เคลื่อนไหวเพื่อเข้าใจพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม

ศราวุธ เปรมใจ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ในการตั้งคำถามถึงบทบาทและหน้าที่ของร่างกายมนุษย์ที่มีความสัมพันธ์กับพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม เนื่องจากร่างกายของมนุษย์ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบงานสถาปัตยกรรมมาอย่างต่อเนื่อง โดยการใช้สัดส่วนของร่างกายมนุษย์เพื่อกำหนดขนาดและมิติขององค์ประกอบต่างๆ ของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วร่างกายของมนุษย์ประกอบไปด้วยปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายในที่มีความสัมพันธ์กันและทำงานร่วมกันอยู่ตลอดเวลา ปัจจัยภายนอกคือ *“ร่างกาย”* ซึ่งถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบพื้นที่เสมอมา ส่วนปัจจัยภายในนั้นคือ *“การรับรู้”* ซึ่งยังไม่ค่อยถูกนำมาอ้างอิงในการออกแบบพื้นที่อย่างเป็นรูปธรรม โดยที่ระบบการทำงานของทั้งสองปัจจัยนี้ถูกขับเคลื่อนผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกาย และแสดงออกผ่านพฤติกรรมการใช้งานพื้นที่ทั้งที่เป็นกิจกรรมการใช้งานทางร่างกายและกิจกรรมการใช้งานทางการรับรู้

ดังนั้นการเคลื่อนไหวของร่างกายมนุษย์จึงสามารถสะท้อนถึงคุณภาพของพื้นที่ และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ได้ โดยเป็นรูปแบบของการทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ที่ถูกแสดงออกมาบนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

คำสำคัญ: การเคลื่อนไหวร่างกาย | การรับรู้ | ปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรม | กระบวนการการรับรู้-การเคลื่อนไหว

Motion in Experiencing Architecture

Sarawut Preamechai
Faculty of Architecture, Silpakorn University

Abstract

The objective of this article is to interrogate on the relationship between architectural space and human body. Relatively, the human body is always taken as an important tool in the architectural design process, especially on the notion of anthropomorphic proportion as an essential reference to identify size and dimension of various elements in architectural space. Substantially, the human body is equipped with the relationships between internal and external factors. These two active factors are inseparably unified. The external factor could declare the body in term of its physical sense. On the other hand, the internal one could, then, declare the body in term of its sense of perception. The later one to which has hardly established in the architectural design process. The two active factors always conduct the movement of human physical body. These two factors have also been demonstrated through the space uses in both activated and perceivable sense of space. Therefore, the corporal mobility could validate qualification of space and the way in which space is experienced. These speculated extent would be demonstrated through specified architectural space within its particular temporal dimension.

Keyword: Body in movement | Architectural Phenomena | Sensory-motor phenomena

1. ร่างกายมนุษย์: องค์ประกอบสำคัญของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม

ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม และการเคลื่อนไหวร่างกายมนุษย์เกิดขึ้นในรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกัน และแปรผันภายใต้เงื่อนไขของเวลา ความสัมพันธ์นี้ก่อให้เกิดการรับรู้ และความรู้สึกแก่มนุษย์ รวมถึงยังแสดงคุณลักษณะของพื้นที่นั้นๆด้วย พื้นที่ว่างสามารถก่อเกิดมิติทางการมองเห็นได้เพราะการเคลื่อนไหวของร่างกาย หรือสามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ว่า การเคลื่อนไหวของร่างกายสามารถเปิดเผย และแสดงคุณภาพของพื้นที่ว่างได้

ในการออกแบบสถาปัตยกรรมมีสถาปนิกหลายคนนำแนวคิดนี้มาปรับใช้ในงานออกแบบของตนเอง เช่น Bernard Tschumi นำการเคลื่อนไหวและการกระทำของผู้ใช้พื้นที่เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบพื้นที่สถาปัตยกรรม: ที่ว่าง เหตุการณ์ และการเคลื่อนไหว (Manhattan Transcripts, 2000) ที่ว่างและองค์ประกอบทางกายภาพของพื้นที่ถูกกำหนดโดยวิธีการใช้งานพื้นที่ และการครอบครองพื้นที่ของผู้ใช้พื้นที่ตามแต่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น กล่าวคือ *“คุณภาพของพื้นที่ถูกกำหนดด้วยพฤติกรรมมนุษย์มากเท่ากับที่พฤติกรรมมนุษย์ถูกกำหนดด้วยคุณภาพของพื้นที่ โดยที่ไม่มีสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นจุดเริ่มต้นปรากฏการณ์ และไม่มีความสัมพันธ์ในแบบต้นเหตุกับผลลัพธ์ แต่เป็นเพียงการเผชิญหน้ากัน”* (Bernard Tschumi, 2000: 90-107) พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมเป็นการเผชิญหน้ากันระหว่างพื้นที่เหตุการณ์และการเคลื่อนไหวร่างกาย และคำจำกัดความของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมให้ความสำคัญกับพฤติกรรมหรือการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้ใช้มากเท่ากับวัตถุหรือองค์ประกอบทางด้านกายภาพในพื้นที่

ร่างกายมนุษย์เริ่มต้นกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อเข้าไปใช้งานและมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบทางกายภาพต่างๆ ผ่านกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ ดังนั้นแนวความคิดและทฤษฎีการออกแบบสถาปัตยกรรมส่วนใหญ่จึงเริ่มต้นด้วยการอ้างอิงถึงคุณลักษณะและมิติทางด้านกายภาพของร่างกายมนุษย์ และแน่นอนที่สุดว่าการเคลื่อนไหวร่างกายได้รับอิทธิพลเบื้องต้นจากลักษณะทางกายภาพ และรูปแบบของพื้นที่แต่ในขณะเดียวกันพื้นที่ก็ถูกแสดงคุณภาพผ่านการเคลื่อนไหวของผู้ใช้พื้นที่ ซึ่งการเคลื่อนไหวนี้ได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม

คุณลักษณะที่แตกต่างของการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์ถูกตั้งคำถามในการเป็นตัวแปรสำคัญของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่และภายใต้เงื่อนไขของเวลา ซึ่งลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายนั้นยังสามารถแสดงออกได้ถึงวิถีชีวิต การใช้งานพื้นที่อันมีผลสืบเนื่องมาจากปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของร่างกายนั้น รวมถึงการรับรู้ การตีความ และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์ที่แสดงออกมาของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม

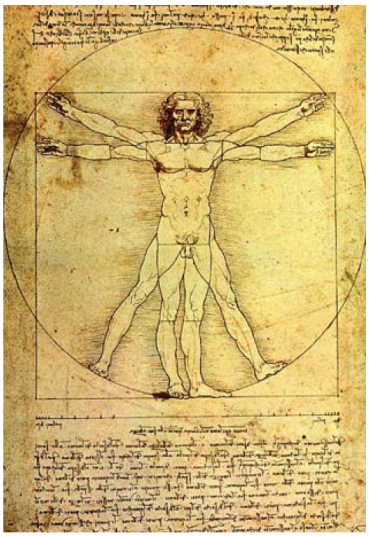
2. สัดส่วนของร่างกายมนุษย์: การกำหนดคุณลักษณะของพื้นที่

เป็นเวลาหลายทศวรรษมาแล้วที่สถาปนิกให้ความสำคัญกับร่างกายของมนุษย์ในขั้นตอนการออกแบบสถาปัตยกรรมเพื่อสร้างสรรค์ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ให้มีการใช้งานกิจกรรมที่สอดคล้องกับสรีระของมนุษย์ รวมถึงการสร้างสรรค์ประสบการณ์ของพื้นที่ที่มีความน่าสนใจและประทับใจให้เกิดกับผู้ใช้งานพื้นที่ ในมุมมองนี้เราจึงมีคำถามเกิดขึ้น คือ *"ร่างกายและการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์เข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมได้อย่างไร ?"*

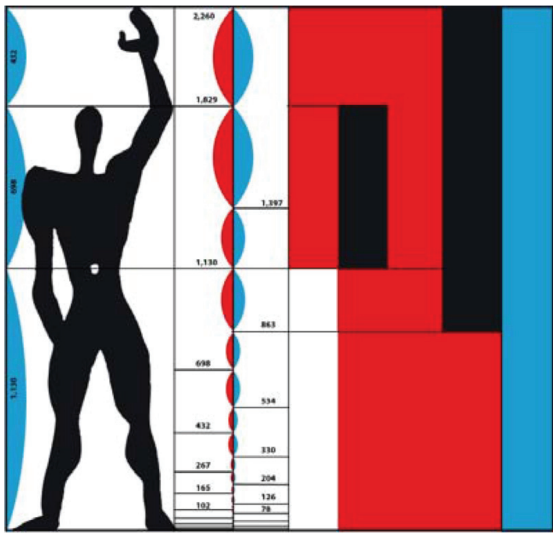
จากองค์ความรู้ในยุคสมัยกรีกและโรมัน การออกแบบและการก่อสร้างงานสถาปัตยกรรมนำร่างกายมนุษย์มาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดระยะต่างๆ ของพื้นที่โดยอ้างอิงจากระยะของอวัยวะและท่าทางลักษณะต่างๆของร่างกาย เช่น การใช้จำนวนการก้าวเดินเป็นการกำหนดระยะของห้อง การใช้ความสูงของมนุษย์เป็นการกำหนดความสูงของประตู การใช้ระยะมนุษย์ยืนยกมือขึ้นจนสุดแขนเป็นความสูงของฝ้าเพดาน หรือการใช้ระยะมนุษย์นอนราบเป็นความกว้างยาวของหลุมฝังศพ ในเวลาต่อมาเราจะเห็นได้เช่นกันในยุคสถาปัตยกรรมฟื้นฟูศิลปวิทยา(Renaissance architecture) จากการที่ Leonardo da Vinci ได้เขียนภาพ Vitruvian man (ภาพที่ 1) ขึ้นจากการศึกษาข้อมูลและเอกสารต่างๆ เพื่อใช้ในการออกแบบและเป็นเครื่องมืออ้างอิงในการกำหนดสัดส่วนของพื้นที่และงานสถาปัตยกรรม รวมถึงงานศิลปกรรมในแขนงอื่นๆ อีกด้วย

