

## สถาปัตยกรรมกับการค้นหา<sup>1</sup>

ธนิษฐ์ ธานีประสิทธิ์

หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อดิศร ศรีเสาวนันทน์

อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

### บทคัดย่อภาษาไทย:

การศึกษาเพื่อหาความสัมพันธ์ของการค้นหาสถาปัตยกรรม ทั้งลักษณะทางกายภาพ ลักษณะทางจิตวิทยา ลักษณะทางนัยยะ หรือเชิงสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความหมายของการค้นหา นำไปสู่การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของงานสถาปัตยกรรม จากนั้นนำลักษณะข้างต้นมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดแนวความคิดในการรวบรวมข้อมูลและทฤษฎี จัดทำ ความสำคัญจนเป็นองค์ความรู้ใหม่เพื่อนำไปสู่การศึกษาทางสถาปัตยกรรมต่อไป

การวิเคราะห์และการสังเคราะห์ได้นำองค์ความรู้ และหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องมาเป็นเครื่องมือหาตัวอย่างทางสถาปัตยกรรมและทฤษฎีโดยพิจารณาจากการรับรู้ของมนุษย์เพราะการรับรู้เป็นปฏิกิริยาของมนุษย์ที่มีผลกับ ลักษณะทางกายภาพและยังเป็นตัวกำหนดนัยยะของลักษณะทางสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการค้นหา และ งานสถาปัตยกรรมดังนั้นการรับรู้ของมนุษย์จึงเป็นตัวกลางที่เชื่อมโยงเอา การค้นหา กับสถาปัตยกรรม เข้าหากันด้วยวิธีการสร้าง โครงสร้างทางความสัมพันธ์ โดยแบ่งเป็นความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องเป็น 2 ประการ คือ ความสัมพันธ์ของการรับรู้ด้วยการค้นหา และความสัมพันธ์ของการรับรู้ด้วยการหา ซึ่งความสัมพันธ์ทั้ง 2 ลักษณะที่นำมาศึกษาในฐานะของการละเล่น และการใช้กับพื้นที่ว่าการค้นหานั้นให้คุณค่ากับมนุษย์อย่างไร ในทางสถาปัตยกรรมบทความนี้ได้มีการศึกษาและมองการค้นหานั้นเป็น “พื้นที่คู่ตรงข้าม” อาทิเช่น พื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่ส่วนรวม พื้นที่แสงกับพื้นที่เงา พื้นที่ภายนอกกับพื้นที่ภายใน ดังที่กล่าวมานี้ จะเห็นว่ามีความสัมพันธ์กันแต่มีความหมายตรงกันข้าม พื้นที่ระหว่างที่ทำให้เกิดความตรงข้ามจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำมาสู่การรับรู้ของมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์ถือเป็นจุดกึ่งกลางทางการรับรู้ตัวเอง

แนวความคิดในการหาคำตอบเชิงความสัมพันธ์ระหว่างการค้นหาทำงานสถาปัตยกรรมมีการสร้างสมมุติฐานโดยเปรียบเทียบมุมมองที่แตกต่างกันในสถานการณ์เดียวกันระหว่าง “ผู้ค้นหา” กับ “ผู้หา” ว่ามุมมองทั้งสองมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมอย่างไร สร้างความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันจนเป็นเส้นคู่ขนานในเวลาเดียวกันด้วยรูปแบบใด แนวความคิดนี้มีวิธีการตอบคำถามด้วยรูปแบบการเปรียบเทียบด้วยรูปแบบทางสถาปัตยกรรมดังนี้ 1. รูปแบบ (Type) 2. ผัง (Lay out) 3. พื้นที่ (Space) เพื่อนำผลสรุปของแนวความคิด มาเป็นองค์ความรู้ใหม่ให้กับงานวิจัย

การค้นหาทางงานสถาปัตยกรรมได้ถูกแสดงออกผ่านมุมมองของผู้สร้างงานในการค้นหา และอนุญาตให้ ปิดบัง หรือเปิดเผย ในการค้นหา ผ่านมุมมองของผู้หา การทำงานของ 2 ความสัมพันธ์จะทำงานร่วมกันเป็นคู่ขนานกันไปโดยจะไม่สามารถขอความสัมพันธ์ใดได้เมื่อขาดไปความสมบูรณ์ของนัยยะและการตีความจะถูกบิดเบือนไปได้เช่นกัน

ผลการศึกษา ทำให้เกิดการตั้งคำถามกับการละเล่น ว่ามีผลหรือมีอิทธิพลที่สร้างความสัมพันธ์ และการก่อกระบวนการความคิดทางสถาปัตยกรรมอย่างไร และให้ข้อมูลความรู้ของรากฐานความคิดเรื่องการค้นหาและกระบวนการออกแบบที่ส่งผลต่อความคิดของมนุษย์ต่อไป

**คำสำคัญ:** ค้นหา / การค้นหา / การหา / การจากลาชั่วขณะ

<sup>1</sup> บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของธนิษฐ์ ธานีประสิทธิ์. สถาปัตยกรรมกับการค้นหา. วิทยานิพนธ์หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาแนวความคิดในการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

---

# Hide and Seek

## **Abstract:**

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.

**Keywords:** Hide and Seek, Moments of Separation

## 1. บทนำ

**การซ่อนหา**<sup>2</sup> การเล่นเกมประเภทนี้ได้มีข้อมูลอ้างอิงกล่าวถึงตั้งแต่ยุคกรีกโบราณ โดยนักปรัชญาชาวกรีก julius Pollux ได้กล่าวถึงการเล่นเกมประเภทนี้เอาไว้ว่า การเล่นเกมนี้จะมีการแบ่งฝ่ายให้ผู้เล่นเป็นสองฝ่ายโดยจะมี ฝ่ายผู้ซ่อน และ ฝ่ายผู้หา ทั้งสองฝ่ายนี้จะทำการเลือกพื้นที่ที่ทำการเล่นและกำหนดขอบเขตของการเล่น หรืออาจจะมีการกีดกั้นพิเศษตามแต่ตกลง ทั้งการเล่นเกมนี้ยังเรียกว่า hide and seek หรือ kryfto อีกด้วย

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

โดยการศึกษาที่อ้างอิงจากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์จากบทความของ มาสโลว์ (Maslow) มาเทียบหาความสัมพันธ์กับการซ่อนหาดังนี้

### จากการเล่นเกมกลายเป็น “สิ่งทอหุ้มร่างกาย” และความหมาย

มนุษย์มีองค์ประกอบพื้นฐานคือร่างกาย ตั้งแต่อดีตมนุษย์มีการปิดบังสรีระบางส่วนของตนและเลือกที่จะเปิดเผยบางส่วนเพื่อสร้างความปลอดภัยของความรู้สึกในการดำเนินชีวิตที่มีปัจจัยทางกายภาพพื้นฐาน และวัฒนธรรม สิ่งทีปิดบังสรีระนั้น ก็คือสิ่งที่ทอหุ้มร่างกาย นั่นเอง ซึ่งข้างต้นแสดงถึงพื้นฐานของการซ่อนหาเบื้องต้นของมนุษย์ในอีกนัยยะหนึ่งนั่นเอง

### จากการเล่นเกมกลายเป็น “สิ่งของ” และความหมาย

สิ่งของและมนุษย์มีความสัมพันธ์กันนัยยะของการซ่อนหาอย่างหนึ่งที่น่าสนใจ คือการนำสิ่งหนึ่ง บรรจุหรือเก็บใน สิ่งหนึ่ง ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การซ่อน การเก็บรักษา การจัดหมวดหมู่ การคัดกรอง โดยระบบความคิดของมนุษย์

### จากการเล่นเกมกลายเป็น “พื้นที่ในการดำเนินชีวิต” และความหมาย

พื้นที่ในการดำเนินชีวิตที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ คือ ที่พักอาศัย การสร้างที่พักอาศัยมีนัยยะของการเล่นซ่อนหา ที่ให้ผลกระทบที่ใหญ่ขึ้นเพราะเป็นสิ่งที่บรรจุ ทั้งร่างกาย และ สิ่งของ เข้าไป ให้สัมพันธ์ซึ่งกันและกัน นัยยะทางสังคม ของที่พักอาศัย คือพื้นที่ส่วนตัวตามวิถีของตน ตั้งแต่อดีตมีวิธีการเลือกหรือสร้างที่พักอาศัยด้วยวิธีการธรรมชาติ หลากรูปแบบ เช่น หลบซ่อนตัวในถ้ำ สร้างที่พักบนต้นไม้ อาศัยบนลำน้ำ หรือแม้กระทั่ง อยู่กลางที่โล่งแบบเปิดเผย

หัวข้อวิจัยนี้ จึงเป็นการตั้งคำถามจากการเล่นเกมซ่อนหา ว่าตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันส่งผลต่อการ สร้างพื้นที่ใช้งานหรือพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมแบบใดรูปแบบการเล่น การเคลื่อนที่ การวิเคราะห์เชิงร่างกาย นำไปสู่การมีพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่ส่วนรวมแบบใด หากแต่การวิจัยเรื่องนี้จะสามารถนำไปถึงการค้นหาความเป็นตัวตนของมนุษย์ สร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิตต่อไปด้วยการศึกษาที่เรียกว่าการวิจัย และเครื่องมือที่เรียกว่า “สถาปัตยกรรม”

<sup>2</sup> การซ่อนหา ความหมายของการเล่นเกม จากบทความนี้อ้างอิงจากบทความของ นักปรัชญาชาวกรีก julius Pollux.

