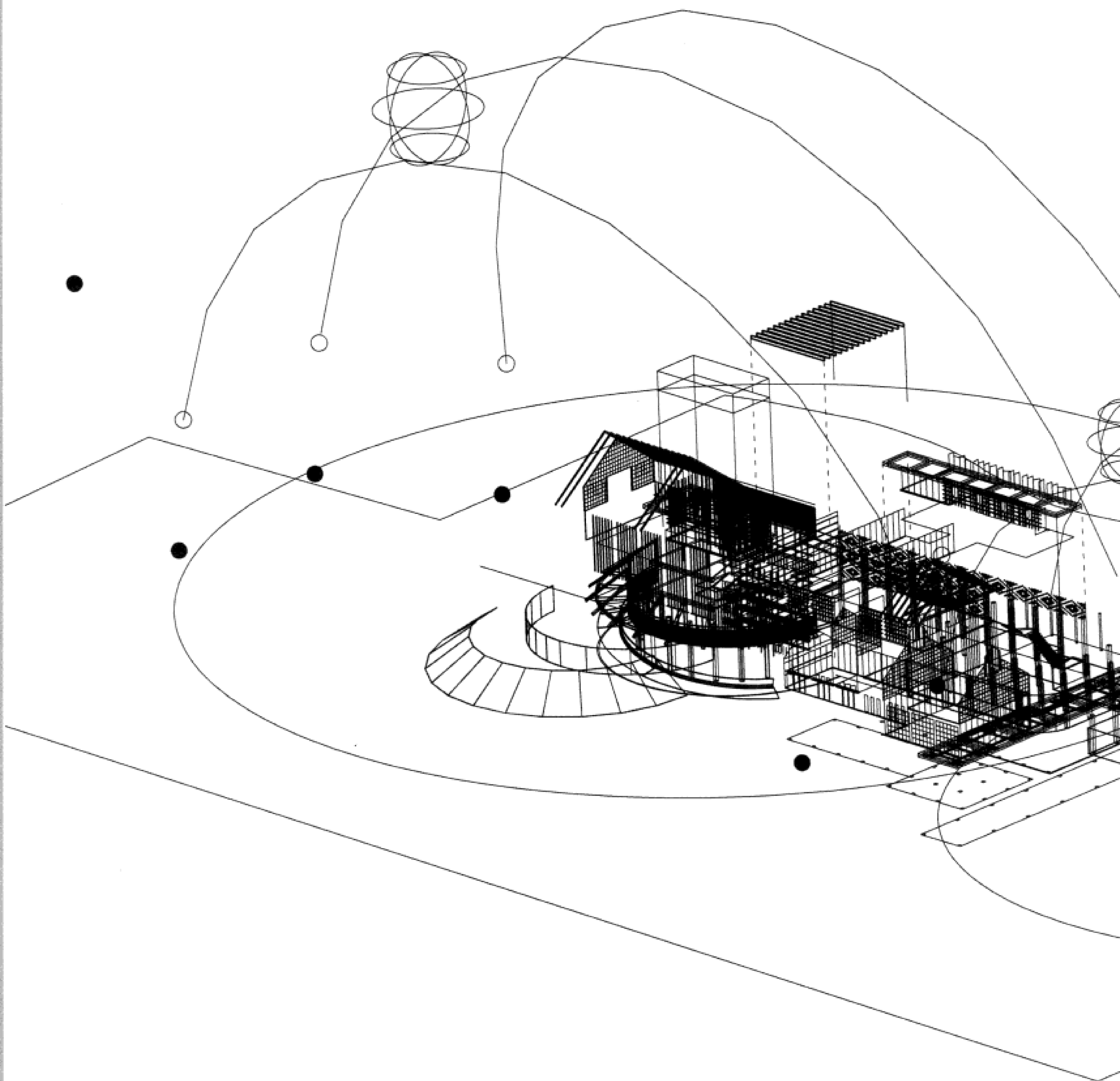




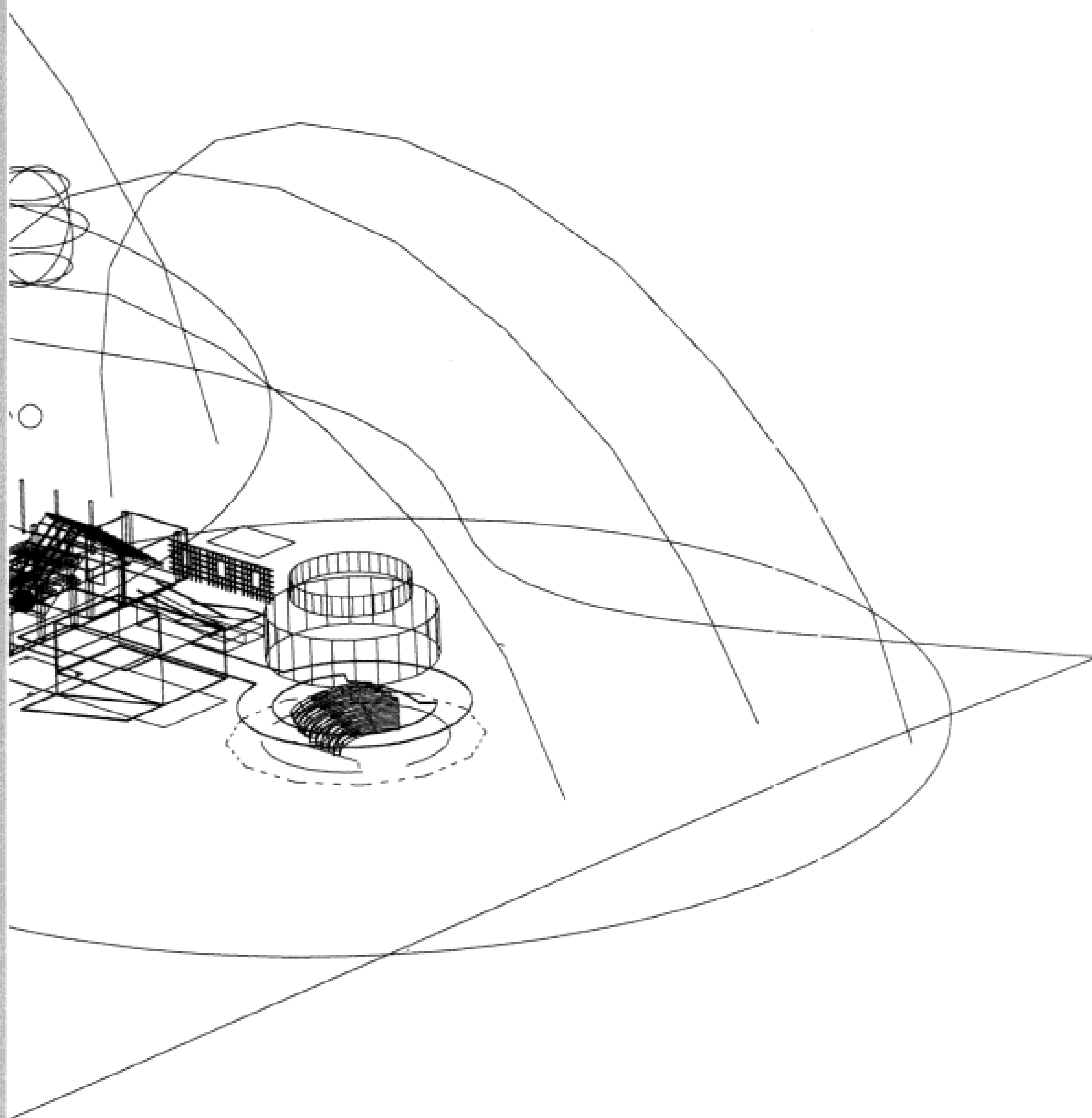
Shadow Plays Art Center :

Light and Shadows Phenomena

Architecture

ศูนย์ศิลปะการแสดงหนังตะลุง :
สถาปัตยกรรมแห่งปรากฏการณ์แสงและเงา

พินัย สิริเกียรติกุล





ภาพที่ 1 อุโบสถวัดบึงทองหลาง กรุงเทพฯ



ภาพที่ 2 โครงการศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา จ.อยุธยา



ภาพที่ 3 ศาลากาญจนาภิเษก วัดระฆัง ธนบุรี

ทฤษฎีเกี่ยวกับความเป็นไทยทางสถาปัตยกรรม

ขณะนี้ถือได้ว่า เป็นยุคที่เรากำลังแสวงหาเอกลักษณ์ประจำชาติทางด้านสถาปัตยกรรม¹ รูปแบบสถาปัตยกรรมในอดีตจำนวนมากถูกนำมาปัดฝุ่นใช้ใหม่ เพื่อเป็นรูปแบบตัวแทนของเอกลักษณ์ไทย

ข้าพเจ้ารู้สึกสนใจต่อแนวทางการออกแบบเช่นนี้ โดยธรรมชาติของการสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมนั้น ย่อมเป็นผลผลิตอันเกิดจากวิถีชีวิต สังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีการก่อสร้างที่แตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย การหยิบยืมรูปแบบซึ่งเป็นผลสรุปสุดท้ายของงานสถาปัตยกรรมโบราณ ซึ่งเคยอยู่ท่ามกลางสังคมและวัฒนธรรมแบบหนึ่งมาใช้กับงานสถาปัตยกรรมในปัจจุบันซึ่งมีสภาพแวดล้อมที่ต่างกันออกไป โดยไม่มีเหตุผลที่เกี่ยวข้องหรือความจำเป็นบนพื้นฐานของวิถีชีวิตความเป็นอยู่เลย นอกเสียจากความต้องการสร้างเอกลักษณ์แล้ว ออกจะเป็นกระบวนการที่ผิดธรรมชาติของการออกแบบงานสถาปัตยกรรมในทฤษฎีของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าขอยกตัวอย่างถึงงานสถาปัตยกรรมที่อ้างได้ว่ามีลักษณะไทยบางชิ้นต่อไปนี้ เพื่อยืนยันกับความคิดข้างต้น

1. อุโบสถวัดบึงทองหลาง กรุงเทพฯ

สร้างขึ้นในปัจจุบันด้วยรูปแบบของงานสถาปัตยกรรมสมัยอยุธยา หากลองคิดว่ารูปแบบของงานสถาปัตยกรรมที่แตกต่างกันเป็นตัวแทนของแต่ละยุคสมัย การลอกเลียนรูปแบบของงานสถาปัตยกรรมสมัยอยุธยาเมื่อกว่า 200 ปีมาแล้ว มาใช้สร้างในปัจจุบันอย่างในกรณีของวัดบึงทองหลางแห่งนี้ สร้างความสับสนทางประวัติศาสตร์แก่เราหรือไม่?

¹ ปรากฏการณ์นี้กินเวลานานมาเกือบ 2 ทศวรรษแล้ว อย่างน้อยก็ตั้งแต่ที่คณะกรรมการอนุกรรมการส่งเสริมสถาบันแห่งชาติ ได้มอบให้สำนักงานเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติร่วมมือกับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จัดสัมมนาเรื่อง “เอกลักษณ์สถาปัตยกรรมในประเทศไทย” ในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2527 อ้างถึงใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, เอกสารวิชาการและสรุปผลการสัมมนาเรื่อง เอกลักษณ์สถาปัตยกรรมในประเทศไทย (กรุงเทพ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2527)

2. โครงการศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา

มีการนำลักษณะของงานสถาปัตยกรรมสมัยอยุธยามาใช้ในการออกแบบ เพื่อสื่อถึงเนื้อหาและบริบททางประวัติศาสตร์ของความเป็นศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา ซึ่งหากพิจารณาในแนวความคิดเช่นนี้ก็ดูจะไปด้วยกันได้ดี เพราะการหยิบยืมรูปแบบของงานสถาปัตยกรรมในอดีตมาใช้นั้น หากมีความสัมพันธ์ของเหตุผลที่เกี่ยวข้องกัน รูปแบบนั้นก็ย่อมถูกนำมาใช้ได้ใหม่โดยไม่ขัดเขินอะไร หากไม่ติดที่ว่า มีการนำรูปแบบของพระมณฑปที่มักใช้กับอาคารทางพุทธศาสนาหรืออาคารที่เกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์ อันเป็นรูปทรงสัญลักษณ์ที่ให้ความรู้สึกศักดิ์สิทธิ์ (ด้วยเพราะเป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูป หรือพระไตรปิฎก หรือรอยพระพุทธรูปจำลอง หรือใช้เป็นที่พักประทับของพระมหากษัตริย์²) ซึ่งในทางสถาปัตยกรรมแล้ว อาคารที่เป็นเรือนยอดอย่างพระมณฑปนี้ ถือเป็นอาคารที่มีฐานานุศักดิ์สูงสุด การหยิบยืมรูปแบบของพระมณฑปมาใช้กับอาคารโถงทางเข้าเพื่อการสร้างจุดเด่น โดยมีที่ว่างภายในเป็นแค่เพียงโถงต้อนรับธรรมดา นั้นตั้งคำถามกับเราว่า มีความเหมาะสมหรือไม่ในแง่ของการนำมาใช้ การหยิบยืมรูปแบบของงานสถาปัตยกรรมในอดีตมาใช้นั้น ควรมีหลักเกณฑ์พิจารณาทางด้านฐานานุศักดิ์ของอาคารบางประเภทหรือไม่? ประการใด?

3. ศาลากาญจนภิเษก วัดระฆัง ธนบุรี

สร้างด้วยเทคโนโลยีคอนกรีตเสริมเหล็กในปัจจุบัน ซึ่งแน่นอนว่า การรับวิธีก่อสร้างอาคารด้วยคอนกรีตย่อมไปกระทบเงื่อนไขของการเข้าถึงความงามของไม้อย่างไม่ต้องสงสัย³ แต่สถาปนิกยังคงลักษณะของสุนทรียภาพของงานแบบเครื่องไม้ไว้เช่นเดิม ไม่ได้แสดงการออกแบบตลอดจนคิดสร้างสุนทรียภาพที่ต่างออกไป เพื่อให้เหมาะสมกับคุณสมบัติของวัสดุใหม่ชนิดนี้ เราจึงพบว่า คันทวยคอนกรีตเสริมเหล็กขนาดมหึมาจึงถูกขยายขนาดเพื่อให้ได้สัดส่วนของรูปด้านตามแบบเดิมในกรณีที่อาคารขนาดใหญ่ขึ้น โดยละทิ้งหน้าที่ในการค้ำยันน้ำหนักจากชายคาลงสู่ตัวอาคารไป เหลือเพียงหน้าที่ของการเป็นองค์ประกอบประดับตกแต่งแต่ประการเดียว

² สมคิด จิระทัศนกุล, วัด : พุทธศาสนสถาปัตยกรรมไทย (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544), 213.

³ ทานีซากิ จุนชิโร, เียนเงาสลัว, แปลโดย สุวรรณ วาศิไศยวรรณ, พิมพ์ครั้งที่ 2 (อยุธยา: ทานตะวัน, 2537)

สร้างความสับสนกับเราว่า ถ้าเป็นอย่างนี้เสียแล้ว องค์ประกอบนี้ ยังสมควรจะมีอยู่อีกหรือไม่? และถ้ามี ทำไมจึงจำเป็นต้องมี?