แต่เราจะสังเกตได้ว่าจนถึงยุคนี้การอ้างอิงสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ถูกนำมาใช้กำหนดระยะหรือสัดส่วนขององค์ประกอบต่างๆของพื้นที่เพื่อตอบวัตถุประสงค์ในเรื่องของการใช้งานพื้นที่ในภาพรวมและสุนทรียภาพทางความงามเป็นหลัก เช่น ขนาดขององค์ประกอบต่างๆ พื้น ผนัง ประตู หน้าต่าง หรือแม้กระทั่ง ผนังและการประดับตกแต่งภายนอกอาคาร ฯลฯ ฉะนั้นองค์ประกอบทางกายภาพของพื้นที่จึงถูกให้ความสำคัญมากกว่าพื้นที่ว่างที่เกิดขึ้น ร่างกายมนุษย์กับกิจกรรมต่างๆที่สัมพันธ์กับที่ว่างที่เกิดขึ้นนี้ยังไม่ถูกให้ความสำคัญในรายละเอียด จนกระทั่งในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 Le Corbusier ได้พัฒนาแนวคิดนี้ผ่านหลักการของ *"Modulor"*[1] (ภาพที่ 2) ที่ร่างกายของมนุษย์ให้ระยะอ้างอิงกับกิจกรรมต่างๆในพื้นที่ที่หลากหลาย และมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของพื้นที่ว่างและสัดส่วนของอาคารมากขึ้น รวมถึงการออกแบบระบบของพื้นที่ให้สอดคล้องกับวัสดุ และอุปกรณ์การก่อสร้างอาคารที่มาจากระบบการผลิตทางอุตสาหกรรม ซึ่งส่งผลให้เกิดความประหยัดทั้งทางด้านงบประมาณและทางด้านระยะเวลาในการก่อสร้างอาคาร

[1] ถูกคิดขึ้นโดย Le Corbusier โดยที่ระบบพิกัดความสัมพันธ์นี้อยู่บนพื้นฐานของระยะสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ในอิริยาบทต่างๆ (มนุษย์ยืนมีความสูง 1.83 เมตร ยกแขนขึ้นจนสุดมีความสูง 2.26 เมตร กึ่งกลางลำตัวของมนุษย์มีระยะ 1.13 เมตร เป็นต้น) และระยะต่างๆเหล่านี้ถูกนำมาเป็นตัวกำหนดระยะต่างๆขององค์ประกอบทางกายภาพและวัตถุหรือเครื่องเรือนเครื่องใช้ต่างๆภายในของอาคาร โดยการเพิ่มหรือลดลงแบบเป็นอย่างเป็นสัดส่วน เช่น ระยะความกว้างของผนังห้อง ความสูงของฝ้าเพดาน ตำแหน่งติดตั้งช่องเปิดต่างๆ เป็นต้น โดย Le Corbusier ได้ประยุกต์ใช้แนวคิดนี้กับการออกแบบอาคาร Le Couvent de la Tourette เป็นงานแรก

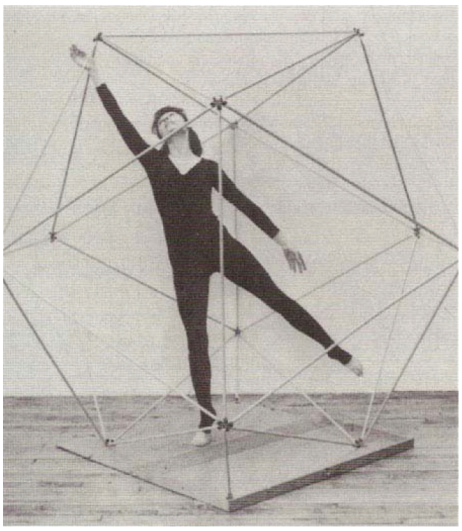


ภาพที่ 1: Vitruvian man ของ Leonardo Da Vinci
ที่มา: https://vitruvianstudio.com/about/about-our-name/



ภาพที่ 2 : Le Modulor ของ Le Corbusier
ที่มา: https://www.pinterest.com/pin/360358407665274862/

สัดส่วนของพื้นที่สามารถถูกกำหนดและมีความสัมพันธ์กับร่างกายของมนุษย์ใน 2 ลักษณะ คือ พื้นที่ว่างระหว่างองค์ประกอบทางกายภาพด้วยกันเอง และพื้นที่ว่างระหว่างร่างกายมนุษย์กับองค์ประกอบทางภายภาพในพื้นที่ ในลักษณะแรกคือ องค์ประกอบทางกายภาพในพื้นที่ครอบครองพื้นที่ว่างโดยรอบตัวเอง โดยพื้นที่นี้ถูกกำหนดด้วยระยะการใช้งานโดยอ้างอิงกับสัดส่วนของร่างกายของมนุษย์ในอิริยาบทต่าง เราสามารถเรียกพื้นที่ว่างนี้ว่า *"พื้นที่การใช้งาน"* (Functional space) ส่วนในลักษณะที่สองคือ พื้นที่ว่างโดยรอบของร่างกายมนุษย์ ซึ่งเราสามารถเรียกพื้นที่ว่างนี้ว่า *"พื้นที่ส่วนบุคคล"* (Personal space or Kinesphère) โดย Rudolf Laban ได้อธิบายเพิ่มเติมพื้นที่ว่างลักษณะนี้ว่า คือ *"พื้นที่ว่างโดยรอบร่างกายมนุษย์ที่สามารถกำหนดขอบเขตได้จากการยืดอวัยวะส่วนปลายของร่างกายออกไปจนสุด โดยที่มีจะต้องมีเท้าข้างหนึ่งยืนอยู่บนพื้นและไม่ขยับไปที่ใด"* (Fisher Gustave-Nicolas, 1996: 25-26) และที่สำคัญมนุษย์จะพกพาพื้นที่ว่างนี้ไปพร้อมกับร่างกายตลอดเวลาเมื่อเคลื่อนที่หรือขยับร่างกายออกจากขอบเขตของพื้นที่ว่างเบื้องต้นนี้ (ภาพที่ 3) แน่นอนที่สุดว่าพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมถูกขับเคลื่อนโดยพื้นที่ว่างทั้ง 2 ลักษณะนี้เป็นหลัก ซึ่งเรามักจะเรียกโดยรวมว่า *"ที่ว่าง (Space)"* สามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ว่า ในที่ว่างนี้ประกอบไปด้วยความเป็นไปได้ของการเคลื่อนไหวร่างกายมนุษย์ที่อยู่บนพื้นฐานของกิจกรรมทางร่างกายและทางการรับรู้ เราไม่สามารถพิจารณาพื้นที่ว่างนี้แยกขาดกับการเคลื่อนไหวซึ่งถือได้ว่าเป็นปรากฏการณ์ที่มีความต่อเนื่องและเกี่ยวข้องกับพื้นที่ ดังคำกล่าวที่ว่า *"ในที่ว่างมีแนวทางของการเคลื่อนไหวร่างกายซ่อนอยู่และในขณะเดียวกันการเคลื่อนไหวร่างกายก็เปรียบได้กับคุณลักษณะที่มองเห็นได้ของพื้นที่ว่างนั้นๆ"* (Rudolf Laban, 2003: 82)



ภาพที่ 3: “Isosahedron” ที่แสดงถึง Kinesphère หนึ่งในทฤษฎีของ Rudolf Laban
ที่มา: https://www.pinterest.com/pin/176273772891385921/

ในมุมมองนี้ ถ้าการออกแบบสถาปัตยกรรมคือ การออกแบบและจัดการที่ว่างให้เกิดขึ้นและตอบสนองกับร่างกายมนุษย์ แต่ถ้าเป็นเช่นนั้นที่ว่างที่เกิดขึ้นนี้มีความสัมพันธ์กับร่างกายมนุษย์เพียงแค่มิติทางด้านกิจกรรมการใช้งานทางด้านกายภาพเท่านั้น ? แล้วกิจกรรมทางด้านการรับรู้ที่เป็นส่วนหนึ่งของวัตถุประสงค์สำคัญในการออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมดังที่กล่าวไปแล้วนั้นมีความสัมพันธ์กับที่ว่างนี้อย่างไร?

3. ประสบการณ์ของพื้นที่: ความสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวและการรับรู้

บนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม การเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์และการรับรู้นั้นเป็นการทำงานร่วมกันเพื่อตอบสนองต่อบริบทต่างๆของสภาพแวดล้อม โดยมีประสบการณ์ของพื้นที่เป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกัน ในมุมมองนี้อาจกล่าวได้ว่า ประสบการณ์ของพื้นที่สามารถเป็นตัวบ่งชี้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวร่างกายและการรับรู้ของมนุษย์ในสภาพแวดล้อมใดสภาพแวดล้อมหนึ่งได้ โดยกระบวนการของการเกิดประสบการณ์ที่มีต่อพื้นที่และต่อสภาพแวดล้อมนั้นเริ่มต้นด้วยการที่องค์ประกอบของพื้นที่ถูกรับรู้ (ค้นหาความเข้าใจที่มีต่อวัตถุหรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น) ถูกตีความบนพื้นฐานความแตกต่างทางวัฒนธรรมและปัจจัยส่วนบุคคลของผู้รับรู้ (ก่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านความประทับใจหรือความพึงพอใจ) และจบลงด้วยการถ่ายทอดสิ่งที่รับรู้ (ความต้องการเพื่อตอบสนองต่อความรู้สึกที่เกิดขึ้น) ผ่านพฤติกรรมของผู้รับรู้ ซึ่งสุดท้ายแล้วเป็นเรื่องยากที่จะสรุปได้ชัดเจนว่า พฤติกรรมที่เกิดขึ้นนี้จะเป็นการตอบสนองที่เกิดจากความรู้สึกต่อสภาพแวดล้อมที่รับรู้เสมอไป เพราะพฤติกรรมนี้อาจจะเกิดขึ้นจากปัจจัยที่มีความเป็นปัจเจกบุคคลของผู้รับรู้ หรืออาจจะเกิดขึ้นจากลักษณะทางกายภาพของพื้นที่เพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ สามารถอธิบายกระบวนการของการเกิดประสบการณ์ของพื้นที่ได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) การรับรู้ 2) การตีความ และ 3) การ

ถ่ายทอด โดยทั้งสามขั้นตอนนี้ไม่ได้เป็นทำงานตามลำดับขั้นในรูปแบบ ขั้นตอนที่หนึ่งไปขั้นตอนที่สอง และจบด้วยขั้นตอนที่สามเสมอไป หากแต่เป็นกระบวนการทำงานที่ในบางกรณีอาจจะมีการทำงานข้ามขั้นตอน หรือเป็นการทำงานที่ต่อเนื่องหรือการทำงานซ้ำในบางขั้นตอนก่อนที่จะส่งผ่านไปยังขั้นตอนต่อไป ตามแต่เงื่อนไขของพื้นที่และเวลา ดังนั้นระหว่างการเคลื่อนไหวร่างกายและการรับรู้ของมนุษย์ในกระบวนการเกิดประสบการณ์ของพื้นที่นั้นยังมีปัจจัยที่สำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นตอนของการตีความต่อสิ่งที่ถูกรับรู้นั่นคือ *“ความทรงจำ”*

ความทรงจำไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ให้ข้อมูลในอดีตต่อเราเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการคาดคะเนอนาคตแก่เราอีกด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้และการเคลื่อนไหวนั้น การรับรู้ใช้ความทรงจำเพื่อเป็นเครื่องมือในการตีความและประมวลผลต่อสิ่งที่ถูกรับรู้และส่งต่อเป็นแนวทางในการตอบสนองต่อความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นผ่านการกระทำ โดยความทรงจำนั้นเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่การรับรู้เลือกที่จะนำมาใช้ท่ามกลางปัจจัยอื่นๆ เช่น ความตั้งใจ ความรู้ อารมณ์ ความรู้สึก และความเคยชิน แต่ความสำคัญเฉพาะของความทรงจำก็คือ การทำหน้าที่เป็นสื่อกลางและจุดร่วมที่ชัดเจนของการทำงานระหว่างการรับรู้และการเคลื่อนไหวของมนุษย์ โดยเฉพาะในมุมมองที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม และเพื่อเข้าใจในรายละเอียดความสัมพันธ์นี้ เราจะอธิบายผ่าน 3 หัวข้อดังนี้

1) การรับรู้ของพื้นที่

การรับรู้ของพื้นที่นั้นไม่ได้เป็นเพียงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับสิ่งที่ถูกรับรู้เท่านั้น แต่ยังเกี่ยวเนื่องกับสิ่งที่ไม่ถูกรับรู้ด้วยเหมือนกัน ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมนั้นมีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ของมนุษย์หลากหลาย แต่มนุษย์มีการเลือกรับ *“ข้อมูลการรับรู้”*[2] เหล่านี้และยังมีการเลือกที่จะไม่รับรู้ในบางข้อมูลตามแต่ความแตกต่างทางวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความสนใจของแต่ละบุคคล แต่สิ่งที่สำคัญคือเมื่อข้อมูลถูกเลือกและผ่านกระบวนการของการรับรู้แล้ว รูปแบบการรับรู้นั้นจะถูกบันทึกเป็นข้อมูลส่วนตัวของบุคคลนั้นต่อไป ดังนั้นการรับรู้ของพื้นที่นั้นเป็นทั้งการเลือกข้อมูลที่จะรับรู้ของพื้นที่และการเรียนรู้ที่จะรับรู้ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่อีกด้วย มนุษย์ไม่ได้รับรู้ทุกข้อมูลการรับรู้ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่แต่เลือกที่จะรับรู้ตามแต่ความสนใจและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้มนุษย์แต่ละคนรับรู้พื้นที่เดียวกันด้วยวิธีการและรูปแบบการรับรู้ที่ไม่เหมือนกัน รวมถึงผลลัพธ์ที่ได้จากการรับรู้ของพื้นที่ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกหรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจึงมีความแตกต่างกันไป แต่อย่างไรก็ตามการรับรู้นั้นยังคงเป็นเครื่องมือที่อนุญาตให้มนุษย์ผ่านเข้าสู่โลกแห่งข้อมูลของการรับรู้บนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม

[2] คำว่า *“ข้อมูลการรับรู้”* ในบทความนี้ผู้เขียนหมายถึง ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ผ่านระบบประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของร่างกายมนุษย์ โดยข้อมูลนี้เกิดขึ้นจากการรวมตัวกันขององค์ประกอบในพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบทางกายภาพ ทางบรรยากาศ หรือทางสังคม โดยข้อมูลที่เกิดขึ้นนี้อาจจะเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดจากองค์ประกอบเดี่ยวหรือเกิดจากกลุ่มขององค์ประกอบก็ได้

การรับรู้ของเรานั้นเกิดขึ้นจากประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของร่างกายมนุษย์ทุกคน ในสมมุติฐานที่ประสาทสัมผัสเหล่านี้มีระบบการทำงานที่เหมือนกันทุกคนแต่อาจจะมีประสิทธิภาพในการทำงานแตกต่างกันไปตามสภาพร่างกายของแต่ละคน เราสามารถแบ่งประเภทของการทำงานของประสาทสัมผัสเหล่านี้ออกได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) ระบบ *"การรับรู้ที่มีระยะทาง"* เช่น การมองเห็น การได้ยิน และการดมกลิ่น 2) ระบบ *"การรับรู้ที่เกิดขึ้นแบบทันที"* เช่น การสัมผัส การรับรส โดยปกติแล้วข้อมูลการรับรู้ที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็นจะมีความชัดเจนและเป็นที่สนใจมากที่สุดสำหรับมนุษย์ เนื่องจากข้อมูลประเภทนี้จะถูกตีความและเกิดการตอบสนองได้อย่างรวดเร็วจากความคุ้นชินของแต่ละบุคคล แต่ในความเป็นจริงแล้วประสาทสัมผัสทั้ง 5 มีการสื่อสาร และแลกเปลี่ยนข้อมูลกันตลอดเวลา เพื่อการตีความและการประมวลผลร่วมกัน และในขณะเดียวกันประสาทสัมผัสแต่ละระบบก็มีการทำงานเป็นอิสระจากกัน เพราะประสาทสัมผัสแต่ละประเภทให้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่มีความเฉพาะเจาะจงแตกต่างกันจากข้อมูลการรับรู้ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่เดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น การมองเห็นให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมโดยรวมของพื้นที่ ระยะ ความสว่าง และมิติของที่ว่าง ได้สมบูรณ์กว่าประสาทสัมผัสประเภทอื่น หรือการได้ยินช่วยให้ข้อมูลในรายละเอียดของคุณภาพของปรากฏการณ์ทางเสียงที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ได้แม่นยำและลึกซึ้งกว่าการมองเห็น ประสิทธิภาพที่มีความเฉพาะตัวของแต่ละประสาทสัมผัสนี้ทำงานร่วมกันและมีช่วยให้การรับรู้ของมนุษย์ที่มีต่อพื้นที่นั้นเกิดกระบวนการที่สมบูรณ์ คือ สามารถถูกตีความและมีการประมวลผลเพื่อการตอบสนองผ่านการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง

ดังนั้นการรับรู้เป็นเสมือนความสัมพันธ์ที่เราสร้างขึ้นระหว่างความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับพื้นที่หรือกับสภาพแวดล้อมที่เราอยู่ในช่วงเวลาหนึ่ง ในพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมนั้นมีทั้งองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวร่างกาย ฉะนั้นลักษณะการเคลื่อนที่และการเคลื่อนไหวของร่างกายเราจะส่งผลถึงความสัมพันธ์ที่เราสร้างขึ้นกับพื้นที่และสภาพแวดล้อม ทุกๆการเคลื่อนที่ทำให้การรับรู้ของพื้นที่ของเราเปลี่ยนแปลงและมีพัฒนาการ ในมุมมองนี้ การรับรู้ของพื้นที่มีความเป็นพลวัตที่มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับการกระทำ ร่างกายของเราอยู่ในพื้นที่ทางกายภาพและอยู่ในพื้นที่ทางเวลาเช่นกัน ทุกๆการกระทำจึงเป็นการรับรู้และทุกๆการรับรู้คือการกระทำ

2) จากการรับรู้สู่การกระทำ

ในมุมมองทางนิเวศวิทยาของการรับรู้นั้นได้พิจารณาว่าการรับรู้นั้นเป็นเสมือนการกระทำในตัวมันเอง กล่าวคือในพื้นที่หรือสภาพแวดล้อมหนึ่ง ปรากฏการณ์ที่เป็นตัวกระตุ้นต่อการรับรู้นั้นเป็นตัวกลางระหว่างองค์ประกอบทางกายภาพและการรับรู้ โดยนำเสนอผ่านความเป็นไปได้ของการกระทำ *"การรับรู้และการกระทำถูกพิจารณาว่าเป็นเหตุและผลของกันและกัน พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมไม่ได้เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นกลางและว่างเปล่า หากแต่มันนำเสนอและประกอบไปด้วยการกระทำที่ซ่อนอยู่ตลอดเวลา"* (Anne Sauvageot, 2003: 121) ดังนั้นการรับรู้ต่อพื้นที่หรือต่อองค์ประกอบของพื้นที่จะเกิดการตีความ และอาจจะส่งผลหรือไม่ก็ตามต่อการกระทำที่เกิดขึ้นตามมาโดยที่การกระทำที่เกิดขึ้นนี้ก็จะส่งผลต่อการรับรู้ในช่วงเวลาต่อมา ยกตัวอย่างเช่น บันไดตามวัตถุประสงค์การใช้งาน คือ พื้นที่ที่รองรับการเคลื่อนที่ของร่างกายเพื่อเชื่อมต่อพื้นที่ในแนวดิ่ง แต่ในขณะเดียวกัน บางสถานการณ์บันไดก็เชื้อเชิญให้ผู้คนนั่ง นอน หรือ

กระโดด ซึ่งการกระทำเหล่านี้ คือ ความเป็นไปได้ของการกระทำที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ผ่านการทำความเข้าใจโดยใช้การรับรู้เป็นเครื่องมือในการตีความ ซึ่งก่อให้เกิดประสบการณ์ต่อพื้นที่ที่แตกต่างกันออกไป

ดังนั้น เราอาจสรุปได้ว่า การรับรู้นั้นไม่ได้เป็นเพียงการถ่ายทอดข้อมูลการรับรู้ที่ถูกรับรู้ได้บนพื้นที่เท่านั้น หากแต่การรับรู้นั้นยังมีวัตถุประสงค์เพื่อ การระบุ การคาดคะเน และการถ่ายทอดข้อมูลเหล่านี้เพื่อจำลองความเป็นไปได้ของการกระทำที่จะเกิดขึ้นตามมา โดยปกติแล้วข้อมูลการรับรู้ต่างๆจะถูกตีความและประมวลผลไปในทิศทางที่สอดคล้องกันเพื่อสร้างข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่อการกระทำต่อไป เช่น ข้อมูลสำหรับการเคลื่อนที่และการเคลื่อนไหวของร่างกายบนพื้นที่ โดยที่ข้อมูลการรับรู้ของพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำที่ต้องการการตัดสินใจทันทีหรือที่มีผลต่อการกระทำที่ดำเนินการอยู่จะถูกให้ความสำคัญและถูกเลือกที่จะรับรู้มากกว่าข้อมูลการรับรู้อื่นๆบนพื้นที่ ในกรณีนี้เป็นการแสดงว่า ในบางสถานการณ์นั้นการกระทำสามารถชี้นำการรับรู้สำหรับการเลือกข้อมูลการรับรู้บนพื้นที่ที่จำเป็นต่อการเคลื่อนไหวของร่างกาย และส่วนมากระบบ *“การรับรู้ที่มีระยะทาง”* จะมีประสิทธิภาพความรวดเร็ว และถูกเลือกใช้มากกว่าระบบ *“การรับรู้ที่เกิดขึ้นแบบทันที”* ยกตัวอย่างเช่น บนพื้นที่ที่มีพื้นฐานของการใช้งานเพื่อการเดินหรือการเคลื่อนที่นั้น การรับรู้ทางการมองเห็นจะพุ่งตรงไปทางด้านหน้าและให้ความสำคัญกับสิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนที่ สำหรับใช้ในการคาดคะเนทิศทางและคุณลักษณะการเคลื่อนที่ของร่างกายบนพื้นที่นี้ ในขณะที่ร่างกายกำลังเคลื่อนที่นั้น ดวงตาชี้นำการก้าวเดินเท่าๆกับการก้าวเดินชี้นำดวงตา

บนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมนั้น หากการรับรู้มีความครอบคลุมถึงการกระทำ คงไม่มี *“การรู้สึก”* ที่ปราศจาก *“การเคลื่อนไหว”* เนื่องจาก *“การรู้สึก-การเคลื่อนไหว”* เป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารที่มนุษย์มีต่อสภาพแวดล้อมและต่อโลกใบนี้ โดยมีร่างกายของมนุษย์เป็นเครื่องมือของการสื่อสาร โดยที่ *“การรู้สึก”* มีกระบวนการที่สามารถอ้างถึง สิ่งที่จะเกิดขึ้น การกระทำที่เกี่ยวข้องและสุดท้ายถึง *“การเคลื่อนไหว”* ของเราเอง ดังนั้นกระบวนการที่มีความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสององค์ประกอบนี้จึงมีความสำคัญต่อประสบการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมของมนุษย์เราหรือของผู้ใช้งานพื้นที่

3) กระบวนการการรับรู้-การเคลื่อนไหว สามารถถูกอธิบายในมุมมองของนักมนุษยวิทยาว่าคือ ปรากฏการณ์ที่เริ่มต้นจากการที่ประสาทสัมผัสของมนุษย์ได้รับข้อมูลทางการรับรู้แล้วก่อให้เกิดกลไกที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวร่างกายภายนอกถูกทำให้เกิดขึ้นเพื่อเป็นการตอบสนองต่อตัวกระตุ้นทางการรับรู้นั้นๆ ดังนั้นกระบวนการนี้เกี่ยวข้องทั้งกับปรากฏการณ์ทางการรับรู้ที่เกิดขึ้นในพื้นที่และกิจกรรมทางร่างกายของมนุษย์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ ดังคำกล่าวที่ว่า *“ไม่เพียงแต่การเคลื่อนไหวร่างกายจะเป็นส่วนหนึ่งของการรับรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นขั้นตอนแรกของการเรียนรู้สำหรับการรับรู้ การเคลื่อนไหวของร่างกายมีบทบาทสำคัญในการก่อร่างสร้างข้อมูลพื้นฐานสำหรับกระบวนการการรับรู้ที่จะพัฒนาขึ้น โดยที่กระบวนการนี้จะถูกพัฒนาขึ้นโดยมีความสัมพันธ์กับระบบประสาทสัมผัสต่างๆของเรา”* (Bonnie Bainbridge Cohen, 2002: 266-273) และกระบวนการการรับรู้-การเคลื่อนไหวสามารถถูกแบ่งออกได้เป็น 8 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การเตรียมความพร้อม (Stand by) 2) การรับรู้ข้อมูล (Concentration) 3) การตีความ (Treatment) 4) การถ่ายทอด (Interpretation) 5) การจำลอง

การตอบสนอง (Simulation) 6) การตอบสนอง (Re-action) 7) การเก็บข้อมูล (Collection) และ 8) การสรุปและประมวลผล (Conclusion)

กระบวนการการรับรู้-การเคลื่อนไหว เริ่มต้นก่อนที่เราจะได้รับข้อมูลการรับรู้ กล่าวคือ ร่างกายและระบบประสาทสัมผัสของเราจะเตรียมความพร้อมอยู่ตลอดเวลาสำหรับการรับรู้ หรือเราเรียกได้ว่าประสาทสัมผัสของเราอยู่ในสภาวะที่พร้อมจะทำงาน และเมื่อได้รับข้อมูลทางการรับรู้ เราจะให้ความสนใจและใส่ใจกับข้อมูลที่ได้รับ หลังจากนั้นจะเป็นขั้นตอนของการตีความและถ่ายทอดข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งในขั้นตอนนี้ เราจะใช้การเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้รับกับประสบการณ์และความทรงจำของแต่ละบุคคลในการจำแนกข้อมูลนี้เพื่อประมวลผลและเตรียมการตอบสนองผ่านการกระทำ โดยก่อนที่การกระทำจะถูกดำเนินการนั้นจะต้องผ่านขั้นตอนของการจำลองการกระทำก่อนเสมอ และหลังจากเกิดการตอบสนองทางการกระทำแล้วนั้นสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นข้อมูลและถูกประมวลผลจนเกิดเป็นประสบการณ์และความทรงจำของเรา การทำงานของทั้ง 8 ขั้นตอนนี้เกิดขึ้นด้วยความรวดเร็วในระดับหนึ่งส่วนพันของวินาทีและยังเป็นวงจรที่ดำเนินการด้วยความต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลา โดยในบางกรณีก็มีโอกาสที่บางขั้นตอนจะถูกข้ามผ่านไปอย่างรวดเร็วและในบางขั้นตอนอาจจะใช้เวลาดำเนินการมากกว่าขั้นตอนอื่น ขึ้นอยู่กับข้อมูลการรับรู้ที่ได้รับและประสบการณ์หรือความทรงจำของผู้รับข้อมูล

ดังนั้นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมนั้น เป็นผลที่เกิดมาจากกระบวนการของการทำงานและการประมวลผลร่วมกันระหว่างกิจกรรมทางร่างกายและกิจกรรมทางการรับรู้ของผู้ใช้งานพื้นที่ โดยที่มีประสบการณ์และความทรงจำของแต่ละบุคคลเป็นเครื่องมือในการอ้างอิง วัดผล และการตีความ ซึ่งเวลาเป็นเงื่อนไขที่สำคัญต่อพัฒนาการของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ เนื่องจากเวลาเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการรวมตัวขององค์ประกอบต่างๆบนพื้นที่จนกลายเป็นสถานการณ์ต่างๆที่มีความสัมพันธ์กับทั้งกิจกรรมการใช้งานพื้นที่และกิจกรรมทางการรับรู้ และเมื่อเงื่อนไขของเวลาเปลี่ยนก็ส่งผลให้ประสบการณ์ของพื้นที่เปลี่ยนแปลงได้ถึงแม้ว่าสภาพแวดล้อมทางกายภาพของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมจะคงสภาพเดิมตลอดเวลา และถ้าการออกแบบสถาปัตยกรรมคือ การออกแบบและจัดการที่ว่างให้เกิดขึ้นและตอบสนองกับร่างกายมนุษย์ ที่ว่างที่เกิดขึ้นนี้มีความสัมพันธ์กับร่างกายมนุษย์ทั้งในมิติทางด้านกิจกรรมการใช้งานทางด้านกายภาพและกิจกรรมทางด้านการรับรู้ ผลลัพธ์ที่ได้จากการรับรู้ของผู้ใช้งานพื้นที่ก็สามารถเป็นวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมได้ ?

4. การออกแบบการรับรู้: ความเข้าใจต่อปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรม

แนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้ใช้งานที่เกิดขึ้นในพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ทางร่างกายและทางการรับรู้ โดยการค้นหาวิธีการจัดการองค์ประกอบทางกายภาพต่างๆเพื่อให้เกิดคุณลักษณะของพื้นที่ว่างที่สอดคล้องกับประสบการณ์ที่มุ่งหวัง คุณลักษณะของพื้นที่ที่มีวัตถุประสงค์เพียงเพื่อการใช้งานกิจกรรมเท่านั้นจึงมีความแตกต่างจากพื้นที่ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการรับรู้และประสบการณ์ที่มากกว่าการใช้งาน ตัวอย่างเช่น ขนาดของห้องทาน

อาหารที่มีขนาดความกว้าง 10 ก้าวของมนุษย์ย่อมให้ประสบการณ์การทานอาหารที่แตกต่างกับห้องทานอาหารที่มีความกว้าง 20 ก้าว ทั้งๆ ที่ทั้งสองห้องนี้สามารถรองรับกิจกรรมการทานอาหารได้เหมือนกัน เช่นเดียวกันกับคุณลักษณะของพื้นที่ในมิติทางกายภาพด้านอื่นๆ ของห้องนี้ ความสูงของระดับฝ้าเพดาน มุมมองและความสัมพันธ์กับภายนอกของห้องทานอาหารนี้ ดังนั้นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้นเกี่ยวข้องกับวิธีการที่ผู้ใช้สามารถรับรู้และเข้าใจผ่านกิจกรรมการใช้งานที่เป็นไปได้บนพื้นที่ ในส่วนใหญ่พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมถูกกำหนดโดยอ้างอิงกับร่างกายมนุษย์ที่ไม่มีการเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในการกำหนดขนาดและสัดส่วนของพื้นที่เท่านั้น แต่หากต้องการกำหนดประสบการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ เราจำเป็นที่จะต้องอ้างอิงกับร่างกายมนุษย์ที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อเข้าใจความรู้สึกและความเป็นไปได้ในการแสดงออกของผู้ใช้ในพื้นที่

ตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 ในจุดเริ่มต้นของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ สถาปนิกพยายามที่จะให้ความสำคัญกับปรากฏการณ์ที่แสดงออกมาของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมโดยวิธีการสร้างความเคลื่อนไหวของรูปทรงต่างๆของพื้นที่ที่สื่อสารผ่านการรับรู้ทางสายตาของผู้ใช้พื้นที่เป็นสำคัญ แต่การรับรู้และการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์ยังคงถูกแบ่งแยกออกจากกันและการเคลื่อนไหวร่างกายมีบทบาทน้อยกว่าการรับรู้ทางสายตา ในแนวคิดที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรมของพวกเขาทั้งที่ในความเป็นจริงแล้ว ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นของผู้ใช้งานพื้นที่เกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างทั้งสองปัจจัยนี้และมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่ผู้ใช้อยู่ในพื้นที่นั้นๆด้วย

