

ขอบเขตการทำงานวิชาชีพการออกแบบชุมชนเมือง (ตอนที่ 2)

โดย ศิวพงศ์ ทองเจือ : สถาปนิกผังเมือง
Siwa_thong@yahoo.co.th เขียนเมื่อ: 24/05/54



ภาพจาก : <http://blog.biarch.eu/page/2/>

แนวคิดการแบ่งขอบเขตการออกแบบชุมชนเมืองโดย ศาสตราจารย์ จอนแลง (Jon Lang) นักวิชาการด้านการออกแบบชุมชนเมือง

ศาสตราจารย์ จอนแลง (Jon Lang, Ph.D., Professor ผู้รับผิดชอบหลักสูตรการออกแบบชุมชนเมือง มหาวิทยาลัยเพ็นซิลวาเนีย ตั้งแต่ต้นทศวรรษที่ 1970 ถึง 1990 ปัจจุบันเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร MUDD Program, Faculty of the Built Environment มหาวิทยาลัย New South Wales ซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย) ถือได้ว่าผู้มีบทบาทและคร่ำหวอดในวงการวิชาชีพด้านการออกแบบชุมชนเมืองมาอย่างยาวนาน ได้กล่าวไว้ว่า

“ในปัจจุบันมีแผนการออกแบบชุมชนเมืองหลายแผนการทั่วโลก ที่เริ่มต้นมาจากประกายความคิดของบุคคลบางคนจนประสบความสำเร็จกลายเป็นส่วนหนึ่งของเมืองขึ้นมา และอีกหลาย ๆ โครงการที่ยังคงไม่สัมฤทธิ์ผล บ้างก็ยังคงอยู่ในกระบวนการตรวจสอบความ

เป็นไปได้ และอีกหลายร่างโครงการที่กำหนดลักษณะโครงการไว้แน่นอนตายตัว บางโครงการออกแบบด้วยกระบวนการสู่ความสำเร็จเพื่อพิสูจน์ถึงสิ่งที่ไม่สามารถดำเนินการได้ให้เกิดผล บางโครงการก็ขึ้นอยู่กับความไม่แน่นอนทางการเมือง และอีกหลายโครงการที่ไม่ประสบผลสำเร็จ เพราะนักพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ไม่สามารถชักนำให้เกิดการมีส่วนร่วมในองค์ประกอบโครงการของสิ่งก่อสร้างได้”

รูปแบบทั่วไปของกระบวนการจะใช้แบบขั้นตอนต่อขั้นตอน (Step-by-step) ซึ่งมาจากการรับรู้ปัญหาทางวิวัฒนาการภายหลังการประสบผลสำเร็จของงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว แบบจำลองทำให้เกิดโครงสร้างภายในจิตใจและเกิดการตัดสินใจในการออกแบบชุมชนเมืองด้วยกระบวนการที่เหมาะสมต่องานที่รับผิดชอบ ซึ่งทั้งนี้ ศาสตราจารย์ จอนแลง ได้แบ่งลักษณะการดำเนินการและผลผลิตของงานออกแบบชุมชนเมือง ไว้ดังนี้

การออกแบบชุมชนเมืองโดยทั่วไปมีด้วยกัน 4 รูปแบบที่เปลี่ยนแปลงกระบวนการตามระดับการควบคุมของนักออกแบบ ทั้งที่เป็นบุคคลและแบบกลุ่มได้สร้างผลผลิตขึ้น มีดังนี้

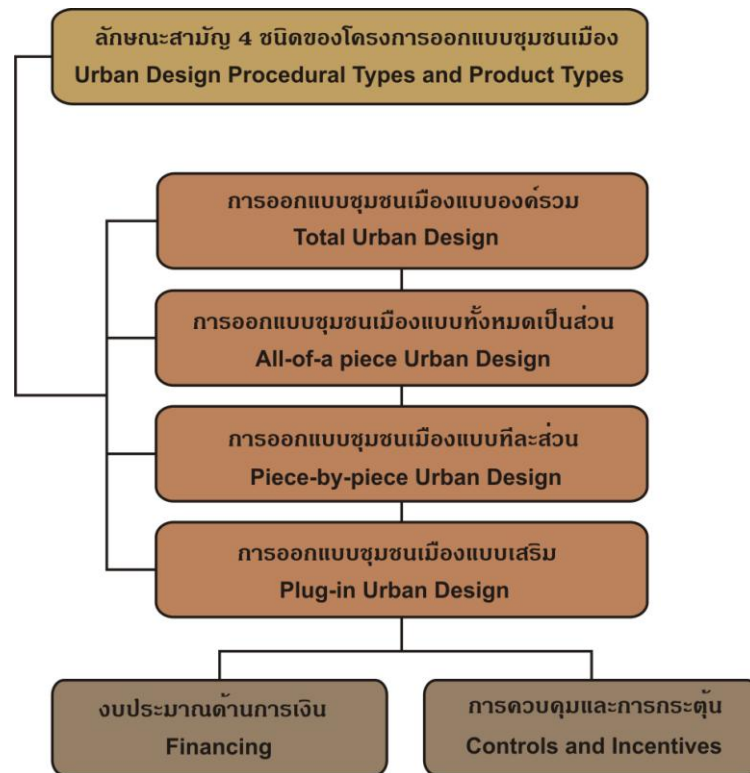
1. **การออกแบบชุมชนเมืองแบบองค์รวม (Total urban design)** เป็นลักษณะของนักออกแบบชุมชนเมืองที่อยู่ในส่วนของกลุ่มพัฒนาได้ดำเนินโครงการตั้งแต่การเริ่มต้นไปจนเสร็จสมบูรณ์ โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น