เท่าที่ยกตัวอย่างมาก็คงแสดงให้เห็นแล้วว่า การนำรูปแบบของงานสถาปัตยกรรมในอดีตมาใช้โดยขาดความเข้าใจและเหตุผล และปราศจากความคิดที่ชัดเจนในการปรับเอารูปแบบในอดีตมาใช้นั้น งานสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นย่อมไม่ใช่งานที่บรรลุเป้าหมายในเชิงคุณค่าทางสถาปัตยกรรม⁴ การออกแบบสถาปัตยกรรมไทยโดยเริ่มต้นจากรูปแบบ สไตล์ โดยไม่ยอมปรับให้เหมาะสมกับเงื่อนไขที่ส่งผลถึงอย่างแท้จริง ย่อมนำเราหลงทางอยู่ในวังวนของอดีต

จากจุดนี้เองทำให้ข้าพเจ้าเริ่มตั้งคำถามว่า เราสามารถแสดงความเป็นไทยในงานสถาปัตยกรรมด้วยการเริ่มต้นจากเงื่อนไขอื่นๆที่ไม่ใช่แค่รูปแบบก่อนจะได้หรือไม่?

ลักษณะรูปแบบภายนอกของงานสถาปัตยกรรมนั้นกล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่เรารับรู้และสามารถจดจำได้ง่ายที่สุด แต่ในความเป็นจริง ตัวมันเองกลับเป็นผลพวงที่มาจากปัจจัยอื่น ๆ เช่น มวล รูปทรง ปริมาตร วัสดุ ที่ว่าง การจัดที่ว่าง ฯลฯ ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้ต่างหากที่ส่งผลต่อประสบการณ์ความรู้สึกที่แท้จริงของเรา เช่น เราจะรู้ได้ถึง เวลา แสง-เงา ผิวสัมผัสของวัสดุ และรายละเอียดอื่นๆที่ร่วมกันทำปฏิกิริยาต่อกันในที่ว่างทางสถาปัตยกรรมแห่งนั้น เราจะรู้สึกถึงผิวสัมผัสได้เมื่อเราเอื้อมมือไปจับ สัมผัสได้ถึงแสงแดดที่ส่องมาจากพระอาทิตย์ที่กำลังโคจรอยู่ภายนอก รับรู้ได้ถึงขนาดและสัดส่วนอาคารที่สัมพันธ์กับตัวเรา หรือแม้กระทั่งได้กลิ่นที่อบอวลและโสตเสียงที่ก้องกังวาลอยู่ในนั้น ความรู้สึกสัมผัสเหล่านี้ทั้งหมดอาจรวมอยู่ในหนึ่งประสบการณ์การรับรู้ที่ซับซ้อนเกินกว่าจะสามารถบรรยายหรือแยกแยะได้ ที่เรียกว่า การรับรู้ปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรม (Perception of Architectural Phenomena) มิติที่หลากหลายในปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรมต่างๆเหล่านี้เอง ที่ข้าพเจ้าเห็นว่าสามารถนำมาใช้เพื่อแสดงออกถึงลักษณะไทยทางสถาปัตยกรรมได้ โดยไม่อาศัยเพียงแค่รูปแบบหรือสไตล์เพียงอย่างเดียว

⁴ Siegfried Gideon, Space Time and Architecture (Cambridge, Harvard University Press, 1956), 5, อ้างถึงใน วิวัฒน์ เตมียาภรณ์, “ข้อสังเกตบางประเด็นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม”, เอกสารวิชาการและสรุปผลการสัมมนาเรื่องเอกลักษณ์สถาปัตยกรรมในประเทศไทย (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2527), 88.

ภาพที่ 4 รุ่งกินน้ำ

ที่มา : Mille, Mariette S., Light Revealing
Architecture (New York: Van Nostrand
Reinhold, c1996), 7.

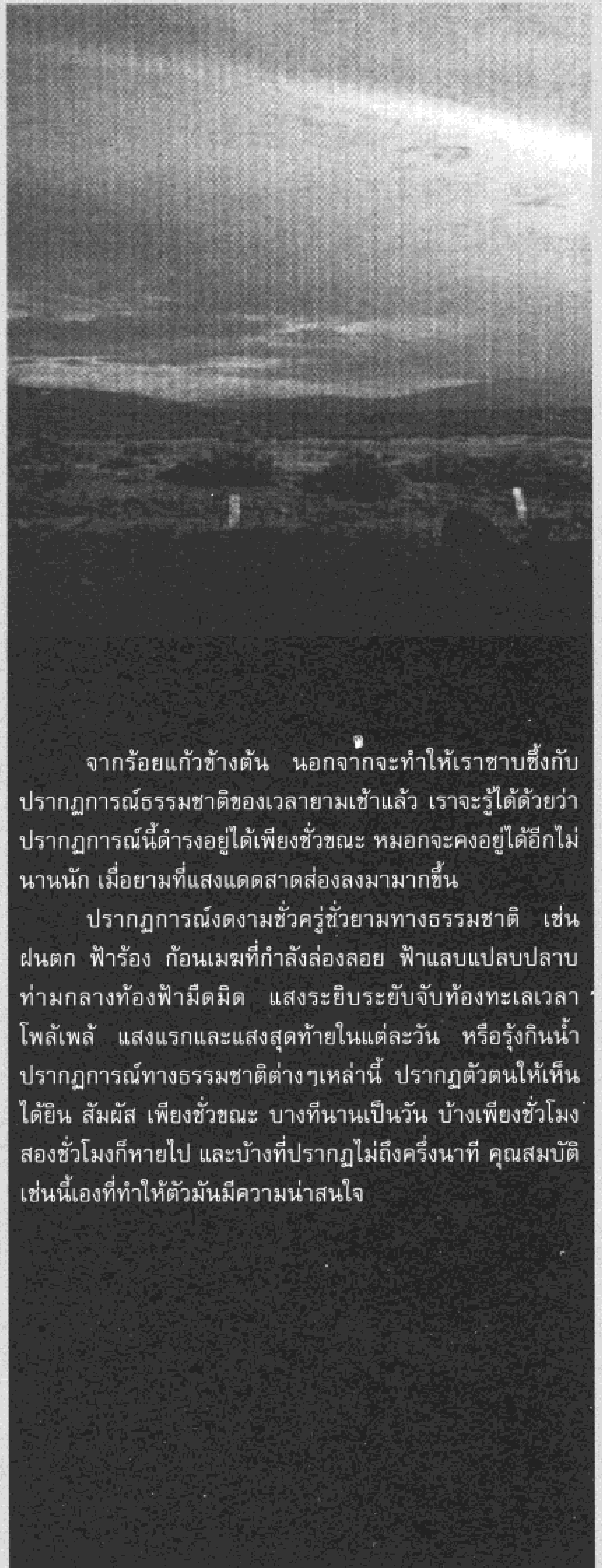
แนวคิดพื้นฐาน – สถาปัตยกรรมแห่งปรากฏการณ์

ปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรมคืออะไร สิ่งใกล้เคียงที่จะอธิบายถึงคุณสมบัติของมันได้เห็นจะเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ข้อแตกต่างของทั้งสองอย่างนี้อยู่ที่ว่าปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรมนั้น เกิดมาจากการตั้งใจของเราเอง (Intentionality) ส่วนปรากฏการณ์ทางธรรมชาติจะเป็นผลมาจากธรรมชาติ (Natural Sciences)⁵ คุณสมบัติที่เหมือนกันของปรากฏการณ์ทั้งสอง ขอบิบายด้วยร้อยแก้วข้างล่างนี้

“แสงตะวันนวลนุ่มลูบไล้ทิวเขาราวฝ่ามือของความรัก
ไอรุ่นแห่งรุ่งอรุณแผ่ซ่านน้ำตาแห่งราตรี
ขณะสายหมอกกรุ่นยังไม่ยอมคลายแมกไม้ออกจากอ้อมกอด”⁶

⁵ Steven Holl, "Question of Perception : Phenomenology of Architecture," in *A+U Architecture and Urbanism* (July 1994), 45.

⁶ บางตอนจากเรื่องสั้น คนกับเสือ โดย เสกสรรค์ ประเสริฐกุล, *คนกับเสือ* (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สามัญชน, 2539), 65.



จากร้อยแก้วข้างต้น นอกจากจะทำให้เราซาบซึ้งกับปรากฏการณ์ธรรมชาติของเวลายามเช้าแล้ว เราจะได้ด้วยว่าปรากฏการณ์นี้ดำรงอยู่ได้เพียงชั่วขณะ หมอกจะคงอยู่ได้อีกไม่นานนัก เมื่อยามที่แสงแดดสาดส่องลงมามากขึ้น

ปรากฏการณ์งดงามชั่วครู่ชั่วยามทางธรรมชาติ เช่น ฝนตก พายุร้อง ก้อนเมฆที่กำลังล่องลอย ไฟแลบแปลบปลาบท่ามกลางท้องฟ้ามืดมิด แสงระยิบระยับจับท้องทะเลเวลาโพล้เพล้ แสงแรกและแสงสุดท้ายในแต่ละวัน หรือรุ่งกินน้ำ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติต่างๆเหล่านี้ ปรากฏตัวตนให้เห็นได้ยืນ สัมผัส เพียงชั่วขณะ บางทีนานเป็นวัน บ้างเพียงชั่วโองสองชั่วโองก็หายไป และบ้างที่ปรากฏไม่ถึงครึ่งนาที คุณสมบัติเช่นนี้เองที่ทำให้ตัวมันมีความน่าสนใจ



เราเรียกคุณสมบัติพิเศษของปรากฏการณ์เหล่านี้ว่า Emergent Properties⁷ ซึ่งคือ การเกิดขึ้นอย่างฉับพลันแบบชั่วครั้งชั่วคราว โดยเป็นผลมาจากความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของสภาวะต่างๆที่มาพอดีกัน จนเราสามารถรับรู้การปรากฏตัวของมันได้ แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ปรากฏขึ้นนั้น ก็ไม่ใช่วัตถุที่จับต้องได้ (non-object) หากเป็นเพียงสภาวะหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น การเกิดรุ้งกินน้ำ

รุ้งกินน้ำเป็นผลของความสัมพันธ์ที่ถูกก่อขึ้นมาจากอนุภาคของไอน้ำ แสงอาทิตย์ และผู้สังเกต เราจะไม่มีการเข้าใจการเกิดขึ้นของรุ้งกินน้ำได้เลย หากมุ่งไปหาที่คุณสมบัติในเนื้อแท้ของแต่ละตัวแปร เพราะรุ้งกินน้ำไม่ได้เป็นผลที่มาจากคุณสมบัติของตัวแปรใดตัวแปรหนึ่ง เราจะเข้าใจถึงมันได้ก็ต่อเมื่อ มีการพิจารณาถึงในระดับของความสัมพันธ์เท่านั้น⁸

⁷ ทิพย์สุดา ปทุมมานนท์, สถาปัตยกรรมกึ่งสสารแห่งความคิด (กรุงเทพฯ: ภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543), 3-50.

⁸ วิธีคิดแบบนี้เป็นความคิดที่กลุ่ม Organismic Biologists ระบุขึ้นในช่วงครึ่งแรกของศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่า System Thinking “ความคิดแบบกระบวนระบบ” ซึ่งเป็นความคิดที่มีเงื่อนไขเกี่ยวกับความต่อเนื่อง (connectedness), ความสัมพันธ์กัน (relationship) และบริบท (context), อ้างถึงใน ทิพย์สุดา ปทุมมานนท์, เรื่องเดียวกัน.



จากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติสู่ปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรม

ปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรมซึ่งเป็นความสัมพันธ์ของมนุษย์ ที่ว่าง และกิจกรรมนั้น ก็มีคุณสมบัติเช่นเดียวกันนี้ เพราะแท้จริงแล้ว งานสถาปัตยกรรมก็ย่อมตั้งอยู่ท่ามกลางปรากฏการณ์ทางธรรมชาติทั้งปวง⁹ งานสถาปัตยกรรมจึงเป็นองค์ประกอบย่อยอันหนึ่งที่อยู่ท่ามกลางปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ความแตกต่างจะอยู่เพียงว่า ปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรมนั้นเกิดขึ้นจากความตั้งใจของสถาปนิก ที่ซึ่งสามารถควบคุมปรากฏการณ์นั้นๆได้ในระดับหนึ่ง ในขณะที่เราควบคุมธรรมชาติไม่ได้เลย

ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติก็ดี ปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรมก็ดี เหล่านี้เป็นสิ่งสากลที่ทุกชาติ ทุกวัฒนธรรม เข้าใจถึงมันได้เหมือนกัน เมื่อเป็นเช่นนั้นแล้ว เราจะแสดงปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรมภายใต้ลักษณะไทยนี้ได้อย่างไร?

⁹ Christian Norberg Schuz, Genius Loci : Toward a Phenomenology of Architecture (Academy Editions, 1980), 10.

ปรากฏการณ์แบบพื้นบ้านไทย – ปรากฏการณ์แสงและเงาในการแสดงหนังตะลุง

ข้าพเจ้าพบว่าในการละเล่นของไทยอย่างหนึ่ง มีปรากฏการณ์ที่มีคุณสมบัติแห่ง Emergent Properties เกิดขึ้นในกลไกของการละเล่นนั้น นั่นก็คือ การขีดหนังในการแสดงหนังตะลุง

ภาพเงาที่บ้างเคลื่อนไหว บ้างหยุดอยู่กลางจอ บางครั้งก็หายลับไปในความมืด และโผล่กลับมาใหม่อีก บางครั้งเห็นชัดเพียงบางส่วนและบ้างที่ยังไม่เห็นว่าเป็นรูปอะไรจนกว่าจะขีดผ่าน ซึ่งนั่นเองที่ทำให้ภาพเงาเหล่านั้นมีความน่าสนใจ สร้างความสะเทือนใจทางศิลปะ ก่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ คล้อยตามไปกับการแสดง และแน่นอนที่เราไม่อาจบอกว่า ภาพเงาเคลื่อนไหวนี้เกิดขึ้นได้เพียงเพราะตัวแปรใดตัวแปรหนึ่ง หากแต่เป็นผลมาจากความสัมพันธ์ที่มาพอดีกันของตัวแปรต่างๆทั้งหมด ภายใต้ความสัมพันธ์นั้น หากตัวแปรใดมีการเปลี่ยนแปลงไป ย่อมส่งผลกระทบต่อภาพเงาเคลื่อนไหวที่เป็นผลผลิตที่เกิดจากความสัมพันธ์นี้อย่างแน่นอน

ภาพเงาเคลื่อนไหวที่น่าสนใจนี้ เกิดขึ้นมาจากความสัมพันธ์ที่ลงตัวบางอย่างระหว่าง 1) แหล่งกำเนิดแสงดวงไฟ 2) ตัวหนัง 3) ฉากรับจอผ้าขาว 4) ผู้ขีด และ 5) คนดู ตลอดจนระยะ, ทิศทาง และที่ว่าง ที่สัมพันธ์ระหว่างกันและกันของตัวแปรเหล่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งระยะและที่ว่างระหว่างแหล่งกำเนิดแสง ตัวหนัง และ ฉากรับ เงาจะเกิดการเคลื่อนไหวได้ ก็เมื่อตัวหนังถูกขีด ในขณะเดียวกันภาพเงาก็อาจขยายโตขึ้นหรือหดเล็กลงได้ เมื่อตัวหนังถูกเลื่อนให้เข้าใกล้หรือถอยห่างออกจากแหล่งกำเนิดแสง

