

ธารินธารา รีสอร์ท: ต่างระดับ รวมเจนเนอร์เรชัน – การออกแบบรีสอร์ท เพื่อคนทุกวัย

Taryn Tara Resort: Different Levels - Inclusive Resort Design for All Generations

دنوح تراناثور

บริษัท ไมเนอว่า จำกัด

E-mail: danuch5@hotmail.com*

Danuch Teratanatorn*

Minerva Co., Ltd.

E-mail: danuch5@hotmail.com*

ข้อมูลเบื้องต้น (General Information)

ชื่อผลงาน : ธารินธารา รีสอร์ท
ประเภทผลงาน : งานสถาปัตยกรรม
ผู้ออกแบบ : บริษัท ไมเนอว่า จำกัด และ บริษัท มินิเมกซิส จำกัด
เจ้าของโครงการ : ไม่ประสงค์ออกนาม

Name of work : Tarin Tara Resort
Type of work : Architecture Work
Designer : MINERVA X MINIMAXIST
Owner : Requested anonymity

Received: 23 December 2025

Revised: 26 December 2025

Accepted: 27 December 2025



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มุ่งศึกษาการออกแบบรีสอร์ทเชิงภูมิประเทศผ่านการจัดวางห้องพักแบบต่างระดับ (Vertical Typology) เพื่อรองรับผู้ใช้งานหลายเจนเนอเรชันในเวลาเดียวกัน โดยมุ่งตอบสนองความต้องการวิจัยด้านการออกแบบที่พักซึ่งมักเน้นการแยกกลุ่มผู้ใช้งานตามฟังก์ชันหรือกิจกรรม แต่ยังคงขาดกรอบเชิงพื้นที่ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างระดับความสูง ภูมิประเทศ และประสบการณ์ของผู้ใช้ในบริบทเดียวกัน การวิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิเคราะห์กรณีศึกษาเชิงคุณภาพ ร่วมกับการวิเคราะห์เชิงพื้นที่และประสบการณ์ เพื่อสังเคราะห์รูปแบบการจัดวางห้องพักและลำดับการใช้งาน ผลการศึกษพบว่า การจำแนกห้องพักออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ Ground, Earth Berm, Bridge House and Tree House ไม่ได้เป็นเพียงความหลากหลายทางสถาปัตยกรรม แต่ทำหน้าที่เป็นกรอบเชิงประเภท (Typological Framework) สำหรับการจัดการมุมมอง ความเป็นส่วนตัว และความสัมพันธ์เชิงกิจกรรมของผู้ใช้งานต่างช่วงวัย

นอกจากนี้ แนวคิดการจัดผังพื้นที่แบบแบ่งเฟสตามระดับความสูง (Phased Zoning by Elevation) ช่วยสร้างลำดับการใช้งานเชิงพื้นที่ที่ชัดเจน ลดการบดบังสายตา และรองรับการใช้พื้นที่ร่วมกันโดยไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง งานวิจัยนี้จึงนำเสนอการมองการออกแบบรีสอร์ทในฐานะระบบประสบการณ์เชิงพื้นที่ที่ทำหน้าที่เป็นตัวกลางทางสังคม เพื่อสนับสนุนการอยู่ร่วมกันของผู้ใช้งานหลายเจนเนอเรชันอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: รีสอร์ท การออกแบบเชิงภูมิประเทศ ผู้ใช้หลายเจนเนอเรชัน มุมมองต่างระดับ การจัดการประสบการณ์เชิงพื้นที่

Abstract

This research examines terrain-responsive resort design through the arrangement of accommodations in vertical typologies to simultaneously support multi-generational users. The study addresses a gap in hospitality design research, which has largely emphasized the separation of user groups based on functions or activities, while lacking a spatial framework that explains the relationship between elevation, terrain, and user experience within a shared context. A qualitative case study methodology combined with spatial and experiential analysis was employed to synthesize accommodation configurations and spatial sequencing. The findings indicate that classifying accommodations into four types - Ground, Earth Berm, Bridge House, and Tree House - represents not merely architectural diversity, but a typological framework for managing views, privacy, and activity relationships among users of different age groups.

In addition, the concept of Phased Zoning by Elevation demonstrates how elevation-based planning can establish clear spatial hierarchies, reduce visual obstruction, and enable shared use without conflict. This research therefore conceptualizes resort design as a spatial experience system that functions as a social - spatial mediator, supporting sustainable coexistence among multi-generational users.

Keywords: Resort, Landscape-oriented design, Multi-generational users, Vertical views, Spatial experiential management

1. บทนำ

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา การออกแบบรีสอร์ทในบริบทชนบทมักเผชิญกับข้อจำกัดด้านรูปแบบซ้ำซาก การแยกกิจกรรมตามฟังก์ชัน และการเน้นประสบการณ์เชิงภาพเพียงระดับเดียว ซึ่งส่งผลให้เกิดความขัดแย้งระหว่างผู้ใช้งานที่มีช่วงวัย ความต้องการ และรูปแบบการใช้พื้นที่ที่แตกต่างกัน [1,2] งานวิจัยด้านการท่องเที่ยวและสถาปัตยกรรมร่วมสมัยเริ่มตั้งคำถามต่อบทบาทของรีสอร์ทในฐานะพื้นที่ที่ควรเอื้อต่อการอยู่ร่วมกันของผู้ใช้หลายกลุ่ม มากกว่าการตอบโต้ภัยกลุ่มเป้าหมายเฉพาะหรือการมุ่งสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพเพียงมิติเดียว [3,4]

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่มีอยู่ส่วนใหญ่ยังคงให้ความสำคัญกับการจัดการผู้ใช้งานผ่านการแบ่งโซนตามฟังก์ชัน กิจกรรม หรือช่วงวัยเป็นหลัก ขณะที่การใช้ ภูมิประเทศและระดับความสูงของพื้นที่ ในฐานะกลไกเชิงพื้นที่เพื่อจัดการประสบการณ์ ความเป็นส่วนตัว และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานหลายกลุ่มในบริบทเดียวกัน ยังได้รับการศึกษาอย่างจำกัด โดยเฉพาะในแง่ของการสังเคราะห์เป็นกรอบเชิงประเภท (Typology) ที่สามารถอธิบายลำดับการใช้งานและประสบการณ์เชิงพื้นที่อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ งานวิจัยจำนวนมากยังมุ่งเน้นผลลัพธ์ด้านภาพลักษณ์หรือความกลมกลืนกับธรรมชาติ มากกว่าการอธิบายบทบาทของการจัดวางเชิงระดับ (Vertical Configuration) ต่อการอยู่ร่วมกันของผู้ใช้งานหลายเจนเนอเรชันในระยะยาว

บทความนี้จึงมุ่งศึกษาการออกแบบรีสอร์ทที่ใช้ภูมิประเทศและการจัดวางห้องพักต่างระดับเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ที่หลากหลาย โดยมีเป้าหมายเพื่อลดการบดบังสายตา เพิ่มความเป็นส่วนตัว และรองรับผู้ใช้งานหลายเจนเนอเรชันในเวลาเดียวกัน ผ่านกรอบการออกแบบที่มองรีสอร์ทในฐานะระบบประสบการณ์เชิงพื้นที่มากกว่าการเป็นเพียงสถานที่พักผ่อน [5]

งานวิจัยร่วมสมัยด้านการออกแบบการท่องเที่ยวเริ่มให้ความสำคัญกับประสบการณ์เชิงพื้นที่แบบซ้อนทับ

(Layered Spatial Experience) และการออกแบบที่รองรับความหลากหลายของผู้ใช้งานในช่วงวัยและรูปแบบการใช้ชีวิตที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงครอบครัวและการท่องเที่ยวเชิงสันทนาการ [6-9] แนวคิดดังกล่าวสะท้อนการเปลี่ยนผ่านจากการออกแบบเพื่อกลุ่มเป้าหมายเดียว ไปสู่การออกแบบที่รองรับการอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวอย่างยืดหยุ่นและไม่แบ่งแยก

2. กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 การรับรู้มุมมองและความเป็นส่วนตัวในสถาปัตยกรรม

