



การรื้อเก็บทางสถาปัตยกรรมสู่การประกอบสร้างในพื้นที่ทิ้งร้างและถูกลืม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาสถาปัตยกรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การรื้อคืบทางสถาปัตยกรรมสู่การประกอบสร้างในพื้นที่ทิ้งร้างและถูกลืม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญามหาบัณฑิต  
ภาควิชาสถาปัตยกรรม  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2564  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ADAPTIVE RECLAIM OF ABADONED SPACES AND RUINS



By

MR. Sirut Reinhard HUEHNE

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Architecture Architecture

Department of Architecture

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2021

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ

โดย

สาขาวิชา

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

นายศิริจ ไรน์ฮาร์ด ฮุนเนอร์

สถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ  
ระดับปริญญาโท

ธนาคาร โมกษะสมิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย .....

..... ประธานกรรมการ  
(ต้นข้าว ปาณินท์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ธนาคาร โมกษะสมิต)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(ชินศักดิ์ ตัณชิตกุล)





630220023 : สถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญา  
มหาบัณฑิต

คำสำคัญ : พื้นที่ที่ทิ้งร้าง, ซากสถาปัตยกรรม, การปรับตัวและการดำรงอยู่

นาย ศิริจ ไรน์ฮาร์ด ฮุนเนอร์: การรुकืบทางสถาปัตยกรรมสู่การประกอบสร้างในพื้นที่ที่ทิ้ง  
ร้างและถูกลืม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ธนาคาร โมกษะสมิต

ในช่วงชีวิตหนึ่งของงานสถาปัตยกรรมที่ถูกก่อสร้างขึ้นมานั้นย่อมมีการเปลี่ยนแปลงและ  
ปรับปรุงเสมอ ให้เข้ากับการใช้งานตามยุคและสมัยของผู้ใช้งาน หากอาคารเหล่านั้นไม่ได้รับการดูแล  
หรือประสบอุบัติเหตุจนทำให้ใช้งานไม่ได้จนถูกทิ้งร้างและลืมนไปตามเวลา พื้นที่เหล่านั้นย่อมไม่  
ก่อประโยชน์ต่อพื้นที่โดยรอบและสร้างปัญหาแก่บริเวณโดยรอบอีกด้วย ทั้งนี้ไม่ใช่พื้นที่ที่ทิ้งร้างทั้งหมด  
ที่จะเป็นสิ่งที่รบกวน ยังมีพื้นที่ที่ทิ้งร้างบางส่วนที่เป็นที่ดึงดูดให้ผู้คนบางกลุ่มได้เข้าไปสำรวจค้นหา ไป  
ย้อนคืนความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นในอดีตบนความสวยงามของร่องรอยที่ค่อยๆเสื่อมสภาพไปตาม  
กาลเวลาของพื้นที่ที่ทิ้งร้างเหล่านั้น หากไม่เกิดการดูแลและรักษาไว้ด้วยวิธีการทางสถาปัตยกรรมใน  
ท้ายที่สุดแล้วความเสื่อมสภาพก็จะทำลายซึ่งสภาพการใช้งาน จนอาคารเหล่านั้นหายไปในที่สุด

งานวิจัยฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นไปในการศึกษาถึงแนวทางการออกแบบบนพื้นที่ที่ทิ้งร้าง  
และถูกลืม ซึ่งเป็นการศึกษาปัจจัยของพื้นที่ตั้งต้นโครงการที่จะนำพามาซึ่งการออกแบบทั้งการศึกษา  
ปัจจัยเชิงกายภาพการศึกษาปัจจัยทางนามธรรม และการศึกษาปรากฏการณ์ศาสตร์การเสื่อมสภาพ  
ของพื้นที่ที่ทิ้งร้าง นำมาซึ่งกรณีศึกษาการออกแบบกระบวนการอ่านพื้นที่ที่ทิ้งร้าง การจำแนกประเภท  
ของปรากฏการณ์สร้างกรอบความคิดและเครื่องมือที่ช่วยในการออกแบบ ต่อเติม หรือปรับปรุงงาน  
สถาปัตยกรรมที่สัมพันธ์กับพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกลืมได้อย่างเหมาะสม

630220023 : Major Architecture

Keyword : Abandoned Space, Ruin Decayed, Adaptive Reclaim

MR. SIRUT REINHARD HUEHNE : ADAPTIVE RECLAIM OF ABADONED SPACES  
AND RUINS THESIS ADVISOR : TANAKARN MOKKHAMMITA

In a lifetime of architecture that has been built, there will always be changes and improvements to match the usage according to the era and the age of the user. If those buildings are not maintained or have been in an accident making it unusable until it is abandoned and forgotten over time. Those areas would not be useful to the surrounding area and create problems for the surrounding area as well. However, not all abandoned areas are disturbed. There are still some abandoned areas that attract certain groups of people to explore. Go back to the memories that happened in the past on the beauty of the traces that gradually deteriorated over time in those abandoned areas. If not Architecturally maintained, eventually deterioration destroys the working conditions. until those buildings eventually disappeared.

This research aims to focus on the study of design approaches on abandoned and forgotten areas. This is the study of factors of the project site that will lead to the design, including the study of physical factors and the study of abstract factors. and the study of the phenomenon of deterioration of abandoned areas. Bring a case study of the design process of reading the abandoned area. The classification of phenomena creates a conceptual framework and tools that can appropriately help design, add or improve architecture in relation to abandoned and forgotten areas.

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีจากการช่วยเหลืออย่างเอื้อมยอดจากอาจารย์ ดร. ธนาคาร โมกษะสมิต อาจารย์ผู้เป็นผู้ควบคุมและเป็นที่ปรึกษาให้แก่วิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้กำลังใจและการสนับสนุนอย่างยิ่ง อาจารย์ได้คอยให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์และผลักดันช่วยเหลืองานวิจัยมาโดยตลอด รวมทั้ง ศาสตราจารย์ ดร.ต้นข้าว ปาณินท์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติศร ศรีเสาวนันทน์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พัฒนปกรณ์ ลีลาพฤทธิ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันทพล จันเงิน, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรศักดิ์ เกื้อสมบัติ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจนยุทธ ล่อใจ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกตยติ จารุณูช, อาจารย์เชาว์วัฒน์ กิตติธรรกุล และอาจารย์ไพโรจน์ ฐไรรัตน์ สำหรับความรู้คำสอน คำแนะนำและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบขอบคุณในคำสอนและความรู้ของท่านเป็นอย่างสูง

นอกจากนี้ ผู้ทำการวิจัยขอขอบคุณ นางสาวธันยพร อੰนบุญอิม สำหรับกำลังใจและความช่วยเหลืออย่างมากมาโดยตลอด อีกทั้งเพื่อนๆร่วมรุ่นรวมทั้งรุ่นพี่และรุ่นน้อง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่านสำหรับความช่วยเหลือและคำปรึกษาที่ได้รับมาในทุกๆด้านจนการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จสมบูรณ์ และผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวสำหรับการสนับสนุนที่ได้รับ

นาย ศิรุจ ไรน์ฮาร์ด ฮุนเนอร์



## สารบัญ

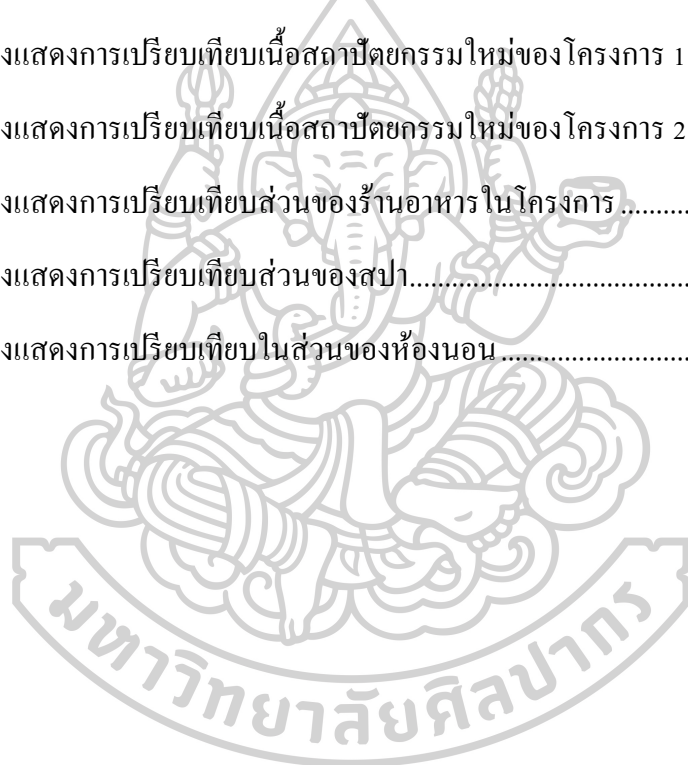
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 .....	1
บทนำ.....	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของการศึกษา.....	1
2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
3. ขอบเขตของการศึกษา.....	3
4. ขั้นตอนในการศึกษา.....	3
5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
6. การนำเสนอผลงาน .....	4
บทที่ 2 .....	5
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเนื่องถึงพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	5
1. ความหมายของพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	5
2. ประวัติศาสตร์ในความหมายของพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	6
3. การเสื่อมสลาย และ พื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	9
4. ปრაกฏการณ์ และ พื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง.....	10
5. ธรรมชาติ และ พื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	12

6. เวลา และ พื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง.....	12
7. มนุษย์ และ พื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง.....	13
8. มุมมองของมนุษย์ต่อพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	13
บทที่ 3 .....	15
ทฤษฎีการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	15
1. เหตุปัจจัยที่นำมาซึ่งการออกแบบบนพื้นที่ .....	15
2. วิธีการที่นำมาซึ่งการออกแบบบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง.....	17
3. กรณีศึกษาวิธีการออกแบบบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง.....	25
4. มุมมองของสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้งหลังการออกแบบ .....	39
5. ทฤษฎีการออกแบบบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้งที่นอกเหนือจากการออกแบบเชิงกายภาพ .....	42
บทที่ 4 .....	45
แนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง.....	45
1. วิธีการที่นำมาซึ่งการเลือกพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	45
2. ข้อมูลเบื้องต้นของพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง.....	49
2.1 ข้อมูลทางประวัติศาสตร์.....	50
2.2 ข้อมูลการเสื่อมสลายของพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	54
2.3 ข้อมูลเชิงบริบทของพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	58
3. สภาพปัญหาของพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง.....	63
4. กระบวนการสร้างแนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม .....	68
5. แนวความคิดในการกำหนดโครงการและพื้นที่ใช้สอย.....	71
5.1 พื้นที่โอบล้อมเดิมของซากอาคารอาคาร.....	77
5.2 แนวแกนเดิมของโครงการ.....	78
5.3 พื้นที่โคงหลักของโครงการที่เป็นพื้นที่เชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ในโครงการ.....	79
5.4 พื้นที่ชอกหลืบของโครงการ.....	80

5.5 พื้นที่เปิดโล่งที่แสงอาทิตย์เข้าถึงของโครงการ .....	81
6. แนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม .....	83
7. การออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	98
7.1 Site A : Chiesa Diruta .....	98
7.2 Site B : St. Peter's Seminary .....	103
7.5 สรุปส่วนของการออกแบบเชิงเปรียบเทียบทั้ง 4 พื้นที่ตั้งต้น .....	116
7.5.1 การเปรียบเทียบพื้นที่โล่งของโครงการ .....	116
7.5.2 การเปรียบเทียบเนื้อสถาปัตยกรรมใหม่ของโครงการ 1 .....	117
7.5.3 การเปรียบเทียบเนื้อสถาปัตยกรรมใหม่ของโครงการ 2 .....	118
7.5.4 การเปรียบเทียบส่วนของร้านอาหารในโครงการ .....	119
7.5.5 การเปรียบเทียบส่วนของสปปา .....	120
7.5.6 การเปรียบเทียบในส่วนของห้องนอน .....	121
7.5.7 การเปรียบเทียบในส่วนของผังห้องนอน .....	122
7.5.8 การเปรียบเทียบภาพรวมของโครงการ .....	123
บทที่ 5 .....	125
บทสรุปและข้อเสนอแนะในการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	125
1. บทสรุปในการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	125
2. ข้อเสนอแนะในการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง .....	130
รายการอ้างอิง .....	131
ประวัติผู้เขียน .....	133

## สารบัญตาราง

	หน้า
Table 1 ตารางแสดงกรณีศึกษาของการปรับปรุงซากสถาบันปัตยกรรม .....	26
Table 2 ตารางแสดงข้อมูลเบื้องต้นของพื้นที่ที่จะทำการออกแบบทั้ง 4 ที่ .....	50
Table 3 ตารางแสดงการเปรียบเทียบพื้นที่โล่งของโครงการ .....	116
Table 4 ตารางแสดงการเปรียบเทียบเนื้อสถาบันยกรรมใหม่ของโครงการ 1 .....	117
Table 5 ตารางแสดงการเปรียบเทียบเนื้อสถาบันยกรรมใหม่ของโครงการ 1 .....	118
Table 6 ตารางแสดงการเปรียบเทียบเนื้อสถาบันยกรรมใหม่ของโครงการ 2 .....	119
Table 7 ตารางแสดงการเปรียบเทียบส่วนของร้านอาหารในโครงการ .....	120
Table 8 ตารางแสดงการเปรียบเทียบส่วนของสปา.....	121
Table 9 ตารางแสดงการเปรียบเทียบในส่วนของห้องนอน .....	122



## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
Figure 1 ไคอะแกรมแสดงความหมายของ Past-Present-Future .....	5
Figure 2 ไคอะแกรมแสดงความหมายของอาคารที่ถูกทิ้งร้าง.....	6
Figure 3 ไคอะแกรมแสดงความมุมมองของซากสถาปัตยกรรมในแต่ละยุคสมัย .....	8
Figure 4 ไคอะแกรมแสดงปัจจัยทางกายภาพต่อการสึกกร่อนของซากสถาปัตยกรรม .....	10
Figure 5 ภาพตัวอย่างของสถาปัตยกรรมที่สึกกร่อนในระดับของพื้นผิว .....	11
Figure 6 ภาพแสดงตัวอย่างของสถาปัตยกรรมที่สึกกร่อนจนเสียหายรูปร่างไป .....	11
Figure 7 ภาพแสดงการเติบโตของพืชพรรณบนซากสถาปัตยกรรม .....	12
Figure 8 ไคอะแกรมแสดงมุมมองของมนุษย์ต่อปรากฏการณ์บนซากสถาปัตยกรรม.....	14
Figure 9 ไคอะแกรมแสดงการแนวคิดพัฒนาที่ยั่งยืน .....	17
Figure 10 ไคอะแกรมแสดงลำดับปัจจัยของการพิจารณาการเริ่มออกแบบสถาปัตยกรรม.....	18
Figure 11 แสดงภาพภายในของร้านหนังสือ Boekhandel Dominicanen .....	21
Figure 12 แสดงภาพของโบสถ์ Santa Maria de Vilanova de la Barca .....	22
Figure 13 แสดงภาพภายนอกของอาคาร La Fabrica.....	23
Figure 14 แสดงภาพภายนอกของอาคาร Torre de David .....	24
Figure 15 ไคอะแกรมแสดงการจำแนกวิธีการออกแบบสถาปัตยกรรมบนซากอาคาร .....	25
Figure 16 ไคอะแกรมภาพรวมงานออกแบบบนซากสถาปัตยกรรม .....	29
Figure 17 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Used When Abandoned .....	30
Figure 18 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Reuse.....	31
Figure 19 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Preservation.....	31
Figure 20 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Restoration .....	32
Figure 21 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Adaptive Reuse 01 .....	33



Figure 22 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Adaptive Reuse 02 .....	34
Figure 23 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Adaptive Reuse 03 .....	34
Figure 24 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Renovate.....	35
Figure 25 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Reimage .....	36
Figure 26 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Demolished & Built .....	37
Figure 27 ไดอะแกรมแสดงน้ำหนักการสัมผัสซากสถาปัตยกรรมด้วยวิธีการต่างๆ.....	38
Figure 28 ไดอะแกรมตัวอย่างงานที่มีแนวความคิดเชิง Conservative .....	39
Figure 29 ไดอะแกรมตัวอย่างงานที่มีแนวความคิดเชิง Progressive.....	40
Figure 30 ไดอะแกรมตัวอย่างงานที่มีแนวความคิดที่ Balance ระหว่าง Progressive และ Conservative.....	41
Figure 31 ภาพแสดงตัวอย่างงานออกแบบที่มีการแสดงการสึกกร่อนของผิววัสดุ.....	42
Figure 32 ภาพแสดงตัวอย่างงานออกแบบที่มีการพูดถึงการงอกของพืชพรรณบนซาก สถาปัตยกรรม .....	43
Figure 33 ภาพตัวอย่างงานสถาปัตยกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงจากมนุษย์.....	43
Figure 34 ภาพตัวอย่างงานสถาปัตยกรรมที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงจากจุดเริ่มต้น.....	44
Figure 35 ภาพตัวอย่างงานสถาปัตยกรรมที่มีจุดร่วมระหว่างสิ่งเก่าและสิ่งใหม่.....	44
Figure 36 ไดอะแกรมอธิบายโครงสร้างการทดลองออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูก ดื้อ.....	45
Figure 37 ไดอะแกรมหลักเกณฑ์ในการเลือกพื้นที่ตัวอย่าง เก๋ามาก-เก๋าน้อย.....	46
Figure 38 ไดอะแกรมแสดงเกณฑ์ในการเลือกพื้นที่ตัวอย่างจากการใช้งานเดิมอาคาร .....	47
Figure 39 ไดอะแกรมสรุปพื้นที่ตัวอย่างทั้ง 4 ที่.....	48
Figure 40 ภาพแสดงลักษณะอาคารของพื้นที่ตัวอย่างทั้ง 4 ที่.....	49
Figure 41 ไดอะแกรมแสดงประวัติศาสตร์ของ Site A.....	51
Figure 42 ไดอะแกรมแสดงประวัติศาสตร์ของ Site B .....	52

Figure 43	ไดอะแกรมแสดงประวัติศาสตร์ของ Site C .....	53
Figure 44	ไดอะแกรมแสดงประวัติศาสตร์ของ Site D.....	54
Figure 45	ภาพแสดงตำแหน่งของพื้นที่ที่มีการสึกกร่อน .....	54
Figure 46	ภาพแสดงตำแหน่งของโครงสร้างที่มีการสึกกร่อน .....	55
Figure 47	ภาพแสดงตำแหน่งของพื้นที่ที่มีการปรับปรุง 1 .....	55
Figure 48	ภาพแสดงตำแหน่งของพื้นที่ที่มีการปรับปรุง 2 .....	56
Figure 49	ภาพแสดงตำแหน่งของพื้นที่ที่มีการปรับปรุง 3 .....	56
Figure 50	ภาพแสดงลักษณะของแสงเงาในโครงการ .....	57
Figure 51	ภาพแสดงตำแหน่งของพืชพรรณใน โครงการ 1 .....	57
Figure 52	ภาพแสดงตำแหน่งของตำแหน่งของพืชพรรณใน โครงการ 2.....	58
Figure 53	ผังชุมชน Site A : Chiesa Diruta .....	59
Figure 54	ภาพแสดงสภาพของเมือง Grottole .....	59
Figure 55	ผังชุมชน Site B : St. Peter’s Seminary .....	60
Figure 56	ภาพแสดงหมู่บ้าน Cardross.....	60
Figure 57	ผังชุมชน Site C : Piscina Mirabillis .....	61
Figure 58	ภาพแสดงเนินเขา Bacoli.....	61
Figure 59	ผังชุมชน Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello .....	62
Figure 60	ภาพแสดงเมทอจ Laveno Mombello.....	62
Figure 61	ไดอะแกรมแสดงพื้นที่ที่สึกกร่อน.....	63
Figure 62	ภาพแสดงการรอกของพืชพรรณในซากสถาปัตยกรรมแบบต่างๆ 1.....	64
Figure 63	ภาพแสดงการรอกของพืชพรรณในซากสถาปัตยกรรมแบบต่างๆ 2.....	64
Figure 64	ภาพแสดงการแสงเงาในซากสถาปัตยกรรมแบบต่างๆ .....	65
Figure 65	ภาพแสดงความเข้มข้นของการหายไปของกิจกรรมในซากสถาปัตยกรรม.....	65
Figure 66	ภาพแสดงตัวอย่างร่องรอยกิจกรรมที่หลงเหลือบนซากสถาปัตยกรรม.....	66

Figure 67 ภาพแสดงการสึกกร่อนของผิววัสดุแบบต่างๆ .....	66
Figure 68 ภาพแสดงตัวอย่างช่องเปิดที่เกิดขึ้นจากการสึกกร่อน .....	67
Figure 69 ภาพแสดงตัวอย่างของการสึกกร่อนของโครงสร้างในซากสถาปัตยกรรม .....	67
Figure 70 ไคอะแกรมเปรียบเทียบซากสถาปัตยกรรม เก้าร้อย-เก้าร้อย.....	68
Figure 71 ไคอะแกรมแสดงมุมมองของมนุษย์ต่อปรากฏการบนซากสถาปัตยกรรมแบบต่างๆ ....	69
Figure 72 ไคอะแกรมแสดงวิธีการออกแบบบนซากสถาปัตยกรรมแบบต่างๆ .....	70
Figure 73 ไคอะแกรมแสดงการเข้ามาเติมเต็มซึ่งกิจกรรมใหม่บนซากสถาปัตยกรรม .....	71
Figure 74 ไคอะแกรมแสดงการใช้งานซากสถาปัตยกรรมที่จะทำการทดลองออกแบบ .....	72
Figure 75 ไคอะแกรมแสดงพื้นที่ในซากสถาปัตยกรรมที่สามารถใช้งานได้ Site A : Chiesa Diruta .....	73
Figure 76 ไคอะแกรมแสดงพื้นที่ในซากสถาปัตยกรรมที่สามารถใช้งานได้ Site B : St. Peter's Seminary .....	74
Figure 77 ไคอะแกรมแสดงพื้นที่ในซากสถาปัตยกรรมที่สามารถใช้งานได้ Site C : Piscina Mirabilis.....	75
Figure 78 ไคอะแกรมแสดงพื้นที่ในซากสถาปัตยกรรมที่สามารถใช้งานได้ Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello.....	76
Figure 79 ผังแสดงพื้นที่บนซากสถาปัตยกรรมที่เป็นส่วนพื้นที่โอบล้อม .....	77
Figure 80 ผังแสดงแนวแกนของซากสถาปัตยกรรม .....	78
Figure 81 ผังแสดงพื้นที่หลัก และพื้นที่รองจากแนวแกนของซากสถาปัตยกรรม .....	79
Figure 82 ผังแสดงซอกหลืบของซากสถาปัตยกรรม.....	80
Figure 83 ผังแสดงพื้นที่เปิดโล่งของซากสถาปัตยกรรม .....	81
Figure 84 ไคอะแกรมแสดงโครงการที่จะทำการทดลองออกแบบบนซากสถาปัตยกรรม.....	82
Figure 85 ภาพแสดงส่วนของโครงสร้างที่ตัดออกมาทำการทดลอง .....	83
Figure 86 ไคอะแกรมแสดงการเข้าไปประกอบสร้างบนซากสถาปัตยกรรม Site A : Chiesa Diruta .....	84

Figure 87 โดอะแกรมแสดงการเข้าไปประกอบสร้างบนซากสถาปัตยกรรม Site B : St. Peter's Seminary .....	84
Figure 88 โดอะแกรมแสดงการเข้าไปประกอบสร้างบนซากสถาปัตยกรรม Site C : Piscina Mirabilis.....	85
Figure 89 โดอะแกรมแสดงการเข้าไปประกอบสร้างบนซากสถาปัตยกรรม Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello .....	85
Figure 90 ภาพการเลือกใช้วัสดุที่มีความเหมาะสมต่อโครงการ .....	86
Figure 91 ภาพตัวอย่างประเด็นที่มีความน่าสนใจในแต่ละซากสถาปัตยกรรม .....	86
Figure 92 ภาพแสดงกรณีศึกษากิจกรรมใหม่เหนือพื้นที่สถาปัตยกรรมเดิม .....	87
Figure 93 ภาพแสดงกรณีสร้างกิจกรรมใหม่ไว้ใต้พื้นที่สถาปัตยกรรมเดิม .....	88
Figure 94 ภาพแสดงกรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่หลบไว้ตามซอกหลังสถาปัตยกรรมเดิม .....	88
Figure 95 ภาพแสดงกรณี plug-in โครงสร้างสถาปัตยกรรมเดิมเพื่อส่งเสริมกิจกรรมใหม่.....	89
Figure 96 ภาพแสดงกรณีสถาปัตยกรรมใหม่ใช้พื้นที่จนถึงจุดสูงสุดปริมาตร .....	89
Figure 97 ภาพแสดงกรณีสถาปัตยกรรมใหม่ยกตัวขึ้นเหนือพื้นที่สาธารณะ .....	90
Figure 98 ภาพแสดงกรณีสถาปัตยกรรมลดหลั่นพื้นที่เป็น step เพื่อแสดงปริมาตรพื้นที่สาธารณะ .....	90
Figure 99 ภาพแสดงกรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่แทนที่และโอบล้อมซากสถาปัตยกรรมเดิมในบางส่วน.....	91
Figure 100 ภาพแสดงกรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่แทนที่และแทรกตัวอยู่ในซากสถาปัตยกรรมเดิมในบางส่วน .....	91
Figure 101 ภาพแสดงกรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่อยู่ต่ำกว่าพื้นที่ของระดับโรงงาน .....	92
Figure 102 ผังแสดงพื้นที่ส่วนโรงแรม.....	93
Figure 103 ผังแสดงพื้นที่ส่วนร้านอาหาร .....	94
Figure 104 ผังแสดงพื้นที่ส่วนสเปซของซากสถาปัตยกรรม .....	95
Figure 105 รูปตัดแสดงไอเดียในการเข้าไปประกอบสร้างบนซากสถาปัตยกรรม .....	96

Figure 106	ผังแสดง Zoning ของ Site A : Chiesa Diruta.....	96
Figure 107	ผังแสดง Zoning ของ Site B .....	97
Figure 108	ผังแสดง Zoning ของ Site C .....	97
Figure 109	ผังแสดง Zoning ของ Site D .....	98
Figure 110	ไดอะแกรมเปรียบเทียบการเข้าไปประกอบสร้างของซากสถาปัตยกรรม .....	99
Figure 111	ภาพจำลองพื้นที่ส่วน โถงหลัก.....	100
Figure 112	ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 1 .....	100
Figure 113	ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 2 .....	101
Figure 114	ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 3 .....	101
Figure 115	ภาพจำลองส่วนร้านอาหาร.....	102
Figure 116	ภาพจำลองส่วน Spa.....	102
Figure 117	ภาพจำลองส่วนห้องนอน .....	103
Figure 118	ไดอะแกรมเปรียบเทียบการเข้าไปประกอบสร้างของซากสถาปัตยกรรม .....	104
Figure 119	ภาพจำลองพื้นที่ส่วน โถงหลัก.....	105
Figure 121	ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 2 .....	105
Figure 124	ภาพจำลองส่วนร้านอาหาร.....	106
Figure 122	ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 3 .....	106
Figure 123	ภาพจำลองส่วน Spa.....	107
Figure 125	ภาพจำลองส่วนห้องนอน .....	107
Figure 126	ไดอะแกรมเปรียบเทียบการเข้าไปประกอบสร้างของซากสถาปัตยกรรม .....	108
Figure 127	ภาพจำลองพื้นที่ส่วน โถงหลัก.....	109
Figure 128	ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 1 .....	109
Figure 129	ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 2 .....	110
Figure 130	ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 3 .....	110

Figure 131 ภาพจำลองส่วน Spa.....	111
Figure 133 ภาพจำลองส่วนห้องนอน .....	111
Figure 134 ไดอะแกรมเปรียบเทียบการเข้าไปประกอบสร้างของซากสถาปัตยกรรม .....	112
Figure 135 ภาพจำลองพื้นที่ส่วน โถงหลัก.....	113
Figure 136 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 1 .....	113
Figure 138 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 2 .....	114
Figure 140 ภาพจำลองส่วนร้านอาหาร.....	114
Figure 139 ภาพจำลองส่วน Spa.....	115
Figure 141 ภาพจำลองส่วนห้องนอน .....	115
Figure 142 ผังเปรียบเทียบห้องนอนของทั้ง 4 ซากสถาปัตยกรรม .....	123
Figure 143 Isometric แสดงส่วน โถงของโครงการ .....	124
Figure 144 Isometric แสดง ส่วนโรงแรมของโครงการ .....	124
Figure 145 ไดอะแกรมภาพรวมวิธีการออกแบบสถาปัตยกรรมใหม่.....	125
Figure 146 รูประดับความหนักเบาของสถาปัตยกรรมใหม่ .....	126
Figure 147 รูประดับการเปิดเผยตัวของสถาปัตยกรรมใหม่.....	126
Figure 148 รูประดับของการเข้าไปสัมผัสพื้นที่ที่สร้างของสถาปัตยกรรมใหม่ .....	127
Figure 149 ไดอะแกรมสรุปการรวบรวมและพิจารณาการออกแบบบนซากสถาปัตยกรรม .....	129



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของการศึกษา

ในช่วงชีวิตหนึ่งของงานสถาปัตยกรรมที่ถูกก่อสร้างขึ้นมานั้นย่อมมีการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงเสมอ ให้เข้ากับกรใช้งานตามยุคและสมัยของผู้ใช้งาน หากอาคารเหล่านั้นไม่ได้รับการดูแลหรือประสบบุติเหตุจนทำให้อาคารเหล่านั้นไม่ได้รับการใช้งานจนถูกทิ้งร้างและเสื่อมเลือนไปตามเวลา พื้นที่เหล่านั้นย่อมไม่ก่อประโยชน์ต่อพื้นที่โดยรอบและสร้างปัญหาแก่บริเวณโดยรอบอีกด้วย ทั้งนี้ไม่ใช่พื้นที่ที่ทิ้งร้างทั้งหมดที่จะเป็นสิ่งรบกวน ยังมีพื้นที่ที่ทิ้งร้างบางส่วนที่เป็นที่ดึงดูดให้ผู้คนบางกลุ่มได้เข้าไปสำรวจค้นหา ไปย้อนคืนความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นในอดีต บนความสวยงามของร่องรอยที่ค่อยๆ เสื่อมสภาพไปจามกาลเวลาของพื้นที่ที่ทิ้งร้างเหล่านั้น หากไม่เกิดการดูแลและรักษาไว้ด้วยวิธีการทางสถาปัตยกรรมในท้ายที่สุดแล้วความเสื่อมสภาพก็จะทำลายซึ่งสภาพการใช้งานจนอาคารเหล่านั้นหายไปในที่สุด

งานวิจัยฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นไปในการศึกษาถึงแนวทางการออกแบบบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง ซึ่งเป็นการศึกษาปัจจัยของพื้นที่ตั้งต้นโครงการที่จะนำมาซึ่งการออกแบบทั้งการศึกษาปัจจัยเชิงกายภาพ การศึกษาปัจจัยทางนามธรรม และการศึกษาปรากฏการณ์ศาสตร์การเสื่อมสภาพของพื้นที่ทิ้งร้างเหล่านั้น ที่จะนำมาซึ่งการออกแบบกรณีศึกษาจากสภาพพื้นที่ทิ้งร้างที่แตกต่างกันเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงผลของความต่างในวิธีการออกแบบบนพื้นที่ทิ้งร้าง

จากการศึกษาในงานวิจัยนี้ เบื้องต้นพบว่าบนพื้นที่ทิ้งร้างนอกจากลักษณะทางกายภาพของพื้นที่เดิม ซึ่งจะนำมาซึ่งการออกแบบบนพื้นที่เหล่านั้น ยังประกอบไปด้วยปัจจัยและความหมายอื่นทางนามธรรมและร่องรอยในอดีตถูกผูกเรื่องราวและความทรงจำอยู่บนพื้นที่เหล่านั้นซึ่งจะนำมาซึ่งระดับของเกณฑ์วัดที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ ทำให้แนวทางออกแบบไม่ได้มีอยู่แค่บนพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นมาแสดงบนอาคารสถาปัตยกรรมใหม่เพียงอย่างเดียว แต่ในพื้นที่ทิ้งร้างก็ยังมีร่องรอยของสภาพเดิมที่ถูกซ่อนไว้ในความเสื่อมสภาพของพื้นที่เหล่านั้นให้ผู้ใช้งานได้มาสัมผัสและพินิจสิ่งเหล่านั้นได้อีกด้วย บนความแตกต่างกันของปัจจัยเหล่านี้บนพื้นที่ทิ้งร้างในแต่ละสถานที่ จะทำให้งานออกแบบบนพื้นที่ทิ้งร้างเกิดความแตกต่างกันตามความเหมาะสมของเกณฑ์ทั้งจากทางกายภาพและนามธรรม

หากสถาปัตยกรรมที่เจียบสงบไร้ซึ่งผู้ใช้งาน ร่องรอยการเสื่อมสภาพสักกร่อนของวัสดุที่ถูกใช้ในการก่อสร้างของสถาปัตยกรรม โครงสร้างเดิมของอาคารที่ถูกเปิดเผยออกมาตามรอยสักกร่อน สีที่ล่อนออกมาจากผิวแสดงสภาพที่แท้จริงของวัสดุในการก่อสร้าง โลหะที่ถูกสนิมกัดผิวจนสีผิดแปลกไปจากสภาพเดิม ผ่น พื้น

หรือหลังคาที่ย่อยสลายจนเกิดเป็นช่องเปิดใหม่แสดงถึงการเชื่อมต่อในมุมมองใหม่ที่เกิดขึ้นสู่พื้นที่อื่น การซึมเข้ามาของน้ำฝนและความชื้นที่นำพามาซึ่งการเติบโตของพรรณไม้ที่เติบโตแผ่รากแทรกอยู่ตามแนวซอกหลังคาครอบ แต่กร้าวของผิวอาคารและการตามมาของการใช้งานพื้นที่เหล่านั้นของสิ่งมีชีวิตขนาดเล็กที่เข้ามาอาศัยอยู่ ปรัชญาการถนอมเหล่านั้นไม่ใช่ประสบการณ์ที่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวันของผู้คนแต่หากเป็นการเข้าไปสำรวจแสวงหาความแปลกประหลาดเหล่านั้น ร่องรอยของการใช้งานที่ถูกทิ้งมาเป็นเวลานานจนแทบเลือนลางหายไปเป็นช่องว่างให้ผู้พบเห็นได้จินตนาการถึงเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นในอดีตของพื้นที่ที่ทิ้งร้างต่างๆแสดงถึงยุคสมัยและการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ เป็นประสบการณ์แก่ผู้พบเห็น

ในอดีตซากของอาคารนั้นอาจเป็นพื้นที่ในการแสดงเรื่องราวและแนวการใช้ชีวิต การแสดงความเชื่อลงบนวิธีการก่อสร้างที่เกิดขึ้นเป็นโบราณสถานให้คนเข้าไปศึกษา หรืออาจจะเคยเป็นพื้นที่ ที่ผู้คนใช้หลีกเลี่ยงความวุ่นวายและสภาพมลภาวะของเมืองเข้าไปหา ซากสถาปัตยกรรมที่มีการออกแบบของพีชพรรณ ความยิ่งใหญ่ของอารยธรรมที่เคยยิ่งใหญ่จนล่มสลายไปในที่สุดเหลือไว้ซึ่งความเงิบและสงบเติมเต็มจิตใจให้แก่ผู้เข้ามา จนเกิดเป็นบทกวีให้ได้อ่านการพรรณนาถึงพื้นที่เหล่านั้นรวมถึงงานศิลปะของซากที่ได้แสดงถึงพื้นที่ที่สูญหายไปได้ แสดงให้ผู้ดูได้จินตนาการถึงสภาพเดิมของพื้นที่เหล่านั้น หรือซากสถาปัตยกรรมที่ถูกทำลายจากความรุนแรงที่แสดงซึ่งความสูญเสียและความโศกเศร้าในอดีตอีกด้วย

ในปัจจุบันนอกจากการเข้าไปใช้งานห้องเที่ยวในโบราณสถานอย่างเดียวแล้ว ยังมีกลุ่มของคนที่มีความชื่นชอบเข้าไปสำรวจและท่องเที่ยวบนซากสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ ที่ผู้ใช้งานยังมีความผูกพันและเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ผู้สำรวจยังมีช่วงอายุที่อาศัยอยู่ เข้าไปหาความแปลกใหม่และความน่าสนใจของปรากฏการณ์บนพื้นที่เหล่านั้น การเข้าไปสำรวจเพื่อแสวงหาซากอาคารเหล่านั้นจึงไม่ได้เกิดแค่โบราณสถานแต่ยังเกิดบนซากอาคารสมัยใหม่อีกด้วย

การศึกษาวิจัยจึงไม่ได้เน้นแต่วิธีการประกอบสร้างบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างเป็นอย่างเดียว แต่ยังเป็นการศึกษาถึงวิธีการในการออกแบบที่สร้างความสัมพันธ์ของสถาปัตยกรรมใหม่ที่จะนำลงไปประกอบสร้างบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างเหล่านั้นได้โดยที่ไม่ทำลายซึ่งกันและกันพร้อมทั้งได้รวมแสดงถึงการใช้งานในพื้นที่เสื่อมสภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในเชิงการก่อสร้างและในเชิงการรับรู้ การสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้ใช้งาน เพื่อให้พื้นที่ที่ทิ้งร้างเหล่านั้นได้เกิดการใช้งานและไม่เสื่อมสภาพสึกกร่อนจนเลือนหายไปตามกาลเวลา

## 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงวิธีการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง บนปัจจัยของสถานที่ที่ทิ้งร้างที่ต่างกันไปตามสภาพของสถานที่ในแต่ละที่ ที่มีความแตกต่างกันในลักษณะต่างๆ



รวมทั้งความหมายอื่นที่นอกเหนือจากสภาพโดยกายภาพ ทั้งจากการศึกษาหลักทฤษฎีและปรัชญา และวิธีการ ซึ่งนำมาถึงการก่อรูปอาคารบนกรอบของสถาปัตยกรรมเดิมเหล่านั้นได้อย่างเหมาะสมเพื่อแสดงให้เห็นถึง แนวทางในการออกแบบและประกอบสร้างบนพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้ง

1. เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและสามารถจำแนกสภาพของพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้งในเมือง
2. เพื่อเสริมสร้างความรู้ของระบบและวิธีการในการนำพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้งมาใช้งานด้วยวิธีการทางสถาปัตยกรรม
3. เพื่อเพิ่มความเข้าใจในความสัมพันธ์ของพื้นที่ที่ร้างเหล่านั้นต่อพื้นที่โดยรอบ
4. เพื่อเพิ่มความตระหนักและความสำคัญของพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้ง

### 3. ขอบเขตของการศึกษา

อ้างอิงจากขอบเขตการศึกษาสามารถตั้งคำถามเพื่อคาดเดาสมมติฐานในการวิจัยได้ดังนี้

1. วิธีการในการออกแบบบนพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้ง
2. ความเป็นไปได้ในการจัดการพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้งด้วยวิธีการทางสถาปัตยกรรม
3. ความเป็นอยู่และความเป็นไปของพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้ง
4. ผลของการออกแบบบนพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้ง

### 4. ขั้นตอนในการศึกษา

1. ศึกษาและเก็บข้อมูลของงานสถาปัตยกรรมที่ตรงขอบข่ายในการสร้างในพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้ง
2. จัดกลุ่มจำแนกและสรุปแนวทางในการออกแบบบนพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้งในปัจจุบันเพื่อความเข้าใจ
3. ศึกษาและเก็บข้อมูลพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้งในปัจจุบันบนพื้นที่ที่กำหนดตามความเหมาะสมและแผนงานวิจัย
4. ศึกษารูปแบบ พร้อมทั้งจำแนกสภาพของพื้นที่เหล่านั้นด้วยระบบและวิธีการทางสถาปัตยกรรม
5. ศึกษาหาวิธีการหรือเครื่องมือตามความเป็นไปได้เพื่อใช้ในการจัดการบนพื้นที่ที่ร้างด้วยวิธีการทางสถาปัตยกรรม
6. ทดลองนำเครื่องมือมาออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ที่ร้างและถูกทิ้งตามกลุ่มที่คัดเลือกและจำแนกมาตามความเหมาะสม

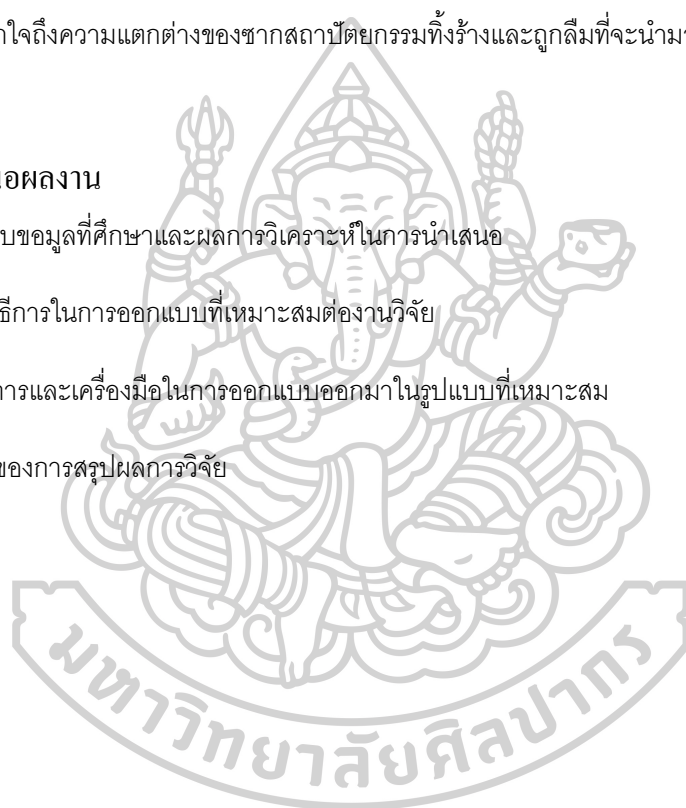
7.สรุปผลการทดลองออกแบบความเป็นไปได้ของแนวทางที่เกิดขึ้น

## 5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพิ่มความเข้าใจของชากสถาปัตยกรรมที่ถูกต้องทั้งร่าง ทั้งความเป็นมา ลักษณะพื้นที่ของชากสถาปัตยกรรม
2. เพิ่มความเข้าใจในวิธีการของการออกแบบและประกอบสร้างในพื้นที่สถาปัตยกรรมทั้งร่างและถุกลิ้ม
3. เพิ่มความเข้าใจในการจัดการกับพื้นที่สถาปัตยกรรมทั้งร่างและถุกลิ้ม
4. เพิ่มความเข้าใจถึงความแตกต่างของชากสถาปัตยกรรมทั้งร่างและถุกลิ้มที่จะนำมาซึ่งการออกแบบ

## 6. การนำเสนอผลงาน

- 1.ผลของการเก็บข้อมูลที่ศึกษาและผลการวิเคราะห์ในการนำเสนอ
- 2.รูปแบบและวิธีการในการออกแบบที่เหมาะสมต่องานวิจัย
- 3.การแสดงวิธีการและเครื่องมือในการออกแบบออกมาในรูปแบบที่เหมาะสม
- 4.การแสดงผลของการสรุปผลการวิจัย



## บทที่ 2

### ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องถึงพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกลืม

#### 1. ความหมายของพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกลืม

เมื่อมีสถาปัตยกรรมนั้นถูกก่อสร้างขึ้นมาตั้งอยู่เป็นที่เรียบร้อยแล้ว สถาปัตยกรรมที่เราพบเจออยู่ในเวลาปัจจุบันที่เราคงอยู่รับรู้ถึงสถาปัตยกรรมนั้น ณ เวลาปัจจุบัน (Present) แล้วสถาปัตยกรรมนั้นย่อมผ่านเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ มาในอดีต (Past) บนพื้นที่เหล่านั้น โดยที่ในวิทยานิพนธ์นี้จะเป็นการศึกษาถึงสถาปัตยกรรมประเภทหนึ่งที่ผ่านมาไม่ได้รับการใช้งานจนได้แปรเปลี่ยนสภาพกลายเป็นพื้นที่ที่ทิ้งร้างในที่สุดรวมถึงแนวคิดของการออกแบบบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างเหล่านั้นเพื่อให้โอกาสอีกครั้งหนึ่งเพื่อตอบรับถึงการใช้งานพื้นที่เหล่านั้นในอนาคต (Future) ที่จะเกิดขึ้นให้เกิดประโยชน์

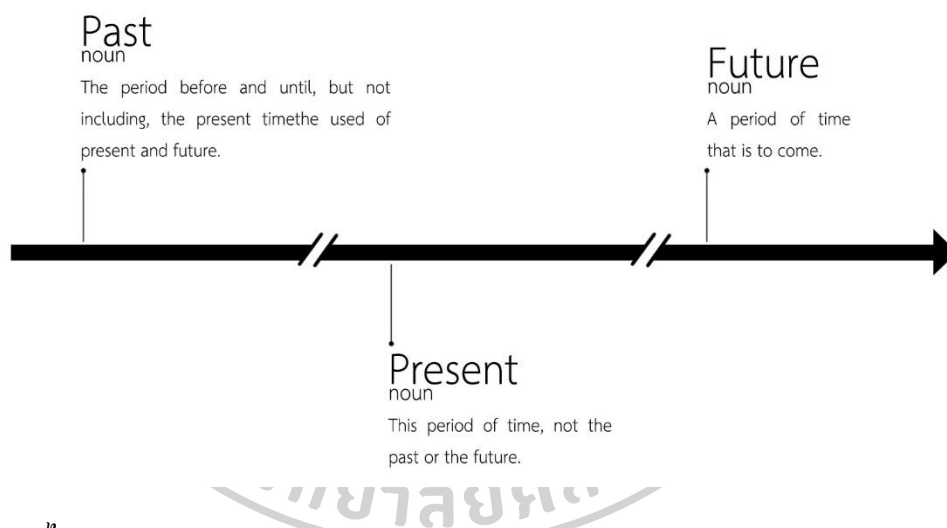


Figure 1 ไคอะแกรมแสดงความหมายของ Past-Present-Future

การประกอบสร้างบนพื้นที่ที่ทิ้งร้างในขอบเขตของงานศึกษาวิจัยนี้เน้นหมายถึงพื้นที่ต่างๆของอาคารสถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้นมา (Building Process) และถูกใช้งาน ณ ช่วงเวลาหนึ่ง (Used Process) แต่เมื่อเวลาผ่านไปตามยุคสมัยกิจกรรมที่เกิดขึ้นจึงไม่สามารถตอบโจทย์การใช้งานในยุคสมัยต่อมาจนไม่เกิดการใช้งานจนถูกทิ้งให้ร้างจนเสื่อมสภาพในที่สุด หรืองานสถาปัตยกรรมที่ประสบอุบัติเหตุและปัญหาจนไม่สามารถใช้งานได้จนถูกทิ้งร้าง (Abandoned Process) และเมื่อพื้นที่ที่ทิ้งร้างนั้นได้รับการปรับปรุงเพื่อนำกลับมาใช้งานได้ใหม่อีกครั้ง (Reborn Process) ให้ก่อเกิดประโยชน์อีกครั้ง

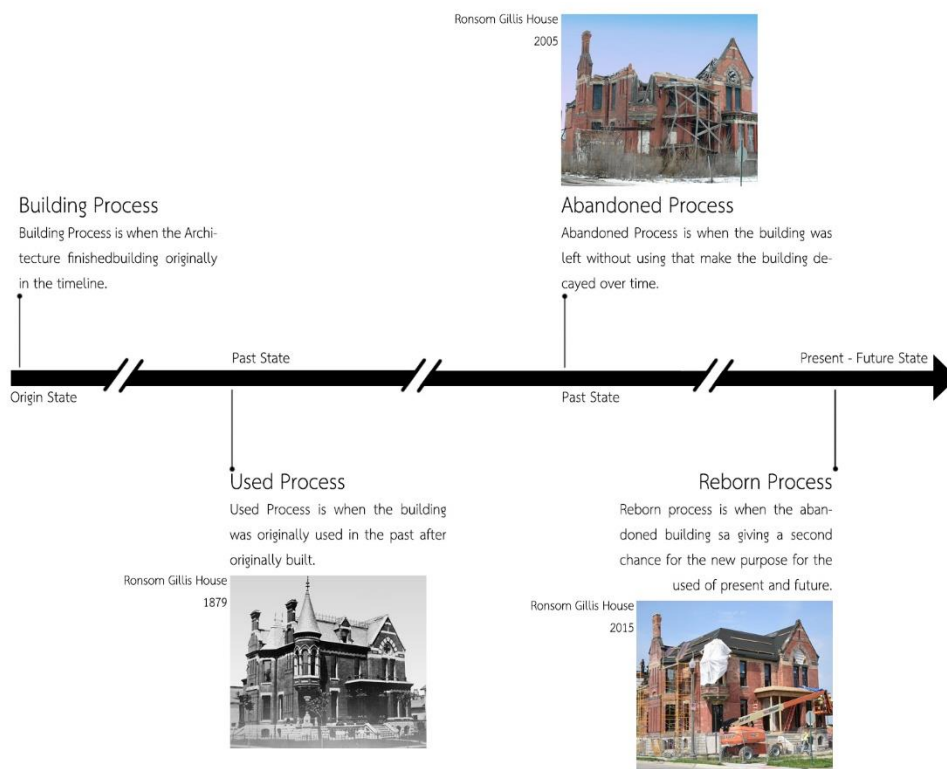


Figure 2 ไดอะแกรมแสดงความหมายของอาคารที่ถูกทิ้งร้าง

## 2. ประวัติศาสตร์ในความหมายของพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง

ในงานสถาปัตยกรรมงานนั้น เมื่อได้ตั้งผ่านช่วงเวลาและเหตุการณ์ต่างๆมาจึงได้ก่อให้เกิดประวัติศาสตร์ขึ้นบนพื้นที่เหล่านั้นไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์สำคัญที่ได้รับการบันทึกไว้ด้วยวิธีการต่างๆตามความเหมาะสมหรือเป็นเหตุการณ์ส่วนตัวจากความทรงจำส่วนบุคคลต่อพื้นที่เหล่านั้น แต่ความหมายของซากสถาปัตยกรรมนั้นอาจไม่เป็นเพียงแคความหมายจากค่าสำคัญทางประวัติศาสตร์แต่อาจหมายถึงความหมายทางการรับรู้ในเชิงของความรู้สึก มนุษย์นั้นประกอบไปด้วยความรู้สึกนึกคิดเสมอ ความรู้สึกเหล่านั้นล้วนก่อให้เกิดขึ้นจากการรับรู้จากสิ่งที่รับเข้ามาตามประสาทสัมผัสต่างๆของร่างกาย ซากสถาปัตยกรรมก็เช่นกันเมื่อผู้คนได้เข้าไปในพื้นที่ทิ้งร้างเหล่านั้นความรู้สึกต่างๆต่อซากสถาปัตยกรรมจึงได้ก่อกำเนิดขึ้น ทั้งนี้ความรู้สึกเหล่านั้นไม่ได้เกิดขึ้นมาจากความว่างเปล่าแต่เป็นความรู้สึกจากประสบการณ์และเรื่องราวที่ถูกสั่งสมขึ้นมาทั้งจากการส่งต่อจากผู้คนในยุคหนึ่งที่ส่งต่อมาโดยสภาพสังคม หรือจากประสบการณ์ตรงที่ผู้คนได้ไปรับรู้ ทั้งนี้ความหมายของพื้นที่ทิ้งร้างนั้นปรับเปลี่ยนไปตามแนวความคิดและความเชื่อของคนในแต่ละยุคสมัยตามสภาพสังคมในเวลานั้น หากย้อนกลับไปในอดีตในแต่ละยุคสมัยจึงสามารถสรุปได้ในแต่ละช่วงที่ความหมายนั้นได้ถูกแสดงออกอย่างชัดเจนอ้างอิงข้อมูลจาก *Fragments from a History of Ruin* (DILLON, 2005) และจาก *Nostalgia for Ruins* (Huysen, 2006) จึงสรุปได้ดังนี้

1. ยุคเรเนสซองส์ (Renaissance ค.ศ. 1450-1600) นั้นซากของสถาปัตยกรรมถูกมองว่าเป็นเศษส่วนของบันทึกทางประวัติศาสตร์ที่ไขบอกล่าถึงประวัติศาสตร์วิธีการออกแบบสถาปัตยกรรม สัดส่วนและลวดลายของสถาปัตยกรรมในอดีต โดยที่จะเน้นไปที่ซากของโบราณสถาน อนุสาวรีย์หรือสุสานเป็นส่วนใหญ่
2. ยุคโรแมนติก (Romanticism ค.ศ. 1800-1850) นั้นแนวความคิดที่มีต่อซากสถาปัตยกรรมถูกมองในเรื่องของความงามที่เกิดขึ้นมามากกว่าเป็นเหมือนบันทึกเก็บเรื่องราวในอดีตแบบยุคเรเนสซองส์ ซากสถาปัตยกรรมนั้นต่างถูกใช้เป็นแรงบันดาลใจของศิลปินในการสร้างสรรค์งานศิลปะออกมาทั้งออกมาเป็นภาพเขียนหรือบทกวีที่บอกเล่าเรื่องราวของสัญลักษณ์วิถีชีวิตและความตาย ที่ล่องลับไปอย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ความงามของธรรมชาติที่งอกอยู่บนซากอารยธรรมที่เคยเจริญรุ่งเรืองในอดีต
3. ช่วงศตวรรษที่ 20 ซากสถาปัตยกรรมนั้นถูกมองเป็นภาพของการต่อสู้กันระหว่างฝั่งธรรมชาติและอารยธรรมมนุษย์ โดยในภาพการต่อสู้เหล่านั้นฝั่งที่ได้ชนะไปมักจะเป็นฝั่งของธรรมชาติที่เป็นพืชพรรณที่มาเติมโตอยู่บนซากสถาปัตยกรรม เป็นเสมือนพื้นที่สีเขียวที่ผู้คนใช้หลีกเลี่ยงความวุ่นวายและมลภาวะที่สูงจากในเมืองและโรงงานมาหาความสงบที่เกิดขึ้นบนพื้นที่เหล่านั้น
4. ช่วงศตวรรษที่ 21 นี้ ทั้งจากสภาพเมืองที่เติบโตไปอย่างรวดเร็วนี้มุมมองของแนวความคิดต่อซากสถาปัตยกรรมนั้นยังคงมีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งการจำแนกซากโบราณสถานที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่นำมาซึ่งคุณค่าในการเก็บรักษาไว้ ซากสถาปัตยกรรมที่ถูกบรรจุความทรงจำและถูกมองในคุณค่าของความคิดถึงหวนหาอดีตไว้ หรือเป็นเครื่องบังบอกถึงความสูญเสียความรุนแรงที่เคยเกิดขึ้นในอดีต สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นความทรงจำที่ถูกเก็บไว้

ในบทบาทของซากสถาปัตยกรรมในยุคปัจจุบันนั้นคุณค่าทางประวัติศาสตร์อาจจะไม่สามารถเทียบเท่ากับซากสถาปัตยกรรมที่เป็นโบราณสถานได้ แต่เพราะการก่อสร้างและใช้งานซากสถาปัตยกรรมนั้นยังอยู่บนช่วงชีวิตของมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในศตวรรษนั้นการที่ได้สัมผัสประสบการณ์ของสถานที่ที่เคยถูกใช้งานในช่วงเวลาอันใกล้นี้ทำให้ยังสามารถสัมผัสถึงตัวตนและเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นได้ทั้งยังผ่านช่วงเวลาซึ่งการเสื่อมสภาพของสถาปัตยกรรมนั้น ประสบการณ์เหล่านี้ทำให้ซากสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบันนั้นแทบจะมีความใกล้ชิดกับผู้ใช้งานมากกว่าซากโบราณสถานเก่าแก่ เป็นเหมือนสัญลักษณ์ของทั้งอารมณ์ของการสูญเสีย ความชวนชววยหาอดีตอันใกล้และเติมเต็มจินตนาการในความเป็นไปได้ที่จะสามารถพัฒนาต่อไปในอนาคต



Figure 3 ไคอะแกรมแสดงความมุมมองของชาวสถาปัตยกรรมในแต่ละยุคสมัย



### 3. การเสื่อมสลาย และ พื้นที่ทิ้งร้างและถูกถล่ม

เมื่อเวลาผ่านไปนั้น ไม่สามารถมีวัตถุดิบโลกมนุษย์ที่สามารถคงสภาพเดิมไว้ได้ตลอดไปเช่นเดียวกับ ซากสถาปัตยกรรมที่เสื่อมสภาพตามกาลเวลาซึ่งการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลานั้นล้วนมีเหตุปัจจัยที่เข้ามาทำให้ซากสถาปัตยกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงสภาพ โดยที่หากสรุปปัจจัยในการเสื่อมสลายของซากสถาปัตยกรรมทางกายภาพนั้นจะสามารถสรุปปัจจัยหลักต่างๆไว้ดังนี้

**1. Weather Impact Factor** คือ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เป็นปัจจัยต่อการเสื่อมสลายของพื้นที่ทิ้งร้าง ไม่ว่าจะเป็นปรากฏการณ์ ณ ช่วงเวลาอันสั้น เช่น การตกของฝน หรือ ปรากฏการณ์ระยะยาวเช่น ฤดูกาลที่ทำให้คุณสมบัติของสภาพอากาศนั้นเปลี่ยนแปลงไป การขยายตัว และหดตัวของวัสดุนั้น ทำให้เกิดการขยับของโครงสร้างและเป็นอีกปัจจัยหนึ่งของการเสื่อมสลาย

**2. Water Impact Factor** คือ การเข้ามาทำปฏิกิริยาทางธรรมชาติของน้ำต่อซากสถาปัตยกรรมไม่ว่าจะเป็น การกัดกร่อน หรือ ปฏิกิริยาเคมีของน้ำต่อ สสาร บนงานสถาปัตยกรรม

