



การแทรกซึมทางสถาปัตยกรรมในพื้นที่เศษเหลือของเมือง



โดย

นางสาวจุฑามณี ยอดรักษา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาสถาปัตยกรรม

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การแทรกซึมทางสถาปัตยกรรมในพื้นที่เศษเหลือของเมือง



โดย
นางสาวจุฑามณี ยอดรักษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

ภาควิชาสถาปัตยกรรม

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ARCHITECTURAL INTERVENTION OF THE LEFTOVER URBAN SPACES



By

MISS Jutamaneé YODRUK

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Architecture Architecture

Department of Architecture

Silpakorn University

Academic Year 2022

Copyright of Silpakorn University

640220018 : สถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญา
มหาบัณฑิต

คำสำคัญ : พื้นที่เศษเหลือ, การแทรกซึมทางสถาปัตยกรรม, รูปแบบการจัดการพื้นที่ขนาดเล็ก, พื้นที่
ของเมือง

นางสาว จุฑามณี ยอดรักษา: การแทรกซึมทางสถาปัตยกรรมในพื้นที่เศษเหลือของเมือง
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : อาจารย์ ดร. ลิขิต กิตติศักดิ์นันท์

การเติบโตของเมืองตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จนกระทั่งเมืองเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม และโครงสร้างทางอุตสาหกรรม ทำให้พื้นที่ของเมืองต่างๆ มีการพัฒนาสู่ ความเป็นเมืองอย่างก้าวกระโดด ประชากรจึงอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาในเมืองจำนวนมาก ในขณะที่ โครงสร้างพื้นฐานที่จะสนับสนุนกิจกรรมของพื้นที่เมืองยังมีไม่เพียงพอ เพื่อให้ง่ายต่อการพัฒนาเมือง จึงเกิดการแบ่งย่อยพื้นที่เมืองออกเป็นผืนเล็กๆ ส่งผลให้เกิดพื้นที่ว่างที่เป็นเศษเหลือจากการแบ่งพื้นที่ เมือง ซึ่งไม่ได้นำมาใช้ประโยชน์ เนื่องจากมีรูปร่างหรือขนาดที่เล็กกว่าปกติ หรือถูกบีบอัดและบดบัง จากบริบทโดยรอบ

งานวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้นไปที่การศึกษา เพื่อกำหนดแนวทางในการพัฒนาพื้นที่เศษเหลือควบคู่ กับการออกแบบสถาปัตยกรรม ด้วยแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใต้ข้อจำกัดของพื้นที่ เพื่อให้สถาปัตยกรรมเข้ามามีบทบาทกับคนในชุมชนเมือง และทำให้พื้นที่เศษเหลือเหล่านั้นสามารถ เกิดประโยชน์ จนสามารถช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและเติมเต็มกิจกรรมประจำวันที่ขาดหาย ของผู้คน ในชุมชนให้ดีขึ้นได้

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยพบว่า แนวคิด Pet Architecture เป็นแนวคิดในการ ออกแบบ ที่ทำให้พื้นที่เศษเหลือเหล่านั้นเกิดประโยชน์ และรองรับกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ โดย หลักการออกแบบ Pet Architecture มีวิธีการคิดโดยการจำแนกพื้นที่เศษเหลือออกตามวิธีการ ออกแบบ และรูปร่างภายใต้ข้อจำกัดของบริบทที่รองรับของสภาพเมืองที่ต่างกัน เพื่อกำหนดแนวทาง ในการแสดงตัวทางสถาปัตยกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่เหล่านั้น รวมทั้งมีแนวทางการ ออกแบบที่สถาปัตยกรรมจะต้องทำงานร่วมกับบริบทและพื้นที่ จึงมีการกำหนดกิจกรรมให้เหมาะสม กับพื้นที่ที่อยู่ภายใต้ข้อจำกัด

640220018 : Major Architecture

Keyword : Leftover Space Architectural Infiltration Pet Architecture Urban Spaces

MISS Jutamane YODRUK : Architectural Intervention of the Leftover Urban Spaces Thesis advisor : Likit Kittisakdinan, Ph.D.

The persistent growth of cities from past to present has resulted in numerous important changes in city's economic, social, and industrial structures, particularly in the rapid urbanization upon several metropolitan regions. Consequently, the population relocate themselves into metropolitan areas. In certain locations, however, the infrastructure to support essential lifestyles is still deemed inadequate. To facilitate the development of the city, authorities have appropriated the land into small and subdivided pieces. This results in leftover spaces caused by urban subdivision, which may neither be fully functional nor capable of being developed owing to their unusually tiny forms and compressed sizes.

This research article focuses on the study which may provide basic guidelines for the architectural design and development of the extremely limited residual space. Architecture should be able to play the meaningful role for community citizens in dense urban settings. By allowing those special conditions to be the direct inspiration of new constructs, this emergence could improve the quality of life and fulfilling the missing daily activities for the people.

From a preliminary investigation and research, 'Pet Architecture' can be realized as a design method to organize certain spatial condition upon compressed and underused spaces. To promote the existence of this leftover phenomena, this research is aimed to summarize the possibilities and practicalities of activities in communities generated out of leftover spaces. There are principles within Pet Architecture classified in accordance with various contextual conditions and its own nature of physical constructs. Furthermore, *Pet Architecture* helps establish a set of special guidelines that facilitate unique architectural expressions.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “การแทรกซึมทางสถาปัตยกรรมในพื้นที่เศษเหลือของเมือง” ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความรู้ความเข้าใจจากอาจารย์ ดร.ลิขิต กิตติศักดิ์นันท์ ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษา คำ แนะนำ เสนอแนวคิด ให้ความรู้อันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยและยังเอาใจใส่ในทุกๆ รายละเอียดทุกๆ ขั้นตอนของงานวิจัย ช่วยตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้งานวิจัยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมทั้งยังช่วยพัฒนาการทำงานของผู้นักวิจัยให้เป็นไปอย่างมีคุณภาพ ทำให้ผู้นักวิจัยได้รับประสบการณ์ที่ดีในงานวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งคณาจารย์ทุกท่านในสาขาแนวความคิดการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ท่านคณะกรรมการสอบที่ได้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้นักวิจัยที่คอยให้กำลังใจ งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ของผู้นักวิจัย จึงรู้สึกซาบซึ้งถึงความกรุณา ดังกล่าว และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.ต้นข้าว ปาณินท์ ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำ พร้อมทั้งให้ข้อคิด ที่เป็นประโยชน์ และเป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบ และช่วยแก้ไขเครื่องมือที่นำมาใช้ในงานวิจัยนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่สอนในสาขาแนวความคิดการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่กรุณาให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ทั้งเสียสละเวลาเพื่อให้ผู้นักวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทำวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ปรียญาโท สาขาแนวความคิดการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการตอบแบบสอบถามเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

สุดท้ายนี้ ผู้นักวิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในงานวิจัยจนสำเร็จ ไปได้ด้วยดี ทั้งบุคคลที่ได้กล่าวมาแล้ว และยังไม่ได้กล่าวถึง ขอขอบพระคุณ บิดา มารดาที่ให้ชีวิตและสติปัญญา ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่คอยให้กำลังใจและความช่วยเหลือทุกอย่างด้วยดีเสมอมา คุณค่าที่เกิดขึ้นจากการศึกษา งานวิจัยในครั้งนี้ขอมอบคุณค่านั้นแก่บิดา มารดา ตลอดจนสมาชิกในครอบครัวทุกคน ที่ให้การสนับสนุน ให้ความช่วยเหลือความห่วงใย และให้กำลังใจแก่ผู้นักวิจัยมาโดยตลอด หากมีสิ่งใดบกพร่องผู้นักวิจัยขอน้อมรับไว้และขออภัยไว้ ณ โอกาสนี้

นางสาว จุฑามณี ยอดศรีรักษ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการศึกษา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของบทความ.....	1
1.3 สมมติฐานของการศึกษา.....	1
1.4 ขอบเขตของการศึกษา.....	2
1.5 ขั้นตอนและวิธีการศึกษา.....	2
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 รูปแบบการจัดผังเมือง.....	6
2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่เศษเหลือ (Pet Architecture).....	9
2.3 กรณีศึกษาสถาปัตยกรรม Pet Architecture.....	16
2.4 นโยบายและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง.....	18
2.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะ.....	21
2.6 รูปแบบการแสดงตัวสถาปัตยกรรม.....	30
2.7 กรณีศึกษาเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมกับการแสดงตัว.....	36
2.8 สถาปัตยกรรมเศษเหลือ และลักษณะทางกายภาพ.....	41

2.9 โปรแกรมทางสถาปัตยกรรม และรูปแบบของการแสดงตัว	42
บทที่ 3 แนวคิดและเกณฑ์การเลือกพื้นที่.....	44
3.1 ความหมายของชุมชน	44
3.2 ลักษณะของชุมชนชนบท และชุมชนเมือง	46
3.3 กิจกรรมและปัจจัยในการเกิดในชุมชน.....	46
3.4 การเลือกที่ตั้งโปรแกรม.....	53
3.4.1 ชุมชนกุฎีจีน กรุงเทพมหานคร.....	56
3.4.2 ชุมชนเมืองเก่าสงขลา สงขลา	77
บทที่ 4 การออกแบบสถาปัตยกรรม	105
4. สถานที่ตั้งโครงการ.....	105
4.1 ชุมชนกุฎีจีน กรุงเทพมหานคร.....	105
4.1.1 SITE A (ชุมชนกุฎีจีน).....	105
4.1.2 SITE B (ชุมชนกุฎีจีน).....	117
4.1.3 SITE C (ชุมชนกุฎีจีน).....	131
4.1.4 SITE D (ชุมชนกุฎีจีน).....	145
4.2 ชุมชนเมืองเก่าสงขลา สงขลา.....	157
4.2.1 SITE A (ชุมชนเมืองเก่าสงขลา)	157
4.2.2 SITE B (ชุมชนเมืองเก่าสงขลา).....	169
4.2.3 SITE C (ชุมชนเมืองเก่าสงขลา)	180
4.2.4 SITE D (ชุมชนเมืองเก่าสงขลา)	192
บทที่ 5 บทสรุป	206
รายการอ้างอิง.....	212
ประวัติผู้เขียน	216

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 รูปแบบของพื้นที่เศษเหลือภายในเมือง.....	15
ตารางที่ 2 ตัวอย่างเปรียบเทียบ Semantics–Pragmatics ทางสถาปัตยกรรม.....	36
ตารางที่ 3 ตัวอย่างเปรียบเทียบ Concrete - Abstract statements ทางสถาปัตยกรรม	38
ตารางที่ 4 ตัวอย่างเปรียบเทียบหน้าที่ (Purpose) ทางสถาปัตยกรรม	40
ตารางที่ 5 กรณีศึกษาระดับการแสดงตัวเชิงกายภาพ.....	41
ตารางที่ 6 รูปแบบของการแสดงตัวของสถาปัตยกรรม	42
ตารางที่ 7 วิเคราะห์การเลือกสถานที่ตั้งโครงการ.....	55
ตารางที่ 8 การวิเคราะห์พื้นที่กายภาพชุมชนภูเก็ต.....	67
ตารางที่ 9 วิเคราะห์การเลือก SITE ชุมชนภูเก็ต.....	68
ตารางที่ 10 การวิเคราะห์พื้นที่กายภาพชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	93
ตารางที่ 11 วิเคราะห์การเลือก SITE ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	94
ตารางที่ 12 ความแตกต่างของทั้ง 2 ชุมชน.....	207



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แผนภาพลักษณะของพื้นที่เศษเหลือ.....	3
ภาพที่ 2 ประเภทของ Pet Architecture.....	4
ภาพที่ 3 Urban blocks.....	6
ภาพที่ 4 Traditional Block.....	7
ภาพที่ 5 Cerda Plan for Barcelona.....	7
ภาพที่ 6 Perimeter Block.....	8
ภาพที่ 7 แผนภาพลักษณะของพื้นที่เศษเหลือ.....	8
ภาพที่ 8 สถาปัตยกรรมสัตว์เลี้ยงที่เกิดในญี่ปุ่น.....	10
ภาพที่ 9 Pet Architecture in Japan.....	11
ภาพที่ 10 สิ่งก่อสร้าง ในรูปแบบโมดูลาร์.....	11
ภาพที่ 11 ประเภทของ Pet Architecture.....	12
ภาพที่ 12 รูปแบบของพื้นที่ที่เหลือภายในเมือง.....	13
ภาพที่ 13 พื้นที่ว่างขนาดเล็กที่เกิดขึ้นโดดๆแบบ Blank Space.....	13
ภาพที่ 14 พื้นที่ว่างขนาดเล็กรูปร่างแปลกแบบ Dark Moment Space.....	14
ภาพที่ 15 พื้นที่ว่างขนาดเล็กที่เกิดขึ้นโดดๆแบบ Blank Space.....	14
ภาพที่ 16 อาคารที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม.....	16
ภาพที่ 17 Tower House (1966).....	16
ภาพที่ 18 Sarugaku plural directed tower.....	17
ภาพที่ 19 Multi-Tenant Building In Ginza.....	17
ภาพที่ 20 The Perplexing House in Inokashira.....	18
ภาพที่ 21 ลักษณะผังเมืองแบบซูเปอร์บล็อกในเมืองบาร์เซโลน่า.....	19

ภาพที่ 22	แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของสัญณะ (Semiotics).....	31
ภาพที่ 23	ตัวอย่างสิ่งที่แสดงเชิงสัญณะ (Semiotics).....	32
ภาพที่ 24	แสดงองค์ประกอบของสัญณะ.....	32
ภาพที่ 25	แผนภาพแสดงตัวแบบรูปธรรม (Concrete statements).....	33
ภาพที่ 26	แผนภาพแสดงตัวแบบนามธรรม (Abstract statements).....	34
ภาพที่ 27	การแสดงตัวเชิงการใช้งาน (Form follows Function).....	34
ภาพที่ 28	การแสดงตัวเชิงรูปลักษณะ (Function follows Form).....	35
ภาพที่ 29	รูปแบบเครื่องมือการแสดงตัวสถาปัตยกรรม.....	43
ภาพที่ 30	กระบวนการเกิดของชุมชน.....	45
ภาพที่ 31	บ้านพักอาศัยของชุมชนชั้นนอก, ถนนบ้านบน.....	47
ภาพที่ 32	บ้านพักอาศัยของชุมชนชั้นนอก, ถนนบ้านบน.....	48
ภาพที่ 33	บ้านพักอาศัยของชุมชนชั้นใน, ถนนนางงาม.....	48
ภาพที่ 34	บ้านพักอาศัยของชุมชนภายใน, ถนนนครนอก.....	49
ภาพที่ 35	บ้านพักอาศัยของชุมชนบริเวณท้องเที่ยว, ถนนนครใน.....	49
ภาพที่ 36	บ้านพักอาศัยของชุมชนบริเวณท้องเที่ยว, ถนนนครใน.....	50
ภาพที่ 37	บ้านพักอาศัยของชุมชนบริเวณชั้นใน, ถนนนครนอก.....	50
ภาพที่ 38	บ้านพักอาศัยของชุมชนบริเวณท้องเที่ยวชั้นนอก, ถนนบ้านบน.....	51
ภาพที่ 39	ร้านฮับเซ่ง ถนนนางงาม, การใช้งานพื้นที่ภายในบ้านเป็นร้านน้ำชา.....	51
ภาพที่ 40	ท่าเรือน้ำลึก ถนนนครนอก,.....	52
ภาพที่ 41	ร้านขายของชำ ถนนนครนอก,.....	52
ภาพที่ 42	กิจกรรมภายใน-ภายนอกพื้นที่.....	53
ภาพที่ 43	อัตราการขยายชุมชนเมืองในอนาคต.....	54
ภาพที่ 44	ชุมชนกุฎีจีน.....	56
ภาพที่ 45	ภาพถ่ายมุมบนชุมชนกุฎีจีน.....	56

ภาพที่ 46 สภาพทั่วไปบริเวณพื้นที่ชุมชนกุฎีจีน.....	57
ภาพที่ 47 โครงข่ายสัญญาณบริเวณพื้นที่บริเวณชุมชนกุฎีจีน.....	58
ภาพที่ 48 โครงข่ายสัญญาณบริเวณพื้นที่บริเวณชุมชนกุฎีจีน.....	58
ภาพที่ 49 ชุมชนมรดกแห่งวัฒนธรรม “4 ความเชื่อ 3 ศาสนา 6 ชุมชน.....	59
ภาพที่ 50 ถนนเส้นรองภายในชุมชนกุฎีจีน.....	60
ภาพที่ 51 ถนนเส้นหลักภายในชุมชนกุฎีจีน.....	60
ภาพที่ 52 ถนนเส้นทางเข้าภายในชุมชนกุฎีจีน.....	61
ภาพที่ 53 ถนนเส้นหลักภายในตรอก ซอก ซอย ของชุมชนกุฎีจีน	61
ภาพที่ 54 ถนนเส้นหลักของชุมชนกุฎีจีน.....	62
ภาพที่ 55 ศาสนสถานประกอบพิธีภายในชุมชน.....	62
ภาพที่ 56 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายในชุมชน.....	63
ภาพที่ 57 ทางเดินรอบชุมชนภายนอก.....	64
ภาพที่ 58 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายนอก.....	64
ภาพที่ 59 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายใน-ภายนอก.....	65
ภาพที่ 60 วัสดุภายในชุมชนกุฎีจีน.....	65
ภาพที่ 61 ลักษณะการก่อรูปของชุมชนกุฎีจีนที่เด่นชัด.....	66
ภาพที่ 62 การเลือกที่ตั้งโครงการ.....	69
ภาพที่ 63 ที่ตั้งโครงการ Site A	69
ภาพที่ 64 ที่ตั้งโครงการ Site A	70
ภาพที่ 65 ทางสัญจรของ Site A.....	71
ภาพที่ 66 ที่ตั้งโครงการ Site B.....	71
ภาพที่ 67 ที่ตั้งโครงการ Site B.....	72
ภาพที่ 68 ทางสัญจรของ Site B.....	73
ภาพที่ 69 ที่ตั้งโครงการ Site C	73

ภาพที่ 70 ที่ตั้งโครงการ Site C	74
ภาพที่ 71 ทางสัญจรของ Site C.....	75
ภาพที่ 72 ที่ตั้งโครงการ Site D	75
ภาพที่ 73 ที่ตั้งโครงการ Site D	76
ภาพที่ 74 ทางสัญจรของ Site D	77
ภาพที่ 75 ชุมชนเมืองเก่าสงขลา	78
ภาพที่ 76 ภาพถ่ายชุมชนเมืองเก่าสงขลา	78
ภาพที่ 77 ถนนนครนอก ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	79
ภาพที่ 78 ถนนนครใน ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	79
ภาพที่ 79 ถนนนางงาม ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	80
ภาพที่ 80 ถนนสายหลักภายในชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	80
ภาพที่ 81 โครงข่ายทางสัญจรชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	81
ภาพที่ 82 แนวคิดและการแก้ไขของชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	82
ภาพที่ 83 ถนนนางงาม ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	83
ภาพที่ 84 ถนนนครนอก ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	83
ภาพที่ 85 ถนนนครใน(ชั้นใน) ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	84
ภาพที่ 86 ถนนบ้านบน ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	84
ภาพที่ 87 ถนนนครนอก ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	85
ภาพที่ 88 ศาสนสถานประกอบพิธีศาสนาอิสลามภายในชุมชน (มุสลิม).....	85
ภาพที่ 89 ศาสนสถานประกอบพิธีภายในชุมชน (ศาลเจ้า).....	86
ภาพที่ 90 ศาสนสถานประกอบพิธีศาสนาพุทธภายในชุมชน (วัด).....	86
ภาพที่ 91 เอกลักษณ์ของชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	87
ภาพที่ 92 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายในชุมชน.....	88
ภาพที่ 93 นักท่องเที่ยวเยี่ยมชมเมือง	88

ภาพที่ 94 ชาวประมงเข้ามาเทียบท่าเรือ.....	89
ภาพที่ 95 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายนอกชุมชน	89
ภาพที่ 96 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายนอกชุมชน	90
ภาพที่ 97 วัสดุภายในชุมชนเมืองเก่าสงขลา	91
ภาพที่ 98 การก่อรูปทางสถาปัตยกรรมของชุมชนเมืองเก่าสงขลา	91
ภาพที่ 99 การก่อรูปทางสถาปัตยกรรมของชุมชนเมืองเก่าสงขลา	92
ภาพที่ 100 สถานที่ตั้ง จำนวน 4 ไซต์ ของชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	95
ภาพที่ 101 ที่ตั้งโครงการ Site A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	96
ภาพที่ 102 ที่ตั้งโครงการ Site A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	97
ภาพที่ 103 ทางสัญจรของ Site A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	98
ภาพที่ 104 ที่ตั้งโครงการ Site B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	98
ภาพที่ 105 ที่ตั้งโครงการ Site B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	99
ภาพที่ 106 ทางสัญจรของ Site B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	100
ภาพที่ 107 ที่ตั้งโครงการ Site C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	100
ภาพที่ 108 ที่ตั้งโครงการ Site C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	101
ภาพที่ 109 ทางสัญจรของ Site C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	102
ภาพที่ 110 ที่ตั้งโครงการ Site D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา	102
ภาพที่ 111 ที่ตั้งโครงการ Site D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา	103
ภาพที่ 112 ทางสัญจรของ Site D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	104
ภาพที่ 113 สถานที่ตั้งโครงการ SITE A ชุมชนคูวีจิ้น	105
ภาพที่ 114 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง	107
ภาพที่ 115 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้.....	107
ภาพที่ 116 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ	108
ภาพที่ 117 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือในการออกแบบ	108

ภาพที่ 118 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ BLANK SPACE.....	109
ภาพที่ 119 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง.....	109
ภาพที่ 120 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง.....	110
ภาพที่ 121 แสดงรูปร่างและขนาดไซต์.....	110
ภาพที่ 122 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท.....	111
ภาพที่ 123 แสดงความสูงของสถาปัตยกรรม.....	111
ภาพที่ 124 แสดงผังพื้นของ SITE A ชุมชนกุฎีจีน	112
ภาพที่ 125 แสดงส่วนขยาย SITE A ชุมชนกุฎีจีน	113
ภาพที่ 126 แสดงรูปตัดของ SITE A ชุมชนกุฎีจีน	114
ภาพที่ 127 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE A ชุมชนกุฎีจีน	115
ภาพที่ 128 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE A ชุมชนกุฎีจีน	116
ภาพที่ 129 แสดงทัศนียภาพกลางคืนของ SITE A ชุมชนกุฎีจีน	116
ภาพที่ 130 สถานที่ตั้งโครงการ SITE B ชุมชนกุฎีจีน	117
ภาพที่ 131 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง.....	119
ภาพที่ 132 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้.....	119
ภาพที่ 133 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ	120
ภาพที่ 134 แสดงรูปแบบการแสดงตัวสถาปัตยกรรม	120
ภาพที่ 135 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือจากบริบทชุมชน	121
ภาพที่ 136 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ DARK MOMENT SPACE.....	121
ภาพที่ 137 แสดงลักษณะ Pattern ของการก่อรูป.....	122
ภาพที่ 138 แสดงฟังก์ชันการใช้งาน.....	123
ภาพที่ 139 แสดงฟังก์ชันการใช้งานที่ผสมผสานแนวคิดการออกแบบ	123
ภาพที่ 140 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท.....	124
ภาพที่ 141 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท.....	124

ภาพที่ 142 แสดงความสูงของบริบทรอบข้าง	125
ภาพที่ 143 แสดงผังพื้นของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน	126
ภาพที่ 144 แสดงการใช้งานของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน	127
ภาพที่ 145 แสดงรูปตัดของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน	128
ภาพที่ 146 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน	129
ภาพที่ 147 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน	130
ภาพที่ 148 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าในเวลาากลางคืนของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน	130
ภาพที่ 149 แสดงทัศนียภาพการใช้งานของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน	131
ภาพที่ 150 สถานที่ตั้งโครงการ SITE C ชุมชนกุฎีจีน	131
ภาพที่ 151 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง	133
ภาพที่ 152 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้	133
ภาพที่ 153 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ	134
ภาพที่ 154 แสดงรูปแบบการแสดงตัวสถาปัตยกรรม	134
ภาพที่ 155 แสดงบริบทรอบข้างของไซต์ C	135
ภาพที่ 156 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ BLIND FIELD SPACE	135
ภาพที่ 157 แสดงบริบทของชุมชน	136
ภาพที่ 158 แสดงการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม	136
ภาพที่ 159 แสดงความสูงของอาคารข้างเคียง	137
ภาพที่ 160 แสดงระดับของผู้ใช้งาน	137
ภาพที่ 161 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท	138
ภาพที่ 162 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท	138
ภาพที่ 163 แสดงผังพื้นของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน	139
ภาพที่ 164 แสดงรูปด้านหน้าของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน	140
ภาพที่ 165 แสดงรูปตัดของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน	141

ภาพที่ 166 แสดงภาพ Axonometric View ของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน	142
ภาพที่ 167 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน	143
ภาพที่ 168 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน	143
ภาพที่ 169 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน	144
ภาพที่ 170 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน	144
ภาพที่ 171 สถานที่ตั้งโครงการ SITE D ชุมชนกุฎีจีน	145
ภาพที่ 172 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง	147
ภาพที่ 173 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้	147
ภาพที่ 174 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ	148
ภาพที่ 175 แสดงรูปแบบการแสดงตัวสถาปัตยกรรม	148
ภาพที่ 176 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือจากบริบทชุมชน	149
ภาพที่ 177 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ DARK MOMENT SPACE	149
ภาพที่ 178 แสดงลักษณะ Pattern ของการก่อรูป	150
ภาพที่ 179 แสดงการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม	150
ภาพที่ 180 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท	151
ภาพที่ 181 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท	151
ภาพที่ 182 แสดงความสูงของบริบทรอบข้าง	152
ภาพที่ 183 แสดงผังพื้นของ SITE D ชุมชนกุฎีจีน	153
ภาพที่ 184 แสดงการขยายการใช้งาน SITE D ชุมชนกุฎีจีน	153
ภาพที่ 185 แสดงรูปตัดของ SITE D ชุมชนกุฎีจีน	154
ภาพที่ 186 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE D	155
ภาพที่ 187 แสดงทัศนียภาพของชุมชนกุฎีจีนทั้ง 4 ไซต์	156
ภาพที่ 188 สถานที่ตั้งโครงการ SITE A	157
ภาพที่ 189 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง	159

ภาพที่ 190 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้.....	159
ภาพที่ 191 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ	160
ภาพที่ 192 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือในการออกแบบ	160
ภาพที่ 193 แสดงการวิเคราะห์บริบทภายในเมืองเก่าสงขลา.....	161
ภาพที่ 194 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ DARK MOMENT SPACE.....	161
ภาพที่ 195 แสดงแนวคิดในการออกแบบ	162
ภาพที่ 196 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง.....	163
ภาพที่ 197 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท.....	163
ภาพที่ 198 แสดงความสูงของสถาปัตยกรรม.....	164
ภาพที่ 199 แสดงผังพื้นที่ของ SITE A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	165
ภาพที่ 200 แสดงการขยาย FUNCTION	165
ภาพที่ 201 แสดงรูปตัดของ SITE A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	166
ภาพที่ 202 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	167
ภาพที่ 203 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	168
ภาพที่ 204 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	168
ภาพที่ 205 สถานที่ตั้งโครงการ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	169
ภาพที่ 206 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง	171
ภาพที่ 207 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้.....	171
ภาพที่ 208 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ	172
ภาพที่ 209 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือในการออกแบบ	172
ภาพที่ 210 แสดงการวิเคราะห์บริบทภายในพื้นที่บริเวณมัสยิด	173
ภาพที่ 211 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ BLIND FIELD SPACE.....	173
ภาพที่ 212 แสดงแนวคิดในการออกแบบ	174
ภาพที่ 213 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง.....	174

ภาพที่ 214 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท.....	175
ภาพที่ 215 แสดงความสูงของสถาปัตยกรรม.....	175
ภาพที่ 216 แสดงผังพื้นของ SITE B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	176
ภาพที่ 217 แสดงรูปตัดของ SITE B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	177
ภาพที่ 218 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	178
ภาพที่ 219 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	179
ภาพที่ 220 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	179
ภาพที่ 221 สถานที่ตั้งโครงการ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	180
ภาพที่ 222 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง.....	182
ภาพที่ 223 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้.....	182
ภาพที่ 224 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ.....	183
ภาพที่ 225 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือในการออกแบบ.....	183
ภาพที่ 226 แสดงการวิเคราะห์บริบทภายในพื้นที่บริเวณท่าเรือ.....	184
ภาพที่ 227 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ BLIND FIELD SPACE.....	184
ภาพที่ 228 แสดงแนวคิดในการออกแบบ.....	185
ภาพที่ 229 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง.....	185
ภาพที่ 230 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท.....	186
ภาพที่ 231 แสดงความสูงของสถาปัตยกรรม.....	186
ภาพที่ 232 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	187
ภาพที่ 233 แสดงแนวคิดการใช้งาน.....	188
ภาพที่ 234 แสดงแนวคิดการออกแบบ.....	188
ภาพที่ 235 แสดงผังพื้นของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	189
ภาพที่ 236 แสดงรูปตัดของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	189
ภาพที่ 237 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	190

ภาพที่ 238 แสดงภาพทัศนียภาพทางเข้าของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	191
ภาพที่ 239 แสดงภาพทัศนียภาพกิจกรรมภายในของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	191
ภาพที่ 240 แสดงทัศนียภาพด้านหลังของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	192
ภาพที่ 241 สถานที่ตั้งโครงการ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา	192
ภาพที่ 242 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง	194
ภาพที่ 243 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้.....	194
ภาพที่ 244 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ	195
ภาพที่ 245 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือในการออกแบบ	195
ภาพที่ 246 แสดงการวิเคราะห์บริบทภายในพื้นที่บริเวณเมืองเก่าสงขลา	196
ภาพที่ 247 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ DARK MOMENT SPACE.....	196
ภาพที่ 248 แสดงแนวคิดในการออกแบบ	197
ภาพที่ 249 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง.....	198
ภาพที่ 250 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท.....	198
ภาพที่ 251 แสดงความสูงของสถาปัตยกรรม.....	199
ภาพที่ 252 แสดงผังพื้นที่ของ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	200
ภาพที่ 253 แสดงรูปด้านของ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	201
ภาพที่ 254 แสดงภาพ Axonometric View ของ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา	202
ภาพที่ 255 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา	203
ภาพที่ 256 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางผ่านของ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา.....	203
ภาพที่ 257 แสดงภาพ Axonometric View ของชุมชนเมืองเก่าสงขลาทั้ง 4 ไซต์.....	204
ภาพที่ 258 แสดงทัศนียภาพของชุมชนเมืองเก่าสงขลาทั้ง 4 ไซต์	205
ภาพที่ 259 แสดงความสัมพันธ์การก่อรูปสถาปัตยกรรมของทั้ง 2 ชุมชน	209
ภาพที่ 260 แสดงวิถีชีวิตของคนกับสถาปัตยกรรมของทั้ง 2 ย่านชุมชน.....	210
ภาพที่ 261 แสดงทัศนียภาพของทั้ง 2 ชุมชน	211

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการศึกษา

การเจริญเติบโตของเมืองตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จนกระทั่งเมืองเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม และโครงสร้างทางอุตสาหกรรม ทำให้พื้นที่ของเมืองต่างๆ มีการพัฒนาสู่ความเป็นเมืองอย่างก้าวกระโดด ประชากรจึงอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาในเมืองจำนวนมาก ซึ่งเพื่อให้ง่ายต่อการพัฒนาเมือง จึงเกิดการแบ่งย่อยพื้นที่เมืองออกเป็นผืนเล็กๆ ส่งผลให้เกิดพื้นที่ว่างที่เป็นเศษเหลือจากการแบ่งพื้นที่เมือง ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ที่เกิดขึ้นมาเพียงหนึ่งเดียว หรือพื้นที่ที่เป็นเศษจากการตัดหรือแบ่งพื้นที่จากการเจริญเติบโตของเมือง ซึ่งไม่เกิดการนำมาใช้ประโยชน์ เนื่องจากอาจมีรูปร่างหรือขนาดที่เล็กกว่าปกติ ถูกบีบอัด หรือบดบังจากบริบทโดยรอบ ทำให้พื้นที่นั้นอาจถูกมองข้าม ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของความสนใจในการศึกษาปัญหาพื้นที่เศษเหลือของเมืองที่มีขนาดเล็ก ซึ่งส่วนใหญ่สร้างขึ้นบนที่ดินที่แคบหรือมีรูปร่างผิดปกติ เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาพื้นที่เศษเหลือควบคู่กับสถาปัตยกรรม และเกิดแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใต้ข้อจำกัดของพื้นที่ เพื่อให้สถาปัตยกรรมเข้ามามีบทบาทกับคน ชุมชน เมือง และทำให้พื้นที่นั้นสามารถเกิดประโยชน์ใช้สอย จนสามารถช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนที่ขาดหายไป และคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของบทความ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและหาแนวทางในการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่เศษเหลือให้ใช้งานได้มีประสิทธิภาพ ตอบสนองต่อความต้องการของคนในพื้นที่ และพื้นที่เศษเหลือนั้นเกิดการแสดงตัวอย่างมีเอกภาพ โดยการสร้างตัวตนของสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้น ให้เกิดการสร้างประโยชน์ สร้างการรับรู้ และสร้างสัญลักษณ์ของการมีอยู่ของพื้นที่เศษเหลือนั้น ผ่านแนวคิดทฤษฎีและปรัชญาของ Pet Architecture เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์พื้นที่ และกิจกรรมให้มีความเหมาะสม

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

จากความสนใจถึงปัญหาการแบ่งพื้นที่เมือง จนเกิดเป็นพื้นที่เศษเหลือของเมือง ที่มีขนาดเล็ก และไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ จึงเกิดคำถามขึ้นเกี่ยวกับการสร้างตัวตนของสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นมาใหม่ นำไปสู่สมมติฐานที่ว่า สถาปัตยกรรมสามารถช่วยแก้ไขปัญหาพื้นที่เศษเหลือ ที่พยายามจะ

ทำให้เกิดการสร้างประโยชน์ สร้างการรับรู้ และสร้างสัญลักษณ์ของการมีอยู่ของพื้นที่ ซึ่งสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นเป็นงานสถาปัตยกรรมที่สามารถสื่อสารและส่งผลต่อการรับรู้ตัวตนของพื้นที่พิเศษเหลือ และสถาปัตยกรรมบนพื้นที่พิเศษเหลือด้วยภาษาบางอย่างได้ จากการแสดงออกที่สถาปัตยกรรมถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเปิดเผยตัวตนของพื้นที่พิเศษเหลือที่ถูกมองข้าม ไร้ประโยชน์ หรือถูกดบังด้วยบริบทรอบข้าง ทำให้สถาปัตยกรรมและพื้นที่ที่ถูกอ่านได้ด้วยความตั้งใจที่จะสื่อสาร เพื่อให้เกิดการสร้างตัวตน

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

ศึกษาปัญหา หลักการ ทฤษฎี และรูปแบบการจัดการพื้นที่ขนาดเล็ก (Leftover Space) ที่มีอยู่เดิม รวมถึงองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม (Design Elements) และพฤติกรรมมนุษย์ (Human Behavior) ที่จะส่งผลให้เกิดการรับรู้ของมนุษย์ต่อสถาปัตยกรรมซึ่งเป็นเครื่องมือที่ทำงานร่วมกับขนาดของพื้นที่ นำไปสู่การค้นหาคำตอบไปได้ในการเกิดรูปแบบทางสถาปัตยกรรมตามสมมติฐาน

1.5 ขั้นตอนและวิธีการศึกษา

1.5.1 เก็บข้อมูล

- (1) ศึกษาปัญหา หลักการ ทฤษฎี และรูปแบบการจัดการพื้นที่พิเศษเหลือ (Leftover Space) และพื้นที่เลี้ยงสัตว์ (Pet Architecture)
- (2) ศึกษารูปแบบและวิธีการพัฒนาพื้นที่เพื่อสร้างเกณฑ์ในการคัดเลือกพื้นที่
- (3) ศึกษาหน้าที่ขององค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม (Design Elements) ต่างๆ
- (4) ศึกษามิติมนุษย์ (Human Dimension) และพฤติกรรมมนุษย์ (Human Behavior)

- (5) กรณีศึกษาที่ว่าด้วยการเกิดสถาปัตยกรรมบนพื้นที่พิเศษเหลือ

1.5.2 การวิเคราะห์

- (1) วิเคราะห์ความเป็นไปได้ของพื้นที่พิเศษเหลือที่จะเกิดสถาปัตยกรรมขึ้น
- (2) วิเคราะห์รูปแบบการสร้างตัวตนของทั้งพื้นที่พิเศษเหลือและสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นบนพื้นที่พิเศษเหลือ
- (3) วิเคราะห์บทบาท และหน้าที่ของงานสถาปัตยกรรมที่จะเกิดขึ้นเพื่อสร้างตัวตน
- (4) วิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งาน และพฤติกรรมการใช้พื้นที่ของผู้คนในบริเวณพื้นที่โดยรอบชุมชน

1.5.3 สังเคราะห์

(1) สร้างโปรแกรมและออกแบบสถาปัตยกรรมที่ต้องการให้เกิดสร้างตัวตนของพื้นที่เศษเหลือ และสถาปัตยกรรมบนพื้นฐานของทฤษฎี หลักการที่เรียนรู้ได้จากข้อมูลดังกล่าว

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ทราบถึงลักษณะทางกายภาพต่างๆของพื้นที่เศษเหลือในรูปแบบพื้นที่ภายในชุมชนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาเป็นพื้นที่สาธารณะ

1.6.2 ทราบถึงปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อการพัฒนาพื้นที่สาธารณะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะจากพื้นที่เศษเหลือที่พบในบริบทต่างๆ

1.6.3 ทราบถึงวิธีและหลักการสร้างตัวตนให้กับพื้นที่ ที่อาจไม่เคยได้ใช้ประโยชน์ให้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง

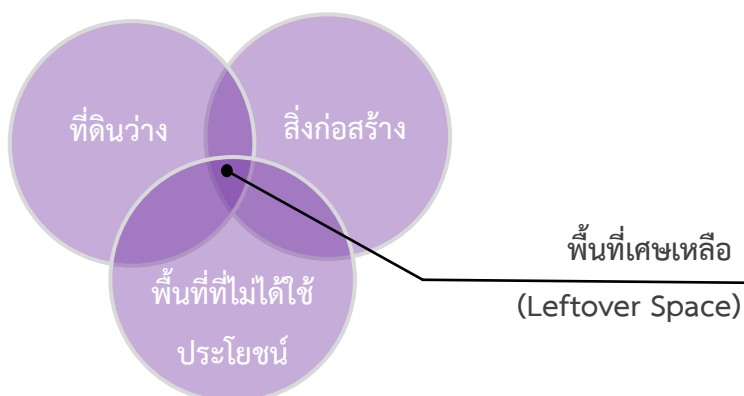
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.7.1 พื้นที่สาธารณะ

หมายถึง พื้นที่ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับทุกคน สามารถเข้าถึงได้ง่ายและแบ่งปันกับผู้อื่นในชุมชนได้ ถูกเตรียมโดยภาครัฐเพื่อสาธารณชน ดังนั้นพื้นที่สาธารณะจึงเป็นพื้นที่ที่สามารถเข้าถึงได้ในเชิงกายภาพ ซึ่งสามารถมองเห็นได้จากทุกๆที่และมีการเข้าถึงได้มากกว่าพื้นที่ส่วนตัว (จุฑาศรี, 2015)

1.7.2 พื้นที่เศษเหลือ

หมายถึง พื้นที่ที่ไม่สามารถพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ และไม่สามารถระบุงการใช้ประโยชน์ที่ดินได้อย่างแน่ชัด โดยส่วนใหญ่พื้นที่เหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อในแง่ลบให้กับพื้นที่รอบข้าง (ชมไพศาล, 2560)



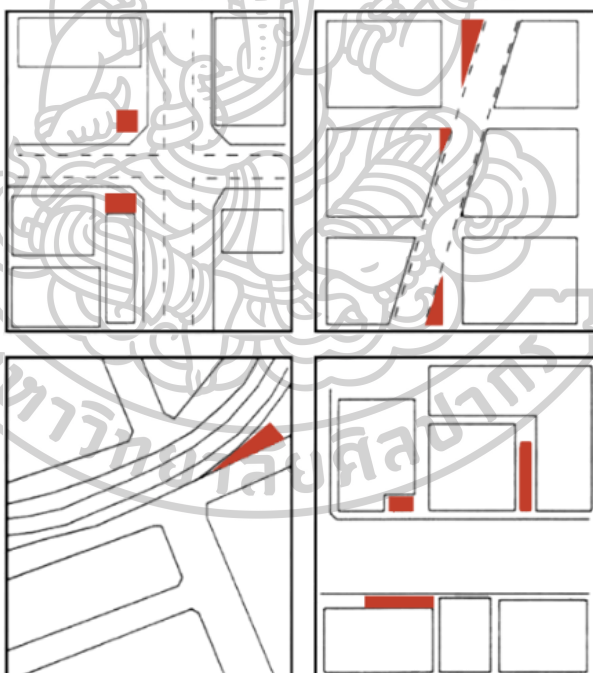
ภาพที่ 1 แผนภาพลักษณะของพื้นที่เศษเหลือ

1.7.3 พื้นที่สาธารณะ

หมายถึง เป็นสถานที่หรือพื้นที่ในการหลอมรวมคนที่แตกต่างทางด้านวัฒนธรรมให้เข้ามาเรียนรู้ มีกิจกรรมร่วมกัน และเป็นพื้นที่ที่ใครก็สามารถเข้ามาใช้งานได้ เป็นพื้นที่ที่ดึงดูดใจ และไม่แปลกแยก ในการเลือกพื้นที่ส่วนตัวสำหรับตัวเอง ท่ามกลางการมองเห็นของคนอื่นๆ โดยเป็นพื้นที่ง่ายๆ ในชีวิต เช่น ตลาด สวนสาธารณะ ลานกีฬา (ชัยจันทร์, 2559)

1.7.4 สถาปัตยกรรมขนาดเล็ก

หมายถึง อาคารขนาดเล็ก ที่มีความแปลกตาและแหวกแนว ซึ่งสร้างขึ้นบนที่ดินที่แคบหรือมีรูปร่างผิดปกติ มักเกิดขึ้นในพื้นที่เขตเมืองที่หลงเหลืออยู่ ทั้งถนน หรือช่องว่างของทางเดิน โดยทั่วไปแล้วอาคารเหล่านี้จะได้รับการออกแบบให้พอดีกับพื้นที่ที่ถูกจำกัดในเขตเมืองที่มีประชากรหนาแน่น ทำให้อาคารเหล่านี้ส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นในราคาที่สูง จึงไม่เน้นการออกแบบที่สวยงาม หรือไม่ได้ใช้เทคโนโลยีอะไรในการสร้างมาก ทำให้สถาปัตยกรรมต้องเน้นที่ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว (Yee, 2018)



ภาพที่ 2 ประเภทของ Pet Architecture

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรม ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องการแทรกซึมทางสถาปัตยกรรมในพื้นที่เศษเหลือของเมือง มีการศึกษารวบรวมข้อมูลทุติยภูมิจาก งานวิจัย เอกสาร และบทความทางวิชาการต่าง ๆ โดยนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์ และมีการทบทวนทฤษฎีและแนวความคิดต่างๆ ดังนี้

- 2.1 รูปแบบการจัดผังเมือง
 - 2.1.1 ประเภทของบล็อกในเมืองในรูปแบบต่างๆ
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่เศษเหลือ (Pet Architecture)
 - 2.2.1 จุดเริ่มต้นแนวคิด Pet Architecture
 - 2.2.2 นิยามและความหมายของแนวคิด Pet Architecture
 - 2.2.3 ประเภทของพื้นที่เศษเหลือ
 - 2.3.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่เศษเหลือในบริบทอื่นๆ
- 2.3 กรณีศึกษาสถาปัตยกรรม Pet Architecture
- 2.4 นโยบายและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง
 - 2.4.1 การสร้างสำนึกร่วมและสำนึกความเป็นย่านชุมชน
 - 2.4.2 อำนาจในการจัดการเหนือพื้นที่สาธารณะ
 - 2.4.3 Gentrification ผลกระทบจากการพัฒนาที่ไม่อาจมองข้าม
- 2.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะ
 - 2.5.1 ลักษณะของสวนสาธารณะระดับชุมชน (Community Parks)
 - 2.5.2 กิจกรรมนันทนาการ
 - 2.5.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกกิจกรรมนันทนาการ
 - 2.5.4 หลักการและทฤษฎีทางพฤติกรรมของกลุ่มคนในพื้นที่สาธารณะ
 - 2.5.5 ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้พื้นที่สาธารณะ
 - 2.5.6 พฤติกรรมมนุษย์กับการออกแบบพื้นที่นันทนาการ
 - 2.5.7 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่ว่างและความสำคัญของที่ว่างในชุมชนเมือง
 - 2.5.8 ความสำคัญของพื้นที่ว่างในชุมชนเมือง

2.1 รูปแบบการจัดผังเมือง

บล็อกเมืองสามารถกำหนดเป็นพื้นที่ภายในรูปแบบถนนของเมืองที่แบ่งย่อยเป็นที่ดินสำหรับการก่อสร้างอาคาร โดยองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมวิทยานี้มีรูปร่างตามมุมมองในปัจจุบันเกี่ยวกับการออกแบบชุมชนเมือง และมีความคาดหวังในช่วงหลายศตวรรษที่ผ่านมา อาจประกอบด้วยโครงสร้างอาคารเดี่ยวหรือพื้นที่ที่มีอาคารหลายหลังที่มีขนาดแตกต่างกัน โครงสร้างเดี่ยวที่ล้อมรอบด้วยธรรมชาติ หรือเขาวงกตที่สลับซับซ้อน โดยไม่คำนึงถึงองค์ประกอบ บล็อกเมืองเป็นหน่วยพื้นฐานของโครงสร้างเมืองที่มีบทบาทสำคัญในการใกล้เคียงระหว่างพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว แต่เนื่องจากการเข้ามาครอบครองพื้นที่ของประชากรจำนวนมาก ทำให้การออกแบบผังเมืองเกิดขึ้นมาหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการและความเหมาะสมของลักษณะภูมิประเทศนั้น จึงมีการศึกษารูปแบบของบล็อกในเมืองตามโครงสร้างต่างๆ (Ghisleni, 2021) ดังนี้



ภาพที่ 3 Urban blocks

2.1.1 ประเภทของบล็อกในเมืองในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

1. **Traditional Block** บล็อกดั้งเดิมเป็นสถาปัตยกรรมที่ค่อยๆ พัฒนาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน มีลักษณะเป็นมวลขนาดใหญ่ หนาแน่น และสม่ำเสมอ ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ไม่สมส่วนระหว่างสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นและพื้นที่เปิดโล่ง บล็อกเหล่านี้อาจมีรูปร่างและขนาดแตกต่างกันไป เนื่องจากมักจะก่อตัวขึ้นตามพื้นที่ที่เหลือจากรูปแบบถนน สิ่งนี้สร้างสถาปัตยกรรมในเมืองที่จำกัดอยู่เฉพาะส่วนหน้าอาคาร



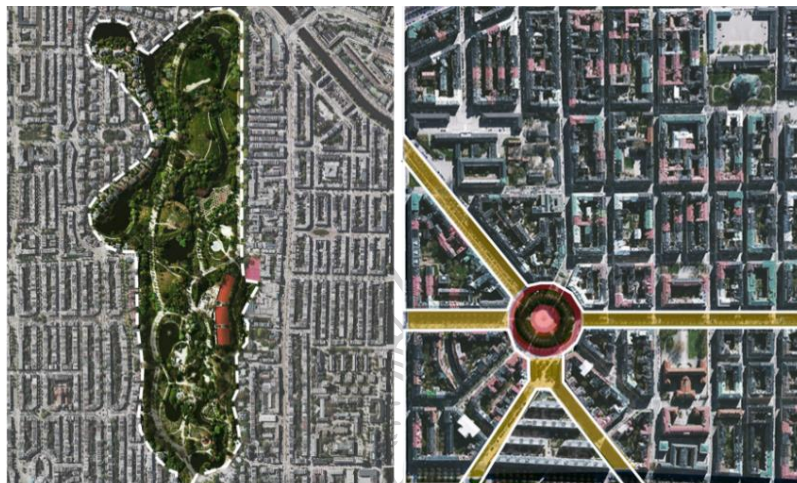
ภาพที่ 4 Traditional Block

2. **Cerda Plan for Barcelona** บล็อกรูปแบบนี้เกิดขึ้นครั้งแรกที่เมืองบาร์เซโลนา ประเทศสเปน ซึ่งได้รับความสนใจเป็นพิเศษด้วยรูปแบบเมืองที่มีความโดดเด่น มีแนวคิดสร้างความสัมพันธ์ใหม่ระหว่างอาคารและถนน โดยใช้รูปแบบของ Grid ในการกำหนดการไหลเวียนของคน รถ และอื่นๆ ซึ่งจากภาพจะเห็นถึงการมุ่งเน้นไปที่เครือข่ายถนนเป็นหลัก เพื่อให้เกิดการแจกจ่ายไปในที่ต่างๆ ด้วยความไหลลื่น



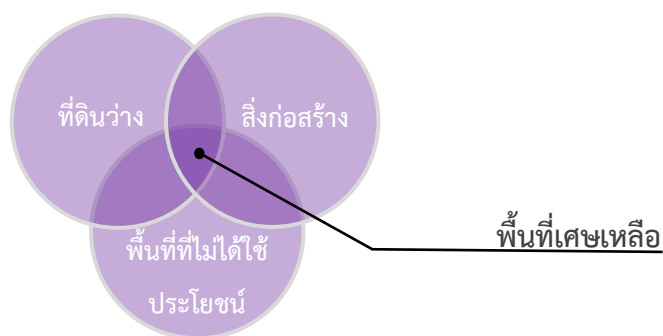
ภาพที่ 5 Cerda Plan for Barcelona

3. **Perimeter Block** เมืองอัมสเตอร์ดัมเป็นตัวอย่างที่ดีของบล็อกประเภทนี้ แม้ว่าสิ่งเหล่านี้จะยังคงเป็นผลสืบเนื่องมาจากระบบถนน แต่พวกเขาได้สร้างลำดับชั้นใหม่ของถนนและพื้นที่ในเมือง โดยส่วนใหญ่เกิดจากมุมที่ไม่เหมือนใครและลานภายใน ซึ่งเริ่มต้นจากสวนส่วนตัวและต่อมากลายเป็นพื้นที่สาธารณะเพิ่มขึ้น



ภาพที่ 6 Perimeter Block

สรุปได้ว่าจากบล็อกต่างๆที่เกิดขึ้นภายในเมือง จะเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเมื่อนำรูปแบบการจัดผังเมืองมาใช้งาน จนเกิดการจัดสรรพื้นที่ในรูปแบบต่างๆที่ก่อให้เกิดความมีระเบียบ หรือการจัดลำดับความสำคัญของพื้นที่ถนนและพื้นที่ในเมือง ซึ่งรูปแบบการจัดผังเมืองที่กล่าวมาตอบสนองต่อพื้นที่เมืองโดยรวมเท่านั้น แต่เมื่อมองพื้นที่เมืองในหน่วยที่เล็กลงมา เช่น ตรอกซอกซอย ชุมชน ก็จะเห็นช่องว่างระหว่างพื้นที่ หรือพื้นที่รอยต่อระหว่างอาคารกับถนน เรียกพื้นที่นั้นว่า “พื้นที่เศษเหลือ” (Leftover Space) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ไม่สามารถพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ และไม่สามารถระบุการใช้ประโยชน์ที่ดินได้อย่างแน่ชัด โดยส่วนใหญ่พื้นที่เหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อในแง่ลบให้กับพื้นที่รอบข้าง (จุฑาศรี, 2015)



ภาพที่ 7 แผนภาพลักษณะของพื้นที่เศษเหลือ

จากภาพที่ 7 ด้วยความสัมพันธ์ของพื้นที่ในลักษณะต่างๆ ที่มีการใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกัน จึงเห็นความต่างของพื้นที่ที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์ ที่ส่วนใหญ่มักเป็นที่ดินว่างเปล่า ที่ปล่อยให้รกร้างว่างเปล่าไม่ทำประโยชน์ แต่รูปแบบการเกิดพื้นที่เศษเหลือนั้นกลับต่างออกไป เพราะเป็นพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบมาจากการขยายของถนน หรือเมืองตามกาลเวลา จึงทำให้รูปร่างที่ดินมีรูปร่างที่เฉพาะลงไป จึงเกิดเป้าหมายในการจัดการพื้นที่เศษเหลือ เพื่อต้องการสร้างประโยชน์ด้านสิ่งแวดล้อมและสังคมให้เกิดคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น โดยพื้นที่เหล่านี้สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลง และรวมเข้ากับโครงสร้างหลักของเมืองได้ โดยมีหลากหลายทฤษฎีที่ช่วยสามารถนำมาปรับใช้กับพื้นที่เหล่านี้ ซึ่งในงานวิจัยนี้สนใจที่จะนำทฤษฎี Pet Architecture ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถใช้จัดการพื้นที่เศษเหลือในเมือง

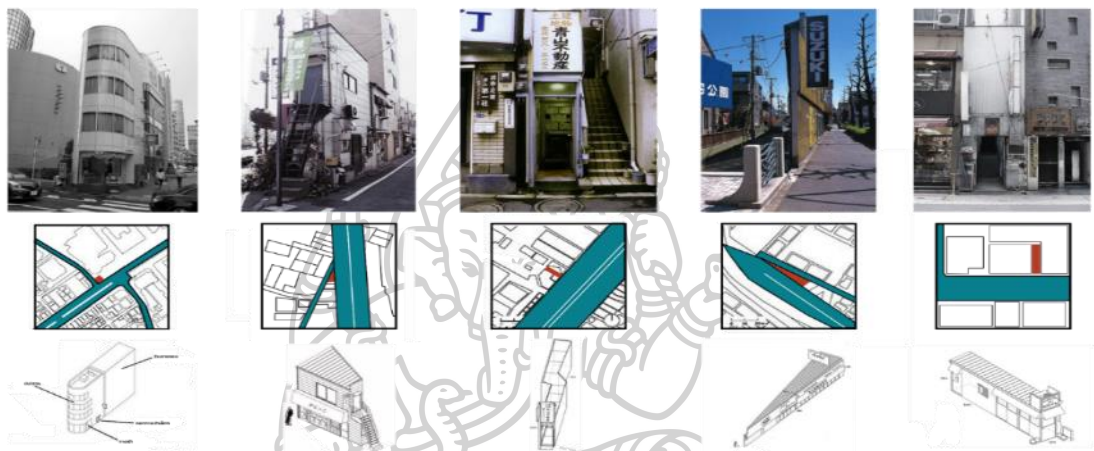
2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่เศษเหลือ (Pet Architecture)

2.2.1 จุดเริ่มต้นแนวคิด Pet Architecture

เนื่องจากสถาปนิกมีความสนใจการจัดการสถาปัตยกรรมในประเทศญี่ปุ่น จึงวิเคราะห์พื้นที่ในชุมชน พบว่าโตเกียวเป็นเมืองที่มีความซับซ้อน เนื่องจากโตเกียวไม่เคยมีการวางผังเมืองแบบบูรณาการมาก่อน ทำให้มหานครที่เกิดขึ้น ได้มาจากการแทรกแซงและมีสถาปัตยกรรมที่มักเกิดขึ้นเอง มีอาคารเฉพาะกิจขนาดเล็กทั่วทั้งเมือง ซึ่งอาคารที่พบหลังแรกชื่อ “Pet Architecture 001” ด้วยเหตุนี้ Atelier Bow-Wow จึงได้คิดค้นคำว่า “Pet Architecture” ขึ้นเป็นครั้งแรก (W, 2018) เพื่อกล่าวถึงอาคารที่สร้างขึ้นในพื้นที่ว่างที่เหลืออยู่ในเขตเมือง พวกเขาถือว่า “Pet Architecture” เป็นการศึกษาโครงการขนาดเล็กในเมือง และได้ตระหนักถึงอาคารที่แปลกใหม่จำนวนมากที่มีอยู่ในโตเกียวเป็นครั้งแรก หลังจากค้นพบพวกเขาจึงเริ่มสร้างรูปแบบของตนเองในอาคารประเภทนี้ ทำให้มองเห็นความสำคัญของส่วนประกอบอาคาร เช่น หน้าต่าง ท่อระบายน้ำ ที่มักมีความสัมพันธ์กันการอาคาร มนุษย์ และภายนอก สถาปัตยกรรมที่มีอยู่จึงดูแปลกไปบ้าง แต่ก็ใช้งานได้ดี และในกรณีนี้มันช่วยให้เราตระหนักถึงปรัชญาแบบติดดินที่ฝังรากลึกอยู่ในจิตวิญญาณของชาวญี่ปุ่น เรียกปรัชญานั้นว่า “Wabi Sabi” หรือความงามที่ไม่สมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นปรัชญาแห่งการดำรงชีวิต ที่โอบรับความไม่สมบูรณ์แบบ มีตำหนิ และร่องรอยอันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา (Cranford, 2021) นอกจากนี้ โตเกียวยังมีความเชื่อมโยงและมีการเปลี่ยนแปลงหลายครั้งในประวัติศาสตร์ ทำให้คนญี่ปุ่นต้องปรับตัวให้เข้ากับเหตุการณ์ใหม่ๆ จึงมักมีปฏิกิริยาตอบสนองที่รวดเร็วต่อการออกแบบ

การออกแบบสถาปัตยกรรมจึงมีความแตกต่างกันเมื่อเปรียบเทียบกับในเมืองต่างๆ สถาปัตยกรรมมักจะสะท้อนถึงวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ คุณค่า และสถานการณ์ ซึ่งพื้นที่เมืองและประชากรทั้งหมดของโตเกียวอยู่ที่ 2188 ตร.ม. และ 13.7 ล้านคนตามลำดับ ทำให้ประชากรมีความหนาแน่นมาก ซึ่งไม่สอดคล้องกับพื้นที่ที่มีอยู่ สถาปนิกญี่ปุ่นจึงนำแนวคิดของ "MA" ที่กล่าวว่า

“Form is Emptiness, Emptiness is Form” ซึ่งเป็นปรัชญาหลักของการออกแบบในวัฒนธรรมญี่ปุ่น หมายความว่า การไม่มีตัวตนอาจมีความสำคัญเท่ากับการมีอยู่ (Center, 2000) จึงสรุปแนวคิดของ "MA" ได้ว่า เป็นการกล่าวถึงพื้นที่ Negative Space หรือ ช่องว่างระหว่างวัตถุ โดยในวัฒนธรรมของญี่ปุ่นแนวคิดของ MA มีความสำคัญในหลายด้าน รวมถึงงานสถาปัตยกรรม เป็นเหตุผลให้ Pet Architecture พบเห็นได้ง่ายในญี่ปุ่น เพราะสถาปนิกที่ออกแบบอาคาร Pet Architecture ในญี่ปุ่นมักจะนำแนวคิดของ MA มาใช้ในการออกแบบของพวกเขา ทำให้เกิดพื้นที่ที่ไม่เพียงแต่ใช้งานได้จริงเท่านั้น แต่ยังสวยงามอีกด้วย แนวคิดนี้จึงตอบโจทย์กับคุณภาพชีวิตของประชากรญี่ปุ่น



ภาพที่ 8 สถาปัตยกรรมสัตว์เลื้อยที่เกิดในญี่ปุ่น

2.2.2 แนวคิด Pet Architecture

“Pet architecture” เป็นอาคารขนาดเล็ก ซึ่งสร้างขึ้นบนที่ดินที่แคบหรือมีรูปร่างผิดปกติ มักเกิดขึ้นในพื้นที่เขตเมืองที่หลงเหลืออยู่ ทั้งถนน หรือช่องว่างของทางเดิน โดยทั่วไปแล้วอาคารเหล่านี้จะได้รับการออกแบบให้พอดีกับพื้นที่ที่ถูกจำกัดในเขตเมืองที่มีประชากรหนาแน่น ทำให้อาคารเหล่านี้ส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นในราคาที่สูง จึงไม่เน้นการออกแบบที่สวยงาม หรือไม่ใช้เทคโนโลยีในการสร้างมาก ทำให้สถาปัตยกรรมต้องเน้นที่ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว เนื่องจากพื้นที่ในเมืองยังคงเติบโตและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (White, 2002) ดังนั้นสถาปนิกจึงต้องออกแบบอาคารที่สามารถปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ๆ และมีการเปลี่ยนแปลงตามบริบทได้เสมอ ทำให้เกิดองค์ประกอบที่มีความสนุกสนาน แนวคิดนี้จึงมีลักษณะเฉพาะในการจัดสรรตนเองที่อยู่ในเมืองต่างๆ ที่ต้องการให้ใช้พื้นที่เศษเหลือให้เกิดประโยชน์สูงสุด เป็นประโยชน์ต่อผู้คนที่อยู่ในท้องถิ่น ที่แม้พื้นที่อาจจะไม่เอื้ออำนวย แต่เราก็สามารถแสดงแนวคิดที่มีความพิเศษได้



ภาพที่ 9 Pet Architecture in Japan

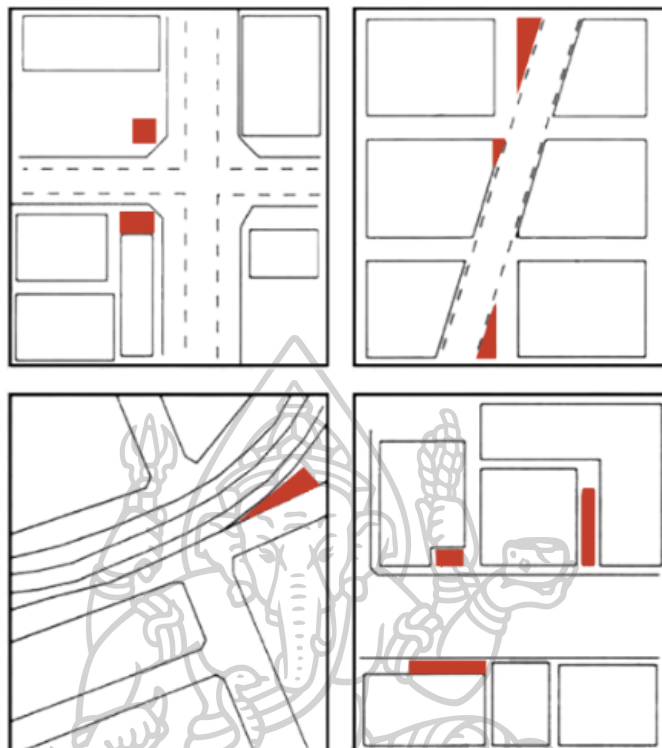
ส่วนใหญ่สิ่งก่อสร้างตามรูปแบบ Pet Architecture มักจะได้รับการออกแบบให้เป็นแบบ Modular System ที่สามารถเปลี่ยนแปลงรูปแบบใหม่ได้ง่าย และรวดเร็ว เพราะระบบนี้เป็นระบบที่ช่วยลดความซับซ้อนของโครงสร้างอาคาร โดยทำให้มีลักษณะสำเร็จรูปมากกว่าโครงสร้างเหล็กปกติ จึงเหมาะกับอาคารที่มีรูปร่างเป็นทรงกล่องหรือมีการออกแบบจากชิ้นส่วนที่มีขนาดและความยาวของโครงสร้างซ้ำๆ กัน ทำให้สามารถพัฒนาการก่อสร้างโครงการขนาดเล็กให้เป็นการผลิตซ้ำแบบอุตสาหกรรมได้อย่างน่าสนใจ (Jiang & Tan, 2021)



ภาพที่ 10 สิ่งก่อสร้าง ในรูปแบบโมดูลาร์

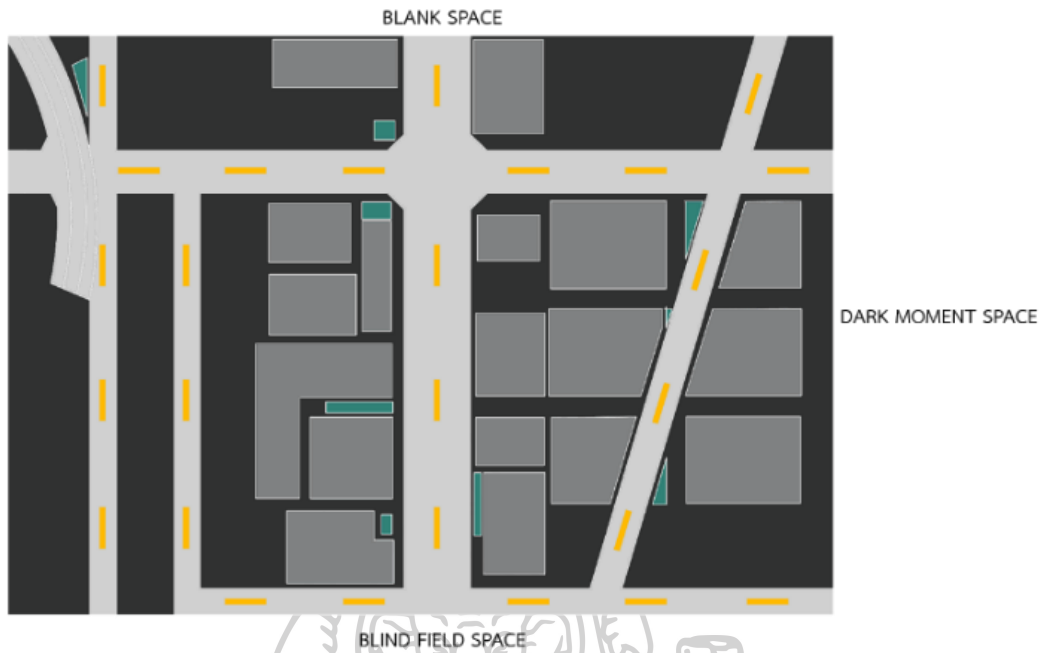
ส่งผลให้ปัจจุบันผู้คนที่ต้องการใช้พื้นที่ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ Pet architecture จึงต้องการปรับให้เหมาะกับสถานการณ์ที่แตกต่างกัน อาคารจึงสามารถขยับได้อัตโนมัติเพื่อเติมเต็มพื้นที่ให้มีความต่อเนื่อง และแน่นอน จึงเกิดรูปร่างที่แตกต่างกันและน่าสนใจ เช่น สามเหลี่ยมแคบ หรือสี่เหลี่ยม จึงจำแนกประเภทได้ 4 ประเภททั่วไปที่ “Pet Architecture” ปรากฏขึ้น (ภาพที่ 10)

การขยายถนน ช่องว่างแคบระหว่างอาคาร รูปทรงเรขาคณิตระหว่างถนน แม่น้ำและทางรถไฟ อาคาร อยู่ใกล้กับถนน



ภาพที่ 11 ประเภทของ Pet Architecture

พบว่า PET ARCHITECTURE สามารถพบอยู่ในชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น ซึ่งดูเหมือนว่าทุกคนจะเคยเห็นอาคารที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และอาคารที่มีขนาดเล็ก หรือแม้แต่พื้นที่ที่แคบมาก ซึ่งพื้นที่ประเภทนี้ที่ดึงดูดผู้คน และมีการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับสถาปัตยกรรม มากกว่านั้น Pet Architecture ยังเป็นเครื่องมือสำหรับการจัดสรรพื้นที่ ทั้งการสร้าง การปรับแต่ง เพราะไม่คำนึงถึงรูปร่างหน้าตา จึงแสดงให้เห็นถึงความจริงใจ ความคาดหวัง และความรู้สึกที่เกิดจากโครงสร้างของมันเอง ซึ่งแนวคิดนี้ไม่สามารถทำได้อย่างเป็นกลาง แต่ต้องเป็นธรรมชาติ (Yee, 2018) ดังนั้น Pet Architecture จึงแสดงทั้งขนาด รูปร่าง จนกลายเป็นสถานที่ที่มีความเฉพาะ และเป็นสักขีพยานของการเปลี่ยนแปลงเมือง แต่ในทางกลับกันก็ทำให้รู้ว่าพื้นที่ หรือเมืองเหล่านั้นมีวิวัฒนาการมาแบบไหน

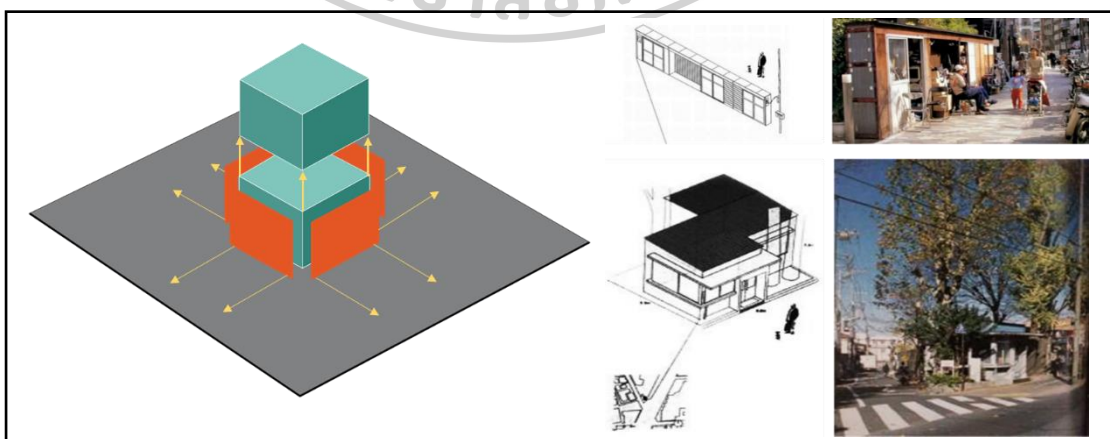


ภาพที่ 12 รูปแบบของพื้นที่ที่เหลือภายในเมือง

2.2.3 ประเภทของพื้นที่เศษเหลือ

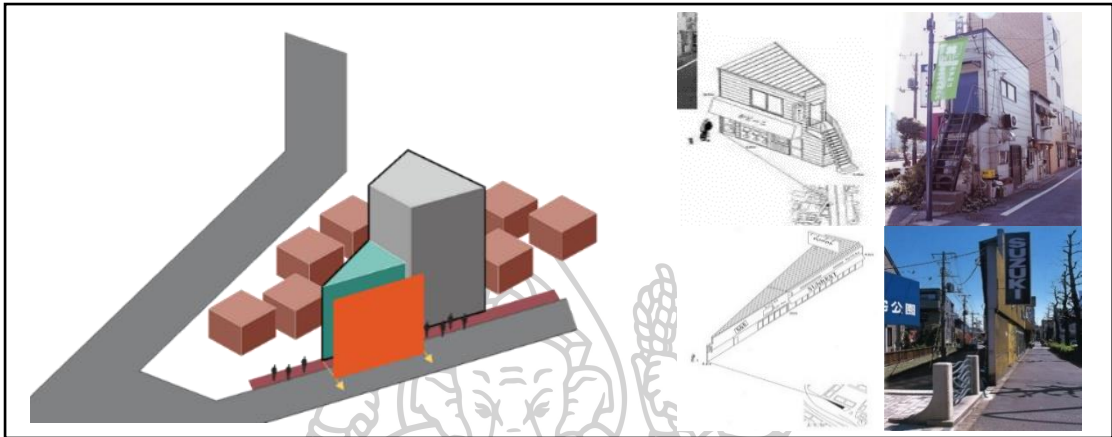
โดยสามารถจำแนกพื้นที่เศษเหลือ ออกตามลักษณะที่ดิน และรูปร่างที่เกิดขึ้น ภายใต้ข้อจำกัดของบริบทที่ต่างกัน ออกเป็น 3 ประเภท (Yee, 2018) ได้แก่

1. Blank Space พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่เกิดขึ้นโดดๆ โดยส่วนใหญ่พื้นที่นี้เกิดมาจากเศษเหลือของพื้นที่ถนน หรือที่ดินที่ถูกแบ่งย่อยมา เพราะเมื่ออาคารมีลักษณะการวางอาคารที่มีเพียงหนึ่งเดียวแล้วนั้น โดยไม่มีบริบทรอบข้างล้อมรอบ ทำให้สามารถมองเห็นได้ทั้ง 4 ด้าน พื้นที่รอบข้างจึงไม่ถูกนำมาใช้งาน



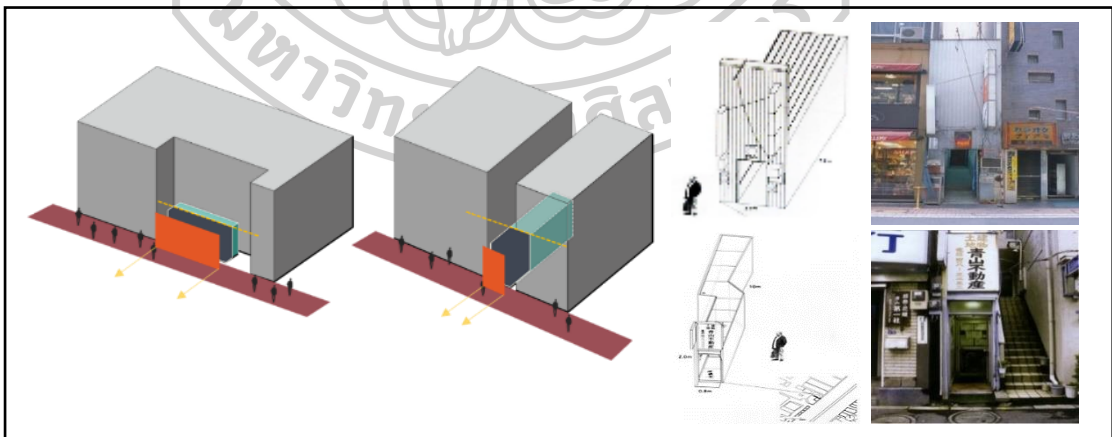
ภาพที่ 13 พื้นที่ว่างขนาดเล็กที่เกิดขึ้นโดดๆแบบ Blank Space

2. **Dark Moment Space** พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่มีรูปร่างแปลก ส่วนใหญ่เกิดมาจากมุมของถนนที่ถูกตัดขาด จนเกิดรูปทรงเรขาคณิต มีรูปแบบที่ภายในกับภายนอกอาคารสามารถสร้างความสัมพันธ์กันได้ดี (แม้จะมีรูปร่างไซต์ที่แปลก ทำให้เกิดการใช้งานเพียงฝั่งเดียว กิจกรรมจึงกินพื้นที่ออกมาถนน เป็นเหมือนเสน่ห์ที่ดึงดูดคนให้เข้ามา





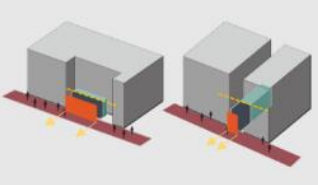
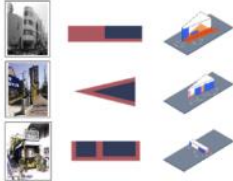
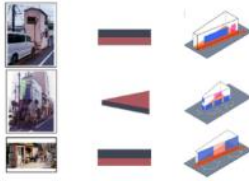
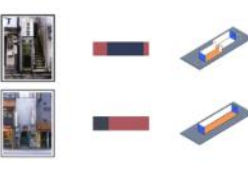



ภาพที่ 14 พื้นที่ว่างขนาดเล็กรูปร่างแปลกแบบ Dark Moment Space

3. **Blind Field Space** พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่ถูกบริบทดบัง หรือบริเวณที่เป็นช่องเปิดระหว่างอาคาร โดยรูปแบบนี้จะไม่ได้เห็นกิจกรรม เพราะถูกบดบังด้วยอาคารทั้ง 2 ข้าง แต่ถึงแม้จะถูกจำกัดด้วยการบดบังเข้าหา แต่ความลึกซึ้งซับซ้อนของภายในก็สามารถดึงดูดให้คนเข้าไปค้นหา



ภาพที่ 15 พื้นที่ว่างขนาดเล็กที่เกิดขึ้นโดดๆแบบ Blank Space

ตารางที่ 1 รูปแบบของพื้นที่เศษเหลือภายในเมือง

BLANK SPACE	DARK MOMENT SPACE	BLIND FIELD SPACE
		
		
<p>พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ โดยส่วนใหญ่พื้นที่นี้เกิดมาจากเศษเหลือของพื้นที่ถนน หรือที่ดินที่อาจจะถูกแบ่งย่อยมา</p>	<p>พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่รูปร่างแปลก ส่วนใหญ่เกิดมาจากมุมของถนนที่ถูกตัดขาด กลายเป็นทรงเรขาคณิต</p>	<p>พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่ถูกบดบัง มักจะพบบริเวณพื้นที่ที่เป็นช่องเปิดระหว่างอาคาร</p>
 <p>เมื่ออาคารมีลักษณะการวางอาคารที่ดูดี แต่ให้มีช่องว่างถึง 4 ด้าน การใช้พื้นที่รอบข้างจึงไม่ถูกนำมาใช้ (ไม่สวยงาม)</p>	 <p>เป็นรูปแบบที่ภายในกับภายนอกอาคารสร้างสัมพันธ์กันไม่ได้ (ไม่มีรูปร่างชัดเจน) ทำให้มีการใช้ FUNCTION เพียงฝั่งเดียว ส่งผลให้เกิดการกินพื้นที่ออกมาข้างนอกถนน = เกิดกิจกรรม ขนคว้านของคนเข้ามา</p>	 <p>รูปแบบนี้เราจะไม่ได้เห็นกิจกรรม เพราะถูกบดบังด้วยอาคารที่ 2 ชั้น แต่ถึงแม้จะถูกจำกัดด้วยขอบเขตการเป็นอาคาร ความลึกกับของภายในก็ยังมีพื้นที่อยู่ให้เข้าไปพักผ่อน</p>

หมายเหตุ : สีขาว คือ อาคาร, สีส้ม คือ พื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับภายนอก, สีน้ำเงิน คือ ช่องเปิด, สีเหลือง : ทางสัญจร

