



การเปลี่ยนรูปของสถาปัตยกรรมเปิด¹

Metamorphosis of Duck architecture

รุ่งเกียรติ แก้วกาหลง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

E-mail: rungkiet.501@gmail.com

บทคัดย่อ

อิทธิพลการสื่อสารในงานสถาปัตยกรรมที่มีกันอย่างแพร่หลายมาตั้งแต่ในสมัยอดีต การสื่อสารนั้นมีระบบของสัญลักษณ์ (Signified) เป็นตัวแทนการพยายามอธิบายความ และรูปแบบการสื่อสารของอาคารนั้นมีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการประดับประดาด้วยป้าย (Decorated) , การเลียนแบบความเหมือนวัตถุ (Reilistic) เช่นเลียนแบบ ร่างกายมนุษย์ สัตว์ สิ่งของ หรือการสร้างรูปสัญลักษณ์ด้วยรูปทรงที่บิดเบี้ยว (The Grotesque) จนเกิดรูปทรงประติมากรรมในแบบต่าง ซึ่งเป็นกระบวนการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาที่ให้ความสำคัญกับ รูปสัญลักษณ์ (Icon) บนรูปทรงของอาคารเป็นรูปแบบภาษาทางสถาปัตยกรรม

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ของการศึกษา การสื่อสารที่เข้ามามีผลต่อรูปทรงทางสถาปัตยกรรมที่ ปรากฏรูปทรงที่เป็นรูปสัญลักษณ์ โดยการสร้างภาษาในงานสถาปัตยกรรมที่เรียบง่าย และมีใช้รูปทรงประติมากรรมเหมือน (Reilistic) หรือการสร้างภาษาทางสถาปัตยกรรมที่บิดเบี้ยว (The Grotesque) โดยกำหนดให้การสร้างรูปสัญลักษณ์นั้นมีองค์ประกอบที่คุ้นเคย (Conventional Element) และที่ว่าง เป็นเครื่องมือในการก่อรูปเพื่อเป็นกลไก ลดทอนความเหมือน , ความบิดเบี้ยวของรูปทรง โดยเน้นการออกแบบให้เกิดรูปทรงที่เรียบง่าย

สถาปัตยกรรมเปิด (Duck Architecture) “เปิด” ในฐานะตัวแทนรูปสัญลักษณ์ที่ตั้งใจจะสื่อสารมากจนเกินไป จนทำให้เกิดเป็นรูปทรงประติมากรรม การเปลี่ยนรูปของสถาปัตยกรรมเปิด ได้เปลี่ยนรูปจากเปิดที่เป็นสถาปัตยกรรมเหมือนวัตถุ และไร้ซึ่งระบบที่ว่าง นำไปสู่การกลายรูปของเปิดที่คงเหลือความคล้ายคลึงวัตถุ (Figurative) โดยการทดลองโปรแกรม ศาลาพักผ่อน และบ้านพักอาศัยที่มีความซับซ้อนของที่ว่างต่างกัน และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมต่างกันแต่ยังคงต้องการสื่อสาร ศาลามีความซับซ้อนของระบบที่ว่างน้อย ในขณะที่บ้านพักอาศัยมีความซับซ้อนค่อนข้างมาก ทำให้การก่อรูปเกิดในโปรแกรมบ้านพักอาศัยถูกกำหนดขึ้นโดยระบบที่ว่างที่มีนัยยะของบ้านและใช้องค์ประกอบที่คุ้นเคยเป็นเครื่องมือในการก่อรูป ซึ่งเป็นวิธีการเปลี่ยนรูปเหมือนได้เพราะสถาปัตยกรรมเปิด อาจเป็นเพียงประติมากรรมที่ต้องการสื่อสารมากเกินไป ทำให้ไร้ซึ่งสิ่งจิตวิญญาณของ ที่ว่างและองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม

คำสำคัญ: รูปสัญลักษณ์, การก่อรูป, องค์ประกอบที่คุ้นเคย

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ของนายรุ่งเกียรติ แก้วกาหลง เรื่อง “สถาปัตยกรรมนามธรรม: การสื่อสารนามธรรมทางสถาปัตยกรรม” หลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

Abstract

Architectural works have been widely used as a means of communication consisting of a signified system depicting meanings. Buildings can represent various meanings whether through decoration with signs, realistic figures such as the human body, animals or items or the grotesque which form different patterns of sculpture. These direct communication processes focus on an icon of a building form which is considered an architectural language.

