

“ทางเข้า” ความหมายของลำดับการเปลี่ยนผ่าน

บรรจงลักษณ์ กัณทาชาลี

หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาแนวความคิดในการออกแบบ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

อติสร ศรีเสาวนัท

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

“ทางเข้า” จุดเริ่มต้นของการรับรู้และองค์ประกอบสำคัญของงานสถาปัตยกรรมที่มีการร้อยเรียงลำดับช่วงเวลาระหว่างมนุษย์เคลื่อนที่ไปพร้อมกับการรับรู้ทางประสาทสัมผัส จากพื้นที่ภายนอกเข้าสู่พื้นที่ภายในอาคาร เป็นการสร้างนัยยะ สร้างสถานการณ์ การจัดระเบียบของพื้นที่ที่มีการควบคุม, การมอบอิสระของการเข้าถึง เพื่อสร้างบรรยากาศของการรับรู้ประสบการณ์ใหม่ที่ต่างจากการอยู่อาศัยเดิมของมนุษย์

บทความปริทัศน์นี้มุ่งค้นหา ความหมาย หน้าที่ วิธีการ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการก่อรูปพื้นที่ทางเข้าในงานสถาปัตยกรรม เพื่อนำไปสู่การต่อยอดของการศึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ในหัวข้อ “ลำดับการรับรู้ทางเข้าหลัก ความสัมพันธ์ของมุมมอง การเคลื่อนที่ และสัดส่วนในงานสถาปัตยกรรม” โดยใช้วิธีการวิเคราะห์จากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งลำดับความสัมพันธ์ของเนื้อหาเป็น 4 ส่วนคือ 1) ความหมายของทางเข้า 2) ทางเข้ากับพื้นที่แบ่งเขต 3) พื้นที่แบ่งเขตกับลำดับการเปลี่ยนผ่าน 4) ประสบการณ์การรับรู้พื้นที่ทางเข้า

ข้อสรุปส่วนท้ายของบทความแสดงให้เห็นว่า การสร้างความหมายของพื้นที่ทางเข้าในปัจจุบันมักใช้วิธีการ “สกัดกั้น ชะลอช้าลง” ด้วยจำนวนเส้นแบ่งเขตอย่างมีลำดับก่อน-หลัง และแยกพื้นที่ทางเข้าได้ 5 ส่วนคือ พื้นที่ทางเข้าโครงการ พื้นที่อาณาบริเวณ พื้นที่ก่อนทางเข้า ทางเข้าอาคาร และพื้นที่หลังทางเข้าอาคาร เพื่อนำผลสรุปมาประกอบการวิเคราะห์วิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ต่อไป

คำสำคัญ: ทางเข้า, ความหมายและการรับรู้, พื้นที่แบ่งเขต, ลำดับการเปลี่ยนผ่าน

“Entryway” The meaning of the transition sequence

Banchongluck Kanhachalee

Master of architecture

Faculty of Architecture, Silpakorn University

Adisorn Srisaowanunt

Faculty of Architecture, Silpakorn University

Abstract

“Entryway”, the starting point for perception and an important element of architecture in which time sequences between humans move with sensory perception. From the outside area into the indoor area, it creates implications, creates situations, organizes controlled spaces, and provides freedom of access. To create an atmosphere of perception of new experiences that are different from the original human habitation.

This review article aims to explore the meanings, functions, methods, and factors affecting the formation of entrance areas in architecture. To lead to the continuation of the complete thesis study on the topic *“Main entrance relationship of visual body movement and proportions in architecture”*. By using analytical methods from literature and related research. The content hierarchy was divided into 4 parts: 1) the meaning of the entryway 2) the entryway and the zoning area 3) the zoning area and the transition sequence 4) the perception of the entryway area.

The conclusion at the end of the article shows that the definition of the entryway today is often based on an *“intercept, slow down”* method with a number of sequential boundaries. And can separate the entryway area into 5 parts, namely the entryway of the project area, the area before the entryway, the entryway to the building and the area behind the entryway to the building. In order to bring the conclusions for further analysis of the complete thesis.

Keywords: Entryway, Meaning and perception, Threshold spaces, Sequence of transition

1. บทนำ

“พื้นที่ทางเข้า” ในงานสถาปัตยกรรมเปรียบเสมือนจุดเริ่มต้นของเรื่องราว หากเป็นวรรณกรรมเรื่องหนึ่งก็คือบทนำที่ค่อย ๆ พาผู้อ่านเข้าไปสู่เนื้อหาของวรรณกรรมเรื่องนั้น จากความสำคัญนี้จึงเป็นที่มาของการศึกษาพื้นที่ทางเข้าเป็นทั้งความประทับใจแรกและเป็นพื้นที่ส่วนแรกของการเข้าถึงในงานสถาปัตยกรรมในทุก ๆ วัน เราข้ามผ่านจำนวนพื้นที่แบ่งเขตมากมายด้วยการเคลื่อนที่จากพื้นที่สาธารณะไปยังพื้นที่ถัดไป และเราใช้อาคารสถาปัตยกรรมเป็นตัวกลางในการเปลี่ยนผ่านบนพื้นฐานของความคลุมเครือเป็นเนื้อเดียวกัน ผ่านการเข้าถึงพื้นที่ทางเข้าและในพื้นที่ใช้สอยที่แตกต่างกัน จนนำไปสู่การรับรู้ปรากฏการณ์ของพื้นที่สถาปัตยกรรม และอาศัยการเรียงลำดับจากอดีต ปัจจุบัน และนำไปสู่อนาคต เมื่อมีการเปลี่ยนผ่านจะเกิดการเปลี่ยนแปลงจากภาวะหนึ่ง ๆ เสมอ (Boettger, 2014, p. 10)

Peter Zumthor เคยกล่าวว่าพื้นที่ทางเข้าอาคารมักจะมีแรงผลักและแรงต้านกันระหว่างโลกภายนอก (Outside) และโลกภายใน (inside) ที่ทำให้เกิดเป็นความประทับใจแรกในเลี้ยววินาทีของความรู้สึกนี้กับทางเข้าอาคาร วิธีที่สถาปัตยกรรมใช้พื้นที่บนโลกในการสร้างอาคารจึงเกิดเป็นพื้นที่ระหว่างภายในและภายนอก โดยมีพื้นที่แบ่งเขต (Threshold spaces)¹ ลำดับในการเปลี่ยนผ่าน (Sequence of transition) ที่แทบจะไม่ทันสังเกตว่ามันยังคงอยู่ ความรู้สึกของสถานที่ทำให้เราจดจ่ออย่างอัศจรรย์จนรู้ตัวอีกทีก็ถูกโอบล้อมตัวเราให้เป็นส่วนหนึ่งเดียวกัน และยึดเราไว้จากพื้นที่สาธารณะภายนอกข้ามผ่านเข้ามายังพื้นที่ส่วนตัวภายใน (Zumthor, 2018, p. 45)

พื้นที่แบ่งเขต (Threshold spaces) เป็นตัวกันสำหรับการเข้าถึงในแต่ละส่วนและนำไปสู่การรับรู้อาคารสถาปัตยกรรมอย่างมีลำดับ (Sequence) เวลาก่อน-หลัง ทำให้เกิดความรู้สึกต้องคาดเดาสถานการณ์ล่วงหน้าในพื้นที่ถัดไปว่าจะเกิดอะไรขึ้น การสร้างพื้นที่แบ่งเขตมักจะเรียกร่องและนำไปสู่พื้นที่ทางเข้าโดยการขยายหรือผลรวมของลำดับ (Sequence) ในการมาถึง โดยมักจะชะลอความเร็วที่เข้าใกล้พื้นที่ทางเข้าที่มีการจัดระเบียบการเปลี่ยนผ่านเพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างภายนอกและภายใน (Boettger, 2014, p. 10)

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาความหมายของลำดับการเปลี่ยนผ่านพื้นที่ทางเข้า สถาปนิกมักจะกำหนดตำแหน่งของการสร้างบรรยากาศการขับเน้นความหมายของพื้นที่ทางเข้าที่แตกต่างกันออกไปโดยมีเรื่องของปริมาตร (Volume) ปรากฏการณ์ (Phenomena) ในการให้ความหมายหรือค่อยๆ เผยให้เห็นถึงเนื้อหาพื้นที่ทางเข้าเพื่อทำให้ทางเข้านั้นเกิดความหมาย, การรับรู้ และจดจำเรื่องราวที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

2. ความหมายของทางเข้า

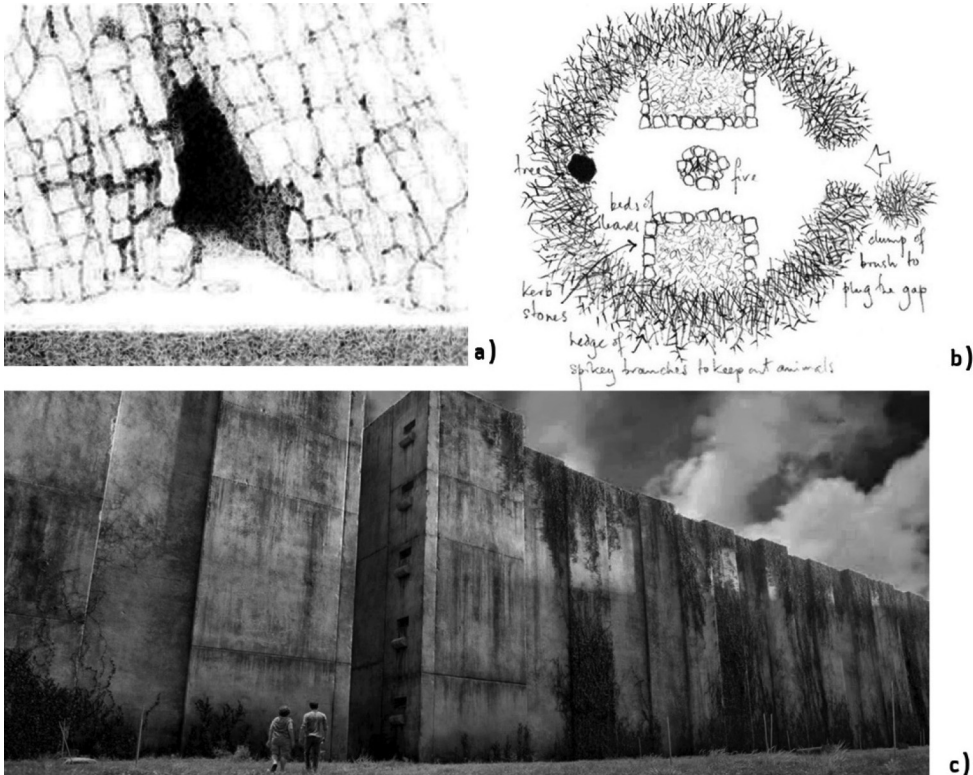
การสร้างที่อยู่อาศัยของมนุษย์มีมาช้านาน ตั้งแต่การอาศัยร่มเงาของธรรมชาติในลักษณะต่าง ๆ เช่น ต้นไม้ เิงผา ซะโงกหิน ถ้า ก่อนที่มนุษย์จะรู้จักการก่อสร้างที่อยู่อาศัยมาจนกระทั่งปัจจุบัน ซึ่งย่อมต้องมีองค์ประกอบของอาคารด้วย เช่น ทางเข้า ประตู เพื่อใช้เป็นทางเข้า-ออก สำหรับอากาศ แสงสว่าง ความชื้น ทั้งในเชิงกายภาพ และจิตใจ ในแง่คติความเชื่อ สัญลักษณ์ ศาสนาต่าง ๆ ที่มีผลต่อการรับรู้ ประสบการณ์ โดยแบ่ง

¹ คำว่า “Threshold spaces” คำแปลทั่วไปคือ “พื้นที่แบ่งเขต” Till Boettger ใช้คำนี้ขยายความถึง “พื้นที่เริ่มต้น” ของการถูกกั้นหรือแบ่งขอบเขตจากสภาวะพื้นที่หนึ่งไปสู่สภาวะพื้นที่หนึ่ง

