



การสะท้อนตัวตนของสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุ



โดย

นางสาวภควดี บรรเทาจิรัต

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาสถาปัตยกรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การสะท้อนตัวตนของสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุ



โดย
นางสาวภาควดี บรรเทาธิรัตน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาสถาปัตยกรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

REFLECTION OF PLACE THROUGH ARCHITECTURE EXPRESSION: SPACE-
MATERIAL



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Architecture (Architecture)
Department of Architecture
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2020
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

620220046 : สถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : ความเป็นสถานที่, วัสดุ, การสื่อความหมาย

นางสาว ภควดี บรรเทาธีรต์: การสะท้อนตัวตนของสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุ อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จีระศักดิ์ เกื้อสมบัติ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการศึกษาความเป็นสถานที่ (Place) ในงานสถาปัตยกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเป็นสถานที่ โดยตั้งสมมุติฐานว่า ที่ว่าง(Space) และวัสดุ(Material) สามารถนำไปพัฒนาเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะใช้ในวิเคราะห์พิจารณาความหมายของความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมได้ โดยใช้แนวคิดของ Christian Norberg-Schulz(Genius Loci : towards a Phenomenology of Architecture) เป็นกรอบในการศึกษาความเป็นสถานที่ และใช้แนวความคิดเกี่ยวกับบรรยากาศในงานสถาปัตยกรรม(Atmosphere) อันเป็นแนวความคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยา ที่มีความเกี่ยวข้องเนื่องกับการรับรู้ และการตีความของมนุษย์ เป็นเครื่องมือในการหาความสัมพันธ์ แล้วจึงสรุปเป็นกรอบของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ วัสดุ และความเป็นสถานที่ จากนั้นเป็นศึกษาผ่านตัวอย่างสถาปัตยกรรมที่ “วัสดุ” ทำหน้าที่เป็น “ภาษาของสถาปัตยกรรม”

ผลการศึกษาพบว่า ที่ว่าง(Space) และ วัสดุ(Material) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่ปรากฏในประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม วัสดุถือได้ว่าเป็นจุดแรกในการเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับความเป็นสถานที่ โดยวัสดุเริ่มแรกของสถาปัตยกรรมนั้นเป็นวัสดุที่พบตามธรรมชาติ และถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองการใช้งานของมนุษย์ เช่นเดียวกับงานสถาปัตยกรรม และเงื่อนไขที่สำคัญของความเป็นสถานที่ คือ ความสัมพันธ์กับบริบทที่ตั้งที่มีความเฉพาะเจาะจง อีกทั้งวัสดุต่างๆ มีภาษาที่แสดงออกเฉพาะของตัวมันเอง ทำให้เกิดวิธีการสื่อสารที่หลากหลาย ทั้งจากที่มาของมัน, คุณสมบัติทางกายภาพ, วิธีการประกอบสร้าง รวมถึงการตีความในเชิงสัญลักษณ์

จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่า ที่ว่างและวัสดุ เปรียบเสมือนเลนส์ที่มนุษย์สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการอ่านความเป็นสถานที่ได้ โดยสามารถสื่อสารได้ 3 รูปแบบ คือ (1) การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่โดยตรง ผ่านการใช้วัสดุที่มาจากสถานที่นั้นๆ หรือใช้รูปแบบของวิธีการก่อสร้างพื้นถิ่น (2) การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านการตีความกายภาพของที่ตั้ง อันเกิดจากการเลือกใช้วัสดุที่มีความสัมพันธ์กับการหิบบีม หรือลอกเลียนแบบคุณลักษณะหรือรูปแบบบางอย่างของบริบท (3) การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านการสื่อสารเชิงนามธรรม เกิดการตีความความเป็นสถานที่และวัสดุที่ค่อนข้างซับซ้อนทั้งในมิติของประวัติศาสตร์ คุณสมบัติเชิงกายภาพของวัสดุ และความรู้สึกของมนุษย์ ซึ่งเกิดจากการทำความเข้าใจความเป็นสถานที่ผ่านงานสถาปัตยกรรม เราต้องตระหนักถึงคุณลักษณะและบรรยากาศในงานสถาปัตยกรรมที่มีความหมายเฉพาะเจาะจง

620220046 : Major (Architecture)

Keyword : Sense of place, material, signification

MISS PAKAWADEE BANTAOTIRAT : REFLECTION OF PLACE THROUGH ARCHITECTURE EXPRESSION: SPACE-MATERIAL THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR JEERASAK KUESOMBOT

his thesis examines the concept of place in architecture. The objective is to study and analyze the relationship between human and place. The study assumes that space and material are related and used together to analyze the meaning of place in architecture. Focusing on Christian Norberg-Schulz's theory, this thesis addresses the notion of "Place" and Phenomenology as central to the concept of Atmosphere in architecture. It examines the notion of perception and uses it to analyze the relationship about human, material, and place. The last process is an analysis of architectural case studies, focusing on "*material*" as "the language of architecture."

Space and materials are basic elements found throughout the history of architecture. Materials can be seen as a beginning point that connects human with his place. The first type of materials used in architecture were natural materials found in surrounding environment. They were subsequently developed and transformed to serve changing demands. As one of the most important condition of place is the relationship between things and their specific context, materials therefore play a role both symbolic and pragmatic, creating language in architecture.

From the research, this thesis found that space and materials can be seen as tool to for us to understand the meaning of place in three ways. First is the communication of place through materials and methods of construction locally found. Second is the communication of place through symbolic interpretation of materials that can be signify contextual qualities of each place. Third is the communication of place through abstract interpretation of materials that can signify the quality of place related to abstract concepts such as history and human psychology. These different ways are finally culminated in our understanding of place as a quality of its atmosphere.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ ด้วยบุคคลและหน่วยงานที่ร่วมกันเกื้อหนุนให้ความช่วยเหลือ ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิระศักดิ์ เกื้อสมบัติ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยให้คำปรึกษา แนะนำต่างๆ แก่ข้าพเจ้า อีกทั้งยังคอยผลักดันให้ข้าพเจ้าสามารถเดินทางมาจนถึงจุดนี้ได้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิศร ศรีเสาวนันทน์ ที่ได้สละเวลามาให้คำแนะนำอันมีประโยชน์แก่ข้าพเจ้า รวมทั้งศาสตราจารย์ ดร.ต้นข้าว ปาณินท์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ซึ่งคอยให้คำปรึกษา และให้ช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้า, ศาสตราจารย์ ดร.วีระ อินพันทัง, อาจารย์ ดร. ลิขิต กิตติศักดิ์นันท์ คณะกรรมการตรวจ สำหรับคำแนะนำและข้อเสนอแนะต่าง รวมไปถึงคณะอาจารย์ประจำหลักสูตรสถาปัตยกรรมสาขาแนวความคิดในการออกแบบทุกท่าน ที่ให้ความรู้ คำแนะนำและประสบการณ์อันมีค่าอย่างยิ่งแก่ข้าพเจ้าตลอดหลักสูตรการศึกษา

นอกจากนี้ข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่น M.Arch2562 ทุก ๆ ท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำและความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้ามาโดยตลอด ยิ่งไปกว่านั้นต้องขอขอบคุณมุมมองต่างๆ ที่คอยแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ที่ได้เปิดโลกทัศน์ และสร้างแรงบันดาลใจในการทำสิ่งต่างๆ มากมายให้แก่ข้าพเจ้า

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ พ่อ แม่ และครอบครัว ที่คอยสนับสนุนและให้กำลังใจแก่ข้าพเจ้า, บุคลากรเจ้าหน้าที่ห้องสมุดทุก ๆ ท่าน ผู้มีส่วนช่วยเหลือในการเข้าถึงฐานข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ ในสถานการณ์การแพร่ระบาด Covid-19 เป็นอย่างยิ่ง รวมไปถึงบุคคลผู้ซึ่งมีส่วนช่วยเหลืออื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึงในที่นี้ทุกท่านด้วย

ภควดี บรรเทาอิริต

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความสำคัญและที่มาของงานวิจัย.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
สมมุติฐานของการศึกษา.....	3
ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน.....	4
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	5
ความเป็นสถานที่กับงานสถาปัตยกรรม.....	5
ที่มาของการศึกษาเรื่องสถานที่.....	5
งานสถาปัตยกรรมนั้นเกี่ยวข้องกับมนุษย์และความเป็นสถานที่อย่างไร.....	5
นิยามและความหมายของความเป็นสถานที่.....	7
ทฤษฎีและแนวความคิดของความเป็นสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับงานสถาปัตยกรรม.....	8
โครงสร้างของความเป็นสถานที่.....	10
องค์ประกอบของความเป็นสถานที่.....	11

ปรากฏการณ์วิทยา: การรับรู้ที่ว่าง และบรรยากาศ ในงานสถาปัตยกรรม	15
การรับรู้ความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม	18
ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นสถานที่กับวัสดุ	21
วัสดุ คือ รากฐานของการรับรู้ความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม	21
ปัจจัยและองค์ประกอบในการรับรู้ความเป็นสถานที่ผ่านวัสดุ	23
บทที่ 3 วัสดุ(Material) การสื่อความหมาย และ การรับรู้.....	25
ที่มาของคำว่า “Material”	25
นิยามและความหมายของ “Material” ในเชิงนิรุกติศาสตร์	25
วัสดุในงานสถาปัตยกรรม “Material of Architecture”	27
ความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับวัสดุ	29
สถาปัตยกรรมดั้งเดิม – วัสดุแรกเริ่ม	29
พัฒนาการของวัสดุก่อสร้างในงานสถาปัตยกรรม	31
การจัดกลุ่มประเภทของวัสดุในการก่อสร้าง	32
ระบบของภาษาและกระบวนการสื่อความหมาย	34
ภาษาของวัสดุ	34
กระบวนการสื่อความหมายของวัสดุ	36
การจัดกลุ่มการสื่อความหมายของวัสดุในงานสถาปัตยกรรม	37
ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology).....	40
วัสดุกับการรับรู้ของมนุษย์	44
ทฤษฎีการรับรู้.....	45
การรับรู้ (Perception)	45
กระบวนการรับรู้(Process).....	46
ธรรมชาติของการรับรู้ (Schema Theory)	47
การรับรู้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม.....	50

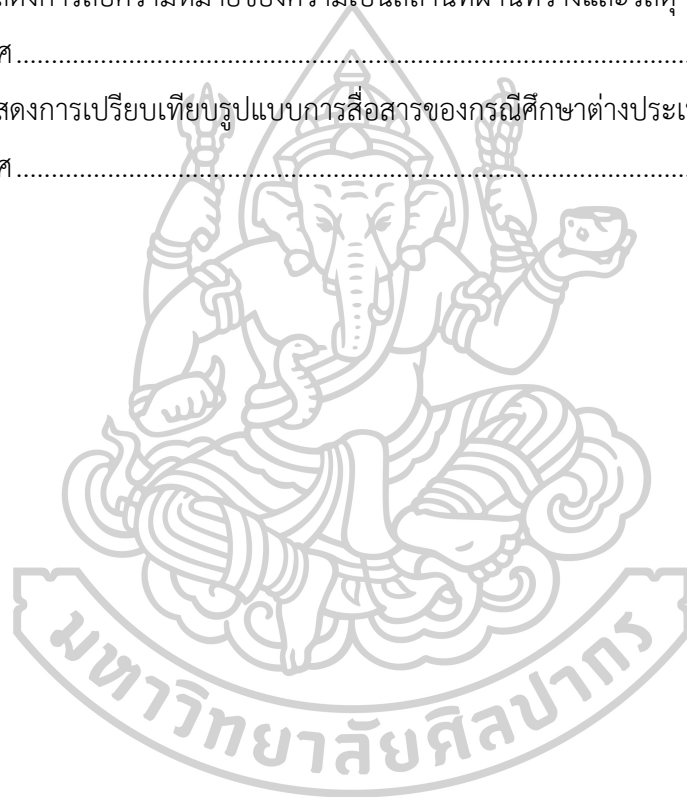
การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส (Sensory Vibes)	50
ความสัมพันธ์ระหว่าง วัสดุ ประสบการณ์ และความทรงจำ ในมิติของความเป็นสถานที่.....	53
ระดับของการรับรู้ที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม(Stenros, 1993a)2	55
การวิเคราะห์ทฤษฎีและสมมติฐานเบื้องต้น.....	59
บทที่ 4 การวิเคราะห์กรณีศึกษา.....	63
การเลือกกรณีศึกษา.....	63
กรอบในการวิเคราะห์กรณีศึกษา	66
กรณีศึกษาต่างประเทศ	66
กรณีศึกษา 1 : Thermal Vals.....	66
กรณีศึกษา 2 : Bruder Klaus Field Chapel	69
กรณีศึกษา 3 : Kolumba Art Museum.....	71
กรณีศึกษา 4 : Swiss Sound Box Pavilion.....	74
กรณีศึกษา 5 : Jewish Museum.....	77
กรณีศึกษา 6 : Dominus Winery.....	79
กรณีศึกษา 7 : Ricola Kräuterzentrum	81
ผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาต่างประเทศ.....	84
กรณีศึกษาภายในประเทศ	85
กรณีศึกษาที่ 8 : Sala Ayutthaya.....	85
กรณีศึกษาที่ 9 : Busaba Ayutthaya.....	88
กรณีศึกษาที่ 10 : Guan Yin Pavilion	89
กรณีศึกษาที่ 11 : Little Shelter Hotel.....	91
กรณีศึกษาที่ 12 : Pearl on Cloud(PTT Sarapee)	93
ผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาภายในประเทศ.....	96
อภิปรายผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา	98

บทที่ 5 บทสรุป	100
ข้อสรุปของการศึกษา	100
ผลของการศึกษา	101
อภิปรายผลการศึกษา	102
ข้อค้นพบของการศึกษา	103
ข้อเสนอแนะ	106
รายการอ้างอิง	107
ประวัติผู้เขียน	109



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงระดับความหมายในความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารของวัสดุกับระดับการรับรู้ ...	60
ตารางที่ 2 แสดงระดับความหมายในความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารของวัสดุกับระดับการรับรู้ ...	66
ตารางที่ 3 แสดงการสื่อความหมายของความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุ ของกรณีศึกษา ต่างประเทศ.....	84
ตารางที่ 4 แสดงการสื่อความหมายของความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุ ของกรณีศึกษา ภายในประเทศ.....	96
ตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารของกรณีศึกษาต่างประเทศ และกรณีศึกษา ภายในประเทศ.....	98



สารบัญภาพ

	หน้า
รูปที่ 1 แสดงตัวอย่างกิจกรรม-การใช้งาน ที่เป็นองค์ประกอบของความเป็นสถานที่	12
รูปที่ 2 แสดงตัวอย่างความสัมพันธ์ทางกายภาพของวัสดุกับงานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น.....	13
รูปที่ 3 แสดงการทำงานของสถาปัตยกรรมร่วมกับสภาพแวดล้อมกายภาพ.....	14
รูปที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับภูมิทัศน์.....	15
รูปที่ 5 แสดงพัฒนาการของคำว่า “material” ในเชิงนิรุกติศาสตร์	25
รูปที่ 6 ภาพ Primitive Hut ในงานเขียนของ Marc-Antoine Laugier.....	29
รูปที่ 7 แสดงความเชื่อมโยงระหว่างสถาปัตยกรรมดั้งเดิม กับวัสดุแรกเริ่ม	30
รูปที่ 8 แสดงพัฒนาการของวัสดุก่อสร้างในงานสถาปัตยกรรม.....	31
รูปที่ 9 แสดงวัสดุและพื้นผิวที่มีภาษาของตนเอง ตามกล่าวของ Juhani Pallasmaa	35
รูปที่ 10 แสดงตัวอย่างคุณสมบัติภูมิของวัสดุ.....	38
รูปที่ 11 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างอาคารกับผืนดินและท้องฟ้า	39
รูปที่ 12 แสดงความสัมพันธ์ในทฤษฎีสัญญาวิทยาของแฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์	41
รูปที่ 13 ความสัมพันธ์ของในการวิเคราะห์ความหมายในเชิงสัญญะในงานสถาปัตยกรรม ระหว่างแนวคิดของ Umberto Eco และ John Ruskin	42
รูปที่ 14 แสดงความต่างของความรู้ที่เกิดจากวัสดุต่างชนิดกัน ในที่ว่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน.....	45
รูปที่ 15 แสดงกลไกของกระบวนการรับรู้.....	46
รูปที่ 16 แสดงระบบธรรมชาติของการรับรู้ (Schema Theory).....	47
รูปที่ 17 แสดงหมวดหมู่ของการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้งานสถาปัตยกรรม ..	51
รูปที่ 18 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นสถานที่ในกวีบทของ Georg Trakl	54
รูปที่ 19 ระดับของการรับรู้ที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม	56
รูปที่ 20 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ที่ว่างและสิ่งก่อสร้าง(สถาปัตยกรรม).....	57
รูปที่ 21 ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ มนุษย์ และความเป็นสถานที่	59
รูปที่ 22 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างผืนดินและท้องฟ้า ผ่านองค์ประกอบของบ้านและออฟฟิศของ Peter Zumthor.....	61
รูปที่ 23 แสดงบรรยากาศภายในบ้าน และมุมทำงานของ Peter Zumthor	62
รูปที่ 24 แสดงองค์ประกอบและเงื่อนไขในความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ มนุษย์ และความเป็นสถานที่ ..	63
รูปที่ 25 แสดงภายนอกและรูปตัด Thermal Vals.....	66

รูปที่ 26 แสดงทัศนียภาพภายนอก-ภายใน Bruder Klaus Field Chapel	69
รูปที่ 27 แสดงทัศนียภาพภายนอก Kolumba Meseum	71
รูปที่ 28 แสดงทัศนียภาพภายนอก-ภายในอาคาร Kolumba Meseum	74
รูปที่ 29 แสดงทัศนียภาพและบรรยากาศของ Swiss Sound Box Pavilion	74
รูปที่ 30 แสดงสัมผัสทั้งหลายที่เกิดขึ้นในงาน Swiss Sound Box Pavilion	75
รูปที่ 31 แสดงเปรียบเทียบวิธีการก่อสร้างของ Swiss Sound Box Pavilion กับ Air-Drying Stack	76
รูปที่ 32 แสดงอาคาร Jewish Museum ในมุมมองที่เชื่อมต่อกับบริบท	77
รูปที่ 33 แสดงบรรยากาศของที่ว่างภายใน Jewish Museum.....	78
รูปที่ 34 แสดงทัศนียภาพภายนอกอาคาร Dominus Winery ที่มีความเป็นหนึ่งเดียวกับบริบท	79
รูปที่ 35 แสดงมุมมองจากบริเวณทางเดินพื้นที่สำนักงาน Dominus Winer	80
รูปที่ 36 แสดงทัศนียภาพภายนอกอาคาร Ricola Kräuterzentrum	81
รูปที่ 37 แสดงกระบวนการผลิตและติดตั้งวัสดุในงาน Ricola Kräuterzentrum.....	83
รูปที่ 38 แสดงรูปด้านหน้าบริเวณทางเข้า โครงการ Sala Ayutthaya	85
รูปที่ 39 แสดงที่ว่างภายในโครงการ Sala Ayutthaya	86
รูปที่ 40 แสดงทัศนียภาพโครงการ Busaba Ayutthaya	88
รูปที่ 41 แสดงทัศนียภาพ ภายนอกอาคาร Guan Yin Pavilion ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต.....	89
รูปที่ 42 แสดงวัสดุที่ใช้ในอาคาร Guan Yin Pavilion	89
รูปที่ 43 แสดงรูปแบบการใช้อิฐภายในโครงการ Guan Yin Pavilion.....	90
รูปที่ 44 แสดงอิฐที่ใช้ในโครงการ Guan Yin Pavilion	91
รูปที่ 45 แสดงทัศนียภาพ โครงการ Little Shelter Hotel (ช่วงเวลากลางวัน)	91
รูปที่ 46 แสดงทัศนียภาพ โครงการ Little Shelter Hotel(ช่วงเวลาเย็น)	92
รูปที่ 47 ภาพแสดงทัศนียภาพโครงการ PTT Sarapee	93
รูปที่ 48 แสดงกระบวนการทำงานร่วมกันระหว่าง Sher Maker กับ ชุมชนสารภีผู้ผลิต กระเบื้องเซรามิก	94
รูปที่ 49 แสดงการภาพสเก็ตช์รายละเอียดและการติดตั้งกระเบื้องเซรามิก โดย Sher Maker	95
รูปที่ 50 แสดงกระเบื้องเซรามิกกับการสะท้อนแสงของท้องฟ้าในช่วงเวลาที่ต่างกัน	95
รูปที่ 51 แสดงรูปแบบของการติดตั้งบล็อกดินของโครงการ Ricola Kräuterzentrum.....	103
รูปที่ 52 แสดงวิธีการก่อสร้างของ Swiss Sound Box Pavilion ที่ลอกเลียนแบบวิธี Air-Drying Stack.....	103
รูปที่ 53 แสดงรูปแบบ Façade ของโครงการ Busaba Ayutthaya	103

รูปที่ 54 แสดงภาพบรรยากาศภายใน Swiss Sound Box Pavilion	104
รูปที่ 55 แสดงแผ่นเหล็กรูปหน้าคน ในงาน Jewish Museum	104
รูปที่ 56 แสดงวิธีการตั้งตัวในผืนดินของ Therme Vals และ บ้านพื้นถิ่นของหมู่บ้าน Vals.....	105



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของงานวิจัย

มนุษย์ไม่เพียงแต่ดำรงอยู่ แต่สร้างปฏิสัมพันธ์และแบ่งปันความสัมพันธ์กับทุกสิ่งที่อยู่รอบตัว ด้วยความหมายและความสัมพันธ์ที่ถูกกำหนดขึ้นด้วยตัวของมนุษย์เอง เป็นการยากที่จะเข้าใจ ความหมายเหล่านั้น เพราะปฏิสัมพันธ์เหล่านี้เป็นผลมาของความสัมพันธ์ที่หลากหลายที่มนุษย์โยงเข้ามาเกี่ยวข้องกับตนเอง ทั้งในเรื่องของความสัมพันธ์กับธรรมชาติ ความสัมพันธ์กับผู้อื่น หรือแม้กระทั่ง ความสัมพันธ์กับสิ่งที่ไม่มีความหมายต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทั้งหลายเหล่านี้ได้ก่อร่างกลายเป็นบริบทพื้นฐานที่จะบ่งบอกถึงความเป็น มนุษย์(Human) และความเป็นสถานที่(Place)

“อะไรเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความแตกต่างของงานสถาปัตยกรรมที่ส่งผลต่อภาพรวมของ สถานที่และเมืองทั้งหลาย”(ตันข้าว ปาณินท์, 2553, 12)

หากเรามองย้อนกลับไป สถาปัตยกรรมมีความเชื่อมโยงกับมนุษย์ตั้งแต่มนุษย์ถือกำเนิด มาบนโลก มีการแสดงตัวที่ปรากฏชัดผ่านสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น ทั้งวัสดุและวิธีการก่อสร้าง ซึ่งรูปแบบ เหล่านี้มีความสัมพันธ์กับสิ่งที่อยู่รายล้อมรอบตัวมนุษย์ ทั้งภูมิทัศน์แวดล้อม คติตำนาน ความเชื่อและ เรื่องที่เล่าขานกันมา สิ่งทั้งหลายเหล่านี้สร้างความหมายและความทรงจำให้แก่มนุษย์ นับได้ว่า สถาปัตยกรรมเป็นสิ่งที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสถานที่ และกำหนดคุณลักษณะของ สถานที่ที่เชื่อมโยงกับการดำรงอยู่ของมนุษย์ แตกต่างไปตามถิ่นฐานธรรมชาติบนผืนโลกและที่อยู่ ใกล้ชิดกับตัวเรามากที่สุด สถาปัตยกรรมจึงเป็นมากกว่าสิ่งก่อสร้างหรือวัตถุที่จับต้องได้ หรือการ ประกอบรวมกันของวัสดุชนิดต่างๆ ในเชิงปรากฏการณ์วิทยา(Phenomenon) กล่าวถึง สถาปัตยกรรมในเรื่องของการเชื่อมโยงความรู้สึกของผู้ใช้สอยและความทรงจำ อีกทั้งในแนวคิด เกี่ยวกับสถานที่(Place) ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสถานที่นั้นเป็นความหมายดั้งเดิมที่มีอยู่ใน มนุษย์ทุกๆถิ่นฐาน เป็นส่วนหนึ่งของร่างกายเรา วัฒนธรรม คติความเชื่อ ไปจนถึงสิ่งที่เป็นรูปธรรมจับ ต้องได้ อย่างการตั้งถิ่นฐาน หรืองานสถาปัตยกรรม ทำให้เราไม่อาจเปรียบเทียบหมู่บ้านมอแกนทาง ภาคใต้ กับหมู่บ้านกะเหรี่ยงทางภาคเหนือได้

ในทางกลับกันนั้น สถาปัตยกรรมยุคปัจจุบัน เชื่อในความงามของของรูปทรง ตัดเอา ความหมายที่วัดไม่ได้หรือความหมายเชิงพื้นถิ่นหรือความเป็นสถานที่ออกไป ทำให้ในบางครั้งงาน สถาปัตยกรรมก็ขาดการเชื่อมโยงกับมนุษย์ และเกิดการทำซ้ำเป็นวงกว้างในวงการสถาปัตยกรรมทั่วโลก เมื่อวิถีชีวิต และสังคมเปลี่ยนแปลงไป การใช้ชีวิตในรูปแบบ modern life ทำให้เกิดสิ่งที่มี

ลักษณะเป็นสากล(universal space) เหมือนกันแทบจะทุกมุมโลก นับตั้งแต่ข้าวของเครื่องใช้ การตกแต่งภายใน จบถึงงานสถาปัตยกรรม (Artifact – Architecture)

อย่างที่เราทราบกันนั้นสถาปัตยกรรมส่วนใหญ่เกิดจากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ที่เติมเปี่ยมไปด้วยความหมาย และความทรงจำ ดังนั้นการที่เราจะค้นหาความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการจากการศึกษาแนวความคิดในเชิงในปรากฏการณ์วิทยา(Phenomenology) และแนวความคิดของความเป็นสถานที่(Sense of Place) ซึ่ง “วัสดุ” ถือได้ว่าเป็นจุดแรกในการเชื่อมโยงผู้คนเข้ากับสถานที่ “วัสดุประกอบรวมกันเป็นที่ว่าง” และ “มนุษย์เราสัมผัสที่ว่างนั้นผ่านวัสดุ” ดังนั้น การศึกษานี้จึงพยายามตั้งคำถามถึงการมองสถาปัตยกรรมในฐานะตัวแทนของความเป็นสถานที่ ที่เกิดขึ้นและปรากฏอยู่ ณ ปัจจุบัน โดยเป็นการทำความเข้าใจผ่านมิติของการรับรู้(Perception) และการให้ความหมาย(Meaning)ของมนุษย์(Human) ผ่านตัวแปรที่สามารถจับต้องได้ คือ วัสดุ(Material) โดยเน้นถึงการมีอยู่ของการเชื่อมโยงระหว่างที่ว่างและวัสดุ ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญในการเชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับกับสถานที่ จากนิยาม ความหมาย และที่มาของคำว่า “material” ทำให้เราเข้าใจได้ว่า แท้จริงแล้ว วัสดุอยู่รอบตัวเราตั้งแต่เกิด เป็นสสารที่มีตัวตน มีคุณสมบัติในตัวเอง สามารถจับต้องได้ รวมถึงเป็นองค์ประกอบสารอื่นๆ มีทั้งที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติและเกิดขึ้นจากน้ำมือมนุษย์ หากจะกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุกับงานสถาปัตยกรรม วัสดุคืออนุภาพที่ซ่อนอยู่ในองค์ประกอบต่างๆ ของสถาปัตยกรรม เช่น พื้น ผนัง หลังคา ประตู หน้าต่าง หรือแม้แต่ธรณีประตู และองค์ประกอบเล็กๆ ต่างๆ ต่างก็มีวัสดุเป็นพื้นฐานของกระบวนการผลิตและออกแบบ รวมถึงผลผลิตทางสถาปัตยกรรมที่เรามีความผูกพันกับมันอย่างไม่รู้ตัว เช่น บ้านที่เราอยู่ ห้องที่เรานอน สนามหญ้า โรงเรียน หรือเมืองที่เราอยู่อาศัย ล้วนเป็นผลมาจากการประกอบกันขึ้นขององค์ประกอบที่มาจากจากการประกอบกันของวัสดุหลากหลายชนิด แต่เราไม่เคยตั้งคำถามต่อวัสดุเหล่านี้อย่างจริงจัง ว่าเรื่องราวหรือภาษาของวัสดุ(Material) ก่อเกิดความหมายของความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมได้อย่างไร นอกเหนือจากที่มันเข้ามามีอิทธิพลต่อความรู้สึกของเรา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาให้ได้มาซึ่งปัจจัย องค์ประกอบ วิธีการ และลักษณะทางกายภาพที่สะท้อนถึงความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม
2. เพื่อวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ของวัสดุและสถานที่ ในทฤษฎีเรื่องสถานที่ และ ทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา (เครื่องมือในการศึกษาที่พยายามค้นหาความจริงที่วางอยู่บนฐานที่เรียกว่า “ประสบการณ์” ชีวิตของมนุษย์) ในการอ่านที่ว่างในงานสถาปัตยกรรมผ่านการประกอบกันของวัสดุ ผ่านการรับรู้ทางกายภาพและจินตภาพ(ความทรงจำ)

3. เพื่อค้นหากระบวนการ การสะท้อนตัวตนของสถานที่(การอ่านความเป็นสถานที่) ผ่านที่ว่างและวัสดุ ในบริบทของสังคมวัฒนธรรมที่กำลังเปลี่ยนแปลง

สมมุติฐานของการศึกษา

ที่ว่างและวัสดุ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของจุดเชื่อมต่อของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเป็นสถานที่ เนื่องจากมนุษย์เราตัดสินใจต่างๆจากกายภาพที่จับต้องได้ เช่น น้ำหนัก ความทึบตัน ลักษณะพื้นผิว หรือแม้แต่การนำความร้อน ซึ่งเป็นคุณสมบัติในเชิงกายภาพของวัสดุ อันเป็นองค์ประกอบของที่ว่าง และความสัมพันธ์อันลึกซึ้งระหว่างมนุษย์ที่ว่างนั้นๆ ทำให้ที่ว่างกลายเป็นสถานที่ได้ จึงเชื่อว่าที่ว่างและวัสดุ สามารถนำไปพัฒนาเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะใช้ในวิเคราะห์พิจารณาความหมายของความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมได้

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ศึกษาทฤษฎีแนวคิดเรื่อง “สถานที่” (Place) ที่ เป็นความสัมพันธ์ระหว่าง ปรัชญาการณวิทยา สถานที่ มนุษย์และงานสถาปัตยกรรม โดยการกำหนดให้มนุษย์เป็นผู้อ่าน “ที่ว่าง” และ “วัสดุ” เป็นสื่อกลางหรือเครื่องมือในการอ่านความสัมพันธ์
2. ศึกษาลักษณะทางกายภาพที่เป็นองค์ประกอบของความเป็นสถานที่ ที่มีผลต่อการรับรู้ความเป็นสถานที่ของมนุษย์
3. ศึกษากายภาพและการตีความวัสดุในเชิงสัญลักษณ์ ที่มีความต่อเนื่องหรือส่งผลต่อการรับรู้ความเป็นสถานที่ของมนุษย์
4. ศึกษาแนวความคิดของสถาปนิกที่ใช้แนวคิดเกี่ยวกับปรัชญาการณวิทยาในการออกแบบ (ประสบการณ์เชิงที่ว่าง) ทั้งในต่างประเทศ และภายในประเทศ เพื่อหาความสัมพันธ์ของที่ว่างและวัสดุ กับ ความเป็นสถานที่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เป็นการรวบรวมองค์ความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับองค์ประกอบของความเป็นสถานที่ และ ความสำคัญของวัสดุที่ผสมกันเป็นที่ว่างที่ส่งผลต่อความหมาย ความทรงจำของมนุษย์ ในงานสถาปัตยกรรม ในบทบาทหน้าที่เชิงปรัชญาการณวิทยา ที่สอดคล้องไปกับแนวคิดของความเป็นสถานที่(PLACE) เพื่อเป็นแนวทางหนึ่งในการอ่านความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมสำหรับผู้ ใช้ และการออกแบบที่ว่างในงานสถาปัตยกรรมสำหรับผู้ออกแบบ ที่แสดงถึงความหมายเฉพาะของความเป็นสถานที่ นั้นๆ

ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

1. ศึกษากรอบแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา คือ แนวคิดเรื่อง “สถานที่” (Place) และ ปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ประกอบของความเป็นสถานที่
2. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุกับความเป็นสถานที่ โดยอาศัยแนวความคิดของสถาปนิก ที่ใช้วัสดุในเชิงปรากฏการณ์วิทยาในการออกแบบที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม
3. สังเคราะห์เพื่อหาวิธีการอ่านความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุกับความเป็นสถานที่ในงาน สถาปัตยกรรม



บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ความเป็นสถานที่กับงานสถาปัตยกรรม

แนวความคิดเรื่องความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม เป็นแนวความคิดในเชิงของ การตีความทางปรากฏการณ์วิทยาในงานสถาปัตยกรรม ถูกกล่าวขึ้นราวปี ค.ศ.1960-1970 โดยพัฒนามา จากปรัชญาด้านปรากฏการณ์วิทยา Edmund Husserl(1859-1983), Martin Heidegger(1889-1976) และ Merleau-Ponty(1908-1961) กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและสภาพแวดล้อม

ในการศึกษาความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมนั้น นิยมใช้การตีความทางปรากฏการณ์ วิทยาเป็นเครื่องมือหลักในการศึกษา โดยมุ่งเน้นถึงความสำคัญของบริบทและพิจารณาถึง ประสบการณ์เชิงปรากฏการณ์ คุณค่าของบริบทในประสบการณ์ของที่ว่าง ปรากฏผ่านผลงานการ ออกแบบและงานเขียนของสถาปนิกและนักทฤษฎีหลายท่าน โดยที่ในงานศึกษาชิ้นนี้ จะอาศัยทฤษฎี ของ Christian Norberg-Schultz, Peter Zumthor, Steven Holl และ Juhani Pallasmaa เป็น กรอบสำคัญในการศึกษา โดยที่เนื้อหาในบทนี้ เน้นถึงการถอดความเพื่อหาคำประกอบต่างๆ ที่ ก่อให้เกิดความหมายของความเป็นสถานที่ตามแนวความคิดของ Christian Norberg-Schultz ใน เรื่อง Genius Loci : toward phenomenology of architecture(1980) และ Phenomenology of Place(1996) เป็นกรอบทฤษฎีหลัก และหยิบยกองค์ประกอบที่เป็นจุดเชื่อมต่อของความสัมพันธ์ และสามารถนำไปพัฒนาเป็นชุดเครื่องมือที่จะใช้ในพิจารณา การอ่านความหมายของความเป็น สถานที่ในงานสถาปัตยกรรมได้ ซึ่งองค์ประกอบที่ว่า นั่นคือ “วัสดุ”(material) เพื่อเป็นแนวทางการ อ่านความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม

ที่มาของการศึกษาเรื่องสถานที่

งานสถาปัตยกรรมนั้นเกี่ยวข้องกับมนุษย์และความเป็นสถานที่อย่างไร

มนุษย์กับสถานที่นั้น มีผูกพันและความสัมพันธ์กันมาเนิ่นนาน นับตั้งแต่มนุษย์ถือกำเนิดขึ้น ในวัฏจักรแห่งนี้ ซึ่งมีความแตกต่างกันไปตามแต่ละตำแหน่งที่ตั้ง ที่มนุษย์ดำรงอยู่บนผืนโลกใบนี้ พัฒนากลายเป็นระบบความสัมพันธ์ที่มีความหมายเฉพาะในแต่ละสภาพแวดล้อมที่ก่อตัวขึ้นในถิ่นฐาน ที่ตั้ง บางเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ บางเป็นผลผลิตที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ ความสัมพันธ์ที่ เกิดขึ้นเหล่านี้ถูกบันทึก ถ่ายทอด และอธิบายผ่านเรื่องเล่า ตำนาน คติความเชื่อต่างๆ พัฒนา กลายเป็นระบบของความหมายที่ถูกใช้เป็นข้อกำหนดในการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

และระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ทำให้ตลอดทั้งชีวิตของมนุษย์นั้นเต็มเปี่ยมไปด้วยความหมายมากมายของการดำรงอยู่ ที่สั่งสมผ่านประสบการณ์ในชีวิตของมนุษย์

ความหมายที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสถานที่ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น มีทั้งความหมายในทางที่ดีและทางที่ไม่ดีในตัวของมันเอง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลง ผันผวน ผุพัง หรือเติบโตขึ้นตามกาลเวลา จากเดิมที่เต็มไปด้วยความหมายเฉพาะที่เกิดขึ้นเฉพาะถิ่น ผูกติดอยู่กับความเชื่อ สภาพแวดล้อมและธรรมชาติที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันที่มีมนุษย์นั้นอาศัยอยู่หรือที่มนุษย์คุ้นเคย หรือที่ชาวโรมันเรียกว่า “Genius Loci” หรือจิตวิญญาณของสถานที่ ความเชื่อของชาวโรมันกล่าวถึงยูักษ์ที่ปกป้องรักษาสุสาน ว่าเป็นสัญลักษณ์ของพลังชีวิต ต่อมาเมื่อผ่านเข้าสู่ยุคของการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ การปฏิวัติอุตสาหกรรม และยุคสมัยใหม่ ความหมายที่เคยเกิดขึ้นค่อยๆ เกิดความเปลี่ยนแปลง กลายเป็นความหมายที่ตายตัว ถูกจัดแบ่งตามลักษณะที่เป็นนามธรรม เช่น ประเภทของการใช้งาน ยุคสมัย หรือแม้กระทั่งขนาด ปริมาตรของพื้นที่ ระยะ ที่วัดได้ มีการคำนวณถูกต้องและแม่นยำ(อดิศร ศรีเสาวนันท, 2561, 25-26)

เมื่อกระแสวัฒนธรรมถูกพัฒนาและเปลี่ยนผ่านในแต่ละยุคสมัย กระแสวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญใช้การดำรงชีวิต เกิดแนวคิดที่มีการยึดหลักความเป็นจริง ที่มีตรรกะหรือกระบวนการที่สามารถวัดและพิสูจน์ได้ มนุษย์ละตัวเองจากความเชื่อมากมายหลายอย่างในอดีต ระบบของที่วางหรือรูปแบบของสิ่งก่อสร้างที่เคยยึดโยงกับวัฒนธรรม ความเชื่อที่สืบทอดกันมานั้น ได้ถูกพัฒนาเข้าสู่หลักการของเหตุและผล เน้นการกำหนดที่วางโดยฟังก์ชันการใช้งานเป็นหลัก รูปแบบของสถาปัตยกรรมและระบบที่วางจึงได้แปรเปลี่ยนไป กลายเป็นระบบที่วางที่เป็นนามธรรม มีลักษณะเป็นสากล(universal space) สามารถสร้างได้ง่าย และไม่ได้มีความแตกต่างกันในแต่ละสถานที่มากมายนัก

ในหนังสือ คนและความคิดทางสถาปัตยกรรม เขียนโดย อ.ต้นข้าว ปาณินท์ สถาปัตยกรรมนั้นอยู่รายล้อมรอบตัวเรา เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับมนุษย์และอยู่ใกล้กับตัวเรามากกว่าเรานี้ก็ถึงสถาปัตยกรรมเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และเติบโตไปตามกลไกของวิวัฒนาการทางสังคมนั้น ๆ หัวใจสำคัญของงานสถาปัตยกรรม คือ “Space” หรือ “ที่ว่าง” และการออกแบบสถาปัตยกรรมก็คือการออกแบบ Space หรือ ที่ว่าง นั่นเอง

“Space ทางสถาปัตยกรรมจึงไม่ใช่ที่ว่าง แต่เป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยโครงสร้างของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสิ่งอื่นๆ รอบตัว / ความสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อสิ่งรอบข้าง มีต่อสภาพแวดล้อม ไม่ว่าจะอยู่ในวัตถุประสงค์ด้านการใช้สอย ความงาม หรือกระทั่งอารมณ์ความรู้สึกล้วนเป็นสิ่งที่มนุษย์ให้ความหมายในทางความคิด” (ต้นข้าว ปาณินท์, 2553, 5)

เมื่อสถาปัตยกรรมเต็มไปด้วยที่ว่างที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม ในหัวข้อ “Context นัย (แห่ง) ความสัมพันธ์” กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างงานสถาปัตยกรรมกับ “Context” หรือ

“บริบท” ว่าเป็นกระบวนการที่มีชีวิตในตัวเอง และในบางครั้งก็อยู่นอกเหนือการควบคุมของสถาปนิก หรือผู้ออกแบบ ในหัวข้อ “Dwelling ความหมายของการอยู่” เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก ซึ่งเกี่ยวข้องกับ เรื่องราวของ คน หรือ มนุษย์ อ.ต้นข้าว กล่าวไว้ว่า งานสถาปัตยกรรมต้องให้ความสำคัญกับ “การอยู่” ของมนุษย์

“การอยู่คืออะไร” และ “เหตุใดสถาปัตยกรรมจึงเป็นส่วนหนึ่งของการอยู่” มาร์ตินไฮเดกเกอร์ กล่าวถึงการอยู่ที่เกี่ยวข้องกับงานสถาปัตยกรรมนั้น เป็นการอยู่ร่วมระหว่างปัจเจกและโลก และ “การเข้าไปอยู่” หรือ to dwell นั่นคือ การทำให้เกิดความเข้าใจสถานที่หรือถิ่นที่ (making sense of place) ซึ่งผลที่ได้คือการเปลี่ยนสถานะของ พื้นที่(space) และ การสร้าง(building) ให้เป็น ถิ่นที่(place)” (สันต์ สุวัจนราภินันท์, 2563)

“การอยู่” หรือ Dwelling นั้นไม่ได้จำกัดอยู่กับการอยู่อาศัยในบ้าน แต่รวมไปถึงการครอบครองพื้นที่ของมนุษย์ในสภาพแวดล้อมทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอกอาคาร ไม่ว่าจะบทบาทหน้าที่ทางวัตถุของงานสถาปัตยกรรมจะพัฒนาเปลี่ยนแปลงผันแปรไปเช่นไร พื้นฐานความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสิ่งแวดล้อมในการอยู่ก็ยังคงเกี่ยวพันกับความคิด 3 ประการที่สำคัญคือ ความคิดเกี่ยวกับตำแหน่งหรือ Location, ความคิดเกี่ยวกับขอบเขตหรือ Boundary, และความผูกพันเป็นเจ้าของหรือ Belonging” (ต้นข้าว ปาณินท์, 2553)

ดังนั้น ประเด็นเรื่อง ที่ว่าง ความสัมพันธ์ และการอยู่ เป็นประเด็นที่สำคัญที่เกี่ยวข้องเนื่องสัมพันธ์กันและแสดงให้เห็นถึงความ เป็นสถานที่ อย่างที่เห็นได้ชัดเจนว่า สถาปัตยกรรมในแต่ละท้องถิ่นย่อมแตกต่างกันไปตามบริบทที่มีอยู่ เราไม่อาจเปรียบเทียบบ้านที่อยู่ที่ราบแนวชายทะเล กับหมู่บ้านที่อยู่บนยอดเขาสูงได้ สิ่งที่ทำให้เกิดความต่างเหล่านั้นล้วนมาความคิด ความเชื่อ และมุมมองของมนุษย์ที่มีต่อสภาพแวดล้อมธรรมชาติที่ปรากฏอยู่ ณ ที่แห่งนั้น ก่อนที่จะสร้างงานสถาปัตยกรรม ผสานเข้ากับบริบทต่างๆ ก่อให้เกิด ความเป็นสถานที่ นั้นเอง

นิยามและความหมายของความเป็นสถานที่

ทฤษฎีของความเป็นสถานที่นั้น พัฒนามาจากศาสตร์ด้านปรากฏการณ์วิทยา มีความแพร่หลายในกลุ่มของนักปรัชญาและนักวิชาการหลากหลายกลุ่ม ยกตัวอย่างเช่น

Yi-Fu tuan : ‘Topophilia’ ความผูกพันทางอารมณ์อันแน่นแฟ้น ระหว่าง คน กับ สถานที่หรือที่ตั้ง และมีความแตกต่างกันไปตามระดับความลึกซึ้ง และความละเอียดอ่อนของอารมณ์ที่รู้สึกหรือสัมผัสได้ กล่าวคือความรู้สึกคุ้นเคยที่หล่อหลอมความสัมพันธ์ต่างๆ ที่มนุษย์มีส่วนต่างๆของโลก ทั้งในฐานะบุคคลบุคคลหนึ่งและผู้มีส่วนร่วมในวัฒนธรรมที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน ก่อเกิดเป็นองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมโดยรอบและการรับรู้

‘Topophilia’ มุ่งเน้นไปที่ “วิธีการ” ที่มนุษย์เชื่อมต่อการรับรู้และสัมพันธ์กับสถานที่ วิธีการ ที่ว่านี้ปรากฏในประสบการณ์ของมนุษย์และความสัมพันธ์ที่มีต่อธรรมชาติ, ความน่าดึงดูดใจของ “Place” ผ่านการออกแบบและการกำหนดการใช้งานที่สะท้อนวิธีการทำงานและการใช้ชีวิตของผู้คน ดังนั้น ‘Topophilia’ จึงเกิดจากอะไรก็ได้ที่ทำให้ผู้คนพอใจทั้งที่ถูกสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ กล่าวคือ การตอบสนองทางอารมณ์ของมนุษย์ ที่เป็นการโต้ตอบที่สามารถตอบสนองได้ในหลากหลายมิติของอารมณ์ อาจทำให้ สบายใจ สงบ หรือมีความสุข ล้วนแล้วแต่มุมมองของผู้มอง

Edward Relph: ‘Place and Placelessness’ โดยที่ Place คือ การหลอมรวมกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และเป็นศูนย์กลางของประสบการณ์อันยิ่งใหญ่ของมนุษย์บนโลกใบนี้” งานเขียนของ Relph มุ่งเน้นไปที่การจัดหมวดหมู่ของที่ว่าง(Space) ที่เชื่อมระหว่างองค์ประกอบที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมที่บ่งบอกถึง คุณลักษณะของที่ว่าง(The Characterization of “Space”) และได้กำหนดว่า “Architecture Space” คือ ที่ว่างที่ได้รับการออกแบบ โดยมีเจตนาที่จะสร้างที่ว่างที่มีลักษณะเฉพาะและก่อให้เกิดประสบการณ์เชิงพื้นที่ จัดอยู่ในประเภทของ “พื้นที่นามธรรม”(Abstract Space) ที่ไม่จำเป็นต้องสะท้อนกายภาพของ Space อย่างตรงไปตรงมา มีความเกี่ยวข้องกับ “ประสบการณ์เชิงจินตนาการของพื้นที่”(Imaginative experience of space”

Fritz Steele : ‘Sense of Place’ ประสบการณ์เฉพาะบุคคลหนึ่งในสถานที่หนึ่ง ที่ทำให้เกิดความรู้สึกพิเศษ ‘Spirit of Place’ เป็นการรวมตัวของคุณลักษณะ สร้างสถานที่หนึ่งให้มีคุณสมบัติพิเศษ มีความรู้สึกเฉพาะตัว ‘Sitting’ สภาพแวดล้อมปัจจุบันของแต่ละบุคคล ที่เป็นทั้งองค์ประกอบทางกายภาพ และองค์ประกอบทางสังคม

ทฤษฎีและแนวความคิดของความเป็นสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับงานสถาปัตยกรรม

แนวความคิดของความเป็นสถานที่ มีรากฐานมาจากแนวความคิดทางปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ซึ่งเป็นแนวความคิดที่ให้ความสำคัญกับโลกที่ปรากฏต่อมนุษย์ ประเด็นสำคัญของปรากฏการณ์วิทยา เน้นย้ำว่ามนุษย์เป็นศูนย์กลางของโลก ผ่านการตั้งคำถามที่ว่ามนุษย์อยู่ท่ามกลางโลกแวดล้อมอย่างไร และสัมผัสรับรู้ต่อโลกอย่างไร ดังนั้นศักยภาพของปรากฏการณ์วิทยาในสถาปัตยกรรม จึงเป็นความสามารถในการทำให้สิ่งแวดล้อม มีความหมายผ่านการสร้างสถานที่ที่มีความเฉพาะเจาะจง

คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ (Christian Norberg-Schulz) สถาปนิกและนักทฤษฎีทางสถาปัตยกรรมชาวนอร์เวย์ ได้แปลงปรากฏการณ์วิทยาทางธรรมชาติสู่งานสถาปัตยกรรม นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ กล่าวว่า ปรากฏการณ์วิทยา เป็น “วิธีการ” (Method) ที่ให้ความสำคัญกับ “การย้อนกลับไปสู่สรรพสิ่ง” (return to things) โดยการพิจารณาถึง “ความเป็นสิ่ง”(The Thing) ของสิ่งนั้นๆ มากกว่าการพิจารณาว่ามันเป็นเพียงวัตถุทางกายภาพ(Object) ซึ่งขัดแย้งกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์ ที่เป็นนามธรรม ที่ตั้งอยู่บนหลักของเหตุและผล มีความชัดเจน สามารถมองเห็นและพิสูจน์ได้ โดย

ทฤษฎีนี้มีชื่อว่า “Sense of Place”(Norberg-Schultz, 1996:412) “สถานที่”(Place) ตามความหมายของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างการดำรงอยู่ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อม และเขาได้ให้นิยามความเป็นสถานที่เอาไว้ในหนังสือ Genius Loci : towards a phenomenology of architecture ว่า