The aim of this study was to explore the communication that affected an architectural icon by creating a simple architectural language. Such form was neither a realistic nor grotesque sculpture. The creation of the icon was based on conventional elements and space which were used as a tool to downplay realism and irregular forms by emphasizing the design of a simple form.

As for Duck Architecture, the 'duck' represents an icon that over-communicates and a new sculpture is formed. The metamorphosis of Duck Architecture has transformed the duck that represents a realistic object and defiance against space into a figurative object. An experimental program involving building a shelter and a house is devised. Although both have different complexities of space system and architectural elements, still they communicate something. The space system of the shelter is less complex than that of the house; consequently, the program for building a house takes the significance of the house space and familiar elements into consideration as tools for formation. This is a way to change the form of a realistic object. Since Duck Architecture is a sculpture that over-communicates, the spirit of space and architectural elements do not exist.

Keyword: signifier, Configuration, Conventional Element



1. บทนำ

สถาปัตยกรรมในสถานะที่เป็นภาษาที่สอง² เป็นสถาปัตยกรรมแขนงหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลจาก ปรัชญา โครงสร้างนิยม (Structuralism) และสัญศาสตร์ (Semiotic) เป็นแนวทางหนึ่งของวิชาภาษาศาสตร์เพื่อ มาใช้ในการออกแบบ ซึ่งมีองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ที่ก่อให้เกิดสัญญาณ (Sign) ในงานสถาปัตยกรรม ที่ แสดงออกหรือสื่อสารอยู่บน รูปทรง (Form) ที่ว่าง (Space)³ สัญญาณนั้นประกอบด้วย รูปสัญญาณ (signifier) และ ความหมายสัญญาณ (signified) หรืออาจกล่าวได้ว่า รูปสัญญาณเป็นรูปธรรม และความหมาย สัญญาณเป็นนามธรรม

การประกอบรูปของสัญญาณคงมีหลายปัจจัย เช่น ความเชื่อ ปรัชญา วัฒนธรรม หรือแรงบันดาลใจ ซึ่ง เป็นสิ่งที่จะนำไปสู่ความเป็นรูปธรรมของภาษา หรือตราอักษรต่างๆ รูปสัญญาณยังคงเป็นสิ่งที่ใช้แทนการ อธิบายความของอีกสิ่งหนึ่ง ในทางสถาปัตยกรรมรูปสัญญาณเข้ามามีบทบาทในงานสถาปัตยกรรมตั้งแต่ในอดีต เช่น การประดับประดาด้วยป้าย หรือการรังสรรค์รูปทรงอาคารให้มีรูปลักษณะต่าง หรือการนำองค์ประกอบ ทางสถาปัตยกรรมในอดีตมาประดับประดาอาคาร ทำให้บางครั้งรูปสัญญาณที่พยายามจะทำหน้าที่สื่อสารมาก ไป ก็ทำให้สถาปัตยกรรมทำหน้าที่แค่เพียงต้องการจะสื่อสาร ไรซึ่งหน้าที่ของการใช้สอยและขาดปฏิสัมพันธ์ กับบริบท

ทฤษฎีของสถาปัตยกรรมเปิด (อาคารรูปเปิด) เป็นสิ่งที่อาคารพยายามจะสื่อสาร โดยให้ความสำคัญ กับการสื่อสารจนโปรแกรมและพื้นที่ใช้สอยถูกบีบจากการสื่อสาร จะทำให้รูปทรงอาคารเป็นประติมากรรม เสมือน ทำให้เห็นสิ่งที่ขาดหายไปของสถาปัตยกรรม คือระบบที่ว่าง องค์ประกอบย่อยธรรมดาทั่วไปของงาน สถาปัตยกรรม เช่น เส้นทางสัญจร ส่วนปิดล้อม หลังคา บันได หรือระเบียง เป็นต้น ถ้าการใช้องค์ประกอบย่อยธรรมดาเหล่านี้ นำไปสู่การประกอบรูปเพื่อให้เกิดการสื่อสารคงจะทำให้ อาคารรูป เปิดคงไม่ได้เป็นเพียงรูปประติมากรรมเหมือน

2 Prasertsuk, Santirak. (2005). **The Signification and Significance In Architecture: From Structuralism to Poststructuralism** (In Thai) Journal of Architecture/Planing Research and Studies Faculty of Architecture and Planing, 2005. Volume 3 , P 138.

