

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ

BANGKOK CULTURAL CENTER

นางสาวเบญจภา รุ้เพียรธรรม

MISS BENJAPA RUPIANTHAM

รหัส 39025223



เลขหม.....

เลขทะเบียน 41220

วัน, เดือน, ปี - 9 ส.ค. 2545

Box with labels b..... and i.....

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน) ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2543-2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Handwritten signature

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์
บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

.....คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

(ผศ.เอกพงษ์ จุลเสนีย์)

คณะกรรมการวิทยานิพนธ์

ผศ.เอกพงษ์ จุลเสนีย์..... ประธานกรรมการ
อาจารย์ พรชัย บุญชัยวัฒนา..... กรรมการ
อาจารย์ ประสิทธิ์ สุไลมาน..... กรรมการ
อาจารย์ นรินทร์ เลขะกุล..... เลขานุการ

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ประสิทธิ์ สุไลมาน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ
(BANGKOK CULTURAL CENTER)

ประเภทโครงการ โครงการเสนอแนะ

ปีการศึกษา 2543-2544

ชื่อนักศึกษา นางสาว เบญจมา รุ่งเพียรธรรม

รหัส 39025223

ที่อยู่ 126/218 ซ.เอกชัย36 ถ.เอกชัย บางขุนเทียน จอมทอง กรุงเทพฯ 10150

บทคัดย่อ

กรุงเทพมหานครตั้งแต่อดีตเป็นเมืองที่มีการอาศัยของกลุ่มของหลายเชื้อชาติ หลากวัฒนธรรม จนกระทั่งปัจจุบันในยุคโลกาภิวัตน์ การหลั่งไหลของวัฒนธรรมต่างชาติมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างรวดเร็ว สิ่งที่เราควรคำนึงถึงคือเราจะรักษาวัฒนธรรมเดิม กลิ่นกรองและถ่ายทอดวัฒนธรรมใหม่ให้กับชนรุ่นหลังต่อไปได้อย่างไร

โครงการวิทยานิพนธ์ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯเป็นโครงการเสนอแนะให้กรุงเทพมหานครมีสถานที่ที่เป็นศูนย์กลางในการให้ความรู้และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของคนในสังคม อันจะก่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความรักและหวงแหนในวัฒนธรรมของเรา

วิธีการวิจัย

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น อันเป็นปัจจัยที่นำสู่การออกแบบของโครงการ อันได้แก่ การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ หน่วยงานและสายการบริหาร ผู้เข้าใช้โครงการและองค์ประกอบของโครงการ รายละเอียดของพื้นที่ใช้สอยต่างๆ ความสัมพันธ์ของพื้นที่ นำข้อมูลทั้งหมดทำการวิเคราะห์ ศึกษาหาบทสรุป เพื่อเป็นแนวคิดในการออกแบบ
2. งานออกแบบส่วนหลักของโครงการ และส่วนรองบางส่วน ประกอบด้วย PUBLIC HALL ,EXHIBITION HALL ,PERMANENT EXHIBITION, รวมทั้งการนำเสนอแนวคิดในการออกแบบภูมิสถาปัตยกรรมของโครงการ (CITIZEN PLAZA)

สรุปผลการวิจัย

1. หน่วยงานเป็นหน่วยงานที่มีทรัพยากรในการบริหารและจัดการเพียงพอ มีการปฏิบัติงานในกิจการทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม
2. เป็นการออกแบบที่ให้ความสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงานกับชุมชน
3. มีการจัดแสดงและเปิดให้ประชาชนเข้ามศึกษาหาความรู้เป็นการถาวรและตรงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. กิจกรรมนิทรรศการสามารถให้ความรู้เสริมทักษะ ให้ความเพลิดเพลินแก่ นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป
5. ปรับปรุงสภาพอาคารเดิมที่เป็นอาคารเก่าให้สภาพอาคารและบริเวณพื้นที่มีความสะดวก ร่มรื่น ด้วยภูมิทัศน์ ชวนแก่การเข้าชม หรือพักผ่อนหย่อนใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

- ขอขอบคุณ เด แม่ น้องก้อง น้องพร น้องชัช ที่ช่วยให้กำลังใจ กำลังทรัพย์ ตลอดที่ผ่านมา
- อาจารย์ประสิทธิ์ สุไลมานที่ให้คำปรึกษาในวิทยานิพนธ์และอาจารย์กลุ่มตรวจวิทยานิพนธ์ทุกท่าน
- อาจารย์ฉัตร อาจารย์จิ๋ว และอาจารย์ทุกๆท่าน ที่ให้ความรู้ อบรมสั่งสอนตลอดมา
- คุณสินธุ์ชัย ที่กรุณาเอื้อเพื่อข้อมูลเกี่ยวกับอาคารศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร และข้อมูลอื่นๆ
- เจ้าหน้าที่ทุกท่านที่ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระบรมมหาราชวัง ฯลฯ ที่เอื้อเพื่อข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์
- พี่มาร์กและนก ที่ช่วยจุดประกายหัวข้อวิทยานิพนธ์
- สายรหัส23 พี่แบด พี่ปาน ที่เข้ามาช่วย และคอยให้คำปรึกษา ,น้องเอ๋ ที่เข้ามา2วันสุดท้ายแต่ช่วยพี่ได้มากมายจนไม่รู้ว่าจะขอบคุณอย่างไร น้องไก่อ น้องม้อน น้องกิด ที่ช่วยทำงานเล็กๆน้อยๆแต่ทำให้หมดไป
- หนีนี และน้องหลี่เจิ้น สำหรับprinter A3และ ช่วยentertainใน2วันสุดท้าย ขอขอบคุณมาก
- เอ เพื่อนร่วมบุญที่น่ารัก จีน จี ออย สำหรับ5ปีที่ผ่านมา
- หนุ่ย โป่ง แป้ง สำหรับคำแนะนำดีๆ ในการทำงาน
- นัท, อนุพงศ์ ที่ผลักดันโทรมาคุย และถามไถ่กัน
- ไอค์ ลิงค์ ปาล์ม ที่ช่วยเข้ามาเอาplanไปplot, ลงสีplanและขนมที่แสนอร่อย
- ยง ตูน เด็ก เพื่อนๆ สน5 และสธ5 ทุกคนตลอด5ปี สนุกและดีใจมากที่ได้มารู้จักกัน
- เล็ก สำหรับความช่วยเหลือตลอดมาในทุกเรื่อง

ขอบคุณมาก

คำนำ

กรุงเทพมหานครเป็นเมืองหลวงของประเทศกว่า200ปี มีประวัติศาสตร์อันยาวนานทำให้ กรุงเทพมหานครเป็นศูนย์รวมความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความเป็นมาและลักษณะเฉพาะตัวของ ชุมชนต่างๆ โครงการเสนอแนะ "ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ" จึงมีจุดประสงค์เพื่อเป็นสถานที่ศูนย์กลางของ ชุมชนในการให้ความรู้และเกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดความสามัคคีและความเข้าใจ กันในชุมชน

ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์หวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คงจะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจและเป็นแนวทางเบื้องต้นแก่ผู้สนใจศึกษาในขั้นต่อไปที่ละเอียดลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ผู้จัดทำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ

คำนำ

กิตติกรรมประกาศ

บทที่ 1 บทนำ

- 1.1 ความเป็นมาและเหตุผลในการเลือกโครงการ
- 1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ
- 1.3 วัตถุประสงค์โครงการ
- 1.4 ขอบข่ายโครงการ
- 1.5 ขอบเขตวิทยานิพนธ์
- 1.6 การเลือกอาคารและที่ตั้งโครงการ

บทที่ 2 การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ

- 2.1 ตารางการศึกษาโครงการเปรียบเทียบ
- 2.2 โครงการเปรียบเทียบในประเทศ
- 2.3 โครงการเปรียบเทียบในต่างประเทศ
- 2.4 สรุปโครงการเปรียบเทียบและการนำไปใช้

บทที่ 3 การศึกษาข้อมูลประกอบโครงการ

- 3.1 การศึกษาสายงานการบริหารและประเภทผู้เข้าใช้โครงการ
 - 3.1.1 หน่วยงานและสายการบริหาร
 - 3.1.2 ประเภทผู้เข้าใช้โครงการ
 - 3.1.3 อัตรากำลังและหน้าที่
 - 3.1.4 การคาดคะเนผู้เข้าชมโครงการ
 - 3.1.5 พฤติกรรมผู้เข้าใช้โครงการและวัตถุประสงค์แสดง
- 3.2 การกำหนดองค์ประกอบเบื้องต้นของโครงการ
- 3.3 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับนิทรรศการ
 - 3.3.1 ข้อมูลพื้นฐานส่วนนิทรรศการ
 - 3.3.2 นิทรรศการถาวร
 - การลำดับเรื่องราวการจัดแสดง, เทคนิคและพื้นที่ใช้สอย
 - 3.3.3 ส่วนบริการทั่วไป
 - โถงสาธารณะ
 - ห้องสมุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ห้องบรรยาย

-พื้นที่ให้เช่าของโครงการ

3.3.4 ตารางสรุปองค์ประกอบและพื้นที่ใช้สอยทั้งหมดของโครงการ

บทที่ 4 การศึกษาระบบสภาพแวดล้อมภายใน

4.1 ระบบแสงสว่าง

4.2 การใช้สี

4.3 ระบบเสียงและการควบคุม

4.4 ระบบปรับอากาศในอาคาร

4.5 วัสดุตกแต่ง

บทที่ 5 การวิเคราะห์สู่การออกแบบ

5.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งและสภาพแวดล้อมโดยรอบโครงการ

5.2 รายละเอียดที่ตั้งโครงการ

5.3 การวิเคราะห์อาคาร

5.4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบภายในโครงการ

5.5 การจัด Zoning

บทที่ 6 ผลสรุปสู่การออกแบบ

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและเหตุผลของโครงการ

ในวิถีชีวิตเมืองยุคใหม่คนเมืองใช้ เวลาว่าง ไป ที่ไหน คำตอบของคนส่วนใหญ่ก็คือใช้เวลาว่างไปเที่ยวต่างจังหวัด ภูเขา ทะเล แม่น้ำ หรือไม่ก็ไปศูนย์การค้า สวนสนุก โรงภาพยนตร์ ซึ่งดูเหมือนระบบบริโภคนิยม ทุนนิยมจะกำหนดสถานที่ที่จะไปไว้หมดแล้ว ซึ่งแน่นอนว่าเราไปเพื่อแสวงหาความสุข แต่ลึก ๆ แล้วเราไปเที่ยวธรรมชาติหรือไปเดินตากแอร์ในห้างสรรพสินค้าก็เพื่อหลีกเลี่ยงหนี ไปจากสถานที่ที่เราอยู่ หลีกหนีไปจากบ้านของเรา ปัญหาสำคัญของคนยุคใหม่คือ ไม่รู้จะไปไหน

เกษม ศิริสัมพันธ์ ได้กล่าวคุณลักษณะพิเศษอย่างหนึ่งของชนชั้นกลางไว้ว่า เป็นชนที่มีเวลาว่าง แต่เอาเวลาว่างที่มีอยู่มากกว่าชนชั้นอื่นไปทำอะไรที่ไม่มีประโยชน์ต่อสังคมเลย การใช้เวลาว่างของชนชั้นกลางก็เป็นเหมือนกับการอยู่ในกรอบกระบวนทัศน์แบบสังคมนิยมเหล็กตืด คือเข้าไปกระจุกตัวแบบตัวใครตัวมัน พวกใครพวกมันอยู่ในศูนย์การค้า

ศูนย์วัฒนธรรม กรุงเทพมหานคร เป็นการนำแนวคิดทางตะวันตกอันหนึ่งที่น่าสนใจคือการปล่อยให้พลละเลยให้ชีวิตแปลกแยกต่อกันเช่นนี้ ไม่เป็นผลดีต่อสังคมโดยรวมทำให้ทุกคนไม่สนใจที่จะกำหนดชะตาชีวิตของตนเอง จึงมีแนวคิดที่จะจัดตั้งศูนย์รวมทางสังคมวัฒนธรรม

1.2 เหตุผลในการเลือกโครงการ

1. เนื่องจากกรุงเทพมหานครเป็นเมืองที่มีความเป็นมาทางวัฒนธรรมของอันยาวนานและมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่จะต้องศึกษาเก็บรวบรวมและเผยแพร่ความรู้สู่ชนรุ่นหลัง
2. ในปัจจุบันตามมหานครหรือเมืองใหญ่ของโลก ได้มีสถานที่ที่เก็บรวบรวมและให้ความรู้เกี่ยวกับเมืองนั้นๆ กรุงเทพมหานครยังขาดสถานที่ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของเมือง ที่จะกระตุ้นให้คนในเมืองรับรู้ถึงคุณค่าและการเปลี่ยนแปลง
3. เพื่อเป็นโครงการที่มีความสอดคล้องต่อเนื่องกับโครงการลานคนเมืองที่ปัจจุบันทางกรุงเทพฯ ได้ปรับปรุงสภาพแวดล้อมสำหรับเป็นศูนย์กลางของชุมชน

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เป็นสถานที่ที่เพื่อการใช้เวลาว่างทางวัฒนธรรมร่วมกัน
2. เป็นสถานที่ที่เปิดกว้างเพื่อประโยชน์ของสมาชิกในชุมชนโดยเฉพาะ ซึ่งช่วยให้เกิดการสร้างสรรค์ประชาธิปไตยทางวัฒนธรรม
3. เป็นสถานที่เผยแพร่ความรู้ในหลาย ๆ ด้านตามความสนใจโดยการจัดแสดงนิทรรศการ จัดการปราศรัยอบรม จัดสถานที่ค้นคว้าข้อมูลให้กับผู้ที่สนใจ
4. เป็นสถานที่พักผ่อนใจและให้ความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรมแก่คนทั่วไป
5. เป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมสำหรับชาวต่างประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ขอบข่ายของโครงการ

โครงการเสนอแนะออกแบบตกแต่งภายในอาคารศาลาว่าการกรุงเทพมหานครเป็นศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร เป็นโครงการเสนอแนะที่มีหน่วยงานคือกรุงเทพมหานคร กลุ่มองค์กรของเอกชนและประชาชนเป็นผู้จัดตั้งโดยใช้อาคารของศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร เสาชิงช้า ซึ่งเป็นที่ทำการเดิม โดยกรุงเทพมหานครนั้นจะย้ายสถานที่ทำการไปอยู่ที่สำนักงานใหม่ที่เขตดินแดงทั้งหมดเพื่อรองรับการขยายตัวของหน่วยงานในอนาคต โดยมีขอบข่ายของโครงการดังนี้

1. ส่วนบริการสาธารณะ ประกอบด้วย

- 1.1 โถงทางเข้า - ประชาสัมพันธ์
 - ส่วนพักผ่อน
 - ห้องน้ำและโทรศัพท์

1.2 ร้านอาหาร

1.3 ร้านขายของที่ระลึก

1.4 มุมกาแฟ

1.5 สำนักงาน

1.6 ส่วนบริการข้อมูล

2. ส่วนส่งเสริมวัฒนธรรมด้านการให้ความรู้

- 2.1 นิทรรศการถาวร
- 2.2 ส่วนนิทรรศการชั่วคราวในร่ม
- 2.3 ส่วนนิทรรศการกลางแจ้ง
- 2.4 ส่วนสำนักงานนิทรรศการ
 - คลังพิพิธภัณฑ์
 - WORK SHOP
 - STUDIO

3. ส่วนส่งเสริมวัฒนธรรมด้านสันตนาการ

- 3.1 ลานกิจกรรม - ภายในอาคาร
 - ภายนอกอาคาร (ลานอเนกประสงค์หน้าอาคาร)

3.2 ห้องสัมมนา

4. ส่วนบริหาร

5. ส่วนสนับสนุนโครงการ

ลานอเนกประสงค์เพื่อกิจกรรมด้านวัฒนธรรม บริเวณหน้าวัดสุทัศน์เทพวราราม และหน้าศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นการเชื่อมกิจกรรมระหว่างภายนอกและภายในอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ขอบเขตของโครงการ

- ส่วนบริการสาธารณะ
 - ◆ โถงทางเข้า
 - ◆ ประชาสัมพันธ์
 - ◆ ร้านอาหาร
 - ◆ ร้านขายของที่ระลึก
 - ◆ มุมกาแฟ
- ส่วนส่งเสริมวัฒนธรรมด้านการให้ความรู้
 - นิทรรศการถาวร เกี่ยวกับวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของกรุงเทพมหานครตั้งแต่อดีตโดยแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่คืองานประเพณีที่เกี่ยวกับพระราชพิธีและประเพณีที่เกี่ยวกับชาวบ้านทั่วไปในกรุงเทพฯ
 - ส่วนนิทรรศการหมุนเวียน ในแต่ละเดือนจะมีนิทรรศการหมุนเวียนเกี่ยวข้องกับวันสำคัญ ประเพณี หรือเทศกาลของเดือนนั้น ๆ ที่เกี่ยวกับกรุงเทพมหานคร
- ส่วนส่งเสริมวัฒนธรรมด้านสันตนาการ
 - ลานกิจกรรมภายในอาคาร ส่วนแสดงศิลปวัฒนธรรมกลางแจ้งซึ่งอยู่ในคอร์ทของอาคาร
 - ห้องสัมมนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 การเลือกอาคารและที่ตั้งโครงการ

โครงการเสนอแนะศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพมหานครได้พิจารณาเลือกอาคารศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร 1 ซึ่งเดิมเป็นอาคารสำนักงานของกทม. แต่ปัจจุบันเมื่อการทำงานของ กทม. มีการใช้เหตุผลในการเลือกอาคารขยายตัวมากขึ้นจึงได้ย้ายไปอยู่ที่ศาลาว่าการกรุงเทพมหานครที่ดินแดงเพื่อรองรับการขยายตัว และเป็นหนึ่งในรายงานการศึกษาการวางแผนการใช้ที่ดินของสถาบันราชการในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล (ระยะที่ 2) ที่ต้องการย้ายหน่วยงานราชการที่มีภารกิจหลักในการให้บริการประชาชนออกจากที่ตั้งในเขตกรุงรัตนโกสินทร์เพื่อลดความหนาแน่นของกิจกรรมซึ่งส่งผลให้ปัญหาการใช้อาคารสถานที่ราชการและปัญหาต่อเนื่องบรรเทาลง จากการวิเคราะห์สามารถสรุปได้ดังนี้

1. เพื่อความสอดคล้องกับนโยบายของโครงการรัตนโกสินทร์ที่จะปรับปรุงลานอเนกประสงค์ที่จะปรับปรุงลานอเนกประสงค์เพื่อกิจกรรมด้านวัฒนธรรม บริเวณหน้าวัดสุทัศนเทพวราราม และหน้าศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร
2. การเข้าถึงโครงการมีความสะดวก ซึ่งขณะนี้มีการปรับปรุงพื้นที่หน้าอาคารให้เป็นสวนสาธารณะมีที่จอดรถใต้ดิน
3. ตำแหน่งโครงการเป็นศูนย์กลางของชุมชน ใกล้สถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ของกรุงเทพฯ
4. เป็นอาคารที่มีขนาดใหญ่ที่เหมาะสมบนเกาะรัตนโกสินทร์ที่สามารถรองรับคนและกิจกรรมจำนวนมากได้

บทที่ 2 การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ

2.1 แสดงตารางการศึกษาโครงการเปรียบเทียบ

ชื่อโครงการ	เนื้อหาและ การจัดแสดง	ผังการจัดและ เส้นทางสัญจร ภายในห้องจัด	แนวความคิดในการ ออกแบบ	เทคนิคพิเศษและ การจัดกลุ่มห้องจัด แสดง
<i>โครงการในประเทศ</i>				
1. หอไทยนิทัศน์ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย	✓	✓	✓	✓
2. ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา	✓	✓	✓	✓
3. นิทรรศการพิเศษภูมิปัญญาไทยในงานศิลป์ ถิ่นเมืองกรุง	✓	✓	✓	
<i>โครงการต่างประเทศ</i>				
1. HIROSHIMA PERFECTUAL MUSEUM OF HISTORY	✓	✓	✓	✓
2. KAWOGOE CITY MUSEUM	✓	✓	✓	✓
3. NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE	✓	✓	✓	✓

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ศึกษาโครงการการเปรียบเทียบในประเทศ

2.2.1 หอไทยนิทัศน์ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

THAI LIFE PERMANENT EXHIBITION HLL, THAILAND CULTURAL CENTER

ประเภท : นิทรรศการถาวรประวัติศาสตร์และสังคมวัฒนธรรม

ที่ตั้ง : ชั้น 2 ของอาคารนิทรรศการและบริการทางการศึกษา ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

แนวความคิดการออกแบบส่วนนิทรรศการ:

ให้ความรู้ในเรื่องของวิวัฒนาการของอารยธรรมไทย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยถ่ายทอดความรู้สึกอย่างน่าสนใจได้โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยหลายรูปแบบให้ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ด้วยตนเอง

เนื้อหาและการจัดแสดง:

แบ่งหัวเรื่องไว้ 5 หัวเรื่องคือ

- 1) ความเป็นมาของชนชาติไทย
- 2) วัฒนธรรมข้าวในสังคมไทย
- 3) ภาษาและวรรณคดีไทย
- 4) ประเทศไทยกับโลก
- 5) วิถีกรรมชนชาติไทย และเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ไทย

หัวเรื่อง 1 : ความเป็นมาของชนชาติไทย

นำเสนอเกี่ยวกับพัฒนาการชนชาติไทยตั้งแต่การตั้งถิ่นฐานในยุคก่อนประวัติศาสตร์ จนกระทั่งเป็นอาณาจักรไทยสมัยรัตนโกสินทร์ โดยใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ประกอบด้วย ELECTRIC BOARD, SLIDE MULTIVISION, COMPUTER MULTIMEDIA และจัดแสดง MODEL เคลื่อนไหวได้มีฉากด้านหลัง ในเรื่องสังคมล่าสัตว์และหมู่บ้านเกษตรกรรม นอกจากนี้มีวัตถุโบราณจำลอง แสดงประกอบคำบรรยายสั้น ๆ ด้วย

หัวเรื่อง 2 : วัฒนธรรมข้าวในสังคมไทย

เสนอเรื่องข้าวกับวิถีชีวิตไทย แสดงให้เห็นความสำคัญของข้าวและก่อเกิดวัฒนธรรมสาขาต่าง ๆ ขึ้นในสังคมไทย โดยใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ ประกอบด้วยภาพเรืองแสง, COMPUTER MULTIMEDIA, VDO และจัดฉากเป็นประติมากรรมนูนสูงเป็นรูปพระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ และ DIORAMA หมู่บ้านชาวนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ 3 : ภาษาและวรรณคดีไทย

เราเสนอวิวัฒนาการภาษา ตัวอักษรไทยและภาษาในรูปของวรรณคดี ทำนองเสนาะ แผนผัง รูป เทพเจ้า และหุฟิง (สำหรับใช้คนเดียวไม่รบกวนส่วนอื่น ๆ) นอกจากนี้ยังมี DIORAMA ประกอบคำบรรยาย กลอนสั้น ๆ สำหรับเรื่องจากวรรณคดี เช่น เรื่องขุนช้างขุนแผน พระอภัยมณี

หัวข้อ 4 : ประเทศไทยกับโลก

นำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยกับประเทศต่าง ๆ ในโลกนำไปสู่การปรับตัวโดยใช้สื่อ ปฏิสัมพันธ์ ประกอบกับ MODEL, BOARD แสดงแผนภาพ รูป ข้อความ ภาพเรื่องแสงและ DIORAMA ขนาดเล็ก ประกอบคำบรรยายสั้น ๆ

ผังและการจัดเส้นทางสัญจรในห้องจัดแสดง:

แบ่งห้องจัดแสดงเป็น 2 ส่วนใหญ่มีห้องเกียรติคุณกึ่งกลางไว้ภายในแต่ละส่วนกัน SPACE ให้เดินตามทางเดินหลัก SPACE เป็นแบบบังคับทางเดินโดยเปิดเป็นโถงจัดนิทรรศการจัดผนังทั้ง 2 ข้าง

การจัดกลุ่มห้องแสดง:

เป็นแบบ ROOM TO ROOM ARRANGEMENT แต่ต้องออกย้อนกลับมาทางเดิมผู้ชมต้องชม นิทรรศการต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ จนจบ และไม่มีที่นั่งพัก หรือจุดพัก ทำให้ช่วยหลัง ๆ ไม่ได้รับความสนใจ มีเพียงห้องเกียรติคุณเป็นแคโถงเปิดโล่งเฉย ๆ

เทคนิคการจัดแสดงพิเศษ:

- ใช้ระบบ SENSOR ให้ MODEL ขยับได้ เสียงบรรยาย แสงสว่างเวลามีคนเดินผ่านมา
ข้อดี : เหมาะกับการเข้าชมเป็นหมู่คณะ นำความสนใจ และติดตามและผู้ชมสนุกสนาน ไม่ง่าย
ข้อเสีย : ต้องควบคุมผู้ชมให้เดินเป็นกลุ่ม จัดการเข้าเป็นรอบ ๆ กว่านี้
- สื่อปฏิสัมพันธ์ ประกอบกับ ELECTRIC BOARD, SLIDE MULTIVISION, COMPUTER MULTIMEDIA และตอบคำถาม เล่นเกม กับ COMPUTER พูดออกเสียงตาม
ข้อดี : ผู้ชมได้สัมผัสและมีส่วนร่วมเกิดความรู้สึกสนุกสนานพร้อมกับได้ความรู้
ข้อเสีย : บางอย่างใช้เวลาช้านานต้องกับพื้นที่สำหรับผู้สนใจจริงจัง ใช้ได้ทีละคนถ้ามีผู้ชมสนใจมากก็จะให้ต้องรอหรือถ้าไม่รอก็จะผ่านไป ไม่ได้รับชมนิทรรศการส่วนนั้น
- ภาพเรื่องแสง ลักษณะเหมือน BOARD ใสมีกล่องไฟด้านหลัง
ข้อดี : สามารถเน้นจุดเด่นให้กับนิทรรศการช่วงนั้น ๆ ได้ ดึงดูดความสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสีย : ถ้ามีมากเกินไปจะทำให้รบกวนสายตา ไม่มีจุดเด่น ควรใช้กับพื้นที่ที่มีแสงสว่างโดยรวมน้อย เพื่อให้ภาพเรื่องแสงดูเด่นขึ้น

4. DIORAMA แสดงลักษณะหรือบรรยากาศโดยรวม

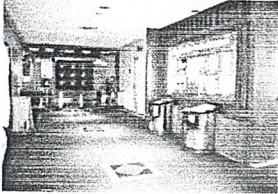
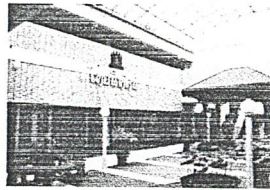
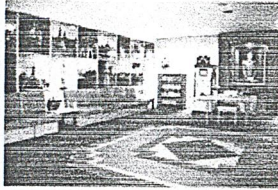
ข้อดี : เห็นบรรยากาศโดยรวม เป็นตัวพักสายตาให้กับนิทรรศการเชิงข้อมูลที่มีข้อมูลเป็น BOARD น่าสนใจ

ข้อเสีย : ไม่ได้เนื้อหา รายละเอียด ผู้ชมต้องสังเกตเอาเอง



CASE STUDY

ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย หอไทยนิทัศน์

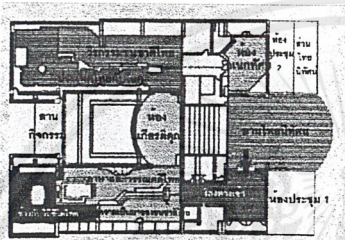


ประเภท : พิพิธภัณฑ์การประเพณีวัฒนธรรม
ที่ตั้ง : ชั้น 2 อาคารนิทรรศการและบริหารงานการศึกษา
ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

แนวความคิดการออกแบบส่วนนิทรรศการ
ให้ความรู้ในเรื่ององค์ความรู้ทางวัฒนธรรมไทย ตั้งแต่
อดีตถึงปัจจุบัน โดยถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้ชมโดยมี
เทคโนโลยีที่ทันสมัย ขอบเขตข้อมูลความรู้มีดังนี้ วัฒนธรรม

ฟังก์ชันการจัดแสดงนิทรรศการในห้องจัดแสดง
แบ่งห้องจัดแสดงเป็น 2 ส่วนใหญ่คือห้องจัดแสดง
ทางด้านซ้ายและส่วนด้าน SPACE ที่แสดงทางเดินหลัก
SPACE เป็นแบบโค้งทางเดินโดยเป็นโรงจัดนิทรรศการ
จัดแสดง 2 ส่วน

การจัดกลุ่มของแผนผัง
เป็นแบบ ROOM TO ROOM ARRANGEMENT แสดง
ออกมาเป็นภาพทางเดิน ผู้ชมสามารถชมภาพตามผนังไป
เรื่อย ๆ ตลอด และไม่มีที่นั่งพัก หรือจุดพัก สำหรับผู้ชม
ไม่ให้มีความสนใจ มีเพียงห้องรับแขกบริเวณโถงเดิน



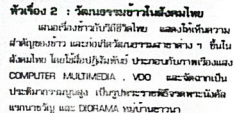
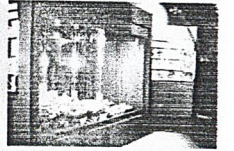
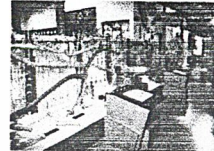
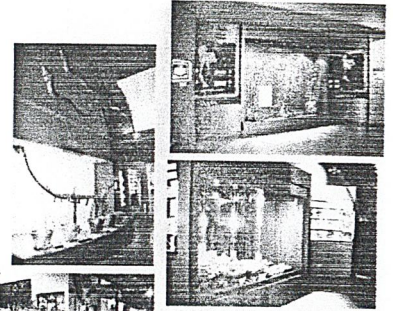
ศูนย์วัฒนธรรมประเทศไทย

THAI CULTURAL CENTER

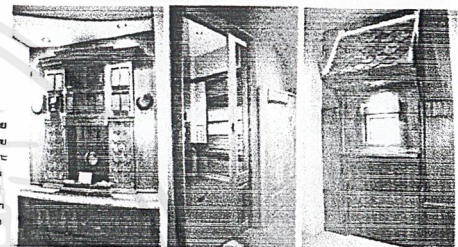
Layer 1/2/3

CASE STUDY

ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย หอไทยนิทัศน์ 2



ห้อง 2 : ห้องบรรยายภาษาไทย
แบ่งพื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการ และจัดกิจกรรม
สำหรับคนไทย และชาวไทยที่สนใจมาชมต่าง ๆ เช่น
นิทรรศการ โดยไม่จำเป็นต้องมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์
COMPUTER MULTIMEDIA, VDO และจัดฉายบน
ประตูนิทรรศการสูง เป็นประตูกระจกสีพิเศษชนิด
พิเศษชนิด และ DORAMA รูปปั้นสวยงาม



ห้อง 3 : ภาชนะบรรจุภัณฑ์ไทย
เน้นวัฒนธรรมไทย สำหรับคนไทย
และชาวไทยที่สนใจมาชมต่าง ๆ เช่น
นิทรรศการ และจัดกิจกรรม เช่น นิทรรศการ
นิทรรศการต่าง ๆ (นิทรรศการ
DORAMA ประตูกระจกสีพิเศษชนิด
พิเศษชนิด และ DORAMA รูปปั้นสวยงาม
พิเศษชนิด)

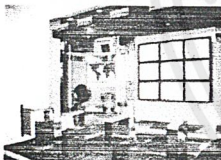
ศูนย์วัฒนธรรมประเทศไทย

THAI CULTURAL CENTER

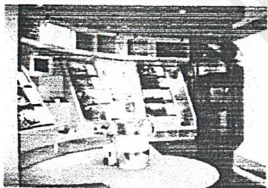
Layer 1/2/3

CASE STUDY

ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย หอไทยนิทัศน์ 1

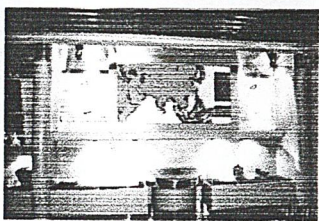


- เนื้อหาและการจัดแสดง**
แบ่งห้อง 1/2/3 ดังนี้
- 1) ส่วนนิทรรศการชาติไทย
 - 2) นิทรรศการภาษาไทย
 - 3) ภาชนะบรรจุภัณฑ์ไทย
 - 4) ประตูนิทรรศการ
 - 5) นิทรรศการไทย และประตูนิทรรศการพิเศษ



ห้อง 1 : ความเป็นมาของชาติไทย

นำเสนอเกี่ยวกับวัฒนธรรมชาติไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
ประวัติความเป็นมาของชาติไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดย
เป็นนิทรรศการแบบ ELECTRIC BOARD, SLIDE MULTIMEDIA, COMPUTER
MULTIMEDIA และจัดแสดง MODEL เครื่องปั้นดินเผาต่าง ๆ ในบริเวณ
พื้นที่ และรูปปั้นภาพวาดสวยงาม ในห้องจัดแสดง และจัดฉายบน
ประตูนิทรรศการ 1 ด้าน



ศูนย์วัฒนธรรมประเทศไทย

THAI CULTURAL CENTER

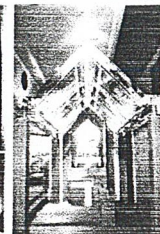
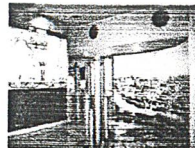
Layer 1/2/3

CASE STUDY

ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย หอไทยนิทัศน์ 3

ห้อง 4 : ประตูไทยกับโลก

นำเสนอเกี่ยวกับประตูไทยกับประตูต่าง ๆ ในโลก
เป็นนิทรรศการแบบ ELECTRIC BOARD, MODEL BOARD และ
แบบประตู 1 ด้าน และประตูแบบ DORAMA รูปปั้นสวยงาม
พิเศษชนิด



ห้อง 4 : วัฒนธรรมชาติไทย

ศูนย์วัฒนธรรมประเทศไทย

THAI CULTURAL CENTER

Layer 1/2/3

2.2.2 ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา

AYUTTHAYA HISTORICAL STUDY CENTER

ประเภท : พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์

ที่ตั้ง ๓.โรจนนะ ต.เกาะเรียน อ.พระนครศรีอยุธยา จ. พระนครศรีอยุธยา

เป้าหมาย 1. เป็นสถานที่รวบรวมข้าวสาร เอกสาร และหลักฐานทางโบราณคดี
2. เป็นหลักในการประชาสัมพันธ์ และจัดการในการศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยาของสถาบันค้นคว้าทั้งในและนอกประเทศ

เวลาทำการ เปิดทำการทุกวัน เวลา 9.00-16.30น.

ประเภทผู้เข้าชม นักเรียน นักศึกษา ประชาชนทั่วไป นักท่องเที่ยวต่างชาติ

พื้นที่ใช้สอย อาคารมี 2 ชั้น

ชั้นล่าง ห้องทำงาน ห้องสมุด ห้องเตรียมการจัดแสดงและห้องเก็บของ

ชั้นบน ห้องจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ และห้องเอนกประสงค์

1. ส่วนนิทรรศการ	900	ตารางเมตร
2. ห้องเก็บของ	300	ตารางเมตร
3. โถงเอนกประสงค์	150	ตารางเมตร
4. ส่วนบริการห้องประชุมใหญ่และห้องสมุด	260	ตารางเมตร
5. ส่วนบริการ	230	ตารางเมตร
6. ห้องเครื่อง	70	ตารางเมตร
รวมพื้นที่อาคาร	2000	ตารางเมตร

แนวความคิดในการออกแบบส่วนนิทรรศการ :

แสดงชีวิตสังคมและวัฒนธรรมในอดีตของอยุธยาด้วยการจำลองอาคารสถานที่ ชุมชน กิจกรรม และสื่อของที่สูญไปแล้วในปรากฏในแบบที่เป็นจริงตามหลักฐานประวัติศาสตร์ โดยมีมาตราส่วนที่เหมาะสม เช่น พระราชวัง ตลาด หมู่บ้านโบราณ การละเล่น เครื่องมือทำมาหากิน เนื้อหาและการจัดแสดง :

แบ่งหัวเรื่องได้ 5 เรื่อง คือ

- 1) พระนครศรีอยุธยาในฐานะราชธานี
- 2) พระนครศรีอยุธยาในฐานะเมืองเก่า
- 3) พระนครศรีอยุธยาในฐานะศูนย์กลางอำนาจ การเมืองการปกครอง
- 4) ชีวิตชาวบ้านไทยสมัยก่อน
- 5) ความสัมพันธ์ระหว่างอยุธยากับต่างประเทศ (เฉพาะหัวข้อนี้จัดแสดงที่เกาะเรียน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวเรื่อง 1 : พระนครศรีอยุธยาในฐานะราชธานี

แสดง MODEL พระราชวังที่ปรากฏจริงในสมัยอยุธยา พระที่นั่งวิหารสมเด็จสรรเพชรประสาธ สุริยาศ อมรินทร์ วัดพระศรีสรรเพชรและวัดไชยวัฒนาราม ประกอบคำบรรยายสั้น ๆ และแผนที่เขียนโดยชาวตะวันตก

หัวเรื่อง 2 : พระนครศรีอยุธยาฐานะเมืองเก่า

แสดงสัญลักษณ์สำคัญคือ เรือสำเภาของอยุธยาเป็น MODEL 1 : 10 โดยมีรายละเอียดเหมือนจริงครบถ้วน ส่วนสำคัญอีกชิ้นคือ ภาพ DIORAMA ของป้อมเพชรแสดงท่าเรือกิจกรรมขนถ่ายสินค้า ตลาดและชุมชนในเขตนี้ อีกด้านหนึ่งมีจอโทรทัศน์ มี VDO ความยาว 9 นาที กล่าวถึงอารยธรรมอันเก่าแก่ การติดต่อกับต่างประเทศ ที่มีหลักฐานอยู่ สินค้ามีออก - นำเข้า และความเจริญรุ่งเรืองประกอบกับ ELECTRIC BOARD

หัวเรื่อง 3 : พระนครศรีอยุธยาในฐานะศูนย์กลางอำนาจ การเมืองการปกครอง

แสดงหุ่นจำลองของเครื่องราชกกุธภัณฑ์ และเศวตฉัตร ภาพวาดพิธีอินทราภิเษก ประกอบด้วย หุ่นจำลองและเสียงโองการแข่งน้ำพระราชพิธีถือน้ำพระพิพัฒน์สัตยาโดยทำเป็นข้อมประตู่เข้าไปภายในวัด นอกจากนี้มี DIORAMA ประกอบ VDO PROJECTOR ฉายด้านหลังเป็นฉาก ส่วนเรือพระราชพิธีแสดงความเคลื่อนไหว ประกอบเสียงแห่เรือใช้กตปุมเอา และมี BOARD ประกอบคำบรรยายในเรื่องต่าง ๆ

หัวเรื่อง 4 : ชีวิตชาวบ้านไทยสมัยก่อน

แสดงชีวิตชุมชนหมู่บ้านในสมัยอยุธยามี MODEL หมู่บ้านและกิจกรรมทำมาหากินของชนบท โบราณ ขนาด 1 : 50 และ MODEL ขนาดเล็กแสดงการละเล่นและพิธีในสมัยก่อนเช่น โขนจุก แต่งงาน ทูพิกขภัย โรคระบาด ภัยสงคราม การละเล่นเด็กประกอบกับเสียงและ VDO นอกจากนี้มี MODEL บ้านขนาดใหญ่วางข้าวของเครื่องใช้ไว้เหมือนจริง

ผังและการจัดเส้นทางสัญจรในห้องจัดแสดง :

เป็นแบบแนะนำ โดยเป็นห้องโถงแบ่งเป็น 3 ส่วนมีโถงกลางและมีทางเดินเป็น RAMP ทั้งซ้ายและขวา และมีทางเดินขึ้นตรงกลางผู้ชมสามารถเลือกชมได้ตามความสนใจ แต่จะมีป้ายบอกลำดับหัวข้อขนาดเล็ก ไว้ตามจุดเริ่มของหัวเรื่องต่าง ๆ นอกจากนี้จากทางเข้าสู่โถงกลางถือหัวข้อต่าง ๆ เช่น ที่ 17 แล้ว ผู้ชมจะถูกดึงดูดด้วย MODEL เรือขนาดใหญ่ทางด้านซ้ายเข้าสู่หัวข้อที่ 2 ต่อไป เป็น APPROACH ของแต่ละหัวข้อ

การจัดกลุ่มห้องแสดง :

ถ้ามองในลักษณะเป็นกลุ่ม ห้องก็จะเป็นแบบ NAVE TO ROOM ARRANGMENT ถึงแม้โถงกลางในส่วนหัวข้อที่ 1 แล้วแยกเข้าไปส่วนหัวข้อต่าง ๆ และกลับมายังส่วนโถงกลางนี้อีกที แล้วเลือกที่จะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไปชมในหัวข้ออื่นต่อหรือพัก ผู้ชมสามารถเลือกชมได้ตามความสนใจก่อน , หลัง เพราะเนื้อเรื่องไม่ต่อไป
เรื่องราว