ภายใต้เงื่อนไขของปรากฏการณ์แห่งเงาเช่นเดียวกับหนังตะลุงนี้ ข้าพเจ้ามองเห็นความเชื่อมโยงมาสู่งานสถาปัตยกรรม ในแง่มุมของความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆที่ก่อให้เกิดปรากฏการณ์แห่งแสงและเงา

ในการเล่นเงาหนังตะลุง เงาของการแสดงมาจากความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆดังที่ได้อธิบายข้างต้น ส่วนในงานสถาปัตยกรรมนั้น การเกิดเงาขึ้นได้เป็นผลมาจากความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆในระดับที่ซับซ้อนกว่า ระหว่างมนุษย์ที่ว่าง เวลา กิจกรรม และปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ภายใต้ดวงอาทิตย์ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดแสงทางธรรมชาติ อันก่อให้เกิดปรากฏการณ์แห่งแสงและเงาขึ้น

ความแตกต่างกันของ 2 กรณีนี้ คือ ในการเล่นหนังตะลุงนั้น แหล่งกำเนิดแสงอยู่กับที่ แต่มีการเคลื่อนไหวที่มาจากการขีดหนัง ขณะที่ในงานสถาปัตยกรรม แหล่งกำเนิดแสงคือดวงอาทิตย์ จะเคลื่อนที่อยู่ตลอดเวลา ความน่าสนใจบนสมมุติฐานใหม่นี้จึงอยู่ที่ว่า เราจะสร้างปรากฏการณ์แห่งเงาผ่านงานสถาปัตยกรรมในกรอบการแสดงหนังตะลุงนี้ได้อย่างไร ในขณะที่แหล่งกำเนิดแสงนั้นเคลื่อนที่อยู่ตลอดเวลา

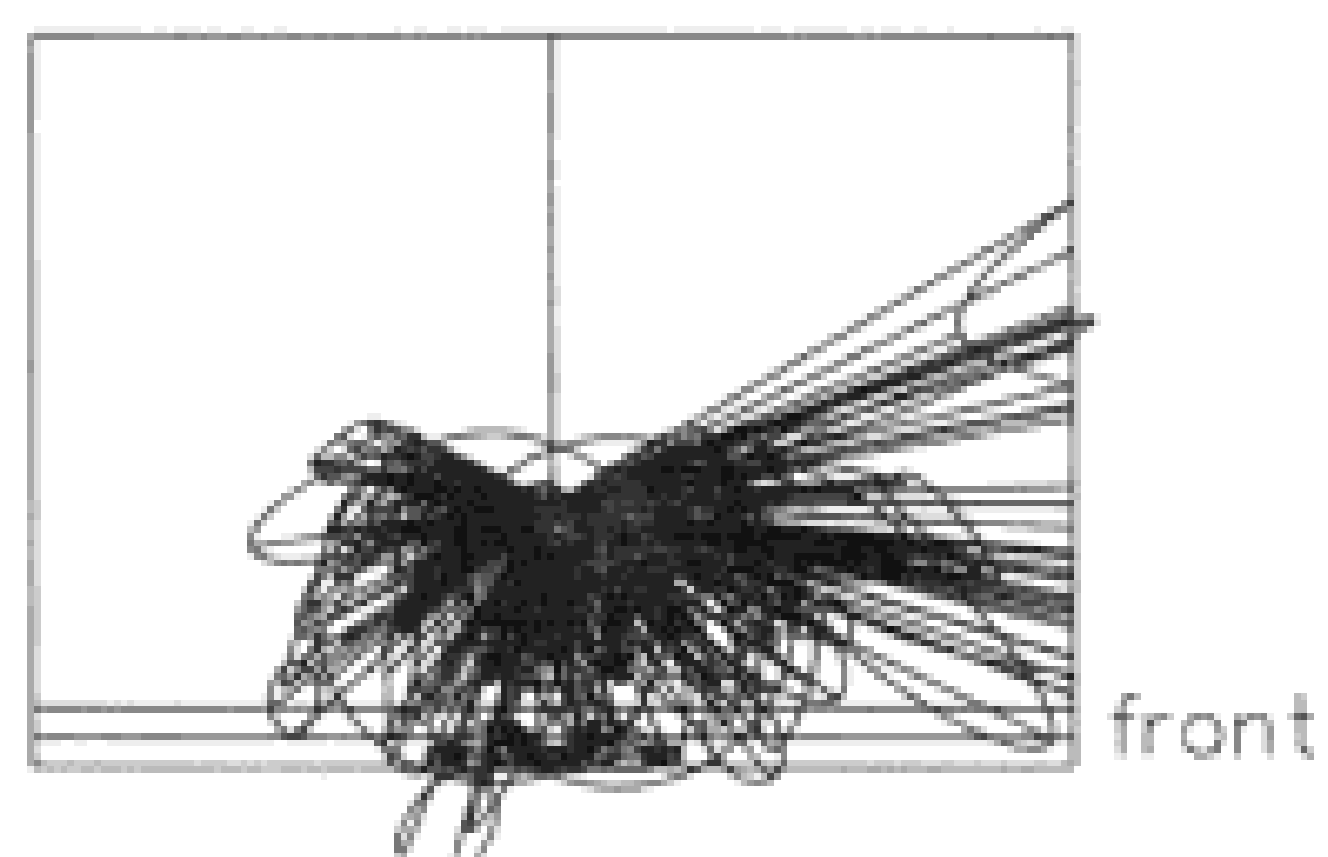
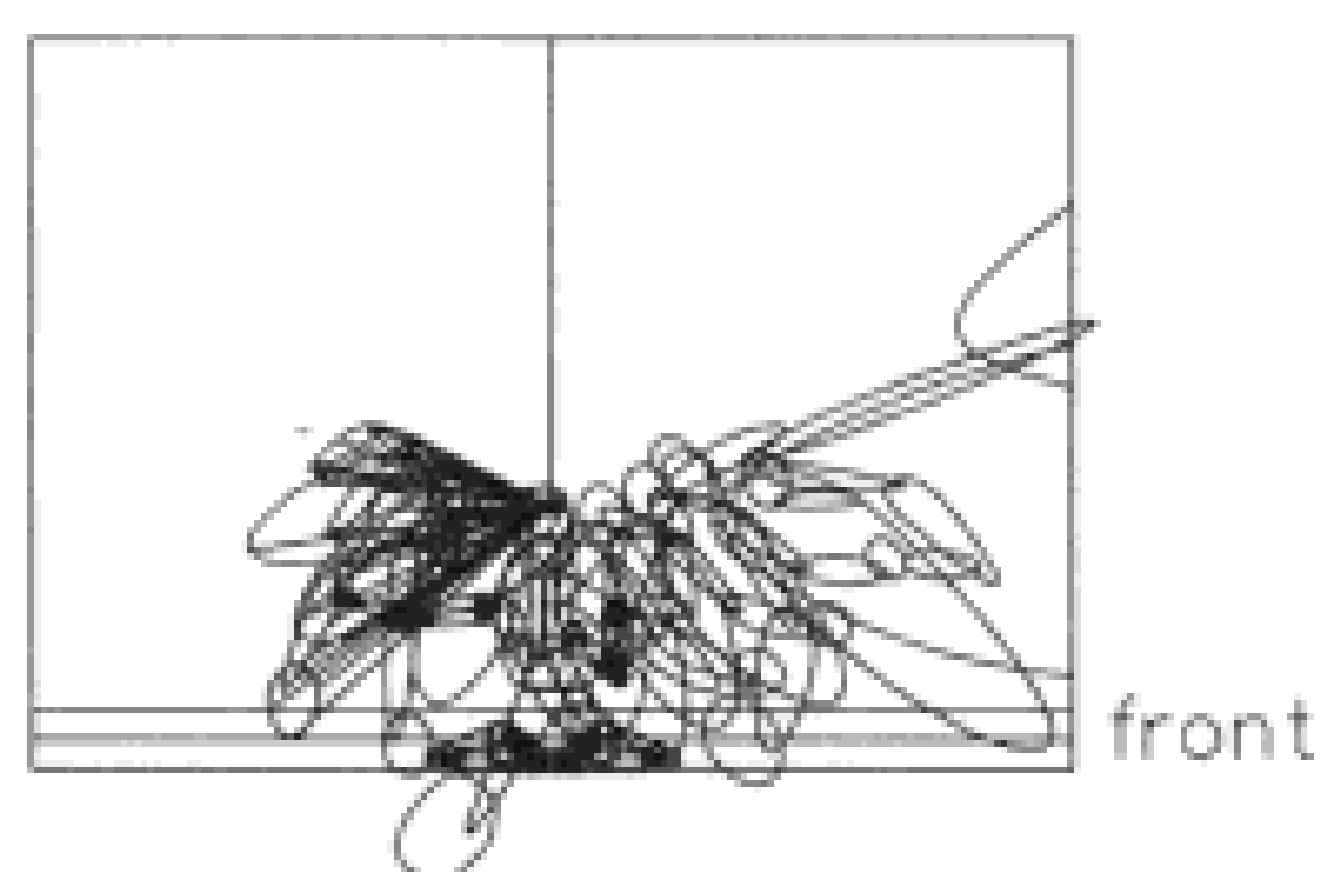
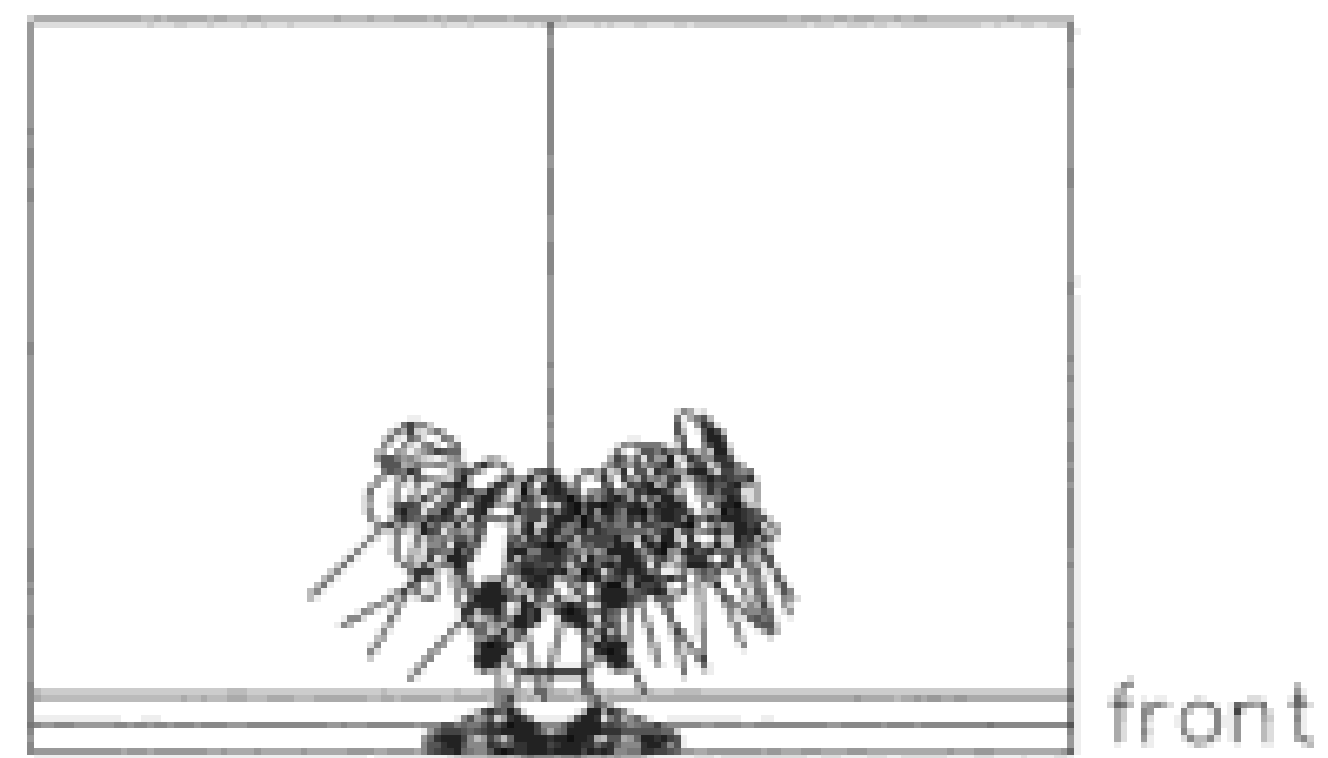
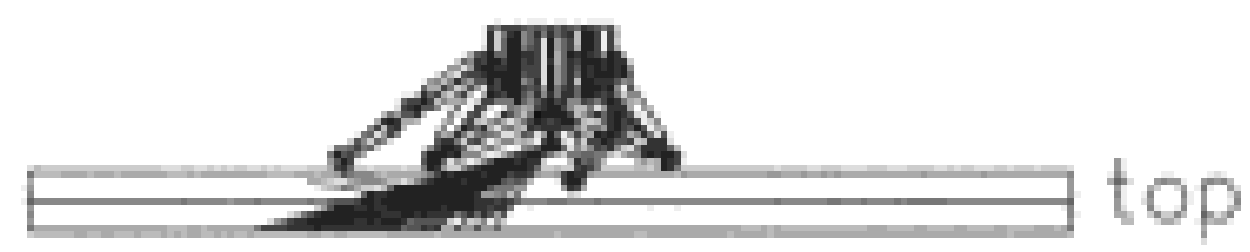
และในขณะเดียวกันกับที่บรรยากาศแห่งความบันเทิงของมหรสพกลางแจ้งนี้ ก็ยังคล้อยตามเวลาของปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ การเล่นหนังตะลุงโดยส่วนใหญ่ นั้น จะเกิดขึ้นในช่วงหลังจากเวลาพลบค่ำของวันเรื่อยไปจนถึงรุ่งสาง ชาวบ้านที่บ้างก็งูลูกเด็กเล็กแดงมา บ้างที่มาเดี่ยว และบ้างที่มาเป็นคู่หนุ่มสาว จะทยอยกันเดินทางมุ่งเข้าสู่ลานหนังตะลุงเพื่อรอชมกับมหรสพความบันเทิงของมหรสพการเล่นเงา นี้เพื่อเป็นการผ่อนคลายจากการทำงานในเวลากลางวัน และยังเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้คนในสังคมนั้นๆด้วย

ปรากฏการณ์เหล่านี้ทั้งในกลไกของการขีดหนังและปรากฏการณ์ทางสังคม มีบรรยากาศของความเป็นไทยแบบพื้นบ้าน ที่ข้าพเจ้าอยากทดลองสร้างให้เกิดขึ้นในปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรม โดยทดลองให้งานสถาปัตยกรรมเปรียบเสมือนตัวหนังตะลุงที่ล้อเล่นกับแสงแดดของพระอาทิตย์ให้ปรากฏขึ้นซึ่งปรากฏการณ์แห่งแสงและเงา ที่จะก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรมต่อผู้ชมผู้สังเกตการณ์ที่เข้ามาใช้โครงการ