พบว่าเมื่อเมืองขยายตัวออกไปเรื่อยๆ ทำให้พื้นที่ผืนใหญ่ถูกแบ่งออกเป็นผืนเล็กๆสำหรับอาคารแต่ละหลัง และเกิดรูปแบบการใช้พื้นที่ขึ้นบนพื้นที่ขนาดเล็กนั้นภายใต้เงื่อนไข หรือข้อจำกัด แม้สภาพแวดล้อมจะไม่อำนวย ทำให้สถาปัตยกรรมยังต้องปรับตัว โดยการสร้างบทบาทและหน้าที่ของสถาปัตยกรรมขึ้นมา เพื่อให้อยู่รอดในสภาพแวดล้อมนั้น แต่ก็ไม่สามารถใช้ได้กับทั้งหมด ดังนั้นจึงต้องให้ความสำคัญไปถึงเรื่องของ “ความยั่งยืน” โดยสถาปนิกจะต้องหาวิธีสร้างอาคารที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและยั่งยืน ประหยัด และไม่สิ้นเปลืองในการก่อสร้าง (Jiang & Tan, 2021) โดยเลือกใช้วัสดุที่หาได้จากท้องถิ่น ทั้งหมดเหล่านี้ก็จะเป็นผลดีต่อคน ชุมชน และเมือง เนื่องจากพื้นที่สีเขียวทำหน้าที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตในทุกมิติ ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ ความสัมพันธ์ทางสังคม และสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 16 อาคารที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

2.3 กรณีศึกษาสถาปัตยกรรม Pet Architecture

2.3.1 Tower House (1966)

Tower House เป็นหนึ่งใน "บ้านขนาดเล็กทดลอง" ที่มีชื่อเสียงที่สุดในญี่ปุ่น พื้นที่ขนาด 20.56 ตารางเมตร พื้นที่อาคาร 11.80 ตารางเมตร มีทั้งหมด 5 ชั้น บ้านหลังนี้ได้รับการชื่นชมว่าเป็นสถาปัตยกรรมที่แสดงออกถึงการใช้ชีวิตในเมือง Takamitsu Azuma โดยอาคารหลังนี้อยู่ในตำแหน่งที่เป็นอาคารอนุสรณ์สถานสำหรับที่อยู่อาศัยในเมือง และมีครอบครัวอาศัยอยู่ที่นี้มากกว่า 40 ปี



ภาพที่ 17 Tower House (1966)

2.3.2 Sarugaku plural directed tower

สร้างอาคารแบบผสมผสานในชิบูย่า โตเกียว โดยรวมเอาร้านค้า สำนักงานขนาดเล็ก และบ้านหลายครอบครัวเข้ากับที่ทำงาน โดยปรับให้เข้ากับลักษณะที่ดินที่อยู่ตำแหน่งมุมถนน เริ่มจากรูปทรงเพริ้วบางและขยายออกเมื่อพื้นที่กว้างขึ้น และพยายามผสมผสานพื้นที่นั่งเล่นและพื้นที่

ทำงานเข้าด้วยกันโดยการนำพื้นที่มาคั่นระหว่างพื้นที่ของที่พักอาศัยแบบหลายครอบครัว เพื่อสร้างชุมชนแห่งการใช้ชีวิตรูปแบบใหม่ภายในที่พักอาศัย



ภาพที่ 18 Sarugaku plural directed tower

2.3.3 Multi-Tenant Building in Ginza

พื้นที่ตั้งอยู่ภายในตรอกที่ลับตาคน ซึ่งใกล้กับถนนสายหลักของกินซ่า ถูกทิ้งร้างเป็นเวลา 3 ปี ด้วยด้านหน้ากว้างเพียง 2.7 เมตร และมีอาคารสูงล้อมรอบเป็นกำแพงกั้นอาณาเขต แต่ถ้าได้มองขึ้นไปจากด้านในของไซต์ จะมองเห็นท้องฟ้าเป็นรูปตัวแอล และด้วยทำเลที่ตั้งมีรูปทรงแคบทำให้นึกถึงการออกจากตรอกหนึ่งไปยังอีกตรอกหนึ่ง และคิดว่าพื้นที่แออัดนี้ จำเป็นต้องสร้างอาคารที่เป็นสัญลักษณ์ที่ทำให้ผู้คนเงยหน้าขึ้นมอง เนื่องจากมีเงื่อนไขที่มีข้อจำกัดมาก เราจึงพยายามเพิ่มพื้นที่และความสูงให้ได้มากที่สุด



ภาพที่ 19 Multi-Tenant Building In Ginza

2.3.4 The Perplexing House in Inokashira

บ้านหลังเล็กในโตเกียวหลังนี้ มีขนาด 86 ตารางเมตร ตั้งอยู่บนผืนดินบางๆ ระหว่างถนนและเนินเขาสูงชันที่เป็นป่า โดยสถาปนิกออกแบบให้อาคารฝังตัวบ้านเข้าไปในเชิงเขา แล้วกั้นความลาดเอียงด้วยกำแพงกันดินขนาดใหญ่ ที่เป็นกำแพงด้านหลังของบ้าน ซึ่งบ้านมีรูปทรงโค้งเล็กน้อยตามลักษณะรูปร่างที่ดิน



ภาพที่ 20 The Perplexing House in Inokashira

จากการศึกษาตัวอย่าง ที่นำหลักการ Pet Architecture มาปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของประเทศญี่ปุ่นนั้น พบว่าพวกเขาพยายามชี้ให้เห็นคุณค่าการดำรงอยู่ของความหลากหลาย ความไร้ระเบียบและความแออัด อันเป็นส่วนหนึ่งและเสน่ห์อย่างหนึ่งของภาวะความเป็นเมือง ไม่ว่าจะเป็นผู้คน กิจกรรมทางสังคม และวิถีชีวิตที่มีความแตกต่างกันออกไป จึงเป็นตัวอย่างที่ดีที่ควรค่าแก่การศึกษาต่อยอดต่อไป โดยเฉพาะเรื่องศักยภาพของพื้นที่ และความเป็นไปได้ในการปรับปรุงพัฒนาที่เกิดจากความหนาแน่นของคนในเมือง ทำให้พื้นที่อาจจะไม่เอื้ออำนวยต่อประโยชน์ใช้สอย

2.4 นโยบายและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 การสร้างสำนึกร่วมและสำนึกความเป็นย่านชุมชน

การพัฒนาในรูปแบบต่างๆ อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพไม่อาจเกิดได้จากการพัฒนาโดยภาครัฐเพียงอย่างเดียว แต่ต้องสร้างความร่วมมือกับคนในชุมชนโดยสร้างสำนึกร่วมกันให้เกิดความตระหนักถึงการพัฒนาเมืองและการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ที่เป็นพื้นที่ส่วนรวม ให้ประชาชนในพื้นที่มีความรู้สึกร่วมเป็นเจ้าของ เกิดความรู้ห่วงแหนและต้องการพัฒนาความเป็นอยู่ของชุมชนหรือย่านที่

ตนเองพักอาศัยให้ดีขึ้นโดยการเข้ามามีส่วนร่วมใช้สิทธิของการมีส่วนร่วมในเมือง (the right to the city) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่เท่าเทียมและยั่งยืน เห็นได้จากกรณีศึกษาการจัดการพื้นที่สาธารณะแบบซูเปอร์บล็อก (Superblocks) ในเมืองบาร์เซโลน่า ประเทศสเปนร่วมดำเนินการโดย เทศบาลเมืองบาร์เซโลน่า และสำนักงานนิเวศวิทยาเมืองบาร์เซโลน่า รวมถึงประชาชนที่อยู่อาศัยในพื้นที่ เป็นการออกแบบที่ช่วยเพิ่มพื้นที่สาธารณะและการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน (Palenzuela, 2021)



ภาพที่ 21 ลักษณะผังเมืองแบบซูเปอร์บล็อกในเมืองบาร์เซโลน่า

2.4.2 อำนาจในการจัดการเหนือพื้นที่สาธารณะ

การจัดการพื้นที่สาธารณะมีความเกี่ยวข้องกับการจัดการที่ดิน อำนาจในการจัดการเหนือที่ดินนับเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคขัดขวางการพัฒนาพื้นที่สาธารณะ ไม่ใช่ทุกพื้นที่ที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์เพื่อจัดทำพื้นที่สาธารณะได้ สำหรับประเทศไทยนั้น ที่ดินในประเทศไทย สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ที่ดินของเอกชน ได้แก่ ที่ดินที่ประชาชนมีกรรมสิทธิ์และทางราชการออกเอกสารสิทธิให้ตามประมวลกฎหมายที่ดิน และที่ดินของรัฐ ซึ่งเป็นที่ดินอันเป็นสาธารณสมบัติของแผ่นดินทุกประเภท ได้แก่ ที่ดินที่รัฐหรือหน่วยงานของรัฐเป็นผู้ถือกรรมสิทธิ์ และอยู่ภายใต้การกำกับดูแลและบริหารจัดการโดยหน่วยงานรัฐซึ่งจะมีกฎหมายที่ให้อำนาจหน่วยงานเป็นการเฉพาะในการดูแลรักษา เช่น

(1) ที่ป่าไม้ เป็นไปตามพระราชบัญญัติป่าสงวนแห่งชาติ พ.ศ. 2507 มีกรมป่าไม้กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นผู้มีความดูแล

(2) ที่อุทยานแห่งชาติ เป็นไปตามพระราชบัญญัติอุทยานแห่งชาติ พ.ศ. 2504 มีกรมอุทยานแห่งชาติสัตว์ป่าและพันธุ์พืช กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นผู้มีความดูแล

(3) ที่แม่น้ำ เป็นไปตามพระราชบัญญัติการเดินเรือในน่านน้ำไทย พ.ศ. 2546 มีกรมเจ้าท่ากระทรวงคมนาคม เป็นผู้มีความดูแล

(4) ที่ทางหลวง เป็นไปตามพระราชบัญญัติทางหลวง พ.ศ.2535 มีกรมทางหลวงหรือกรมทางหลวงชนบท กระทรวงคมนาคม เป็นผู้มีอำนาจดูแล

(5) ที่ราชพัสดุ เป็นไปตามพระราชบัญญัติที่ ราชพัสดุ พ.ศ. 2562 มีกรมธนารักษ์ กระทรวงการคลัง เป็นผู้มีอำนาจดูแล

(6) ที่ดิน สปก. เป็นไปตามพระราชบัญญัติการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม พ.ศ. 2518 มีสำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม (สปก.) กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ เป็นผู้มีอำนาจ

(7) ที่ดินนิคมสร้างตนเอง เป็นไปตามพระราชบัญญัติจัดที่ดินเพื่อการครองชีพ พ.ศ. 2511 มีกรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์เป็นผู้มีอำนาจ

(8) ที่ดินของการรถไฟแห่งประเทศไทย ตามพระราชบัญญัติการรถไฟแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2494 มีการรถไฟแห่งประเทศไทย เป็นผู้มีอำนาจในการดูแล

(9) ที่ดินรกร้างว่างเปล่า เป็นไปตามประมวลกฎหมายที่ดิน มีอธิบดีกรมที่ดินและองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย เป็นผู้มีอำนาจดูแล

(10) ที่สาธารณประโยชน์ เป็นไปตามพระราชบัญญัติลักษณะปกครองท้องที่พระพุทธศักราช 2457 มีนายอำเภอร่วมกับองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย เป็นผู้มีอำนาจจากข้อบังคับทางกฎหมายข้างต้น จะเห็นได้ว่า อำนาจในการดูแล

จัดการที่ดินในประเทศไทยนั้นมีลักษณะแตกกระจาย (fragmented) กล่าวคือ นอกจากจะพิจารณาถึงประเภทของที่ดินว่าเป็นกรรมสิทธิ์ของภาครัฐหรือเอกชนแล้ว หากในกรณีที่เป็นที่ดินของรัฐ ก็ต้องพิจารณาเพิ่มเติมอีกว่าหน่วยงานใดเป็นผู้รับผิดชอบ เพราะแต่ละพื้นที่มีหน่วยงานรับผิดชอบหลากหลายตามอำนาจหน้าที่ที่ถูกกำหนดไว้ในกฎหมายที่แตกต่างกัน หากกรุงเทพมหานครต้องการปรับปรุงพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งต้องประสานงานกับหลายฝ่าย ดังเช่น การจัดสร้างสวนลอยฟ้าเจ้าพระยาจากเดิมเป็นสะพานที่ถูกทิ้งร้างไว้ แม้พื้นที่ดังกล่าวอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและเป็นพื้นที่ของรัฐทั้งหมด แต่เมื่อต้องการปรับปรุงพื้นที่ดังกล่าว จะต้องขออนุญาตจากหน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบที่มีอำนาจหน้าที่ดูแลพื้นที่ คือ การทางพิเศษแห่งประเทศไทย (กทพ.) และกรมทางหลวงชนบทอำนาจดูแล เพื่อจัดทำพื้นที่สาธารณะ ดังนั้น การจัดทำพื้นที่สาธารณะในประเทศไทยจะต้องมีกระบวนการซับซ้อนและประสานงานหลายฝ่าย ข้อจำกัดเชิงสถาบันดังกล่าวผูกโยงอยู่กับอำนาจในการจัดการเหนือที่ดินซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะ ปัญหาข้อกฎหมายและอำนาจเหนือที่ดิน จึงเป็นตัวอย่างี่แสดงให้เห็นถึงการใช้อำนาจแบบแตกกระจายของระบบราชการไทย ทำให้ยากต่อการบริหารจัดการพื้นที่สาธารณะของไทย

2.4.3 Gentrification ผลกระทบจากการพัฒนาที่ไม่อาจมองข้าม

การพัฒนาให้ทันสมัยนั้นเป็นสิ่งที่ดี หากแต่ควรคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับด้านวิถีชีวิต และความเป็นอยู่ของผู้คนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ด้วยเช่นกัน มิเช่นนั้นอาจเกิดเป็นปรากฏการณ์ gentrification ขึ้น กล่าวคือ เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่มักเกิดขึ้นในพื้นที่ผ่านเมืองเก่า การพัฒนาเมืองที่ขยายออกไปมาจากการคมนาคมขนส่งที่สะดวก ที่ดินในเมืองราคาถูกลงเมืองขยายตัวและพัฒนาจนมีความสะดวกสบาย ซึ่งทั้งหมดนี้ ทำให้ผู้คนในย่านเก่าเริ่มย้ายออกไปอาศัยตามชานเมืองมากขึ้นและทำให้พื้นที่ผ่านเก่าเจียบและเสื่อมโทรมลง จนถึงระยะเวลาหนึ่งที่มีความเสื่อมโทรมนั้นส่งผลให้ราคาที่ดินและค่าเช่าของย่านเก่าตกต่ำลงอย่างมหาศาล และเกิดจุดเปลี่ยนอีกครั้งที่นำมาซึ่งการย้ายกลับเข้ามาในพื้นที่ย่านเก่าอีกครั้งอย่างขนานใหญ่จนที่ดินค่าเช่าค่าครองชีพต่าง ๆ สูงขึ้นอย่างมาก ให้กลุ่ม "ชนชั้นกลาง" หรือคนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ที่ถูกบังคับให้ย้ายออก (displacement) จากชุมชนหรือย่านพักอาศัยของตนอันเนื่องมาจากแบกรับค่าเช่าและค่าครองชีพที่เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดไม่ทัน โดยถูกเข้าแทนที่โดย "ชนชั้นกลางระดับบน" หรือ "กลุ่มชนชั้นสร้างสรรค์" (creative class) จากภายนอกที่มีสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจสูงกว่า ซึ่งคนกลุ่มนี้หมายรวมถึงศิลปินหรือนักออกแบบ ไปจนถึงกลุ่มคนที่ทำงานด้านสร้างนวัตกรรมหรือใช้ทักษะสูง เช่น โปรแกรมเมอร์ นักวิทยาศาสตร์ สถาปนิกวิศวกร แพทย์ เป็นต้น สำหรับสังคมไทยในหลายปีที่ผ่านมา หน่วยงานภาครัฐได้เข้ามาเป็นตัวแสดงสำคัญในปรากฏการณ์ state-led gentrification หลายพื้นที่ ภายใต้คำนิยามว่า "การฟื้นฟูเมืองหรือการอนุรักษ์และพัฒนา"(ชาติรี ประภิตนนทการ, 2564) โดยหากใช้หรือควบคุมอย่างเหมาะสมปรากฏการณ์นี้จะช่วยฟื้นฟูเมืองที่เสื่อมโทรมให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง แต่หากใช้อย่างไม่เหมาะสมจะก่อให้เกิดผลเสียเป็นปรากฏการณ์ gentrification ดังที่กล่าวข้างต้น การฟื้นฟูเมืองจะกลายเป็นการไล่รื้อให้ประชาชนที่อาศัยอยู่เดิมจำยอมต้องออกจากพื้นที่โดยที่รัฐไม่จำเป็นต้องบังคับไล่ที่ ชนชั้นสร้างสรรค์อาจเป็นเครื่องมืออันแยบยลของรัฐในการขับไล่คนจนออกจากเมืองอย่างแนบเนียนนับเป็นสิ่งที่ชวนให้ขบคิดและมองให้เห็นหรือถูกักด้านหรือรอบด้านของการพัฒนาเมืองที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตของผู้คนในเมืองอย่างรอบคอบเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและเป็นธรรมกับทุกฝ่าย (Schuster et al., 2023)

2.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะ

2.5.1 ลักษณะของสวนสาธารณะระดับชุมชน (Community Parks)

สำนักสิ่งแวดล้อม (2552) ได้จำแนกประเภทสวนสาธารณะระดับชุมชนซึ่งเป็นสวนที่อยู่ในบริเวณใกล้แหล่งชุมชน ใกล้บริเวณที่พักอาศัย โดยการให้บริการต้องการให้เกิดการใช้จากกลุ่มผู้ใช้ได้โดยง่าย สามารถใช้พื้นที่ได้ตลอดวัน มีช่วงการให้บริการตั้งแต่เช้าถึงค่ำ มีลักษณะเพื่อตอบสนองต่อผู้ใช้ทุกเพศทุกวัย ซึ่งสอดคล้องกับข้อสรุปของนิลบล คล่องเวสสะ ที่ว่าลักษณะเด่นของพื้นที่สาธารณะ

ระดับชุมชนจะต้องมีความสะดวกต่อการใช้สอยของคนในชุมชน โดยเฉพาะผู้ที่มาใช้พื้นที่สาธารณะจะเป็นผู้ที่มีเวลาว่าง ส่วนใหญ่จึงเป็นเด็ก วัยรุ่น และแม่บ้าน ลักษณะของพื้นที่ที่จะต้องตอบสนองต่อการใช้ของคนจำนวนมากและหลากหลายกลุ่มผู้ใช้ จึงต้องมีการให้ความสำคัญกับการจัดแบ่งพื้นที่ การคำนึงถึงหลักจิตวิทยาในการใช้พื้นที่สาธารณะที่มีการใช้ร่วมกัน และต้องระวังกเรื่องของผลที่เกิดจากการขัดแย้งของกลุ่มผู้ใช้ ซึ่งอาจเกิดการการครอบครองการใช้พื้นที่โดยกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง รวมถึงการพิจารณารูปแบบและองค์ประกอบของกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นของกลุ่มผู้ใช้ที่มาใช้พื้นที่เป็นประจำ และลักษณะของแต่ละชุมชนในบริเวณพื้นที่นั้น (Zhang et al., 2021)

2.5.2 กิจกรรมนันทนาการ

ลักษณะกิจกรรมนันทนาการ Hackett ได้ศึกษาถึงกิจกรรมนันทนาการได้แก่ ลักษณะการพักผ่อนหย่อนใจที่มนุษย์มีความพอใจที่จะเลือกพักผ่อนในเวลาว่าง (Petersen et al., 2021) โดยจำแนกไว้ 2 ประเภท ดังนี้

(1) การพักผ่อนหย่อนใจแบบผ่อนคลาย (Passive Recreation) เป็นการพักผ่อนแบบสบายๆ เป็นการออกกำลังกายเบา ๆ ไม่ได้ออกกำลังกายมาก เช่น การนั่งเล่น เดินเล่น ฟังเพลง

(2) การพักผ่อนแบบมีการเคลื่อนไหว (Active Recreation) เป็นกิจกรรมที่ต้องออกแรง หรือการออกกำลังกายหนัก ๆ เช่น วิ่งเล่นเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ นิลูบล คล่องเวสสะ (2544) อ้างถึงการศึกษานของ Hester (1975) กล่าวถึงการจำแนกกิจกรรมนันทนาการในพื้นที่สาธารณะและพื้นที่นันทนาการไว้หลากหลายมากขึ้น ดังนี้

2.1 กิจกรรมนันทนาการด้านออกกำลังกาย เป็นกิจกรรมที่เป็นแรงจูงใจในการลดความเครียดและความกดดันต่าง ๆ มีตั้งแต่แบบเบา เช่น รำมวยจีน แบบปานกลาง เช่น ปั่นจักรยาน เดินออกกำลังกาย ซึ่งการออกกำลังกายบางประเภทจะรวมไปกับกิจกรรมนันทนาการประเภทแข่งขัน

2.2 กิจกรรมนันทนาการด้านความสงบของจิตใจ เป็นกิจกรรมที่ทำตามลำพัง เช่น การนั่งสมาธิ การเดินเล่น การนั่งเล่น ซึ่งเกิดขึ้นในที่สาธารณะร่วมกับบุคคลอื่นที่ไม่รู้จักแต่สามารถเกิดความเป็นส่วนตัวในที่สาธารณะได้

2.3 กิจกรรมนันทนาการด้านสังคม เป็นกิจกรรมที่มีได้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจนถึงกลุ่มใหญ่ กิจกรรมทางสังคมเป็นกิจกรรมที่อยู่ในสวนสาธารณะมาโดยตลอด เพื่อสนองความต้องการเชิงสังคมของมนุษย์

2.4 กิจกรรมนันทนาการด้านการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ เป็นกิจกรรมที่เกิดจากลักษณะนิสัยชอบสำรวจ ชอบเรียนรู้ในสิ่งที่แปลกใหม่ของมนุษย์

2.5 กิจกรรมนันทนาการด้านการแข่งขันด้านการทำทาย เป็นกิจกรรมที่เกิดจากลักษณะนิสัยพื้นฐานของมนุษย์ เป็นการแข่งขันตั้งแต่กับตนเองจนแข่งกับคนอื่น เป็นกิจกรรมสนองทั้ง

ในเรื่องการออกกำลังกายและการแข่งขัน แต่บางประเภทก็ไม่มีการเล่น เป็นการแข่งขันล้วน ๆ เช่น ไฟ เกมกระดานต่าง ๆ

2.6 กิจกรรมนันทนาการด้านการล่า แต่ก่อนมนุษย์ดำรงชีพด้วยการล่าสัตว์ ต่อมา การล่าสัตว์กลายเป็นเกมของชนชั้นสูงในยุโรป ปัจจุบันมนุษย์ไม่สามารถล่าสัตว์เป็นเกมได้แต่ยังมี ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏให้เห็นในกิจกรรมประเภทต่างๆ เช่น ตกปลา

2.5.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกกิจกรรมนันทนาการ

Marcus (1990) พบว่ามีปัจจัยที่สำคัญเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้ใช้พื้นที่สวนสาธารณะ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Hester (1975) และ นิลุบล คล่องเวสสะ (2544) ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

(1) วัย ความแตกต่างเรื่องวัยเป็นความแตกต่างที่สังเกตพฤติกรรมได้มากที่สุดซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

1.1 วัยเด็ก สามารถเดินและวิ่งได้แบบเตาะแตะ ความเร็วในการเคลื่อนไหวมีจำกัด ต้องการความปลอดภัยสูง ความมั่นใจจะอยู่ในขอบเขตจำกัด มีสมาธิสั้น มีความสนใจอยากรู้อยากเห็นในสิ่งรอบตัว มีความพยายามในการฝึกฝนควบคุมร่างกาย ดังนั้น สวนที่มีอุปกรณ์การเล่นจึงเป็นที่ชื่นชอบของเด็กที่มีอายุ 1-5 ปี สนามเด็กเล่น (Tot Lot) จึงเป็นเหมือนที่พบปะของผู้ปกครองรวมทั้งเด็กๆ เพราะสนามเด็กเล่น ต้องมีที่นั่งข้างๆ เพื่อให้ผู้ปกครองจะสามารถมองเห็นเด็กๆ และการเล่นของเด็กกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานแก่เด็ก การเล่นของเด็กมักไม่คำนึงถึงหลักใดๆ และมาจากการเล่นแบบของผู้ใหญ่

1.2 วัยรุ่น มีโลกเป็นของตัวเอง และต้องการการยอมรับในกลุ่มเพื่อนฝูงเริ่มมีเพื่อนวัยเดียวกัน กลุ่มอายุ 13-18 ปี เด็กกลุ่มนี้ต้องการความเป็นส่วนตัวสูง กลุ่มนี้มีปัญหาคือการต่อต้านกลุ่มสังคมอื่น นอกจากกลุ่มตัวเองและต้องการสถานที่ห่างจากสายตาผู้ใหญ่ สวนที่เด็กกลุ่มนี้ใช้ต้องไม่ไกลจากโรงเรียน เพราะจะมาสวนสาธารณะโดยการเดินหรือรถประจำทาง วัยรุ่นใช้สวนสาธารณะเป็นที่นัดพบ และเด็กกลุ่มนี้เมื่อเบื่อจะทำลายข้าวของ (Vandalism) เป็นวัยที่มีแนวโน้มการทำลายข้าวของ ซึ่งอาจเป็นปัญหาต่อผู้อื่น เพราะเด็กวัยรุ่นมักยึดพื้นที่เป็นของตนเองเป็นบริเวณกว้าง ทำให้ผู้ใช้คนอื่นเข้าไปใช้สวนไม่ได้ Marcus B Francis (1990)

1.3 วัยทำงาน ชีวิตมีกำหนดเวลา มีระเบียบในชีวิตมากขึ้น เป็นช่วงของการเริ่มสร้างฐานะ สร้างครอบครัว ต้องการการยอมรับจากสังคม

1.4 วัยผู้ใหญ่ วัยชรา ต้องการความสันโดษมากขึ้น แต่ต้องการความปลอดภัยสูง เช่นเดียวกับเด็กเล็ก มีเวลาว่างมาก ต้องการความรักและความเอาใจใส่ ผู้สูงอายุส่วนใหญ่

(2) เพศ ความแตกต่างเรื่องเพศจะพบว่าเพศหญิงใช้สวนสาธารณะน้อยกว่าเพศชาย และกิจกรรมที่ทำจะเน้นการพบปะพูดคุยมากกว่าเล่นกีฬา ส่วนลักษณะการมาใช้สวนสาธารณะคนเดียวส่วนมากเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง

(3) **กระแสความนิยม** ลักษณะการดำเนินชีวิตของมนุษย์ซึ่งมีการเปลี่ยนไปในแต่ละยุคสมัย เป็นปรากฏการณ์ของแต่ละยุค กระแสความนิยมนั้นเป็นสิ่งปกติของมนุษย์ การสร้างสวนสาธารณะ นั้นก็ต้องดูกระแสความนิยม แม้กระทั่งตัวสวนสาธารณะก็สามารถเป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างกระแสความนิยมได้ด้วย

(4) **ผู้ร่วมใช้สวนสาธารณะ** การใช้พื้นที่ในสวนสาธารณะมีการแบ่งกลุ่มผู้ใช้ตามหลักธรรมชาติทางจิตวิทยาของมนุษย์ ซึ่งแต่ละกลุ่มพอใจที่จะมีพื้นที่เฉพาะของตนเอง ผู้ร่วมใช้ส่วนใหญ่ เป็นคนหลายประเภทที่เข้ามาใช้ร่วมกัน ซึ่งจะมีกลุ่มที่สามารถใช้พื้นที่ร่วมกันได้ และกลุ่มที่ไม่สามารถใช้พื้นที่ร่วมกันได้ เช่น กลุ่มผู้สูงอายุจะหลีกเลี่ยงที่จะเข้าไปใช้พื้นที่ร่วมกับกลุ่มวัยรุ่น และภายในสวนสาธารณะก็ยังมีกลุ่มอื่นเข้ามาร่วมใช้พื้นที่ด้วย ได้แก่ กลุ่มที่มีพฤติกรรมโต้แย้งต่อสังคม (Antisocial Activities) เป็นกลุ่มคนที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่หลีกเลี่ยงที่จะใช้พื้นที่ร่วมด้วย ได้แก่ คนจรจัด คนติดยา และพวกชอบทำลายข้าวของ กลุ่มคนเหล่านี้มักเป็นปัญหาของพื้นที่สาธารณะในบริเวณที่มีผู้อยู่อาศัยหนาแน่น มีพฤติกรรมก้าวร้าวชอบทำลายของสาธารณะ (นิริวดี ทองป่อง, 2546, น. 6-12)

2.5.4 หลักการและทฤษฎีทางพฤติกรรมของกลุ่มคนในพื้นที่สาธารณะ

(1) **ทฤษฎีพื้นฐานทางพฤติกรรม** พื้นที่สาธารณะเป็นสถานที่ที่คนหลายกลุ่มมาใช้ร่วมกัน ลักษณะของผู้ใช้พื้นที่ที่เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อพฤติกรรมการใช้พื้นที่สาธารณะ (วิลลิสทรี หุຍายงกู, 2526, น. 194) กล่าวถึงพฤติกรรมในสภาพแวดล้อม มีประเด็นที่สำคัญต่อพฤติกรรมที่แสดงออก 3 ประการ คือ

1.1 การมีอาณาเขตครอบครอง (Territoriality) พื้นที่ที่ถูกครอบครองโดยบุคคลหรือกลุ่มคน ที่ใช้บริเวณใดบริเวณหนึ่งในพื้นที่สาธารณะเป็นประจำ จนทำให้ผู้อื่นที่มาใช้รู้สึกเหมือนพื้นที่นั้นเป็นของคนกลุ่มนั้น ในการออกแบบสวนสาธารณะ ผู้ออกแบบควรที่จะคาดการณ์ถึงการครอบครองพื้นที่แบบชั่วคราวเฉพาะเวลาที่คนกลุ่มนั้น จำลองพื้นที่เพื่อการทำกิจกรรมบางอย่าง ซึ่งควรบอกขอบเขตที่ชัดเจนที่ผู้ใช้จะรับรู้ได้ถึงขอบเขตของแต่ละกลุ่ม เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในการใช้งานพื้นที่สวนสาธารณะของแต่ละกลุ่มโดยการใช้ทางเดิน กลุ่มของตนไม้ การเปลี่ยนระดับพื้น การเปลี่ยนวัสดุลดลวดลายระดับพื้นที่ เพื่อให้ได้รับความสบายใจในการใช้พื้นที่ร่วมกัน

1.2 พฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล (Personal Space Behavior) พื้นที่เฉพาะตัว (Personal Space) เป็นเสมือนอาณาเขตของแต่ละบุคคลโดยไม่สามารถมองเห็นด้วยตา รับรู้ได้จากความรู้สึกเมื่อมีบุคคลอื่นเข้ามาถูกล้ำ เช่น ในกรณีของคนนั่งอยู่ที่ม้ายาวเมื่อมีคนอื่นเข้ามานั่งม้านั่งเดียวกัน โดยมีระยะห่างพอเหมาะ ผู้นั่งเดิมจะยังไม่รู้สึก แต่ถ้าเข้าใกล้จนเกินไปจะเกิดปฏิกิริยาตอบสนองต่าง ๆ เกิดขึ้น นั่นคือเกิดความรู้สึกว่าถูกรุกล้ำเข้าใกล้พื้นที่เฉพาะตัวซึ่งมีขนาดไม่แน่นอนขึ้นอยู่กับ

- ความคุ้นเคย ถ้ามีความคุ้นเคยกันพื้นที่เฉพาะตัวจะมีขนาดเล็กต่างคนจะรู้สึกสบาย แต่ถ้าไม่คุ้นเคยกันพื้นที่เฉพาะตัวจะมีขนาดใหญ่กว่า

- บุคลิกภาพ ถ้าบุคลิกภาพของอีกฝ่ายดูไม่น่าไว้วางใจหรือดูมีอำนาจมากกว่าจะทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองโดยที่ขอบเขตพื้นที่เฉพาะตัวจะมีขนาดใหญ่ขึ้น

- สถานการณ์ ถ้าอยู่ในสถานการณ์ที่ทั้ง 2 ฝ่ายมีจุดสนใจร่วมกันหรือต่างสนใจในสิ่งอื่นจะทำให้ขอบเขตพื้นที่เฉพาะตัวลดลงชั่วคราว

1.3 ภาวะความเป็นส่วนตัว (Privacy) ในพื้นที่สาธารณะเป็นที่รวมของคนหลายกลุ่ม โดยที่ผู้ใช้ในแต่ละกลุ่มหรือแต่ละคนก็ต้องการความเป็นส่วนตัวแตกต่างกันไป

2.5.5 ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้พื้นที่สาธารณะ

ได้ศึกษาถึงการวางแผนและจัดการพื้นที่เพื่อนันทนาการ ซึ่งควรมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้ที่จะเกิดขึ้นจริง โดยมาจากการวิเคราะห์ลักษณะกลุ่มผู้ใช้ และให้ความสำคัญในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง คือ การใช้สอย สุนทรียภาพ รวมถึงการลงทุน ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้พื้นที่ควรเป็นปัจจัยที่สามารถตอบสนองในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม (ชัยจันทร์, 2559) ทำการศึกษาไว้ ดังนี้

(1) การเดินทางและการเข้าถึงพื้นที่การให้บริการของพื้นที่สาธารณะแต่ละแห่งมีขอบเขตที่ต่างกัน ดังนั้นขอบเขตของพื้นที่การให้บริการมาจากระยะการเดินทางและความสะดวกในการเดินทางมาใช้พื้นที่สาธารณะ โดยจากมาตรฐานของสหรัฐอเมริกาพบว่าพื้นที่สาธารณะที่มีขอบเขตการให้บริการประมาณ 400 - 800 เมตร จะอยู่ในระยะเวลาการเดินทางในการเดิน 5 - 10 นาที และผู้ใช้ยินดีที่จะเดินทางมาใช้ภายในระยะเวลาไม่เกิน 30 นาทีการเข้าถึงพื้นที่สาธารณะได้ยากส่งผลถึงการไม่เข้ามาใช้พื้นที่สาธารณะของผู้มาใช้เป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าพื้นที่สาธารณะแห่งนั้นจะอยู่ใกล้ เช่น การที่ต้องข้ามถนนที่มีรถวิ่งพลุกพล่านเกิดเป็นอุปสรรคในการเข้าถึง รวมทั้งวัยของผู้ใช้ก็มีผลต่อระยะเวลาการเดินทาง ความสะดวกและบรรยากาศของเส้นทางก็มีส่วนช่วยให้ผู้ใช้เดินทางมาใช้พื้นที่ ลักษณะของเส้นทางควรให้ความรู้สึกปลอดภัยของผู้ใช้ และระบบโครงข่ายของเส้นทางควรมีความต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของวิมลสิทธิ์ หุยากร และ นิลุบล คล่องเวสสะ (2542, น. 38) พบว่าการเข้าถึงพื้นที่สาธารณะเป็นส่วนหนึ่งของคุณลักษณะของพื้นที่สาธารณะซึ่งมีผลต่อการใช้พื้นที่ หากพื้นที่สาธารณะนั้นเข้าถึงได้ยาก มีลักษณะอยู่ลึกเข้าไปในพื้นที่ที่ไม่ติดกับทางสัญจรจะมีผู้ใช้พื้นที่น้อย ทั้งนี้การเข้าถึงพื้นที่สาธารณะยังมีส่วนสัมพันธ์กับความรู้สึกปลอดภัยในการใช้พื้นที่อีกด้วย

(2) ความทรุดโทรมของพื้นที่สวนสาธารณะหลายแห่งมีความทรุดโทรมเนื่องจากขาดการดูแลในระยะยาว เครื่องเล่นภายในสนามเด็กเล่น ที่ขาดการดูแลทำให้เกิดอันตรายต่อเด็กที่มาใช้ได้ ความทรุดโทรมส่งผลต่อจำนวนของผู้ใช้ทำให้ลดน้อยลง เมื่อไม่มีผู้ใช้งานจึงมักเป็นที่อาศัยของคนจรจัดและกลายเป็นแหล่งมั่วสุมของอาชญากรรม ปัญหาไม่ได้มีเพียงความไม่สวยงามของสถานที่แต่มีผลต่อความปลอดภัยของผู้ใช้ด้วย

(3) ความปลอดภัยสวนสาธารณะที่คนสามารถเข้าออกได้อย่างอิสระจะทำให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยเนื่องจากในอดีตสวนสาธารณะเป็นสถานที่ที่เกิดอันตรายขึ้นเสมอ ดังนั้นการออกแบบสวนในปัจจุบันจึงมีความคำนึงถึงความปลอดภัยเพื่อให้ผู้ใช้เกิดภาพพจน์ที่ดีต่อสวน โดยการลดจุดที่ลับตาภายในสวนสาธารณะ, การเดินตรวจตราดูแลบริเวณสวนของเจ้าหน้าที่, ควบคุมให้มีทางเข้า-ออกที่จำกัด, การให้แสงสว่างที่เพียงพอกับผู้ใช้ภายในสวน

(4) ความน่าสนใจ ความดึงดูดใจการสร้างสวนสาธารณะและความดึงดูดใจของสวนสาธารณะไม่ได้เกิดจากการเน้นที่ส่วนประกอบและรูปแบบของสวนเท่านั้น แต่อยู่ที่กิจกรรมที่น่าสนใจรวมทั้งการประชาสัมพันธ์และการจูงใจด้วย การสร้างพื้นฐานและลักษณะนิสัยใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นกับผู้ใช้ เช่น สนับสนุนให้เยาวชนเล่นกีฬาในเวลาว่าง ส่งเสริมให้มีกิจกรรมออกกำลังกายสำหรับวัยทำงานเพิ่มขึ้นภายในสวน ได้แก่ การออกกำลังกายในสวนสุขภาพ ซึ่งมีสวนช่วยคนเข้ามาใช้สวนในเวลาว่างมากขึ้น ช่วยให้ค่านิยมของคนที่มีต่อสวนสาธารณะเปลี่ยนไป รูปแบบของสวนก็มีผลต่อจำนวนของผู้ใช้ด้วย สวนที่มีความสวยงามน่าใช้ทำให้คนเกิดความรู้สึกอยากกลับมาใช้อีก มักมาจากลักษณะพื้นที่สวนที่มีความสว่าง ความสดชื่น ความเคลื่อนไหว และอื่น ๆ รวมกันได้อย่างดีสัดส่วน

2.5.6 พฤติกรรมมนุษย์กับการออกแบบพื้นที่นันทนาการ

โดยหลักการแล้วนักออกแบบควรจะให้ความสนใจพฤติกรรมมนุษย์ที่จะใช้ในการออกแบบ 2 ด้านใหญ่ๆ (นิลบล คล่องเวสสะ, 2549) คือ

(1) พฤติกรรมเชิงการใช้สอย (Usage) พฤติกรรมเชิงร่างกายในการทำกิจกรรมต่าง เช่น การเดิน การนั่งการเล่นกีฬา หรือด้านขนาดของพื้นที่ที่ต้องการใช้ ด้านวัสดุที่เหมาะสมที่จะรองรับกิจกรรมนั้น ด้านอุปกรณ์ที่จำเป็น และตำแหน่งการวางอุปกรณ์ที่ไม่เหมาะสมกับกิจกรรม และด้านความสัมพันธ์กับกิจกรรมอื่น ๆ เป็นต้น คือเป็นการจัดการพื้นที่เพื่อสนับสนุนให้เกิดความสะดวกในการใช้สอยให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ผู้ออกแบบมักจะมีเครื่องมือช่วย เช่น คู่มือและมาตรฐานต่าง ๆ ซึ่งเป็นงานค้นคว้าเกี่ยวกับร่างกายมนุษย์และการเคลื่อนไหว คู่มือในด้านกฎเกณฑ์กติกาและแนวปฏิบัติต่างๆการศึกษาและสังเกตเพื่อทำแผนภูมิความสัมพันธ์กิจกรรม เป็นต้น

(2) พฤติกรรมเชิงจิตวิทยา (Experience Behavior) ได้แก่ การตอบสนองของมนุษย์ต่อสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นขณะนั้น อาจเป็นบรรยากาศรอบตัว ผู้คนรอบตัว เหตุการณ์รอบตัว สถานการณ์โดยรอบ ฯลฯ จำแนกออกเป็น 2 ขั้นตอน

2.1 ขั้นตอนการรับรู้ (Experience) การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสของร่างกายและผ่านการรับรู้ไปยังสมองเพื่อตีความและประเมินค่า กระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ เรียกว่า สัญญาณ เช่น การรับรู้ความรู้สึก รู้สึกปลอดภัย รู้สึกสนุกสนาน เป็นต้น การประเมินค่า เช่น ความชื่นชม ความชอบความสวย ความน่าเกลียด เป็นต้น ฯลฯ เป็นสัญชาตญาณที่จะมีความรู้สึกและมีความคิดต่อสิ่งที่เห็นเสมอ ไม่ว่าจะแสดงออกมาให้เห็นหรือไม่ก็ตาม

2.2 ขั้นตอนการแสดงออก (Behavior) การแสดงออกเพื่อตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นที่อยู่รอบข้างขณะนั้น เมื่อมนุษย์รับรู้และมีสัญญาณต่อสิ่งที่เขาเห็นและสัมผัสแล้ว มักจะมีการแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่งต่อสิ่งนั้นๆ ซึ่งบุคคลอื่นอาจสังเกตได้ชัดเจนหรือสังเกตไม่ชัด การแสดงออกนี้อาจเป็นได้ตั้งแต่กริยาเล็กๆ น้อย ๆ ไปจนถึงกริยาที่แสดงออกในทางการสื่อสารโดยตรง เช่น การพูด การผลัก การจับมือหรือกริยาตอบสนองที่เป็นผลอื่น ๆ เช่น การจัดสินใจเลือก การทำลาย การช่วยเหลือ การร่วมมือการแยกตัวซึ่งการออกแบบพื้นที่สาธารณะจะมุ่งเน้นสนในพฤติกรรมเชิงจิตวิทยาในส่วนการ

2.5.7 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับพื้นที่ว่างและความสำคัญของที่ว่างในชุมชนเมือง

(1) ความหมายของพื้นที่ว่างในรูปแบบต่าง ๆ

1.1 พื้นที่ว่างเปิดโล่ง (Open space) หมายถึง พื้นที่ที่เกิดขึ้นในบรรยากาศซึ่งเป็นธรรมชาติ หรือสิ่งปลูกสร้างภายในเมือง (Urban mass) มีน้อยกว่าในเขตเมืองชั้นใน ในบางครั้งมีพื้นที่ว่างที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยของเมือง เช่น สวนสาธารณะ สนามกีฬา ซึ่งพื้นที่ลักษณะนี้เป็นการใช้งานที่ซ้อนทับกันระหว่าง พื้นที่ว่าง (Open space) และ พื้นที่ว่างในชุมชนเมือง

1.2 พื้นที่เหลือ (Lost space) หมายถึง พื้นที่ที่ถูกปล่อยทิ้งร้างตามตึกสูงต่าง ๆ โดยไม่ได้ใช้ประโยชน์หรือพื้นที่ตามตลาดเก่า ตัวอย่างเช่น พื้นที่ตามขอบทางด่วนที่ไม่ได้รับการบำรุงรักษา อาจหมายรวมถึงพื้นที่ซึ่งถูกละทิ้งริมน้ำ ริมทางรถไฟ เขตทหาร และนิคมอุตสาหกรรมต่าง

1.3 พื้นที่สาธารณะ (public space) หมายถึง พื้นที่ทางสังคมซึ่งเปิดให้ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ ตัวอย่างเช่น ถนน สวนสาธารณะ

1.4 พื้นที่ว่างในชุมชนเมือง (Urban space) หมายถึง พื้นที่ว่างที่เกิดจากการปิดล้อมของสิ่งก่อสร้างต่างๆ นับตั้งแต่ถนน อาคาร และสิ่งอื่นๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น และหมายรวมถึงที่ว่างของเมืองรูปแบบสามัญที่เกิดจาก การจัดวางอาคาร ซึ่งโดยทั่วไปเกิดจากรูปด้านของอาคารและพื้นผิวดิน (Floor) ของเมือง ซึ่งอาจมี ลักษณะช่องทางตามแนวยาว (Linear corridors)

1.5 พื้นที่เว้าว่างสีเขียว (Green space) หมายถึง พื้นที่เว้าว่างสีเขียว หรือไม่จำเป็นต้องเป็นพื้นที่สีเขียวก็ได้ แต่เป็นที่เว้าว่างขนาดใหญ่พอสมควร ได้แก่ สวนสาธารณะ สถานที่พักผ่อนหย่อนใจ พลาซ่า แนวสีเขียวของเมือง สนามเด็กเล่น สนามกีฬา

1.6 พื้นที่ที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์ (Underutilized space) หมายถึง พื้นที่ที่ถูกปล่อยโดยมีเกณฑ์พิจารณาจากซากของเมือง (Urban ruins), หน้าที่ (Function), คน (People), ความสวยงาม (City beautiful), ความมีเอกลักษณ์ (Identity) และความเป็นสาธารณะ (Publicity)

2.5.8 ความสำคัญของพื้นที่ว่างในชุมชนเมือง

(1) บทบาทของที่ว่างต่อประชากรเมือง ทำหน้าที่ เป็นพื้นที่รองรับการทำกิจกรรมต่างๆของชาวเมือง ได้แก่

1.1 เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ ซึ่งสถานที่สำหรับสันตนาการพักผ่อนหย่อนใจในเขตชุมชนเมืองนั้นนับว่ามีความสำคัญมาก เนื่องจากชีวิตที่รีบเร่งแข่งกับเวลาของชาวเมืองนั้นต้องการพื้นที่พักผ่อนที่อยู่ใกล้บ้านและมีรูปแบบของกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อน ซึ่งทั้งนี้รูปแบบของกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจในแต่ละสังคมอาจแตกต่างกันขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย เช่น การศึกษา อายุ

1.2 เป็นสถานที่พบปะสังสรรค์ เป็นพื้นที่ที่มีบทบาทในการรวมกลุ่มทางสังคมเพื่อร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ

1.3 เพื่อความสุนทรีย์ด้านการมองเห็น เป็นพื้นที่ที่สามารถจัดตกแต่งให้มีความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ มีสภาพแวดล้อมที่น่าอยู่ มีการรับรู้ด้านความงามทั้งสายตาและจิตใจ

(2) บทบาทของที่ว่างในการเป็นองค์ประกอบหลักของเมืององค์ประกอบหลักของเมืองที่เป็นส่วนสำคัญต่อการมองเห็น และทำให้เมืองมีความสวยงามเกิดความน่าประทับใจต่อผู้อยู่อาศัยและผู้พบเห็น มีองค์ประกอบ ดังนี้

2.1 ธรรมชาติ สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและยังคงมีอยู่ในเมือง เช่น แม่น้ำ คลอง บึง ภูเขา ป่าละเมาะ เป็นต้น ซึ่งเป็นทรัพยากรที่มีค่าด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย สามารถใช้เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ เป็นสวนสาธารณะของชาวเมืองให้คนทั่วไปได้มีโอกาสชื่นชมธรรมชาติ มีความผ่อนคลายจากชีวิตเมืองที่เร่งรีบตลอดทั้งวัน

2.2 อาคารและส่วนประกอบของอาคาร ได้แก่ อาคาร บ้านเรือน ตึกแถว รวมถึงส่วนประกอบของอาคารต่างๆ เช่น ลานทางเข้า กันสาด บ้าย เป็นต้น

2.3 ที่เว้นว่าง ได้แก่ สนามกีฬา สนามเด็กเล่น ลานอเนกประสงค์ ลาน เชื่อมระหว่างอาคาร สวนสาธารณะ เป็นต้น

2.4 ทางสัญจร ถนน ทางเดิน ได้แก่ ถนน ทางเท้า ทางจักรยาน ทางรถไฟ รวมถึงแม่น้ำลำคลองที่ใช้ในการสัญจร ซึ่งเป็นส่วนประกอบของเมืองที่เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันโดยองค์ประกอบของเมืองจะเรียงรายและเข้าถึงได้ด้วยทางสัญจร ถนน และทางเดินเหล่านี้

2.5 มนุษย์และการประกอบกิจกรรม ได้แก่ ส่วนประกอบของเมืองที่มีชีวิตการเคลื่อนไหว ทำกิจกรรมในส่วนต่าง ๆ ของเมือง โดยบางกิจกรรมทำเป็นประจำวัน บางกิจกรรมทำเฉพาะเทศกาลพิเศษ และบางกิจกรรมมีความน่าสนใจ ชักจูงให้ผู้มาเยี่ยมชมเยียนเข้าร่วมกิจกรรมไปด้วยกัน เช่น กิจกรรมค้าขาย การพักผ่อน การพูดคุย เป็นต้น

2.6 สิ่งประทับใจและสิ่งน่ารำคาญใจเป็นลักษณะของเมืองที่เห็นได้โดยทั่วไป เป็นคุณภาพหรือสุนทรียภาพของเมือง การมีสุนทรียภาพที่ดีย่อมเกิดจากส่วนประกอบทางกายภาพที่ดีของเมืองที่เรียกว่า ภูมิทัศน์ชุมชนเมือง ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่

- ความเป็นระเบียบ เป็นองค์ประกอบแรก ๆ ที่ทำให้เมืองมีความสวยงาม ซึ่งความเป็นระเบียบหมายถึง ความสะดวกในการทำกิจกรรมและคุณภาพของการมองเห็นที่เรียบร้อย การจัดวางส่วนประกอบต่าง ๆ ของเมืองอย่างกลมกลืน และส่วนประกอบเหล่านั้นได้รับการเอาใจใส่ให้อยู่ในสภาพที่ดีอยู่เสมอ ไม่ชำรุดเสียหาย ยกแก่การใช้งาน

- ความสะดวกในการทำกิจกรรม ได้แก่ การประกอบกิจกรรมทุกอย่าง เป็นไปได้อย่างสะดวก ทั้งผู้ที่อาศัยอยู่ในเมืองเองและผู้ที่มาเยี่ยมเยือน เช่น การเดินทางที่ราบรื่นการหาสิ่งที่ต้องการพบได้อย่างสะดวก

(3) บทบาทความสำคัญและประโยชน์ของที่ว่างสาธารณะในชุมชนเมือง เพื่อการนันทนาการ การพักผ่อนหย่อนใจ ทั้งแบบที่ต้องออกแรงและไม่ต้องออกแรง (Active & Passive Recreation) โดยบริเวณพื้นที่ว่างสาธารณะจะถูกใช้เป็นส่วนสาธารณะของเมือง

3.1 เพื่อการค้า เป็นสถานที่เพื่อการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้า ผลิตภัณฑ์สำเร็จรูป โดยอาจใช้พื้นที่ว่างมากกว่าหนึ่งแห่งเป็นตลาดเพื่อการแลกเปลี่ยนสินค้า และอาจใช้ถนนส่วนที่มีความกว้างมากพอ เป็นตลาดขนาดเล็ก ๆ ของเมืองได้อีกด้วย

3.2 เพื่อการสื่อสาร เป็นสถานที่เพื่อประกอบกิจกรรมทางสังคม มีการสื่อสารกระจายข่าว มีการพบปะพูดคุยกัน หรือสังสรรค์กัน เป็นการสร้างสายสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างคนในสังคมเดียวกัน

(4) ปัจจัยที่มีผลในการกำหนดสภาพการใช้ประโยชน์พื้นที่ว่างประเภทต่าง ๆ

4.1 ปัจจัยหลัก คือ ปัจจัยที่มีความจำเป็นต่อการเกิดขึ้นของกิจกรรมทุกประเภท

- สภาพที่ตั้ง จะต้องมิตั้งที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับโครงข่ายกิจกรรมหลักภายในย่าน

- ความต่อเนื่องที่ดี จะต้องมีความต่อเนื่องที่ดีกับพื้นที่โดยรอบ มีความต่อเนื่องทางสายตา (Visual Connection) และสามารถเข้าถึงได้ (Accessibility)

- องค์ประกอบดึงดูดหลัก (Major Attraction) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในด้านที่เป็นพื้นฐานที่ชักชวนให้ประชาชนเข้าร่วมประกอบกิจกรรมโดยตรง ซึ่งหากขาดแรงดึงดูดที่มีประสิทธิภาพพอ ก็จะไม่สามารถสัมฤทธิ์ผลได้ องค์ประกอบในพื้นที่ว่างที่สามารถดึงดูดให้มีการใช้ประโยชน์ได้อย่างดี ยกตัวอย่างเช่น ร้านค้าหาบเร่แผงลอย การแสดงต่างๆ เป็นต้น

- ขนาดพื้นที่ขั้นต่ำ (Minimum Space) ขนาดพื้นที่ที่พอเหมาะกับการประกอบกิจกรรมต่างๆ แต่ละประเภทที่มีความต้องการที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งกิจกรรมประเภท

พักผ่อนหย่อนใจ ต้องการความหนาแน่นต่ำ จึงควรมีขนาดพื้นที่ใหญ่กว่ากิจกรรมทางสังคมที่ใช้ความใกล้ชิดกัน และใช้เวลาอันสั้นในการประกอบกิจกรรม

- ร่มเงาและแสงสว่าง การใช้ประโยชน์ในตอนกลางวันจำเป็นต้องใช้พื้นที่ว่างที่มีร่มเงา โดยมีควบคุมอุณหภูมิความร้อนและระดับความจ้าของแสงให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมกับการใช้ประโยชน์ แต่ร่มเงาที่มากเกินไปจนเกิดความมืดทึบก็ส่งผลเสียต่อการใช้ประโยชน์เช่นเดียวกัน สำหรับการใช้งานเวลากลางคืนนั้น องค์ประกอบของแสงสว่างมีความจำเป็นมากเนื่องจากจะทำให้ประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ได้ดีแล้ว ยังทำให้รู้สึกปลอดภัยอีกด้วย

4.2 ปัจจัยเสริม คือ ปัจจัยที่มีผลต่อการประกอบกิจกรรมในแต่ละครั้งให้นานขึ้นหรือมีความสำคัญต่อกิจกรรมการพักผ่อนหย่อนใจ เอื้อประโยชน์ต่อกันในการเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างกัน ประกอบด้วยปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

- สภาพแวดล้อม (Environment) สิ่งแวดล้อมและบรรยากาศที่ดีของพื้นที่มีผลต่อการใช้ประโยชน์ประเภทการพักผ่อนหย่อนใจ และการยืดระยะเวลาในการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เป็นสำคัญ แต่หากสิ่งแวดล้อมมีมลภาวะทางสายตา ทางอากาศ และทางเสียงยกตัวอย่างเช่น กองขยะ ฝุ่นละออง ควันทิษ เสียงเครื่องยนต์ เป็นต้น

- สภาพภูมิอากาศในพื้นที่ (Micro Climate) สภาพที่สบายจำเป็นต่อการประกอบกิจกรรมต่าง ในพื้นที่ ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญในการเกิดภาวะสบาย ได้แก่ อุณหภูมิและความชื้นที่เหมาะสม ทั้งนี้ ร่มเงาและลมนับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญในการกำหนดปัจจัยดังกล่าวข้างต้น

- คุณภาพทางนามธรรม (Abstract Quality) คุณสมบัติในเชิงนามธรรมมักจะพัฒนาขึ้นจากการใช้ประโยชน์อย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่องมาเป็นเวลานาน หรือมีความโดดเด่นกว่าพื้นที่อื่นๆ ทำให้สามารถพัฒนาเป็นปัจจัยในการดึงดูดให้คนเข้ามาใช้ประโยชน์ในพื้นที่เป็นประจำจนเกิดเป็นความคุ้นเคย

- การจัดแบ่งพื้นที่ย่อย (Subspace) และสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ (Facility) การจัดแบ่งพื้นที่ย่อยอย่างเหมาะสม จะช่วยให้การประกอบกิจกรรมแต่ละประเภท

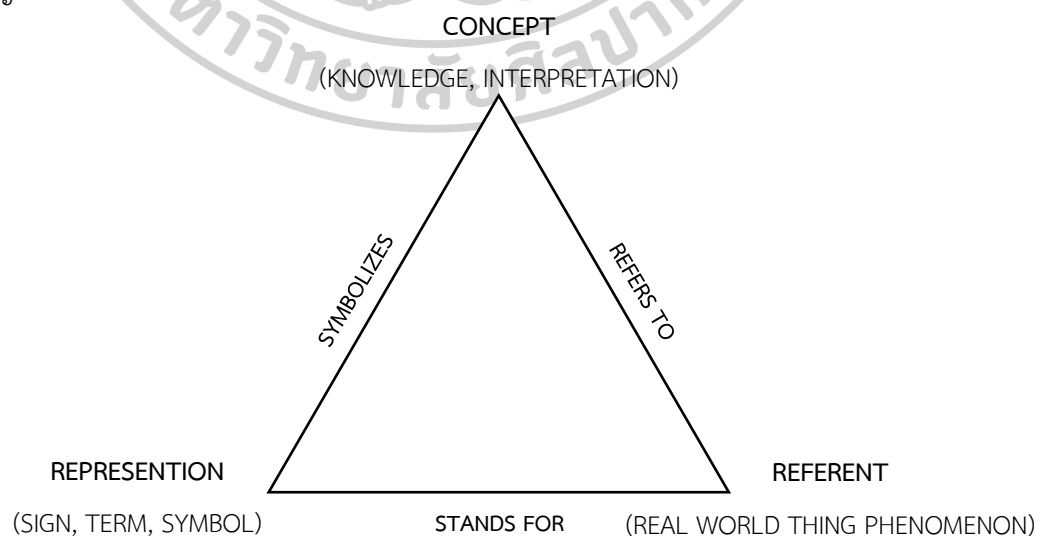
2.6 รูปแบบการแสดงตัวสถาปัตยกรรม

รูปแบบที่ 1 : การแสดงตัวเชิงสัญลักษณ์ (Semiotics)

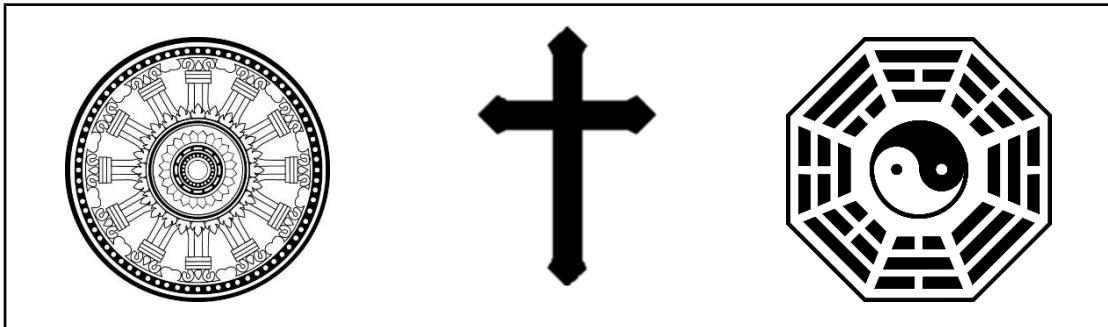
สัญลักษณ์ในสถาปัตยกรรมคือ การค้นหาทฤษฎีที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นด้วยสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นเป็นกระบวนการสร้างความหมาย เครื่องหมาย สัญลักษณ์ หรือภาษาบางอย่างที่มีความหมาย เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารทางสังคม ที่มีโครงสร้างบางอย่างซ่อนอยู่เบื้องหลังเปลือกนอก (Appearance) รวมไปถึงการวิธีการทำความเข้าใจอุปมา ความกำกวม การเปรียบเทียบความแตกต่างทางวาตศิลป์ และ

คำฟ้องความหมายที่หลากหลายซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ในความหมายทางสถาปัตยกรรม โดย Ferdinand de Saussure ได้ตั้งทฤษฎีแนวทางซิงโครไนซ์ ว่าภาษานั้นไม่ควรถูกมองเฉพาะในบริบททางประวัติศาสตร์เท่านั้น แต่ยังคงพิจารณาด้วยว่าภาษานั้นเกี่ยวข้องกับช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งโดยไม่มีขึ้นกับบริบทพัฒนาการของมันอย่างไร ซึ่งระบบสัญลักษณ์นั้นมีความเกี่ยวข้องกับภาษาศาสตร์ อันเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาโครงสร้างและความหมายของภาษาโดยเฉพาะ วิธี Semiotics ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องหมาย และ ระบบสัญลักษณ์ที่เป็นส่วนสำคัญของการสื่อสาร แต่ในลักษณะที่แตกต่างออกไปจากภาษาศาสตร์ คือรวมไปถึงระบบของสิ่งที่ไม่ใช่ภาษาด้วย (non-linguistic sign systems) ซึ่งระบบนี้จะเป็นกฎเกณฑ์ที่เป็นเครื่องกำหนด หรือกำกับปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม นับตั้งแต่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในบริบททางสังคมต่างๆไปจนถึงวิธีการที่คนเราเขียนหรือบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ทั้งที่ความเข้าใจของเราต่อปรากฏการณ์ใดๆ ย่อมต้องผ่านโครงสร้างภาษา หรือเข้าใจในฐานะที่เป็นภาษา" ดังนั้นสัญลักษณ์เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ภาพ ฯลฯ หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความหมายแทนของจริง ตัวจริง ในตัวบทและในบริบทหนึ่งๆก็ได้ แนวคิดนี้จึงถือได้ว่าเป็นแนวคิดพื้นฐานสำคัญที่จะนำมาอธิบายการตีความหมายเนื้อหาของสื่อได้เป็นอย่างดี สำหรับแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ นี้ จะได้กล่าวถึงความหมายประเภทของสัญลักษณ์ และวิธีการวิเคราะห์สัญลักษณ์ต่อไปตามลำดับ (Simmons et al., 2015) โครงสร้างระบบสัญลักษณ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ชั้นด้วยกัน ได้แก่

1. การแทนค่า (Semantics) : ความสัมพันธ์ของเครื่องหมาย และสิ่งที่อ้างอิง
2. การตีความ (Pragmatics) : ความสัมพันธ์ของเครื่องหมาย และตัวแทนการใช้เครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์

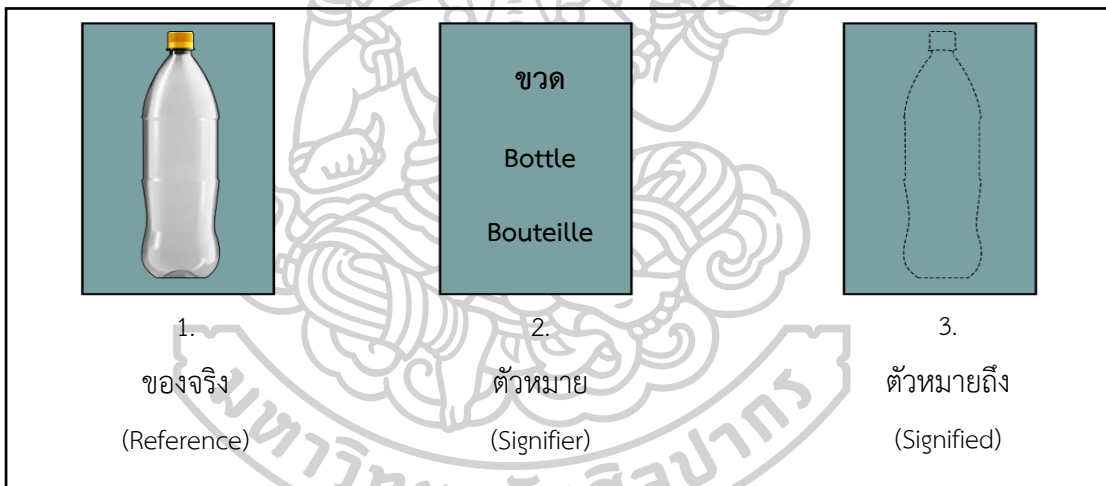


ภาพที่ 22 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ (Semiotics)



ภาพที่ 23 ตัวอย่างสิ่งที่แสดงเชิงสัญลักษณ์ (Semiotics)

นอกจากนี้ ได้วิเคราะห์พบว่าทฤษฎีสัญญะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบ 3 ส่วน และพบความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนนี้ (n.d. อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2547) คือ ของจริง (Reference), สัญลักษณ์หรือตัวหมาย (Signifier), และตัวหมายถึงหรือแนวคิด (Signified) โดยจะได้อธิบายรายละเอียดตามภาพที่ 25



ภาพที่ 24 แสดงองค์ประกอบของสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ในภาพที่ (1) เรียกว่า Reference คือ ของจริง เช่น ขวดแก้วจริง ระดับต่อจากนั้น ในแต่ละวัฒนธรรมก็จะสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมาแทนตัวขวดแก้วจริงๆ เช่น ในบริบทสังคมไทยจะสร้างสัญลักษณ์ที่เขียนเป็นอักษรว่า "ขวด" สังคมอังกฤษเขียนว่า "Bottle" (และสังคมอื่นๆ ก็จะมีวิธีสร้างสัญลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไป)

สัญลักษณ์ในภาพที่ (2) อาจจะเป็น "เสียง" (Sound) คือ เป็นการเปล่งเสียงออกมาเป็นถ้อยคำ ว่า "ขวด" หรือเป็น "ภาพ" (Image) เช่น เป็นตัวอักษรหรือรูปภาพ ซึ่งเรียกองค์ประกอบในส่วนที่ (2) นี้ว่าตัวหมาย (Signifier) และเมื่อคนในแต่ละวัฒนธรรมได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้สัญลักษณ์ เช่น อ่าน

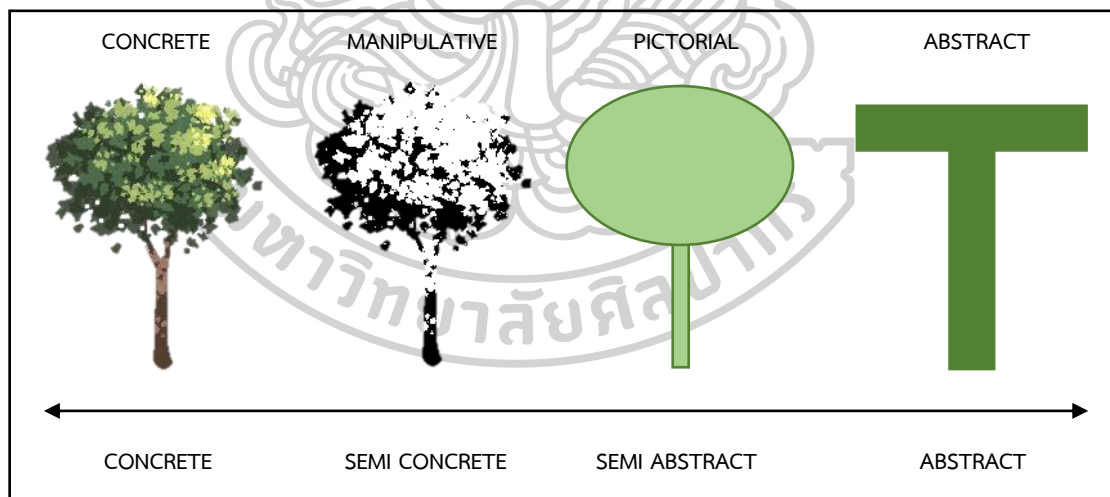
ออก เมื่อเห็นสัญญาณ "ขวด-Bottle-bouteille" ก็จะเกิดแนวคิดจินตนาการภาพของ"ขวด" ขึ้นมา ที่เราเข้าใจกันว่า "เป็นภาพในใจหรือในความคิด" (Concept) เรียกว่า "ตัวหมายถึง" (Signified)

ความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณแต่ละตัวนั้นเกิดขึ้น โดยตรรกะว่าด้วยความแตกต่าง (The Logic of Difference) คือ ความหมายของสัญญาณแต่ละตัวมาจากการเปรียบเทียบว่าตัวมันแตกต่างจากสัญญาณตัวอื่นๆ ในระบบเดียวกัน ซึ่งหากไม่มีความแตกต่างแล้ว ความหมายก็เกิดขึ้นไม่ได้ ทั้งนี้ ความต่างที่ทำให้ค่าความหมายเด่นชัดที่สุดคือความต่างแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) เช่น ขาว-ดำ ร้อน-เย็น (สรณี วงศ์เปี้ยสัจจ์, 2544)

รูปแบบที่ 2 : การแสดงตัวเชิงสภาพ (Statement)

การปรากฏลักษณะของตัวเองที่เป็นไปเองตามธรรมชาติของมัน หรือเป็นลักษณะของความจริงที่เฉพาะตัวของสภาพแต่ละอย่าง สภาพแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. รูปธรรม (Concrete statements): จับต้องได้ด้วยประสาทสัมผัส มีตัวตนชัดเจนสามารถใช้สัญชาติญาณ พื้นฐานความรู้ ความคุ้นเคยในการคาดการณ์พื้นที่และกฎการใช้พื้นที่ได้
2. นามธรรม (Abstract statements) : จับต้องไม่ได้ด้วยประสาทสัมผัส และสัญชาติญาณ ใช้ความรู้สึกหรือจิตใจ ในการคาดการณ์หรือประเมินพื้นที่



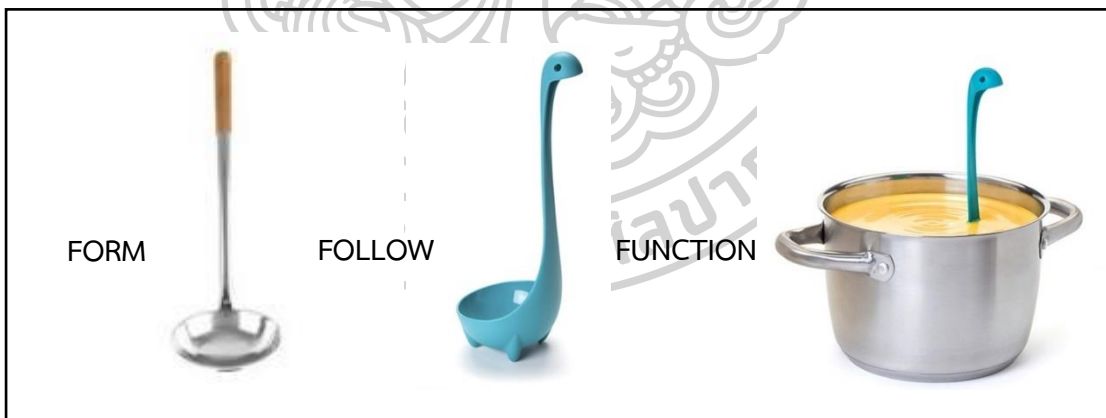
ภาพที่ 25 แผนภาพแสดงตัวแบบรูปธรรม (Concrete statements)



ภาพที่ 26 แผนภาพแสดงตัวแบบนามธรรม (Abstract statements)

รูปแบบที่ 3 : การแสดงตัวเชิงหน้าที่ (Purpose)

1. การใช้งาน (Form follows Function) คำนึงถึงหน้าที่ใช้สอย และการใช้งานเป็นหลัก ซึ่งจะสะท้อน และแสดงออกมาด้วยลักษณะพื้นฐานของรูปทรง โดยทฤษฎีนี้ ถูกตีความใน 2 วิธี วิธีหนึ่งในการตีความว่าความงามเป็นผลมาจากความบริสุทธิ์ของฟังก์ชันอย่างไร ที่นี้ความเรียบง่ายของโครงการที่ได้รับการออกแบบถือเป็นความสวยงาม แต่อีกวิธีหนึ่งในการตีความทฤษฎีนี้คือการเข้าใจความสำคัญและผลกระทบของสุนทรียศาสตร์ของการออกแบบ



ภาพที่ 27 การแสดงตัวเชิงการใช้งาน (Form follows Function)

2. รูปลักษณ์ (Function follows Form) คำนึงถึงสุนทรียภาพขององค์ประกอบ และรูปทรงก่อนประโยชน์ใช้สอย เน้นการสื่อสารและสร้างเอกลักษณ์ ซึ่งถ้าย้อนกลับไปในช่วงต้นทศวรรษที่ 90 นักจิตวิทยาคนหนึ่งนำโดย Ronald Fink ได้พบสิ่งที่น่าสนใจ เมื่อพูดถึงการสร้าง ผู้คนมักจะค้นพบ

ประโยชน์ที่เป็นไปได้ของแบบฟอร์มที่กำหนดได้ดีกว่าการสร้างแบบฟอร์มใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการที่กำหนด การค้นพบนี้กระตุ้นให้เกิดแนวทางการคิดใหม่ที่เรียกว่า Function Follows Form ซึ่งกระตุ้นให้เราสร้างสถานการณ์เสมือนจริง (ฟอร์ม) ก่อน แล้วจึงสำรวจประโยชน์ที่อาจเกิดขึ้น (ฟังก์ชัน) (Ronald Finke, 2020)



ภาพที่ 28 การแสดงตัวเชิงรูปลักษณะ (Function follows Form)



2.7 กรณีศึกษาเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมกับการแสดงตัว

2.7.1 สถาปัตยกรรมเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiotics)

ตารางที่ 2 ตัวอย่างเปรียบเทียบ Semantics–Pragmatics ทางสถาปัตยกรรม

แทนค่า (Semantics) การอ้างอิงถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างชัดเจน		
The Tianzi Hotel, China	Tea Museum, Meitan	Jaiyi Church, Taiwan
 <p>“Tianzi” แปลอย่างหลวมๆ ว่า “บุตรแห่งสวรรค์” ซึ่งเป็นชื่อที่เหมาะสมสำหรับโครงสร้างท่ามกลางเมืองที่มีอาคารสูงหลายชั้นที่ดูอิมคริม “Tianzi Hotel” โดดเด่นขึ้นมา อาคารนี้เป็นรูปปั้นขนาดยักษ์ของชายชราสามคนในชุดสีสดใส ซึ่งทำหน้าที่เป็นโรงแรม ผู้ชายเหล่านี้ถูกจำลองให้คล้ายกับเทพเจ้าจีนสามองค์จากราชวงศ์หมิง จึงถือเป็นหนึ่งไอเดียสร้างจุดขายบนความเชื่อความศรัทธาของมนุษย์</p>	 <p>กาน้ำชาขนาดยักษ์นี้ไม่เต็มไปด้วยชา แต่ล้อมรอบไปด้วยชา Meitan ในประเทศจีน เป็นที่กำเนิดของชาเขียวจีน และที่วิทัศน์โดยรอบก็เต็มไปด้วยทุ่งชาที่ใหญ่ที่สุดของจีน ซึ่งพิพิธภัณฑน์ในรูปทรงของกาน้ำชาขนาดยักษ์ที่มีถ้วยชาอยู่ติดกัน เพื่อเฉลิมฉลองและจัดแสดงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับชา โดยกาน้ำชาและถ้วยดินเผาสีแดงสวยงามตัดกับความเขียวขจีโดยรอบอย่างสวยงาม และเป็นสัญลักษณ์ของมรดก</p>	 <p>ต้องการจะดึงดูดนักท่องเที่ยวผู้หญิงให้เข้ามาในบริเวณนี้ เจ้าหน้าที่ของเมืองบูโด ในเขตเจียอี้ ประเทศไต้หวัน ได้เกิดความคิดที่ไม่ธรรมดา นั่นคือ โบสถ์ที่มีรูปร่างเหมือนรองเท้าแก้ว แม้ว่าการออกแบบจะคล้ายกับรองเท้าของซินเดอเรลล่ามาก แต่ก็ได้รับแรงบันดาลใจจากนิทานท้องถิ่นที่แม้จะเป็นเรื่องเศร้าก็ตาม เจ้าหน้าที่กล่าวว่าโบสถ์ที่มีเวทีขนาดใหญ่ในตัวจะไม่ใช้จัดพิธี พวกเขาหวังว่าผู้หญิงจะตกหลุมรักรูปลักษณ์เทพนิยาย</p>

ตีความ (Pragmatics) เป็นตัวแทนตามความเชื่อ สังคม และวัฒนธรรม		
San Giovanni Church	Holocaust Memorial	Jaiyi Church, Taiwan
		
<p>เส้นทางจำลองด้านนอกผ่านบันไดขนาดใหญ่ที่เชื่อมระหว่าง Piazza Bassa และ Piazza Alta โดยมีมิติที่คล้ายคลึงกับตัวโบสถ์ ในส่วนนี้ ตัวโบสถ์สูง 13 เมตร อยู่ในระดับเดียวกับศูนย์กลางของเขตแพริช ซึ่งสูง 6.50 ซม. ร่างกายโดยรวมของโบสถ์ถูกลากผ่านด้วยเส้นแสงซึ่งในโบสถ์หลัก เป็นจุดตัดแนวตั้งของส่วนหน้าและต่อเนื่องไปในหลังคา ซึ่งติดตามผู้ศรัทธาไปจนถึงแท่นบูชา เส้นแสง เช่น กากบาทที่ก่อตัวบนส่วนหน้าอาคารโดยตัดกับคานเหล็ก มองเห็นได้จากเนินเขาและเป็นเส้นแบ่งเขตระหว่างพื้นที่ภายในและท้องฟ้า บล็อกหินของโบสถ์หลัก-โบสถ์ศักดิ์สิทธิ์-โบสถ์วันธรรมดา เหมือนกับความต่อเนื่องของธรรมชาติของที่ดิน</p>	<p>ต้อนรับนักท่องเที่ยว และเป็นสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นของเยอรมนี สถานที่แห่งนี้เป็นอนุสรณ์สถานเพื่อระลึกถึงชาวยิวนับล้านคนที่ต้องมาจบชีวิตลงในช่วงฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ โดยออกแบบแทนหินคอนกรีตกว่า 3,000 แท่นที่เรียกว่า Field of Stelae บนพื้นที่กว่า 15,000 ตารางเมตร ตั้งใจให้แท่นหินที่มีความสูงต่ำลดหลั่นไม่เท่ากันทั้งหมดนี้สื่อแทนความแตกต่างของมวลมนุษยชาติที่แม้จะไม่เท่าเทียมกันแต่ก็สามารถอยู่ร่วมกันได้</p>	<p>อาคารผิวโลหะรูปทรงโค้งนำตื่นตาที่ตัดกับท้องฟ้า และพื้นผิวสะท้อนแสงแดดธรรมชาติ ซึ่งความพลิ้วไหวของอาคารได้รับแรงบันดาลใจมาจากความเคลื่อนไหวของผู้คนในลอสแอนเจลิส ไม่เพียงแต่ภายนอกเท่านั้น แต่ยังย้อนมาถึงภายใน โดยบุคลิกของความโค้งไม่ได้จางหายไป พื้นผิวโค้ง เสาเอียง กระจุกสกายไลท์ เส้นสายที่พันเกี่ยวกันไปมาดูเหมือนจริงแบบการ์ตูนดิสนีย์ เบื้องหลังอีกอย่างคือแม้จะเป็นอาคารผิวมันเงา แต่เพราะพื้นผิวของสเตนเลสที่คิดมาแล้วว่า จะต้องสะท้อนแสงแดดในเวลากลางวัน และสะท้อนแสงจากเมืองในเวลากลางคืน ความพลิ้วไหวของอาคารหลังนี้จึงไม่เคยหลับใหล</p>