สถาปัตยกรรมไม่สามารถถูกประเมินผลได้จากตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งที่ถูกกำหนดเพื่อให้แสดงถึงทัศนียภาพโดยรวม แต่สถาปัตยกรรมนั้นต้องถูกคิดขึ้นมาจากกลยุทธ์ทางความงามที่การเคลื่อนไหวร่างกายค่อยๆ เปิดเผยความงามนั้นๆ ด้วยความต่อเนื่องของการรับรู้กับปรากฏการณ์ที่แสดงออกมา เราสามารถพิจารณาได้ว่า ประเภทของการเคลื่อนไหวในที่นี้หมายถึงการเคลื่อนที่ของร่างกายเป็นหลัก ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีที่จะเข้าใจปรากฏการณ์ที่แสดงออกมาของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมโดยการเคลื่อนที่เริ่มต้นให้ระบบประสาทสัมผัสที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เก็บเกี่ยวข้อมูลและประมวลผลอย่างต่อเนื่องและก่อร่างสร้างตัวจนเกิดเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ สำหรับพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมนั้นการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานพื้นที่มีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมของพื้นที่อย่างมีนัยยะสำคัญ ในขณะที่เราเคลื่อนที่เข้าใกล้กับภายนอกอาคาร เราผ่านเข้าไปข้างในและเราก็เคลื่อนที่ผ่านไปยังห้องและพื้นที่ภายในอาคารส่วนต่างๆ เรามองเห็นและสัมผัสได้ถึงสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สถาปนิกที่ดีออกแบบและจัดการกับลำดับขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้อย่างชาญฉลาดตามวัตถุประสงค์ของเขา เพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้อาคารอย่างละเอียดอ่อน ประสบการณ์ทางสถาปัตยกรรมเกี่ยวข้องกับทั้งประสบการณ์ทางร่างกายและทางการรับรู้ผ่านการกระทำของร่างกายมนุษย์

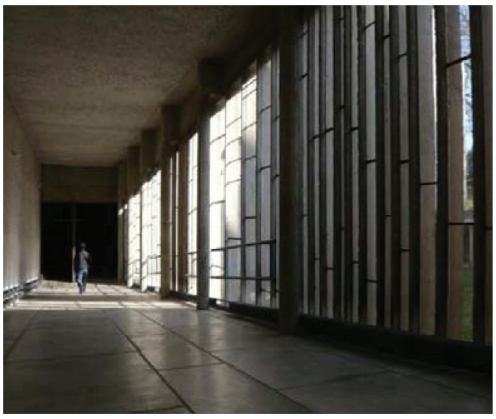
อย่างไรก็ตาม ประสบการณ์การรับรู้ในมุมมองนี้ เราต้องยอมรับว่าการรับรู้ทางด้านการมองเห็นมีประสิทธิภาพในการแปลความหมายมากกว่าการรับรู้ทางด้านอื่นๆ เช่น การได้ยิน หรือการรับรู้อุณหภูมิ ดังนั้นการสร้างการรับรู้ด้านการมองเห็นจึงมักจะถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมของสถาปนิก ยกตัวอย่างเช่น Camillo Sitte จัดวางลำดับคุณสมบัติของ

พื้นที่เป็นส่วนๆก่อนที่จะนำมาเรียงร้อยต่อกัน โดยพื้นที่แต่ละส่วนนี้มีหน้าที่ทางการรับรู้ทางสายตาที่แตกต่างกัน และจะถูกแบ่งได้ออกเป็น 2 ประเภท คือพื้นที่ที่เน้นการรับรู้ทางสายตาและพื้นที่พักสายตา ในทุกๆขณะที่ความสัมพันธ์ของพื้นที่สองประเภทนี้มีการเปลี่ยนแปลงแต่ในขณะเดียวกันนั้นปรากฏการณ์ที่แสดงออกมาของพื้นที่นั้นๆก็จะถูกรับรู้และตีความหมาย ทุกการเคลื่อนไหวส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงภาพที่เห็น และภาพที่เห็นรวมตัวกันเพื่อก่อร่างสร้างประสบการณ์ความรู้สึกของผู้ใช้พื้นที่โดยทั้งหมดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นของผู้ใช้พื้นที่ไม่ใช่เป็นเพียงลำดับของการรวมภาพต่างๆที่เห็นแต่เป็นผลของการแปลงข้อมูลที่รับรู้ได้ทางสายตาต่อองค์ประกอบต่างๆบนพื้นที่ในลักษณะที่เป็นทัศนียภาพ สถาปนิกออกแบบพื้นที่เพื่อช่วยแปลงลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้ใช้ให้เกิดเป็นสภาวการณ์การมองเห็นที่สอดคล้องกันตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เราอาจกล่าวได้ว่าการรับรู้ทางสายตาเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและเป็นที่นิยมที่สุดสำหรับสถาปนิกในการส่งข้อมูลจากพื้นที่ให้กับผู้ใช้งานพื้นที่ รวมถึงยังสามารถมีกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับการรับรู้ด้านอื่นๆได้ โดยการประมวลผลความรู้สึกที่เกิดขึ้นถึงแม้ว่าผู้ใช้พื้นที่อาจจะไม่ได้รับข้อมูลสำหรับประสาทสัมผัสการรับรู้ด้านนั้นโดยตรงในพื้นที่ จากแนวคิดนี้ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่แสดงออกมาของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นของผู้ใช้งานพื้นที่ถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสถาปัตยกรรมโดยสถาปนิกชั้นนำในช่วงยุคของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ ตัวอย่างเช่น Frank Lloyd Wright และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง Le Corbusier

ความสำเร็จของงานสถาปัตยกรรมที่ออกแบบโดย Frank Lloyd Wright ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่ให้ความสำคัญกับความหลากหลายที่สามารถถูกถ่ายทอดและสื่อสารกับผู้ใช้พื้นที่ผ่านประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของพวกเขาเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เขามุ่งมั่นที่จะขยายความหลากหลายของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ด้วยการสร้างความสัมพันธ์ในลักษณะส่วนบุคคลระหว่างผู้ใช้พื้นที่กับองค์ประกอบต่างๆของพื้นที่ เช่น วัสดุ พื้นผิว ปริมาตรของที่ว่าง ฯลฯ โดยที่ความสัมพันธ์นี้ถูกเชื่อมโยงกับการมีส่วนร่วมบนพื้นที่ของผู้ใช้โดยเฉพาะลักษณะการเคลื่อนที่ของพวกเขา ฉะนั้นประสบการณ์ของพื้นที่ถูกทำให้เกิดขึ้นตามแต่วิธีการที่ผู้ใช้งานพื้นที่มีส่วนร่วมด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ผ่านการเคลื่อนที่ของพวกเขาเอง แนวคิดนี้ถูกพัฒนาและประยุกต์ใช้อย่างเป็นรูปธรรมในการออกแบบ Guggenheim Museum, New York ที่เปิดใช้งานในปี 1959 (ภาพที่ 4) โดยการออกแบบเส้นทางสัญจรหลักของอาคารในรูปแบบของทางลาดต่อเนื่องที่พันล้อมพื้นที่โถงส่วนกลางจากชั้นล่างจนถึงชั้นบนสุด ซึ่งหลังคาด้านบนสุดของโถงนี้ถูกคลุมด้วยหลังคากระจก ในมุมมองด้านการใช้งานพื้นที่ทางลาดนี้เป็นทั้งพื้นที่ทางเดินและพื้นที่แสดงชิ้นงานในรูปแบบต่างๆ ส่วนด้านการรับรู้ขณะที่ผู้ใช้งานพื้นที่เคลื่อนที่อยู่บนทางลาดนี้ยังสามารถมีความเชื่อมต่อทางสายตากับพื้นที่ส่วนอื่นๆ ของอาคารได้อีกด้วย ทางลาดต่อเนื่องนี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของอาคารที่สร้างความต่อเนื่องของการเคลื่อนที่พร้อมกับการจัดลำดับของการรับรู้ของผู้ใช้งานพื้นที่เพื่อสร้างความแตกต่างของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างเส้นทางเดินนี้



ภาพที่ 4: Guggenheim Museum, New York
ที่มา: https://pl.pinterest.com/pin/328059154079155426/



ภาพที่ 5 : Le Couvent de la Tourette, France
ที่มา : http://www.utopies-realisees.com/fr/pages/5-sites/fiche-site/couvent-tourette,3.html

ในส่วน Le Corbusier ได้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่าง *"การเคลื่อนไหว"* และ *"การรับรู้"* ผ่านการจัดการที่แสดงออกได้จากผังพื้นของอาคาร ดังคำกล่าวที่ว่า *"ผังพื้นเป็นกลจักรสำคัญในการจัดการ ดวงตาของผู้ชมที่เคลื่อนที่อยู่ในพื้นที่ทำให้ปรากฏความชัดเจนของถนนและบ้านเรือน มันสัมผัสได้ถึงความตื่นเต้นของปริมาตรของวัตถุและของที่ว่างต่างๆที่รวมตัวกันและอยู่รายล้อมดวงตาคู่นั้น ถ้าปริมาตรเหล่านี้ถูกวางอย่างเป็นระบบและไม่เสื่อมสภาพไปตามการเปลี่ยนแปลงต่างๆที่ไม่เป็นแก่นสาร และถ้าระบบในการรวมปริมาตรต่างๆเหล่านี้มีจังหวะที่ชัดเจนไม่เป็นการรวมตัวกันในรูปแบบที่ไม่สอดคล้อง โดยความสัมพันธ์ของปริมาตรและของพื้นที่ได้สัดส่วนที่เหมาะสม ดวงตาจะถ่ายทอดข้อมูลที่ละเอียดอ่อนเหล่านี้ไปยังสมองและก่อเกิดความคิดที่ถูกตีความจากความพอใจของระบบที่ปรากฏขึ้นและถูกรับรู้: มันคือสถาปัตยกรรม"* (Le Corbusier, 1995: 35) จึงเกิดเป็นแนวคิดทางสถาปัตยกรรมที่ถูกเรียกว่า *"การเดินเล่นทางสถาปัตยกรรม"* (Une promenade architecturale)[3] โดยแนวคิดนี้ให้ความสำคัญกับทิศทางการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานพื้นที่บนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม ซึ่งทิศทางการเคลื่อนที่นี้เปรียบกับโครงร่างของการจัดการและการสร้างสรรค์ประสบการณ์ทางการมองเห็นที่เกิดขึ้นจริงผ่าน

