



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาสถาปัตยกรรม
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

สถาปัตยกรรม กับการ ช่อนหา



โดย
นายธนิษฐ์ ฐนาปิยะรักษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
ภาควิชาสถาปัตยกรรม
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

HIDE AND SEEK IN ARCHITECTURE



By

MR. Tanirat TANAPIYARAK

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Architecture (Architecture)

Department of Architecture

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2021

Copyright of Silpakorn University

620220042 : สถาปัตยกรรม แผน ก แบบ ก 2 แนวความคิดในการออกแบบ ระดับปริญญา
มหาบัณฑิต

คำสำคัญ : ซ่อนหา, การซ่อน, การหา

นาย ธนินทร์รัฐ ธนาปิยะรักษ์: สถาปัตยกรรม กับการ ซ่อนหา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พัฒนปกรณ์ ลีลาพฤทธิ์

การศึกษาเพื่อหาความสัมพันธ์ของ การซ่อนหา กับ สถาปัตยกรรมทั้งลักษณะทางกายภาพ
ลักษณะทางจิตวิทยา ลักษณะทางนัยยะ หรือเชิงสัญลักษณ์ ที่เกี่ยวข้องกับความหมายของการเล่น
ซ่อนหา นำไปสู่การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของงานสถาปัตยกรรม จากนั้นนำลักษณะข้างต้นมา
วิเคราะห์เพื่อกำหนดแนวความคิดในการรวบรวมข้อมูลและทฤษฎี จัดทำความสำคัญจนเป็นองค์
ความรู้ใหม่เพื่อนำไปสู่การศึกษาทางสถาปัตยกรรมต่อไป การวิเคราะห์และการสังเคราะห์ ได้นำองค์
ความรู้และหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องมาเป็นเครื่องมือหาตัวอย่างทางสถาปัตยกรรมและทฤษฎีโดย
พิจารณาจากการรับรู้ของมนุษย์เพราะการรับรู้เป็นปฏิกิริยาของมนุษย์ที่มีผลกับ ลักษณะทางกายภาพ
และยังเป็นตัวกำหนดนัยยะของลักษณะทางสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการซ่อนหา และ งาน
สถาปัตยกรรมดังนั้นการรับรู้ของมนุษย์จึงเป็นตัวกลางที่เชื่อมโยงเอา การซ่อนหา กับ สถาปัตยกรรม
เข้าหากันด้วยวิธีการสร้าง โครงสร้างทางความสัมพันธ์ โดยแบ่งเป็นความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องเป็น 2
ประการ คือ ความสัมพันธ์ของการรับรู้ด้วยการซ่อน และความสัมพันธ์ของการรับรู้ด้วยการหา ซึ่ง
ความสัมพันธ์ทั้ง2นี้ลักษณะที่นำมาศึกษาในฐานะของการละเล่น และการใช้กับพื้นที่ว่าการซ่อนหานั้น
ให้คุณค่ากับมนุษย์อย่างไร ในทางสถาปัตยกรรมบทความนี้ได้มีการศึกษาและมองการซ่อนหานั้นเป็น
“พื้นที่คู่ตรงข้าม” นั่นเองอาทิเช่น พื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่ส่วนรวม พื้นที่แสงกับพื้นที่เงา พื้นที่
ภายนอกกับพื้นที่ภายใน ดังที่กล่าวมานี้จะเห็นว่ามีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน แต่มีความหมายตรงกัน
ข้าม พื้นที่ระหว่างที่ทำให้เกิดความตรงข้ามจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำมาสู่การรับรู้ของมนุษย์เนื่องจาก
มนุษย์ถือเป็นผู้จุดกึ่งกลางทางการรับรู้ตัวเอง

แนวความคิดในการหาคำตอบเชิงความสัมพันธ์ ระหว่างการซ่อนหา กับงานสถาปัตยกรรม
ได้มีการสร้างสมมุติฐานโดยเปรียบเทียบมุมมองที่แตกต่างกันในสถานการณ์เดียวกันระหว่าง ผู้ซ่อน
กับผู้หา ว่ามุมมองทั้งสองมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมอย่างไร สร้างความสัมพันธ์ซึ่ง
กันและกันจนเป็นเส้นคู่ขนานในเวลาเดียวกันด้วยรูปแบบใด แนวความคิดนี้มีวิธีการตอบคำถามด้วย
รูปแบบการเปรียบเทียบด้วยรูปแบบทางสถาปัตยกรรมดังนี้ 1.รูปแบบ(Type) 2.ผัง(Lay out) 3.พื้นที่
(Space) เพื่อนำผลสรุปของแนวความคิด มาเป็นองค์ความรู้ใหม่ให้กับงานวิจัย

การซ่อนหา ทางงานสถาปัตยกรรมได้ถูกแสดงออกผ่านมุมมองของผู้สร้างงานในการซ่อน
และอนุญาตให้ ปิดบัง หรือ เปิดเผย ในการค้นหา ผ่านมุมมองของผู้หา การทำงานของ 2

ความสัมพันธ์จะทำงานร่วมกันเป็นคู่ขนานกันไปโดยจะไม่สามารถขอความสัมพันธ์ใดได้เมื่อขาดไป ความสมบูรณ์ของนัยยะและการตีความจะถูกบิดเบือนไปได้เช่นกัน

ผลที่ได้จากการศึกษานี้ ทำให้เกิดการตั้งคำถามกับการละเล่น ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้แรกแรก ของมนุษย์ว่ามีผลหรือมีอิทธิพลที่สร้างความสัมพันธ์ และเป็นตัวก่อร่างกระบวนการความคิด ทาง สถาปัตยกรรมอย่างไร หากแต่ การศึกษานี้ยังให้ข้อมูลของประวัติความเป็นมาในรากฐานของ ความคิดเรื่องการช่อนหาและกระบวนการออกแบบที่ส่งผลต่อการตีความของมนุษย์ต่อไป



620220042 : Major (Architecture)

Keyword : HIDE AND SEEK, HIDE, SEEK

MR. TANINRAT TANAPIYARAK : HIDE AND SEEK IN ARCHITECTURE THESIS
ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR PATTANAPAKORN LEELAPRUTE, Ph.D.

This research investigates the relationship between the notion of Hide and Seek and Architecture, in terms of its physical, psychological and symbolic property. It aims to analyze meaning and implication of the concept of Hide and Seek in order to find possible relationships with human perception and action.

In architectural constructs, the creation of space and passages can be closely linked to the concept of Hide and Seek. It is a play that responds to human intuition about both architectural circulation and its relationship to architectural spaces, as well as ways in which human inhabit each and every spaces or rooms.

In order to understand the relationship between the concept of Hide and Seek in architecture, this research will focus on some pairs of opposite architectural concepts. These pairs of opposites are: privacy and publicity, light and shadow, interior and exterior. These interrelated pairs of opposites also create spaces of equilibrium that lead us to understand our own relationship to our surroundings.

The play of Hide and Seek is seen here, as a concept that may eventually shed light on our understanding, perceptions as well as our methods to create spaces and passages that are based on those opposite but related concepts. It will help us understand how basic human instincts can be refined and redefined, then transformed into architecture, which may, in turn, help us create spaces that truly respond to both our physical and psychological requirements.

กิตติกรรมประกาศ

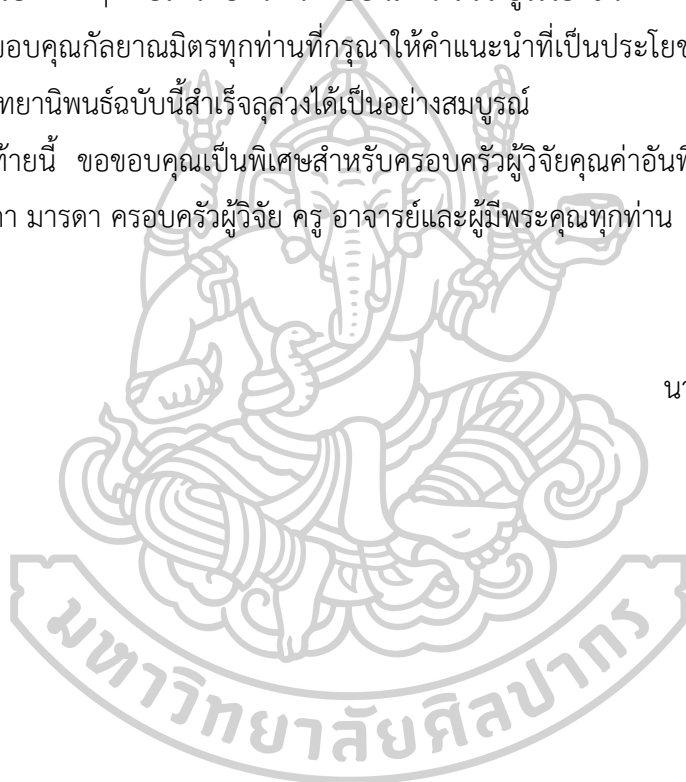
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิศร ศรีเสาวนันทน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ที่ให้คำปรึกษา แนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด จนสำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ประธานคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ต้นข้าว ปาณินท์ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ศาสตราจารย์ ดร.วีระ อินพันทัง ที่กรุณาตรวจสอบ แนะนำการปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่านที่กรุณาให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์และให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณเป็นพิเศษสำหรับครอบครัวผู้วิจัยคุณค่าอันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแต่ บิดา มารดา ครอบครัวผู้วิจัย ครู อาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน

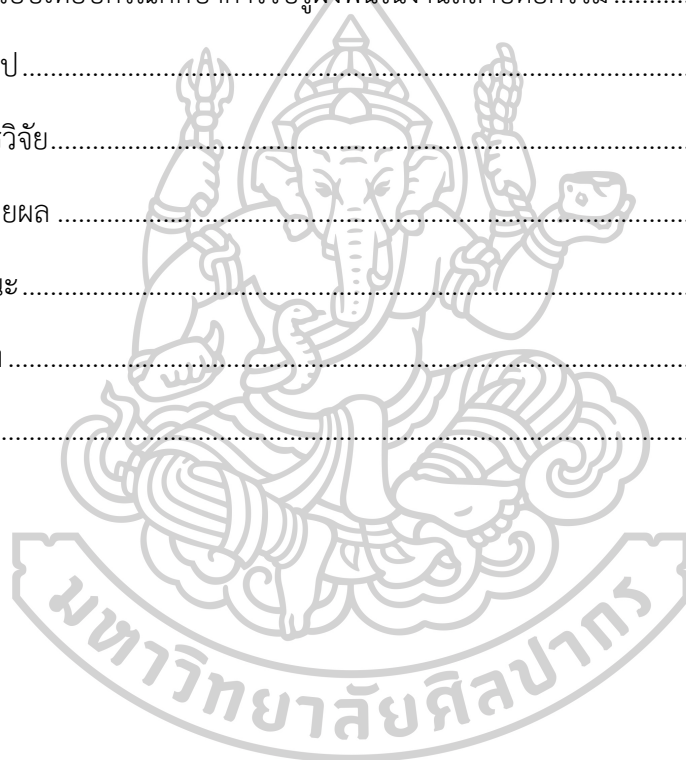
นาย ธนินท์รัฐ ธนาปิยะรักษ์



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ความสำคัญของปัญหาในการวิจัย.....	1
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
3. ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
4. สมมติฐานในการวิจัย.....	2
5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
6. ขั้นตอนและวิธีในการวิจัย.....	3
7. อุปกรณ์และเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับงานวิจัย.....	3
8. แผนงานและระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	4
9. งบประมาณในการวิจัย.....	4
10. เอกสารอ้างอิง/แหล่งข้อมูล.....	5
11. คำที่มีความหมายเฉพาะ.....	5
บทที่ 2 การค้นหา ที่มาและความหมาย.....	6
2.1 ความสำคัญของการค้นหา.....	6
บทที่ 3 ผังพื้นและแนวคิดทางสถาปัตยกรรม ที่มีนัยยะของการค้นหา.....	30

ผังพื้นและแนวคิดทางสถาปัตยกรรมในมุมมองของ ผู้สร้าง(Creator) หรือการซ่อน(Hide)	30
ผังพื้นและแนวคิดทางสถาปัตยกรรมในมุมมองของ ผู้ใช้(User) หรือการหา(Seek)	31
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผังพื้นและพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม	58
4.1 หลักเกณฑ์การคัดเลือกและวิเคราะห์กรณีศึกษา	58
4.2 มุมมองของประเภทอาคารกับรูปแบบผังพื้นทางสถาปัตยกรรม	59
4.3 การวิเคราะห์กรณีศึกษาการรับรู้ผังพื้นในงานสถาปัตยกรรม เจริญการซ่อนหา.....	60
4.4 การเปรียบเทียบกรณีศึกษาการรับรู้ผังพื้นในงานสถาปัตยกรรม	122
บทที่ 5 บทสรุป	163
สรุปผลการวิจัย	163
การอภิปรายผล	165
ข้อเสนอแนะ	167
รายการอ้างอิง	168
ประวัติผู้เขียน	170



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ภาพแผนงานและระยะเวลาในการทำวิจัย.....	4
ตารางที่ 2 แสดงแนวคิดเส้นทางเล่าเรื่องของ เลอ คอร์บูซีเยอร์ (Le Corbusier's narrative path). 46	
ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์รูปแบบการรวมกลุ่ม ของที่พักอาศัย/พื้นที่ส่วนตัว	123
ตารางที่ 4 ตารางวิเคราะห์รูปแบบการรวมกลุ่ม ของที่สาธารณะ/พื้นที่ส่วนรวม.....	123
ตารางที่ 5 ตารางแสดงการเปรียบเทียบการวิเคราะห์ผังพื้นที่ ในระบบตารางและระบบการรวมกลุ่ม ของอาคารประเภทที่พักอาศัย หรือ พื้นที่ส่วนตัว	157
ตารางที่ 6 ตารางแสดงการเปรียบเทียบการวิเคราะห์ผังพื้นที่ ในระบบตารางและระบบการรวมกลุ่ม ของอาคารประเภท สาธารณะ หรือ พื้นที่ส่วนรวม.....	160



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 Children playing hide-and-seek, oil on tinsplate by Friedrich Eduard Meyerheim	7
ภาพที่ 2 Jiwaka Tribes Of Papua New Guine	12
ภาพที่ 3 แสดงลักษณะการพลาจตัวของ Guardianes de la madre tierra.....	13
ภาพที่ 4 ภาพเครื่องปั้นดินเผา บ้านเชียง.....	14
ภาพที่ 5 ลักษณะการสร้างที่พักอาศัยของมนุษย์ยุคหิน Skara Brae Prehistoric Village.....	15
ภาพที่ 6 สภาพเป็นส่วนตัวในความหมายของการแยกตัว.....	18
ภาพที่ 7 แผนผังแสดงการเปรียบเทียบความหมาย ของ Positive /Negative และ Figure / Ground	20
ภาพที่ 8 Crop of the Map of RomeGiambattista Nolli, 1748.....	21
ภาพที่ 9 Robin Evans, "Figures, Doors, Passages" Translations from Drawings to Building	22
ภาพที่ 10 ภาพเขียนจากหนังสือ Translations from Drawings to Building	23
ภาพที่ 11 การแสดงตำแหน่งประตูเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างประตูกับพื้นที่	24
ภาพที่ 12 การแสดงตำแหน่งทางเดินเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างทางเดินกับพื้นที่.....	25
ภาพที่ 13 Basic Internal Street Patterns.....	26
ภาพที่ 14 รูปภาพแสดงความหมายของ การซ่อน(ผู้สร้าง) และการหา(ผู้ใช้).....	28
ภาพที่ 15 รูปภาพแสดงความหมายของ การซ่อน(ผู้สร้าง) และการหา(ผู้ใช้).....	28
ภาพที่ 16 การรวมกลุ่มที่วางรูปแบบรวมศูนย์ (Centralized).....	32
ภาพที่ 17 การรวมกลุ่มที่วางรูปแบบเส้น (Linear).....	33
ภาพที่ 18 การรวมกลุ่มที่วางรูปแบบกระจาย (Radial)	34
ภาพที่ 19 การรวมกลุ่มที่วางรูปแบบการจัดรวมกลุ่ม (Cluster).....	34

ภาพที่ 20 การรวมกลุ่มที่ว่างรูปแบบตาราง (Grid).....	35
ภาพที่ 21 การแสดงจุดสำคัญของผังในระบบ การรวมกลุ่มที่ว่างแบบเส้น (Linear).....	36
ภาพที่ 22 การแสดงจุดสำคัญของผังในระบบ การรวมกลุ่มที่ว่างแบบรวมศูนย์ (Centralized).....	36
ภาพที่ 23 การแสดงจุดสำคัญของผังในระบบ การรวมกลุ่มที่ว่างแบบกระจาย (Radial)	36
ภาพที่ 24 การแสดงจุดสำคัญของผังในระบบ การรวมกลุ่มที่ว่างแบบการจัดรวมกลุ่ม (Cluster)....	37
ภาพที่ 25 การแสดงจุดสำคัญของผังในระบบ การรวมกลุ่มที่ว่างรูปแบบตาราง (Grid).....	37
ภาพที่ 26 ผังภาพแสดงการลำดับความสัมพันธ์ในเชิงหัวข้อวิเคราะห์ ระบบผังพื้นที่งานสถาปัตยกรรม	38
ภาพที่ 27 แสดงการเปรียบเทียบความหมายของการรวมกลุ่ม และ คำสำคัญที่นำไปสู่การวิจัย.....	39
ภาพที่ 28 แบบจำลองแสดงให้เห็นรูปทรงเรขาคณิตและระบบของที่ว่าง (Negative space) ซึ่งถูกแยกออกจากเปลือก(Shell) ของ ลุยจิ โมเรตตี.....	41
ภาพที่ 29 แบบจำลองแสดงให้เห็นรูปทรงเรขาคณิตและระบบของที่ว่าง (Negative space) ซึ่งถูกแยกออกจากเปลือก(Shell) ของ ลุยจิ โมเรตตี.....	42
ภาพที่ 30 ภาพวาดจากหนังสือ The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses.....	44
ภาพที่ 31 เทียบแนวความคิด และ ความรู้สึกต่อลำดับการรับรู้ในงานของ เลอ คอร์บูซีเยร์.....	45
ภาพที่ 32 แผนผังองค์ประกอบการรับรู้ของการชอนและการหา.....	48
ภาพที่ 33 รูปแบบการแสดงผลลำดับ เทียบกับผังพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม Space Syntax, Theory and Techniques.....	49
ภาพที่ 34 แสดงการปิดล้อมพื้นที่ภายนอกด้วยพื้นที่ภายใน.....	50
ภาพที่ 35 แผนแสดงแนวคิดและ องค์ประกอบการปะติปะต่อ.....	51
ภาพที่ 36 การถ่ายภาพแบบขยายและนำมาจัดเรียงใหม่ของ Thomas kliner	53
ภาพที่ 37 ภาพการศึกษาผังพื้นที่เทียบกับทัศนียภาพ Montage Architecture.....	54
ภาพที่ 38 แสดงลำดับการรับรู้แนวคิดทางสถาปัตยกรรม.....	54
ภาพที่ 39 แสดงแนวคิดเพื่อสรุปการรับรู้ของผู้ชอนและผู้หา.....	55
ภาพที่ 40 แสดงผลสรุปเชื่อมโยงของการศึกษา การรวมกลุ่ม และ พฤติกรรมการใช้งาน	56

ภาพที่ 41	แผนผังแสดงกรอบขององค์ความรู้ในการวิจัย	56
ภาพที่ 42	ผังพื้นแสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง house N / Sou Fujimoto.....	61
ภาพที่ 43	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายใน house N / Sou Fujimoto	62
ภาพที่ 44	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	63
ภาพที่ 45	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	63
ภาพที่ 46	ผังพื้นแสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง H House / Felipe Assadi's linear	66
ภาพที่ 47	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก H House / Felipe Assadi's linear	67
ภาพที่ 48	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	68
ภาพที่ 49	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	68
ภาพที่ 50	ผังพื้นแสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Casa Kaufmann / Richard Neutra....	71
ภาพที่ 51	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน Casa Kaufmann / Richard Neutra	71
ภาพที่ 52	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	72
ภาพที่ 53	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	72
ภาพที่ 54	ผังพื้นแสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง house no11/ bawa architects	75
ภาพที่ 55	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน house no11/ bawa architects	76
ภาพที่ 56	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	77
ภาพที่ 57	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	77
ภาพที่ 58	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์	78
ภาพที่ 59	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์	78
ภาพที่ 60	ผังพื้นแสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Stone Houses	83
ภาพที่ 61	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งาน ภายใน Stone Houses	84
ภาพที่ 62	ผังการลำดับการใช้งานและบทวิเคราะห์.....	85
ภาพที่ 63	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	85
ภาพที่ 64	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	86

ภาพที่ 65	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	86
ภาพที่ 66	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	87
ภาพที่ 67	ผังพื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Trenton Bath House.....	91
ภาพที่ 68	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งาน ภายใน ภายนอก Trenton Bath House	92
ภาพที่ 69	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์	93
ภาพที่ 70	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์	93
ภาพที่ 71	พื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง SANAA's Grace Farms Wins the 2014-2015 Mies Crown Hall Americas Prize	96
ภาพที่ 72	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน SANAA's Grace Farms Wins the 2014-2015 Mies Crown Hall Americas Prize	97
ภาพที่ 73	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	98
ภาพที่ 74	ผังการลำดับการใช้งานและการเข้าถึง และบทวิเคราะห์	98
ภาพที่ 75	พื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Serlachius museum gösta	102
ภาพที่ 76	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน Serlachius museum gösta	103
ภาพที่ 77	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	104
ภาพที่ 78	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์.....	104
ภาพที่ 79	พื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Children's Center for Psychiatric Rehabilitation.....	107
ภาพที่ 80	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน Children's Center for Psychiatric Rehabilitation.....	108
ภาพที่ 81	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์	109
ภาพที่ 82	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์	109
ภาพที่ 83	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์	110
ภาพที่ 84	ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์	110

ภาพที่ 85	พื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง 21st Century Museum of Contemporary ArtKanazawa	114
ภาพที่ 86	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน 21st Century Museum of Contemporary ArtKanazawa	115
ภาพที่ 87	ผังแสดงขอบเขตการใช้พื้นที่ และบทวิเคราะห์	116
ภาพที่ 88	ผังพื้นที่เชิงบวกและเชิงลบ และบทวิเคราะห์.....	116
ภาพที่ 89	ผังการลำดับการใช้งาน ทางสัญจร และบทวิเคราะห์	117
ภาพที่ 90	ผังการลำดับการใช้งาน แสดงจุดตัดสายตาและบทวิเคราะห์.....	117
ภาพที่ 91	ผังพื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง house no11/ bawa architect	125
ภาพที่ 92	ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน house no11/ bawa architects	126
ภาพที่ 93	ผังพื้นที่และบทวิเคราะห์ แสดงการใช้งานและลำดับการเข้าถึง	127
ภาพที่ 94	ผังพื้นที่แสดงการแบ่งพื้นที่ใช้งานและการปิดล้อมพื้นที่	128
ภาพที่ 95	สรุปวิเคราะห์แนวทางกรณีศึกษา.....	129
ภาพที่ 96	ผังพื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Stone Houses	130
ภาพที่ 97	รูปทัศนียภาพภายในแสดงถึงการทำซ้ำของพื้นที่.....	131
ภาพที่ 98	รูปทัศนียภาพภายในแสดงการจัดวางบันได และ ทางสัญจร.....	132
ภาพที่ 99	ผังแสดงการวิเคราะห์ ตำแหน่งสำคัญของพื้นที่.....	133
ภาพที่ 100	สรุปวิเคราะห์แนวทางกรณีศึกษา	134
ภาพที่ 101	ตำแหน่งสำคัญของผังพื้นที่ การเข้าถึง และจุดตัดสายตา.....	135
ภาพที่ 102	สรุปวิเคราะห์แนวทางกรณีศึกษา	136
ภาพที่ 103	ผังพื้นที่และบทวิเคราะห์ แสดงการใช้งานและลำดับการเข้าถึง.....	137
ภาพที่ 104	ทัศนียภาพภายในแสดงจุดเชื่อมต่อและจุดตัดสายตา.....	138
ภาพที่ 105	ทัศนียภาพภายนอกแสดงการปิดตัวองอาคารที่ได้รับผลกระทบจากผังพื้นที่.....	139
ภาพที่ 106	ผังแสดงพื้นที่เชิงบวกและเชิงลบ.....	140

ภาพที่ 107	ผังแสดงการเข้าถึงจากภายนอก	141
ภาพที่ 108	ผังแสดงพื้นที่เชิงบวกและเชิงลบ ขอบเขตการปิดล้อม และตำแหน่งสำคัญ	142
ภาพที่ 109	ตำแหน่งสำคัญของผังพื้นที่ การเข้าถึง และจุดตัดสายตา กับบทวิเคราะห์	143
ภาพที่ 110	สรุปวิเคราะห์แนวทางกรณีศึกษา	144
ภาพที่ 111	ผังพื้นที่และบทวิเคราะห์ แสดงการใช้งานและลำดับการเข้าถึง	145
ภาพที่ 112	รูปทัศนียภาพภายในและภายนอก	146
ภาพที่ 113	ผังการแยกหนวยการใช้งานของผังรวม	147
ภาพที่ 114	แผนที่อาคารและผังบอกส่วนกำหนดของการเข้าถึง	148
ภาพที่ 115	ผังแสดงพื้นที่ภายในและภายนอก	149
ภาพที่ 116	ผังแสดงทางสัญจรภายในอาคาร	150
ภาพที่ 117	ผังแสดงขอบเขตและพื้นที่ใช้งานภายในภายนอก	151
ภาพที่ 118	ผังแสดงพื้นที่เชิงบวกและเชิงลบ	152
ภาพที่ 119	ผังแสดงทิศทางการเดิน และ จุดตัดสายตา	153
ภาพที่ 120	ผังการใช้งานพื้นที่และบทวิเคราะห์	154
ภาพที่ 121	ตำแหน่งสำคัญของผังพื้นที่ การเข้าถึง และจุดตัดสายตา กับบทวิเคราะห์	155
ภาพที่ 122	สรุปวิเคราะห์แนวทางกรณีศึกษา	156

บทที่ 1

บทนำ

1.ความสำคัญของปัญหาในการวิจัย

ซ่อนหา หากจะให้นึกถึงคำคำนี้ ทุกคนคงนึกถึง การละเล่น หรืออาจจะมีการเรียกที่แตกต่าง กันออกไป เช่น ซ่อนแอบ โป้งแปะ หรือบางประเทศเรียก hide and seek ทำให้เห็นได้ชัดว่า การละเล่นประเภทนี้มีความเป็นสากลและเป็นที่ยอมรับของคนทั้งโลกหากแต่ ชื่อเรียกที่เปลี่ยนไปกติกา การใช้พื้นที่ที่แตกต่างกันออกไปตาม ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ รวมไปถึงวัฒนธรรมความเชื่อของบริบท นั้น

การละเล่นชนิดนี้มองเพียงผิวเผินอาจจะเป็นเพียงแค่การเล่นของเด็ก แต่หากนำมาวิเคราะห์ เชิงกายภาพ และ จิตวิทยาแล้วเป็นเรื่องที่น่าสนใจว่าผู้เล่นมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การเล่นมาใน รูปแบบไหน เริ่มตั้งแต่ค้นหาพื้นที่ที่ผู้เล่นคนอื่น ค้นหาพื้นที่หลบซ่อน เพื่อสร้างพื้นที่ที่ทำให้ตนรู้สึก ปลอดภัยจากการถูกค้นหา สามารถอ่านความคิดของผู้เล่นคนอื่น ๆ ด้วย ทั้งยังสามารถถลึงไปถึงเวลา สถานที่ ภูมิอากาศ ว่าส่งผลต่อการเล่นในครั้งนั้นๆอย่างไร

หากนำมาวิเคราะห์โดยเครื่องมือทางความคิดที่เรียกว่า สถาปัตยกรรม แล้ว การเล่นซ่อนหา ก็เหมือนการสร้างพื้นที่ส่วนตัวในพื้นที่ส่วนรวม สร้างความปลอดภัยโดยการคิดและค้นหาพื้นที่ส่วนตัว ของผู้เล่น จึงเป็นเหตุผลที่การวิจัยนี้จะสร้างรูปแบบพื้นที่ที่ช่วยให้มนุษย์สามารถใช้งานพื้นที่ส่วนตัวได้ ตามความต้องการ รวมถึงทำให้เหตุผลที่ว่ามนุษย์เราถูกฝึกฝนให้เรานั้นดำรงชีวิต สร้างพื้นที่ของตัวเอง ค้นหาพื้นที่ส่วนตัว ตั้งแต่ยังเด็กโดยผ่านกระบวนการที่เรียกว่า “ซ่อนหา”

หัวข้อวิจัยนี้จึงเป็นการตั้งคำถามจากการเล่น ซ่อนหา ว่าตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันส่งผลต่อการ สร้างพื้นที่ใช้งานหรือพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมแบบใดรูปแบบการเล่น การเคลื่อนที่ การวิเคราะห์เชิง ร่างกาย นำไปสู่การมีพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่ส่วนรวมแบบใด หากแต่การวิจัยเรื่องนี้อาจจะสามารถ นำไปถึงการค้นหาความเป็นตัวตนของมนุษย์ ลดปัญหาการหมดพลังงานด้านจิตใจและร่างกายต่อการ ใช้ชีวิต สร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิตต่อไปด้วยการศึกษาที่เรียกว่าการวิจัย และ เครื่องมือที่ เรียกว่า “สถาปัตยกรรม”

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษากระบวนการทางจิตวิทยาการรับรู้ของการค้นหา ทางพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมระหว่างผู้ช้อนและผู้หา
2. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นช้อนหาและกระบวนการออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม

3. ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของเนื้อหา

- 3.1.1 ศึกษากระบวนการรับรู้ของพื้นที่ที่มีอยู่ในการค้นหา
- 3.1.2 ทำการทดลองและศึกษาเชิงเปรียบเทียบงานสถาปัตยกรรมกับนัยยะของการเล่นช้อนหา
- 3.1.3 พัฒนาแนวความคิดสู่ทฤษฎีในงานสถาปัตยกรรม ให้ได้มาซึ่งรูปแบบแนวความคิดในงานสถาปัตยกรรมที่ส่งผลต่อการสร้างพื้นที่ การรับรู้ ของการค้นหาในงานสถาปัตยกรรม

3.2 ขอบเขตของพื้นที่

- 3.2.1 ศึกษาพื้นที่ที่เป็น พื้นที่สาธารณะเพื่อค้นหาและเรียนรู้การใช้พื้นที่ส่วนตัว การสร้างขอบเขต หรือ การค้นหาพื้นที่ส่วนตัวพื้นที่สาธารณะ
- 3.2.2 ศึกษาสถาปัตยกรรมที่มีรูปแบบแนวคิด ภายใต้เงื่อนไข การค้นหาในงานสถาปัตยกรรม

4. สมมติฐานในการวิจัย

สมมติฐานด้านการเล่นช้อนหานี้มาอ้างอิงกับองค์ประกอบของงานสถาปัตยกรรมจะเห็นความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงระหว่างการเล่นและการสร้างพื้นที่ได้อย่างแนบเนียนโดยที่มนุษย์จะรับรู้ว่ามีความเป็นไปได้ที่จะมีการเชื่อมโยงระหว่างการสร้างพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมกับการเล่นช้อนหาอยู่

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. งานวิจัยนี้สามารถนำองค์ความรู้ไปสร้างงานสถาปัตยกรรมสำหรับส่งเสริมวัฒนธรรมด้านการละเล่น ตามแม่บทการเรียนรู้ของกระทรวงวัฒนธรรมเพื่อรักษาไว้ซึ่งการละเล่น ช้อนหา ที่สากรู้จักกันเป็นอย่างดี โดยยังสามารถนำกระบวนการเรียนรู้ไปใช้ในการให้ความรู้และประโยชน์ที่ได้รับจากการช้อนหาอีกด้วย

2. งานวิจัยนี้เป็นการสร้างวิธีการใหม่ ในการออกแบบสถาปัตยกรรมและการอ่านความคิดของผู้ออกแบบในมุมมองใหม่

6. ขั้นตอนและวิธีในการวิจัย

งานวิจัยขั้นนี้เริ่มจากการค้นคว้า หาข้อมูลจากสื่อประเภท บทวิเคราะห์ บทความ หนังสือ สื่ออินเทอร์เน็ต และยังรวมไปถึงวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาพัฒนาแนวความคิดภายใต้เงื่อนไขของ การค้นหาในงานสถาปัตยกรรม

6.1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูลทั้ง แนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยต่างๆ ที่มาความเกี่ยวข้องกับการวิจัยรวมถึงประสบการณ์ของผู้วิจัยเอง

6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลศึกษาแนวคิดที่ ศึกษาความหมายของหลักการของการค้นหาในงานสถาปัตยกรรมเพื่อทราบองค์ประกอบในงานสถาปัตยกรรมที่ส่งผล จากการค้นหา

6.3 การสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เหล่านั้น เพื่อให้ได้ความหมายและความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้นตลอดจนการรวบรวมแล้วจัดเก็บข้อมูล

6.4 สรุปและเสนอข้อเสนอแนะจากข้อมูลที่ได้ศึกษาวิจัย เปรียบเทียบตามทฤษฎีเพื่อสรุปผลของการศึกษาวิจัยในรูปแบบ ข้อมูลวิเคราะห์ หุ่นจำลอง และเอกสารวิทยานิพนธ์

7. อุปกรณ์และเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับงานวิจัย

อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยจะใช้ในเชิงการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำข้อมูลนั้นๆ มาจัดระเบียบทางความคิดเพื่อตอบปัญหาของงานวิจัยให้ได้มาซึ่งผลสรุปโดยมีดังนี้

7.1 คอมพิวเตอร์

7.2 เครื่องพิมพ์เอกสาร

7.3 โปรแกรมในการทำงานวิจัยแบ่งเป็น

7.3.1 โปรแกรมทางด้านเอกสารและข้อมูล เช่น microsoft office

7.3.2 โปรแกรมที่ใช้ในเชิงวิเคราะห์และทำข้อมูลภาพ เช่น sketchup , adobe photoshop

7.4 กล้องถ่ายภาพ

8. แผนงานและระยะเวลาในการดำเนินงาน

	มกราคม 2563	กุมภาพันธ์ 2563	มีนาคม 2563	เมษายน 2563	พฤษภาคม 2563	มิถุนายน 2563	กรกฎาคม 2563	สิงหาคม 2563
ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลวิจัย								
เก็บข้อมูลเชิงลึกในสถานประกอบการที่สนใจ								
วิเคราะห์ข้อมูลและจัดระเบียบข้อมูล								
สัมภาษณ์ข้อมูล และ ทำการถอดถอดบทเรียนจากสถานประกอบการ								
สรุปผลการวิจัย								
จัดทำรายงานวิจัย								

ตารางที่ 1 ภาพแผนงานและระยะเวลาในการทำวิจัย

ระยะเวลาในการดำเนินงานเพื่อรวบรวมข้อมูลและสรุปผลวิจัยทั้งหมดประมาณ 6-8 เดือน โดยมีแผนงานดังนี้

9. งบประมาณในการวิจัย

งบประมาณในการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น

- 9.1.1 งบใช้สอย ค่าเดินทางศึกษาดูงาน
- 9.1.2 งบค่าวัสดุ
- 9.1.3 งบค่าตอบแทน



10. เอกสารอ้างอิง/แหล่งข้อมูล

การศึกษาค้นคว้า หาข้อมูลจากสื่อต่างๆที่เป็นประโยชน์ เพื่อสรุปเปรียบเทียบทฤษฎีภายใต้เงื่อนไข การสอนหาในงานสถาปัตยกรรม

- 10.1 หนังสือหรือตำราทางด้านวิชาการ
- 10.2 งานวิจัยหรือวิทยานิพนธ์
- 10.3 ผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ นำไปสู่การทดลองด้วยวิธีการต่างๆ
- 10.4 บทความ
- 10.5 อื่นๆ

11. คำที่มีความหมายเฉพาะ

ซ่อนหา : การเล่นชนิดหนึ่งของเด็ก ฝ่ายหนึ่งซ่อนฝ่ายหนึ่งหา.

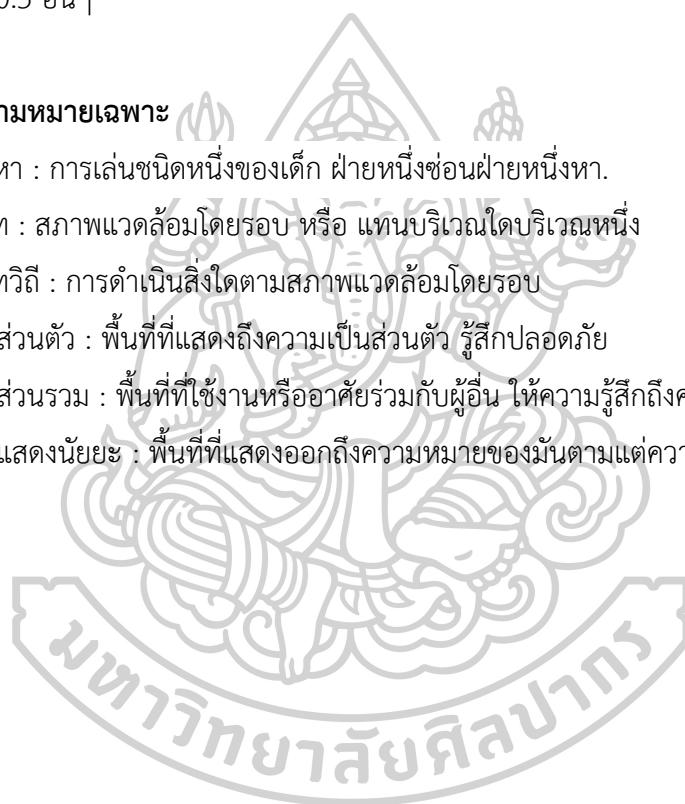
บริบท : สภาพแวดล้อมโดยรอบ หรือ แทนบริเวณใดบริเวณหนึ่ง

บริบทวิถี : การดำเนินสิ่งใดตามสภาพแวดล้อมโดยรอบ

พื้นที่ส่วนตัว : พื้นที่ที่แสดงถึงความเป็นส่วนตัว รู้สึกปลอดภัย

พื้นที่ส่วนรวม : พื้นที่ที่ใช้งานหรืออาศัยร่วมกับผู้อื่น ให้ความรู้สึกถึงความเป็นสาธารณะ

พื้นที่แสดงนัยยะ : พื้นที่ที่แสดงออกถึงความหมายของมันตามแต่ความหมายของผู้ใช้กำหนด



บทที่ 2

การซ่อนหา ที่มาและความหมาย

2.1 ความสำคัญของการซ่อนหา

การซ่อนหา การเล่นเกมประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมและเกิดขึ้นมาตั้งแต่อดีต โดยการละเล่นนี้มีการเล่นบนเงื่อนไขของพื้นที่ ทั้งระบบของการซ่อนและการหา ซึ่งนำไปสู่การศึกษารากฐานทางความคิดในเรื่องของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม ในสมัยกรีกโบราณได้มีการให้คำจำกัดความของการเล่นซ่อนหาไว้ ในเชิงของ สถานที่ จำนวนคนเล่น รูปแบบการเล่น และวิธีการเล่น

1. สถานที่เริ่มต้นจากการกำหนดขอบเขตของการเล่นซ่อนหา หรือการค้นหาพื้นที่ย่อยในขอบเขตที่มีการตกลงร่วมกันซึ่งปัจจัยของสถานที่นี้ส่งผลมาจากจำนวนของผู้เล่น ทั้ง 2 ฝ่าย

2.1.1 ประวัติการซ่อนหา

การเล่นซ่อนหา มีชื่อเรียกที่แตกต่างกันตามแต่ละพื้นที่ แต่ละประเทศ และท้องถิ่น เช่น ในประเทศไทย จะเรียกว่า ซ่อนหา หรือ โป่งแปะ เป็นส่วนใหญ่ โดยชื่อเรียกนี้เกิดจากการนิยามตามลักษณะของการเล่น ซึ่งมีการหลบซ่อน และการตามหา ในต่างประเทศนิยมใช้ชื่อในการเล่นซ่อนหาว่า hide and seek จากการศึกษาข้อมูลในอดีตพบว่า การซ่อนหา การเล่นเกมประเภทนี้ได้มีข้อมูลอ้างอิงกล่าวถึงตั้งแต่ยุคกรีกโบราณ โดยนักปรัชญาชาวกรีก julius Pollux¹ ได้กล่าวถึงการละเล่นประเภทนี้เอาไว้ว่า การละเล่นนี้จะมีการแบ่งฝ่ายให้ผู้เล่นเป็นสองฝ่ายโดยจะมี ฝ่ายผู้ซ่อน และฝ่ายผู้หา ทั้งสองฝ่ายนี้ จะทำการเลือกพื้นที่ที่ทำการเล่นและกำหนดขอบเขตของการเล่น หรืออาจจะมีกติกาพิเศษตามแต่ตกลง ทั้งการละเล่นประเภทนี้ยังเรียกว่า hide and seek หรือ kryfto.อีกด้วย

¹ julius Pollux. (flourished 2nd century AD, Naukratis, Egypt): <https://www.britannica.com/topic/hide-and-seek-game#ref>:



ภาพที่ 1 Children playing hide-and-seek, oil on tinplate by Friedrich Eduard Meyerheim

ที่มา : <https://www.britannica.com/topic/hide-and-seek-game>

ทั้งนี้การเรียกชื่อที่แตกต่างกันตามแต่ละพื้นที่นั้น ไม่ได้ส่งผลต่อวิธีการเล่นหรือกติกา วิธีการเล่นยังคงมีลักษณะที่เหมือนกัน การศึกษาในครั้งนี้จึงค้นพบว่าพื้นฐานของการเล่นเป็นพื้นฐานที่มีค่าคงที่ซึ่งสามารถนำมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบตามวิธีการเล่นหรือกติกาให้เป็นตัวนำไปสู่ผลการศึกษาในครั้งนี้ได้ โดยวิธีการเล่นหรือกติกามีดังต่อไปนี้

กติกา

1. ผู้ที่เป็นคนหาสามารถ โป่ง คนที่ตนเห็นในระยะไกลได้
2. ผู้ที่ถูกพบคนแรกต้องเป็นผู้หาแทน
3. ผู้หาจะต้องหาผู้ซ่อนให้ได้ครบทุกคน
4. หากผู้ซ่อนคนใดที่ผู้หายังหาไม่พบ เข้ามาแตะตัวผู้หาพร้อมกับร้องว่า แป๊ะ ผู้หาต้องเป็นต่ออีกรอบหนึ่ง
5. ต้องกำหนดเขตการซ่อนเพื่อจะหาได้ง่าย

วิธีการเล่น หากมีพื้นที่กว้างมากก่อนการเล่นผู้เล่นทั้งหมดอาจตกลงกันก่อนว่า ห้ามซ่อนเกินเขตที่กำหนด ผู้ใดออกไปซ่อนนอกเขตถือว่าผิดกติกาจะต้องเป็นผู้หาแทน เมื่อตกลงได้แล้วถึงดำเนินการเลือกผู้ที่จะเป็นผู้หาคนหนึ่ง ตามวิธีการแบ่งกลุ่มและจัดลำดับการเล่น แล้วจึงเริ่มเล่น ผู้หาต้องปิดตา โดยใช้มือปิดหรือหันหน้าเข้าหาเสา ต้นไม้ ฯลฯ บางครั้งผู้หาอาจนับเลขไปด้วยเพื่อเป็นการให้เวลาแก่ผู้ซ่อน และผู้ที่ไปซ่อนอาจร้องว่า “ปิดตาไม่มีต สาระพิษเข้าตา พ่อแม่ทำนาได้ข้าวเม็ดเดียว” เมื่อคะเนว่าผู้ซ่อนหาที่ซ่อนได้หมดแล้ว จึงถามว่า เอาหรือยังผู้ซ่อนจะตอบว่า เอาละ ผู้หาจึงเปิดตาแล้วออกหาผู้ซ่อนตามจุดต่าง ๆ ที่คาดว่าต้องมีผู้ไปซ่อน เมื่อพบผู้ซ่อนคนใดจะต้องพูดว่า โป่ง. (ชื่อผู้พบ). ผู้นั้นจะออกมาจากที่ซ่อนผู้หาต้องหาผู้ซ่อนต่อไปจนครบหมดทุกคนขณะหาถ้ามีผู้ซ่อนคนใดวิ่ง

เข้ามาแตะตัวผู้หาแล้วร้องว่า แปะผู้หาต้องเป็นอีกรอบหนึ่ง แต่ถ้าหาผู้ซ่อนได้ครบทุกคนผู้ถูกพบคนแรกต้องเป็นผู้หาแทน

การละเล่นนี้ให้อะไรกับมนุษย์หรือมีความสัมพันธ์ในเชิงใดบ้าง สิ่งนี้อาจจะเป็นคำถามหลักในงานวิจัยชิ้นนี้และนำไปสู่การศึกษาข้อมูล โดยมีการแบ่งลักษณะความสัมพันธ์เพื่อใช้ในการรวบรวมข้อมูลดังนี้ 1. ลักษณะทางกายภาพ 2. ลักษณะทางจิตวิทยา 3. ลักษณะเชิงนัยยะหรือสัญลักษณ์ โดยลักษณะทั้งหมดนี้จะถูกนำไปใช้หาข้อมูลทั้งของมนุษย์ และ สถาปัตยกรรม

2.1.2 องค์ประกอบของการซ่อนหา

“สถาปัตยกรรมกับการซ่อนหา” มีความหมายหลากหลายแล้วแต่การตีความ ในบทความนี้จะกล่าวถึงความหมายของการเล่นซ่อนหาที่ส่งผลต่อการใช้พื้นที่ ในรูปแบบของวิธีการเล่นมาเปรียบเทียบ วิเคราะห์ และหาที่มาของการเกิดแนวคิดของสถาปัตยกรรม โดยเริ่มจากการตีความหาความหมาย ของการซ่อนและการหา

การซ่อนหา หรือ ซ่อนหา เกิดจากคำสองคำมารวมกัน คือว่า “ซ่อน” และคำว่า “หา” ซึ่งคำทั้งสองเป็นคำกริยาที่มีความหมายในทางตรงข้ามกันแต่แฝงไว้ซึ่งความต่อเนื่องหรืออยู่ในเหตุการณ์เดียวกันจนกลายเป็นความหมายในเชิงคู่ขนาน เมื่อมองในมุมมองที่นอกเหนือจากการละเล่น การซ่อนหา ก็คือการให้ความสำคัญต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ให้เงื่อนไขทั้งต้องการที่จะ ปกปิด และต้องการที่จะเปิดเผย บทความนี้จะทำการศึกษาแยกย่อยในลักษณะและการให้นิยามคือ

การซ่อน หรือ ซ่อน

ความหมายของคำเป็นคำกริยา โดยแบ่งนิยามได้ว่า แอบ, แอบแฝง, ปิดบัง, หลบไว้ในที่ลับตา, แอบไว้ไม่ให้เห็น ซึ่งคำกริยาดังกล่าวมีนัยยะจากการที่ผู้กระทำหรือมนุษย์ต้องการจะกระทำในสถานการณ์นั้นให้มีเงื่อนไขของการให้ความสำคัญต่อสิ่งนั้น ด้วยวิธีการเก็บรักษา ปิดบัง หรือวิธีต่างๆ ทั้ง สิ่งของ พื้นที่ กระทั่งตนเอง

การซ่อนในฐานะของการละเล่น “ซ่อนหา” เปรียบได้กับการออกค้นหาพื้นที่ ที่ผู้เล่นต้องการจะนำตนเองไปอยู่ในที่ที่นั้นด้วยความประสงค์ที่จะทำการปิดบังตนเองและพื้นที่หลบซ่อนไม่ให้ผู้อื่นได้มองเห็นเพื่อรักษาสภาพความเป็นส่วนตัวของตนให้รู้สึกถึงความปลอดภัยจากการถูกค้นหาทางสายตาหรือการมองเห็น

การหา หรือ หา

ความหมายของคำเป็นคำกริยา โดยแบ่งนิยามได้ว่า ค้น, สืบ, เสาะ, แสวง, ใช้ควบกันว่า ค้นหา, สืบหา, เสาะหาแสวงหา ซึ่งคำกริยาดังกล่าวมีนัยยะจากการที่ผู้กระทำหรือมนุษย์ต้องการจะกระทำในสถานการณ์นั้นให้มีเงื่อนไขของการค้นหา หรือการต้องการพบเจอสิ่งนั้น ด้วยวิธีการสังเกต เปิดเผย หรือวิธีต่างๆทั้ง สิ่งของ พื้นที่ กระทั่งตนเอง

การหาในฐานะของการละเล่น “ซ่อนหา” เปรียบได้กับการออกค้นหาพื้นที่ ที่ผู้เล่นอื่นซ่อนไว้เพื่อต้องการจะนำตนเองไปพบเจอในที่ที่นั้นด้วยความประสงค์ที่จะทำการ เปิดเผยตนเองและพื้นที่หลบเพื่อบุกรุกสภาพความเป็นส่วนตัวของผู้ซ่อนโดยการค้นจะจะมีการอ่านสถานการณ์ การคิดของผู้ซ่อนเช่นกันควบคู่กันไปเป็นเส้นขนาน

การหา การค้นหาพื้นที่เปรียบกับการค้นพบขอบเขตพื้นที่ที่ผู้อื่นซ่อนไว้ด้วยระบบการคิด วิเคราะห์หาความเป็นไปได้ที่ตั้งอยู่ของพื้นที่นั้นจากสถานะสถานการณ์ในตอนนั้นผสมกับกายภาพของพื้นที่รวมถึงสิ่งเราต่างๆไม่ว่าจะเป็น แสง เงา ระดับการมองเห็น ทิศทางของการเดิน หรือการได้ยิน เสียงที่แปลกลบลงไปในอดีตมนุษย์ใช้วิธีการหา กับการดำเนินชีวิตหลากหลายรูปแบบโดยเฉพาะการ ดำรงชีวิต การออกล่าสัตว์ การหาแหล่งที่อยู่อาศัยมีการแกะรอยจากกลิ่น รอยเท้าเหมือนเป็นการมองหาความเป็นไปได้ของถิ่นที่และที่มากไปกว่านั้นสามารถมองลึกไปถึงอุปนิสัยของสัตว์เพื่อที่จะค้นหา มันโดยรู้ว่าสิ่งที่ค้นหาชอบหรือไม่ชอบสิ่งใด

หากย้อนมองในมุมมองของการให้ในงานสถาปัตยกรรมที่ชัดเจนที่สุดคงหนีไม่พ้น มุมมองของผู้ใช้งาน(User)ไม่ว่าจะเป็นในอาคารส่วนตัวหรืออาคารสาธารณะ การหา นี้มีจุดมุ่งหมาย ในการใช้งานและการเข้าถึงพื้นที่นั้นๆทิศทางที่ผู้สร้างต้องการเปิดเผยหากแต่บางส่วนที่มีความสำคัญ โดยไม่จำเป็นต้องให้ผู้ใช้งานเห็นผู้สร้างก็จะเลือกปกปิด หากเป็นสิ่งที่ผู้สร้างซ่อนไว้เพื่อเป็นแรงดึงดูด ในการใช้งานผู้สร้างก็จะเปิดเผยให้กับผู้ใช้งานได้รับรู้และเห็นนั่นเอง

2.1.3 ความสัมพันธ์ของมนุษย์และการซ่อนหาในงานสถาปัตยกรรม

ความต้องการพื้นฐาน เป็นปัจจัยที่สำคัญมากอย่างหนึ่งของความแตกต่างระหว่าง ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์เป็นสัญชาตญาณที่ติดตัวมนุษย์มาแต่กำเนิดมีอยู่ 5 ขั้นตอน เริ่มจากต่ำสุด ไปสูงสุด โดยที่มนุษย์จำเป็นต้องได้รับการตอบสนองความต้องการขั้นต่ำสุดจนเป็นที่พอใจก่อนที่ ความต้องการขั้นสูงความต้องการของมนุษย์แต่ละคนจะแตกต่างกันไป และพฤติกรรมหนึ่งก็สามารถ ตอบสนองความต้องการหลายๆอย่างได้ในเวลาเดียวกัน

พื้นที่ของการเล่นซ่อนหาจะเปรียบได้กับการสร้างขอบเขต โดยผู้ที่ค้นหาพื้นที่เพื่อซ่อน จะเป็นคนกำหนดขอบเขตของสถานการณ์ การซ่อน นั้นๆเอง ตามแต่วิธีการ เช่น การปลีกตัว(Hide Out) การรักษาระยะห่างจากการพบเจอ ซึ่งเป็นกลไกทางความรู้สึกถึงอันตรายจากสิ่งนั้น มนุษย์จะ นำตัวเองออกห่างจากสถานการณ์เพื่อความปลอดภัยทางความรู้สึกของตนเอง การดำรงชีวิตของ มนุษย์ บนความคิดที่ว่า การตอบสนองต่อแรงจูงใจจะเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเบื้องหลังของมนุษย์ โดย บอกถึง ลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ ซึ่งความปลอดภัยเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องการมากรองจากความ ต้องการทางด้านกายภาพ การซ่อนจึงมีนัยยะทั้งทางกายภาพ และสังคมซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต ของมนุษย์หากมองเชิงจิตวิทยาการสร้างความปลอดภัยไม่ได้มีความหมายในทางเดียวแต่ยังแสดงถึง การแสดงการเป็นเจ้าของ การควบคุมทางความรู้สึกปลอดภัยด้วย

การซ่อน กับ สถาปัตยกรรม ความสัมพันธ์นี้เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตเมื่อมนุษย์ที่เป็นสัตว์สังคม ต้องการดำรงอยู่ในสังคมและสภาพแวดล้อมของโลก การซ่อน จึงเป็นสิ่งที่มนุษย์เลือกที่จะใช้ แสดงออกทางระบบของสถาปัตยกรรม ผ่านการจัดการทางพื้นที่ การที่มนุษย์ต้องอาศัยอยู่ใน ธรรมชาติที่มีลักษณะการแปรเปลี่ยนทางกายภาพตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็น ทางด้านอากาศ ความชื้น รวมถึงฤดูกาล มนุษย์เพียงแค่ออกมาต้องการความปลอดภัยจากสิ่งเหล่านี้ อีกนัยยะมนุษย์พยายามจะ ควบคุมสิ่งที่เรียกว่าธรรมชาติด้วยนั่นเอง จนพัฒนาการอุปขึ้นกลายเป็น สถาปัตยกรรม ในยุคสมัยแรก ล้วนใหญ่มักพบในรูปแบบของที่พักอาศัย เช่น การอาศัยแฝงตัวอยู่ในถ้ำ บนที่สูง หรือแม้แต่ลอยอยู่ บนผืนน้ำ สะท้อนออกมาเป็น รูปแบบ ผัง พื้นที่ในทางสถาปัตยกรรมตามแต่ช่วงเวลาและยุคสมัยนั้นๆ