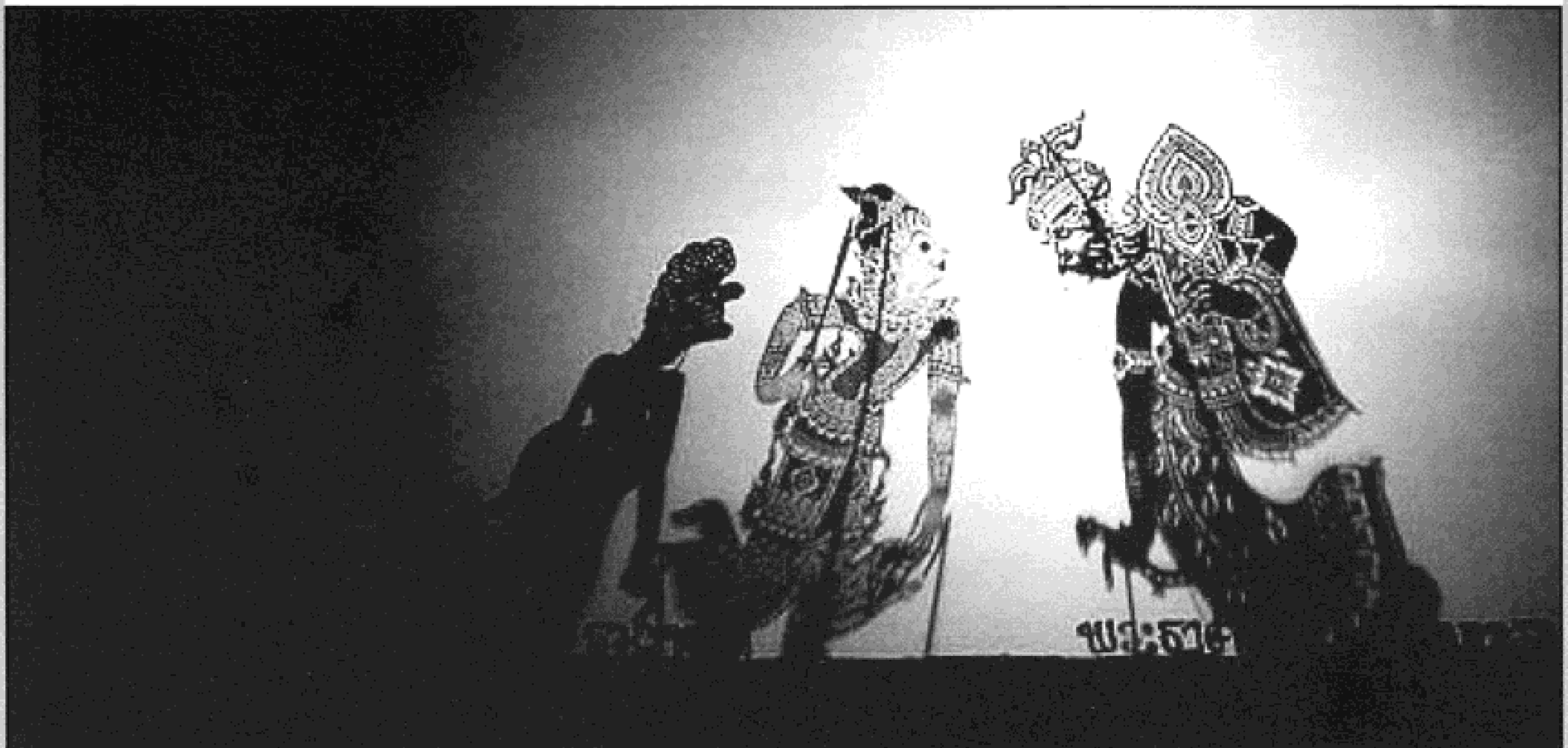
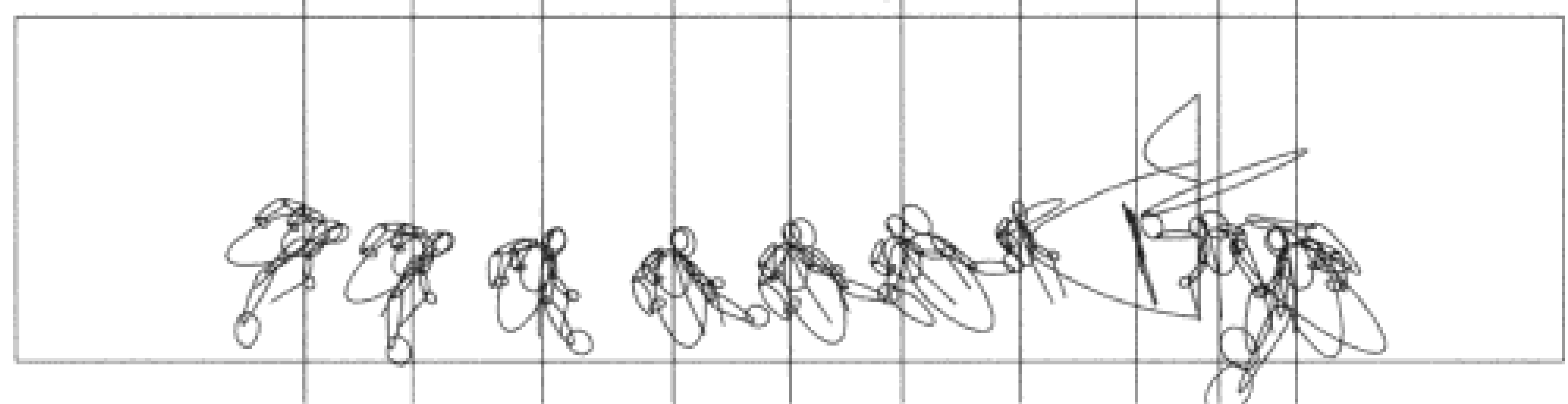
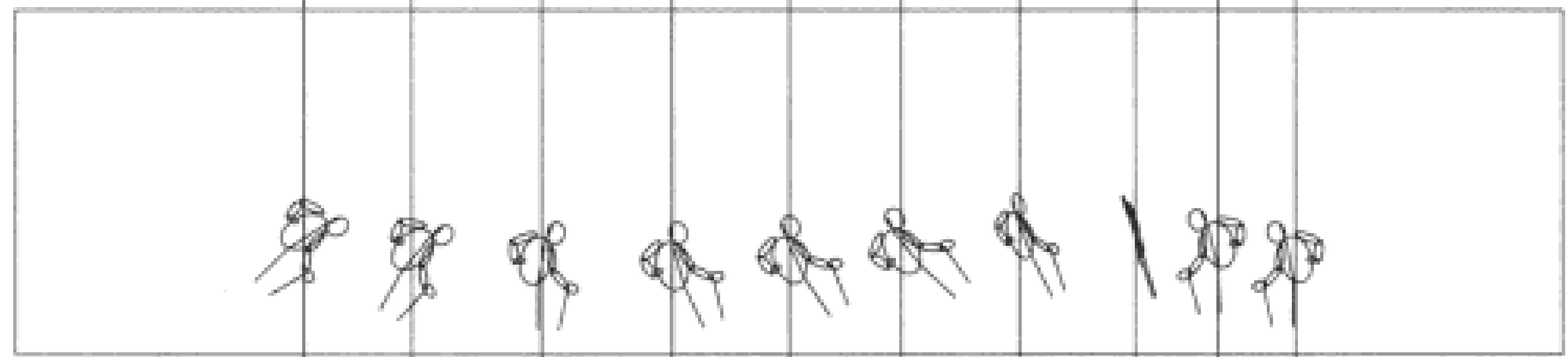
จากประเด็นความสนใจของข้าพเจ้าที่จะแสวงหาความเป็นไทยในปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรม ความประทับใจในคุณสมบัติ Emergent Properties ของปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ที่มีฐานความคิดมาจากปรัชญาสายปรากฏการณ์ศาสตร์ (Phenomenology) และปรากฏการณ์ของการเล่นเงาในหนังตะลุง นำมาสู่แนวคิดพื้นฐานของข้าพเจ้าดังนี้ ข้าพเจ้าจะสร้างสถาปัตยกรรมแห่งปรากฏการณ์ (Architecture as Phenomena) ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมและที่ว่างทางสถาปัตยกรรมกับแสงตามธรรมชาติ ซึ่งจะก่อให้เกิดปรากฏการณ์แห่งแสงและเงา ในบรรยากาศของการแสดงหนังตะลุง ซึ่งเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้จะทำให้เกิดการรับรู้และความระลึกถึงความเป็นไทยได้

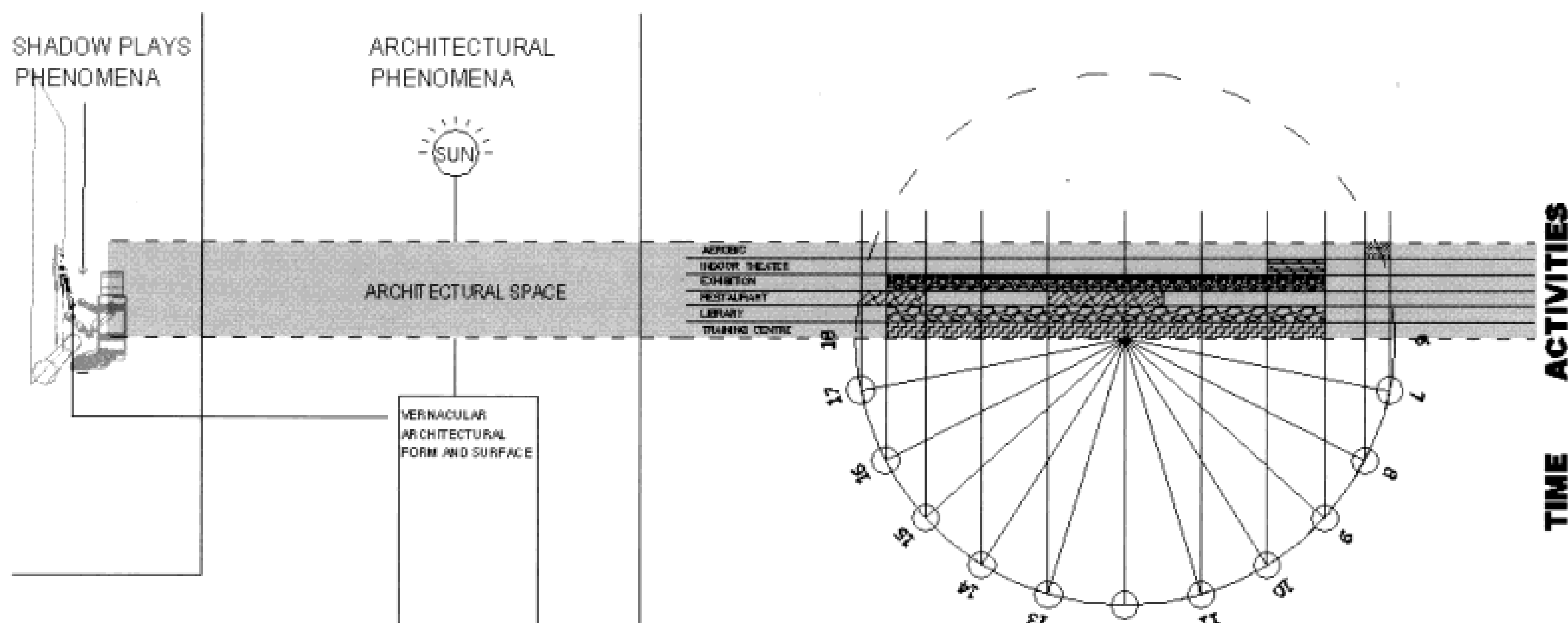
ภาพที่ 5

ความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งของตัวหนัง
ภาพเงา และแหล่งกำเนิดแสง
ภาพเงาอาจขยายโต หรือหดเล็กลงได้
เมื่อตัวหนังถูกเลื่อนให้เข้าใกล้
หรือถอยห่างออกจากแหล่งกำเนิดแสง



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





Conceptual Design :

ภาพที่ 6 การเปรียบเทียบตัวแปรต่างๆของ
ปรากฏการณ์ในหนังตลึงและปรากฏการณ์
ทางสถาปัตยกรรม

Analogies between

Shadow - Plays Phenomena and Architectural Phenomena

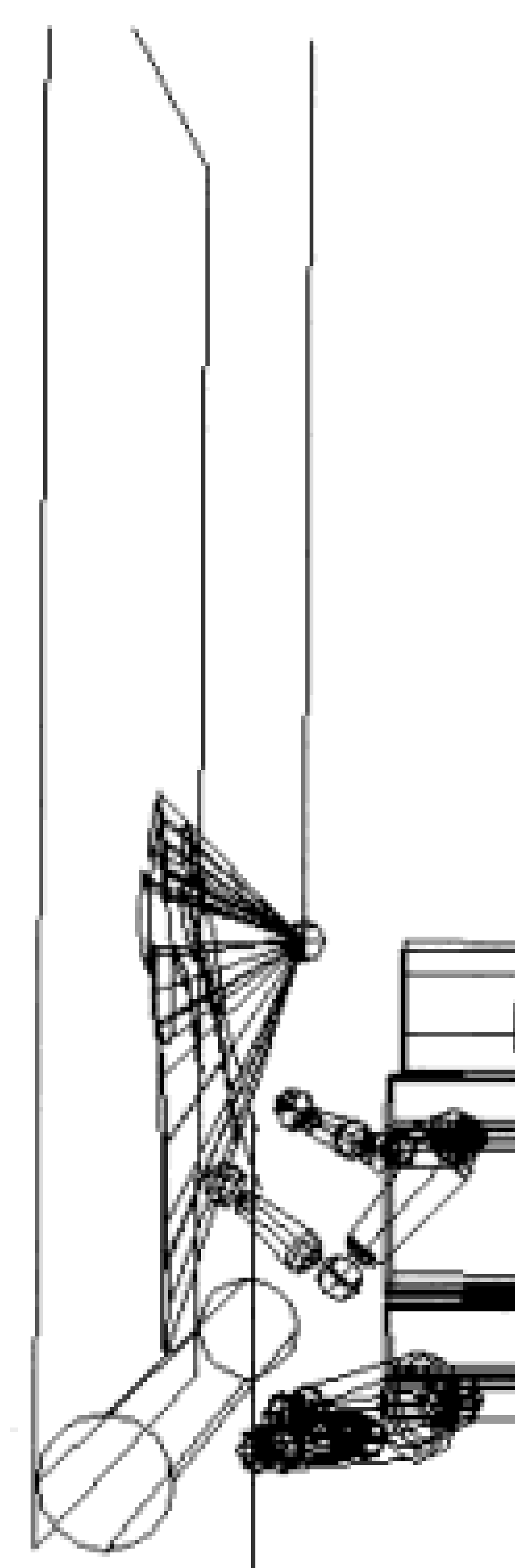
การเทียบเคียงกันของปรากฏการณ์ในการเล่นหนังตลึงกับปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรม มี 3 ประการดังนี้

