



การศึกษาองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางศิลปะ  
ย่านนิมมานเหมินท์



โดย  
นายสิปปกิจ ดวงแก้วใหม่

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม  
ภาควิชาสถาปัตยกรรม  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2558  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การศึกษาองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางศิลปะ  
ย่านนิมมานเหมินท์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม  
ภาควิชาสถาปัตยกรรม  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2558  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE STUDY OF ARCHITECTURAL ELEMENTS TO PROMOTE ART ACTIVITIES IN  
NIMMANHAEMIN AREA



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree  
Master of Architecture Program in Architecture  
Department of Architecture  
Graduate School, Silpakorn University  
Academic Year 2015  
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางศิลปะ ย่านนิมมานเหมินท์” เสนอโดย นายสิปปกิจ ดวงแก้วใหม่ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศน์วงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจชัย จิตขจรวานิช

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ศาสตราจารย์ ดร.วีระ อินพันทัง)

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

..... กรรมการ

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อรศิริ ปาณินท์ )

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

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจชัย จิตขจรวานิช)

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



57054220: สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

คำสำคัญ: นิมมานเหมินท์ / สถาปัตยกรรม / ศิลปะ

ศิลปกิจ ดวงแก้วใหม่: การศึกษาองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางศิลปะ ย่านนิมมานเหมินท์. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ผศ. ดร. กิจชัย จิตขจรวานิช. 81 หน้า.

ในปัจจุบันเทคโนโลยีและการสื่อสารมีความเจริญก้าวหน้าครอบคลุมไปในทุกๆพื้นที่ แม้จะทำให้เกิดความสะดวกสบายในการรับรู้และการติดต่อ แต่การปฏิสัมพันธ์กันทางกายภาพและการใช้พื้นที่จริงกลับลดน้อยลง มีการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับพื้นที่ในโลกเสมือนเช่น ทางสังคมออนไลน์ กิจกรรมทางศิลปะก็ได้รับผลกระทบนี้เช่นกันส่งผลให้พื้นที่รองรับกิจกรรมทางศิลปะลดน้อยลงเรื่อยๆ

จากข้อปัญหานี้จึงเกิดวัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ขึ้นเพื่อ ทำความเข้าใจในปัจจัยต่างๆที่เปลี่ยนแปลง และออกแบบโปรแกรมในการสร้างพื้นที่ทางกายภาพที่ดึงดูดคนเข้ามาใช้ให้เกิดการแลกเปลี่ยน และรองรับกิจกรรมทางศิลปะได้เหมาะสมกับสังคมที่เทคโนโลยีมีบทบาทมากขึ้น โดยมีความมุ่งหมายที่จะใช้ องค์ประกอบต่างๆทางสถาปัตยกรรมมาช่วยแก้ปัญหา และส่งเสริมให้เกิดพื้นที่ศิลปะที่ให้ประโยชน์ต่อสังคม จากปัจจัยต่างๆจึงเกิดสมมติฐานว่า ย่านนิมมานเหมินท์ในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้นแบบที่มีความเป็นไปได้ที่จะ ทำการศึกษา เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีความเฉพาะตัวสูง ทั้งในเรื่องกลุ่มผู้ใช้พื้นที่ที่หลากหลาย และกิจกรรมทางศิลปะที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติของพื้นที่ อีกทั้งตำแหน่งที่ตั้งที่อยู่ใกล้พื้นที่สาธารณะประโยชน์ต่างๆ ที่เอื้อต่อการ ดึงดูดให้คนมาใช้ โดยเริ่มต้นจากการศึกษาความเปลี่ยนแปลงในกิจกรรมการสร้างสรรคงานศิลปะต่างๆ ศึกษา หลักทฤษฎีการวิเคราะห์จินตภาพของเมืองจาก Kevin Lynch ประกอบกับทฤษฎีการใช้พื้นที่สาธารณะของ Jan Gehl ในเรื่องของปัจจัยต่างๆที่ทำให้เมืองนั้นมีความน่าอยู่และรองรับการใช้งานพื้นฐาน

ผลของการศึกษาและออกแบบคือ ได้พบความเปลี่ยนแปลงของกิจกรรมทางศิลปะว่าทั้งกิจกรรมทางกายภาพที่จับต้องได้ กับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่นั้นสามารถทำงานร่วมกันได้ เกิด การเรียนรู้ระหว่างสิ่งเก่าและสิ่งใหม่ ทั้งยังเพิ่มศักยภาพและดึงดูดให้คนเข้ามาใช้ ทำให้เกิดพื้นที่กิจกรรมทาง ศิลปะที่ดีขึ้น ระหว่างการศึกษาได้พบลักษณะเฉพาะตัวของคนในพื้นที่ จึงมีการออกแบบโปรแกรมเพิ่มเติมใน การใช้อาคารประกอบทางสถาปัตยกรรมและธรรมชาติมาใช้เชิงสัญลักษณ์ ทำให้เกิดแนวเส้นทางสีเขียวที่สำคัญ เป็นจุดเด่นของย่าน และเป็นตัวอย่างในการรักษาพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน

---

ภาควิชาสถาปัตยกรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์.....

57054220: MAJOR: ARCHITECTURE

KEY WORD: NIMMANHAEMIN / ARCHITECTURE / ART

SIPPAKIJ DUANGKAEWMAI: THE STUDY OF ARCHITECTURAL ELEMENTS TO PROMOTE ART ACTIVITIES IN NIMMANHAEMIN AREA. THESIS ADVISOR: ASST. PROF. KITCHAI JITKHAJORNWANICH, Ph.D. 81 pp.

At present, we are living in the digital era, there are convenience as well, but at the same time resulting in reduced physical interaction. Using the most space in the virtual social instead of, there are many problems too. Art activities have been affected as well. Despite technological advances, some artist can create new way to work, but in many activities, the problem has not applied as they should be and insufficient for support art activities

This study aims to understand the factors that changed, design program to create attractive physical space for people, supporting art activities by architectural elements. Chiang Mai, In Nimmanhaemin area, it was hypothesized that a variety of factors, dynamic, sense of place and high possibility to be studied. Although there many problems, High building density grows rapidly. Lack of proper pedestrian areas As well as space for activities is not clear. However, it is interesting for modify and enhance the advantages of the region. The scope of the study, use Architectural elements to solve problems and promote the benefits of space in the Nimmanhaemin. Then study of changes in creating art work, study of Kevin Lynch's the image of the city theory to analyze with the urban theory of Jan Gehl about the factors that cause it.

The results of study, two creative art process, analog and digital can intergrade, physical and virtual can adjust to living together. Encourages learning between something old and something new, Different user and variety of planning can intergrade. Design program can solve some specific areas that some people may use space of just a passageway to another area by many creative spaces. At the conclusion of the study is unique in the area of Chiang Mai, conservative mind with green space. The program is designed in the architectural and natural symbol, new axis of trees, the major green routes, for specific city to achieve sense of place and sustainable city.

---

Department of Architecture

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature.....

Academic Year 2015

Thesis Advisor's signature.....

## กิตติกรรมประกาศ

ตลอดการศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนลุล่วงไปได้ด้วยดีนั้น ได้รับการส่งเสริมจากบุคคลผู้มีพระคุณหลายท่านด้วยกัน ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ในความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ต้นข้าว ปาณินท์ ที่ได้ให้การสนับสนุน คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ และมีคุณค่าอย่างยิ่ง นอกจากนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร.วีระ อินพันทัง, ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อรศิริ ปาณินท์, อาจารย์ อรมา ศยามเศรณี, อาจารย์ สุกตยุดิ จารุณูช และอาจารย์ ธนาคาร โมกชะสมิต เป็นอย่างสูงที่ได้ให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะที่มีประโยชน์ ตลอดจนการเอื้อเฟื้อในการศึกษาทำวิทยานิพนธ์อย่างเข้าใจมาโดยตลอด รวมถึงคณาจารย์ทุกท่านในหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาแนวความคิดในการออกแบบทุกท่าน ที่ให้ความรู้ ความเมตตาในการเรียนมาโดยตลอดการศึกษา

ขอขอบพระคุณ ผศ. ดร.กิจชัย จิตขจรวานิช สำหรับการดูแล ความรู้และทักษะเกี่ยวกับพื้นที่การทำงานศิลปะ การอยู่อาศัยกับความเป็นไปของเมือง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ พัฒนปกรณ์ ลีลาพฤทธิ ที่เป็นผู้จุดประกายให้คำปรึกษาที่มีค่าในการเลือกเรียนหลักสูตรนี้

ขอขอบคุณ นายธนภัทร ตันดีจัม ที่ช่วยงานในส่วนของหุ่นจำลองขั้นสุดท้ายและรูปเล่มวิทยานิพนธ์นี้ให้ลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นที่ 15 ในหลักสูตร สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาแนวความคิดในการออกแบบ ที่เต็มเต็มการเรียนการสอนให้เข้มข้นและสนุกสนานเป็นที่สุด ตลอดจนน้ำใจ ความเป็นกันเอง และการดูแลเอาใจใส่ช่วยเหลือในการเรียนมาโดยตลอด

ขอขอบคุณพี่น้อง และเพื่อนๆ ในแวดวงการทำงานทุกท่าน ทั้งรายการเรื่องเล่าเข้านี้ วงดนตรี ตลอดจนสถานที่ทำงานต่างๆ ที่เข้าใจและให้กำลังใจในการมาเรียนครั้งนี้

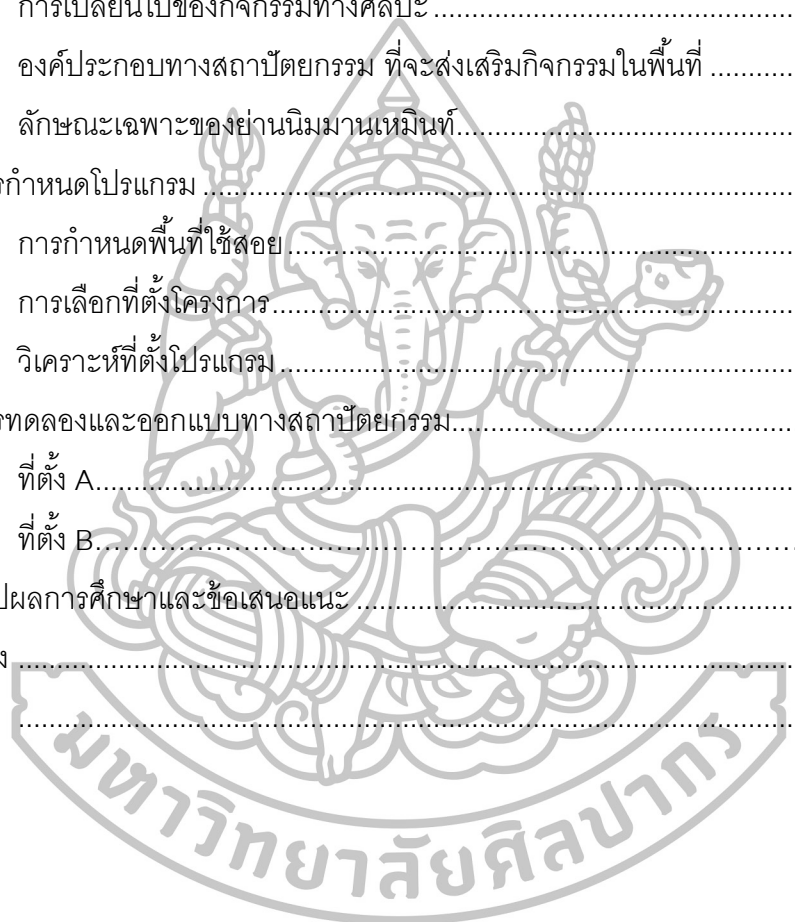
ขอขอบคุณครอบครัวแสวงใส ที่ให้การสนับสนุนที่มีค่าและเป็นกำลังใจที่แข็งแกร่งเสมอ  
สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณครอบครัว ญาติมิตร ครูอาจารย์ทั้งทางตรงและทางอ้อมที่เป็นแรงกำลังใจในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถสร้างประโยชน์และเป็นแนวทางต่อยอดในการศึกษาแก่ท่านที่สนใจต่อไป

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาพ .....	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการศึกษา .....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์.....	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	2
ขอบเขตของการศึกษา .....	3
ขั้นตอนและวิธีการศึกษา.....	3
แหล่งข้อมูล .....	3
2 เมืองที่มีชีวิตและการใช้พื้นที่สาธารณะ .....	4
กิจกรรมกลางแจ้ง .....	4
สิ่งจำเป็นเบื้องต้นในการออกแบบ .....	6
การรับรู้และการสื่อสาร.....	6
การวางผังเมืองและผังบริเวณ.....	8
ปัจจัยพื้นฐาน .....	10
3 จินตภาพของเมือง.....	13
เส้นทางสัญจร .....	13
ขอบเขต .....	14
ย่าน .....	14
จุดศูนย์รวม .....	15
จุดหมายตา .....	15
4 ย่านนิมมานเหมินท์ .....	16
5 กรณีศึกษา.....	18



บทที่	หน้า
สถาปัตยกรรมกับที่อยู่อาศัย .....	18
สถาปัตยกรรมกับพื้นที่เฉพาะเจาะจง .....	20
ภูมิสถาปัตยกรรมที่อยู่ร่วมกับเมือง .....	24
6 กระบวนการศึกษา.....	27
การเปลี่ยนแปลงของกิจกรรมทางศิลปะ .....	27
องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ที่จะส่งเสริมกิจกรรมในพื้นที่ .....	32
ลักษณะเฉพาะของย่านนิมมานเหมินท์.....	33
7 การกำหนดโปรแกรม .....	45
การกำหนดพื้นที่ใช้สอย.....	46
การเลือกที่ตั้งโครงการ.....	48
วิเคราะห์ที่ตั้งโปรแกรม.....	48
8 การทดลองและออกแบบทางสถาปัตยกรรม.....	56
ที่ตั้ง A.....	59
ที่ตั้ง B.....	66
9 สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ.....	76
รายการอ้างอิง.....	79
ประวัติผู้วิจัย.....	81



## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	การพัฒนาของระดับความสัมพันธ์ .....	5
2	การรวมตัวและการกระจายตัว.....	8
3	การประสานและการจำแนก.....	9
4	การเชื่อเชิญและการขับไล่.....	9
5	การเปิดรับและการปิดล้อม.....	10
6	ทางสัญจร.....	13
7	แนวขอบเขต .....	14
8	บรรยากาศของความเป็นย่าน.....	14
9	จุดศูนย์รวมของคนและกิจกรรม .....	15
10	จุดหมายตา .....	15
11	กลุ่มของเครือข่ายสถาปัตยกรรมที่เป็นหน่วยย่อย .....	18
12	พื้นที่ริมขอบที่เชื่อมต่อกับพื้นที่ส่วนกลาง.....	19
13	กิจกรรมที่เกิดขึ้นได้จากพื้นที่ส่วนกลาง .....	19
14	พื้นที่ใช้สอยที่รองรับกิจกรรมทางศิลปะ.....	20
15	สถาปัตยกรรมทำหน้าที่หลายอย่าง และมีการเชื่อมต่อกับเมือง .....	21
16	การใช้ภูมิประเทศเป็นพื้นที่รองรับกิจกรรม .....	21
17	การออกแบบองค์ประกอบเล็กๆให้เมืองน่าอยู่.....	22
18	การใช้เทคโนโลยีมาผสมผสานกับการออกแบบพื้นที่.....	23
19	พื้นที่สำหรับการเล่นที่ปลอดภัยและดึงดูด .....	23
20	การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนกับการพัฒนาพื้นที่.....	24
21	แนวขอบที่สร้างบรรยากาศและเอกลักษณ์ของเมือง .....	25
22	การสร้างบรรยากาศที่ดีในชุมชน.....	26
23	ความแตกต่างระหว่างวิธีการดั้งเดิมกับวิธีการใหม่ .....	28
24	การผสมผสานของวิธีการผลิตผลงานและการสื่อสาร .....	29
25	วงจรกิจกรรมทางศิลปะที่สมบูรณ์.....	29
26	การกำหนดตัวของกลุ่มทดลอง .....	30
27	เลือกกลุ่มตัวอย่างจากข้อจำกัด .....	31

ภาพที่	หน้า
28	ความต้องการทางด้านพื้นที่ในวงจรถัดที่สมบูรณ..... 32
29	แสดงแนวเส้นทางสัญจร ระดับสเกลเมืองเชียงใหม..... 33
30	แสดงแนวขอบ ระดับสเกลเมืองเชียงใหม..... 33
31	แสดงย่านต่างๆ ระดับสเกลเมืองเชียงใหม..... 34
32	แสดงจุดศูนย์รวมต่างๆ ระดับสเกลเมืองเชียงใหม..... 34
33	แสดงจุดหมายตาสาคัญ ระดับสเกลเมืองเชียงใหม..... 34
34	จินตภาพระดับสเกลของเมืองเชียงใหม..... 35
35	จินตภาพของเมืองเมื่อขยายเข้ามาบริเวณที่ทำการศีกษา..... 36
36	แสดงทางสัญจรในย่านนิมมานเหมินท์..... 36
37	แนวเส้นขอบในย่านนิมมานเหมินท์..... 37
38	บริเวณที่เกิดเป็นย่านเล็กๆในพื้นที่นิมมานเหมินท์..... 37
39	จุดศูนย์รวมในย่านนิมมานเหมินท์..... 38
40	จุดหมายตาในย่านนิมมานเหมินท์..... 38
41	จินตภาพของเมือง ในย่านนิมมานเหมินท์..... 39
42	ผังบริเวณของย่านนิมมานเหมินท์..... 40
43	Figure and Ground ของย่านนิมมานเหมินท์..... 41
44	การศีกษามิติทางกายภาพผ่านทางหุ่นจำลอง..... 41
45	การแยกประเภทของพื้นที่ตามลักษณะการใชงานต่างๆ..... 42
46	ความหลากหลายทางกายภาพในย่านนิมมานเหมินท์..... 43
47	แนวขอบของอาคารสูงที่เพิ่มอยางต่อเนื่อง..... 44
48	แสดงความคิดในการกำหนดโปรแกรมออกแบบ..... 45
49	แสดงการใชพื้นที่ในโปรแกรม..... 46
50	ขนาดของพื้นที่ทำงานที่แตกตางกัน..... 46
51	จำนวนพื้นที่ใชสอยในโครงการ..... 47
52	การเลือกที่ตั้งโครงการ..... 48
53	ที่ตั้ง A และการใชสอยพื้นที่รอบๆ..... 49
54	ลักษณะพื้นที่ในที่ตั้ง A..... 49
55	การวิเคราะห์แกนของมุมมองที่ตั้ง A..... 50

ภาพที่	หน้า
56	แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ A ในกรณีต่างๆ ..... 51
57	ที่ตั้ง B และการใช้สอยพื้นที่รอบๆ ..... 52
58	ลักษณะพื้นที่ในที่ตั้ง B ..... 53
59	ตำแหน่งการเชื่อมต่อกันของมุมมองในพื้นที่ B ..... 53
60	การวิเคราะห์หาแกนมุมมองจากแต่ละพื้นที่ ..... 54
61	แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ B ในกรณีต่างๆ ..... 55
62	ปัจจัยพื้นฐานในการรับรู้ที่ส่งผลต่อกิจกรรม ..... 56
63	สัญลักษณ์ในการกำกับพื้นที่ทดลองกิจกรรมทางศิลปะ ..... 57
64	สัญลักษณ์ในการกำกับรูปแบบสถานการณ์ต่างๆ ..... 58
65	การก่อรูปในพื้นที่ A ครั้งที่ 1 ..... 59
66	การเก็บข้อมูลพื้นที่ A ครั้งที่ 1 ..... 60
67	การก่อรูปในพื้นที่ A ครั้งที่ 2 ..... 61
68	การทดลองในพื้นที่ A ผ่านหุ่นจำลอง ..... 62
69	การเก็บข้อมูลพื้นที่ A ครั้งที่ 2 ..... 63
70	ผังพื้นที่และกิจกรรมของพื้นที่ A ในขั้นสุดท้าย ..... 64
71	หุ่นจำลองในการออกแบบขั้นสุดท้าย ..... 65
72	การก่อรูปในพื้นที่ B ครั้งที่ 1 ..... 66
73	การเก็บข้อมูลพื้นที่ B ครั้งที่ 1 ..... 67
74	แสดงการแบ่งตัวของหน่วยพักอาศัยในทุกพื้นที่ ..... 68
75	ศึกษาแบบทดลองที่ 2 ด้วยหุ่นจำลอง ..... 68
76	การเก็บข้อมูลพื้นที่ B ครั้งที่ 2 ..... 69
77	แสดงการทดลองในระดับสเกลเล็กและการรวมกลุ่ม ..... 70
78	ศึกษาการทดลองพื้นที่ B ครั้งที่ 3 ด้วยหุ่นจำลอง ..... 71
79	การเก็บข้อมูลพื้นที่ B ครั้งที่ 3 ..... 71
80	ผังบริเวณของพื้นที่ B ในการออกแบบครั้งสุดท้าย ..... 72
81	กิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ B1 ..... 73
82	กิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ B2 ..... 73
83	กิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ B3 ..... 74

ภาพที่		หน้า
84	บรรยากาศในพื้นที่จากหุ่นจำลอง .....	74
85	การเชื่อมต่อในพื้นที่ B .....	75
86	เปรียบเทียบการเกิดกิจกรรมและจินตภาพของพื้นที่ A และ B .....	77



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของการศึกษา

กิจกรรมทางศิลปะเป็นสิ่งที่สำคัญ สามารถแสดงถึงวัฒนธรรมในสังคมนั้นๆ ว่ามีความเจริญงอกงามเพียงใด ประเทศใดที่มีรากฐานทางศิลปะในหลายๆแขนงมายาวนาน มักก่อให้เกิดความสมดุลต่อคุณภาพชีวิตของคนใช้ชีวิตไปด้วย ศิลปะมีมากมายหลายแขนง สามารถเกิดกระบวนการสร้างงานใหม่ๆ มาได้เรื่อยๆ กิจกรรมทางศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับพื้นที่ ตั้งแต่ผู้สร้างงานในแต่ละแขนงก็ใช้พื้นที่กันคนละแบบ ในแต่ละบุคคลก็จะแยกย่อยลงไปอีกตามทักษะ ความถนัด พื้นฐานของวัฒนธรรมนั้น และอีกมากมายหลายปัจจัย เมื่อผลงานสำเร็จก็ยังคงต้องการพื้นที่ในการแสดง ไม่ว่าจะตัวผลงานเอง หรือเป็นการไปมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับผู้ชม ตลอดจนการอุดหนุนผลงานนั้นๆ กลับไปไว้เป็นส่วนตัว หรือจากผู้ชมผลงาน ก็อาจกลายมาเป็นผู้ผลิตงานศิลปะเองได้ จนดูเหมือนว่าการเติบโตทางกิจกรรมศิลปะนั้นจะมีได้หลากหลายรูปแบบ และยังคงเกี่ยวเนื่องกับพื้นที่ทางกายภาพเสมอไม่ต่างจากโลกทางด้านเทคโนโลยีที่ได้พัฒนาต่อเนื่องเคียงคู่กับจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้นรวดเร็วมาตลอด ชีวิตความเป็นอยู่ การเดินทาง การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารนั้น ง่ายตายและรวดเร็วขึ้นมาก และส่งผลกระทบต่อทุกคน อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ศิลปะก็เช่นกันที่ได้รับผลกระทบนั้น ในด้านหนึ่งเราสามารถสร้างสรรค์งานได้เร็วขึ้น เรียนรู้วิธีการใหม่ๆ ได้จากคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่ติดตัวเราตลอดเวลา พร้อมจะให้ข้อมูลทุกอย่าง แม้แต่การไม่ต้องเดินทางไปในพื้นที่ที่แสดงงานศิลปะนั้น เราก็สามารถชมผลงานของศิลปินต่างๆ ได้ครั้งละมากๆ ครั้งละหลายๆที่ ขณะเดียวกันในอีกด้านหนึ่ง ผู้คนจำนวนไม่น้อยก็สามารถเก็บผลงานศิลปะนั้นๆ ไว้เป็นของส่วนตัวได้ โดยไม่ต้องอุดหนุนจากผู้สร้างงานด้วยซ้ำ ซึ่งทยอยส่งผลในหลายมิติ เห็นชัดๆคือผู้คนใช้พื้นที่เสมือนในโลกอินเทอร์เน็ตมากขึ้น พื้นที่จริงทางกายภาพ ผลงานทางกายภาพ กลับได้รับการเข้าถึงน้อยลงเรื่อยๆ จนเป็นที่มาของการลดถอยของศิลปะหลายแขนง ที่ส่งผลร้ายสุดคือตัวผู้ผลิตงานเอง หากปรับตัวไม่ได้ ก็จำเป็นต้องลด การสร้างสรรค์งานลง หรือเลิกในที่สุด

## 2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

จากการมองเห็นปัญหาข้างต้น ทำให้เกิดประเด็นหลายอย่าง ไม่ว่าจะเรื่องการที่เทคโนโลยีเจริญก้าวหน้าไปมาก ในขณะที่การปรับตัวทางกิจกรรมทางศิลปะนั้นยังไม่สมดุล ผู้สร้างงานศิลปะยังไม่รู้ว่าจะใช้ความได้เปรียบทางเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดอย่างไร ผู้อุดหนุนงานศิลปะใช้พื้นที่ทางกายภาพลดลง ตลอดจนกิจกรรมทางศิลปะที่เคยเกิดขึ้นจริงๆ มีการเดินทางมารับชม มาแสดงงานที่เปลี่ยนไป และอีกหลายผลกระทบที่เกิดขึ้น วิทยานิพนธ์นี้ จึงมีจุดมุ่งหมายที่จะทำการศึกษาดังการใช้พื้นที่ทางกายภาพในการสร้างงานศิลปะที่เปลี่ยนไป รวมถึงความสำคัญขององค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ว่าสามารถเอื้อให้เกิดการปรับตัว และสนับสนุนการเกิดขึ้นของกิจกรรมทางศิลปะในแขนงต่างๆ ที่มีผลต่อคนในยุคปัจจุบัน เพื่อนำไปสู่การออกแบบโปรแกรมที่สอดคล้องกับการใช้พื้นที่แบบใหม่ ของกระบวนการทางศิลปะ ทั้งผู้สร้าง ผู้ชม ผู้อุดหนุน และต่อยอดให้เกิดความพร้อมในการรองรับสิ่งใหม่ๆ ที่จะเกิดขึ้นได้ในอนาคต