“...ความเป็น “สถานที่” นั้นมีความหมายมากกว่าตำแหน่งที่ตั้งที่เป็นนามธรรม แต่เป็นผลรวมของสิ่งจับต้องได้เป็นรูปธรรม ที่มีคุณสมบัติของวัสดุในตัวเอง จากรูปร่าง ผิวสัมผัส และสี ผลลัพธ์ที่รวมกันของสิ่งเหล่านี้สร้างให้เกิดเป็น “ลักษณะของสภาพแวดล้อม” ซึ่งเป็นสาระของความเป็นสถานที่ ทุกๆ สถานที่จะมีลักษณะเฉพาะหรือ “บรรยากาศ” ของตัวเอง ดังนั้นความเป็นสถานที่หนึ่งๆ ก็คือ “ผลรวม” ของปรากฏการณ์ ที่ไม่สามารถถูกลดทอนให้ เป็นเพียงคุณสมบัติทางใดทางหนึ่งได้...”(Norberg-Schulz, 1980) อ้างอิงใน (อดิศร ศรีเสาวนันท, 2561)

ต้นข้าว ปาณินท์ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของความเฉพาะตัวเอาไว้ว่า “เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่าง สภาพแวดล้อมทางกายภาพ และลักษณะเฉพาะทางสังคมวัฒนธรรม” (ต้นข้าว ปาณินท์, 2553)

การอธิบายโครงสร้างของความเป็นสถานที่ (Structure of Place) ตามแนวความคิดของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ ได้อธิบายไว้ว่า โครงสร้างของสถานที่ประกอบไปด้วย “ที่ว่าง(space)” และ “คุณลักษณะ(character)” โดยที่ “ที่ว่าง(Space)” คือ ระบบของความเป็นสถานที่ แสดงให้เห็นถึงมิติของการดำรงอยู่ ความสัมพันธ์ระหว่าง “ข้างใน” และ “ข้างนอก” สามารถพิจารณาได้จากการขยายตัวของพื้นที่ และการปิดล้อม มีความเชื่อมโยงระหว่าง “ผืนดิน” และ “ท้องฟ้า” ซึ่งสามารถพิจารณาได้จาก “แนวนอน” และ “แนวตั้ง” ส่วน “คุณลักษณะ(Character)” นั้นเกิดขึ้นจากวัสดุและรูปแบบการก่อสร้างที่ก่อให้เกิดที่ว่าง ถูกกำหนดโดยสิ่งต่างๆรอบตัวเรา และยังสะท้อนถึงจิตวิญญาณของสถานที่

จากแนวคิดเกี่ยวกับ “คุณลักษณะ(character)” ของสถานที่ข้างต้น คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ ได้อธิบายว่า ชีวิตประจำวันของเรามีสิ่งที่เป็นรูปธรรม(concrete things)อยู่มากมาย อันประกอบไปด้วย หิน ไม้ น้ำ ต้นไม้ ดอกไม้ สัตว์ ผู้คน บ้าน ถนน ธรณีประตู ฯลฯ รวมถึง ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ดวงดาว ก้อนเมฆ กลางวัน กลางคืน ฤดูกาล สิ่งที่เป็นรูปธรรมทั้งหลายนี้ล้วนแต่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน บ้างก็เป็นส่วนประกอบของกันและกัน เช่น ต้นไม้เป็นองค์ประกอบของป่า และอาคาร บ้านเรือนเป็นองค์ประกอบของเมือง ปรากฏการณ์หนึ่งๆที่เกิดขึ้น ล้วนแต่เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสภาพแวดล้อมให้กับปรากฏการณ์อื่นๆ

นอกเหนือจากที่กล่าวมานั้น การที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์ต่อโลกยังประกอบไปด้วยปรากฏการณ์อื่นๆ ที่สามารถจับต้องได้เป็นรูปธรรม เช่น ความทรงจำ เรื่องราว การรับรู้อารมณ์ และความรู้สึก จะ

เห็นได้ว่าความเป็นสถานที่ คือ ความสัมพันธ์ที่ประกอบกันขึ้นจากสิ่งต่างๆ ระหว่างสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นกับมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในสถานที่นั้น ไม่ว่าจะป็นรูปทรง พื้นผิวและสีสันท ก่อเป็น “คุณลักษณะ” ที่มีความเฉพาะตัวมี “บรรยากาศ” เป็นของตัวเอง ซึ่งถือเป็นสารัตถะของแต่ละสถานที่ ในมิติของการอธิบายคุณลักษณะและรูปแบบขององค์ประกอบของความเป็นสถานที่ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ ได้ อธิบายถึงวิธีการเชื่อมกับภูมิทัศน์(Landscape) ผ่านคำถามที่ว่ามันตั้งอยู่บนผืนดินอย่างไร และวิธีการที่มนุษย์เป็นเพื่อนกับสภาพแวดล้อมเหล่านั้นเป็นอย่างไร ซึ่ง คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ แบ่งภูมิทัศน์เป็น 3 รูปแบบ ได้แก่

- ภูมิทัศน์แบบโรแมนติก : ภูมิทัศน์แบบโรแมนติกนั้น มีความหลากหลายของโครงสร้างยับเยอในพื้นดิน มีการรับรู้ท้องฟ้าได้ไม่ชัดเจนมากนัก สถาปัตยกรรมหรือที่ว่างมีความสัมพันธ์กับภูมิประเทศและท้องถิ่นชัดเจน ส่วนมนุษย์ใช้ชีวิตอยู่กับธรรมชาติอย่างเข้าใจ มีความสัมพันธ์กับธรรมชาติโดยตรง และซ่อนตัวอยู่ท่ามกลางธรรมชาติ เป็นเพื่อนกับ หมอก ทิมะ และความหนาว

- ภูมิทัศน์แบบคอสมิก : ภูมิทัศน์แบบคอสมิกนั้น มีพื้นดินและท้องฟ้าที่ขยายใหญ่เด่นชัด สิ่งต่างๆ จึงถูกลดทอนเป็นระบบนามธรรม รูปแบบของงานสถาปัตยกรรมจึงมีลักษณะเป็นรูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่าย มนุษย์มีความสัมพันธ์เป็นหนึ่งเดียวกับพื้นดินและท้องฟ้า

- ภูมิทัศน์แบบคลาสสิก : ภูมิทัศน์แบบคลาสสิกนั้น ถือได้ว่ามีระบบธรรมชาติที่สมดุลที่สุดใน 3 รูปแบบ ทำให้เกิดการอยู่รวมตัวกันเป็นกลุ่ม เกิดการรวมกลุ่มกันของสถานที่ต่างๆ ที่มีลักษณะเฉพาะของตัวเอง อีกทั้งยังมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบข้างอีกด้วย สภาพภูมิทัศน์ที่มีทัศนียภาพแตกต่างกัน ส่งผลให้ความเป็นสถานที่นั้นแตกต่างกันด้วย ภูมิทัศน์เหล่านี้มีทั้งส่วนที่เป็นธรรมชาติ และส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ส่งผลโดยตรงกับความเชื่อ วัฒนธรรม การเลือกใช้วัสดุก่อสร้าง การสร้างที่ว่างของมนุษย์

โครงสร้างของความเป็นสถานที่

โครงสร้างของความเป็นสถานที่ ตามทฤษฎีของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ ประกอบไปด้วย “ที่ว่าง” และ “คุณลักษณะ” โดย ที่ว่างมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ตำแหน่งของมนุษย์ และคุณลักษณะ คือ สิ่งก่อกำเนิดเป็น บรรยากาศ(Atmosphere) รวมถึง การประกอบสร้างด้วย โดยชูลซ์ อธิบายผ่านการตั้งคำถาม ผืนดินที่เรากำลังเดิน ท้องฟ้าที่อยู่เหนือศีรษะเรามีลักษณะอย่างไร, สิ่งก่อสร้างนั้นตั้งตัวลงไปบนผืนดินอย่างไร และ ถูกยกตัวขึ้นสู่ท้องฟ้าอย่างไร, วิธีการสร้างขอบเขตของสถานที่นั้นเป็นอย่างไร หรือขอบเขตนั้นก่อสร้างด้วยวิธีการอย่างไร

วิธีการตั้งคำถามเหล่านี้ สามารถบ่งชี้ได้ว่า ความเป็นสถานที่ นั้นมีความสัมพันธ์ภูมิทัศน์โดยรวมของสถานที่ตั้งเสมอ(ความสัมพันธ์กับผืนดินและท้องฟ้า) สอดคล้องกับแนวความคิดของ เพเธอร์ ชุมธอร์ ที่กล่าวถึงความสำคัญของสถานที่ตั้ง ในหนังสือ Thinking Architecture หัวข้อ Place ว่าสถาปัตยกรรมหรืออาคารที่มีความผูกพันกับสถานที่ตั้งนั้นมันมักจะมีพลังบางอย่างที่ทรงพลังแฝง

อยู่โดยที่เราไม่อาจมองเห็นได้ด้วยสายตา แต่เราสามารถสัมผัสถึงมันได้ ความรู้สึกนี้บ่งบอกถึงความสำคัญของสถานที่ตั้งนั้นๆ และความสำคัญของโลกที่เราอาศัยอยู่ นอกจากนี้ เขายังกล่าวว่า หากสถาปัตยกรรมทำหน้าที่เป็นเพียงสิ่งที่แสดงถึงความนิยมในยุคสมัยด้วยรูปทรงที่ตื่นตาตื่นใจแต่ละเลยความหมายหรือความสำคัญของสถานที่ตั้ง อาคารหลังนั้นก็ปราศจากซึ่งความผูกพันกับสถานที่และมิได้หยั่งรากลงไปในพื้นที่ดินที่มันอาศัยอยู่ และความหมายของความเป็นสถานที่ก็มีอาจเกิดขึ้นได้ หากปราศจาก กิจกรรม การใช้งานของมนุษย์(วิธีการสร้างของเขตหรือที่ว่าง) ที่จะนำมาซึ่งประสบการณ์ในที่ว่าง และเป็นจุดก่อกำเนิดของคำว่าสถานที่

โดยที่ความสัมพันธ์ระหว่างผืนดินและท้องฟ้า ในทัศนะของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบ คือ

1. อาคารถูกกำหนดองค์ประกอบอย่างชัดเจน ในการเชื่อมผืนดินและท้องฟ้าเข้าด้วยกัน ดังเช่น สถาปัตยกรรมรูปแบบคลาสสิก
2. อาคารมีรูปทรง (Form) ที่มีขอบเขตไม่สิ้นสุดทั้งด้านบนและด้านล่าง ดังเช่น สถาปัตยกรรมรูปแบบโรแมนติก หรืออาคาร Modern Organic ต่างๆ
3. อาคารมีฐานปรากฏอย่างชัดเจน แต่มีขอบเขตด้านบนไม่สิ้นสุด กล่าวคือ มีอิสระในการเชื่อมกับท้องฟ้า เช่นอาคารรูปแบบ Utzon's Architecture
4. อาคารมีรูปทรง (Form) ที่เป็นอิสระหรือลอยตัวขึ้นจากผืนดิน แต่มีส่วนของด้านบนที่เรียบง่ายตรงไปตรงมา เช่น อาคารสมัยใหม่ของ Le Corbusier

องค์ประกอบของความเป็นสถานที่

นอกเหนือจากโครงสร้างของความเป็นสถานที่ตามที่ระบุไว้ในงานเขียน ของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ นั้น ยังมีองค์ประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏแฝงอยู่ในงานเขียนนั้นด้วย ดังนั้น **การรับรู้ความเป็นสถานที่ผ่านแนวคิดทางการรับรู้หรือปรากฏการณ์วิทยานั้น คือ การรับรู้และความทรงจำ** ที่เกิดขึ้นจากการมีอยู่ของมนุษย์กับสถานที่ จึงมีความสัมพันธ์กับบริบทที่ว่างและการใช้งานของมนุษย์เสมอ โดยบริบทที่กล่าวถึงนั้น หมายถึง สภาพแวดล้อม ที่อยู่รอบๆ ตัวเรา มักจะหมายถึง สถานที่ที่ตั้ง พื้นที่ว่าง แสงของพระอาทิตย์ที่เคลื่อนผ่านช่วงเวลาในแต่ละวัน และ ที่ว่าง นั้น ก็หมายรวมถึง องค์ประกอบต่างๆ ที่หล่อรวมกัน ทั้งการก่อรูปวัสดุ ตัววัสดุเองที่โอบล้อมตัวเราจนเกิด ปริมาตรของที่ว่าง(Volume of Space) และตามสัญชาตญาณของมนุษย์เรานั้น แท้จริงแล้ว เรารับรู้ที่ว่างหรือมีประสบการณ์เชิงพื้นที่ มาตั้งแต่กำเนิด โดยสัมผัสต่างๆของร่างกาย แต่เราไม่ได้ให้ความหมายหรือคำนึงถึงความเป็น สถานที่ มากมายนัก หากจะกล่าวถึง ความเป็นสถานที่ ให้เข้าใจง่ายขึ้น คงต้องถามถึงความเป็น “บ้าน” ในความหมายหรือการรับรู้ของแต่ละบุคคล ผู้วิจัยเชื่อว่า บ้าน ในความหมายของแต่ละบุคคลนั้นย่อมแตกต่างกันไป

องค์ประกอบของความเป็นสถานที่ที่สามารถแยกเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

1.กิจกรรม-การใช้งาน (Functional Sense) แม้ว่าทฤษฎีเกี่ยวกับสถานที่จะเป็นทฤษฎีที่กำเนิดขึ้นมาไม่นานนัก แต่จากการทบทวนเอกสารแสดงให้เห็นว่า “สถานที่-ที่ว่าง” นั้นเกิดขึ้นจากเกิดจากการที่มนุษย์ผานตัวเองเข้ากับพื้นที่ที่อยู่อาศัย (lived space) สะท้อนถึงสังคมวัฒนธรรมซึ่งล้วนแตกต่างกันไปตามแต่ละที่ตั้ง Christian Norberg-Schulz กล่าวว่า แม้แต่เป็นกิจกรรมพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนพึงมี เช่น การกิน การนอน นั้นมัน ก็ย่อมต้องการสถานที่-ที่ว่าง ที่แตกต่างกัน ตามสภาพแวดล้อม สังคมและวัฒนธรรม รวมถึง Edward Relph ให้ความสนใจที่ว่างแบบต่างๆ ซึ่งเกิดขึ้นจากประสบการณ์ของมนุษย์ และความหมายของความเป็นสถานที่ไม่อาจปรากฏขึ้นได้ หากปราศจากการใช้งาน และการให้ความหมายของมนุษย์ผู้ใช้งานที่ว่าง(space) นั้นผ่านการรับรู้ต่างๆ

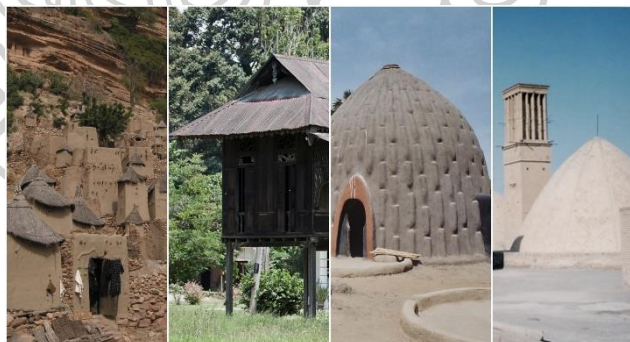


รูปที่ 1 แสดงตัวอย่างกิจกรรม-การใช้งาน ที่เป็นองค์ประกอบของความเป็นสถานที่

“การก่อกองไฟ” เป็นกิจกรรมแรกๆ ในอารยธรรมมนุษย์ที่ก่อให้เกิดการชุมนุมทางสังคม การมารวมตัวกันรอบกองไฟแสดงถึงความอบอุ่นและความปลอดภัย ซึ่งถือเป็นสัญลักษณ์หรือเป็นเงื่อนไขหนึ่งของสังคมและการอยู่อาศัย ความอบอุ่นและแสงสว่างที่เกิดขึ้นนี้ยังเป็นตัวแทนของ “sense of home” ในหนังสือ The Eyes of The Skin ; Pallasmaa กล่าวอ้างถึง พื้นที่ภายในบ้านที่อบอุ่นไปอบอุ่น และความสว่างไสว ท่ามกลางหิมะที่ปกคลุมอยู่ภายนอก ให้ความรู้ปลอบประโยชน์ให้เราารู้สึกผ่อนคลายและมีความสุข(Pallasmaa, 2005) หรือในความคิดของ Peter Zumthor สถานที่หรืองานสถาปัตยกรรมเป็นฉากที่ทรงพลังของบรรยากาศ แต่ผู้คนเป็นคนตกแต่งและให้งานมันมันจึงเติบโตไปพร้อมกับเรา ตามที่เค้าอ้าง ภาพยนตร์ของ Ettore Scola เรื่อง Le Bal ที่ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ 50 ปีของยุโรป สะท้อนภาพและจิตวิญญาณของสถานที่ โดยไม่มีบทสนทนาใดๆ มีเพียงเสียงบรรเลง และผู้คนเต็ม ๆ ที่เต้นรำ ในฉากเดิม ๆ ผ่านช่วงเวลา รวบรวมว่าผู้คนเติบโตไปพร้อมกับสถานที่ แม้ภาพยนตร์จะเน้นที่ตัวละครเอกของเรื่อง แต่ สถานที่ หรือ ฉากหลัก กลับเป็นตัวกำหนดบรรยากาศที่ทรงพลังของเรื่องราว หรือในทางกลับกัน ผู้คนกลับเป็นเติมแต่งอารมณ์ให้กับห้องนี้ Peter Zumthor เชื่อว่าสถาปัตยกรรมที่ดีนั้นต้องซึมซับร่องรอยชีวิตของผู้คน ร่องรอยบนผิววัสดุ สะท้อนถึงกาลเวลาที่พัดผ่านและชีวิตของผู้คนที่เกิดขึ้น ในที่แห่งนี้ และสถาปัตยกรรมซึมซับและเผย

ความรู้สึกที่สั่งสมอยู่ของเรื่องราวชีวิตของผู้คน(Zumthor, 2006b) แม้แต่ในบริบทของประเทศไทย เรานั้น ระเบียบและนอกขนาน อาจจะถูกกล่าวได้ว่าเป็นการดึงเอาโลกรธรรมชาตินาเข้าใจชีวิตประจำวัน ของมนุษย์ หรือในอีกแง่หนึ่งนั่น คือ การบ่งบอกถึงระดับของลำดับชั้นของคนในสังคม สะท้อนถึง วัฒนธรรม “การเคารพผู้หลักผู้ใหญ่ หรือ การรู้ที่ต่ำที่สูง” ของชาวไทย(ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งชีพ, 2557)

2.กายภาพของวัสดุ (Physical Material) คือ วัสดุก่อสร้างทางสถาปัตยกรรม ที่มี คุณสมบัติในตัวเอง รวมถึงวิธีการก่อสร้างหรือก่อตัวของวัสดุนั้นๆ ทั้ง Martin Heidegger, Christian Norberg-Shulz, Peter Zumthor และ Steven Holl ต่างก็ให้ความสำคัญกับ กายภาพของวัสดุ และวิธีการก่อสร้าง โดยที่ Martin Heidegger และ Norberg-Shulz ให้ความสำคัญกับวัสดุในฐานะ ที่เป็น องค์ประกอบในคุณลักษณะหนึ่งในโครงสร้างของความเป็นสถานที่ และลักษณะของที่ว่างทาง สถาปัตยกรรม ที่ก่อให้เกิดบรรยากาศของสถานที่นั้นๆ ขึ้นอยู่กับวิธีการสร้าง ที่ถูกกำหนดโดยความ เข้าใจทางเทคนิค องค์ประกอบทางโครงสร้างของสสาร และวัสดุก่อสร้างที่ใช้ สอดคล้องกับ Peter Zumthor ที่เขียนถึงความรู้สึกที่ส่งผ่านวัสดุ และเนื้อแท้ของงานสถาปัตยกรรมว่าเป็นการรวมตัวของ วัสดุที่แตกต่างกัน มีคุณสมบัติในตัวเอง และมีเมื่อทำปฏิกิริยากับสิ่งก็จะเกิดเป็นสิ่งใหม่ คุณสมบัติของ วัสดุจึงเป็นสิ่งที่ไม่มีวันสิ้นสุด และสถาปนิกต้องเข้าใจคุณสมบัติของวัสดุแล้วต้องเข้าวิธีการก่อ วิธีการ สร้างมันอีกด้วย อีกทั้ง Steven Holl กล่าวถึง โครงสร้างและวัสดุ ว่าเป็นตัวขับเคลื่อนสถาปัตยกรรม เมื่อเราอ่านที่ว่างผ่านวัสดุ ผ่านองค์ประกอบของการก่อสร้าง เราจะสัมผัสถึงสถานที่นั้นๆ

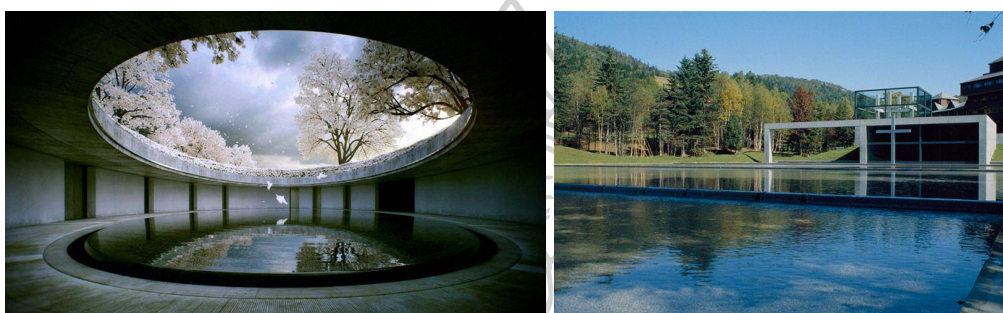


รูปที่ 2 แสดงตัวอย่างความสัมพันธ์ทางกายภาพของวัสดุกับงานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น

เราสามารถสังเกตได้จากงานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นดั้งเดิมของแต่ละสถานที่ วัสดุที่ปรากฏ สะท้อนถึงความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์ ที่ต้องการที่จะใช้สถานที่ร่วมกันในสภาพแวดล้อมที่สร้าง ขึ้น และอยู่ร่วมกับสภาพแวดล้อมรอบตัว เพื่อที่จะสามารถกลายเป็น “บ้าน”- “ที่อยู่อาศัย” ทั้งในแง่ ของความต้องการ และแง่ของความรู้สึก ซึ่งมักจะถูกถ่ายทอดจากมนุษย์รุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง(เชื่อมโยง อดีต อนาคตผ่านพันธุกรรม) ด้วยการสัมผัสซ้ำ ๆ ในสภาพแวดล้อมดังกล่าว กล่าวๆ ได้อย่างง่ายก็คือ มนุษย์สัมผัสวัสดุต่างๆ ตั้งแต่สัมผัสขึ้นมาบนโลก การจดจำสัมผัสของความรู้สึกที่มีต่อโลก

ประสบการณ์ และ การเรียนรู้ สถาปัตยกรรมประกอบขึ้นจากวัสดุซึ่งเป็นจุดแรกของการเชื่อมต่อทางกายภาพระหว่างบุคคลกับอาคาร

3.สภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical environment) หมายถึง องค์ประกอบที่ไม่มีชีวิตทุกอย่างที่มีอยู่ในธรรมชาติ อันได้แก่ แสงสว่าง กระแสลม กระแสน้ำ อุณหภูมิ ความชื้น ต่างๆ ทั้งนี้ก็เป็นผลมาจากความต้องการที่จะอยู่ร่วมกันกับกับสภาพแวดล้อมธรรมชาติของมนุษย์ แสง น้ำ อากาศ กายภาพของสภาพแวดล้อมทั่วไป มักถูกนำมาใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความ เป็นสถานที่ แสงสว่างส่องนำทางผู้คน อีกทั้งในบางความเชื่อก็ยังเป็นตัวแทนของสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ เช่น แสง ที่ส่องลงมา แสดงถึง พระเจ้า, ต้นไม้และน้ำ เป็น ตัวแทนแห่งชีวิต



รูปที่ 3 แสดงการทำงานของสถาปัตยกรรมร่วมกับสภาพแวดล้อมกายภาพ

Steven Holl ให้ความสำคัญกับแสงเป็นอย่างมาก เขาให้สัมภาษณ์ในงานประกาศรางวัล The Daylight Award for Architecture 2016 “ที่ว่างถูกลิ้มเลือนหากปราศจากแสง อาคารพูดผ่านความเงียบของการรับรู้ที่เติมแต่งด้วยแสง การกระจายของแสงเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ และเป็นส่วนประกอบของประสบการณ์ในเมือง” Peter Zumthor นั้นก็ให้ความสำคัญกับแสงเช่นกัน โดยที่เขากล่าวถึง แสงที่ตกกระทบบนวัสดุ เงามที่เกิดขึ้น นั้นสร้างความรู้สึกจับใจเขาเป็นอย่างยิ่ง ในงานออกแบบของ เพ-เธอร์ ซุมธอร์ แสงเป็นองค์ประกอบสำคัญสิ่งหนึ่งเสมอ หรือ ทาดาโอะ อันโดะ ผู้ที่เชื่อในธาตุแห่งธรรมชาติ ดิน น้ำ ลม ไฟ และที่ว่าง อันเป็น 5 ธาตุที่ชาวญี่ปุ่นเชื่อกันว่าเป็นพื้นฐานของสรรพสิ่ง ของโลก และของจักรวาล

4.ภูมิทัศน์ (Landscape) คือ ภาพรวมของพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งที่มีความหลากหลายในทางภูมิศาสตร์ มีทั้งที่เป็นธรรมชาติ จนถึงสภาพแวดล้อมที่เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยของมนุษย์ สำหรับความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม ภูมิทัศน์ มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เป็นจุดเริ่มต้นของความสัมพันธ์ทั้งหลาย ทั้ง กิจกรรมการใช้งาน ความเชื่อ รูปแบบ หรือลักษณะทางสถาปัตยกรรม สำหรับ Norberg-Schulz, Peter Zumthor และ Steven Holl ต่างก็ยอมรับในทฤษฎี การดำรงอยู่ (Dwelling) ของ Martin Heidegger เห็นตรงกันว่า สถาปัตยกรรม ต้องมีความสัมพันธ์กับภูมิทัศน์ หรือบริบทเสมอ Christian Norberg-Schulz กล่าวถึงประเด็นของการเป็นเพื่อนกับภูมิทัศน์

หมายความว่า เราต้องเข้าใจสภาพแวดล้อม ภูมิประเทศที่เราอาศัยอยู่ ภูมิทัศน์และบริบทโดยรอบ เป็นสิ่งที่กำหนดรูปแบบการใช้งานที่ว่าง-สถาปัตยกรรมและวัสดุปิดล้อม อีกทั้งเป็นเงื่อนไขสำคัญ เงื่อนไขหนึ่ง ในการเลือกใช้วัสดุและการออกแบบของ Peter Zumthor เสมอ สำหรับ Steven Holl ปฏิเสธไม่ได้เลยว่า ภูมิทัศน์ เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเขาใช้เป็นกรอบสำคัญในการสร้างสรรค์งาน การออกแบบใดๆ ต้องคำนึงถึงสถานที่ตั้งเสมอ



รูปที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับภูมิทัศน์

หากเราสังเกตในงานสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ อย่าง ภาพแรก Villa Savoye เป็นผลงานการ ออกแบบของ Le Corbusier ตัวอาคารยกตัวขึ้นลอยตัวขนานกับผืนดิน มีการดึงภูมิทัศน์จากภายนอก เข้าสู่ภายในผ่านวัสดุและวิธีการก่อสร้างสมัยใหม่, Villa Mairea ที่ออกแบบโดย Alvar Aalto ที่ ออกแบบให้สามารถรับรู้ทิวทัศน์ภายนอกได้จากการจัดองค์ประกอบที่ว่างภายใน หรือ Water Falling House ที่ออกแบบโดย Frank Lloyd Wright ที่แสดงออกอย่างชัดเจนว่าตัวอาคารยก ขึ้นมาจากสถานที่ตั้ง ธรรมชาติภายนอกไหลเข้าสู่ที่ว่างภายในผ่านวัสดุหรือผิวอาคาร อีกทั้งยังมีการ ผสานตัวเข้ากับธรรมชาติทั้งภายนอกภายใน (ศิริตล ชำนาญดี, 2561)

ปรากฏการณ์วิทยา: การรับรู้ที่ว่าง และบรรยากาศ ในงานสถาปัตยกรรม

ปรากฏการณ์วิทยา(Phenomenology) คือ ศาสตร์ที่ใช้ในการอธิบายความเป็นสถานที่ (ตามทฤษฎีของ Norberg-Schulz) ประสบการณ์ของเรา สร้างการเชื่อมต่อที่หายไประหว่าง องค์ประกอบต่างๆ ในโลกของเรา ในมิติของงานสถาปัตยกรรม คือ การออกแบบตามประสาทสัมผัส ต่างๆของมนุษย์ เพื่อสร้างสถาปัตยกรรมเชิงประสบการณ์ ส่วนใหญ่เป็นผลมาจากการจัดการพื้นที่, วัสดุ และแสง ที่มีรากฐานมาจากความเข้าใจของอันลิกซึ่งในความรู้สึกของมนุษย์ และความรู้สึก ทั้งหลายเหล่านี้ ทั้งสัมผัสประสบการณ์ และวิธีการที่ประสบการณ์เหล่านั้นก่อให้เกิดเป็นความหมาย และความทรงจำ ที่ฝังอยู่ในห้วงลึกของจิตใจมนุษย์

Marcus Vitruvius Pollio ; De architecture กล่าวถึงมิติของความสัมพันธ์ของมนุษย์กับ งานสถาปัตยกรรม การจัดองค์ประกอบ(Order) และความสัมพันธ์ของสัดส่วน ล้วนเกิดจากตัวของ

มนุษย์เอง ในความสัมพันธ์ของการใช้สอย ความเชื่อ การก่อสร้าง และการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสของมนุษย์นั่นเองที่ก่อให้เกิด ระบบของพื้นที่

จะเห็นได้ว่า การรับรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงอยู่บนโลก โดยที่การรับรู้เป็นวิธีการที่ทำให้เราเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสภาพแวดล้อม ตามแนวความคิดของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลซ์ ในงานเขียนทฤษฎีทางสถาปัตยกรรม Genius Loci อ้างอิงถึง ความเป็นแก่นแท้ของความเป็นถิ่นที่ (Place) ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดเรื่องของสภาวะการดำรงอยู่(Being) และ ความเป็นแก่นแท้ (Essential) ของ Martin Heidegger ซึ่งความเป็นแก่นแท้สถานที่นั้น ประกอบไปด้วย ความสัมพันธ์ของ เอกลักษณ์เฉพาะถิ่น (Identification), ตำแหน่งที่เหมาะสม (Orientation), สภาพแวดล้อม (Environment) และสภาพโดยรอบ (Surrounding) ที่ปรากฏผ่านประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ซึ่งประสบการณ์ที่ว่านี้ในมิติของปรากฏการณ์วิทยา และความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมนั้น ขึ้นอยู่กับการรับรู้ต่างๆ ที่ไม่ใช่เพียงแค่สัมผัสแห่งการมองเห็น (Visual) เท่านั้น แต่รวมถึงความรู้สึสัมผัสต่างๆ(Haptic-Tactile) ทั้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพและสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น

มิติของการรับรู้ในเชิงทฤษฎีของที่ว่างที่แท้จริงนั้นเรียกได้ว่าเป็นทฤษฎีของสถานที่ ซึ่งเน้นถึงความรู้สึกของสถานที่ ที่เป็นผลรวมของสภาพแวดล้อม หรือ บรรยากาศ ในงานสถาปัตยกรรม ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากองค์ความรู้ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในยุคหนึ่ง ทั้งในเชิงวิทยาศาสตร์และจิตวิทยา Peter Zumthor กล่าวว่า “ปรากฏการณ์(phenomenology) คือ การสัมผัสแห่งสรรพสิ่งรอบตัว การปรากฏของตัวตนแห่งวัสดุ ผิวสัมผัส รูป รส กลิ่น เสียง แสง สีและอุณหภูมิที่นำไปสู่ความทรงจำต่อ “ที่ว่าง” และในมุมมองของ เพเธอร์ ซุมธอร์คือ “สภาวะ+การณ์+บรรยากาศ” ที่รับรู้และรู้สึกได้” (คมสัน ธีรภาพวงศ์, 2559) และในหนังสือ Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects ได้เขียนถึงการรับรู้เกี่ยวกับคุณค่าของงานสถาปัตยกรรมว่า เป็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสรรพสิ่งทั้งมวล เป็นสิ่งที่แสดงถึงแก่นของวัสดุที่กระทบกับสิ่งที่อยู่รอบตัวมนุษย์ มีสัมผัส มีความรู้สึก และสะท้อนประสบการณ์ของผู้เข้าไปสัมผัส สถาปัตยกรรมจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อตัวอาคารนั้นเราสัมผัสและกระทบจิตสำนึกของมนุษย์ทำให้มนุษย์รู้สึกคล้ายตามกับสิ่งนั้น สิ่งที่มากระทบจิตสำนึกของมนุษย์ คือ แก่นของคำถามเรื่องนี้ของ ซุมธอร์ นั่นคือ “สภาวะบรรยากาศ” (atmosphere) ดังที่เขาได้อธิบายไว้ว่า ซึ่งเป็นประเด็นหลักในการขยายความ ความคิดของซุมธอร์ สิ่งเหล่านี้มักจะเกิดขึ้นในบริบทการทำงานร่วมกันของสถาปัตยกรรม สรรพสิ่งและสิ่งรอบๆ ตัวมนุษย์ ก่อให้เกิด “สภาวะบรรยากาศ”(atmosphere) ที่เกิดจากพลังของ “สรรพสิ่ง” ที่อยู่โดยรอบ (surrounding objects) ทำงานร่วมกันเป็น “สภาพแวดล้อม” (environment) และสร้าง “สถานะ” ใน “สถานที่” (place) ในหนังสือ “Atmosphere” ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ต่างๆ ที่เชื่อมโยงเกี่ยวกับคำเหล่านี้ทั้งทางรูปธรรมและนามธรรม ได้แก่ประเด็นของ “กายแห่ง

สถาปัตยกรรม” (body of architecture) “ความเข้ากันของวัสดุ” (material compatibility) “สรรพสิ่งที่รายรอบ” (surrounding Objects) “ประเด็นระหว่างการจัดวางและความเข้ายวน” (between composure and seduction) และ “แรงดึงดูระหว่างภายใน/ ภายนอก” (tension between interior and exterior) ซึ่งเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับกายภาพ นอกจากประเด็นที่กล่าวมานั้น เพเธอร์ ซุมธอร์ ได้กล่าวถึงความสำคัญของประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกและจิตใจของมนุษย์ รวมถึงประสบการณ์ความทรงจำแห่งมโนทัศน์ที่นำไปสู่ “สภาวะบรรยากาศ” ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถจับต้องได้แต่เป็นนามธรรม ในการรับรู้ ในจิตใจ ซึ่งสามารถรับรู้ได้ด้วย “สัญชาตญาณ” (instinct) และ “ญาณทัศน์” (intuition) ความสัมพันธ์ทั้งหมดหล่อหลอมก่อให้เกิดความสุขใจ พึงพอใจ เมื่อได้สัมผัสถึงสิ่งต่างๆ เหล่านี้(คมสัน ธีรภาพวงศ์, 2559)

เกี่ยวเนื่องกับ Steven Holl ในหนังสือ “Intertwining” ได้ระบุว่าสถาปัตยกรรมคือ “การร้อยเรียงกันของพื้นที่ว่าง แสง วัสดุและเวลา”(Holl, 1998) ทุกสิ่งทุกอย่างนั้นถักทอ ร้อยเรียง เชื่อมโยง เชื่อมต่อ เป็นเนื้อเดียวกันทั้งหมดในพื้นที่ว่างและเวลา (*space and time*) สถาปัตยกรรมมีบทบาทต่อวิถีชีวิตของเรามาก ปรัชญาการณวิทยา พยายามที่จะเพื่อให้เราเห็นถึง “แก่น” และ “รากเหง้า” ของสิ่งเหล่านี้ว่ามีความเป็นมาอย่างไร สถาปัตยกรรมยังเป็น โดยการปะติดปะต่อร้อยเรียง รูปแบบ ที่ว่าง และแสง สถาปัตยกรรมที่จะสร้างปรากฏการณ์ได้จะต้องเกิดจากจากอ้างอิงบริบทโดยรอบ สิ่งอื่นๆที่เป็นตัวขับเคลื่อนสถาปัตยกรรม คือ โครงสร้าง,วัสดุ, สี, แสงและเงา เมื่อเคลื่อนที่ผ่านที่ว่างหนึ่งไปยังอีกที่ว่างหนึ่ง ความรับรู้ของเราก็เกิดการทับซ้อนและเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงของแสงและเงา จากเงาที่พาดลึกในตอนเช้าไปยังแดดจ้าในช่วงเที่ยงวันจนถึงแสงสลัวในยามเย็น ไม่เพียงเท่านั้น ยังกล่าวรวมถึง ประเภทของ กลิ่น เสียง และวัสดุ จากหิน เหล็ก ไปสู่วัสดุที่มีลักษณะพริ้วไหว ส่งผลให้เรากลับไปการออกแบบที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน สำหรับ สตีเฟเวน ฮอลล์ แล้ว สถาปัตยกรรมคือ สิ่งต้องเข้าไป “รู้สึก” เข้าไปสัมผัส เข้าไปรับรู้ด้วย ตา หู จมูก กาย ของเราเอง

สอดคล้องกับ Juhani Pallasma สถาปนิกชาวฟินแลนด์ ที่ได้อธิบายถึงความสำคัญของประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในแง่ของศิลปะการก่อสร้าง ในหนังสือ “The Eyes of the skin” ระบุว่า สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการรับรู้ด้วยการมองเห็น และนั่นคือประสบการณ์เชิงพื้นที่ที่เราได้รับรู้ได้ สายตาเป็นส่วนที่รับรู้ความรู้สึกที่โดดเด่นของเรา เราพึ่งพาอาศัยอยู่ตลอดเวลาในขณะที่เราศึกษาและจัดหมวดหมู่สภาพแวดล้อมของเรา แต่การได้สัมผัสกับโลกส่วนใหญ่ผ่านสายตาของเราทำให้เราเป็นผู้สังเกตการณ์ที่อยู่ห่างไกล โดยการดูสิ่งที่เราสร้างระยะห่างระหว่างตัวเราและวัตถุ โดยการสัมผัสเราเชื่อมต่อกับมัน และในหนังสืออีกเล่มหนึ่งของ Juhani Pallasma , *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture* หนังสือที่เปิดมุมมองความคิด เกี่ยวกับการเรียนรู้และรับรู้ผ่านมือ เพราะมือคือช่องทางที่มนุษย์ใช้เรียนรู้ รู้ และสื่อสารกับโลก เช่น การฝึกหัดอะไรต่างๆ การใช้มือวาด ประกอบสิ่งของ สร้างสิ่งต่างๆ หรือทำอะไรก็ตาม เราก็เรียนรู้โดย

ผ่านมือของ นอกจากมือแล้วยังกล่าวรวมไปถึงร่าง Bodily ของร่างกายทั้งหมดในตัวเรา รวมไปถึง ตา หู จมูก ลิ้น กาย ในหนังสือเล่มนี้ Pallasmaa ยังเขียนเกี่ยวกับ สถาปัตยกรรมไว้อย่างน่าสนใจ ว่า "อาคารต่างๆไม่ใช่สิ่งที่เป็นนามธรรม สิ่งที่มาประกอบสร้างกันอย่างไร้ความหมาย หรือเป็นเพียงการจัดองค์ประกอบทางความงามเท่านั้น อาคารต่างๆคือส่วนต่อเติมที่ออกไปและเป็นที่พักพิง ของ ร่างกายเรา ของความทรงจำ ความเป็นตัวตนของเรา และจิตใจของเรา"(Pallasmaa, 2005) สถาปัตยกรรม จึงเป็นมากกว่าสิ่งของที่มีเพื่อตอบสนองสิ่งอื่น หรือแม้แต่เรื่องของการใช้งาน สถาปัตยกรรมสามารถสร้างสิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่านั้น สถาปัตยกรรมสามารถสร้างโลกและควมมีอยู่ของ มนุษย์ผ่านสิ่งที่อยู่ภายในของวัสดุและการก่อสร้าง และยังกล่าวอีกว่า การรับรู้งานสถาปัตยกรรม ไม่สามารถมองได้แค่ภาพ แต่ต้องพาร่างกายของเราไปรับรู้สิ่งนั้นโดยตรง และเมื่อร่างเราอยู่ที่ไหน สิ่งรอบๆเรานั้นก็เป็นส่วนหนึ่งของเราด้วย

การรับรู้ความเป็นสถานที่ผ่านแนวคิดทางการรับรู้หรือปรากฏการณ์วิทยานั้น คือ การรับรู้ และความทรงจำ ที่เกิดขึ้นจากการมีอยู่ของมนุษย์กับสถานที่ ซึ่งสัมพันธ์กับบริบทและที่ว่างเสมอ โดยบริบทที่กล่าวถึงนั้น หมายถึง สภาพแวดล้อม ที่อยู่รอบๆ ตัวเรา มักจะหมายถึง สถานที่ตั้ง พื้นที่ว่าง แสงของพระอาทิตย์ที่เคลื่อนผ่านช่วงเวลาในแต่ละวัน และ ที่ว่าง นั้น ก็หมายรวมถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่หลอรวมกัน ทั้งการก่อรูปวัสดุตัว วัสดุเองที่โอบล้อมตัวเราจนเกิด วอลลุ่ม(Volume) ของที่ว่าง และโดยสัญชาตญาณของมนุษย์เรานั้น แท้จริงแล้ว เรารับรู้ที่ว่างหรือมีประสบการณ์เชิงพื้นที่มาตั้งแต่กำเนิด โดยสัมผัสต่างๆของร่างกาย แต่เราไม่ได้ให้ความหมายหรือค่านึงถึงความเป็น สถานที่มากมายนัก หากจะกล่าวถึง ความเป็นสถานที่ ให้เข้าใจง่ายขึ้น คงต้องถามถึงความเป็น “บ้าน” ในความหมายหรือการรับรู้ของแต่ละบุคคล ผู้วิจัยเชื่อว่า บ้าน ในความหมายของแต่ละบุคคลนั้นย่อมแตกต่างกันไป ดังเช่นในบทสนทนา ระหว่าง Juhani Pallasmaa และ Peter Zumthor ในงาน The "Architecture Speaks" lectures ที่จัดโดย by Aalto University and the Museum of Finnish Architecture. ที่สถาปนิกทั้ง 2 ท่านเล่าถึง บ้าน ในประสบการณ์ของท่านแตกต่างกัน แต่ในบทสนทนานั้น กล่าวถึงสิ่งเดียวกันคือ “ความรู้สึก” ที่พวกเขาารู้สึกถึงเมื่อนึกถึงคำว่า “บ้าน”

การรับรู้ความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม

เรารับรู้ความเป็นสถานที่ผ่านตัวเรา ผ่านบรรยากาศ ผ่านอารมณ์ความรู้สึกของเรา ผ่าน “ที่ว่าง” ทางสถาปัตยกรรม สะท้อนให้เห็นถึงประสบการณ์ การรับรู้ของผู้ที่เข้าไปสัมผัส คำว่า “ที่ว่าง” ที่กล่าวถึงนี้ มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ ระบุว่า “การมีอยู่ของที่ว่างนี้ได้รับมาจากตำแหน่งที่ตั้งของมัน ไม่ได้มาจาก “ที่ว่าง” ในความหมายทั่วไป”(space receive their being from locations and not form ‘space’) อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับการรับรู้ของมนุษย์ นำมาสู่การเชื่อมโยงความหมายของการสร้างสภาพแวดล้อม และการดำรงอยู่ของมนุษย์ ท่ามกลางสรรพสิ่งทั้งหลายทั้งหมด นอร์เบิร์ก ชูลส์

และ ไฮเดกเกอร์ ต่างก็เชื่อว่า “ขอบเขตของที่ว่างที่เกิดขึ้นนั้นไม่ใช่เส้นขีดที่จำกัด หรือจุดจบของบางสิ่ง แต่มันเป็นจุดเริ่มต้นที่อีกสิ่งปรากฏตัว”(Nesbitt, 1996, 419) โดยการอธิบายความเป็นสถานที่ของ นอร์เบิร์ก ชูลส์ นั้นได้มีการหยิบยืมแนวคิดทางจิตวิทยามาใช้ Gestalt Theory สะท้อนให้เห็นปรากฏการณ์ทั้งหมดที่เป็นผลรวมของส่วนต่างๆ (สอดคล้องกับการรับรู้ของเพเธอร์ ซุมธอร์) เพื่อที่จะค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ(ที่ตั้ง/สถานที่และประเด็นทางศิลปะ) ที่หล่อหลอมให้เกิดความเป็นสถานที่(คุณค่าของสถาปัตยกรรมในฐานะที่เป็นตัวแทนของความเป็นสถานที่) “บรรยากาศ (atmosphere)” ถูกนำเสนอว่าเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนพลังแห่งความเป็นสถานที่นั้นๆ มากระทบจิตสำนึกและความรู้สึกของความเป็นมนุษย์ อีกทั้งเป็นส่วนประสานและสื่อให้กับงานสถาปัตยกรรมในการเชื่อมโยงคนกับสิ่งแวดล้อม และเป็นองค์ประกอบสำคัญของในงานสถาปัตยกรรม (Zumthor, 2006: 11)

“I enter a building, see a room, and in a fraction of a second –have this feeling about it?” (Zumthor, 2006a)

งานเขียนและงานออกแบบของ เพเธอร์ ซุมธอร์ มีการรากฐานมาจากความสนใจและการให้ความสำคัญกับการรับรู้ การสัมผัส และความเข้าใจ สถาปัตยกรรมผ่าน “ประสบการณ์ตรง” โดยเฉพาะอย่างยิ่งประสบการณ์ของตัวเอง ในหนังสือ “Atmosphere: Architectural Environments-Surrounding Objects” เพเธอร์ ซุมธอร์ กล่าวถึงเครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณค่าแห่งที่ว่าง(รวมถึงสถาปัตยกรรมและความเป็นสถานที่) ด้วยประสบการณ์และความรู้สึก หรือที่เขาเรียกว่า “สภาวะบรรยากาศ” (atmosphere) และสิ่งที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่งนั้น ก็คือ วิธีการที่เขาใช้ในการอธิบาย มิได้เกิดจากการนำเสนอผ่านทฤษฎีหรือนิยามที่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา แต่เป็นการ “เล่าผ่านความรู้สึก ความนึกคิดที่มีต่อสัมผัสนั้นๆ” เขาเล่าถึงบรรยากาศในวันพฤษภาคมในปี 2003 ในสมุดบันทึกของเขา ณ ขณะที่เขากำลังนั่งอยู่ที่ grand arcade ซึ่งบรรยากาศในวันนั้นสิ่งที่อยู่รายล้อมตัวเขา ผู้คน อากาศ เสียง สี วัสดุ พื้นผิว รูปทรง ฯลฯ ทุกๆสิ่ง ล้วนทำให้เขารู้สึกจับใจ และนั่นคือรูปแบบที่ทำให้เขาสามารถถอดรหัสได้ สามารถมองเห็นความสวยงามของมัน เพเธอร์ ซุมธอร์เรียกมันว่าเป็น “มนตราแห่งความจริง” (magic of the real) และได้แบ่งออกเป็น 9 สิ่งที่ทำให้เรารู้สึก “จับใจ” ในสัมผัสแห่งความรู้สึกนั้น เพื่อที่จะตอบคำถามที่ว่า Atmosphere ; How do they move us? ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งเปรียบเสมือนกระบวนการ เครื่องมือ และอุปกรณ์ ของ เพเธอร์ ซุมธอร์ ที่ใช้ในการสร้างบรรยากาศในงานสถาปัตยกรรม หรือกำหนดคุณลักษณะของที่ว่าง ที่อาจเรียกได้ว่าเป็นการปรากฏของ สิ่งที่มีอยู่จริงและสิ่งที่รับรู้ได้ผ่านสัมผัสแห่งความรู้สึก โดยประกอบไปด้วย

1. “กายแห่งสถาปัตยกรรม” (body of architecture) ; กรอบของเนื้อหาส่วนนี้ คือการ แสดงตัวตนของวัสดุ ในงานสถาปัตยกรรม การรวมรวม การประกอบขึ้นของวัสดุต่างๆ ที่มี ความ

แตกต่างกันเข้าด้วยกันเพื่อสร้างที่ว่าง เป็นเสมือนหรือร่างกายของเราที่มีตัวตนสามารถสัมผัสหรือจับต้องได้ เป็นมวลกายที่ผิวหนังห่อหุ้ม ก่อให้ประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส(เร้าอารมณ์) ทำให้สถาปัตยกรรมมีความหมาย

2. “ความเข้ากันของวัสดุ” (material compatibility) ; วัสดุมีอิทธิพลอย่างมากต่อความรู้สึกของสถานที่ วัสดุทำปฏิกิริยาแตกต่างกันในการผสมผสานที่แตกต่างกันเมื่ออยู่ในคนละช่วงเวลาของและเมื่อใช้ในปริมาณที่ต่างกัน การจัดเรียงวัสดุนี้เองที่ทำให้ได้สัมผัสคุณลักษณะเฉพาะที่พิเศษของแต่ละสถานที่ ที่พิเศษไม่เหมือนใครและไม่มีวันสิ้นสุด

3. “สรรพลเสียงของที่ว่าง” (The Sound of a Space) ; เพเธอร์ ชุมธอร์ กล่าวว่าทุกๆที่ว่างย่อมมี เสียง ของตัวเอง และมันมีอิทธิพลอย่างมากโดยเฉพาะต่อคุณลักษณะของที่ว่าง เขาเน้นย้ำว่าการตกแต่งภายในเปรียบเสมือนเครื่องดนตรีขนาดใหญ่ที่สะท้อน รวบรวม หรือ ดูดซับสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งภายในและภายนอก เกี่ยวเนื่องกับรูปร่าง และวัสดุ ที่แตกต่างกันในแต่ละห้องรวมถึงวิธีการใช้วัสดุต่างๆ ล้วนส่งผลให้เกิดเสียงของสถานที่ที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งสามารถให้เราารู้สึกเหมือนอยู่บ้านหรืออาจทำให้รู้สึกโดดเดี่ยวและโดดเดี่ยว