แนวคิด Prospect - Refuge Theory ของ Appleton อธิบายว่ามนุษย์มีแนวโน้มพึงพอใจต่อพื้นที่ที่สามารถมองออกไปได้กว้างขวาง (Prospect)ควบคู่กับความรู้สึกปลอดภัยและการหลบซ่อน (Refuge) การจัดวางอาคารในระดับความสูงที่แตกต่างกันจึงสามารถตอบสนองต่อความต้องการดังกล่าวได้พร้อมกัน โดยช่วยสร้างสมดุลระหว่างการเปิดรับทัศนียภาพและการรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งาน [10]

2.2 ประสบการณ์เชิงพื้นที่และความหมายของสถานที่

Norberg-Schulz เสนอว่า Sense of place เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโครงสร้างเชิงพื้นที่ ระดับการรับรู้ และบริบทแวดล้อม การออกแบบที่คำนึงถึงระดับสายตา มุมมอง และลำดับประสบการณ์เชิงพื้นที่จึงมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความหมายของสถานที่ และส่งผลโดยตรงต่อประสบการณ์การอยู่อาศัยและการใช้งานพื้นที่ [11]

2.3 การรองรับผู้ใช้หลายเจนเนอเรชัน

แนวคิดด้าน Universal Design และ Inclusive Tourism ชี้ให้เห็นว่าการออกแบบพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่น แตกต่างเชิงประสบการณ์ และไม่แบ่งแยกผู้ใช้ด้วยข้อจำกัดทางกายภาพหรือช่วงวัย สามารถรองรับผู้ใช้งานหลายเจนเนอเรชันได้ดีกว่าการแบ่งพื้นที่แบบตายตัวหรือการออกแบบเพื่อกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ [12,13] แนวคิดดังกล่าวสนับสนุนการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการอยู่ร่วมกันอย่างเท่าเทียมและยั่งยืน

3. ข้อมูลการออกแบบโครงการ

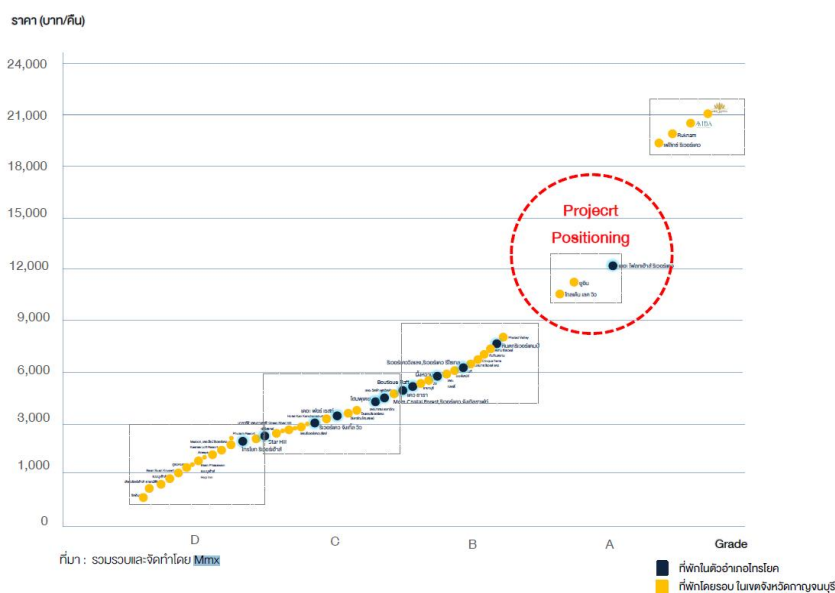
3.1 พื้นที่ตั้งโครงการ

ที่ดินตั้งอยู่ใน อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี ทิศใต้ติดแม่น้ำแควน้อย ส่วนทิศเหนือติดถนนกว้าง 6 เมตร สภาพที่ดินเดิมมีลักษณะเป็นสวนผลไม้โปร่ง มีการปลูกต้นไม้โอ้อยู่ในพื้นที่ และมีงานสถาปัตยกรรมเดิมที่ยังสร้างไม่เสร็จ เป็นบ้าน 2 ชั้น รูปแบบได้รับอิทธิพลจากจีน 1 หลัง พื้นที่โดยรอบยังเป็นที่ดินเปล่า ธรรมชาติแวดล้อมมีความ

สมบูรณ์ (รูปที่ 1) เจ้าของโครงการจึงมีความประสงค์จะทำเป็นโรงแรม หรือรีสอร์ทที่มีกิจกรรมทางการเกษตร บรรยายากสงบ สบาย เป็นแหล่งพักผ่อนและมีกิจกรรมหลากหลายให้ผู้เข้าพักได้ทำทางที่ MINERVA X MINIMAXIST ได้วิเคราะห์ข้อมูลของที่พักในเขตอำเภอไทรโยคและจังหวัดกาญจนบุรี พบว่าสภาพแวดล้อมโครงการที่เป็นธรรมชาติ ประกอบกับตลาดบ่นยังมีช่องว่าง ทำให้สามารถสร้างที่พักในระดับบนได้ ดังแสดงในรูปที่ 2



รูปที่ 1 ตำแหน่งที่ตั้งโครงการและสภาพแวดล้อมโดยรอบ



รูปที่ 2 การวิเคราะห์โครงการให้พื้นที่และการกำหนดราคาโครงการ

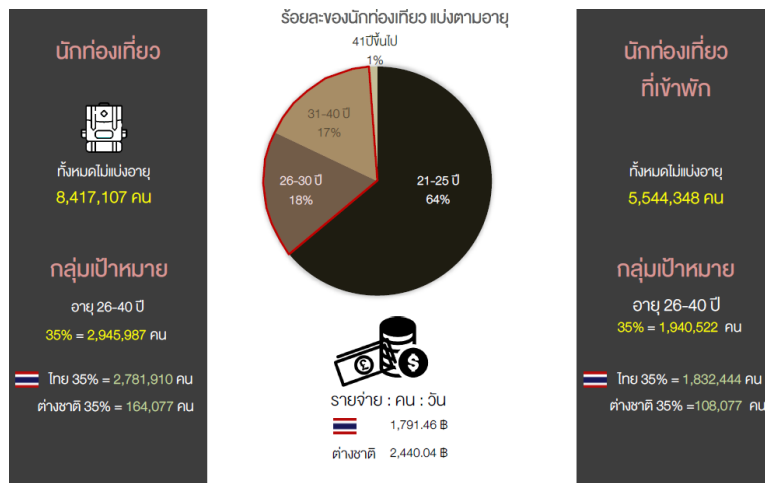
3.2 การวิเคราะห์ความต้องการของโครงการ

ทางทีม MINERVA X MINIMAXIST ได้วิเคราะห์ข้อมูลของที่พักในเขตอำเภอไทรโยคและจังหวัดกาญจนบุรี พบว่าสภาพแวดล้อมโครงการที่เป็นธรรมชาติ ประกอบกับตลาดบ่นยังมีช่องว่าง ทำให้สามารถสร้างที่พักในระดับนี้ได้ ดังแสดงในรูปที่ 2

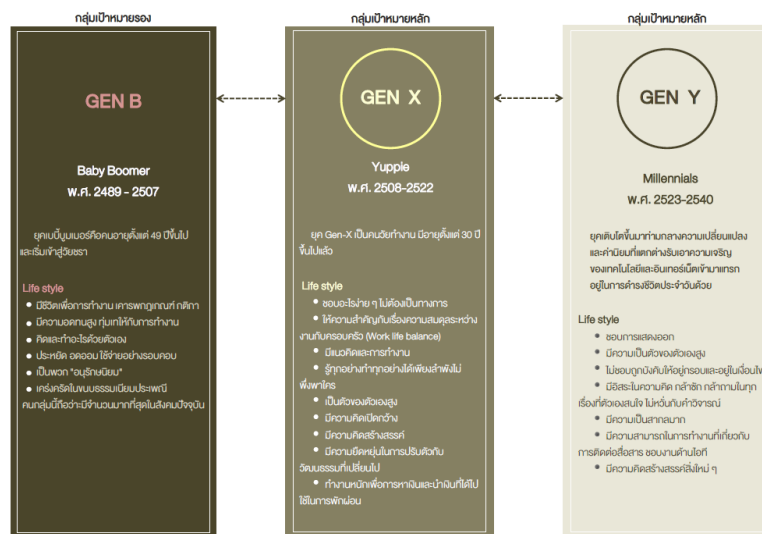
จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักท่องเที่ยวที่มาจากในจังหวัดกาญจนบุรีที่เข้าพักค้างคืนมี 5,544,348 คน หากลองวิเคราะห์เรื่องรายได้และไลฟ์สไตล์ โครงการนี้จะเหมาะกับลูกค้าที่ทำงานแล้ว คือ ลูกค้าในช่วง 26-40 ปี ซึ่งใน