2. **การออกแบบชุมชนเมืองแบบทั้งหมดเป็นส่วน (All-of-a-piece urban design)** เป็นลักษณะของกลุ่มการออกแบบชุมชนเมืองที่ออกแบบแผนหลักขึ้นมาและกำหนดตัวแปรหรือปัจจัยหลักภายใต้จำนวนการทำงานของนักพัฒนาบางส่วนประกอบของโครงการทั้งหมด

3. **การออกแบบชุมชนเมืองแบบทีละส่วน (Piece-by-piece urban design)** เป็นกระบวนการและนโยบายทั่วไปที่ถูกประยุกต์ใช้ในอาณาเขตพื้นที่ของเมืองเพื่อควบคุมการพัฒนาโดยกำหนดวิธีการไว้อย่างแน่นอน

4. **การออกแบบชุมชนเมืองแบบเสริม (Plug-in urban design)** เป้าหมายของการออกแบบคือเพื่อสร้างโครงสร้างพื้นฐานและเกิดการพัฒนาในภายหลัง โดยสามารถ plug-in เข้าไปยังพื้นที่ได้ องค์ประกอบใหม่ทางโครงสร้างพื้นฐานจะถูกดึงเข้าไปยังโครงสร้างชุมชนเมืองเดิมที่มีอยู่แล้วเพื่อช่วยเพิ่มระดับสิ่งอำนวยความสะดวกภายในแหล่งที่ตั้งในฐานะของตัวเร่งการพัฒนา

ซึ่งงานออกแบบชุมชนเมืองทั้ง 4 ชนิดนี้ ศาสตราจารย์ จอนแลง ได้เขียนอธิบายรายละเอียดปลีกย่อยในแต่ละชนิด ให้สามารถทำความเข้าใจ ดังนี้



ลักษณะสามัญ 4 ชนิดของโครงการออกแบบชุมชนเมือง

1. การออกแบบชุมชนเมืองแบบองค์รวม (Total urban design)

คือ การออกแบบชุมชนเมืองขนาดใหญ่เป็นการรวมทั้งหมดของโครงการ โดยการออกแบบเป็นกลุ่มการพัฒนาของผู้ที่ชำนาญในแต่ละด้าน ทั้งสถาปนิก ภูมิสถาปนิก นักวางแผน วิศวกรรมการขนส่ง ฯลฯ ประกอบด้วย สิ่งที่เป็นโครงสร้างพื้นฐาน การวางกลุ่มตึกที่ได้รับการออกแบบ รวมถึงการออกแบบลานกว้างหรือที่ว่างของชุมชนเมือง ซึ่งการออกแบบชุมชนเมืองรวมนั้น จะครอบคลุมขอบเขตของเมืองมากกว่าความเป็นเมืองทั้งหมด ดังเช่น เมือง จันดีกา (Chandigarh) ซึ่งออกแบบโดย เลอร์คอร์บูซีเอ (Le Corbusier) และตัวอย่างของเมืองเช่น the plan of Brasilia. การเกิดโครงการเมืองใหม่มีมากมายทั่วโลก แต่ก็ถูกตริ้งไว้ ทั้งนี้การเกิดโครงการออกแบบชุมชนเมืองแบบองค์รวมให้ประสบความสำเร็จได้นั้น ต่างขึ้นอยู่กับระบอบการปกครองของประเทศนั้น ๆ แต่อย่างไรก็ตาม ในสังคมเกี่ยวกับระบบการปกครองแบบเผด็จการนั้น จึงมีพลังพอที่จะทำให้โครงการเหล่านี้ประสบความสำเร็จสูง ซึ่งนักออกแบบชุมชนเมือง คือส่วนหนึ่งที่สำคัญของทีมการพัฒนา โดยการควบคุมของโครงการทั้งหมดเริ่มตั้งแต่จากแผน จนถึงการเสร็จสิ้นโครงการ