2.7.2 สถาปัตยกรรมเชิงสภาพ (Statement)


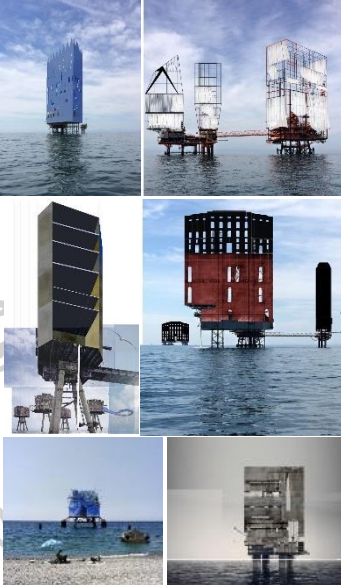



ตารางที่ 3 ตัวอย่างเปรียบเทียบ Concrete - Abstract statements ทางสถาปัตยกรรม

รูปธรรม (Concrete Statement) ประสาทสัมผัส และสัญชาตญาณ		
La chapelle de	Yinchuan Sunac City	Waugh Thistleton
		
<p>โครงสร้างของโบสถ์เกิดจากการนำท่อนไม้จำนวน 112 ต้น มาขัดกันคล้ายกับโครงเต็นท์ จากนั้นจึงเทคอนกรีตผสมและแปะคอนกรีตติดตามโครงสร้างทั้งหมด 24 ชั้น ซึ่งแต่ละชั้นมีความหนาถึง 50 ซม. และเมื่อคอนกรีตเซตตัว ก็ทำการเผาไม้ภายในโบสถ์ เพื่อสร้างโพรงและผนังสีเข้มภายในอาคาร เมื่อเข้ามาภายในโบสถ์จะพบกับหลังคาเจาะทะลุตรงกลาง คอยสะท้อนภาพบรรยากาศจากท้องฟ้าและดวงดาวภายนอก แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละช่วงเวลาเมื่อผู้ใช้งานมาเยือน</p>	<p>อาคารนี้เป็นแนวทางการออกแบบที่เรียบง่าย บล็อกทรงกลมและองค์ประกอบโค้งที่นุ่มนวลและประณีตถูกรวมเข้ากับการออกแบบสนามคล้ายกับเส้นไหมที่ลอยอยู่ในทะเลสาบ เพื่อโอบกอดทะเลสาบเกิดในแบบที่เป็นธรรมชาติและสง่างาม หลังคารูปพระจันทร์ครึ่งเสี้ยวเอียงและยื่นออกไปทางทะเลสาบเสาเรียวเจาะรูกระจายอยู่ใต้ปีกหลังคาทั้ง 2 ข้างอย่างเป็นระเบียบ แลปไฟที่ติดตั้งในตัวจะเรืองแสงในตอนเย็น ทำให้หลังคาดูเหมือนยกขึ้นและลอยอยู่บนท้องฟ้า โปะพื้นยื่นลงไปทะเลสาบ เชื่อมโยงมนุษย์และระบบนิเวศวิทยา</p>	<p>โครงสร้าง 3 ชั้นแบบโมดูลาร์ เขาวงกตสูง 9 ม.ที่สร้างจากไม้ผสมเคลือบ การติดตั้งประกอบด้วยห้องรูปทรงลูกบาศก์หลายห้องซึ่งเชื่อมต่อกันด้วยบันไดและสะพานจำนวนมาก ช่องเปิดในแต่ละเฟรมลูกบาศก์มุมมองเฉพาะ “เราสูงเกินสามชั้นที่นี่ แต่เบาเหมือนขนนก จึงสามารถตั้งบนหลังคานี้ได้โดยไม่ทำให้กระเบื้องที่สวยงามเหล่านี้เสียหาย” “มันเป็นโอกาสอันดีที่จะแสดงให้เห็นถึงความเบาของวัสดุ ความสวยงามของลานภายใน และเราสามารถเก็บของทั้งหมดลงอย่างสวยงามและเรียบร้อยหลังจากเสร็จสิ้นและเดินจากไป”</p>

นามธรรม (Abstract Statement)		
ความรู้สึก จิตใจ ประสบการณ์		
<p>วัดพระธรรมกาย</p>	<p>Teshima Art Museum</p>	<p>Water Temple</p>
		
<p>เมื่อศาสนาเชื่อมโยงสัมพันธ์กับจิตใจผู้คน วัดหรือศาสนสถานก็เป็นรูปแบบทางสถาปัตยกรรมที่มีความสามารถในการสื่อสารราวกับสถาปัตยกรรมนั้นพูดได้ มีตัวตนและมีพื้นที่ของตนเอง แม้แต่ผ้าสามสีที่พันรอบเสาปูนก็สามารถสร้างพื้นที่ในจินตนาการได้ ประหนึ่งสิ่งมีชีวิต สถาปัตยกรรมที่มีขนาดใหญ่กว่าสัดส่วนปกติของมนุษย์ ความสูงของตัวอาคาร ขนาด และตำแหน่งของประตู ทรงของหลังคา การตั้งใบเสมารอบอุโบสถทั้งสิ้นที่ศเพื่อบ่งบอกอาณาเขต</p>	<p>ตั้งอยู่บนเนินเขาบนเกาะเทศิมะที่มองเห็นทะเลเซโตะ ด้วยการผสมผสานวิสัยทัศน์ของศิลปิน/สถาปนิก พิพิธภัณฑน์มีลักษณะคล้ายหยดน้ำในขณะทีลงจอดนั้นตั้งอยู่ตรงมุนาชั้นบันไดที่ได้รับการบูรณะโดยความร่วมมือกับชาวท้องถิ่น โครงสร้างอาคารประกอบด้วยเปลือกคอนกรีตไร้เสา มีความสูง 4.3 ม. ช่องเปิดรูปวงรี 2 ช่องในเปลือกช่วยให้ลม เสียง และแสงของภายนอกเข้าสู่พื้นที่ และสถาปัตยกรรมเชื่อมโยงถึงกันในพื้นที่ภายในมีน้ำผุดขึ้นมา</p>	<p>วิหารกลางน้ำประกอบด้วย 2 ส่วน : พื้นที่ทางเข้าหลักและพื้นที่ที่กึ่งฝั่ง ซึ่งใช้ประโยชน์จากท้องฟ้า น้ำ และแสงอย่างเต็มที่เพื่อจัดเอฟเฟคในพื้นที่ต่างๆ พื้นที่อาคารที่ให้ความรู้สึกต่างกัน ในตอนแรกเขาใช้พื้นที่ยาวและแคบซึ่งประกอบด้วยผนังสีขาว ทراسสีขาว และหญ้า เพื่อให้ผู้คนรู้สึกสงบ จากนั้นอารมณ์ของผู้เยี่ยมชมก็กลายเป็นความสุข เพราะพื้นที่เปิดโล่งของดอกบัว สระน้ำ และท้องฟ้า หลังจากผ่านบันไดที่มีดและสูงชัน ในที่สุด ทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกประทับใจ</p>

2.7.3 สถาปัตยกรรมเชิงหน้าที่ (Purpose)

ตารางที่ 4 ตัวอย่างเปรียบเทียบหน้าที่ (Purpose) ทางสถาปัตยกรรม




การใช้งาน (Function)		
<p>jim thompson house</p> 	<p>Louis Sullivan Prudential Buildin</p> 	<p>BENIAMINO SERVINO SEASCAPES</p> 
รูปลักษณ์ (Form)		
<p>Fondation Louis Vuitton</p> 	<p>Guggenheim Museum</p> 	<p>Fred And Ginger</p> 

จากกรณีศึกษาของรูปแบบการแสดงตัวของประเภทต่างๆที่ได้มีการแบ่งแยกจำแนกประเภทนั้น เมื่อนำมาวิเคราะห์ในภาพรวม จะเห็นได้ว่ารูปแบบนี้สามารถอ้างอิงไปถึงงานสถาปัตยกรรมได้ เพื่อให้สถาปัตยกรรมสามารถแสดงตัวตนออกมาได้บนพื้นที่นั้น มักมีประเด็นที่เกี่ยวกับภาษา และเครื่องมือที่แสดงออกมาในลักษณะทางกายภาพ ที่มีอยู่ภายใต้เงื่อนไขของการใช้งาน ซึ่งจะสอดคล้องกับกระบวนการทางสังคม (Production of Space)

2.8 สถาปัตยกรรมเศษเหลือ และลักษณะทางกายภาพ

จากกรณีศึกษาลักษณะทางกายภาพของสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นบนพื้นที่เศษเหลือนั้น มักมีรูปแบบการทำงานร่วมกับบริบท เพื่อให้บริบทเป็นตัวกำหนดกฎเกณฑ์ในการแบ่งลักษณะทางกายภาพที่สถาปัตยกรรมเศษเหลือนี้ได้แสดงตัวออกมา (Yee, 2018) ซึ่งสามารถแบ่งระดับการแสดงหรือปรากฏตัวได้ออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

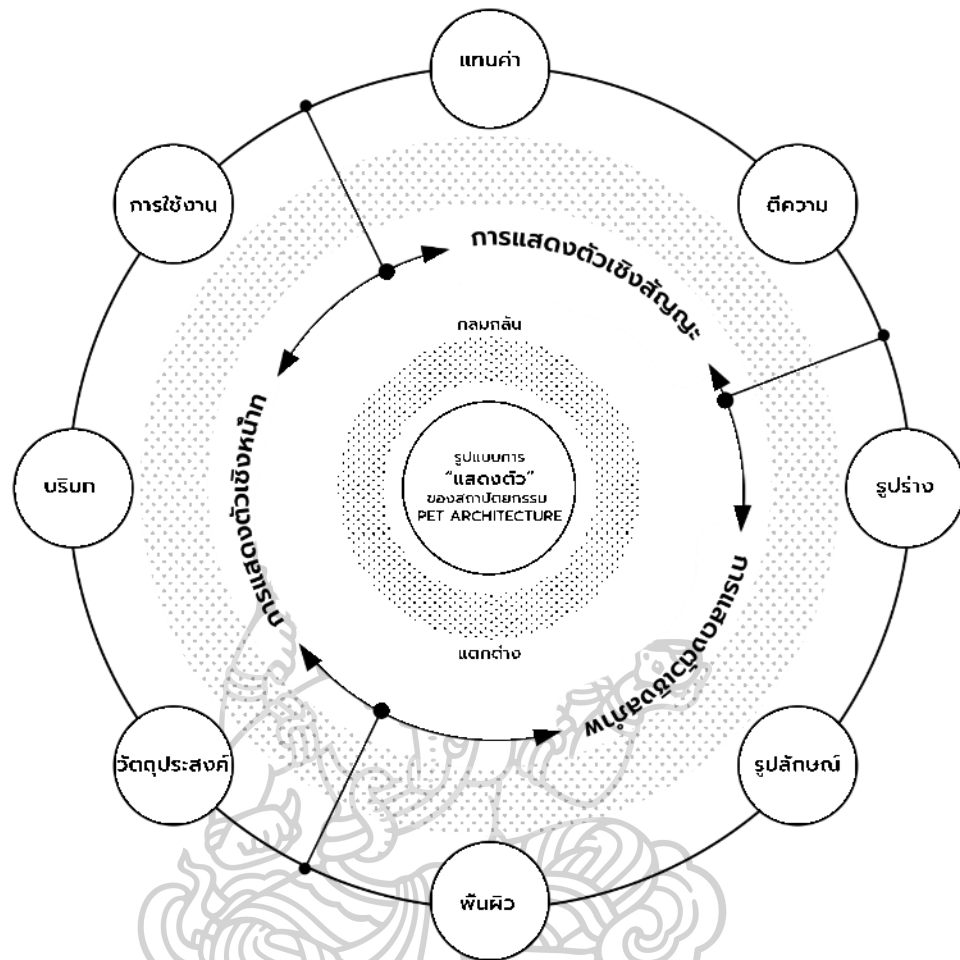
ตารางที่ 5 กรณีศึกษาระดับการแสดงตัวเชิงกายภาพ

กลมกลืน (Harmony)		แตกต่าง (Contrast)
<p data-bbox="347 1160 603 1249">Between space Office Jarrik ouburg</p> 	<p data-bbox="715 1160 986 1249">Open Architecture Yoshiaki Oyabu Tokyo</p> 	<p data-bbox="1082 1160 1353 1249">fitting extraordinary buildings small spaces</p> 

2.9 โปรแกรมทางสถาปัตยกรรม และรูปแบบของการแสดงตัว

ตารางที่ 6 รูปแบบของการแสดงตัวของสถาปัตยกรรม

รูปแบบความต้องการพื้นที่	
ตีความ (Pragmatics) เป็นตัวแทน ตามความเชื่อทางสังคม และวัฒนธรรม - ศาสนสถาน (วัด, มัสยิด, ศาลเจ้า)	แทนค่า (Semantics) เป็นสิ่งอ้างอิงถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างชัดเจน - ร้านค้า - สถานที่ท่องเที่ยว
นามธรรม (Abstract Statement) ความรู้สึก จิตใจ ประสบการณ์ - ศาสนสถาน - พื้นที่สาธารณะ (สวนสาธารณะ, ศาลา)	รูปธรรม (Concrete Statement) ประสาทสัมผัส สัญลักษณ์ - Pavillion - ตลาด, อาคารสาธารณะ
การใช้งาน (Form Follow Function) - บ้านพักอาศัย - ร้านค้า	รูปลักษณ์ (Function Follows Form) - พิพิธภัณฑ์ - Art gallery
กลมกลืน (Harmony) - Installation / Pavillion common space-playground, ...	แตกต่าง (Contrast) - Attraction



ภาพที่ 29 รูปแบบเครื่องมือการแสดงตัวสถาปัตยกรรม

จากภาพที่ 29 เป็นการแสดงรูปแบบของการแสดงตัวทางสถาปัตยกรรมด้วยทฤษฎี Pet Architecture ในรูปแบบต่างๆ โดยแบ่งเป็น 2 ประเภทหลักๆ คือ การแสดงตัวกลมกลืน และการแสดงตัวแตกต่าง ซึ่งจะสามารถสื่อสารออกมาผ่านทั้งในรูปแบบรูปธรรมและนามธรรม ที่มีการแทนค่า ตีความของบริบท และวัตถุประสงค์ในการใช้งานอีกด้วย ทำให้สื่อออกมาในรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่มีทั้งพื้นที่สัมผัส รูปร่าง และรูปลักษณ์ที่เห็นได้ชัดเจน

จะเห็นได้ว่า จากการแบ่งรูปแบบประเภทของการแสดงตัวทางสถาปัตยกรรม ซึ่งแต่ละประเภทสามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบของการแสดงตัว เพื่อหารูปแบบของโปรแกรมทางสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นจากกรณีศึกษา จึงมีการนำประเภทของการแสดงตัวมาประเมินจะเห็นว่าบางประเภทมีความหมายและการใช้งานที่ซ้ำซ้อนกันอยู่ จึงมีการจัดสรรรูปแบบการแสดงตัวแบบใหม่ โดยอ้างอิงถึงลักษณะทางกายภาพที่สถาปัตยกรรมปรากฏออกมาให้เห็น ซึ่งลักษณะทางกายภาพนี้จะสามารถทำงานร่วมกับบริบทและพื้นที่ที่เป็นเศษเหลือ โดยได้ค้นพบเครื่องมือในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับบริบทอีกด้วย

บทที่ 3

แนวคิดและเกณฑ์การเลือกพื้นที่

3.1 ความหมายของชุมชน

"ชุมชน" เป็นคำที่ใช้ในภาษาอังกฤษว่า "Community" โดยเป็นกลุ่มคนที่มาอยู่รวมกันในเขตหรือบริเวณเดียวกันที่แน่นอน มีวิถีการดำเนินชีวิตคล้ายกัน มีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันอยู่ภายใต้กฎระเบียบกฎเกณฑ์เดียวกัน (Simmons et al., 2015) ดังนั้นชุมชนจึงมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

3.1.1 คน (People) คนเป็นองค์ประกอบสำคัญของชุมชน หากปราศจากคนเสียแล้วจะเป็นชุมชนไม่ได้

3.1.2 ความสนใจร่วมกัน (Common Interest) คนที่อยู่ในชุมชนนั้นจะต้องมีความสนใจอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน และความสนใจดังกล่าวเป็นผลมาจากการอยู่ร่วมกันในอาณาเขตบริเวณเดียวกัน

3.1.3 อาณาบริเวณ (Area) คนและสถานที่ที่เกือบจะแยกกันไม่ได้ ต่างก็เป็นส่วนประกอบสำคัญและมีสัมพันธ์กันมีคนก็ต้องมีสถานที่ แต่การจะกำหนดขอบเขตและขนาดของสถานที่ของชุมชนหนึ่งๆเป็นเรื่องยาก

3.1.4 ปะทะสังสรรค์ต่อกัน (Interaction) เมื่อมีคนมาอยู่ร่วมชุมชนเดียวกันแต่ละคนต้องมีจะต้องมีการติดต่อแลกเปลี่ยนและปฏิบัติต่อกัน

3.1.5 ความสัมพันธ์ของสมาชิก (Relationship) ความสัมพันธ์ต่อกันของสมาชิกในชุมชนเป็นสิ่งที่ผูกพันให้สมาชิกอยู่ร่วมกันในชุมชนนั้น

3.1.6 วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี (Cultural Traditions) ตลอดจนแบบแผนของการดำเนินชีวิตในชุมชน (Pattern of Community Life) ซึ่งส่วนใหญ่มีลักษณะคล้ายคลึงและเป็นรูปแบบเดียวกัน

3.1.1 สาเหตุของการเกิดชุมชน

โดยทั่วไปชุมชนเกิดขึ้นจากสาเหตุต่อไปนี้

1. ความเป็นสัตว์สังคมของมนุษย์ คือ มนุษย์ไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้เพียงลำพังคนเดียว ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่น จึงจะมีชีวิตรอด จึงต้องใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในลักษณะชุมชนและสังคม

2. การตั้งถิ่นฐานและการย้ายถิ่นของมนุษย์ คือ มีคนจำนวนหนึ่งไปรวมกันตั้งถิ่นฐานเพื่อเป็นที่อยู่อาศัยในอาณาบริเวณหรือสถานที่ใดที่หนึ่ง ซึ่งไม่มีใครอยู่อาศัยมาก่อนอาจจะเริ่มต้นจากบุคคลเพียงคนเดียวหรือครอบครัวเดียวกัน แล้วมีคนอื่นๆตามไปภายหลังก็ได้ ทำให้เกิดกลุ่มคน กลุ่มสังคม ละแวกบ้านและชุมชนขึ้นตามลำดับ

3. การขยายตัวของอุตสาหกรรม คือ ในสังคมหรือชุมชนที่อุตสาหกรรมมีความเจริญก้าวหน้า จะเกิดการขยายตัวของระบบโรงงานอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความแออัด เพราะโดยปกติโรงงานมักตั้งอยู่ในเมือง มีบริเวณที่ทำการไม่กว้างขวางนัก ต้องย้ายโรงงานออกไปตั้ง

4. การขยายตัวของเมือง เมืองเป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่ประกอบด้วยผู้คนจำนวนมาก เป็นศูนย์กลางการค้าและธุรกิจ การบริหาร การบริการ และอื่นๆ ทำให้ผู้คนอพยพเข้าสู่เมืองมาก เมืองจึงขยายตัวออกไปยังบริเวณที่เป็นพื้นที่ว่างเปล่าไม่ได้ใช้ประโยชน์อย่างรวดเร็ว จึงเกิดชุมชนขึ้นมากมายดังชุมชนที่ปรากฏอยู่โดยทั่วไปในเมืองขนาดใหญ่ เช่น กรุงเทพมหานคร และหาดใหญ่

5. การประกอบธุรกิจเกี่ยวกับบ้านและที่ดิน นักธุรกิจบ้านและที่ดินมีส่วนสำคัญในการเกิดของชุมชน คือ ได้คัดเลือกที่ดินที่เหมาะสมเพื่อจัดทำโครงการสำหรับเป็นที่อยู่อาศัยของผู้ที่มีกำลังทรัพย์เพียงพอ ซึ่งผู้ซื้อมักชักชวนคนที่รู้จักมักคุ้นไปซื้อด้วย ประกอบกับนักธุรกิจเหล่านี้ ได้จัดทำโครงการที่ผู้ซื้อต้องมีกิจกรรมร่วมกันด้วย จึงทำให้เกิดชุมชนได้ง่ายขึ้น

6. แนวนโยบายของรัฐ ชุมชนเกิดขึ้นได้จากการกำหนดแนวนโยบายของรัฐ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และความมั่นคง เช่น การจัดสรรที่อยู่อาศัยและที่ทำกินให้แก่ประชาชนในรูปของนิคมสร้างตนเอง การปฏิรูปที่ดิน โครงการพัฒนาพื้นที่เฉพาะ เช่นโครงการพัฒนาพื้นที่ชายฝั่งทะเลตะวันออกและภาคใต้ โครงการนิคมอุตสาหกรรมในภูมิภาคและจังหวัดต่างๆ โครงการพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เป็นต้น ทำให้เกิดชุมชนรูปแบบต่างๆขึ้น

7. สภาพทางภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมเหมาะสม บริเวณบางแห่งมีสภาพที่เหมาะสมต่อการเกิดเป็นชุมชน เช่น ตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำ มีดินดี มีทรัพยากรมาก ภูมิประเทศสวยงาม จึงเป็นปัจจัยดึงดูดให้มนุษย์เข้าไปประกอบกิจกรรมต่างๆ และขยายตัวเป็นชุมชนขึ้น



ภาพที่ 30 กระบวนการเกิดของชุมชน

3.2 ลักษณะของชุมชนชนบท และชุมชนเมือง

ได้มีการจัดแบ่งประเภทของชุมชนออกเป็นเป็นประเภทต่างๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ในการแบ่งแตกต่างกันออกไป เช่น แบ่งตามจำนวนพลเมือง แบ่งตามหน่วยพื้นฐานทางเศรษฐกิจ แบ่งตามความสัมพันธ์กับหน่วยงานของรัฐ แบ่งตามลักษณะพิเศษของประชาชน แบ่งตามลักษณะด้านนิเวศวิทยา แบ่งตามกิจกรรมทางสังคม แบ่งตามหน่วยการปกครอง และแบ่งตามลักษณะของคนในชุมชน เป็นต้น (jibiko, 2022)

1. ชุมชนชนบท (Rural Community)

ชุมชนชนบทเป็นบริเวณที่ผู้คนอาศัยอยู่กันตามภูมิประเทศ ที่อยู่นอกเขตเมืองโดยมีบ้านเรือนกระจัดกระจายทั่วไป และรวมกันอยู่เป็นหมู่ ซึ่งใช้เป็นศูนย์กลางในการกระทำกิจกรรมร่วมกัน โดยคนในชุมชนมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดด้วยเหตุนี้ เมื่อก้าวถึงชุมชนชนบทจึงเป็นที่เข้าใจตรงกันว่า เป็นชุมชนที่อยู่ในบริเวณของตำบลและหมู่บ้าน ซึ่งเป็นหน่วยการปกครองท้องถิ่นหนึ่งของรัฐบาล

2. ชุมชนเมือง (Urban Community)

อาณาบริเวณที่มีประชากรอยู่ร่วมกันจำนวนหนึ่ง และต้องมีความหนาแน่นมากพอสมควร เป็นบริเวณที่มีอาคารบ้านเรือนหนาแน่นอยู่ในเขตการปกครองแบบใดแบบหนึ่ง ประชาชนส่วนใหญ่ในชุมชนมีการประกอบอาชีพที่แตกต่างกันออกไป มีความเจริญเป็นศูนย์กลางต่างๆ และรวมทั้งความเสื่อมโทรมต่างๆอยู่ด้วย เช่น สิ่งแวดล้อมเป็นพิษ เป็นต้น

3.3 กิจกรรมและปัจจัยในการเกิดในชุมชน

จากการสำรวจพื้นที่ชุมชนจะเห็นกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ตั้งแต่การเปลี่ยนผ่านจากพื้นที่ส่วนตัวถึงพื้นที่สาธารณะ และเห็นถึงร่องรอยของกิจกรรมที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ผ่านอุปกรณ์เครื่องใช้ที่วางหรือตั้งอยู่อย่างถาวรและชั่วคราว ทำให้รูปแบบกิจกรรมที่เกิดขึ้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

กิจกรรมส่วนตัว ประกอบด้วย

1. กิจกรรมนันทนาการ
2. กิจกรรมที่รองรับการใช้ชีวิตประจำวัน (Service)

กิจกรรมสาธารณะ ประกอบด้วย

1. กิจกรรมทางสังคม
2. กิจกรรมสำหรับการประกอบอาชีพ

กิจกรรมทางศาสนา ประกอบด้วย

1. การประกอบพิธีทางศาสนา
2. กิจกรรมทางสังคม

กิจกรรมทั้งสามประเภทอาจปรากฏอยู่บนพื้นที่เดียวกันแต่ต่างวาระและช่วงเวลา ซึ่งสามารถจำแนกประเภทได้จากผู้ประกอบกิจกรรมที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นและเป้าหมายในการประกอบกิจกรรม

3.3.1 กิจกรรมส่วนตัว

หมายถึง กิจกรรมที่เกิดขึ้นจากผู้อยู่อาศัยภายในบ้าน เป็นกิจกรรมที่ไม่จำเป็นจะต้องเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น การดำเนินกิจกรรมเกิดจากผู้อยู่อาศัยดำเนินการเพียงอย่างเดียวสามารถแบ่งกิจกรรมส่วนตัวได้เป็นสองประเภทใหญ่ๆ คือ

(1) กิจกรรมนันทนาการ เช่น พักผ่อนนั่งเล่น อ่านหนังสือ รดน้ำต้นไม้ เป็นกิจกรรมนันทนาการที่สามารถพบเห็นได้จากการสำรวจ มักมีความต่อเนื่องของกิจกรรมบรรยากาศของการทำให้ถูกปิดล้อมด้วยชายคา หรือต้นไม้ เพื่อให้ร่มเงาขณะพักผ่อนและเพิ่มความเป็นส่วนตัวให้กับพื้นที่ มีการนำเก้าอี้หวัดครวมาตั้งที่บริเวณหน้าบ้านเพื่อรับรู้ความเคลื่อนไหวของบริบทภายนอกหรือการสร้างศาลาไว้บริเวณหน้าบ้านเพื่อตอบสนองการนั่งพักผ่อน อย่างถาวร การนั่งเล่นพักผ่อนที่หน้าบ้านนี้เป็นการเพิ่มโอกาสในการพบปะกันของคนในชุมชน ความคุ้นหน้าคุ้นตา อาจเป็นจุดเริ่มต้นของความสัมพันธ์ ความสนิทสนมคุ้นชินกับคนในชุมชนมากขึ้น



ภาพที่ 31 บ้านพักอาศัยของชุมชนชั้นนอก, ถนนบ้านบน
พื้นที่กิจกรรมหน้าบ้าน มีที่นั่งพักผ่อน ตากผ้า โดยเป็นกิจกรรมสำหรับการใช้ชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 32 บ้านพักอาศัยของชุมชนชั้นนอก, ถนนบ้านบน
พื้นที่กิจกรรมข้างบ้าน มีการตั้งโต๊ะเพิ่มเติม และมีสวนต้นไม้เพื่อเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ

(1) กิจกรรมที่รองรับการใช้ชีวิตประจำวัน (Service) เป็นกิจกรรมที่รองรับการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น การทำอาหาร การตากผ้า ที่วางของ เก้าอี้ของ เป็นต้น ซึ่งพื้นที่เหล่านี้มักไม่ค่อยแสดงออก และเป็นพื้นที่ส่วนตัวของเจ้าของบ้าน อาจด้วยพื้นที่ใช้สอยภายในอาจไม่เพียงพอต่อการใช้งาน ทำให้กิจกรรมเหล่านี้ถูกผลักรออกมาอยู่บริเวณภายนอก



ภาพที่ 33 บ้านพักอาศัยของชุมชนชั้นใน, ถนนนางงาม
พื้นที่กิจกรรมถูกผลักรออกมาอยู่บริเวณภายนอก ทำให้เปิดเผย



ภาพที่ 34 บ้านพักอาศัยของชุมชนภายใน, ถนนนครนอก
ใช้พื้นที่ข้างบ้านประกอบอาหาร และเป็นพื้นที่เก็บข้าวของเครื่องใช้ส่วนตัว



ภาพที่ 35 บ้านพักอาศัยของชุมชนบริเวณท้องเที่ยว, ถนนนครใน
พื้นที่หน้าบ้านจอดรถเข็นขายของซึ่งเป็นของใช้ในการประกอบอาชีพ

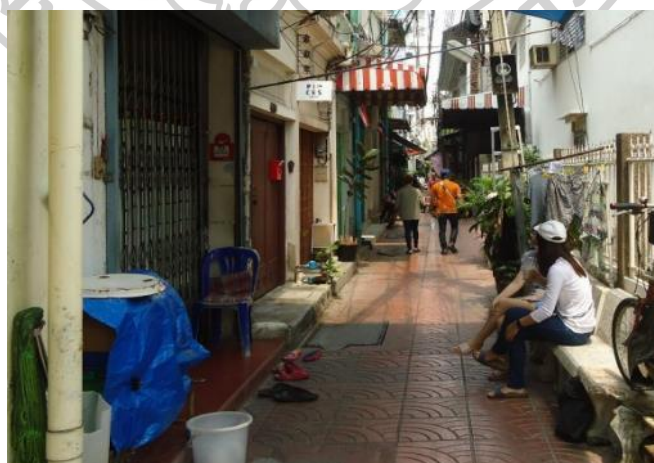
3.3.2 กิจกรรมสาธารณะ

เป็นกิจกรรมที่จำเป็นต้องบุคคลภายนอกและเจ้าของบ้านดำเนินกิจกรรมร่วมกันบนพื้นที่หน้าบ้าน หากมีการดำเนินกิจกรรมเพียงฝ่ายเดียว (ชมไพศาล, 2560) จะไม่นับว่าเป็นกิจกรรมสาธารณะ ในความหมายนี้ กิจกรรมสาธารณะที่เกิดขึ้นบนพื้นที่หน้าบ้านสามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ



ภาพที่ 36 บ้านพักอาศัยของชุมชนบริเวณท้องเที้ยว, ถนนนครใน
กิจกรรมพบปะพูดคุยกับเพื่อนบ้านในสังคม

(1) กิจกรรมทางสังคม เช่น การพบปะพูดคุยหรือ กิจกรรมนันทนาการสังสรรค์ เป็นต้น โดยกิจกรรมทางสังคมนี้สามารถเกิดขึ้นโดยบังเอิญ คือการพบปะพูดคุยกันโดยไม่ได้นัดหมายไว้ ลักษณะของกิจกรรมอาจเกิดขึ้นชั่วคราวบนพื้นที่หน้าบ้าน ซึ่งเป็นเหตุให้นำให้กิจกรรมนั้น ลากยาวต่อเนื่องกลายเป็นกิจกรรมที่ใช้ระยะเวลาเพิ่มขึ้น ลักษณะของกิจกรรมที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ อาจมีการนำอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับนั่ง หรือพักผ่อนเป็นเวลาชั่วคราวมาประกอบการดำเนินกิจกรรม เมื่อจบกิจกรรมและย้ายของเหล่านี้ออก ทำให้ไม่เห็นถึงร่องรอยการเกิดกิจกรรมทางสังคมนี้เกิดขึ้น ต่างจากหน้าบ้านบางแห่งที่มีการจัดเตรียมพื้นที่และเฟอร์นิเจอร์เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการดำเนินกิจกรรม และตั้งทิ้งไว้ค่อนข้างถาวร



ภาพที่ 37 บ้านพักอาศัยของชุมชนบริเวณชั้นใน, ถนนนครนอก
กิจกรรมพบปะพูดคุยกับเพื่อนบ้านในสังคม



ภาพที่ 38 บ้านพักอาศัยของชุมชนบริเวณท่องเที่ยวชั้นนำนอก, ถนนบ้านบน
กิจกรรมพบปะพูดคุย โดยมีที่นั่งไว้ตามทางสัญจร

(2) กิจกรรมสำหรับการประกอบอาชีพ ด้วยความเหมาะสมของการประกอบอาชีพ บางประเภท ทำให้พื้นที่บริเวณหน้าบ้านเหมาะสมแก่การใช้งาน เช่น ร้านค้าหรือร้านอาหาร ที่อยู่ติดริมถนน เพราะง่ายต่อการเข้าถึงต่อลูกค้า ซึ่งการปิดกั้นหรือสัญลักษณ์บางอย่างต้องการบ่งบอกถึงการแบ่งอาณาเขต ส่วนอาชีพอื่นที่พบเห็นนั้น คือ การทำประมง และทำเรือ เนื่องจากพื้นที่ติดกับแม่น้ำและทะเลสาบ ทำให้เกิดอาชีพบริเวณข้างเคียงและพื้นที่โดยรอบ ซึ่งจะใช้ทางสัญจรเดียวกันกับเส้นทางชาวบ้านและนักท่องเที่ยวที่เดินผ่านไปมา



ภาพที่ 39 ร้านฮับเซ่ง ถนนนางงาม, การใช้งานพื้นที่ภายในบ้านเป็นร้านน้ำชา



ภาพที่ 40 ท่าเรือน้ำลึก ถนนนครนอก,
การใช้งานพื้นที่บริเวณทางสัญจรโดยติดกับทะเลสาบ

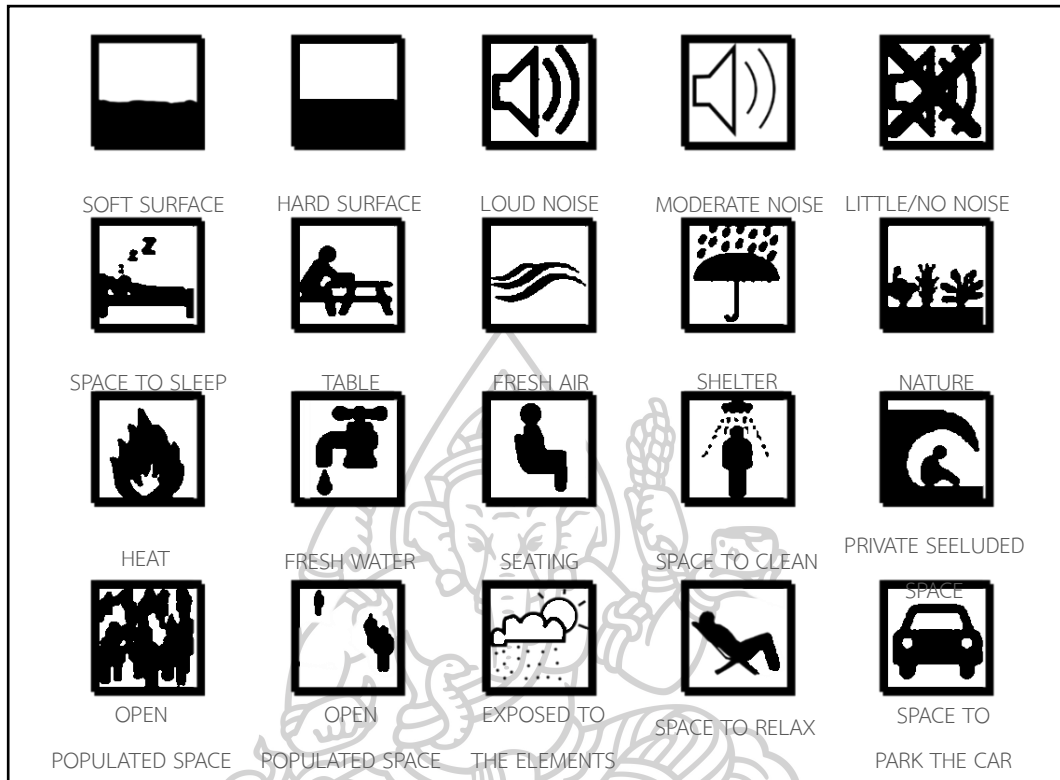


ภาพที่ 41 ร้านขายของชำ ถนนนครนอก,
พื้นที่ภายในบ้านเป็นสำหรับวางสินค้าขายของ

พื้นที่ด้านนอกนับเป็นพื้นที่แรกในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนภายนอก ซึ่งเป็นพื้นที่แรกที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเกิดขึ้น ทำให้เกิดการค้าขายขึ้น มีทั้งการค้าขายแบบสัญจร แต่ส่วนพื้นที่ภายในบ้านนั้น มักไม่ได้อนุญาตให้บุคคลภายนอกเข้าถึง เพราะทำหน้าที่เป็นส่วนบริการของการประกอบอาชีพ (Back of the House) เช่น เก็บของ คลังสินค้า เก็บอุปกรณ์ในการประกอบอาชีพ ทำให้บ้านทำหน้าที่เป็นร้านค้าในบางเวลา

ดังนั้น ความสัมพันธ์ของคนในชุมชนจึงเกิดขึ้นผ่านเส้นทางสัญจรบนถนนที่มีบ้านพักอาศัยขนาด 2 ชั้นทาง ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมทั้งภายนอกและภายใน ซึ่งกิจกรรมทางสังคมส่วนใหญ่จะเป็นที่เปิดเผยต่อสาธารณะ พร้อมการทำกิจกรรมที่เกิดขึ้นทั้งช่วงกลางวันและกลางคืน เช่น การวางเครื่องเรือน หรือวัตถุที่เอื้ออำนวยต่อการดำเนินกิจกรรมทางสังคมบริเวณพื้นที่ภายนอก

รวมถึงลักษณะทางพื้นที่ที่ไม่ปิดกั้นมากเกินไป ทำให้คาดการณ์ได้ว่า มีการเกิดขึ้นของกิจกรรมทางสังคมในระยะเวลาสั้น



ภาพที่ 42 กิจกรรมภายใน-ภายนอกพื้นที่

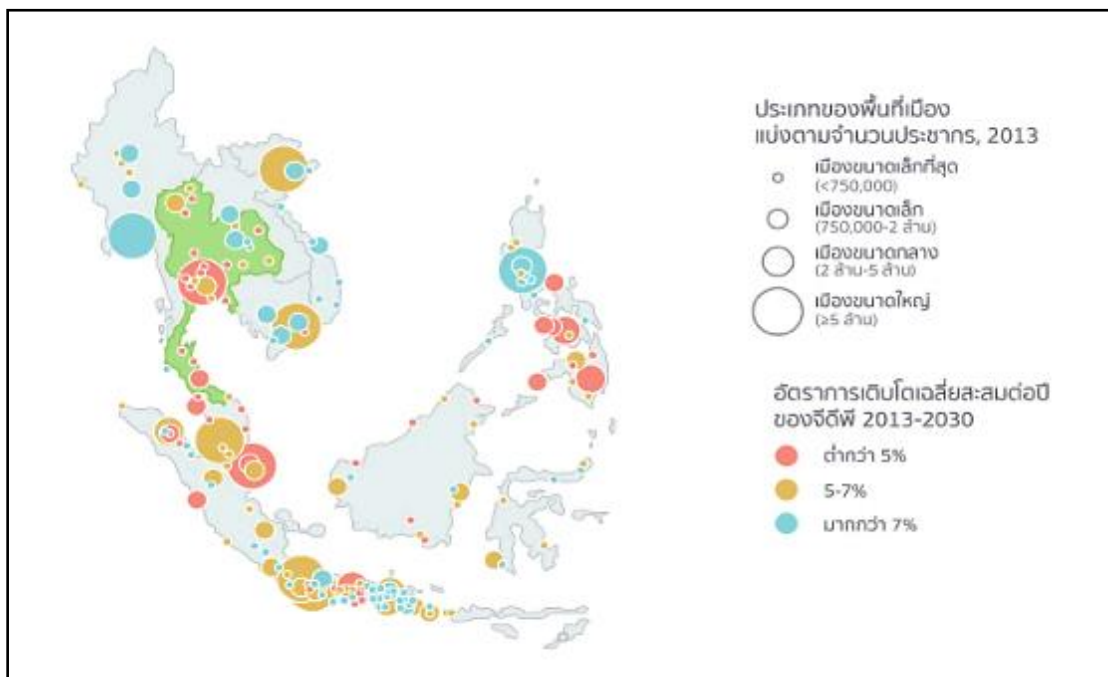
จากภาพที่ 42 เป็นการวิเคราะห์กิจกรรมของพื้นที่ภายในชุมชน ที่มีทั้งชาวบ้าน นักท่องเที่ยว ภายใน-ภายนอก มาใช้งานพื้นที่ ทำให้เกิดกิจกรรมที่หลากหลาย จึงต้องมีการกำหนดแนวทางที่มีความสอดคล้องกันของกิจกรรมภายในชุมชน

3.4 การเลือกที่ตั้งโปรแกรม

การพัฒนาประเทศไทยในช่วงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ซึ่งอยู่ในช่วงเวลาของการปฏิรูปประเทศเพื่อแก้ปัญหาพื้นฐานหลายด้านที่ส่งสมมานานท่ามกลางสถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว และเชื่อมโยงกันใกล้ชิดมากขึ้น แต่ในขณะที่ประเทศไทยมีข้อจำกัดของปัจจัยพื้นฐานเชิงยุทธศาสตร์เกือบทุกด้านและจะเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาพื้นที่ที่ชัดเจนขึ้น

ทำให้จำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้น ส่งผลให้เขตเมืองมีลักษณะความหนาแน่นแบบกระจุกตัว (Concentrate of population) และทำให้เกิดปัญหาขาดแคลนทรัพยากรต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อพื้นที่ ซึ่งประชากรในเขตเมืองโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่เริ่มสร้างครอบครัวใหม่มักจะโยกย้ายถิ่นฐานไป

แถบชานเมืองมากขึ้น ทำให้เกิดการขยายตัวของเมืองแบบกระจัดกระจาย (Urban Sprawl) เนื่องจากเมื่อเมืองขยายตัวออกไปสู่บริเวณโดยรอบแล้ว ประชากรที่โยกย้ายเข้าไปอาศัยอยู่นั้นที่แม้จะพื้นที่หนาแน่นน้อย ทำให้การขยายตัวเกิดขึ้นอย่างไม่มีระบบ ขาดการวางแผนและควบคุมไม่ได้ ซึ่งส่วนใหญ่การขยายตัวไปตามชานเมือง ทำให้เกิดพื้นที่เมืองที่ไม่ต่อเนื่องกันและลักษณะการตั้งถิ่นฐานเป็นไปอย่างเบาบาง ทำให้โครงสร้างพื้นฐานไม่เพียงพอต่อความต้องการ ทั้งด้านพื้นที่ที่ขยายอย่างไม่มิติศทางและด้านประชากรที่ทำให้เมืองขนาดเล็กและใหญ่เกิดความหนาแน่น (วุฒิชชาติวานิช, 2015)



ภาพที่ 43 อัตราการขยายชุมชนเมืองในอนาคต

ดังนั้น ในเมืองที่พัฒนาแล้วส่วนใหญ่ ช่องว่างที่เหลืออยู่ในโครงสร้างของเมืองสามารถถูกมองว่ามีศักยภาพและเป็นภัยคุกคามได้ ทำให้เมืองที่ขยายตัวอย่างรวดเร็ว เพราะประชากรที่เพิ่มขึ้น เป็นผลทำให้เกิดความต้องการพื้นที่เพื่อรองรับการประกอบกิจกรรมต่างๆ ของประชากรที่มีการจัดการการใช้ที่ดินภายในเมืองให้มีความเหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้ง่ายต่อการพัฒนา จึงแบ่งย่อยพื้นที่เมืองออกเป็นผืนเล็กๆ ส่งผลให้พื้นที่อาจไม่สามารถพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ และไม่สามารถระบุงบการใช้ประโยชน์ที่ดินได้อย่างแน่ชัด จึงพยายามออกแบบเพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นนั่นเอง (จำกัด, 2558)

ตารางที่ 7 วิเคราะห์การเลือกสถานที่ตั้งโครงการ

CRITERIA	SITE		
	เจริญนคร	กุฎีจีน	เมืองเก่าสงขลา
กลุ่มคนรุ่นใหม่กำลัง เกิดขึ้น		✗	✗
พื้นที่ที่มีศิลปวัฒนธรรม	✗	✗	✗
ความคล่องตัวในการชีวิต			✗
พื้นที่สีเขียว			✗
ความหนาแน่นของคน	✗	✗	✗
ความสะดวกของ เทคโนโลยี			✗
พื้นที่ที่ถูกล้อม หรือ ถูกมองข้าม	✗	✗	
พื้นที่ที่มีแนวโน้มกำลัง พัฒนา	✗	✗	✗

จากตารางข้างต้นคาดว่าสถาปัตยกรรมจะต้อง

1. สถาปัตยกรรมต้องเป็นเครื่องมือที่เข้าไปแทรกแซง หรือครอบคลุมพื้นที่บางส่วน เพื่อส่งเสริมพื้นที่ให้มีชีวิตอีกครั้ง
2. สถาปัตยกรรมที่นำไปเพื่อต่อยอด ร่วมสมัย เพื่อตอบสนองวิสัยทัศน์ของชุมชนยุคใหม่
3. สถาปัตยกรรมเป็นไปในแนวทาง Temporary “แบบชั่วคราว” (Cycle ละ 3 - 4 เดือน)
4. สถาปัตยกรรมที่ตอบสนองให้เราทุกคนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

จากการวิเคราะห์ข้างต้น ซึ่งมีเกณฑ์ในการคัดเลือกพื้นที่ตั้งโดยแบ่งแยกตามลักษณะความต้องการพัฒนาชุมชน และการขยายตัวของชุมชนที่มีประชากรเพิ่มขึ้น ทำให้บ้านพักอาศัยหนาแน่น จึงมีความต้องการที่เพิ่มขึ้นเพื่อให้ตอบสนองต่อกิจวัตรประจำวัน โดยได้แบ่งชุมชนออกเป็น 2 รูปแบบคือ รูปแบบชุมชนเมือง กับรูปแบบชุมชนที่อยู่ในต่างจังหวัด ซึ่ง 2 พื้นที่มีลักษณะทางกายภาพที่แตกต่างกัน แต่มีสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันคือเอกลักษณ์ความเป็นชุมชนของตนเอง จึงได้เลือกสถานที่ตั้งที่เห็นถึงความต่างอย่างชัดเจน 2 ที่ โดยใช้เกณฑ์การแบ่งข้างต้น เพื่อการแสดงตัว

สถาปัตยกรรมให้เกิดขึ้นอย่างชัดเจน และสามารถเล่าเรื่องราวของชุมชนได้เป็นอย่างดี ผ่านกิจกรรมความเป็นอยู่ของคนในชุมชน จึงได้สถานที่ตั้งออกมาเป็นชุมชนกุฎีจีนในกรุงเทพมหานคร และชุมชนเมืองเก่าสงขลาในจังหวัดสงขลา

3.4.1 ชุมชนกุฎีจีน กรุงเทพมหานคร

(1) สภาพทั่วไปของพื้นที่

ชุมชนกุฎีจีน หรือ “กะตี่จีน” เป็นอีกหนึ่งชุมชนเด่นริมแม่น้ำเจ้าพระยา มีประวัติความเป็นมายาวนานตั้งแต่สมัยพระเจ้ากรุงธนบุรีทรงก่อตั้งกรุงธนบุรี แม้จะเป็นเวลากว่า 200 ปีแล้วที่ชาวไทยเชื้อสายโปรตุเกสได้ตั้งรกรากกันมา แต่เรื่องราวความเป็นมาของชุมชนได้ถูกส่งต่อผ่านลูกหลานรุ่นแล้วรุ่นเล่า ด้วยเอกลักษณ์ที่โดดเด่นทั้งในแง่ของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ระหว่างชาวพุทธชาวคริสต์ และชาวอิสลาม รวมไปถึงวัฒนธรรมที่หลากหลายของชาวไทย และพ่อค้าชาวจีนที่อยู่ในละแวกเดียวกัน และด้วยความหลากหลายนี้เองที่ถือว่าเป็นเสน่ห์ของชุมชนกุฎีจีน (ช่างแดง, 2020)



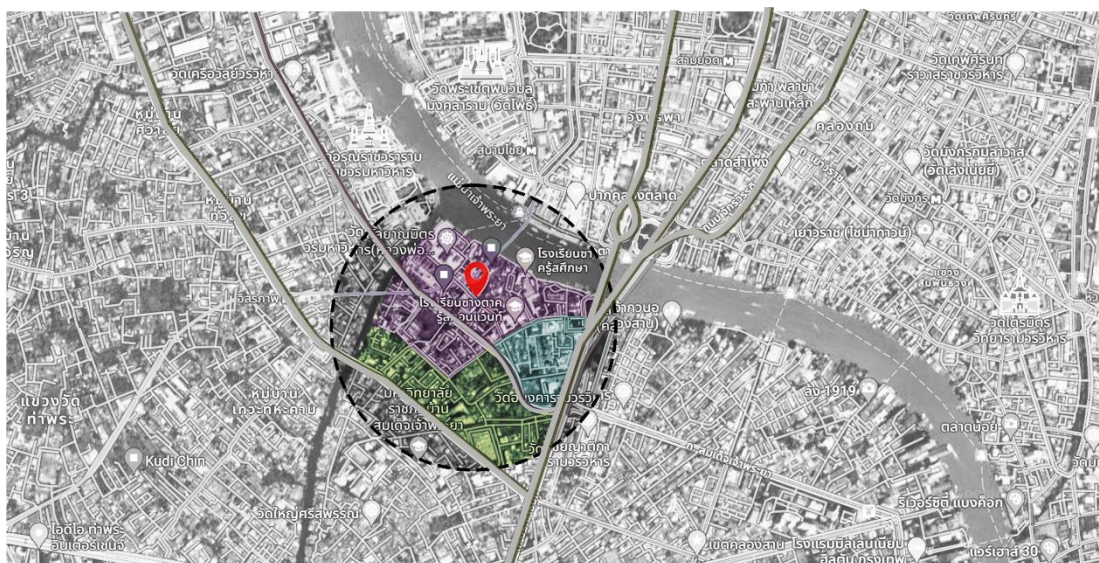
ภาพที่ 44 ชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 45 ภาพถ่ายมุมบนชุมชนกุฎีจีน

ชุมชนกุฎิจีน ตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาฝั่งธนบุรี โดยขึ้นกับแขวงวัดกัลยาณ์ เขตธนบุรี กรุงเทพมหานครมีอาณาเขต ดังนี้

- ทิศเหนือ : ชุมชนวัดกัลยาณ์
- ทิศใต้ : โรงเรียนช่างตาครูส์ศึกษา
- ทิศตะวันออก : แม่น้ำเจ้าพระยา
- ทิศตะวันตก : ถนนเทศบาลสาย 1



ภาพที่ 46 สภาพทั่วไปบริเวณพื้นที่ชุมชนกุฎิจีน

1.1 โครงข่ายสัญจร

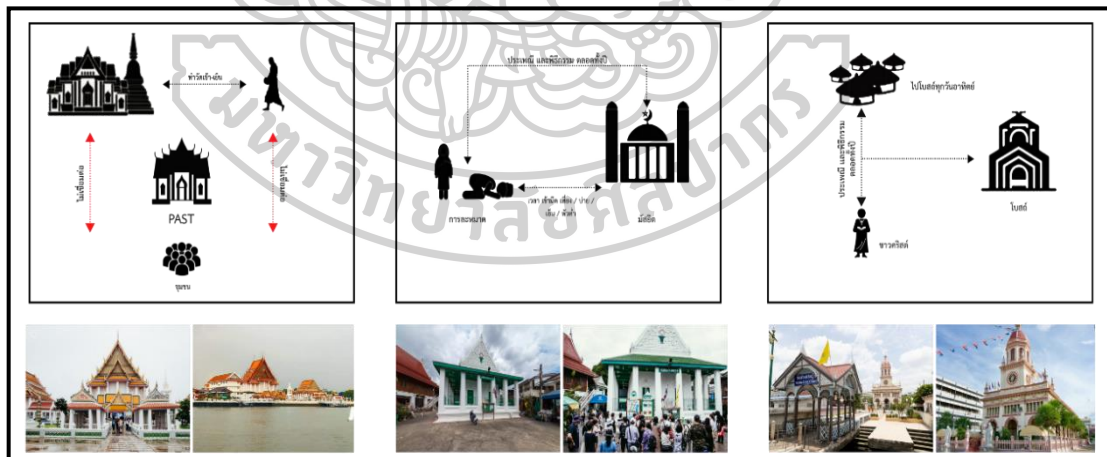
พื้นที่ชุมชนกุฎิจีนสามารถเข้าถึงได้จากการสัญจรหลากหลายเส้นทาง ทั้งการเดินทางสัญจรทางถนนและการเดินเท้า และการเดินทางน้ำที่เชื่อมต่อกับแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของการสัญจรออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

- ระบบขนส่งสาธารณะ บริเวณรอบพื้นที่มีรูปแบบของการสัญจรระบบขนส่งสาธารณะ ได้แก่ รถประจำทาง รถประจำทางท้องถิ่น (รถสองแถว) รถจักรยานยนต์รับจ้าง และรถตุ้
- ทางเดินเท้า โดยพื้นที่ภายในชุมชนนั้น มีการแบ่งตามสังคมวัฒนธรรมออกเป็น 3 ชุมชนใหญ่ๆด้วยกัน ทั้งชุมชนที่นับถือศาสนาพุทธ จีน คริสต์ แต่ทุกคนกลับมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ด้วยการที่มีเส้นทางสัญจรที่สามารถเดินถึงกันทั่ว จึงเกิดความต่อเนื่องและการใช้งานที่สะดวก และสามารถรวมเป็นปึกแผ่นเดียวกัน



ภาพที่ 47 โครงข่ายสัญจรบริเวณพื้นที่บริเวณชุมชนกุฎีจีน

ทำให้ชุมชนกุฎีจีน เป็นชุมชนมรดกแห่งวัฒนธรรม “4 ความเชื่อ 3 ศาสนา 6 ชุมชน ความต่างที่ไม่แตกแยก” เป็นชุมชนเก่าแก่ของกรุงเทพมหานคร ประกอบไปด้วย 6 ชุมชนเล็กๆ เนื่องจากกุฎีจีนได้รับพระราชทานให้มีการสร้างที่ดินให้แก่ประชาชน เพื่อสร้างที่อยู่อาศัย จึงมีการเข้ามาตั้งรกรากของแขกมุสลิมและฝรั่ง ทำให้ไม่มีการวางรูปแบบผังตั้งแต่แรก และด้วยความที่ยังเป็นชุมชนที่พยายามรักษาพื้นที่ประวัติศาสตร์ ทำให้เมืองใหญ่ต้องการที่จะเข้ามาลুক้าพื้นที่

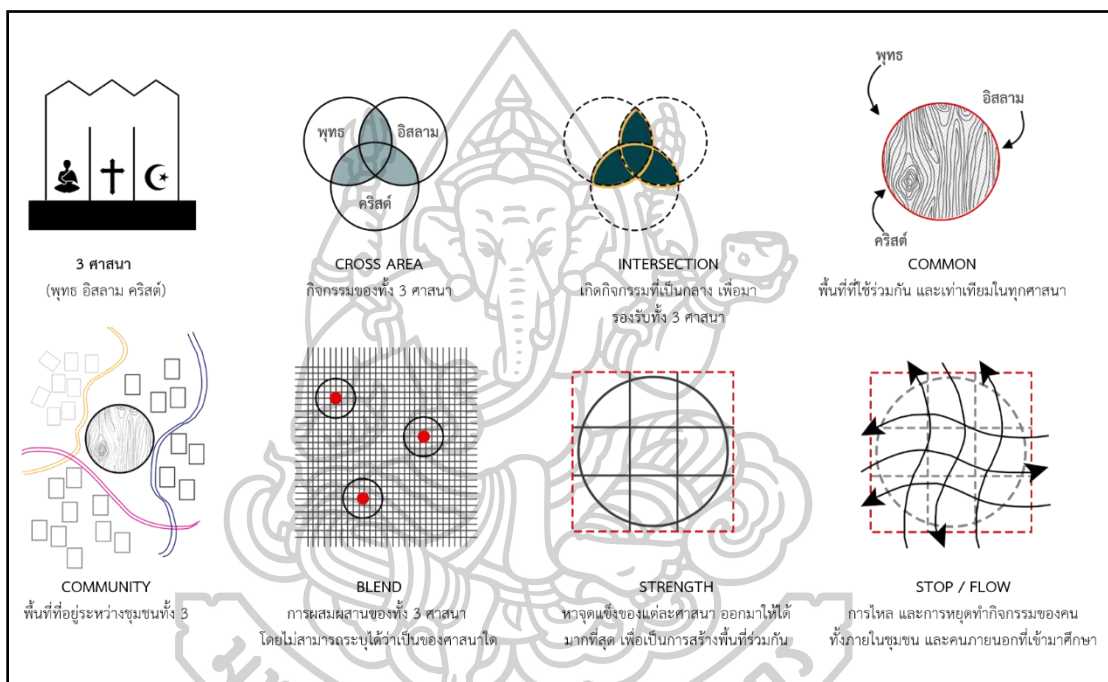


ภาพที่ 48 โครงข่ายสัญจรบริเวณพื้นที่บริเวณชุมชนกุฎีจีน

จากภาพที่ 48 เนื่องจากภายในชุมชนกุฎีจีนมีชุมชน 3 ศาสนา ที่อยู่ร่วมกัน ได้แก่ ชุมชนไทย พุทธ ชุมชนมุสลิม ชุมชนคริสต์ ทำให้กิจกรรมที่เกิดขึ้นมีความแตกต่างกัน และมีกิจกรรมที่ต่างกัน

ออกไป ทำให้เวลาการใช้งานหรือสถานที่ที่มีการใช้งานตลอดเวลาทั้งวัน จึงมีการสร้างสถาปัตยกรรมเพื่อสร้างจุดเชื่อมต่อระหว่างชุมชน

ชุมชนกุฎีจีนเป็นชุมชนที่เก่าแก่ โดยมีวัฒนธรรมของชาติอื่นมาผสมผสานกับวัฒนธรรมไทยได้อย่างลงตัว มีความเป็นเอกลักษณ์ที่ชุมชนอื่นไม่สามารถเลียนแบบได้ ซึ่งยังมีอีกหลากหลายชุมชนที่มีวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาผสมผสานกับวัฒนธรรมและการใช้ชีวิตในชุมชน ทำให้ในบางครั้งอาจเกิดปัญหาของการแบ่งแยกชุมชนออกตามศาสนา จึงอยากให้มีการผสมผสานและปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชนมากขึ้น



ภาพที่ 49 ชุมชนมรดกแห่งวัฒนธรรม “4 ความเชื่อ 3 ศาสนา 6 ชุมชน

เนื่องจาก ชุมชนกุฎีจีนเป็นชุมชนที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ ศาสนา จึงเกิดการวิเคราะห์พื้นที่ภายในชุมชน ทำให้มองเห็นถึงการรวมตัวกันของทั้ง 3 ศาสนาทั้งไทยพุทธ คริสต์ และศาสนาอิสลาม ที่มาอยู่รวมกันชุมชน จึงเกิดเป็นคอมมิวนิตีที่มีการเชื่อมกันของชุมชนโดยยึดหลักหาจุดแข็งออกมาให้ได้มากที่สุด เพื่อเป็นการสร้างกิจกรรมร่วม และภายหลังจึงให้มนุษย์ไหลไปตามเส้นทางที่กำหนด

(2) วัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา เพื่อตอบสนองคนภายในชุมชน

2.1 เพื่อรักษาวิถีชีวิตของคนภายในพื้นที่ให้ยังดำรงอยู่

2.2 สถาปัตยกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนแนวคิด ทศนคติมุมมองทางศาสนา

2.3 สถาปัตยกรรมที่เข้าไปแทรกในพื้นที่ที่มีการนับถือหลากหลายศาสนา โดยไม่เกิดเส้นแบ่งแยกศาสนา และเกิดการเชื่อมโยงของคนในชุมชน

(3) กิจกรรมที่เกิดขึ้นในชุมชนกุฎีจีน

3.1 กิจกรรมของคนภายในชุมชน

3.1.1 กิจกรรมส่วนตัว (เฉพาะบุคคล) ประกอบด้วย

- กิจกรรมนันทนาการ เนื่องจากชุมชนมีจำนวนประชากรหนาแน่น ทำให้บ้านพักอาศัยแต่ละหลังติดกัน และมีพื้นที่ที่ติดถนน ชาวบ้านจึงต้องออกมาทำกิจวัตรประจำวันบริเวณหน้าบ้าน ทำให้เมื่อเราเดินผ่านก็จะเห็นกิจกรรมของผู้คน 2 ช้างทาง



ภาพที่ 50 ถนนเส้นรองภายในชุมชนกุฎีจีน
ใช้พื้นที่หน้าบ้านในการนั่งพักผ่อน อ่านหนังสือ



ภาพที่ 51 ถนนเส้นหลักภายในชุมชนกุฎีจีน
บริเวณฟุตบอลเป็นพื้นที่สร้างปฏิสัมพันธ์

- กิจกรรมที่รองรับการใช้ชีวิตประจำวัน เนื่องจากภายในชุมชนมีประชากรอาศัยอย่างแออัด ทำให้พื้นที่ภายในบ้านอาจไม่พอต่อความต้องการ ทำให้บริเวณทางเดิน ถนน ต้องรองรับกิจกรรมประจำวันของชาวบ้านภายใน จึงจะเห็นการตากผ้า ราว เครื่องซักผ้า และอีกมากมาย



ภาพที่ 52 ถนนเส้นทางเข้าภายในชุมชนกุฎีจีน บริเวณถนนและฟุตบอลเติมไปด้วยกิจกรรมของผู้คน

3.1.2 กิจกรรมชุมชนสาธารณะ ประกอบด้วย

- กิจกรรมทางสังคม จะเห็นว่าตามชอกซอยภายในชุมชนนั้น ที่เป็นซอยต้องเดินเท้าเข้าไป หรือขั้บรถจักรยานยนต์เข้าไปได้เท่านั้น จะพบเห็นกลุ่มอาชีพของชาวบ้านดั้งเดิม และพิพิธภัณฑ์ 2-3 แห่ง จึงเห็นถึงความสัมพันธ์ของคนภายในชุมชน



ภาพที่ 53 ถนนเส้นหลักภายในตรอก ชอก ซอย ของชุมชนกุฎีจีน บริเวณทางเดินจะพบเห็นเก้าอี้ม้านั่งตลอดเส้นทาง

- กิจกรรมสำหรับการประกอบอาชีพ ด้วยความที่ภายในชุมชนกุฎีจีนถูกเชื่อมต่อด้วยหลายชุมชนทางศาสนา และมีการเดินทางด้วยเรือตรงบริเวณแม่น้ำเจ้าพระยาอีกด้วย ทำให้จะพบเห็นวินมอเตอร์ไซด์อยู่หลายจุดของจุดเชื่อมต่อชุมชน เพื่อสะดวกต่อการเดินทางที่มีทางสัญจรที่แคบ และเล็ก



ภาพที่ 54 ถนนเส้นหลักของชุมชนกุฎีจีน

บริเวณทางแยกของห้วงมถนนจะพบที่สำหรับจอดวินมอเตอร์ไซด์

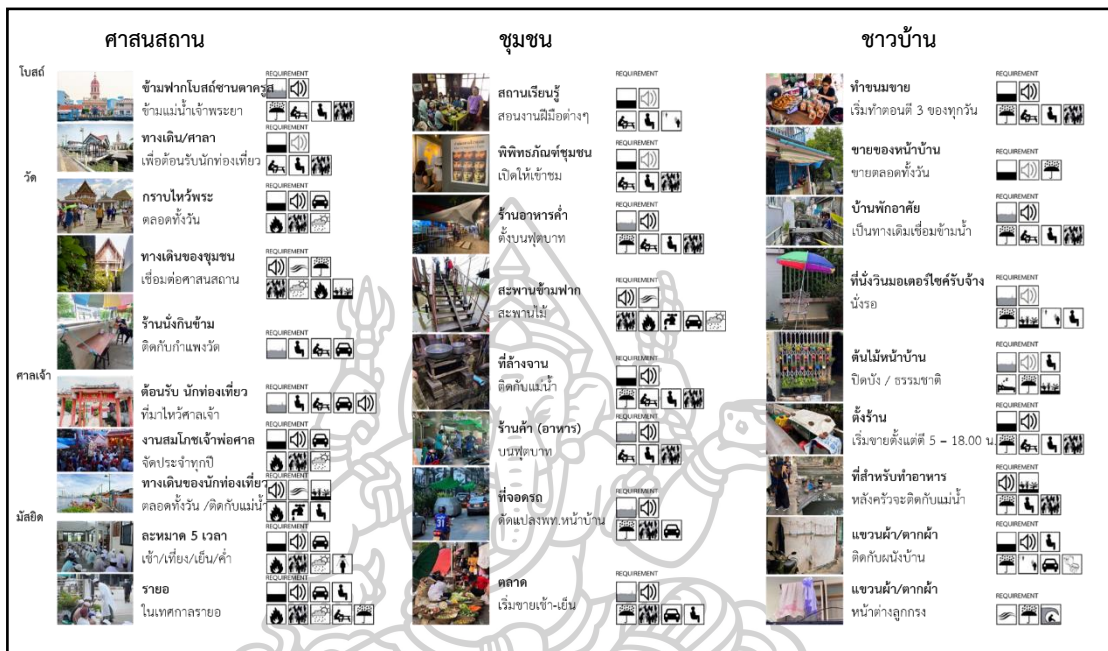
3.1.3 กิจกรรมทางศาสนา ประกอบด้วย

- การประกอบพิธีทางศาสนา เนื่องจาก ชุมชนกุฎีจีนเป็นพื้นที่อาศัยของชุมชนคนไทยเชื้อสายโปรตุเกส ทำให้ชุมชนแห่งนี้กลับโดดเด่นในเอกลักษณ์ของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ที่สงบสุขระหว่างชาวพุทธ ชาวคริสต์ และชาวอิสลาม รวมไปถึงวัฒนธรรมที่หลากหลายของชาวไทย จึงเกิดปฏิสัมพันธ์



ภาพที่ 55 ศาสนสถานประกอบพิธีภายในชุมชน

จะเห็นได้ว่า ชุมชนกุฎีจีนเป็นชุมชนที่มีความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติ ทำให้กิจกรรมของประชากรภายในชุมชนก็มีมากมายจนล้นออกมาภายนอก นั่นแสดงว่าพื้นที่ที่มีอยู่เดิมนั้นไม่รองรับกิจกรรมของคนภายในชุมชน จึงจะเห็นได้ตามทางเดินเลยว่ามีทั้งเก้าอี้ ม้านั่ง โต๊ะ ราวต่างๆมากมาย ล้นออกมา นั่นแสดงให้เห็นถึงปัญหาของภายในชุมชน



ภาพที่ 56 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายในชุมชน

จากภาพที่ 57 การวิเคราะห์กิจกรรมของชาวบ้านภายในชุมชนกุฎีจีน ภายใต้รูปแบบของศาสนสถาน ชุมชน และการใช้งานของชาวบ้าน ทำให้เห็นกิจกรรมประจำวันที่เกิดขึ้นซ้ำๆ และกิจกรรมที่หลากหลายที่หมุนเวียนตลอดทั้งวัน จนเกิดเป็นวัฒนธรรมภายในชุมชนกุฎีจีน

3.2 กิจกรรมของคนภายนอกชุมชน

3.2.1 กิจกรรมนักท่องเที่ยว ประกอบด้วย

- กิจกรรมนันทนาการ ภายในชุมชนกุฎีจีนนั้นมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ทำให้ผู้คนต่างหลั่งไหลเข้ามา เพราะอยากเข้ามาสัมผัสชีวิตแบบเดิม ซึ่งเดินทางสะดวก เพราะครอบคลุมระบบสัญจรทางน้ำ ทางบก จึงเกิดงานอาร์ตตามผนังมากมาย รวมไปถึงการแนะนำวิถีชีวิตให้คนได้



ภาพที่ 57 ทางเดินรอบชุมชนภายนอก
บริเวณแม่น้ำเจ้าพระยา เป็นบริเวณที่สามารถเห็นชุมชนกุฎีจีนได้ทั้งหมด

กิจกรรมของคนภายนอกชุมชนนั้น จะมีจากหลากหลายด้าน ทั้งนักท่องเที่ยว หรือคนที่เข้ามาทำงานบริเวณแถวนี้ทำให้กิจกรรมที่เกิดขึ้นก็จะแตกต่างและหลากหลายออกไป ดังภาพที่ 56 มีทั้งการนั่งเรือ การเดินเที่ยวศาสนสถานต่างๆ หรือแม้แต่ปั่นจักรยานชมรอบชุมชน ซึ่งทำให้เห็นเลยว่าชาวบ้านภายในชุมชนมักจะนำของเครื่องใช้มาตัดแปลงเพื่อให้เข้ากับการใช้งานในชีวิตประจำวัน ทั้งท่อ PVC นี้นำมาเป็นม้านั่ง หรือแม้แต่ผ้าที่นำมาใช้เป็นกันสาดบังแดด ซึ่งนี่ก็เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ผู้คนที่เข้ามาเห็นนั้น ได้สัมผัสถึงความมีชีวิต

	เรียนรู้งานอาชีพ ทำขนมฝรั่งกุฎีจีน	REQUIREMENT 		ทางเดินข้ามแม่น้ำ ทางเดินภายในชุมชน	REQUIREMENT 
	นั่งเรือข้ามฟาก นั่งข้ามแม่น้ำเจ้าพระยา	REQUIREMENT 		ที่นั่งพักผ่อน ตั้งตลอด 2 ข้างทาง	REQUIREMENT 
	ทางอาหารช่วงค่ำ นั่งกินบนฟุตบอล	REQUIREMENT 		ที่นั่งที่วัด ปรับเปลี่ยน/ตัดแปลง	REQUIREMENT 
	เรียนรู้เรื่องชุมชน ศึกษาตลอดทั้งชุมชน	REQUIREMENT 		ที่จอดรถ การตัดแปลงพื้นที่	REQUIREMENT 
	ที่นั่งพักผ่อน ตั้งตลอด 2 ข้างทาง	REQUIREMENT 		แผงบังแดด ติดไว้กับเสาไฟ	REQUIREMENT 
	ที่นั่งพักผ่อน ที่นั่งในหลายแบบ	REQUIREMENT 		ที่ซักรีดผ้า สิ่งอำนวยความสะดวก	REQUIREMENT 

ภาพที่ 58 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายนอก

จากภาพที่ 58 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายนอกชุมชนกุฎีจีน หรือนักท่องเที่ยวที่ต่างเข้ามาเยี่ยมชม ซึ่งกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการเรียนรู้ภูมิปัญญา วิถีชีวิตภายในชุมชน และการเดินศึกษาสำรวจพื้นที่ไปตามตรอกซอกซอยเล็กๆ ทำให้กิจกรรมที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่เป็นพื้นที่รับรองตามทางเดิน หรือช่วยอำนวยความสะดวกให้ง่ายขึ้นในการศึกษา



ภาพที่ 59 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายใน-ภายนอก

(4) วัสดุอุปกรณ์ และการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

วัสดุส่วนใหญ่เป็นวัสดุที่สามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่น และมักเป็นอุปกรณ์ที่ถูกดัดแปลงเพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน ทั้งสังกะสี ไม้ ปูน อิฐ ดินเผา หรือแม้แต่ผ้า ไวนิล และท่อ PVC



ภาพที่ 60 วัสดุภายในชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 61 ลักษณะการก่อรูปของชุมชนกุฎีจีนที่เด่นชัด

จากการวิเคราะห์บริบท เครื่องมือข้างต้น ทำให้ได้เรียนรู้การแสดงตัวออกมาผ่านสถาปัตยกรรม โดยการรวบรวมเครื่องมือ วิเคราะห์พื้นที่ ทำให้ได้ภาษาทางสถาปัตยกรรมในการออกแบบให้กลมกลืน หรือแตกต่างไปกับบริบท โดยทั้งหมดนี้ต้องตอบสนองต่อความต้องการของประชากรในชุมชนด้วย จึงแบ่งลักษณะทางความคิดออกมาได้ 3 ลักษณะ คือ

1. ภาษาของสถาปัตยกรรม ที่ออกมาจากเอกลักษณ์ ความเชื่อของคนในพื้นที่ ถึงเรื่องศาสนา และวิถีชีวิต

2. การแทรกโครงสร้างเข้าไปภายในพื้นที่ที่มีอยู่เดิม จึงคำนึงถึงพื้นที่ทางกายภาพที่มีอยู่เดิม ทั้งความหนาแน่นของประชากร จนไปถึงบ้านพักอาศัย ทำให้คำนึงถึงการเข้าไปแทรกแซงในรูปแบบต่างๆที่ต้องละเอียด เพื่อช่วยเพิ่ม Function ที่ต้องการเข้าไปให้ตอบโจทย์กับวิถีชีวิต

3. เนื่องจากพื้นที่มีความเป็นเอกลักษณ์ในตัวเองสูง ทำให้การที่จะไปเพิ่ม หรือเติมแต่งอะไร ต้องวิเคราะห์ถึงบริบทของพื้นที่ เพื่อให้กลมกลืนหรือแตกต่าง

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์พื้นที่กายภาพชุมชนกุฎีจีน

การก่อรูปสถาปัตยกรรม					
ย่านชุมชน	ลักษณะ กายภาพ ของพื้นที่	ศาสนา / ความเชื่อ/ วัฒนธรรม	เอกลักษณ์ / อัตลักษณ์	TECTONIC	MATERAIL
ชุมชนกุฎีจีน	ตั้งอยู่ริมแม่น้ำ เจ้าพระยาฝั่ง ธนบุรีตรงข้าม กรุง รัตนโกสินทร์	4 ความเชื่อ 3 ศาสนา 6 ชุมชน (พุทธ+จีน+ คริสต์) เป็นชุมชน ชาวไทยเชื้อ สายโปรตุเกส มีความเชื่อ ศรัทธาที่ แตกต่าง	เป็นชุมชน แรกของ กทม.ทำให้ บ้านเรือนส่วน ใหญ่เป็นไม้ หลังคาสังกะสี	การก่อรูปที่ คำนึงถึง Pattern ของ เอกลักษณ์ พื้นที่ และ ความเป็นพื้น ถิ่น การ ประกอบเลย เน้นไปที่การ เข้าไม้	วัสดุตามแต่ ละพื้นที่ - กระเบื้อง ว่าว - สังกะสี - ก่ออิฐฉาบ ปูน - ไม้

จากการวิเคราะห์พื้นที่ทางกายภาพของชุมชนกุฎีจีนนั้น ทำให้สามารถเห็นบริบทของชุมชนและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ที่ต้องการให้เกิดการแก้ไขปัญหาพื้นที่ และเข้ากับทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้น โดนลักษณะความต้องการนั้น จะต้องเป็นพื้นที่ที่มีขนาดเล็กและเป็นเศษเหลือ (ถูกแทรกในบริเวณชุมชน) โดยมีรูปร่างพื้นที่ที่เข้ามากำหนดลักษณะของสถาปัตยกรรม ในการใช้งาน และเหมาะสมกับการแสดงตัวให้เข้ากับบริบท จึงแสดงเป็นแสดงตัวกับกลมกลืน

(5) การวิเคราะห์ที่ตั้งชุมชนกุฎีจีน

ตารางที่ 9 วิเคราะห์การเลือก SITE ชุมชนกุฎีจีน

เกณฑ์การเลือก SITE (PET ARCHITECTURE)									
SITUATION		LOCATION KUDI JEEN							
		SITE A	SITE B	SITE C	SITE D	SITE E	SITE F	SITE G	SITE H
ลักษณะ ความ ต้องการ ของ SITE	พื้นที่ขนาดเล็ก	5	3	4	3	5	3	4	3
	พื้นที่เศษเหลือ	5	4	5	4	5	3	5	5
	รูปร่างของพื้นที่	3	3	3	3	4	3	3	3
	เอกลักษณ์ที่ เฉพาะตัว	2	4	4	5	3	3	4	4
	ดึงดูดผู้คน	4	5	4	3	3	5	5	5
	พื้นที่ที่สร้าง CONNECTION	4	5	4	3	3	5	3	5
	ลักษณะเชิง สัญลักษณ์	5	4	3	5	4	3	4	4
	ลักษณะทางกายภาพ	4	4	4	3	3	4	4	4
รวม		32	32	31	29	30	29	32	33

จากการวิเคราะห์สถานที่ตั้งโครงการตามเกณฑ์การเลือก SITE ทำให้มีพื้นที่ 4 สถานที่ที่เข้ากับความต้องการที่ต้องการจะเข้ามาแก้ไขปัญหา ดังนี้



ภาพที่ 62 การเลือกที่ตั้งโครงการ

5.1 ที่ตั้งโครงการ Site A



ภาพที่ 63 ที่ตั้งโครงการ Site A

1. Surrounding

- ทิศเหนือ : บ้านพักอาศัย
- ทิศใต้ : คลอง
- ทิศตะวันออก : วัดประยุรวงศาวาสวรวิหาร
- ทิศตะวันตก : สถาบันการเรียนรู้เสริมสำหรับเด็ก

2. Shape : สี่เหลี่ยมคางหมู ขนาด 50.00 ตารางเมตร



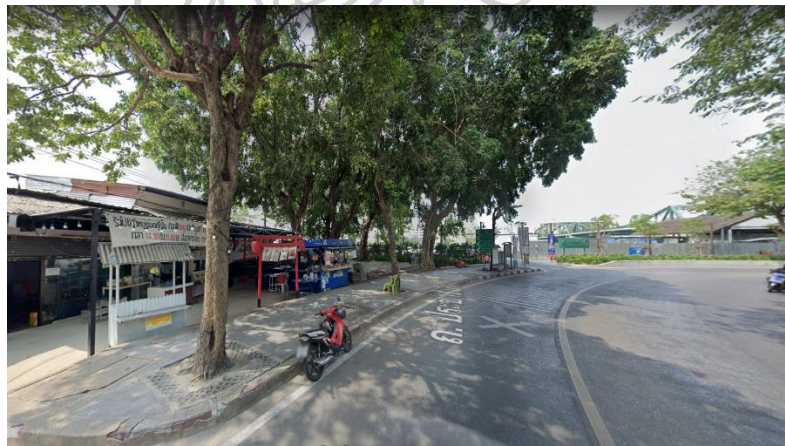
ภาพที่ 64 ที่ตั้งโครงการ Site A

Site A มีลักษณะพื้นที่เป็นสี่เหลี่ยมคางหมู ซึ่งติดกับวัดและโรงเรียนที่อยู่ขนานทั้ง 2 ข้าง ทำให้พื้นที่ไซต์อยู่ระหว่าง และด้านหลังก็ติดพื้นที่คลองภายในชุมชนที่มีน้ำไหลผ่านตลอดทั้งปี ข้อดีของไซต์นี้ คือ ไซต์อยู่บริเวณทางเข้าหลักของชุมชนกุฎีจีน ทำให้ผู้คนสัญจรไปมาตลอดทั้งวัน ทั้งด้วยรถยนต์ รถมอเตอร์ไซด์ จักรยาน และการเดิน