เทคนิคการจัดแสดงพิเศษ :

1. MODEL ขนาดใหญ่

ข้อดี : ดึงดูดความสนใจได้ดี , ได้เห็นรายละเอียด

ข้อเสีย : ไม่ได้เนื้อหา

2. DIORAMA ขนาดใหญ่

ข้อดี : เห็นบรรยากาศโดยรวม, น่าสนใจ, ใช้พักสายตา

ข้อเสีย : ไม่ได้รายละเอียด, ไม่ได้เนื้อหา, ผู้ชมต้องพิจารณาเอง

3. DIORAMA ประกอบจาก VDO PROJERCTOR เป็นฉาก

ข้อดี : เห็นภาพและการเคลื่อนไหว, ได้บรรยากาศ, เสียง

ข้อเสีย : ต้องใช้เวลาหยุดชมและพื้นที่ในการชมน้อย ถ้ามีผู้ชมเป็นหมู่คณะจะไม่สะดวก

4. VDO ให้ความรู้เชิงข้อมูลมีภาพและเสียงประกอบกัน

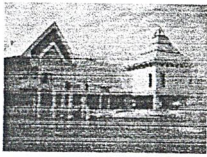
ข้อดี : ได้รับความรู้โดยผู้ชมไม่ต้องเสียเวลาอ่าน เหมาะกับการเกริ่นนำ

ข้อเสีย : ถ้าใช้เวลาชมมากเกินไปจะเบื่อ

5. APPROACH ใช้จุดสนใจขนาดใหญ่เป็น APPROACH ของแต่ละหัวเรื่อง

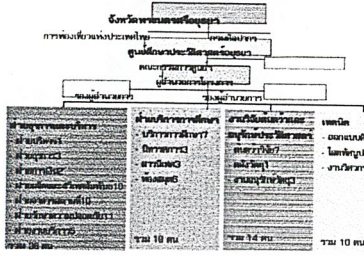
ข้อดี : ผู้ชมเกิดความสนใจ อยากจะเดินไปดู

CASE STUDY



ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา

ประเภท : พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์
ชื่อ : อุทยานประวัติศาสตร์อยุธยา
ที่ตั้ง : กรุงเทพมหานคร
เป้าหมาย : 1. เป็นสถานที่รวบรวมศิลปกรรม โบราณคดี และโบราณวัตถุ
 2. เป็นสถานที่ในการประชาสัมพันธ์ และการศึกษา
 ประวัติศาสตร์ของอยุธยาในอดีตให้กับคนไทยและชาวต่างชาติ
เวลาสร้าง : ๒๕00-1๙3๐
ประเภทวัสดุ : หินอ่อน หินทราย ปะการัง หินปูน หินอ่อน หินขัด



ORGANISATION

ลักษณะของโครงการ : เป็นศูนย์บริการความรู้และ
 ให้ความรู้ประวัติศาสตร์อยุธยาให้กับคนไทยและชาวต่างชาติ
 ประเด็นสำคัญในการดำเนินงาน
 ประเด็นสำคัญในการดำเนินงาน
 ประเด็นสำคัญในการดำเนินงาน
 ประเด็นสำคัญในการดำเนินงาน

พื้นที่โดยรอบ	ขนาดพื้นที่	จำนวนคน
1. ส่วนบริหาร	๑๐๐ ตารางเมตร	
2. ห้องเรียน	๓๐๐ ตารางเมตร	
3. ห้องสมุด	๑๕๐ ตารางเมตร	
4. ส่วนบริการนักท่องเที่ยว		
5. ส่วนบริการ	๒๕๐ ตารางเมตร	
6. ห้องส้วม	๗๐ ตารางเมตร	
รวมพื้นที่อาคาร	๒๐๐๐ ตารางเมตร	

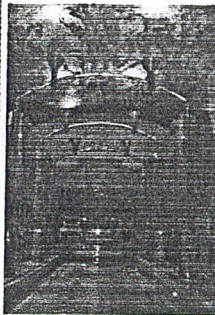


1. อุทยานโบราณคดี
2. อุทยานโบราณคดี
3. อุทยานโบราณคดี
4. พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์อยุธยา

บริษัท บอรรษการศัลยกรรม

CASE STUDY

ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา



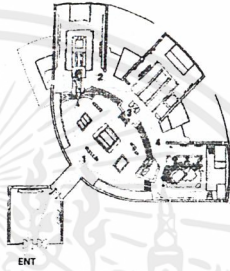
หัวข้อ 3 : พระมหาเจดีย์อยุธยา

การเลือกการปกครอง
 เลือกแบบจำลองแบบเรขาคณิต และสถาปัตยกรรม
 สถาปัตยกรรมแบบเรขาคณิต และสถาปัตยกรรมแบบเรขาคณิต
 สถาปัตยกรรมแบบเรขาคณิต และสถาปัตยกรรมแบบเรขาคณิต
 สถาปัตยกรรมแบบเรขาคณิต และสถาปัตยกรรมแบบเรขาคณิต



การเลือกการตกแต่ง :
 การตกแต่งภายในแบบโมเดิร์น (MODERN INTERIOR)
 การตกแต่งภายในแบบโมเดิร์น (MODERN INTERIOR)
 การตกแต่งภายในแบบโมเดิร์น (MODERN INTERIOR)

พื้นที่และการจัดเส้นทางภายในของอาคาร :
 เป็นแบบง่ายๆ โดยเน้นความเรียบง่ายและความสะดวกสบาย
 เป็นแบบง่ายๆ โดยเน้นความเรียบง่ายและความสะดวกสบาย
 เป็นแบบง่ายๆ โดยเน้นความเรียบง่ายและความสะดวกสบาย

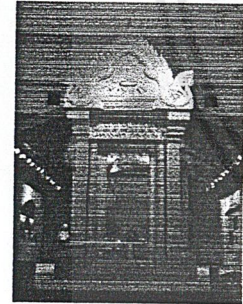


ENT

บริษัท บอรรษการศัลยกรรม

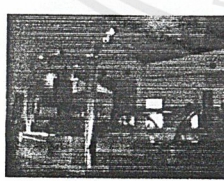
CASE STUDY

ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา

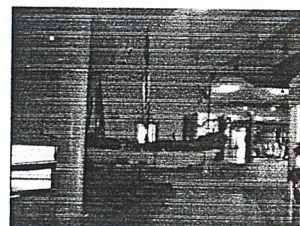


แนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม :
 แนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม
 แนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม
 แนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม

1. พระมหาเจดีย์อยุธยา
2. พระมหาเจดีย์อยุธยา
3. พระมหาเจดีย์อยุธยา
4. พระมหาเจดีย์อยุธยา
5. พระมหาเจดีย์อยุธยา



หัวข้อ 1 : พระมหาเจดีย์อยุธยา
 พระมหาเจดีย์อยุธยา
 พระมหาเจดีย์อยุธยา
 พระมหาเจดีย์อยุธยา

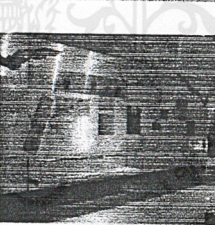


หัวข้อ 2 : พระมหาเจดีย์อยุธยา
 พระมหาเจดีย์อยุธยา
 พระมหาเจดีย์อยุธยา
 พระมหาเจดีย์อยุธยา

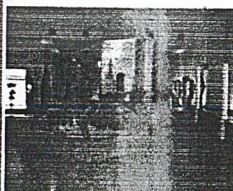
บริษัท บอรรษการศัลยกรรม

CASE STUDY

ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา



1. MODEL ขนาดใหญ่
2. DORAMA ขนาดใหญ่
3. DORAMA ขนาดใหญ่
4. VDO ขนาดใหญ่
5. APPROACH ขนาดใหญ่



สรุปการนำไปใช้
 การศึกษาโครงการปรับปรุง
 การศึกษาโครงการปรับปรุง
 การศึกษาโครงการปรับปรุง

บริษัท บอรรษการศัลยกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 นิทรรศการพิเศษภูมิปัญญาไทยในงานศิลป์ ถิ่นเมืองกรุง

ประเภท : นิทรรศการชั่วคราว
ที่ตั้ง : พระที่นั่งอิศราวินิจฉัย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร

เวลาทำการ เปิดทำการทุกวัน เวลา 9.00-16.30 น.

ประเภทผู้เข้าชม นักเรียน นักศึกษา ประชาชนทั่วไป นักท่องเที่ยวต่างชาติ

แนวความคิดในการออกแบบ

ให้ความรู้ รวบรวม งานหัตถกรรมพื้นถิ่นของกรุงเทพฯ ที่หลงเหลืออยู่ โดยนำมาจัดแสดงในรูปแบบผลิตภัณฑ์ เครื่องมือการทำมาหากินในสมัยก่อน

เนื้อหาและการจัดแสดง

1. ภูมิปัญญาไทย : เพื่อการก้าวหน้าอย่างมั่นคงในสังคมโลก

ภูมิปัญญาไทยเป็นพื้นฐานในการดำรงชีพ เป็นองค์ความรู้ที่ผ่านการกลั่นกรองจากบรรพบุรุษว่าเหมาะสมกับคนไทย จึงเป็นแนวทางการใช้ชีวิตที่คนไทยปัจจุบันพึงตระหนักในคุณค่า และนำมาปรับประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับสภาพชีวิตที่เปลี่ยนไปเพื่อพื้นฐานสังคมและเศรษฐกิจไทยมีความมั่นคง ก่อนที่จะก้าวต่อไปในสังคมโลกอย่างยั่งยืน

2. ศิลปกรรมท้องถิ่น : สุนทรียศาสตร์แห่งภูมิปัญญาไทย

งานศิลปกรรมท้องถิ่นของไทย มีแหล่งกำเนิด 3 แนวทางคือ

2.1 งานศิลปกรรมจากความเชื่อและความศรัทธา

2.2 งานศิลปะเพื่อเจ้าแผ่นดิน

2.3 งานศิลปะเพื่อชีวิตและความบันเทิง

3. สถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ ถิ่นที่มาของคนกรุง

4. ห้องชมศิลปะหัตถกรรมท้องถิ่นชาวกรุง

- | | |
|----------------------------|---------------------------------------|
| - เครื่องถม บ้านพานถม | - บาตรบุ บ้านบาตร |
| - ทองคำเปลว ถนนตีทอง | - หัวโขนครุฑิต ย่านบ้านบาตร |
| - งานไบลาน บางขุนพรหม | - ทอผ้า บ้านครัว |
| - เครื่องทอง ชุมชนจักรพงษ์ | - หุ่นละครเล็ก "โจหลุยส์" ย่านบางซื่อ |
| - ดอกไม้ไฟ บ้านดอกไม้ | - หุ่นกระบอกครุฑขึ้น ย่านบ้านขมิ้น |
| - น้ำอบไทยูปหอม ถนนมหาไชย | - การหล่อประติมากรรม บ้านช่างหล่อ |
| - ไม้แกะ ย่านบำรุงเมือง | - ชันลงหิน บ้านบุ |
| - บุหรีสีก๊ก ย่านเฟื่องนคร | - หัวโขนลู่สุข ย่านบางไส้ไก่ |

6. ศิลปกรรมไทย: การอนุรักษ์สู่การพัฒนาเพื่อการพึ่งพาตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE STUDY

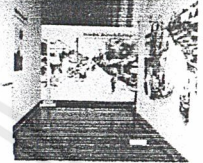
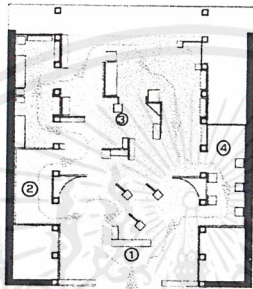
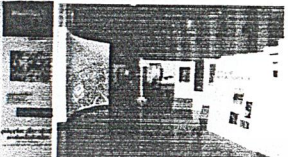


พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร นิทรรศการชั่วคราว ภูมิปัญญาไทยในงานศิลป์ ถิ่นเมืองกรุง

ประเภท : นิทรรศการชั่วคราว
พื้นที่ : หอศิลป์นิทรรศการชั่วคราว พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

แนวความคิดในการออกแบบนิทรรศการ

ให้ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาไทย งานศิลปะกรรมในกรุงเทพมหานครอันเกี่ยวพัน
และขยายถึงและแผ่ขยายไป โดยยกย่องและยกย่องในเรื่องราวอันเกี่ยวพันไป
ลักษณะการจัดแสดงนิทรรศการและงานศิลปะและวัฒนธรรมที่เกี่ยวเนื่องกับชาติ



สิ่งและส่วนทางการจัดแสดง

1. สัมผัสด้วยตา งานศิลปะกรรมอันเกี่ยวพันกับภูมิปัญญาไทย
2. สัมผัสด้วยมือ งานศิลปะกรรมอันเกี่ยวพันกับภูมิปัญญาไทย
3. พวงมณีศิลปะนิทรรศการแห่งนิทรรศการ
4. สัมผัสด้วยเท้า งานศิลปะกรรมอันเกี่ยวพันกับภูมิปัญญาไทย

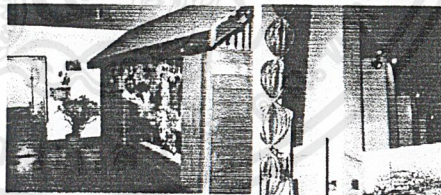
การจัดหมู่ของแสดง

เป็นแบบ ROOM TO ROOM ARRANGEMENT ย้ายจากห้องหนึ่ง
เป็นห้องหนึ่ง PRODUCT CHANGE นำสิ่งหนึ่งมาแสดงแทนอย่างแสดงหนึ่ง
ไม่เกี่ยวข้อง

บริษัท บอรรษการพิมพ์

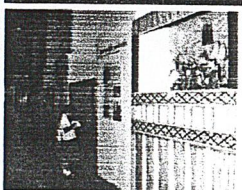
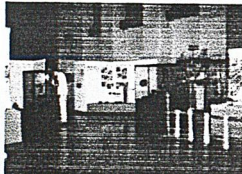
CASE STUDY

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร นิทรรศการชั่วคราว ภูมิปัญญาไทยในงานศิลป์ ถิ่นเมืองกรุง



เทคนิคการจัดแสดง

1. MODEL จัดกลุ่มของแสดง
ข้อดี : ช่วยอำนวยความสะดวกในการดูงาน
ข้อเสีย : มีจำนวนน้อยเกินไปและดูไม่ละเอียดนัก
2. VDO ให้ความรู้เกี่ยวกับภาพและเสียงประกอบกัน
ข้อดี : ให้ความรู้โดยผู้ชมไม่ต้องเสียเวลาอ่าน
ข้อเสีย : ต้องใช้จอภาพและเสียงประกอบกัน
ข้อดี : ให้ความรู้และเห็นชัดเจน
ข้อเสีย : ไม่สามารถตั้งแสดงได้ทำให้อายุการใช้งานสั้น
กับนิทรรศการ



อุปการะนำไปใช้

- นิทรรศการจัดแสดง
- สิ่งและสิ่งทางการจัดแสดง
- การจัดการของแสดง

บริษัท บอรรษการพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
ไม่ว่าการณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้าม

ะโยชน์ด้านการค้า
มีการนำไปใช้

2.3 ศึกษาโครงการการเปรียบเทียบภายในต่างประเทศ

2.3.1 KAWAGOE CITY MUSEUM

- ประเภท : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน
- ที่ตั้ง : KAWAGOE CITY SAITAMA, JAPAN
- พื้นที่โครงการ : 1,1370.58 M
- อาคาร : โครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็กและโครงสร้างเหล็กอาคาร 3 ชั้นและชั้นใต้ดิน 1 ชั้น
- ส่วนประกอบ :
- 1) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ
 - PERMHNENT EXHIBITION
 - SPECIAL EXHIBITION
 - GALLERY
 - 2) ส่วนบริการทางศึกษา
 - LIBRARY
 - LECTURE ROOM, VDO VIEWING ROOM
 - 3) ส่วนบริการทั่วไป
 - MUSEUM SHOP
 - TEA LOUNGE

แนวความคิดในการออกแบบส่วนนิทรรศการ :

แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของชาวบ้านและพ่อค้าในการสร้างบ้านและโรงเก็บสินค้าป้องกันไฟที่แพร่หลายมากหลังจากที่มีไฟไหม้ครั้งใหญ่ในสมัยเมจิ

เนื้อหาและการจัดแสดง :

มีการจัดแสดงแบ่งเป็น 3 ช่วงคือ

- 1) แสดงความสำคัญของเมือง KAWAGOE ที่มั่งคั่งเฟื่องฟูในฐานะที่เป็นแหล่งรวบรวมสินค้าอุปโภคบริโภคของเมืองหลวง EDO โดยจัดแสดง MODEL ของเมืองและ BOARD ประกอบแผนภาพ รูปภาพ
- 2) แสดงรูปแบบของ STOREHOUSE เป็นหมู่บ้านมีถนนกลางตัดผ่านให้ความรู้สึกเหมือนเดินเที่ยวไปในขณะเดียวกับชมนิทรรศการที่จัดแสดงไว้ในที่จัดแสดงตรงกลาง
- 3) แสดง MODEL โครงสร้าง และเทคนิคการสร้างของ STOREHOUSE เป็น SECTION MODEL ขยาย SCALE ให้ใหญ่เท่าจริงเห็นโครงสร้างภายในและวัสดุอย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ผังและการจัดเส้นทางสัญจรในห้องจัดแสดง :

เป็นแบบบังคับ โดยมีเส้นแนวทางเดินหลักแล้วแยกย่อยไปยังส่วนจัดแสดงอื่น ๆ ได้

การจัดกลุ่มห้องแสดง :

เป็นแบบ ROOM TO ROOM ARRANGEMENT คือ เดินทางเดียวตั้งแต่ห้องแรกจนถึงห้องสุดท้ายแล้วออกไปเลย

เทคนิคการจัดแสดงพิเศษ:

1. MODEL บ้าน ร้านค้า ขนาดเท่าจริงเดินเข้าไปภายในได้ประกอบด้วยผู้จัดแสดง

ข้อดี : ได้บรรยากาศบ้าง ได้เนื้อหาและความรู้เพิ่มเติม

ข้อเสีย : บรรยากาศไม่สมจริง

2. CROSS SECTION MODEL ประกอบคำอธิบาย

ข้อดี : แสดงรายละเอียดได้ชัดเจน อธิบายให้เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ

ข้อเสีย : ใช้เวลาในการดูแบบพิจารณานาน ใช้สำหรับผู้สนใจจริงจังต้องใช้เวลาและมุมมองให้เหมาะสมสำหรับคนมาก ๆ

2.3.2 Hisoshima Prefectural Museum of History

ประเภท : พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์
ที่ตั้ง : 4-1 Nishi - machi 2-Chome Fukuyoma - shi Hiroshima 720
JAPAN
พื้นที่ตั้งอาคาร : 3,266 ตารางเมตร
พื้นที่ภายใน : 8,940 ตารางเมตร
อาคาร : โครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็กมี 1 ชั้นและชั้นใต้ดิน 1 ชั้น
ส่วนประกอบของโครงการ :

1. Introduction Hall
2. Exhibition Room
 - a) History of SETDCHI
 - b) KUSADO SENGEN Exhibition Room 1,2
3. Project Exhibition Room
4. Project Booth
5. Education Propagation Activities
 - a) Library
 - b) Auditorium
 - c) Training Room

แนวความคิดในการออกแบบส่วนนิทรรศการ :

พื้นที่เมือง KUSANDO SENGEN ซึ่งเป็นเมืองสมัยกลางให้กลับมาอยู่ในปัจจุบัน

เนื้อหาและการจัดแสดง : แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

INTRODUCTION HALL: วัตถุประสงค์จัดแสดงประกอบ SLIDE MUTIVISION แสดงแสง สี เสียงเกี่ยวกับธรรมชาติสภาพทั่ว ๆ ไปและชีวิตชีวาของเมือง Hiroshima ตั้งแต่เช้าจรดค่ำถึงย่ำรุ่ง บนจอโค้ง 360 องศา

1. ห้องแสดงนิทรรศการประวัติศาสตร์ตำบล SETOSHI : แสดงประวัติศาสตร์ต่อเนื่องตั้งแต่ยุค Primitive จนถึง Modern Age ในหัวข้อเรื่องวิถีชีวิตผู้คน การติดต่อค้าขาย โดยจัดแสดง Model เครื่องมือใช้บนแท่นจัดแสดงประกอบกับ BOARD จัดรูปภาพ แผนผัง คำอธิบายในงาน graphic
2. ห้องแสดงนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 แสดงหุ่นจำลองขนาดเท่าของจริงของเมือง KUSADO SENGEN ถือเป็น High Light ของนิทรรศการ ถอดแบบเมืองในช่วง MUROMACHI นอกจากนี้ยังจัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ที่ขุดได้

2.2 แสดงเครื่องมือเครื่องใช้ที่ขุดได้ในสมัยกลางของญี่ปุ่น จัดแสดงเป็นตู้โชว์และแท่นวางวัตถุจัดแสดง ประกอบกับคำบรรยายสั้น ๆ

ผังและการจัดเส้นทางสัญจรในห้องจัดแสดง :

ใช้ทางสัญจรแบบบังคับ โดยมีแนวแกนกลางเป็นทางเดินหลักแล้วแยกย่อยไปชมส่วนจัดแสดงต่าง ๆ ได้

การจัดแสดงกลุ่มห้องแสดง :

เป็นแบบ Room to Room Arrangement คือเดินทางเดียวตั้งแต่ห้องจัดแสดงห้องแรกจนถึงห้องสุดท้าย แล้วออกไปเลย ผู้ชมต้องเดินทางต่อเนื่องนาน แต่การแบ่งหัวเรื่องไม่ได้เสนอเป็นเรื่องราวต่อเนื่องนัก อาจทำให้ในช่วงหลัง

เทคนิคการจัดแสดงพิเศษ :

1) MODEL จำลองขนาดเท่าจริงเป็นเมือง สามารถเดินเข้าไปภายในบ้านต่าง ๆ ได้ประกอบเครื่องมือ เครื่องใช้

ข้อดี ได้บรรยากาศ น่าสนใจ

ข้อเสีย เบื้องพื้นที่ไม่ได้เนื้อหารายละเอียด

2) SLIDE MULTIVISION แสดง แสง สี เสียงเป็นเรื่องราว

ข้อดี ได้บรรยากาศ น่าสนใจ

ข้อเสีย ต้องแสดงเป็นรอบ ๆ และใช้ที่ปิดล้อม

2.3.3 NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE HISTORY

ประเภท : พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ และตำนานพื้นบ้าน

ที่ตั้ง : SAKURA CITY ,CHIBA, JAPAN

พื้นที่โครงการ : 35000 ตารางเมตร

ส่วนประกอบ :

1) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ

- PERMHNENT EXHIBITION

- SPECIAL EXHIBITION

- GALLERY

2) ส่วนบริการทางศึกษา

- LIBRARY

- LECTURE HALL

- GUIDANCE HALL

3) ส่วนบริการทั่วไป

- MUSEUM SHOP

- RESTAURANT

4) BOTANICAL GARDEN

แนวความคิดในการออกแบบส่วนนิทรรศการ :

จัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์พื้นบ้านของญี่ปุ่น ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน

เนื้อหาและการจัดแสดง :

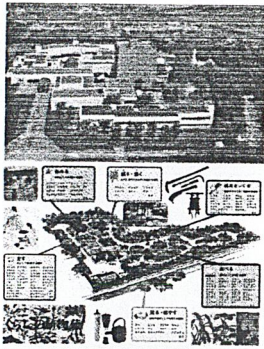
มีการจัดแสดงแบ่งเป็น 4 ห้องจัดแสดงและห้องจัดแสดงเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น 3ห้อง

การจัดกลุ่มห้องจัดแสดง :

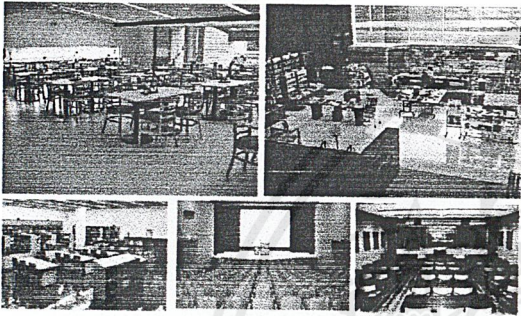
แบ่งแยกห้องจัดแสดงเป็นห้องโดยแยกตามยุคสมัย เมื่อชมเรื่องราวในแต่ละห้องแล้วต้องออกมาข้างนอกเพื่อเข้าชมห้องถัดไป

CASE STUDY

THE NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE HISTORY



- ประเภท : พิพิธภัณฑ์
ที่ตั้ง : SAKURA CITY, CHIBA, JAPAN
พื้นที่โครงการ : 35000 ตารางเมตร
- ส่วนประกอบ
- 1) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ
- PERMANENT EXHIBITION
- SPECIAL EXHIBITION
- GALLERY
 - 2) ส่วนบริการทางศึกษา
- LIBRARY
- LECTURE HALL
- GUIDANCE HALL
 - 3) ส่วนบริการทั่วไป
- MUSEUM SHOP
- RESTAURANT
 - 4) BOTANICAL GARDEN



บริษัท บจก. อรรถกรสถาปัตย์
ARCHITECTURE & INTERIOR DESIGN

CASE STUDY

THE NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE HISTORY



GROUND FLOOR

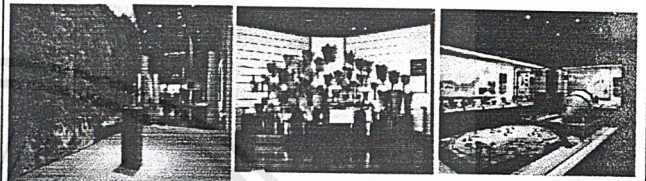


FIRST FLOOR

แนวความคิดในการออกแบบส่วนนิทรรศการ :
จัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ชาติที่นำเสนอในรูปแบบ
ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน

เนื้อหาและกาจัดแสดง :
มีการจัดแสดงแบ่งเป็น 4 ห้องมีนิทรรศการและห้องจัดแสดง
เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น 3 ห้อง

การจัดกลุ่มของจัดแสดง:
แบ่งนิทรรศการออกเป็นห้องโดยแยกตามยุคสมัย เน้น
เชิงกราฟิกและช่วงที่มีของนิทรรศการที่เชื่อมโยงกันต่อไป



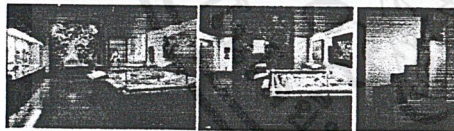
GALLERY 1

จัดแสดงให้ชมในพิพิธภัณฑ์ในช่วงของอารยธรรมญี่ปุ่น
จากยุคPALEOLITHIC ยุคก่อนตั้งอาณาจักร RITSURYO โดยจัดแสดง
ในรูปแบบDIORAMA รูปปั้น MODELจำลอง และจัดบูทภายในสมัย
นั้นประกอบแบบที่โบราณ

บริษัท บจก. อรรถกรสถาปัตย์
ARCHITECTURE & INTERIOR DESIGN

CASE STUDY

THE NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE HISTORY



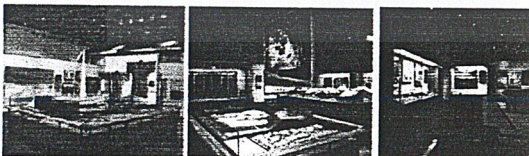
GALLERY 2

จัดแสดงเกี่ยวกับวิถีวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชนญี่ปุ่น
ตั้งแต่สมัยEIAN จนถึงสมัยMAMUYAMAโดยแบ่งตามยุคสมัย
ซึ่งเป็นเมือง ตั้งแต่ยุคนางาซากิ ฟูจิซัง ฟูจิซัง ฟูจิซัง
สถาปัตยกรรมโบราณ วัฒนธรรม MODELจำลอง สถาปัตยกรรม



GALLERY 3

เน้นการรังสรรค์งานศิลปกรรมที่ทางความแตกต่างของ
สมัยในสมัยEEDO ต่อมาเรื่องราวที่เกี่ยวกับเมืองและการ
แยกย้ายของประชากรและต่อไปที่ญี่ปุ่น ซึ่งการจัดแสดงส่วน
ใหญ่เน้นไปที่การจำลองMODELของยุคโบราณและ วัตถุ
ที่ค้นพบที่ยุคโบราณ



GALLERY 4

จัดแสดงให้ชมวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชนชั้นต่างๆ ตั้งแต่ในสมัย
หมู่บ้านเกษตรกรรม หมู่บ้านซอ FUKU หมู่บ้านชาวประมงภายใต้หัวข้อที่ว่า
"โลกของวิถีชีวิตที่ต่างและหาชนชั้น" โดยจัดแสดงในรูปแบบการจำลองวิถี
ชีวิตและการนำวัสดุที่นำมาใช้ผลิตกับวัสดุสมัยใหม่

GALLERY 5

ในทางด้านจัดแสดงให้ชมการเริ่มต้น
ของยุคMODERN จนถึงช่วงสงครามที่19
โดยแบ่งเรื่องราวเป็น 3THEME
- PROMOTION OF CIVILIZATION
- INDUSTRIALIZATION & DEVELOPMENT
- THE AGE OF URBAN MASS
ซึ่งในภาคนี้ได้จำลองวิถีชีวิตของชนชั้นต่างๆ
มีการจัดแสดงนิทรรศการในรูปแบบการ
ฉายหนังเกี่ยวกับสงคราม THEATRE

บริษัท บจก. อรรถกรสถาปัตย์
ARCHITECTURE & INTERIOR DESIGN

CASE STUDY

THE NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE HISTORY



GALLERY 4

จัดแสดงให้ชมวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชนชั้นต่างๆ ตั้งแต่ในสมัย
หมู่บ้านเกษตรกรรม หมู่บ้านซอ FUKU หมู่บ้านชาวประมงภายใต้หัวข้อที่ว่า
"โลกของวิถีชีวิตที่ต่างและหาชนชั้น" โดยจัดแสดงในรูปแบบการจำลองวิถี
ชีวิตและการนำวัสดุที่นำมาใช้ผลิตกับวัสดุสมัยใหม่

GALLERY 5

ในทางด้านจัดแสดงให้ชมการเริ่มต้น
ของยุคMODERN จนถึงช่วงสงครามที่19
โดยแบ่งเรื่องราวเป็น 3THEME
- PROMOTION OF CIVILIZATION
- INDUSTRIALIZATION & DEVELOPMENT
- THE AGE OF URBAN MASS
ซึ่งในภาคนี้ได้จำลองวิถีชีวิตของชนชั้นต่างๆ
มีการจัดแสดงนิทรรศการในรูปแบบการ
ฉายหนังเกี่ยวกับสงคราม THEATRE

บริษัท บจก. อรรถกรสถาปัตย์
ARCHITECTURE & INTERIOR DESIGN

CASE STUDY

สรุปการนำกรณีศึกษาไปใช้



หอไทยนิทัศน์

เนื้อหาและการจัดแสดง

แบ่งหัวเรื่องแยกกัน5 หัวเรื่องให้ความสำคัญในหัวเรื่องในช่วงกลางมากกว่า

ผังการจัดและเส้นทางสัญจรภายในห้องจัด

แบ่งห้องจัดแสดงออกเป็น2ช่วงมีช่วงBREAKและเส้นทางแบบกึ่งบังคับทางเดินให้ดูตามลำดับ

แนวความคิดในการออกแบบ

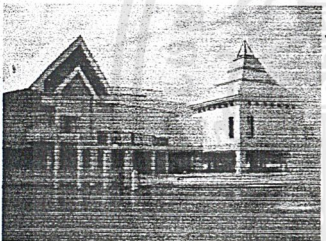
ให้ความรู้ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการ เป็นสื่อในการศึกษา

เทคนิคพิเศษ

- สื่อปฏิสัมพันธ์
- ระบบSENSOR
- ภาพเรืองแสง
- DIORAMAขนาดเล็ก .กลาง

การจัดกลุ่มห้องแสดง

ROOM TO ROOM ARRANGEMENT ออกทางเดิม



ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา

แบ่งหัวเรื่องแยกกัน5หัวเรื่องน้ำหนักความสำคัญเท่ากัน

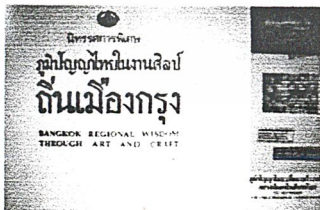
แบ่งพื้นที่ลักษณะเป็นโถงแล้วจ่ายไปยังส่วนต่างๆ สามารถเลือกชมได้ มีการแนะนำทางหรือจุดใจการเดินให้วนซ้ายด้วยวัตถุขนาดใหญ่

แสดงชีวิตสังคมและวัฒนธรรมในอดีต

- MODEL ขนาดใหญ่
- DIORAMA ขนาดใหญ่
- DIORAMAประกอบฉาก
- VDO PROJECTOR
- VDO
- APPROACH

การจัดกลุ่มห้องจัดแสดง

NAVE TO ROOM ARRANGEMENT



นิทรรศการชั่วคราว ภูมิปัญญาไทยในงานศิลปถิ่นเมืองกรุง

แบ่งหัวเรื่องจัดแสดงออกเป็น 4หัวเรื่องโดยให้ความสำคัญในส่วนรายละเอียดเนื้อหาสาระช่วงกลางมาก

กึ่งบังคับวนซ้ายให้เดินดูตามลำดับ

นยวัฒน์นอรรณกรสหภาพ

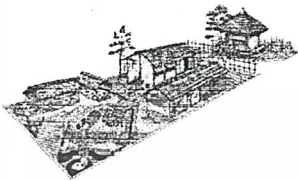
IB NOKKOK CULTURAL CENTER

ไทย น.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๖ ๓-๑-๐-๒๑-๒๒-๓

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

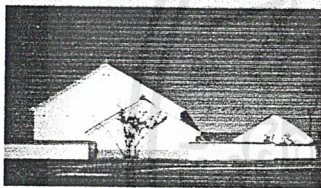
CASE STUDY

สรุปการนำกรณีศึกษาไปใช้



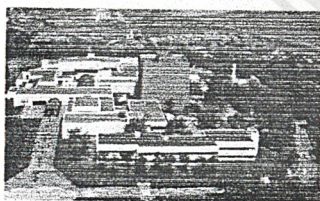
HIROSHIMA PERFECTUAL MUSEUM OF HISTORY

เนื้อหาและการจัดแสดง	ผังการจัดและเส้นทางสัญจรภายในห้องจัด	แนวความคิดในการออกแบบ	เทคนิคพิเศษ
แบ่งหัวเรื่องใหญ่ๆ 2 หัวเรื่องเน้นในหัวข้อส่วนหลัง	แบ่งพื้นที่เป็นห้องเส้นทางเดินอยู่ในแนวแกนกลางแบบกึ่งบังคับให้ดูเป็นลำดับ	จำลองสภาพให้เห็นบรรยากาศและรวบรวมวัตถุโบราณ	- MODEL ขนาดใหญ่ - กว้างเท่าจริงเดินเข้าไปภายในได้ - SLIDE MULTIVISION



KAWOGOE CITY MUSEUM

แสดงเรื่องต่อเนื่องโดยแบ่งเป็น 3 หัวข้อย่อยอธิบายเรื่องทั่วไปจนถึงรายละเอียด	แบ่งพื้นที่เป็นช่วงๆ และจัดการเดินเป็นแกนเห็นได้ชัด เส้นทางเดินกึ่งบังคับ	จำลองสภาพชีวิตและให้ความรู้เรื่องรายละเอียด	- MODEL ขนาดใหญ่ - กว้างเท่าจริงเดินเข้าไปภายในได้ - CROSS SECTION MODEL
--	---	---	--



NATIONAL MUSEUM OF JAPANESE

แบ่งหัวเรื่องจัดแสดงออกเป็นยุคสมัยโดยให้ความสำคัญเท่ากัน	การจัดกลุ่มห้องจัดแสดง CORRIDOR TO ROOM ARRANGEMENT	จำลองสภาพให้เห็นบรรยากาศและรวบรวมวัตถุโบราณ	- MODEL ขนาดใหญ่ - กว้างเท่าจริงเดินเข้าไปภายในได้ - CROSS SECTION MODEL - DIORAMA ขนาดใหญ่ - DIORAMA ประกอบฉาก - APPROACH
	ในแต่ละห้องจัดแสดงแบ่งแบบกึ่งบังคับให้ดูเป็นลำดับ		

นยวัตินบอรรษกรงเทพฯ

IB

NOIKOIK CULTURAL CENTER

โดย บ.ศ. นยวัตินบอรรษกรงเทพฯ โทร. ๐-๒-๒๕๒๒๓

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่3 การศึกษาข้อมูลประกอบโครงการ

3.1 การศึกษาสายงานบริหารและประเภทผู้เข้าใช้โครงการ

3.1.1 หน่วยงานและสายการบริหาร

เนื่องจากโครงการศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ เป็นโครงการเสนอแนะขึ้นใหม่ ดังนั้นการแบ่งส่วนงานและการดำเนินงานของโครงการจึงต้องศึกษาจากโครงการเปรียบเทียบดังนี้

1. โครงการศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

เนื่องจากเป็นโครงการที่มีส่วนใกล้เคียงกับโครงการเสนอแนะมากที่สุด

2. โครงการศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา

เนื่องจากโครงการศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์อยุธยา มีลักษณะการศึกษาที่เป็นวิชาการในรูปแบบการจัดนิทรรศการใกล้เคียงกับโครงการหรือหน่วยงาน

1. ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

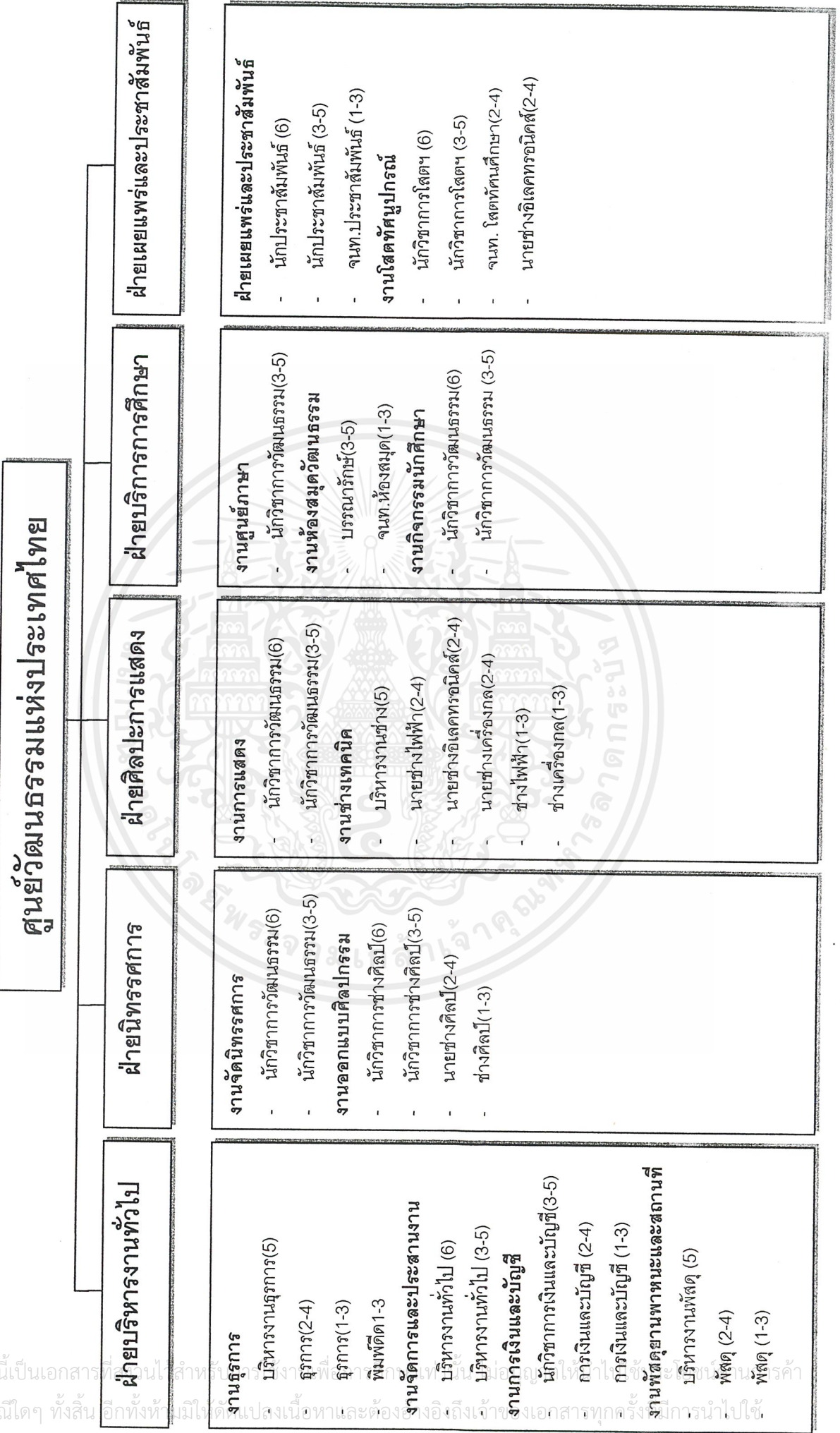
ลักษณะของโครงการ เป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมบริการสถานที่ให้คำแนะนำแก่บุคคลหรือคณะบุคคลในการจัดแสดงเผยแพร่วัฒนธรรมและบริการข้อมูลข่าวสาร ความรู้ในรูปนิทรรศการการบริการทางการศึกษา

