน			
26-30/08/53	งานนิทรรศการ "ศิลปินแห่งชาติสัญจรสอนศิลป์ถิ่นล้านนา"			
3-15/09/53	LANDESCAPING นิทรรศการจิตรกรรม โดย เดวิด เบิร์ค อาจารย์พิเศษ คณะจิตรศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม			
16-22/09/53	"ทัศนศิลป์ร่วมสมัยล้านนา-ทักษิณ"			
20-28/09/53	งานแสดงผลงานภาพถ่ายของนักศึกษาวิชา Independent photography คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
03/06/54	งานสัณามิ			
14/06/54	นิทรรศการศิลปะ "บันทึกไว้ด้วยลายเส้น" โดย ชวน หลีกภัย			
24/11/54	เอเชียโทเปีย			
23-02/55	THAILAND-U.S.A.ครั้งที่5			
06/08/55	นิทรรศการต่างจินตนาการต่างความคิด			
10/11/55	นิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์จัดวาง Printmaking Installation "เป็นหรือไม่เป็น" To be or not to be โดย พงศ์เดช ไชยคุตร			
08/01/56	นิทรรศการ So mery minds			
06/03/56	นิทรรศการผลงานนักศึกษา ป.โท สาขาทัศนศิลป์			
26/10/56	cultural week of islamic republic of eran พิธีเปิดงาน อิหร่าน จิตรศิลป์			
15/01/58	นิทรรศการศิลปกรรม เสวนาแลกเปลี่ยน Chat 2_Exchange			

รูปแบบที่ 3 จัดบรรยายพิเศษ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม
07/02/44	สนทนา “เรื่องวิสัยทัศน์การบริหารหอศิลป์ฯ ผู้บริหาร และคุณพิพัฒน์ พรศรพิพร
17/6/44	ความสัมพันธ์ในสิ่งที่ตรงกันข้าม โดยอ.บรรณรักษ์ นาคบังลิ่งค์
19/7/44	Identify สาขาการออกแบบ
4/9/44	บรรยายการออกแบบบรรจุภัณฑ์แบบญี่ปุ่น
20/11/44	มุมมองและกลยุทธ์ในการบริหารด้านศิลปวัฒนธรรม
12/12/44	งานแสดงศิลปะเพื่อสันติภาพ Art against war
07/05/45	บรรยายพิเศษเกี่ยวกับงานศิลปะแบบมีเดีย อาร์ต โดยศิลปิน รับเชิญ เคโกะ เซจิ นักเขียน และ ภัณฑารักษ์ ญี่ปุ่นผู้เชี่ยวชาญทางด้านผลงานศิลปะ แนวมีเดียอาร์ต จากยุโรปตะวันออก Thursday 13th July, 2002 ;
13/07/45	Lecture series on media art by visiting □artist, Keiko Sei,a Japanese writer and curator, specializes on media art projects with Eastern European arts, At the theatre. บรรยายพิเศษโดยศิลปินรับเชิญเกี่ยวกับเรื่องมีเดียอาร์ต ไมเคิล ปีลคี้
22/11/46	เสวนา ในหัวข้อ “ชีวิตและผลงานของ เฟร็ดดี้ เมอร์คิวรี” ชม DVD บันทึกการแสดงสดของ Queen ชุด Live at Wembley’86
2/12/46	การบรรยายพิเศษ “การทอพรหมเปอร์เซียและศิลปะวัฒนธรรมอิหร่าน “ โดยคุณณิลา รัชชัม อาหรับเซอเดฮ์
25/47	การทำสเปเชียล เอฟเฟค โดยศิลปิน Francis Wittenberger
15/01/47	การบรรยาย “Virtual Borders” □โดย Manu LLuksch จากกลุ่ม ambient TV.net ประเทศอังกฤษ
15/01/47	เสวนาวิชาการกับศิลปิน ชิโยชิ โอซาวา (Artist’s Talk By Suyoshi Ozawa) โดยศิลปิน Switch Media
7/02/47	การบรรยายความร่วมมือทางศิลปวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง โดย มูลนิธิไฮนริคเบิร์ก
วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม
30/01/47	การบรรยาย “กระแสนศิลปะแนว มีเดีย อาร์ต ในปัจจุบัน” โดย ริก สไตร์เมทเทอร์ เจน ศิลปินมีเดีย อาร์ต เวียดนาม อเมริกัน จากโฮจิมินห์ ซิตี้
8/04/47	บรรยาย "เบื้องหลังภาพ" Visual Effects และการ Composite ในภาพยนตร์เรื่องขุนศึก
9/11/48	บรรยายพิเศษ “Murals of India” โดย Mr.Benoy Behl
22/11/48	การบรรยายพิเศษในหัวข้อ “แผ่นดินไหว ต้นกำเนิดของคลื่นสึนามิ”
10/08/50	การอภิปรายเรื่อง “อิทธิพลศิลปวัฒนธรรมต่างประเทศที่มีผลต่อศิลปวัฒนธรรมไทย : ผลกระทบเชิงบวกหรือลบในทรรศนะของศิลปิน” โดย ดร.กมล ทัศนัญชลี อ.ถวัลย์ ดัชนี และ อ.เดชา วราขุน
18/09/50	การบรรยายพิเศษ หัวข้อ “ความเข้าใจในศิลปะนามธรรม” โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร รอดบุญ
12/09/51	การบรรยายพิเศษหัวข้อ “ปัญหาความเข้าใจในศิลปะ Installation” โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร รอดบุญ
21/06/52	การบรรยายพิเศษ หัวข้อ “เปิดประตูประสบการณ์และความรู้ ผ่านพิพิธภัณฑ์และการท่องเที่ยว” โดย Prof. Dr. Jonathan Sweet
25/11/52	กิจกรรมบรรยายและสาธิตพิธีชงชาและศิลปะการจัดดอกไม้แบบญี่ปุ่น
7/12/52	“เวทีสาธารณะนำเสนอประสบการณ์และบทเรียนแก้ปัญหาชุมชนบ้านปางแดง
16/01/53	การแนะนำการศึกษา Landmark Education
27/08/53	เสวนาหัวข้อ "คือตัวตน คือคนศิลป์ คือศิลปินแห่งชาติ"
28/08/53	“ความรู้และปฏิบัติการของ สมเกียรติ ตั้งนโม”
2/04/54	เสวนาศิลปินสองซีกโลก อ.กมล ทัศนัญชลี