พัฒนาการความหมายของทางเข้าเป็น 5 ลักษณะคือ 1) เพื่อการอยู่รอด 2) เพื่อแสดงสัญลักษณ์อำนาจ 3) เพื่อแสดงความเชื่อทางศาสนา 4) เพื่อแสดงสุนทรียภาพและความเป็นปัจเจกบุคคล 5) เพื่อแสดงหน้าที่ใช้สอยสร้างประสบการณ์ใหม่ ดังนี้

2.1) เพื่อการอยู่รอด (Survival)

วิวัฒนาการแรกของ “ทางเข้า” เดิมทีมนุษย์อาศัยธรรมชาติที่มีอยู่เป็นที่หลบภัยจากสัตว์ร้าย ดังตัวอย่างทางเข้ากับการดำรงซึ่งเผ่าพันธุ์เมื่อยุคก่อนประวัติศาสตร์เริ่มต้นจากปากถ้ำที่เป็นช่องประตูขนาดเล็ก (The mouth of a cave) ต้นแบบธรรมชาติของประตู (ภาพที่ 1a) จุดเปลี่ยนผ่านระหว่างสองความต่างของสถานการณ์หนึ่งไปอีกสถานการณ์หนึ่ง เช่น โลกภายนอกของถ้ำที่มีแสงสว่างให้ความรู้สึกอันตรายกับโลกภายในถ้ำที่มืดสลัวมีมิติให้ความรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย ช่องปากถ้ำนั้นเป็นกลไก หรืออุปกรณ์ที่อนุญาตให้ลำเลียงขนส่งจากโลกหนึ่งมาอีกโลกหนึ่ง หรืออาจจะที่อันตรายในที่ราบไปสู่ความปลอดภัยในถ้ำ หรือภัยธรรมชาติให้อาศัยพักพิงได้ในทันที (Shelter) (Unwin, 2007, p. 12)



ภาพที่ 1a: แสดงทางเข้าจากธรรมชาติที่เป็นปากถ้ำ

ที่มา: Unwin, 2007, p. 9.

ภาพที่ 2b: แสดงทางเข้าชาวแทนซาเนีย

ที่มา: Unwin, 2007, p. 13.

ภาพที่ 3c) แสดงทางเข้าจากจินตนาการของมนุษย์วรรณกรรมเรื่อง The Maze runner

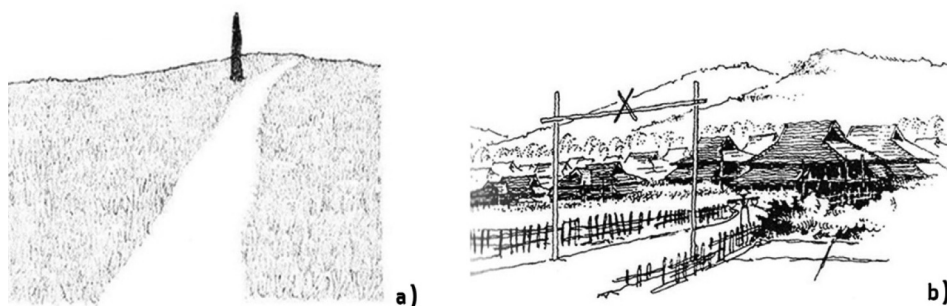
ที่มา : <https://bit.ly/3sRvHAh>

เมื่อมนุษย์เริ่มมีความสามารถในการสร้างกลไกเปิด-ปิด แบบไม่ซับซ้อนได้ ดังตัวอย่างทางเข้าช่องประตูขนาดเล็ก (Small Gap Doorways) ที่อยู่อาศัยของชาว (Maasai) ในประเทศแทนซาเนีย (Tanzania) (ภาพที่ 1b) ที่อยู่อาศัยที่มีลักษณะพักพิงชั่วคราวสำหรับก่าบัง พวกเขาจะนำก้อนหินและกิ่งไม้มาบังช่องทางเข้าสำหรับเปิด-ปิด เพื่ออำพรางและเบี่ยงเบนความสนใจจากศัตรูและสัตว์ร้าย ทำหน้าที่ปกป้องไม่ให้บุกรุกเข้าไปยังพื้นที่ตอนในของที่อยู่อาศัย ในขณะที่สามารถควบคุมจำนวนผู้คนในการเข้าออกได้ (Unwin, 2007, p. 13) เมื่อทบทวนวรรณกรรมเรื่อง The Maze runner ซึ่งกล่าวถึงการสร้างกลไกของการเปิด-ปิดประตูคอนกรีต (ภาพที่ 1c) ที่ซับซ้อนมากขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียน James Dashner เป็นการเปิดโอกาสให้คนออกจากประตูเพื่อค้นหาทางออก โดยมีช่วงเวลาของการเปิด-ปิด เมื่อถึงตอนเย็นประตูคอนกรีตจะถูกปิดเพื่อป้องกันสัตว์ร้ายที่จะเข้ามาทำร้ายผู้คน รูปแบบยังคงเป็นกลไกการเปิด-ปิดเพื่อความอยู่รอดเช่นเดียวกับชาวแทนซาเนีย

2.2) เพื่อแสดงสัญลักษณ์ พลังอำนาจ (Symbolic, Powerful)

พัฒนาการการให้ความหมายของทางเข้าเพื่อแสดงสัญลักษณ์พลังอำนาจ แบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ สัญลักษณ์แสดงความเป็นเจ้าของพื้นที่ สัญลักษณ์แสดงตำแหน่งที่ตั้งอาคารกับระบบเวลา และสัญลักษณ์ของพลังอำนาจ

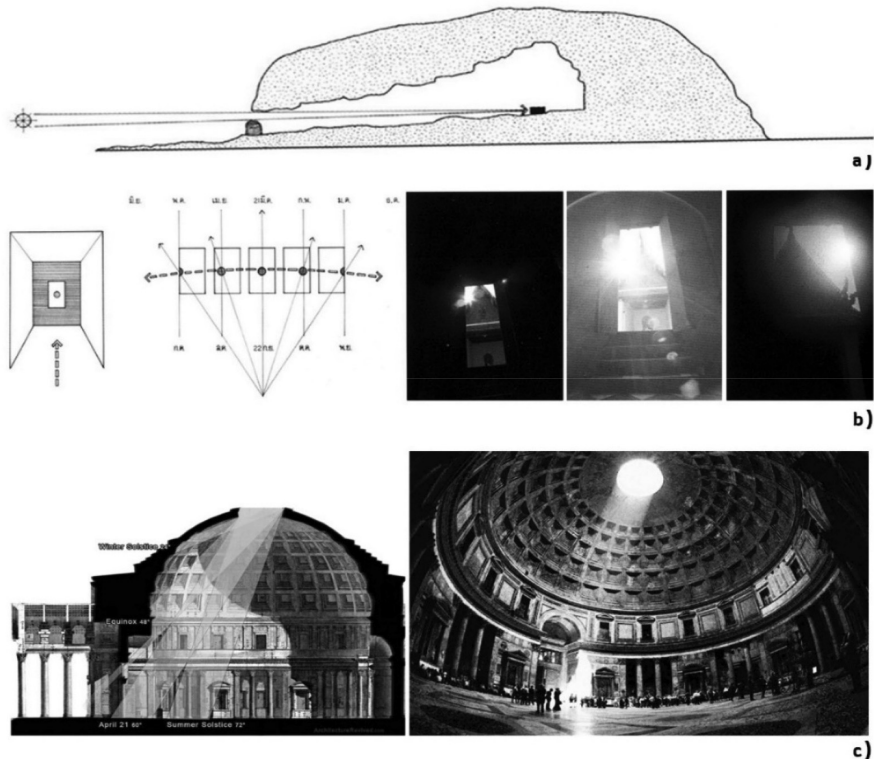
สัญลักษณ์แสดงความเป็นเจ้าของพื้นที่ เมื่อมนุษย์เริ่มอาศัยอยู่ร่วมกันมากขึ้นจนเป็นสังคมขนาดใหญ่ วิวัฒนาการของทางเข้าเริ่มมีการสร้างสัญลักษณ์บางอย่างเพื่อแสดงถึงความเป็นพรรคพวกเดียวกันดังในสมัยโบราณ การวางหินที่ทางเดินหรือถนน (ภาพที่ 2a) เพื่อเป็นสัญลักษณ์การแบ่งเขตแดนไม่อนุญาตให้คนแปลกหน้าเข้าไป เป็นสัญลักษณ์ของการขับไล่-การเชื้อเชิญ (Unwin, 2007, p. 20) การแสดงออกของตัวตนของเจ้าของพื้นที่นั้น ๆ หน้าที่ของประตูเป็นสัญลักษณ์ เป็นตัวแทนการมีตัวตน แสดงความเป็นพื้นที่ส่วนตัว เช่น ประตูทางเข้าของหมู่บ้านชาวไทยลื้อที่สิบสองปันนา มณฑลยูนนาน (ภาพที่ 2b) แสดงอาณาเขต สะท้อนคติ ความเชื่อ คุณค่าทางจิตใจของการแบ่งเขตแดนสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ และสะท้อนความคิด ความรู้สึกของผู้คน (Jirathatsanakul, 2003, p. 17)



ภาพที่ 2a: แสดงการวางหินเพื่อสร้างสัญลักษณ์ขอบเขตความเป็นเจ้าของ
ที่มา: Unwin, 2007, p. 20.

ภาพที่ 2b: แสดงการสร้างซุ้มทางเข้าหมู่บ้านสิบสองปันนาเพื่อสร้างสัญลักษณ์ขอบเขต
ที่มา: Jirathatsanakul, 2003, p. 17.

สัญลักษณ์ตำแหน่งที่ตั้งกับระบบเวลาก่อนประวัติศาสตร์ มนุษย์เริ่มต้นจากการสังเกตเวลาผ่านปรากฏการณ์ทางธรรมชาติและเริ่มมีความเชื่อเกี่ยวกับจิตวิญญาณ ดังตัวอย่างหลุมฝังศพของชาวนิวเกร์ (Newgrange) (ภาพที่ 3a) ซึ่งเป็นมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ของอังกฤษที่มีการเจาะช่องเปิดด้านหน้าปากถ้ำเล็ก ๆ ที่หันไปทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ ที่ตรงกับเส้นทางการโคจรของพระจันทร์ เพื่อสามารถรับแสงอาทิตย์ได้ในช่วงกลางฤดูหนาว (Mid Winter) ถือเป็นฤดูแห่งการตายและการเกิดใหม่ (Jirathatsanakul, 2003, p. 15) สัญลักษณ์ที่มีความหมายถึงตำแหน่งที่ตั้งอาคารกับระบบเวลา แสง ทิศทาง ตำแหน่งการขึ้น-ลงของพระอาทิตย์ มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งมาช้านาน โดยเฉพาะวิธีการตั้งสถานที่อาคารต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่มีความสัมพันธ์เป็นอย่างมาก ทั้งในอียิปต์ กรีก โรมัน อินเดีย ญี่ปุ่น ถือคติเป็นสัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจ แสงสว่างแห่งชีวิต แต่ในขณะเดียวกัน ก็เป็นสัญลักษณ์แห่งความมืด ความตายเช่นกันในทุก ๆ อารยะธรรม มักจะมีความจงใจให้ทิศทางของประตูทางเข้าอยู่ทิศตะวันออกเพื่อรับแสงแรกของวัน และในขณะเดียวกัน ตำแหน่งของแสงพระอาทิตย์ที่ผ่านกรอบประตู (ภาพที่ 3b) ก็เป็นการบอกช่วงเวลา (Massage of times) ไว้สำหรับการอ่านค่าการเปลี่ยนแปลงของ เวลา ฤดูกาล ที่สำคัญ (Jirathatsanakul, 2003, p. 31)



ภาพที่ 3a: แสดงช่องเปิดให้ลำแสงอาทิตย์ผ่านศูนย์กลางห้องสุสานของชาวนิวเกร์ (Newgrange)

ที่มา: Jirathatsanakul, 2003, p. 15.