3 Thaveeprungsriporn, M. L. Piyalada. (2014) **Kham kwam Khid Sthapatykrmm.**(In Thai) [**Keyword Thinking Architecture : Postmodern Architecture Theory**].Bangkok: Li-Zenn. P 165.

2. วัตถุประสงค์ของบทความ

นำเสนอแนวความคิดของการประกอบสร้างรูปสัญลักษณ์เพื่อให้เกิดรูปทรงที่เรียบง่าย โดยการประกอบสร้างของรูปสัญลักษณ์องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม หมายถึง ที่ว่าง ส่วนปิดล้อม ทางสัญจร ประตูหน้าต่าง หลังคา เป็นต้น นำมาประกอบสร้างเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงที่สื่อสาร และแสดงให้เห็นการออกแบบภาษาทางสถาปัตยกรรมที่เรียบง่าย เพื่อเป็นการสื่อสารในแง่มุมหนึ่ง

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

3.1. ขอบเขตของการศึกษา

- 1) ศึกษาอาคารทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
- 2) ศึกษาอาคารตัวอย่างที่มีการแสดงออกรูปสัญลักษณ์ทางรูปทรง
- 3) จำแนกอาคารตัวอย่างผ่านทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
- 4) ทดลองการประกอบสร้างของรูปสัญลักษณ์

3.2. ขั้นตอนของการศึกษา

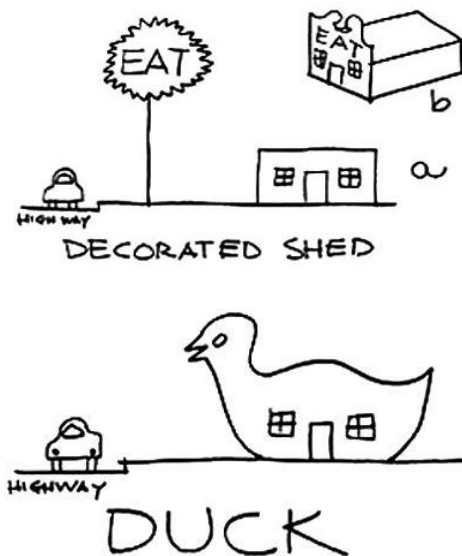
- 1) การเก็บข้อมูล
 - การศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ด้วยการจำแนกทฤษฎี
 - เก็บข้อมูลอาคารตัวอย่างที่สอดคล้องกับทฤษฎี
 - เก็บข้อมูลของการใช้เครื่องมือในการออกแบบจากอาคารตัวอย่าง
- 2) ขั้นตอนการวิเคราะห์
 - วิเคราะห์เปรียบเทียบจากทฤษฎีจากกรณีศึกษา
 - วิเคราะห์จากการทดลองการออกแบบ
- 3) การสังเคราะห์
 - การสังเคราะห์เก็บข้อมูลที่ได้จากการทดลอง
 - จำแนกอาคารอาคารตัวอย่างโดยอ้างอิงจากทฤษฎีที่ศึกษา
 - สร้างโปรแกรมการออกแบบโดยสร้างกำหนดความแตกต่างทฤษฎีเดิมและมีเครื่องมือ/วิธีการที่นำมาใช้ในการออกแบบ

4. วิธีการวิจัย

4.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

4.1.1. การศึกษาทฤษฎีของ Robert Venturi ได้กล่าวถึงการสื่อสารที่เข้ามาผลต่องานสถาปัตยกรรม จำแนกการสื่อสารได้ 2 ลักษณะดังนี้

- 1) Decorated Shed โกงตั้งประดับ หมายถึง โปรแกรมกับพื้นที่ใช้สอยแยกออกจากส่วนที่ต้องการสื่อสาร หรือการสื่อสารอยู่ในรูปแบบของเปลือกอาคาร
- 2) Duck Architecture หมายถึง โปรแกรมและพื้นที่ใช้สอยทำงานร่วมกับสื่อสาร โดยให้ความสำคัญการสื่อสารมากกว่าระบบที่ว่างภายในอาคาร และยังเป็นรูปประติมากรรมเสมือน