## 2. วัตถุประสงค์ของบทความ:

บทความนี้เกิดจากการเอาแนวความคิดที่เกิดจากการรับรู้ผ่านการ เล่น มาเปรียบเทียบและตั้งสมมุติฐาน กับสถาปัตยกรรมว่ามีนัยยะในเชิงความสัมพันธ์กันอย่างไร โดยนำกรอบความคิดเรื่อง การซ่อนหา มาใช้เป็นวิธีการศึกษางานสถาปัตยกรรมและที่มาของการก่อรูปของพื้นที่ และในขณะเดียวกันยังมีการศึกษารูปแบบ วิธีการกำหนดขอบเขตการใช้งานพื้นที่ ในนัยยะของพื้นที่ส่วนร่วม และพื้นที่ตัว โดยแบ่งวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ทำความเข้าใจในประวัติที่มาและวิธีการการเล่น ซ่อนหา โดยเฉพาะผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นในทางจิตวิทยาที่มีความสัมพันธ์กับงานสถาปัตยกรรม

2. ศึกษาสถาปัตยกรรมที่มีแนวความคิด หรือราก ที่มาจากการซ่อนหา โดยให้นัยยะทั้ง การซ่อน และการหา เพื่อเปรียบเทียบมุมมองทั้งสอง ในสถานการณ์ต่างๆ

3. สรุปที่มาของสถาปัตยกรรมที่มีแนวความคิดหรือราก ที่มาจากการซ่อนหา และ มุมมองต่างสถานการณ์ เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่าง สถาปัตยกรรมและการซ่อนหา

ทั้งนี้ การเล่นซ่อนหา จะมีมุมมองทางการเล่น ของ ผู้ซ่อน และ ผู้หา ซึ่งทั้ง 2 มุมมองนี้ต่างมีการรับรู้และการตีความที่แตกต่างกันโดยงานวิจัยชิ้นนี้จะถือเอามุมมองทั้งสองเป็นหลักในการศึกษาวิจัย พร้อมทั้งหาความสัมพันธ์ของมุมมองทั้งสองว่ามีความสัมพันธ์กับงานสถาปัตยกรรม อย่างไรทั้งด้านกายภาพ จิตวิทยา และเชิงสัญลักษณ์

## 3. ที่มาของการศึกษาเรื่อง “สถาปัตยกรรม กับ การซ่อนหา

การซ่อนหา (Hide and seek) ความหมาย “การซ่อน” เป็นการเล่นที่บ้านที่มีความนิยมในทุกยุคทุกสมัยอันเนื่องมาจาก กติกาที่เข้าใจได้ง่ายและรูปแบบของผลลัพธ์ในการเล่นที่ไม่ได้มีลักษณะที่ตายตัวสามารถแปรเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ของการเล่น ประโยชน์ที่ได้นอกจากจะให้เรื่องความสนุกสนานแล้วในเชิงจิตวิทยาการเล่นซ่อนหายังให้คุณค่าทางด้านความรู้สึกและจิตใจอีกด้วยรวมถึงส่งผลต่อการก่อร่างทางระบบความคิดของผู้เล่นในการดำรงอยู่ในสภาพความจริงต่อไปได้อย่างสมบูรณ์

กติกาของการเล่นซ่อนหาจะมีการแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายโดยฝ่ายหนึ่งเป็น “ผู้ซ่อน” และอีกฝ่ายคือ “ผู้หา” ทั้งสองฝ่ายจะมีการกำหนดขอบเขตในการเล่นร่วมกัน เมื่อเริ่มเล่นผู้หาจะทำการปิดตาเพื่อทำให้ไม่สามารถเห็นได้ว่าผู้ซ่อนจะไปค้นหาพื้นที่หรือหลบส่วนตัว ณ จุดใด โดยสัญญาณในการหาที่ซ่อนนั้น ผู้หาจะเป็นคนให้สัญญาณเมื่อครบตามระยะเวลาที่ทั้งสองฝ่ายกำหนดจึงเริ่มทำการออกค้นหา



ภาพที่ 1: Children playing hide-and-seek, oil on tinplate by Friedrich Eduard Meyerheim  
จาก <https://www.britannica.com/topic/childrens-game>

การเล่นซ่อนหา จึงเป็นวิธีการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งในวัยเด็ก เด็กจะได้รับการเรียนรู้ผ่านการเล่นกับตนเอง สังคม และพื้นที่ หากแต่การเล่นซ่อนหาเป็นการส่งผลทางสรีระร่างกายการเคลื่อนไหว การรับรู้ด้วยการมองเห็นผ่านดวงตา การรับด้วยการได้ยินผ่านหู และยังส่งเสริมทางด้านจิตใจในเชิงจิตวิทยา จิตแพทย์ชาวอเมริกัน Shirah Vollmer (2009) ได้มีการตั้งคำถามต่อการเล่นซ่อนหา และให้นิยามถึงผลที่ได้จากเล่นซ่อนหาว่า ผู้เล่นจะมี 1) ความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง (Sense of Autonomy) 2) การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า (Problem solving) 3) การรอคอย (Anticipation) 4) การมีตัวตน (Normalisation) 5) ฝึกการแยกจากชั่วคราว (Temporary separation) โดยทางการแพทย์ยังมีการกล่าวถึงการเล่นซ่อนหาว่าเป็นการเล่นที่ควรให้ผู้ปกครองเล่นกับเด็กตั้งแต่วัยทารกโดยการใช่วิธีการที่เรียกว่า จะเอ่ (Peek-A-Boo) โดยใช้มือทั้งสองข้างปิดบังใบหน้าและเปิดเผยใบหน้าออกเพื่อให้ทารกได้รับการเรียนรู้ ว่าวัตถุไหนเป็นลักษณะวัตถุที่ถาวรฝึกการจากลา วัตถุ นั้นมีอยู่ถาวร (Object permanence) แม้ว่าเขาจะไม่เห็นสิ่งนั้น แต่วัตถุยังคงมีอยู่

การเล่นซ่อนหาบนพื้นฐานของมนุษย์ ตั้งแต่อดีตมนุษย์มีการสร้างนัยยะกับการซ่อนหาในหลากหลายรูปแบบซึ่งล้วนเกิดขึ้นบนความต้องการพื้นฐานของมนุษย์เอง ทั้งในด้านกายภาพ (Physical) และในด้านของการรับรู้ (Perception) เพื่อดำรงอยู่ในสภาพแวดล้อม สังคม วัฒนธรรม ให้คงอยู่บนโลกตามความต้องการพื้นฐาน โดยความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีนัยยะของการซ่อนหาถูกแบ่งไปตามสมมุติฐาน 3 ประการ 1) ร่างกาย (Body) 2) สิ่งของเครื่องใช้ (Object) 3) พื้นที่ในการดำรงชีวิต (Space)

ร่างกายมนุษย์กับการซ่อนหา มนุษย์ได้มีการจัดลำดับความสำคัญกับส่วนประกอบต่างๆของร่างกายหรือ สรีระแล กำหนดว่าส่วนใดในร่างกายควรจะทำการเล่นเพื่อ ปกปิด จากการค้นหาด้วยการมองเห็นจากผู้อื่นซึ่งมีการแสดงออกมาในรูปแบบของการมี สิ่งห่อหุ้มร่างกาย (Enclose) ในรูปแบบต่างๆตามแต่สภาพสังคม สภาพอากาศและวัฒนธรรม จากการศึกษาในอดีตพบว่ามีการตีความเรื่องของการห่อหุ้มร่างกาย ด้วยการพราง (Camouflage) หรือเลียนแบบ (Mimicry) ด้วยวิธีการและวัสดุทางธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ดิน หรือแม้แต่ซากสัตว์ และยังมีทำให้คุณค่าทางสังคมตามแต่เผ่ากำหนด แล้วจึงมีการพัฒนามาเป็นสิ่งที่ห่อหุ้มร่างกาย หรือที่เรียกว่าเสื้อผ้าในปัจจุบัน



ภาพที่ 2: Jiwaka Tribes Of Papua New Guinea

จาก <https://anywayinaway.com/photography/papua-new-guinea/western-highlands-jiwaka-tribes/>

สิ่งของเครื่องใช้ กบการซ่อนหา สิ่งนี้ถือเป็นหลักฐานสำคัญในการค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ในการค้นพบและหาแห่งที่มาของช่วงเวลาและการอาศัยอยู่ของมนุษย์ในยุคหนึ่งๆ จึงทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของและการซ่อนหาว่า มีการคิดค้นสิ่งของพบเงื่อนไขของการ ปกปิด หลบตา การซ่อน เพราะมนุษย์ได้มีการให้คุณค่ากับของสิ่งนั้นจึงใส่ใจความสำคัญเพื่อบรรจุลงไปในสิ่งของไม่ว่าจะเป็นการ สร้างภาชนะมาใส่ของเหลวอย่างน้ำเพื่อรักษาสภาพน้ำนั้น รวมถึงแสดงนัยยะในการซ่อนให้พ้นจากสิ่งแปลกปลอมที่จะทำให้มันไม่บริสุทธิ์ หรือแม้กระทั่ง หีบ กล่อง สิ่งของที่ให้ความทึบเพื่อต้องการจะเก็บรักษาของอีกสิ่งลงไปให้ห่างจากอันตรายที่เรียกว่าการค้นพบ หรือ การหาเจอจากผู้อื่น