ภาพที่ 3b: แสดงตำแหน่งโคจรดวงอาทิตย์ที่ผ่านประตูในแต่ละปี

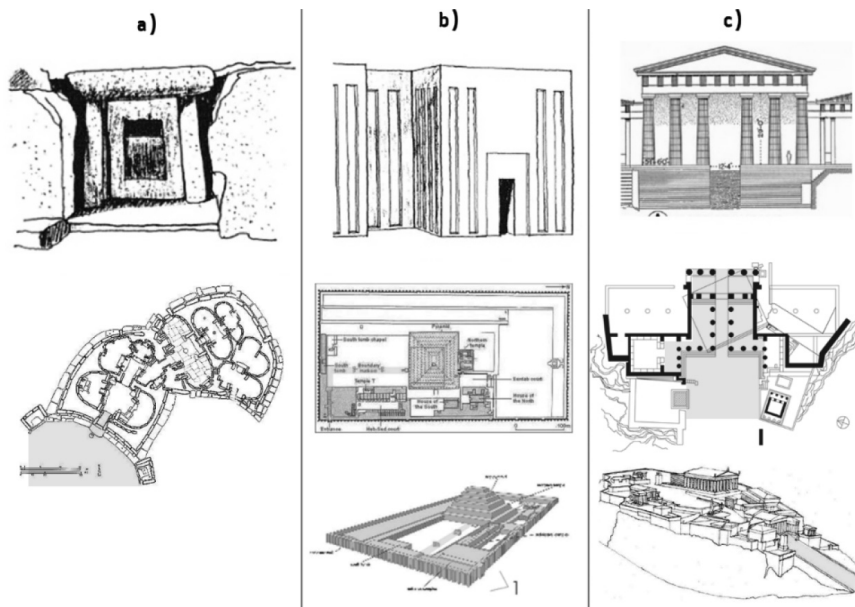
ที่มา: Jirathatsanakul, 2003, p. 31.

ภาพที่ 3c: แสดงปรากฏการณ์แสงแห่งวิหารแพนธีออน (Pantheon)

ที่มา: <https://bit.ly/3KrEzTO>

สัญลักษณ์ที่มีความหมายถึงช่วงเวลาเฉพาะกับศรัทธาความเชื่อ นอกเหนือจากสัญลักษณ์ระบบเวลาแล้วยังมีเรื่องของความเชื่อ เช่น ความสัมพันธ์ของพื้นที่ทางเข้ากับปรากฏการณ์ลำแสงแห่ง Oculus² ของมหาวิหารแพนธีออน (Pantheon) (ภาพที่ 3c) ในอดีต เมื่อแสงส่องสว่างพาดมายังประตูทางเข้าลานด้านหน้า กษัตริย์จะประทับให้แสงอาทิตย์อาบไปบนร่างเพื่อแสดงสัญลักษณ์เสมอเทพ ความหมายของพลังอำนาจสถานภาพของกษัตริย์จะเทียบเท่ากับพระเจ้า ซึ่งจะเกิดปรากฏการณ์ดวงตาแสงสว่างแห่งทวยเทพ ทุก ๆ วันที่ 21 เมษายน และยังทำหน้าที่บอกฤดูกาลจากลำแสงที่เกิดขึ้นในองศาที่แตกต่างกัน (Tawayuttawong, Apr 2, 2018)

สัญลักษณ์พลังอำนาจ ในช่วงยุคโลกโบราณ (The Ancient world) (10000BCE-27BCE) มนุษย์เริ่มสร้างกลไกประตูทางเข้า เพื่อทำหน้าที่ควบคุม ปกป้อง เชื้อเชิญ ด้วยประตูรั้วหิน ไม้ หรือประตูตารางเหล็ก (Portcullis) ในปราสาททางเข้าหลักหรือป้อมปราการเมือง (Carol Davidson Cragoe 2008, p. 157) สัดส่วนของทางเข้าเมื่อยุคหินจะสร้างขนาดทางเข้าเล็กพอที่ตัวมนุษย์ เพื่อปกป้องจากสัตว์ร้ายและเป็นการอำพรางทางเข้า (ภาพที่ 4a) ในวัฒนธรรมอียิปต์ สัดส่วนทางเข้าเริ่มขยายขนาดกว้างและมีความสูงเกินสัดส่วนมนุษย์ เพื่อบ่งบอกถึงพลังอำนาจ และใช้ในขบวนแห่ต่าง ๆ ที่มีผู้คนจำนวนมากใช้พร้อม ๆ กัน (ภาพที่ 4b) ในสมัยกรีกและโรมันที่มีการก่อสร้างเมืองที่ตั้งอยู่บนที่สูงเพื่อป้องกันกรบุกกรุก บันไดจึงเริ่มมีบทบาทในการขั้บแน่นพื้นที่ทางเข้ามากขึ้น (ภาพที่ 4c)



ภาพที่ 4a: แสดงทางเข้ายุคหิน (Stone Age), วิหารฮอลตาร์เซียน (Hal Tarxian Temples), มอลต้า (Malta)

ที่มา: <https://bit.ly/3q8Rhi7>

ภาพที่ 4b: แสดงทางเข้าในวัฒนธรรมอียิปต์ (Egypt), Complex of King Zoser. Saqqara

ที่มา: <https://bit.ly/3tLzgY7>

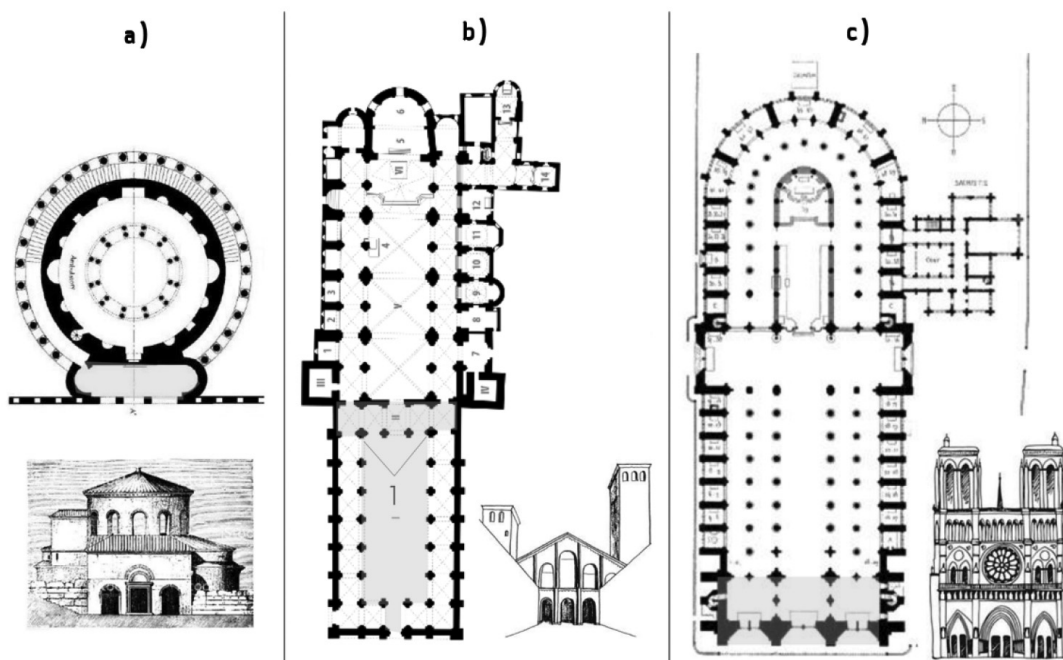
ภาพที่ 4c: แสดงทางเข้าในวัฒนธรรมกรีก (Greek), อะโครโพลิส (Acropolis). เอเธนส์ (Athen)

ที่มา: Psarra, 2009, p. 27.

² Oculus โอคุลัส คือช่องวงกลมขนาดใหญ่ตรงกลางเปิดโล่งทรงกลมบนเพดานโดมโค้งมนที่มีลักษณะคล้ายลูกตา

2.3) เพื่อแสดงความเชื่อทางศาสนา (Belief, Religious)

ในช่วงยุคกลาง (The Middle Ages) (50CE-1600) เริ่มมีจำนวนผู้คนที่ยึดถือศาสนาและเชื่อในศาสนาคริสต์มากขึ้น พื้นที่ทางเข้าเริ่มมีการขยายขนาดและเพิ่มจำนวนทางเข้าเพื่อจัดระเบียบการเข้าออกของผู้คน โดยขนาดประตูตรงกลางจะเน้นการตกแต่งด้วยการแกะสลักและมีขนาดใหญ่กว่าเพื่อสำหรับทำพิธีชดเชย (Carol Davidson Cragoe 2008, p. 162) รวมไปถึงการขยายโถงพื้นที่ระเบียง (Narthex) ก่อนถึงทางเข้าอาคาร เพื่อเชื่อเชิญและเปิดโอกาสให้ผู้คนมานับถือศาสนาคริสต์และเข้าไปร่วมพิธีภายในโบสถ์วิหาร (Carol Davidson Cragoe 2008, p. 157) (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5a: แสดงทางเข้าช่วงคริสเตียนระยะต้น (Early Christian) และไบเซนไทน์ (Byzantine) เซนต์ ดอสแตนซา (St. Costanza), โรม (Rome), ประเทศอิตาลี (Italy)

ที่มา: <https://bit.ly/3tJO7SN>

ภาพที่ 5b: แสดงทางเข้าช่วงโรมาเนสก์ (Romanesque) เซนต์ แอมโบรจิโอ (St. Ambrogio), มิลาน (Milan), ประเทศอิตาลี (Italy)

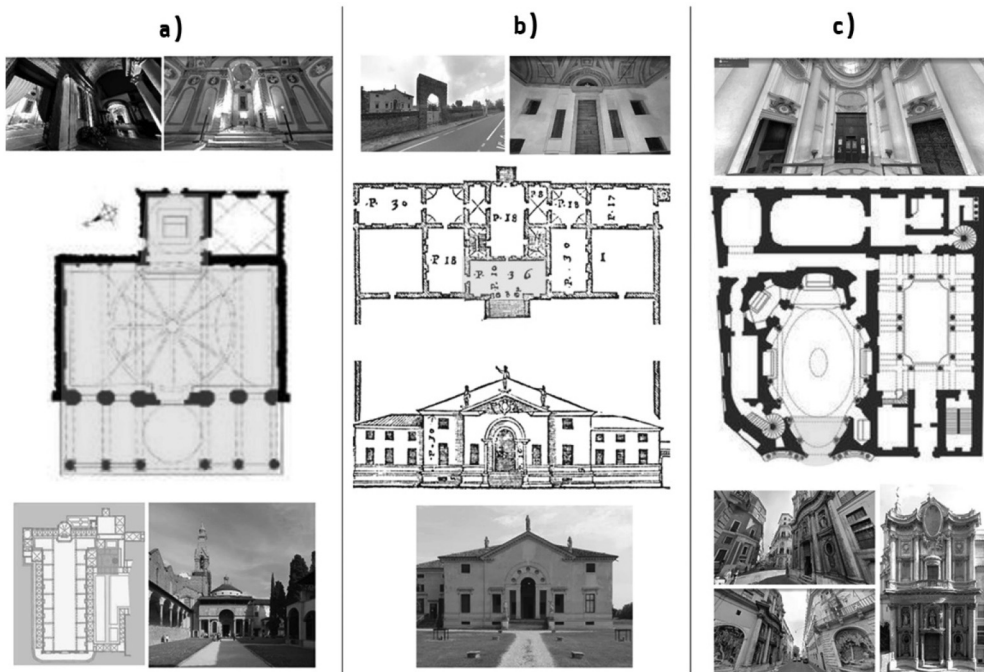
ที่มา: <https://bit.ly/3HYUYgk>

ภาพที่ 5c: แสดงทางเข้าช่วงกอธิก (Gothic) นอร์ธเออดาม (Notre Dame), ปารีส (Paris), ประเทศฝรั่งเศส (French)

ที่มา: <https://bit.ly/3MHY1wl>

2.4) เพื่อแสดงสุนทรียภาพและความเป็นปัจเจกบุคคล (Aesthetics, Unique)