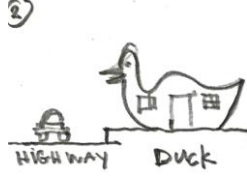
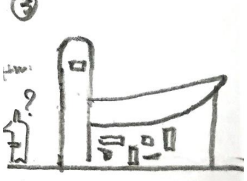
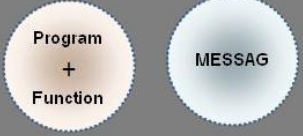
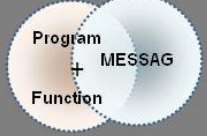
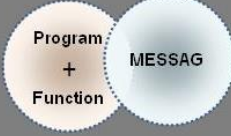





ภาพที่ 1 รูปภาพแสดงรูปแบบของทฤษฎี Decorate and Duck architecture

ที่มาภาพ: <http://untappedcities.com/2016/09/06/a-visit-to-the-big-duck-long-islands-famous-example-of-roadside-architecture/>

4.1.2 กรณีศึกษาอาคารตัวอย่าง

จากการศึกษาทฤษฎีเบื้องต้นแล้วพอจะจำแนกอาคารตัวอย่างจากทฤษฎี ทำให้เกิดการย่อยทฤษฎีเพิ่มเติมได้ จากทฤษฎีเดิมที่มีการจำแนกการสื่อสาร ระหว่าง Decortaed และ Duck Architecture เมื่อเปรียบเทียบอาคารตัวอย่าง Duck architecture 1.1(อาคาร DOB Gallery เดิมเป็น ๓.กรุงเทพฯ สาขาหัวลำโพง) ทำให้เห็นว่ายังมีอาคารตัวอย่างที่ต้องการจะสื่อสาร(รูปสิงโตจีน)ด้วยรูปทรงด้วยภาษา และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่เรียบง่ายอีกทั้งยังให้ความสำคัญกับที่ว่างภายในอาคาร ถ้าสถาปัตยกรรมเปิดหมายถึง โปรแกรมและพื้นที่ใช้สอยถูกบีบบังคับจากการสื่อสารรูปทรง ดังนั้น อาคาร DOB Gallery ที่โปรแกรมและการสื่อสารทำงานร่วมกับที่ว่างและองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมได้อย่างลงตัว เมื่อเปรียบเทียบกับทฤษฎีสถาปัตยกรรมเปิด ทำให้สันนิฐานได้ว่าการ ให้ความสำคัญ และความซับซ้อนของระบบที่ว่างสามารถทำให้เกิดการลดทอนความเสมือนได้ จึงให้เกิดการจำแนกย่อยเป็นทฤษฎี Duck architecture 1.1

Decorated	Duck architecture 1	Duck architecture 1.1
		
		
		

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบ ทฤษฎีและอาคารตัวอย่าง

ภาพที่ 2 Louis Vuitton Tokyo

ที่มาภาพ <http://www.fubiz.net/2014/10/08/louis-vuitton-store-in-tokyo/>

ภาพที่ 3 อาคารรูปเปิด

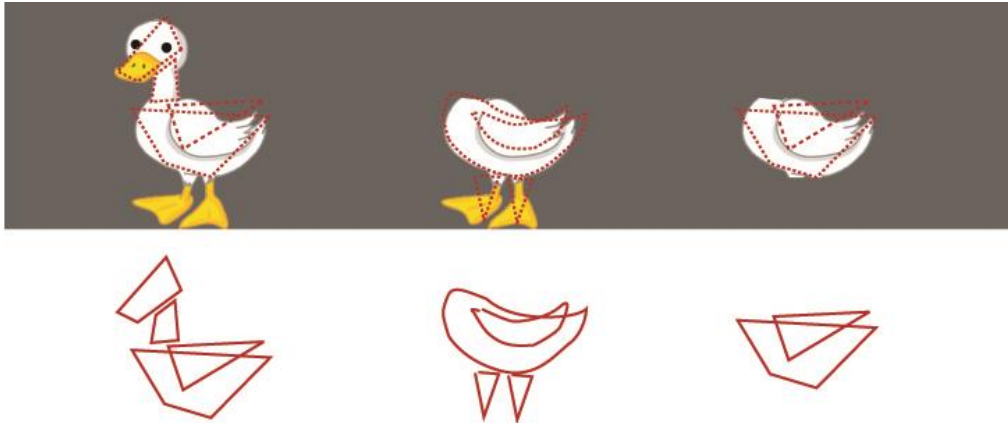
ที่มาภาพ: <http://www.3nta.com/duck-rules-venturi-big/>