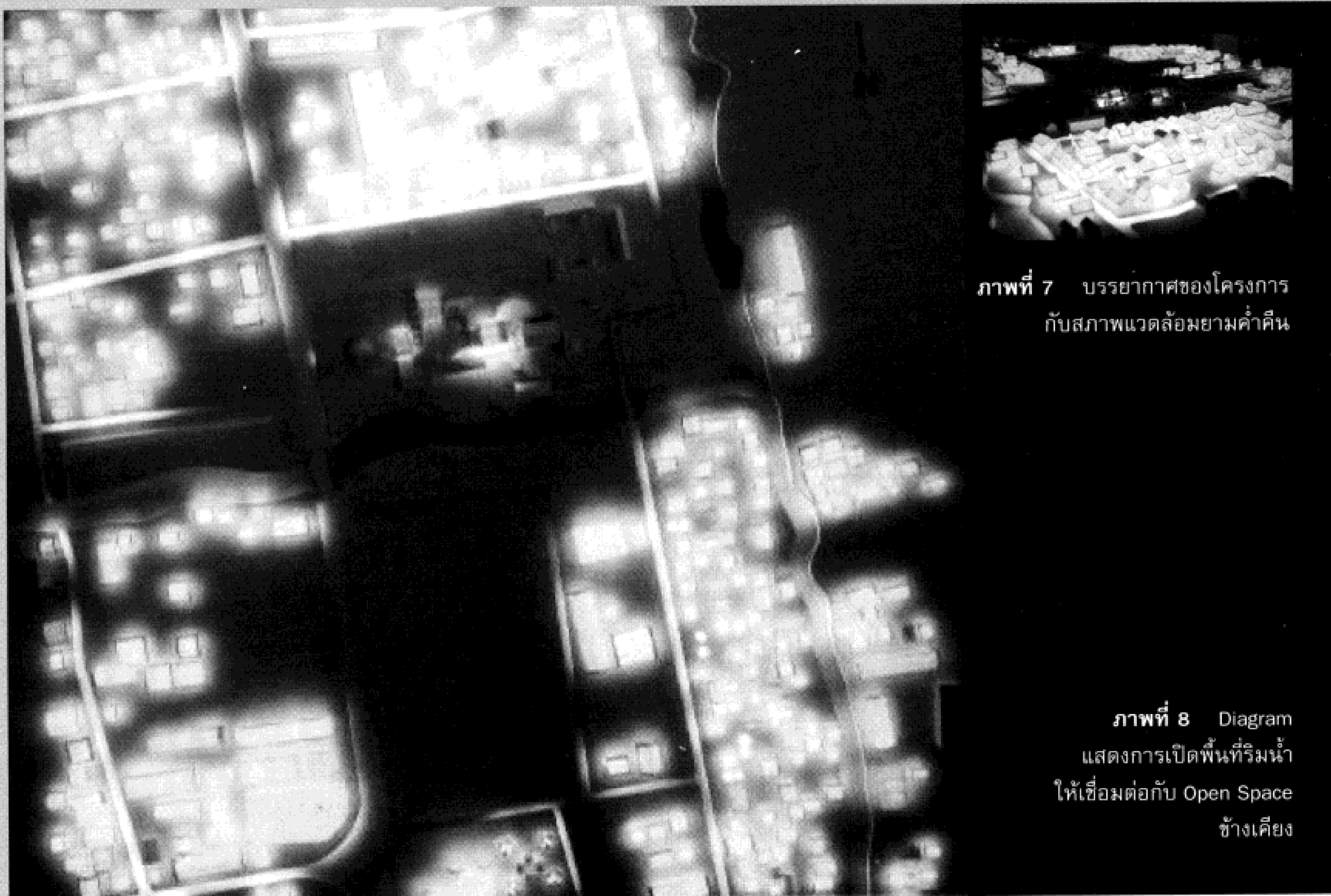
1. แหล่งกำเนิดแสงในการแสดงหนังตลึงนั้น เป็นดวงไฟที่ห้อยอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวของภาพเงาเกิดขึ้นจากการเข้ดหนังของนายหนัง ขณะที่แหล่งกำเนิดแสงทางสถาปัตยกรรมหรือดวงอาทิตย์ เป็นวัตถุที่เคลื่อนไหว เปลี่ยนองศาทำมุมกับโลกอยู่ตลอดเวลา ซึ่งจะสังเกตอีกอย่างได้ว่าเส้นทางเวลาที่พระอาทิตย์โคจรไปนี้ มีความสัมพันธ์กันกับช่วงเวลาของกิจกรรมต่างๆในโครงการด้วย

2. ก่อนที่ว่างระหว่างตัวหนังกับฉากในการแสดงหนังตลึงนั้น เปรียบ

ได้กับที่ว่างทางสถาปัตยกรรมที่บรรจุกิจกรรมต่างๆของโครงการไว้ (จะสังเกตได้อีกอย่างหนึ่งว่า ระยะระหว่างตัวหนังกับฉากในการแสดงหนังตลึง เป็นตัวควบคุมว่าภาพเงาที่เกิดขึ้นจะลักษณะอย่างไรด้วย การเปลี่ยนแปลงใดๆที่ทำให้ระหว่าง 2 ตัวแปรนั้นเปลี่ยนไป ย่อมมีผลต่อภาพเงาอย่างเลี่ยงไม่ได้ และด้วยเหตุที่มีความสำคัญเช่นนี้ จึงเลือกขึ้นมาเปรียบเทียบกับที่ว่างทางสถาปัตยกรรม)

3. ตัวหนังตลึงที่ใช้เข้ดเล่นกับแสงไฟในการแสดงเปรียบเสมือนรูปทรงและพื้นผิวทางสถาปัตยกรรม (Architectural Form and Surface) ในที่นี้ ดัดแปลงมาจากงานสถาปัตยกรรมพื้นบ้านภาคใต้



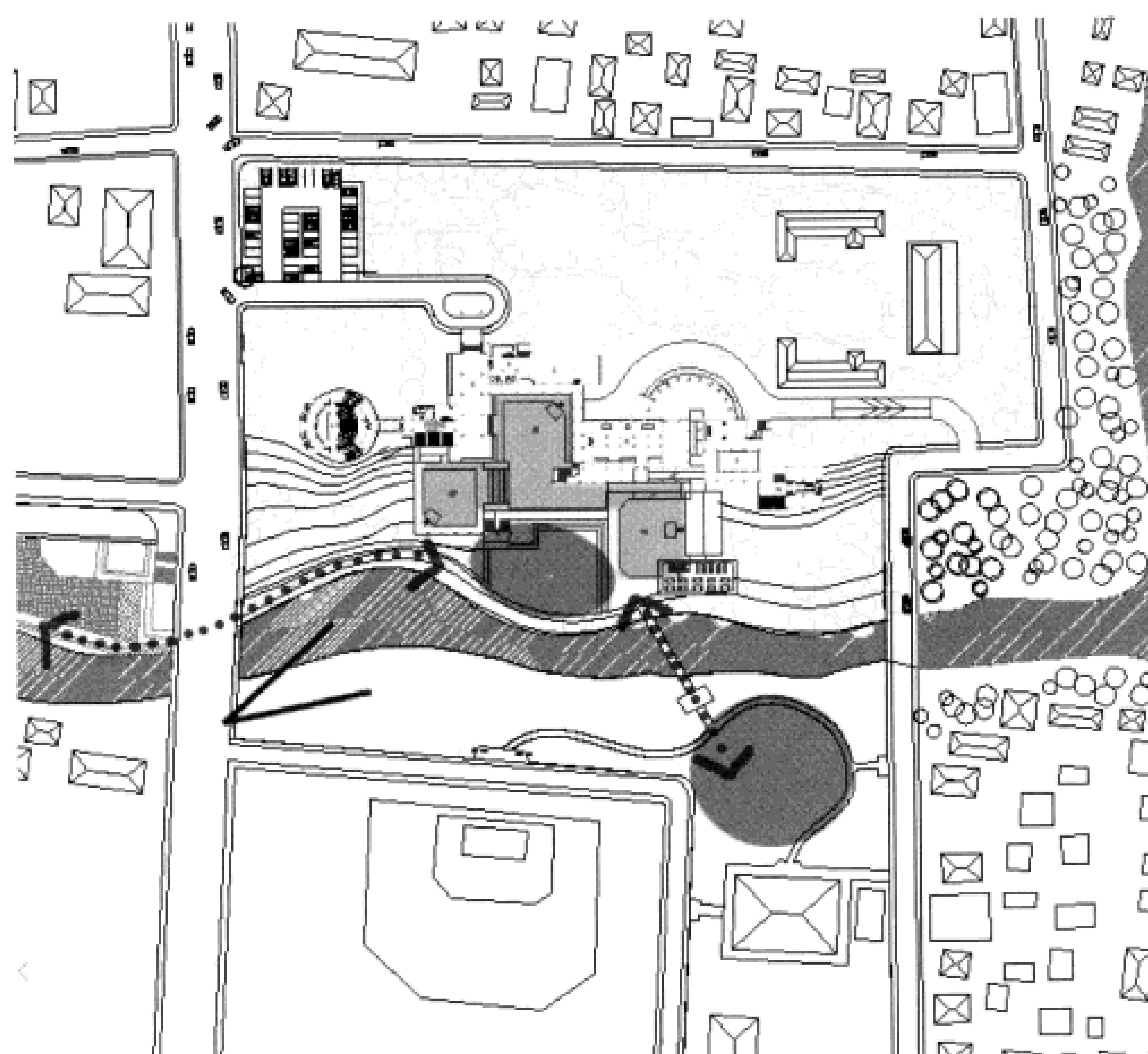


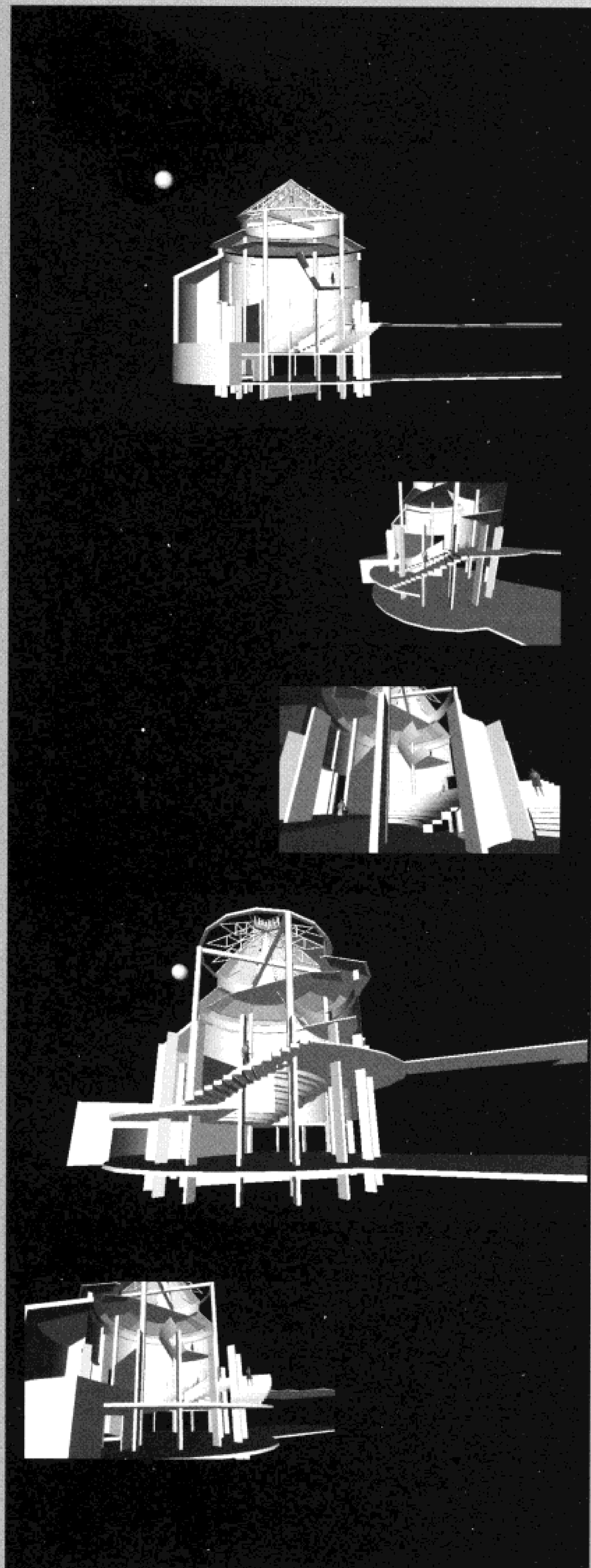
ภาพที่ 7 บรรยากาศของโครงการ
กับสภาพแวดล้อมยามค่ำคืน

ภาพที่ 8 Diagram
แสดงการเปิดพื้นที่ริมน้ำ
ให้เชื่อมต่อกับ Open Space
ข้างเคียง

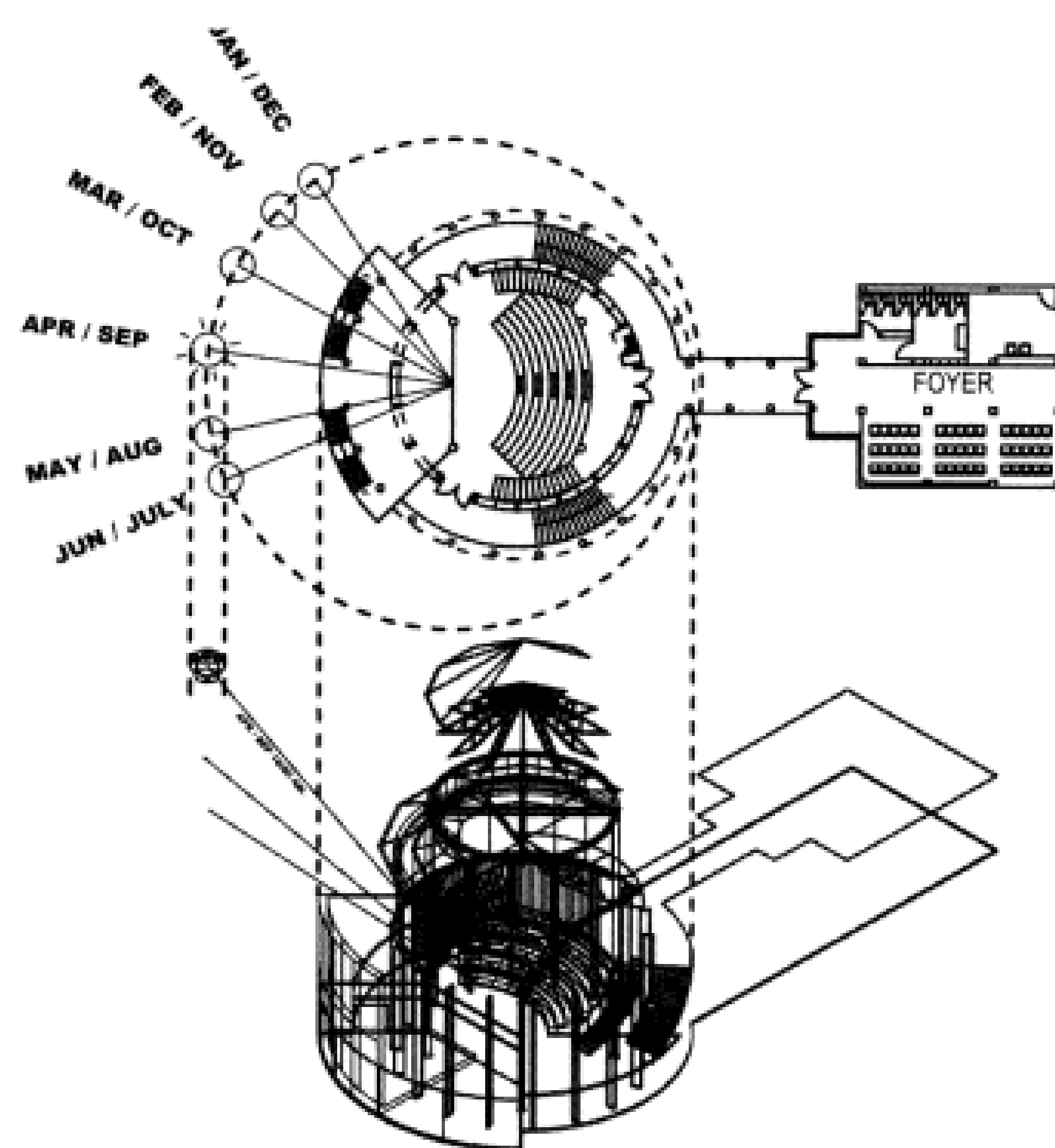
การออกแบบ

เนื่องจากที่ตั้งโครงการอยู่ตรงกันข้ามกับสนามหน้าเมือง อันเป็นพื้นที่เปิดโล่งสาธารณะของเมืองที่มีกิจกรรมเกิดขึ้นหลากหลาย เช่น ขายอาหาร วังออกกำลังกาย หรือกระทั่งใช้เป็นสถานที่สำหรับการแสดงหนังตะลุงในช่วงที่มีการแข่งขันประชันโรงกันหน้าเทศกาล ศูนย์ศิลปะการแสดงหนังตะลุงแห่งนี้จึงได้คิดให้กิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในโครงการสามารถสวมเข้ากับกิจกรรมเดิมของเมืองได้ด้วย โดยการสร้างความเชื่อมต่อกันของพื้นที่เปิดโล่ง(ลานแสดงหนังตะลุง) ที่อยู่ริมน้ำของ Site กับพื้นที่เปิดโล่งของสนามหน้าเมือง ด้วยการทำทางสัญจรเชื่อมโยงถึงกัน เพื่อให้เกิดการไหลตัวของกิจกรรมของเมืองขึ้นใหม่ที่สั่นไหวเข้าสู่พื้นที่ภายในโครงการได้