ในช่วงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) (1420-1770) การทวนกลับคืนของรูปแบบกรีกโรมัน มีผลต่อการออกแบบพื้นที่ทางเข้าด้วยการทำซุ้มประตูเพื่อขับเน้นระดับประตาด้วยปูนปั้นที่มีความลึกซึ้งและซับซ้อนมากขึ้น (Carol Davidson Cragoe 2008, p. 166) เพื่อสร้างศักดิ์นา ความเป็นปัจเจก การแสดงตัวตนของเจ้าของอาคาร การสร้างลำดับชั้นของประตู (Hierarchy of doors) เพื่อสื่อสารศักดิ์นาของเจ้าของอาคาร (Carol Davidson Cragoe 2008, p. 166) รวมไปถึงการขยายความเป็นทางเข้า (Amplified entrance) ด้วยการเพิ่มผนังซ้ายขวาของทางเข้าหลักเพื่อเพิ่มงานประติมากรรมปูนปั้นให้ดูยิ่งใหญ่แสดงออกถึงความร่ำรวย ยศถาบรรดาศักดิ์ (Carol Davidson Cragoe 2008, p. 157) และมีลำดับของการสร้างเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของอาคารด้วยปูนปั้นงานแกะสลักประดับส่วนพื้นที่ก่อนเข้าอาคารและโถงต้อนรับหลังทางเข้าอาคาร (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6a: แสดงทางเข้าช่วงฟื้นฟูศิลปวิทยา (The Renaissance), ฟิลิปโป บรูเนลเลสกี้ (Filippo Brunelleschi), Pizza St. Croce, ฟลอเรนซ์ (Florence), ประเทศอิตาลี (Italy)

ที่มา: <https://bit.ly/3HYoWAP>

ภาพที่ 6b: แสดงทางเข้าช่วงจริตนิยม (The Mannerist), แอนเดรีย พาลาดีโอ (Andrea Palladio), วิลล่าโปยานา (Villa Poiana ca. Maggiore), วิเซนซา (Vicenza), ประเทศอิตาลี (Italy)

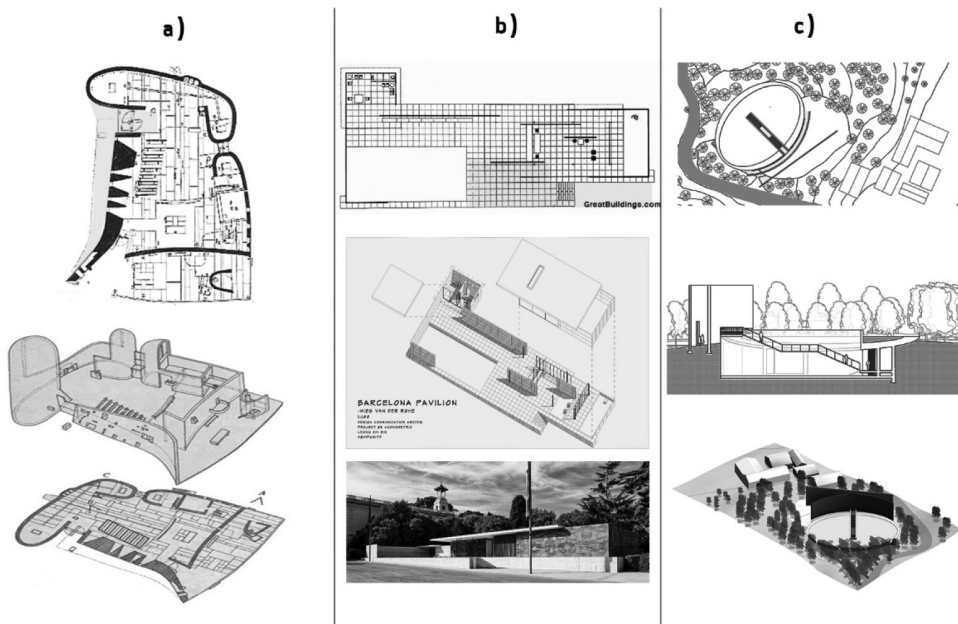
ที่มา: <https://bit.ly/3CwDkPO>

ภาพที่ 6c: แสดงทางเข้าช่วงบาโรก (The Baroque), ฟรานเชสโก บอโรมินิ (Francesco Borromini), เซนต์คาร์โล อัลเล กวอตโตร (St. Carlo alle Quattro), โรม (Rome), ประเทศอิตาลี (Italy)

ที่มา: <https://bit.ly/3MGXStu>

2.5) เพื่อแสดงหน้าที่ใช้สอย สร้างประสบการณ์ใหม่ (Functional, New experience)

ในช่วงยุคสมัยใหม่ (Modern) ถึงปัจจุบัน (19th Century – Now) ด้วยความเร่งรีบในการพัฒนาอุตสาหกรรม ก่อให้เกิดนวัตกรรมเทคโนโลยีที่สามารถผลิตกระจก, เหล็ก ทำให้พื้นที่ทางเข้าเริ่มมีบทบาทของการละลายพื้นที่การเปลี่ยนผ่านด้วยกระจกใสที่สามารถมองเห็นทะลุผ่านพื้นที่ภายใน พร้อมทั้งจะเชื้อเชิญให้ผู้คนเข้าไปใช้อาคาร (Carol Davidson Cragoe 2008, p. 174) การเริ่มมีกิจกรรมที่ซับซ้อนมากขึ้น เกิดเป็นหน้าที่ใช้สอย เช่น การสร้างพื้นที่ทางเข้าสองชั้นเพื่อปรับสภาพอุณหภูมิ, การกรองอากาศ หรือการออกแบบประตูบานหมุน (Revolving door) เพื่อชะลอการเดินของผู้คนในการเข้าไปในอาคาร หรือแม้กระทั่งการออกแบบพื้นที่ทางเข้าที่สร้างประสบการณ์ใหม่ทั้งอาคารประเภทพิพิธภัณฑ์ อาคารทางศาสนสถาน ดังตัวอย่างอาคารศาสนสถานวิหารแห่งน้ำ (Water Temple) ซึ่งออกแบบโดยทาดาโอะ อันโดะ (Tadao Ando) (ภาพที่ 7c) ภายใต้สถาปัตยกรรมวงรีมีสระบัวเป็นหลังคา ผู้มาเยือนต้องเดินลงบันไดกลางใต้สระน้ำ เป็นการออกแบบวิธีการเข้าอาคารที่สืบทอดจิตวิญญาณวัฒนธรรมญี่ปุ่นเสมือนเดินผ่านสวนก่อนถึงห้องดื่มชา (Ando, 2017, p. 190) ด้วยการถูกขยายอาณาเขตและพื้นที่ก่อนทางเข้าอาคารด้วยการพาเดินทอดน่อง (Promenade) ผ่านธรรมชาติในช่วงเวลาที่ยาวนาน เพื่อให้จิตใจสงบนิ่งก่อนที่จะค่อย ๆ เดินลงบันไดเข้าสู่พื้นที่ภายในอาคารอีกครั้ง เป็นต้น



ภาพที่ 7a: แสดงทางเข้าช่วงสมัยใหม่ (Modern), เลอคอร์บูซีเย น็อทร์ดามดูว์โอดต์ (Le Corbusier Notre Dame du Haut)
ที่มา: <https://bit.ly/3639Soq>

ภาพที่ 7b: แสดงทางเข้าช่วงอินเตอร์เนชันแนล (International), มีส แวนเดอร์โรว (Mies van der Rohe), บาเซิลอนาพาวิลเลียน (Barcelona Pavilion)
ที่มา: <https://bit.ly/35Esknu>

ภาพที่ 7c: แสดงทางเข้าช่วงมินิมอลลิสม์ (Minimalism), ทาดาโอะ อันโดะ (Tadao Ando), วิหารแห่งน้ำ (The water temple)
ที่มา: <https://bit.ly/3J3jHkK>

จะเห็นได้ว่าวิวัฒนาการของการให้ความหมายพื้นที่ทางเข้านั้น เริ่มแรกมักจะทำหน้าที่ปกป้อง ในขณะที่บางช่วงเวลาก็จะทำหน้าที่เชื่อมต่อที่เป็นพื้นฐานของการอยู่รอดของมนุษย์ในอดีต เมื่อเวลาผ่านไป มนุษย์เริ่มมีสังคมที่ใหญ่ขึ้น มีการใช้ภาษาด้วยสัญลักษณ์เพื่อบอกบางอย่าง เช่น ต้องการสร้างคัคนา พลังอำนาจ จนกระทั่งไปสู่การสร้างสุนทรียภาพให้กับตนเองด้วยการสร้างศิลปะเพื่อแสดงอัตลักษณ์ความเป็นตัวตน รสนิยมจนมาถึงปัจจุบัน และพื้นที่ทางเข้าอาคารเป็นองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่เป็นตัวแทนของการสื่อความหมาย ส่งผลต่อการตีความการรับรู้ของผู้คนให้เกิดประสบการณ์และการจดจำในสถานที่

3. ทางเข้ากับพื้นที่แบ่งเขต

เส้นแบ่งเขตเป็นตัวกำหนดตำแหน่งของการเปลี่ยนผ่านจากสภาวะหนึ่งข้ามไปยังอีกสภาวะหนึ่ง โดยมีการจัดลำดับก่อน-หลังของการเข้าถึง ด้วยการรับรู้ การมอง การเคลื่อนที่ไปตามลำดับ Spatial thresholds คือ การรับรู้ การจดจำ และใช้ในบริบทเชิงพื้นที่ โวล์ฟกัง ไมเซนไฮเมอร์ (Wolfgang Meisenheimer, 1999: p2-5) เรียกว่าเครื่องมือการออกแบบท่าทางในงานสถาปัตยกรรม (Tool for architectural choreography) เป็นตัวแยกแยะการเล่าเรื่องในขณะที่เคลื่อนที่ภายในพื้นที่แบ่งเขต (Threshold spaces) ซึ่งมีความสัมพันธ์ในการออกแบบให้มีภาษา การตอบสนองของแต่ละฉากที่เปลี่ยนแปลงไป และจะสามารถจัดการความรู้สึกของร่างกายและกลายเป็นท่าที่สอดคล้องกับการออกแบบพื้นที่ในสถาปัตยกรรม

จุดเปลี่ยนผ่านเชิงพื้นที่ของพื้นที่แบ่งเขต (Threshold spaces) จะมีโครงสร้างการลำดับที่สลับซับซ้อนของการรับรู้ ซึ่งจะเป็นความท้าทายในเรื่องการรับรู้ของมนุษย์ ความหลากหลายฟังก์ชันเหล่านี้จะสามารถขับเคลื่อนความหลากหลายของอาคารแต่ละประเภทได้แตกต่างกัน โดยเฉพาะการเข้าถึง เช่น ในพิพิธภัณฑ์ที่ทางเข้าอาคารจะต้องมีฟังก์ชันของการให้ข้อมูลข่าวสารซึ่งพื้นที่แบ่งเขต (Threshold spaces) เหล่านี้ อาจจะมีระยะทางที่สั้นลง และมีโครงสร้างที่ไม่ซับซ้อน เป็นต้น

จากการทบทวนวรรณกรรมหนังสือ A History of Thresholds life, death & rebirth ที่ว่าด้วยพัฒนาการของพื้นที่แบ่งเขต (Threshold spaces) ของการมีตัวตนในแต่ละช่วงเวลา ผ่านภาพถ่ายคำบรรยายที่ถูกนิยามเป็น 3 ส่วนคือ 1) การมีตัวตน (Life) 2) ความไร้ตัวตน (Death) 3) การกลับมาปรากฏอีกครั้ง (Rebirth) โดยกล่าวถึง

