



สุภัตตรา รอดมี
การรับรู้ความรุนแรงผ่านงานสถาปัตยกรรม

พีพีธีทัศน์ความรุนแรง

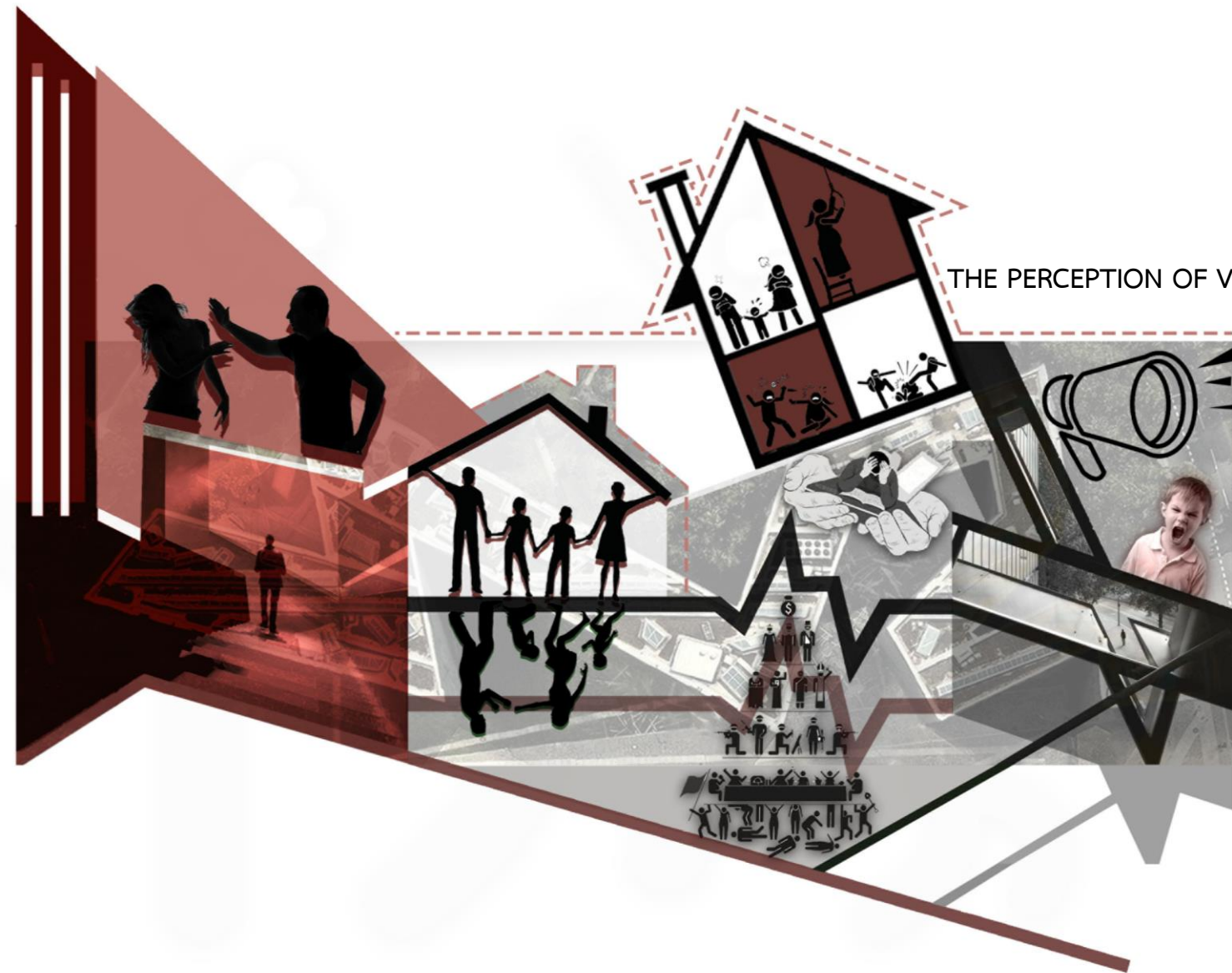
THE PERCEPTION OF VIOLENCE THROUGH ARCHITECTURE

VIOLENCE MUSEUM

ARCHITECTURAL THESIS 2020

SCHOOL OF ARCHITECTURE

SRIPATUM UNIVERSITY



THE PERCEPTION OF VIOLENCE THROUGH ARCHITECTURE

SUPHATTRA RODMEE

VIOLENCE MUSEUM

ARCHITECTURAL THESIS 2020

SCHOOL OF ARCHITECTURE

SRIPATUM UNIVERSITY

การรับรู้ความรุนแรงผ่านงานสถาปัตยกรรม

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

สุภัทตรา รอดมี

วิทยานิพนธ์หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีการศึกษา 2563

THE PERCEPTION OF VIOLENCE THROUGH ARCHITECTURE
VIOLENCE MUSEUM

SUPHATTRA RODMEE

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF BACHELOR OF ARCHITECTURE
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
SCHOOL OF ARCHITECTURE
SRIPATUM UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2020



ประเด็นการศึกษา

การรับรู้ความรุนแรงผ่านงานสถาปัตยกรรม

THE PERCEPTION OF VIOLENCE THROUGH ARCHITECTURE

ชื่อนักศึกษา

สุภัตตรา รอดมี

หลักสูตร

สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

ปีการศึกษา

2563

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐวุฒิ อัสวโกวิทวงศ์.....

คณะกรรมการดำเนินงานวิทยานิพนธ์

ประธานคณะกรรมการ

อาจารย์ธีรบุลย์ พิศาลอภิพงศ์

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

คณะกรรมการอาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐวุฒิ อัสวโกวิทวงศ์

อาจารย์ทงศักดิ์ รัตนสุคนธ์

อาจารย์มนต์ทวี จิระวัฒน์ทวี

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

อาจารย์สมบูรณ์ สุตมากศรี

อาจารย์ปิติ ศาสตร์วาทา

อาจารย์ไพราม บรรพบุตร

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาให้ความเห็นชอบและผ่านการสอบแล้ว

วันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2563

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

.....
(อาจารย์ธีรบุลย์ พิศาลอภิพงศ์)

คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

บทคัดย่อ

ABSTRACT

เนื่องด้วยความรุนแรงสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกพื้นที่ ทุกช่วงอายุ และทุกสถานการณ์ ซึ่งเป็นปัญหาอย่างมากในปัจจุบัน เมื่อมีความรุนแรงเกิดขึ้นส่วนใหญ่จะไม่ได้รับการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง และเป็นปัญหาสะสมเพิ่มขึ้นในสังคม โดยเฉพาะสถาบันครอบครัว ดังนั้นผู้เขียนจึงสนใจในการศึกษาและค้นคว้าในประเด็นของปัญหาความรุนแรงในสถาบันครอบครัวในปัจจุบันกับสถาปัตยกรรม

วิทยานิพนธ์เรื่องนี้มีขั้นตอนและวิธีการศึกษาโดยรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร สื่อดิจิทัล กรณีศึกษา รวมทั้งการศึกษาจากสถานที่จริง เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ การกำหนดแนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมโดยนำทฤษฎีของแสงและภาพยนตร์ พื้นที่รูปทรงที่มีผลต่อความรู้สึก นำมาสนับสนุนแนวทางในการออกแบบต่อไป

โดยนำไปประยุกต์ทฤษฎีของแสง พื้นที่รูปทรงที่มีผลต่อความรู้สึก ใช้การเคลื่อนไหวของการมองเห็นภาพยนตร์ และขนาดของภาพนำมาวิเคราะห์กับส่วนดังกล่าว นำมาเป็นองค์ประกอบในการออกแบบประสบการณ์สถาปัตยกรรมภายในพื้นที่โครงการ

คำสำคัญ : ความรุนแรง, สถาปัตยกรรม, ภาพยนตร์

กิตติกรรมประกาศ

ACKNOWLEDGEMENTS

ความสำเร็จของการศึกษาวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้รับการสนับสนุนและความช่วยเหลือในการดำเนินงานวิทยานิพนธ์ ทั้งในส่วนภาคการศึกษาข้อมูลและภาคออกแบบ จากบุคคลและหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งข้าพเจ้าขอขอบคุณในความเมตตากรุณา ความเสียสละที่มีต่อข้าพเจ้าตลอดเวลาในการศึกษาออกแบบวิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรมจนสำเร็จ ลุล่วงเป็นผลงานวิทยานิพนธ์การออกแบบทางสถาปัตยกรรมที่สมบูรณ์ได้แก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐวุฒิ อัครวิทวงศ์ (อาจารย์ที่ปรึกษา)

อาจารย์ทงศักดิ์ รัตนสุคนธ์ (กรรมการที่ปรึกษา)

อาจารย์มนต์ทวี จิระวัฒน์ทวี (กรรมการที่ปรึกษา)

VIOLENCE MUSEUM

พิพิธภัณฑ์ความรุนแรง



สารบัญ

สารบัญ

INTRODUCTION

01

1.1	ความเป็นมาของโครงการ (BACKGROUND OF THE PROJECT)	2
1.2	วัตถุประสงค์ของการศึกษา (THESIS OBJECTIVES)	3
1.3	วัตถุประสงค์ของโครงการ (THESIS OBJECTIVES)	4
1.4	สมมุติฐานในการออกแบบ (DESIGN HYPOTHESIS)	5
1.5	ขอบเขตการศึกษา (THESIS SCOPE)	6
1.6	ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา (BENEFIT)	6

02

BASIC INFORMATION PROJECT DESIGN INFORMATION

2.1	ความรุนแรง (VIOLENCE)	8
	2.1.1 องค์ประกอบของการใช้ความรุนแรง	9
	2.1.2 การกระทำความรุนแรง	10
	2.1.3 ประเภทของการใช้ความรุนแรง	11
	2.1.4 ลักษณะของการกระทำความรุนแรง	12
2.2	สถาปัตยกรรม (ARCHITECTURE)	14
	2.2.1 ทฤษฎีการรับรู้ทางสถาปัตยกรรม	15
	2.2.2 การแสดงออกทางสถาปัตยกรรมต่อความรู้สึกมนุษย์	16-18
	2.2.3 อารมณ์ความรู้สึกกับรูปทรง	19-23
2.3	ภาพยนตร์ (CINEMATIC)	24
	2.3.1 สื่อภาพยนตร์ก่อให้เกิดความรุนแรง	25
	2.3.2 อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง	26
	2.3.3 การเคลื่อนที่ของกล้อง	27-28
	2.3.4 ขนาดภาพ	29-30
	2.3.5 มุมมองกล้อง	31-32

03 METHODOLOGY

3.1	ประเด็นการวิเคราะห์	34
3.2	เชื่อมประเด็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์กับสถาปัตยกรรม	35
	3.2.1 CASE STUDY	35-43
	3.2.2 ข้อค้นพบ	44
3.3	การออกแบบพื้นที่ใช้สอยในโครงการ	45-46
3.4	โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย	47-52
	3.4.1 โปรแกรมให้บริการของโครงการ	53
	3.4.2 USER	54

04 METHODOLOGY

4.1	SITE SELECTION	56
	4.1.1 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ	56-59
4.2	SITE ANALYSIS	60
	4.2.1 ACCESS	61-63
	4.2.2 CONTEXT	64
	4.2.3 SOURCE OF PEOPLE	65
4.3	CIRCULATION	66
	4.3.1 CIRCULATION DIAGRAM	67
4.4	PLAN	68
	4.4.1 MASTER PLAN	68
	4.4.2 BASEMENT FLOOR PLAN	69
	4.4.3 FIRST FLOOR PLAN	70
	4.4.4 SECOND FLOOR PLAN	71
	4.4.5 THIRD FLOOR PLAN	72-74
	4.4.6 FOURTH FLOOR PLAN	75
4.5	ZONING DIAGRAM	76
4.6	ELEVATION	77-78
4.7	SECTION	79-80
4.8	PERSPECTIVE	81-86
4.9	MODEL	87-88

05 CONCLUSION

สรุปผลการศึกษา	90
สรุปผลการประยุกต์ใช้ออกแบบ	91-92

01

บทนำ

I
NTRODUCTION

B

ACKGROUND

OF THE PROJECT

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

เนื่องด้วยในความรุนแรงสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกสถานที่ และทุกสถานการณ์ และเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อนต่ออารมณ์ความรู้สึกอาจเกิดขึ้นโดยทั้งตั้งใจและโดยที่ไม่ได้ตั้งใจก็ตาม

ซึ่งในปัจจุบันสถาบันครอบครัวก่อให้เกิดปัญหาแก่เยาวชนและตัวบุคคลมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น จึงส่งผลก่อให้เกิดปัญหาตามมาเช่น ทะเลาะวิวาท การใช้ความรุนแรง การติดเกมส์ ในยามวิกาลเยาวชนเลือกที่จะหันหน้าเข้าหากลุ่มเพื่อน ชักนำไปสถานบันเทิงต่าง ๆ เพื่อระบายความเครียดที่เกิดขึ้น สะสมภายในครอบครัว บางกลุ่มอยู่ร่วมกันในสถานที่พักจัดสรรกิจกรรมต่าง ๆ ทำ ซึ่งกิจกรรมส่วนใหญ่มักเป็นสิ่งผิดกฎหมาย ร่วมด้วยแอลกอฮอล์ และสาเหตุส่วนใหญ่อาจเกิดจากความไม่เข้าใจกันภายในครอบครัว

จึงจัดสรร Space ที่สร้างกิจกรรมสร้างสรรค์ และเป็นสถานที่เรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรงให้มากกว่าที่กล่าวไป ข้างต้น จึงเป็นคำถามที่เกิดขึ้น คือ ถ้าไม่ใช่สถานที่จำพวกสถานบันเทิง, สถานที่พัก, ร้านคอมพิวเตอร์ กลุ่มคนเหล่านี้ จะไปที่ไหนได้บ้าง ที่ไหนที่สามารถรองรับอารมณ์ ปรับความสมดุลทาง ความคิด ความเข้าใจและอารมณ์ได้บ้าง สถานที่ใดที่สามารถทำให้ผู้ที่เข้าใช้ space ดังกล่าว เมื่อกออกมาแล้วได้รับข้อคิดและเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น จึงนำมาสู่โครงการดังต่อไปนี้

ภาพที่ 1.1 กราฟฟิกภาพศูนย์ช่วยเหลือการถูกทำร้ายในอิสราเอล
ที่มา : <https://digitalsynopsis.com>

THESIS

THESIS

OBJECTIVES

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

01

ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงของแต่ละกลุ่มคน

02

ได้จำแนกกลุ่มคนตามความต้องการในการใช้ความรุนแรง

03

ได้ศึกษาการเคลื่อนที่ (MOVEMENT) และมุมมองของภาพยนตร์
นำมาปรับใช้กับสถาปัตยกรรม

04

ได้เข้าใจเนื้อหาความต้องการของปัญหาการใช้ความรุนแรง

THESIS

THESIS

OBJECTIVES

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

01

เพื่อลดปัญหาความรุนแรงที่พบในสถาบันครอบครัว

02

เพื่อให้ผู้เข้าใช้งานโครงการมีแนวทางปฏิบัติตนต่อผู้อื่นในสังคม
เป็นไปในทางที่ดีมากขึ้น

03

เพื่อให้เข้าใจในมุมมองของอีกฝ่ายเพิ่มมากขึ้น ทั้งในฝั่งของผู้กระทำ
และผู้ถูกกระทำ

04

เพื่อให้ได้แสดงออกความเป็นตัวตนของตนเอง และระบายอารมณ์
ในมุมที่ไม่สามารถแสดงออกในสถานที่สาธารณะชนได้

DESIGN DESIGN HYPOTHESIS

1.4 สมมุติฐานในการออกแบบ

สถาปัตยกรรมมีส่วนช่วยแก้ไขความรุนแรงในสถาบันครอบครัว
และสังคม แล้วจะสามารถปรับเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นได้หรือไม่

01

สถาปัตยกรรมแบบใดที่สามารถจัดการอารมณ์ และสามารถ
สร้างความเข้าใจ ให้กับคนในครอบครัวได้บ้าง

02

กลุ่มคนที่ใช้ความรุนแรงต้องการ SPACE แบบใด

03

THESIS THESIS SCOPE

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับในการศึกษา

01

การรับรู้ผ่านความกว้าง แคลบ สูง ต่ำ ใต้ดิน ของพื้นที่

ความสัมพันธ์พัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นทั้งต่อสังคม และครอบครัว

01

02

สัดส่วนรูปแบบที่ทำให้เกิดการเชื่อมต่อ กับ ความทรงจำหรือความคิด

ลดสภาวะความตึงเครียดและความรุนแรงภายในครอบครัวและสังคม

02

03

ลักษณะของ SPACE ที่มีผลต่อความรู้สึก

เพื่อเข้าใจ SPACE และระยะห่างภายใน ครอบครัว

03

04

การเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวในมุมมอง แต่ละแบบ

BENEFITS BENEFITS IN EDUCATION

02

ข้อมูลพื้นฐาน

LITERATURE REVIEW

VIOLENCE

2.1 ข้อมูลพื้นฐาน

ความหมายของการกระทำความรุนแรง (Definition of violence)

องค์การอนามัยโลก (The World Health Organization: WHO) ให้ความหมายของการใช้ความรุนแรง หมายถึง "การกระทำที่มีเจตนาที่แสดงออกมาทางร่างกาย การขู่บังคับ การแสดงอำนาจ ต่อตนเอง บุคคลอื่น กลุ่มบุคคล หรือชุมชน เพื่อก่อให้เกิดการบาดเจ็บ การเสียชีวิต ความสะเทือนใจ ความสูญเสีย หรือ การถูกทอดทิ้ง" และจากความหมายของการกระทำความรุนแรงนี้เมื่อพิจารณาในมิติขององค์ประกอบของความรุนแรง (Components of Violence) พบว่าการเกิดภาวะความรุนแรงมี 3 องค์ประกอบหลัก ดังต่อไปนี้

ภาพที่ 2.1 กราฟฟิกแสดงการหยุดความรุนแรงในบ้าน
ที่มา : <https://www.nytimes.com>

VIOLENCE

2.1.1 องค์ประกอบของการใช้ความรุนแรง

1. ปัจจัยนำเข้า (INPUT)

หมายถึง ความตั้งใจที่จะทำให้เกิดผลของการกระทำ (INTENTIONALITY) สามารถแสดงในรูปแบบของ

- INTENTIONAL PHYSICAL FORCE
ทำร้ายร่างกายโดยเจตนา
- SEXUAL
ทางเพศ
- PSYCHOLOGICAL
ทางจิตวิทยา



2. เหยื่อ (VICTIM)

หมายถึง ผู้ถูกกระทำ ซึ่งมีหลาย ระดับ ได้แก่

- PERSON/INDIVIDUAL
บุคคล / บุคคล
- GROUP/INTERPERSONAL
กลุ่ม / ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
- COMMUNITY
ชุมชน
- SOCIETY
โลกออนไลน์



3. ผลลัพธ์ (RESULTS)

หมายถึง ผลจากการกระทำที่เกิดจากความตั้งใจที่มีต่อเหยื่อแสดงออกในรูปแบบของ

- INJURY
บาดเจ็บ
- DEATH
เสียชีวิต
- PSYCHOLOGICAL HARM
อันตรายทางจิตใจ
- MALDEVELOPMENT/DEPRIVATION
พัฒนาการที่ไม่เหมาะสม / การกีดกัน



VIOLENCE

2.1.2 การกระทำความรุนแรง

การกระทำความรุนแรงสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. ความรุนแรงที่เกิดจากความตั้งใจ (INTENTIONALITY)

โดยจำแนกที่กลุ่มการบาดเจ็บที่เกิดจากความตั้งใจ
(INTENTIONAL INJURIES)
เป็นการบาดเจ็บที่เกิดจากการใช้ความรุนแรง(VIOLENCE)



ภาพที่ 2.5 การใช้ความรุนแรงกับสุภาพสตรี
ที่มา : <https://news.mthai.com>

2. ความรุนแรงที่เกิดจากความไม่ได้ตั้งใจ (UNINTENTIONALITY)

โดยจำแนกกลุ่มของความรุนแรงจากการบาดเจ็บที่เกิดจากความไม่ได้ตั้งใจ
(UNINTENTIONAL INJURIES)
เป็นการบาดเจ็บที่เกิดจากอุบัติเหตุ (ACCIDENT)
หรือเหตุการณ์ไม่คาดคิด (RANDOM EVENTS)



ภาพที่ 2.6 ความรุนแรงที่เกิดจากอุบัติเหตุ
ที่มา : <https://promotions.co.th>

VIOLENCE

2.1.3 ประเภทของการใช้ความรุนแรง

แบ่งการใช้ความรุนแรงออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. การทำร้ายตนเอง (SELF-INFLICTED INJURY)

ถูกจัดอยู่ในกลุ่มความรุนแรงต่อตนเอง (SELFDIRECTED VIOLENCE) ซึ่งสอดคล้องกับการจัดแบ่งประเภทความรุนแรง (VIOLENCE CLASSIFICATION) ขององค์การอนามัยโลก (WHO) โดยมีเหยื่อเป็นตัวบุคคล

2. ความรุนแรงระหว่างบุคคล/การทำร้ายบุคคลอื่น (INTERPERSONAL VIOLENCE/HOMICIDE)

ถูกจัดแยกเป็นประเภทความรุนแรงเดียวกับของการจำแนกประเภทความรุนแรงโดยองค์การอนามัยโลก โดยเหยื่อเกิดขึ้นระหว่างบุคคล หรือกลุ่มคน อาทิเช่น คนในครอบครัว (เด็ก ผู้สูงอายุ ผู้หญิง ฯลฯ) คนใกล้ชิด หรือกลุ่มวัยรุ่น เป็นต้น

3. สงคราม (WAR)

ถูกจัดอยู่ในหมวดหมู่ความรุนแรงทางการเมือง ประเภทความรุนแรงระหว่างกลุ่ม (COLLECTIVE VIOLENCE) ขององค์การอนามัยโลก โดยมีเหยื่อเป็นกลุ่มคนในชุมชนหรือในสังคม

ภาพที่ 2.7 เชือกสลิงลักษณะการฆ่าตัวตาย
ที่มา : <https://www.mlb.go.th>



ภาพที่ 2.8 ความรุนแรงที่เกิดจากบุคคล/บุคคล
ที่มา : <https://www.bangkokbiznews.com>



ภาพที่ 2.9 ความรุนแรงที่เกิดจากกลุ่มคน
ที่มา : <https://www.washingtonpost.com>



VIOLENCE

2.1.4 ลักษณะของการกระทำความรุนแรง

สามารถแบ่งได้ 4 รูปแบบ ตามวิธีการที่ใช้ในการแสดงออกถึงความรุนแรง ได้แก่



ภาพที่ 2.10 ความรุนแรงที่เกิดจากการถูกตี
ที่มา : <https://th.theasianparent.com>

1. ความรุนแรงทางร่างกาย (PHYSICAL VIOLENCE)

หมายถึง การได้รับบาดเจ็บโดยผู้กระทำความรุนแรงในรูปแบบการเมียนตีเตะ กัดหรือวิธีอื่นทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับบาดเจ็บ เช่น กระดุกหัก เลือดออกภายใน ฟกช้ำ แผลไฟไหม้ได้รับสารพิษ รวมถึงการทะเลาะวิวาท ทั้งนี้ต้องคำนึงบริบทของแต่ละวัฒนธรรมด้วย และเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ใช่อุบัติเหตุ



ภาพที่ 2.11 ความรุนแรงทางเพศ
ที่มา : <https://themomentum.co>

2. ความรุนแรงทางเพศ (SEXUAL VIOLENCE)

หมายถึง การกระทำใด ๆ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ผู้ถูกกระทำเป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้กระทำ หรือตกลงยินยอมร่วมและการกระทำนั้น อาจใช้กำลังบังคับข่มขู่หรือหลอกล่อ ชักชวนให้สิ่งตอบแทน



ภาพที่ 2.12 ความรุนแรงทางจิตใจ
ที่มา : <https://juventudeemmarcha.org>

3. ความรุนแรงทางจิตใจ (PSYCHOLOGICAL VIOLENCE)

หมายถึง การทำร้ายจิตใจ ควบคุมบังคับอย่างไม่มีเหตุผล ทำให้ได้รับความอับอาย รู้สึกด้อยค่าหรือลดคุณค่าความเป็นมนุษย์



ภาพที่ 2.13 การถูกทอดทิ้ง
ที่มา : <http://wichuda598.blogspot.com>

4. ความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสียหรือการละเลย/ทอดทิ้ง (DEPRIVATION OR NEGLECT)

หมายถึง การไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่และคุ้มครองอย่างเหมาะสมเพียงพอ รวมถึงการทอดทิ้งทางกาย การทอดทิ้งทางกาย หมายถึง ไม่ให้อาหารอย่างเพียงพอ ไม่ดูแลสุขภาพ ไม่ดูแลยามเจ็บป่วย ไม่คุ้มครองจากอันตรายหรืออุบัติเหตุ



ARCHITECTURE

2.2 สถาปัตยกรรม

สถาปัตยกรรม หมายถึง ผลงานศิลปะที่แสดงออกสิ่งก่อสร้าง รวมถึง
สิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอก สิ่งปลูกสร้างนั้นที่มาจากการ
ออกแบบของมนุษย์ ด้วยศาสตร์ทางด้านศิลปะ การจัดวางที่ว่าง ทักษะศิลป์
และวิศวกรรมการก่อสร้าง เพื่อประโยชน์ใช้สอย

สถาปัตยกรรมยังเป็นสื่อความคิด ความรู้สึก และสัญลักษณ์ทาง
วัฒนธรรมของสังคมในยุคนั้นๆด้วย

ARCHITECTURE

2.2 สถาปัตยกรรม

2.2.1 ทฤษฎีการรับรู้ทางสถาปัตยกรรม



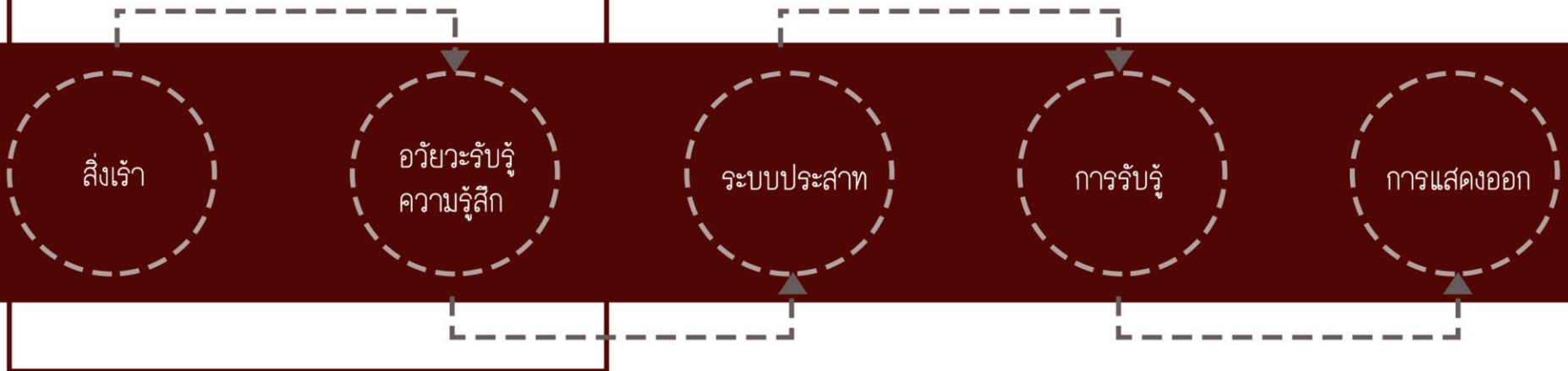
กระบวนการรับรู้ (PERCEPTION)

หมายถึง การแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามา กระทั่งกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาทไปยังสมอง เพื่อการแปลความ

การรับรู้ของมนุษย์

อวัยวะรับสัมผัส ได้แก่

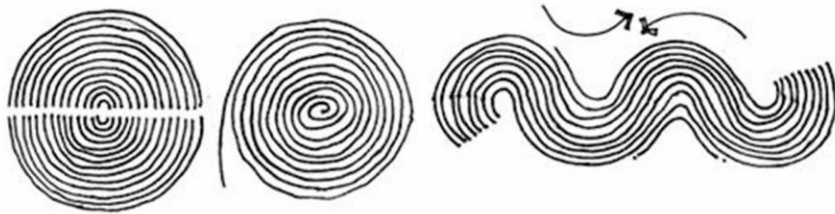
- การรับรู้ด้วยการมองเห็น (VISION)
- การรับรู้ด้วยการสัมผัส (TOUCH)
- การรับรู้ด้วยการลิ้มรส (TASTE)
- การรับรู้ด้วยกลิ่น (SMELL)
- การรับรู้ด้วยการมองเห็น (VISION)



ARCHITECTURE

2.2 สถาปัตยกรรม

2.2.2 การแสดงออกทางสถาปัตยกรรมต่อความรู้สึกมนุษย์



การออกแบบด้วยเส้นสายต่อความรู้สึก (LINE)