**3. Vegetation Impact Factor** คือ การที่มีพืชพรรณเติบโตอยู่บริเวณเนื้อซากสถาปัตยกรรม โดยที่การเติบโตนั้นอาจไม่ใช่แค่การที่พืชพรรณนั้นหยั่งรากลงไปสร้างรอยแตกร้าวให้แก่โครงสร้าง แต่รวมถึงการงอกบนผิวของพืชพรรณขนาดเล็กอีกด้วย

**4. Construction Material Factor** คือ ปัจจัยของวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้างของซากสถาปัตยกรรม เพราะ วัสดุแต่ละชนิดนั้นมีความคงทนต่อความสึกกร่อนไม่เท่ากัน เช่น ในบางกรณีเราอาจสามารถพบเจอโบสถ์ร้างที่หลังคาที่เป็นโครงสร้างไม้ นั้นสูญสลายไปก่อนคงเหลือเฉพาะส่วนของผนังรับน้ำหนักที่สร้างด้วยวัสดุที่ทนทาน อย่างเช่นหิน

**5. Maintenance Matter Factor** คือ ปัจจัยจากการดูแลรักษาคงสภาพเดิมไว้ของซากสถาปัตยกรรม หากซากนั้นได้รับการป้องกันการเสื่อมสลายแล้ว รูปลักษณะของสถาปัตยกรรมจึงมีการเปลี่ยนแปลงที่น้อย เป็นอีกปัจจัยหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงไป

**6. Human Interference Factor** คือ การเข้ามาเกี่ยวเนื่องของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นการเข้ามาเผาทำลาย การทุบซากสถาปัตยกรรม จนซากสถาปัตยกรรมนั้นเปลี่ยนไป

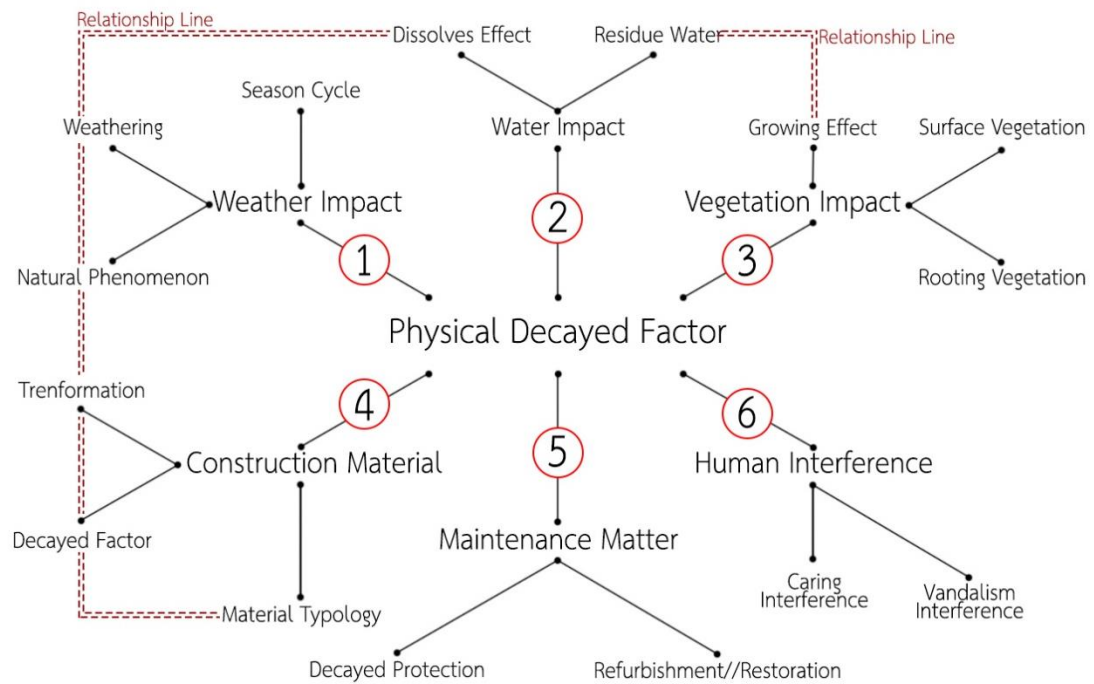


Figure 4 ไคอะแกรมแสดงปัจจัยทางกายภาพต่อการสึกกร่อนของซากสถาปัตยกรรม

#### 4. ปราบกฏการณ์ และ พื้นที่ที่ทั้งร้างและถูกกีด

เมื่อซากของสถาปัตยกรรมโดนทิ้งร้างและไม่ได้รับการดูแลรักษาไว้ ความเป็นวัสดุนั้นย่อมเสื่อมสลายไปตามกาลเวลา ด้วยปัจจัยต่างๆไม่ว่าจะเป็น ฝน แสงแดด หรือลม การเสื่อมสลายนั้นอาจจะสามารถเสื่อมสลายจนสึกกร่อนผิววัสดุจนหลุดลอกออกไป เพราะความหลากหลายของวัสดุที่ถูกนำมาใช้ในงานอาคาร สถาปัตยกรรมนั้นมีหลายประเภทและเหตุการณ์ สถานที่ตั้งของสถาปัตยกรรมนั้นที่ถูกกระทำทำให้การสึกกร่อนของวัสดุนั้นไม่ใช่แค่การที่สีลอกหลุดออกไปแต่ยังสามารถเกิดการสึกกร่อนได้อีกหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นความจางของสีที่จางลงไปตามที่ถูกแสงแดดสาดลงไป หรือสีที่บวมออกมาเป็นก้อนเพราะสะสมความชื้นไว้จากผนัง และแม้แต่พืชพรรณที่งอกออกมา ตะไคร่น้ำที่มาเกาะและเปลี่ยนสีผิวสถาปัตยกรรมนั้นออกไปเป็นสีอื่น ตามแต่ปัจจัยที่สถาปัตยกรรมเหล่านั้นพบเจอ





Figure 5 ภาพตัวอย่างของสถาปัตยกรรมที่สึกกร่อนในระดับของพื้นผิว

ที่มา : [HTTPS://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/MCAVEN/2962349936/](https://www.flickr.com/photos/mcaven/2962349936/)

สถาปัตยกรรมที่ผ่านช่วงเวลานั้น ยังสามารถเสียหายจากปรากฏการณ์ธรรมชาติอื่น ๆ นอกเหนือจากการกัดของฝน หรือลม ได้อีก อาทิเช่น ภาพตัวอย่างที่ซากสถาปัตยกรรมได้ผ่านเหตุการณ์แผ่นดินไหวจะทำลายส่วนของโครงสร้างที่มีความแข็งแรงน้อยได้โดยง่ายจนโครงสร้างหลังคาของสถาปัตยกรรมนั้นพังลงไปจนเกิดเป็นช่องว่างขนาดใหญ่ เป็นร่องที่สามารถนำพาปรากฏการณ์การย่อยสลายของวัสดุมาสู่พื้นที่ภายในได้อีกด้วย



Figure 6 ภาพแสดงตัวอย่างของสถาปัตยกรรมที่สึกกร่อนจนเสียรูปร่างไป

ที่มา : [HTTPS://MYMODERNMET.COM/ABADONED-ITALIAN-CHURCHES-ROMAN-ROBROECK/](https://mymodernmet.com/abandoned-italian-churches-roman-robroeck/)

## 5. ธรรมชาติ และ พื้นที่ทิ้งร้างและถูกกลืน

เมื่อสถาปัตยกรรมนั้นได้รับแสงแดดและฝน ทำให้สามารถเกิดปรากฏการณ์ธรรมชาติอื่นได้นอกเหนือจากการสึกกร่อน ความชื้นและแสงแดดที่เพียงพอต่อการเติบโตของพืชพรรณนั้น สายลมหรืออุบัติเหตุต่างๆที่ได้นำพาเมล็ดพันธุ์มาตกอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมของซากสถาปัตยกรรม พืชพรรณเหล่านั้นจึงได้งอกเงยแทรกตัวขึ้นมา ยิ่งเวลาผ่านไป วัฏจักรของการงอก ตาย และย่อยสลายของธรรมชาติ จะยิ่งสร้างพื้นที่นั้นให้มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพืชพรรณยิ่งขึ้น เราจึงสามารถพบเจอพืชพรรณได้บนซาก อาคารได้ อยู่บ่อยครั้ง

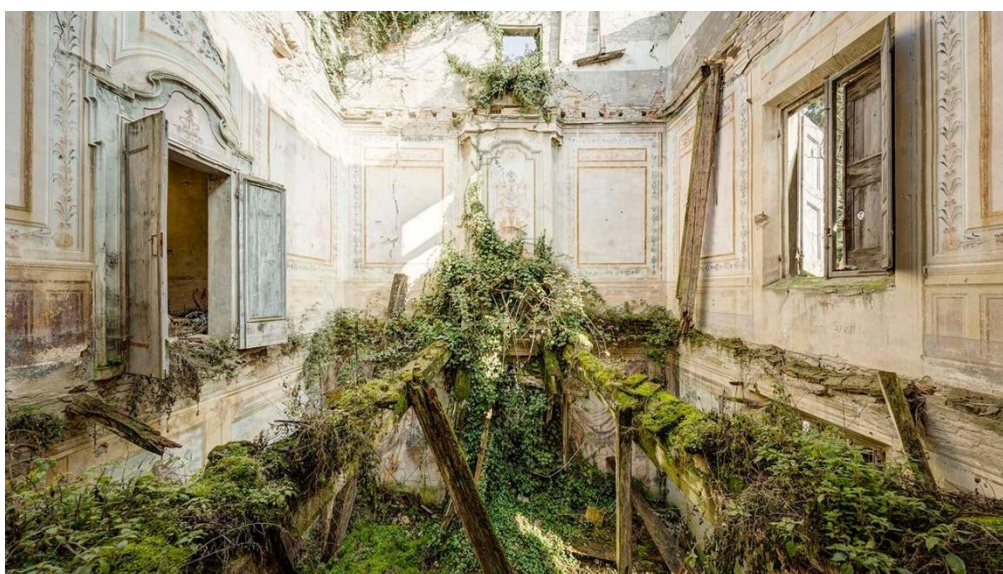


Figure 7 ภาพแสดงการเติบโตของพืชพรรณบนซากสถาปัตยกรรม

ที่มา : [HTTPS://WWW.DAILYMAIL.CO.UK/NEWS/ARTICLE-3588834/RECLAIMED-NATURE-EERIE-IMAGES-REVEAL-ABANDONED-BUILDINGS-EUROPE-TAKEN-PLANT-LIFE.HTML](https://www.dailymail.co.uk/news/article-3588834/Reclaimed-nature-eerie-images-reveal-abandoned-buildings-europe-taken-plant-life.html)

## 6. เวลา และ พื้นที่ทิ้งร้างและถูกกลืน

สถาปัตยกรรมนั้นตั้งอยู่บนกาลเวลาเสมอเมื่อยุคสมัยนั้นเปลี่ยน แปลงไปนอกเหนือจากรูปลักษณ์ของซากสถาปัตยกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาแล้ว แต่ซากสถาปัตยกรรมนั้นยังคงรูปลักษณ์อื่นนอกเหนือจากกายภาพที่มนุษย์ได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในเวลานั้น เรื่องราวต่างๆในอดีตนั้นได้ถูกบันทึกไว้ บนซากสถาปัตยกรรมไม่ว่าจะมาจากร่องรอยที่เคยเกิดขึ้น หรือหลักฐานการมีอยู่ของอดีตเช่น รูปถ่ายหรือเรื่องเล่า เพราะฉะนั้นในบางกรณีซากสถาปัตยกรรมจึงมีรูปลักษณ์มากกว่า รูปลักษณ์ทางกายภาพอย่างเพียงอย่างเดียว และในอาคารสถาปัตยกรรมเดียวกันนั้นอาจถือรูปลักษณ์ไว้หลากหลายตามเหตุการณ์ที่ไปซ้อนทับอยู่บนจุดนั้นในอดีต



## 7. มนุษย์ และ พื้นที่ที่ร้างและถูกลืม

อีกปัจจัยหนึ่งที่เป็นส่วนหนึ่งของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นบนซากสถาปัตยกรรมนั้นคือแรงกระทำจากมนุษย์ ทั้งนี้แรงกระทำจากมนุษย์นั้น อาจจะไม่ใช่แค่การเข้าไปทำลายซากสถาปัตยกรรมนั้นด้วยการบุกทำลายทิ้งเพียงอย่างเดียว แต่อาจเป็นการเข้าไปดูแลรักษาซากสถาปัตยกรรมเหล่านั้นได้อีกด้วย

## 8. มุมมองของมนุษย์ต่อพื้นที่ที่ร้างและถูกลืม

นอกเหนือจากปรากฏการณ์ที่เปลี่ยนไปในลักษณะทางกายภาพแล้วซากสถาปัตยกรรมยังสร้างปรากฏการณ์ที่เป็นนามธรรมเป็นความรู้สึกต่อพื้นที่ที่ร้างเหล่านั้นด้วย ปรากฏการณ์เหล่านั้นได้สร้างมุมมองใหม่ของสถาปัตยกรรมขึ้นมา เป็นประสบการณ์การหรือสร้างความงามของการย่อยสลายขึ้น มุมมองและการใช้งานของพื้นที่นั้น โดยที่เป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากวิถีทางธรรมชาติก่อรูปขึ้นมาตามความย่อยสลาย โดยที่สามารถสรุปได้ออกมาเป็น 5 ปรากฏการณ์หลักที่มาสร้างมุมมองต่อซากสถาปัตยกรรมดังนี้

**8.1 Architecture Material** คือ ปรากฏการณ์การย่อยสลายของวัสดุในซากสถาปัตยกรรมที่ทำให้ผิวของวัสดุเปลี่ยนไปจากลักษณะแรกเริ่ม ผิวของวัสดุที่แปรเปลี่ยนไปนั้นใช้ทั้งปรากฏการณ์ธรรมชาติและเวลามาแปรเปลี่ยนสภาพเดิม สร้างเป็นผิวที่ไม่สามารถพบเจอได้ในอาคารสถาปัตยกรรมใหม่ การเข้ามาสัมผัสและใช้งานบนพื้นที่ผิวใหม่

**8.2 Weathering** คือ อาการของซากสถาปัตยกรรมที่แปรเปลี่ยนไปตามสภาพเดิมโดยปรากฏการณ์ธรรมชาติ อาทิเช่น ในอาคารสถาปัตยกรรมเดิมที่มีพื้นที่ปิดล้อมกันการใช้งานห้องออกมาจากสภาพแวดล้อม เมื่ออาคารนั้นถูกทิ้งร้างและย่อยสลายไป จากรอยแตกร้าวที่ผนังโดนกัดเซาะออก เริ่มขยายใหญ่ขึ้นเกิดเป็นช่องเปิดที่เกิดจากการย่อยสลายผนังเดิม ช่องเปิดใหม่นั้นได้เปิดมุมมองใหม่ขึ้นเชื่อมต่อพื้นที่เดิมไปหาพื้นที่ใหม่ที่เคยโดนปิดกั้นไว้เมื่อตอนสถาปัตยกรรมยังคงสมบูรณ์ในสภาพแรกไว้อยู่ เป็นช่องเปิดที่ไม่ได้รับการออกแบบไว้แต่แรกเริ่ม แต่เป็นช่องเปิดที่สามารถพบเจอได้แต่ตามซากสถาปัตยกรรมเท่านั้น

**8.3 Vegetation** คือ ปรากฏการณ์การเจริญเติบโตขึ้นของพืชพรรณที่เข้ามาแทรกตัวอยู่ตามรอยแตกร้าวหรือตามพื้นที่ที่น้ำเข้าผ่านถึงของซากสถาปัตยกรรม พืชพรรณเหล่านั้นเป็นเสมือนการหวนคืนกลับมาของธรรมชาติมาแปรเปลี่ยนพื้นที่เดิมที่มีความเรียบ มาเกาะเกี่ยวพื้นที่

**8.4 Atemporality-Multi Temporality** คือ ซากสถาปัตยกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงไปเสมอ เมื่ออ้างอิงแนวความคิดจาก Derelict architecture : Aesthetics of an unaesthetic space

(Nieszczerzewska, 2015) ลำดับเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงที่เคยเกิดขึ้นบนซากสถาปัตยกรรมโดยที่ซากสถาปัตยกรรมอาจถูกคงเหตุการณ์ไว้ ณ จุดแรกเริ่ม เหมือนการแช่แข็งสภาพของซากสถาปัตยกรรมไว้หรืออาจมีเหตุการณ์ความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นมากมายซ้อนทับกันอยู่บนพื้นที่นั้น เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นตั้งแต่เหตุการณ์เดียวแล้วซากสถาปัตยกรรมไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นจนถึงการเกิดเหตุการณ์ต่างๆมากมายจนสภาพของซาก

สถาปัตยกรรมสูญเสียสภาพแรกเริ่ม เหตุการณ์ต่างๆเหล่านั้นล้วนถูกแสดงออกมาบนซากสถาปัตยกรรม เหล่านั้น เป็นความทรงจำและความรู้สึก ถึงเหตุการณ์ในอดีตที่เคยมีอยู่บนพื้นที่รกร้าง

**8.5 Human Interference** คือ การมีส่วนร่วมของมนุษย์ที่มาใช้ประโยชน์จากซากสถาปัตยกรรมเพื่อสร้างกิจกรรม หรือทำลายซากสถาปัตยกรรมนั้นลงไป เพื่อให้เกิดขึ้นซึ่งอารมณ์ต่อพื้นที่ซากเหล่านั้น โดยอารมณ์นั้นสามารถเป็นได้แปรเปลี่ยนตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาอาจจะเป็นความสูญเสียที่เคยเกิดขึ้นเป็นความอวอร์ดและความโศกเศร้าของพื้นที่ หรืออาจจะเป็นความรู้สึกต่อความยิ่งใหญ่ในอดีตของซากสถาปัตยกรรมนั้น การเติมแต่งจินตนาการความเป็นไปได้ที่จะสามารถเกิดขึ้นบนซากสถาปัตยกรรมที่ย่อยสลายเหล่านั้น

ทั้งนี้แต่ละปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นบนซากสถาปัตยกรรมนั้นไม่ได้เกิดขึ้นจากตัวของปรากฏการณ์เอง แต่เกิดขึ้นพร้อมๆกันและมีความเกี่ยวเนื่องซึ่งกันและกันผ่านเวลาไปพร้อมกัน ตามที่แสดงอยู่บนแผนภูมิภาพแสดงปรากฏการณ์ต่อซากสถาปัตยกรรม

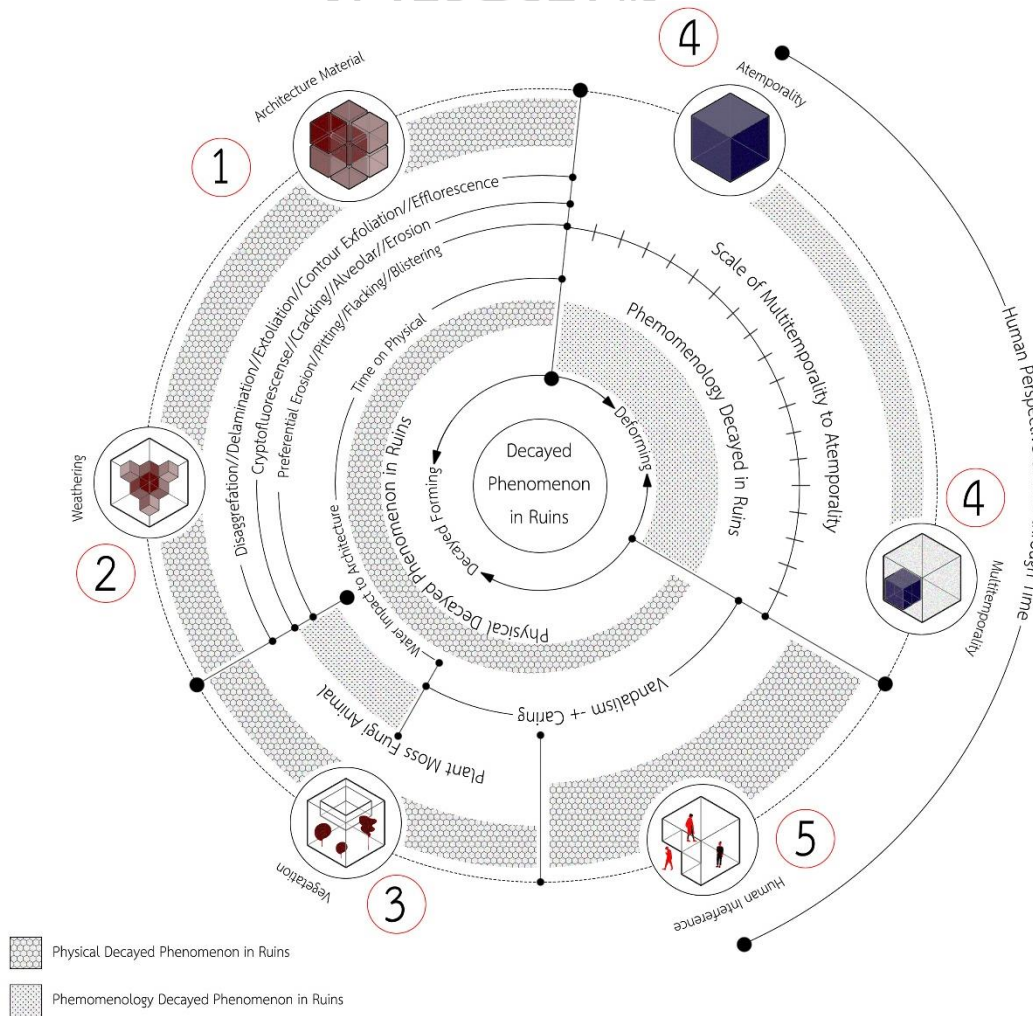


Figure 8 ไรอะแกรมแสดงมุมมองของมนุษย์ต่อปรากฏการณ์บนซากสถาปัตยกรรม

### บทที่ 3

## ทฤษฎีการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกลืม

### 1. เหตุปัจจัยที่นำมาซึ่งการออกแบบบนพื้นที่

ซากสถาปัตยกรรมที่ถูกทิ้งจนรกร้างนั้นทำให้พื้นที่ดินที่สถาปัตยกรรมนั้นตั้งอยู่ไม่ได้ใช้งานให้ก่อเกิดประโยชน์ขึ้น ในสภาวะปัจจุบัน ที่ดินในเมืองนั้นล้วนเป็นส่วนสำคัญที่เติมเต็มเมืองให้มีประสิทธิภาพและมีการใช้งานเกิดขึ้น การสูญหายซึ่งพื้นที่เหล่านั้นล้วนไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ รวมทั้งมีโอกาสที่จะมีการเข้าไปใช้งานในทางที่ผิด ทั้งนี้การนำซากสถาปัตยกรรมเหล่านั้นกลับมาใช้ให้เกิดประโยชน์ขึ้นอาจไม่ใช่แค่การเติมเต็มพื้นที่ในเมือง แต่หมายถึงการหยิบยืมโครงสร้างเก่าของสถาปัตยกรรมกลับมาใช้ประโยชน์อีกครั้ง เป็นทั้งการประหยัดซึ่งทรัพยากรและเวลาที่จะสูญเสียดังไปในการก่อสร้างมากกว่าการทำลายทิ้งแล้วจึงสร้างใหม่ เมื่ออ้างอิงแนวคิดจากงานวิจัย *Research frameworks, methodologies, and assessment methods concerning the adaptive reuse of architectural heritage: a review* (Yuan Li, 2021) แล้วแนวทางการพัฒนาพื้นที่ของสถาปัตยกรรมอย่างยั่งยืน (Sustainable Development) นั้นนอกเหนือจากประโยชน์ของการสร้างสถาปัตยกรรมอย่างยั่งยืนแล้ว การนำซากสถาปัตยกรรมมาทำการปรับปรุงใหม่แล้ว ยังสร้างประโยชน์ทางประวัติศาสตร์ในบางกรณีการเก็บไว้ซึ่งคุณค่าทางประวัติศาสตร์ด้วยสถาปัตยกรรม ก็เป็นการบันทึกเรื่องราวไว้ในลักษณะทางกายภาพของเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้น ในบริเวณพื้นที่นั้น และนอกเหนือจากการลดต้นทุนโครงสร้างในพื้นที่นั้นยังสามารถที่จะใช้งานในลักษณะของพื้นที่เพื่อชุมชนได้อีกด้วยโดยเมื่อแบ่งแนวคิดการสร้างประโยชน์จากการใช้งานซากสถาปัตยกรรมเป็นแนวคิดหลังในสี่ด้านจะได้ดังนี้

1. ในด้านของ **Cultural** หรือ การพัฒนาทางด้านวัฒนธรรม เมื่ออาคารทิ้งร้างได้ถูกนำกลับมาใช้ีกรอบด้วยสภาพเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของซากสถาปัตยกรรมโดยเมื่ออาคารเหล่านั้นไม่ถูกทุบทำลายลงไปเพื่อก่อสร้างอาคารใหม่ขึ้น ภาษาทางสถาปัตยกรรม แนวคิดและวิถีชีวิตของผู้คนในอดีตลักษณะทางการใช้งาน หรือรูปร่างรูปทรงของอาคารจึงได้ถูกเก็บไว้และแสดงออกมาให้แก่ผู้ใช้งาน เรื่องราวทางประวัติศาสตร์จะไม่ใช่เรื่องราวที่ถูกบันทึกไว้ในลักษณะของข้อมูลทางเอกสารแต่เรื่องราวเหล่านั้นจะเป็นหลักฐานที่ยังมีตัวตนอยู่บนโลกของวัตถุจริงๆ ความน่าสนใจทางประวัติศาสตร์เหล่านั้นยังสามารถเป็นจุดดึงดูดการท่องเที่ยวแก่กลุ่มผู้ใช้งานที่มีความสนใจในพื้นที่ทางวัฒนธรรมของพื้นที่นั้น ให้สถาปัตยกรรมใหม่ที่มาจากการปรับซากสถาปัตยกรรมมาใช้งานอีกครั้งหนึ่งได้เป็นตัวแสดงวัฒนธรรมของพื้นที่ชุมชนที่ซากสถาปัตยกรรมนั้นตั้งอยู่
2. ในด้านของ **Social** หรือ การพัฒนาทางด้านสังคม พื้นที่ของซากอาคารนั้นเป็นพื้นที่ทิ้งร้างที่ไม่ได้ก่อประโยชน์แก่ผู้คนในสังคมทั้งในความรกร้างนั้นยังอาจสามารถก่อให้เกิดอันตรายได้อีกด้วย เมื่อพื้นที่เหล่านั้นได้ถูกนำกลับมาใช้งานอีกครั้งหนึ่งทำให้พื้นที่ทิ้งร้างที่เป็นเหมือนจุดบอดของชุมชนจะ

กลายเป็นพื้นที่ที่เกิดการใช้งานขึ้น การใช้งานเหล่านั้นยังสามารถเอื้อประโยชน์ให้แก่ผู้คนในชุมชนได้อีกด้วยในแง่ของกิจกรรมใหม่เมื่อเกิดการใช้งานและชุมชนมีการเคลื่อนไหวมากขึ้นคนที่เข้ามาในพื้นที่ชุมชนเหล่านั้นมากขึ้นทำให้ธุรกิจขนาดย่อมในชุมชนมาจากภายนอกได้เข้ามาในพื้นที่มากขึ้น อีกทั้งยังสามารถสร้างอัตลักษณ์แก่พื้นที่ในชุมชนได้อีกด้วย

3. ในด้านของ **Environmental** หรือ การพัฒนาทางด้านสภาพแวดล้อม การปรับปรุงซากอาคารเพื่อนำมาใช้ใหม่อีกครั้ง เมื่อการปรับปรุงนั้นเป็นการหีบห่อโครงสร้างเดิมของซากอาคารมาใช้โครงสร้างใหม่ของสถาปัตยกรรมที่จะเกิดขึ้นจึงถูกลดเนื้อของการก่อสร้างใหม่ลงการด้วยการก่อสร้างที่ลดลงไปทำให้ความสิ้นเปลืองของทรัพยากรโลกลดลงและความสิ้นเปลืองแอบแฝงทางการปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์และฝุ่นควันหรือการใช้พลังงานจากการก่อสร้างยังลดหลั่นลงไปอีกด้วยคล้ายคลึงกับลักษณะของการนำสิ่งของเดิมที่มีอยู่กลับมาใช้ใหม่ (**Recycle-Reuse-Reduce**) นอกเหนือจากนี้หากเปรียบเทียบกับ การสร้างสถาปัตยกรรมใหม่บนพื้นที่ดินใหม่ การใช้ซากสถาปัตยกรรมเดิมมาใช้ยังช่วยลดการขยายตัวของเมืองที่ขยายออกไปทุกทิศทางธรรมชาติโดยรอบเป็นการประหยัดซึ่งผืนที่ดินในมวลรวมของเมือง
4. ในด้านของ **Economic** หรือ การพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ การนำพื้นที่ซากสถาปัตยกรรมกลับมาใช้งานอีกครั้ง เมื่อพื้นที่ที่รกร้างถูกนำมาใช้ให้ก่อเกิดประโยชน์ขึ้น เมื่อมีผู้คนเข้าไปในชุมชนมากขึ้น สภาพทางเศรษฐกิจของชุมชนย่อมดีขึ้น อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นอัตลักษณ์ของธุรกิจได้อีกด้วย

สรุปแล้วการปรับปรุงซากอาคารนั้นหากมองระดับในการออกแบบตั้งแต่ระดับเมืองที่เป็นการเติมเต็มพื้นที่ที่ไร้ประโยชน์ของเมือง เพิ่มพื้นที่เพื่อชุมชน ความปลอดภัยและความสะอาดของเมือง ในแง่ของการท่องเที่ยวนั้นก็เป็นการเพิ่มสถานที่เยี่ยมชม เป็นพื้นที่สร้างอาชีพหรือในแง่การอนุรักษ์พื้นที่ประวัติศาสตร์ของชุมชนอีกด้วยและยังสามารถช่วยลดการทำลายสิ่งแวดล้อมลงทั้งในแง่ขนาดย่อมเช่น ของการลดเนื้อของการก่อสร้างไปจนถึงแง่มุมขนาดใหญ่เช่น การลดการขยายตัวไปกินพื้นที่ทางธรรมชาติโดยรอบของเมืองได้อีกด้วย ทั้งนี้ลักษณะของซากสถาปัตยกรรมในแต่ละที่นั้นต่างมีอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละสถานที่ที่จะด้วยลักษณะของซากสถาปัตยกรรมเองหรือสภาพชุมชนโดยรอบทำให้คุณค่าและแนวทางการออกแบบของแต่ละสถานที่นั้นต่างแตกต่างออกไปกันตามค่าน้ำหนักและใจความสำคัญของความแตกต่างเหล่านั้นเช่น ในซากของโกดังเก็บของสมัยใหม่นั้นเมื่อมองในแง่มุมมองทางประวัติศาสตร์มาเปรียบเทียบกับซากของโบสถ์นั้น จะเห็นได้ถึงน้ำหนักความสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกันมากจนทำให้ในผลการออกแบบที่ออกมา นั้นอาจจะมีการใช้งานคุณค่าเดิมของพื้นที่ที่แตกต่างกันออกไปตามความเหมาะสม ในโรงงานนั้นอาจจะสามารถเน้นย้ำแนวทางการออกแบบเพื่อเป็นการพัฒนาทางสิ่งแวดล้อม หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจเป็นหลักแทนได้อีกด้วย

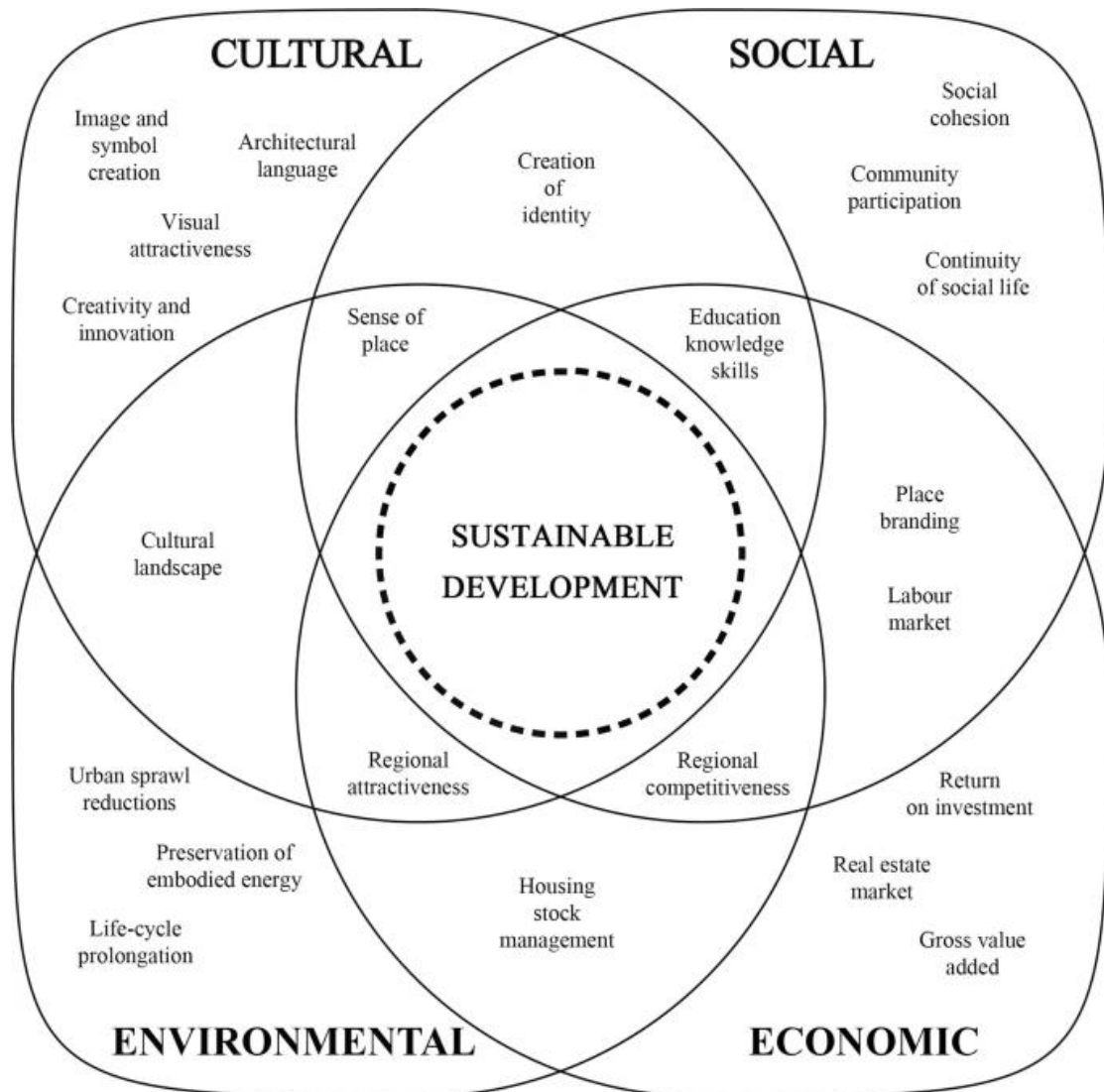


Figure 9 ไคอะแกรมแสดงการแนวคิดพัฒนาที่ยั่งยืน

ที่มา : [HTTPS://BUILT-HERITAGE.SPRINGEROPEN.COM/ARTICLES/10.1186/s43238-021-00025-X/FIGURES/7](https://BUILT-HERITAGE.SPRINGEROPEN.COM/ARTICLES/10.1186/s43238-021-00025-X/FIGURES/7)

## 2. วิธีการที่นำมาซึ่งการออกแบบพื้นที่ที่ทั้งร้ายและถูกลิ้ม

ในการปรับปรุงซากสถาปัตยกรรมนั้นมีการออกแบบที่เป็นลำดับและขั้นตอนในการออกแบบบางส่วนที่คล้ายคลึงกันอยู่เพราะ ในงานออกแบบบนซากสถาปัตยกรรมนั้นเป็นการออกแบบบนสถาปัตยกรรมที่ผ่านกาลเวลามาแล้ว ความเป็นเหตุเป็นผลของงานออกแบบจึงมีความชัดเจนอยู่ในระดับหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็น เชิงการปิดล้อมของพื้นที่ เชิงเรื่องราวคุณค่าทางประวัติศาสตร์ หรือ ความลึกกร่อนของพื้นที่เป็นต้น ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้เราสามารถจำแนก หัวข้อต่างๆที่มีความจำเป็นในการพิจารณาซึ่งวิธีการที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบได้เบื้องต้นเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดจากทางเลือกที่เข้าไปทำลายซากสถาปัตยกรรมเหล่านั้น



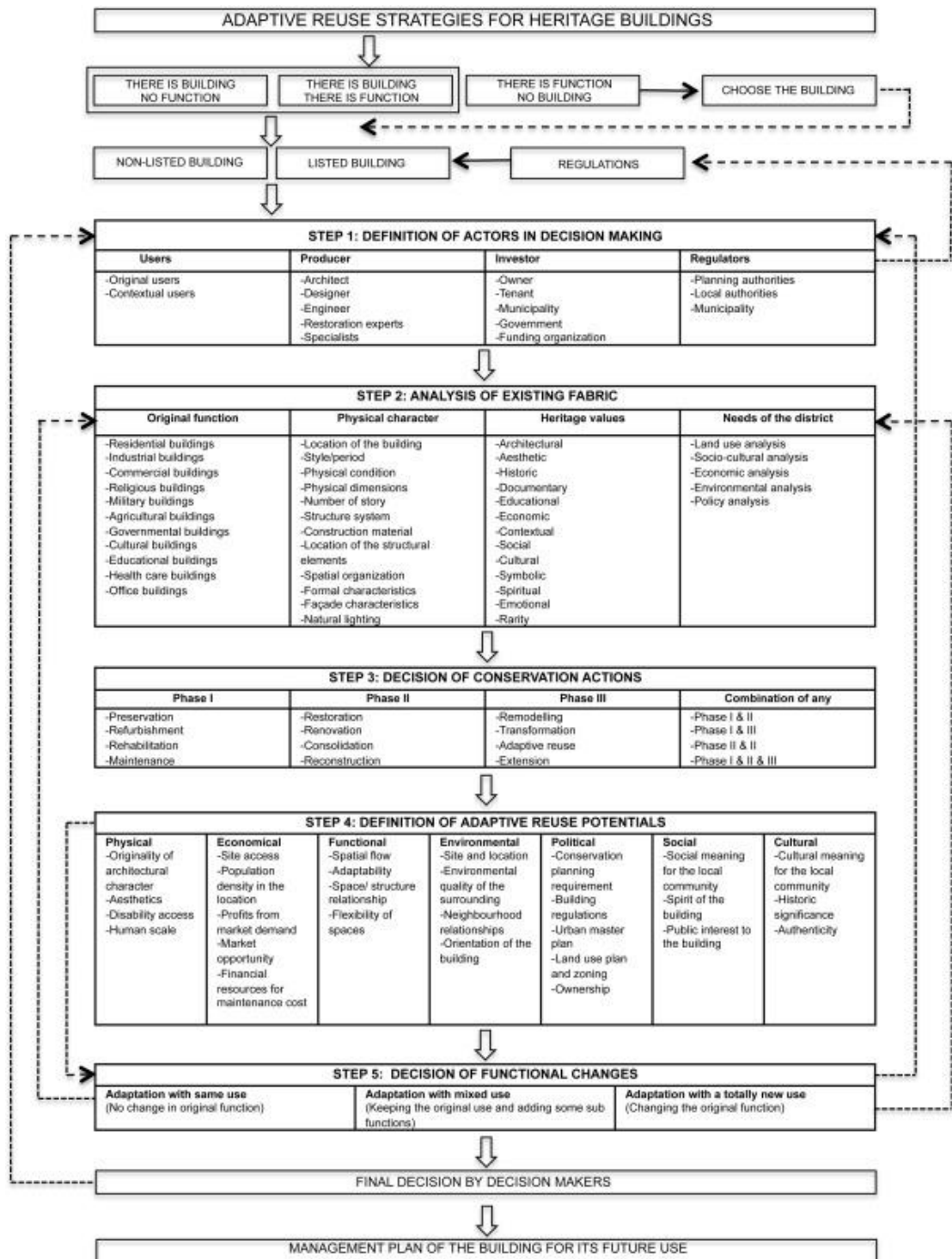


Figure 10 ไคอะแกรมแสดงลำดับปัจจัยของการพิจารณาการเริ่มออกแบบสถาปัตยกรรม  
ที่มา : ADAPTIVE REUSE STRATEGIES FOR HERITAGE BUILDINGS: A HOLISTIC APPROACH



อ้างอิงจากงานวิจัย **Adaptive reuse strategies for heritage buildings: A holistic approach** (Damla Misirlisoy, 2016) เมื่อการออกแบบบนซากสถาปัตยกรรมนั้นมีความซับซ้อนอย่างมากด้วยแง่มุมต่างๆที่อยู่บนซากสถาปัตยกรรมทั้งทางความงามความรู้สึกต่อซากสถาปัตยกรรม คุณค่าทางประวัติศาสตร์ หรือสภาพแวดล้อมต่างๆเป็นต้นทำให้ในแนวทางการออกแบบที่มีลำดับในการตัดสินใจโดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. **Definition of Actors in Decision Making** หรือการกำหนดกลุ่มผู้ที่มีสิทธิในการตัดสินใจหรือเกี่ยวข้องกับโครงการนั้นว่าจะทำการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงเช่นไร

2. **Analysis of Existing Fabric** หรือการศึกษาในสภาพพื้นที่เดิมเพื่อนำมาวิเคราะห์โดยจะแบ่งหัวข้อย่อยได้

2.1 **Original Function** หรือสภาพการใช้งานเดิมของพื้นที่ว่าในซากอาคารเดิมนั้นได้ถูกใช้งานไปในแนวทางไหน รวมถึงประเภทอาคารเดิม

2.2 **Physical Character** ลักษณะเดิมทางกายภาพของอาคารไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งที่ตั้ง ลักษณะของสไตล์การออกแบบเดิมของอาคาร ระดับความสึกกร่อนของโครงสร้าง ระบบการก่อสร้างเดิมของอาคาร ขนาด วัสดุ หรือค่าความสว่างเดิม ช่องเปิดของอาคารเป็นต้น

2.3 **Heritage Value** คุณค่าต่างๆของซากอาคารเดิมทั้ง คุณค่าทางประวัติศาสตร์ คุณค่าทางสถาปัตยกรรม คุณค่าต่อการศึกษา คุณค่าทางด้านเศรษฐกิจ คุณค่าต่อชุมชน คุณค่าต่อวัฒนธรรม คุณค่าทางสัญลักษณ์ คุณค่าทางความรู้สึกและจิตวิญญาณ หรือคุณค่าทางด้านความหายากของอาคาร

2.4 **Needs of district** หรือการศึกษาถึงลักษณะของชุมชนโดยรอบ สภาพการใช้งานพื้นที่ดิน ความสมบูรณ์ของสภาพแวดล้อมโดยรอบ ลักษณะทางเศรษฐกิจของชุมชน

3. **Decision of Conservation Actions** หรือการที่ผู้มีสิทธิการตัดสินใจนำข้อมูลเบื้องต้นมาวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจแนวทางการออกแบบปรับปรุงซากอาคาร

4. **Definition of Adaptive Reuse Potentials** หรือการแนวทางการตัดสินใจปรับปรุงซากอาคารโดยสามารถแบ่งเป็นประเด็นของการปรับปรุงหลักได้ดังนี้

4.1 **Physical** การออกแบบที่คำนึงถึงลักษณะการออกแบบดั้งเดิมของซากอาคาร ความงามของซากอาคาร การเข้าถึง หรือขนาดความเหมาะสมของสัดส่วนอาคารต่อมนุษย์

4.2 **Economical** ความสำคัญของการเข้าถึงจากภายนอกโครงการ ความหนาแน่นของประชากรโดยรอบ ปริมาณความต้องการของพื้นที่โดยรอบ ค่าปริมาณของการบำรุงรักษาอาคารไว้

**4.3 Functional** ความต่อเนื่องของการใช้งานในพื้นที่เดิมของซากอาคาร คุณภาพของความเป็นพื้นที่เดิมที่สืบเนื่องมาเป็นการปรับเปลี่ยนเพื่อตอบรับกิจกรรมใหม่ โครงสร้างเดิมและความเป็นไปได้

**4.4 Environmental** คุณภาพของพื้นที่โดยรอบ ความสัมพันธ์ของชุมชนข้างเคียงที่เป็นผลมาต่อซากอาคาร แนวความเป็นกลุ่มก้อนเดิมของอาคารต่อพื้นที่ชุมชน

**4.5 Political** แผนการปรับปรุงของอาคารที่มีผลต่อผังของเมือง กฎหมายที่มีผลต่อการปรับปรุง สิทธิของผู้เข้ามาใช้งานและความเป็นเจ้าของต่อซากสถาปัตยกรรม

**4.6 Social** ความหมายของซากสถาปัตยกรรมต่อผู้คนในสังคมและชุมชน ความสนใจของผู้คนที่จะเข้ามาใช้งานอาคาร ความสำคัญต่อคุณค่าทางจิตใจของอาคาร

**4.7 Cultural** ความหมายของซากอาคารทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ต่อผู้คนในสังคม

**5. Decision of Functional Changes** หรือ การตัดสินใจขั้นสุดท้ายของการปรับปรุงเป็นการตัดสินใจถึงน้ำหนักของการปรับปรุงว่าเราต้องการปรับเปลี่ยนซากอาคารมากหรือน้อยขนาดไหน ในการปรับปรุงอาจจะสามารถเป็นการเข้าไปใช้งานพื้นที่เดิมเลย โดยแค่ซ่อมแซมส่วนที่มีความเป็นไปได้ในการก่อความอันตรายจนไปถึงการเข้าไปปรับปรุงโครงสร้างหลักของอาคารเดิมจนไปถึงหน้าตาของอาคาร

จากการศึกษาวิจัยและทบทวนวรรณกรรมขั้นต้น สถาปัตยกรรมที่ถูกประกอบสร้างบนพื้นที่ที่ร้างนั้น ไม่ได้มาจากเหตุปัจจัยของการก่อสร้างและการเก็บไว้ซึ่งความทรงจำในอดีตของบริเวณนั้นเพียงอย่างเดียว แต่ยังประกอบไปด้วยมุมมองต่อซากสถาปัตยกรรมที่แปรเปลี่ยนไปตามแต่ละยุคสมัยและยังสังเกตได้ถึงสภาพแนวความคิดของผู้คนในแต่ละยุคที่ผ่านมา เป็นทั้งตำราที่ซึ่งเก็บข้อมูลไว้ หรือเป็นสัญลักษณ์ของความสงบของธรรมชาติที่เข้ามามีบทบาทบนซากอาคารสถาปัตยกรรมที่ซึ่งเคยเป็นพื้นที่ใช้งานของมนุษย์มาก่อน หรือเรื่องราวความโหดร้ายที่โดนเก็บบันทึกไว้เป็นความทรงจำแก่ผู้พบเห็น ความงามต่างๆที่เกิดขึ้นจากการย่อยสลายลงของวัสดุก่อสร้างบนซากสถาปัตยกรรมที่เป็นแ่งมูที่ถูกซ่อนไว้อยู่บนซากสถาปัตยกรรมนั้น เป็นประสบการณ์ที่ไม่สามารถหาได้ในอาคารที่มีสภาพสมบูรณ์ เป็นร่องรอยที่ผู้ใช้งานมีความสนใจสำรวจค้นหา ประสบการณ์เหล่านั้น

โดยจากกรณีศึกษานั้นในงานออกแบบสถาปัตยกรรมในพื้นที่ที่ร้างจะมีปัจจัยของสิทธิในการออกแบบที่จะเลือกปริมาณการเก็บสภาพเดิมไว้อยู่ร่วมกับสถาปัตยกรรมใหม่ เราจะพบแ่งมูอื่นนอกเหนือจากการก่อสร้างและการใช้ สอย แ่งมูเหล่านั้นสามารถสรุปพอสังเขปได้ดังนี้

**1. แ่งมูความสำคัญของเหตุการณ์และเรื่องราวประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตเช่นในกรณีศึกษา งานออกแบบปรับปรุงซากโบสถ์ปรับเปลี่ยนมาเป็นร้านหนังสือ Boekhandel Dominicanen ซึ่งในพื้นที่เดิมของ**

โครงการนั้นเป็นซากของโบสถ์ที่ยังคงเป็นโครงสร้างแบบดั้งเดิมและหลงเหลือร่องรอยทางประวัติศาสตร์ไว้ทั้งในลักษณะของภาพจิตรกรรมฝาผนัง หรือลวดลายของการแกะสลักศิลปะปูนต่ำลงบนโครงสร้างและประวัติศาสตร์วิธีการก่อสร้างที่ถูกแสดงออกมาจากซากสถาปัตยกรรม ทำให้ในงานออกแบบสถาปัตยกรรมนี้ได้เลือกที่จะเก็บตัวอาคารเดิมไว้ทั้งหมดและใช้การเติมสถาปัตยกรรมใหม่เข้าไปในลักษณะของการแทรกตัวเนื้อของสถาปัตยกรรมใหม่โดยที่ไม่เข้าไปบดบังเนื้ออาคารเดิม ให้ผู้ใช้งานยังคงเห็นถึงสภาพเดิมที่แสดงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ออกมาทั้งหมดควบคู่ไปด้วยกันกับสถาปัตยกรรมใหม่



Figure 11 แสดงภาพภายในของร้านหนังสือ Boekhandel Dominicanen

ที่มา : [HTTPS://WWW.DEZEEN.COM/2007/12/04/A-SHOP-IN-A-CHURCH-BY-MERCKX-GIROD-ARCHITECTEN/](https://www.dezeen.com/2007/12/04/a-shop-in-a-church-by-merckx-girod-architecten/)

2. แบ่งมุมมองความงามความรู้สึกและมุมมองต่อซากสถาปัตยกรรมที่สึกกร่อน และย่อยสลายลงเช่นในกรณีศึกษา งานปรับปรุงซากโบสถ์เก่า Santa Maria de Vilanova de la Barca ที่ตัวโบสถ์เดิมนั้นได้สึกกร่อนจนโครงสร้างเดิมได้เสียสภาวะและเกิดช่องเปิดขนาดใหญ่ขึ้นทั้งในระนาบผนังและระนาบของหลังคา โครงสร้างได้ถูกเปิดเผยออกมาตั้งแต่ในระดับของผิวลึกลงไปจนถึงเนื้อโครงสร้าง ซึ่งผู้ออกแบบเลือกที่จะเก็บพื้นผิวของซากโบสถ์เดิมไว้และแสดงพื้นผิวได้สึกกร่อนและสูญเสียสภาพของผนังไปเรียบร้อยแล้วออกมาให้เห็นถึงความน่าสนใจในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งการสึกกร่อนนี้คงไม่สามารถพบเจอได้ในสถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้นใหม่แต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยเวลาและปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ การเลือกที่จะเติมโครงสร้างใหม่แทรกตัวอยู่ตามร่องรอยแตกของผนังเก่านั้นได้เน้นย้ำความแตกต่างของสิ่งเก่าและสิ่งใหม่ออกมาอย่างชัดเจนและการอยู่ร่วมกันของผนังใหม่และผนังเดิมของซากสถาปัตยกรรมนั้นก็ยังมีการแสดงถึงการเชื่อมต่อใหม่ของพื้นที่ภายในและภายนอก โดยการใช้อช่องเปิดที่เกิดจากการสึกกร่อนของผนังเดิมมาใช้เป็นทางเข้าใหม่และการออกแบบผนังใหม่ที่ยังคงมีการเปิดออกสู่พื้นที่ภายนอกด้วยการก่ออิฐของผนังใหม่ที่มีการเว้นช่องว่างระหว่างก้อนให้สามารถเปิดรับสิ่งแวดล้อมภายนอกเข้ามาในอาคารนี้อีกด้วย



Figure 12 แสดงภาพของโบสถ์ Santa Maria de Vilanova de la Barca

ที่มา : [HTTPS://WWW.ARCHILOVERS.COM/PROJECTS/201110/VILANOVA-DE-LA-BARCA.HTML](https://www.archilovers.com/projects/201110/vilanova-de-la-barca.html)

3.แง่มุมของมุมมองต่อพีชพรรณที่เติบโตขึ้นบนพื้นที่รกร้างเช่นในงานปรับ ปรุงซากโรงงานร้าง La Fabrica นั้น ในสภาพเดิมของซากอาคารได้มีการเข้ามารบ กวนซากอาคารเดิมของพีชพรรณที่เข้ามาเติบโตตามบริเวณที่เกิด ปัจจัยและความเหมาะสมทางธรรมชาติพอให้สามารถงอกเงยได้ พีชพรรณเหล่านั้นได้เข้ามาปกครองพื้นที่เดิม ของอาคารที่เคยถูกใช้งานโดยมนุษย์กลับคืนสู่พื้นที่สีเขียวอีกครั้ง ผู้ออกแบบจึงได้มีการเลือกที่จะปลูกพีชพรรณ ตามพื้นที่ต่างๆของโครงการแทรกตัวอยู่ตามซอกของคอนกรีตที่มีเสื่อมสภาพลงในลักษณะที่ลอกเลียนแบบการ เติบโตขึ้นของพีชพรรณบนซากอาคารที่งอกตามส่วนของพื้นผิวผนังที่มีความแตกร้าหรือส่วนของพื้นผิวหลังคา ที่รับน้ำฝนตามธรรมชาติที่เหมาะสมให้พีชพรรณเหล่านั้นสามารถเติบโตขึ้นมาได้ให้ห้อยลงมาตามโครงสร้างใหม่ หรือเติบโตสูงขึ้นไป ส่วนเหล่านี้เป็นตัวแทนที่ของธรรมชาติเข้ามาแทนที่ความเป็นจริงทางวัตถุที่มีการสึกกร่อน ตามกาลเวลาและเสื่อมสลายหวนคืนสู่พื้นที่สีเขียวเดิมอีกครั้งหนึ่งโดยที่ไม่ปฏิเสธความจริงเหล่านั้น และพื้นที่สีเขียวเหล่านั้นยังให้ร่มเงาทำหน้าที่เป็นเหมือนองค์ประกอบหนึ่งของซากสถาปัตยกรรมที่เข้ามาทำงานร่วมกันกับ พื้นผิวผนังคอนกรีตที่ยังคงสภาพเดิมไว้ รวมทั้งร่องรอยน้ำฝนและตะไคร่น้ำที่เกาะอยู่บนผิวอาคาร





Figure 13 แสดงภาพภายนอกของอาคาร La Fabrica

ที่มา : [HTTPS://WWW.ARCHITECTURELAB.NET/LA-FABRICA-RICARDO-BOFILL-TALLER-DE-ARQUITECTURA/](https://www.architecturelab.net/la-fabrica-ricardo-bofill-taller-de-arquitectura/)

4. แง่มุมของมุมมองต่อพื้นที่ที่รกร้างโดยรวมของผู้คนในสังคมตามยุคสมัย เช่น จากกรณีศึกษา Torre de David ที่เป็นซากของอาคารสูงที่ไม่สามารถก่อสร้างจนเสร็จสมบูรณ์และเข้าไปใช้งานได้จนถูกทิ้งร้างไว้ แต่ก็ได้มีกลุ่มคนบางส่วนเห็นถึงประโยชน์ของพื้นที่ในซากนั้น กลุ่มคนเหล่านั้นได้เห็นถึงประโยชน์ของพื้นที่ทิ้งร้างในอาคารนี้ทั้งในบริเวณที่ตั้งของอาคารที่ตั้งอยู่ใจกลางเมืองหรือการแบ่งห้องเดิมที่ถูกจัดมาเป็นห้องไว้สำหรับพักอาศัยเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และเลือกที่จะเข้าไปอยู่อาศัยการที่กลุ่มคนเหล่านั้นได้เข้าไปจับจองและใช้งานพื้นที่ทิ้งร้างให้เกิดประโยชน์ขึ้น ได้ทำให้พื้นที่อาคารได้รับการปรับปรุงใหม่ เพื่อให้เหมาะสมต่อการใช้งาน ซากอาคารนั้นได้รับการเปลี่ยนแปลงไปและปรับปรุงจนสามารถใช้งานและเกิดระบบการอยู่อาศัยในลักษณะของชุมชนขนาดเล็กชุมชนหนึ่ง ในซากอาคารนี้แม้ว่าจะไม่ได้รับการออกแบบโดยสถาปนิกแต่เป็นการเข้าไปรื้อล้างพื้นที่แต่การเข้ามาใช้งานในรูปแบบนี้ได้แสดงให้เห็นถึงสภาพสังคมในเวลานั้นของอาคาร ความต้องการของผู้คนที่ถูกแสดงออกมาในการอยู่อาศัยบนซากอาคารสูงนี้ และยังสะท้อนถึงมุมมองของผู้คนอย่างชัดเจนต่อพื้นที่ การเข้ามาใช้งานที่ไร้การปรุงแต่งแต่เป็นการใช้งานเพื่อความอยู่รอดในเมืองนั้นได้ถูกบันทึกในซากอาคารไว้ แม้ว่าผู้คนจะออกไปแต่ร่องรอยของการเข้ามาอยู่อาศัยและปรับปรุงยังคงอยู่ให้เห็น



Figure 14 แสดงภาพภายนอกของอาคาร Torre de David

ที่มา : [HTTP://DEVELOPINGSOLUTIONS.WEEBLY.COM/TORRE-DAVID.HTML](http://developingsolutions.weebly.com/torre-david.html)