ภาพที่ 65 ทางสัญจรของ Site A

5.2 ที่ตั้งโครงการ Site B

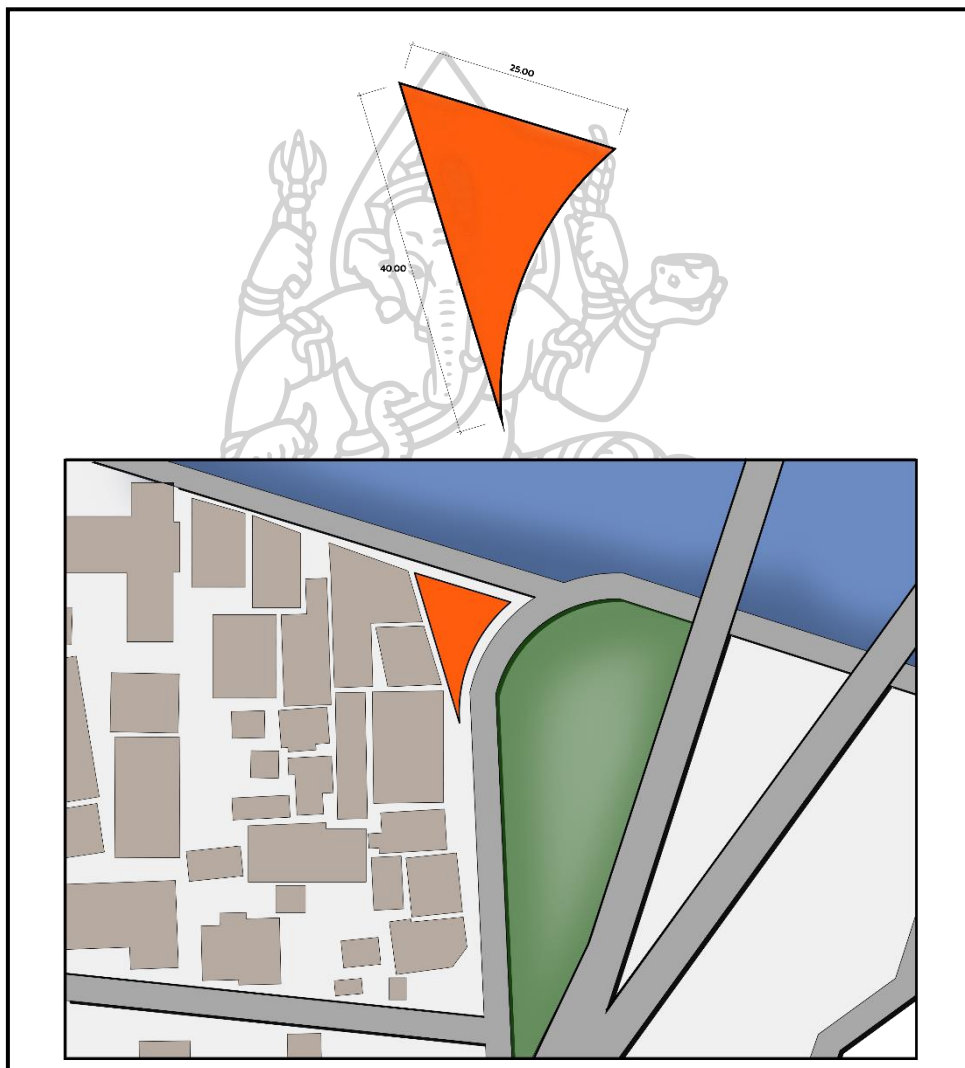


ภาพที่ 66 ที่ตั้งโครงการ Site B

1. Surrounding

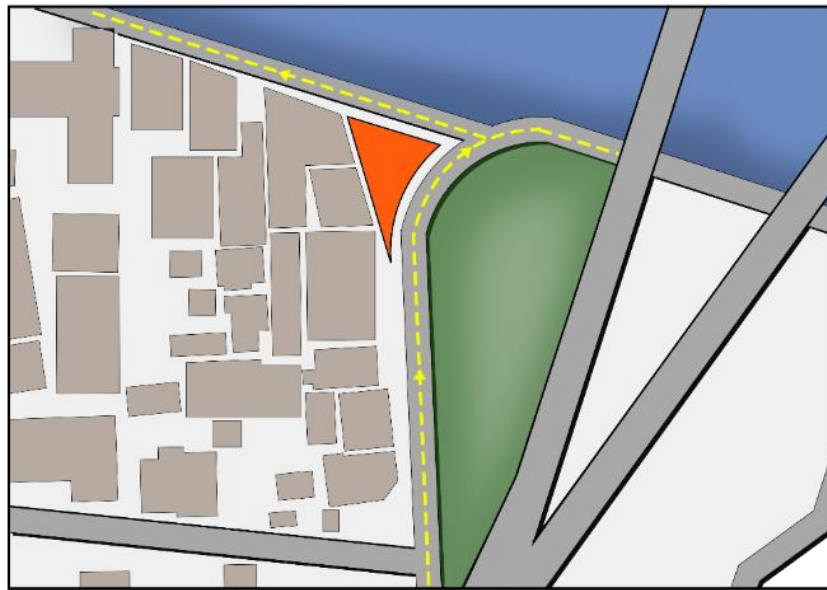
- ทิศเหนือ : แม่น้ำเจ้าพระยา
- ทิศใต้ : บ้านพักอาศัย
- ทิศตะวันออก : สวนสาธารณะ
- ทิศตะวันตก : บ้านพักอาศัย

2. Shape : สามเหลี่ยม ขนาด 800.00 ตารางเมตร



ภาพที่ 67 ที่ตั้งโครงการ Site B

Site B มีลักษณะพื้นที่เป็นสามเหลี่ยม โดยอยู่บริเวณทางเข้า-ออกชุมชนกุฎีจีน และพื้นที่โครงการเดิมเป็นพื้นที่ว่างเปล่าที่ไม่ได้ใช้งาน แต่อยู่ร่วมกันกับชุมชนบ้านพักอาศัย ทำให้โปรแกรมที่เกิดขึ้นเป็นการสร้างสถาปัตยกรรมเพื่อสันถนาการของชาวบ้านเป็นหลัก



ภาพที่ 68 ทางสัญจรของ Site B

5.3 ที่ตั้งโครงการ Site C

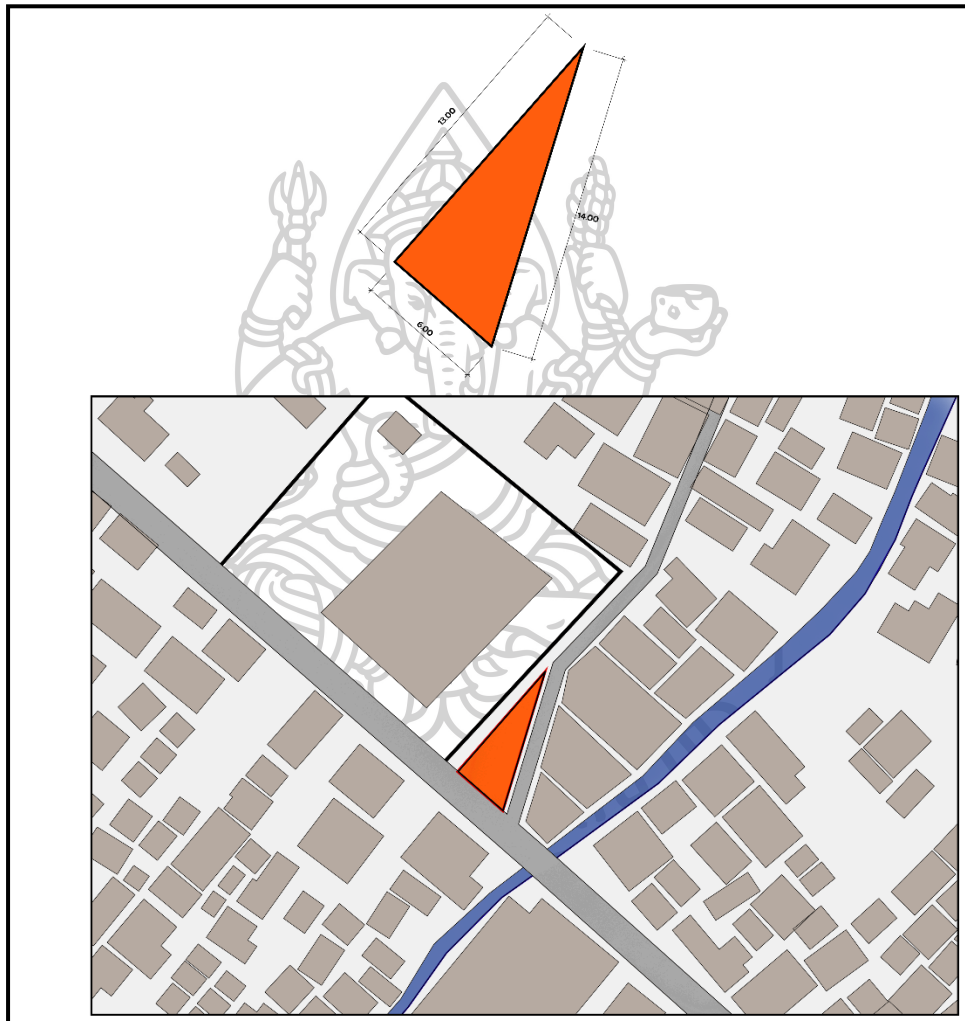


ภาพที่ 69 ที่ตั้งโครงการ Site C

1. Surrounding

- ทิศเหนือ : วัดกัลยาณมิตร
- ทิศใต้ : บ้านพักอาศัย
- ทิศตะวันออก : บ้านพักอาศัย
- ทิศตะวันตก : วัดกัลยาณมิตร

2. Shape : สามเหลี่ยม ขนาด 39.00 ตารางเมตร



ภาพที่ 70 ที่ตั้งโครงการ Site C

Site C มีลักษณะพื้นที่เป็นสามเหลี่ยม โดยโครงการอยู่หัวมุมของหน้าซอย และมีพื้นที่ถนนกว้าง 1.50 เมตร ซึ่งอยู่ติดกับโครงการ ทำให้ชาวบ้านที่สัญจรไปมาส่วนใหญ่ใช้วิธีการเดิน หรือขับรถมอเตอร์ไซด์ เพื่อความสะดวกสบาย และ Site C อยู่ติดกับคลอง ทำให้บ้านพักอาศัยบริเวณนั้นมีความแออัด



ภาพที่ 71 ทางสัญจรของ Site C

5.4 ที่ตั้งโครงการ Site D



ภาพที่ 72 ที่ตั้งโครงการ Site D

1. Surrounding

- ทิศเหนือ : วัดกัลยาณมิตร
- ทิศใต้ : บ้านพักอาศัย
- ทิศตะวันออก : บ้านพักอาศัย
- ทิศตะวันตก : บ้านพักอาศัย

2. Shape : สามเหลี่ยม ขนาด 100.00 ตารางเมตร



ภาพที่ 73 ที่ตั้งโครงการ Site D

Site D มีลักษณะพื้นที่เป็นสามเหลี่ยม ตั้งอยู่บริเวณข้างวัดกัลยาณมิตร และอยู่หน้าซอยของชุมชนริมแม่น้ำเจ้าพระยา ทำให้พื้นที่โครงการนี้เหมาะแก่การต้อนรับนักท่องเที่ยว และชาวบ้านที่สัญจรไปมาโดยการใช้เรือข้ามฟาก ทำให้โปรแกรมจึงเป็นจุดรวมพลของผู้คน และในทางกลับกันก็เป็นพื้นที่กระจายคนไปแต่ละจุด



ภาพที่ 74 ทางสัญจรของ Site D

3.4.2 ชุมชนเมืองเก่าสงขลา สงขลา

(1) สภาพทั่วไปของพื้นที่

ชุมชนเมืองเก่าสงขลาเป็นเมืองท่าที่สำคัญมาตั้งแต่สมัยอดีต เพราะมีภูมิประเทศติดกับทะเล จึงเป็นแหล่งค้าขายที่สำคัญของภาคใต้ อีกทั้งยังมีทะเลสาบสงขลาที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยสัตว์น้ำหลากหลายชนิด โดยย่านเมืองเก่า มีประวัติความเป็นมาและมีอายุยืนยาวกว่า 200 ปี ซึ่งเป็นชุมชนโบราณเก่าแก่ ดูได้จากความเก่าแก่ของตึก อาคาร และบ้านเรือน ย่านเมืองเก่าแห่งนี้ มีถนนที่สำคัญด้วยกัน 3 สาย คือ ถนนนครนอก ถนนนครใน และถนนนางงาม ซึ่งถนนทั้ง 3 สายนี้มีเอกลักษณ์ทางด้านสถาปัตยกรรมที่หลากหลาย ซึ่งก็ได้เกิดจากการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับชาวต่างชาติ ไม่ว่าจะเป็นอาคารสถาปัตยกรรมจีน สถาปัตยกรรมชิโนยูโรเปียน สถาปัตยกรรมผสม และสถาปัตยกรรมร่วมสมัย สถาปัตยกรรมเหล่านี้ต่างก็มีความงดงามที่แตกต่างกันออกไป ทำให้ย่านเมืองเก่าสงขลาแห่งนี้ เป็นแหล่งเรียนรู้ สถาปัตยกรรม วัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ได้เป็นอย่างดี โดยมีการเล่าเรื่องราวจิตรกรรมฝาผนังของอาคารและบ้านเรือน เพื่อสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรม การดำเนินชีวิตของคนในท้องถิ่น และเพื่อเป็นสถานที่ดึงดูดให้นักท่องเที่ยวมาเยี่ยมชม (ดร.จเร-สุวรรณชาติ, 2562)



ภาพที่ 75 ชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ภาพที่ 76 ภาพถ่ายชุมชนเมืองเก่าสงขลา

- จุดเช็คอินภายในเมืองเก่าสงขลา
- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| A) โรงสีแดง | E) ศาลเจ้าพ่อหลักเมืองสงขลา |
| B) โรงแรม-โฮสเทล | F) ร้านขายของฝาก |
| C) ชุมชนบ้านพักอาศัย | G) พิพิธภัณฑ |
| D) วัดยางทอง | H) ท่าเรือ |

1.1 โคร่งข่ายสัญจร

ย่านเมืองเก่าสงขลามีถนนสายหลักสำคัญ 3 เส้น คือ ถนนนครนอก ถนนนครใน และถนนนางงาม

- ถนนนครนอก : ตั้งอยู่ติดกับทะเล เป็นถนนที่พ่อค้าแม่ค้าใช้สัญจรไปมาในอดีต มีจุดท่องเที่ยว คือ โรงสีข้าวที่ชาวบ้าน เรียกว่า หับ โห่ หิ้น หรือโรงสีแดง ซึ่งปัจจุบันได้เปิดเป็นแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม



ภาพที่ 77 ถนนนครนอก ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

- ถนนนครใน : เป็นถนนที่เต็มไปด้วยอาคารบ้านเรือนและสถาปัตยกรรมมากมาย ซึ่งปัจจุบันอาคารบ้านเรือนเหล่านี้ได้รับการอนุรักษ์และบูรณาการไว้เพื่อเป็นสถานที่ท่องเที่ยว โดยเรียกว่า "บ้านนครใน" พิพิธภัณฑ์แห่งการอนุรักษ์ เปิดให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าไปเยี่ยมชมได้

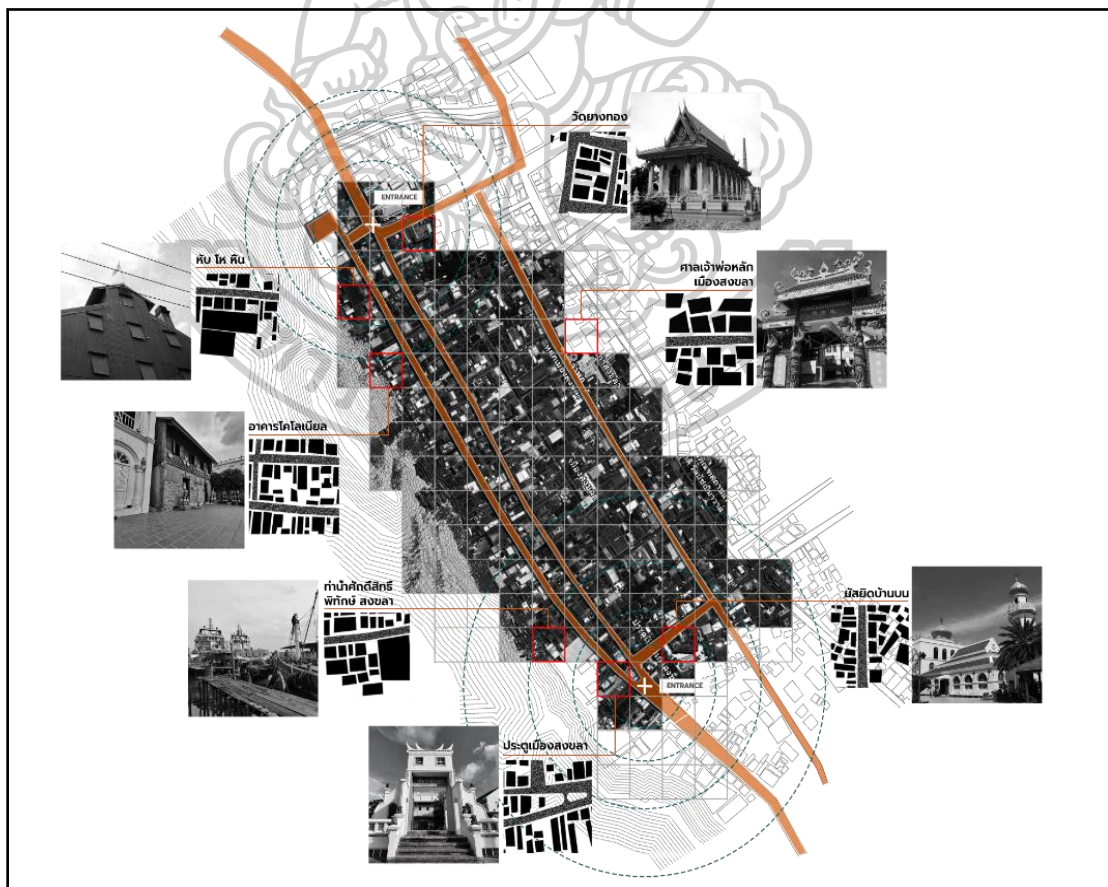


ภาพที่ 78 ถนนนครใน ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

- ถนนนางงาม : เดิมเรียกว่า ถนนเก้าห้อง ปัจจุบันชื่อว่า "ย่านเก้าห้อง" เต็มไปด้วยสถานที่สำคัญทางศาสนา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คู่บ้านคู่เมืองของชาวสงขลา เช่น ศาลเจ้าพ่อหลักเมืองสงขลา และศาลเจ้าพ่อกวนอู เป็นต้น



ภาพที่ 79 ถนนนางงาม ชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ภาพที่ 80 ถนนสายหลักภายในชุมชนเมืองเก่าสงขลา

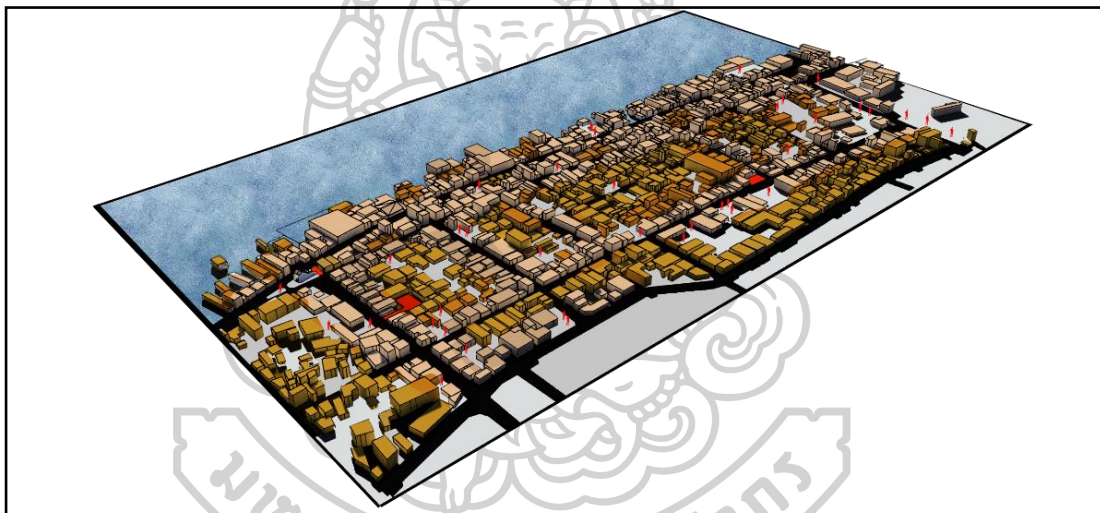
จากภาพ เห็นได้ชัดเลยว่าภายในชุมชนเมืองเก่าสงขลานั้น มีการเชื่อมต่อกันของถนน 3 สายหลักที่มีความต่อเนื่องกันทั้งทางกายภาพ โครงข่าย และวิถีชีวิต

1.1.1 ระบบขนส่งสาธารณะ

บริเวณรอบๆชุมชนมีรูปแบบของการสัญจรระบบขนส่งสาธารณะ ได้แก่ รถส่วนตัว รถประจำทางท้องถิ่น (รถสองแถว) รถจักรยานยนต์รับจ้าง

1.1.2 ทางเดินเท้า

เนื่องจาก ชุมชนเมืองเก่าสงขลา มีลักษณะของพื้นที่เป็นชุมชนชั้นนอก และชุมชนชั้นใน ซึ่งชาวบ้านที่อยู่เดิมส่วนใหญ่อยู่ชั้นใน และมีการอยู่อาศัยมาตั้งแต่อดีต ทำให้ทางสัญจรยังไม่ได้ขยายออกไป จึงมีถนนที่แคบ กว้างแค่ 2.5 เมตร การสัญจรจึงเหมาะกับการขับรถยนต์ และการเดินเท้าเพียง เท่านั้น

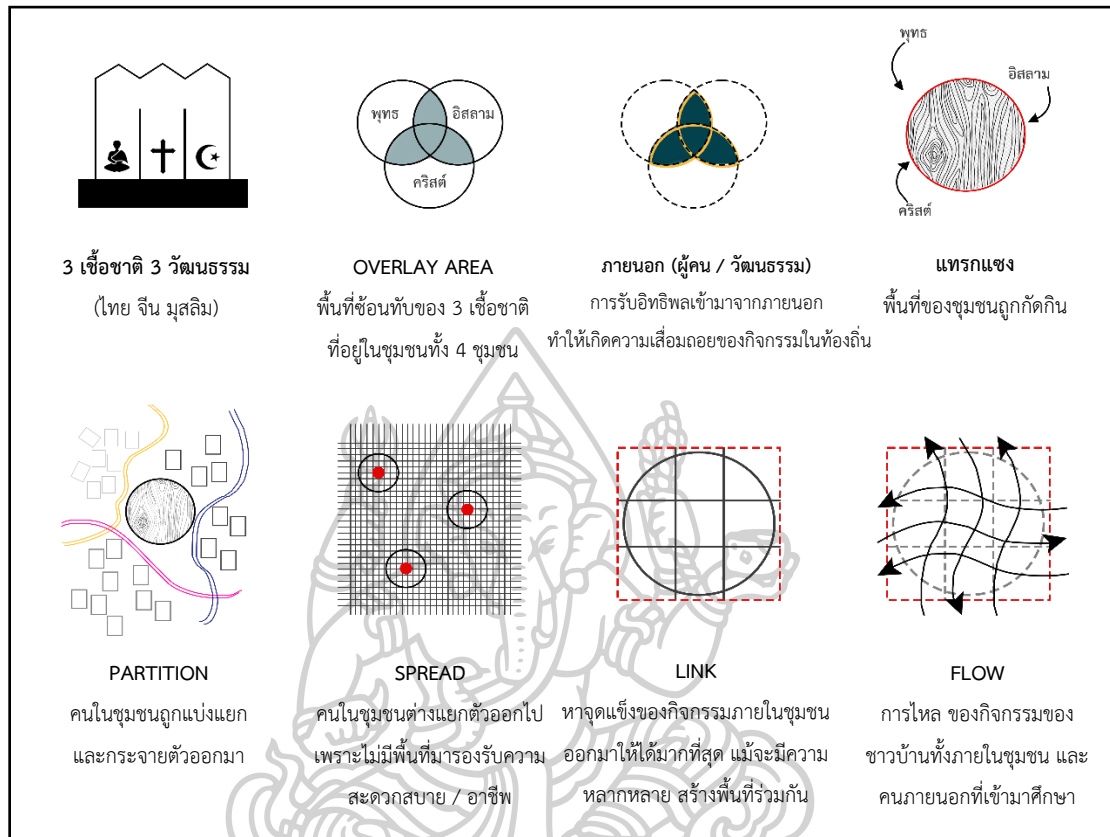


ภาพที่ 81 โครงข่ายทางสัญจรชุมชนเมืองเก่าสงขลา

(2) วัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา เพื่อตอบสนองคนภายในชุมชน

1. พื้นที่การสร้างวิถีชีวิต ศูนย์รวมของทุกคน เป็นส่วนประกอบของชุมชนและเมือง ที่ให้ผู้คนได้มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างเป็นรูปธรรม (สถาปัตยกรรมเข้ามาช่วยสร้างพื้นที่ในชุมชนให้มีความยืดหยุ่น)
2. สร้างสถาปัตยกรรมที่เป็นเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ของพื้นที่ ทำให้เกิดเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และเป็นหนึ่งเดียวไปกับบริบท
3. สถาปัตยกรรมสามารถส่งเสริมหรือช่วยให้ผู้คนเข้าใจตัวตนของพวกเขา ในขณะที่บอกเล่าเรื่องราวของชุมชน

4. การแสดงตัวทางสถาปัตยกรรมออกมา ผ่านกิจกรรม กิจวัตร และวิถีชีวิตของผู้คนที่ต่างได้รับผลกระทบจากการขยายตัวของเมืองที่รวดเร็ว



ภาพที่ 82 แนวคิดและการแก้ไขของชุมชนเมืองเก่าสงขลา

เนื่องจาก ชุมชนเมืองเก่าสงขลาเป็นชุมชนพหุวัฒนธรรมที่รวมทั้ง 3 ศาสนา ไทย จีน และมุสลิม ทำให้เกิดพื้นที่ซ้อนทับของ 3 เชื้อชาติ ที่อยู่ใน 4 ชุมชน แต่เมื่อเวลาผ่านไปชุมชนเมืองเก่าสงขลากลับได้รับอิทธิพลจากชาติตะวันตกทำให้เกิดการแทรกแซงทางวัฒนธรรม จึงหาโปรแกรมและวิธีการนำสถาปัตยกรรมมาแก้ไขปัญหภายในชุมชน

(3) กิจกรรมที่เกิดขึ้นในชุมชนเมืองเก่าสงขลา

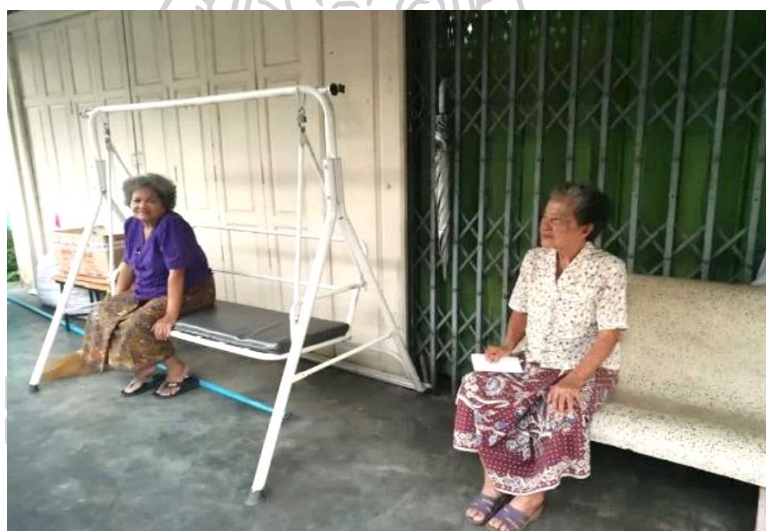
3.1 กิจกรรมของคนภายในชุมชน

3.1.1 กิจกรรมส่วนตัว (เฉพาะบุคคล) ประกอบด้วย

- กิจกรรมนันทนาการ เนื่องจากชุมชนเมืองเก่าอายุมากกว่า 200 ปี ซึ่งชาวบ้านที่อยู่เดิมนั้นอาจถูกสืม ทำให้บ้านพักอาศัยเสื่อมโทรม และไม่สามารถขยายตัวออกไปได้ แต่ในปัจจุบันเมืองเก่าขึ้นนอกกลับมีการทำเป็นที่ท่องเที่ยว ทำให้พื้นที่ของชาวบ้านที่อยู่ชุมชนชั้นในนั้นล้นออกมาตามถนน หรือพื้นที่ข้างเคียง ทั้งการนั่งพักผ่อน คร่ำ



ภาพที่ 83 ถนนนางงาม ชุมชนเมืองเก่าสงขลา
แม้ถนนเส้นนี้จะเป็ถนนเส้นหลักในการท่องเที่ยว แต่ชาวบ้านยังคงออกมาทำกิจวัตรภายนอก



ภาพที่ 84 ถนนนครนอก ชุมชนเมืองเก่าสงขลา
ชาวบ้านออกมานั่งพักผ่อนกันบนทางเดินหน้าบ้าน

- กิจกรรมที่รองรับการใช้ชีวิตประจำวัน เนื่องจากภายในชุมชนมีประชากรอาศัยอย่างแออัด และชาวบ้านที่นี้ส่วนใหญ่ก็ขายของ หรือประกอบอาชีพบริเวณนี้ ทำให้ทางถนน ทางเนเราจะเห็นอุปกรณ์ทำมาหากินตลอด 2 ข้างทาง เพื่อสะดวกต่อการใช้งาน



ภาพที่ 85 ถนนนครใน(ชั้นใน) ชุมชนเมืองเก่าสงขลา
ถนนเส้นนี้เป็นถนนที่อยู่บริเวณชุมชนชั้นใน ทำให้ถนนแคบ กิจกรรมจึงออกมาอยู่บนถนน

3.1.2 กิจกรรมชุมชนสาธารณะ ประกอบด้วย

- กิจกรรมทางสังคม เนื่องจากในพื้นที่ชุมชนนั้น มีหลากหลายคนเข้ามาใช้งาน ทำให้ภายในชุมชนมีจุดรวมตัวของชาวบ้านอยู่หลายแห่งตามซอย หรือศาสนสถาน แต่ด้วยกิจกรรมทางสังคมที่ชาวบ้านมักปฏิบัติกันมากแถบบริเวณนี้คือ ร้านน้ำชา (เปิดตลอดทั้งวัน)



ภาพที่ 86 ถนนบ้านบน ชุมชนเมืองเก่าสงขลา
ถนนเส้นนี้ติดกับบริเวณมัสยิด ทำให้ชาวบ้านมารวมตัวกันบริเวณนี้

- กิจกรรมสำหรับการประกอบอาชีพ เนื่องจาก ชุมชนเมืองเก่ามีถนน 3 สาย เชื่อมต่อกัน และยาว ทำให้การท่องเที่ยวจึงต้องพึ่งการใช้รถสามล้อเพื่อความสะดวก หรือแม้กระทั่งชาวบ้านส่วนใหญ่ที่อาศัยอยู่บริเวณนี้ ก็มักขายของหน้าบ้านเพื่อความสะดวก



ภาพที่ 87 ถนนนครนอก ชุมชนเมืองเก่าสงขลา
รถสามล้อจะจอดอยู่บริเวณจุดรับส่งนักท่องเที่ยว

3.1.3 กิจกรรมทางศาสนา ประกอบด้วย

- การประกอบพิธีทางศาสนา "เมืองเก่าสงขลา" เป็นเมืองสำคัญที่มีมรดกวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปวัฒนธรรมและเป็นแหล่งผสมผสานทางวัฒนธรรมอันหลากหลายของกลุ่มคน 3 ศาสนา คือ ชาวไทยพุทธ ไทยจีนและไทยมุสลิม ที่สะท้อนออกมาในรูปแบบวิถีชีวิตชุมชนที่มีเอกลักษณ์และรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่โดดเด่น



ภาพที่ 88 ศาสนสถานประกอบพิธีศาสนาอิสลามภายในชุมชน (มุสลิม)



ภาพที่ 89 ศาสนสถานประกอบพิธีภายในชุมชน (ศาลเจ้า)



ภาพที่ 90 ศาสนสถานประกอบพิธีศาสนาพุทธภายในชุมชน (วัด)

จะเห็นว่า อัตลักษณ์ของสงขลา สามารถรับรู้ได้จากส่วนประกอบของเมือง รูปแบบอาคาร ภูมิทัศน์ ศิลปะ การปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และเทศกาลต่างๆ อันมีวัฒนธรรมความเชื่อทางศาสนา แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ เอกลักษณ์ที่จับต้องได้ และเอกลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ ผ่านกิจวัตรของชาวบ้านในชุมชนที่สื่อสารออกมาให้เห็น

“THE IDENTITY IN ARCHITECTURE”

เอกลักษณ์ในสถาปัตยกรรม ประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 กลุ่ม คือ
เอกลักษณ์ที่จับต้องได้ และเอกลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้



เอกลักษณ์ที่จับต้องได้

→ ความเป็นอารยะทางสถาปัตยกรรม/

ความอุดมสมบูรณ์ของอาหาร
























เอกลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้

→ ศาสนา / ความเชื่อ / พิธีกรรม

ภาพที่ 91 เอกลักษณ์ของชุมชนเมืองเก่าสงขลา

เนื่องจาก ชุมชนเมืองเก่าสงขลา มีวัฒนธรรมมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทำให้มีการวิเคราะห์ออกเป็น 2 รูปแบบหลักๆ ได้แก่ เอกลักษณ์ที่จับต้องได้ ที่บอกเล่าเรื่องราวของสถาปัตยกรรมและความอุดมสมบูรณ์ของอาหาร อีกรูปแบบหนึ่งคือ เอกลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ ทั้งเรื่องของศาสนา ความเชื่อ และพิธีกรรม

ศาสนสถาน	ชุมชน	ชาวบ้าน
วัด  งานวัด ประจำฤดู ทุก 3 เดือน  บิณฑบาต ทุกวันในตอนเช้า 	ร้านค้า ชาวบ้านจะมานั่งกินทุกเช้า  ร้านค้า (ภายในบ้าน) เปิดขายตลอดทั้งวัน  รถ 3 ล้อ จุดตลอดถนน  ทำเรือสินค้า ชาวบ้านประกอบอาชีพ  ร้านอาหารกลางคืน นั่งกินบนโต๊ะบาท  ตลาด ตลาดเช้า ทุกวันจ.พ-ศ.  ทำเรือ หลงเรือทำเรือ  โรงเรียนเก่า ศูนย์รวมคนในชุมชน 	ที่นั่งรถมอเตอร์ไซค์รับจ้าง นั่งตลอดทั้งวัน  ร้านขายของ (รถเข็น) ขายตลอดทั้งวัน (จ-ค)  ร้านอาหารตามสั่ง ขายทุยเย็น-คำ  บ้านชาวบ้าน อยู่อาศัย  โกดัง ทำงานตลอดทั้งวัน  บ้านพัก วิถีชีวิตของชาวบ้าน  ที่เก็บแก๊ส เก็บ-รอ (เช้า-เย็น) 
ศาลเจ้า งานสมโภช จัดขึ้นในทุก 6 เดือน  ศาลเจ้าพ่อหลักเมือง จัดขึ้นในทุกปี  ค้าขาย (เที่ยวเดี่ยว) ขายทุกวันได้เร็ว 		
มัสยิด ละหมาด 5 เวลา เช้าเที่ยงเย็น/ค่ำ  ทำกับข้าว ในเทศกาลสวาย 		

ภาพที่ 92 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายในชุมชน

จากภาพที่ 92 การวิเคราะห์กิจกรรมภายในชุมชนเมื่อเก่าสงขลา โดยแบ่งจากกลุ่มของชาวบ้าน ชุมชน และศาสนสถาน ทำให้เห็นถึงกิจกรรมร่วมของชาวบ้านและนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้งานพื้นที่ ที่มีการใช้งานตลอดทั้งวัน ทั้งการท่องเที่ยว ตลาด ร้านอาหาร

3.2 กิจกรรมของคนภายนอกชุมชน

3.2.1 กิจกรรมนักท่องเที่ยว ประกอบด้วย

- กิจกรรมนันทนาการ นักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชมความสวยงามตึกกรมบ้านช่องที่มีมาตั้งแต่สมัย ยุครัชกาลที่ 3 มีทั้งแบบจีนโบราณและบ้านเรือนต่างๆ ที่ผสมผสานวัฒนธรรมความเป็นอยู่ในยุคต่างๆ ไล่มาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งเมื่อเข้าไปในย่านนี้จะต้องหาอาหารอร่อยๆทานกัน



ภาพที่ 93 นักท่องเที่ยวเยี่ยมชมเมือง

3.2.2 กิจกรรมคนทำงาน ประกอบด้วย

- กิจกรรมอาชีพ ชุมชนเมืองเก่าสงขลามิทำเรือด้านหลังติดทะเลสาบสงขลา โดยมีเรือประมงจอดอยู่ที่บริเวณท่า ทำให้เห็นและมีบรรยากาศของวิถีชีวิตชาวประมงเมืองสงขลา



ภาพที่ 94 ชาวประมงเข้ามาเทียบท่าเรือ

	นั่งเรือข้ามฟาก มีเป็นรอบๆ	REQUIREMENT 		ร้านขายของฝาก นักท่องเที่ยวมักซื้อของฝาก	REQUIREMENT 
	ปั่นจักรยาน สามารถเข้าขับได้ตลอดทั้งวัน	REQUIREMENT 		นั่งกินอาหาร มีถนนคนเดินทุกวัน ศ-ส	REQUIREMENT 
	รถรางชมเมือง รถวิ่ง 4 รอบ/วัน	REQUIREMENT 		ร่วมงานตักบาตรเทโว มีงานทุก 3 เดือน	REQUIREMENT 
	นั่งรถสามล้อ ชมเมืองเก่า ได้ตลอดทั้งวัน	REQUIREMENT 		จัดกิจกรรมสำหรับเด็กๆ เช่น วาดรูประบายสี	REQUIREMENT 
	นั่งรถมอเตอร์ไซด์ มีวินเวียนตลอดทั้งวัน	REQUIREMENT 		มีการแสดงเวที ร่วมทำกิจกรรม	REQUIREMENT 
	เดินชมทั่วเมือง สถานที่เปิด สามารถเดินได้ทั้งวัน	REQUIREMENT 		นิทรรศการ จะมีจัดทุกเทศกาล	REQUIREMENT 

ภาพที่ 95 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายนอกชุมชน

กิจกรรมของคนภายนอกชุมชนนั้น จะมีจากหลากหลายด้าน ทั้งนักท่องเที่ยว หรือคนที่เข้ามาทำงานบริเวณแถวนี้ ทำให้กิจกรรมที่เกิดขึ้นก็จะแตกต่างและหลากหลายออกไป ดังภาพที่ 80 มีทั้งการนั่งเรือ การเดินเที่ยวศาสนสถานต่างๆ หรือแม้แต่ นั่งรถสามล้อเวียนรอบเมือง ควบคู่ไปกับการเรียนรู้วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์เมืองเก่าไปพร้อมๆกัน

				
				
ที่นั่งรถมอเตอร์ไซด์รับจ้าง นั่งตลอดทั้งวัน	ร้านขายของ (รถเข็น) ขายตลอดทั้งวัน (จ-ศ)	ร้านอาหารตามสั่ง ขายทุกเย็น-ค่ำ	บ้านชาวบ้าน อยู่อาศัย	โกดัง ทำงานตลอดทั้งวัน
				
				
ค้าขาย (ก๊วยเตี๋ยว) ขายทุกวันได้โรงจิว	โรงหนังเก่า ศูนย์รวมคนในชุมชน	ละหมาด 5 เวลา เช้า/เที่ยง/เย็น/ค่ำ	งานสมโภช จัดขึ้นในทุก 6 เดือน	งานวัด ประจำฤดู ทุก 3 เดือน
				
				
ที่เก็บเก้าอี้ เก็บ-เรือ (เช้า-เย็น)	ร้านน้ำชา ชาวบ้านจะมานั่งกันทุกเช้า	รถ 3 ล้อ จอดตลอดแนวถนน	ท่าเรือสินค้า ชาวบ้านประกอบอาชีพ	
				
				
ร้านอาหารกลางคืน นั่งกินบนฟุตบอลบาท	ตลาด ตลาดเช้า ทุกวันจ-พ-ศ	ท่าเรือ ทางเดินไปท่าเรือ	บึงทบตาร ทุกวันในตอนเช้า	

ภาพที่ 96 การวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายนอกชุมชน

จากการวิเคราะห์กิจกรรมของคนภายนอกชุมชนภาพที่ 96 ทำให้เห็นการใช้พื้นที่ทั้งในแนวตั้ง และพื้นที่รอบๆ เห็นการสัญจรของคนที่แบ่งเป็นสัดส่วนตามบริบทของพื้นที่นั้นๆ และพื้นที่ส่วนใหญ่ก็มีกันสาดเปิดส่วนช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้งาน

(4) วัสดุอุปกรณ์ และการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

วัสดุส่วนใหญ่เป็นวัสดุที่สามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่น และมักเป็นอุปกรณ์ที่ถูกดัดแปลงเพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน ทั้งสังกะสี ไม้ ปูน อิฐ ดินเผา

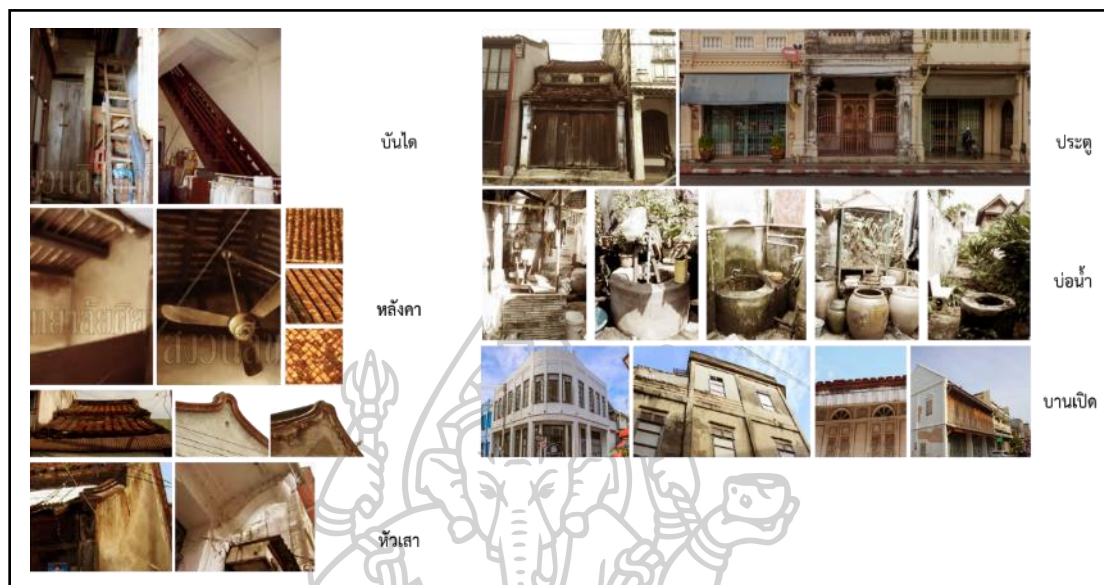


ภาพที่ 97 วัสดุภายในชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ภาพที่ 98 การก่อรูปทางสถาปัตยกรรมของชุมชนเมืองเก่าสงขลา

โดยวัสดุอุปกรณ์ และการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมนั้น มาจากการได้รับอิทธิพลของชาวจีนที่เข้ามา ทำให้เอกลักษณ์ออกมาในรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่เป็นปีกแผ่นเดียวกัน ตั้งแต่บริเวณทางเข้า บ่อน้ำกลางบ้าน จนไปถึงคอร์ทที่มีอยู่กลางบ้าน



ภาพที่ 99 การก่อรูปทางสถาปัตยกรรมของชุมชนเมืองเก่าสงขลา

จากการวิเคราะห์บริบท และเครื่องมือช่างต้น ทำให้ได้เรียนรู้การแสดงตัวออกมาผ่านสถาปัตยกรรม โดยการรวบรวมเครื่องมือ วิเคราะห์พื้นที่ ทำให้ได้ภาษาทางสถาปัตยกรรมในการออกแบบให้กลมกลืน หรือแตกต่างไปกับบริบท โดยทั้งหมดนี้ต้องตอบสนองต่อความต้องการของประชากรในชุมชนด้วย จึงแบ่งลักษณะทางความคิดออกมาได้ 3 ลักษณะ คือ

1. ภาษาของสถาปัตยกรรม ที่ออกมาจากเอกลักษณ์ ความเชื่อของคนในพื้นที่ ถึงเรื่องศาสนา และวิถีชีวิต
2. การแทรกโครงสร้าง ที่มีรูปแบบกึ่งสมบูรณ เนื่องจากพื้นที่ทางกายภาพที่เดิมมีความหนาแน่น และไม่สามารถเข้าไปแตะต้องได้ ทำให้การจะเพิ่ม Function พิเศษเข้าไปนั้น ต้องทำในลักษณะที่สามารถเคลื่อนย้าย เก็บ หรือถอดประกอบง่าย นำไปสู่วัสดุในท้องถิ่นที่อาจต้องเป็นโครงสร้างเบา
3. ชาวบ้านยังคงอาศัย และทำมาหากินในพื้นที่ ทำให้การก่อรูปสถาปัตยกรรมแบบใหม่นั้นอาจไม่เหมาะสม และด้วยพื้นที่ที่มีความเด่นชัดด้าน Surface และ Material (กำแพงเมือง/ผนังบ้าน/อิฐที่มีการก่อรูปพิเศษ) เลือกใช้ Tectonic (สถ.พื้นถิ่น) คล้อยกับบริบทพื้นที่

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์พื้นที่ที่กายภาพชุมชนเมืองเก่าสงขลา

การก่อรูปสถาปัตยกรรม					
ย่านชุมชน	ลักษณะ กายภาพ ของพื้นที่	ศาสนา / ความเชื่อ / วัฒนธรรม	เอกลักษณ์ / อัตลักษณ์	TECTONIC	MATERAIL
ชุมชนย่าน เมืองเก่า สงขลา	อยู่ติดกับริม ทะเลสาบ สงขลา และ บ้านเรือน หนาแน่นที่ เก่าแก่เป็น เมืองท่าที่ สำคัญวางผัง ตาม Grid เลือกตามฮวง จุ้ย	3 ศาสนา (พุทธ+จีน+ อิสลาม) เกิดการ ผสมผสาน วัฒนธรรม สะท้อน ออกมาใน รูปแบบ สถาปัตยกรรม ทั้งยุโรป จีน หรือมุสลิม	ผนัง / ประตู ฉลุ (ประเพณี ชาวฮกเกี้ยน มีประเพณีให้ ผู้หญิง สำรวม อยู่แต่ในบ้าน) บ่อน้ำ Court กลางบ้าน เป็นลานโล่ง และกักเก็บ น้ำฝนไว้	กระเบื้องดิน เผาเพื่อลด ความร้อน แบ่งการใช้ สอยออกเป็น 3 ส่วน : ส่วน หน้า กลาง หลัง	wall bearing (ปูนหินทราย) -กระเบื้องดิน เผาแบบ โบราณ (สงขลา) -ไม้ในท้องถิ่น

จากการวิเคราะห์พื้นที่ทางกายภาพของชุมชนเมืองเก่าสงขลานั้น ทำให้สามารถเห็นบริบทของชุมชน และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ที่ต้องการให้เกิดการแก้ไขปัญหาพื้นที่ และเข้ากับทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้น โดยลักษณะความต้องการนั้น จะต้องเป็นพื้นที่ที่มีขนาดเล็กและเป็นเศษเหลือ (ถูกแทรกในบริเวณชุมชน) โดยมีรูปร่างพื้นที่ที่เข้ามากำหนดลักษณะของสถาปัตยกรรม ในการใช้งาน และเหมาะสมกับการแสดงตัวให้เข้ากับบริบท จึงแสดงเป็นแสดงตัวกับกลมกลืน

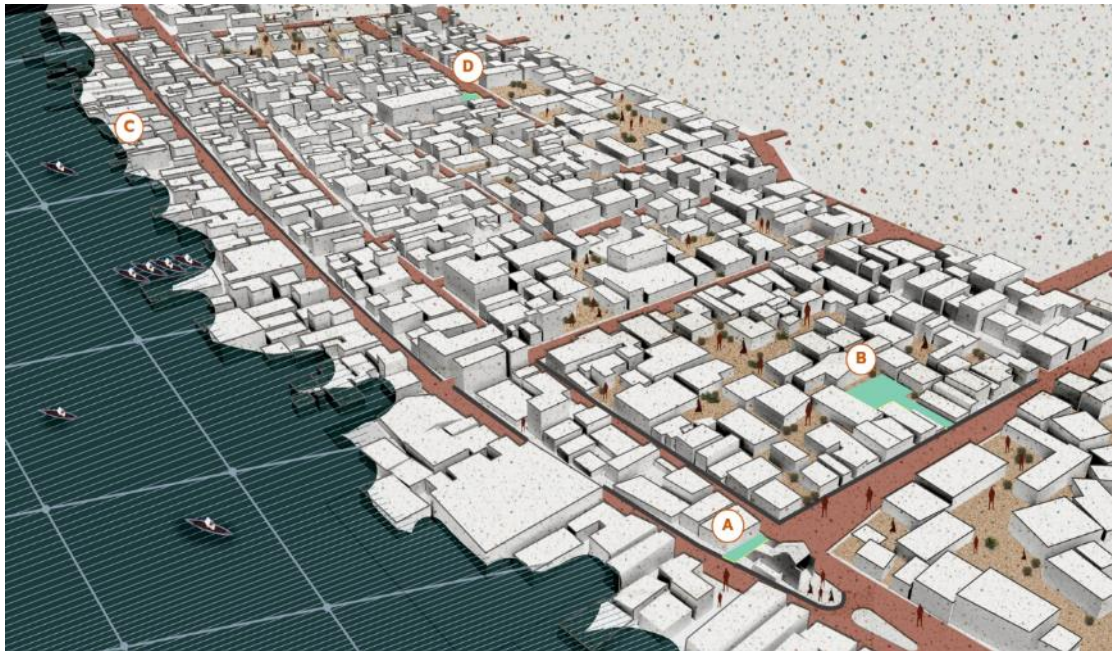
(5) การวิเคราะห์ที่ตั้งชุมชนเมืองเก่าสงขลา

ตารางที่ 11 วิเคราะห์การเลือก SITE ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

เกณฑ์การเลือก SITE (PET ARCHITECTURE)									
SITUATION		LOCATION SONGKHLA							
		SITE A	SITE B	SITE C	SITE D	SITE E	SITE F	SITE G	SITE H
ลักษณะ ความ ต้องการ ของ SITE	พื้นที่ขนาดเล็ก	5	3	4	3	5	3	4	3
	พื้นที่เศษเหลือ	5	4	5	4	5	3	5	3
	รูปร่างของพื้นที่	3	3	3	3	4	3	3	3
	เอกลักษณ์ที่ เฉพาะตัว	2	4	4	5	3	3	4	4
	ดึงดูดผู้คน	4	5	4	3	3	5	5	5
	พื้นที่ที่สร้าง CONNECTION	4	5	4	3	3	5	3	2
	ลักษณะเชิง สัญลักษณ์	5	4	3	5	4	3	4	4
	ลักษณะทาง กายภาพ	4	4	4	3	3	4	4	4
รวม		32	32	31	29	30	29	32	29

จากการวิเคราะห์สถานที่ตั้งโครงการตามเกณฑ์การเลือก SITE ทำให้มีพื้นที่ 4 สถานที่ที่เข้ากับความต้องการที่ต้องการจะเข้ามาแก้ไขปัญหา ดังนี้

5.1 ที่ตั้งโครงการชุมชนเมืองเก่าสงขลา



SITE A



SITE B



SITE C



SITE D

ภาพที่ 100 สถานที่ตั้ง จำนวน 4 ไซต์ ของชุมชนเมืองเก่าสงขลา

5.2 ที่ตั้งโครงการ Site A

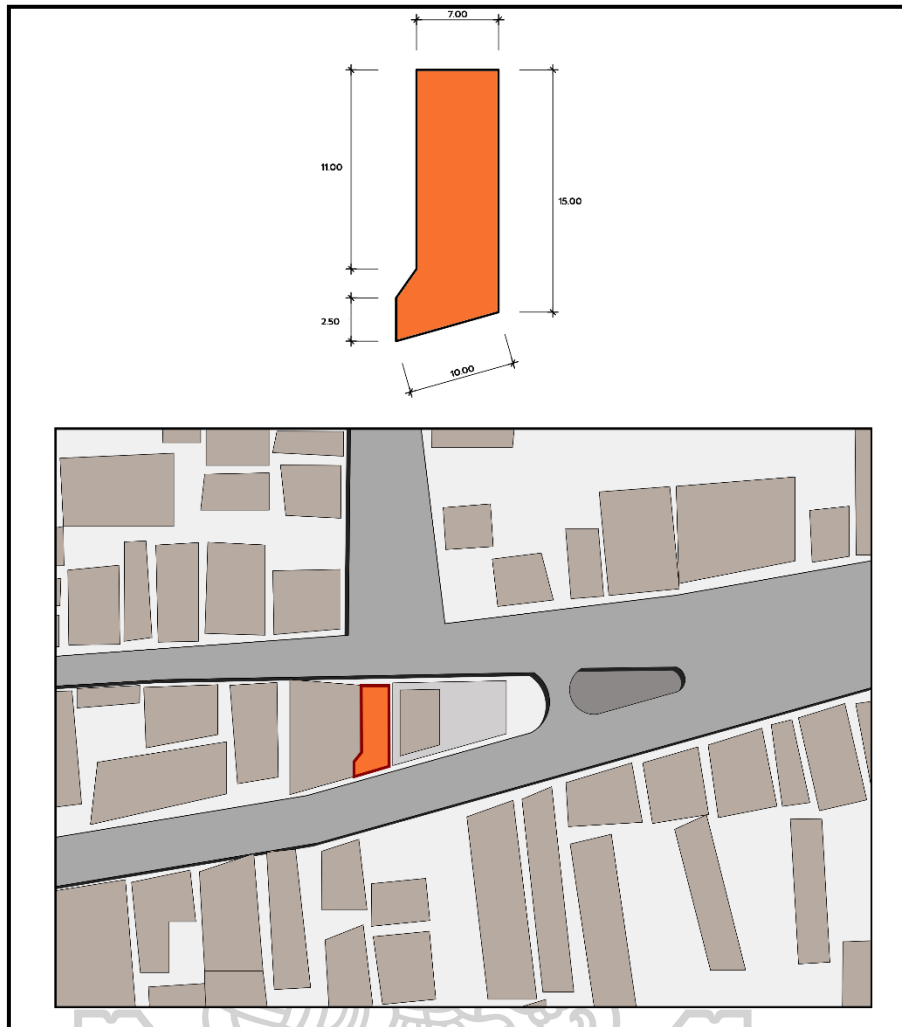


ภาพที่ 101 ที่ตั้งโครงการ Site A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

1. Surrounding

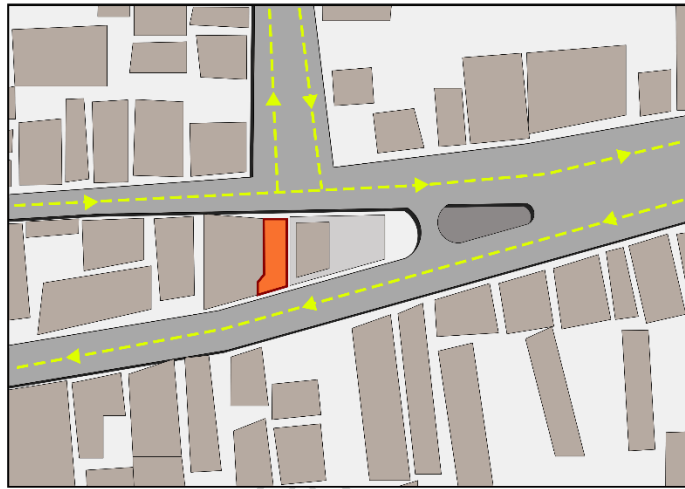
- ทิศเหนือ : บ้านพักอาศัย
- ทิศใต้ : ศาลหลักเมืองสงขลา
- ทิศตะวันออก : บ้านพักอาศัย
- ทิศตะวันตก : ร้านอาหาร

2. Shape : สี่เหลี่ยมคางหมู ขนาด 105.00 ตารางเมตร



ภาพที่ 102 ที่ตั้งโครงการ Site A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

Site A มีลักษณะพื้นที่เป็นสี่เหลี่ยมคางหมู ซึ่งติดกับศาลหลักเมืองและบ้านพักอาศัยของชาวบ้าน โดยพื้นที่บริเวณนี้เป็นแลนด์มาร์คที่นักท่องเที่ยวต่างลงมาถ่ายรูป และมีการสัญจรไปมาตลอดทั้งวัน ทำให้พื้นที่โครงการเหมาะกับโปรแกรมการรองรับนักท่องเที่ยว และเป็นพื้นที่จุดรวมพลของคนที่ผ่านมา ดังนั้น สถาปัตยกรรมจึงต้องโดดเด่นและแตกต่างออกมา เพื่อเรียกผู้คนที่เข้ามา



ภาพที่ 103 ทางสัญจรของ Site A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

5.3 ที่ตั้งโครงการ Site B

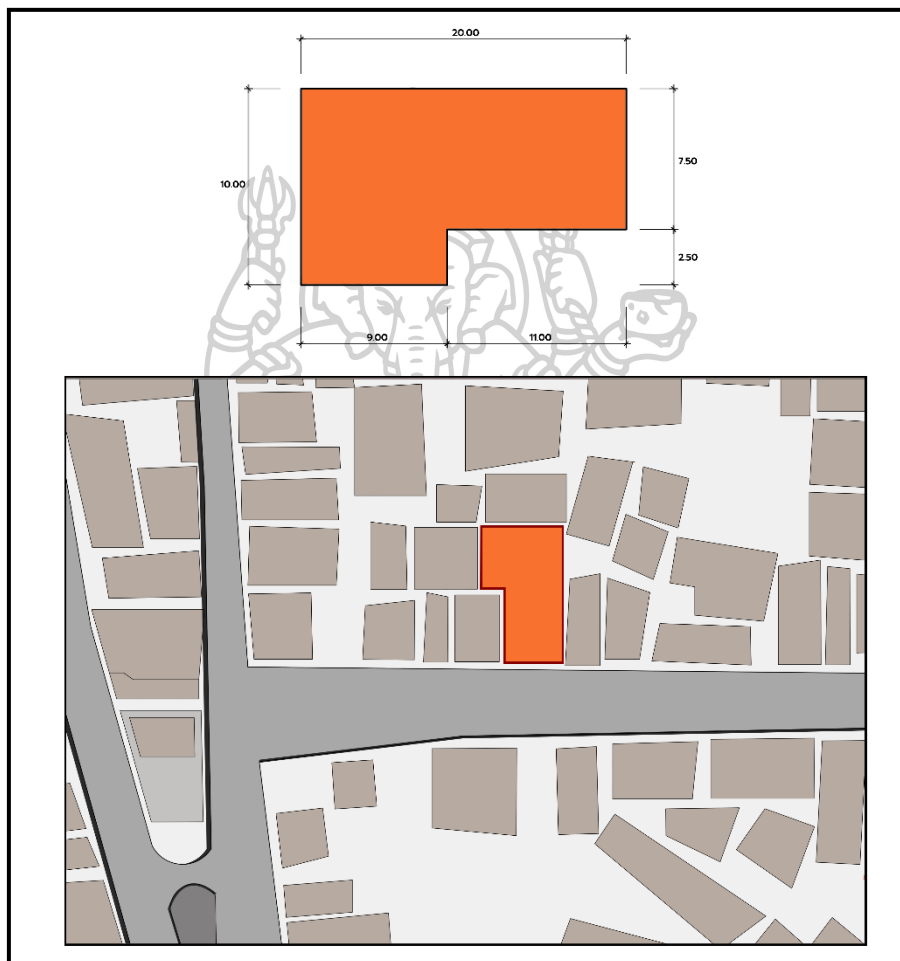


ภาพที่ 104 ที่ตั้งโครงการ Site B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

1. Surrounding

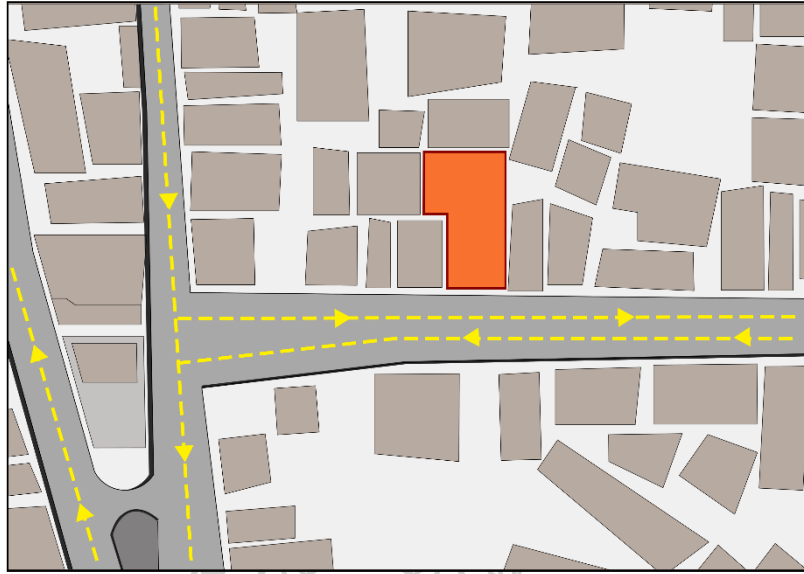
- ทิศเหนือ : โรงหนังเก่า
- ทิศใต้ : มัสยิดบ้านบน
- ทิศตะวันออก : บ้านพักอาศัย
- ทิศตะวันตก : บ้านพักอาศัย

2. Shape : สี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 172.50 ตารางเมตร



ภาพที่ 105 ที่ตั้งโครงการ Site B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

Site B มีลักษณะพื้นที่เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ที่อยู่ติดกับมัสยิดบ้านบน ทำให้บริเวณโดยรอบเป็นชุมชนของมุสลิมเป็นส่วนใหญ่ สถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นจึงต้องเรียบง่าย แต่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของคนในพื้นที่ได้ โดยกิจกรรมหลักของพื้นที่นั้น เดิมพื้นที่ตรงนี้เป็นทั้งร้านน้ำชา ร้านอาหาร และจุดศูนย์รวมของคนทุกเพศทุกวัย



ภาพที่ 106 ทางสัญจรของ Site B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

5.4 ที่ตั้งโครงการ Site C



ภาพที่ 107 ที่ตั้งโครงการ Site C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

1. Surrounding

- ทิศเหนือ : บ้านพักอาศัย
- ทิศใต้ : พิพิธภัณฑ์
- ทิศตะวันออก : ร้านอาหาร
- ทิศตะวันตก : ท่าเรือ ทะเลสาบสงขลา

2. Shape : สี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 105.00 ตารางเมตร



ภาพที่ 108 ที่ตั้งโครงการ Site C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

Site C มีลักษณะพื้นที่เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยพื้นที่เดิมเป็นท่าเรือเก่าที่มีการขนส่งตลอดทั้งวัน แต่ปัจจุบันกลายเป็นพื้นที่ที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์ ทำให้โปรแกรมที่เหมาะสมแก่การใช้งานนั้น เป็นเรื่องของพื้นที่จุดแวะพัก และศูนย์การเรียนรู้ทั้งด้านวัฒนธรรม อาชีพ และวิถีชีวิตความเป็นอยู่



ภาพที่ 109 ทางสัญจรของ Site C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

5.5 ที่ตั้งโครงการ Site D



ภาพที่ 110 ที่ตั้งโครงการ Site D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

1. Surrounding

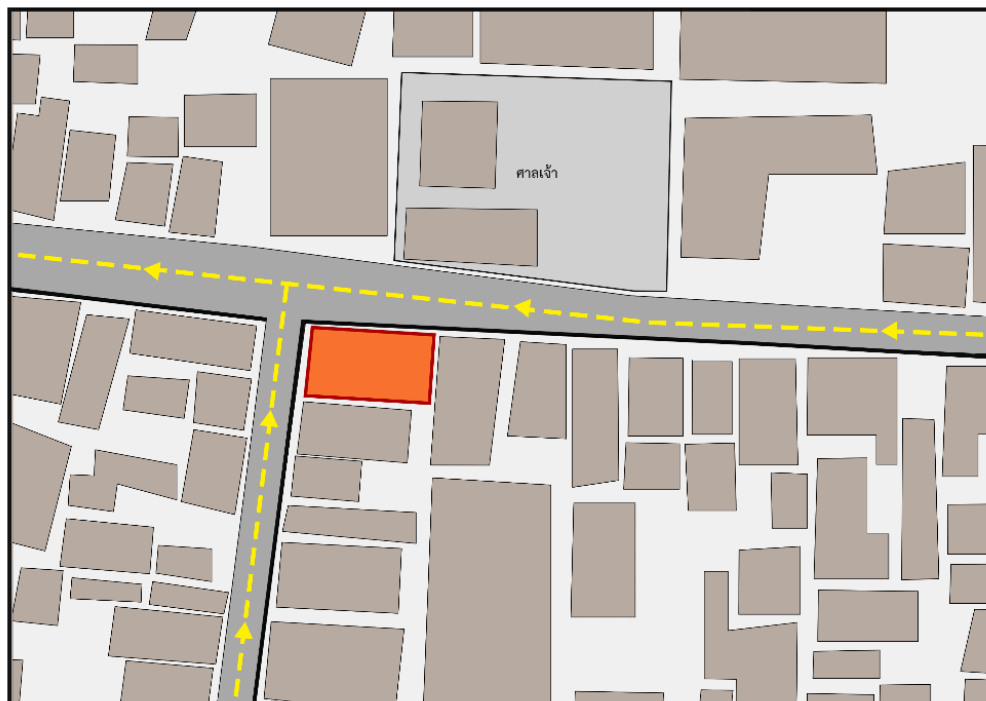
- ทิศเหนือ : บ้านพักอาศัย
- ทิศใต้ : บ้านพักอาศัย
- ทิศตะวันออก : ศาลเจ้าพ่อหลักเมืองสงขลา
- ทิศตะวันตก : ร้านอาหาร

2. Shape : สี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 102.00 ตารางเมตร



ภาพที่ 111 ที่ตั้งโครงการ Site D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

Site D มีลักษณะพื้นที่เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยพื้นที่นี้อยู่ในชุมชนคนจีน ที่ติดกับศาลเจ้าพ่อหลักเมือง ทำให้ในระแวกนี้เป็นชุมชนค้าขายทั้งสาย แต่เดิมนั้นพื้นที่เป็นพื้นที่ที่ไม่ได้ใช้งาน แต่จะปรับปรุงเอามาเป็นพื้นที่นิทรรศการบ้าง ตามแต่ละเทศกาล ทำให้เมื่อเวลาไม่ได้ใช้งานพื้นที่ตรงนี้ก็กลับไปกรร้างเหมือนเดิม โปรแกรมใหม่ที่เกิดขึ้นจึงรองรับนักท่องเที่ยวที่สัญจรไปมา มีพื้นที่ไว้จัดนิทรรศการ และมีพื้นที่สำหรับการแสดง



ภาพที่ 112 ทางสัญจรของ Site D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

บทที่ 4 การออกแบบสถาปัตยกรรม

4. สถานที่ตั้งโครงการ

4.1 ชุมชนกุฎีจีน กรุงเทพมหานคร

4.1.1 SITE A (ชุมชนกุฎีจีน)

ลักษณะทางกายภาพของที่ตั้งโครงการมีลักษณะเป็นพื้นที่ติดคูคลอง และถูกขนาบข้างด้วยวัดกับโรงเรียน และยังเป็นพื้นที่ที่อยู่ติดบ้านพักอาศัยของชาวบ้าน ทำให้ที่ตั้งโครงการนั้นเป็นเศษเหลืออยู่ จึงมีขนาดเล็ก และรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมคางหมู



ภาพที่ 113 สถานที่ตั้งโครงการ SITE A ชุมชนกุฎีจีน

ในการกำหนดพื้นที่ตั้งโครงการของ SITE A เนื่องจากพื้นที่บริเวณนี้เป็นพื้นที่ที่อยู่ตรงทางเข้าชุมชนหลัก และยังเป็นพื้นที่ที่อยู่ระหว่างอาคารบ้านพักอาศัยที่มากมายจนเกิดเป็นความแออัดรวมทั้งกิจกรรมที่ชาวบ้านปฏิบัติเป็นประจำ ทำให้บางกิจกรรมอาจจะล้นออกมาภายนอกพื้นที่ของตนเอง จึงเกิดโปรแกรมเพื่อแก้ไขปัญหาในส่วนนี้ โดยใช้พื้นที่เศษเหลือบริเวณนี้ เพื่อรองรับกิจกรรมของชาวบ้านในชุมชน

(1) ปัญหาที่พบ: พื้นที่มีขนาดเล็กมาก เนื่องจากเป็นเศษเหลือมาจากพื้นที่รอบข้าง ทำให้พื้นที่ติดกับถนน และยังมีคลองด้านหลัง จึงต้องวิเคราะห์ถึงกระบวนการการใช้งาน จนไปถึงโปรแกรมที่เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองกิจกรรมพื้นที่การพักผ่อนของชาวบ้านในบริเวณนี้

1.1 บริบท : เอกลักษณ์ (เชื้อชาติ วัฒนธรรม) / ชุมชน / ตรอกซอย / พื้นถิ่น / แทรกตัว / ซ้อนทับ / ชั่วคราว-ถาวร / การ Flow-หยุด

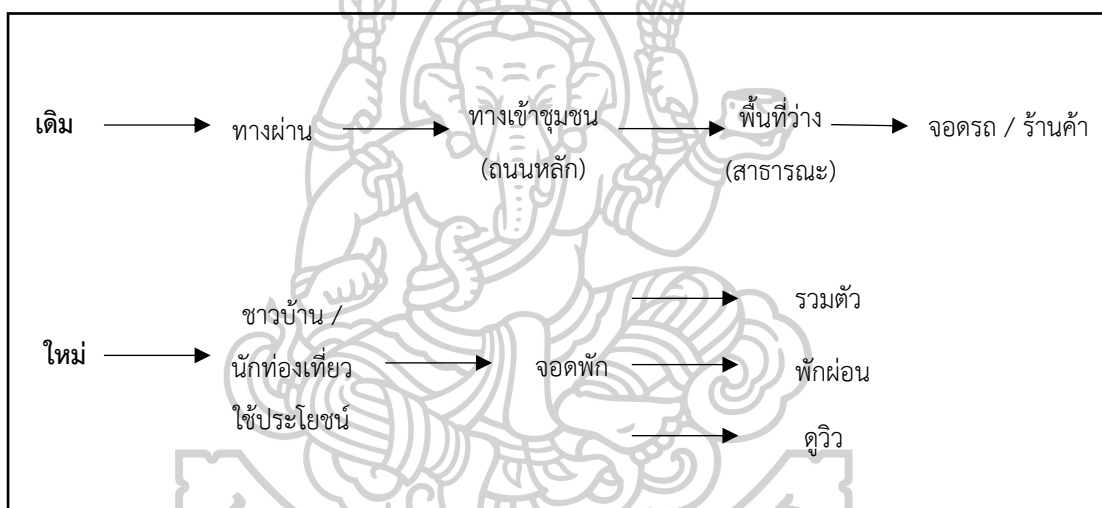
1.2 รูปร่าง : สี่เหลี่ยมคางหมู ขนาด 50.00 ตารางเมตร

(2) การแก้ไข้ปัญหา: วิเคราะห์บริบทพื้นที่ เพื่อกำหนดทิศทางการแสดงตัวทางสถาปัตยกรรม โดยพื้นที่ SITE A นั้นต้องการความเป็นชุมชน เป็นกันเอง และสามารถเข้าถึงได้ง่าย ทำให้รูปแบบสถาปัตยกรรมที่ออกมานี้อาจต้องใช้งานง่าย สื่อสารง่าย และตอบโจทย์ต่อชาวบ้าน

(3) กระบวนการการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 1

ในการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบขั้นแรกนั้น ต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา และหาวิธีแก้ไข้ปัญหาที่พบ คือ เดิมพื้นที่บริเวณนี้อาจเป็นแค่ทางผ่านเข้าชุมชน ซึ่งชาวบ้านหรือนักท่องเที่ยวต่างต้องเดินผ่าน จึงเหมาะแก่การเป็นพื้นที่สาธารณะที่ให้ทุกคนได้แวะพัก ชมบรรยากาศวัดที่อยู่ด้านหลัง โดยพื้นที่นี้มีสิ่งที่น่าสนใจ คือ บริบทรอบๆ ที่มีทั้งวัด คลอง โรงเรียน



แผนภูมิที่ 1 แสดงแนวความคิดและความสัมพันธ์ของเครื่องมือ

- กระบวนการออกแบบที่ 2

ในกระบวนการที่ 2 นี้จึงมีการวิเคราะห์ถึงบริบท และกิจกรรมของชาวบ้านในแต่ละวัน เพื่อกำหนดโปรแกรมการทำงาน โดยเริ่มศึกษาจากภาษาของการเล่าเรื่องความเป็นชุมชนภูฎีจิ้น คือ ความธรรมดา ที่กลมกลืนไปกับพื้นที่หลัง ดังนั้น รูปแบบการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมจึงเป็นไปตามแนวทางอาคารข้างเคียง และรวมไปถึงวัสดุในการใช้งานด้วยเช่นกัน

“ความกลมกลืน”

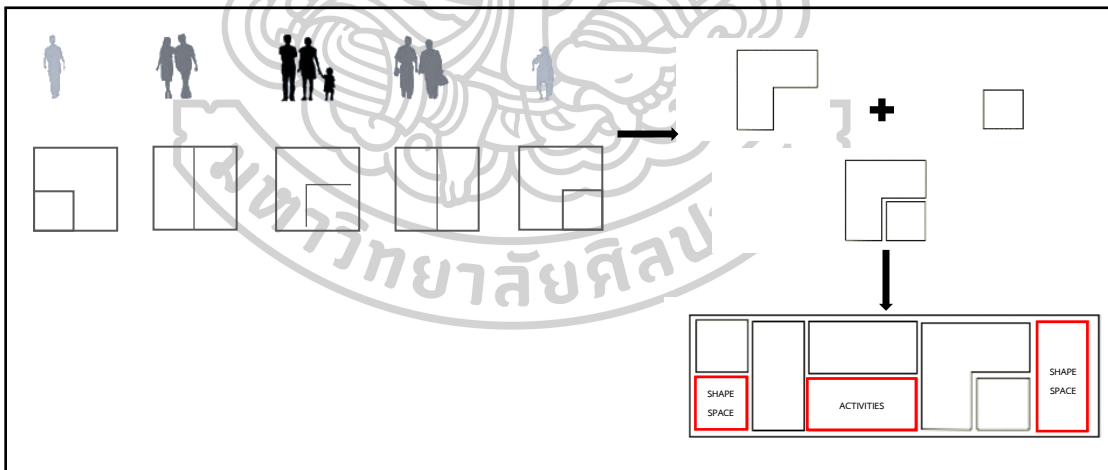


พื้นที่ชุมชน

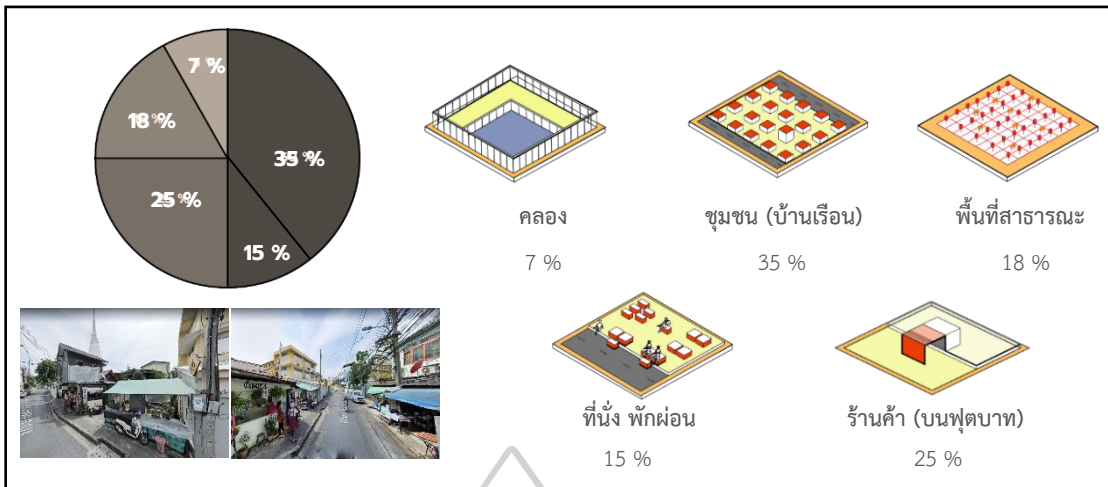
(โรงเรียน / บ้าน / วัด)

ภาพที่ 114 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง

จากภาพที่ 115 เนื่องจากโครงการตั้งอยู่บริเวณทางเข้าชุมชน แต่ก็เป็นที่ที่มีบ้านพักอาศัยที่แออัด ทำให้พื้นที่บริเวณนี้เป็นเหมือนทางผ่านของนักท่องเที่ยว แต่สถาปัตยกรรมจะต้องตอบโจทย์กับชาวบ้าน สถาปัตยกรรมจึงต้องกลมกลืนไปกับบริบท