4. “อุณหภูมิของที่ว่าง” (The Temperature of a Space) ; ทุกๆที่ว่างล้วนแต่มีอุณหภูมิที่อิทธิพลทั้งทางร่างกายและจิตใจเรา เมื่อสัมผัสเหล็กจะรู้สึกเย็น ขณะที่สัมผัสไม้จะรู้สึกอุ่น วัสดุแต่ละชนิดมีอิทธิพลทั้งต่อสิ่งที่มองเห็นและการสัมผัส ยกตัวอย่างเช่น Swiss Pavilion ที่ใช้ไม้จำนวนมากในการสร้าง เมื่อด้านนอกมันร้อน ด้านในก็ควรจะเย็นสบายเหมือนอยู่ในป่า และเมื่อมันเย็นศาลานี้ก็จะดูอบอุ่นมากกว่าที่เห็นภายนอก

5. “สรรพลสิ่งที่ยรายรอบ” (surrounding Objects) ; คือ สิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวเรา วัตถุที่ภายในที่ว่างหรือพื้นที่ และวิธีการที่พวกมันรวมตัวกันเพื่อสร้างบรรยากาศที่จะเกิดขึ้นภายใน(interior atmosphere) ซึ่งจะสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันไปตามแต่ผู้ใช้งาน การที่รายละเอียดของสิ่งต่างๆเหล่านั้นมีความสัมพันธ์หรือโต้ตอบกันล้วนมีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ที่ล้าลึก และประสบการณ์ของเราในสถานที่หนึ่งอย่างมาก

6. “ประเด็นระหว่างการจัดวางและความเข้ายวน” (between composure and seduction) ; วิธีการเคลื่อนตัวของผู้คนมีอิทธิพลต่อสถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรมเป็นเหมือนงานศิลปะชั่วคราว เสมือนบท ผู้คนย้ายเข้าไปอยู่และเคลื่อนตัวผ่านอาคาร และประสบการณ์ของคนคนหนึ่งก็เปลี่ยนไปตามลำดับต่างๆ ไม่จำกัดแต่เพียงรูปแบบของอาคารหรือ Façade ด้านนอก เขาให้ความเห็นว่า อาคารควรอนุญาตสำหรับการเคลื่อนไหวเหล่านี้เพื่อที่จะกระตุ้นอารมณ์ สร้างความรู้สึกผ่อนคลาย และการเคลื่อนไหวผ่านอาคารควรดึงดูดผู้ใช้และสนับสนุนการใช้งานของอาคาร

7. “แรงดึงดูระหว่างภายใน/ ภายนอก” (tension between interior and exterior) ; เขาตะหนักถึงแนวคิดการสร้างที่ว่างลงบนผืนดินที่มีความเฉพาะเจาะจง และธรณีประตูป็นดั่งเส้น

แบ่งขอบเขตที่แบ่งพื้นที่เป็นสองส่วน คือ พื้นที่ภายในและพื้นที่ภายนอก ซึ่งที่มีผลกระทบที่ชัดเจนต่อความรู้สึกของสถานที่ เราตระหนักถึงความมีสมาธิทันทีเมื่อถูกล้อมรอบ facade ทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบที่เป็นนามธรรมทั้งภายในและภายนอก วิธีการที่ผู้คนใช้อาคาร วิธีการที่มุมมองต่ออาคารเหล่านี้มีการเปลี่ยนแปลงหรือถูกใช้ในเวลาที่ต่างกันของวัน เดือน และปี ล้วนแต่มีอิทธิพลต่อบรรยากาศของสถานที่ที่มีต่อผู้คน

8. “ระดับของความใกล้ชิดสนิทสนม” (Levels of Intimacy) ; เพเธอร์ ซุมธอร์ ไม่ได้กล่าวถึงแต่เพียงขนาดของพื้นที่เท่านั้น แต่ยังกล่าวรวมถึงความใกล้ชิด ระยะห่าง รายละเอียด และมวล(mass)ของที่ว่าง ล้วนแล้วแต่สัมพันธ์กับร่างกายของมนุษย์ และวิธีการที่สัดส่วนร่างกายมนุษย์สะท้อนให้เห็นถึงวิธีการใช้งานที่เรามีประสบการณ์ต่อที่ว่างและแปรเปลี่ยนเป็นสถานที่ในที่สุด

9. “ยามเมื่อวัตถุต้องแสง” (The Light on Things) ; ในบทนี้ เพเธอร์ ซุมธอร์ บอกเล่าถึงวิธีการที่แสงจะส่องลงไปในพื้นที่ว่างหรือกระทบบนสิ่งต่างๆ ล้วนแต่บ่งบอกเราถึงลักษณะของสิ่งนั้นๆ มันทึบแสงหรือเปล่งประกายหรือมันมีความลึกอย่างไร ถ้าวัดแสงเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของบรรยากาศ สิ่งที่สำคัญ คือ เขาอธิบายถึงวิธีการที่วัสดุและพื้นผิวมีปฏิกิริยากับแสง มันสะท้อนหรือดูดซับแสงอย่างไร และวิธีการที่มันสนับสนุนประสบการณ์ของเรา

โดยที่ทั้ง 9 บทนั้น สามารถแบ่งออกได้ 2 ประเด็น คือ

1. เรารับรู้ถึงบรรยากาศผ่านอารมณ์ ความรู้สึกของเรา รูปแบบของการรับรู้มันทำงานอย่างรวดเร็ว our emotional sensibility – a form of perception

2. การเผชิญหน้ากับอาคารที่มีร่างกายเรารู้สึกถึงอาคาร เมื่อเราสัมผัสคุณภาพวัสดุของมัน, ได้ยินเสียงของมัน, ได้เห็นแสงของมัน, รับรู้ถึงอุณหภูมิของมัน และ กลิ่นของมัน

ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นสถานที่กับวัสดุ

วัสดุ คือ รากฐานของการรับรู้ความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม

“Meaning and value are here vested solely in the artefact – the building – and form is developed from the intense working of material and their means of construction.” (Zumthor, 2006b, 26)

จากแนวคิดการรับรู้ความเป็นสถานที่ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบของความเป็นสถานที่มีทั้งส่วนที่เป็นกายภาพและจิตภาพ โดยที่มี “วัสดุ”(material) เป็นส่วนหนึ่งของแต่ละองค์ประกอบเสมอ อาจจะกล่าวได้ว่า “วัสดุ” คือ รากฐานหรือองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้าง “บรรยากาศ(Atmosphere)” ของงานสถาปัตยกรรม และเป็นสิ่งที่กำหนดให้เข้าถึงความเป็นสถานที่ โดยที่คุณลักษณะของวัสดุที่ใช้ในสร้างที่ว่างหรือพื้นที่นั้น ส่งอิทธิพลต่อมุมมองของคนคนหนึ่งในที่ว่าง (Space) อย่างเห็นได้ชัด ปฏิสัมพันธ์ในการมองเห็นระหว่างวัสดุ อย่างเช่น อิฐ ทำให้เรารับรู้ขนาดของ

อาคาร พื้นผิวและสีของวัสดุ มีผลต่อการรับรู้หน้าหนัก ขนาด สัดส่วน คุณภาพของแสงและเรื่องราวของอาคาร

ดังที่ มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ ยกตัวอย่างเรื่องหินในวิหารกรีก ว่าหินก้อนต่างๆ มีคุณลักษณะของตัวเอง การเรียงตัวของก้อนหินเหล่านั้นทำให้เกิดวิหารขึ้น ถ้าเราต้องการที่จะทำความเข้าใจคุณลักษณะเฉพาะของหิน ผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่จับต้องหรือพิสูจน์ได้ เช่นการหาน้ำหนัก เราจำเป็นต้องรื้อมันออก วิหารนี้ก็จะพังทลายลง หรือในแง่ของความงาม ถ้าเราให้คะแนนมันเป็นตัวเลข เราก็คงไม่เห็นความงามของมันอีกต่อไป งานศิลปะต่างๆ หรือแม้แต่สถาปัตยกรรม ต่างก็มีลักษณะ หรือคุณสมบัติบางอย่างที่เราไม่สามารถพูดถึงมันได้ แต่ก็ใช่ว่ามันจะหายไปไหน มันยังคงปรากฏอยู่ในการรับรู้ของเรา เฉกเช่นวิหารหินแห่งนี้ ก้อนหินที่ใช้ในการสร้าง มิได้กลายเป็นเพียงวัตถุที่ก่อตัวไปตามประโยชน์ใช้สอยของวิหาร มันยังคงความสำคัญของตัวเองเอาไว้ เรายังคงสนใจ ร่องรอย ลวดลาย หรือแม้แต่แสงที่ไปตกกระทบกับมัน

เพเธอร์ ซุมธอร์ เชื่อว่า “สถาปัตยกรรมที่ตึ้นนั้นต้องสามารถซึมซับร่องรอยแห่งชีวิตของผู้คน ร่องรอยแห่งจิตวิญญาณที่ทำให้สถาปัตยกรรมนั้นๆ เปี่ยมไปด้วยความรุ่มรวยเฉพาะตน” แม้ข้อความนี้ไม่ได้กล่าวถึงวัสดุของอาคารอย่างชัดเจน แต่กล่าวเป็นนัยว่า ความรุ่มรวยของสถาปัตยกรรมเป็นผลมาจากร่องรอยที่ปรากฏบนเนื้อวัสดุ เติมแต่ง ซึมซับและเผยความรู้สึก ที่เติมเปี่ยมไปด้วยเรื่องราวของชีวิตที่ผันผ่านเวลาของผู้คน อันเป็นความหมายของความเป็นสถานที่ เขาเน้นย้ำถึงความสำคัญของวัสดุ ในหนังสือ *Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects* ไว้ว่า ปรากฏตัวของวัสดุ คือ เนื้อแท้ของสถาปัตยกรรม “แก่นของความงาม คือ ความจริงของวัสดุก่อสร้าง, หิน, ผ้า, เหล็ก, ผนัง และเป็นความจริงของโครงสร้างอาคารที่ผมใช้ในการก่อสร้างอาคารที่มีคุณสมบัติที่ผมต้องการที่จะแทรกซึมเข้าไปในจินตนาการของมัน นำมาสู่ความหมายและความรู้สึก” และวัสดุนั้นเป็นความลับที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญมาก เป็นสิ่งสถาปนิกต้องเข้าใจทำความเข้าใจในคุณลักษณะและคุณสมบัติของมัน รวมทั้งปฏิกิริยาของวัสดุที่สัมพันธ์กับคุณสมบัติอื่นๆ อย่างเช่น แสง

“วัสดุทำปฏิกริยากันและมีความเปล่งประกายดั่งนั้นองค์ประกอบของวัสดุจึงก่อให้เกิดสิ่งที่ไม่เหมือนใคร วัสดุไม่มีที่สิ้นสุด”(Zumthor, 2006a, 24-25)

“แสงสว่างอยู่ที่ไหน เพิ่มขึ้นและลดลงได้อย่างไร เงามอยู่ที่ไหน และวิธีที่พื้นผิวนั้นทึบหรือเป็นประกายหรือมีความลึกของตัวเอง “(Zumthor, 2006a, 56-57)

หรือปฏิกิริยาของเสียงที่กระทบกับวัสดุ หรือแม้กระทั่งการที่วัสดุมีปฏิกิริยาต่อกันจนเกิดเสียง เพเธอร์ซุมธอร์เชื่อว่า วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในงานสถาปัตยกรรมไม่ได้มีไว้เพื่อตกแต่งให้สวยงามเท่านั้น แต่ผิวสัมผัสของวัสดุสามารถกระตุ้นการรับรู้ของคนได้เป็นอย่างดี เช่น เมื่อเขานึกถึงห้องครัวของย่า เขาจะนึกถึงโต๊ะไม้ที่มีกลิ่นและร่องรอยการใช้งาน พื้นคอนกรีตที่ขึ้นเงาและโดนแสงตกกระทบ หรือห้องที่ประหอบไปด้วยเหล็ก ทำให้เขานึกแม่ เสียงของแม่ที่กำลังทำอาหารในห้องครัว ความงามของ

สถาปัตยกรรมจึงไม่ได้อยู่เพียงแค่องค์ประกอบที่สวยงามเท่านั้น แต่เป็นความรู้สึกประทับใจที่ส่งผลต่อมนุษย์

สอดคล้องกับแนวความคิดของสถาปนิกในเชิงปรากฏการณ์วิทยาหลายท่าน John Ruskin ชี้ให้เห็นว่า “วัสดุถูกตีความว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการอ่านสถาปัตยกรรม”, “ประสบการณ์ที่เข้าไปรับรู้เป็นมากกว่าการรู้ทางสายตา”, “ประสบการณ์เชิงบวกหรือเชิงลบ ขึ้นอยู่กับทัศนคติที่มีต่อวัสดุ และเห็นได้ชัดจากการใช้งานของพวกเขา ว่าพวกเขาใช้งานอย่างไร” และ Gottfried Semper ที่สนใจคำถามเกี่ยวกับที่มาของวัสดุ และ จุดกำเนิดที่แท้จริงของสถาปัตยกรรม ได้ระบุไว้ว่า “ประสบการณ์ของเราเต็มไปด้วย ภาพของคุณภาพของประสาทสัมผัสวัสดุ, ผนังหิน, หม้อดินเผา, ใบบิดเหล็ก, ผ้าขนสัตว์, เครื่องประดับทองคำ มันมีความหมายมากกว่าภาพในจิต มันมีทั้งความอบอุ่น ความเย็นชา พลังและความใกล้ชิด ความหมายที่อยู่ในนั้นมีมากมาย มากกว่าลักษณะทางกายภาพ แต่รวมไปถึงลักษณะที่แท้จริงของวัสดุ” รวมถึงสถาปนิกหลายท่านในยุคสมัยใหม่อย่าง Juhani Pallasmaa, Steven Holl และสถาปนิกยุคปัจจุบันก็ยังคงให้ความสำคัญและพยายามตั้งคำถามเกี่ยวกับวัสดุอยู่

ปัจจัยและองค์ประกอบในการรับรู้ความเป็นสถานที่ผ่านวัสดุ

จากทฤษฎีที่กล่าวอ้างไปข้างต้นนั้น คุณลักษณะของความเป็นสถานที่ คือ องค์ประกอบทางกายภาพที่สามารถกำหนดให้เข้าถึง “ความเป็นสถานที่” และ มีการเชื่อมโยงบริบท/สถานที่ตั้ง (context/location) เสมอ แม้ในงานเขียนของคริสเตีย นอร์เบิร์ก ชูลส์จะไม่ได้กล่าวถึงโดยตรง แต่สามารถสังเกตได้ว่าไม่ได้มีการตัดหรือละทิ้ง ที่ตั้ง ออกไปโดยสิ้นเชิง ไม่อาจจะรู้ได้ชัดว่าวัสดุนั้นสร้างความหมายให้กับสถานที่ หรือรับเอาความหมายมาจากสถานที่ก็เป็นได้ แต่ที่ทราบได้ คือ ทั้งสองทำงานร่วมกันเพื่อสร้างเป็นองค์ประกอบ หรือเป็นปัจจัยหนึ่งในการดำรงชีวิตของมนุษย์ นั่นคือ การทำหน้าที่เป็นสถาปัตยกรรม หรือสิ่งที่หล่อหลอมร่างกายของมนุษย์

ในมุมมองของสถาปนิกหรือผู้ออกแบบ “วัสดุ” มีกรอบการทำงานเพื่อแนะนำไอเดียในการสำรวจการใช้วัสดุในองค์ประกอบต่างๆ และความหมายในงานสถาปัตยกรรม ในการที่พยายามตีความถึงคุณสมบัติพิเศษของที่ตั้งและจินตนาการการใช้วัสดุสามารถนำไปสู่ อัตลักษณ์ของความเป็นสถานที่ได้ แต่อัตลักษณ์ของความเป็นสถานที่นั้นแตกต่างจากความเป็นสถานที่ มันถูกสร้างขึ้นเสมอไม่แน่นอน มีความเป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม หากแต่ในมุมมองของผู้ใช้สอย “วัสดุ” ที่ผ่านกระบวนการทำซ้ำในความสัมพันธ์เฉพาะกลุ่มหรือเฉพาะบุคคล ที่ถูกขึ้นจากประสบการณ์ ความทรงจำ และจินตนาการทางวัฒนธรรมผ่านช่วงเวลาและการใช้งาน เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต

คุณลักษณะของที่ว่างหรือสถานที่นั้น คือ คุณลักษณะของสภาพแวดล้อม ที่เป็นการผสมผสานกันของปัจจัยที่หลากหลาย และสังเคราะห์เป็นบรรยากาศโดยรวม (atmosphere), ความรู้สึก, อารมณ์และสภาพแวดล้อม ดังคำกล่าว

“I enter a building, see a room, and – in a fraction of a second – have this feeling about it” (เพเธอร์ ซุมธอร์)

“As we enter a space, the space enters us and the experience is essentially and exchange and fusion of the object and subject” (Pallasmaa)

อีกทั้ง Juhani Pallasmaa ยังได้แสดงข้อคิดเห็นเกี่ยวกับ Atmosphere ไว้ว่า เป็นการแลกเปลี่ยนระหว่าง “วัสดุ” หรือคุณสมบัติที่มีอยู่ของสถานที่และขอบเขตที่ไม่มีตัวตนของเรา ในการฉายภาพและจินตนาการ หากเรานึกถึงถ้อยความในหนังสือของเพเธอร์ ซุมธอร์ เมื่อเรานึกถึงงานสถาปัตยกรรม สิ่งที่น่าประหลาดคือ “ภาพ” ทั้งภาพในวัยเด็ก หรือที่เกี่ยวข้องกับชีวิตการทำงานของเขา ที่ถ้อยคำอธิบายชวนให้เราสามารถจินตนาการถึงมันได้ อาทิเช่น ภาพของลูกบิดประตู ที่ทำจากวัสดุที่เป็นโลหะ มีรูปร่างคล้ายข้อ และยังคงถูกกล่าวถึงในเชิงของสัญลักษณ์และการตีความ ว่ามันเป็นการเข้าไปสู่บางสิ่ง หรือบรรยากาศภายในห้องครัว ที่มีกลิ่นสีน้ำมันของตู้ครัวลอยมาเตะจมูก พื้นกระเบื้องหกเหลี่ยมที่ให้สัมผัสแข็งกระด้าง เป็นตัวแทนภาพของห้องครัวในความคิดของเพเธอร์ ซุมธอร์ อีกทั้งในมิติของเงื่อนไขในการพิจารณาคุณลักษณะของความเป็นสถานที่ ตามแนวคิดของคริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลส์ ก็สะท้อนให้เห็นกรอบการพิจารณา “ในเชิงการแสดงออก” (สถาปัตยกรรมนั้นเป็นอย่างไร มันแสดงตัวออกมาอย่างไร ทำให้เรารู้สึกถึงคุณลักษณะของมันได้อย่างไร ผ่านวัสดุอะไร และมันกำลังจะพูดอะไรกับเรา) ซึ่งนั่นหมายความว่า มันต้องเกิดผ่าน “กระบวนการรับรู้” (สัมผัสได้ด้วยผัสสะใดผัสสะหนึ่งไม่ได้หมายความว่าถึงเพียงทางสายตาเท่านั้น) และ “การสร้างความหมาย” หรือการให้คุณค่าบางอย่างแก่มัน ดังนั้น “ประสบการณ์” และ “ความทรงจำ” จึงเป็นปัจจัยหรือสาระสำคัญของการรับรู้ความเป็นสถานที่

บทที่ 3

วัสดุ(Material) การสื่อความหมาย และ การรับรู้

ที่มาของคำว่า “Material”

นิยามและความหมายของ “Material” ในเชิงนิรุกติศาสตร์



รูปที่ 5 แสดงพัฒนาการของคำว่า “material” ในเชิงนิรุกติศาสตร์

ที่มา Definitions from Oxford Languages

คำว่า “material” ในภาษาอังกฤษ พัฒนามาจากคำว่า “materiel” เป็นคำศัพท์ในเชิงปรัชญาและเทววิทยาเชิงวิทยาการ ของภาษาฝรั่งเศสตอนกลาง(ประมาณกลางศตวรรษที่ 14) หมายความว่าถึง ความจริง, ความธรรมดา ; ทางโลก, ดึงมาจากโลกแห่งวัตถุ (ตรงกันข้ามกับจิตวิญญาณ, จิตใจและสิ่งเหนือธรรมชาติ) ซึ่งคำนี้ได้รับมาจากคำในภาษาละตินตอนปลายโดยตรง คือ “materialis” หมายถึง “ของหรือเป็นของสสาร”(of and belonging to matter) โดยที่คำคำนี้มีต้นกำเนิดมาจากคำว่า “matter”, “materia” ในภาษาละติน หมายถึง สสาร สิ่งของ หรือไม้

รากศัพท์ของคำว่า “matter”, “materia” มาจากภาษาละติน หมายถึง “แม่”(mother) ไม่เพียงเท่านั้น คำนี้ยังหมายถึง ไม้เนื้อแข็ง ท่อนไม้ ที่ผ่านกระบวนการแปรรูปหรือการเลื่อยมาแล้ว บนพื้นฐานของคำว่า “material” นี้ มักจะอธิบายครอบคลุมถึงสสารทั้งหมดที่ถูกใช้การผลิตหรือการสร้างบางสิ่งบางอย่าง ซึ่งในภาษาพระเวท-สันสกฤต(Vedic Sanskrit) คำว่า **mātā** (material) มีรากศัพท์มาจากคำว่า **mā-** ซึ่งนักภาษาศาสตร์เชื่อมโยงกับ 2 ความหมาย ความหมายแรกเกี่ยวข้องกับ "การทำ"(making), "การผลิต"(manufacturing) และ "การสร้าง"(creating) เช่นเดียวกับกับคำว่า **mānā** ; การสร้าง(to build), แท่นบูชา(altar) และ คำว่า **mātr** ; แม่(mother) ก็เกี่ยวข้องกับความหมายนี้เช่นกัน อีกทั้งยังพบในคำในรากศัพท์เดียวกัน คือ “ติมิเตอร์” น้องสาวของซุส กับ โพไซดอน ที่เป็นเทพผู้ทำให้โลกอุดมสมบูรณ์ และปกคลุมไปด้วยความงามของธรรมชาติ และในอีกความหมายหนึ่งนั้นเกี่ยวข้องกับการวัด โดยที่คำว่า **mātrā** หมายถึง “ระยะ”(Dimension) ทั้งยังเป็นต้นกำเนิดของคำว่า **metis**– ในภาษากรีกโบราณ หมายถึง “เขาว์ปัญญา”(acumen), “ความรู้ในเชิงปฏิบัติ”(practical knowledge) และ “งานฝีมือ”(craftmanship)

จากรากศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “material” ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ต่างก็กล่าวถึงการสร้าง เช่นกัน อีกทั้งยังมีความเกี่ยวข้องกับ “ระยะ”(Dimension) จึงไม่สามารถหลีกเลี่ยงการกล่าวถึง “ความสามารถวัดค่าได้”(measurability) เพราะมันเป็นซึ่งคุณสมบัติหนึ่งของวัสดุ ที่ต้องการความเสถียรภาพ ซึ่งคำนี้มีความใกล้เคียงกับ “การผลิต”(manufacture) และ “ความเป็นรูปธรรม”(materiality) ซิกมันด์ ฟรอยด์(Sigmund Freud) นักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ชาวเยอรมัน ใช้ข้อโต้แย้งทางนิรุกติศาสตร์(etymological) ในการตีความสสาร(matter) ว่าเป็นหลักการที่ทำให้เกิด ความจริงที่สามารถจับต้องได้ ยกตัวอย่างเช่น หากเรากล่าวถึง “ไม้” ในการเปรียบเทียบภาษาว่า “วัสดุ(material) นอกจากเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากบางสิ่งนั้น ขณะเดียวกันนั้นมันก็เป็นส่วนหนึ่งของต้นกำเนิดของมัน อย่างเช่น การใช้สัญลักษณ์ของไม้แทนผู้หญิงหรือแม่นั้น ก็เป็นความคิดโบราณที่ยังคงมีอยู่ ” (The material out of which something is made, is at the same time its mother-part. In the symbolic use of wood for woman, mother, this ancient conception still lives.) กล่าวโดยสรุปได้ว่า “Material” หมายความว่า สสาร หรือ สารที่ใช้ในการประกอบบางสิ่งหรือบางสิ่งที่ถูกประกอบขึ้น บางครั้งเกิดขึ้นในรูปแบบของวัตถุ มีความหมายและสาระในตัวเอง สามารถทำให้ปรากฏขึ้นจริงหรือจับต้องได้ หรืออาจจะเป็นในรูปแบบของความเป็นตัวแทน (representation) ของสิ่งอื่นที่ไม่ใช่ตัวมันเอง แต่เรามักจะสังเกตได้ว่า นัยความที่เกี่ยวกับวัสดุ มักมีพื้นฐานมาจากต้นกำเนิดของมัน หากเราย้อนกลับไปในอดีต ความจริงแล้วมนุษย์เราสัมผัสกับวัสดุ ในรูปวัตถุก่อนที่จะมาเป็นสถาปัตยกรรมเสียอีก เราสัมผัสกับวัสดุผ่านเครื่องมือเครื่องใช้ของมนุษย์ โดยในอดีตทำจากวัสดุธรรมชาติ เช่น หิน ไม้ ที่ใช้ในการล่าสัตว์ ประกอบกิจกรรมต่างๆ ก่อนพัฒนามาเป็นสถาปัตยกรรม

ความแตกต่างที่ไม่ชัดเจนทางรากศัพท์ระหว่าง “Matter” กับ “Material” นั้น มักจะเป็นผลมาจากความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติ - ปฏิภาณที่ตามมา ความต่างนี้แทบจะไม่เกี่ยวข้องกับการประมวลผลทางเทคนิค แต่เกี่ยวข้องกับญาณวิทยา และเกี่ยวข้องกับแนวคิดของโลก “Material” มักจะหมายถึง วัสดุที่ใช้ในการประมวลผลสิ่งต่างๆ แต่ในขณะที่การประมวลผลนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในระดับวาทกรรม(สามารถอธิบายหรือบอกเล่าได้) อันเนื่องมาจากผลจาก การตั้งชื่อ การจัดระบบและการประเมินผล วัสดุที่ว่านี้ไม่ได้เป็นเพียงวัตถุของเทคโนโลยี แต่ยังรวมถึงวัฒนธรรมด้วย ด้วยเหตุนี้เราจึงต้องกล่าวถึง “สาระ”(thematic) หรือ “จิตวิทยา”(psychological) ของวัสดุ(material) แต่ในทางกลับกัน “Matter” เป็นคำที่มีความสัมพันธ์กับ “Form” กระบวนการที่เปลี่ยนจาก Matter กลายมาเป็น Material นั้นไม่เพียงแต่เกิดขึ้นในระดับกายภาพเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น กระบวนการหล่อไม้ มันเริ่มมาก่อนที่จะเกิดการหล่อเสียอีก อีกทั้งมีวัตถุประสงค์ชัดเจนในการสร้าง มีการรวบรวมองค์ความรู้ต่างๆเพื่อที่จะทำให้มันเกิดขึ้นจริง ขอบเขตความรู้เหล่านี้มีทั้งความซับซ้อนและความถูกต้องแม่นยำ ตั้งแต่ระดับพื้นฐานของวิธีการ พิธีกรรม จนถึงรายละเอียดที่เล็กที่สุดที่จะ

สามารถอธิบายได้ นักเขียนชาวฮังการี László Krasznahorkai เขียนนวนิยาย The Rebuilding of the Ise Shrine ในหนังสือ Seiobo There Below เกี่ยวกับ การสร้างศาลเจ้า Ise Shrine ขึ้นใหม่ของประเทศญี่ปุ่น(เป็นพิธีกรรมที่ต้องสร้างใหม่ทุก ๆ 20 ปีเป็นการสะท้อนปรัชญาของชินโตในเรื่องความไม่จีรังและการเกิดใหม่ของธรรมชาติ) โดยที่ศาลเจ้าใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นนั้นจะต้องศาลให้เหมือนดังศาลเจ้าหลังเดิม ที่สร้างโดยการเข้าเตื่อยสลักไม้ทั้งหมด ไม่มีการใช้น็อตหรือตะปูในการก่อสร้าง จึงเป็นการสะท้อนให้เห็นความรู้ ความชำนาญในงานไม้ของช่างญี่ปุ่นโบราณที่สืบทอดต่อกันมา และมีเครื่องมืองานไม้หลากหลายร้อยชิ้น เช่น เลื่อย กบไสไม้ เครื่องมือแกะสลัก และสิ่ว ที่ใช้ในกระบวนการสร้าง

วัสดุในงานสถาปัตยกรรม “Material of Architecture”

“วัสดุ” เป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับงานสถาปัตยกรรม นับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และเป็นสิ่งที่นักออกแบบสถาปัตยกรรม สถาปนิก ในทุกยุคทุกสมัยจำเป็นต้องทำความรู้จัก ค้นเคย กับมัน แต่ฐานะทฤษฎีสถาปัตยกรรมสมัยใหม่นั้น “วัสดุ” เพิ่งเข้ามามีบทบาทราวประมาณ 2 ศตวรรษที่ผ่านมา เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 ที่สถาปนิกและนักคิดชาวยุโรป พยายามหาประเด็นใหม่ๆ ในวงการสถาปัตยกรรมและการก่อสร้าง บทสนทนาระหว่างเบเรสฟอร์ด โฟท์และวิลเลียม เลธาปิ่น ในชั้นเรียน “ปัญหาของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่” ณ Architecture Association ลอนดอน คริสต์ศักราช 1896 ซึ่งส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลมาจากปาฐกถา เรื่อง “The Influence of Building Material upon Architecture” ของ วิลเลียม มอร์ริส(William Morris ; 1834-1986) นักคิดและศิลปินคนสำคัญของศิลปะหัตถกรรมของอังกฤษ (The Art and Crafts Movement) ที่เสนอว่าสถาปัตยกรรมนั้นอยู่ที่การใช้วัสดุ และเข้าสู่วงการสถาปนิกอังกฤษในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถือว่าเป็นการเบนความสนใจจาก “รูปแบบ” มาสู่ “วัสดุ” และเป็นก้าวแรกที่ก้าวผ่านวิกฤตทางรูปแบบสถาปัตยกรรมของชาวอังกฤษ(พินัย สิริเกียรติกุล, 2018)

วัสดุเป็นเครื่องมือในการสื่อสารถึงเรื่องราวของสถาปัตยกรรมได้อย่างชัดเจนที่สุด เนื่องจากวัสดุเป็นผิวนอกสุดของงานสถาปัตยกรรม วัสดุเป็นเสมือนตัวแทนของประวัติศาสตร์ และเรื่องราวของผู้คน ที่สื่อสารออกมาผ่านรูปแบบ กรรมวิธีในการผลิตวัสดุ และวิธีการก่อรูปเป็นงานสถาปัตยกรรม หากกล่าวถึงสถาปัตยกรรมในยุคปัจจุบันนี้เป็นไปไม่ได้เลยที่เราจะละเลยความหมายและความรู้สึกสัมผัสของวัสดุในงานสถาปัตยกรรมหรือความเป็นสถานที่ ก่อนที่จะกล่าวถึงมันในแง่มุมอื่นๆ ทั้งในด้านเทคนิค วิธีการประกอบสร้าง และความคุ้มค่าในเชิงเศรษฐกิจ เนื่องด้วย “วัสดุ” เป็นรากฐานทางสถาปัตยกรรม และความเป็นที่ในสถาปัตยกรรมนั้น เต็มไปด้วยความหมาย ความทรงจำที่บอกเล่าผ่าน ผัสสะต่างๆ ของประสบการณ์ที่เป็นผลมาจากการปรากฏตัวของวัสดุ ที่ก่อให้เกิดเป็น “บรรยากาศ”(Atmosphere)(Zumthor, 2006a, 20-23) เฉพาะของแต่ละที่ว่าง – สถานที่

Gottfried Semper กล่าวว่า “ประสบการณ์ของเราเต็มไปด้วย ภาพของคุณภาพของ ประสาทสัมผัสวัสดุ, ผนังหิน, หม้อดินเผา, ใบมีดเหล็ก, ผ้าขนสัตว์, เครื่องประดับทองคำ มันมีความหมายมากกว่าภาพในจิต มันมีทั้งความอบอุ่น ความเย็นชา พลังและความใกล้ชิด ความหมายที่อยู่ในนั้นมีมากมาย เป็นมากกว่าลักษณะทางกายภาพ แต่รวมไปถึงลักษณะที่แท้จริงของวัสดุ” นักปรัชญาชาวเยอรมัน ฮีโอดอร์ อะดอร์โน ดับเบิลยู(Theodor W. Adorno)¹ ให้ความเห็นว่า วัสดุ เป็นมากกว่าปรากฏการณ์พื้นฐานในธรรมชาติ “ในฐานะศิลปิน อาจจะเข้าใจได้ง่าย ประวัติศาสตร์ถูกสั่งสมอยู่ในตัวของพวกมัน และจิตวิญญาณก็แทรกซึมอยู่ในตัวของพวกมันเช่นกัน” ราวกับว่าตัวมันนั้นไม่เต็มใจที่จะหลอมรวมเป็นเพียงกระแสของภาพที่ไหลผ่านความสามารถในการจดจำ

สอดคล้องกับที่ เพเธอร์ ซุมธอร์ เคยให้สัมภาษณ์กับ New York Times เกี่ยวกับ สถาปัตยกรรมว่า “ความคิดแรกของเขาในการเริ่มต้นสำหรับสิ่งก่อสร้าง คือ วัสดุ เขาเชื่อว่า สถาปัตยกรรมเป็นเรื่องเกี่ยวกับที่ว่างและวัสดุ ไม่เกี่ยวกับแผ่นกระดาษหรือรูปทรง(ฟอร์ม)” อีกทั้งยังกล่าวเป็นนัยถึงถึงกาลเวลาที่ปรากฏผ่านวัสดุในงานสถาปัตยกรรม ผ่านช่วงเวลาที่มียุทธการใช้ งานว่า “สถาปัตยกรรมที่นั่นต้องสามารถซึมซับร่องรอยแห่งชีวิตและจิตวิญญาณของผู้คน ที่ทำให้ สถาปัตยกรรมนั้น เปรียบไปด้วยความรุ่มรวยเฉพาะตน”(เปียลดา เทวกุล ทวีปรั้งชีพ, 2557, 121) แม้ข้อความนี้ไม่ได้กล่าวถึงวัสดุของอาคารอย่างชัดเจน แต่กล่าวเป็นนัยว่า ความรุ่มรวยของ สถาปัตยกรรมเป็นผลมาจากร่องรอยที่ปรากฏบนเนื้อวัสดุ เติบโต ซึมซับและเผยความรู้สึก ที่เติม เปรียบไปด้วยเรื่องราวของชีวิตที่ผันผ่านเวลาของผู้คน อันเป็นก่อกำเนิดเป็นความหมายของความสถานที่

สิ่งหนึ่งที่เราจำเป็นต้องรู้ ก็คือ วัสดุที่เรากล่าวถึงนั้นไม่ได้หมายความถึงเพียงวัตถุดิบต่าง ๆ เช่น หิน ขนสัตว์ หรือโลหะ แต่เราหมายรวมถึงวัตถุที่เติมไปด้วยคุณสมบัติของประสาทสัมผัสของวัสดุ ที่เป็นผลมาจากการเข้าไปจัดการของมนุษย์ เช่น การทอ การจัดเรียง การหลอม หรือกรรมวิธีอื่น ๆ ซึ่งในความเป็นจริงนั้นผลิตภัณฑ์ เช่น อิฐ หรือผ้า ล้วนแต่มีร่องรอย ลวดลาย ของตนเองปรากฏอยู่ โดยที่เราไม่จำเป็นต้องบรรยายถึงมัน ปัจจุบันแม้ว่าวัตถุดิบหรือวัสดุส่วนใหญ่จะผลิตขึ้นจากโรงงาน อุตสาหกรรมในลักษณะที่เรียบเนียน ไม่ทั้งรอยต่อ หรือร่องรอยอื่น ๆ ไว้ แต่ร่องรอยตะเข็บและข้อต่อของมัน มักจะถูกจำลองหรือลอกเลียนแบบวิธีกรดั้งเดิม เพื่อกระตุ้นให้เกิดภาพความทรงจำเกี่ยวกับ วิธีการผลิตด้วยฝีมือมนุษย์ แม้จะเป็นวัตถุที่ถูกผลิตขึ้นเพียงขึ้นเดียวก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น ในงาน เครื่องปั้นเซรามิค และในงานสถาปัตยกรรมอย่าง การใช้คอนกรีตในการสร้างสรรค์ผลงานของ ทาดาโอะ อันโด(Tadao Ando) ที่ยังคงทิ้งร่องรอยของโครงที่ใช้หล่อคอนกรีต(แม่แบบ) เอาไว้เสมอ

¹ Adorno, Theodor w. (1903-69): อะดอร์โน, ฮีโอดอร์ ดับเบิลยู. (ค.ศ. 1903-69) อะดอร์โน, ฮีโอดอร์ ดับเบิลยู. คือ นักปรัชญาชาวเยอรมัน เขาเป็นบุคคลชั้นนำของสำนักแฟรงค์เฟิร์ต (Frankfurt School) และผู้สนับสนุนทฤษฎีวิเคราะห์มาร์กซิสต์ (Marxist Critical Theory)

ความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับวัสดุ
สถาปัตยกรรมดั้งเดิม – วัสดุแรกเริ่ม



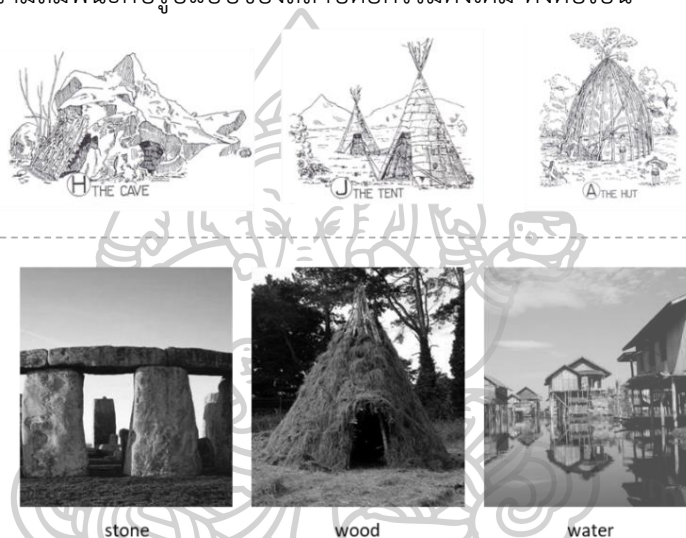
รูปที่ 6 ภาพ Primitive Hut ในงานเขียนของ Marc-Antoine Laugier
ที่มา https://www.ribapix.com/primitive-hut_riba3488-61

Sir Banister Fletcher สถาปนิกและนักประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมชาวอังกฤษ เขียนไว้ในหนังสือ A History of Architecture on the Comparative Method โดยได้กล่าวถึงงานสถาปัตยกรรมว่า “งานสถาปัตยกรรมมีขั้นตอนที่แตกต่างกันและการพัฒนาที่ซับซ้อน แต่กลับมีต้นกำเนิดที่เรียบง่าย จากความพยายามของมนุษย์ดั้งเดิมในการปกป้องตัวเองจากสภาพอากาศที่แปรปรวน สัตว์ป่า และศัตรูของมนุษย์” (Weston, 2003)

ภายใต้แนวความคิด Stoffwechsel ของ Gottfried Semper นั้น แนวคิดของการเปลี่ยนแปลงในงานสถาปัตยกรรม มีพื้นฐานมาจากการสังเกตุธรรมชาติ คำอธิบายเกี่ยวกับกระท่อมตึกคำบรรพ์ที่ตีพิมพ์ปี 1753 ของ MarcAntoine Laugier กล่าวว่าแบบจำลอง(กระท่อมตึกคำบรรพ์) “นั่นคือวิถีแห่งธรรมชาติที่เรียบง่าย และศิลปะนั้นถือกำเนิดขึ้น โดยการเลียนแบบกระบวนการทางธรรมชาติ” และ จุดเริ่มต้นของสถาปัตยกรรม คือ “การถักทอ(Textile)” – “การห่อหุ้ม(Enclosure)” เช่นเดียวกับมนุษย์ที่ห่อหุ้มร่างกายด้วยเครื่องนุ่งห่ม สะท้อนให้เห็นถึงวิธีการห่อหุ้มร่างกายของมนุษย์ จากการห่อหุ้มร่างกายตัวเอง ไปเป็นการห่อหุ้มสิ่งที่อยู่รอบตัวเพื่อสร้างขอบเขตของตัวเอง โดยที่ แซมเปอ์ เชื่อว่า “ผนังสิ่งทอที่เป็นเสมือนกับจุดกำเนิดของงานสถาปัตยกรรมว่าเป็นพื้นผิวทางสถาปัตยกรรมที่มีสองด้าน ทั้งที่ถูกใช้เพื่อแสดงและกำหนดขอบเขตของที่ว่างให้เห็นชัดเจน และสะท้อนให้เห็นถึงแสดงให้เห็นถึงมิติทางกายภาพของตัวมันเองและมิติทางวัฒนธรรม”

วิทรูเวียส และ คัทรแมร์ เดอ แดงซี กล่าวถึง รากของงานสถาปัตยกรรม(ที่อยู่อาศัย) สามารถแบ่งเป็น 3 รูปแบบหลักๆ จากวิถีชีวิตในยุคตึกคำบรรพ์ คือ ที่อยู่อาศัยแบบถ้ำ(Cave) ที่อยู่อาศัยแบบ

กระโจม(Tent) และ ที่อยู่อาศัยแบบกระท่อม(Hut) ซึ่งมีจุดเริ่มต้นจากสังคม สภาพแวดล้อมและวิถีชีวิต เมื่อเวลาผ่านไปก็ได้มีการพัฒนากลายเป็นสถาปัตยกรรมประสบการณ์ของมนุษย์ที่ค่อยๆ สัมสมในงามสถาปัตยกรรมเหล่านั้น เกิดจากองค์ประกอบในธรรมชาติประเภทต่างๆ จนเกิดเป็นระบบความหมายที่ชัดเจน มีความเฉพาะตัวของแต่ละท้องถิ่น นอร์เบกส์ ชูลส์ แบ่งองค์ประกอบธรรมชาติ เป็น สรรพสิ่ง(Thing), ระบบ(Order), บุคลิกลักษณะ(Character), แสง(Light) และ จังหวะเวลา(Temporal rhythms) โดยที่ในหัวข้อ สรรพสิ่ง กล่าวถึงสรรพสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ ซึ่งประกอบไปด้วย ภูเขา - หิน, ป่า - ไม้ และน้ำ สิ่งเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นวัสดุเริ่มแรกในธรรมชาติ ที่มนุษย์รู้จักและมีความสัมพันธ์กับรูปแบบของสถาปัตยกรรมดั้งเดิม ดังต่อไปนี้



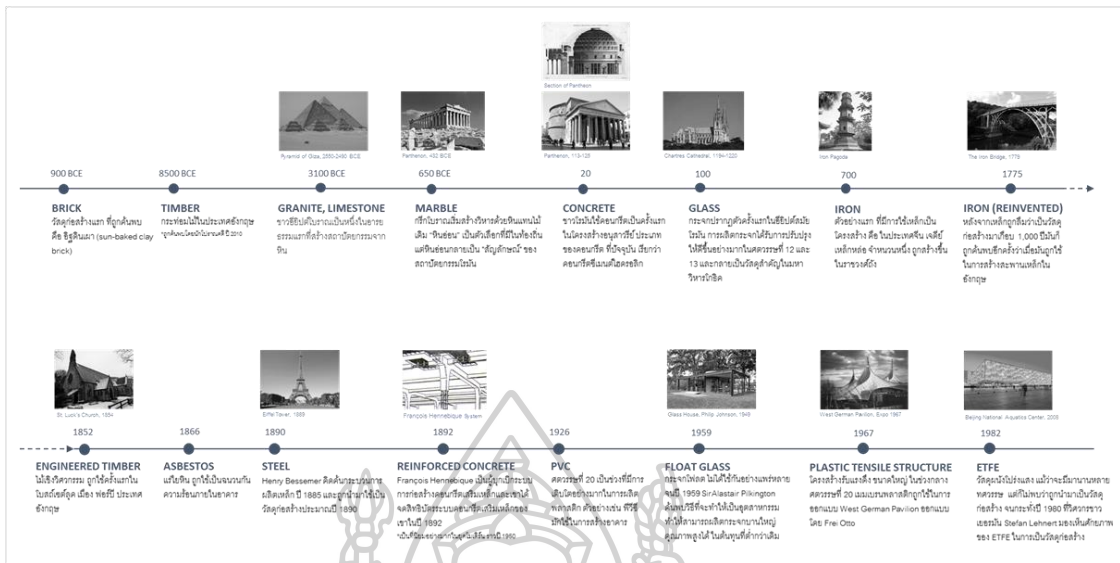
รูปที่ 7 แสดงความเชื่อมโยงระหว่างสถาปัตยกรรมดั้งเดิม กับวัสดุเริ่มแรก

- ที่อยู่อาศัยแบบถ้ำ(Cave) สัมพันธ์กับ ภูเขา ที่เป็นศูนย์กลางกิจกรรมทางความเชื่อ เป็นโครงสร้างธรรมชาติที่ใช้อ้างอิงตำแหน่ง วัสดุเริ่มแรกในที่อยู่อาศัยรูปแบบนี้ คือ “หิน” ซึ่งมีความแข็งแกร่ง แสดงถึงความถาวรยั่งยืน

- ที่อยู่อาศัยแบบกระโจม(Tent) และ กระท่อม(Hut) มีความสัมพันธ์กับ ต้นไม้ ซึ่งเติบโตจากผืนดินแสดงถึงชีวิต ความเป็นจริง ที่สามารถเติบโตและศูนย์สลายไปได้ วัสดุเริ่มแรกในที่อยู่อาศัยรูปแบบนี้ คือ “ไม้” มีความแข็งแกร่ง ไม่ถาวรยั่งยืน แต่สามารถทดแทนขึ้นใหม่ได้

- วัสดุลำดับสุดท้าย “น้ำ” แม้จะไม่เกี่ยวข้องกับรูปแบบที่อยู่อาศัยโดยตรง แต่มีได้หมายความว่า มันไม่มีอยู่ น้ำ ทำให้ผืนดินหรือบางสถานที่หายไปจากสายตาของเรา แต่นั่นหมายถึงความเชื่อมโยงตัวเรากับโลกใต้ผืนดิน และ ยังมีความสัมพันธ์กับชีวิตในมิติของความสัมพันธ์กับร่างกาย ความอุดมสมบูรณ์ มักปรากฏให้เห็นในการเลือกตำแหน่งที่ตั้งของที่อยู่อาศัย

พัฒนาการของวัสดุก่อสร้างในงานสถาปัตยกรรม



รูปที่ 8 แสดงพัฒนาการของวัสดุก่อสร้างในงานสถาปัตยกรรม

เมื่อรากทั้ง 3 ของงานสถาปัตยกรรมได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์เฉพาะตัวของแต่ละท้องถิ่น จนกลายมาเป็นงานสถาปัตยกรรม วัสดุ และรูปแบบของการก่อสร้างก็ได้ถูกพัฒนาขึ้นด้วยเช่นกัน เช่น งานสถาปัตยกรรมอียิปต์ที่มีความหนักทึบ มีรากฐานของ Typology ของรูปทรงที่มาจากที่อยู่อาศัยแบบถ้ำ และเราสามารถสังเกตได้ว่า พีระมิด ของชาวอียิปต์ สร้างด้วยวัสดุที่เป็น “หิน”(Stone) และวัสดุที่มาจากหิน(หินคือวัสดุที่มาจากพื้นดิน) ก่อรูปเป็นลักษณะคล้ายภูเขา สะท้อนถึงความคติความเชื่อ ในเรื่องของความมั่นคง เหนือกาลเวลา ที่ร่างในสุสานนั้นหรือมอมี จะสามารถฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้งได้ หรือสถาปัตยกรรมกรีก-โรมันที่มีความเชื่อในเรื่องของเทพเจ้ามากมาย วิหารมักถูกสร้างด้วยหินอ่อน และมีขนาดโอ้อวด แสดงถึงความศักดิ์สิทธิ์ของสถานที่ และบริเวณฐานของวิหารยังเป็นหนึ่งเดียวกับชั้นหินที่ค่อยๆ ใต้ขึ้นไป และเมื่อกาลเวลาผ่านไป มนุษย์ ได้คิดค้นพัฒนา วัสดุขึ้นมากมาย โดยในวิธีการก่อสร้างในยุคแรกๆนั้น เป็นพยายามเลียนแบบวิธีการที่เกิดในธรรมชาติ การวางซ้อนกันของไม้ จากนั้นก็เปลี่ยนไม่เป็นหิน จากนั้นก็พัฒนาเป็นวัสดุสมัยใหม่ อย่างเช่น เหล็ก และคอนกรีต หรือแม้แต่วัสดุดั้งเดิม อย่างกระจกก็ถูกพัฒนาให้มีคุณภาพ และผลิตในขนาดที่ใหญ่ขึ้น จวบจนถึงโครงสร้างเบาในปัจจุบัน

จากแผนภาพแสดงพัฒนาการของวัสดุก่อสร้าง สามารถสังเกตได้ว่า วัสดุก่อสร้างขั้นพื้นฐานที่สุดที่ปรากฏอยู่ในยุคแรกๆของประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมที่ถูกค้นพบนั้น ล้วนแต่เป็นวัสดุที่มีต้นกำเนิดมาจากพื้นดิน ซึ่งอาจจะพบว่ามันเป็นส่วนหนึ่งกับภูมิประเทศ อาทิเช่น หิน หรือมีที่มาจากพื้นโลก อาทิเช่น ดินเหนียวที่นำมาปั้นเป็นก้อนอิฐ ซึ่งในอดีตวัสดุประเภทนี้มีความเชื่อมโยงกับต้นกำเนิดและความเป็นสถานที่อย่างมาก หรือในยุคสมัยใหม่นั้น ลูควิก มีส ฟาน เดอร์ โรห์ (Ludwig Mies

van der Rohe) กล่าวว่า “สถาปัตยกรรมเริ่มต้นขึ้น เมื่อคุณวางอิฐสองก้อนเข้าด้วยกันอย่างระมัดระวัง นั่นล่ะคือจุดเริ่มต้น”(Architecture starts when you carefully put two bricks together. There is begins.)

