

แนวคิดความโปร่งใสในการออกแบบทางสถาปัตยกรรม

The concept of transparency in design architecture

ปานพิมพ์ ยิ้มมงคล

Panphim Yimmongkol

วิทยาลัยสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

College of Architecture Suan Sunandha Rajabhat University

บทคัดย่อ

อ้างอิงจากแนวความคิดในเรื่องความโปร่งใสสล็อตและโรว์(Slutsky & Rowe)ได้แบ่งความโปร่งใสออกเป็นสองประการ ประการแรกคือ ความโปร่งใสแบบตรงตามตัวอักษร (Literal transparency) ที่หมายถึงการมองเห็นผ่านเพราะคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุหรือวัตถุ, ผนังและพื้นผิว ประการที่สองความโปร่งใสที่เป็นปรากฏการณ์ (Phenomenal transparency) โดยสามารถรับรู้ได้โดยอ้อมด้วยประสาทสัมผัส ความรู้สึก จากแนวคิดในงานสถาปัตยกรรม เช่นการทับซ้อนกันของพื้นที่ การแทรกซึมและการแบ่งระดับชั้น ดังนั้นพื้นฐานทางทฤษฎีของความโปร่งใสสามารถถูกพัฒนาไปใช้ในสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ โดยอาศัยแนวคิดและลักษณะความโปร่งใสระหว่างความโปร่งใสแบบการรับรู้และแบบแนวความคิด การนำแนวคิดความโปร่งใสมาใช้ สามารถพัฒนาการออกแบบพิพิธภัณฑสถานในอนาคตได้ ตัวอย่างเช่น การสร้างพื้นที่ลิฟต์ขึ้น พื้นที่โปร่งที่วางอยู่ด้านหน้าของที่ว่างแนวลึก และการแบ่งชั้นด้วยการออกแบบผังห้องคั่นระหว่างภายในและภายนอกของอาคาร ดังนั้นการออกแบบสถาปัตยกรรมตามแนวคิดโปร่งใสแบบนี้ สามารถประยุกต์ใช้ในการออกแบบพิพิธภัณฑสถานซึ่งทำให้เกิดประสบการณ์การมองเห็นแบบใหม่สำหรับผู้เข้าชม หรือเปลี่ยนประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมจากเดิม นี่อาจเป็นการเชิญชวนผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถานการออกแบบมากขึ้นในอนาคต

Abstract

Based on the concept of transparency, Slutzky and Rowe divided transparency into two categories. The first is Literal Transparency, which refers to the ability to see through objects due to the properties of materials, walls, and surfaces. The second is Phenomenal Transparency, which is perceived indirectly through the senses and evokes feelings related to architecture, such as overlapping spaces, interpenetration, and stratification. Therefore, both forms of transparency can be incorporated into modern architecture.

By applying the concept of transparency, the future of museum designs can be enhanced. For example, shallow spaces can be designed, along with transparent spaces positioned in front of deeper spaces and the strategic layout of rooms between the interior and exterior of the building. Therefore, architectural designs based on the concept of transparency can be applied to museum designs, creating a novel visual experience for visitors and potentially altering their perception from the ordinary. This approach may attract more visitors to newly designed museums in the future.

คำสำคัญ: ความโปร่งแบบตรงไปตรงมา, ความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส, การรับรู้การเกิดขึ้นในขณะเดียวกัน, ความโปร่งในเชิงความรู้สึกและเชิงความคิด, การสอดแทรก, การแบ่งชั้น, การซ้อนทับกัน

Keywords: Literal transparency, Phenomenal Transparency, Simultaneous perception, Perceptual & Conceptual Transparency, interpenetration, Stratification, Overlapping

บทนำ

ความโปร่งเป็นสภาวะหรือรูปแบบของวัสดุที่ ยอมให้อากาศหรือให้แสงผ่านวัตถุที่อยู่ด้านหลังได้อย่างชัดเจน ในแง่ของงานสถาปัตยกรรมได้แบ่งประเภทของความโปร่งออกเป็นสองรูปแบบ คือ ความโปร่งอย่างตรงไปตรงมา ซึ่งนำเสนอความโปร่งผ่านวัตถุแบบกายภาพ และการจัดวางเป็นชั้นของวัสดุ บนพื้นผิวและผนัง เช่น เซรามิกโปร่งใส แก้วบอโรซิลิเกต และ วัสดุกระจกใส ยิ่งกว่านั้น อีกรูปแบบหนึ่งคือความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส เกิดจากการจัดเรียงวัตถุที่มีการแบ่งชั้นออกอย่างเป็นลักษณะพิเศษ ใช้การจัดวางแบบซ้อนทับกัน และใช้การจัดวางแบบแทรกซึมเข้าไป

บทความนี้จะนำเสนอเทคนิคทางสถาปัตยกรรมที่ไม่ค่อยได้ถูกกล่าวถึงคือแนวความคิดความโปร่งในสถาปัตยกรรมของศตวรรษที่20 ด้วยเหตุนี้ จะขออธิบายแนวคิดเกี่ยวกับความโปร่ง: “ความหมายตามตัวอักษรและปรากฏการณ์ที่รับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส”¹ โดย Slutzky และ Rowe ที่สามารถใช้ในการออกแบบพิพิธภัณฑ์เพื่อทำความเข้าใจข้อโต้แย้งของพวกเขาอย่างถ่องแท้ นอกจากนี้ จะอธิบายและวิเคราะห์ ความทับซ้อนกันในความโปร่ง (Simultaneity of Transparency) ออกแบบพิพิธภัณฑ์และฟังก์ชัน รวมถึงปฏิกริยาของผู้เยี่ยมชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ การออกแบบการแบ่งพื้นที่ในพิพิธภัณฑ์รวมถึงการใช้ประสบการณ์ของผู้เยี่ยมชมมาอ้างอิง ดังนั้นจึงจะมีการนำทฤษฎีแนวคิดเรื่องความโปร่งมาถ่ายทอดและปรับใช้ในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ พื้นที่การออกแบบและประสบการณ์ของผู้เยี่ยมชม

