



การเปลี่ยนรูปสถาปัตยกรรมระบบสัญลักษณ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร โดย สงวนลิขสิทธ์
นายรุ่งเกียรติ แก้วกาหลง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
ภาควิชาสถาปัตยกรรม
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2559
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การเปลี่ยนรูปสถาปัตยกรรมระบบสัญลักษณ์

โดย

นายรุ่งเกียรติ แก้วกาหลง

มหาวิทาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

ภาควิชาสถาปัตยกรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ การเปลี่ยนรูป
สถาปัตยกรรมระบบสัญลักษณ์ ” เสนอโดย นายรุ่งเกียรติ แก้วกาหลง เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชารัทสนวงศ์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรดี เกษมสุข

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สกว. นลช. สทอ.
..... ประธานกรรมการ

(ศาสตราจารย์ ดร.วิระ อินพันทัง)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรนาด ลินอุไรพันธ์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรดี เกษมสุข)

...../...../.....

55054207 : สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

คำสำคัญ: กระบวนการสื่อสาร / รูปสัญลักษณ์ / การประกอบรูป

ผู้เกียรติ แก้วกานทอง: การเปลี่ยนรูปสถาปัตยกรรมระบบสัญลักษณ์. อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ : ศศ.ดร.อภิรดี เกษมสุข. 79 หน้า.

การศึกษาวิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์ของการศึกษา เรื่องของกระบวนการสื่อสารของงานสถาปัตยกรรมในรูปแบบของสัญลักษณ์ ซึ่งมีการสื่อความหมายตามหลักทฤษฎีภาษาศาสตร์และ สัญลักษณ์สามารถเรียกได้ว่า “กระบวนการสื่อสาร” และมีอาคารในฐานะรูปสัญลักษณ์หรือทฤษฎีสถาปัตยกรรมเปิด (The duck) สามารถเรียกได้ว่า “รูปแบบของสาร” หรือเป็นภาษาทางสถาปัตยกรรมรูปแบบหนึ่ง โดยมีทฤษฎีการมองเห็น (Visual Sense)ตามหลักการมองของทัศนศิลป์ หรือเรียกได้ว่า “กระบวนการอ่านสาร”

จากการศึกษากระบวนการสื่อสารตามหลักทฤษฎีสัญศาสตร์ปรากฏว่า กระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์นั้นมีโครงสร้างอยู่สองส่วนคือ รูปสัญลักษณ์ (รูปธรรม) และ ความหมายสัญลักษณ์ (นามธรรม) ตามหลักปรัชญาโครงสร้างนิยมถึงหลังโครงสร้างนิยม ซึ่งสามารถนำหลักดังกล่าวมาเปรียบเทียบกับงานสถาปัตยกรรมได้ คือ “กระบวนการสื่อสารรูปสัญลักษณ์ถูกร้อยเรียงขึ้นจากองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม เกิดเป็นภาษาทางสถาปัตยกรรมหรือเรียกได้ว่ารูปแบบของสาร” เพื่อทำให้เกิดกระบวนการสื่อสาร และจากการศึกษารูปแบบของสารจากทฤษฎีสถาปัตยกรรมเปิด หรือ อาคารในฐานะรูปสัญลักษณ์ที่มีกระบวนการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา เมื่อนำรูปแบบของสารกรณีศึกษาอาคารตัวอย่างมาสังเคราะห์กับกระบวนการอ่านสารพบว่ารูปแบบของสารมิได้มีเพียงการมองเห็นในระดับธรรมดา (Operation Seeing) หรือแบบตรงไปตรงมาเท่านั้น แต่มีการมองเห็นในระดับความเชื่อทัศนคติ (Pure Seeing) อีกทั้งรูปแบบของสารนั้นมีองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมอย่างแท้จริง มิใช่ภาษาในแบบประดิษฐกรรมเสมือนทำให้สามารถจำแนกทฤษฎีเพิ่มเติมจากของเดิมได้ ซึ่งเรียกได้ว่าเป็น รูปแบบของสารในระดับจินตนาการ

จากการกำหนดการออกแบบกรอบสมมุติฐานและวัตถุประสงค์ การลดทอนความเสมือนของรูปสัญลักษณ์ด้วยเครื่องมือที่เรียกว่า องค์ประกอบที่คุ้นเคย นั้นสามารถลดทอนความเสมือนของวัตถุได้ แต่จะรูปสัญลักษณ์นั้นถูกเปลี่ยนรูปไปเพียงช่วงหนึ่งและจะกลับมาเป็นสัญลักษณ์ใหม่จากความคุ้นเคยของการมองเห็น จากการออกแบบและทดลองบนพื้นฐานของเดียวกันรูปแบบของสาร เพื่อนำมาทำแบบสอบถามจากการตั้งคำถามของสมมุติฐาน เมื่อรูปสัญลักษณ์ถูกลดทอนความเสมือนลงมนุษย์ในฐานะผู้อ่านสารจะสามารถรับรู้ถึงกระบวนการสื่อสารได้หรือไม่ จากการทำแบบสอบถามปรากฏว่าในประสบการณ์แรกจากการมองเห็นนั้นมีเพียง 1 ใน 4 เท่านั้นที่สามารถรับรู้ได้ เพื่อให้ได้คำตอบอย่างเที่ยงตรงและแม่นยำมากกว่านี้ ควรจะมีผู้ทดสอบที่มีจำนวนมากเพียงพอและมากกว่านี้ในลำดับต่อไป กระบวนการทดสอบครั้งนี้คงเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการศึกษาของครั้งต่อไป

ภาควิชาสถาปัตยกรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2559

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

55054207: MAJOR: ARCHITECTURE

KEY WORDS: COMMUNICATION/SYMBOLIC/CONFIGURATION

RUNGKIET KEAWKARONG: METAMOPHOSIS OF SYMBOLIC ARCHITECTURE.

THESIS ADVISOR: ASST.PROF. APIRADEE KASEMSOOK, Ph.D. 79 pp.

This study aims to examine a communication process of architectural works in the form of symbols based on linguistic and semiotic theories (generally called “a communication process”) and buildings as an icon based on the Duck Architecture theory (generally called “a message type”). In other words, the message type is regarded as an architectural language, or what the Visual Sense Theory calls “a decoding process”.

Based on the study conducted in line with the semiotic theory, symbolic communication consists of a signifier (concrete side) and a signified (abstract side). Moreover, according to the structuralism and post- structuralism philosophy, the architectural works can be described as the fact that “architectural elements bring about a symbolic communication process, resulting in an architectural language which is considered a message type”. In addition, when the message type is analysed based on the Duck Architecture Theory, a building as a signifier has a direct communication process (seeing operation). However, when it is synthesized with a decoding process, it has not only the direct message type but also a perceptive message type (pure seeing) which can be called an imaginary one.

According to the hypothesis and the objective, the author used a conventional element to downplay the realism of a symbol. It was discovered that such a process could possibly be conducted. However, the symbol would change only momentarily and return to its previous form due to conventional vision. Using questionnaires as a research tool, the author aims to explore whether humans as decoders can still perceive a communication process when the realism of the symbol has been downplayed. Findings indicated that only a quarter of the respondents could do so using a visual sense. To acquire more precise data, it is recommended that an additional number of participants should be added in further research.

Department of Architecture

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature

Academic Year 2016

Thesis Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้บรรลุเป้าหมายได้โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรดี เกษมสุข เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อีกทั้งเป็นผู้ให้ความรู้ในเรื่องต่างๆ และเป็นผู้ให้โอกาสในการศึกษา ประเด็นต่างๆของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ รวมถึงเป็นผู้แนะนำแนวทางกระบวนการทำวิทยานิพนธ์ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

ขอขอบคุณท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรดี เกษมสุข ที่ท่านอาจารย์ที่ให้โอกาส ข้าพเจ้าและทำความเข้าใจข้าพเจ้าอยู่ตลอดเวลาที่ทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบคุณท่านคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ทุกท่านที่ให้ความรู้และความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างสูงแก่ตัวข้าพเจ้า

ขอขอบคุณท่านอาจารย์ สาขาแนวความคิดในการออกแบบทุกท่าน ที่ให้ความรู้ตลอดเวลา ที่ผ่านมา

ขอขอบคุณ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ให้โอกาสในการศึกษาเล่าเรียนในครั้งนี้

ขอขอบคุณ เพื่อนๆทุกคนที่เข้าที่เข้ามาเรียนและแลกเปลี่ยนความรู้ตลอดเวลาที่ผ่านมา

มหาวิทยาลัยศิลปากร สว่างลิขิต

สารบัญ

		หน้า
	บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
	บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
	กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
	สารบัญตาราง.....	ฅ
	สารบัญภาพ.....	ฉ
	สารบัญแผนภูมิ.....	ฉ
	บทที่	
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาของโครงการ	1
	วัตถุประสงค์การศึกษา.....	2
	สมมุติฐาน	2
	ขอบเขตของการศึกษา	2
	ขั้นตอนของการศึกษา.....	3
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2	ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
	กระบวนการสื่อสาร	5
	รูปแบบของสาร	7
	กระบวนการอ่านสาร	12
	สรุป.....	14
3	การศึกษางานสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง	16
	กรณีศึกษาสถาปัตยกรรมต่างประเทศ.....	16
	กรณีศึกษาสถาปัตยกรรมในประเทศ	17
	การวิเคราะห์แนวคิดอาคารตัวอย่างจากข้อ 2	22
	การสังเคราะห์กระบวนการสื่อสาร	26
	สังเคราะห์ผลและเปรียบเทียบทฤษฎี	27
	สรุปบทที่ 3	29
4	การออกแบบทดลอง.....	30
	กระบวนการเปลี่ยนรูปสัญลักษณ์สู่สถาปัตยกรรม	30

บทที่		หน้า
	กระบวนการทดลองออกแบบ	31
	สรุปเครื่องมือในการออกแบบ	42
	สรุปกระบวนการมองเห็นจากการทดลอง	44
	สรุปกรณีศึกษาและกระบวนการออกแบบทดลอง	46
5	การออกแบบขั้นสุดท้ายและการทำแบบสอบถาม	47
	การกำหนดโปรแกรมการออกแบบ	47
	การออกแบบขั้นสุดท้ายโปรแกรมศาลา (SALA 1-3)	48
	การออกแบบขั้นสุดท้ายโปรแกรม Café'	52
	การออกแบบขั้นสุดท้ายโปรแกรม Meditation Pavillion	56
	การออกแบบขั้นสุดท้ายโปรแกรม Art Gallery	60
	การทำแบบสอบถามของงานวิจัย	63
	สรุปการทำแบบสอบถาม	66
6	บทสรุป	67
	ข้อเสนอแนะ	69
	รายการอ้างอิง	70
	ภาคผนวก	73
	ประวัติผู้วิจัย	79

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงการสรุปความหมาย หัวข้อ 2	11
2	แสดงความหมาย Fish Dance Restaurantเมือง Kobe ประเทศญี่ปุ่น	22
3	แสดงความหมาย Golden Fish เมือง Bcelona ประเทศสเปน	23
4	แสดงความหมาย Guggenheim Museum เมือง Bilbao ประเทศสเปน	23
5	แสดงความหมาย Dob Gallery เมืองกรุงเทพฯประเทศไทย	25
6	แสดงความหมาย Robot Building (UOB)เมืองกรุงเทพฯประเทศไทย	25
7	การสังเคราะห์การมองเห็นจากการศึกษาอาคารตัวอย่างข้อที่ 3	27
8	สรุปหัวข้อที่ 4 การจำแนกทฤษฎีและจำแนกอาคารตัวอย่าง.....	28
9	แสดงการทดลองออกแบบ Shelter.1	31
10	แสดงการทดลองออกแบบ Shelter.2	32
11	แสดงการทดลองออกแบบ Shelter.3	33
12	แสดงการทดลองออกแบบ Shelter.4	34
13	แสดงการทดลองออกแบบ Shelter.5	35
14	แสดงการทดลองออกแบบ House.1	36
15	แสดงการทดลองออกแบบ House.2	38
16	แสดงการทดลองออกแบบ House.3	39
17	แสดงการทดลองออกแบบ House.4	40
18	แสดงการทดลองออกแบบ House.5	41
19	แสดงผลลัพธ์ของการทดลอง Shelter.1-5 และ House.1-5	44
20	สรุปกระบวนการมองเห็นจากการทดลอง	45
21	แสดงองค์ประกอบต่าง ๆ จากการทดลองจากบทที่ 4	47
22	ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ SALA 1	48
23	ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบศาลา (SALA 2)	49
24	ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบศาลา (SALA 3)	50
25	ตารางสรุปการพัฒนาแบบโปรแกรมศาลา(SALA).....	51
26	ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ Café'1	52
27	ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ Café'2	53
28	ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ Café'3	54

ตารางที่		หน้า
29	ตารางแสดงผลพัธ์การพัฒนาแบบโปรแกรม Café'	55
30	ตารางแสดงผลพัธ์การออกแบบ Meditation Pavillion 1	56
31	ตารางแสดงผลพัธ์การออกแบบ Meditation Pavillion 2	57
32	ตารางแสดงผลพัธ์การออกแบบ Meditation Pavillion 3	58
33	ตารางแสดงผลพัธ์การพัฒนาแบบโปรแกรม Meditation Pavillion 1-3.....	59
34	ตารางแสดงผลพัธ์การออกแบบ โปรแกรม Art Gallery.....	61
35	ตารางแสดงผลพัธ์งานการออกแบบ Final Design	62
36	ตารางแสดงรูปงานออกแบบที่ใช้สำหรับทำแบบสอบถาม	63
37	แสดงการสรุปใจความการสัมภาษณ์ผ่านคำถามที่ 1	64
38	แสดงการสรุปใจความการสัมภาษณ์ผ่านคำถามที่ 2	65

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพสรุปความแตกต่าง โครงสร้างนิยมและหลังโครงสร้างนิยม	6
2	แสดงความหมายสถาปัตยกรรมเปิด	8
3	Guggenheim Museum เมือง Bilbao และ Robot Building (UOB).....	8
4	อาคาร Crawford Manor.....	9
5	SketchDecorate Shedและรูปภาพอาคารในเมือง Lasvegas	10
6	แสดงรูปภาพร้าน LOUIS VUTTON และ ร้าน TOD'S เมือง Tokyo	10
7	ภาพแสดงผลงานเกี่ยวกับปลาของ Frank Owen Gehry	17
8	ภาพแสดงผลงานตึกหุ่นยนต์ (Robot Building)	18
9	ภาพแสดงอาคารในอดีตที่ยังเป็น ช.กรุงเทพ.....	19
10	ภาพแสดงอาคาร DOB Gallery ในสภาพปัจจุบัน	19
11	ภาพแสดงองค์ประกอบที่ทำหน้าที่สื่อสาร	20
12	ภาพแสดงส่วนที่ทำหน้าที่สื่อสารและพื้นที่ใช้สอย.....	20
13	ภาพแสดงส่วนโถงภายในชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2.....	21
14	ภาพแสดงส่วนCanopyทางเข้าด้านหน้าอาคาร	21
15	ภาพแสดง Elevation and Section	24
16	ภาพแสดงกระบวนการลดทอนรูปสัญลักษณ์ (Simplify)	30
17	ภาพแสดงกระบวนการประกอบรูป House.4,House.5	43
18	ภาพแสดงการทดลองกระบวนการเปลี่ยนรูป ของ House. 3 , 4 , 5.....	43
19	ภาพแสดงผลงานของ Walter Gropius	46
20	แสดงแนวคิดการออกแบบจัดระบบทางสัญจร	60

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	แสดงค่าสัดส่วนในการรับรู้ของมนุษย์	13
2	แสดงถึงการเข้าใจในรูปแบบของสารในระดับความเข้าใจง่ายไปจนถึงยาก (ซ้ายไปขวา).....	27
3	การจำแนกระดับของการมองเห็น Shelter.1	32
4	การจำแนกระดับของการมองเห็น Shelter.2	33
5	การจำแนกระดับของการมองเห็น Shelter.3	34
6	การจำแนกระดับของการมองเห็น Shelter.4	35
7	การจำแนกระดับของการมองเห็น Shelter.5	36
8	การจำแนกระดับของการมองเห็น House.1	37
9	การจำแนกระดับของการมองเห็น House.2	39
10	การจำแนกระดับของการมองเห็น House.3	40
11	การจำแนกระดับของการมองเห็น House.4	41
12	การจำแนกระดับของการมองเห็น House.5	42
13	แสดงระดับของการมองเห็น	66

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาของโครงการ

สถาปัตยกรรมในฐานะที่เป็นภาษาที่สอง¹ เป็นสถาปัตยกรรมแขนงหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลจาก ปรัชญาโครงสร้างนิยม (Structuralism) และสัญศาสตร์ (Semiotic) เป็นแนวทางหนึ่งของวิชาภาษาศาสตร์เพื่อมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งมีองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ที่ก่อให้เกิดสัญญาณ (Sign) ในงานสถาปัตยกรรมที่แสดงออกหรือสื่อสารอยู่บน รูปทรง (Form) ที่ว่าง (Space) สัญญาณนั้นประกอบด้วย รูปสัญญาณ (signifier) และ ความหมายสัญญาณ (signified) หรืออาจกล่าวได้ว่า รูปสัญญาณเป็นรูปธรรม และความหมายสัญญาณเป็นนามธรรม²

การประกอบรูปของสัญลักษณ์คงมีหลายปัจจัย เช่น ความเชื่อ ปรัชญา วัฒนธรรม หรือ แรงบันดาลใจ ซึ่งเป็นสิ่งที่จะนำไปสู่ความเป็นรูปธรรมของภาษา หรือตัวอักษรต่างๆ รูปสัญญาณนั้นคงเป็นสิ่งที่ใช้แทนการอธิบายความของอีกสิ่งหนึ่ง ในทางสถาปัตยกรรมรูปสัญญาณเข้ามามีบทบาทในงานสถาปัตยกรรมตั้งแต่ในอดีต เช่น การประดับประดาด้วยป้าย หรือการรังสรรค์รูปทรงอาคารให้มีรูปลักษณะต่าง หรือการนำองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมในอดีตมาประดับประดาอาคาร ทำให้บางครั้งรูปสัญญาณที่พยายามจะทำหน้าที่สื่อสารมากไป ก็ทำให้สถาปัตยกรรมทำหน้าที่แค่เพียงต้องการจะสื่อสาร ไร้ซึ่งหน้าที่ของการใช้สอยและขาดปฏิสัมพันธ์กับบริบท

อาคารรูปเปิด เป็นอาคารทำหน้าที่สื่อสารเชิงสัญลักษณ์หรือเครื่องหมาย (Symbolic) มีกระบวนการสื่อสารที่สามารถรับรู้ได้จากประสบการณ์พบเห็น เป็นรูปแบบของสารที่ทำหน้าที่สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา แต่รูปแบบของสารนั้นเป็นการประกอบรูปขึ้นจากการเลียนแบบความเสมือนของวัตถุทำให้การประกอบรูปที่เกิดขึ้นขาดองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมแบบพื้นฐาน และภาษาทางสถาปัตยกรรมนั้นสื่อสารออกมาคล้าย กับรูปประติมากรรมเสมือนวัตถุ (Realistic) ถ้า

¹ สันติรักษ์ ประเสริฐสุข, “การสื่อและสร้างความหมายโครงสร้างในสถาปัตยกรรมจากโครงสร้างนิยมถึงหลังโครงสร้างนิยม,” *Journal Of Architectural/Planning Research and Studies* 3 (2005): 138.

² หม่อมหลวง ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งยีพร, คำ ความคิด สถาปัตยกรรม (กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2557), 165.

การสร้างรูปแบบของสารด้วยการประกอบรูปขององค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมพื้นฐานจะทำให้ภาษาทางสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นสื่อสารและส่งผลอย่างไรกับกระบวนการรับสาร

2. วัตถุประสงค์การศึกษา

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ศึกษากระบวนการสื่อสารตามหลักการของสัญศาสตร์และกระบวนการสื่อสารของสถาปัตยกรรมในฐานะอาคารรูปสัญลักษณ์เพื่อลดทอนความเป็นประติมากรรมเสมือนของรูปสัญลักษณ์ โดยมีองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเป็นเครื่องมือในการลดทอน และประกอบรูปขึ้นเพื่อให้เกิดกระบวนการสื่อสาร และถือเป็นกระบวนการสร้างภาษาทางสถาปัตยกรรม โดยมีมนุษย์ในฐานะผู้อ่านสารจากกระบวนการรับรู้ขั้นพื้นฐานของมนุษย์ (การมอง) เป็นการประเมินการรับรู้ความเข้าใจของการสื่อสารจากรูปทรงทางสถาปัตยกรรม

3. สมมุติฐาน

อาคารในฐานะรูปสัญลักษณ์ที่เห็นได้ชัดอย่างอาคารรูปเป็ด (The ducklong Island) มีกระบวนการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาเป็นพื้นฐาน หรือเรียกได้ว่าเป็นความเสมือนของวัตถุ และสามารถเข้าใจได้ง่ายเมื่อพบเห็น แต่ในทางภาษาสถาปัตยกรรมอาจจะกล่าวได้ว่าเป็นการประกอบรูปขึ้นนั้นเป็นประติมากรรมเสมือน และขาดรูปแบบขององค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม การตั้งคำถามของงานวิจัยนี้คือถ้าลดทอนความเสมือนของรูปสัญลักษณ์ (รูปเป็ด) ด้วยวิธีการใช้องค์ประกอบที่เรียบง่ายเป็นเครื่องมือของการประกอบรูป จะทำให้กระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์นั้นลดลงตามไปหรือไม่ และมนุษย์ในฐานะผู้อ่านสารจะสามารถรับรู้กระบวนการสื่อสารได้หรือไม่

4. ขอบเขตของการศึกษา

4.1 ศึกษาอาคารทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

4.1.1 ศึกษากระบวนการสื่อสารตามหลักทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics) ตามหลักปรัชญาภาษาศาสตร์โครงสร้างนิยมและหลังโครงสร้างนิยม

4.1.2 ศึกษารูปแบบของสารหรืออาคารระบบสัญลักษณ์ตามทฤษฎี THE DUCK

4.1.3 ศึกษากระบวนการอ่านสารด้วยทฤษฎีการมองเห็น (Visual Sense)

4.2 ศึกษาสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง

4.2.1 การศึกษาอาคารตัวอย่างที่มีกระบวนการสื่อสารทั้งต่างประเทศและภายในประเทศ เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

4.3 สังเคราะห์ข้อมูลผ่านทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

4.3.1 การสังเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องโดยใช้กรอบของทฤษฎีที่ศึกษามาเปรียบเทียบ และสรุปผลจากอาคารตัวอย่างที่เกี่ยวข้องภายใต้กรอบของสมมุติฐาน

4.4 การทดลองการออกแบบ

4.4.1 การทดลองออกแบบสถาปัตยกรรมโดยใช้กรอบของกระบวนการศึกษาและ กรอบสมมุติฐาน และนำกรอบดังกล่าวมาสังเคราะห์เพื่อตอบคำถามของงานวิจัย

4.5 ทำแบบสอบถามจากประเด็นของสมมุติฐาน

4.5.1 การทำแบบสอบถามเพื่อประเมินผลลัพธ์จากการออกแบบ เพื่อให้ได้คำตอบ จากคำถามเบื้องต้นของงานวิจัย

5. ขั้นตอนของการศึกษา

5.1 การเก็บข้อมูล

5.1.1 การเก็บข้อมูลทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 3 ประเด็นคือ กระบวนการสื่อสาร,รูปแบบ ของสาร,กระบวนการอ่านสาร และสรุปผลเพื่อนำมาเป็นฐานข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

5.1.2 เก็บข้อมูลอาคารสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เห็นแนวคิดของสถาปนิก และให้เห็นรูปแบบของสารเพื่อนำไปวิเคราะห์และสังเคราะห์

5.1.3 ทำการสำรวจอาคารตัวอย่างภายในประเทศที่สอดคล้องกับงานวิจัย เพื่อเป็น ฐานข้อมูลในกระบวนการศึกษา

5.1.4 เก็บข้อมูลของการทดลองการออกแบบเพื่อให้ได้ประเด็นนำไปสู่งาน ออกแบบขั้นสุดท้าย

5.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์

5.2.1 การวิเคราะห์ใช้กรอบจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในประเด็นของกระบวนการสื่อสาร, กระบวนการเขียนสาร,กระบวนการอ่านสาร โดยใช้ประเด็นดังกล่าวเปรียบเทียบกับอาคารตัวอย่าง เพื่อสรุปผลตามขั้นตอน และนำฐานข้อมูลเป็นพื้นฐานการศึกษาในขั้นตอนต่อไป

5.3 การสังเคราะห์

5.3.1 การสังเคราะห์การนำผลของการเก็บข้อมูล, การวิเคราะห์, การทดลอง มาเปรียบเทียบเป็นตารางตามกรอบพื้นฐานของทฤษฎีการมองเห็นและสรุปผลการศึกษา

5.3.2 ทำการออกแบบขั้นสุดท้ายจากผลที่ได้ของกระบวนการศึกษาและนำผลการ ออกแบบมาทำแบบสอบถามเพื่อตอบคำถามของสมมุติฐานของงานวิจัย

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 เป็นกรณีศึกษาของกระบวนการสื่อสารตามหลักทฤษฎีสัญญาศาสตร์และหลักของภาษาศาสตร์ตามปรัชญาโครงสร้างนิยมและหลังโครงสร้างนิยมที่เปรียบเทียบกับงานออกแบบสถาปัตยกรรม

6.2 เป็นกรณีศึกษาเรื่องรูปแบบของสารที่ส่งผลต่อรูปแบบการการสื่อสารภาษาทางสถาปัตยกรรมและรูปแบบการใช้งาน

6.3 เป็นกรณีศึกษากระบวนการอ่านสารจากกรอบของทฤษฎีการมองเห็นและเป็นเครื่องมือในการวัดค่ารูปแบบของสาร

6.4 เป็นกรณีศึกษาแสดงให้เห็นถึงเหตุและผลและความเข้าใจของกระบวนการอ่านสาร

6.5 เป็นกรณีศึกษาของการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นฐานแนวคิดการใช้องค์ประกอบสถาปัตยกรรมที่บนพื้นฐานของความเรียบง่ายเป็นเครื่องมือในการประกอบรูปเพื่อให้เกิดกระบวนการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภานิติศาสตร์

บทที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมีการใช้กรอบของสมมุติฐาน ซึ่งจะเป็นกรอบที่ใช้ศึกษาโดยการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง มีประเด็นอยู่ 3 ส่วนหลักคือ กระบวนการสื่อสาร, รูปแบบของสาร, กระบวนการอ่านสาร การศึกษาประเด็นเหล่านี้จะนำไปสู่กระบวนการศึกษาในขั้นตอนต่อไป

1. กระบวนการสื่อสาร

การศึกษาในข้อนี้เป็นการศึกษาทฤษฎีการสื่อความหมายตามหลักของภาษาศาสตร์ ที่มีระบบของสัญศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ตามหลักของปรัชญาโครงสร้างนิยมและหลังโครงสร้างนิยม เพื่อที่จะสามารถเปรียบเทียบกระบวนการสื่อความหมายของทั้งสองปรัชญา

1.1 สัญศาสตร์ (Semiotics)

สัญศาสตร์ (Semiotics) หรือ สัญวิทยา (Semiology) (หรือสัญศาสตร์ มีรากภาษามาจากกรีก Semeiotikos เช่นเดียวกับ Semiology ต่างกันที่ Semiotics นั้นเป็นคำที่ใช้โดยนักปรัชญาชาวอเมริกัน ชาลส์แซนเดอร์สเพิร์ซ (Charl Sanders Peirce) และดูเป็นคำที่ติดหูมากกว่า¹ ทั้งสองคำต่างก็คือวิชาที่ว่าด้วยเรื่องศาสตร์ของสัญณะที่มีความเกี่ยวข้องกับการสื่อความหมาย (General Theory of Signification) โดยการหยิบยืมปรัชญาโครงสร้างนิยม (Structuralism) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิชาภาษาศาสตร์มาใช้สร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรม

สัญณะ หรือ Sign เป็นสิ่งที่ปรากฏรูปให้เห็นเป็นกายภาพไม่ว่าจะเป็น เครื่องหมาย หรือวัตถุต่างๆ เป็นต้น แต่ในทางความหมายของสัญศาสตร์นั้น หมายถึง “ทุกสิ่งทีสื่อความหมาย หรือทำให้เรานึกถึงอีกสิ่งหนึ่ง”² ทฤษฎีสัญศาสตร์มีกระบวนการในการสื่อความหมายที่ได้รับ ความสนใจของ แฟร์ดีน็องเดอว์ไซซูร์ (Ferdinand de Saussure)³ตามหลังปรัชญาแบบโครงสร้างนิยมสัญณะนั้นประกอบรูปขึ้นจากสองส่วนคือ รูปสัญณะ(signifier) และความหมายของสัญณะ

¹ หม่อมหลวง ปิยลดา เทวกุล ทวีปริงยีพร, คำ ความคิด สถาปัตยกรรม, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2557), 163.