สถาปนิก นักออกแบบ หรือผู้ที่สร้าง อาจจะเป็นคนกลุ่มแรกที่เป็นจุดเริ่มของ “การซ่อน” ใน งานสถาปัตยกรรมผ่านการให้ความสำคัญและจัดวางพื้นที่หรือสิ่งที่จะซ่อนให้เป็นที่ไปตามแบบแผน

การเข้าถึง การใช้งานสะท้อนออกมาในรูปแบบทางสถาปัตยกรรม ไม่ว่าจะเป็นการปิดล้อมเพื่อสร้างความหยุดนิ่ง ระบบโครงสร้างเพื่อสร้างขอบเขต ระดับการมองเห็นและวัสดุ โดยเลือกที่จะซ่อนเพื่อปิดบังหรือจะเปิดเผย ณ ช่วงเวลาไหนให้กับผู้ใช้งาน(User) บนเงื่อนไขความสัมพันธ์และสิ่งที่ซ่อน

การซ่อนหา บนพื้นฐานของมนุษย์ ตั้งแต่อดีตมนุษย์มีการสร้างนัยยะกับการซ่อนหาในหลากหลายรูปแบบซึ่งล้วนเกิดขึ้นบนความต้องการพื้นฐานของมนุษย์เอง ทั้งในด้านกายภาพ (Physical) และในด้านของการรับรู้ (Perception) เพื่อดำรงอยู่ในสภาพแวดล้อม สังคม วัฒนธรรมให้คงอยู่บนโลกตามความต้องการพื้นฐาน โดยความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีนัยยะของการซ่อนหา ถูกแบ่งไปตามสมมุติฐาน 3 ประการ 1) ร่างกาย (Body) 2) สิ่งของเครื่องใช้ (Object) 3) พื้นที่ในการดำรงชีวิต (Space)

ร่างกายมนุษย์ กับการซ่อนหา มนุษย์ได้มีการจัดลำดับความสำคัญกับส่วนประกอบต่างๆของร่างกายหรือ สรีระและกำหนดว่าส่วนใดในร่างกายควรจะทำกรซ่อนเพื่อ ปกปิด จากการค้นหาด้วยการมองเห็นจากผู้อื่นซึ่งมีการแสดงออกมาในรูปแบบของการมี สิ่งห่อหุ้มร่างกาย(Enclose)ในรูปแบบต่างๆตามแต่สภาพสังคม สภาพอากาศและวัฒนธรรม จากการศึกษาในอดีตพบว่าการตีความเรื่อง ของสิ่งห่อหุ้มร่างกาย ด้วยการพราง(Camouflage)หรือเลียนแบบ(Mimicry) ด้วยวิธีการและวัสดุทาง ธรรมชาติ อย่างใบไม้ ดิน หรือแม้กระทั่งซากสัตว์และยังมีการให้คุณค่าทางสังคมตามแต่เผ่ากำหนด แล้วจึงมีการพัฒนามาเป็นสิ่งที่ห่อหุ้มร่างกาย หรือที่เรียกว่าเสื้อผ้าในปัจจุบัน





ภาพที่ 2 Jiwaka Tribes Of Papua New Guine

ที่มา : <https://www.equatorinitiative.org/2017/07/12/guardianes-de-la-madre-tierra-planeta-azul/>

จากการเล่นกลายเป็น “สิ่งทอหุ้มร่างกาย” และความหมาย

มนุษย์มีองค์ประกอบพื้นฐานคือร่างกาย ตั้งแต่อดีตมนุษย์มีการปิดบังสรีระบางส่วนของตน และเลือกที่จะเปิดเผยบางส่วนเพื่อสร้างความปลอดภัยของความรู้สึกในการดำเนินชีวิตที่มีปัจจัยทางกายภาพถิ่นฐาน และวัฒนธรรม สิ่งทีปิดบังสรีระนั้น ก็คือสิ่งที่ห่อหุ้มร่างกาย นั่นเอง ซึ่งข้างต้นแสดงถึงพื้นฐานของการซ่อนหาเบื้องต้นของมนุษย์ในอีกนัยยะหนึ่งนั่นเอง



ภาพที่ 3 แสดงลักษณะการพรางตัว ของ Guardianes de la madre tierra

ที่มา : <https://www.equatorinitiative.org/2017/07/12/guardianes-de-la-madre-tierra- planeta-azul/>



จากการเล่นกลายเป็น “สิ่งของ” และความหมาย

สิ่งของและมนุษย์มีความสัมพันธ์กันนัยยะของการซ่อนทอย่างหนึ่งที่ชัดเจน คือการนำสิ่งหนึ่ง บรรจุหรือเก็บใน สิ่งหนึ่ง ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การซ่อน การเก็บรักษา การจัดหมวดหมู่ การคัดกรอง โดยระบบความคิดของมนุษย์



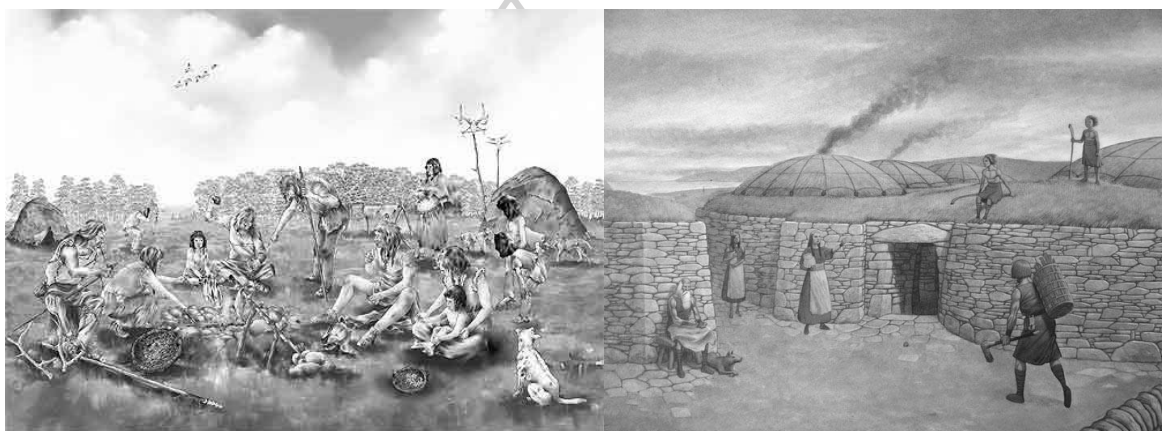
ภาพที่ 4 ภาพเครื่องปั้นดินเผา บ้านเชียง

ที่มา : <https://www.museumthailand.com/th/museum/Ban-Chiang-National-Museum>



จากการเล่นกลายเป็น “พื้นที่ในการดำเนินชีวิต” และความหมาย

พื้นที่ในการดำเนินชีวิตที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ คือ ที่พักอาศัย การสร้างที่พักอาศัยมีนัยยะของการเล่นซ่อนหา ที่ให้ผลกระทบที่ใหญ่ขึ้นเพราะเป็นสิ่งที่บรรจู่ ทั้งร่างกาย และสิ่งของ เข้าไป ให้สัมพันธ์ซึ่งกันและกัน นัยทางสังคม ของที่พักอาศัย คือพื้นที่ส่วนตัวตามวิถีของตน ตั้งแต่อดีตมีวิธีการเลือกหรือสร้างที่พักอาศัยด้วยวิธีการธรรมชาติ หลากรูปแบบ เช่น หลบซ่อนตัวในถ้ำ สร้างที่พักบนต้นไม้ อาศัยบนลำน้ำ หรือแม้กระทั่ง อยู่กลางที่โล่งแบบเปิดเผย



ภาพที่ 5 ลักษณะการสร้างที่พักอาศัยของมนุษย์ยุคหิน Skara Brae Prehistoric Village

ที่มา : <https://www.ancientpages.com/2017/04/12/obscure-history-of-skara-brae-home-to-dwarfs/>

หัวข้อวิจัยนี้จึงเป็นการตั้งคำถามจากการเล่น ช้อนหา ว่าตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันส่งผลต่อการ สร้างพื้นที่ใช้งานหรือพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมแบบใดรูปแบบการเล่น การเคลื่อนที่ การวิเคราะห์เชิงร่างกาย นำไปสู่การมีพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่ส่วนรวมแบบใด หากแต่การวิจัยเรื่องนี้จะสามารถนำไปถึงการค้นหาความเป็นตัวตนของมนุษย์ สร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิตต่อไปด้วยการศึกษาที่เรียกว่าการวิจัย และ เครื่องมือที่เรียกว่า “สถาปัตยกรรม”

2.2 ความสำคัญของการรับรู้

2.2.1 จิตวิทยากับการช้อนหา

พฤติกรรมเชิงวิเคราะห์ของการเล่นช้อนหา โดยมีพื้นฐานที่เกิดจากมองเห็นกับการเคลื่อนที่ เป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เล่นสามารถจับทิศทางของการเคลื่อนไหวและการได้ยินอย่างแม่นยำทั้งในฐานะของการช้อนและการหาในเชิงจิตวิทยาการรับรู้ถือเป็นสาระสำคัญของการเล่น การรับรู้สามารถนำไปสู่จิตวิทยาเชิงลึกได้มากมายหลายความหมาย อาทิเช่น

Shirah Vollmer²-psychologist (นักจิตวิทยาชาวอเมริกา) ได้ศึกษาวิจัยการรับรู้ของเด็กที่ได้จากการเล่นช้อนหาทั้งในเชิงกายภาพและในเชิงจิตวิทยา

การเล่นช้อนหา จึงเป็นวิธีการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งในวัยเด็ก เด็กจะได้รับการเรียนรู้ผ่านการเล่นกับตนเอง สังคมและพื้นที่ หากแต่การเล่นช้อนหาเป็นการส่งผลทางสรีระร่างกายการเคลื่อนไหว การรับรู้ด้วยการมองเห็นผ่านดวงตา การรับด้วยการได้ยินผ่านหู และยังส่งเสริมทางด้านจิตใจในเชิงจิตวิทยา จิตแพทย์ชาวอเมริกัน Shirah Vollmer² (2009) ได้มีการตั้งคำถามต่อการเล่นช้อนหา และ ให้นิยามถึงผลที่ได้จากเล่นช้อนหาว่า ผู้เล่นจะมี 1)ความรู้สึกรับรู้เป็นตัวของตัวเอง (Sense of Autonomy) 2)การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า (Problem solving) 3)การรอคอย(Anticipation) 4)การมีตัวตน(Normalisation) 5)ฝึกรแยกจากชั่วคราว (Temporary separation) โดยทางการแพทย์ ยังมีการกล่าวถึงการเล่นช้อนหาว่าเป็นการเล่นที่ควรให้ผู้ปกครองเล่นกับเด็กตั้งแต่ยังทารกโดยการใช้วิธีการที่เรียกว่า จะเอ่(Peek-A-Boo) โดยใช้มือทั้งสองข้างปิดบังใบหน้าและเปิดเผยใบหน้าออก เพื่อให้ทารกได้รับการเรียนรู้ ว่าวัตถุไหนเป็นลักษณะวัตถุที่ถาวรฝึกรแยกจากลา วัตถุนั้นมีอยู่ถาวร (Object permanence) แม้ว่าเขาจะไม่เห็นสิ่งนั้น แต่วัตถุยังคงมีอยู่

² Shirah Vollmer (2009), psychologist ,New york : <https://shirahvollmermd.wordpress.com/>

การรับรู้ในการเล่นซ่อนหา นอกเหนือจากความสนุกสนานแล้ว ยังสามารถเป็นการเริ่มเรียนรู้ด้านกายภาพต่างๆที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของผู้เล่นได้อย่างแนบเนียนซึ่งในทุกข้อมูลหรือบทความที่นำมาเปรียบเทียบกับผลการวิเคราะห์ข้อมูลเราจะได้คำสำคัญที่นำมาหาข้อสรุปและสมมุติฐานในงานวิจัยของงานวิจัย การซ่อนหาในงานสถาปัตยกรรม โดยประโยชน์ที่ได้จากการเล่นซ่อนหาที่มีผลต่องานสถาปัตยกรรมมีดังนี้

ด้านร่างกาย

การเล่นมาการเคลื่อนไหวทำให้ทักษะด้านร่างกายให้สัมพันธ์กับพื้นที่ต่างๆมีความสัมพันธ์กับ สถาปัตยกรรม ในเชิง ระยะ ความห่าง ความถี่ ในงานสถาปัตยกรรม เมื่อร่างกายนั้นมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ระบบสัมผัสอื่นๆ การมองเห็น การรับกลิ่น ผิวสัมผัส จึงมีประสบการณ์ร่วมกับพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมเช่นกัน

ด้านอารมณ์

การเล่นซ่อนหาแฝงไปด้วยความสนุกสนาน ความตื่นเต้น เรียนรู้การเจอเจอ การจางหาย สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่เสริมสร้างสุขภาพทางด้านอารมณ์ที่ดี ส่งผลให้เกิดความรู้สึกด้านอารมณ์ในหลากหลายรูปแบบในทิศทางเดียวกัน กับ สถาปัตยกรรม สร้างสิ่งพบเจอที่เรียกว่าพื้นที่ กระตุ้นให้มนุษย์มีความรู้สึก ความทรงจำกับ พื้นที่นั้นๆ

ด้านสังคม

พื้นที่ทางสังคมและระยะห่างถูกถ่ายทอดมาในพื้นที่ทั้งการป้องกันตนเองจากการเล่น การค้นหาพื้นที่ส่วนตัวในพื้นที่ส่วนรวม ทั้งนี้ยังรวมไปถึงสภาวะการณ์ของสังคมแต่ละพื้นที่ แวดล้อมต่างๆ จึงมีผลซึ่งกันในการเล่นซ่อนหา และ งานสถาปัตยกรรม

ด้านสติปัญญา

การคิดวิเคราะห์ พื้นที่คือผลลัพธ์สำคัญที่ทำให้ความสัมพันธ์ของงานวิจัยนี้ชัดเจนทำให้ผู้วิจัยเห็นความสัมพันธ์ของการ ซ่อนหา และงานสถาปัตยกรรม มีรากฐานจากความคิดและจิตใต้สำนึกของมนุษย์ เมื่อเราใช้ประสบการณ์ต่างๆในการใช้งานหรือสร้างพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง พื้นที่หรือการใช้งานนั้นๆจะสะท้อนให้เห็นตัวตนของผู้ใช้งาน รวมถึงการบอกเล่าประสบการณ์ความเป็นตัวตนผ่านงานสถาปัตยกรรมได้ ผลพวงของความสัมพันธ์เหล่านี้เกิดขึ้นจากความทรงจำจากการเล่นในวัยเด็ก การรับรู้ ความทรงจำ การมองเห็น การสัมผัส ทั้งหมดต่อกันเป็นรากฐานของความคิดมนุษย์ให้มนุษย์ได้สรรค์สร้างสิ่งต่างๆรวมถึง สถาปัตยกรรม และการใช้งานเช่นกัน



Solitude	Intimacy	Anonymity	Reserve
ความสันโดษ	ความสนิท	สภาวะนิสเนบ	ความล้ารวบ

ภาพที่ 6 สถาปเป็นส่วนตัวในความหมายของการแยกตัว

ที่มา : หนังสือพฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม

: มูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการออกแบบและวางแผน / วิมลสิทธิ์ หรยางกูร 2549



2.3 ความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้ามในการเล่นซ่อนหาและสถาปัตยกรรมความเป็นคู่ตรงข้ามในการเล่นซ่อนหา

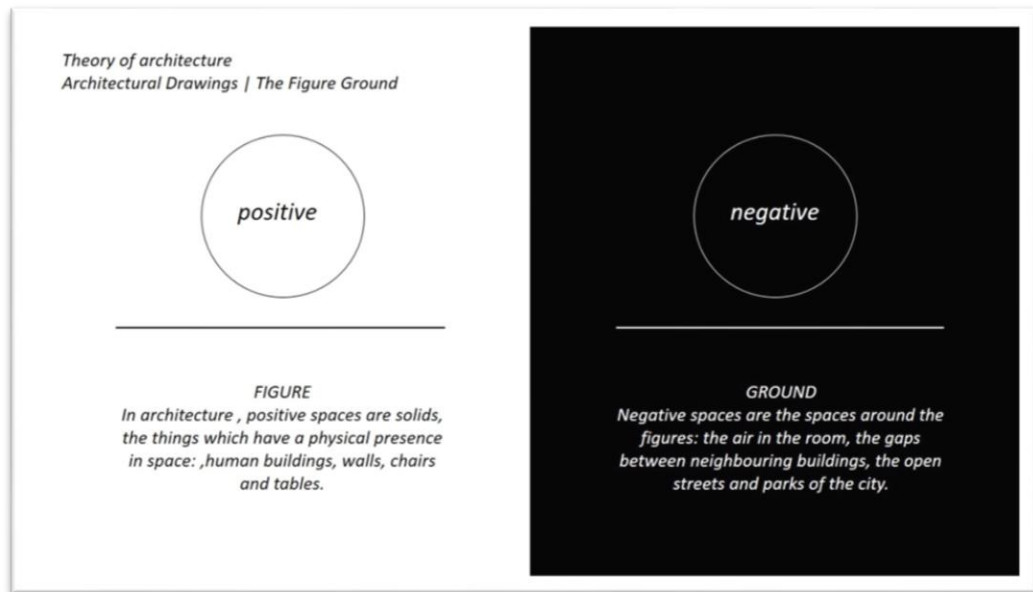
เมื่อความหมายของความเป็นคู่ตรงข้ามคือจุดประสงค์หลักของการเล่นซ่อนหา จากการเล่นสื่อถึงความหมายในเชิงนิยาม รวมถึงการค้นคว้าวิจัยค้นพบว่าในทางสถาปัตยกรรม มีการกล่าวถึงความหมายของการเป็นคู่ตรงข้ามไว้เช่นบทความเกี่ยวกับการเกิดระบบผังเมือง แสดงถึงการมองสถาปัตยกรรม กับการ ซ่อนหา ย้อนกลับไปเป็นฐานตั้งต้นของงานวิจัยชิ้นนี้เพื่อเชื่อมโยงไปถึงแนวคิดทางสถาปัตยกรรม ที่เป็นองค์ความรู้ใหม่ต่อไป

ยกตัวอย่างพื้นที่ตรงข้ามทางสถาปัตยกรรมที่เชื่อมโยงกับ การซ่อน และการหา เช่น

- พื้นที่ภายนอก-พื้นที่ภายใน
- พื้นที่ส่วนตัว-พื้นที่ส่วนรวม
- พื้นที่ต้องการเปิดเผย-พื้นที่ที่ต้องการปกปิด (ในเชิงการใช้งาน)

จากตัวอย่างดังกล่าว ทำให้เราเห็นถึงความตรงข้ามที่เชื่อมโยงกัน สร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ต่อการอธิบายว่าฐานแนวความคิดจากการละเล่นชนิดนี้มีผลเป็นตัวก่อร่าง สถาปัตยกรรม ขึ้นมาแบบแยกย่อย โดยอาศัยความต้องกันข้ามของ พื้นที่เชิงบวก และพื้นที่เชิงลบ ซึ่งทั้งสองจะมีความสำคัญก็ตามแต่อยู่ในสถานการณ์แบบไหนหรือแม้แต่มุมมองของผู้ที่เป็นคนสร้างและผู้ที่เป็นผู้ใช้



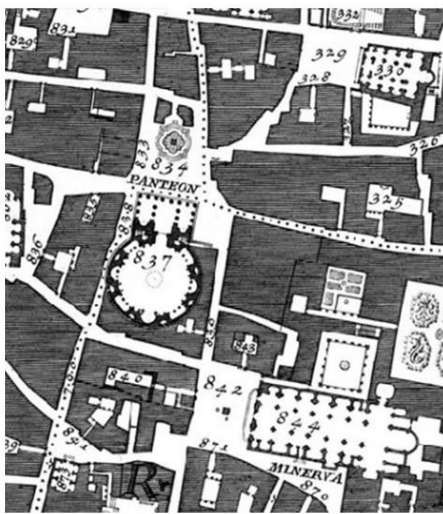


ภาพที่ 7 แผนผังแสดงการเปรียบเทียบความหมาย ของ Positive /Negative และ Figure / Ground

การศึกษาความหมายตรงข้ามกันในการเล่นซ่อนหาไปสู่การศึกษาพื้นที่ตรงข้ามทางสถาปัตยกรรม ความหมายของพื้นที่ตรงข้ามทางงานสถาปัตยกรรมจึงเป็นการศึกษาหาพื้นที่เชิงบวกและเชิงลบเพื่อย้อนกลับไปตอบคำถามการเล่นซ่อนหาว่ามีความสัมพันธ์กันในความหมายใด การนิยามทางด้านสถาปัตยกรรมจึงเป็นองค์ความรู้ที่จะเลือกเอาแนวคิดหรือทฤษฎีทางสถาปัตยกรรมมาใช้วิเคราะห์การเล่นซ่อนหา ใน งานสถาปัตยกรรมต่อไป

THE NOLLI MAP (1748)

การขยายการศึกษากรณีศึกษาให้กว้างขึ้นเพื่อหาผลกระทบต่อการศึกษาในวงกว้างเมื่อกล่าวถึงความสัมพันธ์ของการค้นหาในขนาดของเมืองจากกรณีศึกษานี้พบว่าย้อนกลับไปในอดีตการซ่อนหรือการหาพื้นที่มีนัยยะสัมพันธ์ตั้งแต่ในระบบการจัดการของผังเมือง **Map of Rome(1748)** เป็นศึกษาให้เห็นมุมมองของการซ่อนสิ่งที่สำคัญของเมืองผ่านตำแหน่งที่ตั้งและการหาผ่านระบบทางสัญจรนั่นเองจะเห็นได้จากภาพตามกรณีศึกษาดังกล่าว



Crop of the Map of Rome
Giambattista Nolli, 1748

THE NOLLI MAP (1748)

The most famous architectural example of a figure ground drawing is the **Map of Rome** produced by Giambattista Nolli in 1748 - now commonly known as the 'Nolli Map'. For this reason, particularly in architecture circles, you might find a Figure Ground drawing being referred to as a 'Nolli Map'.

The map is most famous for convincingly communicating **the idea that a city can be experienced as a series of spaces**, rather than a series of objects. To communicate this through drawing, Nolli decided to show the interiors of churches as open, public space - drawing them, or not drawing them, as negative space, exactly the same as the public streets and access ways around the buildings. The result? The streets seem to flow into the cavernous naves of the various churches, giving a sense of how publics understood and occupied the city at the time.

ภาพที่ 8 Crop of the Map of Rome Giambattista Nolli, 1748

ที่มา : <http://drawingcities-zscapes.blogspot.com/2011/12/nolli-map-of-rome.html>

จากการศึกษากรณีศึกษาทั้งหมดจะพบว่า การซ่อนหา มีความสัมพันธ์จากหน่วยย่อยเล็กๆของพื้นที่ที่ใช้งานและตีความขยายใหญ่ไปจนถึงระบบทางสถาปัตยกรรมผ่านมาในรูปแบบของการจัดผังและองค์ประกอบของเมือง ซึ่งชี้ให้เห็นว่าบนความสัมพันธ์กับความต้องการพื้นฐานของมนุษย์มีความสอดคล้องกับระบบแนวคิดที่ได้จากการซ่อนหาอย่างเป็นระบบและมีโครงสร้างทางการก่อร่างสร้างสถาปัตยกรรมที่ชัดเจน³ หากแต่กรณีศึกษา ยังมีอีกมากมายที่มีนัยยะของการซ่อนหาตามบทความนี้ได้ทำการคัดเลือกในส่วนที่มีความเชื่อมโยงกันและเป็นการอธิบายกรณีศึกษาให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ระหว่าง สถาปัตยกรรม กับ การซ่อน



ภาพที่ 9 Robin Evans, "Figures, Doors, Passages" Translations from Drawings to Building
ที่มา : <https://steemit.com/architecture/@twotoedsloth/domestic-space-as-figures-doors-and-passages-by-robin-evans-uw0rl7v1ny>

จากการศึกษาหนึ่งในบทย่อยจากหนังสือและทัศนคติที่ Robin Evans มีต่อกลุ่มคำเหล่านี้ได้สร้างแรงบันดาลใจในการศึกษาให้ข้าพเจ้าต่อการค้นคว้าองค์ความรู้ทางข้อมูลศึกษาเพื่อตอบคำถามด้านการซ่อน กับ สถาปัตยกรรมว่ามนุษย์มีความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมอย่างไร รวมถึงการอธิบายองค์ประกอบต่างๆในงานสถาปัตยกรรมและที่มารากฐานของการก่อเกิดของสิ่งที่เรียกว่า "Figures, Doors, Passages"⁴

³ Robin Evans, (1997), Translations from Drawing to Building and Other Essays, London : <http://drawingcitieszscapes.blogspot.com/2011/12/nolli-map-of-rome.html>

⁴ Robin Evans, (1997), Translations from Drawing to Building and Other Essays, London: Janet Evans and Architectural Association Publications.

Robin Evans ได้กล่าวแยกย่อยถึงความสัมพันธ์ในแต่ละส่วนว่ามีความเฉพาะและสัมพันธ์กับมนุษย์และพื้นที่อย่างไรโดยความนิยมของคำว่า Figures เปรียบได้กับ มนุษย์และรายละเอียดต่างๆ ของมนุษย์ความเป็น Figures นี้ถูกถ่ายทอดออกมาทั้งในรูปแบบของภาพวาดและงานสถาปัตยกรรม รูป รูปร่าง เเชิงบวก หรือการจับต้องได้นั้นล้วนเป็นนัยยะหนึ่ง

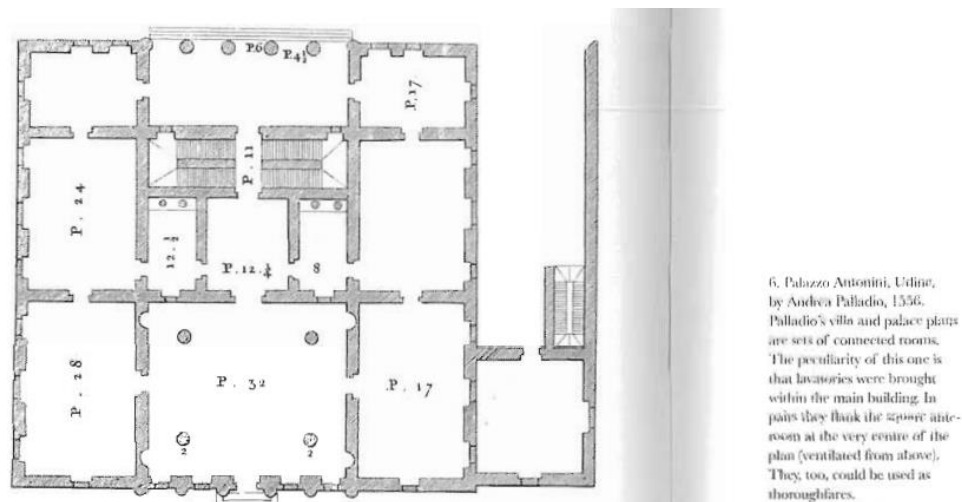


3. *Madonna dell'Impannata*, by Raphael, 1514. In early Raphael Madonnas, figures are distinct and composed, while in his mature works they are crowded and mobile. In some later Holy Family portraits, particularly from Parmigianino and Correggio, the implicit sensuality of touching bodies would become explicitly sexual.

ภาพที่ 10 ภาพเขียนจากหนังสือ Translations from Drawings to Building
ที่มา : <https://steemit.com/architecture/@twotoedsloth/domesticspaceasfiguresdoorsandpassagesbyrobinevans-uw0rl7v1ny>



การกล่าวต่อเนื่องในคำว่า Door หรือ ประตู หน้าที่ใช้งานที่แยกของประตูเป็นสิ่งที่สามารถสร้างเงื่อนไขกับพื้นที่ทั้งสองด้านของประตูทั้งมุมมองที่ ปิดบัง และเปิดเผยเป็นเหมือนสภาวะความเป็นส่วนตัวและการไม่เป็นส่วนตัวได้ในสิ่งเดียวกันเพียงเปิดและปิดประตูนั้น เจริญของการใช้งานประตูทำหน้าที่แบ่งส่วนและลำดับความสำคัญของพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมทั้งยังเป็นตัวกำหนดขอบเขตของพื้นที่การใช้งานและเชื่อมต่อพื้นที่ในทิศทางของเดินเช่นกัน⁵

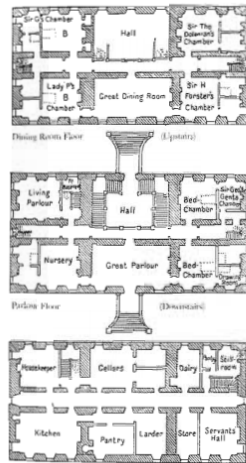


ภาพที่ 11 การแสดงตำแหน่งประตูเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างประตูกับพื้นที่

ที่มา : หนังสือ Translations from Drawings to Building

⁵ Robin Evans, (1997), Translations from Drawing to Building and Other Essays, London: Janet Evans and Architectural Association Publications. p.62-63

Passages หรือทางเดิน ถูกนิยามว่าเป็นดั่งอุปกรณ์ เครื่องมือที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงและจัดลำดับการเข้าถึงส่วนต่างๆของ บ้านหรืองานสถาปัตยกรรมโดยมีนัยยะของการรักษาระยะพื้นที่ และเป็นการลำดับจัดการกับพื้นที่ที่สำคัญให้อยากหรือง่ายต่อการเข้าถึง เปรียบเป็นพื้นที่ระหว่างพื้นที่หนึ่ง ไปยังพื้นที่หนึ่ง⁶

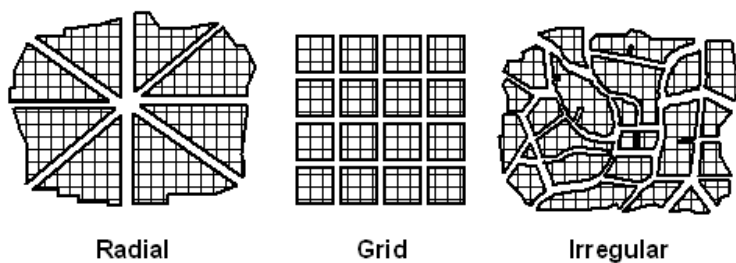


9. Cobshill, Berkshire, by Sir Roger Pratt, 1630-67. Stairs hold the body captive in movement more completely than any other element of architecture, and there would seem to be a close correspondence between the architectural grandeur of staircases and the application of corridor planning. The corridor, after all, does the same job nearly as well.

ภาพที่ 12 การแสดงตำแหน่งทางเดินเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างทางเดินกับพื้นที่
ที่มา : หนังสือ Translations from Drawings to Building

⁶ Robin Evans, (1997), Translations from Drawing to Building and Other Essays, London: Janet Evans and Architectural Association Publications. p.60-61

บทความดังกล่าวเปรียบเสมือนคำอธิบาย ที่ใช้ในการริเริ่มทำงานศึกษาในครั้งนี้และเป็นตัวกำหนดทิศทางในการค้นหาข้อมูลเชิงความสัมพันธ์ของการชอนหา กับ สถาปัตยกรรมได้อย่างดี มีการให้ค่าของความสัมพันธ์ทั้งมุมมองของการชอนและการหาควบคู่กันไปผ่านการตีความของรูปแบบ รวมถึงการก่อเกิดการใช้งานสถาปัตยกรรม การชอนหาที่มีการแทรกซึมไปในวิธีการคิดเชิงสถาปัตยกรรมอย่างแยบยลเป็นที่มาของการศึกษาความสัมพันธ์ดังกล่าว ผ่านการมองสิ่งที่คู่ตรงข้ามในงานสถาปัตยกรรมที่มีนัยยะของการชอนหา ทั้งในรูปแบบการตีความและการใช้งานและการรับรู้ที่ต่างกันของ ผู้ชอน และผู้หาต่อไป



ภาพที่ 13 Basic Internal Street Patterns

ที่มา : <https://www.globalsecurity.org/military/library/policy/army/fm/3-06/chap2.htm>



การศึกษาต่อยอดจากบทความนี้ นำไปสู่การศึกษาองค์ความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรมในเรื่องของความเป็น negative และ positive ควบคู่กับระบบของการวางผังทั้งในมิติของเมืองและมิติย่อยของการใช้งานพื้นที่ที่ให้ความสำคัญในเรื่อง figure and ground เป็นการนำเอาระบบความคิดระบบ Radial ระบบ Grid และระบบ Irregular มาหาความสัมพันธ์ด้านการชอนหาต่อไป

2.3.1 นัยยะของ การชอน กับ ผู้สร้าง

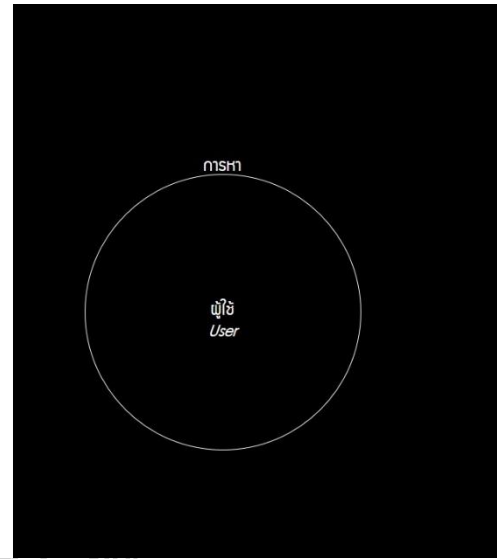
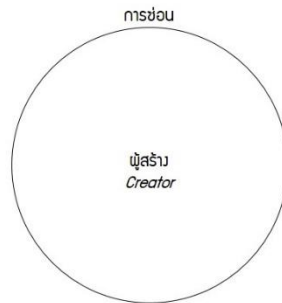
การชอน หากมองความหมายตามคำ นัยยะของการชอน ก็คือการชอน การปกปิด แต่มองเปรียบเทียบกับการเล่นแล้ว ผู้เล่นใช้การชอนในการค้นหาที่ปลอดภัยจากการพบเจอ หรือการหา เพื่อสร้างพื้นที่ที่รู้สึกปลอดภัยจากการถูกรุกล้ำ สิ่งที่ การชอนจำเป็นต้องมีเสมอคือ ความคงที่ (static) ความคงที่นี้เพื่อการหยุดเลือกตำแหน่งที่ต้องการจะชอนและไม่เคลื่อนไหว วิธีการเคลื่อนไหวจะสิ้นสุดลงเมื่อเราอยู่ในพื้นที่ชอน โดยผู้ชอนเองเป็นคนสร้างความเป็นไปได้ในการไม่ถูกหาเจอนั่นเอง

2.3.2 นัยยะของ การหา กับ ผู้ใช้

การหา เป็นเหมือนสถานการณ์เชื่อมต่อจาก การชอน ซึ่งการการด้วยนัยยะของคำมีลักษณะตรงข้ามกับการชอน ทำให้การหาต้องมี การเคลื่อนที่ (movement) เสมอการเคลื่อนที่จึงถือเป็นการเริ่มออกค้นหาซึ่งผู้หาเองก็ต้องมองเห็นภาพเหตุการณ์จากการคาดเดาว่าพื้นที่ใดที่เหมาะสมกับการชอนเพื่อที่จะได้หาผู้ชอนหรือพื้นที่ชอนนั้นให้เจอเช่นกัน

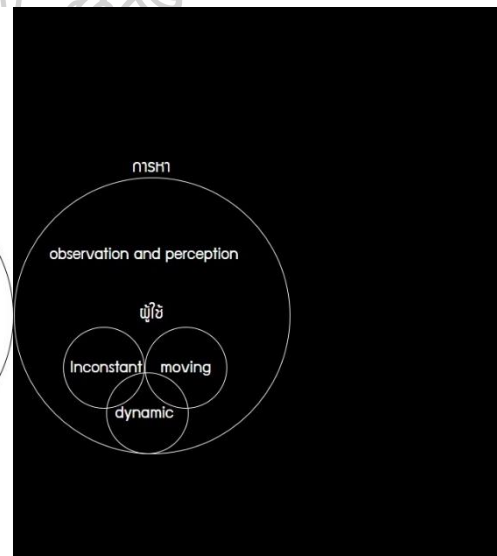
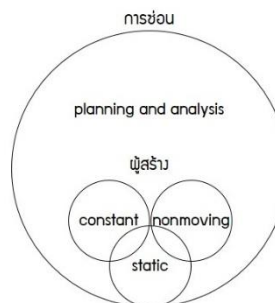


definition of hide and seek
In Architecture



ภาพที่ 14 รูปภาพแสดงความหมายของ การซ่อน(ผู้สร้าง) และการหา(ผู้ใช้)

definition of hide and seek
In Architecture



ภาพที่ 15 รูปภาพแสดงความหมายของ การซ่อน(ผู้สร้าง) และการหา(ผู้ใช้)

จากการค้นคว้าข้อมูลเรื่องของความหมายเพื่อหาความสัมพันธ์ ระหว่าง การซ่อนหา และ งานสถาปัตยกรรมพบว่า การได้มาซึ่งการเรียนรู้ผ่านการละเล่นชนิดนี้ คือ การหยุดนิ่ง และ การเคลื่อนที่ เพื่อเกิดความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกันระหว่างสองมุมมอง ผู้ซ่อน และ ผู้หา จาก การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถาปัตยกรรมก็ได้มีข้อมูลเชื่อมโยงเข้าสู่สถาปัตยกรรมหลายประเด็น อาทิเช่น แนวคิดในการออกแบบ มุมมองจากการใช้งานสถาปัตยกรรม มุมมองของการสร้างสถาปัตยกรรม

รวมไปถึงสิ่งเร้าทางธรรมชาติ การศึกษาในครั้งนี้จึงมีการนำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าทั้ง เนื้อหาทาง
การละเล่นซ่อนหา และ เนื้อหาทางสถาปัตยกรรม มาร้อยเรียงเป็นบทนิยามของการจำกัดความ ของ
ผู้สร้าง และผู้ใช้ ต่อไป



บทที่ 3

ผังพื้นและแนวคิดทางสถาปัตยกรรม ที่มีนัยยะของการซ่อนหา

ความสัมพันธ์ของการซ่อนหาที่มีผลกับสถาปัตยกรรม มีการแสดงตัวตนของความสัมพันธ์ รวมถึงการตีความออกมาในรูปแบบของการจัดการของระบบผังพื้นในงานสถาปัตยกรรมผ่านมุมมองของผู้สร้าง(Creator) และ ผู้ใช้(User) ความสัมพันธ์ของมุมมองนี้เป็นตัวแสดงผลของวิธีการซ่อนหาบนพื้นฐานของงานสถาปัตยกรรมการทำงานของวิธีการซ่อนหาถูกแทรกซึมมาตั้งแต่โครงสร้างของการเล่นตามคำกล่าวของ นักปราชญ์ชาวกรีก ซึ่งกล่าวไว้ว่าการเล่นซ่อนหา สร้างความสัมพันธ์ของการเอาตัวรอดของมนุษย์มีการสร้างความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม สถานที่ และตัวผู้เล่นเอง

ผังพื้นและแนวคิดทางสถาปัตยกรรมในมุมมองของผู้สร้าง(Creator) หรือการซ่อน(Hide)

เมื่อผู้สร้างเป็นผู้ริเริ่มคิดจำกัดขอบเขตและข้อจำกัดของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้สร้างที่ต้องการให้ผู้ใช้ได้มีการรับรู้ และ ใช้งานสถาปัตยกรรมที่ผู้สร้างเป็นคนสร้างระบบความคิดขึ้นมาในรูปแบบใด รวมถึงลักษณะการใช้งานอย่างไร ผู้สร้างจะมีการจัดระบบของการซ่อนหาโดยการจัดระดับความสำคัญของพื้นที่ ด้วยการลำดับการเข้าถึงของพื้นที่ภายในสถาปัตยกรรมเพื่อจัดองค์ประกอบของผังพื้นว่าจะเป็นระบบใด ให้ความสำคัญกับส่วนใดตามขั้นตอนของการรับรู้ของผู้ใช้งาน(User) ทั้งยังมีปัจจัยด้านความงามเพื่อประสานความรู้สึกของการรับรู้ ผังการจัดกลุ่มที่ว่าง(Spatial Organization)ของสถาปัตยกรรมและพื้นที่(Space) เรียงร้อยเป็นเรื่องราวและรับรู้ขอบเขตทางสถาปัตยกรรมได้อย่างคงที่และมีโนภาพกับสถานที่ได้อย่างดี

ผังพื้นและแนวคิดทางสถาปัตยกรรมในมุมมองของ ผู้ใช้(User) หรือการหา(Seek)

เมื่อความสัมพันธ์ถูกเริ่มขึ้นจากการซ่อนของผู้สร้าง ทำให้เกิดความสัมพันธ์ต่อเนื่องตามการใช้งานทางสถาปัตยกรรมของผู้ใช้หรือผู้หาต่อเนื่องไปยังหน้าที่ของการรับรู้ การสัมผัส และการค้นหา ตามการใช้งานพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมตามลำดับขั้นที่ทางผู้สร้าง วางเอาไว้ออกมาในรูปแบบผังพื้น การเข้าถึงพื้นที่ทั้งแบบที่ต้องการความซับซ้อนหรือไม่ซับซ้อนขึ้นอยู่กับว่า ประสบการณ์ของการใช้พื้นที่ของผู้ใช้(User) จะมีมากกับพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมนั้นมากน้อยแค่ไหน การรับรู้ผังพื้นและพื้นที่ที่จะเกิดขึ้นได้ ก็ต่อเมื่อผู้ใช้งานมีการเคลื่อนที่ลงไปในพื้นที่นั้นๆ จนเกิดการรับรู้โครงสร้างของการซ่อนหาในงานสถาปัตยกรรมที่แท้จริง และขอบเขตของผังพื้นที่ทั้งหมดจนมีการปะติดปะต่อร้อยเรียงพื้นที่เข้าด้วยกัน รู้ถึงจุดสำคัญตามการเข้าถึง ที่ผู้สร้างได้สร้างไว้ส่งผลถึงการเข้าใจ รวมถึงความประทับใจในสถาปัตยกรรมอย่างลึกซึ้ง

3.1 การวางระบบที่ว่างทางสถาปัตยกรรมและผังพื้นในงานสถาปัตยกรรม

ระบบที่ว่างและผังพื้นในงานสถาปัตยกรรมมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพที่หลากหลายและถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองและรองรับการใช้งานของแต่ละประเภทอาคาร สะท้อนออกมาในรูปแบบของที่ว่างภายในอาคาร รูปทรงภายนอกอาคาร ระบบโครงสร้าง การก่อสร้างและวัสดุ เป็นต้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ผันแปรไปตามปัจจัยทางด้านต่าง ๆ เช่น สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง ของแต่ละช่วงเวลาและสถานที่ ดังนั้นเพื่อให้เห็นถึงภาพรวมของการเปลี่ยนแปลงผังพื้นในงานสถาปัตยกรรม จึงได้แบ่งตามวิวัฒนาการของสถาปัตยกรรมในแต่ละยุคสมัยนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ระบบของผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมคือการจัดการพื้นที่ภายในของงานสถาปัตยกรรมโดยมีการกำหนดตัวแปรตามจุดสำคัญของระบบนั้น เพื่อเชื่อมโยงกับองค์ประกอบอื่น ที่เป็นตัวแปรสำคัญในการจัดการระบบและการรับรู้ในผังพื้นที่ วิวัฒนาการของผังพื้นที่นับตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านต่าง ๆ ทั้งจากความเชื่อ การสื่อสารความหมาย ประโยชน์ใช้สอย ระบบการก่อสร้าง ที่ส่งผลต่อลักษณะทางกายภาพของผังพื้นที่ ทั้งในเชิงของรูปทรงภายนอก ที่ว่างภายใน ผังพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมเกี่ยวข้องกับ การรวมกลุ่มที่ว่างดังนั้นการศึกษาจึงใช้แนวคิดของการรวมกลุ่มที่ว่างแบ่งเป็น 5 รูปแบบดังนี้

3.1.1 การรวมกลุ่มที่ว่างรูปแบบรวมศูนย์ (Centralized)

ระบบที่มีการควบคุมจากศูนย์กลาง ความเป็นศูนย์กลางเป็นลักษณะเด่นของระบบผังพื้นที่ ในลักษณะนี้จะใช้จุดศูนย์กลางเป็นแกนสำคัญของการ ขับเคลื่อนการค้นหาทางการช้อนให้ได้อย่างง่ายดายเพราะไม่ว่าจะเริ่มต้นการรับรู้จากจุดใดก็ยอมนำไปหาจุดศูนย์กลางเสมอ หากการช้อนความสำคัญของระบบผังรวมศูนย์กลางนี้จะมีปริมาณความซับซ้อนที่น้อย

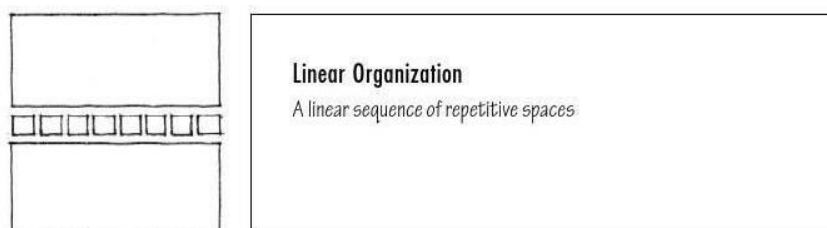


ภาพที่ 16 การรวมกลุ่มที่ว่างรูปแบบรวมศูนย์ (Centralized)

ที่มา : <http://www.cccarchitecture.org/122readingsfa16>

3.1.2 การรวมกลุ่มที่วางรูปแบบเส้น (Linear)

ลักษณะการใช้งาน สามารถนำมาใช้กำหนดเป็นเส้นทางหลัก หรือเส้นทางรองเพื่อแบ่งแยกลักษณะสำคัญของเส้นทาง และสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นตัวการแบ่งแยก พื้นที่ กับพื้นที่



ภาพที่ 17 การรวมกลุ่มที่วางรูปแบบเส้น (Linear)

ที่มา : <http://www.cccarchitecture.org/122readingsfa16>

ผังพื้นระบบเส้นเป็นผังพื้นที่พบเห็นได้ในสถาปัตยกรรมมากมายที่ใช้เส้นทางสัญจรเป็นตัวกำหนดทิศทางการวางตัวของพื้นที่ที่มีระบบผังพื้นเป็นลำดับ เป็นชั้นการเข้าถึงแบบเรียงตัวจากจุดเริ่มต้นไปจนจุดสิ้นสุดไม่สามารถข้ามลำดับได้ การรับรู้ของระบบผังพื้นนี้จึงมีความง่ายต่อการกำหนดทิศทางการใช้งานของผู้ใช้งานหรือผู้หาได้ง่ายเพราะไม่มีตัวเลือกทางการเข้าถึงและทิศทางที่หลากหลาย

3.1.3 การรวมกลุ่มที่วางรูปแบบกระจาย (Radial)

ลักษณะการใช้งาน เป็นเส้นที่แตกออกไปจากจุดศูนย์กลางเพื่อแตกแขนง ย่อยไปยังพื้นที่ส่วนต่างๆ จะมีจุดศูนย์กลางเป็นตัวหลักเป็นตัวเริ่มต้นเพื่อแตกออกไปยังจุดหมาย

การก่อตัวของระบบผังพื้นแบบกระจาย มีลักษณะความสัมพันธ์แบบโครงข่ายโดยเริ่มต้นจากจุดกึ่งกลางและกระจายตัวไปที่ปลายของการกระจาย ลักษณะคล้ายกับการนำเอาผังพื้นแบบศูนย์กลาง(Centralized)กับผังพื้นแบบเส้น(Linear)มารวมกัน



ภาพที่ 18 การรวมกลุ่มที่วางรูปแบบกระจาย (Radial)
ที่มา : <http://www.cccarchitecture.org/122readingsfa16>

3.1.4 การรวมกลุ่มที่วางรูปแบบการจัดรวมกลุ่ม (Cluster)

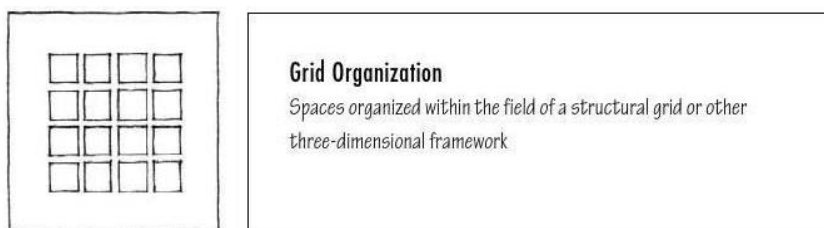
ลักษณะการใช้งาน จะมีการกำหนดจุดหมายต้อไปเรื่อยๆ เพื่อหา การเชื่อมต่อ เส้นทาง จากจุดที่หนึ่งไปยังจุดที่สองและมีการแตกแขนงของแต่ละจุดใหญ่ออกไปอีก มีการจับกลุ่มเป็น ลักษณะโครงข่ายที่ซับซ้อน มีจุดสำคัญหลายจุดเรียงตัวกันเป็นจุดความสัมพันธ์



ภาพที่ 19 การรวมกลุ่มที่วางรูปแบบการจัดรวมกลุ่ม (Cluster)
ที่มา : <http://www.cccarchitecture.org/122readingsfa16>

3.1.5 การรวมกลุ่มที่ว่างในรูปแบบตาราง (Grid)

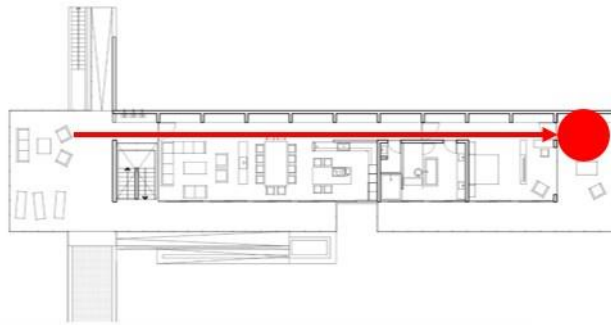
ลักษณะการใช้งาน เป็นการตัดกันของทางสัญจร เพื่อทำให้เกิด ช่องว่างเป็น สี่เหลี่ยมมักใช้ในตึกงานที่เป็นการจัดแสดงหรือตึกงานในพื้นที่ราบเพื่อให้ผู้ใช้สามารถ เดินได้อย่างทั่วถึง ความสัมพันธ์ของผังระบบตาราง คือความคงที่ในการซ้ำ ซึ่งมีการซ้ำที่มีขนาดเท่ากัน ทิศทางเหมือนกัน คุณภาพพื้นที่ที่สมดุลกัน



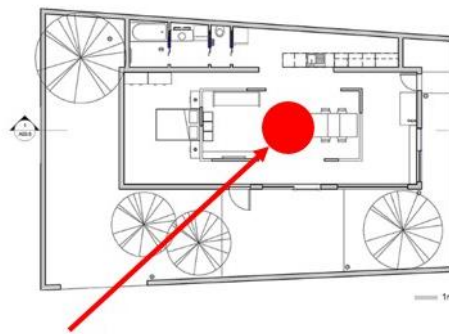
ภาพที่ 20 การรวมกลุ่มที่ว่างรูปแบบตาราง (Grid)

ที่มา : <http://www.cccarchitecture.org/122readingsfa16>

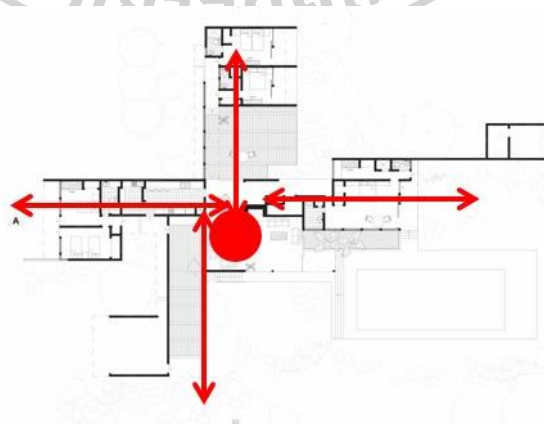




ภาพที่ 21 การแสดงจุดสำคัญของผังในระบบ การรวมกลุ่มที่วางแบบเส้น (Linear)



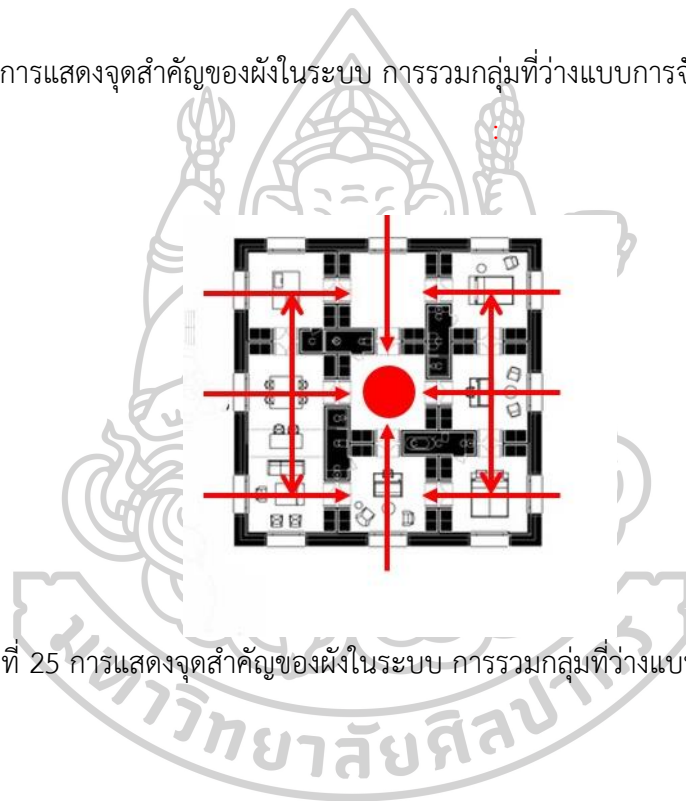
ภาพที่ 22 การแสดงจุดสำคัญของผังในระบบ การรวมกลุ่มที่วางแบบรวมศูนย์ (Centralized)