เส้นคดโค้ง

ให้ความรู้สึกอ่อนช้อยนุ่มนวล และยังให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว แต่ขาดความมั่นคง ไม่เหมาะกับการตกแต่งอาคารเพราะทำให้รู้สึกขาดความแข็งแรงในรูปทรง



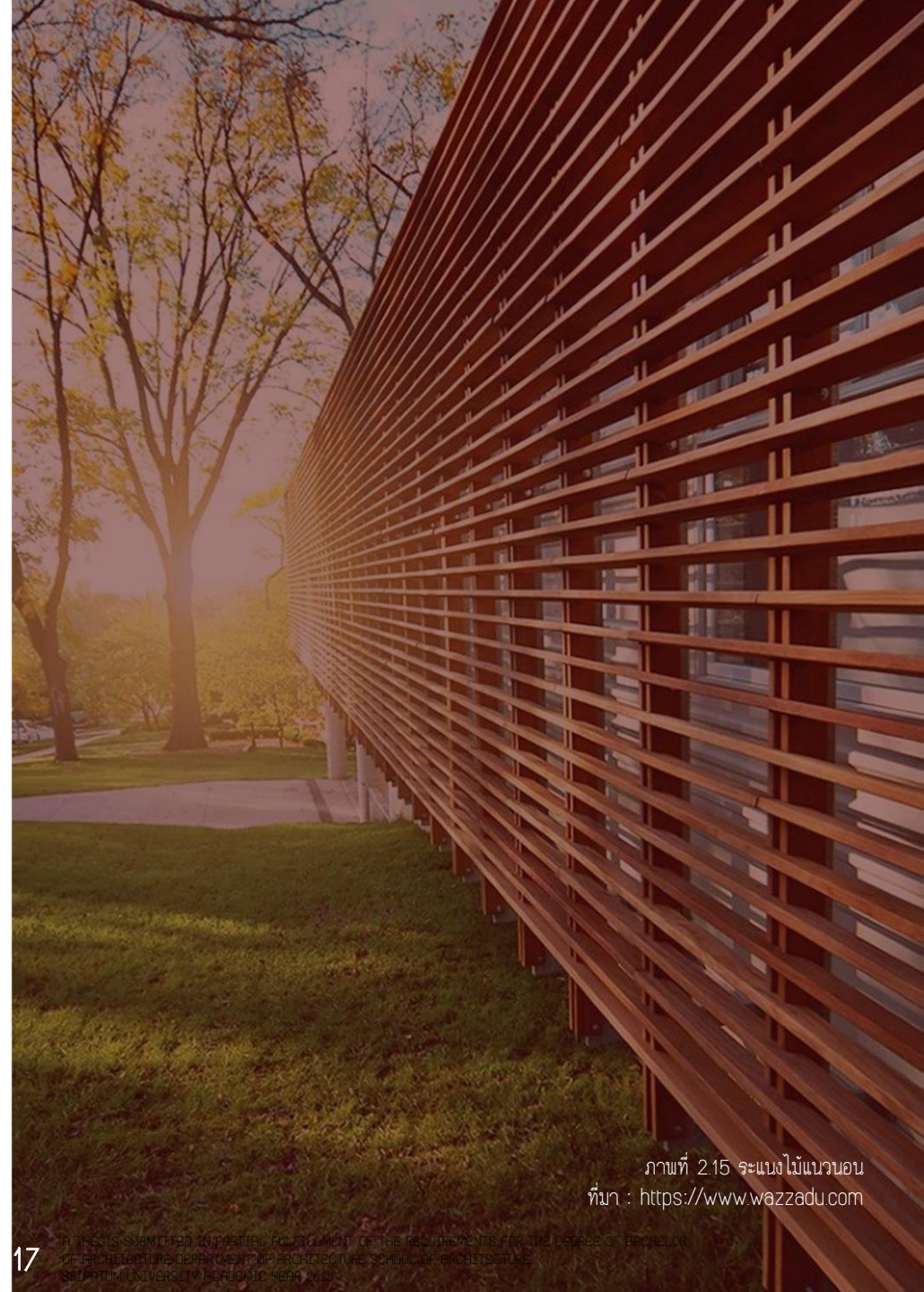
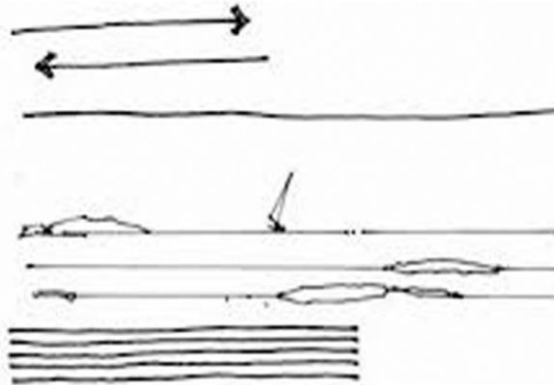
ภาพที่ 2.14 The Heydar Aliyev Cultural Centre
ที่มา : <https://decor.mthai.com>

2.2.2 การแสดงออกทางสถาปัตยกรรมต่อความรู้สึกมนุษย์

การออกแบบด้วยเส้นสายต่อความรู้สึก (LINE)

เส้นตรงแนวนอน

ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น พบบ่อยกับเส้นสายของทิวทัศน์เมือง
เหมาะที่จะออกแบบกับอาคารที่ผสมสูงเกินไปให้ดู มีความหนักมากขึ้น
และยังเหมาะกับการพรางสายตาด้วย



ภาพที่ 2.15 จะแนงไม้แนวนอน
ที่มา : <https://www.wazzadu.com>

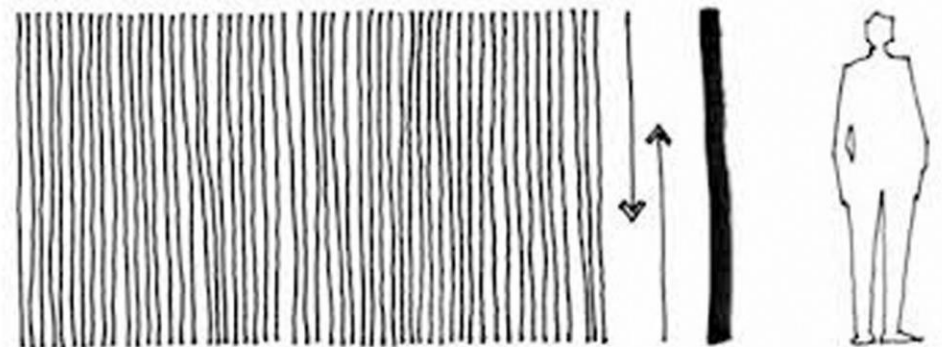


ภาพที่ 2.16 ระแนงไม้แนวตั้ง
ที่มา : <https://www.wazzadu.com>

2.2.2 การแสดงออกทางสถาปัตยกรรมต่อความรู้สึกมนุษย์

การออกแบบด้วยเส้นสายต่อความรู้สึก (LINE)

เส้นตรง แนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคง เด็ดเดี่ยว แข็งแรง และก็ยังให้ความรู้สึกสูงเหี้ยมดียวในแนวตั้ง เหมาะกับการประยุกต์ใช้ในการตกแต่งผนัง อาคารให้ดูสูงขึ้น



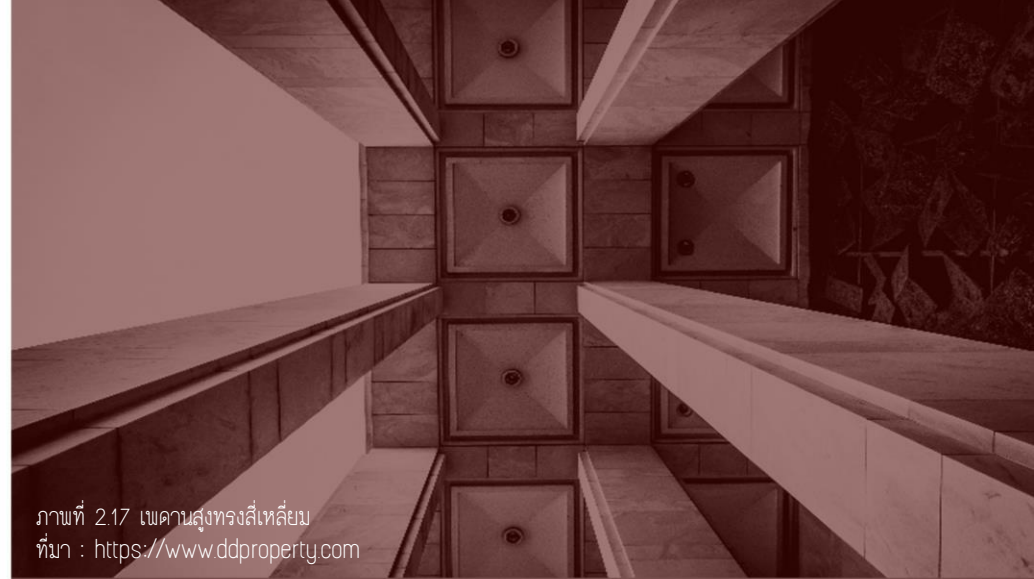
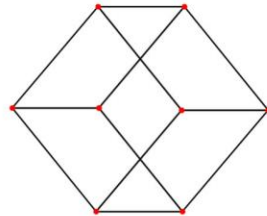
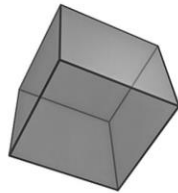
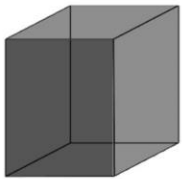
2.2.3 อารมณ์ความรู้สึกกับรูปทรง

รูปทรงแบ่งเป็น 3 ประเภทคือ

- รูปทรงเรขาคณิต (GEOMETRIC FORM)
- รูปทรงธรรมชาติ (NATURAL FORM)
- รูปทรงอิสระ (FREE FORM)

รูปทรงเรขาคณิต (GEOMETRIC FORM)

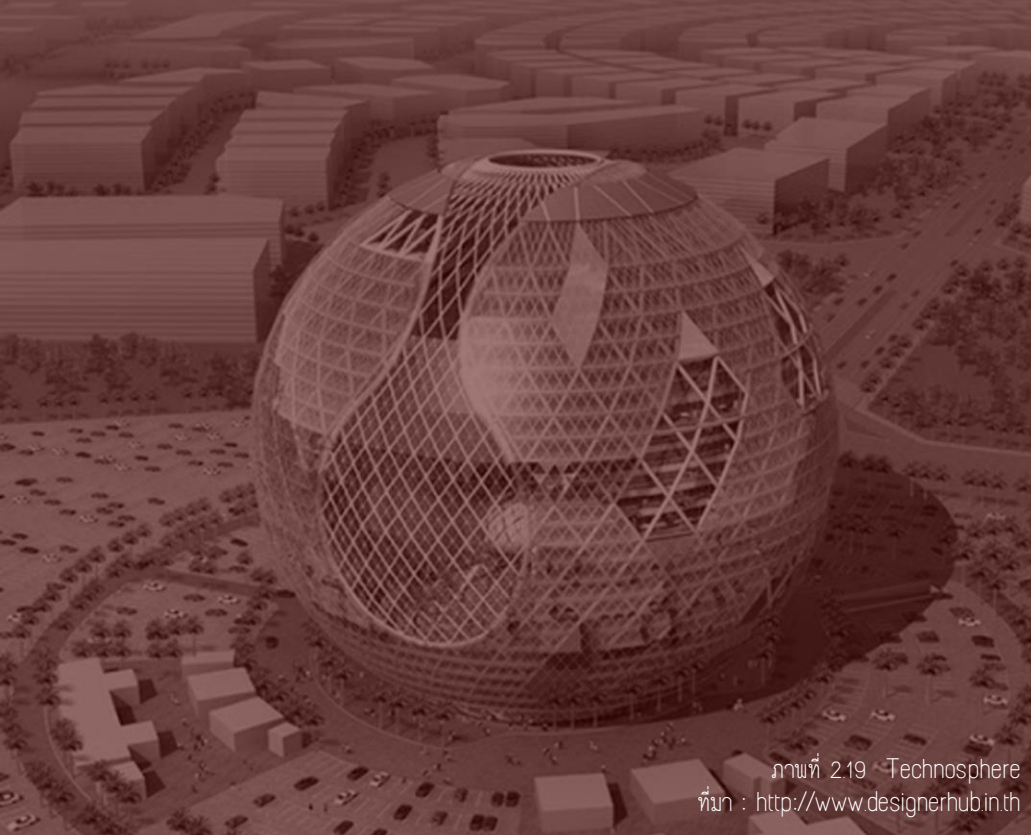
รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า และสี่เหลี่ยมจัตุรัสเป็นรูปแบบที่พบมากที่สุด เป็นรูปทรงที่คุ้นเคยที่เราพบ จากสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ไปยังอาคารที่เรามองไปหลายครั้งต่อวัน จะให้อารมณ์ความรู้สึก สงบ มั่นคง เป็นระเบียบ เมื่อวางตามแนวตั้งฉาก



ภาพที่ 2.17 เพดานสูงทรงสี่เหลี่ยม
ที่มา : <https://www.ddproperty.com>



ภาพที่ 2.18: บังจําน
ที่มา : <http://thai.formworkscalfoldingsystems.com>



ภาพที่ 2.19 Technosphere
ที่มา : <http://www.designerhub.in.th>



ภาพที่ 2.20 Technosphere
ที่มา : <http://www.designerhub.in.th>

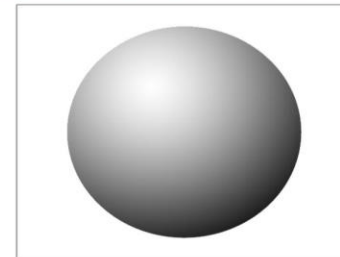
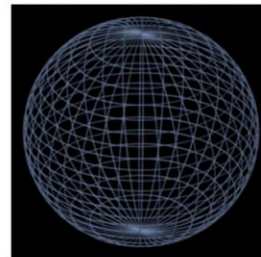
2.2.3 อารมณ์ความรู้สึกกับรูปทรง

รูปทรงแบ่งเป็น 3 ประเภทคือ

- รูปทรงเรขาคณิต (GEOMETRIC FORM)
- รูปทรงธรรมชาติ (NATURAL FORM)
- รูปทรงอิสระ (FREE FORM)

รูปทรงเรขาคณิต (GEOMETRIC FORM)

วงกลม ไม่มีจุดเริ่มต้นหรือสิ้นสุด มันเชื่อมต่อความคิดด้วยกัน มันทำให้รู้สึกถึงความสมบูรณ์แบบและครบวงจร จะให้อารมณ์ความรู้สึก เป็นศูนย์กลาง เป็นที่รวมความสนใจ หรือการปกป้องคุ้มครอง



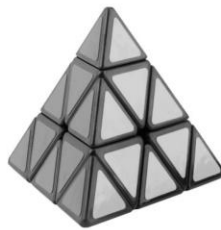
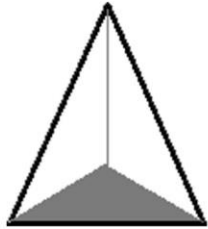
2.2.3 อารมณ์ความรู้สึกกับรูปทรง

รูปทรงแบ่งเป็น 3 ประเภทคือ

- รูปทรงเรขาคณิต (GEOMETRIC FORM)
- รูปทรงธรรมชาติ (NATURAL FORM)
- รูปทรงอิสระ (FREE FORM)

รูปทรงเรขาคณิต (GEOMETRIC FORM)

สามเหลี่ยม ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความยิ่งใหญ่หรือเหนือกว่า สามเหลี่ยมยังสร้างการเคลื่อนไหวและการนำสายตาของเราในวิธีการบางอย่าง จึงไม่น่าแปลกใจที่รูปทรงนี้ ได้รับการเชื่อมโยงกับการเคลื่อนไหวรู้สึกถึงความเสถียรภาพที่มั่นคง และมีความสมดุล



ภาพที่ 2.21 อาคารสามเหลี่ยม
ที่มา : <https://baanstyle.com>



ภาพที่ 2.22 อุทยานธรรมชาติวิทยาสิริรุกชาติ
ที่มา : <https://www.thetrippacker.com>

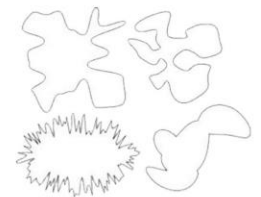
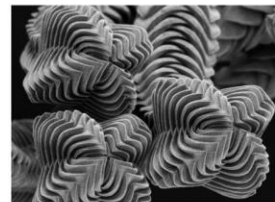


ภาพที่ 2.23 ดิกตันไม้
ที่มา : <https://www.facebook.com>

2.2.3 อารมณ์ความรู้สึกกับรูปทรง

รูปทรงธรรมชาติ

รูปทรงธรรมชาติให้อารมณ์ความรู้สึก ถึงความอิสระ การเคลื่อนไหว การไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัว รูปทรงที่เป็นอิสระสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว แบบเคลื่อนไหวอยู่ในงานสถาปัตยกรรม บางครั้งก็ให้จินตนาการ ของงานที่ซ่อนอยู่ลึกๆ ภายในได้เช่นกัน



2.2.3 อารมณ์ความรู้สึกกับรูปทรง

รูปทรงอิสระ

รูปทรงที่ไม่มีโครงสร้างแน่นอนเป็นมาตรฐานเหมือนรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติ เป็นรูปทรงที่แปลก เลื่อนไหล เป็นอิสระ ได้อารมณ์ความรู้สึกความเคลื่อนไหว



ภาพที่ 2.24 อาคารรูปทรงอิสระ
ที่มา : <https://www.blockdit.com>



CINEMATIC

2.3 ภาพยนตร์



การทำกายภาพและความทรงจำที่เป็นมโนภาพให้มีเรื่องราว และสามารถมองเห็นได้
 สถาปัตยกรรมในมิติที่เรามักจะมองไม่เห็นนั้นคือสถาปัตยกรรมที่มีโครงสร้างและรูปร่างในจินตนาการรวมทั้งเป็นสถาปัตยกรรมที่ดำรงอยู่เพื่อจินตนาการ

ภาพที่ 2.25 ภาพยนตร์เรื่อง The Platform
 ที่มา : <https://viral-news.com>

2.3.1 สื่อภาพยนตร์ก่อให้เกิดความรุนแรง

พฤติกรรมเลียนแบบ

เป็นที่ทราบกันว่าการเลียนแบบเป็นพฤติกรรมปกติของมนุษย์ การกระทำของเด็กส่วนใหญ่จึงมักเกิดจากการเลียนแบบและทำตามสิ่งที่พบเห็นแทบทั้งสิ้น จึงไม่แปลกหากเด็กดูภาพยนตร์ที่มีการชกต่อยกันแล้วเด็กจะทำตามด้วยการไปชกเพื่อน เป็นต้น

ความชินที่มากขึ้น

DESENSITIZATION ในที่นี้หมายถึง การที่เรา มีความตึงเครียด (หรือความรู้สึกไม่ดี) ลดลงจากการ ดูสื่อที่มีความรุนแรง หรือหากเรียกง่าย ๆ ก็คือ "ชิน" มากขึ้น ส่งผลให้เมื่อเราดูสื่อที่มีความรุนแรงนาน ๆ เราจะมี การตอบสนองต่อ ความรุนแรงลดลงเมื่อเทียบกับตอนแรก และเมื่อเรามีความ "ชิน" เกิดขึ้น ก็จะมีผลทำให้เรา "เฉย ๆ" ต่อการพบเห็นหรือกระทำความรุนแรง

สร้างความหมายใหม่ ของความรุนแรง

การรับรู้ความรุนแรงในความหมายใหม่ ตัวอย่างของการสร้างความหมายใหม่ที่พบได้บ่อย ได้แก่ การใช้ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ และเป็นวิธีแก้ปัญหาหรือเป็นทางออกที่เหมาะสม เมื่อลองมองถึงภาพยนตร์กลุ่มฮีโร่ทั้งหลาย ได้รับการยกย่อง จากการปราบเหล่าร้ายแม้ว่าจะใช้ความรุนแรง

การเพิ่มความรู้สึก ตื่นตัวและความ ยับยั้งซึ่งใจลดลง

สื่อที่มีความรุนแรงมักจะกระตุ้นให้รู้สึกตื่นตัวหรือเร้าใจ สำหรับเด็กและวัยรุ่นเกือบทุกคน โดยทางสรีระแล้วอาจ แสดงออกให้เห็นได้จาก ในภาวะที่มีการตื่นตัวสูง จะมีผลให้ ร่างกายมีเรี่ยวแรงหรือกำลังมากกว่าปกติ ขณะเดียวกันหลายการศึกษา ก็พบว่าสื่อที่มีความรุนแรงยังมีผลให้สมองส่วนหน้า (PREFRONTAL CORTEX) ซึ่งทำหน้าที่ควบคุมความยับยั้งซึ่งใจ ทำงานลดลง

2.3.2 อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง

สื่อต่างๆ มีอิทธิพลต่อการสร้างหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และพฤติกรรมของบุคคล ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบหรือทำตามอย่างสิ่งที่เผยแพร่ผ่านสื่อ เพราะคิดว่าเป็นสิ่งที่ทันสมัย ทำแล้วได้รับความสนใจ สื่อจึงมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมความรุนแรง ดังนี้

การใช้สารเสพติด



ภาพที่ 2.26 ยาเสพติดในวัยรุ่น
ที่มา : <https://www.pobpad.com>

การมีพฤติกรรมการบริโภคที่ไม่ถูกต้อง



ภาพที่ 2.27 การบริโภคอาหาร
ที่มา : <https://sites.google.com>

การซื้อสินค้าตามโฆษณา



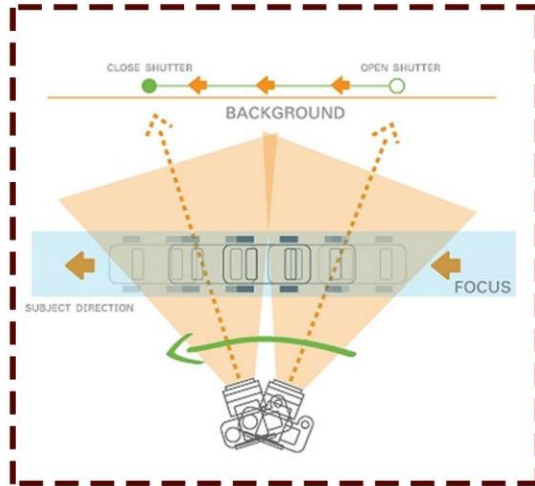
ภาพที่ 2.28 โฆษณาชวนเชื่อ
ที่มา : <https://www.bookandbox.com>

การทะเลาะวิวาท

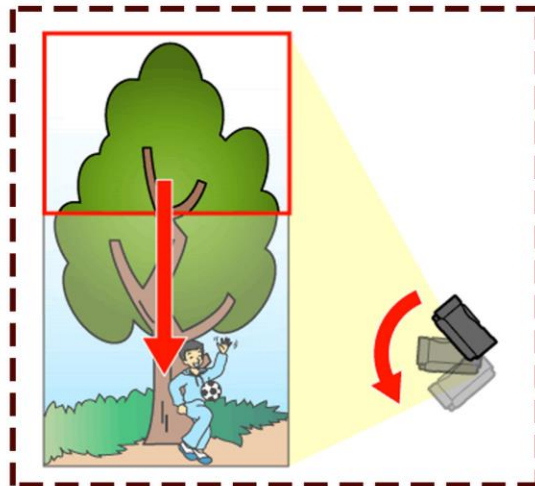


ภาพที่ 2.29 การทะเลาะวิวาท
ที่มา : <http://mwitsverdeusteenprob.blogspot.com>

2.3.3 การเคลื่อนที่ของกล้อง



ภาพที่ 2.30 การแพนกล้อง
ที่มา : <https://sites.google.com>



ภาพที่ 2.31 การทิลท์
ที่มา : <https://sites.google.com>

การเคลื่อนที่ของกล้องตามแนวนอนไปทางซ้าย (PAN LEFT) หรือไปทางขวา (PAN RIGHT) เพื่อให้เห็นวัตถุตามแนวกว้าง หรือเมื่อต้องการนำผู้ชมไปยังจุดน่าสนใจ หรือที่ต้องการ

1. การแพนกล้อง
(PANNING)

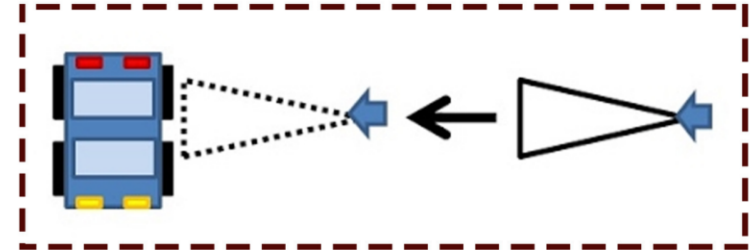
การเคลื่อนกล้องตามแนวตั้ง จากล่างขึ้นบน (TILT UP) และจากบนลงล่าง (TILT DOWN) เพื่อให้เห็นวัตถุตามแนวตั้งเช่น ภาพอาคารสูง หรือนำผู้ชมไปยังจุดที่ต้องการ

2.การทิลท์
(TILTING)

2.3.3 การเคลื่อนที่ของกล้อง

3. การคอลลี (Dolling)

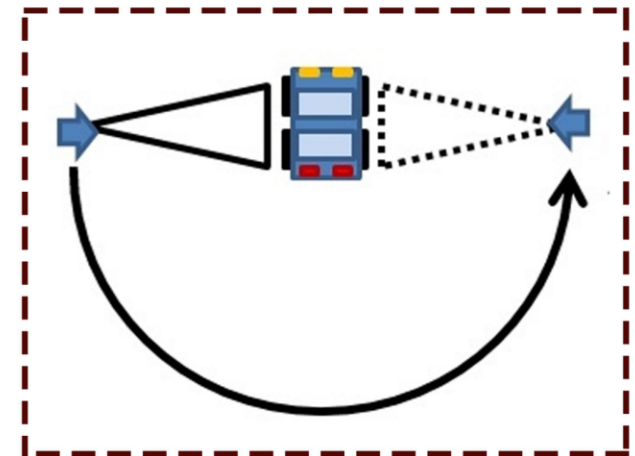
การเคลื่อนกล้องติดตาม ความเคลื่อนไหวของ
สิ่งที่ถ่าย หรือฉากที่มีระยะทางยาวในทิศทางตรง
หรือทางอ้อมไปรอบๆสิ่งที่ถ่าย โดยตั้งกล้องถ่าย
บนล้อเลื่อนเช่น



ภาพที่ 2.32 การคอลลี
ที่มา : <https://sites.google.com>

4. การอาร์ค (ARKING)

การเคลื่อนไหวกล้องในแนวเฉียงเป็นรูปครึ่งวงกลม
ไปทางซ้าย (ARK LEFT) หรือไปทางขวา (ARK RIGHT)
เพื่อเปลี่ยนมุมมองกล้องไปทางด้านข้างของวัตถุ



ภาพที่ 2.33 การอาร์ค
ที่มา : <https://sites.google.com>

2.3.4 ขนาดภาพ

ขนาดภาพระยะไกล

ภาพระยะไกลมาก
หรือระยะไกลสุด
(Extreme Long Shot /
ELS)

ภาพ ELS ส่วนใหญ่ใช้สำหรับการ
เปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่
อาจเรียกว่า Establishing Shot
ก็ได้ เป็นช็อตที่แสดงความยิ่งใหญ่
ของฉากหลัง

ภาพที่ 2.34 ภาพระยะไกลมาก
ที่มา : <https://sites.google.com>



ภาพระยะไกล
(Long Shot /LS)

เป็นภาพที่ค่อนข้างสับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอน
ตายตัว บางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot)
สามารถเห็นแอ็คชั่นหรืออากัปกริยาของผู้แสดง
เต็มตัวและชัดเจนพอ

ภาพที่ 2.35 ภาพระยะไกล
ที่มา : <https://sites.google.com>



ภาพระยะไกลปานกลาง
(Medium Long Shot /
MLS)

เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้น
ตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่า ซึ่งบางครั้งก็
เรียกว่า Knee Shot เป็นภาพที่เห็นตัวผู้
แสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังหรือเห็น
เฟอร์นิเจอร์ในฉากนั้น

ภาพที่ 2.36 ภาพระยะไกลปานกลาง
ที่มา : <https://sites.google.com>



ภาพระยะใกล้

ภาพระยะใกล้ปานกลาง
(Medium Close-Up /
MCU)

เป็นภาพแคบ คลอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง ใช้สำหรับในฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม บางครั้งเรียกว่า Bust Shot มีขนาดเท่ารูปปั้นครึ่งตัว

ภาพที่ 237 ภาพระยะใกล้ปานกลาง
ที่มา : <https://sites.google.com>



ภาพระยะใกล้
(Close-Up / CU)

เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา แววตา เป็นข้อที่หนึ่งเงียบมากกว่าให้มีบทสนทนา โดยกลองนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด

ภาพที่ 238 ภาพระยะใกล้
ที่มา : <https://sites.google.com>



ภาพระยะใกล้มาก
(Extreme Close-Up /
ECU หรือ XCU)

เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่บนจอ เห็นรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น

ภาพที่ 239 ภาพระยะใกล้มาก
ที่มา : <https://sites.google.com>



2.3.5 มุมมองกล้อง

มุมกล้อง (Camera Angles)

1. มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle)

คือ มุมแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละคร แอ็คชั่น และเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในหนัง เป็นมุมเดียวกับกล้องแต่มองไม่เห็นคนดู ซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยผ่านสายตาของตากล้อง หรือบางทีเป็นการถ่ายโดยคนแสดงไม่รู้ตัว เรียกว่า การแอบถ่าย (candid camera)

ภาพที่ 2.40 มุมเฝ้ามอง
ที่มา : <https://sites.google.com>



2. มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle)

2.1 แทนสายตาคนดู เป็นการกำหนดตำแหน่งคนดูให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากนั้น
2.2 กล้องแทนสายตาตัวละคร เป็นการเปลี่ยนสายตาของคนดูจากการเฝ้ามองมาเป็นแทนสายตาในทันที ซึ่งคนดูก็ได้เห็นร่วมกันกับตัวละครหรือผู้แสดง

ภาพที่ 2.41 มุมแทนสายตาตัวละคร
ที่มา : <https://sites.google.com>



ภาพที่ 2.42 มุมแทนสายตา
ที่มา : <https://sites.google.com>



3. มุมมองใกล้ชิด (Point-of-view Camera Angles)

เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้น ตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่า ซึ่งบางครั้งก็เรียกว่า Knee Shot เป็นภาพที่เห็นตัวผู้แสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังหรือเห็นเฟอร์นิเจอร์ในฉากนั้น

ภาพที่ 2.43 มุมมองใกล้ชิด
ที่มา : <https://sites.google.com>



2.3.5 มุมมองกล้อง

มุมกล้อง (Camera Angles)

1. มุมสายตานก (Bird's-eye view)

มุมมองชนิดนี้มักเรียกทับศัพท์ทำให้เข้าใจมากกว่า เป็นมุมถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุมตั้งฉากเป็นแนวตั้ง 90 องศากับผู้แสดง แทนสายตานกที่อยู่บนท้องฟ้าหรือผู้กำกับบางคน

2. มุมระดับสายตา (Eye-level shot)

เป็นมุมที่มีความหมายตรงตามชื่อที่เรียก คือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง โดยผู้แสดงไม่เหลือบสายตาเข้าไปในกล้องในระหว่างการถ่ายทำ

3. มุมต่ำ (Low-angle shot)

คือมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละครแล้วเงยกล้องขึ้นประมาณ 70 องศาทำให้เกิดผลทางด้านความลึกของซบเจ็คหรือตัวละคร มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมรูปทรงเรขาคณิตให้ความมั่นใจ น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ

4. มุมเอียง (Oblique angle shot)

เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุล เอียงไปด้านใดด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Vertical line) ความหมายของมุมมองชนิดนี้คือ ความไม่สมดุลลาดเอียงของพื้นที่ บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพที่ไม่ดี



03

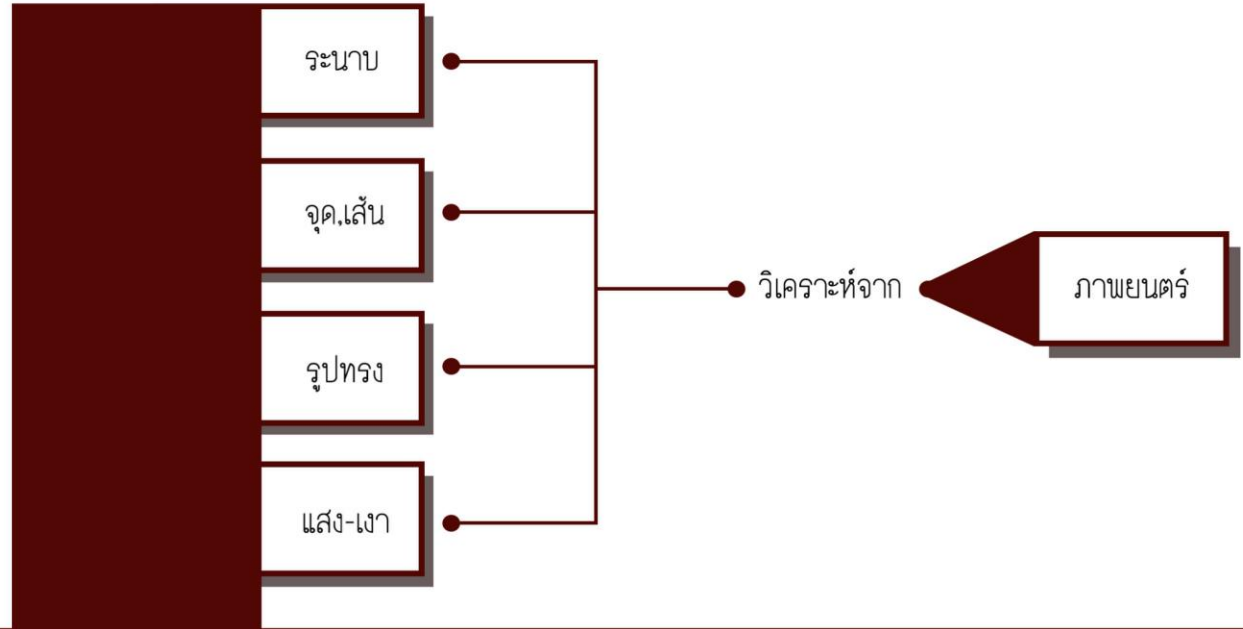
การวิเคราะห์ข้อมูล

METHODOLOGY

3.1 ประเด็นการวิเคราะห์

การวิเคราะห์รูปแบบขององค์ประกอบสถาปัตยกรรมที่มีผลต่อความรุนแรง และศึกษาการเคลื่อนไหวตัวละคร มุมมองต่างๆ จากภาพยนตร์ เพื่อนำมาเชื่อมกับการออกแบบ

รูปแบบองค์ประกอบสถาปัตยกรรม

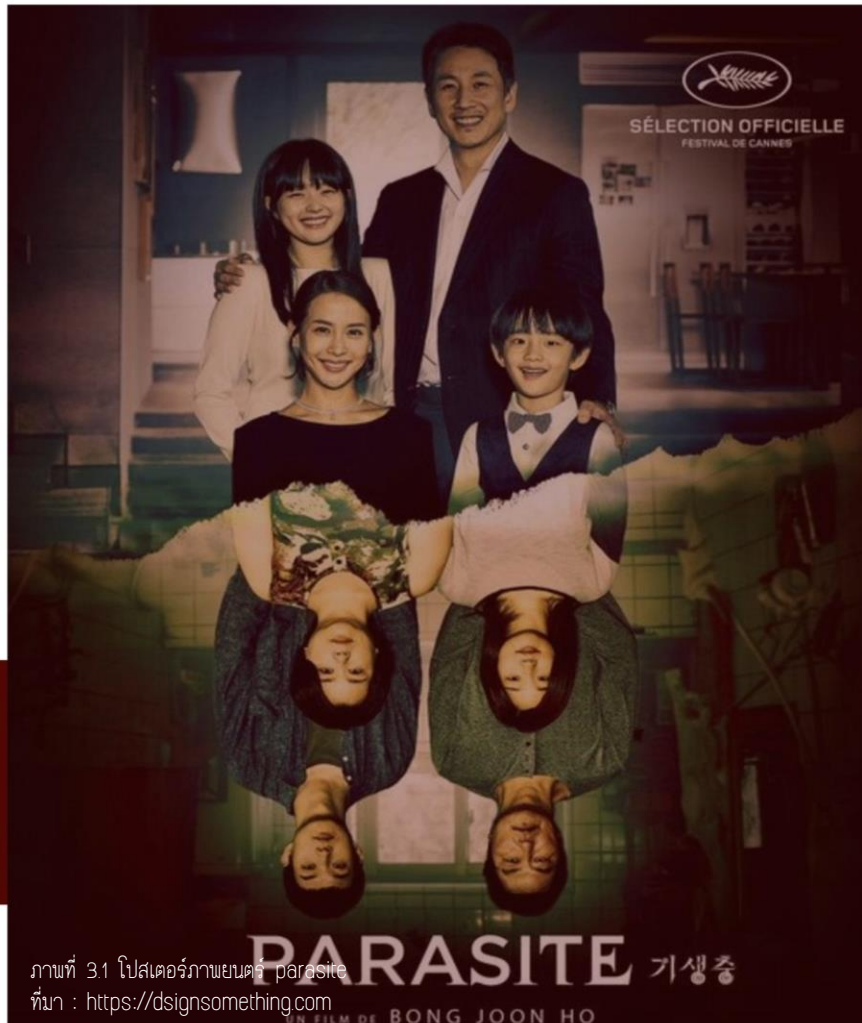


แผนภาพที่ 2 หน้คี่ 30 เรื่อง

PERCEPTION OF VIOLENCE THROUGH ARCHITECTURE



3.2 เชื่อมประเด็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์เข้ากับสถาปัตยกรรม



CASE STUDY

ประเด็นองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่น่าสนใจของบ้านหลังนี้มานำเสนอ ซึ่งน่าสนใจบวกกับประเด็นเสียดสีที่ภาพยนตร์พยายามสื่อออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้อย่างชัดเจนผ่านงานสถาปัตยกรรม

ถอดสเปซจากบ้าน PARASITE ภาพยนตร์ที่พูดถึงการแบ่งชนชั้น โดยมีสถาปัตยกรรมเป็นตัวช่วย

ภาพที่ 3.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์ parasite
ที่มา : <https://dsignsomething.com>



ภาพที่ 3.2 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite
ที่มา : <https://dsignsomething.com>

1

จุดเริ่มต้นการปิดบังตัวตน

บ้านที่ปิดกั้นแยกส่วนภายนอก
และภายในอย่างชัดเจน

เชิงสถาปัตยกรรม

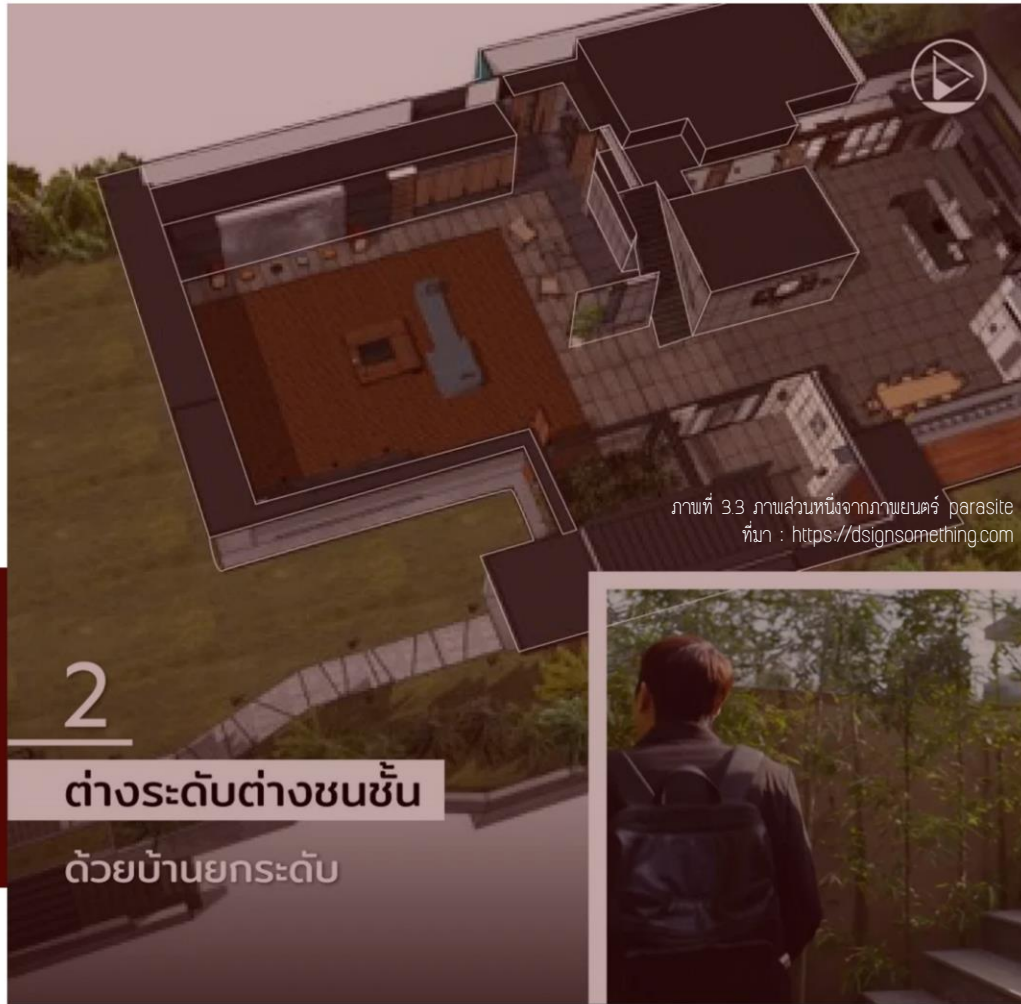


จากฉากนี้ เมื่อมองจากทางเข้าบ้านเราจะเห็นเพียงแค่ผนังรั้วบ้านที่
ถูกออกแบบเป็นกำแพงสูง ทึบตัน ไม่สามารถมองเข้าไปเห็นพื้นที่ภายใน
ได้เลยแม้แต่บ่อย คล้ายกับว่าบ้านหลังนี้ต้องการจะปิดบังตนเองจาก
ภายนอกด้วยเช่นกัน ซึ่งถ้าพูดในแง่ของการออกแบบรั้วบ้านจากวัสดุ
ทึบตันแบบนี้จะมีข้อดีตรงที่ช่วยสร้างความเป็นส่วนตัว สามารถแยก
พื้นที่ภายนอกและภายในได้ชัดเจน แต่ในขณะเดียวกันถ้าบ้านมีขนาดที่
ค่อนข้างจำกัด การทำรั้วแบบนี้ก็ยังทำให้บ้านดูอึดอัด มีดทึบ และ
ถ่ายเทอากาศได้ยากกว่าด้วย

เริ่มต้นด้วยฉากที่น้องชายจากบ้านฐานะยากจนปิดบังตัวตนและฐานะ
ที่แท้จริงด้วยการสวมบทบาทเข้ามาทำงานเป็นครูสอนภาษาที่มีความ
สามารถ นอกจากนั้นยังโกหกด้วยการพาน้องสาวของตนเองเข้ามาเป็น
ครูสอนศิลปะในบ้านที่มีฐานะสูงกว่าอีกคนหนึ่ง



เชิงภาพยนตร์



เชิงสถาปัตยกรรม



เนื้อหาของหนังพูดถึงความแตกต่างระหว่างฐานะยากจนกับร่ำรวย ทำให้สัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่เรามักเห็นบ่อยๆ ภายในหนังเรื่องนี้ นั่นก็คือ รั้วค้ำที่แตกต่าง โดยจะพูดถึงเรื่อง ความสูง ความต่ำ ผ่านชั้นบันได เช่นเดียวกับตัวบ้านหลังนี้ที่เมื่อผ่านประตูทางเข้าหลักมาแล้วเราจะพบกับชั้นบันไดที่พาเราเดินขึ้นไปยังระดับของตัวบ้านซึ่งอยู่สูงกว่าระดับพื้นดิน เพิ่มความน่าสนใจและความเป็นส่วนตัวให้กับบ้านมากขึ้น เนื่องจากเราจะค่อยๆ เห็นพื้นที่ของบ้านทีละส่วนๆ และคนในบ้านก็จะสามารถทำกิจกรรมได้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องกังวลว่าจะถูกมองเห็นจากภายนอก

อีกรายละเอียดเล็กๆ ที่ชุกช่อนอยู่ภายในหนังจะเห็นได้ว่า ในฉากที่ตัวละครจากครอบครัวคิมผู้ซัดสนเดินขึ้นบันไดมาเจอกับตัวบ้านของครอบครัวเศรษฐีเป็นครั้งแรก สีหน้าจะเต็มไปด้วยความรู้สึกตื่นตา ตื่นใจ และสนใจในตัวบ้านเป็นพิเศษราวกับว่าไม่เคยเห็นมาก่อน ซึ่งตัวฉากเองก็พาให้เรา รู้สึกเช่นเดียวกัน ด้วยความที่พื้นที่ภายนอกค่อนข้างปิดบวกกับพื้นที่ต่างระดับ ทำให้บ้านหลังนี้ดูเข้าถึงยากกว่าที่ควรจะเป็นนั่นเอง



เชิงภาพยนตร์



เชิงสถาปัตยกรรม



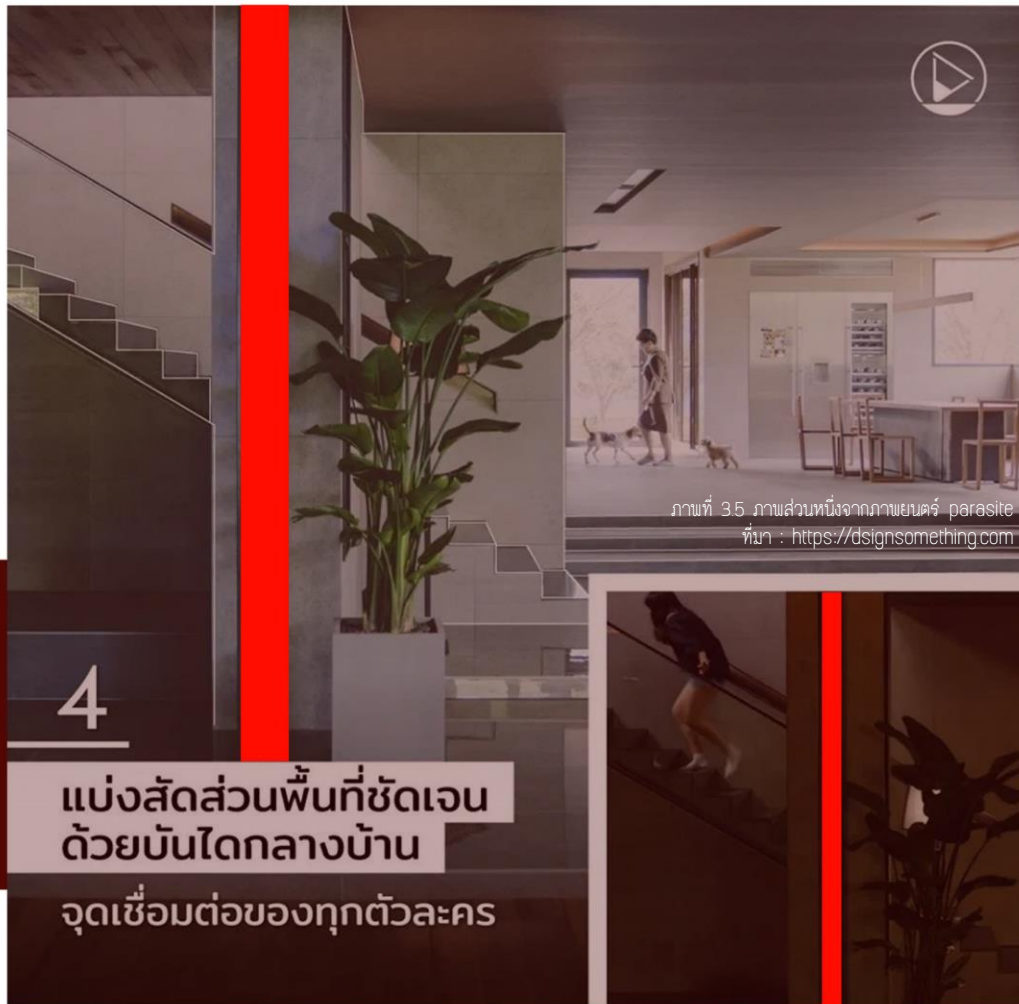
เมื่อเดินผ่านบันไดเข้ามาพื้นที่ที่พบเป็นส่วนต่อไปก็คือ ห้องนั่งเล่นของครอบครัว ซึ่งหากใครที่ดูหนังเรื่องนี้มาแล้วก็คงจะจดจำหน้าต่างบานนี้ได้อย่างแน่นอน นอกจากจะเป็นองค์ประกอบที่บ่งบอกถึงความแตกต่างทางฐานะที่หนึ่งต้องการจะจิกกัดแล้ว โน้มนำของการออกแบบ หน้าต่างบานนี้ยังทำหน้าที่เชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ภายในและภายนอกซึ่งเต็มไปด้วยธรรมชาติจากพื้นที่สีเขียวและแสงธรรมชาติที่ส่องเข้ามาอย่างเต็มที่อีกด้วย

ซึ่งในหนังจะมีหลายฉากที่เราเห็นว่าลูกๆ ของครอบครัวปาร์คผู้ร่ำรายนั้นจะออกมาทางเดินที่เล่นภายในสวนด้านนอก พื้นที่ห้องนั่งเล่นจึงกลายเป็นพื้นที่ของพ่อแม่ที่สามารถมองเห็นลูกผ่านกระจกบานใหญ่ได้ นอกจากนี้เรายังสังเกตเห็นว่าถึงแม้จะเป็นครอบครัวของคนร่ำรวยแต่ในห้องนั่งเล่นกลับไม่มีโทรทัศน์ ซึ่งคุณ BONG JOON HO ผู้กำกับ ตั้งใจสร้างขนาดกระจกบานนี้ให้มีสัดส่วน 2:35:1 เพื่อให้คล้ายคลึงกับลักษณะของจอภาพ หน้าต่างกระจกที่มีโครงสร้างสูงถึงเพดานนี้จึงเปิดมุมมองให้ดื่มด่ำบรรยากาศจากวิวธรรมชาติแทนทีวีในห้องนั่งเล่นแบบบ้านปกติ ส่วนหนึ่งก็เพื่อแสดงถึงรสนิยมที่มากกว่าด้วยนั่นเอง



เชิงภาพยนตร์

CASE STUDY



เชิงสถาปัตยกรรม



โดยในบ้านหลังนี้เราสังเกตเห็นจากบันไดบริเวณกลางบ้าน ซึ่งเป็น ศูนย์กลางที่เชื่อมต่อหลายๆ อย่างเข้าไว้ด้วยกัน อย่างเช่นพื้นที่ส่วนชั้น 1 และชั้น 2 ซึ่งการวางบันไดไว้ส่วนกลางของบ้านก็จะช่วยแบ่งพื้นที่ส่วนอื่นๆ ให้เป็นสัดส่วนมากขึ้น อย่างในบ้านหลังนี้ ห้องครัวและห้องนั่งเล่นก็จะ แยกออกจากกันอย่างชัดเจน แต่ในขณะที่เดียวกันก็ยังสามารถมองเห็นซึ่งกัน และกันได้ซึ่งเมื่อมองด้วยสายตาจะเป็นสเปซที่เชื่อมต่อยาวทั้งบ้าน

แม้ความเป็นจริงผู้ออกแบบบ้านในเรื่องจะไม่ใช้สถาปนิก แต่กลับเป็นฝีมือ การออกแบบจากผู้กำกับและผู้ออกแบบ โดยให้ความสำคัญกับมุมมอง และอารมณ์ที่จะเกิดขึ้นในแต่ละฉาก แต่ด้วยเนื้อหาของในเรื่องที่บอก เล่าว่าบ้านหลังนี้ถูกออกแบบโดยสถาปนิกท่านหนึ่ง เราจึงเห็นองค์ ประกอบที่น่าสนใจมากมายที่ปรากฏอยู่ เช่น บันไดบริเวณกลางบ้านที่เป็น ทั้งจุดเชื่อมต่อพื้นที่และจุดเชื่อมต่อของทุกตัวละคร



เชิงภาพยนตร์



ภาพที่ 36 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite
ที่มา : <https://dsignsomething.com>

5

ใส่ใจรายละเอียดด้วยสีของวัสดุ

เน้นความแตกต่างระหว่าง
ภายนอกและภายใน

เชิงสถาปัตยกรรม



อีกหนึ่งรายละเอียดที่เราสังเกตได้จากบ้านหลังนี้ นั่นคือ ภาพรวมของโทนสีวัสดุที่เลือกใช้ ซึ่งส่วนมากจะเป็นโทนสีที่ค่อนข้างไปในทิศทางเดียวกัน เช่น สีจากไม้ธรรมชาติ สีขาวและสีเทา ซึ่งถ้ามองในมุมของหนังที่พูดถึงเรื่องความแตกต่างทางฐานะแล้ว วัสดุก็คงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ถึงแม้จะเล็กน้อยมากๆ แต่ก็ส่งเสริมให้เราเห็นว่าในบ้านของคนที่มีฐานะร่ำรวยนั้นจะให้ความสำคัญกับการตกแต่ง ความสวยงามของที่อยู่อาศัย หรือรายละเอียดจากวัสดุมากกว่า ซึ่งแตกต่างจากบ้านของตระกูลคิม การมีพื้นที่ใช้งานหลักๆ อย่างห้องน้ำหรือพื้นที่รับประทานอาหารดีๆ ยังเป็นไปได้อย่างยาก

นอกจากนั้นคุณ BONG JOON HO ผู้กำกับและคุณ LEE HA JUN ผู้ออกแบบฉากยังบอกอีกด้วยว่าการใช้สีวัสดุภายในบ้านเพียงไม่กี่สี และการเลือกใช้โทนสีเหล่านี้ ยังช่วยทำให้ภายในนั้นเกิดความแตกต่างจากภายนอกซึ่งเน้นสีเขียวของธรรมชาติอย่างชัดเจนอีกด้วย



เชิงภาพยนตร์



6

โคมไฟตกแต่ง

เพิ่มบรรยากาศ
และรายละเอียดให้ตัวบ้าน

ภาพที่ 37 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite
ที่มา : <https://dsignsomething.com>

เชิงสถาปัตยกรรม



จากฉากในหนังที่เราได้เห็นการใช้ชีวิตภายในบ้านของตระกูลคิมที่มีเพียงพื้นที่เล็กๆ แสงไฟที่มีอยู่น้อยนิดตามจุดที่จำเป็น แต่กลับกันเมื่อมองดูบ้านของตระกูลปาร์คซึ่งเป็นบ้านที่มีฐานะร่ำรวยกว่านั้น ในองค์ประกอบของงานตกแต่ง เราจะเห็นโคมไฟประดับ เรียงรายอยู่ตามทางเดินของบ้าน ซึ่งไม่ได้มีฟังก์ชันที่ให้แสงสว่างด้วยซ้ำไป เพียงแต่เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มาส่งเสริมบรรยากาศของบ้านให้อบอุ่น น่าอยู่อาศัย และสวยงามมากขึ้น

“ความจนเป็นสิ่งที่น่ากลัว” นี่คงเป็นความรู้สึกเวลาที่เราดูหนังเรื่องนี้ และเป็นสิ่งที่หนังพยายามจะพูดให้เราฟังตลอดเวลา ความแตกต่างระหว่างฐานะเริ่มมีให้เราเห็นเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆจนหนังเริ่มให้ความรู้สึกอึดอัด ซึ่งอีกหนึ่งจุดที่แตกต่างจนเราสังเกตได้ก็คงจะเป็นแสงสว่างจากโคมไฟ



เชิงภาพยนตร์



ภาพที่ 3.8 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite
ที่มา : <https://dsignsomething.com>

7
เฟอร์นิเจอร์ชิ้นหลักน้อยชิ้น
เรียบง่ายแต่หรูหรา

เชิงสถาปัตยกรรม



จากที่เห็นว่าบ้านจากหนังเรื่องนี้มีสไตล์ของความโมเดิร์นอันเป็นสัญลักษณ์ของความหรูหราที่ไม่มากและน้อยจนเกินไป การเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์ต่างๆ ภายในบ้านนั้นเราจึงเห็นเพียงแค่ชิ้นหลักๆ อย่างเช่น โต๊ะรับประทานอาหาร โซฟา เก้าอี้ ซึ่งเฟอร์นิเจอร์เหล่านั้นจะถูกวางเป็นสัดส่วน แม้แต่ส่วนห้องครัวและส่วนรับประทานอาหารก็ยังแยกกันอย่างชัดเจน โดยสำหรับบ้านตระกูลปาร์คเราจะเห็นสเปซที่ค่อนข้างนิ่ง เรียบง่าย ที่วางระหว่งสเปซมีค่อนข้างมาก แสดงถึงความหนาแน่นที่น้อยกว่า แตกต่างจากบ้านของตระกูลคิมที่จะค่อนข้างมีความวุ่นวาย จอแจ และหนาแน่นมากกว่า จนทำให้รู้สึกอึดอัด