การออกแบบชุมชนเมืองแบบองค์รวมจึงเป็นลักษณะของการรวมสถาปัตยกรรมและภูมิสถาปัตยกรรมขนาดใหญ่ เกี่ยวข้องกับการออกแบบโครงสร้างทั้งเขตสาธารณะและสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ กลุ่มบุคคลผู้ดำเนินการจะรับผิดชอบการพัฒนาและควบคุมการออกแบบทั้งหมด โครงสร้างพื้นฐานและ

สิ่งก่อสร้างจะถูกออกแบบโดยกลุ่มนักออกแบบ การออกแบบจะเสร็จสมบูรณ์โดยวิศวกรการขนส่ง สถาปนิกและภูมิสถาปนิกซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มผู้ดำเนินการ การอภิปรายเรื่องต่าง ๆ จะเกิดภายในกลุ่ม หลายคนเห็นว่า การออกแบบชุมชนเมืองแบบองค์รวม (Total urban design) เป็นมาตรฐานการดำเนินการของการออกแบบชุมชนเมือง ซึ่งเป็นสิ่งได้หายากมากในปัจจุบัน

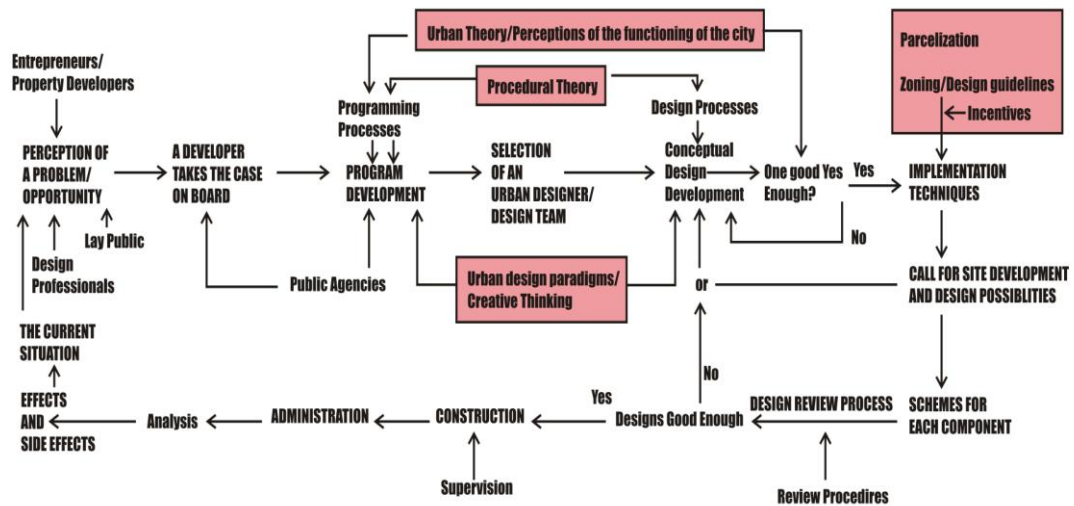
ในปัจจุบันมีโครงการออกแบบชุมชนเมืองที่สำคัญอยู่หลายแห่งทั่วโลกที่ถูกจัดอยู่ในประเภท การออกแบบชุมชนเมืองแบบองค์รวม (Total urban design) โดยมักเปลี่ยนแปลงระดับตั้งแต่เมืองใหม่ เขตเมืองใหญ่ การออกแบบลานกว้างในเมืองจนไปถึงพื้นที่เปิดโล่งอื่น อีกทั้งมีรูปแบบเมืองบริษัท (Company town) จำนวนมากมายทั่วโลกซึ่งถือเป็นตัวอย่างของการออกแบบชุมชนเมืองแบบองค์รวมทั้งสิ้น และส่วนใหญ่การออกแบบชุมชนเมืองแบบองค์รวม มักเกี่ยวข้องกับบริเวณของเมืองมากกว่าเขตเมืองทั้งหมด

2. การออกแบบชุมชนเมืองแบบทั้งหมดเป็นส่วน (All-of-a-piece urban design)

กลุ่มการออกแบบชุมชนเมืองโดยถือนโยบายเกี่ยวกับความคิด แผนผังและแนวทางสำหรับการพัฒนาทั้งหมด ซึ่งมีตัวแปรคือผู้ที่ต้องการร่วมลงทุนการพัฒนาขายย่อยเป็นส่วนประกอบของโครงการ โดยแต่ละผังจะแสดงถึงการออกแบบการพัฒนา การลงทุน และการบอกรายละเอียดโครงการทั้งหมด ซึ่งผู้ที่ต้องการลงทุนพัฒนาจะต้องเตรียม ส่วนประกอบที่เกี่ยวข้องกับแผน เพื่อประมาณราคาสำหรับการก่อสร้าง การออกแบบชุมชนเมืองประเภทนี้ถือว่าเป็น กลอุบายอย่างหนึ่ง ที่จะทำให้แผนผังความคิดเป็นที่ยอมรับ การมีส่วนร่วมและแนวทางการพัฒนาทั้งหมด เพื่อสร้างแนวทางให้ผู้พัฒนารายย่อยเห็นความสำคัญ มีวิธีการปฏิบัติการจัดการรวมถึงการครอบคลุมการก่อสร้างทั้งหมด ด้วยกระบวนการจัดการโครงการออกแบบชุมชนเมือง และนำไปสู่การออกแบบของการวางผังแม่บท (Master Plan) และในท้ายที่สุด ผลผลิตโครงการอาจจะแตกต่างจาก ผังแม่บทต้นฉบับในตอนแรก แต่ก็ถือว่ายังเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังเช่น สวนสาธารณะแบตเตอรี่พาร์ค (Battery Park City, Manhattan), ศูนย์ Charles หรือ Potsdamer Platz เป็นต้น