ภาพที่ 115 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้



ภาพที่ 116 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ

จากภาพที่ 93 เป็นการวิเคราะห์กิจกรรมภายในพื้นที่ ทำให้เห็นว่าพื้นที่บริเวณนั้นส่วนใหญ่เป็นบ้านพักอาศัยของชาวบ้านที่อยู่อาศัยกันเยอะ แต่ยังไม่มียพื้นที่มารองรับกิจกรรมของชาวบ้าน และเนื่องด้วยโครงการติดกับวัดทำให้ผู้ที่มาสักการะเดินท่องเที่ยวบริเวณนี้เยอะ จึงมีโปรแกรมเพื่อการหยุดของผู้คนที่เดินผ่านไปมา



ภาพที่ 117 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือในการออกแบบ

จึงเกิดการวิเคราะห์ Framework ที่เกิดขึ้นของไซต์บริเวณนี้ ที่ต้องมีรูปแบบในการถ่อมตัว หรือความพยายามที่จะแสดงตัวออกมา ดังนั้น จึงให้ความสำคัญกับรูปแบบการแสดงตัวในรูปแบบ ต่างๆ แต่โครงการนี้มุ่งเน้นไปเรื่องของการตีความ บริบท พื้นผิว และการใช้งานที่เหมาะสมกับชาวบ้าน

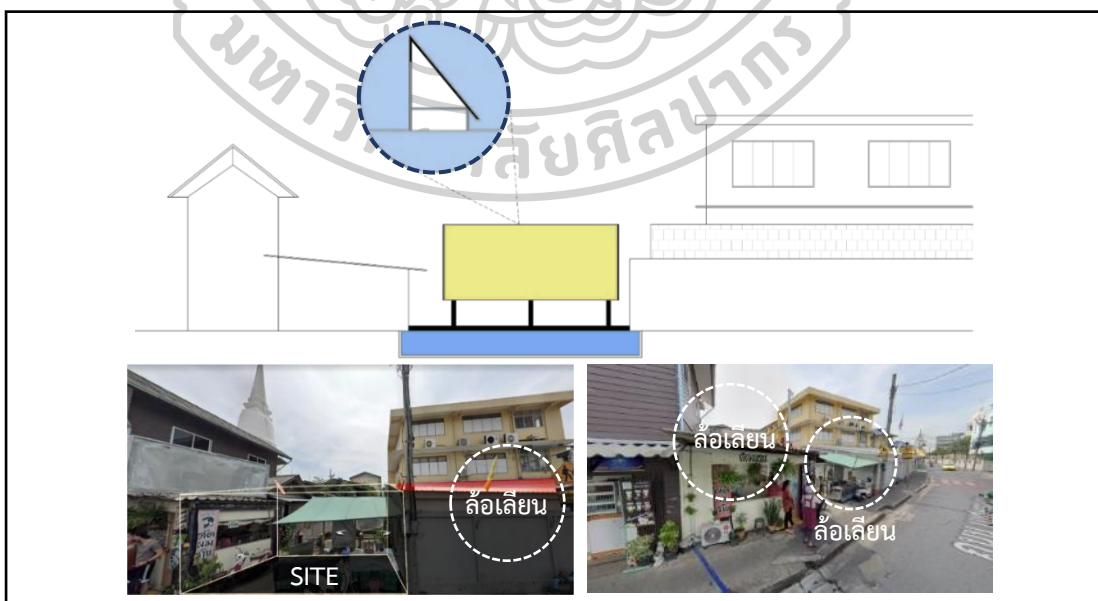
Type : Blank Space คือ พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่เกิดขึ้นโดดๆ ตามมุมของทางสัญจรหรือ ทางเดินที่ผ่านไปมา โดยพื้นที่ตั้งของ SITE A นั้นเข้าข่าย Pet Architecture ประเภทนี้



ภาพที่ 118 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ BLANK SPACE

- กระบวนการออกแบบที่ 3

ในกระบวนการที่ 3 ดูบริบทข้างเคียง ซึ่งจะเห็นว่าจาก SITE อาคารที่อยู่ติดกันนั้น มี ลักษณะเป็นอาคารเล็กๆทั้ง 2 ชั้น โดยใช้เป็นหลังคาเพิงหมาแหงน จึงสนใจบริบทตรงนี้เพื่อให้ล้อไป กับบริบทพื้นที่ สถาปัตยกรรมการแสดงตัวจะได้กลมกลืนไปกับบริบท



ภาพที่ 119 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง

(4) แนวทางการพัฒนาการออกแบบสถาปัตยกรรม

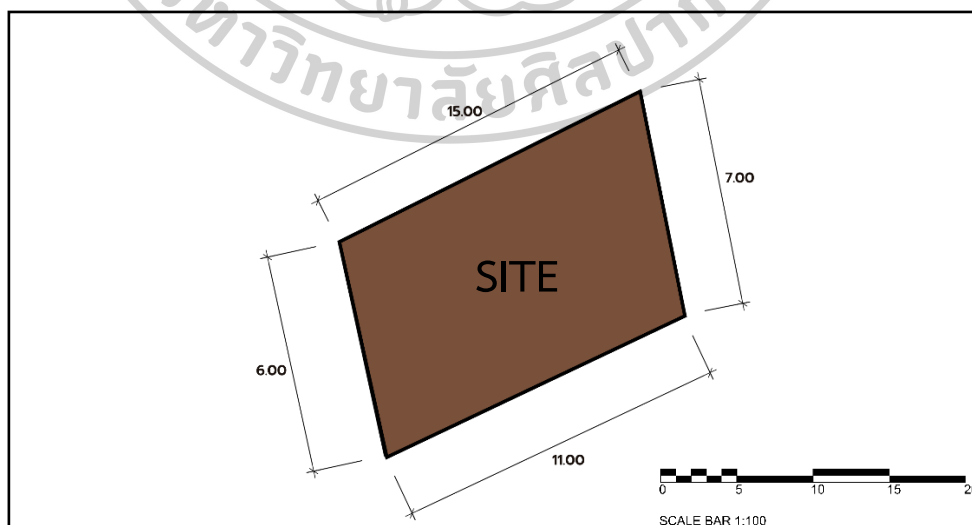
เมื่อได้โปรแกรมความต้องการของชาวบ้านมาเพื่อแก้ไขปัญหา จึงเข้าสู่กระบวนการการออกแบบเพื่อตอบสนองสิ่งที่ต้องการ

- กระบวนการออกแบบที่ 1

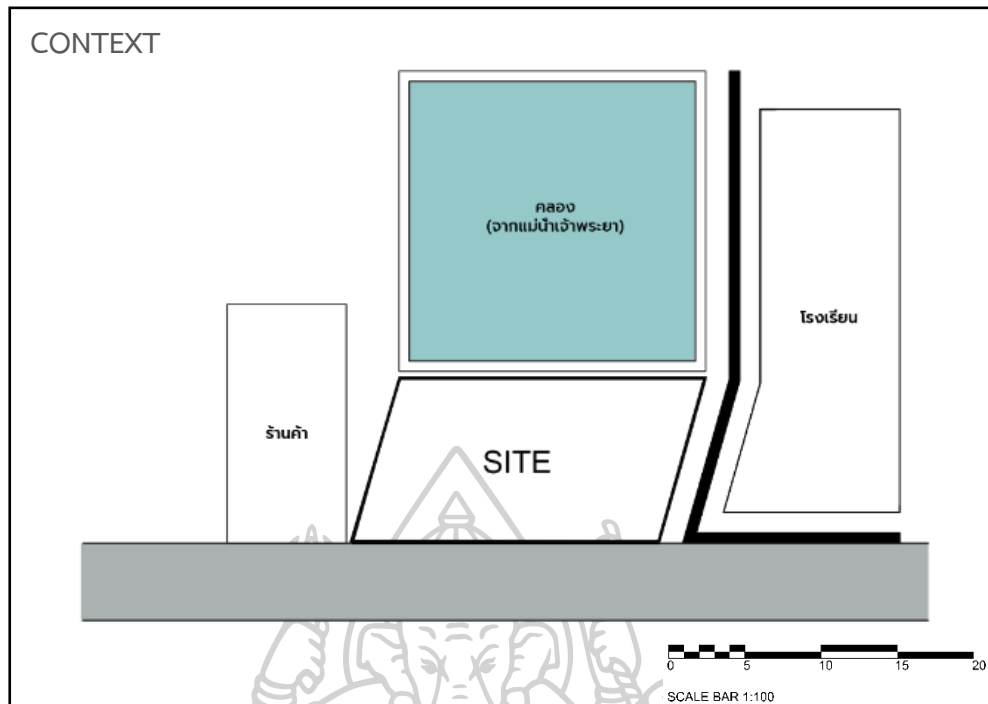
เมื่อได้สถานที่ตั้งไซต์ จึงวิเคราะห์ถึงพื้นที่ทางกายภาพ และบริบทรอบข้างก่อนในขั้นแรก เพื่อเป็นตัวกำหนดกิจกรรมในขั้นต่อไป



ภาพที่ 120 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง

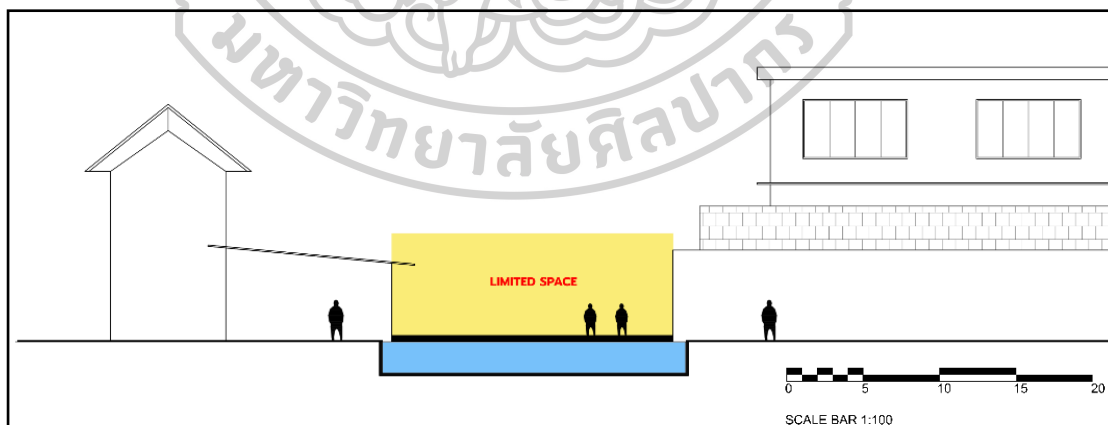


ภาพที่ 121 แสดงรูปร่างและขนาดไซต์



ภาพที่ 122 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท

พื้นที่มีอยู่อย่างจำกัด และรอบข้างเป็นทั้งบ้าน โรงเรียน และอยู่ติดพื้นที่คลอง ทำให้กลายเป็นพื้นที่เศษเหลือ จึงคำนึงถึงความสูงของสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นด้วย เพื่อไม่ให้โดดเด่นจนรู้สึกแตกแยกไปมากกว่าชุมชน



ภาพที่ 123 แสดงความสูงของสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 2

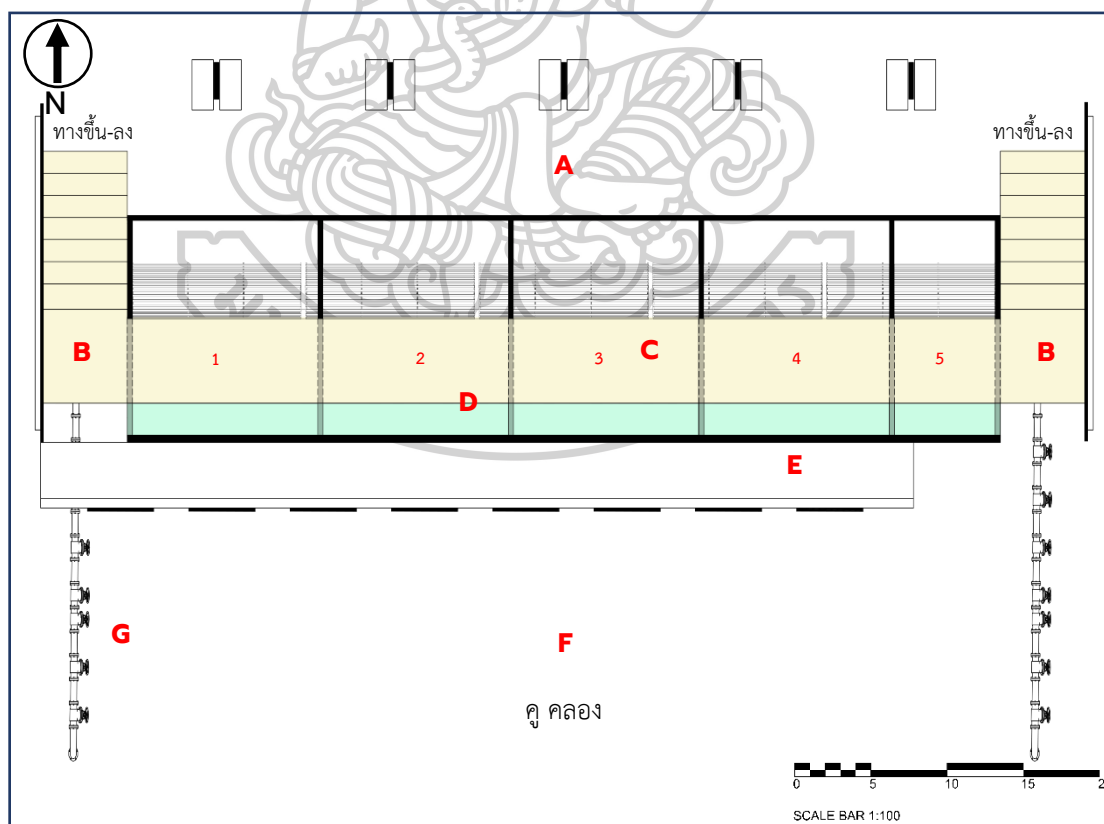
เมื่อได้ทั้งความสูง และโปรแกรมกิจกรรมมาแล้ว จึงถึงขั้นตอนของการออกแบบสถาปัตยกรรม โดยในแนวความคิดเรื่องภาษาทางสถาปัตยกรรม ที่ยึดโยงกับบริบทข้างเคียง คือ หลังคาเพิงหมาแหงน เพื่อให้สถาปัตยกรรมกลมกลืนไปกับบริบท

(1) โปรแกรมกิจกรรม

- พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
- พื้นที่ทำกิจกรรม
- พื้นที่หยุดพัก
- สถานที่บำบัดน้ำเสีย

(2) ความต้องการ

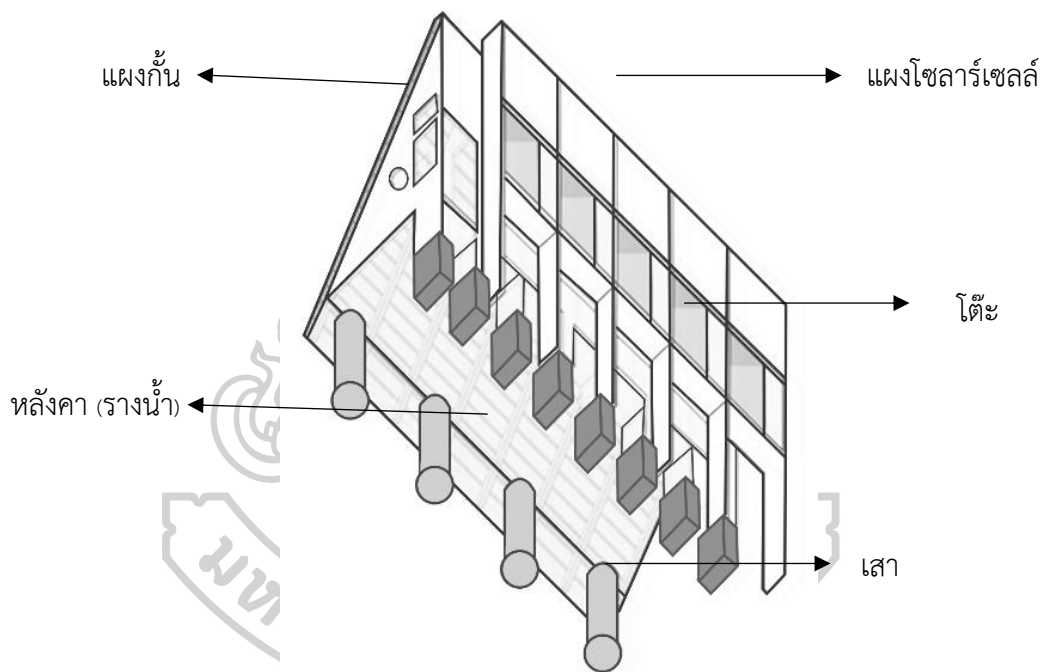
- พื้นที่นั่งเล่น (รับลม มองบรรยากาศ)
- พื้นที่ลานกว้าง
- พื้นที่จอดรถแฉะพั



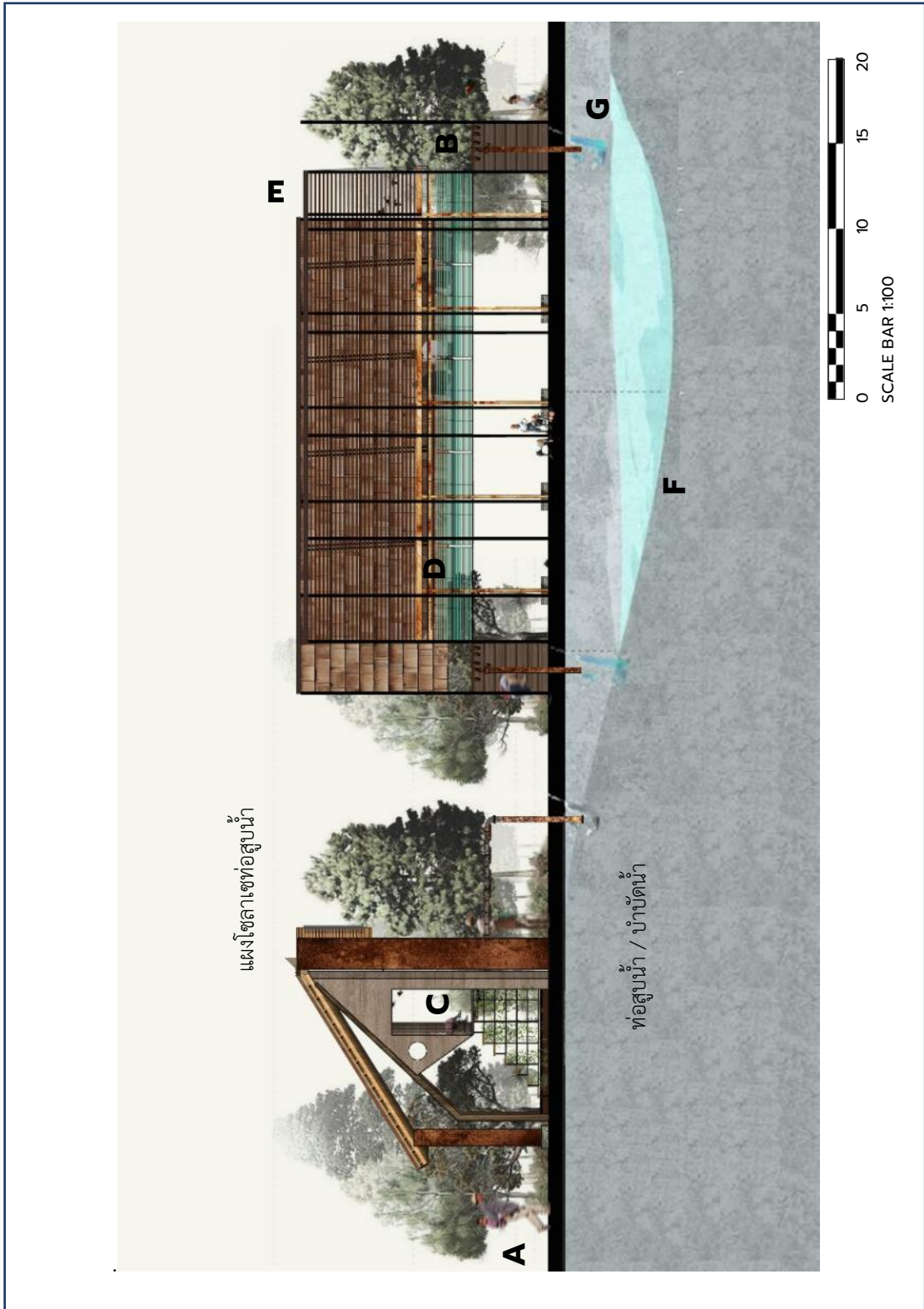
ภาพที่ 124 แสดงผังพื้นที่ของ SITE A ชุมชนกุฎีจีน

- | | |
|---------------|---------------------------|
| A) ลานกิจกรรม | E) กันสาด/ แผงโซลาร์เซลล์ |
| B) ทางขึ้น-ลง | F) คลอง |
| C) ทางสัญจร | G) ที่บำบัดน้ำ |
| D) โต๊ะ | |

เป้าหมายหลักในการใช้งานคือ พื้นที่พักผ่อน พื้นที่กิจกรรมของชุมชน ทำให้การออกแบบต้องการที่จะสร้างความเป็นส่วนตัวให้กับผู้ใช้ จึงหันหลังสถาปัตยกรรมให้กับถนน และคนที่เดินผ่านไปมา แต่หันหน้าให้กับคลองและวัด ซึ่งเป็นบรรยากาศที่สวยงาม เหมาะแก่การพักผ่อน

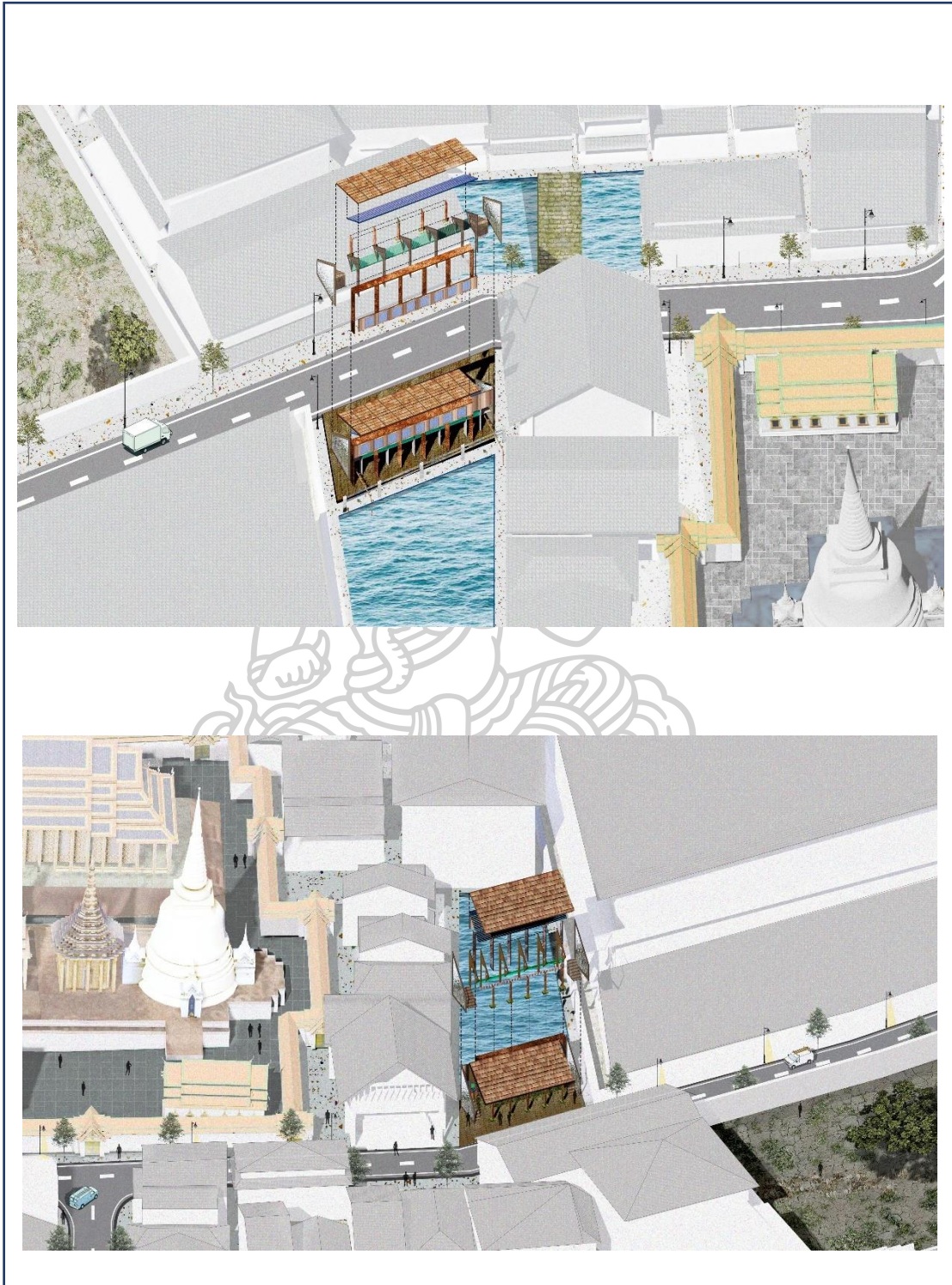


ภาพที่ 125 แสดงส่วนขยาย SITE A ชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 126 แสดงรูปตัดของ SITE A ชุมชนกุฎีจีน

(5) แยกโซโนเมตริก (Exploded Axonometric View)



ภาพที่ 127 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE A ชุมชนกุฎีจีน

(6) ภาพทัศนียภาพและแบบสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 128 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE A ชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 129 แสดงทัศนียภาพกลางคืนของ SITE A ชุมชนกุฎีจีน

4.1.2 SITE B (ชุมชนกุฎีจีน)

ลักษณะทางกายภาพของที่ตั้งโครงการมีลักษณะเป็นไซต์ที่มีการเชื่อมต่อระหว่างชุมชน วัด และโบสถ์ ซึ่งเป็นทางผ่านของนักท่องเที่ยว และเป็นพื้นที่ทำมาหากินของชาวบ้าน ทำให้เกิด SITE ที่อยู่ติดกับถนนใหญ่และบ้านเรือนจำนวนมากเรียงเป็นแถวยาว จนเกิดเป็นพื้นที่เศษเหลือที่เป็นผลกระทบมาจากการขยายตัวของชุมชน



ภาพที่ 130 สถานที่ตั้งโครงการ SITE B ชุมชนกุฎีจีน

ในการกำหนดพื้นที่ตั้งโครงการของ SITE B เนื่องจากพื้นที่บริเวณนี้เป็นพื้นที่ที่อยู่ตรงทางเข้าชุมชนหลัก และพื้นที่รอบข้างยังมีผลกระทบจากการขยายพื้นที่ถนนอีก ทำให้พื้นที่ว่างภายในชุมชนได้รับผลกระทบ จึงพบปัญหาของการกิจกรรมของแต่ละบ้านที่ล้นออกมาภายนอกพื้นที่ส่วนตัวตนเอง สิ่งนี้เป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ชาวบ้านไม่มีพื้นที่เพื่อมารองรับกิจกรรม

(1) ปัญหาที่พบ: พื้นที่มีรูปร่างที่แปลกตา และอยู่มุมของถนน ทำให้การจัดการกับกิจกรรมที่จะเกิดต้องบริหารให้เกิดประโยชน์สูงสุด จึงวิเคราะห์ถึงกระบวนการการใช้งาน จนไปถึงโปรแกรมที่เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองกิจกรรมพื้นที่การพักผ่อนของชาวบ้านในบริเวณนี้

1.1 บริบท : เอกลักษณ์ (เชื้อชาติ วัฒนธรรม) / ชุมชน / ตรอก / ซอย / พื้นดิน / แทรกตัว / ซ้อนทับ / ชั่วคราว-ถาวร / การ Flow-หยุด

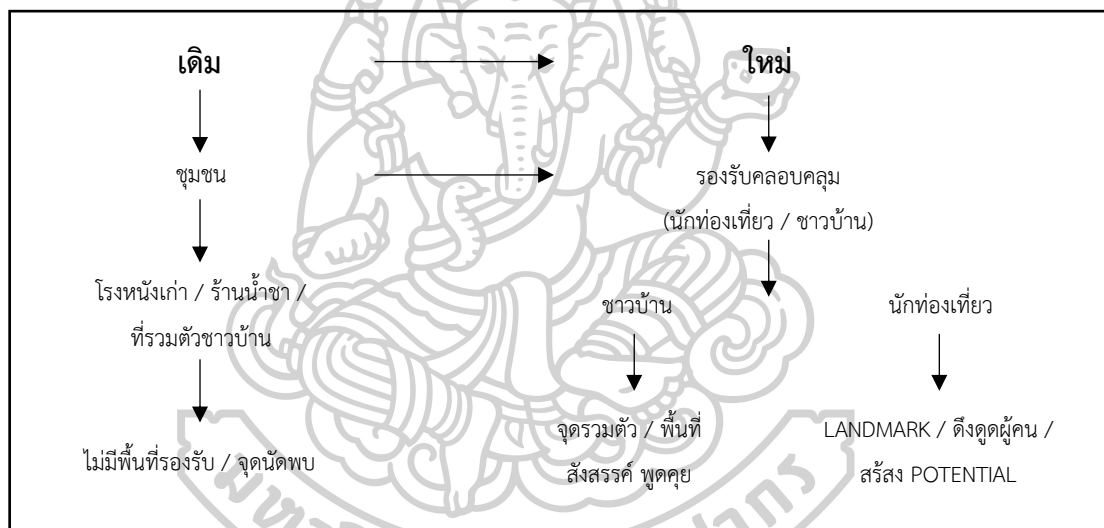
1.2 รูปร่าง : สามเหลี่ยม ขนาด 800.00 ตารางเมตร

(2) การแก้ไข้ปัญหา: วิเคราะห์บริบทพื้นที่ เพื่อกำหนดทิศทางการแสดงตัวทางสถาปัตยกรรม โดยพื้นที่ SITE B นั้นต้องการพื้นที่ทำกิจกรรมทางชุมชน โดยต้องเป็นพื้นที่ที่มีลานกว้างให้สามารถเรียกชุมนุม พุดคุยได้ เห็นว่าเนื่องจากพื้นที่ตั้งนั้นมีลักษณะที่ยาว จึงจะแบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วน เพื่อสะดวกต่อการเกิดกิจกรรม

(3) กระบวนการการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 1

ในการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบขั้นแรกนั้น ต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหาและหาวิธีแก้ไข้ปัญหาที่พบ คือ เดิมพื้นที่บริเวณนี้เป็นทางเข้าชุมชน ซึ่งเป็นทางเชื่อมชุมชนกับสะพานพระปกเกล้า ทำให้มีจำนวนชาวบ้านหรือนักท่องเที่ยวจำนวนมากที่ผ่านไปมา จึงเหมาะแก่การเป็นพื้นที่สาธารณะที่ให้ทุกคนได้แวะพัก ชมบรรยากาศริมแม่น้ำเจ้าพระยา และยังมีถนนล้อมรอบ



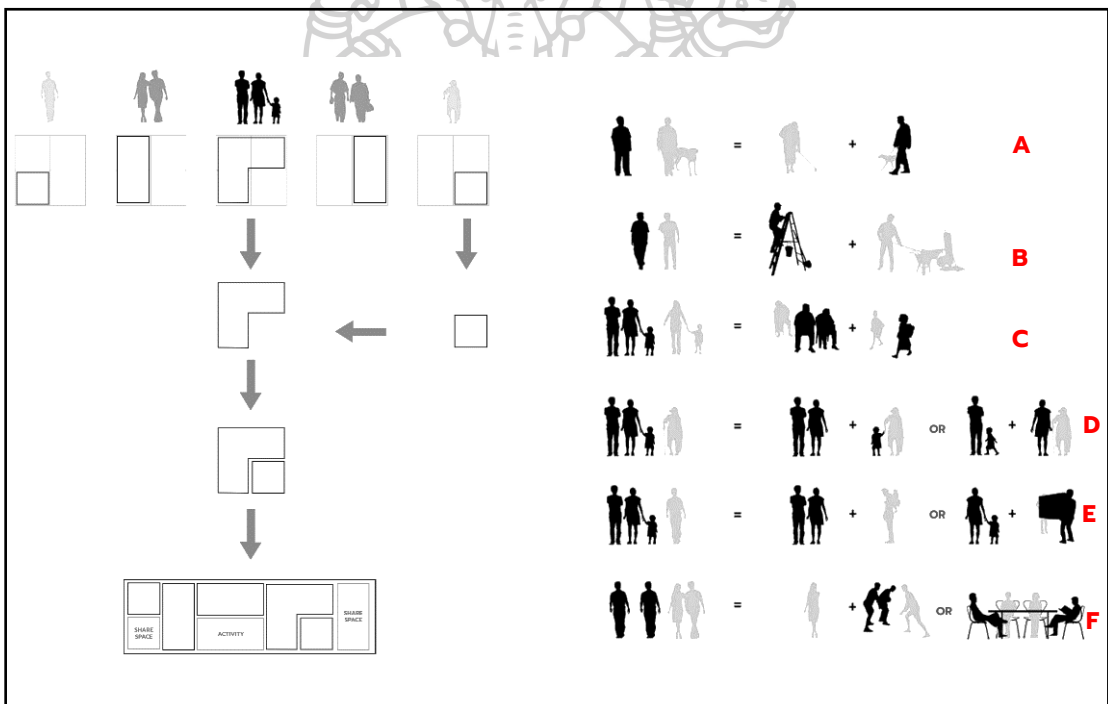
แผนภูมิที่ 2 แสดงแนวความคิดและความสัมพันธ์ของเครื่องมือ

- กระบวนการออกแบบที่ 2

ในกระบวนการที่ 2 นี้จึงมีการวิเคราะห์ถึงบริบท และกิจกรรมของชาวบ้านในแต่ละวัน เพื่อกำหนดโปรแกรมการทำงาน โดยเริ่มศึกษาจากภาษาของการเล่าเรื่องความเป็นชุมชนภูมิถิ่น โดยในบริเวณนี้เหมาะแก่การเผยตัวออกมาให้ผู้อื่นได้เห็น เพราะเป็นพื้นที่ที่มีหลากหลายบุคคลมาใช้งาน และยังเป็นเหมือนจุดรวมตัว จึงต้องการความแตกต่าง ดังนั้น รูปแบบการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมจึงมีการดัดแปลง เพื่อให้เข้ากับบริบท แต่ก็เป็นตัวเอง



ภาพที่ 131 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง

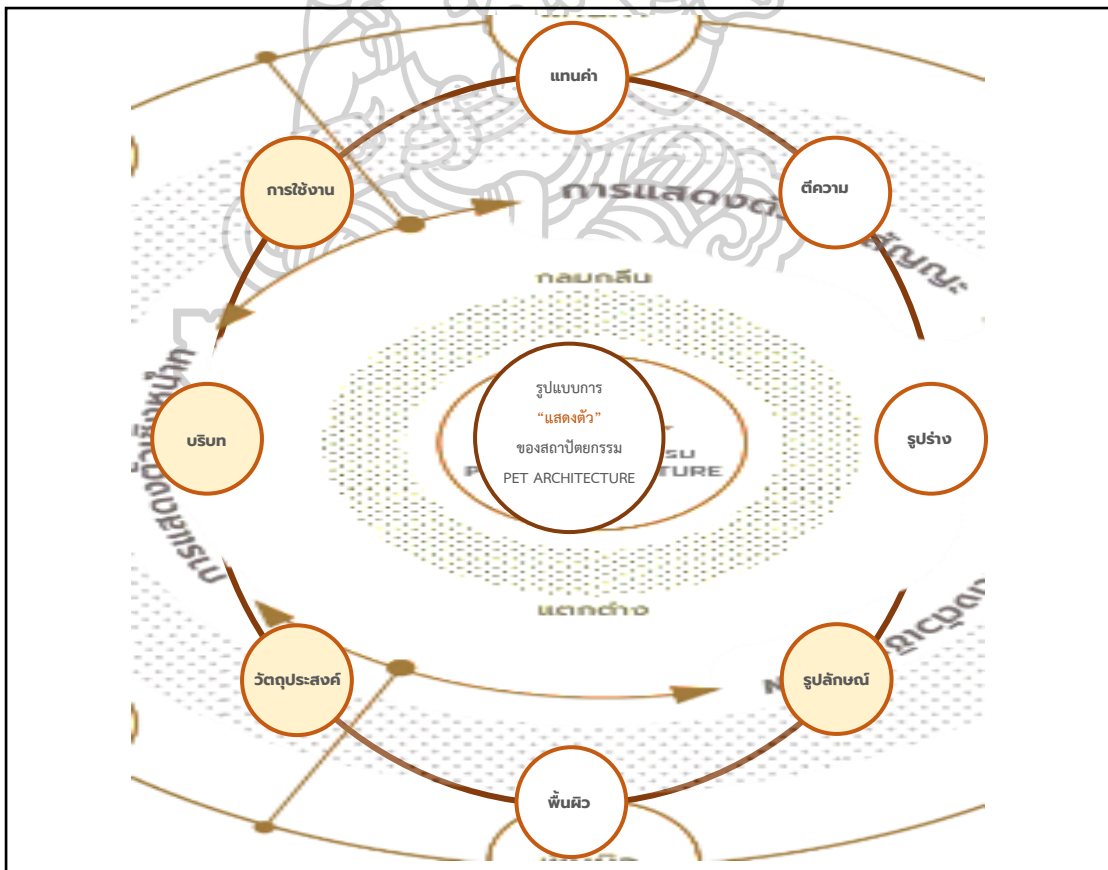


ภาพที่ 132 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| A) กิจกรรมคนเดียว | D) กิจกรรม+ผู้พิการ |
| B) กิจกรรม+เครื่องมือ | E) กิจกรรม+ผู้อื่น |
| C) กิจกรรมครอบครัว | F) กิจกรรมกลุ่ม |

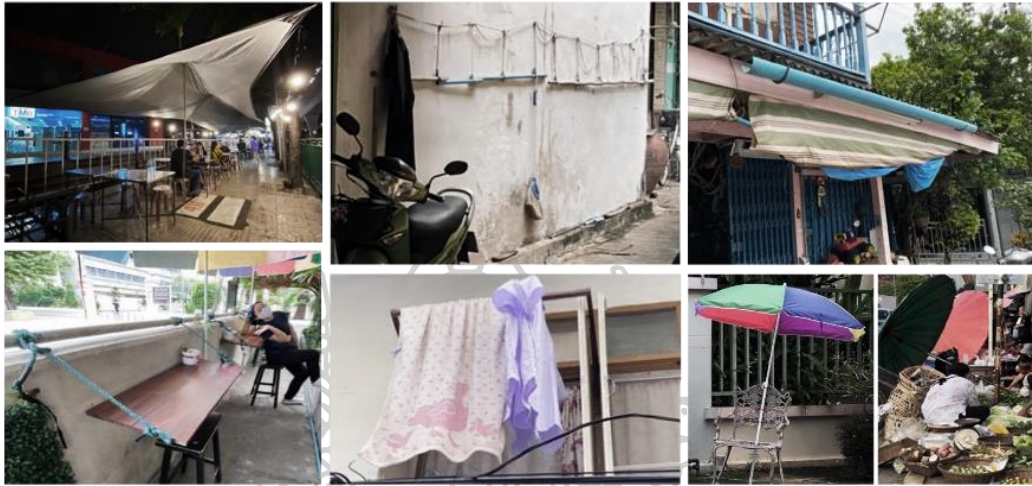


ภาพที่ 133 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ



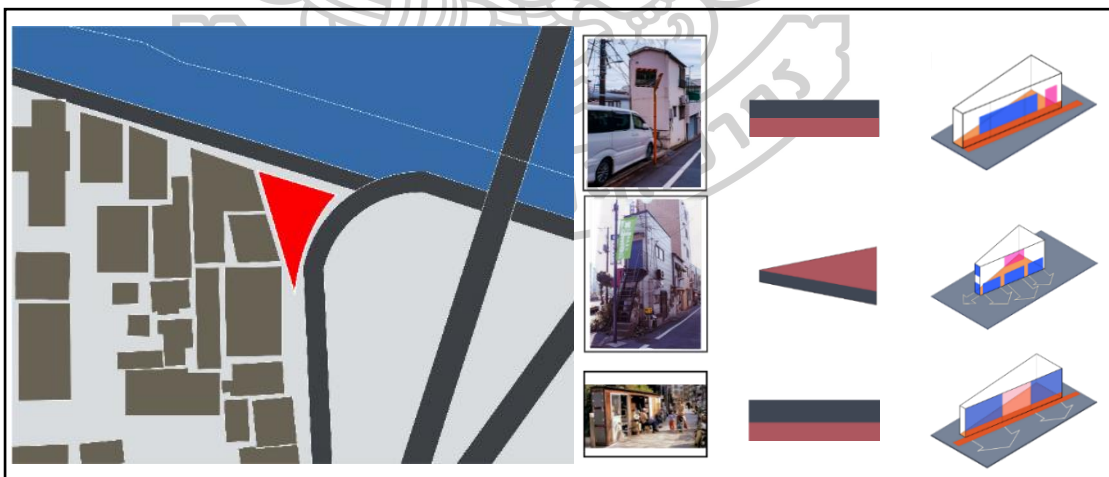
ภาพที่ 134 แสดงรูปแบบการแสดงตัวสถาปัตยกรรม

เมื่อวิเคราะห์ Framework ทำให้มีการเรียกร้องกิจกรรมต่างๆ ทั้งที่มีอยู่เดิมและกิจกรรมที่เกิดขึ้นมาใหม่ ทั้งเป็นทางเชื่อมต่อระหว่างภายนอกชุมชนกับภายในชุมชน จุดศูนย์รวมคนในชุมชน ระแวกนั้น พื้นที่สาธารณะเพื่อชุมชน ร้านขายของ และเป็นที่จอดรถแวะพัก สำหรับรถสาธารณะได้ตลอดเวลาทั้งวัน



ภาพที่ 135 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือจากบริบทชุมชน

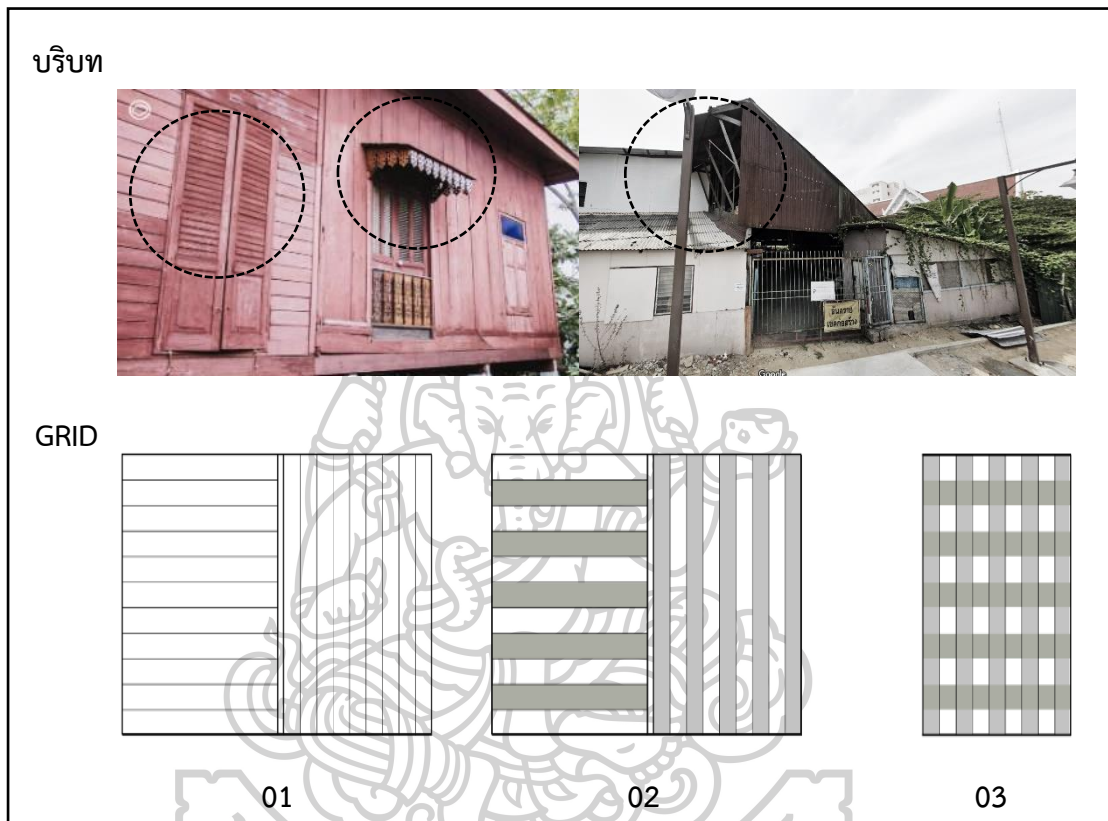
Type : DARK MOMENT SPACE คือ พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่รูปร่างแปลก ซึ่งมักจะเกิดบริเวณหัวมุมถนนต่างๆ ทำให้พื้นที่ตั้งของ SITE B นั้นเข้าข่าย Pet Architecture ประเภทนี้



ภาพที่ 136 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ DARK MOMENT SPACE

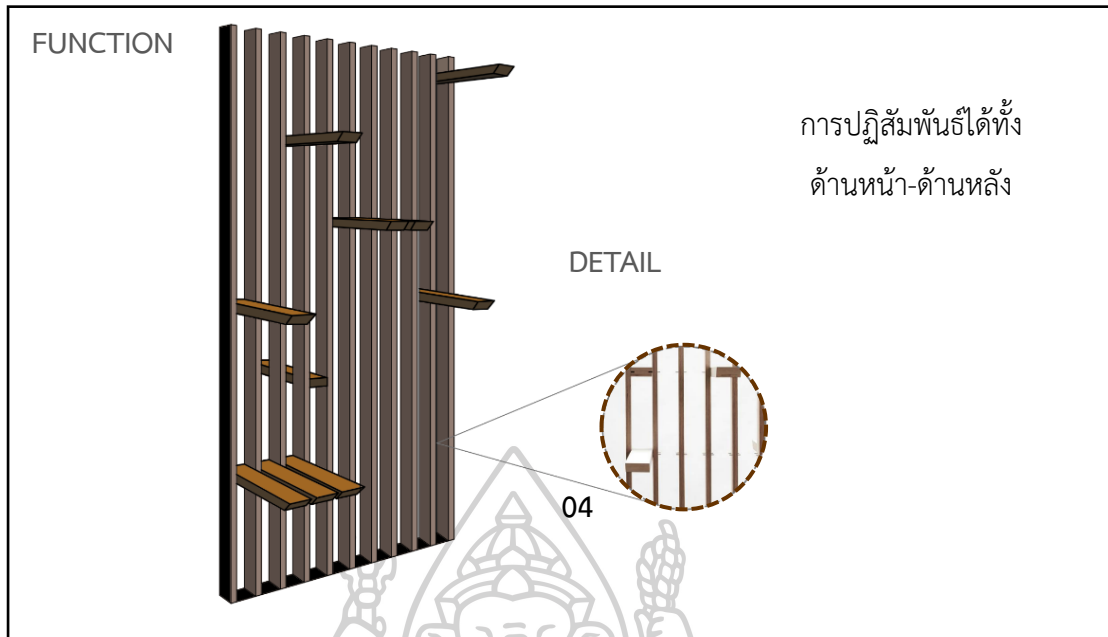
- กระบวนการออกแบบที่ 3

ในกระบวนการที่ 3 ดูบริบทข้างเคียง พบว่าบริเวณพื้นที่ติดกับบ้านพักอาศัยที่เรียงราย และมี PATTERN ที่เหมือนกัน คือบ้านไม้ ที่มีผนังฝาบ้านเรียงต่อกัน จนเกิดเป็นแนว หรือการทำซ้ำ จึงเป็นแนวคิดที่นำมาเป็นหลักในการออกแบบ



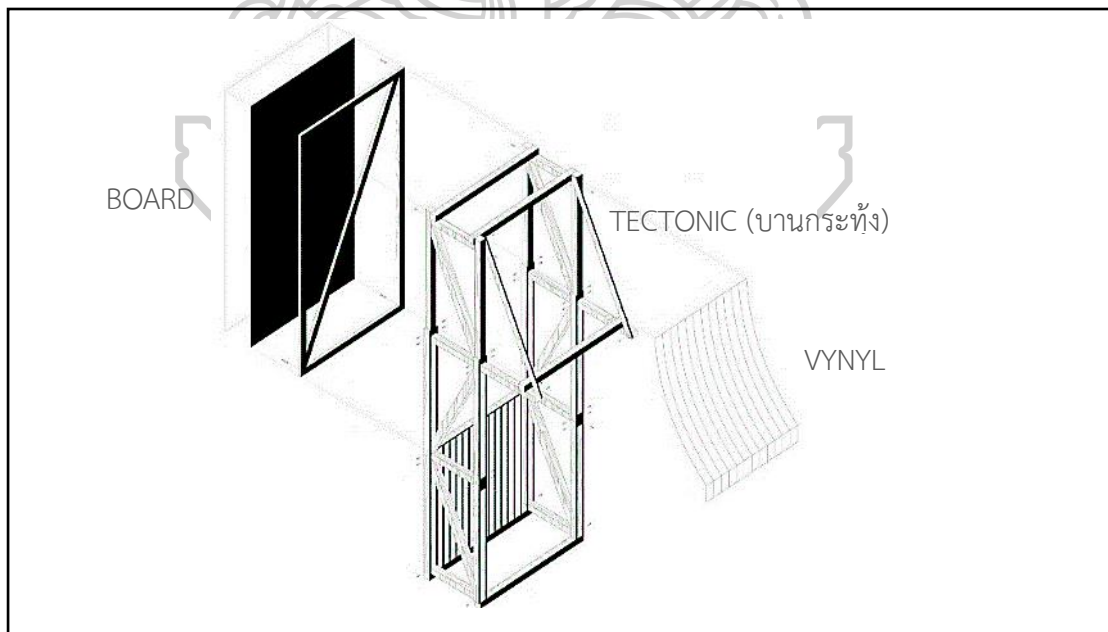
ภาพที่ 137 แสดงลักษณะ Pattern ของการก่อรูป

จากแนวคิดการออกแบบ Pattern ทำให้เกิดเป็นฟังก์ชันการใช้งานระแนงไม้ ที่ต้องการแบ่งแยกฟังก์ชันออกเป็นหลายส่วน และด้วยการมีพื้นที่ที่น้อย จึงทำให้วัสดุ หรือการใช้งานอยู่ในรูปแบบ Multifunction



ภาพที่ 138 แสดงฟังก์ชันการใช้งาน

ดังนั้น จึงพยายามที่จะเพิ่มความสูงด้วยสิ่งที่มีอยู่เดิม โดยใช้โครงคร่าวของโครงสร้างบ้าน ถอดออกมา เพื่อเพิ่มความสูงของโครงสร้าง เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งาน



ภาพที่ 139 แสดงฟังก์ชันการใช้งานที่ผสมผสานแนวคิดการออกแบบ

(4) แนวทางการพัฒนาการออกแบบสถาปัตยกรรม

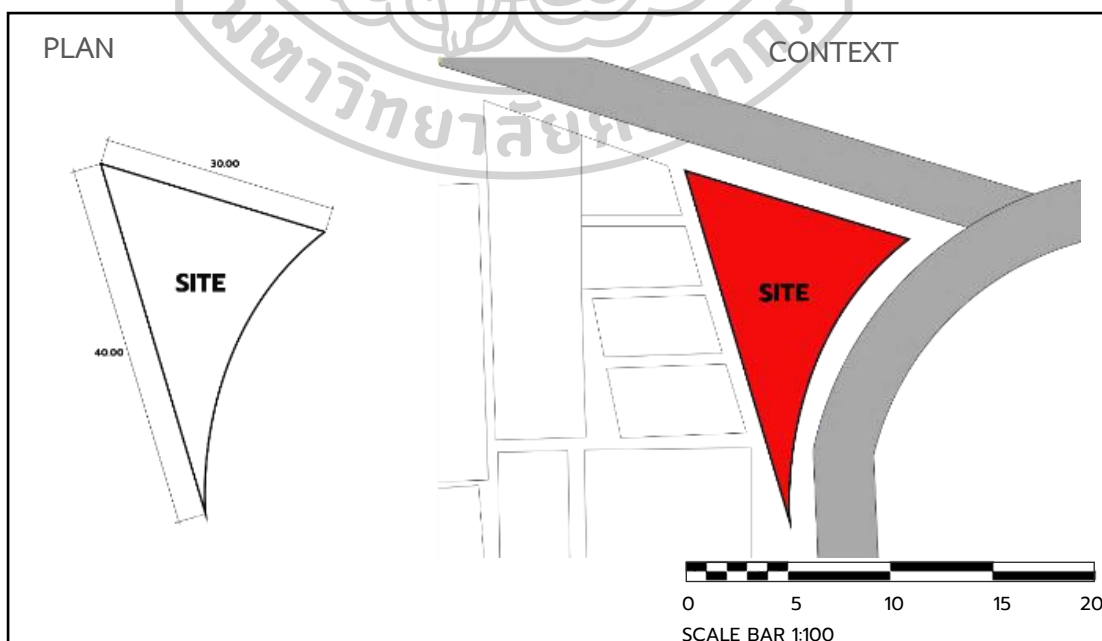
เมื่อได้โปรแกรมความต้องการของชาวบ้านมาเพื่อแก้ไขปัญหา จึงเข้าสู่กระบวนการการออกแบบเพื่อตอบสนองสิ่งที่ต้องการ

- กระบวนการออกแบบที่ 1

เมื่อได้สถานที่ตั้งไซต์ จึงวิเคราะห์ถึงพื้นที่ทางกายภาพ และบริบทรอบข้างก่อนในขั้นแรก เพื่อเป็นตัวกำหนดกิจกรรมในขั้นต่อไป

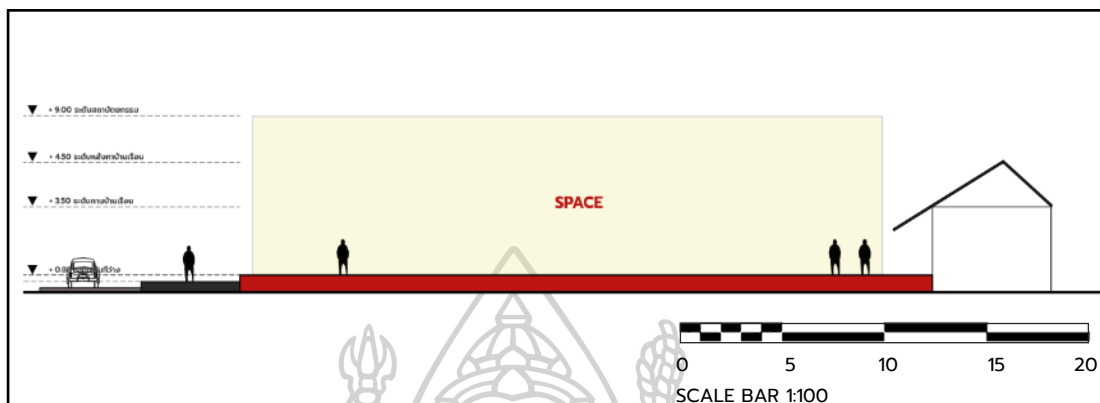


ภาพที่ 140 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท



ภาพที่ 141 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท

เนื่องจาก พื้นที่มีอยู่อย่างจำกัดและยังเป็นรูปร่างไซต์ที่แปลก เพราะเป็นผลกระทบมาจากการขยายถนน ทำให้กลายเป็นพื้นที่เศษเหลือ สถานที่ที่ตั้งจึงคำนึงถึงความสูงของสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นก็จะให้สูงกว่าบริบท เพื่อเป็นร่มเงาให้กับพื้นที่บริเวณนั้นและผู้เข้ามาใช้งาน



ภาพที่ 142 แสดงความสูงของบริบทรอบข้าง

- กระบวนการออกแบบที่ 2

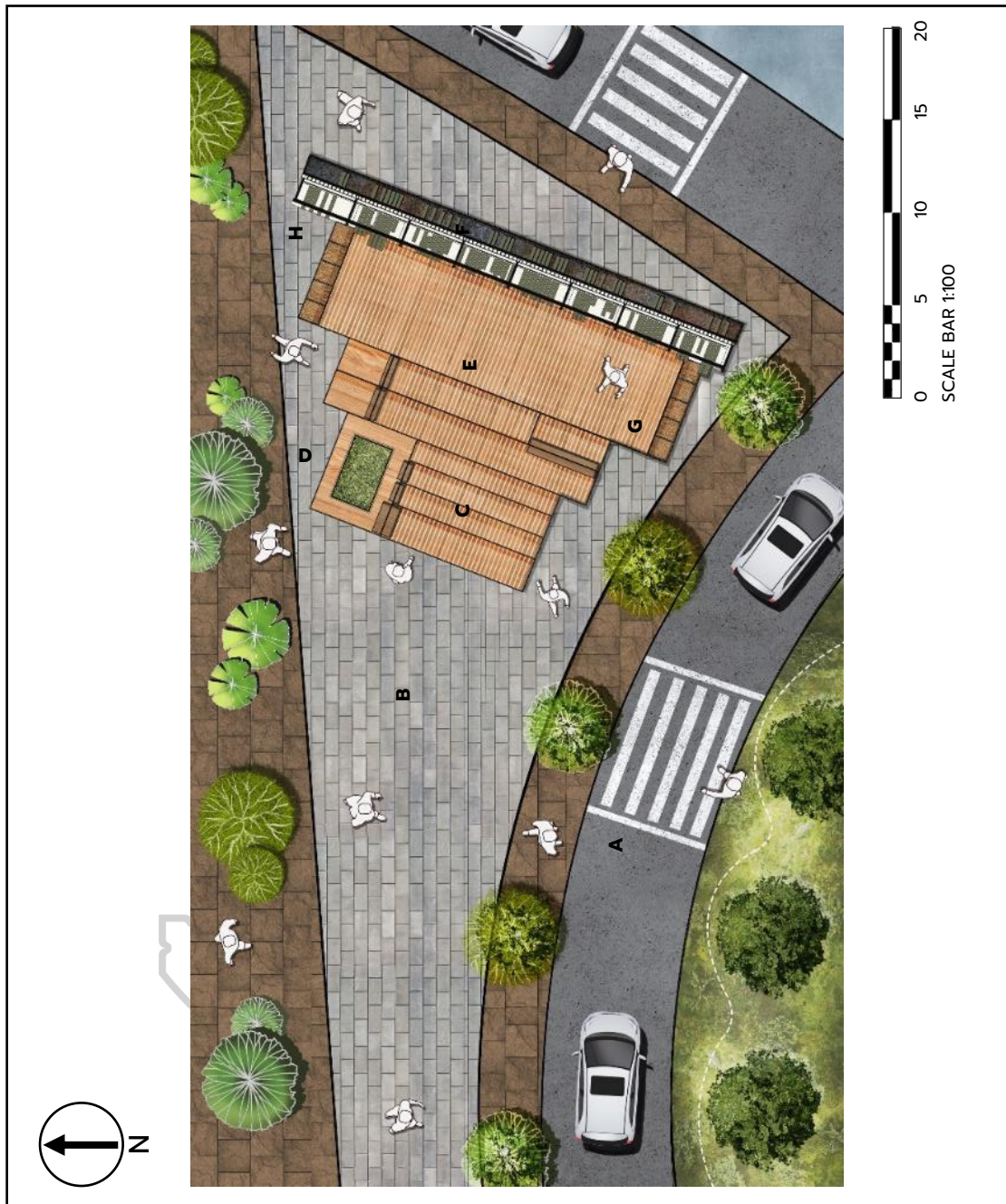
เมื่อได้ทั้งความสูง และโปรแกรมกิจกรรมมาแล้ว จึงถึงขั้นตอนของการออกแบบสถาปัตยกรรม โดยในแนวความคิดเรื่องภาษาทางสถาปัตยกรรม ดังนี้

(1) โปรแกรมกิจกรรม

- จุดศูนย์รวมคนในชุมชน
- พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
- พื้นที่ทำกิจกรรม
- พื้นที่แสดงความสามารถ
- พื้นที่หยุดพัก
- บ้านจักรยาน

(2) ความต้องการ

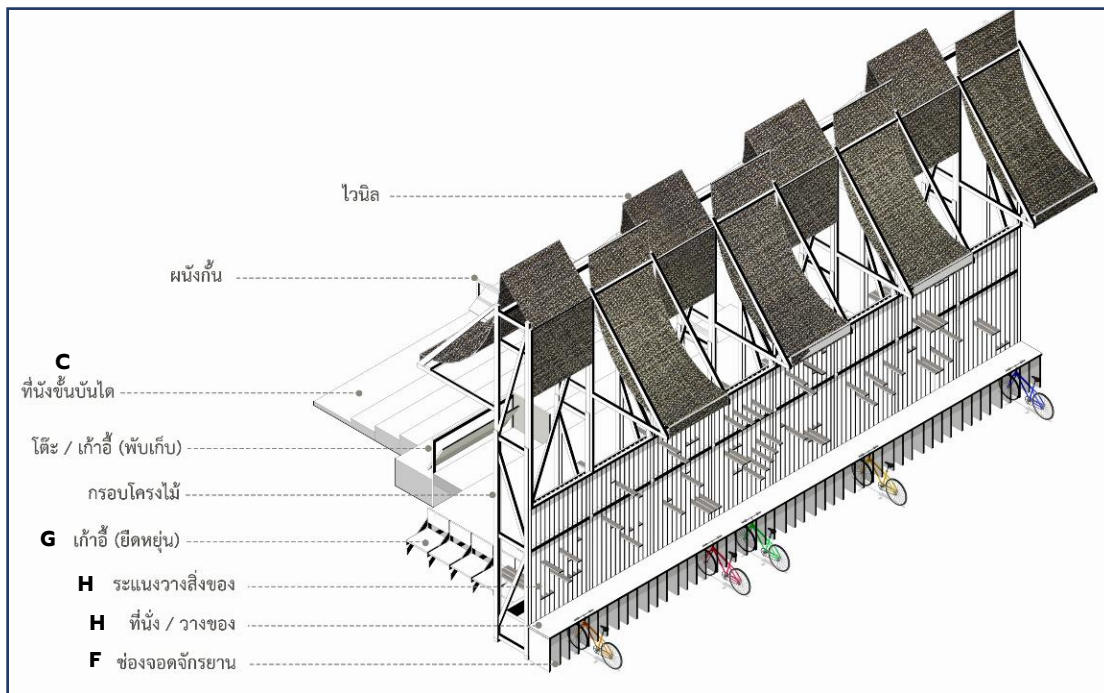
- พื้นที่นั่งเล่น
- พื้นที่ลานกว้าง
- พื้นที่จอดรถแฉะพัก
- เวที



ภาพที่ 143 แสดงผังพื้นที่ของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน

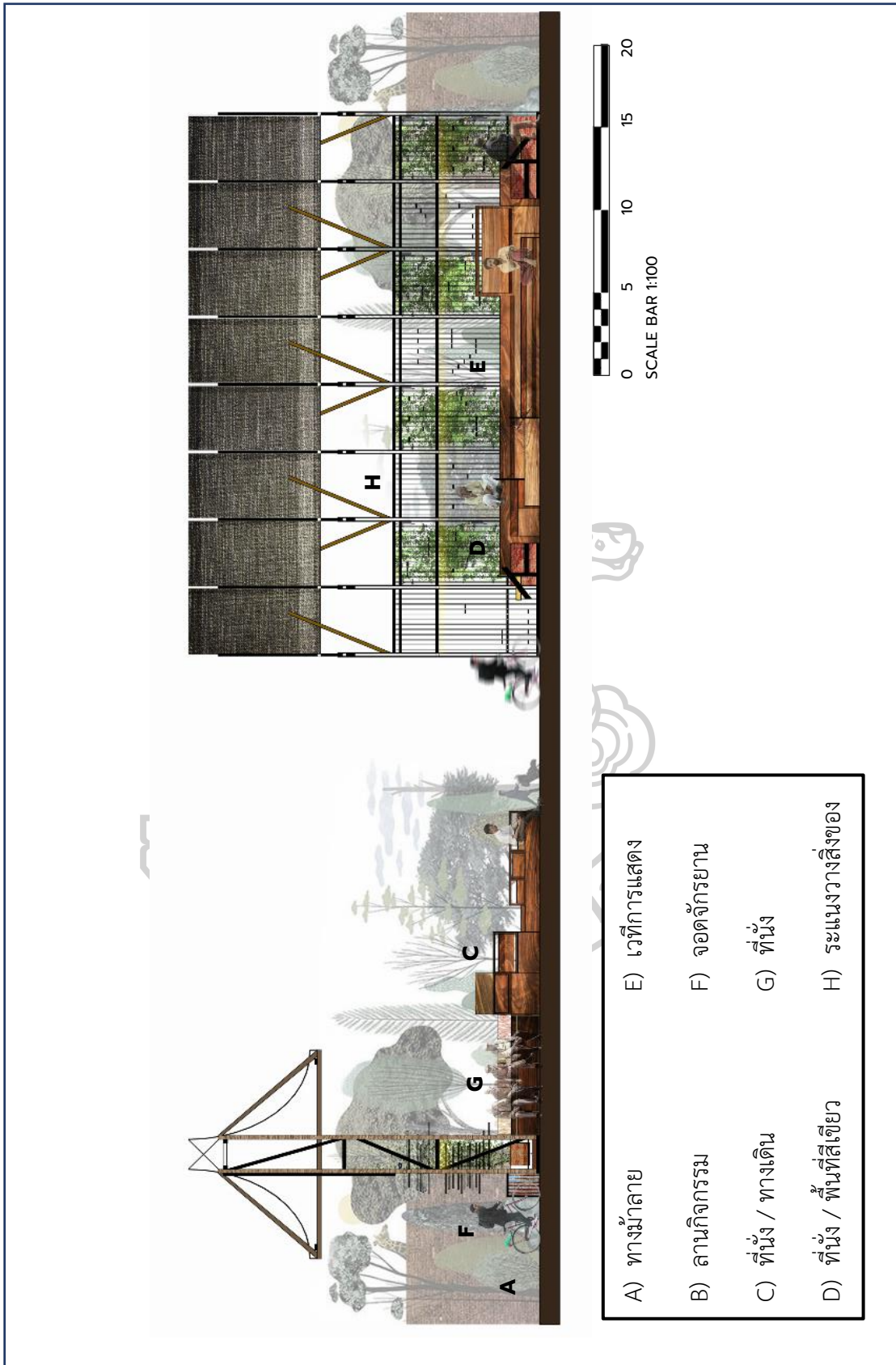
- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| A) ทางม้าลาย | E) เวทีการแสดง |
| B) ลานกิจกรรม | F) จอดจักรยาน |
| C) ที่นั่ง / ทางเดิน | G) ที่นั่ง |
| D) ที่นั่ง / พื้นที่สีเขียว | H) ระแนงวางสิ่งของ |

เป้าหมายหลักในการใช้งานคือ พื้นที่พักผ่อน พื้นที่กิจกรรมของชุมชน ทำให้การออกแบบต้องการที่จะสร้างความเป็นส่วนตัวให้กับผู้ใช้ จึงหันหลังสถาปัตยกรรมให้กับถนน และคนที่เดินผ่านไปมา แต่หันหน้าให้กับคลองและวัด ซึ่งเป็นบรรยากาศที่สวยงาม เหมาะแก่การพักผ่อน



ภาพที่ 144 แสดงการใช้งานของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| A) ทางม้าลาย | E) เวทีการแสดง |
| B) ลานกิจกรรม | F) จอดจักรยาน |
| C) ที่นั่ง / ทางเดิน | G) ที่นั่ง |
| D) ที่นั่ง / พื้นที่สีเขียว | H) ระแนงวางสิ่งของ |



ภาพที่ 145 แสดงรูปตัดของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน

(5) แยกโซโนเมตริก (Exploded Axonometric View)



ภาพที่ 146 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE B ชุมชนภูฎีจีน

(6) ภาพทัศนียภาพและแบบสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 147 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 148 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าในเวลากลางคืนของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 149 แสดงทัศนียภาพการใช้งานของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน

4.1.3 SITE C (ชุมชนกุฎีจีน)

ลักษณะทางกายภาพของที่ตั้งโครงการมีลักษณะเป็นไซต์ที่มีการเชื่อมต่อระหว่างชุมชน ท่าเรือ ซึ่งเป็นพื้นที่ชุมชนชั้นใน และเป็นพื้นที่ทำมาหากินของชาวบ้าน จึงเห็นความแออัดของบ้านเรือนที่เรียงต่อกัน หรือกระจุกตัว ทำให้เกิดผลกระทบจนเกิดเป็นพื้นที่เศษเหลือ



ภาพที่ 150 สถานที่ตั้งโครงการ SITE C ชุมชนกุฎีจีน

ในการกำหนดพื้นที่ตั้งโครงการของ SITE C เนื่องจาก บริเวณนี้เป็นทางสัญจรของคนในชุมชนกุฎีจีน ทำให้ไม่มีพื้นที่ที่จะใช้ประโยชน์ จึงมองเห็นปัญหาของการกิจวัตรประจำวันที่เร่งรีบ ด้วยสิ่งนี้จึงเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ชาวบ้านไม่มีพื้นที่นันทนาการ

(1) ปัญหาที่พบ: พื้นที่มีรูปร่างที่แปลกตา แคบ และอยู่มุมของถนนหน้าซอย ทำให้การจัดการกับกิจกรรมที่จะเกิดต้องบริหารให้เกิดประโยชน์สูงสุด จึงวิเคราะห์ถึงกระบวนการการใช้งานจนไปถึงโปรแกรมที่เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองกิจกรรมพื้นที่ที่มีการมีกิจกรรมร่วมชาวบ้านในบริเวณนี้

1.1 บริบท : เอกลักษณ์ (เชื้อชาติ วัฒนธรรม) / ชุมชน / ตรอกซอย / พื้นถิ่น / แทรกตัว / ซ้อนทับ / ชั่วคราว-ถาวร / การ Flow-หยุด

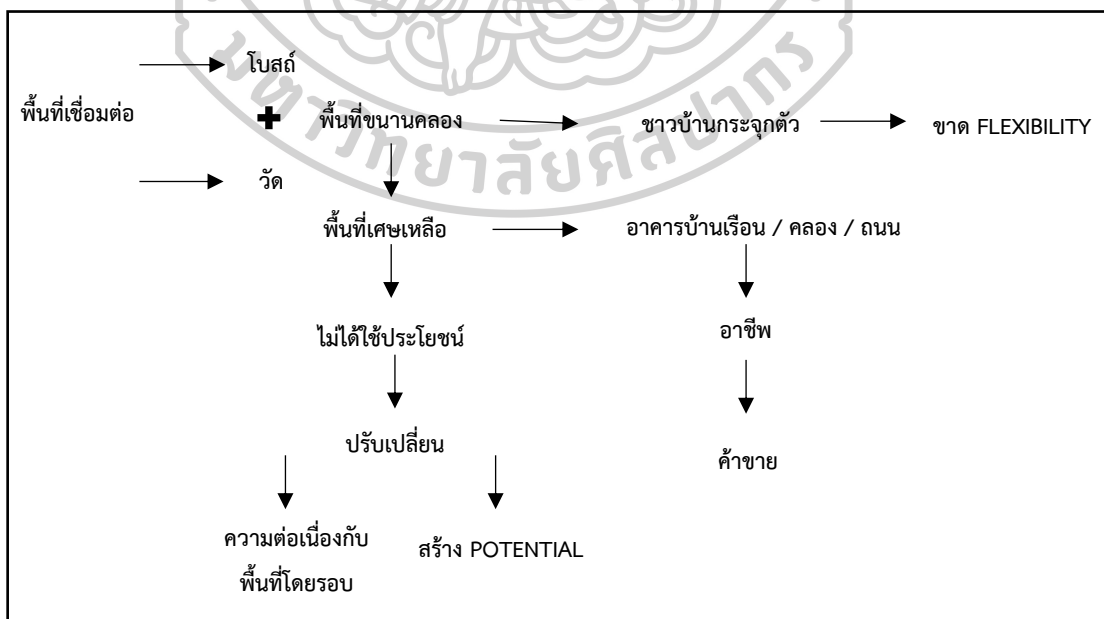
1.2 รูปร่าง : สามเหลี่ยม ขนาด 39.00 ตารางเมตร

(2) การแก้ไข้ปัญหา: วิเคราะห์บริบทพื้นที่ เพื่อกำหนดทิศทางการแสดงตัวทางสถาปัตยกรรม โดยพื้นที่ SITE C นั้นต้องการพื้นที่มานั่งพักผ่อน พุดคุยกัน และด้วยสถานที่ที่ตั้งอยู่ในระแวกชุมชน จึงนึกถึงคนหลากหลายช่วงวัยที่เข้ามาใช้งาน

(3) กระบวนการการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 1

ในการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบขั้นแรกนั้น ต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหาและหาวิธีแก้ไข้ปัญหาที่พบ คือ พื้นที่บริเวณนี้เป็นทางเข้าซอยภายในชุมชน ทำให้ทางสัญจรนั้นมีแค่รถจักรยานยนต์ และการเดิน จึงมีชาวบ้านผ่านตลอดทั้งวัน พื้นที่บริเวณนี้จึงเหมาะแก่การแวะพัก



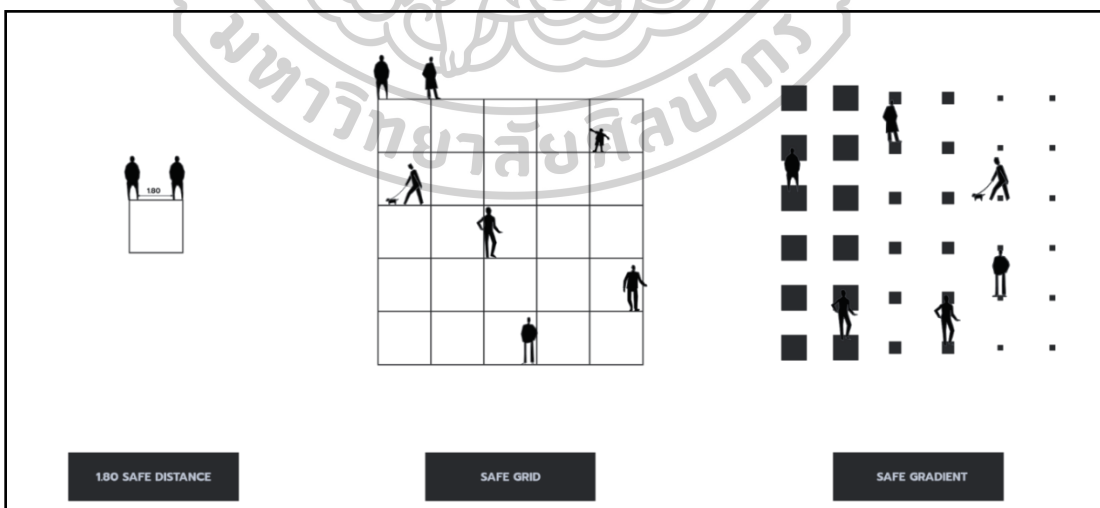
แผนภูมิที่ 3 แสดงแนวความคิดและความสัมพันธ์ของเครื่องมือ

- กระบวนการออกแบบที่ 2

ในกระบวนการที่ 2 นี้จึงมีการวิเคราะห์ถึงบริบท และกิจกรรมของชาวบ้าน เพื่อกำหนดโปรแกรมการทำงาน โดยศึกษาจากเครื่องมือการเล่าเรื่องความเป็นชุมชนภูฎิจิน ซึ่งการแสดงตัวอาจจะต้องกลมกลืนไปกับชุมชน เพราะเป็นพื้นที่ที่อยู่ในชุมชน ไม่ควรแบ่งแยกและแตกต่างจนเกินไป จึงจะทำบริเวณนี้ให้เป็นจุดรวมตัว ดังนั้น รูปแบบการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมจึงมีการรูปแบบให้คล้ายตามไปกับบริบท