ที่นี้จะมีจำนวนถึง 35% หรือ 1 ใน 3 ของจำนวนลูกค้าทั้งหมด ทั้งนี้ค่าใช้จ่ายต่อคนต่อวันของคนไทยจะอยู่ที่ 1,791.46 บาท และชาวต่างชาติอยู่ที่ 2,440.04 บาท ดังแสดงในรูปที่ 3

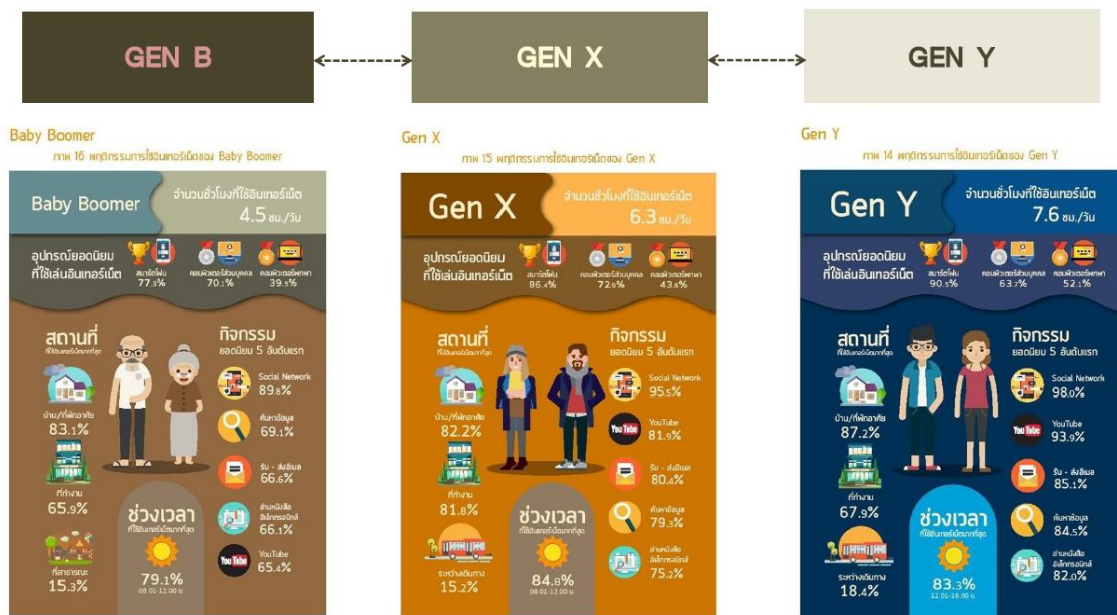
แต่ทางทีมคิดว่าควรเก็บลูกค้ากลุ่ม 40 ปีขึ้นไปไว้ด้วย เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ยังช่วยเหลือตัวเองได้และมีศักยภาพด้านรายได้สูง จึงคิดว่าโครงการนี้ควรตอบโจทย์คนในหลายเจนเนอเรชั่น โดยให้กลุ่มคน GEN X และ GEN Y เป็นเป้าหมายหลัก และ GEN B เป็นเป้าหมายรอง และมีการวิเคราะห์ Lifestyle ความต้องการต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์การเข้าพัก ไว้ในรูปที่ 4-6



รูปที่ 3 การแบ่งประเภทนักท่องเที่ยวใน จ.กาญจนบุรี



รูปที่ 4 การวิเคราะห์ Lifestyle ของคนใน Generation ต่าง ๆ



รูปที่ 5 สถานที่ กิจกรรม และการใช้เวลา ของคนใน Generation ต่าง ๆ



รูปที่ 6 การวิเคราะห์การเข้าพัก พื้นที่ และรูปแบบกิจกรรมของ Generation ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโครงการ

จากการวิเคราะห์ดังกล่าว ทำให้สามารถกำหนดกิจกรรมและพื้นที่ต่าง ๆ เป็นดัง Diagram ในรูปที่ 7 โดยกำหนดกิจกรรมแยกได้เป็น 3 ส่วนคือ (1) Check point ประกอบด้วย ร้านกาแฟ ร้านขายของ และพื้นที่นั่งสบาย ๆ

(2) Cluster คือ การทำกิจกรรมกลุ่มครอบครัว อาจปลูกพืชหรือทำเป็น Flexible Program ได้ตามต้องการ (3) Activities สำหรับทุกคน ได้แก่ การปลูกพืช-ทำฟาร์ม ทำงาน ศิลปะ ทำอาหาร และการเที่ยวชมศึกษาพิพิธภัณฑ์ (รูปที่ 7)

เป็นแหล่งเรียนรู้อยู่แล้ว ทั้งในเรื่องเกษตรผสมผสาน เกษตร
สาขาพืชไร่ และอื่น ๆ ดังแสดงในรูปที่ 8



รูปที่ 7 ตัวอย่างกิจกรรมในโครงการ



รูปที่ 7 ประชากรชาวบ้านในพื้นที่กาญจนบุรี
ที่มา: สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดกาญจนบุรี

4. แนวความคิดในการออกแบบ

4.1 Conceptual Framework

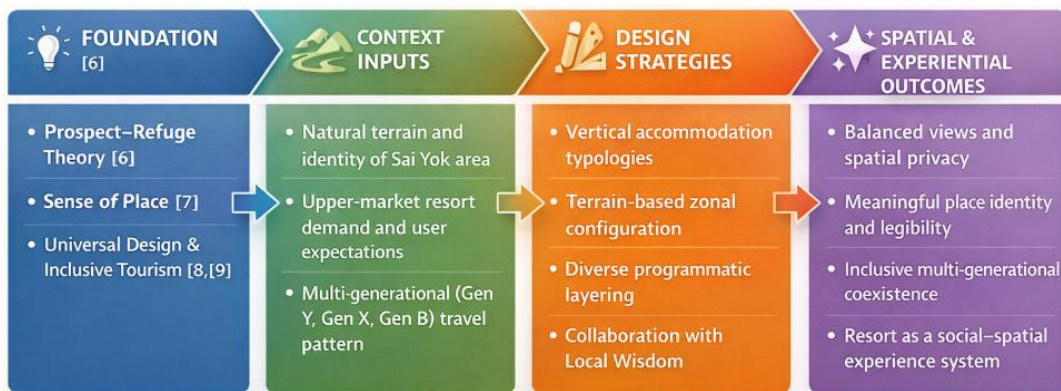
จากทฤษฎีและการวิเคราะห์ความต้องการข้างต้น ที่สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง ทฤษฎี - กลยุทธ์การออกแบบ - ผลลัพธ์เชิงพื้นที่ เพื่อตอบโจทย์ความต้องการได้ ดังรูปที่ 8 โดยผลลัพธ์เชิงพื้นที่ที่ได้ คือ

- การสร้างสมดุลระหว่างทัศนียภาพและความเป็นส่วนตัว (การจัดวางอาคารในระดับความสูงที่แตกต่างกันสร้างทัศนียภาพ และเพิ่มความเป็นส่วนตัวด้วยการออกแบบพื้นที่ Buffer Zone และ Recreation แทรกกระหว่างที่พัก)

- การสร้างอัตลักษณ์ของสถานที่และสร้างประสบการณ์ และความหมายใหม่ให้กับผู้เข้าพัก (การสร้างที่พักในหลายรูปแบบตามระดับความสูงทำให้เกิดมุมมองในการพักอาศัยที่แปลกใหม่หลากหลาย เกิดความน่าสนใจและเกิดการเข้าพักซ้ำ)

- การอยู่ร่วมกับของคนหลายเจนเนอเรชั่น (มีกิจกรรมรองรับความต้องการของคนหลายเจนเนอเรชั่น)

- รีสอร์ทที่เป็นสื่อกลางด้านประสบการณ์เชิงพื้นที่และสังคม (การสร้าง Scene ของพื้นที่เชื่อมต่อที่พัก ซึ่งเชื่อมโยงกับธรรมชาติแวดล้อม)



รูปที่ 8 Conceptual Framework ระหว่างทฤษฎี - ความต้องการ - กลยุทธ์ - ผลลัพธ์เชิงพื้นที่