เราจึงได้เห็นจากต่างๆ ภายในบ้านของตระกูลปาร์คที่ถึงแม้จะนิ่ง เรียบง่าย แต่ในขณะเดียวกัน เมื่อถ่ายทอดผ่านมุมมองของหนังออกมาก็ทรงพลัง อย่างไม่น่าเชื่อเลยทีเดียว



เชิงภาพยนตร์



ภาพที่ 39 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite
ที่มา : <https://dsignsomething.com>

8

การออกแบบช่องเปิดเพื่อ
ดึงแสงธรรมชาติเข้าสู่ตัวบ้าน

จุดแตกต่างที่ทำให้
การแบ่งชั้นชัดเจนขึ้น

เชิงสถาปัตยกรรม



จากบ้านของตระกูลปาร์คที่เราเห็นนั้น จะมีช่องเปิดมากมายไม่ว่าจะเป็น บานกระจกบริเวณพื้นที่ห้องครัว บริเวณห้องนั่งเล่น ต่างถูกออกแบบขึ้น เพื่อรับแสงสว่างจากธรรมชาติ หรือวิวทิวทัศน์จากพื้นที่สีเขียวภายนอก ที่สร้างบรรยากาศที่ดีให้กับตัวบ้าน แตกต่างจากบ้านของตระกูลคิมที่มี หน้าช่องเปิดเพียงหนึ่งบาน ที่อยู่ระดับต่ำกว่าพื้นดิน และเมื่อมองออกไป ยังเห็นบรรยากาศของสิ่งคมรอบด้านที่ค่อนข้างแยบ เช่น คนเมา หรือ คนมาปัสสาวะที่พื้นซึ่งใกล้กับหน้าต่างบานนั้นอย่างเห็นได้ชัดเจน

แสงจากธรรมชาติ ซึ่งผู้กำกับเองมองว่ายังเป็นบ้านที่มีฐานะน้อยมากเท่าไร แสงสว่างจากธรรมชาติที่ส่องถึงจะย้อมน้อยลงเท่านั้น เพื่อสร้างความแตกต่างอย่างสุดขีดระหว่างบ้านของคนที่มีฐานะร่ำรวยและฐานะยากจน



เชิงภาพยนตร์

3.2.2 ข้อค้นพบ

องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่มีผลต่อการใช้ความรุนแรง



แผนภาพที่ 3. จำลองความต่างระดับ

1. ต่างระดับ = ต่างชนชั้น

ให้ความรู้สึกตึ้นตา มีพลัง
อบอุ่น และดึงดูดความสนใจได้ดี

แผนภาพที่ 4. แถบสี/แสง



2. โทนมืด = มีผลต่อความรู้สึก

ให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ ลึกลับ เยือกเย็น ในทางจิตวิทยา
สีเย็นมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกหดหู่ เศร้า

3. แสง = มีผลต่อการมองเห็น

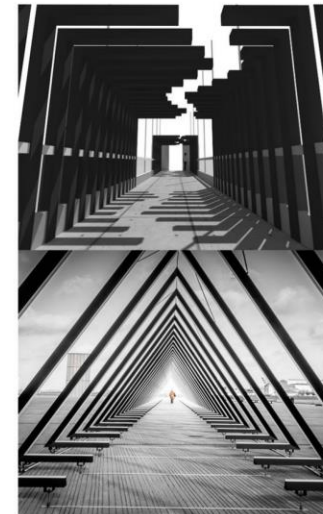
แสงสว่างน้อยเกินไป จะมีผลเสียต่อตา
เพราะการมองเห็นนั้นไม่ชัดเจน หรือ
อาจไปสัมผัสวัสดุส่วนที่เป็นอันตรายได้

แสงสว่างที่มากเกินไป แสงจ้าตาที่เกิดจากการแหล่งกำเนิดแสง
โดยตรง หรือแสงจ้าตาที่เกิดจากการสะท้อนแสง จากกระจกหรือ
อะไรก็ตาม ส่งผลให้การมองเห็นแยลง นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดผล
ทางจิตใจ เป็นผลทำให้เกิดอุบัติเหตุได้เช่นเดียวกัน



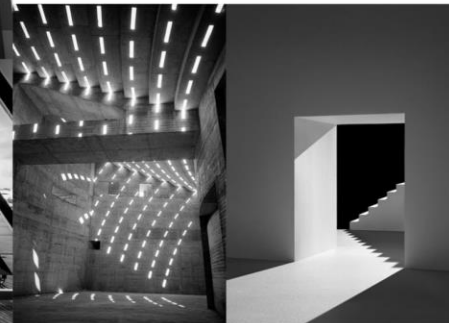
4. ช่อง, ความแคบ

แผนภาพที่ 5. จำลองความแคบ

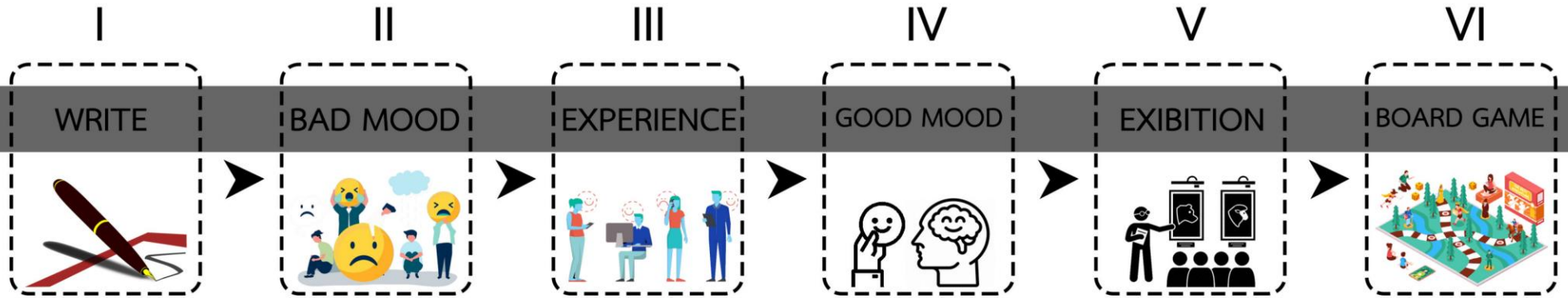


5. ช่องแสง

แผนภาพที่ 6. ช่องแสง



3.3 การออกแบบพื้นที่ใช้สอยในโครงการ FUNCTION DIAGRAM



จุดทำความเข้าใจ

เขียนบรรยาย/อธิบาย

- อธิบายความเป็นตัวเองและครอบครัว
- ปัญหาที่กำลังเผชิญ
- ปัญหาค้างคา
- ระบายความรู้สึกที่มีต่อครอบครัว
- ตั้งคำถาม ?

ความรู้สึกด้านลบ -

จุดหาคำตอบให้กับตัวเองและครอบครัว

- เปิดใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัว
- หาทางออกร่วมกัน

จุดเปิดประสบการณ์

ACTIVITY

- จุดจำลองสถานการณ์
 - ผู้ปกครอง → ลูก
 - ผู้ปกครอง ← ลูก
- จุดระบายความรู้สึก
 - * ห้องกระจก
 - * ห้องระบายอารมณ์
 - * ห้องความรุนแรง (ใช้เสียง/ใช้ความรุนแรง)

ความรู้สึกด้านบวก +

จุดผ่อนคลาย

- CO-WORKING SPACE
- PLAZA
- RESTAURANT
- FAMILY LOUNGE
- SHARED LOUNGE
- RECREATION AREA
- LIBRARY

นิทรรศการ

จุดความรู้/ความเข้าใจ

- MEDIA ROOM
- EXERCISE
 - * สอนทักษะป้องกันตัว
- ACTING
 - * สอนวิธีอ่านอารมณ์คน
 - * สอนวิธีเข้าหาคน
- นิทรรศการที่เกี่ยวกับความรุนแรง
 - * ชี้ให้เห็นถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

จุดสร้างความสัมพันธ์

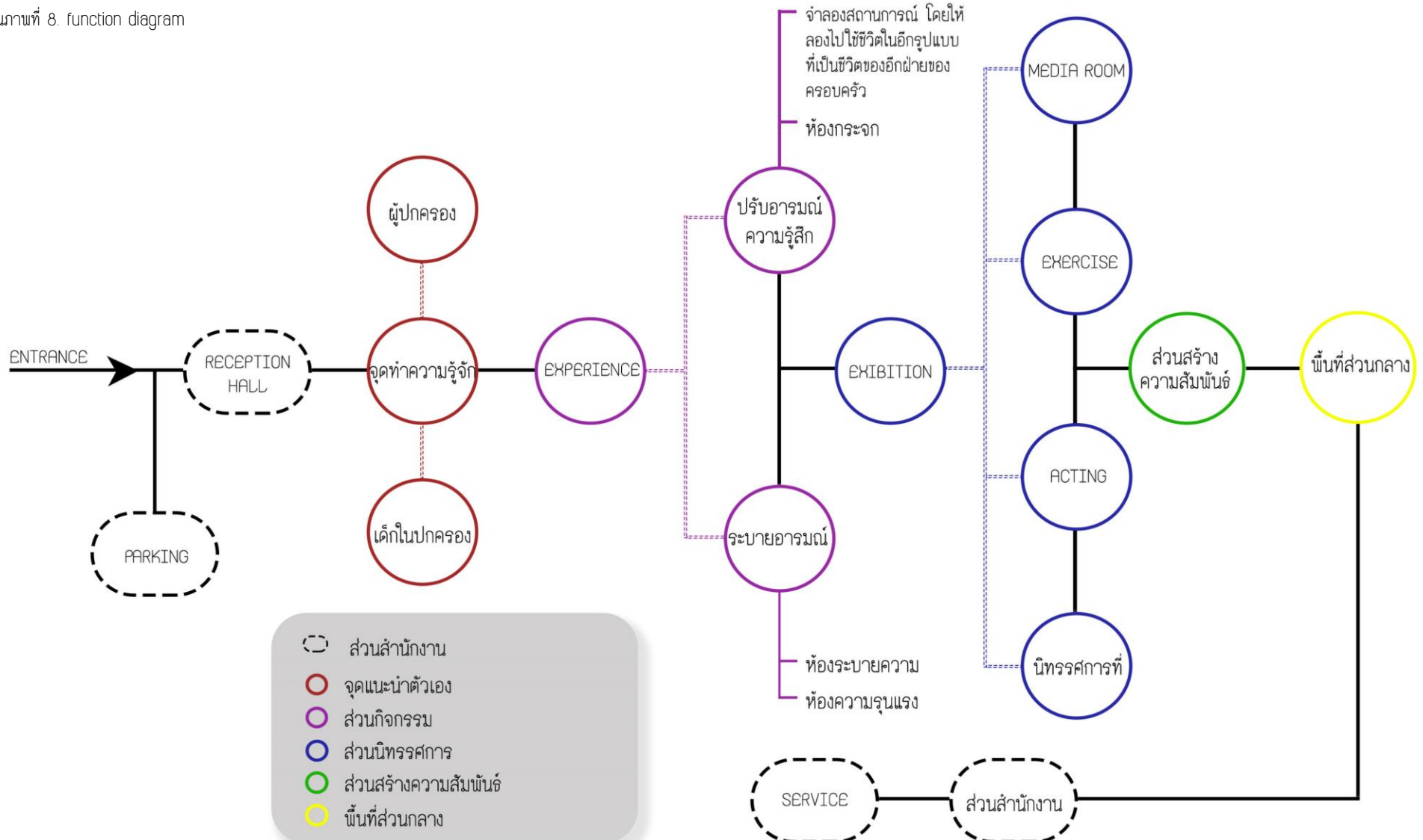
จุดเสริมสร้างความคิด

- BOARD GAME
 - * โดยจะเป็นการนำตัวคนจริงๆลงไปเป็นตัวละครในเกมส์ โดยอาจจะเป็นคนในครอบครัว หรือกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกัน
 - * ความสามัคคี
 - * การคิดให้รอบคอบมองเห็นถึงอนาคต
 - * ฝึกตัดสินใจ

แผนภาพที่ 7. function diagram

3.3 การออกแบบพื้นที่ใช้สอยในโครงการ FUNCTION DIAGRAM

แผนภาพที่ 8. function diagram



- ส่วนสำนักงาน
- จุดแนะนำตัวเอง
- ส่วนกิจกรรม
- ส่วนนิทรรศการ
- ส่วนสร้างความสัมพันธ์
- พื้นที่ส่วนกลาง

3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

○ จุดแนะนำตัวเอง + ○ ส่วนต้อนรับ

รายละเอียด	จำนวนผู้ใช้งาน (คน)	พื้นที่รวม (ตารางเมตร)
โถงต้อนรับ	40-50/รอบ	100
RECEPTION	5-10	30
LOBBY	40-50/รอบ	145
ฝ่ายประชาสัมพันธ์	-	6
จุดจำหน่ายตั๋ว	2	20
จุดแนะนำตัวเอง	40-50/รอบ	200
รวม		500
CIRCULATION 30%		150.3
พื้นที่ทั้งหมด		650.3

ตารางที่ 1 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 1

○ ส่วนกิจกรรม

ตารางที่ 2 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 2

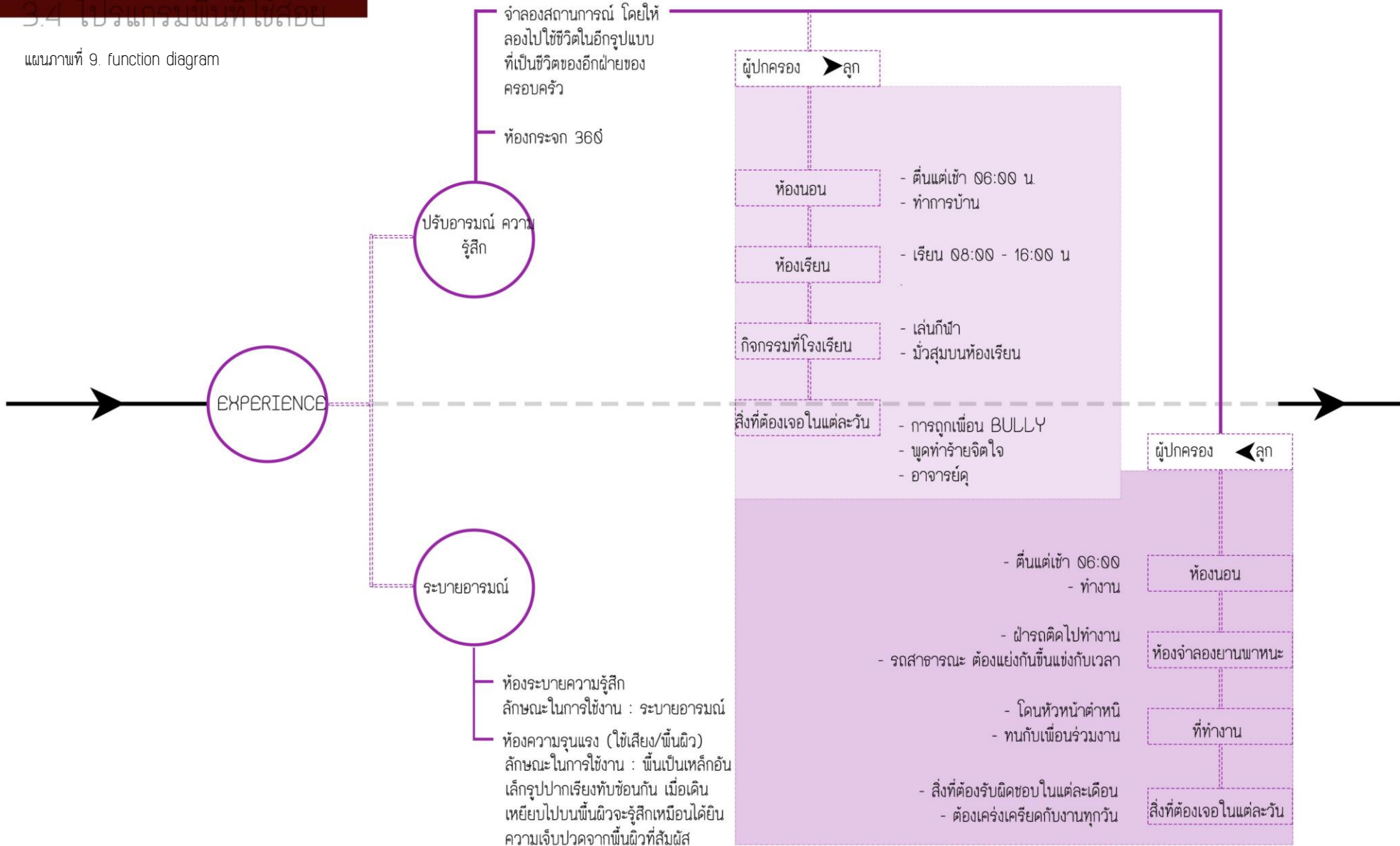
รายละเอียด	จำนวนผู้ใช้งาน (คน)	พื้นที่รวม (ตารางเมตร)
จุดรวมตัว	40-50/รอบ	45
ห้องเปลี่ยนเสื้อผ้า	40-50/รอบ	76
ห้องกระจก 360°	40-50/รอบ	270
ห้องจำลองสถานการณ์		
1.ห้องฝั่งผู้ปกครอง	12	30
2.ห้องฝั่งเด็กในปกครอง	12	36
ระบายอารมณ์		
1.ห้องระบายความรู้สึก	2/รอบ	24
2.ห้องความรุนแรง	20/รอบ	108
ห้องน้ำ	20	60
รวม		649
CIRCULATION 30%		194.7
พื้นที่ทั้งหมด		843.7

3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

แผนภาพที่ 9. function diagram

○ ส่วนกิจกรรม



3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

○ ส่วนนิทรรศการ

รายละเอียด	จำนวนผู้ใช้งาน (คน)	พื้นที่รวม (ตารางเมตร)
WAITTING AREA	50	300
MEDIA ROOM	20	120
EXERCISE	20	80
ACTING	20	40
นิทรรศการที่เกี่ยวกับ ความรุนแรง	20	30
ห้องน้ำ	40	120
รวม		690
CIRCULATION 30%		207
พื้นที่ทั้งหมด		897

ตารางที่ 3 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 3

○ พื้นที่ส่วนกลาง

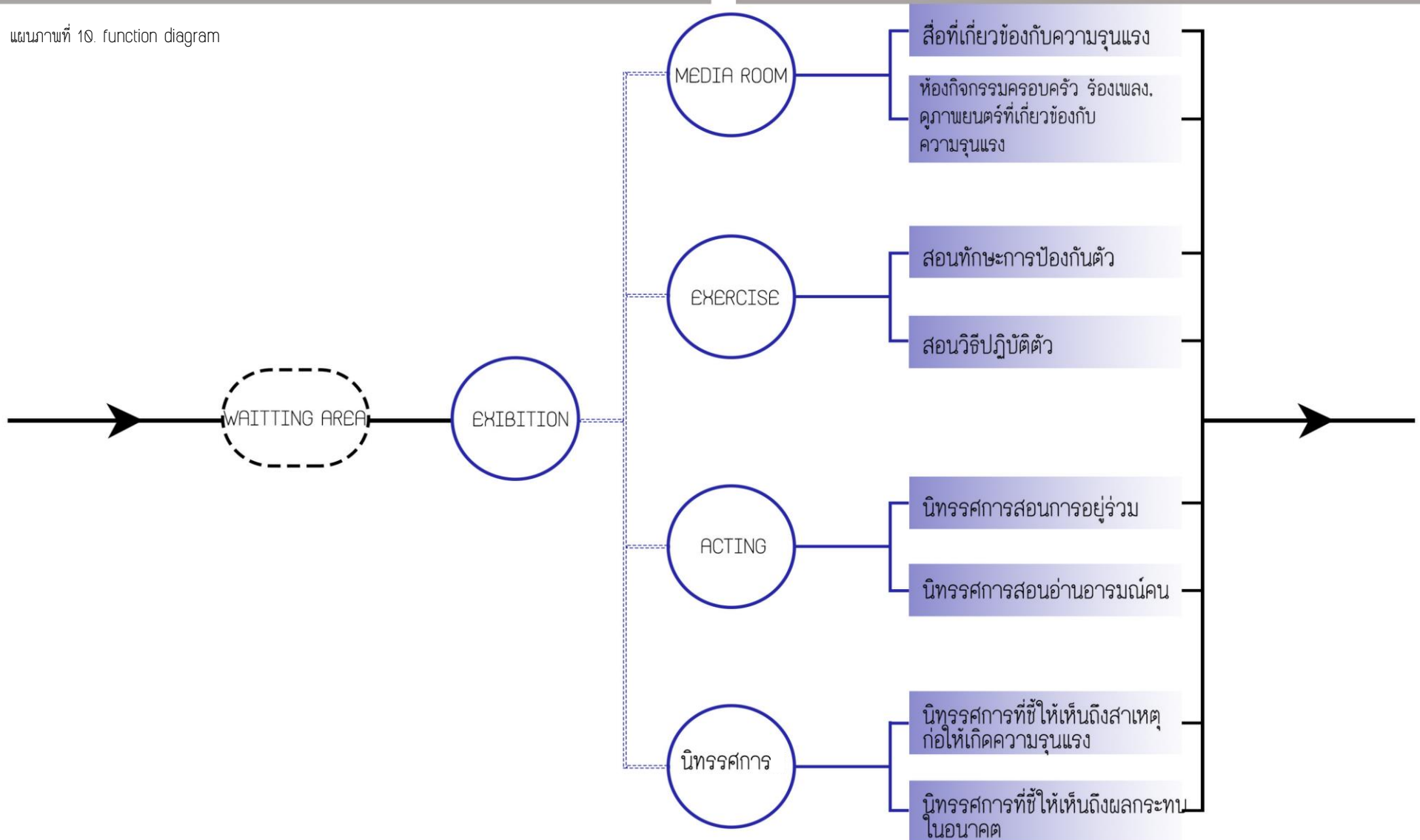
รายละเอียด	จำนวนผู้ใช้งาน (คน)	พื้นที่รวม (ตารางเมตร)
CO-WORKING	50	600
PLAZA	50-60	600
RESTAURANT	50-80	635
RECREATION AREA	30-40	40
ห้องน้ำ	80	240
รวม		2,115
CIRCULATION 30%		634.5
พื้นที่ทั้งหมด		2,749.5

ตารางที่ 4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 4

3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

○ ส่วนนิทรรศการ

แผนภาพที่ 10. function diagram



3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

ส่วนสำนักงาน

รายละเอียด	จำนวนผู้ใช้งาน (คน)	พื้นที่รวม (ตารางเมตร)
ห้องผู้อำนวยการ	1	25
ฝ่ายเลขานุการ	1	15
ฝ่ายบัญชี	1	20
ฝ่ายที่ปรึกษาโครงการ	1	15
ฝ่ายธุรการและบุคคล	5	40
ห้องประชุม	40	160
เก็บของ	1	15
ห้องน้ำ	20	171
รวม		461
circulation 30%		138.3
พื้นที่ทั้งหมด		599.3

ตารางที่ 5 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 5

SERVICE

รายละเอียด	จำนวนเจ้าหน้าที่ (คน)	พื้นที่รวม (ตารางเมตร)
ห้องพักเจ้าหน้าที่	1	120
ฝ่ายระบบรักษาความปลอดภัย	1	20
ห้องเครื่องไฟฟ้า	1	18
ห้องเครื่องประปา	1	52
ห้องซ่อมบำรุง	3	38
ห้องเก็บขยะ	2	24
รวม		272
circulation 30%		81.6
พื้นที่ทั้งหมด		353.6

ตารางที่ 6 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 6

3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

3.4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

รายละเอียด	จำนวน (คั่น)	พื้นที่รวม (ตารางเมตร)
ที่จอดรถ	50	750
รวม		750
circulation 50%		375
พื้นที่ทั้งหมด		1,125

ตารางที่ 7 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 7

สรุปพื้นที่โครงการทั้งหมด

ส่วนต้อนรับ	650.3	ตารางเมตร
ส่วนกิจกรรม	743.7	ตารางเมตร
ส่วนนิทรรศการ	897	ตารางเมตร
พื้นที่ส่วนกลาง	2,749.5	ตารางเมตร
ส่วนสำนักงาน	599.3	ตารางเมตร
service	3,53.6	ตารางเมตร
ที่จอดรถ	1,125	ตารางเมตร
รวมพื้นที่ทั้งหมด	7,118.4	ตามตารางเมตร

3.4.1 โปรแกรมให้บริการของโครงการ

3.4.1 โปรแกรมให้บริการของโครงการ

พิพิธภัณฑ์ความรุนแรง



เปิดให้บริการ : 09:00 - 21:00 น.

○ ส่วนกิจกรรม

รอบเช้า 1 รอบ

➤ เปิดให้บริการ : 09:30 -

รอบบ่าย 2 รอบ

➤ เปิดให้บริการ : 12:30 -

14:00 น. ➤ รอบละ 40-50 คน



○ พื้นที่ส่วนกลาง

เปิดให้บริการ : 09:00 - 21:00



○ ส่วนนิทรรศการ

รอบเช้า

➤ เปิดให้บริการ : 09:30 -

รอบบ่าย

➤ เปิดให้บริการ : 13:00 -

รอบละ 50-80 คน

นิทรรศการละ 10-20 คน/20 นาที



○ ส่วนสำนักงาน

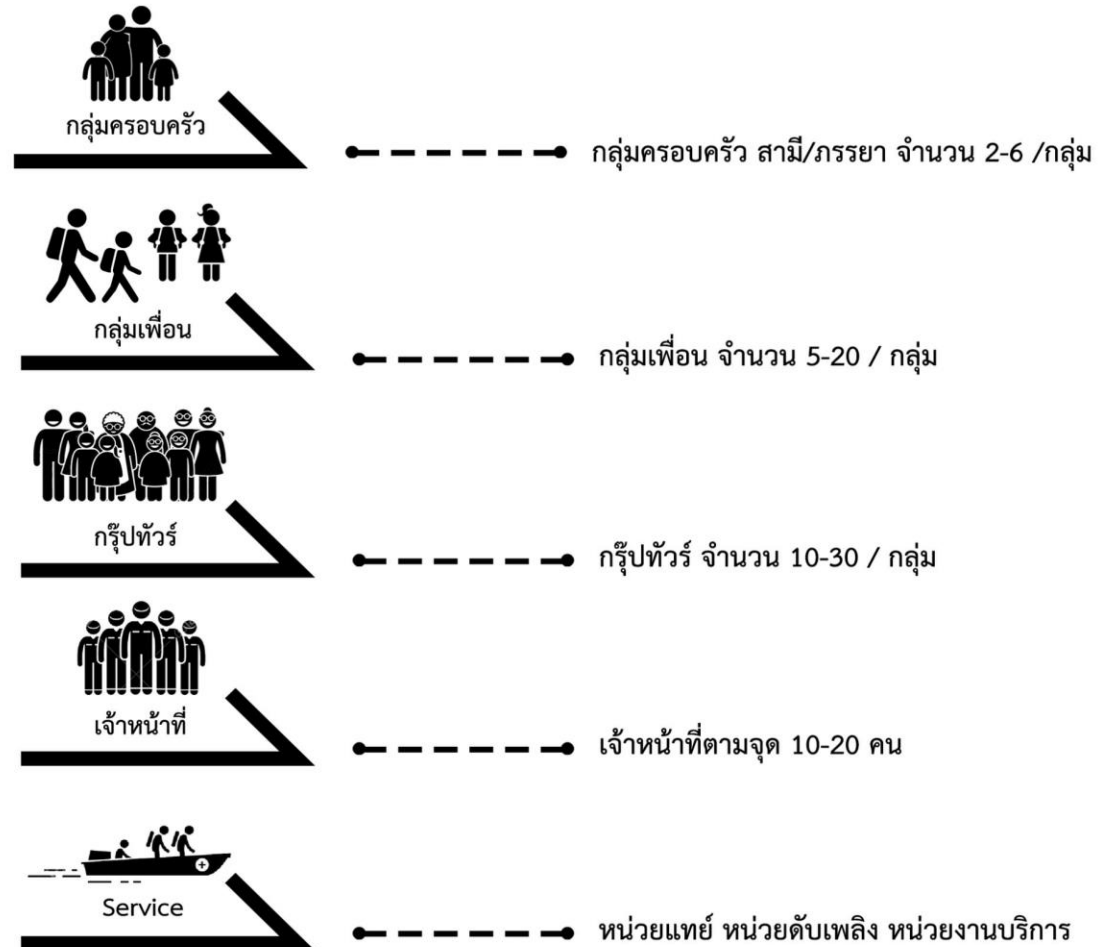
เจ้าหน้าที่เริ่มงาน : 08:00 - 17:00 น.