โครงการพัฒนาชุมชนเมืองขึ้นใหม่และการพัฒนาเขตชานเมืองหลายโครงการเป็นโครงการใหญ่ โดยที่ขนาดของผู้พัฒนารายเดียวและนักลงทุนจะขาดความสามารถในเรื่องการเงินสำหรับการดำเนินการ ซึ่งการจัดการและการเชื่อมต่อแหล่งพื้นที่อาจเป็นไปได้ยากสำหรับนักพัฒนารายเดียว ในกรณีนี้จึงมีการให้คำแนะนำกับกลุ่มพัฒนาในการออกแบบในลักษณะสามมิติครอบคลุมการพัฒนาทุกส่วน ชิ้นส่วนของโครงการจะถูกแบ่งให้กับนักพัฒนาหลาย ๆ ราย แตกต่างกันไป หลังจากนั้นพวกเขาจะรับผิดชอบทั้งในส่วนของเงินและการออกแบบ โครงการเช่นนี้ส่วนมากนักพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ รัฐบาลหรือเอกชนอาจสร้างโครงสร้างพื้นฐานทั้งหมดขึ้น แต่ก็อาจมีปัญหาในการประสบความสำเร็จ อีกทั้งโครงการทางการเงินหรือเป้าหมายโครงการล้วนถูกประเมิน

โดยกลุ่มลูกค้าและคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสุดท้ายมักเกิดการออกแบบแผนหลักขึ้นมาใหม่ ดังนั้น ผลลัพธ์เมื่อสิ้นสุดอาจแตกต่างจากการคาดคะเนไว้



การจำลองกระบวนการออกแบบชุมชนเมือง

ที่มา : Jon Lang, *Urban Design a Typology of Procedures and Products* (Oxford,

England : Burling Ton, MA Elsevier/Architectural Press, 2005), 24-33.

กระบวนการของการออกแบบชุมชนเมืองแบบทั้งหมดเป็นส่วน (All-of-a-piece design) จะดำเนินการตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ นักพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ รัฐบาลหรือเอกชนจะเริ่มต้นโครงการด้วยการแสวงหาที่ดินและทำการตัดสินใจว่าจะสร้างอะไร ความต้องการทางการตลาดในท้องถิ่นและตั้งข้อสมมุติฐานว่าอะไรที่อยู่ในความสนใจของสาธารณะชน นักพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ รัฐบาลหรือเอกชนจะว่าจ้างนักออกแบบชุมชนเมือง ทั้งลักษณะเดี่ยวและแบบทีมเพื่อสร้างจินตนาการในการออกแบบและเพื่อพัฒนาการออกแบบ

การออกแบบชุมชนเมืองแบบทั้งหมดเป็นส่วน (All-of-a-piece design) มีวิวัฒนาการมายาวนานดังนั้นจึงมีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างไม่เพียงแต่การจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกสบายแล้วยังรวมถึงคุณภาพทางด้านสุนทรียภาพอีกด้วยเพื่อยกระดับรูปแบบให้ทันโลก ส่วนแบ่งทางการตลาดแบ่งออกเป็นหลายส่วนในรูปแบบของวัฒนธรรม วงจรชีวิต และสภาวะของผลกระทบทางสังคมและเศรษฐกิจของผู้คนประเภทต่าง ๆ ซึ่งแต่ละโครงการออกแบบชุมชนเมืองล้วนมีเป้าหมายในส่วนแบ่งเฉพาะทางการตลาดทั้งสิ้น

3. การออกแบบชุมชนเมืองแบบทีละส่วน (Piece-by-piece urban design)