ความโปร่งแบบตรงไปตรงมาและความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส คงจะปฏิเสธไม่ได้เลยว่า ความสำคัญของแนวคิดความโปร่งของ Rowe และ Slutzky มีบทบาทและคุณค่าในด้าน สถาปัตยกรรม อย่างมาก โดยดูจากตัวอย่างการใช้แนวคิดที่ถูกพัฒนามาเรื่อย ๆ จากอดีตถึงศตวรรษที่21 ในปี 1955 Colin Rowe และ Robert Slutzky เกิดแนวคิดเรื่องความโปร่ง ความโปร่งถูกใช้ครั้งแรกในการวาดภาพ 2 มิติของ Paul Cezanne เช่น ภาพ “*The Mont Sainte-Victoria* of ที่เขียนขึ้นในปี 1904-06” และ “*The Clarinet Player*” ของปีกัสโซ ทั้งนี้ได้แสดงให้เห็นว่าแนวความคิดความโปร่งนี้ได้นำไปใช้หรือมีอิทธิพลกับงานสถาปัตยกรรมของศตวรรษที่ 20 เช่นกัน ตัวอย่างเช่น สถาปนิก Le Corbusier ใช้ประยุกต์แนวความคิดความโปร่งกับอาคารผลงานชิ้นเอกของเขา

แนวความคิดความโปร่งจาก Rowe และ Slutzky: ความแตกต่างของความโปร่งสองสิ่ง ถูกนำเสนอความโปร่งเป็นรูปแบบมุมมองของวัสดุทางกายภาพ ซึ่งเป็นคุณสมบัติดั้งเดิมของวัสดุ เช่น พื้นผิว

¹ โรว์, โคลิน. สลัทสกี (1988). ความโปร่ง[Transparency] (อาชัญญ์ บุญญานันต์, แปล). กรุงเทพฯ: ลายเส้น. 2559.

ผนังกัน² “สิ่งที่เป็นนามธรรม ความโปร่ง ความทับซ้อน และการแสดงสัญลักษณ์ เป็นวิธีการสื่อหรือเพื่อแสดงออก ซึ่งปรากฏในอดีตและปัจจุบัน”³ อีกประการหนึ่งคือความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์จะถูกนำเสนอจากสิ่งที่สร้างโดยการแบ่งชั้นอย่างมีระบบตามรูปแบบพิเศษ จากการแข่งขันทับกัน และแทรกซึมของวัตถุหรือสิ่งที่นำเสนอ ความหมายของความโปร่งที่ใช้ในงานศิลปะจะถูกอธิบายไว้ในแง่ของแนวคิดหรือการสัมผัสรับรู้ ตามคำกล่าวของ Le Witt (1967) ความโปร่งในแง่ศิลปะ เป็นการสัมผัสรับรู้เกิดขึ้นจากตาของเราเป็นที่แรก ก่อนที่จะเริ่มรู้สึกได้จากแนวคิด⁴ อย่างไรก็ตาม กระบวนการทำงานเกี่ยวกับแนวคิดและการรับรู้ที่แตกต่างกัน ความโปร่งแบบตรงไปตรงมาจึงเป็นสิ่งที่สัมผัสรับรู้ได้โดยตรง และความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสนั้นเป็นแนวความคิดที่เชื่อมโยงกับความคิดของจากตัวบุคคล กับรูปแบบการออกแบบพื้นที่และการจัดเรียง

นอกจากนี้ Osborne (2002) ได้นำเสนอแนวความคิดที่เกี่ยวกับความแตกต่าง ระหว่างการตีความ และ มองตามภาพที่เห็น โดยกล่าวว่า “การตีความนั้นแตกต่างจากมองตามภาพที่เห็น.....เป็นการรับรู้ที่แตกต่างกันออกไป”⁵ ดังนั้นในสถานะที่ความโปร่งโดยการรับรู้ถูกสร้างจากการจัดเรียงแบ่งชั้นของวัสดุหรือด้วยลักษณะพื้นผิวทางกายภาพ จัดเป็นความโปร่งที่เกิดจากการมองตามภาพที่เห็น และในทางตรงกันข้าม ความโปร่งแบบที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก เพื่อที่จะอธิบายเทคนิคการสอดผสานของการออกแบบพื้นที่และการออกแบบแผนผัง ที่ก่อให้เกิดเป็นปรากฏการณ์ความโปร่ง ซึ่งจะเรียกว่าเป็นความโปร่งที่เกิดจากการอ่านตีความ

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้เขียนจึงเห็นได้ว่าความโปร่งเกิดขึ้นในงานศิลปะและการออกแบบหลายแขนงมากกว่าครึ่งศตวรรษ ความคล้ายคลึงกันทางแนวคิดของศิลปะและสถาปัตยกรรม คือความโปร่งแบบตรงไปตรงมาแปลได้เป็นการสัมผัสได้ถึงถึงความโปร่งจากการมองจากสายตาและความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส คือความโปร่งในเชิงแนวคิด ดังนั้นพื้นฐานทางทฤษฎีของความโปร่งสามารถพัฒนาไปสู่สถาปัตยกรรมสมัยใหม่ โดยอาศัยแนวคิดและสภาพความโปร่งระหว่างความโปร่งของการรับรู้และแนวความคิด การจัดวางรูปแบบ จะก่อให้เกิดการรับรู้ความโปร่งพร้อมๆกัน ทั้งในที่ว่างและเวลา

² Colin Rowe and Robert Slutzky, *Transparency*, pp. 22-23.