ภาพที่ 3: ภาชนะที่ขุดพบในสมัยบ้านเชียง จาก <https://mirror6.com/videos/ml4KwKoJRL8>

พื้นที่ในการดำรงชีวิต กับการค้นหา การคงอยู่ในโลกใบนี้พื้นที่สำหรับดำเนินชีวิตมีความจำเป็นกับมนุษย์ทั้งด้านร่างกายและจิตใจมนุษย์ในการดำรงชีพไว้หลากหลายรูปแบบ ทั้งพื้นที่ที่พักอาศัย พื้นที่ประกอบกิจกรรมทางสังคม พื้นที่ทำงาน พืชในเรือนของพื้นที่ที่จะมีการเข้าใกล้สถาปัตยกรรมมากยิ่งขึ้น เพราะนัยยะของการใช้พื้นที่ของมนุษย์ในอดีตและปัจจุบัน นัยยะหลักคงจะเป็นเรื่องของ พื้นที่ส่วนและพื้นที่ส่วนรวม โดยใช้พื้นที่นี้ในการดำเนินชีวิตเกือบทุกพื้นที่ใช้งานผ่านการสร้างขอบเขตบนเงื่อนไขของวิธีการต่างๆจนเกิดการก่อร่างสร้างตัวจนกลายมาเป็นสิ่งปิดล้อมพื้นที่ให้กับตนเอง สร้างความปลอดภัยจากภายนอก รักษาอุณหภูมิ เก็บสิ่งของสำคัญจนวิวัฒนาการกลายเป็นสิ่งก่อสร้างรูปแบบต่างๆ จนกลายเป็นสิ่งที่เราเรียกว่า “สถาปัตยกรรม”



ภาพที่ 4: วิวัฒนาการของที่พักอาศัยของมนุษย์ยุคหิน จน มาเป็น *Skara Brae Prehistoric* จาก

<http://www.sath.org.uk/edscot/www.educationscotland.gov.uk/scotlandshistory/earlypeoples/skarabrae/index.html>

#### 4. ความหมายและนิยามแนวความคิดของการค้นหา

“การเล่นค้นหา” หรือ “ค้นหา” เกิดจากคำสองคำมารวมกัน คือว่า “ซ่อน” และคำว่า “หา” ซึ่งคำทั้งสองเป็นคำกริยาที่มีความหมายในทางตรงข้ามกันแต่แฝงไว้ซึ่งความต่อเนื่องหรืออยู่ในเหตุการณ์เดียวกันจนกลายเป็นความหมายในเชิงคู่ขนาน เมื่อมองในมุมมองที่นอกเหนือจากการละเล่น การค้นหาก็คือการให้ความสำคัญต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ให้เงื่อนไขทั้งต้องการที่จะ ปกปิด และต้องการที่จะเปิดเผย บทความนี้จะทำการศึกษาแยกย่อยในลักษณะและการให้นิยามคือ

##### 4.1 การซ่อน หรือ ซ่อน

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

การซ่อนในฐานะของการละเล่น “ค้นหา” เปรียบได้กับการออกค้นหาพื้นที่ ที่ผู้เล่นต้องการจะนำตนเองไปอยู่ในที่นั้นด้วยความประสงค์ที่จะทำการ ปิดบังตนเองและพื้นที่หลบซ่อนไม่ให้ผู้อื่นได้มองเห็นเพื่อรักษาสภาพความเป็นส่วนตัวของตนให้รู้สึกถึงความปลอดภัยจากการถูกค้นหาทางสายตาหรือการมองเห็น

พื้นที่ของการเล่นค้นหาจะเปรียบได้กับการสร้างขอบเขต โดยผู้ที่ค้นหาพื้นที่เพื่อซ่อนจะเป็นคนกำหนดขอบเขตของสถานการณ์ การซ่อน นั้นๆเอง ตามแต่วิธีการ เช่น การปลีกตัว (Hide Out) การรักษาระยะห่างจากการพบเจอ ซึ่งเป็นกลไกทางความรู้สึกถึงอันตรายจากสิ่งนั้น มนุษย์จะนำตัวเองออกห่างจากสถานการณ์เพื่อความปลอดภัยทางความรู้สึกของตนเอง ดังคำกล่าวของ นักจิตวิทยาคนระดับโลก ที่ชื่อว่า อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ได้คิดค้นทฤษฎีแรงจูงใจ (The Theory of Human Motivation) ขึ้นมา ซึ่งเกี่ยวข้องกับพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ บนความคิดที่ว่า การตอบสนองต่อแรงจูงใจจะเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเบื้องหลังของมนุษย์ โดยบอกถึง ลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ ซึ่งความ

ปลอดภัยเป็นสิ่งที่มีผู้ต้องการมากรองจากความต้องการทางด้านกายภาพ การชอนจึงมีนัยยะทั้งทางกายภาพ และสังคมซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์หากมองเชิงจิตวิทยาการสร้างความปลอดภัยไม่ได้มีความหมายในทางเดียวแต่ยังแสดงถึงการแสดงการเป็นเจ้าของ การควบคุมทางความรู้สึกปลอดภัยด้วย

การชอน กับสถาปัตยกรรม ความสัมพันธ์นี้เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตเมื่อมนุษย์ที่เป็นสัตว์สังคมต้องการดำรงอยู่ในสังคมและสภาพแวดล้อมของโลก การชอนจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์เลือกที่จะใช้แสดงออกทางระบบของสถาปัตยกรรมผ่านการจัดการทางพื้นที่ การที่มนุษย์ต้องอาศัยอยู่ในธรรมชาติที่มีลักษณะการแปรเปลี่ยนทางกายภาพตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็น ทางด้านอากาศ ความชื้น รวมถึงฤดูกาล มนุษย์เพียงแค่ออกมาต้องการความปลอดภัยจากสิ่งเหล่านี้ก็กั้นยยะมนุษย์พยายามจะควบคุมสิ่งๆที่เรียกว่าธรรมชาติด้วยนั่นเอง จนพัฒนาการรูปขึ้นกลายเป็นสถาปัตยกรรม ในยุคสมัยแรกส่วนใหญ่มักพบในรูปแบบของที่พักอาศัย เช่น การอาศัยแฝงตัวอยู่ในถ้ำ บนที่สูง หรือแม้แต่ลอยอยู่บนผืนน้ำ สะท้อนออกมาเป็น รูปแบบ ผัง พื้นที่ในทางสถาปัตยกรรมตามแต่ช่วงเวลาและยุคสมัยนั้นๆ

สถาปนิก นักออกแบบ หรือผู้สร้าง อาจจะเป็นคนกลุ่มแรกที่เป็นจุดเริ่มของ “การชอน” ในงานสถาปัตยกรรมผ่านการให้ความสำคัญและจัดวางพื้นที่หรือสิ่งที่จะชอนให้เป็นที่ไปตามแบบแผน การเข้าถึง การใช้งานสะท้อนออกมาในรูปแบบทางสถาปัตยกรรมไม่ว่าจะเป็นการปิดล้อมเพื่อสร้างความหยุดนิ่ง ระบบโครงสร้างเพื่อสร้างขอบเขต ระดับการมองเห็นและวัสดุ โดยเลือกที่จะชอนเพื่อปิดบังหรือจะเปิดเผย ณ ช่วงเวลาไหนให้กับผู้ใช้งาน (User) บนเงื่อนไขความสัมพันธ์และสิ่งที่ชอน

#### 4.2 การหา หรือ หา

ความหมายของคำเป็นคำกริยา โดยแบ่งนิยามได้ว่า ค้น, สืบ, เสาะ, แสวง, ใช้ควบกันว่า ค้นหา, สืบหา, เสาะหา แสวงหา ซึ่งคำกริยาดังกล่าวมีนัยยะจากการที่ผู้กระทำหรือมนุษย์ต้องการจะกระทำในสถานการณ์นั้นให้มีเงื่อนไขของการค้นหาหรือการต้องการพบเจอสิ่งนั้น ด้วยวิธีการสังเกต เปิดเผย หรือวิธีต่างๆทั้ง สิ่งของ พื้นที่ กระทั่งตนเอง

การหาในฐานะของการละเล่น “ชอนหา” เปรียบได้กับการออกค้นหาพื้นที่ ที่ผู้เล่นอื่นชอนไว้เพื่อต้องการจะนำตนเองไปพบเจอในที่นั้นด้วยความประสงค์ที่จะทำการ เปิดเผยตนเองและพื้นที่หลบเพื่อบุกรุกสภาพความเป็นส่วนตัวของผู้ชอนโดยการค้นจะจะมีการอ่านสถานการณ์ การคิดของผู้ชอนเช่นกันควบคู่กันไปเป็นเส้นขนาน