จากข้อมูลเบื้องต้นทั้งหมดเราอาจพิสูจน์ได้ว่าวิธีการต่างๆที่ใช้ในการออกแบบบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูก ลีมนั้นจะแฝงมาด้วยเหตุปัจจัยอื่นซ้อนทับกันอยู่ วิธีการในการออกแบบนั้นเป็นเพียงวิธีการที่มีหลากหลายวิธีที่ เหมาะสมต่อพื้นที่นั้นที่สุดโดยที่วิธีการต่าง ๆ นั้นเป็นวิธีการที่ดึงแง่มุมที่ถูกซ่อนอยู่บนพื้นที่ทิ้งร้างให้มี ประสิทธิภาพที่สุด ตามความแตกต่างกันไปของซากสถาปัตยกรรมที่มีความหลากหลายและน้ำหนักความสำคัญ ในมุมมองต่างๆที่ซากสถาปัตยกรรมนั้นแสดงออกอย่างแตกต่างกัน รวมทั้งทิศทางของของน้ำหนักที่มีความ แตกต่างกัน ทั้งนี้มุมมองเหล่านั้นต่างเป็นปัจจัยที่ผู้ออกแบบงานปรับปรุงซากสถาปัตยกรรมว่าจะแสดงมุมมอง เหล่านั้นออกมามากหรือน้อยเพียงใดและการบังคับเรื่องราวของซากสถาปัตยกรรมนั้นยังมีน้ำหนักของการเข้าไป ใช้งานร่วมกันกับพื้นที่เดิม การเข้าไปปรับปรุงอาคารนั้นหากเปรียบเทียบกันระหว่างการเลือกที่จะปรับปรุงบด บังเรื่องราวของซากสถาปัตยกรรมเดิมนั้นก็ย่อมแตกต่างกับการเข้าไปแทรกตัวของซากสถาปัตยกรรมใหม่โดย ที่สัมผัสพื้นที่เดิมให้น้อยที่สุดก็ยังเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่จะแสดงเรื่องราวของซากสถาปัตยกรรมเดิมออกมาให้ ผู้ใช้งานได้พบเห็น เช่นจากกรณีศึกษาการปรับปรุงซากโบสถ์ปรับเปลี่ยนมาเป็นร้านหนังสือ Boekhandel Dominicanen เป็นต้น

### 3. กรณีศึกษาวิธีการออกแบบบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกลืม

ในการศึกษาการออกแบบและประกอบสร้างบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกลืมนั้นจะเป็นการศึกษาลักษณะของการปรับปรุงอาคารที่เป็นการนำซากอาคารทางสถาปัตยกรรมที่ถูกทิ้งร้างหรือพื้นที่ที่ไม่ถูกใช้งานนำกลับมาคืนมาใช้ใหม่อีกครั้ง (**Adaptive Reclaim**) โดยที่ในแง่ของการออกแบบหลักนั้นจะแบ่งออกเป็นสองหัวข้อหลักนั้นคือ

1. **Abandoned Spaces & Ruins** หรือแง่การศึกษาถึงสภาพเดิมของซากสถาปัตยกรรมทั้งในแง่ของมุมมองและแนวคิดต่อซากสถาปัตยกรรม และสภาพทางกายภาพของซากสถาปัตยกรรม รวมถึงมุมมองต่อคุณค่าทางประวัติศาสตร์
2. **Design Framework** หรือแง่การศึกษาซึ่งวิธีการที่จะปรับปรุงซากสถาปัตยกรรม โดยจะแบ่งออกเป็นวิธีการต่างๆดังนี้ การกลับเข้าไปใช้ซากสถาปัตยกรรมเดิมเลยโดยไม่ปรับปรุงอาคาร (**Abandoned Reclaim**) การปรับปรุงโดยที่ยังคงสภาพเดิมของซากสถาปัตยกรรมเดิมไว้ (**Preservation Reclaim**) และการปรับปรุงโดยการมีการเพิ่มหรือเปลี่ยนสภาพเดิมของอาคาร (**Adaptive Reclaim**)

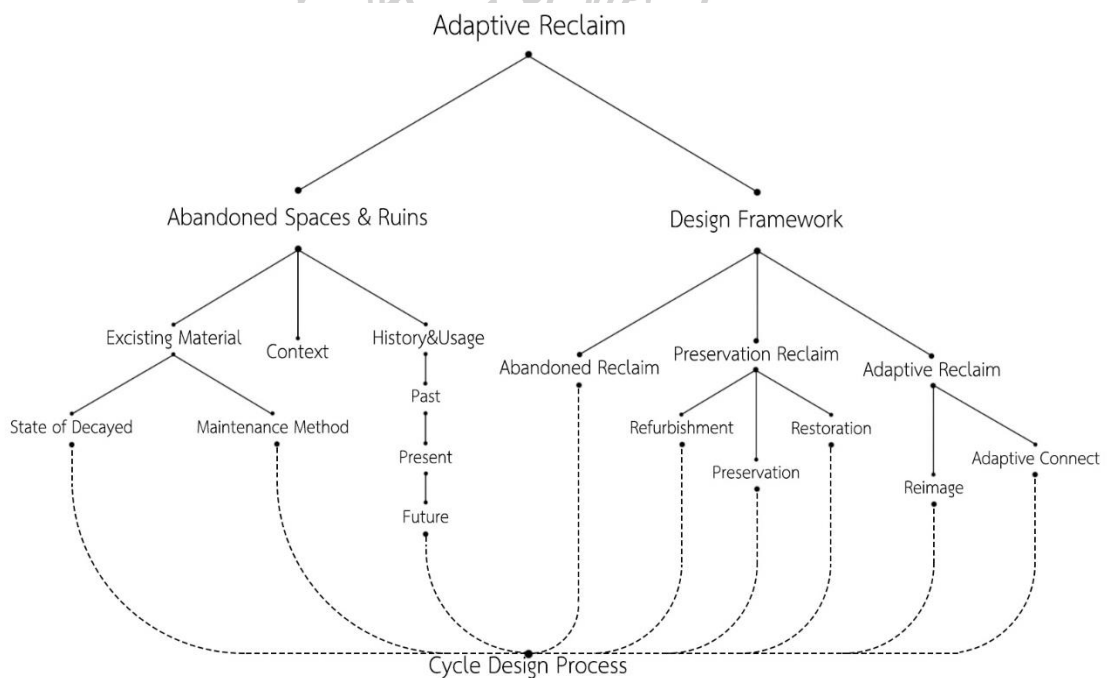


Figure 15 ไตอะแกรมแสดงการจำแนกวิธีการออกแบบสถาปัตยกรรมบนซากอาคาร

ในการหากรณีศึกษานั้นจะเทียบเคียงกับหลักการ **Adaptive Reclaim** โดยได้จัดหากรณีศึกษาเพื่อนำมาดูถึงสภาพและวิธีการที่จะจัดการกับสภาพพื้นที่ซากสถาปัตยกรรมเดิมได้ 40 ตัวอย่างอาคารจากการสืบค้นหาและส่วนหนึ่งจากหนังสือ **Ruin and Redemption in Architecture** (Barasch, 2019) ได้ดังนี้

Table 1 ตารางแสดงกรณีศึกษาของการปรับปรุงซากสถาปัตยกรรม

No .	Name Before Renovate	Name After Renovate	Year	Year	Year	Building Type	Building Type
			Completed	Abandoned	Renovate	(Before)	(After)
01	Prussian Navy Bunker Wilhelmshaven	Trilateral Wadden Sea World Heritage Partnership Center	1853	1945	2018	War Building - Bunker	Office Building
02	St. Peter's Seminary Gillespie	St Peter's Aventi Architects	1966	1987	2003-	Seminary	Public Space for the creative art
03	Los Angeles River	River LA	1913	1938	2016	River	Greenway
04	Williamsburg Bridge Trolley Terminal	Lowline	1908	1948	2011	Transportation - Trolley Terminal	Plaza
05	Villa Zarri Castel Maggiore	Villa Zarri Experiential Beer Garden	1578	1990	2016	Distillery	Beer Garden
06	Rockaway Beach Branch Long Island Rail Road Queens	QueensWay	1880	1962	2013	Rail Road	Park
07	Atlanta West Point Railroad	Atlanta BeltLine	1902	1980	2005	Rail Road	Park
08	11th Street Bridge	11th Street Bridge Park	1965	2012	2016	Bridge	Park
09	Chongqing Iron and Steelworks	Chongqing Museum and Creative Industry Park	1938	2006	2012	Factory	Museum and Park
10	Grain Silo Complex	Zeitz Museum of Contemporary Art Africa	1921	2001	2017	Silo	Museum
11	Dansk Soyakagefabrik	Gemini Residence	1909	1990	2005	Factory	Residence
12	Caproni Factory	Gucci Hub	1915	1950	2012	Factory	Creative Hub



No	Name Before Renovate	Name After Renovate	Year	Year	Year	Building Type	Building Type
			Completed	Abandoned	Renovated	(Before)	(After)
13	Compania Fundidora de Fierro y Acero	Museo Del Acero Horno	1966	1986	2007	Factory	Museum
14	Les Docks Magasins	Les Docks Cite de la Mode et du Design	1907	1984	2009	Warehouse	Museum
15	Gin Distillery	Fondazione Prada	1910	unkonwn	2015	Distillery	Exchibition Space
16	Bankside Power Station	Tate Modern	1963	1981	2000	Factory	Exchibition Space
17	Cement Factory	La Fabrica	1921	1968	1975	Factory	Office Building Residence
18	Gaswerk Simmering	Gasometer City	1899	1986	2001	Gas Storage	Apartment
19	De Zwarte Silo	Fooddock	1923	1990	2015	Silo	Public Space for Food
20	Gardiner Expressway	The Bentway City of Toronto	1966	1990	2016	Expressway	Park
21	Sugar Mill	Alili Yangshuo Hotel	1960	2002	2017	Suhar Mill	Hotel
22	Dominican Church	Boekhandel Selexyz Dominicanen	1294	1794	2005	Church	Book Store
23	Zeche Zollverein	Zollverein Kohlenwasch e	1847	1984	2007	Industrial Building	Cultural Destination
24	Elevated Railway	High Line	1934	1980	2009	Railway	Park
25	Coal Crane	The Krane	1944	1990	2017	Industrial Building	Spa and Hotel
26	Stony Island Trust and Savins Bank	Stony Island Arts Bank	1923	1980	2015	Bank	Library
27	Gasholders	Gasholders London	1867	2001	2017	Industrial Building - Gas Storage	Apartment

No	Name Before Renovate	Name After Renovate	Year	Year	Year	Building Type	Building Type
			Completed	Abandoned	Renovated	(Before)	(After)
28	Laverstroke Mill	Bombay Sapphire Distillery	1724	2005	2014	Mill	Distillery
29	Diposit de les Aigues	The Main Library of UPF	1874	unknowed	1996	Water Reservoir	Library
30	VILANOVA DE LA BARCA	Santa María de Vilanova de la Barca	13xx	1936	2016	Church	Multi Purpose Hall
31	Railway lands of King's Cross	Coral Drops Yard	185x	199x	2018	Transportation - Railway Building	Shopping District
32	Sant Fransesc Church	Santa María de Vilanova de la Barca	1853	2000	2011	Church	Multipurpose Cultural Space
33	Washburn "A" Mill	Mill City Museum	1879	1965	2003	Industrial Building - Mill	Museum
34	Royal Bank of Canada	Crew Collective & Cafe	1928	2010	2016	Public Building - Bank	Co-Working Space
35	Roman Ruins in Chur	Shelter for Roman Ruins	unknowed	1902	1986	Ruin	Pavillion
36	Domus Aurea	New Entrance of the Domus Aurea	64	unknowed	2021	Ruin	Installation
37	Flak Tower	Haus des Meeres	1943	1946	1957	Anti-Aircraft tower	zoo
38	The Convent of Saint Francis of Saint Lucia in Tallano	Convent Saint François	1480	unknowed	2021	Convent Building	Tourism Spot
39	Centro Financiero Confinanzas	Torre de David	unfinished	1994	2007	Skyscraper	Residence
40	Cathedral in Abbey of Cumbe	FRENCH ABBEY WEDDING	1150	-	2015	Cathedral	Wedding Event

จากกรณีศึกษาจะเห็นได้ว่าในการปรับปรุงซากอาคารเดิมเกือบทั้งหมดกิจกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นใหม่เลยไม่ซ้ำกับกิจกรรมเดิมของโครงการก่อสร้างที่ร้างทั้งนี้อาจเป็นเพราะสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปและสภาพพื้นที่ชุมชนโดยรอบมุ่มมองและความต้องการของผู้คนในสังคมได้เปลี่ยนแปลงไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยหากจำแนกซึ่งวิธีการในการประกอบสร้างบนพื้นที่ที่ร้างนั้นโดยที่ใช้เกณฑ์ของปริมาณของการเก็บรักษาไว้ซึ่งพื้นที่เดิมของซากสถาปัตยกรรมไว้นั้นในงานศึกษาวิจัยนี้จะแบ่งลำดับขั้นของเกณฑ์ในการเก็บรักษาไว้จากการเก็บรักษาไว้มากที่สุดคือการคงสภาพพื้นที่ที่ร้างให้ทั้งร้างอยู่ตามแบบเดิมและการเก็บรักษาไว้น้อยที่สุดคือการทำลายซึ่งซากสถาปัตยกรรมเดิมออกทั้งหมด แล้วจึงสร้างสิ่งปลูกสร้างใหม่ลงไป จะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 7 ระดับโดยที่ประกอบไปด้วย

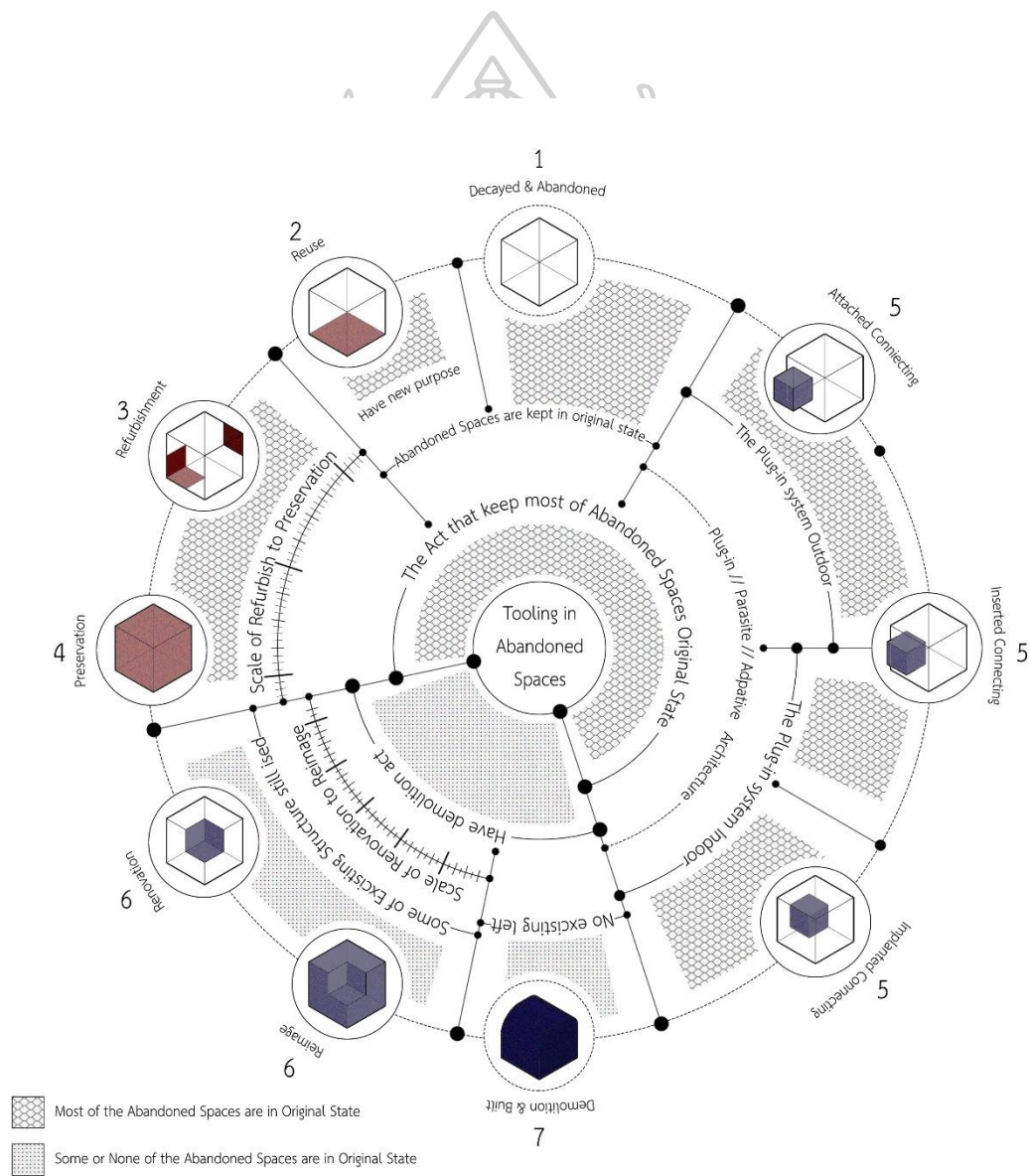


Figure 16 ไตอะแกรมภาพรวมงานออกแบบนซากสถาปัตยกรรม

1. **Abandoned & Decayed** คือ พื้นที่ที่ร้างที่ถูกทิ้งไว้อยู่ในสภาพเดิมทุกประการโดยที่ไม่ได้ทำการใดๆ ทั้งสิ้นบนพื้นที่นั้น พื้นที่ที่ร้างนี้จึงอยู่ในระดับเกณฑ์ที่เก็บรักษาสภาพเดิมของการทิ้งร้างไว้มากที่สุด เช่นตามภาพถ่ายอย่างเป็นโบสถ์ร้างไร้ชื่อแห่งหนึ่งในประเทศอิตาลี ซึ่งถูกทิ้งร้างและไม่มีการใช้งานหรือไม่มีเข้ามาปรับปรุงใดๆ สภาพเดิมทั้งหมดจึงถูกคงไว้โดยที่ไม่มีส่วนไหนของโบสถ์เลยที่เปลี่ยนแปลงสภาพเดิมไปโดยฝีมือของมนุษย์แต่เป็นธรรมชาติที่นำพืชพรรณเข้ามาเติมโต และความชื้นดีลึกร่อนของตัววัสดุเอง สภาพจึงมีความคล้ายคลึงกับลักษณะของโบราณสถานที่ถูกเก็บไว้



Figure 17 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม *Used When Abandoned*

ที่มา : [HTTPS://ROMANROBROEK.NL/PHOTOGRAPHED-ABANDONED-HOUSES-GOD/](https://romanrobboek.nl/photographed-abandoned-houses-god/)

2. **Used When Abandoned** คือ พื้นที่ที่ร้างที่ถูกนำกลับมาใช้งานโดยที่ยังคงสภาพเดิมของพื้นที่ที่ร้างไว้ทั้งหมด แต่หากเป็นการนำพื้นที่เหล่านั้นมาใช้งานโดยไม่ปรับสภาพใดๆ เช่นตามกรณีศึกษา **Historic Abbey Hotel** ที่นำซากของโบสถ์ในโครงการมาใช้พื้นที่ภายในโดยที่ไม่ทำการปรับปรุงซากสถาปัตยกรรมเดิมใดๆ ด้วยวิธีการเช่นนี้ทำให้ตัวซากสถาปัตยกรรมเดิมได้ถูกคงสภาพเดิมไว้ทั้งหมด กิจกรรมใหม่ที่เข้าไปจัดเป็นการนำเฟอร์นิเจอร์เข้าไปจัดวางเพื่อให้เหมาะสมแก่การใช้งานของกิจกรรมใหม่ที่เกิดขึ้น





Figure 18 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Reuse

ที่มา : [HTTPS://FETEINFRANCE.COM/HISTORIC-ABBAY-WEDDING-PLANNER-FRANCE/](https://feteinfrance.com/historic-abbey-wedding-planner-france/)

3.Preservation Architecture คือ พื้นที่ที่รับที่รับการดูแลให้ค่าความเสื่อมสภาพลดลงหรือไม่เสื่อมสภาพลงกว่าเดิมอีกเหมือนเป็นการเก็บแซ่แข็งสภาพไว้ด้วยวิธีการต่างๆโดยที่วัสดุที่อยู่ในงานสถาปัตยกรรมยังคงเป็นวัสดุเดิมของอาคารเดิมการคงสภาพไว้ก็อาจจะยังสามารถเป็นการเสริมโครงสร้างรับน้ำหนักเพื่อให้โครงสร้างเดิมของอาคารนั้นไม่พังทลายลงไป เช่นโบสถ์ **Duomo Di** ที่ส่วนยอดของอาคารและผนังโดยรอบนั้นได้เสื่อมสภาวะและหลุดร่วงลงมาตามการเสื่อมสภาพของวัสดุการก่อสร้าง การปรับปรุงจึงเป็นการซ่อมแบบคงสภาพวัสดุโครงสร้างและส่วนหลังคาเดิมไว้โดยได้เข้าไปเติมลงในสถาปัตยกรรม



Figure 19 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Preservation

ที่มา : [HTTPS://WWW.SCANCLIMBER.COM/TRANSPORT-PLATFORMS/COLOGNE-CATHEDRAL-%E2%80%93-AN-ETERNAL-RESTORATION-PROJECT](https://www.scanclimber.com/transport-platforms/cologne-cathedral-%E2%80%93-an-eternal-restoration-project)

4. Restoration Architecture คือ พื้นที่ที่ร้างที่ได้รับการคืนสภาพกลับไปสู่สภาพแรกสุดของโครงการก่อนที่ซากสถาปัตยกรรมเหล่านั้นจะถูกทิ้งร้างจนเสื่อมสภาพ เช่นในกรณีศึกษา Boyle Hotel ตัวซากสถาปัตยกรรมเดิมนั้นได้รับการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและประสออุบัติเหตุจนถูกทิ้งร้างไป แต่เมื่อเกิดการปรับปรุงขึ้นสภาพของอาคารที่ได้เสียไปแล้วได้ถูกคือสภาพให้กลับมาเป็นสภาพแรกสุดของสถาปัตยกรรมก่อนมีการปรับปรุง

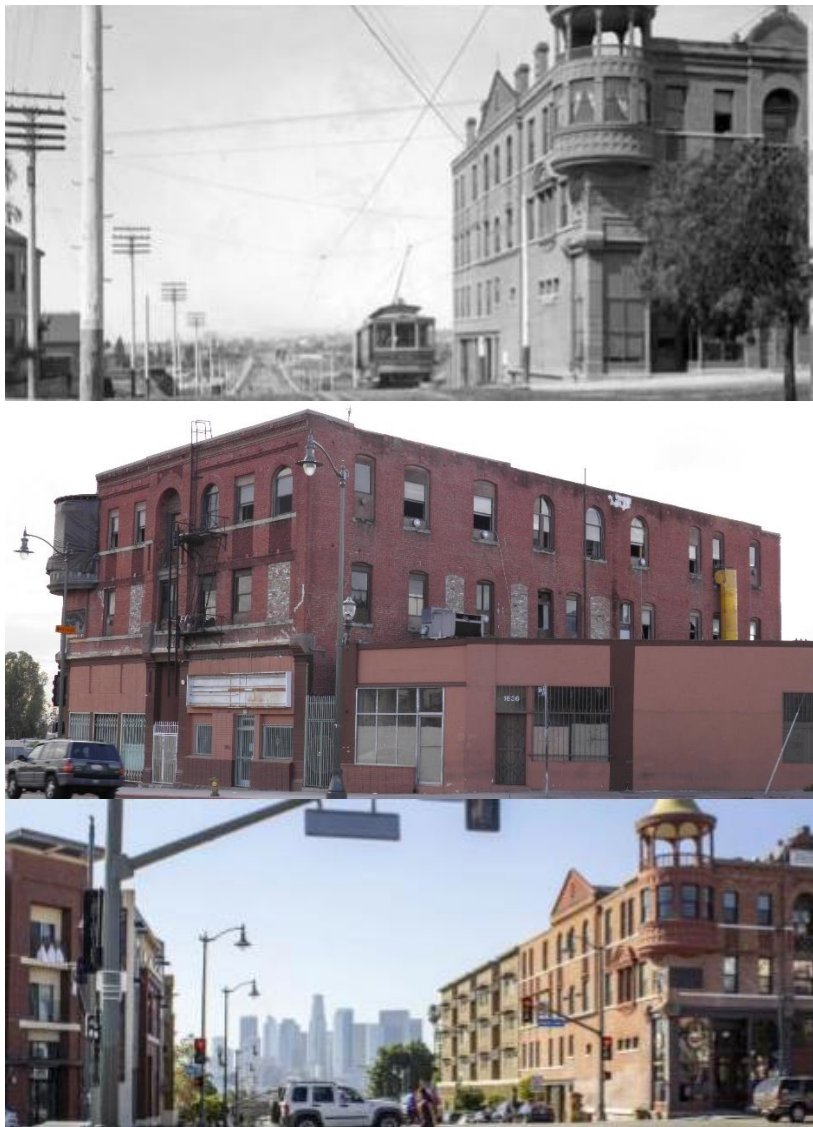


Figure 20 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Restoration

ที่มา : [HTTPS://WWW.KAPTIVECP.COM/BOYLE\\_HOTEL](https://www.kaptivecp.com/BOYLE_HOTEL)

5. Adaptive Reuse Architecture คือ พื้นที่ที่ร้างที่ได้รับการคงสภาพของของเดิมสภาพไว้เป็นส่วนมาก สถาปัตยกรรมใหม่จะถูกประกอบสร้างลงในลักษณะของการเข้าไปเติมพื้นที่เหล่านั้นให้ตอบรับกับกิจกรรมใหม่ โดยที่เลือกที่จะสัมผัสซากสถาปัตยกรรมเดิมให้น้อยที่สุดทั้งนี้การที่สถาปัตยกรรมใหม่เข้าไปแทรกตัวอยู่ได้หลายระดับเช่นการเข้าไปแทรกในพื้นที่ภายนอกเพียงอย่างเดียวโดยที่คงสภาพหน้าตาของพื้นที่ที่ร้างเดิมไว้ เช่น ในงานปรับปรุงพื้นที่ใต้ทางด่วน **The Bentway** นั้นสภาพเดิมของทางด่วนนั้นถูกคงไว้ดังเดิมแต่สถาปัตยกรรมใหม่ได้เข้าไปใช้งานภายใต้พื้นที่ทางด่วน หรือการเข้าไปแทรกตัวของสถาปัตยกรรมใหม่อาจจะสามารถเข้าไปแทรกตัวได้ทั้งภายในและภายนอก เช่นในงานสถาปัตยกรรม **Tate Modern** ที่สถาปัตยกรรมใหม่นั้นนอกจากเข้าไปแทรกตัวและใช้พื้นที่ภายในของสถาปัตยกรรมเดิมนั้นก็ยังแทรกตัวออกมาให้เห็นภายนอกในรูปแบบด้านของอาคารอีกด้วยในลักษณะของกล่องแก้วที่แทรกตัวออกมา นอกจากนี้สถาปัตยกรรมใหม่ยังสามารถแทรกตัวใช้งานแค่พื้นที่ภายในของซากสถาปัตยกรรมโดยที่ไม่แสดงตัวตนออกมาที่ภายนอกของอาคารโดยที่ยังคงสภาพเดิมของรูปด้านอาคารไว้ เช่น ในงานออกแบบสถาปัตยกรรม **The Boekhandel Dominicanen** นั้นสถาปัตยกรรมใหม่ได้เป็นโครงสร้างหลักที่เข้าไปวางตัวอยู่ภายในอาคารเพื่อตอบรับกับกิจกรรมใหม่ที่เป็นห้องสมุด



Figure 21 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Adaptive Reuse 01

ที่มา : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=FABJA5LDXTE&AB\\_CHANNEL=BLOGTO](https://www.youtube.com/watch?v=FABJA5LDXTE&AB_CHANNEL=BLOGTO)





Figure 22 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Adaptive Reuse 02

ที่มา : [HTTPS://TH.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/เทตมอเดิร์น](https://th.wikipedia.org/wiki/เทตมอเดิร์น)



Figure 23 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Adaptive Reuse 03

ที่มา : [HTTPS://WWW.LAMPOONMAGAZINE.COM/ARTICLE/2020/05/19/BOOKSTORE-DOMINICANEN-MAASTRICHT/](https://www.lampoonmagazine.com/article/2020/05/19/bookstore-dominicanen-maastricht/)

6.Reimaged Architecture คือ พื้นที่ที่สร้างที่ได้รับการปรับปรุงขึ้นใหม่เพื่อให้พื้นที่ที่ตอบรับกับกิจกรรมใหม่ที่จะเกิดการใช้งานขึ้นโดยการก่อสร้างขึ้นใหม่นั้นสามารถเข้าไปปรับเปลี่ยนพื้นผิวและหน้าตาของซากสถาปัตยกรรมเดิมได้โดยที่ในการปรับปรุงขึ้นใหม่ในระดับที่มีการปรับปรุงจนถึงระดับของโครงสร้างนี้ก็ยังมีความระดับในการปรับปรุงอยู่ดังนี้

6.1 Renovate หรือระดับที่การปรับปรุงนั้นยังคงสภาพเดิมของรูปร่างอาคารไว้ดั้งเดิมหรือคงไว้เป็นส่วนมาก เช่นในงานปรับปรุงอาคาร La Fabrica นั้นสภาพเดิมของโรงงานหรือรูปด้านภายนอกนั้นได้ถูกคงไว้เกือบทั้งหมดของโครงการ มีเพียงแต่พื้นที่ภายในและ Landscape เท่านั้น

6.2 Reimage หรือการปรับปรุงที่สภาพของอาคารหรือรูปด้านนั้นได้รับการเปลี่ยนแปลงไปจากของเดิมในระดับที่สภาพของอาคารใหม่นั้นได้ทั้งเค้าโครงหน้าตาอาคารเดิมออกเหมือนได้อาคารใหม่ขึ้นมา เช่นในงานออกแบบอาคาร Gemini Residence ที่ปรับปรุงจากสภาพอาคารเดิมที่เคยเป็นอาคารที่ใช้ในลักษณะของ Silo แต่เมื่อทำการปรับเปลี่ยนเป็นที่พักอาศัยทำให้ผิวอาคารเดิมที่มีความทึบนั้นไม่ตอบลักษณะของการใช้งานดังนั้นรูปด้านหน้าตาของอาคารเดิมนั้นจึงได้เปลี่ยนแปลงไปเกือบทั้งหมด



Figure 24 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Renovate

ที่มา : [HTTPS://GESTALTEN.COM/BLOGS/JOURNAL/INSIDE-RICARDO-BOFILL-S-MUSE-AND-FORTRESS-CEMENT-FACTORY](https://gestalten.com/blogs/journal/inside-ricardo-bofill-s-muse-and-fortress-cement-factory)





Figure 25 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Reimage

ที่มา : [HTTPS://INHABITAT.COM/MVRDV-CONVERTS-TWIN-SILOS-INTO-THE-GEMINI-RESIDENCES-LOCATED-ON-COPENHAGENS-WATERFRONT/](https://inhabitat.com/mvrdv-converts-twin-silos-into-the-gemini-residences-located-on-copenhagens-waterfront/)

7. Demolished & Built คือ พื้นที่ทิ้งร้างและถูกสืบทอดที่ถูกรื้อถอนออกไปจากพื้นที่ทั้งหมดและก่อสร้าง  
 สถาปัตยกรรมใหม่ขึ้นทั้งหมดในพื้นที่เดิม พื้นที่ทิ้งร้างนี้จึงอยู่ในระดับเกณฑ์ที่ไม่เก็บสภาพเดิมไว้เลย ในบาง  
 กรณีนั้นการทำลายซากอาคารบางประเภทที่พังทลายจนไม่สามารถนำกลับมาใช้งานได้นั้นอาจเป็นการคุ้มค่า  
 มากกว่าการเข้าไปปรับปรุง เช่นในกรณีของอาคาร Eastern Sugar co. นั้นซากอาคารที่ถูกทิ้งไว้ทำให้เกิด  
 อุบัติเหตุแก่ผู้คนโดยรอบและไม่มีการเคลื่อนไหวในการปรับปรุง การรื้ออาคารออกจึงเป็นผลลัพธ์ที่ดีที่สุดใ  
 ขณะนั้น



Figure 26 ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรม Demolished & Built

ที่มา : [HTTPS://WWW.ENR.COM/ARTICLES/41931-DEMOLITION-OF-ABANDONED-SUGAR-FAC-  
 EASTERN-COLORADO-SAVES-MILLIONS-IN-PROJECT-COSTS](https://www.enr.com/articles/41931-demolition-of-abandoned-sugar-factory-in-eastern-colorado-saves-millions-in-project-costs)

ในการออกแบบงานสถาปัตยกรรมนั้น จะมีสถาปัตยกรรมบางประเภทที่เกิดขึ้นอยู่บนซาก  
 สถาปัตยกรรมเดิมโดยที่ไม่ทำลายสิ่งเดิมที่เหลืออยู่บนพื้นที่นั้นออกไปเป็นการอยู่ร่วมกันของสถาปัตยกรรม  
 เดิมและสถาปัตยกรรมใหม่ในพื้นที่ โดยในงานศึกษาวิจัยนี้จะมุ่งเน้นไปที่การศึกษาซึ่งวิธีการเหล่านั้นโดยใน  
 ขั้นต้นได้หากรณีศึกษาเพื่อหาแนวทางในการประกอบสร้างบนพื้นที่ทิ้งร้างมา 40 กรณีเพื่อทำความเข้าใจและ  
 สามารถจำแนกซึ่งวิธีการในการออกแบบได้ และความเข้าใจถึงวิธีการที่ผู้ออกแบบใช้ในการออกแบบในสภาพ  
 เดิมเหล่านั้นกับผลของการออกแบบที่ออกมาอย่างแตกต่างกันรวมทั้งระดับน้ำหนักการเข้าไปปรับปรุงอาคาร

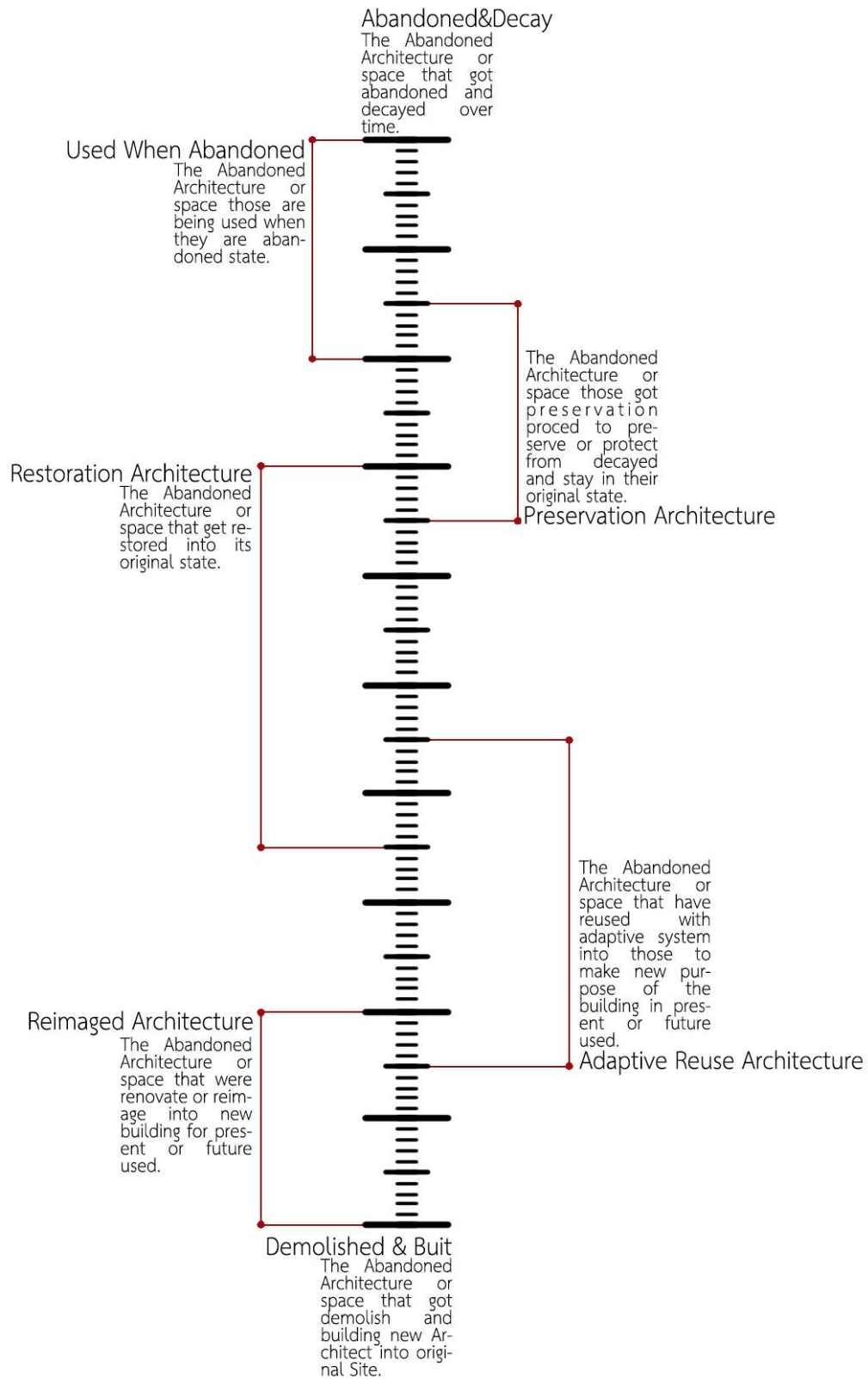
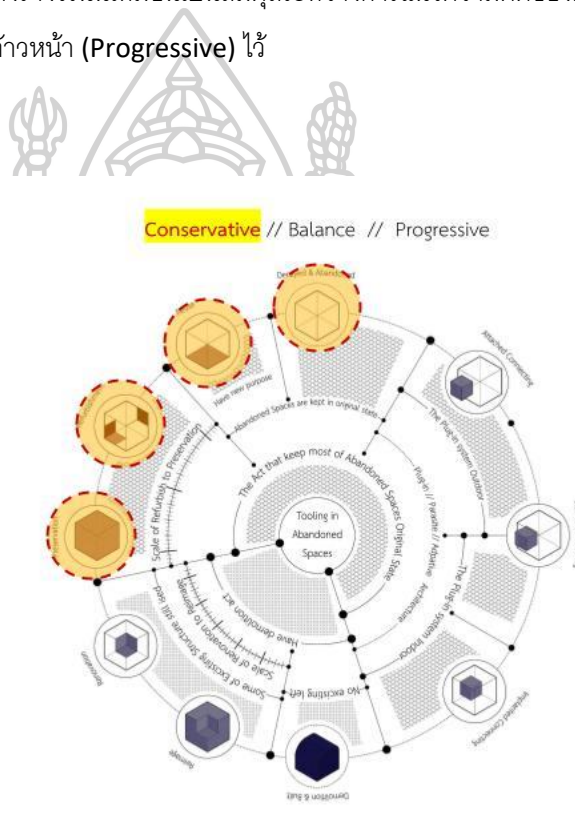


Figure 27 ไดอะแกรมแสดงน้ำหนัการสัมพันธ์จากสถาปัตยกรรมด้วยวิธีการต่างๆ

#### 4. มุมมองของสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้งหลังการออกแบบ

หากมองเกณฑ์ของการประกอบสร้างบนพื้นที่ทิ้งร้างทั้ง 7 ข้อนี้ด้วยความคิดทางฝั่งอนุรักษ์นิยม (Conservative) และหลักความคิดในแง่ก้าวหน้านั้นในเกณฑ์ระดับของการใช้งานบนสภาพพื้นที่ทิ้งร้างเดิมจนไปถึงระดับของการคืนสภาพพื้นที่ทิ้งร้างกลับสู่สภาพแรกสุดจะอยู่ในช่วงของการออกแบบบนแนวความคิดของการอนุรักษ์ และในพื้นที่ทิ้งร้างที่ได้รับการประกอบสร้างโดยการปรับปรุงขึ้นใหม่จนไปถึงการทำลายออกซึ่งพื้นที่ทิ้งร้างเดิมและปลูกสิ่งปลูกสร้างใหม่ลงไปในพื้นที่จะไปอยู่บนแนวความคิดของการออกแบบของฝั่งความคิดก้าวหน้า หากแต่สุดท้ายในการออกแบบบนพื้นที่ทิ้งร้างเดิมที่ใช้วิธีการแทรกสถาปัตยกรรมใหม่เข้าไปในพื้นที่โดยที่คงสภาพเดิมของพื้นที่ทิ้งร้างไว้นั้นเหมือนเป็นสมดุลระหว่างการแนวความคิดของการอนุรักษ์ (Conservative) และความคิดก้าวหน้า (Progressive) ไว้



Abandoned Spaces and Ruins Site

Figure 28 ไตอะแกรมตัวอย่างงานที่มีแนวความคิดเชิง Conservative

หากเทียบเคียงกับวิธีการเข้าไปปรับปรุงอาคารในวิธีการของ Abandoned Reuse Preservation และ Restoration วิธีการทั้ง 4 วิธีนี้ซึ่งเป็นวิธีที่เป็นการคงสภาพเดิมของซากอาคารสถาปัตยกรรมเดิมไว้ทั้งหมด โดยที่ไม่ได้เข้าไปแตะต้องหรือสร้างสถาปัตยกรรมใหม่ในโครงการเลย วิธีทั้งสี่วิธีนี้จึงจะถูกจัดอยู่ในลักษณะของแนวคิดแนวอนุรักษ์ (Conservative) ที่ยังคงอนุรักษ์อาคารเดิมไว้ให้มากที่สุดแก่ผู้ที่เข้ามาใช้งาน ประสบการณ์ของผู้ใช้งานนั้นจะตรงกับสภาพในอดีตมากที่สุด



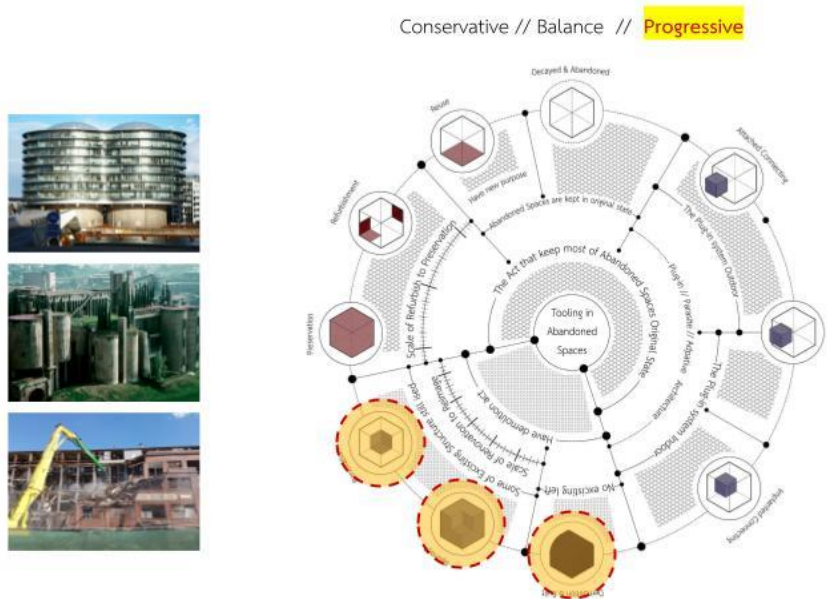


Figure 29 ไดอะแกรมตัวอย่างงานที่มีแนวความคิดเชิง Progressive

ในอีกแง่มุมหนึ่งของวิธีการทั้ง 3 วิธีการคือ **Renovate Reimage** และ **Demolished** นั้นเป็นวิธีการซึ่งเข้าไปปรับปรุงอาคารในระดับโครงสร้างจนถึงอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงของรูปด้านอาคารเกิดขึ้นการปรับเปลี่ยนที่อยู่ในระดับนี้ทำให้แนวคิดในการปรับปรุงนั้นดูมีที่ท่าว่าจะเทไปทางแนวคิดหัวก้าวหน้า (**Progressive**) ที่มองถึงการเปลี่ยนแปลงและการปรับปรุงเพื่อใช้งานให้เกิดประโยชน์ขึ้นในปัจจุบันและภายภาคหน้าตามยุคสมัยที่มีความตรงข้ามกับแนวคิด **Conservative** ทั้งนี้การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงนั้นนั้นหากเกิดขึ้นเพียงแค่ส่วนน้อยของอาคารก็ทำให้วิธีการ **Renovate** หรือ **Reimage** นั้นยังคงอยู่ในระดับของการอนุรักษ์อาคารไว้ในระดับหนึ่ง

นอกเหนือจากวิธีการของทั้ง 2 แนวคิดทั้ง **Conservative** และ **Progressive** แล้วยังมีวิธีการของการ **Adaptive Reclaim** ที่เป็นการเข้าไปแทรกตัวของสถาปัตยกรรมใหม่สถาปัตยกรรมเก่าโดยที่ไม่ทำลายสภาพเดิมแต่ยังคงเก็บเนื้อของสถาปัตยกรรมเก่านั้นไว้ให้มากที่สุดทำให้ในสถาปัตยกรรมใหม่ที่เข้าไปใส่ที่มีความร่วมสมัยและการเข้าไปอยู่ในซากที่มีการอนุรักษ์นั้นดูจะทำให้คัวของแนวความคิด **Conservative** และ **Progressive** นั้นคงอยู่ในวิธีการนี้ทั้ง 2 ขั้วแนวความคิด เป็นวิธีการที่มีความใกล้เคียงกับการทำให้ทั้งสองขั้วแนวความคิดเกิดความสมดุล (**Balance**) ขึ้น ทั้งนี้ด้วยวิธีการที่มีความจำกัดของการเข้าไปใช้งานในพื้นที่เดิมที่ถูกมองไว้ว่าจะเก็บรักษา อาจจะทำให้เกิดข้อจำกัดในการออกแบบขึ้น



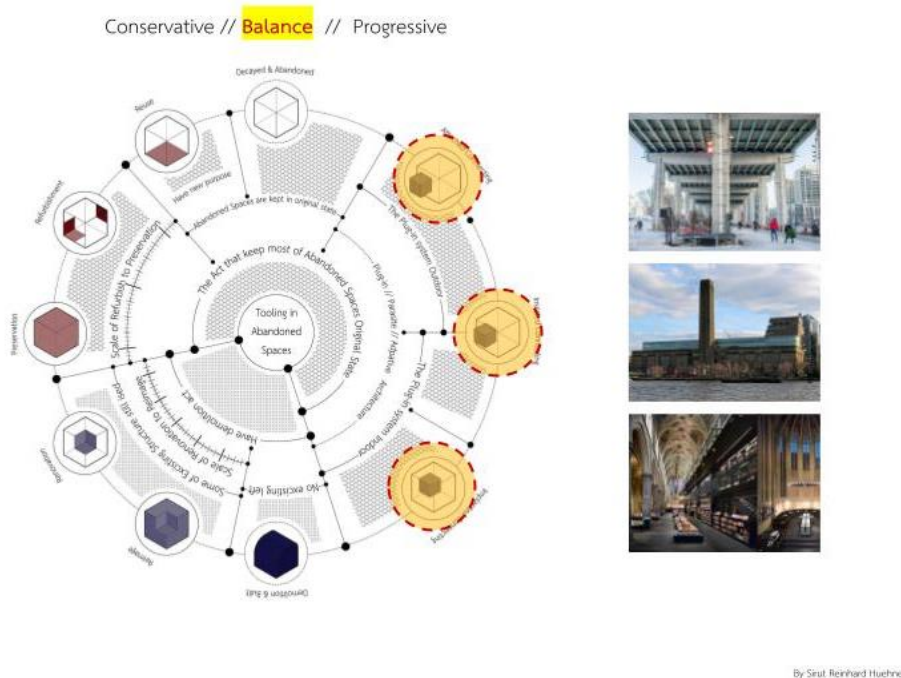


Figure 30 ไดอะแกรมตัวอย่างงานที่มีแนวความคิดที่ Balance ระหว่าง Progressive และ Conservative

ทั้งนี้ระดับเกณฑ์การเก็บรักษาซึ่งพื้นที่ที่ทิ้งร้างของวิธีการประกอบสร้างนั้นยังมีระดับในการเก็บรักษาที่แตกต่างกันในแต่ละงานออกแบบ แม้ว่าวิธีการที่ใช้ในการประกอบสร้างจะใช้วิธีการเดียวกันแต่ในวิธีการเหล่านั้นยังมีระดับในการเก็บรักษาไว้ซึ่งซากสถาปัตยกรรมที่ไม่เท่ากัน อาทิเช่นวิธีการปรับปรุงซากนั้นหากเป็นการปรับปรุงแค่บางส่วนของซากสถาปัตยกรรม ระดับการเก็บรักษานั้นย่อมมากกว่าการปรับปรุงซากที่ปรับปรุงทุกพื้นที่ของซากสถาปัตยกรรม หรือในการประกอบสร้างที่ใช้วิธีการเข้าไปแทรกตัวในซากอาคารเท่านั้นอาจไม่ใช่แค่การแทรกตัวอยู่ในขอบเขตภายในของซากแต่อาจเป็นการแทรกตัวเปิดเผยสถาปัตยกรรมใหม่ออกมาให้เห็นที่พื้นที่ผิวภายนอกของซากอาคารเดิมได้อีกด้วย ด้วยวิธีการออกแบบเหล่านั้นมีความคล้ายและความต่างของวิธีการที่ซ้อนทับกันอยู่ดังที่แสดงออกมาในภาพไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์ของการประกอบสร้างบนพื้นที่ที่ทิ้งร้าง ในรูปแบบการซ้อนทับกันของความหมาย

การใช้สิทธิในการออกแบบบนงานสถาปัตยกรรมที่ตั้งอยู่บนซากสถาปัตยกรรมนั้นไม่ใช่เพียงแค่สิทธิในการออกแบบเพียงอย่างเดียวแต่สิทธินั้นยังคำนึงถึงการเลือกที่จะเก็บซากเดิมไว้ไปด้วยกันกับงานสถาปัตยกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นมาอีกด้วย ซากของสถาปัตยกรรมที่จิตใจเหลือไว้ในงานออกแบบนั้นไม่ใช่เป็นเพียงแค่สิ่งสกปรกที่ตั้งใจหลงเหลือไว้แต่หากเป็นเหมือนเรื่องราวความทรงจำของพื้นที่นั้นที่โดนส่งต่อมาอยู่ร่วมกันกับสถาปัตยกรรมใหม่ที่ประกอบสร้างขึ้น

## 5. ทฤษฎีการออกแบบบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้งที่นอกเหนือจากการออกแบบเชิงกายภาพ

ในบางกรณีของการออกแบบสถาปัตยกรรมในพื้นที่ทิ้งร้างนั้น นอกเหนือจากวิธีการทางกายภาพที่เข้าไปประกอบสร้างแล้วนั้น ยังมีการออกแบบที่มีผลของการออกแบบที่สัมพันธ์กับมุมมองของสถาปัตยกรรมได้อื่นได้อีก การออกแบบเหล่านั้นที่แสดงถึงมุมมองต่อซากสถาปัตยกรรมนอกเหนือจากทางกายภาพนั้นสามารถถึงประสบการณ์ต่อซากสถาปัตยกรรมออกมาได้แก่ผู้เข้าใช้งานโดยที่ส่วนหนึ่งของแนวคิดในเชิงมุมมองต่อซากสถาปัตยกรรมนั้นอ้างอิงจาก Reclaiming Time: The Past, Present and Future in Ruins (Moorhouse) เช่น

1. **Material Weathering** : จากกรณีศึกษา งานปรับปรุงซากโบสถ์เก่า Santa Maria de Vilanova de la Barca นั้น เลือกที่จะเก็บพื้นผิวของซากโบสถ์เดิมไว้ที่ พื้นผิวได้สึกกร่อนและสูญเสียสภาพของผนังไปเรียบร้อยแล้ว การเลือกที่จะเติมโครงสร้างใหม่แทรกตัวอยู่ตามร่องรอยแตกของผนังเก่านั้นได้เน้นย้ำความแตกต่างของสิ่งเก่าและสิ่งใหม่ออกมาอย่างชัดเจน



Figure 31 ภาพแสดงตัวอย่างงานออกแบบที่มีการแสดงการสึกกร่อนของผิววัสดุ

ที่มา : [HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM/803620/SANTA-MARIA-DE-VILANOVA-DE-LA-BARCA-ALEAOLEA-ARCHITECTURE-AND-LANDSCAPE](https://www.archdaily.com/803620/santa-maria-de-vilanova-de-la-barca-aleaolea-architecture-and-landscape)

2. **Vegetation** : จากกรณีศึกษา งานปรับปรุงซากโรงงานร้าง La Fabrica นั้นได้มีการเลือกที่จะปลูกพืชพรรณตามพื้นที่ต่างๆของโครงการแทรกตัวอยู่ตามซากของคอนกรีตที่มีความเก่าและผ่านเรื่องราวต่างๆมา ส่วนเหล่านี้เป็นตัวแทนที่สมบูรณ์แบบของธรรมชาติ ซึ่งธรรมชาติเข้ามาแทนที่ความเป็นจริงทางวัตถุ ในช่วงเริ่มต้นของกระบวนการพัฒนาขึ้นใหม่ ซากปรักหักพังของโรงงานเป็นแรงบันดาลใจให้โครงสร้างของพื้นที่สีเขียวอย่างที่เราเห็นในปัจจุบัน ด้วยความตั้งใจที่จะเห็นพืชพรรณโอบล้อมอาคารและคลุมไว้

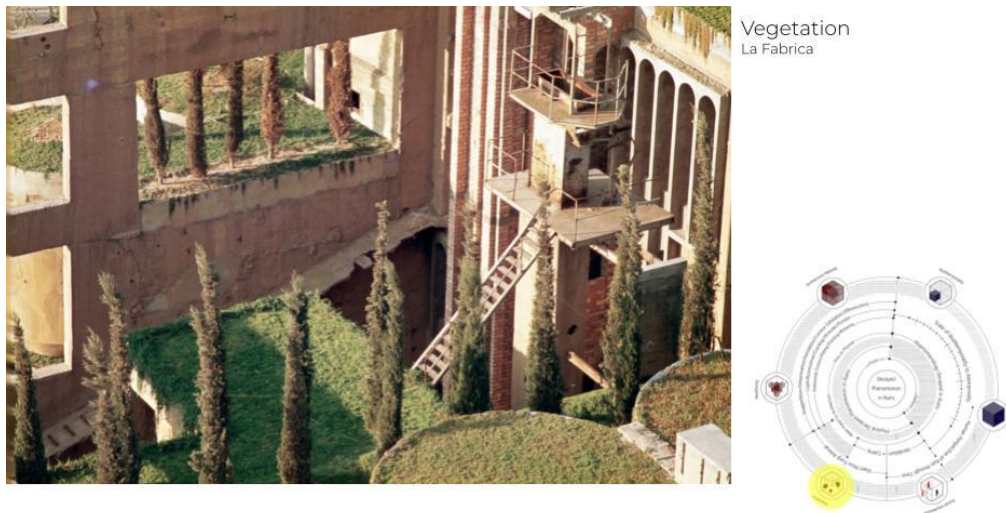


Figure 32 ภาพแสดงตัวอย่างงานออกแบบที่มีการพูดถึงการออกของพืชพรรณบนซากสถาปัตยกรรม

ที่มา : [HTTPS://RICARDOBOFILL.COM/LA-FABRICA/READ/](https://ricardobofill.com/la-fabrica/read/)

3. Human interference : จากกรณีศึกษา Torre de David ที่เป็นซากของอาคารสูงขนาดยักษ์ใจกลางเมืองที่ถูกทิ้งร้างไว้ ณ ช่วงเวลาหนึ่ง แต่ก็ยังมีกลุ่มคนบางส่วนเห็นถึงศักยภาพของพื้นที่นั้น กลุ่มคนเหล่านั้นได้เลือกที่จะเข้าไปอยู่อาศัยในพื้นที่นั้น การที่กลุ่มคนเหล่านั้นได้เข้าไปจับจองและใช้งานพื้นที่ทิ้งร้างให้เกิดประโยชน์ขึ้นได้ทำให้พื้นที่อาคารได้รับการปรับปรุงใหม่ เพื่อให้เหมาะสมต่อการใช้งาน แม้ว่าการเข้าไปในกรณีนี้จะเป็นการเข้าไปใช้งานอย่างผิดกฎหมาย แต่ว่าการทำความเข้าใจต่อพื้นที่ทิ้งร้างด้วยสัญชาตญาณของมนุษย์นั้น ทำให้ซากอาคารนั้นได้รับการเปลี่ยนแปลงไป และเกิดมุมมองใหม่ขึ้นต่อพื้นที่ทิ้งร้างนั้น

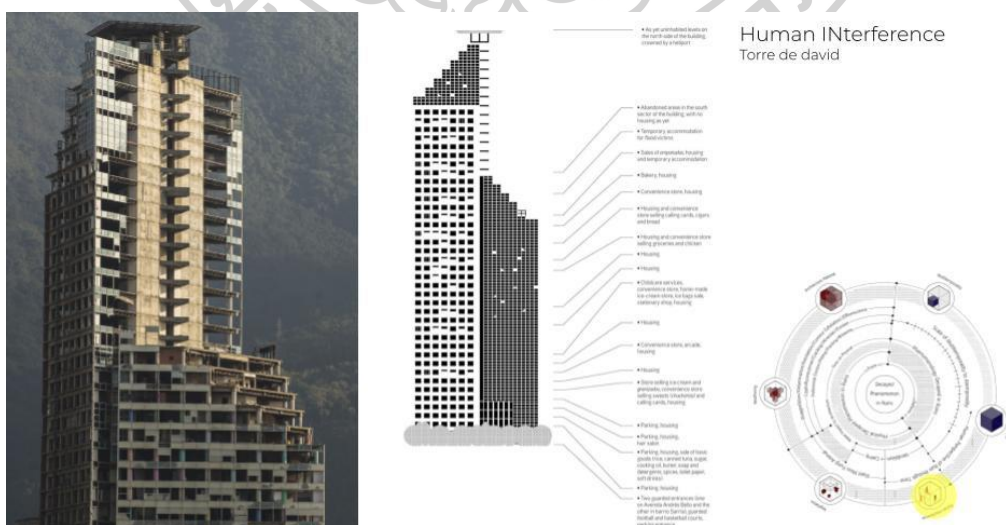


Figure 33 ภาพตัวอย่างงานสถาปัตยกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงจากมนุษย์