## 3. สมมติฐานของการศึกษา

ในเมื่อเทคโนโลยีคล้ายกับจะส่งผลร้ายเป็นหลัก คำถามแรกที่เกิดขึ้นคือ แล้วข้อดีของเทคโนโลยีที่จะเอื้อให้เกิดการสร้างสรรค์ใหม่ๆ คืออะไร เราจะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ แล้วนำมาปรับใช้เป็นเครื่องมือ ได้หรือไม่ เป็นไปได้ในทิศทางใดที่กระบวนการผลิตงานศิลปะจะพัฒนาได้ พร้อมๆ กับความเร็วของการรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร พื้นที่แสดงงานเสมือนที่ดึงดูด จะสามารถทำให้ผู้คนอยากมีส่วนร่วมในพื้นที่จริงได้หรือไม่ อย่างไร คำถามสำคัญ คือ เราจะออกแบบโปรแกรมและองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเพื่อให้เอื้อต่อการเกิดกิจกรรมศิลปะในพื้นที่กายภาพจริงในยุคที่ทุกคนออนไลน์และมีเทคโนโลยีใกล้ตัวได้อย่างไร และหากกำหนดพื้นที่ที่มีความพิเศษทางกายภาพ สังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมเป็นจุดเริ่มในการศึกษา ในที่นี้คือพื้นที่ ย่านนิมมานเหมินท์ ในจังหวัดเชียงใหม่ เมื่อรวมกับการศึกษาความพิเศษของการใช้พื้นที่ในการเกิดกิจกรรมที่เป็นรูปแบบใหม่ จะเกิดผลลัพธ์ไปในทางใด

## 4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4.1 สามารถทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ เกี่ยวกับกระบวนการสร้างงานศิลปะ ในแขนงต่างๆ ที่เปลี่ยนไป เพื่อนำไปปรับตัวและประยุกต์ใช้ ทั้งผู้ผลิตงาน ผู้สนับสนุนงานศิลปะได้

4.2 เกิดแนวทางใหม่สำหรับการใช้สถาปัตยกรรมเพื่อแก้ปัญหาการใช้พื้นที่กิจกรรมทางศิลปะในปัจจุบัน และรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

4.3 กระตุ้นให้สังคมเกิดความเข้าใจในศิลปะว่ามีความสำคัญ และปลูกฝังวินัยในการเคารพคุณค่าของการสร้างผลงาน

## 5. ขอบเขตของการศึกษา

ศึกษาทบทวนวรรณกรรม ข้อทฤษฎีต่างๆ ศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลงของกิจกรรมทางศิลปะแขนงต่างๆ ในทางกายภาพ และทำความเข้าใจความเป็นย่านนิมมานเหมินท์จากหลักทฤษฎี เพื่อสร้างโปรแกรมและออกแบบงาน โดยใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม จากแนวคิดข้างต้น

## 6. ขั้นตอนและวิธีการศึกษา

6.1 เก็บข้อมูลเพื่อศึกษาหลักการ การเปลี่ยนแปลงของพื้นที่กิจกรรมทางศิลปะควบคู่ไปกับการศึกษาความพิเศษของย่านนิมมานเหมินท์ พิจารณากรณีศึกษาของปัญหา และการแก้ไขในลักษณะใกล้เคียงกัน ที่มีผลต่อลักษณะทางกายภาพและสังคม

6.2 การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างความเปลี่ยนแปลงของกิจกรรมทางศิลปะและพฤติกรรมของผู้ทำกิจกรรม เพื่อเจาะจงหาลักษณะพิเศษของที่ตั้ง และปัจจัยที่จะพัฒนาในแนวทางข้างต้น

6.3 การสังเคราะห์เพื่อพัฒนาเป็นโปรแกรม และงานออกแบบสถาปัตยกรรม บนฐานของข้อมูลที่ทำการศึกษา

## 7. แหล่งข้อมูล

7.1 จากการลงพื้นที่สำรวจ

7.2 จากหนังสือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

7.3 จาก website ต่างๆ



## บทที่ 2

### เมืองที่มีชีวิตและการใช้พื้นที่สาธารณะ

เพื่อให้มีความเข้าใจในองค์ประกอบพื้นฐานของการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในพื้นที่สาธารณะ จึงเลือกศึกษาจากหลักทฤษฎีเชิงปฏิบัติของ ฌาน เกฮ์ล<sup>1</sup> (Jan Gehl) มาเป็นแนวทาง โดยมีข้อสังเกตที่น่าสนใจหลายประการ

#### กิจกรรมกลางแจ้ง

**กิจกรรมจำเป็น** ครอบคลุมกิจกรรมที่ต้องทำอยู่แล้ว เชิงภาคบังคับ เช่น ไปทำงาน ไปโรงเรียน เกี่ยวข้องกับการเดินโดยตรง ไม่จำเป็นต้องมีลักษณะทางกายภาพมาเรา

**กิจกรรมทางเลือก** จะทำเมื่อเกิดความพอใจเท่านั้น อยากรจะทำและมีเวลาเช่น เดินเล่น นั่งเล่น อาบแดด ลักษณะทางกายภาพ ถูกอก ถูกใจ ถ้าลักษณะทางกายภาพไม่ดี ก็จะไม่เกิดขึ้น

**กิจกรรมทางสังคม** ครอบคลุมทุกอย่างในพื้นที่สาธารณะ ที่มีบุคคลอื่นร่วมด้วย โดยเฉพาะปฏิสัมพันธ์ฝ่ายเดียว คือการนั่งมอง นั่งฟังผู้อื่น คอนข้างเป็นส่วนตัว แต่เชื่อมต่อกับพื้นที่สาธารณะ มีกิจกรรมที่เกิดจากการพัฒนาอย่างน้อยสองประเภท โอกาสที่เกิดจะดีหรือไม่ก็เป็นผลพวงมาจากการเกิดกิจกรรมจำเป็น และกิจกรรมทางเลือก มีลักษณะต่างกันไปขึ้นกับบริบท ภูมิหลัง ความชอบที่คล้ายกัน อย่างน้อยจะต้องมีคนสองคนมาอยู่ด้วยกัน ถ้าออกแบบลักษณะทางกายภาพดี ปฏิสัมพันธ์ก็สามารถพัฒนาขึ้นไปได้อีก

ถ้าทุกอย่างสอดคล้องประสานกันได้ดี ก็จะทำให้พื้นที่ชุมชนในเมือง ย่านที่พักอาศัย มีคุณค่าและความหมายสูงสุด ระดับความสัมพันธ์ของชีวิตของผู้คนในเมืองนั้นแม้จะเริ่มจากปฏิสัมพันธ์ที่มีความเข้มข้นต่ำสุด คือแค่ได้เห็นและได้ยินแต่ก็มีความสำคัญมากต่อการพัฒนาไปสู่ระดับความเข้มข้นที่มากขึ้น

---

<sup>1</sup> ฌาน เกฮ์ล, **เมืองมีชีวิต**, แปลจาก Life Between Buildings, Washington DC 2011, แปลโดย ภคนันท์ เสนาจันทร์ รุ่งแสง (กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2556), 14-22.



ภาพที่ 1 การพัฒนาของระดับความสัมพันธ์

ในระดับของความสัมพันธ์นั้น ญาน เกย์ล ได้ให้ข้อสังเกตไว้ว่า หากพื้นที่ไม่มีกิจกรรมใดๆ ก็จะไม่เกิดแม้แต่ปฏิสัมพันธ์ชั้นหยาบสุด และการได้ใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่ก็เริ่มเป็นการสร้างโอกาสให้ได้อยู่ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสำคัญมากและแตกต่างจากการเฝ้ามองผู้อื่นจากในโทรทัศน์ หรือสังคมออนไลน์

**ปฏิสัมพันธ์ชั้นหยาบ** มักเกิดด้วยตัวมันเอง คาดเดาไม่ได้ แม้จะมีการเตรียมการ เช่นการจัดเตรียมให้เด็กเล่นกันในโรงเรียน ก็จะต่างจากการที่เด็กคนหนึ่งได้เฝ้าสังเกตเห็นกลุ่มเด็กที่เล่นกันอยู่ และเกิดความรู้สึกอยากเล่นขึ้นมาเอง นั่นคือการพบปะแรกที่สำคัญ และมักจะอยู่ในพื้นที่เดียวกันก่อนเสมอ

**การรักษาระดับความสัมพันธ์** การได้พบปะกันบ่อยๆ ในเวลาที่แต่ละคนทำกิจกรรมประจำวัน เป็นการเพิ่มโอกาสในการพัฒนาปฏิสัมพันธ์ และมักดำเนินไปอย่างเรียบง่าย ไม่มีพิธีรีตอง เช่นเพื่อนบ้านสามารถรักษาระยะใกล้ชิด และอัตราความถี่ของปฏิสัมพันธ์ไว้ได้

**การแลกเปลี่ยนข้อมูล** เกิดขึ้นจากการที่เราได้อยู่ร่วมกับผู้อื่น ไปสู่การเรียนรู้เรื่องราวธรรมดาๆ แต่มีรายละเอียด เช่นการได้ค้นพบว่าคนที่เรารู้จักมีบุคลิก มีพฤติกรรมอะไรทำงานอะไร เป็นอยู่อย่างไร เป็นข้อมูลที่ทำให้เราพัฒนากลายเป็นคนรู้จัก

**สร้างแรงบันดาลใจ** ต่อยอดจากการได้รับข้อมูล ได้เห็น ได้ยิน ก็จะมีการเรียนรู้ เกิดความคิดและแรงบันดาลใจ นำไปสู่การลงมือทำ เช่นการให้ความสนใจนำไปสู่การเรียนรู้และผลิตสินค้าในชุมชน

การพัฒนาของเทคโนโลยี ระบบอุตสาหกรรม การแบ่งแยกโซนพื้นที่ ความหนาแน่นของการจราจร การใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์ ล้วนเป็นสาเหตุสำคัญทำให้เมืองน่าเบื่อ และนำไปสู่การเป็นเมืองไร้ชีวิต จึงเป็นเหตุผลสำคัญที่จะต้องมีการมีสิ่งเร้า เช่นการมีประสบการณ์ร่วมกับผู้อื่น เมื่อคนอยู่ด้วยกันหลายๆคนแล้วก็จะเกิดเหตุการณ์ เกิดการกระตุ้นให้เกิดสิ่งใหม่ๆเสมอ ดังนั้น เมืองที่มีชีวิต ก็จะเป็นเมืองที่มีความเร้าใจ มีประสบการณ์มากมายให้ค้นพบตลอดเวลา โดยมีคนเป็นตัวกำหนด มากกว่าอาคาร สิ่งปลูกสร้างที่เรียกร้องความสนใจ ข้อคิดสำคัญในการออกแบบเมือง จึงควรมุ่งเน้นไปที่ความเข้าใจชีวิตผู้คนเป็นหลัก มากกว่ารูปลักษณ์ของอาคาร ที่ได้ก็ตามที่มีผู้คนและกิจกรรมที่คนเหล่านั้นทำ คือ ตัวดึงดูดให้คนมารวมตัวกันได้ดีที่สุด จะเกิดกิจกรรมใหม่ๆ ขึ้นไปกับเหตุการณ์ที่ดำเนินอยู่ก่อนได้อีก

### สิ่งจำเป็นเบื้องต้นในการออกแบบ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมทางกายภาพและกิจกรรมในพื้นที่สาธารณะ กลางแจ้งเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ยิ่งผู้อยู่อาศัยมีโอกาสออกมาใช้พื้นที่ภายนอกได้มากเท่าไรก็ยิ่งจะได้พบปะและพัฒนารูปแบบกิจกรรมได้มากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งการพัฒนานั้นต้องการมากกว่าสถาปัตยกรรม ต้องมีการออกแบบที่เชื่อมต่อกับปฏิสัมพันธ์นั้นๆด้วย เช่นการที่ชาวชุมชนมีสิ่งยึดถือร่วมกันมักเริ่มจากพื้นเพเดียวกัน ความสนใจเดียวกัน หรือแม้กระทั่งเจอปัญหาเดียวกัน กล่าวได้ว่าสถาปัตยกรรมอาจเป็นได้ทั้งตัวส่งเสริมหรือตัวขัดขวางรูปแบบของกิจกรรมก็ได้

### การรับรู้และการสื่อสาร<sup>2</sup>

ในเบื้องต้นการมองเห็นและการได้ยินเป็นสิ่งสำคัญมากที่นำไปสู่ปฏิสัมพันธ์ในลำดับต่อไป อาจนำไปถึงการรับรู้ที่ซับซ้อนขึ้นเช่น การได้กลิ่น การสัมผัส และความรูสึก ซึ่งแต่ละประเภทของการรับรู้จะมีข้อจำกัดเบื้องต้นดังนี้

**การมองเห็น** ถึงแม้ประสาทการมองเห็นจะครอบคลุมพื้นที่ได้มาก เราสามารถมองดูภูเขาหรือวัตถุที่อยู่ไกลออกไปแม้จะไม่ได้ยินเสียง แต่ในแง่ของการมีประสบการณ์ร่วมกับผู้อื่นนั้นขอบเขตการมองเห็นจะทำงานได้ดีในแนวนอนมากกว่าแนวตั้ง หากต้องการให้คนรับรู้เหตุการณ์ใดควรจะให้เหตุการณ์นั้นอยู่ในระดับเดียวกับผู้ดู เนื่องจากทุกๆที่ที่มีการทำกิจกรรมใดๆ ส่วนใหญ่มักจะเกิดขึ้นแนวราบและมีขอบเขตชัดเจน ในเขตการมองเห็นเชิงสังคม ( the social field of

<sup>2</sup> เรืองเดียวกัน, 82-89.

vision ) เราสามารถมองเห็นและรับภาพได้ว่าเป็นคนในระยะไกลถึงกิโลเมตร แต่จะเริ่มชัดเจน และระบุได้ค่อนข้างแน่นอนว่าเขาทำกิจกรรมใดอยู่ในระยะ 100 เมตร

ระยะ 70-100 เมตร มีผลต่อการเป็นผู้ชมในสนามกีฬา ที่นั่งไกลสุดจนถึงสนามมักจะไม่เกิน 70 เมตร

ระยะ 30 เมตร เริ่มจะมองเห็นใบหน้า ทรงผม ประเมินอายุ กระทั่งการจดจำได้

ระยะ 20-25 เมตร เริ่มที่จะระบุสีหน้าและอารมณ์ความรู้สึกได้ เป็นระยะที่สำคัญ ที่การพบปะกันนั้นจะเริ่มน่าสนใจ และนำไปสู่การเชื่อมโยงทางสังคมได้มากขึ้น

**การได้ยิน** ตั้งแต่ระยะประชิดจนถึงในระยะ 7 เมตร หูจะยังสามารถจำแนกได้ถึง การพูดคุยกันอย่างมีประสิทธิภาพ หลังจากนั้น หลังจากนั้นจะค่อยๆลดน้อยลงตามระยะห่าง

ภายใน 35 เมตรเราจะยังสามารถได้ยินเสียงของการบรรยายได้

เกินระยะ 35 เมตร การรับรู้จะน้อยลง อาจจะต้องเป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่ตั้งขึ้น

**การได้กลิ่น** การรับรู้และจดจำกลิ่นอ่อนๆ เช่นกลิ่นผม กลิ่นเสื้อผ้าจะเริ่มที่ระยะจำกัด ไม่เกิน 1 เมตร หลังจากนั้นจะลดลง การจะเพิ่มการรับรู้ที่มากขึ้น อาจต้องใช้กลิ่นที่แรงกว่ามาก

### ระยะห่างและการสื่อสาร

ปฏิกริยาจะเกิดขึ้นใน ระยะค่อนข้างประชิด ที่ 0 - 0.5 เมตร ประชากรรับรู้ได้ทุกส่วน และจะน้อยลงไปเรื่อยๆ เมื่อระยะห่างเพิ่มขึ้น โดยมีระดับระยะห่างที่แตกต่างกัน หากเลือกใช้ในการออกแบบให้เหมาะสมก็จะส่งเสริมระยะในแต่ละปฏิสัมพันธ์ได้

ระยะห่างใกล้ชิด 0 - 0.45 เมตร

ระยะห่างที่เป็นส่วนตัว 0.45 - 1.30 เมตร

ระยะห่างในสังคม 1.30 - 3.75 เมตร

ระยะห่างในที่สาธารณะ 3.75 เมตรขึ้นไป

กล่าวโดยสรุปคือสถาปัตยกรรมจะสามารถส่งเสริมให้เกิดความใกล้ชิดของปฏิสัมพันธ์ได้ในระดับต่างๆกัน ตั้งแต่ความอบอุ่นในพื้นที่เล็กๆ ถนนที่แคบ แต่ทำให้คนที่เข้ามาใช้รู้สึกได้ถึงรายละเอียด และประสบการณ์เข้มข้น ไปจนถึงการรับรู้ที่เย็นชาในอาคารที่ใหญ่โต ถนนที่กว้างขวาง ตึกที่สูงๆและตัดขาดจากคน ทั้งนี้อยู่ที่เราเลือกที่จะออกแบบให้เกิดบรรยากาศอย่างไรในเมือง รวมถึงให้คนใช้ระยะเวลาในปฏิสัมพันธ์ต่างได้เหมาะสมด้วย เช่น อัตราการรับรู้ของการนั่งอยู่บนยานพาหนะต่างๆ ก็มีผลโดยตรงต่อการรับรู้ถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นในเมือง รถยนต์ รถประจำทาง รถจักรยาน ไปจนถึงการเดินทางที่จะทำให้คนเข้าถึง และมีเวลาเก็บรายละเอียดมาก

ขึ้น เมืองที่คนใช้รถยนต์กับเมืองที่คนเดินเท้าจึงมีมิติที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เมื่อมีระยะห่างที่ไกลขีดและระยะเวลาที่มากขึ้น ก็จะมีแนวโน้มในการที่จะมีคนมาร่วมในกิจกรรมมากขึ้น กลายเป็นกระบวนการเสริมแรงในตัวเอง ( self - reinforcing process ) ไม่ว่าจะพาตัวเองเข้ามาร่วม หรือเพียงแค่ยืนดูคนทำกิจกรรม ก็จะสามารถกระตุ้นและส่งต่อกันและกันได้ไปเรื่อยๆ ตั้งแต่ในระดับเล็กๆ การปรับปรุงสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการอยู่กลางแจ้งจึงสำคัญมาก

### การวางผังเมืองและการวางผังบริเวณ<sup>3</sup>

มีปัจจัยเกี่ยวข้องของหลายประการ และมีผลโดยตรงต่อการใช้พื้นที่ของคนในบริบท การจะเลือกใช้วิธีการใดต้องวิเคราะห์ความต้องการของพื้นที่เบื้องต้น

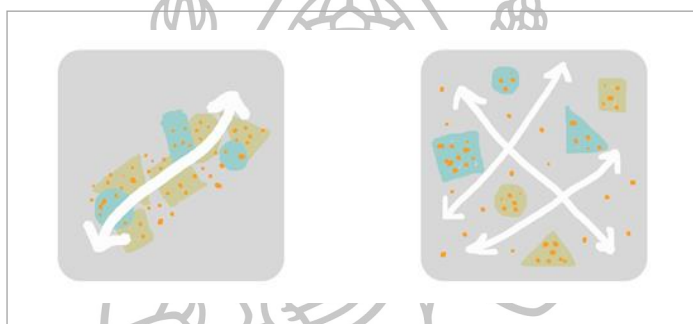
**รวมตัวหรือกระจาย** การรวมตัวมักจะทำให้เหตุการณ์หนึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดอีกเหตุการณ์อื่นในลำดับต่อไป ซึ่งให้ผลแตกต่างกันกับการกระจายตัว การจะเลือกใช้วิธีใดจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องดูความเหมาะสม ในบางเหตุการณ์เราอาจต้องการที่จะกระจายตัวออกไปเช่นการขยายความเจริญไปสู่พื้นที่รอบนอกโดยเท่าเทียม ดังนั้นในการวางผังจึงมีความสำคัญตั้งแต่ระดับเมือง ซึ่งเป็นสเกลใหญ่สุดไปหาสเกลเล็กแบบชุมชน หรือกลุ่มบ้านเรือน การผสมผสานจึงมีความจำเป็นคือมีพื้นที่ที่รวมตัวและกระจายตัวอย่างสมดุล และแม้แต่ในระดับของกิจกรรมก็มีความเป็นไปได้ของการที่จะทำให้กิจกรรมรวมตัวหรือกระจายในหลายระดับด้วย ซึ่งจะก่อให้เกิดการรับรู้ในระดับต่างๆเช่นกัน



ภาพที่ 2 การรวมตัวและการกระจายตัว

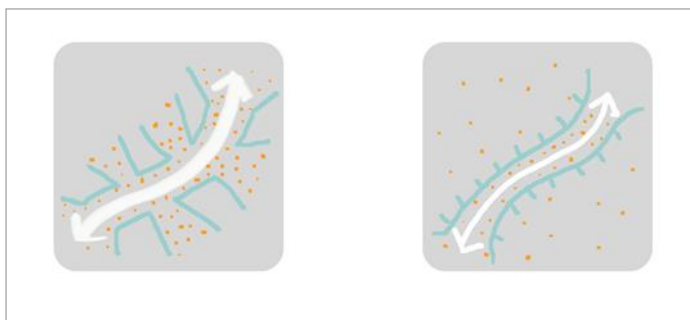
<sup>3</sup> เรืองเดียวกัน, 104-155.

**ประสานหรือจำแนก** กรณีนี้การประสาน หมายถึง การที่กิจกรรมหลากหลาย กิจกรรมและคนหลากหลายกลุ่มคนดำเนินควบคู่กันไป ส่งผลให้ผู้คนได้ดำเนินกิจกรรมไปพร้อมๆ กัน และเกิดสิ่งเร้าต่อๆกันไปได้ และมีความสำคัญในระดับที่จะทำให้สามารถเข้าใจถึง องค์ประกอบหลักของสังคมนั้นได้ เช่นเมืองที่มีความหลากหลายของผู้คนและอาชีพ ที่ตั้งอยู่และ ทำงานไปด้วยกัน ส่วนการจำแนก หมายถึง การแบ่งกลุ่มลักษณะการใช้งานให้แยกออกจากกัน เช่นเมืองที่ถูกแบ่งขาดระหว่างที่พักอาศัยขนาดใหญ่และผู้คนต้องเดินทางออกไปทำงานในโซน โรงงานอุตสาหกรรม ซึ่งทั้งสองกรณีต่างมีข้อเด่นและข้อจำกัดในตัวเองเช่นกัน



ภาพที่ 3 การประสานและการจำแนก

**เชื้อเชิญหรือขับไล่** ในการออกแบบพื้นที่สาธารณะในเมืองนั้น สภาพแวดล้อมมีความสำคัญมาก ที่จะทำให้เกิดลักษณะเชื้อเชิญให้อยากเข้าไปใช้ หรือทำให้ผู้คนไม่อยากจะเข้าไปใช้ ตลอดจนรู้สึกว่าการเข้าไปในพื้นที่ส่วนตัวของใคร ทั้งด้านกายภาพ และจิตวิทยา โดยปัจจัยสำคัญคือ พื้นที่รอยต่อ ( transition ) ที่จะทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างพื้นที่ที่ต่างกัน ในการออกแบบสามารถใช้การสื่อสารทางประสาทสัมผัสมาเป็นพื้นฐานในการกำหนด



ภาพที่ 4 การเชื้อเชิญและการขับไล่

การเชื่อเชิญที่ได้ผลดีมักขึ้นอยู่กับเส้นทางที่ไม่ไกล ระยะทาง คุณภาพ มีการจัดการที่เหมาะสม ระหว่างความเป็นส่วนตัวและสาธารณะ ทั้งยังต้องมีความโยงโยนของความสำคัญของจุดหมายปลายทาง ให้ผู้คนออกไป และมีอะไรให้ทำ เช่นสถานที่ชมวิวยที่สวยงามของเมือง ร้านค้าที่มีที่นั่งพักผ่อนในเมือง ลานกีฬาเล็กๆที่ร่มรื่น

**เปิดรับหรือปิดล้อม** พื้นที่ที่ประกอบกิจกรรมนั้นมีความสัมพันธ์กับถนนอย่างชัดเจน การวางตัวอาคารหรือพื้นที่ที่สามารถให้คนเห็นได้ว่าเกิดกิจกรรมใดขึ้น ก็จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ได้ง่าย แต่ในขณะเดียวกันบางพื้นที่ บางกิจกรรมก็ต้องการการปิดล้อม เนื่องจากลักษณะของพฤติกรรมการใช้พื้นที่ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 5 การเปิดรับและการปิดล้อม

#### ปัจจัยพื้นฐาน<sup>4</sup>

ในแต่ละพื้นที่นั้นอาจถูกกำหนดกิจกรรมไว้แล้ว ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ศึกษา พื้นที่สันทนาการ พื้นที่กีฬา พื้นที่ทำงาน แต่ในการใช้แต่ละพื้นที่นั้น เวลาคือสิ่งสำคัญที่จะทำให้คนที่เข้ามาใช้รู้สึกดี และสะดวกสบาย ซึ่งจะทำให้กิจกรรมกลางแจ้งสาธารณะเหล่านั้นประสบความสำเร็จและเป็นพื้นที่ที่มีคุณภาพด้วย ปัจจัยพื้นฐานจึงเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการเดินทางไปใช้พื้นที่ให้รู้สึกปลอดภัย การนั่งที่เหมาะสม หรือแม้แต่การหยุดยั้งมองคนอื่น ๆ ทำกิจกรรม และมักเกี่ยวข้องกับสเกลที่เล็กที่สุด

**การเดินทาง** มีความสำคัญเป็นลำดับแรก เราสามารถเคลื่อนที่ไปไหนมาไหนได้โดยอิสระ ไม่ซับซ้อน อาจเป็นพฤติกรรมที่จำเป็น หรือเพียงเพราะอยากเดินผ่านซึ่งทำงานโดยตรงกับร่างกายและความรู้สึกของจิตใจ ในพื้นที่หนึ่งๆการเดินทางอาจเกี่ยวข้องกับช่วงของวัย ผู้ใหญ่และเด็กอาจ

<sup>4</sup> เรื่องเดียวกัน, 158-200.