3.4.2 USER

3.4.2 USER

แผนภาพที่ 10. user



04

การออกแบบสถาปัตยกรรม

ARCHITECTURAL DESIGN

4.1 SITE SELECTION

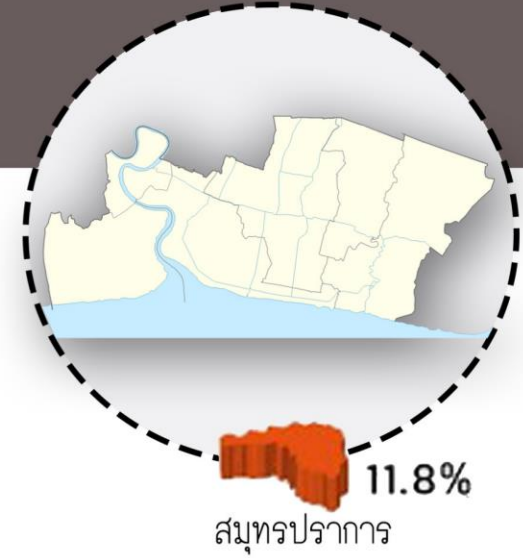
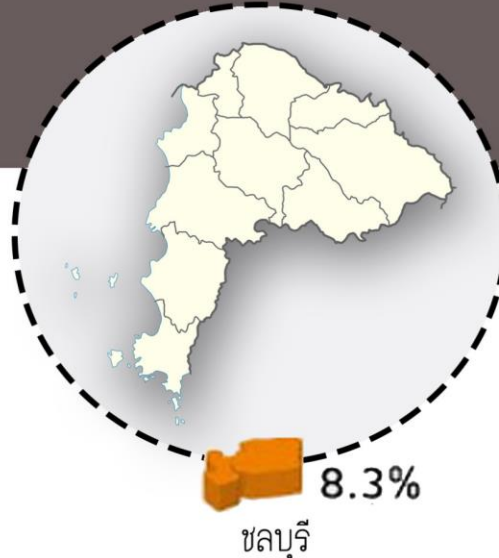
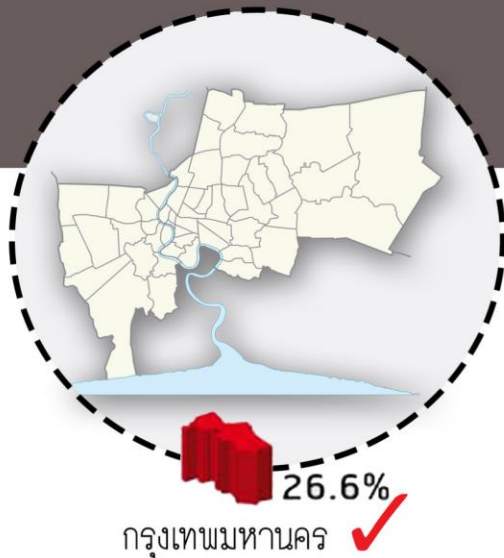
4.1 SITE SELECTION

4.1.1 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

- เดินทางสะดวก ตำแหน่งที่ตั้งสิ่งเกตง่าย
- ใกล้พื้นที่ชุมชน
- อยู่ในจุดที่ผู้พบเห็นง่ายด้วยการเดินทางโดยส่วนใหญ่
- อยู่ในจุดที่พบเหตุการณ์ความรุนแรงมาก

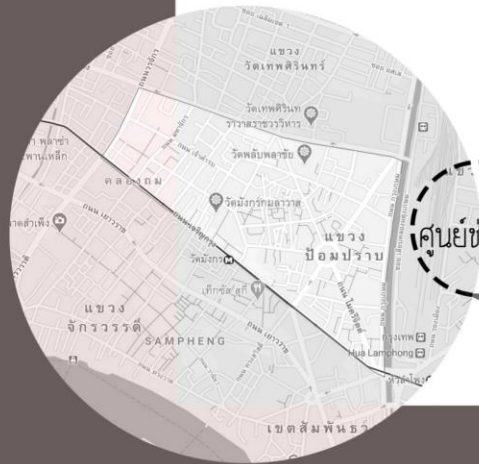
พื้นที่ที่เกิดเหตุสถานการณ์ความรุนแรงมากที่สุด

แผนภาพที่ 11. เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ



4.1.1 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

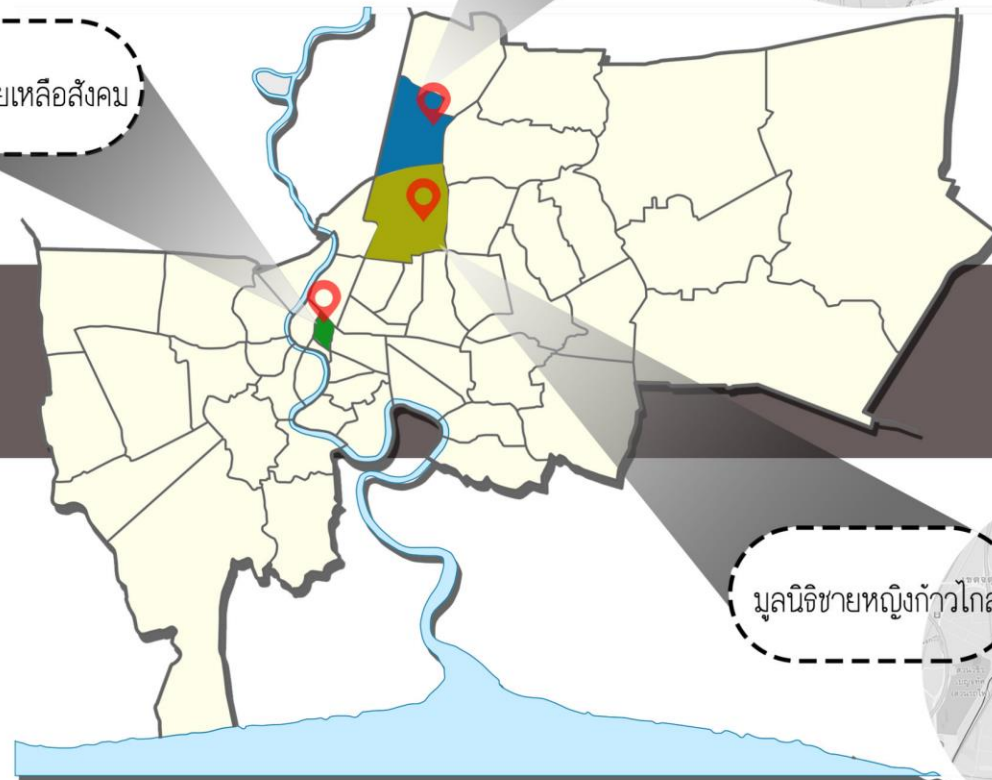
หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง



กระทรวงยุติธรรม



ศูนย์ช่วยเหลือสังคม



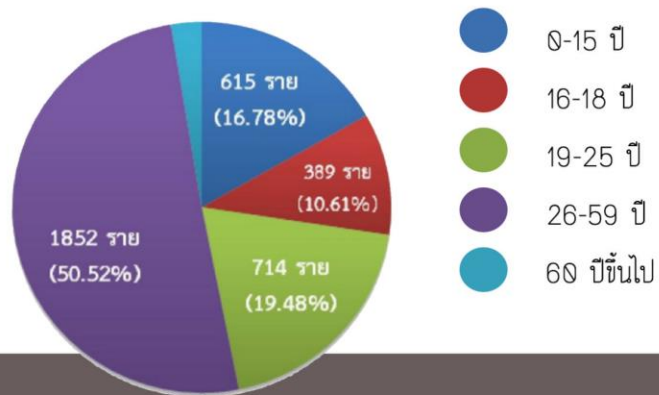
มูลนิธิชายหญิงก้าวไกล



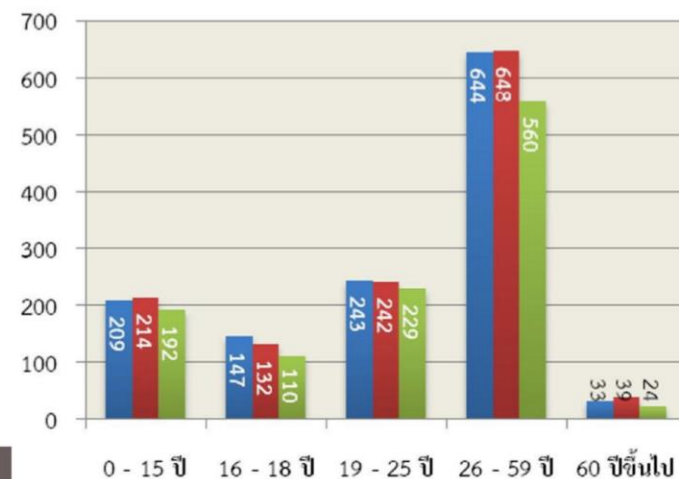
แผนภาพที่ 12. เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

4.1.1 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

เปรียบเทียบสัดส่วนผู้ถูกกระทำความรุนแรงตามช่วงอายุ ในช่วงปีงบประมาณ 2560 - 2562



แผนภาพที่ 13. เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

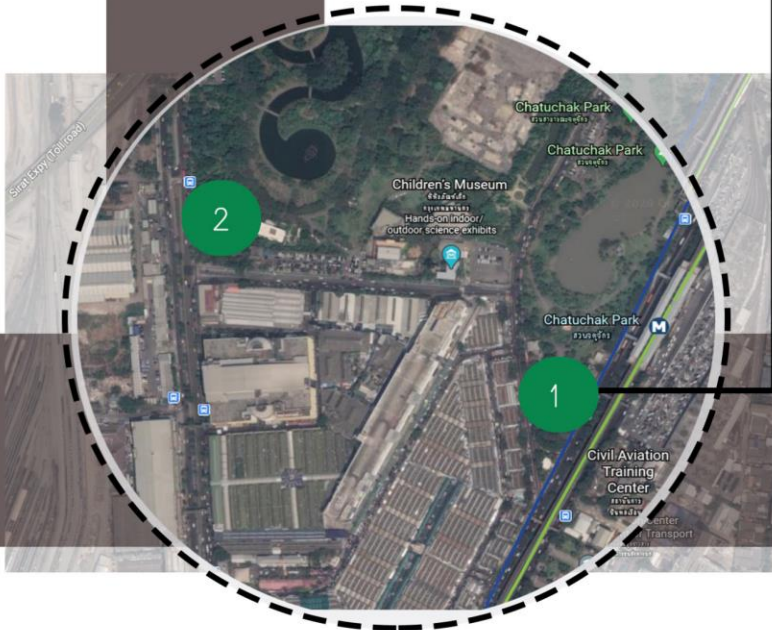


ตารางที่ 8 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

เดือน	0 - 15 ปี	16 - 18 ปี	19 - 25 ปี	26 - 59 ปี	60 ปีขึ้นไป	รวม
ประจำปี 2560 (จำนวน ราย)	209	147	243	644	33	1,276
ประจำปี 2561 (จำนวน ราย)	214	132	242	648	39	1,275
ประจำปี 2562 (จำนวน ราย)	192	110	229	560	24	1,115
รวม	615 (16.78%)	389 (10.61%)	714 (19.48%)	1,852 (50.52%)	96 (2.62%)	3,666

4.1.1 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

แขวงจตุจักร เขตจตุจักร



น้ำหนักการให้คะแนน

- 1 เกณฑ์ประเมิน ต่ำกว่าเกณฑ์
- 2 เกณฑ์ประเมิน ค่อนข้างต่ำ
- 3 เกณฑ์ประเมิน ปานกลาง
- 4 เกณฑ์ประเมิน ดี
- 5 เกณฑ์ประเมิน ดีมาก

1



พื้นที่ทั้งหมด : 4,548.06 ตารางเมตร

ข้อดี

- ติดถนนรอบ SITE
- อยู่ใกล้กับ BTS
- เดินทางง่ายได้หลายช่องทาง
- ใกล้แหล่งชุมชน/ที่พักอาศัย

ข้อเสีย

- การจราจรค่อนข้างหนาแน่นบางช่วงเวลา

2



พื้นที่ทั้งหมด : 4,029.2 ตารางเมตร

ข้อดี

- ติดถนนเส้นหลัก
- ห่างจาก BTS/MRT 700 M.
- ใกล้แหล่งชุมชน/ที่พักอาศัย

ข้อเสีย

- การจราจรค่อนข้างหนาแน่นบางช่วงเวลา
- พื้นที่ไกลจากจุดสนใจ

ตารางที่ 9 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

SITE	การเข้าถึง	ใกล้แหล่งชุมชน	ใกล้สถานที่สำคัญ	เป็นจุดที่สังเกตเห็นได้ง่าย
1	5	4	4	5
2	3	4	3	3

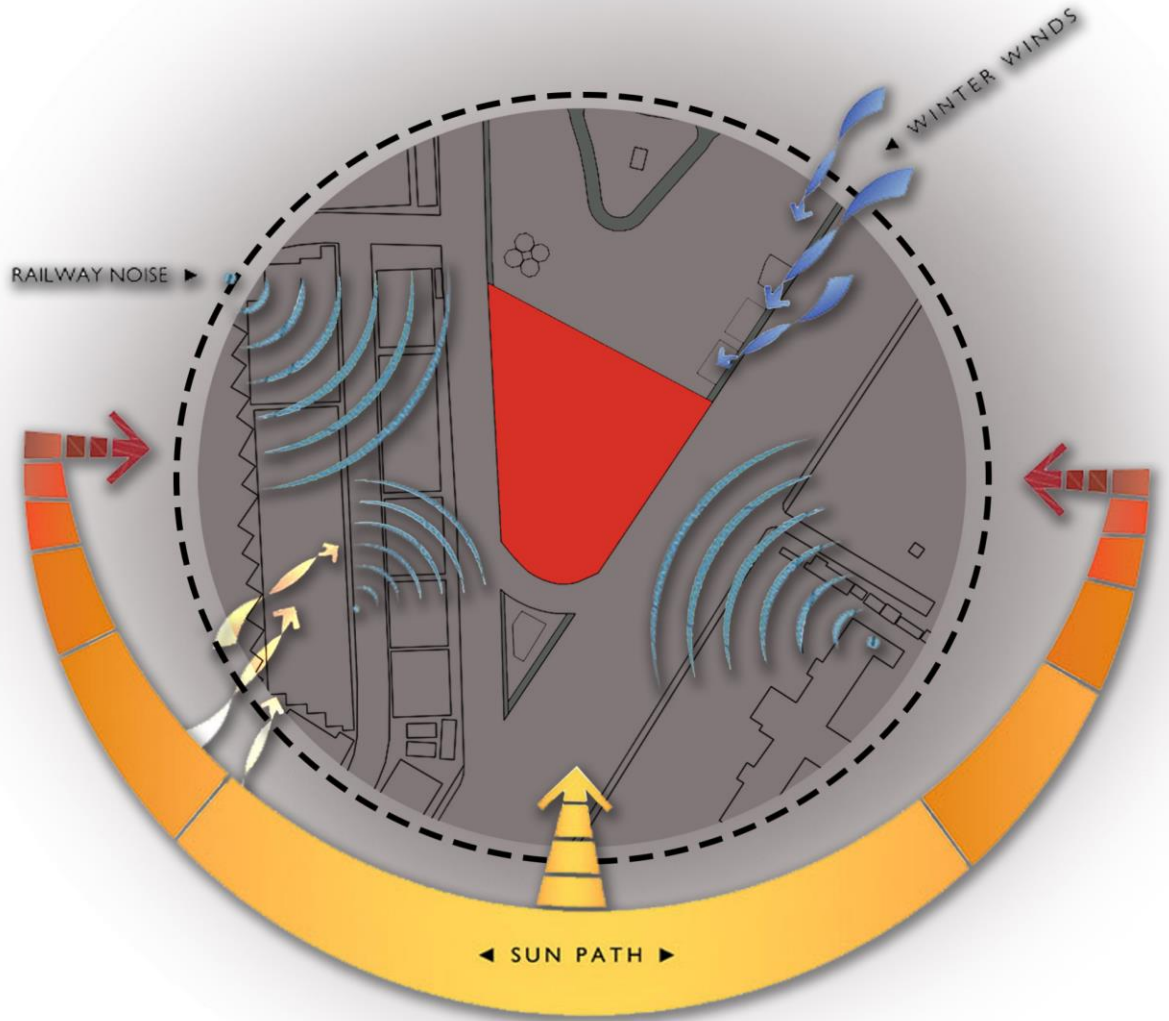


4.2 SITE ANALYSIS

4.2 SITE ANALYSIS



ภาพที่ 4.1 Site analysis



4.2 SITE ANALYSIS

4.2 SITE ANALYSIS

4.2.1 ACCESS



ป้ายรถประจำทาง BTS สถานีหมอชิต(ทางออก3) : A1, A2, 3, 8, 26, 27, 28, 29, 34, 38, 39, 44, 52, 59, 63, 77, 96, 104, 108, 136, 138, 145, 502, 503, 510, 517, 524

ป้ายรถประจำทาง BTS สถานีหมอชิต(ทางออก4) : A1, 59, 96, 104, 108, 134, 136, 138, 145, 517, 524



ชื่อของสถานี MRT : หมอชิต / สวนจตุจักร



ชื่อของสถานี BTS : หมอชิต / สวนจตุจักร

ถนนเส้นหลัก ถนนกำแพงเพชร 3



ภาพที่ 4.2 Site analysis



SITE : แขวงจตุจักร เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900
พื้นที่ทั้งหมด : 4,548.06 M๒
ชื่อของสถานี: หมอชิต / สวนจตุจักร

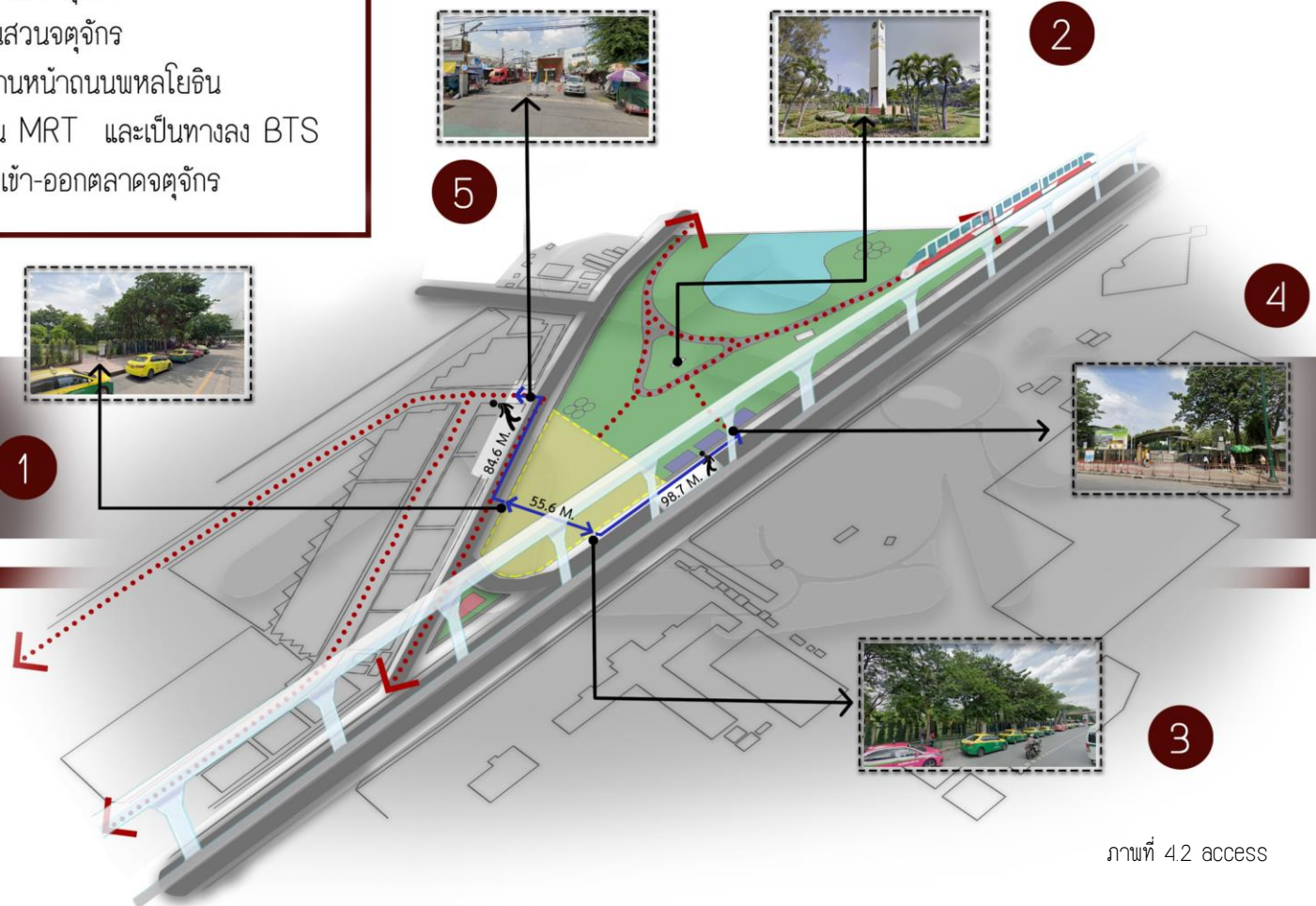
FAR 8 : $4,548.06 \times 8.00 = 36,384.48$ ตารางเมตร
OSR 4% : $36,384.48 \times 0.04 = 1,455.38$ ตารางเมตร



4.2.1 ACCESS (การเข้าถึง)

ทางเข้าทั้ง 4 ทาง

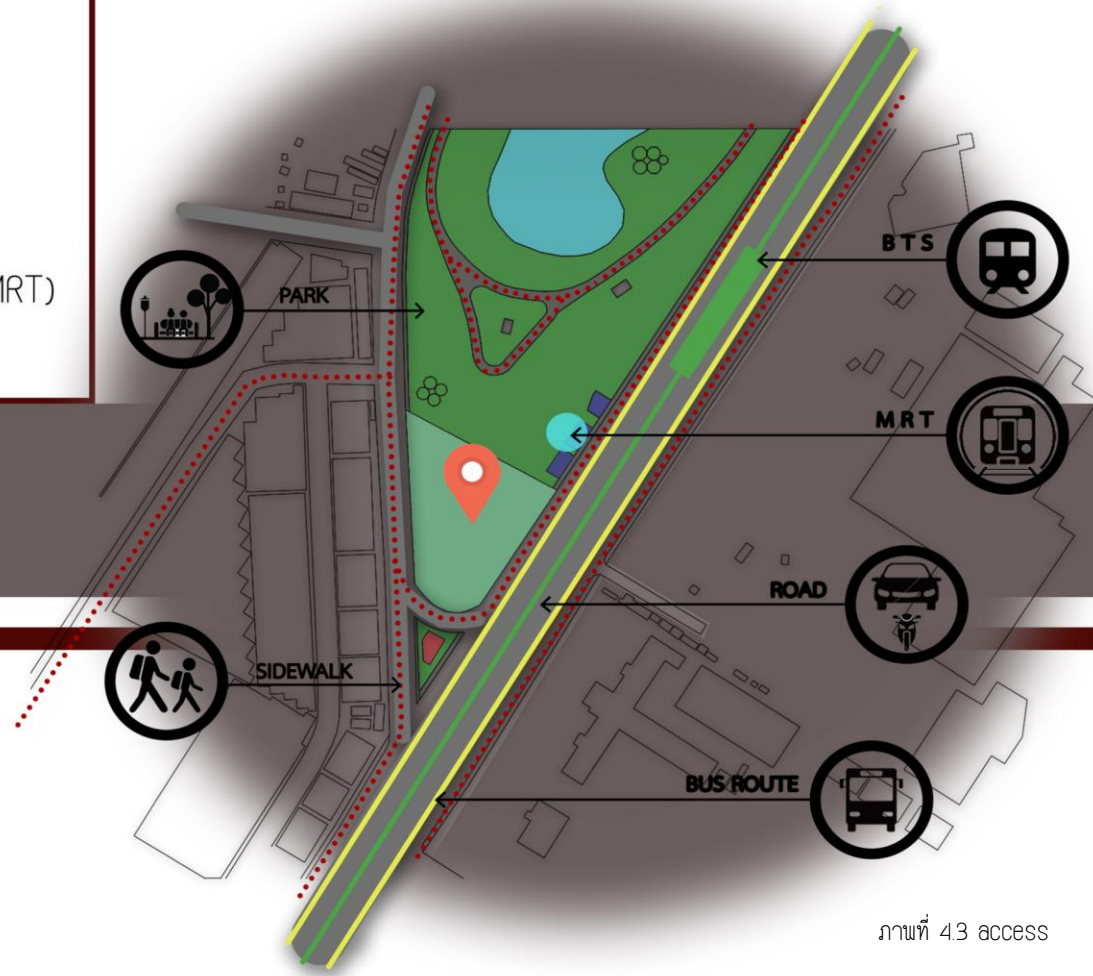
1. เข้าทางฝั่งตลาดนัดจตุจักร
 2. เข้าจากทางในสวนจตุจักร
 3. เข้าจากทางด้านหน้าถนนพหลโยธิน
 4. เข้าจากทางขึ้น MRT และเป็นทางลง BTS
- ทางที่ 5 คือทางเข้า-ออกตลาดจตุจักร



ภาพที่ 4.2 access

4.2.1 ACCESS (การเข้าถึง)

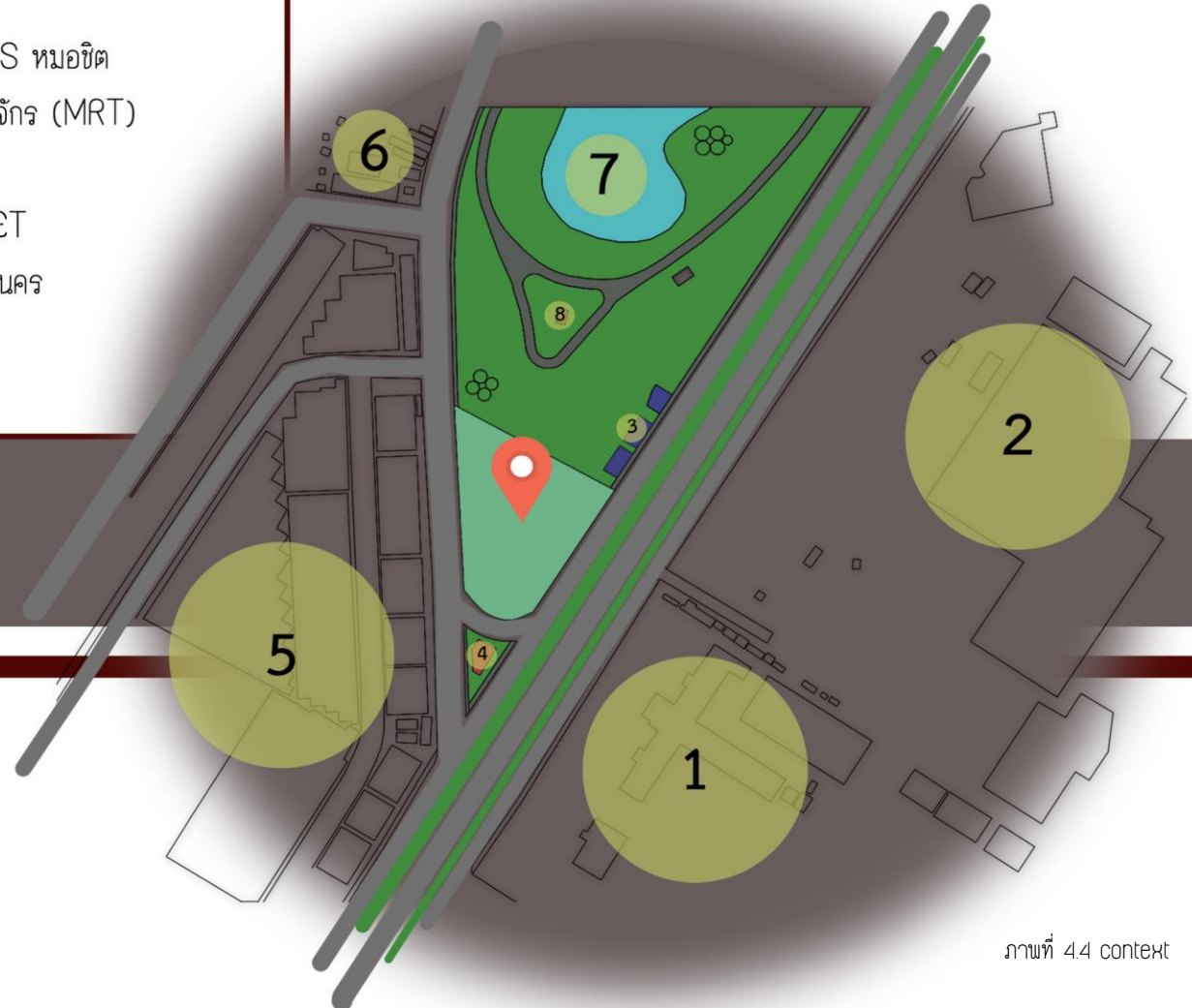
- เส้นทางรถส่วนตัว
- เส้นทางเดินเท้า
- รถไฟฟ้า BTS หมอชิต
- เส้นทางรถโดยสารประจำทาง
- สถานีรถไฟฟ้าใต้ดินสวนจตุจักร (MRT)