องค์กรรับผิดชอบ กรมศิลปากร และกระทรวงศึกษาธิการ

สายการบริหารงาน แบ่งงานภายในเป็น 3 ฝ่าย คือ

1. ฝ่ายบริหารทั่วไป
2. ฝ่ายการแสดง
3. ฝ่ายศิลปกรรม

แผนภูมิแสดงการแบ่งงานภายในและอัตรากำลังในศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย



2. ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์ ออยุธยา

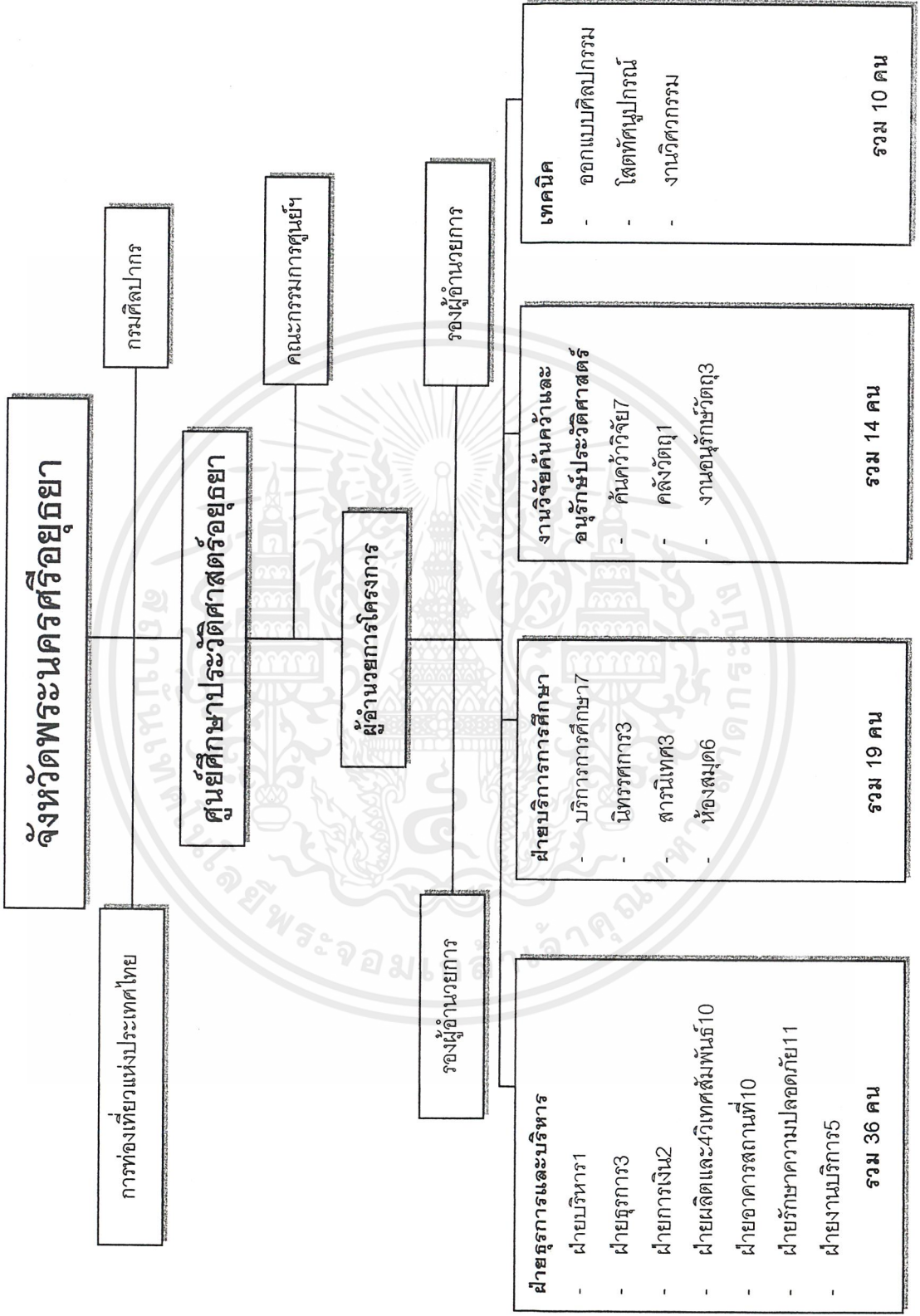
ลักษณะของโครงการ เป็นศูนย์บริการความรู้และให้ข้อมูลประวัติศาสตร์อยุธยาในรูปแบบพิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์ บริการห้องสมุด และเป็นสถาบันวิจัยระดับชาติด้านอยุธยา

องค์กรรับผิดชอบ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา กระทรวงมหาดไทย แบ่งงานภายในออกเป็นสายการบริหาร 4 ฝ่าย คือ

1. ฝ่ายธุรการและบริหาร
2. ฝ่ายบริการการศึกษา
3. งานวิจัยค้นคว้าและอนุรักษ์ประวัติศาสตร์
4. เทคนิค



แผนภูมิแสดงการแบ่งงานภายในและอัตรากำลังในศูนย์ศึกษาระดับประวัติศาสตร์อยุธยา



สรุปรวม 79 คน

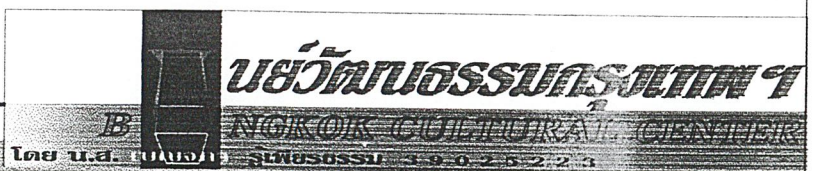
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ORGANISATION



สรุปรวม 52 คน

หมายเหตุ ยามรักษาความปลอดภัยและ
แม่บ้านจัดการจ้างจากเอกชน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 ผู้เข้าใช้โครงการ

1. ผู้ให้บริการ

ผู้ให้บริการหรือเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ จะมีพฤติกรรมขึ้นอยู่กับงานในหน้าที่ของแต่ละคน โดยทำงานตามเวลาเปิด - ปิดของศูนย์ ซึ่งจะเปิดตั้งแต่เวลา 8.30 น. และปิดเวลา 16.30 น.

เวลาทำงานของเจ้าหน้าที่

8.30 – 9.00 น.	ลงเวลาทำงาน
9.00 – 12.00 น.	แยกย้ายกันไปปฏิบัติงาน ตามฝ่ายต่าง ๆ
12.00 – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 - 16.30 น.	ปฏิบัติงานต่อจนถึงเวลาเลิกงาน

2. ผู้รับบริการ

ผู้รับบริการ ผู้ที่เข้ามาใช้บริการมีความต้องการแตกต่างกัน ในแต่ละประเภท คือ
นักเรียน นักศึกษา (STUDENT)

- เป็นผู้ที่มาค้นคว้าหาความรู้โดยมาเป็นหมู่คณะตามสถาบัน หรือมาเอง ส่วนที่จะให้ความรู้ มีตั้งแต่งานสวนนิทรรศการถาวร ห้องโสตทัศนศึกษาจากภาพยนตร์ SLIDE MULTIVISION หรือ V.D.O ห้องสมุดเฉพาะ จากหนังสือและคอมพิวเตอร์ เพื่อเน้นให้น่าสนใจที่จะหาความรู้ และได้รับความเพลิดเพลิน
- จุดประสงค์เพื่อหาความรู้ และความเพลิดเพลิน มักจะมาเป็นกลุ่มและต้องการผู้นำชม
- แบ่งประเภทนักเรียนได้เป็น

เด็กประถม เด็กอายุ 12 ปี มีเจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ หรือวิทยากรเป็นผู้นำชมเรื่องราวต่าง ๆ

เด็กมัธยม (วัยรุ่น) ลักษณะการแสดงน่าสนใจ ดึงดูด มีส่วนถามตอบปัญหา และได้รับรางวัลสำหรับผู้ตอบปัญหาได้

ประชาชนทั่วไป (LOCAL PEOPLE)

- เป็นการบริการแก่ประชาชนในแง่ของการเผยแพร่ความรู้ ความบันเทิง ส่งเสริมการนันทนาการ ในการปลูกจิตสำนึกที่ดีอีกด้านหนึ่ง
- มีจุดประสงค์เพื่อต้องการ พักผ่อนหย่อนใจ มักนิยมมาในช่วงสุดสัปดาห์ตามเทศกาล หรือช่วงวันหยุดพิเศษ อาจมาคนเดียว หรือมาเป็นครอบครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักท่องเที่ยว (TOURIST)

- เป็นการบริการแก่นักท่องเที่ยว ทั่วไป ทั้งชาวไทย และต่างประเทศ โดยจะเป็นนักท่องเที่ยวที่ มาชมธรรมชาติ หรืออาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต และเพื่อผลประโยชน์ ทางด้านเศรษฐกิจ และตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว
- มีจุดประสงค์ คือ ความมุ่งเพลิดเพลิน และระลึกถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาในอดีต มักจะไม่ย้อน กลับมาอีก และไม่คอยสนใจในเรื่องค่าใช้จ่าย

นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ (CULATOR)

- เป็นการให้บริการแก่นักวิชาการ หรือผู้เชี่ยวชาญ โดยการให้บริการด้านข้อมูลพิเศษ ข่าวสาร โดยสื่อ COMPUTER และเอกสาร
- มีจุดประสงค์ คือ เพื่อต้องการความรู้ โดยไม่คำนึงถึงเทคนิคจัดแสดงมากนัก

หน่วยราชการ / เอกชน หรือผู้มาติดต่อ

- เป็นการให้บริการแก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น หน่วยงานจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ฯลฯ
- มีจุดประสงค์ คือ ต้องการมาติดต่อในเรื่องของการแลกเปลี่ยนข้อมูล และการประชาสัมพันธ์ โครงการ

พฤติกรรมผู้รับบริการ

การศึกษาถึงพฤติกรรมของผู้ใช้อาคารเพื่อเป็นตัวกำหนด

1. องค์ประกอบ ของโครงการ
2. ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ

โดยที่จุดประสงค์ของผู้เข้าใช้นั้นมีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถแบ่งพฤติกรรมของผู้เข้าใช้อาคารเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1. ผู้มาชมนิทรรศการ ซึ่งในส่วนนี้ถือว่าเป็นเป้าหมายหลักของโครงการ สามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

- ผู้ชมที่ตนเอง โดยมากจะมาโดยรถประจำทาง รถส่วนตัว รถรับจ้างหรือเดินมา
- ผู้ชมที่มาเป็นหมู่คณะ ได้แก่ นักเรียน นิสิต นักศึกษา และนักท่องเที่ยว ทั้งชาวไทยและชาว ต่างประเทศ ซึ่งส่วนใหญ่มาโดยรถบัสเป็นหมู่คณะ มีการติดต่อล่วงหน้า

ผู้ชมเมื่อมาถึงอาคารจะเข้าสู่โถงทางเข้า ซึ่งเป็นบริเวณที่รวมคนเพื่อกระจายไปยังส่วน

ต่าง ๆ การเข้าถึงห้องโถงนี้เพื่อการติดต่อสอบถามเจ้าหน้าที่ พักผ่อน รอคอย จะใช้เวลาประมาณคนละ 15 นาที ก่อนแยกย้ายเข้าสู่ส่วนต่าง ๆ ถ้ามาเป็นหมู่คณะก็จะไปยังห้องบรรยายสรุปประมาณ 5 นาที ชม นิทรรศการชั่วคราว แล้วจึงเข้าชมส่วนนิทรรศการถาวร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยส่วนนี้จะมีส่วนจำหน่ายบัตร รับประทานอาหารของ ชายของทีระลึก หนังสือ สู้ชีพบัตรเข้าชมนิทรรศการ ห้องน้ำ นิทรรศการชั่วคราว และส่วนพักผ่อน มีผังการจัดส่วนแสดงต่าง ๆ และเมื่อจะเข้าชมจะมีจุดตรวจบัตร

ส่วนแสดงงานประกอบด้วย ส่วนแสดงหัวเรื่องในการจัดแสดงนิทรรศการ และผู้ชมจะใช้เวลาในการชมเฉลี่ยประมาณ 1 ชั่วโมง 30 นาที เมื่อดูจนครบแล้วอาจจะออกมาจับของที่ฝากไว้ ชื่อของทีระลึก หนังสือ หรือรับประทานอาหาร เครื่องดื่มก่อนกลับ

2. ผู้มาศึกษา ค้นคว้า วิจัย ส่วนใหญ่จะเป็นนิสิต นักศึกษา และนักวิจัยทางด้านประวัติศาสตร์ การเมืองการปกครอง ซึ่งเป็นผู้มีความรู้พื้นฐาน ในเรื่องราวที่จัดแสดงอยู่แล้ว จุดประสงค์ของคนกลุ่มนี้มาเพื่อศึกษาข้อมูลเปรียบเทียบหรือค้นคว้าหาข้อมูลประกอบการวิจัยเพิ่มเติม ซึ่งอาจไม่ให้ความสนใจส่วนนิทรรศการมากเท่าที่ควร โดยมากแล้วจะเข้าไปในส่วนบริการห้องสมุดเฉพาะเท่านั้น

3. ประชาชนทั่วไปที่เข้าใช้โครงการ เป็นผู้ที่อาศัยอยู่บริเวณใกล้เคียง หรือบุคคลทั่วไปที่มาใช้โครงการเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ เป็นที่พบปะนัดพบและแลกเปลี่ยนทัศนคติต่อกัน โดยมากจะเป็นผู้เข้ามาใช้องค์ประกอบย่อยของโครงการ เช่นพื้นที่ร้านค้าให้เช่า

3.1.4 การคาดคะเนผู้เข้าชมโครงการ

เนื่องจากโครงการศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ เป็นโครงการเสนอแนะขึ้นใหม่ ดังนั้นจำนวนผู้เข้าชมโครงการจึงต้องศึกษาจากโครงการเปรียบเทียบกับได้แก่

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ แต่เนื่องจากเป็นโครงการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ จึงนำสถิตินักท่องเที่ยวบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์มาเทียบเคียงผู้เข้าชมโครงการ ซึ่งเกือบทั้งหมดจะมาบริเวณ วัดพระแก้วและพระบรมหาราชวัง ดังนั้นจึงนำสถิติของนักท่องเที่ยวบริเวณวัดพระแก้วและพระบรมหาราชวังมาคำนวณ

สถิติผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร (พ.ศ. 2542-2543)

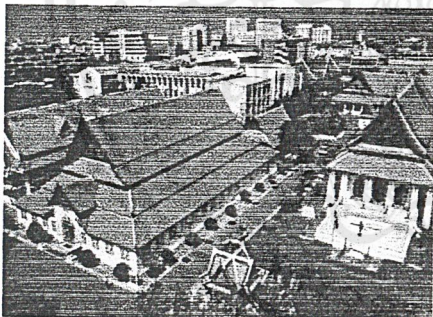
เดือน	นักเรียน นักศึกษา	ประชาชนทั่วไป	ชาวต่างประเทศ	แขกทางราชการ	รวม
ต.ค.	3984	7017	4346	136	15347
พ.ย.	10457	4366	5976	152	20799
ธ.ค.	14474	3357	4557	265	22388
ม.ค.	17503	10679	7517	230	35699
ก.พ.	7811	3586	5066	172	16463
มี.ค.	5405	4332	6014	98	15751
เม.ย.	3835	5175	3840	131	12850
พ.ค.	5874	5679	2818	119	14371
มิ.ย.	7333	6104	4104	85	17541
ก.ค.	6573	5125	5004	130	16702
ส.ค.	3912	3658	4221	75	11791
ก.ย.	3428	4813	4956	94	13197
	90589	63891	58419	1667	214566

CASE STUDY

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

จำนวนผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร พ.ศ.2542

	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	รวม
นักเรียน นักศึกษา	3984	10457	14474	17503	7811	5405	3835	5874	7333	6573	3912	3428	90589
ประชาชนทั่วไป	7017	4366	3357	10679	3586	4332	5175	5679	6104	5125	3658	4813	63891
ชาวต่างประเทศ	4346	5976	4557	7517	5066	6014	3840	2818	4104	5004	4221	4956	58419
แขกทางราชการ	136	152	265	230	172	98	131	119	85	110	75	94	1667
รวม	15347	20799	22388	35699	16463	15751	12850	14371	17541	116702	11791	13197	214566



ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร

เฉลี่ย 17781 คน/เดือน

คิดเป็น 847 คน/วัน

105 คน/ชม.

สรุปการนำไปใช้

จากการศึกษาโครงการเปรียบเทียบ
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาตินำ
-เรื่อง,ผังและเทคนิคการจัดแสดง
นิทรรศการชั่วคราวภูมิปัญญาไทย
ในงานศิลป์ ถิ่นเมืองกรุง
-จำนวนและประเภทผู้เข้าชม
ไปใช้ในโครงการศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพ

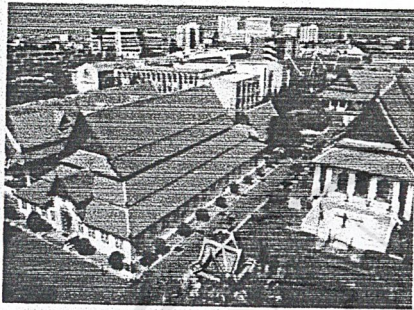
บริษัท บอรรณกรสมทรัพย์
IB NOKKIK GULINTRAI CENTER
โดย บ.อ. บอรรณกร สมบวรณ ๐ ๒ ๐ ๒ ๕ ๒ ๕ ๖

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE STUDY

สรุปการนำกรณีศึกษาไปใช้

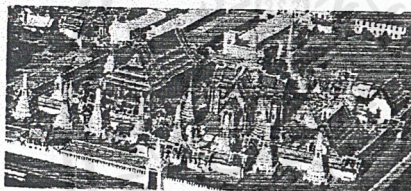
จำนวนผู้ใช้โครงการ



พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

เฉลี่ยผู้เข้าชมโครงการพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร
เมื่อนำมาหาค่าเฉลี่ยเพื่อใช้ในโครงการศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ

ประมาณ 105 คน/ชม.



พระบรมมหาราชวัง

และเนื่องจากเป็นโครงการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวบริเวณ
เกาะรัตนโกสินทร์จึงนำสถิติของนักท่องเที่ยวบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์
มาเทียบเคียงผู้เข้าชมโครงการ ซึ่งเกือบทั้งหมดจะมาบริเวณวัดพระแก้ว
และพระบรมมหาราชวัง

ดังนั้นจึงนำสถิติของนักท่องเที่ยวบริเวณพระบรมมหาราชวัง
และวัดพระแก้วมาคำนวณ

จำนวนทั้งหมด 2,014,533 คน/ปี

5596 คน/วัน

700 คน/ชั่วโมง

คาดการณ์ผู้เข้าชมโครงการ 20% = 140 คน/ชม.



ดังนั้นเฉลี่ย ผู้เข้าชมโครงการ ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ
จากการศึกษาโครงการเปรียบเทียบ

ประมาณ $(105+140)/2 = 125$ คน/ชม.

ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ

NGIKOK CULTURAL CENTER
ไทย น.ศ. ถนนวิภาวดีรังสิต กรุงเทพฯ 10150 โทร 2-20-282-2-27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.5 พฤติกรรมผู้ใช้โครงการและวัตถุแสดง

พฤติกรรมต่างๆของผู้ใช้โครงการเป็นตัวกำหนดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของโครงการ โดยแบ่งเป็นประเภทผู้ใช้ดังนี้

1. ผู้ให้บริการ ได้แก่ เจ้าหน้าที่ประจำโครงการ
2. ผู้รับบริการ ได้แก่ ผู้เข้าชมนิทรรศการ
ผู้มาค้นคว้า
ผู้มาฟังสัมมนา
ผู้มาติดต่อ
ประชาชนทั่วไป

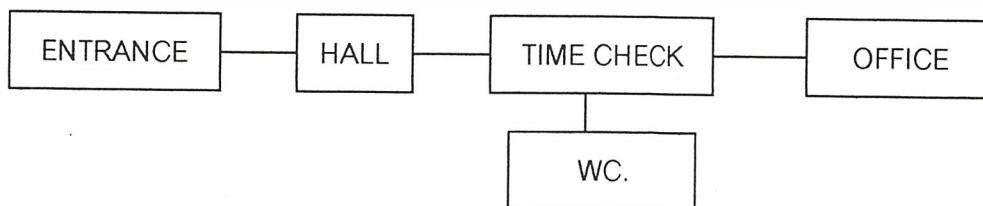
3. วัตถุจัดแสดง

DIAGRAM แสดงพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ

-เจ้าหน้าที่ประจำโครงการ (STAFF)

พฤติกรรม : เจ้าหน้าที่เดินทางมาทำงานโดยใช้ทางเข้าออกแยกจากทางเข้าของผู้มาใช้บริการ แล้วไปทำการลงเวลาและแยกไปตามส่วนต่างๆของตนเอง พักรับประทานอาหารกลางวัน แล้วกลับมาทำงานจนถึงเวลาเลิกงาน

เวลาในการทำงาน		ลงเวลาทำงาน
08.30น.		
08.30-12.00น.	ปฏิบัติหน้าที่	
12.00-13.00น.	พักกลางวัน	
13.00-16.00น.	ปฏิบัติหน้าที่	
16.30น.		เลิกงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ผู้รับบริการ

2.1 ผู้เข้าชมนิทรรศการ

พฤติกรรม : ผู้เข้าชมนิทรรศการเข้าสู่ช่องทางเข้าหลักและมีส่วนบริการสาธารณะต่างๆเช่นห้องน้ำ ,โทรศัพท์สาธารณะ ,ติดต่อสอบถาม ,จุดพักคอย ซึ่งเป็นส่วนหลักที่ไปสู่ส่วนอื่นๆของโครงการ โดยแบ่งประเภทผู้เข้าชมเป็น2 แบบคือ มา2-3 คน และมาเป็นหมู่คณะ โดยผู้เข้าชมที่มาเป็นหมู่คณะอาจมีการฟังบรรยายที่ห้องบรรยายก่อน

2.2 ผู้มาค้นคว้า

พฤติกรรม : เข้ามาสู่ส่วนโถงสาธารณะ เข้ามาสู่ส่วนสำนักงาน หรืออาจไปใช้ห้องสมุดของโครงการ

2.3 ผู้มาฟังสัมมนา

พฤติกรรม : เข้ามาสู่ส่วนโถงสาธารณะของโครงการโดยหัวเรื่องที่จัดสัมมนานั้นจะมีการจัดแสดงที่ห้องจัดแสดงนิทรรศการชั่วคราวและไปสู่ห้องสัมมนา

2.4 ผู้มาติดต่อ

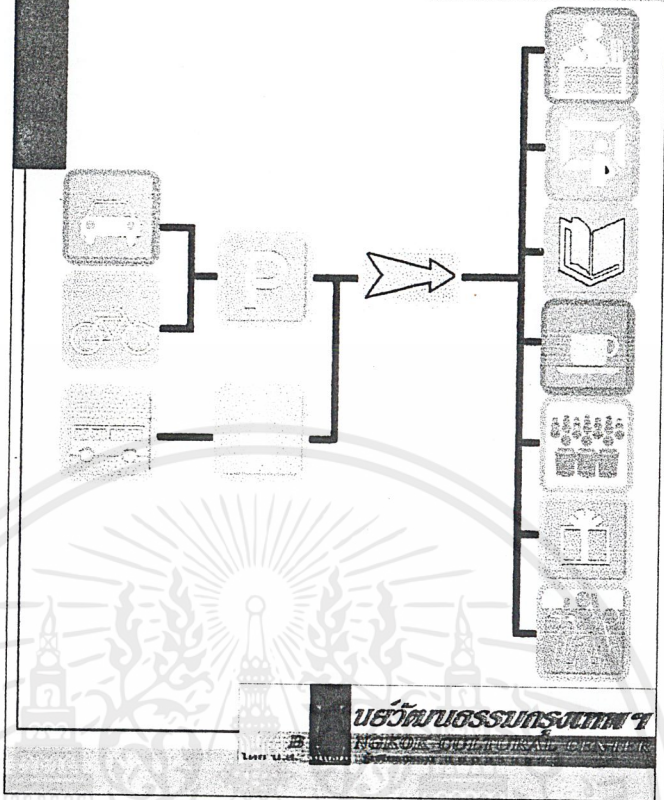
พฤติกรรม : เข้าสู่ส่วนโถงสาธารณะและเข้าไปสู่ส่วนโถงสำนักงาน อาจเข้ามาใช้ส่วนบริการสาธารณะส่วนอื่นๆของโครงการ

2.5 ประชาชนทั่วไป

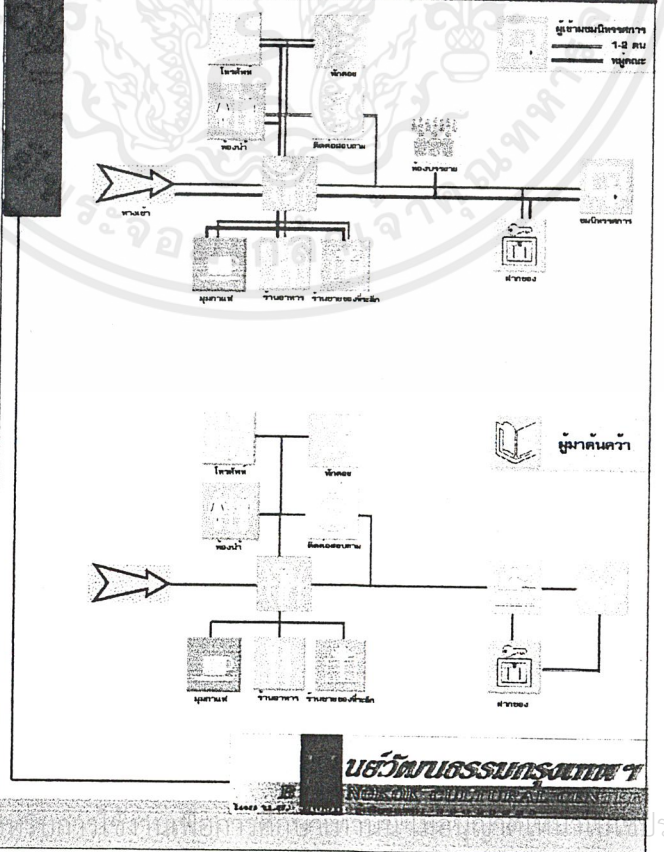
พฤติกรรม : เข้ามาสู่ส่วนโถงสาธารณะของโครงการโดยไม่ได้เข้ามาชมนิทรรศการมาใช้โครงการเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ

USER BEHAVIOR

SCOPE OF PROJECT



USER BEHAVIOR



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่สู่สาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 การกำหนดองค์ประกอบเบื้องต้นของโครงการ

การกำหนดองค์ประกอบของโครงการจากวัตถุประสงค์ของโครงการ

วัตถุประสงค์โครงการ	การดำเนินงาน	องค์ประกอบ
- เป็นสถานที่เผยแพร่ความรู้ในหลายๆด้านตามความสนใจ โดยการจัดแสดงนิทรรศการ จัดการปราศรัยอบรม จัดสถานที่ ค้นคว้าข้อมูลให้กับผู้ที่สนใจ	จัดแสดงและเก็บรวบรวมข้อมูลความรู้ด้านวัฒนธรรมของกรุงเทพฯ	-ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ -ห้องสมุด
-เป็นศูนย์กลางในการประสานงานด้านวัฒนธรรม	ดำเนินงานสนองนโยบายของกรุงเทพมหานคร โดยประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	-ส่วนบริหาร
-เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ และให้ความบันเทิงในรูปแบบต่างๆที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรมแก่บุคคลทั่วไป	ดำเนินงานจัดสภาพภายในโครงการให้มีความน่าสนใจ	-ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ -การจัดภูมิสถาปัตยกรรม
-เป็นสถานที่เพื่อการใช้เวลาว่างทางวัฒนธรรมร่วมกันและเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของชาวไทยและชาวต่างประเทศ		-ห้องสัมมนา -ลานอเนกประสงค์ภายในโครงการ -ร้านขายสินค้าพื้นเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำหนดองค์ประกอบของโครงการจากประเภทและพฤติกรรมผู้เข้าใช้โครงการ

ประเภทผู้ใช้โครงการ	พฤติกรรมความต้องการ	องค์ประกอบที่เกิดจากความต้องการ
ผู้ให้บริการ -เจ้าหน้าที่โครงการฝ่ายบริหาร -เจ้าหน้าที่ทั่วไปของโครงการ	-บริหารงานให้เป็นระบบและบรรลุเป้าหมาย -ทำงานตามตำแหน่งหน้าที่ของตนเอง	-ส่วนทำงาน -ส่วนพักผ่อน -ส่วนทำงานต่างๆตามหน้าที่ -ส่วนพักผ่อน
ผู้รับบริการ -ประชาชนทั่วไป	-มาท่องเที่ยว พักผ่อนและหาความรู้	-ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ -ส่วนพักผ่อน -ลานอเนกประสงค์
-นักท่องเที่ยว	-มาท่องเที่ยว พักผ่อนและหาความรู้	-ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ -ส่วนพักผ่อน -ลานอเนกประสงค์
-นักเรียน, นักศึกษา	-ทัศนศึกษาหาความรู้และนันทนาการพักผ่อน	-ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ -ส่วนการศึกษา (ห้องสัมมนา, ห้องสมุด) -ส่วนพักผ่อน -ลานอเนกประสงค์
-แขกพิเศษของทางราชการ	-ทัศนศึกษาหาความรู้ -เยี่ยมชมโครงการ	-ส่วนรับรองพิเศษ -ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ -ส่วนการศึกษา (ห้องสัมมนา, ห้องสมุด)
-บุคคลภายนอกหน่วยงานที่มาติดต่อ	-ติดต่อสอบถาม -มาบรรยาย	-ส่วนสำนักงาน -ส่วนรับรอง -ส่วนสัมมนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

INTRODUCTION

การกำหนดองค์ประกอบของโครงการ จากวัตถุประสงค์ของโครงการ

วัตถุประสงค์โครงการ	การดำเนินงาน	องค์ประกอบ
<ul style="list-style-type: none"> - เป็นสถานที่เผยแพร่ความรู้ในหลายด้าน ตามความสนใจโดยการจัดแสดงนิทรรศการ จัดการประชุมอบรม จัดสถานที่ต้นตำรับมูลนิธิที่สนใจ 	จัดแสดงและเก็บรวบรวมข้อมูลความรู้ด้านวัฒนธรรมของกาญจนบุรี	
<ul style="list-style-type: none"> - เป็นศูนย์กลางในการประสานงานด้านวัฒนธรรม 	ดำเนินงานสนองนโยบายของกรุงเทพมหานคร โดยประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	
<ul style="list-style-type: none"> - เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจและให้ความบันเทิงในรูปแบบต่างๆที่มีคุณภาพด้านวัฒนธรรมแก่บุคคลทั่วไป 	ดำเนินงานจัดสภาพภายในโครงการให้มีความน่าสนใจ	
<ul style="list-style-type: none"> - เป็นสถานที่เพื่อการเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมรวมทั้งมีและเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของชาวไทยและชาวต่างประเทศ 		

มูลนิธิวัฒนธรรมกรุงเทพฯ

INTRODUCTION

การกำหนดองค์ประกอบของโครงการ จากประเภทและพฤติกรรมผู้เข้าใช้โครงการ

ประเภทผู้เข้าใช้โครงการ	พฤติกรรมความต้องการ	องค์ประกอบ
ผู้บริหาร <ul style="list-style-type: none"> - เจ้าหน้าที่โครงการฝ่ายบริหาร - เจ้าหน้าที่ทั่วไปของโครงการ 	<ul style="list-style-type: none"> - บริหารงานให้เป็นระบบและบรรลุเป้าหมาย - ทำงานตามตำแหน่งหน้าที่ของตนเอง 	
ผู้รับบริการ <ul style="list-style-type: none"> - ประชาชนทั่วไป - นักท่องเที่ยว 	<ul style="list-style-type: none"> - มาท่องเที่ยว พักผ่อน และหาความรู้ 	
<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียน, นักศึกษา 	<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาศึกษาหาความรู้และนักชมการพักผ่อน 	
<ul style="list-style-type: none"> - แยกพิเศษของทางราชการ 	<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาศึกษาหาความรู้ - เยี่ยมชมโครงการ 	
<ul style="list-style-type: none"> - บุคคลภายนอกหน่วยงานที่มาติดต่อ 	<ul style="list-style-type: none"> - ติดต่อสอบถาม - มาบรรยาย 	

มูลนิธิวัฒนธรรมกรุงเทพฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปองค์ประกอบของโครงการจากความต้องการ

องค์ประกอบจากวัตถุประสงค์	องค์ประกอบจากประเภท/พฤติกรรม	องค์ประกอบของโครงการ
- ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ - ห้องสัมมนา - ห้องสมุด - ลานอเนกประสงค์ - ส่วนบริหาร - ร้านจำหน่ายสินค้าพื้นเมือง	- ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ - ห้องสัมมนา - ห้องสมุด - ลานอเนกประสงค์ - ส่วนบริหาร - ส่วนพักผ่อน	- ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ - ห้องสัมมนา - ห้องสมุด - ลานอเนกประสงค์ - ส่วนบริหาร - ส่วนพักผ่อน - ร้านจำหน่ายสินค้าพื้นเมือง

จากตารางสรุปองค์ประกอบสามารถแยกองค์ประกอบภายในโครงการได้ดังนี้

1. ส่วนบริหาร (ADMINISTRATIVE OFFICE) แบ่งตามหน้าที่ ได้แก่

- ฝ่ายบริหารงาน
- ฝ่ายบริการการศึกษา
- ฝ่ายนิทรรศการ
- ฝ่ายเทคนิคและซ่อมบำรุง

2. ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ (EXHIBITION) ได้แก่

- ส่วนจัดแสดงนิทรรศการถาวร (PERMANENT EXHIBITION)
- ส่วนจัดแสดงชั่วคราว (TEMPORARY EXHIBITION)

3. ส่วนบริการทางการศึกษา (EDUCATION SERVICE) ได้แก่

- ห้องสมุด
- ห้องสัมมนา

นอกจากนี้ ยังมีส่วนบริการเพิ่มเติม เพื่อให้โครงการพิพิธภัณฑสถานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ได้แก่

ส่วนบริการสาธารณะ - ส่วนโถงทางเข้า

- ส่วนพักผ่อน

ส่วนบริการร้านค้า

- ส่วนSNACK BAR, COFFEE CORNER

- ส่วนร้านขายสินค้าพื้นเมือง

ทั้งนี้ ยังได้มีส่วนจัดภูมิสถาปัตยกรรมภายในโครงการ เพื่อให้โครงการสอดคล้องกันทั้งภายในและภายนอกอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความหมายของนิทรรศการ

นิทรรศการ คือ การนำเสนอการจัดแสดงด้วยวิธีการ เทคนิค และรูปแบบต่าง ๆ ให้กับผู้ชม การจัดแสดงมีทั้งด้านพาณิชย์ ทางบการศึกษา ศิลปวัฒนธรรม ฯ การจัดนิทรรศการแต่ละประเภทจะมีความแตกต่างกันทั้งนั้นทางรูปแบบ ขนาด จุดมุ่งหมาย และสิ่งจำเป็นอื่น ๆ ที่แตกต่างกัน วิธีการจัดแสดงงานแต่ละประเภทจึงไม่เหมือนกัน

การออกแบบจัดแสดง มิใช่จะมีรูปแบบที่สวยงามแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ยังต้องมีส่วนประกอบอื่น ๆ ร่วมอยู่ด้วยอีกมาก นับตั้งแต่รูปแบบอาคาร เนื้อที่ภายใน การจัดวางแปลน การจัดแบ่งเนื้อที่ภายในอาคารตามความสัมพันธ์ของเนื้อที่แต่ละส่วน การจัดเส้นทางสัญจรให้มีความคล่องตัว การใช้สัญลักษณ์ การใช้เนื้อที่จัดแสดงให้เหมาะสมกับวัตถุ การใช้แสง สี เสียง ระบบป้องกันไฟ การใช้เทคนิคในการสื่อสาร เฟอร์นิเจอร์ และอุปกรณ์ที่ใช้จัดแสดงวัตถุการเลือกใช้สื่อในการนำเสนอด้วยระบบต่าง ๆ (Audio visual) เช่น สไลด์ เทปวิดีโอ ภาพยนตร์ วีดีโอดิสก์ (Video disc) และเทคนิคอื่น ๆ ในการนำเสนอที่ทันสมัย เพื่อให้เรื่องราวน่าสนใจ สิ่งจัดแสดงมาตั้งแต่ของจริง หุ่นจำลอง รูปภาพ แผนภูมิ วีดีโอ ภาพยนตร์ ฯลฯ การจัดแสดงที่ดีจะต้องสามารถทำให้ผู้ชมได้รับทั้งความรู้และความบันเทิง การออกแบบจะต้องจัดวางวัตถุในระดับที่มองเห็นได้สะดวกเน้นคุณค่าให้ความปลอดภัยกับวัตถุ มีการเลือกใช้สื่อในการให้คำอธิบายวัตถุและติดตั้งในตำแหน่งที่เหมาะสม มีการสร้างบรรยากาศภายในห้องให้เข้ากับเรื่องราวที่จัดแสดง

การจัดนิทรรศการมีทั้งนิทรรศการประจำ (Permanent exhibits) นิทรรศการชั่วคราว (Temporary exhibits) และนิทรรศการเคลื่อนที่ (Travelling exhibits) ขนาดของการจัดนิทรรศการมีหลายขนาดตั้งแต่ขนาดเล็กไปจนถึงขนาดใหญ่ และใหญ่มาก นิทรรศการแต่ละชนิดจะมีรูปแบบการจัดที่แตกต่างกันไป

การจัดแสดงในยุคแรก ๆ นั้นเป็นการจัดแสดงเพื่อให้เกิดความสวยงามเป็นหลัก โดยละเอียดถึงการเน้นตัววัตถุเป็นอันดับแรก สิ่งอื่นเป็นเพียงส่วนประกอบที่จะช่วยเสริมตัววัตถุที่แสดงเท่านั้น สิ่งที่จัดแสดงจะต้องถูกจัดวางอย่างเหมาะสมและสามารถสร้างความประทับใจให้กับผู้ชม

การจัดนิทรรศการเกือบทั้งหมดเป็นการออกแบบเพื่อใช้ประโยชน์ของเนื้อที่ในการจัดแสดงการกำหนดองค์ประกอบเนื้อที่ที่ใช้สอยในการจัดแสดงขึ้นกับบนความต้องการเนื้อที่ในการจัดแสดง การจัดในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติจะต้องมีส่วนสัมพันธ์กับเส้นทางสัญจร พฤติกรรมการอ่าน ระยะเวลาการชมงานในแต่ละส่วน การจัดวางแปลน การตัดวางวัตถุในระยะที่ปลอดภัยและผู้ชมเห็นได้ชัดเจน สามารถสร้างความสนใจให้ผู้ชม ชมงานแสดงอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบงานแสดง

วัตถุที่จัดแสดงแต่ละชนิดจะมีวิธีการจัดแสดงแตกต่างกัน มีการใช้สื่อในการนำเสนอเพื่ออธิบายวัตถุให้ผู้ชมเข้าใจได้ด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น คำอธิบาย เทป รูปภาพ สี แสง ภาพยนตร์ แผนภูมิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชนิดของนิทรรศการ

- นิทรรศการถาวร (Permanent exhibits)
- นิทรรศการชั่วคราว (Temporary exhibits)
- นิทรรศการเคลื่อนที่ (Travelling exhibits)

นิทรรศการถาวร (Permanent exhibits)

เป็นการจัดแสดงในบริเวณได้อย่างถาวร เกือบจะไม่มีเปลี่ยนแปลงการจัดเลย เช่น การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ (มีการจัดแสดงทั้งแบบถาวร และแบบชั่วคราว) มีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากการจัดแสดงนิทรรศการทั่วไป การจัดแสดงถูกจัดวางอย่างมีระบบแบบแผน ระยะเวลาการจัดแสดงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญได้รับการคัดเลือกอย่างดี

การบำรุงรักษาในระยะเวลายาวนาน เป็นส่วนสำคัญในการจัดแสดงแบบถาวร วัสดุอุปกรณ์ต้องทนทาน สามารถดูแลบำรุงรักษาได้ง่าย อุปกรณ์ไฟฟ้ามีการเปลี่ยนแปลงได้สะดวกเมื่อมีความเสียหาย การออกแบบต้องมีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนบางส่วนได้