ภาพที่ 4 อาคาร

4.2 การสร้างโปรแกรมทดลองการออกแบบ

จากการศึกษาในหัวข้อ 3.1 ทำให้การสร้างโปรแกรมการออกแบบ โดยกำหนดให้เปิดเป็นรูปสัญลักษณ์ มุ่งเน้นที่ต้องการสื่อสารที่ไม่ใช่สิ่งเสมือนวัตถุ และทดลองกับโปรแกรมที่มีความซับซ้อนของที่ว่างที่มากน้อย ต่างกัน โดยใช้องค์ประกอบที่คุ้นเคยเป็นเครื่องมือในการก่อรูป การกำหนดให้โปรแกรม ศาลา ที่มีความซับซ้อนของระบบที่ว่างไม่มาก และโปรแกรมบ้านพักอาศัยที่ระบบความซับซ้อนของที่ว่างมากกว่า ภายใต้การกำหนดการก่อรูปของภาษาทางสถาปัตยกรรมที่เรียบง่าย เพื่อเป็นการตอบข้อสัณฐานในข้อ 3.1.2

4.2.1 โปรแกรมศาลากำหนดให้เป็นโปรแกรมที่มีระบบความซับซ้อนของที่ว่างน้อย คือมีลักษณะเป็นศาลานั่งเล่น มีเพียงส่วนปกคลุมของพื้นที่โดยเริ่มการTransformเพื่อหาโครงร่างรูปเปิดในรูปแบบที่เป็นเรขาคณิต



ภาพที่ 5 การหาโครงร่างรูปเปิดเรขาคณิต

ที่มาภาพ: http://www.clipartpanda.com/clipart_images/duck-clipart-clip-art-68559751

4.3.3 การทดลอง Tranform รูปสัญลักษณ์กับโปรแกรมศาลา ซึ่งมีพื้นที่ใช้สอยไม่ซับซ้อนและไร้ซึ่งส่วนปิดล้อม

Shelter 1	VIWE 1	VIWE 2	Tranform

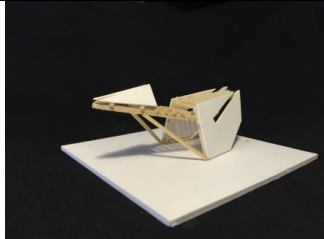


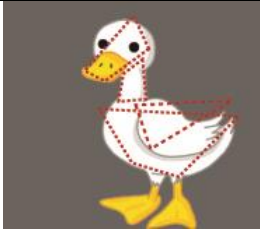
ตารางที่ 2 แสดงกระบวนการTranform Shelter 1

การTranform Shelter 1 ใช้องค์ประกอบของหลังคา Duple Gable Roof เพื่อสื่อสารรูปสัญลักษณ์ของปีกและลำตัวเป็ด เป็นการใช้รูปต้นตอวัตถุบางส่วนของรูปสัญลักษณ์

Shelter 2	VIWE 1	VIWE 2	Tranform

ตารางที่ 3 แสดงกระบวนการTranform Shelter 2

การTranform Shelter 2 ใช้องค์ประกอบของโครงสร้างเสารูปตัวVเพื่อเป็นโครงสร้างรับหลังคา Gable ที่ถูกปาดชายคาให้โค้งและเจาะช่องแสงหลังคา เพื่อสื่อสารรูปสัญลักษณ์ของ ขา ลำตัว และปีกของเป็ด

Shelter 3	VIWE 1	VIWE 2	Tranform
			

ตารางที่ 4 แสดงกระบวนการTranform Shelter 3

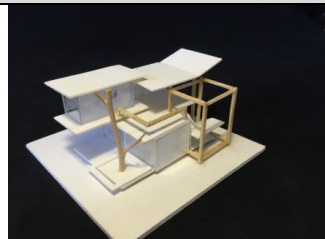

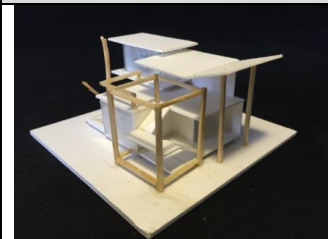
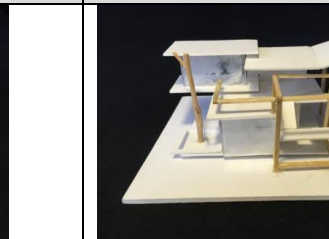
การTranform Shelter 3 การพยายามสร้างรูปสัญลักษณ์ให้ครบองค์ประกอบของภาพวัตถุต้นตอ ซึ่งมีการสร้างส่วนปิดล้อมของศาลาและส่วน Cantiliver ในส่วนของทางเข้า เพื่อสื่อสารรูปสัญลักษณ์ของเปิดให้ครบถ้วน