เลือกเดินมาใช้พื้นที่ในเวลาที่แตกต่างกัน วัสดุที่เป็นมิตร รวมถึงระยะทางที่ไม่ยาวจนเกินไปกับการแก้ไขให้มีจุดพักสายตา หรือทางโค้งก็ล้วนแต่เพื่อทำให้การเดินทางนั้นมีคุณภาพมากขึ้นด้วย การเดินจะเป็นอิสระในที่ที่ไม่มีขอบเขต เส้นสายขององค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมกำหนด ผู้คนจะเดินกระจายตัวในลานเมือง และเลือกเดินตามทางเดินที่เป็นร่มเงาไม้ที่ปลูกอย่างจงใจ หรือตามทางเท้าที่มีวัสดุที่ดีต่อสัมผัสและความรู้สึก ระยะทางที่สั้นที่สุดในการเดินไปสู่จุดหมาย รวมไปถึงพื้นที่ขอบทางที่สามารถมองเห็นกิจกรรมของอาคาร ย่อมน่าเดินมากกว่าการเดินทางไปกลางลานแจ้งที่ว่างเปล่า แม้แต่ระดับที่แตกต่างกันเพียงเล็กน้อย หากต้องเดินลงบันไดเพียงสองสามขั้นที่ออกแบบไว้ ผู้คนก็อาจจะเลือกที่จะเดินลาดลงทางลาดที่เป็นสนาม เพียงเพื่อความรู้สึกต่อเนื่อง และไม่ติดขัด ในกรณีที่เกิดพื้นที่ต่างระดับ ทางลาดอาจเป็นคำตอบของการออกแบบ

**การยืน** การยืนในความหมายที่แท้จริงนั้น เกิดจากการหยุด และอยู่ในสถานที่ที่พึงพอใจ อาจเพียงชั่วขณะแค่หยุดรอข้ามถนน ไปจนถึงการหยุดดูโชว์จากศิลปินที่ข้างทาง หยุดยืนรอผู้คนที่นัดหมาย หรือหยุดยืนเพื่อชิมช้อปปิ้งรสชาติครบถ้วน ในกรณีที่ต้องมีการหยุดยืนสักพักนั้น ส่วนใหญ่ผู้คนจะเลือกที่ยืนบริเวณริมขอบ ตามชอกเล็กๆ หรือบริเวณเสา ในลักษณะเชิงพักพิง โดยสามารถมองไปที่บริเวณรอบๆ ได้ โดยไม่บังสายตาใคร และยังสร้างความรู้สึกไม่เปิดเผยตัวมากนัก และยังเหมือนได้รับการปกป้องจากทางด้านหลัง การเติบโตของพื้นที่จึงเติบโตจากบริเวณริมขอบเข้ามาหาส่วนกลางเช่นกัน การออกแบบรายละเอียดนั้นสำคัญมาก เช่น ผิวของผนังที่เป็นจังหวะไม่เสมอกันในบริเวณเมือง ร่มของต้นไม้ ชายคาที่ร่มพอสำหรับวันที่แดดแรง และกันฝนได้ ก็จะทำให้การหยุดยืนนั้นมีคุณภาพ และพัฒนาไปสู่กิจกรรมอื่นได้

**การนั่ง** การนั่งอาจเป็นการพักพิงชั่วขณะ บางคนอาจนั่งเป็นเวลานานเพื่อทำงาน หรือ ประชุมกันกลางแจ้ง เมืองที่ดีจึงควรเหมาะกับการนั่ง ไม่เพียงเฉพาะการถูกออกแบบมาเพื่อโอกาสที่ดีในการนั่งทางกายภาพเท่านั้น กิจกรรมอื่นๆ ที่มีเสน่ห์ น่าดึงดูดในบริเวณนั้นก็สำคัญ และนำไปสู่ การมานั่งทำงาน นั่งดื่มกาแฟ การเอนหลัง การเล่นเกม การนั่งดูคน เช่นเดียวกันกับการหยุดยืน การนั่งเรียกร้องพื้นที่ริมขอบที่ให้ความรู้สึกปลอดภัยและ พักพิงได้ บ่อยครั้งที่มานั่งกลางลานแจ้งจะว่างเปล่า รวมถึงปรากฏการณ์ริมขอบตามเมืองที่มีร้านกาแฟ ร้านอาหารที่ติดทางเดิน หรือถนน ผู้คนก็มักเลือกที่จะนั่งหันหน้าออกถนน เพื่อดูเหตุการณ์ต่างๆ ไป และมักเฉียงที่จะนั่งที่นั่งกลางร้าน โดยเฉพาะเมืองที่มีอะไรให้มอง การจัดที่นั่งที่ดีก็จะช่วยให้ส่งเสริมความเป็นเมืองที่ดีขึ้น ที่นั่งหลักอาจจะมีเพื่อความสะดวกสบายสำหรับผู้สูงอายุในการทรงตัวลูกนั่ง และเรียงตัวไว้ในระยะทุกๆ 100 เมตร ไม่ต่างจากที่นั่งรองในรูปแบบของภูมิทัศน์เพื่อการนั่ง ( sitting



landscapes ) เช่นบันไดโค้งที่ล้อมพื้นที่ส่วนกลางไว้สำหรับเวลาที่มีการแสดง ซึ่งจะทำให้เมืองมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

**การเห็น** การมองเห็นที่เหมาะสมนั้นนอกเหนือจากระยะห่างของวัตถุแล้ว การไม่มีส่วนบดบังสายตานั้นก็จำเป็นเช่นกัน พอๆกับการให้ความสำคัญ ของจุดปลายของสายตา ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบให้ส่วนเวทีการแสดงอยู่สูงกว่าปกติเพื่อให้คนมองเห็นได้ทั่ว แสงที่เหมาะสมพอเพียงต่อสิ่งที่เราต้องการให้มองก็เช่นกัน เช่น ป้ายจอแอลอีดี ในบริเวณวงเวียนถนนที่สว่างจ้าเกินไป ก็จะทำให้คนที่ใช้รถและถนนเกิดอาการอันตรายได้ แสงที่ดีจึงต้องมีความเป็นมิตรด้วย

**การได้ยิน** เมื่อเราต้องสนทนากันในถนนที่มีรถยนต์วิ่งตลอดเวลา กับการสนทนาในถนนที่เป็นถนนคนเดินย่อมต่างกัน ทั้งการที่ต้องใช้สมาธิในการฟังและกำลังในการเปล่งเสียง การได้ยินเสียงที่น่าฟัง เช่นเสียงดนตรีเบาๆ เสียงใบไม้หรือเสียงน้ำไหลที่ผู้ออกแบบจงใจ ล้วนมีส่วนสำคัญที่ทำให้เมืองน่าอยู่ และกรองเสียงที่เราไม่ต้องการออกไปได้

**การพูดคุย** พื้นที่ที่มีคุณภาพมากขึ้น เวลาที่คนได้มาเจอกันและพูดคุยแลกเปลี่ยนกัน ไม่ว่าจะการเดินทางด้วยกันของเพื่อน หรือครอบครัว การสนทนาของคนรู้จักที่บังเอิญเจอกัน ในพื้นที่ที่อาจจะแค่เดินผ่านมาพร้อมๆกัน ไปจนถึง การคุยกันของคนแปลกหน้าในสถานที่และเวลาเดียวกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดการใช้เวลา และอาจพัฒนาปฏิสัมพันธ์ที่สูงขึ้นได้

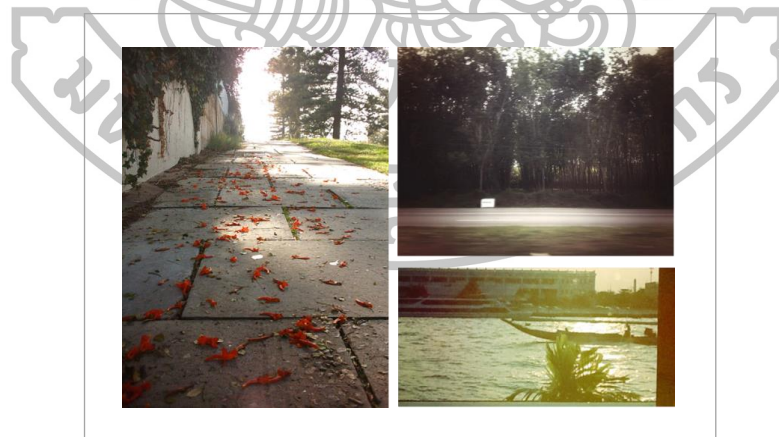
ทั้งนี้กิจกรรมพื้นฐานทั้งการเดิน ยืน นั่ง มองเห็น ได้ยิน พูดคุยกันนั้น จะมีคุณภาพได้ ต้องเกิดจากสภาพแวดล้อมที่เอื้อและน่าพอใจด้วย ทั้งในส่วนพื้นที่เอง สถาปัตยกรรมที่แวดล้อม กิจกรรมที่เราต่อการรับรู้ มีความปลอดภัยทั้งจากยานพาหนะ และอาชญากรรม ตลอดจนจากสภาพภูมิอากาศที่แปรผัน การออกแบบที่ดีจะทำให้สามารถใช้พื้นที่ได้ในทุกเวลา ทุกสภาพอากาศ ความงดงามของพื้นที่ ตลอดจนถึงความเป็นถิ่นที่นั้นๆ ที่จะทำให้เมืองนั้นเป็นที่น่าจดจำและแตกต่าง และในระดับสเกลเล็กที่สุดอย่างที่อยู่อาศัย พื้นที่เล็กๆ ริมขอบอาคาร ที่มีคุณภาพก็จะทำให้ชีวิตขั้นพื้นฐานที่สุดคือระดับครอบครัวดีไปด้วย ในการออกแบบพัฒนาเมืองจึงควรที่จะคำนึงถึงปัจจัยของความน่าอยู่เหล่านี้

### บทที่ 3

#### จินตภาพของเมือง

เมื่อผู้คนได้ใช้เวลาไปกับเมืองใดเมืองหนึ่ง จะเกิดการรับรู้และจดจำเอกลักษณ์บางอย่างของเมืองนั้นๆ ทันทึ้นในใจ หากอยู่เป็นเวลานานและเดินทางอย่างละเอียดไปในพื้นที่ ก็จะสามารถระบุในภาพสำคัญของเมืองนั้นๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในการศึกษาครั้งนี้ได้ยึดเอากรอบของการกำหนดองค์ประกอบของเมืองตามหลักจินตภาพของเมือง โดย เควิน ลินช์<sup>5</sup> ( Kevin Lynch ) สถาปนิกชาวอเมริกัน ที่ได้จากการสังเกตเมือง และพบว่ามึลักษณะทางกายภาพที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ แบ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐาน 5 ประการมาเป็นตัวกำหนดขอบเขตในการศึกษาเมืองในหลายระดับด้วยกัน

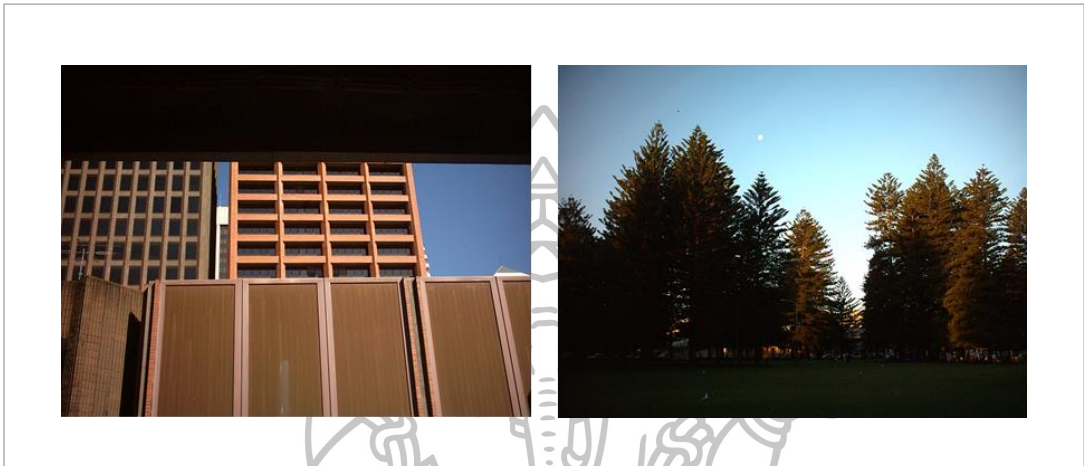
1. **เส้นทางสัญจร (Paths)** คือทางที่ผู้คนใช้ในการเดินทางทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น ถนน ทางเดินเท้า แม่น้ำลำคลอง ทางรถไฟ รถราง ทางจักรยาน และในการใช้เป็นเส้นทางนี้มีความสำคัญต่อการรับรู้และเชื่อมไปถึงองค์ประกอบอื่นๆ ด้วย



ภาพที่ 6 ทางสัญจร

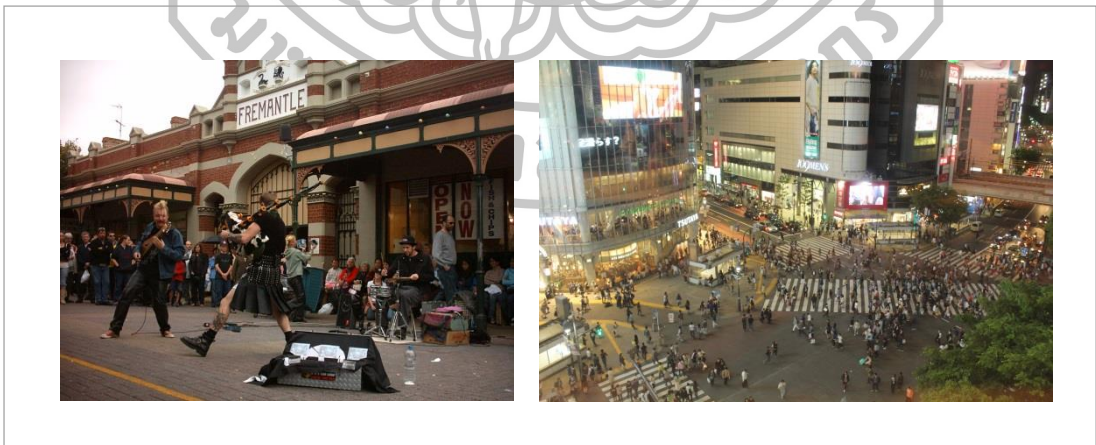
<sup>5</sup> Kevin Lynch. *The Image of the City*. (Cambridge MA: MIT Press, 1960), 46-

2. **ขอบเขต (Edges)** หรือเส้นขอบ เป็นรอยต่อที่เราสามารถรับรู้และแยกได้ว่ามีความแตกต่าง เกิดเองตามธรรมชาติหรือมนุษย์สร้างขึ้นก็ได้ เช่น ชายฝั่ง แนวกำแพงรอบเมืองเก่า แนวของตึกสูง ที่ทอดยาว แนวขอบของป่า



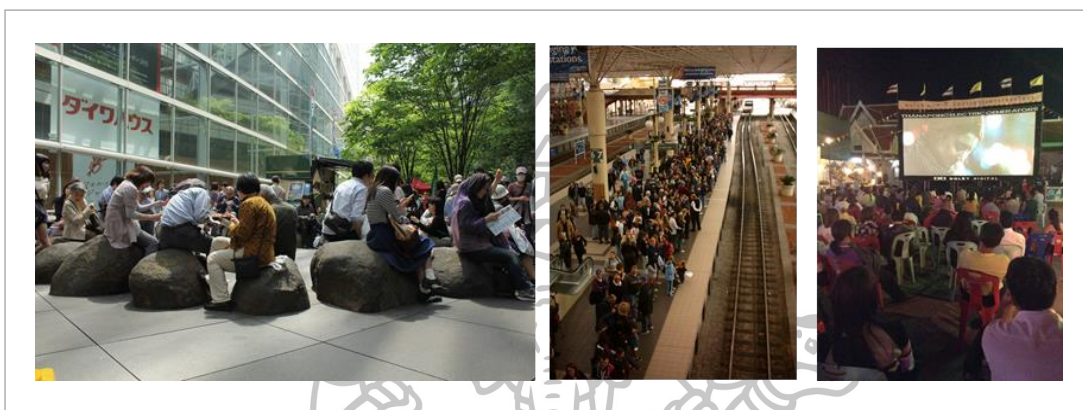
ภาพที่ 7 แนวขอบเขต

3. **ย่าน (Districts)** เป็นองค์ประกอบขนาดกลางถึงใหญ่ของเมือง จะมีความชัดเจนแตกต่างตาม โครงสร้างทางสังคม กิจกรรม ตลอดจนวิถีของคนในพื้นที่นั้น และสามารถอ่านได้ว่าเป็นพื้นที่ย่าน แบบใด เช่น ย่านการค้าไม้ ย่านสถาบันกวดวิชา ย่านพักอาศัย ย่านธุรกิจ ย่านชุมชนแออัด



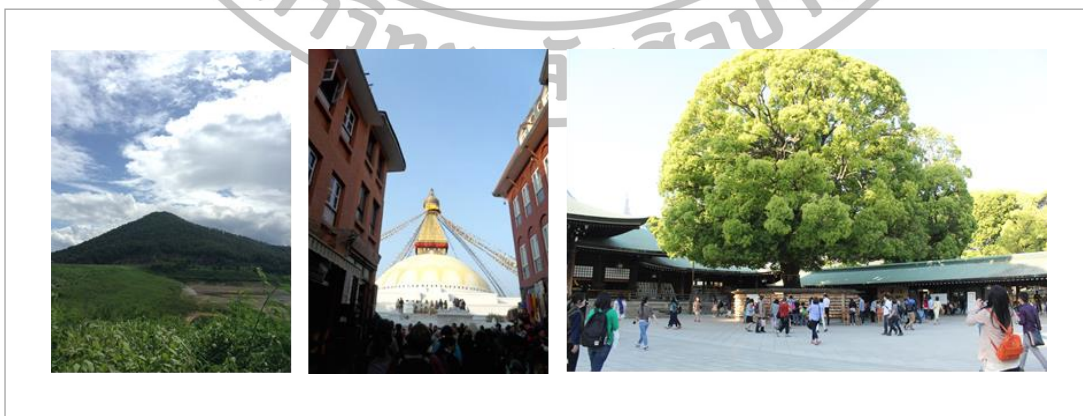
ภาพที่ 8 บรรยากาศของความเป็นย่าน

4. **จุดศูนย์รวม (Nodes)** เป็นพื้นที่ที่มักมีกิจกรรมเกิดหนาแน่น และชัดเจน อาจเป็นจุดกลางของการเดินทาง เช่น สถานีรถไฟ จัตุรัสกลางเมือง หรือพื้นที่ระหว่างถนนที่คนมารวมตัวกันเพื่อพบปะ จุดศูนย์รวมจะมีความโดดเด่น มีลักษณะเฉพาะซึ่งสัมพันธ์กับย่านนั้นๆ และสามารถเชื่อมต่อไปสู่พื้นที่อื่นๆของเมืองได้



ภาพที่ 9 จุดศูนย์รวมของคนและกิจกรรม

5. **จุดหมายตา (Landmark)** เป็นจุดที่ไว้ใช้อ้างอิง ในกรณีนี้จะไม่นับจุดหมายตาที่เข้าไปใช้งานภายในได้ โดยกายภาพทำหน้าที่อ้างอิงจุดหมายในสภาพแวดล้อม เช่น ภูเขาไฟ ป้ายโฆษณา หรือตึกที่มีร้านสะดวกซื้อ ยอดอาคารทรงแปลกตา เป็นต้น ในบางกรณีการรับรู้ของแต่ละคน แต่ละมุมมองอาจแตกต่างกัน จุดหมายตาของคนหนึ่งอาจ เป็นจุดศูนย์รวมของอีกคนหนึ่ง ขึ้นอยู่กับการมอง การให้ค่าจินตภาพของเมืองในแต่ละประสบการณ์นั้น



ภาพที่ 10 จุดหมายตา



## บทที่ 4

### ย่านนิมมานเหมินท์

ถนนนิมมานเหมินท์ (ออกเสียง นิม-มาน-เห-มิน) เป็นพื้นที่ที่ตั้งอยู่ในอำเภอเมือง เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ เป็นถนนสำคัญทางเศรษฐกิจของจังหวัดเชียงใหม่ เชื่อมระหว่างแยกรินคำ กับถนนสุเทพ โดยชื่อ นิมมานเหมินท์ เป็นชื่อสกุลของ นายกี และ นางกิมฮ้อ นิมมานเหมินท์ ชาวไทยเชื้อสายจีน ซึ่งเป็นผู้บริจาคที่ดินบริเวณนี้ให้แก่สาธารณะ

ใน พ.ศ. 2496 นางกิมฮ้อ ได้ร่วมกับนายกี นิมมานเหมินท์ สามีริเริ่มช่วยเหลือการจัดตั้งมหาวิทยาลัยขึ้นในภาคเหนือ โดยการทำหนังสือยกที่ดินให้แก่คณะมิชชันนารีอเมริกัน ที่ดำเนินการ ขออนุมัติสร้างมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ แต่กระทรวงศึกษาธิการในสมัยนั้นปฏิเสธ อ้างว่าการสร้างมหาวิทยาลัยเป็นเอกสิทธิ์ของรัฐบาลแต่ผู้เดียว ต่อมาได้มีการเคลื่อนไหวโดยคณะหนังสือพิมพ์คนเมือง โดยใช้คำขวัญว่า “ในภาคเหนือเราต้องการมหาวิทยาลัย” และ “เราต้องการมหาวิทยาลัยประจำล้านนาไทย” เป็นต้น ซึ่งนับว่าเป็นการเคลื่อนไหวอย่างกว้างขวางทางด้านเอกชนที่ทางการเริ่มให้ความสนใจ รัฐบาลสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม แถลงว่าจะสร้างมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ให้เป็นสาขาของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และได้เปิดประมูลราคาซื้อที่ดินใกล้ตัวเมือง เพื่อเป็นที่ตั้งของมหาวิทยาลัย นางกิมฮ้อได้ร่วมกับนายกี ทำหนังสืออุทิศที่ดิน จำนวน 100 ไร่เศษ ในบริเวณมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในปัจจุบันให้แก่รัฐบาล ซึ่งทางรัฐบาลมิได้ยอมรับ แต่ได้ไปซื้อที่ดินที่อำเภอแมริม (ค่าย ต.ช.ด. ปัจจุบัน) และมีได้เปิดมหาวิทยาลัย จนต่อมาภายหลังชาวเชียงใหม่ได้คณะแพทยศาสตร์ตามโครงการช่วยเหลือของสหรัฐอเมริกา โครงการสร้างมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้รับการส่งเสริมและอนุมัติอย่างเป็นทางการโดย จอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ นายกรัฐมนตรียุคต่อมา ในปี พ.ศ.2507 เมื่อทางรัฐบาลได้มีนโยบายที่จะตั้งคณะแพทยศาสตร์และสร้างมหาวิทยาลัยขึ้นนั้น เพื่อเป็นการกระตุ้นให้มีการดำเนินงานเร็วขึ้น นางกิมฮ้อ โดยร่วมมือกับนายแพทย์ยงค์ ชูติมา น้องชาย ได้ช่วยราชการโดยการขายที่ดินในราคาต่ำเสมือนหนึ่งการบริจาคที่ดินริมถนนสุเทพ เพื่อให้สร้างคณะแพทยศาสตร์เชียงใหม่ขึ้น และในระหว่างที่ ม.ล.ปิ่น มาลากุล

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการได้เดินทางไปเชียงใหม่เพื่อดูทำเลที่สร้างมหาวิทยาลัยขึ้น  
 นั้น นางกิมฮ้อ และนายกี นิมมานเหมินท์ ก็ได้รับการติดต่อและตกลงขายที่ดินในราคาต่ำ  
 เหมือนการบริจาคที่ดินผืนใหญ่ให้แก่ทางราชการและเพื่อให้การคมนาคมในบริเวณถนนห้วย  
 แก้วและถนนสุเทพคดงตัวยิ่งขึ้น ยังได้ยกที่ดินเพื่อสร้างถนนสาธารณะขึ้นถึง 2 สาย คือถนน  
 นิมมานเหมินท์ ขนาด 4 เลน หน้าโรงแรมวินค้ำ และถนนศิริมั่งคลาจารย์ ขนาด 2 เลนเลียบบ  
 ข้างบ้านพักอาจารย์คณะแพทยศาสตร์ไปทะลุออกถนนห้วยแก้วข้างโรงพยาบาลนครพิงค์อีก  
 สายหนึ่ง<sup>1</sup>

นิมมานเหมินท์เป็นถนนที่มีความยาวเพียง 1,327 เมตร ก่อนหน้าจะจัดตั้ง  
 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นั้น พื้นที่บริเวณนี้ถือเป็นพื้นที่ชนบทที่ห่างไกลจากเมือง ความเจริญและ  
 ชาวเมืองเชียงใหม่อยู่อาศัยและประกอบอาชีพกระจุกตัวทางฝั่งตะวันออก ตามแนวกำแพงรอบ  
 เมือง ภายหลังจากได้รับการบริจาคที่ดินเพื่อสร้างถนน และรวมกันกับทางหลวงหมายเลข 11 ทำ  
 ให้มีความเจริญเข้ามาอย่างรวดเร็ว โครงการจัดสรรที่ดินเปล่าในระบบกริดสี่เหลี่ยมที่เป็นระเบียบ  
 จึงเกิดขึ้นเป็นที่แรกในเชียงใหม่ ในฝั่งซอยเลขคู่ บ้านพักอาศัยอายุหลายสิบปีที่ได้อิทธิพลการ  
 ออกแบบในยุคสมัยใหม่ ย่านนิมมานเหมินท์จึงมีความหลากหลายและเปลี่ยนแปลงอยู่  
 ตลอดเวลา เนื่องจากเป็นพื้นที่เชิงธุรกิจท่องเที่ยวและศิลปะ ที่คนอยากมาลงทุน จนเกิดปัญหา  
 ต่างๆตามมาเช่นการจราจรที่ติดขัด อาคารที่ก่อสร้างสูงเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งหลายกลุ่มคนก็ได้  
 แสดงออกถึงความเป็นห่วง และพยายามคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะการจัดพื้นที่สีเขียว  
 พื้นที่ศิลปะ ตลอดจนจนถึงการพยายามจัดเส้นทางเดินรถ ควบคู่ไปกับความเจริญที่นำมาซึ่งความ  
 เปลี่ยนแปลง เหล่านี้จึงเป็นที่มาของความน่าสนใจที่จะทำการศึกษาในบทต่อไป

<sup>1</sup> เสนอ นิลเดช, ผู้รวบรวม, “ในวาระครบรอบปีคล้ายวันมรณะนางกิมฮ้อ นิมมานเห  
 มินท์,” ลานนาปริทัศน์ (ม.ป.ท.,2525)

## บทที่ 5

### กรณีศึกษา

จากการศึกษาข้อเท็จจริงในเบื้องต้นทำให้พบว่าพื้นที่ที่จะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนจำนวนมากนั้นมีความเป็นไปได้สูงที่จะเกิดจากพื้นที่ขนาดเล็ก ที่มีความเป็นมิตร มีการใช้สอยหลากหลายปรับเปลี่ยนได้เพื่อการทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆกัน ขั้นตอนต่อมาจึงทำการหากรณีศึกษาที่มีความเป็นกลุ่มอาคารที่มีการติดต่อทางสังคมสูง โดยแบ่งออกตามลักษณะต่างๆ ดังนี้