การจัดกลุ่มประเภทของวัสดุในการก่อสร้าง

การจัดแบ่งประเภทของวัสดุโดยทั่วไปแล้ว นิยมจัดแบ่งประเภทตามที่มาของวัสดุ ทั้งในมิติของสถาปัตยกรรม และวิศวกรรมการผลิต

1.1 แบ่งตามที่มาและกรรมวิธีการผลิตของวัสดุการก่อสร้าง

1.1.1. วัสดุธรรมชาติ เช่น กรวด หิน ดิน ทราย ไม้ ผนัง

1.1.2. วัสดุสังเคราะห์ เช่น วัสดุจำพวกเหล็ก อลูมิเนียม กระจก เซรามิก โพลีเมอร์ อิฐ และคอนกรีต

1.2 แบ่งตามประเภทของวัสดุก่อสร้าง

1.2.1. วัสดุก่ออิฐและหิน (Masonry – Brick and Stone)

อิฐและหินเป็นวัสดุก่อสร้างขั้นพื้นฐานที่สุด เป็นวัสดุที่พบตามธรรมชาติ หินถูกพบบนพื้นดินหรือขุดขึ้นมาจากพื้นดิน และอิฐคือดินที่ขึ้นรูป วัสดุประเภทนี้มีความหนักและความแข็งแรง และแสดงความเป็นส่วนหนึ่งของสถานที่หรือภูมิทัศน์โดยรอบอย่างแท้จริง ซึ่งสีและพื้นผิวของมันเป็นไปตามธรรมชาติของแหล่งที่มา และวิธีการประกอบของมัน สะท้อนถึงบริบททางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม a craft tradition ได้เป็นอย่างดี

คุณสมบัติทางภาพของอิฐและหินคล้ายคลึงกัน คือ ความทนทานต่อสภาพอากาศที่หนาวเย็นและชื้น โดยที่อิฐค่อยๆกักเก็บพลังงานความร้อนจากด้วยอาทิตย์อย่างช้าๆในช่วงเวลากลางวัน และคลายความร้อนออกในช่วงเวลาหลังพระอาทิตย์ตก

คุณสมบัติทางกายภาพของหิน คือ มันสามารถกักเก็บความร้อนไว้ได้ในฤดูหนาว และยังคงความเย็นในฤดูร้อน อีกทั้งยังมีความพิเศษกว่าวัสดุชนิดอื่นๆ ตรงที่มันเป็นวัสดุอเนกประสงค์ สามารถเป็นได้ทั้งพื้นผิวแผ่นบาง หรือเป็นโครงสร้างรับน้ำหนัก

ในมิติของความหมายเชิงสัญลักษณ์ หิน มักถูกใช้เป็นที่ระลึก อนุสาวรีย์หรือเครื่องหมายแสดงตำแหน่งในภูมิทัศน์ เนื่องมาจากว่ามันมีคุณลักษณะพิเศษที่มีไม่เสื่อมสลายไปตามกาลเวลา (timeless) จึงนิยมใช้เป็นตัวแทนของความคงทน ความมั่นคง และความแข็งแรง อีกทั้งยังบ่งบอกถึงความเชื่อมโยงระหว่างสถาปัตยกรรมในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

1.2.2. คอนกรีต (Concrete)

คอนกรีตเป็นวัสดุที่สามารถผสมได้ง่ายจากทราย ซีเมนต์และหิน มีศักยภาพที่จะเป็นได้ทั้งของแข็งและของเหลว เนื่องมาจากมันทำจากส่วนผสมที่สามารถผสมได้ทุกที่ จึงไม่ได้มีความเชื่อมโยงกับแหล่งกำเนิดมากนัก แต่อีกแง่หนึ่งคือมันมีความยืดหยุ่นในขั้นตอนของกระบวนการผลิต ไม่มีถูก

จำกัดในท้องที่เฉพาะ ทำให้มันมีข้อจำกัดในแนวความคิดหรือมีความดั้งเดิมน้อยกว่าวัสดุชนิดอื่น มันสามารถเป็นอะไรก็ได้ ทำที่ไหนก็ได้ อย่งไรก็ดี การใช้คอนกรีตในงานสถาปัตยกรรม โดยทั่วไปแล้วก็ยังมีสัมพันธ์กับแนวความคิดของท้องถิ่น ในแง่ของวิธีการก่อสร้าง รูปทรง การใช้งาน และบริบทอื่นๆ

คอนกรีตนั้นมีคุณสมบัติในการรับแรงอัดสูง รับแรงดึงได้ต่ำ สามารถเป็นได้ทั้งของเหลวและของแข็ง นำมาหล่อหรือขึ้นรูปได้ อีกทั้งยังสามารถดูดซับในช่วงฤดูร้อน(ช่วยให้อาคารเย็นลง) และปล่อยความร้อนอีกครั้งเมื่ออุณหภูมิลดลงในช่วงเวลากลางคืน เมื่อต้องการให้คอนกรีตสามารถรับแรงดึงได้ จะเสริมวัสดุที่รับแรงดึงเข้าไปในคอนกรีต โดยจะเรียกว่า คอนกรีตเสริมแรง หรือ คอนกรีตเสริมเหล็ก

ในมิติของความหมายคอนกรีต นิยมใช้เป็นตัวแทนของความหนักแน่น และความคงทน เนื่องจากว่ามันมีคุณสมบัติของความทนทาน แต่ไม่ได้แสดงออกถึงความมีชีวิตชีวา เหมือนกับวัสดุที่มีที่มาจากธรรมชาติ ให้ความรู้สึกถึงความหนัก ความเย็น และความนิ่ง

1.2.3. ไม้ (Timber)

ไม้เป็นวัสดุยั่งยืน ที่สามารถเกิดขึ้นใหม่ได้ ง่ายต่อการใช้งาน เป็นได้ทั้งโครงสร้าง และโครงของอาคาร มีความสวยงาม พื้นผิว กลิ่น สี เฉพาะที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ละชนิดของต้นไม้ อีกทั้งไม้ยังเป็นวัสดุที่มีความสัมพันธ์แน่นแฟ้นกับประเพณี วัฒนธรรม และเทคนิค วิธีการก่อสร้างพื้นถิ่น (งานฝีมือ-ช่างไม้) นอกจากนี้ไม้ยังมีความงามตามธรรมชาติที่สามารถผูกเรือนได้(เมื่อเวลาผ่านไป)

คุณสมบัติทางกายภาพของไม้ คือ มีน้ำหนักเบา แต่กำลังสูง สามารถรองรับแรงดึง แรงกด และแรงบิดตามแนวยาวได้ดี สามารถหด—ขยายตัวได้ตามความชื้น มีคุณสมบัติในการเหนียวนำความร้อนต่ำ กักเก็บความร้อนสูง เนื่องด้วยมาจากสีและคุณสมบัติของมัน ทำให้เมื่อเราสัมผัสไม้เราจึงรู้สึกอบอุ่น และอาคารไม้จึงมีความอบอุ่น

ในมิติของความหมายเชิงสัญลักษณ์ ไม้ เป็นวัสดุธรรมชาติ ที่สามารถเกิดขึ้นใหม่ได้ง่าย จึงถูกใช้เป็นตัวแทนของชีวิต และแสดงถึงความใกล้ชิดกับธรรมชาติ

1.2.4. กระจกและเหล็ก (Glass and Steel)

ในงานสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ กระจกและเหล็กมักมีความเกี่ยวข้องกัน การผสมผสานของวัสดุทั้งสองนำมาซึ่งความแข็งแกร่งและความละเอียดอ่อนทางสถาปัตยกรรม โครงเหล็กอาจดู "เบา" และบางเมื่อทำงานร่วมกับความโปร่งใสของผนังกระจก แก้วและเหล็กกล้าถูกนำมาใช้เป็นพิเศษสำหรับการใช้งานสถาปัตยกรรมอุตสาหกรรมขนาดใหญ่แบบเปิดโล่ง แต่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีวัสดุทำให้เกิดความเป็นไปได้มากขึ้นสำหรับการใช้วัสดุทั้งสองชนิด

หนึ่งในคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดของการใช้กระจกคือความโปร่งใส ที่ช่วยให้แสงส่องเข้าไปในพื้นที่ และในปัจจุบันเทคโนโลยีก้าวไกลไปมาก ทำให้การใช้กระจกในการออกแบบอาคารไม่จำเป็นต้องจำกัดเฉพาะการการในกรอบประตูหน้าต่างอีกต่อไป แต่ยังสามารถใช้ในเชิงโครงสร้างได้

อีกด้วย อีกทั้งกระจกสามารถนำมาเคลือบเพื่อให้เกิดพื้นผิวที่หลากหลายที่ใช้สำหรับการตกแต่ง เช่น การพ่นทราย การพิมพ์ลาย หรือนำเคลือบสารบางอย่างเพื่อปรับเปลี่ยนความทึบ เป็นต้น

เหล็กสามารถผลิตได้หลายวิธีและตอบสนองต่อกระบวนการผลิตทางอุตสาหกรรมที่หลากหลาย ตั้งแต่การหล่อและการกดไปจนถึงการตีขึ้นรูปหรือการอัดรีด โดยที่โครงเหล็ก มีข้อได้เปรียบที่ทางสถาปัตยกรรมคือความแข็งแรง โครงสร้างเหล็กที่มีขนาดเล็กสามารถรองรับน้ำหนักได้มาก ทำให้ช่วงเสามีขนาดที่กว้างขึ้น และเมื่อรวมกับคอนกรีตเสริมเหล็กแล้ว โครงเหล็กจะทำให้สามารถสร้างอาคารที่มีความสูงได้มาก โครงเหล็กมักจะมองเห็นได้ทั้งภายในและภายนอกอาคาร วัสดุเหล็กอีกประเภทหนึ่งคือวัสดุปิดผิว ซึ่งมีหลากหลายชนิด เช่น สแตนเลส, อะลูมิเนียม, กลายเป็นวัสดุห่อหุ้มที่ได้รับความนิยม เนื่องจากมีความทนทาน แข็งแรง และสามารถให้ความสวยงามได้หลากหลาย สามารถสะท้อนแสงได้สูง, อะลูมิเนียมเป็นเหล็กมีน้ำหนักเบาและมีให้เลือกหลายสี, Core Ten และสังกะสี ซึ่งมีคุณสมบัติแตกต่างกัน

ในมิติของความหมายเชิงสัญลักษณ์ของกระจก ในอดีตกระจกนิยมใช้ในสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ เป็นตัวแทนของสวรรค์และพระเจ้า ในยุคต่อๆ มากระจกได้เริ่มนำมาใช้กับอาคารบ้านเรือน เพื่อบ่งชี้ความมั่งคั่งของเจ้าของอาคาร แต่ในปัจจุบันกระจกเป็นเครื่องที่ใช้สื่อสารถึง การปิด/เก็บตัว ไปจนถึงการเปิด/ได้ตอบ ในบางครั้งถูกเป็นตัวแทนของความโปร่งเบา หรือกระจกเงาที่ใช้ในการสะท้อน ทำให้มันดูกลืนไปกับสิ่งที่อยู่รายล้อม

ในมิติของความหมายเชิงสัญลักษณ์ของเหล็ก เนื่องจากคุณสมบัติในการรับแรงของเหล็ก มันจึงถูกใช้เป็นตัวแทนของความแข็งแรง ความแข็งแกร่ง อยู่เหนือกาลเวลาเนื่องมาจากคุณสมบัติที่ทนทานต่อสภาพอากาศ อีกทั้งยังเป็นตัวแทนของวัสดุสมัยใหม่หรือความล้ำสมัย เนื่องมาจากมันมีคุณสมบัติทางการผลิตที่ยืดหยุ่นไม่ตายตัว สามารถพัฒนาและต่อยอดได้อีกมากมาย

ระบบของภาษาและกระบวนการสื่อความหมาย

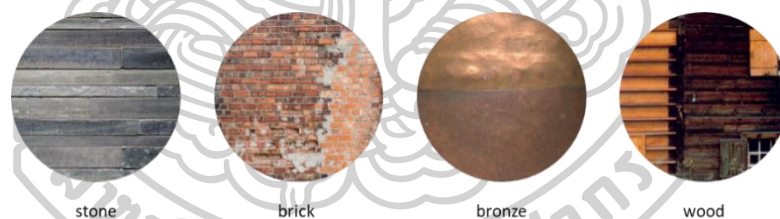
ภาษาของวัสดุ

ปัจจุบันวัสดุในงานสถาปัตยกรรม ไม่ได้ถูกกล่าวถึงแค่ในเชิงเทคนิคและวิธีการก่อสร้างหรือในทางเศรษฐกิจเท่านั้น เนื่องมาจากความหมายของมันถูกขยายไปไกลกว่าแค่ลักษณะทางกายภาพที่วัสดุนั้นๆมี ความทรงจำของผู้คน ต่างก็เต็มไปด้วยภาพของคุณสมบัติทางประสาทสัมผัสของวัสดุ กำแพงหิน หม้อดิน ไบรด์เหล็ก ผ้าขนสัตว์ และเครื่องประดับทองคำ มันสามารถบ่งบอกความอบอุ่นและความเย็น พลังอำนาจ หรือความเป็นมิตรได้ นักปรัชญาชาวเยอรมัน ทีโอดอร์ ออดอร์โน ดับเบิลยู (Theodor W. Adorno) ให้ความเห็นว่า วัสดุเป็นมากกว่าปรากฏการณ์พื้นฐานในธรรมชาติ “ในฐานะศิลปิน อาจจะเข้าใจได้ง่าย ประวัติศาสตร์ถูกสั่งสมอยู่ในตัวของพวกมัน และจิตวิญญาณก็แทรกซึมอยู่ในตัวของพวกมันเช่นกัน”(Moravánszky, 2018)

ดังกล่าวที่มีชื่อเสียงของ Adolf Loos “แต่ละวัสดุมีภาษาที่แสดงออกเฉพาะของตัวเอง” พ้องกับสถาปนิกแห่งสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ Frank Lloyd Wright ก็กล่าวถึงวัสดุว่า “แต่ละวัสดุมีข้อความที่ต้องการสื่อสาร(message)เป็นของตัวเอง และนำไปสู่การเป็นศิลปินที่สร้างสรรค์เพลงของตัวเอง”

Juhani Pallasmaa ก็ให้ความเห็นไปในทิศทางเดียวกัน วัสดุและพื้นผิวทุกชนิดล้วนแล้วแต่มีภาษาของตัวเอง(Pallasmaa และ Zambelli, 2020)

- หิน(Stone) กล่าวถึงต้นกำเนิดทางธรณีวิทยาที่อยู่ห่างไกลความทนทานและความคงทน โดยธรรมชาติ
- อิฐ(Brick) ทำให้ นึกผืนดินอุ่นๆ แสงโน้มถ่วงหรือการถ่ายเทน้ำหนัก รวมถึงประเพณีการก่อสร้างที่ไม่สิ้นสุด
- บรอนซ์(Bronze) หรือทองสัมฤทธิ์ กระตุ้นให้นึกถึงกระบวนการหล่อแบบโบราณ ที่ใช้ความร้อนสูงในการผลิต และร่องรอยกาลเวลาที่สังเกตได้จากคราบของบนพื้นผิวมัน
- ไม้(Wood) พูดถึงสองสิ่งที่มีอยู่และมาตราส่วนเวลา ชีวิตแรกของมันในฐานะต้นไม้ที่เติบโตและส่วนที่สองเป็นสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ที่สร้างขึ้นโดยมือที่เอาใจใส่ของช่างไม้หรือช่างทำตู้



รูปที่ 9 แสดงวัสดุและพื้นผิวที่มีภาษาของมันเอง ตามกล่าวของ Juhani Pallasmaa

จากคำกล่าวของ Juhani Pallasmaa ชี้ให้เห็นว่า วัสดุและพื้นผิวเหล่านี้สื่อถึงช่วงเวลาที่เป็นที่น่าพึงพอใจ เมื่อเทียบกับวัสดุที่ผลิตในอุตสาหกรรมในปัจจุบันซึ่งมักจะแบนเรียบ ไร้กาลเวลา อีกทั้งความทรงจำของเราเต็มไปด้วยภาพของคุณสมบัติทางประสาทสัมผัสของวัสดุ กำแพงหิน หม้อดินเผา ไม้ปาร์เกต์ มือจับประตูที่ทำด้วยเหล็ก หรือแม้กระทั่งพื้นที่เต็มไปด้วยกรวดหินธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม มันแสดงให้เห็นว่ามันเป็นมากกว่าภาพในความทรงจำ มันมี ความร้อน ความเย็น พลัง และความหมายมันมีมากกว่าคุณสมบัติทางกายภาพ หรือภาพที่มันปรากฏ หรือกล่าวได้ว่าเป็นการ **บิดเบือนความหมายจาก “หน้าที่” สู่ “การเป็นตัวแทน”(Representation)**

การระบุความหมายดังกล่าวให้กับวัสดุนั้น สามารถสังเกตได้ว่า ความเข้าใจที่ได้รับความนิยมสูงของวัสดุ ล้วนแต่มีพื้นฐานมาจากต้นกำเนิดของมัน แต่นั่นก็เพราะวัสดุในสมัยก่อนนั้น ไม่ได้สามารถ

ถูกจัดส่งไปได้ทั่วทุกมุมโลกอย่างเช่นทุกวันนี้ วัสดุที่หาได้ยากอย่างทองคำ ที่มีคุณสมบัติในความทนทานต่อสภาพอากาศ ถูกใช้การปิดเคลือบผิวปลายไม้ของอาคารทางจักรวรรดิหรืออาคารทางศาสนาของญี่ปุ่น อีกทั้งยังเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงสถานะอีกด้วย หรือ แม้แต่หินอ่อนที่มีราคาแพง และนิยมใช้ในการทอหุ้มอาคารพาณิชย์อย่างแพร่ในช่วงศตวรรษที่ 20 อย่างเช่น ผลงานการออกแบบโดย Alvar Aalto หลายชิ้นที่ใช้หินอ่อนในการปิดผิว อย่าง Otaniemi Campus Library of Helsinki University of Technology และ Academic Bookshop ซึ่งสำหรับ Alvar Aalto หินอ่อนทำหน้าที่บ่งบอกถึงสถานะทางวัฒนธรรมของร้านค้า และสถานภาพของเมือง

สอดคล้องกับ ทฤษฎี *Stoffwechsel* ของ ก๊อตฟรีด เซมเปอร์ (Gottfried Semper) กล่าวถึงรูปแบบและลวดลายที่สามารถตรวจสอบย้อนกลับไปที่ต้นกำเนิดของมันได้ แม้ว่าวัสดุและเทคโนโลยีจะถูกพัฒนาขึ้น เพื่อใช้ในสภาพแวดล้อมใหม่ๆ ก็ตาม โดยเซมเปอร์ ได้ยกตัวอย่างถึง “timber style” ว่าเป็นภาษาทางการของรูปแบบซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะเฉพาะของไม้ แต่หลังจากการเปลี่ยนแปลงหลากหลายครั้ง มันได้ถูกพัฒนาเป็น “stone style” และที่ คาร์ล เบอท์ทิจเซอร์ (Karl Bötticher) กล่าวก่อสร้างหินที่พบสถาปัตยกรรมกรีกนั้นพัฒนามาจากงานก่อสร้างไม้ โดยยกตัวอย่าง หัวเสาของวิหารพาร์เทนอน แม้จะถูกสร้างขึ้นด้วยหิน แต่กลับแสดงถึงรูปแบบวิธีการก่อสร้างของไม้ (representation of wood construction)

กระบวนการสื่อความหมายของวัสดุ

ผู้คนจำแนกวัสดุผ่านประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่เพียงแต่วิธีการใช้งานเท่านั้น แต่รวมถึงความหมายที่วัสดุมีต่อมนุษย์ “เราให้ความหมายต่อวัสดุรอบตัวเรา” วัสดุนั้นดูทันสมัยหรือดั้งเดิม, ดูเป็นผู้หญิงหรือผู้ชายสำหรับเรา ในเชิงภาษาศาสตร์ ความหมาย คือ เนื้อหาที่มีลักษณะคำหรือสัญลักษณ์ที่ผู้คนแลกเปลี่ยนกัน เมื่อสื่อสารกันผ่านระบบภาษา จากที่กล่าวมานั้นการทำความเข้าใจภาษาของวัสดุนั้น ต้องความเข้าใจเช่นเดียวกับทฤษฎีการสื่อความหมายตามหลักภาษาศาสตร์ที่มีระบบของสัญศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง

สอดคล้องกับผลงานเขียนของ Thomas Raff นักประวัติศาสตร์ศิลปะ ชาวเยอรมัน เสนอว่า “เราสามารถเข้าใจภาษาของวัสดุได้เช่นเดียวกับที่เราเข้าใจ คำศัพท์ และประโยคในระบบของภาษา” ภายในหนังสือ *Die Sprache der Materialien* (The Language of Materials)(Moravánszky, 2018)

Dr. Elvin Karana (รองศาสตราจารย์ด้านวิศวกรรมการออกแบบที่ Delft University of Technology และผู้อำนวยการห้องปฏิบัติการ Materials Experience Lab ประเทศเนเธอร์แลนด์) ผู้บัญญัติคำว่า “Material Experience” (ประสบการณ์วัสดุ) ได้เขียน หัวข้อ How do Materials Obtain Their Meanings? (วัสดุมีความหมายได้อย่างไร?) ในวารสารวิชาการของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ของมหาวิทยาลัย Middle East Technical University ปี 2010 กล่าวว่า เราสามารถ

ยกตัวอย่างความหมายที่สร้างขึ้นจากวัสดุได้อีกหลากหลายรูปแบบ ซึ่งนอกเหนือจากการที่เราให้ความหมายต่อวัสดุแล้ว มักจะมีความหมายตรึงอยู่ในวัสดุอยู่ด้วยเช่นกัน อาทิเช่น ไม้ให้ความรู้สึกอบอุ่นและสบายมากกว่าวัสดุอื่นๆ อีกทั้งยังมีความเชื่อมโยงกับงานฝีมือ หรือ โลหะ หมายถึงความแม่นยำ และ ถูกใช้เพื่อนำมาทำชิ้นงานทางเทคโนโลยีและวิศวกรรมขั้นสูง เธออ้างอิงถึง งานเขียนของ Ljungberg and Edwards (2003) ที่กล่าวถึงคุณสมบัติเฉพาะที่แสดงผ่านวัสดุ ยกตัวอย่างเช่น วัสดุโพลีเอสเตอร์ ไม้ได้มอบความรู้สึกว่ามีคุณภาพสูงให้กับผู้ใช้เท่ากับรุ่นที่ทำด้วยเคลือบโลหะซึ่งมีน้ำหนักมากกว่า ในตัวอย่างนี้ ผู้คนเป็นผู้มอบให้ความหมายแก่วัสดุ การรับรู้และการใช้งานทั่วไปของวัสดุกระตุ้นให้เกิดความหมายขึ้นเพื่อแสดงถึงคุณสมบัติที่แท้จริงของวัสดุ

แม้ว่าวัสดุจะมีประวัติศาสตร์ที่ช่วยให้เรากำหนดความหมายให้แก่นั่น จากที่ในอดีตมีการใช้วัสดุอย่างจำกัด มีการใช้วัสดุชนิดเดียวกันในงานหรือผลิตภัณฑ์ที่มีรูปแบบหรือหน้าที่คล้ายคลึงกัน เช่น หิน หมายถึงความแข็งแรง ความทนทาน ใช้ในการสร้างสิ่งก่อสร้างเชิงอนุสาวรีย์, ไม้ ให้ความอบอุ่น เปรียบเสมือนชีวิต นิยมใช้ในการสร้างที่พักอาศัย แต่กระนั้นเองเทคโนโลยีการผลิตมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง วัสดุใหม่ๆ ที่ถูกพัฒนาขึ้นมีคุณสมบัติที่หลากหลาย อย่างเช่น เซอร์เมท (Cermets) เป็นวัสดุที่เกิดการนำโลหะ (metal) กับ ceramic มาประกบกันเป็นวัสดุ composite ทำให้ได้ระบบที่ทนทานความร้อนได้ดี และแลกเปลี่ยนความร้อนได้รวดเร็ว หรือกรรมวิธีที่ทันสมัย ทำให้ภาพลักษณ์ของมันเปลี่ยนไป เช่น หินธรรมชาติที่มีความหนา และแข็ง ยังสามารถทำให้เบาขึ้นได้ โดยการทำให้เป็นแผ่นบาง 1.5 - 2 มม. ที่เรียกว่า หินวีเนียร์ (stone veneer) เพื่อใช้เป็นวัสดุตกแต่ง ด้วยเหตุนี้เอง หรือแม้กระทั่งวัสดุคอนกรีตก็ยังสามารถตกแต่งผิวให้ดูเหมือนหินอ่อนได้ วัสดุจึงมีลักษณะ “เหมือนนักแสดงซึ่งสามารถมีบุคลิกแตกต่างกันได้ ขึ้นอยู่กับบทบาทที่ให้มันแสดง”(Ashby and Johnson, 2002 : 73) (Elvin Karana, 2010)

การจัดกลุ่มการสื่อความหมายของวัสดุในงานสถาปัตยกรรม

1. สื่อสารผ่านหน้าที่

1.1 ทำหน้าที่เป็นโครงสร้าง วัสดุโครงสร้าง คือ วัสดุที่ใช้ในการรับน้ำหนัก เป็นการสร้างความมั่นคง มั่นใจถึงความทนทาน มักจะถูกซ่อนอยู่ภายใต้วัสดุปิดผิว ซึ่งมีลักษณะที่บิดัน มีคุณสมบัติตามธรรมชาติ ที่สามารถคาดการณ์ได้ เช่น หิน อิฐ ไม้

1.2 ทำหน้าที่เป็นพื้นผิว โดยที่วัสดุปิดผิว เป็นพื้นผิวภายนอก ที่ไม่สามารถ คาดการณ์พฤติกรรมได้ เพราะมันเกี่ยวข้องกับการโต้ตอบกับความงาม ความหลากหลายของประสบการณ์ และความคาดหวังของผู้ใช้งาน มักจะมีลักษณะ เบา เป็นแผ่นหรือเป็นฟิล์ม เช่น แผ่นกระจก แผ่นเหล็ก

วัสดุบางชนิดสามารถเป็นได้ทั้งโครงสร้างและพื้นผิว ขึ้นอยู่กับลักษณะที่มันปรากฏ โดยที่สามารถจำแนกได้จาก ความหนา-ความบาง หรือ พื้นผิวหยาบ-พื้นผิวเรียบ ของวัสดุนั้นๆ เช่น

คอนกรีต หากนำมาหล่อในลักษณะที่บดตัน ทำหน้าที่เป็น เสาคาน จะเป็นงานโครงสร้าง แต่หากนำมาฉาบบางๆ เพื่อปิดผิว มันก็จะทำหน้าที่เป็นพื้นผิว เป็นต้น

2. สื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

2.1 คุณสมบัติปฐมภูมิ (Primary properties) คือ คุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุที่วัสดุมีอยู่ในตัวเอง ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เช่น ความหนา ความหนัก ความคงทนต่อความร้อน การรับแรง เป็นต้น

2.2 คุณสมบัติทุติยภูมิ (secondary properties) นั้น คือ คุณสมบัติที่แปรเปลี่ยนได้ มักเกี่ยวข้องกับกระบวนการที่มนุษย์เข้าไปจัดการวัสดุ การขุด การเจาะ การตัด รวมถึงการขัด การเคลือบพื้นผิวอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น บันได ที่ดูเหมือนพื้นผิวของหินอ่อน ภายในห้องสมุด Exeter Library (Class of 1945 Library) ที่ออกแบบโดย หลุยส์ คาห์น(Louis Khan) แท้จริงแล้ววัสดุที่ประกอบกันนั้นคือคอนกรีต แต่เป็นการทำให้มัน “ดูเหมือน” (look like) หินอ่อน หรือเป็น “การลอกเลียนแบบ”(Simulation) หรือ ในงานสถาปัตยกรรมโบราณ อย่างวิหารพาเธนอน การประกอบกันของคอนกรีตบริเวณทิวเสา แสดงออกถึงการเป็นตัวแทน(Representation) ของรูปแบบวิธีการก่อสร้างในงานไม้ ซึ่งคุณสมบัติส่วนนี้ถือได้ว่าเป็นการพูดถึงกระบวนการก่อสร้าง โดยที่ Gottfried Semper ให้ความเห็นว่า มันชวนให้นึกถึงความรู้สึกของช่วงเวลา ณ ขณะที่ช่างกำลังทำงานสถาปัตยกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ



รูปที่ 10 แสดงตัวอย่างคุณสมบัติทุติยภูมิของวัสดุ

Exeter Library(ซ้าย) Pediment of the Parthenon(ขวา)

3. สื่อสารผ่านความสัมพันธ์ระหว่างพื้นดินและท้องฟ้า (วิธีการก่อ/ประกอบสร้าง)

3.1 ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นดิน คือ วิธีการที่อาคารตั้งอยู่บนพื้นดิน / ระบบก่อ (Stereotomics) หรือ ความสัมพันธ์ในแนวราบ แสดงถึงวิธีการที่อาคารผสานตัวเป็นหนึ่งเดียวกับสถานที่(สภาพแวดล้อม) เกิดและเติบโตมาพร้อมที่ตั่งนั้นๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นวัสดุที่มีลักษณะที่บดตัน

ก่อตัวขึ้นทับซ้อนกันบนสภาพแวดล้อม วัสดุส่วนใหญ่เป็นวัสดุที่ทำหน้าที่รับและถ่ายโอนน้ำหนัก ได้แก่ อิฐ กรวด หิน Rammed Earth และ คอนกรีตเสริมแรง โดยที่วิธีการที่อาคารสัมพันธ์กับผิวดิน สามารถแบ่งได้ 3 รูปแบบ คือ

- “IN” the ground / “ใน” พื้นดิน: แสดงถึงความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับผิวดิน อาคารดูเหมือนเติบโตขึ้นจากผิวดิน
- “ON” the ground / “บน” พื้นดิน: อาคารมีฐานที่ชัดเจน ตั้งอยู่ระหว่างผิวดินกับท้องฟ้า
- “Over” the ground / “เหนือ” พื้นดิน: อาคารลอยขึ้นเป็นอิสระจากผิวดิน มีโครงสร้างที่เป็นลักษณะเสา ค้ำยัน

โดยที่ แฟรงค์ ลอยด์ ไรท์ กล่าวว่า “ระนาบในอาคารวางตัวขนานไปกับโลก โดยทำตัวให้เข้ากับพื้นดิน ทำให้ตัวอาคารเป็นส่วนหนึ่งของผืนแผ่นดิน”²

3.2 ความสัมพันธ์ระหว่างท้องฟ้า คือ วิธีการที่อาคารยกตัวสู่ท้องฟ้า / ระบบโครงสร้าง (Tectonics) หรือ ความสัมพันธ์ในแนวดิ่ง เป็นวิธีการที่บ่งบอกถึงการสร้างขึ้นมาใหม่ ไม่ได้มีอยู่แต่เดิม หรือเป็นการแสดงถึงการเกาะตัวอยู่กับสภาพแวดล้อม เพื่อความเคารพต่อสภาพแวดล้อมเดิม มักจะเป็นวัสดุที่มีลักษณะเบา มีลักษณะในการประกอบเข้าด้วยกัน เป็นแผ่นหรือเป็นผืน ทำหน้าที่เป็นกรอบที่คอบอกขอบเขตของสิ่งก่อสร้าง(ผนังและหลังคา) โดยที่วัสดุส่วนใหญ่ในวิธีการนี้ ได้แก่ ไม้ ชันไม้ ไม้ไผ่ ไม้สาน เป็นต้น อีกทั้งยังมีความสัมพันธ์กับช่องเปิดต่างๆ ที่แสดงความสัมพันธ์กับแสงสว่าง และการเชื่อมต่อกับท้องฟ้า



รูปที่ 11 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างอาคารกับผิวดินและท้องฟ้า

Gugulun House(ซ้าย), Thermal Vals(กลาง), Waterfalling House(ขวา)

อาคารทั้ง 3 อาคารนี้ มีการผสมผสานตัวเองเข้ากับที่ตั้ง ที่มีลักษณะเป็นเนินเขา โดยการวางวัสดุขนานกับผิวดิน ในความรู้สึกถึงการขยายตัวในแนวนอน(Horizontal) โดยที่งานของ Peter Zumthor ให้ความรู้สึกของความหนักมากกว่า งานของ Frank Lloyd Wright แม้ว่า Gugulun

² Frank Lloyd Wright, The Future of Architecture(New York: Horizon, 1953), หน้า 200 อ้างอิงจาก Gevork Hartoonian, Ontology of Construction ความหมายของการก่อสร้าง แปลโดย อาชัญญ์ บุญญานันต์ กรุงเทพฯ : ลายเส้น, 2559 หน้า 122

House จะสร้างด้วยไม้ก็ตาม แต่เนื่องจากการวางตัวของอาคารทั้งสองนั้นผสานตัวลงในพื้นดิน ราวกับว่ามันได้เติบโตขึ้นจากพื้นที่ตรงนั้น แต่ Waterfalling House นั้น ให้ความรู้สึกที่เบา และกลมกลืนไปกับบริบทมากกว่า เนื่องจากส่วนที่กรุด้วยหินผสานตัวเข้ากับหุบเขาและน้ำตกได้อย่างแนบเนียน มีเพียงระนาบแนวพื้นคอนกรีตขนาดใหญ่ที่ยื่นตัวออกมาเหนือน้ำตก ยกตัวลอยขึ้นไปปะทะท้องฟ้า เป็นเหมือนก้อนหินที่ยื่นออกมาจากน้ำตก

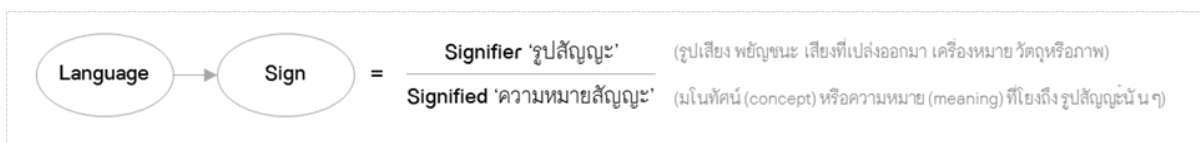
4. สื่อสารถึงช่วงเวลา

4.1 แสดงความต่อเนื่องของช่วงเวลา วัสดุธรรมชาติ – หิน, อิฐ, ไม้ เปิดให้เรามองผ่านพื้นผิวและช่วยให้เรามั่นใจในความจริงของสสาร วัสดุธรรมชาติแสดงออกถึงอายุและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของมัน รวมถึงเรื่องราวของต้นกำเนิดและประวัติการใช้งานของมนุษย์ คราบของการสึกหรอ เพิ่มประสบการณ์ที่สมบูรณ์ของช่วงเวลา แสดงสาระหรือเรื่องราวที่มีอยู่ในความต่อเนื่องของเวลา

4.2 อยู่เหนือกาลเวลา วัสดุอย่างกระจก โลหะเคลือบและวัสดุสังเคราะห์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน – นำเสนอพื้นผิวที่อันเป็นที่ประจักษ์ต่อสายตา แต่ไม่ได้ถ่ายทอดสาระสำคัญหรืออายุของวัสดุ

ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)

“สัญศาสตร์ หรือ สัญวิทยา มาจากคำว่า Semiotics และ Semiology ตามลำดับ เป็นศาสตร์ที่ทำการศึกษาระบบการทำงานของสัญญาณ(sign) และทำการสำรวจกระบวนการที่ได้มาซึ่งความหมาย(signification) ถูกกล่าวถึงตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ทั้งสองคำนี้มีรากศัพท์มาจากคำเดียวกัน คือ คำว่า Semeion หรือ Sign “สัญญาณ” ในภาษกรีก โดยที่คำว่า “Semiotics” มาจากนักปรัชญาสังคมชาวอเมริกัน ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพิร์ซ(Charles Sanders Peirce) และใช้เป็นทีแฟร์หลายในวงการวิชาการอเมริกัน ส่วนคำว่า “Semiology” เป็นคำที่นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสผู้มีชื่อเสียง แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) โดยเริ่มจากการนำแนวคิดทางภาษาศาสตร์(linguistics) มาประยุกต์ และมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาของปรัชญาโครงสร้างนิยม(structuralism) ตั้งขึ้นและนิยมใช้ในหมู่นักวิชาการชาวยุโรป ซึ่งปัจจุบันทฤษฎีดังกล่าวได้รับความนิยมในการใช้ อธิบายปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ โดยที่ สัญญาณ(Sign) ในความสนใจของ แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ ให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ระหว่างสองปัจจัย คือ รูปสัญญาณ (Signifier) และความหมายสัญญาณ (Signified) โดยระบุว่าทุกๆ สัญญาณ จะมี 2 มิติเสมอ มิติที่หนึ่ง คือ มิติที่เป็นส่วนร่วมซึ่งรวมเรียกว่า “Language” หรือระบบภาษา และมิติที่สองเรียกว่า “Speech” หรือการใช้ภาษา



รูปที่ 12 แสดงความสัมพันธ์ในทฤษฎีสัญวิทยาของแฟร์ดีน็อง เดอ โซซูร์

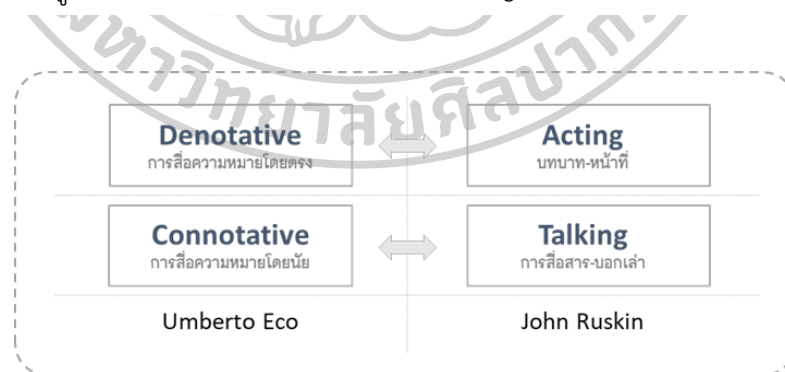
1. รูปสัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมาย (Signifier) คือ ส่วนที่รับรู้ได้ทางผัสสะ ไม่ว่าจะป็นเสียงพูด รอยขีดเขียนบนกระดาษ เครื่องหมาย หรือวัตถุ เป็นเรื่องของ “รูป” ที่ปรากฏ มีลักษณะเป็นรูปธรรม สามารถสัมผัสและรับรู้ได้ผ่านประสาทสัมผัส หากเอ่ยถึงรูปสัญลักษณ์ในมิติทางภาษาศาสตร์อาจเกิดจากรูปสัญลักษณ์ทางสายตาเท่านั้น แต่รูปสัญลักษณ์ในงานสถาปัตยกรรมนั้นไม่ได้จำกัดเพียงสิ่งที่มองเห็น มันยังรวมไปถึง กลิ่น เสียง ผิวสัมผัส อุณหภูมิ และมิติทางกายภาพอื่นๆ ของที่ว่างทางสถาปัตยกรรม
2. ความหมายสัญลักษณ์ (Signified) คือ ความคิด นามธรรม เป็นเรื่องของ “นาม” ซึ่งอยู่ในรูปของความคิด (Concept) มีลักษณะเป็นนามธรรม จับต้องไม่ได้

เดอ โซซูร์ (de Saussure) ได้แบ่งหมวดหมู่และระดับของความหมายที่สอดแทรกอยู่ในสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกได้แก่ ความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) คือ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรซึ่งเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ ยกตัวอย่างเช่น ความหมายที่มีการระบุในพจนานุกรม เช่น บ้านหมายถึงสิ่งปลูกสร้างสำหรับเป็นที่อยู่อาศัย สุขขเป็นสัตว์สี่เท้า และอีกประเภทคือ ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงหรือความเข้าใจ เฉพาะกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่น เวลาพูดถึง “บ้าน” บางคนอาจนึกถึงความอบอุ่น บางคนอาจนึกถึงความโดดเดี่ยวจากการที่ต้องอยู่คนเดียวลำพัง

ฌอง แดร์ริดา นักสัญวิทยาในยุคหลังโครงสร้างนิยม ให้ความเห็นว่าการนำแนวความคิดเรื่องสัญลักษณ์แบบโครงสร้างนิยมของโซซูร์ ที่ให้ความสำคัญกับรูปสัญลักษณ์มากกว่าความหมายสัญลักษณ์นั้น มีข้อบกพร่องอยู่หลากหลายประการ อาทิเช่น การให้ความสำคัญกับรูปสัญลักษณ์มากกว่าความหมายสัญลักษณ์ การแบ่งแยกรูปสัญลักษณ์ออกจากความหมายสัญลักษณ์อย่างชัดเจน หรือสัญลักษณ์เป็นเพียงสิ่งที่หยุดนิ่งเป็นที่รวมของรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ ซึ่งสำหรับแดร์ริดาแล้ว ในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ มันสามารถสร้างความหมายได้ไม่รู้จบ อย่างเช่น งานเขียน ความหมายมันเปลี่ยนไปในทุกๆครั้งที่คนอ่านมัน และข้อบกพร่องอีกสิ่งหนึ่งในทฤษฎีของโซซูร์คือการมองข้ามความสำคัญกับสิ่งที่ไม่ปรากฏ แดร์ริดาเชื่อว่าการไม่ปรากฏก็คือสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น การเว้นวรรคในภาษาเขียน คือ รูปธรรมของการปรากฏที่ไม่ปรากฏ ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่บอกให้คนอ่านรู้ว่าต้องหยุดพัก หรือ แบ่งวรรคตอน

แนวความคิดของการไม่ปรากฏนี้มีความสำคัญอย่างมากต่อการทำความเข้าใจสังคมที่เราอาศัยอยู่ มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ นักทฤษฎีเชิงปรากฏการณ์วิทยา ก็ให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ โดยเห็นว่า การมีอยู่เป็นอยู่นั้นคือการปรากฏ ซึ่งการปรากฏที่ไม่ปรากฏในสังคมของเราก็คือ รหัสวัฒนธรรมต่างๆ ที่เป็นตัวกำหนดความหมาย ความเข้าใจ และการรับรู้ของเราต่อสิ่งรอบตัวในรูปแบบของ “ประสบการณ์ร่วม” หรือ “การรับรู้ร่วม” ที่แฝงตัวอยู่ในระดับจิตใต้สำนึกของเรานั้นเอง

ซึ่งในการศึกษาวิเคราะห์ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ในงานสถาปัตยกรรม เพื่อที่จะตอบคำถามที่ว่า “วิธีการที่สถาปัตยกรรมได้มาซึ่งความหมายนั้นคืออะไร และสถาปัตยกรรมสามารถถ่ายทอดความหมายออกมาอย่างไรได้บ้าง” (ในงานวิจัยชิ้นนี้กำหนดให้ “Material” คือ จุดเริ่มต้นของสถาปัตยกรรม และสถาปัตยกรรม คือ ตัวแทนของความเป็นสถานที่) อุมแบร์โต เอคโค(Umberto Eco) นักภาษาศาสตร์และสัญวิทยาาร่วมสมัย ได้ให้ความหมายของสัญวิทยาเอาไว้ว่า เป็นศาสตร์ที่ศึกษา สัญลักษณ์ (sign) และการอ้างอิงความหมาย (signifying practice) หมายถึง สิ่ง(คำ/ภาพ/วัตถุ ฯลฯ) ที่ใช้อ้างอิงความหมายของสิ่งอื่น และเป็นผู้เสนอแนวความคิดการปรับใช้ทฤษฎีสัญวิทยากับงานสถาปัตยกรรม ซึ่งในปี 1973 อุมแบร์โต เอคโค ได้ตีพิมพ์บทความภาษาอังกฤษ “FUNCTION AND SIGN: THE SEMIOTICS OF ARCHITECTURE” ซึ่งเป็นการวิเคราะห์สถาปัตยกรรมว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของระบบการสื่อสารความหมาย ที่ประกอบไปด้วย การสื่อความหมายแบบโดยตรง (denotative function) หรือหน้าที่ใช้สอยหลัก(primary function) และ การสื่อความหมายแบบนัยแฝง(connotative function) หรือหน้าที่ใช้สอยรอง(secondary function) การสื่อความหมาย 2 รูปแบบนี้ ยังสอดคล้องกับแนวความคิดของ John Ruskin “practical duty”(หน้าที่ในทางปฏิบัติ) ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบเช่นกัน คือ บทบาท-หน้าที่(acting) และ การสื่อสาร-บอกเล่า(talking)



รูปที่ 13 ความสัมพันธ์ของในการวิเคราะห์ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ในงานสถาปัตยกรรม ระหว่างแนวความคิดของ Umberto Eco และ John Ruskin

แนวความคิดของ Umberto Eco และ John Ruskin สัมพันธ์กับที่ รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวถึง การแบ่ง ขั้นตอนการตีความหมายของสัญลักษณ์ไว้ 2 ระดับ คือ

1. การสื่อความหมายโดยตรง (Denotative)

การตีความหมายในระดับนี้ ที่เกี่ยวข้องกับความจริงตามธรรมชาติ เป็นการอธิบายถึงความหมายที่ปรากฏเด่นชัดของ สัญลักษณ์ (Sign) และความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์กับสิ่งที่ถูกกล่าวถึงใน ความหมายที่ชัดเจนในตัวของสัญลักษณ์เองอยู่แล้ว ยกตัวอย่างเช่น ในทางภาษาศาสตร์ คำว่า “สุนัข” หมายถึง “หมา” หรือ “ภาพ” ของอาคารใดอาคารหนึ่งก็แสดงว่ามันเป็นอาคารนั้น เป็นต้น

ความหมายแบบนัยตรงของการวิเคราะห์ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ในงานสถาปัตยกรรม หมายถึง พื้นฐานทางเทคนิคหรือทางตัวอักษรของประโยชน์ใช้สอย (function) ที่ต้องสถาปตยกรรม (องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม) เพื่อรองรับกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการ อำนวยความสะดวก กล่าวง่ายๆ คือ “หน้าที่ใช้สอย” หรือ “วิธีการใช้งานของมัน” ยกตัวอย่างเช่น “กำแพงหิน” เป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายตรงตัว สื่อถึง ระบายของผนังแนวตั้ง ที่เกิดจากการประกอบ กันของหินหรือถูกสร้างด้วยหิน ทำหน้าที่เป็น “กำแพง”

ในมิติของ “วัสดุ” ในงานสถาปัตยกรรม ความหมายแบบนัยตรง คือ ความหมายที่เกิดจาก กายภาพของวัสดุที่ตอบสนองรูปแบบและการใช้งาน หรือที่เรียกว่า “คุณสมบัติทางเทคนิคของวัสดุ” หมายถึง คุณสมบัติทางกายภาพ, คุณสมบัติเชิงกล, คุณสมบัติเชิงเคมี ที่ยึดกับตัววัสดุเอง ไม่สามารถ เปลี่ยนแปลงได้ รวมถึง “บทบาทหน้าที่ของวัสดุ” เช่น ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างหรือทำหน้าที่ห่อหุ้ม โครงสร้าง รวมถึงการแสดงออกถึงเปลือกที่ห่อหุ้มที่ว่าง (ทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบในงาน สถาปัตยกรรม) เช่น กระจกหรือแก้วมีความใส มีคุณสมบัติในการมองเห็นหรือมันดูเปลวระ สามารถ แดกหักได้ หรือไม่ถูกใช้เพื่อความแข็งแกร่ง ทนทาน มีความทึบ หรือสามารถแกะสลักได้ รวมถึงวัสดุ สมัยใหม่ เช่น เหล็กที่มีคุณสมบัติในการรับแรง จริงๆ แล้วทุกๆ วัสดุเต็มไปด้วยฟังก์ชันเฉพาะของมัน เอง หรือ วัสดุที่มีลักษณะเบา ทำหน้าที่เป็นผนังและหลังคา หรือใช้ระบบโครงการประกอบ, วัสดุที่มีลักษณะทึบ ต้น ก่อตัวทับกันทำหน้าที่รับ-ถ่ายโอนน้ำหนัก หรือใช้ระบบก่อในการก่อสร้าง

2. การสื่อความหมายโดยนัย (Connotative)

เป็นการตีความหมาย ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก ของมนุษย์ อันมีปัจจัยอื่น ๆ เข้ามา เกี่ยวข้องด้วย ซึ่งไม่ได้เกิดจากตัวของสัญลักษณ์เอง เป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่าง ตัวสัญลักษณ์ กับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ใช้งานและคุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา ซึ่งสัญลักษณ์ ในขั้นนี้ สามารถสื่อความหมายได้ 2 รูปแบบ คือ สื่อความหมายโดยนัยแฝง และ สื่อความหมายในลักษณะ ทางมายาคติ (Myths)

ความหมายแบบนัยแฝงของการวิเคราะห์ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ในงานสถาปัตยกรรม หมายถึง การสร้างอารมณ์และเชื่อมโยงความรู้สึก(ประสบการณ์ในที่ว่าง) ที่ทำให้ความหมายของ “หน้าที่ใช้สอย” หรือ “วิธีการใช้งานของมัน” ถูกเติมเต็ม ราวกับว่า สถาปัตยกรรมกำลัง “พูดคุย” กับเรา

ในมิติของ “วัสดุ” ในงานสถาปัตยกรรม ความหมายแบบนัยแฝง คือ ความหมายที่เกิดบนความสัมพันธ์กับบริบทโดยนัย ไม่ได้แสดงออกชัดเจนถึงที่มาของวัสดุว่ามีความเชื่อมโยงกับที่ตั้งอย่างไร แต่วัสดุสามารถตีความและบอกเล่าถึงเรื่องราวของสถานที่นั้นได้ รวมถึงความหมายในมิติของความเป็นตัวแทนที่มีนัยยะมาจาก ที่มาและขั้นตอนของการผลิต หรือความหมายในเชิงสัญลักษณ์ที่เกิดจากคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุ และในฐานะ วัตถุ ที่เป็นองค์ประกอบของบรรยากาศในงานสถาปัตยกรรมด้วย โดยที่วัสดุสามารถถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แทนบางสิ่งได้ และใช้ในการกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ต่างๆ เช่น ความประหลาดใจ ความขยะเขยง ความผิดหวัง ความอยากรู้อยากเห็น เป็นต้น