Shelter 4	VIWE 1	VIWE 2	Tranform
			

ตารางที่ 5 แสดงกระบวนการTranform Shelter 4

การTranform Shelter 4 กระบวนการสื่อสารคล้ายกับ Shelter 3 และนำองค์ประกอบของ Shelter 2 ในส่วนของเส้นโค้งและเสารับโครงสร้าง อีกทั้งยังนำMaterial เข้ามาใช้เพื่อให้ช่วยในการสื่อสาร

4.3.4 การทดลองก่อรูป ของรูปสัญลักษณ์กับโปรแกรมบ้านพักศาลา ซึ่งมีพื้นที่ใช้สอยที่ซับซ้อน

House 1	VIWE 1	VIWE 2	VIWE 3
			

ตารางที่ 6 แสดงลักษณะกายภาพ House 1

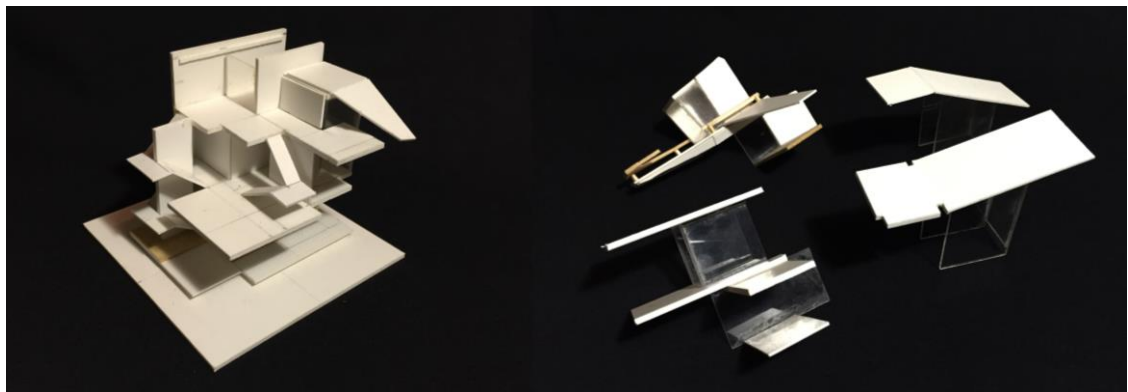
การก่อรูปจากการกำหนดพื้นที่ใช้สอยเป็นบ้านพักอาศัยชั้นครึ่ง โดยพื้นที่ใช้สอยที่มีนัยยะของบ้าน และใช้องค์ประกอบที่เรียบง่ายในการก่อรูป โดยการแสดงออกของรูปสัญลักษณ์ของเปิด อยู่บริเวณชั้นที่ 2 ในส่วนที่Cantiliver และยังมีนัยยะของพื้นที่การใช้งาน



