

การประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานในการเรียนการสอนวิชาออกแบบสถาปัตยกรรม

The Application of Problem-Based Learning for Architectural Design Studio

มานิตา ชิวเกรียงไกร¹ และ ปัตย์ ศรีอรุณ¹

Manita Cheewakriangkrai and Pat Sriaroon

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการนำเสนอประสบการณ์ของผู้เขียนจากการทดลองใช้การเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐานในวิชาออกแบบสถาปัตยกรรม 4 ของนักศึกษาชั้นปีที่สาม สาขาสถาปัตยกรรม คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จำนวน 20 คน บทความประกอบไปด้วยสี่ส่วน คือ ความสำคัญของการใช้แนวคิดแบบปัญหาเป็นฐาน ทบทวนวรรณกรรม กระบวนการในการเรียนการสอน และอภิปรายผลงานของนักศึกษาที่เกิดจากการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน โดยผลที่เกิดขึ้นพบว่าการเรียนการสอนสถาปัตยกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นทำให้ได้อาคารที่มีประโยชน์ใช้สอยตอบสนองสถานการณ์จำเพาะเจาะจง รวมไปถึงรูปลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อตอบปัญหาเฉพาะ เป็นเครื่องมือในการเรียนสถาปัตยกรรมในแง่การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความคิดเชิงวิพากษ์แต่ในขณะเดียวกันก็ยังต้องการการพัฒนาทั้งในแง่องค์ความรู้ และความพร้อมของตัวผู้สอนและตัวผู้เรียนในการเรียนการสอนแบบที่ไม่คุ้นเคยด้วย

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน การเรียนการสอนวิชาออกแบบสถาปัตยกรรม การเรียนรู้แบบประเภทอาคารเป็นฐาน

1 อาจารย์ประจำ สาขาสถาปัตยกรรม คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

Abstract

The aim of this article is to describe an experience of problem based learning approach in Architectural Design 4 which is a course for 3rd year students of Faculty of Arts and Architecture, Rajamagala University of Technology Lanna. This article consists of four sections: Including significaner of problem based learning approach in architecture school, literature review, teaching and learning methods and examples of student works. Problem based learning approach could be used as a tool to help students to come up with new programs in architecture and to embraces specific situations. It would be a great tool to enhance creative thinking as well as logical thinking in architecture students as well. However, this discipline needs a huge development in terms of grounded knowledge while instructors and students need to participate in unconventional way of learning.

Keywords : problem based learning, architectural design studio teaching, building type based learning.

กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนใคร่ขอขอบคุณนักศึกษาผู้ที่อนุญาตให้นำงานของตนเองมาเผยแพร่ในบทความนี้ซึ่งประกอบไปด้วย สรिता บัวแดง อรพินธ์ กะสี นิสาสล แก้วมา และ ปฐพี แสนสุวรรณ และนักศึกษาอีกสิบหกท่านที่ร่วมกลุ่มในการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐานในครั้งนี้

เชียงใหม่: เมืองแห่งความหลากหลายและเต็มไปด้วยศักยภาพสำหรับพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่

เช่นเดียวกับเมืองใหญ่ในประเทศไทยและทั่วโลก เมืองเชียงใหม่ในปัจจุบัน ประกอบไปด้วยผู้คนที่หลากหลาย ทั้งเชื้อชาติ ศาสนา เพศ อาชีพ วิถีชีวิต รายได้ ความหลากหลายของผู้คนเหล่านี้นำมาซึ่งความต้องการพื้นที่ซึ่งตอบสนองวิถีชีวิตที่แตกต่างกันของกลุ่มคน ทำให้ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เมืองเชียงใหม่จึงมีพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ซึ่งมีลักษณะเกิดขึ้นเพื่อรองรับคนเฉพาะกลุ่มเกิดขึ้นมากมาย ซึ่งพื้นที่เหล่านี้เป็นพื้นที่ซึ่งไม่เคยมีมาก่อนในสังคมเมืองเชียงใหม่ แต่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองผู้คนในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น พื้นที่ร้านกาแฟ และ ทำงานร่วม (Co-working space) เป็นพื้นที่ทางสังคม 24 ชั่วโมง ที่กำลังได้รับความนิยมจากคนรุ่นใหม่ ทั้งคนท้องถิ่น และ ต่างประเทศ โดยเป็นพื้นที่ซ้อนทับกันระหว่างการทำงาน และ แพลตฟอร์ม ดังเช่นที่เว็บไซต์ของ AIS บริษัทโทรศัพท์มือถือ ผู้เป็นเจ้าของ CAMP ในปัจจุบัน ให้นิยามไว้ว่า “C.A.M.P. คือชุมชนความคิดสร้างสรรค์แห่งแรกในประเทศไทย เป็นพื้นที่สำหรับจุดประกายไอเดียและแรงบันดาลใจ”

ในขณะที่ CAMP เกิดขึ้นเพื่อรองรับกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และ วัยทำงานตอนต้น เนื่องมาจากตำแหน่งที่ตั้ง อยู่ในย่านการศึกษา และท่องเที่ยว ปั่นสเปส มุ่งเน้นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ทำงานความคิดสร้างสรรค์ ทั้งคนท้องถิ่นและต่างชาติ ดังจะเห็นได้จากคำนิยาม ในเว็บไซต์ “สมาชิกของเราประกอบไปด้วย ผู้อยากเริ่มมีธุรกิจของตนเอง นักการตลาดออนไลน์ ผู้พัฒนาเว็บไซต์ โปรแกรมเมอร์ นักออกแบบกราฟฟิค ช่างภาพ บล็อกเกอร์ นักเขียน นักทำหนัง ทนาย ผู้พัฒนาธุรกิจ มาเยี่ยมชม พร้อมเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนแห่งการร่วมมือกันที่กำลังเติบโตของเชียงใหม่ ปั่นสเปส พื้นที่ทำงานร่วม เชียงใหม่” และ เมกเกอร์สเปส ชุมชนของชอบทำผลิตภัณฑ์ ซึ่งอยู่ติดกับ ปั่นสเปส มีลักษณะเหมือนโรงงาน ที่มีอุปกรณ์ทันสมัยให้เช่าเป็นรายวัน หรือสมาชิกเป็นรายเดือน

พื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ในเมืองเชียงใหม่ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะพื้นที่ทำงานแต่เพียงอย่างเดียวแต่ยังมีพื้นที่ซึ่งครอบคลุมมิติอื่นๆ ของชีวิตประจำวันของผู้คน พื้นที่พักผ่อนในลักษณะแบบพื้นที่ที่สาม (third place) เฉพาะกลุ่มที่กำลังได้รับความนิยม เช่น คาเฟ่แมว ร้าน Catmosphere ได้ให้คำนิยามร้านไว้ว่า “รักแมวเท่าพวกเราหรือ ? ที่แคตโมสเฟียร์ คาเฟ่เชียงใหม่ คุณจะมีเวลาแห่งความสุข ไร้กังวลในการดูแลเจ้าเหมียววิ่งเล่นหรือนอนหลับ พร้อมเอนจอยกาแฟหรือขนม”

พื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ในเมืองเชียงใหม่ ในหลายกรณีก็ได้เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้คนเฉพาะกลุ่มแต่ตอบสนองสถานการณ์ที่เป็นเหตุให้ผู้คนเฉพาะกลุ่มมารวมตัวกันเช่น *โครงการสวนดอกพาร์ค* ที่ใช้ประโยชน์จากการขาดพื้นที่บริการสำหรับหมอและคนไข้ของโรงพยาบาลมหาวิทยาลัยที่แออัดสู่การสร้างอาคารสูงเพื่อจอดรถและที่พักรักษาตัวราคาถูก และกำหนดให้พื้นที่ชั้นหนึ่งซึ่งติดถนนสำหรับการเป็นศูนย์รวมพื้นที่ทางสังคมในชีวิตประจำวัน สำหรับหมอ พยาบาล และ ญาติคนไข้ เช่น ร้านกาแฟ ร้านอาหารเพื่อสุขภาพ ร้านฟาสต์ฟู้ด ร้านสะดวกซื้อ

การเรียนการสอนสถาปัตยกรรมในเชียงใหม่: โลกแห่งการเรียนการสอนแบบประเภทอาคารเป็นฐาน

ในขณะที่เมืองเชียงใหม่มีการเปลี่ยนแปลงและเกิดพื้นที่ใหม่ๆ แต่การเรียนการสอนสถาปัตยกรรมยังเป็นการเรียนการสอนแบบประเภทอาคารเป็นฐาน (building type based learning) จากประสบการณ์ของผู้เขียนซึ่งเป็นทั้งนักเรียนสถาปัตย์ และมีโอกาสได้เป็นอาจารย์ประจำ อาจารย์พิเศษ และวิทยากร ในโรงเรียนสถาปัตย์ระดับปริญญาตรีในเชียงใหม่ทั้งสามแห่ง พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนยังยึดโยงกับการเรียนแบบประเภทอาคารเป็นฐาน ซึ่งหมายถึง ความคิดความเชื่อที่ว่า อาคารในสังคมหนึ่งๆ ได้ถูกคิดค้นไว้หมด และสามารถแบ่งได้เป็นประเภทต่างๆ เช่น บ้าน อาคารพาณิชย์ ร้านค้า โรงพยาบาล ห้างสรรพสินค้า โรงเรียน ศาสนสถาน พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น นักเรียนสถาปัตย์ไม่จำเป็นต้องคิดค้นประเภทอาคารใหม่ แต่ต้องทำการเรียนรู้เชิงเทคนิควิธีในการออกแบบว่าจะทำการออกแบบอาคารประเภทต่างๆ อย่างไร โดยลำดับการเรียนรู้ตามขั้นปัดตามความซับซ้อนของอาคาร เช่นขั้นปีที่หนึ่งเรียนออกแบบบ้าน ขั้นปีที่สองเรียนออกแบบร้านค้า ขั้นปีที่สามเรียนออกแบบพิพิธภัณฑ์ ขั้นปีที่สี่เรียนออกแบบสนามบิน เป็นต้น และการเลือกประเภทอาคารว่านักศึกษาควรเรียนอาคารประเภทใดนั้นขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของกรรมการหลักสูตรที่พิจารณาแล้วว่าเมื่อนักศึกษาจบไปทำงานน่าจะมีโอกาสได้ออกแบบประเภทอาคารเหล่านั้น โดยที่มาของการเรียนการสอนแบบประเภทอาคารนั้นมีพื้นฐานมาจากวิธีคิดแบบสมัยใหม่ซึ่งเกิดขึ้นสมัยสงครามโลกครั้งที่สองหรือเมื่อประมาณแปดสิบปีที่แล้ว ในขณะที่โรงเรียนสถาปัตย์ในยุโรปและอเมริกาเริ่มเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอนสู่ความคิดแบบเรื่องเป็นฐาน (subject based) (ซึ่งความคิดแบบปัญหาเป็นฐานแตกแขนงออกมา) ตั้งแต่ยุคหลังสมัยใหม่ เมื่อประมาณสี่สิบห้าปีที่แล้ว การเรียนการสอนสถาปัตยกรรมในเชียงใหม่ และ ในประเทศไทยยังใช้การเรียนการสอนแบบประเภทอาคารเป็นฐานอยู่เป็นกระแสหลัก