#### สถาปัตยกรรมกับที่อยู่อาศัย

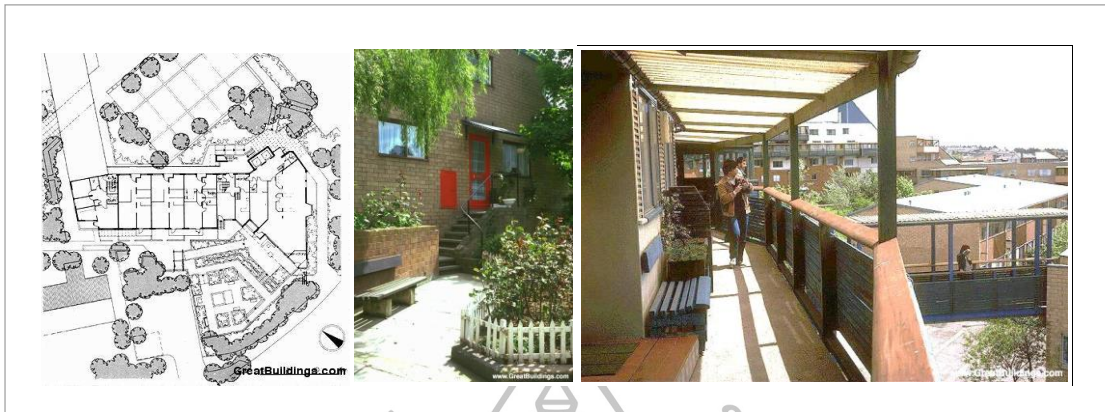


ภาพที่ 11 กลุ่มของเครือข่ายสถาปัตยกรรมที่เป็นหน่วยย่อย

ที่มา: C.F.Moller, Sandbakken, Accessed April 5, 2016, Available from

<http://www.cfmoller.com/p/Sandbakken-i40.html>

กลุ่มอาคารพักอาศัยขนาดย่อยๆ Sandbakken โดย C.F.Moeller Tegnesteu ในประเทศเดนมาร์ก ที่มีการแบ่งหน่วยพักอาศัยออกเป็นกลุ่มๆ สามารถทำให้เกิดพื้นที่ส่วนกลางเล็กๆของชุดอาคารนั้นๆ และยังเชื่อมต่อกับกลุ่มอาคารอื่นได้ เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคม



ภาพที่ 12 พื้นที่ริมขอบที่เชื่อมต่อกับพื้นที่ส่วนกลาง  
ที่มา: Greatbuildings, **Byker Redevelopment / Ralph Erskine** , Accessed July 22, 2016,  
Available from [http://www.greatbuildings.com/buildings/Byker\\_Redevelopment.html](http://www.greatbuildings.com/buildings/Byker_Redevelopment.html)

อาคารพักอาศัยที่รวมกันเป็นสังคม Byker Redevelopment โดย Ralph Erskine มีจุดเด่นที่น่าสนใจคือ การวางทางเข้าบ้าน พื้นที่ระเบียง และพื้นที่ส่วนกลางให้มีปฏิสัมพันธ์กัน รวมถึงพื้นที่นั่งพักผ่อนเล็กๆ ที่เอื้อต่อการเกิดมิตรภาพทางสังคม คือทุกคนมีพื้นที่ส่วนตัวแต่ก็สามารถที่จะสังเกตุผู้อื่น และยกระดับการพบปะได้



ภาพที่ 13 กิจกรรมที่เกิดขึ้นได้จากพื้นที่ส่วนกลาง  
ที่มา: Tinggarden, **Tinggarden / Tegnestuen Vandkunsten** , Accessed July 22, 2016,  
Available from <http://www.tinggarden.nu/tinggarden-i-profil.360.aspx>



เช่นเดียวกับการเกิดพื้นที่สำหรับรองรับกิจกรรมที่มีคุณภาพในโครงการ Tinggarden ในเมืองโคเปนเฮเกน Tegnstuen Vandkunsten ได้ออกแบบให้พื้นที่ปลอดภัยจากยานพาหนะ จากการจำกัดโซนในการจอดรถ ดังนั้นพื้นที่ทั้งหมดที่มีผู้ใช้เป็นกลุ่มครอบครัว จึงสามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้อย่างสะดวก ส่งผลให้เกิดประโยชน์ของพื้นที่สูงสุด จากการวางผังให้กลุ่มอาคารล้อมรอบกัน มีพื้นที่เปลี่ยนผ่านจากส่วนตัว ไปสู่ส่วนกลางอย่างหลากหลาย

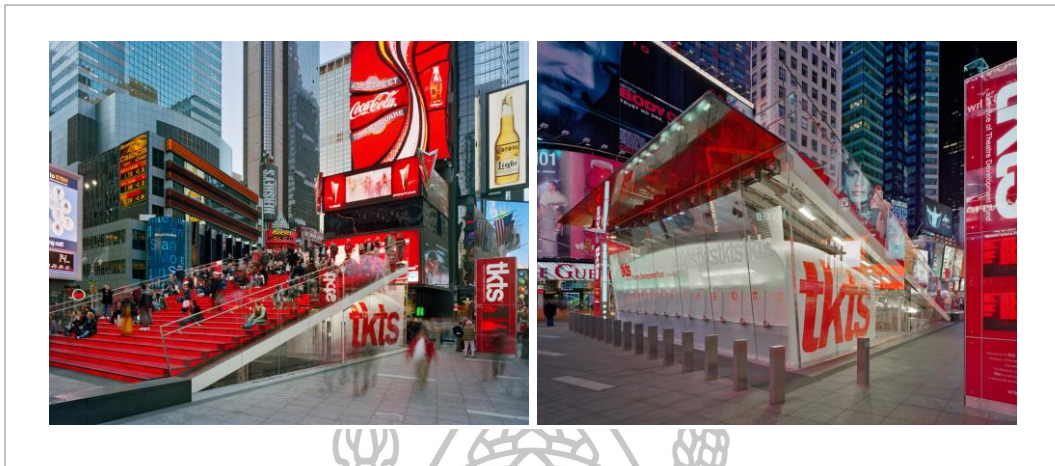
### สถาปัตยกรรมกับพื้นที่เฉพาะเจาะจง



ภาพที่ 14 พื้นที่ใช้สอยที่รองรับกิจกรรมทางศิลปะ

ที่มา: Fujino Art Village, Art Village, Accessed July 22, 2016, Available from <http://www.fujino-artvillage.com>

สถาปัตยกรรมขนาดเล็กที่เป็นชุมชนทางศิลปะในเมืองฟูจิโนะ จะเกิดการรวมกลุ่มทำกิจกรรมกันเสมอ โดยมีผู้คนมาแลกเปลี่ยนในกิจกรรมทางศิลปะที่ครบวงจร มีการจัดเวิร์คชอป ร้านค้า และพบปะกันระหว่างศิลปิน ผู้ผลิตและผู้สนับสนุนผลงาน



ภาพที่ 15 สถาปัตยกรรมทำหน้าที่หลายอย่าง และมีการเชื่อมต่อกับเมือง  
ที่มา: Archdaily, TKTS Booth / Choi Ropiha and Perkins Eastman , Accessed July 22,  
2016, Available from <http://www.archdaily.com/9645/tkts-booth-perkins-eastman>

สถาปัตยกรรมที่ตั้งอยู่ในใจกลางนิวยอร์ก เพื่อเป็นทั้งภูมิสถาปัตยกรรมให้คนได้ใช้นั่งรอ  
นัดพบ ชมเมือง เป็นจุดหมายตา และพื้นที่จำหน่ายบัตร คงใจอยู่กับบริบทที่หลากหลาย และเต็ม  
ไปด้วยผู้คนที่ใช้พื้นที่



ภาพที่ 16 การใช้ภูมิประเทศเป็นพื้นที่รองรับกิจกรรม  
ที่มา: Baltimoremagazine, The Hughes Family Outdoor Theater / Cho Benn Holback and  
Associates , Accessed July 22, 2016, Available from  
<http://www.baltimoremagazine.net/2016/6/16/top-places-to-catch-an-outdoor-movie-this-summer>

งานของ Cho Benn Holback and Associates ขึ้นนี้ทำการรวมหน่วยย่อยๆ คือผู้ใช้ระดับครอบครัวมาในพื้นที่ที่ภูมิประเทศเอื้ออำนวยต่อการเป็นที่นั่งชมขนาดใหญ่ เพื่อรับชมการฉายภาพยนตร์ ตลอดจนการทำกิจกรรมต่างๆ นับเป็นการกำหนดออกแบบโปรแกรมที่น่าสนใจสามารถทำให้เกิดพื้นที่ของสังคมขนาดใหญ่ได้อย่างเรียบง่าย

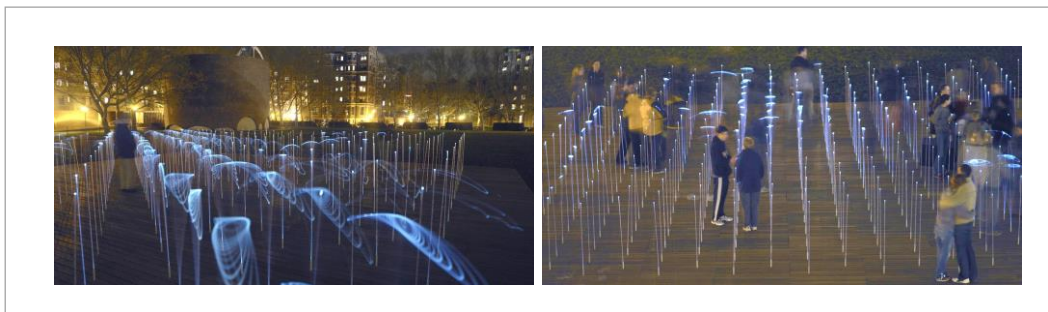


ภาพที่ 17 การออกแบบของค้ประกอบเล็กๆ ให้เมืองน่าอยู่

ที่มา: Architizer, White Limousine Yatai / Ateier Bow-Wow, Accessed July 22, 2016, Available from <http://architizer.com/projects/white-limousine-yatai/>

การทำสิ่งที่มีอยู่แล้วเช่นรถเข็นขายอาหารให้มีลักษณะพิเศษน่าจดจำ และเติมไปด้วยความเป็นมิตรได้สื่อออกมาในงานชิ้นนี้ของ Ateier Bow-Wow ซึ่งสามารถทำให้ผู้พบเห็นจดจำได้ และมีการใช้งานที่มากขึ้นในหนึ่งหน่วยเท่าเดิม และขนาดของพื้นที่ที่เล็กก็สามารถแทรกตัวไปอยู่ในเมืองได้อย่างดี





ภาพที่ 18 การใช้เทคโนโลยีมาผสมผสานกับการออกแบบพื้นที่  
ที่มา: Howeleryoon, White Noise White Light / Howeler and Yoon Architecture,  
Accessed July 22, 2016, Available from <http://www.howeleryoon.com/projects/white-noise-white-light>

การรวมเอาเทคโนโลยีด้านแสงและเสียงมาใช้ในงานนี้ สถาปนิกเลือกความถี่เสียงที่ฟังแล้วผ่อนคลายมาใช้ เมื่อผู้คนเข้ามาสัมผัสกับงานแสงที่ยืดหยุ่น ก็เกิดเสียงที่ให้ความรู้สึกสงบ สามารถทำให้พื้นที่นี้น่าสนใจ เป็นจุดศูนย์รวมของผู้คนได้อย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ 19 พื้นที่สำหรับการเล่นที่ปลอดภัยและดึงดูด  
ที่มา: Stoss, Save Zone / Stoss Landscape, Accessed July 22, 2016, Available from  
<http://www.stoss.net/projects/8/safe-zone/>

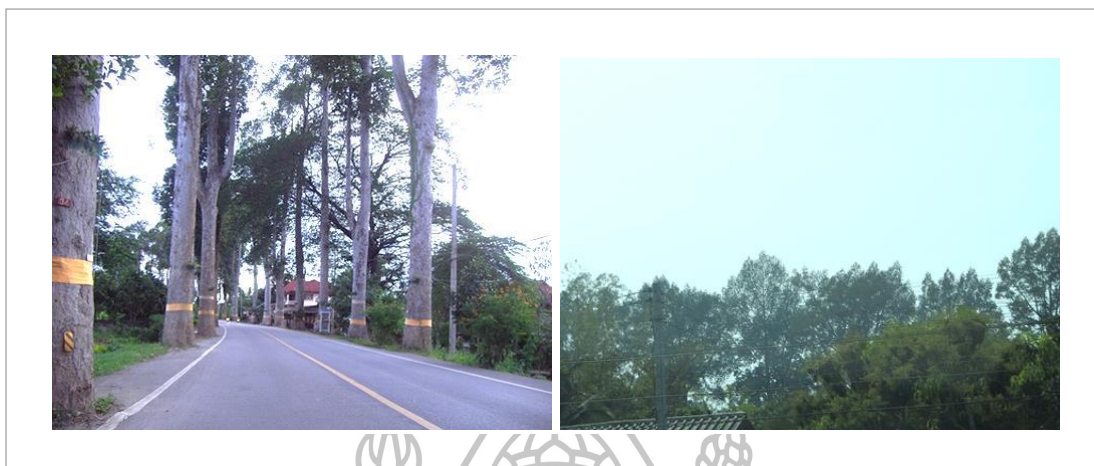
การพัฒนาที่วางให้เป็นพื้นที่ที่น่าดึงดูดนั้น ตัวกิจกรรมที่น่าสนใจที่สามารถเกิดขึ้นกับความปลอดภัยเป็นสิ่งสำคัญ ภูมิสถาปนิกได้ออกแบบพื้นที่ที่เด็กเล่นในแคนาดาได้สนุกและเลือกใช้วัสดุที่ปลอดภัยต่อการบาดเจ็บ ทำให้พื้นที่เด็กเล่นนี้ได้ประโยชน์สูงสุด

## ภูมิสถาปัตยกรรมที่อยู่ร่วมกับเมือง



ภาพที่ 20 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนกับการพัฒนาพื้นที่  
ที่มา: Archdaily, The New York High Line officially open, Accessed July 22, 2016,  
Available from <http://www.archdaily.com/24362/the-new-york-high-line-officially-open>

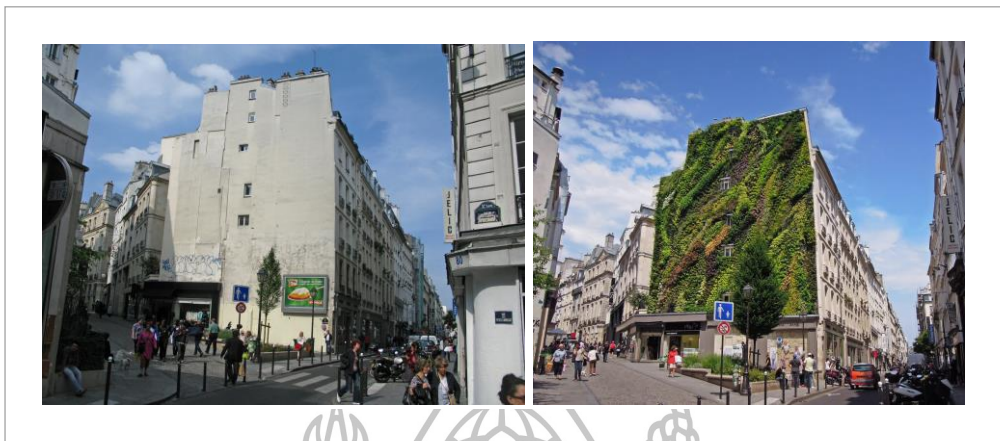
การพัฒนาเมืองจากพื้นที่ที่ถูกทิ้งร้างอย่างทางรถไฟเก่ามาทำให้เกิดสูงสุด ผ่านการระดมความคิด ความเห็นจากผู้คนในเมืองจริงๆจนเกิดงานที่ทำให้ได้ประโยชน์สูงสุด สถาปนิก James Corner Field Operation and Diller Scofidio + Renfro ทำให้พื้นที่รกร้างกลายเป็นพื้นที่ที่คนใช้งานมากที่สุดแห่งหนึ่ง ทั้งการเป็นจุดหมายตา นัดพบ พักผ่อน ออกกำลังกายของเมือง อีกทั้งปลูกฝังค่านิยมที่ดีต่อชาวเมืองในการอนุรักษ์ด้วย



ภาพที่ 21 แนวขอบที่สร้างบรรยากาศและเอกลักษณ์ของเมือง  
ที่มา: Painaidi, ถนนสายต้นยาง (ถนนเชียงใหม่-ลำพูน สายเก่า), เข้าถึงเมื่อ 22 กรกฎาคม  
2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.painaidii.com/business/144606/chiangmai-lamphun-rd-50000/lang/th/>

ด้วยวิสัยทัศน์ของรัชกาลที่ 5 ที่ทรงเล็งเห็นจากการเสด็จประพาสยุโรป ทำให้เกิดแนว  
ต้นยางสูงใหญ่อย่างที่เรเห็นในปัจจุบัน แนวขอบของเมืองที่สวยงามแม้จำนวนจะลดลงมากจาก  
เมื่อตอนประชาชนร่วมกันปลูกในปีพ.ศ.2454 แต่ทุกๆปีก็ยังคงมีพิธีทำบุญบวชต้นไม้ตลอด  
เส้นทาง เพื่อแสดงถึงความเคารพและอนุรักษ์ต้นไม้ที่มีคุณค่า และเป็นองค์ประกอบทาง  
สถาปัตยกรรมที่สำคัญของเมือง





ภาพที่ 22 การสร้างบรรยากาศที่ดีในชุมชน

ที่มา: Murvegetalpatrickblanc, L'Oasis d'Aboukir / Patrick Blanc, Accessed July 22, 2016, Available from <http://www.murvegetalpatrickblanc.com/realisations/paris-ile-de-france/loasis-daboukir-paris-angle-rue-d-aboukir-rue-des-petits-carreaux>

การออกแบบปรับปรุงให้มีพื้นที่สีเขียวเพื่อความน่าอยู่ของเมืองนั้น นอกจากจะทำให้บรรยากาศดีขึ้น เป็นจุดหมายที่สำคัญ ยังสร้างความสดชื่นและรู้สึกเป็นมิตร Patrick Blanc มีแนวทางในการทำงานที่ชัดเจนและสร้างสรรค์พื้นที่ได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาหลักทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ในเรื่องของความเป็นเมืองที่มีชีวิตชีวา จินตภาพของเมือง อาคารที่เจาะจงกิจกรรมพิเศษ และความสนใจในความเป็นย่าน จึงเลือกกรณีศึกษาที่มีความน่าสนใจไปในทิศทางเดียวกันกับข้อทฤษฎี ทั้งในเรื่องการจะทำอย่างไรให้การอยู่อาศัยร่วมกัน มีคุณภาพ เกิดเอกลักษณ์เฉพาะของเมือง รวมไปถึงแนวทางเบื้องต้นที่จะผสมผสานกิจกรรมทางศิลปะให้เข้าไปอยู่ในพื้นที่ต้นแบบ พบว่าสเกลที่เล็กและเป็นมิตรนั้นมีผลต่อการรับรู้ตามหลักทฤษฎีเบื้องต้น และสามารถเป็นเครื่องมือในการออกแบบให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างคน กิจกรรม และสถาปัตยกรรมในพื้นที่ศึกษาอีกด้วย

## บทที่ 6

### กระบวนการศึกษา

เริ่มจากคำถามที่ว่า เมื่อกิจกรรมทางศิลปะได้เปลี่ยนไป องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมจะมีส่วนช่วยส่งเสริมพื้นที่ในการทำกิจกรรมให้ดีขึ้นได้อย่างไรบ้าง? โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีความหลากหลายและความเป็นไปได้ จึงนำมาสู่กระบวนการศึกษาหลักๆ 3 ลำดับดังนี้

1. ศึกษาและนิยามการเปลี่ยนไปของกิจกรรมทางศิลปะ
2. ศึกษาองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมและโปรแกรมเบื้องต้น
3. ศึกษาความเป็นลักษณะเฉพาะของย่านนิมมานเหมินท์

#### 1. การเปลี่ยนไปของกิจกรรมทางศิลปะ

ในการศึกษานี้เลือกที่จะนิยามผ่านตัวแปรหลักคือ

##### 1.1 วิธีการผลิตงาน

1.1.1 วิธีการดั้งเดิม (Traditional Process) หมายถึง กระบวนการผลิตผลงานในแบบที่เป็นมา ก่อนจะเป็นยุคของการใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วย งานศิลปะบางอย่างยังคงต้องผลิตด้วยขั้นตอนที่เป็นมา เช่น การปั้น การเล่นเครื่องดนตรีที่ยังมีลักษณะทางกายภาพคงเดิม การเต้นรำ การขับร้อง

1.1.2 วิธีการใหม่ (New Process) หมายถึง กระบวนการและขั้นตอนบางอย่างที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการช่วย เช่น การวาดรูปด้วยมือในอุปกรณ์ที่เป็นจอคอมพิวเตอร์ แทนการวาดลงบนกระดาษหรือผ้าใบ การตัดต่อภาพยนตร์ด้วยไฟล์ดิจิทัลแทนฟิล์ม การเล่นเครื่องดนตรีเสมือนในสมาร์ตโฟน เป็นต้น

##### 1.2 สื่อในการนำเสนอ

1.2.1 สื่อเก่า<sup>1</sup> (Old Media) หมายถึง วิธีการดั้งเดิมของการสื่อสารและการแสดงออกที่มีมาก่อนสื่อใหม่บนอินเทอร์เน็ตจะมาถึง เช่น โทรทัศน์แพร่สัญญาณ และโทรทัศน์

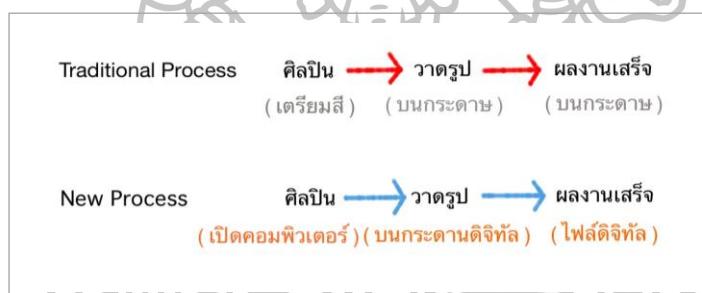
---

<sup>1</sup> วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, สื่อเก่า, เข้าถึงเมื่อ 24 กรกฎาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/สื่อเก่า>



ผ่านสายเคเบิล วิทยุ สตูดิโอบันทึกเสียงและสตูดิโอภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ นิตยสารและสิ่งตีพิมพ์อื่นๆ ซึ่งมีแนวโน้มจะเปลี่ยนเป็นสื่อใหม่แทน

**1.2.2 สื่อใหม่<sup>2</sup> (New Media)** หมายถึง การเข้าถึงเนื้อหาตามความต้องการ ทุกที่ทุกเวลาและทุกอุปกรณ์ดิจิทัล ซึ่งรวมไปถึงข้อมูลป้อนกลับของผู้ใช้ที่ได้ตอบระหว่างกัน การมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ และการรวมตัวเป็นชุมชนที่แวดล้อมเนื้อหาสื่อ นั้น คำมั่นของสื่อใหม่อย่างหนึ่งที่สำคัญคือ การทำให้การสร้างสรรค การเผยแพร่ การกระจาย และการบริโภคเนื้อหาสื่อเป็นประชาธิปไตย (democratization) ความคาดหวังของสื่อใหม่อีกอย่างหนึ่งคือการสร้างเนื้อหาที่สดใหม่และไร้ข้อจำกัดในเวลาจริงเทคโนโลยี ส่วนมากอธิบายลักษณะของสื่อใหม่ว่าเป็นดิจิทัลบ่อยครั้งที่มีลักษณะเฉพาะว่าถูกจัดดำเนินการมาแล้ว โยงใยเครือข่ายได้ หนาแน่น บีบอัดได้ และโต้ตอบระหว่างกัน



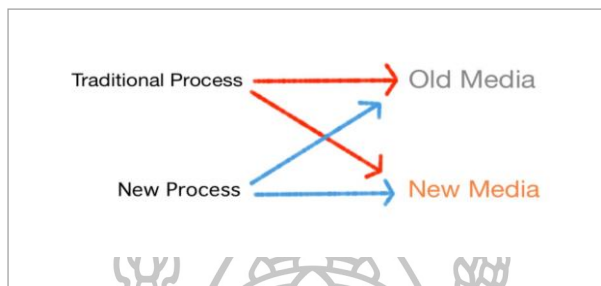
ภาพที่ 23 ความแตกต่างระหว่างวิธีการดั้งเดิมกับวิธีการใหม่

ในขั้นตอนการผลิตงานศิลปะนั้นศิลปินแต่ละบุคคลจะเลือกใช้วิธีการแบบดั้งเดิม หรือวิธีการใหม่นั้นขึ้นอยู่กับความถนัด ความชอบในรูปแบบการนำเสนอ ศิลปินในยุคใหม่ที่คุ้นชินกับการทำงานวิธีการใหม่อาจเรียนรู้วิธีการแบบดั้งเดิม ในทางเดียวกันศิลปินที่ทำงานแบบดั้งเดิมก็อาจประยุกต์ใช้วิธีการใหม่ๆได้เช่นกัน ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้กันและกัน

เช่นเดียวกับขั้นตอนของการสื่อสารผลงาน แม้สื่อใหม่จะรวดเร็ว สามารถโต้ตอบกับผู้ชมผลงานได้ทันที แต่ก็อาจทำให้การมีปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพลดน้อยลง และส่งผลเสียมากกว่าในบางกรณี การจะเผยแพร่ผลงานให้เกิดการเรียนรู้จริงๆ และเกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

<sup>2</sup> วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, **สื่อเก่า**, เข้าถึงเมื่อ 24 กรกฎาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/สื่อใหม่>

ทางกายภาพ ก็อาจจำเป็นต้องใช้สื่อเก่าเพื่อการใช้เวลา ความรู้สึกของการรอคอย ตลอดจนการมีประสบการณ์การร่วมกันระหว่างผู้ผลิต และผู้สนับสนุน