ภาพที่ 23 การแสดงจุดสำคัญของผังในระบบ การรวมกลุ่มที่วางแบบกระจาย (Radial)



ภาพที่ 24 การแสดงจุดสำคัญของผังในระบบ การรวมกลุ่มที่วางแบบการจัดรวมกลุ่ม (Cluster)



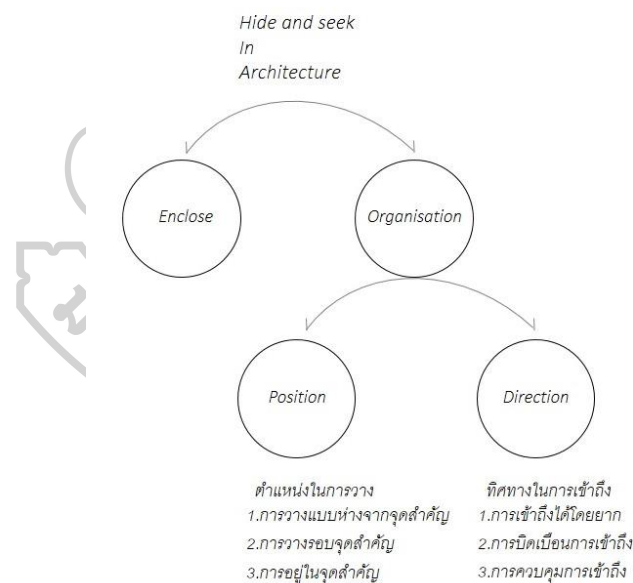
ภาพที่ 25 การแสดงจุดสำคัญของผังในระบบ การรวมกลุ่มที่วางแบบตาราง (Grid)

3.2 แนวคิดการจัดวางผังพื้นงานสถาปัตยกรรม

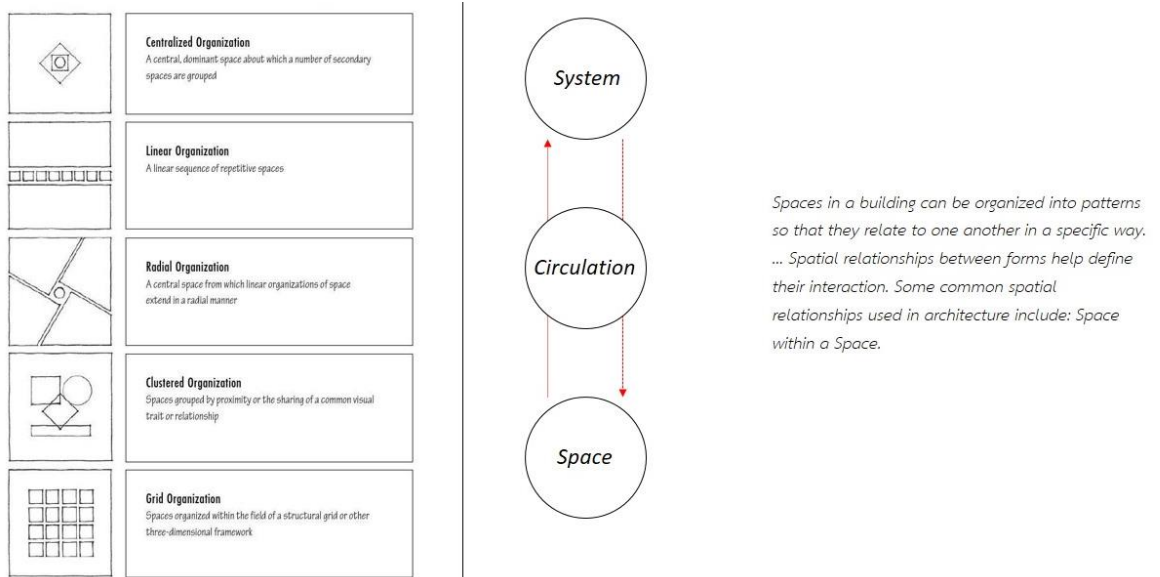
การวิเคราะห์การจัดวางของความสัมพันธ์ของผังพื้นในทุกรูปแบบเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบสำคัญของผังพื้นนั้นๆ การทำงานของผังพื้นแต่ละรูปแบบจะมีจุดเด่นเฉพาะตามแต่ประเภททำให้การหาความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับการค้นหา และ งานสถาปัตยกรรมนั้นจึงมีความน่าสนใจว่าผังพื้นในรูปแบบไหนเหมาะสมหรือเอื้อให้เกิด วิธีการใช้งานที่สอดคล้องกับการค้นหา นั่นเอง

จากการวิเคราะห์ระบบผังพื้นทางสถาปัตยกรรมทั้ง 5 รูปแบบนั้นพบว่า ระบบผังพื้นทั้ง 5 รูปแบบมีระบบทางความสัมพันธ์ที่เหมือนกันอยู่หลายประเด็นดังนี้

- การเข้าถึง ของ ลักษณะการรวมกลุ่ม (Access)
- ทิศทางการเคลื่อนที่(Direction)
- ตำแหน่ง(Position)
- การปิดล้อม(Enclose)



ภาพที่ 26 ผังภาพแสดงการลำดับความสัมพันธ์ในเชิงหัวข้อวิเคราะห์ ระบบผังพื้นในงานสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 27 แสดงการเปรียบเทียบความหมายของการรวมกลุ่ม และ คำสำคัญที่นำไปสู่การวิจัย

ซึ่งความสัมพันธ์นี้เกิดขึ้นในระบบผังพื้นที่ทุกระบบของผังพื้นที่และยังมีความสัมพันธ์ที่จะนำไปสู่การศึกษา การค้นหา กับ สถาปัตยกรรม เพื่อศึกษาให้รวบรวมองค์ความรู้นี้จึงเป็นการนำความสัมพันธ์เรานี้มาศึกษาแบบแยกหมวดหมู่และหาข้อมูลสนับสนุนงานวิจัยต่อไป



3.3 ปัจจัยที่มีความหมายในการค้นหา

3.3.1 รูปแบบของผังพื้นในเชิงของการเข้าถึง

การเข้าถึงในงานสถาปัตยกรรม คือ ตำแหน่งในการเริ่มรับรู้เริ่มร่วมถึงเริ่มเข้าสู่การใช้งานในสถาปัตยกรรม การเข้าถึงนี้เป็นเหมือนประตูบานแรกที่ถูกเปิดเพื่อพร้อมที่จะรับรู้ซึ่งด้านหลังประตูนั้นจึงเป็นสิ่งที่ผู้เปิดที่ไม่มีประสบการณ์ของเรื่องราวหลังประตูบานนั้นต้องการจะรับรู้ ซึ่งการเข้าถึงก็จะนำพาเราเข้าสู่ระบบของผังพื้นในงานสถาปัตยกรรมต่อไป

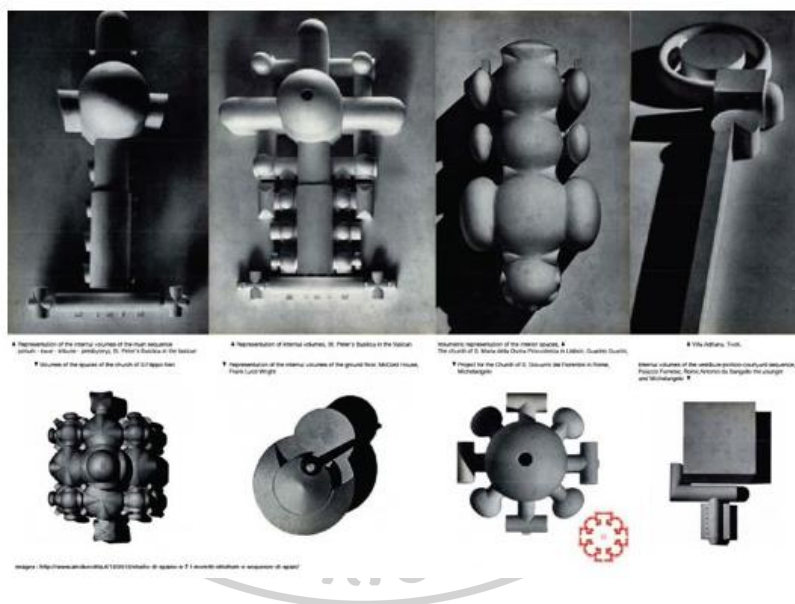
ลำดับของการเข้าถึง เมื่อเริ่มเข้าถึงจึงสามารถบอกความสำคัญของการรับรู้และพื้นที่ที่ผู้สร้างต้องการซ่อนทั้งนี้ ลำดับการเข้าถึงยังเป็นเหมือนตัวช่วยให้ผู้ใช้งานหรือผู้หาสามารถคาดเดาถึงเหตุการณ์ในลำดับต่อไปเพื่อเริ่มการเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรม การเข้าถึงทางงานสถาปัตยกรรมด้วยการเคลื่อนที่ผ่านสิ่งที่เรียกว่า ทางสัญจร (Circulation) เป็นองค์ประกอบของผังพื้นในงานสถาปัตยกรรมที่ควบคุม การเคลื่อนที่ของมนุษย์ เช่น กำหนดให้มีการเคลื่อนที่รูปแบบไหน เคลื่อนที่อย่างไร เคลื่อนที่ด้วยวิธีการไหน เคลื่อนที่ไปไหน เป็นต้น ทางสัญจรมีบทบาทสำคัญในการร้อยเรียงที่ว่างต่าง ๆ เข้าด้วยกัน บนความสัมพันธ์ระหว่าง เวลา (Time) ลำดับ (Sequence) ที่ว่าง (Space) โดยปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างจังหวะของเส้นทางสัญจรนั้นประกอบไปด้วย

1. โครงร่างเส้นทาง (Configuration of the path)⁷
2. ความสัมพันธ์ระหว่างเส้นทางและที่ว่าง (Path-space relationships) ซึ่งปัจจัยทั้งสองส่วนนี้ จะสร้างจังหวะของการเคลื่อนที่ที่สัมพันธ์กับรูปแบบของผังพื้น โดยจะส่งผลต่อการควบคุมการเคลื่อนที่ของผู้ใช้อาคารและสร้างการรับรู้อย่างมีลำดับ

⁷ Francis D.K. Ching. (2007). Architecture: form, space, & order. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons. p.240

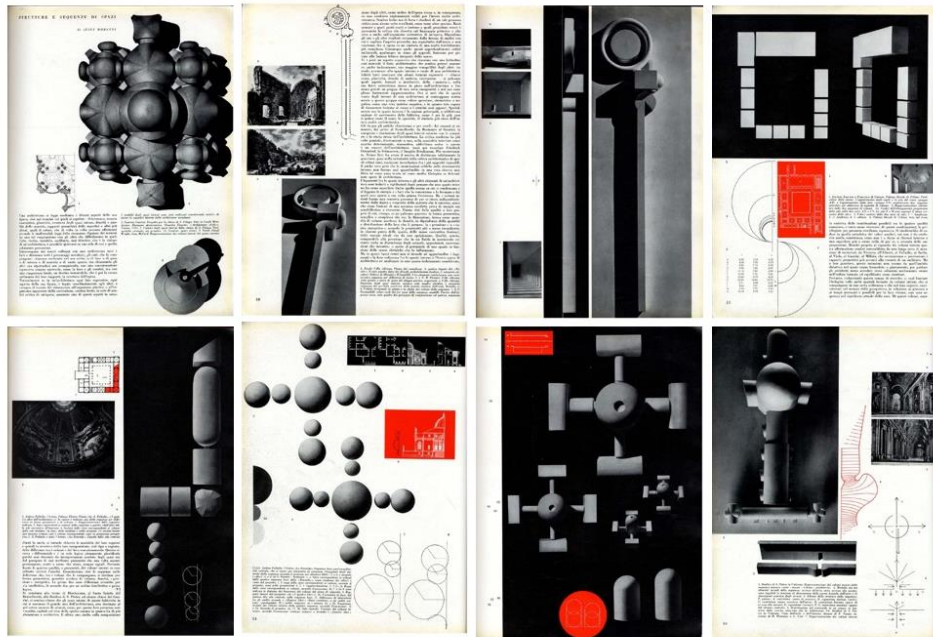
ลุยจิ โมเร็ตติ (Luigi Moretti) เขียนบทความเรื่องโครงสร้างและลำดับของที่ว่าง (Structures and sequences of spaces) ในนิตยสาร Spazio (ภาษาอิตาลี) ฉบับที่ 7 ตีพิมพ์ในปีค.ศ. 1952 ภาพแบบจำลองปูนปลาสเตอร์นำเสนอที่ว่างในงานสถาปัตยกรรมหลายประเภทเช่น ผังพื้นที่โครงการบ้านพักอาศัยที่ออกแบบโดย Frank Lyod Wright, วิลล่าเอเดรียน่า (Villa Adriana) กลุ่มอาคารในสมัยโรมัน, ส่วนทางเข้ามหาวิหารนักบุญเปโตร (St. Peter's Basilica) ผู้เขียนพยายามอ่านสถาปัตยกรรมผ่านการตั้งคำถามเกี่ยวกับรูปทรง (Form) แบบจำลองแสดงให้เห็นรูปทรงเรขาคณิตและระบบของที่ว่าง (Negative space) ซึ่งถูกแยกออกจากเปลือก(Shell) เผยให้เห็นลำดับของปริมาตรที่ว่างที่เกิดขึ้นจากการออกแบบเส้นทางการเปลี่ยนแปลงมุมมองของผู้มอง⁸

การมองเห็นที่ว่างเปลี่ยนมุมมองทางสถาปัตยกรรมแบบ Vitruvius (firmitas, utilitas, venustas) และส่งผลต่อกระบวนการออกแบบสถาปัตยกรรมในภายหลัง



ภาพที่ 28 แบบจำลองแสดงให้เห็นรูปทรงเรขาคณิตและระบบของที่ว่าง (Negative space) ซึ่งถูกแยกออกจากเปลือก(Shell) ของ ลุยจิ โมเร็ตติ

⁸ Luigi Moretti (1958), Structures and sequences of spaces: <https://socks-studio.com/2018/12/09/luigi-morettis-structures-and-sequences-of-spaces/>



1

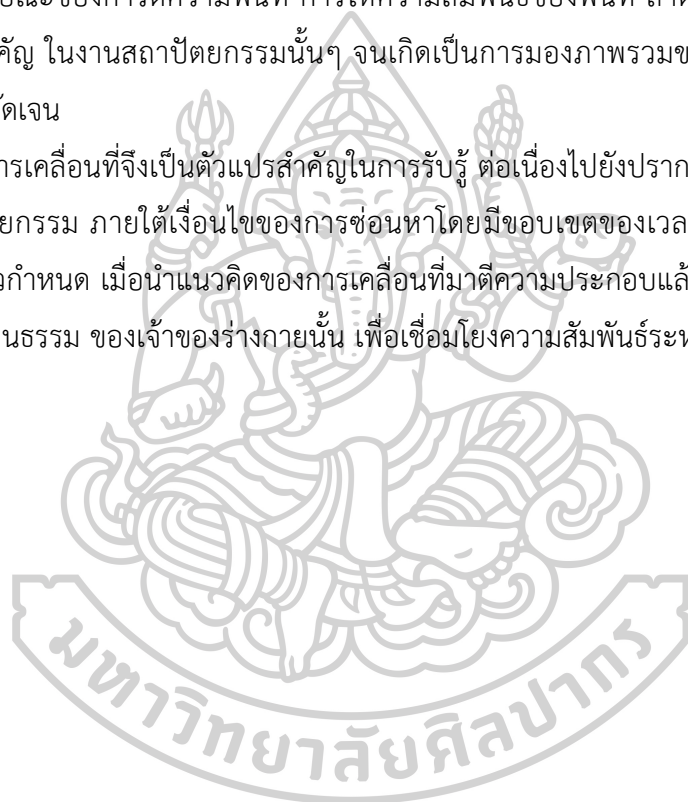
ภาพที่ 29 แบบจำลองแสดงให้เห็นรูปทรงเรขาคณิตและระบบของที่ว่าง (Negative space) ซึ่งถูกแยกออกจากเปลือก(Shell) ของ ลุยจิ โมเรตตี

จากบทความนี้เห็นได้ชัดว่าเมื่อนางานสถาปัตยกรรมมาองในมุมมองใหม่เพื่อหาพื้นที่เชิงบวก เชิงลบ จะพบว่างานสถาปัตยกรรมนั้นมีพื้นที่ที่เป็นระบบผังพื้นที่ชั้นเจนมากขึ้นเห็นกรแยกตัวของทางเดินและพื้นที่ใช้งานพื้นที่สำคัญต่างๆและขนาดพื้นที่มีผลต่อการทำงานของผูู้สร้างว่าจะให้น้ำหนักกับพื้นที่นั้นมากน้อยแค่ไหน

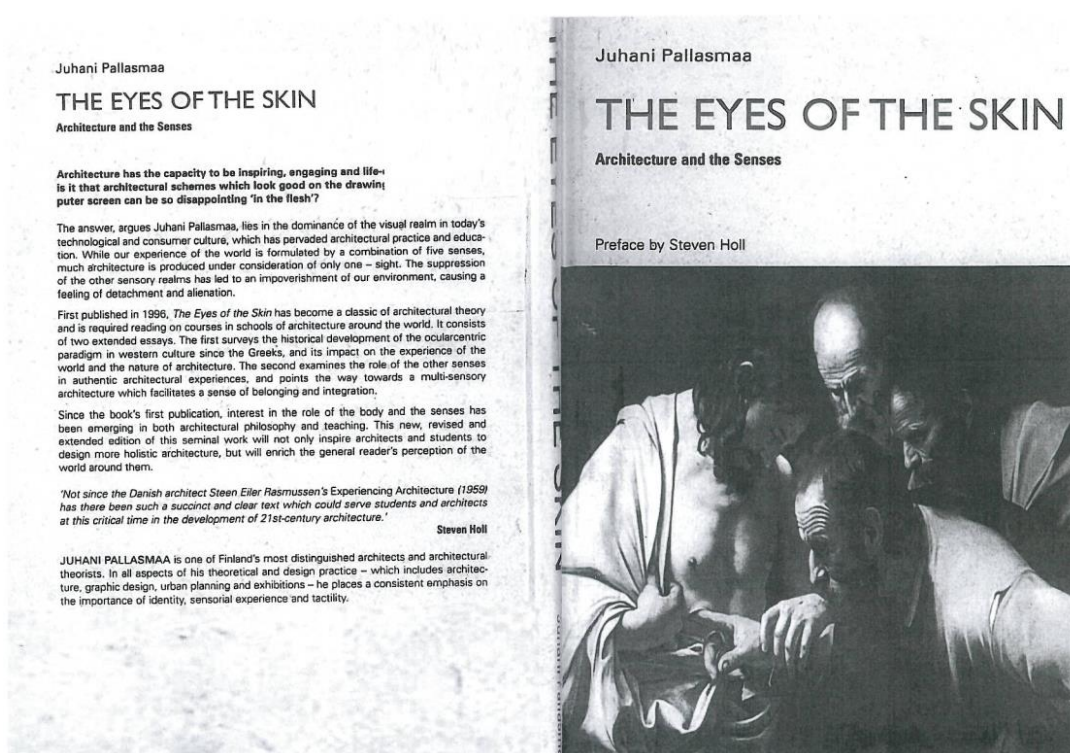
3.3.2 แนวคิดของทิศทางการเคลื่อนที่

แนวคิดการเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรม มนุษย์มีการเริ่มต้นการเคลื่อนที่โดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย จนเกิดเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมเพื่อเข้าไปใช้งานพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมให้เกิดความสัมพันธ์กับองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้น หรือสถานการณ์ที่ส่งผลต่อแนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบ ซึ่งถือเป็นการริเริ่มของการเกิดงานสถาปัตยกรรมขึ้น โดยส่วนใหญ่จะเริ่มต้นด้วยการอ้างอิงถึงลักษณะทางกายภาพของร่างกายมนุษย์ จึงทำให้การเคลื่อนที่ของมนุษย์นั้นมีความสัมพันธ์ต่อการรับรู้เรื่องการค้นหาในลักษณะของการตีความพื้นที่ การให้ความสัมพันธ์ของพื้นที่ ลำดับการเข้าถึง รวมไปถึงตำแหน่งที่สำคัญ ในงานสถาปัตยกรรมนั้นๆ จนเกิดเป็นการมองภาพรวมของผังพื้นที่ และภาพของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน

การเคลื่อนที่จึงเป็นตัวแปรสำคัญในการรับรู้ ต่อเนื่องไปยังปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่ สถาปัตยกรรม ภายใต้เงื่อนไขของการค้นหาโดยมีขอบเขตของเวลาและองค์ประกอบของสถานที่เป็นตัวกำหนด เมื่อนำแนวคิดของการเคลื่อนที่มาตีความประกอบแล้ว จะสามารถเห็นปัจจัยของสังคม วัฒนธรรม ของเจ้าของร่างกายนั้น เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างและผู้ใช้งานต่อไป



Juhani Pallasmaa ได้นำเสนอไว้ใน *Eyes of the Skin* โดยชี้ให้เห็นว่าดวงตาของมนุษย์ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือที่กระตุ้นความรู้สึกเท่านั้นที่ใช้ในการสัมผัสสถาปัตยกรรม จากใจความสำคัญของ Juhani Pallasmaa อธิบายไว้ว่า ดวงตาของมนุษย์เป็นผู้ริเริ่มสร้างประสบการณ์กับที่ว่างผ่านประสาทสัมผัสอื่น ๆ ดวงตาสร้างการรับรู้ของพื้นที่และตัดสินความอุดมสมบูรณ์ของมัน ซึ่งก่อให้เกิดความต้องการในการเคลื่อนย้ายและสัมผัส⁹

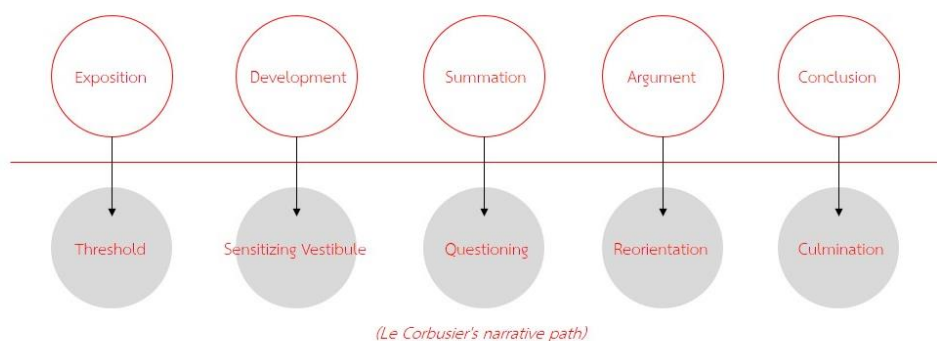


ภาพที่ 30 ภาพวาดจากหนังสือ *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*
ที่มา : Juhani Pallasmaa. (1996). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*.

Hoboken,N.J.: John Wiley & Sons.

⁹ Juhani Pallasmaa. (1996). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Hoboken,N.J.: John Wiley & Sons.

การเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรมมีความสัมพันธ์กับร่างกายของมนุษย์เป็นอย่างมาก กล่าวคือ มนุษย์นั้นมีบทบาทสำคัญต่อทุกสิ่ง ในฐานะที่เป็นสื่อกลางของความรู้ที่เกิดขึ้นจากการทำงานของสมอง ซึ่งมันเกิดขึ้นระหว่างการเคลื่อนที่ (Promenade) สำหรับ Le Corbusier ร่างกายไม่ใช่เป็นเพียงแค่เป็นสิ่งที่ทุกคนมีเหมือนกัน แต่นั่นหมายถึงการทำงานร่วมกันระหว่างการสัมผัสของร่างกาย (Body ดวงตา (Eyes และจิตใจ (Mind) จังหวะของร่างกาย (Rhythms of the Body) การพัฒนาแนวความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายและจังหวะของ Le Corbusier ได้รับอิทธิพลมาจากการงานของนักประวัติศาสตร์ศิลปะชาวฝรั่งเศสชื่อ Elie Faure (2416-2480) ในปี 1955 โดย Flora Samuel ได้พัฒนาแนวความคิดดังกล่าวและสรุปออกมาในหนังสือที่ชื่อว่า Le Corbusier and the Architectural Promenade, 2010 พร้อมกับได้นำเสนอ “เส้นทางเล่าเรื่องของ เลอ คอร์บูซีเออร์” (Le Corbusier's narrative path) ที่มีการจำแนกส่วนประกอบของการเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรม 5 ข้อ สัมพันธ์กับ 5 ขั้นตอนที่ได้กล่าวไปแล้ว ประกอบไปด้วยลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ดังนี้ 1.Threshold หรือ ทางเข้า 2.Sensitizing Vestibule หรือ ห้องโถง 3.Questioning คือพื้นที่ว่างที่ก่อให้เกิดการตั้งคำถาม 4.Reorientation คือพื้นที่ปรับเปลี่ยนทิศทาง 5.Culmination คือพื้นที่สร้างความประทับใจ¹⁰



ภาพที่ 31 เทียบแนวความคิด และ ความรู้สึกต่อลำดับการรับรู้ในงานของ เลอ คอร์บูซีเออร์

¹⁰ พัฒนปกรณ์ สีสภาพฤทธิ์. (2561). ความสมดุลทางอสมมาตร: การเปลี่ยนแปลงความสมมาตรสู่ความอสมมาตรในงานสถาปัตยกรรม. ปรัชญาดุขุภักดิ์บัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุขุภักดิ์บัณฑิต ภาควิชาสถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. p.65-72

ทวิทัศน์ของอริสโตเติล Poetics by Aristotle การค้นหาความจริง 5 ขั้นตอน				
Exordium	Narratio	Propositio	Argumentatio	Conclusio
The Art Of Rhetoric [Aristotle, J.H. Freese]				
Exposition	Development	Summation	Argument	Conclusion
Technique of Drama, 1863 By Gustav Freytag ทฤษฎีโครงสร้างในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ Freytag's five-part dramatic arc or Freytag's triangle				
Introduction	Rise (development)	Climax	Return or fall (resolution)	Catastrophe (denouement)
Le Corbusier's narrative path				
Le Corbusier and the Architectural Promenade By Flora Samuel				
T	S	Q	R	C
Threshold	Sensitising Vestibule	Questioning	Reorientation	Culmination
องค์ประกอบกำหนด ทางเข้า สร้างความรู้สึกเปลี่ยนแปลง จากรั้วนอกสู่ข้างใน	พื้นที่มีลักษณะทางเข้า ห้องโถง สร้างความความรู้สึก สนใจ อยากมีส่วนร่วมในพื้นที่ด้านใน	พื้นที่ก่อให้เกิดการ ตั้งคำถาม ทางสัญจร ที่ต้องอาศัยการตัดสินใจ สร้างความรู้สึกแปลกใจ	พื้นที่ปรับเปลี่ยนทิศทาง บันได, ทางลาด สร้างความลึกลับ ออกจากค้นหา เปลี่ยนมุมมองที่สัมพันธ์กับ สภาพแวดล้อม	พื้นที่สิ้นสุด สร้างความประทับใจ ฉากฟ้า สร้างความน่าจดจำ สร้างประสบการณ์

ตารางที่ 2 แสดงแนวคิดเส้นทางเล่าเรื่องของ เลอ คอร์บูซีเยอร์ (Le Corbusier's narrative path) ที่มา : นายพัฒนาปกรณ์ ลีลาพฤกษ์ , (2018)ความสมดุลทางอสมมาตร: การเปลี่ยนแปลงความสมมาตรสู่ความอสมมาตรในงานสถาปัตยกรรม,ปรัชญาดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุสิตบัณฑิต ภาควิชาสถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.p.144

ร่างกายของมนุษย์นั้นมีสัดส่วนที่ถูกอธิบายผ่านตัวเลข ที่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ในเชิงของจังหวะได้ ร่างกายมนุษย์มีสัดส่วนที่มีผลต่อการกำหนดขอบเขตของพื้นที่ว่าง ดังนั้น การครอบครองพื้นที่ว่างจึงมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนในเชิงของจังหวะมนุษย์มีจิตใจที่สามารถสะท้อนอารมณ์และความรู้สึกนึกคิด ได้จากการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยเฉพาะการมองเห็น ที่สัมพันธ์กับการเคลื่อนที่ของทางสายตาไปยังตำแหน่ง ต่าง ๆ ขององค์ประกอบที่ปรากฏอยู่ในที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม ประกอบกับการเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่าง ๆ การเปลี่ยนตำแหน่งของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม ส่งผลต่อการรับรู้ที่ค่อยๆ เปลี่ยนแปลงไปทุกจังหวะของการเคลื่อนไหวและเคลื่อนที่ร่างกายมนุษย์¹¹

Peter Blundell Jones และ Mark Meagher ได้ศึกษาการเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรมของ Le Corbusier พร้อมกับแสดงความคิดเห็นว่าการเคลื่อนที่นั้น มันไม่ได้เกี่ยวกับวัตถุที่ถูกมองเห็น แต่มันเป็นเรื่องของวิธีที่เป็นไปได้หลายวิธีในการมองเห็นวัตถุนั้น¹²

การเคลื่อนที่จึงเป็นวิธีการที่สำคัญสำหรับการรับรู้ในงานสถาปัตยกรรมการศึกษาแนวคิดในเรื่องการเคลื่อนที่จึงมีการนำแนวคิดที่กล่าวถึงมาสรุปหาวิธีการที่มีการเชื่อมโยงมายังงานวิจัยชิ้นนี้การเคลื่อนที่ในสถาปัตยกรรม สร้างระบบการจัดการทั้งด้านร่างกายและจิตใจของมนุษย์ หากจะกำหนดว่ามนุษย์นั้นหากการเคลื่อนที่อาจจะส่งผลต่อการรับรู้พื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมไม่มากนัก³

¹¹ Jones, P., & Meagher, M. (Eds.), (2014), Architecture and Movement: the Dynamic Experience of Buildings and Landscapes, United States: Routledge.

¹² พัฒนปกรณ์ สีสลาพฤกษ์. (2561). ความสมดุลทางอสมมาตร: การเปลี่ยนแปลงความสมมาตรสู่ความอสมมาตรในงานสถาปัตยกรรม. ปรัชญาดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาสถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.p.68

definition of hide and seek
In Architecture



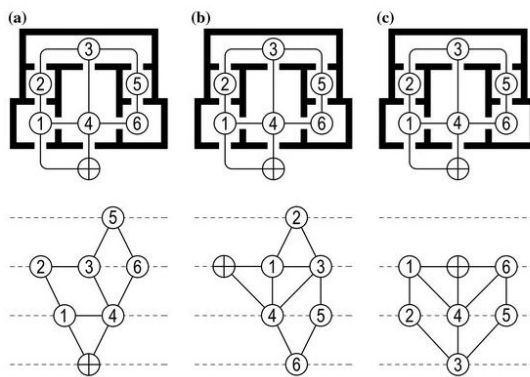
ภาพที่ 32 แผนผังองค์ประกอบการรับรู้ของการซ่อนและการหา

จากผังภาพแสดงความสัมพันธ์ของการศึกษาในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการศึกษจะถูกมองผ่านมุมมอง 2 มุมมองคือมุมมองของผู้สร้างที่แทนความหมายของการซ่อน และ ผู้ใช้ที่แทนความหมายของการหา ซึ่งผังภาพดังกล่าวแสดงการเชื่อมโยงถึงความสัมพันธ์



3.3.3 แนวคิดของตำแหน่ง

ผังพื้นมีองค์ประกอบที่สำคัญมากมายหนึ่งในนั้นคือตำแหน่งของการวางความสำคัญลงในผังพื้น หรือ เรียกอีกอย่าง ว่าตำแหน่ง นั่นเอง ตำแหน่งมีความสำคัญในทางสถาปัตยกรรมเพราะเป็นตัวบอกจุดสำคัญของลักษณะผังนั้นๆ บอกว่าผู้ใช้งานหรือผู้หา นี้สามารถเคลื่อนที่ไปในทิศทางไหน อะไรคือจุดสำคัญที่ต้องต้องการไปหารวมถึงตำแหน่งไหนที่ผู้สร้างต้องการปิดบังทั้งการมองเห็น การเข้าถึงก็เช่นกัน หากมองย้อนกลับไปถึงการละเล่นซ่อนหา ตำแหน่งเป็นเรื่องที่ผู้เล่นทุกคนคำนึงถึงว่าจะลดความเสี่ยงต่อการพบเจอกับ และเป็นการอ่านตำแหน่งของการหาว่าจะหาในตำแหน่งใดที่ให้ความสำคัญที่ผู้หาจะเจอกับผู้ซ่อนได้ ทำให้การละเล่นซ่อนหาจึงมีความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับผังพื้นการจัดวางของงานสถาปัตยกรรมเช่นกัน



ภาพที่ 33 รูปแบบการแสดงลำดับ เทียบกับผังพื้นทางสถาปัตยกรรม
Space Syntax, Theory and Techniques

ที่มา : The Mathematics of the Modernist Villa p .23

แนวคิดการลำดับของ Space Syntax : Mathematics and the Social Logic of Architecture ซึ่งอธิบายถึงขั้นตอนหรือที่มาของการอธิบายการเกิดขึ้นตอนการเข้าถึงของระบบที่ว่างหรือ ผังพื้นทางงานสถาปัตยกรรม

3.3.4 แนวคิดของการปิดล้อม

การปิดล้อม (Enclose) คือการจัดการกับขอบเขตของพื้นที่ หรือที่ว่างในงานสถาปัตยกรรมที่ว่าง Space องค์ประกอบที่มีลักษณะเป็นหน่วยของพื้นที่ที่รองรับประโยชน์ใช้สอยในรูปแบบต่างๆ รูปร่างของพื้นที่ว่าง ขนาดและสัดส่วน ขอบเขตและการปิดล้อม เหล่านี้ ล้วนแล้วแต่มี

ผลต่อรูปแบบความสัมพันธ์ของพื้นที่ว่าง Spatial Relationships และการจัดกลุ่มพื้นที่ Spatial Organization และก่อให้เกิดแนวทางในการก่อรูปของผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมที่จะกำหนดรูปแบบของการปิดล้อมเพื่อเน้นความสำคัญของพื้นที่ปิดล้อม

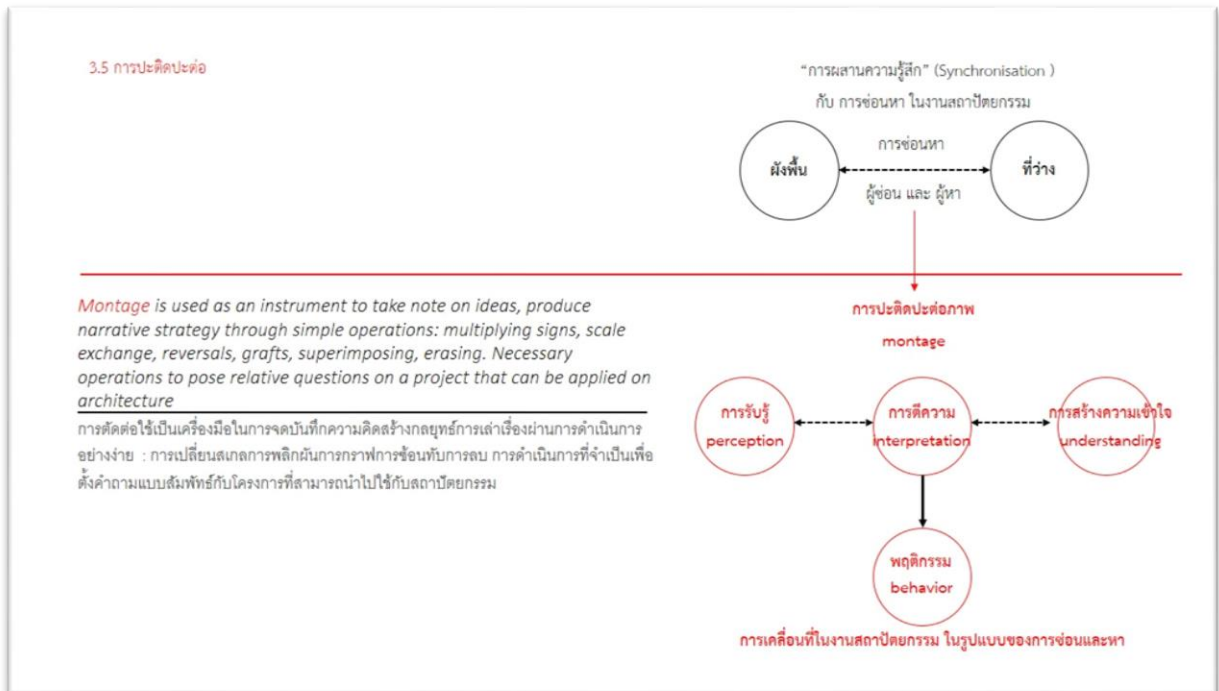
ในสถาปัตยกรรมโครงสร้างของอาคารใช้พื้นที่ในเชิงบวกและสร้างพื้นที่เชิงลบที่ผู้คนอาศัยอยู่และใช้งาน พื้นที่ภายในอาคารเรียกว่าการตกแต่งภายใน พื้นที่ด้านนอกเป็นภายนอก พื้นที่ปิดล้อมเป็นพื้นที่ที่ล้อมรอบด้วยโครงสร้างที่มีช่องเปิดไม่กี่ช่อง พื้นที่เปิดโล่งเป็นพื้นที่ที่มีช่องเปิดขนาดใหญ่หรือผนังน้อยหรือสิ่งกีดขวางอื่น ๆ



ภาพที่ 34 แสดงการปิดล้อมพื้นที่ภายนอกด้วยพื้นที่ภายใน



3.4 การปะติดปะต่อ



ภาพที่ 35 แผนแสดงแนวคิดและ องค์ประกอบการปะติดปะต่อ

ที่มา : การปะติดปะต่อ เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ภาพการรับรู้ระบบที่ว่างของงานสถาปัตยกรรม สองมิติ กับ ภาพบรรยากาศ สามมิติ

การปะติดปะต่อ (Montage) หรือการตัดต่อ เป็นกระบวนการที่สำคัญในการสร้างภาพยนตร์ในศตวรรษที่ 20 มีสถาปนิกมากมายที่ให้ความสนใจและนำหลักการของการปะติดปะต่อมาพัฒนา งานสถาปัตยกรรม หนึ่งในนั้นคือ Le Corbusier

Le Corbusier มองว่างานออกแบบสถาปัตยกรรมนั้น มีความคล้ายคลึงกับการสร้างภาพยนตร์ของผู้กำกับและนักทฤษฎีภาพยนตร์ชาวโซเวียต Sergei Eisenstein ในเชิงของประสบการณ์ที่เกิดจากการรับรู้อย่างมีลำดับ (Sequence) จากลำดับภาพของภาพยนตร์และจากการเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรม¹³

การปะติดปะต่อองค์ประกอบของที่ว่าง ก่อให้เกิดการรับรู้น้ำหนักของที่ว่างที่มีผลต่อการเคลื่อนที่หรือการหยุด สอดคล้องกับแนวความคิดของ Le Corbusier ที่ว่า กรอบ (Frame) หรือขอบเขตของที่ว่างที่หนาหนัก Heavy frame จะสร้างจุดหยุดในพื้นที่ว่าง ในขณะที่กรอบของที่ว่างที่เบาบาง (Minimal frame) จะสร้างความไหลลื่นของพื้นที่ว่างที่ต่อเนื่องไปยังอีกที่ว่างอื่น ๆ ดังนั้น น้ำหนักของที่ว่าง จึงเป็นหัวใจสำคัญของการเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรม¹⁴

สำหรับ Le Corbusier การปะติดปะต่อทางสถาปัตยกรรม คือการรวบรวมองค์ประกอบเข้าด้วยกัน เช่นเดียวกับแนวความคิดของ Sergei Eisenstein ที่มองว่าการปะติดปะต่อทางภาพยนตร์คือการลำดับการตัดต่อภาพในแง่ของเส้นทางการสัมพันธ์กับเวลาและสถานที่ ซึ่งเป็นการรวบรวมภาพให้ผู้อ่านได้สร้างความสัมพันธ์ในแบบใหม่ ซึ่ง Flora Samuel สถาปนิกและนักวิชาการชาวอังกฤษ มองว่าจุดมุ่งหมายสูงสุดของการปะติดปะต่อหรือการมององค์ประกอบแบบองค์รวม คือการสร้างสมดุลอย่างสมบูรณ์ (Completely Balanced Whole) เช่น ผังพื้นของวิหารพาร์เธนอน ซึ่ง Eisenstein เชื่อว่าเป็นตัวอย่างความสมบูรณ์แบบของภาพยนตร์กล่าวโดยสรุปคือ การปะติดปะต่อคือเครื่องมือหนึ่งของกระบวนการรับรู้ที่ว่างและผังพื้นในงานสถาปัตยกรรม ที่สัมพันธ์กับการเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรม โดยแบ่งออกเป็น 1.การปะติดปะต่อภาพของที่ว่าง 2.การปะติดปะต่อภาพของผังพื้น¹⁵

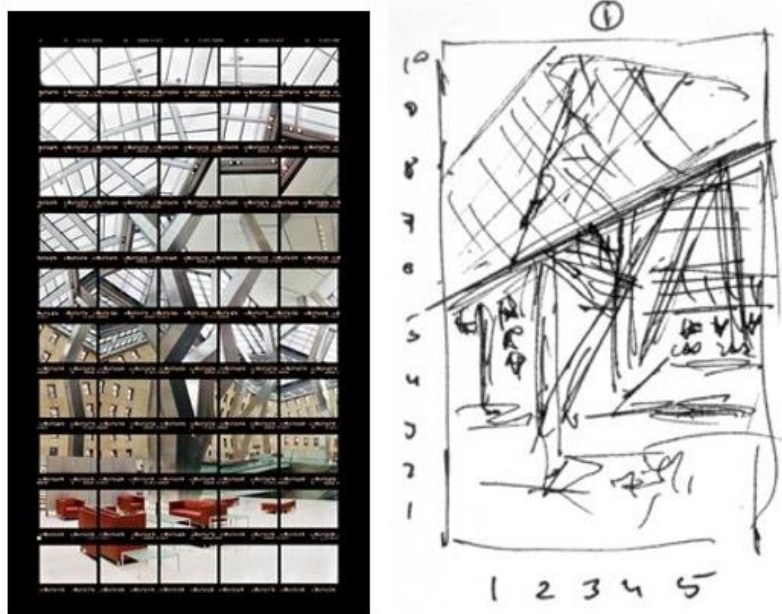
การปะติดปะต่อใช้เป็นเครื่องมือในการจัดบันทึกความคิดสร้างกลยุทธ์การเล่าเรื่องผ่านการดำเนินการอย่างง่ายการดำเนินการที่จำเป็นเพื่อตั้งคำถามแบบสัมพันธ์กับโครงการที่สามารถนำไปใช้กับสถาปัตยกรรม การปะติดปะต่อภาพของผังพื้น คือการรับรู้ที่ว่างต่าง ๆ ในเชิงกายภาพเป็นหน่วยย่อย จากการเคลื่อนที่ไปบนที่ว่างอย่างมีลำดับการเข้าถึง และปะติดปะต่อที่ว่างหน่วยย่อยนั้น เพื่อสร้างภาพรวมของผังพื้นในงานสถาปัตยกรรมเป็นภาพจำ กล่าวคือ เป็นการประกอบหน่วยของที่ว่างทั้งหมดที่เคลื่อนที่ผ่านเข้ามาเข้าด้วยกัน ด้วยกระบวนการรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการจดจำ การคิด การตีความ และการสร้างความเข้าใจ เพื่อนำไปสู่การสร้างภาพรวมของผังพื้นที่ขึ้นในสมองและจิตใจ ซึ่งจะส่งผลต่อ

¹³ Giuliana Bruno, (2002), Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film, London: Verso Books. p.556

¹⁴ Flora Samuel, (2010), Le Corbusier and the Architectural Promenade, Basel: Birkhäuser. p.49-50

¹⁵ Ibid., p.68

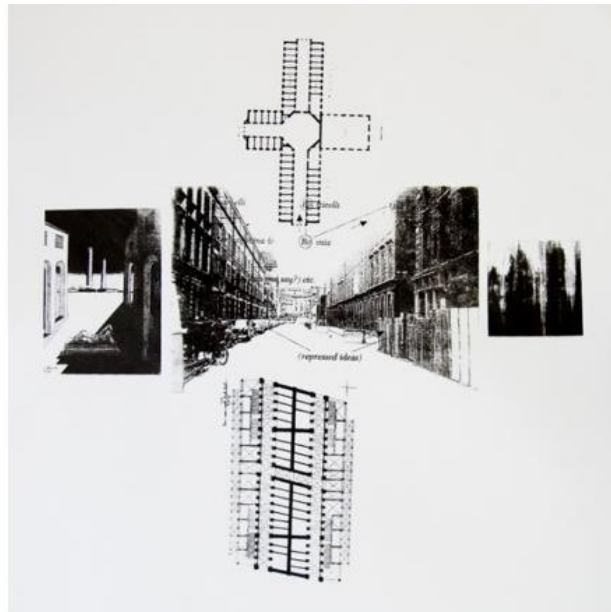
การรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม กล่าวโดยสรุปคือ การปะติดปะต่อภาพของผังพื้นที่ คือการรับรู้ทางจินตภาพ ของภาพรวมของผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม¹⁶



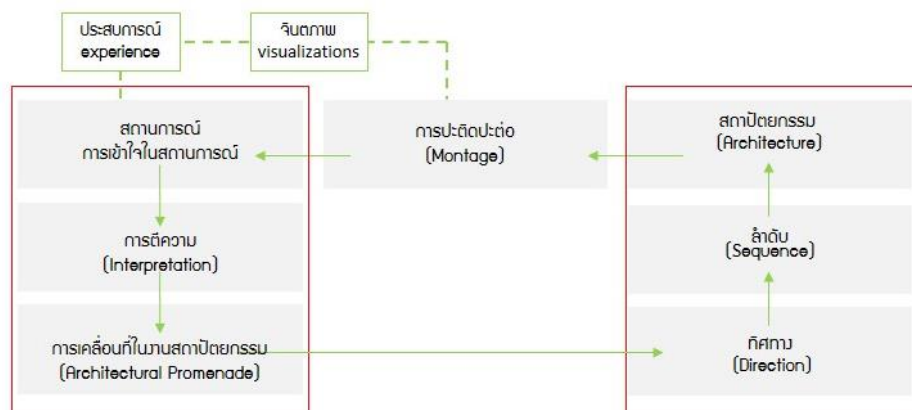
Thomas Kellner: 52#03 New York, Hearst Tower, 2006, C-Print, 19,2x34,8cm on 35x45cm, edition 5+2AP in portfolio-box

ภาพที่ 36 การถ่ายภาพแบบขยายและนำมาจัดเรียงใหม่ของ Thomas Kellner
ที่มา : <https://samlowa-levelphotography.weebly.com/teacher-comments.html>

¹⁶ พัฒนปกรณ์ สีสภาพุทธ. (2561). ความสมดุลทางอสมมาตร: การเปลี่ยนแปลงความสมมาตรสู่ความอสมมาตรในงานสถาปัตยกรรม. ปรัชญาดุซงึ่บัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุซงึ่บัณฑิต ภาควิชาสถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.p.147



ภาพที่ 37 ภาพการศึกษาผังพื้นที่เทียบกับทัศนียภาพ Montage Architecture
ที่มา : <https://cameronmcewan.wordpress.com/2011/01/28/temporal-thinking-and-serial-form/>



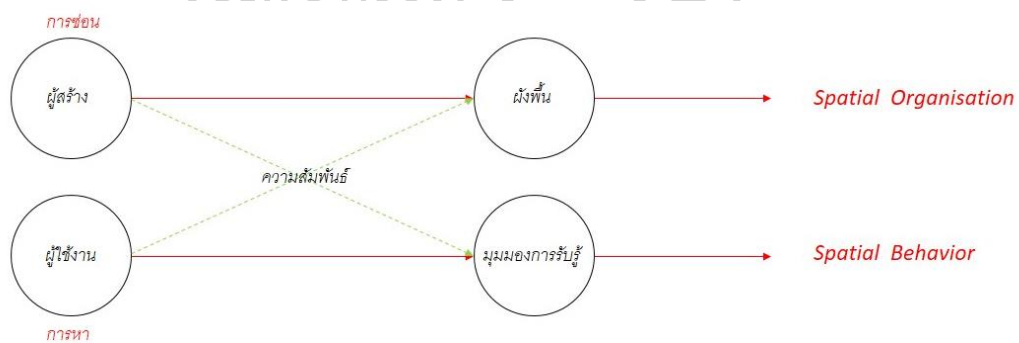
ภาพที่ 38 แสดงลำดับการรับรู้แนวคิดทางสถาปัตยกรรม

บทสรุปของกระบวนการรับรู้ผังพื้นที่สมมาตรในงานสถาปัตยกรรม สำหรับการนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์กรณีศึกษาการชอนหาในงานสถาปัตยกรรม เกิดจากการทำงานร่วมกันของ 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1.ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสถาปัตยกรรม 2.การเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรม 3.การปะติดปะต่อ โดยมีใจความสำคัญดังนี้ สำหรับมนุษย์นั้นมีการทำงานร่วมกัน

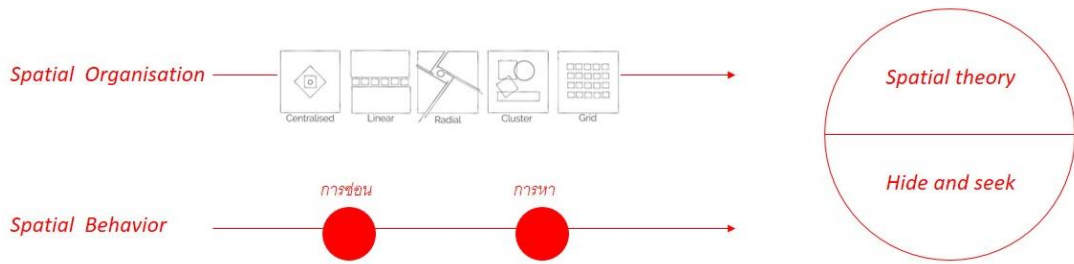
ของร่างกายและจิตใจ ซึ่งในส่วนของร่างกายมนุษย์นั้น มีลักษณะทางกายภาพทางด้านสัดส่วนที่ส่งผลต่อการครอบครองพื้นที่ว่างเกิดกระบวนการรับรู้ (Perception) ทศนิยมภาพ (Perspective) และเกิดกระบวนการเรียนรู้ (Cognition) จากการปะติดปะต่อ (Montage) ภาพส่วนย่อยขององค์ประกอบในที่ว่างนั้น ๆ และภาพหน่วยย่อยของที่ว่างต่าง ๆ ที่เคลื่อนที่ผ่านมานำไปสู่การตีความ (Interpretation) และสร้างความเข้าใจ (Understanding) ก่อให้เกิดกระบวนการสร้างจินตภาพ (Image) จากประสบการณ์ (Experience) ที่ได้รับโดยตรง ก่อนจะนำไปสู่กระบวนการเกิดพฤติกรรม (Behavior) ที่ตอบสนองและแสดงออกผ่านการเคลื่อนที่ต่อไปในงานสถาปัตยกรรม

สรุปความสัมพันธ์ของ การวางผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม กับ วิธีการรับรู้ของผู้สร้าง และผู้ใช้ เพื่อนำไปสู่หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกกรณีศึกษา

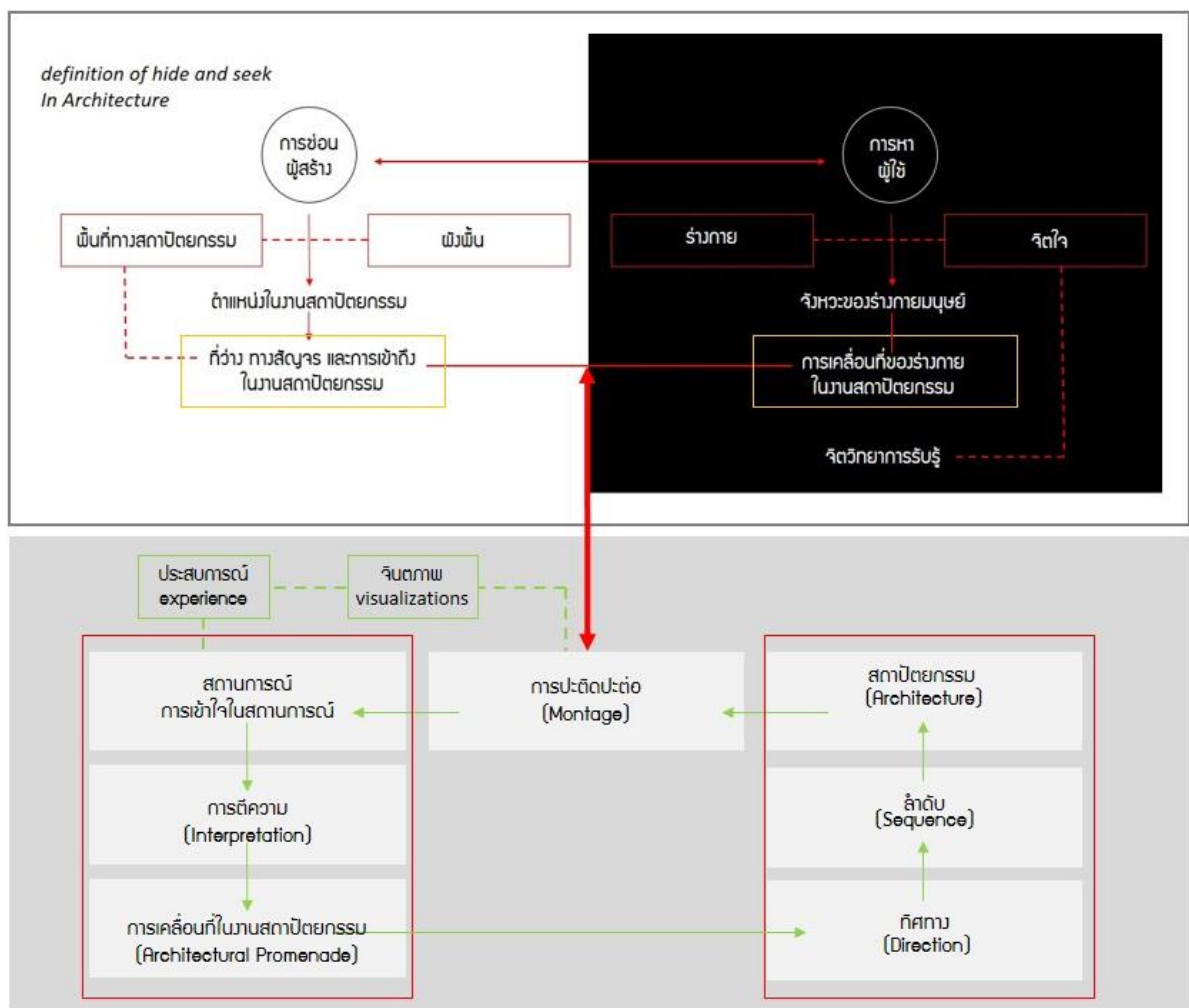
จากการทบทวนวรรณกรรมและแนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับ สถาปัตยกรรม และการค้นหา ผู้ศึกษาพบว่าการละเล่นซ่อนหา มีโครงสร้างของการเล่นที่มีความสัมพันธ์สอดคล้อง กับ พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมเช่นกัน ความสัมพันธ์ดังกล่าวเกิดขึ้นทั้งในด้านของกายภาพ และการรับรู้ การเล่นซ่อนหา มีการใช้กระบวนการความคิดในเรื่องของการจัดการพื้นที่เพื่อเก็บรักษาพื้นที่สำคัญของตนเองในการเล่น ซึ่งลักษณะความสัมพันธ์ของการเล่นซ่อนหาเป็นสัมพันธ์ของ ผู้ซ่อน ผู้หา และพื้นที่ ทั้งนี้ สถาปัตยกรรมก็ให้คุณค่าของความสัมพันธ์