การเรียนแบบประเภทอาคารเป็นฐานเป็นรูปแบบการเรียนสถาปัตยกรรมที่เหมาะสมกับสังคมไทยที่กำลังพัฒนา นั่นคือผู้คนในสังคมมิได้มีวิถีชีวิตแบบสมัยใหม่ ผู้คนในสังคมยังไม่มีโอกาสได้เข้าถึงความเป็นมาตรฐานแบบสมัยใหม่ หากมองสังคมไทยในภาพใหญ่อาจจะพูดได้ว่าเป็นเช่นนั้น เช่นผู้คนในพื้นที่กันดารในชนบทต่างก็ต้องการสถาปัตยกรรมที่เป็นมาตรฐานทำให้ตนเองมีชีวิตที่สุขสบายขึ้น แต่ในขณะเดียวกันหากลองพิจารณาเมืองใหญ่และหัวเมืองในเมืองไทย เช่น กรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ หาดใหญ่ ความเชื่อที่ว่า การเรียนการสอนแบบประเภทอาคารเป็นสิ่งที่เหมาะสมกับสังคมไทยอาจไม่ถูกต้องเสมอไป เนื่องจากธรรมชาติของสังคมเมืองมีความหลากหลายของความต้องการจากการกระทำตัวของผู้คน ทำให้นักศึกษาที่เรียนแบบประเภทอาคารเป็นฐานเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นการเรียนที่มองว่า สถาปัตยกรรมมีลักษณะหยุดนิ่ง เป็นสูตรเฉพาะตายตัว จะไม่สามารถออกแบบสถาปัตยกรรมที่แตกต่างออกไปจากมาตรฐานที่เคยเรียนมาเมื่อเจอโจทย์ทางการออกแบบใหม่ๆ ในโลกปัจจุบันซึ่งมีความโน้มเอียงไปทางการออกแบบอาคารเกิดจากลักษณะของปัญหาเป็นฐานมากขึ้น ดังจะเห็นได้พื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ในเมืองเชียงใหม่ข้างต้น และจากโจทย์ประเภทแบบทางสถาปัตยกรรมในรอบทศวรรษที่ผ่านมาที่เริ่มถามถึงความเป็นไปได้ใหม่ๆ ที่หลุดออกไปจากความคิดแบบ ประเภทอาคารเป็นฐาน เช่น การประกวดบ้านผู้สูงอายุที่ไม่ใช่บ้านผู้สูงอายุ ของการเคหะแห่งชาติ

ในปี พ.ศ. 2559 ที่ตั้งคำถามว่าจะออกแบบบ้านสำหรับผู้สูงอายุอย่างไรที่ได้รับความสะดวกสบายทางกาย แต่ได้รับความรู้สึกดีทางใจว่าตนเองไม่ได้อยู่บ้านที่เหมือนโรงพยาบาลหรือการประกวอด อะไรคือพื้นฐาน ปัจจุบัน? ของสมาคมสถาปนิกสยาม ในปี พ.ศ. 2559 ที่ตั้งคำถามว่า สิ่งที่เป็นพื้นฐาน ที่ทำให้เกิดสถาปัตยกรรม ในยุคปัจจุบันคืออะไร

จะเห็นว่าพื้นที่ทางสังคมใหม่ๆ ในเมืองเชียงใหม่ในปัจจุบันนั้น ไม่ได้เกิดขึ้นจากความคิดแบบประเภทอาคารเป็นฐาน (building type based) ที่มองว่าอาคารนั้นมีแบบแผนถูกแบบตามประเภทอยู่แล้ว แต่อาคาร (หรือพื้นที่) เกิดขึ้นจากการประกอบกันของความต้องการเชิงพื้นที่ของผู้คนในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อหาและเติมเต็มช่องว่างทางการตลาด ซึ่งวิธีคิดโดยวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อหาศักยภาพหรือปัญหานี้เป็นความคิดแบบปัญหาเป็นฐาน (problem based) ซึ่งเป็นวิธีคิดที่มีแนวโน้มจะเกิดขึ้นอีกมากในอนาคต ในการออกแบบสถาปัตยกรรมในเมืองเชียงใหม่

แนวคิดแบบปัญหาเป็นฐานสู่การออกแบบพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่

ในต่างประเทศ เรื่องปัญหาเป็นฐานไม่ได้เป็นแค่แนวความคิดเพื่อใช้ในการออกแบบสถาปัตยกรรม แต่ในเมืองน่าอยู่หลายเมืองของโลก วิธีคิดแบบปัญหาเป็นฐานเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ ที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน เช่น งานออกแบบ Sjakket Youth Club ในปี ค.ศ. 2007 โดย PLOT (BIG+JDS) ออกแบบโดยการปรับปรุงโรงงานเก่าโดยใช้กิจกรรมในชีวิตประจำวันที่เหมาะสมกับคนหลายช่วงวัยเพื่อสร้างให้เกิดความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน (Sense of belonging) หรืองาน Book Mountain ของ MVRDV ในปี ค.ศ. 2012 ที่ต้องการจะสร้างพื้นที่ให้ผู้คนในสังคมกลับมาอ่านหนังสือกันมากขึ้น โดยเสนอการผสมรวมระหว่าง พื้นที่อเนกประสงค์สำหรับกิจกรรมของคนในชุมชน เช่น ศูนย์กลางการให้ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม สมาคมเล่นหมากรุก ออดิทอเรียม ห้องประชุมและพบปะพูดคุย, สำนักงาน ร้านค้า ห้องสมุด เช่นเดียวกับงาน Sendai Mediatheque ของ Toyo Ito ในปี ค.ศ. 2000 ที่เกิดขึ้นจากการที่เจ้าของโครงการให้โจทย์สถาปนิกเป็นคำว่า Mediatheque โดยไม่ได้กำหนดว่าจะมีกิจกรรมอะไรเกิดขึ้นบ้างแต่สถาปนิกเป็นผู้กำหนด กลุ่มผู้ใช้อาคาร กิจกรรมที่เกิดขึ้นเองซึ่งสถาปัตยกรรมเหล่านี้จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ หากมองผ่านความคิดแบบประเภทอาคารเป็นฐาน เนื่องจากอาคารเหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากความต้องการแบบมาตรฐาน แต่เกิดขึ้นจากความต้องการของสังคมเฉพาะกลุ่ม

การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานในโรงเรียนสถาปัตยกรรมไทย: ระยะตั้งไข่

ศาสตราจารย์ ดร.ต้นข้าว ปาณินท์ อาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ให้สัมภาษณ์ถึงการเรียนการสอนสถาปัตยกรรม ไว้ว่า

“... การเปลี่ยนแปลงในแนวคิดทางสถาปัตยกรรมปัจจุบันนี้มีผลต่อการเรียนการสอนมาก เพราะในปัจจุบันนี้เกิดรูปลักษณะของอาคารใหม่ๆ ขึ้นมาเยอะมาก ดังนั้นการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมหรือที่เรา

เรียกว่า building type แทบจะใช้ไม่ได้สำหรับเด็กปัจจุบัน ... สมัยก่อนเราสามารถที่จะให้โจทย์ได้ โรงเรียน โรงแรม โรงพยาบาล สำนักงาน ปัจจุบันนี้ถ้าให้โจทย์แบบนี้ไป เด็กจะตั้งคำถามทันทีว่าทำไมมันต้องเป็นแบบนี้ ทำไมจะต้องมีประโยชน์ใช้สอย หนึ่งสองสามสี่ ตามที่เราให้มาในเมื่อ อาคารในปัจจุบันมันมีรูปแบบการใช้งานสารพัดมากมาย ... อาคารในปัจจุบันมันพัฒนาไปไกลเพราะระบบสังคมเปลี่ยน เทคโนโลยีเปลี่ยน ...”

(Injaiaeu, 2015)

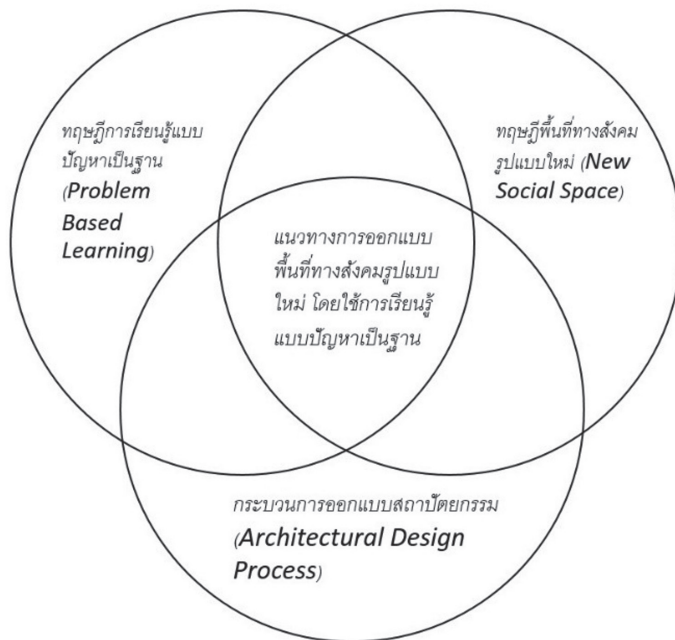
จากบทสัมภาษณ์ดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการตระหนักรู้ถึงปัญหาของการใช้การเรียนการสอนแบบประเภทอาคารเป็นฐานในนักวิชาการสถาปัตยกรรมรุ่นใหม่ โดยนักวิชาการทางสถาปัตยกรรมส่วนหนึ่งเสนอทางออกจากการหลุดออกจากความคิดแบบ ประเภทอาคารเป็นฐานคือการใช้ความคิดแบบปัญหาเป็นฐาน หรือใช้เรื่องเป็นฐาน และมีการเริ่มใช้แนวคิดแบบปัญหาในหลายโรงเรียนสถาปัตยกรรม รวมไปถึงมหาวิทยาลัยของผู้เขียนเอง แต่ก็เป็นไปอย่างงูๆ ปลาๆ ต่างคนต่างสอน เนื่องมาจากปัญหาคือ ในแวดวงวิชาการสถาปัตยกรรมในประเทศไทย ยังไม่มีการสร้างองค์ความรู้ที่ชัดเจน เกี่ยวกับการใช้ปัญหาเป็นฐาน มีเพียงการอ้างอิงถึง ในลักษณะแนวความคิดกว้างๆ หรืออาจเรียกได้ว่าความคิดเรื่องการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐานในโรงเรียนสถาปัตย์ในประเทศไทยนั้น อาจจะยังอยู่ในช่วงเริ่มตั้งไข่เท่านั้นเอง