ยกตัวอย่างเช่น ในงานวิจัยเกี่ยวกับวัสดุในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ความหมายที่ฝังอยู่ในตัวของวัสดุสามารถให้ตัวอย่างได้หลากหลาย โดยที่ความหมายถูกสร้างขึ้นโดยวัสดุเอง “ทำราวกับว่า” เป็นลักษณะที่อยู่ภายในตัววัสดุนั้น ยกตัวอย่างเช่น คุณค่าและความหมายของภาชนะบนโต๊ะอาหารสัมพันธ์กับ ความแข็งแรง, ความเย็น และน้ำหนักของ เซรามิก ซึ่งเป็นวัสดุ ที่เหมาะแก่การทำภาชนะ ถูกสุขลักษณะ และมีอายุการใช้งานที่ยาวนาน(Lefteri,2006) Ljungberg และ Edwards(2003) กล่าวถึงคุณสมบัติเฉพาะที่แสดงออกของรีโมทคอนโทรลแบบพลาสติก ว่ามันไม่ได้ให้ความรู้สึกรู้ว่ามีคุณภาพสูง เมื่อเทียบกับรุ่นที่ทำด้วยเคสโลหะ

อีกทั้ง ความหมายโดยนัย ยังมีความสัมพันธ์กับแนวความคิดเรื่อง “ความเป็นตัวแทน” (Representation) หรือ การลอกเลียนแบบ(immitation) โดยที่ “Representation” ในภาษาอังกฤษ นอกจากจะหมายถึง “ภาพตัวแทน” แล้ว ยังรวมถึง “การนำเสนอภาพเป็นตัวแทน” และ “การนำกลับมาเสนอใหม่”(Re-Presentation) หรือที่เรียกว่า การลอกเลียนแบบ(immitation) อีกแบบอีกด้วย ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้ถือ เป็นนัยยะสำคัญของคำว่า “ภาพตัวแทน” ยกตัวอย่างเช่น ในปัจจุบัน แม้วัตถุชิ้นส่วนใหญ่ถูกแปรรูปโดยเครื่องจักร โดยที่ไม่ทิ้งรอยต่อ หรือร่องรอยอื่นๆ แต่ตะเข็บและข้อต่อดังกล่าว มักถูกจำลองขึ้น เพื่อเรียกภาพความทรงจำของวิธีการผลิตด้วยตัวมันเอง หรือแม้แต่ในวัตถุที่ผลิตขึ้นมาเพียงแค่อุปกรณ์ก็ตาม อาทิเช่น การทอ การจัดเรียง เป็นต้น

วัสดุกับการรับรู้ของมนุษย์



รูปที่ 14 แสดงความต่างของความรู้ที่เกิดจากวัสดุต่างชนิดกัน ในที่ว่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน
ที่มา <https://www.archdaily.com/186499/tactile-architecture-does-it-matter>

ภาพทั้ง 2 เป็นภายในที่ภายในของอาคาร ที่มีเลือกใช้เส้นสายของรูปทรงที่โค้งงอในการออกแบบการรับรู้ทางสายตาเช่นเดียวกัน โดยที่ภาพทางขวา คือ อาคาร Roca London Gallery ของ Zaha Hadid และ ภาพทางซ้าย คือ อาคาร Tverrfjellhytta ของ Daniel Libeskind จะเห็นได้ว่า ภาพทั้ง 2 ให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันในมิติทางอารมณ์ และความรู้สึก โดยผลงานของ Daniel Libeskind ให้ความรู้สึกเย็นและดูลึกกลับ ส่วนผลงานของ Zaha Hadid ให้ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนนุ่มดูพลิ้วไหวเหมือนผ้าที่กำลังเล่นกับลม ซึ่งเป็นผลจากการรับรู้ของเราที่เกิดที่จากการที่สถาปนิกเลือกใช้วัสดุแตกต่างกัน

สอดคล้องกับ เพเธอร์ ซุมธอร์ ที่เชื่อว่า “สถาปัตยกรรมที่ดีนั้นต้องสามารถซึมซับร่องรอยแห่งชีวิตของผู้คน ร่องรอยแห่งจิตวิญญาณที่ทำให้สถาปัตยกรรมนั้นๆ เปี่ยมไปด้วยความนุ่มนวลเฉพาะตน” ร่องรอยอันแสนโคก เพเธอร์ ซุมธอร์ แพลน (ปิยลดา เทวกุล ทวีปริงซีพร, 2557) แม้ข้อความนี้ไม่ได้กล่าวถึงวัสดุของอาคารอย่างชัดเจน แต่กล่าวเป็นนัยว่า ความนุ่มนวลของสถาปัตยกรรมเป็นผลมาจากร่องรอยที่ปรากฏบนเนื้อวัสดุ เต็มแต่ง ซึมซับและเผยความรู้สึก ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยเรื่องราวของชีวิตที่ผันผ่านเวลาของผู้คน อันเป็นความหมายของความเป็นสถานที่

เราไม่อาจปฏิเสธได้เลยว่า จุดเริ่มต้นของความหมายของความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม นั้นเริ่มมาจากการก่อรูปของวัสดุต่างๆ ที่เรียงร้อยกันอย่างเหมาะสมเจาะลงตัว และความหมายเฉพาะตัวของวัสดุนั้นๆ ก่อให้เกิดความหมายเฉพาะที่สัมผัสได้ในแต่ละงานสถาปัตยกรรมเท่านั้น หรือมันมีความหมายอย่างไรในแต่ละบริบทของงานนั้นๆ

ทฤษฎีการรับรู้

การรับรู้ (Perception)

การรับรู้ คือ การสัมผัสที่มีความหมาย(Sensation) เป็นกระบวนการที่สิ่งมีชีวิตหรืออินทรีย์พยายามทำความเข้าใจกับสิ่งแวดล้อม ผ่านประสาทสัมผัสและแปลความหมายจากการสัมผัสนั้นๆ ออกเป็นสิ่งที่ใดสิ่งหนึ่งที่มีความหมาย หรือเป็นที่รู้จักเข้าใจ โดยเริ่มตั้งแต่ การมีสิ่งเร้ามากระทบกับ

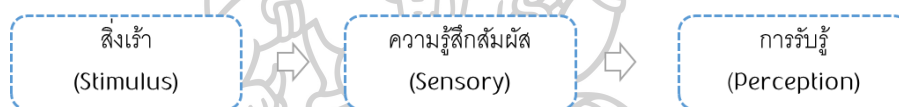
อวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาท ไปยังสมอง เพื่อการแปลความ ว่าสิ่งนั้นคืออะไร มีลักษณะอย่างไร และมีความหมายอย่างไร โดยที่การแปลความหรือตีความนี้ จำเป็นต้องใช้ ประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมที่เคยมีมา หรือหากไม่มีก็จะมีเพียงการสัมผัสเท่านั้น

กระบวนการรับรู้(Process)

การรับรู้เป็นกระบวนการคาบเกี่ยวระหว่างความเข้าใจ ความคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) และการตัดสินใจ (Decision Making) และแสดงออก ผ่านพฤติกรรม(กันยา สุวรรณแสง, 2554)

กระบวนการรับรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องประกอบด้วย

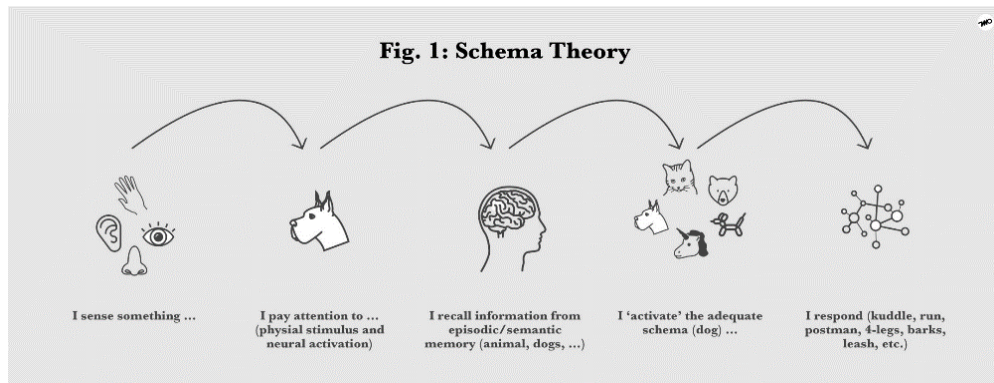
1. มีสิ่งเร้าที่จะรับรู้ (Stimulus) เช่น รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส
2. อวัยวะรับสัมผัส (Sense Organs) ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง
3. ประสบการณ์เดิม หรือความรู้เดิมเกี่ยวกับสิ่งเร้าที่ได้สัมผัส เพื่อการแปลความหมาย
4. การแปลความหมายจากสิ่งที่สัมผัสหรืออาการสัมผัส



รูปที่ 15 แสดงกลไกของกระบวนการรับรู้

กลไกของการรับรู้เกิดจากการที่สิ่งเร้า(Stimulus) ภายนอกและภายในอินทรีย์ มากระทบ ประสาทสัมผัส (Sense Organs) ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง อันเป็นปัจจัยสำคัญของกระบวนการรับรู้ เมื่ออวัยวะสัมผัส สัมผัสสิ่งเร้าที่มากระทบ ประสาทสัมผัสจะส่งกระแสประสาทไปยังสมอง เกิดเป็นความรู้สึกสัมผัส (Sensory) เมื่อสมองแปลความหมาย จะเกิดเป็นการรับรู้ (Perception) ซึ่งการรับรู้จะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม ความจำ เจตคติ ความต้องการ ปทัสถาน บุคลิกภาพ เชาวน์ปัญญา

ธรรมชาติของการรับรู้ (Schema Theory)



รูปที่ 16 แสดงระบบธรรมชาติของการรับรู้ (Schema Theory)

ที่มา <https://medium.com/the-versatile-designer/ux-schema-cards-a-better-way-to-predict-user-behaviour-and-model-experiences-c6935592cf3d>

ธรรมชาติของการรับรู้ (Schema Theory) เป็นแนวคิดที่เชื่อว่าว่าโครงสร้างภายในของความรู้ที่มนุษย์มีอยู่นั้นมีลักษณะที่เชื่อมโยงกันอยู่ เมื่อมนุษย์ได้มีการเรียนรู้อะไรใหม่ๆ มนุษย์จะนำความรู้ที่เพิ่งได้รับไปเชื่อมโยงกับกลุ่มความรู้เดิม (pre – existing knowledge) ถือได้ว่าเป็นธรรมชาติของการรับรู้ที่เกิดขึ้นเป็นปรกติวิสัย อันประกอบไปด้วย การรับรู้ จินตนาการและประสบการณ์ ของมนุษย์ นับจุดเริ่มต้นของการให้ความหมายแก่สิ่งต่างๆ โดยที่ “การรับรู้” เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ หรือ สร้าง “ประสบการณ์” และโครงสร้างความรู้ช่วยให้เกิดการระลึก (recall) สิ่งต่างๆ ที่เราเคยเรียนรู้มา รวมถึง การสร้าง “จินตนาการ” ถึงสิ่งเหล่านั้นด้วย ยกตัวอย่างเช่น เราได้ยินเสียง “เหมียว เหมียว” เราก็สามารถเข้าใจได้ทันทีว่าเป็นเสียงแมว หรือเมื่อเราเห็นพริก เราก็จะสามารถรับรู้ถึงรสชาติเผ็ดได้ โดยไม่ต้องใช้ลิ้นในการสัมผัส

หากจะกล่าวถึงในมิติของงานสถาปัตยกรรมอันถือเป็นโครงสร้างพื้นฐานในการดำรงอยู่ของมนุษย์อาจจะกล่าวได้ว่าโลกที่เราอาศัยนั้น ประกอบไปด้วยสิ่งเร้าต่างๆ มากมาย ไม่ได้มีเพียง สสาร วัตถุ และที่ว่าง แต่ยังรวมไปถึงวัฒนธรรม ความเป็นจริงที่เราสามารถรับรู้ได้ทางจิต และความเป็นจริงชั่วขณะ (Mental and temporal reality) ดังนั้น เมื่อมนุษย์เราสัมผัสกับสิ่งเร้าบางอย่าง ไม่ว่าสิ่งเร้าเหล่านั้นจะประกอบไปด้วยคุณสมบัติใดๆ ก็ตาม สิ่งที่เกิดขึ้นคือ มนุษย์เราจะแยกแยะสิ่งเร้าเหล่านั้นตามภูมิหลังหรือพื้น (Background) ซึ่งจะเห็นได้ว่า มนุษย์เราต่างก็บรรจุความทรงจำลงในสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว ข้าวของเครื่องใช้ภายในบ้าน ของที่ระลึกจากการเดินทางท่องเที่ยว ต่างก็ยืนยันได้ถึงวิธีการที่เราจัดเก็บความทรงจำ แม้สิ่งที่เราเห็นอยู่ตรงนั้น มันจะเป็นแค่วัตถุที่เป็นรูปธรรม แต่ความเป็นรูปธรรมของมัน ก็สามารถทำให้เราจินตนาการถึงมันในช่วงเวลาอื่นๆ แม้แต่ในอดีต หรือในอนาคต

การรับรู้ของมนุษย์มักจะมีส่วนประกอบหลายอย่าง ในเวลาเดียวกัน ยกตัวอย่างเมื่อเราเห็น ประตูเหล็ก เรามักจะมีความรู้สึกว่ามันหนัก แต่ถ้าเรามองเห็นประตูกระจก เราจะรู้สึกเบากว่า ถึงแม้ว่ามันจะมีขนาดเท่ากันก็ตาม นั่นไม่ใช่เพราะแค่เรามองเห็น แต่เกิดจากประสบการณ์ที่เราได้เคยรับรู้เรื่องน้ำหนักมาแล้วนั่นเอง แกสตัน แบชลาร์ด(Gaston Bachelard) เรียกว่า “จินตนาการเชิงวัตถุ(material imagination)” โดยที่ แกสตัน แบชลาร์ด กล่าวถึง จินตนาการของมนุษย์ ว่า มีสองรูปแบบ คือ “จินตนาการเชิงรูปทรง (formal imagination)” และ “จินตนาการเชิงวัตถุ(material imagination)” โดยที่จินตนาการเชิงรูปทรงนั้น เป็นการกล่าวถึงการสร้างความงาม ส่วนจินตนาการเชิงวัตถุ เป็นการสืบทอดหลักการดั้งเดิมให้มีความต่อเนื่อง หรือ เป็นความถาวรของวัตถุ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่อยู่ภายใต้ความสวยงามภายนอก แกสตัน เชื่อว่าสิ่งนี้ คือ บ่อเกิดแห่งชีวิต สอดคล้องกับแนวความคิดของความเป็นสถานที่ ที่เน้นย้ำถึง “สาระ” หรือ “แก่น” ที่มีอยู่ในสถานที่นั้นๆ

งานสถาปัตยกรรมเป็นตัวแทนของความเป็นสถานที่ เป็นดั่งกล่องความทรงจำของผู้คนเฉกเช่นเดียวกับงานศิลปะ บทประพันธ์ ต่างๆ ทั้งความทรงจำและจินตนาการต่างก็มีความสัมพันธ์กัน (Poetic Image - Geston Berdnard) ดังที่แกสตัน ได้กล่าวไว้ว่า ผู้ใดไร้ความทรงจำ ผู้นั้นก็ปราศจากจินตนาการ เราไม่รับรู้เวลาด้วยตาเห็น แต่เรารับรู้ผ่านร่องรอย(Trace) ความทรงจำในร่างกายไม่เพียงซ่อนอยู่ในกระบวนการเคลื่อนที่ของประจุไฟฟ้าในสมอง อวัยวะส่วนอื่นๆ อย่าง กระดูก กล้ามเนื้อ ประสาทสัมผัส และผิวหนังต่างก็มีความทรงจำซ่อนอยู่เช่นเดียวกัน แกสตัน เรียกมันว่า “ห้วงความคิด” อันเกิดจากประสบการณ์การรับรู้ของเรา เรามักจะจำเส้นทางเดินภายในบ้าน บรรยากาศของห้องใต้หลังคาได้ นั่นก็เพราะว่าเคยสัมผัสกับมันมาก่อน เราสัมผัสกับวัสดุต่างๆที่ประกอบกันขึ้นมา ไม่ใช่แค่การสัมผัสโดยกายเท่านั้น มันรวมถึงภาพที่เรากำหนดค่าของการสัมผัส ขึ้นมาจากการสัมผัสที่เคยมีก่อนสัมผัสอีกด้วย โดยที่เฉพาะในงานเขียน “บทกวีของที่ว่าง” แกสตัน มุ่งเน้นไปที่การที่มนุษย์เป็นผู้อ่านและผู้แปลความหมายของความเป็นสถานที่ เป็นความเชื่อมโยงโดยตรงและความเฉพาะเจาะจงระหว่างสภาพแวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้นและการประเมินผลการรับรู้ของเรา

ยกตัวอย่าง เช่น ในการบรรยายงานเขียน The Experience in Architecture ของสตีเฟน ฮอล Steven Holl ในหนังสือ Question of perception ที่เริ่มจากการเล่าถึงบรรยากาศของเมืองเล็ก ๆ ที่มีชื่อว่า เบรเมอร์ตัน ในรัฐวอลชิงตัน ซึ่งบ้านเกิดของเขาว่า เป็นเมืองที่งานสถาปัตยกรรมไม่ได้มีพลังเทียบเท่ากับธรรมชาติ (ภูมิทัศน์ประเภทหนึ่งของซูลส์-สถาปัตยกรรมมีความกลมกลืนและเป็นส่วนหนึ่งส่วนเดียวกับภูมิทัศน์) จากนั้นเขาก็ได้เริ่มเล่าถึงการเฝ้ามอง กรุงโรม และการเยี่ยมชม วิหารพาร์เธนอนในทุกๆเช้าของเขาเป็นเวลาร่วมนับเดือน โดยเริ่มต้นจากเดือนกุมภาพันธ์ ในปี 1970 สิ่งที่เขาตรึงใจเขานั่นคือ การตกแต่งภายในที่ทรงพลังอย่างน่าอัศจรรย์ใจยิ่ง ความเงียบที่ซ่อนอยู่

หลังประตูบานใหญ่ แปรเปลี่ยนไปทุกวันตามแสงที่ผ่านเข้ามา นับได้ว่านี่คือ ประสบการณ์ตรงของเขา ในงานสถาปัตยกรรม(direct experience in Architecture)

ความตอนหนึ่งในงานเขียนของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก ชูลส์ ได้อ้างอิงถึงการพรรณนาของ Gerhard Kallmann สถาปนิกชาวอเมริกา เชื้อสายเยอรมัน ที่เล่าเรื่องราวของการกลับไปเยี่ยมบ้านเกิดของเขา ที่กรุงเบอร์ลิน ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งบ้านที่เขาเติบโตขึ้นมาได้หายไปจากที่เดิมที่มันเคยตั้งอยู่ ทำให้เขารู้สึกว่าบางอย่างหายไป ในขณะที่นั่นเองเขาก็นึกได้ว่าทางเท้าที่เขาเห็นตอนนี้ นั่นคือ พื้นที่เขาเคยเล่นตอนเด็กๆ นั่นมันทำให้เขารู้สึกดีมากที่เขาได้กลับบ้าน หรือวิธีการบรรยายในผลงานหนังสือของ เพเธอร์ ชุมธอร์ เป็นเหมือนการบันทึกเรื่องราว ประสบการณ์ และ ความเห็นต่างๆ ในสิ่งต่างๆ ที่เขาประสบพบเจอมาโดยเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นของชีวิตของเขาเอง โดยที่ในหนังสือ Atmosphere เพเธอร์ ชุมธอร์ บรรยายถึงเวลาที่เขานึกถึงสวนและห้องครัวของคุณย่า(การนึกถึงเป็นการบรรยายถึงอดีตที่ปรากฏอยู่ในความทรงจำ) การรับรู้ของเขาผ่านวัสดุต่างๆ โต๊ะไม้ที่มีกลิ่นและร่องรอยการใช้งาน พื้นคอนกรีตที่ขึ้นเงาและโดนแสงตกกระทบยามบ่าย เสียงพื้นหินในสวนที่กระทบกันเวลาเดินผ่าน หรือแม้กระทั่งในรายละเอียดอื่น ที่ปรากฏชัดเจนในความทรงจำของเขา(แม้ภาพจำจะไม่ชัดเจน แต่ความรู้สึก และสัมผัสยังคงชัดเจนเสมอ) และวิธีการในการออกแบบผลงานต่างๆ ของ เพเธอร์ ชุมธอร์ จะมีขึ้นตอนหนึ่งที่เขาเรียกคืนความทรงจำเก่าๆ ที่เขามีในทิวทัศน์อื่นๆ มาใช้ในการออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานขึ้นต่างๆ เสมอ

จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ว่าลักษณะการบรรยายของสถาปนิกทั้ง 3 ท่านเป็นการกล่าวถึงช่วงเวลาเล็กๆ ที่ทำให้เราบรรลุถึงความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของพวกเขากับปฏิภพของความเป็นมนุษย์ของเขาที่มีต่อสภาพแวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้นได้ ผ่านความทรงจำที่เต็มไปด้วยภาพคุณสมบัติทางประสาทสัมผัสของวัสดุ ซึ่งไม่ได้ความหมายถึงเพียงแต่คุณสมบัติทางกายภาพเท่านั้น แต่รวมไปถึงลักษณะทางกายภาพ/จินตภาพของวัสดุนั้นด้วย ยกตัวอย่าง การอธิบายถึงกระเบื้องหกเหลี่ยมที่มีลักษณะหยาดสีแดงที่บ้านคุณย่าของ เพเธอร์ ชุมธอร์ แม้ปัจจุบันวัตถุชิ้นส่วนใหญ่ถูกแปรรูปโดยเครื่องจักร ไม่ทิ้งรอยต่อ หรือร่องรอยอื่นๆ ที่เคยปรากฏก่อนหน้านี้ แต่ตะเข็บและข้อต่อมัน มักถูกจำลองขึ้น เพื่อเรียกภาพความทรงจำของวิธีการผลิตด้วยตัวมันเอง หรือแม้แต่ในวัตถุที่ผลิตขึ้นมาเพียงแค่อันเดียวก็ตาม อาทิเช่น การทอ การจัดเรียง เป็นต้น

“หน่วยความจำ” มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงผู้คนเข้ากับสถานที่ และสถานที่ต้องสะท้อนถึงจิตใจสำนึกของมนุษย์หรือไม่ก็ต้องสามารถจินตนาการได้ถึงมันอย่างน้อยครั้งหนึ่ง อาจจะกล่าวได้ว่างานสถาปัตยกรรมไม่อาจพาเราย้อนกลับไปในอดีต แต่สามารถกระตุ้นให้เราระลึกถึงพร้อมกับเชื่อมโยงเข้ากับปัจจุบันกาล และนำพาให้เราจินตนาการถึงอนาคต แบบชาร์ด เรียกมันว่า “reverie” หรือ “ห้วงความคิด” ซึ่งจำเป็นต้องใช้มุมมองในเชิงปรากฏการณ์วิทยาหรือวิธีการตีความ การรับรู้ในการตรวจสอบและอธิบาย

การรับรู้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม

การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส (Sensory Vibes)

“The senses are gateways to the intelligence. There is nothing in the intelligence which did not first pass through the senses.” ประสาทสัมผัสคือประตูสู่ความรู้ และไม่มีความรู้ใดที่ไม่ได้เกิดจากการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส -- Aristotle

คำว่า ประสาทสัมผัส มีรากมาจากภาษาบาลี คือคำว่า สมผัสส หมายถึง ผลกระทบ และประสาทสัมผัส นั้นเกิดขึ้นนับตั้งแต่วินาทีแรกที่มนุษย์สัมผัสตาต่อโลก ทุกสิ่งรอบตัวเราเกี่ยวข้องกับ “รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส” หรือที่เราเรียกว่า ประสาทสัมผัสทั้ง 5 และถือเป็นกลไกแรกอันเป็นจุดเริ่มต้นของการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านการสร้างปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งรอบตัว เป็นต้นกำเนิดแห่งความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของผู้คน

ตามแนวความคิดของนักปราชญ์ชาวกรีก อริสโตเติล การที่เชื่อว่ามนุษย์มีประสาทสัมผัสทั้งหมด 5 อย่าง คือรูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส เริ่มโดยประมาณ 350 ปีก่อนคริสตกาล ภายใต้ความเชื่อที่ว่า ความจริงสูงสุดที่เราสามารถรับรู้ได้ คือการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ในหนังสือ *De Anima* ของ อริสโตเติล ได้กล่าวถึงความสำคัญของประสาทสัมผัสทั้ง 5 ผ่านการเชื่อมโยงกับอวัยวะต่างๆของร่างกาย ตา หู จมูก ปาก และผิวหนัง ทำหน้าที่รับรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยการสังเกต การฟัง การดม กลิ่น การชิมรส และการสัมผัส โดยที่สมองจะกลไกในประมวลสิ่งต่าง ๆ (สิ่งเร้า) ที่เข้ามาผ่านทางประสาทสัมผัสเหล่านี้ นำไปสู่การเรียนรู้ และการแปลความหมาย โดยที่การแปลความหมายของการรับรู้ทางสัมผัสนั้น ส่วนใหญ่ก็แปลตามสัมผัสที่ได้รับ และเรามักกระทำปฏิกิริยาตอบสนองหรือแสดงพฤติกรรมไปตามการรับรู้ของเรา

สอดคล้องกับที่ นักฟิสิกส์ชาวเยอรมัน Hermann Ludwig Ferdinand อธิบายให้เราเห็นความเชื่อมโยงกันของประสาทสัมผัสทั้งหลาย โดยสรุปว่า ทุกๆการรับรู้เกิดขึ้นที่พื้นผิว(Everything is an event on the skin) แสงกระทบมาตา คลื่นเสียงกระทบกระดูกในหู ลื่นสัมผัสอาหาร เช่นเดียวกันกับโมเลกุลต่างๆ ที่ผ่านโพรงจมูกไปกระทบกับเซลล์รับกลิ่น

อาจารย์ศิริตล ชำนาญคดี อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ตั้งข้อสังเกตว่า เหตุใดคนเราจึงเดินทางไปสถานที่บางแห่งซ้ำๆ อย่าง พีระมิดแห่งกิซ่า(Giza Egypt) วิหารหินแกะสลักเมืองเพตรา(Petra, Jordan) อีฐูในเมืองเซียน่า(Siena, Italy) โบสถ์ไม้ประเทศนอร์เวย์(Heddal Stave Church, Norway) และนครวัด ประเทศกัมพูชา นั้นอาจเป็นเพราะการใช้วัสดุประเภทเดียวกันช่วยปลูกประสาทสัมผัสที่ชินชาของเรา เรารับรู้ความเป็นสถานที่มากกว่าสถาปัตยกรรม แตกต่างจากอาคารสมัยใหม่ที่ประกอบไปด้วยวัสดุ อย่างเช่น หินธรรมชาติ อีฐูคอนกรีต ไม้ เหล็กและกระจก(ศิริตล ชำนาญคดี, 2561)

เราอาจจะกล่าวได้ว่าการรับรู้หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในงานสถาปัตยกรรม คือ การเรียนรู้ลักษณะวัสดุ (Matter), ที่ว่าง (Space), ขนาด (Scale) ผ่านการสัมผัสทางประสาทสัมผัสทั้งหลาย Juhani Pallasmaa นักวิชาการสถาปัตยกรรม เชื่อว่า สถาปัตยกรรมจึงมีความเกี่ยวข้องกับระบบประสาทสัมผัสทั้งหมด และมีระบบประสาทสัมผัสที่มากกว่าแนวความคิดของอริสโตเติล โดยที่ประสาทสัมผัสของ Pallasmaa เรียกว่า Multi-Sensory โดยมีหมดทั้ง 7 อย่าง คือ ตา, หู, จมูก, ผิว, รส, โครงสร้างและกล้ามเนื้อ ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงแค่การสื่อสารข้อมูล แต่ยังส่งผลต่อความคิด การพิจารณาความหมาย และปฏิกิริยาทางอารมณ์ของมนุษย์ด้วย สุดท้ายแล้ว Juhani Pallasmaa เชื่อว่าการทำความเข้าใจกับงานสถาปัตยกรรมจึงไม่สามารถพิจารณาจากการมองเปลือกอาคารจากภายนอกเพียงอย่างเดียว(Juhani Pallasmaa ; An Architecture of the Seven Senses) ซึ่งสอดคล้องกับสถาปนิกอีกหลายท่าน อาทิเช่น Peter Zumthor, Steven Hall และ Tadao Ando เป็นต้น

การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส(Sensory Vibes) สามารถแบ่งออกเป็น 4 หมวดหมู่ที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้งานสถาปัตยกรรม ซึ่งการประมวลผลของประสาทสัมผัสที่กล่าวมานั้น มีบทบาทสำคัญในการสร้างการรับรู้ของเรา และยิ่งไปกว่านั้นยังมีหน้าที่สำคัญในการสร้างความทรงจำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความทรงจำต่อเนื่อง ที่เป็นความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับ “ความรู้สึก” และช่วยกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ในงานสถาปัตยกรรม ซึ่งอาจจะเกิดก่อนหรือหลังการเข้าไปมีประสบการณ์ในพื้นที่นั้น ๆ ได้

HAPTIC	texture	› softness(soft - hard)
	mass	› weight(light - heavy)
		› strength(low - high)
	surface	› roughness(rough - smooth)
temperature	› warmth(warm - cold)	
VISUAL	Light reflection	› reflectiveness(reflective - non reflective)
		› glossiness(glossy - matte)
		› transparency(transparent - translucent - opaque)
color	› colorfulness(colorful - colorless)	
	› Intensity of color(intense - mild)	
ODOR	smell	› odorous(natural - odorless - fragrant)
SOUND	sound	› sound(natural - silent)

รูปที่ 17 แสดงหมวดหมู่ของการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้งานสถาปัตยกรรม

- Haptic การสัมผัสทางกาย ซึ่งเป็นอวัยวะส่วนที่ใหญ่ที่สุดของร่างกาย ถือได้ว่าเป็นประสาทสัมผัสที่มีความซับซ้อนกว่าประสาทรับรู้อื่น มีความสามารถในการรับรู้ถึงผิวสัมผัส อุณหภูมิ และการสร้างอารมณ์ อย่างเช่น ความเจ็บปวดหรือความสบาย สัมพันธ์กับพื้นผิว(surface)

- รูปร่าง(mass) หรือผิวสัมผัส(texture) ขององค์ประกอบต่าง ๆ ทางสถาปัตยกรรม เช่น พื้น ผนัง ประตู หน้าต่าง หรือแม้แต่วัตถุที่เราเข้าไปสัมผัส เช่น ผนัง แก้ว หรือของตกแต่งต่าง
- Visual การรับรู้ทางการมองเห็น ถือได้ว่าเป็นประสาทการรับรู้พื้นฐานสำคัญในการรับรู้ปรากฏการณ์ในงานสถาปัตยกรรม ข้อมูลกว่า 90% ของสิ่งที่อยู่รอบตัวถูกส่งไปยังสมองผ่านการมองเห็น แต่ สมองเราเลือกจดจำเฉพาะสิ่งที่สำคัญเท่านั้น เนื้อหาที่แท้จริงที่ผ่านการรับรู้ทางสายตาจึงมีผลกับสัดส่วนประสาทของการรับรู้สิ่งที่ก่อตัวเป็น บรรยากาศ(atmosphere) ในงานสถาปัตยกรรม อย่างเช่น ความสัมพันธ์ของแสง สี รูปทรงและความมันเงาของพื้นผิว หรือที่ พอลลาสมา(Juhani Pallasmaa) เขียนไว้ในบทของ Multi-Sensory Experience ในหนังสือ The Eyes of the Skin ว่า “การมองเห็นเผยให้เราารู้สึกถึงสิ่งที่เราสัมผัส ความรู้สึกของการสัมผัสเป็นเสมือนจิตใจสำนึกของการมองเห็น ดวงตาของเราสัมผัสพื้นผิวที่อยู่ห่างไกล สัมผัสรูปทรงและขอบเขตของมัน สัมผัสเหล่านั้นคือสิ่งที่กำหนดความพึงพอใจของประสบการณ์ ไม่ว่าจะใกล้หรือไกลก็ได้รับประสบการณ์เท่าเทียมกัน และรวมกันเป็นประสบการณ์เดียว(Pallasmaa, 2005)
 - Odor กลิ่นสัมผัส คือสิ่งที่กระตุ้นความทรงจำได้ชัดเจนที่สุดในประสาทสัมผัสทั้งหมด และมีความสัมพันธ์อย่างซับซ้อนกับอารมณ์ของคนเรา อาจเนื่องมาจากประสาทการรับกลิ่นอยู่ใกล้กับสมองส่วนที่ทำหน้าที่เก็บรักษาความทรงจำระยะยาวและตอบสนองต่ออารมณ์โดยตรงจากการสำรวจพบว่าคนเราสามารถจดจำกลิ่นได้มากถึง 35% ในขณะที่จำสิ่งที่เคยเห็นได้เพียง 5% เท่านั้น กลิ่นของวัสดุ หรือวัตถุต่างๆ ก่อให้เกิดจินตนาการ และทำให้ความทรงจำของเราชัดเจนขึ้น และยังส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกของคนเรามากด้วย เช่น กลิ่นของเค้กชวนให้เราารู้สึกหอมหวาน กลิ่นของดอกไม้ให้ความรู้สึกสดชื่น หรือในงานสถาปัตยกรรม ที่ว่างๆต่างๆ ก็มีกลิ่นที่เฉพาะตัวเช่นกัน ยกตัวอย่าง กลิ่นของน้ำในอุณหภูมิต่างๆ ในงาน Thermal Bath , กลิ่นไหม้ของไม้ในโบสถ์ Bruder Klaus Field Chapel ที่ออกแบบโดย เพเธอร์ ซุมธอร์
 - Sound เสียง ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง เป็นเสมือนเครื่องบันทึกเหตุการณ์ ที่พอเรากลับมาได้ยินอีกครั้ง ก็เหมือนได้หวนระลึกถึงเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้น ที่ว่างๆๆ ย่อมมีเสียงของตัวเอง เสียงของความเงียบสงบ เสียงของธรรมชาติ ล้วนเป็นประสบการณ์สำคัญของสถาปัตยกรรม หรือแม้แต่ประสบการณ์ของความรู้สึกในการได้ยินเป็นทฤษฎีที่เชื่อมโยงกับเวลา ความเงียบ และความสันโดษ ยกตัวอย่างเช่น เพเธอร์ ซุมธอร์ เล่าถึงเสียงเหล็กปะทะกัน(เครื่องครัว)ที่ตั้งออกมาจากในครัว ชวนให้เขาคิดถึงบรรยากาศที่คุณแม่กำลังทำอาหาร ประสบการณ์โดยตรงของผู้วิจัยหรือผู้คนที่เติบโตในห้องแถว คงคุ้นเคยกับเสียง “เอี้ยด.....” ของประตูเหล็กพับเป็นอย่างดี สำหรับตัวผู้วิจัยนั้น เสียงนี้ชวนให้คิดถึงเวลาที่คุณแม่

เดินทางกลับมาถึงบ้านหลังเลิกงาน และหากเมื่อต้องอยู่ไกลบ้าน เสียงนี้จะกระตุ้นให้เกิดความคิดถึงบ้านขึ้นมาโดยฉับพลัน

จากที่กล่าวมานั้น จะเห็นได้ว่า การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งหลายในงานสถาปัตยกรรมมีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับอารมณ์ความรู้สึกภายในตัวเรา มีความสัมพันธ์อย่างยิ่งกับความทรงจำในร่างกายที่ซ่อนอยู่ในอวัยวะรับสัมผัสต่างๆ ทำให้เราได้รู้สึกและทำให้เราได้ตระหนักคิด ว่ามันนำมาซึ่งความสุข ความเศร้า ความสับสน หรือแม้กระทั่งความกลัวภายใต้หลังคาที่ปกคลุมเราอยู่ ไม่เพียงเท่านั้นมันยังเป็นอุดมคติทางสังคม เป็นข้อความทางการเมือง เป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม เป็นสัญลักษณ์ทางกายภาพที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ที่สะท้อนความเชื่อ แนวความคิด และวิธีการที่ชุมชนหรือเมืองก่อตั้งขึ้น ทำให้เราตระหนักถึงคุณค่า หรือความหมาย ความเป็นสถานที่ ที่มนุษย์เราดำรงอยู่

ความสัมพันธ์ระหว่าง วัสดุ ประสพการณ์ และความทรงจำ ในมิติของความเป็นสถานที่

“..the places in which we have experienced *daydreaming* reconstitute new daydream, and it is because our memories of former dwelling-places are themselves in relived as daydreams that these dwelling-places of the past remain in us for all time.” (Gaston Bachelard)

สถาปัตยกรรมเป็นหลักฐานที่แสดงถึงพลังแห่งความทรงจำ ดังที่ Gaston Bachelard กล่าวว่า เรามักจะจำเส้นทางเดินภายในบ้าน บรรยากาศของห้องใต้หลังคา นั้นก็เพราะว่าเคยสัมผัสกับมันมาก่อน เราสัมผัสกับวัสดุต่างๆที่ประกอบขึ้นมา และไม่ได้หมายความถึงเพียงแค่การสัมผัสโดยกายเท่านั้น ยังหมายรวมถึงภาพที่เรากำหนดค่าของการสัมผัสขึ้นมาจากประสบการณ์ที่เคยมี ซึ่งสิ่งเหล่านี้มันเป็นมากกว่าการใช้งานในเชิงสัญลักษณ์ มันคือประสบการณ์อันเป็นที่มาของความทรงจำ หรือที่ Gaston Bachelard ใช้คำว่า Daydreaming “ห้วงความคิด” ที่เกิดจากประสบการณ์การรับรู้ของเรา ทำให้เราสามารถจินตนาการถึงวัสดุต่างๆ ไม่ว่าวัสดุนั้นจะปรากฏเป็นรูปธรรม หรือนามธรรม ในบทกวีต่างๆ

ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนี้ สามารถเข้าใจได้โดยง่าย ผ่านวิธีการเขียนหนังสือของ Peter Zumthor ที่จะใช้วิธีการพรรณนาบอกเล่าเรื่องราวและประสบการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นรอบตัวของเขาเอง ที่ทั้งในอดีตกาลและปัจจุบันกาล เพื่อที่จะให้ผู้อ่านจินตนาการตาม และสัมผัสถึง “บรรยากาศ” ที่เขากำลังนำเสนอ(เป็นวิธีการที่ Gaston Bachelard เรียกว่า Poetic Image) หนังสือเล่มแรกคือ Thinking Architecture เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับแรงจูงใจในการสร้างสถาปัตยกรรมที่มาจากความทรงจำ (ความทรงจำของเขาในสถานที่อื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่องานออกแบบของเขา) และกระตุ้นความรู้สึกของผู้คน ผ่านการประกอบกันของวัสดุหลากหลายพื้นผิวบนงานสถาปัตยกรรม ส่วนเล่มที่ 2 นั้น คือ

Atmosphere เนื้อหาในเล่มนี้เป็นเหมือนการถ่ายทอดเรื่องราวของประสบการณ์ในอดีตของเรา เพื่อใช้ในการอธิบาย องค์ประกอบของบรรยากาศ ที่ให้เขารู้สึกจับใจ โดยเน้นถึงความรู้สึกที่ส่งผ่านจากวัสดุมาสู่ผู้คน โดยที่ในบทแรกของหนังสือเล่มแรกนั้น เพเธอร์ ซุมธอร์ กล่าวว่า เราทุกคนต่างก็มีความทรงจำเกี่ยวกับวัสดุด้วยกันทั้งสิ้น อย่างตัวของซุมธอร์เอง เมื่อนึกถึงห้องครัวของคุณย่า เขาจะนึกถึงกลิ่นของโต๊ะไม้ และร่องรอยการใช้งาน พื้นคอนกรีตที่ดูแวววาวเมื่อแดดยามบ่ายส่องกระทบกับผิวของมัน หรือแม้กระทั่งกลิ่นสีน้ำมันของตู้ครัวและเสียงเหล็กของเครื่องครัวที่กระทบกัน ชวนให้เขาคิดถึงเวลาที่แม่ทำอาหาร เรื่องราวที่ เพเธอร์ ซุมธอร์ ถ่ายทอดลงในงานเขียนของเขา ได้อธิบายถึงความหมายของความเป็นสถานที่ของเขาได้เป็นอย่างดี

จะเห็นได้ว่าความหมายของความเป็นสถานที่นั้น ไม่ได้ปรากฏอยู่แค่เพียงในรูปแบบของสถาปัตยกรรม แต่ยังปรากฏในรูปแบบของ บทกวี ภาพถ่าย ที่ชวนให้ผู้คนที่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับวัสดุหรือในบรรยากาศคล้ายคลึงกัน สามารถจินตนาการตามได้ หรือเป็น ปรากฏการณ์การเกิดภาพเชิงกวี(poetic image) ดังบทกวี A Winter Evening “เย็นวันหนึ่งในฤดูหนาว” ของ Georg Trakl ที่ มาร์ติน ไฮเดคเกอร์ และ คริสเตียส นอร์เบิร์ก-ซูลซ์ ต่างก็นำมาอ้างอิงถึงในงานเขียนของพวกเขา



รูปที่ 18 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นสถานที่ในกวีบทของ Georg Trakl

กวีบทของ Georg Trakl นี้ สามารถตีความได้ในหลากหลายมิติ เขานำเสนอความเข้าใจผ่านภาษาบางอย่าง เพื่อให้ผู้อ่านบรรลุถึงภาพของบทกวีที่เขานำเสนอ ทั้งในมิติของความเป็นสถานที่เอง ที่เอื้อถึงความสัมพันธ์ระหว่าง พื้นดิน และท้องฟ้า โดยใช้คำกริยาแสดงการกระทำ(action) ของหิมะที่กำลังร่วงหล่น “falling”, ความต่างระหว่างพื้นที่ภายใน และพื้นที่ภายนอก ที่มีธรณีประตูกั้นระหว่างความมืดมิดและความสว่าง รวมถึงการกล่าวถึง วัสดุ ในรูปแบบของสิ่งที่เป็นนามธรรม (concrete thing) เช่น หน้าต่าง รั้ว ไม้ ประตู ธรณีประตู รวมถึงองค์ประกอบที่สัมพันธ์กับ

ชีวิตประจำวันของมนุษย์ อย่าง ขนบปंग และไวน์ และรวมถึงแนวความคิดของของสิ่งที่เป็นองค์ประกอบทางคุณสมบัติของวัสดุ ทำให้เราสามารถจินตนาการถึง สสาร หรือวัสดุ(material imagination) ที่ใช้ในการประกอบกันเป็น “บรรยากาศ” ทั้งที่มีอยู่ในธรรมชาติ อย่างเช่น หิมะและต้นไม้ หรือที่เกิดขึ้นจาก ฝีมือ ของมนุษย์ เช่น กระฉก เหล็ก แผ่นไม้แปรรูป และธรณีประติมากรรมที่ทำด้วยหิน ไม่เพียงเท่านั้น กวีบทนี้ ยังเชิญชวนให้เราสัมผัสถึง บรรยากาศ ของที่ว่าง ผ่านมิติการรับรู้(Perception) ทั้งการพรรณนาถึงโดยตรง อย่างความมืดและความสว่าง หรือสร้างพื้นที่ในจินตนาการของผู้อ่าน ชวนให้รู้สึกถึงความหนาวเหน็บและได้ยินเสียงหิมะที่ร่วงหล่นลงบนหน้าต่างท่ามกลางความเงียบ รวมถึงความอบอุ่นที่อยู่ภายในบ้าน ผู้อ่านได้รับการอนุญาตให้จินตนาการถึงสถานที่นั้น ผ่านการดึงนำความทรงจำที่เคยมีมาเชื่อมต่อกับวัสดุ

ระดับของการรับรู้ที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม(Stenos, 1993a)

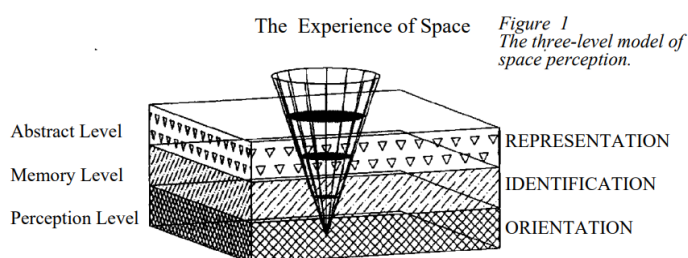
ทฤษฎีของการรับรู้(Perception) และ โครงสร้างความรู้(Schema Theory) ของมนุษย์ เป็นกระบวนการที่ทำให้มนุษย์สามารถทำความเข้าใจต่อความเป็นจริง เกิดกระบวนการเรียนรู้ และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัว หรือที่เราเรียกว่า ประสบการณ์เชิงพื้นที่ อันเป็นสาระสำคัญของการดำรงอยู่ในโลกของมนุษย์(sense of dwelling) นักวิชาการและสถาปนิกชาวฟินแลนด์ แอน สเตนโรส(Anne Stenos) ได้ตั้งข้อเสนองว่า การที่ประสบการณ์เชิงพื้นที่จะเกิดขึ้นได้นั้น จะต้องประกอบไปด้วยการรับรู้ 3 ระดับที่ปรากฏขึ้นได้พร้อมกัน ประกอบไปด้วย

1. ระดับการรับรู้/กายภาพ (Perception/Physical Level) คือ การรับรู้ความจริงทางกายภาพ ของสภาพแวดล้อมที่เรารับรู้ องค์ประกอบของการรับรู้ระดับนี้ประกอบไปด้วยสภาพแวดล้อมกายภาพและความเป็นวัตถุของมัน (physical environment and its object) ยกตัวอย่างเช่น สถานที่ในธรรมชาติ(Natural Place) และสถานที่ที่มนุษย์สร้างขึ้น(Built Archetype) ที่ปรากฏในทฤษฎีของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลส์

2. ระดับความทรงจำ (Memory Level) คือ ภาพและความรู้สึกของเราที่มีต่อสภาพแวดล้อมผ่านประสบการณ์ส่วนบุคคลที่ถูกรวบรวมไว้ในความทรงจำ และสามารถคาดการณ์ได้ตามที่ได้กล่าวถึงในหัวข้อโครงสร้างความรู้ของมนุษย์ หรือ วงจรการรับรู้ (Schema of perception) องค์ประกอบของการรับรู้ระดับนี้ประกอบไปด้วย ภาพทางจิตที่เชื่อมโยงกิจกรรมกับสถานที่ ยกตัวอย่างทฤษฎี Image of the City ของ เควิน ลินช์(Kevin Lynch สถาปนิกชาวอเมริกัน ที่ได้ศึกษาองค์ประกอบของเมือง จากการสังเกตส่วนประกอบทั้ง 3 ส่วน อันประกอบไปด้วย เอกลักษณ์ (Identity) โครงสร้าง(Structure) และความหมาย(Meaning) ซึ่งความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด สิ่ง/วัตถุต่างๆ ต้องมีคุณสมบัติด้านเอกลักษณ์ และโครงสร้างอย่างชัดเจน เป็นร่องรอยที่ปรากฏในความ

ทรงจำแก่ผู้พบเห็น อันสามารถก่อให้เกิดจินตภาพได้ โดยมีโนภาพด้านความงามของเมือง มักจะมีลักษณะเฉพาะ และแตกต่างไปจากเมืองอื่น ชวนให้ระลึกถึงและจดจำได้เป็น

3. ระดับนามธรรม (Abstract Level) คือ การแสดงออกซึ่งการรับรู้ทั้งในระดับการจัดลำดับทั่วไปและการรับรู้โดยตรง หน่วยความจำ รวมถึงการกระทำ(action) ในสภาพแวดล้อมนั้นๆ ผ่านการประมวลผลและการแปลความหมายในระบบของการรับรู้(Schemata) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับ “หน่วยความจำ” ประสบการณ์ และองค์ความรู้เดิมของมนุษย์



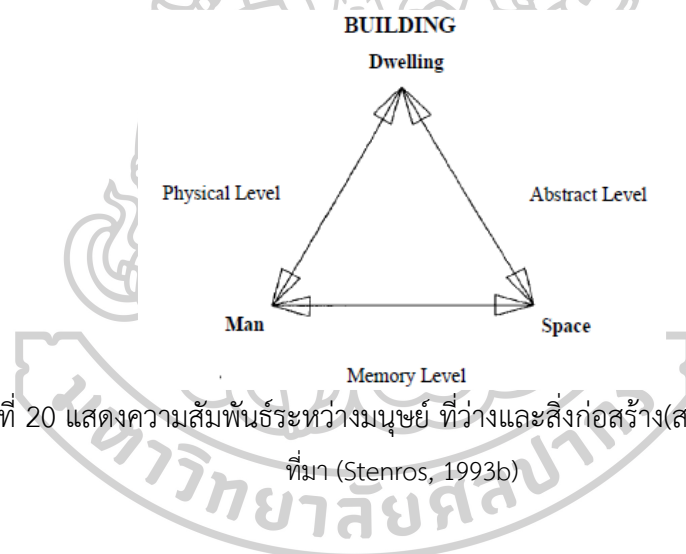
รูปที่ 19 ระดับของการรับรู้ที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม
ทิมก (Stenros, 1993b)

โดยที่ แอน สเตนรอส ระบุว่าเมื่อเราพิจารณาแยกระดับกันนั้น เราสามารถพิจารณาสภาพแวดล้อมได้ 3 รูปแบบ ที่รวมกันเป็นระบบความรู้ความเข้าใจระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม

1. การรับรู้ตำแหน่งของสภาพแวดล้อม (Environment Orientation) โดยที่ในการวิเคราะห์ที่ว่างนั้น คือ องค์ประกอบเชิงพื้นที่(spatial element) ลำดับของที่ว่างและประสบการณ์ขณะที่กำลังเคลื่อนตัวในสภาพแวดล้อม
2. การรับรู้คุณลักษณะของสภาพแวดล้อม (Environment Identification) ประกอบด้วยประสบการณ์ของสถานที่ และจิตสำนึกพิเศษหรือความรู้สึกพิเศษในความหมายบางอย่างของที่ว่าง(space) หรือสภาพแวดล้อม(environment)
3. การรับรู้ภาพตัวแทนของสภาพแวดล้อม (Environment Representation) ที่ว่างที่อยู่ในการนึกคิดหรือความรู้สึกของมนุษย์ สัมพันธ์กับการใช้ความรู้ในการจัดการควบคุมพื้นที่ตามโมโนทัศน์ที่แตกต่างกันตามแต่ละบุคคล