การหา การค้นหาพื้นที่เปรียบกับการค้นพบขอบเขตพื้นที่ที่ผู้อื่นชอนไว้ด้วยระบบการคิดวิเคราะห์หาความเป็นไปได้ที่ตั้งอยู่ของพื้นที่นั้นจากสถานะสถานการณ์ในตอนนั้นผสมกับกายภาพของพื้นที่รวมไปถึงสิ่งเราต่างๆไม่ว่าจะเป็น แสง เงา ระดับการมองเห็น ทิศทางของการเดิน หรือการได้ยินเสียงที่แปลกปลอมไปในอดีตมนุษย์ใช้วิธีการ “หา” กับการดำเนินชีวิตหลากหลายรูปแบบโดยเฉพาะการดำรงชีวิต การออกล่าสัตว์ การหาแหล่งที่อยู่อาศัยมีการแกะรอยจากกลิ่น รอยเท้าเหมือนเป็นการมองหาความเป็นไปได้ของถิ่นที่และที่มากไปกว่านั้นสามารถมองลึกไปถึงอุปนิสัยของสัตว์เพื่อที่จะค้นหามันโดยรู้ว่าสิ่งที่ค้นหาชอบหรือไม่ชอบสิ่งใด

หากย้อนมองในมุมมองมองของการให้ในงานสถาปัตยกรรมที่ชัดเจนที่สุดคงหนีไม่พ้นมุมมองของผู้ใช้งาน (User)ไม่ว่าจะเป็นในอาคารส่วนตัวหรืออาคารสาธารณะ การหา นี้มีจุดมุ่งหมายในการใช้งานและการเข้าถึงพื้นที่นั้นๆนิตทางที่ผู้สร้างต้องการเปิดเผยหากแต่บางส่วนที่มีความสำคัญโดยไม่จำเป็นต้องให้ผู้ใช้งานเห็นผู้สร้างก็จะเลือกปกปิด หากเป็นสิ่งที่ผู้สร้างชอนไว้เพื่อเป็นแรงดึงดูดในการใช้งานผู้สร้างก็จะเปิดเผยให้กับผู้ใช้งานได้รับรู้และเห็นนั่นเอง



### Robin Evans, *"Figures, Doors, Passages"* Translations from Drawings to Building



ภาพที่ 5: Robin Evans, *"Figures, Doors, Passages"* Translations from Drawings to Building

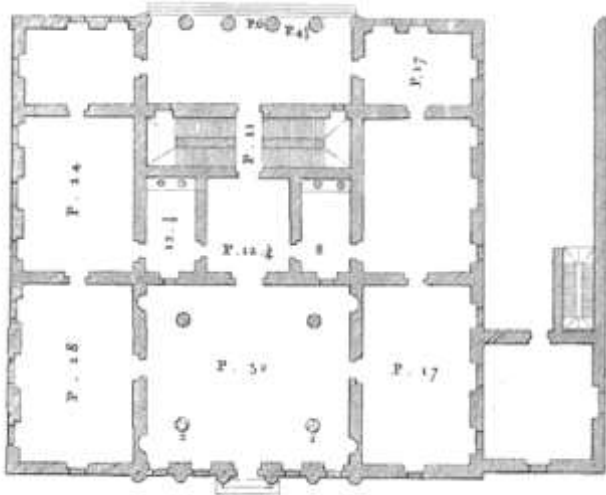
จากการศึกษาหนึ่งในบทย่อยจากหนังสือและทัศนคติที่ Robin Evans มีต่อกลุ่มคำเหล่านี้ได้สร้างแรงบันดาลใจในการศึกษาให้ข้าพเจ้าต่อการค้นคว้าองค์ความรู้ทางข้อมูลศึกษาเพื่อตอบคำถามด้านการชอน กับ สถาปัตยกรรมว่ามนุษย์มีความสัมพันธ์ระหว่าง สถาปัตยกรรมอย่างไร รวมถึงการอธิบายองค์ประกอบต่างๆ ในงานสถาปัตยกรรมและที่มา รากฐานของการก่อเกิดของสิ่งที่เรียกว่า *"Figures, Doors, Passages"*

Robin Evans ได้กล่าวแยกย่อยถึงความสัมพันธ์ในแต่ละส่วนว่ามีความเฉพาะและสัมพันธ์กับมนุษย์และพื้นที่อย่างไรโดยความนิยมของคำว่า *"Figures"* เปรียบได้กับมนุษย์และรายละเอียดต่างๆของมนุษย์ความเป็น Figures นี้ถูกถ่ายทอดออกมาทั้งในรูปแบบของภาพวาดและงานสถาปัตยกรรม รูป รูปร่าง เชิงบวก หรือการจับต้องได้นั้นล้วนเป็นนัยยะหนึ่ง



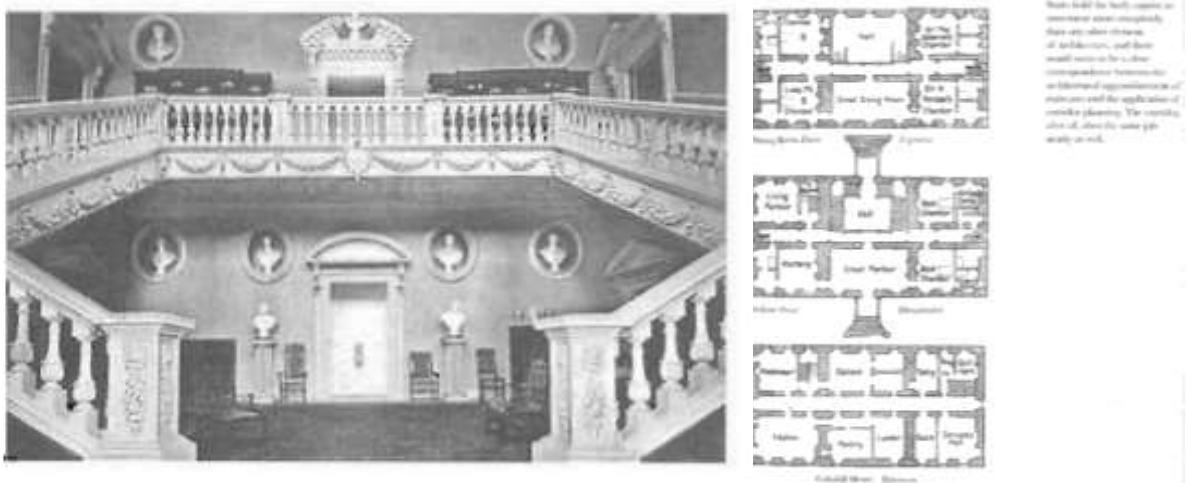
ภาพที่ 6: ภาพเขียนจากหนังสือ Translations from Drawings to Building

การกล่าวต่อเนื่องในคำว่า “ประตู (Door)” หน้าที่การใช้งานที่แยกของประตูเป็นสิ่งที่สามารถสร้างเงื่อนไขกับพื้นที่ทั้งสองด้านของประตูที่มองที่ ปิดบัง และเปิดเผยเป็นเหมือนสภาวะความเป็นส่วนตัวและการไม่เป็นส่วนตัวได้ในสิ่งเดียวเพียงเปิดและปิดประตูนั้น เซึ่งของการใช้งานประตูทำหน้าที่แบ่งส่วนและลำดับความสำคัญของพื้นที่ในงานสถาปัตยกรรมทั้งยังเป็นตัวกำหนดขอบเขตของพื้นที่การใช้งานและเชื่อมต่อพื้นที่ในทิศทางของเดินเช่นกัน



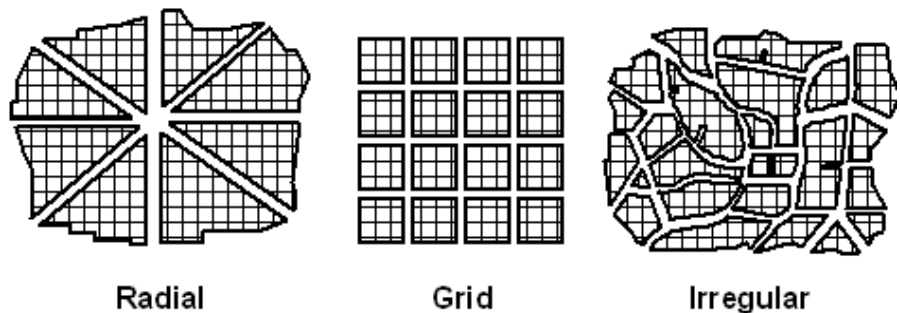
ภาพที่ 7: การแสดงตำแหน่งประตูเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างประตูกับพื้นที่จากหนังสือ Translations from Drawings to Building

ทางเดิน (Passages) ถูกนิยามว่าเป็นดั่งอุปกรณ์ เครื่องมือที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงและจัดลำดับการเข้าถึงส่วนต่างๆของบ้านหรืองานสถาปัตยกรรมโดยมีนัยยะของการรักษาระยะพื้นที่และเป็นการลำดับจัดการกับพื้นที่ที่สำคัญให้อยากหรือง่ายต่อการเข้าถึง เปรียบเป็นพื้นที่ระหว่างพื้นที่หนึ่งไปยังพื้นที่หนึ่ง



ภาพที่ 8: การแสดงตำแหน่งทางเดินเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างทางเดินกับพื้นที่จากหนังสือ Translations from Drawings to Building