² เรื่องเดียวกัน.

³ Ferdinand de Saussure (1857-1913), อ้างถึงใน หม่อมหลวง ปิยลดา เทวกุล ทวีปริงยีพร, คำ ความคิด สถาปัตยกรรม, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ:ลายเส้น),2557,185

(signified)⁴การให้ความหมายของคำว่ารูปสัญลักษณ์พอจะอธิบายได้ว่า การปรากฏรูปของกายภาพหรือเป็นรูปธรรม ส่วนความหมายสัญลักษณ์เป็นเรื่องเป็นนามธรรมซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหาคำตอบที่มาของความหมายได้เพราะรูปสัญลักษณ์ทำหน้าที่สร้างโมนทัศน์ให้กับสมอง⁶เพื่อประมวลผลตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล เมื่อสังคม หรือวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไปให้ความหมายนั้นเข้าใจไม่ตรงกันซึ่งต่อมาได้มีการพัฒนามาเป็นปรัชญาแบบหลัง โครงสร้างนิยม โดยปรัชญาแบบหลังโครงสร้างนิยมนี้ได้แก้ไขประเด็นโครงสร้างของการสื่อความหมายว่ารูปสัญลักษณ์ประกอบด้วยกลุ่มคำของรูปสัญลักษณ์ ที่ถูกร้อยเรียงด้วยรูปพยัญชนะ มิใช่โมนทัศน์ของสมองอีกต่อไป⁷ (ภาพที่ 1)

โครงสร้างนิยม		หลังโครงสร้างนิยม	
รูปสัญลักษณ์ (signifier)	ความหมายสัญลักษณ์ (signified)	รูปสัญลักษณ์ (signifier)	รูปสัญลักษณ์ (signifier)
d-o-g	→ สัตว์สี่ขาชนิดหนึ่ง	d-o-g	→ ส-ด-ว-สี่-ขา-ช-นิ-ด-ห-นึ่ง
(word)	(concept)	(word)	(word)
(ก) ความหมายแบบโครงสร้างนิยม		(ข) ความหมายแบบหลังโครงสร้างนิยม	

มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลิขสิทธิ

ภาพที่ 1 ภาพสรุปความแตกต่าง โครงสร้างนิยมและหลังโครงสร้างนิยม
ที่มา: สันติรัศม์ ประเสริฐสุข, “การสื่อและสร้างความหมายโครงสร้างในสถาปัตยกรรมจากโครงสร้างนิยมถึงหลังโครงสร้างนิยม,” *Journal Of Architectural/Planning Research and Studies* 3 (2005): 136.

⁴ หม่อมหลวง ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งยีพร, คำ ความคิด สถาปัตยกรรม, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2557), 163.

⁵ เรื่องเดียวกัน, 163-164.

⁶ สันติรัศม์ ประเสริฐสุข, “การสื่อและสร้างความหมายโครงสร้างในสถาปัตยกรรมจากโครงสร้างนิยมถึงหลังโครงสร้างนิยม,” *Journal Of Architectural/Planning Research and Studies* 3 (2005): 136.

⁷ เรื่องเดียวกัน.

2. รูปแบบของสาร

จากการศึกษาในหัวข้อ 1 ทฤษฎีสัญศาสตร์มีกระบวนการสื่อสาร ประกอบด้วยสองส่วนคือส่วนที่เป็นรูปธรรม (สัญลักษณ์) และส่วนที่เป็นนามธรรม (ความหมาย) กรณีศึกษาในข้อนี้จะเป็นการศึกษาสิ่งที่เป็นรูปธรรม หรือสถาปัตยกรรมที่สื่อสารถึงระบบสัญลักษณ์ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าใจรูปแบบของสาร (Message) ที่ถูกร้อยเรียงขึ้นเพื่อส่งไปยังผู้อ่านสาร (การมองเห็น) เกิดเป็นรูปแบบภาษาทางสถาปัตยกรรม

2.1 สถาปัตยกรรมเปิด (The Duck)

อาคารในฐานะรูปสัญลักษณ์ (Building As Sign) คำจำกัดความของสถาปัตยกรรมเปิด ถูกกล่าวจากสถาปนิกชื่อโรเบิร์ต เวนทิวรี (Robert Venturi)⁸ และคณะโดยคำจำกัดความนั้นมาจากหนังสือ Learning from Las Vegas สถาปัตยกรรมเปิดที่ Robert Venturi “ได้วิพากษ์ถึงสถาปัตยกรรมโมเดิร์น”⁹ และหยิบยกประเด็นของอาคารรูปเปิด (The Long Island Ducking) ที่เวนทิวรีเห็นว่าเปิดที่ได้กล่าวมาข้างต้นเวนทิวรี ได้จำแนกไว้สองส่วนดังนี้¹⁰

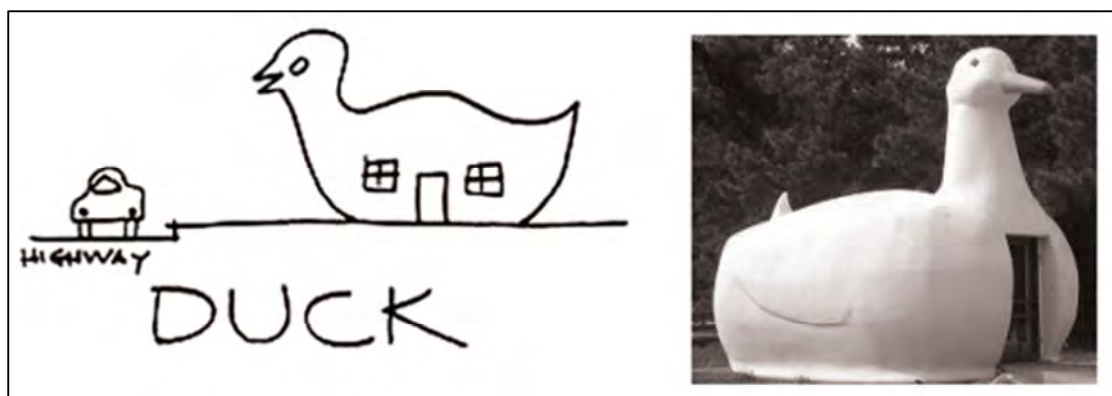
2.1.1 Duck Architecture (The duck) หมายถึง อาคารหรือสถาปัตยกรรมทำหน้าที่รูปสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายและระบบ โครงสร้าง โปรแกรมและพื้นที่ใช้สอยถูกกำหนดจากรูปสัญลักษณ์ โดยเน้นความสำคัญเกี่ยวกับรูปทรงอาคาร และยังเป็นรูปประติมากรรม หรืออาจจะกล่าวได้ว่า รูปทรงเป็นตัวกำหนดขนาด โครงสร้างและพื้นที่ใช้สอย¹¹ (ภาพที่ 2)

⁸ โรเบิร์ต เวนทิวรี (1925), อ้างถึงใน หม่อมหลวง ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งยีพร, คำ ความคิด สถาปัตยกรรม, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2557), 235.

⁹ หม่อมหลวง ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งยีพร, คำ ความคิด สถาปัตยกรรม, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2557), 183.

¹⁰ เรื่องเดียวกัน, 182.

¹¹ เรื่องเดียวกัน.



(A) Sketch Duck venture

(B) The duck

ภาพที่ 2 แสดงความหมายสถาปัตยกรรมเป็ด

ที่มา: Kurt Kohlstedt, **Lessons from Sin City: The Architecture of “Ducks” Versus “Decorated Sheds,** Accessed April 8, 2017, Available from <http://99percentinvisible.org/article/lessons-sin-city-architecture-ducks-versus-decorated-sheds/>.



(A) Guggenheim Museum

(B) Robot Building

ภาพที่ 3 Guggenheim Museum เมือง Bilbao และ Robot Building (UOB)

ที่มา: MUST SEE PLACES , **Guggenheim Museum – Bilbao, Spain,** Accessed April 8, 2017, Available from <http://mustseeplaces.eu/guggenheim-museum-bilbao-spain/>.

: MIMOA, **THE ROBOT BUILDING,** Accessed April 8, 2017, Available from <http://www.architectural-photographer.eu/wordpress/wp-content/uploads/2012/08/LHP6320.jpg>.

หากใช้ความหมายในข้อ 2.1.1 การพิจารณา อาจกล่าวได้ว่า อาคารที่เข้าข่าย สถาปัตยกรรมเปิดแบบที่ 1 คืออาคารที่สื่อสารถึงสัญลักษณ์ หรือมีรูปร่าง (figurative) คล้ายสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และแสดงออกบนรูปทรงทางสถาปัตยกรรม (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 4 อาคาร Crawford Manor

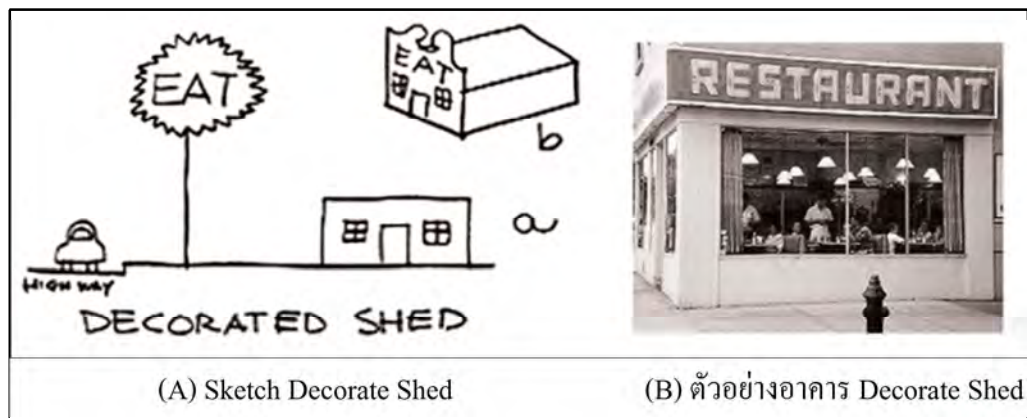
ที่มา: ELARA FRITZENWALDEN, *How We Imagined It Would Be*, Accessed April 8, 2017, Available from <https://howweimagined.tumblr.com/post/138917343811/elarafritzenwalden-crawford-manor-new-haven>.

หากใช้ความหมายในข้อ 2.1.1 พิจารณาอาจกล่าวได้ว่า อาคารที่เข้าข่าย สถาปัตยกรรมเปิดแบบที่ 2 คืออาคารที่ระบบรูปทรงมีผลกระทบต่อโครงสร้างและพื้นที่ใช้สอย¹² (ภาพที่ 4)

2.1.2 Decorated Shed โกงดังประดับ หมายถึง อาคารหรือสถาปัตยกรรมที่ถูกประดับประดาด้วยป้าย หรือ อาคารเล็ก+ป้ายใหญ่ โดยเวนทูริ ให้นิยามไว้สองแบบ คือ อาคารที่ระบบโครงสร้างกับที่ว่าง (Space) ตองสนองการใช้สอยโดยตรงและแยกส่วนที่สื่อสารออกจากกัน หรืออาจจะกล่าวได้ว่าส่วนที่ทำหน้าที่สื่อสารและเป็นเครื่องหมายนั้นถูกแยกออก หรือการสื่อสารนั้นอยู่ในรูปแบบของเปลือกอาคาร¹³ (ภาพที่ 5)

¹² เรื่องเดียวกัน, 183.

¹³ เรื่องเดียวกัน, 183.

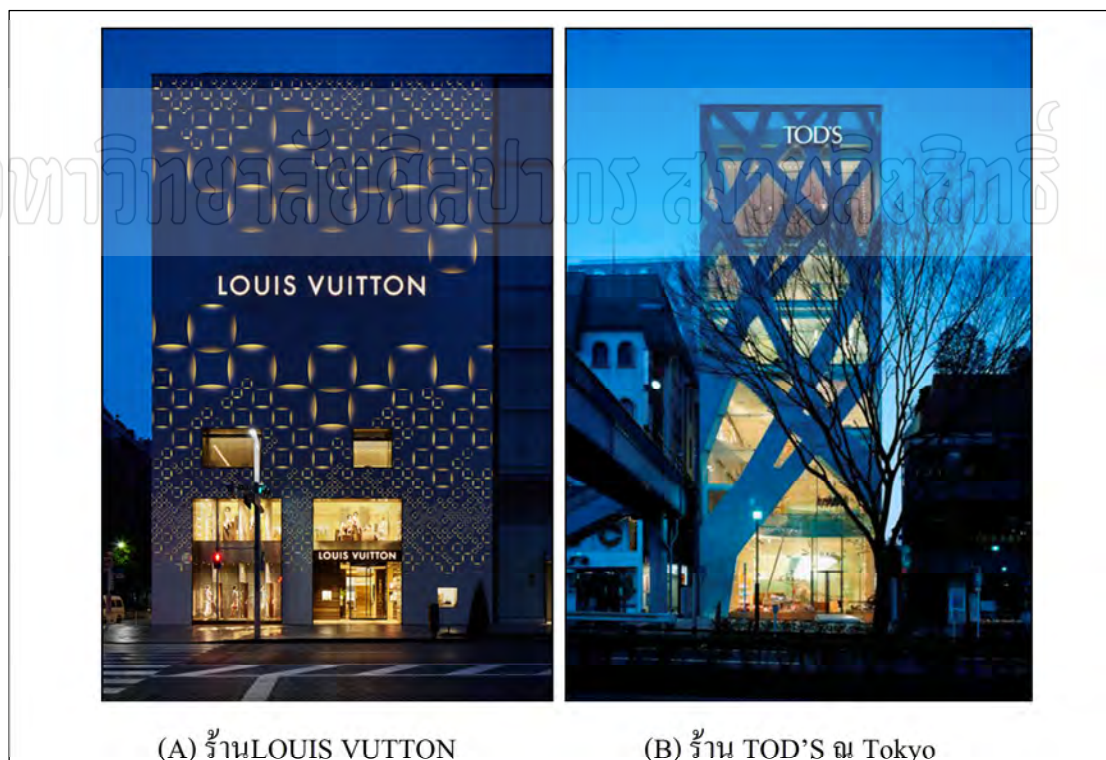


(A) Sketch Decorate Shed

(B) ตัวอย่างอาคาร Decorate Shed

ภาพที่ 5 Sketch Decorate Shed และรูปภาพอาคารในเมือง Las Vegas

ที่มา: Kurt Kohlstedt, *Lessons from Sin City: The Architecture of “Ducks” Versus “Decorated Sheds”*, Accessed April 8, 2017, Available from <http://99percentinvisible.org/article/lessons-sin-city-architecture-ducks-versus-decorated-sheds/>.



(A) ร้าน LOUIS VUITTON

(B) ร้าน TOD'S ณ Tokyo

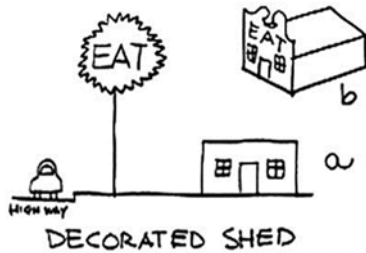
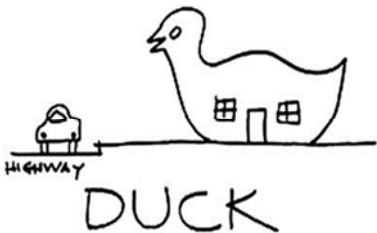
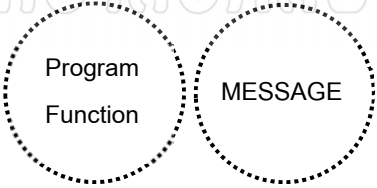
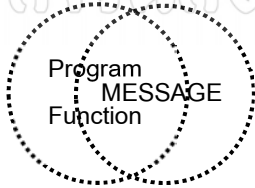
ภาพที่ 6 แสดงรูปภาพร้าน LOUIS VUITTON และ ร้าน TOD'S เมือง Tokyo

ที่มา: Toyo Ito & Associates, Architects, *TOD'S Omotesando Building*, Accessed April 8, 2017, Available from http://www.toyo-ito.co.jp/WWW/Project_Descript/2000-/2000-p_13/2-800.jpg.

: Dezeen, *Louis Vuitton store Tokyo designed with perforated monogrammed facade*, Accessed April 8, 2017, Available from <https://www.dezeen.com/2014/10/03/aoki-jun-associates-louis-vuitton-tokyo-perforated-monogrammed-facade/>.

หากใช้ความหมายในการพิจารณา อาจกล่าวได้ว่า อาคารที่เข้าข่ายโกดังระดับคืออาคารที่รูปแบบของการสื่อสารนั้นอยู่บนเปลือกของอาคาร ข้อสังเกตประการหนึ่งของโกดังระดับที่ร่วมสมัยขึ้นส่วนที่เป็นเพียงเปลือกของอาคารเริ่มทำหน้าที่มากกว่าการสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์เพียงอย่างเดียว แต่เริ่มทำหน้าที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับโครงสร้าง¹⁴ ตัวอย่าง (ภาพที่ 6 (B))

ตารางที่ 1 แสดงการสรุปความหมาย หัวข้อ 2

Decorated Shed	Duck Architecture
	
	
<p>การแยกการสื่อสารออกจากโปรแกรมและพื้นที่ให้สอย</p>	<p>การให้ความสำคัญของรูปแบบของสารมากจนส่งผลต่อ โปรแกรมและพื้นที่ใช้สอย</p>

จากการศึกษาในหัวข้อ 2 ข้อสังเกตของความหมายที่ส่งผลต่อรูปแบบทางสถาปัตยกรรม สามารถเปรียบเทียบ (ตารางที่ 1) ทำให้สังเกตได้ว่า รูปแบบของสารนั้นส่งผลต่อปัจจัย 3 การของงานสถาปัตยกรรม คือ โปรแกรม(Program), พื้นที่ใช้สอย (Function), รูปแบบของสาร(Message) โดยสรุปได้ 2 ประเด็นได้ดังนี้

¹⁴ เรืองเดียวกัน.

1. Decorated Shed คือ การแยกการสื่อสารออกจาก ระบบความสัมพันธ์ ภายในอาคารและรูปแบบของสารเป็นเพียงสิ่งประดับประดา

2. Duck Architecture คือ การที่รูปแบบของสาร (สัญลักษณ์) เข้ามามีผลต่อ สถาปัตยกรรมเป็นอย่างมากจนทำให้รูปแบบของสารส่งผลต่อสองปัจจัยที่เหลือ

ซึ่งประเด็นที่ได้กล่าวมาสามารถทำให้จำแนกความหมายของทั้งสองประเด็น เพื่อนำไปศึกษาและเปรียบเทียบกับกระบวนการศึกษาในขั้นตอนต่อไป

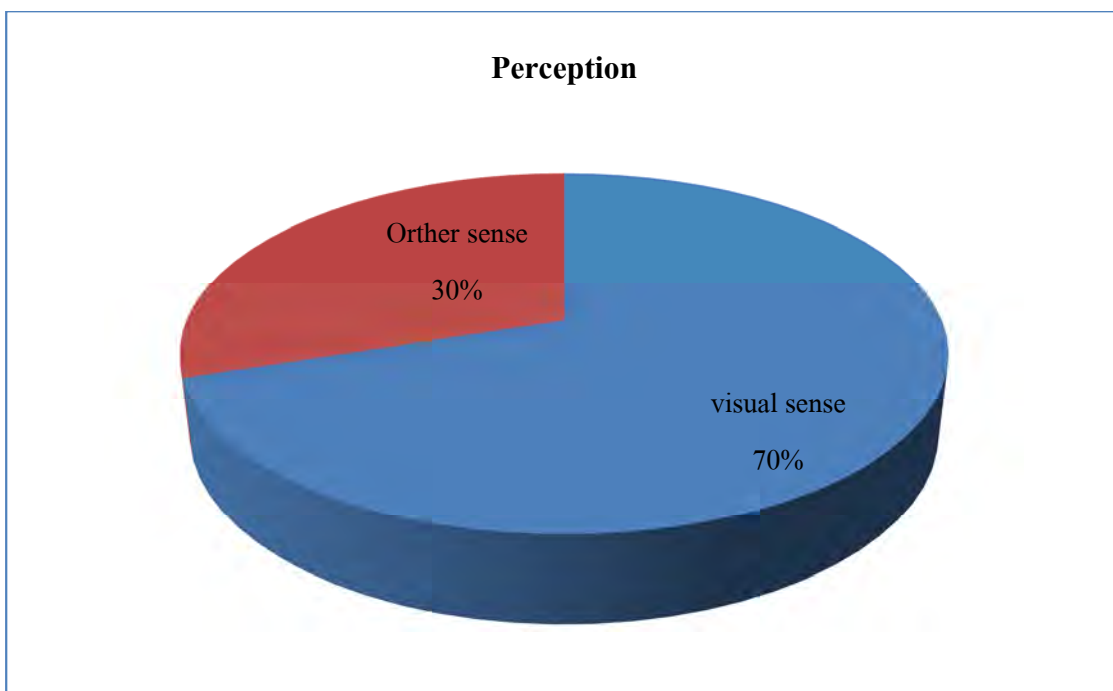
3. กระบวนการอ่านสาร

การศึกษาในหัวข้อนี้มีกรอบของการตั้งคำถามในสมมุติฐานในเรื่องการรับรู้รูปแบบของสาร ซึ่งในการศึกษาข้อที่ 3 นี้ถือเป็นกระบวนการอ่านสารที่มีทฤษฎีการรับรู้ทางการมอง (Visual Sense) และการมองเห็นจะเป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่จะสามารถช่วยให้สามารถตอบคำถามจากสมมุติฐาน

3.1 การรับรู้ทางการมอง

การรับรู้สิ่งต่างๆรอบตัวของมนุษย์มาจากการรับรู้ทางการมองเห็น (visual sense) ประมาณ 70% และจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสด้านอื่นๆ (other senses) อีกประมาณ 30% การรับรู้ทางการมองเห็นช่วยให้บุคคลรู้ว่าควรจะทำอะไรอย่างไรต่อสภาพแวดล้อมรอบตัวซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสามารถด้านการเรียนรู้และความสามารถด้านการวางแผนการเคลื่อนไหวการรับรู้ทางสายตา (visual perception) ไม่ได้มาจากความสามารถด้านการมองเห็นเพียงอย่างเดียวแต่มาจากการประมวลผลร่วมกันอย่างเป็นระบบกับการรับรู้สติในด้านอื่นๆเช่นการรับสัมผัสการดมกลิ่นการได้ยินการรับรู้ทางสายตาจะสามารถเกิดขึ้นได้ต้องใช้ทั้งกระบวนการของการรับรู้ (perception) และกระบวนการของความคิดความเข้าใจ (cognition) เพื่อแปลความสามารถสิ่งที่มองเห็นร่วมกับประสบการณ์ที่เคยได้รับมาก่อนดังนั้นการรับรู้ทางสายตาจึงต้องใช้ความสามารถของสมองในการพัฒนาความสามารถร่วมกับการเก็บประสบการณ์จากการเรียนรู้¹⁵

¹⁵ นนทิชา ถาวรไพบุลย์บุตร, ‘กรอบอ้างอิงการรับรู้ทางสายตา,’ วารสารกิจกรรมบำบัด 17, 3 (กันยายน-ธันวาคม 2555): 25.



แผนภูมิที่ 1 แสดงค่าสัดส่วนในการรับรู้ของมนุษย์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

3.2 นัยความสำคัญของการมองกับการเห็น

3.2.1 การมอง คือ การมองเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมโดยปราศจากความตั้งใจซึ่งลักษณะนี้ช่วยให้เกิดการรับรู้น้อยเพราะผู้มองไม่รู้แม้กายภาพเช่นขนาดสีรูปร่างของวัตถุที่เรามองเห็น

3.2.2 การเห็น คือการเห็นเป็นกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ด้วยประสาทตาสามารถรับรู้กายภาพคือขนาดสีรูปร่างหรือชี้แจงส่วนละเอียดจากสิ่งที่เห็นนั้นได้ อย่างไรก็ตามการมองเห็นนี้จะส่งผลให้เกิดความคิดดังนั้นถ้าจะแบ่งการรับรู้จากที่มองเห็นที่ทำให้เกิดความรู้ความคิดความเข้าใจตลอดถึงทัศนคติและอารมณ์ความรู้สึก¹⁶

¹⁶ อารี สุทธิพันธุ์, ศิลปะที่มองเห็น, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร, 2516), 25-26.