เป็นนโยบายทั่วไปและวิธีการนำไปปฏิบัติได้รับการนำเข้าสู่ขอบเขตของเมืองเพื่อที่จะดำเนินวิถีการพัฒนาในทิศทางที่เจาะจงเข้าไปในพื้นที่เป็นการควบคุมพื้นที่และผลประโยชน์รวมถึงบทลงโทษจากกฎหมาย ทั้งนี้กระบวนการออกแบบ จะได้จากการตัดสินใจของบุคคลผู้มีส่วนร่วม มากมาย การลงทุน ภายใต้กระบวนการของกฎหมาย ซึ่งหากเปรียบเทียบ ในขอบเขตของงานออกแบบชุมชนเมือง 2 ข้อแรก การออกแบบชุมชนเมืองแบบทีละส่วน ก็คือ ขอบเขต เช่น บ้านเรือนใกล้เคียง (Neighborhood) ซึ่งแตกต่างกับการออกแบบชุมชนเมืองแบบทั้งหมดเป็นส่วน คือการไม่ขึ้นอยู่กับที่ตั้ง เช่น ตึกโดยตึก ทั้งนี้พื้นฐานที่สำคัญคือ จะต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานการรับรู้ของสาธารณะ ซึ่งหากแนวทางการพัฒนาอยู่ภายใต้กฎระเบียบของการอนุญาตทางกฎหมาย ก็อาจได้รับรางวัลตอบแทนจากการพัฒนา

หลายเมืองล้วนมีการออกแบบแทบทั้งสิ้น ซึ่งการสร้างสิ่งก่อสร้างขึ้นอยู่กับความคิดเห็น ออกแบบของบุคคลภายใต้โครงสร้างของการตัดสินใจลงทุนในเมืองสำคัญและภายใต้กฎหมายข้อบังคับ ถ้าการออกแบบชุมชนเมืองแบบองค์รวม (Total urban design) มุ่งที่จะรวมระดับโครงการทางสถาปัตยกรรมขนาดใหญ่ไว้ด้วยกัน การออกแบบชุมชนเมืองแบบทั้งหมดเป็นส่วน (All-of-a-piece urban design) ก็มุ่งเพื่อการวางแผนสร้างเมือง ในขณะที่การออกแบบชุมชนเมืองแบบทีละส่วน (Piece-by-piece urban design) คืออาณาเขตบริเวณหรือย่านที่อยู่อาศัย พื้นฐานลักษณะนี้จะตรงกันข้ามกับการออกแบบชุมชนเมืองแบบทั้งหมดเป็นส่วน (All-of-a-piece design) ซึ่งไม่ได้เป็นในลักษณะของแหล่งพื้นที่ต่อแหล่งพื้นที่ อาคารต่ออาคาร

กระบวนการอันดับแรกของการออกแบบชุมชนเมืองแบบทีละส่วน (Piece-by-piece urban design) จะเกี่ยวข้องกับการตั้งวัตถุประสงค์สำหรับบริเวณพื้นที่และหลังจากนั้นจะพัฒนาและออกแบบนโยบายเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ การตั้งวัตถุประสงค์เป็นแนวคิดทางนโยบายขั้นสูงแต่ก็เป็นเพียงตามที่กล่าวกันเท่านั้นโดยพื้นฐานจริง ๆ นั้นขึ้นอยู่กับรับรู้ถึงสิ่งที่สาธารณชนให้ความสนใจมากกว่าเมื่อวัตถุประสงค์ได้รับการยอมรับ ขั้นตอนถัดไปคือการออกแบบและควบคุมเพื่อให้บรรลุผล

4. การออกแบบชุมชนเมืองแบบเสริม (Plug-in urban design)

การออกแบบชุมชนเมืองแบบเสริม ซึ่งถือว่าเป็นจุดเริ่มของการออกแบบต้องสร้างสิ่งที่เป็นโครงสร้างพื้นฐาน เพื่อให้การพัฒนาภายหลังสามารถที่จะ “เสริม” สิ่งที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานเข้าไปในเนื้อของชุมชนเมืองที่มีอยู่ เพื่อเพิ่มความเรียบร้อยของที่ตั้งและเป็นตัวเร่งปฏิบัติการสำหรับการพัฒนาการออกแบบและเครื่องมือของสิ่งที่เป็นโครงสร้างพื้นฐาน มี 2 ชนิดของโครงการออกแบบชุมชนเมือง ได้แก่

4.1 เป็นสิ่งที่ยังรวมอยู่ในข้อกำหนดของการพัฒนาสิ่งที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานอยู่แล้วโดยปกติ

4.2 คือ การเสริมระบบโครงสร้างพื้นฐานเข้าไปในเนื้อเมือง เพื่อการแก้ปัญหา เพิ่มคุณค่า และการพัฒนาให้ดีขึ้น

ทั้งนี้ บางครั้งการเป็นตัวเสริมของสิ่งที่เป็นโครงสร้างพื้นฐาน ในกรณีนี้ก็จะแตกต่างกับการออกแบบชุมชนเมืองแบบทั้งหมดเป็นส่วน ซึ่งหากต้องการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเข้าไปในเนื้อเมืองจะต้องมีการทำสำรวจ วิเคราะห์ตลาดของสถานที่และการลงทุน เพื่อคาดการณ์ล่วงหน้าตัวเสริมของการออกแบบชุมชนเมืองจะช่วยกระตุ้นการพัฒนาที่สำคัญ โครงการที่ประสบความสำเร็จที่ผ่านมา ได้แก่ ระบบทางสัญจรยกระดับ (Sky Walk) ที่เมือง Minneapolis และระบบ A tubular bus station เมือง Curitiba ประเทศบราซิล