ภาพที่ 39 แสดงแนวคิดเพื่อสรุปการรับรู้ของผู้ซ่อนและผู้หา



ภาพที่ 40 แสดงผลสรุปเชื่อมโยงของการศึกษา การรวมกลุ่ม และ พฤติกรรมการใช้งาน



ภาพที่ 41 แผนผังแสดงกรอบขององค์ความรู้ในการวิจัย

จากแผนผังแสดงแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ถึงหลักการวิเคราะห์องค์ความรู้ที่จะนำไปสู่การศึกษาสถาปัตยกรรม กับ การชอน ผู้วิจัยได้ทำการจำแนกคำสำคัญและหัวข้อขององค์ความรู้ที่ให้ความหมายของการชอนและการหาในงาน

สถาปัตยกรรมโดยแบ่งกรอบของการศึกษาเป็น สองกรอบใหญ่ๆ โดยกรอบด้านบนจะแสดงถึงแนวคิดของ การชอนและการหา บอกถึงความหมายโดยแทน การชอน คือ ผู้สร้าง ซึ่งผู้สร้างในที่นี้คือผู้กำหนดความเป็นไปได้ที่เชื่อมโยงต่อ การหา ที่แทนด้วยผู้ชอน ซึ่งทั้งสองฝั่งจะมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันจนเกิดเป็นองค์ความรู้ในงานสถาปัตยกรรมที่เชื่อมโยงกันได้

ผู้ชอน หรือ ผู้สร้างนั้นจะเป็นผู้กำหนดผังพื้น การรวมกลุ่มของพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม และเป็นผู้กำหนดตำแหน่งสำคัญภายในพื้นที่ของงานสถาปัตยกรรมโดยเป็นผู้กำหนดและอธิบายผ่าน ที่ว่าง ทางสัญจร การเข้าถึงและตำแหน่งสำคัญทางงานสถาปัตยกรรม ให้ผู้หา หรือ ผู้ใช้ มาใช้งานสถาปัตยกรรมต่อไป โดยการหา นั้นต้องใช้องค์ประกอบของผู้หา ทั้งร่างกายและจิตใจ การเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรมจึงเป็นเครื่องมือหลักของการรับรู้ผ่านการค้นหา โดยมีการรับรู้ทางจิตวิทยาของการใช้พื้นที่เป็นตัวช่วยในการให้ความรู้ศึกต่อการใช้งาน หรือเรียกได้ว่าเป็นต่อกระตุ้นทางการค้นหานั่นเอง

จากกรอบองค์ความรู้ทางด้านบนส่งผลต่อมายังการค้นหาแนวคิดทางการศึกษาด้านสถาปัตยกรรมในกรอบด้านล่างคือ เมื่อมนุษย์ทั้งสองฝ่ายมีหน้าที่ต่อความสัมพันธ์ทางด้านการชอนหาแล้วการเชื่อมโยง กันผ่านการปะติดปะต่อ การตีความพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม ด้วยการเคลื่อนที่ทิศทาง ลำดับ การเข้าถึงพื้นที่สำคัญในงานสถาปัตยกรรม ผ่านการเรียนรู้แนวคิดทางสถาปัตยกรรม

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผังพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม

4.1 หลักเกณฑ์การคัดเลือกและวิเคราะห์กรณีศึกษา

หลักเกณฑ์ของการเลือกกรณีศึกษาของการวิจัย สถาปัตยกรรม กับ การค้นหาในครั้งนี้คือ การหาหลักการขององค์ความรู้ในเชิงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันซึ่งเป็นการริเริ่มวิจัยสิ่งใหม่เพื่อหาคำตอบของความสัมพันธ์โดยมุ่งเน้นไปที่กรณีศึกษาที่เป็นงานสถาปัตยกรรมโดยนำแนวคิดของผู้สร้างหรือสถาปนิก มาคลี่คลายความสัมพันธ์ในการริเริ่มสร้างงานเพื่อสื่อสารกับผู้ใช้งานหรือผู้หา นี้ จากการค้นคว้าข้อมูลพบว่าหลักเกณฑ์ที่สามารถนำมาจัดระบบองค์ความรู้ในการวิเคราะห์ได้คือ **ระบบผังพื้นที่(Spatial Organization)**¹⁷ ที่มาความคงที่และเป็นจุดเริ่มต้นของงานสถาปัตยกรรมรวมทั้งในแง่ของการซ่อนหาระบบผังพื้นที่ยังบอกได้ว่าผู้สร้างต้องการให้ผู้ใช้ดำเนินกิจกรรม หรือการจัดการกับสถานการณ์ต่างๆที่จะเกิดขึ้นในงานสถาปัตยกรรมอย่างไรซึ่งระบบผังพื้นที่เปรียบเสมือนตัวแทนของผู้สร้างนั่นเอง ในทางตรงข้ามกันผู้หาก็มีตัวแทนเป็น **มุมมองทางการรับรู้(Spatial Behavior)** นั่นเองซึ่งหากมองว่าความเป็นคู่ตรงข้ามนี้สามารถสร้างชั้นเชิงในการรับรู้ของงานสถาปัตยกรรมผ่านวิธีการหรือมุมมองของการเล่นซ่อนหานั้นเอง ผู้ใช้งานจะสื่อสารกับไปยังผู้สร้างด้วยการรับรู้และใช้งานในสิ่งที่ผู้สร้างได้วางไว้ นั่นเองซึ่งผลของการใช้งานจะเป็นไปตามสิ่งที่ริเริ่มใหม่นั้นขึ้นอยู่กับความเข้าใจในสถานการณ์ของทั้งสองฝ่ายอย่างสมดุล

เพื่อสร้างการเปรียบเทียบได้หลายมุมมองประเภทอาคาร หรือประเภทพื้นที่จึงเข้ามามีผลต่อการเทียบตามปริมาตรในการเป็นหลักเกณฑ์ของการวิจัยด้วยเช่นกัน

¹⁷ Spatial Organization in architecture(2000),Spatial Organization:<https://www.yourownarchitect.com/spatial-organization-in-architecture/>

4.2 มุมมองของประเภทอาคารกับรูปแบบผังพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม

4.2.1 การรับรู้ การค้นหาในงานสถาปัตยกรรม ของพื้นที่ส่วนตัว

พื้นที่ส่วนตัว (Personal Space) การเว้นระยะห่างระหว่างบุคคลกับบุคคล หรือ บุคคลกับพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม เกิดจากการให้ความสำคัญต่อความเป็นส่วนตัว โดยเพื่อให้พื้นที่นั้นเกิดความปลอดภัยในความรู้สึกของผู้ที่คงอยู่ โดยความเป็นส่วนตัวของการชอนหานั้น จะถูกมองผ่านมุมมอง 2 มุมมอง เช่นกันคือ มุมของผู้ชอน และมุมของผู้หา แตกต่างสถานการณ์การก่อให้เกิดเป็นความรู้สึก คือ ผู้ชอนจะใช้พื้นที่ส่วนตัวในการสร้างการปกปิดเพื่อไม่ให้ผู้อื่นได้รับรู้ มองเห็น และเข้ามารับรู้พื้นที่นั้น หากแต่ผู้หาจะพยายามมองหาพื้นที่ส่วนตัวของผู้อื่นเพื่อเปิดเผยนั่นเอง ในงานวิจัยชิ้นนี้พื้นที่ส่วนตัว คือประเภทของอาคารที่ให้ความเป็นส่วนตัวมากกว่าอาคารประเภทอื่น คือ บ้าน ซึ่งบ้านคือที่พักอาศัยของมนุษย์ความซับซ้อนในการใช้งานทั้งการปกปิดและเปิดเผย จะทำให้กรณีศึกษา กลุ่มอาคารประเภทนี้น่าสนใจมากขึ้นโดยดูภาพรวมของการวางผังเพื่อหาความสัมพันธ์กับพื้นที่จริงในเชิงสามมิติ ว่าผังของผู้สร้างที่เป็นการสร้างขอบเขตให้ผู้อยู่อาศัยงานนั้นจะสอดคล้องและสัมพันธ์กับองค์ประกอบพื้นฐานอื่นอย่างไรนำไปสู่การสรุปความน่าสนใจของหัวข้อวิจัยนี้ต่อไป¹⁸

4.2.2 การรับรู้ การค้นหาในงานสถาปัตยกรรม ของพื้นที่ส่วนรวม

พื้นที่ส่วนรวม (Public Space) เป็นพื้นที่ในโลกทางสังคมซึ่งปัจเจกบุคคล มาพบปะ พูดคุยและอภิปรายกันอย่างเสรีในประเด็นปัญหาทางสังคม การเมืองและเศรษฐกิจ ประเด็นจากการอภิปรายโต้เถียงปัญหา ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ จะถูกตีแผ่แลกเปลี่ยนกันในพื้นที่สาธารณะ ก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและนำไปสู่การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมและกิจกรรมทางการเมืองของสาธารณชนในอันดับต่อไป พื้นที่สาธารณะจึงเป็นอาณาบริเวณที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร การสร้างความรู้สึกเป็นส่วนรวม (sense of public) และผลประโยชน์ของส่วนรวม

¹⁸ วิมลสิทธิ ทรายางกูร. (2549). พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม มูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการ ออกแบบและวางแผน : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.

พื้นที่สาธารณะเป็นได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม กล่าวคือ รูปธรรมของพื้นที่สาธารณะ คือ พื้นที่ทางกายภาพที่กำหนดขอบเขตไว้แน่นอน เช่น สวนสาธารณะ โรงละคร พิพิธภัณฑสถาน เป็นต้น ส่วนพื้นที่นามธรรม เช่น สื่อมวลชน สื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มทางสังคม หรือพื้นที่ทางวัฒนธรรม เป็นต้น

4.3 การวิเคราะห์กรณีศึกษาการรับรู้ผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม เชิงการช้อนหา

วิธีการและหลักการในการวิเคราะห์โดยจะยึดหลักกายภาพของผังพื้นที่ดังนี้

- A. การเข้าถึง (Access) ของ ลักษณะการรวมกลุ่ม การเข้าถึงจะเป็นการสังเกตเชิงวิเคราะห์จากผังพื้นที่ว่ามี การเข้าใช้งานของผังพื้นที่จากการสร้างและการใช้งานมากน้อยเพียงใดและให้ผลกระทบอย่างไร
- B. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction) แนวทิศทางของทางสัญจรที่มีผลต่อการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานที่มีการจัดวางในลักษณะใดและมีการเรียงตัวกันภายในแนวคิดแบบใดส่งผลกับพื้นที่สำคัญและการเคลื่อนที่อย่างไร
- C. ตำแหน่ง (Position) ตำแหน่งในที่นี้คือพื้นที่ ที่ผู้สร้างสร้างเพื่อเป็นจุดสำคัญในผังพื้นที่ทั้งความหมายของการช้อนและการหา
- D. การปิดล้อม (Enclose) การเกิดขอบเขต จากผู้สร้าง หรือการสร้างขอบเขตนั้นของผู้ใช้ว่ามีการสร้างขอบเขตของพื้นที่ในระบบผังพื้นที่นั้นๆอย่างไร
- E. สรุปแนวคิดวิธีการช้อนหาของกรณีศึกษา

4.3.1 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนตัวในรูปแบบรวมศูนย์ (Centralized)



ภาพที่ 42 ผังพื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง house N / Sou Fujimoto



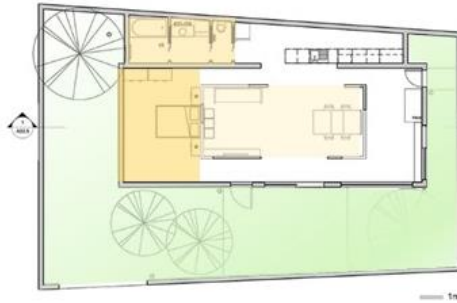
House N / Sou Fujimoto Architects



ภาพที่ 43 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายใน house N / Sou Fujimoto
ที่มา : <https://www.archdaily.com/7484/house-n-sou-fujimoto>

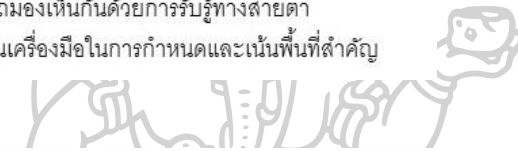


 ผู้สร้าง / ผู้ชอน

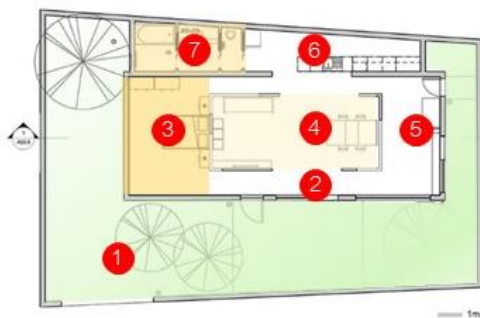


ภาพที่ 44 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้สร้าง วางจุดสำคัญของการเข้าถึงในส่วนกลางของผังพื้นที่ (ส่วนสีเหลืองอ่อน)
2. การรวมกลุ่มของระบบที่วางที่ไม่ได้ซับซ้อนเน้นการเข้าถึงที่ง่ายและเป็นลำดับทุกพื้นที่ที่สามารถมองเห็นกันด้วยการรับรู้ทางสายตา
3. เส้นทางสัญจรถูกใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดและเน้นพื้นที่ที่สำคัญ



 ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 45 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้ใช้ สามารถปะติดปะต่อพื้นที่ได้โดยงานเนื่องจากสามารถมองเห็นพื้นที่เป็นลำดับ และง่ายต่อการจดจำ
2. การหา สามารถค้นหาตามลำดับการใช้งาน และ ทบพจนการเคลื่อนที่ได้ในทิศทางเดิม
3. การค้นหาเริ่มในจุดเดิม และ สิ้นสุดในจุดเดิม

Project: House N Location: Oita, Japan / Date: 2008 Architect: Sou Fujimoto Architects

House N เป็นอาคารประเภท บ้านพักอาศัยโดยผู้ออกแบบ ใช้ลักษณะของผังที่มีการรวมศูนย์กลางซึ่งลักษณะของบ้านมีลักษณะแบ่งเปลือกอาคารเป็น 3 ระยะ ใหญ่ กลาง และ ลดขนาดเล็กลงมาเรื่อยๆ โดยเปลือกอาคารทำหน้าที่กำหนดระยะของผังพื้นและขนาดของพื้นที่ ทั้งนี้ยังแยกสัดส่วนความเป็นภายในและภายนอกด้วยช่องเปิดสลับกับเปลือกผนังทึบ

การวิเคราะห์ผังพื้น

A. การเข้าถึง (Access)

เมื่อการถึงพื้นที่หรือการเริ่มการใช้งานของอาคารหลังนี้เป็นการเข้าถึงเพียงจูง่ายต่อการคาดเดา สถานการณ์ในพื้นที่ต่อไปได้อย่างง่ายดาย จนนำไปสู่การเข้าถึงจุดสำคัญคือจุดรวมศูนย์กลางได้อย่างรวดเร็ว

B. ตำแหน่งจุดสำคัญ (Position)

เนื่องจากการลักษณะผังเป็นแบบรวมศูนย์ จะเห็นได้ชัดว่าจุดศูนย์กลางของผังจะทำหน้าที่นำพาไปยังจุดอื่นๆมากกว่าพร้อมทั้งเปิดเผยตัวตนของพื้นที่ตลอดเวลาจึงทำให้จุดสำคัญของการชอนที่ชอนไว้นั้นจะไม่ได้อยู่ที่จุดศูนย์กลาง



C. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction)

ถูกออกแบบให้มีโครงร่างของเส้นทางในรูปแบบของโครงข่าย (Network) ที่สอดคล้องไปกับการจัดระเบียบและความสัมพันธ์ของที่วางในการออกแบบผังพื้นที่ ประกอบกับโครงการดังกล่าวถูกออกแบบให้มีทางเข้าออกจากทิศทางเดียว ส่งผลให้การเข้าถึงในแต่ละพื้นที่นั้นมีลำดับในการเข้าถึง (*sequence*) ในแต่ละพื้นที่ที่ชัดเจน หากวิเคราะห์ถึงรูปแบบของทางสัญจรดังกล่าวนี้ กับมิติของการรับรู้ผังพื้นที่ House N พบว่า จังหวะของการเคลื่อนที่ หรือ ทิศทางในงานสถาปัตยกรรมเกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างที่วางภายนอกอาคารกับพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารสลับกันไปมาอยู่เสมอ การเปลี่ยนพื้นที่ใช้สอยที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งและจะต้องผ่านพื้นที่ส่วนภายนอกอาคารนั้นได้สร้างความเข้าใจที่มีต่อภาพรวมของผังพื้นที่อาคาร

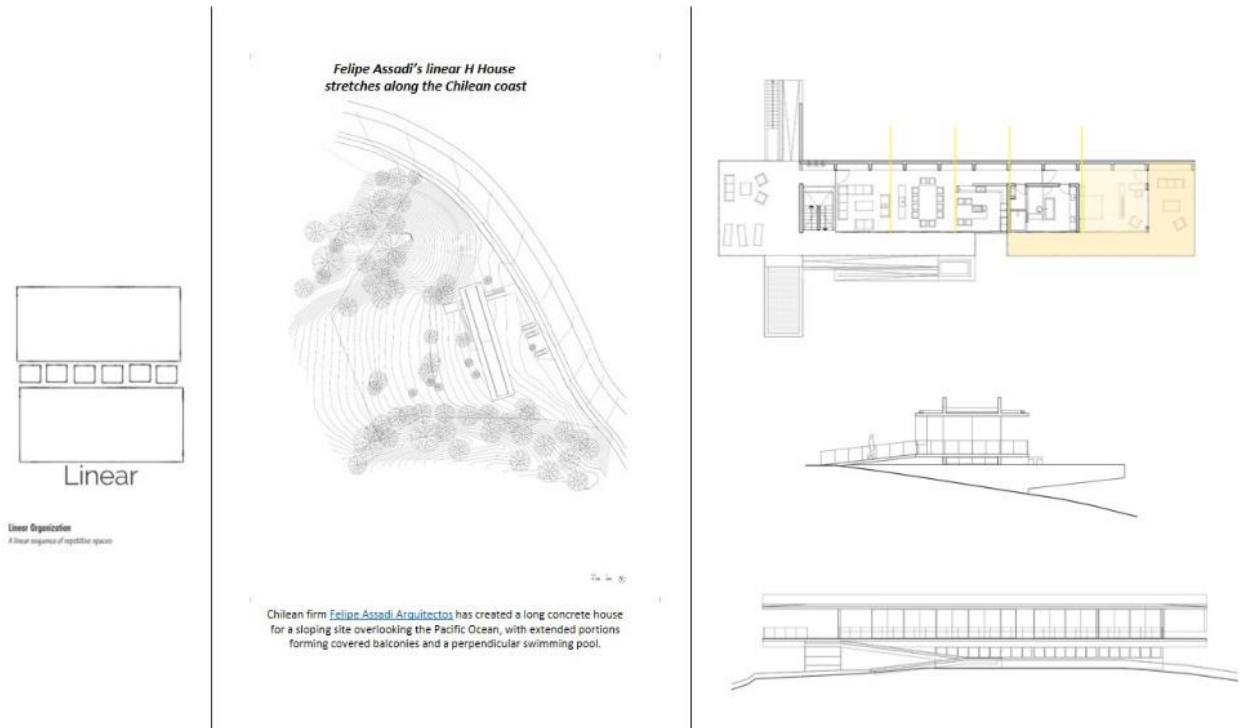
D. การปิดล้อม (Enclose)

การปิดล้อมจะเป็นการปิดล้อมที่ให้ขอบเขตที่ชัดเจน ความเป็นส่วนตัวของแต่ละพื้นที่จะไม่ได้ชัดเจนมากนักเนื่องจากการออกแบบช่องเปิดที่สลับไปมากับผนังที่บอบอยู่ในทุกพื้นที่ ที่สามารถมองเห็นได้ยกเว้น พื้นที่การใช้งานที่ต้องการความเป็นตัวจริงๆ เช่นห้องน้ำที่จะถูกการปิดล้อมแบบทึบ

E. สรุปลักษณะวิธีการซ่อนหาของกรณีศึกษา

การบอกเล่านัยยะของการซ่อนหาผ่านมุมมองของผู้ซ่อน และ ผู้หา ที่มีต่อพื้นที่ ผังพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมในกรณีศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าทดสอบจากการวิเคราะห์ผังพื้นที่แล้วการมองในพื้นที่ที่เป็นสามมิติสามารถให้ความหมายและนัยยะของการซ่อนหาได้ดีกว่าเนื่องจากผู้สร้างใช้การรู้ที่เป็นการเจาะช่องแสงเพื่อการมองเห็นเป็นหลัก การใช้แนวคิดของการซ่อนหาจึงมีน้ำหนักไปอยู่ในเรื่องของพื้นที่

4.3.2 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนตัวในรูปแบบเส้น (Linear)



ภาพที่ 46 ผังพื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง H House / Felipe Assadi's linear





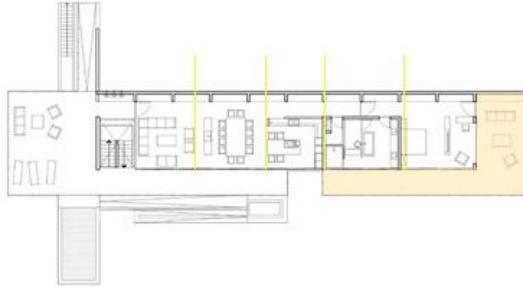
House H occupies a site in Zapallar, and has a stepped path leading down to a nearby beach. Its stark, elongated form creates a strong contrast against the lush mountainside



ภาพที่ 47 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก H House / Felipe Assadi's linear



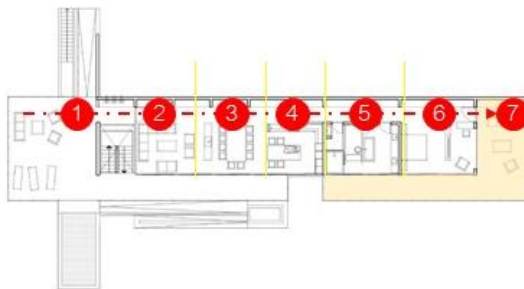
 ผู้สร้าง / ผู้ช้อน



ภาพที่ 48 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้สร้าง วางจุดสำคัญของการเข้าถึงในลำดับสุดท้ายที่เป็นพื้นที่ของการเข้าถึง
2. การรวมกลุ่มของระบบที่วางที่ไม่ได้ซับซ้อนเน้นการเข้าถึงที่ง่ายและเป็นลำดับ
3. เส้นทางสัญจรถูกบิดเบือนกลืนไปกับการใช้งานของพื้นที่

 ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 49 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้ใช้ สามารถปะติดปะต่อพื้นที่ได้โดยง่ายเนื่องจากสามารถมองเห็นพื้นที่เป็นลำดับ และง่ายต่อการจดจำ
2. การหา สามารถค้นหาตามลำดับการใช้งาน และ ทบทวนการเคลื่อนที่ได้ในทิศทางเดิม
3. การค้นหาเริ่มในจุดเดิม และ สิ้นสุดในจุดเดิม

Project: linear H House stretches along the Chilean coast Location: Pacific Ocean/ Date: 2018 Architect: Felipe Assadi's

การทอดตัวยาวของอาคารเรียงไปในแนวยาวสร้างติดกับพื้นที่ลาดชัน ที่มีความลาดหล่นตามชั้นระดับกับทางลาดสร้างความเป็นเอกลักษณ์ของรูปทรงอาคารภายนอกนั้นชัดเจน เพื่อรับรู้การคาดเดาพื้นที่ภายในได้อย่างไม่ยากนัก บ้านพักอาศัยหลังนี้ถูกออกแบบการใช้งานตามลำดับความเป็นส่วนตัวของการใช้งาน สร้างบ้านโดยใช้คอนกรีตเสริมเหล็กโดยมีคานขนาดใหญ่สองคานที่ครอบคลุมความยาวของหลังคาและชั้นหนึ่ง ระบบนี้ช่วยให้ทั้งสองด้านของอาคารขยาย 23 ฟุต ผ่านโครงสร้างหลักสร้างระเบียงที่ปกคลุมไปด้วยมุมมองอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ในตอนท้ายของบ้านนี้โครงสร้างระเบียงน้ำออกจากฐานไปทางมหาสมุทร ทางลาดคอนกรีตลาดเบา ๆ จากชั้นล่างขึ้นไปสู่ระเบียงน้ำหลบอยู่ตรงกลาง ชุ่มยาว หันหน้าไปทางมหาสมุทรเกือบทั้งหมดเคลือบทั้งสองระดับในขณะที่ผนังคอนกรีตไปทางภูเขาที่มีช่องเปิดขนาดเล็ก ชั้นบนถูกครอบครองโดยพื้นที่ส่วนกลางเป็นหลัก รวมถึงห้องนั่งเล่นแบบเปิดโล่งห้องรับประทานอาหารและห้องครัวที่ปลายด้านหนึ่ง พื้นที่นี้เรียงรายด้วยประตูกระจกบานเลื่อนที่ตอบสนองระเบียง ห้องมาสเตอร์สวีทตั้งอยู่ชั้นบนอีกด้านหนึ่งของบ้านและมีพื้นที่กลางแจ้งของตัวเอง

การวิเคราะห์ผังพื้น

A. การเข้าถึง (Access)

สำหรับบ้านหลังนี้การเข้าถึงเป็นลำดับขั้น เรียงกันไปเป็นเส้นตรงตามระนาบแนวนอน ตามลักษณะรูปทรงอาคาร

B. ตำแหน่งจุดสำคัญ (Position)

จุดสำคัญของตำแหน่งผังพื้นและพื้นที่จะเป็นจุดสุดท้ายของลำดับการเข้าถึงตามผังพื้นเนื่องจากจะถูกเรียงตามความเป็นส่วนรวมไล่ไปหาความเป็นส่วนตัว ทำให้จุดสุดท้ายเป็นจุดที่ผู้สร้างมองว่าควรจะได้รับรักษาความสำคัญด้วยวันระยะนั่นเอง

C. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction)

การเคลื่อนที่ที่จะเคลื่อนที่ผ่านลำดับของการเข้าถึงโดยตรงตามชั้นเป็นเส้นตรงเช่นกันการเคลื่อนที่เป็นการเคลื่อนที่ผ่านทางสัญจรที่ถูกเตรียมไว้ในเส้นทางเดียวและแจกจ่ายสู่พื้นที่อื่นๆ

D. การปิดล้อม (Enclose)

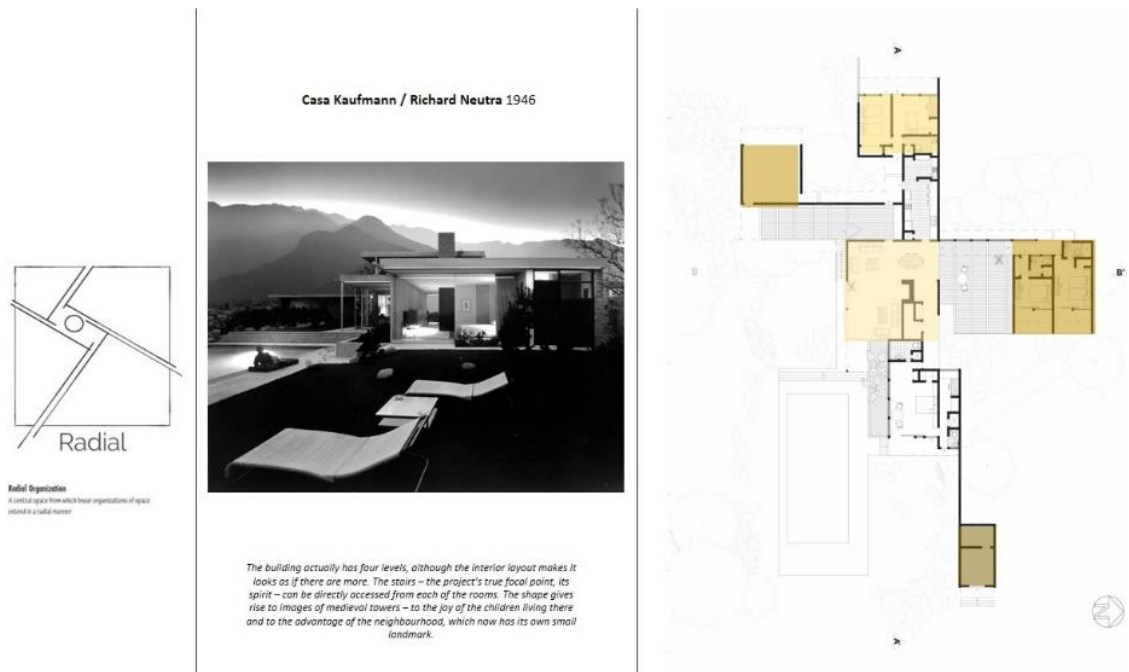
การปิดล้อมของอาคารหลังนี้จะมีการปิดล้อมด้วยกำแพง 1 ด้านจากด้าน การเข้าถึงเพื่อไม่ให้ส่วนใดของพื้นที่ภายในอาคารเปิดเผยตัวตนได้ โดยผู้สร้าง เลือกที่จะเปิดเผยด้านที่ติดกับวิวทิวทัศน์ หรือ มุมมองของธรรมชาติภายนอกที่ ปราศจากสายตาของผู้คน

E. สรุปแนวคิดวิธีการซ่อนหาของกรณีศึกษา

แนวทางการออกแบบของผู้สร้างบ้านบนระบบผังพื้นแบบเส้น (Linear) การ เข้าถึงที่เป็นไปตามลำดับขั้นผู้สร้างได้วางจุดที่สำคัญที่สุดของการซ่อนหาไว้ที่ ปลายทาง ของการใช้งาน ซึ่งเป็นลำดับสุดท้ายของการเข้าถึงเช่นกัน เห็นได้ชัด ว่าการทำงานของแนวคิดซ่อนหากับสถาปัตยกรรมนั้นมีความชัดเจนว่าต้องการ ให้ผู้หานั้นพบเจอในพื้นที่สุดท้าย หากมองถึงเรื่องทิศทางจะเห็นได้ชัดว่าผู้สร้าง สร้างทางเดินติดกับด้านที่เปิดรับแสงธรรมชาติ เพื่อให้ทางเดินกับแนวทางของ ช่องเปิดไหลไปในทิศทางเดียวกันจนเจอกับจุดปลายที่เป็นพื้นที่ระเบียงขนาดใหญ่และอากาศภายนอก

4.3.3 กรณีศึกษาผังพื้นของพื้นที่ส่วนตัวในรูปแบบกระจาย (Radial)



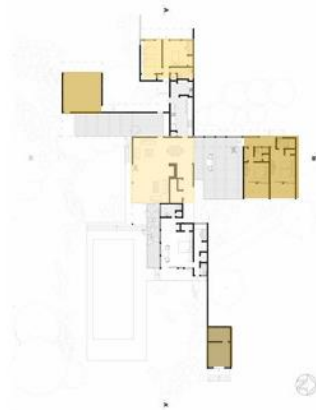


ภาพที่ 50 ผังพื้นแสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Casa Kaufmann / Richard Neutra



ภาพที่ 51 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน Casa Kaufmann / Richard Neutra

ผู้สร้าง / ผู้ช้อน



ภาพที่ 52 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้สร้าง วางจุดสำคัญของการเข้าถึงในลำดับสุดท้ายที่เป็นพื้นที่ของการเข้าถึง ของแนวแกนในแต่ละแกน
2. การรวมกลุ่มของระบบที่วางที่ซับซ้อนขึ้นด้วยระยะความห่างของพื้นที่สำคัญ โดยพื้นที่สำคัญจะต้องวนกลับมาที่ศูนย์กลางเป็นลำดับเสมอ
3. เส้นทางสัญจรถูกวางไว้เป็นแนวแกนชัดเจนเป็นตัวแบ่งแยก พื้นที่แต่ละ

ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 53 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้ใช้ สามารถปะติดปะต่อพื้นที่ได้ยากเนื่องจากจุดสำคัญที่เป็นพื้นที่สุดท้ายของการรับรู้ถูกกระจายไปในทิศทางที่ไม่ตรงกัน
2. การหา สามารถค้นหาตามลำดับการใช้งาน และ ทบทวนการเคลื่อนที่ได้ในพื้นที่กระจายตัว(พื้นที่เบอร์3)และจะซับซ้อนมากขึ้นโดยจะเจอ(พื้นที่เบอร์4) ก่อนเจอพื้นที่สำคัญที่ซ่อนไว้ในลำดับสุดท้าย
3. การค้นหาเริ่มในจุดกึ่งกลางของผังพื้นที่และกระจายไปในทิศทางของแกน

Project: Casa Kaufmann Location: California, United States/ Date: 1946
Architect: Richard Neutra

สถาปนิกสร้างบ้านที่ขึ้นวางระนาบแนวนอนดูเหมือนจะลอยอยู่บนผนังกระจกโปร่งใสโดยที่แนวตั้งเดี่ยวเด่นชัดว่าเตาผิงติดกับศาลา (ส่วนกลางของบ้าน) ที่ซึ่งหลบโดยไม่ต้องสร้างความสูงยกเว้นเตาผิงและอลูมิเนียมแนวตั้ง ผังพื้นรูปกากบาทช่วยให้มั่นใจได้ว่าจะได้รับทั้งแสงแดดและการระบายอากาศที่ดีและรักษาความเป็นส่วนตัวของห้องนอนทั้งครอบครัวและลูก ๆ ชั้นนี้มีปีกหลักสี่ปีกที่ตัดกันเหมือนเกือบจะเข้ามาในสวนโดยไม่ได้ตั้งใจด้วยการเป็นมุมฉาก ประตูกระจกบานเลื่อนขนาดใหญ่นำไปสู่พื้นที่เปิดโล่งสนามหญ้าที่อยู่ติดกันทั้งห้องนั่งเล่นและในห้องนอนใหญ่ที่เปิดออกสู่สระว่ายน้ำและเฉลียงบร้อนซึ่งช่วยลดความเงาสีเงินของบ้าน วัสดุพื้นฐานที่ใช้เป็นหินแก้วและเหล็กและมีแนวโน้มที่จะไม่ห่างออกไปจากช่วงของสีมากกว่าทะเลทรายที่นำเสนอเพื่อให้บ้านไม่ใช่สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติของพวกเขา คือการปรากฏตัวของชานบ้านและระเบียงในที่อยู่อาศัยเชื่อมต่อภายในและภายนอกเพื่อให้ทะเลดูเหมือนจะมีส่วนหนึ่งร่วมในอาคาร

การวิเคราะห์ผังพื้น

A. การเข้าถึง (Access)

การเข้าถึงเป็นการเข้าถึงแบบ ตรงไปตรงมาเหมือนอาคารพักอาศัยทั่วไปแต่ในมุมมองของความซับซ้อนแล้วจะพิเศษเมื่อเข้าไปอยู่ภายในหรือจุดกึ่งกลางแล้วเพราะการตัดสินใจหาทางออกจะเป็นไปได้ยากกว่าปกติเนื่องจากมีแนวแกนที่มาทับซ้อนกันจนทำให้มีตัดตัดสินใจได้ถึงหลายจุดในพื้นที่เดียวทำให้การเข้าถึงภายในน่าสนใจมากขึ้น

B. ตำแหน่งจุดสำคัญ (Position)

ตำแหน่งที่สำคัญของการกระจายตัวที่แตกต่างจากการเข้าหารวมกับศูนย์กลางคือ จุดปลายของแกนนั้นๆเป็นจุดที่เน้นการใช้งานหรือการซ่อนให้มิดชิดมากขึ้นแต่สามารถคาดเดาการใช้งานหรือจุดสำคัญได้ไม่ยากนัก หากมองแบบเปรียบเทียบ ตำแหน่งสำคัญของกรณีศึกษานี้เหมือนการนำเอาตำแหน่งของผังพื้นในรูปแบบรวมศูนย์ (Centralized) และ ผังพื้นในรูปแบบเส้น (Linear) มาผสมกันนั่นเอง

C. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction)

ทิศทางของการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานภายในอาคารนั้น จะมีทิศทางที่เข้าไปมาตามแนวแกนที่เกิดและกลับมาอยู่ที่จุดกึ่งการก่อนเสมอ หากเปรียบเทียบด้วยการใช้งานจุดกึ่งกลางเป็นเสมือนหัวใจของบ้านหลังนี้ทำให้เส้นเลือดของหัวใจอยู่ล้อมรอบเพื่อที่ต้องการหล่อเลี้ยงหัวใจ ซึ่งเส้นเลือดก็คือ ทางสัญจรที่เป็นหลักของทิศทางในการเคลื่อนที่กระจายออกและไหลรวมกลับสู่จุดกึ่งกลางคือห้องนั่งเล่นนั่นเอง

D. การปิดล้อม (Enclose)

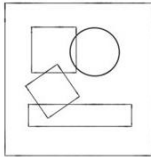
การปิดล้อมส่วนกึ่งกลางสามารถสร้างพื้นที่ได้อย่างชัดเจน แต่ขอบเขตนั้นถูกลบเลือนด้วยความเป็นพื้นที่ภายนอกและพื้นที่ภายในตามที่ถูกสร้างต้องการให้เชื่อมความสัมพันธ์รวมกัน

E. สรุปลักษณะวิธีการค้นหาของกรณีศึกษา

แนวทางในการค้นหาของบ้านหลังนี้ เน้นให้เห็นถึงการรักษาระยะของตำแหน่งที่สอดคล้องกับทิศทางของการเคลื่อนที่ไปตามแนวแกนของอาคารที่เกิดขึ้นผ่านจุดศูนย์กลาง ที่ทำหน้าที่เหมือนจุดเริ่มต้นของการชอนในแต่ละแกนอาคาร

4.3.4 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนตัวในรูปแบบจัดรวมกลุ่ม (Cluster)

**Geoffrey Bawa House-No 11
Colombo, Sri Lanka**



Cluster

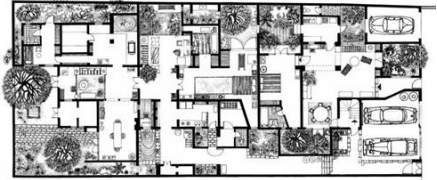
Clustered Organization
Spaces grouped by proximity or the sharing of a common visual trait or relationship.



*Geoffrey Bawa's Town House, 11, 33rd Lane,
Bungala Road, 1962-68*
Bawa initially rented the third of a row of four small bungalows that he eventually took over in its entirety and redesigned. He replaced one bungalow with an outward looking Corbusian tower or "pavilion" that had a sitting room, loggia and roof garden. Part of the building eventually became a home-office where he produced the extraordinary work of his final decade. "In its final form the house functioned as a space laboratory where Bawa could experiment with lighting effects, induced ventilation and tricks of scenography."



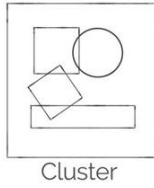
Longitudinal section



Central floor plan

ภาพที่ 54 ผังพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง house no11/ bawa architects





Clustered Organization
 Spaces grouped by proximity or the sharing of a common visual
 tradition or ideology.

Geoffrey Bawa House No 11
 Colombo, Sri Lanka



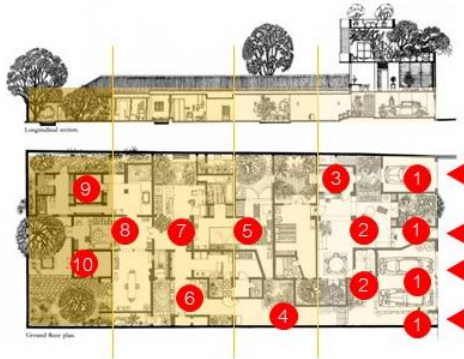
*Geoffrey Bawa's Town House, 11, 33rd Lane,
 Bagatelle Road, 1962-68*
 Bawa initially rented the third of a row of four small bungalows that he eventually
 took over in its entirety and redesigned. He replaced one bungalow with an
 outward looking Corbusian tower or "periscope" that had a sitting room, loggia
 and roof garden. Part of the building eventually became a home-office where he
 produced the extraordinary work of his final decade. "In its final form the house
 functioned as a space laboratory where Bawa could experiment with lighting
 effects, induced ventilation and tricks of scenography."



ภาพที่ 55 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน house no11/ bawa architects



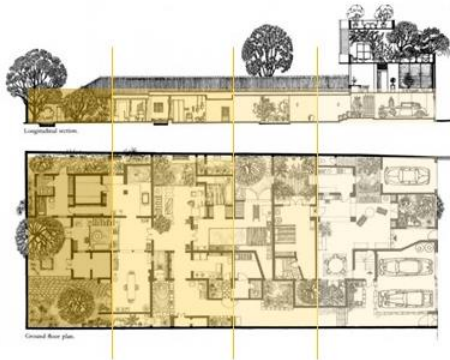
ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 56 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้ใช้ สามารถปะติดปะต่อพื้นที่ได้ยากเนื่องจาก จุดสำคัญของพื้นที่ที่ผู้สร้างสร้างไว้มันกระจายออกไปแบบจับทิศทางไม่ได้
2. การหา ไม่สามารถค้นหาตามลำดับการใช้งาน เนื่องจากการเข้าถึงไปยังพื้นที่สำคัญนั้นถูกแยกกันโดยสิ้นเชิง ทำให้ผู้หา ถูกจำกัดการใช้งานตามพื้นที่ที่กำหนดขอบเขตให้ใช้
3. การค้นหาเริ่มต้นจากประเภทผู้ใช้งานว่ามีความสำคัญกับเจ้าของพื้นที่มากน้อยแค่ไหนและสามารถเข้าถึงจุดสำคัญได้ มากเพียงใด

ผู้สร้าง / ผู้สอน



ภาพที่ 57 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้สร้าง วางจุดสำคัญของพื้นที่รวมเป็นโซนด้านในสุดเมื่อเปรียบเทียบตามการเข้าถึง ตามความเข้มของสี
2. การรวมกลุ่มของระบบที่วางที่ซับซ้อนมาก เนื่องจากได้แบ่งการเข้าถึงเป็นหลายทาง และแบ่งชุดความสัมพันธ์ของพื้นที่เป็นหลายชุดความสัมพันธ์
3. เส้นทางสัญจรถูกวางไว้ไกลเกินไปกับพื้นที่การใช้พื้นที่ต่อกับพื้นที่เป็นต่อหน้าพาไปยังจุดสำคัญ

ผู้สร้าง / ผู้ช้อน



ภาพที่ 58 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

4. ผู้ช้อน ใช้ตัวอาคารช้อนพื้นที่ สีเขียวที่เป็นพื้นที่เปิดสู่ภายนอก แทรกกระจายไปตามระบบผังพื้นที่
5. การเปิด **open space** ในส่วนต่างๆของผังพื้นที่ผู้สร้างใช้แสงจากธรรมชาติ เพื่อให้พื้นที่ภายนอกกับภายในสามารถ ต่อรองซึ่งกันและกันของพื้นที่ได้ตลอดเวลา

ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 59 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

4. ผู้หา จะถูกผู้สร้างกำหนดพื้นที่ใช้งานเป็น 2 โซน โดยในแต่ละโซนจะมีชุดความสัมพันธ์ทางการใช้งาน

Project: House-No 11 Location: Colombo, Sri Lanka Architect: Geoffrey Bawa

ปี ค.ศ.1958 Geoffrey Bawa ซื้อบ้านหลังที่สามในแถวสี่หลังเล็กๆในซอยสั้นๆที่ส่วนท้ายของตรอกแคบๆในชานเมืองและแปลงเป็นเตียงดอกไม้กับห้องนั่งเล่นห้องนอนห้องครัวขนาดเล็กและบ้านแม่บ้าน เมื่อบังกะโลที่สีว่างมันถูกใช้เป็นอาณานิคมเป็นห้องอาหารและห้องนั่งเล่นที่สอง สิบปีต่อมาบังกะโลที่เหลือถูกซื้อและเพิ่มองค์ประกอบและแถวแรกถูกรื้อถอนเพื่อแทนที่สี่ชั้นของอาคารสูงที่อยู่อาศัยของ Geoffrey Bawa เองแปลงที่ดินมีขนาดยาวลึกเข้าไปและหน้าแคบ บ้านหลังนี้ทำหน้าที่เป็น ที่พักอาศัย ที่ทำงาน และผู้สร้างยังทำให้บ้านหลังนี้เป็นเหมือนพิพิธภัณฑ์

การวิเคราะห์ผังพื้นที่

A. การเข้าถึง (Access)

เมื่อบ้านที่มีลักษณะของผังแบบจัดรวมกลุ่ม (Cluster) การจัดกลุ่มจึงถือเป็นสาระสำคัญของบ้านหลังนี้เราจะเห็นได้จากความสัมพันธ์ ของการใช้งานของผังพื้นที่ซึ่งมีการทำงานอย่างลึกซึ้งผสมกันทั้ง ตำแหน่ง ทิศทาง พื้นที่สำคัญที่มีหลายจุดทำให้การเข้าถึงถูกแบ่งย่อยตามความสำคัญของการใช้งานพื้นที่นั้นๆอย่างหลากหลาย หากมองย้อนไปถึงระบบของผังพื้นที่ในรูปแบบนี้จะพบว่าการกระจายตัวตัวการรวมกลุ่ม ในแต่ละกลุ่มนั้นจะมีจุดสำคัญของกลุ่มอยู่แล้ว เมื่อกระจายมากกลุ่มเท่าไร จุดสำคัญและการเข้าถึงพื้นที่ทางการชอนก็จะมากตาม การชอนหาที่ถูกมองผ่านหัวข้อวิเคราะห์เรื่องการเข้าถึงจึงเป็นจุดเริ่มต้นที่จะพาผู้ใช้งานไปถึงจุดสำคัญต่างๆของสถาปัตยกรรมผ่านการชอนหา โดยผู้สร้างจัดการสร้างแนวทางการใช้งานของผู้หาโดยเริ่มจากการแบ่งการเข้าถึงเป็นสองระดับ คือการเข้าถึงส่วนตัวและการเข้าถึงส่วนรวม

การเข้าถึงของพื้นที่ความสัมพันธ์ส่วนตัวจะถูกผลักไปเชื่อมไปถึงทิศทางการเคลื่อนที่โดยให้ถึงจุดชอนโดยเร็วและปราศจากการเข้าถึงของคนนอกทั้งแง่ของการมองเห็นและการเข้าถึงอย่างสิ้นเชิง ทั้งยังสร้างกิจกรรมเฉพาะเส้นทางไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ล้างเท้าและที่อาบน้ำกลางแจ้งซึ่งกิจกรรมหรือสถานการณ์ลักษณะนี้จะเชื่อมไปยังการปิดล้อม เพื่อเป็นจุดสำคัญต่อไปอีกเช่นกัน การเข้าถึงพื้นที่ความสัมพันธ์แบบส่วนรวมจะถูกแยกออกเป็นการใช้งานจำพวก ห้องนั่งเล่น ห้องน้ำ ห้องครัว พื้นที่ทานอาหารซึ่งจะเห็นจากผังพื้นที่ว่าบ้านหลังนี้จะมีชุดกิจกรรมที่กล่าวไปถึง สองชุดพื้นที่แยกการใช้งานสำหรับคนสองกลุ่ม

B. ตำแหน่งจุดสำคัญ (Position)

ตำแหน่งการจัดวางตามความสำคัญของการใช้งานโดยผู้สร้างจะใช้ระยะในแนวลึกของพื้นที่ในการสร้างขอบเขตความสัมพันธ์กับตำแหน่ง โดยเครื่องมือที่ผู้สร้างหรือสถาปนิกใช้ในการสร้างนัยยะของตำแหน่งสำคัญ นั่นก็คือ ระยะ การสร้างระยะระหว่างจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง หรือจุดเริ่มไปยังจุดสำคัญ จุดสุดท้าย ผ่านกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากการดำเนินวิถีในแต่ละวันอย่างลงตัว ตำแหน่งสำคัญอีกอย่างที่ถูกจัดวางไว้ในทุกพื้นที่ของบ้านคือ พื้นที่ภายนอก หรือ ที่ผู้สร้างเรียกว่า พื้นที่ลานเปิดโล่ง (courtyard) ซึ่งพื้นที่นี้เป็นเหมือนตำแหน่งที่สำคัญที่ถูกซ่อนไว้ในทุกๆส่วนการใช้งานของบ้านโดยทำงานรวมกับความเป็นพื้นที่ภายนอกพื้นที่ภายใน ทำการต่อรองกับสิ่งเร้าของธรรมชาติเช่น อากาศ แสงแดด ลม ฝน สร้างให้บ้านเหมือนเป็นสิ่งมีชีวิตที่ถูกขับเคลื่อนโดยพื้นที่และธรรมชาติ ซึ่งสถาปนิกผู้สร้างได้อธิบายแนวการทำงานในเรื่องของตำแหน่งและแนวคิดนี้ไว้ว่า จากการที่ที่ดินเป็นแนวยาวทำให้พื้นที่ตรงกลางระหว่างความยาวนานชีวิตที่เรียกว่า อากาศ แดด ลม ฝน การทำการต่อรองระหว่างพื้นที่ภายนอกและพื้นที่ภายในจึงเกิดขึ้น



C. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction)

ด้วยระบบของผังพื้นที่แบบการจัดรวมกลุ่ม หรือ (Cluster) ทิศทางการเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรมนี้จึงมีทิศทางที่ซับซ้อนและสร้างความสัมพันธ์แบบซ้อนทับลงบนพื้นที่โดยทิศทางเกิดจากกิจกรรมที่ถูกซ่อนไว้ในผังพื้นที่ รวมถึงพื้นที่ทางสามมิติของสถาปัตยกรรมการแสดงออกของทิศทางมีผู้ใช้งาน หรือเจ้าของบ้านเป็นตัวกำหนดและทำงานร่วมกับผังพื้นที่ เนื่องจากสถาปัตยกรรมนี้มีการแบ่งพื้นที่ส่วนตัวและส่วนรวมอย่างชัดเจนเป็นชั้นของลำดับการเข้าถึง การเคลื่อนที่จึงถูกมองผ่านมุมมองของผู้ใช้งานหลักและผู้ใช้งานชั่วคราว

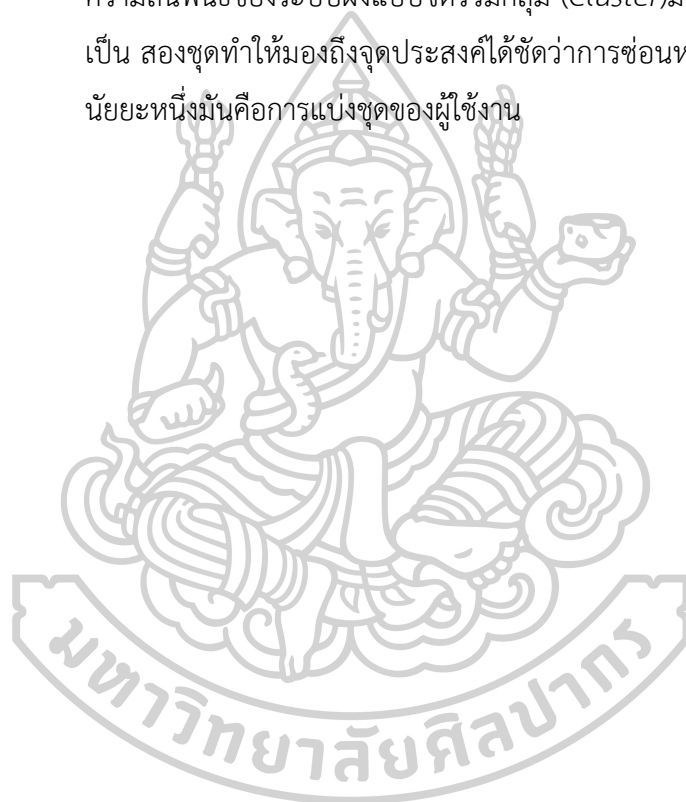
ซึ่งการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานหลักจะเคลื่อนที่ไปหาจุดสำคัญ ทั้งพื้นที่ที่ต้องการซ่อนและไม่ต้องการซ่อนได้อย่างรวดเร็วและตรงไปตรงมาโดยเป็นการเคลื่อนที่ผ่าน พื้นที่ต่อพื้นที่โดยไม่ได้มีเส้นทางในการเคลื่อนที่ที่ชัดเจนแต่เกิดจากประสบการณ์ของการใช้งานในพื้นที่นั้น ส่วนมุมมองของการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานชั่วคราวนั้นจะถูกจำกัดด้วยขอบเขตของพื้นที่ที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ไปในทุกพื้นที่ของบ้านโดยจะถูกกั้นด้วยประตู และผนัง รวมไปถึงช่องเปิดที่ใช้พื้นที่ภายนอกเป็นตัวกั้นอีกหนึ่งชั้น