3.3 การมองเห็นแบ่งออกได้ 3 ระดับดังต่อไปนี้

3.3.1 การมองเห็นธรรมดา (Operation seeing) คือการมองเห็นในระดับขั้นที่ผู้เห็น จะเกิดการรับรู้เฉพาะด้านกายภาพของวัตถุเช่นขนาดสีรูปร่างและเข้าใจบอกได้ว่าอะไรเท่านั้น ตามทฤษฎีความรู้ของแมเซีย (Macia) ถือว่าเป็นขั้นความรู้พื้นฐาน (Knowing that one) เท่านั้น

3.3.2 การรับรู้ส่วนละเอียดจะเห็นความสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิม (Perception Associational seeing) เป็นขั้นการเห็นที่ทำให้เกิดการรับรู้ที่ละเอียดขึ้นกว่าเดิมและเกี่ยวข้องกับการ เกิดในลักษณะคล้ายเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมได้ตามทฤษฎีความรู้ของแมเซีย ถือว่าเป็นความรู้ที่อยู่ในขั้นที่ 2 คือรู้ว่า (Knowing that) รู้ส่วนประกอบมีโครงสร้างอะไรบ้างมี เกณฑ์อย่างไรสามารถตรวจสอบเปรียบเทียบหลักฐานกับสิ่งต่างๆ ได้รับเป็นความรู้ในเชิงปริมาณ ซึ่งการรับรู้ขั้นนี้จะเกี่ยวพันกับความคิดประสบการณ์ของผู้ที่มองเห็นเพราะต้องนำสิ่งที่มองเห็นนั้น คิดคล้ายถึงประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมที่ตนมีอยู่

3.3.3 การเห็นทะลุปรุโปร่งรู้แจ้งเห็นจริง (Pure seeing) ถือว่าเป็นการรับรู้ขั้นสุดท้าย เพราะนอกจากผู้รับรู้จะได้ใช้ความรู้ความนึกนำประสบการณ์เดิมมาเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์ กับสิ่งที่ตนมองเห็นแล้วยังต้องเกี่ยวข้องกับความเชื่อกันตนเองมาประกอบเพื่อการตัดสินใจ ประเมินค่าและนอกจากนี้ยังสามารถคิดสร้างสรรค์ออกไปได้อย่างหลากหลาย¹⁷

สรุป

จากการศึกษาในบทที่ 2 กระบวนการสื่อสารตามหลักสัญศาสตร์ มี 2 รูปแบบสามารถ สรุปได้ว่า กระบวนการสื่อสารตามแบบปรัชญาโครงสร้างนิยมได้กล่าวถึงการรับรู้ทางด้าน ความหมายของคำที่มนุษย์เป็นผู้ตีความ และเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเข้าใจในตรงกันได้ เพราะความหมาย ต้องอาศัยการตีความจากสมอง หรือการสร้างมโนทัศน์ ซึ่งแต่ละบุคคลมีประสบการณ์ความเข้าใจที่ ไม่เหมือนกัน เมื่อเปรียบเทียบกับคำสื่อความหมายในงานสถาปัตยกรรมทำให้พอที่จะสามารถ คาดคะเนได้ว่าความหมายในงานสถาปัตยกรรมอาจจะเป็นสิ่งที่มนุษย์ในฐานะผู้อ่านสารไม่สามารถ รับรู้ได้จากประสบการณ์ครั้งแรก ต้องอาศัยการสร้างประสบการณ์ถึงจะสามารถรับรู้ในความหมาย ได้ ส่วนปรัชญาแบบหลังโครงสร้างนิยม กล่าวถึงการประกอบรูปขึ้นของสัญลักษณ์ทางภาษาหรือคำ ก่อนข้างเป็นรูปธรรม โดยสัญลักษณ์ของคำนั้นถูกประกอบรูปขึ้นด้วยรูปพยัญชนะเมื่อเปรียบเทียบกับ การออกแบบสถาปัตยกรรม สามารถทำให้เห็นวิธีการประกอบรูปขึ้นของสถาปัตยกรรม โดย

¹⁷ มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, บทความมนุษย์การรับรู้ศิลปะ, เข้าถึงเมื่อ 8 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.finearts.cmu.ac.th/e_doc/57/105114/14.pdf.

สามารถแทนค่าลักษณะเดียวกับภาษาศาสตร์ คือรูปสัญลักษณ์ในทางสถาปัตยกรรมสามารถประกอบรูปขึ้นได้จากรูปพยัญชนะทางสถาปัตยกรรม คือ องค์ประกอบพื้นฐานทางสถาปัตยกรรม ทำให้เกิดเป็นรูปแบบของภาษาทางสถาปัตยกรรม หรือรูปแบบของสาร ซึ่งสามารถนำพื้นฐานแนวความคิดนี้เป็นวิธีการในการทดลองงานออกแบบสถาปัตยกรรมในขั้นต่อไป

ในการศึกษาทฤษฎีการรับรู้ด้วยการมองเห็น(Visual Sense) จะเป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยวัดค่าในการมองเห็นของการประกอบรูปขึ้นของสาร จากคำถามเบื้องต้นของสมมุติฐาน โดยการแทนค่าของแผนภูมิในกระบวนการศึกษาขั้นต่อไปและเป็นกรอบที่สามารถใช้สำหรับทำแบบสอบถามในบทสุดท้าย

มหาวิทยาลัยศิลปากร สกว. นลช. สทอ.

บทที่ 3

การศึกษางานสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง

กรณีศึกษาในบทนี้จะมีเนื้อหาของทฤษฎีที่เกี่ยวข้องโดยใช้กรอบที่ได้จากทฤษฎีในบทที่ 2 กับอาคารในฐานะรูปสัญลักษณ์ หรือเปิด (Duck Architecture) ซึ่งจะสรุปผลและนำไปใช้เป็นกรอบในการทดลองออกแบบในขั้นตอนต่อไป โดยจะแบ่งเป็นสองประเด็นหลัก คือ การเขียนสารจากสถาปนิก และการอ่านสารจากทฤษฎีการมองเห็น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการจำแนกการมองเห็น

1. กรณีศึกษาสถาปัตยกรรมต่างประเทศ

Frank Owen Gehry สถาปนิกสัญชาติ แคนาดา-อเมริกัน ผลงานของ Gehry มีการนำรูปสัญลักษณ์ของปลา มาสร้างงานออกแบบสถาปัตยกรรม และงานออกแบบอื่นของเขาด้วย อาทิ งานเฟอร์นิเจอร์, เครื่องประดับ จนกลายเป็นภาษาประจำตัวการสื่อสารถึงปลาในผลงานของ Gehry นั้นมีการนำลักษณะพื้นฐานของปลา มาสร้างรูปทรงสถาปัตยกรรมอย่างเห็นได้ชัดจากผลงาน Fish Dance ประเทศญี่ปุ่น หรือ แม้แต่การหยิบโครงสร้างของปลา มาใช้ในงานสถาปัตยกรรม ดังคำที่กล่าวว่า “ เกล็ดและขนาดของปลา คือขนาดเปลือกนอกที่เหมาะสมพอดีสำหรับอาคาร (Fish scales are the right scale of building)¹ “ ในผลงาน Guggenheim Museum Bilbao , Spain ซึ่งในแง่ของตรรกะอาจจะเป็นเรื่องของแรงบันดาลใจเพื่อนำมาสู่งานออกแบบ แต่แรงบันดาลใจของ Gehry เปลี่ยนรูป และทำงานร่วมกับองค์ประกอบ ซึ่งสะท้อนออกมาผ่านภาษาทางสถาปัตยกรรมที่มีความเป็นปัจเจกลักษณะ ได้อย่างชัดเจน ถึงแม้ผลที่ได้กล่าวมาจะเป็นเพียงการสื่อสารเท่านั้นก็ตาม

¹ หม่อมหลวง ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งนิพนธ์, คำ ความคิด สถาปัตยกรรม, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2557), 216-218.



ภาพที่ 7 ภาพแสดงผลงานเกี่ยวกับปลาของ Frank Owen Gehry

ที่มา : **FISH DANCE KOBE ประเทศญี่ปุ่น**, Accessed April 10, 2017, Available from <http://www.eikongraphia.com/?p=937>.

: **GOLDEN FISH BARCELONA ประเทศสเปน**, Accessed April 10, 2017, Available from <http://artlog.com/post/40210144158/frank-gehry-loves-fish-the-renowned-architect>.

: **Guggenheim Museum Bilbao ประเทศสเปน**, Accessed April 10, 2017, Available from <http://www.hypocritdesign.com/frank-gehry/>.

2. กรณีศึกษาสถาปัตยกรรมในประเทศ

2.1 อาคาร Robot Building (ธ. UOB)

ก่อนหน้าอาคารหลังนี้เป็น ธ.เอเชีย ภายหลังมีการเปลี่ยนชื่อเป็น ธ. UOB ตึกหุ่นยนต์เป็นสถาปัตยกรรมแบบโพสต์โมเดิร์น ออกแบบ โดย ดร.สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา อาคารหลังนี้มีการสื่อสารด้วยรูปทรงอย่างตรงไปตรงมา การใช้รูปสัญลักษณ์ของหุ่นยนต์มาสร้างสถาปัตยกรรมเป็นการนำเครื่องจักรมาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายว่าเป็นเครื่องมือในการให้บริการนั้นก็คือนำหุ่นยนต์และชิ้นส่วนของมันมาประกอบเป็นอาคาร เพื่อเชื่อมโยงความรู้สึกของความทันสมัยให้แก่ลูกค้า² ในส่วนฟังก์ชันภายในมีการใช้สัญลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ใช้สอย เช่น ส่วนของดวงตาของหุ่นยนต์เป็นพื้นที่ของห้องรับรองผู้บริหาร และยังทำหน้าที่สื่อสารและให้ความหมายของอาคารอีกด้วย (ภาพที่ 8)

² อรจิรา นพพรมงคล, ตึกหุ่นยนต์, เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2560 , เข้าถึงได้จาก <http://www.artbangkok.com/?p=6530>.



ภาพที่ 8 ภาพแสดงผลงานตึกหุ่นยนต์ (Robot Building)

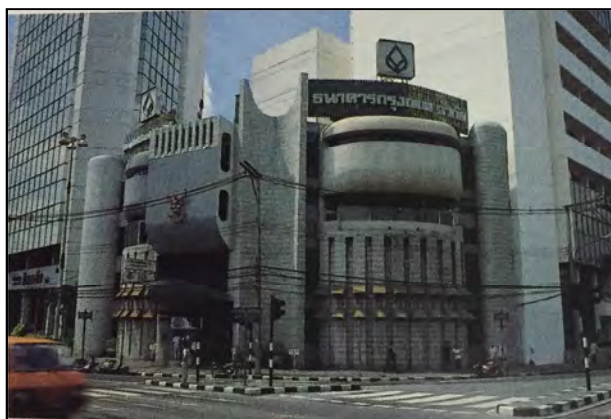
ที่มา : ผลงานตึกหุ่นยนต์ (Robot Building), เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2560 , เข้าถึงได้จาก <http://www.architectural-photographer.eu/wordpress/wp-content/uploads/2012/08/LHP6320.jpg>.

2.2 อาคาร DOB Gallery (เดิมเป็น ธ.กรุงเทพ สาขาหัวลำโพง)

อาคารหลังนี้ ออกแบบโดย ร.ศ เกียรติ จิระกุล สถานที่ตั้ง ฝั่งตรงข้ามหัวลำโพง ด้วยความเชื่อของสถานที่ตั้งว่าเป็นสถานที่ที่ไม่เหมาะสมตามหลักความเชื่อโบราณ สถาปนิกผู้ออกแบบได้ใช้สัญลักษณ์ความเชื่อของชาวจีนโบราณเป็นรูปหัวสิงโตจีน³ มาแก้เคล็ดความเชื่อของสถานที่ตั้งดังกล่าว เป็นลักษณะสถาปัตยกรรมเป็นแบบ Brutalism โดยการต้องการจะสื่อสารเชิงสัญลักษณ์เป็นรูปสิงโตจีนเป็นพื้นฐานและ การประกอบรูปขององค์ประกอบอาคารที่เรียบง่ายและรูปทรงไม่เพียงเป็นรูปสัญลักษณ์แต่ในทางกลับกันส่วนประกอบของรูปทรงยังเป็นพื้นที่ใช้งานได้อีกด้วยเป็นการใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมได้อย่างแยบยล ส่วนความเข้าใจของรูปสัญลักษณ์นั้นสำหรับอาคารหลังนี้มีความซับซ้อนทางองค์ประกอบค่อนข้างมาก จึงทำให้เกิดความกำกวมในการอ่านสาร (จากการศึกษาข้อมูลมีการตีความถึงรูปสัญลักษณ์ 2 ส่วนพบว่า ส่วนที่ 1 ค่ำกล่าวช่วงหนึ่ง

³ WUNJUN, 7 อาคารรูปสัตว์, Accessed April 24, 2015, Available from <http://group.wunjun.com/pad/topic/280030-7690>.

ว่า “อาคารหลังมีลักษณะ หัวสิงโตจีนที่ใช้เซียดตามงานเทศกาล”⁴ และส่วนที่ 2 ตามคำกล่าวช่วงหนึ่ง ว่า “รูปทรงอาคารละม้ายกับประติมากรรมรูปสิงโตหมอบ”⁵



ภาพที่ 9 ภาพแสดงอาคารในอดีตที่ยังเป็น ธ.กรุงเทพ

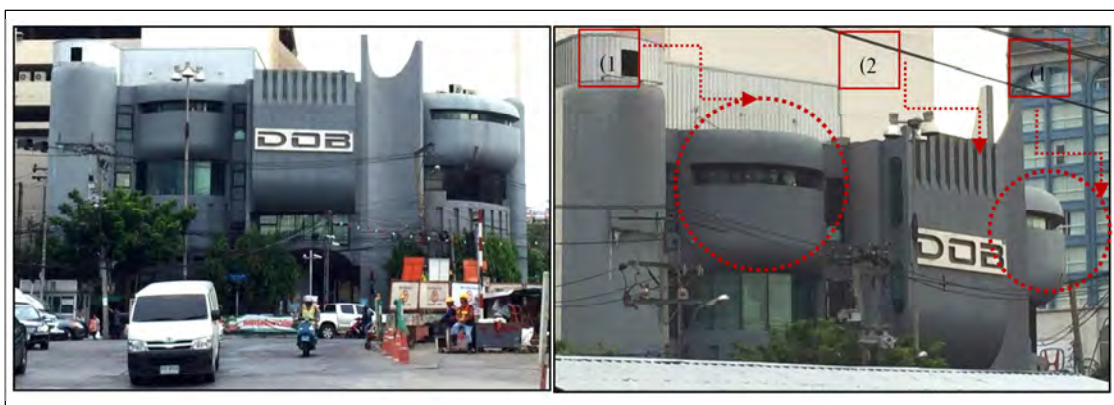
ที่มา: สมาคมสถาปนิกสยาม, พัฒนาแนวความคิดและรูปแบบของงานสถาปัตยกรรม อดีต ปัจจุบัน และอนาคต (กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พริ้นติ้ง กรุ๊ป จำกัด, 2536), 130.



ภาพที่ 10 ภาพแสดงอาคาร DOB Gallery ในสภาพปัจจุบัน

⁴ WUNJUN, 7 อาคารรูปสัตว์, Accessed April 24, 2015, Available from <http://group.wunjun.com/pad/topic/280030-7690>.

⁵ ผสุติ ทิพทัส, “ swung อยู่ในงานสถาปัตยกรรม,” *The Journal of Royal Institute of Thailand* 37, 2 (April-June 2012): 184.



ภาพที่ 11 ภาพแสดงองค์ประกอบที่ทำหน้าที่สื่อสาร

ส่วนผนังโค้งมนซ้ายและขวาที่เจาะช่องแสงแนวนอนที่อยู่สูงที่สุดนั้น ในทางองค์ประกอบของเทวรูป คือ แทนค่าส่วนของดวงตาของหัวสิงโต (1) และในส่วนของปีกอาคาร แทนค่าเป็นส่วนของจมูกเทวรูป (2) รวมทั้งยังเป็นพื้นที่ใช้สอยของอาคารอีกด้วย (ภาพที่ 11)



ภาพที่ 12 ภาพแสดงส่วนที่ทำหน้าที่สื่อสารและพื้นที่ใช้สอย



ภาพที่ 13 ภาพแสดงส่วนโถงภายในชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2



ภาพที่ 14 ภาพแสดงส่วนCanopyทางเข้าด้านหน้าอาคาร



องค์ประกอบของอาคารที่สำคัญส่วนหนึ่ง คือหลังคา Canopy (1) ที่ทำหน้าที่สื่อสาร โดยสามารถจะชี้ชัดว่าอาคารหลังนี้เป็นรูปหัวสิงโตจีนเพราะตามรูปสัญลักษณ์ของเทวรูปนั้น หัวสิงโตจะต้องแสดงลักษณะกิริยาในการแลบลิ้น ตามความเชื่อและเป็นความหมายประการหนึ่งที่

สามารถชี้ชัดได้และในทางสถาปัตยกรรมเป็นการสื่อสารพร้อมทั้งสร้างความหมายด้วยองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม

3. การวิเคราะห์แนวคิดอาคารตัวอย่างจากข้อ 2

จากการศึกษาอาคารตัวอย่างในหัวข้อ 2 สามารถนำมาสรุปผลเป็นตารางเพื่อให้สามารถทำความเข้าใจในความหมายของอาคารในฐานะรูปสัญลักษณ์ โดยมีกรอบการวิเคราะห์มาจากทฤษฎีบทที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงความหมาย Fish Dance Restaurant เมือง Kobe ประเทศญี่ปุ่น



Signifier	Sign As Building	Signified
 (A)	 (B)	Fish Dance

ที่มา : **Signifier**, Accessed April 10, 2017, Available from http://www.sharkseafoods.com/components/Fck/userfiles/file/Baltic%20herring%201%20____.png.

: **Sign As Building**, Accessed April 10, 2017, Available from <http://www.eikongraphia.com/?p=937>.

ลักษณะทางกายภาพของสถาปัตยกรรมหลังนี้รูปสัญลักษณ์ทำหน้าที่สื่อสาร เมื่อเปรียบเทียบในทางทฤษฎีสามารถจัดกลุ่มอยู่ในหมวดหมู่ของDecoratedShedเพราะรูปสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของสถาปัตยกรรมทำหน้าที่คล้ายกับป้าย และยังไม่สามารถเข้าไปใช้สอยได้ มีความคล้ายคลึงกับคำกล่าวที่ว่า อาคารเล็ก + ป้ายใหญ่ในการอ่านสารมองเห็นและเข้าใจได้ง่าย

ตารางที่ 3 แสดงความหมาย Golden Fish เมือง Bcelona ประเทศสเปน



Signifier	Sign As Building	Signified
 (A)	 (B)	Golden Fish

ที่มา: **Signifier**, Accessed April 10, 2017, Available from http://www.sharkseafoods.com/components/Fck/userfiles/file/Baltic%20herring%201%20____.png.

: **Sign As Building**, Accessed April 10, 2017, Available from <http://artlog.com/post/40210144158/frank-gehry-loves-fish-the-renowned-architect>.

ลักษณะทางกายภาพของสถาปัตยกรรมมีลักษณะคล้ายกับ Sculpture และเป็นรูปสัญลักษณ์ที่ทำหน้าที่สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา เมื่อจัดกลุ่มเข้ากับข้อมูลทางทฤษฎี อยู่ในหมวดหมู่ของ Decorated Shed เช่นเดียวกับ Fish Dance เพราะรูปสัญลักษณ์ทำหน้าที่เพียงสื่อสารไม่สามารถเข้าไปใช้สอยพื้นที่ภายในได้ และในแง่ของการอ่านสาร ต้องมีความเข้าใจจากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่

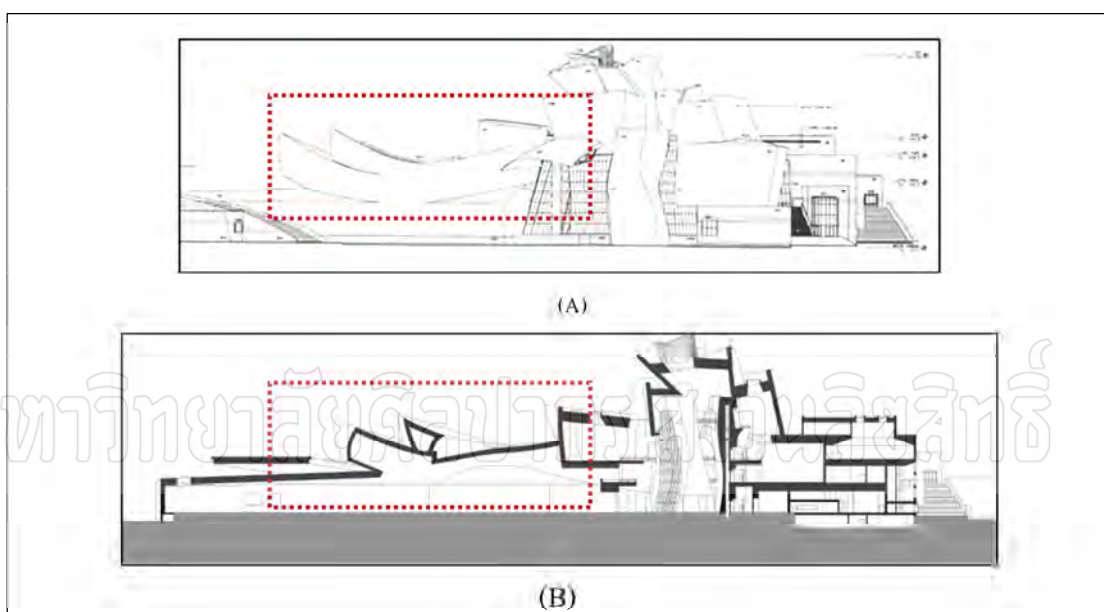
ตารางที่ 4 แสดงความหมาย Guggenheim Museum เมือง Bilbao ประเทศสเปน

Signifier	Sign As Building	Signified
 (A)	 (B)	Fish scales are the right scale of building

ที่มา : **Signifier**, Accessed April 10, 2017, Available from http://www.sharkseafoods.com/components/Fck/userfiles/file/Baltic%20herring%201%20____.png.

: **Sign As Building**, Accessed April 10, 2017, Available from <http://www.hypocritedesign.com/frank-gehry/>.

ลักษณะทางกายภาพของสถาปัตยกรรมมีลักษณะมีความซับซ้อนทางรูปทรงด้วยแรงบันดาลใจในการมองเห็นของสถาปนิกว่า ขนาดและเกล็ดของปลาพอดีกับขนาดของอาคาร เป็นการมองเห็นถึงการสร้างรูปทรงและการนำวัสดุมาใช้กับรูปทรงแต่เมื่อพิจารณาจากบางส่วนของอาคารที่ทำหน้าที่เป็นรูปสัญลักษณ์แล้วส่วนที่ทำหน้าที่สื่อสารยังไม่สามารถเข้าไปใช้สอยได้(ภาพที่15) แต่ยังเป็นส่วนที่สามารถเชื่อมต่อกับองค์ประกอบอื่นๆทำให้ต่อเนื่องกับพื้นที่ใช้สอยเมื่อพิจารณาจากข้อมูลทางทฤษฎีแล้วสถาปัตยกรรมชิ้นนี้อาจจะอยู่ในหมวดหมู่ของ Duck Architecture เพราะส่วนที่สื่อสารมีผลต่อรูปทรงและระบบโครงสร้าง และการอ่านสารจะเข้าใจได้จากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่



ภาพที่ 15 ภาพแสดง Elevation and Section

ที่มา : PHIL 332 Philosophy of Beauty Addition, 8.4. **Frank Gehry's complexly flowing architecture. And where do these works fit on the Apollonian-Dionysian scale? How are its beauties to be described?**, Accessed April 10, 2017, Available from <http://faculty.philosophy.umd.edu/jhbrown/332Supplement/GehryGug8.jpg>.

: **Transdisciplinary Studio One , Drawing Sections - some examples**, Accessed April 10, 2017, Available from <http://bacdesignstudio.blogspot.com/2012/09/drawing-sections-some-examples.html>.

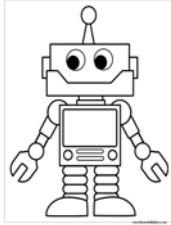

ตารางที่ 5 แสดงความหมาย Dob Gallery เมืองกรุงเทพมหานครไทย

Signifier	Sign As Building	Signified
 <p>(A)</p>		Lion Chaineese

ที่มา: TEENEE VARIETY, ทำไมตรุษจีน จึงจุดประทัดและเซดสิงโต, Accessed April 10, 2017, Available from <http://ameenhussaini.com/blog/wp-content/uploads/2012/01/gambar-kartu-ucapan-imlek.png>.

ลักษณะทางกายภาพของสถาปัตยกรรมมีลักษณะตามความเชื่อของเทวรูป (หัวสิงโตจีน) ของชาวจีนในการปิดเป่าสิ่งเลวร้าย รูปทรงของอาคารมีการเลียนแบบรูปสัญลักษณ์ของเทวรูปการประกอบรูปขององค์จากประกอบทางสถาปัตยกรรม (Element) ที่เรียบง่ายเมื่อพิจารณาจากข้อมูลทางทฤษฎีแล้ว สถาปัตยกรรมชิ้นนี้อาจจะอยู่ในหมวดหมู่ของ Duck Architecture เพราะส่วนที่สื่อสารมีผลต่อ รูปทรงและระบบ โครงสร้าง พื้นที่ใช้สอย การอ่านสารค่อนข้างจะเข้าใจยากเพราะผู้อ่านต้องเป็นส่วนหนึ่งของสังคมนั้นๆจึงจะสามารถเข้าใจได้

ตารางที่ 6 แสดงความหมาย Robot Building (UOB)เมืองกรุงเทพมหานครไทย

Signifier	Sign As Building	Signified
 <p>(A)</p>		Robot

ที่มา: Best Coloring page , robot coloring pages pdf , Accessed April 10, 2017, Available from <http://conquer.biz/coloring-pages-draw-robots.html/sketch-robot-detail-coloring-pages-with-pagesjpg-on-coloring-pages-draw-robots-7>.

ลักษณะทางกายภาพของสถาปัตยกรรมเป็นอาคารสูง และมีลักษณะของรูปสัญลักษณ์ที่ต้องการจะสื่อสารเป็นรูปหุ่นยนต์ การที่พยายามสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาทำให้อาคารหลังนี้มีความชัดเจนในรูปแบบของสาร มีการสร้างรูปสัญลักษณ์ เช่น ลูกตา และ นี้อต ที่สามารถชี้ชัดได้เมื่อพิจารณาจากข้อมูลทางทฤษฎีแล้ว สถาปัตยกรรมชิ้นนี้อาจจะอยู่ในหมวดหมู่ของ Duck Architecture เพราะส่วนที่สื่อสารมีผลต่อ รูปทรงและระบบ โครงสร้าง พื้นที่ใช้สอย

4. การสังเคราะห์กระบวนการสื่อสาร

การสังเคราะห์ในหัวข้อนี้จะมีเนื้อหาจะมีพื้นฐานจากทฤษฎีที่ศึกษาในบทที่ 2 เรื่องของการรับรู้และการมองเห็น และเป็นเครื่องมือที่ช่วยสังเคราะห์เพื่อให้สามารถเข้าใจกระบวนการสื่อสารและการอ่านสาร โดยนำอาคารตัวอย่างจากข้อ 3.3 มาสังเคราะห์ด้วยการแทนค่าของแผนภูมิตามหลักการมองเห็นของทฤษฎีโดยแบ่งการมองเห็นเป็น 3 ระดับและสรุปเป็นปัจจัยความสำคัญได้ดังนี้


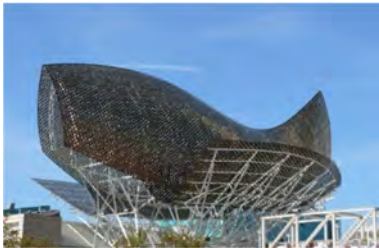



4.1 การมองเห็นธรรมดา (Operation seeing) เป็นการรับรู้ขั้นพื้นฐานสามารถรับรู้ได้ถึงลักษณะทางกายภาพ เช่นขนาด สี รูปปร่าง

4.2 การมองเห็นจากประสบการณ์เดิม (Associational seeing) เป็นการรับรู้ที่ละเอียดขึ้นจากประสบการณ์เดิมหรือรู้ส่วนประกอบของโครงสร้างต่างๆและสามารถเปรียบเทียบกับสิ่งต่างๆได้




4.3 การมองเห็นทะลุปรุโปร่งรู้แจ้งเห็นจริง (Pure seeing) เป็นการมองเห็นและเข้าใจจากประสบการณ์เดิม และใส่ความคิดในเชิงความเชื่อ อุดมคติ มายาคติ หรือกล่าวได้ว่าเป็นการมองเห็นในระดับที่เป็นจินตนาการ⁶

⁶มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, บทความมนุษย์การรับรู้ศิลปะ, เข้าถึงเมื่อ 8 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.finearts.cmu.ac.th/e_doc/57/105114/14.pdf.