จากสถานการณ์ข้างต้น ในฐานะที่ผู้เขียนสอนอยู่ในโรงเรียนสถาปัตยกรรมที่เน้นการปฏิบัติ จึงทำให้เกิดคำถามที่ว่า หากต้องการจะนำการเรียนรู้อย่างปัญหาเป็นฐานประยุกต์เข้าสูการเรียนสถาปัตย์กรรมนั้นต้องมีแนวทางอย่างไร และผลลัพธ์ที่ได้จะแตกต่างเหมือนกับการเรียนการสอนแบบประเภทอาคารเป็นฐานอย่างไร ทั้งในแง่ผลตอบรับของผู้เรียนและผลงานการออกแบบที่ออกมา โดยมุ่งเน้นในการตอบคำถามในที่สองประเด็นคือ ขั้นตอนในการออกแบบ (design process) หมายถึง ในการออกแบบพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ โดยการใช้แนวคิดแบบปัญหาเป็นฐานนั้น มีขั้นตอนในการทำเริ่มตั้งแต่การลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลภาคสนาม ไปจนถึงขั้นตอนสุดท้ายคือการออกแบบรายละเอียดสถาปัตยกรรมนั้นก็ขั้นตอนอะไรบ้าง และแต่ละขั้นตอนเป็นอย่างไร และ หน่วยในการวิเคราะห์ (unit of analysis) หมายถึง เพื่อให้เกิดการสร้างโปรแกรมทางสถาปัตยกรรม ผู้ออกแบบเมื่อทำการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลภาคสนามนั้น ผู้ออกแบบเลือกพิจารณาสิ่งใดในพื้นที่นั้นๆ เพื่อทำให้เห็นปัญหา และศักยภาพของพื้นที่

บททวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างปัญหาเป็นฐานในวิชาออกแบบสถาปัตยกรรมผู้เขียนได้พยายามหาความรู้ที่จะเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนการสอนโดยเป็นการพยายามบูรณาการทฤษฎีสามกลุ่มเข้าไว้ด้วยกัน (ภาพที่ 1) คือ

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (problem based learning) (PBL) ซึ่งเป็นทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ที่แตกแขนงมาจากกลุ่มทฤษฎีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้รับการยอมรับและแพร่หลายในประเทศไทยมาในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ดังจะเห็นได้จากการทำเอกสาร ตำรา และวิทยานิพนธ์ทางการศึกษาที่



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการทบทวนวรรณกรรม

เป็นภาษาไทยจำนวนมากเช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก รูปแบบการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การพัฒนาผลการเรียนรู้เรื่องราวในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การศึกษาผลการเรียนรู้และทักษะการแก้ปัญหาเรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นต้น ซึ่งมีเนื้อหาค่อนข้างครบถ้วนในการนำมาประยุกต์ใช้ เช่น ความหมาย วิธีการนำไปใช้ การประเมิน เป็นต้น

ทฤษฎีพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ (new social space) ซึ่งเป็นทฤษฎีกลุ่มหลังสมัยใหม่ ที่เน้นไปที่พื้นที่จำเพาะเจาะจงสำหรับคนเฉพาะกลุ่ม เช่น หนังสือ New Transnational Social Spaces (Pries, 2001) ที่นำเสนอถึงสถานการณ์ที่หลากหลายนำมาซึ่งความต้องการพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ New spaces and old frontiers: Women, social space and islamization in Sudan (Nageeb, 2004) ที่พูดถึงพื้นที่ใหม่จำเพาะสำหรับสตรีในวัฒนธรรมมุสลิม เป็นต้น ซึ่งทฤษฎีพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่นี้ แตกย่อยมาจากกลุ่มทฤษฎีพื้นที่ทางสังคม (social space) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ใช้ในกลุ่มสังคมศาสตร์ มนุษยวิทยา รวมไปถึง สถาปัตยกรรม ออกแบบชุมชน และการออกแบบสภาพแวดล้อม เช่น งานการศึกษาชีวิตของผู้คนในพื้นที่สาธารณะของเมืองของ Gehl ที่พูดถึงพื้นที่ทางสังคมในเมือง เช่น Public life (2004), Life between buildings (2006), Cities for people (2010), How to study public life (2013) หรืองานของกลุ่ม Carmona, Heath, Oc และ Tiesdell ที่ค้นหาลักษณะของพื้นที่สาธารณะที่ดี เช่น Public places - urban spaces (2005), Public space: The management dimension (2006) และ Public places - urban spaces (2012) เป็นต้น

โดยเป้าหมายของการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยของผู้เขียนมีได้มุ่งประเด็นไปที่การตอบคำถามเชิงทฤษฎีแต่ต้องการสร้างองค์ความรู้ในเชิงเครื่องมือสำหรับการนำไปประยุกต์ไปใช้ จึงได้ใช้ **ทฤษฎีกระบวนการออกแบบสถาปัตยกรรม (architectural design process)** เป็นกรอบทฤษฎีที่สาม ซึ่งเป็นกลุ่มทฤษฎีที่เชื่อว่า การออกแบบสถาปัตยกรรม สามารถอธิบายเป็นเหตุผล มีขั้นตอน เช่นหนังสือ Designing Architecture: The elements of process (Pressman, 2012), The collaborators: Interactions in the architectural design process contemporary architecture and the digital design process เป็นต้น มาเป็นตัวกรอบความคิดให้จำเพาะไปที่การค้นหา ขั้นตอนและหน่วยของการวิเคราะห์ โดยแต่ละกลุ่มทฤษฎีมีรายละเอียดดังนี้

การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) หมายถึง การเรียนรู้โดยการใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนโดยถูกกำหนดลักษณะจากผู้เชี่ยวชาญหลายกลุ่มในช่วงแรกๆ ของการตีความและให้คำนิยามเป็น 5 ลักษณะดังนี้ คือ 1) มีความซับซ้อนและเป็นสถานการณ์ในโลกที่เป็นจริง, 2) เป็นการทำงานเป็นกลุ่ม, 3) ผู้เรียนรู้ได้รับข้อมูลใหม่ผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเอง 4) บทบาทของผู้สอนเป็นเหมือนผู้ให้ความสะดวก (facilitator) และ 5) ปัญหาจะนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการดูแลรักษา ต่อมา ลักษณะของ PBL ได้ถูกขยายความออกเป็น 8 ลักษณะ ดังนี้

- เป็นการรับรู้พื้นฐานของประสบการณ์ของผู้เรียนรู้
- เป็นการเน้นย้ำให้ผู้เรียนรู้รับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง
- เป็นการบูรณาการขอบเขตของความรู้ หรือการเรียนรู้ข้ามสายวิชา
- เป็นการผสมผสานระหว่างทฤษฎีและปฏิบัติ
- เป็นการมุ่งความสนใจไปที่กระบวนการของการได้มาหรือเพิ่มพูนความรู้มากกว่าผลลัพธ์หรือผลผลิต
- เป็นการเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน (onstructor) ไปเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator)
- เป็นการเปลี่ยนจากผู้ประเมิน (staff assessment) เพื่อหาผลของการเรียนรู้ไปเป็นผู้เรียนรู้เพื่อที่จะประเมินตนเอง หรือประเมินในรูปแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (self-peer assessment)
- เน้นการสร้างคามเชี่ยวชาญในการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และได้มาซึ่งความรู้

ทั้ง 8 คุณลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่า PBL เน้น ความสำคัญของผู้เรียน, กระบวนการเรียน, และ เรื่องหรือประเด็นที่สนใจจะเข้าไปศึกษา โดยความรู้ที่ได้มานั้นเกิดจากประสบการณ์และการเข้าไปปฏิสัมพันธ์โดยใช้ความสามารถของผู้เรียนเองเข้าไปประเมินกับสถานการณ์ต่างๆ ที่ถูกนำเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ให้คำนิยาม PBL ว่าเป็นรูปแบบการสอนซึ่งให้ผู้เรียนพัฒนาความเชี่ยวชาญในสาขาที่ตนเองถนัด โดยการเรียนรู้ผ่านการทำงานกับกรณีศึกษา (cases) และปัญหา (problems) ที่ปรากฏขึ้นเป็นสถานการณ์ในชีวิตจริง (authentic problem) (Savin-Baden, 2000) โดย Bridges (2007) ได้กล่าวว่าวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในลักษณะนี้ คือ การค้นหา การพยายามให้คำนิยามล่วงหน้าเกี่ยวกับชุดความรู้ที่สัมพันธ์กับปัญหาที่เผชิญ เพื่อให้ได้มาซึ่งตัวแปรหรือปัจจัยที่เกิด (what), ขั้นตอนเป็นอย่างไร (where), และสาเหตุหรือบริบทแวดล้อมที่ทำให้เกิด (why, when, and where) หรือสามารถกล่าวได้ว่า PBL เป็นรูปแบบการเรียนรู้และ

การสอนไปพร้อมๆ กัน เช่น การฝึกตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบด้วยตนเอง เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้และความเข้าใจ ผ่านสถานการณ์ในชีวิตจริง โดย Savin-Baden (2000) เชื่อว่าผู้เรียนรู้จะเพิ่มพูนความเชี่ยวชาญในเรื่องหรือสาขาที่ตนเองสนใจ จะมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาทั้งปัญหาใหม่ๆ และที่ท้าทายได้ รวมถึงมีทักษะการรับรู้ที่ดีและความสามารถในการตระหนักรู้ตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ มีความคิดเชิงวิพากษ์ และความสามารถในการร้อยเรียงข้อมูล/ความรู้อย่างมีกระบวนการ

พื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ Hillier and Hanson (1984) ได้เสนอว่าสังคมมีวิวัฒนาการมากเท่าไรยิ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของพื้นที่มากขึ้น เช่น การปฏิวัติเกษตรกรรม (agricultural revolution) การทำให้เป็นเมืองใหญ่ (urbanization) และการพัฒนาอุตสาหกรรม (industrialization) เหล่านี้เป็นตัวอย่างการเปลี่ยนแปลงที่สร้างให้เกิดรูปแบบทางสังคมที่แตกต่างและส่งผลให้มีความต้องการรูปแบบเชิงพื้นที่ที่ต่างกันไปด้วย ในปัจจุบันการเกิดขึ้นของพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่เป็นผลพวงมาจากความเชื่อที่ว่าสภาพแวดล้อมทางกายภาพและรูปแบบของพื้นที่ในสังคมสามารถทำให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นได้ นวัตกรรมมากกว่าเดิมและสนับสนุนการทำงานของสังคมได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และสังคมถูกทำให้มีความสำคัญและความหมายมากยิ่งขึ้นโดยมีเรื่องความเชื่อ สิทธิ กฎทางศีลธรรม และอื่นๆ เข้ามาเป็นกรอบให้พิจารณาเพื่อจัดการกับรูปแบบของพื้นที่ใหม่ โดยในรอบกว่า 15 ปีที่ผ่านมาสถาปัตยกรรมเกิดขึ้นมากมายที่ใช้แนวความคิดแบบปัญหาเป็นฐาน เป็นแนวทางในการสร้างพื้นที่หรือโปรแกรม