D. การปิดล้อม(Enclose)

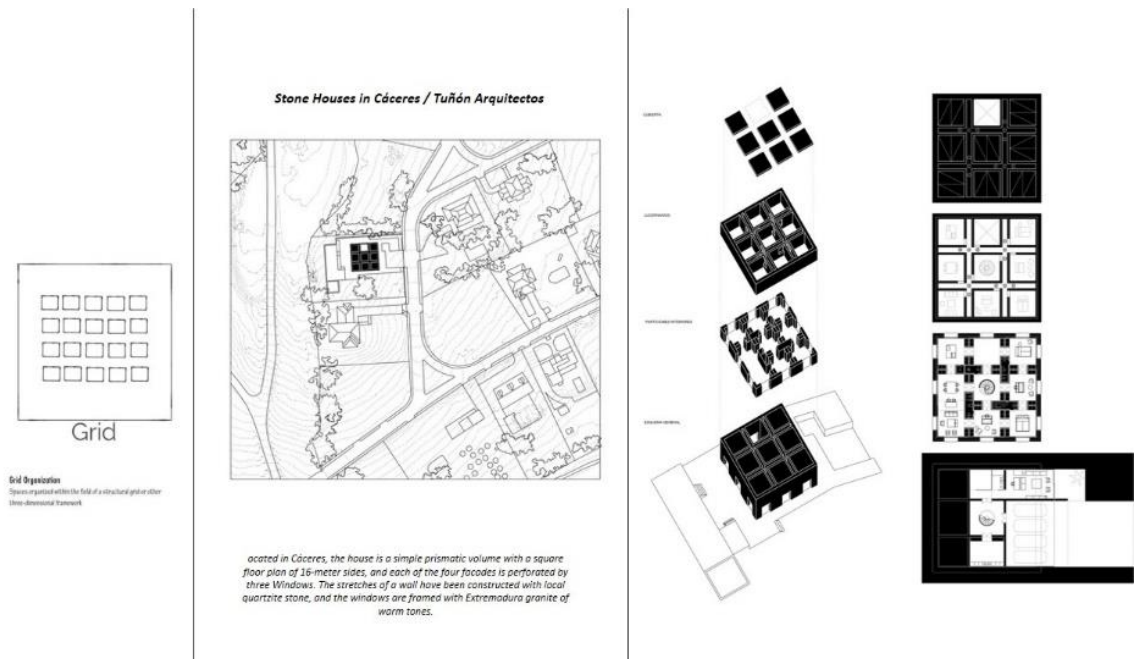
การปิดล้อมเป็นการปิดล้อมที่ใช้พื้นที่ภายใน ปิดล้อมพื้นที่ภายนอกสร้างพื้นที่แสง เงา ตามจุดต่างๆของบ้านและเคลือบกิจกรรมต่างๆไปในพื้นที่สร้างสถานการณ์จนผังพื้นที่ได้กลืนความเป็นพื้นที่และทางสัญจรเข้าด้วยกันขอบเขตจึงกลายเป็นไร้ขอบเขต และการไร้ขอบเขตวนกลับมาสร้างขอบเขตทางความรู้สึกของผู้ใช้งานเอง แนวคิดของผู้สร้างจึงเป็นแนวคิดที่คำนึงถึงผู้ใช้เป็นหลักได้อย่างเป็นธรรมชาติ บ้านที่ผู้สร้าง กับ ผู้ใช้ หรือผู้ซ่อนกับผู้หาคือคนเดียวกันจึงเต็มไปด้วยความละเอียดอ่อนของพื้นที่และผังพื้นที่

E. สรุปแนวคิดวิธีการค้นหาของกรณีศึกษา

การค้นหาในงานสถาปัตยกรรม หรือ บ้านหลังนี้ในมุมมองของผู้สร้าง ที่เป็นผู้ใช้งานเองด้วยนั้น จึงเป็นการกำหนดสถานการณ์ของการใช้งานไว้แล้ว ตามลำดับความสำคัญของการเข้าถึง ทิศทาง ตำแหน่ง และการเคลื่อนไหว ถ่ายทอดโดยใช้ประสบการณ์ของตัวผู้สร้างเองการเล่าเรื่องมุมมองการค้นหาในงานจึงถูกอธิบายลงในพื้นที่และผังพื้นที่ไปพร้อมกันเป็นเนื้อเดียว ถ้ามองจากแผนภาพการทำความสัมพันธ์ในเชิงพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่ส่วนรวมเห็นว่าชุดความสัมพันธ์ของระบบผังแบบจัดรวมกลุ่ม (Cluster) มีการวางชุดความสัมพันธ์เป็น สองชุดทำให้มองเห็นจุดประสงค์ได้ชัดว่าการค้นหาของการใช้งานและอีกนัยยะหนึ่งมันคือการแบ่งชุดของผู้ใช้งาน

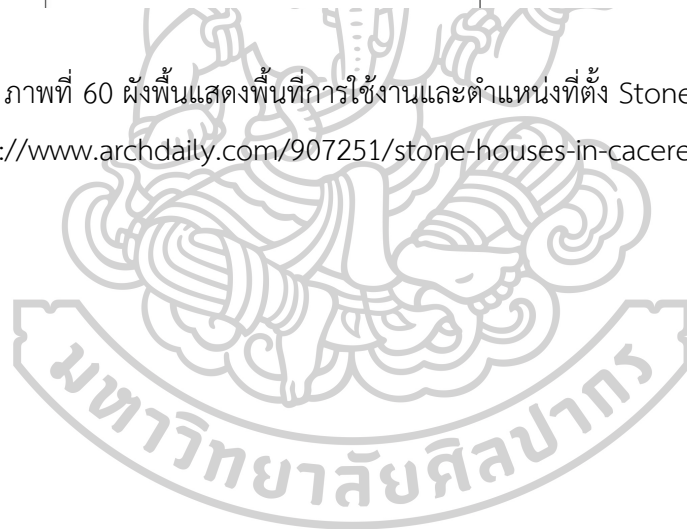


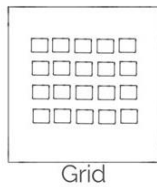
4.3.5 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนตัวในรูปแบบตาราง (Grid)



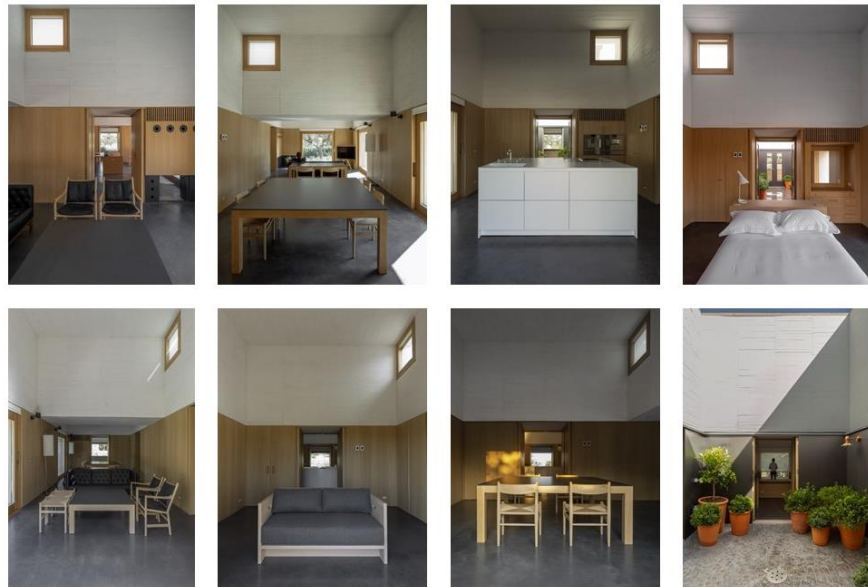
ภาพที่ 60 ผังพื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Stone Houses

ที่มา : <https://www.archdaily.com/907251/stone-houses-in-caceres-tunon-arquitectos>





Grid Organization
 Organized within the field of a structural grid or other three-dimensional framework

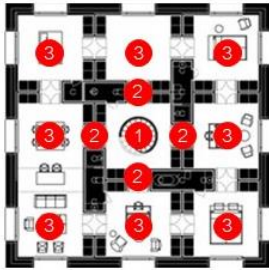


ภาพที่ 61 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งาน ภายใน Stone Houses

ที่มา : <https://www.archdaily.com/907251/stone-houses-in-caceres-tunon-arquitectos>

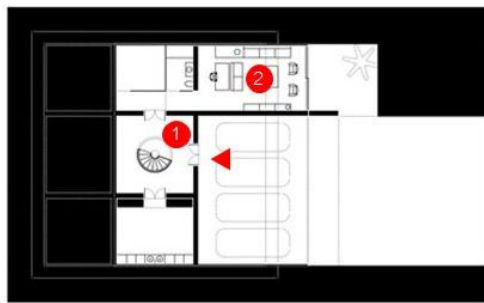


ผู้ใช้/ผู้หา



Floor 2

ภาพที่ 62 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์



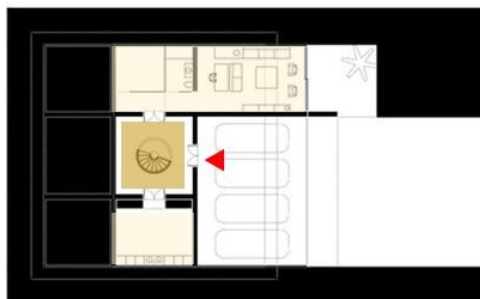
Floor 1

ผู้สร้าง/ผู้ซ่อน



Floor 2

ภาพที่ 63 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์



Floor 1



 ผู้สร้าง / ผู้สอน

1. ผู้สร้าง วางจุดสำคัญของการเข้าถึงในจุดกึ่งกลางเปิดเผยเพื่อให้ผู้หาได้คน
หาพื้นที่สำคัญต่อไปในแต่ละหน่วยพื้นที่ตามระบบ **Grid**
2. บันได ส่วนสีเหลืองจะเป็นตัวเชื่อมระหว่างชั้น1และชั้น2 เป็นพื้นที่เพื่อเปลี่ยน
ถ่ายการใช้งาน ในพื้นที่นี้ผู้สร้างต้องการให้ผู้หาตัดสินใจว่าจะไปยังพื้นที่ใดต่อ
3. เส้นทางสัญจรถูกวางในรูปแบบพื้นที่ต่อพื้นที่ที่การใช้งานถูกเรียงต่อกันเป็น
รูปแบบตาราง 9 ช่อง เมื่อมีรูปแบบ และขนาดพื้นที่ที่เท่ากันทำให้การขออนเป็นไป
อย่างซับซ้อน
4. มีการซ่อนพื้นที่ภายนอก สีเขียวเอามาเรียงต่อกับพื้นที่การใช้งานภายใน
ทำให้เกิดเป็นพื้นที่พิเศษ สำหรับผู้ค้นหา
5. การใช้งานเฉพาะของแต่ละพื้นที่มีการใช้ระยะของพื้นที่ระหว่างพื้นที่ในการ
ซ่อนพื้นที่พิเศษที่ต้องการปิดบัง เช่น ห้องน้ำ พื้นที่เก็บของ ครุฑ จนทำให้ผู้หาไม่
สามารถมองเห็นได้หากขาดประสบการณ์การใช้พื้นที่

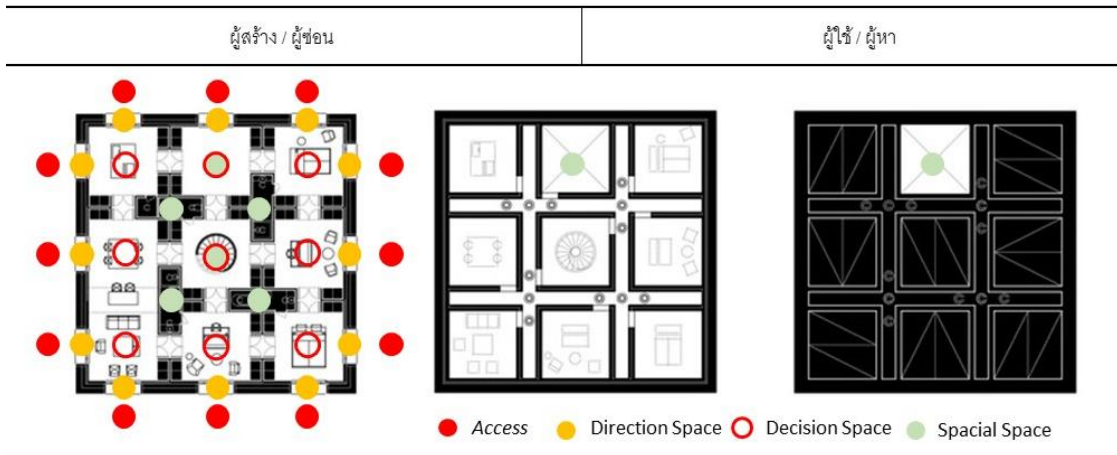
ภาพที่ 64 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

 ผู้ใช้ / ผู้หา

1. ผู้หา จะปะติดปะต่อระบบพื้นที่ได้ยากเนื่องจาก ระบบที่วางมีการทำซ้ำทำให้
ยากต่อการค้นหา
2. เนื่องจากการเรียงตัวเป็นตาราง ทำให้ไม่สามารถแยกทางสัญจร ออกจากพื้นที่
ใช้งานได้
3. การหาจะยากขึ้นเนื่องจากทุกพื้นที่มีจุดให้ตัดสินใจมากกว่า 1 ทาง
4. ผู้หาจะสามารถจดจำผังพื้นที่และพื้นที่ได้ จากประสบการณ์การใช้งาน
ในพื้นที่นั้นๆ
5. พื้นที่เบอร์3 จะวางตัวล้อมรอบจุดสำคัญสำหรับที่เป็นตัวนำพาไปเจอยัง
จุดต่างๆเพื่อเป็นจุดเริ่มต้นรับรู้ (พื้นที่เบอร์ 1)

ภาพที่ 65 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

Stone Houses in Cáceres



ภาพที่ 66 ผังการลำดับการใช้งาน และบทวิเคราะห์



Project: Stone Houses in Cáceres Location: CÁCERES, SPAIN 2018 Architect: Tuñón Arquitectos

บ้านหลังนี้ตั้งอยู่ใน Cáceres เป็นรูปทรงแห่งปริซึมธรรมดาที่มีแผนผังชั้นสี่เหลี่ยมจัตุรัส ด้านข้าง 16 เมตร และแต่ละอาคารทั้งสี่ด้านมีช่องทางต่าง 3 บาน ผังที่ทอดยาวสร้างด้วยหินควอตซ์ในท้องถิ่นและหน้าต่างล้อมรอบด้วยหินแกรนิต Extremadura โทนสีอบอุ่น กำหนดไว้อย่างเข้มงวดโดยโครงร่างปริมาตรรองรับพื้นที่เก้าลูกบาศก์เมตร ที่ด้านข้าง 4.2 เมตร ซึ่งรองรับการใช้งานภายในบ้านที่แตกต่างกันตั้งแต่ห้องนั่งเล่นและห้องนอนไปจนถึงห้องครัวโดยมีตู้เสื้อผ้าและห้องน้ำอยู่ระหว่างกัน แต่ละช่องประกอบด้วย 2 ชั้น ชั้นล่างหุ้มด้วยไม้โอ๊ค และชั้นบนที่เกิดจากคอนกรีตสีขาวและปราศจากสิ่งปิดล้อม ห้องพักเปิดสู่ภูมิทัศน์ภายนอกผ่านหน้าต่างกรอบไม้โอ๊คขนาดใหญ่ ในสัดส่วนสี่เหลี่ยมจัตุรัส แพลตฟอร์มเปิดด้านหลังมีสระว่ายน้ำ บ้านสี่เหลี่ยมจัตุรัสมีด้านข้าง 16 เมตร มีห้อง 9 ห้อง

การวิเคราะห์ผังพื้นที่

A. การเข้าถึง (Access)

บ้านในระบบ ตาราง หรือ Grid หลังนี้จากผังพื้นที่ความสมมาตรเป็นเรื่องสำคัญการเข้าถึงจากภายนอกบ้านหลังนี้จะมีการยกตัวชั้นที่เริ่มเป็นพื้นที่ใช้งานขึ้นจากพื้นดิน 1 ชั้น โดยชั้น 1 ใช้ในการจอดรถและเก็บของพื้นที่ที่เชื่อมโยงกับชั้น 2 คือบันไดวนในส่วนตำแหน่งกลางของผังพื้นที่ทำให้ในชั้น 1 จุดสำคัญของการเข้าถึงไปยังจุดต่างๆของบ้านคือบันได เมื่อขึ้นมาในส่วนของชั้น 2 บันไดและโถงทำหน้าที่กระจายไปยังทิศทางต่างๆของผังพื้นที่ระบบตาราง เป็นการเริ่มการเข้าถึงเพื่อค้นหาการชอนกิจกรรมและพื้นที่จากผู้สร้างต่อไป

B. ตำแหน่งจุดสำคัญ (Position)

ตำแหน่งที่เป็นจุดสำคัญที่เปรียบเสมือนโครงข่ายในการทำงานของระบบ คือตำแหน่งกึ่งกลางของผังเพราะไม่ว่าจะไปในตำแหน่งใดของผังจะต้องเคลื่อนที่ ผ่านจุดกึ่งกลางที่เป็นโหนดของบ้าน ส่วนนัยยะทางการชอนหนานั้น ตำแหน่งที่ถูกชอนจากผู้สร้างนั้นกลายเป็นตำแหน่งที่เป็นจุดตัดพื้นที่ระหว่างพื้นที่กับพื้นที่ ที่ว่างระหว่างนั้นผู้สร้าง หรือ ผู้ออกแบบนั้นทำการชอนเป็นพื้นที่เก็บของที่ไม่ต้องการให้สามารถมองเห็นได้หรือแม้กระทั่งพื้นที่นั้นคือ ห้องน้ำ ได้ถูกกลืนไปด้วยความหนาของกำแพงกลายเป็นลักษณะการชอนเพื่อพราง ทั้งยังปิดป้องการใช้งานด้วยระบบผังพื้นที่ให้อยากที่จะจำเนื่องจากทุกพื้นที่จะมีตำแหน่งที่วางตัวกันล้อมรอบจุดสำคัญ ตำแหน่งที่ล้อมรอบนี้จึงเป็นเหมือนพื้นที่หลบชอนที่เฝ้ามอง หรือควบคุมพื้นที่กึ่งกลางนั่นเอง

C. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction)

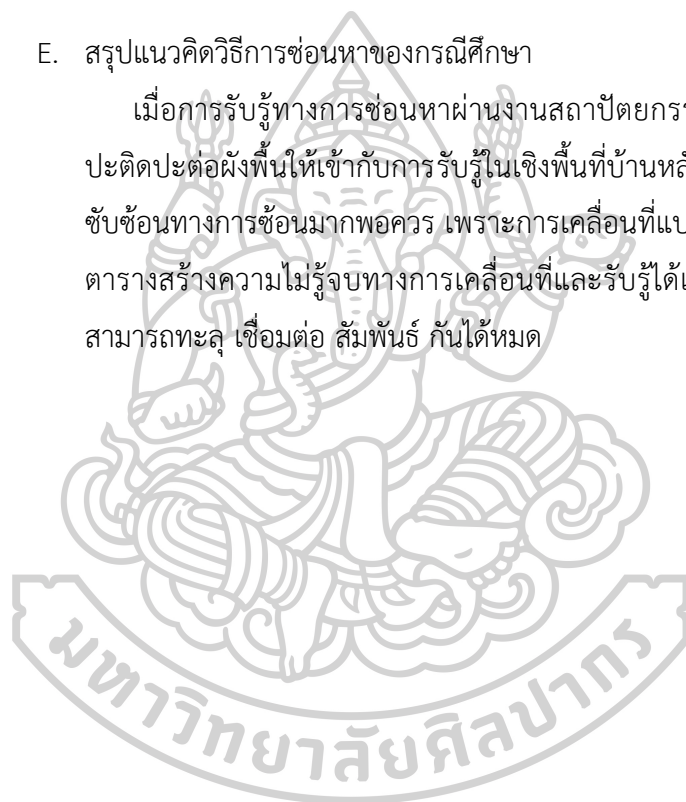
สำหรับการเคลื่อนที่ภายในโครงการที่มีรูปแบบที่หลากหลาย ประกอบกับการออกแบบให้มีทางเข้าออกได้จากทั้งสามชั้น ทำให้การเคลื่อนที่ภายในโครงการนั้นมีอิสระ สามารถเข้าถึงและเชื่อมต่อพื้นที่ใช้สอยต่าง ๆ ได้ทั้งในแนวราบและแนวดิ่ง ผังพื้นที่วางตัวล้อมกึ่งกลางด้วยขนาดและระยะที่เท่ากันทำให้การเคลื่อนที่ภายในที่ว่างหนึ่งไปยังที่ว่างหนึ่งมีระยะทางที่เท่ากัน การจดจำพื้นที่ด้วยระยะทางรวมถึงระยะห่างเป็นไปได้ยาก และเมื่อมีการใช้งานโดยการเคลื่อนที่มากเท่าไรก็จะยิ่งจดจำผังพื้นที่และพื้นที่ได้ยากขึ้น กิจกรรมของแต่ละพื้นที่จึงสร้างความน่าสนใจให้ผู้ใช้งานค้นหาได้อย่างไม่รู้จบ

D. การปิดล้อม (Enclose)

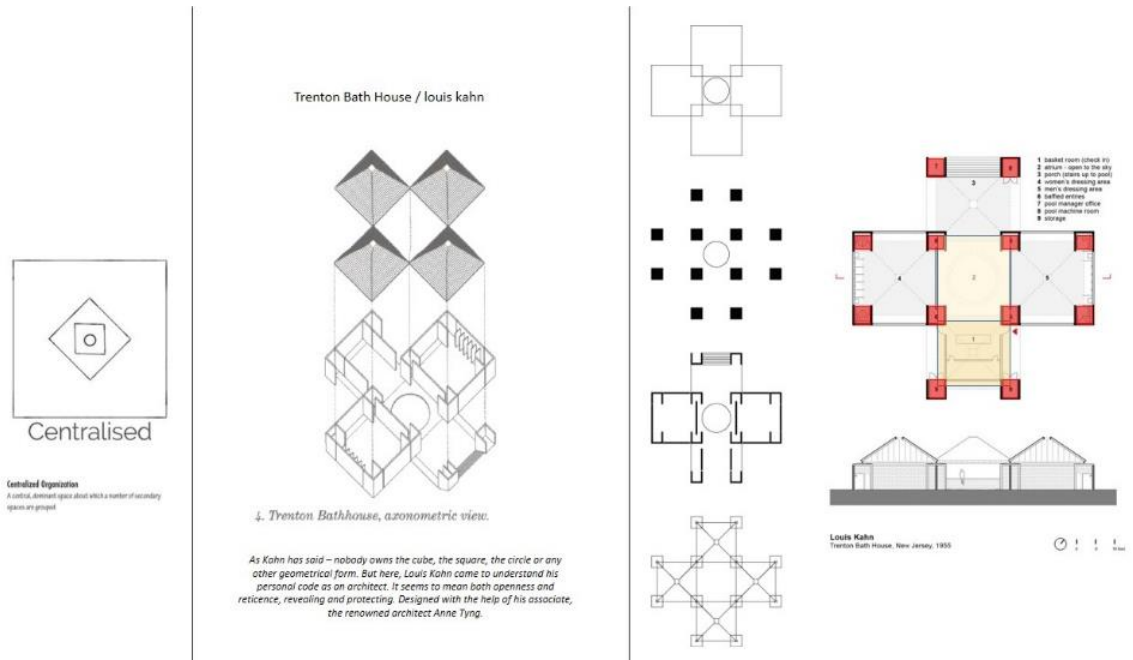
การปิดล้อมพื้นที่จากภายนอกมีการสร้างผนังทึบ และช่องเปิดรับแสงจากมุมสูงไว้ทุกห้องซึ่งถ้ามองจากภายในขนาดห้อง และ ขนาดช่องเปิด ตำแหน่งช่องเปิดจะมีตำแหน่งและขนาดเท่ากันทุกห้อง การปิดล้อมลักษณะนี้ คล้ายกับการปิดล้อมของเขาวงกต ซึ่งความน่าสนใจของผังพื้นที่ประเภทนี้คือมีพื้นที่กึ่งกลางที่ถูกอีก 8 ก้อนพื้นที่ล้อมรอบอยู่อีก 1 ชั้นทำให้จุดสำคัญที่ผู้สร้างวางไว้สำคัญคือจุดกึ่งกลางนั่นเอง

E. สรุปแนวคิดวิธีการค้นหาของกรณีศึกษา

เมื่อการรับรู้ทางการค้นหาผ่านงานสถาปัตยกรรม คือการเคลื่อนที่เพื่อปะติดปะต่อผังพื้นที่เข้ากับการรับรู้ในเชิงพื้นที่บ้านหลังนี้จัดเป็นบ้านที่มีความซับซ้อนทางการค้นหาพอควร เพราะการเคลื่อนที่แบบไม่รู้จบของผังพื้นที่แบบตารางสร้างความไม่รู้จบทางการเคลื่อนที่และรับรู้ได้เช่นกันทุกห้อง ทุกพื้นที่สามารถทะลุ เชื่อมต่อ สัมพันธ์ กันได้หมด



4.3.6 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนรวมในรูปแบบรวมศูนย์ (Centralized)



ภาพที่ 67 ผังพื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Trenton Bath House



Trenton Bath House / louis kahn



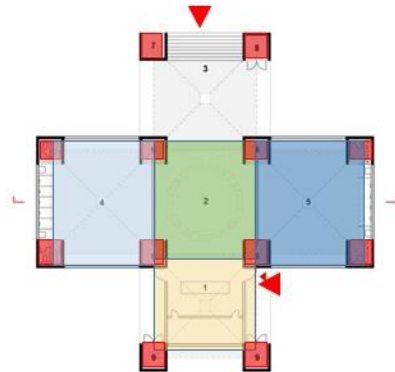
As Kahn has said – nobody owns the cube, the square, the circle or any other geometrical form. But here, Louis Kahn came to understand his personal code as an architect. It seems to mean both openness and reticence, revealing and protecting. Designed with the help of his associate, the renowned architect Anne Tyng.



ภาพที่ 68 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งาน ภายใน ภายนอก Trenton Bath House



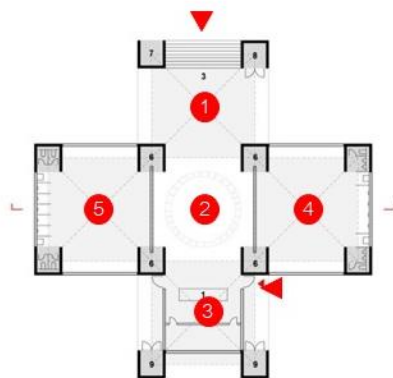
ผู้สร้าง / ผู้ซ่อน



ภาพที่ 69 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้สร้าง สร้างระบบพื้นที่ผ่านการสร้างขอบเขตของการใช้งานโดยภายในผังพื้นที่ที่อาบนํ้าถูกแบ่งเป็นฝั่งชาย(สีฟ้าอ่อน)และหญิง(สีฟ้าเข้ม) และผู้ดูแล(สีเหลือง)
2. ผู้สร้างซ่อน การใช้งานภายในด้วยระบบการวางตัวของกำแพง และการสร้างขอบเขตเพื่อปิดกั้นการมองเห็น
3. จุดสีแดง คือสิ่งที่ผู้สร้าง ใช้พื้นที่ระหว่างพื้นที่เป็นตัวซ่อนการใช้งานที่ไม่ต้องการให้ผู้หามองเห็น

ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 70 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้หา เริ่มต้นรับรู้ตั้งแต่พื้นที่เบอร์1 และเจอพื้นที่ภายนอกสีเขียว(พื้นที่เบอร์2)
2. พื้นที่เบอร์2 จะเป็นตัวกระจายไปยังจุดที่ถูกซ่อนไป คือพื้นที่เบอร์4และ5
3. การหาจะถูกวนกลับมาที่ศูนย์กลางเสมอ(พื้นที่เบอร์2)

Project: Trenton Bath House Location: Mercer County, New Jersey, USA 1955

Architect: louis kahn

"Trenton Bath House" ได้รับความสนใจจากนักประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมทั่วโลก ออกแบบเป็นส่วนหนึ่งของผังโรงอาบน้ำขนาดใหญ่ สำหรับศูนย์ชุมชนชาวฮิวของหุบเขาเดลาแวร์ "โรงอาบน้ำ" เปิดในปี 1955 และทำหน้าที่เป็นทางเข้าและพื้นที่เปลี่ยนเสื้อผ้าสำหรับผู้ใช้งานของสระว่ายน้ำกลางแจ้ง

การวิเคราะห์ผังพื้นที่

A. การเข้าถึง (Access)

อาคารสาธารณะขนาดเล็กถูกหิบบมาเป็นกรณีศึกษาขึ้นเนื่องจากการเข้าถึง และขนาดของลักษณะการเข้าถึงที่ใกล้เคียงกับบ้านหรือพื้นที่ส่วนตัวใน กรณีศึกษาประเภทแรก การเข้าถึงจากภายนอกถูกแยกเป็น 2 การเข้าถึงคือ จากผู้ใช้งานและผู้ดูแลควบคุม ส่วนการเข้าถึงจากพื้นที่ภายในนั้นจะมีการปิด ล้อมพื้นที่ภายนอกเป็นตัวบอกอีกหนึ่งระดับ และแยกการใช้งานแบ่งเป็นส่วน ของผู้หญิงและผู้ชายเนื่องจาก โครงการดังกล่าวเป็น โรงอาบน้ำสาธารณะ การ เข้าถึงจากภายในจึงมีความซับซ้อนมากขึ้นตามข้อจำกัดทางการใช้งาน

B. ตำแหน่งจุดสำคัญ (Position)

ผู้สร้างจัดการกับตำแหน่งโดยใช้รูปทรงสี่เหลี่ยม 4 ชั้นในการวางล้อมกันจน เกิดเป็นพื้นที่ภายนอกที่ถูกรูปทรงโอบล้อมจนเป็นการสร้างพื้นที่พิเศษให้กับผู้ที่ เข้ามาใช้งานจุดสำคัญของตำแหน่งตามผังพื้นที่ลักษณะนี้คือ จุดกึ่งกลาง ผู้สร้าง ใช้ตำแหน่งนี้ในการสร้างการรับรู้พิเศษที่ซ่อนไว้ภายในโครงการ แต่ตำแหน่งที่ ถูกซ่อนไว้อย่างมิดชิดที่สุดคือตำแหน่งพื้นที่อาบน้ำและพื้นที่ เคาน์เตอร์ดูแล ควบคุมการเข้ามาใช้งานภายในสถาปัตยกรรมของผู้ใช้งานซึ่งเป็นพื้นที่ ที่ สามารถมองเห็นในทุกพื้นที่ของโครงการและผู้ใช้งานไม่สามารถรับรู้มุมมองนั้น ได้

C. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction)

ทิศทางจะถูกควบคุมโดยแสงเงาที่พลาดผ่านอาคารผู้ที่เข้ามาใช้งานจะเริ่มต้นจากจุดทางเข้าและเดินถัดเลาะมาตามแนวเงาของอาคาร มายังจุดต้อนรับลูกค้าเพื่อรับอุปกรณ์การใช้งานในพื้นที่อาบน้ำต่อไป ทิศทางที่เป็นการเคลื่อนที่ผ่านจุดกึ่งกลางเสมอไม่ว่าจะไปใช้งานพื้นที่ใดส่วนใดทำให้ผู้สร้างใช้ตำแหน่งนี้ในการให้ผู้ที่ควบคุมสามารถ มองเห็นกิจกรรมการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานได้ตลอดเวลาผ่านพื้นที่กึ่งกลาง

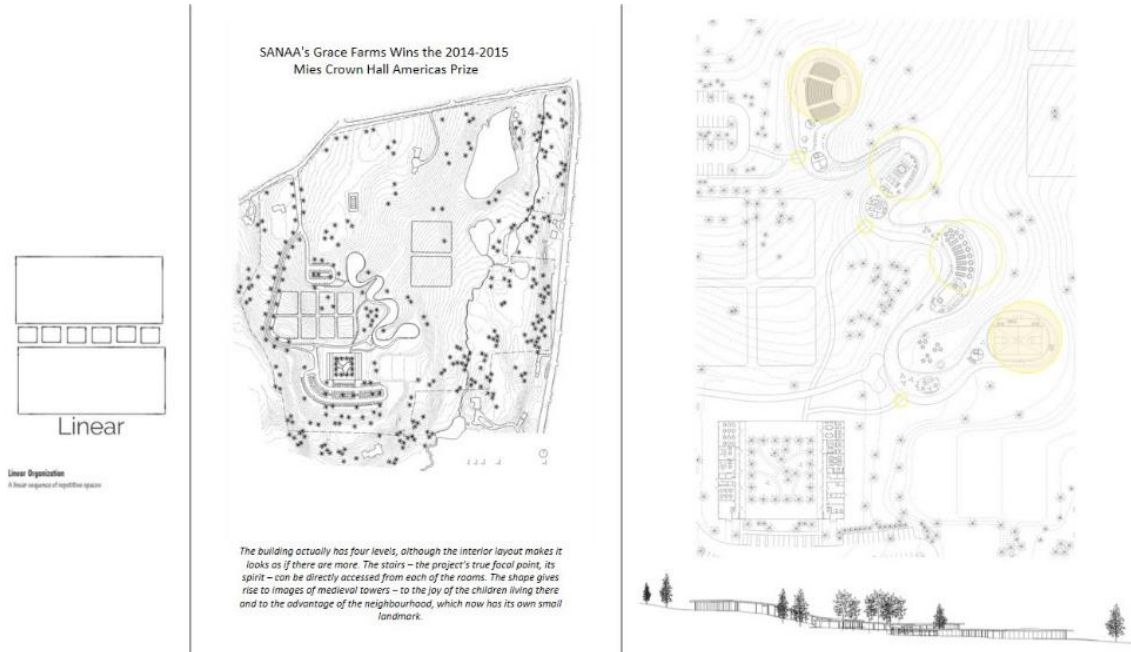
D. การปิดล้อม(Enclose)

ผนังที่บริบอบด้านทอดตัวสูงตัดกับแนวหลังคาขนาดใหญ่สร้างพื้นที่ภายนอกที่อยู่ภายในให้เกิดพื้นที่พิเศษสำหรับการใช้งานคือการบอกเล่าความต้องการของผู้สร้างที่จะซ่อนพื้นที่นี้ให้ผู้ที่เข้ามาใช้งานได้อย่างตรงไปตรงมา การปิดล้อมนี้ส่งผลการรับรู้พิเศษทางการค้นหาคือผู้ใช้งานไม่สามารถรับรู้ได้เลยแม้แต่น้อยหากอยู่ภายนอกอาคาร การเคลื่อนที่เข้ามาภายในจึงเป็นการหาคำตอบของการค้นหาได้

E. สรุปลักษณะวิธีการค้นหาของกรณีศึกษา

จากหัวข้อการวิเคราะห์ทุกจุดมีการเชื่อมโยงกับการค้นหาที่ผู้สร้างต้องการจะใช้เชื่อมโยงกับผู้ใช้แต่เป็นการจัดการแบบตรงไปตรงมาไม่ซับซ้อนมากนักเนื่องจากการเข้าถึงมีน้อยและไม่ได้มีการปิดกั้นเท่าที่ควรและการแบ่งรูปแบบการใช้งานที่ชัดเจนเกินไป

4.3.7 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนรวมในรูปแบบเส้น (Linear)



ภาพที่ 71 ผังแสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง SANAA's Grace Farms Wins the 2014-2015 Mies Crown Hall Americas Prize

ที่มา : <https://www.archdaily.com/775319/grace-farms-sanaa>



SANAA's Grace Farms Wins the 2014-2015
Mies Crown Hall Americas Prize



ภาพที่ 72 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน SANAA's Grace Farms Wins the 2014-
2015 Mies Crown Hall Americas Prize

ที่มา : <https://www.archdaily.com/775319/grace-farms-sanaa>



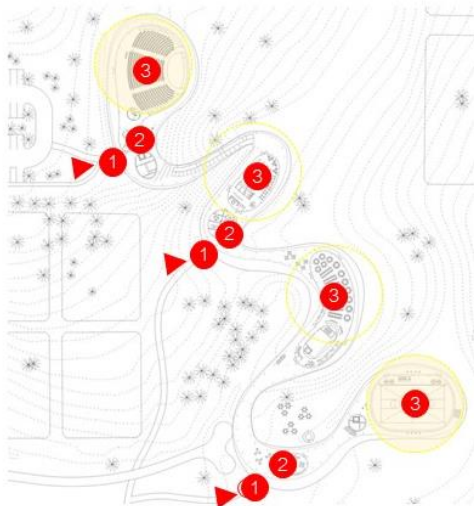
ผู้สร้าง / ผู้สอน



ภาพที่ 73 ผังการลำดับการใช้งาน และ
บทวิเคราะห์

1. ผู้สร้าง สร้างระบบที่ว่าง ในลักษณะของการจัดวางในระบบเส้น แต่ทำให้ซับซ้อน โดยการนำระบบที่ว่างมาจัดรูปร่างให้บิดเบือนไป
2. ผู้สร้าง ใช้การเข้าถึงทำให้การเรียนรู้ในที่ว่าง ซับซ้อนมากขึ้น
3. การสร้างพื้นที่สำคัญ ไว้ที่จุดปลายของเส้นทางการรับรู้

ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 74 ผังการลำดับการใช้งานและ
การเข้าถึง และบทวิเคราะห์

1. ผู้หา จะเริ่มต้นเรียนรู้ค้นหาพื้นที่จากการเข้าถึงและไล่ไปตามลำดับพื้นที่
2. พื้นที่เบอร์ 3 กลายเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงยากที่สุดจากทุกพื้นที่
3. การปะติดปะต่อจะสามารถเรียนรู้และจำจุดได้ง่ายเพราะมีทิศทางที่ไล่ไปตามรูปแบบอาคาร

Project: SANAA's Grace Farms Wins the 2014-2015 Mies Crown Hall Americas Prize Location: New Canaan, United States 2014 Architect: SANAA

สถาปัตยกรรมนี้เป็นโครงการลักษณะศูนย์การเรียนรู้เป็นพื้นที่รวมตัว ที่วางตัวทอดยาวเป็นแนวเส้นบนที่ลาดชัน ที่สถาปนิกวางการใช้งานไว้เป็นลำดับขั้นตอน Grace Farms ของ SANAA ได้รับการประกาศให้เป็นผู้ชนะรางวัล Mies Crown Hall Americas Prize (MCHAP) ประจำปี 2014/2015 ซึ่งเป็นที่ยอมรับถึงผลงานสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นที่สุดที่สร้างขึ้นในทวีปอเมริกาเหนือ และได้ โครงการนี้ได้รับเลือกจากรายชื่อผู้เข้ารอบสุดท้าย 7 คนโดยเข้าร่วมมูลนิธิ Iberè Camargo ของ Alvaro Siza และถนน 1111 Lincoln Road ของ Herzog & de Meuron ในฐานะผู้ชนะรางวัลที่ได้รับการยกย่อง “ ในกลุ่มโครงการที่แข็งแกร่ง Grace Farms ได้กลายเป็นผู้ชนะที่ชัดเจนสำหรับความชัดเจนและความสอดคล้องของแนวทางสถาปัตยกรรม” สแตนอัลเลนประธานคณะลูกขุน MCHAP กล่าว “ คณะลูกขุนถูกใจมากที่สุดด้วยวิธีที่รุนแรงซึ่งเส้นแบ่งระหว่างสถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์ถูกทำให้เบลอโดยอาคาร 'แม่น้ำ' ประสบการณ์โดยตรงของอาคารแสดงให้เห็นถึงความมั่นใจและความรวดเร็วในการลงรายละเอียด ในที่สุดโครงการ Grace Farms แสดงให้เห็นถึงความสามารถของสถาปัตยกรรมในการสร้างสถานที่สำหรับสถาบันใหม่ที่สร้างสรรค์”



การวิเคราะห์ผังพื้น

A. การเข้าถึง (Access)

เนื่องจากรูปทรงอาคารเกิดจากการลากเส้นเป็นแนวยาว และกิจกรรมที่เกิดขึ้นเป็นไปตามลำดับขั้นตอนการเข้าเรียนรู้และรับรู้ ที่ทางผู้สร้างวางระบบของผังพื้นและเลือกใช้ระบบผังพื้นลักษณะเส้นเพื่อง่ายต่อการรับรู้ของจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของการใช้งานผังพื้น

B. ตำแหน่งจุดสำคัญ (Position)

จุดเริ่มต้น และ จุดสิ้นสุด คือสิ่งที่ผู้สร้างกำหนดแนวทางของพื้นที่ที่ซ่อนเอาไว้ให้ผู้ใช้งานได้ค้นหาโดยทั้งสองตำแหน่งนี้ถูกวางไว้ตามลำดับของกิจกรรมการใช้งานพื้นที่ที่ต้องการให้ผู้ใช้งานได้รับรู้

C. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction)

ทางสัญจร (Circulation) ภายในอาคารมีลักษณะเป็นแบบผสม ประกอบไปด้วยทางสัญจรแบบเส้น (Linear) ผังพื้นที่ระบบของเส้นนี้เรียงไม่ได้ที่จะเป็นทิศทางที่เป็นไปตามขั้นลำดับของการใช้งานภายในพื้นที่แต่การที่สถาปนิกออกแบบสถาปัตยกรรมในระบบเส้นนี้บนพื้นที่ ที่เป็นความลาดชัน การมองเห็นที่ค่อยๆไล่ระดับจากระดับสูงลงไปยังระดับต่ำนี้ทำให้เป็นการค่อยเปิดเผยพื้นที่ในเชิงการช้อนหากับสถาปัตยกรรมมากขึ้นเช่นกัน รวมถึงการสร้างระบบเส้นตรงให้ ไหลลื่นเป็นเส้นคลื่นให้รูปทรงเปลี่ยนแปลงไปเปรียบเสมือนการบิดเบือนระบบผังพื้นที่มีลำดับให้สลายหายไปก็เลยก็ว่าได้

D. การปิดล้อม (Enclose)

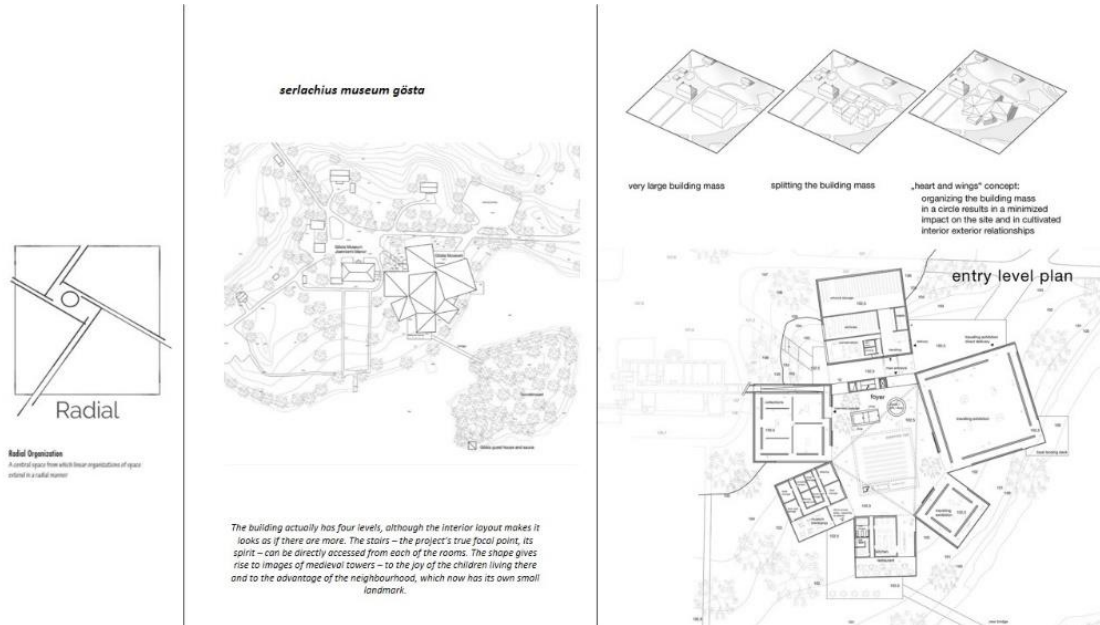
ผู้สร้างใช้พื้นที่และแนวการเลี้ยวของหลังคาขนานกันไปตลอดเส้นทาง สร้างเป็นขอบเขตให้กับพื้นที่การใช้งานผังกระจกใสสูงจนเพดานไหลพร้อมกันไปเพื่อการใช้งานในพื้นที่ภายในและภายนอกได้อย่างเป็นเนื้อเดียวกันและการปิดล้อมถูกซ่อนอยู่ในอากาศ และ แสงเงา ทำให้สถาปัตยกรรมชิ้นนี้ถูกระดมชาติเล่นซ่อนหาตามแต่เวลาและสถานการณ์ที่ผู้ใช้งานจะรับรู้

E. สรุปรูปแนวคิดวิธีการซ่อนหาของกรณีศึกษา

สถาปัตยกรรมชิ้นนี้มีการออกแบบเชิงซ่อนหาแบบกลมกลืนกับธรรมชาติมากกว่าจะกล่าวเทียบกับระบบผังพื้นที่เนื่องจากผังพื้นที่มีความตรงไปตรงมาแต่ต่างจากการซ่อนหาเรื่องขอบเขตพื้นที่ ที่กำแพงใสสามารถมองเห็นแต่สัมผัสไม่ได้ การมองเห็นแต่ไม่ได้ยิน หรือการเกิดเงาตามธรรมชาติจนกลายเป็นเส้นขอบเขตของอาคารเองออกมาให้เห็นในเชิงของสองมิติมากกว่าสามมิติ

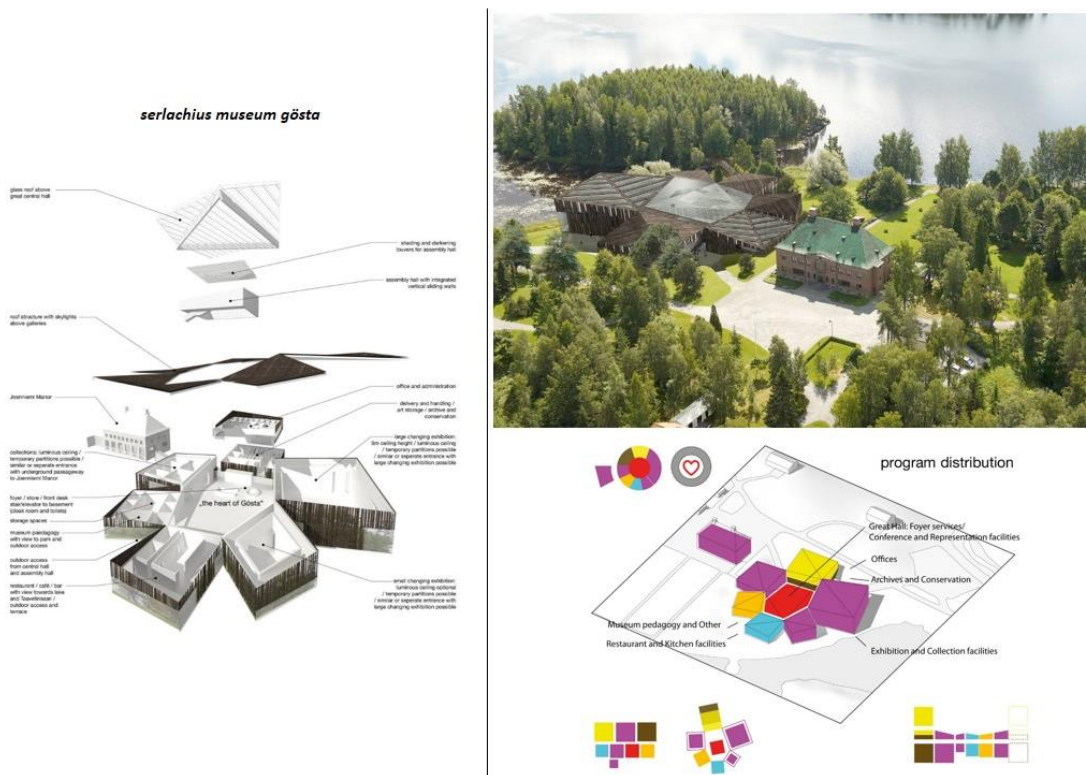


4.3.8 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนรวมในรูปแบบกระจาย (Radial)



ภาพที่ 75 ผังแสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Serlachius museum gösta
ที่มา : https://www.archdaily.com/580604/gosta-serlachius-museum-mx_si

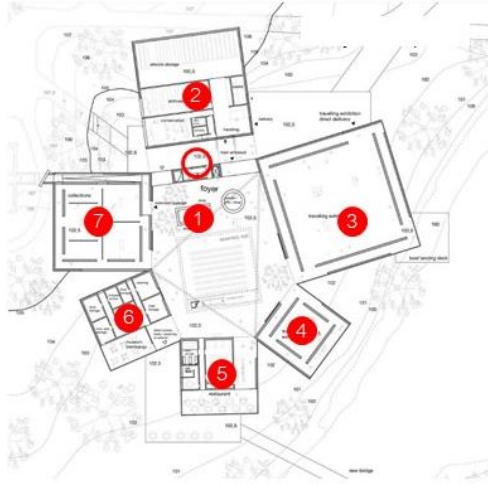




ภาพที่ 76 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน Serlachius museum gösta
ที่มา : https://www.archdaily.com/580604/gosta-serlachius-museum-mx_si



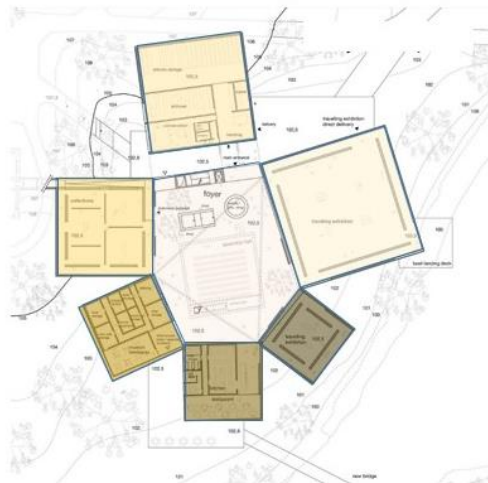
 ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 77 ผังการลำดับการใช้งาน และ
บทวิเคราะห์

1. ผู้หา จะเข้าพื้นที่เบอร์1 เพื่อกระจายไปสู่พื้นที่สำคัญ เรียนรู้และวนกลับมาในพื้นที่โถงเดิมเดิม
2. พื้นที่เบอร์1 จะเป็นพื้นที่ที่ตัดสินใจไปยังพื้นที่ที่ซ่อนได้เลยและกลับมาที่เดิมทำให้ไม่ได้มีความซับซ้อนมากนัก

 ผู้สร้าง / ผู้ซ่อน



ภาพที่ 78 ผังการลำดับการใช้งาน และ
บทวิเคราะห์

1. ผู้สร้าง เลือกการจัดเรียงพื้นที่ล้อมจุดกึ่งกลางและกระจายไปแต่ละพื้นที่สำคัญ
2. โดยพื้นที่ที่ล้อมรอบโถงนั้น จะเป็นพื้นที่ใช้งานเฉพาะใช้แนวกันของระบบกำแพงสร้างขอบเขตและเชื่อมต่อ พื้นที่ต่อพื้นที่ด้วยประตูและทางสัญจร
3. การกระจายตัวจากการใช้งานพื้นที่ที่ไกลจากจุดเริ่มมากที่สุดจึงมีระยะเท่ากัน แต่ใช้ขนาดของพื้นที่ในการให้ความสำคัญ จำนวนคนใช้งานจึงมีผลกับพื้นที่

Project: Serlachius museum gösta Location: Architecture competitions, Finland Architect: MX_SI Architecture Office

Serlachius museum gösta งานสถาปัตยกรรมชิ้นนี้เป็นงานประกวดแบบที่แสดงให้เห็นถึงขนาดของสถาปัตยกรรมและนัยยะของการซ่อนหาในลักษณะของการต้องพรางอยู่ในความเป็นเมืองเก่าแนวคิดในการเปิดเผยหรือการซ่อนจึงถูกจำแนกออกมาเป็นขั้นตอนการทำผังพื้นที่สอดคล้องกับการใช้งานของอาคาร อาคารพิพิธภัณฑน์บบระบบผังพื้นที่แบบกระจายจากศูนย์กลาง (Radial) สร้างความเป็นระบบต่อการรับรู้ระบบการลำดับการใช้งานภายในของสถาปัตยกรรมได้โดยการให้ค่าน้ำหนักของการซ่อนในเรื่องของ ระยะห่างจากจุดศูนย์กลาง

การวิเคราะห์ผังพื้นที่

A. การเข้าถึง (Access)

อาคารพิพิธภัณฑน์บบระบบผังพื้นที่แบบกระจายจากศูนย์กลาง (Radial) แน่นนอนว่าการที่เป็นอาคารสาธารณะการเข้าถึงจึงมีหลากหลายทาง แต่ระบบผังพื้นที่ช่วยให้ทุกการเข้าถึงจะนำพามาหาพื้นที่โถงที่เป็นเหมือนจุดเริ่มต้นที่ศูนย์กลางก่อนจะกระจายออกไปตามแต่จุดที่ซ่อนไว้ปลายทางโดยใช้ความห่างของ ระยะทาง ที่จุดปลายเป็นตัวซ่อนการเข้าถึงพื้นที่ให้ซาลง

B. ตำแหน่งจุดสำคัญ (Position)

ในระบบผังพื้นที่แบบกระจายจากศูนย์กลาง (Radial) สถาปัตยกรรมนี้สามารถเปรียบเทียบได้กับการเอา ผังพื้นที่แบบระบบเส้น (Linear) มาต่อเรียงกันจากจุดศูนย์กลางโดยจุดเริ่มต้นของระบบเส้น (Linear) เริ่มต้นจากจุดศูนย์กลางของผังพื้นที่จุดสำคัญที่ผู้สร้างวางไว้จึงเป็นจุดปลายที่เป็นเหมือนพื้นที่พิเศษที่ผู้ซ่อนต้องการจะซ่อนไว้ และตำแหน่งศูนย์กลางจะเป็นจุดที่ควบคุมทุกพื้นที่ได้เหมือนการซ่อนในพื้นที่ปลอดภัยที่มองเห็นและควบคุมทุกพื้นที่ได้เช่นกัน

C. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction)

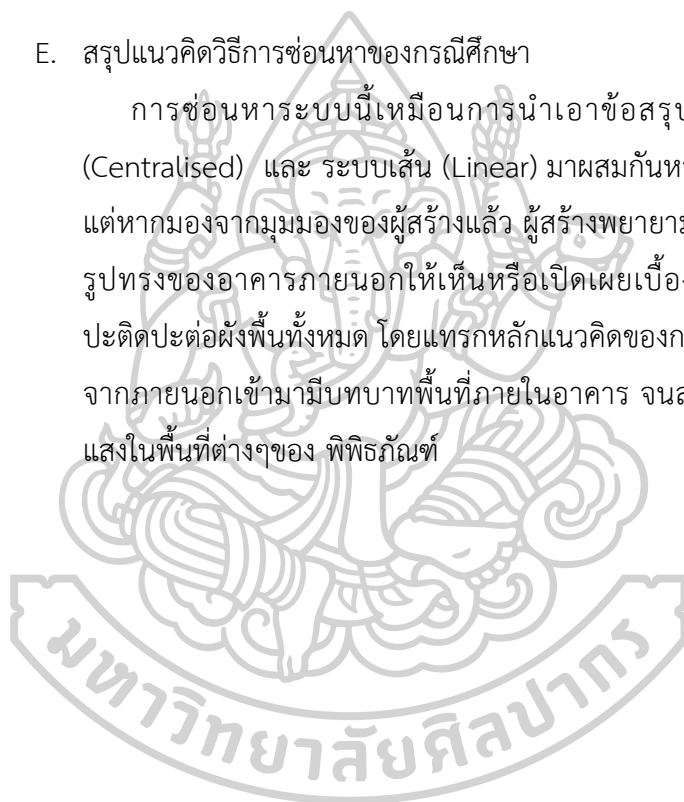
ผู้หา หรือ ผู้ใช้งานจะมีการเคลื่อนไหวไปในทิศทางที่ศูนย์กลางจะกระจายออกไปเพื่อหาจุดปลายที่ ผู้สร้าง ซ่อนไว้ในระบบผังพื้นที่

D. การปิดล้อม (Enclose)

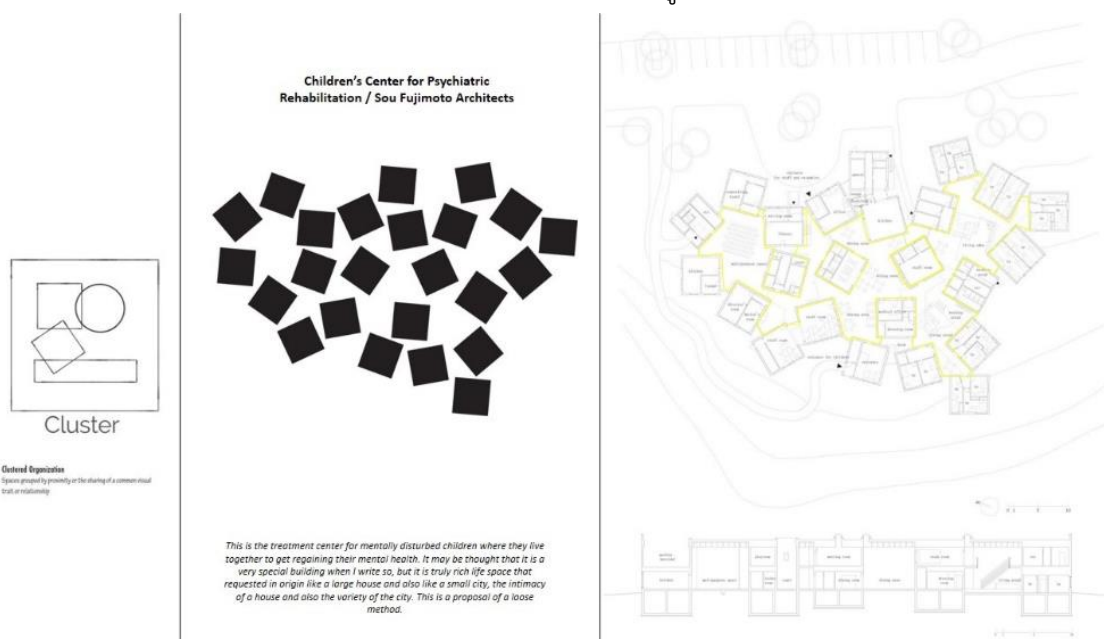
พื้นที่ ที่ถูกปิดล้อมมากที่สุดเป็นศูนย์กลางของอาคาร ทำหน้าที่เป็นโถงที่รองรับผู้คนที่ใช้งานและกระจายออกไปไปยังตำแหน่งต่างๆและนำแสงธรรมชาติจากหลังคาลงมาเพื่อเป็นตัวกำหนดให้ผู้ใช้งานได้รับรู้ว่าพื้นที่นี้เป็นพื้นที่ศูนย์กลางและปิดทึบในพื้นที่ทั้งหมดใช้แสงจากโถงกลางเป็นตัวขับเคลื่อนการเคลื่อนไหวสู่ปลายทางของพื้นที่ผังพื้นที่ในระบบกระจายจากศูนย์กลาง (Radial)

E. สรุปรูปแนวคิดวิธีการซ่อนหาของกรณีศึกษา

การซ่อนหาในระบบนี้เหมือนการนำเอาข้อสรุปของระบบศูนย์กลาง (Centralised) และ ระบบเส้น (Linear) มาผสมกันหากยึดเอาผังพื้นที่เป็นหลัก แต่หากมองจากมุมมองของผู้สร้างแล้ว ผู้สร้างพยายามจะบอกการใช้งานผ่านรูปทรงของอาคารภายนอกให้เห็นหรือเปิดเผยเบื้องต้นให้ผู้หาได้รับรู้และปะติดปะต่อผังพื้นที่ทั้งหมด โดยแทรกหลักแนวคิดของการตั้งเรื่องแสงธรรมชาติจากภายนอกเข้ามามีบทบาทพื้นที่ภายในอาคาร จนสอดคล้องกับการใช้งานแสงในพื้นที่ต่างๆของ พิพิธภัณฑ์



4.3.9 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนรวมในรูปแบบ (Cluster)



ภาพที่ 79 พื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง Children's Center for Psychiatric Rehabilitation

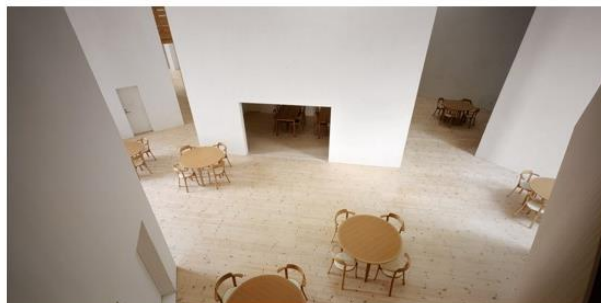
ที่มา : <https://www.archdaily.com/8028/children%25e2%2580%2599s-center-for-psychiatric-rehabilitation-sou-fujimoto>



**Children's Center for Psychiatric
Rehabilitation / Sou Fujimoto Architects**



This is the treatment center for mentally disturbed children where they live together to get regaining their mental health. It may be thought that it is a very special building when I write so, but it is truly rich life space that requested in origin like a large house and also like a small city, the intimacy of a house and also the variety of the city. This is a proposal of a loose method.