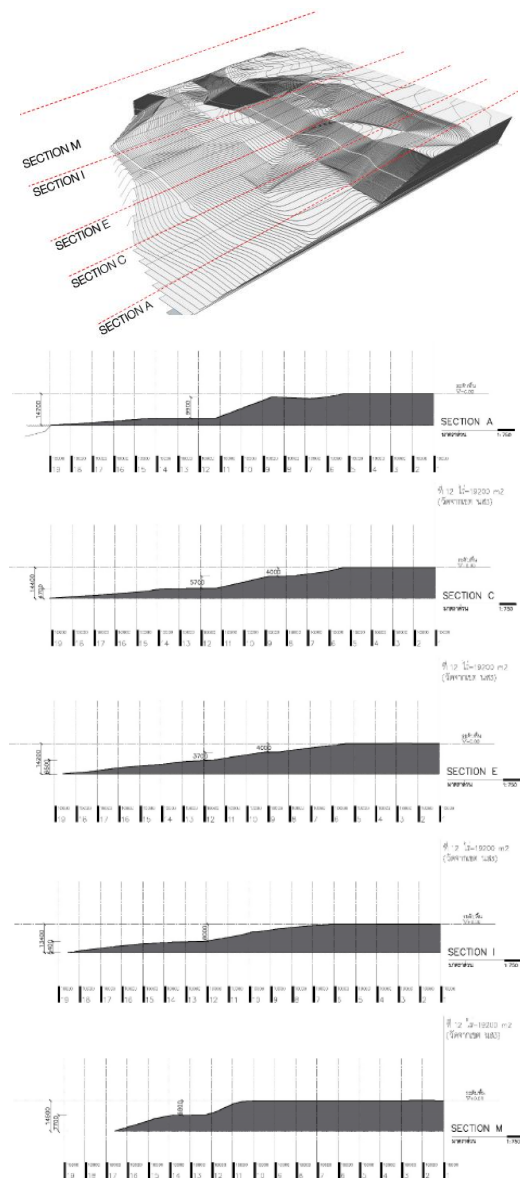
แนวความคิดในการออกแบบหลักมี 2 ข้อ คือ การสร้างรีสอร์ทที่มีกิจกรรมทางการเกษตรและธรรมชาติ (จากเจ้าของโครงการ) และการกลับมาใช้ซ้ำ (จากการนำเสนอของผู้ออกแบบ) จึงเพิ่มแนวคิดการออกแบบให้ได้ 2 เรื่องนี้ขึ้นคือ

1. ออกแบบให้มีกิจกรรมทางการเกษตร และหลายกิจกรรมสำหรับคนหลายเจนเนอเรชั่น มีกิจกรรมเดี่ยว และกิจกรรมร่วมกันได้หลากหลาย ทำให้ต้องออกแบบตอบสนองแนวคิดด้าน Universal Design และ Inclusive Tourism โดยออกแบบให้พื้นที่ที่มีความยืดหยุ่น แตกต่างเชิงประสบการณ์ และไม่แบ่งแยกผู้ใช้ด้วยข้อจำกัดทางกายภาพ หรือช่วงวัย สามารถรองรับผู้ใช้งานหลายเจนเนอเรชั่น

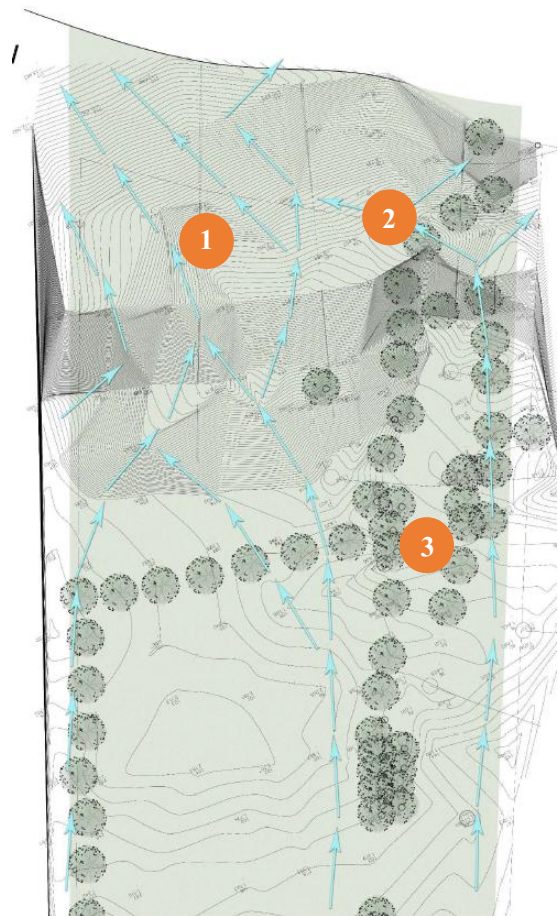
2. ออกแบบโดยใช้การจัดวางอาคารในระดับความสูงที่แตกต่างกัน ตามแนวคิด Prospect - Refuge Theory ของ Appleton เพื่อให้เกิดพึงพอใจต่อพื้นที่ที่สามารถมองออกไปได้กว้างขวาง (Prospect) ควบคู่กับความรู้สึกปลอดภัยและการหลบซ่อน (Refuge) และ Norberg-Schulz กล่าวว่า การออกแบบที่คำนึงถึงระดับสายตา มุมมอง จะทำให้เกิดลำดับประสบการณ์เชิงพื้นที่ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความหมายของสถานที่

ผู้ออกแบบจึงใช้แนวคิดดังกล่าวข้างต้น ประกอบกับพื้นที่ที่เป็น Slope ไหลลงจากฝั่งถนน สู่แม่น้ำแควน้อย โดยมีระดับความสูงแตกต่างกันประมาณ 14 เมตร (รูปที่ 9-10) ออกแบบบ้านพักให้เป็น 3 ระดับ คือ บ้านต้นไม้ บ้านในระดับ

พื้นดิน และบ้านที่อยู่ใต้พื้นดิน ซึ่งบ้านในระดับพื้นดินยังแบ่งออกเป็นหลายแบบ เช่น Pool Villa, Water Front Villa, Farm Story, Bridge House และ Culture Village เพื่อให้สามารถรองรับความชอบที่หลากหลาย เกิดมุมมองการถ่ายภาพที่ไม่ซ้ำจำเจ สามารถถ่ายรูปได้หลายมุมและเกิดการซื้อซ้ำในคราวถัดไป หากอยากสัมผัสการพักอาศัยในรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งหากเกิดการเข้าพักซ้ำ 3-4 ครั้ง ถือได้ว่าเป็นความสำเร็จของโครงการ



รูปที่ 9 ภาพ 3 มิติและรูปตัดแสดงความสูงของพื้นที่ดินในส่วนต่าง ๆ ของโครงการ



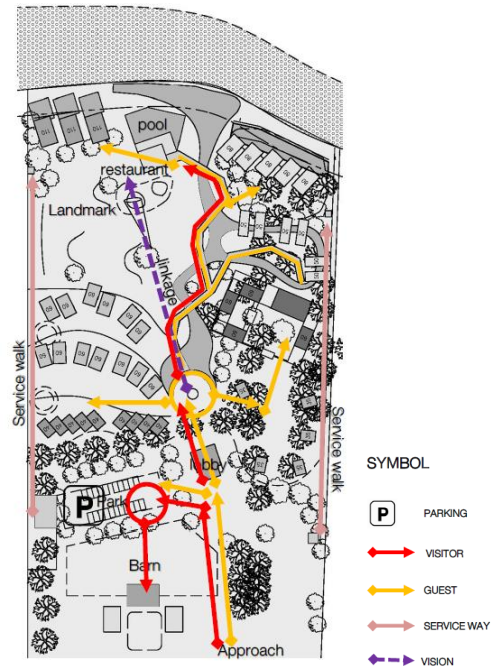
รูปที่ 10 ต้นไม้เดิม ผัง Contour และแนวการไหลของน้ำ