ภาพที่ 9 Diagram แสดงตำแหน่งและทิศทางของดวงอาทิตย์
ในช่วงเวลา 9:00 - 10:00 น. ของรอบ 1 ปี ซึ่งใช้เป็นตัวกำหนด
ตำแหน่งของช่องเปิดรับแสงให้ส่องผ่านไปตามกระแทบยังบริเวณฉาก
การแสดง



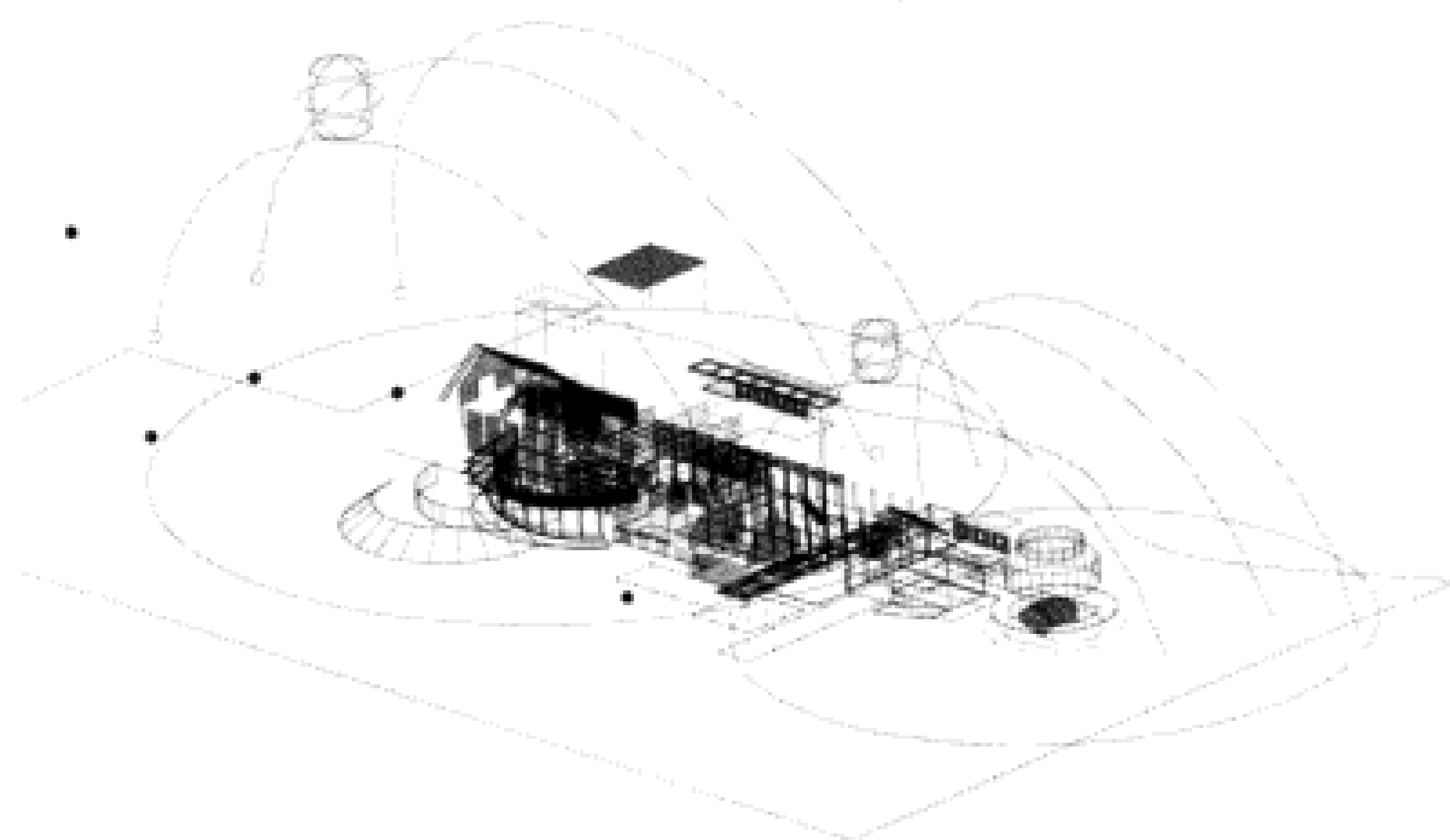
ในการออกแบบสถาปัตยกรรมได้แปรแนวความคิดให้
ปรากฏออกมาเป็นรูปธรรมทางสถาปัตยกรรม โดยคำนึงถึง
การสร้างสรรค์คุณภาพแห่งที่ว่างให้ปรากฏขึ้นซึ่งปรากฏการณ์
ของแสงและเงาที่สะท้อนถึงภาพเงาเคลื่อนไหวในการแสดง
หนังตะลุงเป็นสำคัญ

โดยเริ่มต้นวางผังจากการวางตำแหน่งของอาคารโรง
หนังตะลุงให้สอดคล้องกับทิศทางการส่องสว่างของดวงอาทิตย์
ณ เวลา 9 : 00 น. - 10 : 00 น. เพื่อใช้ดวงอาทิตย์ที่ทำมุม
กับอาคาร ณ ช่วงเวลาดังกล่าวเป็นแหล่งกำเนิดแสงในการขีด
หนังตะลุง ด้วยการเลือกใช้แผ่นผังรูปวงกลมเพื่อให้สอดคล้องกับ
เส้นทางการเดินทางของดวงอาทิตย์และการจัดที่นั่งของคนดู

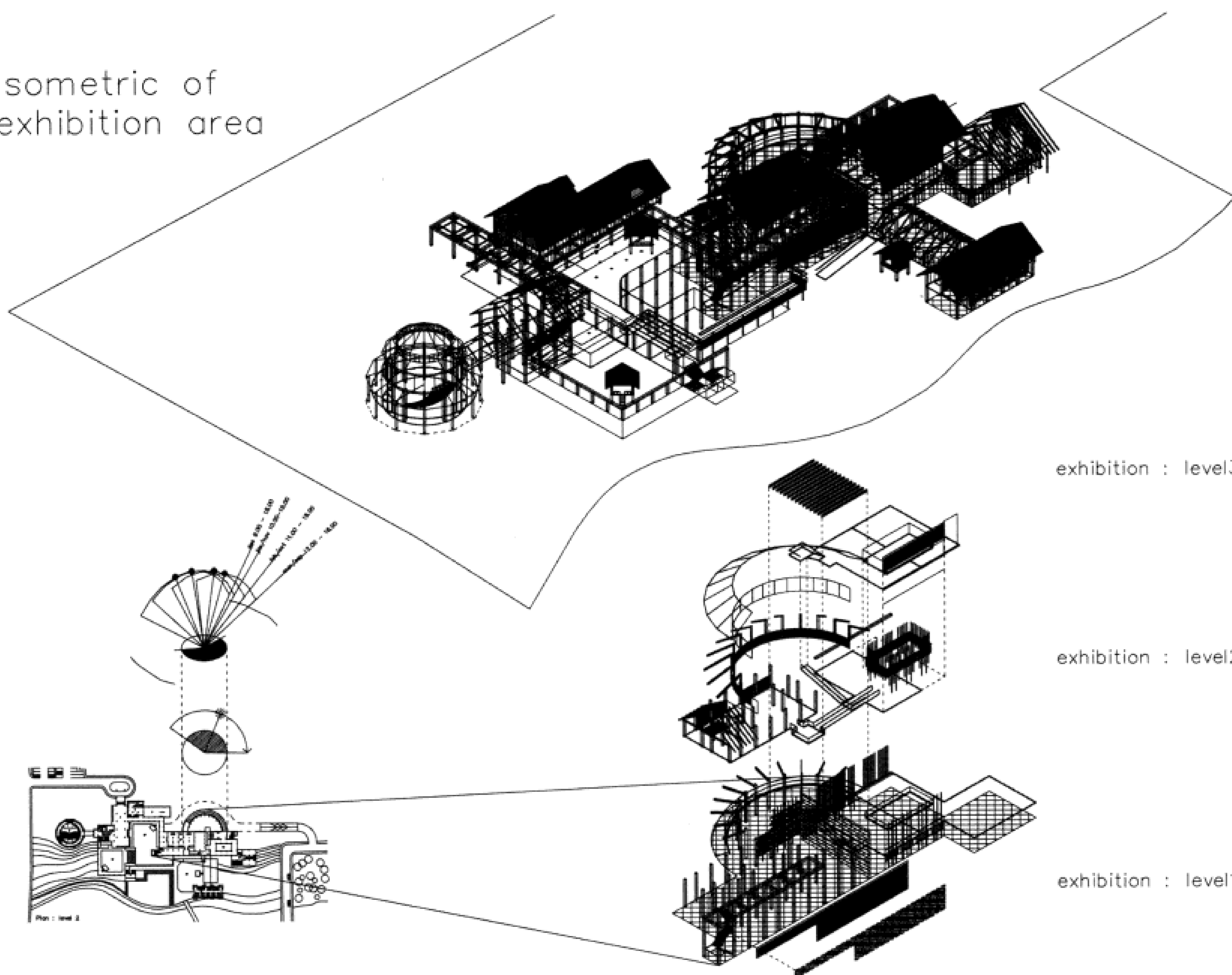
ส่วนนิทรรศการถาวรออกแบบให้พื้นที่ส่วนจัดแสดง
ต่างๆมีการใช้แสงธรรมชาติในการจัดแสดง ณ เวลาต่างๆกัน
ตั้งแต่ เวลา 9: 00 น. - 16: 00 น. ส่วนประกอบโครงการ
อื่นๆวางผังเพื่อรับแสงสว่างทางด้านทิศเหนือเพื่อประสิทธิ
ภาพของแสงที่เหมาะสมกับการใช้สอยภายใน โดยที่ตัวอาคาร
ทั้งหมดถูกจัดให้โอบล้อมลานแสดงหนังกลางแจ้งทั้ง 3 ลาน ที่
มีการวางตัวในระดับต่างๆกัน โดยมีส่วนของร้านอาหารอยู่
ในตำแหน่งศูนย์กลางของลานทั้ง 3 เพื่อการเข้าถึงได้จากทั้ง 3
ลาน

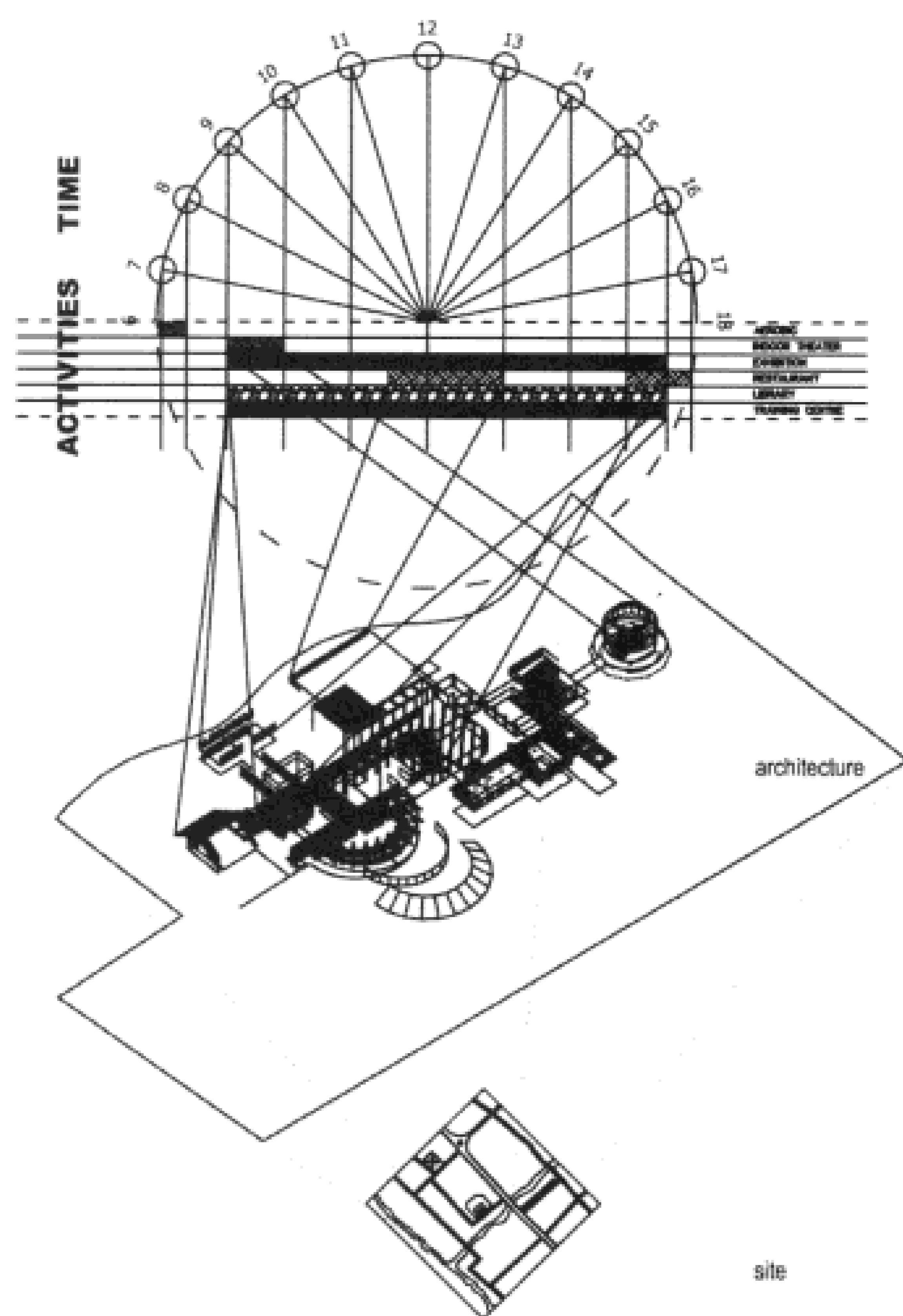
ในช่วงที่มีกิจกรรมการแสดงหนังตะลุงในตอนกลางคืน
ลานดังกล่าวจะเป็นตัวสร้างความเชื่อมต่อของกิจกรรมทางฝั่ง
สนามหน้าเมืองด้านตรงกันข้ามด้วย