กระบวนการออกแบบทางสถาปัตยกรรม กลุ่มทฤษฎีรุ่มใหญ่ในการอธิบายทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบทางสถาปัตยกรรม (architectural design process - ADP) คือ กลุ่มทฤษฎีปฏิฐานนิยม (positivist theory) ซึ่งเป็นกลุ่มทฤษฎีที่มีเป้าหมายเพื่อการหลีกเลี่ยงความลำเอียง เพื่อมองหาคำอธิบายใหม่เพื่อประยุกต์ใช้กฎ ตรรกะ และวิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการเข้าไปสังเกตและอธิบาย โดยถูกนำไปเกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจ กระบวนการออกแบบ (design process) ที่ต้องอาศัยการเข้าไปสำรวจตรวจสอบ และสืบค้น โดยขึ้นตรงอยู่กับเงื่อนไขต่างๆ ของผู้ใช้ (users) ความต้องการของผู้ใช้ (environmental needs or requirements) และสถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อเป็นทิศทางในการสร้างความเข้าใจของตัวนักออกแบบเองกับธรรมชาติและสภาพแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น (Mahmoodi, 2001) โดยสามารถแบ่งได้ออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

เน้นสาระ คือกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของสภาพแวดล้อมและสิ่งมีชีวิตต่างๆ โดยเข้าไปศึกษาในเชิงคุณภาพ ในแง่ของการทำงาน การประกอบสร้าง และปัจจัยอื่นๆ ที่ก่อให้เกิดกิจกรรมการเปลี่ยนแปลง และประสบการณ์ในเชิงสุนทรียศาสตร์ (Lang, 1987)

เน้นขั้นตอน คือกระบวนการเชิงขั้นตอน เกี่ยวข้องกับระเบียบวิธีการออกแบบ (design methodology) และการเรียนรู้กระบวนการการออกแบบ (process of designing) โดย Lang (1987) ได้ให้คำนิยามไว้ว่า “แม้ว่าบางครั้งการใช้กระบวนการออกแบบจะมีลักษณะในเชิงวิทยาศาสตร์ แต่นั่นไม่ได้หมายความว่ากระบวนการออกแบบเป็นวิทยาศาสตร์ เพราะนิยามของคำว่า ออกแบบ ไม่สามารถเป็นนิยามของคำว่า วิทยาศาสตร์ ได้ แต่คำว่า กระบวนการเองต่างหากที่ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์” โดย Mahmoodi (2001)

เชื่อว่า ทฤษฎีแบบเน้นขั้นตอน (หรือการกระบวนการออกแบบแบบเน้นขั้นตอน) จะช่วยนักออกแบบในการค้นหาและทดลองแนวทางต่างๆ แก้ไขปัญหาในงานออกแบบ เพราะตัวนักออกแบบจะมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างประเด็นปัญหาต่างๆ ของงานออกแบบและนำประเด็นเหล่านี้ไปพิจารณาสู่กระบวนการออกแบบ แต่อย่างไรก็ตามตัวนักออกแบบจะต้องมีชุดความรู้หรือข้อมูลที่มากเพียงพอต่อการแก้ไขปัญหาในแต่ละขั้นตอน ดังนั้นนักออกแบบจึงถูกเรียกร้องให้ต้องเข้าไปหาความรู้ในสาขาวิชาอื่นๆ หรือมีประสบการณ์อื่นๆ เพื่อใช้ในการพัฒนาสมมติฐานของตนเองในกระบวนการออกแบบ เช่น การมีความรู้ในเรื่องจิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์จะเป็นข้อได้เปรียบในการพยายามทำความเข้าใจทัศนคติและมุมมองของกระบวนการคิดของมนุษย์ระหว่างกระบวนการออกแบบ เป็นต้น

การประยุกต์การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานสู่การเรียนการสอนสถาปัตยกรรมในวิชาออกแบบสถาปัตยกรรม 4

หลังจากทำการทบทวนวรรณกรรมเพื่อทำความเข้าใจกับการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐานในพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ และกระบวนการออกแบบแล้ว ผู้เขียนได้ทำการออกแบบขั้นตอนของการเรียนรู้และให้นักศึกษาใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

สังเกตการณ์ คือ ให้ผู้ออกแบบลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลภาคสนาม โดยขณะลงพื้นที่ผู้ออกแบบอาจจะยังไม่มีประเด็นใดๆ เมื่อสำรวจได้ซักระยะหนึ่งผู้ออกแบบจะเริ่มพยายามค้นหาประเด็นหรือสถานการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ โดยอาจมีวิธีการที่หลากหลายในเก็บข้อมูล เช่น การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ การสวมบทบาทเป็นคนที่ถูกศึกษา

เลือกประเด็นและกลุ่มเป้าหมาย คือ การที่ผู้ออกแบบเริ่มศึกษาข้อมูลหรือเห็นสถานการณ์ทางสังคมบางอย่างและ เริ่มค้นพบปัญหา ศักยภาพ หรือประเด็นสนใจ โดยได้มีการเลือกกลุ่มเป้าหมายที่สัมพันธ์กับสถานการณ์นั้นๆ ด้วย

สร้างข้อโต้แย้งหรือสมมติฐานจากประเด็นที่เลือกศึกษา คือ การรวบรวมข้อมูล ทำการศึกษาในเชิงลึกเพื่อพัฒนาและสร้างเป็นข้อโต้แย้งหรือสมมติฐาน ที่สัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย, สถานการณ์ที่เกิดขึ้น, และบริบทแวดล้อมนั้นๆ

การสร้างโปรแกรมทางสถาปัตยกรรม คือ เสนอแนวทางการแก้ไขด้วยโปรแกรมเชิงสถาปัตยกรรม (What to do) สร้างขั้นตอนการรับรู้ของกิจกรรมต่างๆ (activities) ว่าแต่ละขั้นตอนมีลักษณะอย่างไร (how to perceive) และกลุ่มเป้าหมาย (targets หรือ users) นั้นจะเข้าไปรับรู้เมื่อไหร่ (when to perceive) รวมถึงระบุขอบเขตของที่ตั้ง (site and location) และสภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กับกิจกรรมอย่างเป็นเหตุเป็นผล และมีที่มาที่ไป (why) ตลอดจนการคิดคำนวณขนาดของพื้นที่ใช้สอยจากการวิเคราะห์

เมื่อนักศึกษาสามารถตั้งโปรแกรมทางสถาปัตยกรรมได้แล้ว ในส่วนต่อไปจะเป็นส่วนในการออกแบบทางสถาปัตยกรรม ซึ่งเป็นการตอบคำถามหรือข้อโต้แย้งด้วยลักษณะงานทางกายภาพ

การออกแบบสถาปัตยกรรม การที่ผู้ออกแบบทำการออกแบบสถาปัตยกรรม ผ่านเครื่องมือเฉพาะตัวที่ผู้ออกแบบเห็นว่าเหมาะสมกับลักษณะของโครงการ เช่น การใช้สัณฐานวิทยา ปรัชญาการณัวิทยา หรือ มนุษยวิทยาสถาปัตยกรรม เป็นต้น

จากขั้นตอนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานข้างต้น นำมาใช้ปฏิบัติการออกแบบโดยโจทย์และขอบเขตการศึกษาที่กำหนด คือ การสร้างพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ ในย่านนิมมานเหมินท์ ซึ่งเป็นย่านเศรษฐกิจการค้าของจังหวัดเชียงใหม่ โดยในบทความนี้ได้คัดเลือกผลงาน 4 ชิ้น จาก 20 ชิ้น เพื่อนำมาอภิปรายโดยแบ่งงานออกเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มที่สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนกระบวนการเรียนที่กำหนดไว้และเริ่มเห็นทิศทางการคิดแบบสร้างสรรค์ และกลุ่มที่ยังติดกับกรอบความคิดแบบ ประเภทอาคารเป็นฐานและนำมาซึ่งความไม่ชัดเจนในการทำงาน

ตัวอย่างงานของกลุ่มที่สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนกระบวนการเรียนที่กำหนดไว้และเริ่มเห็นทิศทางการคิดแบบสร้างสรรค์



ภาพที่ 2 งานออกแบบของนักศึกษา พื้นที่สาธารณะเพื่ออำนวยความสะดวกสำหรับนักท่องเที่ยวชาวจีน

งานชิ้นที่หนึ่ง: พื้นที่สาธารณะเพื่ออำนวยความสะดวกสำหรับนักท่องเที่ยวชาวจีน (ภาพที่ 2)

สังเกตการณ์: ผู้ออกแบบเริ่มเดินสำรวจตั้งแต่สี่แยกรินคำถึงหอประชุมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยเริ่มมีความสนใจนักท่องเที่ยวชาวจีนที่เดินตามทางเท้าและข้างถนน จากนั้นมุ่งประเด็นสนใจไปที่พฤติกรรม การจับจ่าย การเดินถือของ ถือถุงซื้อปิ้งจำนวนมาก แบกสัมภาระพะรุงพะรัง การปั่นจักรยานเป็นคู่

การเดินทางและการหยุดสนทนาบนพื้นที่ถนนในลักษณะเป็นกลุ่ม การเดินเป็นครอบครัว เป็นคู่ และพฤติกรรม การหยุดดูแผนที่เดินทางเป็นกลุ่มบนท้องถนน

ประเด็นที่เกิดจากการสังเกตการณ์: พบว่าเกิดปัญหา 3 ลักษณะคือ 1) การใช้พื้นที่ถนนเป็นพื้นที่ ในการสนทนาและทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การยืนพักผ่อน การหยุดดูแผนที่ 2) การเดินทางหาข้อมูลการท่องเที่ยว อย่างไม่ไร้ทิศทาง 3) ขาดสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อส่งเสริมการซื้อปั๊มป์ เช่น พื้นที่พักผ่อน พื้นที่เก็บของ ไปรษณีย์ เป็นต้น เพราะย่านนิมมานฯ เป็นแหล่งซื้อปั๊มป์หนึ่งของนักท่องเที่ยวชาวจีน และยังสามารถแบ่งกลุ่ม นักท่องเที่ยวชาวจีนออกเป็น 3 กลุ่มช่วงวัยหลักด้วยกัน คือ กลุ่มที่มาเป็นครอบครัวจำนวน 4-5 คน ประกอบไปด้วยเด็ก ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ กลุ่มที่มาเป็นคู่รัก และกลุ่มที่มาเดี่ยว

สร้างข้อโต้แย้งหรือสมมติฐาน: ผู้ออกแบบสร้างโจทย์ให้โครงการของตนเองว่า การมีพื้นที่สาธารณะ และอำนวยความสะดวกสำหรับนักท่องเที่ยวชาวจีนที่ชอบการจับจ่ายจะช่วยส่งเสริมการเข้ามาเที่ยวในย่าน นิมมานเหมินท์ให้มีความสะดวกสบายมากขึ้น