4.2 การออกแบบผังโครงการ

การวางผังโครงการมีการวิเคราะห์ Zoning ควบคุมไปกับการวิเคราะห์ความสูงของพื้นที่ เพื่อให้เกิดรูปแบบบ้าน 3 ระดับดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น พื้นที่ติดแม่น้ำจะเป็นโซน Pool Villa และ Water Front ถัดเข้ามาจะขุดเป็นทางน้ำไหลแล้วสร้างบ้านคร่อมไป เป็นโซน Bridge House บริเวณบ้านพัสดูตัสจินเดิมที่มีอยู่ในที่นี้จะอยู่ในโซนบ้าน Culture Village โดยตัวบ้านเดิมถูกปรับปรุงเป็น Café และถัดเข้ามาเรื่อย ๆ ก็เป็นโซน Earth Berm, Earth Berm Ultimate, Farm Story และ Tree House ตามลำดับ ซึ่งระหว่างโซนจะมีการแทรกพื้นที่ Buffer และ Recreation เป็นช่วง ๆ เพื่อให้เกิดความเป็นส่วนตัว และเพิ่มบรรยากาศ (รูปที่ 11-13)



รูปที่ 11 การวาง Zoning เบื้องต้นร่วมกับการวิเคราะห์ระดับพื้นที่ในโครงการ



รูปที่ 12 การวิเคราะห์เส้นทางการใช้งานของ Users แต่ละประเภท



รูปที่ 13 ตัวอย่างรูปแบบบ้าน (บรรยายภาค) เบื้องต้นที่จะใช้ในแต่ละโซนของโครงการ

เหตุผลในการวางผังดังกล่าวเกิดจากการวิเคราะห์พื้นที่ จากรูปที่ 10 จะเห็นได้พื้นที่ดินทางด้านตะวันออกต่ำกว่าทางด้านตะวันตก ดังนั้นทางทีมจึงจัดพื้นที่บริเวณที่ต่ำกว่าฝั่งตะวันออก เป็นพื้นที่สันทนาการ (Recreation) ร้านอาหาร (Restaurant) และสระว่ายน้ำ (Pool) ซึ่งถือเป็นพื้นที่รับน้ำหากฝนตกหนัก (หมายเลข 1) ส่วนฝั่งตะวันตกที่มีพื้นที่สูงกว่า และเป็นที่ตั้งของบ้านสไตล์จีนเดิม ถัดขึ้นมาสูงกว่าให้เป็นที่ตั้งของ Tree House ที่ต้องการมุมมองในมุมสูงทำให้ในส่วนนี้เปิดมุมมองได้กว้างขึ้น รวมถึงบริเวณนี้มีต้นไม้สูงอยู่แล้วทำให้การก่อสร้าง Tree House สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น (หมายเลข 3) การสร้าง Bridge House เกิดจากดูทิศทางการไหลของน้ำทางฝั่งตะวันตกที่มีทิศทางการไหลมาฝั่งตะวันออกและเพื่อให้เกิดการไหลบ่า จึงทำการขุดร่องน้ำ และสร้างบ้านล้อมทางน้ำ เพื่อไม่ให้เสียพื้นที่ไปเปล่า และได้ประสบการณ์

อีกรูปแบบหนึ่ง (หมายเลข 2) การทำน้ำไหลตรงกลางพื้นที่เป็นไปตามเส้นทางน้ำ

4.3 การกำหนดรูปแบบสถาปัตยกรรม

ในการปรับรูปแบบขั้นสุดท้าย ทางทีมผู้ออกแบบได้มีการวิเคราะห์ต้นไม้ที่มีอยู่เดิมใน Site โดยเก็บต้นไม้เดิมที่มีอยู่ไว้เกือบทั้งหมด (รูปที่ 14) ตัวสถาปัตยกรรมเลือกใช้รูปทรงเรขาคณิตเข้ามาตอบโจทย์ทางด้านการก่อสร้าง โดยเลือกโครงสร้างหลักของตัวอาคารเป็นสี่เหลี่ยม เพื่อให้ง่ายในการก่อสร้าง เกิดประโยชน์ใช้สอยสูงสุด และเกิดความตระหง่าน ส่วนการต่อเชื่อมในผัง มีการใช้เส้นเอียงที่ทำให้เกิดมุมและสามเหลี่ยมขึ้น เพื่อให้เกิดรูปแบบการเชื่อมต่อที่มุมมองที่น่าตื่นตาตื่นใจ เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวมากกว่าสี่เหลี่ยม โดยมีการพัฒนาผังทั้งเพิ่มและตัดบาง Units ออก เพื่อให้เกิดพื้นที่เชื่อมต่อที่มีประสิทธิภาพ ดังแสดงในรูปที่ 15



รูปที่ 14 การวิเคราะห์ต้นไม้ทั้งหมดของโครงการร่วมกับการวางผัง



รูปที่ 15 การ Develop ผังโครงการ

ภายหลังมีการแทรกน้ำไหลในลักษณะขั้นบันไดไว้ตรงกลาง และมีการสร้างบ่อน้ำเป็นขั้น ๆ เพื่อการรับน้ำ โดยได้แรงบันดาลใจมาจาก “Pamukkale” ในประเทศตุรกี ซึ่งมีลักษณะเป็นชั้นหินปูนที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ (รูปที่ 16) และมีน้ำขัง ทำให้เกิดทิวทัศน์ที่แปลกตา ทางทีมผู้ออกแบบจึงใช้แนวคิดนี้ให้การสร้างบรรยากาศและการรับรู้แบบพิเศษ

รวมถึงเป็นพื้นที่รับและชะลอน้ำ ก่อนไหลลงแม่น้ำ ทั้งยังเป็นจุดที่คลี่คลายรูปทรง (Form) ที่เป็นเรขาคณิต จากสี่เหลี่ยมและสามเหลี่ยม ให้อยู่ในรูปทรงคล้ายหกเหลี่ยมขอบมน ซึ่งสามารถเชื่อมต่อกับเส้นสายของอาคารและแม่น้ำได้ดี ทั้งนี้ในฤดูร้อนซึ่งน้ำในแม่น้ำลดระดับต่ำลง จะเกิดพื้นที่เหมือนเป็นหาด ซึ่งเชื่อมต่อกับ Pamukkale ได้สวยงาม

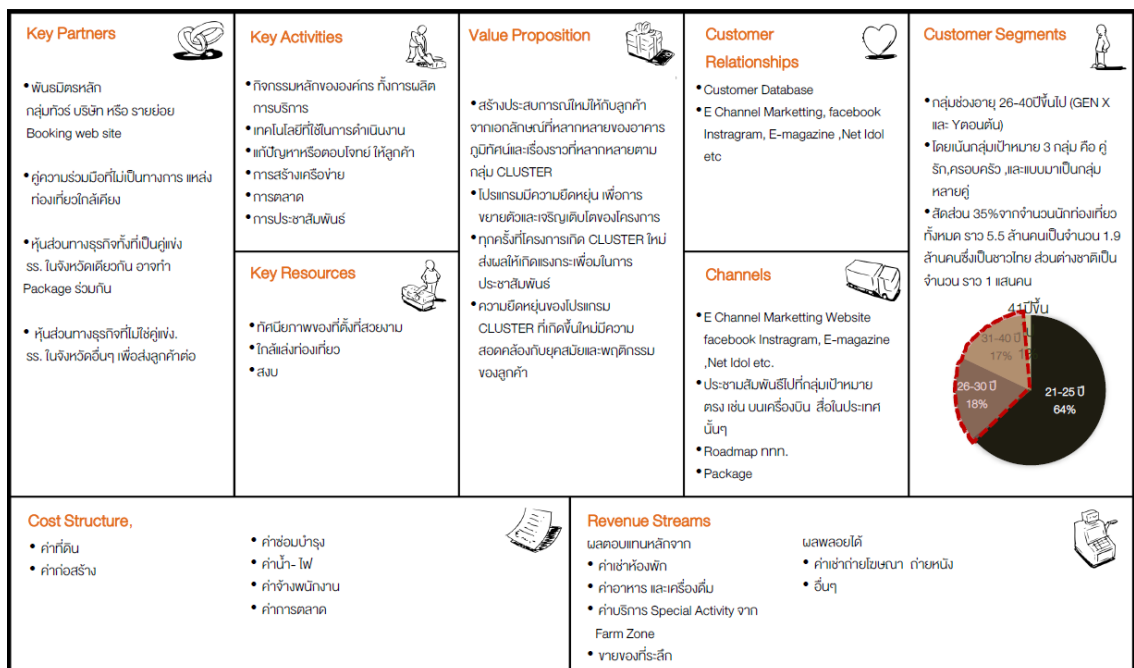


(ก)



(ข)

รูปที่ 16 (ก) “Pamukkale” ในประเทศตุรกี (ข) บริเวณที่ใช้แนวคิด Pamukkale ในโครงการ