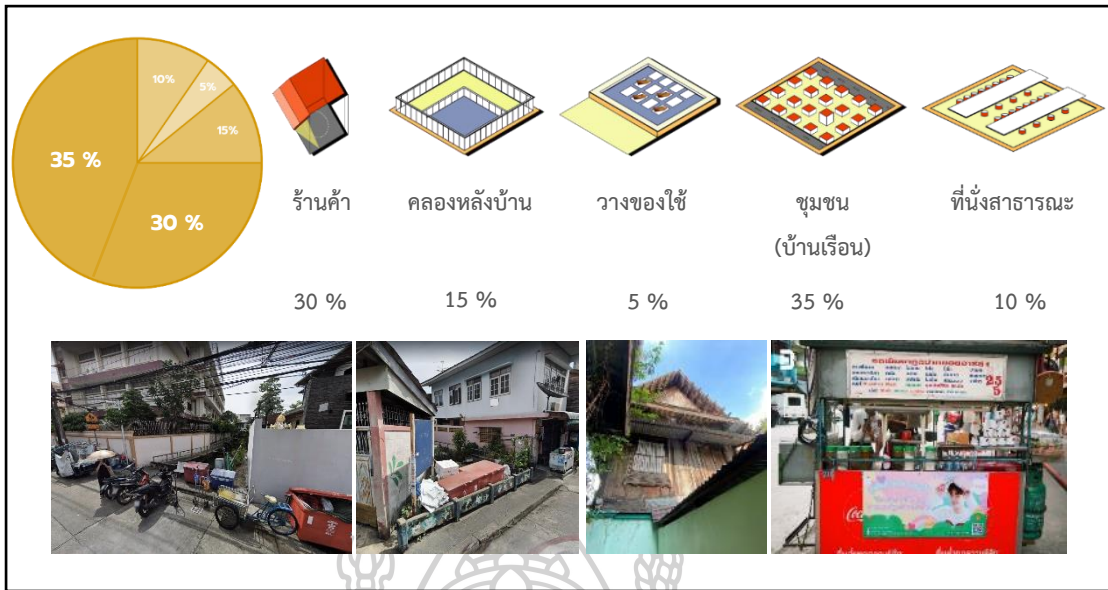


ภาพที่ 151 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง

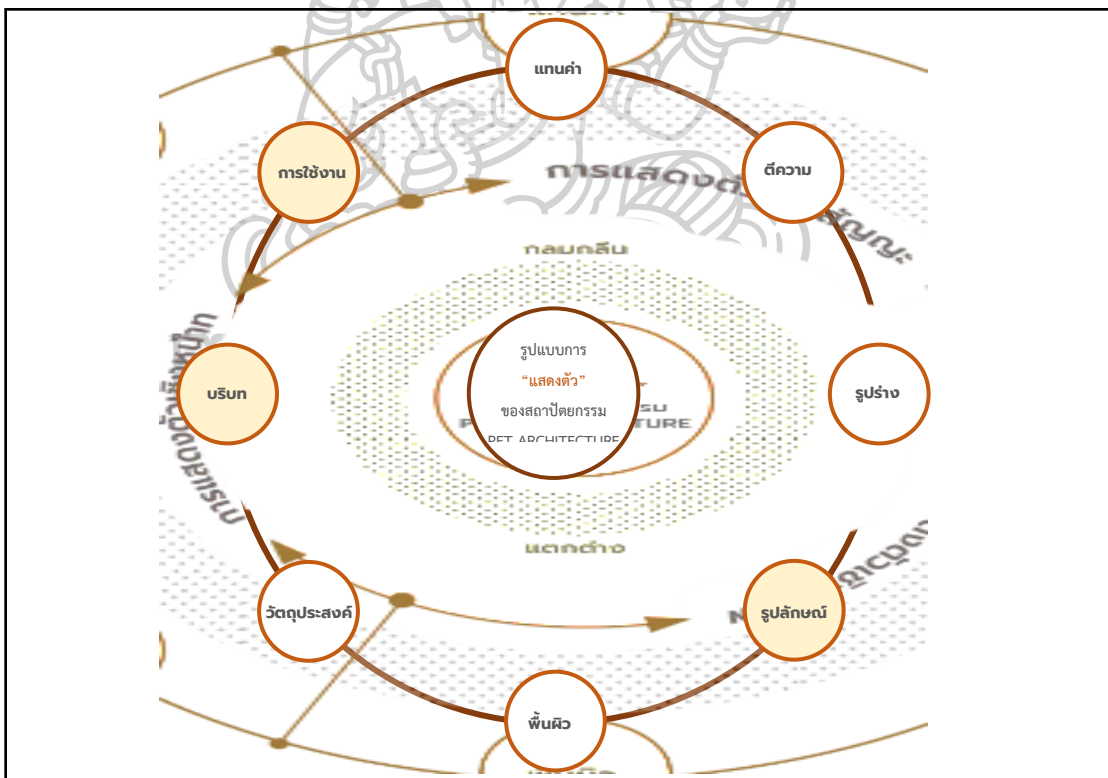


ภาพที่ 152 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้

เนื่องจาก พื้นที่มีน้อยทำให้การวิเคราะห์กิจกรรมจึงต้องเฉพาะเจาะจง และแบ่งสัดส่วนได้ชัดเจนเหมาะสมตามการใช้งาน ตั้งแต่คนเดียวจนไปถึงเป็นกลุ่มเล็กๆ

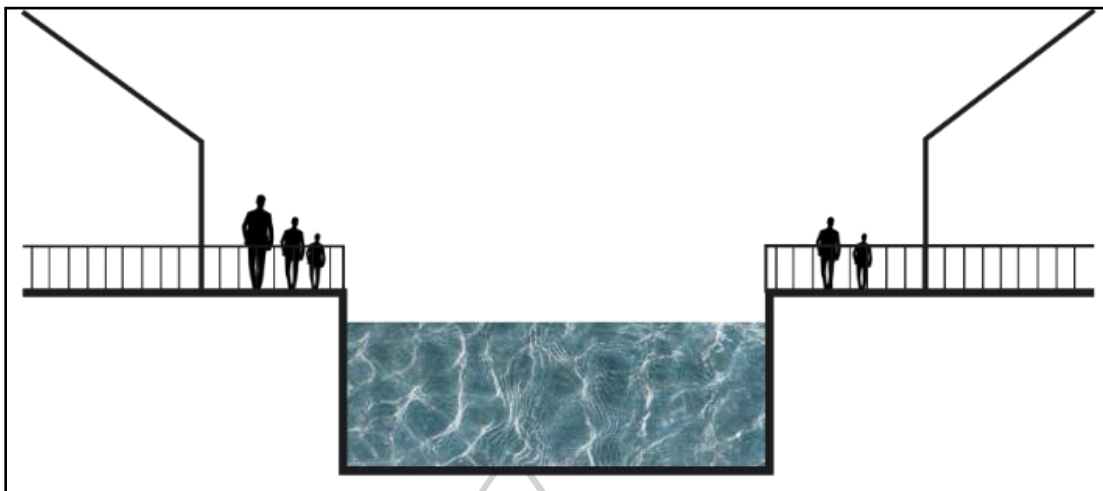


ภาพที่ 153 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ



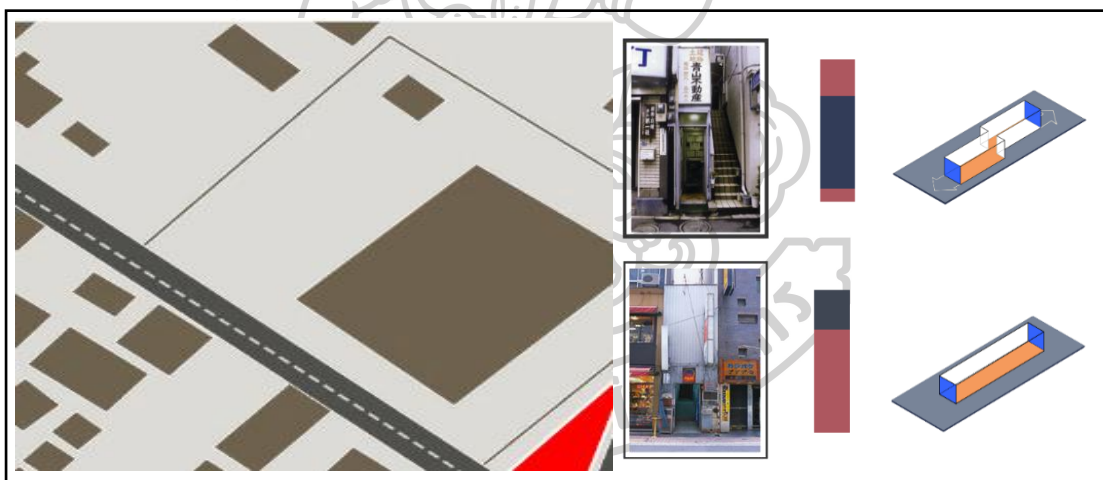
ภาพที่ 154 แสดงรูปแบบการแสดงตัวสถาปัตยกรรม

เมื่อวิเคราะห์ Framework ทำให้มีการเรียกกิจกรรมต่างๆ ทั้งที่มีอยู่เดิมและกิจกรรมที่เกิดขึ้นมาใหม่ ทั้งเป็นทางสัญจรของคนภายในชุมชน ซึ่งพื้นที่เศษเหลือบริเวณนี้เหมาะแก่การเป็นจุดศูนย์รวมคนในชุมชนระแวกนั้น



ภาพที่ 155 แสดงบริบทรอบข้างของไซต์ C

Type : BLIND FIELD SPACE : คือ พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่ถูกบดบัง ซึ่งมักจะมีอาคารข้างเคียงที่มาบดบังทำให้เกิดมุมลึบสายตา ทำให้พื้นที่ตั้งของ SITE C นั้นเข้าข่าย Pet Architecture ประเภทนี้



ภาพที่ 156 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ BLIND FIELD SPACE

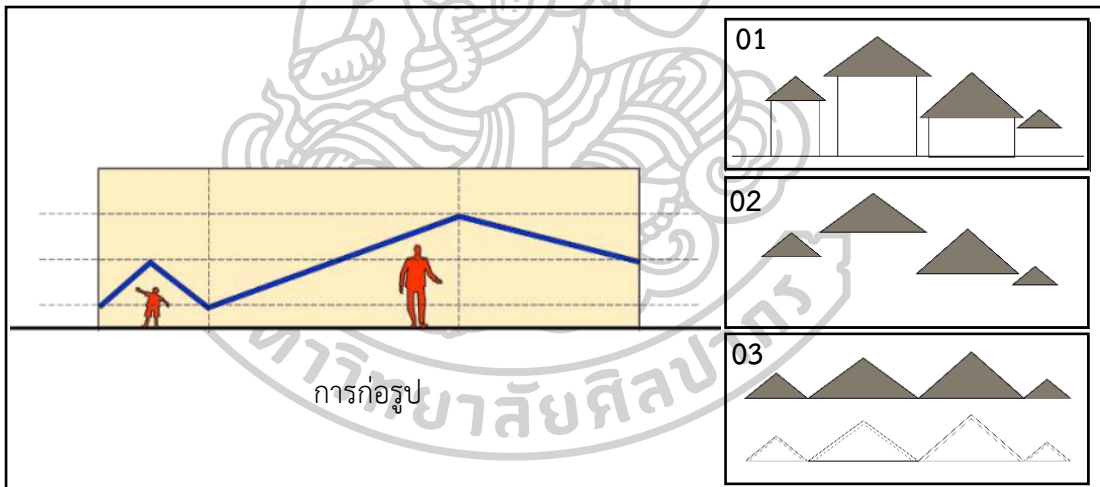
- กระบวนการออกแบบที่ 3

ในกระบวนการที่ 3 ดูบริบทข้างเคียง พบว่าบริเวณพื้นที่ติดกับบ้านพักอาศัยที่เรียงราย และมี PATTERN ที่เหมือนกัน คือบ้านไม้ ที่มีผนังฝาบ้านเรียงต่อกัน จนเกิดเป็นแนว หรือการทำซ้ำ จึงเป็นแนวคิดที่นำมาเป็นหลักในการออกแบบ



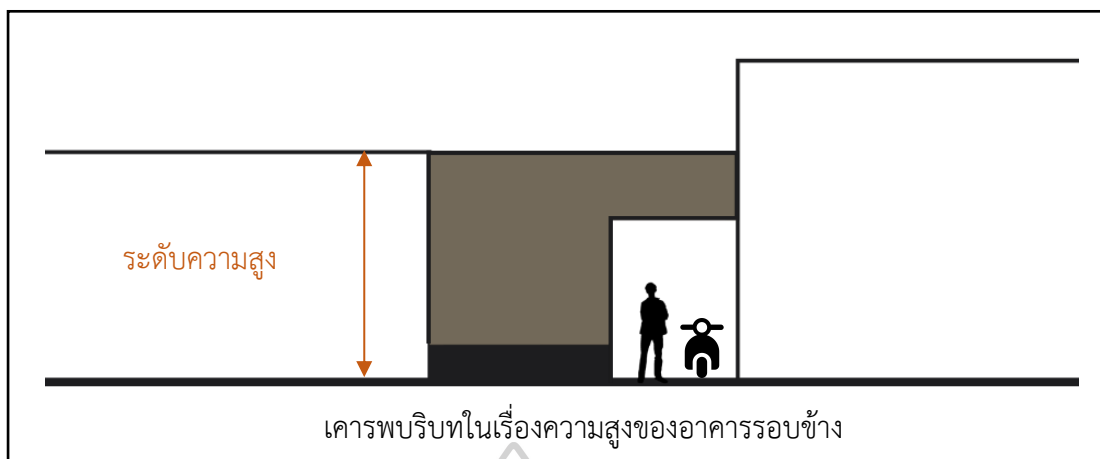
ภาพที่ 157 แสดงบริบทของชุมชน

จากแนวความคิดการออกแบบนั้น มีการสำรวจ และศึกษาพื้นที่ พบว่าภายในชุมชนส่วนใหญ่ บ้านพักอาศัยมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน จึงหยิบยกสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นเพื่อมาแสดงให้เห็น และรู้สึกกลมกลืนไปพร้อมกับบริบท

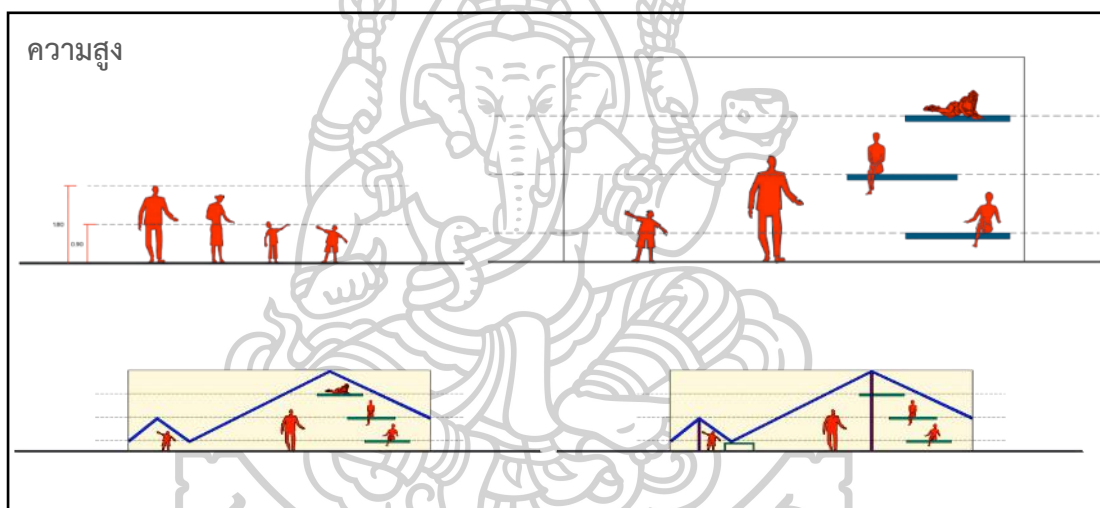


ภาพที่ 158 แสดงการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

จากแนวความคิดการออกแบบนั้น มีการสำรวจ และศึกษาพื้นที่ พบว่าภายในชุมชนส่วนใหญ่ บ้านพักอาศัยมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน จึงหยิบยกสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นเพื่อมาแสดงให้เห็น และรู้สึกกลมกลืนไปพร้อมกับบริบท โดยให้ความสำคัญกับเรื่อง ความสูงของสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 159 แสดงความสูงของอาคารข้างเคียง



ภาพที่ 160 แสดงระดับของผู้ใช้งาน

(4) แนวทางการพัฒนาการออกแบบสถาปัตยกรรม

เมื่อได้โปรแกรมความต้องการของชาวบ้านมาเพื่อแก้ไขปัญหา จึงเข้าสู่กระบวนการการออกแบบเพื่อตอบสนองสิ่งที่ต้องการ

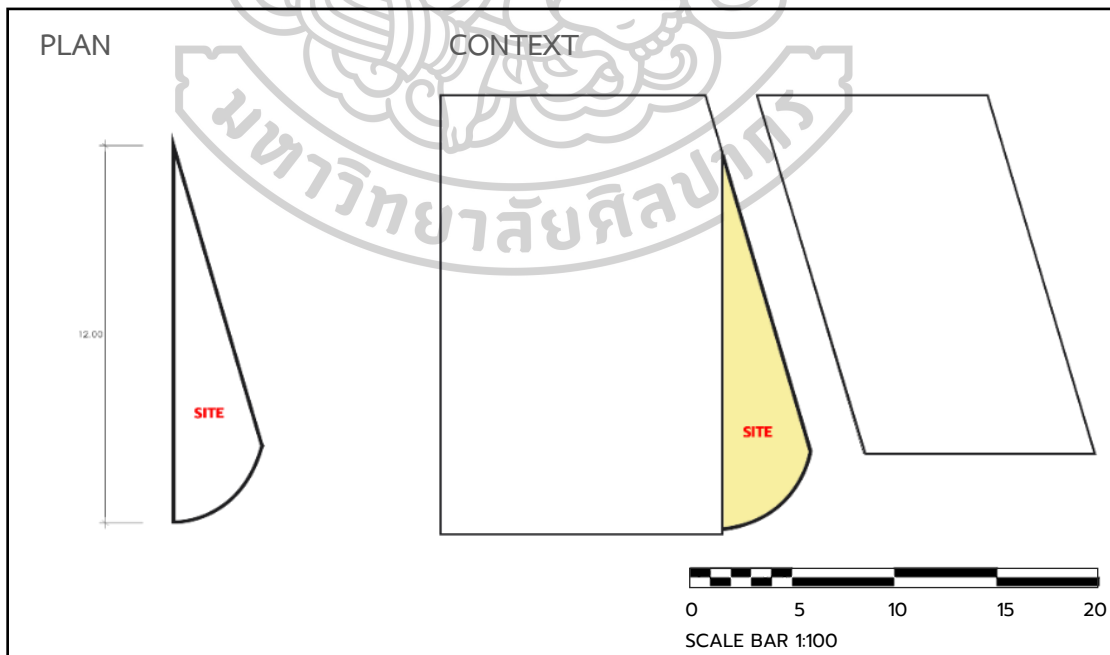
- กระบวนการออกแบบที่ 1

เมื่อได้สถานที่ตั้งไซต์ จึงวิเคราะห์ถึงพื้นที่ทางกายภาพ และบริบทรอบข้างก่อนในขั้นแรก เพื่อเป็นตัวกำหนดกิจกรรมในขั้นต่อไป



ภาพที่ 161 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท

เนื่องจาก พื้นที่นี้อยู่อย่างจำกัดและยังเป็นรูปร่างไซต์ที่แปลก เป็นผลกระทบมาจากการขยายชุมชน บ้านพักอาศัย ทำให้กลายเป็นพื้นที่เศษเหลือ สถานที่ที่ตั้งจึงคำนึงถึงความสูงของสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นก็จะให้สูงกว่าบริบท เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานที่ได้วิเคราะห์มาข้างต้น



ภาพที่ 162 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท

- กระบวนการออกแบบที่ 2

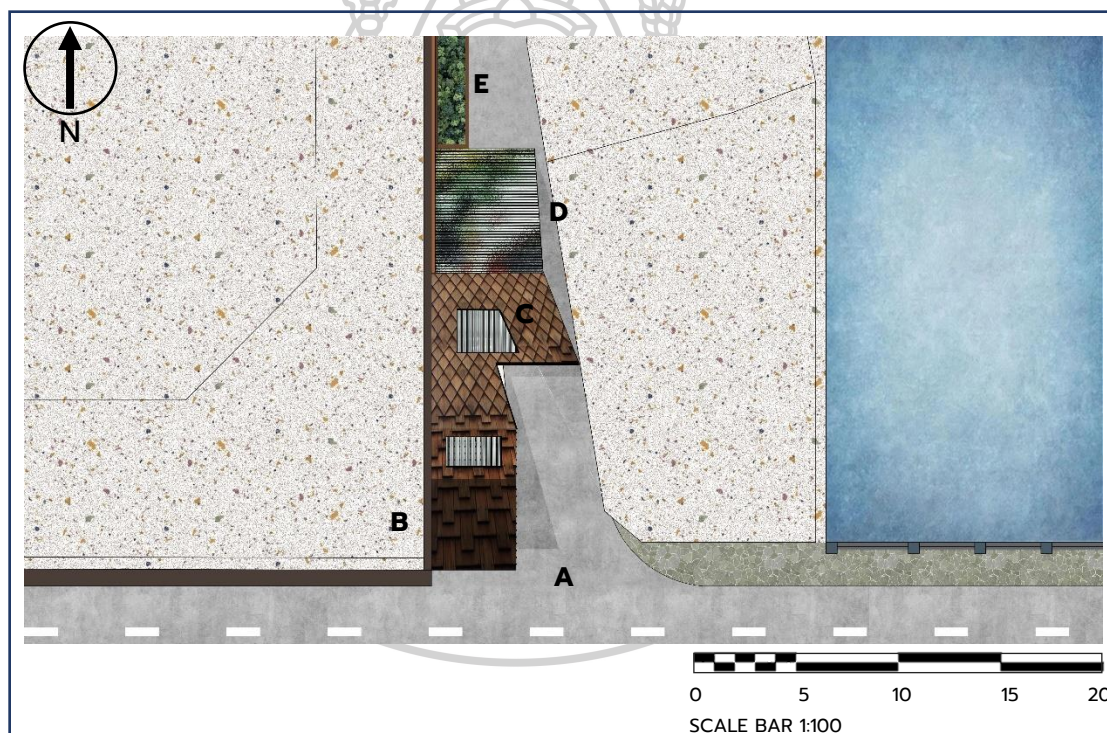
เมื่อได้ทั้งความสูง และโปรแกรมกิจกรรมมาแล้ว จึงถึงขั้นตอนของการออกแบบสถาปัตยกรรม โดยในแนวความคิดเรื่องภาษาทางสถาปัตยกรรม ดังนี้

(1) โปรแกรมกิจกรรม

- พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
- พื้นที่หยุดพัก

(2) ความต้องการ

- พื้นที่นั่งเล่น
- พื้นที่จอดรถแวะพัก



ภาพที่ 163 แสดงผังพื้นที่ของ SITE B ชุมชนกุฎีจีน

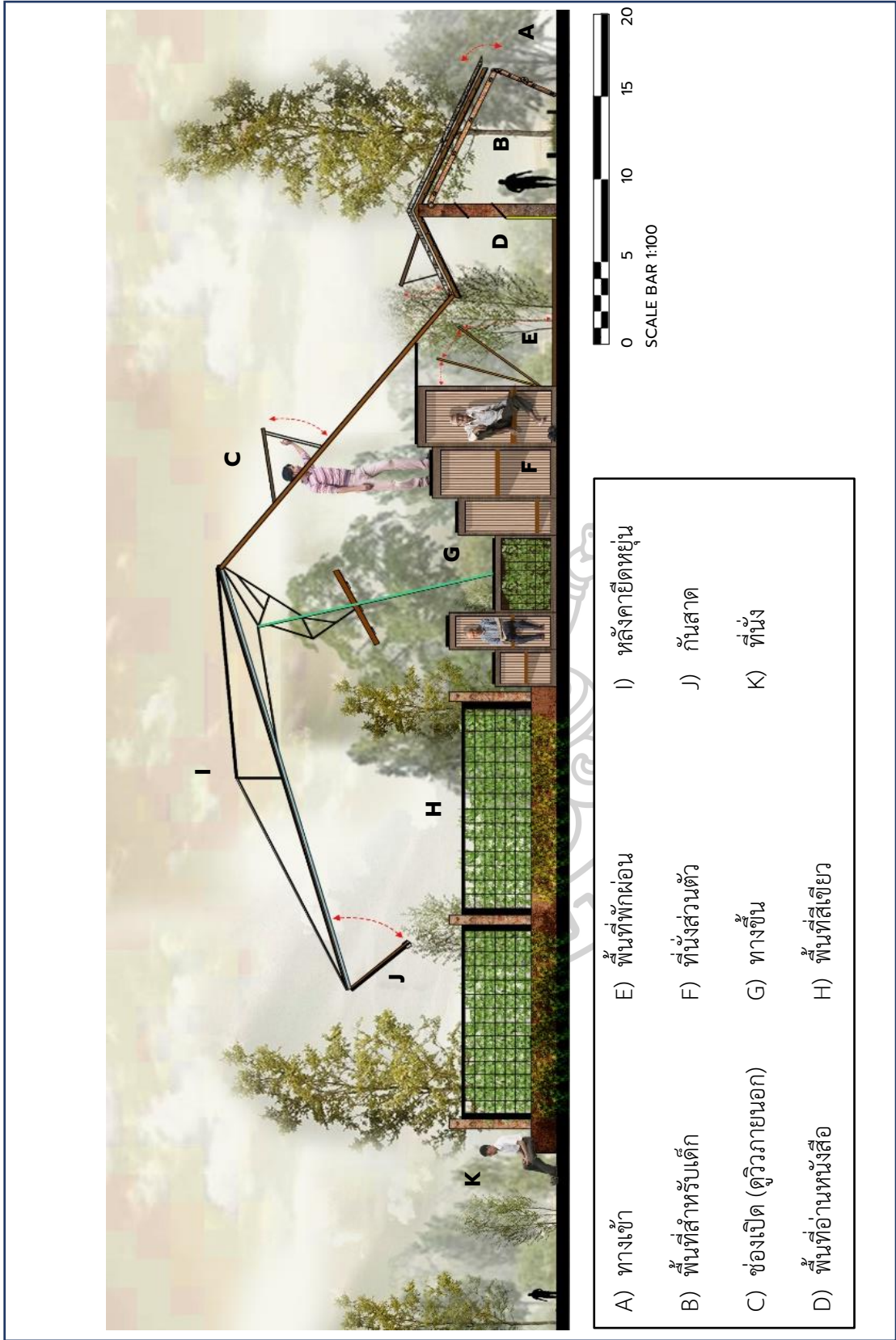
- | | |
|---------------------------|----------------------|
| A) ทางเข้า | D) ที่นั่ง / ทางขึ้น |
| B) พื้นที่สำหรับเด็ก | E) พื้นที่สีเขียว |
| C) ช่องเปิด (คูวีวภายนอก) | |

โดยเป้าหมายหลักในการใช้งานคือ พื้นที่พักผ่อนของคนทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ทำให้แนวคิดในการออกแบบนั้นคิดพื้นที่มาเพื่อคนหนึ่งคน และคิดเพื่อคนทุกคน ตอสอนงต่อทุกคนในการใช้งาน จึงก่อรูปทางสถาปัตยกรรมที่มีความต่างระดับกัน



ภาพที่ 164 แสดงรูปด้านหน้าของ SITE C ชุมชนภูฎีจิ้น

- | | |
|----------------------|---------------------------|
| A) ทางเข้า | C) ช่องเปิด (ดูวิวยานนอก) |
| B) พื้นที่สำหรับเด็ก | D) พื้นที่อ่านหนังสือ |



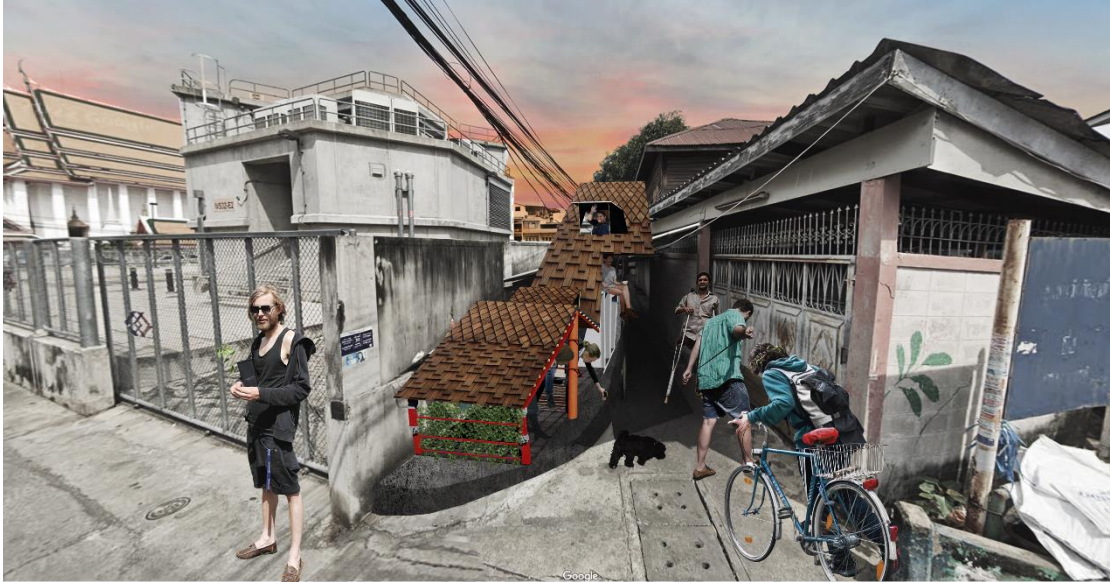
ภาพที่ 165 แสดงรูปตัดของ SITE C ชุมชนกุฎจีน

(5) แยกโซโนเมตริก (Exploded Axonometric View)

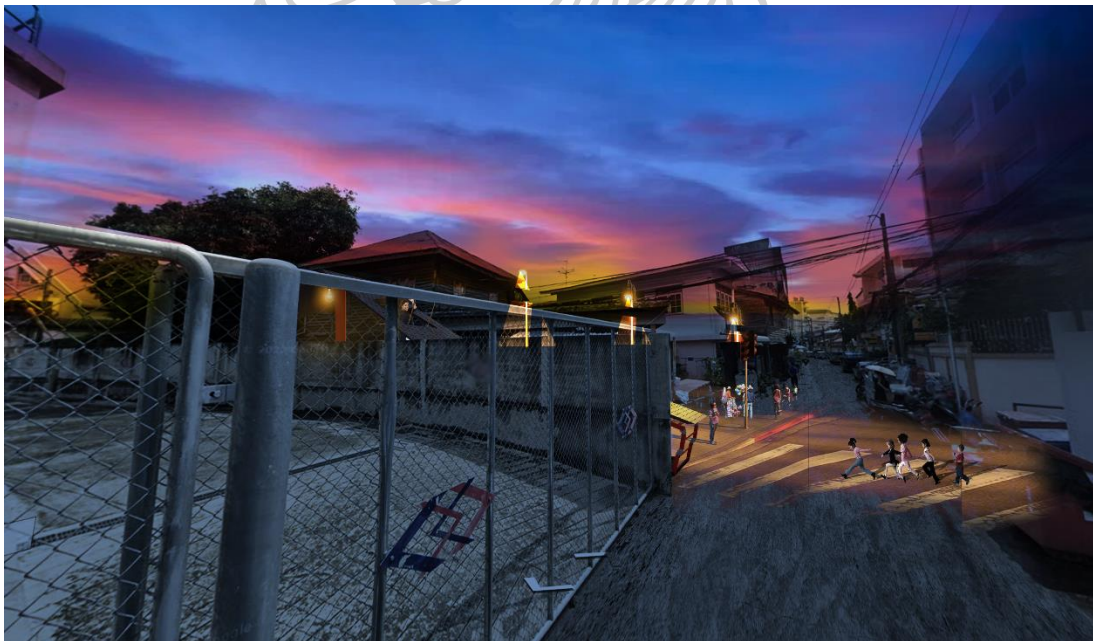


ภาพที่ 166 แสดงภาพ Axonometric View ของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน

(6) ภาพทัศนียภาพและแบบสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 167 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 168 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 169 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 170 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE C ชุมชนกุฎีจีน

4.1.4 SITE D (ชุมชนกุฎีจีน)

ลักษณะทางกายภาพของที่ตั้งโครงการมีลักษณะเป็นไซต์ที่มีการเชื่อมต่อระหว่างชุมชน และท่าเรือที่ติดกับแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งเป็นจุดเชื่อมต่อกับคนนอกและคนในชุมชน ทำให้ SITE นั้นเกิดมาจากผลกระทบของการขยายอาคารและถนนสาธารณะ จนกลายเป็นพื้นที่เศษเหลือที่เกิดขึ้นภายในชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 171 สถานที่ตั้งโครงการ SITE D ชุมชนกุฎีจีน

ในการกำหนดพื้นที่ตั้งโครงการของ SITE D พื้นที่บริเวณนี้เป็นพื้นที่ที่อยู่ตรงทางเข้า-ออกของชุมชน เป็นพื้นที่ว่างที่ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมของชาวบ้าน ที่มาจากกิจกรรมของแต่ละบ้าน ภายในชุมชนระแวกนั้น ทำให้ชาวบ้านไม่มีพื้นที่เพื่อมารองรับกิจกรรม

(1) ปัญหาที่พบ: พื้นที่มีรูปร่างที่แปลกตา และอยู่มุมของซอยทางไปท่าเรือ ทำให้การจัดการกับกิจกรรมที่จะเกิดต้องบริหารให้เกิดประโยชน์สูงสุด จึงวิเคราะห์ถึงกระบวนการการใช้งาน จนไปถึงโปรแกรมที่เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองกิจกรรมพื้นที่การพักผ่อนของชาวบ้านในบริเวณนี้

1.1 บริบท : เอกลักษณ์ (เชื้อชาติ วัฒนธรรม) / ชุมชน / ตรอกซอย / พื้นดิน / แทรกตัว / ซ้อนทับ / ชั่วคราว-ถาวร / การ Flow-หยุด

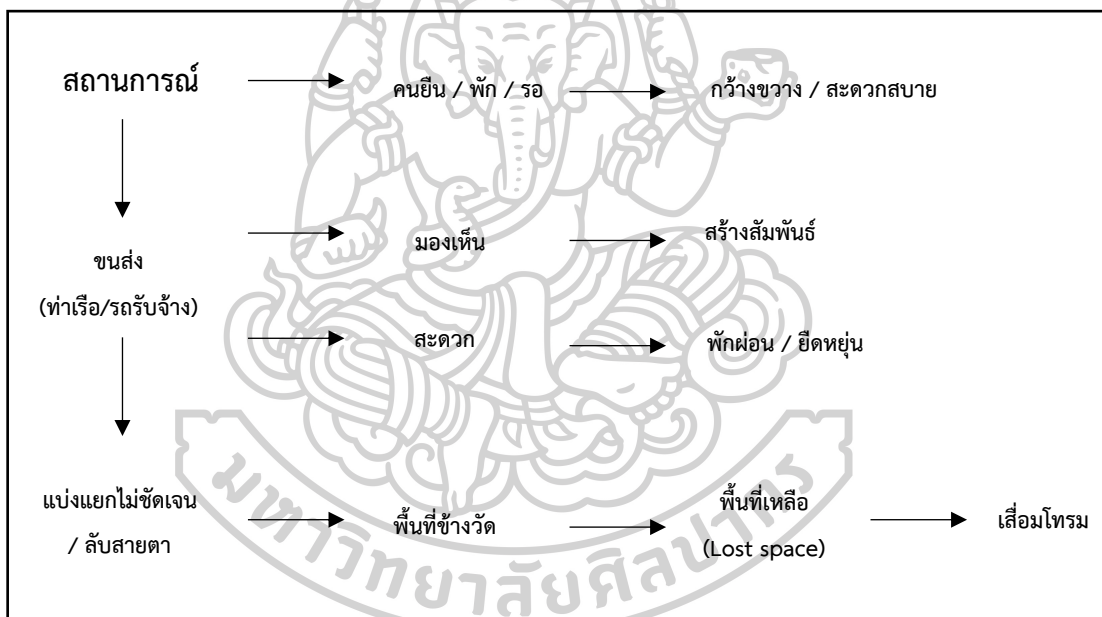
1.2 รูปร่าง : สามเหลี่ยม ขนาด 100.00 ตารางเมตร

(2) การแก้ไขปัญหา: วิเคราะห์บริบทพื้นที่ เพื่อกำหนดทิศทางการแสดงตัวทางสถาปัตยกรรม โดยพื้นที่ SITE D นั้นเหมาะแก่การเป็นพื้นที่ทำกิจกรรมของชุมชน โดยต้องเป็นพื้นที่ที่สามารถมานั่งคุยกันได้ และแชร์พื้นที่ซึ่งกันและกัน ดังนั้นเพื่อการตอบสนองต่อความต้องการจึงแบ่งให้ผู้ใช้งานทุกคนมีที่เป็นของตนเอง เพื่อสะดวกต่อการทำกิจกรรม

(3) กระบวนการการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 1

ในการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบขั้นแรกนั้น ต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา และหาวิธีแก้ไขปัญหาที่พบ คือ เดิมพื้นที่บริเวณนี้เป็นที่จอดรถสาธารณะ เนื่องจากอยู่ติดกับท่าเรือ ทำให้เป็นทางเชื่อมของชาวบ้านที่เดินผ่านไปมาตลอดเวลา จึงเหมาะแก่การเป็นพื้นที่สาธารณะที่ให้ทุกคนได้แวะพักได้ และยังเป็นพื้นที่สำหรับการจอดรถที่พิถีพิถันสาธารณะ



แผนภูมิที่ 4 แสดงแนวความคิดและความสัมพันธ์ของเครื่องมือ

- กระบวนการออกแบบที่ 2

ในกระบวนการที่ 2 นี้จึงมีการวิเคราะห์ถึงบริบท และกิจกรรมของชาวบ้านในแต่ละวัน เพื่อกำหนดโปรแกรมการทำงาน โดยเริ่มจากการศึกษาเครื่องมือของชุมชนภูมิถิ่น โดยในบริเวณนี้เหมาะแก่การเผยตัวออกมาให้ผู้อื่นได้เห็น เพราะเป็นพื้นที่ที่มีหลากหลายบุคคลมาใช้งาน และยังเป็นเหมือนจุดรวมตัว จึงต้องการความโดดเด่น ดังนั้น รูปแบบการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมจึงมีการดัดแปลง เพื่อให้เข้ากับบริบท แต่ก็เป็นตัวของตัวเอง

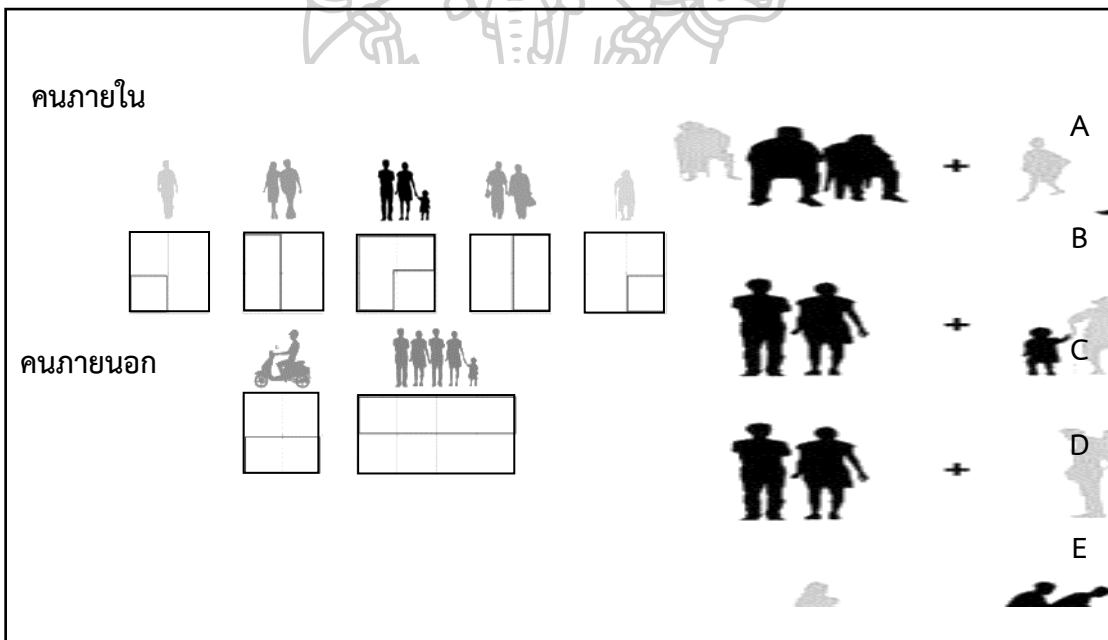
“ต้องการจะแสดงตัวตนออกมา”



ภาพถ่ายของ SITE

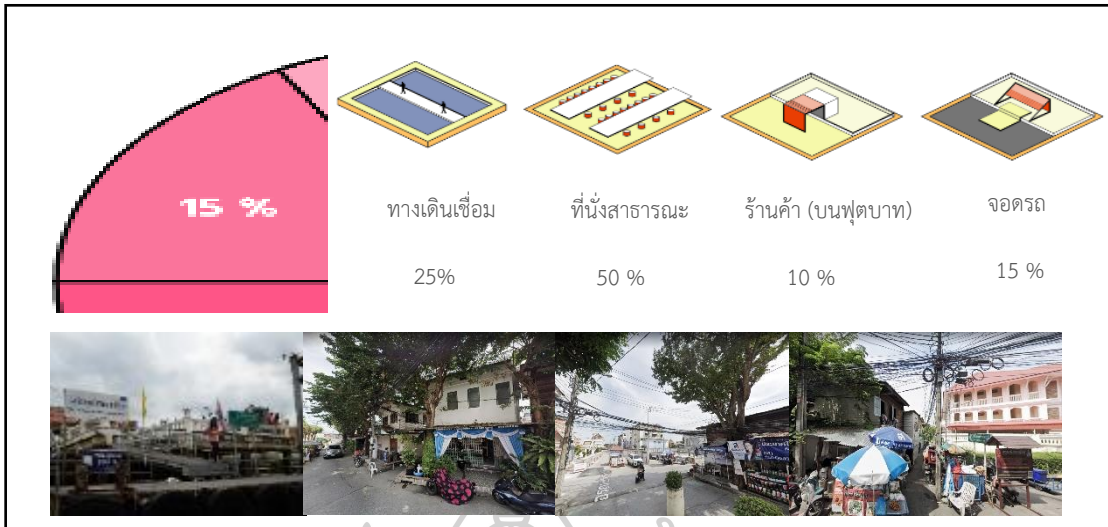
“รองรับนักท่องเที่ยวเป็นหลัก”

ภาพที่ 172 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง



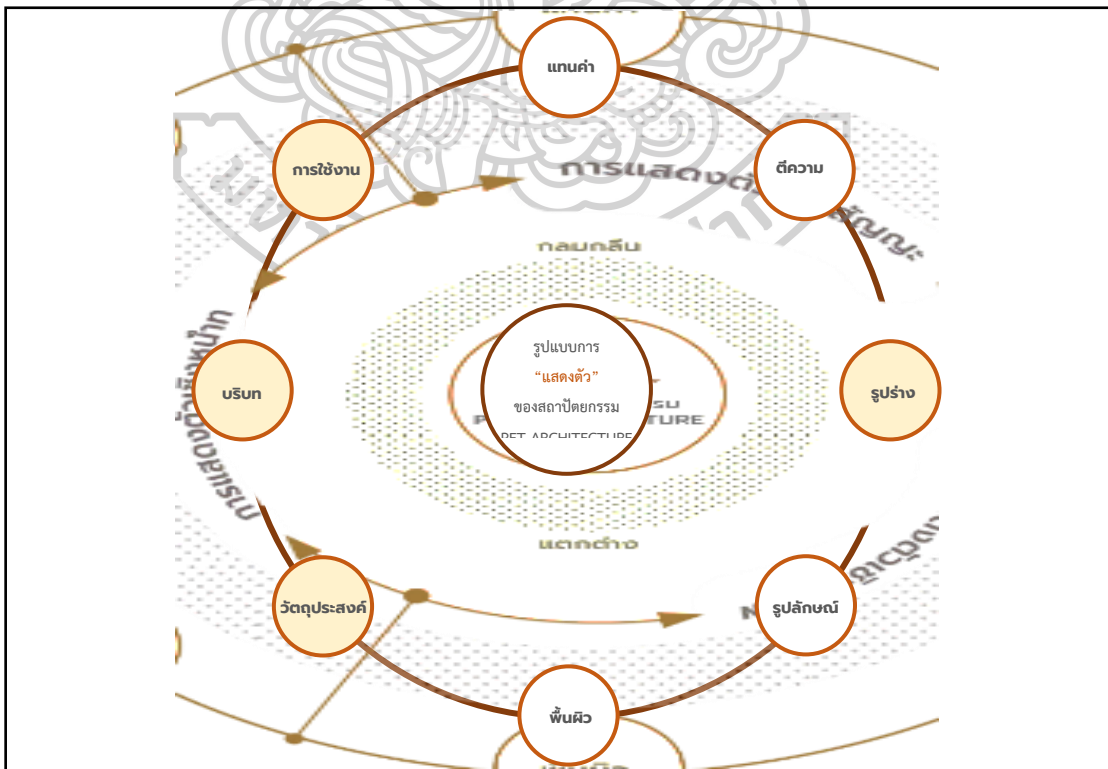
ภาพที่ 173 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้

- A) กิจกรรมคนเดียว
- B) กิจกรรมครอบครัว
- C) กิจกรรม+ผู้พิการ
- D) กิจกรรม+ผู้อื่น
- E) กิจกรรมกลุ่ม



ภาพที่ 174 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ

เมื่อวิเคราะห์ Framework ทำให้มีการเรียกร่องกิจกรรมต่างๆ ทั้งที่มีอยู่เดิมและกิจกรรมที่เกิดขึ้นมาใหม่ ทั้งเป็นทางเชื่อมต่อระหว่างภายนอกชุมชนกับภายในชุมชน จึงเป็นจุดศูนย์รวมคนในชุมชนระแวกนั้น เพราะมีทั้งพื้นที่สาธารณะในชุมชน ร้านขายของ และเป็นที่จอตรดแวะพัก สำหรับรับจ้างรถสาธารณะได้ตลอดเวลาทั้งวัน



ภาพที่ 175 แสดงรูปแบบการแสดงตัวสถาปัตยกรรม

เนื่องจาก พื้นที่บริเวณนี้เป็นพื้นที่ที่ติดกับการเดินทางสาธารณะ ทำให้กิจกรรมที่เกิดขึ้นจึงรองรับนักท่องเที่ยวเป็นหลัก จึงเป็นจุดรวมพลและจุดแวะพักของนักท่องเที่ยวที่ผ่านไปมา



ภาพที่ 176 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือจากบริบทชุมชน

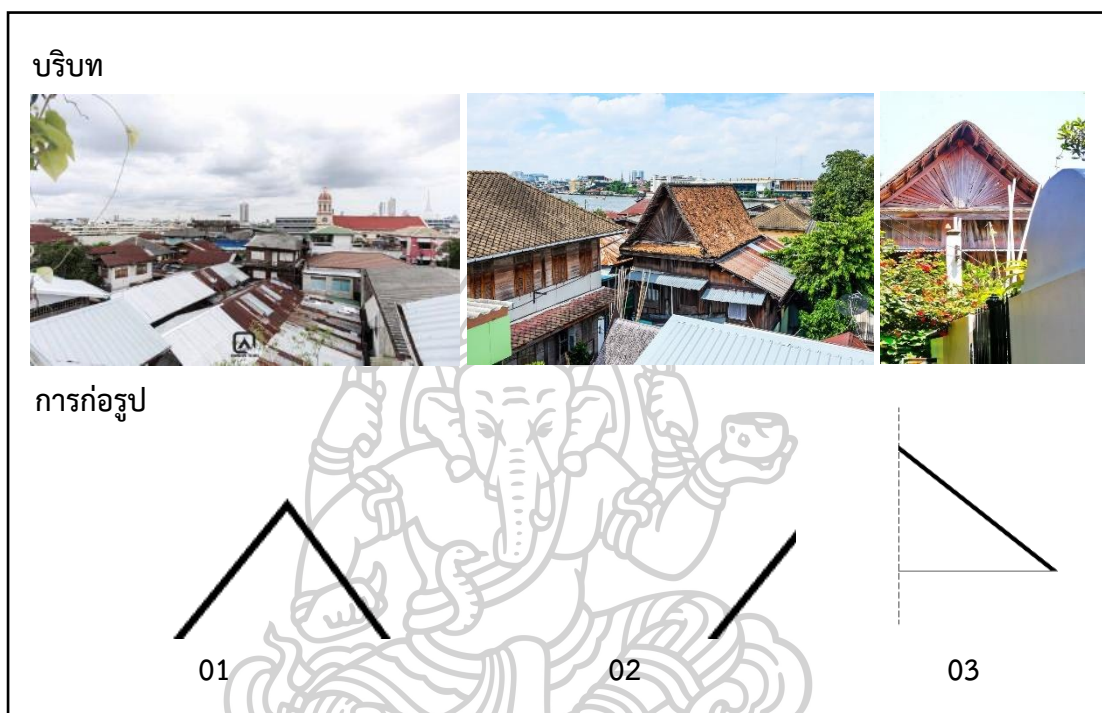
Type : DARK MOMENT SPACE คือ พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่รูปร่างแปลก ซึ่งมักจะเกิดบริเวณหัวมุมถนนต่างๆ ทำให้พื้นที่ตั้งของ SITE D นั้นเข้าข่าย Pet Architecture ประเภทนี้



ภาพที่ 177 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ DARK MOMENT SPACE

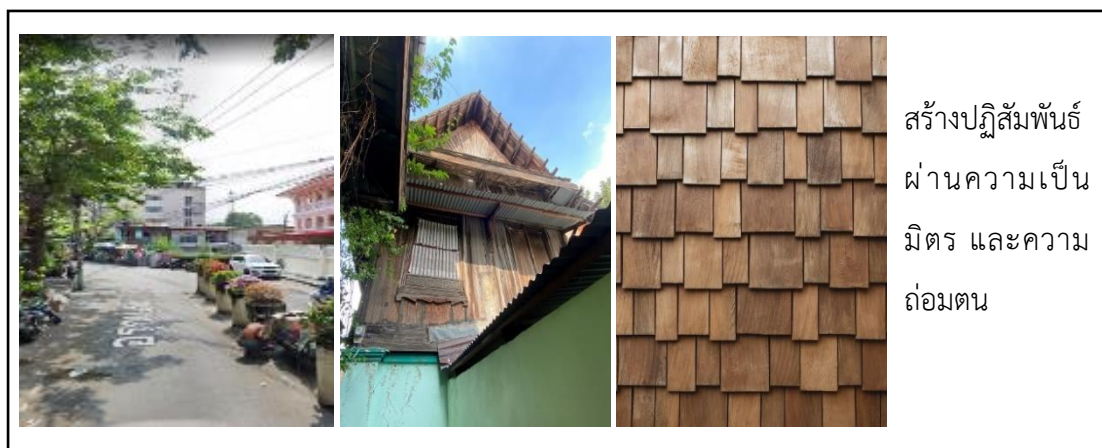
- กระบวนการออกแบบที่ 3

ในกระบวนการที่ 3 ดูบริบทข้างเคียง พบว่าสถานที่ที่ตั้งติดกับกำแพงวัด จึงพยายามหาการเชื่อมต่อกับบริบท ให้เกิดความต่อเนื่อง และดูกลมกลืน จึงนึกถึงหลังคาเพิงหมาแหงนที่แทบทุกบ้านใช้ลักษณะนี้ และยังสามารถก่อรูปทางสถาปัตยกรรมให้เกิดความเป็นหนึ่งอันเดียวกันได้อีก



ภาพที่ 178 แสดงลักษณะ Pattern ของการก่อรูป

จากแนวคิดการออกแบบ ที่มีแนวคิดถึงการพักพิง อิงอาศัย จึงพยายามออกแบบให้มีลานกว้างในการใช้พื้นที่ โดยมีหลังคาเพิงหมาแหงนนี้เป็นที่ให้ร่มเงากันคนทุกคน จึงใช้วัสดุท้องถิ่นในพื้นที่มาปรับใช้กับสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 179 แสดงการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

(4) แนวทางการพัฒนาการออกแบบสถาปัตยกรรม

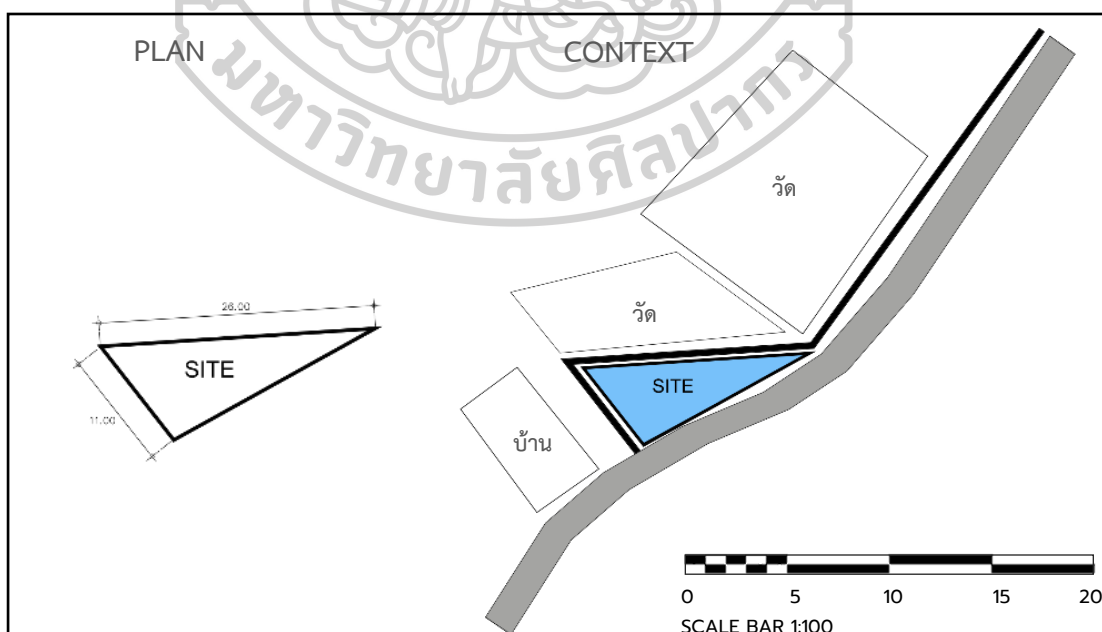
เมื่อได้โปรแกรมความต้องการของชาวบ้านมาเพื่อแก้ไขปัญหา จึงเข้าสู่กระบวนการการออกแบบเพื่อตอบสนองสิ่งที่ต้องการ

- กระบวนการออกแบบที่ 1

เมื่อได้สถานที่ตั้งไซต์ จึงวิเคราะห์ถึงพื้นที่ทางกายภาพ และบริบทรอบข้างก่อนในขั้นแรก เพื่อเป็นตัวกำหนดกิจกรรมในขั้นตอนต่อไป

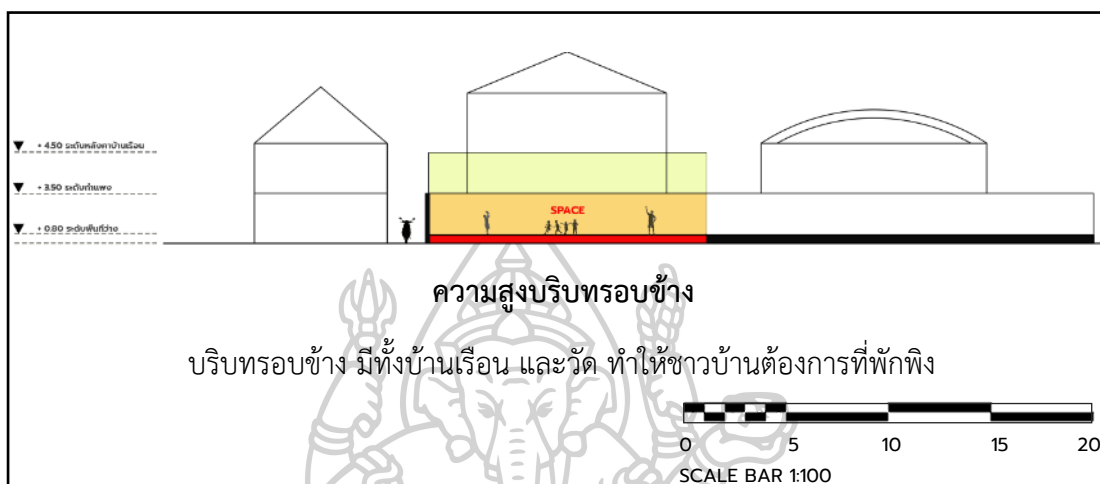


ภาพที่ 180 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท



ภาพที่ 181 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท

เนื่องจาก พื้นที่มีอยู่อย่างจำกัดและเป็นสามเหลี่ยม เพราะเป็นผลกระทบมาจากการขยายตัวของพื้นที่วัด ทำให้พื้นที่บริเวณนั้นไม่ได้ใช้งาน จึงกลายเป็นพื้นที่เศษเหลือขึ้น แต่ด้วยแนวคิดที่อยากให้สถาปัตยกรรมแสดงตัวกลมกลืนเท่านั้น จึงให้สถาปัตยกรรมสูงกว่ากำแพงวัดประมาณหนึ่ง และยังเป็นร่มเงาให้กับผู้ใช้งานทั้งหลายอีกด้วย



ภาพที่ 182 แสดงความสูงของบริบทรอบข้าง

- กระบวนการออกแบบที่ 2

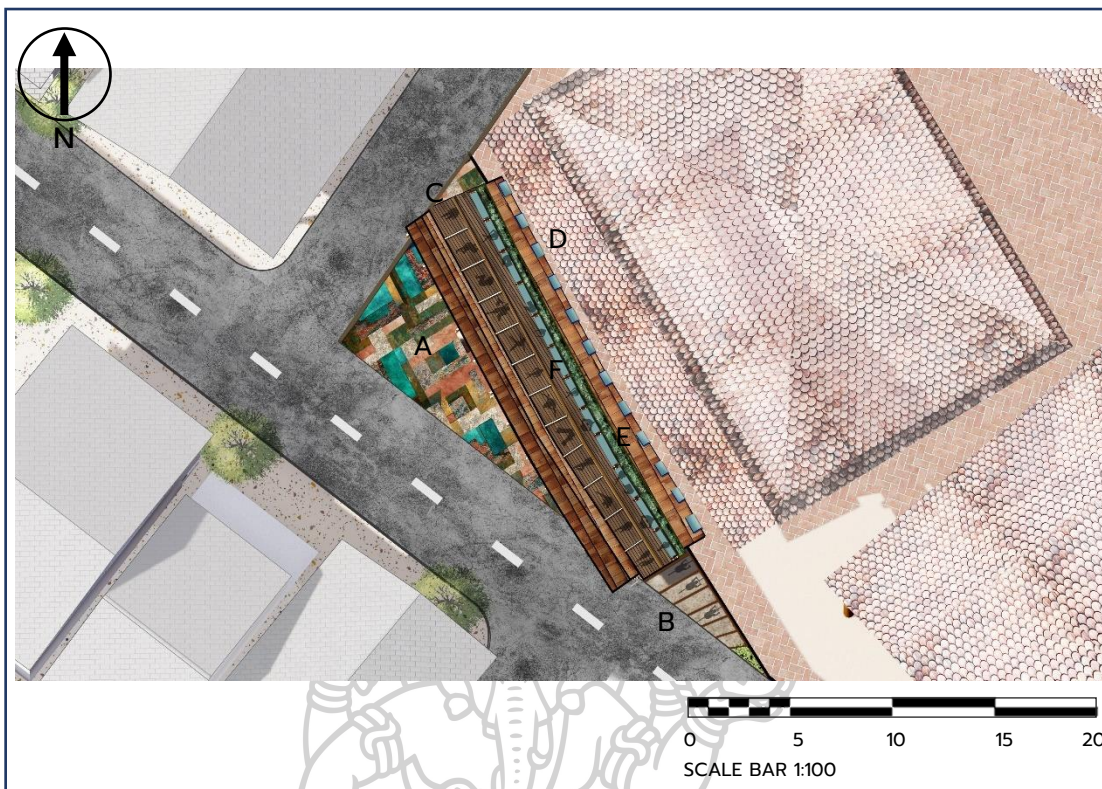
เมื่อได้ทั้งความสูง และโปรแกรมกิจกรรมมาแล้ว จึงถึงขั้นตอนของการออกแบบสถาปัตยกรรม โดยในแนวความคิดเรื่องภาษาทางสถาปัตยกรรม ดังนี้

(1) โปรแกรมกิจกรรม

- จุดศูนย์รวมคนในชุมชน
- พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
- พื้นที่ทำกิจกรรม
- พื้นที่หยุดพัก
- ปันจักรยาน

(2) ความต้องการ

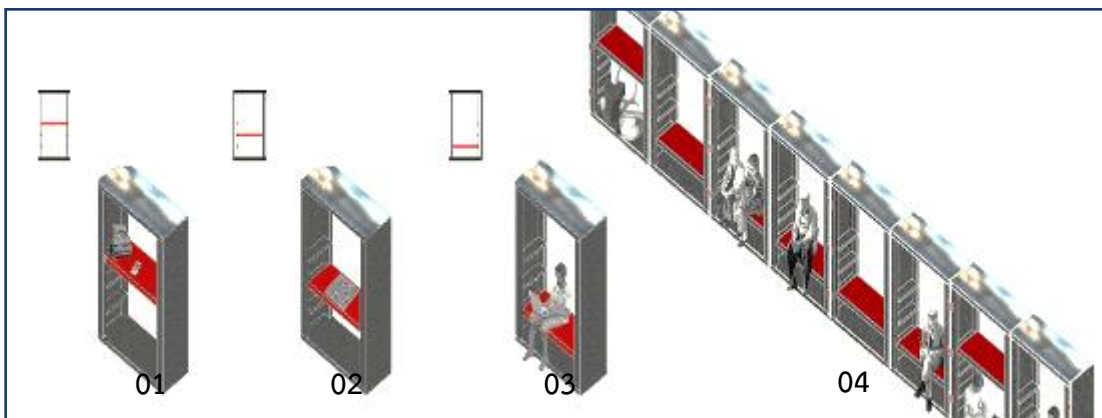
- พื้นที่นั่งเล่น
- พื้นที่จอดรถแวะพัก
- พื้นที่รถสาธารณะ



ภาพที่ 183 แสดงผังพื้นที่ของ SITE D ชุมชนกุฎีจีน

- A) พื้นที่กิจกรรม
- B) ที่จอดรถ
- C) ที่นั่งส่วนตัว
- D) กั้นสาด
- E) พื้นที่สีเขียว
- F) ทางสัญจรภายใน

จากภาพที่ 186 เป้าหมายหลักในการใช้งานคือ พื้นที่แวะพัก และพื้นที่รอรถสาธารณะ ซึ่งมีแนวคิดพื้นฐานมาเพื่อรองรับกิจกรรมของชาวบ้าน การออกแบบจึงสร้างความเป็นส่วนตัวให้กับผู้ที่เข้ามาใช้ โดยการแบ่งพื้นที่เป็นช่องๆ แต่ก็ใช้โครงสร้างที่ยืดหยุ่นที่สามารถปฏิสัมพันธ์กันได้

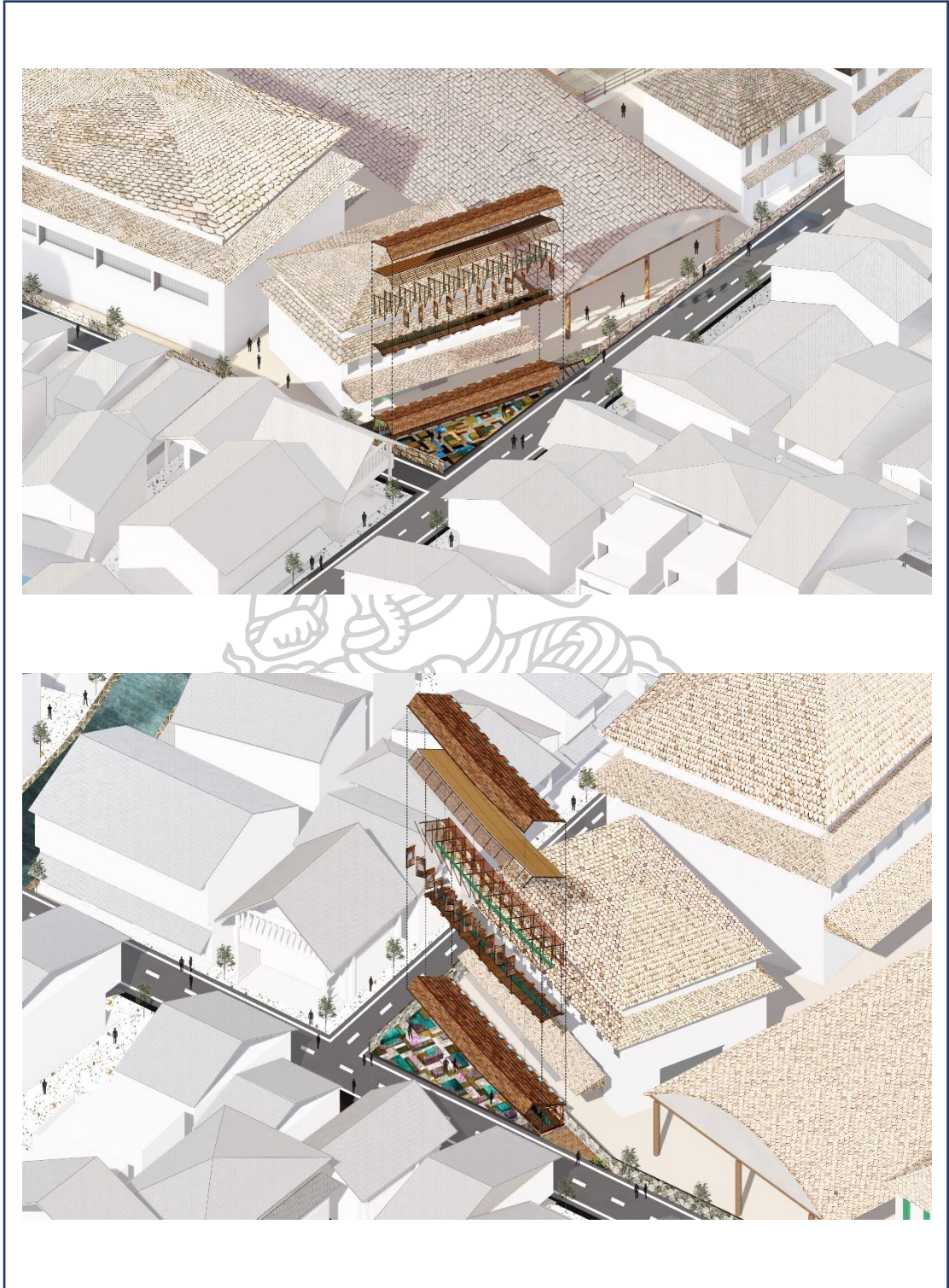


ภาพที่ 184 แสดงการขยายการใช้งาน SITE D ชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 185 แสดงรูปตัดของ SITE D ชุมชนกุฎีจีน

(5) แยกโซโนเมตริก (Exploded Axonometric View)



ภาพที่ 186 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE D



ภาพที่ 187 แสดงทัศนียภาพของชุมชนกุฎีจีนทั้ง 4 ไซด์

4.2 ชุมชนเมืองเก่าสงขลา สงขลา

4.2.1 SITE A (ชุมชนเมืองเก่าสงขลา)

ลักษณะทางกายภาพของที่ตั้งโครงการมีพื้นที่อยู่หลังประตูเมืองเก่า ซึ่งเป็นจุดนัดพบ ถ่ายรูปของนักท่องเที่ยวที่มา และยังเป็นทางเข้าด่านแรกในการเข้าชมเมืองแห่งนี้ ซึ่งพื้นที่พิเศษเหลือบริเวณนี้ได้รับผลกระทบมาจากการขยายตัวของบ้านพักอาศัยและสถานที่ท่องเที่ยว ทำให้บริเวณนี้ถูกลืมน และไม่ได้อใช้งาน ทำให้ทัศนียภาพเดิมอาจไม่สวยงามนัก



ภาพที่ 188 สถานที่ตั้งโครงการ SITE A

ในการกำหนดพื้นที่ตั้งโครงการของ SITE A เนื่องจากพื้นที่บริเวณนี้เป็นพื้นที่ที่อยู่ตรงทางเข้าหลัก และยังเป็นพื้นที่ที่ติดกับอาคารบ้านพักอาศัยและสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งเป็นภาพที่ไม่สวยงามนัก จึงเกิดโปรแกรมเพื่อแก้ไขปัญหาในส่วนนี้ โดยใช้พื้นที่พิเศษเหลือบริเวณนี้ รองรับกิจกรรมของนักท่องเที่ยว

(1) ปัญหาที่พบ: พื้นที่มีขนาดเล็ก เนื่องจากเป็นเศษเหลือมาจากพื้นที่รอบข้าง และเวลานักท่องเที่ยวมาถ่ายรูปหรือทำกิจกรรมกลับไม่มีพื้นที่มารองรับ ทำให้ต้องไปยืนอยู่บนถนนที่รถขับผ่านไปมา ซึ่งไม่ดีนัก จึงต้องการสร้างพื้นที่ให้ทุกคนได้เข้ามาใช้งาน โดยต้องเป็นพื้นที่ที่ยืดหยุ่น

1.1 บริบท : เอกลักษณ์ (เชื้อชาติ วัฒนธรรม) / ชุมชน / ตรอกซอย / พื้นถิ่น / แทรกตัว / ซ้อนทับ / ชั่วคราว-ถาวร / การ Flow-หยุด

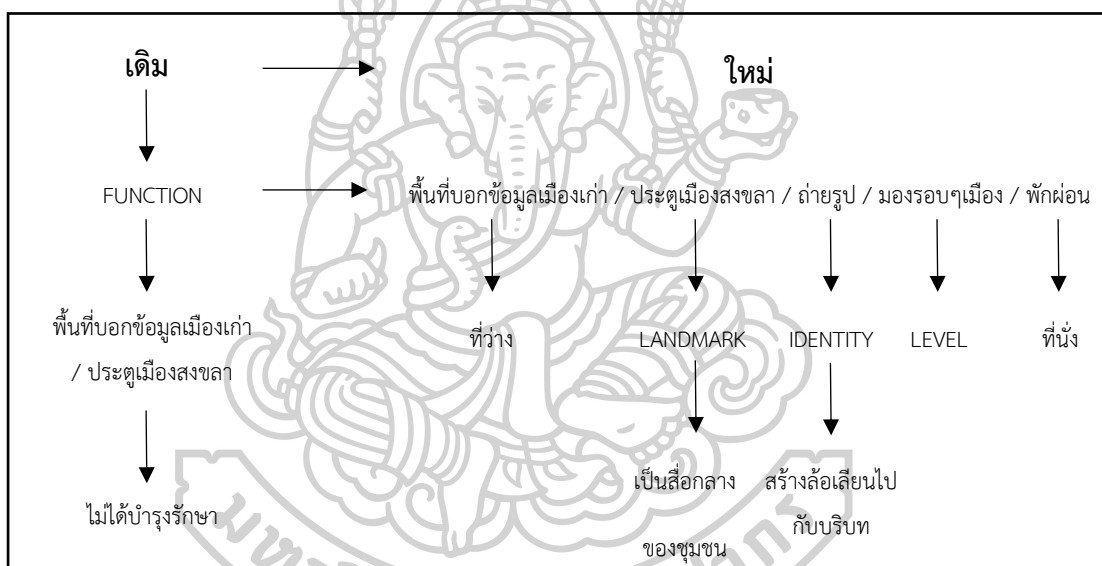
1.2 รูปร่าง : สี่เหลี่ยมคางหมู ขนาด 105.00 ตารางเมตร

(2) การแก้ไขปัญหา: สร้างพื้นที่เพื่อรองรับผู้คนที่หลากหลาย โดยการแบ่งพื้นที่ออกเป็นหลายๆส่วน และต้องมีการใช้งานที่เข้าถึงได้ทุกคน ทำให้รูปแบบสถาปัตยกรรมที่ออกมานี้อาจต้องใช้งานง่าย สื่อสารง่าย และตอบโจทย์ต่อชาวบ้าน

(3) กระบวนการการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 1

ในการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบขั้นแรกนั้น ต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา และหาวิธีแก้ไขปัญหาที่พบ คือ ซึ่งเดิมพื้นที่บริเวณนี้เนืองแน่นพื้นที่ที่ไว้ใช้บอกข้อมูลนักท่องเที่ยว แต่เมื่อเวลาผ่านไปกลับไม่มีการใช้งาน ให้เสื่อมโทรมตามกาลเวลา จึงคิดวิเคราะห์โปรแกรมขึ้นมาเพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่ระแวกนี้ คือ พื้นที่สาธารณะที่ให้ทุกคนได้แวะพัก ชมบรรยากาศ



แผนภูมิที่ 5 แสดงแนวความคิดและความสัมพันธ์ของเครื่องมือ

- กระบวนการออกแบบที่ 2

ในกระบวนการที่ 2 นี้จึงมีการวิเคราะห์ถึงบริบท และกิจกรรมของชาวบ้านในแต่ละวัน เพื่อกำหนดโปรแกรมการทำงาน เริ่มจากศึกษาภาษาของการเล่าเรื่องความเป็นชุมชนเมืองเก่าสงขลา คือ ความเก่าแก่ และเรียบง่าย ดังนั้น รูปแบบการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมจึงเป็นไปตามแนวทางอาคารข้างเคียง และรวมไปถึงวัสดุในการใช้งานด้วยเช่นกัน

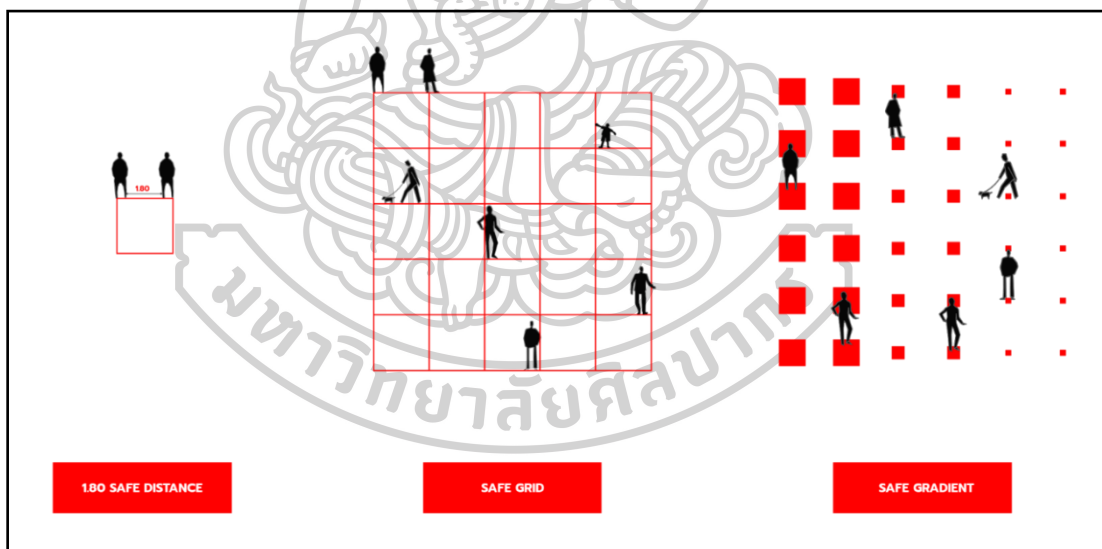
“ไม่ต้องการความโดดเด่น”



กายภาพของ SITE

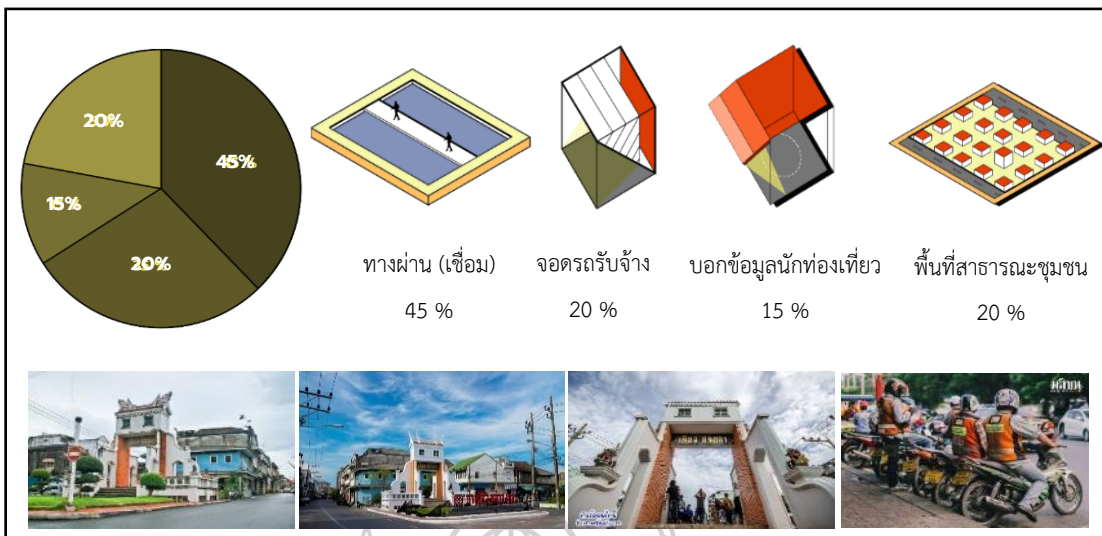
พื้นที่อยู่หลังจุด Landmark ของเมือง ทำให้การปรากฏตัวของ
สถาปัตยกรรมอาจจะต้องรู้จักถ่อมตัวลงมา

ภาพที่ 189 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง

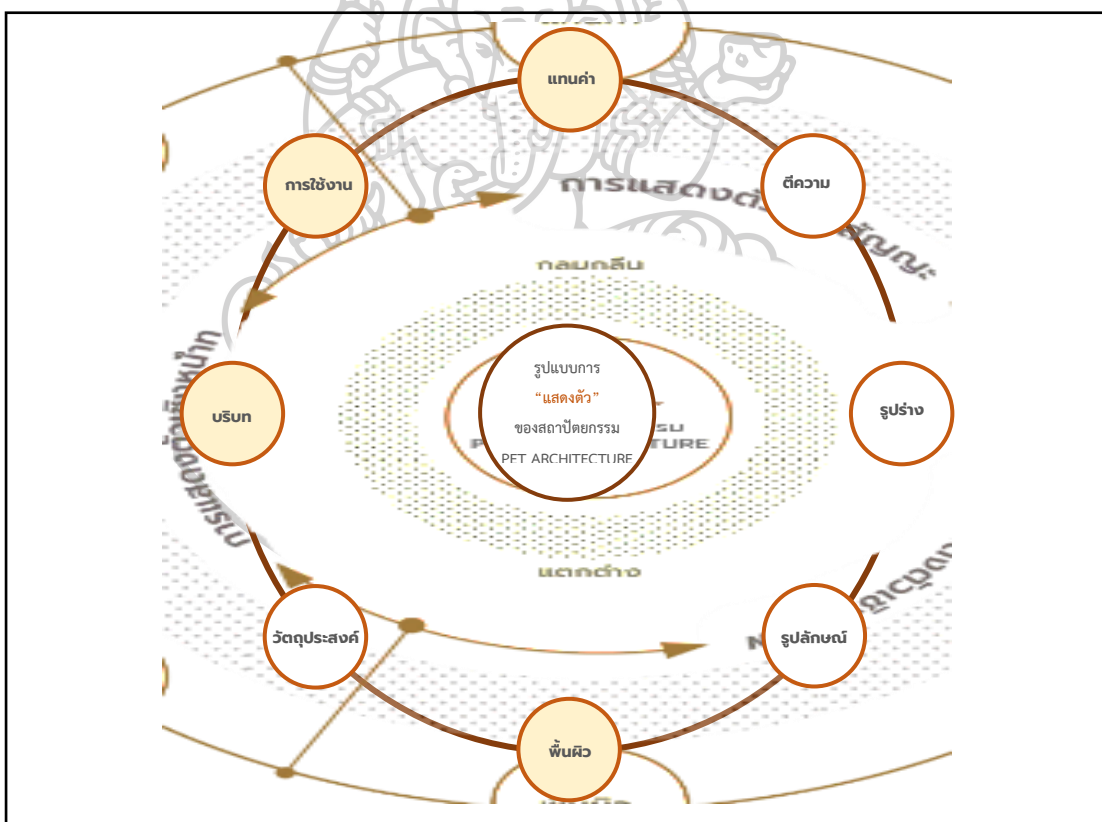


ภาพที่ 190 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้

เนื่องจากพื้นที่มีขนาดเล็ก ทำให้ต้อง Analysis การใช้งานของผู้ใช้เป็น 1 คน/Unit เพื่อ
กำหนดโปรแกรม และสามารถผสมผสาน Function ที่หลากหลายได้ตามความต้องการและ
วัตถุประสงค์ของพื้นที่