³ *ibid.*

⁴ Sol Lewitt, “Paragraphs on conceptual art.” *Artforum* (June, 1967) (online) http://www.dooos.org/articulos/idiomas/Sol_Lewitt.htm, accessed 1 st August 2014.

⁵ Peter Osbone, *Conceptual Art*, p. 50.

เหตุผลในการทับซ้อนกันของความโปร่ง

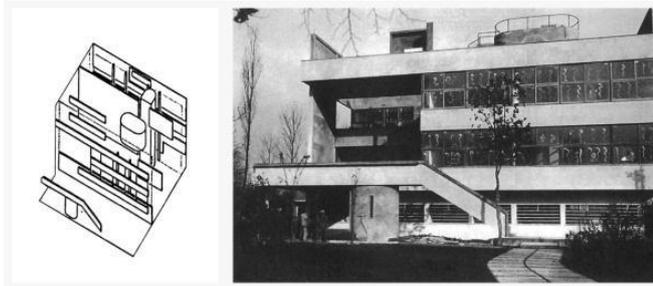
ในแง่ของสถาปัตยกรรมความโปร่งไม่เพียงหมายถึงวัสดุที่สามารถอนุญาตให้แสงแดด แสงประดิษฐ์และอากาศไหลผ่านวัตถุเท่านั้น แต่ยังรวมถึงแนวคิดเรื่องการจัดวางแบบแบ่งชั้นและวิธีการวางแผนผังด้วย ดังนั้นจึงมีการกำหนด *ความโปร่ง* เป็นสองประเภทและการแบ่งชั้นสองประเภทนั้นคือ “การแบ่งชั้นของระนาบ”, “การแบ่งชั้นของพื้นที่” งานที่ทับซ้อนสามารถรวมเข้าด้วยกันเป็นหนึ่งเดียว ผสมและผสานเข้าด้วยกัน ดังนั้น จะเกิดการพรางหรือลวงตาสองระดับที่ทำให้พื้นผิวดูมีมิติ และทำให้ดูเหมือนมีระดับความลึกของพื้นที่ ซึ่งเป็นผลมาจากการวางแผนการจัดวางของพื้นผิว การจัดวางของพื้นที่ การใช้ขนาดวัตถุ และการออกแบบภายนอก

แนวคิดที่สำคัญที่สุดของความโปร่ง ระหว่างความโปร่งแบบการรับรู้และแบบแนวความคิดนั้น เป็นการการจัดวางแบบแบ่งเป็นชั้น จะเกิดการรับรู้ของพื้นที่และเวลาขึ้นพร้อมๆกัน ตัวอย่างเช่น ผลงานชิ้นเอกของ Le Corbusier บ้านพักตากอากาศใน *เมืองการ์ชช (Garches)* ของปี 1927-1928 แสดงให้เห็นโครงสร้างที่ใช้เทคนิคของความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์ที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาพสามมิติแบบแอกโซโนเมตริกของ บ้านพักตากอากาศออกแบบโดย Le Corbusier นำเสนอชั้นของค้ำประกอบต่างๆ ของแต่ละเลเยอร์ให้มีลักษณะแบนราบเช่นภาพสีน้ำมันหรือภาพตัด⁶ (รูปที่ 1). อ้างอิงจาก Eisenman (2007) ที่ได้อธิบายไว้ว่า ภาพแปลนของ บ้านพักตากอากาศและ ภาพแสดงรูปตั้ง ที่เป็นแบบสองมิติ สามารถแสดงแนวคิดการทับซ้อนกันของความโปร่งแสงได้เมื่อมุมมองที่กำหนดไว้⁷ นอกจากนี้ Rowe ยังเสนอว่าสิ่งนี้คือจุดผสานของผลงานชิ้นเอกของ Le Corbusier ที่ใช้แนวคิดเรื่องความโปร่งในงานสถาปัตยกรรม ตัวอย่างเช่น พระราชวังของสันนิบาตชาติ (palace of the League of Nations) ที่ถูกยกให้เป็นจุดอ้างอิงหลักทางด้านสถาปัตยกรรม ได้มีการตรวจสอบวิธีการออกแบบความโปร่ง และได้รับการแยกออกเป็นสองประเภท เป็นความโปร่งแบบตรงไปตรงมาและความโปร่งแบบปรากฏการณ์ แม้ว่าการตรวจสอบจะสามารถยืนยันการออกแบบความโปร่งแบบตรงไปตรงมาได้ เพราะสามารถมองเห็นได้ในวัสดุทางกายภาพโดยตรง แต่กระนั้น การตรวจสอบไม่สามารถระบุเทคนิคการออกแบบของความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ตัวอย่างของที่ “การ์ชช (Garches)” และ “สันนิบาตแห่งชาติ” (the League of Nations) ได้ชี้ให้เห็นถึงจุดเริ่มต้นการออกแบบโดยใช้เทคนิคความโปร่งนี้ จากการสังเกต จึงมีความเห็นสรุปว่า ความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส อาจถูกสร้างขึ้น “จาก” การซ้อนทับกันอย่างไร้แบบแผน ที่ถูกมองเข้ามาจากทิศทางหรือมุมมองเดียวกัน ด้วยเหตุผลนี้ จึงมีความเป็นไปได้ว่า การจะสร้างความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์ในพื้นที่แคบ จำกัด หรือ ตื้น นั้นไม่สามารถ

⁶ Colin Rowe and Robert Slutzky, *Transparency*, pp. 35-41.