1) การมีตัวตน (Life) ของเส้นแบ่งเขต (Thresholds) ได้ยกตัวอย่างเรื่องการปกป้องไว้ 3 รูปแบบ คือ การสร้างเส้นแบ่งเขตเพื่อปกป้องเชิงจิตวิญญาณด้วยการสร้างปูนปั้นเทพวารบาลหน้าทางเข้าของวัดญี่ปุ่น เพื่อแสดงอาณาเขตโลกจิตวิญญาณเมื่อข้ามผ่านเส้นแบ่งเขตนี้แล้วจะมีเทพคอยคุ้มครอง (ภาพที่ 8a ซ้าย) ตัวอย่างที่สองการสร้างเส้นแบ่งเขต เพื่อป้องกันเชิงหน้าที่ใช้สอยจากสถาปัตยกรรมไม่เป็นมิตร (Hostile architecture)³ ด้วยการสร้างปุ่มสแตนเลสที่พื้นหน้าทางเข้าอาคารเพื่อป้องกันไม่ให้คนจรมาพักพิงอาศัย (ภาพที่ 8a กลาง) ตัวอย่างสุดท้าย คือ เส้นแบ่งเขตเพื่อการปกป้องจากโลกภายนอกในขณะเดียวกันยังรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ภายในด้วยการยกระดับพื้นก่อนทางเข้าหน้าบ้าน (ภาพที่ 8a ขวา) (Studio, 2018, p. 24)

³ Hostile architecture คือ การออกแบบสถาปัตยกรรมที่ทำให้คนไร้บ้านไม่สามารถพำนอนตามที่ต่างๆ ได้

2) **ความไร้ตัวตน (Death)** ของเส้นแบ่งเขต (Thresholds) เมื่อเทคโนโลยีเจริญก้าวหน้า วัสดุกระจกใสเริ่มมีบทบาทสำคัญในการใช้ในอาคารมากขึ้น ทำให้สถาปนิกเริ่มละทิ้งความเป็น เส้นแบ่งเขตเพื่อเชื่อมต่อหลอมเป็นหนึ่งเดียวกัน (ภาพที่ 8b ซ้าย) บวกกับเวลาที่เร็วมากขึ้น การมีเส้นแบ่งเขตจึงไม่จำเป็นอีกต่อไป (Studio, 2018, p. 57)

3. **การกลับมาปรากฏตัวอีกครั้ง (Rebirth)** ของเส้นแบ่งเขต (Thresholds) เริ่มจากการสร้างงาน Installation ที่เป็นการแทนสัญลักษณ์เขตแดนด้วยกราฟิก (Graphic) (ภาพที่ 8c กลาง) หรือแม้แต่บทบาทของการสร้างภาพให้เห็นลำดับขั้นตอนตามเนื้อเรื่องที่ต้องการ (Story board) ในภาพยนตร์ที่ต้องมีรอยเชื่อมต่อระหว่างซีนและนำมาซึ่งวิธีการเปลี่ยนผ่าน (Transition effect) เพื่อให้รอยต่อความต่อเนื่องเป็นเนื้อเดียวกัน (ภาพที่ 8c ซ้าย) อีกตัวอย่างของการสร้างเส้นแบ่งเขต (Thresholds) ในงานสัดส่วนจริงเพื่อตรวจสอบกับการใช้งานจริงว่าเหมาะสมหรือไม่ (ภาพที่ 8c ขวา) (Studio, 2018, p. 109)



ภาพที่ 8a: แสดงการมีอยู่เส้นแบ่งเขต

ที่มา: (ซ้าย) Studio, 2018, p. 24., (กลาง) Studio, 2018, p. 56., (ขวา) a) Studio, 2018, p. 31.

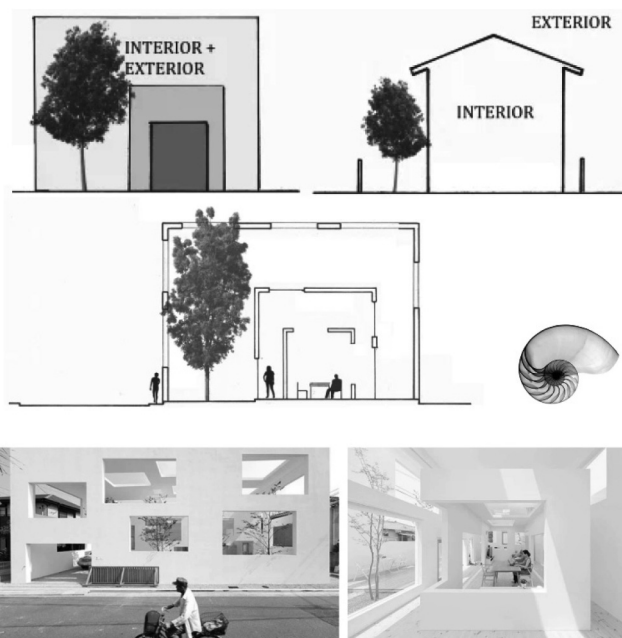
ภาพที่ 8b: แสดงการหายตัวเส้นแบ่งเขต

ที่มา: (ซ้าย) Studio, 2018, p. 59., (กลาง) Studio, 2018, p. 71., (ขวา) a) Studio, 2018, p. 57.

ภาพที่ 8c: แสดงการกลับมาเส้นแบ่งเขต

ที่มา: (ซ้าย) Studio, 2018, p. 102., (กลาง) Studio, 2018, p. 130., (ขวา) Studio, 2018, p. 109.

อีกกรณีศึกษาของ Sou Fujimoto Architects : House N (2008), โออิตะ (Oita), ประเทศญี่ปุ่น (Japan) เป็นการนำเสนอประสบการณ์เชิงพื้นที่ที่ออกแบบความสัมพันธ์ระหว่างบริบทภายนอกกับพื้นที่ภายใน ด้วยการสร้างสมดุลของขอบเขตภายนอกและภายในด้วยการเปรียบเทียบการจัดการพื้นที่ในรูปแบบของเปลือกหอย เป็นการสร้างผนังกำแพงแยกเป็นลำดับขั้นเพื่อเปิดรับ ปิดบัง ซ่อนตัว เป็นชั้นเชิงของความคลุมเครือความสัมพันธ์มนุษย์และการเปลี่ยนผ่านพื้นที่ โดยมีการลำดับชั้นความเป็นส่วนตัวและเปิดเผยให้เห็นโลกภายนอกที่สมดุลกัน สามารถสัมผัสปรากฏการณ์ทางธรรมชาติจากการเปิดช่องโถงให้เชื่อมต่อกับท้องฟ้ามากขึ้น พื้นที่เปลือกนอกสุดจะเชื่อมต่อกับชีวิตพื้นที่สาธารณะที่แตกต่างจากบ้านสไตล์วิกตอเรียนที่ประตูหน้าบ้านตัดขาดจากโลกภายนอก โดยมีลำดับทั้งหมด 3 ชั้น คือ 1) ชั้นนอกสุดถูกเปิดเผยเพื่อเชื่อมต่อกับสภาพแวดล้อมภายนอกธรรมชาติ แสงแดด ฝน หิมะ เสียงของผู้คน รถยนต์ 2) ชั้นถัดมาเริ่มสร้างพื้นที่ภายในและเพิ่มกระจกหน้าต่าง 3) ชั้นในสุดจัดเป็นห้องนั่งเล่นและห้องรับประทานอาหารเป็นเสมือนหัวใจของบ้านหลังนี้และเป็นพื้นที่ส่วนตัวมากที่สุด (Fujimoto, 2008, p. 3) (ภาพที่ 9)



ภาพที่ 9: แสดงรูปด้าน รูปตัด รูปถ่ายโครงการและแนวคิดที่มาจากโครงสร้าง เปลือกหอย ที่มา: <https://bit.ly/3sUHptU>

จากการศึกษาผลงานของ Sou Fujimoto ทำให้ผู้วิจัยเริ่มตั้งข้อสังเกตถึงการแบ่งพื้นที่ทางเข้าว่าในลำดับนอกสุดที่ถูกเปิดเผยเพื่อเชื่อมต่อกับโลกภายนอกอาจให้ความหมายของ “พื้นที่อาณาบริเวณ” เพื่อเชิญให้ผู้คนสนใจที่อยากจะเข้าสัมผัส ส่วนลำดับที่สองเป็น “พื้นที่ก่อนทางเข้า” และในที่สุดท้ายเป็น “พื้นที่ทางเข้าของอาคาร” ที่พยายามค่อย ๆ ละลายบรรยากาศจากความวุ่นวายของโลกภายนอกสู่สภาวะภายในพื้นที่ส่วนตัว

จากการศึกษาวิธีการวิเคราะห์พื้นที่แบ่งเขตของ Till Boettger ในแง่ของหน้าที่ของการเปลี่ยนผ่านพื้นที่แบ่งเขต (Functional of transitional space Threshold) ด้วยการสร้างภาพสามมิติเอกซโนเมตริก (Axonometric) แยกส่วนเฉพาะทางเข้าหลักของบ้านพักอาศัยแบบบ้านสมัยใหม่ในประเทศญี่ปุ่นพิธีการถอดรองเท้าด้านหน้าโถงต้อนรับ ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างภายนอกและภายในด้วยความที่พื้นที่ระหว่างภายในต้องการที่ว่างสำหรับการถอดรองเท้า เก็บสัมภาระคล้ายกับบ้านยุโรปที่ต้องมีห้องโถง (Foyer) ดังนั้นจึงต้องร่นตำแหน่งประตูทางเข้าให้กระชั้นชิดกับผนังขอบโครงสร้างของบ้าน (Boettger, 2014, p. 28) มีการเพิ่มพื้นที่ใช้สอยด้วยการยกพื้นขึ้นให้ต่างจากระดับพื้นที่ภายนอก 40 เซนติเมตร และปล่อยให้พื้นที่ถอดรองเท้าอยู่บนพื้นดิน (Ground) ทำให้เกิดความสัมพันธ์ของพื้นที่ชัดเจนระหว่างส่วนถอดรองเท้า ระดับพื้นดิน ระดับบันได และระดับของส่วนห้องนั่งเล่น ซึ่งสามารถนั่งใส่และถอดรองเท้าได้ บวกกับเตรียมพื้นที่สำหรับเก็บรองเท้า เช่น ตู้รองเท้า หรือการวางระยะของลูกตั้งบันไดเข้าไปลึกกว่าปกติสำหรับสอดเก็บรองเท้าได้บันได การไล่ระดับของการยกพื้นที่ที่ละเอียดอ่อนจากภายนอกสู่ภายในอาคารนั้น จะปูเสื่อทาทามิบนส่วนพื้นห้องนั่งเล่นโดยการยกพื้นเช่นนี้เพื่อป้องกันความชื้นจากฝน ส่วนพื้นระเบียงยังคงใช้เป็นวัสดุไม้ และใช้ประตูบานเลื่อนในการขยายขอบเขตพื้นที่ ตามช่วงฤดูกาลที่เหมาะสม (ภาพที่ 10)

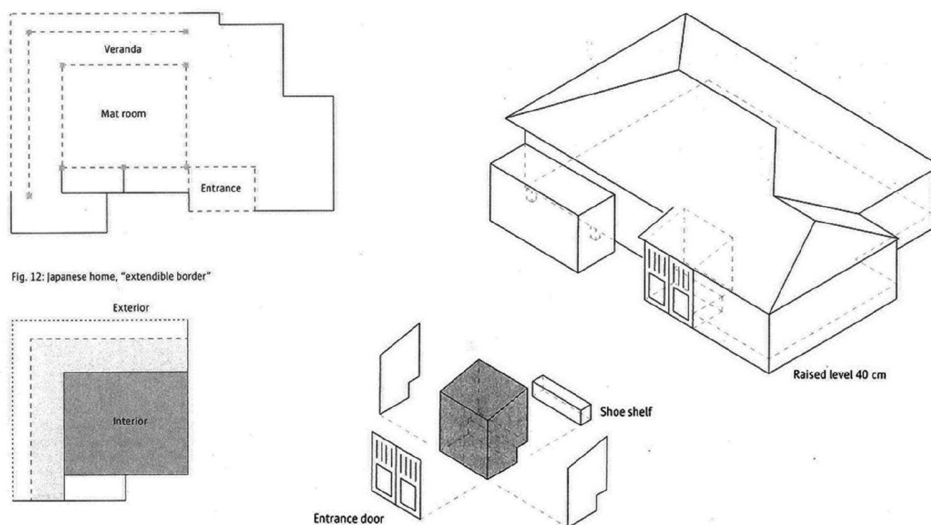


Fig. 12: Japanese home, "extendible border"

ภาพที่ 10: แสดงภาพไอโซเมตริก (Isometric) แยกส่วนเพื่อวิเคราะห์ลำดับเส้นแบ่งเขต
ที่มา: Boettger, 2014, p. 28.