รูปแบบที่ 4 จัดแสดงดนตรี / ภาพยนตร์ / ละคร

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	ดนตรี	ภาพยนตร์	ละคร
14/02/42	งานดนตรีในหอศิลป์ ครั้งที่ 1			
27/02/42	งานดนตรีในหอศิลป์ ครั้งที่ 2			
29/01/43	Musicoriner มุมดนตรี			
22/11/43	การแสดงศิลปะสดไทย-ญี่ปุ่น			
7/12/43	Pubpet performance อ.วิลาวัลย์ โรงละครหุ่นกระบอก			
7/06/44	การแสดง Dance for AIDs a celebration of life			
15/07/44	การแสดงเปียโน โรงเรียนอนุบาล			
31/12/44	คณะละคร 8x8 จัดแสดงละครเวทีเรื่อง "กรุงเทพฯ น่ารักน่าชัง"			
15/02/45	ละครของ อ.เปิ้ล outdoor ม่านฟ้าผาหลวง			
วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	ดนตรี	ภาพยนตร์	ละคร
21/02/45	การแสดงดนตรีสด "ธรรมศิตาล้านนา"			
22/02/45	คอนเสิร์ต Thai - Japanese music			
18/05/45	ละครเวที เรื่อง หินจากขั้วโลกใต้			
12/05/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม เรื่อง แม่ย่านาง,บ้านผีสิง โดย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล			
19/05/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง "บันไซ ไชโย การผจญภัยของโลอ้อน พุซซี่" (ภาค2) โดย ไมเคิล เขา วนาสัย , "เมืองมายา" โดย กรุงธิดา ลี ชาติเมธิกุล , "ประชาชนของเรา" โดย มนต์รี เต็มสมบัติ			
26/05/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง "กลายเป็นผี" โดย ไพโรจน์ ประสานทอง , "บ้านสี่มุม" โดย สุวรรณ ห่วงศิริสกุล , "LookingThroughtheGlasses" โดย พัฒนะ จิระวงศ์ , "Fish Don't Fly" โดย ปราโมทย์ แสงศร , "กาลเวลา"โดยโสภณศักดิ์ ตาพิศิษฐ์ , "สมุดวาดเขียน" โดย ภาคภูมิ อินใหม่ "เด็กสยาม" โดย บงการ คงหวัง			
02/06/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง Fitzcarraldo By Werner Herzog English Sub titles, 1982 Color			
09/06/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง The Cabinet of Dr. Caligari By Robert Wiene □ Silence film with Musical Score , 1919 Color			
16/06/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง The Color of Pomegranates By Sergei Paradjanov □ English Sub titles, 1968 Color			
30/06/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง The Legend of the Suram Fortress By Sergei Paradjanov □ English Sub titles, 1988 Color			
13-14/07/45	LA KORN NON PLAE PRESENTS □ 3 Rooms 6 Floor กลุ่มละคร คนนอนแปลนนำเสนอละครคอมเมดี้ เรื่องตลกของคนอยากตาย 3 คน ที่สืบสวนว่านายจันนำหัวเราะ ห้องสามห้องบนชั้นหก			
28/07/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง ฉายควบ 2 เรื่อง Un Chien Andalou กำกับโดย Luis Bunuel ประเทศฝรั่งเศส -ฟิล์มขาวดำ หนึ่ง เจียบ			

	Dali กำกับโดย Adam Low สหราชอาณาจักร फिल्मสี เสียงสเปน บรรยายภาษาไทย			
18,25/08/45	นิทรรศการ วสันต์ สิทธิเขตต์ ,ไมเคิลเชาวนาศัย, มานิต ศรีวานิช ภูมิ, ลิเลียน ชุมเคมี จัดฉายภาพยนตร์ที่คัสตรรโดยศิลปิน ณ โรงละคร			
01,29/09/45	ภาพยนตร์ กั้นยาน เดือนแห่งหนังสือคดีชีวิตประวัติและผลงานของ ศิลปินสำคัญ “MARK CHAGALL”, “MAN RAY”, “ANDY WARHOL”			
6,7,8/09/45	ละครร่วมสมัย SOMEWHERE BEYOND THE SEA			
22/09/45	บันทึกตยสังคีต 2545			
13,14,15/09/45	ละครเรื่อง เพราะ...พุงนี้ไม่มีอันแล้ว			
06/10/45	ภาพยนตร์เรียนรู้วัฒนธรรมฝรั่งเศส ผ่าน ผู้กำกับชาวฝรั่งเศส VAGABONDกำกับ โดย Agnes Varda ประเทศ ฝรั่งเศส ปี 1985 ฟิล์มสี ความยาว 105 นาที			
13/06/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง JEAN DE FLORETTE กำกับโดย Claude Berri ประเทศฝรั่งเศส- สวิส-อิตาลี ปี 1986 ฟิล์มสี ความยาว 121 นาที พาร์กฝรั่งเศส บรรยายอังกฤษ			
20/10/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง MANON OF THE SPRING กำกับโดย Claude Berri ประเทศ ฝรั่งเศส-สวิส-อิตาลี ปี 1986 ฟิล์มสี ความยาว 114 นาที พาร์ก ฝรั่งเศส บรรยายอังกฤษ			
27/10/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง THOSE WHO LOVE ME CAN TAKE THE TRAIN กำกับโดย Patrice Chereau ประเทศฝรั่งเศส ปี 1988 ฟิล์มสี ความยาว 122 นาที พาร์กฝรั่งเศส บรรยายอังกฤษ			
8,9,13/11/45	ละครเรื่อง “นอนไม่หลับ”			
30/11/45	คอนเสิร์ต “ทุ่งขอบฟ้า-ไปไม่ฝัน”			
15-17/11/45	งานเทศกาลภาพยนตร์ พลังคนชายขอบ : ผู้ลี้ภัย แรงงานอพยพ และ คนอื่นๆ			
24/11/45	ภาพยนตร์ THE MIRROR กำกับโดย Andrei Tarkovsky ประเทศ รัสเซีย			
14/12/45	A Students Recital จัดโดย :Voice Studio Entertainment.			
01/12/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง KINO-EYEกำกับโดย Dziga Vertov ประเทศรัสเซีย ปี1934ฟิล์มขาว ดำ ๐ ความยาว 78+59 นาที ๐ พากย์ รัสเซีย บรรยาย อังกฤษ			
08/12/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง MAN WITH THE MOVIE CAMERA กำกับโดย Dziga Vertov ประเทศรัสเซีย ปี1934 ฟิล์มขาวดำ ความยาว 68 นาที ๐พากย์ รัสเซีย บรรยาย อังกฤษ			
15/12/45	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง Adaptation of Shakespeare’s THE TEMPES กำกับ โดย Derek Jarman ประเทศ อังกฤษ ปี 1979 ฟิล์มสี ความยาว 95 นาที พากย์ อังกฤษ			
9-12/01/46	ละครร่วมสมัย วัฏจักร จัดโดย : กลุ่ม Watachakra-Ad Infinitum ร่วมกับหอศิลป์			