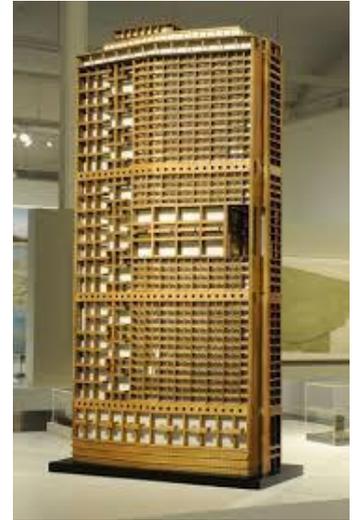
⁷ Peter Eisenman “Terragni and the idea of a critical text”, in *written into the void: Selected writing*, p. 40.

ทำได้ด้วยเทคนิคการแบ่งชั้นของวัสดุสิ่งของ หรือตามการออกแบบผัง จากเหตุผลนี้ความโปร่งแบบปรากฏการณ์ อาจจะขึ้นอยู่กับขนาดพื้นที่ และทำให้รู้สึกว่ามีพื้นที่มากกว่าพื้นที่ที่มีความลึกหรือตื้นเพียงเล็กน้อย⁸



ที่มา :ภาพสามมิติแบบเอกซันเมตริก ของ Villa Stein . ของ Le Corbusier

หนังสือ *Reshaping Museum Space*



ที่มา: ตึกระฟ้า Algiers ของ Le Corbusier หนังสือ *Reshaping Museum Space*

นอกจากนี้ อีกตัวอย่างหนึ่งของความโปร่งใสทั้งรูปสองแบบ ยังแทรกอยู่ในโครงการ “ตึกระฟ้า Algiers” ของ Le Corbusier (รูปที่ 2) ตัวอย่างเช่น รูปภาพของตึกระฟ้า Algiers นำเสนออาคารสูงซึ่งองค์ประกอบมีสี่รูปแบบ

- 1.เส้นแนวนอนของตึกที่แยกด้านนอกของอาคารออกเป็นสี่ส่วนโดยการรับรู้ด้วยตาของผู้ดูภายนอกอาคาร
- 2.หากมองลึกลงไป เราจะเห็นหรือสัมผัสรูปแบบของ *brise-soleil* และ รูปแบบนี้จะให้ความรู้สึกขยายตัวเชิงลึก ไปตามเส้นแนวนอน
- 3.รูปแบบของ *brise-soleil* ของ facade นั้นเห็นได้ชัดเจน ผู้ชมจะสร้างภาพที่ ระหว่างตรงกลางกริด *brise-soleil* สองอัน นำสายตาสู่ช่องเปิด

⁸ Colin Rowe, *As I was saying Recollections and Miscellaneous Essays: Transparency: Literal and Phenomenal, part II. Vol3, pp. 74-80.*

4. การผสมผสานกับสามชั้นกลางของอาคารเป็นการออกแบบรูปแบบใหม่กระทบจากแสง ช่วยให้เห็นภาพเพิ่มเติมและเพื่อให้โครงสร้างของการซ้อนทับกันเป็นรูปตัวอี (E-Shape) ที่เกิดซ้อนทับบนโครงสร้างอาคาร "ตัวกลาง" จาก *Brise-soleil* .

ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น สิ่งประเด็นนี้ถูกแสดงให้เห็นว่า ไม่จำเป็นจะต้องเห็นสิ่งไหนก่อน หรือรวมถึงการตีความเพิ่มเติมที่พวกเขาสามารถรับรู้ได้มากกว่าสี่ข้อนี้ แต่เพียงสี่ข้อนี้เป็นพื้นฐานที่คนทั่วไปสามารถตรวจพบหรือสัมผัสได้ง่ายที่สุด ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่นำเสนอความเป็นสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ได้จากเรื่องนี้⁹

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้เขียนมีข้อเสนอแนะว่าผลที่ตามมาของการพัฒนา ตามเนื้อหาที่ Slutzky และ Rowe กล่าว โดยเสนอเทคนิคด้านการออกแบบด้วยความโปร่ง ด้วยการเชื่อมโยงระหว่างความโปร่งแบบตรงไปตรงมาและความโปร่งที่เป็นปรากฏการณ์สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสเข้าด้วยกัน สามารถนำแนวคิดใหม่มาประยุกต์สู่การออกแบบพิพิธภัณฑ์ รวมถึงการศึกษาการออกแบบตัวอย่างผลงานชิ้นเอกของ Le Corbusier สำหรับ Bauhaus เป็นรากฐานที่สำคัญ และเป็นทิศทางที่จะนำแนวคิดไปใช้พัฒนาการออกแบบพิพิธภัณฑ์ในอนาคต ตัวอย่างเช่น การสร้างพื้นที่ขึ้น พื้นที่โปร่งซึ่งวางอยู่ด้านหน้าของที่ว่างแนวลึก และการแบ่งชั้นของด้วยการออกแบบผังห้องคั่นระหว่างภายในและภายนอกของอาคาร ดังนั้น พื้นที่ตามแนวคิดโปร่งแบบใหม่นี้ ได้ใช้ในการออกแบบพิพิธภัณฑ์จึงทำให้เกิดการมองเห็นแบบใหม่ของผู้มาเยือน หรือเปลี่ยนประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมจากเดิม

พิพิธภัณฑ์และฟังก์ชัน

Douglas A. Allan (1978) กล่าวว่า “พิพิธภัณฑ์ที่อยู่ในรูปแบบที่ง่ายที่สุด จะประกอบด้วยอาคารต่างๆ ที่รวบรวมสิ่งของต่างๆ สำหรับการตรวจสอบ ศึกษา ด้วยความเพลิดเพลิน”¹⁰ โดยวัตถุที่จัดแสดงถูกนำมาจากที่ต่างๆกัน พิพิธภัณฑ์ไม่เพียงแต่ให้ความหมายและคุณค่าของสิ่งสะสมนั้น แต่ยังแสดงคอลเล็กชันของวัตถุภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน คือกระตุ้นให้ผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ได้ศึกษา ทำความเข้าใจ และได้รับความพึงพอใจ นอกจากนี้ วัตถุประสงค์หลักๆของพิพิธภัณฑ์คือ การออกแบบเพื่อรวบรวมวัตถุ ระบุตัวตน เก็บรักษา จัดแสดงนิทรรศการ และเผยแพร่สู่สาธารณะ ในส่วนของจัดแสดงทางพิพิธภัณฑ์จะต้องนำเสนอตัวอย่างต่อสาธารณชนในสภาพใกล้เคียงกับรูปลักษณะดั้งเดิมให้ได้มากที่สุด สิ่งนี้เกี่ยวข้องกับการบูรณะของโบราณในรูปแบบต่างๆ ในอีกด้านหนึ่งก็ต้องป้องกันการเสื่อมสภาพอีกด้วย นอกจากนี้ในพิพิธภัณฑ์ยังต้องพิจารณาข้อที่สำคัญอีกข้อหนึ่งในการจัดแสดงวัตถุงาน Douglas อธิบายว่าการแสดงผลงาน ต้องกระตุ้นให้ผู้เยี่ยมชมเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุนั้นๆ เพื่อเปรียบเทียบกับวัตถุแต่ละอัน และสามารถสร้างความเข้าใจภาพรวมจากสิ่งจัดแสดงทั้งหมด อย่างไรก็ตาม

⁹ ibid.

¹⁰ Douglas A. Allan, *The organization of museums*, p. 13.

ก็ตามนิทรรศการการจัดแสดงยังต้องดึงดูดและส่งเสริมให้ผู้เยี่ยมชมเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ทั้งหมดนี้ต้องอาศัยความสามารถของนักออกแบบหรือสถาปนิกในการกำหนดรูปแบบหรือจัดวางสิ่งต่างๆ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ และจิตวิทยาการออกแบบ แกลเลอรีนิทรรศการที่ดีต้องมีคุณลักษณะที่น่าพึงพอใจ พร้อมด้วยขนาดเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสม และโชนสีที่ดีช่วยส่งเสริมในการออกแบบและแสดงงาน ดังนั้นกล่าวได้ว่าในพิพิธภัณฑ์เก่าๆ สถาปัตยกรรมของอาคารที่จัดแสดงจึงถือเป็นสิ่งดึงดูดหลัก โดยที่เฟอร์นิเจอร์และของจัดแสดงนั้นเป็นสิ่งอยู่ภายใต้กฎนี้รองลงมา การเลือกใช้สีสำหรับผนัง จุดจัดแสดง และพื้นหลังมีส่วนสำคัญอย่างมากในการสร้างการจัดแสดงที่น่าสนใจและน่าดึงดูด¹¹ ในทางตรงกันข้าม Greenberg (2005) เสนอว่าส่วนสำคัญของนิทรรศการที่น่าดึงดูดนั้นเราต้องนึกถึงพื้นที่ในนิทรรศการในรูปแบบที่ต่างออกไปจากการออกแบบธรรมดา โดยที่สิ่งนี้เสียๆ ที่เน้นความยิ่งใหญ่และความคงทนถาวร ทั้งในด้านารก่อสร้างและ การสื่อความหมาย แม้ว่าบางครั้งการออกแบบของสถาปนิกและนักออกแบบยังคงเน้นที่การสร้างรูปแบบและวัตถุมากกว่าการให้ประสบการณ์¹² เป็นความจริงที่ว่าในสถานที่ส่วนใหญ่ ประชาชนจะประกอบด้วยกลุ่มคนที่หลากหลายวัย ภูมิหลังทางการศึกษาที่แตกต่างกันและความสนใจที่ไม่ได้ถูกตีกรอบจำกัดทางพิพิธภัณฑ์จึงต้องใช้ความรู้ความเข้าใจเรื่องนี้และพิจารณาวิธีการที่เหมาะสม เพื่อนำเสนอต่อสาธารณชนหรือผู้เยี่ยมชมให้สามารถเข้าใจได้แม้จะมีความต่างกัน¹³