บทความดังกล่าวเปรียบเสมือนคำอธิบายที่ใช้ในการริเริ่มทำงานศึกษาในครั้งนี้ และเป็นตัวกำหนดทิศทางในการค้นหาข้อมูลเชิงความสัมพันธ์ของการชอนหาบกับสถาปัตยกรรมได้อย่างดี มีการให้ค่าของความสัมพันธ์ที่มุ่งมองของการชอน และการหาควบคุมกันไปผ่านการตีความของรูปแบบรวมถึงการก่อเกิดการใช้งานสถาปัตยกรรม การชอนหาบมีการแทรกซึมไปในวิธีการคิดเชิงสถาปัตยกรรมอย่างแยบยลเป็นที่มาของการศึกษาความสัมพันธ์ดังกล่าว ผ่านการมองสิ่งที่คู่ตรงข้ามในงานสถาปัตยกรรมที่มีนัยยะของการชอนหาบ ทั้งในรูปแบบการตีความและการใช้งานและการรับรู้ที่ต่างกันของ ผู้ชอน และผู้หาต่อไป



ภาพที่ 9: Basic Internal Street Patterns จาก

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

การศึกษาต่อยอดจากบทความนี้ นำไปสู่การศึกษาค้นคว้าความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรมในเรื่อง ของความเป็น Negative และ Positive ควบคุมกับระบบของการวางผังทั้งในมิติของเมืองและมิตีย่อยของการใช้งานพื้นที่ที่ให้ความสำคัญในเรื่องตัวแบบและพื้นหลัง (Figure and Ground) เป็นการนำเอาระบบความคิด ระบบผังแบบรัศมี (Radial) ระบบกริด (Grid) และระบบไม่สมมาตร (Irregular) มาหาความสัมพันธ์ด้านการชอนหาบต่อไป

## 5. กรณีศึกษาสถาปัตยกรรม กับ การชอนหาบ

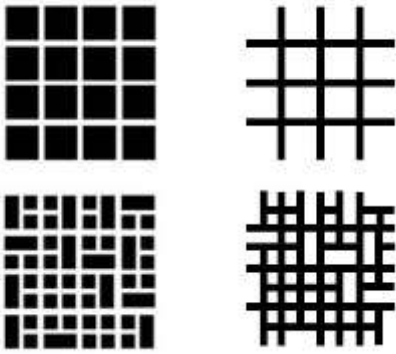
การเลือกกรณีศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมในหลากหลายรูปแบบพบว่า ความเป็นคู่ตรงข้าม จากการชอนหาบและการหา มีนอกจากจะให้ความตรงความแต่ก็มีการส่งเสริมกันและกันในเวลาเดียวกันหากขาดสิ่งใดไปความหมายนั้นอาจจะมีการผิดเพี้ยนได้ จากการศึกษาจึงเลือกนำเสนอทั้งสองไปพร้อมๆกันเป็นคู่ชอนหาบเพื่อให้เห็นภาพของการเปรียบเทียบที่ชัดเจนมากขึ้นเป็นพื้นฐานการค้นคว้าลงไปในระบบการจัดวางของผังและทางเดินเชิงสถาปัตยกรรมดังนี้

กรณีศึกษาระบบ Grid

กรณีศึกษา A. - *Stone Houses in Cáceres / Tuñón Arquitectos(2018)*

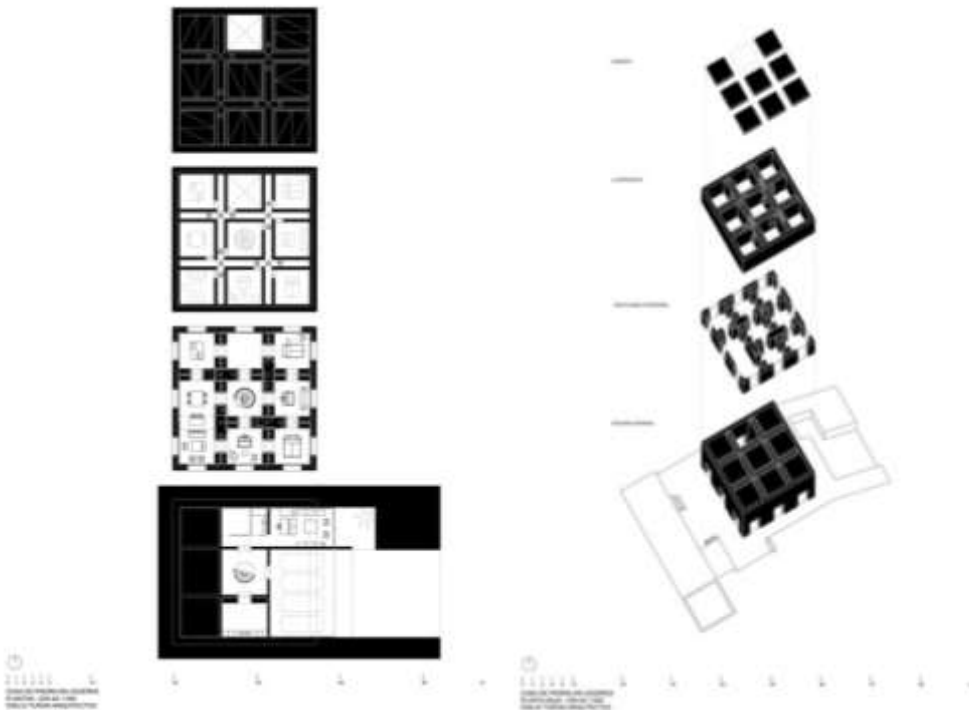
กรณีศึกษา B. - *Villa Buggenhout / Office 39 (2016 )*

กรณีศึกษา C. - *House With in a House 1 Todoroki Residence by Hiromi Fujii, Ichikawa (1976)*



ภาพที่ 10: ผังภาพแสดงระบบกริด (Grid) ที่ถูกแสดงเป็นแบบ Positive และ Negative

จากกรณีศึกษาโดยคัดเลือกจากผังในระบบกริด (Grid) พบการตีความในด้านการใช้พื้นที่ที่แตกต่างกันออกไปโดยกรณีศึกษา A. มีการให้ความสำคัญสัมพันธ์ในการค้นหาในพื้นที่ที่เป็นช่องว่างระหว่างพื้นที่กับพื้นที่โดยมีการแทรกการใช้งานที่ต้องการความเป็นส่วนตัวเขาไปและออกแบบคุณภาพของพื้นที่ให้เข้าถึงได้ง่ายแต่พบเห็นได้ยาก ส่วนในด้านของพื้นที่ (space) มีการสร้างการเชื่อมต่อของพื้นที่ทางแนวตั้งและนำพื้นที่แสง เงา เข้าสู่ตัวอาคารเป็นการสร้างสถานการณ์ของการซ้อนหาระหว่างพื้นที่ภายนอกและภายในจากระบบของแสงและการปิดล้อม



ภาพที่ 11: ผังพื้นที่และภาพสามมิติแสดงการจัดวางภายใน Stone Houses in Cáceres / Tuñón Arquitectos(2018)-กรณีศึกษา A. จาก <https://www.archdaily.com/907251/stone-houses-in-caceres-tunon-arquitectos>

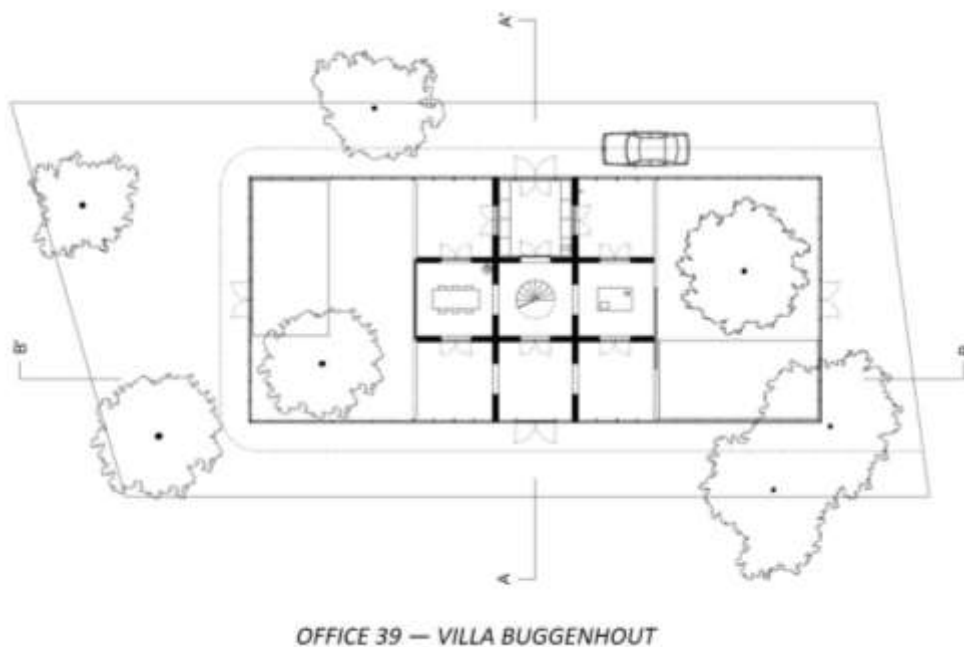


ภาพที่ 12: ทศนียภาพภายนอกและภายในของ *Stone Houses in Cáceres / Tuñón Arquitectos (2018)* - กรณีศึกษา A.