14/01/46	ละครร่วมสมัย THE ROOM (ห้องน้อยในโลกกว้าง) จัดโดย:โครงการละครรายเดือนหอนิศการ ฯ มช.			
18-19/01/46	มหกรรม หนังสือทำมือและสื่อทางเลือกภาคเหนือ ครั้งที่ 1			
25-26/01/46	โชน : นาฏกรรมรามเกียรติ์ เนื่องใน 20 ปี คณะวิจิตรศิลป์			
05/01/46	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง THE LORD OF FILE กำกับโดย Peter Brook ประเทศอังกฤษ ปี 1963 ฟิล์ม ขาวดำ ความยาว 90 นาที พาร์ก อังกฤษ			
02/02/46	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง MADADAYO กำกับโดย Akira Kurosawa ประเทศญี่ปุ่น ปี 1993 ฟิล์มสี ความยาว 134 นาที พาร์กญี่ปุ่น บรรยายอังกฤษ			
09/02/46	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง AKIRA KUROSAWA DREAMS กำกับโดย Akira Kurosawa ประเทศญี่ปุ่น ปี 1990 ฟิล์มสี ความยาว 120 นาที พาร์กญี่ปุ่น บรรยายอังกฤษ			
16/02/46	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง THEY WHO STEP ON THE TIGER IS TAIL กำกับโดย Akira Kurosawa ประเทศญี่ปุ่น ปี 1945 ฟิล์มขาวดำ ความยาว 59 นาที พาร์กญี่ปุ่น บรรยายอังกฤษ			
8-9/03/46	THE PRETTY GENIUS IN CONCERT คอนเสิร์ตการกุศลเพื่อหารายได้ให้มูลนิธินาวาเด็ก			
02/03/46	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง DIABOLIQUE กำกับโดย Henri Georges Clouzot ประเทศฝรั่งเศส ปี 1955 ฟิล์มขาวดำ ความยาว 114 นาที พาร์ก ฝรั่งเศส บรรยายอังกฤษ			
23/03/46	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง THE RED SHOES กำกับโดย Michael Powell and Emeric Pressburger ประเทศอังกฤษ ปี 1948 ฟิล์มสี พาร์ก อังกฤษ			
30/03/46	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง AND THE SHIP SAILS ON กำกับโดย Federico Fellini ประเทศอิตาลี ปี 1984 ฟิล์มสี ความยาว 127 นาที พาร์ก อิตาลี บรรยายอังกฤษ			
5-11/04/46	สัปดาห์ดนตรีคนรุ่นใหม่			
12/04/46	วันศิลปะการแสดงสด			
06/04/46	คอนเสิร์ตแจ๊สร่วมสมัย (เดี่ยวเปียโน) ชื่อโครงการ “YO KANO”			
26/04/46	ละครร่วมสมัย “รักเรียงคิว”			
07/04/46	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง CUL-DE-SAC กำกับโดย Roman Polanski ประเทศอังกฤษ ปี 1969 ฟิล์มขาวดำ ความยาว 100 นาที พาร์กอังกฤษ			
21/04/46	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง DOUBLE SUICIDE กำกับโดย Masahiro Shinoda ประเทศญี่ปุ่น ปี 1969 ฟิล์มสี ความยาว 104 นาที พาร์กญี่ปุ่น บรรยายอังกฤษ			
28/04/46	ภาพยนตร์ ทุกวันอาทิตย์ ป้าย 3 โมง			

	A ZED & TWO NOUGHTS กำกับโดย Peter Greenaway ประเทศอังกฤษ ปี 1985 ฟิล์มสี ความยาว 115 นาที พาร์กอังกฤษ			
27/07/46	การแสดงดนตรี ของนักเรียน ประเทเปียโนและเครื่องสาย อคูสติค			
27-28/09/46	เทศกาลหนังสือ (ไทย,ญี่ปุ่น,เยอรมัน)			
23/08/46	A Student Recital " ครั้งที่ 2/46			
28-29/09/46	การแสดงละครเรื่อง " นางฟ้าเดินทาง "			
6-7/09/46	ละครเพลงร่วมสมัยอิงประวัติศาสตร์ "มะเมียะ"			
22/11/46	ชมรมวิจารณ์ภาพยนตร์และดนตรี เชียงใหม่ ร่วมกับ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จัดกิจกรรม In The Memory of Freddie Mercury			
15/01/47	ภาพยนตร์เรื่อง "Virtual Borders"			
18/01/47	ละครเร่ สะท้อนสังคม "บาร์โค้ด" □ โดย กลุ่มละคร "ก๊ับไฟ" (โครงการละครชุมชน)			
9-15/04/47	การแสดงศิลปวัฒนธรรมจัดโดย: คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
9-15/04/47	การแสดงละครขอพื้นที่เมือง			
9-15/04/47	การแสดงดนตรีโฟล์คของคำเมือง			
16/01/48	การแสดงดนตรี: กลุ่มคนดนตรีพาย			
11-13/02/48	การแสดงสื่อภาพเคลื่อนไหว "Fine Art Animation 2005 (Idea For Fun)"			
5/08/48	งานดนตรี "สองคนเล่นดนตรี"			
9/12/48	โคโตะคอนเสิร์ต : ลมหายใจของคนรุ่นใหม่			
18/02/49	การแสดงดนตรี วงซังสะตน และ วง Ankara จากประเทศสิงคโปร์ The World Music Concert " The Roots of Asian Sound "			
25/02/49	ภาพยนตร์การกุศลเรื่อง "เด็กโต" (Innocence			
5/03/49	คอนเสิร์ตเพื่อชีวิต "ศึกเดือนเพ็ญ" การแสดงดนตรีการกุศลเพื่อระลึกถึงครูเพลง "อัศนี พลจันทร"			
25/03/49	งานคอนเสิร์ตการกุศล "Guitar Classic" โดย นายเผด็จ เนตรภักดี และศิลปินรับเชิญ			
9/03/49	การแสดงดนตรี Ocarina และกีตาร์เชียงใหม่ 2549			
24/06/49	การแสดงของนักเรียน โรงเรียนเพลงเถียร การขับร้องและดนตรี (Voice studio)			
29/07/49	การแสดงเต้นระบำฟิลิปปิน			
30/07/49	งานแสดงดนตรี "สองสามคนเล่นดนตรี"			
19/08/49	Big Senior Recital การแสดงดนตรีของนักศึกษาภาควิชาดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่			
27/08/49	Contemporary Music ดนตรีในศตวรรษที่ 20			
18-22/10/49	งาน มหกรรมลูกทุ่ง Thai Land			
17/11/49	ภาพยนตร์สารคดีสิ่งแวดล้อมจากประเทศเยอรมัน โดย Barbara Trotnow			
9/12/49	กิจกรรมครบรอบ 10 ปี สมาคมชาวฟิลิปปินในภาคเหนือ			
11/12/49	การแสดงความสามารถทางดนตรีนักเรียน Students Recital			
14-15/12/49	The TAT ROYALE JAZZ FESTIVAL 2006			
16-18/12/49	กิจกรรมในโอกาสครบรอบ 10 ปีมูลนิธิเพื่อสุขภาพและการเรียนรู้ของแรงงานกลุ่มชาติพันธุ์ (MAP)			