ที่มา : [HTTPS://ARCHITIZER.COM/BLOG/#.UMCUXVFCem](https://architizer.com/blog/#.UMCUXVFCem)



4. **Atemporality** : จากกรณีศึกษา การปรับปรุงซากอาคาร Boyle Hotel การปรับปรุงที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการคืนสภาพของซากอาคารสู่สภาพเดิมในอดีตให้ได้ความใกล้เคียงที่สุด การตัดสินใจคืนสภาพอาคารนั้น ไม่ได้เป็นแค่เพียงการทำให้พื้นที่เดิมสามารถกลับ แต่เป็นการเก็บมุมมองของประวัติศาสตร์และเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตไว้อีกด้วย

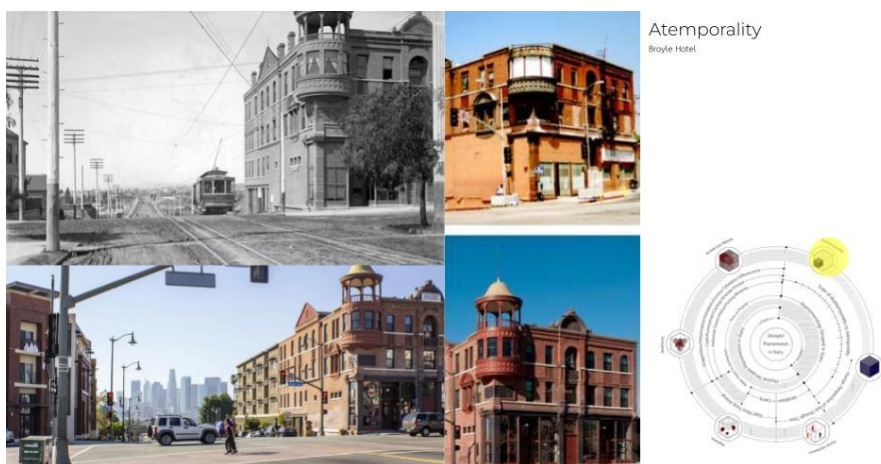


Figure 34 ภาพตัวอย่างงานสถาปัตยกรรมที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงจากจุดเริ่มต้น

ที่มา : [HTTPS://BUILDINGARTISANS GUILD.COM/2018/04/12/BOYLE-HOTEL-BRICK-REPOINTING-AND-CLEANING/](https://buildingartisansguild.com/2018/04/12/boyle-hotel-brick-repointing-and-cleaning/)

5. **Multitemporality** : จากกรณีศึกษาการปรับปรุงซากอาคาร Boekhandel Selexyz Dominicanen นั้นได้ทำการนำโบสถ์เก่าที่ถูกทิ้งร้างไว้มาทำการปรับปรุงใหม่ขึ้น แต่การปรับปรุงในครั้งนี้ สภาพเดิมของอาคารนั้นได้ถูกปล่อยไว้ตามสภาพในอดีต แต่สถาปัตยกรรมใหม่นั้นเป็นการเข้าไปเติมพื้นที่เดิม ทำให้สถาปัตยกรรมใหม่และเก่านั้นได้ใช้เวลาซ้อนทับกันอยู่บนพื้นที่เดียวกัน



Figure 35 ภาพตัวอย่างงานสถาปัตยกรรมที่มีจุดร่วมระหว่างสิ่งเก่าและสิ่งใหม่

ที่มา : [HTTP://CROSSROADSMAG.EU/2008/03/BETWEEN-TWO-SELEXYZ-DOMINICANEN-AS-CHURCH-AND-BOOKSTORE/](http://crossroadsmag.eu/2008/03/between-two-selexyz-dominicanen-as-church-and-bookstore/)

## บทที่ 4

### แนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง

#### 1. วิธีการที่นำมาซึ่งการเลือกพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง

บนโครงสร้างของการทดลองออกแบบสถาปัตยกรรมในวิทยานิพนธ์เล่มนี้นั้นจะคำนึงถึงใจความสำคัญสี่หัวข้อหลัก ในทั้ง 4 หัวข้อหลักนั้นจะประกอบไปด้วย

1. **Site** หรือ สภาพพื้นที่หลักที่จะทำการออกแบบโดยในพื้นที่หลักนั้นจะเป็นซากสถาปัตยกรรมที่ถูกทิ้งร้าง ณ ปัจจุบัน
2. **Function** หรือ กิจกรรมที่จะถูกใช้งานในพื้นที่เหล่านั้นผ่านการทดลองออกแบบนี้โดยที่กิจกรรมนั้นจะต้องมีความสอดคล้องถึงซากสถาปัตยกรรมให้มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน
3. **Framework** หรือ วิธีการที่จะใช้ประกอบสร้างสถาปัตยกรรมที่จะใช้งานอยู่ในพื้นที่ซากสถาปัตยกรรมเหล่านั้นให้มีความสอดคล้องกัน
4. **Existing** หรือ ข้อมูลพื้นที่ของซากสถาปัตยกรรมทั้ง ในด้านของประวัติศาสตร์ ด้านของรูปร่าง ขนาด และการปิดล้อมของพื้นที่นั้นๆ

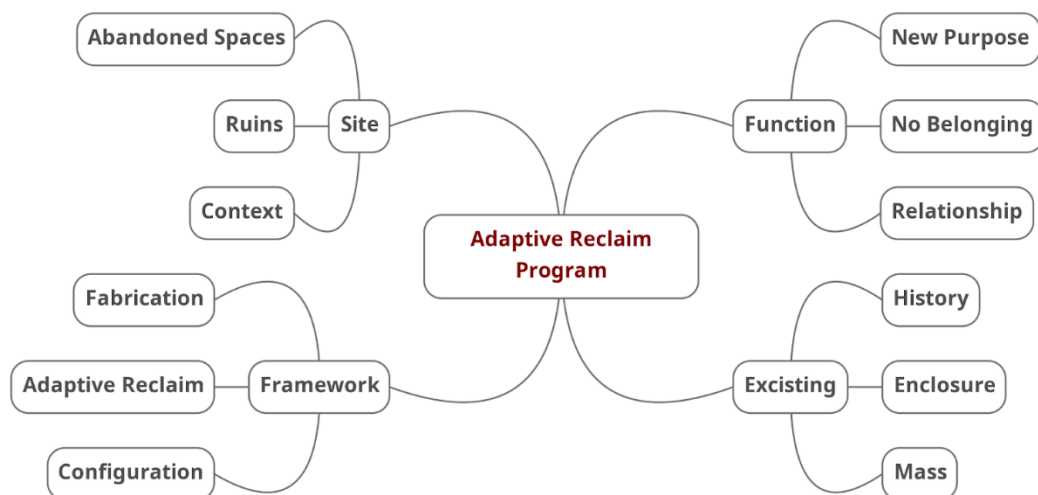


Figure 36 ไดอะแกรมอธิบายโครงสร้างการทดลองออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง

หากดูจากไดอะแกรมอธิบายโครงสร้างการทดลองออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ที่ร้างและถูกลืมนั้น ใจความสำคัญทั้ง 4 เรื่องของการออกแบบและประกอบสร้างสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ที่ร้างและถูกลืมนั้น จะถูกคิดไปพร้อมกันทั้ง 4 หัวเรื่อง โดยในการเริ่มต้นการทดลองจะเริ่มจากการหาพื้นที่ ที่จะนำมาทดลองออกแบบ

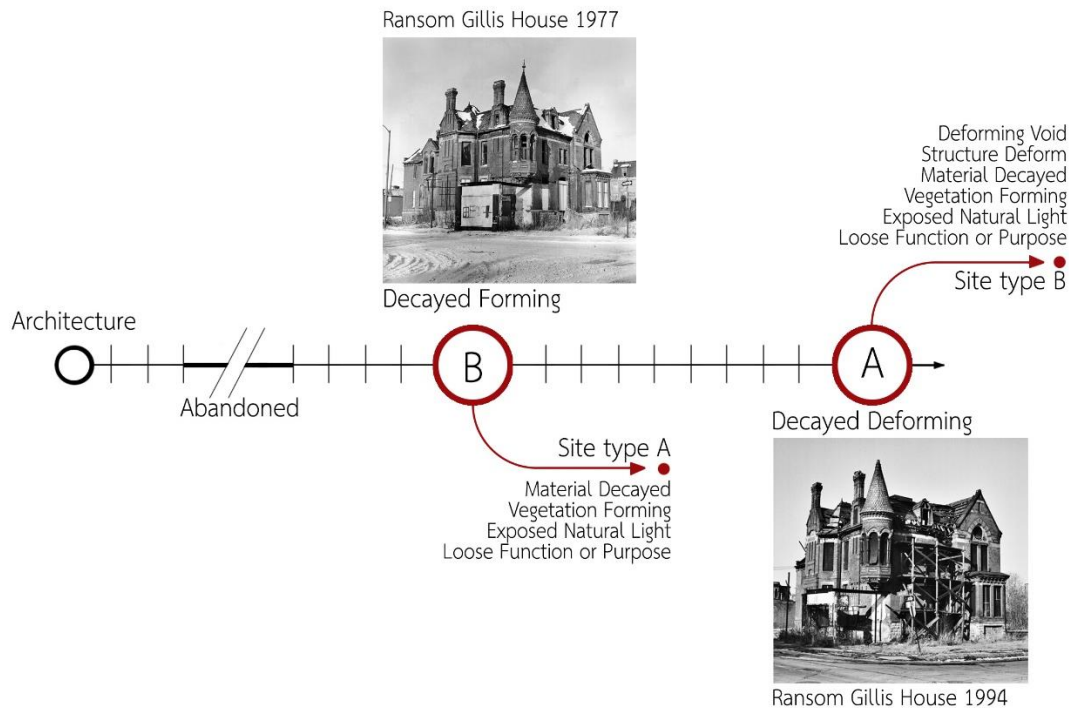


Figure 37 ไดอะแกรมหลักเกณฑ์ในการเลือกพื้นที่ตัวอย่าง เก้ามาก-เก้าน้อย

พื้นที่ที่จะนำมาออกแบบนั้นเพื่อความหลากหลายและสามารถเปรียบเทียบผลการออกแบบที่ได้ ออกมานั้น ในขั้นต้น สภาพพื้นที่จะถูกแบ่งออกเป็น 2 พื้นที่ คือ พื้นที่ **Decayed Forming** หรือพื้นที่ที่ สภาพความสึกกร่อนนั้นเพิ่งเริ่มการเสื่อมสภาพโดยสังเกตได้จากสภาพสถาปัตยกรรมที่ยังคงไว้ซึ่งเนื้ออาคารเดิม และพื้นที่หลักที่ 2 คือ **Decayed Deforming** คือสภาพอาคารเดิมนั้นโดนสึกกร่อนจนสูญเสียซึ่งสภาพเดิมของอาคาร แนวการปิดล้อมของพื้นที่เดิมนั้นเริ่มมีการเสื่อมสลายไปโดยหากเทียบจากกรณีศึกษา **Ransom Gillis House** ด้วยระยะเวลาการเกิด **Decayed Forming** และ **Decayed Deforming** จะเห็นได้ถึงสภาพอาคารที่เปลี่ยนแปลงไปตามลำดับของเวลาดังนี้

1. **Ransom Gillis House ค.ศ. 1977 – Decayed Forming** ที่อาคารเพิ่งถูกทิ้งร้างได้ไม่นานนัก การเสื่อมสลายของพื้นที่จึงเป็นแค่การกำลังจะเกิด ผิวนั้นเริ่มหลุดล่อนแสดงให้เห็นถึงวัสดุของโครงสร้างผนังเหล่านั้น สีของอาคารเริ่มจางลงไป แสงภายในนั้นไร้ซึ่งแสงประดิษฐ์ แต่เป็นแสงจากธรรมชาติทั้งหมด



2. Ransom Gillis House ค.ศ. 1994 – Decayed Deforming เมื่อเวลาผ่านไปการสึกกร่อนนั้นได้ทำลายโครงสร้างผนังเดิมในบางส่วนจนเกิดเป็นช่องเปิดใหม่ขึ้น หลังคาที่เป็นโครงสร้างไม้ั้นได้เสื่อมสภาพในที่สุดเปิดรับสภาพแวดล้อมจากภายนอกเข้ามาในตัวอาคาร พืชพรรณเดิมโตขึ้นตามรอยแตกร้าวและตามเศษซากการย่อยสลายของอินทรีย์วัตถุ

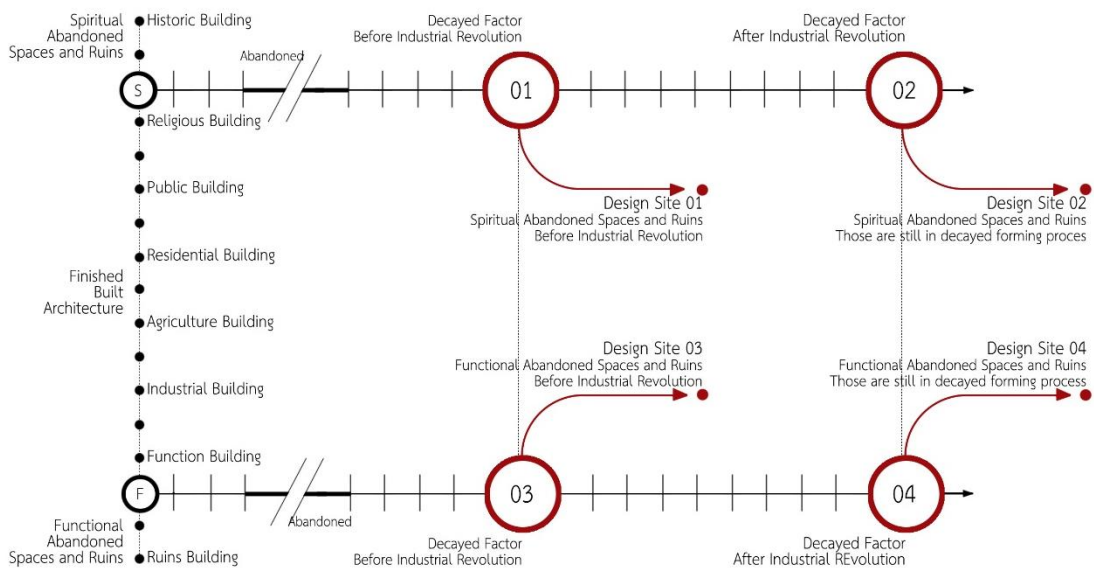


Figure 38 ไคอะแกรมแสดงเกณฑ์ในการเลือกพื้นที่ตัวอย่างจากการใช้งานเดิมอาคาร

นอกเหนือจากสภาพความสึกกร่อนของพื้นที่นั้น เพื่อความหลากหลายของผลการออกแบบเพื่อนำมาเปรียบเทียบผลการทดลองนั้น สภาพพื้นที่การใช้สอยเดิมจึงเป็นส่วนสำคัญในการเพิ่มความเข้มข้นของผลการออกแบบโดยสภาพการใช้สอยเดิมนั้นหากนำมาจัดเรียงลำดับกิจกรรมโดยแบ่งออกเป็นช่วงการใช้สอยเดิมที่ใช้ในงานในเชิง **Spiritual Abandoned Spaces and Ruin** คือกิจกรรมที่ถูกใช้งานในเชิงจิตใจ อาทิเช่น อาคารทางศาสนา และอีกฝั่งหนึ่งของช่วงการใช้งานที่เป็น **Functional Abandoned Spaces and Ruin** คือสถาปัตยกรรมที่มีการใช้งานในเชิงของ โรงงาน หรือ **Infrastructure** ที่เน้นการใช้งานเป็นหลัก เมื่อนำอาคารที่ถูกแบ่งระดับการย่อยสลายระหว่าง **Decayed Forming** และ **Decayed Deforming** แล้วจึงได้อาคารตัวอย่างที่จะนำมาศึกษาทดลองออกแบบทั้งหมด 4 อาคาร และในกลุ่มตัวอย่างอาคารที่จะนำมาทดลองออกแบบนั้นในกลุ่มอาคารที่การสึกกร่อนยังไม่ถึงระดับของโครงสร้างจนเกิดช่องเปิดได้นั้นนั้นจะยังอยู่ในยุคสมัยที่ใกล้เคียงกับยุคสมัยปัจจุบัน หรือระยะเวลาการเกิดขึ้นของอาคารหลังยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ส่วนอาคารที่ผ่านการเวลาจนเกิดช่องเปิดจากการสึกกร่อนได้เป็นส่วนมากจะพบอยู่กับอาคารที่ระทำการก่อสร้างก่อนยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ทั้งนี้ด้วยความแตกต่างของยุคสมัยทำให้ลักษณะของอาคาร ภาพรวมในการออกแบบ หรือวิธีการของการก่อสร้างแตกต่างกันอีกด้วย

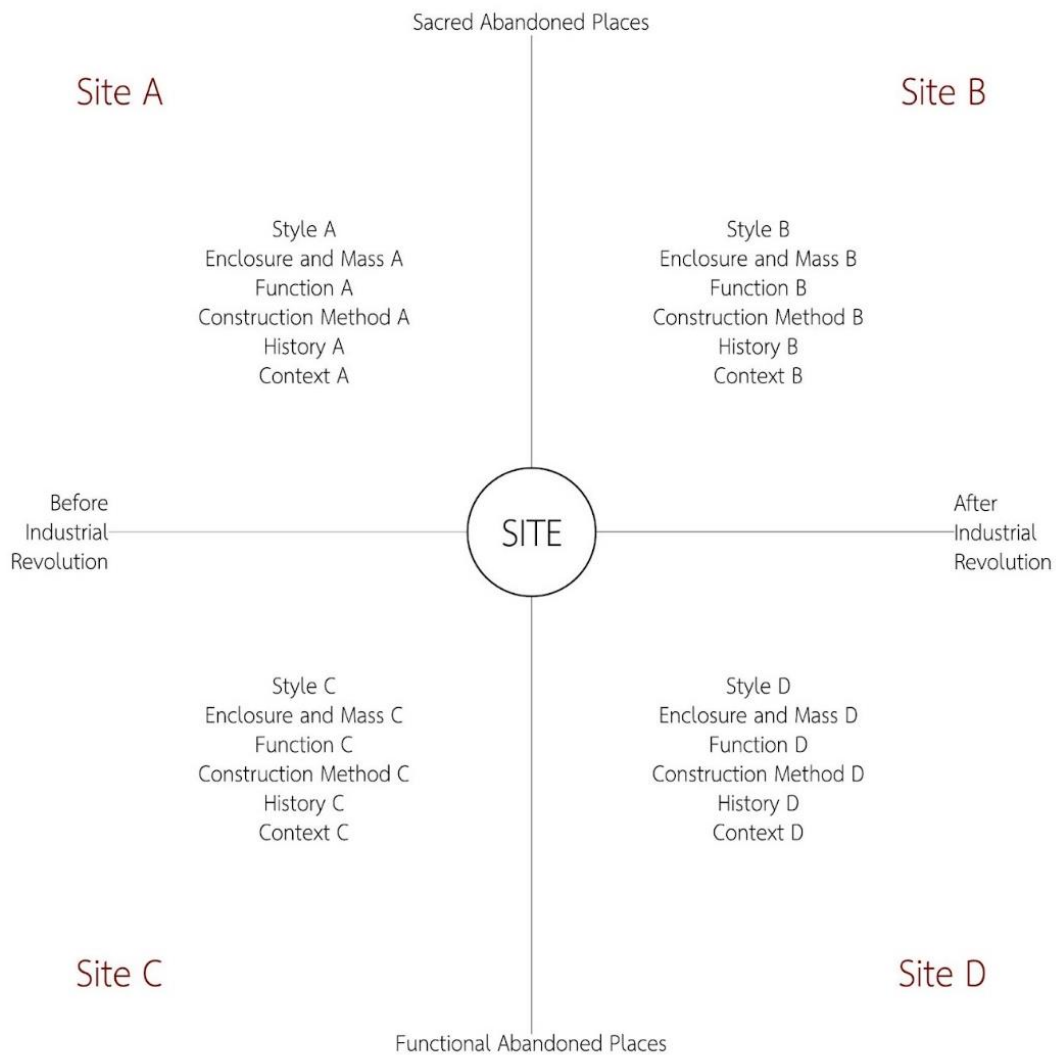
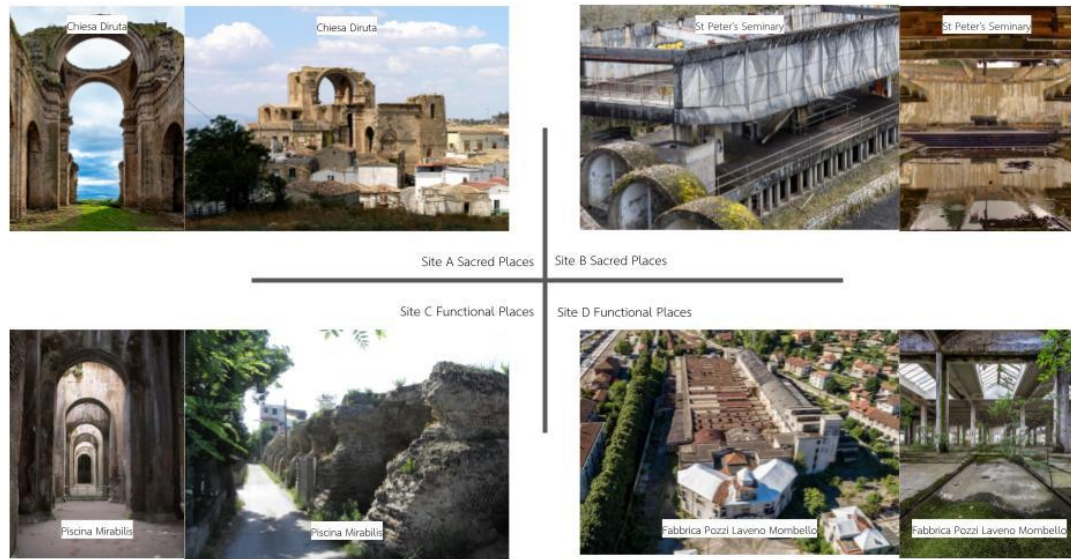


Figure 39 ไคอะแกรมสรุปพื้นที่ตัวอย่างทั้ง 4 ที่

เพราะฉะนั้นหากแบ่งเกณฑ์การเลือกพื้นที่ในการออกแบบออกมา จะสามารถแบ่งออกได้เป็นสี่พื้นที่ โดยที่ทั้งสี่พื้นที่นั้นจะประกอบไปด้วย

1. Site A : คือพื้นที่ซากสถาปัตยกรรมเดิมที่มีสภาพสึกกร่อนสูง และมีพื้นที่การใช้สอยไปในเชิง Spiritual
2. Site B : คือพื้นที่ซากสถาปัตยกรรมเดิมที่มีสภาพสึกกร่อนต่ำ และมีพื้นที่การใช้สอยไปในเชิง Spiritual
3. Site C : คือพื้นที่ซากสถาปัตยกรรมเดิมที่มีสภาพสึกกร่อนสูง และมีพื้นที่การใช้สอยไปในเชิง Functional
4. Site D : คือพื้นที่ซากสถาปัตยกรรมเดิมที่มีสภาพสึกกร่อนต่ำ และมีพื้นที่การใช้สอยไปในเชิง Functional



Abandoned Spaces and Ruins Site

By Srul Reinhard Huehne

Figure 40 ภาพแสดงลักษณะอาคารของพื้นที่ตัวอย่างทั้ง 4 ที่

สรุปแล้วพื้นที่ที่จะนำมาออกแบบทั้งสี่พื้นที่นั้นจะประกอบไปด้วย

1. Site A : Chiesa Diruta  
Abandoned Church – Sacred Places Type
2. Site B : St. Peter's Seminary  
Abandoned Church – Sacred Places Type
3. Site C : Piscina Mirabilis  
Abandoned Cistern – Functional Places Type
4. Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello  
Abandoned Factory – Functional Places Type

## 2. ข้อมูลเบื้องต้นของพื้นที่ที่ร้างและถูกลืม

ข้อมูลเบื้องต้นเพื่อใช้ในการออกแบบนั้นจะประกอบไปด้วย ชื่อ สภาพการใช้งานในอดีต ปีที่กระทำการก่อสร้าง ปีที่ถูกร้าง สถานที่ตั้งและขนาดพื้นที่ โดยข้อมูลเหล่านั้นจะได้รับการสรุปลงตารางแสดงข้อมูลเบื้องต้นของพื้นที่ที่จะทำการออกแบบทั้ง 4 ที่ ในลำดับถัดไป

Table 2 ตารางแสดงข้อมูลเบื้องต้นของพื้นที่ที่จะทำการออกแบบทั้ง 4 ที่

Abandoned Places Site Analysis Table					
No.	Section	Abandoned Places			
		Sacred Places		Function Places	
00	Places Name	Chiesa Diruta	St Peter's Seminary	Piscina Mirabilis	Fabbrica Pozzi
01 Basic Information					
01.01	Before Abandoned Function	Church	Church	Cistern	Factory
01.02	Built Year	15th Century	1966	1st Century	1965
01.03	Abandoned Year	19th Century	1987	-	2004
01.04	Country	Italy	Scotland	Italy	Italy
01.05	Location	Grottole Province ofMatera, Italy	Cardross G82 5EY Scotland	Via Piscina Mirabile, 27, Bacoli NA, Italy	Via Buozzi, 2, Laveno-Mombello VA, Italy
01.06	Square meter (sq.m.)	756 sq.m.	7490 sq.m.	4255 sq.m.	19176 sq.m.

## 2.1 ข้อมูลทางประวัติศาสตร์

เนื่องด้วยการทดลองออกแบบนี้เป็นการทดลองออกแบบลงบนพื้นที่จริง ความสำคัญของเหตุการณ์ในอดีตบนสถานที่นั้นๆจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ผู้ทำการวิจัยเมื่อได้ศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของพื้นที่ทั้ง 4 ที่แล้วจึงได้ทำการสรุปเป็นไดอะแกรมไทม์ไลน์ของเหตุการณ์สำคัญที่มีผลต่อสถาปัตยกรรมในลำดับต่อไป

### 2.1.1 SITE A Historical Timeline : Chiesa Diruta

Location : Grottole Province ofMatera, Italy Function : Church

โบสถ์คาทอลิก Chiesa Diruta ถูกสร้างขึ้นอยู่บนครีบเข้า Grottole ในเมือง Grottole ประเทศ อิตาลี ตัวโบสถ์ถูกก่อสร้างในช่วงศตวรรษที่ 15 เพื่อเป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา หากย้อนไปในปี

ค.ศ. 1508 ในอดีตเมือง Grottole ได้ใช้โบสถ์ St. Maria Maggiore แต่เมื่อเจ้าเมือง Grottole Honorato III d'Aragona ได้รับบริจาควังได้กระทำการก่อสร้างโบสถ์ขึ้น และการชุมนุมทางศาสนาแรกจึงได้เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1540 การเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงได้เกิดขึ้นตามยุคสมัยทั้งการเพิ่มประตูรั้วและการติดตั้งออร์แกนเพื่อทำการร้องประสานเสียง แต่ด้วยการประสบพบเจออุบัติเหตุทางธรรมชาติ ในปี ค.ศ. 1767 ทั้งแผ่นดินไหวและไฟไหม้ทำให้ตัวอาคารนั้นเกิดปัญหาขึ้นและถูกทิ้งร้างไปในไม่ช้า ด้วย ทั้งนี้แม้ว่าพื้นที่ของโบสถ์จะร้างแล้วแต่ในช่วงปี ค.ศ. 1774 ก็ยังมีการใช้งานในลักษณะที่คล้ายๆกับลานเพื่อจัดกิจกรรมเฉลิมฉลองของชาวเมืองอยู่ จนมาถึงช่วงศตวรรษที่ 19 ตัวโบสถ์จึงได้ถูกเสนอให้รื้อถอนเพื่อปรับปรุงเป็นโรงเรียนหรือศูนย์กลางชุมชน แต่โครงการนั้นก็ถูกยกเลิกลงและหลังจากนั้น ก็ถูกทิ้งร้างลงไปที่สุดในที่สุด

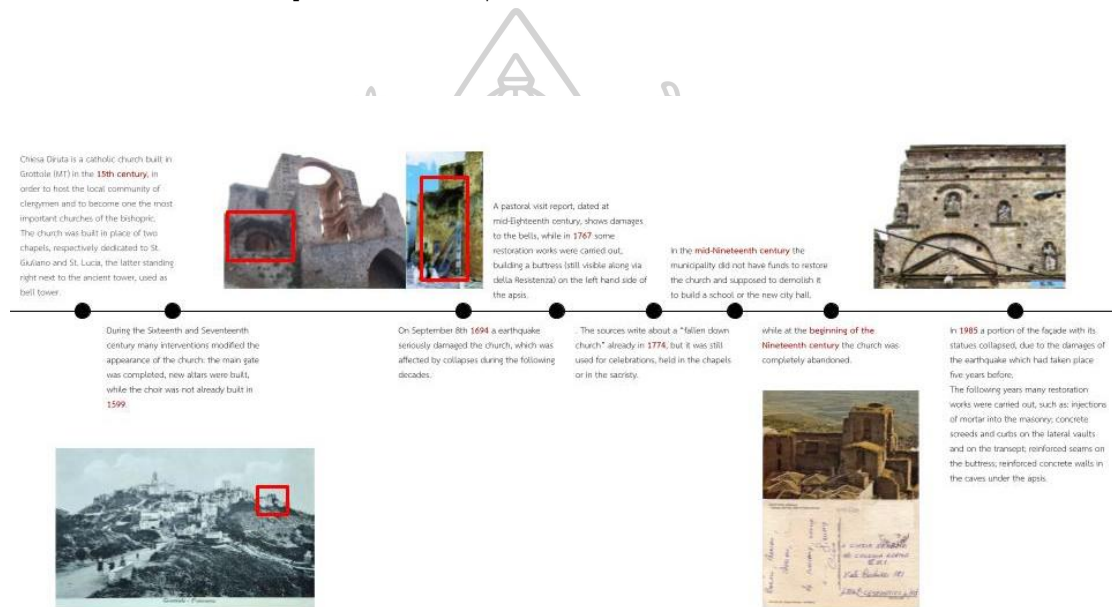


Figure 41 ไคอะแกรมแสดงประวัติศาสตร์ของ Site A

2.1.2 SITE B Historical Timeline : St. Peter’s Seminary  
Location : Cardross G82 5EY Scotland Function : Seminary

หลังเกิดเพลิงไหม้ในปี ค.ศ.1946 ที่วิทยาลัยพระคริสต์เซนตปีเตอร์ในย่านชานเมืองกลาสโกว์ ทำให้วิทยาลัยนั้นต้องการอาคารใหม่เพื่อใช้งาน โครงการการออกแบบก่อสร้างวิทยาลัยพระคริสต์จึงได้เริ่มขึ้นโดยตัววิทยาลัยพระคริสต์แห่งใหม่นั้นได้รับการออกแบบโดยบริษัทสถาปนิก Gillespie, Kidd & Coia จึงเกิดขึ้นจนสร้างแล้วเสร็จในช่วงปี ค.ศ. 1966 โดยตัวอาคารนั้นจะมีลักษณะเป็นอาคารโมเดิร์นหลังช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และสามารถจุพระคริสต์ได้ประมาณ 100 คน แต่เนื่องด้วยความยุ่งยากในการใช้งานอาคารทั้งยังปัญหาจากงานระบบทำให้ตัวอาคารนั้นไม่สามารถใช้งานได้อย่างสมบูรณ์ ทำให้ตัวอาคารนั้นถูกปิดตัวลงในปี ค.ศ. 1980 และถูกทิ้งร้างลงไปในที่สุด พื้นที่อาคารที่ถูกทิ้งร้างนั้นได้ถูกบุกรุกอยู่บ่อยครั้งทำให้อาคารนั้นเสื่อมสภาพลงอย่าง





ของทะเลสาบปล่องภูเขาไฟ ซึ่งตั้งอยู่บนแนวหินธรรมชาติ และก่อตัวขึ้นจากภูเขาไฟโบราณที่ไม่มีการใช้งานอีกต่อไปและถูกทิ้งร้างมาอย่างยาวนาน

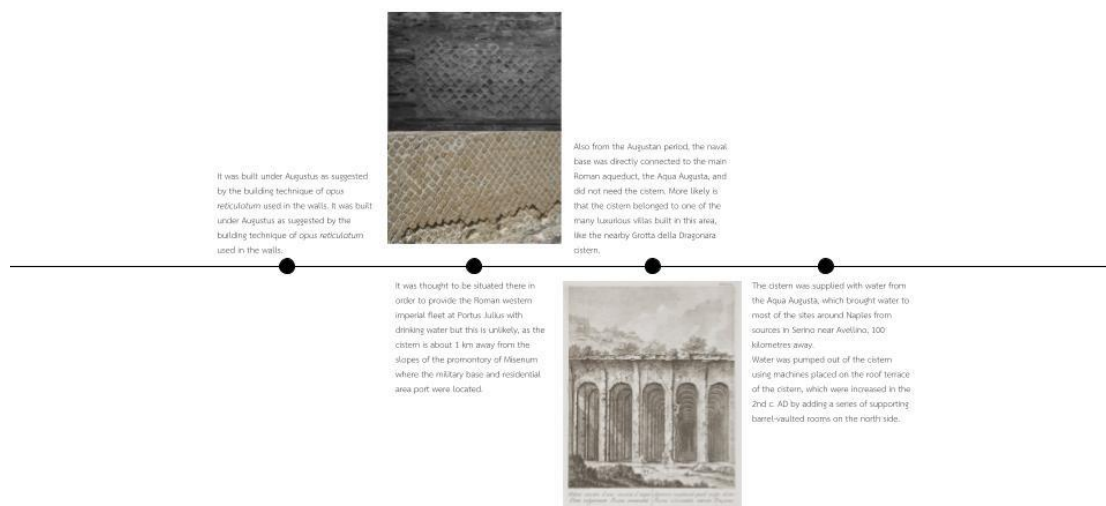


Figure 43 ไคอะแกรมแสดงประวัติศาสตร์ของ Site C

#### 2.1.4 SITE D Historical Timeline : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello

Location : Via Buozzi, 2, Laveno-Mombello VA, Italy Function : Factory

ในช่วงปี ค.ศ.1856 ณ เมือง Laveno Mombello ประเทศอิตาลี Giorgio Spertini ได้สังเกตเห็นและก่อตั้งโรงงานเซรามิคขึ้น การทำเซรามิคในเมือง Laveno Mombello นั้นโด่งดังมากจนเป็นส่วนสำคัญที่พัฒนาเมืองจนกลายเป็นเมืองท่าในการส่งออกเซรามิคสู่ทั่วโลกได้ ความสำคัญของการทำเซรามิคของเมืองนั้นอยู่ในระดับที่ถนนของเมืองถูกตัดขึ้นโดยมีแกนเป็นเหล่าโรงงานเซรามิคเพื่อส่งออกและความสะดวกในการทำงานของผู้คนในเมืองจนกลายเป็นย่านของการทำเซรามิคในที่สุด ตัวโรงงานนั้นโดดเด่นจนมีแรงงานจากทั่วโลกต้องมาศึกษาการทำงานเซรามิคในช่วงของค่าหย่าน้ำร้อน ต่อมาในปี ค.ศ. 1951 โรงงานเซรามิคนั้นได้เติบโตจนถึงขีดสุด ก่อนที่ในปี ค.ศ. 1965 หลังจากยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม โรงงานได้ถูกซื้อโดย Richard Ginori และด้วยการทำเซรามิคของเมืองแบบดั้งเดิมนั้นเป็นการทำด้วยมือโดยแรงงานทำให้สภาพเศรษฐกิจทางการทำเซรามิคนั้นค่อยๆถดถอยลงไปตามยุคสมัยและโรงงานได้ปิดตัวลงในปี ค.ศ. 1997 ในที่สุดและถูกทิ้งร้างในเวลาต่อมาเรื่องราวต่างๆทางประวัติศาสตร์นั้นได้ถูกบันทึกอยู่ในพิพิธภัณฑ์ the International Museum of the Pottery Design of Cerro of Laveno Mombello ส่วนความรู้ทางด้านการทำงานเซรามิคแบบดั้งเดิมนั้นหลงเหลือเป็นแค่ข้อมูลที่ถูกส่งต่อกันในครอบครัวของช่างเซรามิคแทน



Figure 44 ไคอะแกรมแสดงประวัติศาสตร์ของ Site D

## 2.2 ข้อมูลการเสื่อมสลายของพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกลืม

อีกปัจจัยหลักที่เป็นเหตุสำคัญที่มีผลต่อการทดลองออกแบบเป็นอย่างยิ่งคือสภาพการสึกกร่อนของอาคาร โดยที่ข้อมูลความสึกกร่อนนั้นจะถูกแบ่งออกเป็นหัวข้อหลักดังนี้

2.2.1 Decayed Void หรือการสึกกร่อนที่ทำให้พื้นที่การปิดล้อมย่อยสลายลงไปจนเกิดการเปิดช่องขึ้นบนซากสถาปัตยกรรมที่แตกต่างกันของทั้ง 4 ที่จะเห็นถึงระดามการสลายของพื้นที่ปิดล้อมที่สูงจนเกิดช่องเปิดขนาดใหญ่ไปจนถึงการเสื่อมสลายของวัสดุที่มีความเปราะบางจนส่วนที่สลายนั้นเป็นเพียงแค่ระจกที่แตกสลายไป ดังนี้

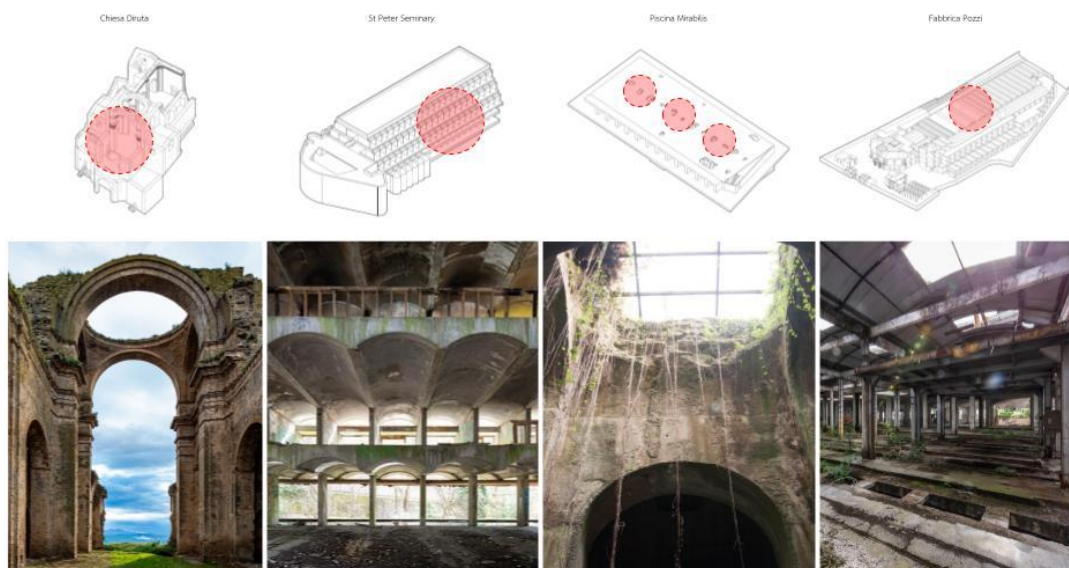


Figure 45 ภาพแสดงตำแหน่งของพื้นที่ที่มีการสึกกร่อน



2.2.2 Decayed Deformed หรือการสึกกร่อนซึ่งสภาพเนื้ออาคารเดิมจนเนื้ออาคารมีการผิดรูปไป จากเดิมจะเห็นได้ว่าในแต่ละ 4 ที่จะมีระดับความสึกกร่อนที่ต่างกันอย่างเห็นได้ชัดจากการเสียซึ่งเนื้อ อาคารจนอาคารเปลี่ยนรูปร่าง ไปจนถึงการสึกกร่อนที่เป็นเพียงผิวของวัสดุที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนี้

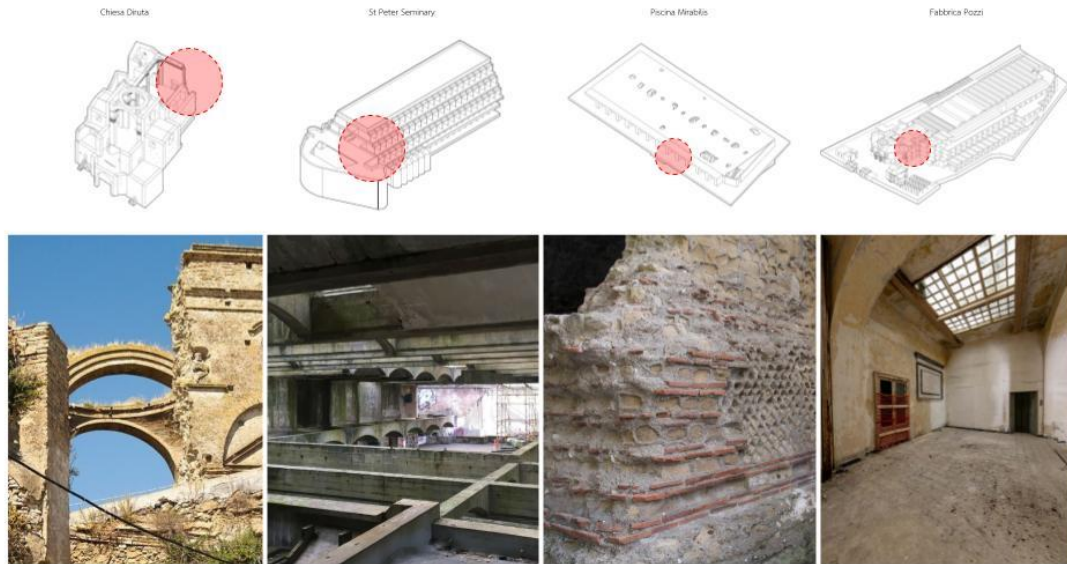


Figure 46 ภาพแสดงตำแหน่งของ โครงสร้างที่มีการสึกกร่อน

2.2.3 Maintenance หรือการซ่อมแซมอาคาร เนื่องด้วยอาคารที่เป็นซากสถาปัตยกรรมในกรณีของการศึกษาเพื่อการออกแบบนี้มีบางส่วนที่เป็นอาคารที่มีความเก่าแก่ บางพื้นที่นั้นจึงย่อยสลายจนสามารถเกินความอันตรายได้ จึงได้มีการซ่อมแซมอาคารเหล่านั้น ดังนี้

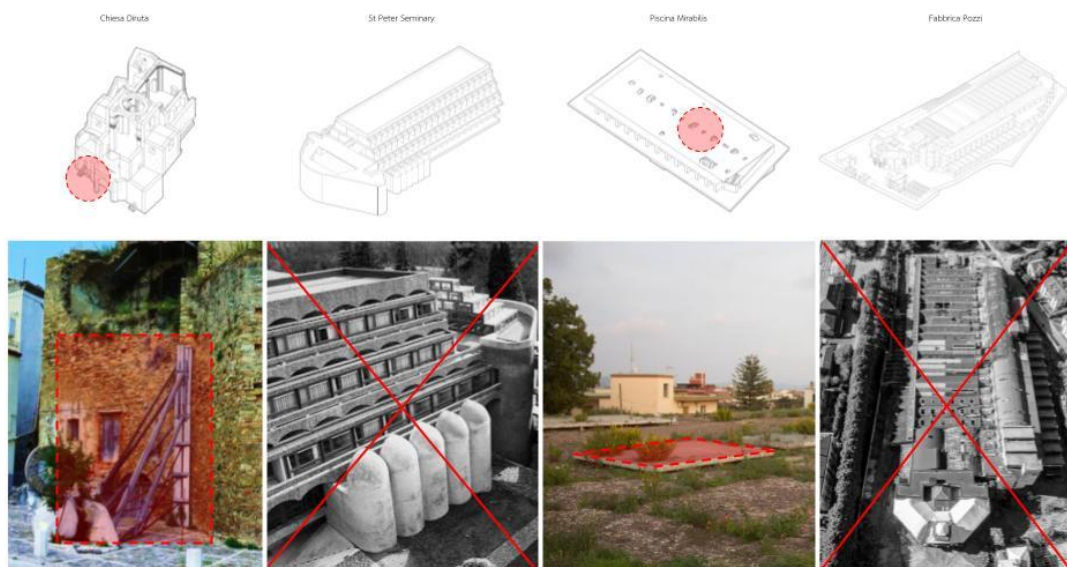


Figure 47 ภาพแสดงตำแหน่งของพื้นที่ที่มีการปรับปรุง 1

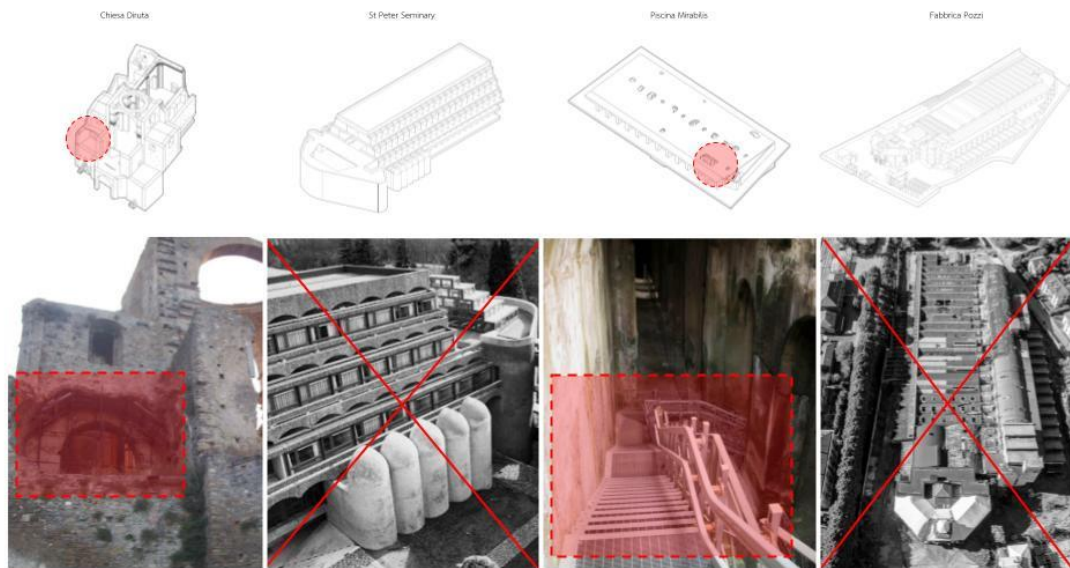


Figure 48 ภาพแสดงตำแหน่งของพื้นที่ที่มีการปรับปรุง 2

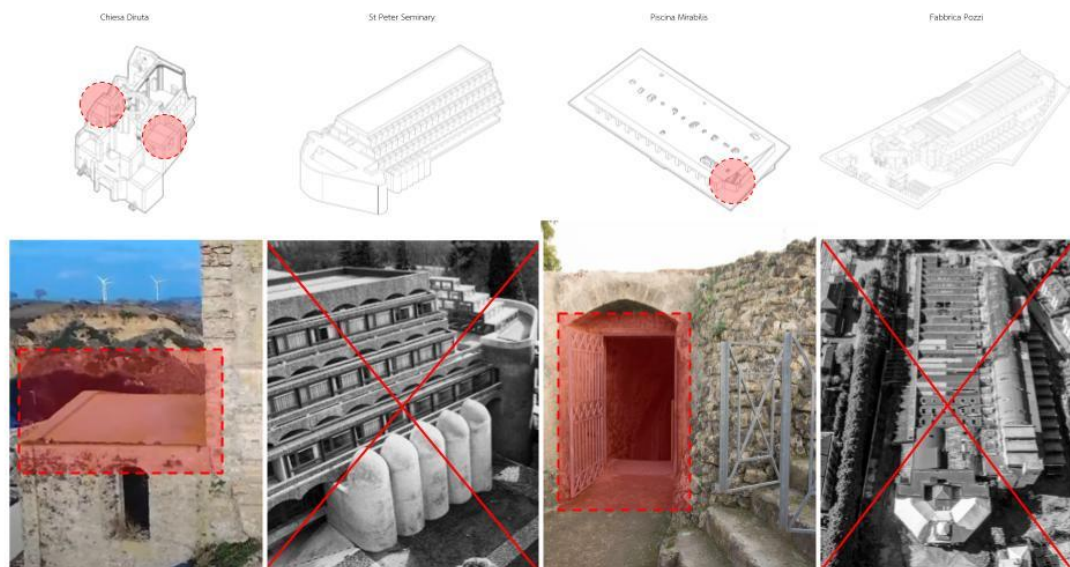


Figure 49 ภาพแสดงตำแหน่งของพื้นที่ที่มีการปรับปรุง 3

2.2.4 Decayed Lighting หรือการนำมาซึ่งแสงธรรมชาติของสถาปัตยกรรมทั้ง 4 ที่ แสงธรรมชาติใน  
 ซากสถาปัตยกรรมนั้นจะไม่เหลือไว้ซึ่งแสงประดิษฐ์ แต่เป็นแสงที่มาจากสภาพช่องเปิดของพื้นที่จริงๆ  
 ดังที่แสดงให้เห็นในภาพ ดังนี้



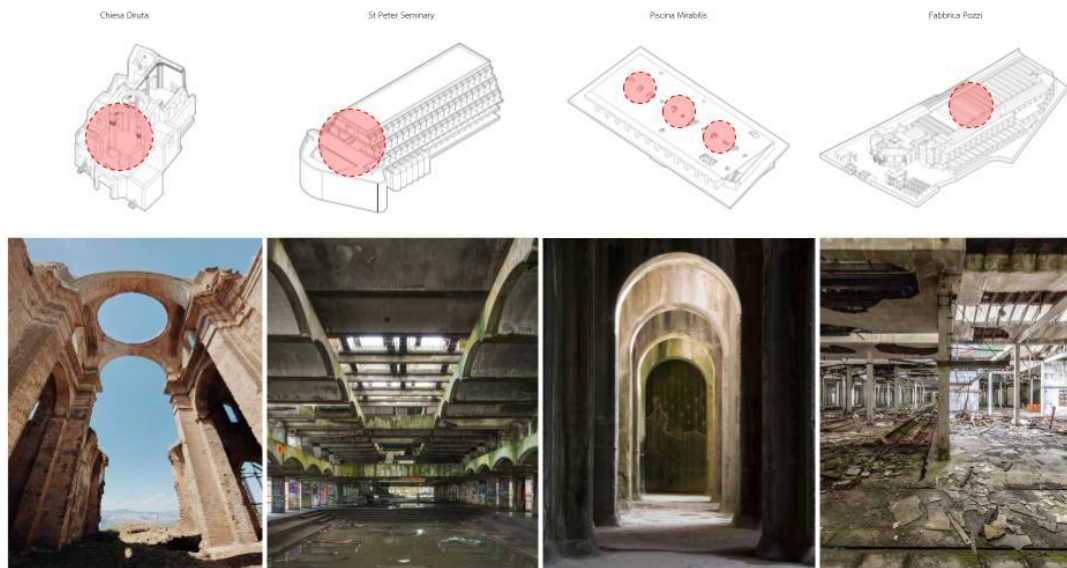


Figure 50 ภาพแสดงลักษณะของแสงเงาในโครงการ

2.2.5 Decayed Green หรือการงอกขึ้นของพืชพรรณบนซากสถาปัตยกรรม จะเห็นได้ว่าหากระนาบของพื้นผิวและความลึกกร่อนสามารถทำให้พืชพรรณงอกขึ้นมาได้จะเกิดทั้งการงอกในระนาบผนังและระนาบพื้น ดังนี้

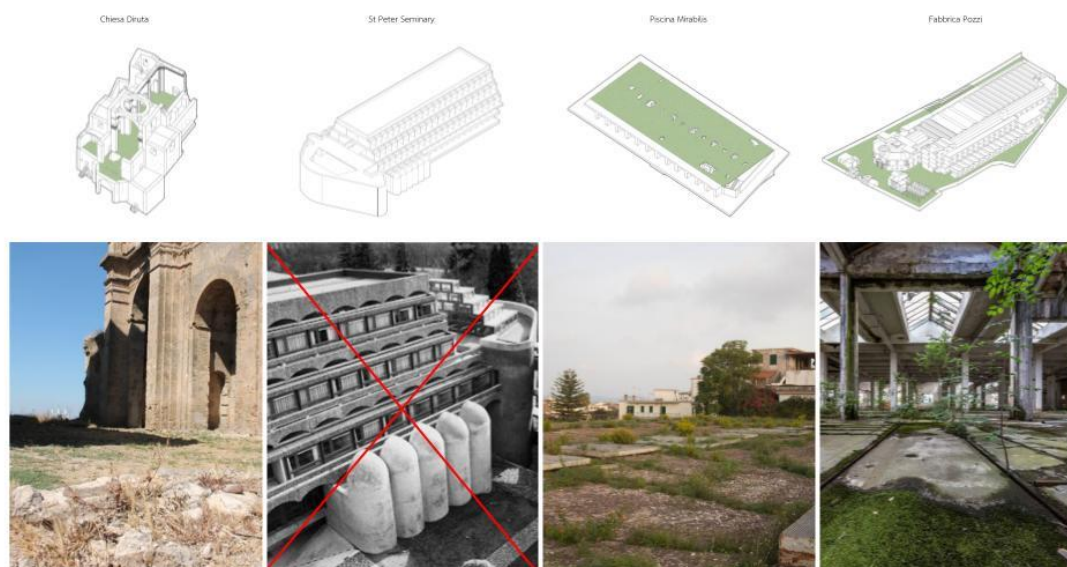


Figure 51 ภาพแสดงตำแหน่งของพืชพรรณในโครงการ 1

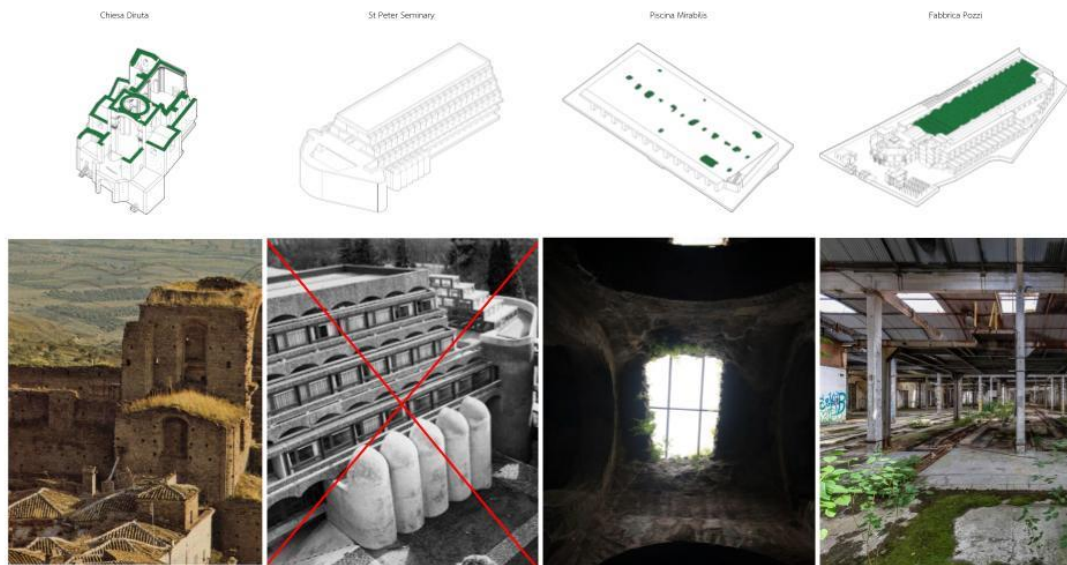


Figure 52 ภาพแสดงตำแหน่งของตำแหน่งของพืชพรรณในโครงการ 2

### 2.3 ข้อมูลเชิงบริบทของพื้นที่ที่ทิ้งร้างและถูกทิ้ง

ข้อมูลเบื้องต้นอีกส่วนหนึ่งที่เป็นความสำคัญในการออกแบบนั้นคือสภาพพื้นที่รอบข้างโดยในการดูพื้นที่รอบข้างในงานนั้นจะคำนึงถึงสภาพย่านของพื้นที่ที่สถาปัตยกรรมนั้นตั้งอยู่ และคำนึงถึงปัจจัยหลักเหล่านี้

1. การเข้าถึงจากสภาพชุมชน ระยะทางและวิธีการ โดยจะแสดงเป็นเส้นสีแดง
2. ขอบของชุมชนและตำแหน่งของอาคารบนขอบนั้น โดยจะแสดงอาคารโดยรอบเป็นสีดำ
3. พื้นที่สีเขียวในชุมชนโดยจะแสดงเป็นสีเขียว
4. น้ำในชุมชนโดยจะแสดงเป็นสีฟ้า

บนหัวข้อหลักเหล่านี้จึงนำมาสรุปผังได้ดังนี้

#### 2.3.1 Site A : Chiesa Diruta

ตัวโบสถ์ร้างนั้นตั้งอยู่บนเมือง Grottole ในประเทศอิตาลี สภาพของเมืองจะเป็นเมืองเก่าที่ตั้งอยู่บนทิวเขา Grottole สภาพการสัญจรจึงอยู่ในลักษณะของตรอกเพื่อที่จะเข้าถึงโครงการ จึงเป็นการเดินผ่านตรอกของเมืองเก่า ที่แคบเพราะเป็นทางเดินที่เกิดขึ้นพื้นที่ระหว่างอาคาร ที่ล้อมอาคารไว้ เพราะความชิดกันของพื้นที่ระหว่างอาคารทำให้สภาพเมืองจึงถูกนำมาคำนึงถึงเป็นอย่างมาก และการขาดซึ่งพื้นที่สาธารณะของชุมชนอีกด้วย แม้ว่าเมืองจะมีขนาดเล็กแต่เมือง Grottole จะเป็นเมืองที่มีขนาดเล็กแต่ตัวเมืองนั้นเป็นเมืองท่องเที่ยวด้วยลักษณะของเมืองที่อยู่บนทิวเขาทำให้เมืองนั้นเปิดมุมมองออกไปหาพื้นที่ทางธรรมชาติโดยรอบ และผู้คนยังมาเที่ยวเพื่อเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวของเมืองอีกด้วย