รูปที่ 17 Business Model Canvas ของโครงการ

4.3 การวิเคราะห์แผนธุรกิจ

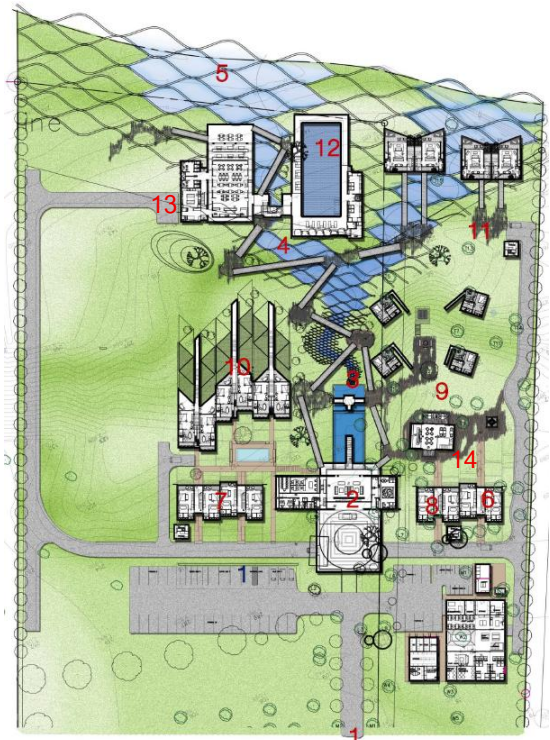
ในโครงการนี้มีการทำ Business Model Canvas โดยทางผู้ออกแบบได้สังเกตเห็นถึงรายได้หลายทาง Revenue Streams แสดงให้เห็นว่า นอกจากรายได้จากการเช่าห้องพัก ค่าอาหาร เครื่องดื่ม และค่าของที่ระลึกแล้ว การออกแบบดังกล่าวยังส่งเสริมให้เกิดรายได้ทางด้านการเช่าถ่ายโฆษณา ถ่ายหนัง หรือถ่ายภาพแต่งงานได้ นอกจากนี้การมีพันธมิตรด้านการเกษตร ทำให้สามารถเชื่อมโยงกิจกรรม ทำให้เกิดค่าบริการจาก Special Activities จาก Farm Zone ได้ (รูปที่ 17) นอกจากนี้ทางทีมยังได้วิเคราะห์ SWOT ของโครงการไว้โดยจุดแข็ง (Strengths) สำคัญ คือ ความได้เปรียบของพื้นที่ที่สวยงาม เงียบสงบ แต่ยังคงเดินทางไปยังจุดท่องเที่ยวสำคัญอื่น ๆ ได้ง่าย และโอกาส (Opportunities) เป็นเรื่องของเครือข่ายของเจ้าของที่มีธุรกิจรีสอร์ทหลายแห่ง สามารถทำโปรโมชั่น หรือส่งต่อผู้เข้าพักได้ และการเดินทางที่สะดวก รวมไปถึงยังมี Gap การตลาดในเรื่องการพักผ่อนแบบครอบครัวหลายเจนเนอเรชั่นอยู่ ส่วนจุดอ่อน (Weaknesses) และอุปสรรค (Threats) เป็นเรื่องทางกายภาพที่สามารถแก้ไขได้ด้วยการออกแบบ การประชาสัมพันธ์ และการวางกลยุทธ์ทางการตลาด (รูปที่ 18)



รูปที่ 18 การวิเคราะห์ SWOT ของโครงการ

5. ผลงานการออกแบบโครงการ

Master Plan แบ่งออกเป็นพื้นที่ต่าง ๆ ตามรูปที่ 19 โดยเลขที่ 7 - 11 เป็นตำแหน่งของที่พัก



- | | |
|-------------------------------------|---------------------|
| 1. Main Entrance | 7. The Farm East |
| 2. Reflex Pond | 8. The Farm West |
| 3. M RIVER: Manmade River | 9. The TREE |
| 4. C RIVER: Connecting to the river | 10. The BERM |
| 5. Rock Beach | 11. The RIV |
| 6. The MYTH of TAKEIN | 12. Edge Pool |
| | 13. Pano Restaurant |
| | 14. T House |

รูปที่ 19 Master Plan

สำหรับมุมมองต่าง ๆ ของโครงการ แสดงในรูปที่ 20 เป็นการสร้างฉาก (Scene) หรือ บรรยากาศของพื้นที่ให้เกิดความประทับใจ ภาพต่าง ๆ ถูกออกแบบให้กระจายตัวอยู่ทั่วทั้ง Site โดยไม่มีการทับหรือการแย่ง Scene กัน เพื่อให้เกิดความประทับใจและต้องการกลับมาใหม่ในทุกจุดของโครงการ ส่วนภาพบรรยากาศทั้งหมด สามารถดูได้จากรูปที่ 21 - 35



A: Lobby Approach D: Berm Tree
B: Water Panorama E: Pamukkale
C: Over Look View

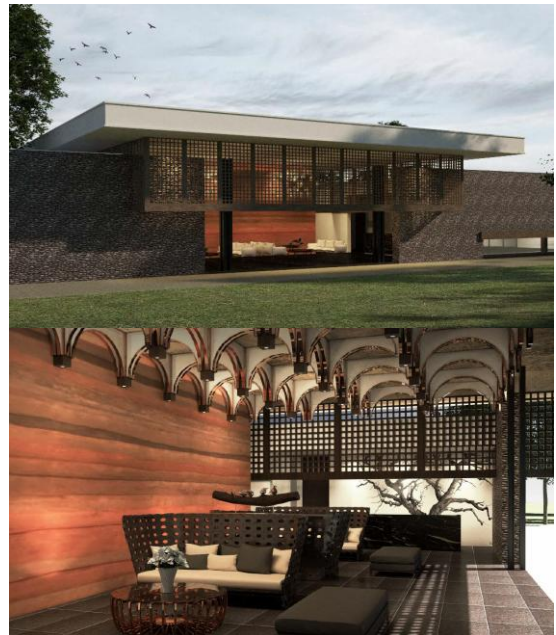
รูปที่ 20 การกำหนดตำแหน่งมุมมองใน Site



รูปที่ 21 พื้นที่จอดรถด้านหน้าโครงการ



รูปที่ 22 น้ำพุบริเวณโถงทางเข้าโครงการ



รูปที่ 23 บรรยากาศบริเวณ Lobby



รูปที่ 24 ห้องน้ำบริเวณ Lobby

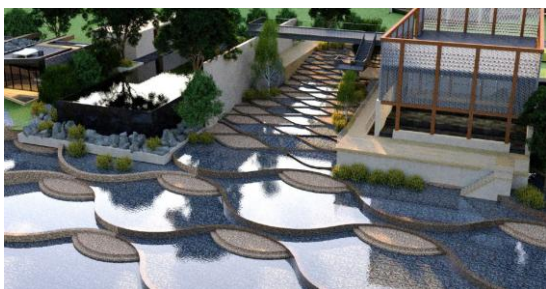
การออกแบบในส่วน Public Space เช่น Lobby ออกแบบให้ผสมกลิ่นอายของความเป็นจีน ใช้รูปทรงเรขาคณิตแบบสี่เหลี่ยม เพื่อให้เกิดความตึงเครียด ดูสงบ น่าเกรงขาม (รูปที่ 23) ส่วนห้องน้ำในบริเวณ Lobby (รูปที่ 24) ยังคงความเป็นเรขาคณิต และทำให้นุ่มนวลด้วยการเลือกสุญญากาศและกระจกโค้ง มีการแทรกสวนภายในห้องน้ำ ทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย (Relax) และใกล้ชิดธรรมชาติ

ในส่วนของห้องอาหาร ใช้ Concept เดียวกัน คือ รูปทรงโดยรวมแข็งแรง เป็นเรขาคณิต แต่เลือกเฟอร์นิเจอร์ให้อ่อนนุ่มลง ทำให้บรรยากาศเป็นแบบสบาย ๆ (รูปที่ 25)

และมองออกไปเห็น Pamukkale และสระว่ายน้ำ ซึ่งมีรูปแบบที่เป็น Organic มากกว่า ทำให้เกิดความรู้สึกตื่นตื้นและเกิดอรรถรสในการรับประทานอาหาร (รูปที่ 26)