18/12/49	การแสดงดนตรีคลาสสิกโดยวง The Viola Lovers จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย			
13-22/12/49	การแสดงผลงานศิลปะของศิลปิน Mr. Reinhold Engberding			
22/12/49	กิจกรรมฉลองวันคริสมาสของ คริสตจักรรุ่งอรุณ			
22/12/49	โครงการ Building transmissions/ Freq_ out 5' Sound Art Installation			
13-14/01/50	ละครเวทีเรื่อง แอนธิโกเน			
13-14/01/50	ละครหุ่นเรื่อง “สาวเครือฟ้า” และ “นางซินเดอล้านนา”			
20/01/50	กิจกรรมของนักศึกษา “สี่สัมพันธ์”			
23/01/50	คอนเสิร์ต Classical Guitar Recital โดยนักดนตรีชาวพม่า Ko Thet Shwe (โก เท็ต)			
30/01/50	การแสดงดนตรีบลูส์ “Blues For Chiang Mai ”			
3/02/50	การแสดงอารยธรรมล้านนาสู่ความเป็นสากล กิจกรรมแสดงการวาดภาพโดยศิลปินเยาวชน			
3/02/50	Painting with Classical Music			
4/02/50	ละครเรื่อง “ละครสามสลึง” (Die Dreigroschenoper)			
4/02/50	การแสดงชุด Grusha-Caucasian Chalk Circle			
4/02/50	การแสดงเกริกเกียรติสดุดีจักรีวงศ์			
9-10/02/50	คอนเสิร์ตประสานเสียง ประจำปี 2549 “IMMORTAL ”			
23/02/50	ดนตรี ศรีชินมอย บาจัน The Sri Chinmoy Bhajan Singers			
28-29/04/50	การแสดงงานศิลปะ ฉันคือใคร ไฉนจึงมี who am I why am I here			
20/05/50	การแสดงดนตรีของนักเรียน Student Recital			
07/07/50	The Benefit Double Recital			
10-29/07/50	Myanmar Contemporary Art Exhibition			
14/07/50	Classical Night			
21/07/50	คอนเสิร์ตการกุศล Healing The Soul Through Arts			
25-26/07/50	เทศกาลภาพยนตร์ชาติพันธุ์			
23-24/08/50	การแสดงการกุศลล้านนาร่วมสมัยชุด “นาถุยเปิงใจ”			
25/08/50	A Student Recital			
26/08/50	The Duet Student Recital 2007			
5-11/09/50	งานมหกรรมชนเผ่าพื้นเมืองแห่งประเทศไทย			
15/09/50	กิจกรรมวันศิลป์ พีระศรี			
16/09/50	การแสดงดนตรี Student Recital			
25/09/50	การแสดงดนตรี Duo de Jotas			
7/10/50	การแสดงดนตรี Classic duo โดยโรงเรียนคอนแซโต้ เชียงใหม่ วันที่ 7 ตุลาคม 2550			
13/10/50	การแสดงขับร้องประสานเสียง โดย ว้อยซ์ สตูดิโอคอรัส			
9-11/11/50	การแสดงศิลปะแสดงสด เอเชียโทเปีย 9/2007 – กลิ่น โดยโครงการเอเชียโทเปีย			
8/12/50	Christmas concert โดย Chiangmai Choral Society international			
15/12/50	การแสดงของนักเรียน A Student Recital โดย Voice studio entertainment			
17/12/50	คอนเสิร์ตการกุศล โดยมูลนิธิประทีปแห่งความหวัง			