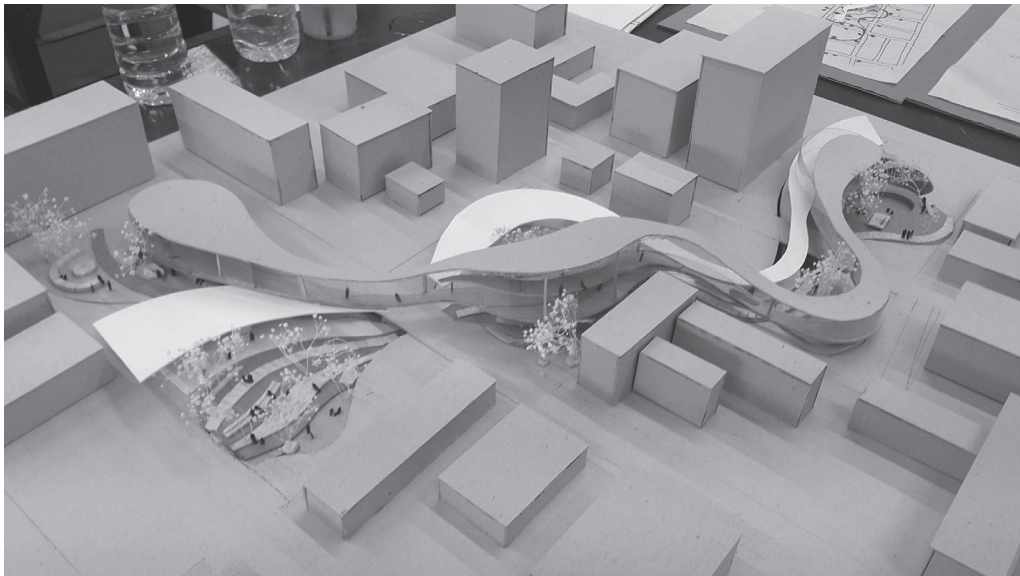
โปรแกรมทางสถาปัตยกรรม: พื้นที่นั้นหนาแน่นของโครงการ แบ่งเป็นส่วน เพื่อรองรับกิจกรรม ที่ต่างกัันดังนี้

พื้นที่สนามเด็กเล่น พลาซ่า สำหรับกลุ่มครอบครัว

พื้นที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต บริการชาร์จแบตเตอรี่ สำหรับวัยรุ่น

เลนปั่นจักรยาน สวนสาธารณะ พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ สำหรับคู่รัก

พื้นที่อำนวยความสะดวก เช่น ห้องน้ำ ล็อคเกอร์ให้เช่าเก็บของ ไปรษณีย์ สำหรับทุกวัย



ภาพที่ 3 การเชื่อมต่อพื้นที่ที่สามส่วนเข้าไว้ด้วยกัน

ที่ตั้งโครงการ: ผู้ออกแบบเลือกจากการวิเคราะห์ขอบเขตที่เป็นแหล่งช้อปปิ้งของนักท่องเที่ยวชาวจีน โดยตำแหน่งที่เลือกในการออกแบบจะเป็นที่ตั้งที่เกาะตัวไปตามแหล่งร้านค้าที่นักท่องเที่ยวเดินผ่านและเป็นพื้นที่ระหว่างตึก ดังนั้นที่ตั้งของโครงการจึงมีลักษณะกระจายตัวและแบ่งออกเป็น 3 ตำแหน่งหลักๆ

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรม: พบว่าผู้ออกแบบใช้ปัญหาจากกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นนักท่องเที่ยวชาวจีนที่ชื่นชอบการจับจ่าย กับสถานการณ์ของกลุ่มเป้าหมายที่เกิดขึ้นในพื้นที่ซึ่งก็คือปัญหาการขาดพื้นที่สาธารณะและขาดกิจกรรมอำนวยความสะดวก มาเป็นประเด็นตั้งต้น เครื่องมือที่ผู้ออกแบบใช้ในการออกแบบคือ มนุษยวิทยาสถาปัตยกรรม เป็นการศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายแล้วจึงก่อรูปเป็นพื้นที่ส่งผลให้งานสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นไม่ยึดโยงอยู่กับรูปแบบที่ตายตัว แต่คำนึงถึงมิติทางกิจกรรมของผู้ใช้เป็นหลัก โดยงานออกแบบมีความพยายามเชื่อมโยงพื้นที่สาธารณะและกิจกรรมอำนวยความสะดวกต่างๆ เข้ากับบริบทของย่านที่เป็นย่านจับจ่าย มีการใช้ประโยชน์ของพื้นที่พื้นที่ระหว่างอาคาร และการรองรับความหลากหลายของกลุ่มเป้าหมายด้วยกิจกรรมที่แตกต่างกัน เช่น พื้นที่สนามเด็กเล่นสำหรับกลุ่มครอบครัว พื้นที่ปั่นจักรยานสำหรับกลุ่มวัยรุ่นหนุ่มสาว พื้นที่พักผ่อน สำหรับกลุ่มที่มากคนเดียว แต่ในขณะเดียวกันงานออกแบบก็สร้างความรู้สึกร่วมของการเป็นพื้นที่สาธารณะที่ไม่ได้แบ่งแยกคนเฉพาะกลุ่มออกเป็นส่วนๆ ด้วยการออกแบบพื้นที่ที่กิจกรรมให้มีการซ้อนทับกัน วางตำแหน่งให้อยู่ใกล้เคียงกันเพื่อสร้างมิติการมองเห็นกันและกันของกิจกรรม เชื่อมการซ้อนทับของพื้นที่ในแต่ละที่ตั้ง ด้วยลานกิจกรรม และเชื่อมพื้นที่ทั้ง 3 ที่ตั้ง (ภาพที่ 3) ด้วยพื้นที่อำนวยความสะดวกเพื่อส่งเสริมการช้อปปิ้งของนักท่องเที่ยว เช่น พื้นที่สำหรับล็อกเกอร์เก็บของ ไปรษณีย์ ห้องน้ำ พื้นที่สำหรับชาร์จอุปกรณ์สื่อสารสมัยใหม่ ในขณะที่ลักษณะทางสถาปัตยกรรมสอดคล้องกับกิจกรรมและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระดับหนึ่ง แต่สิ่งที่ผู้ออกแบบกลับไม่ได้นำเสนอ คือ การให้ความหมายของความเป็นชาวจีนในเชิงกายภาพในพื้นที่ เพราะเป้าหมายหลักของกลุ่มผู้ใช้โครงการคือนักท่องเที่ยวชาวจีน แต่ลักษณะของสถาปัตยกรรมที่ปรากฏกลับเป็นลักษณะที่ค่อนข้างทั่วๆ ไป เหมือนพื้นที่สาธารณะทั่วๆ ไป ที่ขาดอัตลักษณ์ของชาวจีน ซึ่งทำให้จดจำได้ยาก (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 ลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่ยังมีลักษณะทั่วไป ไม่สัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย

งานชิ้นที่สอง: พื้นที่ให้ข้อมูลและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การท่องเที่ยว

สังเกตการณ์: ผู้ออกแบบทำการสังเกตการกระเจกตัวของกลุ่มคนที่เข้ามาใช้พื้นที่ และพบว่าคนส่วนใหญ่นั้นเป็นนักท่องเที่ยวที่มาจากหลายชนชาติ จุดที่เกิดการกระเจกตัวของนักท่องเที่ยวเป็นจุดที่รับส่งของรถโดยสารประจำทางที่คนเชียงใหม่เรียกว่ารถสี่ล้อแดง นักท่องเที่ยวจะเริ่มต้นเดินทางจากจุดนี้ไปยังจุดหมายปลายทางอื่นๆ ในย่านนิมมานฯ สังเกตเห็นว่าขอบเขตการเดินทางของนักท่องเที่ยวไม่ได้เป็นวงกว้างและยังมีพื้นที่บางส่วนในย่านที่นักท่องเที่ยวไปไม่ถึง นอกจากนี้ยังพบว่าในกลุ่มนักท่องเที่ยวที่สังเกตยังสามารถแบ่งเป็นกลุ่มย่อยได้อีกสี่กลุ่มด้วยกันคือ กลุ่มที่มาเป็นครอบครัว กลุ่มคู่รัก กลุ่มแบคแพกเกอร์ และกลุ่มเพื่อน ซึ่งแต่ละกลุ่มมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันในการรับรู้ข่าวสารและการท่องเที่ยวในย่าน นอกจากนี้ก็ยังมีลักษณะทางกายภาพของรถสี่ล้อแดงที่ถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของการเดินทางที่เป็นที่จำจดของนักท่องเที่ยวอีกด้วย

ประเด็นที่เกิดจากการสังเกตการณ์: ปัญหาที่มักพบบ่อยๆ ที่เกิดจากการกระเจกกันของกลุ่มนักท่องเที่ยวคือ ปัญหาใช้พื้นที่บนท้องถนนของกลุ่มนักท่องเที่ยวทำให้เกิดการกีดขวางทางจราจร นักท่องเที่ยวมีความลังเลไม่รู้จักเริ่มต้นการเดินทางจากจุดไหน นักท่องเที่ยวยังขาดการรับรู้ข้อมูลในเชิงลึกว่ามีเส้นทางเดินท่องเที่ยวในย่านที่ยังไปไม่ถึง รถสี่ล้อแดงไม่มีที่สถานีจอดรถเพื่อรับส่งผู้โดยสารเป็นหลักแหล่ง

สร้างข้อโต้แย้งหรือสมมติฐาน: 1) ตำแหน่งที่มีการกระเจกตัวกันของนักท่องเที่ยวทำให้เกิดความหลากหลายของนักท่องเที่ยวหลายกลุ่ม การมีพื้นที่แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ทั้งระหว่างนักท่องเที่ยวด้วยกันเองและคนในพื้นที่จะช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับการท่องเที่ยวในย่านนิมมานฯ และในจังหวัดเชียงใหม่ 2) ถ้าย่านเศรษฐกิจการค้ามีมากขึ้น เป็นจุดเริ่มต้นของการท่องเที่ยวเมืองเชียงใหม่ ดังนั้นในย่านจึงควรมีพื้นที่ให้ข้อมูลเฉพาะกลุ่มเพื่อนแนะนำแหล่งท่องเที่ยวและลักษณะการท่องเที่ยวให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย 3) การสร้างพื้นที่รองรับนักท่องเที่ยวอย่างเป็นทางการหลักแหล่งจะช่วยลดจำนวนการกระเจกตัวของนักท่องเที่ยวบนท้องถนน

โปรแกรมทางสถาปัตยกรรม: ในโครงการจะแบ่งพื้นที่ออกเป็นสองส่วนหลักคือ

พื้นที่ให้ข้อมูล ประกอบไปด้วยสองส่วนเพื่อรองรับกลุ่มนักท่องเที่ยวสี่กลุ่มคือ ส่วนในร่ม เป็นพื้นที่ในตัวอาคารที่ให้บริการข้อมูลเฉพาะ และเจาะลึก สำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวที่ต้องการข้อมูลโดยตรง หรือต้องการจะวางแผนการเดินทาง และ ส่วนกลางแจ้ง เป็นพื้นที่บริเวณโดยรอบอาคาร นักท่องเที่ยวจะรับข้อมูลของย่านนิมมานฯ ผ่านกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น การให้ข้อมูลกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เป็นกลุ่มครอบครัวผ่านการเล่นในสนามเด็กเล่นหรือในสวนสาธารณะ การให้ข้อมูลกลุ่มคู่รักผ่านงานนิทรรศการกลางแจ้ง พื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การท่องเที่ยว แบ่งออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนพิพิธภัณฑสถาน (ปรับปรุงอาคารเก่าที่อยู่บริเวณที่ตั้ง) และ ส่วนกลางแจ้งเป็นพื้นที่ลานดนตรีและร้านอาหาร