โดยทั่วไป ๆ นิทรรศการถาวรจะถูกจัดแสดงอยู่ภายในโครงสร้างถาวร ดังนั้นการออกแบบต้องมีส่วนสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับตัวอาคาร การจัดภายใน วัสดุ ขนาดการไหลเวียนของเส้นทางสัญจร สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนที่ควรพิจารณาในเบื้องต้น ความปลอดภัยของวัตถุที่จัดแสดงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ต้องการมีการดูแลรักษาและป้องกัน

การจัดนิทรรศการที่ไม่มีพนักงานประจำคอยให้คำอธิบาย จำเป็นต้องมีการให้ข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างทั่วถึง ข้อความอธิบายจะต้องชัดเจน สมบูรณ์ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจในวัตถุที่จัดแสดง

นิทรรศการชั่วคราว (Temporary exhibits)

เป็นการจัดแสดงด้วยระยะเวลาอันสั้น มีการเปลี่ยนแปลงเรื่องและวัตถุที่จัดแสดงอยู่เสมอ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดแสดงควรมีน้ำหนักเบา ถอดประกอบได้ง่าย ทนทาน และเคลื่อนย้ายได้สะดวก การเลือกใช้ระบบโครงสร้างที่มีความยืดหยุ่นชนิดถอดประกอบได้ บางตัวถูกออกแบบเพื่อปรับเปลี่ยนไปใช้กับงานได้หลาย ๆ งาน

นิทรรศการเคลื่อนที่ (Travelling exhibits)

ความต้องการเผยแพร่ข้อมูลและแลกเปลี่ยนความคิดมีเพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดรูปแบบการจัดแสดงเคลื่อนที่ขึ้น ซึ่งไม่จำเป็นต้องจัดแสดงอยู่ในอาคารถาวรเหมือนเดิม แต่จะประกอบด้วยระบบโครงสร้างที่มีขนาดมาตรฐาน น้ำหนักเบา ถอดประกอบได้ง่าย ปรับเปลี่ยนรูปแบบโครงสร้างได้หลายแบบ สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่ายซึ่งนำไปจัดแสดงได้ในที่ต่าง ๆ เป็นการเผยแพร่ความรู้ ข่าวสาร วิวัฒนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การต่าง ๆ ให้กับประชาชนได้รับทราบ โดยจุดเด่นที่มีความยืดหยุ่นนี้เองทำให้การจัดแสดงชนิดนี้มีความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ ในฐานะที่เป็นสื่อด้านข้อมูลและการศึกษา

การจัดนิทรรศการเคลื่อนที่โดยใช้รถตู้ขนาดใหญ่ รถไฟ หรือ เรือ เป็นสถานที่จัดแสดงงาน นับเป็นความสะดวกอย่างยิ่ง สามารถเผยแพร่ความรู้ให้กับผู้ชมตามที่ตั้งต่าง ๆ ได้ทั่วประเทศ

ปัจจัยมนุษย์ที่เกี่ยวข้องในการจัดนิทรรศการ

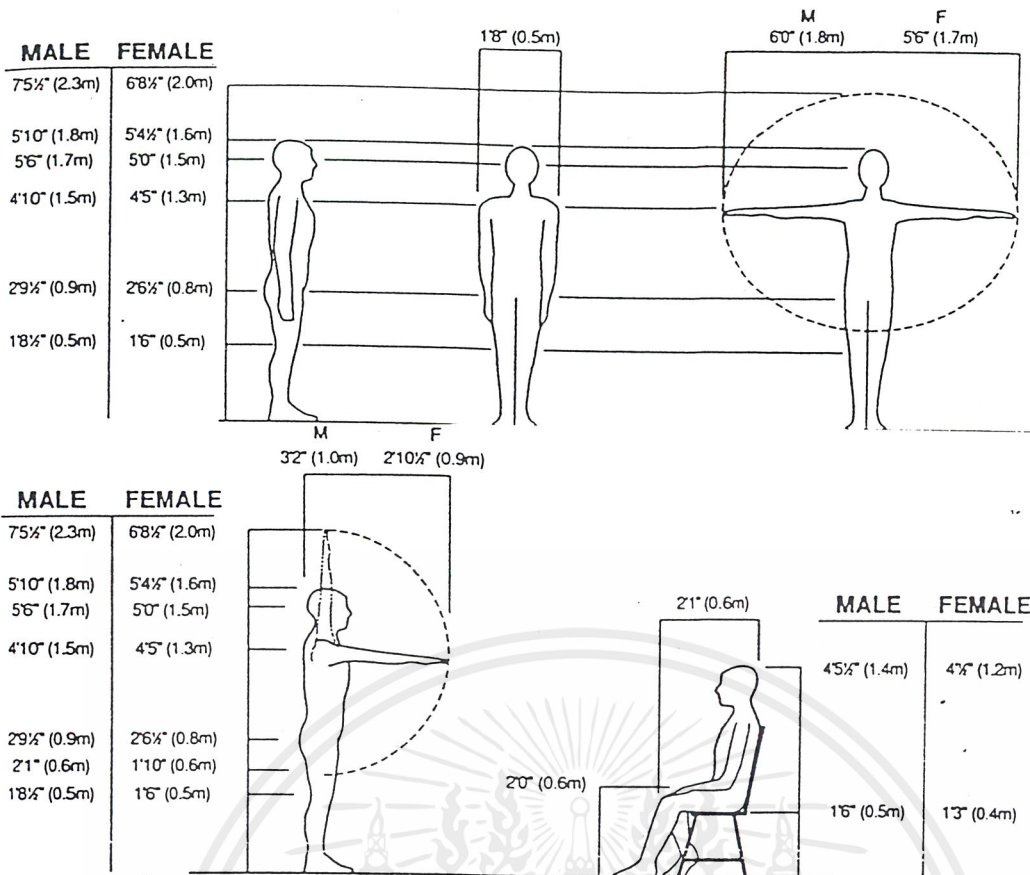
(HUMAN FACTORS IN EXHIBITION DESIGN)

ร่างกายมนุษย์เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลที่สุดในการออกแบบนิทรรศการ โดยพื้นฐานทั่วไปแล้ว ร่างกายของมนุษย์นั้นมีลักษณะโครงสร้างเหมือน ๆ กันแต่อาจมีข้อแตกต่างปลีกย่อยออกไปเพียงเล็กน้อย เช่น ขนาด น้ำหนัก รูปร่าง ความชอบ แบบพื้นฐานของร่างกายมนุษย์ประกอบไปด้วย 3 ส่วนใหญ่ คือ ส่วนหัว (HEAD) ส่วนลำตัว (MAIN SECTION – TRUNK) และส่วนแขนขา (APPENDAGES – ARMS AND LEGS) เมื่อลากเส้นเป็นแนวตามกระดูกสันหลังจะพบว่าร่างกายมนุษย์มีลักษณะแบบสมมาตรชัดเจน คือ เท่ากันทั้งขวาและซ้าย ความแตกต่างของขนาดมนุษย์ที่โตเต็มที่นั้นมีน้อยมากเมื่อเทียบกับขนาดของเด็ก กล่าวคือ ความสูงเฉลี่ยของมนุษย์จะเพิ่มขึ้นถึง 162 % จากอายุ 5 ปี จนกระทั่งอายุ 20 ปี ในขณะที่ความสูงเฉลี่ยของชายและหญิงที่โตเต็มที่วัยจะแตกต่างกันเพียง 1%

สัดส่วนมนุษย์มาตรฐาน (STANDARD HUMAN DIMENSIONS)

ขนาด	หญิง (CM.)	ชาย (CM.)	เด็ก (อายุ 8 ปี) (CM.)
ความสูงยืน	162.5	117.8	129.5
ความกว้างไหล่	50.8	50.8	30.4
แขนยื่นไปด้านหน้า	83.8	91.4	64.7
แขนชูเหนือศีรษะ	204.4	227.3	160
แขนกางด้านข้าง	167.6	182.8	152.4
รัศมีการหมุนตัว	121.9	124.9	91.4
ระดับสายตา	160	170.1	121.9
ความสูงที่นั่ง	38.1	45.7	33
ความกว้างเก้าอี้รถเข็น	63.5	63.5	63.5
ความยาวเก้าอี้รถเข็น	107.9	107.9	107.9
ระดับสายตาเมื่อนั่งเก้าอี้รถเข็น	111.7	124.4	91.4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



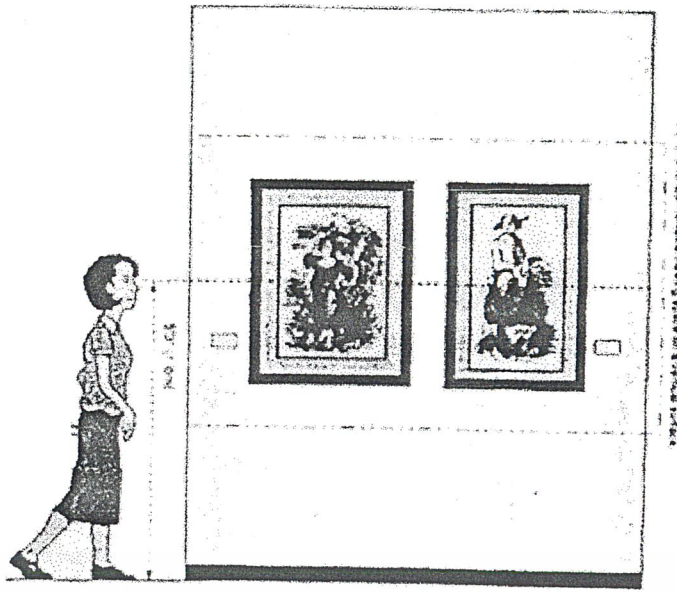
ขนาดสัดส่วนพื้นฐานของมนุษย์ (ผู้ใหญ่)

ขนาดและสัดส่วนต่าง ๆ เหล่านี้บอกอะไรแก่เหล่านักออกแบบเกี่ยวกับประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เข้าชมบ้าง? ผู้เข้าชมจะรู้สึกผ่อนคลายเมื่อสามารถที่จะเคลื่อนไหวอย่างอิสระโดยไม่รู้สึกคับแคบหรือโล่งหลวมจนเกินไป ความรู้สึกเหล่านั้นเกี่ยวข้องกับ สัดส่วนของมนุษย์ (HUMAN SCALE) คนเราจะใช้ร่างกายของตนเองวัดความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับ SPACE รอบ ๆ เพดานในบ้านพักอาศัยทั่วไปมักมีความสูงประมาณ 2.40 เมตร ความสูงระดับนี้จะทำให้สามารถยกแขนได้สะดวกในขณะที่ก่อให้เกิดความรู้สึกสบายไม่กดขี่ระหะ ใน SPACE ที่ต้องการในความรู้สึกที่น่าประทับใจ และอลังการมักจะมี ความสูง และความกว้างมากกว่าความสูงมากกว่าปกติ เช่น โบสถ์ วิหาร อาคารสาธารณะ อาคารพาณิชย์ ยิ่ง SPACE ภายในของอาคารกว้างใหญ่มากเท่าไร คนจะยิ่งรู้สึกว่าตนเองเล็กลงมากเท่าไร การที่อยู่ในที่โล่งมาก ๆ จะทำให้ผู้ที่อยู่ใน SPACE นั้นเกิดความรู้สึกไม่สามารถควบคุมสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ยิ่งความรู้สึกดังกล่าวมีมากเท่าไร ก็จะเกิดความรู้สึกประทับใจและอลังการมากขึ้นไปอีก

ในขณะที่เดียวกัน SPACE ที่คับแคบและเล็กจะก่อให้เกิดความรู้สึกอึดอัด บีบคั้น และความรู้สึกอันนี้เป็นความรู้สึกในแง่ลบของคนส่วนใหญ่ พื้นที่ ๆ น้อยที่สุดที่ทำให้คนคนหนึ่งรู้สึกสบายคือ การมีพื้นที่เพียงพอในการยืดแขนเหยียดตรงออกไปด้านข้าง ปัจจัยดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนิทรรศการตามจุดประสงค์ของผู้ออกแบบ เช่น นิทรรศการที่ต้องการความรู้สึกที่ใกล้ชิดอบอุ่น ควรให้มีพื้นที่เล็กเมื่อเปรียบเทียบกับนิทรรศการที่ต้องการความรู้สึกยิ่งใหญ่

แนวทางที่สำคัญอีกอย่างในการออกแบบนิทรรศการก็คือการใช้ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปฏิกริยาตอบสนองและพฤติกรรมของผู้เข้าชมมาใช้เพื่อให้สามารถออกแบบนิทรรศการที่ประสบผลสำเร็จมากที่สุด ปัจจัยดังกล่าวมีดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ลักษณะการจัดวางภาพหรือข้อความจัดแสดงที่สอดคล้องกับระดับความการมองเห็น

พฤติกรรมการนั่งและการพิง (SITTING AND LEANING)

ถ้ามีระนาบใดๆอยู่ในระดับที่เหมาะสม ผู้คนมักใช้ระนาบนั้นเป็นที่นั่งหรือที่พิงเท้า พฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผลสืบเนื่องมาจากความเมื่อยล้าจากการชมนิทรรศการ



ภาพแสดงพฤติกรรมการนั่งและการพิง

SPACE ภายในนิทรรศการสามารถมีผลกระทบทางอารมณ์ต่อผู้เข้าชมได้ และผู้ออกแบบสามารถกำหนดอารมณ์ความรู้สึกของนิทรรศการได้โดยใช้ SPACE เป็นเครื่องมือ ยกตัวอย่างเช่น หากเราต้องการเน้นวัตถุจัดแสดงที่มีขนาดเล็ก เราควรใช้ SPACE ใหญ่ ๆ ในทางกลับกัน วัตถุที่มีขนาดใหญ่ ก็ควรจะอยู่ภายใน SPACE ที่ใหญ่ตามไปด้วยเพราะถ้า SPACE มีขนาดเล็กเกินไป จะทำให้ห้องจัดแสดงมีความรู้สึกน่าอึดอัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสัมผัส (TOUCHING)

ความต้องการการสัมผัสเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ เพื่อใช้เป็นประสาทการรับรู้อย่างหนึ่งและเป็นการยืนยันในสิ่งที่ตามองเห็นรวมทั้งเป็นตัวเน้นให้เกิดความจำมากขึ้น ถ้าวัตถุอยู่ในระยะที่มือสามารถเอื้อมถึง ผู้คนมักจะจับต้องเสมอ การติดตั้งราวกันเพื่อป้องกันการจับต้องวัตถุเป็นสิ่งที่ทำได้ในนิทรรศการแต่ในบางครั้งอาจดูไม่สวยงามในแง่ของการออกแบบเราสามารถแก้ปัญหาดังกล่าวโดยใช้ SPACE เป็นตัวแบ่ง ถ้าหากวัตถุอยู่นอกขอบเขตการเอื้อมถึงโดยธรรมชาติผู้คนก็จะไม่เอื้อมมือจับวัตถุเก่าแก่หรือเปราะบาง ควรได้รับการปกป้องจากการโดนสัมผัสเพื่อถนอมรักษา แต่ถ้าต้องการให้เกิดการสัมผัสวัตถุ จะต้องออกแบบวัตถุนั้นให้มีความทนทาน

การเข้าสู่นิทรรศการ (ENTRY RESPONSE)

ถ้ามีปัจจัยอื่นที่ใกล้เคียงกัน คนส่วนใหญ่จะเลือกเดินเข้านิทรรศการที่มีทางเข้าใหญ่ที่สุดเมื่อผู้คนเดินเข้าสู่ SPACE ที่ไม่รู้จักมาก่อน ควรให้ทางเข้ามีขนาดใหญ่และมีแสงสว่างพอเพียงเพราะจะทำให้ผู้เข้าชมไม่เกิดอารมณ์อึดอัดและเตรียมพร้อมที่จะเปิดรับข้อมูลในนิทรรศการยิ่งขึ้น

ระดับการมอง (VIEWING HEIGHT)

ผู้เข้าชมจะรู้สึกสบายตา และใช้เวลาในการชมวัตถุมากกว่าหากวัตถุ หรือข้อความที่จัดแสดงติดตั้งอยู่ในระดับที่เหมาะสม ซึ่งหมายถึง กึ่งกลางของวัตถุ หรือข้อความควรอยู่ตรงกับระดับสายตา ระดับสายตาเฉลี่ยของผู้ใหญ่จะอยู่ประมาณ 1.6 เมตรจากพื้น ของเขตการมองจะเริ่มจากลูกตา แผลออกไปทั้งบนและล่างระดับสายตาทำมุม 40 องศา เรียกว่า CONE OF VISION การวางวัตถุ หรือข้อความนอก CONE OF VISION จะก่อให้เกิดความเมื่อยล้า และไม่สะดวกในการอ่าน เราสามารถใช้วัตถุที่มีขนาดใหญ่ และหยابนอกขอบเขตการมอง แต่ควรหลีกเลี่ยงวัตถุที่มีขนาดใหญ่ และหยابนอกขอบเขตการมอง แต่ควรหลีกเลี่ยงวัตถุที่มีรายละเอียดซับซ้อนหรือมีขนาดเล็ก

SPACEสามารถก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์ได้ดังต่อไปนี้

- เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ (FORMAL OR INFORMAL)
- อบอุ่นหรือเยือกเย็น (COLD OR WARM)
- เข้มแข็งหรืออ่อนหวาน (MASCULINE OR FEMININE)
- สาธารณะหรือเป็นส่วนตัว (PUBLIC OR PRIVATE)
- อลังการหรือเป็นกันเอง (AWESOME OR INTIMATE)
- หล่อหราก็หรือหยาบกระด้าง (GRACEFUL OR VULGAR)

ไม่เพียงแต่คนจะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อ SPACE ที่อยู่รอบตัวเท่านั้น แต่ยังสามารถนำเอาความรู้สึกที่เป็น SPACEติดตามตัวไปด้วยนอกเหนือจากร่างกายและจิตใจคล้ายกับเป็น SPACE ที่อยู่รอบ ๆ ร่างกาย เราเรียก SPACE ชนิดนี้ว่า SPACE ส่วนตัวหรือ PERSONAL SPACE

PERSONAL SPACE คือ SPACE ที่อยู่ภายในระยะการวาดแขนขาของแต่ละคนสำหรับผู้ใช้ใกล้ชิด เช่น บุคคลในครอบครัว เพื่อน หรือสามี-ภรรยาอาจสามารถเข้าไปอยู่ภายใน PERSONAL SPACE นี้ได้ ส่วนคนแปลกหน้า และคนรู้จักทั่วไปควรจะอยู่นอกเขตพื้นที่ส่วนตัวขนาดของ PERSONAL SPACE นั้นอาจแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม และความจำเป็นของสภาพแวดล้อม ยกตัวอย่างเช่น ผู้คนในเมืองหลวงที่มีความเป็นอยู่แออัดอาจต้องลดขนาด PERSONAL SPACE ให้เล็กลงกว่าปกติ อย่างไรก็ตามหากถูกรุกล้ำ PERSONAL SPACE ผู้คนจะมีปฏิกิริยาต่อต้านหรือถอยหนี ซึ่งเป็นความรู้สึกในแง่ลบ การที่ผู้ออกแบบมีความรู้ดังกล่าวยังจะช่วยให้สามารถออกแบบนิทรรศการที่มีพื้นที่สัญจรพอเพียงที่จะรักษาขนาด PERSONAL SPACE ที่เหมาะสม และไม่รู้สึกอึดอัด

แนวโน้มพฤติกรรมของผู้เข้าชม (BEHAVIORAL TENDENCIES)

โดยธรรมชาติแล้ว มนุษย์ทุกชาติทุกภาษามักมีพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกัน แต่อาจแตกต่างกันออกไปบ้างตามวัฒนธรรมของตน นักออกแบบควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบนิทรรศการให้ประสบความสำเร็จพฤติกรรมต่าง ๆ มีดังต่อไปนี้

การหันขวา (TURNING TO THE RIGHT)

คนส่วนใหญ่นิยมการหันไปทางขวาเมื่อเข้าสู่ SPACE ที่ไม่รู้จักมาก่อน สามารถอธิบายจากมนุษย์ส่วนใหญ่ถนัดมือขวา

การเดินตามผนังด้านขวา (FOLLOWING THE RIGHT WALL)

เมื่อหันขวาเข้าสู่ห้องห้องหนึ่ง คนมักจะขีดขวาตามไปด้วย เป็นผลให้นิทรรศการที่อยู่ด้านซ้ายมือได้รับการชมน้อยกว่านิทรรศการด้านขวามือ

การหยุดชมวัตถุแรก ๆ มากกว่าวัตถุท้าย ๆ

(STOPPING AT THE FIRST EXHIBIT ON THE RIGHT SIDE)

พื้นที่จัดแสดงหรือวัตถุที่อยู่ติดทางเข้าทางทางขวามือมักจะได้รับความสนใจเป็นพิเศษ และในทางกลับกัน วัตถุแรกที่อยู่ทางซ้ายมือจะไม่ค่อยได้รับความสนใจ

วัตถุที่ใกล้ทางออกมากที่สุดจะถูกชมน้อยที่สุด

(EXHIBITS CLOSEST TO EXITS ARE LEAST VIEWED)

เมื่อผู้เข้าชมเดินใกล้ทางออกมากขึ้น ก็มักจะจดจ่อกับการออกจากนิทรรศการ และจะไม่ใส่ใจกับนิทรรศการสุดท้ายเท่าใดนัก

ผู้คนมักชอบทางออกที่มองเห็นได้ (PREFERENCE FOR VISIBLE EXITS)

บางทีพฤติกรรมในข้อนี้อาจเกิดขึ้นสืบเนื่องจาก สัญชาตญาณของมนุษย์ที่ไม่ชอบถูกกักขัง ผู้คนมักมีความรู้สึกไม่สะดวกใจในการเดินเข้าสู่พื้นที่ที่ไม่เห็นทางออก

ผู้คนมักชอบทางสั้นที่สุด (SHORTEST ROUTE PREFERENCE)

นิทรรศการที่มีทางสั้น ๆ จะได้รับความสนใจมากกว่านิทรรศการที่ยาว ๆ และวกไปวนมา ทั้งนี้เกิดจากความรู้สึกไม่สบายใจเมื่อต้องเดินเป็นระยะทางมาก ๆ

การอ่านจากซ้ายไปขวา และบนลงล่าง

(READING FORM LEFT TO RIGHT, TOP TO BOTTOM)

ทิศทางในการอ่านตัวหนังสือนั้นขึ้นอยู่กับภาษาด้วย ในเอเชียบางประเทศ จะพบว่ามีการอ่านกลับขวาไปซ้าย แต่ส่วนใหญ่แล้วจะอ่านซ้ายไปขวาและบนลงล่าง

พฤติกรรมไม่ชอบความมืด (AVERSION TO DARKNESS)

มนุษย์แตกต่างออกจากสัตว์ส่วนมากในแง่ที่ไม่สามารถมองเห็นชัดเจนในความมืด และมนุษย์ก็เป็นสัตว์กลางวันโดยธรรมชาติ เมื่อมนุษย์ไม่สามารถมองเห็นวัตถุหรือสีได้ชัดในที่มืด จึงมักจะหลีกเลี่ยง ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวก็อาจสืบเนื่องมาจากสัญชาตญาณเพื่อการเอาตัวรอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พฤติกรรมชอบสี (CHROMAPHILIC BEHAVIOR)

สีที่สดใสมีผลดึงดูดสายตาผู้คนส่วนใหญ่ แม้ว่าบางคนไม่ชอบสีที่สดมาก ๆ แต่ก็มักจะถูกกระตุ้นสายตาด้วยสีที่ร้อนแรงได้ง่ายกว่า

พฤติกรรมชอบวัตถุขนาดใหญ่ (MEGAPHILIC BEHAVIOR)

มีความใกล้เคียงกับพฤติกรรมชอบสี กล่าวคือ วัตถุที่มีขนาดใหญ่จะสามารถกระตุ้นความสนใจได้ดีกว่าวัตถุที่มีขนาดเล็ก

พฤติกรรมชอบแสงสว่าง (PHOTOPHILIC BEHAVIOR)

เป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ที่ชอบแสงสว่าง ผู้คนจะรู้สึกอบอุ่นใจและปลอดภัยเมื่อเข้าสู่ห้องที่มีการให้แสงสว่างอย่างพอเพียง

ความเมื่อยล้าจากการชมนิทรรศการ (EXHIBIT FATIGUE)

ความเมื่อยล้าจากการชมนิทรรศการเกิดขึ้นได้ทั้งร่างกายและทางสมอง เนื่องจากถูกกระตุ้นและต้องยืน – เดินมากเกินไป

ระยะสนใจ 30 นาที (THIRTY – MINUTE LIMIT)

เวลาที่ผู้ใหญ่สามารถให้ความสนใจต่อเนื่องเรื่องราวนิทรรศการเรื่องหนึ่งคือประมาณ 30 นาที

ตัวหนังสือขนาดใหญ่อ่านง่ายกว่า (LARGER TYPE IS READ MORE)

ยิ่งตัวอักษรมีขนาดใหญ่และมีความหนามากขึ้นเท่าไร ก็มักจะได้รับความสนใจมากขึ้นไปด้วยในทางตรงกันข้าม หากตัวอักษรมีขนาดเล็ก หรืออ่านยากจนเกินไป ผู้เข้าชมจะผ่านไป

แนวทางการแก้ปัญหา และแนวทางการออกแบบ (METHODOLOGIES AND DESIGN STRATEGIES)

แนวโน้มพฤติกรรม แนวความคิด และปฏิกิริยาตอบสนองที่กล่าวมาแล้วข้างต้นล้วนมีผลต่อกระบวนการการออกแบบ EXHIBITION DESIGNER ควรออกแบบนิทรรศการให้สอดคล้องกับพฤติกรรม แต่ในกรณีที่ต้องการหรือมีความจำเป็นออกแบบในทางตรงข้าม ก็สามารถทำได้โดยการออกแบบนิทรรศการให้สามารถเบี่ยงเบนพฤติกรรมพื้นฐานของผู้เข้าชม โดยไม่ทำให้เกิดความรู้สึกในแง่ลบ ตัวอย่างแนวทางการออกแบบมีดังต่อไปนี้

การหันซ้ายเมื่อเข้าห้องนิทรรศการ (LEFT TURNING UPON ENTRY) สามารถทำได้โดยการกำหนดทางเข้าทางซ้ายให้มีขนาดใหญ่และสะดวกมากกว่า หรือบังคับทิศทางเดินไปทางซ้าย โดยอาจใช้แผงนิทรรศการหรือราวกัน รวมทั้งการออกแบบวัตถุ หรือเรื่องราวที่อยู่ทางซ้ายมือ ให้สะดวกมากกว่าทางขวา

การออกแบบแผงนิทรรศการ ใ้ใส่วัตถุ ที่สามารถมองผ่านทะลุได้ (SEE - THROUGH PANELS, EXHIBIT CALES, NAD WINDOWS) จะทำให้ผู้เข้าชมไม่รู้สึกรู้สึกถูกกักขัง และสามารถมองเห็นนิทรรศการส่วนต่อไป ก่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นและดึงดูดความสนใจให้เดินดูส่วนต่อไปได้ดี

การใช้แสงสว่างและสีเป็นช่วง ๆ (POOLS OF LIGHT AND COLOR) เป็นการออกแบบที่สอดคล้องกับพฤติกรรม CHROMAPHILIC และ PHOTOPHILIC เพื่อดึงดูดสายตาให้ผู้เข้าชมเดินดูส่วนนิทรรศการที่ผู้ออกแบบต้องการ

การใช้วัตถุที่มีความเด่น (LANDMARK EXHIBITS) เป็นช่วง ๆ ตลอดห้องนิทรรศการ สามารถช่วยให้เกิดจุดสนใจ ดึงดูดให้ผู้เข้าชมนิทรรศการได้ทั่วถึงกว่า

การใช้หัวเรื่องและตัวหนังสือที่มีขนาดใหญ่ (USE HEADLINGING AND LARGE TYPE) จะสามารถทำให้ผู้เข้าชมเข้าใจเรื่องราวโดยคร่าว ๆ ของนิทรรศการได้โดยเร็ว และตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ก็ดึงดูดสายตาได้ดีกว่าตัวอักษรที่มีขนาดเล็ก

การใช้เส้นทแยงและเส้นโค้งในนิทรรศการ (USE DIGONALS AND CURVES) เพราะโดยธรรมชาติ สายตาของมนุษย์จะมองตามเส้น และเส้นโค้งกับเส้นทแยงเป็นเส้นที่ดูเคลื่อนไหว ดังนั้น นิทรรศการที่มีเส้นโค้งและเส้นทแยงจะช่วยสร้างความรู้สึกสนุกสนาน และยังสามารถนำไปใช้เป็นเส้นสายตาไปสู่จุดต่าง ๆ

การออกแบบนิทรรศการ(DESIGNING EXHIBITIONS)

การออกแบบนิทรรศการพิพิธภัณฑ์ คือ ศาสตร์และศิลป์ในการรวบรวมเอาองค์ประกอบต่าง ๆ ของทัศนียภาพ (VISUAL) พื้นที่ 3 มิติ (SPATIAL) และวัสดุ (MATERIAL) ในสภาพแวดล้อมหนึ่ง มาจัดขึ้นให้ผู้เข้าชมเดินผ่านเข้าไป เพื่อตอบสนองจุดประสงค์ในการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ ระดับของการออกแบบไม่ควรมีมากหรือน้อยจนเกินไป แต่ควรอยู่ในระดับที่เหมาะสมเพื่อที่จะให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้สูงสุด

องค์ประกอบส่วนใหญ่ที่ใช้ในการออกแบบนิทรรศการคือพื้นฐานของทัศนศิลป์ (VISUAL ARTS) การที่มีพื้นความเข้าใจในพื้นฐานเหล่านี้ จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งที่จะเข้าใจถึงการนำไปใช้ออกแบบนิทรรศการให้สัมฤทธิ์ผลตามเป้าประสงค์ การออกแบบที่เหมาะสมจะต้องดูแลความรู้สึกสบายตาถึงแม้ว่าหัวข้อนั้น ๆ อาจไม่น่าสนใจ และถึงแม้ว่าหัวข้อที่นำมาจัดแสดงจะน่าสนใจสักเพียงไร หากไม่ได้รับการออกแบบนิทรรศการที่ดีแล้ว ผู้เข้าชมมักจะตอบสนองต่อนิทรรศการดังกล่าวไปในทางลบ

องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบนิทรรศการมี 6 ส่วนหลัก ๆ ด้วยกันคือ

1. ค่าความเข้ม (VALUE)
2. สี (COLOR)
3. พื้นผิว (TEXTURE)
4. ความสมดุล (BALANCE)
5. เส้น (LINE)
6. รูปร่าง (SHAPE)

1. ค่าความสว่าง (VALUE)

ค่าความสว่างหมายถึงคุณภาพของความมืด (DARKNESS) และความสว่าง (LIGHTNESS) โดยค่าความเข้มนี้ไม่น่าเป็นต้องเกี่ยวข้องกับสี สีดำมีค่าความสว่างต่ำสุด ในขณะที่สีขาวมีค่าความสว่างสูงที่สุด โดยค่าความสว่างระหว่างสีขาวและสีดำสามารถแบ่งออกได้มากมายนับไม่ถ้วน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความละเอียดในการแบ่ง ค่าความสว่างนั้นมีผลต่อการรับรู้ทางน้ำหนักของสายตา (VISUAL WEIGHT) โดยปกติค่าความสว่างที่ต่ำจะให้ความรู้สึหนักกว่าค่าความสว่างสูง ๆ (เช่นสีดำรู้สึกหนักกว่าสีขาว) ค่าความสว่างนั้นมีความสำคัญในการเน้นจุดสนใจ การนำสายตา และดึงดูดสายตา การออกแบบนิทรรศการที่นำค่าความสว่างไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่นอย่างเหมาะสม จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจของนิทรรศการได้เป็นอย่างดี จากวัตถุหนึ่ง ๆ อาจมีคุณสมบัติต่าง ๆ เช่น ทิศทาง หรือความเร็วเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เมื่อแสงจากวัตถุสะท้อนมาเข้าตา แสงที่มีคุณสมบัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

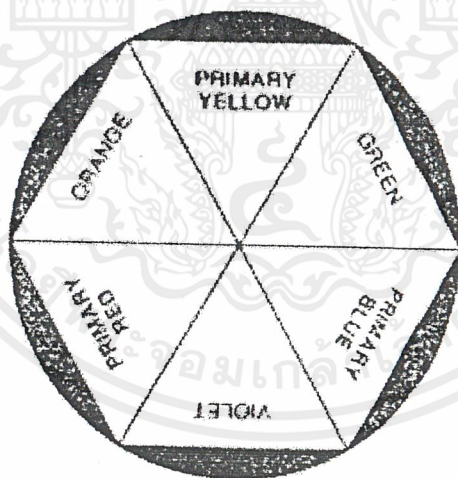
ต่าง ๆ กันจะไปกระทบกับเรตินาในดวงตา และเรตินาจะส่ง สัญญาณ ผ่านเส้นประสาทไปสู่ส่วนรับภาพในสมองอีกที สัญญาณดังกล่าวมีชื่อ เรียกว่า สี (COLOR)

เมื่อแสงเดินทางไปกระทบวัตถุหนึ่ง ๆ จะเกิดกระบวนการต่าง ๆ ที่สามารถแยกแยะได้ดังต่อไปนี้

1. การสะท้อนแสงหรืออนุภาคโปรตอนออกจากพื้นผิว
2. การส่องผ่านวัสดุของอนุภาคของแสง
3. การเบี่ยงเบนคลื่นแสงของวัตถุ เช่น การเปลี่ยนทิศทางของแสง เป็นต้น
4. การดูดซับคลื่นแสงแล้วเปลี่ยนเป็นพลังงานความร้อนหรือพลังงานเคมี

กระบวนการการเปลี่ยนแสงคุณสมบัติของแสงข้างต้นอาจเกิดขึ้นเดี่ยว ๆ แต่โดยมากแล้วจะเกิดขึ้นร่วมกัน และกระบวนการที่เกิดขึ้นจะเป็นตัวกำหนดลักษณะความถี่ของ แสงที่เข้าสู่เรตินาในดวงตาซึ่งมีผลโดยตรงกับสีที่มองเห็น

สีต่างก็มีลักษณะเฉพาะตัวต่าง ๆ กัน เราสามารถจำแนกลงจนพบว่า สีพื้นฐานหรือสีปฐมภูมิมีอยู่ด้วยกัน 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน สีอื่น ๆ นอกเหนือจากนี้เกิดจากการผสมสีปฐมภูมิในปริมาณที่แตกต่างกัน



ภาพแสดงวงล้อสีพื้นฐาน

สีดำและสีขาวเป็นข้อยกเว้นจากสีปฐมภูมิและสีทุติยภูมิอื่น ๆ กล่าวคือสีดำและขาว เมื่อนำไปผสมกับสีอื่น ๆ จะเป็นตัวที่เพิ่มหรือลดการดูดซึมแสงของสีนั้น ๆ สีดำเป็นตัวเพิ่มความสามารถในการดูดซึมแสง เช่น เมื่อค่อย ๆ เพิ่มปริมาณสีดำลงในสีเดียวจะพบว่าสีเดียวจะค่อย ๆ คล้ำลงจนกลายเป็นสีดำในที่สุด สีขาวก็มีคุณสมบัติตรงกันข้ามกับสีดำ คือ ลดความสามารถในการดูดซึมแสง ให้เกิดการสะท้อนแสงกลับสู่ตามากขึ้น สีที่ถูกผสมด้วยสีขาวจึงดูสว่างขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่ว่าแหล่งกำเนิดแสงจะเป็นอย่างไร หรือแสงจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรเมื่อกระทบวัตถุต่าง ๆ สมองของมนุษย์จะเป็นสิ่งสำคัญในการแปลความหมายลักษณะของสีนั้นเกิดจากการเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ ยกตัวอย่างเช่น ในสเปกตรัมของแสงที่มี 7 สี สีเหลือง (ซึ่งเป็นสีกลาง) ไปจน ถึงสีแดงจัดอยู่ในวรรณะร้อนทั้งนี้เพราะเหตุว่าสีแดงเป็นแถบรังสีความร้อนมากที่สุดทำให้สีอยู่ในบริเวณใกล้เคียงกับแถบรังสีความร้อนมีความรู้สึกร้อนตามไปด้วย ส่วนสีเหลืองจนถึงสีม่วงจัดอยู่ในวรรณะสีเขียวเย็น เพราะเป็นแถบสีที่อยู่ไกลจากแถบของรังสีความร้อน และสีโทนฟ้า - น้ำเงินยังเป็นสีที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสสารที่มีคุณสมบัติเย็นตามธรรมชาติอยู่แล้วเช่น ท้องฟ้า น้ำทะเล เป็นต้น

การแปลความหมายของสีในบางครั้งก็ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมประเพณีที่แตกต่างกันออกไปอีกด้วย เช่น สีขาวในวัฒนธรรมหนึ่งอาจหมายถึงความบริสุทธิ์ผุดผ่อง แต่ในบางวัฒนธรรมอาจหมายถึงถึงความเศร้าโศกและความตาย ความหมายของสีบางครั้งขึ้นอยู่กับอิทธิพลของสีนั้น ๆ ที่มีผลต่ออารมณ์ เช่น สีน้ำเงิน แสดงอารมณ์ หดหู่ สีเขียวแสดงอารมณ์โอชะวิเศษ สีแดงแสดงอารมณ์โกรธเกรี้ยวกราด อารมณ์ของสีต่าง ๆ ที่ยกตัวอย่างก็แตกต่างกันตามวัฒนธรรมด้วย

การใช้สีภายในการจัดแสดงนิทรรศการ

คุณสมบัติของสี

1. HUE คือคุณสมบัติของสีที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของสีว่าเป็นสีใดสีหนึ่ง เช่น สีเหลืองต่างจากสีม่วง โดยไม่คำนึงถึงน้ำหนักอ่อนแก่ และความจัดเข้มของสีแต่ประการใด ยังสามารถแบ่งออกเป็น

-CHROMATIC COLORS คือ สีที่สามารถจำแนกออกเป็นสีต่าง ๆ เช่นแดง เขียว เหลืองได้ชัดเจน

-ACHROMATIC COLORS คือ สีเทา ขาว ดำ

2. INTENSITY คือคุณสมบัติของสีที่เกี่ยวกับความสดหรือความหม่น

3. TONAL VALUE คือคุณสมบัติที่เกี่ยวกับน้ำหนักอ่อนแก่ เพื่อให้เปรียบเทียบค่าของสีที่แตกต่างกัน เช่น สีชมพูเป็นสีที่น้ำหนักอ่อนกว่าสีแดง

4. FINISH คือคุณสมบัติของสีที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพการสะท้อน ทำให้เกิดปฏิกิริยาของสีเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

5. CONTRAST หรือสีตัดกัน เช่น เหลืองบนพื้นดำ แดงบนพื้นขาว เหลืองบนพื้นน้ำเงิน

ตารางเปรียบเทียบการสะท้อนของสีต่าง ๆ เพื่อใช้ในสีภายในอาคาร

สี	อัตราการสะท้อนของแสง
ครีม	65 – 75 %
ขาว	80 – 90 %
เหลือง	75 – 80 %
ชมพู	40 – 70 %
ฟ้า	35 – 50 %
เทา	35 – 50 %
ดำ	2 – 5 %
น้ำเงิน	8 – 12 %
แดงเข้ม	4 – 7 %
ชมพูอมม่วง	60 – 65 %

จากจำนวนเปอร์เซ็นต์ที่ได้จะเห็นว่าสีขาวสะท้อนแสงมากที่สุด สีดำสะท้อนแสงน้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางแสดงอัตราการใช้ของสีบนส่วนต่าง ๆ ภายในห้อง

ส่วนต่าง ๆ	เปอร์เซ็นต์ของการสะท้อนแสง
เพดาน	70 – 90 %
พื้น	35 – 50 %
ผนัง	50 – 60 %
ผนังตอนใต้ของหน้าต่างลงมา	50 – 60 %
โต๊ะ เก้าอี้ และเฟอร์นิเจอร์ทั่วไป	35 – 50 %
บัวเชิงผนัง	40 %

เราสามารถลดการสะท้อนของสีได้โดยใช้สีกลาง

- สีเทา ใช้ได้ดีในพื้นที่กว้าง ลดความจ้าของสีขาว
- สีขาว ตัดกับสีอื่นเด่น เป็นกรอบได้ดีเช่น กรอบรูปกรอบหน้าต่างเป็นตัวเสริมสีอื่นให้เด่น
- สีดำ ใช้ในเนื้อที่เพียงเล็กน้อย หรือโครงสร้างที่ขอบบน