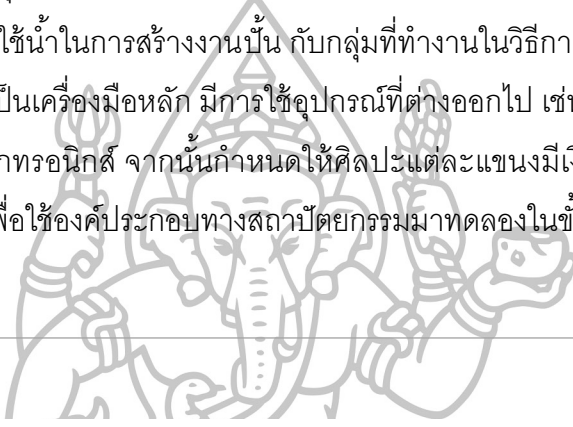


ภาพที่ 24 การผสมผสานของวิธีการผลิตผลงานและการสื่อสาร



ภาพที่ 25 วงจรกิจกรรมทางศิลปะที่สมบูรณ์

ดังนั้นในการศึกษานี้จึงมุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้แบบผสมผสาน ระหว่างสิ่งดั้งเดิมและสิ่งใหม่ ให้เกิดการทำงานร่วมกัน แม้จะเป็นศิลปินในศาสตร์เดียวกัน หากได้เรียนรู้กระบวนการสร้างและเผยแพร่ผลงานในวิธีที่ต่างออกไปก็น่าจะเป็นเรื่องที่ดี เมื่อส่งต่อไปยังผู้ชมผลงานก็จะเกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ขึ้นไปได้ เมื่อได้นิยามและแนวทางเริ่มต้นแล้ว จึงเริ่มจัดกลุ่มในการศึกษา โดยให้ชื่อของการทดลองแบ่งออกเป็นสองขั้วด้วยกัน คือฝั่งของกลุ่มวิธีการดั้งเดิม ที่มีกระบวนการสร้างงานแบบเดิมใช้ทักษะ วัสดุที่มีลักษณะทางกายภาพดังที่เคยเป็นมา เช่นยังคงใช้เครื่องดนตรีจริงๆในการทำงาน ใช้ดิน ใช้น้ำในการสร้างงานปั้น กับกลุ่มที่ทำงานในวิธีการใหม่ ที่ใช้วัสดุในเชิงดิจิทัล มีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหลัก มีการใช้อุปกรณ์ที่ต่างออกไป เช่น หน้าจอแบบสัมผัส ปากกาหรือพู่กันแบบอิเล็กทรอนิกส์ จากนั้นกำหนดให้ศิลปะแต่ละแขนงมีเงื่อนไขตามขั้วนั้นๆ ที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน เพื่อใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมมาทดลองในขั้นต่อไป



Traditional Process	New Process
นักเขียนการ์ตูน	นักจัดรายการวิทยุ
นักทำเพลง	นักออกแบบแสงสว่าง
นักร้อง	นักแต่งเพลง
นักเต้น	นักวาดภาพประกอบ
นักกีตาร์คลาสสิก	นักเขียน
นักจัดสวนกระถาง	นักตัดต่อภาพยนตร์
นักปั้นเซรามิก	นักออกแบบเสื้อผ้า
นักพูด	นักออกแบบโลโก้
ดีเจ	นักออกแบบกราฟฟิก
นักแกะสลักไม้	นักตกแต่งภายใน

ภาพที่ 26 การกำหนดขั้วของกลุ่มทดลอง

Traditional Process	มีสื่อใหม่รองรับ	การเคลื่อนไหว	กิจกรรมนำดึงดูด	ความชัดเจน
นักเขียนการ์ตูน	●		●	●
นักทำเพลง	●		●	●
นักร้อง	●	●	●	●
นักเต้น		●	●	●
นักกีตาร์คลาสสิก	●	●	●	●
นักจัดสวนกระถาง		●	●	●
นักปั้นเซรามิก		●	●	●
นักพูด	●	●	●	●
ดีเจ	●	●	●	●
นักแกะสลักไม้		●	●	●
New Process				
นักจัดรายการวิทยุ	●		●	●
นักออกแบบแสงสว่าง	●	●	●	●
นักแต่งเพลง	●	●	●	●
นักวาดภาพประกอบ	●	●	●	●
นักเขียน	●	●	●	●
นักตัดต่อภาพยนตร์	●	●	●	●
นักออกแบบเสื้อผ้า	●		●	●
นักออกแบบโลโก้	●	●		●
นักออกแบบกราฟฟิก	●			●
นักตกแต่งภายใน	●	●		●

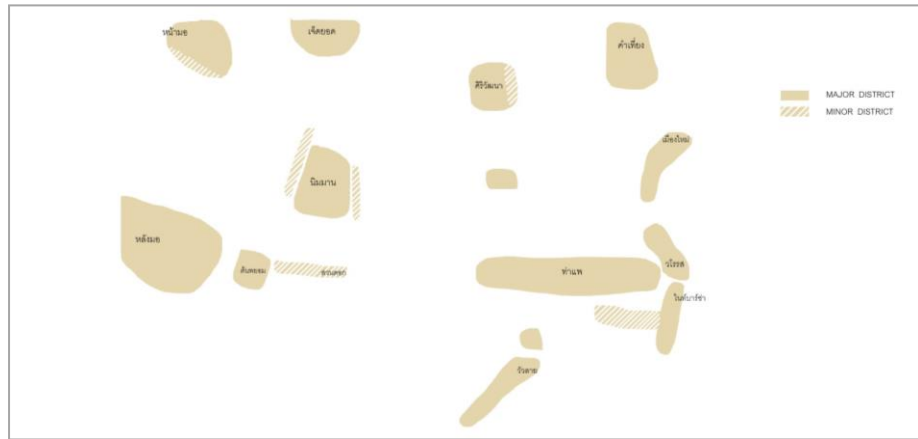
ภาพที่ 27 เลือกกลุ่มตัวอย่างจากข้อจำกัด

จากการนิยามและวิเคราะห์ได้อะแกรมในเบื้องต้น ก็สามารถเลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาที่มาจากสองขั้วที่แตกต่างกัน ในการสร้างงาน คือ

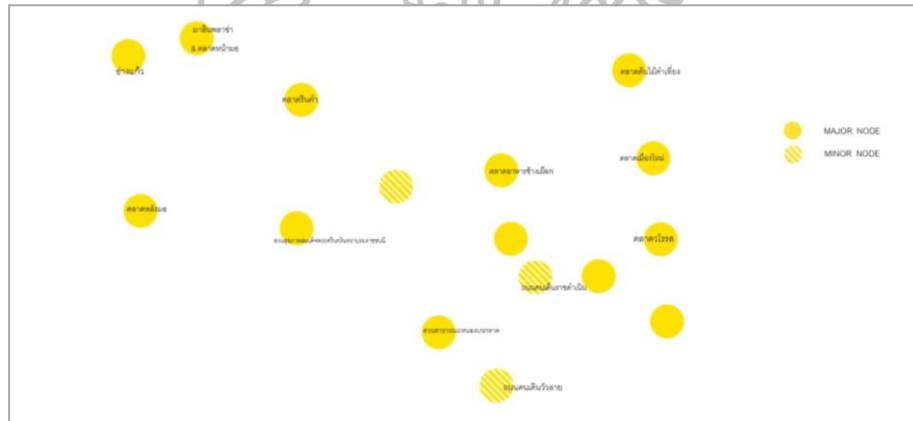
1. กลุ่ม Traditional Process ประกอบด้วย นักกีตาร์คลาสสิก นักปั้นเซรามิก และดีเจ
2. กลุ่ม New Process ประกอบด้วย นักวาดภาพประกอบ และนักตัดต่อภาพยนตร์ และนักออกแบบแสงสว่าง







ภาพที่ 31 แสดงย่านต่างๆ ระดับสเกลเมืองเชียงใหม่



ภาพที่ 32 แสดงจุดศูนย์รวมต่างๆ ระดับสเกลเมืองเชียงใหม่



ภาพที่ 33 แสดงจุดหมายตาที่สำคัญ ระดับสเกลเมืองเชียงใหม่





ภาพที่ 34 จินตภาพระดับสเกลของเมืองเชียงใหม่

เมื่อวิเคราะห์ในระดับตัวเมืองแล้ว จะเห็นได้ว่าบริเวณรอบตัวเมืองเชียงใหม่และฝั่งทิศ ตะวันออกริมขอบแม่น้ำปิงค่อนข้างมีการกระจุกตัว ของย่านชุมชนเล็กๆ รวมไปถึงจุดศูนย์กลางที่มี มากมาย ด้วยความที่ใจกลางเมืองเชียงใหม่เป็นเมืองเก่าแก่มิขนาดไม่ใหญ่มาก และเป็นเมืองที่มี รายละเอียดสูงเช่นกัน จุดหมายตาที่สำคัญส่วนใหญ่จึงเป็นสิ่งปลูกสร้างทางประวัติศาสตร์ เช่น กำแพงเมืองเก่า เจดีย์ หรือแม้กระทั่งต้นไม้โบราณขนาดใหญ่ที่มีสูงมาก ก็มีความสำคัญและเป็น จุดสนใจของเมือง ส่วนย่านอื่นที่กระจายตัวออกไปส่วนใหญ่จะเป็นย่านที่มีตลาด และที่พัก นักศึกษาโดยมีจุดศูนย์กลางกระจายตัวอยู่ด้วย







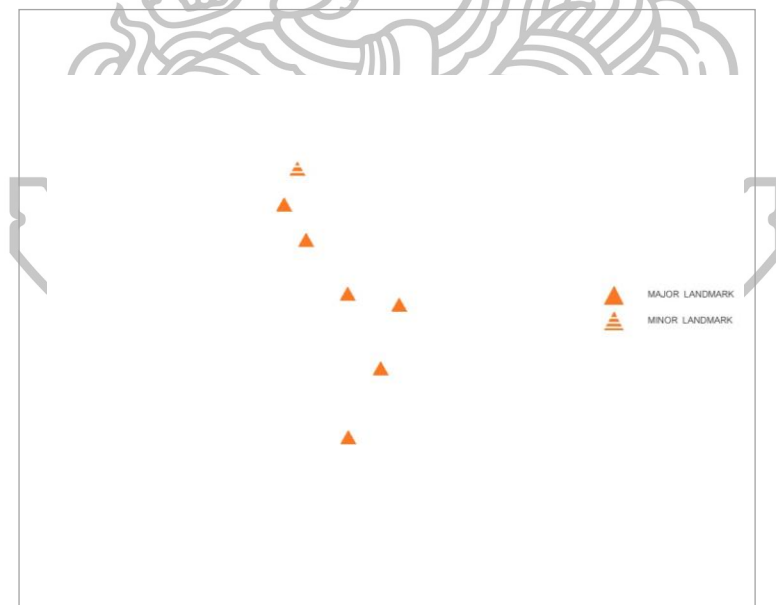
ภาพที่ 37 แนวเส้นขอบในย่านนิมมานเหมินท์



ภาพที่ 38 บริเวณที่เกิดเป็นย่านเล็กๆในพื้นที่นิมมานเหมินท์



ภาพที่ 39 จุดศูนย์รวมในย่านนิมมานเหมินท์

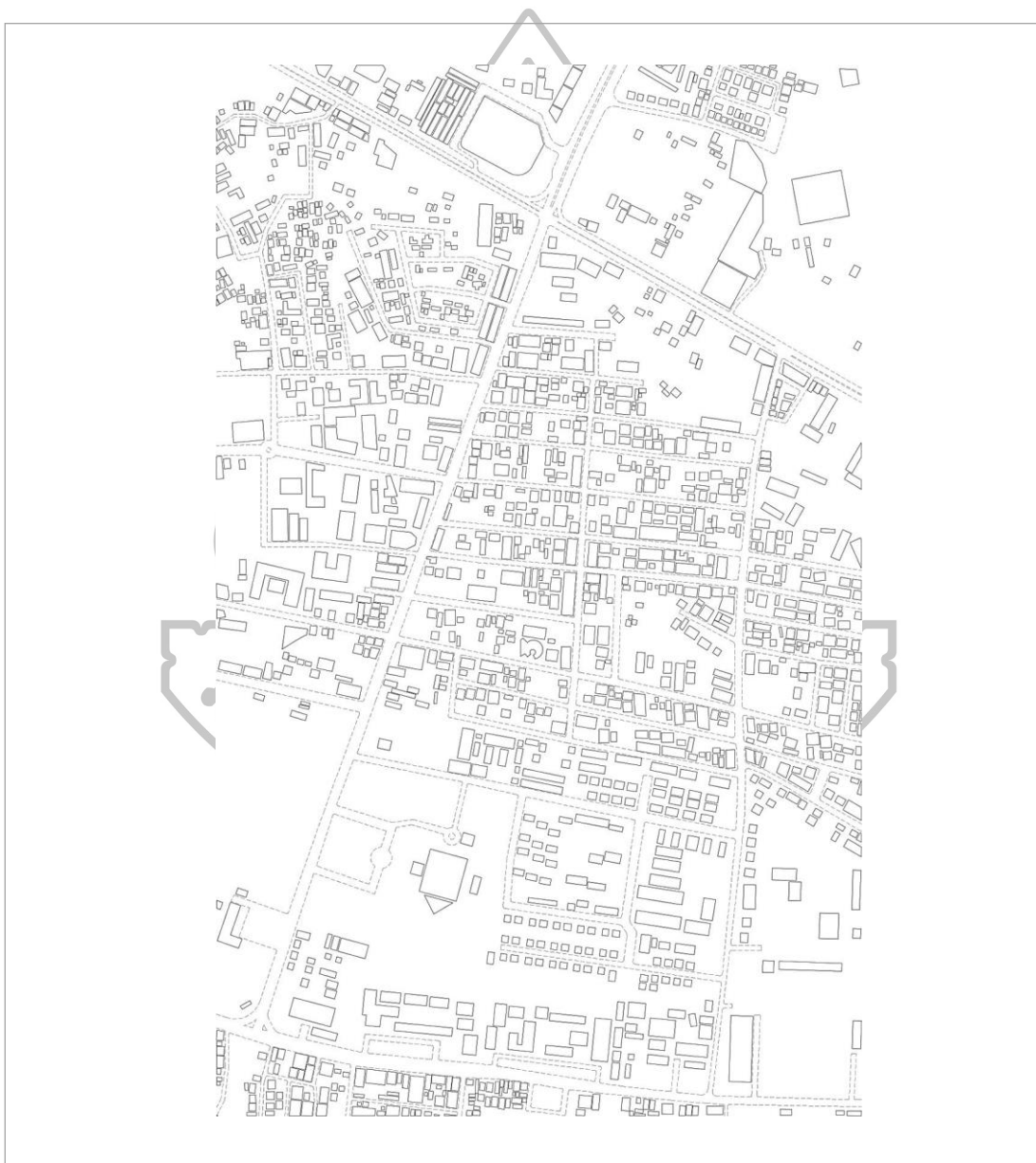


ภาพที่ 40 จุดหมายตาในย่านนิมมานเหมินท์



ภาพที่ 41 จินตภาพของเมือง ในย่านนิมมานเหมินท์

ย่านนิมมานเหมินท์ เป็นย่านที่มีความหลากหลายสูง ทั้งทางด้านกายภาพและ กิจกรรม ผู้คนทั้งชาวเมืองดั้งเดิม คนจากต่างจังหวัดที่อยากมาอยู่มาลงทุนทำธุรกิจ โดยเฉพาะในยุคหลังจะมีคนจากเมืองหลวงย้ายไปอยู่ ไปสร้างอาคาร รวมถึงชาวต่างชาติที่มาเที่ยวหรือมาตั้งรกรากก็มี สิ่งเหล่านี้จึงทำให้พื้นที่มีการใช้งานที่ต่างกันไป ขั้นตอนต่อมาจึงทำการศึกษาพื้นที่ในด้านกายภาพต่างๆ



ภาพที่ 42 ผังบริเวณของย่านนิมมานเหมินท์

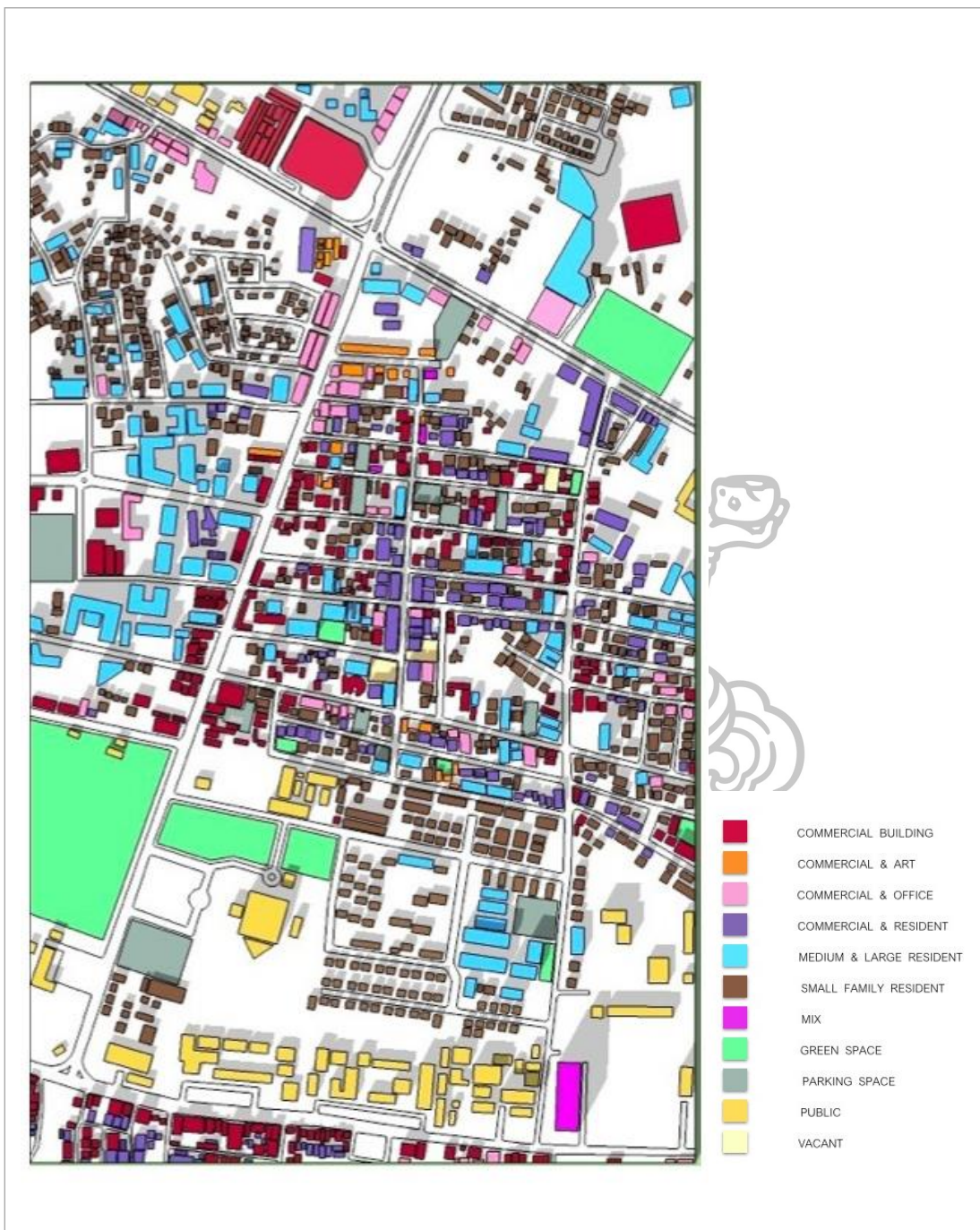


ภาพที่ 43 Figure and Ground ของย่านนิมมานเหมินท์



ภาพที่ 44 การศึกษามิติทางกายภาพผ่านทางหุ่นจำลอง





ภาพที่ 45 การแยกประเภทของพื้นที่ตามลักษณะการใช้งานต่างๆ



ภาพที่ 46 ความหลากหลายทางกายภาพในย่านนิมมานเหมินท์



เมื่อทำการสำรวจพื้นที่ในย่านนิมมานเหมินท์ พบว่าในด้านกายภาพของอาคารขนาดกลางหรือใหญ่ขึ้นไปที่มีการใช้สอยเป็นที่พักอาศัยนั้น แทบจะไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านของการใช้งาน บางอาคารมีอายุที่มากแต่ก็ยังทำหน้าที่อยู่ อาคารพักอาศัยขนาดเล็กส่วนหนึ่งที่มีอยู่มาตั้งแต่เดิมก็ยังไม่เปลี่ยนแปลง อาจเพิ่มเติมการปรับปรุงบริเวณรั้วหรือกำแพงให้มีการใช้งานเป็นร้านค้าเล็กๆ ทำกิจการในครอบครัว หรือให้เช่า จะมีในส่วนอาคารที่ทำธุรกิจตั้งแต่ขนาดเล็กและกลางที่จะเปลี่ยนแปลงบ่อย ส่วนใหญ่เพราะเปลี่ยนเจ้าของ เมื่อมีการเข้ามาใช้งาน ก็จะทำการปรับปรุง หรือเปลี่ยนหน้าที่ไปเรื่อยๆ ตลอดระยะเวลาการเก็บข้อมูลภายใน 1 ปี จะสามารถพบเห็นการเปลี่ยนแปลงได้อยู่ตลอด ร้านค้าขนาดเล็กถ้าเป็นลักษณะการเช่าด้วยราคาที่สูงพอสมควร ก็จะหมุนเวียนเปลี่ยนไปตลอด สิ่งที่น่าสังเกตอีกอย่างคือการเติบโตของอาคารพักอาศัยขนาดใหญ่เต็มความสูง 23 เมตร ซึ่งเราจะพบเห็นโครงการใหม่ๆ ขึ้นตลอดเวลา ดังที่ได้กล่าวไว้ในตอนต้น ในส่วนของเส้นขอบของย่านที่มีตึกสูงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 47 แนวขอบของอาคารสูงที่เพิ่มอย่างต่อเนื่อง

ในขณะเดียวกันที่พื้นที่กิจกรรมขนาดเล็กก็เกิดขึ้นอยู่โดยตลอดและดูเหมือนจะง่ายต่อการเข้าถึง หรือทำให้ผู้คนมีปฏิสัมพันธ์กัน รวมถึงแนวโน้มของการเพิ่มปริมาณพื้นที่สีเขียวที่ดี พื้นที่สาธารณะที่มีคุณภาพส่วนใหญ่จะได้รับการออกแบบมาให้ร่มรื่น มีความเป็นมิตร คำถามที่เกิดขึ้นคือ หลังจากนั้นปริมาณเส้นขอบที่สูงแข่งกันนี้จะเพิ่มขึ้นอีกมากเท่าใด และคนในพื้นที่ย่านนิมมานเหมินท์จะมีวิธีการดูแลความสมดุลของพื้นที่ได้อย่างไร จากการที่ได้ศึกษามาทั้งหมด จึงกำหนดเป็นแนวทางชัดเจนในการสรุปโปรแกรมในการออกแบบ ในขั้นต่อไป

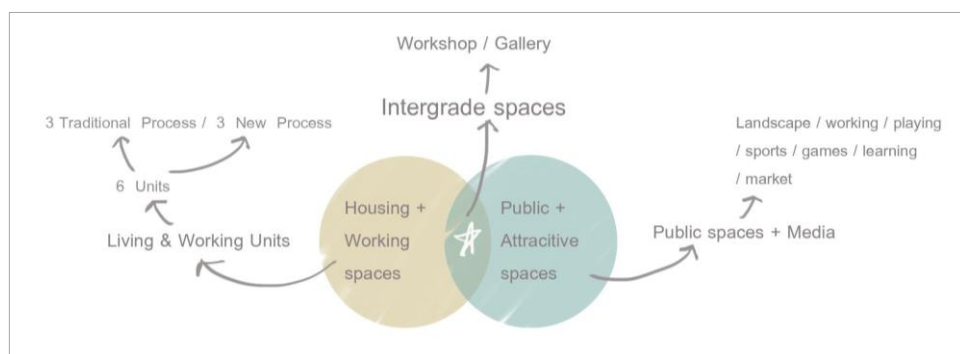
## บทที่ 7

### การกำหนดโปรแกรม

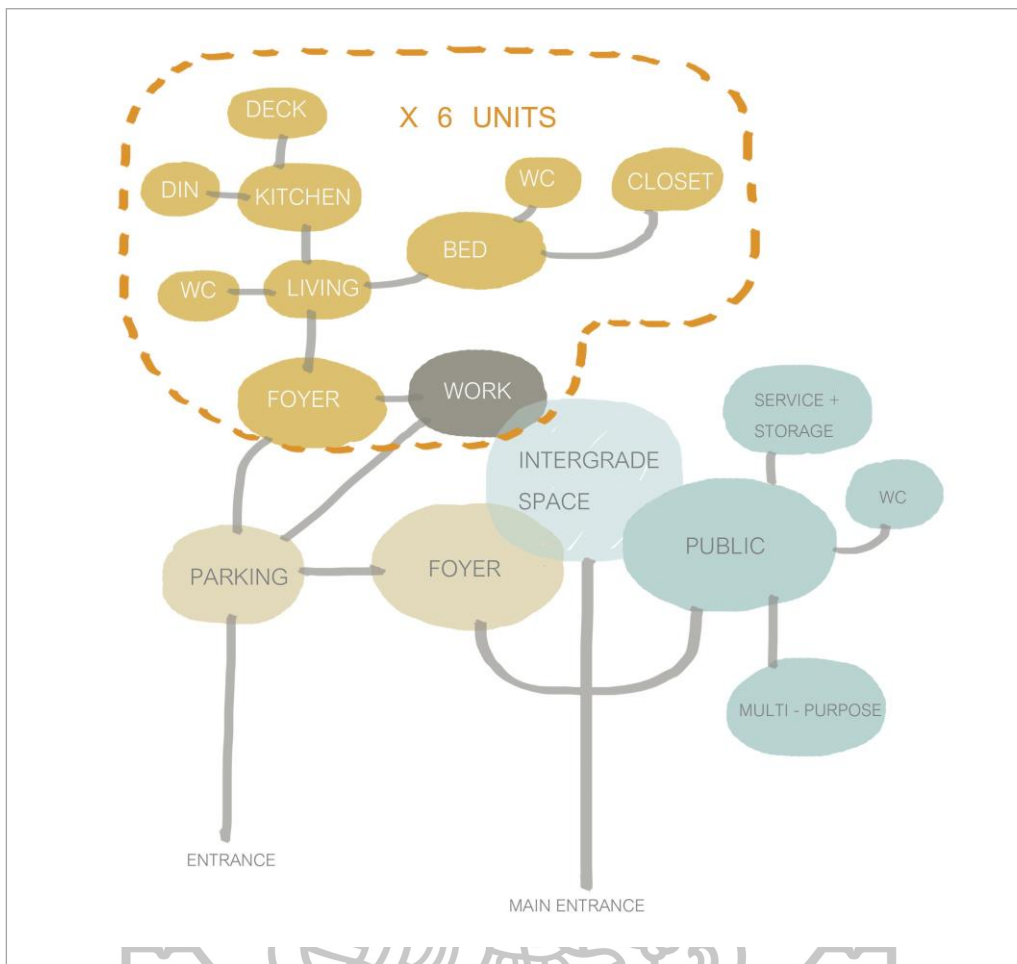
#### 1. การกำหนดพื้นที่ใช้สอย

จากการศึกษาผ่านหลักทฤษฎี การกำหนดนิยามความหมายของวงจรถางศิลปะเพื่อทดลองกับคำถามที่ตั้งไว้ ทำให้รู้ว่าพื้นที่ใช้สอยในการออกแบบจะต้องมีความหลากหลาย จึงได้กำหนดผู้อาศัยจากกระบวนการมา 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่ใช้วิธีการดั้งเดิม และกลุ่มที่ใช้วิธีการใหม่ มาเป็นผู้อาศัยหลักในโครงการ และเมื่อผ่านกระบวนการการศึกษาย่านนิมมานเหมินท์มา ทำให้พบปัญหาเพิ่มเติมทั้งในเรื่องคนในเชียงใหม่เอง จะเข้ามาใช้พื้นที่ในนิมมานเหมินท์ไม่มากนัก เนื่องจากปัญหาการจราจรในถนนหลักคับคั่ง และในส่วนของร้านค้าบางแห่งที่ตั้งราคาสินค้า หรือบริการที่สูงกว่ากลุ่มเป้าหมายที่เป็นชาวเชียงใหม่ส่วนใหญ่ ในการสำรวจพบว่าคนเชียงใหม่เองจะเลือกเข้ามาในพื้นที่ย่านนิมมานเหมินท์ในกรณีที่มีร้านค้าหรือการบริการใหม่ๆเกิดขึ้น และถ้าหากค่าใช้จ่ายไม่สูงมากนักก็จะกลับมาอีก พื้นที่อีกประเภทที่คนเชียงใหม่ชอบ และมักจะเป็นตัวเลือกในการเดินทางไปคือตลาดนัด ถนนคนเดิน และพื้นที่ที่มีความเป็นธรรมชาติ