ตารางที่ 7 แสดงลักษณะกายภาพ House 2

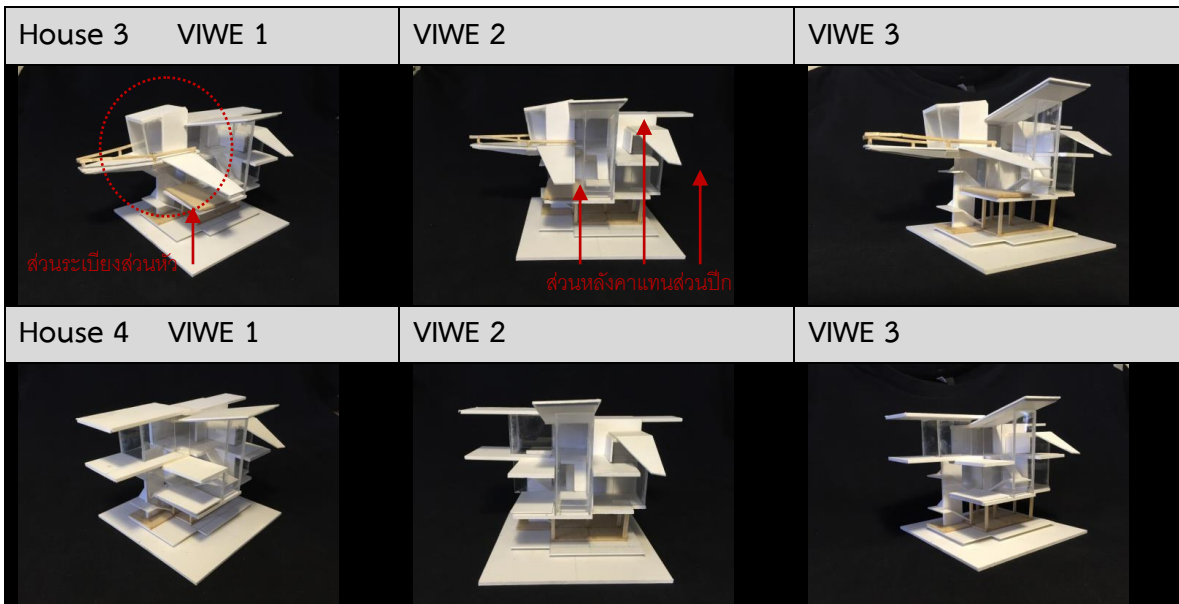
การก่อรูปจากการกำหนดพื้นที่ใช้สอยเป็นบ้านพักอาศัย 3 ชั้น โดยพื้นที่ใช้สอยที่มีนัยยะของบ้านในการก่อรูป โดยการแสดงออกของรูปสัญลักษณ์ของเปิด อยู่บริเวณชั้นที่ 3 ซึ่งมีเค้าโครงการพัฒนาส่วนที่ Cantiliver ให้มีพื้นที่การใช้งานอีกทั้งยังใช้หลังคาทรง Gable เป็นตัวแทนของปีก

4.3.5 การทดลองขั้นสุดท้าย นำ House 2 มาพัฒนาการโดยกำหนดที่ว่างที่มีลักษณะของบ้านพักอาศัยสามชั้น



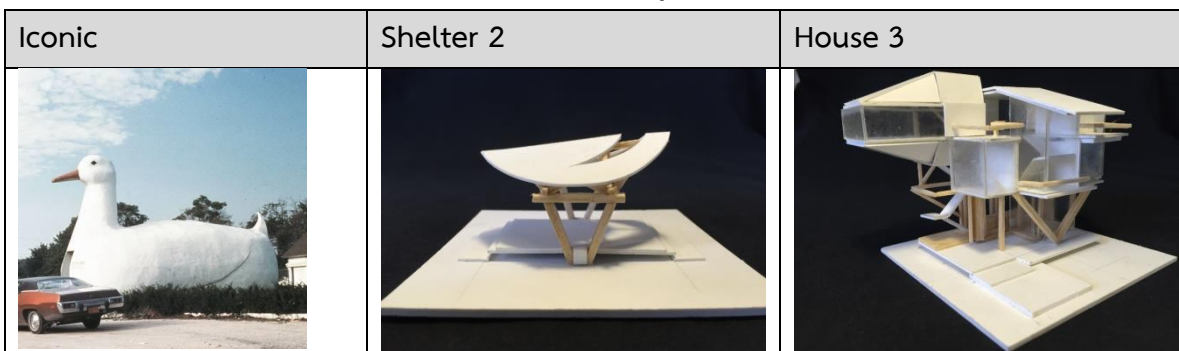
ภาพที่ 6 การกำหนดเครื่องมือด้วยองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม

การทดลองขั้นสุดท้ายโดยวิธีการกำหนดพื้นที่ใช้สอยเป็นพื้นฐานและใช้องค์ประกอบ คือ ที่ว่าง ส่วนปิดล้อม ทางสัญจร ประตูหน้าต่าง หลังคา และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมอื่นๆ เป็นเครื่องมือของการก่อรูป แสดงให้เห็นการกระบวนการทางความคิดกับการเริ่มด้วยระบบที่ว่างและใช้การประกอบรูปจากองค์ประกอบต่างๆ