ภาพที่ 4.3 access

4.2.2 CONTEXT (บริบท)

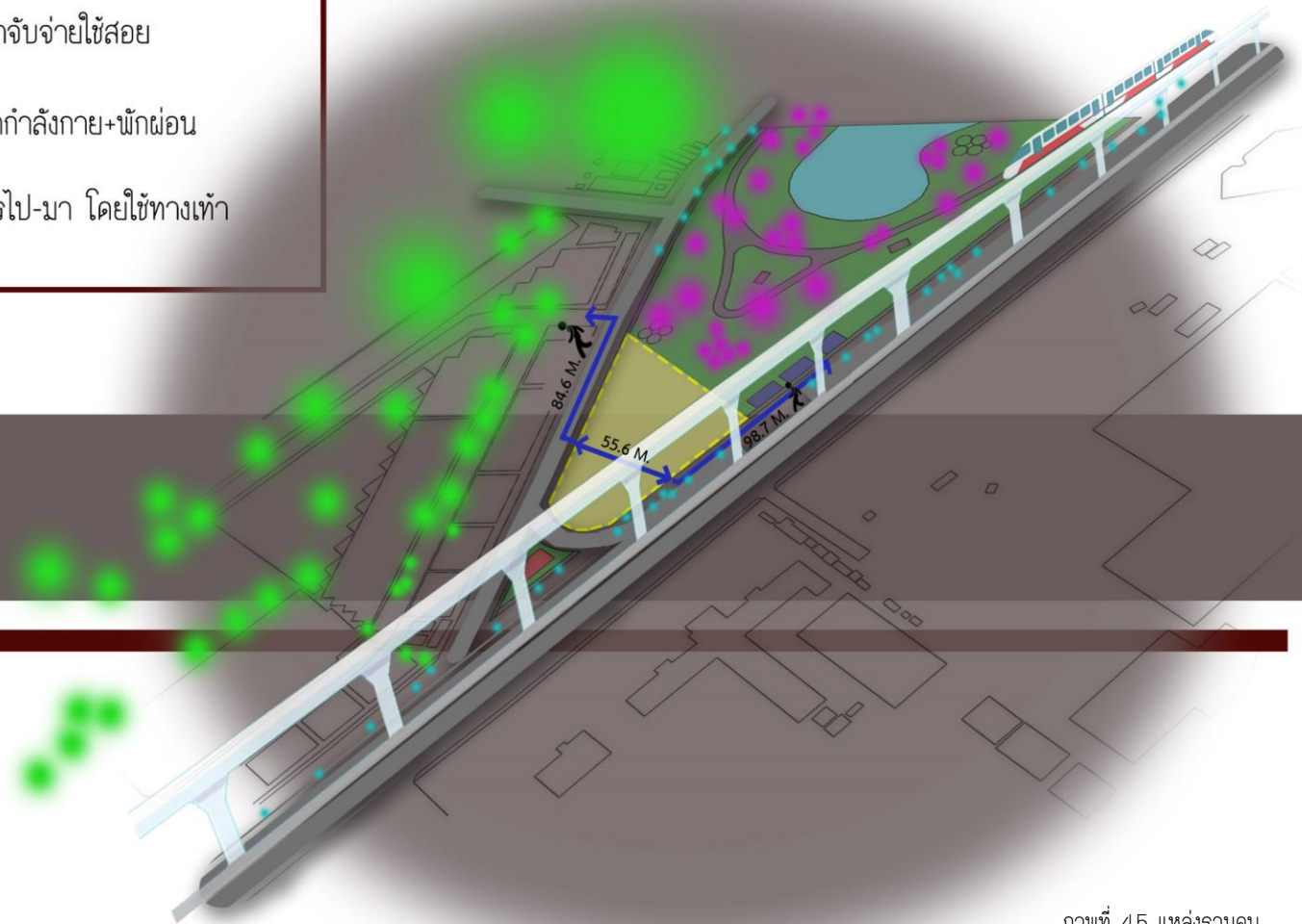
1. สถาบันการ บินพลเรือน
2. ศูนย์ซ่อมบำรุงรถไฟฟ้า BTS หมอชิต
3. สถานีรถไฟฟ้าใต้ดินสวนจตุจักร (MRT)
4. ป้อมตำรวจ
5. CHATUCHAK MARKET
6. พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร
7. สวนจตุจักร
8. หอนาฬิกา



ภาพที่ 4.4 context

4.2.3 SOURCE OF PEOPLE (แหล่งรวมคน)

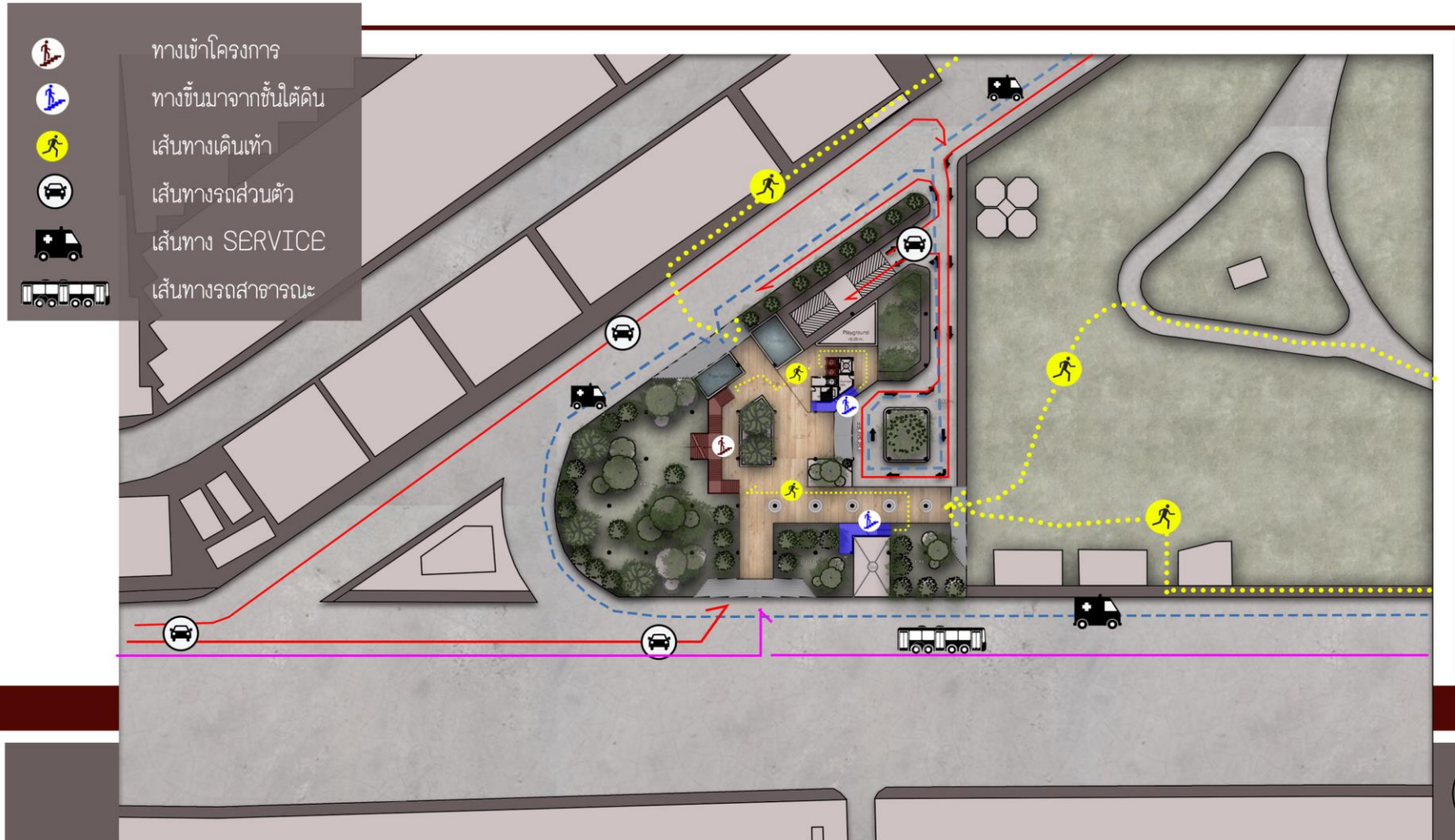
- กลุ่มคนที่เดินทางมาจับจ่ายใช้สอย
- กลุ่มคนที่เข้ามาออกกำลังกาย+พักผ่อน
- บุคคลทั่วไปที่สัญจรไป-มา โดยใช้ทางเท้า



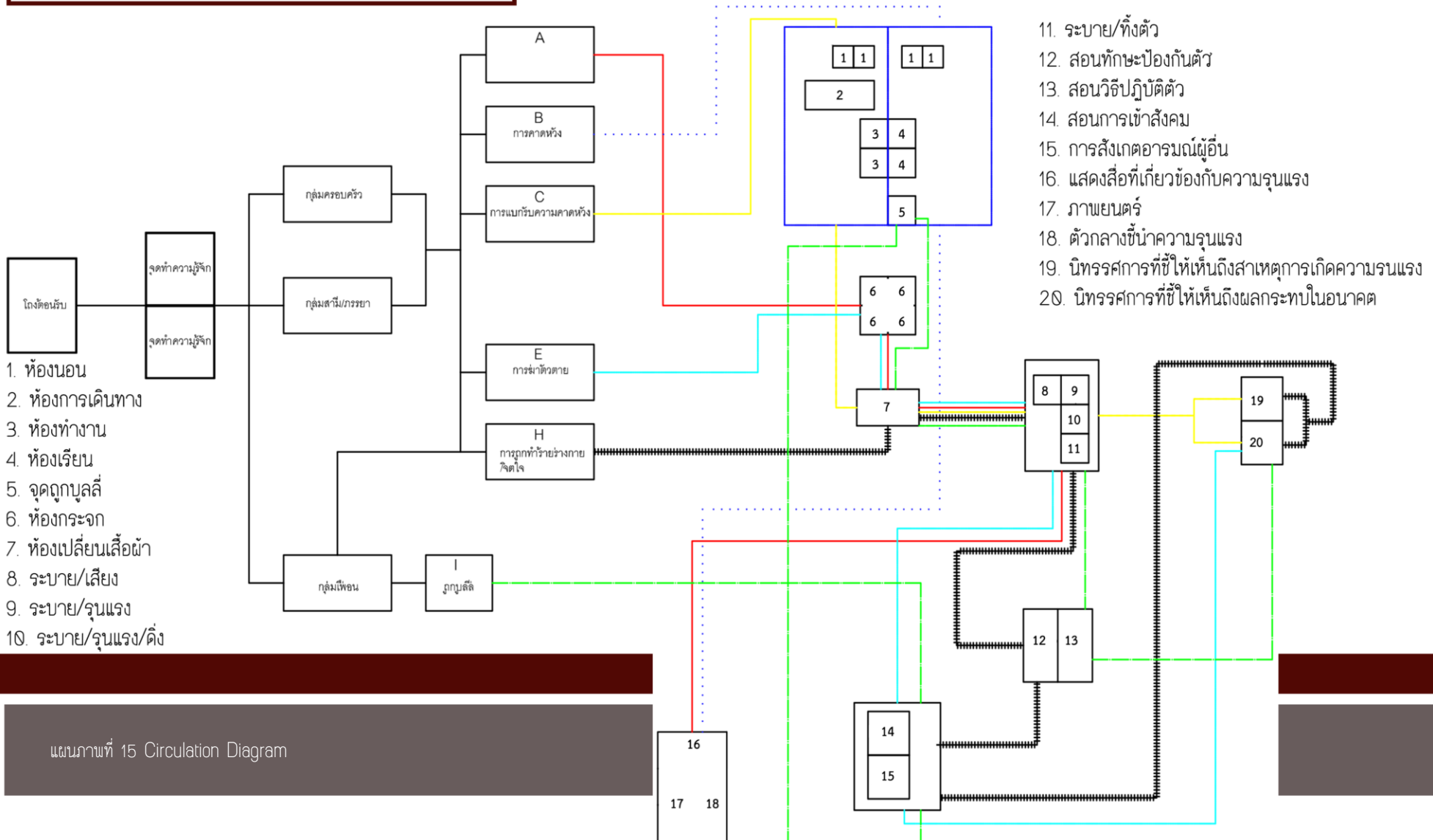
ภาพที่ 4.5 แหล่งรวมคน

4.3 CIRCULATION

ภาพที่ 4.6 Circulation



4.3.1 CIRCULATION DIAGRAM



แผนภาพที่ 15 Circulation Diagram

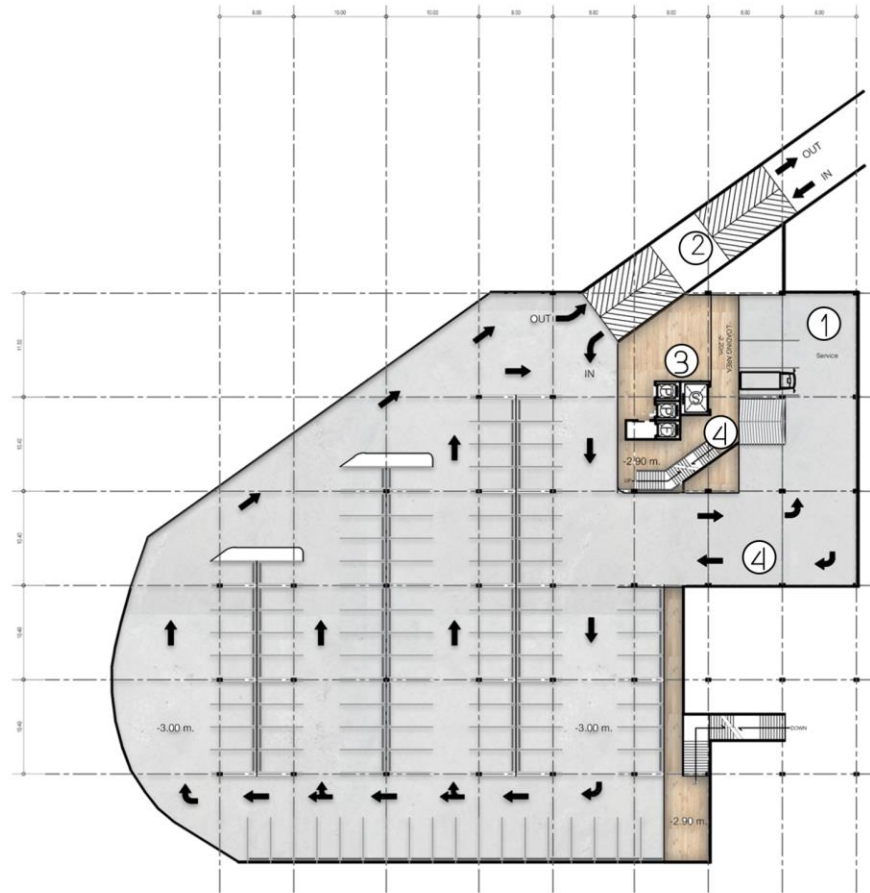
4.4 PLAN

ภาพที่ 4.7 Master Plan

MASTER PLAN (ผังบริเวณ)



BASEMENT FLOOR PLAN (ผังชั้นใต้ดิน)

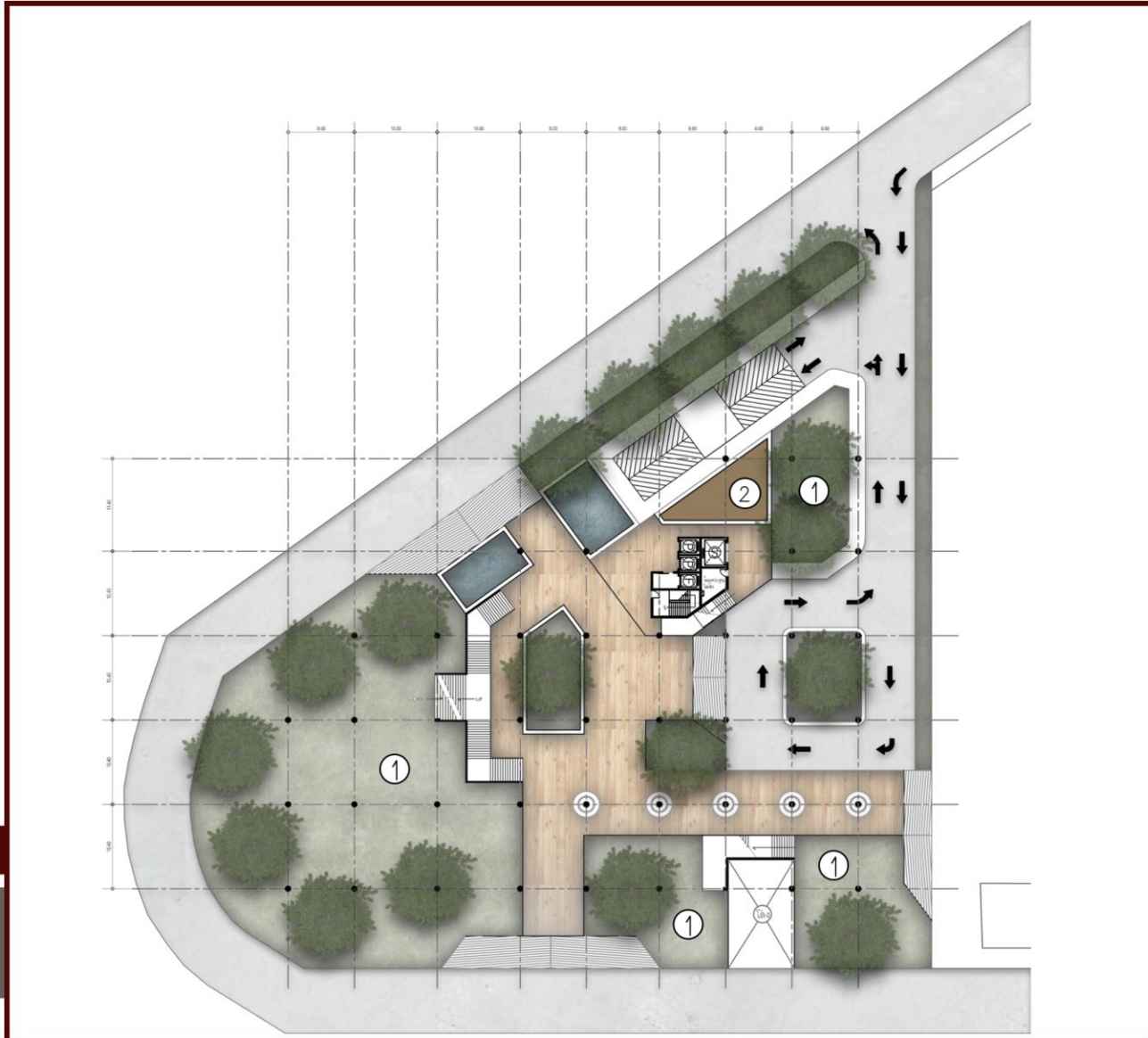


1. พื้นที่ของรถ SERVICE
2. ทางรถลง-ขึ้น
3. ลิฟท์ขึ้น-ลงอาคาร
4. บันไดขึ้น-ลง

ภาพที่ 4.8 Basement floor plan



FIRST FLOOR PLAN (ผังพื้นที่ชั้น 1)

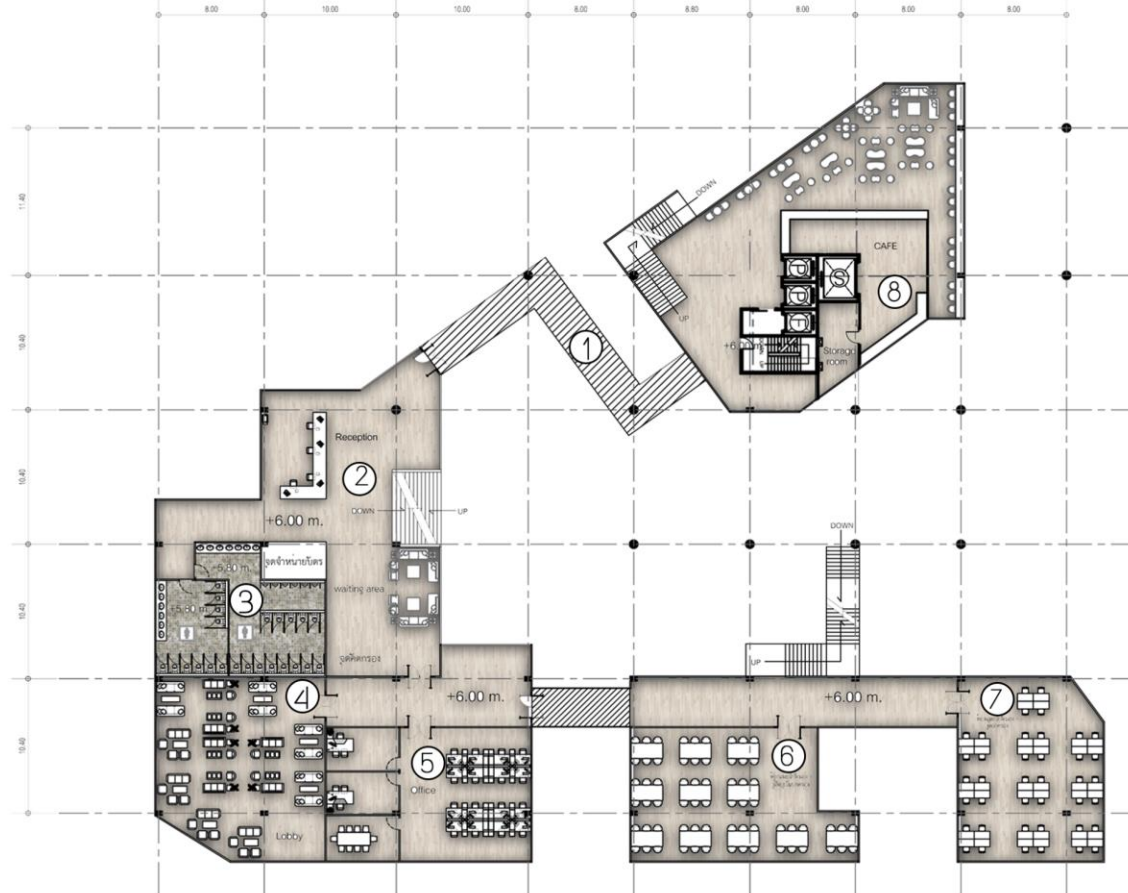


1. สวน พื้นที่ที่สามารถลงไปนั่งเล่นได้
2. สนามเด็กเล่น

ภาพที่ 4.9 First Floor Plan



SECOND FLOOR PLAN (ผังพื้นที่ชั้นที่ 2)



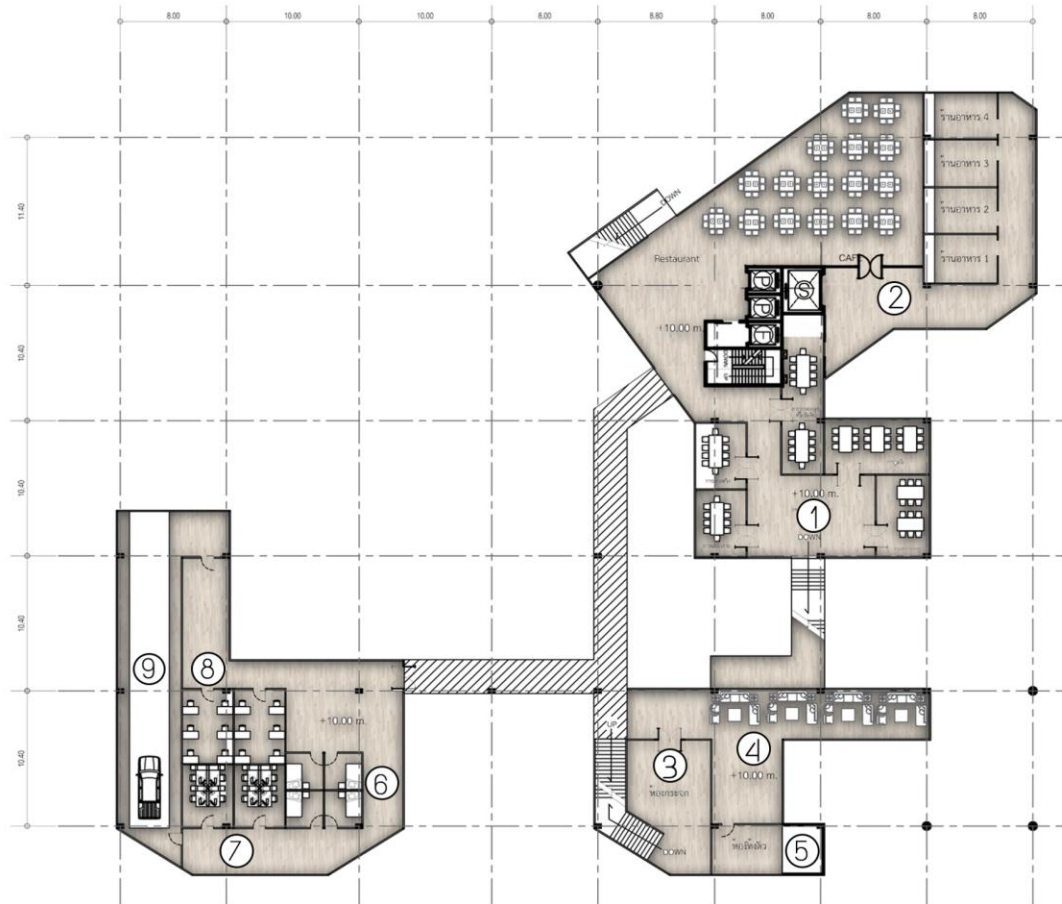
1. ทางเดินระหว่างตึก
2. พื้นที่ต้อนรับ
3. ห้องน้ำ
4. ห้องพักคอย
5. สำนักงาน
6. ส่วนแนะนำตัวเอง (ผู้ใหญ่)
7. ส่วนแนะนำตัวเอง (เด็กในปกครอง)
8. ร้านอาหาร

4.46 fourth floor plan

ภาพที่ 4.10 Second Floor Plan



THIRD FLOOR PLAN (ผังพื้นที่ชั้นที่ 3)

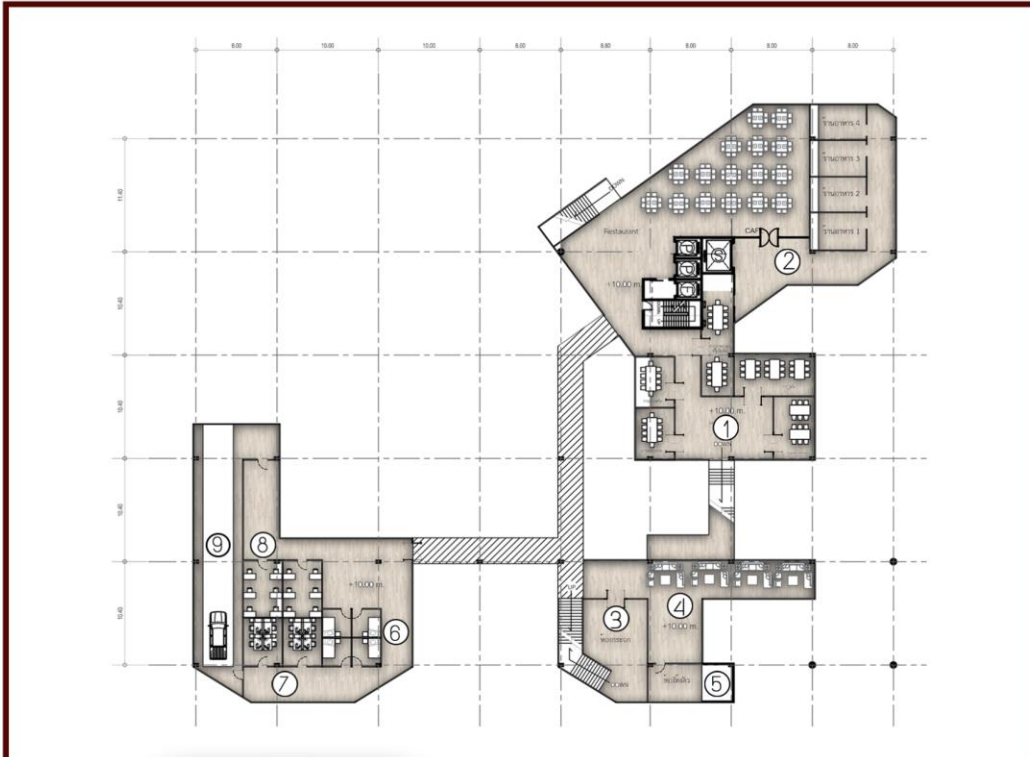


1. พื้นที่จำแนกกลุ่มความรุนแรง
2. ร้านอาหาร
3. ห้องกระจก
4. พื้นที่พักคอย
5. ห้องทิ้งตัว
6. ห้องพัก / ห้องนอน
7. ห้องทำงาน
8. ห้องเรียน
9. ห้องจำลองสถานการณ์