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

ซึ่งมองจากมุมมองภายนอกจากการปิดบังพื้นที่ภายในเพื่อ มาเปิดเผยให้สามารถมองเห็นได้เมื่อผู้ใช้อาคาร (User) มีการใช้งานจนถึงระดับที่สามารถมองเห็นได้

กรณีศึกษา B. ความเหมือนในภาพรวมของลักษณะผังแต่เมื่อสืบค้นในรายละเอียดพบว่า มีความแตกต่างในเรื่องของการให้ค่าของการแบ่งความสัมพันธ์ของกำแพง ประตู รัศมี มากกว่าการนำเอาการใช้งานมาคั่นระหว่างพื้นที่เหมือนกรณีศึกษา A.



ภาพที่ 13: ผังพื้นที่ 1 *Villa Buggenhout / Office KGDVS (2016)* - กรณีศึกษา B.

สืบค้นจาก <https://divisare.com/projects/308813-office-kersten-geers-david-van-severen-bas-princen-office-39-villa-buggenhout>



ภาพที่ 14: ผังพื้นที่ชั้น 2 Villa Buggenhout / Office KGDVS (2016) – กรณีศึกษา B.

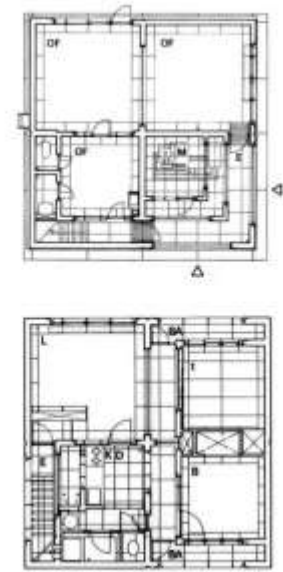
สืบค้นจาก <https://divisare.com/projects/308813-office-kersten-geers-david-van-severen-bas-princen-office-39-villa-buggenhout>



ภาพที่ 15: ทัศนียภาพภายนอก Villa Buggenhout / Office KGDVS (2016) –กรณีศึกษา B.

สืบค้นจาก <https://divisare.com/projects/308813-office-kersten-geers-david-van-severen-bas-princen-office-39-villa-buggenhout>

ลักษณะการแบ่งของระดับชั้นตาม การใช้งานทำให้ส่วนที่ซ้อนหรือพื้นที่ส่วนตัวนั้นถูกจัดวางอยู่ที่ระดับพื้นที่และเชื่อมต่อการใช้งานอื่นที่อนุญาตให้เปิดเผยได้ด้วยทางสัญจรและบันได รวมถึงมีการปรับวัสดุผนังเพื่อให้ผู้ใช้สามารถจดจำระดับของการใช้งานได้จากการรับรู้ผ่านวัสดุทำให้ในมุมมองของ การหา เป็นไปได้ง่ายขึ้นในพื้นที่ที่ต้องการจะเปิดเผย และเมื่อเปรียบเทียบทั้งสองกรณีศึกษา การอภิปรายในกรณีศึกษาจึงมีการเน้นเพื่อหาความต่างของรูปแบบการใช้งานแต่ยังอยู่ในรูปแบบระบบกริด (Grid) ซึ่งกรณีศึกษา C. มีการตีความพื้นที่ผ่านระบบสามมิติจากระบบกริด (Grid) รวมถึงการให้ความสำคัญสัมพันธ์ของการซ้อนหาในเชิงของระดับและขนาดของพื้นที่

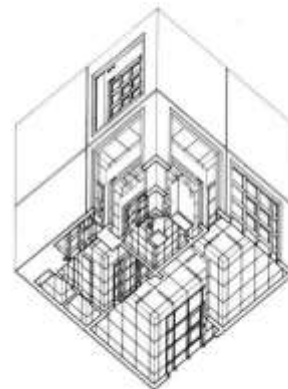
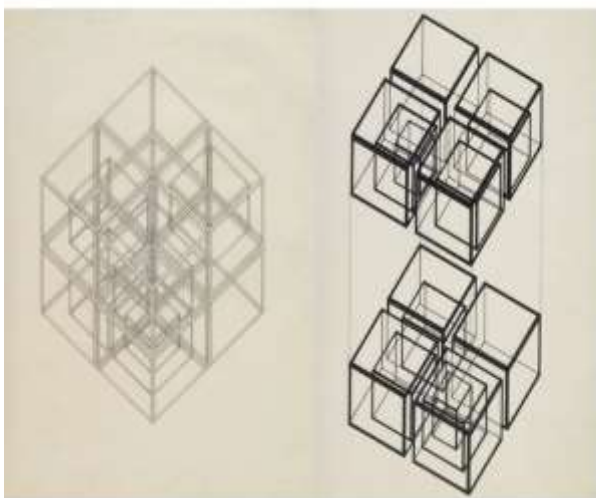


House Within a House 1 Todoroki Residence by Hiromi Fujii, Ichikawa (1976)

ภาพที่ 16: ทศนิยมภาพภายนอกและผังพื้นที่ชั้น 1 และชั้น 2 House Within a House 1 Todoroki Residence by Hiromi Fujii, Ichikawa (1976) – กรณีศึกษา C.

สืบค้นจาก <http://socks-studio.com/2013/12/04/house-within-a-house-1-todoroki-residence-by-hiromi-fujii-ichikawa-1976/>

ทำให้เห็นว่าขนาดของพื้นที่มีผลสำคัญของการค้นหา หากพื้นที่มีความใหญ่เกินไปกว่าที่พื้นที่ปิดล้อมนั้นมีย่อมทำให้ความสำคัญของการซ่อนนั้นลดน้อยลง กรณีศึกษา C. จึงมีการศึกษาเกี่ยวกับพื้นที่ขนาดเล็กเท่าที่การใช้งานนั้นจะเล็กที่สุดได้เพื่อสร้างนิยามของการใช้งานที่แตกต่างกันจากสองกรณีแรก



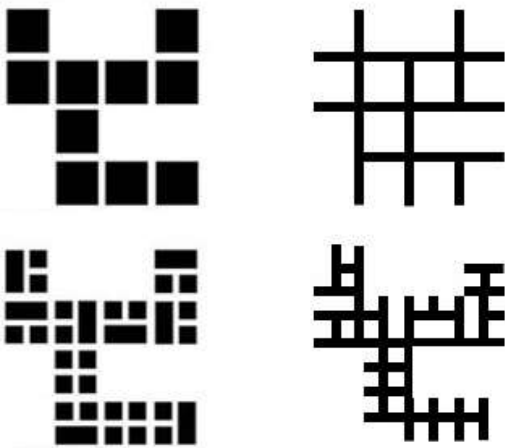
ภาพที่ 17: ภาพสามมิติแสดงการจัดวางรูปทรงด้านใน House Within a House 1 Todoroki Residence by Hiromi Fujii, Ichikawa (1976) – กรณีศึกษา C.

สืบค้นจาก <http://socks-studio.com/2013/12/04/house-within-a-house-1-todoroki-residence-by-hiromi-fujii-ichikawa-1976/>

สรุปจากกรณีศึกษา A, B, C พบว่าระบบกริด (Grid) เป็นระบบที่เอื้อต่อแนวคิดของการค้นหาเป็นอย่างดีเพราะเกิดการปิดล้อมเป็นเป็นระบบระเบียบของการทำซ้ำซึ่งตรงผลต่อ การรับรู้ของมนุษย์ในด้านการซ่อนและกระตุ้นการรับรู้ผ่านการหาด้วยรูปแบบของการใช้งาน รวมถึงการจัดลำดับความสำคัญที่ได้จากการนำพื้นที่มาชนกัน

กรณีศึกษาระบบ Irregular

กรณีศึกษา D.- Geoffrey Bawa House-No 11 Colombo, Sri Lanka(1960)