รูปที่ 25 ผังและบรรยากาศภายในห้องอาหาร



รูปที่ 26 บรรยากาศภายนอกห้องอาหาร

นอกจากนี้ บริเวณ Pamukkale ยังจัดให้มีที่นั่งซึ่งมีลักษณะเป็นหลุมลงไป เพื่อให้ได้วิว และเกิดความ Private ของกลุ่มไปในขณะเดียวกัน (รูปที่ 27)



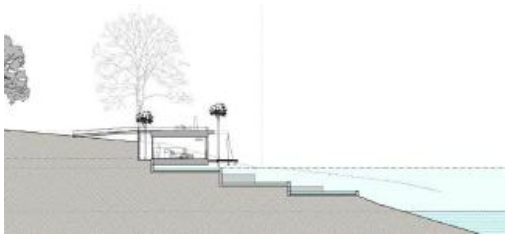
รูปที่ 27 ที่นั่งบริเวณ Pamukkale

ในส่วนของห้องพักจะไม่ได้กล่าวครบทุกแบบ Water Front การออกแบบ Mood & Tone จะเป็นไปในแนวธรรมชาติ คือ ใช้ หิน ไม้ และน้ำ ใช้ทั้งเส้นสายความแข็งแรงแบบเรขาคณิตและเส้นสายแบบธรรมชาติผสมกัน

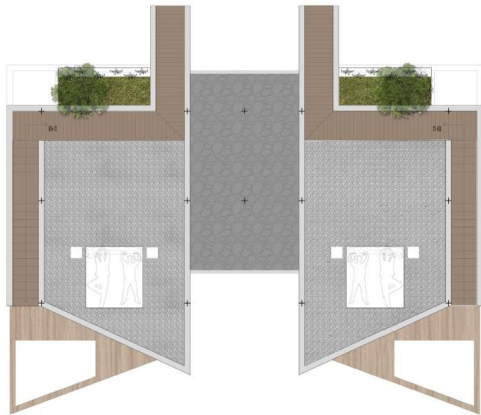


รูปที่ 28 Mood & Tone ของบ้านแบบ Water Front

ห้องพักแบบ Water Front Villa มีความพิเศษคือมี 2 ชั้น ชั้นล่างเป็นที่พัก และชั้นบนเป็น Deck ที่สามารถขึ้นไปชมวิวดูได้โดยสามารถขึ้นได้จากภายในและภายนอกอาคารเหมาะสำหรับพักหลายคนและใช้ชั้นดาดฟ้าจัดปาร์ตี้ หรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้ (รูปที่ 29) ส่วนบ้านแบบ Earth Berm เน้นมุมมองแบบมองลอดยอดไม้ผ่านช่องหน้าต่าง จึงออกแบบเป็น Slot ตัดด้วยสามเหลี่ยม ทำให้เกิดมุมมองที่แปลกตา (รูปที่ 30)



(ก) Section ของบ้านแบบ Water Front



(ข) ผังพื้นที่ชั้นบน ของบ้านแบบ Water Front

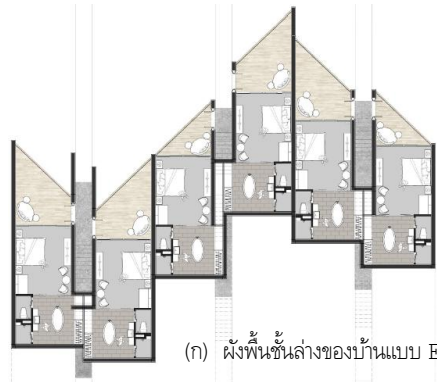


(ค) ผังพื้นที่ชั้นล่าง ของบ้านแบบ Water Front

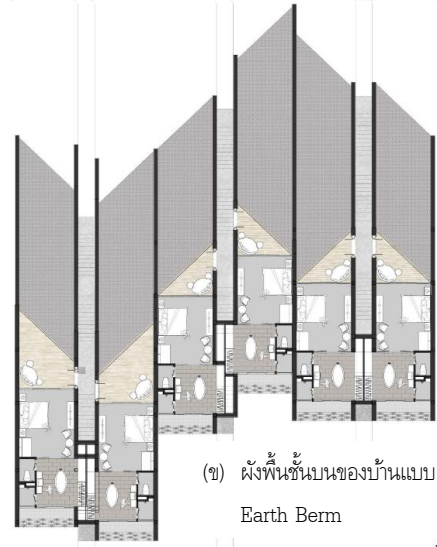


(ง) ทัดนียภาพภายในห้องนอนของบ้านแบบ Water Front

รูปที่ 29 บ้านแบบ Water Front



(ก) ผังพื้นที่ชั้นล่างของบ้านแบบ Earth



(ข) ผังพื้นที่ชั้นบนของบ้านแบบ
Earth Berm



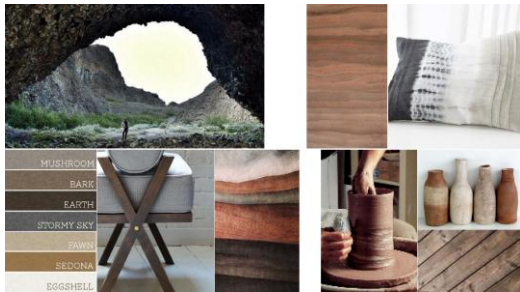
(ค) ทัดนียภาพภายนอกของบ้านแบบ Earth Berm



(ง) ทัดนียภาพภายในของบ้านแบบ Earth Berm

รูปที่ 30 บ้านแบบ Earth Berm

ห้องพักแบบ Earth Berm เน้น Mood & Tone ที่เป็นธรรมชาติ สีส่อน้ำตาลซึ่งเป็นสีของดิน และเน้นมุมมองแบบมองลอดผ่าน ดังแสดงในรูปที่ 31 และ Mood & Tone ของ Landscape ในส่วนของ Earth Berm แสดงไว้ในรูปที่ 32



รูปที่ 31 Mood & Tone ของบ้านแบบ Earth Berm

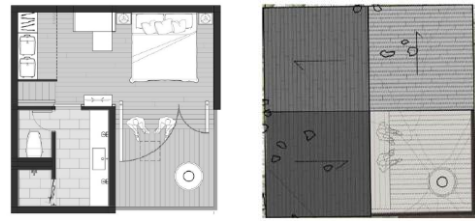


รูปที่ 32 Mood & Tone ของ Landscape บริเวณบ้านแบบ Earth Berm

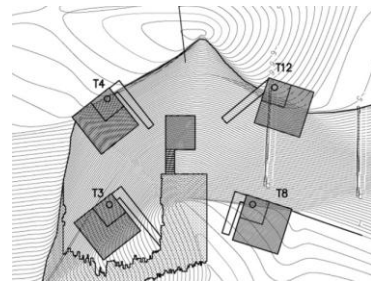
ส่วน Tree House จะให้ความรู้สึกของการไปแคมป์ปิ้ง หรือความสนุกในตอนเด็ก ๆ โดยมี Mood & Tone ดังรูปที่ 33 และรูปแบบบ้านดูได้ในรูปที่ 34



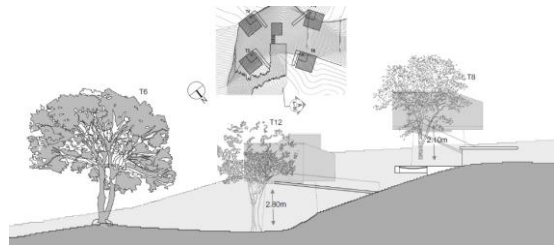
รูปที่ 33 Mood & Tone ของบ้านแบบ Tree House



(ก) ผังพื้นที่ 1-2 ของบ้านแบบ Tree House



(ข) ผัง Layout ของบ้านแบบ Tree House



(ค) การเชื่อมต่อต้นไม้ ของบ้านแบบ Tree House



(ง) ทัดเนียภาพภายนอก ของบ้านแบบ Tree House



(จ) ทัดเนียภาพด้านบนชั้นสอง ของบ้านแบบ Tree House

รูปที่ 34 บ้านแบบ Tree House

ส่วน Tea House เป็นการปรับปรุงบ้านจีน 2 ชั้น เดิมให้เป็น Café แบบโรงน้ำชาจีน มีกลิ่นอายความเป็นจีน โดยตกแต่งด้วยสีชาวดัตช์น้ำตาลเข้ม ดังรูปที่ 35