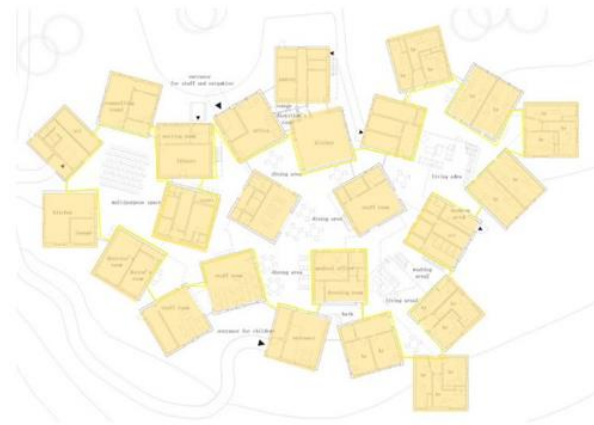


ภาพที่ 80 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน Children's Center for Psychiatric Rehabilitation

ที่มา : <https://www.archdaily.com/8028/children%25e2%2580%2599s-center-for-psychiatric-rehabilitation-sou-fujimoto>



ผู้สร้าง / ผู้ชอน



ภาพที่ 81 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

1. ผู้สร้าง สร้างระบบที่วางโดย ใช้กลุ่มก้อนของพื้นที่ใช้งานเฉพาะเป็นตัวกำหนดพื้นที่และสร้างขอบเขตให้กับพื้นที่เปลี่ยนถ่ายและตัดสินใจ
2. การชอนในระบบที่วางลักษณะจะมีความซับซ้อนโดยจุดสำคัญที่ชอนจะถูกกระจายไปยังกลุ่มความสัมพันธ์ต่างๆ
3. การชอน ถูกถ่ายทอดมาในการเปลี่ยนถ่ายพื้นที่จากพื้นที่ด้วยการกันด้วยระบบผนังและเกิดเป็นทางสัญจร

ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 82 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

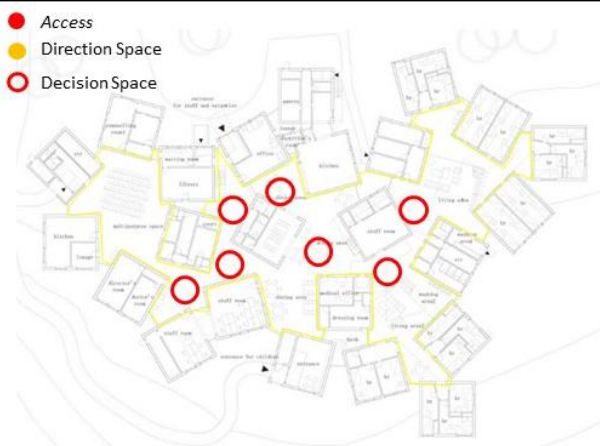
1. ผู้หา ปะติดปะต่อ ผังพื้นที่ซับซ้อนได้ยากเนื่องจากจุดสำคัญถูกบิดเบือนจากรูปทรงและวางไว้ในตำแหน่งที่ไม่คงที่
2. การชอนหาแทรกอยู่ในทุกๆจุดความสัมพันธ์ของผังพื้นที่ และละหนอยพื้นที่จะมีการแยกการรับรู้ในหนอยพื้นที่ย่อยๆชอนอยู่
3. บางจุดความสัมพันธ์จะแยกตัว การรับรู้ออกจากพื้นที่รวมและยังอยู่ในตำแหน่งที่เสมือนอยู่ในผังพื้นที่หลัก เหมือนเป็นการชอนกลุ่มความสัมพันธ์ในกลุ่มความสัมพันธ์

ผู้สร้าง / ผู้ชอน



3. พื้นที่ ที่ต้องการชอนถูกปิดบังด้วยระบบผนังที่ชัดเจน
4. การหลบซ่อนด้วยมุมมอง มีการชอนด้วยการบิดเบือนของแนวแกน
5. การชอน การหา อาศัยประสบการณ์การรับรู้เป็นหลักเพราะไม่มีทิศทางที่ชัดเจน

ผู้ใช้ / ผู้หา



4. ที่ว่างมีลักษณะแยกแต่ตัวเป็นกลุ่มย่อยๆมารวมกัน
5. พื้นมีขอบเขต และการปิดล้อมที่ชัดเจน แต่ให้รูปทรงการรับรู้ที่ไม่ชัดเจน
6. ที่ว่างมีการเข้าถึงแบบไม่เป็นลำดับ
7. ที่ว่างเชิงบวกจะมีการหยุดนิ่ง ที่ว่างเชิงลบจะมีการเคลื่อนไหว

ภาพที่ 83 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

ภาพที่ 84 ผังการลำดับการใช้งาน
และบทวิเคราะห์

Project: Children's Center for Psychiatric Rehabilitation Location: Hokkaido Prefecture, Japan Architect: Sou Fujimoto Architects

ศูนย์บำบัดสำหรับเด็กที่ถูกรบกวนทางจิตที่พวกเขาอาศัยอยู่ด้วยกันเพื่อฟื้นฟูสุขภาพจิต เป็นพื้นที่ที่ให้ความปลอดภัยอย่างแท้จริง สร้างความสบายใจให้กับผู้บำบัดด้วยการโอบล้อมด้วยผนังสูงและแสงธรรมชาติ พื้นที่นี้จะถูกสร้างขึ้นจากกระบวนการออกแบบที่ไม่สิ้นสุด แต่ก็เป็นที่ที่ไม่ได้วางแผนไว้เลยหรือสร้างขึ้นโดยอัตโนมัติโดยไม่ได้ตั้งใจ สถานที่ซึ่งคลุมเครือคาดเดาไม่ได้เต็มไปด้วยความไม่น่าจะเป็นไปได้ หมายถึงเกิดจากการออกแบบโดยเจตนาและบังเอิญ ผู้สร้าง หรือ ผู้ซ่อน ได้ทำการสร้างพื้นที่เพื่อให้ผู้ใช้นั้นมีส่วนร่วมในการออกแบบหรือใช้งานพื้นที่นั้นได้อย่างพิเศษ

ช่องว่างที่ผิดปกติอย่างถูกสร้างขึ้นระหว่างกล่องที่วางแบบสุ่ม เป็นสถานที่ขนาดเล็กที่เด็ก ๆ สามารถซ่อนตัวได้ในขณะที่พวกเขาเชื่อมต่อกับพื้นที่นั่งเล่น แม้ว่าจะเป็นพื้นที่ที่ไม่มีพื้นที่การใช้งาน ที่สามารถหลีกเลี่ยงได้ในรูปแบบที่เรียบง่ายอย่างแปลกประหลาด แต่เด็ก ๆ ก็เล่นกับสถานที่เช่นเดียวกับมนุษย์ยุคดึกดำบรรพ์ที่ตีความภูมิประเทศได้อย่างอิสระและใช้ชีวิตได้ดี พวกเขาซ่อนตัวอยู่ด้านหลังบางสิ่งบางอย่างปรากฏตัวพักผ่อนที่ด้านหลังและวิ่งไปที่นี้และที่นั่น การแยกจากกันและการเชื่อมต่อเข้ากันได้เสถียรภาพและไม่สะดวกอยู่ร่วมกันในระหว่างนี้ มีที่สำหรับอยู่อาศัยมากมาย ทำให้หลักการออกแบบของสถาปนิกนั้นมีแนวความคิดมาจากการซ่อนหาโดยตรง

การวิเคราะห์ผังพื้นที่

A. การเข้าถึง (Access)

การเข้าถึงสามารถเข้าได้หลากหลายทิศทางทางจากการที่รูปทรงโดยรูปปิดและสุ่มไปมาทำให้เกิดช่องว่างที่แรกว่าการเข้าถึงได้จากหลากหลายด้าน

B. ตำแหน่งจุดสำคัญ (Position)

ความสำคัญของตำแหน่งกลับกลายเป็นพื้นที่ที่เกิดขึ้นจากการโอบล้อมของการใช้งานและช่องว่างจากการปิดตัวของรูปทรงอาคารกลายเป็นพื้นที่ สำหรับเล่นหลบซ่อนตามแนวคิดของผู้ออกแบบ หรือจากการวิเคราะห์ตามบทขึ้นต้นเกิดผู้สร้างใช้การสร้างพื้นที่จากการทำพื้นที่ตรงข้ามของผังพื้นที่ (Negative and positive space in architecture) เพื่อสร้างการบิดเบือนของผังพื้นที่ให้อีกกับแนวคิดทางการซ่อนหา

C. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction)

ทิศทางเกิดจากสิ่งเร้าทางสถาปัตยกรรมอย่างแท้จริง คือรูปทรงของการปิดและช่องของอาคารทำให้เกิดการเคลื่อนไหวและสร้างทางเลือกให้กับผู้ใช้งานหรือ ผู้หาได้เช่นกัน การเคลื่อนที่สำหรับ สถาปัตยกรรมขึ้นนี้ถือเป็นปัจจัยสำคัญของการรับรู้และก่อเกิดพื้นที่ภายในทางสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นกว่าได้

D. การปิดล้อม (Enclose)

ภายในโครงการประกอบไปด้วยสองลักษณะคือ

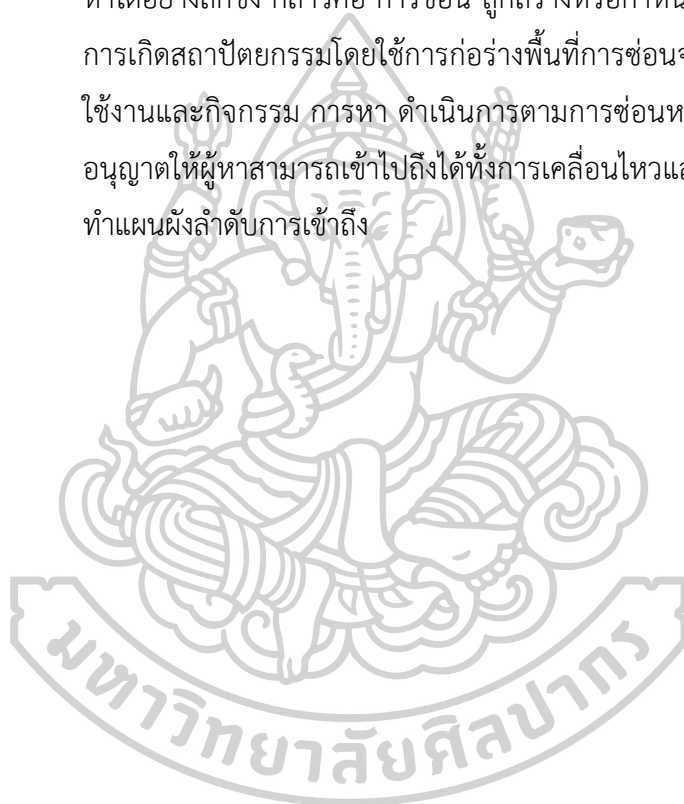
1. ที่ว่างภายใน การปิดล้อมด้วยขอบเขตที่ชัดเจน (Indoor space: Enclosure with cleared boundary) ได้แก่ส่วนของพื้นที่ใช้สอยแต่ละพื้นที่

2. ที่ว่างเปิดโล่ง (Open space) ได้แก่ส่วนของพื้นที่ว่างระหว่างพื้นที่ โดยที่ว่างทั้งสองลักษณะนี้สอดคล้องไปกับแนวความคิดในการแยกอาคารออกเป็นกล่องพื้นที่และจัดวางแบบกระจายตัวลงไปบนพื้นที่ตั้ง หรือเรียกว่าการจัดระเบียบที่ว่าง (Spatial Organization) ในรูปแบบกลุ่ม (Clustered) และมีการจัดความสัมพันธ์ของที่ว่าง (Spatial Relationship) ในรูปแบบของที่ว่างที่เชื่อมต่อกันด้วยที่ว่างที่ใช้ร่วมกัน (Spaces linked by a common space) ซึ่งได้แก่พื้นที่สวนภายนอกอาคารที่รองรับกิจกรรมที่ไหลเชื่อมต่อกันทั้งโครงการ การสร้างขอบเขตและการปิดล้อมของที่ว่างในแต่ละพื้นที่มีลักษณะเป็นกล่องสี่เหลี่ยมที่มีขอบเขตชัดเจน ภายในไม่มีการแบ่งสัดส่วนในการใช้พื้นที่ ด้วยองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม อย่างการกั้นผนังหรือพื้นต่างระดับ ส่งผลให้รูปทรงของที่ว่างนั้นสะท้อนออกมาถึงรูปทรงภายนอกของอาคาร มีรูปทรงเรขาคณิตที่สมบูรณ์ไม่ถูกลดทอนหรือเสริมเพิ่มเติมใด ๆ รูปทรงและที่ว่างของอาคารทั้งหมด จึงมีลักษณะของการสร้างจังหวะด้วยการซ้ำของรูปทรงและขนาดที่ใกล้เคียงกัน ดังนั้น ด้วยลักษณะของรูปทรงและที่ว่างดังกล่าวประกอบกับการเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรม จึงเกิดจังหวะของการใช้งานที่มีรูปแบบซ้ำไปซ้ำมาของพื้นที่ภายนอกอาคารสลับกับพื้นที่ใช้สอยภายในอาคาร ก่อให้เกิดการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้อาคารกับที่ว่างในงานสถาปัตยกรรมที่สะท้อนให้เห็นภาพของผังพื้นอาคารโดยรวมพื้นที่ ที่ถูกปิดล้อมมากที่สุดเป็นศูนย์กลางของอาคาร ทำหน้าที่เป็นโถงที่รองรับผู้คนที่ใช้งานและกระจากออกไปไปยังตำแหน่งต่างๆและนำเสนอแสงธรรมชาติจากหลังคาลงมาเพื่อเป็นตัวกำหนดให้ผู้ใช้งานได้รับรู้ว่าพื้นที่นี้เป็นพื้นที่ศูนย์กลางและปิดทึบในพื้นที่ทั้งหมดใช้แสง

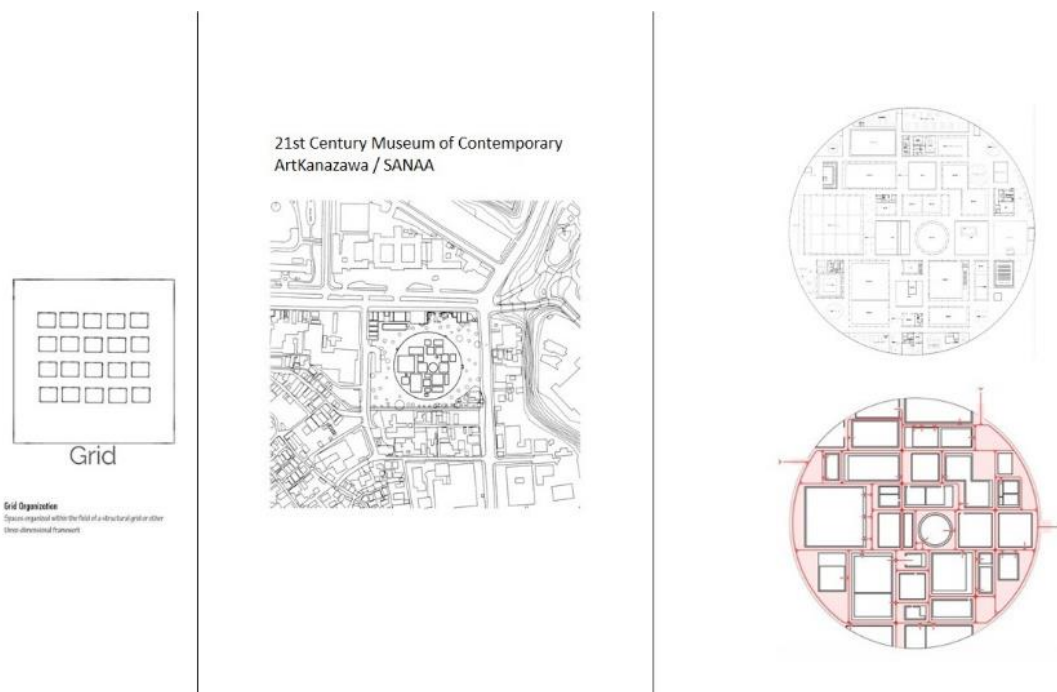
จากโถงกลางเป็นตัวขับเคลื่อนการเคลื่อนไหวสู่ปลายทางของพื้นที่ผังพื้นที่ในระบบกระจายจากศูนย์กลาง (Radial)

E. สรุปแนวคิดวิธีการซ่อนหาของกรณีศึกษา

การซ่อนหาในบ้านหลังนี้เรียกได้ว่ามีความเข้มข้นอย่างเห็นได้ชัดจากระบบของผังพื้นที่และวิถีคิดในเชิงพื้นที่ การกำหนดการใช้งานของผู้ออกแบบหรือผู้สร้างเองดี กรณีศึกษานี้จึงช่วยอธิบายวิธีการคิดของการทำงานเรื่องการซ่อนหาได้อย่างลึกซึ้ง กล่าวคือ การซ่อน ถูกสร้างหรือกำหนดด้วยปัจจัยพื้นฐานของการเกิดสถาปัตยกรรมโดยใช้การก่อร่างพื้นที่การซ่อนจากความสำคัญของการใช้งานและกิจกรรม การทำตามเงื่อนไขการตามการซ่อนหาแต่บางพื้นที่ผู้ซ่อนไม่อนุญาตให้ผู้หาสามารถเข้าไปถึงได้ทั้งการเคลื่อนไหวและการมองเห็น จากการทำแผนผังลำดับการเข้าถึง



4.3.10 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนรวมในรูปแบบ (Grid)

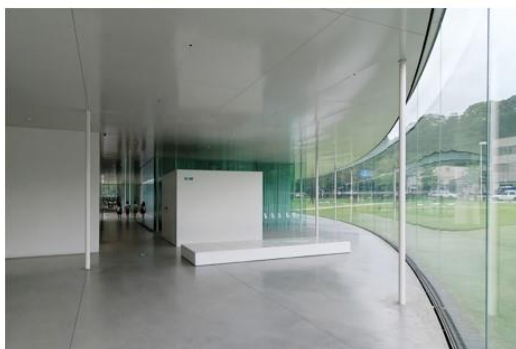


ภาพที่ 85 พื้นที่แสดงพื้นที่การใช้งานและตำแหน่งที่ตั้ง 21st Century Museum of Contemporary Art Kanazawa

ที่มา : <https://www.kanazawa21.jp/en/>



21st Century Museum of Contemporary
ArtKanazawa / SANAA



ภาพที่ 86 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน 21st Century Museum of Contemporary
ArtKanazawa

ที่มา : <https://www.kanazawa21.jp/en/>



 ผู้สร้าง / ผู้สอน



ภาพที่ 87 ผังแสดงขอบเขตการใช้พื้นที่
และบทวิเคราะห์

1. ผู้สร้าง ชอนพื้นที่สีเขียวที่ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ภายนอกที่ใช้พื้นที่ภายในล้อมรอบสร้างความสำคัญ
2. พื้นที่ถูกจัดวางโดยการนำเอาทางสัญจรมาสร้างขอบเขตของพื้นที่และใช้ระบบของการวางแนวกำแพงที่บ่งชี้และกำหนดในการชอนและเปิดเผยพื้นที่
3. ที่ว่างเชิงบวกจะมีการหยุดนิ่ง ที่ว่างเชิงลบจะมีการเคลื่อนไหว

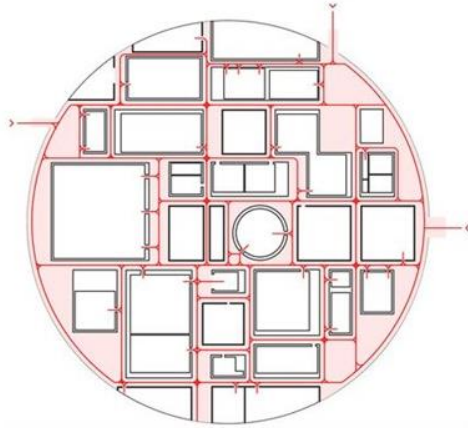
 ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 88 ผังพื้นที่เชิงบวกและเชิงลบ
และบทวิเคราะห์

1. ที่ว่างมีการเข้าถึงแบบไม่เป็นลำดับ ทำให้ผู้หายากที่จะทำการปะติดปะต่อระบบและระบุตำแหน่งพื้นที่ต่างๆ
2. รูปร่างของผังพื้นที่มีการจับกลุ่มกันอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเคลื่อนที่เพื่อรับรู้อตามที่ผู้สร้างวางไว้ได้อย่างง่าย
3. ขนาดของพื้นที่แต่ละพื้นที่ที่ แตกต่างกันทำให้ผู้หา จะได้รับการรับรู้ที่ถูกต้อง ผู้สร้าง สร้างไว้โดยขนาดจะสร้างความประหลาดใจให้ผู้ใช้

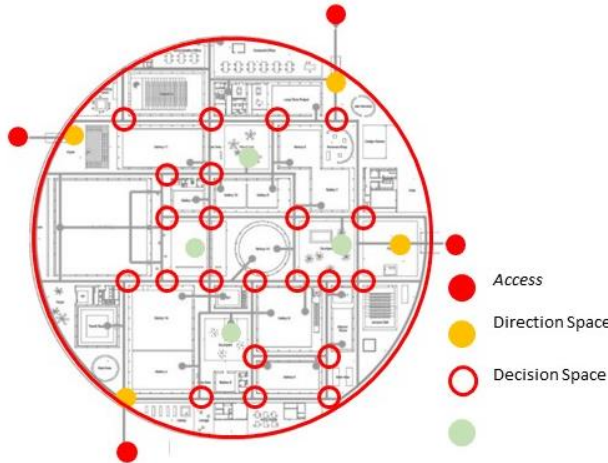
ผู้สร้าง / ผู้ซ่อน



ภาพที่ 89 ผังการลำดับการใช้งาน ทางสัญจร และบทวิเคราะห์

- 4. พื้นที่ ที่ต้องการซ่อนถูกปิดบังด้วยระบบผนังที่ชัดเจน
- 5. การซ่อน การหา ถูกถ่ายถอดออกมาในรูปแบบของที่ว่าง แบ่งส่วน (spatial division)
- 6. ที่ว่างมีลักษณะแยกออกจากกันอย่างเด่นชัด ในแนวราบ

ผู้ใช้ / ผู้หา



ภาพที่ 90 ผังการลำดับการใช้งาน แสดงจุดตัดสินใจและบทวิเคราะห์

- 4. การหา ถูกกำหนดด้วยเส้นทางการสัญจร
- 5. การเคลื่อนที่ในที่ว่างมีการสลับไปมาระหว่างเชิงบวก กับ เชิงลบ
- 6. ผู้ใช้อาคารรับรู้ตำแหน่งและทิศทาง จากพื้นที่เชิงลบ จุดตัดสินใจทำให้ ผู้ใช้งานยากที่จะจดจำ และยากต่อการเคลื่อนที่ซ้ำการหาพื้นที่จึงมีความ ซับซ้อนมาก

Project: 21st Century Museum of Contemporary Art Kanazawa
 Location: Kanazawa, Ishikawa, Japan Architect: SANAA

พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 ตั้งอยู่ในเมืองคานาซาว่า จังหวัด อิชิกาวะ ประกอบด้วยแกลเลอรีจำนวนมากที่นำเสนอผลงานศิลปะในแขนงต่าง ๆ ทั้ง ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์และดนตรี รวมไปถึงพื้นที่ใช้สอยอื่น ๆ เช่น ห้องสมุด พื้นที่จัดการประชุมพื้นที่จัดการแสดงและส่วนบริการอื่น ๆ เช่น ร้านอาหาร ร้านค้า เป็นต้น โดยจุดมุ่งหมายของโครงการต้องการสร้างให้เป็นแหล่งเรียนรู้และสร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นพื้นที่สาธารณะกลางเมืองที่ให้ผู้คนมาใช้ประกอบกิจกรรมอย่างมีอิสระ รวมไปถึงการสร้างชื่อเสียงให้กับเมืองและพัฒนาชุมชนด้วยการฟื้นฟูให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แนวคิดในการออกแบบพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ให้ผังพื้นมีลักษณะของรูปวงกลม เนื่องจากต้องการนำเสนอ ความไม่เป็นทางการ (Casualness) ความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Enjoyment) และความสามารถในการเข้าถึง (Accessibility) กล่าวคือรูปวงกลมของผังพื้นอาคารนั้นตอบสนองต่อการเข้าถึงได้อย่างสะดวกสบายจากหลากหลายทิศทาง ประกอบกับพื้นที่ใช้สอยต่าง ๆ ถูกจัดวางอยู่บนพื้นที่ชั้นหนึ่งและมีระดับที่เสมอกับพื้นที่สีเขียวซึ่งเป็นพื้นที่สวนสาธารณะที่ผู้คนมีอิสระในการเข้าถึง จึงทำให้อาคารมีความใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อชุมชนเมือง ภายในผังพื้นรูปวงกลมประกอบไปด้วยพื้นที่ใช้สอยที่ถูกแยกออกจากกันเป็นกลุ่มหน่วย จำนวนมาก แต่ละหน่วยมีขนาดเล็กใหญ่ต่างกัน มีความสูงอยู่ระหว่าง 4 -12 เมตร พิพิธภัณฑ์ถูกออกแบบอย่างเปิดเผยด้วยการใช้กระจกใสโดยรอบบริเวณรูปวงกลม รวมถึงพื้นที่ใช้สอยในบางหน่วยที่ใช้กระจกใสในการสร้างขอบเขตการปิดล้อม ทำให้สามารถมองเห็นทะลุถึงกันได้ในแต่ละพื้นที่ตั้งแต่ภายนอกอาคารเข้าสู่ภายในอาคาร รวมไปถึงสามารถมองเห็นผ่านระหว่างพื้นที่ภายในได้ในบางส่วน ประกอบกับอาคารถูกออกแบบให้มีพื้นที่ลานเปิดโล่ง (Courtyard) แทรกตัวอยู่จำนวนทั้งสิ้น 4 พื้นที่ ซึ่งเป็นส่วนที่เปิดรับแสงจากธรรมชาติโดยตรง ดังนั้น ทั้งในส่วนของการปิดล้อมด้วยกระจกใสและปริมาณแสงที่เกิดขึ้นภายในอาคาร ส่งผลให้ขอบเขตของแต่ละพื้นที่มีลักษณะของความคลุมเครือไม่ชัดเจน เกิดเป็นความเชื่อมต่อและการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างพื้นที่ภายในอาคารของแต่ละหน่วยกับพื้นที่ภายนอกอาคาร รวมไปถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมโดยรอบ

การวิเคราะห์ผังพื้นที่

A. การเข้าถึง (Access)

เนื่องจากโครงการสถาปัตยกรรมนี้เป็นเสมือนจุดรวมตัวของผู้คนในเมือง การที่อยู่ท่ามกลางชุมชนการเข้าถึงจึงมีหลายตำแหน่ง สามารถเข้าได้จากทุกมุมของถนนที่ตั้งที่ถูกออกแบบตามแนวความคิด สำหรับการเป็นศูนย์กลางของเมืองและทำหน้าที่เป็นสวนสาธารณะของแหล่งชุมชนที่ตั้ง ดังนั้นการกำหนดให้มีทางเข้าออกในทุกทิศทางเหนือ ได้ ตะวันออกและตะวันตก จึงเป็นทางเลือกในการตอบโจทย์ของการออกแบบโครงการพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 ทำให้ทางเข้าโครงการทั้ง 4 ทางเข้านั้นค่อยๆ เคลื่อนที่ผ่านสวนสาธารณะที่โอบล้อมพื้นที่ตั้งโครงการไว้ เมื่อก้าวผ่านเข้ามายังพื้นที่ภายในของโครงการจะพบกับที่ว่างที่ทำหน้าที่เป็นโถงต้อนรับสำหรับแจกจ่ายต่อไปยังพื้นที่อื่น ๆ โดยพื้นที่โถงต้อนรับทั้ง 4 นี้ มีลักษณะที่แตกต่างกันได้แก่ โถงต้อนรับจากทางทิศตะวันออก Honda-Dori Entrance ซึ่งเป็นทางเข้าหลัก เป็นพื้นที่ขายตั๋วเข้าชมพื้นที่จัดแสดงงานต่าง ๆ เป็นโถงต้อนรับที่สามารถมองเห็นพื้นที่ลานเปิดโล่งที่อยู่ในพื้นที่ลำดับถัดไป โถงต้อนรับจากทางทิศตะวันตก City Hall Side Entrance ที่มีบันไดขนาดใหญ่เชื่อมต่อลงไปยังพื้นที่ใช้สอยที่อยู่ชั้นใต้ดิน โถงต้อนรับจากทางทิศเหนือ Hirosaka-Dori Entrance ที่มีร้านค้าขายของที่ระลึก และโถงต้อนรับทางทิศใต้ Kakiniki-Batake Entrance ซึ่งเป็นพื้นที่เอนกประสงค์

B. ตำแหน่งจุดสำคัญ (Position)

ตำแหน่งในการจัดวางพื้นที่ทางการชอนหา ผู้สร้างใช้จุดแข็งของกิจกรรม และการเข้าถึงเป็นตัวขับเคลื่อนและคอยสร้างขอบเขตให้กับพื้นที่ที่ต้องการชอน โดยตำแหน่งที่สำคัญในงานนี้มีหลายระดับ 1. ตำแหน่งพื้นที่ภายนอกที่ถูกล้อม ด้วยทางสัญจรที่ใช้ในการเคลื่อนที่ภายในอาคาร พื้นที่ รวมถึงวัสดุปิดล้อม กระจายอยู่ในผังพื้นที่โครงการ 2. ตำแหน่งที่อยู่ในตำแหน่งจุดศูนย์กลางที่ เข้าถึงยากและถูกกิจกรรมของเส้นทางที่ซับซ้อนปิดเบือนจนผู้หา หรือ ผู้ใช้งาน ไม่สามารถประติประต่อภาพรวมของผังพื้นที่ได้ 3. ระดับความสูง ตำแหน่งพื้นที่ ถือเป็นจุดสำคัญที่ผู้สร้างได้ซ่อนไว้คือพื้นที่ใต้ดินบริเวณใต้สระน้ำที่สะท้อนระหว่าง ผู้คนด้านบนและผู้คนด้านล่าง สามารถมองเห็นได้แต่ไร้ซึ่งการได้ยิน

C. ทิศทางการเคลื่อนที่ (Direction)

องค์ประกอบของทิศทางการเคลื่อนที่ เกิดจากแนวของโครงสร้างการจัดวางขอบเขตของพื้นที่ ที่มีระยะเท่าๆ กันทั้งในแกน X และแนวแกน Y ส่งผลให้ รูปทรงของอาคารถูกออกแบบให้มีความสมบูรณ์ทางรูปทรงเรขาคณิต โดย ภายนอกถ้ามองจากมุมสูงจะเห็นว่ามีความสมมาตรกันในเชิงของรูปทรง รวมไปถึง การควบคุมขนาดและตำแหน่งของช่องเปิดบนผนังที่ปรากฏอยู่บนรูปด้าน อาคารให้มีจังหวะที่สม่ำเสมอ ในขณะที่การจัดการพื้นที่ว่างภายในของอาคาร นั้นประกอบไปด้วยการสร้างขอบเขตและการปิดล้อมของแต่ละพื้นที่ใช้สอยที่มีความต้องการแตกต่างกัน ถูกจัดวางอยู่ในกฎเกณฑ์ของควบคุมที่สามารถเพิ่ม หรือลดขนาดหรือระยะขององค์ประกอบต่าง ๆ ในระบบ Modular อย่างมี สัดส่วนสัมพันธ์กับเส้นควบคุม การที่มีผนังกระจกภายนอกล้อมรอบและ สามารถเข้าถึงผ่านการมองเห็นด้วยสายตานั้นเหมือนการเปิดเผยเพื่อเอื้อต่อการหา ที่ผู้สร้างได้ซ่อนเอาไว้อย่างแนบเนียนทั้งยังเป็นการกระตุ้นการค้นหาให้ อยากรู้อยากเห็นมากยิ่งขึ้น และยังก่อให้เกิดขนาดของพื้นที่ใช้สอยและการเว้น ที่ว่างในผังพื้นที่สร้างจังหวะของการรับรู้ที่แตกต่าง

D. การปิดล้อม (Enclose)

ด้วยลักษณะของโครงการที่มีผู้ใช้งานแบบชั่วคราวทำให้การปิดล้อมของสถาปัตยกรรมนี้เกิดขึ้นให้เห็นทั้งภายใน และ ภายนอกการทำงานของ การปิดล้อมก่อตัวขึ้นเพื่อกระตุ้นการ การหา ด้วยตัววัสดุภายนอกที่เป็นผนังกระจกใส แผ่นใหญ่ล้อมตัวอาคารทำหน้าที่เป็นเหมือนเปลือกอาคาร ในขณะที่เดียวกันภายในมีการปิดล้อมพื้นที่ด้วยเปลือกของพื้นที่ภายในเป็นเหมือนขอบเขตการใช้ ใช้งานแสดงและจัดกิจกรรมของพื้นที่นั้น ในนัยยะของการค้นหา เมื่อผู้หาอยู่ ภายนอกอาคารจะได้สัมผัสด้านการมองเห็นแต่ไม่ได้ยินเสียงการตัดสัมผัสใน ลักษณะนี้เป็นการกระตุ้นให้ผู้ใช้งานหรือผู้หาที่มีความอยากรจะออกไปค้นหา มากขึ้นตามแนวคิดของผู้สร้างหรือผู้ออกแบบ ทั้งในส่วนของการเปิดเผยด้าน การมองเห็นเปิดเผยเพียงส่วนที่เป็นทางสัญจรเท่านั้นทำให้ไม่สามารถเห็น กิจกรรมหรือพื้นที่สำคัญภายในที่ผู้สร้างตั้งใจจะซ่อนไว้ ทำให้การค้นหาใน สถาปัตยกรรมชิ้นนี้จึงมีความซับซ้อนและให้น้ำหนักความสำคัญทั้งผู้ใช้ที่อยู่ ภายในและผู้ใช้ที่อยู่ภายนอกได้เป็นอย่างดี

E. สรุปแนวคิดวิธีการค้นหาของกรณีศึกษา

สถาปัตยกรรมชิ้นนี้มองการค้นหาอย่างลึกซึ้งผ่านการจำกัดขอบเขตของ พื้นที่ ผนังกระจกที่ทอดยาวเป็นระนาบสลับกับส่วนผนังที่บิด้านในส่งเสริมการ เข้าไปค้นหา กิจกรรมและพื้นที่ที่ผู้สร้างได้ซ่อนไว้อย่างดี การเปิดเผยและการ ปิดบังของลำดับงานเข้าถึงและการปิดล้อมทำงานกันในเชิงการมองเห็นทาง สามมิติ เมื่อสัมผัสการมองเห็นการบังคับทางเดินที่ไหลไปตามรูปทรงของอาคาร ช่วยเคลื่อนย้าย ผู้คนที่ต้องการค้นหาจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุดอย่างไหลลื่น และเป็นธรรมชาติสร้างปรากฏการณ์ทางสถานการณ์ต่างๆและคงไว้ซึ่งการใช้ งานที่ถูกจุดประสงค์

ผู้หา หรือ ผู้ใช้งานสามารถเดินตามเส้นทางที่กำหนดโดยผ่านพื้นที่ที่บดบัง และโปร่งแสงสลับกันไปจนสิ้นสุดการศึกษาค้นหา

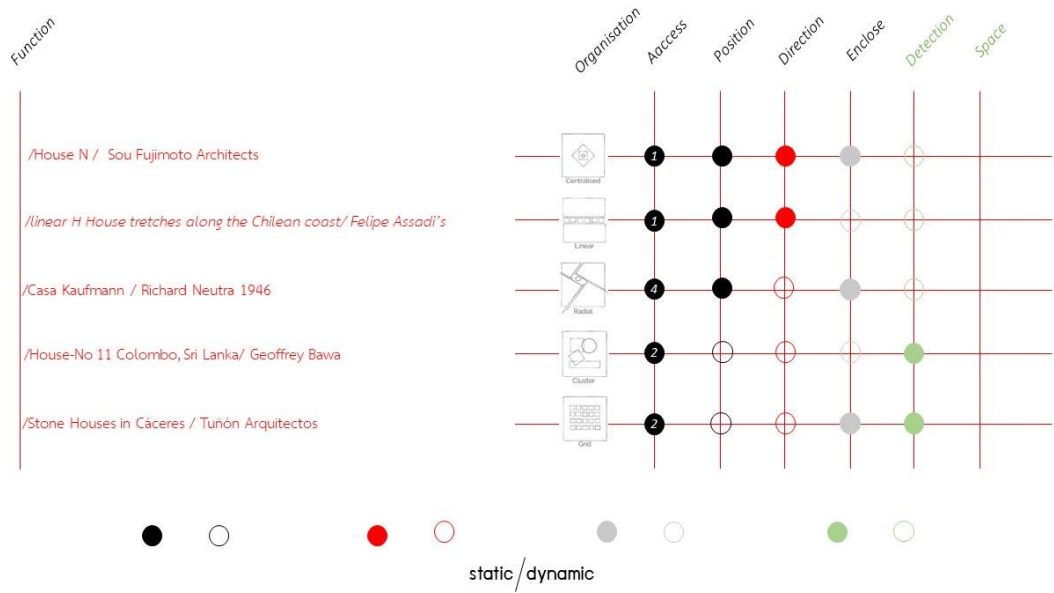
4.4 การเปรียบเทียบกรณีศึกษาการรับรู้ผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม

การเปรียบเทียบกรณีศึกษานี้ เกิดจากการหาข้อสรุปของลักษณะของผังพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม ทั้ง 5 ลักษณะ คือ

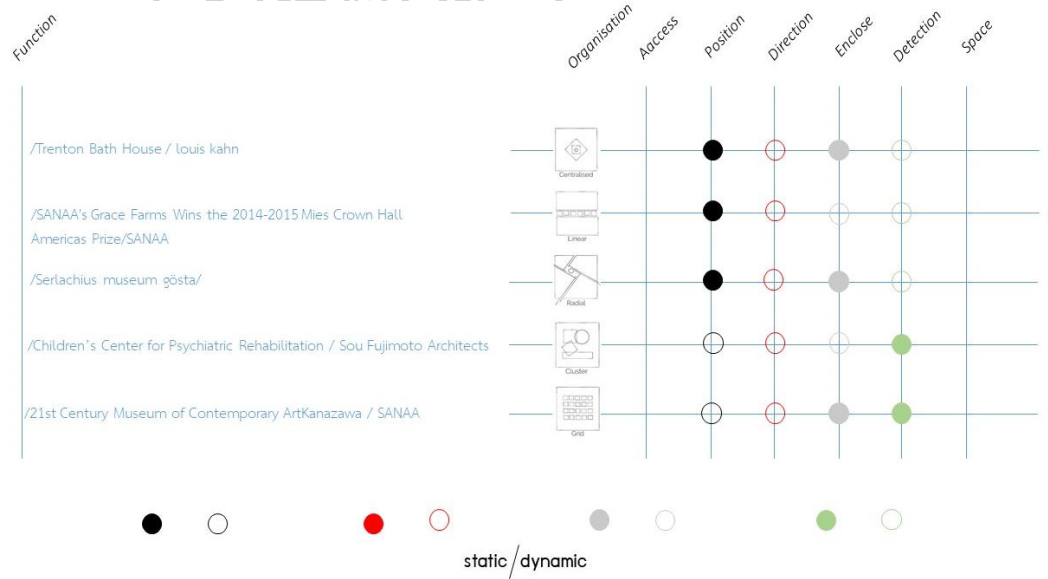
- ผังพื้นที่ในรูปแบบรวมศูนย์ (Centralized)
- ผังพื้นที่ในรูปแบบเส้น (Linear)
- ผังพื้นที่ในรูปแบบกระจาย (Radial)
- ผังพื้นที่ในรูปแบบการจัดรวมกลุ่ม (Cluster)
- ผังพื้นที่ในรูปแบบตาราง (Grid)

จากการนำกรณีศึกษาทั้ง 10 กรณีศึกษามาทำการวิเคราะห์ผังพื้นที่และรูปแบบการใช้งานของสถาปัตยกรรม ที่ถูกแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ ที่พักอาศัย และพื้นที่สาธารณะ อย่างละ 5 กรณีศึกษา เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่าง 1.กรณีในรูปแบบการใช้งานอาคารต่างกัน 2.กรณีในรูปแบบผังพื้นที่ต่างกัน ซึ่งจะทำให้เห็นถึงกลุ่มของผู้ใช้งานที่สามารถนำมาวิเคราะห์ว่าสอดคล้องกับการวางผังหรือการรวมกลุ่มของพื้นที่โดยผู้สร้างอย่างไร

หากเปรียบเทียบจากกรณีศึกษาผู้วิจัยได้ทำตารางเปรียบเทียบโดยแยกรูปแบบการใช้งานอาคาร และ รูปแบบผังพื้นที่ตามลำดับโดยใช้เครื่องมือการวิเคราะห์จากแนวคิดทางสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องของในบทที่3 จะเห็นได้ชัดว่าการใช้งานอาคารในรูปแบบ ที่พักอาศัยหรือ พื้นที่ส่วนตัวนั้น จากมีขนาดและความซับซ้อนทางด้านเข้าถึงพื้นที่สำคัญตามแนวคิดของการค้นหา ที่น้อยกว่า ตารางวิเคราะห์รูปแบบการใช้งานแบบสาธารณะ เมื่อนำมาเปรียบเทียบเชิงปริมาณแล้วค้นพบว่า รูปแบบของระบบการจัดรวมกลุ่ม(Cluster) และ รูปแบบตาราง (Grid) มีความซับซ้อนมากกว่ารูปแบบที่เหลือ ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า ความซับซ้อนทางการเข้าถึงพื้นที่สำคัญด้วยรูปแบบผังพื้นที่ทั้งสองระบบนี้จะเอื้อต่อการวิเคราะห์เชิงลึก ด้วยแนวคิดการค้นหาที่สถาปัตยกรรมต่อไปได้



ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์รูปแบบการรวมกลุ่ม ของที่พักอาศัย/พื้นที่ส่วนตัว



ตารางที่ 4 ตารางวิเคราะห์รูปแบบการรวมกลุ่ม ของที่สาธารณะ/พื้นที่ส่วนรวม

จากการวิเคราะห์กรณีศึกษาประเภทพื้นที่ส่วนตัวหรือ บ้าน และพื้นที่ส่วนรวมหรือพื้นที่สาธารณะนั้นพบว่า การเข้าถึงจะเป็นจุดเริ่มต้นของการรับรู้การรวมกลุ่มของพื้นที่ว่างผ่านระบบผังพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมที่ผู้สร้าง หรือ ผู้ซ่อนสร้างขึ้นความหลากหลายทางการเข้าถึงจะเป็นปัจจัยตั้งต้นของการรับรู้ และ จุดที่เข้าถึงยากที่สุดคือพื้นที่ที่ผู้ซ่อนต้องการจะให้ผู้หาเข้าไปรับรู้ได้โดยยาก หรือไม่ สามารถเข้าถึงได้เลย แต่ลักษณะของการรวมกลุ่มของที่ว่างจะเป็นตัวสร้างความซับซ้อนและเป็นตัวชี้แนะให้ผู้หา นั้นสามารถปะติดปะต่อผังพื้นที่ว่างได้รวมถึงสามารถ บ่งบอกสถานะของผู้หาที่มีต่อพื้นที่ที่เข้าถึงว่าควรจัดการกับกิจกรรมแต่ละพื้นที่เช่นไร


การรวมกลุ่มของที่ว่างที่ถ่ายทอดมาในรูปแบบผังพื้นที่ในรูปแบบรวมกลุ่ม(Cluster) และรูปแบบตาราง(Grid) ที่มีความซับซ้อนและเอื้อต่อการวิจัยในเรื่อง สถาปัตยกรรม กับ การซ่อนหา มากกว่าเนื่องจากมีความซับซ้อน ทาง การเข้าถึงและการรับรู้ด้านการซ่อน และ การหาได้มากกว่าผังพื้นที่รูปแบบอื่น จึงจะมีการนำ 2 รูปแบบผังพื้นที่นี้มาวิเคราะห์โดยละเอียดให้เห็นถึงแนวคิดทางด้านการซ่อนหา ในมุมมอง ของผู้สร้างและผู้หา ต่อไป

ซึ่งค้นพบว่าทุกรูปแบบมีความเชื่อมโยงกับการเล่นซ่อนหาทั้งหมด ทั้ง ตำแหน่ง ทิศทาง ลำดับ และ การเข้าถึง แต่ลักษณะของผังพื้นที่ที่มีความซับซ้อนทางกายภาพจะเอื้อต่อวิธีการซ่อนหา มากกว่า คือ ผังพื้นที่ในรูปแบบการจัดรวมกลุ่ม (Cluster) และ ผังพื้นที่ในรูปแบบตาราง (Grid) เนื่องจากวิธีการของการซ่อนหาที่มีความซับซ้อนที่ต้องการจะปกปิดพื้นที่ จากการทำการวิเคราะห์กรณีศึกษาทั้ง 10 กรณีศึกษาพบว่า

การใช้งานในพื้นที่สถาปัตยกรรมนั้นถูกจัดวางตามลำดับความเป็นส่วนตัวของแต่ละการใช้งาน และหากผังพื้นที่รูปแบบใดที่มีการเข้าถึง หรือ ลำดับที่ซับซ้อนและคาดเดายากนั้นจุดสำคัญที่ต้องการซ่อนนั้นจะปรากฏโดยชัดที่สุด หรือบางงานอาจจะไม่มีการปรากฏให้เห็นเลยก็ได้ จึงได้นำเอากรณีศึกษาทั้ง 4 กรณีศึกษามาวิเคราะห์ในเชิงเปรียบเทียบโดยละเอียดดังนี้

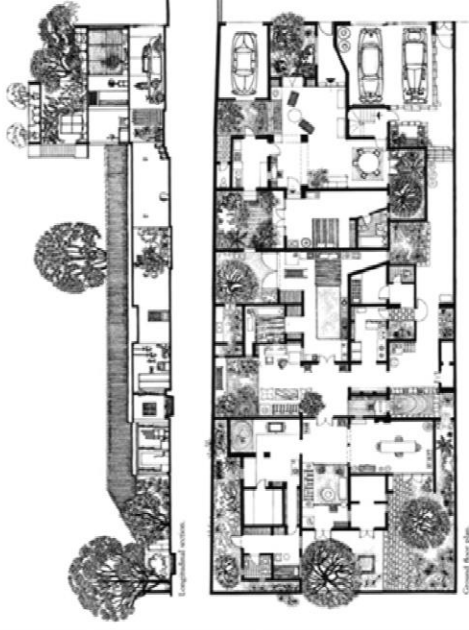
4.4.1 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนตัวในรูปแบบ (Cluster)

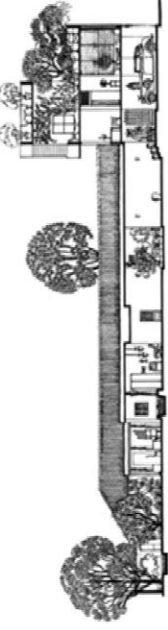
Geoffrey Bawa House-No 11
Colombo, Sri Lanka

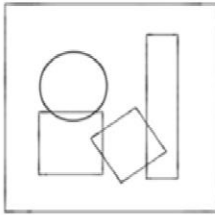


Geoffrey Bawa's Town House 11, 11rd Lane, Raggedie Road, 1962-68

Bawa initially rented the third of a row of four small bungalows that he eventually took over in its entirety and redesigned. He replaced one bungalow with an outward looking Corbuian tower or "penthouse" that had a sitting room, loggia and roof garden. Part of the building eventually became a home-office where he produced the extraordinary work of his final decade. "In its final form the house functioned as a space laboratory where Bawa could experiment with lighting effects, induced ventilation and tricks of acoustography."