แสงที่ถูกนำเข้ามาใช้ในอาคารเพื่อการสร้างปรากฏ
การณ์แห่งแสงและเงา นั้น จะผ่านเข้ามาทางระนาบหลังคาและ
ผนัง โดยให้ลอดผ่านลวดลายของพื้นผิว (Surface) ที่ห่อหุ้ม
อาคาร ทั้งที่เป็นแผ่นโลหะฉลุเป็นลวดลายของตัวหนัง ผนัง
โลหะสานลายขัดตะ ระแนงเหล็กที่เรียงตัวต่อกันถี่ๆ ผนัง
โครงเคร่ารูปตาราง เป็นต้น เกิดขึ้นเป็นจินตภาพของการห่อ
หุ้มด้วยก้อนที่ว่างทางสถาปัตยกรรมไว้ด้วยพื้นผิวที่มีลักษณะ
โปร่งเป็น pattern ลวดลายต่างๆ ให้เกิดขึ้นเป็นรูปทรงทาง
สถาปัตยกรรม

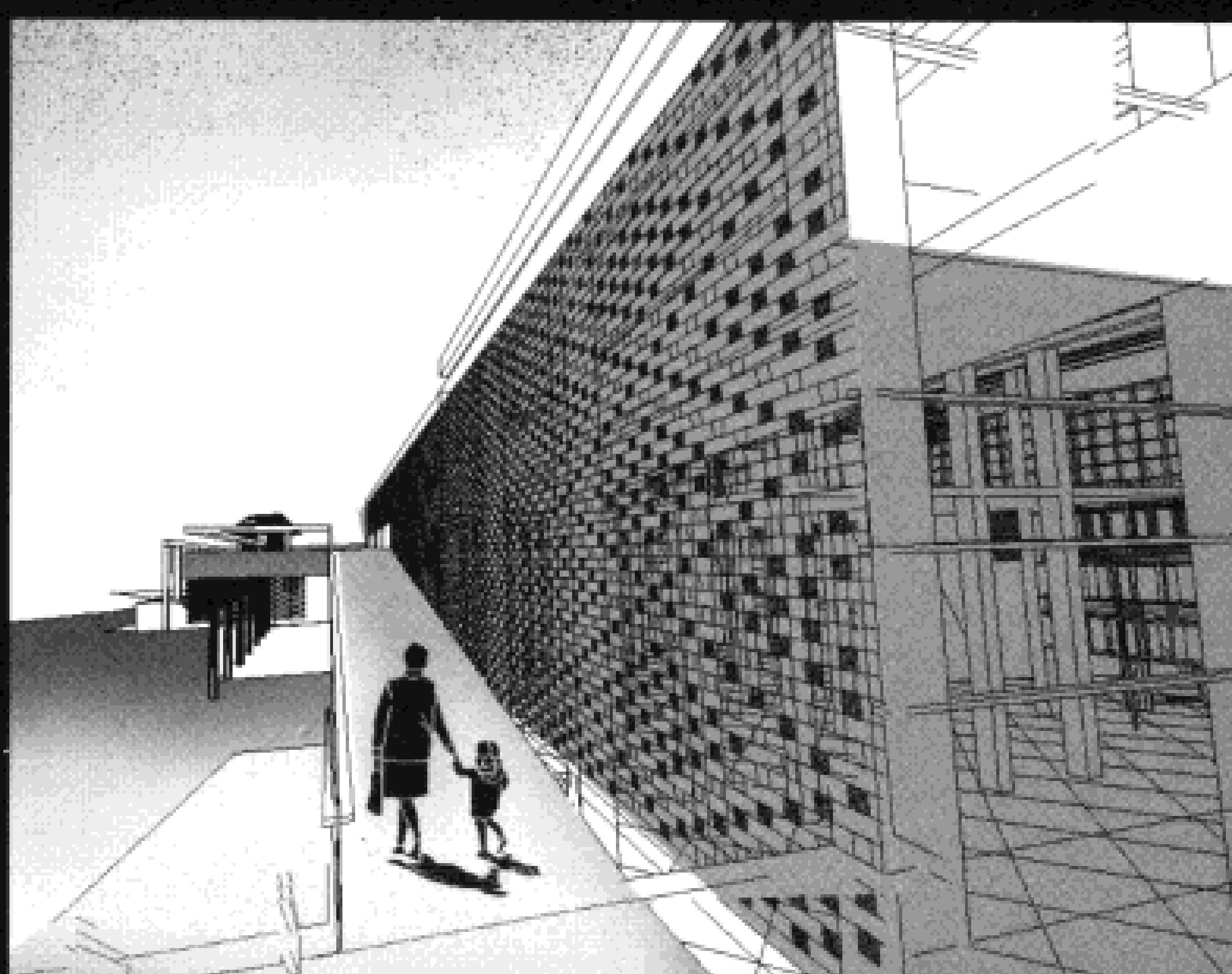
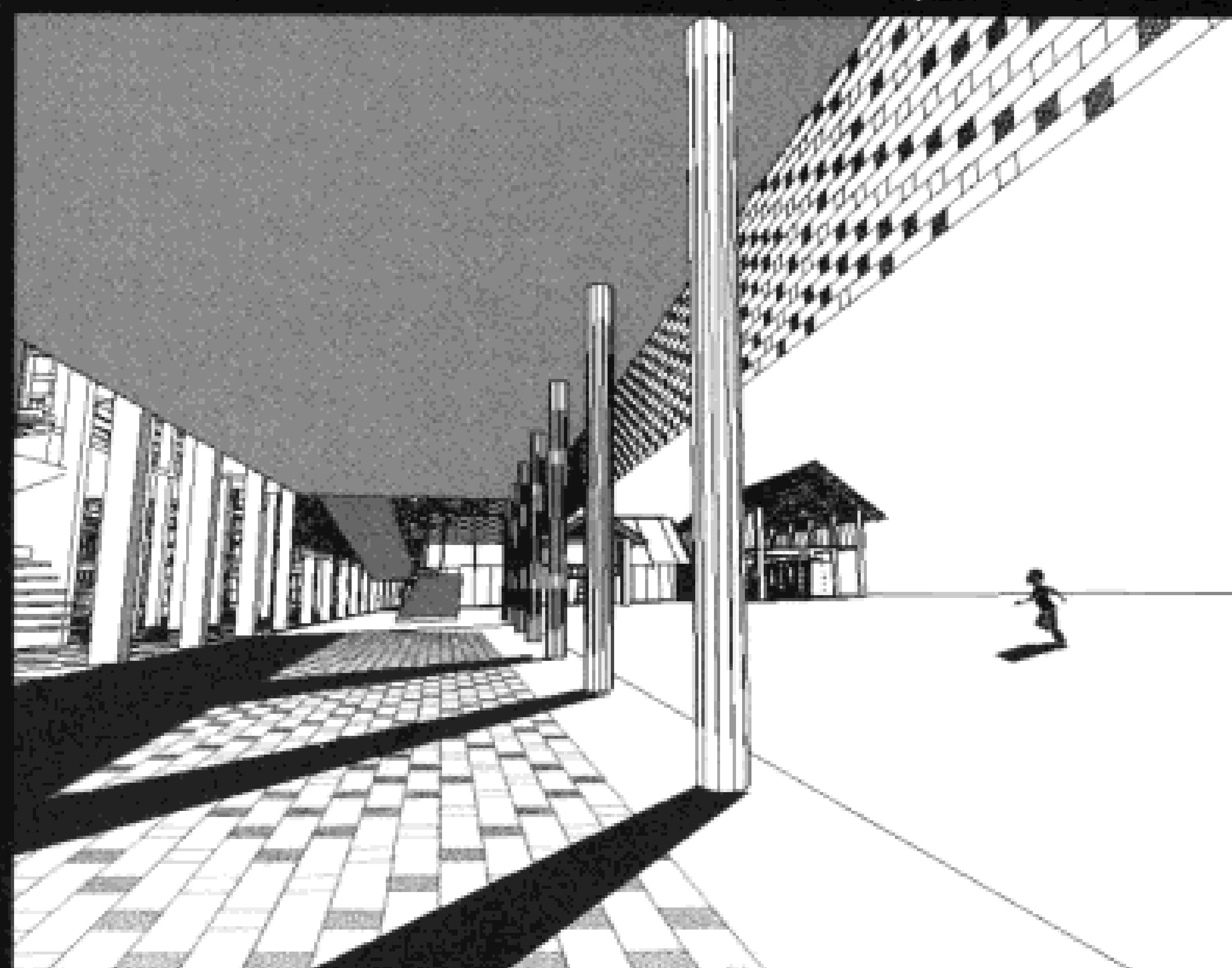
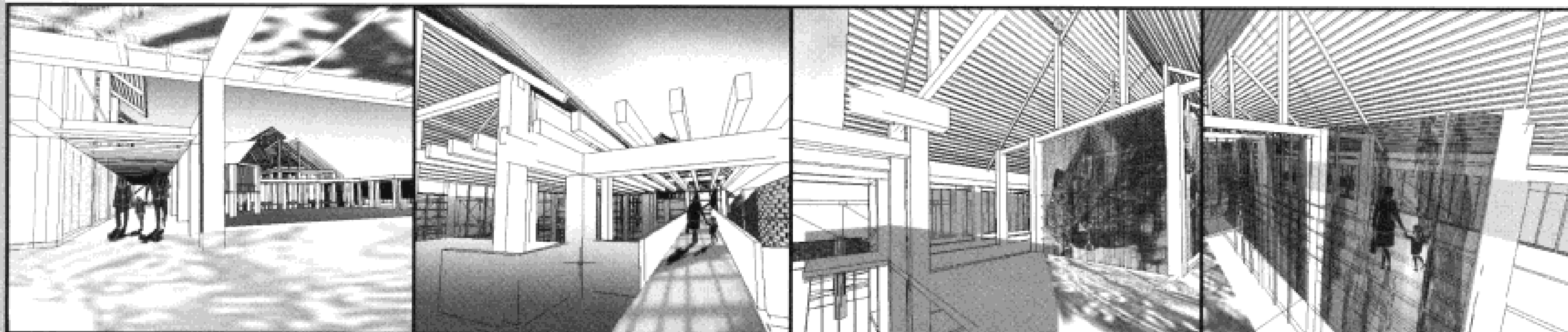
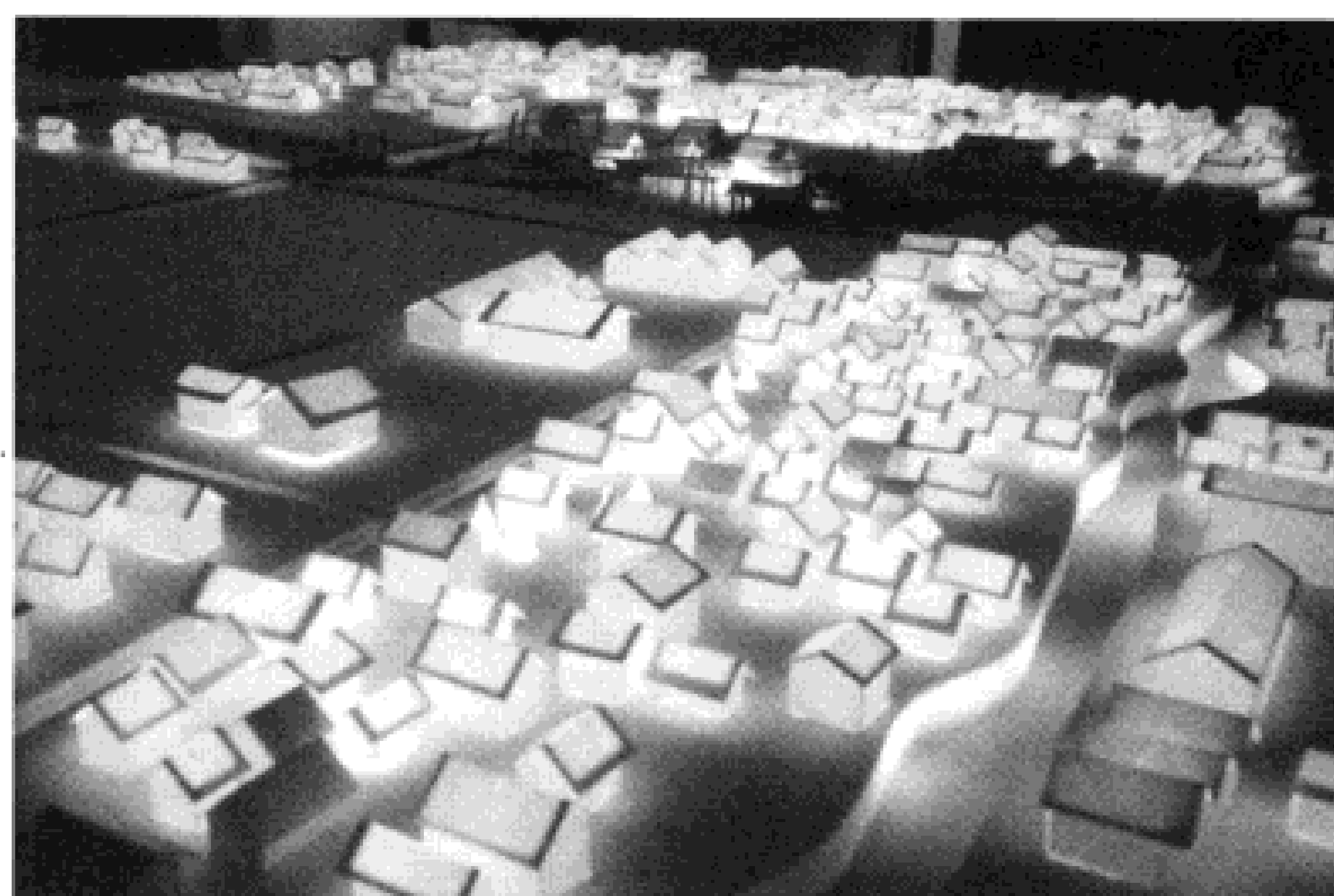