ตารางที่ 7 การสังเคราะห์การมองเห็นจากการศึกษาอาคารตัวอย่างข้อที่ 3

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		
		

มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาจิตรศิลป์

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		

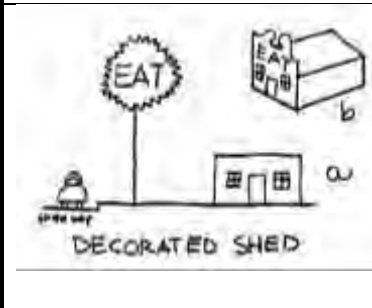
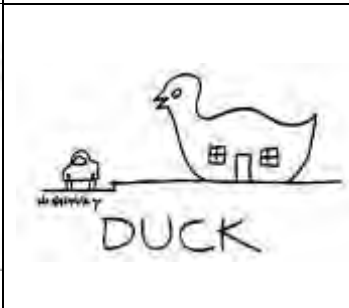
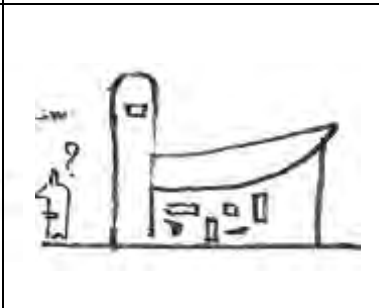
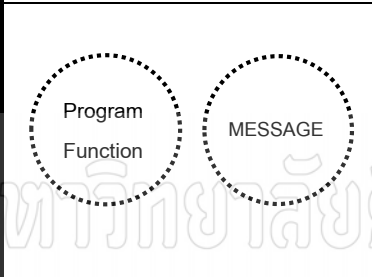
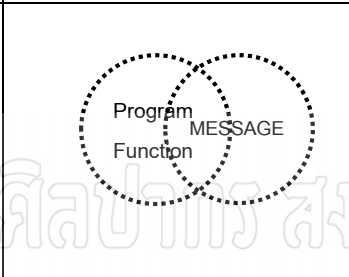
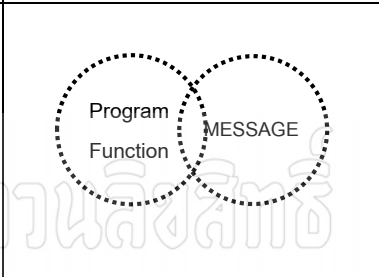






แผนภูมิที่ 2 แสดงถึงการเข้าใจในรูปแบบของสารในระดับความเข้าใจง่ายไปจนถึงยาก (ซ้ายไปขวา)
ที่มา : Ethics lab , Studio. It's a messy place , Accessed April 10, 2017, Available from
<https://ethicslab.georgetown.edu/wp-content/uploads/2015/05/squiggle-arjun-newest.png>.

5. สังเคราะห์ผลและเปรียบเทียบทฤษฎี

จากการศึกษาในหัวข้อ 4 เมื่อย้อนกลับมาเปรียบเทียบกับทฤษฎีทางสถาปัตยกรรม ของ เวนทูรี ทำให้เห็นความต่างของเปิดที่เวนทูรี กล่าวถึง คือเปิด หรือรูปสัญลักษณ์ที่สามารถมองเห็นและมี Figurative ที่สามารถเข้าใจได้เลย หรือเป็นประติมากรรมเสมือนวัตถุแต่เมื่อลองเปรียบเทียบกับทฤษฎี การมองเห็นยังสามารถเพิ่มรูปแบบของเปิดที่มองเห็นในระดับจินตนาการของผู้เขียนสารที่ประกอบรูป

ขึ้นจากองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่แท้จริง ทำให้สามารถจำแนกย่อยทฤษฎีทางสถาปัตยกรรมเพิ่มขึ้นได้อีก คือ Duck Architecture 1.1 ซึ่งหมายถึง เปิดในระดับจินตนาการ (ตารางที่ 8)

ตารางที่ 8 สรุปหัวข้อที่ 4 การจำแนกทฤษฎีและจำแนกอาคารตัวอย่าง

Decorated Shed	Duck Architecture	Duck Architecture 1.1
		
		
		
		

สรุปบทที่ 3

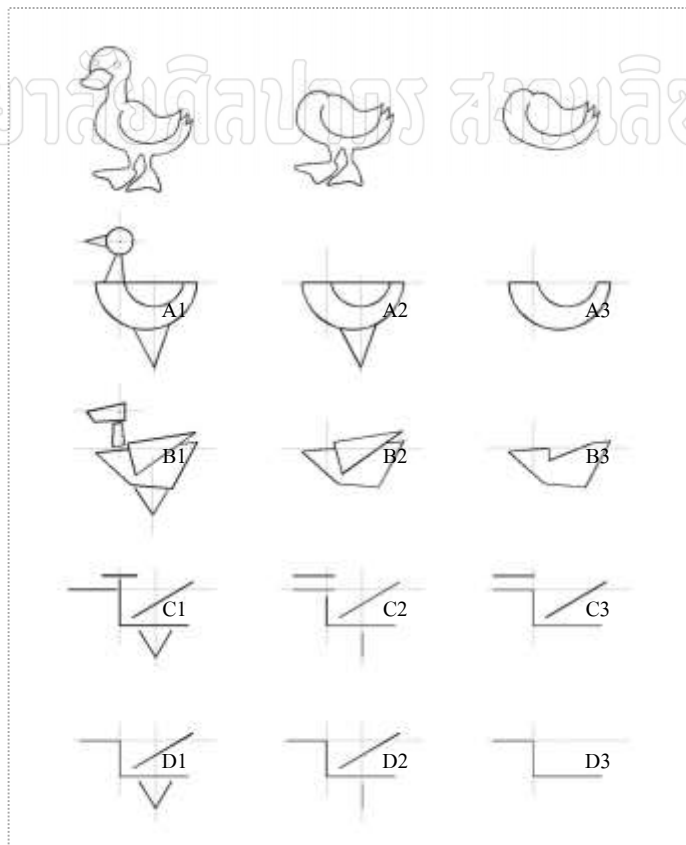
จากการศึกษาในบทนี้มีการใช้กรอบของทฤษฎีในบทที่2 เรื่องของรูปแบบของสาร และกระบวนการอ่านสาร โดยมีทฤษฎีการมองเห็นเป็นเครื่องมือวัดค่าสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้อง จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผลของการศึกษาการใช้กรอบของทฤษฎีการมองเห็น (Visual Sense) สามารถจำแนกทฤษฎีทางสถาปัตยกรรม เรื่องรูปแบบของสารจากบทที่2 (Duck Architecture) การใช้ทฤษฎีการมองเห็นสามารถทำให้เข้าใจว่า เหตุใดรูปแบบของสารบางอาคารสามารถพบเห็นและเข้าใจได้เลย ในขณะที่รูปแบบของสารบางอาคารยากที่จะเข้าใจในการพบเห็นครั้งแรก หรือเกิดความกำกวม ด้วยเหตุผลทั้ง 2 ประการนี้ทำให้เห็นความแตกต่าง และสามารถจำแนกทฤษฎี Duck Architecture1 เพราะรูปแบบของสารที่สามารถอ่านและเข้าใจได้เลย เพราะเป็นเน้นการสื่อสารจากการเขียนแบบวัตถุ หรือเป็นการมองเห็นในระดับ Operation Seeing และ Association Seeing หรือรูปแบบของสารมีผลต่อ โครงสร้างและพื้นที่ใช้สอย ในขณะที่การจำแนกเพิ่มเติมของ Duck Architecture1.1สามารถมองเห็นในระดับ Pure Seeing (ระดับจินตนาการ) เพราะรูปแบบของสารนั้นเป็นจินตนาการหรือ อุดมคติของผู้เขียนสาร ซึ่งต้องอาศัยการอธิบายจากผู้เขียนสารถึงพอที่จะสามารถเข้าใจได้ ถ้าอาศัยการตีความอาจจะเกิดการกำกวมได้ ในแง่มุมของสถาปัตยกรรม

จากการศึกษาอาคาร DOB Gallery ทำให้เห็นประเด็นสำคัญ คือการเปลี่ยนรูปของสารสู่การใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมทำงานร่วมกับกระบวนการสื่อสาร ไปพร้อมกับการใช้ระบบที่วางภายในอาคาร จากการประกอบรูปขององค์ประกอบต่างๆ ของอาคาร บนพื้นฐานของการแก้ปัญหาของปัจจัยความเชื่อที่ไม่ดีของที่ตั้งของอาคาร จากการนำรูปหัวสิงโตจีนมาประกอบรูปทำให้เห็นได้ว่า องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม, โครงสร้างและพื้นที่ใช้สอยทำงานร่วมกันได้อย่างแยบยล ทำให้เห็นความแตกต่างจากเปิดในระบบสัญลักษณ์เดิม

บทที่ 4
การออกแบบทดลอง

กระบวนการทดลองออกแบบสถาปัตยกรรมในบทนี้ มีกระบวนการทดลองจากกรอบของสมมุติฐานของการศึกษา โดยมีประเด็นการสร้างภาษาในการออกแบบจากองค์ประกอบที่เรียบง่ายเป็นเครื่องมือของการประกอบรูป และเพื่อเป็นกรอบของการดำเนินการวิจัยจึงขอนำรูปเปิดจากทฤษฎีในบทที่ 2 มาเป็นกรอบในการทดลองเพื่อให้สามารถเชื่อมโยงจากกรณีศึกษาในภาคทฤษฎีโดยมีกระบวนการอ่านสาร เป็นตัววัดค่า เพื่อให้สามารถจำแนกระดับการมองเห็นรูปแบบของสาร

1. กระบวนการเปลี่ยนรูปสัญลักษณ์สู่สถาปัตยกรรม



ภาพที่ 16 ภาพแสดงกระบวนการลดทอนรูปสัญลักษณ์ (Simplify)

การ Simplify รูปสัญลักษณ์ด้วยการลดทอนองค์ประกอบของภาพให้เหลือเพียงเค้าโครง (Figurative) ของรูปสัญลักษณ์และสร้างทางเลือกของการประกอบรูปจากการลดทอนรูปสัญลักษณ์จากมากไปหาน้อยเพื่อใช้สำหรับเป็นฐานของแนวคิดในการทดลอง

2. กระบวนการทดลองออกแบบ

การทดลองการออกแบบโดยใช้พื้นฐานทางเลือกของกระบวนการ Simplify และ Transform จากข้อ 1 โดยกำหนดโปรแกรมที่มีความซับซ้อนของการใช้งานต่างกันระหว่าง Shelter และ House ด้วยพื้นฐานขององค์ประกอบที่เรียบง่าย โดยพิจารณาคุณค่าจากทฤษฎีการมองเห็นอีกทั้งเป็นการสร้างความคุ้นเคยขององค์ประกอบที่เกิดสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือสำคัญของกระบวนการเขียนสาร

ตารางที่ 9 แสดงการทดลองออกแบบ Shelter.1

Viwe 1	Viwe 2	Simplify(B1)
		


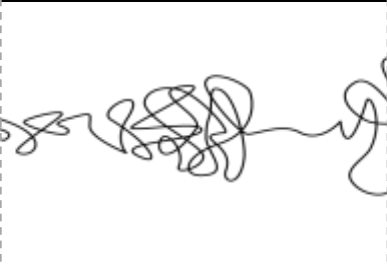
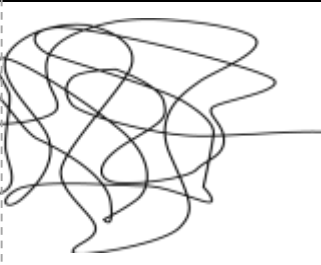
การทดลอง จากการ Simplify (B1) ในข้อ 1 การนำรูปแบบดังกล่าวมาออกแบบในโปรแกรม Shelter.1 การหีบรูรูปแบบที่มีองค์ประกอบมากที่สุดมาเชื่อมโยงกับการประกอบรูปขององค์ประกอบทา

วิธีการประกอบรูป การนำรูปแบบการลดทอนจากข้อ 1 (B1) จากโครงสร้างของรูปทรงเลขาคณิต (Geometry) โดยการนำรูปทรงดังกล่าวมาประกอบรูปขึ้นเป็น ส่วนปิดล้อม (Enclosure), การเจาะช่องเปิด (Void) ส่วนยื่นของอาคาร (Cantilever) เพื่อให้เกิดเค้าโครงของรูปสัญลักษณ์ (Figurative)

ผลลัพธ์การทดลอง จากการประกอบรูปด้วยองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมทำให้เกิดเค้าโครงของรูปสัญลักษณ์จากการทดลองเริ่มเห็นกระบวนการสื่อสาร

กระบวนการอ่านสาร จากกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นเมื่อเปรียบเทียบละคุณค่าจากทฤษฎีการมองเห็น ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอาจจะทำให้เห็นเค้าโครงของภาพและสามารถเชื่อมโยงกับ

ภาพถ่ายเดิมได้ ทำให้กระบวนการรับรู้การสื่อสารที่เกิดขึ้นอยู่ระดับการมองเห็นแบบ Operation Seeing (แผนภูมิที่ 3)

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		

แผนภูมิที่ 3 การจำแนกระดับของการมองเห็น Shelter.1

ตารางที่ 10 แสดงการทดลองออกแบบ Shelter.2

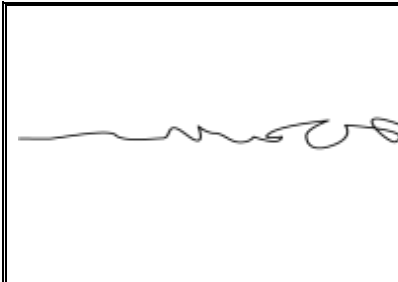
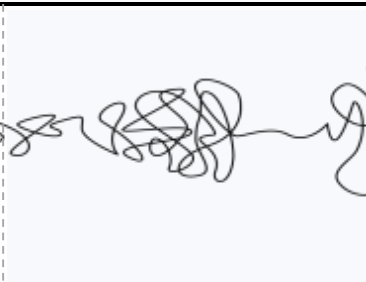
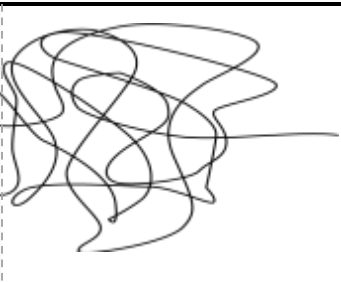
Viwe 1	Viwe 2	Simplify(B1)
		

การทดลอง จากการทดลองในโปรแกรม Shelter.1 กระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นมีการเชื่อมโยงกับภาพถ่ายเดิมอย่างเห็นได้ชัด ในการทดลอง Shelter.2 นี้มีแนวคิดที่จะลดทอน Figurative ของกระบวนการสื่อสาร โดยพัฒนาภาพถ่ายจาก Shelter.1

วิธีการประกอบรูป การนำเอารูปประกอบของ Shelter.1 มาผสมรวม(merge) ให้เป็นเนื้อเดียวกันหรือเป็นลักษณะของOutline เพื่อเป็นการลดทอนองค์ประกอบ และนำวิธีการดังกล่าวมาประกอบรูปในลักษณะสิ่งปกคลุมร่างกาย


ผลลัพธ์การทดลอง การลดกระบวนการสื่อสารลงทำให้ผลลัพธ์การทดลองครั้งนี้เกิดเค้าโครง(Figurative) น้อยลง รวมถึงการใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่น้อยลงตามไปด้วย

กระบวนการอ่าน จากวิธีการประกอบรูปที่เกิดขึ้นจากการพัฒนารูปแบบของประสบการณ์เดิม (Shelter.1) เมื่อพิจารณาจากทฤษฎีการมองเห็นกระบวนการสื่อสารที่และเค้าโครงที่น้อยลงและสามารถเชื่อมโยงจากกายภาพของเดิมได้จากการพัฒนารูปแบบทำให้กระบวนการสื่อสารในการทดลองครั้งนี้อยู่ในระดับ Associational Seeing (แผนภูมิที่ 4)

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		

แผนภูมิที่ 4 การจำแนกระดับของการมองเห็น Shelter.2

ตารางที่ 11 แสดงการทดลองออกแบบ Shelter.3

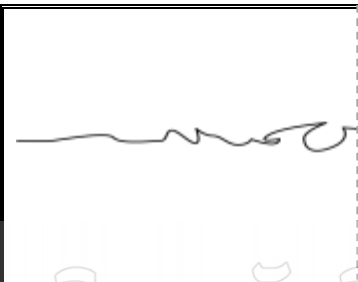
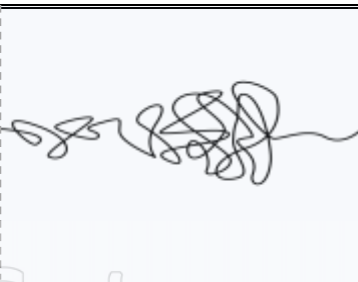

Viwe 1	Viwe 2	Simplify(B2)
		

การทดลอง การนำทางเลือกจากการ Simplify และ Transform ในหัวข้อ 1ที่มีการลดองค์ประกอบของภาพในระดับน้อยสุดมาเชื่อมโยงกับการประกอบรูปเพื่อให้เกิดกระบวนการสื่อสาร

วิธีการประกอบ การนำรูปแบบการลดทอนจากข้อ 1 (B2) จากโครงสร้างของรูปทรงเลขาคณิต (Geometry) โดยการนำรูปทรงดังกล่าวและกระบวนการ Transform นำมาประกอบรูปด้วยส่วนห่อหุ้มหรือ Double Gable Roof เพื่อสื่อสารถึงเค้าโครงของรูปสัญลักษณ์ จากข้อ 1 (B2)



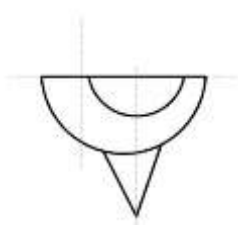
ผลลัพธ์การทดลอง การลดทอนองค์ประกอบตั้งแต่ภาพต้นวัตถุทำให้กระบวนการ Transform และการประกอบรูปขึ้นนั้นจะไม่ซับซ้อน และทำให้เกิดกระบวนการสื่อสารตามรูปสัญลักษณ์

กระบวนการอ่านสาร เมื่อพิจารณากระบวนการอ่านสารจากทฤษฎีการมองเห็น กระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจาลดทอนองค์ประกอบของภาพ ทำให้การที่จะเข้าใจถึงรูปสัญลักษณ์ได้ ต้องใช้ประสบการณ์เดิมจากรูปสัญลักษณ์แรกถือเป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เดิม ซึ่งในทางทฤษฎีถือว่าอยู่ในระดับการมองเห็นแบบ Associational Seeing (แผนภูมิที่ 5)

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์
แผนภูมิที่ 5 การจำแนกระดับของการมองเห็น Shelter.3

ตารางที่ 12 แสดงการทดลองออกแบบ Shelter.4

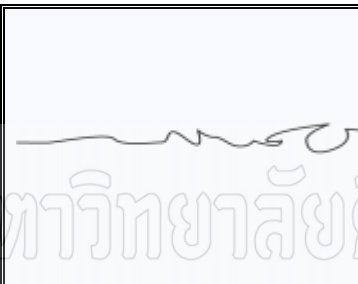

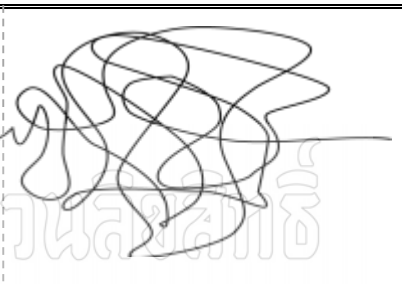
Viwe 1	Viwe 2	Simplify(A2)
		

การทดลอง การนำทางเลือกจากการ Simplify และ Transform ในหัวข้อ 1 ด้วยการนำเอาทางเลือกดังกล่าวมาออกแบบในโปรแกรม Shelter.4 มาเชื่อมโยงกับการประกอบรูปด้วยองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมและมีการพัฒนารูปแบบมาจากShelter.3

วิธีการประกอบรูป การนำรูปแบบการลดทอนจากข้อ 1 (A2) มีการนำองค์ประกอบของ Shelter.3 โดยการประกอบรูปนั้นมีการเพิ่มองค์ประกอบของโครงสร้างเสาทำหน้าทีสื่อสารยังมีหน้าที่เพื่อรับส่วนหลังคา ส่วนองค์ประกอบของหลังคามีการปาดชายคาให้โค้งเพื่อให้สอดคล้องกับรูปสัญลักษณ์

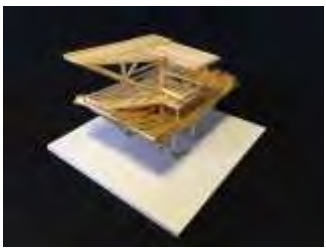

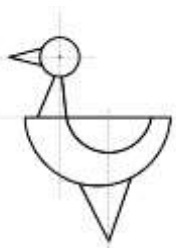
ผลลัพธ์การทดลอง จากการเพิ่มองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมจากการทดลองนี้ทำให้เกิดกระบวนการสื่อสารและเค้าโครงของภาพ (Figurative) เมื่อพิจารณาจากเค้าโครงของรูปสัญลักษณ์

กระบวนการอ่าน เมื่อพิจารณาการอ่านสารจากทฤษฎีการมองเห็น องค์ประกอบและเค้าโครงที่สื่อสารออกมานั้นเมื่อเชื่อมโยงกับรูปสัญลักษณ์ที่ถูกSimplifyการรับรู้การสื่อสารนั้นเป็นไปอย่างตรงไปตรงมาซึ่งในทฤษฎีการมองเห็นอาจจะอยู่ในระดับ Operation seeing (แผนภูมิที่ 6)

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		

แผนภูมิที่ 6 การจำแนกระดับของการมองเห็น Shelter.4

ตารางที่ 13 แสดงการทดลองออกแบบ Shelter.5

Viwe 1	Viwe 2	Simplify (A1)
		

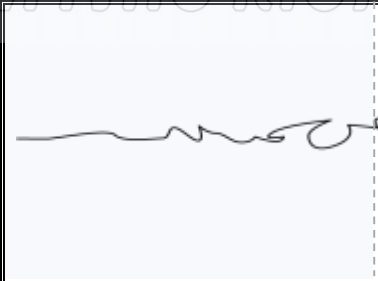
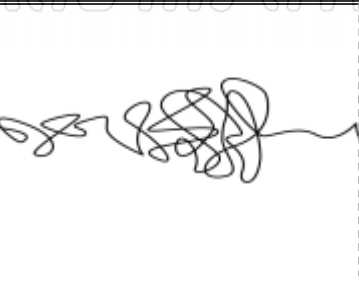
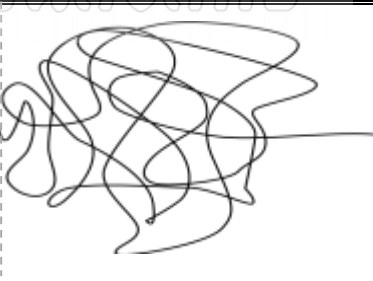
การทดลอง จากการทดลอง Shelter.1,2,3,4 เริ่มเห็นลักษณะความซ้ำทางกายภาพของที่ว่างและมุมมองของการสื่อสารในการทดลองครั้งนี้จึงเริ่มมีการเปลี่ยนลักษณะของที่ว่างและ

การใช้สอยพื้นที่เพื่อให้เห็นนัยยะของที่วางที่แตกต่างกันออกไปเป็นการเริ่มที่ว่างทำงานร่วมกับรูปสัญลักษณ์

วิธีการประกอบรูป การนำทางเลือกในหัวข้อ 4.1(A1) มาประกอบรูปองค์ประกอบของเส้นโค้งของอาคารและมีการนำ Material มามีส่วนร่วมในการสื่อสาร อีกทั้งยังนำรูปแบบโครงสร้างของ Shelter.4 มาช่วยในการประกอบรูป ทำให้เส้นโค้ง , Material , โครงสร้าง ทำงานร่วมกันได้อย่างสมดุล และเริ่มมีนัยยะของที่วางทางสถาปัตยกรรมมากขึ้น



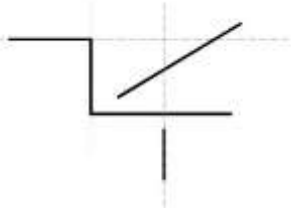
ผลลัพธ์การทดลอง การปรับเปลี่ยนลักษณะของโปรแกรมใช้งานทำให้ลักษณะของอาคารเริ่มเปลี่ยนรูปแบบไปจากเดิมโดยสามารถเห็นได้ชัดว่าระบบของที่วางเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนร่วมกับกระบวนการสื่อสาร

กระบวนการอ่านสาร เมื่อพิจารณาจากทฤษฎีการมองเห็นกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นเมื่อนำมาเชื่อมโยงกับรูปสัญลักษณ์ที่ถูก Simplify เป็นการมองเห็นที่สามารถรับรู้รูปร่างได้อย่างชัดเจนตามทฤษฎีการมองเห็นทำให้สามารถจำแนกกระบวนการมองเห็นอยู่ในระดับ Operation Seeing (แผนภูมิที่ 7)

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		

แผนภูมิที่ 7 การจำแนกระดับของการมองเห็น Shelter.5

ตารางที่ 14 แสดงการทดลองออกแบบ House.1

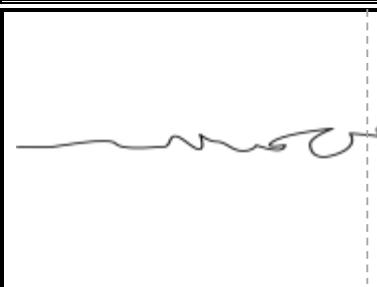
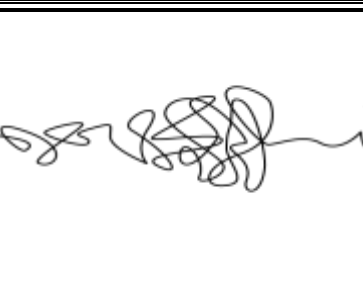
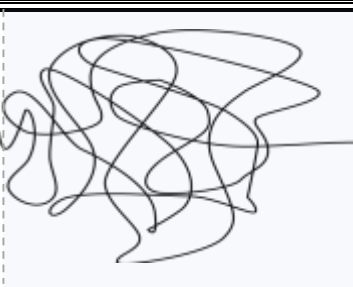
Viwe 1	Viwe 2	Simplify(D2)
		