ภาพที่ 18: ภาพแสดงระบบ Irregular ที่ถูกแสดงเป็นแบบ Positive และ Negative

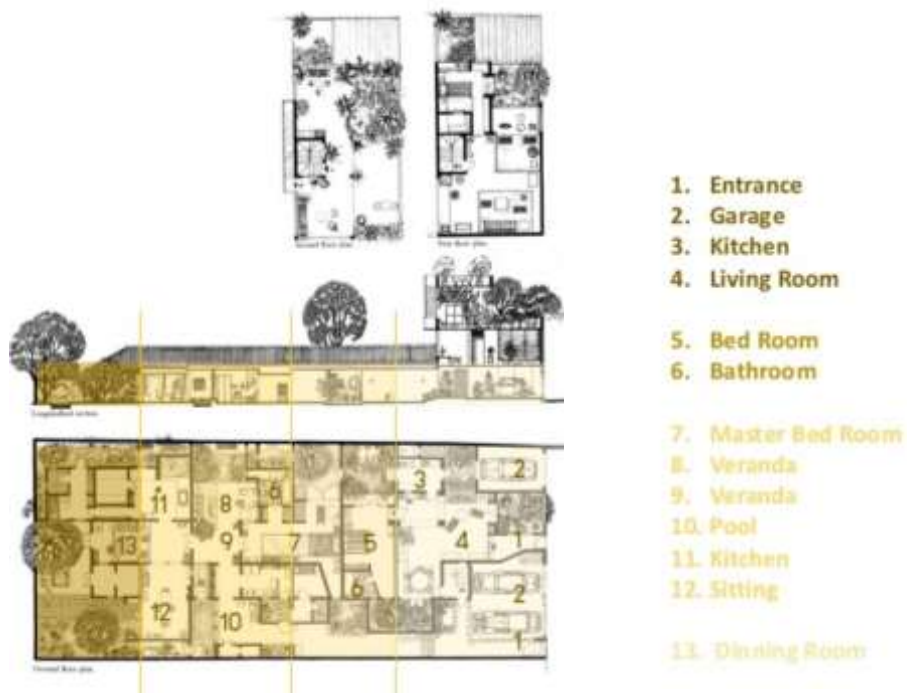
การศึกษาของบ้านหลังนี้เป็นกรณีศึกษาที่ให้คุณค่าด้านการจัดวางและเอื้อให้เห็นถึงบริบทการเป็นอยู่ สถานการณ์ของการค้นหาภายในบ้านกับโลกภายนอกและบ้านหลังนี้ยังเป็นการออกแบบและใช้พื้นที่เองของสถาปนิกที่ชื่อว่า Geoffrey Bawa งานส่วนใหญ่ของเขา ถ้ามองภาพรวมเน้นในเรื่องของการอนุญาตให้ธรรมชาติกับสถาปัตยกรรมอยู่ร่วมกันอย่างลงตัวเนื่องด้วยเป็นงานสถาปัตยกรรมในแถบเขตร้อนขึ้นชิ้นการทำงานของสถาปัตยกรรมยังเชื่อมโยงกับการระบายอากาศ การรับแสงเงา และวิถีชีวิตได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 19: ทัศนียภาพภายใน Geoffrey Bawa House- No. 11 Colombo, Sri Lanka (1960) - กรณีศึกษา D.

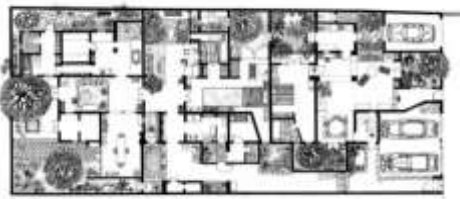
สืบค้นจาก <https://geoffreybawa.com/number-11>





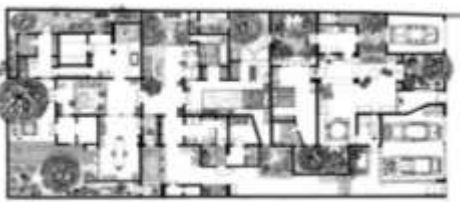
ภาพที่ 20: มีการนำผังพื้นที่ชั้น1อธิบายการแบ่งพื้นที่การใช้งานของบ้านเป็น4พื้นที่ใหญ่ๆโดยมีการบอกถึงลักษณะการใช้งานของพื้นที่แต่ละพื้นที่ Geoffrey Bawa House- No. 11 Colombo, Sri Lanka (1960) - กรณีศึกษา D.

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

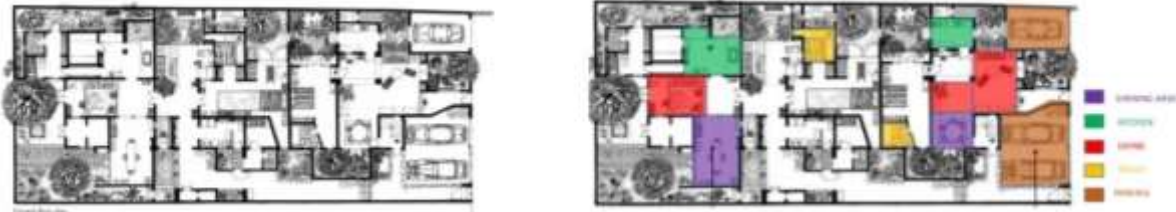


ภาพที่ 21: แสดงการเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ภายใน โดยมีพื้นที่ภายนอกล้อมอยู่หรือแทรกตัวอยู่ - Geoffrey Bawa House - No. 11 Colombo, Sri Lanka (1960) - กรณีศึกษา D.

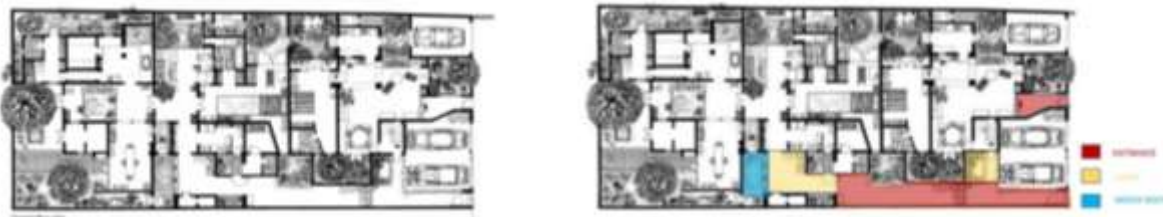
สืบค้นจาก <https://www.slideshare.net/YatharthThakkar/geoffrey-bawa-house>



จากภาพที่ (20) และ (21) มีการสร้างความสัมพันธ์ของระบบการจัดวางให้เข้ากับพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่ส่วนรวมซึ่งเป็นเหตุให้บ้านหลังนี้มีความซับซ้อนด้านการจำแนกสถานการณ้อย่างลึกซึ้งผ่านกระบวนการคิด รวมถึงกระบวนการใช้งานเอง การอนุญาตให้พื้นที่ภายนอกแทรกเข้ากับภายในในส่วนต่างๆของบ้านทำให้ทุกพื้นที่เหมือนมีการสื่อสารและต่อรองกัน ตลอดเวลาบนพื้นฐานของกิจกรรมและเวลา ทั้งยังให้นัยยะของการจากลาชั่วขณะอีกด้วย



ภาพที่ 22: แสดงการออกแบบที่มีการจัดพื้นที่ใช้งานออกเป็น 2 ชุดเพื่อแบ่งการใช้งานให้กับส่วนตัวส่วนรวมหรืออนุญาตให้คนภายนอกเข้าใช้งานได้ในระดับไหน Geoffrey Bawa House - No. 11 Colombo, Sri Lanka (1960) - กรณีศึกษา D. สืบค้นจาก <https://www.slideshare.net/YatharthThakkar/geoffrey-bawa-house>



ภาพที่ 23: แสดงการใช้งานของพื้นที่ที่ถูกซ่อนและหา เฉพาะเจ้าของเท่านั้นปิดบังจนไม่สามารถเข้าถึงหรือมองเห็นได้ Geoffrey Bawa House-No. 11 Colombo, Sri Lanka (1960)-กรณีศึกษา D. สืบค้นจาก <https://www.slideshare.net/YatharthThakkar/geoffrey-bawa-house>



ภาพที่ 24: ทัศนียภาพภายใน Geoffrey Bawa House-No 11Colombo, Sri Lanka (1960) - กรณีศึกษา D. สืบค้นจาก <https://geoffreybawa.com/number-11>

สรุปผลจากการศึกษา D พบว่าในมุมมองของการชอนและการหาค่าความสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อการออกแบบการใช้ งานของผู้สร้างและผู้ใช้งานตลอดจนความพิเศษที่ทุกพื้นที่ภายในบ้านมีการต่อร่องระหว่างภายนอกภายใน แสง เงา กลางวัน กลางคืนอยู่ตลอดเวลาธรรมชาติเปรียบเสมือนตัวขับเคลื่อนทำให้บ้านหลังนี้มีการเชื่อมโยงให้มีการชอนและหาอยู่ตลอดเวลา

### ขั้นตอนการศึกษาเรื่อง สถาปัตยกรรม กับ การชอนหา

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานค้นคว้าองค์ความรู้ในเชิงสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนและวิธีการดังนี้

#### การรวบรวมข้อมูล

- รวบรวมข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสารประเภทต่างๆรวมทั้งสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อค้นคว้าเรื่องราวเกี่ยวกับการชอนหา ทั้งด้านประวัติความเป็นมา รูปแบบการเล่น ประเภท/ชนิด ลักษณะทางกายภาพ ผลที่ได้จากการเล่น รวมไปถึงความสัมพันธ์ ที่เกี่ยวข้องกับงานสถาปัตยกรรม ตลอดจนรายละเอียดที่เกี่ยวข้อง

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

- ทำความเข้าใจการชอนหา ด้วยวิธีวิเคราะห์ลักษณะ(Morphological analysis) เพื่อศึกษาที่มาและวิธีการจนไปถึงผลลัพธ์ รวมทั้งลำดับความสัมพันธ์ที่มนุษย์ มีต่อการชอนหา กับ งานสถาปัตยกรรม

- ศึกษาชุดข้อมูลและที่มาทางประวัติศาสตร์ บนพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ ร่างกาย/สิ่งของ/พื้นที่ในการ ดำเนินชีวิต ที่มีนัยยะหรือความสัมพันธ์กับการชอนหา และ งานสถาปัตยกรรม

- วิเคราะห์ตัวอย่างงานสถาปัตยกรรมด้วยรูปแบบทางสถาปัตยกรรมดังนี้ 1.รูปแบบ(Type) 2.ผัง(Lay out) 3.พื้นที่ (Space) เพื่อนำผลสรุปของแนวความคิด มาเป็นองค์ความรู้ใหม่ให้กับงานวิจัย

#### การสังเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนการสังเคราะห์ข้อมูลเป็นการนำความรู้จากขั้นตอนรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลมาประมวลผล สร้างสรรค์ข้อมูลเชิงสถาปัตยกรรม ประกอบด้วย

- การเปรียบเทียบมุมมองและรูปแบบสถานการณ์ของการชอน และ การหา พัฒนาไปยังการวิเคราะห์องค์ประกอบ ทางสถาปัตยกรรม เพื่อเอื้อต่อการเข้าใจการเข้าถึงของการชอนหาทางสถาปัตยกรรมได้ดียิ่งขึ้น เขาใจตำแหน่งการจัดวางการใช้ รูปแบบ และพื้นที่

- พัฒนาแนวทางการคิดทางงานสถาปัตยกรรมโดยใช้กลไก ทางการชอนหา สร้างมิติทางความรู้ใหม่ในการศึกษา งานสถาปัตยกรรม

- การทำรูปแบบ ผัง จำลองเพื่อเปรียบเทียบทางแนวความคิดของตัวอย่างงานสถาปัตยกรรมยังเป็นการตรวจสอบ แนวคิดนั้น ยังสามารถประเมินศักยภาพและข้อจำกัดต่างๆในการศึกษาได้อีกด้วย

## ผลการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงค้นคว้าข้อมูลในเชิงสร้างสรรค์และข้อมูลเนื้อหาวิจัยชี้ให้เห็นว่า การซ่อนหา มีความสัมพันธ์อย่างไรกับมนุษย์ และสถาปัตยกรรม ทั้งนี้ จากการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ด้วยวิธีการเล่นประเภทนี้เกิดจากส่งผลทางด้านร่างกายและจิตใจแล้วยังส่งผลต่อการใช้งานสถาปัตยกรรม การสร้างงานสถาปัตยกรรม รวมไปถึงการตีความและให้ความหมาย ด้วยวิธีการของการซ่อนหา มุมมองในการซ่อนและการหา โดยมีพื้นฐานการแยกจากช่วงขณะ (Temporary Separation) เป็นเสมือนขอบเขตของสถานการณ์ที่ถูกนำมาพัฒนาเชิงวิธีการของมนุษย์แปรผันเป็นแนวทางทางสถาปัตยกรรมด้วยวิธีการดังนี้

### การซ่อน (การค้นหาพื้นที่เพื่อ “ปกปิด” พื้นที่นั้น)

การ “ปกปิด” ตัวเองจากบรรยากาศและสถานการณ์ นัยยะทางสถาปัตยกรรมมนุษย์มีการเก็บรักษา ปกปิดองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมได้หลายวิธี เช่น การปกปิดด้วยการปกคลุมหรือห่อหุ้มทั้งในลักษณะ การพรางตัว (Camouflage) การเลียนแบบ (Mimicry) การแยกตัว (Hide-out) สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของพื้นฐานการรักษาระยะจากสังคมหรือการดำเนินอยู่ในสังคมด้วยความปลอดภัย วางใจ จากที่สิ่งที่มีมนุษย์กังวลหรือไม่สบายใจ

### การหา (การค้นหาพื้นที่เพื่อ “เปิดเผย” พื้นที่นั้น )

การ “สังเกต” สิ่งที่แปลกปลอมจากบรรยากาศและสถานการณ์ เป็นการค้นหาสิ่งที่พยายามซ่อน และ ถูกซ่อนโดยผู้อื่น เป็นการสังเกตการณ์ตีความจากการซ่อนนั้นๆ ว่ามีการตีความความอย่างไรหาความน่าจะเป็นในความเป็นไปได้ของพื้นที่หรือสถานการณ์ นัยยะทางสถาปัตยกรรมมนุษย์มีการค้นหาและเปิดเผย องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมได้หลายวิธี เช่น การค้นหาและเปิดเผยในรูปแบบการเข้าถึงสิ่งที่ถูกปกปิดด้วยการปกคลุมหรือห่อหุ้มทั้งในลักษณะ การพรางตัว (Camouflage) การเลียนแบบ (Mimicry) การแยกตัว (Hide-out) ด้วยการสังเกต การตีความ และเข้าไปใช้งานในลักษณะที่ปกปิดนั้น

## การอภิปรายผล

การวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกใช้โครงสร้างทางการซ่อนหา ผ่านมุมมองของการซ่อนและการหา ซึ่งเป็นมุมมองที่ตรงข้ามกัน แต่มีลักษณะการเชื่อมโยงและดึงดูดซึ่งกันและกัน ผ่านแนวคิด *negative* และ *positive* เชิงสถาปัตยกรรมทั้งในด้าน 1. รูปแบบ (type) 2. ผัง (lay out) 3. พื้นที่ (space) โดมนำหลักแนวคิดของระบบความคิดแบบตารางในงานสถาปัตยกรรม (Grid system in architecture) มาเป็นทฤษฎีการอธิบายโครงสร้างของการซ่อนหาที่มีความสัมพันธ์กับงานสถาปัตยกรรม ซึ่งเป็นการเสนอแนะวิธีการที่นำไปสู่การทดลองเปรียบเทียบกรณีศึกษา

สำหรับข้อเสนอแนะทางบทความนี้ได้มีการเสนอแนะการนำองค์ความรู้ในเรื่องของ การเป็น Figure and Ground ในงานสถาปัตยกรรมมาเป็นแนวคิดในการหาความเป็น Positive และ Negative ของพื้นที่เพื่อหาพื้นที่ที่แปลกใหม่หรือช่องว่างทางการศึกษา การซ่อนหา ในเชิงของงานสถาปัตยกรรม ทั้งนี้การตีความของนัยยะเหล่านี้ผ่านการค้นคว้าลงไปในอดีตว่ามีที่มาที่ไปในเนื้อความขององค์ความรู้อย่างไรบ้างและนำข้อมูลเหล่านี้มาจัดลำดับความสัมพันธ์และหมวดหมู่ใหม่ผ่านบทความนี้ การใช้รูปแบบของกรณีศึกษาในการหาข้อสรุปและทำการวิจารณ์งานแต่ละชิ้นนั้นเพื่อมุ่งหวังหาคำตอบให้กับหัวข้อวิจัยและบทความนี้ผ่านระบบแนวคิดพื้นฐานของสถาปัตยกรรมในเรื่องของการวางผัง คือ ระบบ Radial ระบบ Grid และระบบ Irregular มาหาความสัมพันธ์ด้านการซ่อนหาเพื่อเป็นประโยชน์ของการ ศึกษางานสถาปัตยกรรมต่อไป

## บรรณานุกรม

- ต้นข้าว ปาณินท์. (2553). *คนและความคิดทางสถาปัตยกรรม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งชีพ. (2554). *คำความคิดสถาปัตยกรรม*. กรุงเทพฯ: ลายเส้น พับบลิชซิ่ง.

- วิมลสิทธิ หรยางกูร. (2549). **พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม** **มูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการ ออกแบบและวางแผน.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
- Robin Evans. (1996). **Translations from Drawing to Building and Other Essays.** London: Architectural Association Publications.
- โชเพีย บอร์เคส. Robert Klanten. (2556). **Rock the Shack: The Architecture of Cabins, Cocoons and Hide-outs.** (n.d.)
- S. Ehmann. โชเพีย บอร์เคส. Robert Klanten. (2557). **Hide and Seek: The Architecture of Cabins and Hide-outs** (n.d.)
- Hannay, Alastair. (2005). **On the public.** New York: Routledge.
- Hall, Edward T. (1969). **The Hidden Dimension.** New York: Anchor Books.
- พุทธิกันต์ สมมาตย์. (2011). **การสร้างสภาพเป็นส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ.** ปริญญาโท สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

#### ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

- Shirah Vollmer. (2009). **Hide and Seek Why do we leave ? Why do we want to be found?.** (Online). (Cited 23 December 2009). Available form: [https://www.psychologytoday.com/us/blog/learningplay/200912/hideandseek?fbclid=IwAR2\\_G8ugKN6PjgQhFaE5p5K9gxOiRqSLMJN5picrS2N8ujRiusx7lvP2Vw](https://www.psychologytoday.com/us/blog/learningplay/200912/hideandseek?fbclid=IwAR2_G8ugKN6PjgQhFaE5p5K9gxOiRqSLMJN5picrS2N8ujRiusx7lvP2Vw)
- Parenting Today Staff. (2015). **Why Playing Hide-and-Seek is Good for Your Child.** (Online).(Cited 18 May 2015) Available form : <https://childdevelopmentinfo.com/child-activities/why-playing-hide-and-peek-is-good-for-your-child/?fbclid=IwAR3sMmclLctKFaOLLGFZUAqkpa-hZLOWrTXP25lcXsXfi2-8oh4atKWRIDk#.W9fz-HozbVo>
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2020). **Hide and seek game.** (Online). (Cited 4 May 2020) Available form : <https://www.britannica.com/topic/hide-and-peek-game>
- Yatharth Thakkar. (2017). **Geoffrey Bawa House.** (Online). (Cited 6 January 2017) Available form: <https://www.slideshare.net/YatharthThakkar/geoffrey-bawa-house>
- Mar Getting. (2018). **ลำดับชั้นความต้องการของคน Maslow's Theory.** (Online). (Cited 12 January 2018) Available form: <https://www.margetting.com/post/maslow-theory>