แต่ละระดับและระดับการรับรู้เหล่านี้ มีความเชื่อมโยงกับรูปแบบของสถานที่ ตามแนวความคิด จิตวิญญาณของสถานที่(Genius Loci) ของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลส์ ประกอบไปด้วยสถานที่ในธรรมชาติ และสถานที่ที่มนุษย์สร้างขึ้น อีกทั้งยังมีความเชื่อมโยงกับแนวความคิดเรื่องของความเป็นสถานที่ทั้งในมิติของ การดำรงอยู่(Dwelling) ของ มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ ที่กล่าวถึง

สถาปัตยกรรมในฐานะที่เป็นตัวแทนของสถานที่ สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับการอยู่อาศัย (being in the world) โดยที่ ไฮเดกเกอร์ เน้นให้ความสำคัญกับ การเข้าไปอยู่(to dwelling) หรือ การสร้างที่ทำให้เกิดความเข้าใจสถานที่ เปลี่ยนสถานะจากที่ว่าง(space) และการสร้าง(building) เป็นสถานที่(place) และการอยู่อาศัย(dwelling) โดยที่ประสบการณ์ในระดับกายภาพมีความ เชื่อมโยงกับการรับรู้ตำแหน่งของสภาพแวดล้อม ซึ่งมีความสัมพันธ์กับ “ที่ว่าง” ในโครงสร้างของ ความเป็นสถานที่ตามทัศนะของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลส์ และประสบการณ์ในระดับความทรงจำ (Memory Level) สอดคล้องกับการรับรู้คุณลักษณะของสภาพแวดล้อม ซึ่งมีความสัมพันธ์กับ “คุณลักษณะ” ในโครงสร้างของความเป็นสถานที่ตามทัศนะของ คริสเตียน นอร์เบิร์ก-ชูลส์ กล่าวคือ เป็นประสบการณ์ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการรับรู้ และประสบการณ์ของสถานที่ถูกนำเสนอออกมา เป็นภาพ(image) คือประสบการณ์ในระดับนามธรรม อันมีความเกี่ยวข้องกับการสร้างภาพตัวแทน ของสภาพแวดล้อม



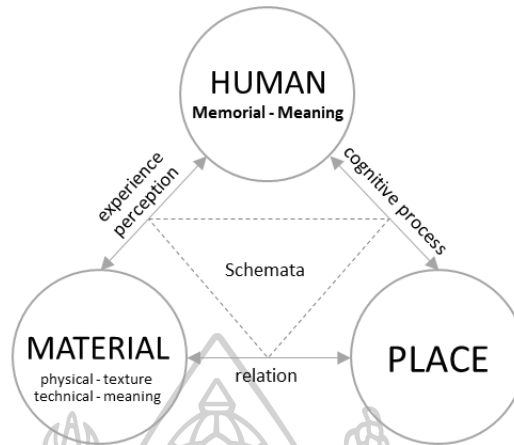
รูปที่ 20 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ที่ว่างและสิ่งก่อสร้าง(สถาปัตยกรรม)
ที่มา (Stenros, 1993b)

จากแผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับที่ว่าง ของ แอน สเตนรอส ความสัมพันธ์ที่ เกิดขึ้นระหว่าง มนุษย์ ที่ว่าง และสิ่งก่อสร้าง(สถาปัตยกรรม) เกิดขึ้นในความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ 3 ระดับ โดยที่ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งก่อสร้าง(Man-Dwelling/Building)ปรากฏอยู่ในระดับ ของการรับรู้/กายภาพ(Physical Level) ในเชิงของโครงสร้างทางกายภาพและการแสดงออกของ อาคาร(in the action of building) ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และที่ว่าง(Man-Space)ปรากฏอยู่ ในระดับของความทรงจำ ซึ่งก็คือ ปฏิสัมพันธ์ที่ประสบการณ์ของมนุษย์มีในสภาพแวดล้อม ปรากฏ ชัดเจนสุดในสถาปัตยกรรมต้นแบบ(the built archetypes) อาจจะเป็นในรูปแบบของบ้านหรือที่อยู่ อาศัย ที่มีการสร้างลำดับของที่ว่างโดยทั่วไป(the general spatial order) คือ มีสร้างจาก องค์ประกอบเชิงพื้นที่และเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน และลำดับสุดท้ายความสัมพันธ์ระหว่างที่ว่างกับอาคาร

(Space-Dwelling/Building) ถูกรวมไว้ในระดับนามธรรม นั่นคือ แนวความคิด และระดับโครงสร้าง
ทางสถาปัตยกรรม



การวิเคราะห์ทฤษฎีและสมมติฐานเบื้องต้น



รูปที่ 21 ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ มนุษย์ และความเป็นสถานที่

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง วัสดุ ประสบการณ์ และความทรงจำ ในมิติของความเป็นสถานที่ ข้างต้น จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างมนุษย์ วัสดุ และความเป็นสถานที่ ที่เกิดขึ้นในระบบของโครงสร้างความทรงจำหรือธรรมชาติของการรับรู้ (Schemata) เกิดขึ้นเป็นวงจรความสัมพันธ์ ที่ไม่สามารถจัดลำดับก่อนหรือหลังได้ เราไม่สามารถรู้ได้เลยว่าตัวเราให้ความหมายวัสดุผ่านความเป็นสถานที่ หรือให้ความหมายความเป็นสถานที่ผ่านวัสดุ ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าความสัมพันธ์ดังกล่าวนี้ สามารถเกิดขึ้นได้ทั้ง 2 กรณีขึ้นอยู่กับผู้อ่าน ความสัมพันธ์ หรือประสบการณ์ของแต่ละคน โดยที่ในงานวิจัยชิ้นนี้ ถือเอาความสัมพันธ์ที่ใช้ ความหมาย ประสบการณ์และการรับรู้วัสดุของมนุษย์ เป็นจุดเริ่มต้นในความสัมพันธ์ แล้วจึงค่อย ค้นหาต่อยอดไปยังความหมายของความเป็นสถานที่

ใน “Genius Loci” คริสเตียน นอร์เบิร์ก – ชูลซ์ อธิบายว่า ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับ “คุณสมบัติของสภาพแวดล้อมที่เป็นรูปธรรม”(concrete environmental properties) เป็นรูปเป็นร่างขึ้นอย่างไรในช่วงวัยเด็ก เมื่อคนคนหนึ่งพัฒนา “แผนผังการรับรู้”(perceptual schemata) ก็จะเป็นการ “กำหนดประสบการณ์ในอนาคตทั้งหมด” ในการโต้ตอบกับสภาพแวดล้อม สอดคล้องกับใน “Thinking Architecture” ของ Peter Zumthor ที่สามารถอธิบายได้ว่าทำไมความทรงจำที่ลึกที่สุดของเราเกี่ยวกับที่ว่างนับตั้งแต่ที่ตอนที่เรายังเด็กและเริ่มสำรวจมันครั้งแรก โดยที่เพเทอร์ ชุมธอร์ เริ่มต้นอธิบายผ่านการสำรวจพื้นที่ของบ้านของเขาตั้งแต่ยังเป็นเด็ก โดยอธิบายผ่านใช้ประสาทสัมผัสที่สัมผัสกับวัสดุต่างๆ เพื่อแสดงความรู้สึกของความเป็นสถานที่แห่งนี้แก่ผู้อ่าน ให้สามารถจินตนาการตาม กลิ่น เสียง แสง และความรู้สึกจากการสัมผัสเพื่อช่วยสร้างภาพจำลองของสถานที่ในความคิดของผู้อ่าน

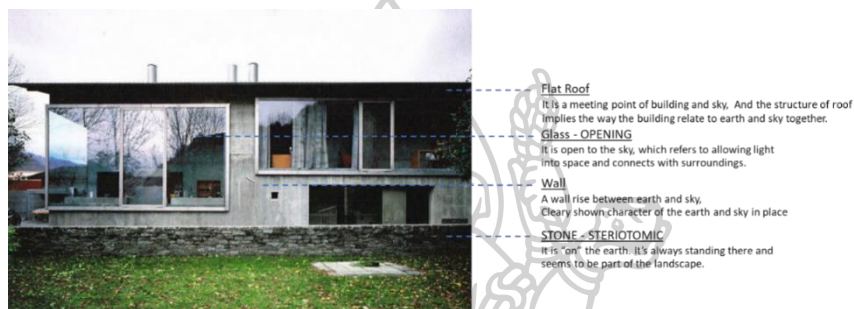
ประการต่อมาหากนำเอากระบวนการสื่อความหมายของวัสดุมาจัดระดับความหมาย จะเห็นได้ว่า วิธีการสื่อสารของวัสดุนั้นมีความซับซ้อนกันมาก ไม่ได้สื่อสารเพียงคุณสมบัติที่จับต้องได้ หรือการสื่อความหมายนัยตรง(Denotative)เท่านั้น แต่มีการสื่อความหมายโดยนัย(Connotative) ที่ต้องอาศัยวิธีการอื่นๆ ประกอบการตีความ ทำให้วัสดุมีความสำคัญ และสามารถเป็นเครื่องมือหนึ่งในการอ่านความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมได้ มิใช่แค่การรับรู้ที่วางในระดับกายภาพ แต่ยังสามารถเชื่อมโยงไปยังการรับรู้ระดับความทรงจำ และการรับรู้ระดับนามธรรมได้

ระดับของประสบการณ์การรับรู้	สื่อสารผ่านหน้าที่		สื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ		สื่อสารผ่านความสัมพันธ์ระหว่างพื้นดินและท้องฟ้า		สื่อสารถึงช่วงเวลา	
	ทำหน้าที่เป็นโครงสร้าง	ทำหน้าที่เป็นพื้นผิว	คุณสมบัติปฐมภูมิ	คุณสมบัติทุติยภูมิ	ความสัมพันธ์กับพื้นดิน	ความสัมพันธ์กับท้องฟ้า	ความต่อเนื่องของช่วงเวลา	เหนือกาลเวลา Timeless
ระดับกายภาพ	●	●	●	●	●	●		
ระดับความทรงจำ			●	●	●	●	●	●
ระดับนามธรรม			●	●	●	●	●	●

ตารางที่ 1 แสดงระดับความหมายในความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารของวัสดุกับระดับการรับรู้

จากตารางข้างต้น กำหนดให้ด้วย“จุดสีแดง” คือ การสื่อความหมายโดยตรง (Denotative) และ “จุดสีเทา” คือ การสื่อความหมายโดยนัย(Connotative) โดยที่การสื่อความหมายโดยตรง จะปรากฏในระดับของประสบการณ์การรับรู้ระดับกายภาพ ซึ่งเป็นการรับรู้สิ่งที่เป็นรูปธรรม สามารถจับต้องหรือมองเห็นและแยกแยะได้ชัดเจน สามารถรับรู้และอธิบายได้ง่ายที่สุดผ่านภาพ(image) หรือคุณลักษณะที่ปรากฏ เห็นได้ชัดในการสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ โดยที่วัสดุที่มีน้ำหนัก มีความทึบตัน ทำหน้าที่เป็นโครงสร้าง และวัสดุที่เป็นแผ่น หรือมีความบาง ทำหน้าที่เป็นพื้นผิว, และในการสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ อันมีความเกี่ยวเนื่องกับคุณสมบัติเชิงกลหรือเชิงเทคนิคเช่น รูปร่าง รูปทรง สี หรือการถ่ายโอนความร้อน ซึ่งเป็นคุณสมบัติปฐมภูมิที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ส่วนคุณสมบัติปฐมภูมิ มีความเกี่ยวข้องกับวิธีการที่มนุษย์เข้าไปจัดการ ทำให้เราสามารถจินตนาการถึงช่วงเวลาที่กำลังผลิตสร้างหรือประกอบกันของวัสดุได้ ส่วนการสื่อความหมายโดยนัย(Connotative) เป็นสิ่งที่คลุมเครือที่สุด เนื่องมาจากเป็นการใช้วิธีการตีความในการสื่อความหมาย มักเกี่ยวข้องกับประสบการณ์และความทรงจำของมนุษย์ จากตารางจะเห็นได้ว่า การสื่อความหมายโดยนัย ส่วนใหญ่ปรากฏอยู่ในระดับของประสบการณ์การรับรู้ระดับความทรงจำและนามธรรม แต่มีส่วนหนึ่งปรากฏอยู่ในระดับของประสบการณ์การรับรู้ระดับกายภาพ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า การสื่อความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่ในการรับรู้ระดับกายภาพ สามารถบอกเล่า/ตีความได้จากการมองเห็นและการสัมผัสกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า แต่ในระดับของประสบการณ์การรับรู้ระดับความทรงจำและนามธรรมนั้น มีความเชื่อมโยงกับประสบการณ์และองค์ความรู้เดิมที่อยู่ลึกลงไปในความทรงจำและจิตใจของมนุษย์

ดังนั้นในการศึกษาการสะท้อนความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุนั้น จึงมุ่งไปที่ลักษณะทางกายภาพของสถานที่เป็นประเด็นหลัก โดยมุ่งศึกษาไปที่องค์ประกอบของความเป็นสถานที่ และการวิเคราะห์ผ่านลักษณะทางกายภาพของสิ่งก่อสร้างโดยใช้วัสดุเป็นประเด็นหลัก ผ่านคำถามที่ว่า วัสดุ (Material) สามารถบอกเล่าหรือสะท้อนถึงความหมายของความเป็นสถานที่(Place) ที่มีต่อมนุษย์ได้อย่างไร ตามที่ Christian Norberg-Schulz ตั้งคำถามเกี่ยวกับคุณลักษณะทางกายภาพที่มีความสัมพันธ์กับวิธีการประกอบของวัสดุไว้ว่า “อาคารนั้นตั้งตัวบนผืนดินและยกตัวขึ้นสู่ท้องฟ้าอย่างไร” และวิธีการสร้างสภาวะบรรยากาศ(Atmosphere) ของ Peter Zumthor ที่มีวัสดุเป็นองค์ประกอบสำคัญ



รูปที่ 22 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างผืนดินและท้องฟ้าผ่านองค์ประกอบของบ้านและออฟฟิศของ Peter Zumthor

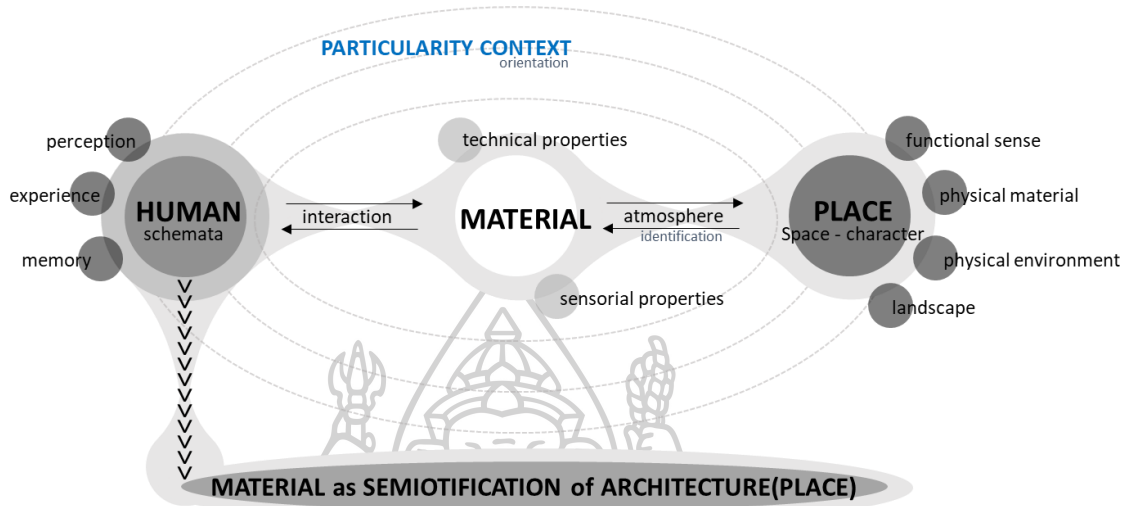
ในวิดีโอบันทึกบทสนทนา ระหว่าง Juhani Pallasmaa และ Peter Zumthor ในงาน The "Architecture Speaks" lectures ที่จัดโดย by Aalto University and the Museum of Finnish Architecture โดยที่ Peter Zumthor ได้อธิบายถึง ความรู้สึก ที่เขารู้สึกถึงคำว่า “บ้าน” ซึ่งในที่นี้เขาบรรยายถึงมุมทำงานของเขาภายในบ้าน มุมที่ทุกคนในครอบครัวรู้ว่าเขาจะอยู่ที่ไหน นั่นคือ มุมหนึ่งของเก้าอี้ห้องครัว ที่ประกอบไปด้วยชิงค์ล้างจานที่ทำจากอลูมิเนียม ซึ่งสามารถโยงความสัมพันธ์ที่เกิดจากคุณสมบัติของอลูมิเนียมนี้ สามารถเชื่อมต่อกับเรื่องราวของห้องครัวของคุณปู่ในวัยเด็ก ที่เขาจะได้ยินเสียงเครื่องครัวกระทบกัน บ่งบอกบรรยากาศของความเป็นสถานที่ที่เรียกว่า “บ้าน” ในใจของเพเธอร์ ซุมธอร์



รูปที่ 23 แสดงบรรยากาศภายในบ้าน และมุมทำงานของ Peter Zumthor
ที่มา <https://www.newyorker.com/magazine/2020/10/12/the-iconoclast-remaking-los-angeles-most-important-museum>



บทที่ 4 การวิเคราะห์กรณีศึกษา



รูปที่ 24 แสดงองค์ประกอบและเงื่อนไขในความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ มนุษย์ และความเป็นสถานที่
ดัดแปลงแผนผังไดอะแกรมจาก (Elvin Karana, Barati, Rognoli, และ Zeeuw van der Laan, 2015)

การเลือกกรณีศึกษา

การศึกษานี้เป็นการพยายามตั้งคำถามถึง วิธีการมองสถาปัตยกรรมในฐานะตัวแทนของความ
เป็นสถานที่ (Place) โดยเป็นการทำความเข้าใจสถานที่ ผ่านกระบวนการสื่อความหมายของมนุษย์
(Meaning) กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ การรับรู้ที่ว่างของมนุษย์มีความสัมพันธ์กับมโนทัศน์ (Schemata) ที่
อยู่ภายใต้จิตใจของมนุษย์แต่ละคน มโนทัศน์ดังกล่าวเกิดจากความเข้าใจของมนุษย์แต่ละคนที่มีต่อ
โลกที่แวดล้อมตนเอง อันมีความเกี่ยวข้องเนื่องกับการรับรู้ (Perception) ประสบการณ์ (experience)
และความทรงจำ (memory) โดยกำหนดให้มองผ่านตัวแปรที่สามารถจับต้องได้ คือ วัสดุ (Material)
อันเป็นองค์ประกอบสำคัญของที่ว่างและคุณลักษณะของความเป็นสถานที่ ในทัศนะของ Christian
Norberg-Schulz อีกทั้งยังเป็นตัวแปรสำคัญในการเชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับสถานที่ และเป็นเครื่องมือ
สำคัญในการอ่านสถาปัตยกรรม³

³ ในหนังสือ Seven Lamp ที่เขียนโดย จอห์น รัสกิน (John Ruskin) กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุและ
ความหมายในงานสถาปัตยกรรมว่า “วัสดุถูกตีความว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการอ่านสถาปัตยกรรม ที่ครอบคลุม
ทั้งการใช้งานและประสบการณ์ มากกว่าแค่การแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน” (Coleman, 2019, 15)

ดังนั้นกรณีศึกษาในที่นี่จึงคัดเลือกลงจาก ผลงานของสถาปนิกที่นำเอาแนวความคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยาไปใช้ในการออกแบบ สร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่(การรับรู้ที่ว่าง) โดยใช้ “ภาษาของวัสดุ” ในการสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม อันได้แก่

1. Peter Zumthor: สถาปนิกผู้ออกแบบสถาปัตยกรรมที่เต็มไปด้วยความรู้สึก

ผลงานการออกแบบของเพเธอร์ ซุมธอร์ เป็นการตระหนักถึงบริบท วัสดุ และการการออกแบบสร้างประสบการณ์การรับรู้ภายในอาคาร ที่แปรเปลี่ยนการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เป็นความรู้สึก เพเธอร์ ซุมธอร์ เชื่อว่าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นนั้น คือ ความหมายอันแท้จริงของงานสถาปัตยกรรม

การเลือกใช้วัสดุของ เพเธอร์ ซุมธอร์ คือ ความเข้าใจในสถานที่ตั้ง บริบทโดยรอบ ว่ามีความเป็นมาอย่างไร มีวัฒนธรรม ประเพณี รวมไปถึง มีการใช้ชีวิตอย่างไร ภายใต้ความเชื่อที่ว่า วัสดุสามารถสร้างคุณภาพของบทกวีในงานสถาปัตยกรรมได้ อีกทั้ง เพเธอร์ ซุมธอร์ ยังมีความเข้าใจในแนวความคิดของการดำรงอยู่(Dwelling) ของ Heidegger ว่าเป็นความสัมพันธ์ของมนุษย์ไปยังสถานที่ และ ผ่านสถานที่ไปที่ว่าง ที่เป็นพื้นฐานของการอยู่อาศัย สำหรับเพเธอร์ ซุมธอร์ แล้วความสัมพันธ์นั้นคือความหมายที่แท้จริงสำหรับเขาในฐานะที่เขาเป็นสถาปนิก โดยที่ความแท้จริงสำหรับเขาไม่ใช่เรื่องของทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่ง แต่เป็นความแท้จริงของหน้าที่ของอาคาร(เพื่ออยู่อาศัย) เป็นความแท้จริงของวัสดุก่อสร้าง และ ความแท้จริงของวิธีการก่อสร้าง ดังนั้น เมื่อเขาต้องออกแบบอาคารในสถานที่ที่ตั้ง ที่มีความพิเศษ เพเธอร์ ซุมธอร์ จะพิจารณาอย่างลึกซึ้ง ว่ามันมีรูปแบบอย่างไร มีรูปร่างอย่างไร ประวัติศาสตร์ที่มันเป็นอย่างไร คุณภาพของการรับรู้เป็นอย่างไร เขามักจะนึกถึงภาพความทรงจำของที่ว่าง(ภาพจำmoodของสถานที่อื่น)มาใช้ในการออกแบบ และเลือกใช้วัสดุหรือวิธีการที่มีที่มาจากแหล่งที่ตั้ง ไม่ใช่แค่การใช้เพียงคุณสมบัติทางกายภาพ หรือการใช้แบบผิวเผิน ซุมธอร์จะลึกลงไปในคุณสมบัติอื่นๆ ผิวสัมผัส กลิ่น และคุณภาพของเสียง ตลอดจนการพยายามดึงนำความหมายเฉพาะบางอย่างของวัสดุออกมาใช้ในการออกแบบของเขา เพื่อให้อยู่อาศัย/ผู้ใช้อาคารมีโอกาสตีความและทำให้สิ่งที่แนบมากับ “ที่ว่าง” ปรากฏชัดขึ้นมากเป็นงานสถาปัตยกรรมที่มีบทบาทต่อความรู้สึก กระตุ้นให้เกิดความทรงจำ และเปลี่ยนจาก “ที่ว่าง” ให้กลายเป็น “สถานที่”

2. Herzog and de Meuron: สถาปนิกที่ใช้ ‘สถาปัตยกรรม’ สื่อสารแทน ‘คำพูด’

การจัดสรรองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมแบบดั้งเดิมและการใช้วัสดุธรรมชาติและวัสดุประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์

“สถาปัตยกรรมก็คือสถาปัตยกรรม ไม่สามารถอ่านได้ง่ายๆเหมือนการอ่านหนังสือ ไม่มีคำบรรยาย ไม่มีเครดิตผู้ออกแบบเหมือนงานศิลปะในแกลเลอรี นั่นหมายความว่าสถาปัตยกรรมเป็นสิ่ง

ไม่สามารถสื่อสารออกมาด้วยคำพูด แต่ตัวสถาปัตยกรรมที่สามารถสร้างประสบการณ์กับผู้ใช้งานได้” (Jacques Herzog และ Pierre de Meuron กล่าวเกี่ยวกับงานออกแบบของเขา หลังได้รับรางวัล Pritzker Architecture Prize ในปี 2001)

Ada Louise Huxtable หนึ่งในคณะกรรมการผู้ตัดสินกล่าวว่า “Herzog & de Meuron พวกเขานำวิถีชีวิตดั้งเดิมมาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ คงความเรียบง่ายในงาน โดยใช้การสำรวจ ค้นหาเทคนิคใหม่ๆ มานำเสนอในเรื่องราวของวัสดุและพื้นผิวทางสถาปัตยกรรม”

3. Daniel Libeskind: สถาปนิกผู้ใช้สถาปัตยกรรมส่งผ่านอารมณ์

แนวความคิดของ Daniel Libeskind นั้นมีเกี่ยวกับการสื่อความหมายของงานสถาปัตยกรรม โดยที่วิธีการ “อ่าน” รูปทรง และที่ว่างทางสถาปัตยกรรม นั้นมีความคล้ายคลึงกับการอ่านหนังสือ หรือบทกวี ที่พยายามใส่ความหมายลงไปในองค์ประกอบต่างๆ สถาปนิกเป็นดั่งนักประพันธ์หรือศิลปิน ที่พยายามสื่อความหมายของที่ว่างในเชิงนามธรรม อันเป็นความหมายที่นอกเหนือไปจากการใช้งานพื้นฐานอาคาร

ประการต่อมาจากนิยามของความเป็นสถานที่(Place) คือความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติ (สภาพแวดล้อม) มโนทัศน์หรือประสบการณ์ของมนุษย์ รูปแบบของสถานที่ของมนุษย์ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ตำแหน่ง โดยผู้วิจัยเห็นว่าการรู้ตำแหน่งในมิติของความเป็นสถานที่นั้น แสดงถึงความเฉพาะเจาะจงหรือบริบทเฉพาะ ดังนั้น กระบวนการเลือกกรณีศึกษาเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างที่ว่างและวัสดุ ที่จะนำมาซึ่งความเป็นสถานที่นั้น มีหลักแนวความคิดในการเลือกกรณีศึกษาเพื่อนำมาวิเคราะห์ คือ เป็นอาคารที่มีลักษณะการเลือกใช้วัสดุ ที่แสดงถึงความเชื่อมโยงถึงบริบทเฉพาะของตน แต่เนื่องด้วยการศึกษาเรื่องความเป็นสถานที่ผ่านวิธีการทางปรากฏการณ์วิทยานั้น มีลักษณะที่เป็นอัตวิสัยอย่างมาก ดังนั้นในการศึกษาการสะท้อนความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุนั้น จึงมุ่งไปที่ลักษณะทางกายภาพของสถานที่เป็นประเด็นหลัก จากเหตุผลดังกล่าว พอจะกำหนดเป็นกรอบในการวิเคราะห์กรณีศึกษาได้ดังนี้

กรอบในการวิเคราะห์กรณีศึกษา

ระดับของประสบการณ์การรับรู้	สื่อสารผ่านหน้าที่		สื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ		สื่อสารผ่านความสัมพันธ์ระหว่างพื้นดินและท้องฟ้า		สื่อสารถึงช่วงเวลา	
	ทำหน้าที่เป็นโครงสร้าง	ทำหน้าที่เป็นพื้นผิว	คุณสมบัติประมูมิ	คุณสมบัติทิวทัศน์ภูมิ	ความสัมพันธ์กับพื้นดิน	ความสัมพันธ์กับท้องฟ้า	ความต่อเนื่องของช่วงเวลา	เหนือกาลเวลา Timeless
ระดับกายภาพ	●	●	●	●	●	●		
ระดับความทรงจำ			●	●	●	●	●	●
ระดับนามธรรม			●	●	●	●	●	●

ตารางที่ 2 แสดงระดับความหมายในความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารของวัสดุกับระดับการรับรู้

ในการวิเคราะห์กรณีศึกษาเพื่อค้นหาความเป็นสถานที่ ผ่านที่ว่างและวัสดุนั้น กำหนดให้

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ
2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ
 - การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ
 - การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ
 - การสื่อสารผ่านความสัมพันธ์กับพื้นดินและท้องฟ้า
 - การสื่อสารถึงช่วงเวลา

กรณีศึกษาต่างประเทศ

กรณีศึกษา 1 : Thermal Vals



รูปที่ 25 แสดงภายนอกและรูปตัด Thermal Vals

กรณีศึกษาที่ 1 : **Therma Vals** ออกแบบโดย **Peter Zumthor** ตั้งอยู่ที่ Graubünden ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ เป็นเป็นสปาและห้องอาบน้ำ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ถูกเพิ่มเข้ามาใหม่สำหรับ

โรงแรม 7132 Hotel ที่กำลังจะล้มละลาย ภายใต้แนวคิดการออกแบบที่ต้องการให้อาคารมีเชื่อมต่อและความกลมกลืนกับบริบท ทางเข้าที่เชื่อมต่อกับอาคารโรงแรม เหมือนมันซ่อนตัวอยู่ มีลักษณะเป็นอุโมงค์ที่นำเราเข้าไปสู่อีกสถานที่หนึ่ง ซึ่งเป็นการจำลองบรรยากาศของที่ว่าง ให้เสมือนพื้นที่ที่อาบน้ำภายในถ้ำ

“Mountain, stone, water – building in the stone, building with the stone, into the mountain, building out of the mountain, being inside the mountain – how can the implications and the sensuality of the association of these words be interpreted, architecturally?” (Zumthor, Hauser, Binet, Lum, และ Schelbert, 2008)

วัสดุที่เด่นชัดคือ **หินควอตซ์** ที่เป็นวัสดุธรรมชาติที่สามารถทำได้ ณ บริเวณนั้น เป็นวัสดุชนิดเดียวกันกับวัสดุที่ใช้ทำเป็นหลังคาของชาวบ้าน รูปแบบและวิธีการที่อาคารนั้นตั้งอยู่นั้นเห็นได้อย่างชัด ว่าเป็นวิธีการเดียวกันกับการก่อสร้างบ้านชาวบ้านในหมู่บ้าน ทำให้สถาปัตยกรรมมีความกลมกลืนกับบริบทโดยรอบ วัสดุอีกชนิดหนึ่งที่ถูกเลือกใช้ คือ ทราย ที่ทำหน้าที่พื้นผิวภายนอกของหลังคาด้านบน ผสานตัวเองเข้ากับภูมิทัศน์ในแนวระนาบแนวนอน ทอดต่อเนื่องกับทุ่งหญ้าโดยรอบ

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

เส้นแนวนอนของหินที่ปรากฏบนพื้นผิวของ Thermal Vals ให้ความรู้สึกนิ่ง สงบ เป็นส่วนหนึ่งกับพื้นที่โดยรอบ และเมื่อหินนั้นทำปฏิกริยาร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ สร้างความรู้สึกพิเศษให้กับที่ว่างจนเกิดเป็นของความหมายของความเป็นสถานที่ในตัวของมันเอง ยกตัวอย่างเช่น หินควอตซ์ทำงานร่วมกับน้ำ เสียงน้ำไหล อุณหภูมิของน้ำ ซึ่งน้ำ ณ อุณหภูมิหนึ่งๆ ก็ให้กลิ่น ความอุ่น ที่มีความเฉพาะแตกต่างกัน อีกทั้งยังมีกลิ่นของน้ำที่ผสมกันกลิ่นของดอกไม้ธรรมชาติที่ให้ความหอมอบอวลกระจายไปทั่วที่ว่าง แสงสว่างที่ทอดส่องลงมาผ่านช่องแสงก็เปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละช่วงของเวลา อีกทั้งยังมีการสร้าง effect จากการทำงานร่วมกันระหว่าง แสง น้ำ และผนังหิน โดยการสะท้อนแสงที่ตกกระทบบนผิวน้ำฉายขึ้นบนผืนผนังหิน เงากระเพื่อมของน้ำให้ความรู้สึก สงบ และผ่อนคลายเป็นอย่างยิ่ง การทำงานร่วมกันหลากหลายองค์ประกอบแห่งสัมผัสในที่แห่งนี้เป็นการสร้างประสบการณ์อันน่าจดจำให้แก่ผู้มาเยือน

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

“หินควอตซ์” ทำหน้าที่เป็นทั้งองค์ประกอบของโครงสร้างและพื้นผิวของอาคารทั้งภายนอกภายใน เนื่องจากวิธีการเรียงสลับกัน (Stack) ทำให้มันสามารถถ่ายโอนและรองรับน้ำหนักได้ มันจึงทำหน้าที่เป็นแบบหล่อคอนกรีตและเสริมความแข็งแรงให้กับผนัง คล้ายๆ คอนกรีตเสริมแรง

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

“หินควอตซ์” มีสี เทา-ฟ้า และลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ ชี้้นำให้เราเข้าใจถึงที่มาของหินได้อย่างชัดเจน อีกทั้งคุณสมบัติที่สำคัญ หินควอตซ์ คือ มีความแข็งแรง ทนต่อสภาพภูมิอากาศและสามารถป้องกันน้ำค้างแข็งได้

วิธีการสกัดและเรียงหิน เป็นการกระทำด้วยฝีมือมนุษย์ โดยที่พื้นผิวของหินมีการใช้วิธีที่หลากหลายเพื่อให้พื้นผิวที่ปรากฏมีความต่างกัน บ้างก็เรียบ บ้างก็ขรุขระ และถูกนำมาเรียงสลับกัน เป็นเหมือนการลอกเลียนวิธีการเรียงแผ่นหลังคาของชาวบ้าน สร้างความรู้สึกลึกลับ เมื่อสายตาสัมผัสมันก็กระตุ้นประสาทสัมผัสส่วนอื่นของเราให้อยากเข้าใจเข้าไปสัมผัสพื้นผิวของมัน บ่งบอกถึงความเป็นช่างฝีมือของคนในพื้นที่ เป็นร่องรอยที่ยังคงปรากฏในความทรงจำ ทั้งมุมมองของผู้สร้าง ผู้ใช้งาน และผู้คนในถิ่นนั้นหรือในอีกมุมมองหนึ่งเป็นเสมือนชั้นหินที่มีอยู่ในธรรมชาติ ตามที่ผู้ออกแบบ (Peter Zumthor) ต้องการแสดงถึงความเชื่อมต่อกับผืนดินราวกับว่ามันเป็นก้อนหินที่งอกขึ้นมาจากที่ตรงนั้น หรืออีกนัยหนึ่งผู้วิจัยมองว่ามันดูเหมือนการซ้อนกันของแผ่นไม้ของผนังบ้าน ทำให้อาคารดูมีความกลมกลืนและเป็นส่วนหนึ่งของที่นั้นอย่างแท้จริง

- การสื่อสารผ่านความสัมพันธ์กับผืนดินและท้องฟ้า

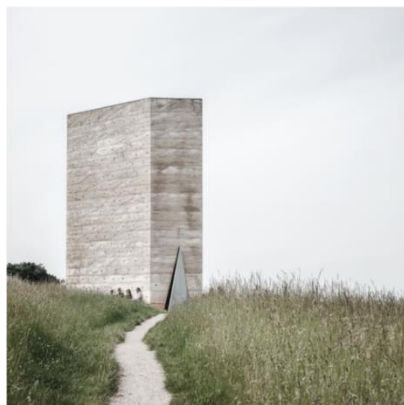
รูปแบบและวิธีการที่อาคารนั้นตั้งอยู่นั้นเห็นได้อย่างชัดเจน ว่าเป็นวิธีการเดียวกันกับบ้านชาวบ้านในหมู่บ้านนั้น อาคารวางตัวลง “ใน” ผืนดิน พยายามทำตัวเองให้หายไป ให้กลมกลืนกับบริบท ใช้วิธีการประกอบพื้นผิวของอาคารให้ความรู้สึกถึงการก่อ (stereotomic) แสดงถึงการเชื่อมต่อกับผืนดินราวกับว่ามันเป็นหินที่ตั้งอยู่หรืองอกขึ้นมาเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ตรงนั้น มีการเปิดช่องเปิดขนาดใหญ่ทั้งในแนวราบและแนวตั้ง เพื่อดึงนำธรรมชาติภายนอกผสานกับตัวอาคาร หลังคาเป็น Slab มีลักษณะเรียบง่าย แสดงออกถึงความเป็นหนึ่งเดียวกับผืนดินและท้องฟ้า

- การสื่อสารถึงช่วงเวลา

“หินควอตซ์” เป็นวัสดุที่มาจากธรรมชาติ เกิดจากการทับถมกันของแร่ธาตุต่างๆในผืนดิน แสดงออกถึงต้นกำเนิดของมัน และวิธีการที่มนุษย์เข้าไปจัดการกับมัน สะท้อนให้เห็นถึงการส่งต่อทางวัฒนธรรม เทคนิคและวิธีการก่อสร้างที่มีมายาวนาน อีกทั้ง หิน ยังเป็นสัญลักษณ์ของความมั่นคง แข็งแรง เป็นวัสดุธรรมชาติที่บ่งบอกถึงความต่อเนื่องของช่วงเวลา สะท้อนความผูกพันอันยาวนานระหว่างชาวบ้านกับสถานที่ตั้ง อันที่มาจากความหมายของความสถานที่

กรณีศึกษา 2 : Bruder Klaus Field Chapel

Case Study : Bruder Klaus Field Chapel	Architect : Peter Zumthor	Location :
--	---------------------------	------------



24 เลขเวิร์กการทํางานของช่าง 24 วัน
โครงภายในไม้ไม่ปรากฏรูปร่าง แต่ยังคงอยู่ในจินตน์



รูปที่ 26 แสดงทัศนียภาพภายนอก-ภายใน Bruder Klaus Field Chapel

กรณีศึกษาที่ 2 : **Bruder Klaus Field Chapel** ออกแบบ **Peter Zumthor** ตั้งอยู่ที่ **Mechernich** ประเทศเยอรมนี เป็นโบสถ์ที่มีการลดทอนรูปแบบจากโบสถ์ทั่วไป โดยยึดแนวคิดอาคารที่มีความเชื่อมโยงกับชีวิต โดยที่กิจกรรมที่จะเกิดขึ้นภายในโบสถ์ เป็นกิจกรรมที่ต้องการพื้นที่อันเงียบสงบ แสดงถึงการเชื่อมต่อกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และระลึกถึงพระผู้เป็นเจ้า

วัสดุที่ปรากฏคือ **คอนกรีต** ที่ผสมจากแร่ธาตุภายในพื้นที่ ทำหน้าที่เป็นพื้นผิวและโครงสร้างของอาคาร ภายนอกอาคารให้ความรู้สึกหนัก รวกับเป็นแท่นคอนกรีตสูงท่ามกลางทุ่งหญ้า แต่พื้นผิวภายใน ให้ความรู้สึกสงบท่ามกลางความมืด ทำให้เราได้ตระหนัก และเกิดความเชื่อมโยงกับการรับรู้ในระดับความทรงจำ นั่นคือ พื้นผิวที่เป็นคลื่นแนวตั้งและคลื่นใหม่ ทำให้เรานึกถึงลำต้นของต้นสนที่เรียงตัวกัน ก่อนเกิดการเผาไหม้ และยังเป็นสื่อสารถึงวิธีการก่อสร้างของสถาปัตยกรรมดั้งเดิม อันบอกเล่าถึงการดำรงอยู่ บรรยากาศของพื้นที่ภายในทำให้เรารู้สึกถึงความต่อเนื่องของช่วงเวลา ที่เราสามารถจินตนาการได้ถึงลำต้นของต้นไม้ แต่รูปทรงภายนอกกลับให้ความรู้สึกมั่นคง ไม่แปรเปลี่ยนไปตามกาลเวลา

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

บรรยากาศของสถานที่แห่งนี้ ต้องเริ่มต้นจากเส้นทางเดินขนาดเล็ก ที่คดเคี้ยว และค่อยๆ เล็กลงทำให้ทางเดินดูยาวไกลกว่าความเป็นจริง ขณะเดินเราสามารถมองเห็นอาคารคอนกรีตรูปทรงห้าเหลี่ยม ปรากฏตัวขึ้นมาจากผืนดิน ภายนอกอาคารให้ความรู้สึกหนัก รวกับเป็นแท่นคอนกรีตสูงท่ามกลางทุ่งหญ้า แต่ในขณะที่เดียวกันเส้นแนวนอนของชั้นคอนกรีตที่ปรากฏ สะท้อนความราบเรียบของทุ่งหญ้าโดยรอบ ผ่านการแสดงออกของวิธีการที่ใช้ในการก่อสร้าง คือ **Rammed concrete** เป็น

การส่งเสริมให้อาคารมีความโดดเด่น แต่ให้ความรู้สึกนิ่ง สงบ อีกทั้งสีของอาคารดูกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมโดยรอบ เมื่อถึงตัวอาคารก็พบกับประตูเหล็กรูปทรงสามเหลี่ยม ที่ให้ความรู้สึกถึงความหนัก ทั้งก่อนและหลังที่สัมผัสมัน ด้านหลังบานประตู เป็นช่องทางเดินรูปทรงสามเหลี่ยมที่ค่อนข้างมืด ที่เป็นการประกอบกันของผนังสีดำและที่มีความหยาบและขรุขระ มีลักษณะคล้ายๆ คลื่นในแนวตั้ง กระตุ้นให้เราตระหนักคิดและใคร่ครวญ จดจ่ออยู่กับสิ่งที่อยู่ปลายทาง ที่มีการตั้งมุมมองของผู้ที่เข้ามา ขึ้นสู่ด้านบน ที่เป็นช่องแสง โดยที่แสงจะช่วยเน้นพื้นผิวภายในและเปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหวของดวงอาทิตย์ และเป็นดังแสงจากสวรรค์เปรียบเหมือนตัวแทนของพระเจ้า

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

“คอนกรีต” ทำหน้าที่เป็นทั้งองค์ประกอบของโครงสร้างและพื้นผิวของอาคารทั้งภายนอก ภายใน โดยที่สามารถเห็นได้ชัดจากรูปทรงภายนอก อันเป็นแท่งคอนกรีตขนาดใหญ่ รูปทรงเรียบง่าย ที่มีลักษณะของการเรียงตัวกันของคอนกรีตที่หล่อเป็นชั้นๆ ส่วนพื้นที่ภายในแม้ผิวจะเป็นคอนกรีต แต่เราสามารถรู้สึกและสัมผัสได้ถึงลำต้นของต้นไม้ ผ่านร่องรอยบนพื้นผิวสัมผัสและกลิ่นที่หลงเหลืออยู่จากการเผาไหม้

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

“คอนกรีต” มีสีโทนอบอุ่นอันเอกลักษณ์ ที่ได้รับมาจากคุณสมบัติของแร่ธาตุที่อยู่บริเวณนั้น ทำให้สีของอาคารมีความกลมกลืนกับบริบท และคุณสมบัติที่สำคัญ คอนกรีต คือ มีความแข็งแรง ทนทาน

วิธีการก่อสร้างสะท้อนวิถีชีวิตที่เกิดจากความร่วมมือกันของชาวบ้านและเกษตรกรในพื้นที่ โดยใช้รูปแบบที่ใช้ในการก่อสร้างเรียกว่า “rammed concrete” เกิดจากการหล่อคอนกรีตเป็นชั้นๆ จำนวน 24 ชั้น และใช้เวลาในการหล่อ 24 วัน โดยที่แต่ละชั้นมีความหนาชั้นละ 50 เซนติเมตร การหล่อคอนกรีตในที่นี้ทำโดยการหล่อทับลำต้นของต้นไม้จำนวน 112 ต้น ที่ทำได้ภายในพื้นที่ ประกอบกันเป็นโครงรูปทรงกรวยโค้ง ซึ่งเป็นการนำเสนอ/ลอกเลียนแบบวิธีการก่อไม้ในรูปแบบ primitive ซึ่งเมื่อลำต้นของไม้เหล่านั้นถูกเผาทิ้งไป จะปรากฏเป็นร่องรอยผิวของลำต้นของต้นไม้ และกลิ่นไหม้ของไม้ อันเป็นตัวแทนของต้นไม้ที่สะท้อนถึงสถานะของการยังคงมีอยู่ อีกทั้งไม้ยังเป็นสัญลักษณ์แห่งชีวิต ทำให้อาคารนี้เต็มไปด้วยความหมายที่เกิดจากการตีความวัสดุที่แสดงออกถึงความเชื่อของผู้คน อีกทั้งยังมีการใช้คริสตลิสที่กระจายอยู่บริเวณผนัง ในการช่วยกระจายแสงเข้าสู่พื้นที่ภายใน ผู้วิจัยมองว่าการใช้เวลาถึงรอคอยถึง 24 วัน นั้นแสดงถึงความพยายามที่จะไปใกล้ชิดกับพระเจ้าเป็นผู้เป็นเจ้า

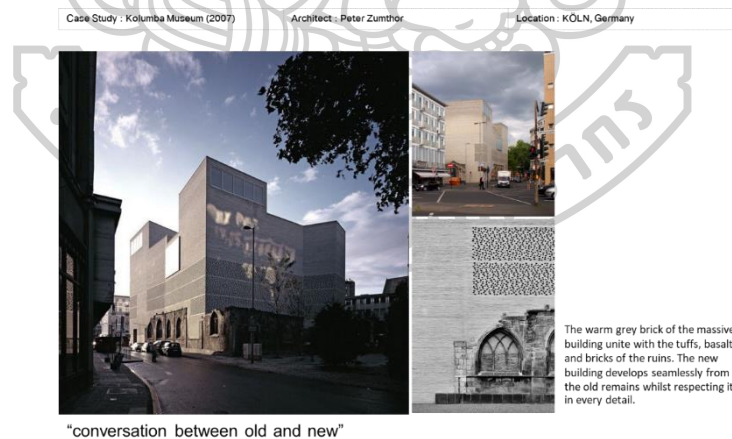
- การสื่อสารผ่านความสัมพันธ์กับผืนดินและท้องฟ้า

ตัวอาคารมีการเชื่อมต่อกับผืนดินโดยไม่มีฐานรองรับ รูปแบบและวิธีการก่อสร้างที่ใช้ “rammed concrete” ที่มีการหล่อเป็นชั้นๆ แสดงออกถึงความพยายามที่จะขยายตัวในแนวตั้ง เพื่อไปใกล้ชิดกับท้องฟ้า อันเป็นตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์และความเชื่อสะท้อนให้เห็นว่าอาคารหลังนี้เป็นเหมือนสะพานที่พยายามเชื่อมผืนดินกับท้องฟ้าเข้าด้วยกัน โดยที่พื้นที่ภายในเน้นไปที่ช่องเปิดที่เปิดจากด้านบนเพียงช่องเดียวที่บ่งบอกถึงความสำคัญของพระเจ้า

- การสื่อสารถึงช่วงเวลา

รูปทรงภายนอกแสดงผ่านผิวคอนกรีตที่ให้ความรู้สึกมั่นคง ไม่แปรเปลี่ยนไปตามกาลเวลา แต่พื้นผิวภายใน ให้ความรู้สึกสงบท่ามกลางความมืด ทำให้เราได้ตระหนักถึงพื้นผิวภายในและกลิ่นใหม่ และทำการเชื่อมโยงกับการรับรู้ในระดับความทรงจำของเรา ทำให้เราสามารถนึกถึงลำดับของต้นสนที่เรียงตัวกัน ก่อนเกิดการเผาไหม้ได้ และยังเป็น การสื่อสารถึงวิธีการก่อสร้างของสถาปัตยกรรมดั้งเดิม (primitive) อันบอกเล่าถึงการดำรงอยู่ ถือได้ว่าเป็นหลักฐานของความคงทนทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับไม้ในฐานะที่มีส่วนร่วมกับการเปลี่ยนแปลง อย่างต่อเนื่องของสังคมที่กำลังเติบโต ทำให้เรารู้สึกถึงความต่อเนื่องของช่วงเวลา

กรณีศึกษา 3 : Kolumba Art Museum



รูปที่ 27 แสดงทัศนภาพภายนอก Kolumba Meseum

กรณีศึกษาที่ 3 : Kolumba Art Museum ออกแบบโดย Peter Zumthor ตั้งอยู่ที่เมือง Cologne ประเทศเยอรมนี เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่สร้างสรรค์จากร่องรอยทางประวัติศาสตร์ของเมืองโคโลญ ที่เหลือรอดจากสงครามโลกครั้งที่ 2 อันเป็นที่ตั้งของโบสถ์ St. Columba ซึ่งก่อนที่จะเป็นอาคาร ณ ปัจจุบัน ที่ออกแบบโดย เพเตอร์ ซุมธอร์ นั้น สถาปนิก Gottfried Böhm ได้ปรับปรุง

พื้นที่บริเวณ St. Columba ให้เป็นโบสถ์น้อย (Chapel) เพื่อระลึกถึงโบสถ์หลังเก่าที่ถูกระเบิดเสียหายหมด ในช่วงปี 1947-1950 และในปี 1973 มีการค้นพบซากโบราณสถานที่มีมาตั้งแต่ยุคกลาง ซ่อนอยู่ใต้โบสถ์เก่าอีกที ทำให้พื้นที่แห่งนี้กลายเป็นแหล่งขุดค้นทางโบราณคดีที่สำคัญ และปัจจุบันกลายเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่ห้องจัดแสดงนิทรรศการถึง 16 ห้อง และมีการผสมผสานร่องรอยของอาคารเก่ากับส่วนที่ต่อเติมเข้ามาใหม่ได้เป็นอย่างดี

Peter Zumthor พูดถึงผลงานออกแบบของเขาชิ้นนี้ ในงานเปิดตัวอาคาร Kolumba Meseum ว่า “คนที่เชื่อในคุณค่าแห่งงานศิลปะ ย่อมสามารถสัมผัสได้ว่าอาคารหลังนี้เริ่มต้นมาจากภายใน ทั้งจากศิลปะ และสถานที่ที่มันตั้งอยู่”(ArchDaily, 2010)