Figure 53 ฟังชุมชน Site A : Chiesa Diruta



Figure 54 ภาพแสดงสภาพของเมือง Grottole

ที่มา : [HTTPS://WIKITRAVEL.ORG/EN/FILE:GROTTOLE\\_VIEWPOINT.JPG](https://wikitravel.org/en/File:Grottole_viewpoint.jpg)



### 2.3.2 Site B : St. Peter's Seminary

ซากสถาปัตยกรรมนั้นจะตั้งอยู่ที่บ้านนอกเมือง Glasgow ที่บริเวณเขต Cardross ประเทศ Scotland การเดินทางไปถึงจึงมีความจำเป็นต้องใช้ทั้งระยะเวลาและแรงกายในการเข้าไปถึง การแยกออกไปของซากสถาปัตยกรรมจากเมืองนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งของความสำคัญทั้งระยะเวลาที่เข้าไปใช้งานและกิจกรรมที่สอดคล้องกันกับระยะทางที่จะใช้เพื่อเข้าถึงตัวโครงการ

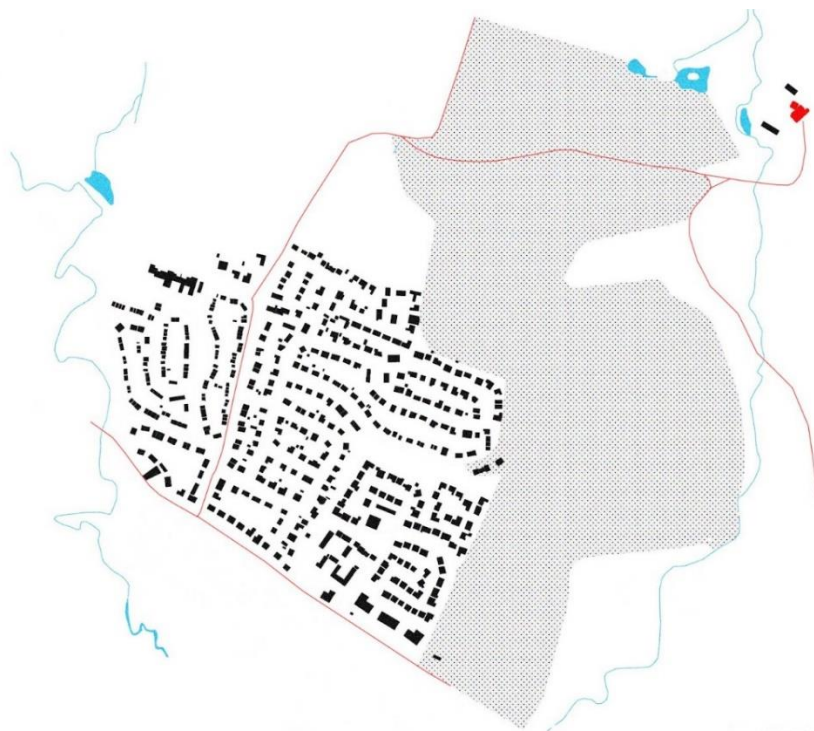


Figure 55 ฟังชุมชน Site B : St. Peter's Seminary



Figure 56 ภาพแสดงหมู่บ้าน Cardross

ที่มา : <https://www.geograph.org.uk/photo/6455560>

### 2.3.3 Site C : Piscina Mirabillis

ซากสถาปัตยกรรมในพื้นที่นี้ตั้งอยู่ใจกลางตัวเมือง Bacoli บนเนินเขา Bacoli ที่เป็นพื้นที่ชุมชน การเข้าถึงนั้นสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย และตัวชุมชนนั้นเป็นเมืองติดทะเลสาบขนาดใหญ่คือทะเลสาบ Lago Miseno และแหลม Gulf of Naples ชุมชนจะเป็นชุมชนที่มีนักท่องเที่ยวมาเยี่ยมชมหาด และสวนขนาดใหญ่ อยู่แล้ว ลักษณะตัวเมืองจะเป็นเมืองชุมชนใหม่



Figure 57 ผังชุมชน Site C : Piscina Mirabillis



Figure 58 ภาพแสดงเนินเขา Bacoli

ที่มา : <https://www.booking.com/city/it/bacoli.html>



#### 2.3.4 Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello

ซากสถาปัตยกรรมนี้จะตั้งอยู่ติดกับทางสัญจรหลักเลยคือรถไฟที่จะใช้สำหรับเมือง **Laveno Mombello** โดยเมืองนี้จะเป็นเมืองอุตสาหกรรมที่เคยเป็นเมืองท่าของการส่งออกเซรามิคไปขายยังที่ต่างๆ ทางทะเลสาบ **Maggiore** สภาพตัวเมืองจึงพัฒนามาจากเซรามิคเป็นรากฐานอยู่แล้วจึงสังเกตได้จากการใช้เซรามิค ตกแต่งตามสถานที่ต่างๆของเมืองไม่ว่าจะเป็นตามวงเวียนหรือพื้นที่สาธารณะ รวมถึงการมีอยู่ของพิพิธภัณฑ์เซรามิค **Museo Internazionale Design Ceramico** อีกด้วย



Figure 59 ฟังชุมชน Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello



Figure 60 ภาพแสดงเมทออง Laveno Mombello

ที่มา : <https://www.laveno.com/en/>

### 3. สภาพปัญหาของพื้นที่ทิ้งร้างและถูกลืม

บนพื้นที่ทิ้งร้างทั้ง 4 ที่นั่นมีปัญหาก็จะเป็นเหตุปัจจัยสำคัญในการออกแบบอยู่ทั้งในเชิงขนาดที่เป็นเหตุจากการก่อสร้างในอดีตที่ยังขาดการควบคุมคุณภาพ คุณภาพวัสดุที่ยังมีความล้าสมัย ขนาดของพื้นที่ที่ความแคบที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมเดิม โดยหากดูภาพแสดงส่วนของพื้นที่ที่สีกร่อนนั้น จะเห็นได้ทั้งการขาดหายไปของพื้นที่ปิดล้อม การหายไปของสิ่งเหล่านั้นทำให้การใช้งานสามารถใช้งานได้โดยยากจากทั้ง การขาดซึ่งความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งาน หรือการปกป้องจากสภาพแวดล้อมโดยรอบทั้ง อากาศหรือ แสงแดดและสายฝน

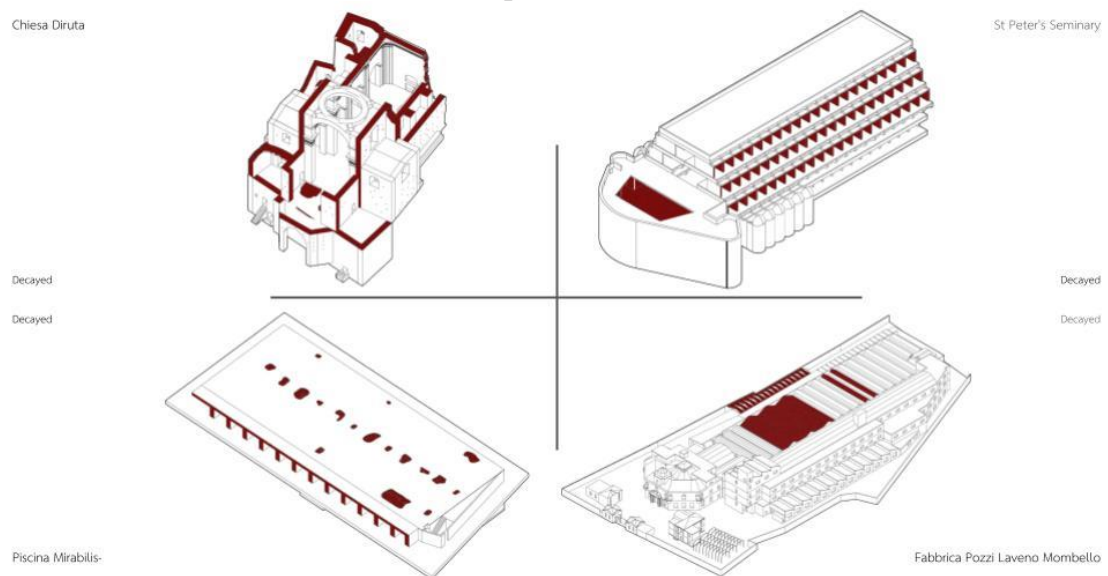


Figure 61 ไตอะแกรมแสดงพื้นที่ที่สีกร่อน

นอกเหนือจากปัญหาของการล้อมซึ่งพื้นที่ปิดล้อมแล้วยังมีปัญหาคืออีกที่สามารถพบเจอได้ในซากสถาปัตยกรรม อาทิเช่น การงอกของพืชพรรณที่มารบกวนโครงสร้าง แต่หากมองในแง่มุมมองความรู้สึกต่อมุมมองแล้ว ตามบทกวีในยุคโรมันตึกนั้น พืชพรรณอาจหมายถึงความสวยงามของธรรมชาติที่ย้อนกลับคืนมาในสิ่งปลูกสร้างเป็นการสร้างความแปลกที่ไม่สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป พื้นที่สีเขียวเหล่านี้ก็จะสามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ให้แก่โครงการได้อีกด้วยหากสามารถใช้พื้นที่สีเขียวเหล่านี้มาในโครงการใหม่ก็จะยังสามารถเพิ่มพื้นที่สีเขียวได้อีกด้วย เป็นความงามรูปแบบหนึ่งที่ตั้งที่สามารถสังเกตได้ตามภาพตัวอย่างด้านล่าง



Figure 62 ภาพแสดงการงอกของพืชพรรณในซากสถาปัตยกรรมแบบต่างๆ 1



Figure 63 ภาพแสดงการงอกของพืชพรรณในซากสถาปัตยกรรมแบบต่างๆ 2

ปัญหาต่อมาที่พบเจอคือการขาดซึ่งแสงประดิษฐ์ การที่ซากสถาปัตยกรรมขาดแสงประดิษฐ์นั้นทำให้กิจกรรมที่จะนำลงมาใช้งานในพื้นที่ซากสถาปัตยกรรมนั้นไม่เพียงพอต่อความต้องการในกิจกรรมบางกิจกรรมที่มีความต้องการแสงที่เพียงพอ หากแต่ในบางครั้งการที่แสงประดิษฐ์นั้นหายไปจากสถาปัตยกรรม จะทำให้มุมมองที่เกิดขึ้นต่อพื้นที่เดิมนั้นถูกแสดงออกมาในอีกรูปแบบหนึ่ง ทั้งแสงเงาที่เกิดการไล่ระดับจากแสงธรรมชาติต่อสถาปัตยกรรม หรือ สีของวัสดุ แพทเทิร์นแสงที่เกิดขึ้นดังภาพที่แสดงไว้ในลำดับต่อไป



Decayed Forming - Expose Natural Light



Figure 64 ภาพแสดงการแสงเงาในซากสถาปัตยกรรมแบบต่างๆ

นอกเหนือจากการย่อยสลายหายไปของวัตถุแล้วยังมีการหายไปของกิจกรรมอีกด้วย หากสังเกตภาพที่แสดงไว้ จะเห็นได้ว่าการหายไปของกิจกรรมนั้น จะมีระดับของการหายไปอยู่หากเทียบในรูปซ้ำๆ การเหลือร่องรอยของเฟอร์นิเจอร์นั้นยังสามารถสร้างความเข้าใจแก่ผู้ใช้งานได้ถึงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในสถาปัตยกรรมนี้ แต่หากเทียบเคียงกับรูปขวาจะเห็นได้ว่าร่องรอยของกิจกรรมนั้นได้หายไปแล้ว กลายเป็นเพียงพื้นที่ว่างเปล่าให้ผู้เยี่ยมชมได้สังเกตและพิจารณาเองถึงกิจกรรมที่เคยเกิด

Decayed Forming - Lost Function or Purpose

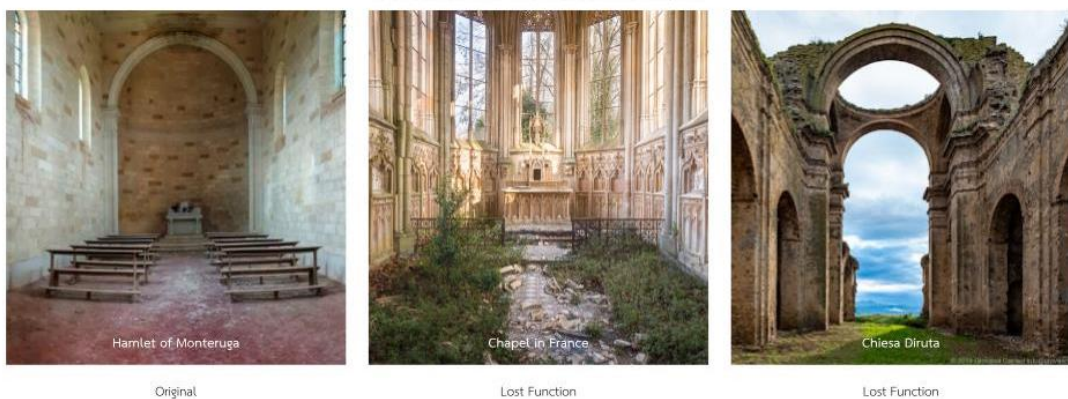


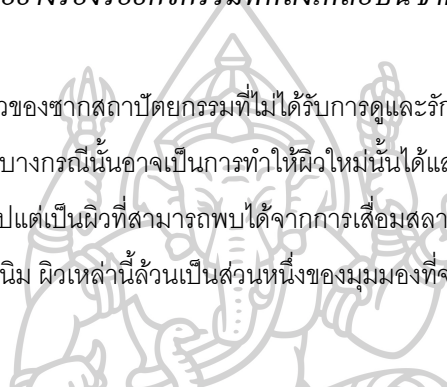
Figure 65 ภาพแสดงความเข้มข้นของการหายไปของกิจกรรมในซากสถาปัตยกรรม

และในบางกรณีร่องรอยของกิจกรรมนั้น ยังสามารถถูกทิ้งไว้ในงานซากสถาปัตยกรรมเพื่อเป็นการบอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้น หากสังเกตจากงาน Bingo ของ Gordon Matta Clark นั้นจะเห็นถึงร่องรอยของผนังที่ในช่วงเวลาหนึ่งนั้นได้ทำหน้าที่เป็นบันได เชื่อมต่อพื้นที่หนึ่ง หากแต่ความเป็นบันไดนั้นได้หายไปและเหลือเป็นเพียงรอยที่ผนังให้ผู้พบเห็นได้พิจารณา



Figure 66 ภาพแสดงตัวอย่างร่องรอยกิจกรรมที่หลงเหลือบนซากสถาปัตยกรรม

เมื่อเวลาผ่านไปผิวของซากสถาปัตยกรรมที่ไม่ได้รับการดูแลรักษานั้นเนื้อผิวจะเริ่มมีการผุพังตามกาลเวลา แต่ความผุพังนี้ในบางกรณีนั้นอาจเป็นการทำให้ผิวใหม่นั้นได้แสดงออกมา ผิววัสดุเหล่านี้มันไม่ใช่ผิววัสดุที่สามารถหาพบได้ทั่วไปแต่เป็นผิวที่สามารถพบได้จากการเสื่อมสลายเท่านั้น ทั้งการมีพืชพรรณมาเกาะหรือเหล็กที่เริ่มเปลี่ยนเป็นสนิม ผิวเหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของมุมมองที่จะเกิดขึ้นในซากสถาปัตยกรรม



Decayed Forming - Material Skin (weathering tracing)



Decayed Wood Skin

Decayed Stone Skin

Decayed Steel Skin

Figure 67 ภาพแสดงการสึกกร่อนของผิววัสดุแบบต่างๆ

นอกเหนือจากการเสื่อมสลายของวัสดุแล้ว หากพื้นที่ปิดล้อมเดิมนั้นย่อยสลายไป จนไปถึงเนื้อของสถาปัตยกรรม จนเกิดช่องเปิดขึ้น ทำให้พื้นที่นั้นไม่สามารถใช้งานได้เช่นพื้นทางเดินที่หายไปจนไม่สามารถเดินได้ แต่ในบางกรณีนั้นการที่พื้นที่ปิดล้อมได้ถูกเปิดขึ้น อาจสามารถทำให้เกิดช่องเปิดที่มีความเฉพาะตัวใหม่ได้ เช่น ผนัง หรือเพดาน โบลต์ที่ในอดีตเคยปิดโอบล้อมพื้นที่ไว้ แต่ ณ วันหนึ่งที่เส้นกั้นนั้นหายไปทำให้พื้นที่ภายในได้รับการเชื่อมต่อกับทิวทัศน์ หรือหอนาฬิกาที่ถูกเปิดเผยออกมา หรือการสลายไปของพื้นที่ทางเดินทำให้พื้นที่ระหว่างชั้นนั้นโดนเปิดออกให้ได้รับการเชื่อมต่อกัน



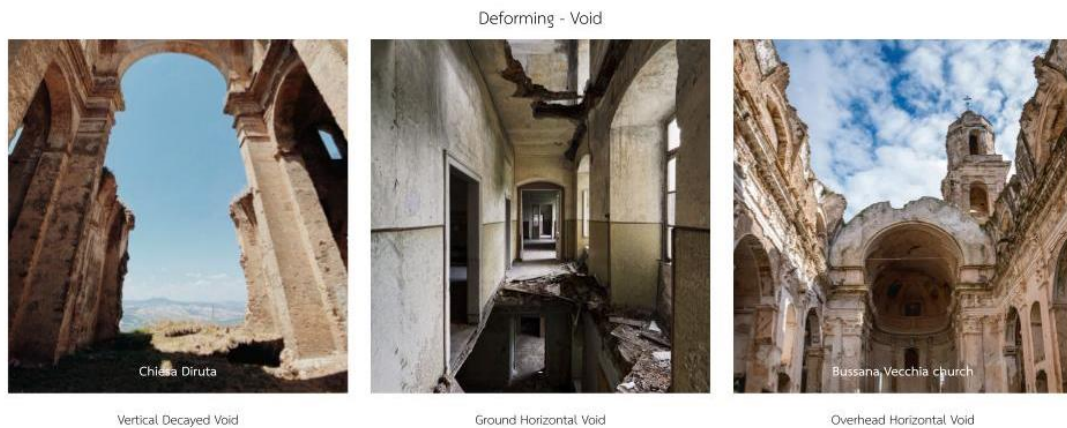


Figure 68 ภาพแสดงตัวอย่างช่องเปิดที่เกิดขึ้นจากการสึกกร่อน

ปัญหาสุดท้ายที่พบบนคือสภาพการสึกกร่อนที่ทำลายโครงสร้างที่ทำหน้าที่รับน้ำหนักสถาปัตยกรรมไว้ จนพื้นที่นั้นไม่สามารถเข้าไปใช้งานได้ ปัญหานี้เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ควรคำนึงถึงเพื่อซ่อมแซมและปรับปรุงไม่ให้เกิดอันตรายในอนาคตตามความเหมาะสมของโครงสร้าง

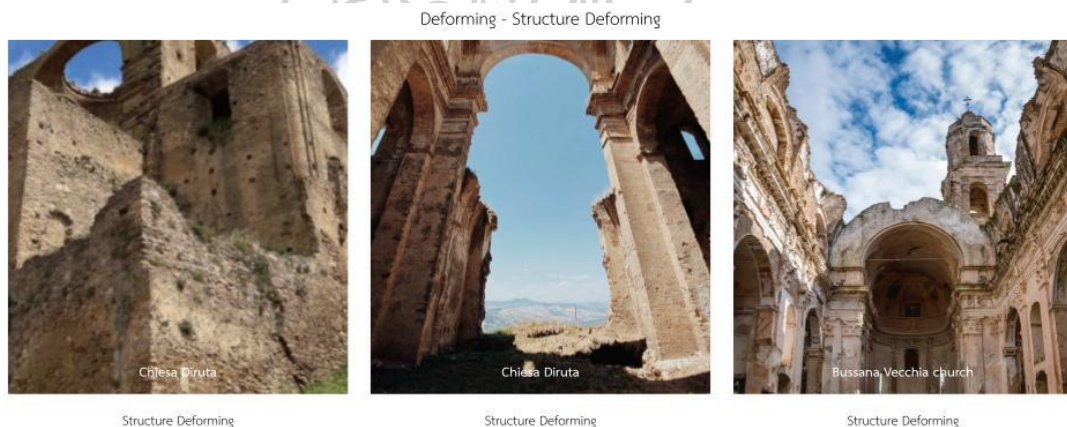


Figure 69 ภาพแสดงตัวอย่างของการสึกกร่อนของ โครงสร้างในซากสถาปัตยกรรม

ทั้งนี้หากเทียบระหว่างซากสถาปัตยกรรมที่เพิ่งถูกทิ้งร้างในระยะเวลาอันสั้นกับซากที่ถูกทิ้งร้างมาเป็นระยะเวลานานนั้น จะสามารถเห็นได้ถึงระดับความเข้มข้นที่ต่างกัน เช่น ในสถาปัตยกรรมที่ถูกทิ้งร้างไม่นาน การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นอาจยังคงอยู่ที่ระดับผิววัสดุ แต่ถ้าเปรียบเทียบกับซากที่ถูกทิ้งร้างมานานนั้น การเสื่อมสลายนั้นลงไปอยู่ในระดับของการสลายของพื้นที่ปิดล้อมแล้ว โดยสามารถสังเกตได้จากภาพเปรียบเทียบความแตกต่างได้ในลำดับถัดไป

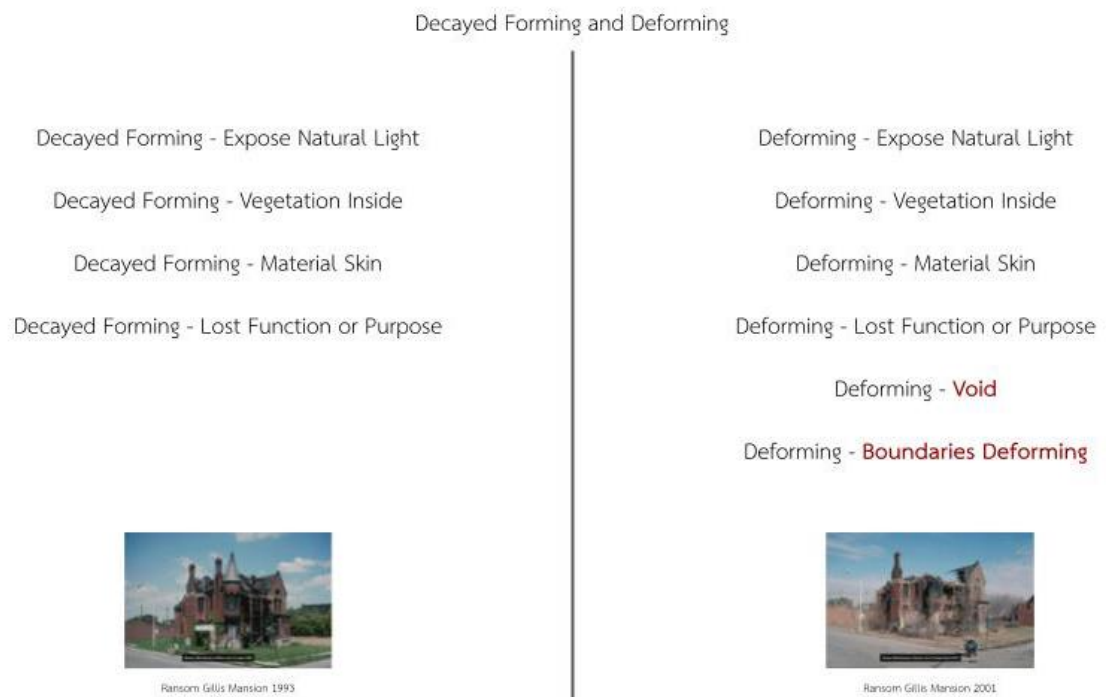


Figure 70 ไดอะแกรมเปรียบเทียบซากสถาปัตยกรรม เก้าอี้-เก้าอี้

#### 4. กระบวนการสร้างแนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม

ในการทดลองออกแบบครั้งนี้ นอกเหนือจากข้อมูลเชิงกายภาพและเชิงทฤษฎีทางการรับรู้ซากอาคารจากพื้นที่เดิมแล้วที่เป็นปัจจัยในการออกแบบแล้ว วิธีการที่จะนำมาซึ่งการก่อรูปอาคารนั้นยังมาจากปรากฏการณ์ของซากสถาปัตยกรรมอีกด้วย หากดูจากไดอะแกรมสรุปมุมมองของมนุษย์ต่อซากสถาปัตยกรรมนั้น ในการออกแบบบนพื้นที่นี้ยังต้องคำนึงถึงมุมมองต่อ ความงามในการย่อยสลายของวัสดุ ที่เกิดขึ้นบนซากสถาปัตยกรรม รวมถึงปรากฏการณ์ของช่องเปิดใหม่ที่เกิดขึ้นจากการสลายตัวของพื้นที่เดิม และนอกจากนี้ยังมีการเลือกไว้ซึ่งวิธีการที่จะเก็บเรื่องราวของซากสถาปัตยกรรมนั้นไว้ และวิธีการที่จะแสดงออกมาแก่ผู้ใช้งาน

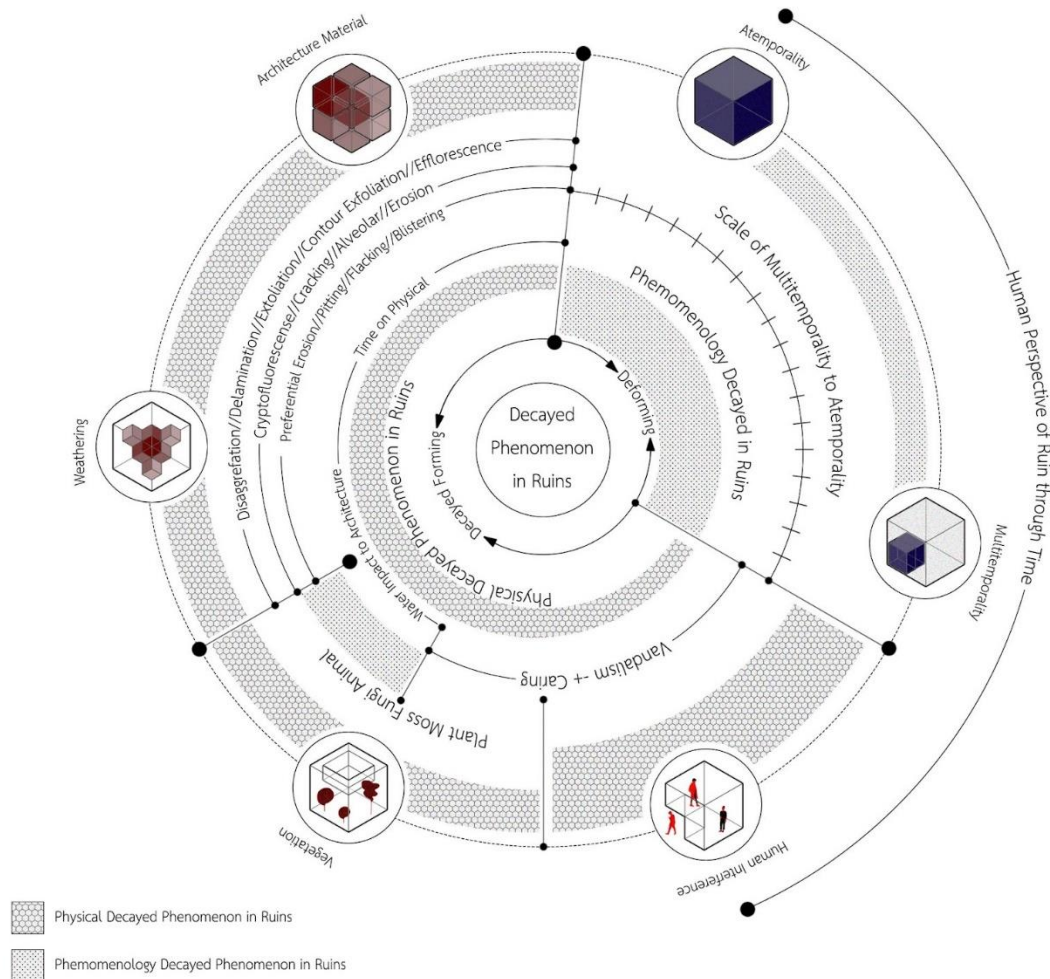


Figure 71 ไตอะแกรมแสดงมุมมองของมนุษย์ต่อปรากฏการณ์บนซากสถาปัตยกรรมแบบต่างๆ

และวิธีการทางสถาปัตยกรรมที่จะเข้าไปทำงานบนพื้นที่เดิมนั้น ควรที่จะเป็นสถาปัตยกรรมใหม่ที่ไม่นำไปรบกวนซากเดิมเหล่านั้น หากลองเทียบด้วยวิธีการต่างๆที่จะนำมาใช้ทดลองออกแบบลงบนซากสถาปัตยกรรมแล้ว ด้วยความเหมาะสมของข้อมูลซากสถาปัตยกรรม วิธีในการออกแบบที่จะไม่รบกวนซากสถาปัตยกรรมเดิมนั้นมีอยู่ ถ้าเทียบจากไตอะแกรมวิธีการออกแบบบนซากสถาปัตยกรรม การเลือกที่เหมาะสมกับซากนั้นจึงเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่ง

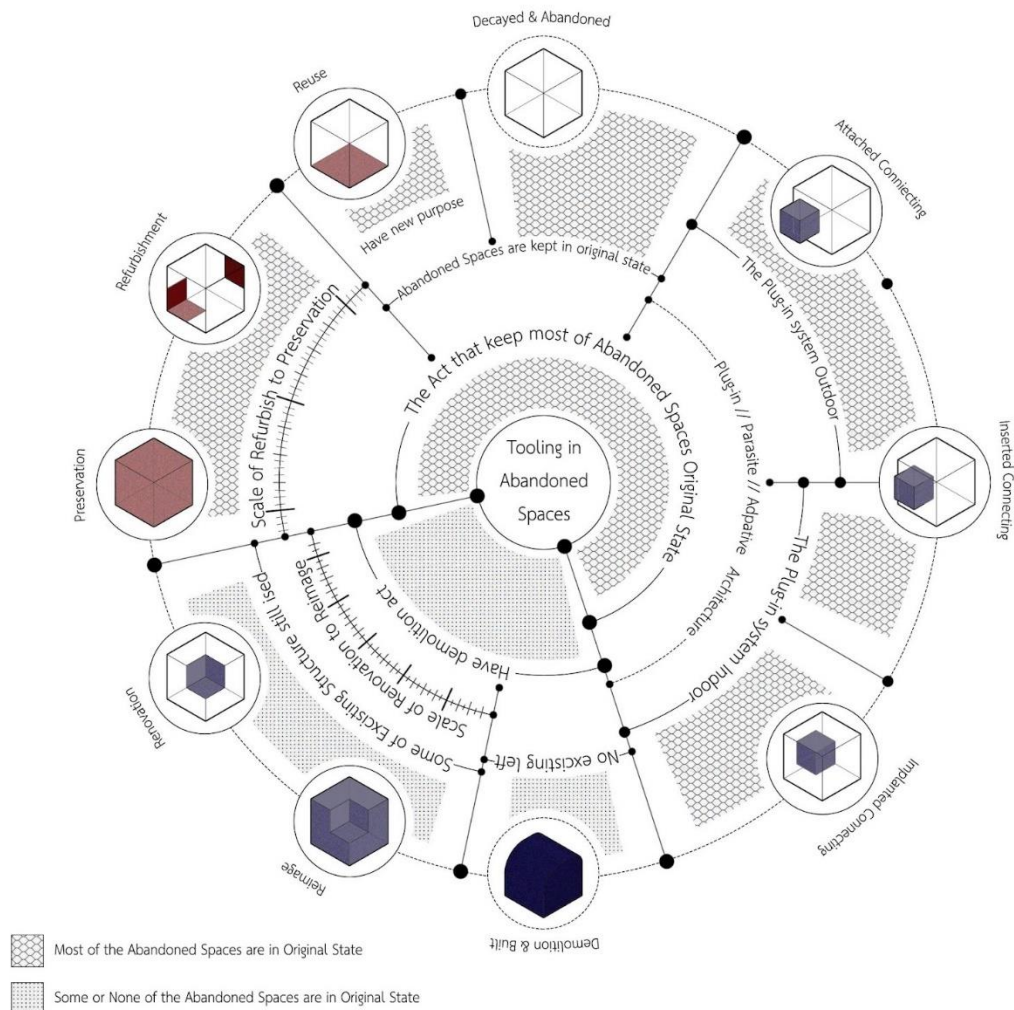


Figure 72 ไตอะแกรมแสดงวิธีการออกแบบนซากสถาปัตยกรรมแบบต่างๆ

หากมองถึงกิจกรรมที่จะนำมาใช้ทดลองออกแบบนี้ ในพื้นที่เดิมของสถาปัตยกรรมที่เป็นชากนั้น การใช้งานได้ค่อยๆหายไปเรื่อยๆแล้ว ความรู้สึกต่อความเป็นเจ้าของต่อพื้นที่เดิมได้หายไป ชากอาคารเหล่านั้นเมื่อไม่ได้ถูกป้องกันไว้ จึงกลายเป็นพื้นที่สาธารณะที่มีผู้คนที่มีความสนใจได้เข้าไปเยี่ยมชมสถานที่เหล่านั้น ความรู้สึกเหล่านี้ต่อชากอาคาร ทำให้สถาปัตยกรรมที่จะถูกเติมเต็มลงไปควรคงไว้ซึ่งความไม่เป็นเจ้าของต่อพื้นที่นั้น เป็นกิจกรรมที่ผู้คนที่เข้าไปเยี่ยมชม ณ ช่วงเวลาหนึ่งแล้วจึงจากไปให้คนอื่นได้เข้าไปสัมผัสพื้นที่เหล่านั้น



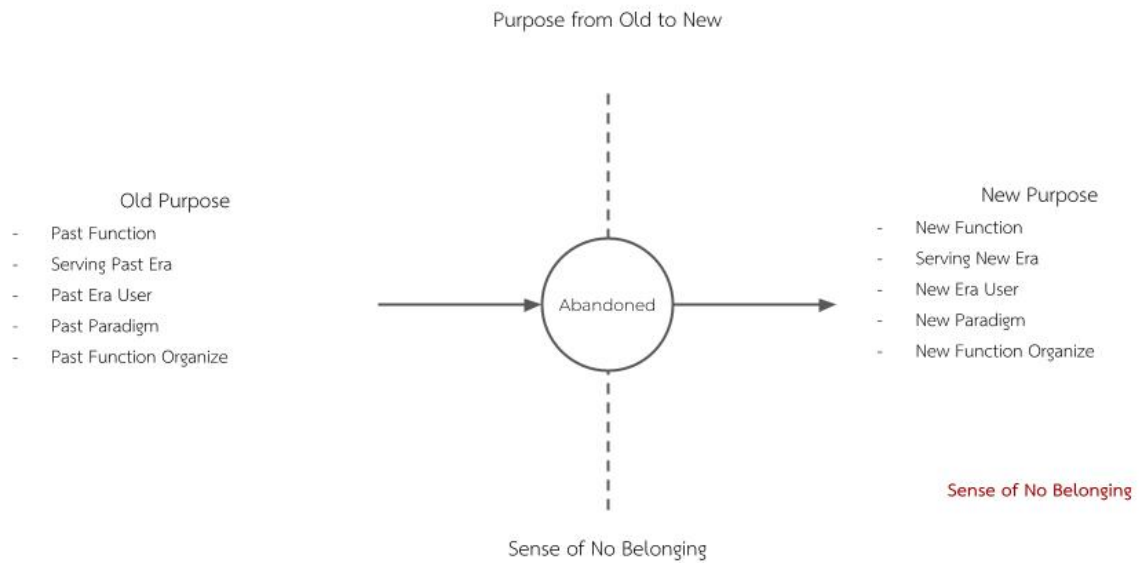


Figure 73 โค้ดอะแกรมแสดงการเข้ามาเติมเต็มซึ่งกิจกรรมใหม่บนซากสถาปัตยกรรม

## 5. แนวความคิดในการกำหนด โครงการและพื้นที่ใช้สอย

บนพื้นที่ของซากสถาปัตยกรรมนั้น การเข้ามาใช้งานนั้นนอกเหนือจากการมาใช้งานสถาปัตยกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นแล้ว การเข้ามาในพื้นที่ของซากสถาปัตยกรรมนั้นก็ต้องคำนึงถึงกิจกรรมที่จะสามารถพาผู้ที่เข้ามาใช้งานให้ได้ใช้เวลาอยู่กับพื้นที่นั้นให้ได้มากที่สุด อีกทั้งการที่สามารถดึงให้ผู้ใช้งานได้มีเวลากับซากสถาปัตยกรรมเหล่านั้นให้ระยะเวลาอันนานจะทำให้กิจกรรมที่เกิดขึ้นมีน้ำหนักและความละเอียดของกิจกรรมมากพอให้ผู้ใช้งานสามารถอยู่ในพื้นที่นั้นให้นานที่สุดในการทดลองออกแบบครั้งนี้เพื่อให้ผลการออกแบบสามารถเปรียบเทียบถึงความแตกต่างจากซากสถาปัตยกรรมในแต่ละแบบนั้น จึงเลือกที่จะใช้กิจกรรมเดียวกันในการออกแบบลงบนพื้นที่ ทั้งสี่ที่ และกิจกรรมเหล่านั้นจำเป็นต้องมีความซับซ้อนมากพอที่จะทำให้เนื้อสถาปัตยกรรมที่จะทำการประกอบสร้างลงไปนั้นมีน้ำหนักเพียงพอให้เห็นถึงความแตกต่างอีกด้วย

ดังนั้น ในการทดลองออกแบบครั้งนี้จึงเป็นการทดลองออกแบบโครงการของลักษณะกิจกรรมที่เน้นไปที่การเข้าไปพักผ่อนอยู่อาศัยแบบชั่วคราวแค่ครั้งหนึ่ง เช่น โรงแรม และจะประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ส่งเสริมการเข้าไปพักผ่อนแบบชั่วคราวนี้ให้สมบูรณ์ เช่น พื้นที่รับประทานอาหาร หรือ พื้นที่สปา ด้วยความต้องการของพื้นที่โรงแรมนั้นมีความต้องการทั้งระบบการดูแลรักษา ทั้งต่อสถาปัตยกรรมและผู้พักอาศัย และระยะเวลาที่ต้องใช้งานสถาปัตยกรรมตลอดทั้ง 24 ชั่วโมงแล้วทำให้พื้นที่นั้นได้รับการออกแบบให้สามารถใช้งานได้ตลอดทั้งวันอีกด้วย



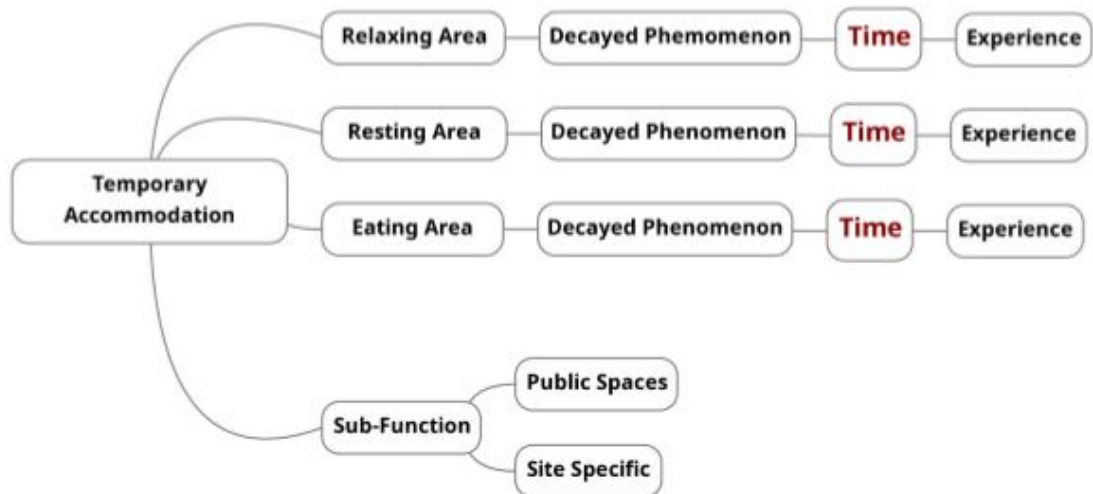


Figure 74 ไตอะแกรมแสดงการใช้งานซากสถาปัตยกรรมที่จะทำการทดลองออกแบบ

ดังนั้นในขั้นต่อไปของการออกแบบนั้นคือการตรวจสอบพื้นที่ ที่จะทำการออกแบบ คือการดูสภาพของพื้นที่โอบล้อมเดิมของซากสถาปัตยกรรม ว่าพื้นที่ ที่สามารถออกแบบได้นั้นมีปริมาณ และปริมาตรเท่าใด เพราะการออกแบบในซากอาคารนั้นเป็นการออกแบบบนพื้นที่ที่มีสิ่งปลูกสร้างเดิมตั้งอยู่แล้ว เพราะฉะนั้น ความเข้าใจในเชิงขนาดเพื่อเพิ่มความเข้าใจต่อพื้นที่นั้น ก็เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญยิ่งในการอ่านซากสถาปัตยกรรม โดยในครั้งนี้จะแบ่งลำดับความเข้มข้นของพื้นที่ไว้ดังนี้

- สีเนื้อเข้ม : พื้นที่ที่มีการสัมผัสต่อสภาพโดยรอบมากที่สุด มีความเปิดโล่งมากที่สุด
- สีเนื้อ : พื้นที่ที่มีการสัมผัสต่อสภาพแวดล้อมโดยรอบในระดับที่พื้นที่ปิดล้อมในระดับหนึ่ง
- สีน้ำตาล : พื้นที่ที่ล้อมซากสถาปัตยกรรม หรือพื้นที่ระหว่างที่โดนโอบล้อมไว้ด้วยปัจจัยต่างๆ
- สีน้ำตาลเข้ม : พื้นที่ที่สามารถเข้าถึงได้โดยยากแต่ยังสามารถเข้าถึงได้อยู่
- สีเทา : พื้นที่ที่สามารถเข้าถึงได้โดยยาก ในระดับที่การเข้าถึงนั้นต้องมีการสร้างทางเข้าไป

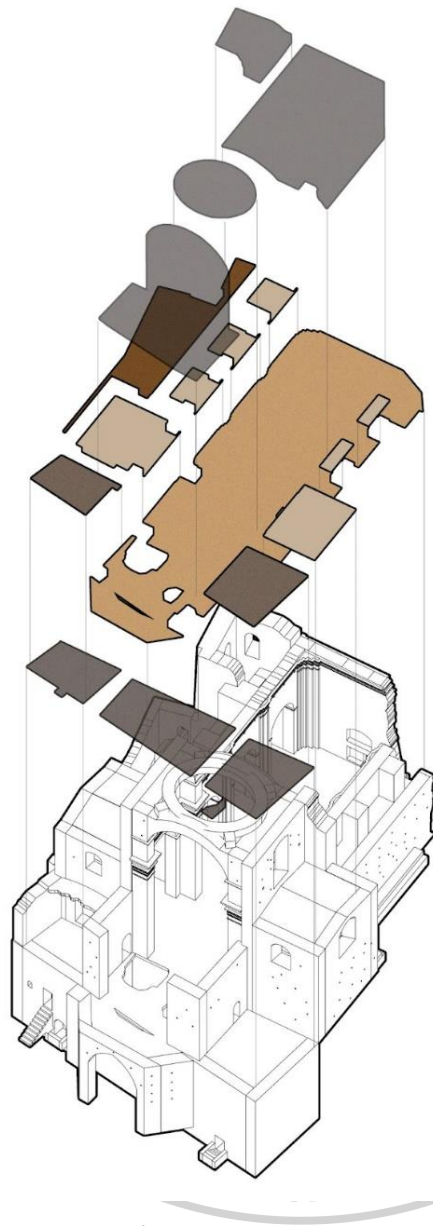


Figure 75 ไคอะแกรมแสดงพื้นที่ในซากสถาปัตยกรรมที่สามารถใช้งานได้ Site A : Chiesa Diruta

Site A : Chiesa Diruta ในพื้นที่เดิมของซากสถาปัตยกรรมนั้นจะเป็นพื้นที่เปิดโล่งขนาดใหญ่อยู่ที่บริเวณกลางของอาคาร เพราะด้วยความสึกกร่อนทำให้การโอบล้อมด้วยหลังคานั้นไม่หลงเหลืออยู่แล้ว รวมถึงผนังในบางส่วนที่ได้เปิดออกหาสู่พื้นที่ภายนอกอาคาร และยังมีบางจุดที่พื้นได้สึกกร่อนด้วย เนื่องด้วยแต่เดิมนั้นอาคารนี้เป็นโบสถ์จึงได้มีช่องที่เป็นลักษณะของห้องขนาดเล็กเกาะอยู่กับพื้นที่เปิดโล่งขนาดใหญ่ที่บริเวณตรงกลาง นอกเหนือจากนั้นจะมีพื้นที่หลังผนังของซากอาคารที่เป็นพื้นที่ระหว่างอาคารที่ไม่ถูกใช้งาน

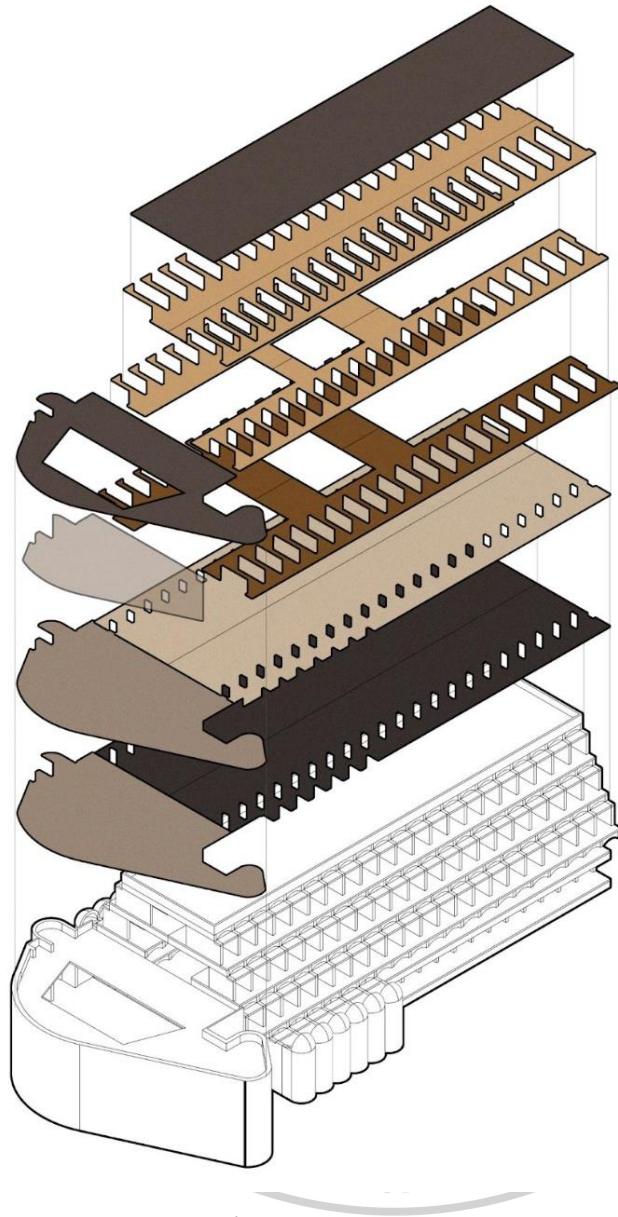


Figure 76 โคอะแกรมแสดงพื้นที่ในซากสถาปัตยกรรมที่สามารถใช้งานได้ Site B : St. Peter's Seminary

Site B : St. Peter's Seminary ในพื้นที่เดิมของซากอาคารนั้นจะเป็นพื้นที่ทางศาสนาของศาสนาคริสต์และเป็นที่พำนักของนักบวชที่มาศึกษา ด้วยเหตุนี้ทำทากรกันผนังนั้นจะถูกกันออกเป็นห้องๆเพื่อใช้พักอาศัย และมีพื้นที่ส่วนกลางเป็นลานโถงขนาดใหญ่เพื่อใช้ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาและรับประทานอาหาร และมีหลิบของอาคารที่แต่เดิมถูกใช้งานเป็นส่วนองงานระบบอาคารที่บริเวณชั้นล่างสุด

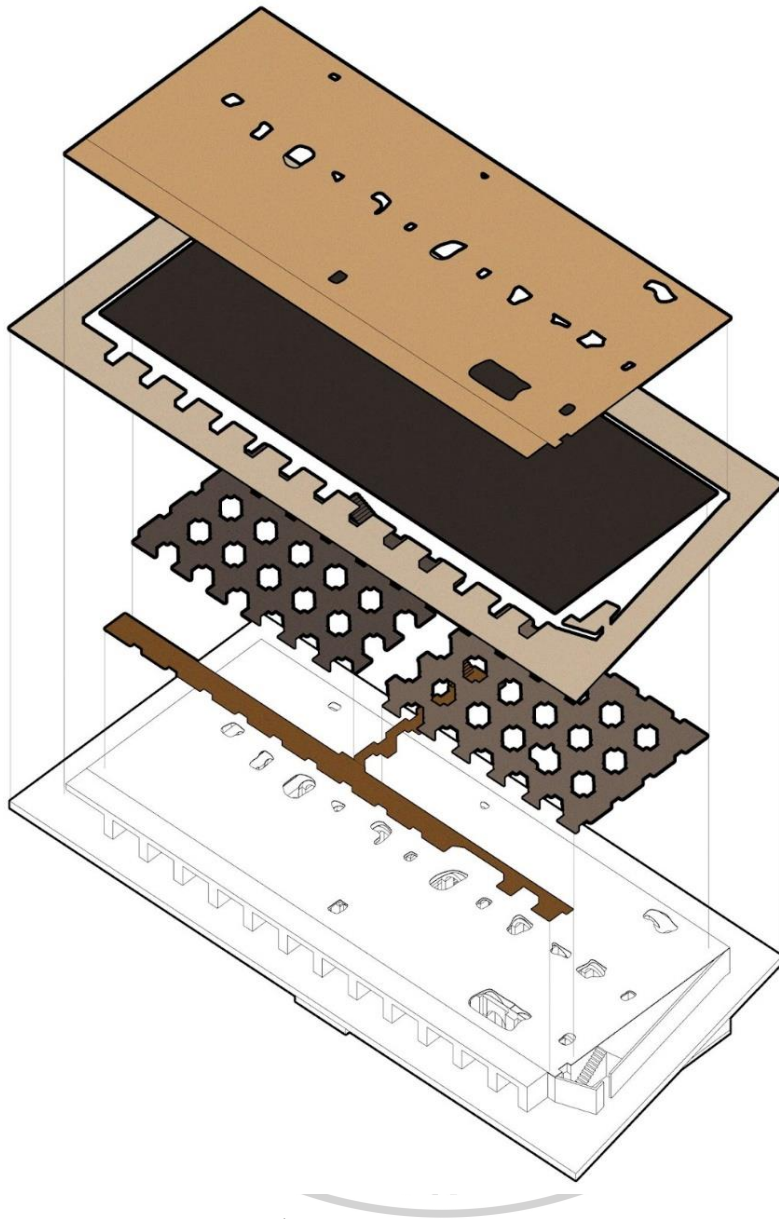


Figure 77 ไคอะแกรมแสดงพื้นที่ในซากสถาปัตยกรรมที่สามารถใช้งานได้ Site C : Piscina Mirabilis

Site C : Piscina Mirabilis ในพื้นที่เดิมของซากอาคารนั้นจะเป็นห้องโถงเพียงห้องเดียวที่สามารถเชื่อมถึงกันได้หมดเป็นพื้นที่เดียว โดยมีโครงสร้างเสาเรียงกันอยู่เพื่อรับน้ำหนัก และพื้นที่นั้นได้ถูกกดลงไปให้ต่ำกว่าระดับของผิวดินเนื่องจากสภาพเดิมของซากอาคารนั้นคือโรงเก็บน้ำ นอกเหนือจากนี้ ที่บริเวณหลังคาจะเป็นหลังคาทรงเรียบที่สามารถขึ้นไปใช้งานได้อีกด้วย และมีทางเดินรอบอาคารที่ผนังสีกร่อนจะหุบเข้าไปเป็นช่องขนาดเล็กขนาดบั้งทั้งสองข้างของโครงการ



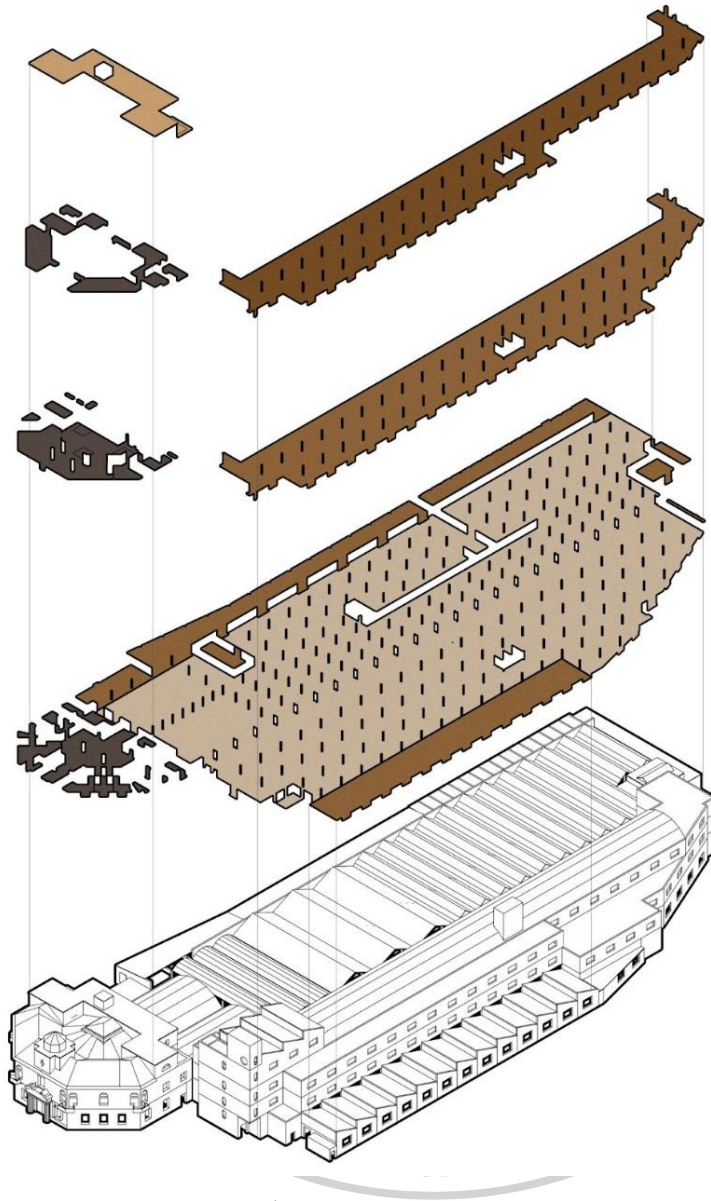


Figure 78 ไคอะแกรมแสดงพื้นที่ในซากสถาปัตยกรรมที่สามารถใช้งานได้ Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello ในพื้นที่เดิมนั้นจะประกอบไปด้วย 2 พื้นที่หลักคือส่วนหน้าโครงการที่เป็นอาคารดั้งเดิมของเมือง และพื้นที่บริเวณด้านหลังที่เคยถูกใช้งานเป็นโรงงาน โดยที่ในส่วนหน้าโครงการที่เป็นอาคารดั้งเดิมนั้นจะมีลักษณะของอาคารที่ได้รับการแบ่งห้องออกเป็นห้อง เพื่อให้เหมาะสมต่อการใช้งานทางด้านสำนักงานในอดีต ละมีส่วนหลังที่เป็นพื้นที่โรงงานที่เปิดโล่งตลอดทั้งตัวอาคาร และมีหีบของอาคารขนาดข้างไว้ทั้ง 2 ข้าง

ในลำดับต่อไปจะเป็นส่วนของการวิเคราะห์สภาพพื้นที่เดิมของอาคารตามหัวข้อหลักเพื่อเป็นข้อมูล และประกอบการตัดสินใจกำหนดพื้นที่ในการออกแบบ

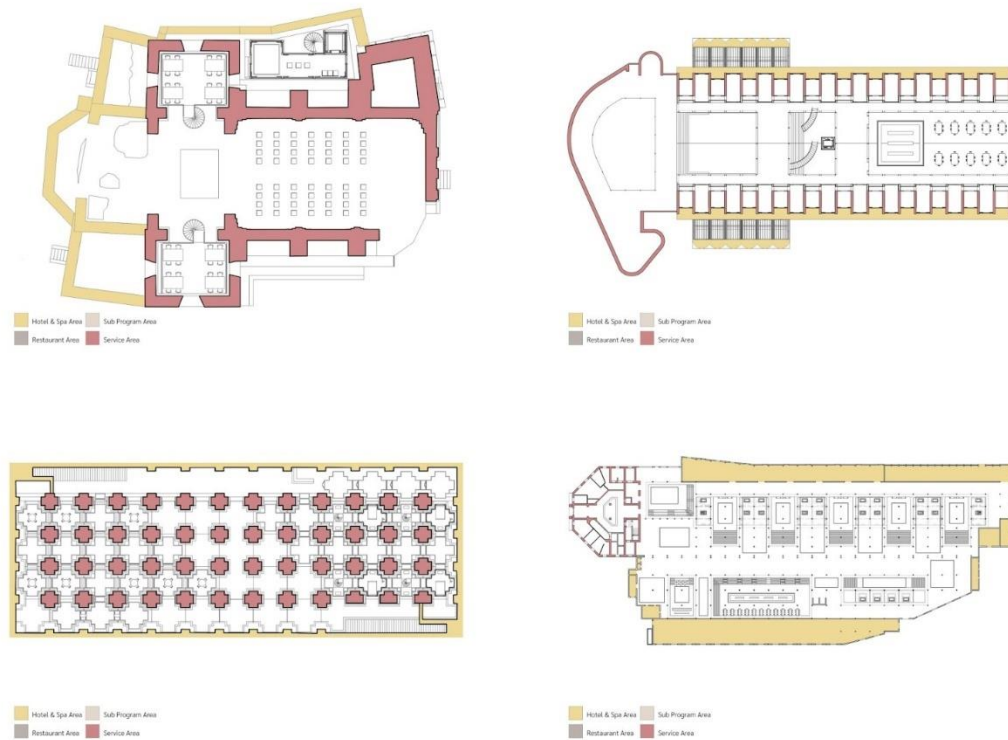


Figure 79 ผังแสดงพื้นที่บนซากสถาปัตยกรรมที่เป็นส่วนพื้นที่โอบล้อม

### 5.1 พื้นที่โอบล้อมเดิมของซากอาคารอาคาร

**Site A : Chiesa Diruta** พื้นที่โอบล้อมเดิมนั้นจะเป็นผนังขนาดใหญ่ที่มีความหนาในบริเวณที่เป็นสีแดงโดยที่ มีบางส่วนได้ชำรุดเสียหายไปบ้าง และมีเส้นกรอบฐานอาคารในส่วนที่เป็นสีเหลือง