การทดลอง จากการทดลองโปรแกรม Shelter.1-5 ทำให้สามารถเห็นได้ว่ายังขาดระบบที่ว่างทางสถาปัตยกรรม ในการทดลองนี้มีการกำหนดโปรแกรมบ้านพักอาศัยโดยเริ่มมีกำหนดระบบที่ว่างและใช้กระบวนการSimplifyในข้อ 1 เป็นพื้นฐานของการประกอบรูป

วิธีการประกอบรูป การใช้กระบวนการ Simplify และ Transform ในข้อ 1 (D2) เป็นฐานแนวคิดของการประกอบรูป House.1 และมีการกำหนดระบบที่ว่างแบบกระจายตัว โดยกำหนดให้สัญลักษณ์นั้นสื่อสารอยู่ในลักษณะของเส้นชายคาต่างของบ้านและส่วนยื่นของอาคาร(Cantilever)

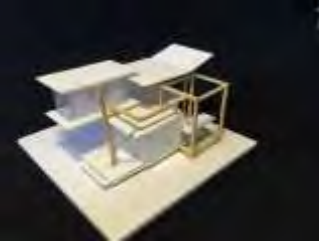

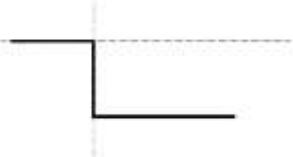
ผลลัพธ์การทดลอง กระบวนการลดทอนรูปสัญลักษณ์เมื่อนำมาประกอบรูปร่วมกับองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมรวมและให้ระบบที่ว่าง (Space) เข้ามามีส่วนร่วมในการประกอบรูปทำให้ลักษณะของที่ว่างอาคารเปลี่ยนไปเริ่มมีความซับซ้อนมากขึ้น

กระบวนการอ่าน หากพิจารณากระบวนการสื่อสารที่เกิดจากการทดลองกับทฤษฎีการมองเห็นกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นนั้นต้องอาศัยความเข้าใจจากกระบวนการลดทอนรูปสัญลักษณ์ (Simplify) หรือส่วนที่ทำหน้าที่สื่อสารเป็นเพียงองค์ประกอบร่วมทำให้กระบวนการอ่านสารนั้นต้องอาศัยมโนทัศน์ในการตีความทำให้กระบวนการอ่านสารที่เกิดขึ้นสามารถจัดอยู่ในระดับPure Seeing (แผนภูมิที่ 8)

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		

แผนภูมิที่ 8 การจำแนกระดับของการมองเห็น House.1

ตารางที่ 15 แสดงการทดลองออกแบบ House.2

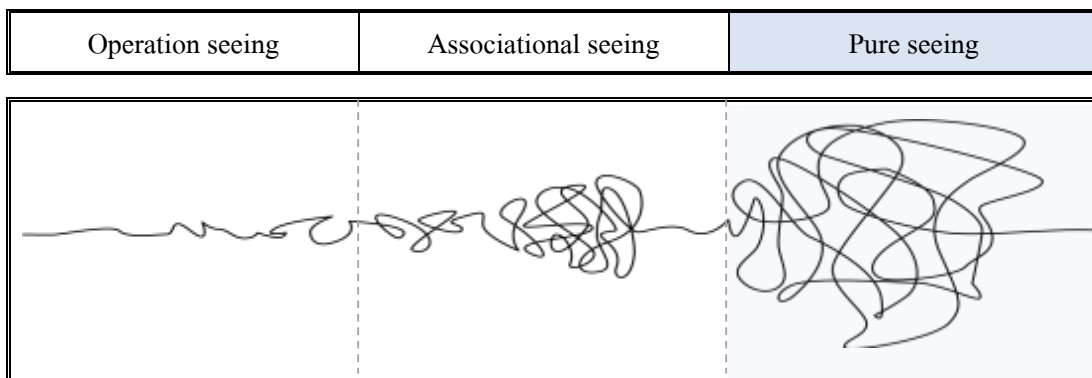
Viwe 1	Viwe 2	Simplify(D3)
		

การทดลอง การกำหนดโปรแกรมการ House.2พัฒนารูปแบบจากHouse.1โดยลดทอนองค์ประกอบและปรับเปลี่ยนรูปแบบที่ว่างโดยใช้ฐานแนวคิดจาก ข้อ 1 เป็นพื้นฐานของการประกอบรูป

วิธีการประกอบรูป การใช้ทางเลือกของกระบวนการ Simplify และ Transform ในข้อ 1 (D3) การประกอบรูปขึ้นด้วยองค์ประกอบที่มีลักษณะของบ้านพักอาศัย โดยใช้ภาษาทางสถาปัตยกรรมน้อยลง พยายามใช้องค์ประกอบให้น้อยที่สุด

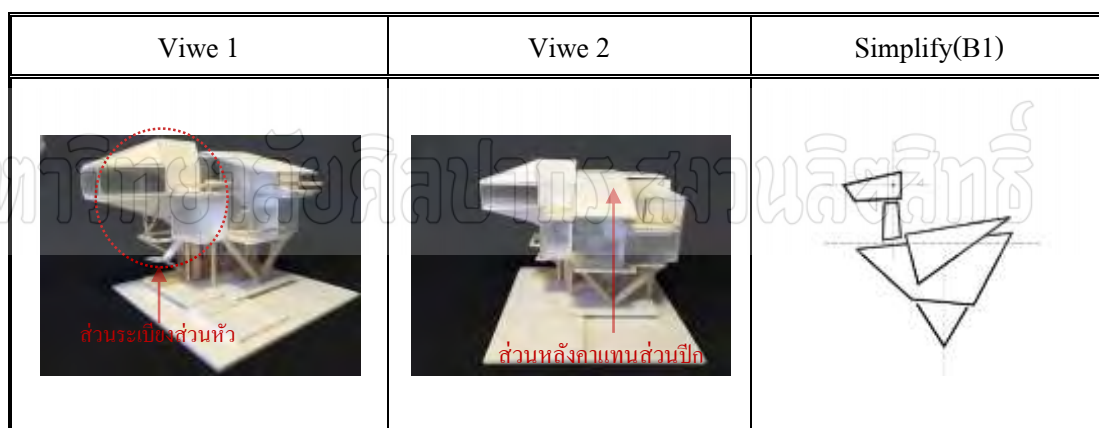
ผลลัพธ์การทดลอง การลดทอนองค์ประกอบและปรับระบบที่ว่างให้น้อยลงและการใช้ฐานแนวคิดการ Simplify (D3) ทำให้การประกอบรูปมีองค์ประกอบน้อยลงกว่า House.1 แต่กระบวนการสื่อสารนั้นอยู่ในรูปของเส้นของขอบหลังคาและส่วนยื่นของอาคาร

กระบวนการอ่าน หากพิจารณากระบวนการสื่อสารที่เกิดจากการทดลองกับทฤษฎีการมองเห็นกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นนั้นต้องอาศัยความเข้าใจจากกระบวนการลดทอนในข้อ 1 อีกทั้งกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นต้องอาศัยความเข้าใจจากประสบการณ์เดิมและต้องใช้จินตนาการในการอ่านสารด้วยเหตุผลดังที่กล่าวมา กระบวนการอ่านสารสามารถจัดอยู่ในระดับPure Seeing (แผนภูมิที่ 9)



แผนภูมิที่ 9 การจำแนกระดับของการมองเห็น House.2

ตารางที่ 16 แสดงการทดลองออกแบบ House.3

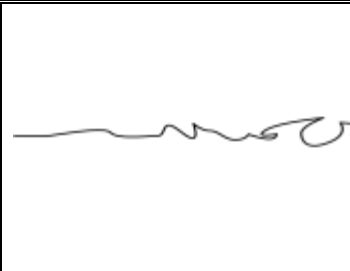
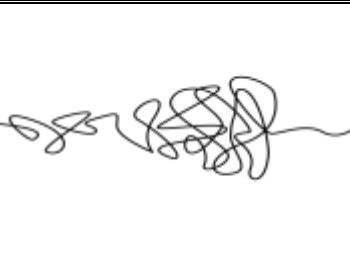
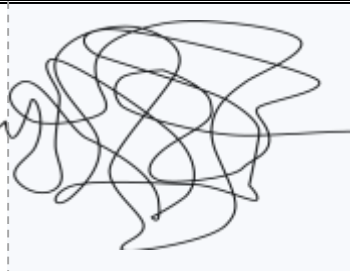


การทดลอง การใช้ฐานแนวคิดในข้อ 1 เป็นกรอบของการประกอบรูปและการกำหนดโปรแกรม House.3 ให้มีลักษณะที่วางของบ้าน 3 ชั้นโดยกำหนดให้ชองค้ำประกอบที่เรียบง่ายในการประกอบรูป

วิธีการประกอบรูป มีการใช้ทางเลือกการบวนการ Simplify (B1) และ Transform ส่วนชั้นที่ 3 (Cantilever) อีกการแทนค่าด้วย Element ต่างๆ เช่น หลังคา = ปีก , โครงสร้างเสาตัววิ = ขา และมีการชองค้ำประกอบที่เกิดขึ้นนั้นมาจากความคุ้นเคยของ Shelter.4,5 ทำให้มีร่องรอยของรูปสัญลักษณ์



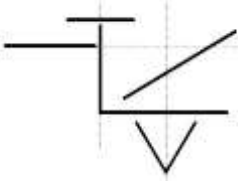
ผลลัพธ์การทดลอง การประกอบรูปขึ้นจากองค์ประกอบต่างๆ ที่คุ้นเคย (Element) ทำให้เริ่มเกิดภาษาทางสถาปัตยกรรมที่คุ้นเคยเช่นกัน และผลลัพธ์ของการทดลองทำให้เห็นเครื่องมือของการประกอบรูป คือ Element ที่คุ้นเคยจากการทดลองหลายๆครั้งก่อนหน้านี้

กระบวนการอ่านสาร หากพิจารณาจากทฤษฎีการมองเห็นกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นในส่วนCantileverและส่วนของหลังคา ทำให้เกิดเค้าโครงบางอย่างของรูปสัญลักษณ์แต่ก็ไม่สามารถบอกถึงลักษณะที่ชัดเจนได้หรือมีลักษณะกำกวม(Both-and)และอาจจะต้องมีโมณฑ์สน์ในการอ่านสาร จากประเด็นดังกล่าวสามารถจัดระดับการมองเห็นอยู่ในระดับ Pure Seeing (แผนภูมิที่ 10)

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		

แผนภูมิที่ 10 การจำแนกระดับของการมองเห็น House.3

ตารางที่ 17 แสดงการทดลองออกแบบ House.4

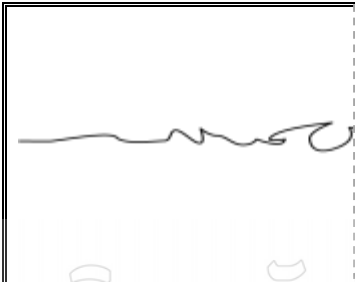
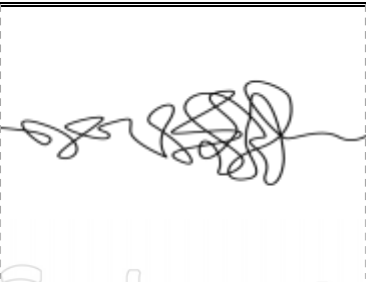

Viwe 1	Viwe 2	Simplify(C1)
		

การทดลองโปรแกรม House.4 การพัฒนารูปแบบจาก House.3 โดยเป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบขององค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม

วิธีการประกอบรูป ใช้ฐานแนวคิดSimplify(C1)และมีการ Transform ในส่วน Cantilever ระเบียงชั้นที่ 3 และการใช้องค์ประกอบของหลังคา เป็นเครื่องมือการประกอบรูปแทนค่าองค์ประกอบต่างๆของรูปสัญลักษณ์ เช่นเดียวกับ House.3 ในส่วนของระเบียงถูกแทนค่าให้เป็นส่วนของหัวเปิด และส่วนหลังคาให้เป็นส่วนปีก



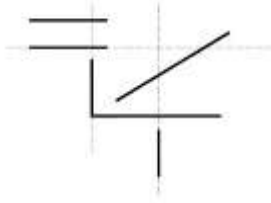
ผลลัพธ์การทดลอง การสื่อความหมายขององค์ประกอบ House.4 นี้ทำให้เห็นความชัดเจนของรูปสัญลักษณ์ เพราะการ Transform ส่วนระเบียงชั้นที่ 3 ให้มีลักษณะคล้ายสัญลักษณ์ (หัวเปิด) และส่วนของหลังคาทำหน้าที่ความหมายสื่อความหมายอีกด้วย (ปีกเปิด)

กระบวนการอ่านสาร เมื่อพิจารณาจากกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้น แล้วรูปสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากความเข้าใจพื้นฐานของภาพและโมณฑรณ์ในการตีความจากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ในทางทฤษฎีการมองเห็นจากประเด็นดังกล่าวสามารถจัดระดับการมองเห็นอยู่ในระดับ Pure Seeing (แผนภูมิที่ 11)

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		

แผนภูมิที่ 11 การจำแนกระดับของการมองเห็น House.4

ตารางที่ 18 แสดงการทดลองออกแบบ House.5

Viwe 1	Viwe 2	Simplify(C2)
		

การทดลอง การพัฒนารูปแบบจาก House.4 จากประเด็นความชัดเจนของส่วน Cantilever ระเบียงชั้นที่ 3 การทดลองนี้ต้องการลดทอนความชัดเจนของส่วนดังกล่าว

วิธีการประกอบรูป ใช้ฐานแนวคิดSimplify (C2) และปรับเปลี่ยนTransform ส่วนของระเบียบขั้นที่ 3 (หัวเปิด) ด้วยรูปทรงสี่เหลี่ยมและเปลี่ยนองค์ประกอบหลังคาขั้นที่ 2 แต่ยังคงรูปแบบภาษาและองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมไว้

ผลลัพธ์การทดลอง การลดทอนกระบวนการสื่อสารนั้น ลดลงค่อนข้างชัดเจน ลักษณะการประกอบรูปดูค่อนข้างเป็นเอกภาพ การสื่อสารนั้นมี Approach เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องอย่างเห็นได้ชัด

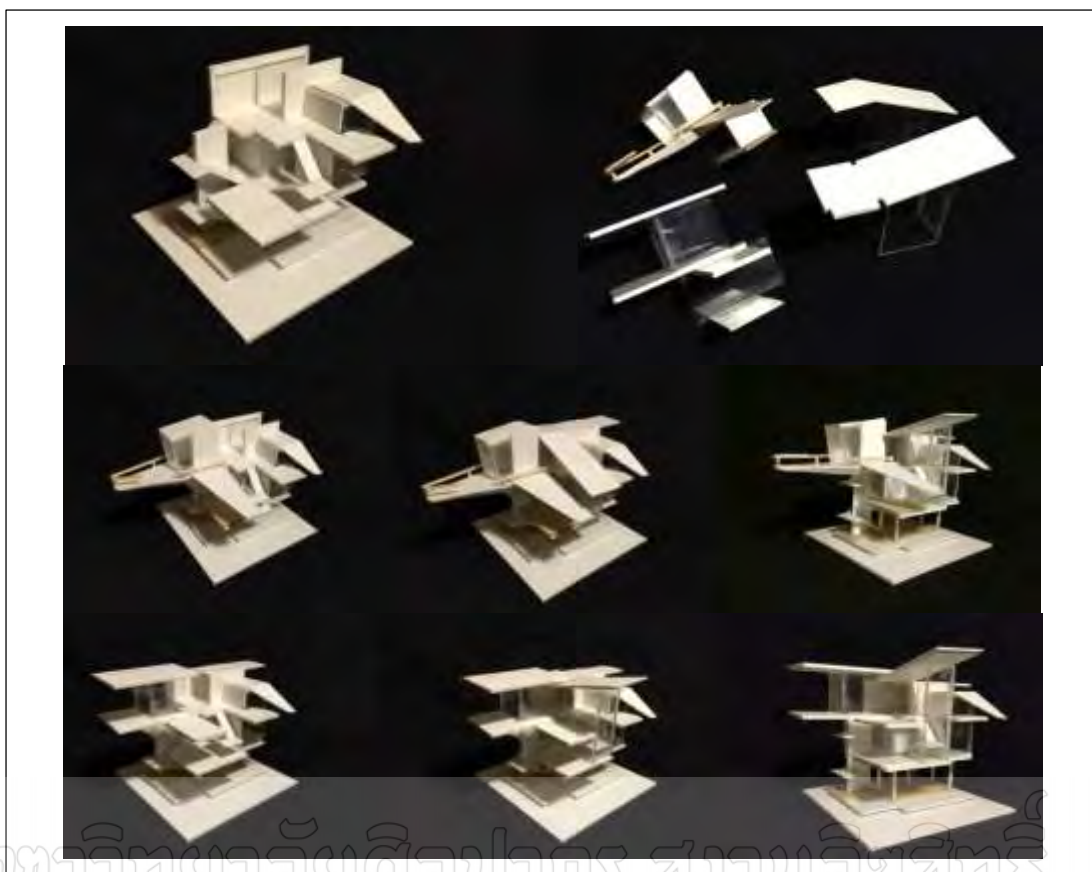
กระบวนการอ่านสาร เมื่อพิจารณาลักษณะของรูปสัญลักษณ์ที่ถูกลดทอนถูกลดทอนลง ทำให้กระบวนการสื่อสารนั้นลดลงตามไปด้วย แต่ในทางกลับกันการจะเข้าใจการสื่อสารของกระบวนการต้องอาศัยมโนทัศน์ในการอ่านสารว่ามีลักษณะของ Figurative อย่างไร ในทางทฤษฎีการมองเห็นจากประเด็นดังกล่าวสามารถจัดระดับการมองเห็นอยู่ในระดับ Pure Seeing (แผนภูมิที่ 12)

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing

แผนภูมิที่ 12 การจำแนกระดับของการมองเห็น House.5

3. สรุปเครื่องมือในการออกแบบ

จากทำการทดลอง Simplify ข้อ 1 และนำวิธีดังกล่าวเป็นพื้นฐานในการทดลองงานออกแบบ 10 ครั้ง โดยทำการทดลอง 5 ครั้ง ในโปรแกรม Shelter. 5 ครั้ง ทำให้เห็นกระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์และเกิดความเข้าใจเรื่องของมุมมองและที่ว่างในโปรแกรม House.1-5 การทดลองจำนวน 5 ครั้ง บนพื้นฐานแนวคิดของข้อ 4.1 และใช้ความคุ้นเคยขององค์ประกอบจากการทดลองก่อนหน้านี้เป็นเครื่องมือในการประกอบรูป จากการทดลองทั้งหมด 10 ครั้ง ทำให้เห็นได้ว่าการทดลอง House.3, 4, 5 สามารถลดทอนรูปสัญลักษณ์ได้อย่างมีลำดับขั้นตอน โดยสามารถทำให้เห็นได้ว่าองค์ประกอบที่คุ้นเคยนั้นเป็นเครื่องมือในการประกอบรูปได้ (ภาพที่ 17-18)

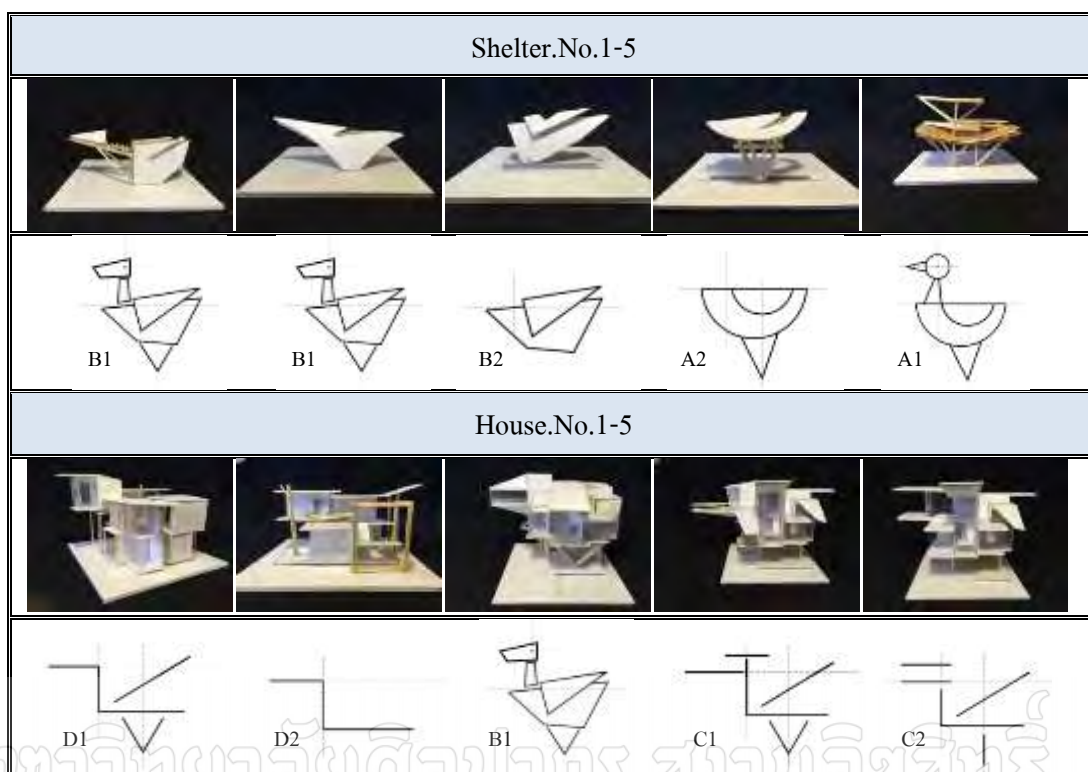


ภาพที่ 17 ภาพแสดงกระบวนการประกอบรูป House.4,House.5



ภาพที่ 18 ภาพแสดงการทดลองกระบวนการเปลี่ยนรูป ของ House. 3 , 4 , 5

ตารางที่ 19 แสดงผลลัพธ์ของการทดลอง Shelter.1-5 และ House.1-5









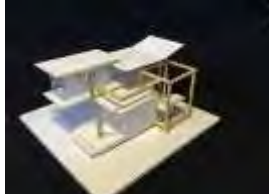






เมื่อเปรียบเทียบสรุปผลการทดลองทำให้เห็นได้ว่าการทดลอง Shelter.1-5 การใช้ทางเลือกของกระบวนการSimplify(A,B)ในข้อ 4.1 ทำให้เกิดกระบวนการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา เมื่ออธิบายด้วยรูปสัญลักษณ์ทำให้เห็นเค้าโครงจากกระบวนการดังกล่าวอย่างเห็นได้ชัด แต่เมื่อเปรียบเทียบการทดลอง House.1-5 ทำให้เห็นได้ว่าการใช้ทางเลือกของกระบวนการ Simplify (C,D) ที่ถูกลดทอนองค์ประกอบของภาพจนเหลือน้อย ทำให้สามารถเปรียบเทียบผลการทดลอง กับภาพวัตถุต้นตอทำให้เห็นกระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์ที่น้อยลง (ตารางที่ 19)

4. สรุปกระบวนการมองเห็นจากการทดลอง

จากการทดลองการข้อ 2 สามารถสรุประดับการมองเห็นได้ดังนี้ (ตารางที่ 20)

ตารางที่ 20 สรุปกระบวนการมองเห็นจากการทดลอง

Operation seeing	Associational seeing	Pure seeing
		
		
		
		
		
		

จากการทดลองทั้งหมด 10 ครั้ง สามารถสรุปผลจากกรอบของทฤษฎีการมองเห็น

5. สรุปกรณีศึกษาและกระบวนการออกแบบทดลอง

จากการออกแบบและทดลองคงมีสองประเด็นหลักคือ การเขียนสาร (จากตัวผู้ออกแบบ) และ การอ่านสารจากทฤษฎีมองเห็น ในประเด็นการเขียนสารนั้นการค้นคว้าทดลอง สามารถค้นพบเครื่องมือที่สามารถสร้างภาษาที่แสดงถึงความเป็นปัจเจกลักษณะของผู้เขียนสารได้ นั่นคือการใช้องค์ประกอบที่คุ้นเคยเป็นเครื่องมือในการออกแบบ ซึ่งกระบวนการนี้เกิดจากการทำซ้ำและเข้าใจถึงภาพของวัตถุต้นตอและองค์ประกอบต่างๆที่จะนำมาเป็นเครื่องมือประกอบรูป แต่กระบวนการสร้างความคุ้นเคยขององค์ประกอบเหล่านี้ มีตัวอย่างที่เคยเกิดขึ้นมาก่อนแล้ว อย่างผลงานของ โกรเปียส (Walter Gropius) เช่น การเอาองค์ประกอบของหน้าต่างและบันไดของโรงงานมาใช้กับโรงเรียนทำให้โรงเรียนดูเป็น โรงงานไปด้วย ผลงานที่เห็น ได้ชัดอย่าง Bauhaus¹



ภาพที่ 19 ภาพแสดงผลงานของ Walter Gropius

ที่มา : FINE ART SITE WORLD MUSEUM, **A HISTORY OF ARCHITECTURE - MODERNISM**, Accessed April 10, 2017, Available from www.historiasztuki.com.pl/ilustracje/GROPIUS-Fagus.jpg.

: History of Innovation , **1919 : BUAHAUS SCHOOL**, Accessed April 10, 2017, Available from <https://aehistory.files.wordpress.com/2012/10/bauhaus2.png>.

ส่วนประเด็นของการอ่านสารนั้น ถ้าจะให้เกิดความเข้าใจกระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์จากการพบเห็นในครั้งแรกอาจจะเป็นไปได้ยากเพราะแต่ละบุคคลนั้นมีประสบการณ์ในพบเจอสิ่งต่างๆไม่เหมือนกัน แต่ในทางกลับกันถ้าผู้ที่อ่านสารมีความเข้าใจในสารจากประสบการณ์เดิมอยู่แล้วอาจจะทำให้พอที่จะสามารถเข้าใจในกระบวนการสื่อสาร รูปสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นได้ และอาจจะกล่าวได้ว่าการที่จะเข้าใจรูปแบบของสารได้นั้นต้องเกิดจากประสบการณ์การเรียนรู้จากสิ่งต่างๆ

¹ หม่อมหลวง ปิยลดา ทวีปรั้งยีพร, **Complexity and Contradiction in Architecture** ความซับซ้อนและความขัดแย้งในสถาปัตยกรรม (กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2016), 76.