Cluster

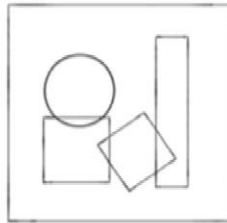
Cluster Organization
Bawa mostly prioritized the sharing of a common road track or relationship

ภาพที่ 91 ผังพื้นที่ส่วนตัวที่การเข้ามาและตำแหน่งที่ตั้ง house no11/ bawa architect

Geoffrey Bawa House- No 11
Colombo, Sri Lanka



Geoffrey Bawa's Town House, 11, 33rd Lane,
Bogattelle Road, 1962-68
Bawa initially rented the third of a row of four small bungalows that he eventually took over in its entirety and redesigned. He replaced one bungalow with an outward looking Corbusian tower or "periscope" that had a sitting room, loggia and roof garden. Part of the building eventually became a home-office where he produced the extraordinary work of his final decade. "In its final form the house functioned as a space laboratory where Bawa could experiment with lighting effects, induced ventilation and tricks of scenography."

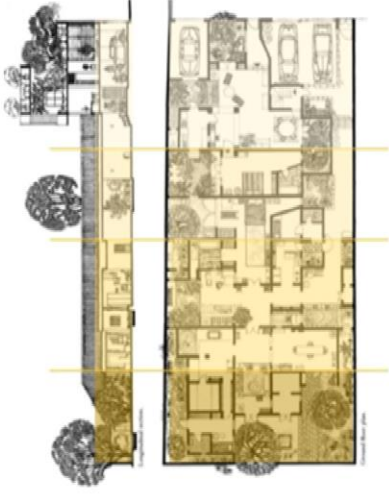
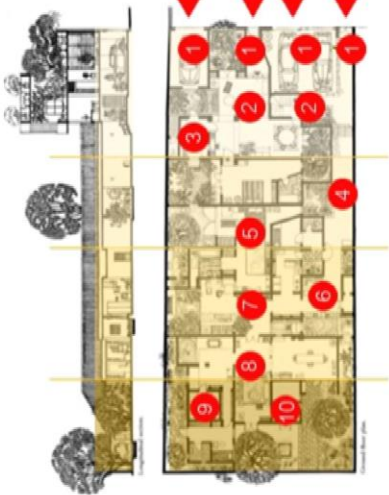


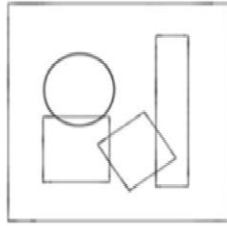
Cluster

Cluster Organization
Space proposed by proximity or the sharing of a common goal
with an interdependency



ภาพที่ 92 ภาพแสดงพื้นที่การใช้งานภายนอก ภายใน house no11/ bawa architects

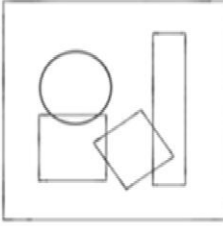


House-No 11	
ผู้สร้าง / ผู้ชื้อ	ผู้ใช้ / ผู้หา
	
<p>1. ผู้สร้าง วางจุดสำคัญของพื้นที่รวมเป็นโหนดในสุดเมื่อเปรียบเทียบตามการเข้าถึง ตามความเริ่มของสี</p> <p>2. การรวมกลุ่มของระบบที่วางที่ซับซ้อนมาก เนื่องจากได้แบ่งการเข้าถึงเป็นหลายทาง และแบ่งจุดความสัมพันธ์ของพื้นที่เป็นหลายจุดความสัมพันธ์</p> <p>3. เส้นทางสัญจรถูกวางไว้กลืนไปกับพื้นที่การใช้พื้นที่ต่อกับพื้นที่เป็นต่อมา</p> <p>พายังยังจุดสำคัญ</p>	<p>1. ผู้ใช้ สามารถปะติดปะต่อพื้นที่ได้ยากเนื่องจาก จุดสำคัญของพื้นที่ที่ผู้สร้างสร้างไว้เน้นกระจายออกไปแบบจับทิศทางไม่ได้</p> <p>2. การหา ไม่สามารถค้นหาตามลำดับการใช้งาน เนื่องจากการเข้าถึงไปยังพื้นที่สำคัญนั้นถูกแยกกันโดยสิ้นเชิง ทำให้ผู้หา ถูกจำกัดการใช้งานตามพื้นที่ที่กำหนดขอบเขตให้ไว้</p> <p>3. การค้นหาเริ่มต้นจากประเภทผู้ใช้ใช้งานว่ามีความสำคัญกับเจ้าของพื้นที่มากน้อยแค่ไหนและสามารถเข้าถึงจุดสำคัญได้ มากเพียงใด</p>



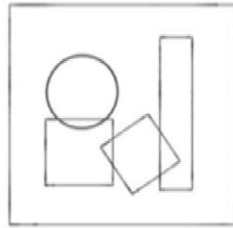
Cluster

Cluster Organization
 Shows spatial proximity or the sharing of common goals
 for an individual

ภาพที่ 93 ผังพื้นที่และบทวิเคราะห์ที่ แสดงการใช้งานและลำดับการเข้าถึง

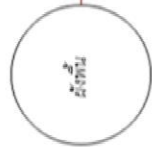
 <p>Cluster</p> <p><small>Guided Organization Space is provided by proximity or the sharing of a common goal based on relationship</small></p>	<p>House-No 11</p>	
	<p>ผู้สร้าง / ผู้ซ่อม</p>  <p> ■ Closed area ■ Open area ■ Semi Open area </p>	<p>4. ผู้ซ่อม ใจดีอาคารซ่อมพื้นที่ สีเขียวที่เป็นพื้นที่เปิดสู่ภายนอก แทรกกระจายไปตามระบบผังพื้นที่</p> <p>5. การเปิด open space ในส่วนต่างๆของผังพื้นที่ผู้สร้างใช้แสง จากธรรมชาติ เพื่อให้พื้นที่ภายนอกกับภายในสามารถ ส่องรังกับและกันของพื้นที่ได้ตลอดเวลา</p>
	<p>ผู้ใช้ / ผู้พัก</p>  <p> ■ Parking area ■ Living area ■ Kitchen ■ Dining area ■ Toilet </p>	<p>4. ผู้พัก จะถูกผู้สร้างกำหนดพื้นที่ไว้งานเป็น 2 โซน โดยในแต่ละโซนจะมีจุดความสัมพันธ์ทางการใช้งาน</p>

ภาพที่ 94 ผังพื้นที่แสดงการแบ่งพื้นที่ใช้งานและการปิดล้อมพื้นที่



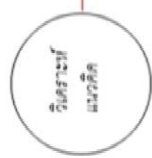
Cluster

General Definition
Species grouped by proximity or the sharing of a common trait.
bird, oratorbird



Spatial Organisation

1. สิ่งหนึ่งมีลักษณะทางกายภาพแบบรวมตัวกัน เป็นสำเนา
2. พื้นที่ที่อยู่รอบๆ ความสัมพันธ์เป็นชุดของการใช้งาน
3. รูปแบบของสิ่งหนึ่งมีการจับกลุ่มก็ต่อเมื่อเป็นระบบ แต่ไม่เป็นระบบ



Spatial theory

1. การเคลื่อนที่เริ่มต้นซึ่งมีการตั้งถิ่นฐานไม่กระจุกตัวกับเชิงลบ
2. ลักษณะแบบตั้งถิ่นฐานมีการใช้งานและไม่ใช่โดยความสามารถภายในของเวลา
3. ผู้ใช้ต้องการรู้ตำแหน่งและทิศทาง ความสัมพันธ์ของสิ่งหนึ่ง



Spatial Behavior

1. มีที่บางนอก ภาวในมีความสัมพันธ์กัน
2. พื้นที่อยู่รอบๆ การใช้งาน
3. ที่ว่างมีการเข้าถึงแบบเป็นสำเนา




Hide and seek

1. พื้นที่สำคัญ จะถูกร่องและเปิดเฉพาะในพื้นที่ทุกสำเนา
2. การหา มีความยากเนื่องจากพื้นที่และหาสิ่งหนึ่งไม่มีความสัมพันธ์กัน
3. การซ่อน การหา มีความสัมพันธ์กันกับการใช้งานและสิ่งหนึ่ง

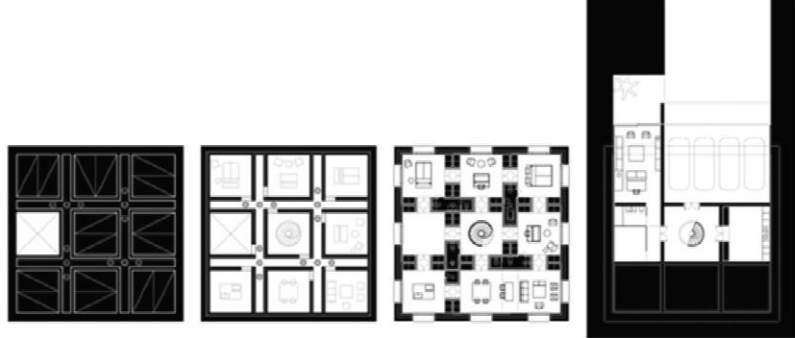
ภาพที่ 95 สรุปลักษณะที่แนวทางการนิเทศศึกษา

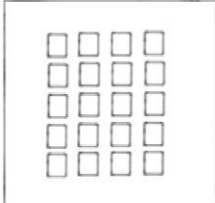
4.4.2 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนตัวในรูปแบบตาราง (Grid)

Stone Houses in Cáceres / Tuñón Arquitectos



located in Cáceres, the house is a simple prismatic volume with a square floor plan of 16-meter sides, and each of the four facades is perforated by three windows. The stretches of a wall have been constructed with local quartzite stone, and the windows are framed with Extremadura granite of warm tones.





Grid

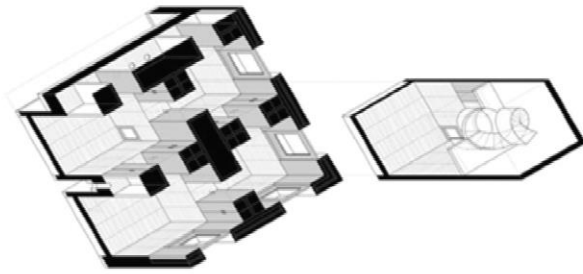
Grid Organization
Spaces organized within the field of a structural grid or other three-dimensional framework.

ภาพที่ 96 ผังพื้นที่ส่วนตัวที่การเชิงงานและตำแหน่งที่ตั้ง Stone Houses



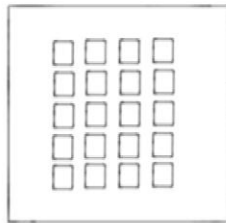
ภาพที่ 97 รูปทัศนียภาพภายในแสดงถึงการทำซ้ำของพื้นที่

Stone Houses in Cáceres / *Tuñón Arquitectos*



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

located in Cáceres, the house is a simple prismatic volume with a square floor plan of 16-meter sides, and each of the four facades is perforated by three windows. The stretches of a wall have been constructed with local quartzite stone, and the windows are framed with Extremadura granite of warm tones.

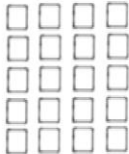

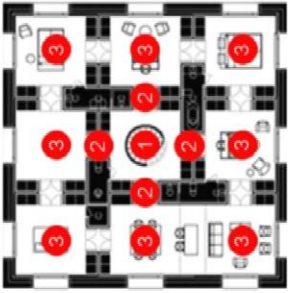
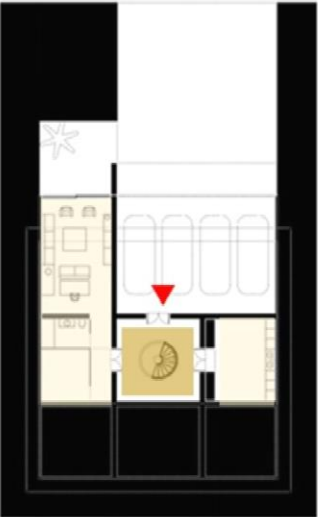
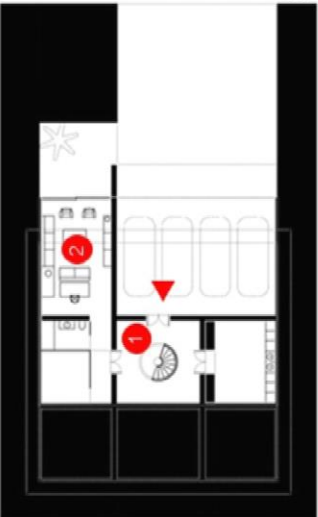


Grid

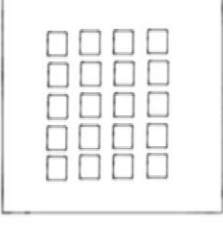
Grid Organization
Squares organized within the field of a structural grid or other three-dimensional framework



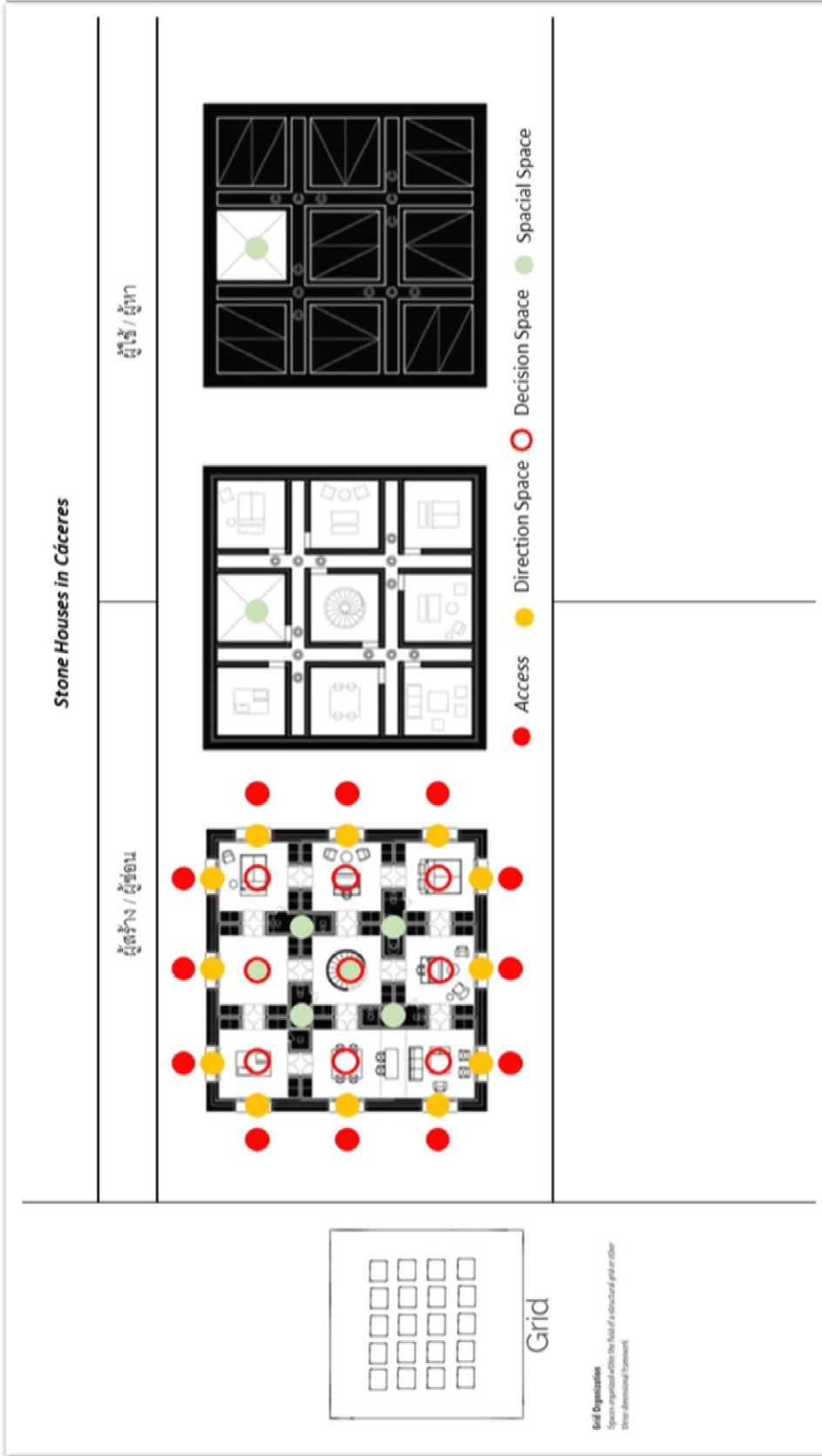
ภาพที่ 98 รูปทัศนียภาพภายในแสดงการจัดวางบันได และ ทางสัญจร

Stone Houses in Cáceres	
ผู้สร้าง / ผู้ชอน	<div data-bbox="651 1682 874 1899" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  </div> <div data-bbox="874 1760 906 1827">Grid</div> <div data-bbox="948 1697 995 1917"> <p>Grid Implications Openings within the grid of a structural grid or other three-dimensional framework</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="453 974 869 1653">  <p style="text-align: center;">Floor 2</p> </div> <div data-bbox="453 288 869 974">  <p style="text-align: center;">Floor 2</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div data-bbox="869 974 1220 1653">  <p style="text-align: center;">Floor 1</p> </div> <div data-bbox="869 288 1220 974">  <p style="text-align: center;">Floor 1</p> </div> </div>
ผู้ใช้ / ผู้ทบทวน	

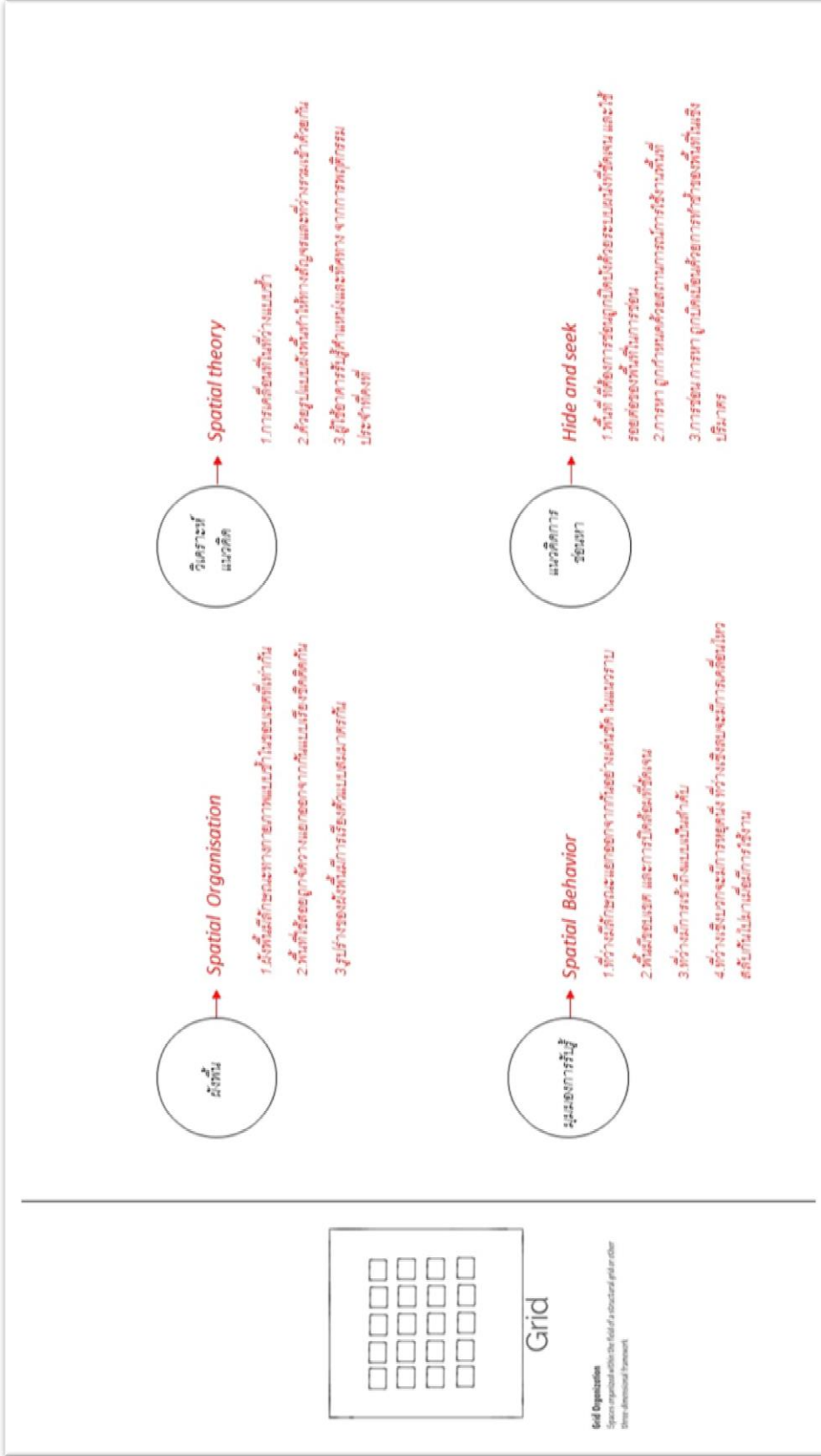
ภาพที่ 99 ผังแสดงการวิเคราะห์ตำแหน่งสำคัญของพื้นที่

Stone Houses in Cáceres	
ผู้สร้าง / ผู้สอน	ผู้ใช้ / ผู้หา
<div style="text-align: center;">  <p>Grid</p> <p><small>Grid Organization Spoken language within the field of a structured grid or other three-dimensional framework</small></p> </div> <p>1. ผู้สร้าง วางจุดสำคัญของกรเข้าถึงในจุดกึ่งกลางเปิดเผยเพื่อให้ผู้หาได้คน หารพื้นที่สำคัญต่อไปในแต่ละหน่วยพื้นที่ตามระบบ Grid</p> <p>2. มันได้ ส่วนสี่เหลี่ยมจะเป็นตัวเชื่อมระหว่างชั้น 1 และชั้น 2 เป็นพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลง ถ่ายกรใช้งาน ในพื้นที่นี้ผู้สร้างต้องการให้ผู้หาตัดสินใจว่าจะไปยังพื้นที่ใดต่อ</p> <p>3. เส้นทางสัญจรดูกว้างในรูปแบบพื้นที่ต่อพื้นที่การเรียงงานดูเรียงต่อกันเป็น รูปแบบตาราง 9 ช่อง เมื่อมีรูปแบบ และขนาดพื้นที่ที่เท่ากันทำให้การช้อนเป็นไป อย่างราบรื่น</p> <p>4. มีการช้อนพื้นที่ภายนอก สีเขียวเอามาเรียงต่อกับพื้นที่การเรียงงานภายใน ทำให้เกิดเป็นพื้นที่พิเศษ สำหรับผู้ค้นหา</p> <p>5. การใช้งานเฉพาะของแต่พื้นที่ที่มีการใช้ระยะของพื้นที่ระหว่างพื้นที่ในการ ช้อนพื้นที่พิเศษที่ต้องการปิดบัง เช่น ห้องน้ำ พื้นที่เก็บของ ครัว จนทำให้ผู้หาไม่ สามารถมองเห็นได้หากขาดประสบการณ์การใช้พื้นที่</p>	<p>1. ผู้หา จะปะติดปะต่อระบบพื้นที่ที่ได้แยกเนื่องจาก ระบบที่วางมีการทำซ้ำทำให้ ยากต่อการค้นหา</p> <p>2. เนื่องจากกรเรื่องตัวเป็นตาราง ทำให้ไม่สามารถแยกทางสัญจร ออกจากพื้นที่ ใช้งานได้</p> <p>3. กรหากจะมากขึ้นเนื่องจากทุกพื้นที่มีจุดให้ตัดสินใจมากกว่า 1 ทาง</p> <p>4. ผู้หาจะสามารถจดจำสิ่งพื้นที่ได้ จากประสบการณ์กรใช้งาน ในพื้นที่นั้นๆ</p> <p>5. พื้นที่ใบอร์ 3 จะวางตัวล้อมรอบจุดสำคัญสำหรับที่เป็นตัวนำพาไปเจอยัง จุดต่างๆเพื่อเป็นจุดเริ่มต้นรับรู้ (พื้นที่ใบอร์ 1)</p>

ภาพที่ 100 สรุปลักษณะที่แนวทางการนิเทศศึกษา

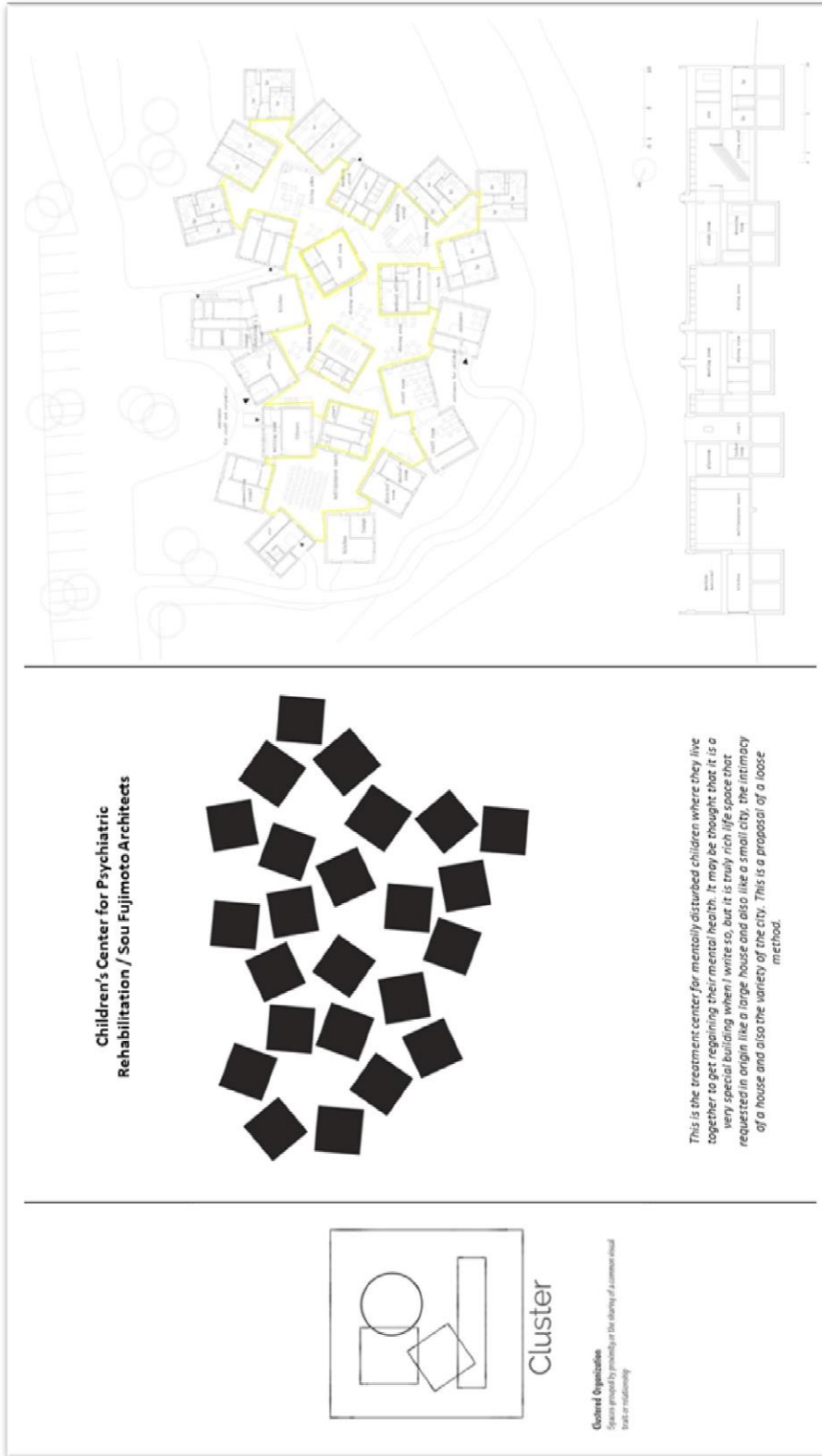


ภาพที่ 101 ตำแหน่งสำคัญของผังพื้นที่ การเข้าถึง และจุดตัดสินใจ

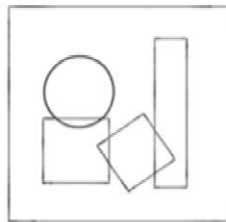


ภาพที่ 102 สรุปรูวิเคราะห์แนวทางกรณีศึกษา

4.4.3 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนรวมในรูปแบบจัดรวมกลุ่ม (Cluster)



ภาพที่ 103 ผังพื้นที่และบทวิเคราะห์ที่ แสดงการใช้งานและลำดับการเข้าถึง

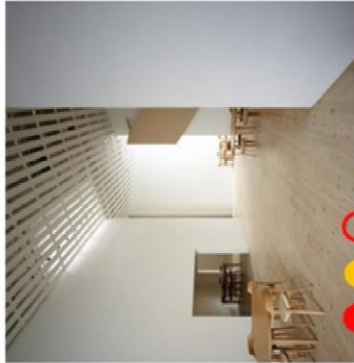


Cluster

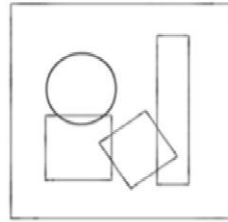
Cluster Organization
Spaces grouped by proximity or the sharing of a common goal
but not necessarily



- Access
- Direction Space
- Decision Space
-

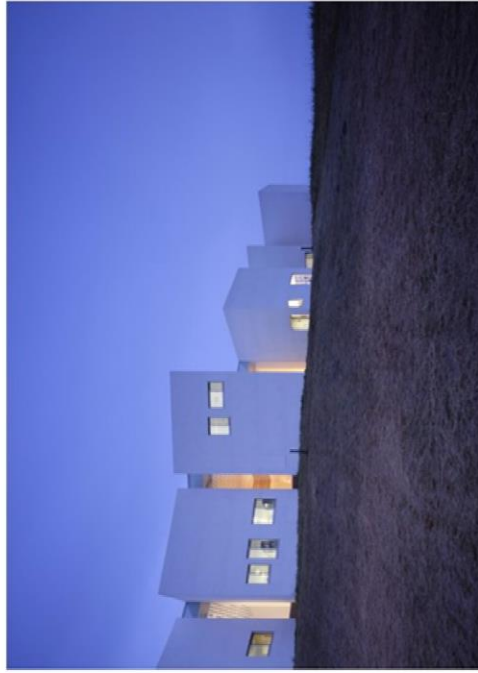


ภาพที่ 104 ทัศนียภาพภายในแสดงจุดเชื่อมต่อและจุดตัดสินใจ



Cluster

Cluster Organization
Organizations by proximity or the sharing of a common goal
and/or relationship





ภาพที่ 105 ทัศนียภาพภายนอกแสดงการบิดตัวของอาคารที่ได้รับผลกระทบจากฝั่งพื้น

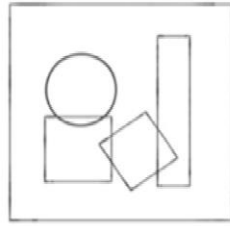


ภาพที่ 106 ผังแสดงพื้นที่เชิงบวกและเชิงลบ



ภาพที่ 107 ผังแสดงการเข้าถึงจากภายนอก

Children's Center for Psychiatric Rehabilitation	
ผู้สร้าง / ผู้สอน	ผู้ใช้ / ผู้หา
	
<p>1. ผู้สร้าง สร้างระบบที่วางโดย ใช้กลุ่มก้อนของพื้นที่โรงงานเฉพาะเป็นตัวกำหนดพื้นที่และสร้างขอบเขตให้กับพื้นที่เปลี่ยนถ่ายและตัดสินใจ</p> <p>2. การช้อนในระบบที่วางลักษณะจะมีความซับซ้อนโดยจุดสำคัญที่ซ่อนจะถูกกระจายไปยังกลุ่มความสัมพัน์ต่างๆ</p> <p>3. การช้อน ถูกถ่ายทอดมาในการเปลี่ยนถ่ายพื้นที่จากพื้นที่ด้วยการกันด้วยระบบผนังและเกิดเป็นทางสัญจร</p>	<p>1. ผู้หา ประติบัติต่อ ผังพื้นที่รับช้อนได้ยากเนื่องจากจุดสำคัญถูกปิดเป็นวงจรรูปทรงและวางไว้ในตำแหน่งที่ไม่คงที่</p> <p>2. การช้อนหาแพร่กระจายในทิวทัศน์ความสัมพัน์ของผังพื้นที่ และจะหน่วยพื้นที่จะมีการแยกการรับใช้ในหน่วยพื้นที่ย่อยๆซ่อนอยู่</p> <p>3. บางจุดความสัมพัน์จะแยกตัว การรับรู้ออกจากพื้นที่รวมและยังอยู่ในตำแหน่งที่เสมือนอยู่ในผังพื้นที่หลัก เหมือนเป็นการซ่อนกลุ่มความสัมพัน์ไปกลับความสัมพัน์</p>



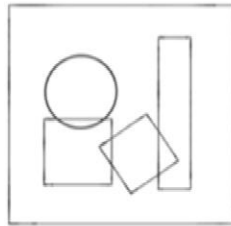
Cluster

Cluster Organization
 Spaces grouped by proximity or the nature of a common need
 based on rationality

ภาพที่ 108 ผังแสดงพื้นที่เชิงบวกและเชิงลบ ขอบเขตการปิดล้อม และตำแหน่งสำคัญ

Children's Center for Psychiatric Rehabilitation		
 <p>Cluster</p> <p><small>Cluster Organization Space is provided by proximity or the sharing of common real tasks or relationships</small></p>	<p>ผู้สร้าง / ผู้สอน</p>  <p>● Open Space</p>	<p>ผู้ใช้ / ผู้หา</p>  <p>● Access ● Direction Space ● Decision Space</p>
<p>3. พื้นที่ ที่ต้องการซ่อนถูกปิดบังด้วยระบบผนังที่ชัดเจน</p> <p>4. การหลบซ่อนด้วยมุมมอง มีการซ่อนด้วยการบิดเบือนของแนวแกน</p> <p>5. การซ่อน การหา อาศัยประสบการณ์การรับรู้เป็นหลักเฉพาะไม่มีทิศทางที่ชัดเจน</p>		<p>4. ที่ว่างมีลักษณะแยกแยะแต่ตัวเป็นกลุ่มย่อยๆมากรวมกัน</p> <p>5. พื้นมีขอบเขต และการปิดล้อมที่ชัดเจน แต่ไม่รูปทรงการรับรู้ที่ไม่ชัดเจน</p> <p>6. ที่ว่างมีการเข้าถึงแบบไม่เป็นลำดับ</p> <p>7. ที่ว่างเชิงบวกจะมีการหยุดนิ่ง ที่ว่างเชิงลบจะมีการเคลื่อนไหว</p>

ภาพที่ 109 ตำแหน่งสำคัญของผนัง การเข้าถึง และจุดตัดสินใจ กับบทวิเคราะห์



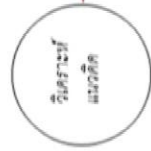
Cluster

Cluster Definition
 Space formed by proximity or the sharing of a common ideal
 trait or relationship



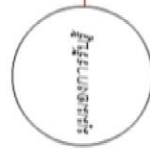
Spatial Organisation

1. มีพื้นที่มีลักษณะทางกายภาพเหมือนกัน
2. พื้นที่ที่อยู่ติดกัน รวมกันเป็นหน่วยอย่างสมบูรณ์
3. รูปร่างของพื้นที่มีการจับกลุ่มกันอย่างไม่เป็นระบบ



Spatial theory

1. การเคลื่อนที่แบบอิสระ ข้นทางได้ยาก
2. ผู้ใช้อาคารรู้สึกไม่แน่นอนและทิศทาง จากกรณีศึกษา และเริ่มเข้าใจด้านการมองเห็น



Spatial Behavior

1. ที่ว่างมีลักษณะแยกแยะตัวมันเองอยู่คู่กัน
2. พื้นผิวขอบเขต และการมีตัวตนที่ชัดเจน แต่ใช้ประโยชน์ร่วมกัน
3. ที่ว่างมีการเข้าถึงแบบไม่เป็นลำดับ
4. ที่ว่างเริ่มแรกจะมีการหยุดนิ่ง ที่ว่างนี้จะมีการเคลื่อนไหว

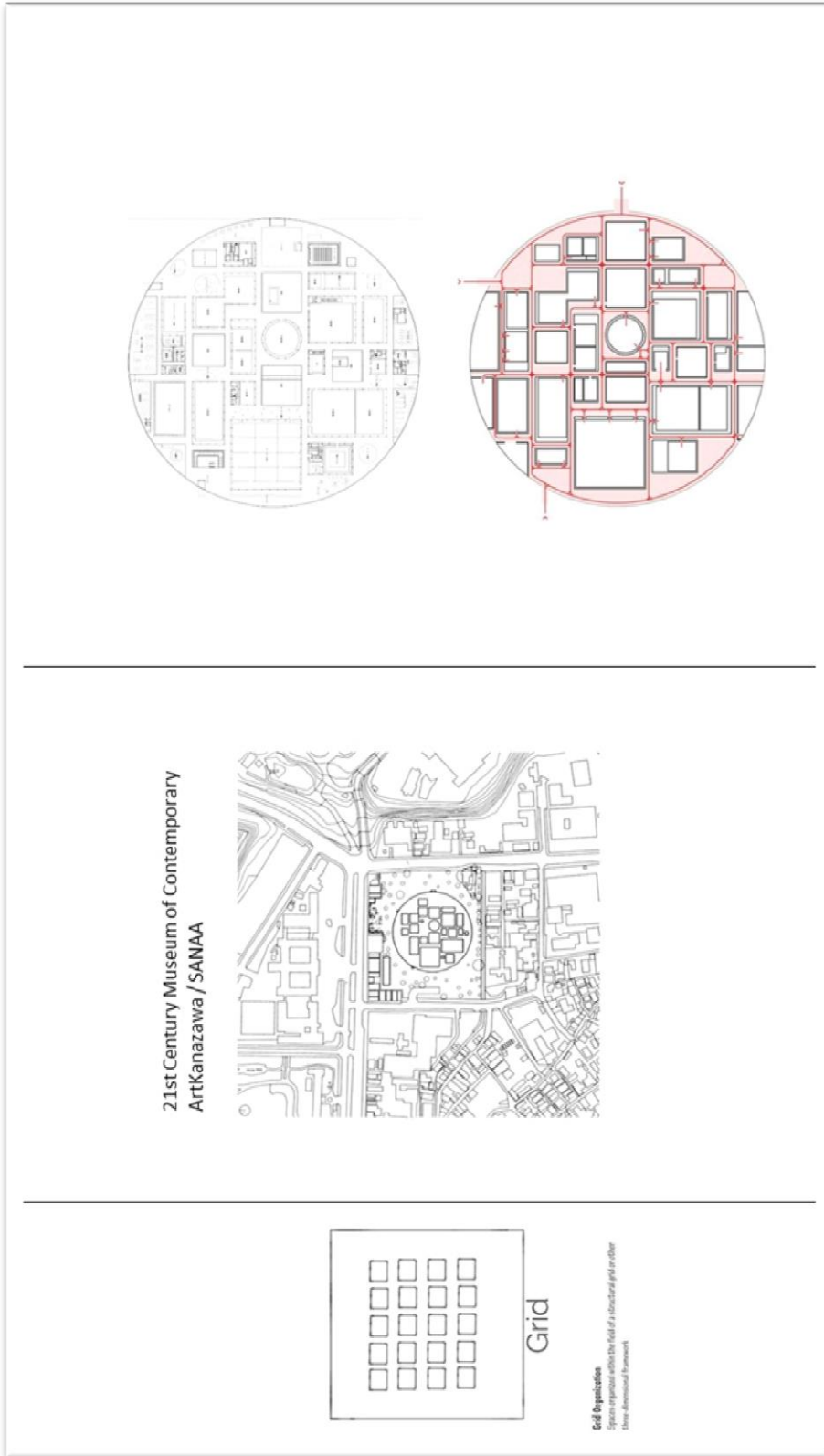


Hide and seek

1. พื้นที่ ที่ต้องการซ่อนถูกเปิดรับด้วยระบบผนังที่ชัดเจน
2. การหลบซ่อนด้วยตนเอง มีการซ่อนด้วยการปิดเบี่ยงของแฉก
3. การซ่อนภาพจาก อาทิ ประสิทธิภาพการรับรู้เป็นลักษณะไม่มีทิศทางที่ชัดเจน

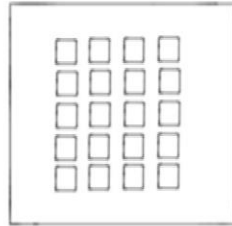
ภาพที่ 110 สรุปรูวิเคราะห์แนวทางกรณีศึกษา

4.4.4 กรณีศึกษาผังพื้นที่ส่วนรวมในรูปแบบตาราง (Grid)



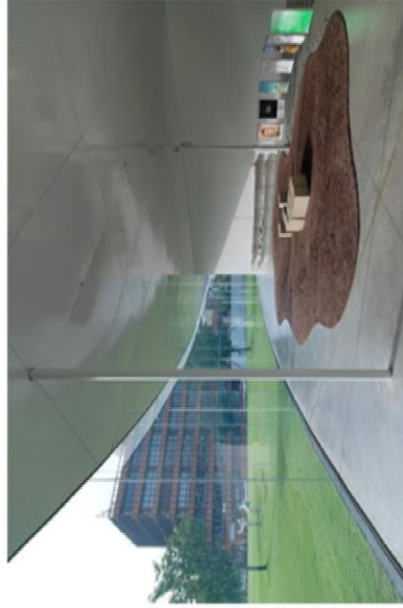
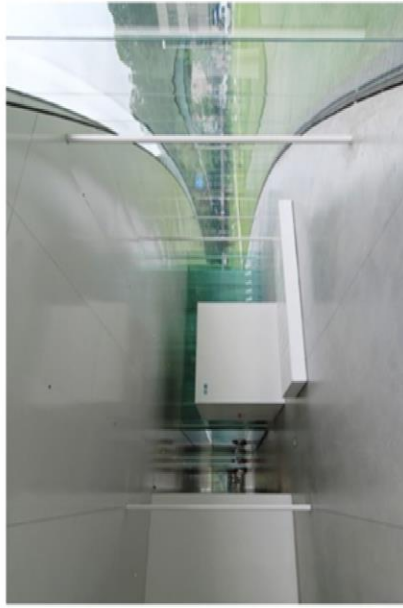
ภาพที่ 111 ผังพื้นที่ส่วนรวมที่วิเคราะห์ แสดงการใช้งานและลำดับการเข้าถึง

21st Century Museum of Contemporary Art
Kanazawa / SANAA

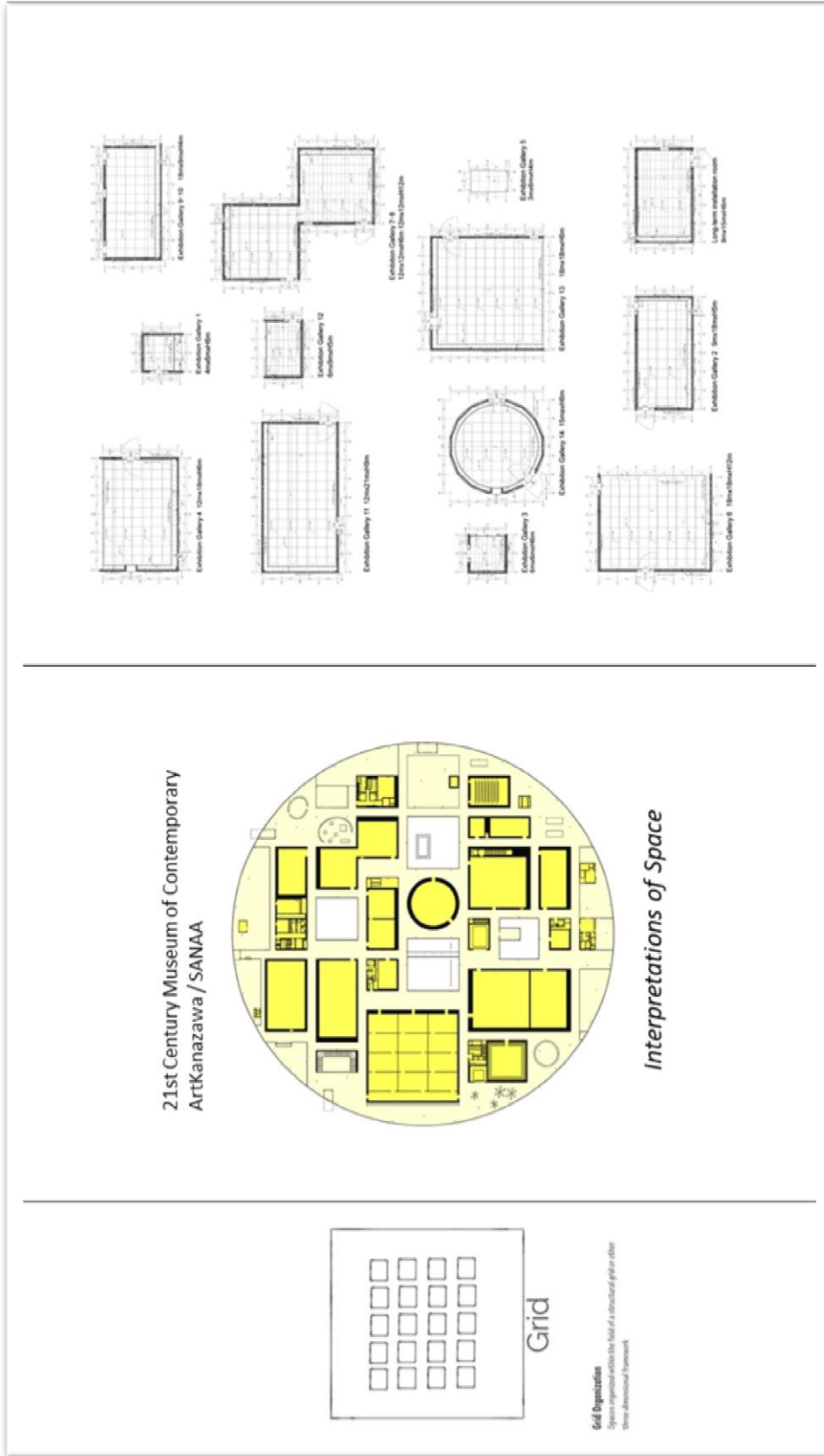


Grid

Grid Organization
Spans impact with the full of a structural grid or other three-dimensional framework.