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้เขียนแนะนำได้ว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดคือการสร้างสรรค์พื้นที่ใหม่ๆ ซึ่งจะช่วยยกระดับประสบการณ์ของผู้มาเยือนให้ได้รับแนวคิดในรูปแบบต่างๆ นอกจากนี้ การแสดงในนิทรรศการหรือศิลปะการจัดวางที่วัตถุต้องแสดงความหมายออกมาได้ด้วยชิ้นงาน โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยสื่อกลางอื่น ไม่เป็นเพียงแค่ตัวแทนทางวัฒนธรรมและสถานที่ศึกษาหาความรู้เท่านั้น แต่ยังสามารถเสริมความรู้ให้ลึกซึ้งอีกด้วย จึงเป็นการเสนอแนวความรู้ใหม่ๆ ให้แก่ผู้มาเยี่ยมชมไม่ว่าจะมาเดี่ยวหรือเป็นกลุ่มทัศนศึกษา โดยให้เป็นมาตรฐานของการจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ และส่งเสริมการเข้าใจบริบทพื้นที่การจัดแสดง เพื่อการพัฒนาความคิดให้แก่ผู้เข้าชม

ปฏิบัติการของผู้เยี่ยมชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์

ทุกวันนี้โดยปกติแล้วหน้าที่อย่างหนึ่งของพิพิธภัณฑ์คือการแสดงสิ่งจัดแสดงต่อสาธารณชนผู้สนใจทั่วไป แม้พิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่เปิดให้ทุกคนเข้าชมได้ แต่ความสำเร็จในการดึงดูดผู้เข้าชมจะแตกต่างกันออกไปค่อนข้างมาก ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่นลักษณะของการจัดแสดงงาน ช่วงเวลาที่พิพิธภัณฑ์เปิดทำการ รวมถึงลักษณะนิทรรศการชั่วคราวหรืองานเฉพาะสำหรับผู้มาเยี่ยมชมด้วยเหตุนี้พิพิธภัณฑ์จึง ยังคงต้องให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างพิพิธภัณฑ์กับผู้มาเยี่ยมชม

¹¹ Wayne Wright, *Perception, Colour, and Realism*, p. 20.

¹² Stephen Greenberg, "The vital museum", in: Suzanne Macleod (ed.) *Reshaping Museum Space*, p. 228.

¹³ Matthews Geoff, *Museum and art galleries: the building process*, p. 7.

ชมพิพิธภัณฑ์ Daifuku (1978) ได้อธิบายไว้อย่างละเอียดนั้นแสดงให้เห็นถึง การทำแบบสอบถามและการสังเกตผู้เยี่ยมชมเพื่อตัดสินปฏิกิริยาของผู้มาเยือนต่อผลงานศิลปะ ผลของโครงการนี้ แสดงให้เห็นว่าโดยทั่วไปแล้วพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่ได้จัดนิทรรศการเพื่อให้ผู้เยี่ยมชมเดินหมุนเวียนตามเข็มนาฬิกา (จากซ้ายไปขวา) โดยคาดหวังว่าผู้เข้าชมจะดูนิทรรศการในลักษณะเหมือนการอ่านหนังสือจากซ้ายไปขวา อย่างไรก็ตาม การสังเกตจากผู้เยี่ยมชมหลายพันคนพบว่าผู้เยี่ยมชมมากกว่า 82 เปอร์เซ็นต์หันมองไปทางขวาก่อนแทนที่จะเริ่มจากทางซ้าย และวัตถุที่อยู่ทางด้านซ้ายของทางเข้าได้รับความสนใจน้อยกว่าที่อยู่ทางขวาในทันที อีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อเส้นทางการเดินคือตำแหน่งของทางออก ตัวอย่างเช่น หากทางออกอยู่ที่ผนังด้านขวา ผู้เข้าชมส่วนใหญ่มากกว่า 60 เปอร์เซ็นต์ จะออกไปโดยไม่สนใจการสำรวจรอบๆ ห้องโถงจนเสร็จ โดยเพียงแค่อะลอบมองวัสดุที่เหลือคร่าวๆ ก่อนใช้ทางออก¹⁴

Psarra (2005) นำเสนอว่าอิทธิพลจากการออกแบบพื้นที่อาคารส่งผลต่อประสบการณ์ผู้เยี่ยมชมที่มีให้แกแกลอรีและพิพิธภัณฑ์ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับเส้นทางการเดินชมงานของผู้เยี่ยมชมและ ตำแหน่งการวางผังงานนิทรรศการ ผลที่ตามมาคือการจัดระเบียบเชิงพื้นที่และการจัดแสดงงานศิลปะนั้นมีอิทธิพลต่อรูปแบบการเดินของผู้เยี่ยมชมได้จากเหตุผลดังกล่าว ข้าพเจ้าจะกล่าวได้ว่าการออกแบบงานสถาปัตยกรรมมีอิทธิพลต่อ ลักษณะการเข้าชมและประสบการณ์ของผู้มาเยือน ตัวอย่างเช่น จากงานวิจัยของพิพิธภัณฑ์ 4 แห่ง แสดงให้เห็นว่าพิพิธภัณฑ์แห่งชาติสก็อตแลนด์ และพิพิธภัณฑ์เบอร์เรล (Burrell Collection Museum) เมืองกลาสโกว์ ประเทศสก็อตแลนด์ที่สร้างขึ้นเมื่อปลายศตวรรษที่ 20 นั้น จัดเป็นพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยขณะที่พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ทางธรรมชาติแห่งกรุงลอนดอนและพิพิธภัณฑ์ Kelvingrove เมืองกลาสโกว์ ประเทศสก็อตแลนด์ ที่สร้างขึ้นในศตวรรษที่ 19 จัดเป็นพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ จากงานวิจัย ได้ค้นคว้าว่าผู้เข้าชมจะได้สัมผัสกับพิพิธภัณฑ์อย่างไร และพื้นที่นั้นได้นำไปใช้ถูกต้องตามรูปแบบการใช้งานหรือไม่ จากการค้นคว้า พบว่าแผนผังของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ Kelvingrove และพิพิธภัณฑ์เบอร์เรล (Burrell Collection Museum) ส่งเสริมให้ผู้เยี่ยมชมรู้สึกเป็นธรรมชาติและสามารถผ่อนคลายได้ในระหว่างการเดินชมแกลอรี เนื่องจากพื้นที่และแผนการเดินทางที่หมุนเวียน ส่งเสริมให้ผู้เยี่ยมชมและการจัดวัตถุนำเสนอมากขึ้น¹⁵