**Site B : St. Peter's Seminary** พื้นที่โอบล้อมเดิมนั้นจะเป็นลักษณะของกริดเสาที่เป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแบ่งพื้นที่การใช้งานของห้องแต่ละห้องออกเป็นส่วนๆ และมีส่วนผนังรับน้ำหนักทรงโค้งล้อมพื้นที่ส่วนปลายอาคารไว้ในบริเวณที่เป็นสีแดง ส่วนของสีเหลืองนั้นจะเป็นพื้นที่ค้ำยันภายนอกอาคาร

**Site C : Piscina Mirabilis** พื้นที่โอบล้อมเดิมนั้นจะเป็นในส่วนของดินโดยรอบที่เป็นสีเหลืองเพราะอาคารนั้นได้ฝังอยู่ในดิน และมีกริดเสารับน้ำหนักอยู่เป็นช่วงๆในส่วนที่เป็นสีแดง

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** จะมีพื้นที่โอบล้อมเป็นผนังและเสาเดิมของโครงการในส่วนที่เป็นสีแดงและขนานด้วยพื้นที่ระบบอาคารขนานข้างซ้ายและขวา

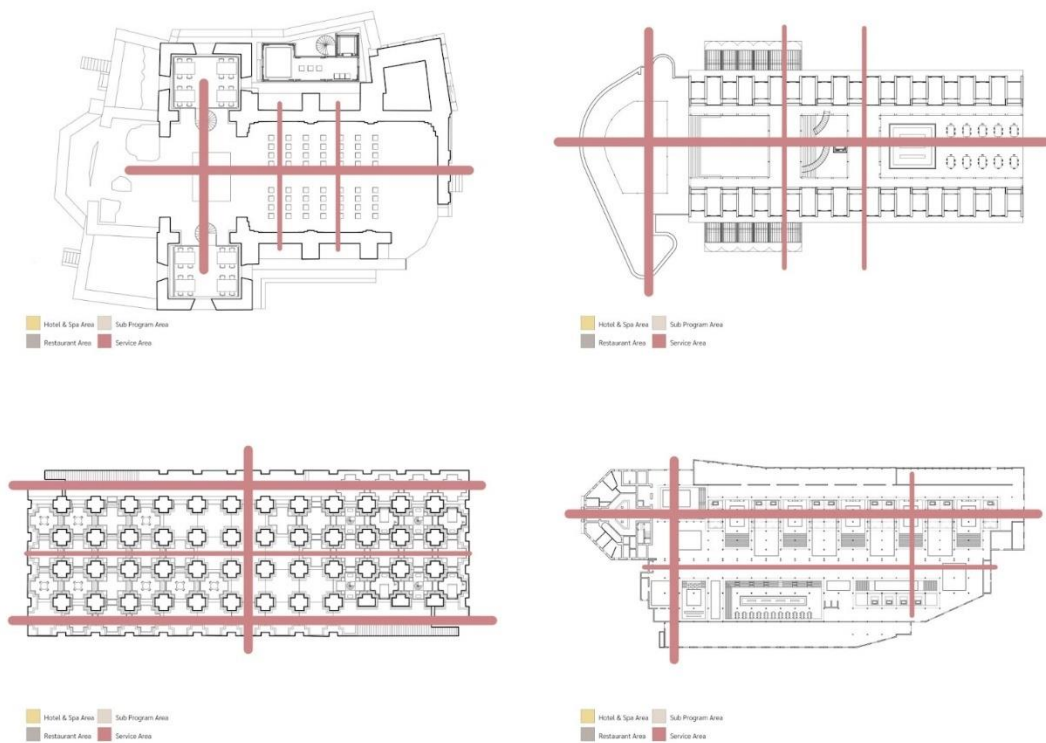


Figure 80 ฟังแสดงแนวแกนของซากสถาปัตยกรรม

## 5.2 แนวแกนเดิมของโครงการ

**Site A : Chiesa Diruta** อาคารเดิมนั้นจะมีแนวแกนหลักเดิมวิ่งอยู่กลางอาคารจากซ้ายไปขวา และมีแนวแกนรองตามห้องขนาดเล็กที่ถูกแบ่งออกมาเป็นช่องๆ

**Site B : St. Peter's Seminary** อาคารเดิมนั้นจะมีแนวแกนหลักเดิมวิ่งอยู่กลางอาคารจากซ้ายไปขวา และมีแนวแกนรองตามห้องขนาดเล็กที่ถูกแบ่งออกมาเป็นช่องๆ

**Site C : Piscina Mirabilis** อาคารเดิมนั้นจะมีแนวแกนหลักเป็นส่วนทางเดินหลักที่ขนานข้างทั้งสองข้างและส่วนตรงกลางที่เป็นส่วนทางไหลของน้ำ

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** อาคารเดิมนั้นจะมาแนวแกนหลักวิ่งมาจากส่วนอาคารที่เป็นอาคารเก่าวิ่งเข้าไปหาพื้นที่เปิดโล่งในส่วนของโรงงานที่เป็นกริดเสา และมีส่วนรองเป็นส่วนทางเดินหลักที่ใช้จ่ายกิจกรรมในอดีต

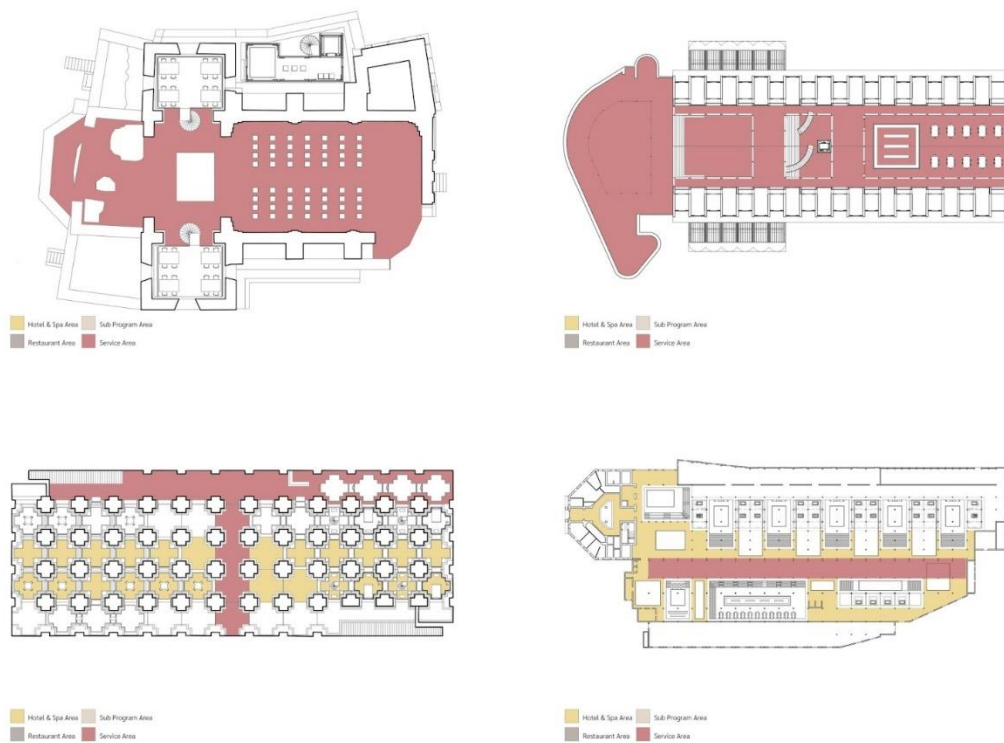


Figure 81 ฟังแสดงพื้นที่หลัก และพื้นที่รองจากแนวแกนของซากสถาปัตยกรรม

5.3 พื้นที่โถงหลักของโครงการที่เป็นพื้นที่เชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ในโครงการ

Site A : Chiesa Diruta พื้นที่โถงหลักของโครงการอยู่บริเวณกึ่งกลางอาคารในส่วนที่เป็นสีแดง เป็นพื้นที่เปิดโล่งขนาดใหญ่ไม่มีหลังคาปกคลุม

Site B : St. Peter's Seminary พื้นที่หลักอยู่บริเวณกึ่งกลางอาคารในส่วนที่เป็นสีแดงแล้วจึงโดนโอบล้อมด้วยห้องและหลังคาอีกที

Site C : Piscina Mirabilis พื้นที่โถงหลักของโครงการอยู่ที่บริเวณทางเดินเข้าโครงการที่จะจ่ายออกไปหาส่วนเก็บน้ำที่เป็นสีเหลือง

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello พื้นที่โถงหลักของโครงการอยู่ที่บริเวณทางเดินตรงเดิมที่เป็นตัวจ่ายการใช้งานเข้าสู่พื้นที่อื่นๆ



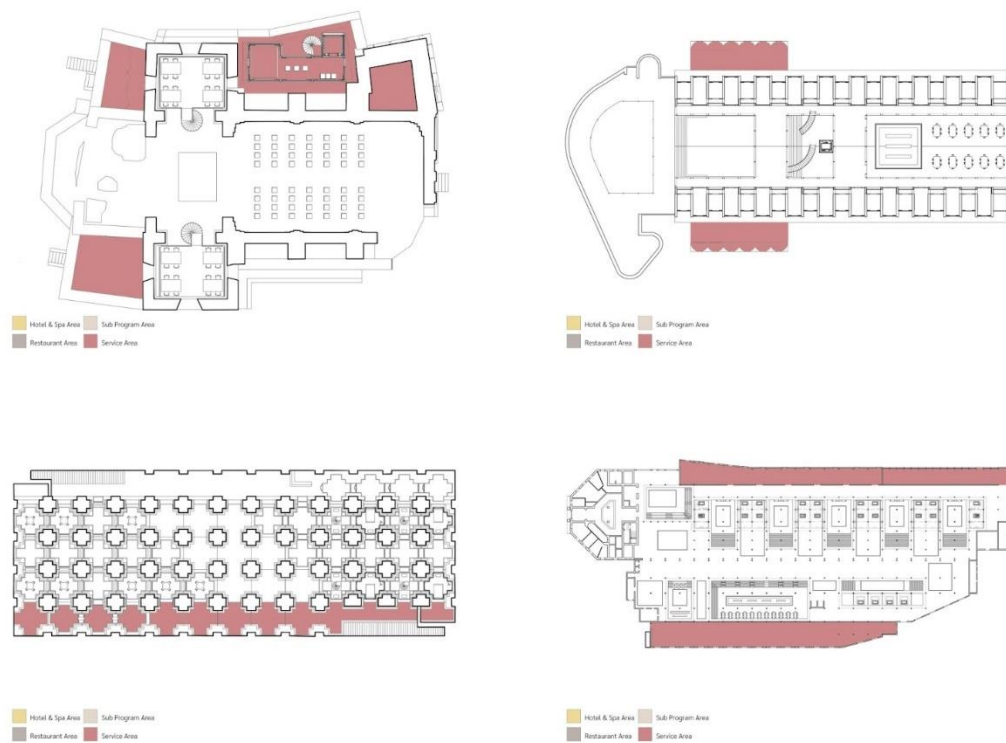


Figure 82 ฟังแสดงชอกหลีบของชากสถาปัตยกรรม

#### 5.4 พื้นที่ชอกหลีบของโครงการ

**Site A : Chiesa Diruta** ในโครงการจะมีพื้นที่ชอกหลีบอยู่ที่บริเวณข้างอาคารที่ติดกับอาคารข้างเคียงทำให้เกิดหลีบขึ้นกับพื้นที่ส่วนหน้าอาคารที่พื้นมีการลึกร่อนทำให้พื้นที่บริเวณนั้นไม่สามารถเข้าไปใช้งานได้จนเกิดเป็นชอกหลีบขึ้น

**Site B : St. Peter's Seminary** ในโครงการจะมีพื้นที่ในส่วนที่เป็นระบบของอาคารเก่า ที่ถูกเก็บไว้ในบริเวณที่สามารถทำให้เข้าถึงได้โดยยากจนเกิดเป็นชอกหลีบของอาคาร

**Site C : Piscina Mirabilis** ในโครงการจะมีทางเดินในส่วนข้างของโครงการที่โดนปิดการใช้งานจนเกิดหลีบของอาคารขึ้น

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** ในโครงการจะมีพื้นที่ในส่วนที่เป็นระบบขนส่งของอาคารเก่า ที่ถูกเก็บไว้ในบริเวณที่สามารถทำให้เข้าถึงได้โดยยากจนเกิดเป็นชอกหลีบของอาคาร

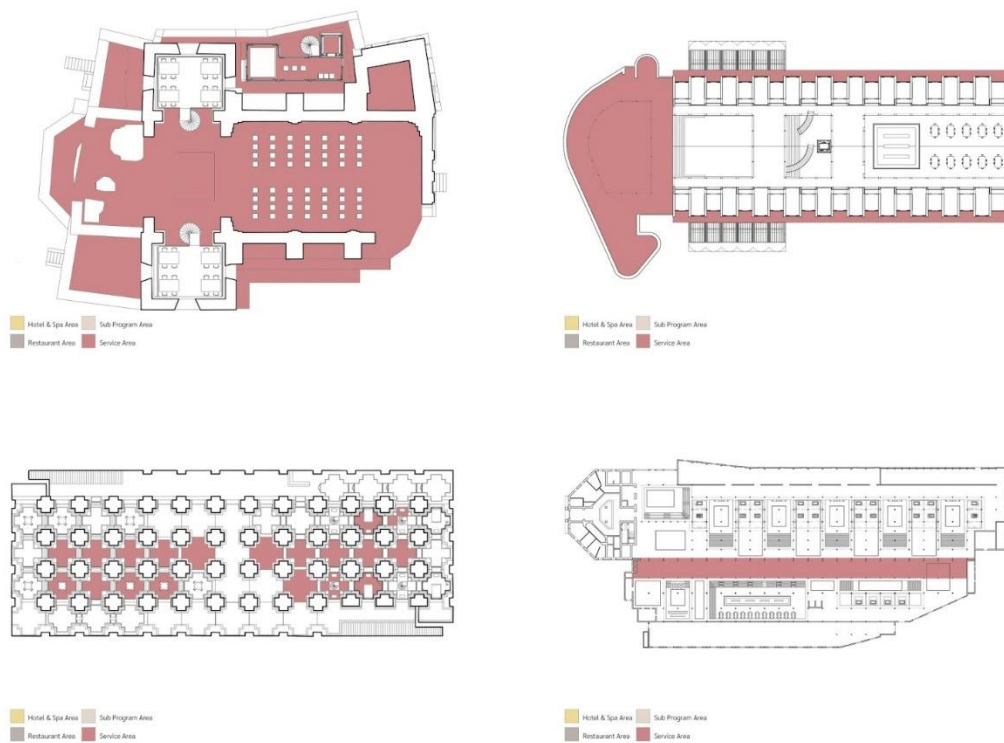


Figure 83 แผนผังพื้นที่เปิดโล่งของซากสถาปัตยกรรม

### 5.5 พื้นที่เปิดโล่งที่แสงอาทิตย์เข้าถึงของโครงการ

**Site A : Chiesa Diruta** ในพื้นที่เดิมของโครงการนั้นเนื่องจากหลังคาได้พังและสลายไปจนเกือบทั้งโครงการและไม่มีการสร้างใหม่หรือซ่อมแซมเกิดขึ้นทำให้พื้นที่เกือบทั้งหมดของโครงการนั้นรับแสงอาทิตย์

**Site B : St. Peter's Seminary** ในพื้นที่เดิมของโครงการนั้นในส่วนของพื้นที่ปิดล้อมผนังโค้งหลังคาได้สูญเสียการรับน้ำหนักของโครงสร้างจนสามารถเป็นอันตรายได้ จึงได้โดนนำออกไปและกลายเป็นพื้นที่เปิดโล่งในที่สุดรวมถึงส่วนระเบียงอาคารที่ไม่มีหลังคาปกคลุม

**Site C : Piscina Mirabilis** ในพื้นที่เดิมของโครงการนั้นมีบางส่วนที่พื้นที่ปกคลุมส่วนใต้ดินของอาคารไว้ได้สักครู่จนเกิดเป็นรูให้แสงอาทิตย์ผ่านเข้ามาในสวนใต้ดินของอาคารได้

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** ในส่วนของพื้นที่เดิมของอาคารนั้นมีหลังคาบางส่วนที่ทำเป็นหลังคาใสทำให้แสงอาทิตย์สามารถผ่านเข้ามาในอาคารได้ในส่วนนั้น

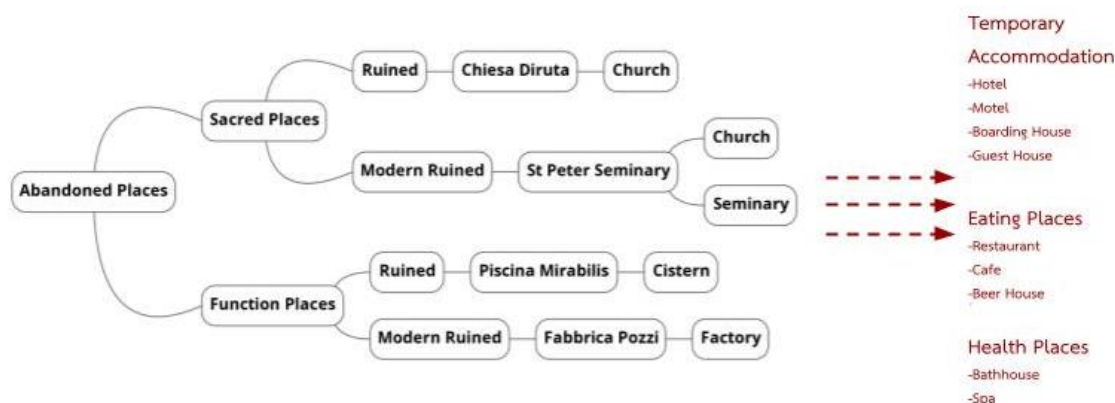


Figure 84 ไคอะแกรมแสดงโครงการที่จะทำการทดลองออกแบบนซากสถาปัตยกรรม

สรุปแล้วในการทดลองออกแบบของวิทยานิพนธ์นี้ จำทำการทดลองออกแบบสถาปัตยกรรมลงในพื้นที่  
 4 ที่ที่มีความแตกต่างกันทั้งในเชิงความเก่ามาก-เก่าน้อยและในเชิงการใช้งานเดิมของพื้นที่  
 โดยที่ทั้ง 4 ที่นั้นจะเป็นโครงการเข้าพักอาศัยแบบชั่วคราวเช่น โรงแรม และจะประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ส่งเสริม  
 การเข้าใช้งานที่พักอาศัยชั่วคราวนั้นไม่ว่าจะเป็นพื้นที่รับประทานอาหารหรือพื้นที่เพื่อส่งเสริมสุขภาพ นอกจากนี้  
 ในแต่ละที่จะมีโครงการเสริมที่เป็นพื้นที่สาธารณะเพื่อเปิดให้คนเข้ามาใช้งาน การออกแบบเชิงทดลองนี้จะเป็  
 การหาวิธีการที่เข้าไปออกแบบในพื้นที่ทั้งร่างดังนี้

Site A : Chiesa Diruta เก่ามาก-โบสถ์คริสต์ร้าง-Chiesa Diruta

Site B : St. Peter's Seminary เก่าน้อย-วิทยาลัยคริสต์ร้าง-St. Peter Seminary

Site C : Piscina Mirabilis เก่ามาก-บ่อเก็บน้ำร้าง-Piscina Mirabilis

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello เก่าน้อย-โรงงานทิ้งร้าง-Fabbrica Pozzi

โดยในการทดลองออกแบบครั้งนี้ นอกเหนือจากปัจจัยทางกายภาพของโครงสร้างซากอาคารแล้ว ยัง  
 คำนึงถึงการออกแบบที่มีผลต่อมุมมองและประสบการณ์ของผู้ใช้งานต่อพื้นที่ทั้งร่างเหล่านั้นไม่ว่าจะเป็นในเชิง  
 ความงามของซากสถาปัตยกรรมหรือในเชิงประวัติศาสตร์ด้วย

## 6. แนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม

ในโครงสร้างของซากสถาปัตยกรรมทั้ง 4 ที่นั้นจะมีความแตกต่างกันอยู่ ไม่ว่าจะเป็นในวิธีการก่อสร้าง วัสดุ หรือขนาด การตัดส่วนโครงสร้างของพื้นที่หลักของซากสถาปัตยกรรมออกมาดูระบบโครงสร้างเดิมของอาคารเพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างเดิมและความเป็นไปได้ในการเข้าไปออกแบบซากสถาปัตยกรรมเดิมไว้ให้มีความสัมพันธ์กันระหว่างโครงสร้างใหม่และเก่า และเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาปริมาตรพื้นที่เดิมที่เกิดขึ้นอีกด้วย

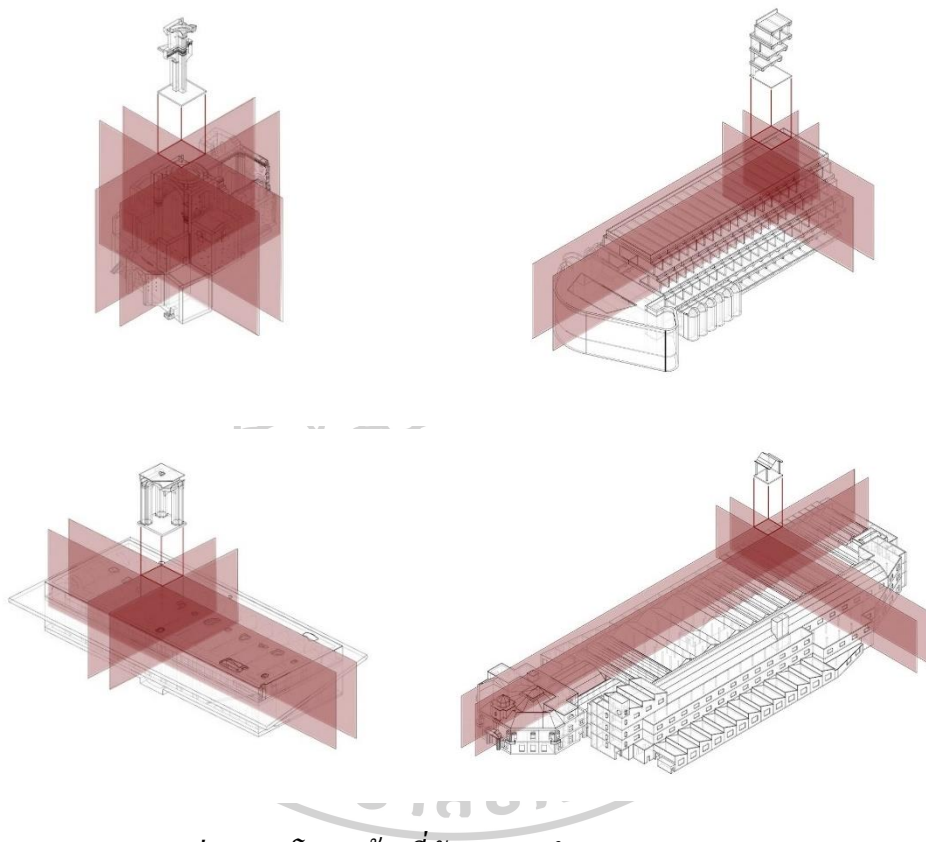


Figure 85 ภาพแสดงส่วนของโครงสร้างที่ตัดออกมาทำการทดลอง

Site A : Chiesa Diruta โครงสร้างเดิมเป็นโครงสร้างผนังรับน้ำหนักที่มีความหนามีการใช้ Arch Structure มารับน้ำหนักส่วนบน

Site B : St. Peter's Seminary โครงสร้างเดิมเป็นระบบค้ำเสารับน้ำหนักคานทาง Arch ตลอดทั้งโครงการ

Site C : Piscina Mirabilis โครงสร้างเดิมโครงสร้างเสาคานรับน้ำหนักด้วย Arch Structure ตลอดทั้งโครงการ

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello โครงสร้างเดิมเป็นโครงสร้างเสาคาน คอนกรีตเสริมเหล็ก





Figure 86 ไตอะแกรมแสดงการเข้าไปประกอบสร้างบนซากสถาปัตยกรรม Site A : Chiesa Diruta

Site A : Chiesa Diruta โครงสร้างเดิมของพื้นที่ซากอาคารนั้นมี ผิวทั้งหมดมีความสำคัญมาก ลวดลายทุก ลวดลายที่อยู่บนผิวอาคารนั้นล้วนแต่เป็นจุดที่ไม่สามารถลบทิ้งได้ และด้วยความเก่าของโครงสร้าง ทำให้ โครงสร้างใหม่ที่จะเข้าไปสร้างอยู่ในอาคารนั้นควรมีความเบาและรบกวนโครงสร้างเดิมให้น้อยที่สุด

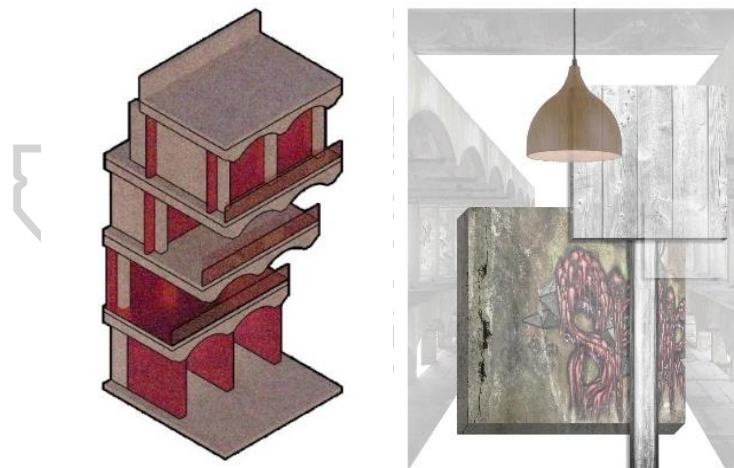


Figure 87 ไตอะแกรมแสดงการเข้าไปประกอบสร้างบนซากสถาปัตยกรรม Site B : St. Peter's Seminary

Site B : St. Peter's Seminary โครงสร้างเดิมของพื้นที่ซากอาคารอาคารนั้น เนื่องจากมีโครงสร้างเดิมเป็น ระบบค้ำรับเสารับน้ำหนักแบ่งกันพื้นที่ภายในมาในพื้นที่ยุคเดิมอยู่แล้ว แต่ด้วยขนาดพื้นที่ที่ปิดล้อมที่ไม่เพียงพอต่อ

การใช้งานของกิจกรรมใหม่ที่จะทำการใส่เข้าไปทำให้ต้องมีการต่อโครงสร้างของผนังใหม่เข้าไปในลักษณะของการ Plug-in ให้พื้นที่นั้นสามารถใช้จริงได้โดยที่ไม่ไปรบกวนโครงสร้างเดิม

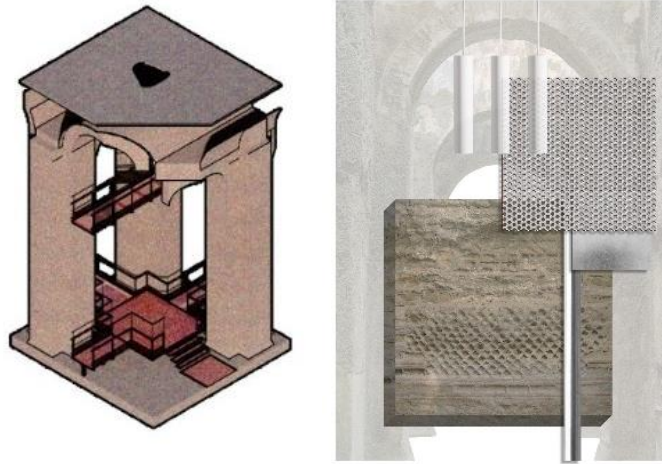


Figure 88 ไคอะแกรมแสดงการเข้าไปประกอบสร้างบนซากสถาปัตยกรรม Site C : Piscina Mirabilis

Site C : Piscina Mirabilis โครงสร้างเดิมของพื้นที่นั้นเป็นโครงสร้างที่มีคุณค่าทั้งในแง่ของการแสดงซึ่งวิธีการก่อสร้างในอดีตและประวัติศาสตร์ของการก่อสร้างทำให้โครงสร้างใหม่ที่จะเข้าไปเสริมพื้นที่นั้นควรจะเป็นลักษณะของโครงสร้างที่เบาและแยกตัวออกจากเสาคานอย่างชัดเจน

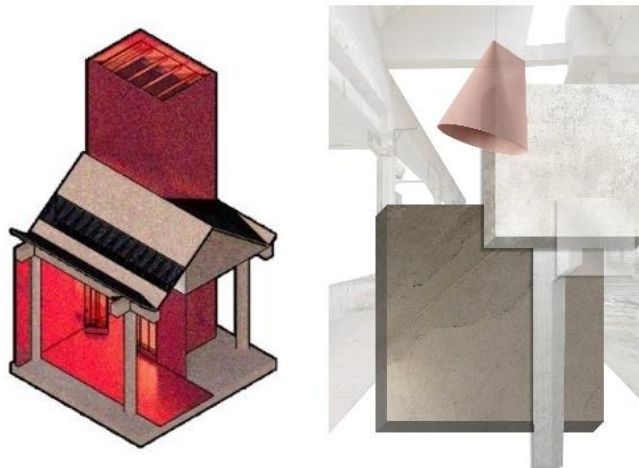


Figure 89 ไคอะแกรมแสดงการเข้าไปประกอบสร้างบนซากสถาปัตยกรรม Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello โครงสร้างเดิมของอาคารนั้นเน้นท่อนด้วยเป็นโครงสร้างเสา คาน คอนกรีตเสริมเหล็กของโรงงานที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปและไม่ได้แฝงไว้ซึ่งคุณค่าในแง่ประวัติศาสตร์ ดังนั้นการเลือกเข้าไปปรับปรุงโครงสร้างเดิมเป็นโครงสร้างใหม่ในระดับที่รื้อออกเพื่อสร้างพื้นที่ใหม่นั้นจึงเป็นไปได้

ทั้งนี้นอกเหนือจากมุมมองในแง่ของโครงสร้างเดิมแล้ว ในพื้นที่ใหม่ก็จะมีมุมมองของประวัติศาสตร์ เป็นเหมือนเหตุการณ์ในอดีตที่เคยเกิดขึ้น ณ จุดนั้นที่ความน่าสนใจในแง่ของประสบการณ์แก่ผู้ใช้งาน



Figure 90 ภาพการเลือกวัสดุที่มีความเหมาะสมต่อโครงการ



Figure 91 ภาพตัวอย่างประเพณีที่มีความน่าสนใจในแต่ละฉากสถาปัตยกรรม

Site A : Chiesa Diruta ในพื้นที่ของซากโบสถ์นั้น นอกเหนือจากกิจกรรมทางศาสนาที่เคยจัดขึ้นในอดีตแล้ว ยังมีร่องรอยทางประวัติศาสตร์ที่หลงเหลืออยู่บนเนื้อสถาปัตยกรรม ร่องรอยเหล่านั้นแสดงถึงประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้น

Site B : St. Peter's Seminary ในพื้นที่เดิมของโรงเรียนพระคริสตนี้เคยเป็นพื้นที่ที่พระคริสต์ได้ใช้เป็นพื้นที่หลบซ่อน พื้นที่เหล่านั้นได้แสดงให้เห็นถึงอดีตที่เคยมีผู้คนอาศัยอยู่ ณ ที่นี้มาก่อน

**Site C : Piscina Mirabilis** ในพื้นที่เดิมของบ่อเก็บน้ำนั้นได้เคยทำหน้าที่เก็บรวบรวมน้ำและแจกจ่ายให้ผู้คนได้ใช้งานในช่วงเวลาหนึ่ง แต่ต่อมาเมื่อไม่ได้ถูกใช้งานแล้ว น้ำเหล่านั้นก็ได้แห้งเหือดหายไปหลงเหลือไว้เพียงแค่เปลือกของอาคารที่ไร้หน้าที่เดิมไว้

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** ในพื้นที่เดิมที่เคยทำหน้าที่เป็นโรงงานผลิตเซรามิกส่งออกของเมืองนั้น เมื่อวันหนึ่งที่การทำงานของโรงงานได้หยุดลง หน้าที่เดิมของโรงงานได้หายไปจากเมืองหลงเหลือไว้เพียงแค่เปลือกของโรงงานที่รกร้างไว้

มุมมองซากสถาปัตยกรรมที่มีหน้าที่เดิมในอดีตซ้อนทับอยู่บน ซากสถาปัตยกรรมที่เหลือไว้เพียงแค่เปลือกอาคารนั้นจะช่วยส่งเสริมประสบการณ์การใช้งานของผู้เยี่ยมชมได้ การซ้อนทับของเวลาจึงเป็นการย้อนคืนถึงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต ก็จะช่วยเพิ่มความลึกของเนื้อหาสถาปัตยกรรมในแง่ของประวัติศาสตร์ได้ เมื่อมองวิธีการประกอบสร้างสถาปัตยกรรมและมุมมองของเหตุการณ์ในอดีตแล้วก็จะสามารถเห็นถึงพื้นที่ในซากสถาปัตยกรรมที่มีความน่าสนใจในการใส่กิจกรรมเข้าไป โดยที่กิจกรรมเหล่านั้นได้รับการส่งเสริมและไม่รบกวนซากสถาปัตยกรรมอีกด้วย

การทดลองออกแบบ Schematic สถาปัตยกรรมในซากสถาปัตยกรรม

**Site A : Chiesa Diruta 01** กรณียกตัวกิจกรรมใหม่เหนือพื้นที่สถาปัตยกรรมเดิม

ลักษณะสถาปัตยกรรมใหม่ : พื้นที่การใช้งานจะถูกยกเหนือพื้นที่โถงหลักของซากอาคารโดยที่แบ่งออกเป็น 2 ชั้น

ผลต่อซากสถาปัตยกรรม : สถาปัตยกรรมใหม่ได้บังคับสถาปัตยกรรมเดิมในหลายๆส่วนแม้ว่าจะยกโครงสร้างเหนือซากสถาปัตยกรรมเดิมแล้ว และยังคงบังคับพื้นที่ส่วนบนที่เคยเปิดรับหาท้องฟ้า

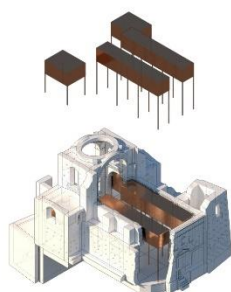


Figure 92 ภาพแสดงกรณียกตัวกิจกรรมใหม่เหนือพื้นที่สถาปัตยกรรมเดิม

**Site A : Chiesa Diruta 02** กรณีสร้างกิจกรรมใหม่ไว้ใต้พื้นที่สถาปัตยกรรมเดิม



ลักษณะสถาปัตยกรรมใหม่ : พื้นที่สถาปัตยกรรมใหม่แทรกตัวลงไปแทนพื้นที่โถงของซากร  
สถาปัตยกรรมเดิม แล้วจึงนำพื้นที่สาธารณะเดิมมาใช้งานเหนือสถาปัตยกรรมใหม่แทน

ผลต่อซากรสถาปัตยกรรม : เนื้อของซากรสถาปัตยกรรมเดิมยังคงแสดงตัวตนออกมาโดยที่ไม่ถูกบดบัง  
แต่เพราะพื้นที่ของสถาปัตยกรรมใหม่นั้นอยู่ใต้พื้นที่สาธารณะทำให้สามารถรับแสงและลมธรรมชาติได้  
อย่างยากลำบาก



Figure 93 ภาพแสดงกรณีสร้างกิจกรรมใหม่ไว้ใต้พื้นที่สถาปัตยกรรมเดิม

Site A : Chiesa Diruta 03 กรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่หลบไว้ตามซอกหลังสถาปัตยกรรมเดิม

ลักษณะสถาปัตยกรรมใหม่ : พื้นที่สถาปัตยกรรมใหม่แทรกตัวอยู่ตามหลังของซากรสถาปัตยกรรมเดิม  
ผลต่อซากรสถาปัตยกรรม : แม้ว่าสถาปัตยกรรมใหม่จะแทรกตัวลงไปเพื่อแสดงเนื้อของซากร  
สถาปัตยกรรมเดิมให้ได้มากที่สุด แต่เพราะขนาดของความต้องการในการใช้งานกิจกรรมใหม่ในพื้นที่  
เดิมไม่เพียงพอ ทำให้ตัวเนื้ออาคารใหม่ปูดออกมาบดบังเนื้อสถาปัตยกรรมเดิมในบางส่วน



Figure 94 ภาพแสดงกรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่หลบไว้ตามซอกหลังสถาปัตยกรรมเดิม

Site B : St. Peter's Seminary 01 กรณี plug-in โครงสร้างสถาปัตยกรรมเดิมเพื่อส่งเสริมกิจกรรมใหม่

ลักษณะสถาปัตยกรรมใหม่ : สถาปัตยกรรมใช้การยืมโครงสร้างเดิมมาใช้กับกิจกรรมใหม่ ด้วยวิธีการ  
เสริมโครงสร้างให้เหมาะสมกับกิจกรรมใหม่ที่เพิ่มลงไป

ผลต่อซากสถาปัตยกรรม : **pattern** และมุมมอง ของซากสถาปัตยกรรมเดิมยังคงไว้ตามเดิมเพราะ การต่อโครงสร้างเดิมนั้นได้ใช้ระบบของผนังเดิมให้ต่อกันมาโดยที่ไม่รบกวน และเพราะซาก สถาปัตยกรรมยังมีความสมบูรณ์ทำให้พื้นที่ใหม่ที่ต่อเติมกับพื้นที่เก่ามีความต่อเนื่องของหน้าตาสูง

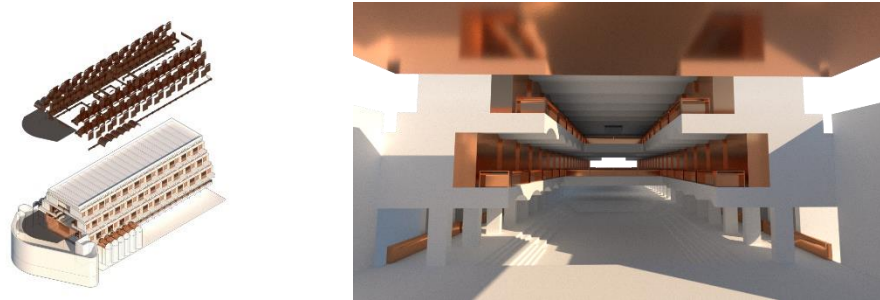


Figure 95 ภาพแสดงกรณี *plug-in* โครงสร้างสถาปัตยกรรมเดิมเพื่อส่งเสริมกิจกรรมใหม่

Site C : Piscina Mirabilis 01 กรณีสถาปัตยกรรมใหม่ใช้พื้นที่จนถึงจุดสูงสุดปริมาตร

ลักษณะสถาปัตยกรรมใหม่ : สถาปัตยกรรมใหม่แทรกตัวลงไปอยู่ระหว่างโครงสร้างเดิมโดยใช้พื้นที่ ทั้งหมดตั้งแต่จุดต่ำสุดของปริมาตรความสูงไปจนถึงจุดสูงสุด

ผลต่อซากสถาปัตยกรรม : สถาปัตยกรรมใหม่ได้ใช้พื้นที่เต็มปริมาตรความสูงทำให้ผู้ใช้งานได้สัมผัสซาก สถาปัตยกรรมทั้งหมด แต่เพราะความสูงของสถาปัตยกรรมใหม่ทำให้มุมมองภาพรวมของโครงการนั้น ถูกบดบังทั้งหมด



Figure 96 ภาพแสดงกรณีสถาปัตยกรรมใหม่ใช้พื้นที่จนถึงจุดสูงสุดปริมาตร

Site C : Piscina Mirabilis 02 กรณีสถาปัตยกรรมใหม่ยกตัวขึ้นเหนือพื้นที่สาธารณะ

ลักษณะสถาปัตยกรรมใหม่ : สถาปัตยกรรมใหม่ยกตัวขึ้นสูงเพื่อเว้นพื้นที่สาธารณะในระดับทางเดินไว้ คงเดิมทั้งหมด

ผลต่อซากสถาปัตยกรรม : แม้ว่าการยกตัวของสถาปัตยกรรมใหม่นั้นจะช่วยให้ซากสถาปัตยกรรมในระดับความสูงของทางเดินเดิมนั้นยังคงอยู่ แต่การลอยตัวนี้ก็ได้อับบังเพดานซุ้ม Arch ของซากสถาปัตยกรรมออกไป



Figure 97 ภาพแสดงกรณีสถาปัตยกรรมใหม่ยกตัวขึ้นเหนือพื้นที่สาธารณะ

Site C : Piscina Mirabilis 03 กรณีสถาปัตยกรรมลดหลั่นพื้นที่เป็น step เพื่อแสดงปริมาตรพื้นที่สาธารณะ

ลักษณะสถาปัตยกรรมใหม่ : สถาปัตยกรรมใหม่ลดหลั่นพื้นที่เป็น step เพื่อแสดงปริมาตรพื้นที่สาธารณะ

ผลต่อซากสถาปัตยกรรม : สถาปัตยกรรมใหม่ที่มีการไล่ระดับความสูงตั้งแต่ระดับของพื้นทางเดินเดิมไปหาระดับของฝ้าเพดานทำให้ปริมาตรความสูงเดิมนั้นยังคงแสดงไว้อยู่โดยที่ไม่ถูกบดบังไปทั้งหมด

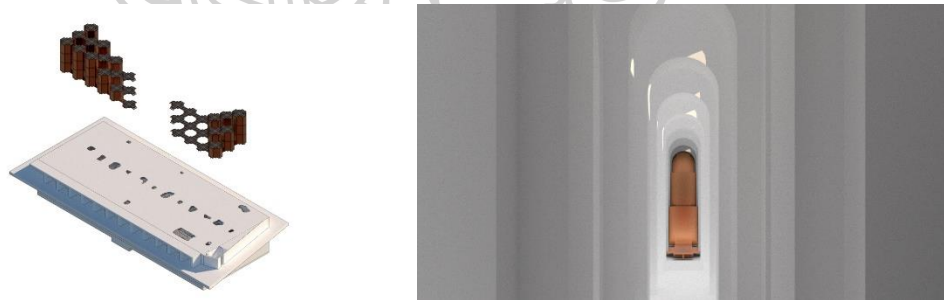


Figure 98 ภาพแสดงกรณีสถาปัตยกรรมลดหลั่นพื้นที่เป็น step เพื่อแสดงปริมาตรพื้นที่สาธารณะ

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello 01 กรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่แทนที่และโอบล้อมซากสถาปัตยกรรมเดิมในบางส่วน

ลักษณะสถาปัตยกรรมใหม่ : สถาปัตยกรรมใหม่แทนที่และโอบล้อมซากสถาปัตยกรรมเดิมในบางส่วน

ผลต่อซากสถาปัตยกรรม : สถาปัตยกรรมใหม่ที่มาแทนที่โครงสร้างเดิมในบางส่วนทำให้พื้นที่ภาพรวมของโรงงานที่เป็นมุมมองทั้งหมดถูกบดบังหายไปแม้ว่าจะใช้วิธีการแทรกตัวแบบโอบล้อมพื้นที่ไว้เพื่อให้เห็นซากสถาปัตยกรรม

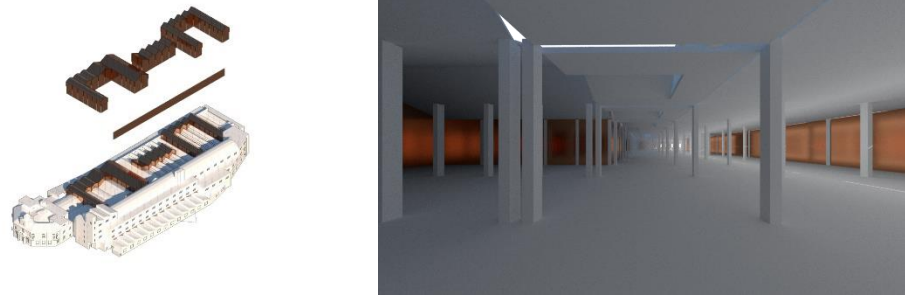


Figure 99 ภาพแสดงกรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่แทนที่และ โอบล้อมซากสถาปัตยกรรมเดิมในบางส่วน

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello 02 กรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่แทนที่และแทรกตัวอยู่ในซากสถาปัตยกรรมเดิมในบางส่วน

ลักษณะสถาปัตยกรรมใหม่ : สถาปัตยกรรมใหม่แทนที่และแทรกตัวอยู่ในซากสถาปัตยกรรมเดิมในบางส่วน

ผลต่อซากสถาปัตยกรรม : สถาปัตยกรรมใหม่ที่มาแทนที่โครงสร้างเดิมในบางส่วนทำให้พื้นที่ภาพรวมของโรงงานที่เป็นมุมมองทั้งหมดถูกบดบังหายไปแม้ว่าจะใช้วิธีการแทรกตัวเว้นพื้นที่มุมมองขนานข้างไว้ทั้งสองข้างของสถาปัตยกรรมใหม่พื้นที่ไว้เพื่อให้เห็นซากสถาปัตยกรรม

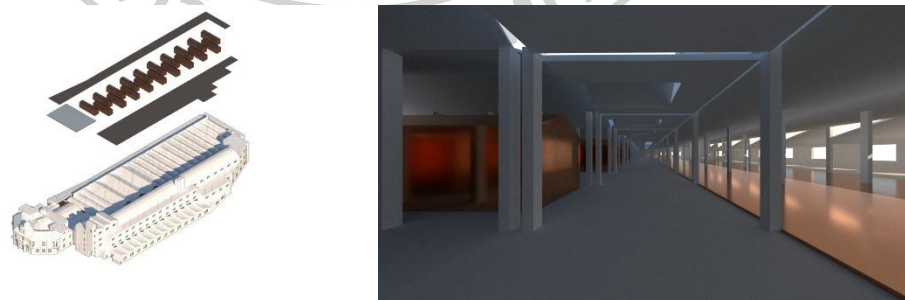


Figure 100 ภาพแสดงกรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่แทนที่และแทรกตัวอยู่ในซากสถาปัตยกรรมเดิมในบางส่วน

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello 03 กรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่อยู่ต่ำกว่าพื้นของระดับโรงงาน



ลักษณะสถาปัตยกรรมใหม่ : สถาปัตยกรรมใหม่อยู่ต่ำกว่าพื้นที่ของระดับโรงงานโดยที่ยังคงโถงเดิมของโรงงานไว้ทั้งหมด

ผลต่อซากสถาปัตยกรรม : เพื่อสถาปัตยกรรมใหม่นั้นอยู่ต่ำกว่าระดับพื้นที่ของโครงการทั้งหมดทำให้พื้นที่และมุมมองของซากโรงงานทั้งหมดคงไว้โดยที่ไม่ถูกบดบัง

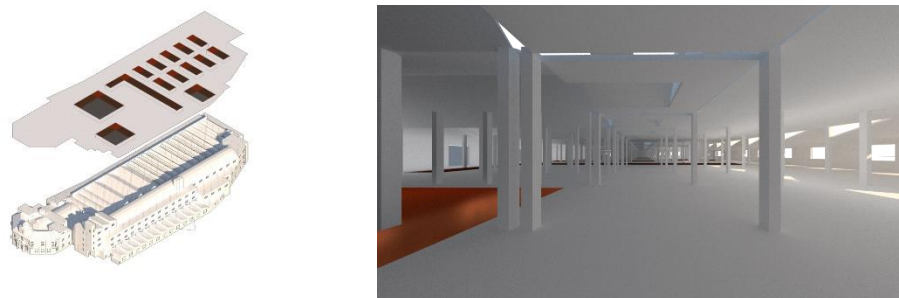


Figure 101 ภาพแสดงกรณีสร้างสถาปัตยกรรมใหม่อยู่ต่ำกว่าพื้นที่ของระดับโรงงาน

ตำแหน่งพื้นที่พักอาศัยที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมใหม่และซากสถาปัตยกรรม

**Site A : Chiesa Diruta** พื้นที่ในส่วนของที่พักอาศัยนั้นต้องการพื้นที่ใช้งานมากและการปิดล้อมที่สูงทำให้เนื้ออาคารใหม่นั้นมีโอกาสที่จะเข้าไปรบกวนพื้นที่เดิมของซากสถาปัตยกรรมที่ผู้เยี่ยมชมในสวนโถงกลางเดิมที่เป็นจุดที่นักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชมได้ การที่สถาปัตยกรรมใหม่นั้นจะมาบดบังพื้นที่ผิวผนังเดิมนั้นจึงไม่สมควรที่จะเข้ามาตั้งอยู่ใจกลางแต่ควรหลบให้พื้นที่โถงเดิมไปอยู่ที่บริเวณของหีบอาคาร

**Site B : St. Peter's Seminary** พื้นที่ในส่วนของที่พักอาศัยนั้นหากตั้งอยู่ที่บริเวณเดิมที่เคยเป็นห้องพักอาศัยของพระคริสตนั้น ไม่ได้เป็นเพียงแค่การคือประสบการณ์ย้อนทับในอดีตแก่ผู้ใช้งาน แต่ยังเป็นการหยิบยืมประโยชน์ของโครงสร้างเดิมที่เคยใช้งานมาแล้วได้กลับมาทำหน้าที่อีกครั้งหนึ่ง

**Site C : Piscina Mirabilis** พื้นที่ในส่วนของที่พักอาศัยในพื้นที่ที่มีการเปิดโล่งตลอดโครงการนี้ เมื่อทุกพื้นที่สามารถเชื่อมต่อเข้าหากันได้หมด การปิดกั้นการรับชมพื้นที่ที่เป็นสาธารณะดูจะเป็นการรบกวนสิทธิบนซากสถาปัตยกรรมนี้ พื้นที่ในการพักอาศัยจึงไปอยู่ในบริเวณที่ไกลต่อการเข้าถึงมากที่สุด

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** พื้นที่ในส่วนของที่พักอาศัยในพื้นที่นี้ เนื่องด้วยขนาดระนาบพื้นที่ที่มีความกว้างขวางและอิสระในการปรับปรุงพื้นที่ทำให้ที่พักอาศัยสามารถกระจายตัวอยู่ตามพื้นที่โรงงานได้ เพื่อกระจากการใช้งานของผู้เยี่ยมชมออกไปตาม scale ความสำเร็จของพื้นที่

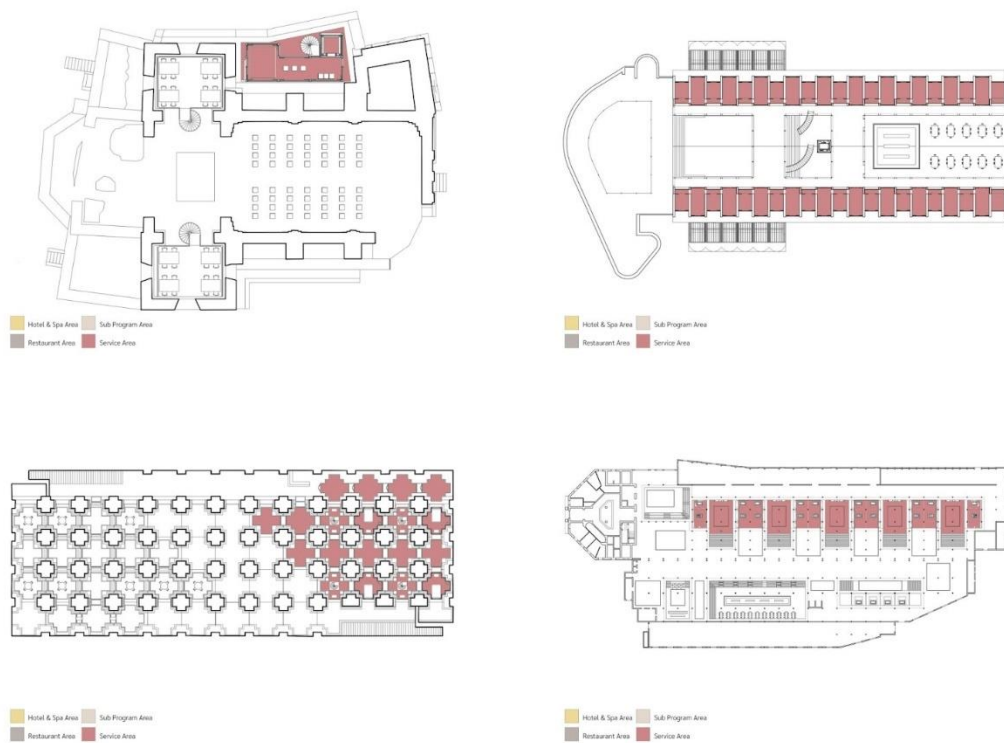


Figure 102 ผังแสดงพื้นที่ส่วน โรงแรม

ตำแหน่งพื้นที่รับประทานอาหารที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมใหม่และซากสถาปัตยกรรม

**Site A : Chiesa Diruta** พื้นที่ในส่วนของกรับประทานอาหารนั้นต้องการในส่วนของครัวที่ต้องใช้พื้นที่ และ ยังต้องการพื้นที่การนั่งรับประทานอาหาร ทำให้เนื้ออาคารใหม่นั้นมีโอกาศที่จะเข้าไปรบกวนพื้นที่เดิมของซาก สถาปัตยกรรมที่ผู้เยี่ยมชมในส่วนโถงกลางเดิมที่เป็นจุดที่นักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชมได้ การที่สถาปัตยกรรมใหม่นั้นจะมาบังพื้นที่ผิวผนังเดิมนั้นจึงไม่สมควรที่จะเข้ามาตั้งอยู่ใจกลางแต่ควรหลบให้พื้นที่โถงเดิมไปอยู่ที่ บริเวณช่องหลุมของอาคารเดิม

**Site B : St. Peter's Seminary** พื้นที่ในส่วนของกรับประทานอาหารในพื้นที่นั้นเมื่อตั้งอยู่ที่บริเวณเดิมที่เคย เป็นพื้นที่รับประทานอาหารของพระคริสตนั้น ไม่ได้เป็นเพียงแค่การคือประสบการณ์ซ้อนทับในอดีตแก่ผู้ใช้งาน แต่ยังเป็นการหยิบยืมประโยชน์ของโครงสร้างเดิมที่เคยใช้งานมาอยู่แล้วได้กลับมาทำหน้าที่อีกครั้งหนึ่ง

**Site C : Piscina Mirabilis** พื้นที่ในส่วนของกรับประทานอาหารมีความเป็นสาธารณะในระดับหนึ่งที่สามารถเปิดรับให้ผู้คนเข้ามาใช้งานได้ พื้นที่เหล่านั้นจึงอยู่ในบริเวณที่ใกล้ความเป็นสาธารณะมากที่สุด

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** พื้นที่ในส่วนของกรับประทานอาหาร เนื่องด้วยขนาดระนาบ พื้นที่ที่มีความกว้างขวางและอิสระในการปรับปรุงพื้นที่ทำให้ที่พักอาศัยสามารถกระจายตัวอยู่ตามพื้นโรงงานได้

เพื่อกระจากการใช้งานของผู้เยี่ยมชมออกไปตาม scale ความใหญ่ของพื้นที่ และเพราะความเป็นสาธารณะจึงสามารถเข้าถึงได้ก่อน

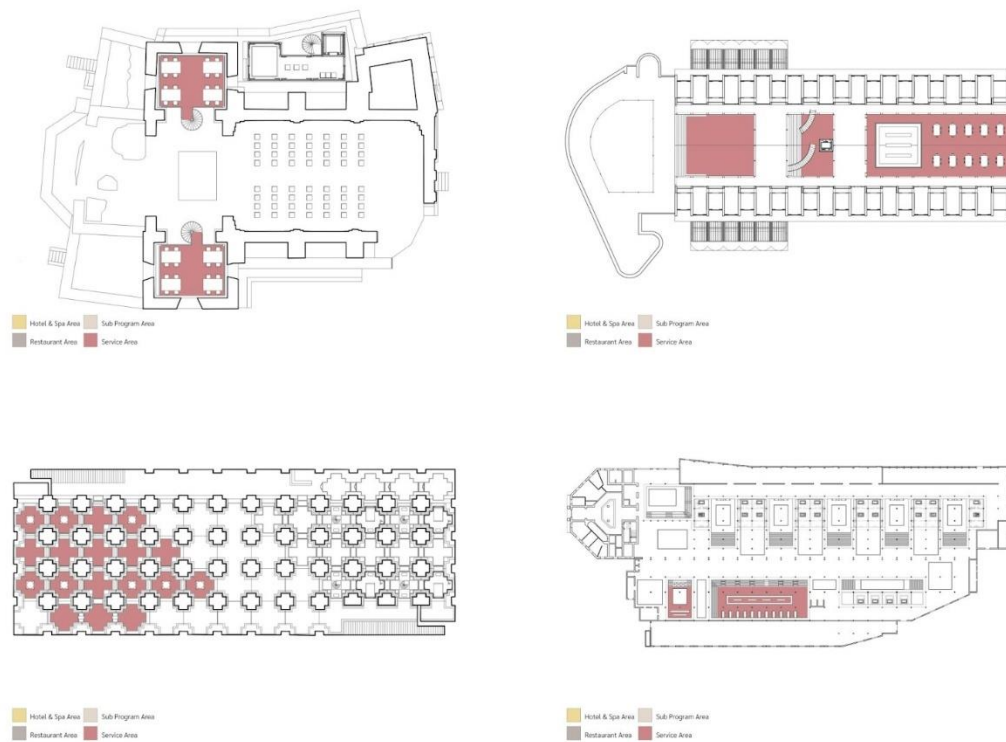


Figure 103 ผังแสดงพื้นที่ส่วนร้านอาหาร

ตำแหน่งพื้นที่สปาที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมใหม่และซากสถาปัตยกรรม