(ก) ผังพื้น Tea House



(ข) ทศนียภาพภายนอก Tea House



(ค) ทศนียภาพภายใน Tea House

รูปที่ 35 Tea House

6. อภิปรายผลและสรุป

การออกแบบชาริณธรา ริสอร์ต ถ่ายทอดแนวคิด “การอยู่ร่วมกันท่ามกลางธรรมชาติ (Co-living in Harmony with Nature)” ลงสู่ผังพื้นที่ได้อย่างเป็นรูปธรรม การจัดวางพื้นที่แบบ Multi-level Phasing โดยเคารพพื้นที่ต่างระดับ (Contour) เดิม ทำให้ผู้ใช้งานทุกกลุ่มวัยสามารถเข้าถึงวิวทัศน์ได้โดยไม่บดบังกัน และยังสร้างลำดับประสบการณ์เชิงพื้นที่ (Spatial Sequence) ที่ชัดเจนจากโซนสาธารณะไปสู่โซนส่วนตัว

ในด้านมิติทางสังคม การออกแบบพื้นที่กิจกรรมร่วมกลางแจ้งและจุดนั่งพักเชื่อมโยงระหว่างเฟสต่าง ๆ ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัวและระหว่างกลุ่มผู้เข้าพัก และการสร้าง Buffer Zone ยังทำให้เกิดความ Private ไปพร้อมกัน

ในด้านรูปแบบผู้ออกแบบใช้รูปแบบเรขาคณิตในส่วนของอาคารและที่พักออาศัยเพื่อให้ตอบโจทย์เรื่องพื้นที่ใช้สอยและการก่อสร้าง แล้วค่อย ๆ คลี่คลายรูปทรงไปสู่สามเหลี่ยม หกเหลี่ยม และรูปทรง Organic ได้อย่างกลมกลืนและให้ความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติได้

ทั้งนี้ Universal Design ได้ถูกบรรจุเข้าไปในการออกแบบด้วย เพียงแต่ไม่ได้กล่าวเป็นจุดเด่นในงาน

โครงการชาริณธรา ริสอร์ต แสดงให้เห็นถึงเจตจำนงค์ในการบูรณาการระหว่าง ทฤษฎีการออกแบบตามธรรมชาติ และแนวคิดเพื่อสังคม ผ่านการจัดผังพื้นที่ที่คำนึงถึงภูมิประเทศ ความสัมพันธ์ทางสายตา และความเท่าเทียมของผู้ใช้งาน ถือเป็นผลงานที่มีศักยภาพในการต่อยอดสู่แนวคิด “Resort for All” ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางสถาปัตยกรรมร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญทั้งด้านความงาม การเข้าถึง และความยั่งยืน

เมื่อเปรียบเทียบกับโครงการริสอร์ตเชิงภูมิประเทศร่วมสมัยในระดับสากล เช่น ริสอร์ตแบบแยกคลัสเตอร์ตามฟังก์ชัน หรือการจัดวางที่พักรวมกิจกรรมเฉพาะกลุ่ม โครงการชาริณธรา ริสอร์ต แสดงให้เห็นแนวทางที่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ โดยไม่ได้ใช้การ “แยกผู้ใช้งาน” เป็นกลไก

หลักในการจัดการพื้นที่ แต่ใช้ระดับความสูงและลำดับภูมิประเทศเป็นตัวกลางในการกำหนดความเป็นส่วนตัว ประสบการณ์ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

งานออกแบบรีสอร์ทจำนวนมากในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาเลือกใช้แนวคิด Zoning แบบราบ (Horizontal Zoning) ซึ่งแม้จะเอื้อต่อการควบคุมกิจกรรม แต่กลับมีข้อจำกัดในการรองรับผู้ใช้งานหลายเจนเนอเรชันภายในบริบทเดียวกัน และมักก่อให้เกิดการแบ่งแยกเชิงพื้นที่โดยปริยาย [4-6] ในขณะที่อิทธิพลของรีสอร์ท เสนอกรอบการออกแบบที่ใช้ Vertical Typology เป็นเครื่องมือเชิงพื้นที่ ทำให้ผู้ใช้งานสามารถใช้พื้นที่ร่วมกันได้ในระดับสายตาและประสบการณ์ที่แตกต่าง โดยไม่จำเป็นต้องแยกออกจากกันอย่างชัดเจน

เมื่อพิจารณาในเชิงวิพากษ์ แนวคิดดังกล่าวยังช่วยขยายขอบเขตการอภิปรายเรื่อง Inclusive Resort design จากระดับการเข้าถึงทางกายภาพ (Physical Accessibility) ไปสู่ระดับการจัดการประสบการณ์และความสัมพันธ์ทางสังคม (Social-Spatial Accessibility) ซึ่งยังพบการศึกษาค้นคว้าจำกัดในงานวิจัยด้านสถาปัตยกรรมการท่องเที่ยวร่วมสมัย

ในบริบทการท่องเที่ยวร่วมสมัย โครงการอิทธิพลของรีสอร์ท สอดคล้องกับแนวโน้มสากลด้าน Experiential Tourism, Wellness-oriented Design และ Inclusive Environment ซึ่งมุ่งเน้นการออกแบบประสบการณ์ที่ตอบโจทย์คุณภาพชีวิต ความยืดหยุ่นในการใช้งาน และการอยู่ร่วมกันของผู้ใช้งานที่มีความหลากหลายมากขึ้น ภายหลังสถานการณ์โรคระบาดและการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัว การออกแบบที่พักที่สามารถรองรับการเดินทางแบบหลายช่วงวัย (Multi-Generational Travel) และการพักผ่อนเชิงคุณค่า (Value-based Stay) กลายเป็นประเด็นสำคัญในระดับนานาชาติ

ดังนั้น กรอบการออกแบบเชิงต่างระดับที่นำเสนอในงานวิจัยนี้จึงไม่เพียงเป็นคำตอบเชิงพื้นที่เฉพาะบริบท หากยังสามารถใช้เป็นกรอบอ้างอิงสำหรับการพัฒนารีสอร์ท และที่พักในบริบทอื่นที่ต้องการสร้างสมดุลระหว่างธรรมชาติ สังคม และประสบการณ์ของมนุษย์ในโลกปัจจุบัน

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ควรมีการเก็บข้อมูล ประเมินผลการใช้งานจริงของผู้พักในแต่ละกลุ่มวัย เพื่อสะท้อนประสิทธิภาพของแนวคิด “Resort for All” และใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาโครงการในเฟสถัดไป

7.2 เพิ่มการจัดการพลังงานหมุนเวียน เช่น แผงโซลาร์เซลล์ การเก็บน้ำฝน หรือการใช้วัสดุรีไซเคิล เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและเพิ่มคุณค่าทางเศรษฐกิจของโครงการ

เอกสารอ้างอิง

- [1] Smith, M. K. (2010). *Issues in cultural tourism studies* (2nd ed.). London: Routledge.
- [2] Weaver, D. (2006). *Sustainable tourism: Theory and practice*. Oxford: Butterworth-Heinemann.
- [3] Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- [4] Richards, G. (2011). *Creativity and tourism: The state of the art*. *Annals of Tourism Research*, 38(4), 1225-1253.
<https://doi.org/10.1016/j.annals.2011.07.008>
- [5] Waldheim, C. (2006). *The landscape urbanism reader*. New York, NY: Princeton Architectural Press.
- [6] Richards, G. (2018). Cultural tourism: A review of recent research and trends. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 36, 12-21.
- [7] Packer, J., & Ballantyne, R. (2016). Conceptualizing the visitor experience: A review of literature. *Visitor Studies*, 19(2), 128-143.

-
- [8] Duxbury, N., & Richards, G. (2019). Towards a research agenda for creative tourism. *Tourism Recreation Research*, 44(2), 185–200.
- [9] Smith, M., & Diekmann, A. (2017). Tourism and wellbeing. *Annals of Tourism Research*, 66, 1-13.
- [10] Appleton, J. (1975). *The experience of landscape*. London: Wiley.
- [11] Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. New York, NY: Rizzoli.
- [12] Steinfeld, E., & Maisel, J. (2012). *Universal design: Creating inclusive environments*. Hoboken, NJ: Wiley.
- [13] Darcy, S., & Dickson, T. J. (2009). A whole-of-life approach to tourism: The case for accessible tourism experiences. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 16(1), 32-44. <https://doi.org/10.1375/jhtm.16.1.32>