ตารางที่ 8 แสดงลักษณะกายภาพ House 3

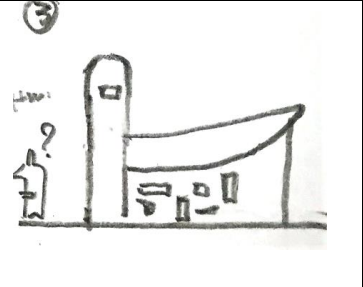


การก่อรูป House 3 หลังจากกระบวนการกำหนดระบบที่ว่าง การสร้าง Figure ของเปิดด้วยการ Transform ในส่วนหัวโดยกำหนดให้มีการ Cantiliver ของพื้นที่ระเบียงและโถงบันไดด้านซ้ายเป็นโครงสร้างรับส่วน Cantiliver ในส่วนของระเบียงชั้นที่ 2 และโถงบันไดชั้นที่ 3 ใช้อองค์ประกอบของหลังคาแทนสัญลักษณ์ของปีกเปิด ผู้วิจัยพิจารณาว่าส่วน Cantiliver ของอาคารชั้นที่ 3 ยังพึงพาการ Transform อยู่พอสมควรจึงมีแนวคิดในการเปลี่ยน Element ในส่วนนี้จึงเกิดเป็นการพัฒนาเป็น House 4 ซึ่งใช้อองค์ประกอบของระเบียงและโถงบันไดในส่วนของหัวเปิดเป็นพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ทำให้องค์ประกอบทั้งหมดของอาคารเป็นภาษาทางสถาปัตยกรรมที่เรียบง่ายตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย



ตารางที่ 9 ตารางเปรียบเทียบผลการวิจัย

5. ผลการวิจัย

การทดลองโปรแกรมที่ต่างลักษณะทางกายภาพ ของส่วนปิดล้อม (Encloser) และความซับซ้อนของระบบที่ว่าง (Space) ระหว่าง ศาลาพักผ่อน กับ บ้านพักอาศัย ทำให้เห็นถึงความข้อจำกัดที่ในการก่อรูป เพราะศาลาไม่มีส่วนปิดล้อมและระบบของที่ว่างไม่ซับซ้อน และมีองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมไม่มากจึงต้องพึ่งการทรานส์ฟอร์ม (Transform) ในขณะบ้านพักอาศัยที่กำหนดความซับซ้อนของที่ว่างและมีส่วนปิดล้อมมากกว่า และการก่อรูปจากพื้นที่ใช้สอยที่มีนัยยะเป็นบ้านสามชั้นทำให้การลงทอนความเสมือนของรูปสัญลักษณ์ลดไม่ต้องพึ่งการทรานส์ฟอร์มเท่าโปรแกรมศาลา

Duck architecture 1.1	House 4	House 5
		

ตารางที่ 10 ตารางเปรียบเทียบสรุปผลการวิจัย

6. สรุปผลวิจัย

จากข้อสันนิษฐานในการจำแนกประเด็นย่อยของ Duck Architecture 1.1 การทำงานร่วมกันระหว่าง Program , Function และ Message เป็นวิธีการที่สามารถช่วยลดทอนความเหมือนของวัตถุได้ ส่วนองค์ประกอบที่เรียบคั่นคั่นนั้นแต่ละปัจเจกบุคคลคงมีประสบการณ์ขององค์ประกอบที่คั่นคั่นต่างกันจึงอาจจะทำให้เกิดการใช้ภาษาในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป

แต่อย่างไรก็ตามเมื่อสารที่ถูกเขียนขึ้นคงหนีไม่พ้นการที่จะพยายามอ่านสารนั้นไม่ว่าจะเป็นจากตัวผู้เขียนสาร หรือผู้อ่านสาร เมื่อกายภาพของวัตถุเปลี่ยนไปคงต้องฟังการอธิบายความในสารนั้นๆ

7. บรรณานุกรม

Prasertsuk, Santirak. (2005). The Signification and Significance In Architecture: From Structuralism to Poststructuralism (In Thai) Journal of Architecture/Planing Research and Studies Faculty of Architecture and Planing, 2005. Volume 3 ,138.

Thaveeprungsriporn, M. L. Piyalada. (2014) Kham kwam Khid Sthapatykrm.(In Thai) [Keyword Thinking Architecture : Postmodern Architecture Theory].Bangkok: Li-Zenn