**Site A : Chiesa Diruta** พื้นที่ในส่วนของสปานั้นต้องการในส่วนของครวัดที่ต้องการความเป็นส่วนตัวที่สูงจึงได้ถูกตั้งอยู่ในบริเวณที่โดนโอบล้อมไว้ในบริเวณหลังของอาคาร

**Site B : St. Peter's Seminary** พื้นที่ในส่วนของสปาในพื้นที่นั้นเมื่อตั้งอยู่ที่บริเวณเดิมที่เคยเป็นพื้นที่สำหรับเก็บน้ำไว้ใช้งานในโครงการนั้น ไม่ได้เป็นเพียงแค่การคือประสบการณ์ช้อนทับในอดีตแก่ผู้ใช้งาน แต่ยังเป็นการหยิบยืมประโยชน์ของโครงสร้างเดิมที่เคยใช้งานมาอยู่แล้วได้กลับมาทำหน้าที่อีกครั้งหนึ่ง

**Site C : Piscina Mirabilis** พื้นที่ในส่วนของสปามีความเป็นส่วนตัวในระดับหนึ่งที่สามารถเปิดรับให้ผู้คนเข้ามาใช้งานได้ พื้นที่เหล่านั้นจึงอยู่ในบริเวณที่ใกล้เคียงกับพื้นที่พักผ่อน

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** พื้นที่ในส่วนของสปา เนื่องด้วยขนาดระนาบพื้นที่ที่มีความกว้างขวางและอิสระในการปรับปรุงพื้นที่ทำให้ที่พักผ่อนสามารถกระจายตัวอยู่ตามพื้นที่โรงงานได้เพื่อกระจาก

การใช้งานของผู้เยี่ยมชมออกไปตาม scale ความใหญ่ของพื้นที่ และเพราะความต้องการความเป็นส่วนตัวจึงตั้งอยู่ในบริเวณที่มีการเข้าถึงได้ยาก

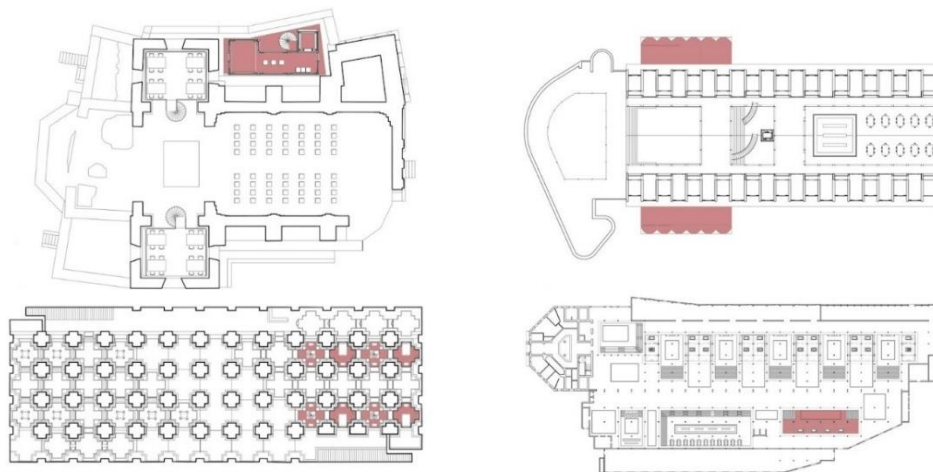


Figure 104 ฟังแสดงพื้นที่ส่วนสเปาของซากสถาปัตยกรรม

รูปตัดแสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่สถาปัตยกรรมเดิมและสถาปัตยกรรมใหม่

**Site A : Chiesa Diruta** เมื่อสถาปัตยกรรมหลักที่จะนำไปประกอบสร้างใหม่นั้นอยู่ในซอกหลืบของซากสถาปัตยกรรมแล้ว โครงสร้างของสถาปัตยกรรมใหม่ที่มีความเบาและรบกวนพื้นที่หลักของอาคารเดิมนั้น ทำให้สถาปัตยกรรมใหม่นั้นมีความบางและเบาเพื่อหลบโครงสร้างเดิมของอาคารและรบกวนให้น้อยที่สุด

**Site B : St. Peter's Seminary** เมื่อสถาปัตยกรรมใหม่นั้นเป็นการ plug-in เข้าไปส่งเสริมโครงสร้างเดิมแล้ว จึงเป็นลักษณะของการต่อโครงสร้างเดิมให้สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพตามยุคสมัย

**Site C : Piscina Mirabilis** เมื่อสถาปัตยกรรมใหม่นั้นเป็นการสร้างโครงสร้างใหม่ที่สัมผัสโครงสร้างเดิมให้น้อยที่สุดแล้ว ทั้งนี้ด้วยความเป็นโง่งขนาดใหญ่ของพื้นที่ สถาปัตยกรรมใหม่จึงตั้งขึ้นมาแยกตัวจาก Grid เสาเดิม

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** เมื่อสถาปัตยกรรมใหม่นั้นเข้าไปตั้งอยู่บนพื้นที่โง่งโรงงานขนาดใหญ่แล้ว เนื่องด้วยการตั้งความเป็น Mass เข้าไปแทรกตัวอยู่ในโรงงานนั้นจะเป็นการเข้าไปทำลายและบดบังมุมมองของพื้นที่เดิมนั้น ด้วยอิสระภาพทางโครงสร้างทำให้ตัวเนื้อสถาปัตยกรรมนั้นได้ยุบตัวลงไปต่ำกว่าระดับพื้นโรงงานเพื่อคงสภาพมุมมองและความเป็นโง่งของโรงงานไว้



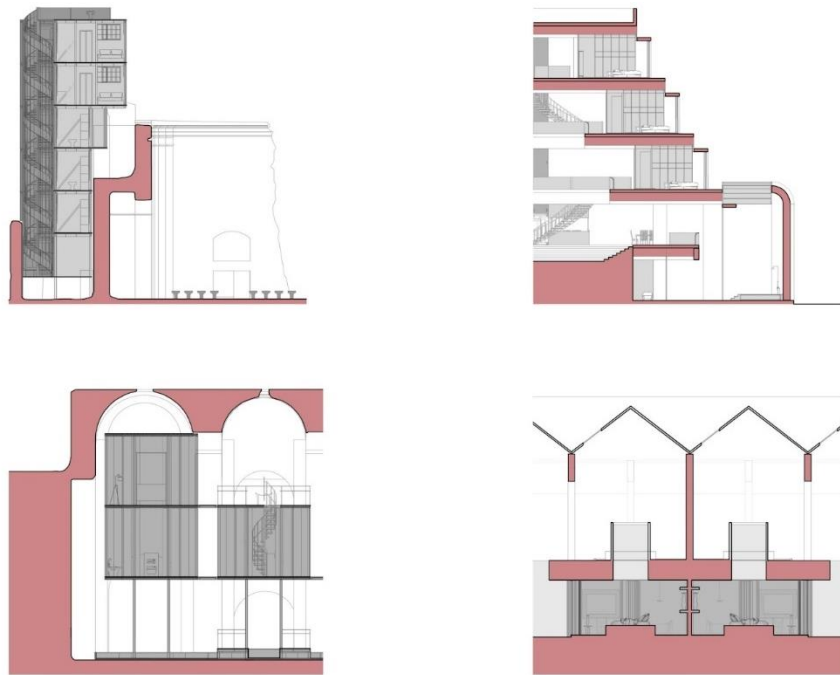


Figure 105 รูปตัดแสดงไอเดียในการเข้าไปประกอบสร้างบนซากสถาปัตยกรรม

สรุป Zoning ของ Site A : Chiesa Diruta ได้ว่าพื้นที่ของสถาปัตยกรรมใหม่ที่เข้าไปเติมเต็มพื้นที่เดิมนั้นเลือกที่จะหลบอยู่ตามบริเวณซอกหลังเพื่อทิ้งพื้นที่หลักของโครงการไว้ตามสภาพการใช้งานที่เป็นจุดหลักของการเข้ามาเยี่ยมชม

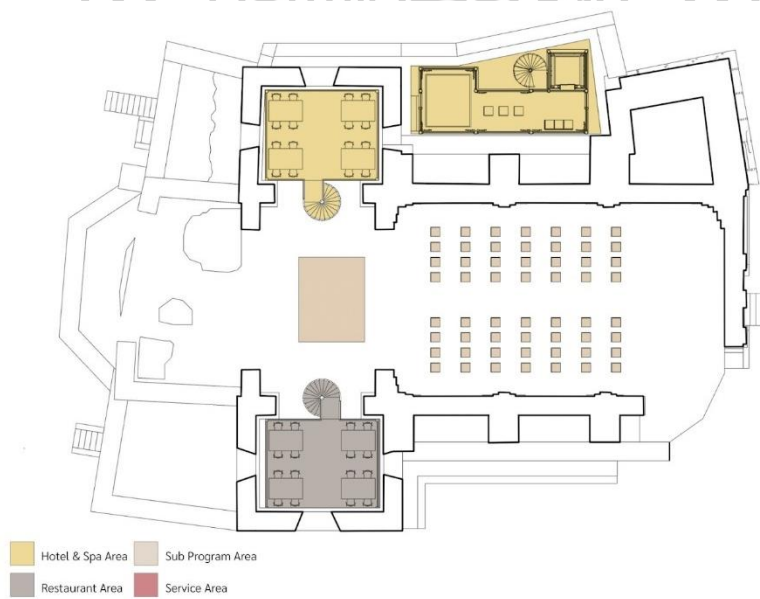


Figure 106 ฟังแสดง Zoning ของ Site A : Chiesa Diruta

สรุป Zoning ของ Site B : St. Peter's Seminary ได้ว่าพื้นที่ของสถาปัตยกรรมใหม่นั้นเป็นการ Plug-in ที่เข้าไปส่งเสริมกิจกรรมให้สามารถใช้งานได้ และยังคงประสบการณ์ในอดีตที่มีความใกล้เคียงกับในอดีตให้พื้นที่นั้นมีการซ้อนทับกันของเวลาทั้งนี้ยังเป็นการส่งเสริมในแง่ของระบบอาคารอีกด้วย

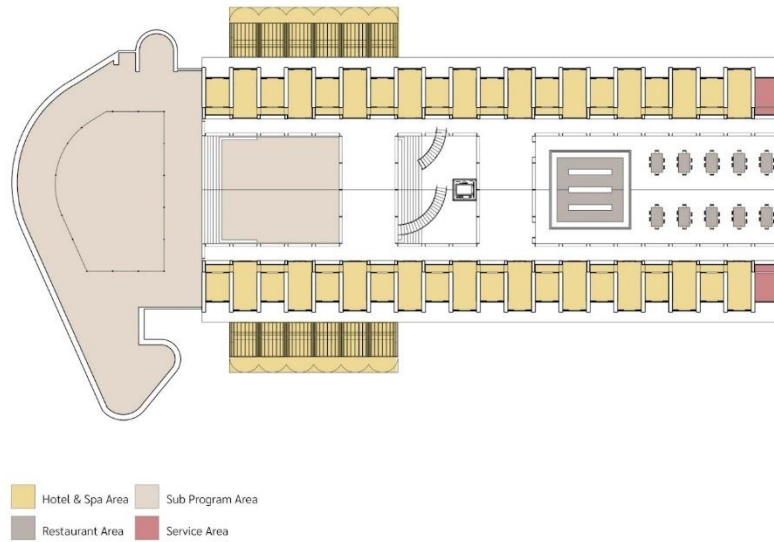


Figure 107 ฟังแสดง Zoning ของ Site B

สรุป Zoning ของ Site C : Piscina Mirabilis ได้ว่ากรใช้งานในพื้นที่โถงขนาดใหญ่ นั้น ทำให้การใช้งานพื้นที่นั้นถูกใช้งานร่วมกันอยู่ในพื้นที่เดียวกัน แต่ด้วยขนาดและปริมาตรของพื้นที่ระหว่างเสาทำให้สถาปัตยกรรมใหม่นั้น อยู่ในลักษณะของโครงเบาที่หลบโครงสร้างเดิม



Figure 108 ฟังแสดง Zoning ของ Site C

สรุป Zoning ของ Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello ได้ว่าเมื่อสถาปัตยกรรมใหม่นั้นเข้าไปตั้งอยู่บนพื้นที่โรงโรงงานขนาดใหญ่แล้วทำให้พื้นที่ใช้งานใหม่นั้นกระจายตัวอยู่ที่บริเวณโรงงาน และเนื่องด้วยการตั้งความเป็น Mass เข้าไปแทรกตัวอยู่ในโรงงานนั้นจะเป็นการเข้าไปทำลายและบดบังมุมมองของพื้นที่เดิมนั้นด้วยอิสระภาพทางโครงสร้างทำให้ตัวเนื้อสถาปัตยกรรมนั้นได้ยุบตัวลงไปต่ำกว่าระดับพื้นโรงงานเพื่อคงสภาพมุมมองและความเป็นโรงของโรงงานไว้

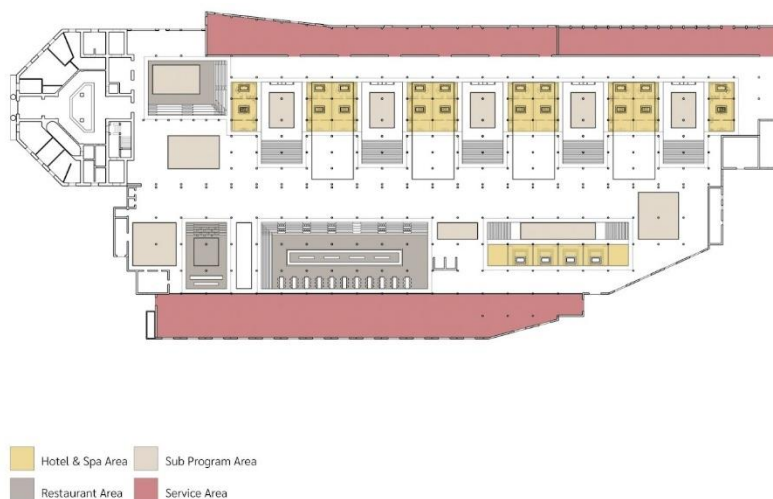


Figure 109 ฟังแสดง Zoning ของ Site D

## 7. การออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกดืม

ในพื้นที่ตัวอย่างทั้ง 4 ที่ที่มีความแตกต่างกันในเชิงของ ความเก่า-น้อย-มาก และในเชิงการใช้งานในอดีตของพื้นที่นั้นทำให้ความต้องการในการสร้างสถาปัตยกรรมใหม่ในแต่ละพื้นที่นั้นมีความต้องการที่ต่างออกไปจากการวิเคราะห์ข้อมูล และความหมายที่ซ่อนอยู่ในพื้นที่ทิ้งร้างนั้นได้มีระดับความเข้มข้นที่ต่างกันอย่างอื่นด้วยเพื่อที่จะสร้างประสบการณ์แก่ผู้ใช้งานโดยการดึงความหมายเหล่านั้นออกมา ผลการทดลองออกแบบสถาปัตยกรรมในพื้นที่ทิ้งร้างได้ผลการทดลองออกแบบดังนี้

### 7.1 Site A : Chiesa Diruta

**Site A : Chiesa Diruta** สถาปัตยกรรมใหม่ที่เข้าไปเมื่อในพื้นที่ทิ้งร้างและถูกดืมนั้นมีความเก่าในระดับที่สูงทำให้ในพื้นที่ของสถาปัตยกรรมเก่านั้นในทุกพื้นที่ต่างมีเรื่องราวและด้วยสภาพความรู้สึกร้อนที่ผ่านระยะเวลาอาจไม่สามารถรับน้ำหนักเพิ่มเติมได้อีกแล้ว การเข้าไปใช้งานอาคารนั้นจึงไม่สามารถเข้าไปสัมผัสพื้นที่เดิมได้ อีกทั้งพื้นที่ในทุกผืนผนังนั้นมีลวดลายแอบแฝงอยู่ทำให้สถาปัตยกรรมใหม่นั้นเข้าไปวางอย่างหลบเลี่ยงและสัมผัสพื้นที่เดิมให้ได้น้อยที่สุดจึงออกมาเป็นอาคารโครงสร้างเหล็กเพื่อให้สามารถหลบหลีกโครงสร้าง

เดิมได้ทั้งหมดอีกทั้งด้วยเรื่องราวที่อยู่ในวัสดุเดิมนั้นไม่อาจลอกเลียนแบบได้ สถาปัตยกรรมใหม่จึงใช้วัสดุที่มีความแตกต่างออกไปจากพื้นที่เดิมอย่างเห็นได้ชัด

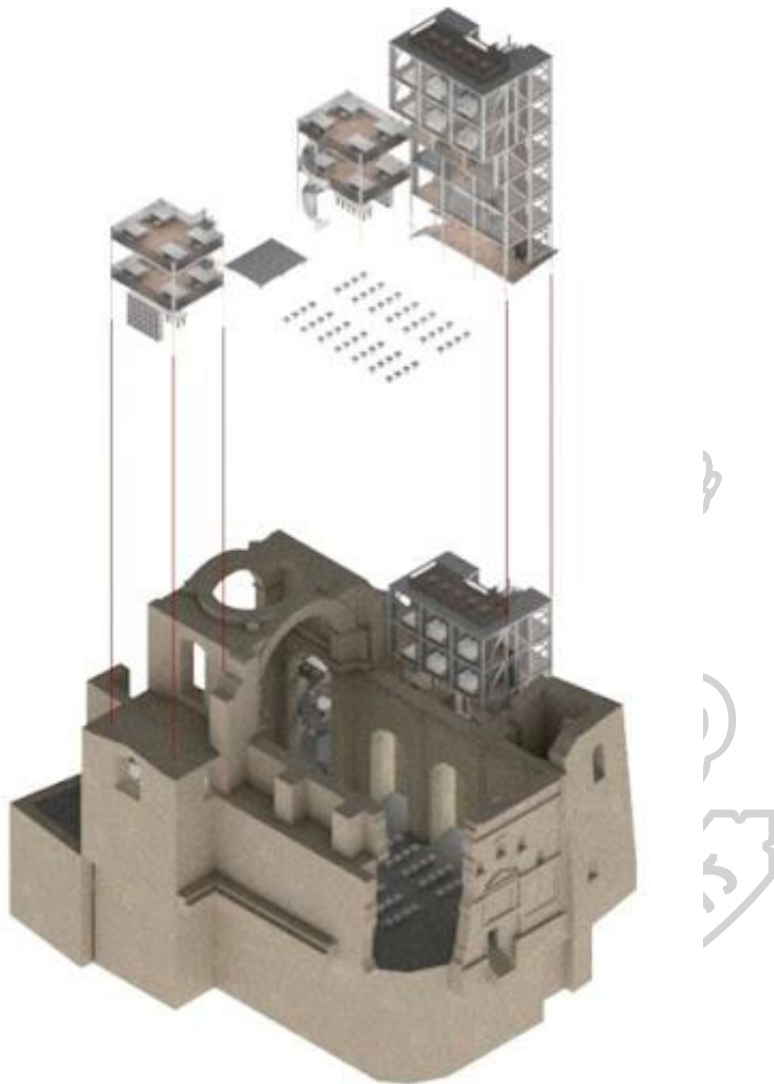


Figure 110 ไดอะแกรมเปรียบเทียบการเข้าไปประกอบสร้างของซากสถาปัตยกรรม

เมื่อเข้ามาในโครงการจะผ่านส่วนของโถงขนาดใหญ่ก่อนที่เป็นพื้นที่เดิมของโครงการ ในพื้นที่เดิมนี้เคยถูกใช้งานเป็นพื้นที่ท่องเที่ยวหรือเป็นจุดที่คนขึ้นมาเพื่อชมพื้นที่ทางธรรมชาติโดยรอบของโครงการ โดยในโครงการนี้ได้คงสภาพเดิมของการใช้งานในลักษณะของลานโล่งไว้ตามเดิม และเพิ่มเฟอร์นิเจอร์สาธารณะที่สามารถเคลื่อนย้ายที่ได้เพื่อมาส่งเสริมกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอีกด้วย



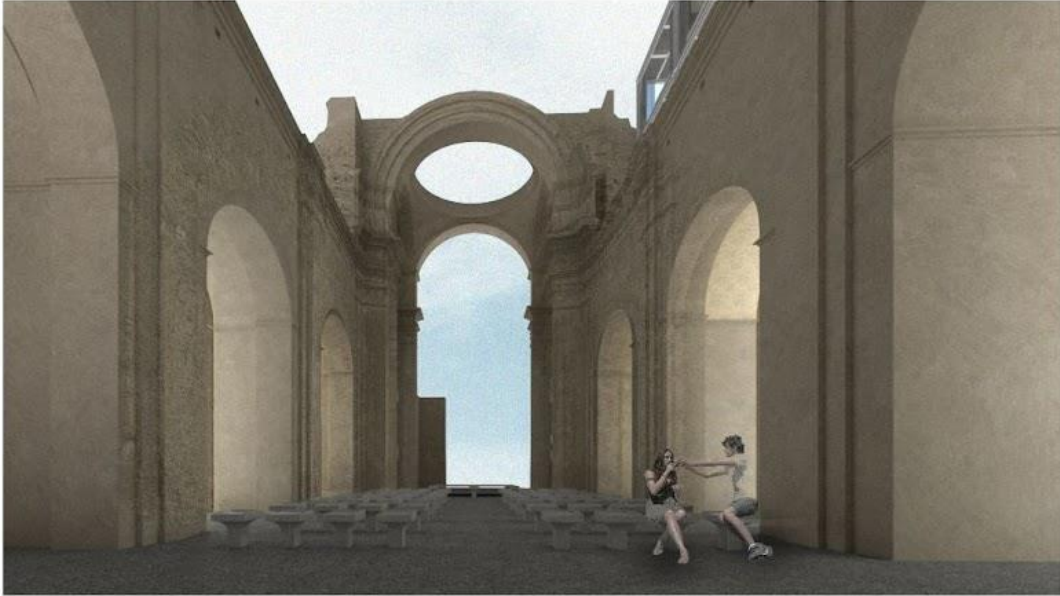


Figure 111 ภาพจำลองพื้นที่ส่วนโถงหลัก

เมื่ออยู่ในบริเวณโถงหลักจะไม่เห็นเนื้อสถาปัตยกรรมใหม่ เพราะสถาปัตยกรรมใหม่จะถูกผลักดันขึ้นไปที่บริเวณด้านบนของซากผนังเพื่อลดการรบกวนต่อพื้นที่หลักของโครงการให้ได้มากที่สุด เนื้อของสถาปัตยกรรมใหม่จะเน้นไปที่การแทรกตัวอยู่ที่ด้านหลังของกำแพง

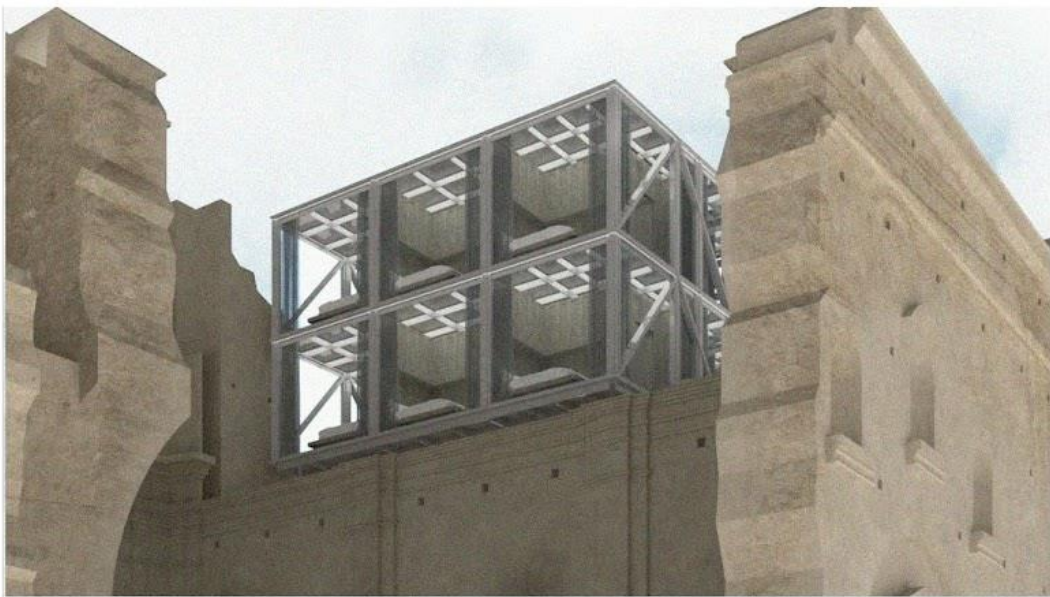


Figure 112 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 1

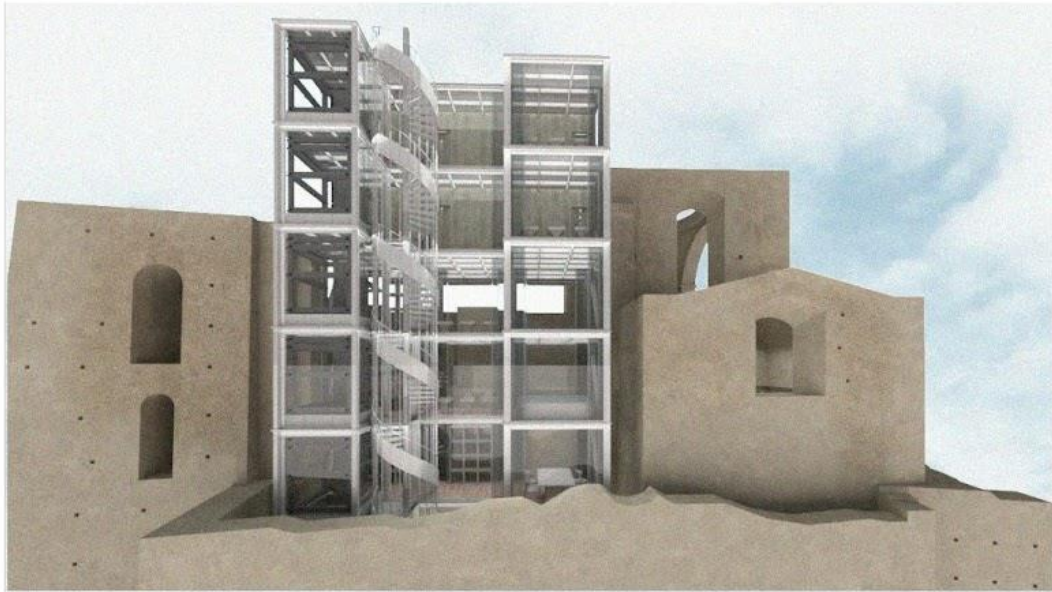


Figure 113 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 2

เมื่อเข้ามาใช้งานพื้นที่โถงของอาคารเกินออกเหนือจากพื้นที่โถงขนาดใหญ่ที่ใช้งานในลักษณะที่คล้ายคลึงกับ Plaza แล้วส่วนของร้านอาหารและทางเข้าโรงแรมจะถูกซ่อนตัวอยู่ในหีบเดิมของซากสถาปัตยกรรมที่ฝังซ่านและฝังขวาของโถงหลัก



Figure 114 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 3





Figure 115 ภาพจำลองส่วนร้านอาหาร

พื้นที่ภายในของโรงแรมเมื่อเข้าไปใช้งานแล้วเนื่องด้วยตำแหน่งที่ตั้งอยู่ในหีบของอาคารพื้นที่ชั้นล่างๆของโรงแรมจึงตั้งติดอยู่กับซากของผนังอาคารเดิมให้ผู้ใช้งานได้เห็นและสำรวจผนังเหล่านั้น

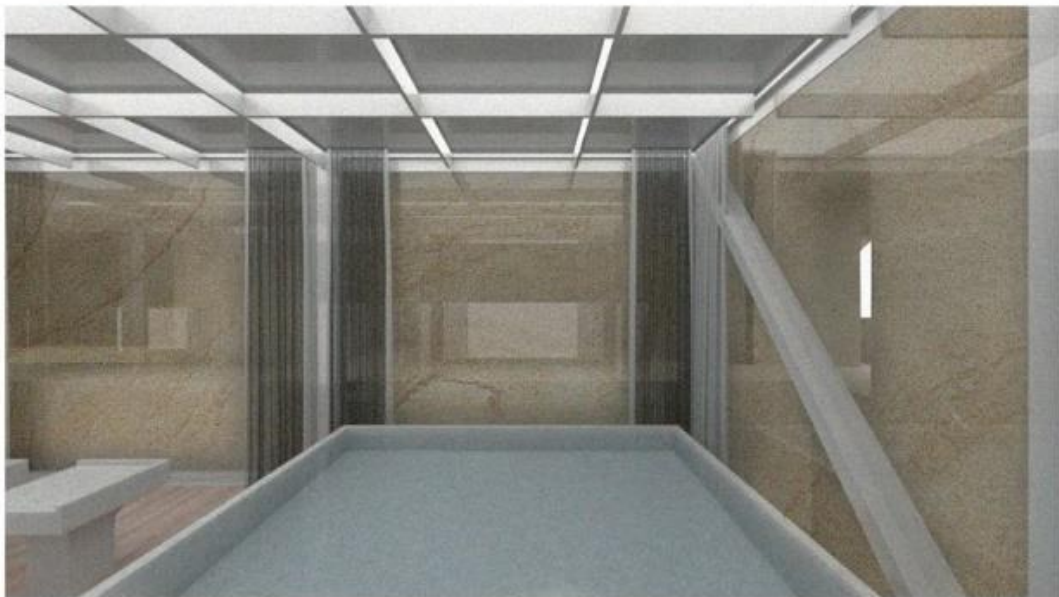


Figure 116 ภาพจำลองส่วน Spa

ต่อมาเมื่อขึ้นมาใช้งานในชั้นที่เป็นห้องนอนของโรงแรมแล้วด้วยความสูงของสถาปัตยกรรมใหม่ที่ขนาดคู่กันขึ้นไปกับซากของสถาปัตยกรรมทำให้เป็นการเปิดมุมมองต่อพื้นที่โดยรอบและทำให้เห็นทั้งวิวของเมืองและภูเขาอีกด้วย เพราะอาคารใหม่นั้นมีลักษณะของโครงเหล็กที่มีช่องเปิดกระจกขนาดใหญ่ทำให้ความเป็นส่วนตัวทั้งหมดของบริเวณของห้องนอนนั้นได้ถูกควบคุมด้วยม่าน



Figure 117 ภาพจำลองส่วนห้องนอน

## 7.2 Site B : St. Peter's Seminary

**Site B : St. Peter's Seminary** สถาปัตยกรรมใหม่ที่เข้าไปในพื้นที่ที่ยังมีความเก่าที่น้อยทำให้ประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้นั้นยังมีความใกล้เคียงกับช่วงเวลาในพื้นที่เหล่านั้นยังคงใช้งานอยู่ สภาพความรู้สึกก่อนของโครงสร้างหลังนั้นยังคงสมบูรณ์ สิ่งที่สูญสลายไปนั้นเป็นเพียงแค่เฟอร์นิเจอร์ กิจกรรมและโครงสร้างเบาที่สามารถสื่กร่อนได้โดยง่าย ทำให้การเข้าไปใช้งานพื้นที่เดิมนั้นแทบจะสามารถเข้าไปใช้งานพื้นที่เดิมได้เลย การใช้งานพื้นที่เดิมจึงเป็นการ **plug-in** เสริมโครงสร้างของพื้นที่เดิมเพื่อให้เชื่อมต่อกิจกรรมใหม่ที่ จะทำการจัดลงไปให้มีความสมบูรณ์และการเสริมโครงสร้างนั้นจะมีความสัมพันธ์กับ **pattern** ของโครงสร้างเดิมเพื่อคงพื้นที่ไว้



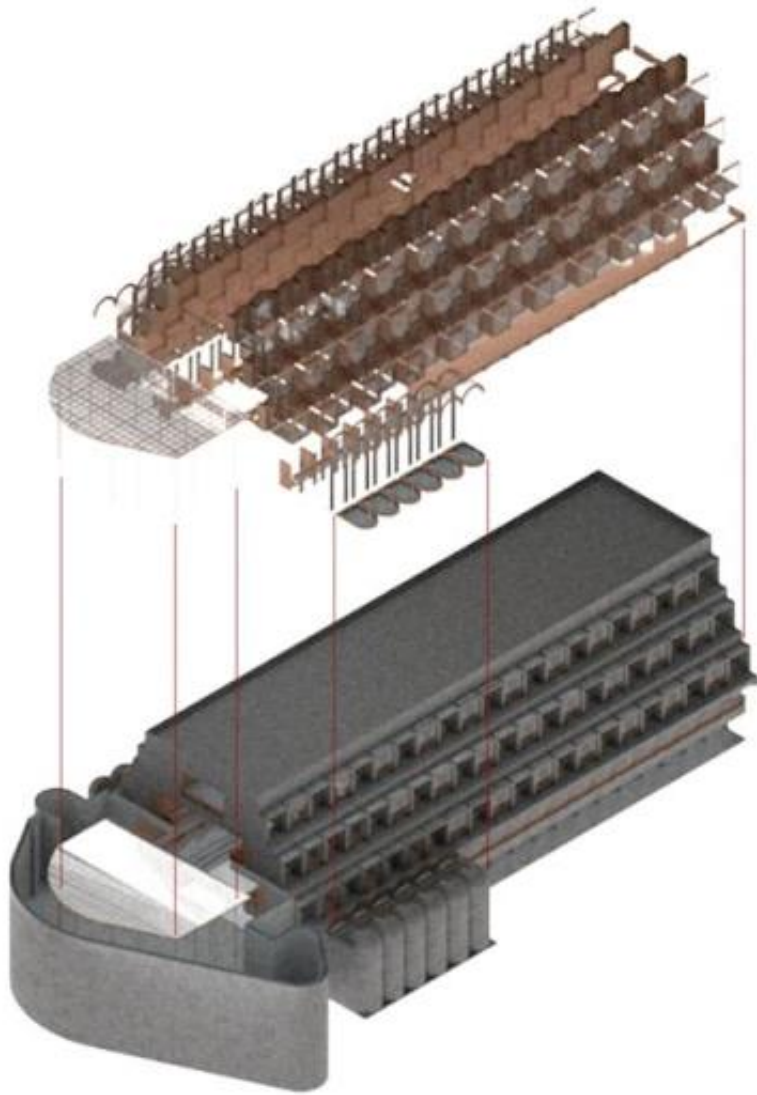


Figure 118 โคอะแกรมเปรียบเทียบการเข้าไปประกอบสร้างของซากสถาปัตยกรรม

เมื่อเข้าใช้งานในโครงการแล้วพื้นที่แรกที่ผ่านเข้ามาใช้งานนั้นเป็นโถงขนาดใหญ่ที่เปิดรับแสงจากพื้นที่โดยรอบเข้ามาทั้งหมด โดยที่โถงนี้จะทำหน้าที่แจกจ่ายกิจกรรมต่างๆไปสู่อาคารโดยรอบ และในโถงนี้ยังประกอบไปด้วยพื้นที่ของร้านอาหารในโครงการและ Amphitheatre ที่เป็นการใช้งานชั้นของบันไดเดิมของโครงการ เพราะความสูงของโถงที่กินพื้นที่ชั้นบนขึ้นไปทำให้การใช้งานโถงนั้นได้เชื่อมต่อกับความสัมพันธ์ทางมุมมองเห็นระหว่างบริเวณชั้นที่ 1 ของโครงการกับทางเดินโดยรอบในชั้นสูงขึ้นไป



Figure 119 ภาพจำลองพื้นที่ส่วน โถงหลัก

และในส่วนของปลายของโถงต้อนรับที่สภาพเดิมนั้นมีลักษณะการใช้งานที่คล้ายคลึงกับเวที ในการประกอบสร้างนั้นเป็นโครงสร้างเบาที่เป็นหลังคาใสมาช่วยบดบังสภาพแวดล้อมโดยรอบ และเปิดให้เวลาที่พื้นที่นี้ได้สามารถกลับมาใช้งานได้อีกครั้งหนึ่ง

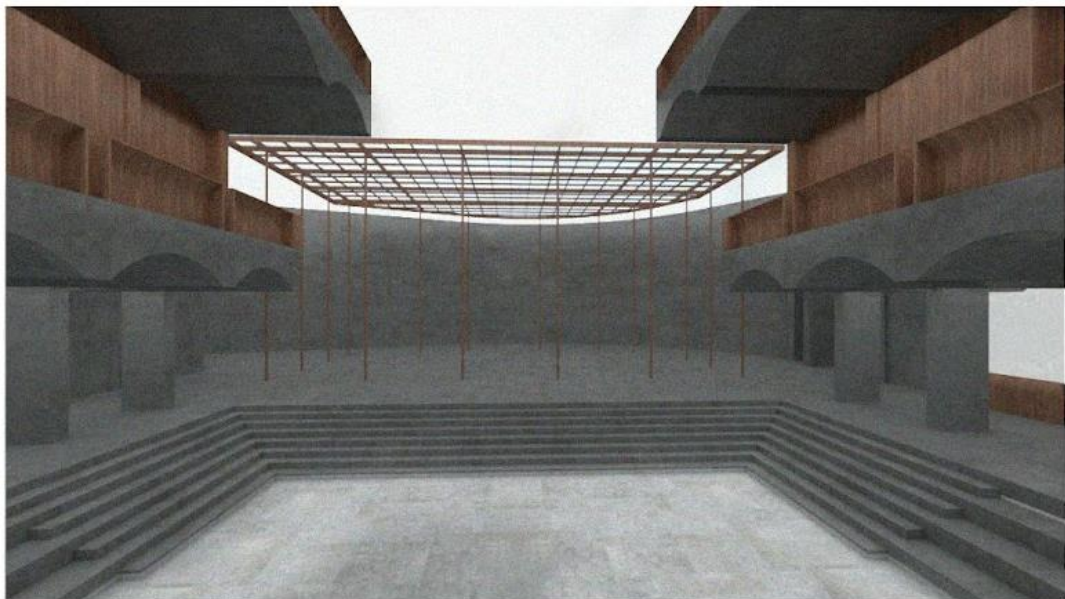


Figure 120 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในฉากสถาปัตยกรรม 2

อีกฝั่งหนึ่งของโถงขนาดใหญ่ได้นำมาใช้เป็นร้านอาหารของโครงการ จัดวางลงไปเป็นโถงแบบ Open Plan ให้ความโล่งของโถงนั้นยังคงอยู่



Figure 121 ภาพจำลองส่วนร้านอาหาร

เมื่อขึ้นอาคารมาในชั้นที่ 2 แล้ว Corridor เดิมของโครงการนั้นได้นำมาใช้เพื่อแจกจ่ายผู้ใช้งานเข้าไปสู่ห้องพักหรือส่วนพักผ่อนของโรงแรมและสปา

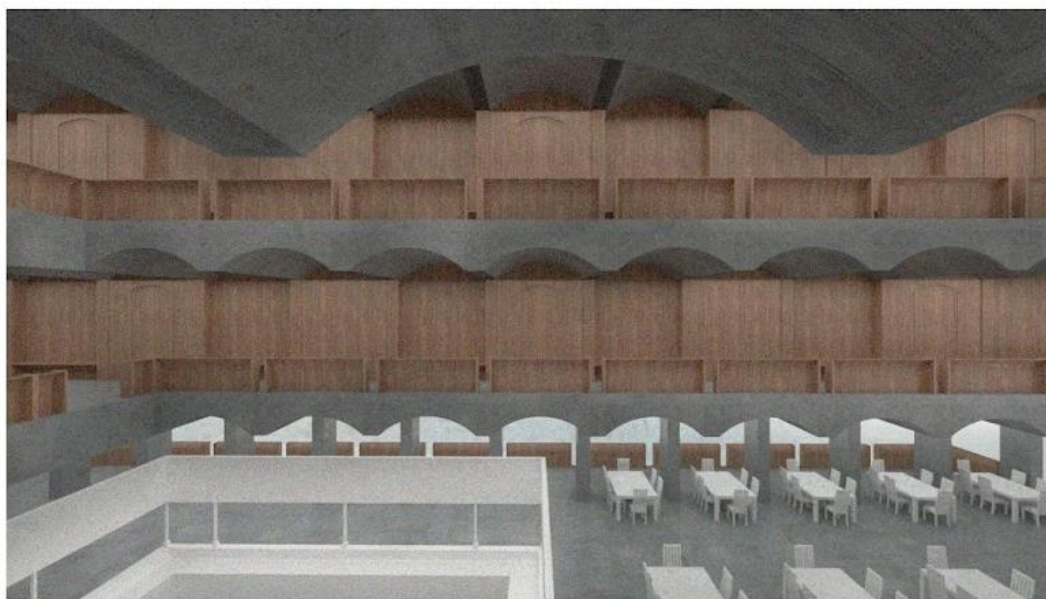


Figure 122 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซอกสถาปัตยกรรม 3



พื้นที่ของสปานั้นได้ใช้งานพื้นที่ของแทงค์น้ำเดิมของโครงการที่ไม่สามารถใช้งานได้แล้วมาเป็นบ่อสปา



Figure 123 ภาพจำลองส่วน Spa

ในส่วนของห้องพักนั้นได้หยิบยืมโครงสร้างเดิมของโครงการที่เป็นพื้นโค้งมาแบ่งกันห้องพักใหม่ตามความเหมาะสมต่อการใช้งานของผู้มาพักอาศัย



Figure 124 ภาพจำลองส่วนห้องนอน



### 7.3 Site C : Piscina Mirabilis

Site C : Piscina Mirabilis สถาปัตยกรรมใหม่ที่เข้าไปในพื้นที่นั้นแม้ว่าในการใช้งานตั้งต้นของพื้นที่นั้นเป็นกิจกรรมการเก็บน้ำที่ไม่มีการใช้งานพื้นที่ภายในเกิดขึ้น แต่ด้วยความเก่าของพื้นที่นั้นทำให้โครงสร้างของอาคารนั้นเก็บคุณค่าของวัสดุและวิธีการก่อสร้างในอดีตไว้ เรื่องราวเหล่านั้นได้ถูกบันทึกไว้อยู่บนทุกอณูของอาคาร การที่โครงสร้างใหม่นั้นจะเข้าไปรบกวนโครงสร้างจะเป็นการบดบังและซ่อนเรื่องราวเหล่านั้นไว้ ทำให้สถาปัตยกรรมใหม่ที่เข้าไปสร้างในพื้นที่ภายในนั้นแยกตัวออกจากโครงสร้างเดิมและด้วยความใหญ่ของปริมาตรพื้นที่ทำให้สถาปัตยกรรมใหม่นั้นมีความโปร่งเพื่อจะแสดงมวลรวมของพื้นที่ออกมาได้ทั้งหมด

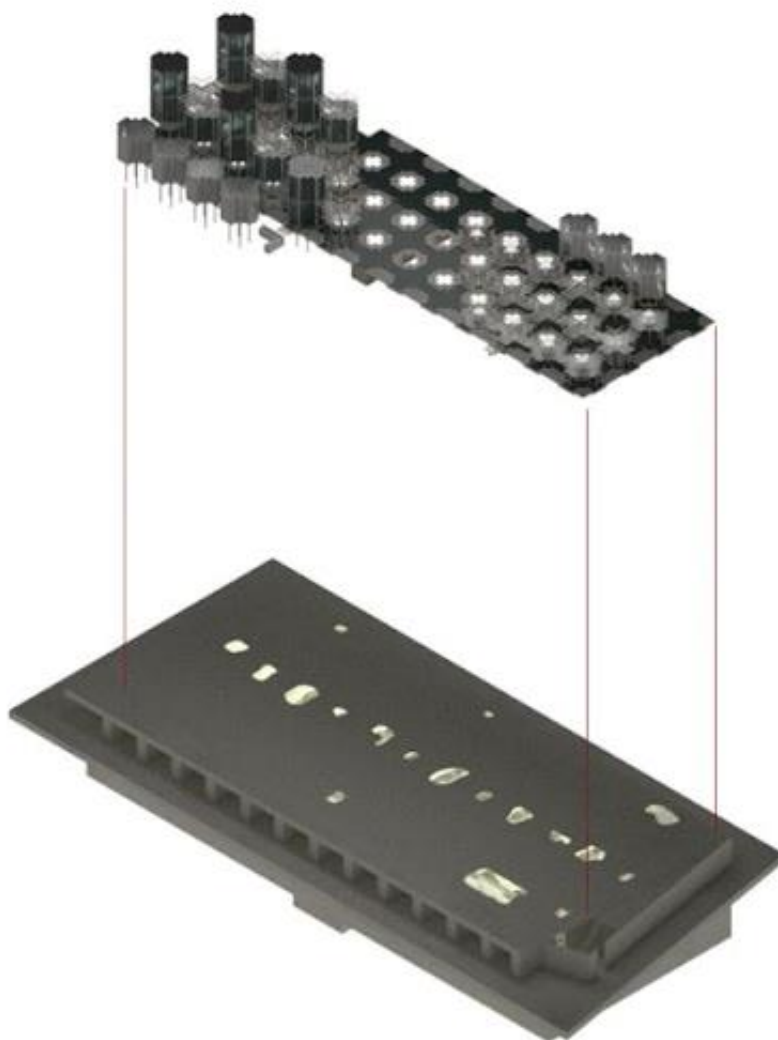


Figure 125 ใคอะแกรมเปรียบเทียบการเข้าไปประกอบสร้างของซากสถาปัตยกรรม

เมื่อเข้ามาใช้งานภายในโครงการแล้วโครงจะพบกับโถงทางเดินหลักที่แยกตัวกันกับโครงสร้างเดิม ออกมาเพื่อแจกจ่ายกิจกรรมไปหาส่วนของร้านอาหาร และในส่วนของโรงแรม

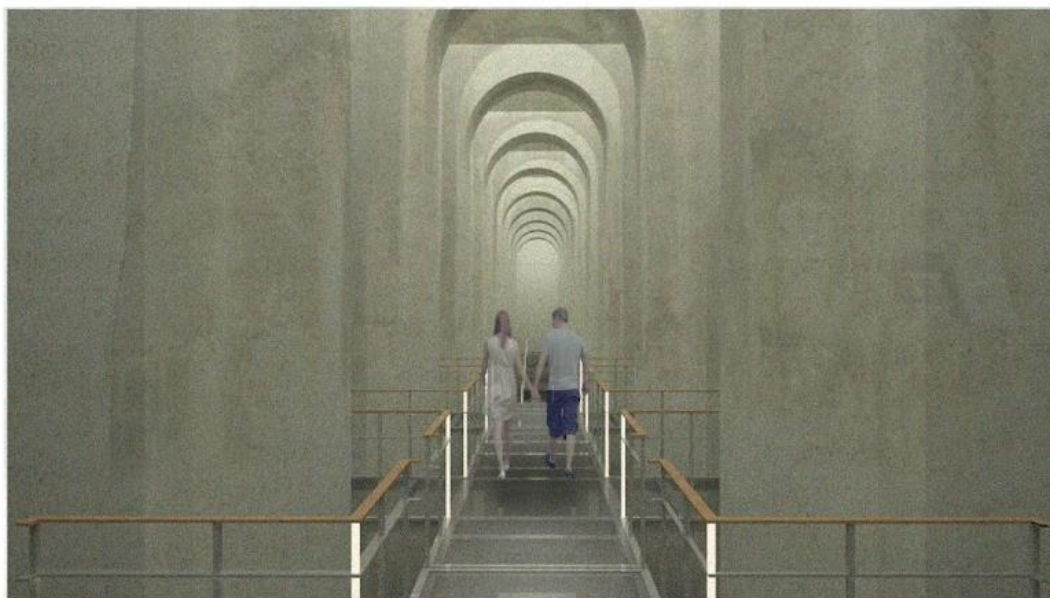


Figure 126 ภาพจำลองพื้นที่ส่วน โถงหลัก

การเข้าไปใช้งานในสถาปัตยกรรมใหม่ที่แทรกตัวอยู่ในโครงสร้างเดิมนั้นเมื่อเดินผ่านจากภายนอกจึงจะเห็นในลักษณะของกระจกที่บางเพื่อให้ไม่บดบังต่อสภาพโดยรวมของซากสถาปัตยกรรม

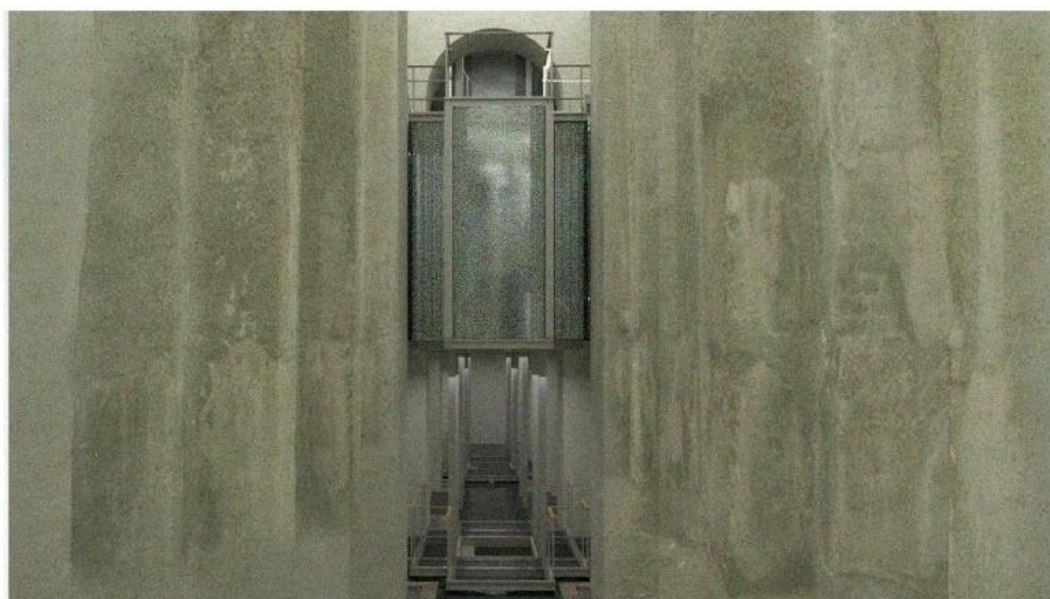


Figure 127 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 1

เมื่อเข้ามาในส่วนร้านอาหารนั้นจะพบกับ Platform เหล็กที่มีพื้นเป็นเหล็กฉลุลูกที่เชื่อมต่อมุมมองกับ  
 สระน้ำที่บริเวณข้างใต้ของโครงการ โครงสร้างที่เบาเหล่านี้จะแทรกตัวอยู่ระหว่างโครงสร้างของแนวเสาเดิมให้ผู้  
 รับประทานอาหารได้เห็นสภาพของซากสถาปัตยกรรมเดิมทั้งหมด

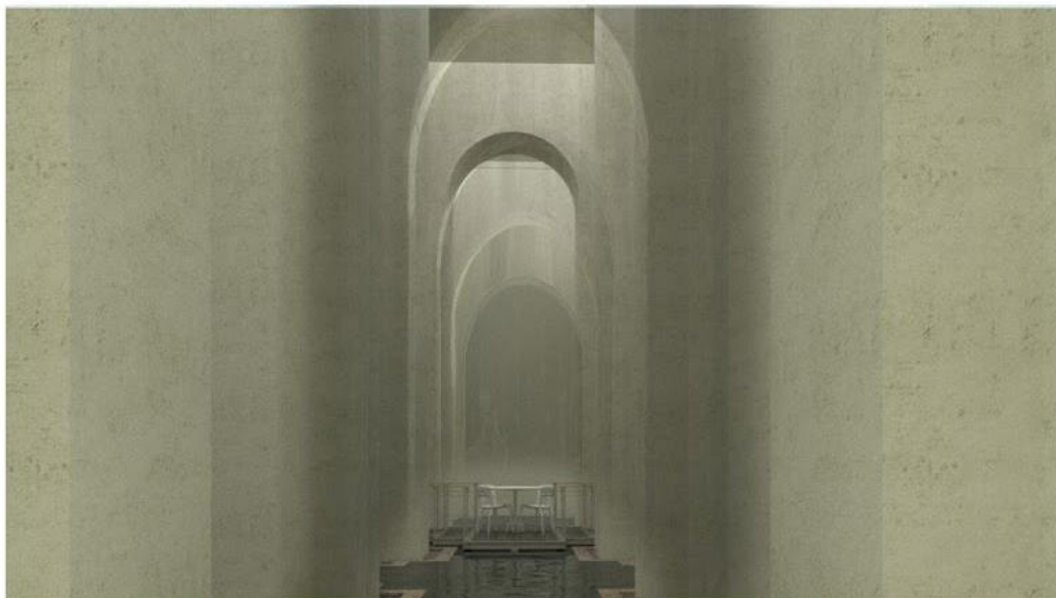


Figure 128 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 2

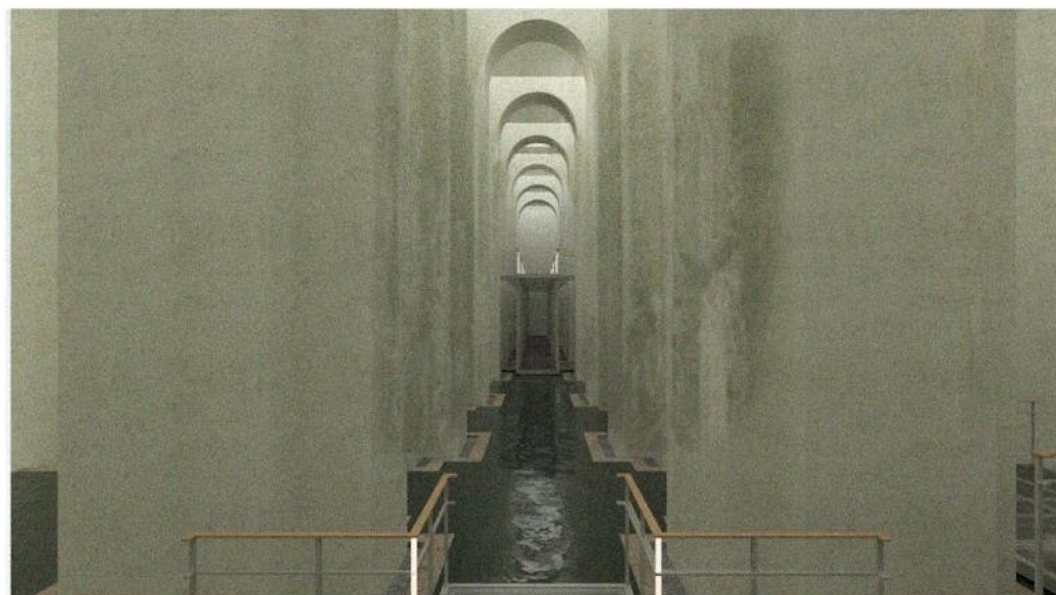


Figure 129 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 3



ต่อมาในส่วนของที่พักอาศัยเมื่อเข้าใช้งานส่วนของสปานั้นจะตั้งอยู่ที่ด้านใต้ของส่วนโรงแรมการใช้งาน  
สระน้ำนั้นจะใช้สระน้ำของโครงการในลักษณะของบ่อแช่น้ำ



Figure 130 ภาพจำลองส่วน Spa

เมื่อเข้ามาถึงส่วนที่ลึกที่สุดของโครงการหรือส่วนที่เป็นโรงแรมจึงจะได้พบกับอาคารห้องพักอาศัยที่  
แทรกตัวอยู่กับโครงสร้างเดิมในลักษณะของ Pod สูงขึ้นไปใช้งานความสูงของซากสถาปัตยกรรมเดิม



Figure 131 ภาพจำลองส่วนห้องนอน



#### 7.4 Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello สถาปัตยกรรมใหม่ที่เข้าส้างในพื้นที่ที่ยังเพ็งถูกทิ้งร้างในระยะเวลาที่ไม่นานและระบบการก่อสร้างที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ณ สถานการณ์ปัจจุบัน การเข้าไปปรับปรุงโครงสร้างเดิมนั้นจึงสามารถเข้าไปปรับปรุงได้โดยง่ายทั้งนี้ การเข้าไปปรับปรุงโครงสร้างเดิมโดยการเพิ่มพื้นที่การโอบล้อมเพื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรมใหม่นั้นจะเป็นการทำลายพื้นที่ความโปร่งและโล่งเดิมของโรงงานออกไป จึงการกดลดระดับพื้นที่ใหม่ให้ต่ำลงไปกว่าระดับพื้นเดิมของโรงงานเพื่อคงไว้ซึ่งมุมมองของความกว้างและพื้นที่ที่ค่อยๆ สึกกร่อน