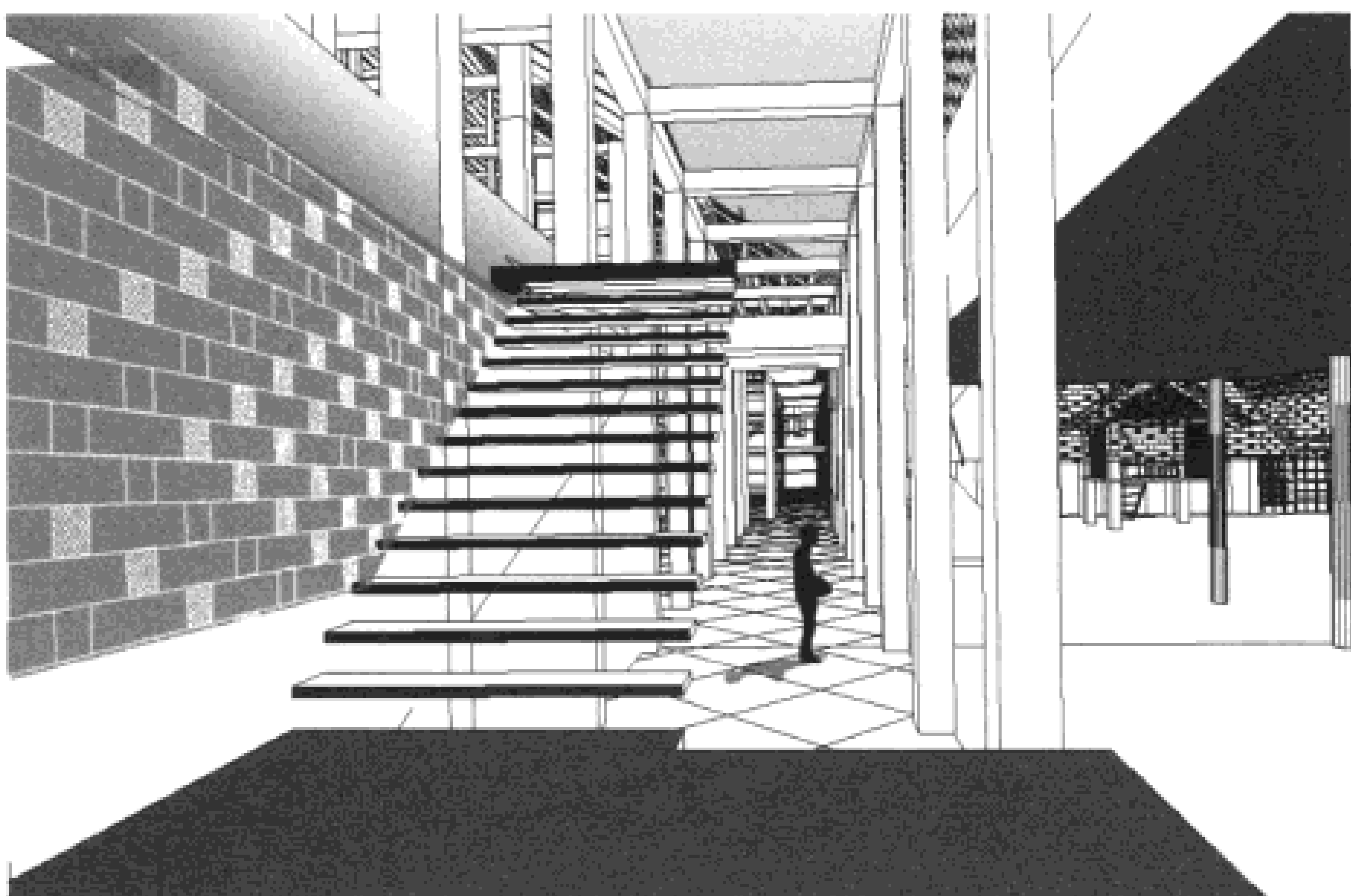
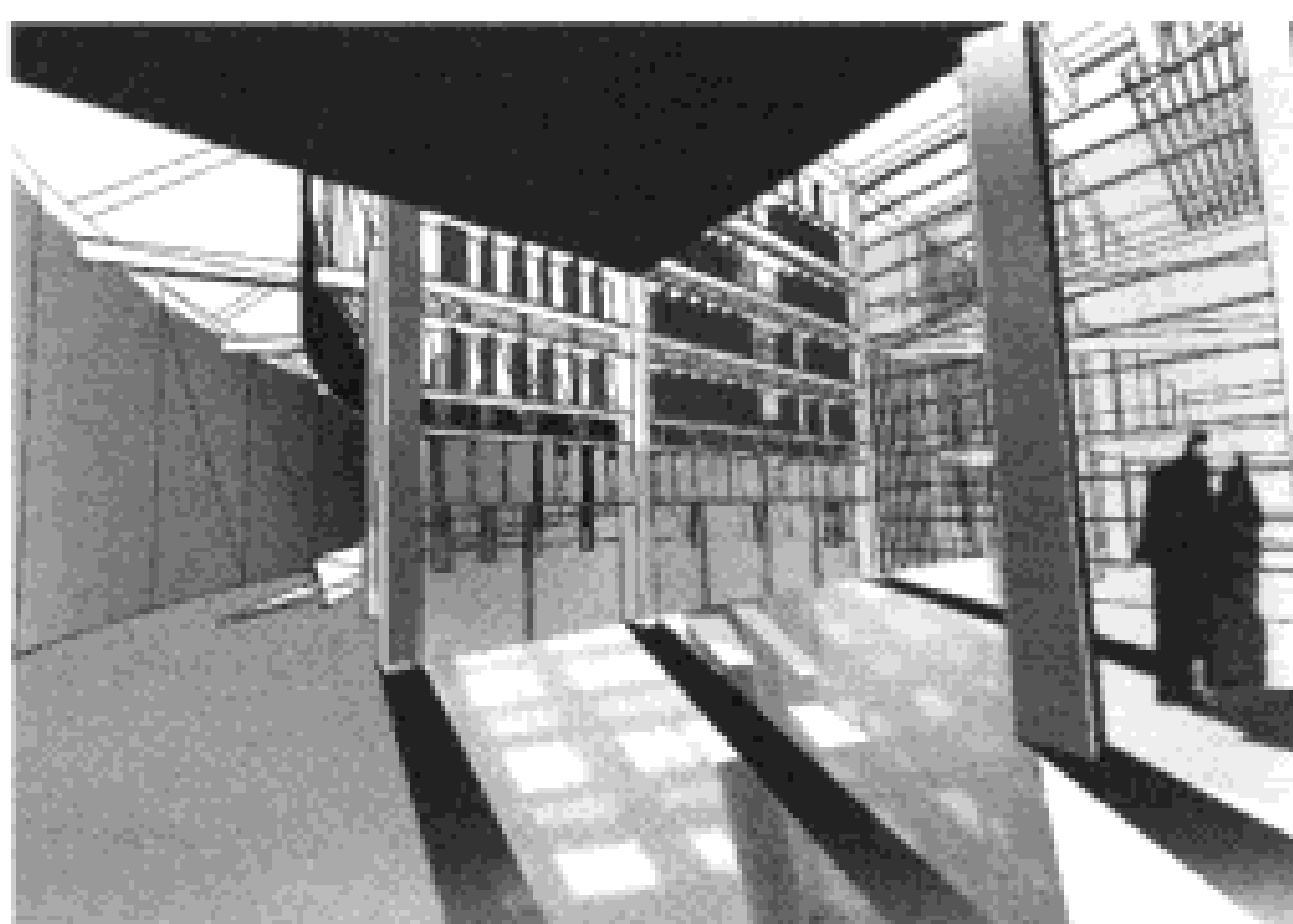
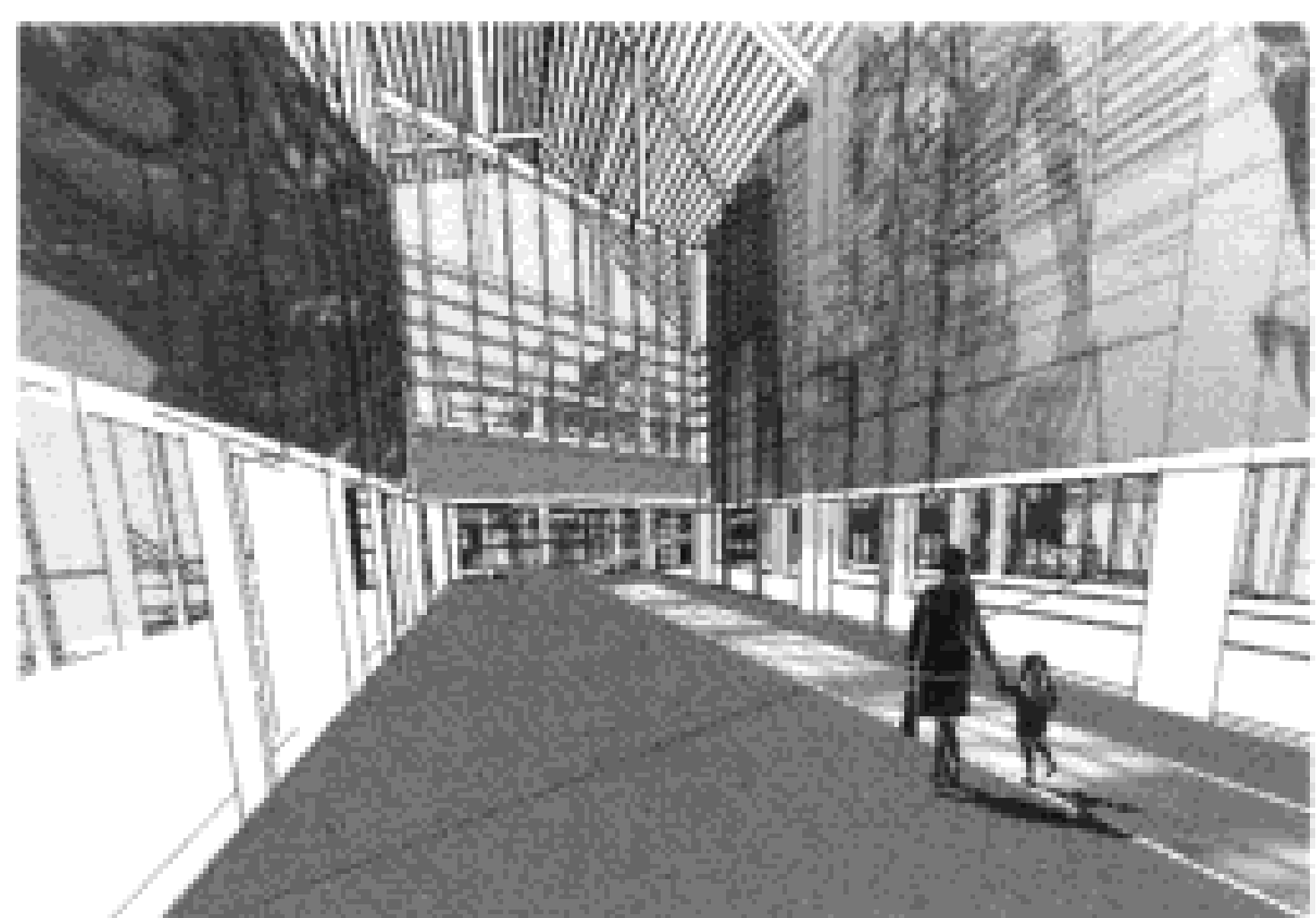
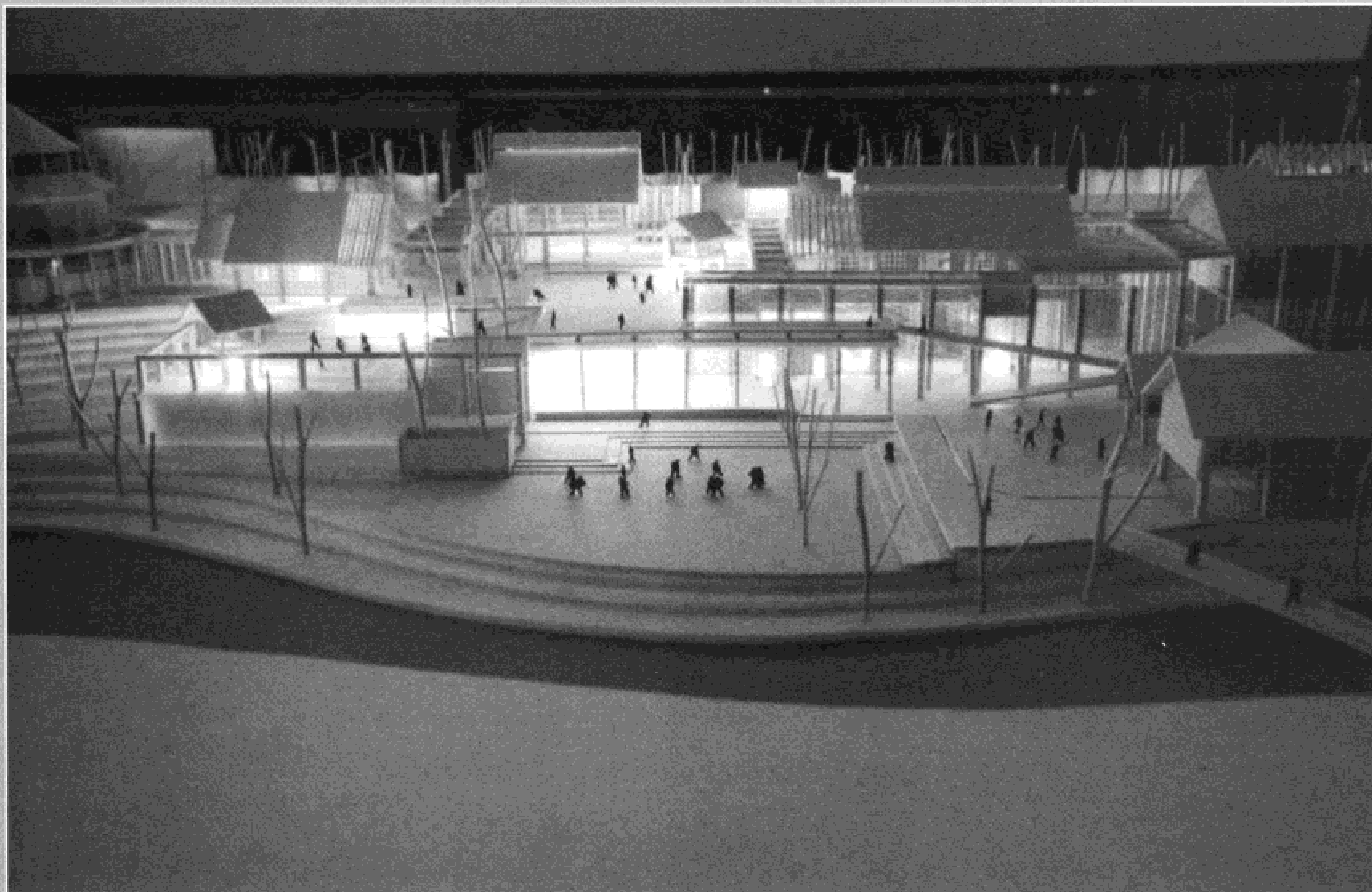
Isometric of
exhibition area





PROGRAM + ARCHITECTURE + SITE





ปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรม

ปรากฏการณ์ทางสถาปัตยกรรมจะเกิดขึ้นจากแสงและเงา ที่เป็นผลมาจากการที่แสงแดดส่องผ่านทะลุพื้นผิวทางสถาปัตยกรรม (Architectural Surface) ลงมาภายในที่ว่างปรากฏขึ้นเป็นภาพของลวดลายแสงเงา ณ ส่วนต่างๆของโครงการ ตามสถานที่ (space) และเวลา (time) ที่ได้กำหนดไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ณ เวลาใช้สอยของกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งเริ่มขึ้นตั้งแต่พระอาทิตย์ขึ้นเรื่อยไปจนถึงเวลาพระอาทิตย์ตก โดยหมุนเวียนแปรเปลี่ยนไปตามส่วนต่างๆตลอดทั้งโครงการ และในเวลากลางคืนที่หมดแสงอาทิตย์ลงแล้วบรรยากาศทางสถาปัตยกรรมจะเปลี่ยนกลับกลายเป็นการแสดงตัวเองต่อสภาพแวดล้อมด้วยแสงสว่างที่มาจากภายในแทน