4. พื้นที่แบ่งเขตกับลำดับการเปลี่ยนผ่าน

วิธีการถอดลำดับความรู้สึกของสถานการณ์ในวรรณกรรมและภาพยนตร์ เป็นตัวอย่างที่ผู้วิจัยสังเกตว่าน่าจะนำมาใช้ร่วมกับการถอดลำดับของพื้นที่ทางเข้าในแต่ละพื้นที่ได้ จึงค้นคว้าตัวอย่างจากวรรณกรรมต่าง ๆ เช่น จากวรรณกรรมเรื่อง Alice in wonderland ซึ่งกล่าวถึงฉากในห้องโถงที่เต็มไปด้วยประตูที่มีขนาดที่หลากหลาย และเป็นตัวแทนของการเปลี่ยนผ่านจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่ดินแดนมหัศจรรย์หรือโลกในอุดมคติเช่นนี้แล้ว “...เส้นแบ่งเขต (Thresholds) จึงไม่ใช่เพียงจุดสิ้นสุดของพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งเท่านั้น แต่เป็นจุดเริ่มต้นของพื้นที่อื่น ๆ และการเดินทางต่อไปด้วยเช่นกัน” (Panin, 2020, pp. 9-10)

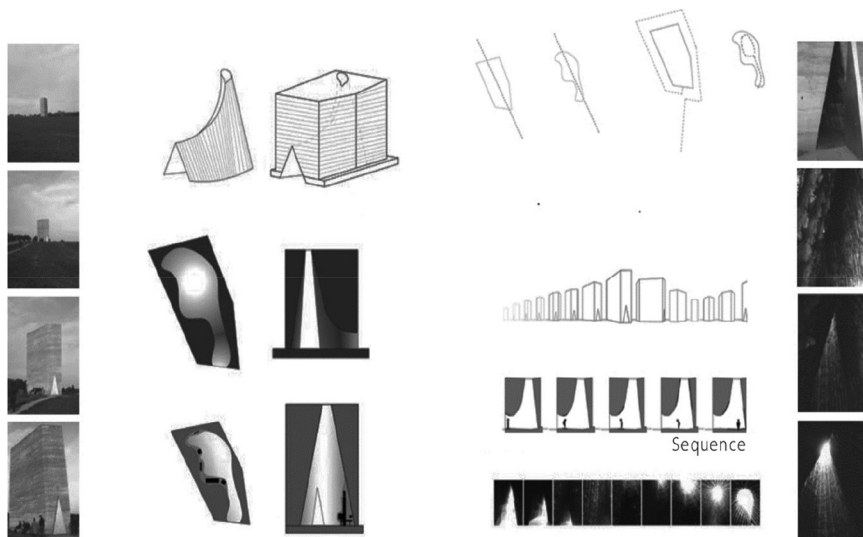
จากภาพยนตร์เรื่อง The Chronicles of Narnia ที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์อธิบายลำดับของการเข้าถึงจากโลกแห่งความเป็นจริง (Dystopia) ซึ่งครอบคลุมของลูซี่ได้อพยพหนีภัยจากสงครามมาอยู่ในบ้านชนบท เมื่อย้ายเข้ามาอยู่บ้านใหม่ ลูซี่เล่นซ่อนหากับพี่ชายและพี่สาว เมื่อเข้ามาเห็นตุ๊กตาสีผ้าไม้แกะโบราณที่ตั้งดูทำให้ลูซี่เปิดประตูและอยากรู้อยากเห็นเข้าไปสัมผัสโลกอีกฝั่งหนึ่งซึ่งก็ไม่ว่าอะไร แต่ด้วยความอยากรู้อยากเห็น ทำให้ลูซี่จึงลองค่อย ๆ เดินเข้าไปยังตุ๊กตาสีผ้า ผ่านจำนวนเสื้อกันหนาวมากมายที่อยู่ในตุ๊กตาสีผ้า เมื่อเดินเข้าไปสักพัก ลูซี่เริ่มรู้สึกหนาว และทันใดนั้นมือก็ได้ไปสัมผัสกับต้นไม้ที่ปกคลุมไปด้วยหิมะ เมื่อหันมาอีกทีก็เพิ่งรู้ว่าได้เข้ามายังดินแดนแห่งโลกจินตนาการไปแล้ว (Utopia) (ภาพที่ 11)

Inside : Dystopia



ภาพที่ 11: แสดงแผนภาพ (Diagram) การถอดลำดับของการเปลี่ยนผ่าน เรื่อง The Chronicles of Narnia
ที่มา: <https://bit.ly/3tBTevO>

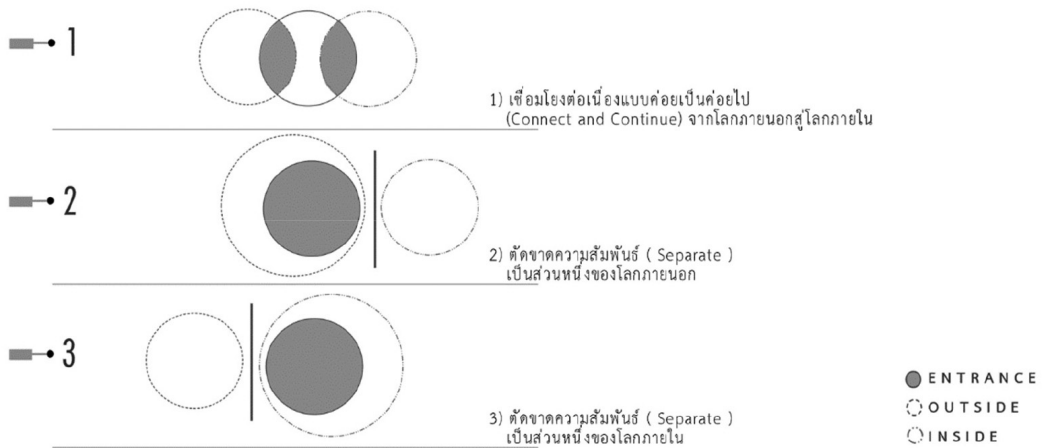
จากตัวอย่างพื้นที่ทางเข้าของ Brother Klaus Field Chapel ซึ่งออกแบบโดย Peter Zumthor (ภาพที่ 12) พื้นที่สาธารณะสู่พื้นที่อาณานิคมที่ต้องเดินผ่านทุ่งนาขนาดใหญ่ เมื่อเรายืนอยู่กลางทุ่งนานั้นจะรู้สึกถูกโอบล้อมจากบริบทภายนอก ก่อนที่จะค่อย ๆ เดินไปตามทางเล็กๆที่เป็นมุมมองไปสู่อาคาร พอไปถึงประตูทางเข้าด้านหน้า จากความสว่างจ้าสู่แสงสว่างที่ค่อยๆสลัวลง ทำให้สายตาเราปรับความสว่างที่พอเหมาะในแสงสลัว การเคลื่อนที่ของเราค่อย ๆ เดินชะลอช้าลงด้วยความสำรวมโดยอัตโนมัติ เมื่อเดินผ่านความมืดไปสู่กระยะก็เริ่มปรากฏแสงสว่างจากช่องด้านบนที่ส่องลงมาภายในโบสถ์ ทำให้สายตาปรับสภาพแสงใหม่อีกครั้งเพื่อเห็นพื้นที่ภายในจนค่อย ๆ ปรากฏภาพของแท่นบูชาและบรรยากาศภายใน “เป็นการสร้างสถานการณ์ของการเปลี่ยนผ่านกับประสบการณ์เชิงพื้นที่ที่ธรรมเนียมประตู เรขาคณิต เขตแดน ลำดับภูมิประเทศ ลำดับนอกขอบเขต ลำดับแสงภายในปรากฏการณ์” (Till Boettger & e, 2014, p. 36)



ภาพที่ 12: แสดงการถอดลำดับการเปลี่ยนผ่าน Brother Klaus Field Chapel: Wachendorf, Germany
ที่มา: Till Boettger & e, 2014.

จากลำดับประสบการณ์การรับรู้นี้ ทำให้สามารถตั้งข้อสังเกตถึง “ปริมาตร” ที่เกิดขึ้นของพื้นที่ทางเข้าจากสภาวะภายนอกที่กว้างใหญ่ สู่การเปลี่ยนผ่านปริมาตรพื้นที่ที่ค่อยๆเล็กลง และกลับมามีปริมาตรทรงสูงอีกครั้งผ่านปรากฏการณ์แสง ที่เป็นจุดสิ้นสุดของกระบวนการการเปลี่ยนผ่าน

จากคำกล่าวของ Till Boettger ที่ว่าด้วยความสามารถของมนุษย์ในการแยกพื้นที่แบ่งเขต เราสามารถออกแบบการเข้าถึงและทางออกด้วยจำนวนการเปลี่ยนผ่านได้ด้วยการแยกพื้นที่ภายนอกกับพื้นที่ภายใน เพื่อให้เกิดการเคลื่อนที่แบบการรู้สึกตัวชั่วขณะ ก่อนที่จะข้ามผ่านไปอีกพื้นที่หนึ่ง (Boettger, 2014, p. 10)



ภาพที่ 13: แสดงลักษณะทางเข้าโครงการที่แบ่งเป็นความต่อเนื่อง(1) และตัดขาดเป็นส่วนหนึ่งของข้างนอก(2) หรือข้างใน (3)

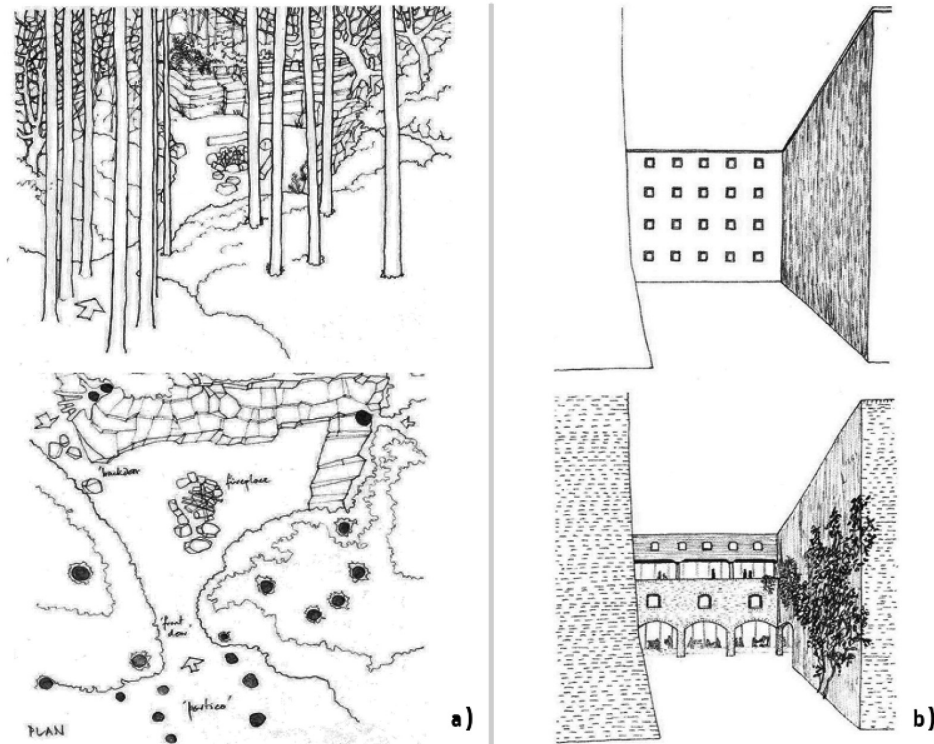
จากข้อสังเกตที่น่าสนใจนี้ สามารถแบ่งการเชื่อมโยงของการรู้สึกตัวระหว่างทางเข้ากับโลกภายนอกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) ความรู้สึกอย่างต่อเนื่องแบบค่อยเป็นค่อยไปเป็นส่วนหนึ่งทั้งโลกภายนอกกับโลกภายใน เช่น การเดินบนลานที่โล่งเชื่อมโยงกับบริบทโลกภายนอกค่อย ๆ เปลี่ยนผ่านสภาวะต่อเนื่องมาถึงพื้นที่หลังทางเข้าอาคาร 2) การตัดขาดเป็นส่วนหนึ่งของโลกภายนอก 3) การตัดขาดเป็นส่วนหนึ่งของโลกภายใน (ภาพที่ 13)