กรณีศึกษาของการออกแบบและการดำเนินการให้เกิดผลสำเร็จของโครงการ การสร้างโครงสร้างพื้นฐานโดยได้รับแรงกระตุ้นเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาในการดำเนินการ โครงการในลักษณะของการออกแบบชุมชนเมืองแบบเสริม (Plug-in urban design) นี้มีด้วยกันสองแบบ คือ

1. เกี่ยวข้องกับการจัดหาโครงสร้างพื้นฐาน ในเขตเมืองและชานเมืองและการทำพาณิชย์ในพื้นที่เหล่านั้นให้กับนักพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ที่สามารถทำการก่อสร้างได้
2. เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานไปยังโครงสร้างชุมชนเมืองที่ยังดำรงอยู่ก่อนแล้วเพื่อเพิ่มคุณค่าของสิ่งอำนวยความสะดวกสบายให้มากขึ้น

บางครั้งกระบวนการสร้างโครงสร้างพื้นฐานของอาคารและโครงสร้างในเขตเมืองหรือชานเมืองล้วนควบคุมอย่างยากลำบาก ประโยชน์ของสิ่งก่อสร้างจะถูกกำหนดไว้พร้อมกับการสร้างแนวทางการออกแบบเพื่อให้ผู้พัฒนาอสังหาริมทรัพย์แต่ละคนได้ปฏิบัติตาม กรณีนี้กระบวนการจะเปลี่ยนแปลงเป็นการออกแบบชุมชนเมืองแบบทั้งหมดเป็นส่วน (All-of-a-piece urban design)

แบบลำดับที่สองของการออกแบบชุมชนเมืองแบบเสริม (Plug-in urban design) กล่าวถึง สถานการณ์ที่องค์ประกอบของโครงสร้างพื้นฐานถูกนำไปเข้าไปยังเมืองที่ตั้งอยู่ก่อนแล้วเพื่อหวังให้มีการกระตุ้นจนเกิดการพัฒนารูปแบบใหม่หรือการจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกสบายแก่สาธารณะให้มากยิ่งขึ้น องค์ประกอบของโครงสร้างพื้นฐานอาจถูกเชื่อมโยงเข้ากับแหล่งพื้นที่ต่าง ๆ หรือการจัดหาอาคารเพื่อประโยชน์โดยเฉพาะ สิ่งเหล่านี้ถูกคาดว่าจะเป็นตัวเร่งให้เกิดการพัฒนาในลำดับต่อไป

5. เงื่อนไขด้านการเงิน (Financing)

การออกแบบชุมชนเมืองทั้งหลายล้วนมีผลกระทบในด้านการเงินทั้งสิ้น นั่นคือต้องมีใครสักคนเป็นผู้รับผิดชอบการจ่ายเงินสำหรับโครงการทั้งหมด แผนงบประมาณหลักมีด้วยกันสองประเภท ดังนี้

5.1 เงินลงทุน

5.2 ต้นทุนการดำเนินการ

ซึ่งหลักพื้นฐานของคำถามในด้านการเงินคือ “เงินงบประมาณมาจากที่ไหน? ใครเป็นผู้รับผิดชอบในการจ่าย? อะไรคือต้นทุนทางการเงิน?” ซึ่งอัตราดอกเบี้ยมักส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจในการออกแบบด้วย

การดำเนินการในหลาย ๆ โครงการขึ้นอยู่กับความสามารถด้านกองทุนสนับสนุนของประเทศ แหล่งการเงินมีด้วยกันสองแหล่งคือ จากภาครัฐและภาคเอกชน ในสังคมแบบสังคมนิยมกองทุนสนับสนุนส่วนใหญ่มักมาจากรัฐบาล สังคมแบบทุนนิยมแหล่งเงินทุนสนับสนุนโครงการบางครั้งมาจากรายได้ในการจัดเก็บภาษีและบางครั้งมาจากการกู้ยืมเงิน แต่โดยปกติจะรวมสองส่วนนี้เข้าด้วยกัน ในกลุ่มสังคมแบบเผด็จการศูนย์กลางอำนาจที่แข็งแกร่งทำให้การหาแหล่งทางการเงินเป็นเรื่องง่ายสำหรับรัฐบาลในการเพิ่มเงินตราแต่ความเชื่อมั่นต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสามารถในการเพิ่มรายรับจากภาษีอากรในอนาคต หลาย ๆ เมืองมีเศรษฐกิจที่ไม่มั่นคงและไม่แน่นอน นักพัฒนาสังหาริมทรัพย์ส่วนบุคคลต้องเพิ่มเงินทุนสนับสนุนในลักษณะโครงการต่อโครงการและค้นหาแหล่งเงินกู้ในอัตราดอกเบี้ยต่ำ