ที่ตั้งโครงการ: ผู้ออกแบบได้ทำการวิเคราะห์สร้างเกณฑ์ในการเลือกที่ตั้ง ซึ่งพิจารณาการตำแหน่งการรับส่งผู้โดยสารของรถสี่ล้อแดง ซึ่งเป็นบริเวณที่นักท่องเที่ยวเริ่มต้นการเดินทางมาเที่ยวในย่านและกลับออกไปจากย่าน เลือกที่ตั้งที่ติดถนนหลัก (ถนนนิมมานเหมินท์) เพื่อเป็นจุดดึงดูดสายตาจากนักท่องเที่ยวและเป็นที่ตั้งอยู่ระหว่างจุดรับส่งผู้โดยสาร

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรม: พบว่าเป็นงานออกแบบที่นำเสนอความหลากหลายของกิจกรรมเพื่อรองรับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างๆ กัน โดยมีวัตถุประสงค์เดียวกันคือ การแลกเปลี่ยนความรู้และให้ข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยว รูปแบบของอาคารที่เป็นลักษณะเส้นหลายเส้นสอดประสานกันแสดงถึงการเชื่อมของทางเดินบริเวณรอบๆ และแสดงถึงความพยายามที่จะดึงดูดนักท่องเที่ยวที่ยืนหรือเดินจากฝั่งตรงข้ามให้เข้าไปในโครงการและจากตัวโครงการส่งต่อไปสู่พื้นที่อื่นๆ ในย่านนิมมานฯ การสร้างจุดรับส่งของรถสี่ล้อในโครงการช่วยให้ปัญหาการกระจุกตัวของนักท่องเที่ยวบนท้องถนนได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 5 ลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่ส่งเสริมกิจกรรมการเดินของนักท่องเที่ยว

การผสมผสานกันของเส้นอาคารเกิดพื้นที่ที่ส่งเสริมกิจกรรมการเดินของนักท่องเที่ยวอย่างต่อเนื่อง (ภาพที่ 5) ในขณะที่เกิดการเดินนักท่องเที่ยวได้รับความรู้ ข้อมูลการท่องเที่ยว เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างการเดิน สถาปัตยกรรมในลักษณะนี้จะแตกต่างจากศูนย์ให้ข้อมูลนักท่องเที่ยวทั่วไปตรงที่ถ้าเป็นศูนย์ให้ข้อมูลก็จะเป็นลักษณะของห้องที่ปิดล้อม มีหน้าที่เพื่อสำหรับติดต่อสอบถามหรือเอาข้อมูลเพียงอย่างเดียว (passive communication) โดยปราศจากความรื่นรมย์ในการเข้าไปใช้งาน อีกเครื่องมือหนึ่งที่ผู้ออกแบบใช้ คือ สัญลักษณ์ ทั้งนี้เพื่อต้องการให้เป็นທີ່จดจำและเป็นหมุดหมายแรกของนักท่องเที่ยว ผู้ออกแบบจึงใช้ลักษณะทางกายภาพของรถสี่ล้อแดงมาเป็นองค์ประกอบในการจัดวางพื้นที่ แต่ผลงานออกแบบสุดท้ายที่ออกมาก็ไม่สามารถแสดงถึงการเชื่อมโยงไปสู่ลักษณะของรถสี่ล้อแดงเพื่อให้คนจดจำได้ เช่นเดียวกับงานชิ้นที่หนึ่งที่ไม่สามารถตอบโจทย์อัตลักษณ์และลักษณะพื้นที่ที่จำเพาะสำหรับชาวจีนได้ สรุปในส่วนของหน่วยวิเคราะห์งานชิ้นที่สองนี้สามารถแก้ไขปัญหาในเชิงพื้นที่ด้วยกิจกรรมต่างๆ ได้เป็นอย่างดี แต่ในส่วนการรูปแบบสถาปัตยกรรมไม่สามารถทำให้กลายเป็นที่จดจำได้อย่างชัดเจนตามที่ได้วิเคราะห์ข้อมูลมา

งานชิ้นที่สาม: พื้นที่นั้นหนาแน่นสำหรับที่มีรายได้น้อยในนิมมานเหมินท์

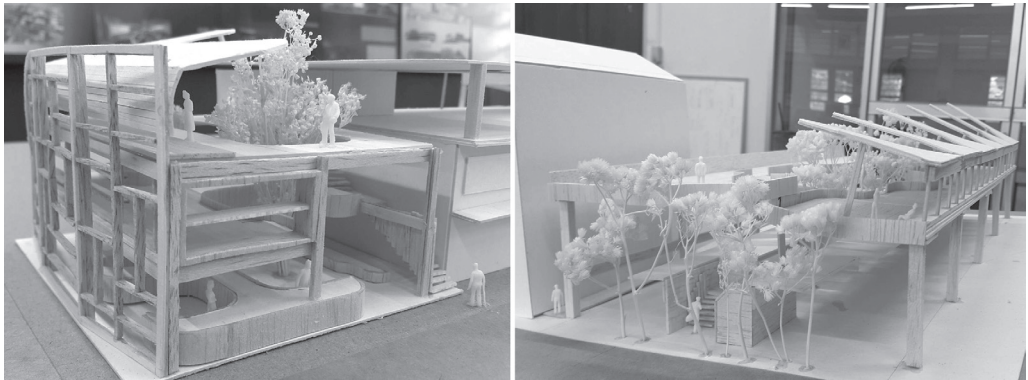
สังเกตการณ์: เริ่มการสังเกตจากการใช้พื้นที่ของคนหลายกลุ่มกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นในวัน เช่น กลุ่มวัยรุ่นนักศึกษากับการใช้พื้นที่ร้านกาแฟ กลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัยและนักธุรกิจกับการใช้พื้นที่ร้านอาหาร กลุ่มผู้ที่มีบ้านและอยู่อาศัยในย่านอยู่แล้ว กลุ่มนักท่องเที่ยวที่อาศัยอยู่ในโรงแรม กลุ่มพนักงานที่ทำงานในโรงแรม รวมถึงกลุ่มแม่ค้าขายของข้างถนน

ประเด็นที่เกิดจากการสังเกตการณ์: ผู้ออกแบบวิเคราะห์การเข้ามาทำกิจกรรมในย่านออกเป็นสองส่วน คือ 1) ส่วนที่เข้ามาใช้บริการ เช่น นักท่องเที่ยว นักศึกษา อาจารย์ และ 2) ส่วนที่เข้ามาให้บริการ คือ นักธุรกิจ ลูกจ้าง พนักงาน และแม่ค้าพ่อค้า โดยสังเกตเห็นว่าพื้นที่ส่วนใหญ่ในย่านเกิดขึ้นเพื่อรองรับกลุ่มคนที่มีรายได้ปานกลาง เช่น ร้านอาหาร ร้านกาแฟ เป็นต้น ซึ่งร้านเหล่านี้นอกจากจะตอบสนองความต้องการพื้นฐานของการดำเนินชีวิตของคนในย่านแล้ว ยังเป็นแหล่งพักผ่อนหย่อนใจ เป็นที่ที่กลุ่มผู้มีรายได้ปานกลางสามารถเข้าถึงได้ ในขณะที่กลุ่มคนที่มีรายได้น้อยที่ประกอบอาชีพเป็นผู้ให้บริการ เช่น พนักงานรักษาความปลอดภัย แม่บ้านทำความสะอาดของโรงแรม กลับไม่มีพื้นที่ที่เขาเหล่านั้นสามารถใช้เป็นพื้นที่พักผ่อน หรือเป็นพื้นที่ที่เขาเหล่านั้นรู้สึกเข้าถึงและจับจ่ายได้อย่างสบายใจ ล้อเส้นขายของ/ขายอาหารที่จอดเรียงรายอยู่ข้างถนนสายหลักจะเป็นเหมือนแหล่งเดียวที่คนกลุ่มนี้พึ่งพิงได้ แต่อย่างไรก็ตามการขายของข้างถนนก็ยังเป็นปัญหาในเชิงการใช้พื้นที่ที่ถูกล้ำพื้นที่จราจร ส่งผลให้บ่อยครั้งอุบัติเหตุขึ้นกับผู้ซื้อ/ผู้ขาย

สร้างข้อโต้แย้งหรือสมมติฐาน: 1) เพื่อให้กลุ่มคนที่มีรายได้น้อยที่เข้ามาทำงานในนิมมานฯ ได้มีพื้นที่พักผ่อนที่ตัวเองรู้สึกว่าสามารถเข้ามาใช้ได้ จึงเกิดการแทรกพื้นที่นั้นหนาแน่นของคนมีรายได้น้อยเข้าไปในย่าน โดยเอากิจกรรมที่เป็นพื้นฐานในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อของ ซื้ออาหาร ร้านอาหาร เป็นองค์ประกอบหลักของพื้นที่ และ 2) จัดสรรพื้นที่ล้อเส้นขายของให้เป็นหลักแหล่ง เพื่อให้กิจกรรมที่เกิดขึ้นมีความปลอดภัยจากท้องถนน

โปรแกรมทางสถาปัตยกรรม: วิเคราะห์จากพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มคนที่มีรายได้น้อย คือ ร.ป.ก. พนักงานให้บริการโรงแรม และแม่บ้าน โดยแบ่งกิจกรรมออกเป็นสองช่วงเวลา คือ ช่วงเช้าได้แก่ตลาดเช้า พื้นที่ขายอาหารราคาถูกเตรียมพร้อมก่อนทำงาน และช่วงเย็น ตลาดเย็น แหล่งรวมร้านค้าที่เป็นที่ล้อเส้น ลานอเนกประสงค์ พื้นที่พักผ่อนจากความเหนื่อยล้าในการทำงานทั้งนี้ผู้ออกแบบตระหนักถึงลักษณะของย่านนิมมานฯ ซึ่งเป็นย่านเศรษฐกิจที่มีราคาที่ดินสูงมาก การเลือกที่ตั้งของโครงการนั้นจึงมีความสำคัญต่อลักษณะของโครงการที่เป็นตลาด ดังนั้นจึงเลือกพื้นที่ที่มีลักษณะของการใช้ประโยชน์ที่ยังไม่เต็มที่ เช่น ลานจอดรถ ซึ่งยังสามารถใช้ประโยชน์ของพื้นที่ในแนวตั้งได้ พื้นที่ที่ห้อมล้อมถนน ซึ่งสามารถทำการปรับปรุงให้ใช้อย่างเต็มที่ และพื้นที่บนดาดฟ้าของอาคาร เป็นต้น นอกจากนี้ยังคำนึงถึงระยะการเดินทางของกลุ่มเป้าหมายทั้งช่วงเช้าและช่วงเย็น และจะต้องไม่เป็นพื้นที่ที่เปิดเผยมากนัก