5. ประสบการณ์การรับรู้พื้นที่ทางเข้า

มนุษย์ใช้ประสาทสัมผัส (Sense) ในการตีความหรือทำความเข้าใจความหมายผ่านความรู้สึกที่นำไปสู่การรับรู้และประสบการณ์ จากตัวอย่างการศึกษาประสาทสัมผัสของการรับรู้พื้นที่ทางเข้านี้ แบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ ประสาทสัมผัสที่เกิดจากสัญชาตญาณการเชื่อเชียว-การปกป้อง , ประสาทสัมผัสของปรากฏการณ์ผ่านทางธรรมชาติ และประสาทสัมผัสของปรากฏการณ์ผ่านการจัดระเบียบโดยมนุษย์

ประสาทสัมผัสที่เกิดจากสัญชาตญาณ การเชื่อเชียว-การปกป้อง จากคำกล่าวของ Simon Unwin ที่ยกตัวอย่างความรู้สึกการเดินป่า (ภาพที่14a) ขณะที่เราเดินผ่านทุ่ง เราตีความอย่างต่อเนื่องเพื่อที่จะทำความเข้าใจกับพื้นที่ที่เราผ่าน การตามรอยทางเดินเดิม การมองด้วยตาแล้วด้วยเท้าของเรานำพา ทำให้เรานึกถึงโลกรอบ ๆ ตัวของการรับรู้สถานที่ที่เราจะหยุดและนั่งพักสักครู่ สถานที่กำบังลม ฝน แดด หรือจุดทำอาหารได้ และที่พักชั่วคราวนี้ ที่สามารถเป็นห้อง และมีประตูทางเข้าการเปลี่ยนแปลงจากโลกภายนอกที่มีดสลับในป่าใหญ่ผ่านทางเข้าสู่ที่พักชั่วคราว พื้นที่ภายในที่เริ่มสว่างรู้สึกถึงความปลอดภัย (Unwin, 2007, p. 11) เมื่อเปรียบเทียบกับคำกล่าวของ Christopher Day สถาปนิกที่กล่าวถึงสถาปัตยกรรมศิลปะบำบัดถึงการเปรียบเทียบลักษณะทางกายภาพของอาคาร 2 รูป (ภาพที่ 14b) ว่าลักษณะใดที่มนุษย์ใช้สัญชาตญาณในการตีความว่ารู้สึกน่าเข้าไปใช้

อาคาร การเชื่อเชิญ หรือลักษณะใดที่ถูกตีความว่าไม่น่าเข้า รู้สึกอึดอัด จากการมองเห็นและสัมผัสถึงความหนักที่เกิดขึ้นจากกำแพงทึบทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัดไม่น่าเชื่อเชิญ และมีความหมายถึงสถานที่ที่ควบคุม เช่น คุณ “...แค่เพิ่มพื้นผิวสัมผัสบนพื้นดิน เช่น ต้นไม้กับเงาของต้นไม้ หรือสระน้ำกับแสงสะท้อนจากสระน้ำ เมื่อเปรียบเทียบกับที่บางแห่งที่ให้ความรู้สึกเหมือนคุก สถานที่แห่งนี้ย่อมเชื่อเชิญให้เดินเข้าไป” (Christopher, 2020, p. 308)



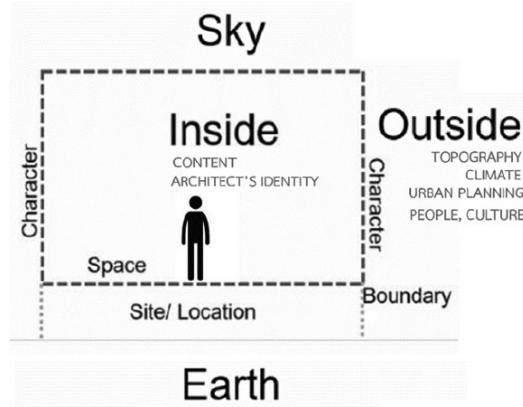
ภาพที่ 14a: แสดงการเปรียบเทียบสถาปัตยกรรมการรับรู้มนุษย์ในธรรมชาติ

ที่มา: Unwin, 2007, p. 12.

ภาพที่ 14b: แสดงการเปรียบเทียบสถาปัตยกรรมการรับรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้น

ที่มา: Christopher, 2020, p. 308.

ประสาทสัมผัสของปรากฏการณ์ผ่านธรรมชาติ ปรากฏการณ์จากโลกภายนอกสู่โลกภายใน อิทธิพลของโลกภายนอก คือ ลักษณะของภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ผังเมือง ผู้คน และวัฒนธรรม ส่วน อิทธิพลของโลกภายใน คือ เนื้อหาหรือ program ภายในที่อยากจะสื่อสารกับความเป็นปัจเจกแนวคิดของสถาปนิก ด้วยความรู้สึกถึงความเป็นสถานที่เกี่ยวกับความเป็นภายในสู่ภายนอกจากการเคลื่อนไหว น้ำหนัก และความเป็นวัตถุของพื้น ผนัง หลังคา (Srisaowanunt & Inpuntung, 2016, p. 1)



ภาพที่ 15: แผนผังแสดงความคิดทฤษฎี Christian Norberg-Schulz
ที่มา: Srisaowanunt & Inpuntung, 2016.

Erik Gunnar Asplund: Swedish, 1885-1940: Woodland Chapel, สต็อกโฮล์ม (Stockholm), ประเทศสวีเดน (Sweden) เป็นตัวอย่างทางเข้าอาคารที่ถูกพูดถึงพื้นที่ระหว่าง จากรั้วชุมทางเข้าจากด้านนอกที่มีความลึกของชุมทางนี้ เมื่อเดินผ่านลอดเข้ามายังชุมทางในช่วงเวลาที่ลอดเข้ามานั้น จะได้สัมผัสความรู้สึกแคบ อัดอัด พอดีตัวในระหว่างที่เดินเข้ามาโดยใช้เวลาลอยอยู่พักใหญ่ เมื่อผ่านพื้นที่แบ่งเขตแรกไปจะเจอกับบรรยากาศป่าสนสูงใหญ่ โอบล้อมร่างกายที่ต้อง “หยุดเดิน” เพื่อกวาดสายตามองเห็นเป้าหมายของอาคารอยู่ค่อนข้างไกลใช้เวลาเดินผ่านป่าอีกพักใหญ่ เพียงเพื่อเตือนให้ผู้มาเยือนเริ่มสำรวจ สงบ และเข้าสู่สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในการประกอบพิธีในโบสถ์ การให้ความเคารพแก่สถานที่ ผู้เสียชีวิต จากพื้นที่แบ่งเขตป่าสนเข้าสู่ตัวอาคารที่ยังทำเป็นพื้นที่ระหว่าง โดยจะมีสัญลักษณ์รูปปั้นสีทองคอยต้อนรับเป็นอันดับแรก จากนั้นก็ผ่านประตูที่มีรายละเอียดเรื่องราวของประติมากรรมที่ทำเป็นรูปหัวกะโหลกเหล็กสีดำไขวญแฉ่งที่ดวงตาเพื่อเตือนอีกครั้งถึงการเปลี่ยนผ่านสู่ประตูแห่งความตาย (ภาพที่ 16a)



ภาพที่ 16a: แสดงลำดับพื้นที่ทางเข้าโบสถ์วูดแลนด์ (Woodland Chapel), สวีเดน (Sweden)

ที่มา: Unwin, 2007, p. 121.

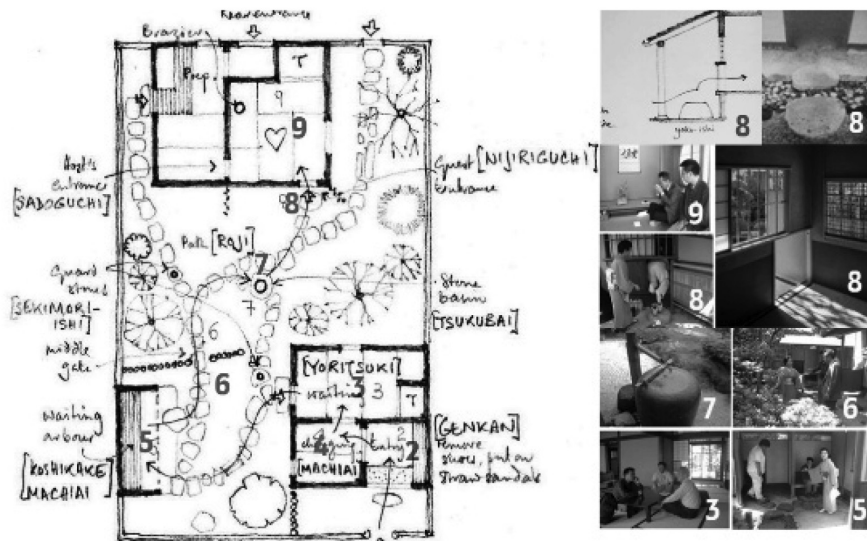
ภาพที่ 16b: แสดงปรากฏการณ์ของโลกภายนอก The Holy Island of Lindisfarne

ที่มา: Unwin, 2007, p. 139.

The Holy Island of Lindisfarne ตัวอย่างทางเข้าอาคารที่มีการใช้ “การทวนเวลา” ด้วยระยะทางที่เดินอ้อมขึ้นเขาที่มีความลึกกลับ คัดลัทธิอีกสถานที่หนึ่ง ด้วยภูมิประเทศอยู่ติดกับทะเล บางช่วงฤดูการจะมีน้ำขึ้น-น้ำลง หิมะปกคลุมเหมือนสถานที่ที่เป็นกับดัก หากผู้มาเยือนอยากจะมาที่นี่ ต้องเดินผ่านพื้นที่ระหว่างจากแนวราบสู่แนวตั้งวนเป็นเขาวงกตเรื่อยๆ ด้วยระยะทางที่ยาวนานจนสามารถค่อย ๆ เริ่มสัมผัสอากาศที่เริ่มเปลี่ยนแปลงไปจากความอบอุ่นที่อยู่แนวราบสู่พื้นที่บนปราสาทที่ราบสูงผ่านสภาพอากาศที่เริ่มหนาวจากลมทะเล เกิดการรับรู้ในระหว่างที่เปลี่ยนผ่านพื้นที่แบ่งเขตจากแนวราบสู่แนวตั้ง และจะกลับไปยังแนวราบอีกครั้งเมื่อถึงส่วนของปราสาททางเข้าอาคารที่อยู่บนภูเขา (ภาพที่16b)

ประสาทสัมผัสของปรากฏการณ์ผ่านการจัดระเบียบโดยมนุษย์

ตัวอย่างประสบการณ์การดื่มชาในประเทศญี่ปุ่น ที่มีการเรียงลำดับตำแหน่งการเข้าถึง ก่อน-หลัง อย่างพิถีพิถันที่ค่อยๆ ปรับอารมณ์ความรู้สึกที่วุ่นวายใจจากโลกภายนอกเพื่อเข้าสู่กระบวนการดื่มชา โดยผ่านพื้นที่ทั้ง 9 ขั้นตอน (ภาพที่17)



- 1 การมองเห็น : เข้าสู่ Genkai (Entryway) 1
- 2 การสัมผัส : ถอดรองเท้า Zori (Foyer)
- 3 การมองเห็น : การวางสัมภาระ ในสมัยก่อนจะเป็นคาบ Yoritsuki (Changing room)
- 4 การมองเห็น : นั่งรอ ขึ้นชมสวน การตกแต่ง Machiai (Waiting room)
- 5 การเคลื่อนที่ : ออกไปชมสวนที่นั่งด้านนอก Koshikake machiai (Sheltered waiting arbor)
- 6 การเคลื่อนที่ : เดินชมสวนและหิน Roji (Garden path)
- 7 การชำระรสชาติ : ล้างมือและบ้วนปากที่ Tsukubai (Stone water basin)
- 8 กิริยาท่าทางสัมผัสทางร่างกาย : เข้าสู่ห้องชาเดินบนหินคลานเข้าห้อง Nijiriguchi (Guest entrance)
- 9 การมองเห็น : นั่งชมศิลปะการจัดดอกไม้เคบานะ ป้ายปรัชญาเข้าสู่พิธีชงชา ดื่มชา (Tea room)

ภาพที่ 17: แสดงผังประกอบการอธิบายพื้นที่ทางเข้า พิธีดื่มชาประเพณีดั้งเดิมของญี่ปุ่น

ที่มา: Unwin, 2007, p. 134., 武 & Nakagawa, 2019, p. 34.