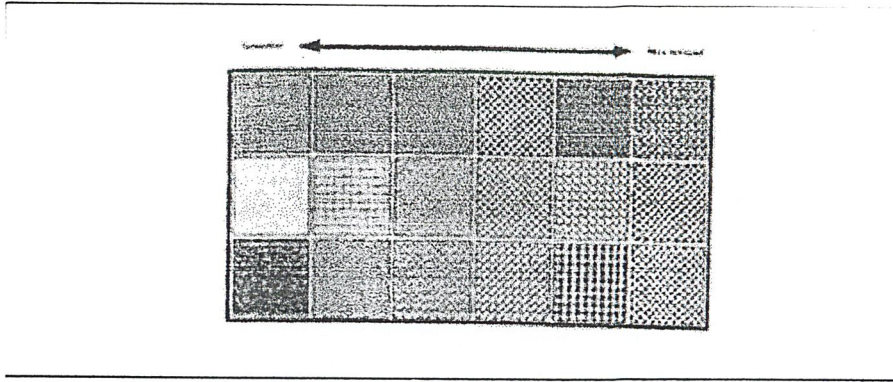
จิตวิทยาของสีภายในพิพิธภัณฑ์

- สีขาว เป็นสีที่บริสุทธิ์ โดดเดี่ยว รู้สึกเย็น
- สีน้ำตาล เป็นสีที่อบอุ่น ไม่ให้ความรู้สึกพักผ่อน ถ้าใช้โดดเดี่ยวจะเกิดความรู้สึกหดใจ
- สีเทา รู้สึกเศร้า เย็น
- สีแดง รู้สึกตื่นเต้น
- สีน้ำเงิน สีดึงดูด สงบเย็น เกิดสมาธิ
- สีเหลือง ระวัง ตื่นเต้น ช่วยให้เกิดความรู้สึกกระปรี้กระเปร่า
- สีเขียว มีชีวิตชีวา ลดความจืดจืด

3. ความขรุขระของพื้นผิว (TEXTURE)

TEXTURE คือลักษณะความหยาบและเรียบของพื้นผิววัสดุที่สามารถรับรู้ได้โดยใช้สายตา ในพื้นผิวที่มีลักษณะ 2 มิติเรียบ ๆ อาจสามารถทำให้เกิดความรู้สึกว่ามี TEXTURE ได้โดยการเลือกใช้ TEXTURE ความหนาแน่นของจุด ลักษณะของเส้น และความอ่อนแก่ของสีการเลือกใช้ ในการออกแบบนิทรรศการอย่างเหมาะสม จะทำให้นิทรรศการมีความน่าสนใจแห่งความงามมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

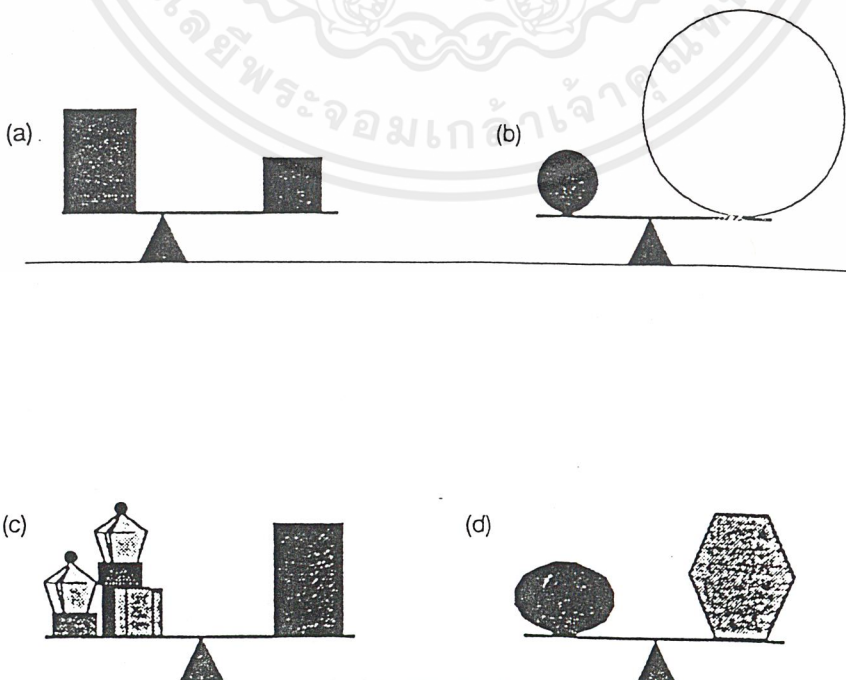


ภาพแสดง TEXTURE ที่เกิดจากเส้น และค่าความอ่อนแก่ในลักษณะต่าง ๆ บนพื้นผิวเรียบ

4. ความสมดุล (BALANCE)

ความสมดุล คือ คุณภาพการกระจายน้ำหนักทางสายตา เมื่อวัตถุต่าง ๆ ถูกจัดเรียงให้มีความสมมาตรกัน โดยขนาดและน้ำหนักของวัตถุทั้งสองที่อยู่ 2 ข้างมีขนาดเท่า ๆ กัน ซึ่งมีจุดกึ่งกลางอยู่ระหว่างวัตถุ เราจะเรียกลักษณะแบบนี้เรียกว่า สมดุลแบบสมมาตร (SYMMETRICAL BALANCE) ถ้าวัตถุดังกล่าวได้รับการจัดเรียงแบบไม่เท่ากันทั้ง 2 ข้าง เราเรียกว่า สมดุลแบบอสมมาตร (ASYMMETRICAL BALANCE) ความสมดุลแบบสมมาตรจะให้ความรู้สึกที่เป็นทางการ ในขณะที่ความสมดุลแบบอสมมาตรจะให้ความรู้สึกที่ไม่เป็นทางการ

ความสมดุลไม่ได้เกิดขึ้นโดยการใช้ความเท่ากันของวัตถุเท่านั้น เราสามารถทำให้เกิดสภาพสมดุลได้อีกแบบ โดยการจัดวัตถุ (OBJECT - POSITIVE ELEMENT) ร่วมกับพื้นที่ว่าง (SPACE - NEGATIVE SPACE) การจัดการกับ อย่างเหมาะสม จะสามารถเน้นให้เกิดจุดสนใจที่ดีในขณะที่ทำให้บรรยากาศโดยรวมอยู่ในสภาวะที่สมดุล



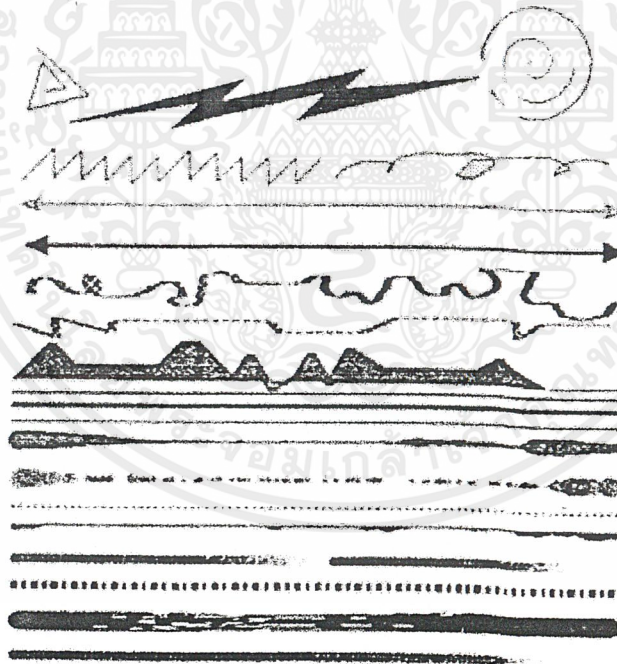
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแสดงลักษณะต่าง ๆ ของความสมดุล

- a) การทำให้เกิดความสมดุลโดยการเลื่อนจุดสมดุล
- b) การทำให้เกิดความสมดุลโดยการเพิ่มขนาดของวัตถุข้างใดข้างหนึ่ง
- c) การทำให้เกิดความสมดุลโดยการเพิ่มจำนวนวัตถุข้างใดข้างหนึ่ง
- d) การทำให้เกิดความสมดุลโดยการเพิ่มหรือลดค่าความเข้ม (VALUE)

5. เส้น (LINE)

เส้นประกอบไปด้วยจุดเล็ก ๆ ที่มาเรียงต่อกัน (โดยอาจมีหรือไม่มีช่องว่างระหว่างจุดเหล่านั้นก็ได้) ทำให้เกิดผลในการนำสายตาและมีทิศทางเกิดขึ้น เส้นมีอิทธิพลสูงในการนำสายตาในนิทรรศการและมีหลายรูปแบบ เช่น มีขนาดกว้าง ความหนาแน่น ความแข็งแรงและลักษณะอื่น ๆ เส้นต่าง ๆ ในนิทรรศการจะช่วยเน้นคุณสมบัติต่าง ๆ ที่ผู้ออกแบบต้องการ เช่น เพิ่มหรือลดความรู้สึกขรุขระของพื้นผิว เพิ่มน้ำหนักทางสายตา (VISUAL WEIGHT) เป็นตัวนำสายตา และเน้นความเป็น SPACE ให้เด่นชัด เป็นต้น



ภาพแสดงลักษณะของเส้นแบบต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. รูปร่าง (SHAPE)

รูปร่างเป็นคุณสมบัติทางกายภาพของวัตถุหรือพื้นที่ว่างภายใน เราสามารถจะพบวัตถุทั้ง 2 และ 3 มิติที่มีรูปร่างที่แตกต่างกันออกไปนับไม่ถ้วน บ้างก็มีลักษณะเป็นรูปเรขาคณิตและมีขอบที่แน่นอน เช่น สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม ทรงกระบอก ฯลฯ บ้างก็มีลักษณะที่อ่อนนุ่ม มีขอบที่เป็นเส้น CURVE มากขึ้น เช่น สิ่งมีชีวิตต่าง ๆ เราเรียกรูปร่างดังกล่าวว่า ORGANIC SHAPE การตัดกัน การซ้อนกัน และผสมกัน ของรูปแบบต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น จะเพิ่มความน่าสนใจทางสายตาให้กับนิทรรศการได้เป็นอย่างดี



ภาพแสดงลักษณะรูปร่างของวัตถุจัดแสดง

a) แบบเรขาคณิต (GEOMETRIC SHAPES)

b) แบบธรรมชาติ (ORGANIC AND CURVILINEAR SHAPES)

การจัดแสดงวัตถุ (OBJECT ARRANGEMENT)

วัตถุจัดแสดงจัดว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญของนิทรรศการพิพิธภัณฑ์ การจัดแสดงวัตถุต่าง ๆ เหล่านั้นจึงเป็นเรื่องจำเป็นพื้นฐานสำหรับนักออกแบบ ถึงแม้จะออกแบบ SPACE ที่ห่อหุ้มได้ดีและน่าสนใจเพียงไร ถ้าละเลยความสำคัญในการจัดวัตถุไปแล้ว นิทรรศการก็อาจไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ ตำแหน่งการจัดวางวัตถุให้สัมพันธ์กับผู้เข้าชม สภาพแวดล้อมและตัวของมันเอง เป็นสิ่งที่จะกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชม

วัตถุจัดแสดงแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่คือ วัตถุชนิดเรียบ หรือแบบ 2 มิติ และวัตถุที่มีความลึก หรือแบบ 3 มิติ วัตถุแบบ 2 มิติ คือวัตถุที่โดยทั่วไปสามารถติดยึดอยู่กับระนาบแบน ๆ เช่น รูปวาด ภาพถ่าย ภาพเขียน โปสเตอร์ รวมถึงแผ่นผ้าทอแบบต่าง ๆ ถึงแม้ว่าอาจจะมี ความลึก แต่จุดสำคัญในการมองวัตถุ 2 มิติ คือ มิติกว้าง และความยาว ในทางกลับกัน วัตถุ 3 มิติ จะมีความลึก เป็นส่วนสำคัญ ที่เพิ่มมา เกิดเป็นการมองเห็นเป็น 3 มิติ คือ กว้าง - ยาว และลึก

โดยทั่วไป วิธีการจัดแสดงวัตถุ 2 มิติ ทำได้โดยการติดยึดหรือแขวนบนระนาบต่าง ๆ ในพื้นที่ที่จัดแสดง เช่น พื้น ผนัง เพดาน ส่วนวัตถุชนิด 3 มิติ ต้องการพื้นที่ในการแสดง ซึ่งมีผลโดยตรงต่อทางสัญจรของผู้เข้าชม ถ้าพูดให้ง่ายเข้า วัตถุ 2 มิติ อาจเทียบได้กับภาพวาดติดผนัง และวัตถุ 3 มิติ เป็นประติมากรรมตั้งพื้น ไม่ว่าวัตถุนั้นจะเป็น 2 หรือ 3 มิติ ต่างก็มีคุณลักษณะบางอย่างที่มีผลต่อการมอง ซึ่งมีผลกระทบต่อการจัดวัตถุนั้น ๆ คุณลักษณะดังกล่าวคือ

ผลกระทบทางสายตา (VISUAL IMPACT)

หมายถึง คุณสมบัติของวัตถุนั้น ๆ ที่สามารถดึงดูดสายตาทั้งที่เกิดผลต่อวัตถุนั้น ๆ เอง และที่เกิดผลต่อกลุ่มวัตถุที่อยู่ด้วยกัน ซึ่งคุณสมบัตินั้นเกิดขึ้นจาก สี (COLOR), ทิศทางการจัดวาง (DIRECTIONALITY), พื้นผิว (TEXTURE) และองค์ประกอบทางการออกแบบอื่น ๆ ที่รับรู้ได้โดยผู้เข้าชม ยกตัวอย่างการจัดวัตถุแนว (MONOCHROMATIC) จะต้องอาศัยองค์ประกอบด้าน ค่าความเข้ม (VALUE), ความขรุขระของพื้นผิว (TEXTURE)

ความหนาแน่นทางสายตา (VISUAL MASS), และน้ำหนักทางสายตา (VISUAL WEIGHT) การจัดวัตถุที่มีสี ก็ใช้องค์ประกอบเช่นเดียวกับแบบ MONOCHROMATIC แต่เพิ่มการใช้สีเข้ามา ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวว่า การออกแบบนั้นถูกหรือผิด ทั้งนี้การออกแบบควรขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ออกแบบและผลกระทบที่ผู้ออกแบบต้องการให้เป็น

น้ำหนักทางสายตา (VISUAL WEIGHT)

ค่าความเข้ม (VALUE) ความขรุขระ (TEXTURE) สี (COLOR) และองค์ประกอบทางการออกแบบอื่น ๆ ล้วนมีผลต่อน้ำหนักทางสายตาทั้งสิ้น ยกตัวอย่างเช่น ภาพเขียนที่มีสีอ่อนหรือเป็นภาพทอจะทำให้ความรู้สึกเบา ส่วนภาพที่เป็นสีเข้มจะให้ความรู้สึกหนักมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การนำสายตา (VISUAL DIRECTION)

วัตถุต่าง ๆ มักมีคุณสมบัติในการนำสายตาเรา เรียกคุณสมบัตินี้ว่า DIRECTIONALITY เราสามารถสร้าง DIRECITONALITY ได้โดยใช้เส้น (LINEAR ELEMENTS) ความต่อเนื่องของสี (COLOR SEQUENCES) และการจัดแบ่งน้ำหนัก (WEIGHT DISTRIBUTION) และการใช้องค์ประกอบอื่น ๆ เช่นกัน

ความสมดุลย์ทางสายตา (VISUAL BALANCE)

ความไม่สมดุลย์ทางสายตา (VISUAL IMBALANCE)

อาจหมายถึง ความไม่อยู่นิ่ง ความเคลื่อนไหว หรือความไม่เท่ากัน ในขณะที่ความสมดุลย์ทางสายตา จะก่อให้เกิดความรู้สึกสงบและหยุดนิ่ง

ความหนาแน่นทางสายตา (VISUAL MASS)

วัตถุมีคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องกับความโปร่งหรือทึบ ซึ่งเกิดจากองค์ประกอบทางการออกแบบเช่น สี ความขรุขระของพื้นผิว ค่าความเข้มและอื่น ๆ เช่นเดียวกับคุณลักษณะข้ออื่น ๆ ข้างต้น

การจัดแสดงพิพิธภัณฑ์เกี่ยวข้องกับ รูปภาพทั้งที่เป็นภาพเขียน และภาพถ่าย และวัตถุอื่น ๆ เช่น กราฟิก ผืนผ้า (TEXTILE) โปสเตอร์ ฯลฯ การนำวัตถุต่าง ๆ เหล่านี้มาจัดรวมกันจึงต้องคำนึงถึงความน่าสนใจในการจัดวาง นำสายตาสู่จุดสนใจ และก่อให้เกิดความสบายตาในการมอง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้สูงสุด

เมื่อทำการติดตั้งวัตถุแบน (2 มิติ) บนระนาบตั้ง เช่นบนผนังหรือแผงบอร์ด ควรติดตั้งวัตถุเหล่านั้นให้สัมพันธ์กับระดับสายตา ระดับสายตาที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่คือ ความสูงประมาณ 1.6 เมตร จากพื้นโดยปกติจะหมายถึงการติดตั้งให้กึ่งกลางของวัตถุอยู่ในระดับเดียวกับระดับสายตา

ถึงแม้ว่าวัตถุจะมีขนาดไม่เท่ากัน ถ้าจัดแบบ CENTER LINE ALIGNMENT จะทำให้เกิดความรู้สึกสมดุลย์ทางสายตา (VISUAL BALANCE) เพราะเส้นสายตาจะลากผ่านกึ่งกลาง VISUAL MASS ส่วนการจัดแบบ FLUSH ALIGNMENT จะทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเส้นระดับสายตา และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้นกึ่งกลาง (CENTER LINE) หายไป อีกทั้งยังก่อให้เกิดความรู้สึกที่ไม่เป็นธรรมชาติต่อสายตา และบรรยากาศโดยรวม

ในการจัดวัตถุให้อยู่ในแนว EYE-LEVEL CENTER LINE จำเป็นจะต้องทราบลักษณะเฉพาะของวัตถุต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

แนวเส้นระดับสายตาของภาพ (HORIZON LINES)

โดยทั่วไปจะมีความสำคัญในการจัดภาพศิลปะแบบทิวทัศน์ ซึ่งมักจะปรากฏเส้นขอบฟ้าหรือเส้นระดับสายตาในภาพเขียนนั้น ๆ แนวเส้นที่ฟ้าและดินมาบรรจบกัน ในแต่ละภาพเรามักจะพบว่าเส้นขอบฟ้าดังกล่าวไม่ค่อยจะอยู่ในระดับเดียวกัน การจัดภาพเหล่านั้นให้เส้น HORIZON LINES อยู่ในแนวเดียวกันระดับที่ไม่เท่ากันของแต่ละภาพเมื่อนำมาเรียงโดยวิธีดังกล่าวจะก่อให้เกิด VISUAL IMBALANCE ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกไม่สงบนิ่ง สามารถดึงดูดสายตาได้ดี



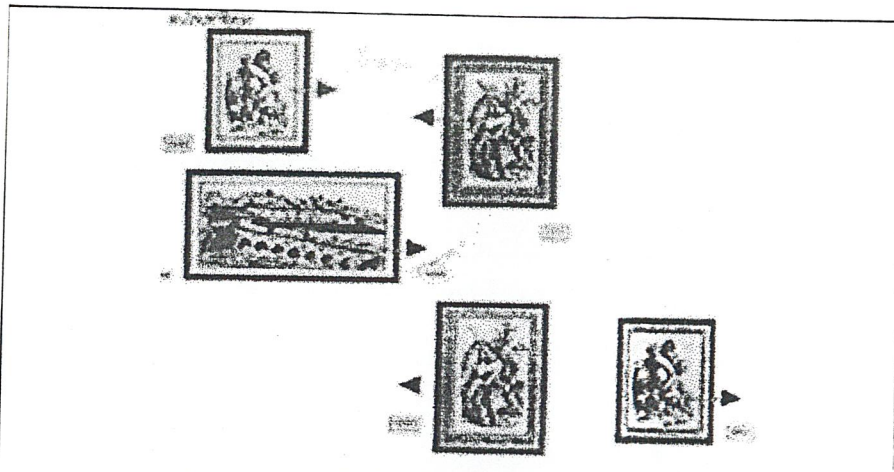
(a) เส้นระดับสายตาสูง (HIGH HORIZON LINE)

(b) เส้นระดับสายตากลาง (MIDDLE HORIZON LINE)

(c) เส้นระดับสายตาต่ำ (LOW HORIZON LINE)

ทิศทางการนำสายตา (DIRECTIONALITY)

โดยทั่วไปการนำสายตาของกลุ่มวัตถุในนิทรรศการขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ออกแบบ วัตถุหลายอย่างมีรูปลักษณะที่นำสายตาที่อยู่แล้ว แต่วัตถุบางอย่างต้องนำมาจัดรวมกันเป็นกลุ่ม จึงจะมีผลในการนำสายตา การจัดวัตถุเป็นกลุ่มควรให้เกิดการนำสายตาให้กลับมาสู่วัตถุมากที่สุด เพราะหากเกิดการนำสายตาออกจากวัตถุจัดแสดง กลุ่มวัตถุนั้นจะไม่เกิดความน่าสนใจเท่าที่ควร



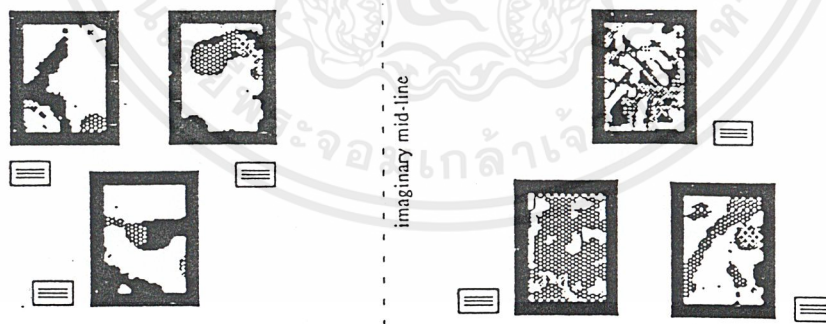
ตัวอย่างการจัดวัตถุให้เกิดผลในการนำสายตา

(a) เป็นการจัดกลุ่มวัตถุให้เกิดจุดสนใจภายใน ทำให้กลุ่มวัตถุน่าสนใจและดูสบายตา

(b) การจัดวัตถุแบบนี้ทำให้สายตาถูกเบี่ยงเบนความสนใจออกจากกลุ่มวัตถุ นอกจากจะไม่ทำให้กลุ่มวัตถุมีจุดสนใจแล้ว ยังก่อให้เกิดความไม่สบายตา อีกด้วย

ความสมดุลย์ของกลุ่มวัตถุ (BALANCE)

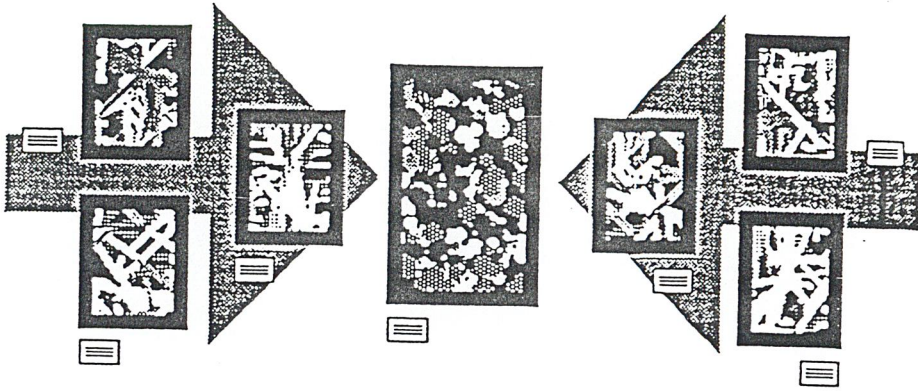
การจัดวัตถุให้เกิดความสมดุลย์ โดยทั่วไปถือเป็นวิธีที่ปลอดภัยที่สุด เพราะวัตถุแต่ละชิ้นควรจะเกิดสภาพสมดุลย์เมื่อวางอยู่ร่วมกับวัตถุอื่น ๆ และสภาพแวดล้อมรวมในห้องจัดแสดง การวางวัตถุสีเข้าไว้ด้านหนึ่ง และวัตถุสีอ่อนไว้ด้านตรงข้ามจะก่อให้เกิด ความไม่สมดุลย์ทางสายตา (VISUAL IMBALANCE) SPACE ที่อยู่รอบ ๆ วัตถุก็สามารถนำมาใช้สร้างความสมดุลย์ให้กับวัตถุที่จัดแสดงได้ด้วยถ้าใช้ในปริมาณที่เหมาะสม เพราะหากเราใช้ SPACE มากเกินไป SPACE นั้นจะกลายเป็น ฉากหลังหรือ BACKGROUND แทนที่จะช่วยสร้างความสมดุลย์



การจัดกลุ่มวัตถุที่เน้นจุดสนใจ (FLANKING)

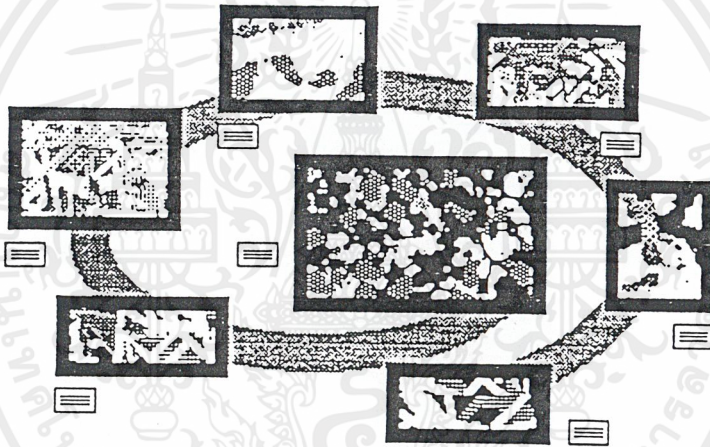
คือการจัดกลุ่มวัตถุที่อยู่ในเส้นระดับสายตาให้เกิดความสมดุลย์ และดึงสายตาให้เข้าสู่จุดกึ่งกลางของกลุ่มวัตถุ ซึ่งทำหน้าที่เป็นจุดสนใจ (FOCAL POINT) ของกลุ่มวัตถุนั้น FORMAL หรือ INFORMAL BALANCE, SYMMETRY หรือ ASSYMMETRY ก็สามารถจัดแบบ FLANKING OBJECT ARRANGEMENT ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การจัดกลุ่มวัตถุแบบหมุนวน (SPIRALING)

การจัดแบบนี้เป็นวิธีก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวในกลุ่มวัตถุมากกว่าแบบอื่น ๆ โดยใช้ทิศทางของกลุ่มวัตถุในการนำสายตาให้มองหมุนวนรอบ ๆ จุดสนใจของ VISUAL MASS เป็นอีกวิธีที่เน้นความสำคัญของวัตถุหลักในกลุ่มได้ดี



เทคนิคการจัดกลุ่มวัตถุข้างต้นสามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งวัตถุแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ โดยที่ปัจจัยสำคัญในการจัดวัตถุแบบ 3 มิติที่เพิ่มขึ้นมากก็คือ ความลึก และการจัดวัตถุแบบลอยตัวนั้น มุมมองของผู้เข้าชมจะเปลี่ยนแปลงไปตามตำแหน่งที่ยืน วัตถุที่จัดแสดงจึงสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้เรื่อย ๆ เพราะฉะนั้นการจัดกลุ่มวัตถุที่เป็น 3 มิติ จึงต้องให้ความสำคัญในเรื่องตำแหน่งความลึก ที่สัมพันธ์กันของวัตถุแต่ละชิ้นในแต่ละมุมมอง

หลักการที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นเป็นเพียงแนวทางคร่าว ๆ ซึ่งไม่มีความสำคัญเท่าวิจารณ์ญาณที่เกิดจากความเชี่ยวชาญในการออกแบบของผู้ออกแบบ เพราะท้ายที่สุดแล้วความงามนั้นไม่สามารถตัดสินกันได้โดยใช้หลักวิชาใด ๆ หากแต่ใช้ความรู้สึกเข้ามาตัดสินและการตัดสินความงามของแต่ละคนย่อมมีมาตรฐานที่ไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางศิลปะของคน ๆ นั้น อย่างไรก็ตามกฎเกณฑ์ดังกล่าวก็เป็นพื้นฐานในการพัฒนาการทดลอง ให้เกิดความชำนาญในการออกแบบนิทรรศการในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์ในการจัดแสดงนิทรรศการ

อุปกรณ์ที่ใช้จำเป็นต้องประกอบด้วยคุณสมบัติเหล่านี้ คือ มีความมั่นคง แข็งแรง สะดวกในการเคลื่อนย้าย ป้องกันโจรกรรม บางครั้งต้องคำนึงถึงความสามารถในการควบคุมอุณหภูมิและการจัดตั้งในระดับสายตาของผู้ชมด้วย

วิธีการจัดนิทรรศการมีหลายแบบตามขนาดและตามลักษณะของงานที่ต้องจะแสดงแต่ละห้องหรือตามเรื่องราวของนิทรรศการ อาจจำแนกได้ดังนี้

1. จัดแผงบอร์ดต่อกันด้วยข้อต่อให้ติดพื้น
2. จัดผังบอร์ดลอย โดยมีโครงสร้างช่วย
3. เป็นชั้นหรือตู้ด้วยแผ่นหรือขั้วต่อ
4. จัดตั้งลอย ๆ
5. ต่อห้องจากเพดานลงมา
6. จัดแขวนด้านข้างตามผนัง หรือโครงสร้างต่าง ๆ

ตู้แสดง (SHOWCASE)

ชนิดของตู้แสดง (TYPE OF SHOWCASE)

1. TABLE SHOWCASE เป็นแบบที่เหมาะสมสำหรับจัดแสดงวัตถุซึ่งมีขนาดเล็กเพราะสามารถมองเห็นได้โดยรอบ แม้แต่ด้านบนของวัตถุ
2. UNLIGHT SHOWCASE ตู้จัดแสดงชนิดนี้พอจะแยกออกเป็น 3 แบบใหญ่ ๆ คือ
FREE STANDING SHOWCASE ตู้ขนาดใหญ่แบบนี้จะช่วยให้มากในการจัดแปรห้องแสดงออกเป็นส่วน ๆ ถ้าด้านยาวด้านหนึ่งของตู้เป็นด้านที่ปิด ด้านนี้จะเป็นด้านหลังหรือเป็นฉากหลังซึ่งสามารถใช้บอร์ดแสดงได้

WALL SHOWCASE ออกแบบขึ้นเป็นครั้งแรกเพื่อใช้แสดงวัตถุที่มีความสูง ด้านหลังของตู้ไม่จำเป็นต้องปิดที่

INSET SHOWCASE อยู่ในระดับพื้นหรือเหนือระดับพื้น เหมาะอย่างยิ่งสำหรับพิพิธภัณฑ์ที่มีผนังด้านหนึ่งสามารถเคลื่อนย้ายได้ และไม่ต้องการตกแต่งและสามารถจัดจังหวะของการตกแต่งได้

3. SHOWCASE EQUIPPED WITH PANELS AND DRAWERS ชนิดนี้มีราคาแพง โดยเฉพาะการประกอบส่วนต่าง ๆ จะต้องมีการออกแบบเป็นอย่างดี ตู้แบบนี้สามารถใช้ประโยชน์ได้มากขึ้น

3.1 ใช้เนื้อที่สำหรับจัดแสดงน้อย

3.2 การเลือกใช้วัสดุสามารถเห็นได้จากการตั้งจุดใจผู้เข้าชม โดยสามารถให้ความรู้ ต่อผู้ชมระดับธรรมดาได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 สามารถที่จะควบคุมและต่อต้านแสงที่มารบกวน

หลักการออกแบบตู้แสดง

1. การออกแบบตู้

การออกแบบตู้แสดงจะช่วยส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ในพิพิธภัณฑ์น่าชมมากยิ่งขึ้นสำหรับผู้เข้าชมความสวยงามในห้องแสดงจึงประกอบไปด้วยขนาดต่าง ๆ ของตู้ แบบของตู้การออกแบบและรูปแบบที่เป็นขนาดเดียวกันไม่มีการตกแต่งดัดแปลง อาจจะใช้งานได้ดัดง่ายต่อการรักษา และมีความพอเหมาะไม่ขัดตา ตลาดจนการเลือกใช้แผงแสดงอย่างรอบคอบงดงามเป็นสความประทับใจขั้นต้นของห้องแสดงพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัย

2. ขนาดของตู้ที่เหมาะสม

ขนาดของตู้ที่เหมาะสมจะแตกต่างกันออกไปตามขนาดของวัตถุที่จัดแสดง แต่อย่างไรก็ตามพบว่าตู้ขนาดยาวมีประโยชน์มาก ซึ่งมีขนาดตั้งแต่ 4 ฟุต (1.20) 6 ฟุต (1.80) 8 ฟุต (2.40) ภายในด้านหน้าของตู้ติดแสดงนี้ออนตู้ควรมีความลึกด้านในอย่างน้อย 2 ฟุต (0.60) และ 2 ฟุต 6 นิ้ว (0.75) กระจกตู้ควรสูงถึง 4 ฟุต (1.20) 4 ฟุต 6 นิ้ว (1.35) 5 ฟุต 6 นิ้ว (1.65) จะเป็นสัดส่วนที่ดีสำหรับวัตถุขนาดใหญ่ ดังนั้นกระจกเงามีน้ำหนักมากขึ้น และราคาก็สูงขึ้นด้วยฐานของตัวตู้ควรสูง 2 ฟุต (0.60) เพื่อให้เด็กเล็ก ๆ ได้เห็นภายในตู้ อย่างไรก็ตามกระจกสำหรับปิดเปิดควรพียงจำไว้เสมอว่า เมื่อตู้มีขนาดใหญ่ขึ้น กระจกต้องมีความหนา จึงลำบากในการเปิดปิดและการทำความสะอาด เมื่อไม่สะดวกกว่าหากเปลี่ยนใช้กระจกบานพับที่กว้าง 6 ฟุต หรือมากกว่านั้นก็ได้ แต่จำเป็นต้องใช้ขายึดกระจกสำหรับเปิดตู้

3. ตู้มีลักษณะตั้งเป็นมุมฉาก

ตู้ลักษณะที่ตั้งเป็นมุมฉาก เป็นตู้ประเภทที่ใช้ประโยชน์ได้มากที่สุดสำหรับแปลนพิพิธภัณฑ์ที่แสดงให้เห็นเป็นบริเวณ

4. กระจกปิด - เปิดหน้าตู้

กระจกจะเลื่อนแบบนี้มี 2 แบบ คือ

แบบที่ 1 กระจกเลื่อนไปตามรางมีช่องว่างระหว่างกระจกสองบานประมาณ ? นิ้ว แบบนี้ไม่ควรใช้เพราะฝุ่นสามารถเข้าตู้ได้

แบบที่ 2 เป็นกระจกเลื่อนชนกันตรงขอบกระจกพอดี โดยสันของขอบกระจกจะทับกันสนิทพอดี ป้องกันฝุ่นละอองได้ดี รอยต่อของกระจกไม่ขัดต่อสายตาสามารถมองวัตถุได้ดี

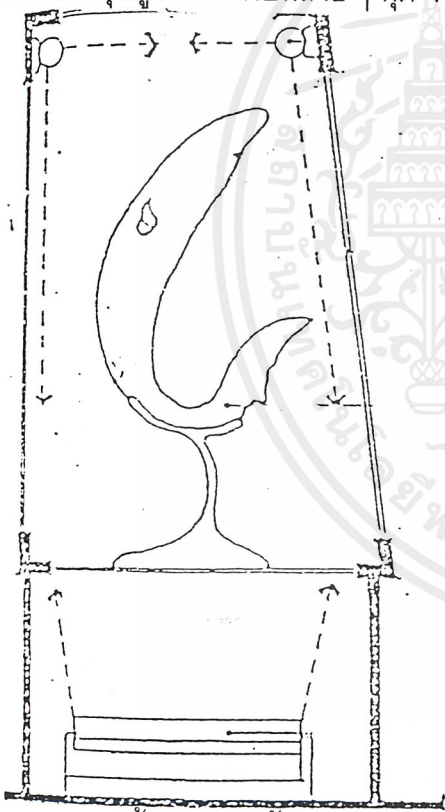
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักเกณฑ์ของการจัดตู้แสดง

ตามความสำคัญของตัวแสดง ในตู้แสดงต้องมีแสง สี ประกอบให้กลมกลืน ให้ได้บรรยากาศกับสิ่งแสดง และเพื่อให้วัตถุแสดงเด่นชัดแบบตัวละครตลอดฐานรองรับสิ่งยึดต่าง ๆ การจัดวางก็ต้องออกแบบให้กลมกลืนกัน มีความสัมพันธ์กันในสิ่งแสดง

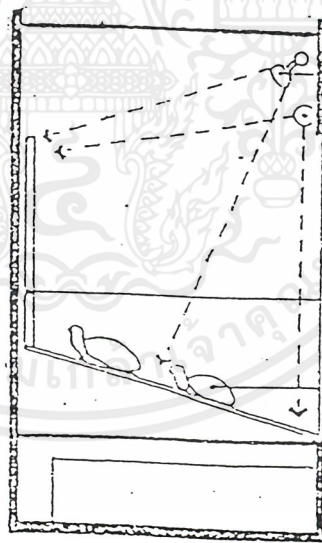
1. แสดงสว่างในตู้แสดง

การให้แสงสว่างในตู้แสดงมีความสำคัญมากสำหรับสิ่งแสดงในพิพิธภัณฑ์ เพราะแสงจะเป็นสีตามธรรมชาติของวัตถุไว้ได้มากที่สุด ดังนั้น การติดตั้งแสงนีออนหลอดฟลูออเรสเซนต์ หลอดจางสปอร์ตไลท์ไว้ด้านบนและด้านล่างหรือด้านข้างของตู้แสดง ควรมีแผ่นกระจก มีคุณสมบัติในการลดแสง อุลตราไวโอเล็ตที่จะทำลายเอกสารหรือวัตถุแสดงต่าง ๆ ให้เสื่อมลง หลอดไฟควรอยู่ห่างจากกระจกอย่างเหมาะสม และการติดไฟเป็นกลุ่มให้พอเพียงสม่ำเสมอทั่วตู้ ด้านบนของตู้ก็ได้แต่ควรเดินสายไปออกทางมุมตู้ด้านหลังไปหลาย ๆ จุด จนถึงที่เสียบปลั๊กที่เตรียมไว้

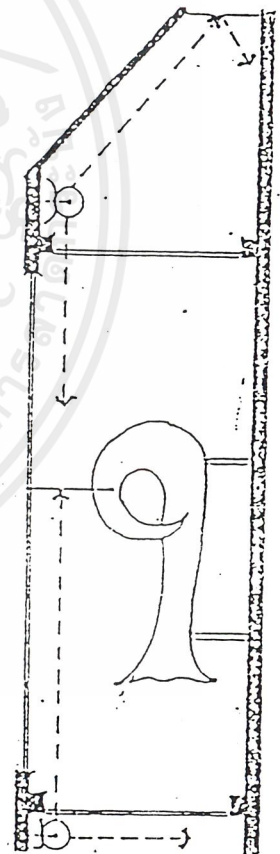


ตู้แสดงลอยตัว

การป้องกัน

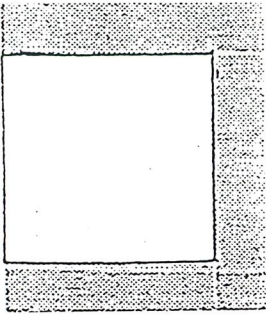


ตู้แสดงตั้งติดผนัง

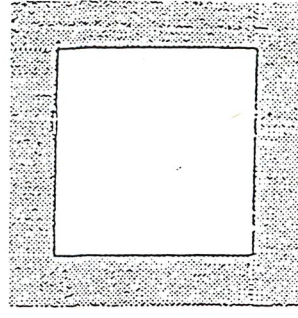


1. ฝุ่นละออง แมลง ขอบกระจกตู้แสดงผาด้านบนที่ติดบานพับ ตลอดจนโครงสร้างทั้งหมดควรทำให้แน่นหนา มียาป้องกันและขับไล่แมลงไว้ในตู้
2. ขโมย การรักษาความมั่นคงและปลอดภัย ป้องกันโดยมีการล็อกประตูปิด - เปิด และใช้อุปกรณ์อื่น
3. ภูมิอากาศ ให้อยู่ในสภาพที่พอเหมาะพอดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



มองสามด้าน



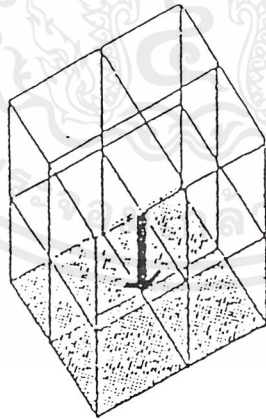
มองได้รอบ

นอกจากนี้ยังได้แบ่งแทนโซว์ออกตามลักษณะการติดตั้งแบบต่าง ๆ ซึ่งมีหลักการกำหนดระบบติดตั้งนี้