[3] Le Corbusier ได้อธิบายไว้ว่า Une promenade architecturale เป็นแก่นสารที่สำคัญของประสบการณ์ทางสถาปัตยกรรม: รูปทรงและปริมาตรภายใต้แสง/ ภายในและภายนอกพื้นที่/ ด้านบนและด้านล่าง ด้านในอาคาร เราเข้าไป เราเดิน เรามองขณะที่ก้าวเดิน และรูปทรงต่างๆได้มีปฏิสัมพันธ์กันรวมตัวกันและมีพัฒนาการร่วมกัน เราไม่หยุดที่จะได้รับการขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่อง และกลยุทธ์ที่ถูกดำเนินการก็ปรากฏขึ้น เราเดิน เราเคลื่อนที่ เราไม่หยุดที่จะเคลื่อนไหวร่างกาย เราพิจารณาได้ว่า มนุษย์รับรู้และชื่นชมพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมได้ด้วยเครื่องมือใด: เรามีดวงตาที่มองเห็นเฉพาะทางด้านหน้า และเราสามารถขยับศีรษะในทิศทางต่างๆ ได้เช่น ในแนวนอนจากด้านซ้ายไปทางด้านขวา หรือในแนวดิ่งจากด้านล่างขึ้นสู่ด้านบน เราหมุนร่างกายได้โดยรอบ ในทุกๆกรณีเราพกพาร่างกายไปด้วยกับขาของเราและเราเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา มันจึงเป็นการรับรู้ที่ต่อเนื่องและก่อร่างสร้างตัวจนกลายเป็นความรู้สึกทางสถาปัตยกรรม

การเคลื่อนที่และดำเนินอยู่อย่างมีช่วงของเวลา รวมกันเป็นสถานการณ์ของ *"การเดินเล่นทางสถาปัตยกรรม"* ยิ่งไปกว่านั้น Le Corbusier ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวร่างกายกับปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับแสง เสมือนเป็นวิธีการค้นพบสถาปัตยกรรม แสงเปิดเผยตัวตนทางกายภาพและคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ขององค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมและในขณะเดียวกันแสงสร้างจังหวะทางการรับรู้และวัตถุประสงค์ทางการเคลื่อนไหวสำหรับผู้ที่เข้ามาในพื้นที่นั้นๆได้

ทั้งนี้ สามารถพบเห็นแนวคิดนี้ถูกประยุกต์ใช้อย่างเป็นรูปธรรมได้จากผลงานของเขาคือ *"Le Couvent de la Tourette"* (ภาพที่ 5) โดยที่ Le Corbusier ใช้องค์ประกอบพื้นฐานทางสถาปัตยกรรม คือ *"ทางเดิน"* เพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์ของพื้นที่อย่างน่าประทับใจ ทั้งความหลากหลายขององค์ประกอบต่างๆและความต่อเนื่องของพื้นที่ว่างข้างเคียง เช่น ความทึบหรือความโปร่งของผนัง การเจาะช่องแสงตามรูปแบบและตำแหน่งที่แตกต่างกัน รวมถึงความลาดเอียงของทางเดินเท้าเอง เป็นต้น บาทหลวงผู้ซึ่งพำนักอยู่ในอาคารและมีหน้าที่ในการต้อนรับผู้เข้าชมอาคารนี้ พยายามถ่ายทอดแนวคิดของสถาปนิกผ่านการบรรยายประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ของอาคารนี้ว่า *"ทันทีที่เห็น เส้นตรงของทางเดินที่ทอดยาวเบื้องหน้าคุณนั้น มันได้นำเสนอเรื่องราวมากมายแก่คุณ ร่างกายของคุณถูกดึงดูดด้วยเส้นต่างๆของทางเดินนี้ซึ่งเป็นไปเองโดยธรรมชาติ และคุณก็จะสามารถมีประสบการณ์ร่วมกับสถาปัตยกรรมนี้ที่ถูกคิดและประกอบขึ้นโดยระบบ "Modulor" สถาปัตยกรรมนี้ปฏิสัมพันธ์กับร่างกายที่เคลื่อนที่ เสมือนหนึ่งการนำทางเข้าสู่พื้นที่ที่มีสัดส่วนสอดคล้องกับร่างกายของคุณและมันเป็นการจัดวางร่างกายลงบนพื้นที่ของมัน อาคารหลังนี้จะถูกเข้าใจได้ยากหากเราเพียงแค่มองมันเหมือนรูปเขียนของศิลปิน เพราะดวงตาไม่ได้ถูกใช้งานเช่นเดียวกับการชื่นชมภาพเขียน ถ้าเราต้องการจะเข้าใจอาคารหลังนี้ มันไม่ควรจะใช้ดวงตาแค่เพื่อการมองดูวัตถุหลากหลายสีและขนาดตามที่ต่างๆ แต่ดวงตาควรจะต้องนำทางการก้าวเดิน และระบบพิกัดที่สอดคล้องกันของปริมาตรขององค์ประกอบต่างๆบนพื้นที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับร่างกายของคุณ นี่คือสิ่งที่สำคัญที่สุดของอาคารหลังนี้"*[4]

จากตัวอย่างผลงานของสถาปนิกทั้งสองคนนี้ เราสามารถพิจารณาประเด็นความแตกต่างในการประยุกต์ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมนุษย์กับการออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมได้ คือ F.L. Wright ประยุกต์การเคลื่อนไหวของร่างกายบนพื้นฐานกิจกรรมการใช้งานของพื้นที่เพื่อเพิ่มประสบการณ์การใช้งานกิจกรรมนั้นๆ คือการผสมผสานกันระหว่างพื้นที่กิจกรรมเพื่อการสัญจร หรือการเคลื่อนที่กับพื้นที่กิจกรรมเพื่อการรับรู้ผลงานศิลปะ (กิจกรรมหลักของอาคาร)เข้าด้วยกัน รวมถึงเพิ่มความเป็นไปได้ในการรับรู้พื้นที่ส่วนอื่นๆของอาคารตามลักษณะการเคลื่อนที่ของผู้ชมขณะที่กำลังชมงานศิลปะ กล่าวคือ เขาออกแบบลักษณะรูปแบบและเส้นทางการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานพื้นที่อาคารของเขาเพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์การรับรู้พื้นที่โดยมีความสัมพันธ์กับความต่อเนื่องของที่ว่าง งานศิลปะและการรับรู้พื้นที่กิจกรรมส่วนอื่นๆภายในอาคารนี้เป็นสำคัญ ในส่วนของ Le Corbusier นั้นให้ความสำคัญกับการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานอาคารเช่นกัน หากแต่

[4] คำบรรยายของบาทหลวงนี้ได้ข้อมูลมาจากภาพยนต์ทางการศึกษาเรื่อง " Le Couvent de la Tourette ความทรงจำจากผู้พักอาศัย" จำทำโดย Mortimore P. เมื่อเดือนกันยายน ปี ค.ศ.1997 และเก็บรักษาอยู่ที่ศูนย์ข้อมูลและสารสนเทศของโรงเรียนสถาปัตยกรรม เมือง Grenoble ประเทศสาธารณรัฐฝรั่งเศส

เป็นการเคลื่อนที่ที่ไม่ได้ถูกกำหนดขึ้นตามวัตถุประสงค์ของการใช้งานพื้นที่อาคารเพียงเท่านั้น ทุกการเคลื่อนที่ของผู้ใช้อาคารในแต่ละส่วนของอาคารจะเกิดประสบการณ์การรับรู้กับคุณลักษณะของที่ว่างภายในอาคารที่แตกต่างกันไปและมีความสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นภายนอกอาคารเป็นสำคัญ โดยเฉพาะปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับแสงธรรมชาติ ความเปลี่ยนแปลงของปริมาตรของที่ว่างที่มีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของมนุษย์บนเส้นทางสัญจรภายในอาคาร ทั้งนี้ลักษณะกิจกรรมการใช้งานหลักของแต่ละอาคารก็เป็นเงื่อนไขสำคัญในการประยุกต์ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมนุษย์กับการออกแบบพื้นที่ในบริบทที่แตกต่างกันออกไป แต่ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้งานพื้นที่ยังคงเป็นวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการออกแบบพื้นที่สำหรับสถาปนิกทั้งสองคนนี้

สรุปแล้วการทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ที่แสดงออกมาของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมนั้นมีความจำเป็นที่จะต้องมีการทำงานร่วมกันระหว่างการเคลื่อนไหวร่างกายและการรับรู้ของผู้ใช้งานพื้นที่ โดยที่สำคัญมันไม่ใช่ความสัมพันธ์ในลักษณะของสาเหตุและผลลัพธ์จากฝ่ายใดไปยังอีกฝ่ายหนึ่ง หากแต่เป็นการปฏิสัมพันธ์แบบพลวัตอยู่ตลอดเวลาระหว่างทั้งสองฝ่ายภายใต้เงื่อนไขของพื้นที่และเวลา ในสถานการณ์จริงบนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมนั้นไม่ได้มีความสัมพันธ์ระหว่างคนกับพื้นที่เพียงเท่านั้น เป็นเรื่องยากที่เราจะอยู่บนพื้นที่เพียงลำพังคนเดียว หากแต่โดยทั่วไปยังมีความสัมพันธ์ทางสังคมในพื้นที่ระหว่างผู้ใช้อาคารด้วยกันอีกด้วย ฉะนั้นการเคลื่อนไหวร่างกายของเรายังเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับองค์ประกอบอื่นๆในพื้นที่ได้ แต่อย่างไรและด้วยวิธีการใด?