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรม: ในส่วนการวิเคราะห์โปรแกรมได้แสดงถึงที่มาที่ไปของการเกิดขึ้นของกิจกรรมอย่างเป็นเหตุเป็นผล แต่ในส่วนของการออกแบบตลาดนั้นมิใช่ข้อจำกัดอยู่สามประเด็นที่ส่งผลให้งานออกแบบไม่สามารถตอบโจทย์พฤติกรรมการพักผ่อนของกลุ่มเป้าหมายได้ ประเด็นแรก คือ ข้อมูลเชิงลึก



ภาพที่ 6 พื้นที่สำหรับผู้ที่มีรายได้น้อยในนิมมานเหมินท์

ของพฤติกรรมการซื้อขายและลักษณะเฉพาะในการพักผ่อน ประเด็นที่สอง คือ การพยายามสร้างบรรยากาศของตลาดเช้าโดยแนวความคิดเรื่อง ความสดชื่น และ ตลาดเย็น เรื่องการผ่อนคลายเป็นแต่ไม่ได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างจริงจังในงานออกแบบ ประเด็นสุดท้าย คือ เรื่องความแตกต่างของชนชั้นสังคม การสร้างพื้นที่ตลาดเพื่อรองรับกลุ่มเป้าหมายเพียงกลุ่มเดียว และทำให้มีลักษณะของสถาปัตยกรรมที่รองรับผู้ใช้เฉพาะกลุ่ม อาจสร้างความรู้สึกละแวกแยกระหว่างชนชั้นในย่านซึ่งเป็ย่านที่มีพื้นที่ส่วนใหญ่รองรับกลุ่มผู้มีรายได้ปานกลาง (ภาพที่ 6)

ตัวอย่างงานของกลุ่มที่ยังติดกับกรอบความคิดแบบประเภทอาคารเป็นฐานและนำมาซึ่งความไม่ชัดเจนในการทำงาน



ภาพที่ 7 พื้นที่ปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มคนต้นแบบ

งานชิ้นที่สี่: พื้นที่ปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มคนต้นแบบ (Idol) และกลุ่มคนเลียนแบบ (Wanna Be) (ภาพที่ 7)

สังเกตการณ์: ในย่านนิมมานเหมินท์เป็นย่านที่มีกลุ่มนักศึกษาจำนวนหนึ่งที่ใช้พื้นที่ร้านกาแฟ ร้านอาหาร และ ร้านขายของแฟชั่น เป็นพื้นที่ที่มีการพบปะของกลุ่มวัยรุ่น เช่น การอ่านหนังสือ การดูหนังสื่อ

การดื่มกาแฟ กลุ่มคนเหล่านี้มักจะแต่งกายให้ดูดีเมื่อเข้ามาในพื้นที่ นอกจากนี้ยังมีกลุ่มนักเรียนมัธยมที่เข้ามาใช้พื้นที่บ้างแต่ไม่มากนัก

ประเด็นที่เกิดจากการสังเกตการณ์: พบว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมมักจะเลียนแบบลักษณะท่าทางและการแต่งกายของรุ่นพี่หรือนักศึกษามหาวิทยาลัย มักจะเห็นคนกลุ่มนี้เป็นต้นแบบ (idol) เพราะกลุ่มเด็กมัธยมกำลังอยู่ในช่วงเปลี่ยนสถานะภาพ และกำลังมองหาตัวอย่างที่จะลอกเลียนแบบ แต่กลับพบปัญหาว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมไม่สามารถเข้าถึงพื้นที่ของกลุ่มต้นแบบได้ เพราะมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างแพงในการเข้าร้านกาแฟ ร้านอาหาร หรือร้านที่กลุ่มต้นแบบไปกัน

สร้างข้อโต้แย้งหรือสมมติฐาน: สร้างพื้นที่รองรับกลุ่มนักเรียนมัธยมเพื่อเปิดโอกาสให้เข้ามาใช้พื้นที่ในนิมมานมากขึ้น ส่งผลให้เห็นกิจกรรมของกลุ่มต้นแบบมากขึ้นด้วย และในขณะเดียวกันก็สร้างกิจกรรมที่กลุ่มนักศึกษาคุ้นเคยให้อยู่ในโครงการด้วย เพื่อทำให้เกิดโอกาสการพบปะกันระหว่างสองกลุ่ม

โปรแกรมทางสถาปัตยกรรม: เสนอกิจกรรมที่คุ้นเคยกับทั้งสองฝ่าย ประกอบไปด้วย 5 ส่วน คือ 1) ห้อง fitness 2) ห้องตีวหนังสือ 3) ร้านกาแฟ 4) ร้านค้า 5) ร้านอาหาร

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรม : ผู้ออกแบบมีการสร้างประเด็นตั้งต้นได้น่าสนใจแม้ว่าจะไม่ค่อยเป็นเหตุเป็นผลอย่างต่อเนื่อง แต่เมื่อเริ่มกระบวนการออกแบบ กลับไม่ได้หยิบยกสิ่งที่วิเคราะห์มาใช้และย้อนกลับไปหากระบวนการออกแบบที่คุ้นเคยจากที่เคยเรียนผ่านมา โดยจัดเรียงห้องต่างๆ แบบประโยชน์ใช้สอยนิยม คัดลอกลักษณะของพื้นที่ที่เคยเห็นผ่านตาโดยที่ไม่ได้คิดวิเคราะห์จากพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ไม่ได้สร้างลักษณะพื้นที่ใหม่ ทำให้ผลงานที่ออกมาไม่มีลักษณะพิเศษที่สัมพันธ์กับผู้ใช้ที่ตั้งและสภาพแวดล้อม ผู้ออกแบบได้อธิบายลักษณะงานออกแบบของตนเองไว้ว่า “.....เปิดช่องเปิดให้มากที่สุดเพื่อให้ได้รับแสงจากดวงอาทิตย์อย่างเต็มที่ ใช้สีขาวทาสีผนังบริเวณทางเดินที่มีลักษณะยาว เมื่อมีแสงจากธรรมชาติส่องเข้ามา จะช่วยให้อาคารดูกว้างขึ้นและไม่อึดอัด” คำอธิบายงานลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้ออกแบบไม่ได้คำนึงถึง “ผู้ใช้” แต่ให้ความสำคัญที่การออกแบบพื้นที่ให้มีความเป็นสมัยใหม่ คำนึงถึงทิศทางของแดด ลม ฝน ตามการออกแบบมาตรฐานสากล ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าประเด็นที่สร้างให้เกิดความทันสมัยไม่ดีหรือไม่ควรทำตาม แต่เรียกร้องให้คำนึงถึงมิติของมนุษย์ผู้ใช้สอยในพื้นที่มากขึ้น

สรุป

สามารถสรุปผลการเรียนการสอนตามตารางเปรียบเทียบผลของการศึกษาในแต่ละขั้นตอนการออกแบบได้ดังนี้ โดยในตารางแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน และ 2 หน่วยการวิเคราะห์ งานที่ถูกคัดเลือกมาทั้งหมด 4 ชิ้น ถูกแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ประกอบไปด้วยกลุ่มที่มีลักษณะปัญหาเป็นฐาน 3 ชิ้น และ อีก 1 ชิ้น มีลักษณะเป็นประเภทอาคารเป็นฐาน

ตารางที่ 1 แสดงผลของการศึกษาแต่ละขั้นตอนของการสร้างงานออกแบบสถาปัตยกรรม

	ผลของการศึกษาแต่ละขั้นตอนของการสร้างงานออกแบบสถาปัตยกรรม			
	กลุ่มที่ 1 การใช้ปัญหาเป็นฐาน			กลุ่มที่ 2 การใช้ประเภทอาคารเป็นฐาน
	งานชิ้นที่ 1	งานชิ้นที่ 2	งานชิ้นที่ 3	งานชิ้นที่ 4
ขั้นตอนในการออกแบบ				
1. สังเกตการณ์	ดูพฤติกรรมการเดินทางที่เกี่ยวข้องและการช้อปปิ้งของนักท่องเที่ยวชาวจีน	ดูพฤติกรรมการเข้ามาท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวทั่วไป	ดูลักษณะใช้พื้นที่ของกลุ่มผู้มีรายได้น้อยที่ทำงานอยู่ในย่าน	ดูพฤติกรรมการเลียนแบบ
2. เลือกประเด็นและกลุ่มเป้าหมาย	เลือกเป้าหมายที่แคบ และมีการแบ่งกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน			
3. สร้างข้อโต้แย้งหรือสมมติฐาน	เสนอการแก้ไขปัญหาด้วยแทรกพื้นที่อำนวยความสะดวก ซึ่งส่งเสริมกิจกรรมช้อปปิ้งของชาวจีนและยังทำให้เกิดเป็นพื้นที่สาธารณะใจกลางย่านอีกด้วย	ใช้กิจกรรมและกลยุทธ์ในการให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยวที่แตกต่างกันทำให้เกิด interactive communication	เสนอให้มีพื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับผู้ใช้ที่มีรายได้น้อย ทำให้เกิดการรับรู้การมีตัวตนของกลุ่มคนเหล่านี้ในย่านนิมมานา	เสนอพื้นที่และกิจกรรมที่กลุ่มเด็กมัธยมสามารถเข้าไปใช้ได้ ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ของคน 2 กลุ่ม
4. สร้างโปรแกรมทางสถาปัตยกรรม	เป็นการสร้างโปรแกรมจากปัญหาและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันทำให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย			เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปและไม่ได้เกิดมาจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ลึกเพียงพอ
5. ออกแบบสถาปัตยกรรม	สามารถใช้กิจกรรมตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ แต่ขาดลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่จำเพาะต่อกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เป็นชาวจีน	มีการวิเคราะห์ถึงลักษณะที่จำเพาะของอาคาร แต่ไม่สามารถสื่อออกมาทางกายภาพเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายจดจำได้	สามารถใช้กิจกรรมตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ แต่ขาดลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้ที่มีรายได้น้อย	เป็นแบบ Functionalism รูปแบบอาคารและพื้นที่ไม่ได้ตอบสนองพฤติกรรมของผู้ใช้ และไม่ได้ส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ใดๆ ดังนั้นจึงเป็นสถาปัตยกรรมที่ล้าสมัย
	เป็นงานสถาปัตยกรรมที่เกิดจากการก่อรูปของพื้นที่จากกิจกรรม			
หน่วยการวิเคราะห์				
1. หน่วยที่จับต้องได้	ใช้การสังเกตจากพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย			ไม่ได้เชื่อมโยงหน่วยการวิเคราะห์สู่กระบวนการออกแบบ
2. หน่วยที่จับต้องไม่ได้	ขาดกระบวนการวิเคราะห์ในเชิงลึก เช่น หลักจิตวิทยาการพักผ่อนของชาวจีน อุดมการณ์ของชาวจีน เป็นต้น	-	มีการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อนำมาวิเคราะห์ช่วงเวลาของกิจกรรม แต่ขาดความเข้าใจลักษณะและพฤติกรรมการพักผ่อนรวมถึงหลักจิตวิทยาในการออกแบบพื้นที่ของกลุ่มคนผู้มีรายได้น้อย	ขาดกระบวนการวิเคราะห์ในเชิงลึก