จากเหตุผลดังกล่าว อาจกล่าวได้ว่าในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์กำลังปรับทิศทางในการเพิ่มประสบการณ์ผู้เข้าชม และนำเสนอความหมายที่ต่างออกไปจากเดิม ดังนั้น ผลการศึกษานี้จึงสรุปข้อเท็จจริง เกี่ยวกับความสำคัญของพื้นที่ ที่สามารถช่วยให้บรรล่วัตถุประสงค์เชิงพื้นที่เชิงสังคมและความสวยงามได้ นิทรรศการที่จัดในพิพิธภัณฑ์อาจจะเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงไป ห้องโถงใหญ่ของพวกเขาจะไม่เต็มไปด้วยวัสดุชิ้นงานอีกต่อไป เพราะรูปแบบนี้ผู้เข้าชมจะต้องมีความรู้มาก่อน

¹⁴ Hiroshi Daifuku, "Museums and research", in: *The organization of museum*, pp. 73-74.

¹⁵ Sophia Psarra, "Architectural reshaping", in: Suzanne Macleod (ed.) *Reshaping Museum space*, pp. 79-88.

สำหรับการออกแบบพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ พื้นที่นี้มีความสำคัญต่อประสบการณ์ของผู้มาเยือนมากขึ้น พิพิธภัณฑ์ไม่ใช่แค่สถานที่ศึกษาที่ดูเป็นทางการ แต่ยังคงเป็นแหล่งของการกระตุ้นทางความคิดและให้ความบันเทิง สามารถเป็นสื่อกลางเพื่อสื่อสารเกี่ยวกับความสำเร็จด้านวัฒนธรรมจากเพื่อนมนุษย์คนอื่น โดยยังคงเป็นพิพิธภัณฑ์ ที่มีประโยชน์ในการเก็บรักษาชิ้นงานหรือความรู้อีกด้วย

การใช้ประโยชน์และการแบ่งพื้นที่ ของสถาปัตยกรรมพิพิธภัณฑ์

สถาปนิกให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่โดยสื่อสารต่อผู้ใช้งานเสมอ ตามคำกล่าวของ Molajoli การออกแบบสมัยใหม่โดยสร้างพื้นที่ขนาดใหญ่ โดยใช้ผนังกันพื้นที่ ซึ่งสามารถใช้แบ่งพื้นที่ หรือใช้วัสดุที่มีน้ำหนักเบา¹⁶ อ้างอิงจาก Greenberg (2005) ในพิพิธภัณฑ์ มันเป็นที่ที่เราจะรู้สึกมีส่วนร่วมและได้มองสะท้อนกลับมาถึงการใช้ชีวิตของพวกเราเอง เป็นพื้นที่ที่สามารถเรียนรู้ สำนวณ และสร้างแรงบันดาลใจ เป็นการสร้างพื้นที่ขึ้นในจิตใจของผู้ชมได้มากเท่ากับพื้นที่จัดแสดงจริง¹⁷ ยิ่งกว่านั้น

อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ สถาปนิกและนักออกแบบอาจเน้นมองในแง่ของการสร้างสรรค์วัตถุ ตัวอย่างเช่น สถาปนิกมองเห็นพื้นที่สถาปัตยกรรมพร้อมด้วยวัตถุที่เกี่ยวข้องกันภายใน ในขณะที่ผู้ใช้ทั่วไปเห็นในทางกลับกันและรับรู้ในอีกรูปแบบหนึ่ง ตามที่ Skolnick กล่าวว่ามันเป็นโอกาสที่สถาปนิก นักออกแบบ และผู้ชำนาญพิเศษได้ทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุผลสำเร็จในการสร้างวิธีการนำเสนอใหม่ๆ และผู้คนที่มาพิพิธภัณฑ์จะได้รับประสบการณ์ที่นำไปสู่การสร้างมุมมองของตนเอง และนำไปใช้พัฒนาต่อยอดความคิดนั้น เรื่องนี้นำเสนอโดย Skolnick(2005) ว่า: “การเล่าเรื่อง” เป็นเครื่องมือในการดึงพลังที่ซ่อนอยู่ของมนุษย์มาใช้เพื่อทำความเข้าใจ: เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการนำองค์กร และในฐานะสิ่งที่เป็นวิธีการรวบรวมความคิด และหัวข้อ เพื่อนำมาใช้สื่อสารภายใต้พื้นที่และการทดลองนำเสนออื่นๆ”¹⁸