5. พฤติกรรมมนุษย์: การสื่อสารกับสภาพแวดล้อมและสังคม

นอกเหนือจากการเป็นวิธีการทำความเข้าใจกับโลกใบนี้แล้ว ร่างกายมนุษย์ยังสามารถเป็นตัวสนับสนุนการสื่อสารระหว่างสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ทางการรับรู้และโดยเฉพาะการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น โดยที่เราสามารถแบ่งออกได้เป็นสองขั้นตอนหลักๆ คือ ในเบื้องต้นการสื่อสารระหว่างร่างกายมนุษย์กับพื้นที่เริ่มก่อร่างสร้างตัวจากการใช้งานพื้นที่ที่ถูกนำเสนอจากองค์ประกอบทางกายภาพต่างๆในพื้นที่ ถัดมาข้อมูลหรือสารทางการรับรู้ต่างๆ ถูกเปิดเผยรูปลักษณ์ของตนเองอย่างค่อยเป็นค่อยไปผ่านการมีส่วนร่วมของการกระทำต่างๆ ของร่างกายในพื้นที่ ในมุมมองนี้เราให้ความสนใจกับการเคลื่อนไหวร่างกายในมิติทางสังคมเป็นพิเศษ ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายแปรเปลี่ยนเป็นวิธีการแสดงออกถึงอัปกริยาที่มีความหมายเพื่อการสื่อสารกับคนอื่นๆในพื้นที่ ซึ่ง Erving Goffman นักมนุษยวิทยาชาวอเมริกันให้คำจำกัดความสำหรับปรากฏการณ์นี้ไว้ว่าคือ *“Glose corporelle”* หมายถึง การใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับผู้อื่นถึงความหมายของการกระทำหรือการแสดงออกถึงความรู้สึกที่มีต่อสภาพแวดล้อมและต่อผู้อื่น โดยที่ลักษณะการแสดงออกทางร่างกายนี้อาจจะเป็นการเลียนแบบท่าทางบางอย่างซึ่งคนอื่นๆ อาจจะไม่สามารถเข้าใจหรือลอกเลียนได้ ดังนั้นการสื่อสารกับผู้อื่นด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายอาจจะมีทั้งลักษณะที่มีความเป็นปัจเจก สามารถเข้าใจได้เฉพาะบางกลุ่มคนเท่านั้น และลักษณะที่มีความเป็นสากล สามารถเข้าใจได้สำหรับคนส่วนใหญ่ ซึ่งในลักษณะที่สองนี้เราเรียกว่า *“Allure Standard”* หรือ *“ท่าทางสากล”* คือ การแสดงออกถึงความหมายที่เป็นที่เข้าใจสำหรับทุกคนในพื้นที่สาธารณะ โดยแน่นอนที่สุดว่า ท่าทางสากลนี้มีความเชื่อมโยงกับการเคลื่อนไหวร่างกายที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้งานและเงื่อนไขทางกายภาพขององค์ประกอบต่างๆบนพื้นที่

ในกรณีทั่วไปของทางเดินเท้าสาธารณะเราจะสังเกตได้ถึงความเร็วปกติในการเดินเท้าของแต่ละคน แม้ว่าจะมีความเร็วที่อาจจะแตกต่างกันแต่เราก็ยังสามารถบอกได้ว่าแต่ละคนยังคงเดินอยู่ในสภาวการณ์ปกติของแต่ละคนหรือไม่ ซึ่งความปกติหรือไม่ปกตินี้ถ่ายทอดและรับรู้ได้ด้วยการมองเห็นเป็นสำคัญ ยกตัวอย่างเช่น ถ้าเราสังเกตเมื่อเวลาที่มีคนสองคนกำลังเดินมาด้วยกันบนทางเดินเท้าหรือบนพื้นที่สาธารณะสักที่หนึ่ง แล้วสองคนนี้กำลังพูดคุยหรือแสดงอัปกริยาทางกายที่บ่งบอกถึงความสนิทสนมกัน คนอื่นๆบนพื้นที่นี้ก็จะไม่เคลื่อนที่ผ่านระหว่างสองคนนี้และยังมีการเว้นระยะห่างในการเคลื่อนที่บริเวณใกล้เคียงอีกด้วย ฉะนั้นเราจะเห็นได้ว่าลักษณะการไหวร่างกายบนพื้นที่สาธารณะด้วยคุณลักษณะแบบ *“ท่าทางสากล”* นั้นสามารถสร้างพื้นที่ว่างที่ถูกครอบครองได้ รวมถึงยังแสดงออกถึงความเป็นกลุ่มของบุคคลได้อีกด้วย โดยที่การสื่อสารที่แสดงออกมาและถูกรับรู้ได้นั้นยังส่งผลต่อการเคลื่อนที่และพฤติกรรมของคนอื่นๆบนพื้นที่เดียวกันได้อีกด้วย

ในมุมมองตรงกันข้าม เราสามารถพิจารณาได้ว่า ถ้าการแสดงออกทางร่างกายยิ่งมีความแตกต่างจาก *“ท่าทางสากล”* มากขึ้นเท่าไร การแสดงออกนั้นยิ่งให้ความหมายที่ชัดเจนมากขึ้นเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น การเดินด้วยท่าทางที่เคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายอย่างมากและมีความเร็วมากกว่าการเดินปกตินั้น เป็นการถูกถ่ายทอดและจะตีความหมายว่า *“เร่งรีบ”* ยิ่งไปกว่านั้นการแสดงออกในค่าระดับที่มากกว่าหรือน้อยกว่าค่าระดับของ *“ท่าทางสากล”* นั้นต้องการพื้นที่ว่างโดยรอบและพื้นที่ที่ถูกครองครองที่ไม่เท่ากันสำหรับการเคลื่อนไหวที่มีวัตถุประสงค์อย่างเดียวกันบนพื้นที่เดียวกัน และยังส่งผลถึงพฤติกรรมของคนอื่นๆบนพื้นที่ไม่เหมือนกันอีกด้วย ในกรณีของการเคลื่อนไหวแบบ *“เร่งรีบ”* เมื่อการสื่อสารถูกรับรู้อย่างสมบูรณ์ คนอื่นๆบนพื้นที่ก็จะพยายามหลบเส้นทางการเคลื่อนที่ของบุคคลนี้ ส่งผลให้เขามักจะมีเส้นทางเดินที่โล่ง ไม่มีคนมาขวางมากกว่าคนที่มีการเคลื่อนไหวด้วย *“ท่าทางสากล”* ซึ่งเป็นผลมาจากพฤติกรรมการแสดงออกของเขาเอง

สรุปแล้วการสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมโดยผ่านพฤติกรรมและการเคลื่อนไหวร่างกายนั้นสามารถสะท้อนมูลเหตุในการเกิดการสื่อสารนั้นได้ 2 กรณี คือ ปัจจัยภายใน คือ ความตั้งใจของบุคคลนั้นที่ต้องการจะแสดงออกมา และปัจจัยภายนอก คือ สถานการณ์จริงที่กำลังเกิดขึ้นบนพื้นที่ที่ไม่ใช่การกระทำของบุคคลนั้น หากแต่เพียงเมื่อเขาเริ่มแสดงการเคลื่อนไหวเพื่อตอบรับกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วนั้น การกระทำของเขาก็จะส่งผลต่อคนอื่นๆในพื้นที่ต่อไป การสื่อสารกับสภาพแวดล้อมและคนอื่นๆ นี้มีความเป็นพลวัต และสามารถเปลี่ยนเปลี่ยนตามเงื่อนไขของเวลา การเคลื่อนไหวร่างกายมีความเกี่ยวโยงอย่างลึกซึ้งกับความคิดและจิตใจ ร่างกายของเราเคลื่อนไหวเหมือนดั่งที่ความคิดและจิตใจเคลื่อนไหว คุณภาพของการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นการรับรองการแสดงออกของความคิดและจิตใจในช่วงเวลานั้นๆ มันเป็นความสัมพันธ์ระหว่าง ร่างกายกับจิตใจ ที่แสดงออกมาต่อสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นและเงื่อนไขต่างๆ ที่รวมตัวกันอยู่บนพื้นที่ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

6. การออกแบบสถาปัตยกรรม: การออกแบบพฤติกรรมมนุษย์

โดยทั่วไปการออกแบบสถาปัตยกรรมนั้นให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์พื้นที่ว่างเพื่อประโยชน์การใช้งานและกิจกรรมของพื้นที่นั้นๆ การเรียนการสอนในโรงเรียนสถาปัตยกรรมส่วนใหญ่มุ่งเน้นให้นักศึกษาเริ่มต้นกระบวนการออกแบบด้วยการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่การใช้งานส่วนต่างๆของอาคาร (Functional Relationship Diagram) ก่อนที่จะเริ่มทำงานในรายละเอียดและเงื่อนไขที่สำคัญอื่นๆและจบด้วยการประกอบร่างส่วนต่างๆเหล่านี้โดยรวมกันจนเป็นพื้นที่ 3 มิติและสถาปัตยกรรม

ดังนั้นเงื่อนไขที่มักจะใช้ในการออกแบบ คือ ขนาดและระยะของการใช้งานองค์ประกอบทางกายภาพที่สอดคล้องสัดส่วนร่างกายของมนุษย์ วัตถุหรือเครื่องใช้ต่างๆ พื้นที่ว่างในการใช้งาน และสุดท้ายคือเพื่อกำหนดขนาดหรือมิติเบื้องต้นของห้องต่างๆในอาคาร ดังที่เราจะเห็นได้จากการอ้างอิงหนังสือประเภท *"Neufert Architects' Data"* ซึ่งให้ข้อมูลระยะและพิกัดความสัมพันธ์ของการใช้งานกิจกรรมต่างๆ โดยเปรียบเทียบกับสัดส่วนของร่างกายมนุษย์อย่างละเอียด รวมถึงการให้ข้อมูลเชิงปริมาณขององค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับกิจกรรมที่รวมอยู่ในอาคารแต่ละประเภทในขนาดที่หลากหลาย หากแต่ข้อมูลเหล่านี้ให้ความสำคัญกับการใช้งานทางกายภาพของร่างกายเพียงด้านเดียว ซึ่งไม่ได้ครอบคลุมการใช้งานทางการรับรู้และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ใช้พื้นที่ เปรียบได้กับการออกแบบห้องทานอาหารให้ทานอาหารได้ตามจำนวนบุคคลที่กำหนด สาระสำคัญในการออกแบบพื้นที่คือการวางโต๊ะทานอาหารและจำนวนเก้าอี้นั่งให้เพียงพอและมีการใช้งานได้เท่านั้น แต่ไม่ได้คำนึงถึงความรู้สึกหรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับบุคคลเหล่านี้ที่ได้มาทานอาหารในห้องทานอาหารนี้ การเคลื่อนไหวและพฤติกรรมการใช้งานห้องอาหารของบุคคลเหล่านี้ไม่ได้ถูกออกแบบและวางแผนให้เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน

ในมุมมองนี้การเริ่มต้นกระบวนการออกแบบอาจจะไม่ได้เริ่มจาก *"Functional Relationship Diagram"* เสมอไปแต่สามารถที่จะเริ่มต้นจากการวิเคราะห์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ของพฤติกรรมของผู้ใช้งานพื้นที่กับพื้นที่ *"Behavior Relationship Diagram"* เพราะพฤติกรรมของผู้ใช้งานพื้นที่สามารถสะท้อนคุณภาพ และคุณลักษณะของสภาพแวดล้อมที่สถาปนิกต้องการออกแบบได้เป็นอย่างดี

ตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 20 แนวคิดทางการออกแบบสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของผู้ใช้งานอาคารเริ่มถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างเป็นรูปธรรมสำหรับสถาปนิกที่มีชื่อเสียงบางกลุ่ม โดย Richard Meier ก็เป็นส่วนหนึ่งในสถาปนิกกลุ่มนี้ ซึ่งให้ความสนใจกับประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้งานอาคารโดยอ้างอิงกับลักษณะพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของร่างกาย โดยในปี 2004 เขาได้ออกแบบโบสถ์ "ST. Jubilée" (ภาพที่ 6 และ 7) ที่กรุงโรม ประเทศอิตาลี โดยมีวัตถุประสงค์ให้





ภาพที่ 6 และ 7: ทัศนียภาพภายนอกและภายในโบสถ์ ST. Jubilée โดย Richard Meier
ที่มา: https://revistaaxxis.com.co/noticia/749_blanca-arquitectura

ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้ที่เข้าใช้โบสถ์นี้ใกล้เคียงกับประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการเข้าใช้โบสถ์ *"ST. Yves de la Sapience"* และ *"ST. Charles aux quatre fontaines"* ซึ่งเป็นโบสถ์ที่เก่าแก่ และมีความสำคัญอย่างมากทั้งทางประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมและการท่องเที่ยวของกรุงโรม เขาเริ่มต้นการทำงานออกแบบนี้ด้วยการเก็บข้อมูลและเฝ้าสังเกตพฤติกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้ใช้โบสถ์ทั้งสองแห่งข้างต้น และนำเอาคุณลักษณะดังกล่าวมาเป็นเงื่อนไขที่จะต้องสร้างสรรค์ให้พฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นในโบสถ์ที่เขากำลังออกแบบ

การเคลื่อนที่ผ่านเข้าสู่พื้นที่ภายในของโบสถ์ด้วยลักษณะการเปลี่ยนผ่านที่มีความไม่ต่อเนื่องและมีความแตกต่างของการปิดล้อมพื้นที่ภายในและภายนอกอย่างชัดเจน ทันทีที่เข้าสู่ภายในสายตาผู้คนเริ่มปรับระดับจากด้านล่างมุ่งสู่ด้านบนของห้องภายในที่มีปริมาตรที่ว่างขนาดใหญ่กว่าปกติ ยิ่งก้าวเดินเข้าไปสายตายิ่งเคลื่อนที่อยู่ในระดับของการเงยหน้ามองท้องฟ้าและจบลงด้วยการปรับจุดนำสายตาลงมาสู่พระแท่นที่ประทับของพระเยซูที่ส่วนปลายของพื้นที่ภายใน คุณลักษณะของพฤติกรรมนี้ถูกนำมาใช้ในงานออกแบบของเขา ดังคำกล่าวที่ว่า *"เมื่อเราเดินเข้ามาที่นี่เหมือนที่โบสถ์หลายๆแห่งในกรุงโรม มันเป็นเรื่องสำคัญที่เราจะได้รับความรู้สึกถึงพื้นที่ที่เราสามารถเงยหน้ามองดูท้องฟ้าได้ด้วยวิธีการเดียวกัน แต่ที่นี่มันเป็นเรื่องยาก คุณภาพของพื้นที่และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมมันแตกต่างไป แต่สิ่งที่เหมือนกันคือเรามีสายตาที่สามารถทอดยาวไปด้านบน และปล่อยความคิดให้เป็นอิสระจากวิถีชีวิตประจำวันของเราได้"*[5] สำหรับ Richard Meier พฤติกรรมที่ผู้ใช้งานแสดงออกมานั้นสามารถสะท้อนได้ถึง 2 ประเด็น คือ 1) พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมนั้นได้ถูกรับรู้และใช้งานได้อย่างไร ? และ 2) การสร้างสรรค์และการรวมตัวกันขององค์ประกอบทางกายภาพของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมนั้นสามารถถูกแปรเปลี่ยนเป็นความรู้สึกและประสบการณ์ของพื้นที่ได้อย่างไร ? กล่าวโดยสรุปคือ พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมสามารถถูกกำหนดคุณภาพได้ด้วยคุณลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้ใช้ที่เกิดขึ้นจริงบนพื้นที่

7. บทสรุป

ดังที่กล่าวไปทั้งหมดของบทความนี้ หากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นของพื้นที่เป็นความเข้าใจกับปรากฏการณ์ที่แสดงออกมาของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมบนพื้นฐานของการใช้งานกิจกรรมที่ถูกนำเสนอโดยพื้นที่และมีความจำเป็นที่จะต้องมีการทำงานร่วมกันระหว่างการเคลื่อนไหวร่างกายและการรับรู้ของผู้ใช้งานพื้นที่แล้วนั้น การออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมอาจจะหรือคงจะไม่ใช่เพียงแค่การออกแบบพื้นที่ว่างเพื่อรองรับการใช้งานกิจกรรมบนพื้นที่เท่านั้น แต่ควรจะเป็นการออกแบบที่คำนึงถึงพฤติกรรมของผู้ใช้งานบนพื้นที่อีกด้วย หรืออาจกล่าวได้ว่าการออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมในบางมุมมองนั้น คือ การออกแบบ

[5] คำบรรยายของ Richard Meier นี้ได้ข้อมูลมาจากภาพยนต์เรื่อง "Richard Meier at Rome : โบสถ์ ST. Jubilé" จัดทำโดย Blackwood M. ปี คศ. 2005 ที่ประเทศสาธารณรัฐเยอรมัน เผยแพร่ที่ ARTE วันเสาร์ที่ 3 ธันวาคม ปี ค.ศ. 2005 เวลา 20.15 น.

สถานการณ์การเคลื่อนไหวร่างกายสำหรับผู้ใช้งานพื้นที่ เนื่องจากการเคลื่อนไหวนี้สามารถสะท้อนได้ถึง *"สิ่งที่ผู้ใช้งานพื้นที่เป็น"* และ *"สิ่งที่ผู้ใช้งานพื้นที่ประสบพบเจอ"* บนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมนั้นๆ ในกรณีแรกการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นการตอบสนองต่อปัจจัยภายในที่เฉพาะเจาะจงของผู้ใช้พื้นที่แต่ละบุคคล เช่น วิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่แตกต่าง รวมถึงความตั้งใจในการกระทำใดๆเพื่อวัตถุประสงค์ของเขาเอง ในกรณีที่สองเป็นการตอบสนองต่อปัจจัยภายนอกของผู้ใช้พื้นที่ เช่น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง รวมถึงการรับรู้และความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับสภาพแวดล้อมที่เขามีส่วนร่วมอยู่ ในแต่ละสถานการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่นั้นการเคลื่อนไหวด้วยเหตุปัจจัยทั้งสองกรณีมีปฏิสัมพันธ์และมีพัฒนาการร่วมกันอยู่ตลอดเวลา

ดังนั้นสถาปนิกควรจะต้องมีจินตนาการที่ละเอียดอ่อนถึงความเป็นไปได้หรือความเป็นไปไม่ได้สำหรับเหตุการณ์ที่จะต้องเกิดขึ้นบนพื้นที่ผ่านการออกแบบและจัดการพื้นที่ด้วยรูปแบบและวิธีการที่มีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างสรรค์สถานการณ์ต่างๆที่มีความสัมพันธ์กับทั้งด้านร่างกายและด้านการรับรู้ของผู้ใช้พื้นที่

บรรณานุกรม

- Arnheim, Rudolf. (1986). **Dynamique de la forme architecturale**. (In French). **[The Dynamics of architectural form]**. Liège: Pierre Mardaga.
- COHEN, Bonnie Bainbrigde. (2002). **Sentir, ressentir et agir**. (In French). **[L'anatomie exp´rimentale du Body-mine centering]**. Nouvelles de danse. Bruxelles: Ed. Contredanse.
- Goffman, Irving. (1990). **La mise en sc`ne de la vie quotidienne 2: les relations en public**. (In French). **[Behavior in public places]**. Paris: Ed. de Minuit.
- Hall, Edward T. (1966). **La dimension cach´e**. (In French). **[The Hidden Dimension]**. Paris: Ed. du Seuil.
- Laban, Rudolf. (2003). **Espace dynamique**. (In French). **[A Vision of Dynamic space]**. Nouvelles de danse. Bruxelles: Ed. Contredanse.
- Laban, Rudolf. (1994). **La maîtrise du mouvement**. (In French). **[The Language of Movement]**. Arles: Actes sud.
- Le Corbusier. (1995). **Vers une Architecture**. (In French). **[Towards a new Architecture]**. Paris: Flammarion.
- Le Corbusier. (2000). **Le Modulor**. (In French). **[Le Modulor]**. Berlin: Birkhäuser.
- Livet, Pierre. (1994). **La Communaut´ virtuelle. Action et communication**. (In French). **[The Virtual community]**. Combas: Ed. De l'Eclat.
- Norberg-Schulz, Christian. (1997). **L'art du lieu**. (In French). **[The Art of places]**. Paris: Ed. Le Moniteur.
- Rasmussen, Steen Eiler. (2002). **D´couvrir l'architecture**. (In French). **[Experiencing architecture]**. Paris: Ed. du Linteau.

- Preamechai, Sarawut. (2006). **Dispositifs architecturaux et Mouvement qualifi´s**. (In French). **[Architectural configurations and Qualified movements]**. Doctorat: Architecture, Université Pierre Mendès France Grenoble 2.
- Sauvageot, Anne. (2003). **L'´preuve des sens. De l'action sociale ` la r´alit´ virtuelle**. (In French). **[The tests of senses]**. Paris: Presses Universitaires de France.
- Sitte, Camillo. (1990). **L'art de bˆtir les villes**. (In French). **[The Art of Building cities]**. Paris : Livre et communication.
- Thibaud, Jean-Paul. (1992). **Le baladeur dans l'espace public urbain**. (In French). **[The Walking in public urban places]**. Doctorat: Urban planning, Université Pierre Mendès France Grenoble 2.
- Tixier, Nicolas. (2001). **Morpho-dynamique des ambiances construites**. (In French). **[The Morphology and Dynamic of physical ambiances]**. Doctorat: Science of Engineer, Université de Nantes.
- Tschumi, Bernard. (2000). **Manhattant Transcripts. in: Danse et architecture**. (In French). **[Manhattant Transcripts]**. Nouvelles de danse 42/43. Bruxelles: Ed. Contredanse.
- Wright, Frank Lloyd. (2003). **L'avenir de l'architecture**. (In French). **[The future of Architecture]**. Paris: Ed. du Linteau.
- Zevi, Bruno. (1959). **Apprendre ` voir l'architecture**. (In French). **[Learning to see Architecture]**. Paris: Ed. de Minuit.