ซึ่งเป็นพิธีการต้อนรับที่ใช้เวลานานด้วยการ “สกัดกั้น” ในการเปลี่ยนผ่านแต่ละพื้นที่แบ่งเขตทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนถูกพรากจากโลกภายนอก เพื่อเปลี่ยนผ่านเข้ามายังโลกภายในสัมผัสประสบการณ์จิตวิญญาณในธรรมชาติที่ถูกจัดระเบียบขึ้น โดยการรับรู้ของแต่ละขั้นตอนนี้ไปสู่ความหมายของพฤติกรรมกิจกรรมต่างๆของมนุษย์ ลักษณะของการกำหนดเส้นทางเดินจะมีทั้ง “ทางบังคับและทางเลือก” สลับกันในช่วงการเดินผ่านสวนขั้นตอนที่ 6 ไปยังขั้นตอนที่ 7 ซึ่งการกำหนดสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนผ่านที่สำคัญของพิธีนี้คือ ขั้นตอนที่ 8 คือการเข้าสู่ห้องชาผ่านรอยตะเข็บประสบการณ์ (Seams in experience) ละเอียดอ่อนแบบอย่างบทกวีช่องว่างหินนี้เป็นทางเดินในสวนเพื่อเข้าสู่อาคารมีลำธารเล็ก ๆ เป็นอิสระของการแบ่งช่องว่างและเป็นการเน้นย้ำประสบการณ์อาณาเขตของอาคารให้เราต้องระมัดระวังในการก้าวเท้าอย่างมีสติ และเป็นตัวกำหนดว่าเรากำลังเปลี่ยนถ่ายจากโลกภายนอกสู่โลกภายใน เพื่อเข้าสู่กระบวนการหิวนอดรอนเท้า (The tea house crawl door) มีทางเข้าเป็นช่องขนาดเล็กเพื่อจูงใจให้ก้มคลานเข้าพื้นที่ภายใน ซึ่งถือเป็นการแสดงท่าทีอย่างอ่อนน้อมถ่อมตน การเคารพ ไค้คำนับ การให้เกียรติสถานที่ และความเท่าเทียมกัน โดยประตูทางเข้านี้ เรียกว่า “Nigirizushi” (武 & Nakagawa, 2019, p. 34)

กรณีศึกษาพื้นที่ทางเข้าของร้าน FUTURE SYSTEM เป็นการขยายพื้นที่ทางเข้ากินพื้นที่ภายในร้านทะลุเข้ามายังพื้นที่ภายใน เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่ กระตุ้น ดึงดูดให้ผู้คนเดินเข้าไปสู่โลกภายในด้วยการใช้โลหะอะลูมิเนียมประกอบเสร็จและส่งเรือมาติดตั้ง ด้วยการ “บังคับทิศทางของทางเดิน” ที่มีขนาดปริมาตรพอดีสัดส่วนมนุษย์ที่ขณะเคลื่อนที่เข้ามาข้างในจะรู้สึกถึงการโอบล้อม กระชับในห้วงเวลาขณะหนึ่งข้ามผ่านมายังภายในร้าน เป็น Threshold spaces ที่แยกความรู้สึกจากหน้าอาคารสาธารณะกับพื้นที่ภายในร้านอย่างชัดเจน (Slessor, 2002, p. 106) (ภาพที่ 18)



ภาพที่ 18: แสดงพื้นที่ทางเข้าของร้าน FUTURE SYSTEM
ที่มา: Slessor, 2002, p. 106.

6. ข้อสรุป

จากการทบทวนวรรณกรรมที่กล่าวถึงประวัติศาสตร์ของพื้นที่ทางเข้า ซึ่งหน้าที่แรกเริ่มนั้นเกี่ยวข้องกับ 1) การปกป้อง และ 2) การเชื่อมต่อเป็นหลัก มีข้อสังเกตที่น่าสนใจ คือ มีการใช้ “การสกัดกั้น การชะลอช้า การหน่วงระยะเวลา” ของทางเข้า ซึ่งเป็นความหมายของการปกป้องในอดีต ได้กลายมาเป็นวิธีการสร้างความหมายของทางเข้าในงานสถาปัตยกรรมปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาปัตยกรรมที่ต้องการจะเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของพื้นที่ทางเข้า เช่น อาคารพิพิธภัณฑ์, อาคารทางศาสนา เป็นต้น โดยใช้สัญลักษณ์บางอย่างเพื่อย้ำและขับเน้นของเนื้อหาก่อนที่จะเข้าถึงพื้นที่ภายในอาคารด้วยการสร้างองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมให้หยุดเดิน หรือเคลื่อนที่ช้าลง

จากข้อสังเกตที่น่าสนใจของพื้นที่ทางเข้ากับเส้นแบ่งเขต (Thresholds) ได้ข้อสรุปวิธีการแบ่งพื้นที่ทางเข้าได้เป็น 5 ส่วน คือ 1) พื้นที่ทางเข้าโครงการ มักจะเชื่อมโยงหรือตัดขาดกับบริบท (Context) 2) พื้นที่อาณาบริเวณ ส่วนขยายของพื้นที่ภายในเพื่อเตรียมการรับรู้ก่อนเข้าสู่พื้นที่ทางเข้าอาคาร 3) พื้นที่ก่อนทางเข้า ปริมาตรมักจะมีสัดส่วนมนุษย์เพื่อให้มีสมาธิกับเนื้อหาภายในอาคาร 4) ทางเข้าอาคาร มีประตูลูกในการควบคุมจำนวนผู้คน 5) พื้นที่หลังทางเข้ารวมไปถึงทางออก โดยในแต่ละส่วนจะมีบทบาท หน้าที่ ความหมายที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งพัฒนาการของ Threshold spaces แรกเริ่มมักจะปรากฏชัดเจนตรงไปตรงมา ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีมีความรวดเร็วมากขึ้น เส้นแบ่งเขตจึงถูกละลาย เกิดความคลุมเครือไม่ชัดเจนเพื่อการเปลี่ยนผ่านที่เร็วขึ้น

พื้นที่แบ่งเขตกับลำดับการเปลี่ยนผ่าน การเคลื่อนที่อย่างเป็นลำดับ มักจะมีจังหวะเร็ว (Speed) จังหวะชะลอ (Slow down) จังหวะหยุดเดิน (Stun) เนื่องจากการสร้างลำดับที่มีเส้นทางให้เลือก (Selectable) มักจะมอบความหมายของความอิสระ (Freedom) ที่นำไปสู่การรับรู้ประสบการณ์ใหม่ๆ ส่วนเส้นทางบังคับเดิน (Guideline) มักจะมีความหมายของการควบคุม (Control) โดยจำนวนในการสร้างลำดับของการเคลื่อนที่มีผลต่อ จังหวะ และความเร็วในการก้าวเท้าเดินและการเปลี่ยนทิศทาง

ตำแหน่งของทางเข้าอาคารจากความสัมพันธ์ระหว่างโลกภายนอกกับโลกภายใน แบ่งได้ 3 ลักษณะ คือ 1) ความรู้สึกอย่างต่อเนื่องแบบค่อยเป็นค่อยไปเป็นส่วนหนึ่งทั้งโลกภายนอกกับโลกภายใน 2) การตัดขาดเป็นส่วนหนึ่งของโลกภายนอก 3) การตัดขาดเป็นส่วนหนึ่งของโลกภายใน โดยมีเรื่องปริมาตร (Volume) การให้น้ำหนักของตำแหน่งการรับรู้พื้นที่ทางเข้าที่แตกต่างกัน

หากในฐานะเป็นผู้ออกแบบมีความจำเป็นที่ต้องใช้ “จินตนาการของการรับรู้ที่ละเอียดอ่อนในการกำหนดลำดับสถานการณ์” การเปลี่ยนผ่านการรับรู้พื้นที่ทางเข้า ที่จะมอบความหมายได้อย่างลึกซึ้ง การศึกษาเรื่องการรับรู้เชิงพื้นที่ ควรมี “ประสบการณ์ตรงจากการสัมผัสสถานที่จริงก่อน” เพื่อคาดการณ์สถานการณ์ ดีความ จากจินตนาการภาพจบล่วงหน้า ซึ่งอาจเป็นเรื่องที่ต้องพยายามค้นความรู้สึกออกมาประกอบการออกแบบร่วมกับการก่อรูปพื้นที่ทางเข้า

บรรณานุกรม

- Ando, T. (2017). **Tadao Ando: Endeavors**, 安藤忠雄展：挑戦 , Tadao Ando Exhibition Committee, and The National Art Center, Tokyo, eds. Tadao Ando: Endeavors. Tadao Ando Exhibition Committee, 2017. International Printing Publishing Laboratory Co.,Ltd: Tadao Ando Exhibition Committee (Japan).
- Boettger, T. (2014). **Threshold Spaces**. Boston: Birkhäuser.
- Carol Davidson Cragoe , H. P. (2008). **How to read buildings a crash course in architecture**. Great Britain
- Christopher, D. (2020). **Places of the Soul: Architecture and Environmental Design as a Healing Art**. (S. Kunthiworapong, Trans. Vol. 1). BKK: PabPim Company.
- Fujimoto, S. (2008). **The Impact of Threshold in Phenomenological Architecture The Impact of Threshold in Phenomenological Architecture :House**. N. (2008), Oita: Sou Fujimoto Architects.
- Jirathatsanakul, S. (2003). **Kati Sanyaluck Lae Kwammaikhong "Shumphatoo-Natang" Thai** (In Thai). BKK: Amarin printting and publishing.
- Panin, T. (2020). **ART-I-FACT**. BKK: Li-zen.
- Psarra, S. (2009). **Architecture and narrative the formation of space and culture meaning**. Abingdon: Routledge Taylor & Francis Group.
- Slessor, C. (2002). **Contemporary Doorways Architectural entrances, Transitions and Thresholds**. London: Octopus Publishing Group.
- Srisaowanunt, A., & Inpuntung, V. (2016). *"Concept of Place and Phenomenology in the study of Vernacular Architecture"*. **Academic Journal: Faculty of Architecture, Khon Kaen University**, 15(1), 20.
- Studio, S. C. (2018). **A History of Thresholds life, death & rebirth**. Berlin: Jovis Verlag GmbH.
- Tawayuttawong, C. (2018). **9 Things You Must Know: The Pantheon. Gypzy world Civilization**. Retrieved from <https://bit.ly/3KrEzT0>
- Unwin, S. (2007). **Doorway**. Abingdon: Routledge Taylor & Francis Group.
- Zumthor, P. (2018). **PETER ZUMTHOR ATMOSPHERES Architectural Environments, Surrounding Objects. A lecture**. delivered on 1 June 2003 at the (Kunstscheune), Wendinghausen Castle, (Wege durch das land) Festival of Literature and Music in East-Westphalia-Lippe (W. Lain Galbraith, Trans.). Berlin: Birkhäuser.
- 武中., & Nakagawa, T. (2019). **The Japanese House: In Space, Memory and Language**. (Thai Version) (C. Isavorapant, Trans.). BKK: Taweewat publishing.