จากผลงานที่คัดเลือกมาแสดง 3 ชิ้นสามารถดำเนินการตามขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นตอนการสังเกตการณ์ ถึงการสร้างโปรแกรมทางสถาปัตยกรรมได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล ส่งผลให้ลักษณะทางสถาปัตยกรรมเป็น รูปแบบใหม่ที่ตอบสนองต่อกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในสถานการณ์ปัจจุบัน ซึ่งสามารถเรียกงาน สถาปัตยกรรมในลักษณะนี้ว่าเกิดมาจากการเรียนรู้แบบการใช้ปัญหาเป็นฐาน แต่ยังมีประเด็นสำคัญด้านการ ออกแบบที่งานทั้งสามชิ้นไม่ได้นำเสนอให้เป็นรูปธรรม เช่น มิติเชิงจิตวิทยาของกลุ่มเป้าหมายที่จะส่งเสริมให้ เกิดลักษณะของพื้นที่ซึ่งจำเพาะยิ่งขึ้น ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งจะต้องมีหน่วยในการวิเคราะห์ที่ลึกกว่าการสังเกต เช่น งาน ชิ้นที่ 3 ผู้ออกแบบเองสามารถสมมติภาพเป็นหนึ่งในกลุ่มเป้าหมายและนำตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมกับการกิจกรรม ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับโปรแกรมที่ตนเองสร้างขึ้น เพื่อเรียนรู้พฤติกรรมเชิงลึก

ส่วนงานชิ้นที่ 4 แม้ผู้ออกแบบพยายามดำเนินการตามขั้นตอนแบบการใช้ปัญหาเป็นฐาน แต่ระหว่าง แต่ละขั้นตอนขาดการเชื่อมโยงของข้อมูลอย่างเป็นเหตุเป็นผล ทำให้ไม่สามารถสร้างโปรแกรมที่เกิดจากปัญหา เป็นฐานได้ จึงต้องหยิบโปรแกรมมาตรฐานที่มีอยู่เดิมหรือ หยิบยืมรูปแบบและพื้นที่ที่คุ้นเคยมาใช้ และปรับแต่ง รูปแบบให้ดูเหมือนมีความแปลกใหม่ แตกต่าง งานสถาปัตยกรรมที่ออกแบบในลักษณะเช่นนี้จะไม่สามารถ ตอบสนองกิจกรรมของผู้ใช้ได้อย่างแท้จริง รวมถึงไม่สัมพันธ์กับบริบทรอบข้าง จึงเรียกงานส่วนสุดท้ายที่เป็น ส่วนการออกแบบในลักษณะนี้ว่าเกิดมาจากการเรียนรู้ที่ใช้ประเภทอาคารเป็นฐาน

ข้อสังเกตและข้อเสนอแนะ

สิ่งที่ประเด็นข้อคิดต่อไปของผู้เขียนคือ

1. จากผลงานออกแบบที่นำมาอภิปรายจะเห็นว่านักศึกษาได้นำวิธีการแบบปัญหาเป็นฐานมาใช้ เป็นกระบวนการในการเรียนจนถึงขั้นตอนของการสร้างโปรแกรมทางสถาปัตยกรรมเท่านั้น แต่กระบวนการ ในการออกแบบนั้นยังต้องพึ่งพาวิธีการอื่นเช่น สัญลักษณ์หรือปรากฏการณ์วิทยาในการออกแบบ ซึ่งเป็น หน้าที่ของผู้เขียนที่จะต้องหาวิธีการ หรือเครื่องมือในการคิดเพื่อทำให้สามารถใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นเครื่อง มือในการออกแบบที่สมบูรณ์ ตั้งแต่ในขั้นตอนของการสร้างโปรแกรมและการออกแบบสถาปัตยกรรม โดย เครื่องมือนี้อาจจะเป็นการเข้าไปใคร่ครวญถึงพื้นฐานของลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่มีความจำเพาะ เจาะจงสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายและกิจกรรมที่ได้ทำการวิเคราะห์

2. ขั้นตอนของการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานที่ผู้เขียนทำการออกแบบนี้มีฐานอยู่บนการรวมกัน ของความเข้าใจของผู้เขียนในเรื่องระเบียบวิธีวิจัยในการศึกษาพื้นที่ทางสังคมเช่นงานของ Jan Gehl และการ ศึกษางานออกแบบสถาปัตยกรรมของกลุ่มมนุษยวิทยาสถาปัตยกรรมดังเช่นงานของ BIG หรือ MVRDV ดังที่ ยกตัวอย่างไปในตอนต้นของบทความ แต่ผู้เขียนไม่สามารถหาทฤษฎีทางสถาปัตยกรรมที่ถูกเขียนเป็นระบบ อย่างชัดเจนว่ามีขั้นตอนตั้งแต่การสร้างโปรแกรมทางสถาปัตยกรรมจนถึงการออกแบบมาอ้างอิงได้อย่างชัดเจน ซึ่งความไม่รู้นี้อาจนำมาซึ่งการปิดความหลากหลายและความเป็นไปได้ของการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็น ฐานแบบอื่นๆ ซึ่งอาจแตกต่างออกไปในแต่ละโรงเรียนสถาปัตยกรรมทั้งในและต่างประเทศ การทบทวน วรรณกรรมการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐานในโรงเรียนสถาปัตยกรรมหลากหลายหลักสูตรอาจนำมา

ซึ่งความเข้าใจที่ลึกซึ้งและเป็นภารกิจที่ผู้เขียนจะต้องกระทำเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน
ในโรงเรียนสถาปัตย์ที่ผู้เขียนสอนอยู่ต่อไป

3. แท้จริงแล้วการขึ้นงานแบบประเภทอาคารเป็นฐานสามารถนำมาซึ่งงานที่มีความคิดสร้างสรรค์
ได้เช่นเดียวกับการขึ้นงานแบบปัญหาเป็นฐานหากเพียงผู้ออกแบบหรือผู้เรียนมีความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical
thinking) ต่อกงานออกแบบของตนเอง ปรับปรุงให้งานออกแบบของตนเองตอบสนองต่อวิถีชีวิตของผู้คนใน
ปัจจุบัน ก็จะทำให้อาคารที่ทำการออกแบบพ้นจากความล้าสมัย

4. หากเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนแบบประเภทอาคารเป็นฐานแล้วจะเห็นว่าปัญหาเป็นฐาน
เป็นเครื่องมือที่ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้เชิงลึกถึงวิถีชีวิตของกลุ่มผู้ใช้อาคารของตนเองและสามารถสร้างโปรแกรม
ทางสถาปัตยกรรมที่มีความจำเพาะเจาะจงสัมพันธ์กับความต้องการที่เปลี่ยนไปของผู้คนในโลกปัจจุบันได้ แต่ใน
ขณะเดียวกันนักศึกษาก็เสียเวลาในส่วนของการทำงานโปรแกรมไปมากหากเปรียบเทียบกับการเรียนแบบปัญหา
เป็นฐานในการทำความเข้าใจกับองค์ประกอบที่อาจารย์กำหนดให้และมีโอกาสในการพุ่งความสนใจไปในส่วน
ของการออกแบบสถาปัตยกรรมเชิงการออกแบบรายละเอียดได้มากกว่า การพยายามสร้างความสมดุลระหว่าง
เวลาในการศึกษาปัญหาและสร้างโปรแกรมกับการฝึกออกแบบสถาปัตยกรรมเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้เขียนหรือ
ผู้สอนที่ต้องการใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนการสอนต้องการพิจารณา

เอกสารอ้างอิง

- Al-Oawasmi, J. (2006). Changing trends in architectural design education. **Proceeding of The international conference of the centre for the study of architecture in the Arab region (CSAAR 2006)** (pp.126 – 139). The Arab Republic of Egypt: office of CSAAR.
- Archer, J. (2005). Social theory of space: architecture and the production of self, culture and society. **Journal of the Society of Architectural Historians**, 64 (4), 430-433.
- Baldwin, M. S., Beltran, R. O. and Chernobilsky, E. (2004). **Enhancing thinking through problem-based learning approaches: international perspectives**. U.S.A.: Thomson Learning.
- Bourdieu, P. (1989). Social space and symbolic power. **Sociological theory**, 7 (1), 293-306.
- Bridges, A. (2007). A critical review of problem based learning in architectural education. **University of Strathclyde, Scotland Journal**, 1 (1), 182-189, Retrieved May 11, 2016, from <http://www.strath.ac.uk/>
- Fogle, N. (2009). **Social space and physical space: Pierre Bourdieus field theory as a model for the social dynamics of the built environment** (Dissertation, Temple University Libraries). Retrieved from <http://digital.library.temple.edu/cdm/ref/collection/p245801coll10/id/40829>
- Gatsby, C. (2014). **Social architecture: A new approach to designing social spaces**. Retrieved May 11, 2016, from http://www.huffingtonpost.com/claudia-gatsby/social-architecture-a-new_b_5448130.html
- Gehl, J. (2001). **Life between buildings**. (4th ed.). Copenhagen: The Danish Architectural Press.
- Graaff, E. D. and Cowdroy, R. (1997). Theory and practice of educational innovation through introduction of problem-based learning in architecture. In J. Engng (Eds.), **Architecture**, 13 (3), 166-174.
- Hillier, B. and Hanson, J. (1984). **The social logic of space**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn?. **Education Psychology Review**, 2 (3), 235-266.
- Ingels, B. (2009). **Yes is more: An archicomic on architectural evolution**. Berlin: Taschen.
- Injaiaeu, N. (Director). (2015, August 9). **Sathapatayakam kap kwam pen kru**. (In Thai) [Teacher and Architecture]. Bangkok: VOICE TV21.
- Lang, J. (1987). **Creative architectural theory: The role of the behavioural sciences in environmental design**. New York: Van Nostrand Reinhold.

- Li, H. (2013). **Educational change towards problem based learning: An organizational perspective**. Copenhagen: River Publisher.
- Mahmoodi, A. S. M. (2001). **The design process in architecture: A pedagogic approach using interactive thinking**. Leeds: The University of Leeds School of Civil Engineering.
- Pressman, A. (2012). **Designing architecture: The elements of process**. London: Routledge.
- Rosenfield, K. (2012, October 7). MVRDV completes book mountain and library quarter. **Spijkenisse**. Retrieved May 11, 2016, from <https://www.mvrdv.nl/projects/spijkenisse/>
- Savin-Baden, M. (2000). **Problem-based learning in higher education: Untold stories**. Buckingham: Society for Research into Higher.