ภาพที่ 191 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ



ภาพที่ 192 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือในการออกแบบ

จากภาพที่ 192 จึงเกิดการวิเคราะห์ Framework ที่เกิดขึ้นของไซต์บริเวณนี้ ที่ต้องมีรูปแบบในการถ่อมตัว หรือความพยายามที่จะแสดงตัวออกมา ดังนั้น จึงให้ความสำคัญกับรูปแบบการแสดงตัวในรูปแบบต่างๆ แต่ SITE A มุ่งเน้นเรื่องของการตีความ บริบท พื้นผิว และการใช้งานที่เหมาะสม



ภาพที่ 193 แสดงการวิเคราะห์บริบทภายในเมืองเก่าสงขลา

เนื่องจาก โครงการบริเวณนี้เป็นพื้นที่ที่อยู่จุดศูนย์กลางของชุมชน ทำให้แถบบริเวณนั้นต่างรวมวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายทางอาชีพ การเป็นอยู่ และวิถีชีวิตของผู้คน จึงเกิดกิจกรรมที่หลากหลายทั้งค้าขาย ประมง และศูนย์การเรียนรู้ต่างๆ

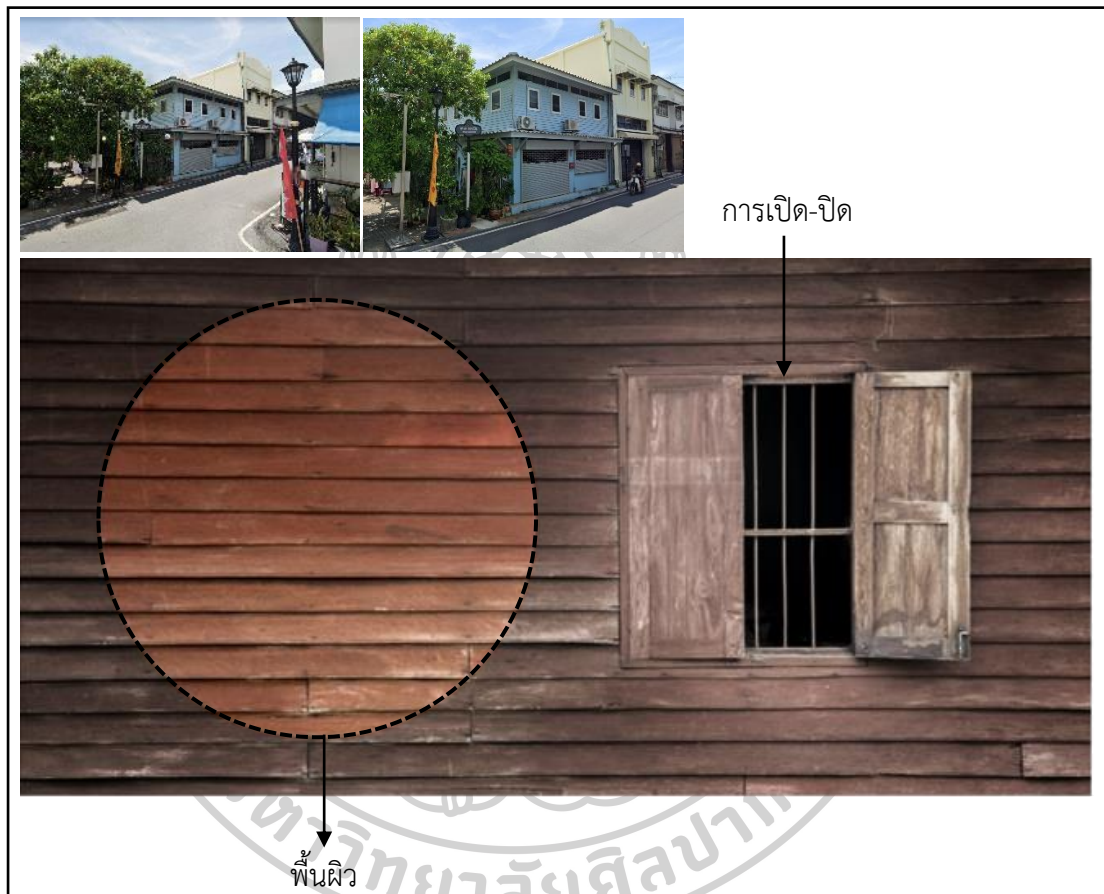
Type : DARK MOMENT SPACE คือ พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่รูปร่างแปลกตามุมของทางสัญจรหรือทางเดินที่ผ่านไปมา สิ่งนี้เป็นการแสดงให้เห็นรูปร่างของไซต์ หรือ Function การใช้งานตามทฤษฎี Pet Architecture ที่มาจากการวิเคราะห์พื้นที่ทางกายภาพ



ภาพที่ 194 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ DARK MOMENT SPACE

- กระบวนการออกแบบที่ 3

ในกระบวนการที่ 3 จากการศึกษาพบว่า พื้นที่นี้เป็น Landmark ที่ผู้คนต่างมาถ่ายรูป แสดงว่าสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นนั้นอาจจะต้องแสดงตัวให้กลมกลืนไปกับพื้นที่ เพื่อไม่ให้ดึงดูดสายตาไปจากประตูเมือง ดังนั้น จึงมีแนวคิดที่จะก่อรูปสถาปัตยกรรมล้อไปกับฟาร์ม ที่เป็นซีๆ ตีเกล็ดเรียงลงมา



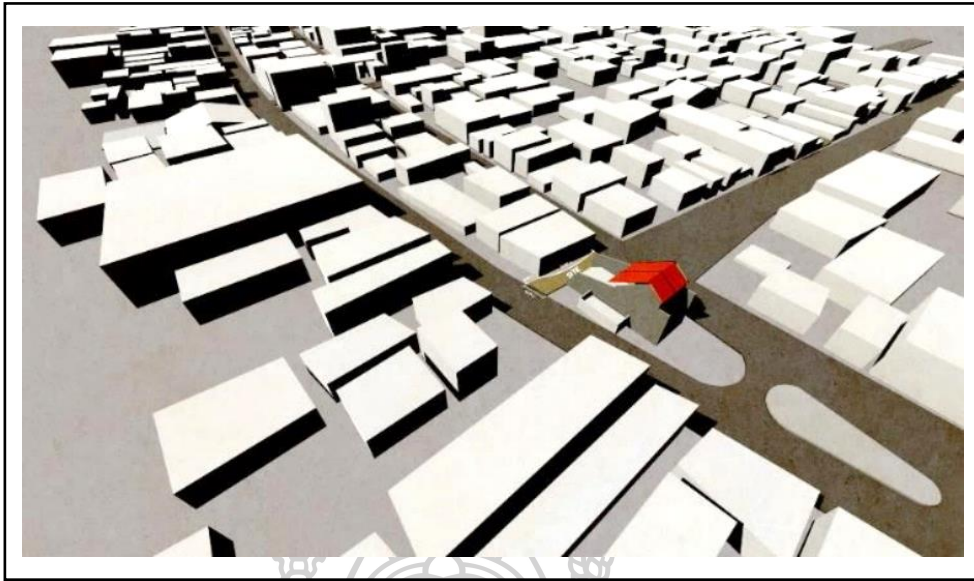
ภาพที่ 195 แสดงแนวคิดในการออกแบบ

(4) แนวทางการพัฒนาการออกแบบสถาปัตยกรรม

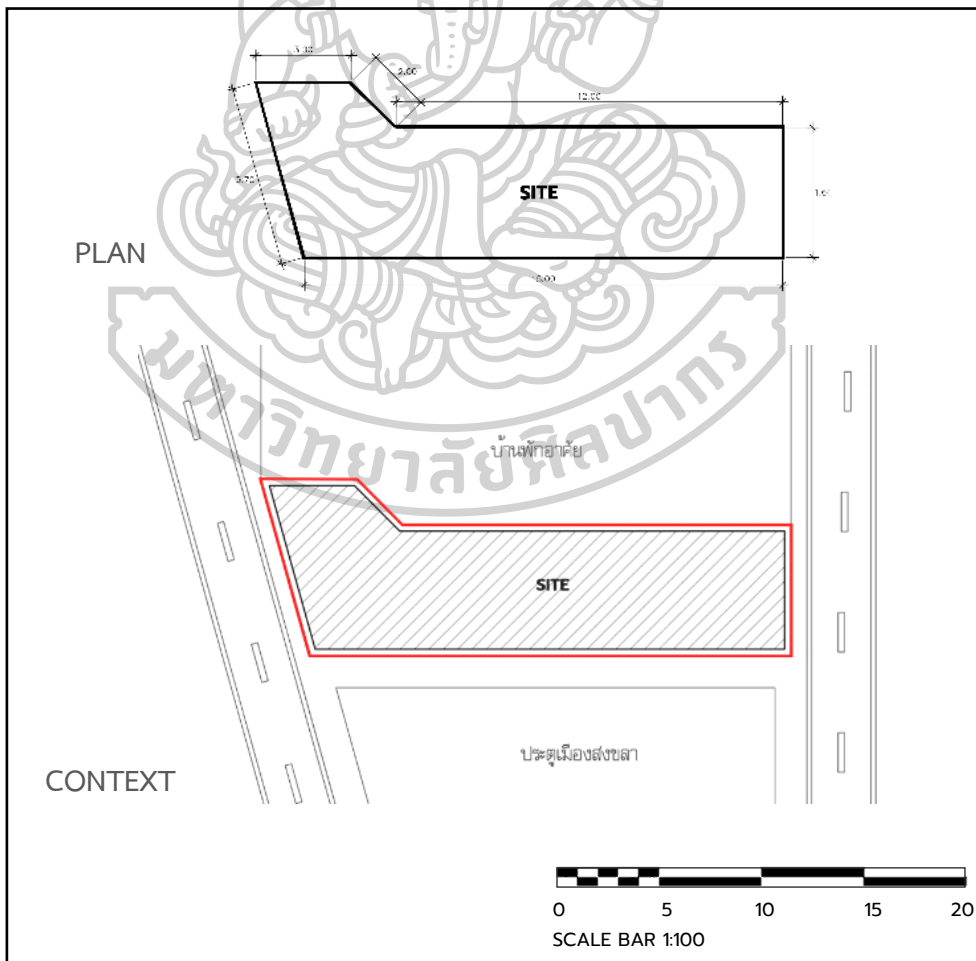
เมื่อได้โปรแกรมกิจกรรมที่ต้องการเพื่อแก้ไขปัญหา จึงเข้าสู่กระบวนการออกแบบเพื่อตอบสนองปัญหา

- กระบวนการออกแบบที่ 1

เมื่อได้สถานที่ตั้งไซต์ จึงวิเคราะห์ถึงพื้นที่ทางกายภาพ และบริบทรอบข้างก่อนในขั้นแรก เพื่อเป็นตัวกำหนดกิจกรรมในขั้นต่อไป

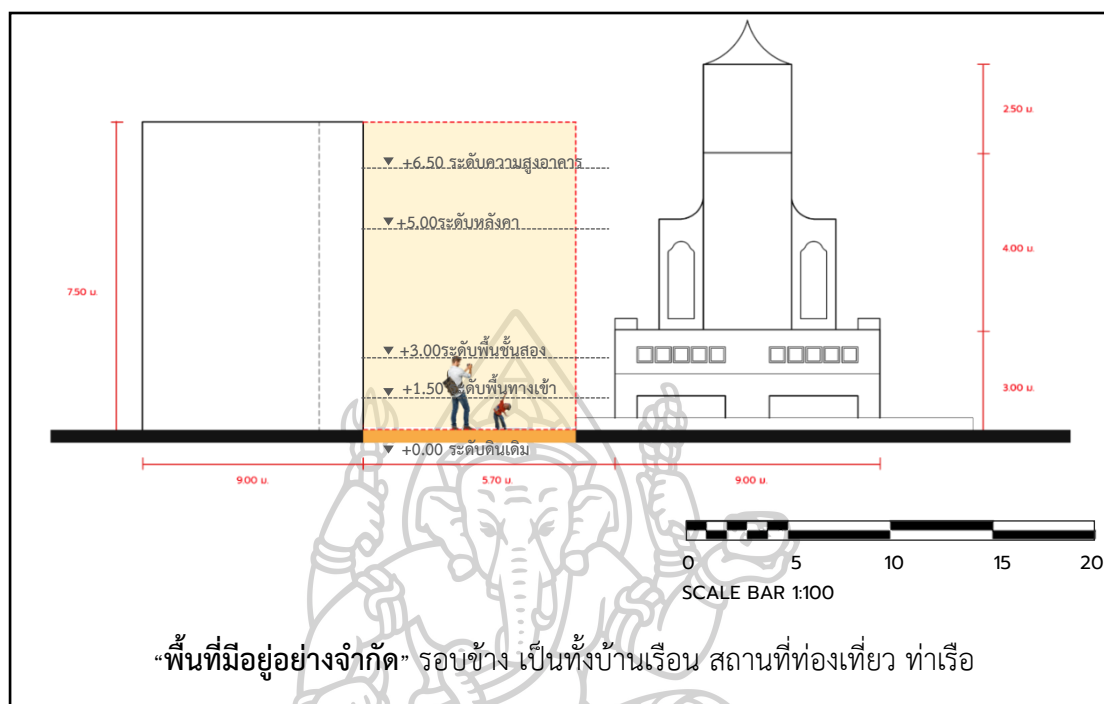


ภาพที่ 196 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง



ภาพที่ 197 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท

เนื่องจาก การแสดงตัวทางสถาปัตยกรรมนั้น ต้องการให้กลมกลืน ดังนั้น ความสูงของสถาปัตยกรรมจึงจะมีความสูงเท่าบ้านพักอาศัยที่อยู่ด้านหลัง



ภาพที่ 198 แสดงความสูงของสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 2

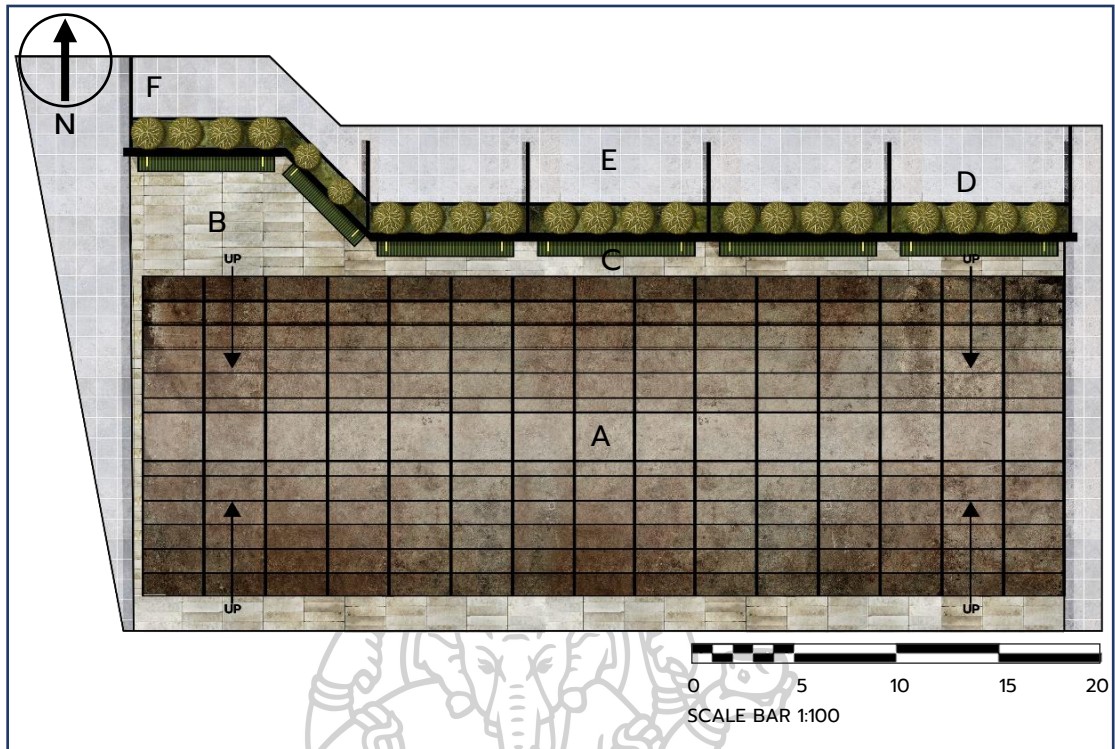
เมื่อได้ทั้งความสูง และโปรแกรมกิจกรรม ขั้นตอนถัดไปของการออกแบบสถาปัตยกรรม จึงมุ่งเน้นหาแนวความคิด/เครื่องมือ/ภาษาทางสถาปัตยกรรม ที่ยึดโยงกับบริบทข้างเคียง คือ ฝาไม้ตีเกล็ด เพื่อให้สถาปัตยกรรมกลมกลืนไปกับบริบท

(1) โปรแกรมกิจกรรม

- พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
- พื้นที่ทำกิจกรรม
- พื้นที่หยุดพัก
- ลานกว้าง

(2) ความต้องการ

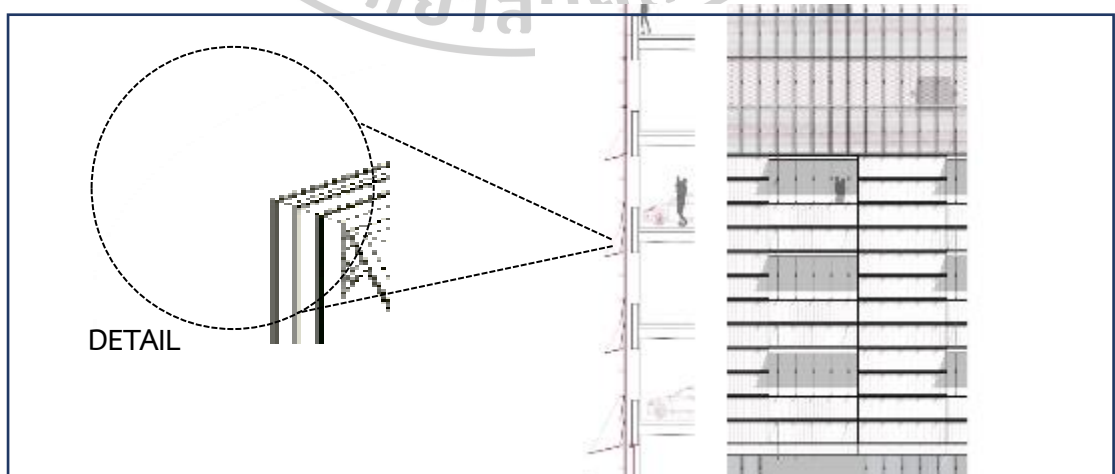
- พื้นที่นั่งเล่น (รับลม มองบรรยากาศ)
- พื้นที่ลานกว้าง



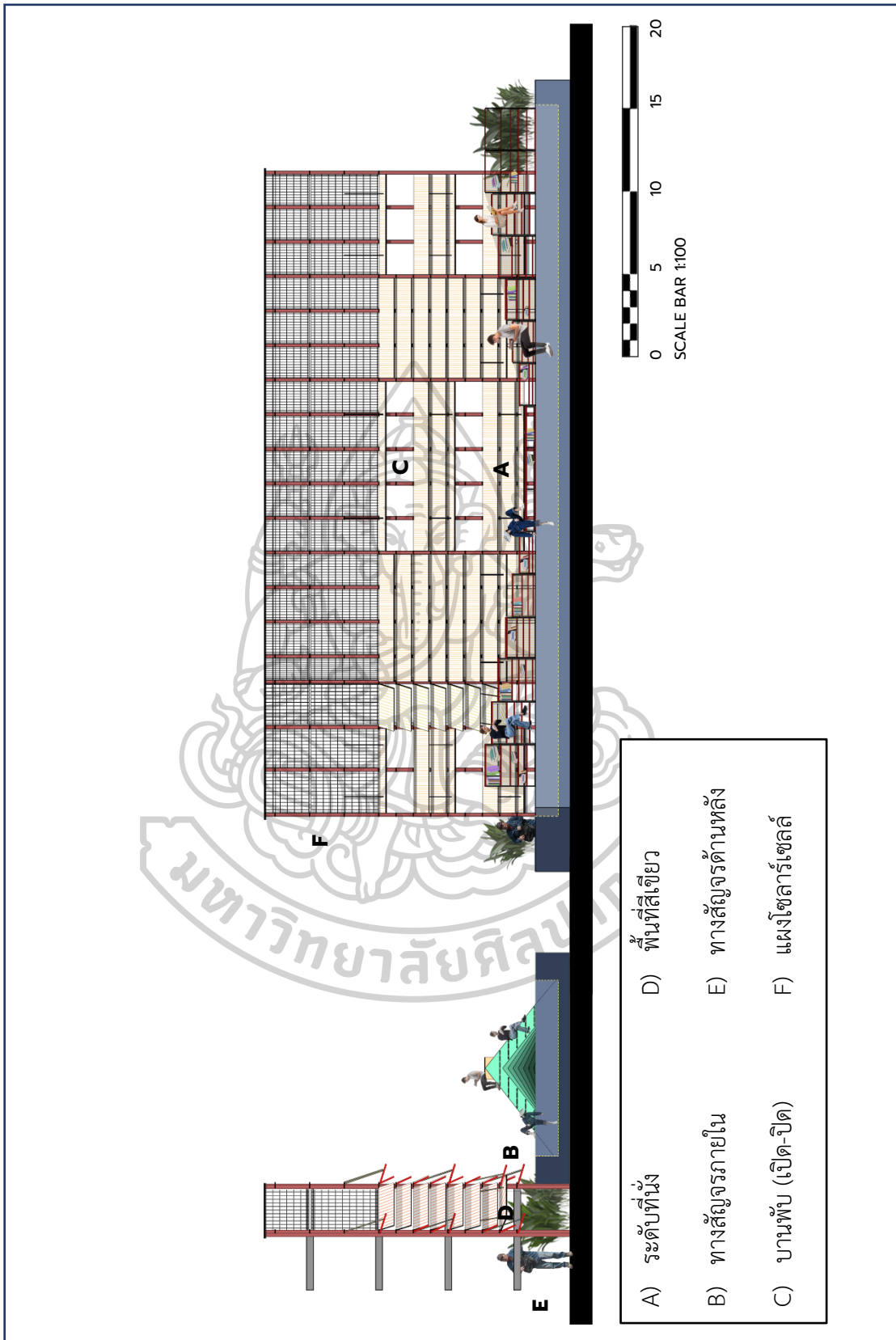
ภาพที่ 199 แสดงผังพื้นที่ของ SITE A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

- | | |
|----------------------|---------------------|
| A) ระดับที่นิ่ง | D) พื้นที่สีเขียว |
| B) ทางสัญจรภายใน | E) ทางสัญจรด้านหลัง |
| C) บานพับ (เปิด-ปิด) | F) ทางเข้าด้านหลัง |

จากภาพที่ 199 เห็นได้ชัดว่าการก่อรูปสถาปัตยกรรมนั้น ต้องการพื้นที่ที่เป็นลานกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้มีปฏิสัมพันธ์กัน และยังสร้างความเชื่อมโยงกันด้วยลูกเล่นเล็กๆที่มาจากการเล่นเปิด-ปิดของหน้าต่าง ทำให้สามารถสื่อสารได้ 2 ฝั่ง

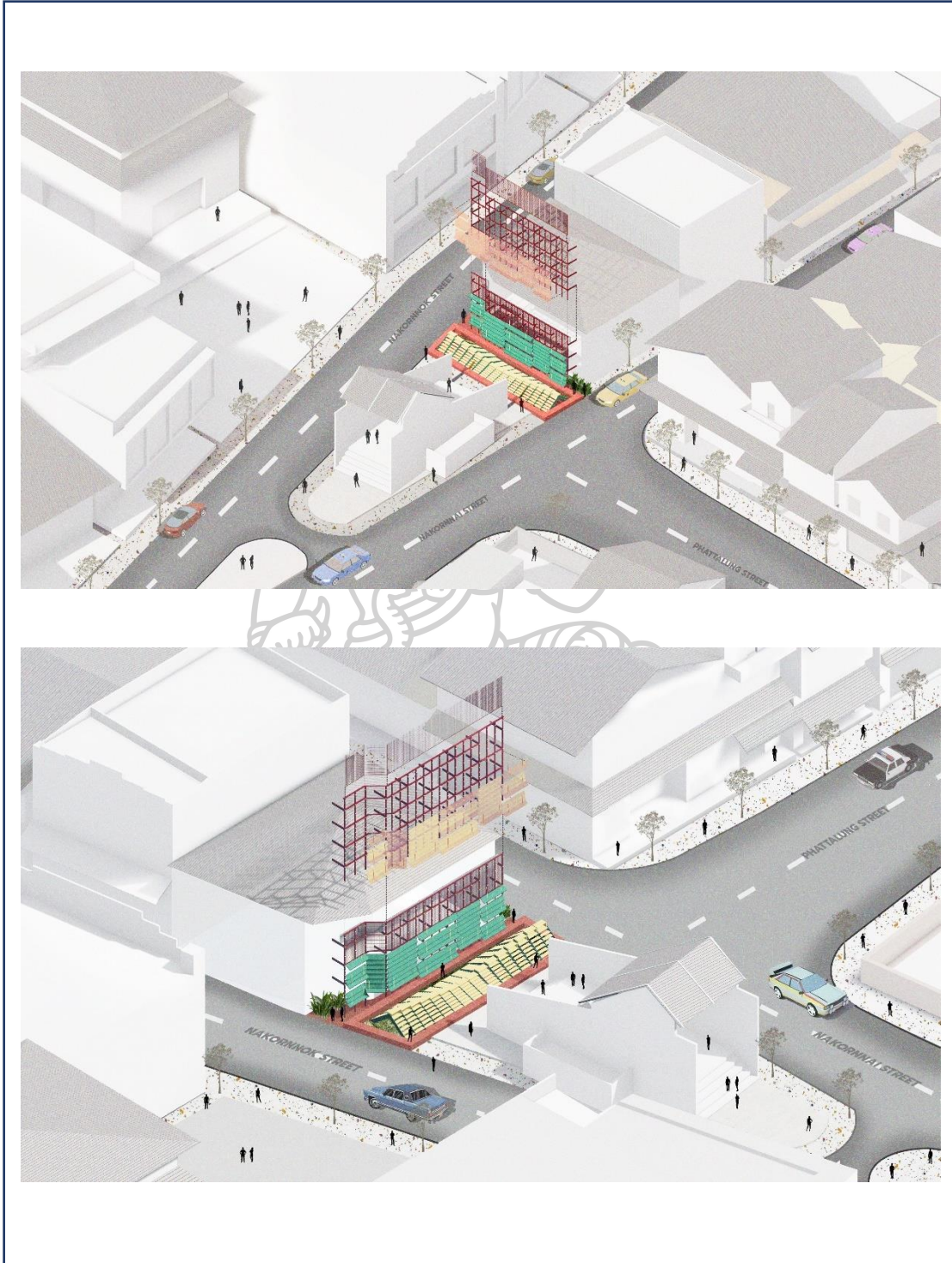


ภาพที่ 200 แสดงการขยาย FUNCTION



ภาพที่ 201 แสดงรูปตัดของ SITE A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

(5) แยกโซโนเมตริก (Exploded Axonometric View)



ภาพที่ 202 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

(5) ภาพทัศนียภาพและแบบสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 203 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ภาพที่ 204 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE A ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

4.2.2 SITE B (ชุมชนเมืองเก่าสงขลา)

ลักษณะทางกายภาพของที่ตั้งโครงการ เป็นพื้นที่ที่คนมักมารวมตัวกัน เนื่องจากอยู่ตรงข้ามกับมัสยิดบ้านบน ทำให้พื้นที่ระแวกนี้มีการใช้งานตลอดทั้งตั้งแต่เช้า-เย็น ทำให้กลายเป็นจุดนัดพบ เป็นศูนย์รวมของร้านต่างๆ ทั้งร้านน้ำชา ร้านอาหาร ทำให้ชาวบ้านในพื้นที่มารวมตัวกันเยอะ แต่ด้วยพื้นที่ที่ไม่ได้สร้างมาเพื่อตอบสนองกิจกรรมนี้ จึงอาจจะล้นออกมาบนถนน



ภาพที่ 205 สถานที่ตั้งโครงการ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

ในการกำหนดพื้นที่ตั้งโครงการของ SITE C นั้น พบว่าบริเวณนี้เป็นจุดเชื่อมต่อของชาวบ้านกับชุมชน และศาสนสถาน จึงมีคนมารวมตัวกันเยอะ โดยจากภาพที่ 177 นั้นเห็นได้ชัดว่า ทั้งบ้านพักอาศัย ร้านค้า และอื่นกลับมากระจุกตัวอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ทำให้สถาปัตยกรรมที่จะเกิดขึ้นมาใหม่นั้น อาจต้องปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ที่บริบทรอบข้างด้วยตัวเองทั้งหมด

(1) ปัญหาที่พบ: พื้นที่คับแคบ และมีรูปทรงที่ใช้งานได้ยาก เป็นเหตุมาจากถูกอาคารรอบข้างเบียดเข้ามาภายในพื้นที่ จึงไม่ตอบโจทย์กับการใช้งาน

1.1 บริบท : เอกลักษณ์ (เชื้อชาติ วัฒนธรรม) / ชุมชน / ตรอกซอย / พื้นถิ่น / แทรกตัว / ซ้อนทับ / ชั่วคราว-ถาวร / การ Flow-หยุด

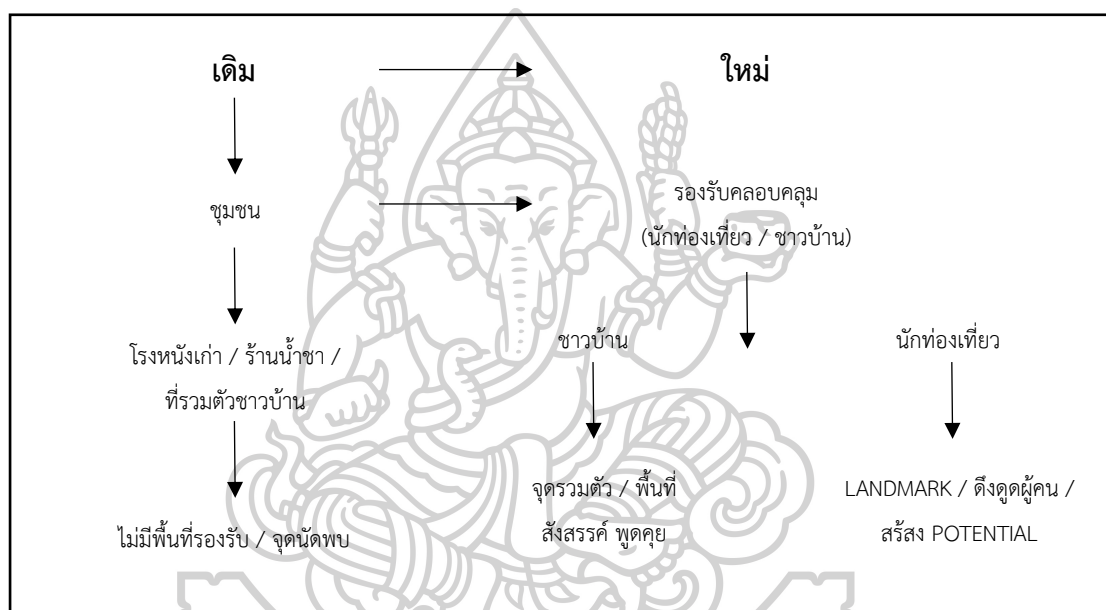
1.2 รูปร่าง : สีเหลี่ยมผืนผ้า รูปตัว L ขนาด 172.50 ตารางเมตร

(2) การแก้ไขปัญหา: สร้างพื้นที่เพื่อรองรับผู้คนที่หลากหลาย เพราะมาจากหลากหลายแห่ง ทำให้โปรแกรมกิจกรรมต้องกระจายหลายๆจุด หรือสร้างเป็นพื้นที่ว่างที่คนสามารถรวมตัวกันได้

(3) กระบวนการการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 1

ในการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบขั้นแรกนั้น ต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา และหาวิธีแก้ไขปัญหาที่พบ คือ ซึ่งเดิมพื้นที่บริเวณนี้เป็นเพียงพื้นที่ว่างตรงกลาง และมีอาคารบ้านเรือน และร้านค้าล้อมรอบ



แผนภูมิที่ 6 แสดงแนวความคิดและความสัมพันธ์ของเครื่องมือ

- กระบวนการออกแบบที่ 2

ในกระบวนการที่ 2 นี้จึงมีการวิเคราะห์ถึงบริบท และกิจกรรมของชาวบ้านในแต่ละวัน เพื่อกำหนดโปรแกรมการทำงาน เริ่มจากศึกษาภาษาของการเล่าเรื่องความเป็นชุมชนเมืองเก่า สงขลา คือ ความเรียบง่าย อาคารบ้านเรือนที่เก่าแก่ ดังนั้น รูปแบบการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมจึงเป็นไปตามอาคารรอบข้าง และรวมไปถึงวัสดุในการใช้งานด้วยเช่นกัน

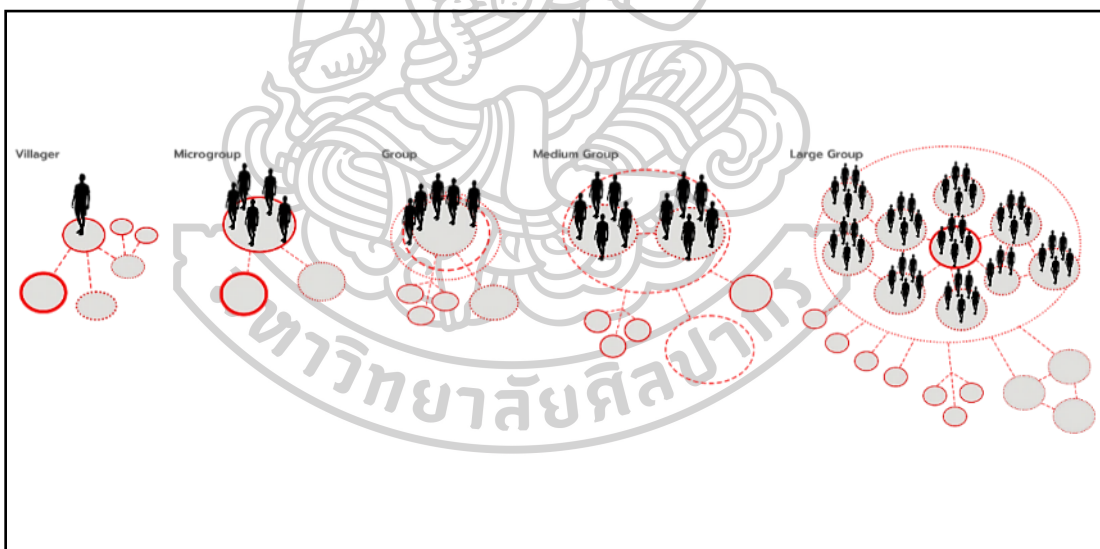
“ต้องการจะแสดงตัวตน”



กายภาพของ SITE

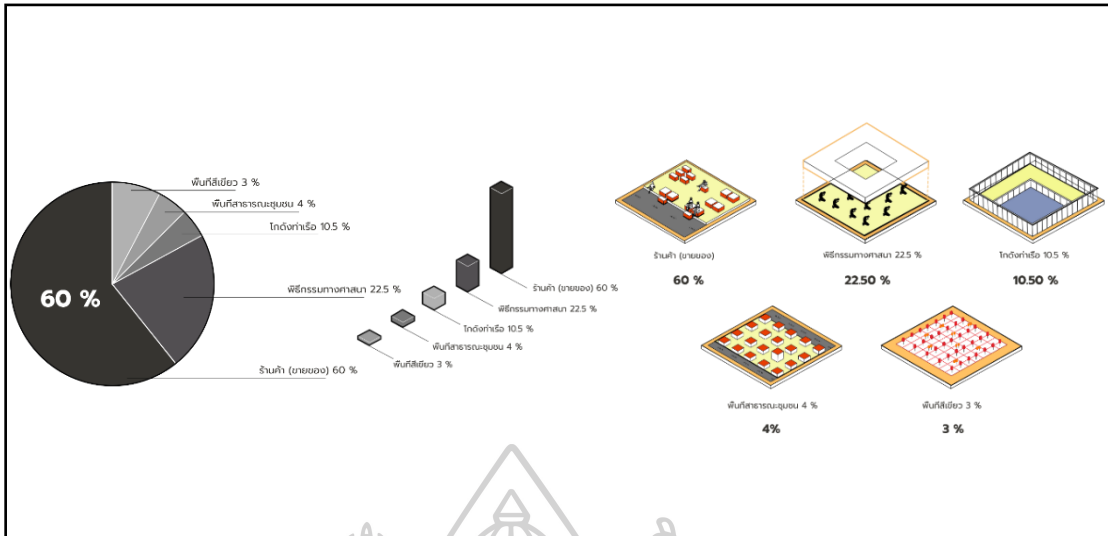
แต่ก็ยังคงต้องสัมพันธ์ไปกับพื้นที่ข้างเคียง ที่มีบ้านเรือน และมัสยิด

ภาพที่ 206 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง



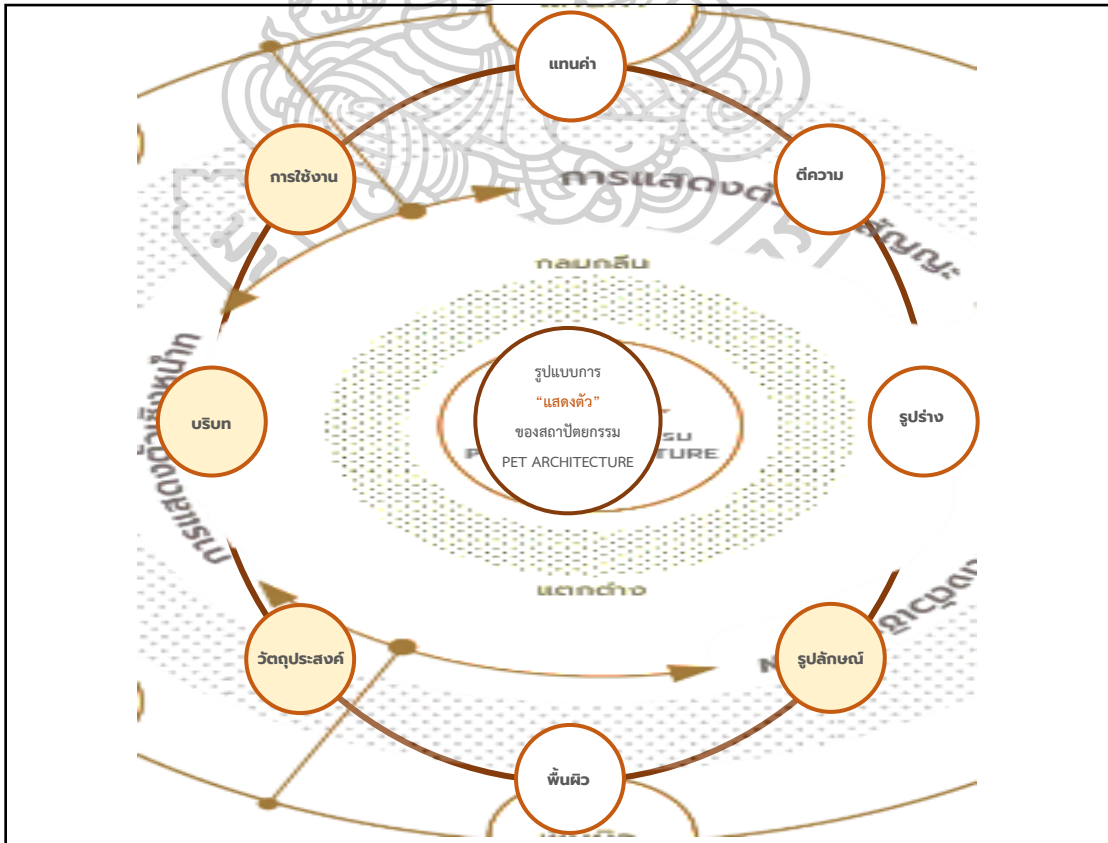
ภาพที่ 207 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้

เนื่องจาก บริเวณพื้นที่ตรงนี้เป็นพื้นที่เศษเหลือ และจากการสำรวจก็พบว่าคนที่เข้ามาใช้งาน ส่วนใหญ่จะเข้ากันมาเป็นกลุ่มก่อน การออกแบบจึงคำนึงถึงกลุ่มคนหลากหลายขนาด เพื่อกำหนด โปรแกรม และสามารถผสมผสาน Function ที่หลากหลายได้



ภาพที่ 208 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ

วิเคราะห์ Framework ที่เกิดขึ้นของไซต์บริเวณนี้ ที่ต้องมีรูปแบบในการแสดงตัวออกมา จึงมุ่งเน้นถึงบริบท วัตถุประสงค์ที่มาจากการแก้ปัญหาพื้นที่ นำไปสู่การก่อรูปทางสถาปัตยกรรม ที่พยายามเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม จึงเลือกที่จะใช้โครงสร้างเบา และสามารถยืดหยุ่นได้

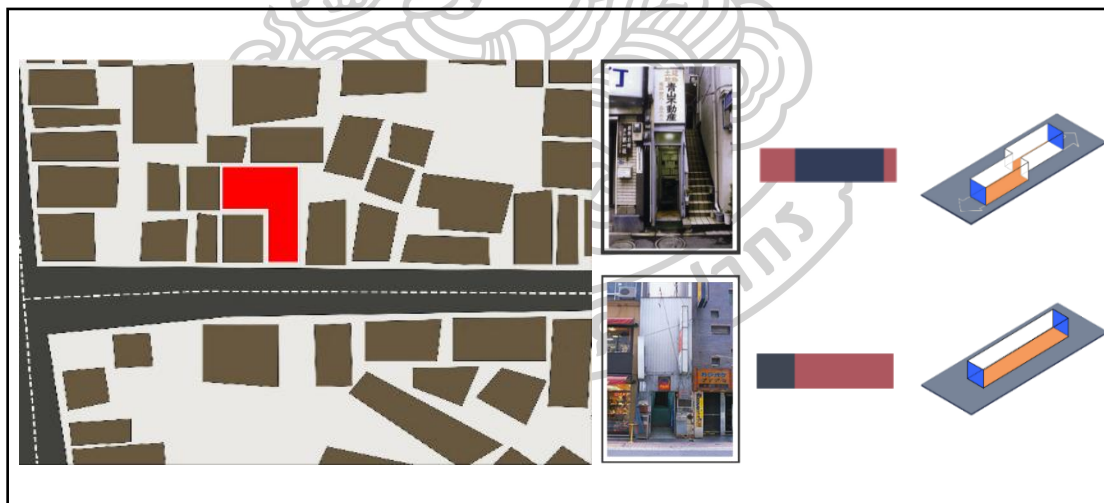


ภาพที่ 209 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือในการออกแบบ



ภาพที่ 210 แสดงการวิเคราะห์บริบทภายในพื้นที่บริเวณมัสยิด

Type : BLIND FIELD SPACE คือ พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่ถูกบดบังด้วยอาคารรอบข้าง ทำให้บดบังทัศนียภาพ ดังนั้น จากภาพที่ 183 ทำให้เห็นรูปร่างของไซต์ หรือ Function การใช้งานตามทฤษฎี Pet Architecture ที่มาจากการวิเคราะห์พื้นที่ทางกายภาพ

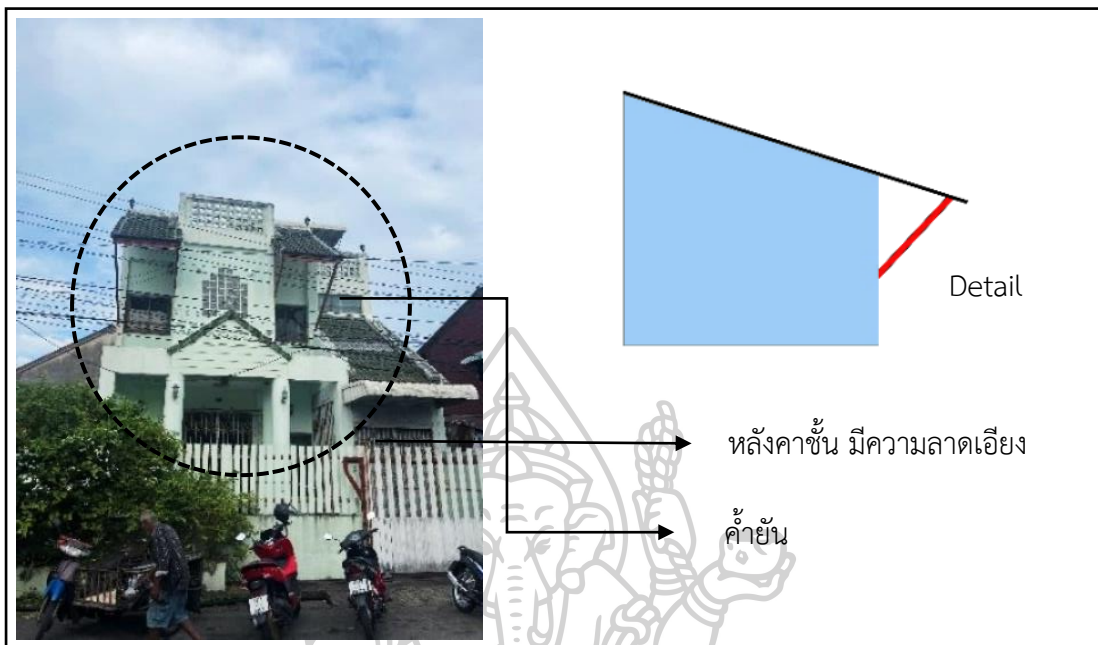


ภาพที่ 211 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ BLIND FIELD SPACE

- กระบวนการออกแบบที่ 3

ในกระบวนการที่ 3 จากการศึกษาพบว่า พื้นที่นี้เป็นจุดศูนย์รวมของคนที่มามัสยิด ตั้งแต่ช่วงเช้า ไปถึงเย็น ทำให้การก่อรูปสถาปัตยกรรมจึงเรียกร่องที่ขึ้นในแนวตั้ง แสดงว่า

สถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นนั้นอาจจะต้องแสดงตัวให้แตกต่าง และโดดเด่นออกมา แต่อาจต้องใช้เป็นโครงสร้างเบา และโปร่ง เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่ชุมชน



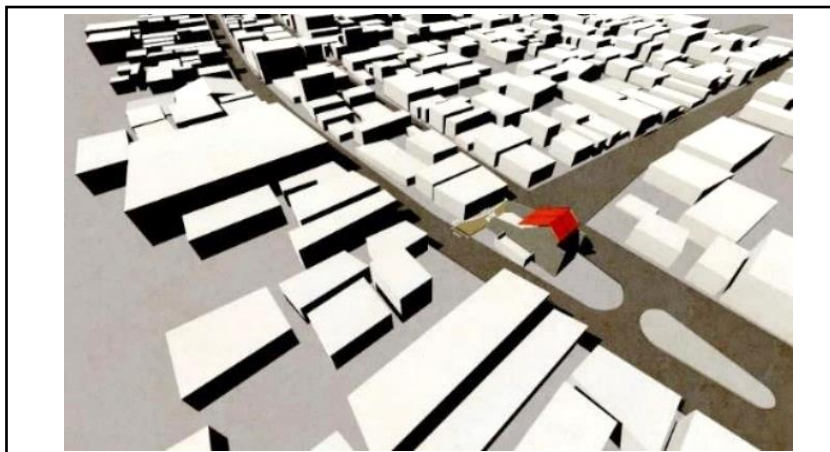
ภาพที่ 212 แสดงแนวคิดในการออกแบบ

(4) แนวทางการพัฒนาการออกแบบสถาปัตยกรรม

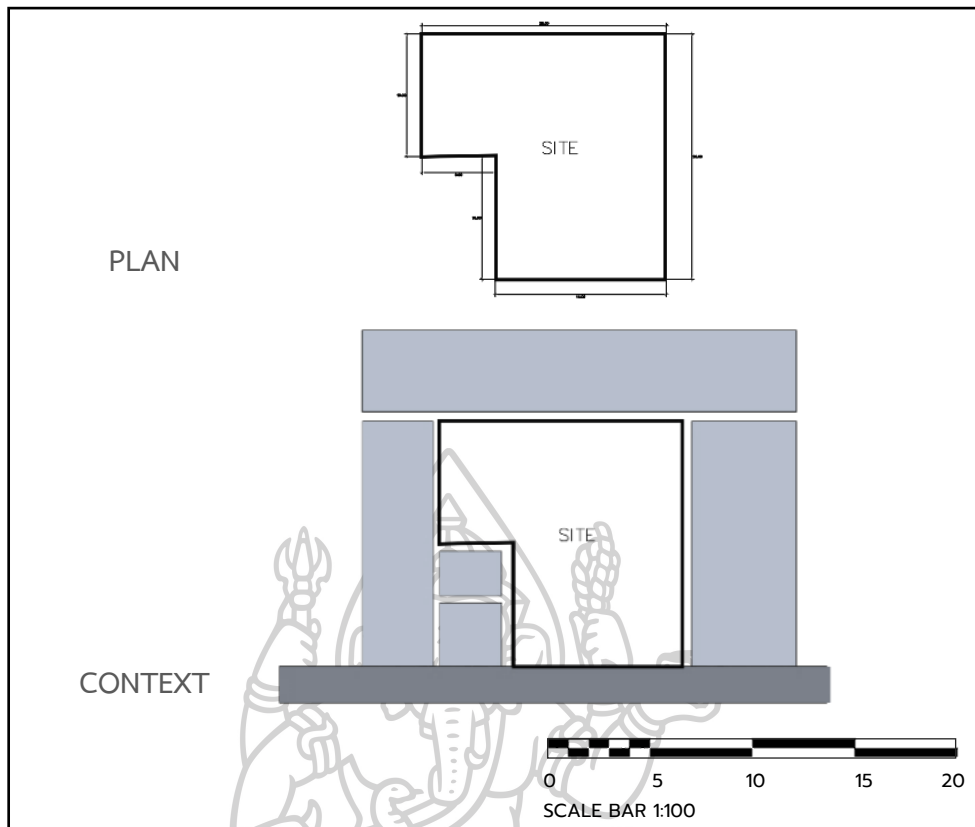
เมื่อได้โปรแกรมกิจกรรมที่ต้องการแก้ไข้ปัญหา จึงเข้าสู่กระบวนการออกแบบเพื่อตอบสนองปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของโครงการ

- กระบวนการออกแบบที่ 1

เมื่อได้สถานที่ตั้งไซต์ จึงวิเคราะห์ถึงพื้นที่ทางกายภาพ และบริบทรอบข้างก่อนในขั้นแรก เพื่อเป็นตัวกำหนดกิจกรรมในขั้นตอนต่อไป

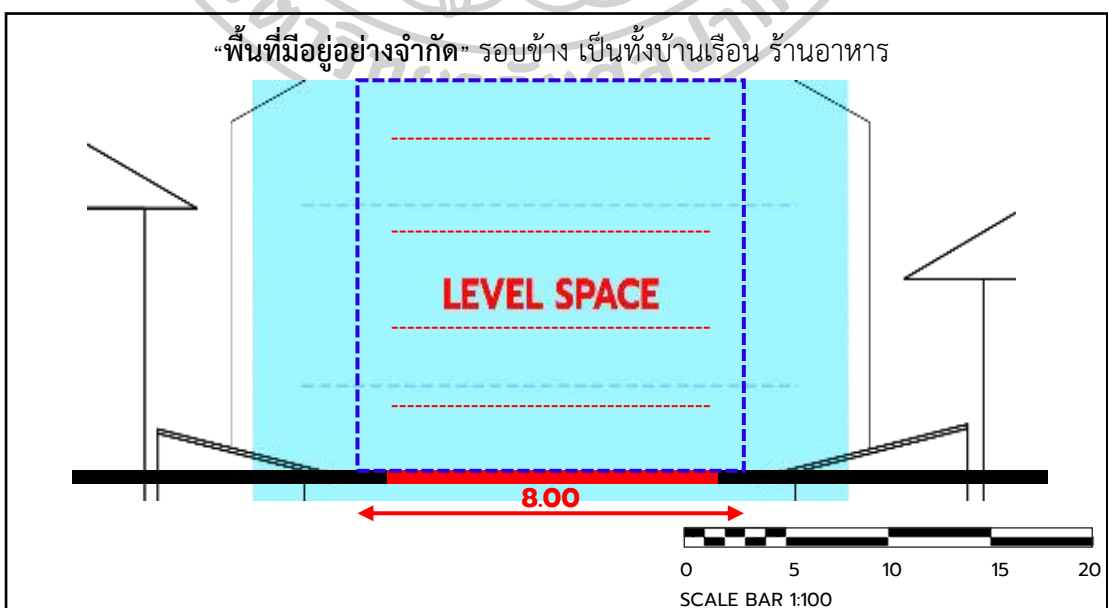


ภาพที่ 213 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง



ภาพที่ 214 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท

เนื่องจาก การแสดงตัวทางสถาปัตยกรรมนั้น ต้องการให้กลมกลืน ดังนั้น ความสูงของสถาปัตยกรรมจึงจะมีความสูงเท่าบ้านพักอาศัยที่อยู่ด้านหลัง



ภาพที่ 215 แสดงความสูงของสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 2

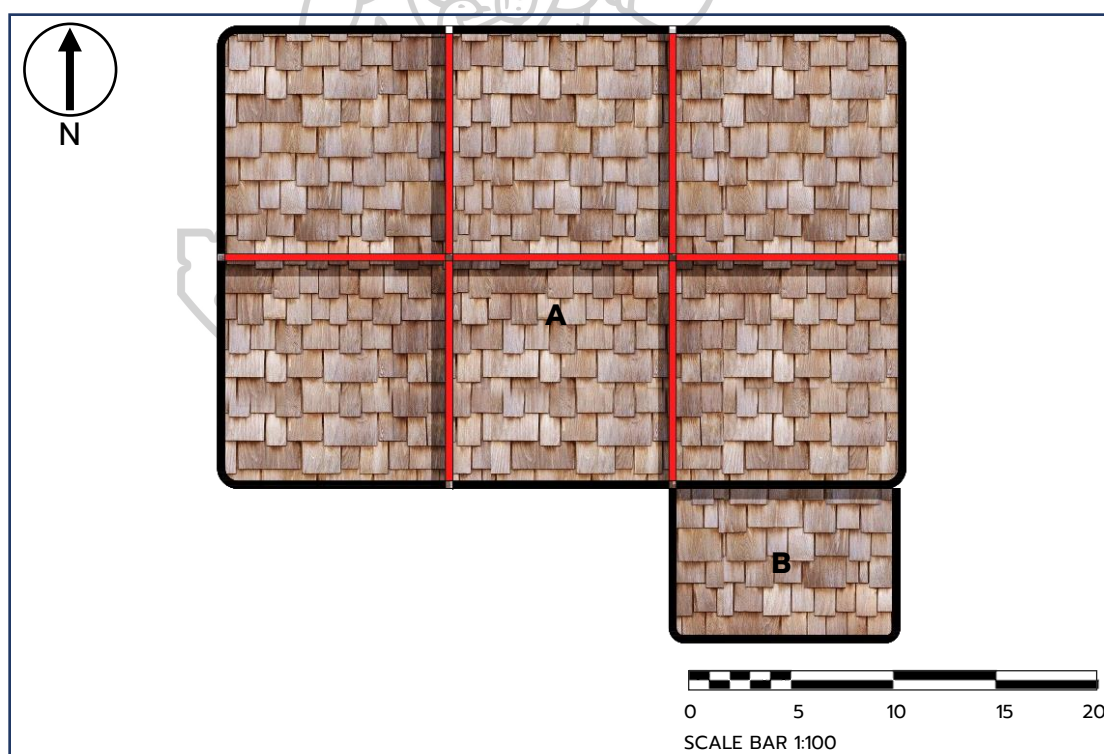
เมื่อได้ทั้งความสูง และโปรแกรมกิจกรรม ขั้นตอนถัดไปของการออกแบบสถาปัตยกรรม จึงมุ่งเน้นหาแนวความคิด/เครื่องมือ/ภาษาทางสถาปัตยกรรม ที่ยึดโยงกับบริบทข้างเคียง คือ ฝาไม้ตีเกล็ด เพื่อให้สถาปัตยกรรมกลมกลืนไปกับบริบท

(1) โปรแกรมกิจกรรม

- พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
- พื้นที่ทำกิจกรรม
- พื้นที่หยุดพัก
- ลานกว้าง
- ชมบรรยากาศมุมสูง

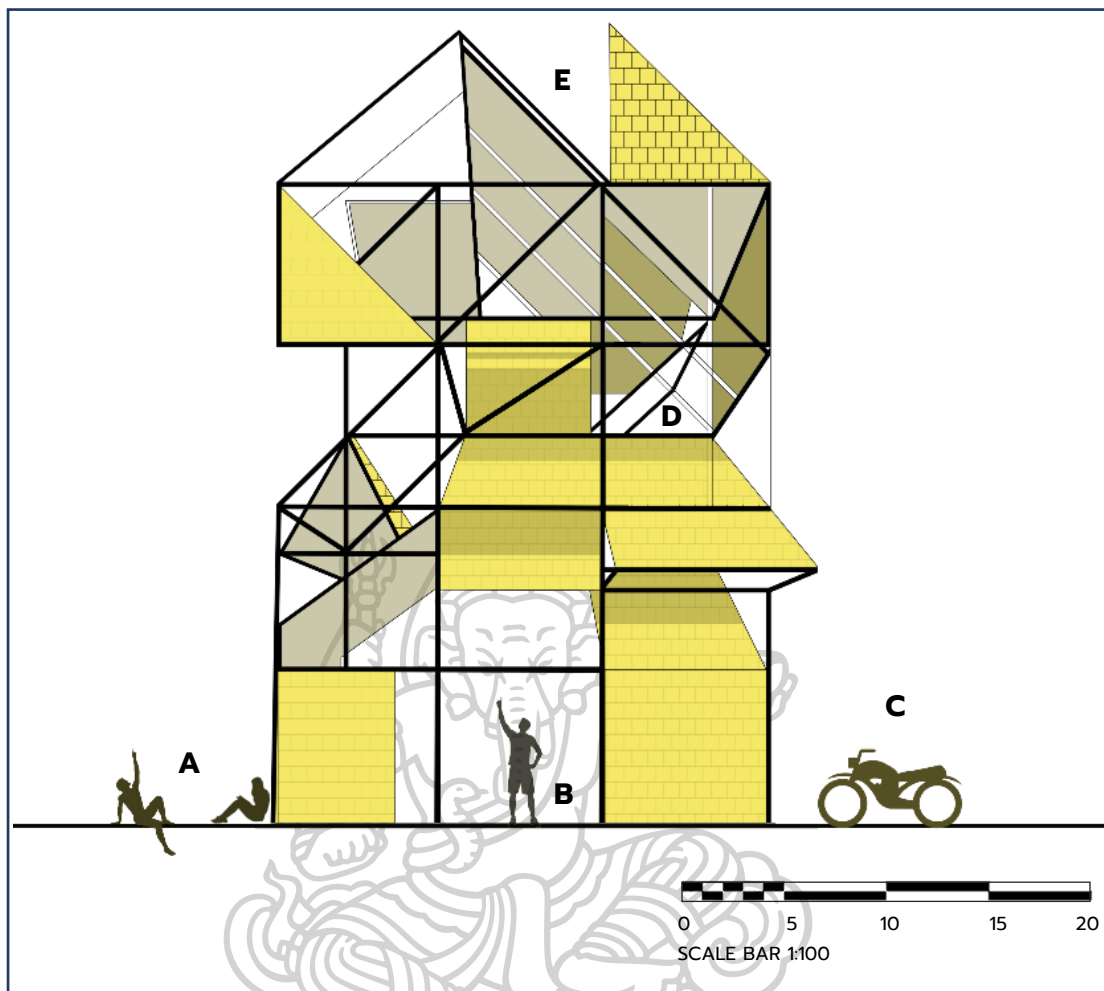
(2) ความต้องการ

- พื้นที่นั่งเล่น (รับลม มองบรรยากาศ)
- พื้นที่ลานกว้าง



ภาพที่ 216 แสดงผังพื้นของ SITE B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

A) พื้นที่หอคอย B) ที่นั่งพักผ่อน



ภาพที่ 217 แสดงรูปตัดของ SITE B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

- | | |
|------------------|-----------|
| A) พื้นที่หอคอย | D) หอคอย |
| B) ทางสัญจรภายใน | E) กันสาด |
| C) ที่จอดรถ | |

จากภาพที่ 217 เห็นได้ชัดว่าการก่อรูปสถาปัตยกรรมนั้น ต้องการพื้นที่ที่เป็นลานกิจกรรม ให้นักท่องเที่ยวได้มีปฏิสัมพันธ์กัน และยังสร้างความเชื่อมโยงกันด้วยลูกเล่นเล็กๆ ที่มาจากการเปิด-ปิดของหน้าต่าง ทำให้สามารถสื่อสารได้ 2 ฝั่ง

(5) แอกโซโนเมตริก (Exploded Axonometric View)



ภาพที่ 218 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

(6) ภาพทัศนียภาพและแบบสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 219 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ภาพที่ 220 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE B ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

4.2.3 SITE C (ชุมชนเมืองเก่าสงขลา)

ลักษณะทางกายภาพของที่ตั้งโครงการ เป็นพื้นที่ซอยเล็กๆที่ติดกับท่าเรือเดิม ทำให้ในปัจจุบันผู้คนหลังไหลกันเข้ามาถ่ายรูปกับเรือ ผนังบ้าน ทำให้ทุกคนได้มารวมตัวกัน ซึ่งพื้นที่บริเวณนี้มีการใช้งานตลอดเข้าถึงเย็น แต่ด้วยพื้นที่ที่แคบและยาว ทำให้คนอาจเข้ามากระจุกตัวอยู่ภายในจนล้นออกนอกถนน เพื่อตอบสนองกิจกรรมที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 221 สถานที่ตั้งโครงการ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

ในการกำหนดพื้นที่ตั้งโครงการของ SITE C นั้น พบว่าบริเวณนี้เป็นเพียงทางผ่าน ที่ต้องระบุจะมาจริงๆ หรืออาจเป็นนักท่องเที่ยวที่เดินชมรอบเมือง จึงจะสามารถเข้ามาใช้งานบริเวณนี้ได้ จากภาพที่ 195 เห็นชัดว่าบ้านพักอาศัย ร้านค้า และอื่นๆเรียงรายกันเป็นแถว ทำให้สถาปัตยกรรมที่จะเกิดขึ้นมาใหม่นั้น อาจต้องปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ที่บริบทรอบข้าง

(1) ปัญหาที่พบ: พื้นที่คับแคบ และเป็นพื้นที่ยาว เป็นเหตุมาจากถูกอาคารรอบข้างเบียดเข้ามาภายในพื้นที่ จนเกิดเป็นพื้นที่เศษเหลือ และไม่ตอบโจทย์กับการใช้งาน

1.1 บริบท : เอกลักษณะ (เชื้อชาติ วัฒนธรรม) / ชุมชน / ตรอกซอย / พื้นถิ่น / แทรกตัว / ซ้อนทับ / ชั่วคราว-ถาวร / การ Flow-หยุด

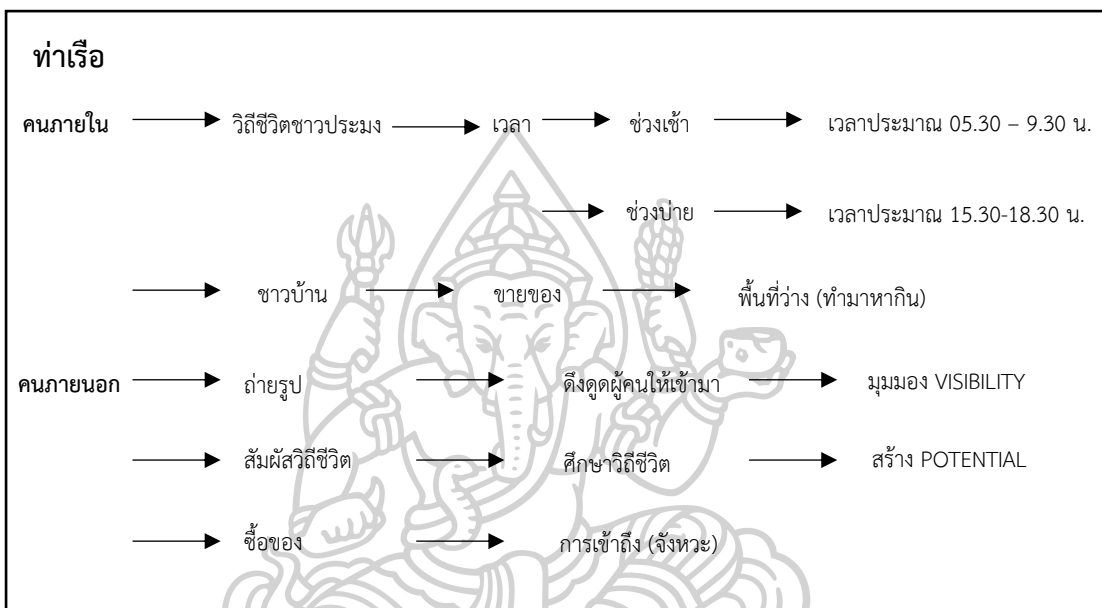
1.2 รูปร่าง : สีเหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 105.00 ตารางเมตร

(2) การแก้ไขปัญหา: สร้างพื้นที่เพื่อรองรับผู้คนที่หลากหลาย เพราะมาจากหลากหลายแห่ง ทำให้โปรแกรมกิจกรรมต้องกระจายหลายๆจุด หรือสร้างเป็นพื้นที่ว่างที่คนสามารถมารวมตัวกันได้

(3) กระบวนการการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 1

ในการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบขั้นแรกนั้น ต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา และหาวิธีแก้ไขปัญหาที่พบ คือ ซึ่งเดิมพื้นที่บริเวณนี้เป็นเพียงพื้นที่ว่างตรงกลาง ที่เคยมีการดำเนิน กิจกรรมท่าเรือ โดยมีอาคารบ้านเรือน และร้านค้าล้อมรอบ



แผนภูมิที่ 7 แสดงแนวความคิดและความสัมพันธ์ของเครื่องมือ

- กระบวนการออกแบบที่ 2

ในกระบวนการที่ 2 นี้จึงมีการวิเคราะห์ถึงบริบท และกิจกรรมของชาวบ้านในแต่ละวัน เพื่อกำหนดโปรแกรมการทำงาน เริ่มจากวิเคราะห์และศึกษาภาษาของการเล่าเรื่องความเป็นชุมชนเมืองเก่าสงขลา และท่าเรือประมง คือ กิจวัตรประจำวัน และความเป็นอยู่ ทำให้รูปแบบการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมจึงคล้อยตามไปกับอาคารรอบข้าง และรวมไปถึงวัสดุในการใช้งานด้วยเช่นกัน

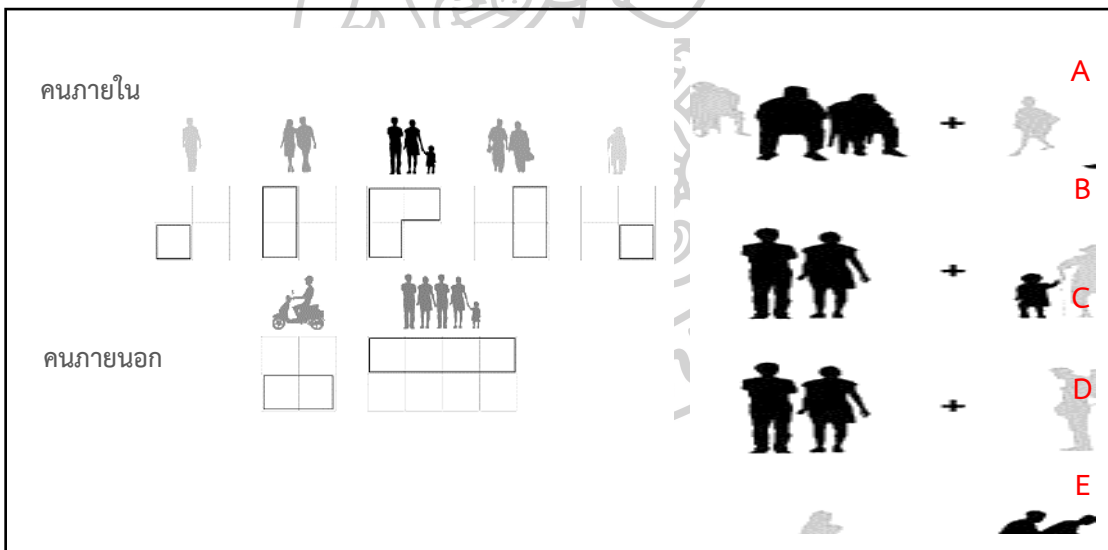
“การปรากฏตัวกลมกลืนไป



ภาพถ่ายของ SITE

แต่พื้นที่ที่ต้องการเรียงร่องให้นักท่องเที่ยวเข้าไปใช้งาน เพื่อไม่ให้เป็นพท.ร้างอีกต่อไป

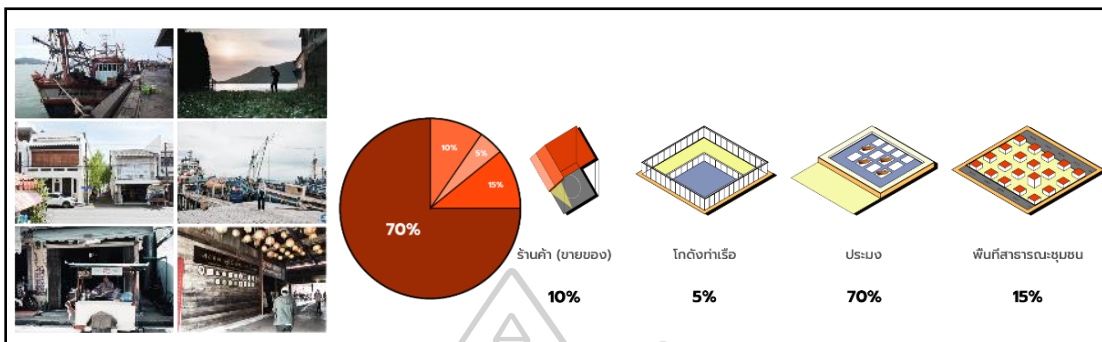
ภาพที่ 222 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง



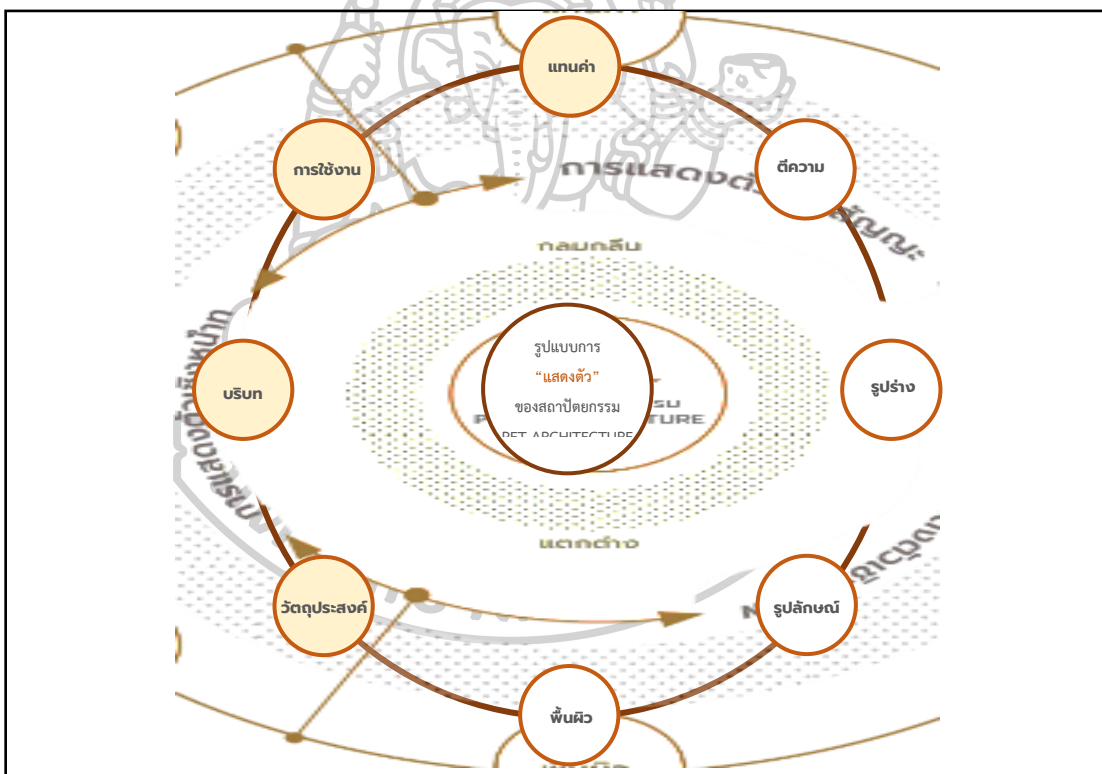
ภาพที่ 223 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้

- A) กิจกรรมคนเดียว
- B) กิจกรรมครอบครัว
- C) กิจกรรม+ผู้พิการ
- D) กิจกรรม+ผู้อื่น
- E) กิจกรรมกลุ่ม

เนื่องจาก บริเวณพื้นที่ตรงนี้เป็นพื้นที่เศษเหลือ และจากการสำรวจก็พบว่าคนที่เข้ามาใช้งาน ส่วนใหญ่จะเข้ากันมาเป็นกลุ่มก่อน การออกแบบจึงคำนึงถึงกลุ่มคนหลากหลายขนาด เพื่อกำหนด โปรแกรม และสามารถผสมผสาน Function ที่หลากหลายได้



ภาพที่ 224 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ



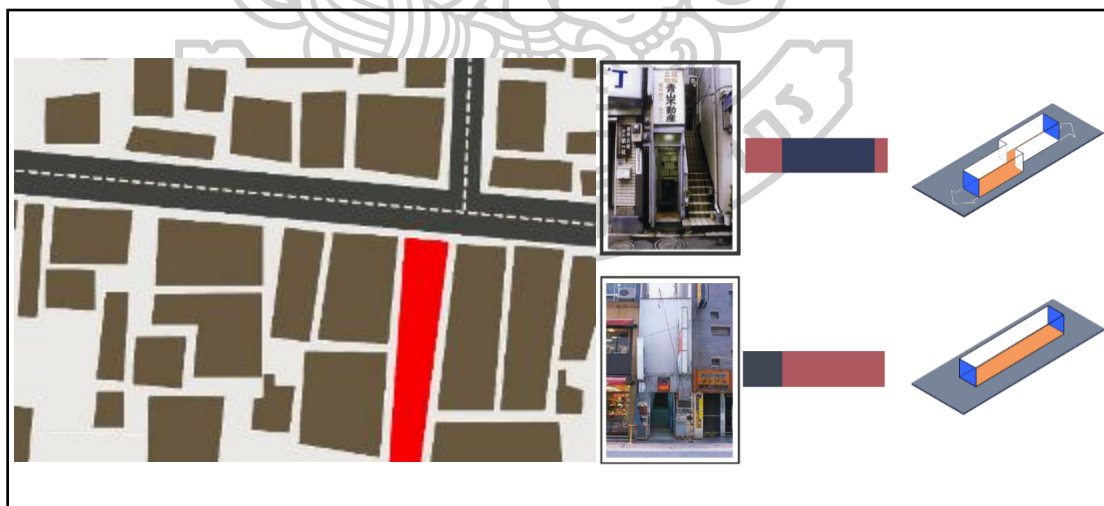
ภาพที่ 225 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือในการออกแบบ

วิเคราะห์ Framework ที่เกิดขึ้นของไซต์บริเวณนี้ ที่ต้องมีรูปแบบในการแสดงตัวที่ต้องกลมกลืนไปกับบริบทข้างเคียง จึงมุ่งเน้นถึงบริบท เพราะจากที่กล่าวไปพื้นที่เป็นเพียงทางผ่าน ทำให้วัสดุประสงค์ที่มาจากการแก้ปัญหาพื้นที่บริเวณนี้ นำไปสู่การก่อรูปทางสถาปัตยกรรม ที่พยายามเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมข้าง จึงเลือกที่จะใช้โครงสร้างเบา และสามารถยืดหยุ่นได้



ภาพที่ 226 แสดงการวิเคราะห์บริบทภายในพื้นที่บริเวณท่าเรือ

Type : BLIND FIELD SPACE คือ พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่ถูกบดบังด้วยอาคารรอบข้าง ทำให้บดบังทัศนียภาพ ดังนั้น จากภาพที่ 201 ทำให้เห็นรูปร่างของไซต์ หรือ Function การใช้งานตามทฤษฎี Pet Architecture ที่มาจากการวิเคราะห์พื้นที่ทางกายภาพ



ภาพที่ 227 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ BLIND FIELD SPACE

- กระบวนการออกแบบที่ 3

ในกระบวนการที่ 3 จากการศึกษาพบว่า เมื่อพื้นที่เป็นช่องแคบ แต่ต้องการเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวเข้ามา สถาปัตยกรรมจึงใช้แนวคิดความกลมกลืน แต่ใช้รูปแบบของประตูบานหมุน เพื่อเป็นที่ลั้บให้ผู้คนอยากค้นหา จึงเป็นเหมือนการดึงดูดสายตา