ผลรวมความต้องการต่อโครงการออกแบบชุมชนเมืองจะถูกพิจารณาและการลงทุนต้องดำเนินการก่อนที่เงินลงทุนจะย้อนกลับมา ค่าใช้จ่ายที่เห็นได้ชัดคือ การซื้อที่ดิน แผนการพัฒนา โครงสร้างพื้นฐาน การสร้างแผนที่บริเวณภายนอกเพื่อการพัฒนา การเขียนแนวทางการออกแบบชุมชนเมือง การเจรจาขายที่ดิน การสำรวจโครงการพัฒนาส่วนบุคคล ขั้นตอนของการพัฒนาถือว่าสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นการกำหนดการพัฒนาของสิ่งก่อสร้างก่อนจะมีราคาสูง

การลงทุนของภาครัฐในส่วนของโครงสร้างพื้นฐานจะเป็นตัวเร่งสำคัญที่ทำให้เกิดการพัฒนามากมาย ความล้มเหลวที่เกิดจากการคาดหวังในการลงทุน ทำยที่สุดแล้วจะต้องปล่อยให้ภาวะการเงินเพิ่มขึ้นในแต่ละโครงการ มีหลาย ๆ โครงการที่ได้สร้างโครงสร้างพื้นฐานขึ้นและภาคเอกชนยังมองไม่เห็นประโยชน์ในสิ่งก่อสร้างเหล่านั้น ในปัจจุบันนี้แหล่งการเงินมักจะไม่เหลือในหลาย ๆ เมืองทั้งแบบเผด็จการและภาคเอกชน

6. การตลาด (The Market)

ไม่มีโครงการใดในสังคมแบบเผด็จการที่จะดำเนินการโดยปราศจากแนวคิดในเรื่องการตลาด ทุกอย่างต้องสามารถขายได้ ตลาดถูกต้องการเพื่อสนับสนุนโครงการและสามารถใช้ได้ในสายตาของนักพัฒนาสังหาริมทรัพย์ต่อการค้นหาแหล่งพื้นที่ทางประชากรและบริการอื่น ๆ สำหรับแผนการออกแบบชุมชนเมืองประเภทต่าง ๆ ที่กำลังพิจารณาถึงคำถามที่ว่า “ขนาดของตลาดใหญ่พอที่จะให้การสนับสนุนได้หรือไม่?” มีบางโครงการที่อยู่บนพื้นฐานการวิจัยทางการตลาดและบนพื้นฐานของความรู้สึกทางสัญชาตญาณอื่น ๆ และรวมไปถึงความคาดหวังด้วย มีโครงการออกแบบชุมชนเมืองจำนวนมากทั่วโลกที่ไม่มีผู้คนอาศัยอยู่เพราะการตลาดถูกกำหนดไว้อย่างไม่ถูกต้องเหมาะสม

ภาครัฐและภาคเอกชนมีความแตกต่างกันแต่ก็มีแนวคิดที่เหมือนในเรื่องการตลาด ภาคเอกชนมักเกี่ยวข้องกับอำนาจทางการซื้อขายด้านศักยภาพของนักลงทุน การจัดการรายได้ ส่วนภาครัฐอาจเข้าไปมีบทบาทในรูปแบบการรับรู้ความสนใจของสาธารณะชน ซึ่งความต้องการของ สาธารณะเหล่านั้นที่ภาคเอกชนไม่สนใจ

การออกแบบชุมชนเมืองแบบทั้งหมดเป็นส่วน (All-of-a-piece design) มีวิวัฒนาการมา ยาวนานดังนั้นจึงมีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างไม่เพียงแต่การจัดการสิ่งอำนวยความสะดวกสบายแล้วยัง รวมไปถึงคุณภาพทางด้านสุนทรียภาพอีกด้วย เพื่อยกระดับรูปแบบให้ทันโลก ส่วนแบ่งทางการ ตลาดแบ่งออกเป็นหลายส่วนในรูปแบบของวัฒนธรรม วงจรชีวิต และสถานะของผลกระทบทาง สังคมและเศรษฐกิจของผู้คนประเภทต่าง ๆ แต่ละครองการการออกแบบชุมชนเมืองล้วนมีเป้าหมายใน ส่วนแบ่งเฉพาะทางการตลาดเกือบทั้งสิ้น

7. การควบคุมและการกระตุ้น (Controls and Incentives)