19/01/51	คอนเสิร์ตช่วยช้าง ครั้งที่ 1 โดยศิลปิน Rhythm & Boyd Eleventh สังกัด love is จัดโดยสโมสรนักศึกษาคณะสัตวแพทยศาสตร์			
20/01/51	การแสดงศิลปะ และวัฒนธรรมพื้นบ้านลุ่มแม่น้ำโขง โดยสำนักส่งเสริม ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
25/01/51	การแสดงดนตรี “แจ๊ซ เหอะ” โดยภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ วันที่ 25 มกราคม 2551			
2/02/51	ละครเวทีภาษาเยอรมัน เรื่อง Der Rei Gen (แด่ไร เกน) โดย สาขาวิชาภาษาเยอรมัน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
09/02/51	ละครเวที “เจ้านางน้อย” โดยภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
18/02/51	ละครเวที The Good Woman of Setzuan by Bertolt Brecht โรงเรียนนานาชาติลานนา			
22/02/51	การแสดงดนตรีกีตาร์คลาสสิก โดย เจตจำนง จงประเสริฐ นักศึกษา ชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาการแสดงดนตรี คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร			
6/03/51	การบันทึกภาพและเสียงการขับร้องเพลงประสานเสียง โดยคณะนักร้องเพลง voice studio คอรัส			
01/06/51	การแสดงร้องเพลงประสานเสียง โดยคณะ Spirit House Singers วันที่ 1 มิถุนายน 2551			
15/06/51	การแสดงโดยคณะนาฏศิลป์ และละครพื้นบ้านพม่า “ตีเลตี”			
9-10/08/51	การแสดงนาฏกรรมร่วมสมัย ระบายแห่งจิตวิญญาณบูโต และสื่อผสม วีดิทัศน์ ชุด “แม่น้ำ” โดยภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์			
22-23/08/51	งาน นาฏยเปิงใจ ครั้งที่ 2 นาฏกรรมร่วมสมัยแห่งสองโลก โดย กลุ่มศิลปินชาวเชียงใหม่ ร่วมกับกลุ่มหน่อศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์			
24/08/51	งาน The Duet Student Recital 2008 งานแสดงดนตรีโดยนักเรียน จากออสเตรีย			
13-15/09/51	ละครเวที “อลหม่าน fairy Tales” โดยนักศึกษาวิชา Western theatre ศิลปะการละคร ภาควิชาศิลปะไทย			
12/51	ภาพยนตร์สารคดี เรื่อง มองคนญี่ปุ่นในภาคเหนือ ผ่านสายตาของ สาวเชียงใหม่ ในงานนิทรรศการศิลปะญี่ปุ่นใกล้ตัว			
5-6/06/52	ละครเวที เรื่อง “เจ้าขุนทอง...จะกลับมา?”			
5-7/06/52	งาน “โฮะโฮะ” HOSO Chiang Mai Arts Festival 2009 ดนตรี ศิลปะ			
13-20/06/52	“เทศกาลบิณฑบาต ตอน 2 สิบขวบแล้วนะ”			
27/06/52	การแสดงดนตรี “ปวงฆ้องคีตา” (The Bouquet of Sounds)			
11-12/07/52	เทศกาลละครสะท้อนปัญญา			
9/08/52	We’re Gonna Go Dancing!! การแสดง			
25/08/52	ถ่ายทำการแสดงดนตรีและละครพื้นบ้านพม่า			
27-28/08/52	โครงการ “เขียน ขับ ขาน สื่อละครสร้างสรรค์สังคม” (เท่าทันภัยคำ มนุษย์)			
30/08/52	The Duet Student Recital 2008			
12/08/52	ละครเวที “บุษบาภิรมทาง (คำปู่)” การแสดงละครเวทีรูปแบบตะวันตก			
18/10/52	คอนเสิร์ต “Jazz for their better days” โดย คณะครูโรงเรียน ดนตรีวรนันท์และศิลปินรับเชิญ			

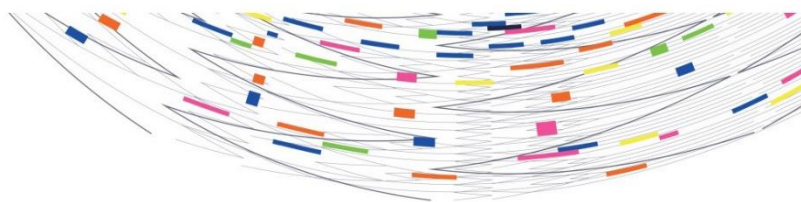
13/12/52	การแสดงของนักเรียนโรงเรียนรัสเซียบัลเลต์			
19/12/52	CMU Art center winter song festival สไตล์ Classic โดยศิลปิน Slipakorn String Orchestra			
26/12/52	CMU Art center winter song festival สไตล์ Live Music Orchestra โดยศิลปิน Montfort String Orchestra			
10/01/53	CMU Art center winter song festival Indy Music by รังสรรค์ ราษฎร์ดิบ			
15/01/53	ภาพยนตร์สารคดี เรื่องราวระหว่างคนและช้าง “PANOM, Cousin to the Clouds”			
16/01/53	คอนเสิร์ต “RONG WONG-SAVUN...FLY TO HEAVEN			
24/01/53	การแสดงการเต้นร่วมสมัย KOKASHITA			
30/01/53	ดนตรีเสียงอำลามาจากอเมริกา วงษ์สวรรค์			
18/02/53	คอนเสิร์ต Lovesong waltz และ super combo โดยวง Bang kaitia			
9/02/53	การแสดง ดนตรี Sounding confusion โดย คณาจารย์ คณะดุริยางคศาสตร์			
21/02/53	CMU Art center winter song festival สไตล์ Blue Music Orchestra CMU Blue in the Winter โดยศิลปิน ตึก บราสเซอร์รี่			
27-28/02/53	บันทึกเทปการแสดงละครตลกพื้นบ้านพม่า			
13/03/53	CMU Art center winter song festival สไตล์ Live music Orchestra โดยศิลปิน MANA String Orchestra			
19/03/53	CMU Art center winter song festival สไตล์ Live music Orchestra โดย Montfort String Orchestra			
15-16/05/53	บันทึกเทปการแสดงละครตลกพื้นบ้านพม่าตีเลตี			
20/06/53	กิจกรรมเนื่องในวันผู้ลี้ภัยโลก ฉายภาพยนตร์เรื่อง “สี่ของหัวใจ” เวลา 16.00-18.00 น.			
26-27/06/53	โครงการละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง” :Transformative Theatre for teen เวลา 09.00-20.00			
17-18/07/53	นาฏยเปิงใจ ครั้งที่ 3			
19/07/53	การแสดงของกลุ่มละครตลกตีเลตี			
16/08/53	การจัดฉายภาพยนตร์เรื่อง “พระเจ้าช้างเผือก” พร้อมกันทั่วประเทศ 76 จังหวัด			
21/08/53	กิจกรรมของนักเรียนในสถาบันปัญญาอิสระ จัดฉายภาพยนตร์			
28/08/53	Concert “Music for their better days” ครั้งที่ 2			
29/08/53	The Duet Student Recital 2010 Violin Duet, Piano Duet, Acoustic Chamber Orchestra โดยนักเรียนดนตรีจากสถาบัน			
26/09/53	ถ่ายละครของ องค์การ the Women’s League of Burma			

รูปแบบที่ 5 อื่น ๆ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	การประกวด	การจำหน่ายสินค้า	อื่น ๆ
4/12/41	นิทรรศการภาพวาด “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” Toshiba			
3/4/42	ทำบุญหอศิลป์			
25/6/43	นิทรรศการประกวดภาพวาด เศรษฐกิจพอเพียง			
13/10/43	งานปตท.			
25/11/43	การประกวดวาดภาพ “สิ่งแวดล้อมและชีวิต” ปีโตเลียมร่วมกับคณะจิตรศิลป์			
30/11/43	งานแสดงผลงานแต่ละถิ่น			
13/12/43	เปิดนิทรรศการประกวดศิลปกรรมเยาวชน 17 จังหวัดภาคเหนือ			
13/1/44	งานวันเด็ก			
28/1/44	งานแห่งชาติรำลึก			
1/3/44	โครงการฉันอยู่ไหน ? สนามบิน,สุสานหอยยา,แจ่งกุเอียง,หอศิลป์,มณฑลราช,อ่างเกษตร,คณะจิตรศิลป์			
9/3/44	พิธีเปิดนิทรรศการศิลปะเครื่องเงินในล้านนา			
15/9/44	โครงการกิจกรรมเครือข่ายศิลปินนักวัฒนธรรมเชียงใหม่ (คสน) ร่วมกับ เครือข่ายศิลปินเพื่อธรรมรงค์หอศิลป์ร่วมสมัยเฉลิมพระเกียรติแห่งกรุงเทพฯ			
10/11/44	ประกวดศิลปกรรมเยาวชน ปตท.ภาคเหนือครั้งที่ 2			
1/12/44	งานรับรางวัลจากท่านอธิการ ปตท.			
7/12/44	CMU International day			
21/12/44	Happy book day			
-/-/45	ประท้วงหอศิลป์ โดยอาจารย์ตุ๋			
6/1/45	AIA พิธีไหว้ครูแนะนำตัว			
10/2/45	กิจกรรมวันนักประดิษฐ์ ณ. ลานกิจกรรมหอศิลป์			
3/8/45	วิสาหกิจชุมชน ผลผลิตตำบลไทย			
8-10/08/45	นิทรรศการ “ศิลปะล้านนา 70 พรรษา มหาราชินี”			
25-29/09/45	โครงการมหกรรมสินค้าส่งเสริมการเกษตรภาคเหนือ โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์			
30/10-03/11/45	โครงการพิเศษHAPPY BOOK DAY สัญจร ครั้งที่ 2			
9/11/45	งานปตท. ประกอวาดภาพ ปลูกป่าได้มากกว่าต้นไม้			
21-24/11/45	นิทรรศการเล่าขานผ้าไหมถิ่นเหนือ			
25/11/45	วันยุติความรุนแรงเด็กและสตรี			
7-24/12/45	นิทรรศการศิลปกรรม ปตท.			
26-28/12/45	นิทรรศการ “โครงการหลวงดอยคำ”			
-/-/45	เปิดงานสิ่งแวดล้อม			
14/01/46	ถวายเลี้ยง สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี			
6-23/01/46	นิทรรศการประกวดศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 14 ประจำปี 2545			
15/02/46	วัฒนธรรมร่วมสมัย ศุภนิมิตแฟมมิน 24 ชม. ครั้งที่ 9			
28/07-3/08/46	งานชุมนุมแพทย์แผนไทยและสมุนไพรภาคเหนือ			

27/09-1/10/46	งานมหกรรมสินค้าเกษตรและท่องเที่ยวเชิง เกษตรปี 2546 สำนักงานส่งเสริมและพัฒนาการเกษตรเขตที่ 6			
30/10- 30/11/46	ม่วงไหม ฝ้าย คราม งามผ้าพื้นเมือง			
8/11/46	การประกวดศิลปกรรมเยาวชนภาคเหนือครั้งที่ 4 ศิลปกรรมปตท. ครั้งที่ 18			
6/01/47	นิทรรศการการประกวดศิลปกรรมToshiba “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ ที่ 15 ประจำปี 2546			
28/01-1/02/47	Happy Book Day สำนักพิมพ์มติชน ตะลอนทัวร์			
5-9/03/47	เทศกาลงานหัตถกรรม (CRAFT DESIGN FESTIVAL 2004)			
9/04/47	มหกรรมการประกวดกลองหลวง ครั้งที่ 2			
9/04/47	การถ่ายทอดสดงานลำปางเมืองทาง Internet			
9,12/04/47	การสาธิตการแห่ลูกแก้ว ครั้งที่ 2			
9-15/04/47	ภาคศิลปะ			
9-15/04/47	ภาคผ้าฝ้าย ผ้าพื้นเมือง และหัตถกรรม			
9-15/04/47	ภาคอาหารเมือง			
21/9/47	International peace day			
2-6/11/48	งาน Happy Book Dayสำนักพิมพ์มติชน ตะลอนทัวร์ ปีที่ 4 (2548)			
11-20/11/48	งาน “ศิลป์ วัฒนธรรม และอาหาร ๔ ภาค”			
12/11/48	การจัดการประกวดศิลปกรรมปตท. เยาวชน ภาคเหนือ ครั้งที่ 6 ในหัวข้อ “แผ่นดินนี้...ที่ฉันรัก”			
27/02-5/03/49	งาน “เทศกาลเชียงใหม่หัตถกรรมล้านนา 2549”			
26/08/49	Barista Jam in Chiangmai : Make Coffees Make Friends			
27/09/49	เปิดตัวโครงการศูนย์ย่อยแบบสินค้าหัตถกรรม CDSC			
28/10/49	งานประกวดศิลปกรรมเยาวชน ปตท. ครั้งที่ 7 อยู่อย่างไทย...กินใช้ พอเพียง			
17-18/11/49	Indy festival เทศกาลอินดี้แห่งประเทศไทย			
25-28/11/49	งานผลิตภัณฑ์ชุมชน ของดีสี่ภาค มาตราฐาน มผช.			
16-18/12/49	กิจกรรมในโอกาสครบรอบ 10 ปีมูลนิธิเพื่อสุขภาพและการเรียนรู้ ของแรงงานกลุ่มชาติพันธุ์ (MAP)			
22/12/49	กิจกรรมฉลองวันคริสมาสของ คริสตจักรรุ่งอรุณ			
ทุกเดือน ก.ค.- พ.ย.	ตลาดนัดธงฟ้า มหาชน ครั้งที่ 2-6			





สรุปผลการจัดเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ (Chiang Mai Design Week) 2016

ตามที่ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบเชียงใหม่ ได้จัดเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ (Chiang Mai Design Week) 2016 ในวันที่ 3-11 ธันวาคม 2559 ใน 2 พื้นที่หลัก ได้แก่ ย่านอนุสาวรีย์สามกษัตริย์ และ TCDC เชียงใหม่ รวมถึงสถานที่อื่นในเมืองเชียงใหม่ ภายใต้ธีมประจำปี “New Originals สีสันใหม่ของงานออกแบบจากอัจฉริยภาพท้องถิ่น” มีสรุปผลการจัดงานดังนี้

สรุปข้อมูลผลการจัดงาน

1. มีนักออกแบบและธุรกิจเข้าร่วมการจัดงาน รวม 520 ราย
2. มีกิจกรรม/ผลงาน/โปรเจกต์ รวม 210 งาน
3. มีสถานที่จัดกิจกรรม รวม 38 แห่ง
4. มีผู้ชมงานและร่วมกิจกรรม รวม 106,155 คน
5. ผู้เข้าร่วมงาน ร้อยละ 75 พึงพอใจกับการจัดงานในภาพรวม
6. มีการรับรู้การจัดงาน รวม 40,328,684 ครั้ง
7. มูลค่าเงินสะพัดจากการใช้จ่ายเกี่ยวกับงานทั้งหมด 999.5 ล้านบาท

การสนับสนุนเครือข่ายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

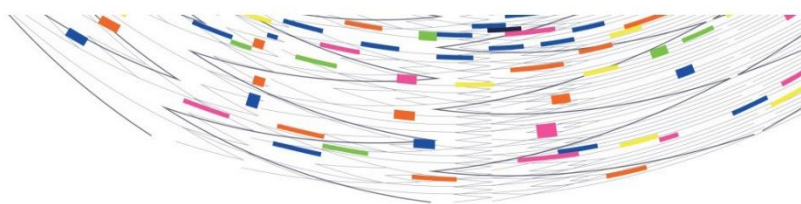
1. นักออกแบบและธุรกิจสร้างสรรค์

เทศกาลฯ มีเครือข่ายผู้ร่วมจัดกิจกรรมและนำเสนอผลงานออกแบบ ท้องถิ่น ในประเทศ และต่างประเทศ รวม 520 ราย โดยแบ่งเป็น

	จำนวน	ร้อยละ
นักออกแบบวิชาชีพ	366	70
นักออกแบบรุ่นใหม่	73	14
ธุรกิจสร้างสรรค์	65	13
องค์กรพันธมิตร	11	2
มหาวิทยาลัย	5	1
รวม	520	100

2. เครือข่ายต่างประเทศ

มีนักออกแบบและนักธุรกิจจากประเทศต่างๆ เข้าร่วมจัดกิจกรรม รวม 18 ประเทศ ได้แก่ ฝรั่งเศส ญี่ปุ่น เนเธอร์แลนด์ อังกฤษ ออสเตรเลีย อินโดนีเซีย ฟินแลนด์ ไต้หวัน สิงคโปร์ อินเดีย ลาว สหรัฐอเมริกา เดนมาร์ก มาเลเซีย พม่า บังคลาเทศ ฟิลิปปินส์ เวียดนาม



3. ผู้สนับสนุนเทศกาล

มีหน่วยงานภาครัฐ รัฐกิจเอกชน และสถาบันการศึกษา ร่วมให้การสนับสนุนการจัดเทศกาลฯ ในลักษณะต่างๆ รวม 101 ราย

การส่งเสริมธุรกิจสร้างสรรค์และนักออกแบบ

1. กิจกรรมและผลงานออกแบบ

เทศกาลฯ มีกิจกรรมส่งเสริมธุรกิจ และต่อยอดแลกเปลี่ยนความรู้ด้านการออกแบบ รวมทั้งหมด 210 กิจกรรม ดังนี้

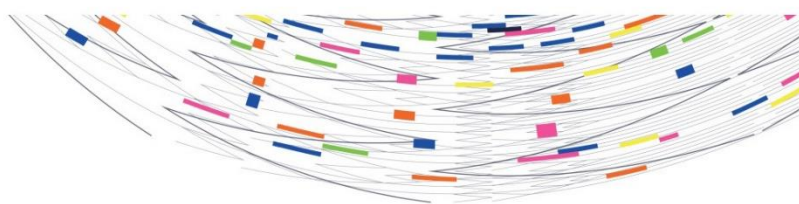
กิจกรรม	จำนวน (งาน)
1. การจัดแสดงผลงานออกแบบ (Design Showcase)	130
2. ผลงานออกแบบนานาชาติ (International Project)	6
3. งานจัดวาง (Installation)	8
4. งานชุมนุมทางความคิดนานาชาติ (Conference)	7
5. การเสวนา (Design Talk)	13
6. เวิร์กช็อป (Workshop)	22
7. ป๊อปมาร์เก็ต (Pop Market)	1
8. อีเว้นท์ (Event)	13
9. กิจกรรมเครือข่ายและธุรกิจ	10
รวม	210

2. ผู้ค้า (Buyer)

มีบริษัทและห้างร้านชั้นนำในประเทศเข้าร่วมเจรจาธุรกิจ รวม 41 คน เช่น สยามพิวรรธน์ เดอะมอลล์ ศูนย์การค้าเกษร Emquartier เป็นต้น

การส่งเสริมภาพลักษณ์เมืองสร้างสรรค์

เทศกาลฯ นำเสนอพื้นที่ต่างๆ ภายในเมืองเชียงใหม่ ให้มีการจัดกิจกรรมด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ และเชิญชวนนักออกแบบ ศิลปิน นักเรียนนักศึกษา ผู้อยู่อาศัย นักท่องเที่ยว ในประเทศและต่างประเทศ เข้าร่วมสัมผัสประสบการณ์และแรงบันดาลใจด้านการออกแบบ



1. พื้นที่กิจกรรม

เทศกาลฯจัดกิจกรรมในสถานที่ต่างๆ รวม 38 แห่ง โดยมีธุรกิจเอกชนใช้พื้นที่ตนเองร่วมจัดกิจกรรม

สถานที่	จำนวน
1. ธุรกิจเอกชน	27
2. หน่วยงานรัฐ	8
3. สถาบันการศึกษา	3
รวม	38

2. ผู้ชมงานและร่วมกิจกรรม

เทศกาลฯมีผู้ชมงานและร่วมกิจกรรม รวม 106,155 คน

3. ความพึงพอใจของผู้ชมงาน

มีความพึงพอใจต่อการเข้าชมเทศกาลฯในระดับดี

4. การรับรู้การจัดเทศกาล

1. มีการรับรู้ข้อมูลการจัดเทศกาลฯ ผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ต่างๆ ตั้งแต่วันที่ 16 สิงหาคม – 12 ธันวาคม 2559 รวม 40,328,684 ครั้ง

ช่องทาง	จำนวน (ครั้ง)
1. ยอด Impression ทาง Taboola	37,447,955
2. ยอด Reach ทาง Facebook	2,780,805
3. ยอดเข้าชม ทาง Website	99,924
รวม	40,328,684

2. มีสื่อมวลชนในประเทศและต่างประเทศ เดินทางมาทำข่าวเทศกาลฯ รวมกว่า 80 หัวทั้งจากใน และต่างประเทศ และคิดเป็นมูลค่าสื่อกว่า 60 ล้านบาท

5. การสร้างรายได้ให้แก่จังหวัดเชียงใหม่

มูลค่าเงินสะพัดจากการใช้จ่ายเกี่ยวกับงานทั้งหมด 999.5 ล้านบาท

ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) 532.8 ล้านบาท

รายได้จากการจัดเก็บภาษีของรัฐบาล 52.7 ล้านบาท



ภาคผนวก ค

สรุปผลการจัดกิจกรรมการอบรมสตรีทอาร์ตในหอศิลป์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



THE USACNX STREET ART SHOWCASE

In collaboration with:
The U.S. Embassy Bangkok
Faculty of Finearts, Chiang Mai University

Venue:
Chiang Mai University Art Center

Date:
11 - 12 September 2015

Budget:
150,000 THB

As a part of the "Freedom of Expression" project, the U.S. Embassy Bangkok has invited the international renowned street artist, Ms. Tracy Stum and her assistant artist Ms. Sharyn Namnath, to inspire young Thai people to express themselves using street painting as a medium. The project is between 9 - 22 September 2015 in Bangkok, Chiang Mai, and Khonkaen.

For the event in Chiang Mai, the U.S. Embassy Bangkok and Faculty of Finearts, Chiang Mai University have organised the Event called "THE USACNX STREET ART SHOWCASE" between 11 - 12 September 2015 at Chiang Mai University Art Center, which has 4 main activities, which are street painting workshop, street painting demonstration, wall art by local street artists, and opening party. The details of the event are;

1. STREET PAINTING WORKSHOP

The workshop hosted at CMU Art Center on Fri 11 Sep 2015 from 1 pm till late. The first part of the workshop is a presentation by the artist, Tracy Stum with translation. There are 50+ participants from various backgrounds, some are from high school, some are from universities, and also some local artists. The second part is the workshop that the participant can try what they have learnt from the artist. There are coffee breaks and staff helping the artist to look after the participant. The outcomes of the workshop are shown in the opening party in the following day.







2. STREET PAINTING ON CMU ART CENTRE MAIN ENTRANCE

Apart from the workshop, the artist also demonstrates the process of street painting. The whole activity takes place at CMU Art Center's main entrance on Sat 12 Sep 2015. In the evening there are opening speeches by the Consul General, Mr. Michael Heath. There are about 100+ guests for the opening party, they enjoy taking photos with the artworks.





3. THE WALL ART BY 5 LOCAL STREET ARTISTS

On Sat 12 Sep 2015 while the artist is painting at the main entrance, the invited local artists also perform a wall art on the 2 x 2 partitions in front of the art centre. The activity gives them a chance to exchange conversation, and also to collaborate with the US artist.





4. THE OPENING PARTY

In the evening of Sat 12 Sep 2015, after artists have finished the artworks, there are opening party with light and sound from local DJs to celebrate the event. Foods and drinks are provided for all guests.







5. CONCLUSION

The whole event welcomes around 300 guests and participants and the artworks by US and local artists have been exhibit for 2 weeks after the event. Apart from the activities, there are also promotion material such as posters, online media, photos and VDO(Uploaded on Youtube) before and after the event, which the The U.S. Embassy Bangkok uses them to promote the event in Bangkok.










6. PROMOTION MATERIALS

	<p>The USA CNX Street Art Showcase Poster</p>
	<p>The USA CNX Street Art Showcase Poster</p>
	<p>The USA CNX Street Art Showcase Poster</p>



	<p>The USA CNX Street Art Showcase Poster</p>
	<p>The USA CNX Street Art Showcase Poster</p>
	<p>The USA CNX Street Art Showcase Poster</p>
	<p>The USA CNX Street Art Showcase Backdrop</p>
	<p>The USA CNX Street Art Showcase Backdrop</p>



	<p>The USA CNX Street Art Showcase Backdrop</p>
	<p>The USA CNX Street Art Showcase Backdrop</p>

7. VDOLINKS

Before: <https://www.youtube.com/watch?v=cKH-Xg8cWuA>



After: https://www.youtube.com/watch?v=D6MPD_CU3SbA





8. BUDGET DETAILS

	DESCRIPTION	QTY	UNIT PRICE	TOTAL
1	Venue (staff and utilities)	1	4,000	4000
2	Coffee breaks(day1)	50	50	2500
3	Foods and drinks(day2)	1	7,000	7000
4	Honorarium for local Artists	5	10,000	50000
5	Workshop supplies and materials	1	10,000	10000
6	Backdrops	3	2,000	6000
7	Stage (light and sound)	1	14,500	14500
8	VDO and photos	1	50,000	50000
9	staff (day1)	10	300	3000
10	staff (day2)	16	300	4800
			TOTAL	151800

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายปรัชญา คัมภีรานนท์ เกิดเมื่อวันที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2523 ที่จังหวัดนครราชสีมา สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เมื่อปี พ.ศ. 2545 และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท MA Graphic Design ที่ Camberwell College of Arts, University of the Arts London ประเทศอังกฤษ เมื่อปีพ.ศ. 2549 ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำในหลักสูตรศิลปปะการถ่ายภาพ ภาควิชาสื่อ ศิลปะ และการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