ภาพที่ 4.11 Third Floor Plan



THIRD FLOOR PLAN (ผังพื้นที่ชั้นที่ 3)



3

ห้องกระจกรอบตัว 360 องศา
 ห้องกระจกจำนวน 4 ห้อง ทรงรูปดวงตา ด้านใน
 ตาค่าคือห้องที่มีกระจกเงาล้อมรอบ
 - เพื่อสะท้อนตัวเอง ให้กลับมามองย้อนดูตัวเอง
 - เพื่อให้คิดทบทวนในสิ่งที่ยังสับสน
 - เพื่อเพิ่มความมั่นใจ

แผนภาพที่ 16 Third Floor Plan

มีช่องแสงเป็นแนวยาว /รถเคลื่อนที่ด้วยความช้า/จำลองรถติดและปัญหาที่ต้องเจอในการใช้ถนนในช่วงเวลาเดินทางไปทำงาน
 - เพื่อให้เด็กที่ใช้งานเข้าใจผู้ประกอบการในการเดินทางฝ่ารถติดไปทำงาน เกิดความทึ่ง หงุดหงิด อึดอัด

ห้องเรียนและห้องทำงานถูกขับเคลื่อนด้วยโครงเหล็กเสมือนติดคูก /มีช่องเปิดเล็กๆ อยู่ที่ผนังให้ความรู้สึกว่ามีคนจับตามองอยู่ตลอดเวลา
 - รู้สึกอึดอัด เปรียบเสมือนมีหัวหน้าคอยจับตามองอยู่ตลอดเวลา

ห้องนอนคือห้องส่วนตัว/ทำการบ้าน/เล่นเกม/ห้องนอนสว่างมีแสงส่องผ่าน/มีเสียงนาฬิกาปลุก
 - ให้ความรู้สึกในห้องนอน SAVE ZONE

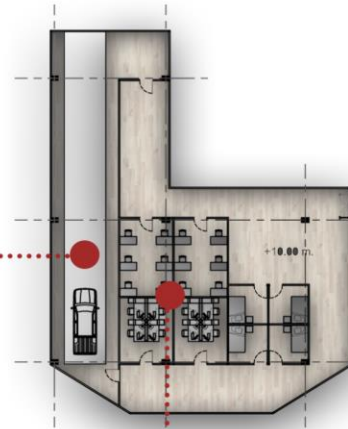
ห้องเรียนและห้องทำงานถูกขับเคลื่อนด้วยโครงเหล็กเสมือนติดคูก/มีช่องเปิดเล็กๆ อยู่ที่ผนังให้ความรู้สึกว่ามีคนจับตามองอยู่ตลอดเวลา
 - ให้ความรู้สึกแบกรับความคาดหวัง - รู้สึกอึดอัด กดดัน

ห้องนอน แบ่งออกเป็น 2 ผัง

ฝั่งเด็ก เข้าไปปรับรูปร่างของผู้ใหญ่ ฝั่งผู้ใหญ่ เข้าไปปรับรูปร่างของเด็ก

NEXT

THIRD FLOOR PLAN (ผังพื้นที่ชั้นที่ 3)



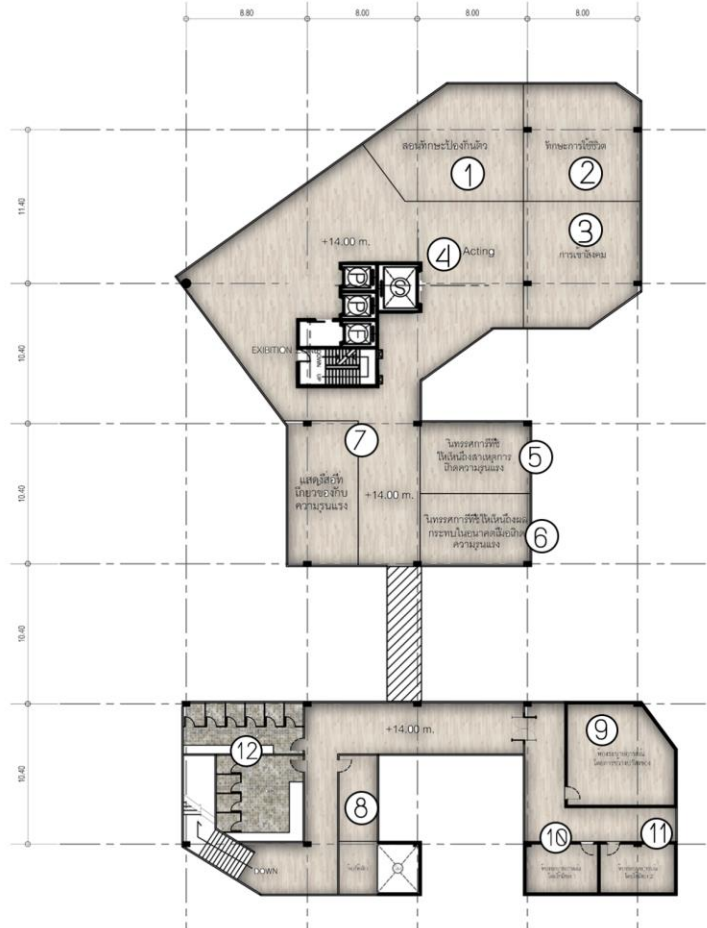
แผนภาพที่ 17 Third Floor Plan

แผนภาพที่ 16 Third Floor Plan

สถานการณ์จำลอง ยานพาหนะ

สถานการณ์จำลอง ห้องทำงานติดกับห้องเรียน

FOURTH FLOOR PLAN (ผังพื้นที่ชั้นที่ 4)



EXHIBITION

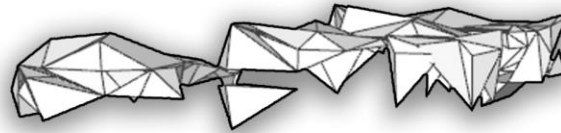
1. สอนทักษะการป้องกันตัว
2. ทักษะการใช้ชีวิต
3. การเข้าสังคม
4. สอน ACTING
5. นิทรรศการที่ชี้ให้เห็นถึงสาเหตุการเกิดความรู้สึกรุนแรง
6. นิทรรศการที่ชี้ให้เห็นถึงผลกระทบในอนาคตเมื่อเกิดความรู้สึกรุนแรง
7. แสดงสื่อที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง
8. ห้องทิ้งตัว / ชั้นบน
9. ห้องระบายอารมณ์ โดยการขว้างปาสิ่งของ
10. ห้องระบายอารมณ์ โดยใช้เสียง1
11. ห้องระบายอารมณ์ โดยใช้เสียง2
12. ห้องน้ำ

ภาพที่ 4.12 Fourth Floor Plan



4.5 ZONING DIAGRAM

ROOF



4th FLOOR

- EXHIBITION
- MEDIA ROOM
- ACTING
- นิทรรศการที่เกี่ยวกับความรุนแรง

3rd FLOOR

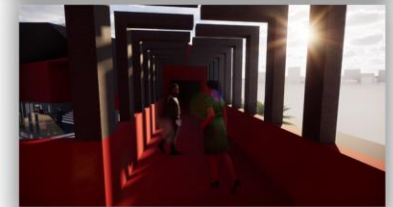
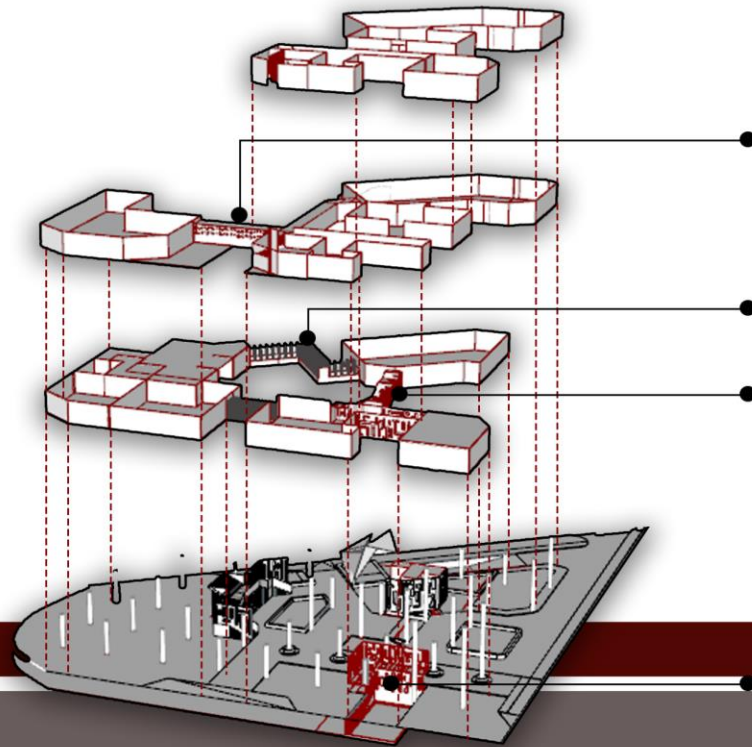
- ห้องกระจก 360°
- ห้องเปลี่ยนเสื้อผ้า
- ห้องจำลองสถานการณ์
- ระบายอารมณ์

2nd FLOOR

- LOBBY
- จุดจำหน่ายตั๋ว
- จุดแนะนำตัวเอง
- RESTAURANT

1st FLOOR

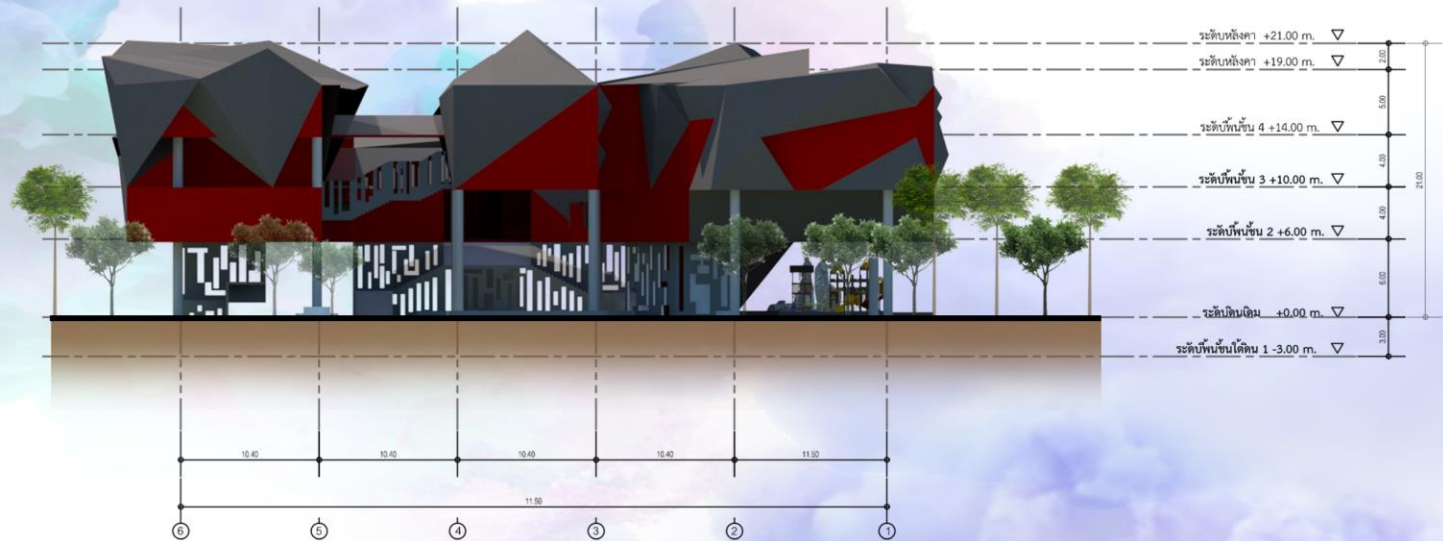
- REST AREA
- RECREATION AREA
- CO-WORKING
- GAMES