1. คำนึงถึงสิ่งที่จะจัดแสดงมีลักษณะอย่างไรควรมีการติดตั้งแสดงลักษณะใดจึงเหมาะสม
2. ลักษณะทั่วไปของนิทรรศการนั้น
3. ขนาด ความเพียงพอของเนื้อที่
4. ในการจัดนิทรรศการหลายนิทรรศการคำนึงถึงแทนโซว์ที่มีประโยชน์ใช้สอยมากที่สุดเพื่อความประหยัด และสามารถดัดแปลงไปใช้ในอนาคตได้ ระบบการติดตั้งแทนโซว์

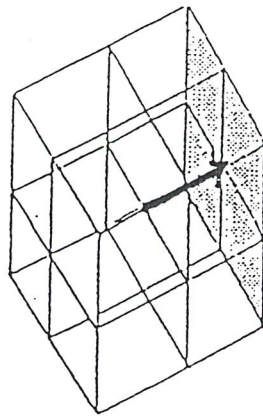
ระบบการติดตั้งแทนโซว์ 5 ระบบดังนี้

1. ระบบตั้งบนพื้น หรือติดกับเพดาน ทำให้เกิดเป็นระยะห่างโครงสร้างเสา



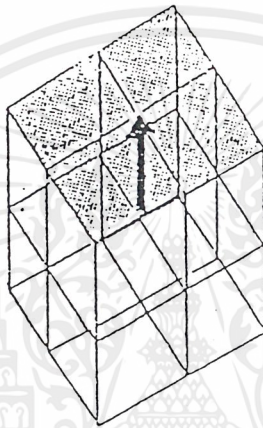
2. ระบบติดผนัง โดยเฉพาะเขาร่องหรือหมุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



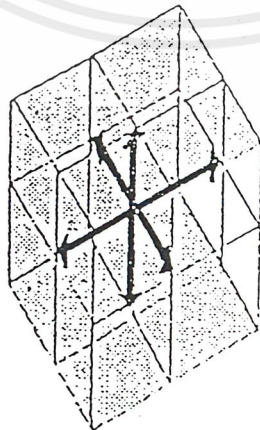
รูปแบบแสดงการติดผนังห้องแสดง

3. ระบบห้อยจากเพดาน



รูปแสดงการติดตั้งห้องจากเพดานห้องแสดง

4. ระบบซึ่งระหว่างพื้นกับเพดาน ระบบนี้จะอาศัยแรงกดและแรงดึง
5. ระบบซึ่งระหว่างพื้น เพดาน และผนัง



รูปแสดงการติดตั้งในห้องแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผู้ชมงาน ต้องระมัดระวังป้องกันวัตถุให้พ้นจากการจับต้องและไม่ควรจัดตั้งขวางทางเดินชม
5. ไฟ เลือกใช้วัสดุซึ่งไม่ติดไฟง่ายหรือป้องกันไฟ
6. LIGHT RAYS ควรติดตั้งพิเศษด้วยกระจกกรองแสง

ความสะดวกในการเคลื่อนย้ายเปลี่ยนแปลงของตู้แสดง(FLEXIBILITY)

แยกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. INTERNAL ADAPTABILITY ออกแบบตู้แสดงให้เหมาะสม
2. EXTERNAL ADAPTABILBIY ควรมีการติดตั้งตำแหน่งตู้แสดงให้สัมพันธ์กับสถานที่ทั่วไป

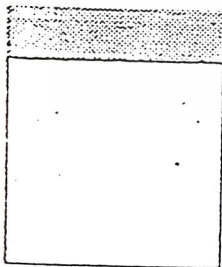
ความสะดวกสบายในการเข้าชมวัตถุแสดง (THE VISITOR'S COMFORT)

ควรพิจารณาวางตำแหน่งที่ตั้งตู้ให้สัมพันธ์กันจะสามารถช่วยลดความเบื่อหน่ายของผู้ชม (MUSEUM FATIGUE) ได้แก่

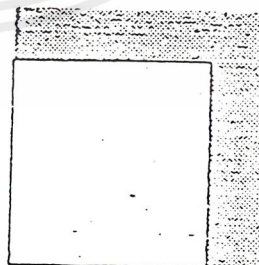
- ความสบายตาในการชม (EASE OF VISION)
- ความสบายทางกายภาพ (PHYSICAL COMFORT)

แท่นโชว์ (STAND)

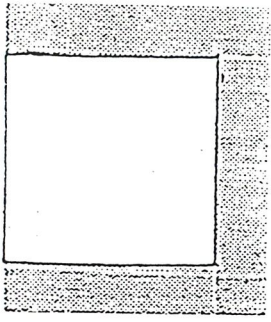
แท่นโชว์สิ่งแสดงในการจัดนิทรรศการนั้น อาจเป็นแท่นโชว์ที่สามารถมองดูตั้งด้านเดียวจนถึงการมองได้ทั้ง 4 ด้าน
 แปลนการมอง



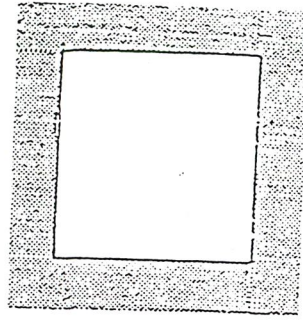
มองด้านเดียว



มองสองด้าน



มองสามด้าน



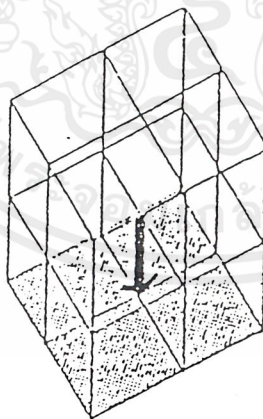
มองได้รอบ

นอกจากนี้ยังได้แบ่งแทนไซร์ออกตามลักษณะการติดตั้งแบบต่าง ๆ ซึ่งมีหลักการกำหนดระบบติดตั้งนี้

1. คำนึงถึงสิ่งที่จัดแสดงมีลักษณะอย่างไรควรมีการติดตั้งแสดงลักษณะใดจึงเหมาะสม
2. ลักษณะทั่วไปของนิทรรศการนั้น
3. ขนาด ความเพียงพอของเนื้อที่
4. ในการจัดนิทรรศการหลายนิทรรศการคำนึงถึงแทนไซร์ที่มีประโยชน์ใช้สอยมากที่สุดเพื่อความประหยัด และสามารถดัดแปลงไปใช้ในอนาคตได้ ระบบการติดตั้งแทนไซร์

ระบบการติดตั้งแทนไซร์ 5 ระบบดังนี้

1. ระบบตั้งบนพื้น หรือติดกับเพดาน ทำให้เกิดเป็นระยะห่างโครงสร้างเสา



2. ระบบติดผนัง โดยเฉพาะเขาร่องหรือหุ้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผงกันส่วนและแผงติดตั้งงานแสดง (PANELS)

การใช้แผงแสดงงานที่มีระบบติดตั้งรื้อถอนได้สะดวกเหมาะกับ นิทรรศการที่ต้องเคลื่อนย้ายไปเรื่อย ๆ และนิทรรศการที่จัดในระยะสั้น ซึ่งแผงติดตั้งงานแสดงนี้จำแนกออกเป็น 2 ระบบที่เหมาะสมกับการติดตั้งแนวแสดงงานที่เป็น 2 มิติ ได้แก่

1. ระบบที่ไม่มีตัวยึด เช่น ระบบแสดงงานเป็นท่อเหล็กต่อกันหลายเฟรมตั้งอยู่ โดยวางสลับทิศทางกัน
2. ระบบมีตัวยึด ซึ่งมีอยู่มากมายหลายแบบ รวมทั้งมีการผลิตอุปกรณ์การประกอบมาจำหน่ายโดยทั่วไป

เนื่องจากเหตุที่มีการขนส่งบ่อย ๆ หรือมีการถอนรื้อออกบ่อย ๆ ดังนั้นการออกแบบจึงควรคำนึงถึงรายละเอียดเหล่านี้ เช่น ความมีน้ำหนักเบา ทนทาน ติดตั้งและรื้อถอนง่าย ใช้เวลาในการติดตั้งและรื้อถอน มีการบรรจุหีบห่อเหมาะสมกับนิทรรศการระยะสั้นในเนื้อที่ที่จำกัดแต่ไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการติดตั้ง เป็นต้น

3.3.2 นิทรรศการถาวร

นิทรรศการถาวรของโครงการเป็นการนำเสนอเรื่องราวของกรุงเทพมหานครในลักษณะการแบ่งหัวข้อเรื่องราวจากองค์ประกอบของชุมชน โดยนำเสนอประวัติขององค์ประกอบของชุมชน ซึ่งแบ่งเป็นหัวเรื่องต่างๆได้ดังนี้

INTRODUCTION เป็นการนำเสนอเรื่องราวสมัยก่อนที่กรุงเทพมหานครจะมาเป็นเมืองหลวงของประเทศโดยนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบวิถีชีวิตของชาวบ้าน

วัดกับความสัมพันธ์ในชุมชน เป็นการจัดแสดงเรื่องราวของวัดและความสำคัญของวัดที่มีต่อชุมชน วัดในฐานะศูนย์กลางชุมชน, วัดในฐานะศูนย์กลางศิลปวัฒนธรรม, และวัดในฐานะศูนย์กลางการศึกษา

สืบสานตำนานวังเจ้านาย เป็นการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวังเจ้านายตั้งแต่ ลักษณะสถาปัตยกรรม, สถาปัตยกรรมภายใน และวิถีชีวิตความเป็นอยู่

วิถีชีวิตไทยในเรือนแพ เป็นการนำเสนอเรื่องราวของวิถีชีวิตชาวบ้านตั้งแต่สมัยต้นกรุงที่อาศัยอยู่บนเรือนแพและลำดับการเปลี่ยนแปลง

ชุมชนเมือง นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเกี่ยวกับวิถีชุมชนจากเรือนแพมาสู่บนบกโดยเล่าเรื่องเกี่ยวกับชุมชนต่างๆที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ

ประเพณี เป็นการรวบรวมเรื่องราวประเพณีสำคัญที่เกิดในกรุงเทพฯ ทั้งประเพณีหลวง และประเพณีราษฎร์ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตที่เวียนเป็นวัฏจักรตลอดทั้งปี

INTRODUCTION

เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุประสงค์แสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
ความเป็นมาของเมืองบางกอก	<ul style="list-style-type: none"> จัดแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับความสำคัญของกรุงเทพมหานครก่อนสถาปนาเป็นราชธานี 	<ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลทางวิชาการ ภาพถ่ายโบราณ กรุงเทพมหานครในอดีต แผนที่กรุงเทพมหานครช่วงเกาะรัตนโกสินทร์ บันทึกของพ่อค้าชาวฮอลันดา 	<ul style="list-style-type: none"> VIDEO WALL LARGE STAND LARGE BOARD 	<ul style="list-style-type: none"> B-9 A-8 B-10 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 2 	<ul style="list-style-type: none"> 14.00 ตร.ม. 72.25ตร.ม. 57.00ตร.ม. 	<ul style="list-style-type: none"> 4 นาที
เมื่อแรกสร้างกรุงเทพฯ	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาเหตุผลในการที่ ร.1 ทรงย้ายราชธานีจากกรุงธนบุรีมากรุงเทพฯ 	<ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลทางวิชาการ MODEL จำลองพระบรมมหาราชวัง 	<ul style="list-style-type: none"> STAND 	A-5	1	30.25ตร.ม.	2 นาที
รวมพื้นที่						173.50 ตร.ม.	

วัดกับความสำคัญในชุมชนเมือง

เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุจัดแสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
ความสำคัญของการสร้างวัด	<ul style="list-style-type: none"> จัดแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับวัดที่มีความสำคัญในแต่ละรัชกาล จำนวน 9 วัด 	<ul style="list-style-type: none"> แผนที่จำลอง ข้อมูลทางวิชาการ 	<ul style="list-style-type: none"> ELECTRONIC BOARD 	B-6	1	9 ตร.ม.	4 นาที
	<ul style="list-style-type: none"> -วัดพระศรีรัตนศาสดาราม 	<ul style="list-style-type: none"> รูปถ่ายภาพวัดขนาดใหญ่ 	<ul style="list-style-type: none"> VDO WALL 	B-9	1	14.00 ตร.ม.	
	<ul style="list-style-type: none"> -วัดอรุณราชวราราม 		<ul style="list-style-type: none"> STAND 	A-5	1	30.25 ตร.ม.	
	<ul style="list-style-type: none"> -วัดสุทัศน์เทพวราราม 		<ul style="list-style-type: none"> MEDIUM BOARD 	B-3	9	108.00 ตร.ม.	
	<ul style="list-style-type: none"> -วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม 		<ul style="list-style-type: none"> COMPUTER STAND 	A-1	15	60.75 ตร.ม.	
	<ul style="list-style-type: none"> -วัดสระเกศ -วัดราชบพิธดา -วัดราชโอรสาราม -วัดเบญจมบพิตร -วัดโสมนัสวิหาร 						
วัดในฐานะศูนย์กลางความรู้	<ul style="list-style-type: none"> ความสำคัญของวัดที่เป็นศูนย์กลางในการศึกษา ศิลปะไทยแขนงต่างๆ ในสมัยรัตนโกสินทร์ 	<ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลทางวิชาการ ภาพPAINTจิตรกรรมฝาผนัง รูปจำลองงานประติมากรรมในวัด 	<ul style="list-style-type: none"> DIORAMA ROOM SMALL BOARD 	D-4 B-1	1 5	20.00 ตร.ม. 10.00 ตร.ม.	5 นาที

	<ul style="list-style-type: none"> วัดในฐานะศูนย์กลางการศึกษา 	<ul style="list-style-type: none"> จัดของบรรยากาศการเรียนในวัด หุ่นจำลองFIBER GLASS รูปอาชีวะตัดต่อนิวตริโพลี ข้อมูลวิชาการ(case study) ภาพเขียนจารึกที่วัดโพธิ์ 	<ul style="list-style-type: none"> MEDIUM STAND DIORAMA 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 	<ul style="list-style-type: none"> 12.25 ตร.ม. 20.00 ตร.ม. 	<ul style="list-style-type: none"> 2 นาที 	
	<ul style="list-style-type: none"> หลังจากการปรับพัฒนาธรรมะวันตกศูนย์กลางการเรียนรู้ก็เปลี่ยนไปอยู่ที่โรงเรียนแต่ก็ยังคงจัด 	<ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลวิชาการ ภาพถ่ายโรงเรียนแห่งแรกในกรุงเทพฯ ภาพถ่ายโรงเรียนแห่งแรกของมิชชันนารี หุ่นจำลองFIBER GLASS 	<ul style="list-style-type: none"> ตู้แสดง MEDIUM STAND MEDIUM BOARD 	<ul style="list-style-type: none"> 3 1 3 	<ul style="list-style-type: none"> 12.48 ตร.ม. 30.25 ตร.ม. 18.00 ตร.ม. 	<ul style="list-style-type: none"> 3 นาที 	
รวมพื้นที่						333.25ตร.ม.	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สืบสานตำนานวังเจ้านาย

เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุประสงค์แสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
วังและวังเจ้านาย	<ul style="list-style-type: none"> จัดแสดงเนื้อหาของวังในสมัยต่างๆและความเปลี่ยนแปลง 	<ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลทางวิชาการ MODEL จำลองวัง ภาพถ่ายโบราณ 	<ul style="list-style-type: none"> MEDIUM STAND LARGE BOARD 	A-5 B-5	1 1	30.25 15.00	3 นาที
อยู่แบบชาววัง	<ul style="list-style-type: none"> สถาปัตยกรรมภายในของวังหลังต่างๆซึ่งได้รับอิทธิพลแบบตะวันตกมาผสมผสานกับความเป็นไทย 	<ul style="list-style-type: none"> ห้องจำลองบรรยากาศวังเจ้านาย(กรณีศึกษาพระที่นั่งวิมานเมฆ) 	DIORAMA ROOM	D-5	2	40.00	3 นาที
อาหารชาววัง	<ul style="list-style-type: none"> อาหารของชาววังที่เป็นต้นตำรับอาหารไทยในปัจจุบัน 	<ul style="list-style-type: none"> จำลองสำรับอาหารตามกายภาพที่เครื่องคาวหวาน 	<ul style="list-style-type: none"> MEDIUM STAND LARGE BOARD 	A-5 B-5	2 1	60.50 15.00	
การแต่งกายของชาววังในสมัยต่างๆ	<ul style="list-style-type: none"> แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับกาการแต่งกายของชาววังในยุคต่างๆซึ่งถือว่าเป็นการแต่งที่สวยงามล้ำสมัยในยุคนี้ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลทางวิชาการ หุ่นFIBER GLASSแสดงการแต่งกายและทรงผมตามความนิยมในแต่ละยุค 	<ul style="list-style-type: none"> ตู้แสดง DIORAMA 	C-3 C-1 D-4	5 5 1	20.80 ตร.ม. 33.80 ตร.ม. 20.00 ตร.ม.	

วิถีชีวิตไทยในเรือนแพ

เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุประสงค์แสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา	
เรือนแพ	<ul style="list-style-type: none"> จัดแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของคนกรุงเทพฯ ในสมัยเริ่มแรกที่อาศัยอยู่บนเรือนแพ 	<ul style="list-style-type: none"> จุดหมายปลายทาง ข้อมูลทางวิชาการ ฉากจำลองสถาปัตยกรรมเรือนแพจากภาพถ่ายของชาวตะวันตก 	<ul style="list-style-type: none"> DIORAMA COMPUTER STAND 	<ul style="list-style-type: none"> D-4 A-1 	<ul style="list-style-type: none"> 1 3 	<ul style="list-style-type: none"> 20.00 3.00 	<ul style="list-style-type: none"> 2 นาที 	
ตลาดน้ำ	<ul style="list-style-type: none"> จัดแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับตลาดน้ำโดยการจัดวางสภาพให้เห็นภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนกรุงเทพฯ สมัยต้นรัตนโกสินทร์ 	<ul style="list-style-type: none"> ฉากจำลองลักษณะเรือนแพ ภาพถ่ายโบราณ 	<ul style="list-style-type: none"> LARGE BOARD CROSS SECTION MODEL MEDIUM STAND 	<ul style="list-style-type: none"> B-5 A-6 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 1 	<ul style="list-style-type: none"> 15.00 ตร.ม. 20.00 ตร.ม. 12.25 ตร.ม. 	<ul style="list-style-type: none"> 7 นาที 	
รวมพื้นที่							70.25 ตร.ม.	

ชุมชนเมือง

เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุประสงค์	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
ภูมิปัญญาไทยในทางศิลปวัฒนธรรมเมืองกรุง	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะชุมชนชนที่อาศัยเป็นย่าน ประกอบอาชีพทั่วกรุงเทพฯ ที่หลงเหลือในปัจจุบันทั้งฝั่งพระนครและฝั่งธนบุรี เช่น <ul style="list-style-type: none"> บ้านบาตร บ้านมู บ้านดอกไม้ม บ้านรุ่งเรือง เฟื่องนคร ฯลฯ 	<ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลทางวิชาการ วัตถุประสงค์จริง ภาพถ่ายโบราณเปรียบเทียบ หุ่นFIBER GLASSจัดทำทางในฉากจำลองวิถีชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> VDO WALL MEDIUM STAND MEDIUM BOARD MEDIUM STAND 	<ul style="list-style-type: none"> B-4 A-5 B-3 A-3 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 8 8 	<ul style="list-style-type: none"> 6.00 30.25 48.00 48.00 	10 นาที
ตลาดสินค้าจากต่างประเทศ	<ul style="list-style-type: none"> แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับระบบโครงสร้างทางเศรษฐกิจตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันที่มีค้าขายกับต่างประเทศโดยแบ่งเนื้อหาเป็น3ส่วนคือ 	<ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลทางวิชาการ ภาพถ่ายโบราณ ตัวอย่างสินค้าที่ชาวต่างประเศศนำมาขาย 	<ul style="list-style-type: none"> DIORAMA ROOM VDO WALL STAND 	<ul style="list-style-type: none"> D-5 B-4 A-3 A-4 	<ul style="list-style-type: none"> 4 1 4 4 	<ul style="list-style-type: none"> 80.00 ตร.ม. 6.00 ตร.ม. 24.00 ตร.ม. 27.04 ตร.ม. 	7 นาที

	<p>-ตลาดสำเร็จ ซึ่งเป็นย่านการค้าของคนจีน -ตลาดพาดูร์ดี ย่านการค้าของแขก -ถ.เจริญกรุง ย่านการค้าของชาวตะวันตก</p>					
<p>เงินสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับ วิวัฒนาการของเงินซึ่งเป็น สื่อกลางในการแลกเปลี่ยน สินค้าตั้งแต่สมัยเงินพด ด้วงจนกระทั่งมีการพิมพ์ ธนบัตร 	<ul style="list-style-type: none"> ● ข้อมูลทางวิชาการ ● ตัวอย่างเงินโบราณ เหรียญ ภาษาปักษ์และธนบัตร 	<ul style="list-style-type: none"> ● ผู้จัดแสดง 	<p>10</p> <p>4</p>	<p>20.85 ตร.ม.</p> <p>27.04 ตร.ม.</p>	<p>5 นาที</p>
รวมพื้นที่						<p>184.08 ตร.ม.</p>

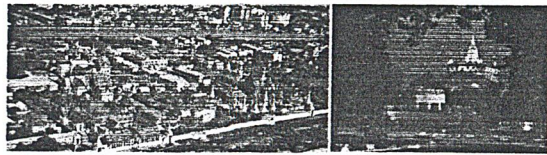
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเพณี

เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุประสงค์	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
ประเพณี	<ul style="list-style-type: none"> จัดแสดงเนื้อหาและจำลองภาพประเพณีที่สำคัญของกรุงเทพฯ โดยเรียงตามลำดับในแต่ละช่วงของปี 						
ประเพณีงานวราสมามหลวง		<ul style="list-style-type: none"> ตัวอย่างว่าจุฬาและว่าวปักเป้า ภาพบรรยากาศ ข้อมูลทางวิชาการ 	LARGE BOARD	D-5	1	20.00	3 นาที
ประเพณีสงกรานต์		<ul style="list-style-type: none"> วัตถุประสงค์ประกอบของที่ใช้ในการเล่นสงกรานต์ ภาพถ่ายการสงกรานาพระพุทธรูปที่สวนหลวง ภาพถ่ายงานสงกรานต์วิสุทธิกษัตริย์ 	LARGE BOARD	D-5	1	20.00	3 นาที
ประเพณีแรกนาขวัญ		<ul style="list-style-type: none"> นำส่วนจัดแสดงบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานพระราชพิธีแรกนาขวัญที่จัดที่หอไทยนิทัศน์ มาใช้ในการจัดแสดง 	ตู้แสดง	C-2	1	3.80	3 นาที
งานวัดภูเขาทอง		<ul style="list-style-type: none"> จำลองงานเทศกาล 	VDO WALL	B-4	1	6.00	3 นาที

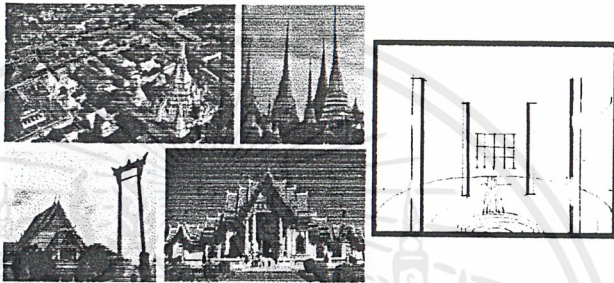
STORY BOARD

วัดกับความสำคัญในชุมชนเมือง



เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุประสงค์แสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด จำนวน	พื้นที่	เวลา
ความสำคัญของพระรัตนไตร	<ul style="list-style-type: none"> -นิมิตหมายเกี่ยวกับวัด -พิธีกรรมสำคัญในคณะ -ชีวิตประจำวันในวัด -วิเทศน์วัดเสนาสนะ -วัดบูรพาภิราม -วัดสุทัศน์เทพวราราม -วัดพระเชตุพน -วัดระฆัง -วัดราชโอรส -วัดราชโอรสวราราม -วัดเบญจมบพิตร -วัดโสมนัสวิหาร 	แผนที่จำลอง ข้อมูลทางวิชาการ รูปถ่ายภาพวิเทศน์ใหญ่	ELECTRONIC BOARD VOO WALL STAND MEDIUM BOARD COMPUTER STAND	B-8 A-8 B-3 A-1	1 1 9 15	9.00 14.00 72.25 80.75

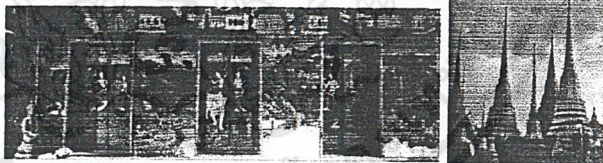
รวมพื้นที่ 264 ตร.ม.



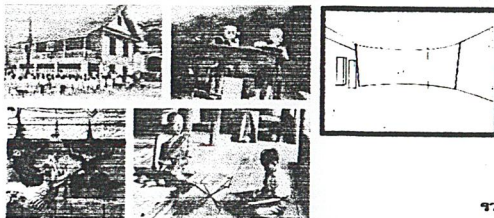
นยวิเทศน์ธรรมกรรณการ

STORY BOARD

วัดกับความสำคัญในชุมชนเมือง



เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุประสงค์แสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด จำนวน	พื้นที่	เวลา
วัดในฐานะศูนย์กลางความงู	ความสำคัญของวัดที่เป็นศูนย์รวมในทางพิธีกรรมศิลปะประเพณีและงานในสมัยรัตนโกสินทร์	ข้อมูลทางวิชาการ ภาพสงฆ์วิเทศน์ธรรมกรรณการ MODELจำลองงานสถาปัตยกรรม	DRAMA ROOM SHALL BOARD	D-4 B-1	1 10	20.00 10.00
วัดในฐานะศูนย์กลางการศึกษา	ข้อมูลทางวิชาการเกี่ยวกับวัด ข้อมูลหรือ CASE STUDY เกี่ยวกับภาพเขียนที่วัดใหญ่ หุ่นจำลอง FIBER GLASS รูปพุทธศิลป์วัดใหญ่	วัตถุประสงค์แสดง ข้อมูลวิชาการ ภาพถ่ายทั้งสีและหุ่นขี้ผึ้ง โมเดลจำลอง	MEDIUM STAND DRAMA	A-6 D-4	1 1	12.25 20.00
พิธีกรรมทางวัฒนธรรมและศาสนิกชนชาวเขมรผู้เข้านมโง้วในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์	วัตถุประสงค์แสดง ข้อมูลวิชาการ ภาพถ่ายทั้งสีและหุ่นขี้ผึ้ง โมเดลจำลอง	วัตถุประสงค์แสดง ข้อมูลวิชาการ ภาพถ่ายทั้งสีและหุ่นขี้ผึ้ง หุ่นจำลอง FIBER GLASS	ตู้แสดง MEDIUM STAND MEDIUM BOARD	C-3 A-6 B-3	3 1 3	12.40 30.25 10.00



รวมพื้นที่ 112.98 ตร.ม.

นยวิเทศน์ธรรมกรรณการ

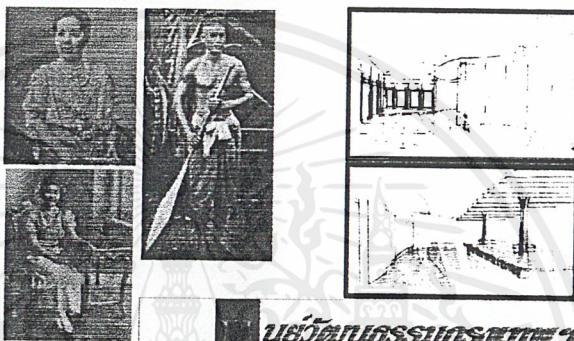
STORY BOARD

สืบสานตำนานวังเจ้านาย



ชื่อ	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุจัดแสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด จำนวน	พื้นที่	เวลา
อาหารชาววัง	-อาหารชาววังซึ่งเป็นต้นกำเนิดของอาหารไทยในปัจจุบัน	-จานองุ่นกับอาหารตามภาพพิมพ์เครื่องถ้วยชาม	- MEDIUM STAND - LARGE BOARD	A-5 2 B-5 1	30.25 15.00	3 นาที
การแต่งกายของชาววังในสมัยต่าง	-แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับ การแต่งกายของชาววังในยุคต่างๆซึ่งถือว่าเป็น การแต่งที่สวยงามมีค่า ผนึกในยุคนั้น	-ข้อมูลทางวิชาการ -หุ่นFIBER GLASSแสดง การแต่งกายและทรงผม -DIORAMA	ตู้แสดง	C-3 5 C-1 5 D-4 1	20.80 33.80 20.00	3 นาที

รวมพื้นที่ 119.85 ตร.ม.



บริษัท บอรรนกรูมแพคเกจจิ้ง จำกัด

BORNRUM GROUP PACKAGE DESIGN & DISPLAY

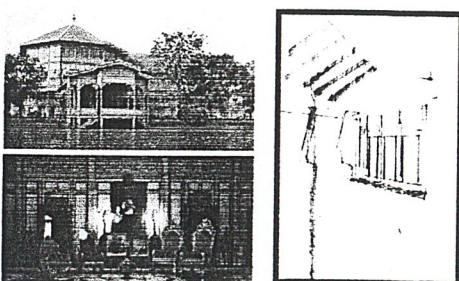
STORY BOARD

สืบสานตำนานวังเจ้านาย



ชื่อ	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุจัดแสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด จำนวน	พื้นที่	เวลา
วังและวังเจ้านาย	-จัดแสดงเนื้อหาของวังในสมัยต่างและความเปลี่ยนแปลง	-ข้อมูลทางวิชาการ MODEL จักรวรรดิ ภาพเก่าโบราณ	-MEDIUM STAND -LARGE BOARD	A-5 1 B-5 1	30.25 15.00	3 นาที
อุโบสถชาววัง	-สถาปัตยกรรมภายในของวังหลังต่างๆซึ่งได้รับอิทธิพลตะวันตก มาผสมผสานกับความ เป็นไทย	-ห้องจำลองโบราณภาพ วังเจ้านาย(กรณีศึกษา พระที่นั่งวิมานเมฆ)	-DIORAMA ROOM	D-5 2	40.00	3 นาที

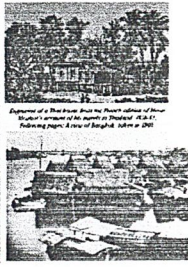
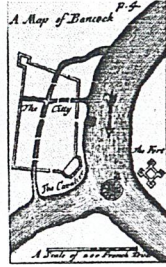
รวมพื้นที่ 85.25 ตร.ม.



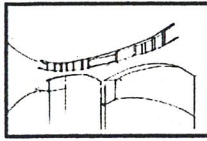
บริษัท บอรรนกรูมแพคเกจจิ้ง จำกัด

BORNRUM GROUP PACKAGE DESIGN & DISPLAY

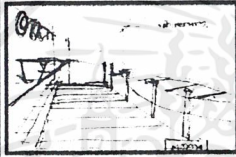
STORY BOARD



วิถีชีวิตไทยในเรือนแพ



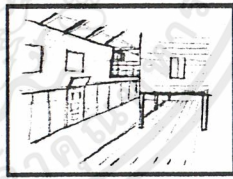
เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุจัดแสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
เรือนแพ	-จัดแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตของชนกรุงเทพฯ ในสมัยเริ่มแรกที่อาศัยอยู่บนเรือนแพ	-ภาพทิวทัศน์เก่า -ข้อมูลทางวิชาการ -ฉากจำลองสถาปัตยกรรมเรือนแพจากภาพวาดของชาวตะวันตก	-DORAMA -COMPUTER -STAND	D-4 A-1	1 3	20.00 3.00	5 นาที
ตลาดน้ำ	-จัดแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับตลาดน้ำโดยการจำลองสภาพเพื่อให้เห็นภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนกรุงเทพฯสมัยต้นรัตนโกสินทร์	-ฉากจำลองลักษณะเรือนแพ -ภาพถ่ายโบราณ	LARGE BOARD CROSS SECTION MODEL MEDIUM STAND	B 5 1 A 6	1 1 1	15.00 20.00 12.25	7 นาที



STORY BOARD

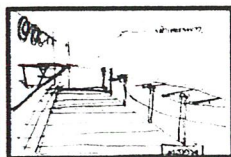
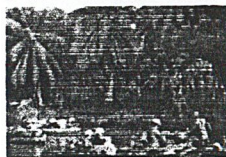


วิถีชีวิตไทยในเรือนแพ



เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุจัดแสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
ตลาดน้ำ	-จัดแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับตลาดน้ำโดยการจำลองสภาพเพื่อให้เห็นภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนกรุงเทพฯสมัยต้นรัตนโกสินทร์ -เรือนแพริมตลาดน้ำ (ตัวอย่างหัวตะเข้)	-ฉากจำลองลักษณะเรือนแพ -ภาพถ่ายโบราณ	LARGE BOARD DORAMA MEDIUM STAND VDO WALL	B 5 D 5 A 6 B 9	1 1 1 1	15.00 20.00 12.25 14.00	7 นาที
			DORAMA	D 5	1	20.00	5 นาที

รวมพื้นที่ 71.25 ตร.ม.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้ง

สงวนลิขสิทธิ์ไว้
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้ง

ระโยชน์ด้านการค้า
มีการนำไปใช้

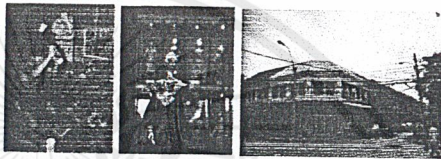
STORY BOARD

ชุมชนเมือง



เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุจัดแสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
ยุคปัญญาใหม่ ในสามสิบถึงกึ่ง เมืองกรุง	-เนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะ ชุมชนที่ขยายเป็นย่าน ประกอบอาชีพที่เหมือนใน ปัจจุบันทั้งมีพระนคร และฝั่งธนบุรีเช่น	-ข้อมูลทางวิชาการ -วัสดุประกอบจริง	- VOO WALL - MEDIUM STAND	B-4	1	6.00	10 นาที
	- บ้านกลาง	- ภาพถ่ายโบราณเปรียบเทียบ เห็นกับปัจจุบัน	- MEDIUM BOARD - MEDIUM STAND	A-5	1	30.25	
	- บ้านสูง	- ทุบ FIBER GLASS ใ้ทำ ทางในฉากจำลองวิถีชีวิต		B-3	8	48.00	
	- บ้านตึกใหม่			A-3	8	48.00	
	- ป่าชุมชนเมือง - เครื่องหยา ฯลฯ						

รวมพื้นที่ 186.25 ตร.ม.

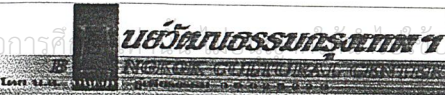
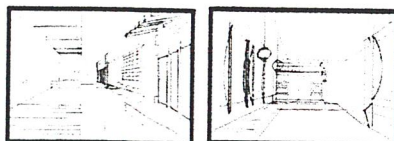


STORY BOARD

ชุมชนเมือง



เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุจัดแสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
สถาปัตยกรรมต่างชา ต่างประเทศ	-แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับ ระบบโครงสร้างทาง สถาปัตย์ตั้งแต่อดีตถึง ปัจจุบันที่จัดขยายกับ ต่างประเทศโดยมอง เนื้อหาเป็นเชิงลึกคือ	-ข้อมูลทางวิชาการ -ภาพถ่ายโบราณ -สิ่งของสิ่งต่าง ๆ ต่างประเทศประกอบ	- DRAMA ROOM - VOO WALL - STAND	D-5	4	80.00	7 นาที
	-สถาปัตย์ เชิงปริมาณอาคาร ของเมืองจีน			B-4	1	6.00	
	-กรณีศึกษา บ้านกลางของฮาร์ ละวีระดา			A-3	4	24.00	
				A-4	4	27.04	
บ้านเรือนในเมืองรวม สมัยใหม่	- แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับ วัฒนธรรมของเมืองซึ่ง เป็นเนื้อหาส่วนในการ สมัยใหม่ตั้งแต่สมัย เปิดหลังพระที่นั่ง การพัฒนาคณะ	- ข้อมูลทางวิชาการ - ภาพถ่ายโบราณ เห็นวิถีจากนั้นจะต่อชีวิต	- จุดแสดงผล	C-4	10	20.85	5 นาที
				C-1	4	27.04	



STORY BOARD

ประเพณี

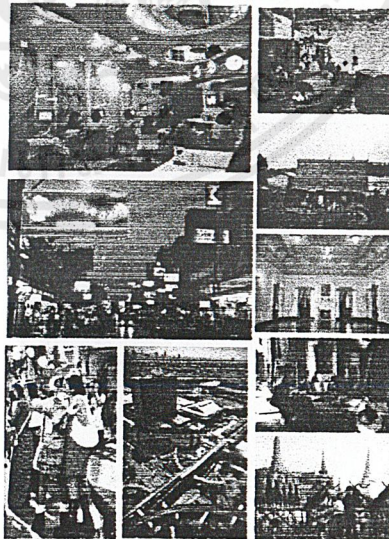
เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุประสงค์แสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
ประเพณี	- จัดแสดงเนื้อหาและงานภาพประเพณีที่มีคุณค่าทางศิลปะและวัฒนธรรมอันดีงามของไทย						
ประเพณีการทอผ้าไหมของภาคอีสาน	- จัดแสดงวิถีชีวิตของชาวอีสาน - ภาพทอผ้าไหม - ภาพทอผ้าไหม	- ศึกษารูปแบบการทอผ้าไหมและวัฒนธรรม - ภาพทอผ้าไหม - ภาพทอผ้าไหม	LARGE BOARD	D-5	1	20.00	3 นาที
ประเพณีสงกรานต์	- จัดแสดงวิถีชีวิตของชาวไทย - ภาพสงกรานต์ - ภาพสงกรานต์	- ศึกษารูปแบบการฉลองสงกรานต์ - ภาพสงกรานต์ - ภาพสงกรานต์	LARGE BOARD	D-5	1	20.00	3 นาที
ประเพณีลอยกระทง	- ภาพวิถีชีวิตของชาวไทย - ภาพลอยกระทง - ภาพลอยกระทง		ผู้แสดง	C-2	1	3.80	3 นาที
งานบุญชาดอง	- ภาพวิถีชีวิตของชาวไทย - ภาพบุญชาดอง - ภาพบุญชาดอง		VDO WALL	B-4	1	6.00	3 นาที
รวมพื้นที่						49.80 ตร.ม.	

นิทรรศการบูรณาการ

นิทรรศการบูรณาการ

STORY BOARD

บทสรุป



เรื่อง	เนื้อหาจัดแสดง	วัตถุประสงค์แสดง	เทคนิคจัดแสดง	ชนิด	จำนวน	พื้นที่	เวลา
บทสรุป	- ภาพสรุปเนื้อหาและงานภาพ - ภาพสรุปเนื้อหาและงานภาพ						
			LARGE BOARD	B-10	5	142.50	3 นาที
			STAND	A-5	1	30.25	

สรุปพื้นที่นิทรรศการทั้งหมด 3278.46 ตร.ม.

นิทรรศการบูรณาการ

นิทรรศการบูรณาการ

3.3.3 ส่วนบริการทั่วไป

โถงสาธารณะ

เป็นส่วนที่ติดต่อกับส่วนต่างๆของอาคาร เห็นได้ชัดเพื่อผู้ที่เข้ามาสามารถพบเห็นและเข้าถึงได้ง่ายมีองค์ประกอบย่อยดังนี้

- โถงพักคอยและที่พักผ่อน (LOBBY) เป็นที่ที่มีบรรยากาศโปร่งโล่งเนื่องจากเวลาที่ผู้ใช้จำนวนมากจะเกิดความวุ่นวายและผู้เข้าชมบางส่วนต้องการนั่งพัก
- ที่ติดต่อสอบถาม (INFORMATION DESK) ควรตั้งอยู่ใกล้ทางเข้าเพราะต้องทำหน้าที่ต้อนรับและติดต่อกับผู้มาเข้าชมโครงการ
- ที่ฝากของ (DEPOSITARY) เป็นที่ฝากของของผู้ที่จะเข้าชมนิทรรศการติดตัวมา เช่น กระเป๋า ร่ม หรืออื่นๆ
- โทรศัพท์สาธารณะ (PUBLIC TELEPHONE) จัดไว้อยู่ในส่วนมุมใดมุมหนึ่งของโถง อาจเป็นตู้หรือเคาน์เตอร์แล้วแต่ความเหมาะสม
- ห้องน้ำ, ส้วม (TOILET) ตั้งอยู่ในโถงทางเข้า อยู่ในบริเวณที่สังเกตง่าย และสำหรับเจ้าหน้าที่ที่ทำงานในโถงควรมีส่วนเฉพาะที่แยกจากกัน

การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยส่วนโถงทางเข้า

HALL เป็นจุดรวมคนและเป็นจุดเชื่อมกิจกรรมต่างๆภายในโครงการ

จำนวนผู้เข้าชมเฉลี่ยสูงสุด/ชั่วโมง 125คน/ชม.(เปิดวันละ 7 ชั่วโมง)

ในช่วงเวลา 15 นาที(เวลาที่ใช้ติดต่อ) $(125 \times 15) / 60 = 32$ คน

รวมกับจำนวนผู้มาเป็นคณะสูงสุด 250 คน

คิดพื้นที่ 1 ตร.ม./คน 282 ตร.ม.