วัสดุที่สำคัญของอาคารหลังนี้ คือ อิฐ หากมองภายนอกเราจะเห็นถึงความโดดเด่นของอาคารอิฐรูปทรงดูเรียบง่ายของผนังอิฐสีเทา บริเวณจุดตัดของถนน ที่มีการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา ให้ความรู้สึกถึงความเรียบง่าย สงบ ชัดแจ้งกับการเคลื่อนไหวของวิถีชีวิตความเป็นเมืองภายนอก แต่กลับทำให้อาคารที่ดูนิ่งราวกับป้อมปราการที่ให้ความรู้สึกแข็งแกร่งและปลอดภัยแบบอาคารในยุคก่อน เปี่ยมไปด้วยเสน่ห์ของความลึกลับ น่าค้นหา เมื่อเข้าสู่พื้นที่ภายในอาคารกลับเต็มไปด้วยที่ว่างที่มีความแตกต่างกัน ทั้งในเรื่องของวัสดุ คุณภาพของแสง และปริมาตรของที่ว่าง ห้องที่มีการเปิดเผยประวัติศาสตร์ ได้รับการปกป้องด้วยกำแพงด้านนอกที่ห่อหุ้มทุกอย่างเข้าด้วยกันอย่างนุ่มนวล ทำให้เกิดความรู้สึกเรียบง่ายและความไร้กาลเวลาที่แปลกประหลาด

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

หากมองภายนอกเราจะเห็นถึงความโดดเด่นของรูปทรงที่ดูเรียบง่าย บริเวณจุดตัดของถนน ที่มีการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา ให้ความรู้สึกถึงความเรียบง่าย สงบ ตัวอาคารมีเพียงความเรียบง่ายของผนังอิฐสีเทา ชัดแจ้งกับการเคลื่อนไหวของวิถีชีวิตความเป็นเมืองภายนอก แต่กลับทำให้อาคารที่ดูนิ่งราวกับป้อมปราการที่ให้ความรู้สึกแข็งแกร่งและปลอดภัยแบบอาคารในยุคก่อน เปี่ยมไปด้วยเสน่ห์ของความลึกลับ น่าค้นหา เมื่อเข้าสู่พื้นที่ภายในอาคารกลับเต็มไปด้วยที่ว่างที่มีความแตกต่างกัน ทั้งในเรื่องของวัสดุ คุณภาพของแสง และปริมาตรของที่ว่าง ห้องที่มีการเปิดเผยประวัติศาสตร์ ได้รับการปกป้องด้วยกำแพงด้านนอกที่ห่อหุ้มทุกอย่างเข้าด้วยกันอย่างนุ่มนวล ทำให้เกิดความรู้สึกเรียบง่าย สงบและความไร้กาลเวลาที่แปลกประหลาด

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

วัสดุสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม คือ “อิฐทำมือสีเทา” ที่ถูกผลิตขึ้นมาเฉพาะ มีขนาดบางและยาวว่าอิฐมาตรฐาน และ “อิฐของอาคารหลังเดิม”(ซากปรักหักพังที่หลงเหลือจากสงครามโลกครั้งที่ 2 เชื่อมต่อกันด้วยวิธีการก่อ โดยการก่ออิฐใหม่สีเทา ต่อขึ้นจากโครงสร้างเดิม ทำให้เป็นอาคารที่มีลักษณะคล้ายกับกล่องขนาดใหญ่ ที่มีขนาดเท่าความสูงเทียบเท่ากับวิหาร St. Columba ก่อนที่จะถูกระเบิด โดยที่อิฐสีเทาเป็นเหมือนป้อมปราการ บางส่วนมีการเว้นช่องเป็นช่องแสงเล็ก ๆ เพื่อควบคุมปริมาณแสงภายในที่จะเข้าสู่ภายในอาคาร อีกทั้งกลุ่มซากปรักหักพังของอาคารเดิมที่ทำจากหินและอิฐ สามารถมองได้ว่ามันดูเหมือนเป็นวัตถุ(object) ที่จัดแสดง หรือในอีกมุมมองหนึ่งมันทำหน้าที่เหมือนวัสดุปูพื้นที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

“อิฐทำมือสีเทา” เป็นอิฐที่ถูกผลิตขึ้นมาโดยเฉพาะ เป็นการผสมกันระหว่างหินทัฟฟ์(หินที่เกิดจากการรวมตัวของแก๊สภูเขาไฟ)และหินบะซอลต์ โดยมีประมาณขนาด 24 x 21.5 x 4 เซนติเมตร ซึ่งมีความใกล้เคียงกับอิฐโรมัน และเนื่องจากการผลิตด้วยมือ ทำให้อิฐมีขนาดและพื้นผิวไม่สม่ำเสมอ เป็นเอกลักษณ์ ส่วนอิฐเดิม มีลักษณะเป็นก้อนที่มีขนาดใหญ่กว่า สีน้ำตาลแดง เป็นการบ่งชี้ถึง วัฒนธรรม a craft tradition ของการก่ออิฐที่มีในพื้นที่มาช้านาน

โดยธรรมชาติของ “อิฐ” จะบ่งบอกถึงที่มาหรือวัสดุประกอบของมันแม้อิฐสีเทาจะสั่งทำขึ้นมาเป็นพิเศษอาจเพื่อสะท้อนว่าตัวเองนั้นเป็นสิ่งใหม่ แต่อิฐสีน้ำตาลแดง/หิน ของอาคารเดิมสะท้อนให้เห็นภูมิประเทศเดิมของพื้นที่ตรงนี้ อีกทั้ง อิฐ ยังให้ความรู้สึกแข็งแรงและปลอดภัย ในที่นี้อิฐสีเทา หรือ อิฐใหม่ จึงทำหน้าที่เหมือนป้อมปราการ ที่คอยปกป้องซากปรักหักพังหรือเรื่องราว/หลักฐานทางประวัติศาสตร์ เป็นการเชื่อมประสานความใหม่กับความเก่าเข้าด้วยกัน โดยที่ความต่างของสีอิฐนั้นทำให้ภาพประวัติศาสตร์ หรือร่องรอยเก่าๆ ปรากฏชัดเจนขึ้น

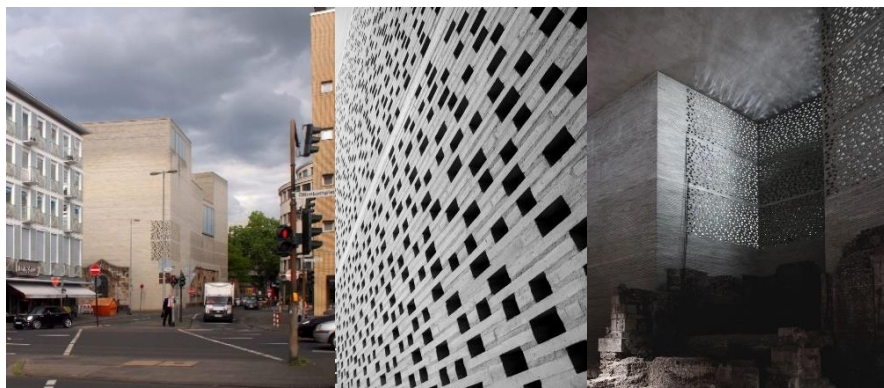
- การสื่อสารผ่านความสัมพันธ์กับผืนดินและท้องฟ้า

ส่วนที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ คือ ส่วนที่เป็นผนังอิฐสีเทา ซึ่งก่อครอบทับบนโครงของโบสถ์เก่า มีการเว้นระยะระหว่างก้อนอิฐในแนวนอน แลดูมีความหนาเท่ากับ 1 ใน 2 ของความหนาของก้อนอิฐ ทำให้เกิดเส้นแนวนอน ขนานกับระนาบของผืนดินที่ชัดเจน แสดงถึงความเป็นส่วนหนึ่งของพื้นดิน อีกทั้งในความสัมพันธ์กับท้องฟ้า มีการดึงนำแสงธรรมชาติเข้ามาผ่านช่องว่างระหว่างอิฐ กระจายเต็มพื้นที่ของพิพิธภัณฑน์ เมื่อฤดูกาลเปลี่ยนไป “แสงที่กระจัดกระจายไปทั่วซากปรักหักพัง” ทำให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เงียบสงบเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตามแนวแกนการเคลื่อนไหวของดวงอาทิตย์ หากมองจากพื้นที่ภายใน ตำแหน่งช่องเปิดขนาดใหญ่ต่างๆ ในพื้นที่จัดแสดง มีจัดวางตำแหน่งอย่างจงใจ

และถูกกำหนดให้เป็นกรอบที่เชื่อมต่อภูมิทัศน์ของเมืองโดยรอบทิวทัศน์ เป็นการดึงเอาภูมิทัศน์ภายนอกเข้าสู่ภายใน

- การสื่อสารถึงช่วงเวลา

มีความชัดเจนในมิติของความต่อเนื่องของช่วงเวลาเนื่องจากเป็นการผสมผสานวัสดุใหม่และเก่าเข้าด้วยกัน ใช้ลักษณะของสี และพื้นผิวของอิฐในการสื่อสารถึงอดีตและปัจจุบัน โดยใช้วิธีการก่อในการเชื่อม 2 ช่วงเวลาเข้าด้วยกัน



รูปที่ 28 แสดงทัศนียภาพภายนอก-ภายในอาคาร Kolumba Museum

ที่มา <http://www.daybedsmag.com/kolumba-museum-3/>

<https://www.archute.com/kolumba-museum-peter-zumthor>

กรณีศึกษา 4 : Swiss Sound Box Pavilion



รูปที่ 29 แสดงทัศนียภาพและบรรยากาศของ Swiss Sound Box Pavilion

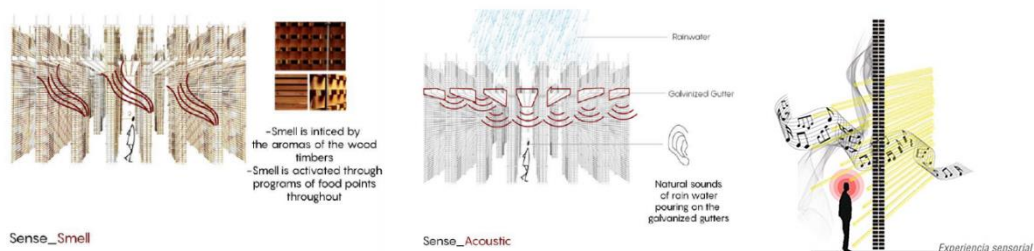
กรณีศึกษาที่ 4 : **Swiss Sound Box Pavilion** ออกแบบโดย **Peter Zumthor** จัดแสดงที่งาน Expo 2020 ที่เมือง Hanover ประเทศเยอรมนี เป็นนิทรรศการที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อจัดแสดงถึงความเป็นสวิส ภายใต้ธีม “มนุษย์ ธรรมชาติ และเทคโนโลยี” ภายในประกอบด้วย การแสดงดนตรี พื้นที่ขายอาหารพื้นเมือง ที่การสร้างที่ว่างให้มีแสงคล้ายคลึงกับป่าสนแบบสวิส เป็นการผสมผสานศิลปะการแสดง ดนตรี ละคร และการตกแต่ง เพื่อสร้างบรรยากาศทางประสาทสัมผัสที่สมบูรณ์

วัสดุ Pavilion หลังนี้ทำจาก **ไม้สนสวิส** ที่มีกลิ่นอันเป็นเอกลักษณ์ ให้ความรู้สึกถึงสถานที่ที่เป็นมิตร อบอุ่นและผ่อนคลาย ที่ว่างที่เกิดขึ้นทำให้เราเห็นสภาพแวดล้อมที่ความรู้สึก พื้นผิว สี กลิ่น และเสียงของธรรมชาติ ทำงานร่วมกันกับกลิ่นอาหารท้องถิ่น กลิ่นไม้ดิบ และเสียงดนตรีพื้นเมือง ถือได้ว่าเป็นการผสมผสานจิตวิญญาณของชาวสวิส ที่ทำให้สามารถจินตนาการถึงประสบการณ์บางอย่างที่จะได้รับเมื่อไปเยือนสวิสเซอร์แลนด์และช่วยให้เข้าใจคุณค่าที่สำคัญของสวิสเซอร์แลนด์ได้เป็นอย่างดี

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

รูปทรงที่ดูเรียบง่าย อบอุ่น ผ่อนคลายและเป็นกันเองของตัวอาคารที่ทำด้วยไม้ ไม่มีการกั้นประตูทางเข้าที่ชัดเจน เสียงและกลิ่นที่ลอยมาในอากาศ เชื่อเชิญให้ผู้ที่เดินผ่านเกิดความสงสัยและอยากที่จะเข้าไปเยี่ยมชมภายใน สอดคล้องกับผังของอาคารที่มีลักษณะคล้ายเขาวงกต และช่องว่างระหว่างไม้ ที่อนุญาตให้แสง กลิ่น เสียง ส่องผ่านและเรามองเห็นพื้นที่ส่วนอื่นๆได้ แต่ไม่ชัดเจนมากนัก สอดคล้องกับบรรยากาศของป่าในแถบสวิสเซอร์แลนด์ อีกทั้งกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในช่วยเสริมบรรยากาศของความเป็นสวิสเซอร์แลนด์ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น



รูปที่ 30 แสดงสัมผัสทั้งหลายที่เกิดขึ้นในงาน Swiss Sound Box Pavilion

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

Peter Zumthor เลือกใช้ **ไม้สนสวิส** ที่มีที่มาจากประเทศสวิสเซอร์แลนด์ มาเรียงสลับกัน โดยใช้วิธีการยืมภาษาทางเทคนิค (Tectonic) ทำหน้าที่เป็นทั้งโครงสร้างและพื้นผิวให้กับอาคาร

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ



รูปที่ 31 แสดงเปรียบเทียบวิธีการก่อสร้างของ Swiss Sound Box Pavilion กับ Air-Drying Stack

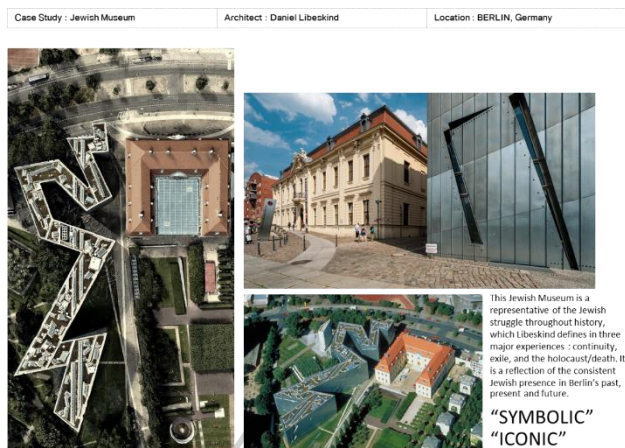
ไม้ เป็นวัสดุที่มี พื้นผิว กลิ่นและสีที่มีความเฉพาะตัว มีความแตกต่างกันตามสภาพภูมิอากาศ และภูมิประเทศ อีกทั้งเทคนิค วิธีการก่อสร้างพื้นถิ่น มีความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นกับประเพณี วัฒนธรรม อีกทั้งยังมีคุณสมบัติในการเหนียวนำความร้อนต่ำ กักเก็บความร้อนสูง ทำให้เมื่อเราสัมผัส ไม้เราจึงรู้สึกอบอุ่น และความรู้สึกนี้มักจะเกิดขึ้นเองในธรรมชาติของการรับรู้ของมนุษย์เรา ส่งผลให้ รู้สึกอบอุ่นเมื่อเราได้สัมผัสอาคารหลังนี้ว่าจะเป็นการสัมผัสด้วยสายตาหรือการสัมผัสทางกายก็ตาม อีกทั้งในมิติของความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ไม้เป็นตัวแทนของชีวิต และแสดงถึงความใกล้ชิดกับ ธรรมชาติ สะท้อนถึงความสัมพันธ์อันแนบชิดที่ชาวสวิสมีต่อธรรมชาติรอบตัว

วิธีการประกอบสร้างเป็นระบบโครง(Tectonic) โดยลอกเลียนแบบวิธีการ Air-Drying Stack หรือกระบวนการทำให้ไม้แห้ง จากกองไม้ที่ซ้อนกันอยู่ทั่วสวิสเซอร์แลนด์ ใช้ไม้วางเรียงสลับกัน ประกอบขึ้นเป็นรูปทรงของผนัง และใช้ลวดสลิง-สปริงในการกดน้ำหนักและประคองตัว โดย ปราศจากมีกาว สลักหรือตะปูใด ๆ

- การสื่อสารผ่านความสัมพันธ์กับพื้นดินและท้องฟ้า

ตัวอาคารลอยตัวอยู่ “เหนือพื้นดิน” เป็นโครงสร้างระบบโครง(Tectonic) แสดงให้เห็นชัดว่า อาคารหลังนี้ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ตรงนี้ สอดคล้องกับหน้าที่ของอาคารที่เป็นนิทรรศการ ชั่วคราวและตั้งอยู่ในบริบทอื่นในนอกเหนือจากความหมายของความเป็นสถานที่ที่ต้องการจะสื่อสาร (ความเป็นสวิส) การออกแบบที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม จึงเป็นการสร้างบรรยากาศที่แสดงออกถึง ความหมายของสถานที่ผ่านการตีความภูมิทัศน์ของสวิสเซอร์แลนด์

กรณีศึกษา 5 : Jewish Museum



รูปที่ 32 แสดงอาคาร Jewish Museum ในมุมมองที่เชื่อมต่อกับบริบท

กรณีศึกษาที่ 5 : **Jewish Museum** ออกแบบโดย **Daniel Libeskind** ตั้งอยู่ที่เมือง Berlin ประเทศเยอรมนี เป็นการแสดงออกถึงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของความเป็นสถานที่ โดยสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ ผ่านการตีความคุณสมบัติในเชิงกายภาพของวัสดุ และนำมาประกอบเป็นโครงสร้างและพื้นผิวของงานสถาปัตยกรรม องค์ประกอบอื่นๆ ที่ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ ภายใต้แนวความคิด ผิวและเปลือกของอาคารเป็นเสมือนผิวหนังของมนุษย์ ทำให้อาคารมีความหมายในตัวเอง เป็นตัวแทนของสถานที่ภายใต้ความทับซ้อนของช่วงเวลา

วัสดุหลักที่ใช้ในการสื่อความหมาย คือ **ซิงค์**(Zinc : non-oxidizes zinc coating) และ **คอนกรีต** ประกอบกันเป็นอาคารและที่ว่าง ให้ความรู้สึกทั้งหนักและเยือกเย็น เมื่อมองดูเผินๆ ตัวอาคารมีความโดดเด่น ขึ้นมาจากบริบทแวดล้อมโดยรอบ ทำให้มันทำหน้าที่เป็น Iconic ของเมืองได้เป็นอย่างดี

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

วัสดุหลักที่ใช้ในการสื่อความหมาย คือ **ซิงค์**(Zinc : non-oxidizes zinc coating) และ **คอนกรีต** ประกอบกันเป็นอาคารและที่ว่าง ให้ความรู้สึกทั้งหนักและเยือกเย็น เมื่อมองดูเผินๆ ตัวอาคารมีความโดดเด่น ขึ้นมาจากบริบทแวดล้อมโดยรอบ เมื่อเข้าสู่พื้นที่ภายใน ความรู้สึกอึดอัดและซับซ้อนย่อมปรากฏขึ้น นับตั้งแต่ทางเข้าที่ซ่อนอยู่ในอาคารพิพิธภัณฑสถานหลังเดิมที่ต้องเดินดำดิ่งลงไปท่ามกลางองค์ประกอบของที่ว่าง ที่มีแท่งคอนกรีตที่มโหฬารออกมาจากผนัง รวมถึงความสูงและแคบของผนังคอนกรีตภายใน เป็นที่น่าหดหู่อย่างยิ่งเมื่อต้องเดินผ่านห้องที่พื้นเต็มไปด้วยแผ่นเหล็กรูปหน้าคน ที่เมื่อเวลาก้าวย่ำลงไป เสียงเหล็กที่กระทบกัน เสียงดังกึกก้องไปทั่วที่ว่าง



รูปที่ 33 แสดงบรรยากาศของที่ว่างภายใน Jewish Museum

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

วัสดุ 2 ชนิดที่สื่อสารเรื่องราวของความเป็นสถานที่ ที่ Daniel Libeskind เลือกใช้ คือ **ซิงค์ และคอนกรีต** ทำหน้าที่เป็นผิวอาคาร โดยที่ผิวภายนอก วัสดุที่ใช้คือ (Zinc : non-oxidizes zinc coating) ที่ไม่อนุญาตให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อม และเน้นหน้าต่างที่ดูเหมือนถูกร่องรอยของของมีคมทิ่มแทง ทั่วที่ตัดผ่านพื้นผิวอาคาร และ พื้นผิวที่ห่อหุ้มภายใน คือ ผนังทึบตัน สูง 24 เมตร และมีแสงที่ส่องผ่านลงมาจากช่องเล็กๆที่อยู่ด้านบน

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

เนื่องด้วยความตั้งใจของ Daniel Libeskind ผู้ออกแบบที่ต้องการให้ พื้นผิวและเปลือกของอาคารเป็นเสมือนผิวหนังของมนุษย์ วัสดุภายนอก คือ Zinc ที่ให้ความรู้สึกหนัก และเยือกเย็น อีกทั้งยังเคลือบสาร non-oxidizes ที่ไม่อนุญาตให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อม มีช่องเปิดที่เปรียบเสมือนผิวที่เต็มไปด้วยรอยแผลของชาวยิวที่ถูกทารุณ อีกทั้งคุณสมบัติในการสะท้อนของเสียง เมื่อมีวัตถุไปกระทบ มีนัยยะถึงการตะโกนออกมาเพื่อแสดงถึงเรื่องราวที่แสนเยือกเย็นที่เกิดขึ้น พื้นที่ภายในมีผนังคอนกรีตสูงและทึบตันเป็นองค์ประกอบหลัก ให้ความรู้สึกหนักและเยือกเย็นเช่นเดียวกับวัสดุภายนอก Zinc แต่มันให้ความรู้สึกที่หนักกว่า บ่งบอกถึงความเจ็บปวดที่คนต้องแบกรับ ที่อยู่ในส่วนลึกของจิตใจ แม้เหตุการณ์นั้นผ่านไปแล้ว แต่มันยังคงทิ้งรอยแผลเป็นเอาไว้ เป็นเหมือนหลุมลึกภายในจิตใจของผู้คน

วัสดุอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความน่าสนใจของอาคารนี้ คือ แผ่นเหล็กรูปหน้าคน ที่เป็นเหมือนตัวแทนของชาวยิวที่กำลังเจ็บปวด เมื่อใดที่ก้าวย่างลงไป แผ่นเหล็กจะกระทบกัน เสียงดังกึกก้องไปที่ว่าง ราวกับเสียงกรีดร้องของผู้คน อีกนัยหนึ่งสำหรับตัวผู้วิจัยเองคิดว่ามันเป็นดังไซตรวนที่กักขังความเจ็บปวดนี้ไว้ เพราะเสียงไซตรวนเหล็กที่กระทบลงบนพื้น ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความหวังเหนี่ยวในภาพยนตร์หลากหลายเรื่อง

- การสื่อสารถึงช่วงเวลา

Jewish Museum เป็นการแสดงออกถึงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของความเป็นสถานที่ เป็นภาพสะท้อนของการมีอยู่ของชาวยิวอย่างต่อเนื่อง ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของกรุงเบอร์ลิน หรืออีกนัยหนึ่งมันสะท้อนถึงการคงอยู่ของเรื่องราวประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้น เป็นดังกล่องความทรงจำของคนในพื้นที่ สะท้อนความหมายของความเป็นสถานที่ผ่านการตีความคุณสมบัติในเชิงกายภาพของวัสดุ และนำมาประกอบเป็นโครงสร้างและพื้นผิวของงานสถาปัตยกรรม ที่ทำงานร่วมกับอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ ทำให้อาคารมีความหมายในตัวเอง แม้จะไม่รู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ของที่แห่งนี้มาก่อน แต่ก็สามารถสัมผัสได้ถึงความเยือกเย็น อาคารแห่งนี้จึงเป็นตัวแทนของสถานที่ภายใต้ความทับซ้อนของช่วงเวลา

กรณีศึกษา 6 : Dominus Winery

โครงการ : Dominus Winery
สถาปนิก : Herzog ang de Meuron
ที่ตั้ง : Napa Valley รัฐแคลิฟอร์เนีย



รูปที่ 34 แสดงทัศนียภาพภายนอกอาคาร Dominus Winery ที่มีความเป็นหนึ่งเดียวกับบริบทที่มา <https://www.dezeen.com/2019/11/19/new-photographs-herzog-de-meuron-dominus-winery/>

กรณีศึกษาที่ 6 : Dominus Winery ออกแบบโดย Herzog ang de Meuron ตั้งอยู่ที่ Napa Valley รัฐแคลิฟอร์เนีย เป็นอาคารสำนักงาน และสถานที่เก็บ/ผลิตไวน์ ออกแบบโดยการตีความกายภาพของที่ตั้ง ที่พลิกกลับพื้นที่ที่เคยหลบซ่อนอยู่ใต้ดิน ให้ปรากฏตัวเหนือผืนดิน แต่อยู่อย่างเรียบง่าย วางตัวขนานกับผืนดินและท้องฟ้า กลมกลืนไปกับบริบท

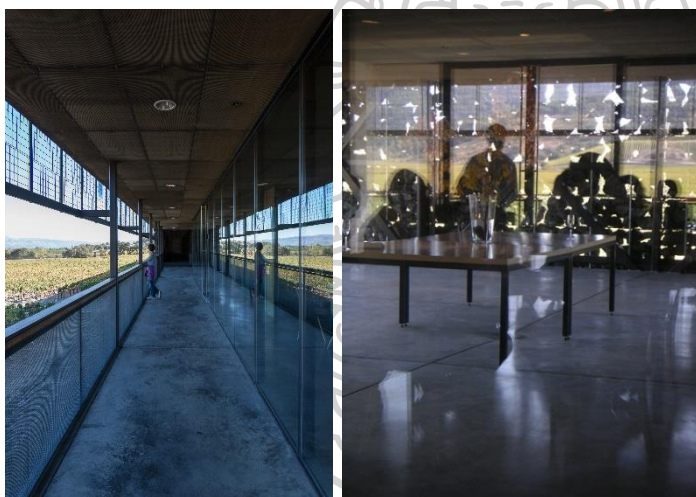
โดยใช้วัสดุ “หินบะซอลต์” ที่มาจาก American Canyon ที่อยู่ไม่ไกลจากพื้นที่ และวิธีการก่อสร้าง กำแพงเกเบียน (gabion walls) ในการประกอบสถาปัตยกรรม ทำตัวอาคารมีคุณลักษณะคล้ายกำแพงหินกันระหว่างพื้นที่ 2 ส่วน โดยสีของหินทำให้อาคารดูเหมือนเป็นแท่นหินที่มีอยู่ ณ ที่

ตรงนั้น แต่หากมองจากระยะไกลตัวอาคารดูกลมกลืนไปกับเนินเขาที่อยู่ด้านหลัง ราวกับว่าเป็น
 ชิ้นส่วนของมันและกัน

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

Dominus Winery ให้ความรู้สึกเหมือนกำแพงหินขนาดใหญ่ เมื่อมองไกลๆ จะดูเป็นเหมือน
 มวลที่หนัก แต่หากเข้ามาสัมผัสใกล้ๆ จะเห็นถึงความพรุนของกำแพง ราวกับก้อนหินที่มีรูพรุน พื้นที่
 ส่วนออฟฟิศ ถูกหุ้มด้วยกระจก ด้านหนึ่งเชื่อมต่อกับไร่องุ่น เมื่อสีเขียวของไร่สะท้อนบนผิวกระจก ให้
 ความรู้สึกเดินอยู่ท่ามกลางไร่ อีกด้านหนึ่งเชื่อมกับทางเดินที่มีกำแพงหิน เมื่อภาพของหินสะท้อนไปที่
 พื้นผิวกระจก ก่อเกิดภาพลวงตาราวกับว่าเรามองทะลุกำแพงหินออกไปสู่ภูมิทัศน์โดยรอบ และทำให้
 สามารถติดตามกิจกรรมในไร่องุ่นได้ตลอดเวลา



รูปที่ 35 แสดงมุมมองจากบริเวณทางเดินพื้นที่สำนักงาน Dominus Winer

ที่มา <https://www.dezeen.com/2019/11/19/new-photographs-herzog-de-meuron-dominus-winery/>
<https://www.dezeen.com/2007/09/09/dominus-winery-by-herzog-de-meuron/>

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

Dominus Winery เป็นอาคารสำนักงานและโรงงานผลิตไวน์ ที่สร้างขึ้นจากหินบะซอลต์
 โดยวิธีใช้วิธีสร้าง กำแพงเกเบียน (gabion walls) ทำหน้าที่เป็นทั้งโครงสร้างและพื้นผิวของอาคาร

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

กำแพงเกเบี่ยน(gabion walls) ที่เต็มไปด้วยหินบะซอลต์ขนาดต่างๆ ที่ยังคงสภาพธรรมชาติของ สี พื้นผิว และความผุกร่อนของมันเอาไว้ จัดวางซ้อนกันให้เกิดช่องว่าง ที่มีความทึบตันแตกต่างกัน ตามพื้นที่ใช้งานที่อยู่ภายใน หินก้อนเล็กจะถูกเติมเต็มให้เกิดความทึบ ใช้สำหรับพื้นที่ที่ต้องควบคุมปริมาณแสงและความร้อน ในขณะที่หินก้อนใหญ่ เมื่อวางเรียงกันจะเกิดช่องว่างขนาดต่างๆ ที่ช่วยกรองแสงที่เข้าสู่อาคาร พื้นผิวของหินที่ขรุขระที่ไม่ผ่านกรรมวิธีใด แสดงให้เห็นความงามตามธรรมชาติของมัน ทั้งสีและการผุกร่อนที่ตอบสนองต่อสภาวะอากาศต่างๆ อีกทั้ง กำแพงเกเบี่ยนเป็นเหมือนเสื้อคลุมภายนอก ที่อาจจะเข้าใจได้ว่ามีลักษณะทึบตัน แต่กลับยินยอมให้แสงซึมผ่าน และมีลักษณะกิ่งโปรงแสง

- การสื่อสารผ่านความสัมพันธ์กับผืนดินและท้องฟ้า

การจัดวางซ้อนกันของก้อนหินภายในตะแกรงเหล็ก มีการถ่ายโอนน้ำหนักเช่นเดียวกับการก่ออิฐ ทำให้สามารถอ่านได้ว่าอาคารนี้ตั้งอยู่บนพื้นดินอย่างไรอย่างเรียบง่าย ถ่อมตนแต่แข็งแกร่ง เป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ ราวกับว่าโรงกลั่นไวน์ที่เคยอยู่ใต้ดินถูกดันขึ้นด้านบนให้ปรากฏตัวอยู่เหนือผืนดิน รูปทรงของอาคารเป็นรูปทรงระนาบแนวยาว วางตัวขนานกับผืนดินและท้องฟ้า ทำให้มันกลายเป็นส่วนหนึ่งของภูมิทัศน์ที่มันตั้งอยู่

- การสื่อสารถึงช่วงเวลา

คุณสมบัติหนึ่งที่ไม่อาจละเลยได้ของหิน คือ มันบ่งบอกถึงที่มาของมัน แสดงออกถึงความคงทนถาวร ซึ่งเป็นการตีความประวัติศาสตร์ของที่ตั้งที่ อันเป็นพื้นที่ปลูกองุ่นสำหรับทำไวน์ชั้นเลิศแห่งแรก และมีมายาวนาน แสดงถึงความต่อเนื่องของช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ของความเป็นสถานที่ภายใต้บริบทความหมายของ Dominus Winery ที่เป็นบริษัทไวน์ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน

กรณีศึกษา 7 : Ricola Kräuterzentrum



รูปที่ 36 แสดงทัศนียภาพภายนอกอาคาร Ricola Kräuterzentrum

ที่มา <https://inspiration.detail.de/ricola-kraeuterzentrum-in-laufen-111969.html?lang=en>

กรณีศึกษาที่ 7 : Ricola Kräuterzentrum ออกแบบโดย Herzog ang de Meuron ตั้งอยู่ที่ เมือง Laufen ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ โดยที่ทุกๆปี Ricola จะมีการแปรรูปสมุนไพรแห้งกว่า 250 ตัน เพื่อใช้ในการผลิต อาคาร Ricola Kräuterzentrum แห่งนี้จึงถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลางในการแปรรูปสมุนไพรจากภูเขาสวิส ด้วยแนวคิดที่จะแสดงออกถึงความสัมพันธ์อันเหนียวแน่นของ Ricola กับธรรมชาติ และยังเป็น การแสดงออกถึงการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน รูปทรงอาคารเป็นกล่องสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่เรียบง่าย ภายในสะท้อนความเป็นเส้นตรงของกระบวนการผลิต ตั้งแต่การส่งสมุนไพรไปความสะอาด ตัด ปั่นและจัดเก็บ เพื่อสร้างส่วนผสมสมุนไพรที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของริโคลาซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญของผลิตภัณฑ์ริโคลาทั้งหมด

วัสดุที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายของความเป็นสถานที่สำหรับอาคารแห่งนี้ คือ “ดิน” เป็นการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา บ่งบอกถึงความสัมพันธ์กับธรรมชาติ โดยที่ Ricola ผลิตจากสมุนไพร ที่ทำการปลูกบนดิน มีดินเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงชีวิต

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

อาคารเป็นเหมือนรูปทรงเรขาคณิตของสภาพแวดล้อมธรรมชาติ ที่ดูความอบอุ่น และเชื้อเชิญให้สัมผัส เนื่องจากสีของผนัง และพื้นผิวที่ปรากฏเหมือนระนาบของผิวดินในแนวตั้ง ให้ความรู้สึกหยาบ เย็น แต่อบอุ่น เพราะเหมือนเราได้ใกล้ชิดธรรมชาติ ยามที่พระอาทิตย์เคลื่อนตัว เงาของต้นไม้ที่ทอดมาบนผิวของอาคารก็มีรูปร่างเปลี่ยนแปลงไป อาคารที่เป็นโรงงานแปรรูปสมุนไพรที่ให้ความรู้สึกเป็นกันเอง เหมือนบ้านในชนบท อีกทั้งรูปร่างที่ของอาคารยังสอดคล้องสัมพันธ์กับขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับการแปรรูปสมุนไพรที่มีกระบวนการเป็นเส้นตรง ตั้งแต่การทำให้แห้ง การตัด ไปจนถึงการผสมและการเก็บรักษา

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

Ricola Kräuterzentrum เป็นอาคารโรงงานแปรรูปสมุนไพรของ Ricola ที่สร้างขึ้นจากดินบดอัดกับก้อนหินที่เจอบริเวณที่ด้วยวิธีการ Remmed Earth ผสานกับโครงสร้างคอนกรีต มีลักษณะทึบตัน ทำหน้าที่เป็นทั้งพื้นผิวและโครงสร้างของอาคาร

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

วัสดุหลักของอาคารหลังคือ ดิน ที่สกัดจากเหมืองหินและเหมืองแร่ในท้องถิ่น ประกอบด้วยส่วนผสมของดินเหนียว ดินมาร์ล(ดินซอฟอง) และและวัสดุที่ขุดพบในไซต์งาน จะถูกผสมและบดอัดให้เป็นแบบหล่อ ขนาด 4.35 x 1.35 เมตร หน้า 4 ตัน แล้วต่อเป็นชั้นเป็นบล็อกเพื่อสร้างกำแพง ทำ

ให้สีและพื้นผิวของอาคารมีความเชื่อมต่อกับพื้นที่โดยรอบอย่างกลมกลืน อีกทั้งคุณสมบัติของวัสดุเหล่านี้ยังช่วยรักษาสภาพแวดล้อมภายในให้เย็น เนื่องจากวัสดุมีคุณสมบัติของวัสดุในการดูดกลืนและสะท้อนความร้อน อีกทั้งความพรุนของวัสดุทำหน้าที่เป็นตัวดูดซับและหน่วงการถ่ายเทความร้อน ป้องกันเปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหันของอุณหภูมิในร่มและควบคุมความชื้นในอากาศ อีกทั้งยังช่วยกักเก็บความอบอุ่นในฤดูหนาวและค่อยๆ ปล่อย ในช่วงฤดูร้อน

วิธีการประกอบสร้างของวัสดุ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรกคือส่วนที่เป็นวิธีการทำบล็อกใช้วิธี Rammed Earth และส่วนที่เป็นโครงสร้าง ผ่านการสร้างและประกอบกันลักษณะของแบบหล่อและการก่อ ซึ่งเป็นกรรมวิธีเดียวกันที่ใช้ในการผลิตอิฐ แต่เป็นการผลิตในขนาดที่ใหญ่กว่า



รูปที่ 37 แสดงกระบวนการผลิตและติดตั้งวัสดุในงาน Ricola Kräuterzentrum
ที่มา <https://www.arch2o.com/ricola-kruterzentrum-herzog-de-meuron/switzerland/#13492>

- การสื่อสารผ่านความสัมพันธ์กับผืนดินและท้องฟ้า
อาคารหลังนี้วางตัวขนานกับผืนดินและท้องฟ้าอย่างเรียบง่าย ทำให้มันกลายเป็นส่วนหนึ่งของภูมิทัศน์ที่มันตั้งอยู่ เนื่องจากเป็นการใช้วิธีการก่อเชื่อมต่อผนังกับผืนดินโดยที่ไม่ปรากฏฐานของอาคาร ทำให้อาคารเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ ราวกับว่าอาคารนี้เกิดจากดินที่ทับถมกัน
- การสื่อสารถึงช่วงเวลา
ดิน เป็นวัสดุที่มีอยู่ในธรรมชาติ มีความหมายที่เชื่อมโยงกับต้นกำเนิดของชีวิต ชีวิตในที่นี้คือ Ricola ที่ทำจากสมุนไพร อันมีต้นกำเนิดมาจากดิน บอบอกถึงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของ Ricola คล้ายคลึงกับกรณีศึกษาก่อน คือ Dominus Winery ที่บ่งบอกถึงความสัมพันธ์กับธรรมชาติ อันมีดินเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงชีวิต และเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ตั้ง

ผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาต่างประเทศ

กรณีศึกษา	สื่อสารผ่านหน้าที่	สื่อสารผ่านหน้าที่		สื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ		สื่อสารผ่านความสัมพันธ์ระหว่างพื้นดินและท้องฟ้า		สื่อสารถึงช่วงเวลา	
		ทำหน้าที่เป็นโครงสร้าง	ทำหน้าที่เป็นพื้นผิว	คุณสมบัติประมุขิ	คุณสมบัติทูลยภูมิ	ความสัมพันธ์กับพื้นดิน	ความสัมพันธ์กับท้องฟ้า	ความต่อเนื่องของช่วงเวลา	เหนือกาลเวลา Timeless
1. Thermal Vals	หินควอตซ์	●	●	●	●	●	●	●	
2. Bruder Klaus Field Chape	คอนกรีต	●	●	●	●	●	●	●	●
3. Kolumba Meseum	อิฐสีเทา		●		●				
	ซากอาคารเดิม		●		●			●	
4. Swiss Sound Box Pavillon	ไม้สนสวีต	●	●	●	●	●	●		
5. Jewish Meseum	ZINC/METAL		●	●	●				●
	คอนกรีต	●	●	●	●	●	●	●	
6. Dominus Winery	เก๋เขียนหินบะซอลต์	●	●	●	●	●	●	●	
7. Ricola Kräuterzentrum	ดิน	●	●	●	●	●	●	●	

● ความหมายโดยตรง
● ความหมายนัยแฝง

ตารางที่ 3 แสดงการสื่อความหมายของความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุของกรณีศึกษาต่างประเทศ

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่าการสื่อความหมายของความเป็นสถานที่ผ่านวัสดุนั้น มิได้มีเพียงการสื่อความหมายโดยตรงเท่านั้น แต่เป็นการสื่อสารผ่านความหมายนัยแฝง ที่ต้องอาศัยการตีความประกอบ โดยการตีความนั้นเป็นการตีความผ่านคุณสมบัติเชิงกายภาพและเชิงเทคนิคของวัสดุ โดยที่ในการสะท้อนความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุของกรณีศึกษาต่างประเทศ สามารถแบ่งวิธีการสื่อสารได้เป็น 3 รูปแบบ

1. การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่โดยตรง

การสื่อสารโดยตรงนั้น มีการเลือกใช้วัสดุที่สัมพันธ์กับบริบทโดยตรง โดยอาศัยวัสดุที่มีที่มาจากสถานที่ตรงนั้น สามารถสื่อถึงความเป็นสถานที่ได้โดยตรง ผ่านสีและพื้นผิวของวัสดุ ที่ความกลมกลืนต่อเนื่องกับบริบท อีกประการหนึ่งเป็นการสร้างความกลมกลืนโดยการใช้วิธีการก่อสร้างแบบพื้นถิ่น ซึ่งจะเห็นได้ชัดผ่านกรณีศึกษาโครงการ Thermal Vals ที่มีการใช้ทั้งวัสดุ “หินควอตซ์” ที่มีที่มาจากพื้นถิ่นและใช้วิธีการก่อสร้างแบบเดียวกันกับบ้านของชาวบ้าน ที่มีการผสมผสานตัวเองเข้ากับเนินเขา

2. การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านการตีความกายภาพของที่ตั้ง

ใช้วิธีการตีความในเชิงกายภาพของที่ตั้ง โดยใช้วัสดุที่มีที่มาจากบริบท หรือมีการหยิบยืม/ลอกเลียนแบบคุณลักษณะหรือรูปแบบบางอย่างของสถานที่ในการออกแบบ เห็นได้ชัดจากกรณีศึกษาโครงการ Dominus Winery ที่ต้องการพลิกความหมายของโรงบ่มไวน์ จากใต้ดินสู่ผืนดิน ผ่านการจำลองพื้นที่ที่ใช้ความหนาแน่นของการเรียงตัวของหินในการควบคุมอุณหภูมิ หรือกรณีศึกษา Ricola

Kräuterzentrum ที่มีการสร้างสถาปัตยกรรมที่สะท้อนถึงความเป็นสถานที่(ในความหมายของ Ricola) ผ่านการตีความประวัติศาสตร์หรือเรื่องราวของแบรนด์ที่มีความผูกพันกับพื้นดิน

3. การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านการตีความในเชิงนามธรรม

การสื่อสารเชิงนามธรรมคือ การตีความที่ว่างหรืองานสถาปัตยกรรม ในเชิงสัญลักษณ์ โดยที่วัสดุที่เลือกใช้นั้นสะท้อนถึงบริบท ผ่านการตีความหมายที่เกิดจากคุณสมบัติเชิงกลหรือคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุ โดยออกแบบที่ว่างให้ทำงานกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้งาน เห็นได้ชัด จากกรณีศึกษาโครงการ Jewish Museum ที่เป็นการสะท้อนเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของชาวยิว ผ่านการตีความคุณสมบัติในเชิงกายภาพ และวิธีการก่อรูปของที่ว่างในการกำหนดประสบการณ์การรับรู้ และอารมณ์ของผู้คน อีกทั้งยังเป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ที่สำคัญผ่านการกำหนดให้ผิวและเปลือกของอาคารเปรียบดังผิวหนังของมนุษย์ ที่ผิวหนังชั้นนอกปรากฏเป็นร่องรอยของการถูกทรมาน และพื้นที่ภายในปรากฏเป็นร่องรอยของความเจ็บปวดที่ต้องแบกรับ

กรณีศึกษาภายในประเทศ

เนื่องมาจากว่ากระบวนการ(Method) ของสถาปนิกไทยมีความหลากหลาย ทำให้ไม่สามารถระบุรูปแบบการทำงานที่ชัดเจนให้แก่ละท่านได้ แต่ยังคงไว้ซึ่งเงื่อนไขเดิม คือ **ต้องเป็นอาคารที่มีลักษณะการเลือกใช้วัสดุ ที่แสดงถึงความเชื่อมโยงถึงบริบทเฉพาะของตน** กล่าวคือใช้ “ภาษาของวัสดุ” ในการสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม

กรณีศึกษาที่ 8 : Sala Ayutthaya



รูปที่ 38 แสดงรูปด้านหน้าบริเวณทางเข้า โครงการ Sala Ayutthaya

ที่มา <https://www.archdaily.com/596175/ayutthaya-hotel-onion-siriyot-chaiamnuy-and-arisara-chaktranon>



รูปที่ 39 แสดงที่ว่างภายในโครงการ Sala Ayutthaya

ที่มา <https://www.archdaily.com/596175/ayutthaya-hotel-onion-siriyot-chaiamnuy-and-arisara-chaktranon>

กรณีศึกษาที่ 8 : **Sala Ayutthaya** ออกแบบโดยบริษัท **Onion** ตั้งอยู่ที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ประเทศไทย การเลือกใช้วัสดุของโครงการนี้เป็นการเลือกใช้วัสดุที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ของเมืองเก่าอยุธยา คือ “อิฐดินเผา” อันเป็นเอกลักษณ์ของอยุธยา อันปรากฏอยู่ในโบราณสถานและซากปรักหักพังที่หลงเหลืออยู่ในอยุธยา เป็นการยกเอกลักษณ์ของเมืองแห่งประวัติศาสตร์มาเล่าผ่านงานสถาปัตยกรรมยุคปัจจุบัน

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

ในกรณีนี้ผู้วิจัยมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และเคยประสบการณ์การเยี่ยมชมเมืองเก่าอยุธยามาก่อน การปรากฏตัวของวัสดุ “กำแพงอิฐสีแดงส้ม” ทำให้ภาพความเป็นสถานที่ในจินตนาการและความรู้สึกของผู้วิจัยมีความชัดเจนยิ่งขึ้น การปรากฏตัวของอาคารภายนอกให้ความรู้สึกถึงป้อมปราการ หรือกำแพงเมืองเก่าของอยุธยา ที่ถูกบอกเล่าต่อกันมาในหน้าหนังสือประวัติศาสตร์ประเทศไทย ด้วยเส้นสายของเส้นโค้งทำให้กำแพงอิฐสูงใหญ่ที่ให้ความรู้สึกหนัก มีความอ่อนช้อยขณะเดียวกัน

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

“อิฐ” เป็นเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมท้องถิ่นของอยุธยา ทำหน้าที่เป็นพื้นผิวของอาคารทั้งภายนอกและภายใน(บริเวณทางเดิน)

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

“อิฐ” เป็นวัสดุพื้นบ้านที่นิยมใช้สร้างสถาปัตยกรรมไทยและสามารถหาได้ในท้องถิ่น ซึ่งมีแหล่งผลิตอิฐดินเผาที่สำคัญอยู่ในอำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยที่อิฐของไทยมีสีแดง

สัมผัส และผิวสัมผัสที่หลากหลาย โดยอิฐของโครงการ Sala Ayutthaya ให้ผิวสัมผัสที่หยาบ และมีรูปทรงที่ไม่สม่ำเสมอ อาจเกิดจากใช้วิธีการผลิตแบบเก่า ที่ใช้แม่พิมพ์ไม้ในการขึ้นรูป

วิธีการเรียงหิน สะท้อนให้เห็นความเป็นช่างฝีมือ และความชำนาญของช่างพื้นถิ่นที่ สืบทอดส่งต่อกันมา แสดงออกผ่านการพยายามเรียงก้อนอิฐแต่ละก้อนให้เป็นผนังโค้ง อันเป็นองค์ประกอบสำคัญของลายไทย

- การสื่อสารผ่านความสัมพันธ์กับพื้นดินและท้องฟ้า

เนื่องด้วยบริบทที่ตั้งของอาคารได้เปลี่ยนแปลงไป อาคารรอบข้างเป็นรูปแบบสมัยใหม่ ทำให้ตัวอาคารดูโดดเด่นจากที่ตั้ง แต่วิธีการวางตัวของอาคารไม่ปรากฏฐานดินที่ชัดเจน รูปแบบและวิธีการก่อสร้างยังคงให้ความรู้สึกถึง การก่อ(stereotomic) ที่เชื่อมโยงกับโบราณสถานที่อยู่กระจัดกระจายทั่วพื้นที่ของอยุธยา สะท้อนให้เห็นว่า อาคารพยายามที่จะเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ในอดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่งกำแพงอิฐด้านหน้าโครงการ ที่ดูคล้ายกับว่าทำหน้าที่เหมือนกำแพงเมืองเก่าที่กั้นระหว่างพื้นที่ภายในและภายนอก อีกทั้งมีการสร้างความสัมพันธ์กับท้องฟ้าที่แตกต่างกันระหว่างตัวอาคารภายนอกที่วางตัวขนานกันกับพื้นดินและท้องฟ้า แต่เส้นขอบของแนวช่องเปิดบริเวณช่องทางเดินที่เป็นเส้นโค้งภายในกลับเป็นการเล่นกับแสง เล่นกับท้องฟ้า เพื่อสร้างบรรยากาศผ่านเงาที่ที่สะท้อนบนระนาบของพื้นผิวอิฐ

- การสื่อสารถึงช่วงเวลา

“อิฐ” เป็นวัสดุที่มาจากดิน เกิดจากการทับถมกันของแร่ธาตุต่างๆ วิธีการก่อ ที่มีมาตั้งแต่ในอดีต สะท้อนให้เห็นถึงเทคนิคและวิธีการก่อสร้างที่ถูกส่งต่อกันมา แม้อาคารโดยรอบจะเปลี่ยนแปลงไป แต่อาคารหลังนี้ยังคงใช้รูปแบบวิธีการผลิตอิฐ และวิธีการก่อสร้างแบบดั้งเดิม ในการทดลองสร้างรูปแบบ (Pattern) ที่มีความโค้ง บ่งบอกถึงความต่อเนื่องของช่วงเวลา จากอดีตสู่ปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และช่วงเวลา 11.00 นาฬิกา จะเกิดปรากฏการณ์พิเศษ ที่เงาของกำแพงทั้ง 2 มาบรรจบกันบนพื้น สื่อถึงช่องว่างของช่วงเวลาที่ไม่มีการเคลื่อนไหวใดๆ

กรณีศึกษาที่ 9 : Busaba Ayutthaya



รูปที่ 40 แสดงทัศนียภาพโครงการ Busaba Ayutthaya

ที่มา <https://th.readme.me/p/32006>

กรณีศึกษาที่ 9 : **Busaba Ayutthaya** ออกแบบโดยบริษัท TIDTANG STUDIO ตั้งอยู่ที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ประเทศไทย เป็นโรงแรมที่รีโนเวตจากเรือนไทยดั้งเดิมให้กลายเป็นที่พักร่วมสมัย การเลือกใช้วัสดุของโครงการนี้เป็น “โครงเหล็ก” ที่มีการลอกเลียนแบบฝาฉลุฟักของเรือนไทย