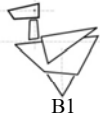
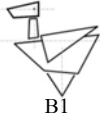


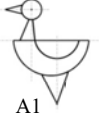

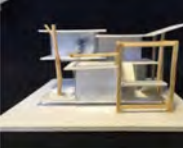



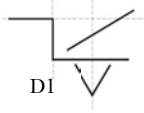
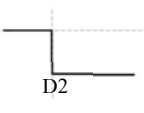
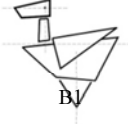
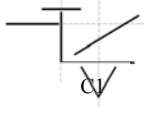
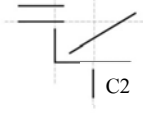
บทที่ 5

การออกแบบขั้นสุดท้ายและการทำแบบสอบถาม

1. การกำหนดโปรแกรมการออกแบบ

จากการศึกษาบทที่ 4 ผลของการศึกษามีกระบวนการสื่อสารและพบเครื่องมือในการประกอบรูป ซึ่งเป็นกระบวนการที่สามารถสร้างภาษาในการออกแบบได้ กรณีศึกษาในบทนี้จึงมีการกำหนดให้ใช้เครื่องมือและรูปสัญลักษณ์จากบทก่อนหน้า เพื่อเป็นการควบคุมกรอบของงานออกแบบเพื่อที่จะสามารถทำแบบสอบถามในกระบวนการศึกษาขั้นสุดท้ายเพื่อตอบคำถามจากสมมุติฐาน จากการศึกษาในบทก่อนหน้าการประกอบรูปของสถาปัตยกรรมยังขาดประเด็นของพฤติกรรมผู้ใช้ในการสร้าง โปรแกรมการออกแบบกำหนดให้สอดคล้องรูปแบบของอิริยาบถของมนุษย์ทำงานร่วมกับรูปสัญลักษณ์ (รูปเปิด) เป็นพื้นฐานของการออกแบบสถาปัตยกรรม



ตารางที่ 21 แสดงองค์ประกอบต่าง ๆ จากการทดลองจากบทที่ 4

SYMBOLIC				
Shelter.No.1-5				
				
 B1	 B1	 B2	 A2	 A1
House.No.1-5				
				
 D1	 D2	 B1	 C1	 C2

2. การออกแบบขั้นสุดท้ายโปรแกรมศาลา (SALA 1-3)

โปรแกรมศาลารอรถยนต์ริมทางมีลักษณะของการมองเห็นซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมถูกอ่านจากผู้ใช้งานโดยตรงและมุมมองในการสื่อสารมีลักษณะ 2 มิติ อีกทั้งองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมค่อนข้างน้อย กระบวนการสื่อสารจะสามารถทำงานร่วมกับอิริยาบถของมนุษย์

ตารางที่ 22 ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ SALA 1

Convention Element	SALA 1
	

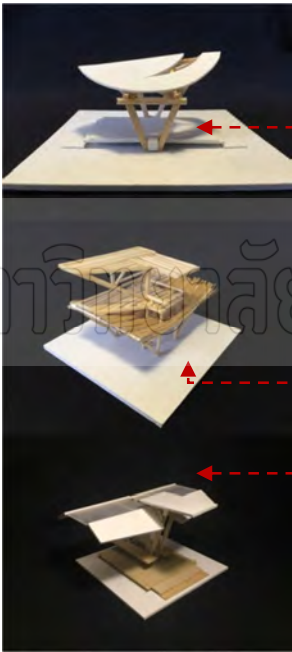

กระบวนการประกอบรูป การใช้ทางเลือกจากการทดลองโดยการนำองค์ประกอบที่มีลักษณะโปรแกรมที่คล้ายคลึงกับศาลา และส่วน House5 เป็นเครื่องมือของการประกอบรูป เพื่อเป็นการสร้างภาษาในการออกแบบ และการสื่อความหมายของรูปสัญลักษณ์

1. เสาโครงสร้างรูปตัว V ซึ่งเป็นองค์ประกอบของ Shelter.4,5 สื่อสารถึงรูปสัญลักษณ์ (ขาเปิด)
2. หลังคา Canopy ซึ่งมีการนำเอาองค์ประกอบของ House.5 สื่อสารถึงรูปสัญลักษณ์ (หัวเปิด)

3. หลังคาซ้ายและขวา (Cantilever) ซึ่งเป็นองค์ประกอบในส่วนของหลังคาส่วนยื่นของอาคารที่สื่อสารเป็นส่วนของรูปสัญลักษณ์ (ปีกเปิด)

การใช้ทางเลือกการประกอบรูปจากองค์ประกอบที่คุ้นเคยทำให้สามารถเห็นถึงกระบวนการสื่อสารอยู่ในรูปแบบของสิ่งปกคลุม อีกทั้งระบบที่วางกับอิริยาบถของมนุษย์ยังสามารถทำงานร่วมกับการสื่อสาร

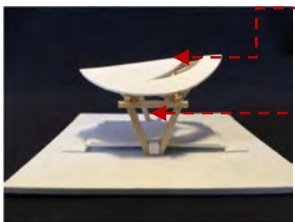
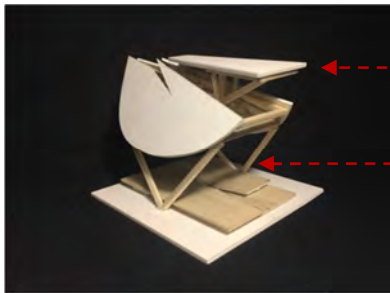

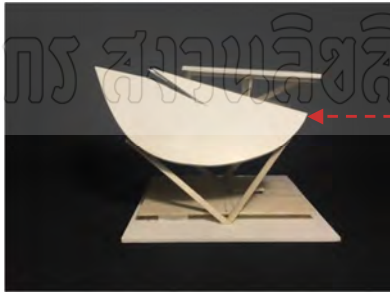
ตารางที่ 23 ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบศาลา (SALA 2)

Convention Element	SALA 2
	

กระบวนการประกอบรูป การพัฒนารูปแบบมาจาก SALA1 โดยลดทอนส่วนของหลังคา Canopy (หมายเลข2) ออกเพื่อให้สถาปัตยกรรมสื่อสารน้อยลงและยังคงใช้ทางเลือกขององค์ประกอบที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับโปรแกรมศาลาโดยองค์ประกอบของ SALA 1 เป็นแนวคิดพื้นฐานการสร้างภาษา และการประกอบรูปมีการเปลี่ยนวัสดุหลังคาให้โปร่งแสง เพื่อให้องค์ประกอบของโครงสร้างเสารูปตัว V (หมายเลข 1) และส่วนหลังคาโครงสร้างซ้ายขวา (Cantilever) มีกระบวนการสื่อสารชัดเจนขึ้น

การลดทอนองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมลงนั้นทำให้ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นนั้นไม่สามารถรับรูปลักษณะการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์ได้และระบบที่วางยังไม่สามารถทำงานร่วมกับรูปทรงได้

ตารางที่ 24 ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบศาลา (SALA 3)

Convention Element	SALA 3
	
	

กระบวนการประกอบรูป จากการพัฒนารูปแบบของ SALA 3 มีการใช้องค์ประกอบ Shelter.4 และ SALA1 เป็นเครื่องมือการประกอบรูป โดยใช้ส่วนของหลังคา (หมายเลข 2) ของ มาเป็นส่วนประกอบทำให้กายภาพที่เกิดขึ้นนั้นและสื่อสารออกมาค่อนข้างชัดเจน โดยสามารถอธิบายการสื่อความหมายด้วยองค์ประกอบตามหมายเลขดังนี้


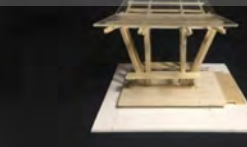
1. ส่วนของเสาโครงสร้างรูปตัว สื่อสารถึงรูปสัญลักษณ์ (ขาเปิด)
2. ส่วนของหลังคาด้านข้างมีการใช้องค์ประกอบของ Shelter.4 โดยมีการปรับสัดส่วนของหลังคาให้สื่อสารถึงรูปสัญลักษณ์ (ตัวเปิด)

3. การใช้รูปแบบหลังคา Canopy ของ SALA 1 มาเป็นส่วนประกอบของหลังคาและยกระดับขึ้นคล้ายกับหลังคาสองชั้น เพื่อให้อยู่ตรงตำแหน่งของรูปสัญลักษณ์ (หัวเปิด)

การประกอบรูปของ SALA3 นั้นเกิดกระบวนการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาและสามารถตีความเค้าโครงของรูปสัญลักษณ์ได้จากประสบการณ์เดิม

การพัฒนางานออกแบบบนพื้นฐานของรูปสัญลักษณ์และองค์ประกอบที่คุ้นเคยทำให้เห็นกระบวนการและลำดับในโปรแกรม SALA 1-3 (ตารางที่ 25)

ตารางที่ 25 ตารางสรุปการพัฒนาแบบ โปรแกรมศาลา(SALA)

Convention Element	SALA 1	SALA 2	SALA 3
			
			
			

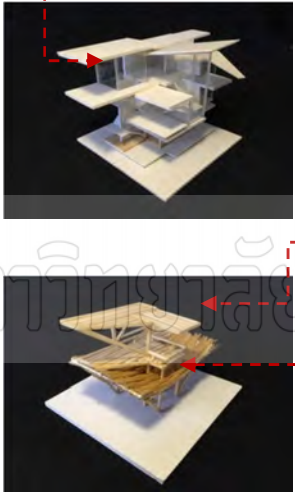
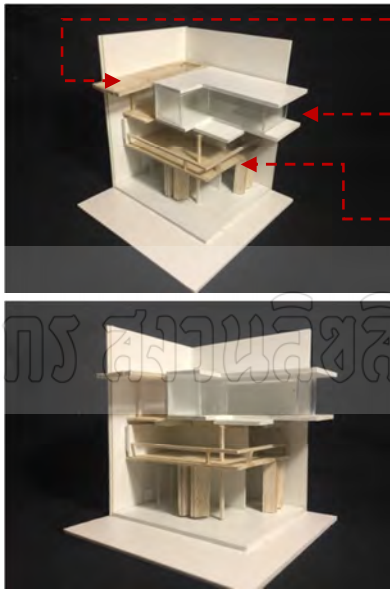
สรุปการออกแบบโปรแกรม SALA 1-3

ในการประกอบรูปของ SALA1-3 มีความตั้งใจในการสื่อสารและใช้เครื่องมือจากองค์ประกอบที่มีอยู่ ในประเด็นของการใช้เครื่องมือคุ้นเคยนั้นทำให้งานออกแบบที่ออกมา นั้นทำให้มีร่องรอยของภาษาเดิมเพียงแต่ความชัดเจนนั้นจะถูกประกอบรูปขึ้นและนำไปใช้กับส่วนใดถึงจะเกิดความกระบวนการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ส่วนในประเด็นการสื่อสารนั้น SALA 1 และ 3 มีลักษณะเค้าโครงของรูปสัญลักษณ์ แต่ประเด็นของการสื่อสารยังมีได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับการใช้งานเป็นเพราะระบบของที่วางมีความซับซ้อน จึงทำให้การออกแบบถูกเน้นไปที่กระบวนการสื่อสารเพียงอย่างเดียว

3. การออกแบบขั้นสุดท้ายโปรแกรม Cafe'

โปรแกรม Cafe' กำหนดให้โปรแกรมนี้มีที่ตั้งอยู่บนหัวมุมตึกแถว เพื่อการออกแบบภายใต้กรอบของมุมมองสื่อสารแบบ 3 มิติภายใต้เงื่อนไขของกระบวนการสื่อสารรูปสัญลักษณ์และเครื่องมือของการประกอบรูปจากการทดลอง

ตารางที่ 26 ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ Cafe'1

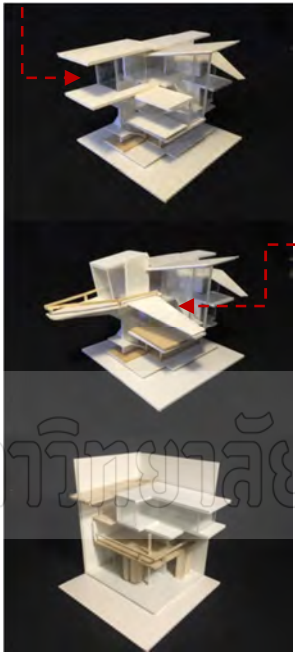
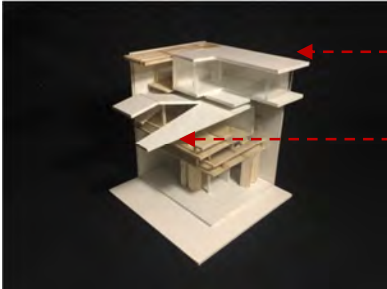

Convention Element	CAFÉ' 1
	

กระบวนการประกอบรูป การใช้ทางเลือกขององค์ประกอบที่คุ้นเคยที่มีมุมมองคล้ายคลึงกับลักษณะที่ตั้งและนำองค์ประกอบของ Shelter.5, House.5 มีเป็นเครื่องมือในการประกอบรูปเพื่อให้เกิดการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์ โดยสามารถอธิบายการสื่อความหมายด้วยองค์ประกอบตามหมายเลขดังนี้

1. ส่วนของ Cantilever ที่แทนค่ารูปสัญลักษณ์ (หัวเปิด) นำมาประกอบรูปเป็นส่วนของชั้นที่3 และสื่อสารถึงรูปสัญลักษณ์ และ ยังเป็นพื้นที่ใช้สอยของอาคาร
2. ส่วนของระเบียงของ Shelter.5 เพื่อให้เกิดเป็นลักษณะการใช้สอยพื้นที่อาคาร
3. ส่วนของหลังคาระแนง เป็นการนำส่วนประกอบของ หลังคาระแนงมาประกอบรูปเพื่อทำหน้าที่เป็นส่วน Cantilever เพื่อสื่อสารเป็นรูปสัญลักษณ์ของอาคาร (ปีกเปิด)

จากการประกอบรูปของ Café'1 นี้จะมีเพียงส่วนของชั้นที่ 3 ที่พยายามทำหน้าที่สื่อสาร แต่ในส่วนอื่นทำหน้าที่สื่อสารถึงลักษณะการใช้งานที่ยังไม่เฉพาะเจาะจง

ตารางที่ 27 ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ Café'2



Convention Element	CAFÉ' 2
	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="margin-bottom: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">1</div>  <div style="margin-left: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">2</div> </div> </div> <div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">2</div>  <div style="margin-left: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">2</div> </div> </div> </div> </div>

กระบวนการประกอบรูป การออกแบบของ Café'2 นี้มีการพัฒนามารูปแบบมาจาก Café'1 โดยการใช้ทางเลือกของการทดลองที่มีลักษณะมุมมองในการสื่อสารที่คล้ายคลึงกันมาเป็นทางเลือก และเพิ่มพื้นที่ใช้สอยเป็น 4 ชั้น และแทรกพื้นที่ใช้สอยของส่วนของระเบียงชั้นที่ 3 (หมายเลข 3) และดันพื้นที่ หมายเลข 1 ขึ้นไปไว้ชั้นที่ 4 และในการใช้องค์ประกอบของ House.4 มาเป็นส่วนของหลังคา Cantilever เพื่อสื่อสารถึงรูปสัญลักษณ์ (ปีกเปิด) ให้ชัดเจนขึ้น ถือเป็นการเพิ่มส่วนของที่ต้องการสื่อสารและส่วนของการใช้งานลงไปด้วย โดยสามารถอธิบายการสื่อความหมายด้วยหมายเลขดังนี้

1. ส่วนพื้นที่ใช้สอยชั้นที่ 4 สื่อความหมายรูปสัญลักษณ์ (หัวเปิด) อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ใช้สอย
2. องค์ประกอบของหลังคาชั้นที่ 3 สื่อความหมายรูปสัญลักษณ์ (ปีกเปิด)

การพัฒนาแบบจาก Cafe'1 และใช้องค์ประกอบที่คุ้นเคยมาเป็นทางเลือกในการประกอบรูปในส่วนของหลังคา (หมายเลข 2) ทำให้เกิดกระบวนการสื่อสารมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการออกแบบ Cafe'1

ตารางที่ 28 ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ Cafe'3

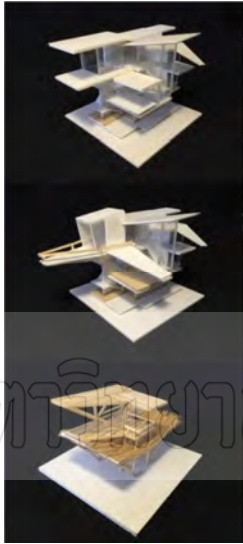
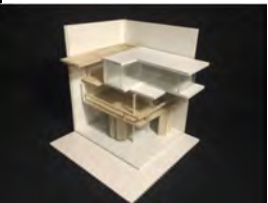



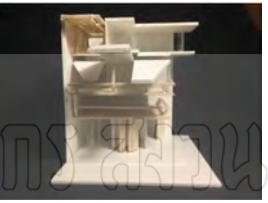
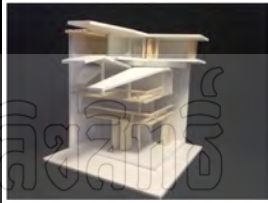
Convention Element	CAFÉ' 3
	

กระบวนการประกอบรูป ในการออกแบบของ Cafe'3 นี้เป็นการพัฒนาแบบขั้นสุดท้าย โดยมีการพัฒนาแบบมาจาก Cafe'2 บนพื้นฐานการใช้ทางเลือกขององค์ประกอบที่คุ้นเคยโดยใช้แนวทางการปรับรูปสัญลักษณ์ในส่วนของชั้นที่ 4 (หัวเปิด) และมีการ Transform ส่วนดังกล่าว (หมายเลข 1) และเพิ่มส่วนของระเบียงชั้นที่ 4 และส่วนของหลังคา Cantilever (หมายเลข 2) เพื่อเป็นการเพิ่มกระบวนการสื่อสารส่วนของรูปสัญลักษณ์ (ปีกเปิด) อีกทั้งเป็นการเพิ่มความเป็นเอกภาพของรูปทรงให้มีลักษณะเป็นภาษาเดียวกันในงานออกแบบ

การเพิ่มองค์ประกอบของส่วนหลังคาชั้นที่ 4 ทำให้เกิดกระบวนการสื่อสารอย่างเห็นได้ชัด ส่วนการรับรู้ของรูปสัญลักษณ์นั้นอาจจะต้องมีมุมมองจากที่สูงถึงจะสามารถรับรู้ถึง Figurative ได้

การออกแบบบนพื้นฐานของรูปสัญลักษณ์ โดยการออกแบบ Café'1-3 นั้น เห็นกระบวนการออกแบบที่ใช้อองค์ประกอบที่น้อยไปหามาก บนปัจจัยพื้นฐานของมุมมองและองค์ประกอบพื้นฐานเดียวกัน ทำให้ภาษาทางสถาปัตยกรรมเป็นไปในทิศทางเดียวกัน (ตารางที่ 29)

ตารางที่ 29 ตารางแสดงผลลัพธ์การพัฒนาแบบโปรแกรม Café'

Convention Element	Café' 1	Café' 2	Café' 3
			
			

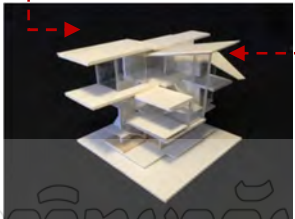
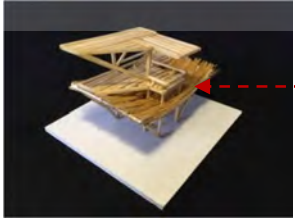
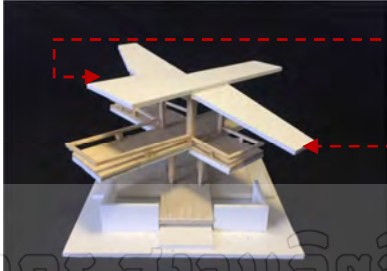

สรุปการออกแบบโปรแกรม Café' 1 – 3

กระบวนการของการประกอบรูปของโปรแกรมCafe' 1-3 การพัฒนารูปแบบของภาษาทางสถาปัตยกรรมนั้น มีการแสดงออกขององค์ประกอบและเครื่องมืออย่างเห็นได้ชัด บนพื้นฐานของทางเลือจากการทดลองที่มีลักษณะของมุมมองที่คล้ายคลึงกันทำให้การพัฒนารูปแบบทั้งสามตามลำดับขั้นนั้นและค่อนข้างมีความต่อเนื่อง ซึ่งต่างกับโปรแกรม SALA ที่ดูเหมือนจะไม่ต่อเนื่องและโปรแกรม Café' นั้น ในแง่ของการใช้งานนั้นยังไม่สามารถบ่งบอก ถึงลักษณะการใช้งานตามอิริยาบถของมนุษย์ ได้ตามวัตถุประสงค์ของงานออกแบบ

4. การออกแบบขั้นสุดท้ายโปรแกรม Meditation Pavillion

โปรแกรม Mediatation Pavillion เป็นการเลือกโปรแกรมที่เริ่มให้ความสำคัญกับ อริยาบถของมนุษย์ที่ส่งผลต่อพื้นที่การใช้งานในสถาปัตยกรรม โดยการออกแบบกำหนดให้ประเด็นของอริยาบถของมนุษย์นั้นสามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับรูปสัญลักษณ์ โดยกำหนดให้อริยาบถของมนุษย์นั้นคือการนั่งปฏิบัติสมาธิ

ตารางที่ 30 ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ Meditation Pavillion 1


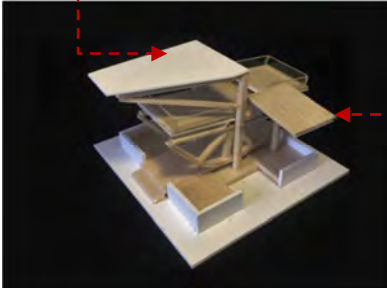

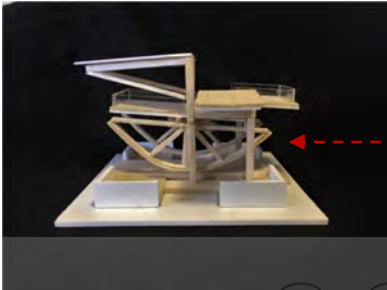

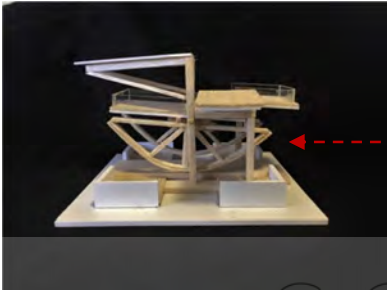
Convention Element	Meditation 1
 	 

กระบวนการประกอบรูป การใช้ทางเลือกขององค์ประกอบที่คุ้นเคยที่มีลักษณะทางกายภาพคล้ายคลึงกับโปรแกรมการออกแบบ โดยมีเครื่องมือของการประกอบรูปจากการทดลอง Shelter.5 และ House.5 โดยสามารถอธิบายการสื่อความหมายด้วยองค์ประกอบได้ดังนี้

1. ส่วนของหลังคา Cantilever (1) สื่อความหมายของรูปสัญลักษณ์ (หัวเปิด)
2. ส่วนของชายคา (2) สื่อความหมายของรูปสัญลักษณ์ (ปีกเปิด)

การใช้ทางเลือกขององค์ประกอบที่คุ้นเคยผลลัพธ์ของกระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์นั้นค่อนข้างเบาบางเมื่อพิจารณาจากรูปสัญลักษณ์เริ่มต้น และลักษณะของที่วางนั้นยังไม่สามารถสื่อสารออกมาเป็นอริยาบถการใช้งานของมนุษย์ได้

ตารางที่ 31 ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ Meditation Pavillion 2



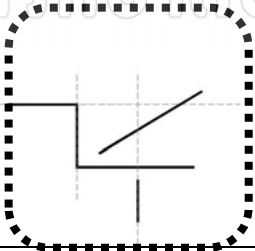


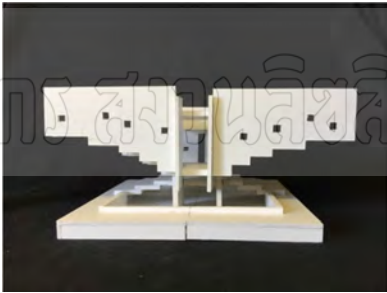
Convention Element	Meditation 2
	
	
	

กระบวนการประกอบรูป การใช้ทางเลือกขององค์ประกอบที่คุ้นเคย Shelter.5 ที่มีลักษณะทางกายภาพคล้ายคลึงกับ Pavillion เป็นกรอบของการประกอบรูป โดยการออกแบบในโปรแกรมนี้ด้วยการทำให้สถาปัตยกรรมเคลื่อนไหวได้ในลักษณะของการแกว่ง จากความไม่สมดุลย์ของน้ำหนักการเดินหรือนั่งภายในPavillionของพฤติกรรมผู้ใช้ เพื่อให้เกิดสมาธิจากการสร้างสมดุลย์ของน้ำหนักและการทรงตัวจากการใช้งานบนที่ว่าง และสามารถอธิบายการสื่อความหมายตามหมายเลขได้ดังนี้

1. ส่วนของหลังคา Cantilever เป็นการสื่อความหมายของรูปสัญลักษณ์ (หัวเปิด)
2. ส่วนCanopy เป็นการสื่อความหมายของรูปสัญลักษณ์ (ปีกเปิด)
3. ส่วนของกลไกเส้นโค้ง เป็นการสื่อความหมายสัญลักษณ์ (ตัวเปิด)

เมื่อพิจารณากระบวนการสื่อความหมายของรูปสัญลักษณ์จากการใช้ทางเลือกขององค์ประกอบขององค์ที่คุ้นเคยกระบวนการสื่อสารนั้นค่อนข้างเป็นไปอย่างตรงไปตรงมา และประเด็นการกำหนดลักษณะการใช้งานจากการถ่ายน้ำหนักของผู้ใช้งาน พื้นฐานของแนวคิดสามารถเป็นการสร้างสมาธิได้ แต่เมื่อลองพิจารณาจากการออกแบบแล้วสามารถบ่งชี้ได้ว่าการเคลื่อนไหวเป็นเพียงกลไกของสถาปัตยกรรม

ตารางที่ 32 ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบ Meditation Pavillion 3



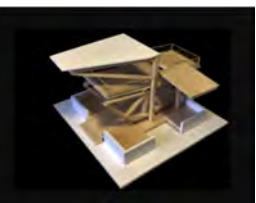



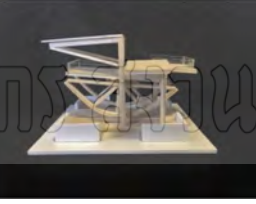
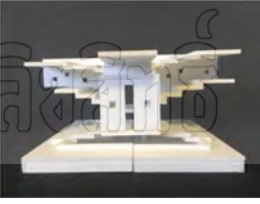
Conceptual	Meditation 4
  	  

กระบวนการประกอบรูป จากการพัฒนาแบบ Meditation Pavillion 1,2 การกำหนดการใช้ทางเลือกขององค์ประกอบที่คุ้นเคยเริ่มทำให้เห็นข้อจำกัดทางการออกแบบ คือเป็นเรื่องยากที่จะนำลักษณะการใช้งานมาทำงานร่วมกับรูปสัญลักษณ์ถ้ายังใช้กรอบขององค์ประกอบที่คุ้นเคยเป็นประเด็นหลักของการประกอบรูปในการออกแบบ โปรแกรม Meditation Pavillion 4 จึงกำหนดให้ลักษณะที่วางทำงานร่วมกับกระบวนการสื่อสาร โดยพฤติกรรมผู้ใช้มีลักษณะการนั่งสมาธิการออกแบบจึงมีการยกระดับ(Step)ของที่วางขึ้นตามลำดับหรือมีลักษณะคล้ายกับบันไดสามารถอธิบายการสื่อความหมายตามหมายเลขได้ดังนี้