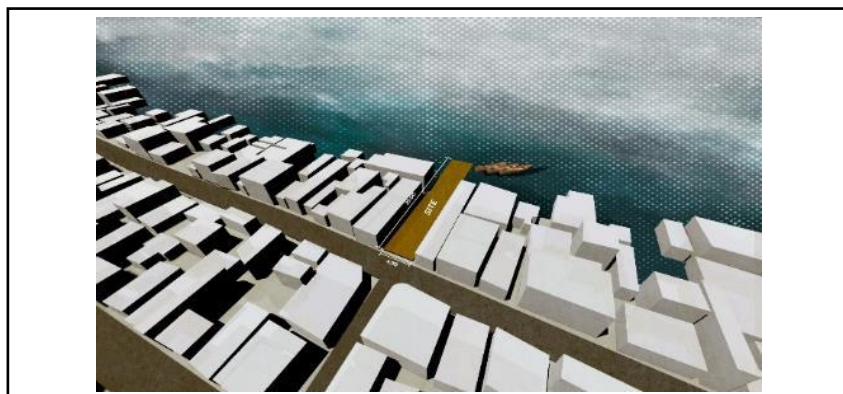
ภาพที่ 228 แสดงแนวคิดในการออกแบบ

(4) แนวทางการพัฒนาการออกแบบสถาปัตยกรรม

เมื่อได้โปรแกรมกิจกรรมที่ต้องการแก้ไขปัญหา จึงเข้าสู่กระบวนการออกแบบเพื่อตอบสนองปัญหา

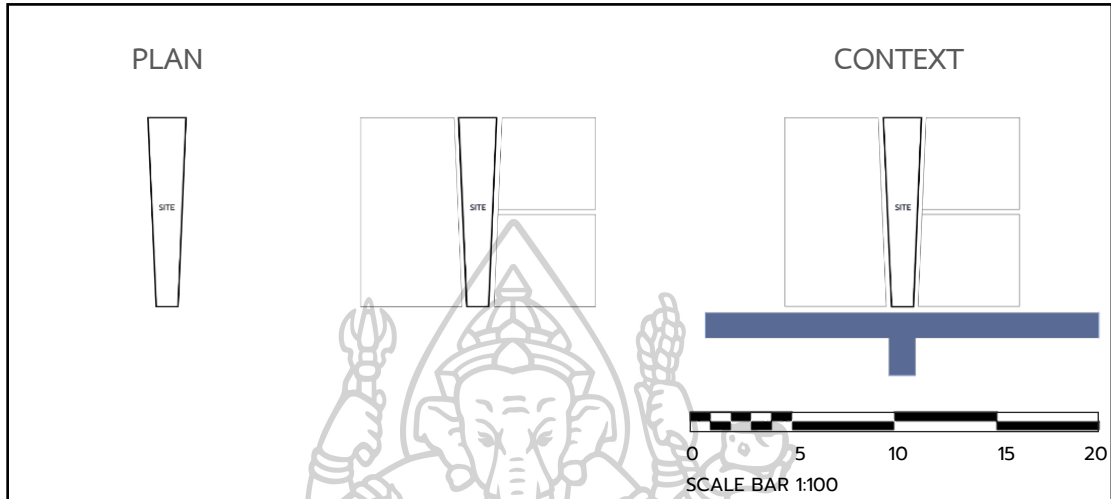
- กระบวนการออกแบบที่ 1

เมื่อได้สถานที่ตั้งไซต์ จึงวิเคราะห์ถึงพื้นที่ทางกายภาพ และบริบทรอบข้างก่อนในขั้นแรก เพื่อเป็นตัวกำหนดกิจกรรมในขั้นต่อไป



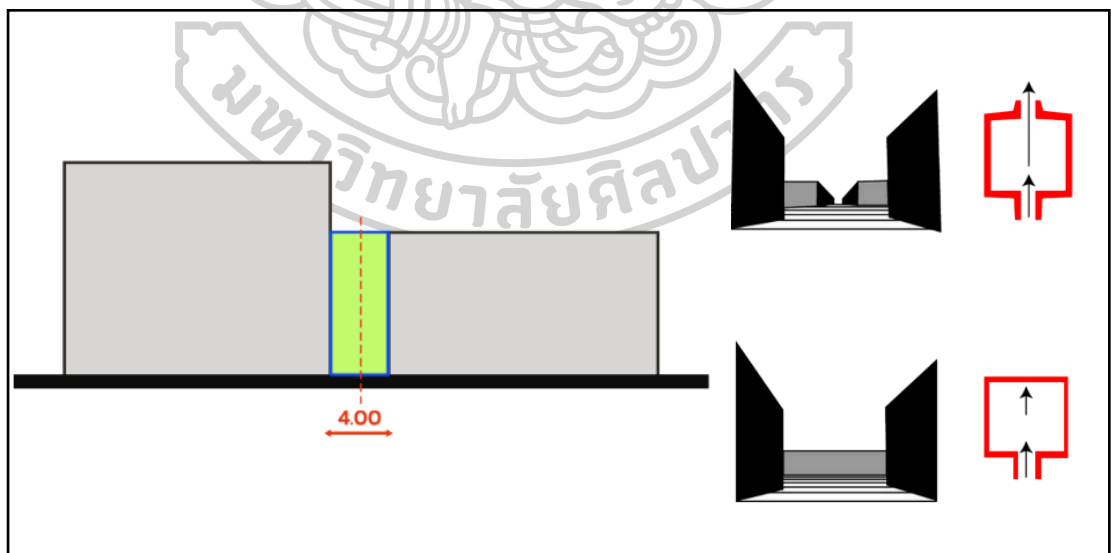
ภาพที่ 229 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง

มุมมองของมุมต่างๆ ที่แสดงการมองเห็นของพื้นที่ โดยพื้นที่สนามทัศน์เป็นพื้นที่สี่เหลี่ยม และสี่ทึบ คือมุมมองที่ไม่สามารถมองเห็นได้ จึงสอดคล้องกับพื้นที่เศษเหลือของ PET ARCHITECTURE ที่พยายามออกแบบมุมมองให้ดึงดูดผู้คนเข้ามา เพราะคนจะเข้าหรือไม่เข้าก็ขึ้นอยู่กับมุมมอง



ภาพที่ 230 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท

เนื่องจาก การแสดงตัวทางสถาปัตยกรรมนั้น ต้องการให้กลมกลืนแต่ก็ต้องดึงดูดผู้คน ดังนั้น ความสูงของสถาปัตยกรรมจึงจะมีความสูงเท่าบ้านพักอาศัยที่ด้านข้าง



ภาพที่ 231 แสดงความสูงของสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 2

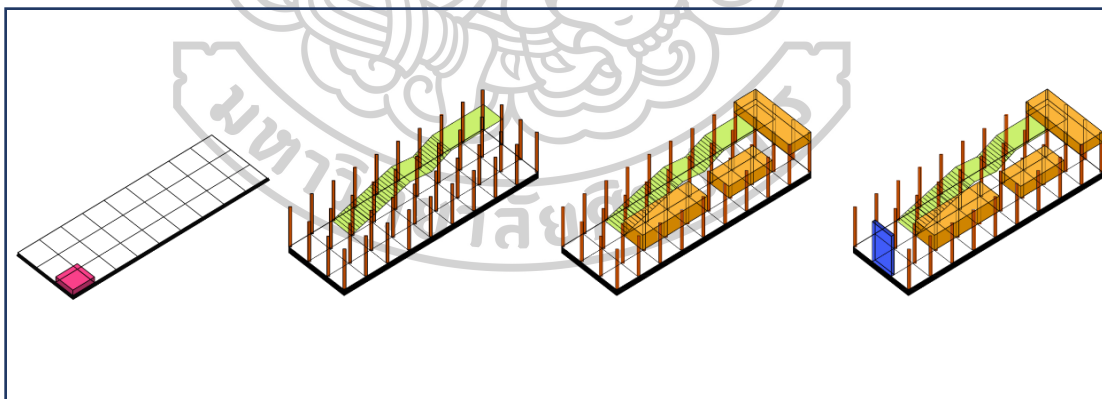
เมื่อได้ทั้งความสูง และโปรแกรมกิจกรรม ขั้นตอนถัดไปของการออกแบบสถาปัตยกรรม จึงมุ่งเน้นหาแนวความคิด/เครื่องมือ/ภาษาทางสถาปัตยกรรม ที่ยึดโยงกับบริบทข้างเคียง คือ ประตูปานหมุน เพื่อให้สถาปัตยกรรมกลมกลืนไปกับบริบท

(1) โปรแกรมกิจกรรม

- พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
- พื้นที่ทำกิจกรรม
- พื้นที่หยุดพัก
- ชมบรรยากาศมุมสูง
- ประมง
- ศึกษาวิถีชีวิต

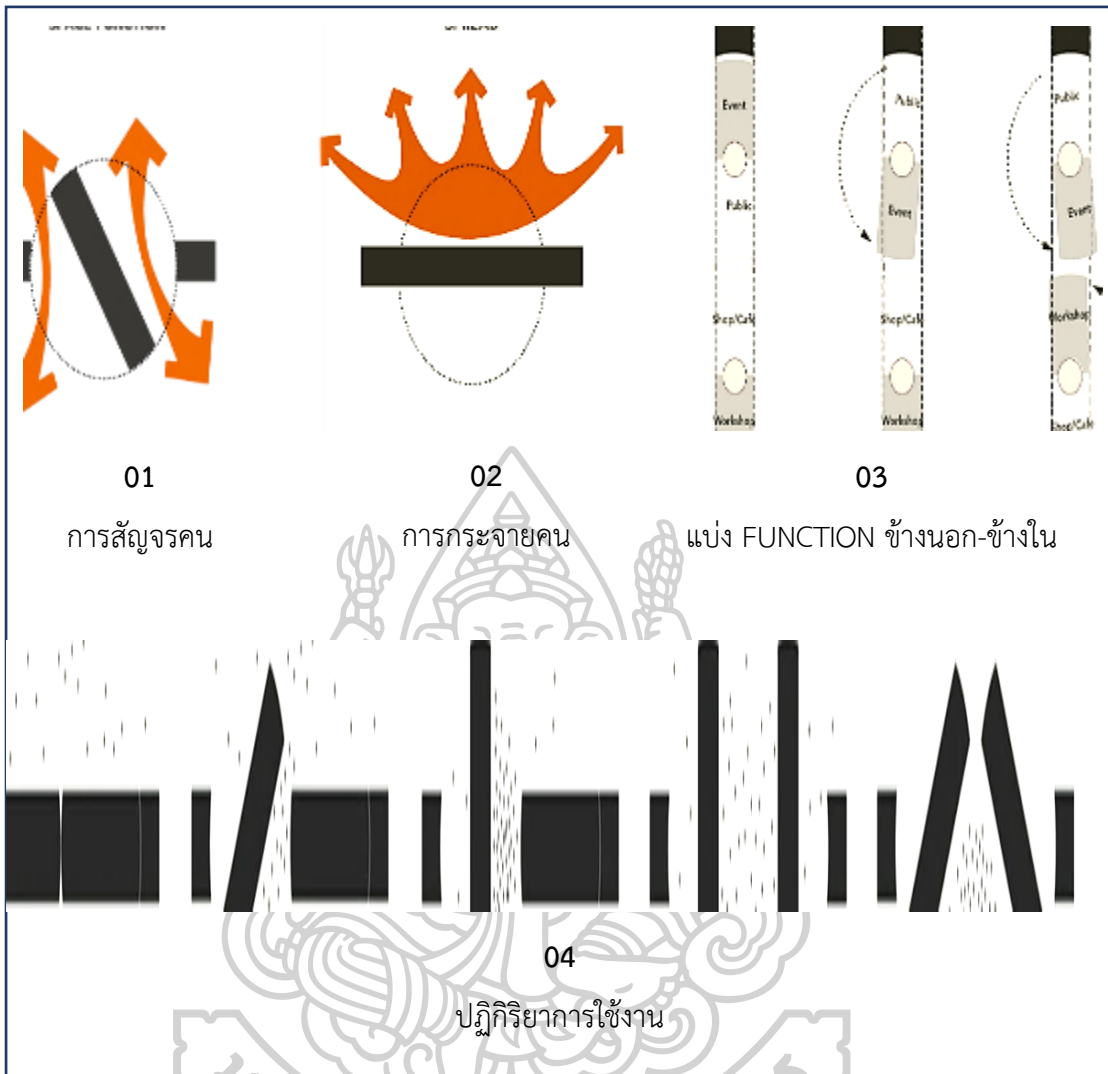
(2) ความต้องการ

- พื้นที่นั่งเล่น (รับลม มองบรรยากาศ)
- พื้นที่ลานกว้าง
- พื้นที่สาธิต



ภาพที่ 232 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

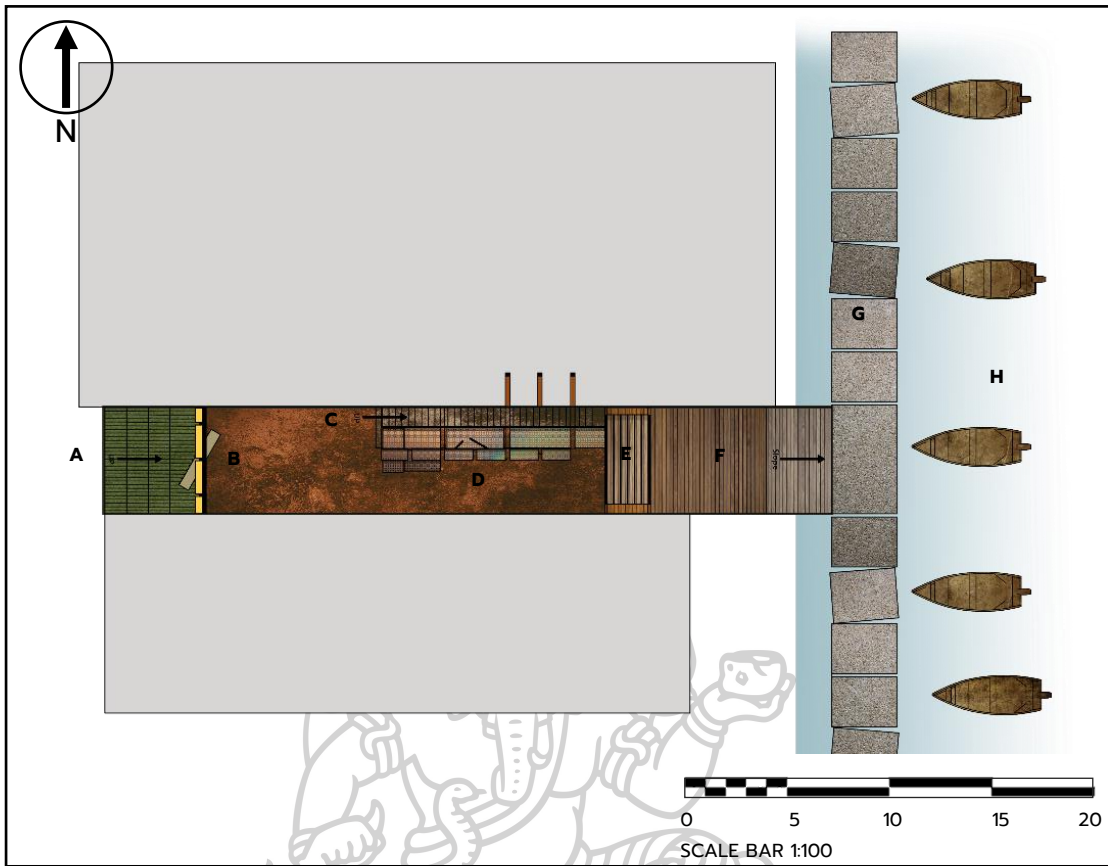
จากผังพื้นเห็นได้ชัดว่ามีการแบ่ง Function ออกเป็น 2 ส่วน เนื่องจากพื้นที่เดิมนั้นมีความแคบ แต่กิจกรรมที่เกิดขึ้นใหม่นั้นมีจำนวนเยอะและหลากหลาย จึงมีหลายพื้นที่ที่ออกแบบให้ผู้คนและนักท่องเที่ยวได้มีปฏิสัมพันธ์กัน



ภาพที่ 233 แสดงแนวคิดการใช้งาน



ภาพที่ 234 แสดงแนวคิดการออกแบบ



ภาพที่ 235 แสดงผังพื้นที่ของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ภาพที่ 236 แสดงรูปตัดของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

- | | |
|-------------------|------------------|
| A) ทางเข้าโครงการ | E) ตูวิงชั้น 2 |
| B) ประตูบานหมุน | F) ทางสัญจรภายใน |
| C) ทางขึ้นชั้น 2 | G) ท่าเรือ |
| D) ที่นั่ง | H) ทะเลสาบ |

(5) แอกโซโนเมตริก (Exploded Axonometric View)



ภาพที่ 237 แสดงภาพ Exploded Axonometric View ของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

(6) ภาพทัศนียภาพและแบบสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 238 แสดงภาพทัศนียภาพทางเข้าของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ภาพที่ 239 แสดงภาพทัศนียภาพกิจกรรมภายในของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ภาพที่ 240 แสดงทัศนียภาพด้านหลังของ SITE C ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

4.2.4 SITE D (ชุมชนเมืองเก่าสงขลา)

ลักษณะทางกายภาพของที่ตั้งโครงการ เป็นพื้นที่ที่นักท่องเที่ยวเดินผ่าน และคนมักมารวมตัวบริเวณนี้ เพราะอยู่ในชุมชนที่ติดต่อกับทั้งศาลเจ้า วัด และสถานที่ท่องเที่ยวที่เรียงราย ซึ่งเดิมเป็นเพียงพื้นที่ว่างที่ปล่อยทิ้ง ไม่สวยงาม เพราะระแวกนี้เป็นที่นักท่องเที่ยวเดินผ่านไปมาตลอดทั้งวันถึงตอนค่ำ ทำให้มีการใช้งานตลอดวัน



ภาพที่ 241 สถานที่ตั้งโครงการ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

ในการกำหนดพื้นที่ตั้งโครงการของ SITE D นั้น พบว่าบริเวณนี้เป็นจุดเชื่อมต่อของชาวบ้านกับชุมชน และศาสนสถาน จึงมีคนเดินผ่านตลอดวัน นั้นเห็นได้ชัดว่า ทั้งบ้านพักอาศัย ร้านค้า และอื่น กลับมากระจุกตัวอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ทำให้สถาปัตยกรรมที่จะเกิดขึ้นมาใหม่นั้น อาจต้องปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่บริบทรอบข้างด้วยตัวเองทั้งหมด

(1) ปัญหาที่พบ: พื้นที่เศษเหลือ ที่เกิดมาจากการขยายตัวของบ้านพักอาศัย ทำให้ถูกอาคารรอบข้างเบียดเข้ามาภายในพื้นที่ จึงไม่ตอบโจทย์กับการใช้งาน

1.1 บริบท : เอกลักษณ์ (เชื้อชาติ วัฒนธรรม) / ชุมชน / ตรอกซอย / พื้นถิ่น / แทรกตัว / ซ้อนทับ / ชั่วคราว-ถาวร / การ Flow-หยุด

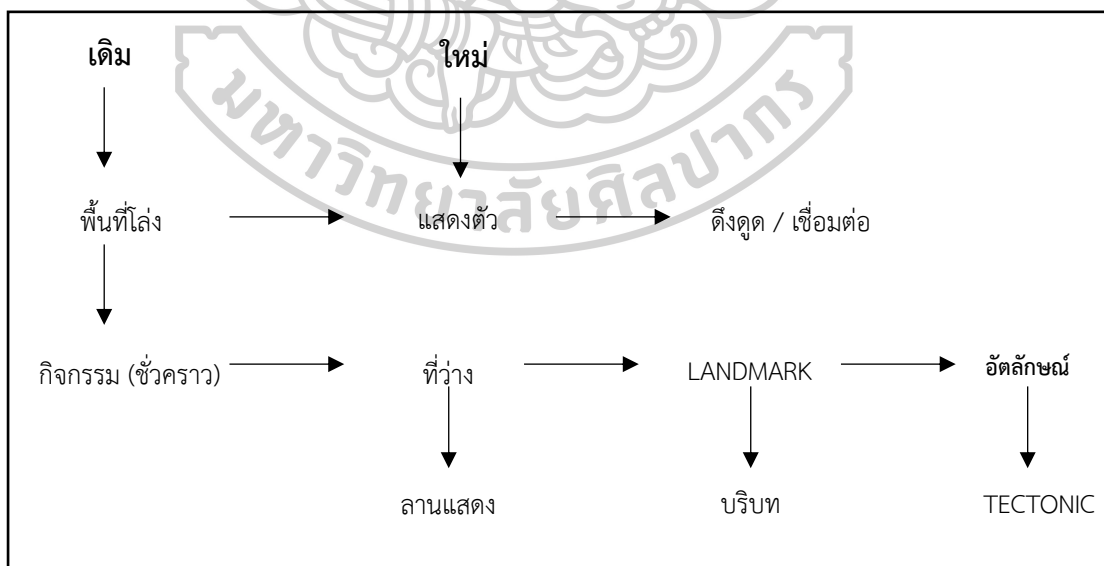
1.2 รูปร่าง : สีเหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 102.00 ตารางเมตร

(2) การแก้ไขปัญหา: สร้างพื้นที่เพื่อรองรับผู้คนที่หลากหลาย เพราะมาจากหลากหลายแห่ง ทำให้โปรแกรมกิจกรรมต้องกระจายหลายจุด หรือสร้างเป็นพื้นที่ว่างที่คนสามารถมารวมตัวกันได้

(3) กระบวนการการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 1

ในการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบขั้นแรกนั้น ต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา และหาวิธีแก้ไขปัญหาที่พบ คือ ซึ่งเดิมพื้นที่บริเวณนี้เป็นเพียงพื้นที่ว่าง และมีอาคารบ้านเรือน และร้านค้าล้อมรอบ และกระจุกตัวอยู่ภายในชุมชน



แผนภูมิที่ 8 แสดงแนวความคิดและความสัมพันธ์ของเครื่องมือ

- กระบวนการออกแบบที่ 2

ในกระบวนการที่ 2 นี้จึงมีการวิเคราะห์ถึงบริบท และกิจกรรมของชาวบ้านในแต่ละวัน เพื่อกำหนดโปรแกรมการทำงาน เริ่มจากศึกษาภาษาของการเล่าเรื่องความเป็นชุมชนเมืองเก่าสงขลา คือ ความเรียบง่าย อาคารบ้านเรือนที่เก่าแก่ ดังนั้น รูปแบบการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมจึงเป็นไปตามอาคารรอบข้าง และรวมไปถึงวัสดุในการใช้งานด้วยเช่นกัน

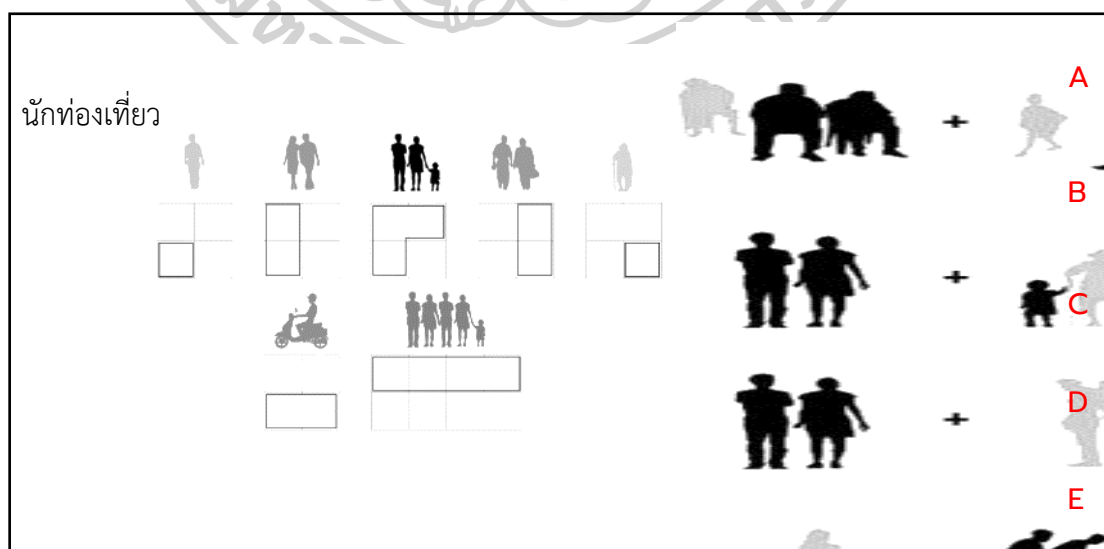
“รองรับนักท่องเที่ยวเป็นหลัก”



ภาพถ่ายของ SITE

เนื่องจากเป็นพื้นที่ทางผ่าน และมีชาวบ้านอาศัยอยู่มากบริเวณนี้ ทำให้การปรากฏตัวอาจกลมกลืนไปกับบริบทพื้นหลัง

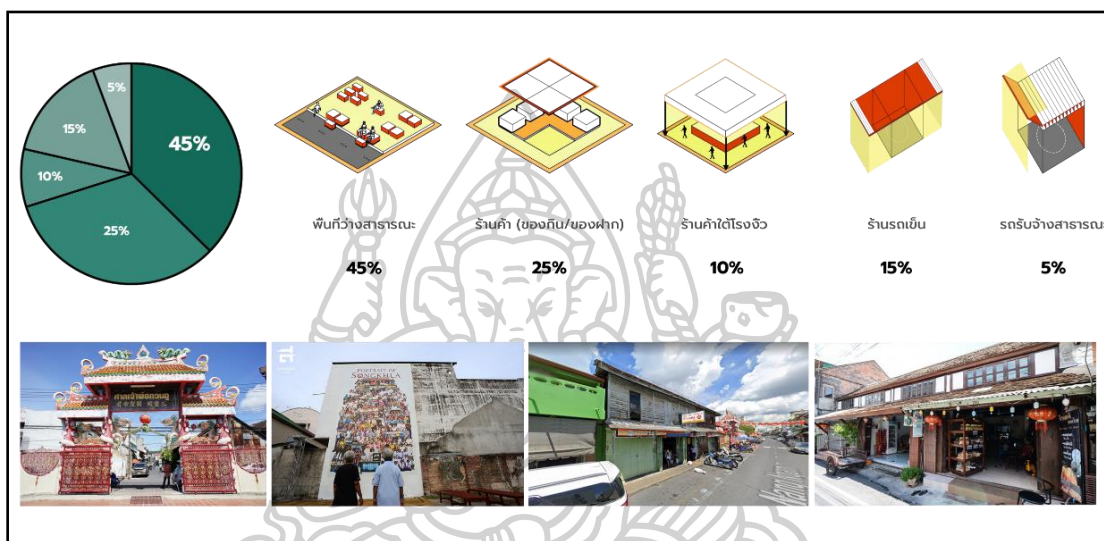
ภาพที่ 242 แสดงบริบทในการก่อรูปทางสถาปัตยกรรมข้างเคียง



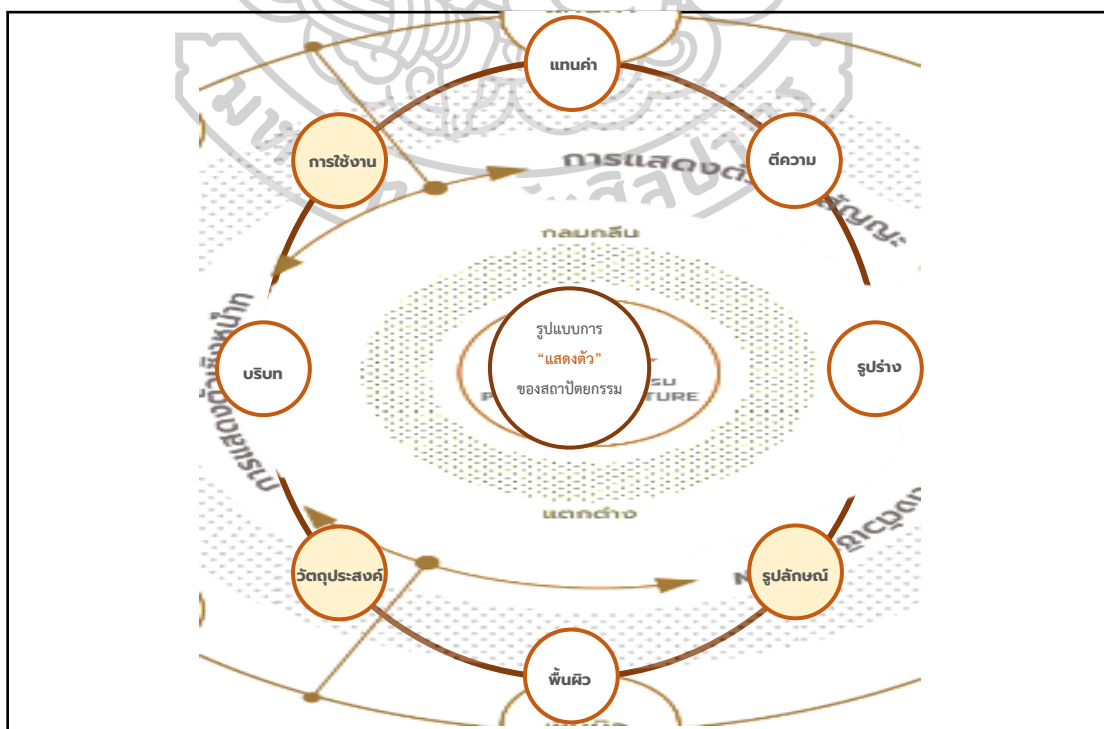
ภาพที่ 243 แสดงพื้นที่การใช้งานของผู้ใช้

- A) กิจกรรมคนเดียว
- B) กิจกรรมครอบครัว
- C) กิจกรรม+ผู้พิการ
- D) กิจกรรม+ผู้อื่น
- E) กิจกรรมกลุ่ม

เนื่องจาก บริเวณพื้นที่ตรงนี้เป็นพื้นที่เศษเหลือ และจากการสำรวจก็พบว่าพื้นที่นี้มักใช้งานแค่จัดนิทรรศการ 3 เดือน/ครั้ง ทำให้มีการหมุนเวียนกิจกรรม เปลี่ยนแปลงไปตลอดๆ



ภาพที่ 244 แสดงกิจกรรมและโปรแกรมภายในโครงการ



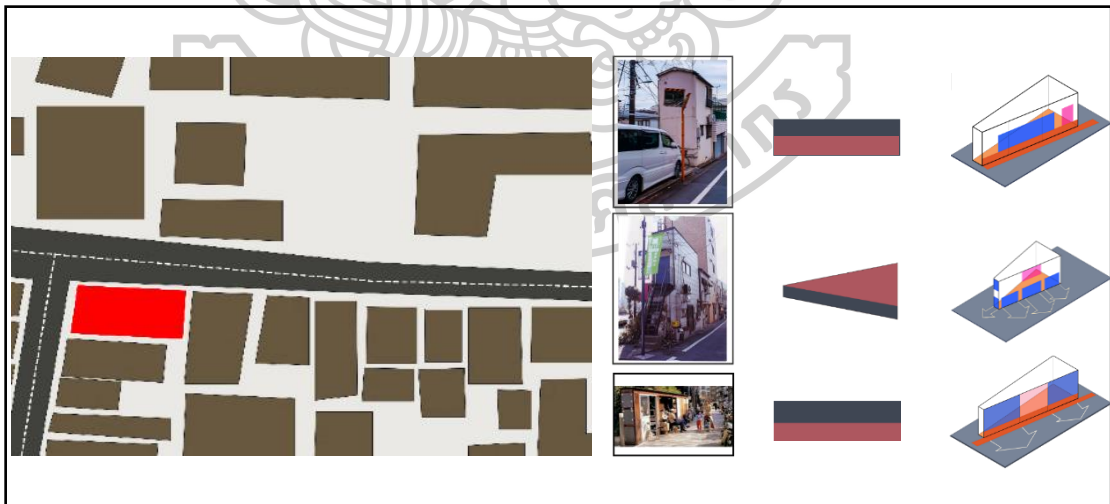
ภาพที่ 245 แสดงการวิเคราะห์เครื่องมือในการออกแบบ

วิเคราะห์ Framework ที่เกิดขึ้นของไซต์บริเวณนี้ ที่ต้องมีรูปแบบในการแสดงตัวออกมา จึงมุ่งเน้นถึงบริบท วัตถุประสงค์ที่มาจากการแก้ปัญหาพื้นที่ นำไปสู่การก่อรูปทางสถาปัตยกรรม ที่พยายามเป็นมิตรกับสิ่งรอบข้าง จึงเลือกที่จะใช้โครงสร้างเบา และสามารถยืดหยุ่นได้



ภาพที่ 246 แสดงการวิเคราะห์บริบทภายในพื้นที่บริเวณเมืองเก่าสงขลา

Type : DARK MOMENT SPACE คือ พื้นที่ว่างขนาดเล็ก ที่ถูกบดบังทำให้บดบังทัศนียภาพ ดังนั้น รูปร่างของไซต์ หรือ Function การใช้งานตามทฤษฎี Pet Architecture ที่มาจากการวิเคราะห์พื้นที่ทางกายภาพ



ภาพที่ 247 แสดงประเภทพื้นที่ตามทฤษฎีแบบ DARK MOMENT SPACE

- กระบวนการออกแบบที่ 3

ในกระบวนการที่ 3 จากการศึกษาพบว่า พื้นที่นี้เป็นทางผ่านที่มีคนไหลเวียนตลอดทั้งวัน ทำให้การก่อรูปสถาปัตยกรรมจึงเรียกร่องพื้นที่ที่ Double Level ขึ้นไป แสดงว่าสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นนั้นอาจจะต้องแสดงตัวให้แตกต่าง และโดดเด่นออกมา แต่อาจต้องใช้เป็นโครงสร้างเบา และโปร่ง เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่ชุมชน



ภาพที่ 248 แสดงแนวคิดในการออกแบบ

(4) แนวทางการพัฒนาการออกแบบสถาปัตยกรรม

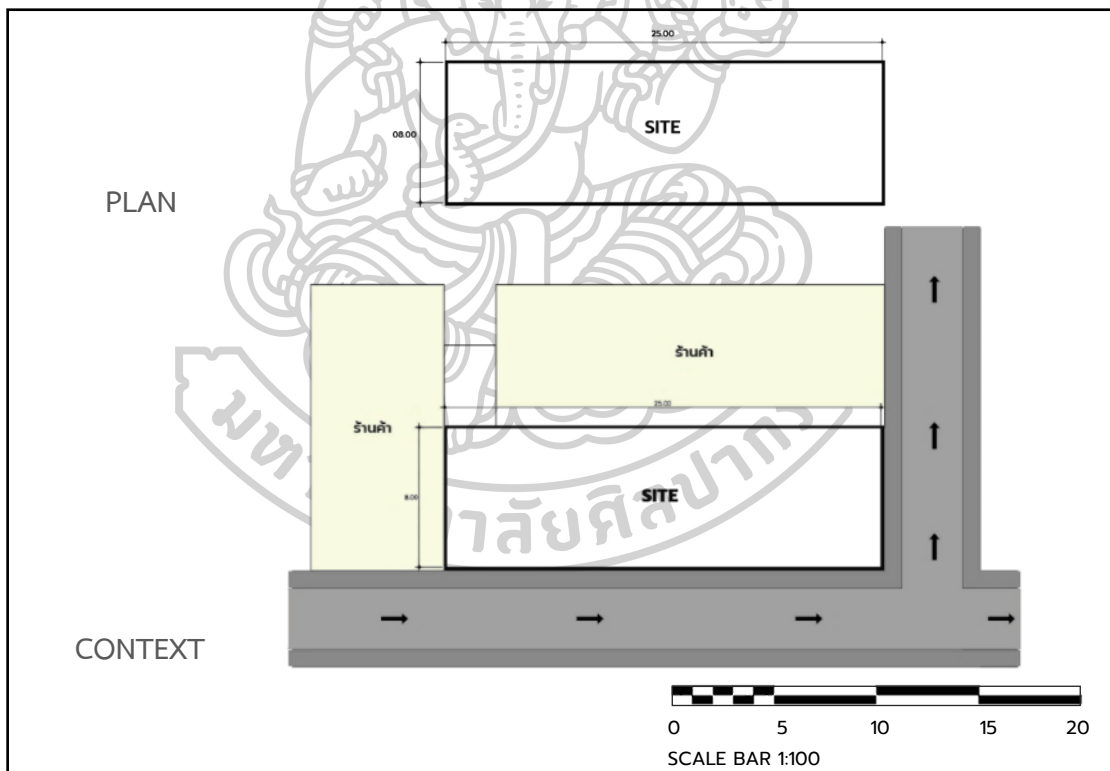
เมื่อได้โปรแกรมกิจกรรมที่ต้องการแก้ไข้ปัญหา จึงเข้าสู่กระบวนการออกแบบเพื่อตอบสนองปัญหา

- กระบวนการออกแบบที่ 1

เมื่อได้สถานที่ตั้งไซต์ จึงวิเคราะห์ถึงพื้นที่ทางกายภาพ และบริบทรอบข้างก่อนในขั้นแรก เพื่อเป็นตัวกำหนดกิจกรรมในขั้นตอนต่อไป

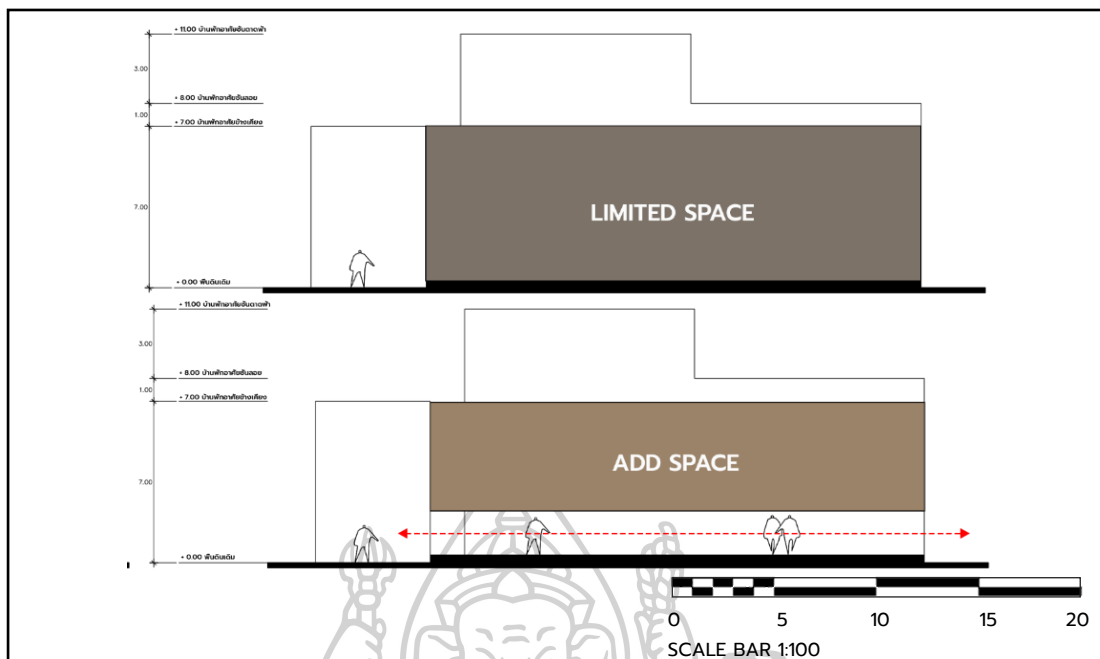


ภาพที่ 249 แสดงแนวคิดที่มาจากรูปทรงอาคารข้างเคียง



ภาพที่ 250 แสดงรูปร่างขนาดไซต์ และบริบท

เนื่องจาก การแสดงตัวทางสถาปัตยกรรมนั้น ต้องการให้แตกต่างดังนั้น ความสูงของสถาปัตยกรรมจึงจะมีความสูงเท่าบ้านพักอาศัยรอบข้าง



ภาพที่ 251 แสดงความสูงของสถาปัตยกรรม

- กระบวนการออกแบบที่ 2

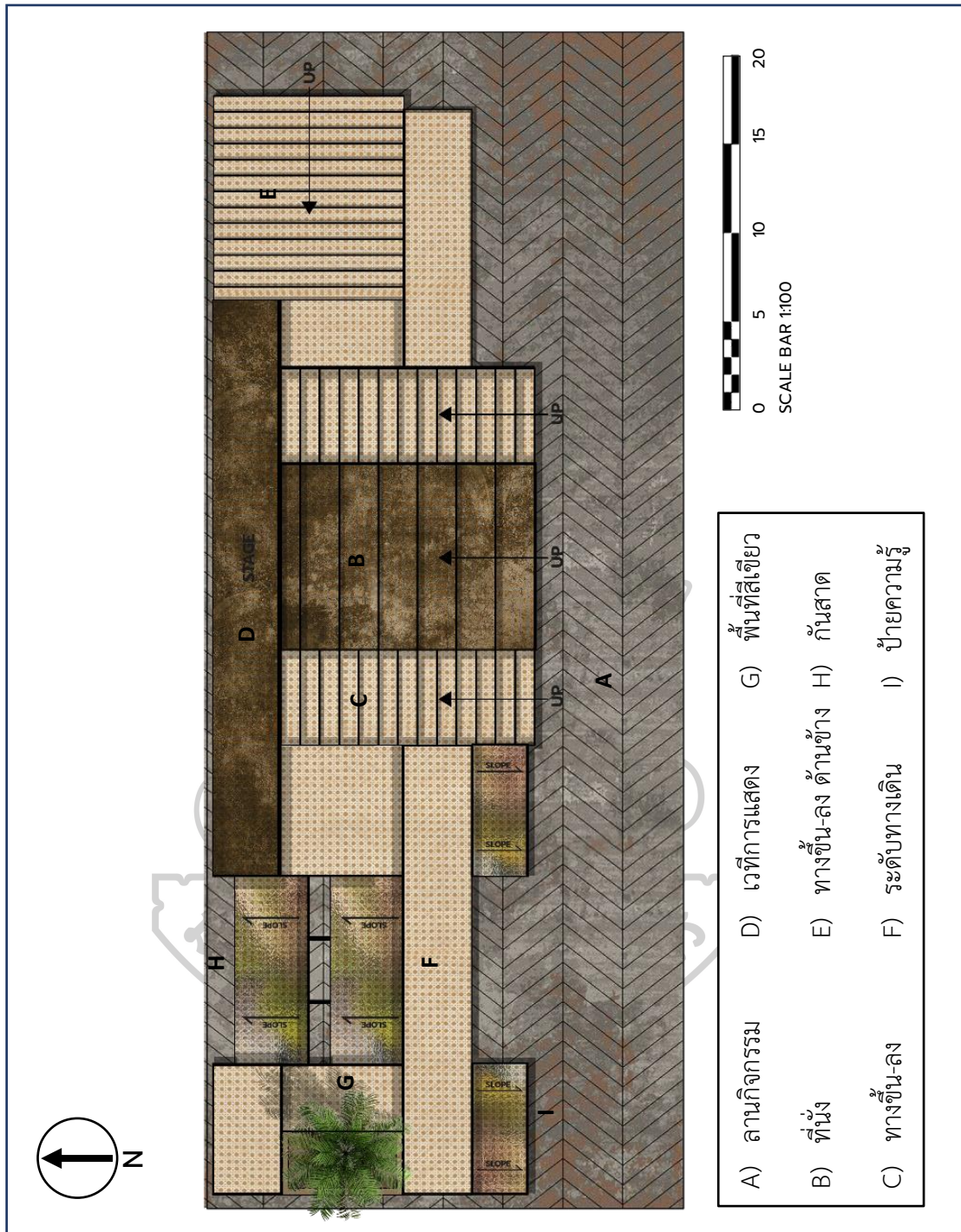
เมื่อได้ทั้งความสูง และโปรแกรมกิจกรรม ขั้นตอนถัดไปของการออกแบบสถาปัตยกรรม จึงมุ่งเน้นหาแนวความคิด/เครื่องมือ/ภาษาทางสถาปัตยกรรม ที่ยึดโยงกับบริบทข้างเคียง คือ ฝาไม้ตีเกล็ด เพื่อให้สถาปัตยกรรมกลมกลืนไปกับบริบท

(1) โปรแกรมกิจกรรม

- พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
- พื้นที่ทำกิจกรรม
- พื้นที่แสดงออก
- พื้นที่หยุดพัก
- ลานกว้าง
- ชมบรรยากาศมุมสูง

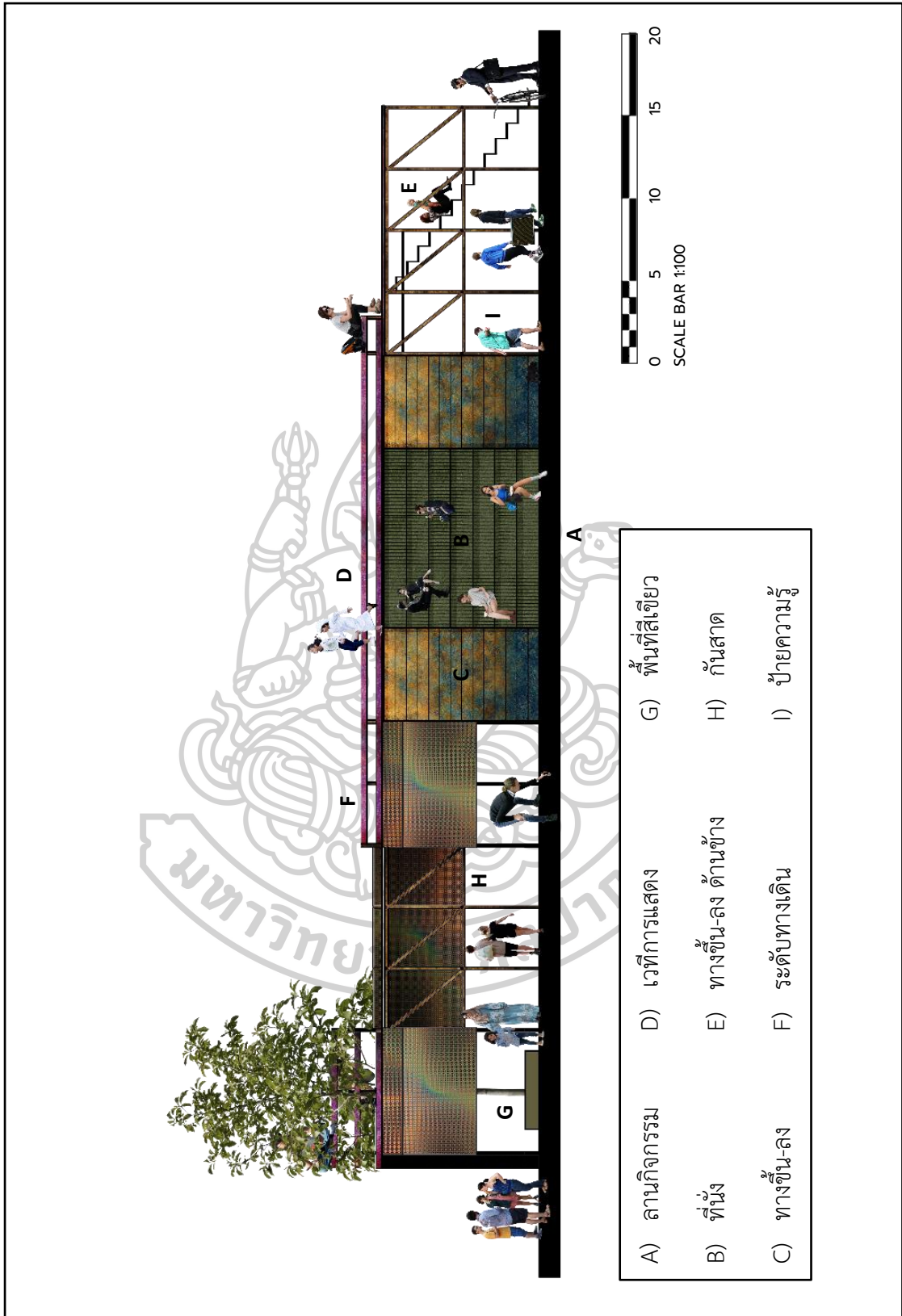
(2) ความต้องการ

- พื้นที่นั่งเล่น (รับลม มองบรรยากาศ)
- พื้นที่ลานกว้าง
- เวทีการแสดง



ภาพที่ 252 แสดงผังพื้นที่ของ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

จากภาพที่ 226 เห็นได้ชัดว่าการก่อรูปสถาปัตยกรรมนั้น ต้องการพื้นที่ที่เป็นลานกิจกรรม ให้นักท่องเที่ยวได้มีปฏิสัมพันธ์กัน โดยการสร้างพื้นที่ทั้งในแนวตั้ง และแนวราบ



ภาพที่ 253 แสดงรูปด้านของ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

(5) แอกโซโนเมตริก (Axonometric View)



ภาพที่ 254 แสดงภาพ Axonometric View ของ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา

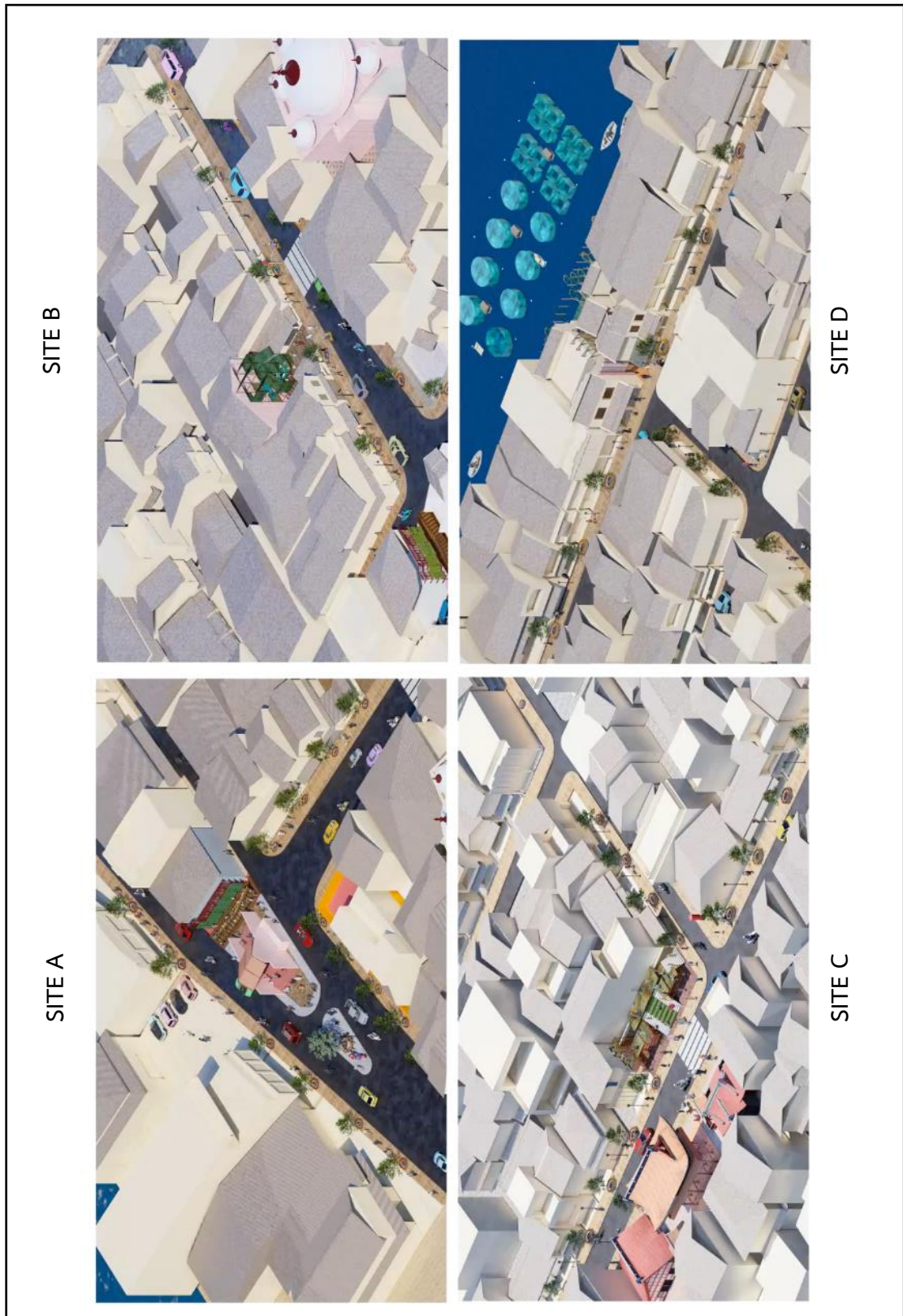
(6) ภาพทัศนียภาพและแบบสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง



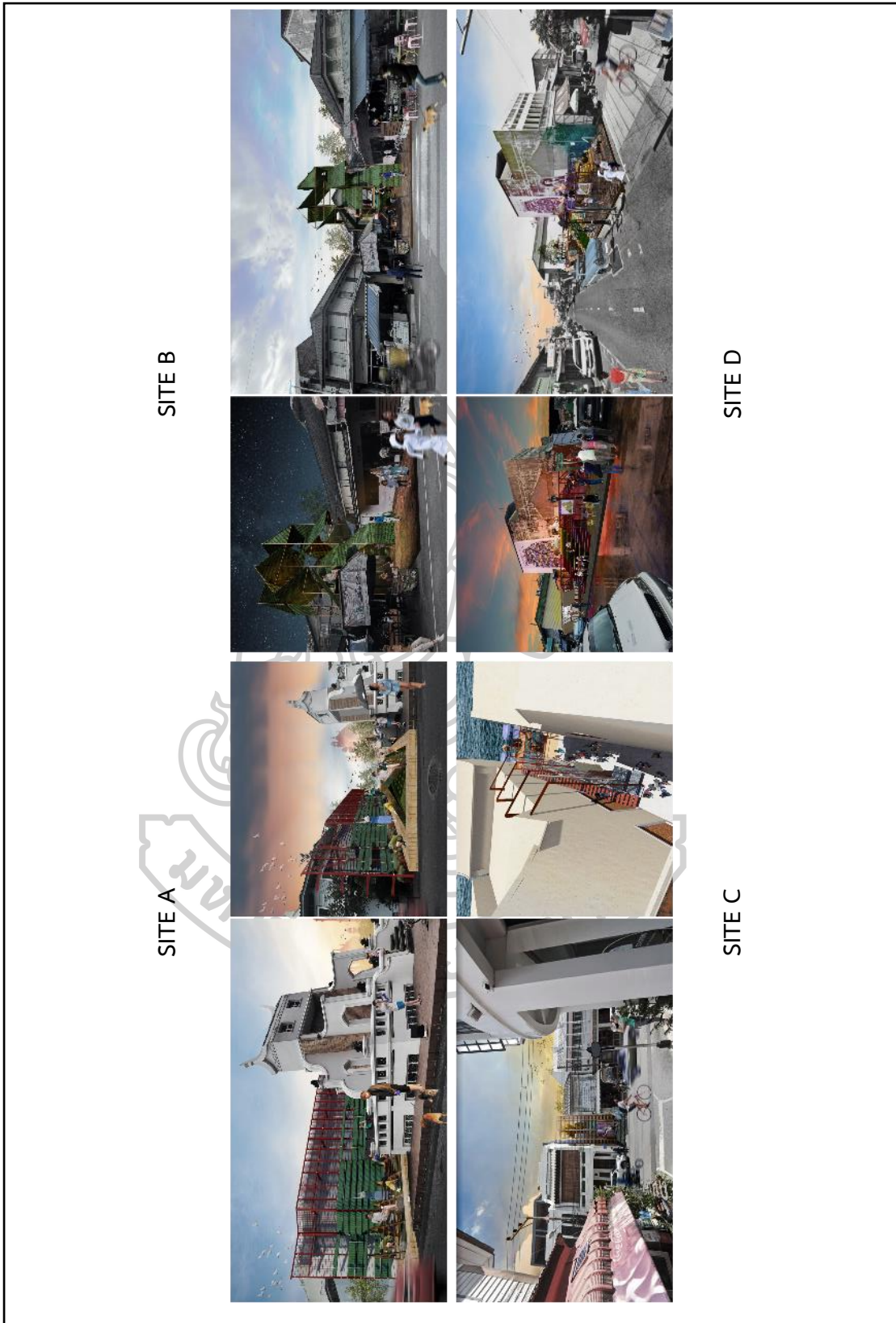
ภาพที่ 255 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางเข้าของ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ภาพที่ 256 แสดงทัศนียภาพบริเวณทางผ่านของ SITE D ชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ภาพที่ 257 แสดงภาพ Axonometric View ของชุมชนเมืองเก่าสงขลาทั้ง 4 ไซต์



ภาพที่ 258 แสดงทัศนียภาพของชุมชนเมืองเก่าสงขลาทั้ง 4 ไซต์

บทที่ 5

บทสรุป

การเจริญเติบโตของเมืองตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน พบว่าเมืองมีรูปแบบการขยายตัวที่เป็นผลมาจาก ปัจจัยทางด้านสังคม และเศรษฐกิจ ทำให้เมืองขยายตัวอย่างรวดเร็ว เพราะประชากรที่เพิ่มขึ้น พื้นที่ภายในเมืองจึงเจริญและเติบโตอย่างเห็นได้ชัด เป็นผลทำให้เกิดความต้องการพื้นที่เพื่อรองรับการประกอบกิจกรรมต่างๆ ของประชากรที่มีการจัดการการใช้ที่ดินภายในเมืองให้มีความเหมาะสม และเกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้ง่ายต่อการพัฒนา จึงแบ่งย่อยพื้นที่เมืองออกเป็นผืนเล็กๆ ส่งผลให้พื้นที่อาจไม่สามารถพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ และไม่สามารถระบุการใช้ประโยชน์ที่ดินได้อย่างแน่ชัด โดยส่วนใหญ่พื้นที่เหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมให้กับบริบท จึงเรียกพื้นที่นี้ว่า “พื้นที่เศษเหลือ” (Leftover Space)

จากการศึกษาพบว่าพื้นที่เศษเหลือเกิดขึ้นจำนวนมากภายในเมือง และสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน โดยส่วนใหญ่ถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขทางบริบทที่แตกต่างกันไป ดังนั้นสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ว่างเหล่านี้ จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมโดยรอบ สถาปัตยกรรมจึงเป็นเครื่องมือที่มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของพื้นที่เศษเหลือเหล่านั้น ซึ่งเป้าหมายเพื่อต้องการให้ประชากรมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น จึงเสนอแนวคิดทฤษฎี Pet Architecture ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่เหมาะสมกับการจัดการพื้นที่เศษเหลือภายในเมือง

โดย Pet Architecture เริ่มกล่าวถึงอาคารที่สร้างขึ้นในพื้นที่ว่างที่เหลืออยู่ในเมืองญี่ปุ่น พวกเขาให้ความสนใจกับการศึกษาโครงการขนาดเล็กในเมือง และตระหนักถึงอาคารที่แปลกใหม่จำนวนมาก ถึงแม้แนวคิดนี้จะไม่ได้เน้นที่ความสวยงามทางสถาปัตยกรรม และมีข้อจำกัดมากมายทั้งรูปร่างที่แปลกและขนาดของพื้นที่ที่ถูกจำกัด แต่อาคารเหล่านั้นก็สามารถอธิบายได้ว่าญี่ปุ่นคืออะไร และผู้คนมีปฏิสัมพันธ์กับอาคารเหล่านั้นอย่างไร โดยโตเกียวมีความสนใจเชิงปฏิบัติและมีสภาพแวดล้อมที่หนาแน่น ดังนั้นจึงเห็นว่าสถาปัตยกรรมไม่ใช่แค่ความสวยงามเท่านั้น แต่ยังต้องพิจารณาถึงประโยชน์ใช้สอยและเหตุผลในการสร้างสิ่งก่อสร้างเหล่านั้นด้วย จึงเป็นตัวอย่างที่ดีควรค่าแก่การนำไปศึกษาและต่อยอดกับเมืองในประเทศไทย

เนื่องจากประเทศไทย มีการเติบโตอย่างรวดเร็วเป็นผลมาจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ทำให้การพัฒนาในรูปแบบนี้ช่วยกระจายรายได้ให้กับคน จึงเป็นแรงดึงดูดให้ผู้คนอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาอาศัยในเมืองเป็นจำนวนมาก จนเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยไม่ได้วางแผนไว้ล่วงหน้า ทำให้โครงสร้างพื้นฐานไม่เพียงพอต่อความต้องการ ทั้งด้านพื้นที่ที่ขยายอย่างไม่มีการทิศทาง และด้านประชากรที่ทำให้เมืองขนาดเล็กและใหญ่เกิดความหนาแน่น จึงมีการพัฒนานำตัวอย่างการแก้ไขปัญหาในด้านพื้นที่ที่ไม่เพียงพอ โดยแนวคิด Pet Architecture มาศึกษาและต่อยอดต่อไป ซึ่ง

อาจอยู่ภายใต้ข้อจำกัดของพื้นที่ แต่เพื่อให้สถาปัตยกรรมเข้ามามีบทบาทกับคน ชุมชน และเมืองได้นั้น พื้นที่เหล่านั้นต้องแสดงตัวออกมา จนสามารถช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนที่ขาดหายไป และต้องการที่จะเติมเต็มให้ดีขึ้น

ตารางที่ 12 ความแตกต่างของทั้ง 2 ชุมชน

	ความเหมือน-ความต่าง ย่านชุมชนทั้ง 2 ชุมชน	
	ชุมชนกุฎิจีน	ชุมชนเมืองเก่าสงขลา
ลักษณะทาง กายภาพ	ตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยา ฝั่งธนบุรี ตรงข้ามกรุงรัตนโกสินทร์	อยู่ติดกับริมทะเลสาบสงขลา และ บ้านเรือนหนาแน่นที่เก่าแก่ เป็นเมือง ท่าที่สำคัญ วางผังตาม Grid เล็ก ตามฮวงจุ้ย
ศาสนา / ความเชื่อ / วัฒนธรรม	4 ความเชื่อ 3 ศาสนา 6 ชุมชน (พุทธ+จีน+คริสต์) เป็นชุมชนชาว ไทยเชื้อสายโปรตุเกส มีความเชื่อ ศรัทธาที่แตกต่าง	3 ศาสนา (พุทธ+จีน+อิสลาม) เกิดการผสมผสานวัฒนธรรม สะท้อน ออกมาในรูปแบบสถาปัตยกรรม ทั้ง ยุโรป จีนหรือแขกมุสลิม
Shape/ Form	รูปทรงทั่วไป เน้นการก่อสร้างง่าย และมีแดด/ลมพัดผ่านทั่วถึง	รูปทรงอิงจากในอดีต ส่วนใหญ่เป็น บ้านของคนจีน ทำให้การออกแบบ คำนึงถึงการใช้งาน และลมฟ้าอากาศ
Identity	ผนัง / ประตูฉลุ (ประเพณีชาว ฮกเกี้ยน มีประเพณีให้ผู้หญิง สรรวม อยู่แต่ในบ้าน) และมีบ่อน้ำ Court กลางบ้าน เป็นลานโล่ง และกักเก็บ น้ำฝนไว้	ผนัง / ประตูฉลุ (ประเพณีชาว ฮกเกี้ยน มีประเพณีให้ผู้หญิง สรรวม อยู่แต่ในบ้าน) และมีบ่อน้ำ Court กลางบ้าน เป็นลานโล่ง และกักเก็บ น้ำฝนไว้
Pattern	เป็นชุมชนที่เกิดขึ้นที่แรกๆของ กทม. ทำให้บ้านเรือนส่วนใหญ่เป็นไม้ หลังคาสังกะสี	ตีผนังบานเกล็ด และช่องลมที่มี รูปทรงเฉพาะที่ โดยเฉพาะกระเบื้อง หลังคาเป็นกระเบื้องว่าวดินเผา
Material	- กระเบื้องว่าว - สังกะสี - ก่ออิฐฉาบปูน - ไม้	ส่วนใหญ่เป็นผนัง wall bearing (ปูนหินทราย) -กระเบื้องดินเผาแบบโบราณ (สงขลา) -ไม้ในท้องถิ่น

	ความเหมือน-ความต่าง ชุมชนทั้ง 2 ชุมชน	
	ชุมชนกุฎีจีน	ชุมชนเมืองเก่าสงขลา
Dimention	ส่วนใหญ่เป็นอาคาร 1-2 ชั้น เนื่องจากภายในชุมชนมีถนนเส้นเล็ก และบ้านอาศัยที่ติดกันทั้งเส้นถนน	ส่วนใหญ่เป็นอาคาร 1-3 ชั้นตามการใช้งานของพื้นที่ ถ้าเป็นพื้นที่ติดทะเล อาคารจะมีความสูงมากกว่าอาคารที่มีบ้านติดกันทั้งแถบถนน
Tectonic	คำนึงถึง Pattern ของเอกลักษณ์พื้นที่ และความเป็นพื้นถิ่น การประกอบเลยเน้นไปที่การเข้าไม้	กระเบื้องดินเผา เพื่อลดความร้อน แบ่งการใช้สอยออกเป็น 3 ส่วน : ส่วนหน้า กลาง หลัง
การก่อรูปทางสถาปัตยกรรม	พื้นที่ในชุมชนส่วนใหญ่เป็นบ้านพักอาศัยที่สร้างไม่ต่ำกว่า 50 ปี ทำให้การก่อรูปทางสถาปัตยกรรมนั้นเป็นบ้านไม้ หลังคาปั้นหย่าเป็นส่วนใหญ่	ปัจจุบันพื้นที่เมืองเก่าเป็นอาคารที่ได้รับอิทธิพลมาจาก ไทย จีน มุสลิม เป็นส่วนใหญ่ ทำให้การก่อรูปและการใช้งานนั้นผสมผสานกันไป
พื้นที่ที่เหลือ	พื้นที่ส่วนใหญ่ในชุมชนเกิดการลุกล้าของพื้นที่ออกมาข้างนอกฟุตบอลบาท เนื่องจากพื้นที่ไม่เพียงพอต่อการใช้งาน จึงเกิดพื้นที่ที่เหลือเต็มไปหมด	เนื่องจาก พื้นที่ในเมืองเก่าเกิดการพัฒนาพื้นที่ให้เป็นชุมชนเศรษฐกิจ ทำให้อาณาเขตของพื้นที่ไม่ได้ขยับออกไปมาก เพราะมีพื้นที่น้อย จึงเกิดการเข้าไปแทรกตัวอยู่ตามตรอกซอย

จากการวิเคราะห์ทั้งบริบทโดยรอบที่ถูกถูกหยาบย้อมมา ทั้งการออกแบบ และความเหมาะสมกับการเป็นอยู่ของชาวบ้านและนักท่องเที่ยว เห็นว่าสงขลานั้นมีค่าคงที่ในเรื่องของ Material ที่ส่วนใหญ่สามารถได้จากในท้องถิ่น ทำให้เกิด pattern และ Identity ในทุกไซต์ที่สามารถเข้ากันได้กับบริบท ผ่านการสื่อสารที่กลมกลืนไปกับบริบท และสร้างความแตกต่างออกมาเพื่อบอกเล่าเรื่องราวของชุมชนนั้นๆ ก็เหมือนกับชุมชนกุฎีจีน ที่พบเห็นถึงค่าคงที่ที่เน้นไปในเรื่องของ Material และ Pattern ของวัสดุเช่นกัน ทำให้ทุกๆ ไซต์เกิดเป็นสัดส่วนของสถาปัตยกรรมที่กลมกลืนไปกับอาคารข้างเคียง เนื่องจากปัญหาเรื่องของลักษณะที่ดินที่มีการครอบครองพื้นที่ที่ลุกล้าไปในพื้นที่ของชาวบ้าน ทำให้สถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นจึงต้องเข้ามาช่วยแก้ไขปัญหา

ดังนั้น จึงเกิดตัวแปรที่ทำให้ภาษาของ Pet Architecture ในประเทศไทยนั้น เกิดการแทรกตัวอยู่ตามตรอกซอยต่างๆของทั้งชุมชนในเมืองหลวงหรือชุมชนในเมืองต่างจังหวัด หรือเกิดขึ้น

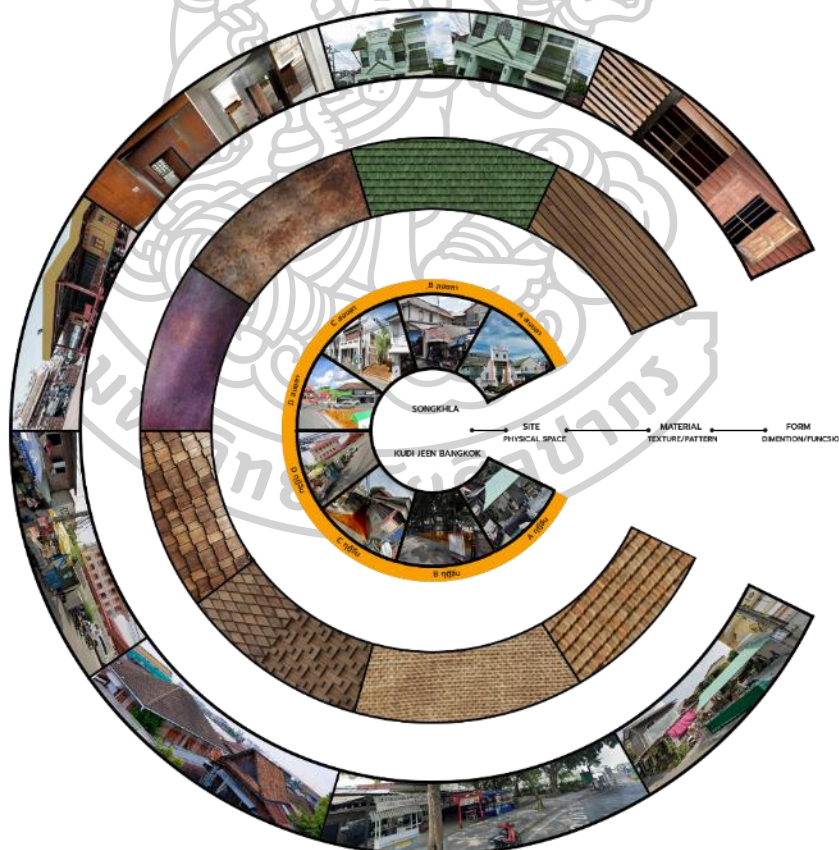
ในเมืองเก่าก็ตาม ทำให้สามารถมีค่าที่พลิกผันไปได้ตาม Pattern, สัดส่วน, ขนาดของถนน, นักท่องเที่ยวที่เข้ามา, วัสดุในท้องถิ่น และการก่อรูปทางสถาปัตยกรรม

จากการทบทวนวรรณกรรมทำให้พบแง่มุมที่เห็นความสัมพันธ์ของ Pet Architecture ซึ่งเกิดเป็นประเด็นสำคัญ 3 ปัจจัยหลักๆ ดังนี้

1. **Negative Space** หรือช่องว่างของโปรแกรมที่ไม่ชัดเจน แต่พื้นที่ที่สามารถสร้างคุณภาพและประสบการณ์ที่พิเศษได้ ทำให้เกิดพื้นที่ที่ไม่เพียงแต่ใช้งานได้จริงเท่านั้น แต่ยังสวยงามอีกด้วย

2. **Flexibility + Adaptability** การเน้นความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว เนื่องจากพื้นที่ในเมืองยังคงเติบโตและเปลี่ยนแปลง จึงต้องออกแบบอาคารที่สามารถปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่และสามารถเปลี่ยนแปลงได้

3. **Sustainable + Environment** แนวคิดเรื่องความยั่งยืนก็มีความสำคัญ ไม่ว่าจะมีความประหยัด และไม่สิ้นเปลืองในการก่อสร้าง หรือการเลือกใช้วัสดุที่สรรหาได้จากท้องถิ่น การนำเสนอวิธีการใช้พลังงานที่สามารถหล่อเลี้ยงตัวเองได้ เช่น แผงโซลาร์เซลล์ ระบบเก็บเกี่ยวน้ำฝน



ภาพที่ 259 แสดงความสัมพันธ์การก่อรูปสถาปัตยกรรมของทั้ง 2 ชุมชน

ดังนั้น พิสูจน์แล้วว่า แนวคิดทฤษฎี Pet Architecture สามารถเป็นเครื่องมือที่มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของพื้นที่เศษเหลือภายในเมืองได้ และช่วยสร้างตัวตนของสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นมาใหม่ ให้เกิดการสร้างประโยชน์ สร้างการรับรู้ และสร้างสัญลักษณ์ของการมีอยู่ของพื้นที่นี้ ด้วยปัจจัยการทำงานร่วมกันของทั้ง 3 อย่างนี้ ทำให้สถาปัตยกรรมและพื้นที่ที่ถูกอ่านได้ด้วยการใช้งานในรูปแบบใหม่อันมีข้อจำกัดทางขนาดของพื้นที่และความตั้งใจที่จะสื่อสาร ดังนั้นผลการศึกษาวិทยานิพนธ์นี้จะสามารถนำไปใช้เป็นข้อเสนอแนะ และแนวทางในการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่เศษเหลือให้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับพื้นที่เศษเหลืออื่นที่มีอยู่ภายในเมือง เพื่อให้ประชากรมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น และมีปฏิสัมพันธ์กับบริบทของเมืองได้ต่อไป



ภาพที่ 260 แสดงวิถีชีวิตของคนกับสถาปัตยกรรมของทั้ง 2 ย่านชุมชน

ชุมชนเมืองเก่าสงขลา



ชุมชนกุฎีจีน

ภาพที่ 261 แสดงทัศนียภาพของทั้ง 2 ชุมชน

รายการอ้างอิง

- Center, K. (2000). *EMPTINESS IS FORM (2000)*. <https://www.snibbe.com/art/emptiness>
- Cranford, S. (2021). Wabi Sabi Science and Embracing Emperfection. *Matter*, 4(11), 3367-3368. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.matt.2021.10.008>
- Ghisleni, C. (2021). *Types of Urban Blocks: Different Ways of Occupying the City*. https://www.archdaily.com/962819/types-of-urban-blocks-different-ways-of-occupying-the-city?fbclid=IwAR1bblWq3RJ307lVe8_0EWLO9OxiVKFc2TMY4bSk3y9EU2wkS48ePeVwyyE
- Jiang, Q., & Tan, Q. (2021). National environmental audit and improvement of regional energy efficiency from the perspective of institution and development differences. *Energy*, 217, 119337. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.energy.2020.119337>
- jibiko. (2022). ลักษณะของสังคม เมืองและสังคมชนบท. https://sites.google.com/a/pypw.ac.th/chayanin-phiromchom_401/sangkham---laksna-khxng-sangkham-meuxng-laea-sangkham-chnbth
- Palenzuela, S. R. (2021). Superblocks Base of a New Model of Mobility and Public Space. Barcelona as an Example. In R. Vickerman (Ed.), *International Encyclopedia of Transportation* (pp. 249-257). Elsevier. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102671-7.10709-2>
- Petersen, C. B., Bekker-Jeppesen, M., Aadahl, M., & Lau, C. J. (2021). Participation in recreational activities varies with socioeconomic position and is associated with self-rated health and well-being. *Preventive Medicine Reports*, 24, 101610. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2021.101610>
- Schusler, T. M., Krings, A., & Melstrom, R. T. (2023). Experiences with environmental gentrification: Evidence from Chicago. *Landscape and Urban Planning*, 236, 104765. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2023.104765>
- Simmons, V. N., Klasko, L. B., Fleming, K., Koskan, A. M., Jackson, N. T., Noel-Thomas, S., Luque, J. S., Vadaparampil, S. T., Lee, J.-H., Quinn, G. P., Britt, L., Waddell, R.,

- Meade, C. D., & Gwede, C. K. (2015). Participatory evaluation of a community–academic partnership to inform capacity-building and sustainability. *Evaluation and Program Planning*, 52, 19-26.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2015.03.005>
- W, K. (2018). *Project 2 — Atelier Bow-Wow: Pet Architecture*.
<https://medium.com/@risingskies2/project-2-atelier-bow-wow-pet-architecture-a4d6ef07a790>
- White, M. (2002). *Tokyo Anatomy*. <https://archinect.com/features/article/56468/atelier-bow-wow-tokyo-anatomy>
- Yee, L. A. M. (2018). *Pet architecture*. <https://medium.com/@kagoleung/pet-architecture-6effeb4fd115>
- Zhang, Z., Wang, M., Xu, Z., Ye, Y., Chen, S., Pan, Y., & Chen, J. (2021). The influence of Community Sports Parks on residents' subjective well-being: A case study of Zhuhai City, China. *Habitat International*, 117, 102439.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.habitatint.2021.102439>
- จำกัด, ส. ร. บ. ค. ๒. (2558). *Urbanization การขยายตัวของความเป็นเมือง*.
<https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/urbanization/256/>
- จตุาศรี, ธ. (2015). แนวทางการออกแบบพื้นที่สาธารณะที่ตอบรับกับพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ ศิลปากร]. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/710/1/56051203%20%0%B8%98%0%B8%99%0%B8%81%0%B8%A3%20%20%0%B8%88%0%B8%B8%0%B8%94%0%B8%B2%0%B8%A8%0%B8%A3%0%B8%B5.pdf>
- ชมไพศาล, น. (2560). แนวทางพัฒนาพื้นที่สาธารณะจากพื้นที่เศษเหลือในเมือง: กรณีศึกษาพื้นที่ใต้ทางด่วน ธรรมศาสตร์].
http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2017/TU_2017_5916030348_7724_8276.pdf
- ชัยจันทร์, ศ. (2559). แนวคิดสาธารณะของพื้นที่สาธารณะในเมือง.
- ช่างแดง, น. (2020). เที่ยวชุมชนกุฎิจีน ย้อนเวลา เยือนย่านหลากหลายวัฒนธรรม. TourismThailand.
<https://thai.tourismthailand.org/Articles/%0%B9%80%0%B8%97%0%B8%B5%0%B9%88%0%B8%A2%0%B8%A7%0%B8%8A%0%B8%B8%0%B8%A1%>

[E0%B8%8A%E0%B8%99%E0%B8%81%E0%B8%B8%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%88%E0%B8%B5%E0%B8%99-%E0%B8%A2%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%A7%E0%B8%A5%E0%B8%B2-%E0%B9%80%E0%B8%A2%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%A2%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99%E0%B8%98%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1](#)

ดร.จเร-สุวรรณชาติ. (2562). 'เมืองเก่าสงขลา' สิ้นผ่านกาลเวลา.

<https://www.thaipost.net/main/detail/45085>

วุฒิชชาติวานิช, พ. (2015). ผลกระทบเมื่อประชากรโลกเริ่มเข้าสู่ภาวะ *Urban Sprawl*.

<https://www.ftpi.or.th/2015/2791>





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	จุฑามณี ยอดรักษ์
วัน เดือน ปี เกิด	15 เมษายน 2540
สถานที่เกิด	สงขลา
วุฒิการศึกษา	สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	88/20 ซอยยายเจียม หมู่ 1 ตำบลพะวง ถนนกาญจนวนิช อำเภอเมือง สงขลา จังหวัดสงขลา