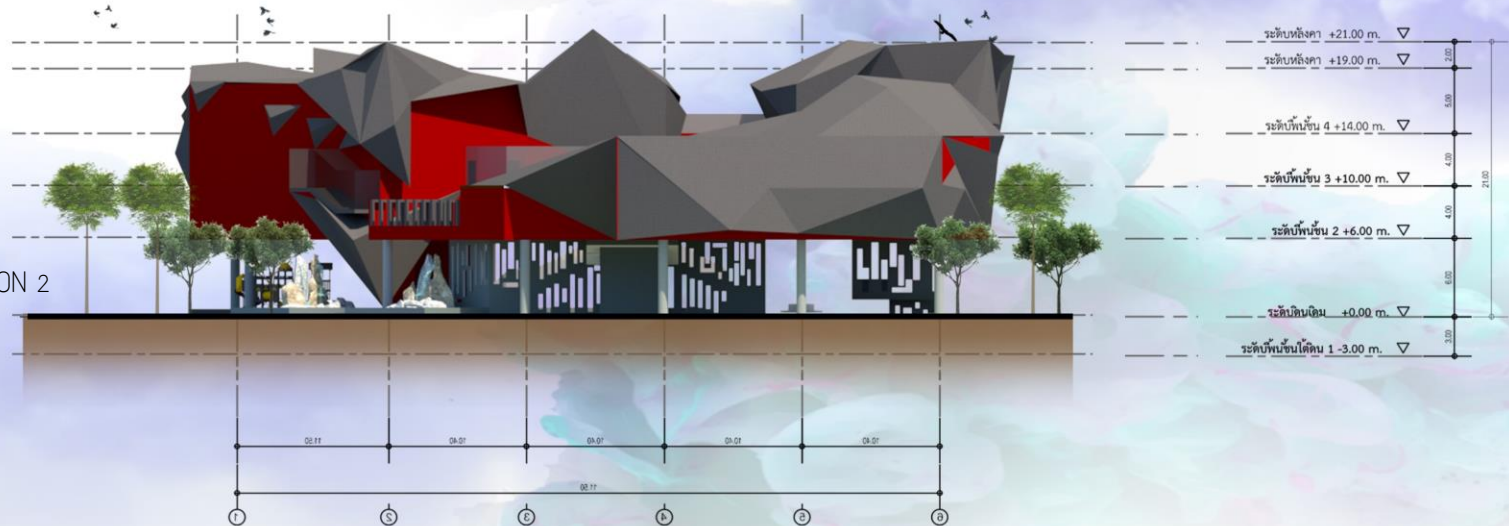
แผนภาพที่ 17 Zoning Diagram

4.6 ELEVATION

ภาพที่ 4.13 ELEVATION 1

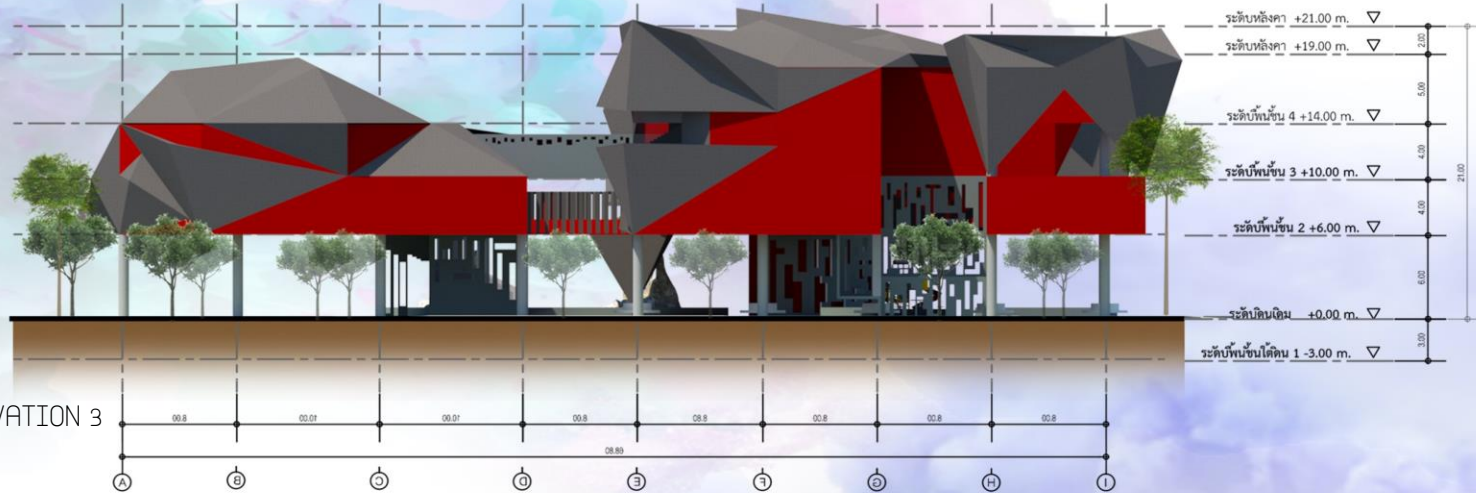


ภาพที่ 4.14 ELEVATION 2

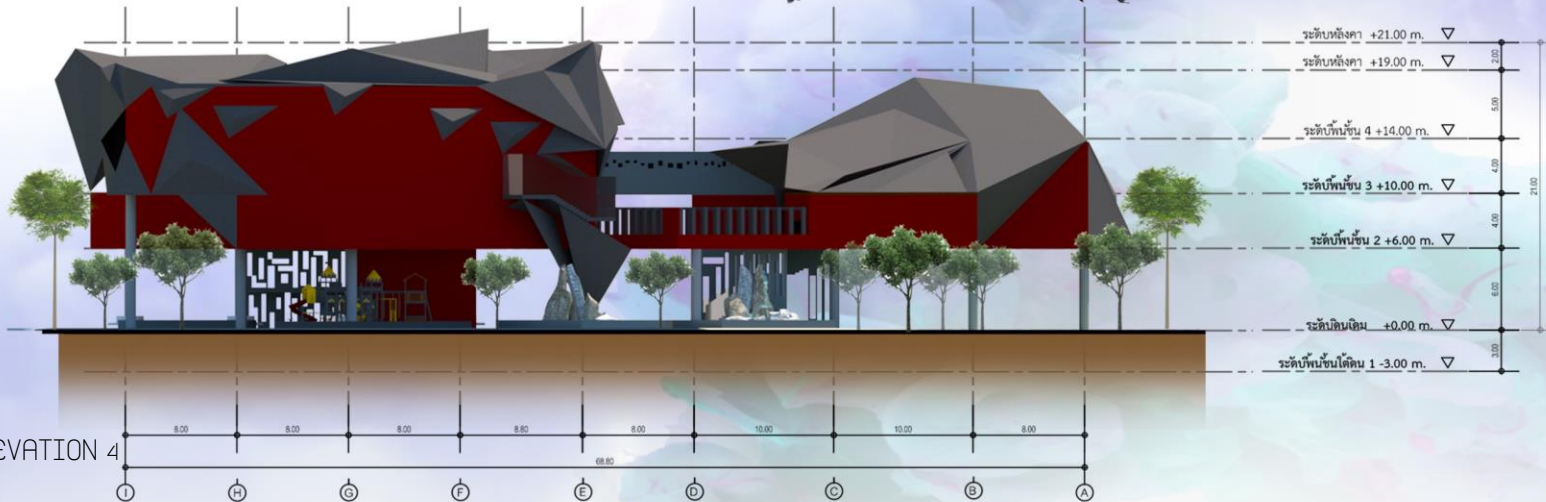


4.6 ELEVATION

ภาพที่ 4.15 ELEVATION 3

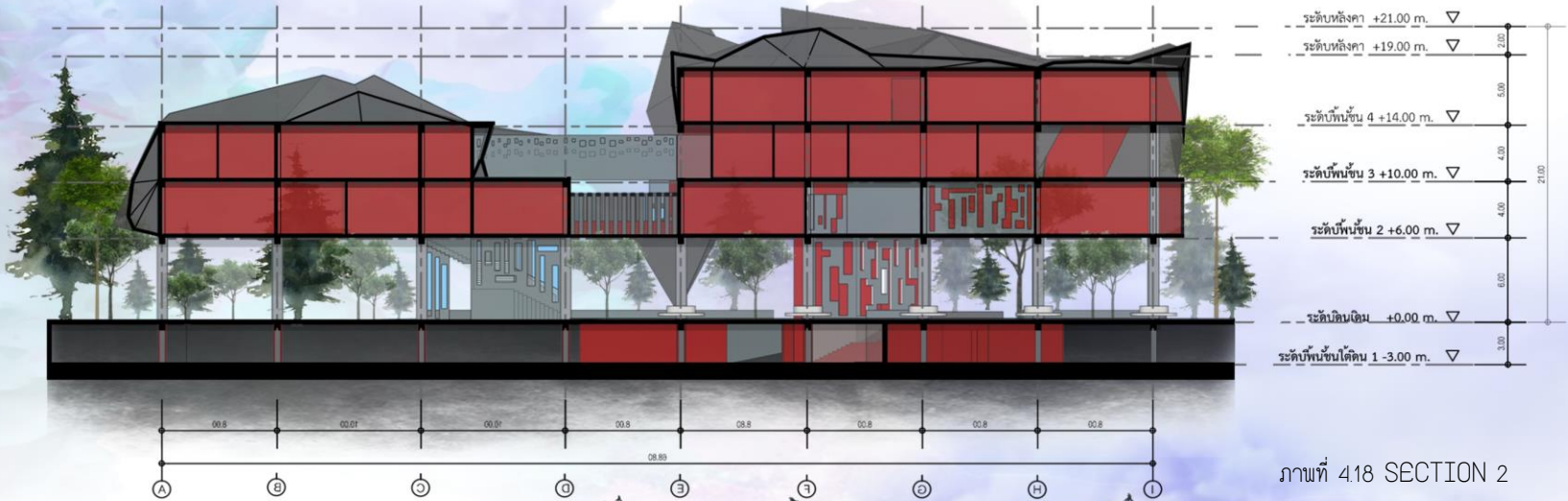


ภาพที่ 4.16 ELEVATION 4

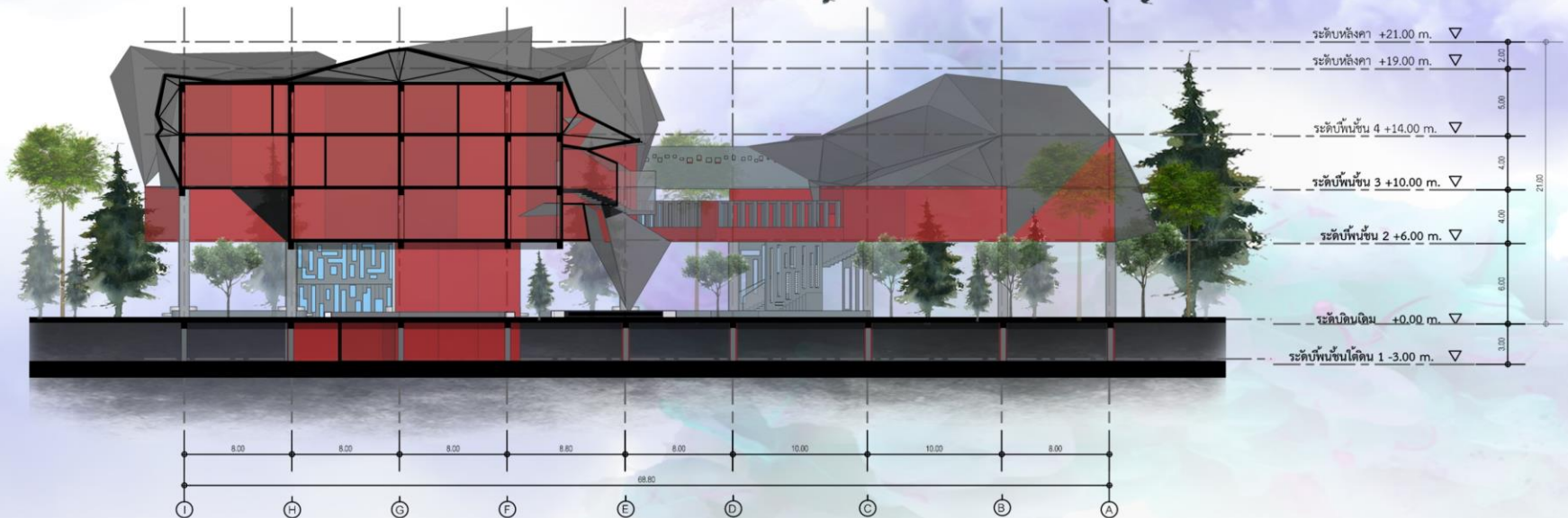


4.7 SECTION

ภาพที่ 4.17 SECTION 1

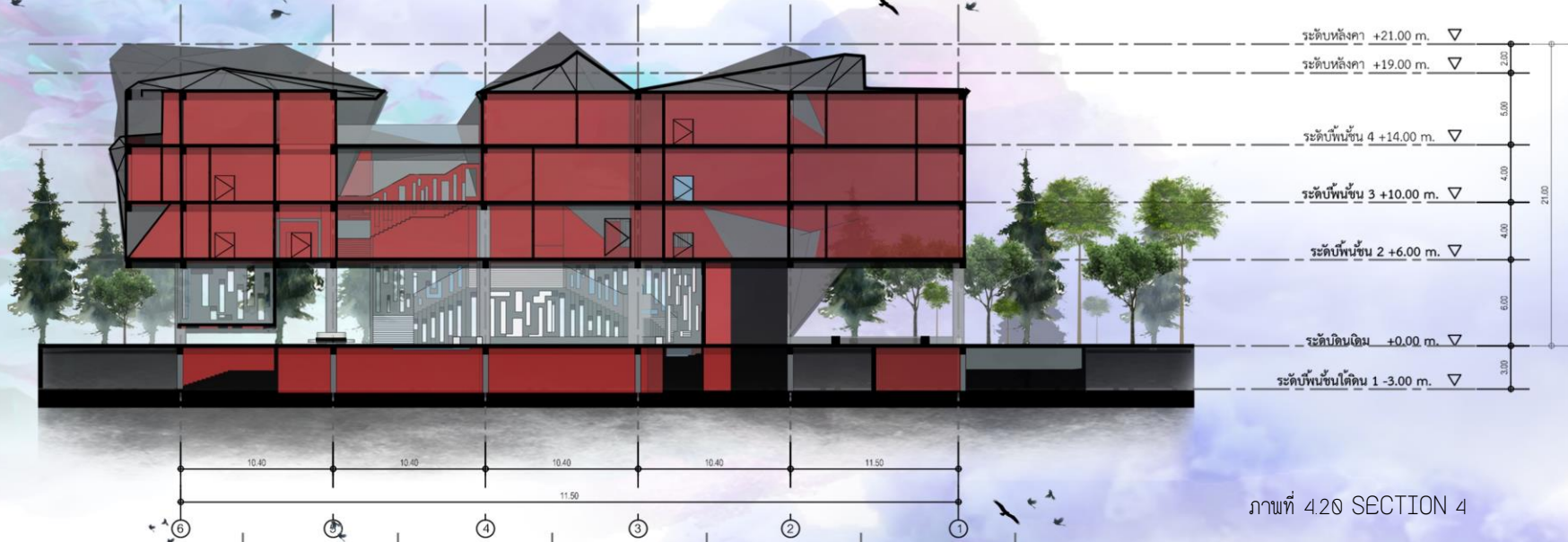


ภาพที่ 4.18 SECTION 2

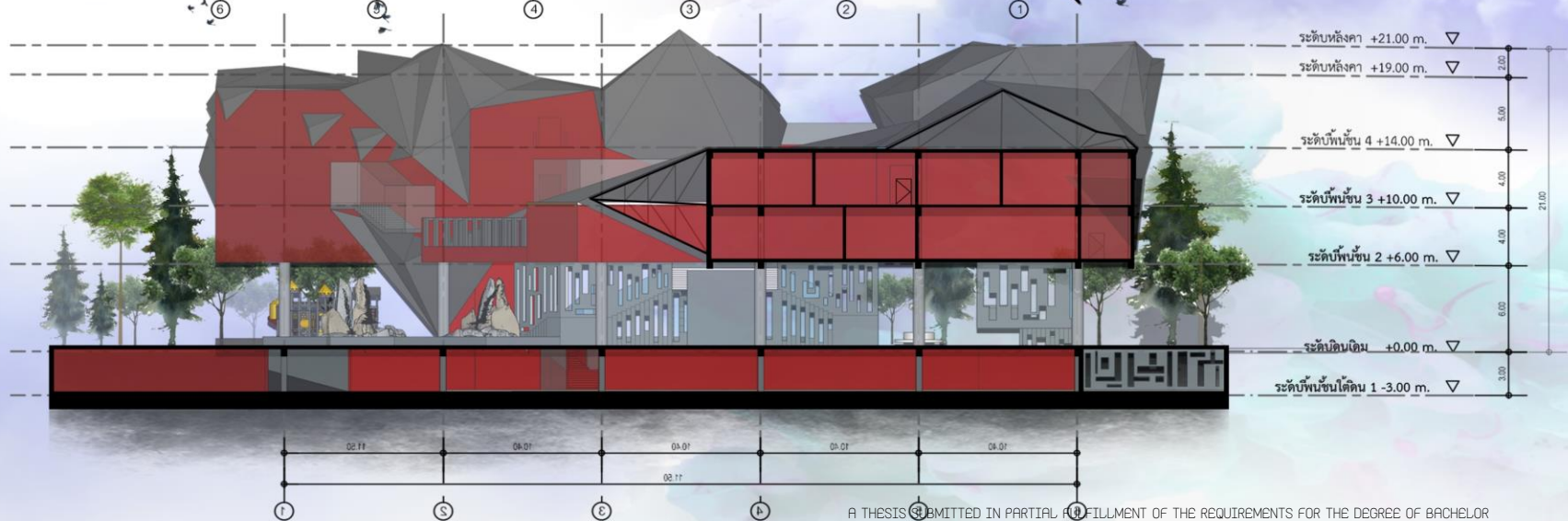


4.7 SECTION

ภาพที่ 4.19 SECTION 3

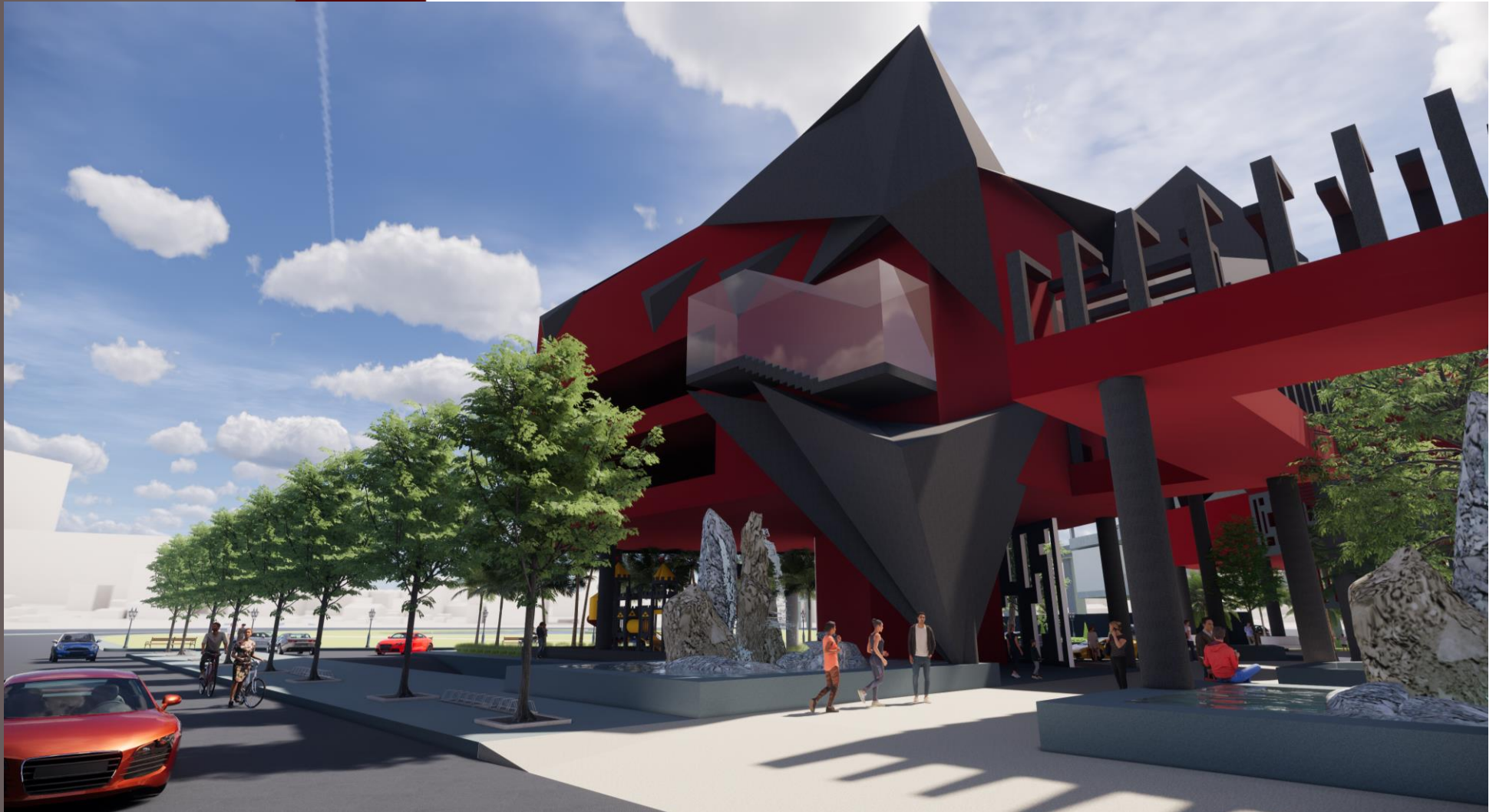


ภาพที่ 4.20 SECTION 4



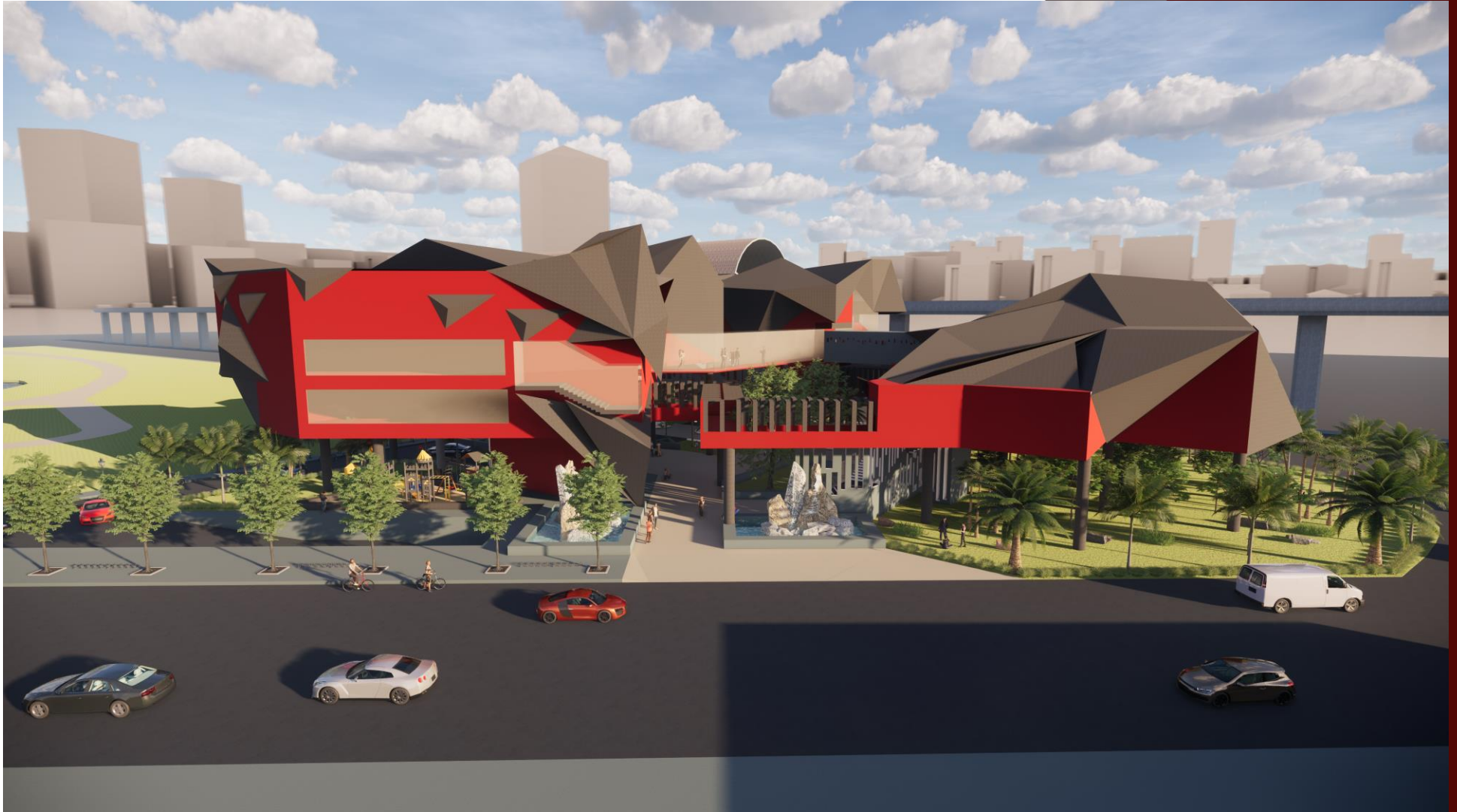
PERSPECTIVE PERSPECTIVE

ภาพที่ 4.21 PERSPECTIVE



ภาพที่ 4.22 PERSPECTIVE

PERSPECTIVE PERSPECTIVE



PERSPECTIVE PERSPECTIVE

ภาพที่ 4.23 PERSPECTIVE



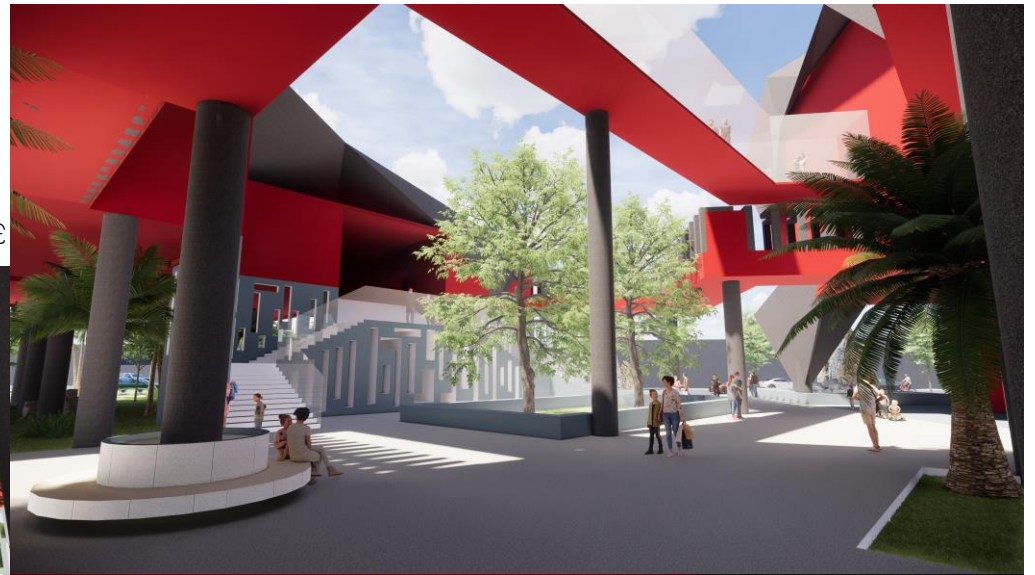
ภาพที่ 4.24 PERSPECTIVE

PERSPECTIVE PERSPECTIVE



PERSPECTIVE PERSPECTIVE

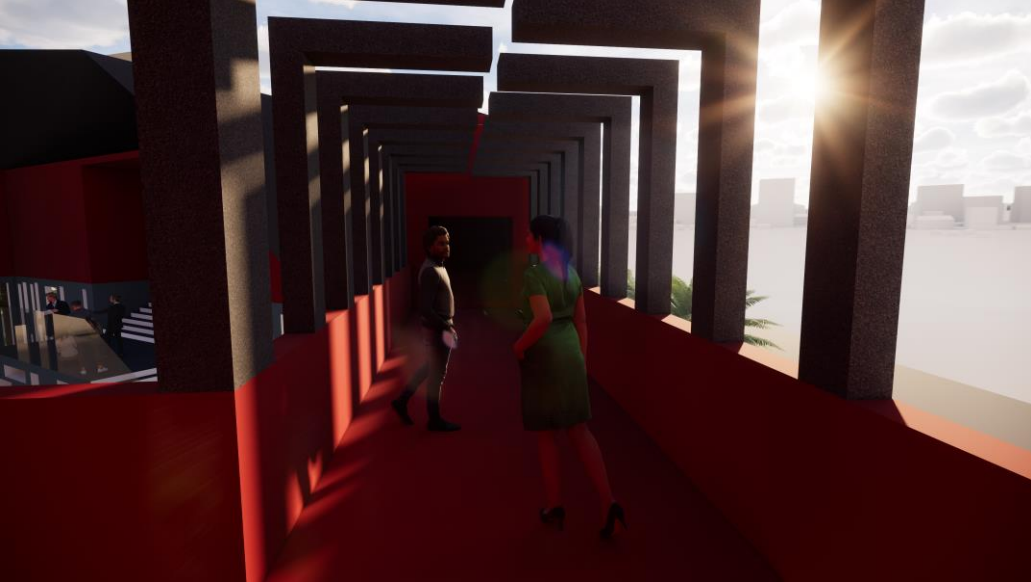
ภาพที่ 4.25 PERSPECTIVE



ภาพที่ 4.27 PERSPECTIVE



ภาพที่ 4.29 PERSPECTIVE



ภาพที่ 4.28 PERSPECTIVE

PERSPECTIVE PERSPECTIVE

ภาพที่ 4.30 PERSPECTIVE



ภาพที่ 4.31 PERSPECTIVE



โมเดล
โมเดล



ภาพที่ 433 MODEL



ภาพที่ 434 MODEL



ภาพที่ 432 MODEL

ภาพที่ 4.35 MODEL



ภาพที่ 4.36 MODEL



05

บทสรุป

C ONCLUSION

สรุปผลการประยุกต์ใช้ออกแบบ

สรุปผลการศึกษา

เนื่องจากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเรื่องของการใช้ความรุนแรงในปัจจุบัน พบมากที่สุดคือความรุนแรงในครอบครัว เริ่มด้วยจากตัวผู้ปกครอง ก่อให้เกิดปัญหาและ ผลกระทบต่างๆ ตามมา จึงนำไปสู่การคิดค้นหาวิธีที่สามารถช่วยหรือ ลดปริมาณการเกิดความรุนแรงในปัจจุบัน ที่นอกเหนือจากการบำบัด หรือเข้าพบจิตแพทย์



นำไปสู่การที่คนในครอบครัว
ไม่อยากอยู่บ้าน

จัดสรรพื้นที่ ที่สามารถ
รองรับ กลุ่มคนเหล่านี้

ระบายอารมณ์ความโกรธ
ที่เก็บกดไม่สามารถไประบาย
ที่ไหนได้

พร้อมกับการสอนแล้วให้
ข้อคิดเพื่อนำกลับไปคิด
ทบทวนเหตุการณ์ที่ผ่านมา

การออกแบบประสบการณ์
และการเรียนรู้ความรุนแรง

สถานที่ให้ความรู้ หรือการป้องกันการใช้ความรุนแรงใน
ประเทศไทยยังมีน้อย แต่ตรงข้ามกับสถานการณ์การใช้ความ
รุนแรงที่พบเพิ่มมากขึ้นในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะเลือก
วิธีการแก้ไขปัญหาคด้วยการปลุกภาวาระให้กับจิตแพทย์ ตำรวจ
หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งส่วนใหญ่จะไม่เห็นความผิดของ
ตนเอง

โครงการนี้ก่อให้เกิดความตระหนักคิด การได้ทดลองทำ
ในสิ่งที่ไม่กล้าทำในที่สาธารณะ หรือที่ไหนมาก่อน และยังได้รับ
ความรู้จาก EXHIBITION ต่างๆ อีกทั้งยังสามารถให้เข้าใจ
ในสิ่งที่ผู้ปกครองหรือลูกเป็นในปัจจุบันอีกด้วย นั่นเอง

ข้อดีของโครงการ

เกิดพื้นที่ใหม่สำหรับกลุ่มคนที่มีปัญหาเกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัว หรือยังหาทางออกในความ
คิดไม่ได้ในบางเหตุผล เป็นพื้นที่ ที่จะได้รับการตอบรับโดยตรง จากการทำกิจกรรมด้วยตนเอง
รู้สึกเอง และเข้าใจเอง ได้มีปฏิสัมพันธ์ กันภายในครอบครัวเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสียของโครงการ

ดูจากภายนอก รูปแบบอาคารอาจจะดูน่ากลัว เข้าถึงยาก อาจจะไม่สามารถทำให้รู้ก่อนได้เลยว่า
เป็นสถานที่เอาไว้ทำอะไร แต่พื้นที่ชั้นล่างจะมีการใช้งานต่างจากด้านบนอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากค่าน
ล่างเป็นพื้นที่สีเขียวเป็นส่วนมาก ทำให้การเปิดใจเข้าใช้งานโครงการอาจจะเริ่มได้ยาก

ข้อที่ควรปรับปรุง และพัฒนา

ต้องทำพื้นที่ที่น่าสนใจ และพร้อมให้บริการกับทุกคน ที่ตั้งใจมาหรือไม่ได้ตั้งใจมาก็ตาม ทางเข้าโ
ครงการที่เชื่อมถึงด้านบน ยังดูลึกลับเกินไป คนผ่านไป-มา อาจจะไม่ค่อยให้ความสนใจ ต้องเปิด
ประเด็นที่เชิญ ให้เข้ามาใช้โครงการโดยเริ่มจากกิจกรรมที่เบาสมองก่อนเข้าไปยังฐานต่อๆ ไป

หนังสือ

อุดมการณ์สำหรับสถาปัตยกรรมเชิงภาพยนตร์. **พาสคาล โซนิง**. แปลโดย ณีฎฐิณี กาญจนารณ์.
กรุงเทพฯ: สมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์.

ข้อมูลจากเว็บไซต์

ชุตินาฏ พงษ์ทองวัฒนา. 2561. “เปิด 3 ปัจจัยนำไปสู่ความรุนแรงในครอบครัว.” [Online].

สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2563, <https://news.mthai.com/special-report/617615.html>

รุ่งอรุณ ลิ้มพะกะภิน. 2563. “เปิดสถิติความรุนแรงในครอบครัว.” [Online].

สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2563, <https://news.thaipbs.or.th/content/>.

เวทย์ นุชเจริญ. 2562. “ความรุนแรงต่อผู้หญิงและเด็ก แท้จริงมาจากความรุนแรงแอบแฝงที่แนบเนียนในมายาคติ.” [Online].

สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2563, <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/804>

ศูนย์สุขภาพจิตที่ 8 อุดรธานี. 2562. “10 สัญญาณเตือนเสี่ยงฆ่าตัวตาย.” [Online].

สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2563, <https://www.mhc8.go.th/>

สำนักงานพัฒนาสังคม กรุงเทพฯ. 2563. “สถิติความรุนแรงในภาพรวมของกรุงเทพมหานคร.” [Online].

สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2563, <http://www.bangkok.go.th/social/page/sub/13753/>

KHUNSIRI. 2562. “พ่อแม่ที่ใส่อารมณ์กับลูก ระวังลูกโตไปเป็นเด็กเสียคน ไร้วินัย.” [Online].

สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2563, <https://th.theasianparent.com/some-parent-choose-to-hit-kids-for-discipline>

Kroonu Paiphet Namnow. 2562. “ลักษณะของเส้น.” [Online].

สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2563, <https://sites.google.com/site/naturalizerssmnr/home/>.

ข้อมูลจากเว็บไซต์

- Laurian Ghinitoiu. 2560. “สถาปัตยกรรมแห่งความโศกเศร้า Jewish Museum.” [Online].
สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2563, <https://dsignsomething.com/2017/12/28/>.
- Monrada Sanlim. 2560. “การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement).” [Online].
สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2563, <https://sites.google.com/site/>.
- Rattiyakorn Pimdech. 2563. “ความรุนแรง ตัวร้ายที่น่ากลัว.” [Online].
สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2563, <https://www.beartai.com/article/game-article/>
- Salamishah Tillet. 2558. “หากต้องการหยุดความรุนแรงเริ่มที่บ้าน.” [Online].
สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2563, <https://www.nytimes.com/2015/02/03/opinion/>
- Startyourway. 2560. “นิทานสอนใจผู้ปกครอง.” [Online].
สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2563, <https://www.startyourway.com/>
- THE MOMENTUM TEAM. 2562. “ความรุนแรงทางเพศ.” [Online].
สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2563, <https://themomentum.co/american-women-forced-sexual-encounter/>
- TONHOM SIWIKI. 2561. “ผู้หญิงขับรถ.” [Online].
สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2563, <https://promotions.co.th/>
- Xaraj Phrawong. 2556. “แก้ปัญหาชุมชนด้วยสถาปัตยกรรม.” [Online].
สืบค้นเมื่อ 7 มิถุนายน 2563, <https://www.creativecitizen.com/patama-roonrakwit/>
- Yuvabadhana Foundation. 2562. “การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม.” [Online].
สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2563, <https://www.yuvabadhanafoundation.org/th/>

LIST OF TABLES

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 1	47
ตารางที่ 2 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 2	47
ตารางที่ 3 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 3	49
ตารางที่ 4 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 4	49
ตารางที่ 5 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 5	51
ตารางที่ 6 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 6	51
ตารางที่ 7 โปรแกรมพื้นที่ใช้สอย 7	52
ตารางที่ 8 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ 1	58
ตารางที่ 9 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ 2	59

LIST OF FIGURES

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1.1 กราฟิกสหภาพศูนย์ช่วยเหลือเหยื่อการถูกทำร้ายในอิสราเอล	2	ภาพที่ 2.14 The Heydar Aliyev Cultural Centre	16
ภาพที่ 2.1 กราฟิกหากต้องการหยุดความรุนแรงเริ่มที่บ้าน	8	ภาพที่ 2.15 ระแนงไม้แนวนอน	17
ภาพที่ 2.2 การกระทำความรุนแรงต่อผู้หญิง	9	ภาพที่ 2.16 ระแนงไม้แนวตั้ง	18
ภาพที่ 2.3 กราฟิกหากต้องการหยุดความรุนแรงเริ่มที่บ้าน	9	ภาพที่ 2.17 เพดานสูงทรงสี่เหลี่ยม	19
ภาพที่ 2.4 การใช้คำพูดรุนแรงส่งผลถึงจิตใจ	9	ภาพที่ 2.18 นั่งร้าน	19
ภาพที่ 2.5 การใช้ความรุนแรงกับสุขภาพสตรี	10	ภาพที่ 2.19 Technosphere	20
ภาพที่ 2.6 ความรุนแรงที่เกิดจากอุบัติเหตุ	10	ภาพที่ 2.20 Technosphere	20
ภาพที่ 2.7 เชือกสัญญาณการฆ่าตัวตาย	11	ภาพที่ 2.21 อาคารสามเหลี่ยม	21
ภาพที่ 2.8 ความรุนแรงที่เกิดจากบุคคล/บุคคล	11	ภาพที่ 2.22 อุทยานธรรมชาติวิทยาสิรินธร	22
ภาพที่ 2.9 ความรุนแรงที่เกิดจากกลุ่มคน	11	ภาพที่ 2.23 ตึกต้นไม้	22
ภาพที่ 2.10 ความรุนแรงที่เกิดจากการถูกตี	12	ภาพที่ 2.24 อาคารรูปทรงอิสระ	23
ภาพที่ 2.11 ความรุนแรงทางเพศ	12	ภาพที่ 2.25 ภาพยนตร์เรื่อง The Platform	24
ภาพที่ 2.12 ความรุนแรงทางจิตใจ	12	ภาพที่ 2.26 ยาเสพติดในวัยรุ่น	26
ภาพที่ 2.13 การถูกทอดทิ้ง	12	ภาพที่ 2.27 การบริโภคอาหาร	26

LIST OF FIGURES

สารบัญภาพ

ภาพที่ 2.28 โฆษณาชวนเชื่อ	26	ภาพที่ 2.42 มุมแทนสายตา	31
ภาพที่ 2.29 การทะเลาะวิวาท	26	ภาพที่ 2.43 มุมมองใกล้ชิด	31
ภาพที่ 2.30 การแพนกล้อง	27	ภาพที่ 2.45 มุมระดับสายตา	32
ภาพที่ 2.31 การทอล์ก	27	ภาพที่ 2.46 มุมต่ำ	32
ภาพที่ 2.32 การดอลลี่	28	ภาพที่ 2.47 มุมเอียง	32
ภาพที่ 2.33 การอาร์ค	28	ภาพที่ 3.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์ parasite	35
ภาพที่ 2.34 ภาพระยะไกลมาก	29	ภาพที่ 3.2 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite 1	36
ภาพที่ 2.35 ภาพระยะไกล	29	ภาพที่ 3.3 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite 2	37
ภาพที่ 2.36 ภาพระยะไกลปานกลาง	29	ภาพที่ 3.4 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite 3	38
ภาพที่ 2.37 ภาพระยะใกล้ปานกลาง	30	ภาพที่ 3.5 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite 4	39
ภาพที่ 2.38 ภาพระยะใกล้	30	ภาพที่ 3.6 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite 5	40
ภาพที่ 2.39 ภาพระยะใกล้มาก	30	ภาพที่ 3.7 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite 6	41
ภาพที่ 2.40 มุมเฝ้ามอง	31	ภาพที่ 3.8 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite 7	42
ภาพที่ 2.41 มุมแทนสายตาตัวละคร	31	ภาพที่ 3.9 ภาพส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ parasite 8	43

LIST OF FIGURES

สารบัญภาพ

ภาพที่ 4.1 Site analysis	60	ภาพที่ 4.14 ELEVATION 2	77
ภาพที่ 4.2 Site analysis 2	61	ภาพที่ 4.15 ELEVATION 3	78
ภาพที่ 4.2 access	62	ภาพที่ 4.16 ELEVATION 4	78
ภาพที่ 4.3 access 2	63	ภาพที่ 4.17 SECTION 1-2	79
ภาพที่ 4.4 context	64	ภาพที่ 4.18 SECTION 3-4	80
ภาพที่ 4.5 แหล่งรวมคน	65	ภาพที่ 4.21 PERSPECTIVE	81
ภาพที่ 4.6 Circulation	66	ภาพที่ 4.22 PERSPECTIVE	82
ภาพที่ 4.7 Master Plan	68	ภาพที่ 4.23 PERSPECTIVE	83
ภาพที่ 4.8 Basement floor plan	69	ภาพที่ 4.24 PERSPECTIVE	84
ภาพที่ 4.9 First Floor Plan	70	ภาพที่ 4.25 PERSPECTIVE	85
ภาพที่ 4.10 Second Floor Plan	71	ภาพที่ 4.26 – 4.28 PERSPECTIVE	85
ภาพที่ 4.11 Third Floor Plan	72	ภาพที่ 4.29 – 2.31 PERSPECTIVE	86
ภาพที่ 4.12 Fourth Floor Plan	75	ภาพที่ 4.32 MODEL	87
ภาพที่ 4.13 ELEVATION 1	77	ภาพที่ 4.36 MODEL	88

LIST OF ILLUSTRATIONS

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่ 1 ทฤษฎีการรับรู้ของ	15	แผนภาพที่ 15 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ	59
แผนภาพที่ 2 หน้าที่ 30 เรื่อง	34	แผนภาพที่ 16 Circulation Diagram	67
แผนภาพที่ 3. จำลองความต่างระดับ	44	แผนภาพที่ 17 Third Floor Plan	73
แผนภาพที่ 4. แยกสี/แสง	44	แผนภาพที่ 18 Third Floor Plan	74
แผนภาพที่ 5. จำลองความแคบ	44	แผนภาพที่ 19 Zoning Diagram	76
แผนภาพที่ 6. ช่องแสง	44		
แผนภาพที่ 7. function diagram	45		
แผนภาพที่ 8. function diagram	46		
แผนภาพที่ 9. function diagram	48		
แผนภาพที่ 10. function diagram	50		
แผนภาพที่ 11. user	54		
แผนภาพที่ 12. เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ	56		
แผนภาพที่ 13. เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ	57		
แผนภาพที่ 14. เกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ	58		

ประวัติผู้ทำวิทยานิพนธ์ CURRICULUM

นางสาวสุภัทตรา รอดมี รหัสนักศึกษา 59027479

เกิดวันที่ 4 เดือน กันยายน ปีพ.ศ. 2540

สถานที่เกิด โรงพยาบาลพิจิตร ตำบลสามง่าม อำเภอเมืองสามง่าม จังหวัดพิจิตร



ปี 2556 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสามง่ามชนูปถัมภ์ จังหวัด พิจิตร

ปี 2559 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสามง่ามชนูปถัมภ์ จังหวัด พิจิตร

ปี 2559 ศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม กรุงเทพมหานคร

ที่อยู่ปัจจุบัน : 48/95 หมู่บ้านเจียรสวน ซอย 1 ถนนรามอินทราซอย 5 แยก 3 แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10220

หมายเลขโทรศัพท์ : 095-8474409

EMAIL : SUPHTTRA.ROD@SPUMAIL.NET

FACEBOOK : PHATTRA POR

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
2410/2 ถ.พหลโยธิน เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900 Tel: (662) 579 1111, (662) 561 2222