พื้นที่ใช้สอย	ผู้ใช้		พื้นที่/คน	พื้นที่รวม	หมายเหตุ
	STAFF	VISITOR			
โถง	1	282	1.00	282.00	
เคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์	2		2.60	5.20	
ฝากของ				5.16	
ที่นั่งพักคอย		100	1.20	120.00	
โทรศัพท์สาธารณะ		4	0.64	2.56	1:200
CIRCULATION 30%				122.38	
TOTAL				537.30	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ส่วนฝากของ (DEPOSITRY)

จากจำนวนผู้เข้าชม 8 ชั่วโมงเฉลี่ยสูงสุด =1000 คน

ผู้ชมใช้เวลาชมนิทรรศการประมาณ 2 ชั่วโมง = $(1000*2)/8$

=250 คน

ประมาณผู้ใช้บริการฝากของจากเจ้าหน้าที่ 1: 6 (ช่อง :คน) ของผู้ชมทั้งหมด
(อ้างอิงจาก วิทยานิพนธ์ พิพิธภัณฑศึกษาศาสตร์กรุงเทพฯ)

ดังนั้นจะมีการใช้ช่องฝากของ =42 ช่อง

จัดชั้น4ชั้น จะได้จำนวน 11แถว ความยาว = $4*0.4$

=1.6

ใช้พื้นที่ = $1.6*1.6$

=2.56 ตร.ม.

พื้นที่ใช้สอย	ผู้ใช้		พื้นที่/คน	พื้นที่รวม	หมายเหตุ
	STAFF	TOURIST			
ส่วนฝากของ		250		2.56	
	2			2.6	
	รวม			5.16	

3. ห้องน้ำสาธารณะ

PERSON	TOILET		URINAL	HAND BASIN	
	M	F		M	F
1-200	2	3	2	1	1
201-400	3	4	3	2	2

Add circulation 80%

ที่มา BUILDING PLANNING AND DESIGN STANDARD

จากจำนวนผู้เข้าชมโครงการในส่วนสาธารณะสูงสุดประมาณ 250 คน

อัตราส่วนที่ใช้ ห้องน้ำชาย 3 TOILET 3 URINAL 2 BASIN

ห้องน้ำหญิง 3 TOILET 1 BASIN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่ใช้สอย	ผู้ใช้		พื้นที่/ หน่วย	พื้นที่รวม	หมายเหตุ
	STAFF	TOURIST			
ห้องน้ำชาย					
TOILET		3	1.5	4.5	
URINAL		3	0.42	1.26	
BASIN		2	0.8	1.6	
CIRCULATION 80%				5.888	
TOTAL				13.248	

พื้นที่ใช้สอย	ผู้ใช้		พื้นที่/ หน่วย	พื้นที่รวม	หมายเหตุ
	STAFF	TOURIST			
ห้องน้ำหญิง					
TOILET		3	1.5	4.5	
BASIN		2	0.8	1.6	
CIRCULATION 80%				4.88	
TOTAL				10.98	

รวมพื้นที่ห้องน้ำสาธารณะ 24.228 ตารางเมตร

สรุปพื้นที่ในส่วนบริการสาธารณะ 561.53 ตารางเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องสมุด

เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับศูนย์วัฒนธรรม ที่จะช่วยส่งเสริม ให้โครงการมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
ใช้สำหรับเป็นที่ศึกษาค้นคว้าในเรื่องการจัดแสดงและการทำงาน

การวางตำแหน่งของห้องสมุดต้องพิจารณาถึงความสะดวกของผู้ที่มาใช้ ความสะดวกในการเข้า
ออก การติดต่อภายนอก สื่อความรู้ในห้องสมุด

ส่วนประกอบในห้องสมุด

ส่วนประกอบสาธารณะ เป็นจุดเปลี่ยนของห้องสมุดสำหรับห้องสมุดขนาดเล็กควรมีทางเข้า-ออกทางเดียว

- ที่ฝากของ ควรอยู่ใกล้ทางเข้าออก เป็นตู้สำหรับเก็บของของผู้ใช้ห้องสมุด
- ที่รับ-จ่ายหนังสือ สำหรับห้องสมุดขนาดเล็ก ควรอยู่ใกล้ทางเข้า-ออก เพื่อสะดวกในการดูแลประหยัดเจ้าหน้าที่และสะดวกต่อผู้เข้าใช้ห้องสมุด
- ตู้บัตรรายการ อยู่บริเวณที่มองเห็นได้ง่ายจากทางเข้า สำหรับห้องสมุดขนาดเล็กควรมีจุดเดียว
- ชั้นวางหนังสือ การวางชั้นเรียงบริเวณกลางห้อง ช่วยให้การบริการบริเวณรอบนอกมีความเป็นส่วนตัวมาก แต่การจัดชั้นชิดผนัง จะทำให้ประหยัดพื้นที่ โดยระยะห่างระหว่างชั้นอย่างต่ำ 0.80 ม. รถเข็นหนังสือสามารถผ่านได้ ระยะห่างมากที่สุด 1.20ม. สามารถหยิบหนังสือได้สะดวก
- ชั้นวางเอกสาร ควรอยู่ใกล้ทางเข้าเพื่อให้เข้าถึงได้ง่ายและสะดวกต่อการควบคุมเนื่องจากเอกสารเป็นสิ่งพิมพ์เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จึงต้องให้ผู้ใช้ห้องสมุดได้รับข่าวสารทันต่อเหตุการณ์
- เครื่องถ่ายเอกสาร ควรอยู่ใกล้หนังสืออ้างอิงเพื่อสะดวกบริการ
- โต๊ะอ่านหนังสือ แทรกอยู่บริเวณตามชั้นหนังสือ มีความเป็นสัดส่วนเพื่อสมาธิในการอ่านหนังสือและสามารถมองเห็นได้จากจุดควบคุม ระยะห่างระหว่างโต๊ะประมาณ1.50-1.80ม.

ส่วนบรรณารักษ์

- ห้องทำงานบรรณารักษ์ และผู้ช่วยอยู่บริเวณเดียวกัน เพื่อความสะดวกในการปฏิบัติงาน สามารถเข้าถึงจากส่วนสาธารณะ
- ห้องเก็บหนังสือใหม่ และซ่อมแซมหนังสือ รับหนังสือใหม่มาเก็บไว้เพื่อเตรียมทำรายการและเป็นบริเวณซ่อมแซมหนังสือที่ชำรุด
- ส่วนจัดทำบัตรรายการ จัดหมวดหมู่หนังสือใหม่และทำบัตรรายการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อคำนึงในการออกแบบห้องสมุด

- ตำแหน่งที่ตั้งไม่ให้เกิดเสียงรบกวนจากภายนอกได้
- มีการควบคุมดูแลโดยเจ้าหน้าที่หรือบรรณารักษ์ของห้องสมุด
- การให้แสงอย่างสม่ำเสมอ
- สามารถขยายได้เมื่อนั่งสื้อเพิ่ม
- มีการควบคุมอุณหภูมิ ความชื้น เพื่อรักษาหนังสือ โดยระบบปรับอากาศภายในอย่างสม่ำเสมอ และยังให้ความสบายแก่ผู้ใช้ห้องสมุดอีกด้วย

การป้องกันเสียงในห้องสมุด

การป้องกันเสียงในห้องสมุดเองขึ้นกับการเลือกใช้วัสดุที่ช่วยลดเสียงสะท้อน เช่นเสียงสะท้อนจากพื้นห้องจะถูกดูดซับขึ้นไว้ 3%อีก97% จะสะท้อนออกมา จึงต้องพิจารณาเลือกวัสดุพื้นที่จะเพิ่มความสามารถในการดูดกลืนเสียงไว้ เพื่อให้เสียงสะท้อนลดลง

วัสดุที่ใช้ดูดเสียงมีอยู่หลายชนิด เช่นกระเบื้องยาง กระดาษอัด ฝ้ายหนาๆ เป็นต้น ส่วนการป้องกันเสียงจากภายนอก ขึ้นอยู่กับตำแหน่งของห้องสมุดเองส่วนการใช้ระบบปรับอากาศจะเป็นการช่วยป้องกันเสียงจากภายนอกที่สมบูรณ์ เนื่องจากเป็นห้องปิด ข้อควรระวังคือ เสียงดังที่เกิดจากเครื่องปรับอากาศเอง

การให้แสงสว่างภายในห้องสมุด

เป็นปัญหาที่สำคัญในการออกแบบ รายละเอียดที่ต้องคำนึงถึงคือ ความเข้มของแสง การสะท้อนของแสง การตัดแสง การเกิดเงาเนื่องจากแสงสะท้อน การใช้แสงสว่างโดยธรรมชาติ ควรหลีกเลี่ยงแสงโดยตรงจากดวงอาทิตย์และแสงที่แรงกล้าจากท้องฟ้า เนื่องเป็นแสงที่มีความจำทำให้สายตาค่อนถ่วง

เงาและแสงสะท้อนจะรบกวนประสาทตามาก การหลีกเลี่ยงโดยการเลือกใช้วัสดุที่ทำให้ฝ้าเพดานและผืนผนังที่มีความสว่าง แต่ความเข้มของแสงที่เพดานและผนังจะต้องน้อยกว่าบริเวณที่อ่านหนังสือ เนื่องจากหากเกิดการตัดกันของแสงจะเป็นผลร้าย เพราะจะทำให้เกิดการเพ่งมองและเกิดความล้าในการใช้สายตา

การปรับอากาศในห้องสมุด

การระบายอากาศในห้องสมุดให้เกิดความสบาย และอากาศที่เหมาะสมเป็นสิ่งที่จะเลยไม่ได้ หากอากาศในห้องมีความอบอ้าวหรือหนาวเกินไป จะเป็นสิ่งรบกวนสมาธิในการอ่านอย่างมากหากห้องสมุดมีความสบายพอเหมาะแล้ว ผู้ใช้สามารถใช้ห้องสมุดได้ยาวนานไม่เบื่อหน่าย

การปรับอุณหภูมิและความชื้นให้เหมาะสมคงที่ ยังเป็นการรักษาสภาพหนังสือที่เก็บไว้ในห้องสมุดอีกด้วย ดังนั้นหากไม่สามารถควบคุมอุณหภูมิและความชื้นในห้องสมุดโดยวิธีธรรมชาติแล้ว จึงจำเป็นต้องใช้

เครื่องปรับอากาศช่วย
เลือกสารที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยในส่วนห้องสมุด

พิจารณาจำนวนผู้ใช้ คิด 20 % จากจำนวนผู้เข้าใช้เฉลี่ยในแต่ละวัน ประมาณ 200 คน

(แม้นมาต ขวลิต คู่่มือบรรณารักษศาสตร์)

เวลาในการใช้ห้องสมุดใช้ประมาณ 3 ชั่วโมง / คน

(ประมาณ 25 นาที - 3 ชั่วโมง / คน)

ดังนั้นที่นั่งในห้องสมุดเป็น $200/2 = 100$ ที่นั่ง

โต๊ะอ่านหนังสือ สำหรับ 4 - 6 คน ใช้พื้นที่ 6 ตร.ม.

ดังนั้นใช้พื้นที่ 120 ตร.ม.

พิจารณาจำนวนหนังสือ

จำนวนหนังสือมาตรฐานห้องสมุดเฉพาะ 30 เล่ม / คน

จำนวนหนังสือเป็น $80 \times 30 = 2400$ เล่ม

ใช้พื้นที่ 60 ตร.ม. (จาก ARCHITECT DATA)

เจ้าหน้าที่ห้องสมุด

บรรณารักษ์ 1 คน	ใช้พื้นที่	8.25	ตร.ม.
เจ้าหน้าที่ 2 คน	ใช้พื้นที่	12.84	ตร.ม.
ส่วนถ่ายเอกสาร	ใช้พื้นที่	0.64	ตร.ม.
ส่วนเทคนิค - ซ่อมหนังสือ	ใช้พื้นที่	16	ตร.ม.
รวมพื้นที่		37.73	ตร.ม.
รวมพื้นที่ทั้ง 3 ส่วนเป็น		217.73	ตร.ม.
ส่วนเก็บหนังสือ - อุปกรณ์ 15 %		32.65	ตร.ม.
รวมพื้นที่ทั้งหมด + CIRCULATION AREA 30 %		$= 158.39 + 47.517 =$	250.38 ตร.ม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยในส่วนห้องบรรยาย – สัมมนา

จากการคาดคะเนผู้เข้าใช้บริการสูงสุด	100	คน / ชม.
จำนวนผู้เข้าใช้ห้องบรรยายสรุป	100	คน
พื้นที่ต่อคน	0.64	ตร.ม.
รวมพื้นที่นั่ง	64	ตร.ม.
วิทยากร 10 % ของพื้นที่นั่งฟัง	6.4	ตร.ม.
รวมพื้นที่นั่งฟังหมด	70.4	ตร.ม.
พื้นที่สัญจร 30 %	21.12	ตร.ม.
รวม	91.52	ตร.ม.
ห้องเก็บของ 15 % ของพื้นที่	13.73	ตร.ม.
ห้องควบคุม 10 %	9.15	ตร.ม.
รวมพื้นที่ใช้สอยในส่วนห้องบรรยาย – สัมมนา	114.4	ตร.ม.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนบริการร้านค้า

ส่วนร้านอาหาร การให้บริการอาหารของร้านจะเปิดประตูให้เอกชนเข้ามาดำเนินการในลักษณะของห้องอาหารที่ผู้ซื้อบริการตัวเอง ในลักษณะของSNACK BAR หรือการบริการอาหารว่าง ซึ่งชนิดของว่าง เครื่องดื่มที่บริการได้อย่างรวดเร็ว ใช้ระยะเวลาในการรับประทานไม่นาน และสะดวก

หลักในการเลือกที่ตั้ง

1. ควรอยู่ไกลจากส่วนจัดแสดง เพื่อป้องกันมิให้กลิ่นและเสียงจากการทำงานภายในออกมารบกวน
2. อยู่บริเวณที่ผู้เข้าใช้โครงการสามารถเข้าถึงได้ง่าย
3. ไม่ควรอยู่เหนือลมขององค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ห้องแสดง ห้องสมุด เพราะจะทำให้กลิ่นฟุ้งไปรบกวนสมาธิของผู้ใช้องค์ประกอบเหล่านั้น
4. การเข้าถึงของรถบริการ เพราะของที่ส่งและขยะมีทุกวัน และจำนวนมากเพื่อประหยัดแรงงานและเวลาในการขนถ่าย
5. ควรต่อเนื่องกับส่วนเปิดโล่งอันได้แก่ สวน หรือนิทรรศการกลางแจ้ง

ตำแหน่งที่เหมาะสมของห้องอาหาร

ตำแหน่งที่ให้ความสะดวกและเหมาะสม ไม่จำเป็นต้องเป็นศูนย์กลาง แต่ควรจะอยู่ในที่ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ ทั้งจากส่วนดำเนินการ ส่วนจัดแสดง โถงทางเข้า ห้องบรรยาย ห้องสมุด ห้องอาหารต้องอยู่ในทำเลที่เหมาะสมต่อการรับประทานอาหารและพักผ่อนคลายอารมณ์ และมีบริการที่เข้าถึงอย่างสะดวก

ข้อคำนึงในการออกแบบ

1. การให้แสงสว่างตามธรรมชาติ ห้องอาหารควรได้รับแสงธรรมชาติทั้งสองด้าน
2. การใช้สีที่สบายตา ทำให้สดชื่น ก่อให้เกิดบรรยากาศที่ดีต่อการรับประทานอาหาร
3. การระบายลมและความร้อน ควรใช้เครื่องระบายความร้อนและควั่นในครัว อาจใช้บ้างในส่วนรับประทานอาหาร
4. โต๊ะเก้าอี้ ควรเคลื่อนย้ายได้และไม่ทำให้เกิดเสียงดังนัก

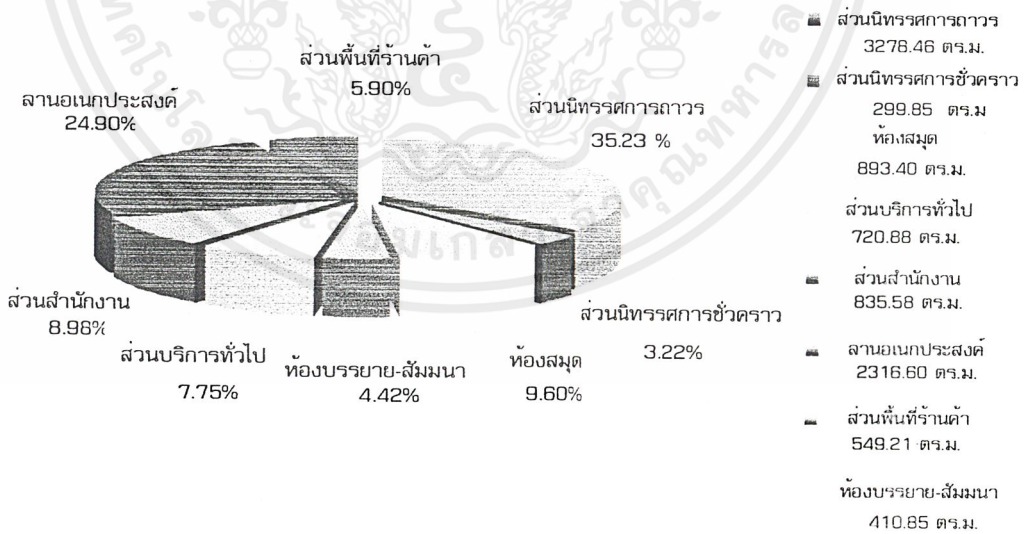
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.4 ตารางสรุปองค์ประกอบและพื้นที่ใช้สอย

AREA REQUIREMENT

สรุปพื้นที่ใช้สอยในโครงการ

ประเภทอาคาร (Category)	พื้นที่ใช้สอย (Area)	ร้อยละ (Percentage)
ส่วนนิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition)	3278.46	35.23%
ส่วนนิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition)	299.85	3.22%
ส่วนสำนักงาน (Office)	835.58	8.96%
ลานอเนกประสงค์ (Multi-purpose Plaza)	2316.60	24.90%
ส่วนพื้นที่ร้านค้า (Retail Area)	549.21	5.90%
ห้องบรรยาย-สัมมนา (Lecture/Conference Room)	410.85	4.42%
ห้องสมุด (Library)	893.40	9.60%
ส่วนบริการทั่วไป (General Service)	720.88	7.75%



บทที่ 4 การศึกษาระบบสภาพแวดล้อมภายใน

4.1 ระบบแสงสว่าง

ระบบแสงสว่างในการจัดนิทรรศการ

โดยทั่วไปแล้วการใช้แสงสว่างในอาคารพิพิธภัณฑ์ ก็เหมือนกับอาคารอื่น ๆ ยกเว้นแต่ห้องจัดแสดงเท่านั้น ซึ่งมีลักษณะพิเศษ ในปัจจุบันอาคารพิพิธภัณฑ์มีชื่อเรียกกว้าง ๆ หลายแบบ เช่น SKYLIGHTED MUSEUM, WINDOWLOES MUSEUM เป็นต้น โดยแบบแรกใช้แสงธรรมชาติ และแบบหลังใช้ระบบแสงประดิษฐ์ เพราะเป็นห้องมืด ไม่มีหน้าต่าง แต่ทั่วไปแล้วพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ จะใช้แสงแบบผสม คือ ทั้งแสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ นอกจากนี้ความนิยมเรื่องแสงสว่างก็เปลี่ยนไปด้วย เช่น ก่อนนี้เคยนิยมใช้แสงสว่างตามธรรมชาติที่ส่องมาทางทิศเหนือ แต่เปลี่ยนมาเป็นทิศใต้แบบนี้ เป็นต้น

เทคนิคเกี่ยวกับการใช้แสงสว่าง

1. ชนิดและแสงสว่าง ได้แก่ แสงสว่างธรรมชาติ แสงสว่างประดิษฐ์ และแบบผสมทั้ง 2 อย่าง
2. คุณสมบัติของแสงสว่างธรรมชาติ ก่อให้เกิดบรรยากาศตามธรรมชาติและมีชีวิต ในส่วนแสงสว่างประดิษฐ์ เป็นแสงที่อาจทำให้คนดูเบื่อได้ แต่แสงธรรมชาตินั้นบังคับไม่ได้ มีการเปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล ตามทิศทาง และแสงจากทิศต่างๆจะไม่เหมือนกันเช่น แสงจากทิศเหนือมีสีน้ำเงินมาก เยือกเย็น ส่วนแสงจากทิศใต้ร้อนกว่า มีสีแดงและเหลืองมากกว่า เป็นต้น ในด้านความสะดวกแล้ว แสงประดิษฐ์สะดวก และจัดทำได้ง่ายกว่า หากแต่เสียคุณค่าความรู้สึก
3. การกำหนดความแรงของแสงสว่างไม่สามารถสร้างมาตรฐานได้ว่าพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ต้องการแสงสว่างพอให้เห็นของต่าง ๆ ชัดเจน แต่ไม่จ้าจนตาพร่า คือ ต้องการแสงที่อ่อนนุ่ม
4. ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากแสงสว่างตามธรรมชาติ แสงสว่างอาจทำให้ตาพร่าเกิดเงาสะท้อน ฉะนั้นในด้านเทคนิค จึงต้องระวังเรื่องเหล่านี้ด้วย
5. การกระทบของแสงสว่าง วัตถุจัดตั้งบางชนิดจะมีคุณค่า หรือเกิดความงามได้โดยให้แสงสว่าง เช่น การกระทบของแสงสว่างสำหรับงานประติมากรรมควรอยู่ระหว่าง 0 – 45 องศา และงานจิตรกรรมระหว่าง 45 – 75 องศา แสงสว่างที่ดีที่สุดสำหรับภาพเขียนนั้น คือ แสงสว่างที่มาจากข้างบน หรือเหนือศีรษะ
6. ทางเดินของแสงสว่าง ไม่ว่าจะใช้แสงธรรมชาติ หรือแสงประดิษฐ์ก็ตาม ทางเดินของแสงควรจัดให้ลงมาที่วัตถุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสงสว่างในห้องจัดแสดง

โดยทั่วไปมี 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. แสงธรรมชาติ สามารถนำมาใช้ได้ 2 วิธี คือ

1.1 การใช้แสงสว่างจากข้างบน จะต้องเป็นห้องที่มีเพดานสูง เพื่อจะแก้ไขข้อเสีย คือแสงจะตกมาที่พื้นห้อง ทำให้ตาพร่า และถ้ามีตู้กระจกก็จะเกิดแสงสะท้อน วิธีแก้ไขก็คือ สร้างกระจกฝ้าที่กรองแสง แต่อาจมีข้อเสีย เช่น ความร้อน และความชื้น จะเป็นอันตรายต่อภาพเขียน อาจจะมีปัญหาเรื่องน้ำซึม และการทำความสะอาด มีวิธีแก้ไขโดยใช้ผ้าดิบหรือผ้าที่บกรองแสง หรือใช้กระจกช่วยกรองแสง วางขนานกับหลังคาให้แสงกระจายโดยทั่วไป

1.2 การให้แสงสว่างจากข้างบน เป็นแบบที่ใช้มาแต่โบราณ แต่ไม่สะดวกเพราะแสงสว่างแผ่ออกไม่เท่ากัน พื้นหลังวัตถุแสงไม่พอและเงาของคนดูที่วัตถุด้วย นอกจากนี้ยังเสียพื้นที่ผนังต่อมา มีการแก้ไขโดยสร้างหน้าต่างให้สูงกว่าระดับสายตา แสงสว่างจากผนังด้านข้างนี้ ใช้สะท้อนลงเหนือตู้แสงอีกทีหนึ่ง ในการออกแบบผนังด้านข้างนั้น ควรกำหนดระดับผนังชั้นล่างให้เท่ากับเพดานตู้ เพราะในการสะท้อนแสงด้านข้างลงบนตู้มันต้องใช้กระจก 45 องศา สะท้อนแสงอีกชั้นหนึ่ง ในกรณีที่พิพิธภัณฑ์มีเพดานสูงกว่า 2.20 เมตร ผนังด้านข้างควรจะอยู่ในระดับเดียวกับตู้

2. แสงสว่างประดิษฐ์ ได้แก่ แสงไฟฟ้าธรรมดา และแสง FLUORESCENT แสงไฟโดยทั่วไปมีความร้อน และสีแดงยิ่งกว่าแสงธรรมชาติ ส่วนแสง DAY LIGHT FLUORESCENT ซึ่งนับว่าดีที่สุดของแสงสว่าง

แสงไฟฟ้าโดยแท้จริงแล้ว ไม่ควรนำมาใช้ในห้องจัดแสดงวัตถุ เพราะเป็นการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย และเปลี่ยนแปลงลักษณะวัตถุมากจนเกินไป แต่เนื่องจากแสงไฟฟ้า สามารถดัดแปลงใช้ในมุมต่าง ๆ ได้สะดวก ปริมาตรสม่ำเสมอ การใช้แสงไฟฟ้าในพิพิธภัณฑ์ได้ มีวิธีการหลายอย่าง เช่น ใช้ติดบนหลังคา หรือผนังแทนแสงธรรมชาติ แต่ทำได้ดีกว่า นอกจากนั้นก็ใช้วิธีซ่อนไฟฟ้าไว้ในมุมต่าง ๆ และใช้ SPOTLIGHT ส่องตรงไปยังวัตถุ

ไม่ว่าจะเป็นกรณีใดก็ตาม โดยทั่วไปแสงสว่างก็เป็นที่ต้องการเสมอ เมื่อมีการจัดแสดงวัตถุ และเป็นปัจจัยให้ความสว่างแก่ตัวอาคารควรติดไฟฟ้าตามเพดานให้ปริมาณของแสงกระจายไปในห้องแสดงอย่างทั่วถึง เพื่อหลีกเลี่ยงการสะท้อนแสงเข้ากระจก

การเตรียมที่เปิดปิดไฟฟ้า ควรใช้หลักของการเปลี่ยนแปลงได้เช่นกันสปรอร์ตไลท์ควรมีที่เปิดปิดเป็นเอกเทศ สามารถทำโดยไฟฟ้ากดสำหรับสปรอร์ตไลท์และแยกทำไว้สำหรับแสงไฟฟ้าแล้วทำแผงติดตั้งไกไฟฟ้าไว้ตามเสา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเตรียมแสงสว่างสำหรับจัดแสดงวัตถุอาจใช้ระบบไฟฟ้ารวมกันเปิดไฟฟ้าพร้อมกันหมดในตอนเช้า และปิดพร้อมกันหมดในตอนเย็น จากแผงติดตั้งโถไฟฟ้าที่เป็นศูนย์กลาง แผงนี้ควรติดตั้งไว้ในส่วนของเจ้าหน้าที่

อนึ่ง หากต้องการใช้สีพิเศษในการจัดแสดง ควรเลือก SPORTLIGHT ที่ใช้กับเลนส์สี ที่ติดเข้าไปภายในได้ตามที่ต้องการ ในทำนองเดียวกันถ้าต้องการลดแสงไฟฟ้าซึ่งจำจนเกินไป ก็สามารถใช้กระจกฝ้าปิดกันได้

ระบบการให้แสงสว่าง

1. GENERAL LIGHTING คือการให้แสงสว่างอย่างสม่ำเสมอทั่วไปบนพื้นที่ที่กำหนด
2. LOCALIZED GENERAL คือ การให้แสงสว่างเข้าเฉพาะพื้นที่ และลากลงในบริเวณรอบ ๆ
3. LOCAL LIGHTING คือ การให้แสงสว่างเข้าเฉพาะแห่ง เช่น การให้แสงธรรมชาติเข้าในอาคาร
4. SUPPLEMENTARY LIGHT คือ การเพิ่มดวงไฟต่าง ๆ ขึ้นในห้องเฉพาะจุดที่ต้องการเป็นพิเศษ

การกระทบของแสง

วัตถุซึ่งตั้งแต่แสดงจะมีคุณค่าขึ้นอยู่กับการให้แสงสว่าง

- สำหรับประติมากรรม อยู่ระหว่าง 0 – 45 องศา
- สำหรับงานจิตรกรรม อยู่ระหว่าง 45 – 70 องศา

สิ่งที่ต้องหลีกเลี่ยง คือ การให้แสงอยู่ระดับเดียวกับวัตถุ แสงที่ดีที่สุดสำหรับภาพเขียน คือแสงที่มาจากข้างบน หรือ เหนือศีรษะ ฉะนั้น หอศิลป์ หรือ พิพิธภัณฑ์สถานศิลป์ จึงมักใช้แสงจากหลังคา

ระบบแสงทั่วไป

1. แสงธรรมชาติ สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการนำแสงธรรมชาติมาใช้ ได้แก่

ก. การใช้แสงสว่างจากด้านข้าง

เมื่อได้รับแสงสว่างที่อยู่ในระดับต่ำ ทำให้ด้านข้างหลังของวัตถุได้รับแสงไม่พอเพียงเมื่อออกนอกหน้าต่างจะมีแสงจ้า ทำให้ตาพร่า เกิดเงาผู้ชมปรากฏบนวัตถุและเปลืองเนื้อที่ จึงควรแก้ปัญหาโดย

- มีหน้าต่างบานเดียว แม้ห้องจะมีขนาดใหญ่ถึง 24 x 32 เมตร ก็ตาม
- ขอบหน้าต่างต้องอยู่สูงกว่าระดับสายตาผู้ชม
- ขอบหน้าต่างต้องลึก เพื่อไม่ให้แสงเกิดเงาเฉพาะกลางห้อง
- ต้องไม่ให้มีอะไรมาบังหน้าต่างกระจก เพราะจุดกระทบของแสงที่ดีอยู่ในระหว่าง 45 – 70 องศา
- หน้าต่างต้องกว้างเป็น 1/2 ของความกว้างของห้อง และมีความสูง 1/2 ของความลึกของห้อง

ข. การให้แสงสว่างจากด้านบน

เป็นการให้แสงสว่างมาจากเหนือศีรษะ ควรใช้กับวัตถุมากกว่า แต่มีส่วนเสียคือ แสงส่วนใหญ่จะตกที่พื้นห้องมากกว่าผนัง และเกิดการสะท้อนที่ตู้กระจกเรียบ ทำให้เกิดความรู้สึกว่าเนื้อที่แสดงงานแคบลง ผู้ชมมักแหงนคูของแสง ทำให้นัยน์ตาเมื่อยเร็ว การแก้ไขต้องทำให้ห้องสูงมาก แต่ก็เป็นการสิ้นเปลือง ลักษณะส่วนใหญ่ของแสงได้จากหลังคากระจก จะเป็นทั้งหมดหรือบางส่วนก็ได้ แถบประเทศร้อนไม่ค่อยใช้ แต่อาจใช้กระจกแผ่นเล็ก ๆ ทั้งหมด ไม่เกินร้อยละ 6 ของเนื้อที่หลังคา

ค. การให้แสงสว่างจากหน้าต่างค่อนข้างสูง

แบบนี้เป็นการให้แสงที่เหมาะสมที่สุด แสงที่ตกลงมาทำมุม 45 องศา และกระจายไปทั่วห้องไม่ทำให้เกิดแสงสะท้อนและนัยน์ตาพร่า

ง. การให้แสงธรรมชาติโดยทางอ้อม

- การให้แสงมายังผนังสะท้อนแสงที่เป็นรูปโค้ง ผนังจะคืนแสงเสียงมากถ้าทาสีขาวจะช่วยส่งความสว่างออกมาได้ถึงร้อยละ 86 ปูนฉาบธรรมดาเพียงร้อยละ 64
- อาจใช้แสงบอดจากหลังคาซึ่งซ้อนกันหลายชั้น การให้แสงสว่างแบบนี้เหมาะกับประเทศที่แสงแดดจัด

- ใช้กระจก 2 แผ่น แผ่นหนึ่งติดกับที่ และอีกแผ่นหนึ่งเคลื่อนไหวไปตามการโคจรของดวงอาทิตย์ แผ่นที่เคลื่อนไหวจะคอยรับแสงจากดวงอาทิตย์ส่งมายังแผ่นที่อยู่กับที่ และส่งไปยังกระจกแผ่นหนึ่งหรือแผ่นอื่น ที่ซึ่งสะท้อนไปยังที่ที่ต้องการ ในเวลาที่มีเมฆมากต้องใช้ไฟฟ้าแทน
- ห้องที่มีความกว้าง – แสงสว่างยิ่งลดลง
- ห้องที่มีความสูง – แสงสว่างจะมากขึ้น

2. แสงประดิษฐ์

การเปรียบเทียบคุณสมบัติของแสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์เพื่อการนำไปใช้

แสงธรรมชาติ	แสงประดิษฐ์
1. เป็นแสงที่กระจายไม่เสียดสายตา	1. แแรงเกินไป กระตุ้นเรตินา มีคุณสมบัติที่ดี ผู้แสงธรรมชาติไม่ได้ และทำให้นัยน์ตาเมื่อยเร็ว
2. เป็นแสงที่ทำให้เห็นสีล้วน รูปทรงและผิวของวัตถุถูกต้องตามธรรมชาติ	2. มีสีไม่ถูกต้องนัก เช่น หลอดฟลูออเรสเซนต์ แต่ก็เหมาะสมกับการใช้วัตถุและปรับทิศทางได้สะดวก
3. ควบคุมยาก เปลี่ยนไปตามฤดูกาลเวลาเย็นและค้ำก็ไม่มีแสง	3. ควบคุมได้ตามต้องการ สามารถเพิ่มลดความเข้มของแสงได้
4. แสงธรรมชาติได้แก่ แสงเหนือ – สีออกน้ำเงินเยือกเย็นเหมาะ กับงานจิตรกรรม แสงใต้ - ออกเหลืองแดงเหมาะกับการ ประติมากรรม	4. หลอดฟลูออเรสเซนต์ - ไม่เหมาะกับการประติมากรรมเพราะไม่ให้เงาเด่นชัด - พอใช้ได้กับการจิตรกรรมสปอร์ตไลท์ - ต้องควบคุมทิศทางและตำแหน่งการติดตั้งเพื่อไม่ให้ เกิดแสงสะท้อน
5. ประหยัด	5. สิ้นเปลือง

จากการเปรียบเทียบจะเห็นได้ว่า การใช้แสงทั้ง 2 ชนิดควบคู่กันไป เพื่อแก้ข้อเสียของกันและกัน จะทำให้ได้ผลตามความมุ่งหมาย นอกจากนี้แล้ว การเลือกชนิดของแสงเพื่อนิทรรศการควรพิจารณาจาก

1. เลือกให้เข้ากับเนื้อหา เรื่องของสิ่งแสดง และพิจารณาว่าบรรยากาศของส่วนนั้นควรเป็นอย่างไร เช่น มีดสลัวเห็นเพียงจุดที่ต้องการเน้น เป็นต้น

2. คำนึงถึงเวลาที่ จัดนิทรรศการ และสภาพอากาศ เช่น เวลากลางวัน ซึ่งต้องการแสงไฟฟ้าที่เพียงพอ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ภูมิอากาศของห้องที่จัดแสดง
4. พิจารณาวามุมนั้นต้องการเน้นอะไร ส่วนไหน เช่น จากหลาย ๆ มุมหรือส่วนใดต้องการแสงมากน้อยเท่าใด หรือมุมที่ต้องการเน้นวัตถุเป็นพิเศษ ก็ควรใช้ไฟสปอร์ตไลท์
5. พิจารณาคณะสมบัติในการสะท้อนแสงของวัตถุ

เรียงลำดับข้อความตามลำดับภาพ

1. การให้แสงสว่างพุ่งไปยังเพดานห้องโดยใช้ไฟหลายดวง ทำให้เกิดแสงสว่างทั่วห้อง
2. ไฟที่ให้แสงสว่างทั่วห้องโดยส่องไปยังเพดาน
3. ถึงแม้ว่าภายในห้องจะมีไฟอยู่แล้ว การใช้ไฟส่องลงมาช่วยจะทำให้เห็นวัตถุชัดเจน
4. การใช้ไฟส่องโดยตรงมายังแนวแสดงงาน
5. การให้แสงส่องวัตถุแสดง เมื่อมี 2 ระดับ
6. ไฟส่องโคแตก (SPOT LIGHT) มายังวัตถุที่วางอยู่บนโต๊ะ
7. เมื่อใช้ไฟส่องมายังวัตถุ ก็ให้ใช้แสงสว่างแก่ห้องโดยส่องไปยังเพดานเพื่อสะท้อนแสงสว่างไปทั่วห้อง
8. การใช้ไฟตรงและไฟช่วย เพื่อให้เกิดแสงสว่างเท่ากันทั้งสองด้าน
9. การใช้ไฟส่องโดยตรงและมีไฟช่วยทำให้สว่างได้อย่างทั่วถึง
10. ไฟจากในตู้และไฟจากเพดานช่วยทำให้สว่างยิ่งขึ้น
11. ภายในตู้แสดงความซ่อนไฟไว้ไม่ให้เห็นหลอด
12. การใช้ไฟเพดานโดยใช้กระจกฝ้าช่วย จะทำให้สายตาปรับแสงได้ดีขึ้นเมื่อเดินเข้ามาจากภายนอกอาคาร
13. แสงไฟฟ้าซึ่งสามารถจัดให้ตกตามที่ต้องการ
14. การใช้ไฟเพดานช่วยกำจัดแสงเงา ที่ไม่ต้องการ และการใช้ไฟเน้นงานแสดงในบางจุด เพื่อให้งานที่แสดงเด่นขึ้น การใช้ไฟในแบบต่าง ๆ จะช่วยไม่ให้เกิดการเบื่อ หรือการจำเจขณะชมผลงานของผู้เข้าชม
15. ไฟนีออนโดยมีกระจกฝ้า ทำให้แสงสว่างทั่วห้องเท่านั้น
16. การใช้ไฟส่องไปยังเพดาน เพื่อให้เกิดแสงสะท้อนกลับมาจะทำให้ได้แสงสว่างที่นุ่มนวลทั่วห้อง
17. SPOT LIGHT ที่ส่องลงมายังวัตถุ จะไม่ช่วยทำให้ห้องสว่างเพียงพอ
18. ไฟที่ใช้อย่างถูกต้องทำให้แสงสว่างของห้องเพียงพอและส่องวัตถุได้ชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การใช้สี

จิตวิทยาและการใช้สี

จิตวิทยาประกอบการออกแบบตกแต่งภายใน

การศึกษาจิตวิทยาประกอบการออกแบบตกแต่งภายในในโครงการออกแบบตกแต่งภายในโครงการ นับเป็นสิ่งสำคัญที่จะขาดเสียมิได้ เพราะเป็นส่วนหนึ่งที่จะต้องพิจารณาควบคู่กันไปกับขั้นตอนการออกแบบช่วยให้งานออกแบบสำเร็จสมบูรณ์มีบรรยากาศดีขึ้น และตอบสนองประโยชน์ใช้สอยให้กับโครงการได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นในการศึกษาจิตวิทยาการออกแบบเบื้องต้นจึงควรพิจารณาถึงหลักต่าง ๆ ที่สำคัญ ๆ ดังนี้

ประสาทสัมผัสของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตกแต่งภายในนั้น มนุษย์สามารถที่จะรับรู้ได้ทางโสตประสาทที่สำคัญ คือ

1. นัยน์ตา ซึ่งสามารถรับ สี แสง และรูปทรง
2. หู ซึ่งสามารถรับเสียง
3. ผิวหนัง ซึ่งสามารถให้ความรู้สึกเกี่ยวกับอุณหภูมิ

ประสาทสัมผัสทางนัยน์ตาคือสำคัญที่สุดที่จะให้ความรู้สึกทางด้านจิตใจมนุษย์ผู้อยู่อาศัย และเมื่ออยู่อาศัยแล้วย่อมมีการสัมผัส การสัมผัสกับรูปทรงวัตถุ หรืออุณหภูมิความสำคัญรองลงมาในกรณีไม่สามารถใช้นัยน์ตาได้อย่างเต็มที่ ประสาทหูสำคัญในด้านความรู้สึกกับเสียง ซึ่งเป็นที่สร้างความสุขให้แก่มนุษย์ในแง่การอยู่อาศัยเช่นกัน

สีในการออกแบบสถาปัตยกรรม

สีในงานสถาปัตยกรรมไม่ใช่จะหมายความถึงเนื้อสีเท่านั้น แต่มีความหมายครอบคลุมไปถึงสีสันของวัตถุตามธรรมชาติ สีในงานสถาปัตยกรรมแตกต่างจากสีในงานจิตรกรรม หรืองานอื่น ๆ เพราะเกี่ยวข้องกับรูปทรงและช่องว่างของอาคารเพื่อเน้นรูปทรงของอาคารที่เกิดจากวัสดุก่อสร้างชนิดต่างๆ ประสมประสานกันในรูปแบบลักษณะการออกแบบให้งานที่ออกแบบมาเป็นงานสถาปัตยกรรมที่ดีตามหลักของการออกแบบ