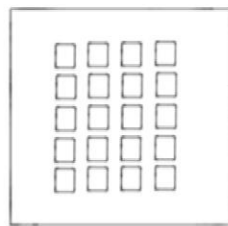


ภาพที่ 112 รูปทัศนียภาพภายในและภายนอก



ภาพที่ 113 ฟังก์ชันแยกหนวยการใชงานของผังรวม

21st Century Museum of Contemporary Art Kanazawa / SANAA



Grid

Grid Organization
 Space organized within the field of a structural grid or other three-dimensional framework



ภาพที่ 114 แผนที่อาคารและผังบอกส่วนกำหนดของการเข้าถึง

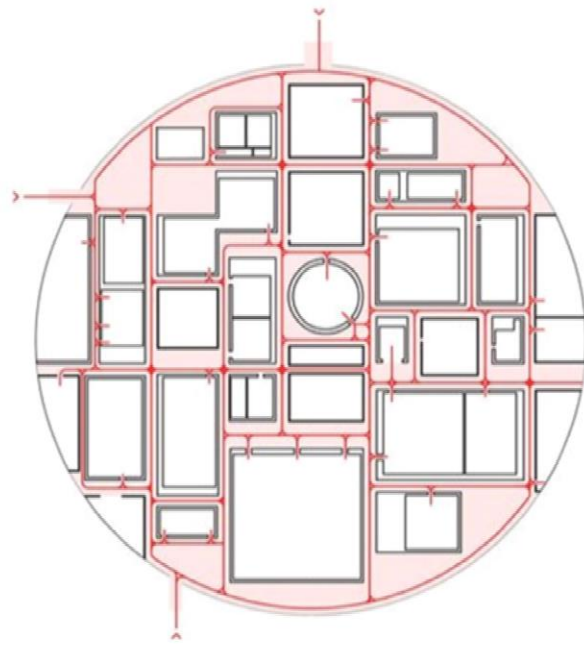


21st Century Museum of Contemporary Art Kanazawa / SANAA

21st Century Museum of Contemporary Art Kanazawa / SANAA



ภาพที่ 115 ผังแสดงพื้นที่ภายในและภายนอก

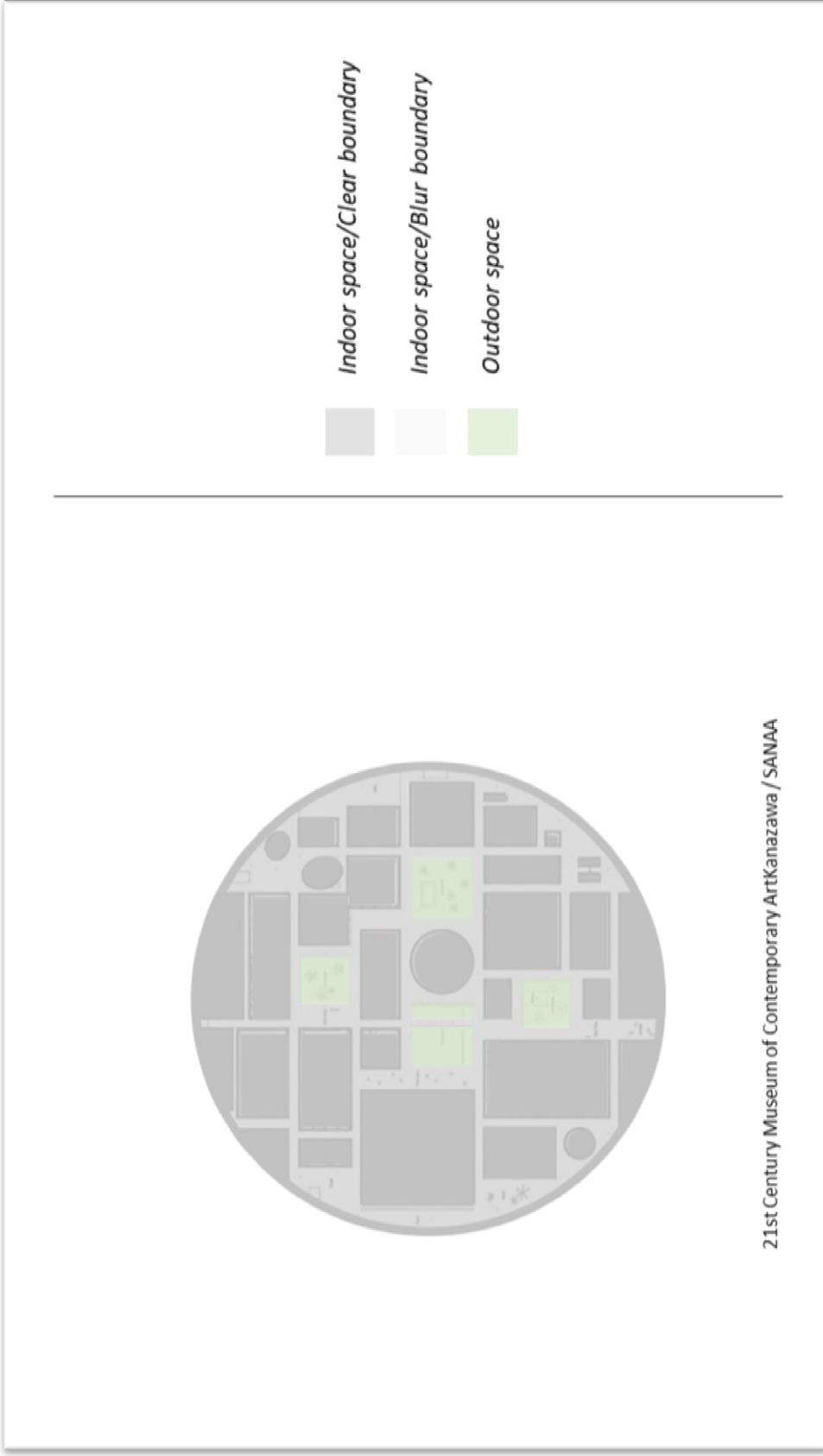


21st Century Museum of Contemporary Art Kanazawa / SANAA

21st Century Museum of Contemporary Art Kanazawa / SANAA



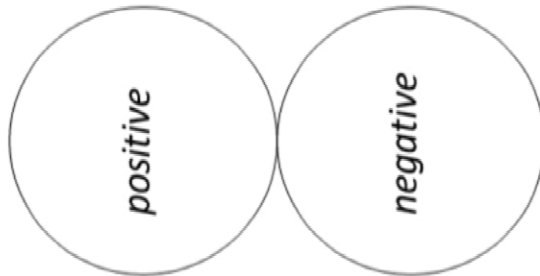
ภาพที่ 116 ผังแสดงทางสัญจรภายในอาคาร



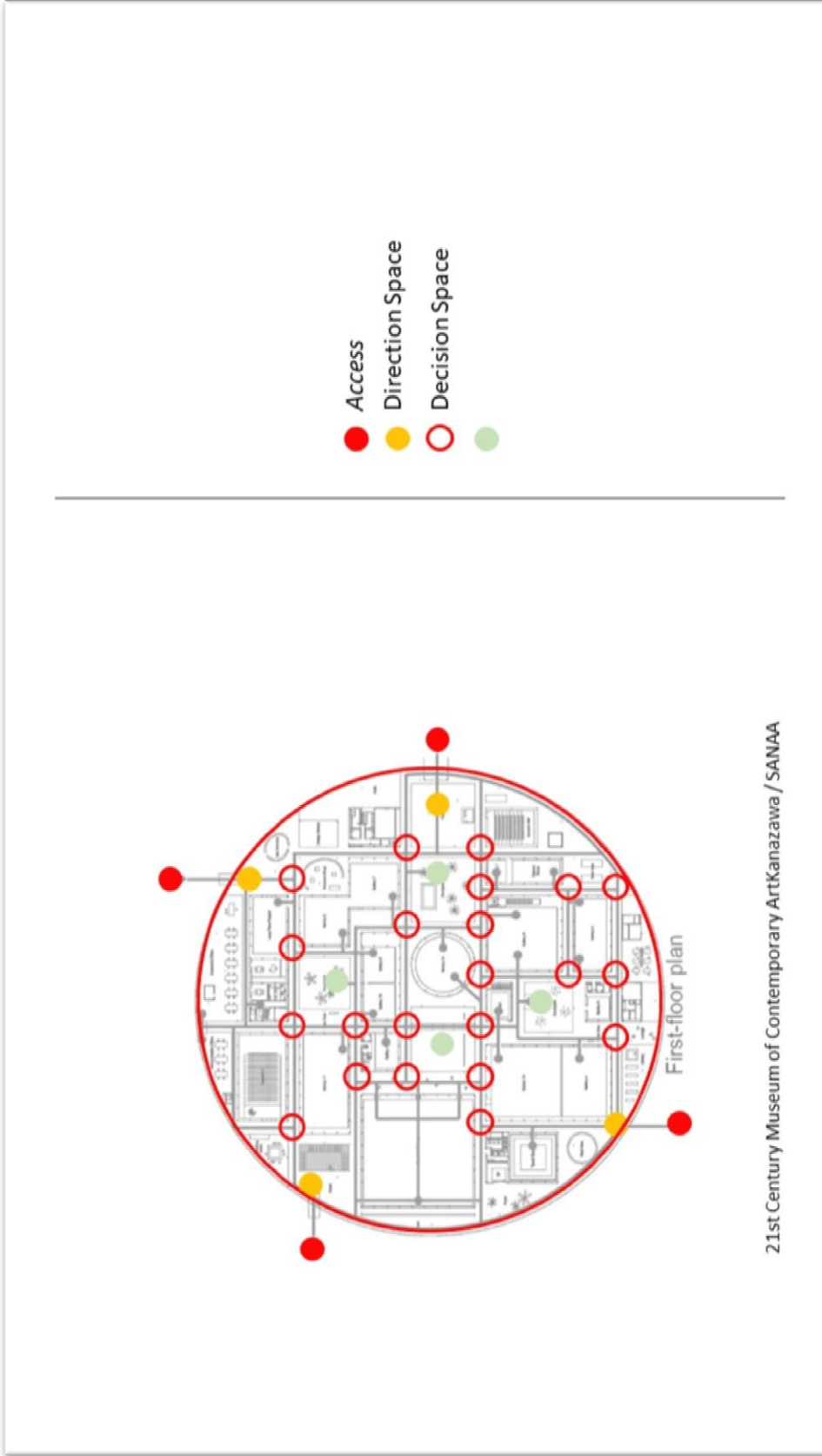
ภาพที่ 117 ผังแสดงขอบเขตและพื้นที่ใช้งานภายในภายนอก



21st Century Museum of Contemporary Art Kanazawa / SANAA

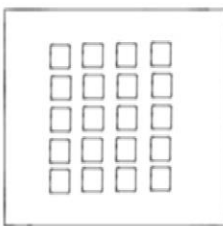


ภาพที่ 118 ฝั่งแสดงพื้นที่เชิงบวกและเชิงลบ



ภาพที่ 119ผังแสดงทิศทางทางเดิน และ จุดตัดสินใจ

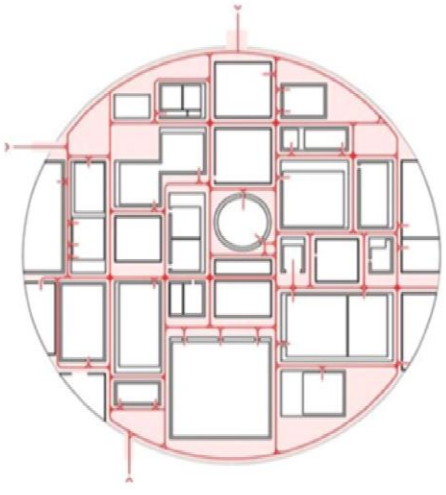
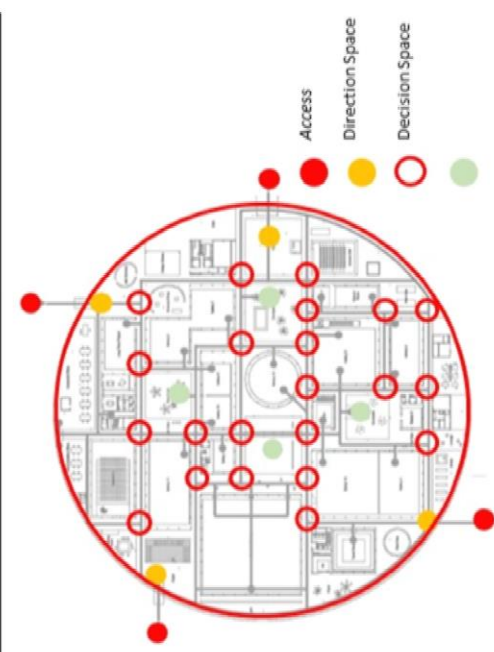
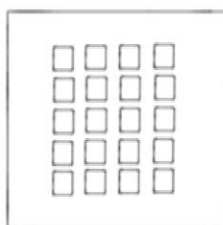
21st Century Museum of Contemporary Art Kanazawa	
ผู้สร้าง / ผู้ชอน	ผู้ใช้ / ผู้หา
	
<p>1. ผู้สร้าง ชอนพื้นที่สีเขียวที่ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ภายนอกที่ใช้พื้นที่ภายในล้อมรอบสร้างความสำคัญ</p> <p>2. พื้นที่ถูกจัดวางโดยการนำเอาทางสัญจรมาสร้างขอบเขตของพื้นที่และใช้ระบบของการวางแนวกำแพงที่แต่ละกำแพงได้ในการชอนและเปิดเขตพื้นที่</p> <p>3. ที่ว่างเชิงบวกจะมีการหยุดนิ่ง ที่ว่างเชิงลบจะมีการเคลื่อนไหว</p>	<p>1. ที่ว่างมีการเข้าถึงแบบไม่มีเป็นลำดับ ทำไปผู้หาหากที่จะทำการปะติดปะต่อระบบและระบบตำแหน่งพื้นที่ต่างๆ</p> <p>2. รูปทรงของผนังที่มีการจับกลุ่มกันอย่างเป็นระบบ ทำไปผู้ใช้งานสามารถเคลื่อนที่เพื่อรับรู้ความที่ผู้สร้างวางใจได้อย่างง่าย</p> <p>3. ขนาดของพื้นที่แต่ละพื้นที่ที่ แตกต่างกันทำไปผู้หา จะได้รับการรับรู้ที่ถูกต้อง ผู้สร้าง สร้างไว้โดยขนาดจะสร้างความประหลาดใจให้ผู้ใช้</p>



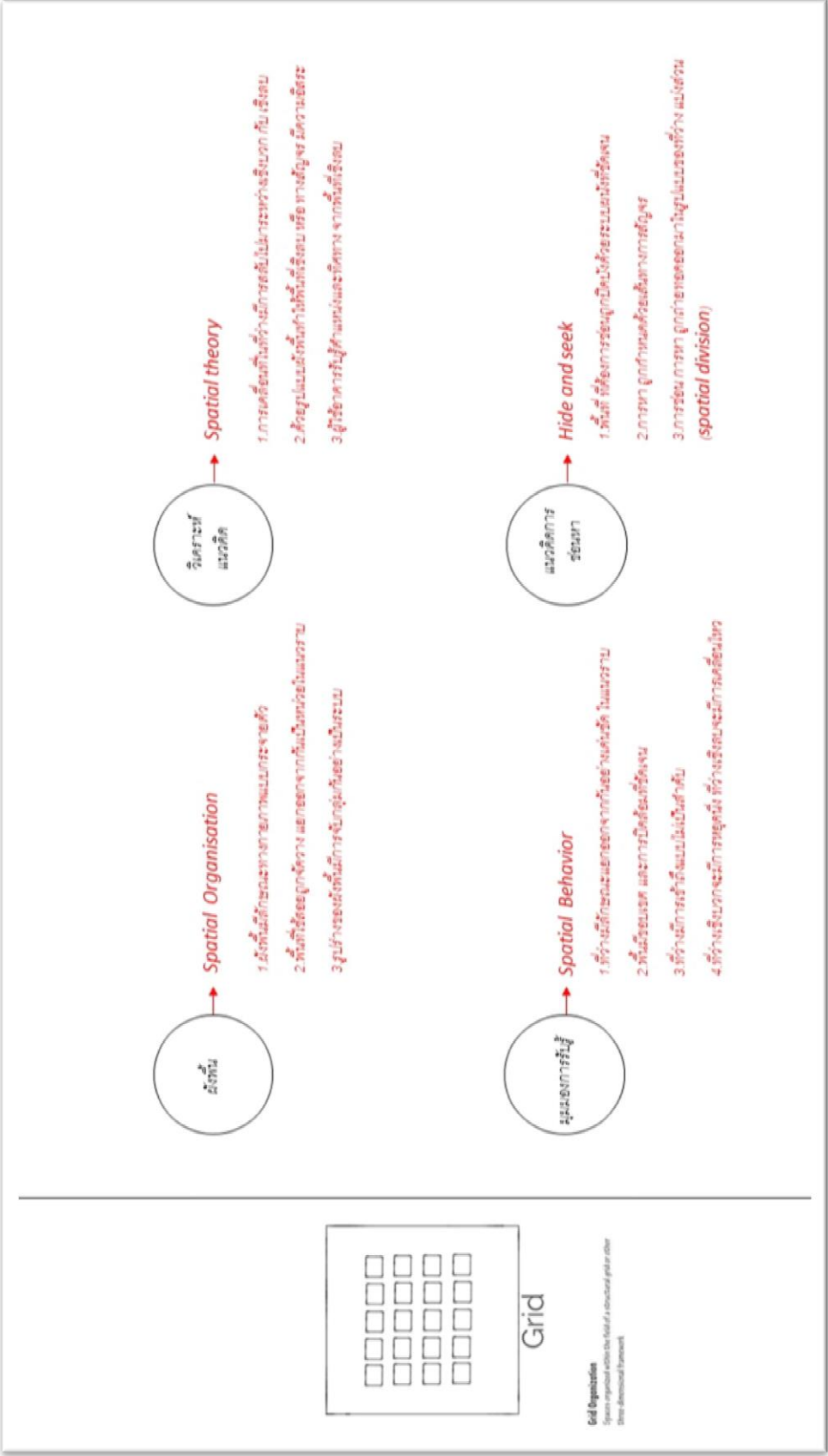
Grid

Grid Organization
 Organizes spatial units by field of structural pattern after three dimensional framework

ภาพที่ 120 ผังการใช้งานพื้นที่และบทวิเคราะห





21st Century Museum of Contemporary Art Kanazawa	
ผู้สร้าง / ผู้ชอน	ผู้ใช้ / ผู้ภา
 <p>4. พื้นที่ ที่ต้องการเชื่อมติดกับตัวระบบผนังที่ชัดเจน</p> <p>5. การชอน การหา ถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของที่ว่าง แบ่งส่วน (spatial division)</p> <p>6. ที่ว่างมีลักษณะแยกออกจากกันอย่างเด่นชัด ในแนวราบ</p>	 <p>4. การหา ถูกกำหนดด้วยเส้นทางการสัญจร</p> <p>5. การเคลื่อนที่ในที่ว่างมีการสลับไปมาระหว่างเชิงบวก กับ เชิงลบ</p> <p>6. ผู้ใช้อาคารรับรู้ตำแหน่งและทิศทาง จากพื้นที่เชิงลบ จุดตัดสินใจทำให้ ผู้ใช้งานยากที่จะจดจำ และยากต่อการเคลื่อนที่เข้าอาคารพื้นที่จึงมีความ ซับซ้อนมาก</p>
 <p>Grid</p> <p>Grid Organization Space organized within the field of a structural grid or other three-dimensional framework.</p>	

ภาพที่ 121 ตำแหน่งสำคัญของผังพื้นที่ การเข้าถึง และจุดตัดสินใจ กับบทวิเคราะห์



ภาพที่ 122 สรุปวิเคราะห์แนวทางการนิเทศศึกษา

4.5 สรุปวิธีการทางสถาปัตยกรรม กับ นโยบายการเล่นช่อนหาจากกรณีศึกษา

Private space	 Grid	 Cluster
	<ol style="list-style-type: none"> 1.ผังพื้นมีลักษณะทางกายภาพแบบซ้ำในขอบเขตที่เท่ากัน 2.พื้นที่ใช้สอยถูกจัดวางแยกออกจากกันแบบเรียงชิดติดกัน 3.รูปร่างของผังพื้นมีการเรียงตัวแบบสมมาตรกัน 	<ol style="list-style-type: none"> 1.ผังพื้นมีลักษณะทางกายภาพแบบรวมตัวกัน เป็นสำคัญ 2.พื้นที่ใช้สอยถูกแยกความสัมพันธ์เป็นชุดการใช้งาน 3.รูปร่างของผังพื้นมีการจับกลุ่มกันอย่างเป็นระบบ แต่ไม่เป็นระเบียบ
	<ol style="list-style-type: none"> 1.ที่ว่างมีลักษณะแยกออกจากกันอย่างเด่นชัด ในแนวราบ 2.พื้นมีขอบเขต และการเปิดล้อมที่ชัดเจน 3.ที่ว่างมีการเข้าถึงแบบเป็นสำคัญ 4.ที่ว่างเชิงบวกจะมีการหยุดนิ่ง ที่ว่างเชิงลบจะมีการเคลื่อนไหว สลับกันไปมาเมื่อมีการใช้งาน 	<ol style="list-style-type: none"> 1.ที่ว่างบางนอก ภายในมีความสัมพันธ์กัน 2.พื้นมีขอบเขตจากการใช้งาน 3.ที่ว่างมีการเข้าถึงแบบเป็นสำคัญ
	<ol style="list-style-type: none"> 1.การเคลื่อนที่ในที่ว่างแบบซ้ำ 2.ด้วยรูปแบบผังพื้นทำให้ทางสัญจรและที่ว่างรวมเข้าด้วยกัน 3.ผู้ใช้อาคารรับรู้ตำแหน่งและทิศทาง จากการพฤติกรรม ประจำที่คงที่ 	<ol style="list-style-type: none"> 1.การเคลื่อนที่ในที่ว่างมีการสลับไปมาระหว่างเชิงบวก กับ เชิงลบ 2.ด้วยรูปแบบผังพื้นทำให้การใช้งานและปะติดปะต่อตามสถานการณ์กับช่วงเวลา 3.ผู้ใช้อาคารรับรู้ตำแหน่งและทิศทาง ความสัมพันธ์ของสิ่งของ
	<ol style="list-style-type: none"> 1.พื้นที่ ที่ต้องการซ่อนถูกปิดบังด้วยระบบผนังที่ชัดเจน และใช้รอยต่อของพื้นที่ในการซ่อน 2.การหา ถูกกำหนดด้วยสถานการณ์การใช้งานพื้นที่ 3.การซ่อน การหา ถูกปิดเบี่ยงด้วยการทำซ้ำของพื้นที่ในเชิงปริมาณ 	<ol style="list-style-type: none"> 1.พื้นที่ที่สำคัญ จะถูกซ่อนและเปิดเผยสลับไปมาในทุกสำคัญ 2.การหา มีความยากเนื่องจากพื้นที่และทางสัญจรไม่มีขอบเขตชัดเจน 3.การซ่อน การหา มีความสัมพันธ์รวมกับการใช้งานและสิ่งของ

ตารางที่ 5 ตารางแสดงการเปรียบเทียบการวิเคราะห์ผังพื้น ในระบบตารางและระบบการรวมกลุ่มของอาคารประเภทที่พักอาศัย หรือ พื้นที่ส่วนตัว

จากตารางการเปรียบเทียบกรณีศึกษาประเภทอาคารที่เป็นพื้นที่ส่วนตัว ในระบบผังพื้นรูปแบบตารางและ รูปแบบการจัดรวมกลุ่มเพราะว่าประเภทอาคารที่เป็นแบบพื้นที่ส่วนตัวหรือบ้านนั้นจะมีความสลับซับซ้อนทางการใช้งานมากกว่าการเข้าถึงจากผ่านนอกมีการกำหนดทางเข้าและลำดับการใช้งานที่ชัดเจนโดยแบ่งพื้นที่ตามลำดับของความเป็นส่วนตัวระหว่างเจ้าของบ้านและผู้ที่เป็นบุคคลภายนอก โดยความซับซ้อนการใช้งานเป็นส่วนที่สามารถใช้หลักการทางการวิจัยนี้วิเคราะห์จนเห็นความสัมพันธ์ของงานสถาปัตยกรรม กับ การค้นหาได้ตั้งข้อความวิเคราะห์ในตารางข้างต้น ความซับซ้อนทางการใช้งานยังส่งผลต่อการบิดเบือนระบบผังพื้นเพื่อให้สอดคล้องต่อการซ่อน และหาเจอยากมากขึ้นจากการที่ผู้ใช้ใช้งานพื้นที่นั้นๆ ให้แปลกและแตกต่างจากการใช้งานเดิมไป เช่น พื้นที่ของการทำงานจะไม่ถูกปรากฏชัดเจนภายในผังพื้นของบ้าน แต่เมื่อผู้ใช้งานใช้จริงผู้สร้างจะมีการให้ใช้พื้นที่ร่วมกับห้องนอน ห้องนั่งเล่น ห้องทานข้าว หรือแทรกอยู่ในพื้นที่ต่างๆ บางกรณีศึกษายังมีการซ่อนการใช้งานพิเศษขึ้นแทรกอยู่ตามทางเดิน ให้เป็นมุมนั่งเล่นหรืออ่านหนังสือ รวมถึงการรวบพื้นที่ภายในและภายนอกให้ใช้งานร่วมกันได้โดยกรณีศึกษาบ้านในระบบผังพื้นแบบจัดกลุ่ม (Cluster) จะเห็นว่าผู้สร้างพยายามทำให้พื้นที่ภายนอกภายในอยู่รวมกันจนบางพื้นที่ความเป็นภายนอกแทบจะเป็นภายในไม่ว่าจะเป็นการดึงพื้นที่แสงเข้ามาและใช้เงาของอาคารเป็นขอบเขตของการใช้งานภายในบ้าน

ผังพื้นที่ส่วนตัวหรือบ้านในที่นี้จะมีลำดับที่ชัดเจนโดยความซับซ้อนส่วนใหญ่จะเป็นผังพื้นที่ในส่วนที่มีการล้อมพื้นที่ภายนอกด้วยพื้นที่ภายในและในส่วนที่เป็นพื้นที่ส่วนตัวของตัวบ้านจะถูกแบ่งและจัดสรรด้วยระบบการใช้งานภายในอีกที

มุมมองการรับรู้ของกรณีศึกษาข้างต้นนี้ จะเป็นมุมมองที่มองผ่านผู้ใช้งานประจำเป็นหลัก ที่ถูกคิดและสร้างรูปแบบการใช้งานร่วมกับผู้สร้าง และมีผู้ใช้งานรองคือบุคคลภายนอก ที่จะมาเป็นครั้งคราวซึ่งจะง่ายต่อการจัดการด้านพื้นที่มากขึ้น เพราะการใช้งานส่วนใหญ่คือคนๆเดิมผู้สร้างจึงเน้นนำการช้อนที่ต้องการปิดบังความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งาน จากบริบทภายนอกและดึงเอาความเป็นภายนอกมาเป็นภายในของผู้ใช้งานหลักเอง รวมถึงการสร้างขอบเขตการใช้งานที่ไม่ชัดเจน ปล่อยให้ทางเดินและการใช้งานให้หลอมรวมเป็นเนื้อเดียวกัน จนผู้ใช้เองไม่สามารถแยกออกได้ชัดว่าส่วนไหนเป็นทางเดินหรือพื้นที่ใช้งาน แต่อาศัยประสบการณ์ของการใช้งานประจำเป็นเป็นตัวนำทาง ประสบการณ์นั้นจะเป็นตัวปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้งานไปโดยปริยาย

แนวคิดการออกแบบของผู้สร้างนั้นเป็นการรวมกลุ่มของพื้นที่การใช้งาน โดยนำหน่วยย่อยของพื้นที่มาจัดเรียงต่อกันโดยไร้ระบบทางเดิน ที่เห็นได้ชัดเจนทางเดินเกิดขึ้นโดยความสัมพันธ์ของการจัดเฟอร์นิเจอร์และแนวผนัง ระบบพื้นที่ภายใน ซึ่งจะเป็นตัวสร้างความอิสระทางการใช้งานของผู้ใช้ได้เป็นการช้อนความสัมพันธ์ภายในพื้นที่อีกหนึ่งชั้น แนวคิดหลักของงานสถาปัตยกรรมคือทำให้พื้นที่ที่สำคัญถูกเข้าถึงได้ยากที่สุดหรือมองเห็นได้น้อยที่สุดนั่นเอง

แนวคิดของการช้อนหนานั้นเกิดจากการลำดับ ตำแหน่งการจัดวางของระบบการรวมกลุ่มของพื้นที่อยู่แล้ว การที่ผู้สร้างจะให้ผู้ใช้งานได้พบเจอกับพื้นที่ไหนก่อนหลังนั้นขึ้นอยู่กับตำแหน่งที่ผู้สร้างได้วางเอาไว้อย่างแนบเนียนแต่ทั้งนี้ความแนบเนียนนั้นเป็นผลมาจากความสัมพันธ์ของการใช้งานของผู้ใช้หลักนั่นเอง การช้อนหาสำหรับบ้านนั้น อาจจะไม่ได้ซับซ้อนในเชิงขนาดเนื่องจากพื้นที่บ้านโดยทั่วไปไม่ได้มีพื้นที่ใหญ่เท่ากับพื้นที่ที่เป็นอาคารสาธารณะ จึงคงมีนัยยะของการจัดวางสิ่งของและองค์ประกอบของงานสถาปัตยกรรมที่เล็กมาประกอบรวมกันในผังพื้นที่ให้ผู้ใช้ได้ออกแบบพื้นที่และจัดการการช้อนต่อไป

Public space	 Grid	 Cluster
	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผังพื้นที่มีลักษณะทางกายภาพแบบกระจายตัว 2. พื้นที่ใช้สอยถูกจัดวาง แยกออกจากกันเป็นหน่วยในแนวราบ 3. รูปร่างของผังพื้นที่มีการจับกลุ่มกันอย่างเป็นระบบ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผังพื้นที่มีลักษณะทางกายภาพแบบกระจายตัว 2. พื้นที่ใช้สอยถูกจัดวาง รวมกลุ่มเป็นหน่วยในแนวราบ 3. รูปร่างของผังพื้นที่มีการจับกลุ่มกันอย่างไม่เป็นระบบ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. ที่ว่างมีลักษณะแยกออกจากกันอย่างเด่นชัด ในแนวราบ 2. พื้นมีขอบเขต และการปิดล้อมที่ชัดเจน 3. ที่ว่างมีการเข้าถึงแบบไม่เป็นลำดับ 4. ที่ว่างเชิงบวกจะมีการหยุดนิ่ง ที่ว่างเชิงลบจะมีการเคลื่อนไหว 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ที่ว่างมีลักษณะแยกแต่ยังคงเป็นกลุ่มย่อยๆมาชนกัน 2. พื้นมีขอบเขต และการปิดล้อมที่ชัดเจน แต่ในรูปทรงการรับรู้ที่มิใช่ชัดเจน 3. ที่ว่างมีการเข้าถึงแบบไม่เป็นลำดับ 4. ที่ว่างเชิงบวกจะมีการหยุดนิ่ง ที่ว่างเชิงลบจะมีการเคลื่อนไหว
	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเคลื่อนที่ในที่ว่างมีการสลับไปมาระหว่างเชิงบวก กับ เชิงลบ 2. ตัวอย่างรูปแบบผังพื้นที่ทำให้พื้นที่เชิงลบ หรือ ทางสัญจร มีความอิสระ 3. ผู้ใช้อาคารรับรู้ตำแหน่งและทิศทาง จากพื้นที่เชิงลบ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเคลื่อนที่แบบอิสระ จับทางได้ยาก 2. ผู้ใช้อาคารรับรู้ตำแหน่งและทิศทาง จากการปิดล้อม และสิ่งเ้าในด้านมุมมองเห็น
	<ol style="list-style-type: none"> 1. พื้นที่ ที่ต้องการซ่อนถูกปิดบังด้วยระบบผนังที่ชัดเจน 2. การหา ถูกกำหนดด้วยเส้นทางการสัญจร 3. การซ่อน การหา ถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของที่ว่าง แบ่งส่วน (spatial division) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. พื้นที่ ที่ต้องการซ่อนถูกปิดบังด้วยระบบผนังที่ชัดเจน 2. การหลบซ่อนด้วยมุมมอง มีการซ่อนด้วยการปิดเบือนของแนวถนน 3. การซ่อน การหา อาศัยประสบการณ์การรับรู้เป็นหลักเพราะไม่มีทิศทางที่ชัดเจน

ตารางที่ 6 ตารางแสดงการเปรียบเทียบการวิเคราะห์ผังพื้นที่ ในระบบตารางและระบบการรวมกลุ่มของอาคารประเภท สาธารณะ หรือ พื้นที่ส่วนรวม

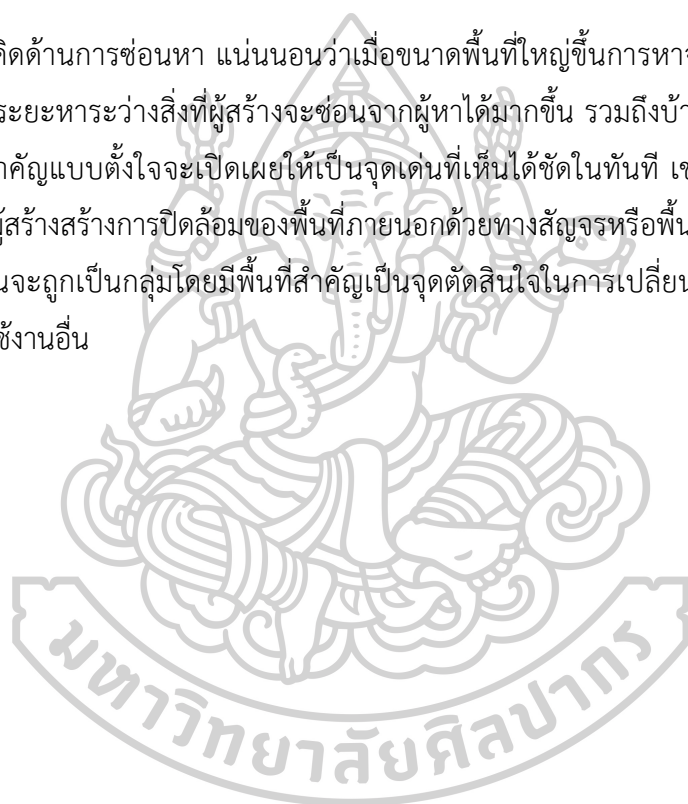
จากตารางการเปรียบเทียบกรณีศึกษาประเภทอาคารที่เป็นพื้นที่สาธารณะ ในระบบผังพื้นรูปแบบตาราง(Grid)และ รูปแบบการจัดรวมกลุ่ม(Cluster)เพราะว่าประเภทอาคารที่เป็นแบบพื้นที่สาธารณะ ในกรณีศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่ที่มีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมากเช่น พื้นที่โรงอาบน้ำ พื้นที่พิพิธภัณฑสถาน พื้นที่สาธารณะเหล่านี้จะมีความซับซ้อนด้านความสัมพันธ์ของทางเดินและมีการจัดการกับพื้นที่ปิดล้อมได้อย่างชัดเจน หรือบอกขอบเขตของผู้ใช้งานให้รู้ถึงขอบเขตของผู้ใช้งานที่สามารถใช้งานได้ ผู้สร้างของอาคารประเภทสาธารณะ เน้นการจัดการพื้นที่ที่ชัดเจน ขอบเขตการใช้พื้นที่ที่แน่นอน เพราะผู้ใช้งานมีจำนวนมาก ทำให้การจัดการพื้นที่เป็นไปได้ยากการทำพื้นที่ชัดเจนด้วยการปิดล้อมจึงเห็นได้ชัด และเพื่อทำให้การใช้งานของระบบผังพื้นที่ภายในอาคารรองรับการรับรู้ลำดับการเข้าถึง ของพื้นที่ใช้งานในเชิงของการค้นหา ทางสัญจร จึงเป็นจุดหลักที่จะพาผู้หาไปยังพื้นที่ที่ผู้สร้างซ่อนไว้และบอกถึงความสำคัญของพื้นที่นั้น

ผังพื้นที่ในส่วนของพื้นที่สาธารณะนี้จะมีพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่กว่าพื้นที่ส่วนตัว แต่ความซับซ้อนทางด้านการใช้งานภายในหน่วยย่อยของพื้นที่นั้นจะไม่ได้ซับซ้อนมาก เนื่องจากผู้หาหรือผู้ใช้จะเป็นผู้ที่ไม่ได้ใช้งานประจำ และการใช้งานไม่ใช่การใช้งานแบบถาวรจึงเป็นเพียงการใช้พื้นที่ชั่วคราวและถูกผู้สร้างระบุงานที่ชัดเจน โดยไม่ได้ปล่อยให้ผู้หานำกิจกรรมส่วนตัวเข้าไปใช้ในพื้นที่

มุมมองการรับรู้ของกรณีศึกษาเห็นได้ชัดว่าการรับรู้จะซับซ้อน เนื่องจากขนาดพื้นที่ที่ใหญ่ และการถูกปิดกั้นในส่วนของการมองเห็น รวมถึงเส้นทางสัญจรและจุดตัดของการตัดสินใจในการที่ผู้หาต้องตัดสินใจจะยากขึ้น จุดตัดการตัดสินใจจะมีจำนวนมากกว่าพื้นที่ส่วนตัว ทางเข้า ลำดับที่มากกว่าส่งผลถึงการรับรู้ที่ไม่เป็นลำดับนี้ คือสิ่งที่หลากหลายทางตัวเลือกที่เปิดโอกาสให้ผู้หาศึกษาและรับรู้เอง

แนวคิดทางการออกแบบของผู้สร้างนั้นจึงมุ่งเน้นไปยังเรื่องของการวางเส้นทางสัญจร จุดสำคัญจึงกระจายตัวไปมากกว่า 1 จุดและมีลำดับของการเข้าถึงที่ไม่แน่นอน จึงทำให้การหาเป็นไปได้ยากและเข้มข้นมากขึ้นการออกแบบในแนวคิดของผู้สร้าง ไม่ได้มีการใช้งานที่ตายตัว สามารถปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ไปได้หลากหลาย ในส่วนที่เป็นพื้นที่ส่วนกลางและทางสัญจร การสร้างสิ่งป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการให้หาเจอ จึงมีมากกว่ากรณีศึกษาแบบที่พักอาศัย ที่ว่างของผังพื้นที่จะถูกแบ่งเป็นที่ว่างในลักษณะการแบ่งส่วนที่ชัดเจน ตำแหน่งจุดสำคัญจึงคงที่แต่ทิศทางการเข้าถึงเปลี่ยนไปตามจุดตัดสินใจของผู้หา

แนวคิดด้านการค้นหา แน่นนอนว่าเมื่อขนาดพื้นที่ใหญ่ขึ้นการหาจะยากขึ้นด้วย วิธีการที่ผู้สร้างจะเว้นระยะหาระหว่างสิ่งที่คุณสร้างจะซ้อนจากผู้หาได้มากขึ้น รวมถึงบางสถานการณ์ผู้หาเลือกการซ้อนจุดสำคัญแบบตั้งใจจะเปิดเผยให้เป็นจุดเด่นที่เห็นได้ชัดในทันที เช่นการซ้อนตัวของพื้นที่ภายนอกโดนผู้สร้างสร้างการปิดล้อมของพื้นที่ภายนอกด้วยทางสัญจรหรือพื้นที่ใช้งานเห็นได้ว่าแต่ละส่วนของผังพื้นที่จะถูกเป็นกลุ่มโดยมีพื้นที่สำคัญเป็นจุดตัดสินใจในการเปลี่ยนถ่ายไปยังกลุ่มความสัมพันธ์ของการใช้งานอื่น



บทที่ 5

บทสรุป

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง สถาปัตยกรรม กับ การค้นหา เป็นการศึกษาการรับรู้ของผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมผ่านมุมมองของการค้นหาและการหา โดยมีการเปรียบเทียบกับผู้สร้างและผู้ใช้งานจากลักษณะทางกายภาพของที่ว่างทางสถาปัตยกรรม เพื่อสร้างความเข้าใจผังพื้นที่ทางจินตภาพ ในองค์รวมของงานสถาปัตยกรรมได้ ควบคู่กับการศึกษาความเป็นมาของการเล่นเกมค้นหา ประโยชน์ที่ได้จากวิธีการเล่นที่มีผลของความสัมพันธ์นำไปสู่การวิเคราะห์งานสถาปัตยกรรม รวมถึงการก่อร่างของงานสถาปัตยกรรม

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ได้มีการยกเอาหลักการและทฤษฎีที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ เพื่อตอบคำถามของงานวิจัย ดังนี้

1. หลักการเกี่ยวกับการออกแบบสถาปัตยกรรม ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบผังพื้นที่และที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม โดยเอาระบบที่ว่างทั้ง 5 รูปแบบ คือ

- แบบรวมศูนย์ (Centralized)
- แบบเส้น (Linear)
- แบบกระจาย (Radial)
- แบบการจัดรวมกลุ่ม (Cluster)
- แบบตาราง (Grid)

มาวิเคราะห์องค์ประกอบทางกายภาพของผังพื้นที่และที่ว่างในงานสถาปัตยกรรม ตามมุมมองและวิธีการของการเล่นเกมค้นหา

2. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม ค้นหา นำไปสู่การได้มาซึ่งขั้นตอนและวิธีการรับรู้ผ่านการนิยามในรูปแบบของการเล่นเกม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องไปยังการจัดการกับพื้นที่ส่วนตัวในการดำรงชีวิต

3. การเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรม (Architectural Promenade) ของ Flora Samuel สถาปนิกและนักวิชาการชาวอังกฤษ จากหนังสือ Le Corbusier and the Architectural Promenade, 2010247 เป็นเครื่องมือจำแนกส่วนประกอบของการเคลื่อนที่ที่เรียกว่า “เส้นทางเล่าเรื่องของ เลอ คอร์บูซีเยอร์” (Le Corbusier's narrative path) ซึ่งเป็นหลักการที่พัฒนามาจากความของ Le Corbusier ที่เขียนไว้ในหนังสือ Towards a New Architecture, 1923248 โดยเครื่องมือวิเคราะห์การเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรมนี้ ได้ทำงานร่วมกับหลักการของการปะติดปะต่อ

(Montage) หรือการตัดต่อภาพ ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างภาพยนตร์ โดย Le Corbusier มองว่าการปะติดปะต่อเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการเคลื่อนที่ในงานสถาปัตยกรรม

สำหรับกระบวนการวิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ผ่านมุมมองของการช้อนและการหาเป็น 4 ขั้นตอนหลัก คือ **1.การวิเคราะห์ลักษณะของผังพื้น 2.การวิเคราะห์แนวคิด 3.การวิเคราะห์มุมมอง การรับรู้ เชื่อมโยงกับการช้อนหา** โดยหลักข้างต้นนี้จะถูกนำเสนอผ่านประเภทอาคารทางสถาปัตยกรรม 2 ประเภท ได้แก่ 1.พื้นที่ส่วนตัว หรือ บ้าน 2.พื้นที่ส่วนรวม หรือ อาคารสาธารณะ เพื่อให้สามารถเห็นความแตกต่างเชิงความสัมพันธ์ด้านการใช้งานสถาปัตยกรรมได้อย่างชัดเจน

ขั้นตอนที่ 1 วิเคราะห์ลักษณะของผังพื้น เพื่อเลือกประเภทกรณีศึกษา สถาปนิกที่ออกแบบ และกายภาพต่างๆเพื่อหาข้อดีข้อเสียมาเปรียบเทียบกับวิธีการเล่นโดยจะใช้ข้อมูลของกรณีศึกษาที่เป็น แนวคิด ผังพื้น และภาพประกอบหรือรายละเอียดอื่นที่แสดงการสนับสนุนต่อหัวข้อวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์แนวคิด ผู้วิจัยจะวิเคราะห์จากแนวคิดของผู้ออกแบบ หรือ ผู้สร้างเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลพื้นฐานว่าให้คำนิยาม รวมไปถึงข้อจำกัดทั้งในเชิงพื้นที่และการรับรู้ต่อสถาปัตยกรรม

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์มุมมองทางการรับรู้ที่เชื่อมโยงกับ การช้อนหา เป็นการตอบคำถามของวิจัยที่มี 2 มุมมองเพื่อให้เห็นความแตกต่างของความเป็นคู่ตรงข้ามในเชิงมุมมอง เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับไปยังงานสถาปัตยกรรมว่า ผู้ช้อน กับ ผู้หา มีการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของผังพื้นในงานสถาปัตยกรรม โดยนำเอาหลักวิธีการและแนวคิดในสถาปัตยกรรมมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน

สรุปผลการศึกษางานวิจัยเรื่อง สถาปัตยกรรม กับ การช้อนหา เกิดความเข้าใจในของความเป็นมาของการละเล่น ช้อนหา ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นนอกเหนือจากความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ประโยชน์ของการละเล่นช้อนหา ยังส่งผลต่อระเบียบวิธีการที่เชื่อมโยงกับ พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมด้วยแล้วยังถือว่าการเรียนรู้ทางสถาปัตยกรรม แรกเริ่มของมนุษย์อีกด้วย ความเข้าใจในในพื้นที่ส่วนตัว พื้นที่ส่วนรวม ถูกระบบของวิธีการเล่นนั้นจนมนุษย์รู้จักใช้การค้นหาพื้นที่ ที่ทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัย ไม่ว่าจะเป็นการรักษาระยะห่าง การพลาจ รวมถึงคาดเดาตำแหน่งและทิศทางของการนำไปสู่ผลลัพธ์ทางพื้นที่อีกเช่นกัน

การศึกษาในทางแนวคิดที่เกี่ยวข้องทางสถาปัตยกรรมรวม ถึง ความสัมพันธ์ของระบบผังพื้นที่ประเภทต่างๆยังสร้างความกระจ่าง ในการศึกษาจนเกิดเป็นผลลัพธ์ ของวิจัยในครั้งนี้อีกด้วย ระบบของผังพื้นเป็นตัวก่อร่าง และเกิดขึ้นของงานสถาปัตยกรรมในมุมมองของผู้สร้างงานสถาปัตยกรรมว่าจะสร้างเพื่อให้ผู้ใช้งานมาสร้าง ความสัมพันธ์รวมกันได้อย่างลงตัวทั้งการคาดเดาเหตุการณ์การใช้งาน การให้ความสำคัญพื้นที่ ทิศทางการเกิดกิจกรรม ในมิติที่หลากหลายทั้งนี้ การ

เกิดงานวิจัยนั้นยังสามารถวิเคราะห์การรับรู้ของมนุษย์ ที่มีต่อระบบผังพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมเพื่อตอบคำถามว่าลักษณะผังพื้นที่ประเภทไหนเหมาะต่อการปกปิด หรือเปิดเผย ได้ตามแต่ผู้ช้อนและผู้หา นั้นต้องการ รูปแบบของเส้นทางสัญจร(Circulation) ที่แตกต่างและหลากหลาย ผันแปรไปตามรูปแบบของผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม โดยการเคลื่อนที่ไปในที่ว่างอย่างมีลำดับการเข้าถึง (Sequence) และไม่มีลำดับการเข้าถึง (Non- sequence) เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการรับรู้ลักษณะทางกายภาพของที่ว่างเป็นส่วน ๆ สู่การรับรู้ภาพรวมของผังพื้นที่ทางจินตภาพ รวมไปถึงการสร้าง ความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อการมีปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม

การอภิปรายผล

จากการสรุปผลวิจัยเรื่องสถาปัตยกรรม กับ การช้อนหา ทำให้ได้ผลลัพธ์ที่ตรงตามวัตถุประสงค์และตอบคำถามของการวิจัย โดยได้สรุปประเด็นขององค์ความรู้เพื่อนำไปต่อยอดของการศึกษาได้ 3 ประเด็นหลัก

1. ข้อค้นพบประเด็นแรก เรื่อง การรับรู้จากการละเล่นที่ให้คุณค่ามากกว่าการเล่น โดยเชื่อมโยงไปยังการเรียนรู้วิธีการหนึ่ง ของสถาปัตยกรรม

พบว่าการเล่นช้อนหา มีความสัมพันธ์กับการออกแบบพื้นที่ทางงานสถาปัตยกรรม เพราะรูปแบบของการเล่นรวมถึงวิธีการนั้นสอดคล้องกับการจัดการพื้นที่ว่าง และการเกิดขึ้นของผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม โดยมีองค์ประกอบ ที่สอดคล้องกับความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นช้อนหาและ พื้นที่ทางสถาปัตยกรรม ดังนี้

1. การเข้าถึง ของ ลักษณะการรวมกลุ่ม (Access) การเข้าถึงจะเป็นการสังเกตเชิงวิเคราะห์จากผังพื้นที่ที่มีการเข้าใช้งานของผังพื้นที่จากการร่างและการใช้งานมาน้อยเพียงใดและให้ผลกระทบอย่างไร
2. ทิศทางการเคลื่อนที่(Direction) แนวทิศทางของทางสัญจรที่มีผลต่อการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานที่มีการจัดวางในลักษณะใดและมีการเรียงตัวกันภายในแนวคิดแบบใดส่งผลกับพื้นที่สำคัญและการเคลื่อนที่อย่างไร
3. ตำแหน่ง(Position) ตำแหน่งในที่นี้คือพื้นที่ ที่ผู้สร้างสร้างเพื่อเป็นจุดสำคัญในผังพื้นที่ทั้งความหมายของการช้อนและการหา
4. การปิดล้อม(Enclose) การเกิดขอบเขต จากผู้สร้าง หรือการสร้างขอบเขตนั่นของผู้ใช้ที่มีการสร้างขอบเขตของพื้นที่ในระบบผังพื้นที่นั้นๆอย่างไร

ทั้งนี้การเรียกชื่อที่ต่างกัันตามแต่ละพื้นที่นั้น ไม่ได้ส่งผลต่อวิธีการเล่นหรือกติกา วิธีการเล่นยังคงมีลักษณะที่เหมือนกัน การศึกษาในครั้งนี้จึงค้นพบว่าพื้นฐานของการเล่นเป็นพื้นฐานที่มี

ค่าคงที่ซึ่งสามารถนำมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบตามวิธีการเล่นหรือกติกาให้เป็นตัวนำไปสู่ผลการศึกษาในครั้งนี้ การละเล่นนี้ให้อะไรกับมนุษย์หรือมีความสัมพันธ์ในเชิงใดบ้าง สิ่งนี้อาจจะเป็นคำถามหลักในงานวิจัยชิ้นนี้และนำไปสู่การศึกษาข้อมูล โดยมีการแบ่งลักษณะความสัมพันธ์เพื่อใช้ในการรวบรวมข้อมูลดังนี้ 1. ลักษณะทางกายภาพ 2. ลักษณะทางจิตวิทยา 3. ลักษณะเชิงนัยยะหรือสัญลักษณ์ โดยลักษณะทั้งหมดนี้จะถูกนำไปใช้หาข้อมูลทั้งของมนุษย์ และ สถาปัตยกรรม

2. ข้อค้นพบประเด็นสอง เรื่อง ผังพื้นที่ ทางงานสถาปัตยกรรม เป็นจุดที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างการชอน(ผู้สร้าง) กับ การหา(ผู้ใช้) ที่ชัดเจนมากที่สุด

ผังพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม เป็นเครื่องมือที่ใช้เชื่อมโยงกับการชอนหา โดยแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของผู้ชอนและผู้หา เป็นการวางแผนเบื้องต้นต่อการก่อร่างเป็นสถาปัตยกรรม ประกอบด้วยองค์ประกอบมากมาย เช่น ทางเดิน พื้นที่ การแบ่งสัดส่วนของพื้นที่ ตำแหน่งการปิดล้อม การเปิดเผยและ ลำดับการรับรู้ องค์ความรู้ทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นสามารถเกิดเป็น สถาปัตยกรรม ที่ให้คนเข้ามาใช้งานเป็นเมื่อมีผู้คนเข้ามาใช้งานระบบความสัมพันธ์ของผู้สร้าง และผู้ใช้ก็จะเป็นตัวตอบคำถามได้อย่างชัดเจน

ระบบของผังพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมคือการจัดการพื้นที่ภายในของงานสถาปัตยกรรมโดยมีการกำหนดตัวแปรตามจุดสำคัญของระบบนั้น เพื่อเชื่อมโยงกับองค์ประกอบอื่น ที่เป็นตัวแปรสำคัญในการจัดการระบบและการรับรู้ในผังพื้นที่ เชื่อมโยงกับการละเล่นในประเด็นของการให้ความสำคัญของพื้นที่นั้นๆ โดยองค์ประกอบหรือตัวแปร ของการรับรู้ทางงานสถาปัตยกรรม

3. ข้อค้นพบประเด็นสาม เรื่อง วิธีการเล่น และวิธีการรับรู้สถาปัตยกรรม เป็นปัจจัยที่เกิดจากการเคลื่อนที่ การเคลื่อนที่ จึงเป็น ปัจจัยที่นำไปสู่ผลของการวิจัยเพื่อหาความสัมพันธ์ ระหว่างสถาปัตยกรรม และการชอนหาในประเด็นของการรับรู้ได้

การเคลื่อนที่ ได้นำการวิจัยในครั้งนี้ไปสู่การศึกษาและหาทฤษฎีการรับรู้ของมนุษย์ ทั้งในแง่ของการละเล่น และการใช้งานในระบบที่วางทางสถาปัตยกรรมเปรียบเสมือนการเชื่อมโยงของ การเล่นชอนหาและงานสถาปัตยกรรมเข้าด้วยกัน เพราะการเล่นนั้นจะเกิดการรับรู้ตามสถานการณ์ได้จากการเคลื่อนที่ การเคลื่อนที่เป็นตัวบ่งบอก ระยะความปลอดภัยของผู้เล่น เมื่อเทียบกับงานสถาปัตยกรรม การเคลื่อนที่ก็เป็นปัจจัยสำคัญให้ทั้งผู้สร้างและ ผู้ใช้งาน เชื่อมโยงถึงกันได้ผ่านงานสถาปัตยกรรม

ข้อเสนอแนะ

1. การวิเคราะห์กระบวนการรับรู้ผังพื้นในงานสถาปัตยกรรม สำหรับภาคปฏิบัติ การเก็บข้อมูลในสถานที่จริงจะทำให้ได้ข้อมูลที่มีประสิทธิภาพและมีความชัดเจนในทุกมิติที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ ทั้งในส่วนของจังหวะในการเคลื่อนที่ที่สัมพันธ์กับรูปแบบของผังพื้น และลำดับของการปะติดปะต่อการรับรู้ที่ว่าง เนื่องจากการเก็บข้อมูลในภาคของเอกสาร อาจจะทำให้ได้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องแม่นยำและได้ข้อมูลที่ไม่ครบถ้วนเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์ ซึ่งอาจจะนำไปสู่การวิเคราะห์ที่คลาดเคลื่อนได้

2. เชื่อมโยงองค์ความรู้ทางด้านจิตวิทยาการรับรู้ในงานสถาปัตยกรรม ด้วยการวิเคราะห์ศึกษาเปรียบเทียบอาคารประเภทต่าง ๆ ทางด้านมิติของการรับรู้ที่สัมพันธ์กับเวลา ในกรณีศึกษาอาคารที่มีการใช้งานอยู่เสมอเปรียบเทียบกับอาคารที่ใช้เป็นบางครั้งคราวและอาคารที่ใช้งานครั้งแรก เพื่อศึกษาความเข้าใจและปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสถาปัตยกรรม ที่มีผลต่อการสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ของมนุษย์ โดยให้ความสำคัญกับวิธีการเล่น ควบคุมกับการใช้งานสถาปัตยกรรม

3. พัฒนาสถานที่เพื่อให้ปรับเปลี่ยนได้ตามวิธีการเล่นค้นหา เพื่อให้พื้นที่ดังกล่าวสามารถทำหน้าที่ดึงดูดตัวของผู้เล่นออกมาเพื่อเสริมประโยชน์ของการเล่นให้มากขึ้น

4. พัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินค่าการรับรู้ ทั้งในส่วนของการเล่นที่ในงานสถาปัตยกรรมและการปะติดปะต่อ เพื่อการวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของที่ว่าง และลักษณะทางจิตภาพของผังพื้น โดยการสร้างระบบระเบียบของขั้นตอนการเก็บข้อมูลที่สัมพันธ์กับลำดับการเล่นที่จริงในงานสถาปัตยกรรม รวมไปถึงพัฒนาการสร้างกระบวนการวิเคราะห์ที่มีระบบสัมพันธ์กับการบันทึกข้อมูล เพื่อพัฒนาและต่อยอดเครื่องมือสำหรับการอ่านผังพื้นในงานสถาปัตยกรรม

5. สามารถนำแนวคิดทางการวิจัยไปใช้กับการหาความสัมพันธ์ต่อการเล่นประเภทอื่นที่เชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมเพื่อที่ การรับรู้ทางด้านสถาปัตยกรรม จะสามารถรับรู้ได้เร็วและง่ายต่อการเข้าใจมากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

- ต้นข้าว ปาณินท์. (2553). **คนและความคิดทางสถาปัตยกรรม**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งชีพ. (2554). **คำความคิดสถาปัตยกรรม**. กรุงเทพฯ: ลายเส้น พับบลิชซิ่ง.
- พัฒนปกรณ์ สีสาทฤท. (2561). **ความสมดุลทางอสมมาตร: การเปลี่ยนแปลงความสมมาตรสู่ความ
อสมมาตรในงานสถาปัตยกรรม**. ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาสถาปัตยกรรม
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พุทธิกันต์ สมมาตย์. (2554). **การสร้างสภาพเป็นส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ**. Veridian E-Journal of
Graduate School, 4(1), 95-118.
- วิมลสิทธิ ทรายางกูร. (2549). **พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม มูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการ
ออกแบบและวางแผน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.
- Ehmann, S., & Borges, S. (2013). **Rock the Shack: The Architecture of Cabins,
Cocoons and Hide-Outs**. Gestalten.
- Evans, R. (1997). **Translations from Drawing to Building and Other Essays**. London:
Architectural Association Publications
- Francis, D. K. C. (2007). **Architecture: form, space, & order**. Hoboken, N.J.: John Wiley
& Sons.
- Hall, E. T. (1969). **The Hidden Dimension**. New York: Anchor Books.
- Khan, A. (2016). **Towards a Clear Continuum: The Promenade in Architecture**.
Retrieved from https://issuu.com/ayazk/docs/the_promenade_in_architecture
- Hannay, A. (2005). **On the public**. New York: Routledge.
- MarGetting. (2018). **ลำดับชั้นความต้องการของคน Maslow's Theory**. (Online). (Cited 12
january 2018) Available from: <https://www.margetting.com/post/maslow-theory>
- Maslow, A. H. (1943). **A theory of human motivation**.
- Pallasmaa, J. (1996). **The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses**. Hoboken,
N.J.: John Wiley & Sons.

ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

Parenting Today Staff. (2015). **Why Playing Hide-and-Seek is Good for Your Child.**

(Online). (Cited 18 May 2015) Available from :

<https://childdevelopmentinfo.com/child-activities/why-playing-hide-and-seek-is-good-for-your-child/?fbclid=IwAR3sMmclLCtKFaoLLGFZUAqkpa-hZLOwrTXP25lcXsXfi2-8oh4atKWRIDk#.W9fz-HozbVo>

Thakkar, Y. (2017). **Geoffrey bawa house.** (Online). (Cited 6 January 2017) Available

from: <https://www.slideshare.net/YatharthThakkar/geoffrey-bawa-house>

The Editors of Encyclopedia Britannica. (2020). **Hide and seek game.** (Online). (Cited 4

May 2020) Available from : <https://www.britannica.com/topic/hide-and-seek-game>

Vollmer, S. (2009). **Hide and Seek Why do we leave? Why do we want to be found?**

(Online). (Cited 23 December 2009). Available from :

https://www.psychologytoday.com/us/blog/learningplay/200912/hideandseek?fbclid=IwAR2_G8ugKN6PjgQhFaE5p5K9gxOiRqSLMJN5picrS2N8ujRiusx7lvP2Vw

Maslow, A. (2018). **Maslow's Theory** (Online). (Cited 12 January 2018) Available form:

<https://www.margetting.com/post/maslow-theory>

Ayaz Khan, (2016). **Towards a Clear Continuum: The Promenade in Architecture.** Retrieved (Online) (Cited 12 January 2018) Available from

:https://issuu.com/ayazk/docs/the_promenade_in_architecture

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นาย ธนินทร์รัฐ ธนาปิยะรักษ์
วัน เดือน ปี เกิด	24 เมษายน 2534
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2552 สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต(เกียรตินิยมอันดับ 1) พ.ศ. 2562 สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาแนวความคิดในการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	151/20 แสปปี้ วิลล์ ดอนเมือง ถนนเทิดราชัน แขวงสีกัน เขตดอนเมือง กรุงเทพ 10210 ติดต่อ 095-195-1979 และ E-mail :t.taninrat@gmail.com