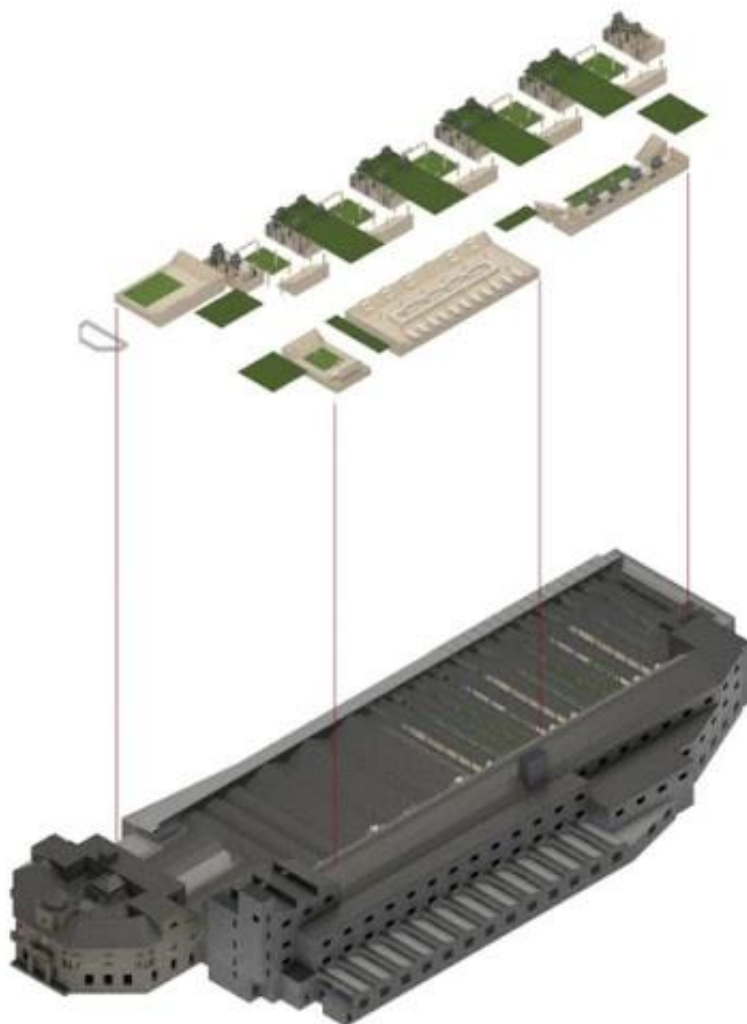


Figure 132 โคอะแกรมเปรียบเทียบการเข้าไปประกอบสร้างของซากสถาปัตยกรรม

เมื่อเข้ามาในซากสถาปัตยกรรมนั้นจะได้พบเจอกับส่วนของโถงต้อนรับเป็นลำดับแรก โดยที่ในส่วนของโถงต้อนรับนั้นจะประกบไปด้วยพื้นที่ **Amphitheatre** และ เคาน์เตอร์ต้อนรับก่อนเป็นลำดับแรก พื้นที่เหล่านั้นจะถูกดัดแปลงให้ต่ำกว่าพื้นที่ระดับทางเดินโดยรอบของโครงการเพื่อไม่ให้บังมุมมองโดยรอบของโครงการ และวัสดุที่เซรามิกใช้งานนั้นแตกต่างออกไปจากพื้นคอนกรีตเดิมของโครงการอย่างชัดเจน



Figure 133 ภาพจำลองพื้นที่ส่วนโถงหลัก



Figure 134 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในซากสถาปัตยกรรม 1

ในการใช้งานพื้นที่ทางเดินหลักของโครงการนั้นในการเข้าถึงกิจกรรมต่างๆที่ถูกจัดให้ระดับอยู่ต่ำลงไปกว่าระดับทางเดินของโครงการอย่างชัดเจนเป็นเหมือน Corridor แยกที่คอยจ่ายให้กิจกรรมต่างๆ



Figure 135 ภาพจำลองการเข้าไปประกอบสร้างในฉากสถาปัตยกรรม 2

ร้านอาหารนั้นจะเป็นลักษณะของที่นั่งที่ลดหลั่นลงไปเป็นชั้นเพื่อให้งานนั้นไม่บดบังสภาพโดยรอบของโครงการทั้งหมด รวมทั้งส่วนครัวที่เป็นครัวเปิดตั้งอยู่ที่ตรงกลางของร้านอาหาร



Figure 136 ภาพจำลองส่วนร้านอาหาร



เมื่อเข้ามาถึงส่วนในของโครงการที่เป็นส่วนของสปาและโรงแรม พื้นที่ของร้านอาหารและโรงแรมนั้นจะถูกลดระดับลงไปจนต่ำกว่าพื้นที่ทางเดินของโครงการทั้งหมด เป็นเหมือนห้องที่อยู่ใต้ดินของโครงการที่จ่ายด้วยโถงทางเดินที่เปิดโล่งเพื่อรับแสงธรรมชาติ และระบายอากาศออกไปสู่พื้นที่โดยรอบ



Figure 137 ภาพจำลองส่วน Spa

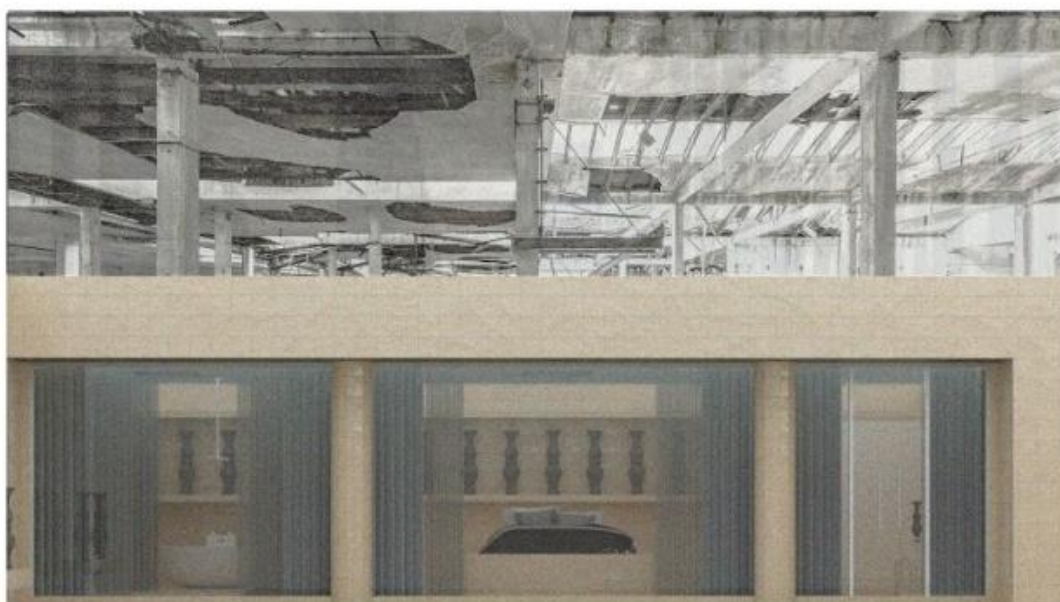


Figure 138 ภาพจำลองส่วนห้องนอน



## 7.5 ส่วนของการออกแบบเชิงเปรียบเทียบทั้ง 4 พื้นที่ตั้งต้น

### 7.5.1 การเปรียบเทียบพื้นที่โลงของโครงการ

**Site A : Chiesa Diruta** พื้นที่โลงหลักของโครงการนั้นเมื่อตัวก่อสร้างสถาปัตยกรรมนั้นหลักหลักไปอยู่ในซอกหลังทั้งหมดพื้นที่หลักจึงถูกคงสภาพไว้ ณ จุดเดิมในการคงอยู่ ยังคงมุมมองของซากสถาปัตยกรรมเดิมไว้ทั้งหมดเป็นเหมือนเรื่องราวที่ได้ถูกบันทึกไว้ให้ผู้เยี่ยมชมได้มาอ่าน

**Site B : St. Peter's Seminary** พื้นที่โลงหลักของโครงการนั้นเมื่อโครงสร้างใหม่ Plug-in เข้าไปตามครีบเสาดแล้ว ลักษณะของความเป็น pattern ของครีบนั้นยังคงอยู่ให้เห็นได้จากโถงที่ยังคงทิ้งความโล่งไว้ให้เห็นพื้นที่โดยรอบมากที่สุด และไม่บังคับความเป็น pattern ของซุ้มโครงสร้าง Arch

**Site C : Piscina Mirabilis** พื้นที่โลงหลักของโครงการนั้นเมื่อโครงสร้างทางเดินใหม่นั้นได้รับกานยกแยกออกมาจากโครงสร้างพื้นและโครงสร้างที่มีความโปร่งเหล่านั้นยังแสดงให้เห็นถึงความเป็น grid และรูปร่างของเสาให้สามารถเห็นภาพรวมเดิมได้ทั้งหมดโดยที่ไม่เข้าไปรบกวน

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** พื้นที่โลงหลักของโครงการนั้นเมื่อสถาปัตยกรรมใหม่โดนกดลงไปต่ำกว่าระดับพื้นโลงจึงทำให้ความโล่งโปร่งและความเป็นโรงงานนั้นยังถูกคงไว้ในมุมมองของผู้ใช้งาน



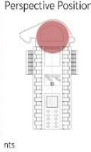



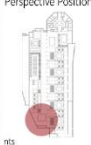

Site A	Chiesa Diruta : Hall	Deforming : Spiritual	Site B	St Peter's Seminary : Hall	Decayed Forming : Spiritual
<p>Description</p> <p>Old open space are turning into new approach with large decayed void and decayed space for the visitor.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nrs</p>			<p>Description</p> <p>Used old hall area with existing amphitheatre, turning to new approach and open plaza for new use of this area.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nrs</p>		
<p>Description</p> <p>Front of the underground area are turning into approach hall with open space and to feed the activity.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nrs</p>		Deforming : Functional	<p>Description</p> <p>Sunken the ground level into the ground to create new amphitheatre and make new approach area before go in.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nrs</p>		Decayed Forming : Functional

Table 3 ตารางแสดงการเปรียบเทียบพื้นที่โลงของโครงการ

### 7.5.2 การเปรียบเทียบเนื้อสถาปัตยกรรมใหม่ของโครงการ 1

**Site A : Chiesa Diruta** เนื้อสถาปัตยกรรมในโครงการนั้นเมื่อสถาปัตยกรรมใหม่นั้นแยกตัวออกมาจากซากอาคารอย่างชัดเจน รูปร่างและลักษณะของสถาปัตยกรรมใหม่นั้นที่ต้องสร้างเพื่อหลบหลีกออกจากผนังเดิมของอาคารทำให้เกิดเป็นโครงเหล็กที่มีความแปลกแยกออกมาอย่างเห็นได้ชัด

**Site B : St. Peter's Seminary** เนื้อสถาปัตยกรรมในโครงการนั้นเมื่อสถาปัตยกรรมใหม่นั้นแทรกตัวลงไปอยู่บนสถาปัตยกรรมเดิมแล้ว แต่ด้วยลักษณะการแทรกตัวตาม **pattern** ของโครงสร้างเดิมทำให้รูปทรงของสถาปัตยกรรมเดิมนั้นถูกคงไว้

**Site C : Piscina Mirabilis** เนื้อสถาปัตยกรรมในโครงการนั้นเมื่อสถาปัตยกรรมใหม่นั้นแยกโครงสร้างออกมาแต่ยังคงใช้พื้นที่ปริมาตรเดิมของพื้นที่อาคารเดิมในลักษณะของการใส่เข้าไป

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** เนื้อสถาปัตยกรรมในโครงการนั้นเมื่อพื้นที่ทั้งหมดเป็นการปรับปรุงพื้นที่ภายในทำให้สภาพเดิมนั้นมีการปรับปรุงในระดับที่ต่ำกว่าพื้นที่โครงการโดยในส่วนของปรับปรุงนั้นได้แยกวัสดุออกมาจากซากสถาปัตยกรรมเดิมอย่างเห็นได้ชัด


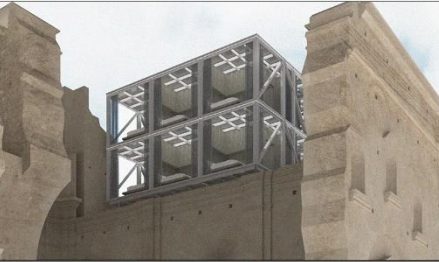


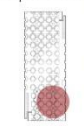



<p><b>Site A</b></p> <p>Description Body of new architecture have the least touching existing area and have hide its body from existing space.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nca</p>	<p><b>Chiesa Diruta : Architecture Body</b></p> <p>Deforming : Spiritual.</p> 	<p><b>Site B</b></p> <p>Description The wood panel inserted into existing architecture to make the space usable with pattern of existing structure.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nca</p>	<p><b>St Peter's Seminary : Architecture Body</b></p> <p>Decayed Forming : Spiritual.</p> 
<p><b>Site C</b></p> <p>Description The body of new architecture act as an invisible platform separate activity from destroying existing structure.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nca</p>	<p><b>Piscina Mirabilis : Architecture Body</b></p> <p>Deforming : Functional.</p> 	<p><b>Site D</b></p> <p>Description Most of the new area are under ground level to make the large space of existing area appear.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nca</p>	<p><b>Fabbrica Pozzi : Architecture Body</b></p> <p>Decayed Forming : Functional.</p> 

Table 4 ตารางแสดงการเปรียบเทียบเนื้อสถาปัตยกรรมใหม่ของโครงการ 1

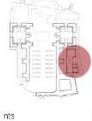
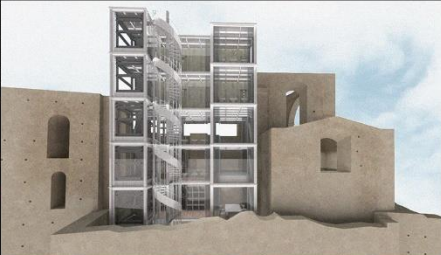
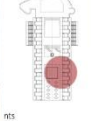
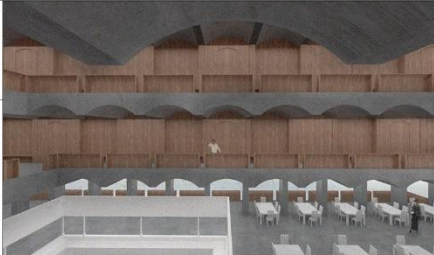
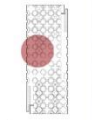
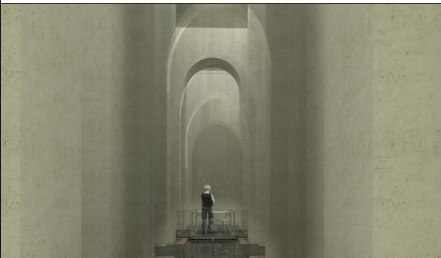


<p><b>Site A</b></p> <p>Chiesa Diruta : Architecture Elevation</p> <p>Deforming : Spiritual</p> <p>Description Body of new architecture have the least touching existing area and have hide its body from existing space.</p> <p>Perspective Position</p> 		<p><b>Site B</b></p> <p>St Peter's Seminary : Architecture Elevation</p> <p>Decayed Forming : Spiritual</p> <p>Description The wood panel inserted into existing architecture to make the space usable with pattern of existing structure.</p> <p>Perspective Position</p> 	
<p><b>Site C</b></p> <p>Piscina Mirabilis : Architecture Elevation</p> <p>Deforming : Functional</p> <p>Description The body of new architecture act as a invisible platform separate activity from destroying existing structure.</p> <p>Perspective Position</p> 		<p><b>Site D</b></p> <p>Fabbrica Pozzi : Architecture Elevation</p> <p>Decayed Forming : Functional</p> <p>Description Most of the new area are under ground level to make the large space of existing area appear.</p> <p>Perspective Position</p> 	

Table 5 ตารางแสดงการเปรียบเทียบเนื้อสถาปัตยกรรมใหม่ของโครงการ 1

### 7.5.3 การเปรียบเทียบเนื้อสถาปัตยกรรมใหม่ของโครงการ 2

**Site A : Chiesa Diruta** เนื้อสถาปัตยกรรมในโครงการนั้นเมื่อสถาปัตยกรรมใหม่แยกตัวออกมาอย่างชัดเจนแม้ในเชิงของวัสดุ หากเราทำของใหม่ ไม่ว่าจะพยายามลอกเลียนแบบสิ่งเดิมขนาดไหนแต่ด้วยระยะเวลาที่สถาปัตยกรรมเดิมสึกกร่อนมากก็ไม่อาจลอกเลียนแบบได้ สถาปัตยกรรมใหม่จึงแยกตัวออกมาอย่างเห็นได้ชัด

**Site B : St. Peter's Seminary** เนื้อสถาปัตยกรรมในโครงการนั้นเมื่อเป็นการ **plug-in** เพื่อส่งเสริมพื้นที่การใช้งาน แต่พื้นที่การใช้งานเดิมในหลายๆส่วนก็ยังคงอยู่เช่นส่วนสวนอิมพัจน์ท์เดิมก็ยังคงนำกลับมาใช้งานตามแบบเดิม

**Site C : Piscina Mirabilis** เนื้อสถาปัตยกรรมในโครงการนั้นเมื่อนำน้ำกลับเข้ามาใช้ในโครงการอีกครั้ง นอกจากจะเป็นการเพิ่มในส่วนของมุมมองในงานแล้วก็ยังเป็นการกั้นการเข้าถึงระหว่างพื้นที่ที่ต้องการความเป็นส่วนตัวสูงและพื้นที่สาธารณะ

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** เนื้อสถาปัตยกรรมในโครงการนั้นแม้ว่าจะเป็นการกีดพื้นที่ใช้งานให้ต่ำลงไปกว่าระดับพื้นเดิมของโครงการแต่ในส่วนที่มีการกีดพื้นที่เดิมของโครงการนั้นก็เพิ่มอัญจันทร์เป็นพื้นที่เชื่อมต่อระหว่างระดับและเป็นพื้นที่สำหรับนั่งเพื่อใช้งานโครงการอีกด้วย





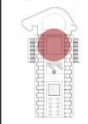

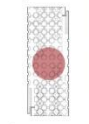
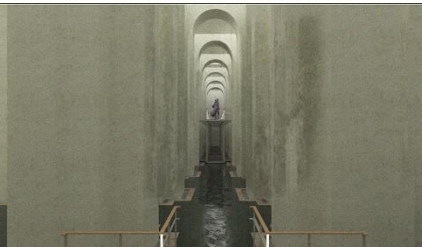
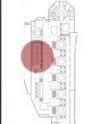

<p><b>Site A</b></p> <p>Description Old open space are turning into new approach with large decayed void and decayed space for the visitor.</p> <p>Perspective Position</p> 	<p><b>Chiesa Diruta : Hall Area</b></p> <p>Deforming : Spiritual.</p> 	<p><b>Site B</b></p> <p>Description Used old hall area with existing amphitheatre turning to new approach and open plaza for new use of this area.</p> <p>Perspective Position</p> 	<p><b>St Peter's Seminary : Hall Area</b></p> <p>Decayed Forming : Spiritual.</p> 
<p><b>Site C</b></p> <p>Description Front of the underground area are turning into approach hall with open space and to feed the activity.</p> <p>Perspective Position</p> 	<p><b>Piscina Mirabilis : Hall Area</b></p> <p>Deforming : Functional.</p> 	<p><b>Site D</b></p> <p>Description Sunken the ground level into the ground to create new amphitheatre and make new approach area before go in.</p> <p>Perspective Position</p> 	<p><b>Fabbrica Pozzi : Hall Area</b></p> <p>Decayed Forming : Functional.</p> 

Table 6 ตารางแสดงการเปรียบเทียบเนื้อสถาปัตยกรรมใหม่ของโครงการ 2

7.5.4 การเปรียบเทียบส่วนของร้านอาหารในโครงการ

**Site A : Chiesa Diruta** ในส่วนของร้านอาหารนั้นเป็นการสร้างโครงสร้างเบาเข้าไปอยู่ในพื้นที่ซากอาคารเดิมในส่วนที่เป็นซอกของอาคารเพื่อไม่ใช้บังคับมุมมองหลัก และได้มีการยกชั้นขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้งานได้สัมผัสพื้นที่ของซากสถาปัตยกรรมในระดับต่างๆ

**Site B : St. Peter's Seminary** ในส่วนของร้านอาหารนั้นได้ใช้พื้นที่รับประทานอาหารเดิมของโครงการมาใช้งานอีกครั้ง เพื่อสร้างประสบการณ์แก่ผู้เข้ามาใช้งาน และในส่วนครัวก็ได้วางลอยออกมาเพื่อให้ผู้ประกอบอาหารได้แสดงการทำอาหารออกมาแก่ผู้รับชมในลักษณะที่คล้ายกับในอดีตที่ประคริสตได้จัดแสดงพิธีกรรมออกมา

**Site C : Piscina Mirabilis** ในส่วนของร้านอาหารนั้นได้วางตัวอยู่บนพื้นที่ที่มีความโปร่ง ทำให้ผู้ใช้งานได้สัมผัสถึงซากสถาปัตยกรรมทั้งในเชิงปริมาตรที่มีความโอโงะและความโปร่งทำให้ได้มุมมองของพื้่นน้ำที่ข้างใต้ได้ย้อนกลับคืนมาอีกครั้งสำหรับโครงการ

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** ในส่วนของร้านอาหารนั้นเมื่อได้กดตัวลงไปต่ำกว่าระดับพื้นเดิมของโครงการทำให้การรับประทานอาหารนั้นทานอยู่บนที่นั่งที่เป็นลักษณะของอัฐจันทร์ ที่ทำหน้าที่ทั้งเป็นจุดเชื่อมต่อของพื้นที่ทั้ง 2 ระดับ และทำให้ผู้นั่งรับประทานอาหารไม่บดบังมุมมองของพื้นที่ซากสถาปัตยกรรมซึ่งกันและกัน





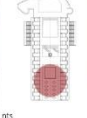

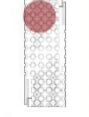



<p><b>Site A</b></p> <p>Chiesa Diruta : Restaurant Area</p> <p>Deforming : Spiritual</p> <p>Description Restaurant area use existing tower between the Hall to hide their existing from the view in the ruin to the least.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>ncs</p>		<p><b>Site B</b></p> <p>St Peter's Seminary : Restaurant Area</p> <p>Decayed Forming : Spiritual</p> <p>Description New restaurant area use the same area as the old cafeteria for the experience of the user for the past space.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>ncs</p>	
<p><b>Site C</b></p> <p>Piscina Mirabilis : Restaurant Area</p> <p>Deforming : Functional</p> <p>Description The restaurant area are perforate steel elevate above still pool water between column grid at the ground level.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>ncs</p>		<p><b>Site D</b></p> <p>Fabbrica Pozzi : Restaurant Area</p> <p>Decayed Forming : Functional</p> <p>Description Restaurant Area are sunken amphitheatre below ground level to make the least interference with existing space.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>ncs</p>	

Table 7 ตารางแสดงการเปรียบเทียบส่วนของร้านอาหารในโครงการ

### 7.5.5 การเปรียบเทียบส่วนของสปา

**Site A : Chiesa Diruta** ในส่วนของสปานั้นเมื่อสถาปนิกในส่วนหลังที่มีพื้นที่ปิดล้อมมากที่สุดของโครงการแล้ว แต่สปานั้นรับพื้นที่ผิวของผนังเก่าในโครงการมาเป็น ผนังอีกชั้นหนึ่งและเป็นทัศนียภาพแก่ผู้ใช้งานให้ได้ใช้พื้นที่ใน ซากสถาปัตยกรรม

**Site B : St. Peter's Seminary** ในส่วนของสปานั้นเมื่อนำพื้นที่เก็บน้ำเก่าของโครงการมาใช้ ด้วย Volume เดิมและพื้นที่ปิดล้อมเดิมของบริเวณเก็บน้ำทำให้สปาได้ถูกแบ่งออกเป็นห้องด้วยโครงสร้างเดิมและได้หิบบิบบผนังเดิมมาใช้เพื่อผู้ใช้งานได้เข้าไปสัมผัสกับผิววัสดุอย่างใกล้ชิด

**Site C : Piscina Mirabilis** ในส่วนของสปานั้นได้ใช้ส่วนระดับพื้นของโครงการที่เป็นระดับไว้ใช้เก็บน้ำมาใช้ เป็นพื้นที่สปา

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** ในส่วนของสปานั้นเมื่อพื้นที่นั้นได้ใช้วัสดุปิดผิวเป็นเซรามิกที่ แต่เดิมเคยมีการผลิตขึ้นในโครงการมาใช้เป็นผิวและด้วยการกดลงของพื้นทำให้ได้รับความเป็นส่วนตัว


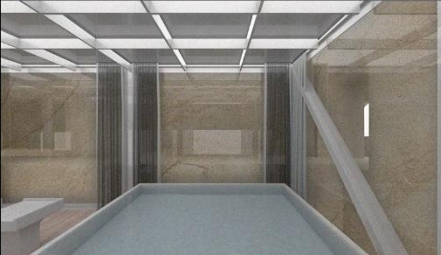
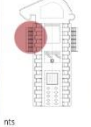

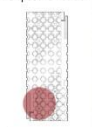

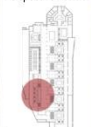

Site A	Chiesa Diruta : Spa Area	Deforming : Spiritual	Site B	St Peter's Seminary : Spa Area	Decayed Forming : Spiritual
<p>Description</p> <p>Spa area use existing building gab for the privacy and to hide from public are as much as possible.</p> <p>Perspective Position</p> 			<p>Description</p> <p>Spa area use existing abandoned water tank for the spa those water tank hide from public and have unique space.</p> <p>Perspective Position</p> 		
<p>Description</p> <p>Spa area use ground level under accommodation are for the privacy and for the still pool area under new building.</p> <p>Perspective Position</p> 		Deforming : Functional	<p>Description</p> <p>Spa area hide in the back of abandoned factory from public user and to make these below ground level quiet.</p> <p>Perspective Position</p> 		Decayed Forming : Functional

Table 8 ตารางแสดงการเปรียบเทียบส่วนของสปา

### 7.5.6 การเปรียบเทียบในส่วนของห้องนอน

**Site A : Chiesa Diruta** ในส่วนของห้องพักนั้นแม้ว่าตัวอาคารใหม่จะหลบอยู่ในซอกหลังของสถาปัตยกรรมแต่เพราะความสูงในตำแหน่งของห้องพักทำให้ผู้ใช้งานได้ใกล้ชิดกับเนื้อหาของอาคารที่มาความสูงมากกว่าปกติ และยังได้รับวิวของเมืองอีกด้วย

**Site B : St. Peter's Seminary** ในส่วนของห้องพักนั้นเมื่อห้องพักใช้งานพื้นที่เดิมแล้วด้วยขนาดพื้นที่ในอดีตที่ไม่ได้ต้องการพื้นที่ห้องที่มีขนาดใหญ่เท่าความต้องการปัจจุบันและเพราะซากสถาปัตยกรรมนี้อยู่ห่างจากตัวเมืองทำให้การมาพักอาศัยต้องการพื้นที่อำนวยความสะดวกที่ครบ พื้นที่เหล่านั้นจึงถูกจัดลงไปในแต่ละห้องของพื้นที่เดิม

**Site C : Piscina Mirabilis** ในส่วนของห้องพักนั้นเมื่อพื้นที่ห้องพักใน 1 หน่วยโดนแบ่งออกเป็น 2 ชั้นทำให้การใช้งานต้องมีบันไดที่เชื่อมระหว่างชั้นไว้ รวมทั้งวัสดุที่มีความโปร่งเพื่อสัมผัสซากสถาปัตยกรรมให้ได้มากที่สุด ความเป็นส่วนตัวจึงถูกควบคุมด้วยม่าน

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** ในส่วนของห้องพักนั้นเพื่อให้รับแสงธรรมชาติและเพิ่มมุมมอง การเชื่อมต่อกับซากอาคารทำให้พื้นที่นั้นเป็นกระจกขนาดใหญ่เพื่อเปิดรับสภาพพื้นที่โดยรอบเข้ามาในห้องพักให้ได้มากที่สุด



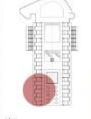

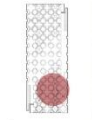

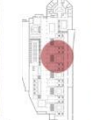
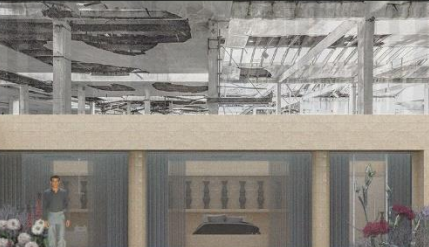
<p><b>Site A</b></p> <p>Description The Accomodation area are pushing out of the ruin into the air to make least interference to the ruin.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nrs</p>	<p><b>Chiesa Diruta : Bedroom Area</b></p> <p>Deforming : Spiritual</p> 	<p><b>Site B</b></p> <p>Description The Accomodation area are pushing out of the ruin into the air to make least interference to the ruin.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nrs</p>	<p><b>St Peter's Seminary : Bedroom Area</b></p> <p>Decayed Forming : Spiritual</p> 
<p><b>Site C</b></p> <p>Description The accomodation area are shape like a pod with multiple floor because of small and tall existing space.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nrs</p>	<p><b>Piscina Mirabilis : Bedroom Area</b></p> <p>Deforming : Functional</p> 	<p><b>Site D</b></p> <p>Description The Accomodation area are under ground to prevent the interference of existing factory large and grand space.</p> <p>Perspective Position</p>  <p>nrs</p>	<p><b>Fabbrica Pozzi : Bedroom Area</b></p> <p>Decayed Forming : Functional</p> 

Table 9 ตารางแสดงการเปรียบเทียบในส่วนของห้องนอน

### 7.5.7 การเปรียบเทียบในส่วนของผังห้องนอน

**Site A : Chiesa Diruta** ผังห้องพักจะอยู่ในลักษณะของทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า เพราะพื้นที่เหล่านี้ต้องส่งเสริมกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมใหม่ที่แทรกตัวอยู่กับหลังของซากสถาปัตยกรรมและเพราะความแคบนั้นทำให้ห้องพักถูกบีบบีบให้พื้นที่ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุดเพื่อลดการรบกวน

**Site B : St. Peter's Seminary** ผังห้องพักจะทำการหิบบยืมโครงสร้างเดิมของอาคารมาใช้ทำให้พื้นที่แต่ละสัดส่วนการใช้งานของห้องจะถูกแบ่งซอยออกจากกันด้วยโครงสร้างค้ำยันเหล่านั้น

**Site C : Piscina Mirabilis** ผังห้องพักจะโดนจำกัดรูปทรงด้วยรูปทรงเดิมของซากสถาปัตยกรรม เพราะด้วยระยะระหว่างเสาที่มีความแคบทำให้พื้นที่แต่ละห้องของการใช้งานจะถูกแบ่งออกจากกันทั้งในแนวนอน และในจำนวนชั้น

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** ผังห้องพักเมื่ออยู่ต่ำกว่าระดับความสูงทำให้พื้นที่ต้องมีการเพิ่มขนาดใหญ่เพื่อรับแสงธรรมชาติเข้ามาในส่วนที่สามารถรับเข้ามาได้สำหรับผู้ใช้งานเพื่อไม่ให้พื้นที่เหล่านั้นแคบและอึดอัด





Figure 139 ผังเปรียบเทียบห้องนอนของทั้ง 4 ชากสถาปัตยกรรม

#### 7.5.8 การเปรียบเทียบภาพรวมของโครงการ

**Site A : Chiesa Diruta** ภาพรวมของโครงการในส่วนของสถาปัตยกรรมนั้นจะเป็นการแยกโครงสร้างสถาปัตยกรรมใหม่ออกจากสถาปัตยกรรมเก่าอย่างชัดเจนและเข้าไปสัมผัสชากสถาปัตยกรรมเก่าอย่างน้อยและเบาบางที่สุดเพื่อรบกวนชากสถาปัตยกรรมเดิมน้อยที่สุด

**Site B : St. Peter's Seminary** ภาพรวมของโครงการในส่วนของสถาปัตยกรรมนั้นจะเป็นการเข้าไปใช้งานในพื้นที่เดิมเลยโดยที่วิธีการนั้นจะเป็นการ plug-in เข้าไปเสริมโครงสร้างเดิมให้สามารถใช้งานได้ตามกิจกรรมใหม่ให้

**Site C : Piscina Mirabilis** ภาพรวมของโครงการในส่วนของสถาปัตยกรรมนั้นจะเป็นการเข้าไปสร้างสถาปัตยกรรมใหม่ภายในปริมาตรของพื้นที่เดิมโดยที่สัมผัสพื้นที่อาคารเดิมให้น้อยที่สุด รวมทั้งสถาปัตยกรรมใหม่นั้นมีความโปร่งที่สูงพอที่จะไม่บดบังพื้นที่ภายในเดิม

**Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello** ภาพรวมของโครงการในส่วนของสถาปัตยกรรมนั้นจะเป็นการกตพื้นที่สถาปัตยกรรมใหม่ลงไปต่ำกว่าระดับพื้นที่โครงการ โดยที่จะเข้าไปปรับปรุงโครงสร้างเดิมอย่างชัดเจน



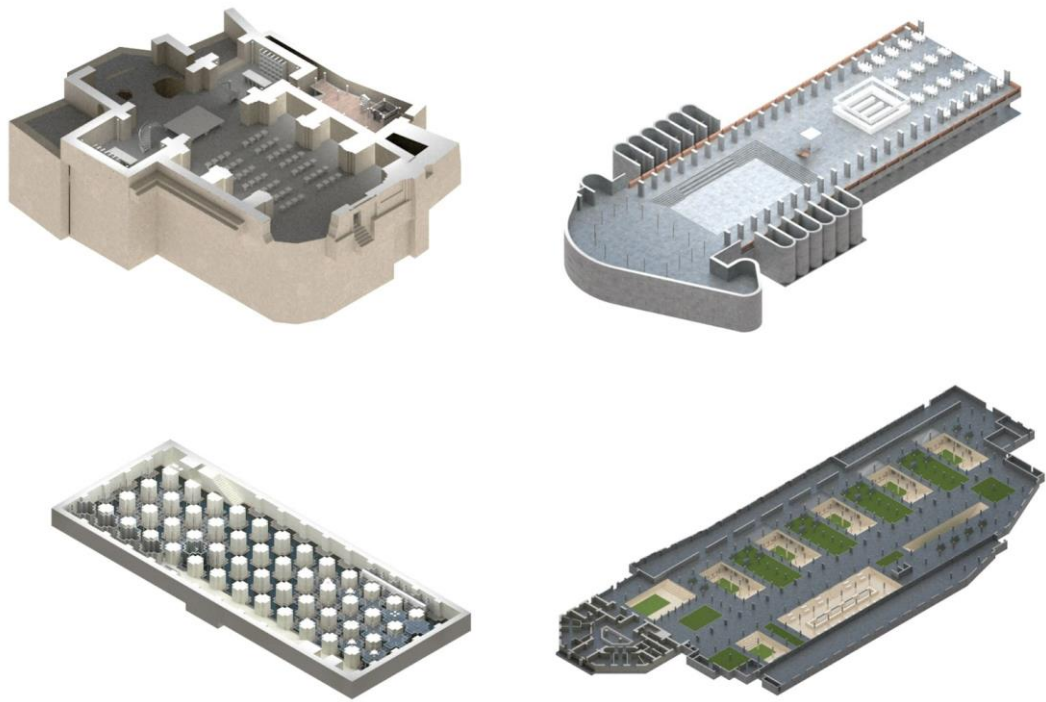


Figure 140 Isometric แสดงส่วน โถงของโครงการ

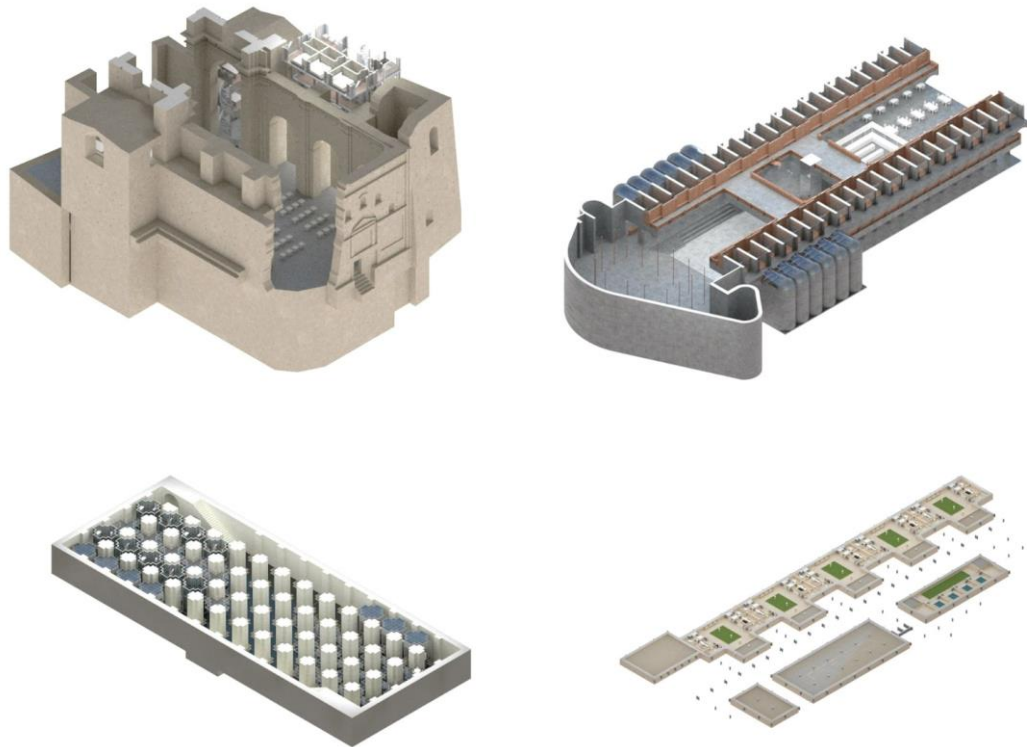


Figure 141 Isometric แสดง ส่วน โรงแรมของโครงการ



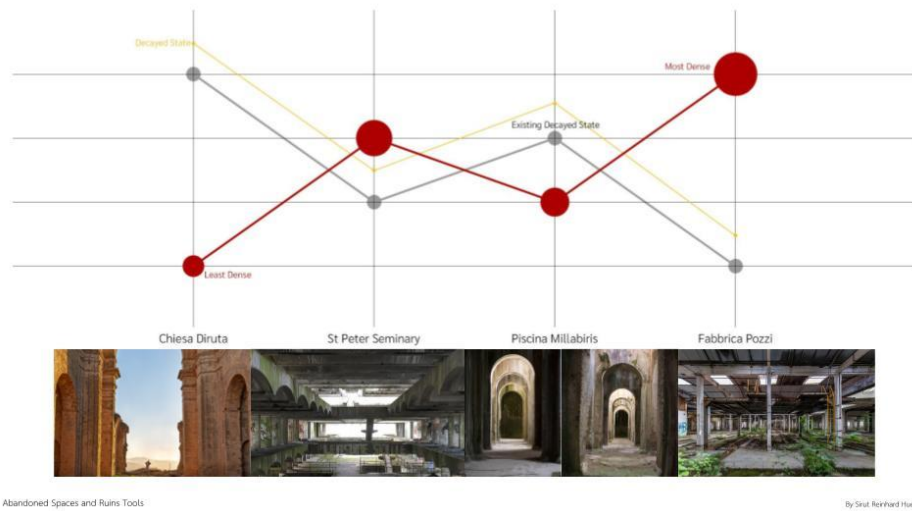


Figure 143 รูประดับความหนาแน่นของสถาปัตยกรรมใหม่

Site A : Chiesa Diruta : สถาปัตยกรรมใหม่มีความหนาแน่นและความโปร่งสูงที่สุดเพื่อรบกวนโครงสร้างเดิมน้อยที่สุด

Site B : St. Peter's Seminary : สถาปัตยกรรมใหม่มีความหนาแน่นและทำงานร่วมกับโครงสร้างเก่า

Site C : Piscina Mirabilis : สถาปัตยกรรมใหม่มีความหนาแน่นและความโปร่งสูงเพื่อรบกวนโครงสร้างเดิมน้อย

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello : สถาปัตยกรรมใหม่มีความหนาแน่นและเข้าไปสร้างทดแทนโครงสร้างเก่า

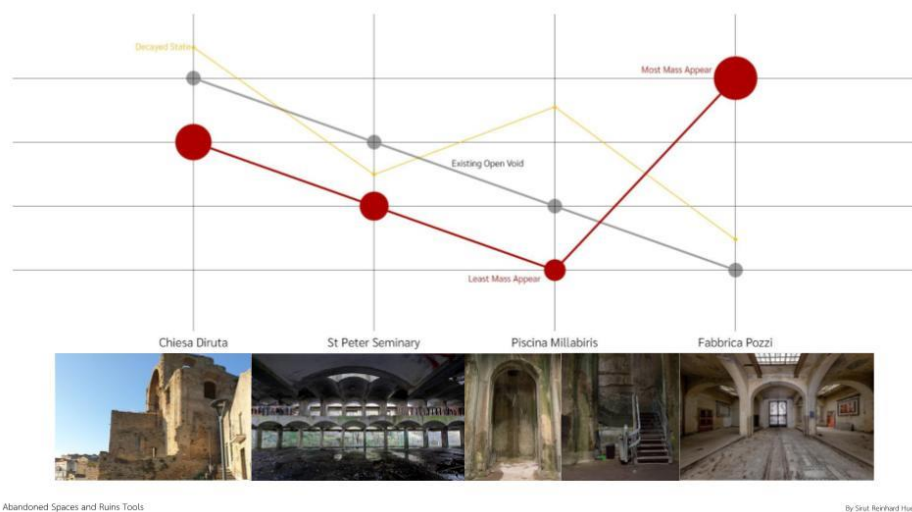


Figure 144 รูประดับการเปิดเผยตัวของสถาปัตยกรรมใหม่

Site A : Chiesa Diruta : สถาปัตยกรรมใหม่ซ่อนตัวมากที่สุดเพื่อไม่ให้บังโครงสร้างเก่าเลย

Site B : St. Peter's Seminary : สถาปัตยกรรมใหม่แสดงตัวตนออกมา ร่วมกับโครงสร้างเก่า

Site C : Piscina Mirabilis : สถาปัตยกรรมใหม่มีความโปร่งของวัสดุเพื่อบังโครงสร้างเก่าให้น้อยที่สุดแต่ยังคงใช้พื้นที่ร่วมกันอยู่

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello : สถาปัตยกรรมใหม่เข้าไปแทนที่โครงสร้างเก่าในบางส่วนและแสดงตัวตนออกมามากที่สุด

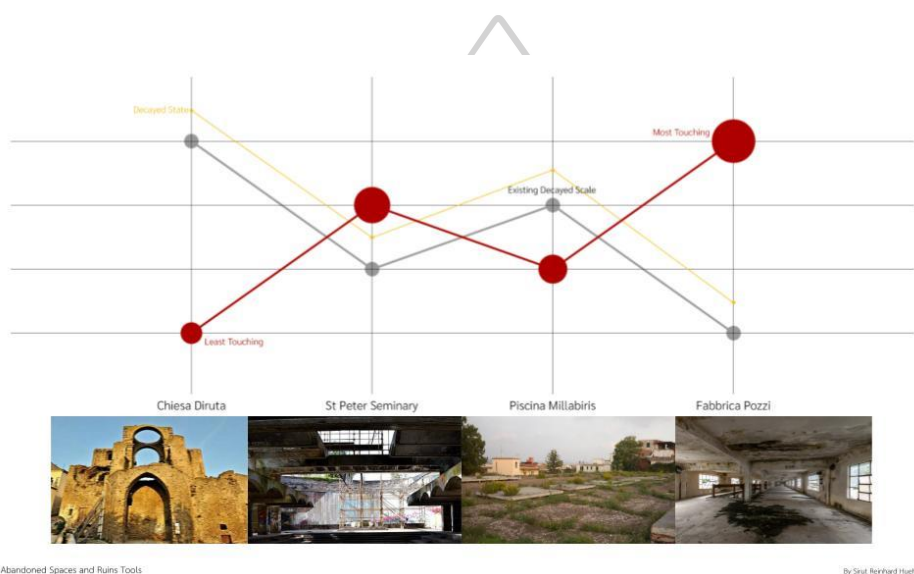


Figure 145 รูประดับของการเข้าไปสัมผัสพื้นที่ที่ทิ้งร้างของสถาปัตยกรรมใหม่

Site A : Chiesa Diruta : สถาปัตยกรรมใหม่เข้าไปสัมผัสโครงสร้างเก่าน้อยที่สุดจนแทบแยกตัวกันออกมาเลย

Site B : St. Peter's Seminary : สถาปัตยกรรมใหม่เข้าไปปรับปรุงและหยาบยืมโครงสร้างเก่า

Site C : Piscina Mirabilis : สถาปัตยกรรมใหม่เข้าไปสัมผัสโครงสร้างเก่าน้อยที่สุดในพื้นที่ภายใน

Site D : Fabbrica Pozzi Laveno Mombello : สถาปัตยกรรมใหม่เข้าไปแทนที่โครงสร้างเดิม

โดยในการออกแบบและประกอบสร้างสถาปัตยกรรมในพื้นที่ทิ้งร้างและถูกทิ้งได้มีลำดับหรือวิธีการในการวิเคราะห์และเลือกแนวทางในการออกแบบดังนี้

1. การกำหนดคำจำกัดความของพื้นที่ทิ้งร้างและซากสถาปัตยกรรมให้ชัดเจนเพื่อให้กลุ่มของพื้นที่ที่นำมาออกแบบนั้นตรงกับกลุ่มของเป้าหมายละวิธีการในการออกแบบ



2. การวิเคราะห์สภาพพื้นที่เดิมของโครงการทั้งในเชิงของกายภาพและมุมมองความรู้สึก
  - 2.1 การวิเคราะห์กายภาพของซากสถาปัตยกรรมทั้งในเรื่องของ ขนาด รูปร่างหน้าตาของซากสถาปัตยกรรม ลักษณะประเภทของซากสถาปัตยกรรม และอัตลักษณ์เดิม
  - 2.2 การวิเคราะห์เรื่องราวของโครงการในเชิงของประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นบนซากสถาปัตยกรรม และมุมมองของผู้คนต่อซากสถาปัตยกรรมนั้น
  - 2.3 การวิเคราะห์สภาพพื้นที่โดยรอบของโครงการ ทั้งในแง่ของลักษณะของอาคารและชุมชนโดยรอบสภาพอากาศ ตำแหน่งที่ซากสถาปัตยกรรมตั้งอยู่ และคุณภาพของพื้นที่รอบข้างซากสถาปัตยกรรม
  - 2.4 การวิเคราะห์ความระดับย่อยสลายของซากสถาปัตยกรรม สภาพของพืชพรรณที่เติบโตขึ้นบนซากสถาปัตยกรรม ปฏิกิริยาทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นบนซากสถาปัตยกรรม และข้อจำกัดของพื้นที่
3. การเลือกวิเคราะห์หน้าหน้าที่จะใช้ในงานออกแบบ
  - 3.1 กิจกรรมใหม่ที่จะเกิดขึ้นในโครงการหน้าหนักและพื้นที่ต่อความเหมาะสมของพื้นที่เดิม
  - 3.2 สภาพพื้นที่โดยรอบของโครงการที่จะเป็นผลจากการออกแบบทั้งต่อชุมชนและสิ่งแวดล้อมโดยรวมรวมทั้งผลกระทบต่อเมืองโดยรวม
  - 3.3 สภาพสังคมที่จะเกิดขึ้นในโครงการความต้องการของคนในชุมชนที่มีความสัมพันธ์ต่อซากสถาปัตยกรรม ความต้องการและความเหมาะสมของผู้เข้ามาใช้งานซากสถาปัตยกรรม
  - 3.4 วิธีการประกอบสร้างสถาปัตยกรรมใหม่ ทั้งในแง่ของความสัมพันธ์กันระหว่างโครงสร้างใหม่และโครงสร้างเก่า การเลือกวัสดุใหม่เพื่อเข้ามาทำงานกับสภาพวัสดุเดิม ภาระการซ่อมแซม เสริมความแข็งแรงในส่วนที่ย่อยสลายจนสามารถเกิดอันตรายได้
  - 3.5 วิธีการที่จะนำมาซึ่งการออกแบบที่ให้ความสำคัญกับน้ำหนักทางด้านแนวคิดของซากสถาปัตยกรรมเดิม
4. การออกแบบและประกอบสร้างสถาปัตยกรรมใหม่
  - 4.1 การเลือกที่จะเก็บซากสถาปัตยกรรมไว้ตามเดิมในบางกรณีการเข้าไปปรับปรุงพื้นที่ทั้งร้างอาจจะไม่ใช่คำตอบของการออกแบบ ทั้งในเรื่องของความคุ้มค่าในการก่อสร้างและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ของซากสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่ามากเกินไปเกินกว่าจะเข้าไปสัมผัสได้
  - 4.2 การเลือกที่จะซ่อมแซมและเก็บรักษาไว้สำหรับซากสถาปัตยกรรมที่ยังมีความสมบูรณ์สูงและยังคงสามารถให้ประโยชน์ต่อกิจกรรมที่ตอบรับกับความร่วมสมัยในปัจจุบันหรือมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่สูงจนการทำนุบำรุงรักษาไว้นั้นเป็นคำตอบของการเข้าไปปรับปรุง
  - 4.3 การเลือกที่จะเข้าไปปรับปรุงซากของอาคารใหม่นั้นเมื่อซากอาคารเดิมตามการวิเคราะห์แล้วสามารถเอื้อให้ออกแบบสถาปัตยกรรมใหม่ลงไปได้ตามความเหมาะสมของน้ำหนักและวิธีการซึ่งจะเข้าไปออกแบบในพื้นที่นั้น

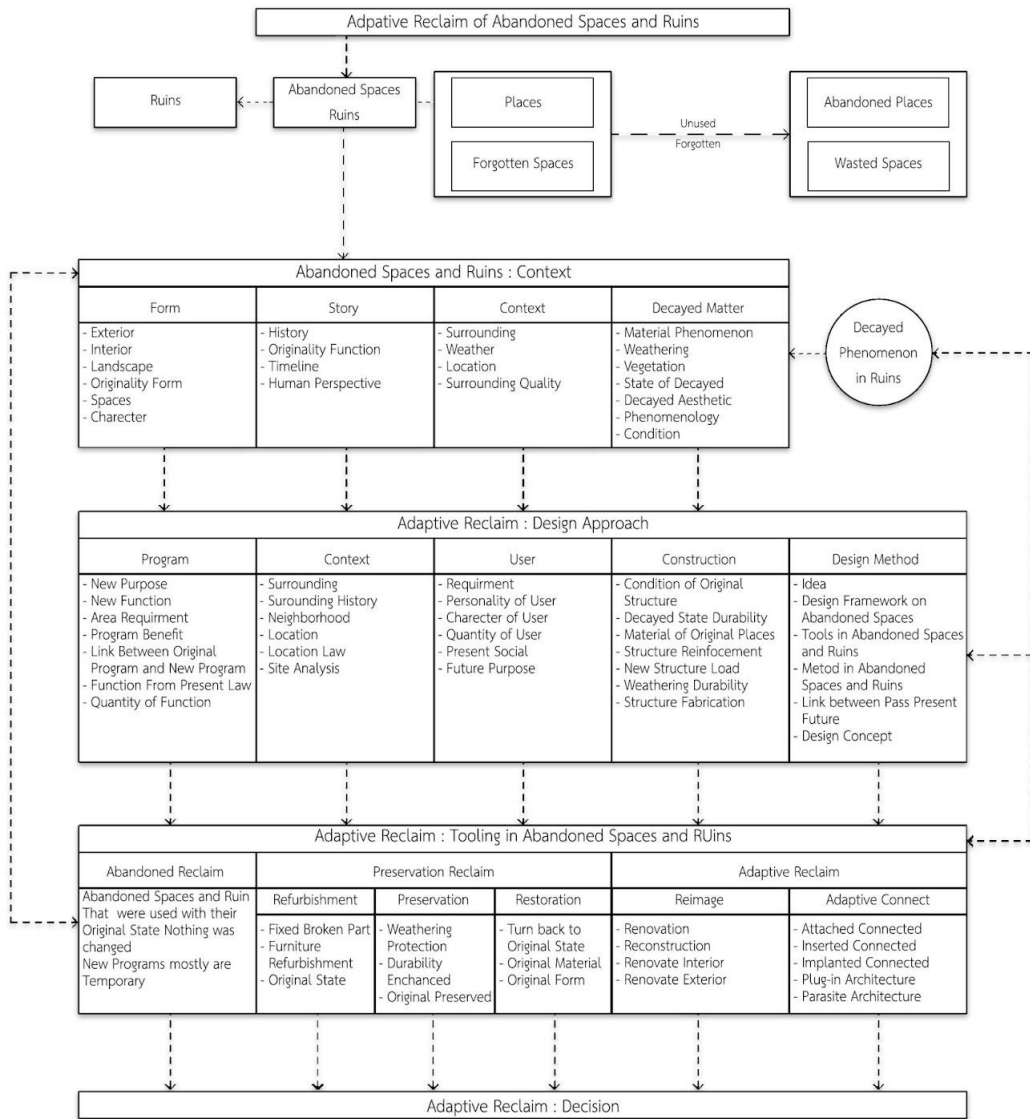


Figure 146 ไคอะแกรมสรุปการรวบรวมและพิจารณาการออกแบบบนซากสถาปัตยกรรม

## 2. ข้อเสนอแนะในการออกแบบสถาปัตยกรรมบนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกลืมน

ในการออกแบบและประกอบสร้างสถาปัตยกรรมใหม่ในพื้นที่ทิ้งร้างและถูกลืมนนั้นเป็นการนำพื้นที่ทิ้งร้างกลับมาใช้งานให้เกิดประโยชน์ขึ้นอีกครั้งหนึ่งโดยในการเลือกเข้าไปปรับปรุงซากสถาปัตยกรรมเหล่านั้นจะมีความคล้ายคลึงกับการ **Reclaim** อาคารทิ้งร้างขึ้นมาใหม่โดยคำนึงคุณค่าในด้านต่างๆที่แฝงอยู่ในพื้นที่ทิ้งร้างเหล่านั้น ทั้งเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่มีความสำคัญในระดับของชาติ หรือความสำคัญต่อบุคคลหนึ่ง ความรู้สึกต่อซากสถาปัตยกรรมนั้นได้เปลี่ยนแปลงมาตามยุคสมัยตั้งแต่เป็นบันทึกของเรื่องราววิถีชีวิตของผู้คนในสมัยก่อนจนเปลี่ยนแปลงมาเป็นเป็นสัญลักษณ์ความงามของธรรมชาติที่กลับมาจับทาบอีกครั้งหนึ่งบนจนมาเป็นพื้นที่ของความอิสระการพจญภัยเข้าไปหาพื้นที่ที่ไม่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน และในบางครั้งความรู้สึกร่อนของซากสถาปัตยกรรมอาจจะไม่ใช่แค่ความเก่าและความสกปรกแต่ยังมีเรื่องราวและกาลเวลาที่ถูกซ่อนไว้ในซากสถาปัตยกรรมอีกด้วย ความงามเหล่านั้นเป็นความงามที่ไม่สามารถสร้างขึ้นหรือเลียนแบบได้ แต่เป็นความเหมาะสมของเวลาและเหตุการณ์ที่ทำให้ความรู้สึกร่อนเหล่านั้นเกิดความงามขึ้นในการก่อสร้างอาคารนั้นอาจไม่จำเป็นต้องเป็นการสร้างอาคารใหม่ขึ้นเสมอไปแต่สามารถเป็นการยับยั้งสิ่งที่ยังคงอยู่แล้วมาใช้งานอีกครั้งหนึ่ง การยับยั้งเหล่านั้นยังทำให้การใช้ทรัพยากรของโลกลดลงไปอีกอีกด้วย ทรัพยากรก่อสร้างส่วนมากนั้นเป็นสิ่งของทางกายภาพที่ใช้แล้วสามารถหมดไป ถ้าพื้นที่เดิมในการออกแบบนั้นยังคงมีซากสถาปัตยกรรมตั้งอยู่การนำชีวิตกลับมาใส่ให้ซากเหล่านั้นได้กลับมาทำงานอีกครั้งก็คงเป็นเรื่องที่ดีไม่น้อย

ในการทดลองออกแบบนั้นเป็นเพียงแค่ความเป็นไปได้หนึ่งตามสภาพและเทคโนโลยีการก่อสร้างในปัจจุบันที่สามารถเกิดขึ้นได้บนพื้นที่ทิ้งร้างและถูกลืมนยังมีวิธีการและความเป็นไปได้อื่นอีกมากตามน้ำหนักและความเหมาะสมต่อซากสถาปัตยกรรม นอกจากนี้มนุษย์โลกยังมีการพัฒนาขึ้นตามยุคสมัยและเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยหวังว่าในอนาคตจะมีความเป็นไปได้ใหม่เกิดขึ้นในการก่อสร้างที่ประหยัดซึ่งทรัพยากรและเป็นประโยชน์ต่อโลกใบนี้ เพื่อให้มนุษย์โลกได้ดำเนินชีวิตต่อไปบนโลกใบนี้อีกนาน

## รายการอ้างอิง

- Barasch, D. (2019). *Ruin and Redemption in Architecture* (1 ed.). Phaidon Press Ltd.
- Damla Misirlisoy, K. G. (2016). Adaptive reuse strategies for heritage buildings: A holistic approach. *Sustainable Cities and Society*, 26, 91-98.
- DILLON, B. (2005). Fragments from a History of Ruin. *Cabinet*, 06(20).
- Huyssen, A. (2006). Nostalgia for Ruins. *Grey Ruins*, 23, 6-21.
- Moorhouse, C. C. Reclaiming Time: The Past, Present and Future in Ruins. *RENDER | THE CARLETON GRADUATE JOURNAL OF ART AND CULTURE*, 1.
- Nieszczerzewska, M. (2015). Derelict architecture : Aesthetics of an unaesthetic space. *Argument: Biannual Philosophical Journal*, 5, 387-397.
- Yuan Li, L. Z., Jingxiong Huang, Andrew Law. (2021). Research frameworks, methodologies, and assessment methods concerning the adaptive reuse of architectural heritage: a review. *Built Heritage*, 5.







## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ศิริจ ไรน์ฮาร์ด ฮุนเนอร์
วัน เดือน ปี เกิด	20 มิถุนายน 2539
สถานที่เกิด	ประเทศไทย
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2557 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนสาธิตแห่ง มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา พ.ศ.2562 สำเร็จการศึกษาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ.2563 ศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาสถาปัตยกรรม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	67/514 ซ.แจ้งวัฒนะ 10 แขวงทุ่งสองห้อง เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร