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

แม้อาคารจะเป็นสีขาวทั้งหมด แต่สำหรับผู้วิจัยโครงการนี้ให้ความรู้สึกอบอุ่น และเย็นสบาย และให้ความรู้สึกถึงความทันสมัยของอาคารสีขาวล้วน แต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของฝาเรือนไทย เป็นอาคารร่วมสมัย ที่สื่อสารผ่านองค์ประกอบดั้งเดิม

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

“โครงเหล็ก” ทำหน้าที่เป็น Façade ภายนอกให้กับอาคาร

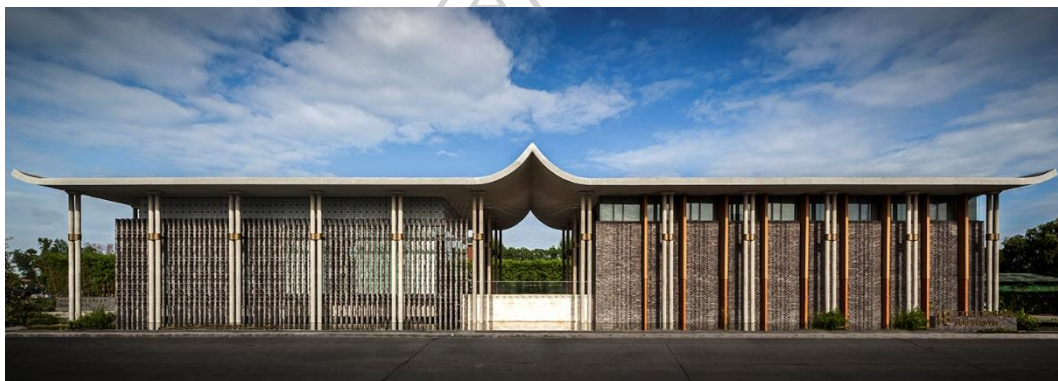
- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

ในกรณีนี้หากพิจารณาถึงคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุแล้ว โครงเหล็ก หรือ ตัวเหล็กเอง ไม่ได้มีการสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมเลยแม้แต่น้อย เนื่องด้วยคุณสมบัติของมันที่สื่อสารถึงความทันสมัย แต่วิธีการประกอบของมันเป็นเหมือนภาพตัวแทนของฝาฉลุฟักไม้ของเรือนภาคกลาง ที่ถูกลดทอนให้เหลือเป็นลายเส้น เป็นร่องรอยที่ปรากฏทับซ้อนในความทรงจำของผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยสามารถจินตนาการ หรือนึกถึงเสน่ห์ของฝาฉลุฟักไม้ของเรือนไทยในอดีตได้

- การสื่อสารถึงช่วงเวลา

หากจะอ่านความเป็นสถานที่นี้ผ่านการสื่อสารถึงช่วงเวลา ผู้วิจัยมองว่า คุณสมบัติเชิงเทคนิคของ “เหล็ก” ไม่ได้มีการบ่งบอกถึงช่วงเวลา แต่ “รูปแบบที่เกิดขึ้นของการประกอบสร้างอันจากการลอกเลียนแบบองค์ประกอบเก่าๆ” ทำให้อาคารหลังนี้แสดงออกถึงความต่อเนื่องของช่วงเวลาทั้งอดีต ปัจจุบัน หรืออาจรวมถึงอนาคตก็เป็นได้ เพราะรูปแบบที่ปรากฏทำให้เราได้ตระหนักถึงสิ่งที่เคยมีมา และหวนกลับไปคิดถึงมัน ทำให้เกิดความหมายของความเป็นสถานที่ฝังลึกอยู่ในจิตวิญญาณของเรา

กรณีศึกษาที่ 10 : Guan Yin Pavilion



รูปที่ 41 แสดงทัศนียภาพ ภายนอกอาคาร Guan Yin Pavilion ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต
ที่มา <http://www.studiomake.com/guan-yin-pavilion/>



รูปที่ 42 แสดงวัสดุที่ใช้ในอาคาร Guan Yin Pavilion
ที่มา <http://www.studiomake.com/guan-yin-pavilion/>

กรณีศึกษาที่ 9 : **Guan Yin Pavilion** ออกแบบโดยบริษัท **StudioMake** ตั้งอยู่ภายในมหาวิทยาลัยรังสิต จังหวัดปทุมธานี ประเทศไทย เป็นอาคารสถาบันไทย-จีน ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อรองรับกิจกรรมของมหาวิทยาลัย ในส่วนของการบริการสนับสนุนด้านความสัมพันธ์ไทย-จีน

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

อาคาร Guan Yin Pavilion ให้บรรยากาศที่ผสมผสานความเป็นไทยกับความเป็นเข้าด้วยกัน ด้วยองค์ประกอบของแนวเสาสูง ที่แสดงออกถึงความเป็นไทย และรูปทรงของหลังคาที่มีความคล้ายกับหลังคาของพระราชวังจีน แม้อาคารจะดูโปร่งเบา แต่กลับให้ความรู้สึกหนัก เหมือนกำแพงของพระราชวัง หรืออาคารเก่าๆของจีน

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

อิฐรูปทรงพิเศษคล้ายหลังคาจีน ประกอบกันเป็น “Façade” และ “ผนัง” ของอาคาร



รูปที่ 43 แสดงรูปแบบการใช้อิฐภายในโครงการ Guan Yin Pavilion

ทำหน้าที่เป็น Façade(ซ้าย), ทำหน้าที่เป็นผนัง(ขวา)

ที่มา <http://www.studiomake.com/guan-yin-pavilion/>

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

โครงการนี้ใช้ อิฐ ที่สั่งทำพิเศษ โดยเป็นอิฐสี่เหลี่ยมรูปทรงคล้ายหลังคาที่เป็นเอกลักษณ์ของจีน โดยธรรมชาติทั่วไปของอิฐ มันจะบ่งบองถึงที่มาของมันนั่นก็คือ ดิน แต่ในกรณีนี้มันไม่ได้แสดงออกถึงที่มาของมันแม้แต่น้อย เพราะมันผลิตจากดินของประเทศไทย ที่เวลาเผาจะได้อิฐสีแดง กว่าจะได้มาซึ่งอิฐสี่เหลี่ยม ต้องทำการเผาถึง 2 ครั้ง เพื่อลดออกซิเจนในอิฐทำให้เป็นอิฐเป็นสีเทา ที่มีความคล้ายคลึงกับอิฐของจีน และด้วยรูปทรงที่ถูกออกแบบมาให้ไม่สมมาตรกัน ทำให้อิฐก้อนหนึ่งสามารถใช้ได้หลากหลายวิธี



รูปที่ 44 แสดงอิฐที่ใช้ในโครงการ Guan Yin Pavilion
ที่มา <http://www.studiomake.com/guan-yin-pavilion/>

กรณีศึกษาที่ 11 : Little Shelter Hotel



รูปที่ 45 แสดงทัศนียภาพ โครงการ Little Shelter Hotel (ช่วงเวลากลางวัน)
ที่มา <https://www.archdaily.com/917767/little-shelter-hotel-department-of-architecture/5ce756f4284dd19f32000174-little-shelter-hotel-department-of-architecture-photo>

กรณีศึกษาที่ 11 : Little Shelter Hotel ออกแบบโดยบริษัท Department of Architecture ตั้งอยู่ จังหวัดเชียงใหม่ ประเทศไทย เป็นโรงแรมที่เป็นการแสดงออกถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านการใช้วัสดุ “แป้นเกล็ด” และระบบเชิงช่างพื้นถิ่นในการก่อสร้างอาคาร โดยการเปลี่ยนหน้าที่จากวัสดุของงานหลังคาเป็นผนัง

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

Little Shelter Hotel แม้รูปทรงจะดูเหมือนอาคารสมัยใหม่ แต่กลับให้ความรู้สึกอบอุ่น อบอวลไปด้วยบรรยากาศของความเป็นไทย

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

อาคารหลังนี้ยังคงรักษาคุณลักษณะทางสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นเอาไว้ โดยใช้วัสดุดั้งเดิมที่เป็นเอกลักษณ์ นั่นคือ “แป้นเกล็ดไม้” กับวัสดุสมัยใหม่ “แผ่นโพลีคาร์บอเนต” ที่ประกบกันเป็นระนาบของผนัง ทำหน้าที่เป็นทั้งพื้นผิวภายนอกและภายใน

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

วัสดุที่ใช้ในโครงการนี้ คือ “แป้นเกล็ด” อันประกอบไปด้วย “แป้นเกล็ดไม้” วัสดุพื้นถิ่นที่ใช้ทำหลังคาบ้านพื้นเมืองที่มีมาอย่างยาวนาน ทำมาจากไม้เนื้อแข็ง มีสีธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์ มีความแข็งแรง ทนทานต่อสภาพภูมิอากาศ และ “แผ่นโพลีคาร์บอเนต” ที่มีความโปร่งและมีความมันวาว ถูกตัดขนาดเท่ากับแป้นเกล็ดไม้ ประกบกันเป็นระนาบของผนังด้วยระบบเชิงช่างพื้นถิ่น(วิธีการมุงหลังคา) ที่จัดวางแป้นแป้นเกล็ดซ้อนทับกันในลักษณะคล้ายเกล็ดปลา โดยค่อยๆ เรียงสลับกัน ไล่ความที่จากบริเวณที่เป็นแป้นเกล็ดไม้ด้านบนที่มีความทึบ ลงมาสู่ความโปร่งของแผ่นโพลีคาร์บอเนต และด้วยองศาของอาคารที่ทำมุมตั้งฉากกับผืนดินทำให้ความแวววาวของแผ่นโพลีคาร์บอเนต เกิดการสะท้อนแสงที่แตกต่างกัน เกิดแสงที่มีความระยิบระยับ สะท้อนท้องฟ้าและเงาของต้นไม้ ในตอนกลางวันแสงส่องผ่านจากภายนอกสู่ภายใน และในตอนกลางคืนแสงส่องจากภายในสู่ภายนอก ทำให้อาคารดูเหมือนโคมไฟในช่วงเวลากลางคืน



รูปที่ 46 แสดงทัศนียภาพ โครงการ Little Shelter Hotel(ช่วงเวลากลางคืน)

ที่มา <https://www.archdaily.com/917767/little-shelter-hotel-department-of-architecture/5ce756f4284dd19f32000174-little-shelter-hotel-department-of-architecture-photo>

- การสื่อสารผ่านความสัมพันธ์กับแผ่นดินและท้องฟ้า

อาคารหลังนี้ใช้ระบบโครง(Tectonic) ในการก่อสร้าง โดยใช้วัสดุที่ทับในส่วนบน และค่อยไถ่ลงมาในส่วนที่โปร่งด้านล่าง ทำให้ส่วนที่ทำด้วยแป้นเกล็ดไม้ดูลอยตัวท่ามกลางท้องฟ้า ราวกับว่ามันกำลัง “ร่วง” ลงมาสู่พื้นดิน

- การสื่อสารถึงช่วงเวลา

โครงการ Little Shelter Hotel เป็นการผสมผสานวัสดุธรรมชาติ(แป้นเกล็ดไม้) ที่สื่อสารถึงผูกพันระหว่างวัสดุที่ทำจากไม้ของชาวพื้นเมืองที่สืบทอดต่อกันมา จนกลายเป็นวัฒนธรรมการก่อสร้าง กับวัสดุสังเคราะห์(แผ่นโพลีคาร์บอเนต) ที่ไม่ได้สื่อสารถึงเรื่องราวหรือที่มาของมัน แต่การที่มันถูกตัดให้มีขนาดเท่ากับวัสดุดั้งเดิม แสดงออกถึงการพยายามที่จะย้อนกลับไปหาอดีต ทำให้เกิดการทับซ้อนของช่วงเวลา และเน้นย้ำถึงความหมายของความเป็นสถานที่ที่เคยมีมา ผ่านการเปรียบเทียบเปรยระหว่างความเก่า-ใหม่ ทำให้สามารถตีความได้ว่า เราไม่เคยลืมรากเหง้าของตัวเอง และยังคงระลึกการคงอยู่ของเราเสมอ

กรณีศึกษาที่ 12 : Pearl on Cloud(PTT Sarapee)



รูปที่ 47 ภาพแสดงทัศนภาพโครงการ PTT Sarapee

ที่มา <https://art4d.com/2019/11/pearl-on-cloud>

กรณีศึกษาที่ 12 : Pearl on Cloud(PTT Sarapee) ออกแบบโดยบริษัท Sher Maker เป็นปั้มน้ำมัน ที่ตั้งอยู่ในอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ประเทศไทย โจทย์คือการปรับปรุงปั้มน้ำมันเก่าให้สะท้อนภาพลักษณ์ของความเป็นท้องถิ่น ผ่านแนวความคิด “Pearl on Cloud” การออกแบบเปลือกอาคารที่มาจากกระเบื้องเซรามิกของชุมชน โดยวัสดุที่ใช้ คือ กระเบื้องเซรามิกเคลือบสีมุก ที่สถาปนิกร่วมกันออกแบบ ทดลอง กับชุมชนผู้ผลิต(ช่างฝีมือท้องถิ่น หรือ สล่าเมือง)



รูปที่ 48 แสดงกระบวนการทำงานร่วมกันระหว่าง Sher Maker กับ ชุมชนสารภีผู้ผลิต
กระเบื้องเซรามิก

ที่มา <https://www.shermaker.com/copy-of-blended>

วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์สภาวะบรรยากาศของความเป็นสถานที่ผ่านการปรากฏตัวของวัสดุ

โครงการ Pearl on Cloud (PTT Sarapee) ให้ความรู้สึกถึงความเบาและ ผสานตัวเป็นส่วนหนึ่งของท้องฟ้า และทัศนียภาพโดยรอบ

2. วิเคราะห์ผ่านวิธีการสื่อสารของวัสดุ

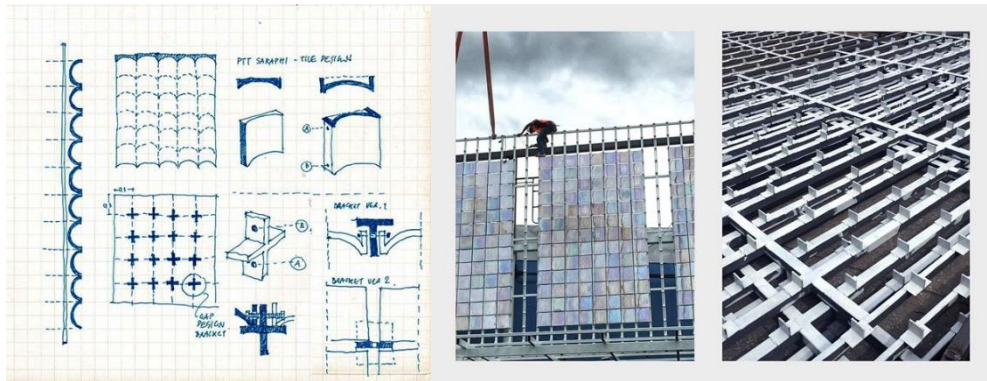
- การสื่อสารผ่านหน้าที่ของวัสดุ

“กระเบื้องเซรามิกเคลือบสีมุก” มีลักษณะเป็นแผ่นขนาดเล็ก นำมาประกอบกัน เป็น “พื้นผิว” ของอาคารภายนอก

- การสื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ

“กระเบื้องเซรามิกเคลือบสีมุก” คือ ตัวแทนของผู้คนในพื้นที่ ที่เป็นชุมชนผู้ผลิตเซรามิก วิธีการผลิตคล้ายกับอิฐ ซึ่งเกิดจากการนำดินเหนียวไปขึ้นรูป จากนั้นนำมาเผาด้วยความร้อน และเคลือบปิดผิวด้วยเทคนิคชั้นเชิงต่างๆ มีคุณสมบัติในเรื่องของความแข็งแรง ทนต่อความร้อนสูง ในอดีตนิยมใช้ทำภาชนะสำหรับใส่อาหาร โดยที่กระเบื้องเซรามิกในที่นี้มีสีเคลือบมุก เมื่อสะท้อนแสงจากธรรมชาติ สีของวัสดุนี้จะเชื่อมโยงกับสีของท้องฟ้าและเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงการเคลื่อนไหวของดวงอาทิตย์ เป็นการผสานตัวเข้ากับท้องฟ้าได้อย่างกลมกลืน เสมือนเป็นการดึงสภาพแวดล้อมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสถานที่หรือสถาปัตยกรรม

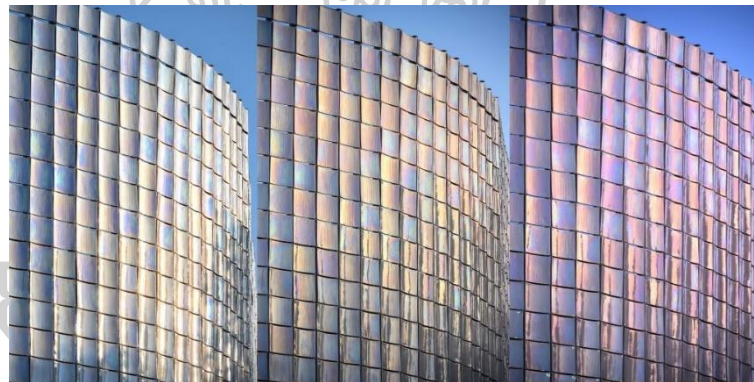
โดยที่วิธีการผลิต และการประกอบสร้าง เป็นการงานระหว่างสถาปนิกกับคนในชุมชน ติดตั้งด้วยระบบโครง (Tectonic) ที่มีการออกแบบขึ้นมาใหม่และมีรายละเอียดที่มีความเฉพาะเจาะจง ทำให้ความเป็นสถานที่ของอาคารหลังนี้ปรากฏชัดในความทรงจำของคนในพื้นที่ โดยเฉพาะช่างพื้นถิ่น สล่าเมือง ที่มีส่วนร่วมในการผลิตและติดตั้งกระเบื้องเหล่านี้



รูปที่ 49 แสดงการภาพสเก็ตช์รายละเอียดและการติดตั้งกระเบื้องเซรามิก โดย Sher Maker

ที่มา <https://asacrew.asa.or.th/sher-maker/>

- การสื่อสารผ่านความสัมพันธ์กับพื้นดินและท้องฟ้า
กระเบื้องเซรามิกเคลือบสีมุก ติดตั้งด้วยระบบโครง (Tectonic) บริเวณชั้นบนของอาคาร ที่
ด้านล่างมีเสาเรียงรายอยู่ ทำให้มันดูลอยตัวอยู่ในอากาศ เป็นอิสระจากพื้นดิน แต่เป็นส่วนหนึ่งกับ
ท้องฟ้า



รูปที่ 50 แสดงกระเบื้องเซรามิกกับการสะท้อนแสงของท้องฟ้าในช่วงเวลาที่ต่างกัน

ที่มา <https://asacrew.asa.or.th/sher-maker/>

- การสื่อสารถึงช่วงเวลา
โครงการ Pearl on Cloud เป็นการทดลองวัสดุตั้งเดิม โดยการเพิ่มลูกเล่นหรือคุณลักษณะ
ใหม่ๆ เข้าไป สะท้อนถึงความต่อเนื่องของช่วงเวลาในมิติของงานช่างฝีมือพื้นถิ่น ที่มีความผูกพันกับ
การผลิตเซรามิก แต่ตัววัสดุเองไม่ได้บ่งบอกถึงเวลา ด้วยคุณสมบัติในการเล่นกับแสงของมัน ทำให้มัน
ดูเหมือนจะเป็นวัสดุสมัยใหม่ ที่อยู่เหนือกาลเวลา Timeless เสียมากกว่า

ผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาภายในประเทศ

กรณีศึกษา	สื่อสารผ่านหน้าที่	สื่อสารผ่านหน้าที่		สื่อสารผ่านธรรมชาติของวัสดุ		สื่อสารผ่านความสัมพันธ์ระหว่าง พื้นดินและท้องฟ้า		สื่อสารถึงช่วงเวลา	
		ทำหน้าที่เป็น โครงสร้าง	ทำหน้าที่เป็น พื้นผิว	คุณสมบัติ ประณีต	คุณสมบัติ หยาบ	ความสัมพันธ์ กับพื้นดิน	ความสัมพันธ์ กับท้องฟ้า	ความต่อเนื่องของ ช่วงเวลา	เหนือกาลเวลา Timeless
1. Sala Ayutthaya	อิฐ		●	●	●	●	●	●	
2. Busaba Ayutthaya	โครงเหล็ก		●		●	●	●	●	
3. Guan Yin Pavilion	อิฐสีเทา		●		●	●	●		
4. Little Shelter Hostel	เป็นเหล็กไม้ แผ่นโพลีคาร์บอเนต		●	●	●		●	●	
5. Peal on Cloud	กระเบื้องเซรามิก เคลือบสีมุก		●		●		●	●	●

● ความหมายโดยตรง
● ความหมายนัยแฝง

ตารางที่ 4 แสดงการสื่อความหมายของความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุ ของกรณีศึกษาภายในประเทศ

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่าการสื่อความหมายของความเป็นสถานที่ผ่านวัสดุภายในประเทศ ส่วนใหญ่เป็นการสื่อสารผ่านความหมายนัยแฝง ที่ต้องอาศัยการตีความประกอบ โดยการตีความนั้นเป็นการตีความผ่านวิธีการเชิงเทคนิค การทดลองผลิตและก่อสร้าง โดยที่ในการสะท้อนความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุของกรณีศึกษาภายในประเทศ สามารถแบ่งวิธีการสื่อสารได้เป็น 3 รูปแบบ เช่นเดียวกับกับกรณีศึกษาต่างประเทศ แต่มีความแตกต่างกันในเรื่องของรายละเอียดเชิงลึก

1. การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่โดยตรง

การสื่อสารโดยตรงนั้น มีการเลือกใช้วัสดุที่สัมพันธ์กับบริบทโดยตรง โดยอาศัยวัสดุที่มีที่มาจากสถานที่ตรงนั้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ได้โดยตรง ผ่านสีและพื้นผิวของวัสดุ อย่างที่เห็นได้ชัดใน โครงการ Sala Ayutthaya แต่เนื่องด้วยบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปของที่ตั้ง ทำให้การสื่อความหมายที่ใช้มีความเชื่อมโยงกับความเป็นสถานที่อดีต และจำเป็นต้องดำเนินเรื่องราวหรือมีประสบการณ์ในการท่องเที่ยวชมเมืองอยุธยาเสียก่อน ความเป็นสถานที่จึงจะปรากฏชัด

2. การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านการตีความกายภาพของที่ตั้ง

ใช้วิธีการตีความในเชิงกายภาพของที่ตั้ง โดยใช้วัสดุที่มีที่มาจากบริบท หรือมีการหยิบยืม/ลอกเลียนแบบคุณลักษณะหรือรูปแบบบางอย่างของสถานที่ในการออกแบบ เห็นได้ชัดจากกรณีศึกษาโครงการ Busaba Ayutthaya ที่มีความลวดลายละเอียดของวัสดุ ทำให้ภาพที่ปรากฏแสดงถึงความทันสมัย แต่เป็นเค้าโครงของวัสดุเป็นจุดก่อเกิดความหมายของความเป็นสถานที่ที่ปรากฏในความทรงจำ หรือในโครงการ Guan Yin Pavilion ก็ปรากฏชัดถึงการตีความถึงความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับจีน และแสดงออกผ่านการผสมผสานคุณลักษณะของวัสดุในเชิงกายภาพ อันมีที่มาจากดินของไทย



แต่ผลิตให้มีสีคล้ายกับอิฐของสถาปัตยกรรมจีน เป็นสร้างความหมายของความเป็นสถานที่ผ่านการตีความหน้าที่ของอาคาร

3. การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านการตีความในเชิงนามธรรม

การสื่อสารเชิงนามธรรมคือ การตีความที่ว่างหรืองานสถาปัตยกรรม ในเชิงสัญลักษณ์ โดยที่วัสดุที่เลือกใช้นั้นสะท้อนถึงบริบท ผ่านการตีความหมายที่เกิดจากคุณสมบัติเชิงกลหรือคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุ โดยออกแบบที่ว่างให้ทำงานกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้งาน เห็นได้ชัด จากกรณีศึกษาโครงการ Little Shelter Hotel ที่เป็นผ่านพลิกบทบาทหน้าที่ของวัสดุผนังหลังคา ให้กลายมาเป็นวัสดุผนัง แต่ยังคงใช้วิธีการช่างพื้นถิ่น เป็นเหตุผลให้ผู้มาใช้โครงการจำเป็นต้องเคยเห็น มีประสบการณ์หรือมีความรู้เกี่ยวกับการประกอบกันของรูปแบบนี้มาก่อน และเช่นเดียวกัน โครงการ Pearl on Cloud ที่รูปแบบของวัสดุที่ปรากฏเป็นพื้นผิวที่ดูเป็นวัสดุสมัยใหม่ คล้ายเป็นอะลูมิเนียมที่กำลังเล่นกับแสง แต่แท้จริงนั้นมันคือเซรามิกที่สร้างและประกอบขึ้นจากช่างฝีมือท้องถิ่น ทำให้ความหมายของความเป็นสถานที่ที่ชัดเจนภายในจิตของคนในพื้นที่



อภิปรายผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา

	กรณีศึกษาต่างประเทศ	กรณีศึกษาภายในประเทศ
การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่โดยตรง		
การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านการตีความกายภาพของที่ตั้ง		
การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านการสื่อสารเชิงนามธรรม		

ตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารของกรณีศึกษาต่างประเทศ และกรณีศึกษาภายในประเทศ

จากการเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารของกรณีศึกษาต่างประเทศและกรณีศึกษาภายในประเทศ สามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่า

1. กรณีการศึกษาต่างประเทศ มีความโดดเด่นในเรื่องของการสื่อสารความเป็นสถานที่ผ่านการตีความคุณสมบัติเชิงกายภาพของวัสดุ ที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นสถานที่ที่ได้โดยตรง ส่วนกรณีศึกษาไทยสะท้อนให้เห็นถึงการตีความผ่านเทคนิควิธีการก่อสร้างของวัสดุในการสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ จำเป็นต้องมียุทธศาสตร์หรือประสบการณ์มาก่อน ความหมายของความเป็นสถานที่จึงจะปรากฏชัดขึ้น

2. กรณีศึกษาต่างประเทศมีความมิตินี้และขั้นเชิงของการสร้างประสบการณ์การรับรู้ผ่านคุณลักษณะต่าง ๆ ของวัสดุที่ทรงพลัง ทำให้สามารถรับรู้ความเป็นสถานที่ผ่านการรับรู้ในระดับ Primary experience⁴ การประกอบกันของวัสดุทำให้งานสถาปัตยกรรมก่อเกิดเป็นความหมายของความเป็นสถานที่ในตัวเองและสามารถสะท้อนถึงความหมายของความเป็นสถานที่ในมิติของ จิตวิญญาณของความเป็นสถานที่ (Genius Loci) ได้อีกด้วย ส่วนกรณีศึกษาภายในประเทศ เราจำเป็นต้องสร้างประสบการณ์กับมัน หรือเป็นการรับรู้ในระดับ Secondary experience⁴ ที่ต้องไต่ตรองว่า วัสดุนั้นต้องการสื่อสารอะไรกับเรา และมีความเชื่อมโยงกับสถานที่ตั้งหรือพื้นที่ปิดล้อมรอบตัวเราอย่างไร เราจึงจะเข้าใจความหมายของความเป็นสถานที่ ในมิติจิตวิญญาณของความเป็นสถานที่ (Genius Loci)



⁴ John Dewey แบ่งระดับของประสบการณ์เป็น 2 ระดับ คือ 1.การมีประสบการณ์(Primary experience) – การมีประสบการณ์ คือ รับรู้อย่างเร็วในเหตุการณ์ต่างๆในชีวิต, 2. การรู้ประสบการณ์(Secondary experience) – คือ ประสบการณ์ที่ผ่านการไต่ตรอง ผ่านกระบวนการคิดที่เป็นระบบ

บทที่ 5

บทสรุป

ข้อสรุปของการศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาให้ได้มาซึ่งปัจจัย องค์ประกอบ วิธีการ และลักษณะทางกายภาพที่สะท้อนถึงความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรม
2. เพื่อวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ของวัสดุและสถานที่ ในทฤษฎีเรื่องสถานที่ และ ทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา (เครื่องมือในการศึกษาที่พยายามค้นหาความจริงที่วางอยู่บนฐานที่เรียกว่า “ประสบการณ์” ชีวิตของมนุษย์) ในการอ่านที่วางในงานสถาปัตยกรรมผ่านการประกอบกันของวัสดุ ผ่านการรับรู้ทางกายภาพและจินตภาพ(ความทรงจำ)
3. เพื่อค้นหากระบวนการ การสะท้อนตัวตนของสถานที่(การอ่านความเป็นสถานที่) ผ่านที่ว่างและวัสดุ ในบริบทของสังคมวัฒนธรรมที่กำลังเปลี่ยนแปลง

สมมุติฐานของการศึกษา

ที่ว่างและวัสดุ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของจุดเชื่อมต่อของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเป็นสถานที่ เนื่องจากมนุษย์เราตัดสินใจต่าง ๆ จากกายภาพที่จับต้องได้ เช่น น้ำหนัก ความทึบตัน ลักษณะพื้นผิว หรือแม้แต่การนำความร้อน ซึ่งเป็นคุณสมบัติในเชิงกายภาพของวัสดุ อันเป็นองค์ประกอบของที่ว่าง และความสัมพันธ์อันลึกซึ้งระหว่างมนุษย์ที่ว่างนั้นๆ ทำให้ที่ว่างกลายเป็นสถานที่ได้ จึงเชื่อว่าที่ว่างและวัสดุ สามารถนำไปพัฒนาเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะใช้ในวิเคราะห์พิจารณาความหมายของความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมได้

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาวิเคราะห์กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา คือ แนวคิดเรื่อง “สถานที่” (Place) และ ปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ประกอบของความเป็นสถานที่
2. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุกับความเป็นสถานที่ โดยอาศัยแนวความคิดของสถาปนิกที่ใช้วัสดุในเชิงปรากฏการณ์วิทยาในการออกแบบที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม
3. ศึกษาวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายของวัสดุ ในมิติอื่นๆ ที่นอกเหนือจากกายภาพที่แสดงถึง ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ มนุษย์ และความเป็นสถานที่ โดยอาศัยทฤษฎีเชิงสัญวิทยาและ

ทฤษฎีการรับรู้ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ มนุษย์ และความเป็นสถานที่ เพื่อหาจุดเชื่อมโยงที่จะนำไปซึ่งเครื่องมือในการวิเคราะห์ความเป็นสถานที่ผ่านวัสดุ

4. เลือกกลุ่มกรณีศึกษา โดยตั้งเงื่อนไขว่าต้องเป็นอาคารที่มีการเลือกใช้วัสดุ ที่แสดงถึงความเชื่อมโยงถึงบริบทเฉพาะของตน โดยเลือกผลงานจากกลุ่มของสถาปนิกที่เน้นการทำงานกับวัสดุ ในการสร้าง “สถาปัตยกรรมเชิงประสบการณ์”

5. สังเคราะห์สรุปออกมาเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นผ่านการสื่อความหมายของความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการอ่านความเป็นสถานที่สำหรับบุคคลทั่วไปหรือผู้เข้าไปใช้งานสถานที่ต่างๆ

ผลของการศึกษา

1. ที่ว่างและวัสดุ เปรียบเสมือนเลนส์ที่มนุษย์สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการอ่านความเป็นสถานที่ สะท้อนให้เห็นว่าผู้คนมีประสบการณ์ในสถานที่นั้นๆ และสร้างความหมายให้กับความเป็นสถานที่นั้นๆ อย่างไร แม้แต่สถานที่เดียวกันหรือประกอบจากวัสดุเดียวกัน แต่ละบุคคลย่อมให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไป ล้วนแต่ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่เกิดจากประสบการณ์ในที่มีมาอดีต ทั้งสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ หรือแม้กระทั่งค่านิยมต่างๆ

2. เราปฏิเสธไม่ได้ว่างานสถาปัตยกรรมทุกชิ้นย่อมมีความเป็นสถานที่ปรากฏ ขึ้นอยู่กับสถานะของตัวเราที่ใช้ในการอ่านมัน ถ้าเราผูกพันและเติบโตมากับสถานที่ใด สถานะในการอ่านความเป็นสถานที่ย่อมเบี่ยงเบน และแปรผันไปตามค่านิยมและวัฒนธรรมของสถานที่เริ่มต้นของเรา และระยะเวลาที่เรามีสถานอยู่ ณ สถานที่แห่งนั้น อย่างไรก็ตามมนุษย์เราไม่ได้มีความสัมพันธ์กับสถานที่เพียงแห่งเดียวในชีวิต หากแต่การ เดินทาง เคลื่อนที่ ย้ายที่พักอาศัย ทำให้มนุษย์ผูกพันอยู่กับสถานที่มากมาย เนื่องจากสถานที่ต่าง ๆ นั้น ได้สร้างรอยประทับทางประสบการณ์และความรู้สึกไว้ในความทรงจำของแต่ละบุคคล จึงเปรียบเทียบเสมือนว่ามนุษย์แต่ละคนได้นำพาสถานที่ต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตไปกับตนเองทุกที และในบางครั้งสถานที่ในความทรงจำก็เกิดการเชื่อมต่อหรือซ้อนทับกันระหว่างประสบการณ์ในอดีตและปัจจุบันก็เป็นได้ ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วความทรงจำที่มนุษย์หวงระลึกถึงมักมีความหมาย มีผลกระทบต่อจิตใจ หรือเป็นสถานที่ที่บุคคลนั้นได้มีปฏิสัมพันธ์อย่างแนบชิด

3. หากเราต้องการที่จะเข้าใจความเป็นสถานที่ใดใด สิ่งแรกที่เราต้องมองหา คือ ความหมายของการปรากฏตัวของวัสดุที่สถาปนิกเลือกใช้ ว่ามีความเชื่อมโยงกับสถานที่ตั้งนั้นๆ หรือไม่อย่างไร โดยสามารถอ่านได้ผ่านวิธีการ 3 รูปแบบ คือ

- การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่โดยตรง ผ่านการใช้วัสดุที่มาจากสถานที่นั้นๆ หรือใช้รูปแบบของวิธีการก่อสร้างพื้นถิ่น

- การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านการตีความกายภาพของที่ตั้ง โดยวิธีการสื่อสารระดับนี้ ต้องอาศัยการรับรู้ระดับความทรงจำของผู้คน เนื่องมาจากการเลือกใช้วัสดุมีความสัมพันธ์กับการหยิบยืม หรือลอกเลียนแบบคุณลักษณะหรือรูปแบบบางอย่างของบริษัทหรือผู้ใช้งานหลักในการสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรม

- การสื่อสารถึงความเป็นสถานที่ผ่านการสื่อสารเชิงนามธรรม โดยวิธีการสื่อสารระดับนี้ค่อนข้างยากที่จะเข้าถึง เนื่องจากต้องอาศัยทั้งประสบการณ์ และองค์ความรู้ต่างๆ ประกอบการอ่านวัสดุผ่านความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น เนื่องมีการตีความที่ค่อนข้างซับซ้อนทั้งในมิติของประวัติศาสตร์ คุณสมบัติเชิงกายภาพของวัสดุ และความรู้สึกของมนุษย์ ราวกับว่างานสถาปัตยกรรมนั้น เป็นเครื่องดูซับความเป็นสถานที่ เป็นดั่งกล่องความทรงจำ หรือบทกวีที่ซับซ้อน

ดังนั้นการทำความเข้าใจความเป็นสถานที่ผ่านงานสถาปัตยกรรม เราจำเป็นต้องสร้างประสบการณ์กับมัน โดยการสังเกตว่า มันได้รับการออกแบบมา เพื่อรองรับจุดประสงค์ใด เมื่ออาศัยภายในที่ว่างต้องพิจารณาว่ามันปิดล้อมตัวเราอย่างไร และเราเคลื่อนตัวจากพื้นหนึ่งไปยังพื้นที่หนึ่งได้อย่างไร โดยตระหนักถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้พื้นผิวและบรรยากาศภายในที่ว่าง

อภิปรายผลการศึกษา

การสะท้อนความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุ

การอ่านความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุ สามารถใช้เป็นมุมมองเบื้องต้นที่สามารถช่วยให้เราเข้าใจความหมายของแต่ละสถานที่มากยิ่งขึ้น ไม่ใช่แค่เพียงสัมผัสผ่านกายภาพเท่านั้น เนื่องมาจากการอ่านวัสดุสามารถทำได้เช่นเดียวกับการอ่านในระบบของภาษาของมนุษย์ มีความหมายในตัวเอง ทั้งความหมายในเชิงกายภาพและความหมายในเชิงจินภาพ โดยวิธีการเลือกใช้วัสดุล้วนแต่มีความสัมพันธ์กับการสื่อสารของสถาปัตยกรรมภายใต้ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมโดยรอบ และในเรื่องของวัตถุประสงค์ของการใช้งาน ทำงานร่วมกับการรับรู้ของมนุษย์ที่มีต่อสภาพแวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้นอันมีความเฉพาะเจาะจง และจำเป็นต้องใช้อัตวิสัยของการตีความในเรื่องของบรรยากาศอย่างมาก ซึ่งในนับได้ว่าเป็นอุปสรรคที่ยิ่งใหญ่สำหรับการวิจัยครั้งนี้ เนื่องมาจาก ผู้วิจัยไม่ได้มีโอกาสไปสัมผัสสถานที่เหล่านั้นและตระหนักถึงบรรยากาศที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง

ดังนั้นในการศึกษาความเป็นสถานที่จากความสัมพันธ์ระหว่างที่ว่างและวัสดุ จำเป็นต้องอาศัยความสัมพันธ์ทางกายภาพระหว่างสถาปัตยกรรมกับบริบทเป็นจุดเริ่มต้นในการค้นหาความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น ก่อนที่จะกำหนดกรอบของวิธีการสื่อสารที่เกิดขึ้นภายใต้ความสัมพันธ์ที่วัสดุเป็นจุดเริ่มต้น ในการเชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับความเป็นสถานที่ ด้วยวิธีการนี้ ผู้วิจัยจึงตั้งข้อสังเกตว่า การอ่านความเป็นสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุ เป็นการเปิดมุมมองอีกมุมมองหนึ่งที่สามารถจับต้องได้สำหรับการทำความเข้าใจความเป็นสถานที่ ทั้งสำหรับผู้ใช้งานและผู้ออกแบบ

ข้อค้นพบของการศึกษา

1. การก่อรูปของวัสดุส่วนใหญ่มีการทำซ้ำของรูปแบบหรือวิธีการที่เคยมีมาในอดีต



รูปที่ 51 แสดงรูปแบบของการติดตั้งบล็อกดินของโครงการ Ricola Kräuterzentrum
ที่มา <https://www.archdaily.com/634724/ricola-krauterzentrum-herzog-and-de-meuron>



รูปที่ 52 แสดงวิธีการก่อสร้างของ Swiss Sound Box Pavilion ที่ลอกเลียนแบบวิธี Air-Drying
Stack

ที่มา <https://rolandhalbe.eu/portfolio/swiss-pavilion-by-zumthor/>



รูปที่ 53 แสดงรูปแบบ Façade ของโครงการ Busaba Ayutthaya

ที่มา <https://th.readme.me/p/32006> และ

<https://www.pinterest.com/pin/679762137481239419/>

จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการลอกเลียนแบบหรือสร้างภาพตัวแทนของงานสถาปัตยกรรมที่มีอยู่ในปัจจุบัน ผ่านรูปแบบวิธีการก่อสร้างหรือองค์ประกอบแบบดั้งเดิมที่เคยมีมา ทำให้ความหมายของความเป็นสถานที่ยังอยู่ บนรูปแบบที่ถูกลดทอนลง แม้เวลาจะเปลี่ยนแปลงไปจะ ภาพความทรงจำที่เราเคยมี ก็จะเชื่อมโยงสิ่งที่ปรากฏกับภาพในอดีตได้เสมอ

2. วัสดุที่ใช้ในการสร้างบรรยากาศของงานสถาปัตยกรรมหรือความเป็นสถานที่นั้น ไม่ได้มีเพียงวัสดุก่อสร้างเท่านั้น แต่เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างองค์ประกอบที่หลากหลายทั้งกิจกรรมการใช้งาน รวมถึง วัตถุ(object) ที่ใช้ประกอบบรรยากาศ



รูปที่ 54 แสดงภาพบรรยากาศภายใน Swiss Sound Box Pavilion
ที่มา <https://rolandhalbe.eu/portfolio/swiss-pavilion-by-zumthor/> และ
<https://limbomagazine.wordpress.com/2012/03/22/peter-zumthor-swiss-sound-box/>



รูปที่ 55 แสดงแผ่นเหล็กรูปหน้าคน ในงาน Jewish Museum
ที่มา <https://www.arch2o.com/jewish-museum-berlin-studio-libeskind/>

จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่าบรรยากาศของความเป็นสถานที่ไม่ได้เกิดจากวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้างเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น ในงาน Swiss Sound Box Pavilion ถ้าไม่มีกิจกรรมการแสดง ดนตรี หรือการขายอาหาร มันก็ยากที่จะจินตนาการถึงความเป็นสวิสได้ทันที ที่พบเห็น หรือในงาน Jewish Museum ที่มีการนำแผ่นเหล็กกรุหน้าคนมาวางเรียงรายบนพื้น หากพิจารณาที่ชั้นของแผ่นเหล็กแล้ว มันเป็นวัตถุ ชนิดหนึ่งที่ผลิตจากเหล็ก แต่เมื่อมันกระจายตัวบนพื้น มันทำหน้าที่เสมือนวัสดุปูพื้นชนิดหนึ่ง ที่มีคุณสมบัติในการสะท้อนของเสียง เมื่อมันกระทบกัน เสียงที่เกิดขึ้นถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสร้างบรรยากาศที่แสดงถึงเสียงกรีดร้อง คร่ำครวญ อันเป็นเรื่องราวประวัติศาสตร์ของสถานที่แห่งนี้

3. ความหมายของวัสดุ มีมากกว่า คุณสมบัติในเชิงกายภาพ และเทคนิค-วิธีการก่อสร้าง และเป็นความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งที่เกิดภายใต้ การรับรู้ของมนุษย์ (Schema) อันสัมพันธ์กับประสบการณ์ของมนุษย์แต่ละคน ทำให้งานสถาปัตยกรรมไม่สามารถประเมินคุณค่าเชิงนามธรรมได้ เนื่องจากภาพในจินตนาการของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน



รูปที่ 56 แสดงวิธีการตั้งตัวในผืนดินของ Therme Vals และ บ้านพื้นถิ่นของหมู่บ้าน Vals ที่มา <https://fddocuments.in/document/peter-zumthor-therme-vals-5631027204cfa.html>

จากภาพตัวอย่างข้างต้นผู้วิจัยไม่เคยมีประสบการณ์สัมผัสกับสถานที่จริง โดยที่ก่อนหน้านี้จะทำการศึกษาวิจัย ได้มีโอกาสอ่านงานนี้ผ่านบทความในสื่อต่างๆ ทำให้รู้เพียงว่ามีการใช้วัสดุ “หินควอตซ์” ที่เป็นหินที่มีอยู่ในพื้นที่ และเป็นชนิดเดียวกันกับหินที่ใช้ทำหลังคาบ้านของชาวบ้าน แต่เมื่อได้ทำการศึกษาข้อมูลของโครงการนี้ในเชิงลึก ผู้วิจัยพบว่า การเลือกวัสดุในงานนี้ เริ่มตั้งแต่วันที่ Peter Zumthor เดินทางมาที่นี่ เริ่มจากสิ่งที่เขาสังเกตเห็นตั้งแต่ชั้นของหินที่อยู่ข้างทาง อาคารของชาวบ้านที่มีบางส่วนการฝังตัวลงในผืนดิน ทำให้บรรยากาศของอาคารแห่งนี้สะท้อนถึงความเป็นสถานที่ได้อย่างชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยชิ้นนี้ เป็นศึกษาความเป็นสถานที่ในเชิงปรากฏการณ์ อันเกี่ยวข้องกับการรับรู้ ความหมาย และความทรงจำของมนุษย์ ซึ่งในมิติของความเป็นสถานที่ ผู้วิจัยจำเป็นต้อง เข้าใจความหมายของความเป็นสถานที่ และ วิธีการเชิงปรากฏการณ์วิทยาอย่างลึกซึ้ง เพื่อที่จะมอง หาความสัมพันธ์และความหมายซ่อนอยู่ในมิติของความเป็นสถานที่นั้นๆ

2. การศึกษาเรื่องที่ว่าสตุอันเป็นองค์ประกอบของที่ว่างและความหมายของสถานที่ ผู้วิจัย สามารถเลือกศึกษาเฉพาะกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งของการสื่อความหมายของวัสดุได้ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ มีกระบวนการหรือกรอบความคิดที่ชัดเจน สำหรับนำมาวิเคราะห์ในเชิงลึก



รายการอ้างอิง

- กมลธร แป้นกล้า. (2558). สถาปัตยกรรมที่สัมผัสได้ : การสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ผ่านวัสดุ. วิทยานิพนธ์ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม ภาควิชาสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กันยา สุวรรณแสง. (2554). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: รวมสาส์น
- คมสัน ธีรภาพวงศ์. (2559). Atmosphere: Architectural Environments-Surrounding Objects By Peter Zumthor. เจ-ดี : วารสารวิชาการ การออกแบบสภาพแวดล้อม, ปีที่ 3 169-178. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jed/article/download/73102/63009/>.
- ชาตวนิชม, ม., และ ชาตวนิชม, ส. (2561). อิทธิพลของสัญศาสตร์ต่อภาพความจดจำในแหล่งท่องเที่ยวผ่าน ทูทางปัญญา และวัฒนธรรม. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, ปีที่ 12(ฉบับที่ 2 เดือน พฤษภาคม - สิงหาคม 2561), 435-445. สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/journaldtc/article/download/126121/95439/>.
- ณฤทัย เรียงเครือ. (2560). พื้นฐาน การออกแบบสถาปัตยกรรม. กรุงเทพฯ: ลายเส้น.
- ต้นข้าว ปาณินท์.). On The Surface: Purposes of Architectural Enclosure. หน้าจั่ว : วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ประจำปีการศึกษา 2549-2550, 25-48. สืบค้นจาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/NAJUA-Arch/article/view/45136>
- ต้นข้าว ปาณินท์. (2553). คนและความคิดทางสถาปัตยกรรม. กรุงเทพฯ: สมมติ.
- ต้นข้าว ปาณินท์. (2561). ปฐมบท ทฤษฎีสถาปัตยกรรม. กรุงเทพฯ: ลายเส้น.
- บ้านและสวน. (2019). DANIEL LIBESKIND สถาปนิกผู้ใช้สถาปัตยกรรมส่งผ่านอารมณ์. สืบค้นจาก <https://www.baanlaesuan.com/139599/design/design-update/people/daniel-libeskind>
- ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งชีพ, ม. ล. (2557). คำ ความคิด สถาปัตยกรรม ว่าด้วยทฤษฎีสถาปัตยกรรมในโลกโพสต์โมเดิร์น (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ลายเส้น.
- พินัย สิริเกียรติกุล. (2018). ว่าด้วย "วัสดุ" : แนวคิดทางสถาปัตยกรรมแห่งคริสต์ศตวรรษที่ 19' วารสารสถาปัตยกรรมของสมาคมสถาปนิกสยาม ในพระบรมราชูปถัมภ์(02), 61-62.

- ราสมุสเซน, และ สตีฟ ไอลเลอร์. (2561). ประสบการณ์สถาปัตยกรรม (กนกวรรณ ตระกูลยิ่งเจริญ, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: ลายเส้น.
- เลอสม สถาปัตตานนท์. (2562). มิติสถาปัตยกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ลายเส้น.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. (2549). พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม : มูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการออกแบบ และวางแผน (พิมพ์ครั้งที่ 6.). กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีเพ็ญ ศุภพิทยากุล. (2532). การศึกษาและวิจัยด้วยวิธีปรากฏการณ์วิทยา. วารสารวิธีวิทยาการวิจัย, 4(1), 9-20.
- ศรีศักดิ์ พัฒนาศิน, และ พีรธร แก้วลาย. (2560). อ่านสถาปัตยกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 2). ปทุมธานี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต.
- ศิริตล ขำนาญดี. (2561). ทำความรู้จักภูมิทัศน์ในรูปแบบต่างๆ ศึกษาวัสดุอาคาร และออกแบบประสบการณ์ในงานสถาปัตยกรรม ที่เกี่ยวข้องกับความต้องการ. สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/arch.rsu/posts/2089084371150191>
- สันต์ สุวัจนราภินันท์. (2554). จากญาณวิทยาสู่กระบวนการวิจัย: ศึกษาปรากฏการณ์วิทยาในสถาปัตยกรรม. กรุงเทพฯ:
- สันต์ สุวัจนราภินันท์. (2563). 13 บทวิจารณ์สถาปัตยกรรม. กรุงเทพฯ: คอมมอนบุ๊ก.
- อดิศร ศรีเสาวนันท์. (2561). ความเป็นสถานที่ในงานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น กรณีศึกษา ถิ่นฐานและเรือนอาศัยของชาวไทใหญ่และไทดำ. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). ปริญญาานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น ภาควิชาสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อดิศร ศรีเสาวนันท์, และ วีระ อินพันทั้ง. (2559). แนวความคิดเรื่องสถานที่ และปรากฏการณ์วิทยากับ การศึกษางานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 16(1), 20.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาว ภควดี บรรเทาธิรัต
วัน เดือน ปี เกิด	21 พฤศจิกายน 2535
สถานที่เกิด	จังหวัดสุราษฎร์ธานี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2559 สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต วิชาเอกสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. 2563 สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา สถาปัตยกรรมคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	53/72 หมู่ 2 ถนนศรีวิชัย ต.มะขามเตี้ย อ.เมือง จ.สุราษฎร์ธานี 84000