ตัวอย่างเช่น ในแผนผังของพิพิธภัณฑ์วิกตอเรียแอนด์อัลเบิร์ต (Victoria and Albert Museum) ในลอนดอน เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะประยุกต์ มัณฑนศิลป์และการออกแบบที่ใหญ่ที่สุดในโลก สถาปนิกเริ่มต้นด้วยการเริ่มสำรวจจากมุมมองประสบการณ์ผู้มาเยือนแทน เพื่อไปสู่เรื่องแนวความคิดใหม่เกี่ยวกับสิ่งที่เป็หัวใจของพิพิธภัณฑ์ เริ่มจากประสบการณ์ที่ผู้เยี่ยมชมได้สัมผัสพิพิธภัณฑ์ที่กระตุ้นให้เราคิดว่าพิพิธภัณฑ์มีการเคลื่อนไหวและมีเรื่องราว มากกว่าจะเป็นของที่อยู่นิ่งและตั้งไว้เป็นอนุสรณ์ และเน้นเรื่องเรื่องสื่อหรือวิธีให้ข้อมูลอื่นๆ ซึ่งอาจให้ประสิทธิภาพมากกว่าสื่อแทรกแซงแบบที่ใช้เงินทุนสูง

¹⁶ Bruno Molajoli, “Museum architecture”, in: The organization of museums, p. 156.

¹⁷ Stephen Greenberg, “The vital museum”, in: Suzanne Macleod (ed.) Reshaping Museum Space, p. 226.

¹⁸ Lee H. Skolnick, “Towards a new museum architecture; narrative and representation”, in: Suzanne Macleod (ed.) Reshaping Museum Space, p. 120.

นอกจากนี้ Molajoli ยังนำเสนอว่า

“พิพิธภัณฑ์สมัยใหม่จะต้องพิจารณาการใช้พื้นที่ว่างของแปลนในแต่ละชั้น รูปทรง การจัดวาง และลำดับของห้องต่างๆ ขนาดและความลึกโดยสัมพันธ์กับผนังด้านนอกและการใช้แสงโดยต้องมีความสัมพันธ์กันของแสงทั่วทั้งสถานที่จัดแสดง ข้อดีอีกประการของการวางหน้าต่างในระดับปกติคือบางบานสามารถติดตั้งกระจกใสได้ทำให้มองเห็นวิวที่สวยงามภายนอกได้”¹⁹

ตัวอย่างเช่น Mies van der rohe ออกแบบพิพิธภัณฑ์สำหรับเมืองเล็กๆ เพื่อแสดงภาพวาด "Guernica" ของ Picasso อาคารได้รับการออกแบบให้มีความยืดหยุ่นมากที่สุด ซึ่งประกอบด้วยแผ่นพื้น เสา แผ่นหลังคา ฉากกันอิสระ และผนังกระจกด้านนอก ซึ่งนำแสงเข้าสู่อาคาร²⁰

อย่างไรก็ตามการวางแผนผังแบบอาคารยังเป็นส่วนสำคัญในการสร้างการออกแบบใหม่ในพิพิธภัณฑ์ Matthews กล่าวว่า ความสำคัญของสถาปัตยกรรมในการสร้างประสบการณ์ของผู้เยี่ยมชมและประวัติศาสตร์วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดการศึกษาของเราและความคิดต่อผลงานนั้น ประโยชน์ในการให้ข้อมูลและการมีบทบาทของพิพิธภัณฑ์ไม่เพียงแต่อยู่เพื่อให้ศึกษาและการวิจัยเท่านั้น แต่ยังอยู่ในการออกแบบทางสถาปัตยกรรมที่ดีด้วย²¹

¹⁹ Bruno Molajoli, "Museum architecture", in: *The organization of museums*, p. 153-155.

²⁰ Ibid.

²¹ Geoff Matthews, *Design and Development guides: Museum and Art Galleries*, p. 7.

บรรณานุกรม

- โรว์, โคลิน. สลัทส์กี (2531). ความโปร่งใส[Transparency] (อาชัญญ์ บุญญานันต์, แปล). กรุงเทพฯ: ลายเส้น. 2559.
- Allan, Douglas A., et al. *The organization of museums*, The UNESCO Press, 1978.
- Eisenman, Peter. *Terragni and the Idea of a Critical Text*, in *Written into the Void: Selected Writings, 1990-2004* (New Haven: Yale University Press, 2007)
- Macleod, Suzanne (ed.) *Reshaping Museum Space*, Routledge, 2005.
- Matthews, Geoff. *Design and Development Guides: Museums and Art Galleries*, Great Britain: Courier International Ltd, 1991.
- Osborne, Peter. *Conceptual Art*, Phaidon Press, 2002.
- Rowe, Colin. *As I was saying Recollections and Miscellaneous Essays: Transparency: Literal and Phenomenal, part II*. Vol. 3. MIT Press, 1999.
- Rowe, Colin. *The mathematics of the ideal villa and other essays*, MIT Press, 1982.
- Rowe, Colin and Slutzky, Robert . " *Transparency: Literal and Phenomenal* ". THE MATHEMATICS OF THE IDEAL VILLA AND OTHER ESSAYS, MIT Press, 1988.
- Wright, Wayne. *Perception, color, and realism*, *Erkenntnis* 73.1, 2010
- Lewitt, Soll. "Paragraphs on conceptual art." *Artforum* (june, 1967) (online), http://www.ddooss.org/articulos/idiomas/Sol_Lewitt.htm, accessed 1st August 2014.