ดังนั้นเพื่อให้การศึกษาเป็นไปอย่างรอบด้าน รองรับกลุ่มคนหลากหลาย โปรแกรมหลักจึงมุ่งเน้นไปที่การออกแบบ “พื้นที่ที่ดึงดูด” ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความสนใจ มีองค์ประกอบต่างๆที่ทำให้คนอยากเข้ามา แม้เพียงอยากเดินมาหยุดพัก และเมื่อรวมเข้ากับพื้นที่ศิลปะที่มีกิจกรรมครบวงจรก็จะทำให้เกิด “พื้นที่ศิลปะที่ดึงดูดในย่านนิมมานเหมินท์”



ภาพที่ 48 แสดงความคิดในการกำหนดโปรแกรมออกแบบ



ภาพที่ 49 แสดงการใช้พื้นที่ในโปรแกรม



ภาพที่ 50 ขนาดของพื้นที่ทำงานที่แตกต่างกัน

พื้นที่ใช้สอย	ขนาด ( ตร.ม.)
ส่วนพักอาศัย ( ต่อ 1 หน่วย )	
โถงทางเข้า	15
นั่งเล่น / ทานอาหาร / ครุว / ห้องน้ำ	25
ซักล้าง	15
ห้องนอน / แต่งตัว / ห้องน้ำ	25
จอดรถ 1 คัน	10
พื้นที่เฉลี่ยงโดยประมาณ	25
รวม	120
+ 20 % สำหรับพื้นที่สัญจร / พื้นที่พิเศษ	25
<b>รวมส่วนพักอาศัยโดยประมาณ</b>	<b>150</b>
จำนวนรวม 6 หน่วย	900
+ ส่วนทำงาน ขนาดเล็ก 10 ตร.ม. จำนวน 2 หน่วย	20
+ ส่วนทำงาน ขนาดกลาง 25 ตร.ม. จำนวน 2 หน่วย	50
+ ส่วนทำงาน ขนาดใหญ่ 50 ตร.ม. จำนวน 2 หน่วย	100
<b>รวมส่วนพักอาศัยและทำงาน</b>	<b>1,070</b>
ส่วนสร้างสรรค์ / สาธารณะ	
เอนกประสงค์	100
ห้องน้ำ	50
เก็บของ	50
รวม	200
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>1,270</b>

ภาพที่ 51 จำนวนพื้นที่ใช้สอยในโครงการ

ในส่วนของการกำหนดขนาดพื้นที่ใช้สอยนั้น หน่วยของผู้อาศัยจำนวน 6 หน่วย จะมีขนาดแตกต่างกันในส่วนของพื้นที่ทำงาน ตามขนาดความต้องการของการใช้พื้นที่สร้างงาน และอุปกรณ์ส่วนตัว โดยแบ่งเป็น ขนาดเล็ก กลาง และใหญ่ เมื่อนำไปทดลองออกแบบ ก็จะได้ความหลากหลายทั้งด้านพฤติกรรมและกายภาพมากขึ้น



## 2. การเลือกที่ตั้งโครงการ

เมื่อได้จำนวนพื้นที่รวมมาประมาณ 1,300 ตารางเมตร การเลือกทดลองในการออกแบบจึงมีพื้นที่ใช้สอยเดียวกันเป็นค่าคงที่ที่ตั้งต้น และปัจจัยของพื้นที่โครงการจะเป็นตัวแปรตาม โดยทำการทดลองจำนวน 2 ที่ตั้งว่าจะเกิดอะไรขึ้นถ้าพื้นที่ใช้สอยเหมือนกัน แต่บริบทแตกต่าง ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อยู่อาศัยด้วยกันเอง กับผู้คนที่เข้ามาใช้พื้นที่ด้วยจะให้ผลอย่างไร



ภาพที่ 52 การเลือกที่ตั้งโครงการ

## 3. วิเคราะห์ที่ตั้งโปรแกรม

### 3.1 ที่ตั้ง A

เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าสองชั้น ต่อกันเป็นทางยาว ขนาด 108 x 22 เมตร

ทิศเหนือ : ติดถนนซอย 5 และมีอาคารพักอาศัย 2 ชั้น อยู่ตรงข้าม ถนนกลางที่ตั้งเป็นถนนซอย 7

ทิศตะวันออก : ขนาบด้วยอาคารพักอาศัย 2 ชั้น และโครงการตึกแถว 4 ชั้น

ทิศตะวันตก : ติดกับอาคารร้าง 1 ชั้น และอาคารร้านอาหาร 1 ชั้น

ทิศใต้ : ติดกับถนน ซอย 9 และด้านตรงข้ามถนนเป็นบ้านพักอาศัย 2 ชั้น



ภาพที่ 53 ที่ตั้ง A และการใช้สอยพื้นที่รอบๆ



ภาพที่ 54 ลักษณะพื้นที่ในที่ตั้ง A

ที่ตั้งเป็นลักษณะทอดตัวทางยาว มีถนนขนานและคั่นกลางในด้านกว้าง ทำให้การเปิดมุมมองระหว่างสองพื้นที่ประจันหน้าหากัน มุมมองจากภายในและภายนอกเป็นมุมแคบ การจะทำให้เป็นพื้นที่เปิดมุมมองมากขึ้นจึงต้องเข้าไปลดถนนที่ขนานกับพื้นที่ตามการวิเคราะห์มุมมอง



ภาพที่ 55 การวิเคราะห์ทัศนเขตของมุมมองที่ตั้ง A



ภาพที่ 56 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ A ในกรณีต่างๆ

พื้นที่ A ทอดตัวตามยาวทิศเหนือใต้ อาคารที่ล้อมรอบมีขนาดไม่สูงนัก เป็นอาคารพักอาศัย 1- 2 ชั้น จะมีแค่ด้านปลายทิศตะวันออกเฉียงใต้ที่มีอาคารพาณิชย์สูง 5 ชั้น ซึ่งไม่ได้บังทิศทางของลม ทั้งลมปกติและลมฤดูหนาว ในขณะเดียวกันก็สามารถรับแสงแดดได้ตลอดวัน บริเวณรอบๆ จะเป็นบ้านพัก กลุ่มของกิจกรรมเชิงพาณิชย์จะอยู่บริเวณต้นซอย และกลางซอยบ้าง แต่จะมีย่านเล็กๆ ที่ต้นซอย 9 ที่เป็นร้านกาแฟ ร้านอาหาร อาคารที่สูงจนเกิดเป็นเส้นขอบจะอยู่ติดถนนกลาง เป็นอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ เส้นทางสัญจรหลักที่ผู้คนใช้อยู่ที่ซอย 9



### 3.2 ที่ตั้ง B

มีสามพื้นที่ด้วยกัน เชื่อมกันด้วยถนนซอย 15 และถนนแกนกลาง

#### B1

ทิศเหนือ : ติดกับอาคารชุดพักอาศัย ขนาดใหญ่

ทิศตะวันออก : ติดกับบ้านพักอาศัย 2 ชั้น

ทิศตะวันตก : ติดกับอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่

ทิศใต้ : ติดกับถนนซอย 15 ตรงข้ามเป็นบ้านพักอาศัย 2 ชั้น

#### B2

ทิศเหนือ : ติดกับถนนซอย 15 ตรงข้ามเป็นอาคารตึกแถว

ทิศตะวันออก : ติดกับถนนแกนกลาง ตรงข้ามเป็นอาคารตึกแถว

ทิศตะวันตก : ติดกับอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่

ทิศใต้ : ติดกับอาคารชุดพักอาศัยขนาดกลาง และทาวน์เฮ้าส์ 3 ชั้น

#### B3

ทิศเหนือ : ติดกับอาคารตึกแถว และบ้าน 1 ชั้น

ทิศตะวันออก : ติดกับถนนซอย และตรงข้ามเป็นบ้าน 2 ชั้น มีพื้นที่สีเขียว

ทิศตะวันตก : ติดถนนแกนกลาง และซอย 15

ทิศใต้ : ติดกับอาคารพาณิชย์ 3 ชั้น

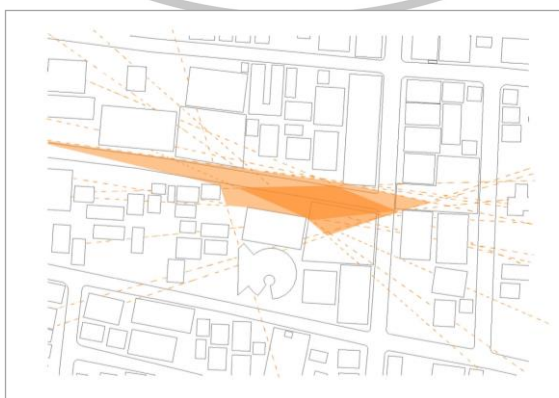


ภาพที่ 57 ที่ตั้ง B และการใช้สอยพื้นที่รอบๆ



ภาพที่ 58 ลักษณะพื้นที่ในที่ตั้ง B

ที่ตั้ง B มีความหลากหลายทางกายภาพมาก อาคารบริเวณโดยรอบมีตั้งแต่ขนาดเล็กไปจนถึงใหญ่มาก มีถนนตัดผ่านเป็นสามแยก บางตำแหน่งเปิดมุมมองเป็นบริเวณกว้าง ในขณะที่บางตำแหน่งก็อับมุมมอง หากมีการเชื่อมต่อระหว่างที่ตั้งแต่ละแห่งได้ ปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่ก็จะน่าสนใจตามไปด้วย จากการวิเคราะห์แนวมุมมอง



ภาพที่ 59 ตำแหน่งการเชื่อมต่อกันของมุมมองในพื้นที่ B





ภาพที่ 60 การวิเคราะห์หาแกนมุมมองจากแต่ละพื้นที่



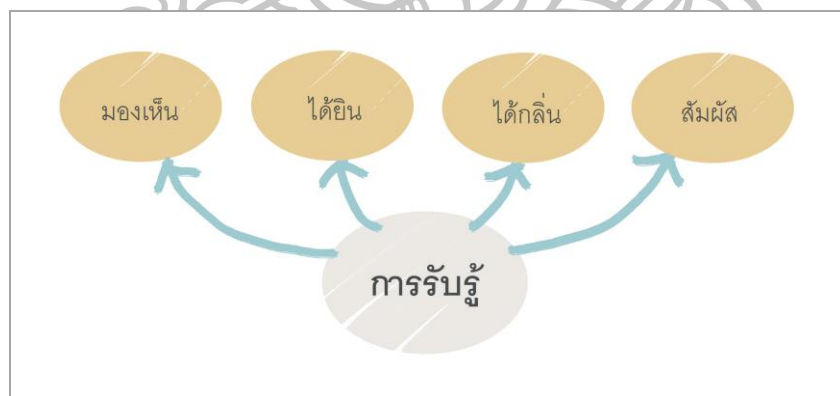
ภาพที่ 61 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ B ในกรณีต่างๆ

พื้นที่ B ประกอบไปด้วยสามพื้นที่ย่อย มีปัจจัยใกล้เคียงกันคือทุกพื้นที่จะโดนขนาบด้วยอาคารชุดพักอาศัยที่มีความสูงมาก ทำให้การรับลมในบางฤดูจะแตกต่างกัน ตามทิศการวางตัวของอาคารใหญ่ เช่นเดียวกับแสงแดดมีความแตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ พื้นที่ B อยู่ใกล้กลุ่มกิจกรรมเชิงพาณิชย์ ตรงบริเวณถนนกลาง เส้นทางสัญจรหลักจะอยู่ที่ถนนกลางและซอย 13 เนื่องจากซอย 15 ที่มุ่งเข้าสู่พื้นที่ B3 นั้นไม่สามารถวิ่งตรงไปสู่ถนนศิริมั่งคณาจารย์ได้

## บทที่ 8

### การทดลองและออกแบบทางสถาปัตยกรรม

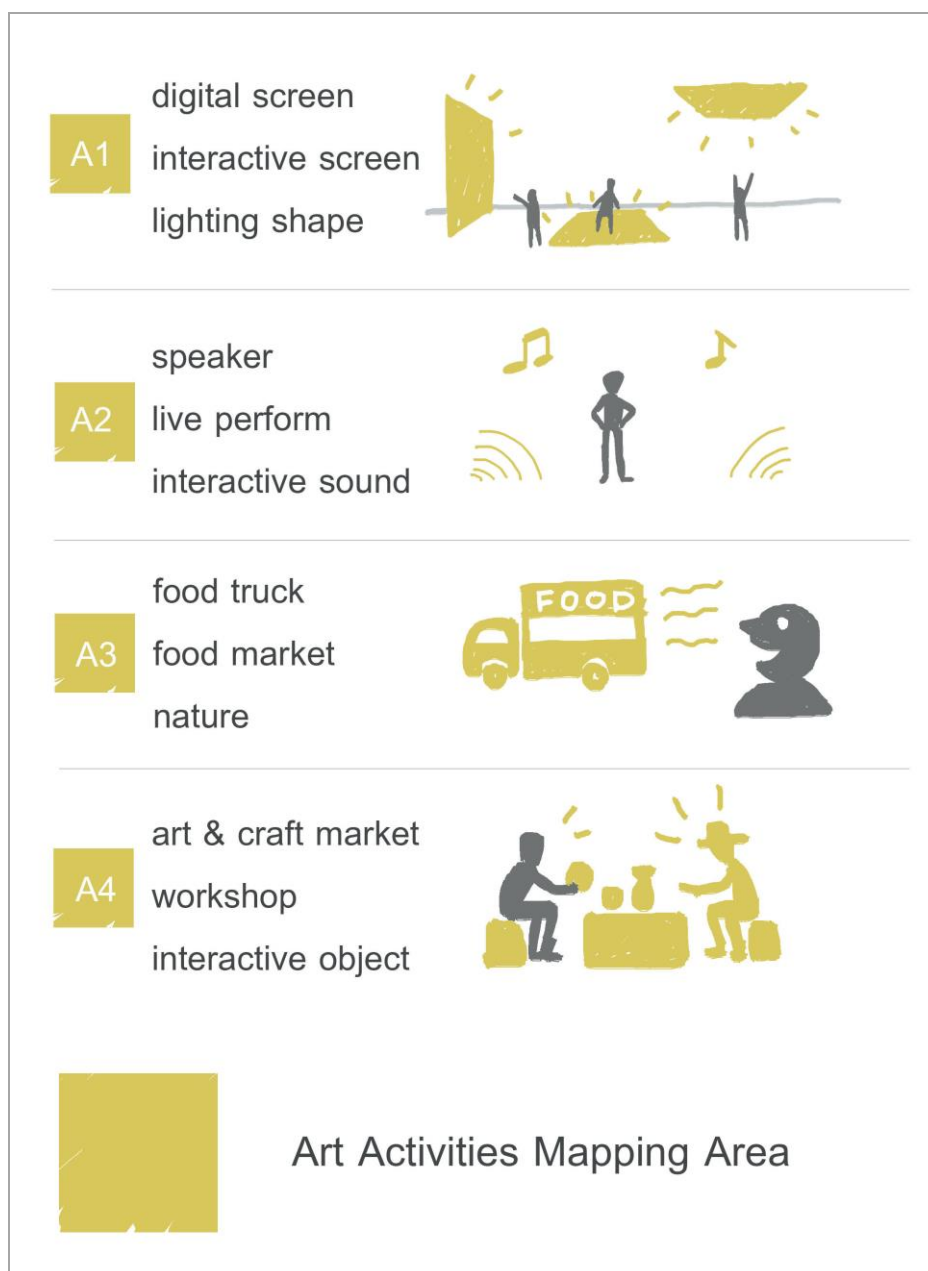
จากการศึกษาทั้งหมดสู่ขั้นตอนการทดลองทางสถาปัตยกรรมนั้น จะทำการทดลอง และหาข้อสรุปโดยกำหนดจากปัจจัยหลัก คือข้อทฤษฎีตั้งต้นในเรื่องขององค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่ส่งผลต่อความเป็นย่านนิมมานเหมินท์ ทั้งเรื่องคุณภาพของพื้นที่ที่จะมีส่วนดึงดูดให้คนเข้ามาใช้อย่างเกิดประโยชน์ และการนำเอาจินตภาพของเมืองมาตรวจสอบในทุกขั้นตอนการทดลอง รวมถึงการเพิ่มสถานการณ์ของกิจกรรมทางศิลปะ โดยมีการรับรู้พื้นฐานคือ การมองเห็น การได้ยินเสียง การได้กลิ่น และการได้สัมผัส ร่วมกับบริบทของพื้นที่ A และ B ว่าจะเกิดความเหมือนหรือต่างในกรณีใดบ้าง และตอบสนองการทำกิจกรรมทางศิลปะแตกต่างกันหรือไม่



ภาพที่ 62 ปัจจัยพื้นฐานในการรับรู้ที่ส่งผลต่อกิจกรรม

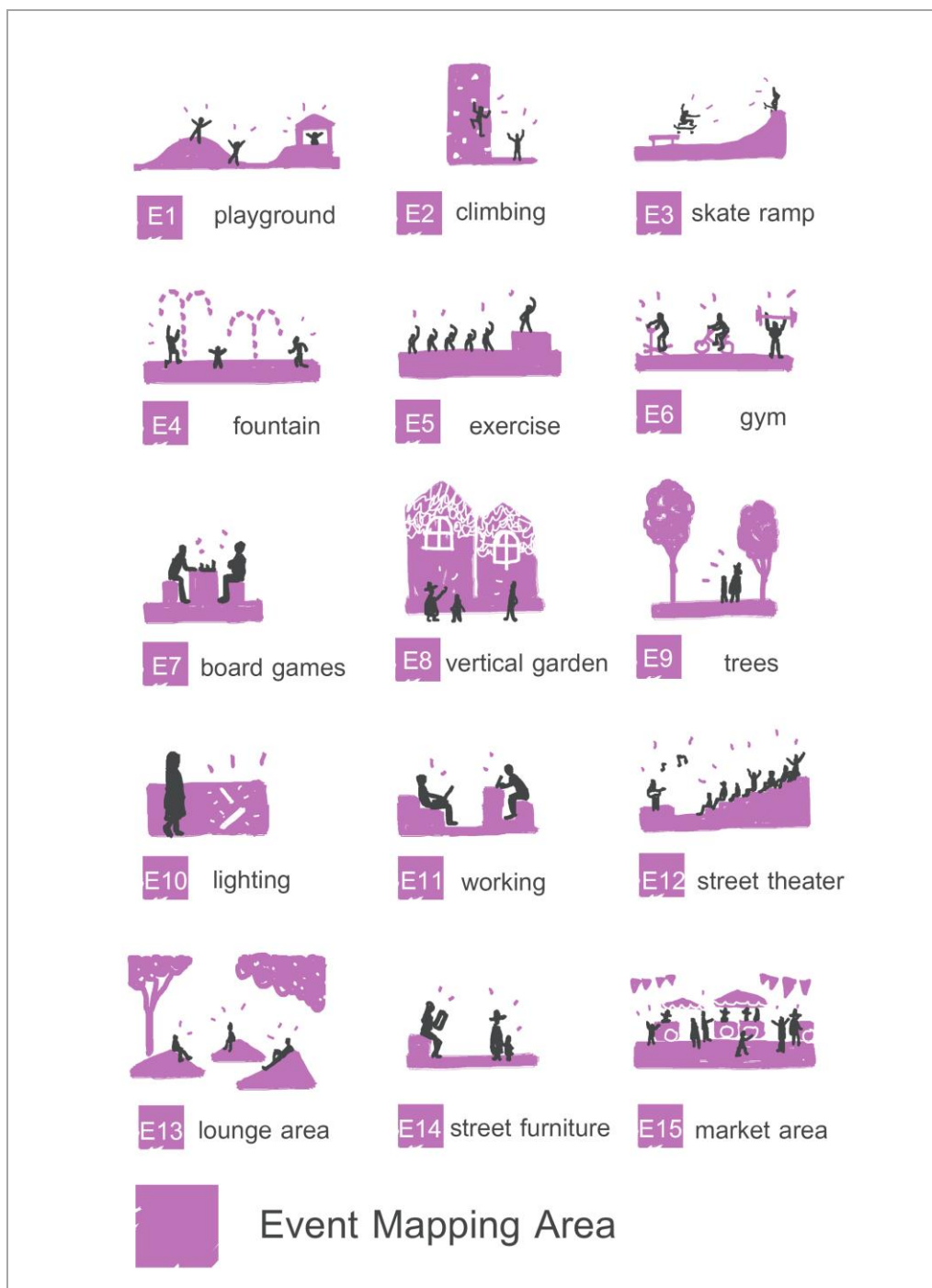
ทั้งนี้การรับรู้พื้นฐานจะสัมพันธ์กับกิจกรรมทางศิลปะทั้งวิธีการใหม่ และวิธีการดั้งเดิม เช่น การมองเห็นในรูปแบบที่หลากหลายขึ้นกว่าเดิม ผู้มีส่วนร่วมต่อการรับรู้ทางศิลปะอาจมองเห็นผลงานได้จากการส่งข้อมูลไปที่จอแสดงผล ผ่านทางโทรศัพท์ส่วนบุคคล เพื่อแบ่งปันผลงานของ

ตัวเอง หรือรับชมผลงานจากผู้อื่น แม้กระทั่งการได้ยินเสียงดนตรีที่เกิดจากการเดินผ่านไปในพื้นที่ที่มีการติดตั้งตัวรับสัญญาณการเคลื่อนไหว แล้วส่งเป็นเสียงออกมาเป็นต้น โดยในการทดลองจะมีสัญลักษณ์แทนค่าดังนี้



ภาพที่ 63 สัญลักษณ์ในการกำกับพื้นที่ทดลองกิจกรรมทางศิลปะ

ในกรณีเดียวกัน ก็กำหนดการแทนค่าตัวอย่างสถานการณ์ เพื่อกำกับในการทดลอง ตามหลักทฤษฎีที่องค์ประกอบและโปรแกรมทางสถาปัตยกรรมเพื่อให้เมืองน่าอยู่ขึ้น



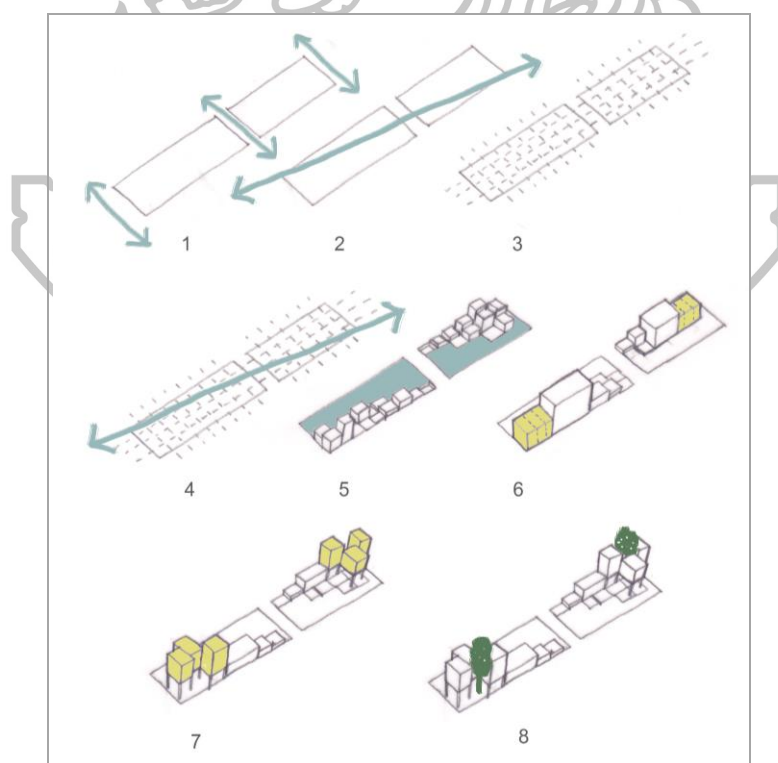
ภาพที่ 64 สัญลักษณ์ในการกำกับรูปแบบสถานการณ์ต่างๆ

## ที่ตั้ง A

## การทดลองครั้งที่ 1

เนื่องจากพื้นที่มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีความยาว เรียงตัวต่อกันแม้จะโดนคั่นด้วยถนน แต่ก็มีความเชื่อมต่ออย่างชัดเจน คำถามต่อมาคือจะทำอย่างไรให้คนสามารถเดินลัดระหว่างซอย 5, 7 และ 9 ได้ เพื่อที่ส่วนหนึ่งจะได้เข้ามาใช้พื้นที่ของโครงการ และมีส่วนร่วมในการมีโอกาสทำกิจกรรมได้ และด้วยขนาดที่ไม่กว้างมากนัก จึงทดลองนำระบบแบบกริดมาเริ่มต้น เมื่อนำมาประกอบกับการกำหนดแกนสัญจรใหม่จึงเกิดการแบ่งพื้นที่เชิงโต้ตอบกันอย่างชัดเจน เหมาะกับการสื่อสารในการรับรู้ซึ่งกันและกัน

จากนั้นจึงเริ่มวางโซนสำหรับความเป็นส่วนตัวของผู้อยู่อาศัย คือศิลปิน 6 คน โดยกำหนดไว้ฝั่งละ 3 หน่วย และประกอบด้วยพื้นที่กิ่งสาธารณะ ทั้งสองฝั่งเช่นกัน การก่อรูปทางสถาปัตยกรรมค่อยๆเกิดขึ้นตามหน่วยของแต่ละคน ที่มีพื้นที่ขนาดแตกต่างกันจากการกำหนดโปรแกรม โดยกระจายตัวจากกันเล็กน้อยเพื่อความเป็นส่วนตัวและการแทรกพื้นที่สีเขียว และอากาศที่หมุนเวียน



ภาพที่ 65 การก่อรูปในพื้นที่ A ครั้งที่ 1



ขั้นตอนต่อมาได้ทำการเก็บข้อมูลโดยการกำหนดสถานการณ์และหาจินตภาพของพื้นที่ที่ก่อรูปขึ้นในเบื้องต้น



ภาพที่ 66 การเก็บข้อมูลพื้นที่ A ครั้งที่ 1

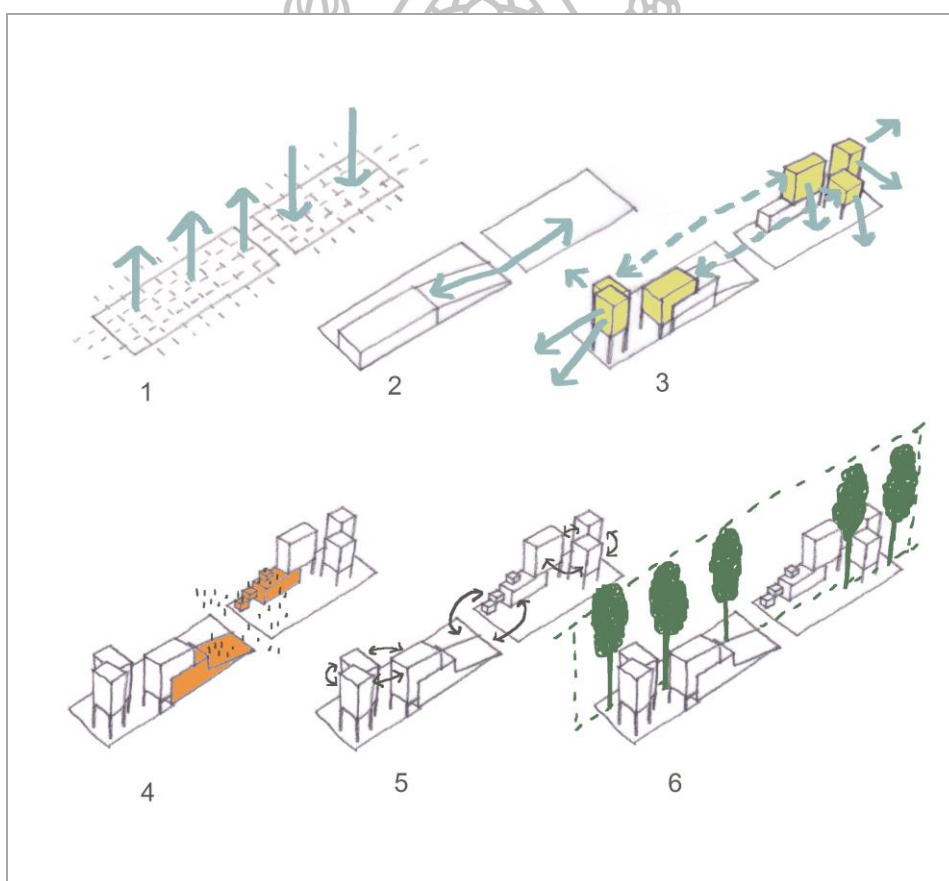
### สรุปผลการทดลองครั้งที่ 1

เมื่อสถาปัตยกรรมเริ่มก่อรูป เกิดพื้นที่ย่อยๆขึ้นเป็นพื้นที่อยู่อาศัยส่วนตัว พื้นที่กิ่ง สาธารณะเช่น ไร่จัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติแก่ผู้คนที่สนใจ เกิดพื้นที่สาธารณะซึ่งประกอบด้วยที่สำหรับ รองรับกิจกรรมต่างๆ ส่วนบริการเช่นห้องน้ำ ในเบื้องต้น การก่อตัวยังไม่มีความซับซ้อนของส่วนใช้ สอย สถานการณ์ที่เกิดขึ้นก็มีเพื่อเริ่มรองรับการสัญจรที่เปลี่ยนไปคือ คนสามารถเดินลัดระหว่าง ถนน 3 เส้นได้ การก่อรูปจึงเกิดลักษณะของพื้นที่นั่งพัก พื้นที่นั่งชมกิจกรรม เนื่องจากเกิดพื้นที่ กว้างเป็นลานที่สามารถรองรับการแสดงหรือการแลกเปลี่ยนได้

ลักษณะจินตภาพของเมืองที่เกิดขึ้น มีทางสัญจรใหม่เป็นทางหลักอย่างชัดเจน ด้วย ลักษณะทางกายภาพที่เป็นพื้นที่แคบ การก่อรูปจึงเริ่มมีการขึ้นทางแนวตั้ง ในหน่วยของผู้อาศัย จึง เกิดแนวเส้นขอบขึ้นมาในพื้นที่ เกิดบรรยากาศของจุดศูนย์รวมขึ้น จากองค์ประกอบที่สื่อสารกัน เป็นพื้นที่นั่งชม นั่งเล่น แต่ยังไม่เกิดกิจกรรมมากพอ ที่จะทำให้กลายเป็นบรรยากาศของย่าน รวมถึงยังไม่เกิดจุดหมายตาจากการก่อรูปครั้งแรกนี้

## การทดลองครั้งที่ 2

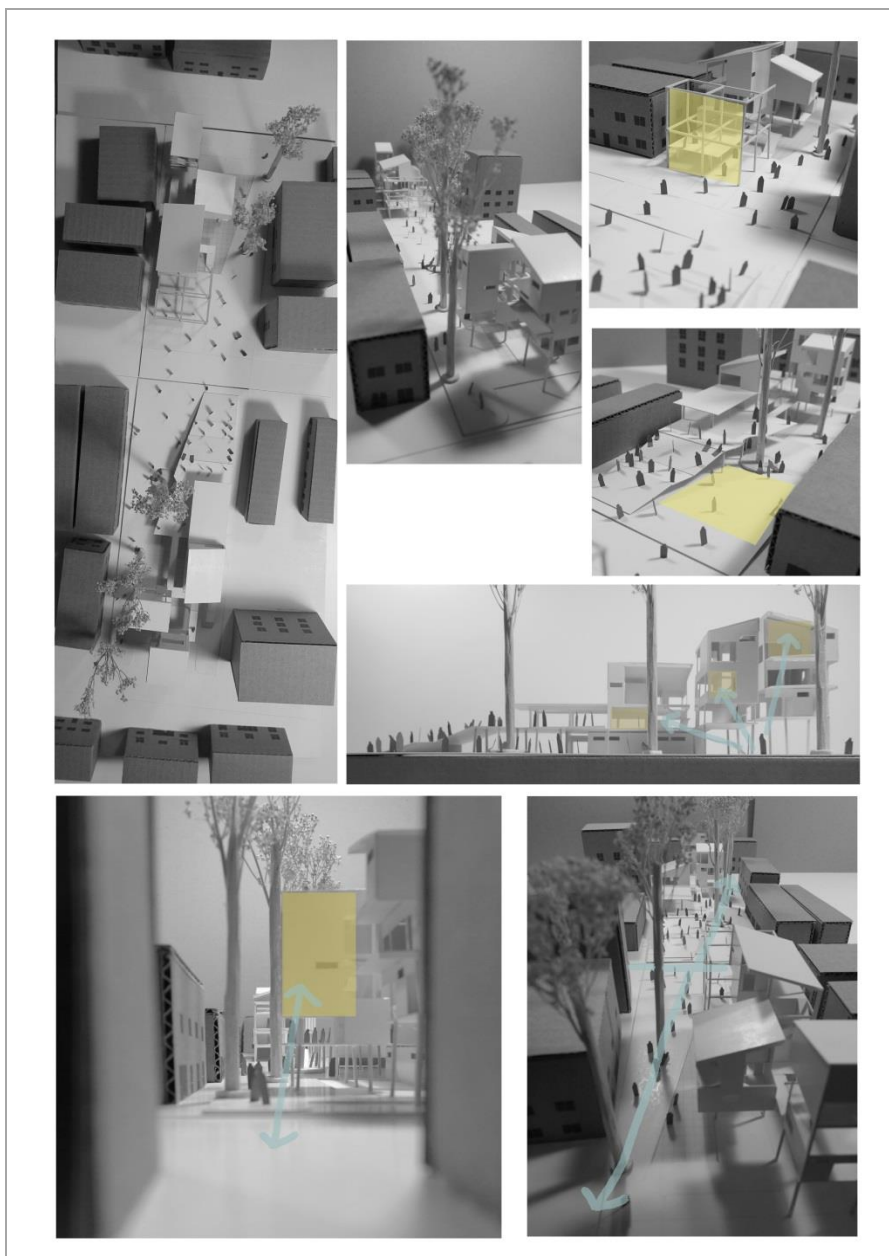
จากการก่อตัวในครั้งแรก เริ่มเห็นบรรยากาศของการสื่อสารแบบการนั่งชมกันและกัน ระหว่างพื้นที่ แต่ค่าน้ำหนักยังเท่ากันเกินไปจึงทำการทดลองเพิ่มและลดในส่วนของระดับและการใช้งานในสองส่วน ให้เกิดความแตกต่างและเกิดมุมมองบนลงล่าง และล่างขึ้นบนอย่างชัดเจน รวมถึงการยกพื้นที่ถึงสาธารณะฝั่งหนึ่งขึ้น หากมีการจัดกิจกรรมพร้อมกันก็จะทำให้มีความน่าสนใจและแบ่งหน้าที่กันได้ รวมถึงพื้นที่ใต้ถุนที่เกิดขึ้นก็สามารถออกแบบสถานการณ์ได้ เช่นที่ นั่งทำงาน ที่ออกกำลังกายในร่ม เป็นต้น



ภาพที่ 67 การก่อรูปในพื้นที่ A ครั้งที่ 2

อาคารได้ก่อรูปขึ้นทางตั้ง ในส่วนที่ต้องการแสดงตัวให้เห็นการทำงาน กิจกรรมของพื้นที่ผ่านทางวิธีการดั้งเดิม คือคนสามารถมองเห็นไปยังพื้นที่ทำงานของศิลปินได้ และในส่วนของ การเพิ่มโปรแกรมทางเทคโนโลยีก็สามารถใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมได้ทั้งระนาบพื้น

เพดาน หรือผนังตามปกติ แม้กระทั่งการทดลองที่งังใจให้เกิดจุดสนใจขึ้น เช่นพื้นที่ที่ปรับเปลี่ยน เพื่อฉายภาพยนตร์ หรือผนังอาคารที่สามารถฉายแสงเคลื่อนไหวได้ และเมื่อตัวอาคารมีความสูงชันกว่าบริบท จึงได้นำองค์ประกอบที่มีลักษณะที่เป็นเสา คือต้นยางมาปลูกเป็นแนวสำหรับการพรางตัวเอง และแจ้งถึงแนวเส้นทางเดินสีเขียวใหม่ในย่านนิมมานเหมินท์



ภาพที่ 68 การทดลองในพื้นที่ A ผ่านหุ่นจำลอง



ภาพที่ 69 การเก็บข้อมูลพื้นที่ A ครั้งที่ 2

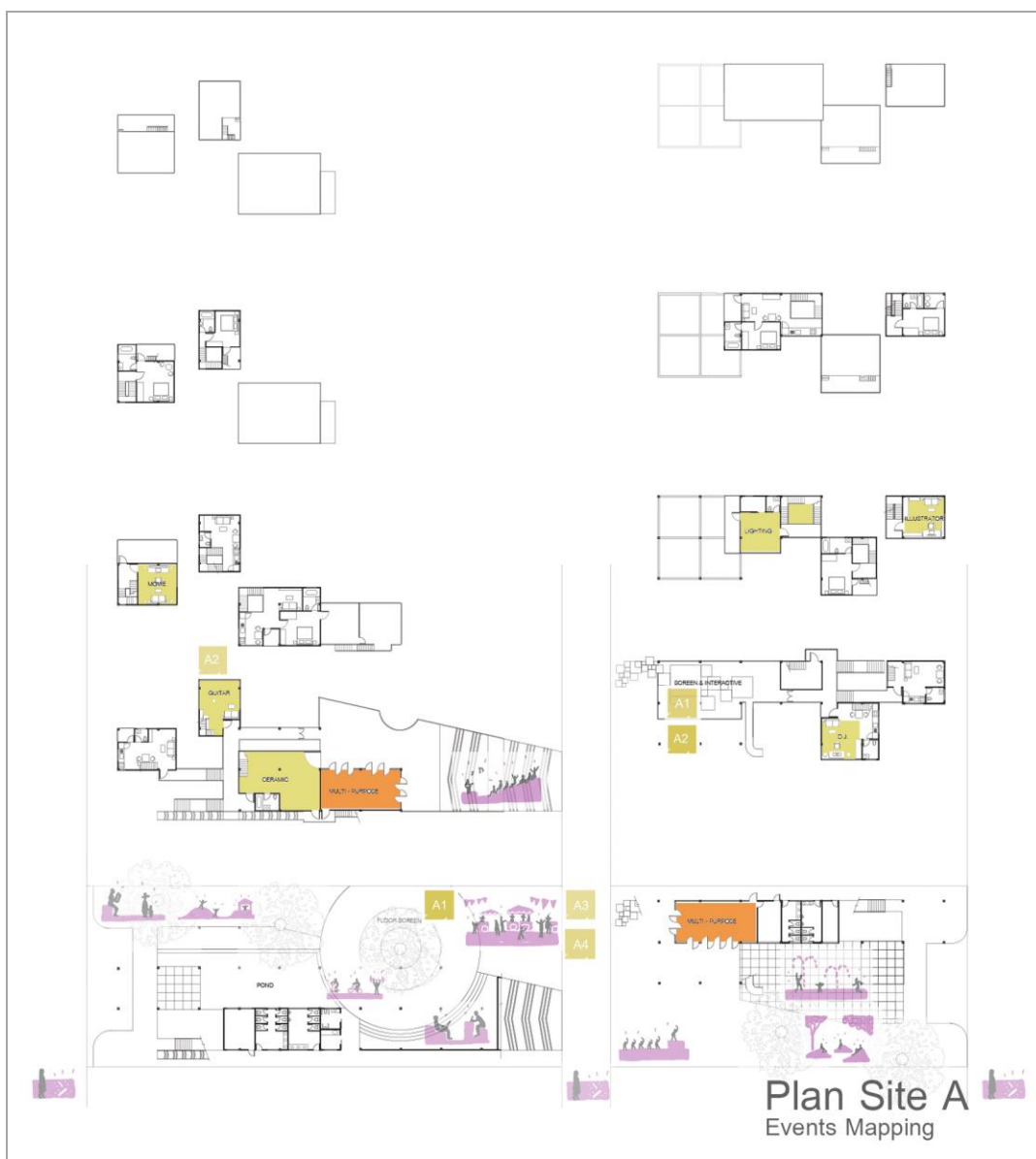
### สรุปผลการทดลองครั้งที่ 2

เมื่อกำหนดระดับใหม่ให้กับอาคาร ทำให้เกิดพื้นที่ที่ชัดเจนมากขึ้น เกิดบรรยากาศของการเป็นเวที และเกิดที่นั่งชมขนาดใหญ่ สามารถรองรับกิจกรรมที่มีคนเข้าร่วมจำนวนมากได้ ตัวหน่วยของศิลปินที่พักอาศัย มีความยืดหยุ่นสามารถมีมุมมองถึงกันเองได้เพื่อการแลกเปลี่ยน และเรียนรู้รวมถึงผู้คนที่ผ่านไปมาก็สามารถมองเห็นและเกิดความคุ้นเคยได้ เพื่อพัฒนาต่อไปเป็นขั้นของการเกิดแรงบันดาลใจที่จะเรียนรู้

แนวของต้นไม้ใหญ่นอกจากจะพรางตัวสถาปัตยกรรมให้อยู่ในบริบทแบบถ่อมตัวแล้ว ก็ยังเกิดเป็นเส้นขอบสีเขียวใหม่ในย่านได้ด้วย ทำให้สามารถเข้าถึงพื้นที่ได้ง่ายและรู้ตำแหน่งของถนนลาด ที่นำเข้ามาสู่พื้นที่สาธารณะอีกด้วย ดังที่ได้เห็นในจิตนาการภาพของพื้นที่ที่เกิดเส้นขอบทับไปกับเส้นสัญจร การมีพื้นที่สาธารณะที่มีขนาดใหญ่และชัดเจนในเรื่องการใช้งานทำให้สามารถเกิดความเป็นย่านได้ในพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นการนั่งรอ นั่งเล่น หรือกิจกรรมใดๆ รวมถึงตัวเทคโนโลยีเองที่นำมาใช้ให้เกิดจุดเด่นในพื้นที่ เช่นจอแสดงผลที่แสงเป็นมิตรต่อสายตา สำหรับการแสดงผลงานศิลปะ

### การออกแบบขั้นสุดท้าย

เป็นการพัฒนาแบบจากการทดลองที่ 2 ลงรายละเอียดในส่วนของการนำและเชื่อมเส้นสัญญาณ ด้วยเทคโนโลยีแสง จอแสดงผล และเสียง ในส่วนของแปลนอาคาร ในชั้นบนสุดก็จะเพิ่มพื้นที่คาดฟ้าสำหรับการใช้งานส่วนตัวของผู้อาศัย



ภาพที่ 70 ผังพื้นที่และกิจกรรมของพื้นที่ A ในขั้นสุดท้าย





ภาพที่ 71 หุ่นจำลองในการออกแบบขั้นสุดท้าย

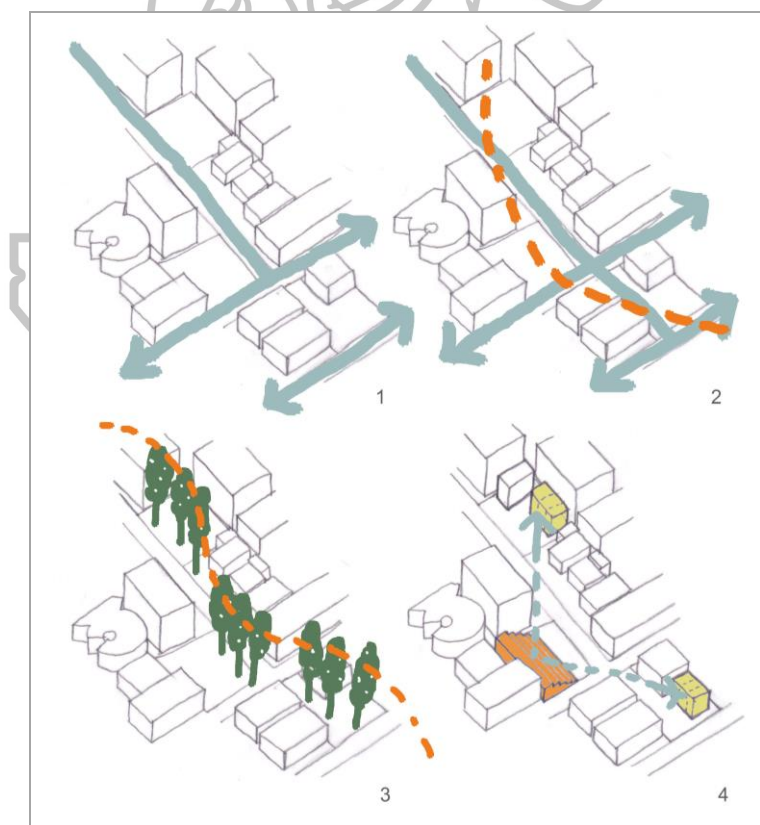


## ที่ตั้ง B

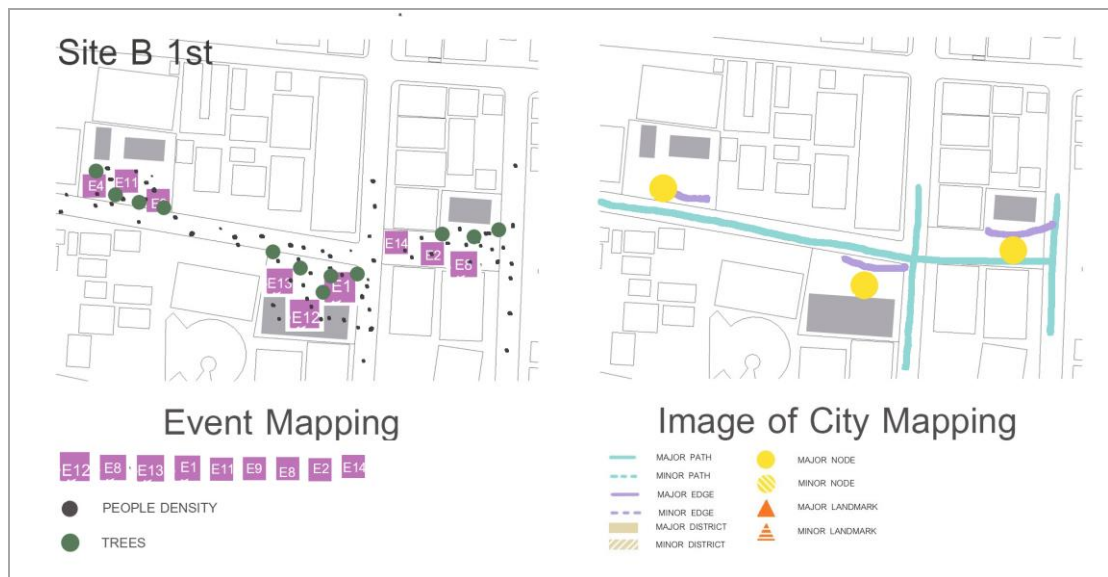
## การทดลองครั้งที่ 1

สำหรับพื้นที่ซึ่งมีการกระจายตัวนั้น ปัจจัยในการก่อรูปเบื้องต้นในครั้งแรก กลับเกิดจากการมองพื้นที่ย่านนิมมานเหมินท์โดยรวม ที่พบว่าตลอดระยะเวลาในการเก็บข้อมูลศึกษานั้น อาคารสเกลเล็กได้ทยอยหายไป และถูกแทนที่ด้วยการพัฒนาอาคารสูงเต็มระดับในเขตนี้ คือ 23 เมตร การทดลองในครั้งที่ 1 จึงมองในเรื่องของการเชื่อมพื้นที่ทั้งสามเข้าด้วยกัน จากการวิเคราะห์แนวมุมมองในภาคต้น ลักษณะการเชื่อมพื้นที่ทั้งหมดจะอยู่ในลักษณะสามเหลี่ยม ไม่สามารถจะมองเห็นกันทั้งหมดในคราวเดียว ตำแหน่งที่เชื่อมต่อทุกอย่าง มีมุมมองที่ดี คือจากตำแหน่งถนน

ดังนั้นจึงตั้งคำถามว่า จะมีอะไรที่สามารถสูงเกินว่าตึกเหล่านี้ และให้บรรยากาศที่ดีต่อพื้นที่ การกำหนดแนวต้นยางสูงจึงเริ่มก่อนในที่ตั้ง B นี้ โดยได้ศึกษาพบแนวแกนที่เชื่อมทุกพื้นที่ในครั้งเดียวคือ เส้นโค้ง จากนั้นการก่อรูปในเบื้องต้นจึงมองพื้นที่ เป็นสองฝั่ง และเชื่อมด้วยพื้นที่สาธารณะใหญ่ส่วนกลาง



ภาพที่ 72 การก่อรูปในพื้นที่ B ครั้งที่ 1



ภาพที่ 73 การเก็บข้อมูลพื้นที่ B ครั้งที่ 1

### สรุปผลการทดลองครั้งที่ 1

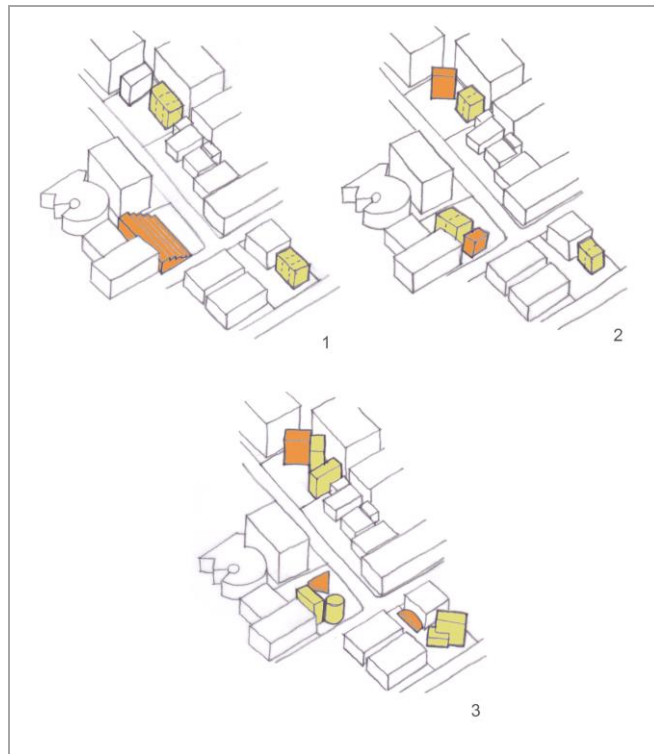
ในการก่อรูปของสถาปัตยกรรมในครั้งแรก พื้นที่ B2 รั้วหน้าที่เป็นที่นั่งและเวทีขนาดใหญ่ เกิดการแยกกันอย่างชัดเจนระหว่าง พื้นที่ B1 และ B3 ทำให้การรับรู้ระหว่างการใช้สอยกันไม่ดี ไม่เกิดการประสานกันระหว่างผู้ใช้ทั้ง 6 หน่วย ถึงแม้ในการทดลองมีการยอมให้พื้นที่ B3 เกิดเป็นถนนเพื่อเชื่อมต่อกันให้ดีขึ้นก็ตาม

กิจกรรมสามารถเกิดขึ้นได้มากมาย เนื่องจากพื้นที่มาก ทำให้ผู้คนหลังไหลเข้ามาใช้ได้ แต่อาจเข้าไปในพื้นที่สาธารณะมากจนไม่ได้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับตัวศิลปินเอง นั่นก็มาจากเหตุผลในการก่อรูปแบบแยกขาดสองฝั่ง

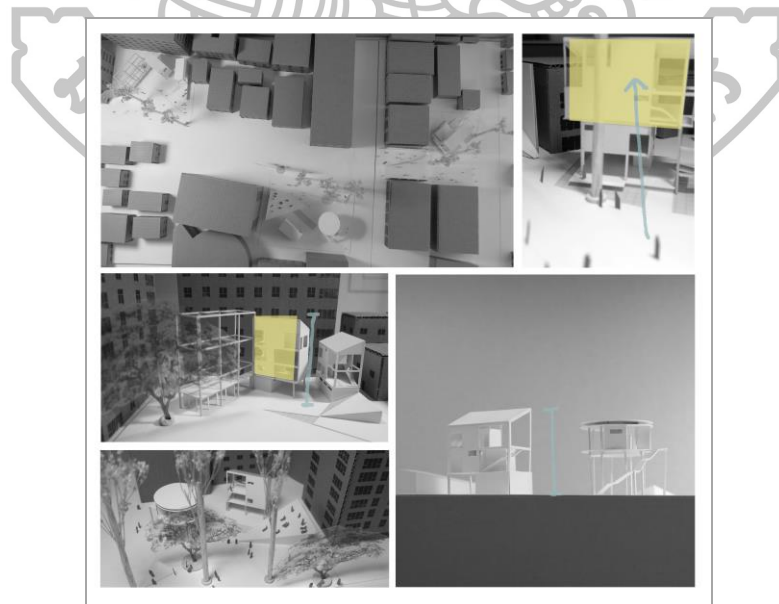
จินตภาพของเมืองที่เกิดชัดเจนคือเส้นสัญจรใหม่ที่เชื่อมไปถนนด้านหลัง และแนวเส้นขอบที่เกิดจากต้นไม้ใหญ่ การก่อรูปทำให้เกิดจุดศูนย์รวมที่ไม่เชื่อมโยงกันในการใช้งาน จึงเป็นที่สังเกตว่าแม้จะสามารถดึงคนให้เข้ามาใช้พื้นที่สาธารณะได้มาก แต่วัตถุประสงค์ในการเกิดปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มอาคารหลักจริงๆกลับน้อย จึงเป็นแนวทางในการทดลองในครั้งต่อไป

### การทดลองในครั้งที่ 2

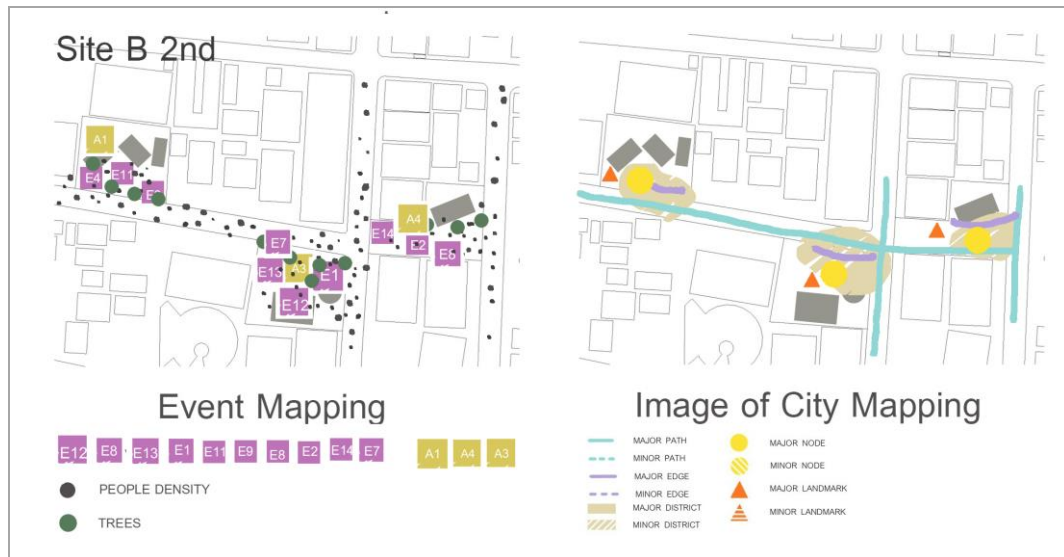
จากผลการทดลองในเบื้องต้น ทำให้พบว่าควรจะกระจายการใช้งานทั้งหมดในทุกพื้นที่ โดยมีทั้งพื้นที่สาธารณะ กึ่งสาธารณะและพื้นที่พักอาศัยส่วนตัวเพื่อทำให้เกิดการใช้งานครบทุกด้าน แล้วการเชื่อมต่อก็คะชัดเจนขึ้นโดยการกำหนดแนวแกนของอาคารตามที่ได้ศึกษาไว้



ภาพที่ 74 แสดงการแบ่งตัวของหน่วยพักอาศัยในทุกพื้นที่



ภาพที่ 75 ศึกษาแบบทดลองที่ 2 ด้วยหุ่นจำลอง



ภาพที่ 76 การเก็บข้อมูลพื้นที่ B ครั้งที่ 2

### สรุปผลการทดลองครั้งที่ 2

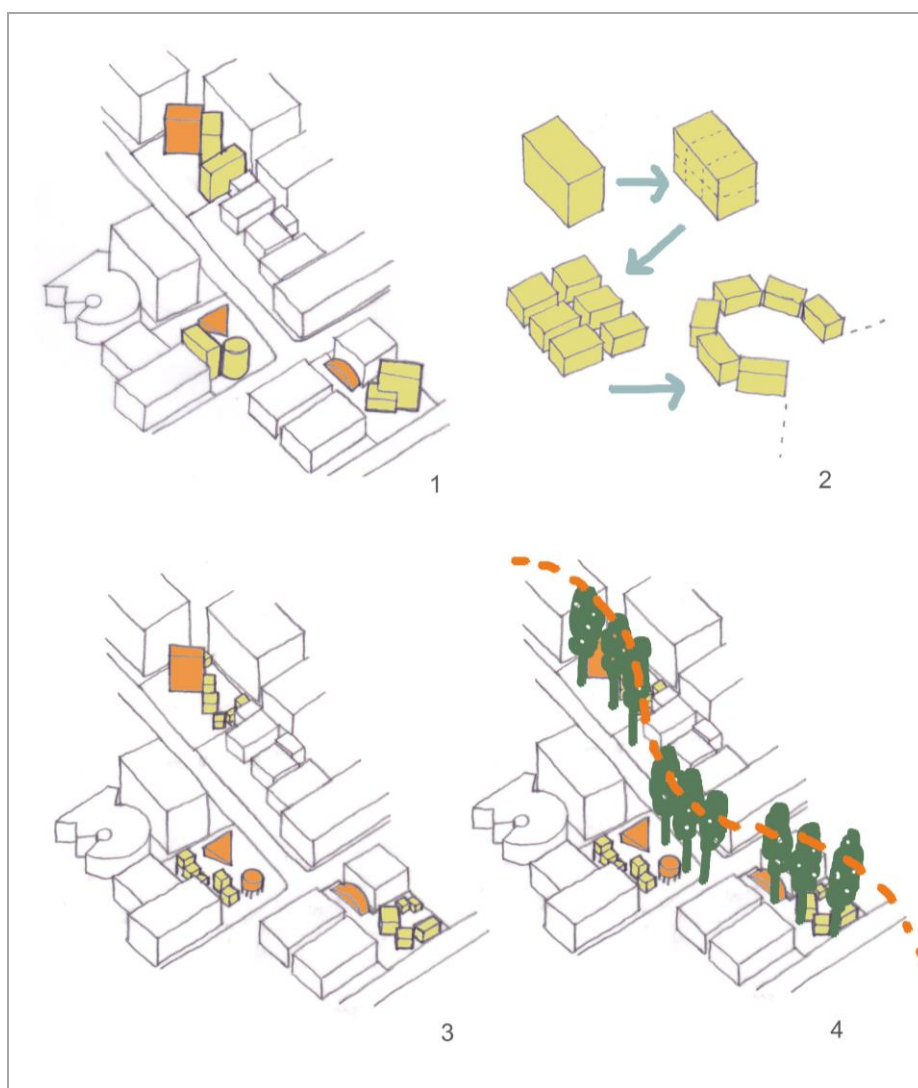
เมื่อได้ทำการแบ่งหน่วยพักอาศัยออกเป็นพื้นที่ละ 2 หน่วยแล้ว การก่อรูปจึงเน้นไปที่การวางตัวตามแนวแกน และดันตัวอาคารขึ้นทางตั้งอย่างมากที่สุด เพื่อการหวังผลในการใช้ระนาบของผิวอาคารในการติดตั้งองค์ประกอบต่างๆ เพื่อดึงดูดคนเข้ามาในพื้นที่ ให้กลุ่มอาคารแต่ละพื้นที่มีความโดดเด่น

ปริมาณคนที่เข้ามาในพื้นที่มากขึ้นอีกเนื่องจากอาคารหลักขึ้นทางสูง ทำให้เหลือพื้นที่สาธารณะเป็นจำนวนมาก เกิดกิจกรรมมากมายในพื้นที่ ซึ่งส่งผลให้เกิดความเป็นย่านมากในแต่ละแห่ง แม้แนวแกนของอาคารจะวางตัวสื่อสารกันชัดเจน แต่พื้นที่ส่วนกลางของแต่ละแห่งมากเกินไป เมื่อพิจารณาพื้นที่พักอาศัยจริงๆ ที่ตัวศิลปินใช้จริงๆ นั้น มีเวลาในการครอบครองพื้นที่เต็มวัน แต่กลับมีพื้นที่ส่วนตัวเหลือน้อย แม้ขอบเขตของพื้นที่มีมากมาย ทำให้เกิดความอยู่ไม่สบาย การเข้าถึงพื้นที่ส่วนตัวต้องเดินขึ้นทางตั้งหลายชั้น การทดลองยินยอมให้พื้นที่ส่วนกลางมาก แต่คนที่มองเห็น หรือสัมผัสได้ถึงกิจกรรมที่แต่ละบ้านทำ เป็นไปโดยไม่สะดวก เนื่องจากระดับการมองไม่เป็นไปในแนวระนาบ และการเข้าถึงที่ยากเกินไป

### การทดลองในครั้งที่ 3

เริ่มต้นในการมองการอยู่อาศัยแบบมีคุณภาพ เมื่อมีพื้นที่เหลือมาก การใช้สเกลเล็กทอดตัวไปตามระดับพื้นจึงเป็นวิธีในการทดลอง ทั้งยังมองลักษณะการก่อรูปเป็นกลุ่ม (cluster)

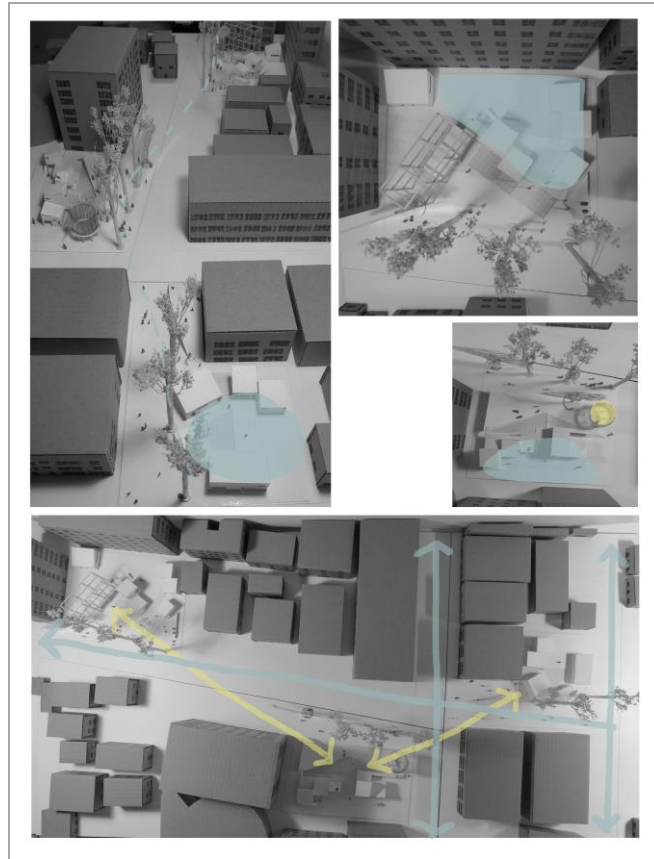
เพื่อการใช้งานแบบเป็นส่วนตัว เอื้อต่อการพบปะของผู้อาศัยในแต่ละพื้นที่ด้วย ตามหลักการปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งผลทางการแลกเปลี่ยน เนื่องจากกลุ่มการจับคู่ผู้ใช้อาคารเป็นแบบวิธีการดั้งเดิมและวิธีใหม่ ซึ่งคาดว่าจะทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อยอดกันเองได้



ภาพที่ 77 แสดงการทดลองในระดับสเกลเล็กและการรวมกลุ่ม

จากภาพจะเห็นการกระจายตัวจากก้อนอาคารใหญ่ๆ ทอดตัวไปตามระนาบพื้นซึ่งส่งผลให้สามารถวางตัวล้อมรอบกันเองเป็นพื้นที่ส่วนตัวของกลุ่มได้ด้วย อีกทั้งนำแนวเส้นขอบต้นไม้ใหญ่มาประกอบลงไปก็สามารถแยกโซนพื้นที่สาธารณะออกได้ส่วนหนึ่ง





ภาพที่ 78 ศึกษาการทดลองพื้นที่ B ครั้งที่ 3 ด้วยหุ่นจำลอง



ภาพที่ 79 การเก็บข้อมูลพื้นที่ B ครั้งที่ 3

### สรุปผลการทดลองครั้งที่ 3

เมื่ออาคารลดการก่อรูปลงมาเป็นระดับสเกลเล็ก ก็ทำให้เกิดความรู้สึกจับต้องเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ผู้คนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันกับศิลปินผู้ผลิตงานได้สะดวก ไม่ว่าจะเป็นการมอง การได้ยิน ได้เข้าไปใกล้กับกิจกรรมการสร้างงานเหล่านี้ล้วนส่งผลต่อระดับความสัมพันธ์ที่จะพัฒนาได้ ในขณะที่การสื่อสารกันเองของผู้อาศัยก็ทำได้ดีขึ้น มีพื้นที่ส่วนตัวของกลุ่มเกิดขึ้นด้วย

จำนวนกิจกรรมยังสามารถมีได้หลากหลายตามจำนวนพื้นที่ที่ยังมากอยู่แต่จะลดน้อยลงกว่าการทดลองครั้งที่ 2 เนื่องจากพื้นที่สาธารณะไม่มากเท่าเดิม การกระจายตัวจึงออกมาบริเวณถนนหลักมากขึ้นซึ่งมีกิจกรรม และองค์ประกอบที่เอื้อต่อคนในพื้นที่

ในส่วนของจินตภาพของพื้นที่จะผ่อนคลายขึ้น เนื่องจากแนวเส้นขอบของอาคารไม่มากเท่าเดิม คงเหลือไว้แต่บริบทและความสูงของแนวต้นไม้ใหม่ ซึ่งยังคงมีความเป็นย่านและจุดสนใจในแต่ละพื้นที่เอง

### การออกแบบขั้นสุดท้าย

จึงเลือกพัฒนาแบบในครั้งที่ 3 มาลงรายละเอียดในการใช้งาน โดยเฉพาะการเชื่อมต่อของพื้นที่ทั้งหมดด้วยแนวเส้นสายนำสายตา รวมถึง street furniture ต่างๆที่จะช่วยเชื่อมพื้นที่ทั้งหมดไว้ด้วยกัน และเชิญชวนส่งสัญญาณไปยังพื้นที่อื่นด้วย



ภาพที่ 80 ผังบริเวณของพื้นที่ B ในการออกแบบครั้งสุดท้าย



ภาพที่ 81 กิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ B1



ภาพที่ 82 กิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ B2



ภาพที่ 83 กิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ B3



ภาพที่ 84 บรรยากาศในพื้นที่จากหุ่นจำลอง





ภาพที่ 85 การเชื่อมต่อในพื้นที่ B



## บทที่ 9

### สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงกระบวนการออกแบบพบว่า องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม และการออกแบบโปรแกรมสามารถช่วยดึงดูดคนมาในพื้นที่ได้มากขึ้น โดยเฉพาะพื้นที่สร้างสรรค์ ในสเกลเล็ก ที่เพิ่มปฏิสัมพันธ์ให้ทั้งผู้อยู่อาศัยในกลุ่มอาคารเองมีการพบปะ แลกเปลี่ยน ตลอดจนผู้ที่มาเยือนพื้นที่ เริ่มเพียงแคเดินผ่าน หรือแวะพัก ก็ทำให้ใช้เวลาได้มากขึ้น และอาจยกระดับการปฏิสัมพันธ์ในการใช้พื้นที่ขึ้นได้อีกด้วย

สำหรับกิจกรรมทางศิลปะ ในการออกแบบได้คำนึงถึงการใช้อาคารประกอบ และสื่อต่างๆ ทั้งสื่อใหม่และสื่อดั้งเดิมในการผสมผสาน ให้เกิดการเรียนรู้ทั้งสองอย่าง เช่นเดียวกับผู้ใช้งานหลัก กลุ่มตัวอย่างศิลปินทั้ง 6 คน มีพื้นที่ได้สร้างสรรค์งาน และการจัดวางกลุ่มอาคารที่เอื้อต่อการมองเห็น ได้ยิน และพูดคุยกัน การแลกเปลี่ยนระหว่างวิธีการใหม่ และวิธีการดั้งเดิมทำให้เกิดการผสมผสาน สร้างแรงบันดาลใจ ต่อตัวผู้อยู่อาศัยเอง และผู้อื่น

ในระหว่างการพัฒนาแบบในที่ตั้ง A นั้น เนื่องจากมีพื้นที่ที่จำกัด อาคารจึงยกตัวขึ้นไปตามด้านสูง ซึ่งตามหลักการรับรู้นั้น คนจะรับรู้ในแนวระนาบได้ดีกว่า จึงมีการแก้ปัญหาโดยการกำหนดทิศทางการหันของพื้นที่ส่วนทำงาน ให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม และมีการเพิ่มสื่อใหม่เช่น ตำแหน่งของจอภาพ ทั้งระนาบพื้น เพดาน และผนังที่จะสามารถทำการฉายงานศิลปะไปแสดงตลอดจนการใช้เสียงในการดึงดูดและเพื่อการเรียนรู้ผ่านการสัมผัสหรือ การเคลื่อนไหว ทั้งนี้การใส่กิจกรรมลงไปในพื้นที่ยังช่วยให้บรรยากาศของย่านดีขึ้น

กรณีแตกต่างกับที่ที่ตั้ง B ระหว่างการทดลอง พัฒนาแบบครั้งแรกๆ พบว่า การอุทิศพื้นที่ให้ส่วนสาธารณะมากเกินไป จนทำให้ตัวอาคารขึ้นไปทางตั้งนั้น แม้จะเกิดเส้นขอบของย่านขึ้นสามารถใส่องค์ประกอบทางเทคโนโลยีเพื่อเรียกร้องความสนใจได้ แต่ด้วยพื้นที่ที่กว้างกว่าที่ตั้ง A นั้น กลับทำให้ตัวอาคารที่สูงในพื้นที่ที่เหลือมากนั้น เย็นชา และการรับรู้ถึงกิจกรรมของผู้คนก็ห่างเหิน จึงมีการปรับแบบในขั้นสุดท้ายให้กลุ่มอาคารวางตัวในสเกลที่เป็นมิตร เปิดตัวเองในระดับการรับรู้ต่อคนที่มาเยือน และล้อมรอบเป็นกลุ่มในส่วนที่ต้องการความส่วนตัว ทำให้สามารถเรียนรู้กันเองระหว่างผู้อยู่อาศัยได้ ซึ่งให้ผลที่ดีกว่าการทดลองช่วงแรกมาก



ภาพที่ 86 เปรียบเทียบการเกิดกิจกรรมและจินตภาพของ พื้นที่ A และ B

จากภาพในการเปรียบเทียบจะเห็นได้ว่าก่อนทำการทดลอง ทั้งสองพื้นที่มีกิจกรรมในปริมาณน้อยมาก ผู้คนใช้เส้นทางสัญจรในการเดินผ่านไปยังพื้นที่อื่น เมื่อทำการทดลองกำหนดโปรแกรมต่างๆลงไปพื้นที่ทั้งสองจึงมีชีวิตชีวาขึ้น สำหรับพื้นที่ A มีการพัฒนาไปตามลำดับ

การเกิดกิจกรรมค่อยๆเพิ่มขึ้นตามการทดลอง ต่างจากพื้นที่ B ในตอนเริ่มต้นเกิดปัญหาของกิจกรรมที่มาก แต่ไม่เชื่อมโยงกันในพื้นที่ย่อยๆ จึงมีการปรับเปลี่ยนการก่อรูป โดยการกระจายส่วนพักอาศัย ไปในทุกพื้นที่ ซึ่งสามารถทำให้เริ่มการเชื่อมโยงที่มากขึ้น กิจกรรมมากขึ้น แต่กลายเป็นมากเกินไป จนพื้นที่พักอาศัยและคุณภาพชีวิตลดน้อยลง เมื่อปรับการทดลองเป็นสเกลเล็กลงทางราบสามารถทำให้เกิดความสมดุลได้ดีกว่า พื้นที่สาธารณะลดลง ทำให้ผู้อาศัยจริงอยู่สบายมากขึ้น

จินตภาพของพื้นที่ในทั้งสองฝั่งให้ผลชัดเจนในเรื่องทางสัญจร ที่สามารถทอนระยะการเดินทาง และเอื้อต่อการเข้ามาในพื้นที่มากขึ้น การใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเพื่อนำสายตา เช่น แนวต้นไม้ใหญ่ เส้นของแสง หรือแม้กระทั่งเสียงก็สามารถดึงดูดผู้คนได้ ในพื้นที่ A เกิดภาพของความเปื่อยยาน และจุดดึงดูดได้ง่ายกว่า เนื่องจากปัจจัยด้านที่ตั้งค่อนข้างเป็นผืนเดียวจึงง่ายต่อการสื่อสาร แต่ในพื้นที่ B นั้นมีระยะห่างระหว่างพื้นที่ จึงต้องอาศัยการกำหนดกิจกรรม การนำสายตาที่พื้น ตลอดจนการเลือกแกนมุมมองในการวางอาคาร จึงสามารถเชื่อมต่อพื้นที่ให้มีความเปื่อยยานได้ในการออกแบบขั้นสุดท้าย

สำหรับข้อเสนอแนะที่เป็นใจความสำคัญคือ เมื่อทุกอย่างกำลังเปลี่ยนไปเรื่อยๆ เทคโนโลยี หรือพื้นที่เสมือนนั้น มีทั้งประโยชน์ และโทษ แม้จะทำให้การปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพเราลดลง การเดินทาง การรับรู้ไปยังพื้นที่กายภาพจริงลดน้อยลง แต่หากเราเลือกใช้องค์ประกอบต่างๆ มาประกอบยุคที่แก้ปัญหาพื้นที่และการสื่อสารได้ถูกวิธี เมื่อนั้นก็สามารถทำให้เป็นเครื่องมือที่เกิดประโยชน์ได้ และก็ทำให้เราเรียนรู้ในการปรับตัวได้

สุดท้ายนี้เมื่อศึกษาพื้นที่นิมมานเหมินท์ มาเป็นระยะเวลาหนึ่งทำให้พบว่า ย่านนิมมานเหมินท์เป็นพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วมาก ในด้านกายภาพอาคารขนาดเล็กลดลงอย่างต่อเนื่อง เกิดการเติบโตของอาคารเต็มความสูง 23 เมตร ซึ่งมีผลมากมายต่อย่าน ทั้งด้านภูมิทัศน์และกายภาพ แม้กระทั่งสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่า พื้นที่เล็กๆที่มีคุณค่า ก็ถูกการมองในเชิงธุรกิจไปหมด คำถามคือเราจะสามารถสร้างความสมดุลขึ้นในพื้นที่นี้ รวมถึงพื้นที่ตัวอย่างอื่นๆที่กำลังเป็นที่ต้องการ ให้พัฒนาไปอย่างมีคุณภาพและยั่งยืนได้อย่างไร

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

ญาน เกย์ล. **เมืองมีชีวิต**. แปลจาก Life Between Buildings. Washington DC 2011. แปล  
โดย ภคินทร์ เสนาพันธ์ รุ่งแสง. กรุงเทพฯ: ลายเส้น, 2556.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. **สี่เก่า**. เข้าถึงเมื่อ 24 กรกฎาคม 2559. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/สี่เก่า>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. **สี่ใหม่**. เข้าถึงเมื่อ 24 กรกฎาคม 2559. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/สี่ใหม่>

เสนอ นิลเดช. ผู้รวบรวม. “ในวาระครบรอบปีคล้ายวันมรณะนางกิมฮ้อ นิมนานเหมินท์.”

**ลานนาปริทัศน์**. ม.ป.ท.,2525.

Painaidi. **ถนนสายต้นยาง (ถนนเชียงใหม่-ลำพูน สายเก่า)**. เข้าถึงเมื่อ 22 กรกฎาคม 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://www.painaidii.com/business/144606/chiangmai-lamphun-rd-50000/lang/th/>

### ภาษาอังกฤษ

Archdaily. The New York High Line officially open. Accessed July 22, 2016. Available from  
<http://www.archdaily.com/24362/the-new-york-high-line-officially-open>

\_\_\_\_\_. TKTS Booth / Choi Ropiha and Perkins Eastman. Accessed July 22,  
2016. Available from <http://www.archdaily.com/9645/tkts-booth-perkins-eastman>

Architizer. White Limousine Yatai / Ateier Bow-Wow. Accessed July 22, 2016.

Available from <http://architizer.com/projects/white-limousine-yatai/>

Baltimoremagazine. The Hughes Family Outdoor Theater / Cho Benn Holback and  
**Associates**. Accessed July 22, 2016, Available from

<http://www.baltimoremagazine.net/2016/6/16/top-places-to-catch-an-outdoor-movie-this-summer>

- C.F.Moller. **Sandbakken**. Accessed April 5, 2016. Available from  
<http://www.cfmoller.com/p/Sandbakken-i40.html>
- Fujino Art Village. **Art Village**. Accessed July 22, 2016. Available from  
<http://www.fujino-artvillage.com>
- Greatbuildings. **Byker Redevelopment / Ralph Erskine**. Accessed July 22, 2016.  
Available from  
[http://www.greatbuildings.com/buildings/Byker\\_Redevelopment.html](http://www.greatbuildings.com/buildings/Byker_Redevelopment.html)
- Howeleryoon. **White Noise White Light / Howeler and Yoon Architecture**. Accessed  
July 22, 2016. Available from <http://www.howeleryoon.com/projects/white-noise-white-light>
- Kevin Lynch. **The Image of the City**. Cambridge MA: MIT Press, 1960.
- Murvegetalpatrickblanc. **L'Oasis d'Aboukir / Patrick Blanc**. Accessed July 22, 2016.  
Available from <http://www.murvegetalpatrickblanc.com/realisations/paris-ile-de-france/loasis-daboukir-paris-angle-rue-d-aboukir-rue-des-petits-carreaux>
- Stoss. **Save Zone / Stoss Landscape**. Accessed July 22, 2016. Available from  
<http://www.stoss.net/projects/8/save-zone/>
- Tinggarden. **Tinggarden / Tegnestuen Vandkunsten**. Accessed July 22, 2016.  
Available from <http://www.tinggaarden.nu/tinggarden-i-profil.360.aspx>



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นายสีปปกิจ ดวงแก้วใหม่  
 ที่อยู่ 169 หมู่ 3 ถนนดอยสะเก็ด - ป่อสร้าง ตำบลสง่าบ้าน อำเภอดอย  
 สヶ็ด จ.เชียงใหม่ 50220

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2544

สำเร็จการศึกษาศาสตราปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

จากมหาวิทยาลัยศรีปทุม

พ.ศ.2557

ศึกษาระดับปริญญาสาตราปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาตราปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

## ประวัติการทำงาน

พ.ศ.2543 – ปัจจุบัน

นักดนตรี, นักออกแบบอิสระ

