

การออกแบบสถาปัตยกรรมในอดีตที่มาจากแนวคิดของโลกอนาคต

วรัญชิต แจ้งกระจ่าง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

mootommy26@gmail.com

บทคัดย่อภาษาไทย:

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เกิดขึ้นจากความสนใจในเรื่องของภาพยนตร์และสื่อวรรณกรรมไซไฟและเรื่องแนวคิด Retro Future (แนวคิดเกี่ยวกับโลกอนาคตที่เกิดจากในอดีต) โดยกล่าวถึงโลกอนาคตและการคาดการณ์ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตซึ่งเป็นแนวคิดที่แพร่หลายในช่วง 1930-1980 ผ่านการเคลื่อนไหวของแนวคิดและศิลปะที่พรรณนาถึงอนาคตโดยมีเค้าโครงมาจากสภาพสังคมและสถานการณ์ในปัจจุบันของแต่ละยุคสมัย ซึ่งมุ่งเน้นไปที่สภาพแวดล้อม เมือง สถาปัตยกรรม และอาคารที่พักอาศัย ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้จะมุ่งศึกษาไปที่ปัจจัยของการมองภาพอนาคตในแต่ละยุคสมัยและแนวคิดการออกแบบเมืองและสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นในอดีตทั้งที่ถูกสร้างและไม่ถูกสร้างจริงที่มีแนวคิดการออกแบบของโลกอนาคต อาคารแบบใดบ้างที่นำแนวคิดเกี่ยวกับอนาคต สังคม Utopia (โลกในอุดมคติ) มาใช้เพื่อรวบรวมข้อมูลในเชิงลึกเกี่ยวกับแนวคิด คุณลักษณะ และองค์ประกอบ ของงานสถาปัตยกรรมอนาคตในแต่ละยุคโดยเปรียบเทียบอ้างอิงจากงานที่ถูกสร้าง ไม่ถูกสร้าง และภาพอนาคตที่เกิดขึ้นจากศิลปินในยุคนั้น โดยนำผลลัพธ์และข้อสรุปมาเปรียบเทียบกับสถาปัตยกรรมอนาคตในยุคต่างๆ รวมทั้งในปัจจุบันเพื่อหาข้อแตกต่างขององค์ประกอบและจุดเชื่อม รวมทั้งค้นหาและวิเคราะห์ปัจจัยหลักของงานออกแบบสถาปัตยกรรมอนาคตว่าเกิดจากที่มาและแนวคิดแบบใด

โดยผลลัพธ์ของการศึกษาจะมุ่งเน้นไปที่แนวคิดและข้อจำกัดลักษณะต่างๆของสถาปัตยกรรมในแต่ละชนิดที่มีการนำแนวคิดของ Retro – Future และ Utopian , Dystopian มาใช้ได้อย่างชัดเจนและศึกษาถึงปัจจัยที่มาจากในแต่ละยุคที่เป็นงานสถาปัตยกรรมเพื่ออนาคตแต่กลับมีกลิ่นอายของความเป็นอดีต โดยหยิบยกรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นมาตั้งคำถามเกี่ยวกับแนวคิดและสภาพแวดล้อม สถานการณ์ของโลกว่ามีความสัมพันธ์กับการออกแบบอย่างไร

คำสำคัญ: แนวคิดเกี่ยวกับโลกอนาคตที่เกิดจากในอดีต , โลกในอุดมคติ , การคาดการณ์อนาคต

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย นาย วรัญชิต แจ้งกระจ่าง และ อาจารย์ พีรพันธุ์ อุไรรัตน์ เรื่องการออกแบบสถาปัตยกรรมในอดีตที่มาจากแนวคิดของโลกอนาคต. ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาแนวความคิดในการออกแบบ ,บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Retro – Futuristic Architecture

Waranchit Chaengkrajang

Master of Architecture, Silpakorn University

Abstract:

This thesis has taken shape from an interest in Sci-fi film and literature genre about Retro Future, which focuses on concepts of the future that were expressed in the past. It is a genre that was originated during the 1930s and continue its relevance till 1980s. This type of ideas about the future is shaped by socio-cultural as well as economic situations of each period and often manifested itself in environmental, architectural constructs, especially dwellings of the future.

This study aims to investigate visions about the future from the many periods of the past. It aims to understand the various types of architectural ideas and concepts within the Retro Future framework that has actually been implemented. Both built and unbuilt projects within the Retro Future theme will be investigated, analyzed and compared.

The main goal of this study is to understand the relationship between the real and the ideal. Retro Future is also closely linked to the notion of Utopia and Dystopia, which have largely affected concepts of architecture and urban design in various periods. Understanding the relationship between the notion of Retro Future and the development of architecture between 1930s-1980s will help us understand the close relationship between architecture, environment and our own vision of the future.

Keyword: Retro Future, Ideal architecture, Architecture of the Future

1. บทนำ

จากความสนใจในเรื่องของแนวคิดเกี่ยวกับโลกอนาคตที่เกิดจากมุมมองในอดีต (Retro - Future) ว่ามีที่มาและแนวคิดมาจากอะไร ทำให้ไม่ได้เกิดความคิดและการมองภาพแบบนี้ และมีการตั้งคำถามและสมมติฐานเกี่ยวกับโลกในอนาคตในมุมมองและแนวคิดจากสังคมในอดีต โดยมีความสนใจเกี่ยวกับงานอาคารสิ่งปลูกสร้างสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นในอดีตที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแนวคิดดังกล่าว ซึ่งเหมือนอาคารเก่าที่ยังคงมีความล้ำสมัยเกินกว่าที่จะอยู่ในอดีตหรือปัจจุบัน

สำหรับการศึกษานี้ จะใช้คำว่า “Retro - Futurism” เพื่อแทนคำแปล “แนวคิดเกี่ยวกับโลกอนาคตที่เกิดจากมุมมองในอดีต” ซึ่งในที่นี้ คือ การเคลื่อนไหวของแนวคิด และศิลปะที่พรรณนาถึงอนาคตที่จะเกิดขึ้นเป็นการคาดการณ์และตั้งสมมติฐานถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และสามารถนิยามได้ถึงสิ่งที่น่าหลงใหลสำหรับอนาคตที่ยังไม่เกิดขึ้นและแนวคิดเกี่ยวกับโลกในอนาคตโดยเกิดขึ้นจากยุคศตวรรษที่ 19 คำนี้มักถูกนำไปใช้กับงานศิลปะและวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop culture) และพลวัตความเคลื่อนไหวทางศิลปะ (art movement) เกี่ยวกับโลกในอนาคตของศิลปินยุคสมัยนั้น โดยมีเค้าโครงมาจากสภาพสังคมและสถานการณ์ในปัจจุบันของแต่ละยุคสมัย

เมื่อเราได้ยินการออกแบบย้อนยุคผู้คนจะคิดถึงแฟชั่นดนตรีโปสเตอร์สไตล์และแนวโน้มของปี 1930 ถึง 1980 อย่างไรก็ตามแนวโน้มความคิดว่าด้วยการย้อนยุคแห่งอนาคตนั้นแตกต่างอย่างสิ้นเชิง เพราะเป็นแนวโน้มที่ถูกสร้างขึ้นโดยนักเขียนศิลปินและผู้กำกับภาพยนตร์ในอดีตซึ่งมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับนิยายวิทยาศาสตร์ ด้วยการผสมผสานของแนวทางแบบ “ย้อนยุค” สมัยเก่ากับเทคโนโลยีแห่งอนาคต เพราะฉะนั้นแนวทาง Retro - Futurism จึงหมายถึงรูปแบบของระหว่างอดีตและอนาคต สะท้อนหลักในการสร้างสรรค์ศิลปะและเทคโนโลยีที่ตระหนักถึงสิ่งประดิษฐ์จินตนาการที่เหนือกว่าความเป็นจริงของสิ่งเหล่านั้น (จินตนาการถึงสิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยีที่ยังไม่เกิดขึ้น) Retro - Futurism ยังปรากฏในโลกของแฟชั่น, สถาปัตยกรรมการออกแบบ, ดนตรี, วรรณกรรม, ภาพยนตร์ และ วิดีโอเกม โดยเทรนด์และการเคลื่อนไหวของแนวคิดศิลปะย้อนยุคแห่งโลกอนาคตนี้ถูกเรียกว่า “Retro - futurism” “Retro - futuristic” “Retro - future” และ “Future’s past”

ทั้งนี้ แนวคิดที่ว่าด้วย Retro - Futurism คือ การเคลื่อนไหวของแนวคิดที่พรรณนาถึงอนาคตที่จะเกิดในยุคก่อนหน้านี้ เหมือนเป็นการคาดการณ์และตั้งสมมติฐานในอดีตว่าจะมีอะไรเกิดขึ้นในอนาคตบ้าง Retro - Futurism สามารถนิยามได้ว่าเป็นสิ่งที่เพื่อฝันถึงอนาคตที่ไม่เคยเกิดขึ้นจริงมาก่อน แต่ด้วยแนวคิดและอุดมคติของอนาคตที่เจริญรุ่งเรืองจากยุคศตวรรษที่ 19 คำนี้จึงมักถูกนำไปใช้กับโลกในอนาคตและ Pop-culture โดย Retro - Futurism นั้นสร้างขึ้นจากแนวคิดที่มีต่อโลกอนาคต โดยต่อมามีหน้าที่แตกต่างกันในหลายประการและมีคำจำกัดความหลายแบบ แต่ละประเภทจะแตกต่างกันไปแต่รูปแบบที่นิยมกันมากถูกเรียกว่า Futurism หรือบางครั้งถูกเรียกว่า Futurelogy คือการมองโลกในอนาคตหรือเรียกว่าเป็นการมองภาพของความคิดในอนาคตที่มีต่อโลกอนาคตเลยก็ได้ โดยประวัติศาสตร์ของแนวความคิด Retro - futurism นั้นคือ “ประวัติศาสตร์แห่งความคิด หรือระบบของความคิด และอุดมคติที่มีต่ออนาคตโดยที่เป็นการกระทำของความเชื่อ และจินตนาการ” โดยถูกตีความหมายออกมาได้หลากหลายชนิดและต่างที่ต่างกันแต่เกิดจากแนวคิดเดียวกันคือเกิดจากอดีตที่จินตนาการและพูดถึงโลกอนาคต

“Retro - Futurism: อดีตจินตนาการถึงอนาคต” ทำให้รู้สึกได้ว่า retro - futurism เป็นประเภทที่นิยมมากในเนื้อหาของนิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการแบบ “ดิสโทเปีย (dystopian)” เมื่ออนาคตเริ่มเป็นเหมือนคนแปลกหน้า สถานที่ที่น่ากลัวยิ่งกว่าที่เคยเป็นมา จนกลายเป็นการคาดคะเนอนาคตที่ดูสนุกสนานของคนรุ่นก่อน ๆ จะสังเกตว่าแนวคิด retro - futurism ไม่ได้เป็นไปในแง่บวกทั้งหมดซึ่งบางครั้งการคาดคะเนถึงเรื่องราวในอนาคตอาจมีทั้งด้านบวกและลบตามแนวคิดของผู้ที่มีแนวคิดแบบยูโทเปีย (Utopian) และดิสโทเปีย (Dystopian)

1.2 แนวคิดที่ว่าด้วยยูโทเปีย (Utopia) และ ดิสโทเปีย (Dystopia)

ยูโทเปีย (Utopia) หมายถึง สังคมในอุดมคติ และแนวคิดของโลกที่สมบูรณ์แบบ แต่ไม่สามารถไปถึงและเกิดขึ้นจริงได้ แนวคิดเรื่องยูโทเปีย (Utopia) จึงถูกนำไปใช้เป็นการจำกัดความของดินแดนและสังคมที่สมบูรณ์แบบ ผู้คนอยู่ดีกินดีและมีความสุขโดยมีความเท่าเทียมเป็นหัวใจสำคัญ

ทั้งนี้ ยูโทเปีย (Utopia) เป็นโลกที่สมบูรณ์แบบไม่มีสงคราม ไม่มีความอดอยากอยู่กันอย่างสงบสุข หมายถึง สถานที่ที่ดี และมีสิ่งอำนวยความสะดวกพร้อมนิยามความหมายของคำว่ายูโทเปีย (Utopia) ได้รับการบัญญัติขึ้นครั้งแรกโดยเซอร์ โทมัส มอร์ (Sir Thomas More) นักกฎหมาย นักเขียน นักปรัชญา และรัฐบุรุษของอังกฤษ โดยมีรากศัพท์มาจากภาษากรีกซึ่งมีความหมายว่า “ไม่มีที่แห่งใด (No Place)” จากนั้นถูกนำมาดัดแปลงด้วยการใช้รากศัพท์แบบอังกฤษคือ Eutopia ให้ออกเสียงใกล้เคียงกับคำในภาษากรีก แปลว่า “ดินแดนที่ดี (Good Place)”

สำหรับ ดิสโทเปีย (Dystopia) หมายถึง โลกที่ไม่สมบูรณ์แบบ สังคมที่ไม่พึงประสงค์ เกิดปัญหาและภัยพิบัติในโลกรุนแรง ถูกปกครองควบคุมโดยระบบอำนาจ และเป็นโลกและสถานที่เลวร้าย อาจแปลได้ว่า สถานที่ที่เลวร้าย (bad place) ซึ่งเป็นคำคู่ตรงข้ามกับยูโทเปีย (Utopia) หรือดินแดนในอุดมคติ อันเป็นคำที่เซอร์โทมัส มอร์ (Thomas More) คิดขึ้นมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 16

1.3 สถาปัตยกรรมแบบยูโทเปีย และดิสโทเปีย (Utopian and Dystopian Architecture)

1.3.1 สถาปัตยกรรมยูโทเปีย (Utopia in architecture)

สถาปัตยกรรมยูโทเปีย (Utopia in architecture) จากคำกล่าวที่ว่า “ยูโทเปีย (Utopia)” คือ สังคมที่ไม่มีทางเกิดขึ้นได้จริง ซึ่งแนวคิดนี้ทำให้มีอิทธิพลเป็นอย่างมากกับศิลปะและโดยอย่างยิ่งกับสถาปนิกในช่วงตอนต้นของศตวรรษที่ 20 คือ ยุคหลังจากโลกเผชิญกับภัยพิบัติและการทำลายล้างจากสงคราม โดยทำให้สถาปัตยกรรมสมัยใหม่เกิดเป็นรูปเป็นร่างขึ้นจากสถาปนิกที่มีความเชื่อว่าอาคารและเมืองที่พวกเขาออกแบบจะสามารถแก้ปัญหาของโลกได้ สถาปนิกสมัยใหม่จึงต่างพากันสร้างแนวคิดเพื่อจินตนาการถึงเมืองและอาคารแบบใหม่เพื่อที่จะรองรับสังคมในอุดมคติและอุดมคติที่ปราศจากแนวคิดที่เสื่อมโทรม

โดยเป็นสถาปัตยกรรมและเมืองที่มีความสะดวกสบายและความทันสมัยเพื่อที่จะตอบโจทย์ของแนวความคิดโลกในอุดมคติมากที่สุด โดยหลอมรวมสถาปัตยกรรมเข้ากับธรรมชาติสภาพแวดล้อมและเทคโนโลยีแนวคิดของ Utopian ในสถาปัตยกรรมของสมัยศตวรรษที่ 20 โดยในช่วงของศตวรรษที่ 20 นั้นได้แสดงให้เห็นถึงแนวคิดอุดมคติในการวางผังเมืองและสถาปัตยกรรมตามรูปแบบการใช้ชีวิตแบบยูโทเปียที่มีทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกและการเข้าถึงปัจจัยของสิ่งจำเป็นต่างๆตามแบบเมืองในอุดมคติ

1.3.2 สถาปัตยกรรมดิสโทเปีย (Dystopian Architecture)

สถาปัตยกรรมดิสโทเปีย (Dystopian Architecture) เป็นแนวคิดของสถาปัตยกรรมที่อยู่ยิ่งใหญ่ น่าเกรงขาม บางทีก็ดูผิดหูผิดตาจากอาคารทั่วไปเป็นอย่างมาก แต่ก็แฝงไปด้วยความน่ากลัวและดูเป็นสถานที่ที่ไม่พึงประสงค์ต่อการใช้งานและอาศัย และบางทีก็เกิดจากความล้มเหลวในงานสถาปัตยกรรมจนถูกทิ้งร้างเอาไว้ซึ่งเกิดจากแนวคิดความเสื่อมโทรมตามยุคสมัย จนลามไปถึงความเสื่อมโทรมทางสถาปัตยกรรม และเป็นแนวคิดของอาคารอุตสาหกรรมและสิ่งปลูกสร้างเพื่อการป้องกันต่างๆในอนาคตในมุมมองของ Dystopia และเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเสื่อมโทรมของสถาปัตยกรรมตามยุคสมัย

1.3.3 สถาปัตยกรรมย้อนยุคแห่งอนาคต (Retro – Futuristic Architecture)

การสร้างสิ่งปลูกสร้างที่ไม่เหมือนใครและการสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการทางศิลปะ อาคารเหล่านี้มักขึ้นอยู่กับวิสัยทัศน์ของศิลปินในอนาคต แม้อาคารจะมีลักษณะเป็นอนาคต แต่อาจมีความรู้สึกชวนให้นึกถึงภาพของอดีตที่แม้จะดูทันสมัยแต่ก็ยังรู้สึกได้ว่าเกิดขึ้นจากในอดีต อาจเกิดจากการประยุกต์ใช้สไตล์ย้อนยุคแห่งอนาคตในการออกแบบสถาปัตยกรรมของอาคารเหล่านั้น Retro-futurism เป็นแนวโน้มของการออกแบบและเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างใกล้ชิดในอนาคตตามที่แสดงโดยศิลปินนักเขียนและผู้สร้างภาพยนตร์ในอดีต การพรรณนาทั่วไปของโลกย้อนยุคแห่งอนาคตคือรถยนต์ที่บินได้หุ่นยนต์ในฐานะพ่อบ้านหรือผู้ช่วย และการออกแบบสถาปัตยกรรมนั้นมีความใหญ่และสูงเชื่อมโยงกันด้วยถนนที่ลอยอยู่ระหว่างอาคาร

แม้ว่าชื่อจะเป็นการ “ย้อนยุค” แต่ก็ไม่ได้แบ่งแยกอย่างชัดเจนในยุคใดยุคหนึ่งของประวัติศาสตร์ของเราเพราะยุคอนาคตแห่งอนาคตย้อนยุคไม่มีแม้แต่ช่วงเวลาที่เหมาะสม ดังนั้น Retro - Futurism ก็มีความเกี่ยวข้องกับทิวทัศน์ที่หมายถึงโลกที่แตกต่างจากที่เราเห็นในทุกวันนี้จึงมีคำกล่าวที่ว่า Retro – Futurism นั้นเป็นเทรนด์และสไตล์ของศิลปะการออกแบบที่เป็นการมองภาพถึงอนาคตที่ยังไม่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ทุกยุคทุกสมัยก่อนปัจจุบัน ซึ่งมักพบได้จากการ์ตูนอนิเมชั่น ภาพยนตร์ วรรณกรรม และ นวนิยายแนวไซไฟ โดยแนวและรูปแบบของอาคารในลักษณะนี้เกิดได้จากแนวคิดหลายอย่างเช่นเป็นการคาดคะเนของผู้ออกแบบที่มีแนวคิดต่อสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตและมีรูปลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไป แต่สามารถเข้าใจในจุดเชื่อมโยงของการออกแบบสถาปัตยกรรมสไตล์ Retro – Futurism เช่น รูปทรง , ลักษณะของอาคาร , ช่วงของยุคที่ถูกออกแบบ โดยมีการออกแบบที่มีการคำนึงและอ้างอิงถึงแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ หรือสิ่งต่างๆที่ในยุคสมัยนั้นยังไม่มี

สถาปัตยกรรมยูโทเปียได้รับแรงบันดาลใจจากวิสัยทัศน์ว่าชีวิตควรจะเป็นอย่างไร จากความคิดของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปเพื่อเอาชนะการแบ่งแยกของชนชั้นการแข่งขันและความเชื่อเพื่อเสริมสร้างความผูกพันของชุมชนเพื่อให้เราสามารถมีชีวิตอยู่อย่างมีมนุษยธรรมมากขึ้น (และเป็นมนุษย์มากขึ้น) อยู่กับธรรมชาติ ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่หมายถึงการทำให้สิ่งต่าง ๆ ดีขึ้น ซึ่งบางครั้งก็มีหน้าตาและรูปทรงที่ประหลาดและสะดุดตาราวกับหลุดมาจากนอกโลก การขับเคลื่อนของแนวคิดยูโทเปีย แสดงออกมาในรูปแบบของสิ่งปลูกสร้างและเปลี่ยนแปลงในช่วงหลายสิบปี แต่ความยิ่งใหญ่และความทะเยอทะยานของพวกเขาบางครั้งก็เหมือนจะหายไปเป็นสถาปัตยกรรมที่ไม่ใช่ของยูโทเปีย แต่เป็นดิสโทเปีย อาคารที่กลายเป็นความล้มเหลวที่เกิดจากแนวคิดของสังคมในอุดมคติทำหน้าที่เป็นที่ตัวแทนของคำว่าดิสโทเปีย

ความสนใจในตัว Retro – Futurism ถูกไฟกระแสไปยังเครื่องจักร, อาคาร ,เมืองและระบบการขนส่งที่ยอดเยียม การออกแบบที่ล้ำสมัยของต้นศตวรรษที่ 20 เป็นรูปแบบของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมรถยนต์และอวกาศและยุคอะตอม สิ่งนี้มีต้นกำเนิด

ในแคลิฟอร์เนียตอนใต้ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1940 และดำเนินต่อไปประมาณกลางทศวรรษ 1960 ซึ่ง Retro - Futurism มีปรากฏอยู่ในตัวอย่างบางส่วนของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ คำว่า “รูปแบบในอนาคต” คือคำจำกัดความของรูปแบบอาคารที่ใช้แนวคิดของ Retro - Futurism ในบางตัวอย่าง บางส่วนของอาคารไม่ได้รวมเข้ากับอาคาร แต่จะแสดงตัวเป็นวัตถุที่แยกออกมาจนมีลักษณะดูคล้ายงานบินขนาดใหญ่จะติดอยู่กับอาคารทั่วไป อาคารสนามบินนานาชาติลอสแอนเจลิส (Los Angeles International Airport) คล้ายกับยานอวกาศลงจอด อาคารสนามบินนานาชาติ ลอสแอนเจลิส ซึ่งถูกสร้างขึ้นในปีพ.ศ.2504 เพื่อเป็นการแสดงออกถึงยุคสมัยแห่งเครื่องบินเจ็ตและอวกาศยุคใหม่ เปิดตัวในปี ค.ศ. 2008 สำหรับการขยายอาคารสนามบินนานาชาติลอสแอนเจลิส (Los Angeles International Airport) โดยถูกออกแบบขึ้นมาจากแนวคิด Retro - Futurist ที่นำเสนอตัวอาคารในรูปแบบของงานบินและยานอวกาศที่ดูเหมือนหลุดจากอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของบทความ:

1. ศึกษาและค้นคว้าเกี่ยวกับแนวคิดของ Retro - Futurism เพื่อหาคำตอบและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดนี้
2. ศึกษาปัจจัยในการเกิดแนวคิดยูโทเปีย (Utopia) และ ดิสโทเปีย (Dystopia)
3. รวบรวมข้อมูลในเชิงลึกของการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ใช้แนวคิดของ Retro - Futurism ว่ามีแนวคิดและเหตุผลว่าเกิดจากอะไร การออกแบบแนวนี้ถึงได้เกิดขึ้นในยุคสมัยนั้นและถูกสร้างไว้เพื่อรองรับอนาคตและแบบใด
4. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับออกแบบ เมือง, อาคาร และ สิ่งปลูกสร้างในอนาคตโดยใช้แนวคิดของ Retro - Futurism และจัดหมวดหมู่เปรียบเทียบองค์ประกอบและข้อแตกต่างในงานแต่ละยุค

3. วิธีการวิจัย

รวบรวมข้อมูลทั้งในหนังสือและทางสื่อต่างๆ แยกเป็นสองหมวด คือ กรณีที่ไม่ถูกสร้างจริงเป็นเพียงแค่แนวความคิด ที่เกิดขึ้น ทั้งในเชิงศิลปะและสื่อต่างๆ กับอีกหมวดหมู่ ที่เป็นอาคารที่ถูกสร้างจริง โดยนำตัวอย่างทั้งสองมารวบรวมและเปรียบเทียบกันเพื่อหาข้อแตกต่างสำหรับการออกแบบอาคารที่มีแนวคิด Retro - Futurism สร้างข้อมูลเส้นเวลา (Time - Line) เพื่อรวบรวมข้อมูลในเชิงลึกเกี่ยวกับแนวคิด คุณลักษณะ และองค์ประกอบ ของงานสถาปัตยกรรมอนาคตในแต่ละยุคเพื่อหาข้อแตกต่างขององค์ประกอบและจุดเชื่อม รวมทั้งค้นหาและวิเคราะห์ปัจจัยหลักของงานออกแบบสถาปัตยกรรมอนาคตว่าเกิดจากที่มาจากแนวคิดแบบใด และ ศึกษาผลกระทบระยะยาวของแนวคิดจากสถานการณ์ ในแต่ละยุค ว่าในช่วงนั้นโลกมีสภาพเป็นอย่างไรจึงทำให้เกิดอาคารในอนาคตแบบนั้น

4. ผลการวิจัย

แนวคิดของ Retro - Future ไม่ได้ถูกจัดไว้อย่างชัดเจนแต่เกิดขึ้นในช่วงของ ค.ศ.1920 - ค.ศ. 1980 โดยมีโครงสร้างของแนวคิดที่แตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย โดยคำว่า “Retro - Futurism” นั้นอาจสรุปได้ว่าเป็น “อนาคตที่มองเห็นจากอดีตและอดีตที่มองเห็นได้จากอนาคต” แม้จะเป็นอนาคตที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริงเหมือนที่อยู่ในปัจจุบันแต่รูปแบบของการคาดการณ์อนาคตนั้นก็ไม่ได้เกิดจากการที่ถูกแต่งขึ้นมาแบบไม่มีสาเหตุ แต่เป็นการตั้งสมมติฐานของสถานการณ์ของสิ่งต่างๆในขณะนั้นว่าจะมีการพัฒนาไปในรูปแบบใดในอนาคตโดยอ้างอิงจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัย จึงทำให้ไม่มีช่วงเวลาที่ชัดเจน

รูปแบบของแนวคิดถูกแสดงออกมาในงานศิลปะ สื่อสิ่งพิมพ์ และวรรณกรรมที่กล่าวถึงการคาดการณ์ถึงโลกอนาคต โดยจะมีเนื้อหาที่ไปในทาง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีต่างๆ พลังงาน และเครื่องจักร รวมไปถึงการคาดการณ์ของสถานการณ์ของโลกในอนาคต โดยเกิดอ้างอิงจากแนวคิดของนักวิทยาศาสตร์และสิ่งที่มีอยู่ในปัจจุบันของแต่ละยุค โดยเนื้อหาเกี่ยวกับเมือง ที่พักอาศัย และสภาพความเป็นอยู่ในอนาคต

โดยงานสถาปัตยกรรมและงานออกแบบต่างก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับเนื้อหาแนวคิดของการคาดการณ์อนาคต และมีจุดเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในแต่ละยุคซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับโลกอนาคตขึ้น ซึ่งในแต่ละยุคก็จะมีแนวคิดของอนาคตที่ต่างกันรูปแบบของงานออกแบบและสถาปัตยกรรมในอนาคตก็ต่างกัน

ค.ศ.1920 – 1930



ภาพที่ 1 : แสดงถึงโลกอนาคตที่จะเกิดขึ้น จากแนวคิดในปี1925

ที่มาของรูปภาพ : https://old.skyscraper.org/EXHIBITIONS/FUTURE_CITY/NEW_YORK_MODERN/walkthrough_corbett.php

ยุคที่เริ่มมีการใช้เครื่องจักร และการเริ่มมีการสร้างตึกสูง ทำให้ภาพอนาคตของ ค.ศ. 1920 - 1930 เน้นไปที่อาคารสูงและระบบคมนาคมโดยเป็นยุคที่ประกอบไปด้วยตึกระฟ้ามากมายและยุคของศิลปะและงานสถาปัตยกรรมแบบอาร์ตเดโค (Art – Deco) ที่มีผลต่องานศิลปะและสถาปัตยกรรมในยุค ค.ศ. 1925 – 1930 ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดของการออกแบบแนว Streamline Moderne ซึ่งเป็นการออกแบบในอนาคตที่เกิดขึ้นในช่วง ค.ศ. 1930 -1940 และพบมากในการออกแบบอุตสาหกรรมรถยนต์และเครื่องจักรต่างๆรวมถึงงานออกแบบสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 2 : แสดงถึงงานสถาปัตยกรรมแบบ Streamline Moderne

ที่มาของรูปภาพ : <https://www.history.com/this-day-in-history/disney-mgm-studios-becomes-disneys-hollywood-studios>



ภาพที่ 3 : แสดงถึงอุตสาหกรรมรถยนต์ในยุค Streamline Moderne

ที่มาของรูปภาพ : <https://en.wikipedia.org/wiki/Schl%C3%B6sschen>

ค.ศ. 1960



ภาพที่ 4 : แสดงถึงสภาพความเป็นอยู่ในอนาคต จากแนวคิดคนในยุค1960

ที่มาของรูปภาพ : https://www.reddit.com/r/RetroFuturism/comments/5phqdg/1960s_soviet_city_of_the_future_brumistrov/

เป็นยุคที่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางแนวคิดซึ่งแตกต่างออกไปยุค ค.ศ. 1920 – 1930 ซึ่งในช่วงตอนต้นของ ค.ศ. 1960 ถูกเรียกว่าเป็นยุคทองของสถาปัตยกรรมอนาคตนิยมของอเมริกา (Golden Age of American Futurism) ซึ่งรวมไปถึงการก่อตั้งองค์การนาซ่าในปี ค.ศ. 1958 และเป็นยุคที่การ์ตูนนิเมชัน The Jetsons ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับโลกในอนาคตได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจึงทำให้เกิดแนวคิดของโลกอนาคตที่แตกต่างออกไป โดยมนุษย์เริ่มพักอาศัยอยู่บนท้องฟ้า และอาคารก็มีรูปร่างผิดปกติดาราวกับยานอวกาศ



ภาพที่ 5 , 6 : แสดงถึงภาพจากการ์ตูนนิเมชัน The Jetsons ซึ่งกลายเป็นต้นแบบของอาคารพักอาศัยในอนาคตจากยุค 1960

ที่มาของรูปภาพ : https://thejetsons.fandom.com/wiki/Orbit_City

จากแนวคิดเกี่ยวกับอนาคตใน ค.ศ. 1960 จึงทำให้เป็นยุคที่เฟื่องฟูของแนวคิดสถาปัตยกรรม “Googie Architecture” ซึ่งถูกเรียกว่าเป็นสถาปัตยกรรมยุค “Space Age” โดยได้แนวคิดและการออกแบบที่ล้ำสมัยเหมือนอยู่ในอวกาศด้วยรูปลักษณะที่ค่อนข้างแปลกตาไปจากอาคารสถาปัตยกรรมทั่วไปในยุคสมัยนั้น



ภาพที่ 7 : อาคารของสนามบิน LAX ที่ LA,1961 ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมแนว Googie Architecture

ที่มาของรูปภาพ : <https://www.laconservancy.org/locations/theme-building-lax>

ค.ศ.1970



ภาพที่ 8 : แสดงถึงแนวคิดที่มีต่อโลกอนาคตในยุค1970
ที่มาของรูปภาพ : <https://grandmastery.co/2019/11/10/>

ยุคที่เริ่มมีการตระหนักถึงทรัพยากรบนโลกเริ่มลดเหลือน้อยลง รวมทั้งมลพิษและสิ่งแวดล้อมก็ถูกทำลายมากขึ้น บวกกับผลจากการสำรวจอวกาศ ดาวอื่นๆ, ดวงจันทร์ จึงทำให้เริ่มเกิดแนวคิดการสร้างนิคมอวกาศขึ้น ซึ่งเป็นยุคที่เริ่มมีแนวคิดของการตั้งถิ่นฐานในอวกาศ เนื่องด้วยการคาดการณ์ปัญหาในอนาคตโดย Gerard O’Neill ที่กล่าวถึงสภาวะของโลกในอนาคตที่ขาดแคลนทรัพยากร และปัญหามลพิษ ทำให้เริ่มคิดถึงวิธีการสร้างอาณานิคมและอาศัยในอวกาศ

แต่ในแง่ของงานสถาปัตยกรรมนั้นกลับเป็นยุครุ่งเรืองของสถาปัตยกรรมแนวหลังสงคราม (Post – War Architecture) สอดคล้องกับแนวคิดยูโทเปียที่เป็นการออกแบบเพื่อพัฒนาให้ชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นจึงได้มีสถาปัตยกรรมอนาคตที่ล้ำสมัยเกิดขึ้นมากมายโดยถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทอย่างชัดเจน คือ แนวทางแบบเมตาบอลิซึม (Metabolism Architecture) และสถาปัตยกรรมแบบบรูตลิสต์ (Brutalist Architecture)



ภาพที่ 9 : แสดงถึงงานสถาปัตยกรรมแบบ Metabolism
ที่มาของรูปภาพ : https://en.wikipedia.org/wiki/Nakagin_Capsule_Tower

สำหรับสถาปัตยกรรมแบบเมตาบอลิซึม (Metabolism Architecture) (新陳代謝, shinchintai) เป็นงานสถาปัตยกรรมหลังสงครามของญี่ปุ่นที่หลอมรวมแนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมกับการเติบโตทางชีววิทยาที่สามารถสร้างขยายและเติบโตขึ้นได้เรื่อยๆ



ภาพที่ 10 : แสดงถึงงานสถาปัตยกรรมแบบ Brutalist

ที่มาของรูปภาพ : <https://www.gq.com/story/9-brutalist-wonders-of-the-architecture-world>

สำหรับแนวทางของสถาปัตยกรรมแบบบรูทัลลิสต์ (Brutalist Architecture) เป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1950 ในสหราชอาณาจักรและสหภาพโซเวียตการฟื้นฟูในยุคหลังสงคราม อาคาร Brutalist โดดเด่นด้วยสิ่งปลูกสร้างแบบมินิมอลลิสต์ที่แสดงวัสดุก่อสร้างเปลือยเช่นคอนกรีตและอิฐและองค์ประกอบโครงสร้างที่มองเห็นได้มากกว่าการออกแบบตกแต่ง ที่มีแนวคิดมาจากความเคลื่อนไหวของการเป็นสมัยใหม่ (Modernist movement)

จากเนื้อหาการวิจัยในข้างต้นนั้นเราสามารถจำแนกงานสถาปัตยกรรมที่อยู่ในหมวดหมู่ของ Retro – Futurism ออกมาได้เป็น 4 ชนิดด้วยกันคือ Streamline Moderne , Googie Architecture, Brutalist และ Metabolism ซึ่ง Googie, Brutalist และ Metabolism ต่างมีจุดเชื่อมโยงที่คล้ายกันและเป็นองค์ประกอบของงานสถาปัตยกรรมแบบหลังสงคราม (Post – War Architecture) ของในแต่ละประเทศที่นำแนวคิดของยูโทเปียและแนวคิดเกี่ยวกับอนาคตมาใช้

กรณีศึกษา เกี่ยวกับงานสถาปัตยกรรม Googie , Brutalist , Metabolism

“Sculptured House”

Denver ,CO ,United States 1963

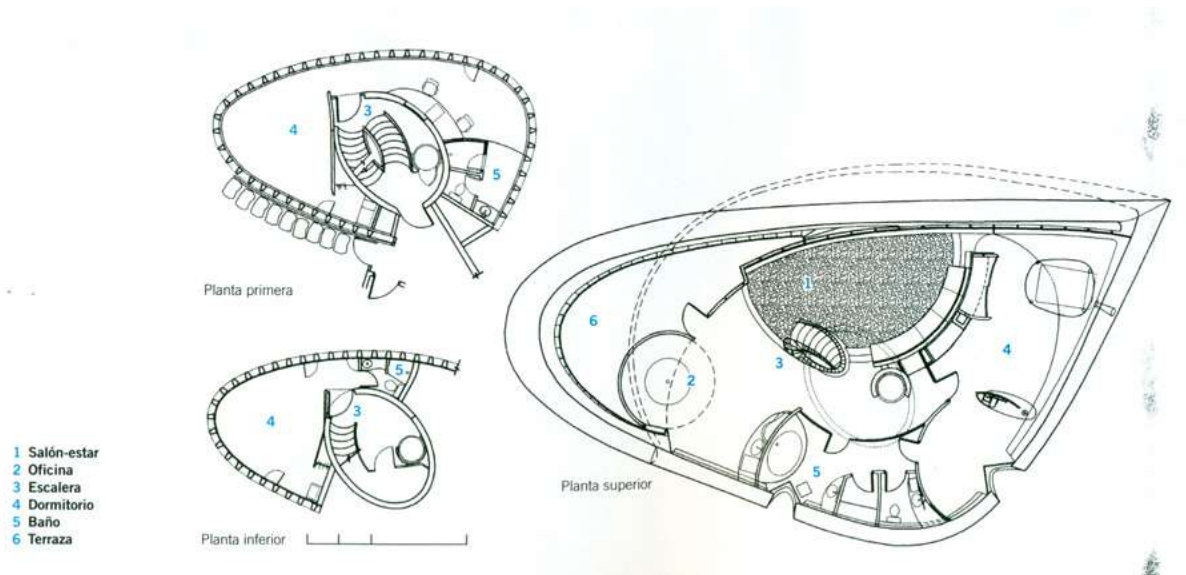
Architect : Charles Deaton

Catagory : Googie Achitecture , Space Age'



ภาพที่ 11 : Sculptured House

ที่มาของรูปภาพ : <http://hiddenarchitecture.net/sculptured-house/>



ภาพที่ 12 : Sculptured House Plan

ที่มาของรูปภาพ : <http://hiddenarchitecture.net/sculptured-house/>

โครงการของ Charles Deaton มักแสดงความใกล้ชิดกับวิศวกรรมอากาศยานศาสตร์ และนิยายวิทยาศาสตร์มากกว่าแนวทางทางสถาปัตยกรรม จึงทำให้การออกแบบอาคารหลังนี้เป็นไปตามแนวคิดของอากาศยานศาสตร์และมีความล้ำสมัยมากในยุค ค.ศ. 1960 ซึ่งทำให้ตัวบ้านและพื้นที่ภายในมีความใกล้เคียงกับยานอวกาศ



ภาพที่ 13 : Sculptured House

ที่มาของรูปภาพ : <http://hiddenarchitecture.net/sculptured-house/>

“Nakagin Capsule Tower”

Tokyo , Japan 1972

Architect : Kisho Kurokawa

Catagory : Metabolism , Japan Metabolism , Metabolist movement , Japanese Post – War



ภาพที่ 14 : Nakagin Capsule tower

ที่มาของรูปภาพ : <https://www.archdaily.com/110745/ad-classics-nakagin-capsule-tower-kisho-kurokawa>

สถาปนิกชาวญี่ปุ่นหลายคนเริ่มสร้างสถาปัตยกรรมพยายามสร้างที่อยู่อาศัยสำหรับโลกใหม่ โดยการฉีกกฎเกณฑ์ของสถาปัตยกรรมแบบดั้งเดิม ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวทางสถาปัตยกรรมในยุคหลังสงครามโลกของญี่ปุ่น หนึ่งในอาคารที่ฟื้นฟูหลังสงครามนี้ คือ นาคากินแคปซูล ทาวเวอร์ (Nakagin Capsule Tower)

ตัวอาคารออกแบบโดย คิโงะ คุโรกาวา สถาปนิกชั้นนำชาวญี่ปุ่นที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้เริ่มต้นการออกแบบแนว Metabolist Movement ดังนั้นการสร้างอาคารจึงเป็นไปตามแนวคิดของ Metabolist โดยเป็นการเรียงตัวของห้องแคปซูลขนาดเล็ก 4*2.5 จำนวน 140 แคปซูลและเรียงต่อกันไปเรื่อยๆ



ภาพที่ 15 : Nakagin Capsule tower

ที่มาของรูปภาพ : <https://www.archdaily.com/110745/ad-classics-nakagin-capsule-tower-kisho-kurokawa>



ภาพที่ 16 : Nakagin Capsule tower interior

5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาเนื้อหาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดของ Retro – Future และสถาปัตยกรรมที่ใช้แนวคิดของ Retro – Futurism ทำให้ค้นพบจุดเริ่มต้นของแนวคิดเหล่านี้ตรงตามสมมติฐานและวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยได้ข้อสรุปของการแบ่งยุคสมัยที่ชัดเจนขึ้น จากการศึกษา ค้นคว้าทำให้ค้นพบว่าแนวคิด Retro – Future นั้นไม่ได้เป็นเพียงเรื่องที่ถูกแต่งขึ้นโดยไม่มีมูลเหตุหรือเป็นแค่เพียงแนวคิดที่เกิดขึ้นในวรรณกรรม วิทยาศาสตร์ (Science Fiction) แต่เกิดขึ้นจากแนวคิดและการคาดการณ์โลกอนาคตจากสถานการณ์ปัจจุบันในแต่ละยุค จึงทำให้แนวคิดนี้มีความ หลากหลายมากในแต่ละยุคสมัย เพราะโลกมีการพัฒนาขึ้นแนวคิดก็จะเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนแปลงของโลกเช่นกัน แม้ทั้งในแง่ของ สถาปัตยกรรมอนาคตที่ได้ออกมาเพื่อยกระดับชีวิตของคนในสมัยนั้น และตอบสนองแนวคิดโลกในอนาคตเพื่อแก้ปัญหาต่างๆของโลกที่เกิดขึ้นโดย จะนำข้อสรุปในด้านสถาปัตยกรรมมาต่อยอด และตั้งคำถามเกี่ยวกับงานสถาปัตยกรรม Google Architecture, Brutalist และ Metabolism เพื่อ หางค์ประกอบและความสัมพันธ์ต่างๆ เพื่อสร้างงานออกแบบที่ตอบสนองแนวคิดทางสถาปัตยกรรมของสิ่งกล่าวมา และตอบสนองแนวคิดงาน สถาปัตยกรรมแบบ Retro Futuristic เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และจำแนกประเภทของงานสถาปัตยกรรมอนาคตที่เกิดขึ้นในอดีต

บรรณานุกรม

- Elizabeth Guffey and Kate C. Lenay. *“Retrofuturism and Steampunk”*, **The Oxford Handbook to science fiction**, Nov 2014, Retrieved April 7, 2020, from: <https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199838844.001.0001/oxfordhb-9780199838844-e-42>
- Sir Thomas More, 1516 , Utopia, Erasmus, Leuven
- James Bartolacci. Modernist Utopian Architecture, Utopian Architecture, Architizer, Retrieved April 7, 2020, from: <https://architizer.com/blog/practice/details/modernist-utopian-architecture/>
<https://architizer.com/blog/practice/details/utopian-architecture-part-2/>
- Utopian Ideas in 20th century architecture, the Library blog, Richmond upon thames library service, 12 August 2016, Retrieved April 7, 2020, from: <http://libraryblog.lbrut.org.uk/wordpress/2016/08/utopia-dystopia-architecture/>
- Cem S. Kayatekin , Distortion , Delusion and Dystopian in Architecture , Construction Mag , December 2014, Retrieved April 7, 2020, from: <http://constructionlitmag.com/featured-posts/distortion-delusion-and-dystopia-in-architecture/>
- Saud Amerrouf Sian & Terry Lucas. (2018), **Implementation of Retro-Futurism Style in Architectural Building Design for 3D Animation**, Faculty of Applied & Creative Arts, Universiti Malaysia Sarawak, Retrieved April 20, 2020, from: https://www.researchgate.net/publication/329864193_Implementation_of_Retro-Futurism_Style_in_Architectural_Building_Design_for_3D_Animation
- *“Re-LAX: LA International Airport unveils ambitious expansion plans”*. **The Architect's Newspaper.**, Lubell Sam (2008-11-26).
- Fred Scharmen, May 13 2019, Jeff Bezos Dreams of a 1970s Future, City Lab, Retrieved April 25, 2020, from: <https://www.citylab.com/perspective/2019/05/space-colony-design-jeff-bezos-blue-origin-one-ill-colonies/589294/>

- Hidden Architecture, 2017 04 09 , Sculptured House ,<http://hiddenarchitecture.net/sculptured-house/> , Retrieved May 19, 2020, from: <http://hiddenarchitecture.net/sculptured-house/>
- Megan Sveiven. "AD Classics: Nakagin Capsule Tower / Kisho Kurokawa" 09 Feb 2011. **ArchDaily**, Retrieved May 19, 2020, from: <https://www.archdaily.com/110745/ad-classics-nakagin-capsule-tower-kisho-kurokawa>