กลไกทางกฎหมายมักใช้ในการวางแผนสร้างเมืองซึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างสิ่งแวดล้อม ข้อกำหนดเขตการใช้พื้นที่ (Zoning) ถือเป็นตัวอย่างที่ดีที่สุดเกี่ยวกับข้อบังคับทางกฎหมาย และยัง รวมถึงนโยบายการจัดเก็บภาษีการกำหนดเขตการใช้พื้นที่ ยังถูกใช้เพื่อกำหนดขนาดและความสูงของ อาคารและความต้องการที่จอดรถ การยับยั้งความต้องการทางถนนและวัตถุประสงค์ในการสร้างอาคาร ประเภทของข้อกำหนดเขตการใช้พื้นที่ โดยทั่วไปมักประยุกต์ใช้ในบริเวณเขตเมืองโดยการสร้างถนนซึ่ง เรียกว่านักวางผังกลุ่ม (Planner blocks) นักออกแบบชุมชนเมืองควรมีส่วนเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นบน สองฝั่งถนนเพราะถนนนั้นเปรียบเหมือนรอยต่อของชีวิตชุมชนเมือง

ข้อจำกัดของข้อกำหนดเขตการใช้พื้นที่ (Zoning) ถือเป็นเครื่องมือในการออกแบบที่ไม่ เกี่ยวกับประสิทธิภาพการสร้างพฤติกรรมและการแสดงถึงสุนทรียภาพ การใช้ข้อกำหนดเขตการใช้พื้นที่ ในการเชื่อมต่อกับเขตพื้นที่พิเศษสามารถช่วยกระตุ้นให้เกิดผลสำเร็จในระดับอื่นได้

8. การตรวจสอบการออกแบบ (Design Review)

มีหลายตัวอย่างที่อ้างถึงโครงการที่สร้างขึ้นมาจากความล้มเหลวจนประสบผลสำเร็จ ได้รับรางวัลจันมีชื่อเสียง วิวัฒนาการของการออกแบบเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

8.1 คาดคะเนถึงสภาพแวดล้อมในอนาคตที่โครงการจะมีบทบาททางสุนทรียภาพและ ลักษณะทางพฤติกรรม

8.2 คาดคะเนว่าโครงการจะสามารถดำเนินการในอนาคตได้อย่างไร

8.3 ประเมินผลการปฏิบัติงานต่อโครงการอื่นที่มีความเป็นไปได้

อย่างไรก็ตามอนาคตเป็นสิ่งที่เราไม่สามารถรู้ล่วงหน้าได้แม้จะทำการคาดคะเนด้วยเหตุผลอันสมควรแล้วก็ตาม ดังนั้น เราจะใช้แผนการเล่นอย่างปลอดภัย หรือ จะเดินไปสู่ความล้มเหลว

ในบางพื้นที่กระบวนการตรวจสอบการออกแบบดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพ กรณีในระยะช่วงหลังนี้จะเน้นน้ำหนักไปที่เป้าหมายเป็นส่วนมาก จดจำว่าเป้าหมายคือสิ่งที่สำคัญที่สุดกว่าสิ่งอื่น แต่ลักษณะของการออกแบบถูกประเมินค่าทางตัวเลขภายใต้พื้นฐานทางความคิดของผู้เชี่ยวชาญในรูปแบบของสภาวะการณ์ทางเป้าหมายสำหรับแหล่งการพัฒนา กระบวนการอาจมีลักษณะที่เด่นชัด เข้าใจง่ายแต่ก็ต้องยอมรับสำหรับการวิพากษ์วิจารณ์ด้วย ปัจจุบันนักพัฒนาสังหาริมทรัพย์มักทำความเข้าใจหลักเหตุผลของการตรวจสอบกระบวนการว่าอะไรคือสิ่งที่สาธารณะสนใจและไม่สนใจ

หลายอำนาจในการตัดสินใจวางแผนทั่วโลกได้ออกแบบนโยบายและการควบคุมที่ขาดความชัดเจนหรือพลาดประเด็นสำคัญ ผลลัพธ์ก็คือ การตรวจสอบของร่างข้อเสนอการพัฒนาและการออกแบบมีความคลุมเครือ การออกแบบนโยบายและแนวทางปฏิบัติที่มีความชัดเจนจะทำให้มีเหตุผลเพียงพอในการเลือกแผนการที่ดีที่สุดได้ แนวทางปฏิบัติต้องพิสูจน์ได้ว่าสามารถสนองความต้องการเมื่อสิ้นสุดโครงการแล้ว

ในอำนาจการตัดสินใจที่มีความต้องการการพัฒนานั้นอำนาจของคณะตรวจสอบการออกแบบจะมีศักยภาพมากกว่าในแหล่งพื้นที่ที่เรียกหาบุคคลเพื่อมาพัฒนาบางสิ่งบางอย่าง ในสังคมแบบเผด็จการที่นักพัฒนาเป็นบริษัทเอกชนมีอำนาจมอบงานให้กับนักพัฒนาสังหาริมทรัพย์รายอื่น หรือการขายที่ดินออกไปให้ผู้อื่นทำการพัฒนา อำนาจของคณะตรวจสอบบริษัทอาจทำได้อย่างสมบูรณ์แบบ

เอกสารอ้างอิง

Lang, Jon. Urban Design a Typology of procedures and products. Oxford, England: Burlington, MA Elsevier/Architectural Press, 2005.