1. ส่วนของ Cantilever เป็นการสื่อความหมายของรูปสัญลักษณ์ (หัวเปิด)
2. ส่วนของการยกระดับพื้น (Step) เป็นการสื่อความหมายของรูปสัญลักษณ์ (ปีกเปิด)

การยกระดับของพื้นที่ทำให้สามารถเห็นถึงกระบวนการสื่อสารระหว่างรูปสัญลักษณ์ที่สามารถทำงานร่วมกับพฤติกรรมผู้ใช้อาคาร เป็นการประกอบรูปตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบ การพัฒนารูปแบบของ Meditation Pavillion 1-3 มีลักษณะการเปลี่ยนรูปของสัญลักษณ์อย่างเห็นได้ชัด เมื่อเริ่มให้ความสำคัญกับพฤติกรรมผู้ใช้ (ตารางที่ 33)

ตารางที่ 33 ตารางแสดงผลลัพธ์การพัฒนาแบบโปรแกรม Meditation Pavillion 1-3

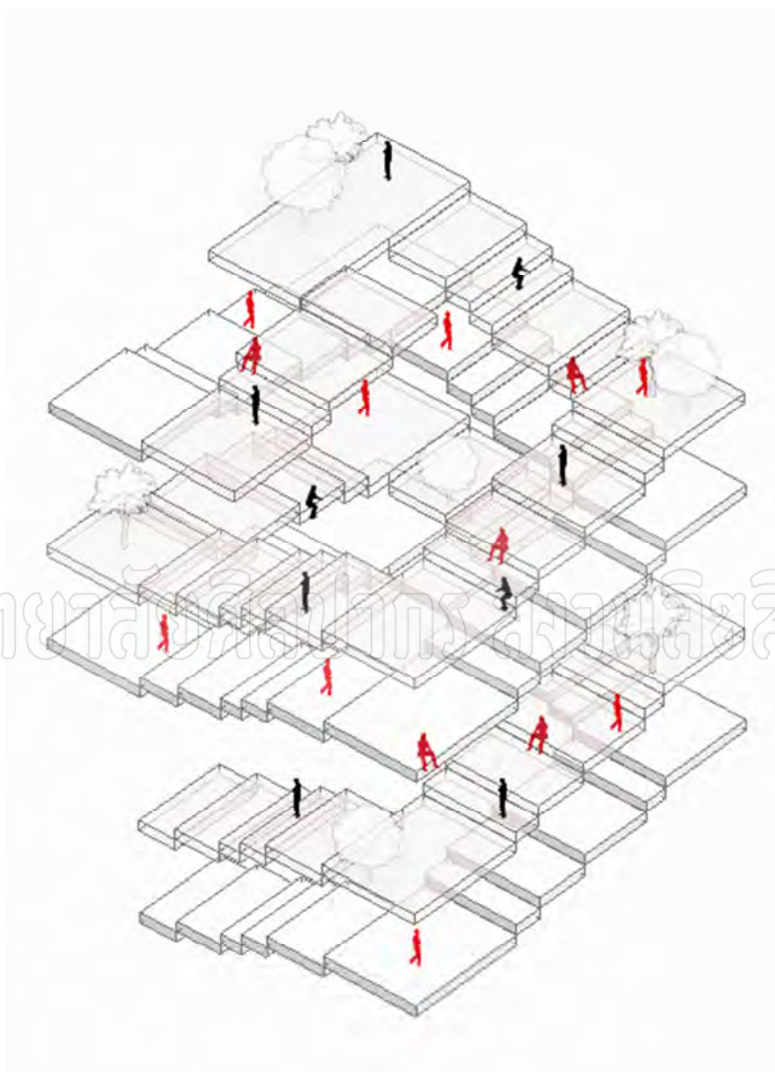
Convention Element	Meditation 1	Meditation 2	Meditation 3
			
			

สรุปการออกแบบโปรแกรม Meditation Pavillion 1-3

จากการออกแบบโปรแกรม Meditation Pavillion สามารถเห็นถึงข้อจำกัดของการใช้ทางเลือกและเครื่องมือที่มีอยู่เดิมทำให้รูปแบบทางสถาปัตยกรรมเกิดข้อจำกัด ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดจากการออกแบบ Meditation Pavillion 1,2 แต่เมื่อลดความสำคัญกับเครื่องมือเดิมน้อยลง และให้ความสำคัญกับลักษณะผู้ใช้ (User) และกำหนดรูปแบบการประกอบรูปตามวัตถุประสงค์การใช้งาน ทำให้ได้ผลลัพธ์ที่น่าสนใจ จึงทำให้เห็นได้ว่ารูปแบบของพฤติกรรมการใช้งานสามารถทำงานร่วมกับกระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์ ถึงแม้ลักษณะการใช้งานที่สื่อสารออกมานั้นสามารถตีความเป็นสิ่งอื่นได้ก็ตาม จากการพัฒนาแนวคิดของโปรแกรมนี้ Meditation Pavillion 3 เป็นไปตามวัตถุประสงค์

5. การออกแบบขั้นสุดท้ายโปรแกรม Art Gallery



โปรแกรม Art Gallery มีลักษณะของการใช้ของอิริยาบถในการเดิน หรือการเดินชมนิทรรศการการกำหนดโปรแกรมนี้ให้พฤติกรรมผู้ใช้(User) โดยใช้แนวความคิดให้ User ทำงานร่วมกับกระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์



ภาพที่ 20 แสดงแนวคิดการออกแบบจัดระบบทางสัญจร

การออกแบบมีการใช้แนวคิดของการจัดระบบการสัญจรภายในอาคารที่มีลักษณะแบบ Spiral เพื่อเป็นการกำหนดลำดับ(Sequence)การเดินชมนิทรรศการ โดยใช้ลักษณะการเดินแบบขั้นบันไดเป็นลำดับขั้นอย่างต่อเนื่องไปจนถึงจุดสิ้นสุด และใช้องค์ประกอบของงานออกแบบที่ผ่านมาเป็นเครื่องมือประกอบรูปเพื่อให้เกิดรูปแบบภาษาทางสถาปัตยกรรมที่มีความคล้ายคลึงกับการออกแบบก่อนหน้านี้

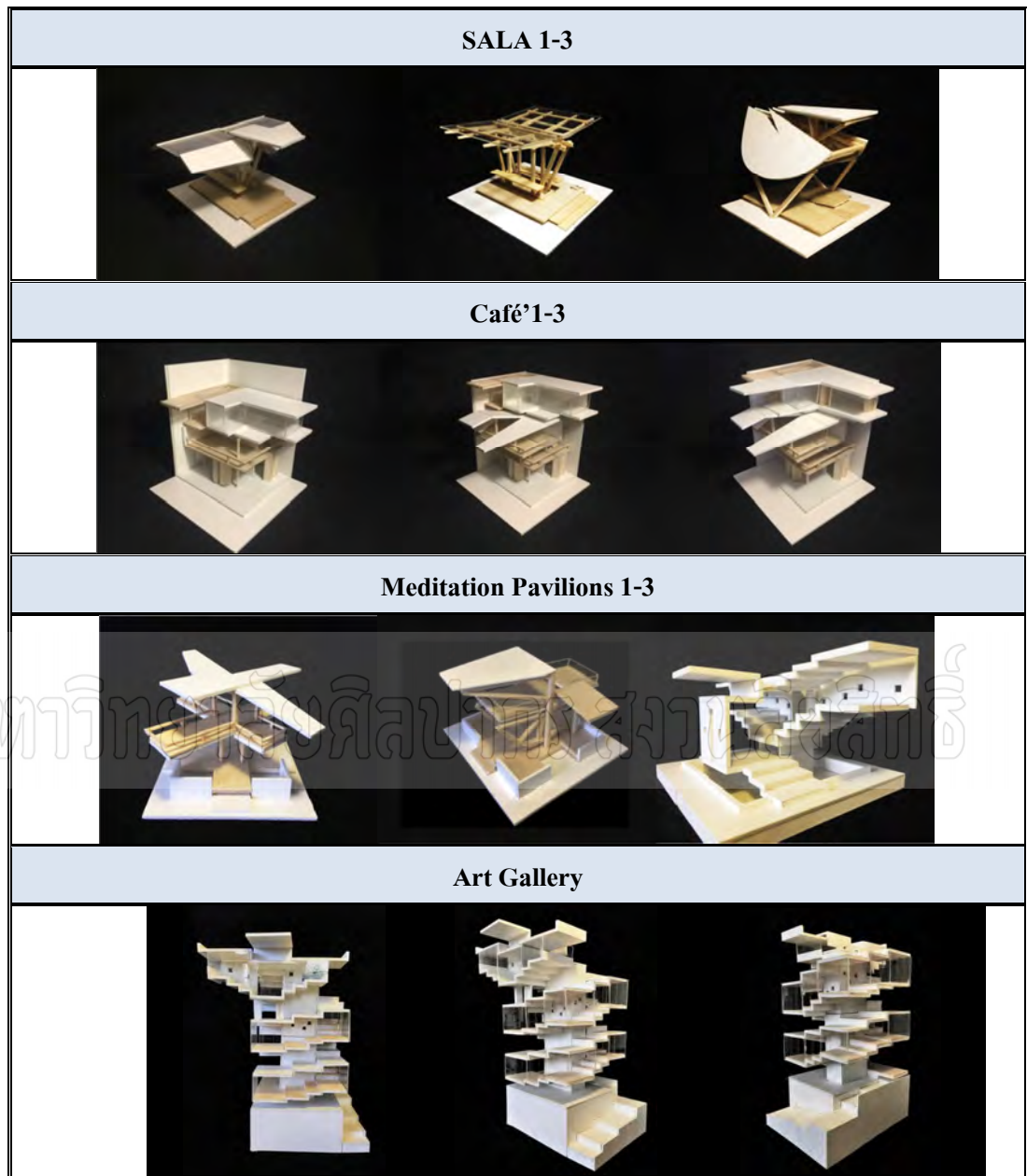
ตารางที่ 34 ตารางแสดงผลลัพธ์การออกแบบโปรแกรม Art Gallery

Conceptual	
Art Gallery	

สรุปการออกแบบโปรแกรม Art Gallery

จากการออกแบบโปรแกรม Art Gallery การพยายามใส่แนวคิดของระบบทางสัญจร (Circulation) ในลักษณะแบบเกลียว (Spiral) ต่อเนื่องเพื่อกำหนดลักษณะการเดินทางของผู้ใช้ (User) จากแนวคิดดังกล่าวทำให้การออกแบบเกิดกระบวนการสื่อสารของการทำงาน (การเดินทาง) ที่ทำงานร่วมกับรูปสัญลักษณ์ผ่านการใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่คุ้นเคยเป็นเครื่องของการประกอบรูป จึงทำให้ผลของการลดทอนความเสมือนของรูปสัญลักษณ์นั้นลดลงอย่างเห็นได้ชัด เพราะมีปัจจัยอื่นๆ เช่น User, Element, Function, Space ที่เป็นส่วนประกอบสำคัญของงานสถาปัตยกรรม และมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่ากระบวนการสื่อสาร

ตารางที่ 35 ตารางแสดงผลผังงานการออกแบบ Final Design



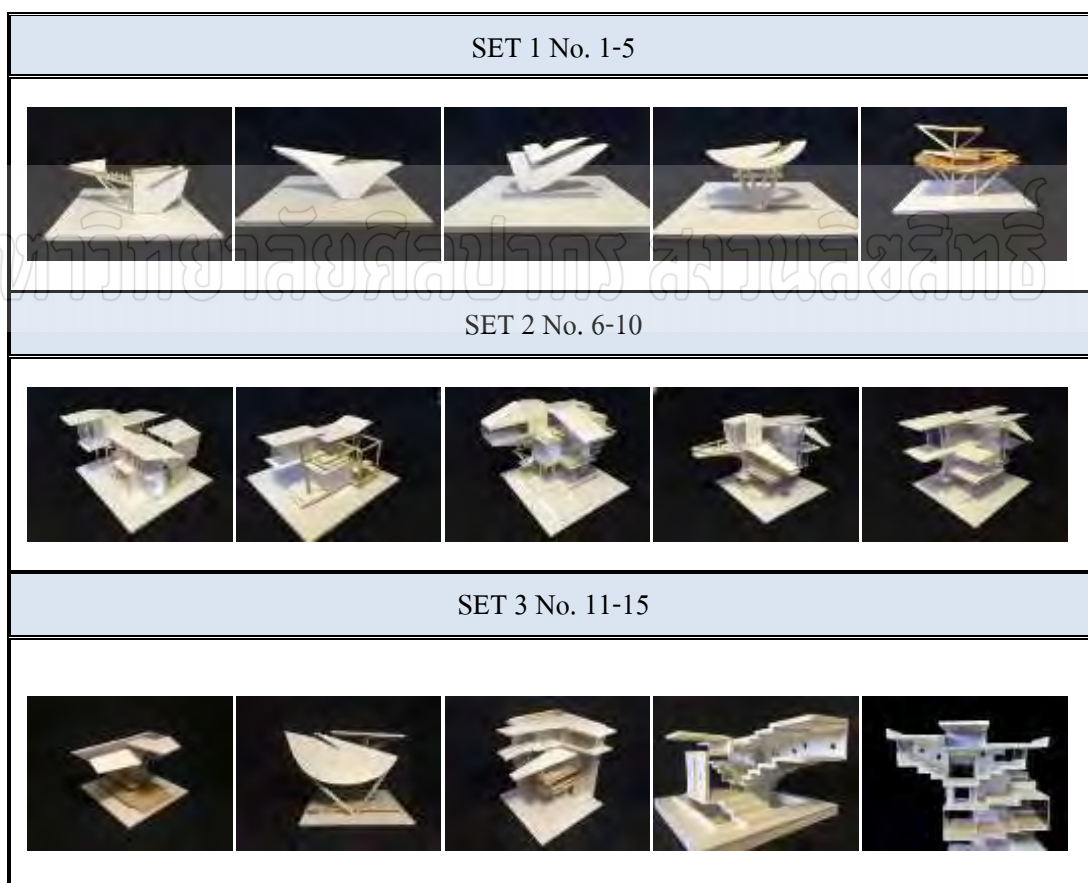
สรุปการออกแบบโปรแกรม Final Design

เมื่อการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์ถูกแทนค่าการสื่อสารด้วยองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ข้อสังเกตที่สามารถเห็นได้ถึงความเปลี่ยนแปลงของกระบวนการรับรู้การสื่อสารและเมื่อองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเข้ามาแทนที่ระบบสัญลักษณ์การสื่อดูเหมือนจะลดความสำคัญไป แต่สิ่งที่เข้ามาแทนที่คือระบบความสัมพันธ์ภายในอาคาร(Café' , Meditation3 , Art Gallery)

6. การประเมินการออกแบบจากบทสัมภาษณ์

จากการตั้งสมมุติฐานของงานวิจัยในประเด็นของมนุษย์ในฐานะผู้อ่านสารจากงานสถาปัตยกรรมกับการตั้งคำถาม เมื่อรูปสัญลักษณ์ถูกลดทอนด้วยวิธีการใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่เรียบง่ายเป็นเครื่องมือในการประกอบรูป มนุษย์จะสามารถรับรู้ถึงกระบวนการสื่อสารได้หรือไม่ ในการทำแบบสอบถามใช้กรอบของทฤษฎี (Visual Sense) จากบทที่ 2 เป็นกรอบของคำถาม คือ การรับรู้จากประสบการณ์แรกของการพบเห็น และการรับรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านการอธิบาย บนพื้นฐานของงานออกแบบและทดลอง จำนวน 15 ชิ้น (ตารางที่ 36) และแบ่งเป็นสามส่วนเท่าๆกัน โดยการถามตอบใช้ อาสาสมัครจำนวน 4 คน เพื่อทดลองเบื้องต้นในการประเมินการออกแบบ

ตารางที่ 36 ตารางแสดงรูปงานออกแบบที่ใช้สำหรับทำแบบสอบถาม



จากตารางที่ 36 การคัดเลือกงานออกแบบภายใต้ข้อกำหนดของการออกแบบจากรูปสัญลักษณ์เดียวกัน ทั้งหมดจำนวน 15 ชิ้นตัวเลขนับจากซ้ายไปขวา

6.1 การสัมภาษณ์คำถามที่ 1

การถามตอบของคำถามที่ 1 การรับรู้จากประสบการณ์แรกของการพบเห็น กับคำถามตามรายละเอียดดังนี้ “คุณมองออกหรือไม่ว่าอาคารเหล่านี้มีลักษณะอย่างไร” สามารถสรุปใจความสำคัญ ได้ดังนี้

ตารางที่ 37 แสดงการสรุปใจความการสัมภาษณ์ผ่านคำถามที่ 1

	SET 1 No.1-5	SET 2 No.6-10	SET 3 No.11-15
<p>1</p>  <p>โพรแมน</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะของประเภทอาคาร (Building Type) และอ่านลักษณะการใช้งานตามความเข้าใจ (No.1-5)</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะของ (Building Type) No.6-10</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะของ (Building Type) No.11,12,13,15 และอ่านลักษณะองค์ประกอบที่สื่อสารออกมา ตามความเข้าใจว่าเป็น อัจฉริยะ (No.14)</p>
<p>2</p>  <p>คนงานก่อสร้าง</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะFigurative ตามจินตนาการของตนเองไม่ตรงกับฐานแนวคิดการออกแบบ (No.1-5)</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะของ (Building Type) No.6-10</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะของ (Building Type) No.6-10 อ่านลักษณะองค์ประกอบที่สื่อสารออกมา ตามความเข้าใจว่าเป็น บ้าน ใด (No.14)</p>
<p>3</p>  <p>ศิลปินนักวาดรูป</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะของ (Building Type) และอ่านลักษณะแนวคิดการออกแบบ (No.1-5)</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะของ (Building Type) และอ่านลักษณะแนวคิดการออกแบบ (No.6-10)</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะของ (Building Type) และอ่านลักษณะแนวคิดการออกแบบ (No.11-15)</p>
<p>4</p>  <p>ศิลปินช่างไม้</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะFigurative ตามจินตนาการของตนเองตรงกับฐานแนวคิดการออกแบบ (No.1-5)</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะของ (Building Type) และการใช้งาน (No.6-10)</p>	<p>การอ่านสารเป็นลักษณะของ (Building Type) No.6-10 อ่านลักษณะองค์ประกอบที่สื่อสารออกมา ตามความเข้าใจว่าเป็น บ้าน ใด (No.14,15)</p>

6.2 การสัมภาษณ์คำถามที่ 2

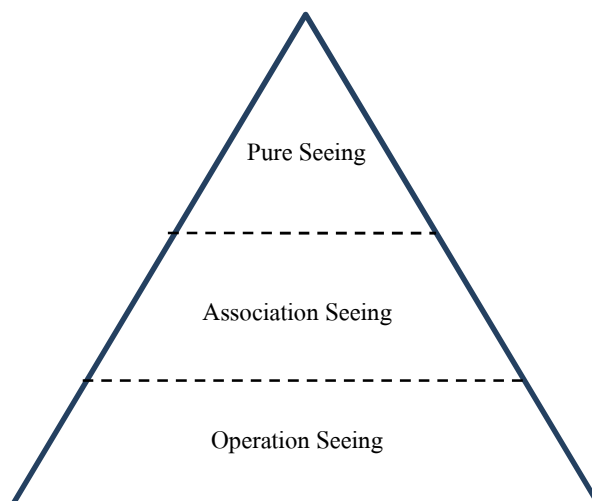
การถามตอบของคำถามที่ 2 การรับรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านการอธิบาย กับคำถามตามรายละเอียดดังนี้ “ ถ้าบอกว่าอาคารเหล่านี้ได้ออกแบบมาจากรูปเปิดคุณมองว่าผลงานชิ้นไหนเหมือนเปิด ” โดยสามารถสรุปใจความสำคัญได้ดังนี้

ตารางที่ 38 แสดงการสรุปใจความการสัมภาษณ์ผ่านคำถามที่ 2

	SET 1 No.1-5	SET 2 No.6-10	SET 3 No.11-15
1  โฟร์แมน	No.1 (Figur ส่วนหัวและตัว) No.3 (Figur ส่วนหัว) No.4 (มุมมองจากด้านบน คล้ายตัวเปิด)	ไม่สามารถรับรูปได้	No.12 (Figur ส่วนหัวและตัว)
2  คนงานก่อสร้าง	No.1 (Figur ส่วนหัว,ตัว คล้ายกับเปิดเล่นน้ำ)	ไม่สามารถรับรูปได้	No.12 (Figur ส่วนปีกด้านข้าง) No.14 (เปิดกระพ้อปีก)
3  ศิลปินนักวาดรูป	มีความคล้ายคลึง (No.1-5) หมายเหตุ: ได้แสดงความคิดเห็นว่ารูปทรง 4 เหลี่ยมทำให้ Figur ของเปิดหายไป	มีความคล้ายคลึง บางมุมมอง (No.6-10)	No.11,12 มีความคล้ายคลึง No.14 (figure ของปีก)
4  ศิลปินช่างไม้	No.1 (Figur ส่วนหัว, ตัว) ถ้าใส่สีจะเหมือนเปิดมาก No.5 อ่านลักษณะขององค์ประกอบที่สื่อสารออกมา	No.8 (Figur ส่วนหัว, ตัว) No.9 (Figur ส่วนปาก)	No.12 มีความคล้ายคลึง เปิดฟกไข่ No.14 คล้ายกับเปิดดีใจ

7. สรุปการทำแบบสอบถาม

จากการทำแบบสอบถามบนกรอบของสมมุติฐานและทฤษฎี จากการถามตอบทั้งสองคำถามปรากฏว่า คำถามที่ 1 อาสาสมัครหมายเลข 1-3 มีการอ่านสารในลักษณะประเภทอาคาร (Building Type) และลักษณะการใช้งานของอาคาร ส่วนอาสาสมัครหมายเลข 4 สามารถเข้าใจกระบวนการสื่อสารได้ใน Set 1 No.1-5 จากคำถามที่ 1 สามารถสรุปได้ว่าการรับรู้กระบวนการสื่อสารจากประสบการณ์ครั้งนั้นมีการอ่านกระบวนการสื่อสารในลักษณะของประเภทอาคาร (Building Type) ถ้าเทียบอัตราส่วนของการทดลองครั้งนี้ เท่ากับ 75% นั้นไม่รับรู้สามารถกระบวนการสื่อสารได้ จะมีอยู่เพียง 25% ที่สามารถอ่านกระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์ได้ และการทำแบบสอบถาม จากคำถามที่ 2 การรับรู้จากประสบการณ์ผ่านอธิบายนั้นปรากฏว่าสามารถรับรู้ได้เมื่อเปรียบเทียบตามกรอบของทฤษฎีในบทที่ 2 คือ การรับรู้ขั้นพื้นฐาน (Operation Seeing) และสามารถพัฒนาการรับรู้จากประสบการณ์เดิม (Association Seeing) ส่วนพัฒนาการรับรู้ในระดับความเชื่อหรืออุดมคติ (Pure Seeing) เป็นการรับรู้ที่ต้องอาศัยการอธิบายเป็นอย่างมากถึงสามารถจะเข้าใจตรงกันกับผู้เขียนสารได้ จากการทดลองสัมภาษณ์ครั้งนี้ทำให้สามารถเห็นได้ว่าผู้เขียนสารนั้นมีจินตนาการและความเชื่อในกระบวนการสื่อสารไปไกลอย่างมากหรือเรียกได้ว่าระดับ (Pure Seeing) ในขณะที่ผู้อ่านสารส่วนมากสามารถรับรู้ได้ในระดับขั้นพื้นฐาน (Operation Seeing)



แผนภูมิที่ 13 แสดงระดับของการมองเห็น

บทที่ 6

บทสรุป

จากการศึกษาวิทยานิพนธ์ภายใต้กรอบของสมมุติฐานและวัตถุประสงค์ สามารถสรุปกระบวนการศึกษาหลักได้ 3 ขั้นตอน คือ หลักของกระบวนการสื่อ, กระบวนการเขียนสาร, กระบวนการอ่านสาร (การมองเห็น) จากการศึกษากระบวนการสื่อสารตามหลักทฤษฎี ภาษาศาสตร์ตามหลักปรัชญาโครงสร้างนิยมและหลังโครงสร้างนิยม ปรากฏว่าหลักของกระบวนการสื่อสารมี 2 ลักษณะ คือ กระบวนการสื่อสารที่มีโครงสร้างของ รูปสัญลักษณ์ กับ ความหมาย และกระบวนการสื่อสารที่เกิดจากการประกอบรูปของพยัญชนะ ซึ่งทั้ง 2 แบบสามารถสรุปได้ว่า รูปสัญลักษณ์เป็นการแทนค่าของความหมาย และสัญลักษณ์นั้นมีโครงสร้างจากรูปพยัญชนะ ซึ่งสามารถนำหลักดังกล่าวมาเปรียบเทียบกับงานสถาปัตยกรรมได้ คือ “กระบวนการสื่อสารรูปสัญลักษณ์ถูกร้อยเรียงขึ้นจากองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเกิดเป็นภาษาทางสถาปัตยกรรมหรือเรียกได้ว่ารูปแบบของสาร” เพื่อทำให้เกิดกระบวนการสื่อสาร และนำการสรุปผลดังกล่าวมาเป็นกรอบของการดำเนินการวิจัยในการทดลอง

จากการศึกษาอาคารตัวอย่างพบว่า อาคาร Dob Gallery (ช.กรุงเทพฯสาขาหัวลำโพงเดิม) มีความน่าสนใจเพราะสถาปัตยกรรมที่ถูกออกแบบมานั้นมีกระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์ (รูปหัวสิงโต) และมีการทำงานร่วมกับองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม อาทิเช่น ในส่วนของตาสิงโตและส่วนของจมนกนั้นเป็นพื้นที่ใช้สอย แต่การรับรู้ของรูปสัญลักษณ์นั้นต้องอาศัยการตีความ เพราะรูปสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบรูปนั้นเป็นความเชื่อของบางกลุ่มสังคมซึ่งต้องทำความเข้าใจเป็นอย่างมากหรือต้องเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคมนั้นๆถึงจะสามารถเข้าใจในรูปสัญลักษณ์ได้ จากการศึกษาอาคารตัวอย่างในบทที่ 3 สามารถนำหลักของทฤษฎีของ Robert Venturi (The Duck) มาเปรียบกับอาคารตัวอย่าง ปรากฏว่าในกระบวนการสื่อสารของสถาปัตยกรรมนั้นมีระดับของการสื่อสารและการใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่แตกต่างกันซึ่งทำให้สามารถจำแนกหลักของทฤษฎี Duck Architecture I ได้เพิ่มเติมเป็น Duck Architecture 1.1 โดยการจำแนกทฤษฎีดังกล่าวใช้พื้นฐานของทฤษฎีการมองเห็น (Visual Sense) มาเป็นกรอบของการสังเคราะห์ ซึ่งความหมายของ Duck Architecture 1.1 นั้น เป็นการรับรู้ของกระบวนการสื่อสารที่ต้องอาศัยการตีความจากจินตนาการของสมอง และการประกอบรูปของสถาปัตยกรรมนั้นมีองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเป็นเครื่องมือของการประกอบรูป ทำให้เกิดข้อสังเกตของกระบวนการสื่อสารที่สามารถทดลองได้จากองค์ประกอบต่างๆ ทางสถาปัตยกรรม

การศึกษาของกระบวนการเขียนสารนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับสร้างภาษาทางสถาปัตยกรรม โดยกระบวนการศึกษามีกรอบจากคำถามของงานวิจัยในประเด็นของการลดทอนความเสมือนของรูปสัญลักษณ์ โดยองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเป็นเครื่องมือในการคลี่คลาย เมื่อรูปสัญลักษณ์ถูกแทนที่ด้วยองค์ประกอบต่างๆทำให้ความสำคัญของกระบวนการสื่อสารนั้นลดลงโดยสามารถเห็นความสำคัญเรื่องของการใช้งานและที่ว่าง ที่เข้ามาแทนที่กระบวนการสื่อสารของรูปสัญลักษณ์ซึ่งมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่ากัน ซึ่งในการทดลองออกแบบนั้นสามารถย้อนกลับไปเปรียบเทียบกรณีศึกษาอาคาร Dob Gallery ได้ โดยทั้งการทดลองและกรณีศึกษานั้นมีลักษณะของการสื่อสารอยู่บนพื้นฐานเดียวกันคือการใช้อุปกรณ์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเป็นเครื่องมือของการประกอบรูป

การศึกษาของกระบวนการอ่านสารนั้น จากกรอบของสมมุติฐานเมื่อรูปสัญลักษณ์ถูกลดทอนลงกระบวนการสื่อสารสถาปัตยกรรมกับการอ่านสารของมนุษย์นั้น จากการศึกษาเมื่อรูปสัญลักษณ์ถูกเปลี่ยนรูปไปจากความคุ้นเคย การรับรู้จากประสบการณ์แรกของการมองเห็นนั้น อัตราส่วน 1 ใน 4 คนสามารถรับรู้ได้ แต่ถ้ามีประสบการณ์จากการอธิบายพอที่จะสามารถรับรู้ได้ตามจินตนาการ,ความเชื่อ,อุดมคติ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้แต่ละบุคคลนั้นมี ไม่เหมือนกัน จากการทำแบบสอบถามมีประเด็นที่ปรากฏให้เห็นชัดถึงกระบวนการสื่อสารจากผู้อ่านสาร เมื่ออาสาสมัครเริ่มอ่านสารจากสถาปัตยกรรมการรับรู้แรกของอาสาสมัครโดยส่วนมากจะเป็นการอ่านสารในลักษณะประเภทอาคาร(Building Type),การใช้งาน (Function), ลักษณะที่ตั้ง (Location) มากกว่า การเขียนสารจากสถาปนิกต้องการสื่อสาร แต่ประเด็นดังที่กล่าวมานี้อาจจะมีปัจจัยของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่ทำให้ได้ผลลัพธ์แตกต่างกันออกไป จากการศึกษาของกระบวนการทดสอบในครั้งนี้ก็เป็นจุดเริ่มต้นของการทดสอบในครั้งต่อไปเพื่อความแม่นยำและมั่นคง อีกทั้งควรมีจำนวนผู้ทดสอบที่มากพอและมากกว่านี้ในลำดับต่อไป

จากการศึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สิ่งหนึ่งที่สามารถทำให้เห็นได้ชัดคือ การที่สถาปนิกหรือนักออกแบบพยายามจะเขียนสารหรือสร้างแนวคิดต่างๆทางสถาปัตยกรรมและส่งต่อไปสู่บุคคลอื่นนั้น สารเหล่านี้ อาจจะเป็นเพียงความเข้าใจเพียงบุคคลหรือเพียงสถาปนิกด้วยกัน หรือคนที่มีประสบการณ์ทางด้านสถาปัตยกรรม ทำให้สามารถเห็นถึงความสำคัญในประเด็นอื่นๆสำคัญของงานสถาปัตยกรรม แต่การสื่อสารก็มีความสำคัญต่อบางกลุ่มสังคม ในการตั้งคำถามและสมมุติฐานของวิจัยจากการศึกษาครั้งนี้มีความสอดคล้องกับจุดเริ่มต้นของงานวิจัย ผ่านการศึกษาทฤษฎีต่างๆ ซึ่งอาจจะมีกรณีความด้วยตัวของผู้วิจัยเองในบางครั้ง เช่นการทดลองในบทที่ 4 ซึ่งเป็นเรื่องยากของการวัดค่าการรับรู้ของงานออกแบบ โดยอาจจะต้องหากรอบในการวัดค่าการรับรู้ให้ชัดเจนและพิสูจน์ได้มากกว่านี้และคงประเด็นสำคัญสำหรับการศึกษาและวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ศาสตราจารย์ ดร.วีระ อินพันทัง

เป็นธรรมดาเพราะเราเป็นสถาปนิก เราจึงไขว่คว้าประกอบทางสถาปัตยกรรมเป็นตัวคลี่คลายรูปสัญลักษณ์ เราก็คงไม่ยากให้เป็นเปิดท้ายที่สุดแล้วเราจึงห่างไกลความเป็นเปิด ซึ่งเป็นเรื่องปกติแต่เราสามารถอธิบายได้ใหม่ว่า สิ่งใดที่ยังคงอยู่และสิ่งใดที่ลดทอนแล้วจนไม่เหลือความสำคัญ

การทำแบบทดสอบควรจะมีจำนวนคนมากกว่านี้ และควรแยกประเภทของคน เช่น คนทั่วไป, สถาปนิก, นักศึกษา สถาปต์ย์ เป็นต้นเพื่อที่จะสามารถได้คำตอบที่แน่นอน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรนาถ ลินอุไรพันธ์

ในกระบวนการศึกษาของบทที่ 3 จากการศึกษาอาคารตัวอย่าง อาคาร DOB GALLERY ควรจะอธิบายเพิ่มเติมให้ละเอียดมากกว่านี้เพราะอาคารหลังนี้มีความน่าสนใจอาจจะอธิบายให้เห็นถึงความแตกต่างที่ต่างจาก Venturi เพราะอาคารนี้เริ่มมีระบบความสัมพันธ์ภายในอาคารเข้ามาเกี่ยวข้องและกลับไปเปรียบเทียบกับเปิดที่ Venturi กล่าวถึง

การจำแนก Duck Architecture 1.1 น่าจะเน้นการเขียนในส่วนดังกล่าวให้มากกว่านี้ เพราะเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์และได้ผลลัพธ์ ซึ่งอาจจะกลับไปเปรียบเทียบกับทฤษฎีเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างจากของเดิมเพราะเป็นมุมมองจากผู้วิจัย

ในบทที่ 4 (ข้อ 1) กระบวนการ Simplify Symbolic ควรจะมีเกณฑ์ในการลดทอนมากกว่านี้เพื่อให้ถูกอธิบายให้มีน้ำหนักมากกว่านี้ และคนสามารถรับรู้ผ่านสัญลักษณ์ได้อย่างไร น่าจะมีการอธิบาย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรดี เกษมสุข

ควรเขียนกรอบให้ชัดมากกว่านี้ ว่าเหตุผลใดถึงต้องใช้รูปสัญลักษณ์เปิด และเปิดมีความสำคัญอย่างไรและจะย้อนกลับไปหาทฤษฎีของ Venturi อย่างไร

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

นนทิชา ถาวรไพฑูริย์บุตร. ‘กรอบอ้างอิงการรับรู้ทางสายตา.’ วารสารกิจกรรมบำบัด 17, 3 (กันยายน-ธันวาคม 2555): 25.

ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งสีพร, หม่อมหลวง. คำ ความคิด สถาปัตยกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2557.

_____. **Complexity and Contradiction in Architecture (ความซับซ้อนและความขัดแย้งในสถาปัตยกรรม).** กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2016.

ผลงานตีพิมพ์หุ่นยนต์ (Robot Building). เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.architectural-photographer.eu/wordpress/wp-content/uploads/2012/08/LHP6320.jpg>.

ผลสุดิ ทิพทัส. “ swung อยู่ในงานสถาปัตยกรรม.” **The Journal of Royal Institute of Thailand** 37, 2 (April-June 2012): 184.

มะลิฉัตร เอื้ออนันท์. บทความมนุษย์การรับรู้ศิลปะ. เข้าถึงเมื่อ 8 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก http://www.finearts.cmu.ac.th/e_doc/57/105114/14.pdf.

สมาคมสถาปนิกสยาม. พัฒนาแนวความคิดและรูปแบบของงานสถาปัตยกรรม อดีต ปัจจุบัน และอนาคต. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินติ้ง กรุ๊ป จำกัด, 2536.

สันติรักษ์ ประเสริฐสุข. “การสื่อและสร้างความหมายโครงสร้างในสถาปัตยกรรมจากโครงสร้างนิยมถึงหลังโครงสร้างนิยม.” **Journal Of Architectural/Planning Research and Studies** 3 (2005): 136.

อรจิรา นพพรมงคล. ตีพิมพ์หุ่นยนต์. เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.artbangkok.com/?p=6530>.

อารี สุทธิพันธุ์. ศิลปะที่มองเห็น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร, 2516.

ภาษาอังกฤษ

Best Coloring page . **robot coloring pages pdf** . Accessed April 10, 2017. Available from <http://conquer.biz/coloring-pages-draw-robots.html/sketch-robot-detail-coloring-pages-with-pagesjpg-on-coloring-pages-draw-robots-7>.

- Dezeen. **Louis Vutton store Tokyo designed with perforated monogrammed facade.** Accessed April 8, 2017, Available from <https://www.dezeen.com/2014/10/03/aoki-jun-associates-louis-vuitton-tokyo-perforated-monogrammed-facade/>.
- ELARA FRITZENWALDEN, **How We Imagined It Would Be** , Accessed April 8, 2017, Available from <https://howweimagined.tumblr.com/post/138917343811/elarafritzenwalden-crawford-manor-new-haven>.
- Ethics lab . **Studio. It's a messy place.** Accessed April 10, 2017. Available from <https://ethicslab.georgetown.edu/wp-content/uploads/2015/05/squiggle-arjun-newest.png>.
- FINE ART SITE WORLD MUSEUM. **A HISTORY OF ARCHITECTURE – MODERNISM.** Accessed April 10, 2017, Available from www.historiasztuki.com.pl/ilustracje/GROPIUS-Fagus.jpg.
- FISH DANCE KOBE ประเทศญี่ปุ่น.** Accessed April 10, 2017. Available from <http://www.eikongraphia.com/?p=937>.
- GOLDEN FISH BARCELONA ประเทศสเปน.** Accessed April 10, 2017. Available from <http://artlog.com/post/40210144158/frank-gehry-loves-fish-the-renowned-architect>.
- Guggenheim Museum Bilbao ประเทศสเปน.** Accessed April 10, 2017. Available from <http://www.hypocritdesign.com/frank-gehry/>.
- History of Innovation. **1919 : BUAHAUS SCHOOL.** Accessed April 10, 2017. Available from <https://aehistory.files.wordpress.com/2012/10/bauhaus2.png>.
- Kurt Kohlstedt. **Lessons from Sin City: The Architecture of “Ducks” Versus “Decorated Sheds”.** Accessed April 8, 2017, Available from <http://99percentinvisible.org/article/lessons-sin-city-architecture-ducks-versus-decorated-sheds/>.
- MIMOA. **THE ROBOT BUILDING.** Accessed April 8, 2017. Available from <http://www.architectural-photographer.eu/wordpress/wp-content/uploads/2012/08/LHP6320.jpg>.
- MUST SEE PLACES. **Guggenheim Museum – Bilbao, Spain.** Accessed April 8, 2017. Available from <http://mustseeplaces.eu/guggenheim-museum-bilbao-spain/>.
- PHIL 332 Philosophy of Beauty Addition. **8.4. Frank Gehry's complexly flowing architecture. And where do these works fit on the Apollonian-Dionysian scale? How are its beauties to be described?.** Accessed April 10, 2017, Available from <http://faculty.philosophy.umd.edu/jhbrown/332Supplement/GehryGug8.jpg>.

Sign As Building. Accessed April 10, 2017. Available from <http://artlog.com/post/40210144158/frank-gehry-loves-fish-the-renowned-architect>.

_____. Accessed April 10, 2017. Available from <http://www.eikongraphia.com/?p=937>.

_____. Accessed April 10, 2017. Available from <http://www.hypocritdesign.com/frank-gehry/>.

Signifier. Accessed April 10, 2017, Available from http://www.sharkseafoods.com/components/Fck/userfiles/file/Baltic%20herring%201%20_____.png.

TEENEE VARIETY. **ทำไมตรุษจีน ถึงจุดประทัดและเซตสังโต.** Accessed April 10, 2017. Available from <http://ameenhussaini.com/blog/wp-content/uploads/2012/01/gambar-kartu-ucapan-impl-ek.png>.

Toyo Ito and Associates. **Architects, TOD'S Omotesando Building.** Accessed April 8, 2017. Available from http://www.toyo-ito.co.jp/WWW/Project_Descript/2000-2000-p_13/2-800.jpg

Transdisciplinary Studio One. **Drawing Sections - some examples.** Accessed April 10, 2017. Available from <http://bacdesignstudio.blogspot.com/2012/09/drawing-sections-some-examples.html>.

WUNJUN. **7 อาคารรูปสัตว์.** Accessed April 24, 2015. Available from <http://group.wunjun.com/pad/topic/280030-7690>.

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

กระบวนการของเกณฑ์การคัดเลือกอาสาสมัครของการทดสอบ เริ่มตั้งแต่ผู้มีความเข้าใจในงานสถาปัตยกรรมตั้งแต่น้อยไปหามาก เพื่อให้สามารถทำให้เห็นถึงความแตกต่างของการรับรู้กระบวนการสื่อสารได้ โดยการทำให้แบบทดสอบ แบ่งเป็น 3 Set และกำหนดหมายเลข 1-15 โดย Set 1 คือ โปรแกรม Shelter , Set 2 คือ โปรแกรม House , Set 3 คือ Final Design การแบ่งกลุ่มต่างๆ นั้น เพื่อให้ง่ายต่อผู้ทดสอบและผู้อ่าน โดยอาสาสมัครผู้ทำแบบทดสอบนั้นมีจำนวน 4 คนดังนี้

อาสาสมัครคนที่ 1 อาชีพ โพรแมน พื้นหลังของอาสาสมัครท่านนี้เป็นผู้ควบคุมงานก่อสร้างต่างๆ และสามารถอ่านแบบสถาปัตย์และแบบโครงสร้างได้ เพื่อเป็นการทดสอบ จากคนที่มีความรู้ในการอ่านสารในระดับปานกลาง

จากคำถามที่ 1 “คุณมองออกหรือไม่ว่าอาคารเหล่านี้มีลักษณะอย่างไร” โดยมีรายละเอียดดังนี้

Set 1. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 1 กระบวนการอ่านสารของ No.1 นั้นอาสาสมัครอ่านลักษณะทางการภาพและตีความถึงลักษณะการใช้งาน โดยกล่าวว่า เหมาะสำหรับปลูกไม้เลื้อย

No.2 มีความคล้ายคลึงกับ No.1 เหมาะสำหรับปลูกไม้เลื้อย

No.3 อาสาสมัครมองเห็นว่าเป็นลักษณะเดียวกันกับชั้นที่ 2

No.4 เหมาะสำหรับเป็นที่พักตากอากาศ

No.5 อาสาสมัครมีการอ่านองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่สื่อสารออกมาว่า เป็นระเบียบสำหรับชมวิว เป็นการตีความจากองค์ประกอบสู่ลักษณะการใช้งาน

Set 2. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 6 เหมาะสำหรับทำเป็นสำนักงาน

No. 7 -10 เหมาะสำหรับทำเป็นบ้านพักตากอากาศ

Set 3. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 11 การอ่านสารตีความว่าเป็น ศาลา มีไว้สำหรับนั่งพัก

No. 12 เหมาะสำหรับทำเป็นสำนักงาน

No. 13 เหมือน โคม

No. 14 เหมาะสำหรับเป็นอัครรรย ซึ่งในกระบวนการออกแบบผู้วิจัยต้องการให้ลักษณะการใช้งานสื่อสารออกแบบ คือ การนั่งสมาธิ

No.15 เหมาะสำหรับเป็นโซว์รูม เพราะอาคารมีลักษณะเป็นกระจก

อาสาสมัครคนที่ 1

คำถามที่ 2 “ ถ้าบอกว่าอาคารเหล่านี้ได้ออกแบบมาจากรูปเปิดคุณมองว่าผลงานชิ้นไหนเหมือนเปิด ”

โดยได้คัดเลือกตามหมายเลขได้ดังนี้

Set 1. No.1 มีลักษณะเหมือนมาก

No. 2 มีความคล้ายคลึง

No. 3 มีส่วนของหัวที่คล้ายคลึง

No. 4 มองด้าน Top View เหมือนด้านหลังเปิด

Set 3. No. 12 มีลักษณะเหมือนมาก

อาสาสมัครคนที่ 2 อาชีพ ช่างก่อสร้าง พื้นหลังของอาสาสมัครท่านนี้ไม่สามารถอ่านแบบสถาปัตยกรรมเพื่อเป็นการทดสอบ จากคนที่มีความสามารถในการอ่านสารในระดับน้อย

จากคำถามที่ 1_ “ คุณมองออกหรือไม่ว่าอาคารเหล่านี้มีลักษณะอย่างไร” โดยมีรายละเอียดดังนี้

Set 1. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 1 กระบวนการอ่านสารอาสาสมัครได้ใช้จินตนาการของตนเข้าไปอย่างมากสามารถ

อ่านลักษณะทางกายภาพได้โดยมองว่าคล้ายนก ซึ่งสามารถอ่าน Figure ได้

No. 2 การอ่านสารมองว่าเหมือน ยานอวกาศ

No. 3 การอ่านสารมองว่าเหมือน เครื่องบิน Jet

No. 4 มีการอ่านองค์ประกอบของหลังคาว่ามีลักษณะเหมือนใบไม้

No. 5 การอ่านสารมองว่าเป็น บ้านริมทะเล

Set 2. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 6 , 7 การอ่านสารมองเป็นบ้านพักตากอากาศ อยู่บนยอดเขา

No. 8-10 การอ่านสารมองเป็นบ้านพักตากอากาศ

Set 3. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 11 อ่านสารมองเป็นบ้านริมทะเล นั่งพักผ่อน

No. 12, 13 อ่านสารมองเป็นบ้านริมทะเล

No. 14 เหมาะสำหรับริมทะเลและมีบันไดเดินขึ้น เป็นการพยายามอ่านองค์ประกอบที่

สื่อสารออกมา

No. 15 เป็นงานสไตล์บราซิล

อาสาสมัครคนที่ 2

คำถามที่ 2 “ ถ้าบอกว่าอาคารเหล่านี้ได้ออกแบบมาจากรูปเปิดคุณมองว่าผลงานชิ้นไหนเหมือนเปิด ”

โดยได้คัดเลือกตามหมายเลขได้ดังนี้

Set 1. No.1 เหมือนรูปเปิดกำลังเล่นน้ำและมีการสอบถามว่าส่วนไหนเหมือนเปิด คำตอบคือ มีบริเวณช่องแสงและส่วนผนังที่เหมือนเปิด

Set 3. No. 12 ส่วนของหลังคาที่มีลักษณะเหมือนส่วนปีกเปิด

No. 14 เหมือนเปิดกระพือปีก

อาสาสมัครคนที่ 3 อาชีพ ศิลปินนักวาดรูป พื้นหลังของอาสาสมัครท่านนี้มีผลงานส่งเข้าร่วมจัดแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 61 และมีผลงานบางส่วนที่มีลักษณะของรูปสัตว์และสิ่งของต่างๆ เพื่อเป็นการทดสอบ จากคนที่มีประสบการณ์ในการอ่านสารในระดับมาก

จากคำถามที่ 1 “ คุณมองออกหรือไม่ว่าอาคารเหล่านี้มีลักษณะอย่างไร” โดยมีรายละเอียดดังนี้

Set 1. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 1-5 การอ่านสารมองว่ามีลักษณะของการกลม โปร่งแสงและชั้นที่ 5 มีลักษณะของพื้นที่ใช้สอยความแตกต่างจากชั้นที่ 1-4 ดูแล้วลมพัดผ่านได้

Set 2. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 6-10 มีการพัฒนาเป็นลักษณะของบ้านพักอาศัยเริ่มดูยุ่งยากและองค์ประกอบเริ่มเยอะขึ้นอาจเป็นเพราะห้องดูเยอะขึ้น

Set 3. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 11-15 มีการพัฒนาเป็นลักษณะของบ้านพักอาศัยเริ่มดูยุ่งยากและองค์ประกอบเริ่มเยอะขึ้นอาจเป็นเพราะห้องดูเยอะขึ้น

คำถามที่ 2 “ ถ้าบอกว่าอาคารเหล่านี้ได้ออกแบบมาจากรูปเปิดคุณมองว่าผลงานชิ้นไหนเหมือน เปิด ”

Set 1. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 1-5 ความเป็นเปิดอยู่ที่การทำรูปทรงออก , มีความใกล้เคียงและมีมุมมองบางมุมที่คล้ายและความเป็นเหลี่ยมทำให้รูปทรงของเปิดหายไป

คำถามที่ 2 (ต่อ)

Set 2. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 6-10 มีเพียงบางมุมมองที่มีความคล้ายคลึง ถ้าเทียบอัตราส่วนและถ้ายื่นอยู่ในสถานที่จริงอาจจะดูไม่เป็นเปิดเลยก็ได้ ถ้ามุมมองตั้งฉากจากด้านหน้าอาคารจะทำให้ดูเป็นเปิดและมีความคล้ายกับ No.1-4 ความเป็นเหลี่ยมทำให้ตัดทอนความเป็นธรรมชาติของสิ่งมีชีวิตออกไป

No. 11 , 12 คล้ายคลึงเปิดมาก

No. 13 องค์ประกอบมีลักษณะคล้ายคอนโดที่มีส่วนยื่น

No. 14 , 15 รูปแบบน่าสนใจ แต่ดูไม่ออกว่าลักษณะการใช้งานเป็นอะไร No.15 ลักษณะการใช้สอยเหมือนเดินชมอะไรสักอย่าง ความเป็นเหลี่ยมทำให้ความเป็นเปิดนั้นหายไป แต่มีลักษณะของการเคลื่อนไหวอีกทั้งบางมุมมองเหมือนสัตว์ปีก

อาสาสมัครคนที่ 4 อาชีพ ศิลปินช่างไม้ พื้นหลังของอาสาสมัครท่านนี้เป็นผู้สร้างสรรค์งานไม้และผลงานในบางชิ้นที่มีลักษณะเป็นรูปสัตว์ต่างๆ จึงน่าจะมีความเข้าใจในการอ่าน Figure เพื่อเป็นการทดสอบจากคนที่มีประสบการณ์ในการอ่านสารในระดับมาก

จากคำถามที่ 1 “คุณมองออกหรือไม่ว่าอาคารเหล่านี้มีลักษณะอย่างไร” โดยมีรายละเอียดดังนี้

Set 1. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 1 การอ่านสารมีลักษณะเป็นรูปสัตว์ นกหรือไม้ก็เปิด เป็นสัญลักษณ์ของสัตว์ปีกสามารถมองได้ทั้งสองอย่าง

No. 2 เหมือนชิ้นที่ 1 ลักษณะเข็ดหัวเหมือนแหงขึ้นถ้าจินตนาการเหมือนสัตว์เหมือนกัน

No. 3 มีความคล้ายคลึงเหมือนหัวนก

No. 4 เหมือนกัน ซึ่งมีลักษณะเป็นระเบียงสะพานทางเดิน มีองค์ประกอบที่คล้ายคลึง

No. 5 มีความคล้ายคลึงห่างสองสัตว์และมีองค์ประกอบของระเบียงยกพื้นสูง

Set 2. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 6 คล้ายกับการเอาตู้คอนเทนเนอร์มาซ้อนกันคล้ายร้านกาแฟ

No. 7 ดูเหมือนกล่องเหมาะสำหรับห้องพัก

No. 8-10 คล้ายกับจุดชมวิว ดูแล้วมีลักษณะความเป็นไทยเพราะมีการยกใต้ถุนสูง

อาสาสมัครคนที่ 4

จากคำถามที่ 1 (ต่อ)

Set. 3 การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 11 เหมือนกับศาลานั่งพัก

No. 12 เหมือนศาลาชายทะเล

No. 13 เหมือนบ้านมีการเล่นระดับ

No. 14 มีลักษณะเหมือนบันไดมีกานใช้งานแบ่งส่วนซ้ายขวา ผมเคยเห็นแถวหัวหิน

No. 15 เหมือนบันไดหนีไฟ

คำถามที่ 2 “ ถ้าบอกว่าอาคารเหล่านี้ได้ออกแบบมาจากรูปเปิดคุณมองว่าผลงานชิ้นไหนเหมือนเปิด ”

Set 1. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 1 สัญลักษณ์ชัดเจนเหมือนเปิดกำลังจะต่อสู้อหรือตกทายชูก่อทำให้เหมือนเปิด

No. 5 เหมือนเปิดกำลังลอยอยู่ในคลื่นน้ำ มีองค์ประกอบของส่วนปีก,หัว,ขา

Set 2. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 8-10 ดูเหมือนเปิดเพราะมีลักษณะของหัวและปีก สัญลักษณ์จะแสดงออกดูอารมณ์แล้วเป็นสัตว์

Set 3. การทำแบบทดสอบมีผลลัพธ์ดังนี้

No. 12 เหมือนเปิดกำลังฟักไข่ มีองค์ประกอบของ ขา,ปีก และมีลักษณะการห่อตัวลงมาเหมือนการฟักไข่

No. 14 เหมือนเปิดที่ได้ผสมพันธุ์มาแล้วและมีอาการดิใจเลยกางปีกหรือการตีปีก โดยมีองค์ประกอบของหัวและปีกทำให้ดูเหมือนเปิด

จากการทดสอบทำให้สามารถสังเกตเห็นได้ว่าการตีความนั้นทำให้รูปแบบของสารนั้นค่อนข้างผิดเพี้ยนไปเป็นอย่างมาก แต่การสื่อสารที่แสดงออกมานั้นผู้อ่านสารค่อนข้างจะมีการอ่านลักษณะของประเภทอาคาร (Building Type) และตีความต่อถึงลักษณะการใช้งานจากองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่สื่อสารออกมา แต่การทดสอบครั้งนี้ยังคงเป็นเพียงการทดสอบที่มีปริมาณคนค่อนข้างน้อยอาจจะต้องใช้ผู้ทดสอบจำนวนมากกว่านี้ถึงจะสามารถสรุปผลได้อย่างชัดเจน

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล นายรุ่งเกียรติ แก้วกาหลง
ที่อยู่ 241 ถ.จอมทองบูรณะ แขวงบางปะกอก เขตราชบุรีบูรณะ กทม.10140
ที่ทำงาน

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขต ศาลาया
พ.ศ. 2555 ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2554 – ปัจจุบัน สถาปนิกอิสระ และทำงานร่วมกับ บริษัท Lump Company

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์