สีที่ใช้ตกแต่งภายนอกอาคารนั้นดินฟ้าอากาศจะมีอิทธิพลต่อการใช้สี ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้ให้สอดคล้องตามบรรยากาศในประเทศไทย ซึ่งเป็นประเทศที่อยู่ในโซนร้อนจึงนิยมใช้สีสดฉูดฉาดและสดใสกับอาคารทางศาสนา เช่น วัดวาอาราม โบสถ์ วิหาร ฯลฯ เพื่อก่อให้เกิดความศรัทธาคัดดีสิทธิ์เมื่อสีเหล่านั้นกระทบกับแสงอาทิตย์เช่นเดียวกันกับสีภายนอกของประเทศแถบสแกนดิเนเวีย ซึ่งนิยมทางสีล้าให้ตัดกับทุ่งนาเพื่อแสดงความโดดเด่นของอาคารให้แยกออกจากธรรมชาติ

ส่วนสีที่ใช้ตกแต่งภายในอาคารบ้านเรือนนั้นจะขึ้นอยู่กับประโยชน์ใช้สอยของแต่ละห้องซึ่งต่างกันไป ในประเทศไทยเป็นเมืองร้อน ดังนั้นจึงนิยมทาสีเย็น ๆ กับห้องภายในอาคาร และถึงแม้ว่าแต่ละห้องจะแตกต่างกันไปก็นิยมให้สีกลมกลืนกันเพราะแลดูไม่เบื่อกัน ผิดกับร้านที่นิยมใช้สีสดเพื่อความสะดุดตา เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญของการใช้สี

จากการรายงานค้นคว้าของศาสตราจารย์ ฟาเมอร์ ได้กล่าวว่ามนุษย์ต้องใช้พลังงานของร่างกายทางประสาท และจิตใจ ถึงร้อยละ 25 และประสาทสัมผัสทั้ง 4 ของมนุษย์ ได้แก่

1. ประสาทตา รับรู้ในด้านการเห็นร้อยละ 87
2. ประสาทหู รับรู้ในด้านการเห็นร้อยละ 87
3. ประสาทจมูก รับรู้ในด้านการเห็นร้อยละ 3.7
4. ประสาทผิวหนัง รับรู้ในด้านการเห็นร้อยละ 1.5
5. ประสาทลิ้น รับรู้ในด้านการเห็นร้อยละ 1

สี จัดว่าเป็นสิ่งเร้าภายนอก (EXTERNAL STIMULUS) อย่างหนึ่งที่มีมนุษย์สามารถรับรู้ได้ทางจักษุสัมผัสและก่อให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ตื่นเต้น กระวนกระวาย สดชื่น เศร้าหมอง เหงื่อเย็น เป็นต้น ตัวอย่างเช่น ในฤดูหนาวอากาศหนาวเย็นจัด แล้วเข้าไปอยู่ในห้องสีปูนแห้งจะรู้สึกอบอุ่นขึ้น ที่เกิดความรู้สึกเช่นนี้ก็เพราะการใช้สีคล้ายไปตามหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยทำให้ประสิทธิภาพที่ดีขึ้น และบางครั้งก็ช่วยลดความบกพร่องต่าง ๆ ได้ด้วย เช่น ทำให้ห้องที่ร้อนอบอ้าวคลายความรู้สึกร้อนลงได้ เป็นต้น

สี ๆ หนึ่งอาจทำให้อาคารแลดูหนักหรือเบา ร้อนหรือเย็น โกล่หรือไกล บางครั้งยังสามารถปิดบังส่วนน่าเกลียดของอาคารหรือเน้นส่วนที่งดงามของโครงสร้างได้อีกด้วย ห้องเล็กอาจดูเล็กอาจดูเป็นห้องใหญ่มาก ใช้สีที่อ่อน เพดานที่สีอ่อนก็ช่วยให้รู้สึกดูไม่กดตันมากนัก

ในการใช้สีทางสถาปัตยกรรมเป็นเรื่องที่น่าสนใจ เพราะต้องใช้ในเนื้อที่ที่กว้างมาก จึงต้องคำนึงถึงเรื่องขนาดของอาคารด้วยเป็นต้นว่าไม่ควรทาสีด้วยสีสด(Full Intensity)นอกจากจะถูกลดค่าของสีลงให้หม่น ในขณะเดียวกันก็ควรคำนึงถึงเอกภาพของสี และควรใช้สีแต่น้อย แต่ให้มี Variation ของ Value และ Intensity ให้มากจะดูดีกว่า

องค์ประกอบของการใช้สีในงานสถาปัตยกรรม

ในการใช้กับงานสถาปัตยกรรมควรพิจารณาถึงสิ่งต่อไปนี้ คือ

1. หน้าที่และประโยชน์สอยของสถานที่นั้น

การใช้สีให้สอดคล้องกับหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยของสถานที่ นับว่าเป็นข้อสำคัญเพราะหน้าที่ของสถานที่จะเป็นสิ่งบ่งบอกวัตถุประสงค์ ความต้องการบรรยากาศ กิจกรรมที่เป็นขั้นตอน พร้อมทั้งความต้องการในการส่งเสริมเอกลักษณ์ของอาคารนั้น ๆ

2. ผู้ใช้และพฤติกรรมของผู้ใช้

การใช้สีให้สอดคล้องกับจุดนี้มีความสำคัญเพราะผู้ใช้จะได้รับผลการออกแบบ ดังนั้นจึงควรศึกษาถึงหลักของจิตวิทยาของผู้ใช้อีกด้วย เพื่อการสนองตอบที่ตรงเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ลักษณะทางสถาปัตยกรรม

ลักษณะทางสถาปัตยกรรมเป็นข้อสำคัญสำหรับการออกแบบ เพราะสถาปนิกเป็นผู้ที่ทำให้อาคารที่ออกแบบนั้นนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การออกแบบจึงจะต้องไม่ทำลายลักษณะทางสถาปัตยกรรม หากแต่จะพิจารณาเพื่อให้เสริมเอกลักษณ์ และลักษณะของอาคารเด่นชัดขึ้นไปอีกโดยควรคำนึงถึง

- รูปร่างและลักษณะของอาคาร การใช้สีจะต้องระมัดระวังมิให้วัตถุประสงค์ในการออกแบบรูปร่างของอาคารผิดไป เช่น อาคารทางราชการมักจะวางลักษณะสมดุลง่ายๆ เพื่อแสดงความมั่นคง การใช้สีจะต้องออกแบบให้คล้ายตามลักษณะนั้น มิใช่ทำให้ดูแล้วขนาดกลับไม่เท่ากันอันจะทำให้เสียความรู้สึกของผู้พบเห็นหรืออาคารที่มีขนาดใหญ่ก็ไม่ควรใช้สีฉูดฉาดมาก เป็นต้น

- โครงสร้างของอาคาร การใช้สีมีผลกระทบต่อโครงสร้างของอาคาร เช่น โบสถ์ไทยสมัยก่อนมักจะแต่งด้วยจิตรกรรมฝาผนัง เพราะเป็นอาคารที่ปิดตัน ผนังเป็นหินใหญ่ ด้วยเหตุผลทางโครงสร้างแบบกำแพงรับน้ำหนัก จึงใช้งานจิตรกรรมช่วยไม่ให้ดูที่ตันจนเกินไป เป็นต้น

- วัสดุ การใช้สีจะต้องไม่ทำลายหรือเปลี่ยนแปลงสีของวัสดุที่ใช้ในงานสถาปัตยกรรม เพราะสีจากเนื้อวัสดุที่มีคุณค่าเฉพาะตัวอยู่แล้ว

4. ลักษณะที่ตั้งและสภาพแวดล้อม

เพื่อให้อาคารมีลักษณะเหมาะสมกับบรรยากาศทั่วไปโดยรอบ จึงควรวางโครงสร้างให้คล้ายตามสภาพแวดล้อม แม้จะต้องการให้อาคารดูเด่นก็ตาม เพื่อให้สภาพแวดล้อมทั่วไปต้องเสียบรรยากาศ

องค์ประกอบที่ได้กล่าวถึงนั้นคือเงื่อนไขในด้านสถาปัตยกรรมที่จะต้องเรียนรู้การไปใช้ด้วยซึ่งมีรายละเอียดซับซ้อน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ใช้เป็นสำคัญ เช่น การผสมสีที่ต่างวรรณะเข้าด้วยกัน การลดค่าความสดของสีลง การเน้นด้วยสี ฯลฯ ซึ่งยากที่จะกล่าวถึงได้หมดจึงเป็นที่ผู้ใช้สี ในการออกแบบควรจะได้ค้นคว้าในสิ่งเหล่านี้เพียงพอเสียก่อน

การสะท้อนแสงของสี

ประเทศในแถบร้อน มีแสงสว่างแรงกล้าตลอดปี จะต้องมี การควบคุมหรือการกรองแสงให้เหมาะสมในการใช้สีในอาคารจึงควรจะได้ทราบถึง ค่าอัตราการสะท้อนแสงของสีต่าง ๆ ในอาคารด้วยดังรายการต่อไปนี้

สี	อัตราการสะท้อนแสงร้อยละ
ขาว	80 - 90
งาช้าง	70 - 80
เหลือง	65 - 80
ครีม	65 - 75
ชมพูอมม่วง	60 - 65
เหลืองปนน้ำตาล	55 - 65

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชมพู	40 - 70
เทา	35 - 50
ฟ้า	35 - 50
เขียวอ่อน	25 - 50
เขียวแก่	15 - 25
แดง	15 - 25
น้ำตาลแก่	10 - 20
น้ำเงิน	8 - 12
แดงเข้ม	6 - 7
ดำ	2 - 5

จิตวิทยาของสี

1. สีอุ่น (Warm Color) ได้แก่ สีเหลือง สีแสด สีแดง ทำให้เกิดความรู้สึกพิเศษ ก้าวร้าว คึกคัก ก่อให้เกิดอารมณ์ตื่นเต้นอยู่เสมอ ซึ่งตรงกันข้ามกับสีเย็น (Cold Color) เช่น สีฟ้า น้ำเงิน ที่ทำให้รู้สึกความสันโดษ ความนิ่งเฉย ความสงบเยียบ
 2. ผู้หญิงส่วนใหญ่มักชอบสีแดง ม่วง เขียว แสดและเหลือง
 3. ผู้หญิงส่วนใหญ่ชอบสีแดง และผู้ชายส่วนใหญ่ชอบสีน้ำเงิน
 4. ผู้หญิงจะมีความรู้สึกต่อสีต่าง ๆ ได้เร็วกว่าผู้ชาย
 5. การใช้สีร่วมกันมีอยู่ 3 แบบที่นิยมใช้ คือ
 - การใช้สีตัดกัน (CONTRAST)
 - การใช้สีที่กลมกลืนกัน (HARMONY)
 - การใช้สีที่เป็นสีเดียวแต่มีคุณค่าอ่อนแก่ต่างกัน (VALUE)
- ในแง่ของจิตวิทยา ได้กำหนดสีปฐมภูมิขึ้น 4 สี คือ

แดง (RED)

เขียว (GREEN)

น้ำเงิน (BLUE)

เหลือง (YELLOW)

กำหนดสีขั้นทุติยภูมิอีก 4 สี คือ

ม่วง (PURPLE)

เขียวหางนกยูง (YELLOW - GREEN)

ส้ม (ORANGE)

ในบรรดาสีเหล่านี้ได้แยกออกเป็นวรรณะใหญ่ ๆ 2 วรรณะ คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีอบอุ้น เป็นสีที่มีช่วงคลื่นยาว คือ สีแดงและเหลืองหรือสีเข้ชงประกอบที่มีสีทั้งสองเจือปนอยู่ สีอบอุ้น เมื่อจ้องมองดูจะรู้สึกเหมือนคลื่นใกล้เข้ามา

สีเขียว เป็นสีที่มีช่วงคลื่นสั้น คือ สีเขียว และสีน้ำเงิน และสีเข้ชงประกอบที่มีสีน้ำเงินทั้งสองเจือปนอยู่ สีเข้ชงเมื่อจ้องมองจะรู้สึกเหมือนว่าเคลื่อนห่างออกไป

ความรู้สึกรักของมนุษย์ต่อสีต่าง ๆ

สีแดง	ทำให้รู้สึก	อบอุ่นร้อนแรง กระตุ้นให้ตื่นตัว
สีส้ม	ทำให้รู้สึก	เข้าใจ อบอุ่น ค่อนข้างแรง
สีชมพู	ทำให้รู้สึก	ร่าเริง บริสุทธิ์ ไร้เดียงสา
สีเหลือง	ทำให้รู้สึก	ร่าเริง เบิกบาน ปราดเปรื่องและเกิดพลังกำลัง
สีเขียว	ทำให้รู้สึก	ชุ่มชื่น กระปรี้กระเปร่า สดชื่นมีชีวิตชีวา
สีน้ำเงิน	ทำให้รู้สึก	สง่าผ่าเผย ว่างเวง สงบเงียบ ลึกซึ้ง
สีม่วง	ทำให้รู้สึก	สงบเงียบ หดหู่ เฉื่อยชา เมื่อยตา
สีน้ำตาล	ทำให้รู้สึก	อบอุ่น แห้งแล้ง มั่นคงและเศร้า
สีเทา	ทำให้รู้สึก	บริสุทธิ์ สุภาพ เกียรติยศ สันติภาพ
สีขาว	ทำให้รู้สึก	บริสุทธิ์ สุภาพ เกียรติยศ สันติภาพ
สีดำ	ทำให้รู้สึก	เงียบเหงา เศร้าใจ ต่ำช้า ความกลัว ความตาย

4.3 ระบบเสียงและการควบคุม

เสียง (SOUND)

การป้องกันเสียงสะท้อนในทางสถาปัตยกรรมนั้น มีความต้องการที่สำคัญ 2 ประการ คือ ลีงแวดล้อมในการป้องกันเสียงสะท้อน

ก) ความเข้มและลักษณะของเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายนอกห้อง

ข) วิธีเสียงต่าง ๆ จะกระจายไปยังจุดต่าง ๆ มาถึงห้อง

ลีงแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับระบบเสียงสะท้อน ขึ้นอยู่กับความมุ่งหมายของการใช้ห้องหรืออาคารนั้น ๆ เป็นสำคัญ

ข. ภาวะการฟังเสียง

ภาวะการฟังเสียงในห้องจะได้รับผลเป็นที่พอใจนั้นต้องการส่วนต่าง ๆ นั้น ดังนี้

1. เสียงเบื้องหลัง (BACKGROUND NOISE) จะต้องมึระดับต่ำพอ
2. การขจัดเสียงสะท้อนกลับ ซึ่งต่อเนื่องกันหลายครั้งหลายหน
3. จัดการกระจายเสียงไปในที่ว่าง ในห้องให้เหมาะสม
4. ให้เสียงไปยังผู้ฟังชัดเจนและดังพอ

เสียงเบื้องหลังเกิดจากเสียงที่ลอดมาจากภายนอกห้อง รวมทั้งเสียงที่เกิดขึ้นในห้องด้วย จำเป็นต้องตัดให้เหลือน้อยที่สุด เพื่อจะทำให้การฟังดีขึ้น

ส่วนการจัดให้เสียงไปถึงผู้ฟังได้ชัดเจน และดังพอนั้นก็เพื่อจะช่วยให้ผู้ฟังดนตรีอย่างชัดเจนเหมาะสม โดยทั่ว ๆ ไปแล้วสำหรับห้องเล็ก ๆ เสียงดนตรีจะต้องดังพอซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับควบคุมเสียงว่าจะต้องการให้เสียงออกมาในลักษณะใด

มาตรฐานการป้องกันเสียงสะท้อน

มาตรฐานการป้องกันเสียงสะท้อน ขึ้นตรงต่อภาวะการฟังเสียงทั้ง 4 ข้อ ซึ่งได้รวมกันขึ้นเป็นสูตรและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในการออกแบบให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

การลดเสียงที่มีความถี่ต่ำ ๆ ควรใช้วัตถุที่เป็นแผ่นในไม้อัด กระดาษอัด ไม้อัดหรือพลาสติก เป็นฝาเพดาน หรือไม้บุผนังตามปรกติวัตถุเหล่านี้มีคุณสมบัติในการสะท้อนเสียงได้ดี ถ้าทำให้แข็ง เช่น ติดแนบกับโครงสร้างอย่างมั่นคง หรือปะติดผนังคอนกรีต ถ้าติดแผ่นวัตถุเหล่านี้ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ เช่น ปะหน้าวัตถุหย่อนตัวได้ทำให้มีช่องอากาศอยู่เบื้องหลังวัตถุ โดยตรงแล้วจะมีคุณสมบัติดูดเสียงที่มีความถี่ต่ำ ๆ ได้ดี แต่จะดูดได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับระยะของช่องอากาศและคุณภาพของวัตถุอ่อนตัว การเกิดและการป้องกันเสียงก้อง

เสียงก้องเกิดจากการที่เสียงสะท้อนกลับไปกลับมาระหว่างผนังคูขนาน และผนังตรงข้ามหรือผนัง
ที่ผิวโค้ง ดังภาพ

รูปภาพ

วัสดุดูดซับเสียงประเภทที่มีผิวหน้าโปร่ง

วัสดุดูดซับเสียงประเภทที่มีผิวหน้าโปร่ง สามารถโปร่งพรุนได้ตั้งแต่ 5 – 50% หรือมากกว่านั้น ซึ่ง
ตามกฎแล้ว มันจะสามารถดูดซับเสียงที่มีความถี่สูงและสามารถกันเสียงสะท้อนได้ด้วย ส่วนวัตถุที่เป็น
โลหะก็ต้องนำมาตกแต่งผิวหน้าด้วยวัสดุดูดซับเสียง

ตัวอย่างที่แสดงถึงลักษณะของรูปร่างบนผิววัสดุดูดซับเสียง

รูปภาพ

1/4 ช่องเอียงเข้าเป็น 3/8 มีช่องโปร่ง 40%

ตัวอย่างการตกแต่งผนัง

รูปภาพ

โครงไม้

เยื่อ เส้นใย เส้นผม ขนสัตว์

ไฟเบอร์กลาส หนา 1 – 2 นิ้ว

รูปภาพ

เป็นตัวตกแต่งผนังและยึดวัสดุดูดซับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ระบบปรับอากาศในอาคาร

การปรับอากาศ หมายถึง การควบคุมอุณหภูมิ การเคลื่อนไหว ความชื้นและความบริสุทธิ์ของบรรยากาศ ในเนื้อที่จำกัดที่ใดที่หนึ่ง โดยเครื่องปรับอากาศ ซึ่งประกอบไปด้วยส่วนสำคัญ คือ

- ส่วนอัดอากาศเพื่อเพิ่มความดัน (COMPRESSOR)
- ส่วนระบายความร้อน (CONDENSING UNIT.)
- ส่วนลดความดัน (EXPANSION VALUE)
- ส่วนทำความเย็น (FAN COIL UNIT.)

สำหรับเครื่องขนาดเล็ก และ AIR HANDING UNIT. สำหรับเครื่องขนาดใหญ่

ระบบปรับอากาศที่เหมาะสมกับโครงการ

ควรใช้ระบบ WATER COOLED SYSTEM เพราะเหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่ เช่น โรงแรม โรงพยาบาล ฯลฯ



หลักการการทำงานของเครื่องปรับอากาศในระบบที่ใช้กับโครงการ

ในระบบนี้การส่งความเย็นไปยังบริเวณที่ต้องการ โดยผ่านท่อส่ง และใช้น้ำเป็นตัวกลางนำ คือ เครื่องทำความเย็น จะทำให้เย็นแล้วปั๊มส่งไปตามท่อ ซึ่งท่อหุ้มด้วยฉนวน ส่งไปยังส่วนต่าง ๆ ในอาคารที่ต้องการปรับอากาศ โดยมีอุปกรณ์ที่เรียกว่า UNIT. หรือ AIR HANDING UNIT. เปลี่ยนสภาพจากน้ำเย็นเป็นลม โดยผ่านน้ำเย็นไปใน COIL เล็กภายใน FAN COIL UNIT. นั้น และเป่าลมผ่าน COIL กลายเป็นลมเย็นออกมา น้ำเย็นจะหมุนเวียนกลับไปยังเครื่องทำความเย็น เพื่อทำให้เย็นขึ้นอีก ระบบนี้ให้การประหยัดในการปฏิบัติงาน นอกจากนั้น ตัว FAN COIL ก็สามารถให้ความเย็นได้อย่างรวดเร็ว และให้ความสะดวกในการปิด - เปิด เฉพาะส่วนได้ โดยแยก FAN COIL หลาย ๆ ตัวตามจุดต่าง ๆ ควบคุมอุณหภูมิด้วย THERMOSTAT ที่ติดตั้งไว้ สำหรับตั้งอุณหภูมิ สำหรับอากาศภายในห้อง โดยมักจะเชื่อมต่อกับ สวิตช์ ของพัดลม ใน FAN COIL พัดลมที่ใช้โดยทั่วไปจะมีความเร็ว 3 จังหวะ ส่วนอาคารที่มีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขนาดใหญ่ เช่น โถงแสดงงาน โถงประชุม ฯลฯ ที่มีพื้นที่ใหญ่มาก และไม่อาจใช้ FAN COIL UNIT. เป่าลมโดยตรงเพราะพื้นที่มากเกินไป ลมจากจุด ๆ เดียว จะไปทั่วถึงก็ใช้ วิธีเป่าลมเย็นจาก FAN COIL ไปในท่อส่งซึ่งเชื่อมโยงกันไป และมีช่องปล่อยลมกระจายทั่ว

การระบายอากาศในส่วนที่ได้รับการปรับอากาศนั้น ทำได้โดย หมุนเวียนอากาศผ่านส่วน FAN COIL UNIT โดยส่วน FAN COIL UNIT นั้นจะมีการทิ้งอากาศที่ใช้ในห้องออกสู่ภายนอก แล้วดูดเข้าอีกจากอากาศบริเวณบริสุทธิ์ภายนอก เป็นการหมุนเวียนอากาศภายในห้อง การที่จะ RETURN AIR ภายในห้องกลับสู่ส่วน FAN COIL นั้นทำได้โดยใช้ RETURN AIR DUCT เดินบนส่วนเพดานไป หรืออาจทำเป็น GRILL COIL เลยก็ได้ถ้าผนังของห้องนั้นอยู่ติดกับห้องนั้น ๆ แต่ต้องแล้วแต่ความพอดีเหมาะสมในประการต่าง ๆ เช่น ระยะทาง ในการกลับหรือประโยชน์ใช้สอยของพื้นที่นั้น เช่น ห้องอาหาร การส่งอากาศกลับจะต้องคิดถึงกลิ่น ที่มาจากเคาน์เตอร์ หรือครัวที่อยู่ติดกัน ไม่ให้มีทิศทางไปสู่บริเวณที่ผู้คนที่นั่งทานอาหารอยู่เป็นต้น และถูกดูดกลับท่อดูดอากาศกลับซึ่งจะมีผลทำให้อากาศภายในห้องเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

การเคลื่อนไหวของอากาศภายในห้องขึ้นอยู่กับ

1. แรงที่เกิดจากใบพัด
2. คุณลักษณะตามธรรมชาติของอุณหภูมิ ซึ่งส่วนใหญ่ เครื่องปรับอากาศจะอยู่บนหลังคาตึก อากาศจะเย็นต่ำลง และอากาศร้อนจะลอยตัวสูงขึ้น กลับคนไปยังเครื่องปรับอากาศ ส่วนความเร็วของอากาศภายในท่อที่จะไม่ทำให้เกิดเสียงรบกวน และผลดีควรอยู่ในเกณฑ์ 6000 อากาศที่ส่งผ่านท่อควรมีอุณหภูมิต่ำกว่าอากาศภายในห้อง 20 - 30 องศาฟาเรนไฮด์เพื่อชดเชย

กับความร้อนภายนอกที่แทรกซึมเข้ามาในเขตประตู่

หัวจ่ายลม (AIR SUPPLY)

หน้ากากลมโดยทั่ว ๆ ไป จะเรียกรวม ๆ กันว่า

- หน้ากากจ่ายลม เรียกว่า SUPPLY AIR GRILLE
- หน้ากากลมกลับ เรียกว่า RETURN AIR GRILLE
- หน้ากากติดเพดาน เรียกว่า AIR DIFFUSER
- หน้ากากติดข้างฝา เรียกว่า AIR REGISTER

สำหรับการเลือกใช้หน้ากาก สำหรับโครงการนี้ จะใช้ลักษณะติดเพดานคือ ชนิดติดเพดาน AIR DIFFUSER เท่าที่มีอยู่ในขณะนี้ คือ มีแบบสี่เหลี่ยมซึ่งมีทั้งแบบ สี่เหลี่ยมจัตุรัส และแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า แบบ SLOT และในบางแห่งเจาะฝาเป็นรู ใช้แทนหัวจ่าย ซึ่งมองดูเผิน ๆ จะไม่เห็น

ลมกลับ (RETURN AIR SYSTEM)

ลมที่เป่าออกแล้วจะต้องถูกดูดกลับเข้าเครื่องเพื่อให้เย็นจึงถูกส่งไปเป่า เนื่องจาก ลมภายนอก ห้องร้อนกว่าลมเก่า ตัวเราใช้ลมจากภายนอกทั้งหมด เครื่องจะต้องมีขนาดใหญ่มาก จึงจะได้อากาศที่มีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณหมิต้าตามความต้องการ ส่วนเรื่องอากาศบริสุทธิ์ถ้าติดพัดลมดูดอากาศเก่าออกไป อากาศใหม่ก็จะแทรกตัวเข้ามา ดังนั้นจึงต้องให้ลมที่เป่าออกไปสามารถเดินทางกลับเข้าเครื่องได้อีก

ปัญหาแรกที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม และภาวะการพึ่งเสียงก็คือ การควบคุมเสียงเบื่องหลัง ระดับเสียงนี้เราไม่อนุญาตให้มีในห้องต่าง ๆ ได้ไม่เท่ากัน

การควบคุมเสียงสะท้อนเบื่องหลัง มีปัญหาต่อไปนี่คือ

การควบคุมเสียงต่อเนื่อง ได้แก่ การกั้นเสียงให้จางไป แม้ว่าจุดที่เปล่งเสียงจะหยุดแล้วก็ตาม ก็ยังมีเสียงสะท้อนต่อเนื่องอีกชั่วระยะเวลาหนึ่ง

ในกรณีส่วนมาก ห้องที่ให้เวลาของเสียงสะท้อนต่อเนื่อง มากกว่าเวลาที่กล่าวแล้ว 3 เท่า การป้องกันเสียงสะท้อนจะไม่ได้ผลดีเนื่องจากจะมีเสียงสะท้อนก้อง และเพราะมากสำหรับความต้องการให้เสียงกระจายในทั้งห้องอย่างดีเท่านั้น ห้องควรปราศจากจุดสะท้อน และจุดรวมเสียงสะท้อน ซึ่งทำให้เกิดเสียงรบกวนนั้น

การดูดเสียง

พลังงานเสียงประกอบด้วย (AIR PRESS PE) ซึ่งเกิดจากการไหวตัวของมัชฌิมในรูปและขนาดที่คลื่นเสียงที่ประสาทหูรับได้

ถ้ามีพลังงานของคลื่นเสียงมากพอ อาจทำให้มัชฌิมคลื่นเสียงไปกระทบสันได้เมื่อเวลามีคลื่นเสียงมาก แรงอัดในอากาศจะขยับเส้นใยนั้น พลังของมันจะหมดไปแต่ถ้าเสียงกระทบกับวัสดุแข็ง ผิวหน้าเรียบ (SOUND MATERIALS) เช่น ไม้หนา ๆ กำแพง คอนกรีต คลื่นเสียงจะสะท้อนกลับเป็นส่วนใหญ่ การดูดเสียงโดยวิธีอื่น ๆ

ABSORPTION BY DATCHER OF MATERIALS เป็นวิธีการดูดเสียงด้วยเสียงช่วยลดความดังของเสียงลง ขึ้นอยู่กับการนำเอาวัตถุมาติดตั้งภายในห้องที่ต้องการโดยการติดต่อย่างกระจายทั่วไป

เพื่อให้คุณสมบัติในการดูดเสียงดีที่สุด การกระจายติดตั้งวัตถุเป็นแผ่นเล็ก ๆ แทนการติดตั้งวัตถุที่มีพื้นที่เท่ากัน แต่คิดเป็นแผ่นใหญ่แผ่นเดียว จากการค้นพบวัตถุดูดเสียงชนิดหนึ่งหนา 1 นิ้ว เนื้อที่ 48 ตารางฟุต จะมีคุณสมบัติน้อยกว่า นำมาตัดเป็นชิ้น ๆ แล้วนำมาจัดใหม่

4.5 วัสดุตกแต่ง

วัสดุที่ใช้กับอาคารประเภทสาธารณะ จะต้องมีความสมบัติที่สะอาดตา คงทนถาวรและราคาไม่แพงนัก จะต้องเป็นวัสดุที่ดูแลรักษาทำความสะอาดง่ายด้วย เพื่อประหยัดค่าดูแลรักษา วัสดุที่แลดูไม่เปลืองง่าย ได้แก่ วัสดุประเภทหิน ไม้ อีฐ โลหะ กระຈก และผ้า ดังจะกล่าวถึงวัสดุที่ใช้บ่อยที่สุดและเหมาะสมดังต่อไปนี้

1. วัสดุประเภทหิน

เหมาะสำหรับผนังภายในและภายนอก หินที่ใช้ควรเป็นหินประเภทเนื้อละเอียดสามารถขัดให้เป็นมันได้ ควรหลีกเลี่ยงหินที่มีเนื้อขรุขระ เพื่อความทนทานต่อสภาพดินฟ้าอากาศ และใช้กับผนังและพื้นที่ใช้ในงานสมบูรณ์ตลอดจนเนื้อที่ที่คนพลุกพล่าน เนื่องจากหินทนทานต่อการสัมผัสและทำความสะอาดง่าย

เหตุผลสำคัญที่เลือกใช้หินก็เนื่องจากหินที่คุณสมบัติที่ให้ความมั่งคั่งงามเป็นที่ประทับใจมีค่าและดูหรูหรา ดังนั้นสถานที่ที่เหมาะสมแก่การใช้หินมากที่สุดของอาคาร ได้แก่ บ้านเฒ่าทางเข้าบริเวณ – ทางเข้าผนังด้านทางเข้า เป็นต้น หินที่นิยมใช้ได้แก่

หินอ่อน หินอ่อนสามารถทนสกปรกได้ดี ทนต่อสารเคมีได้บ้างบางชนิดมักใช้กับผนังภายในส่วนมาก หินอ่อนให้ลักษณะที่มีค่ากว่าหินประเภทอื่น ๆ มีสีให้เลือกหลายสี เช่น สีชมพู สีเทา สีขาว สีฟ้า

หินแกรนิต ส่วนมากใช้กรุผนังเหนือพื้นทางเดินต่าง ๆ เนื่องจากเป็นหินที่แข็งที่สุด เนื้อแน่นและทนทานเมื่อขัดให้ขึ้นเงาจะมีลักษณะคล้ายหินอ่อน และบำรุงรักษาความสะอาดได้ง่าย

หินชนวน หินชนวนมีสีต่าง ๆ ให้เลือก ได้แก่ สีดำ สีฟ้า สีเทา และสีน้ำตาลมามีราคาแพงอยู่บ้าง แต่จะประหยัดค่าบำรุงรักษาได้ดี

2. วัสดุประเภทดินเผา

วัสดุประเภทดินเผา เช่น อีฐ กระเบื้อง และ TERRA COTTA สามารถใช้กรุพื้นและผนังของโรงพักคอยราคาถูกกว่าหิน ทนทานดินฟ้าอากาศ ทนการสึกกร่อน บำรุงรักษาง่าย ตลอดจนมีสีและลายให้เลือกใช้ได้กว้างขวางกว่า ดังจะกล่าวเป็นชนิดต่อไปนี้

อีฐ อีฐสามารถนำมาใช้ได้โดยสีธรรมชาติของมัน หรือทาสีทับก็ได้โดยใช้แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างในสมัยโบราณ สีธรรมชาติของอีฐมีสีแดง แสด เหลืองเทา หรือขาว ราคาถูกกว่าหิน ถ้าหากใช้อย่างถูกวิธีก็จะได้รับความคงทนและง่ายต่อการบำรุงรักษา

กระเบื้อง กระเบื้องดินเผาใช้เป็นวัสดุกรุต่าง ๆ มีสี พื้นผิวและลายให้เลือกมากมาย ส่วนมากใช้กรุเสา ผนังและพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. วัสดุประเภทผสมเหลว

วัสดุผสมเหลวไม่ว่าจะเป็นวัสดุที่ใช้เชื่อมต่ออิฐหรือใช้ฉาบหน้าของผนังและพื้น ย่อมเป็นวัสดุที่ใช้กันมาก และจำเป็นสำหรับอาคาร เนื่องจากการกรูวัสดุบนผนังหรือพื้นย่อม ต้องการวัสดุผสมเหลวอย่างนี้ เช่น อิฐ หิน กระเบื้อง TERRAZZO และ TERRA COTTA เป็นต้น วัสดุผสมเหลวเหล่านี้ ยังแบ่งออกเป็น

PLASTER AND STUCCO ปูนฉาบ เป็นวัสดุที่คงทนและประหยัดมากที่สุดและยากแก่ การดูแลรักษา งานฉาบต้องใช้เวลามาก ทำให้ส่วนอื่น ๆ ของอาคารสกปรก ทั้งยังไม่อ่อนต่อการเปลี่ยนแปลงอีกด้วย ดังนั้นจึงไม่ควรใช้กับผนังกันโดยทั่วไป แต่เหมาะสมกับการตกแต่งผนังภายนอกที่จะให้ผิว เรียบราบ แต่ปัญหาที่สำคัญก็คือ จะต้องทาที่บ่อย ๆ และเมื่อสีที่ทาทับหนาขึ้น ฝาผนังอาจเกิดรอยร้าว หรือสีที่ทาอาจลอกออกทำให้ไม่น่าดู

หินขัด การทำพื้นหินขัด ได้แก่ การนำเอาเม็ดหินอ่อนผสมกับปูนแล้วขัดด้วยเครื่องให้ เรียบ ซึ่งใช้กันมากและได้ผลดีตามห้างสรรพสินค้า และเพื่อป้องกันการแตกร้าวในพื้นที่กว้าง เนื่องจากการ ยืดหดตัว จะต้องแบ่งพื้นที่ออกเป็นตารางและฝังเส้นทองเหลืองไว้ อาจใช้เส้นอลูมิเนียมหรือพลาสติกได้ สามารถที่จะแบ่งสลับกันโดยผสมสีลงในปูนขาว ให้ความสวยงาม ทนทาน ทำความสะอาดง่าย ทั้งยัง สามารถใช้กับผนังและเสาได้อีกด้วย

4. ไม้

ไม้เป็นวัสดุที่สำคัญอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งขาดเสียไม่ได้ในการออกแบบ ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็น วัสดุก่อผนัง พื้น ตลอดจนอุปกรณ์และส่วนประกอบของนิทรรศการ เช่น ไม้จริง ไม้อัด แผ่นป้องกันความ ร้อน ป้องกันเสียงสะท้อน เป็นต้น ประโยชน์สำคัญที่ได้จากการใช้วัสดุประเภทไม้คือ มีความอ่อนตัวต่อการ เปลี่ยนแปลงได้ดี สามารถก่อสร้างได้เร็วราคาถูก สามารถรีไซเคิลและนำมาประกอบใหม่ได้ง่าย ซึ่งหา วัสดุที่มีคุณลักษณะเหมือนไม้ได้ยากมาก ทั้งยังทำความสะอาดง่าย ราคาถูก ให้ความงดงาม และความรู้ สึกที่อ่อนนุ่มตามธรรมชาติอีกด้วย

5. วัสดุก่อผนัง

วัสดุเหล่านี้ได้แก่ กระดาษปิดผนัง แผ่นวีเนียร์ ไม้อัด โฟโต้วอลเปเปอร์ เป็นต้น วัสดุเหล่านี้ สามารถนำมาตกแต่งบางส่วนของผนังเพื่อจุดความสนใจ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นก็คือวัสดุเหล่านี้ดูแลรักษาความ สะอาดลำบาก แต่ปัจจุบันใช้วัสดุก่อผนังชนิดที่ทำจากพลาสติกจึงตัดปัญหานี้ออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. โลหะ

ปัจจุบันโลหะเป็นเทคโนโลยีในความก้าวหน้า ไม่ว่าจะเป็นวัดดูกรูใช้ในโครงสร้างหรือใช้ในอุปกรณ์เครื่องใช้ต่าง ๆ ก็ตาม โลหะพื้นฐานที่ใช้กันมากก็ได้แก่ เหล็กกล้า เหล็กปลอดสนิม อลูมิเนียม แมงกานีส โลหะผสมของอลูมิเนียม ตลอดจนวัสดุประเภทบรอนซ์ ซึ่งสามารถขึ้นรูปได้เป็นแผ่น หรือหล่อเป็นรูปร่างลักษณะต่าง ๆ โลหะที่จะกล่าวในที่นี้ดังนี้คือ

เหล็กปลอดสนิม โลหะผสมชนิดเดียวที่สามารถทนต่อสภาพอากาศทุกชนิดได้ก็คือเหล็กปลอดสนิม ทำความสะอาดง่าย ให้ความสง่างาม ใช้กรุผนังและเสาตลอดจนใช้ประดิษฐ์ตัวอักษร

อลูมิเนียม โลหะชนิดนี้ให้ความสง่างามและนำมาใช้ประกอบการจัดนิทรรศการบางส่วน

โลหะกั๊ดร้อน เป็นวัสดุที่แสดงให้เห็นถึงความเก่าแก่ และความคงทนรวมทั้งแสดงถึงเนื้อแท้ของวัสดุ โดยใช้ประกอบการจัดนิทรรศการ

7. วัสดุอื่น ๆ ได้แก่

กระจก มีบทบาทสำคัญในการตกแต่งเป็นอย่างมาก กระจกเงาก็มีบทบาทสำคัญมิใช่น้อย เช่น ใช้กรุเสา เพื่อโปร่งใสราวกับไม่มีเสา ใช้ตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

พลาสติก พลาสติกเป็นวัสดุใหม่และทันสมัยมาก ทนน้ำ และล้างได้เป็นวัสดุที่ทนทาน และราคาไม่แพงนัก วัสดุพวกไฟไม้อัด ก็มีบทบาทในการทำเครื่องเรือนมากเช่นกัน เป็นวัสดุที่สามารถตัดโค้งงอได้ตามใจชอบ โดยนำมาใช้ประกอบตู้นิทรรศการและแผนกนิทรรศการบางส่วน

สีวัสดุเคลือบและการย้อมไม้ สีทาเป็นวัสดุที่คงทนน้อยที่สุด การทาสีในจุดที่แออัดมีการสัมผัสบ่อย ทำให้ต้องทาสีใหม่บ่อย ๆ ดังนั้นบริเวณเหล่านี้ควรกรูวัสดุชนิดอื่นที่มีความคงทนต่อความสกปรกแทน เช่น ไม้ หิน โลหะ หรือพลาสติก วัสดุเคลือบ เช่น แลคเกอร์ สามารถให้ความคงทนมากกว่าสีทาสามารถลดค่าดูแลรักษาได้ด้วย

ข้อเปรียบเทียบ ข้อดี และข้อเสียของวัสดุที่ใช้

วัสดุที่ใช้ตกแต่งภายในอาคาร โดยเฉพาะในเขตที่อยู่ในภูมิอากาศร้อนควรเป็นวัสดุที่สามารถป้องกันความชื้นได้ กันแมลง ปลวก และเชื้อราที่จะเกิดขึ้น โดยเฉพาะวัสดุที่ใช้ภายนอกห้องสมุด เพราะจะใช้เป็นเวลานาน และควรมีคุณภาพที่ดีด้วยต้องคำนึงถึงการป้องกันความร้อนแสงจากธรรมชาติ แสงสะท้อนจากวัสดุและเงา สี รูปฟอร์ม ผิวหน้า ลวดลาย ในเขตเมืองร้อน วัสดุที่ใช้จะมีราคาไม่แพงนัก ส่วนมากจะนำวัสดุพื้นเมืองท้องถิ่นมาใช้ โดยเฉพาะไม้ นิยมใช้กันมาก อย่างไรก็ตามก็มีไม้ที่ออกแบบได้พยายาม นำวัสดุแปลก ๆ ใหม่ ๆ มาใช้เขตเมืองร้อน และได้ผลบ้าง เช่น พลาสติก วัสดุทางวิทยาศาสตร์ อย่างอื่น ดังนั้นก่อนการทำการออกแบบ จึงจำเป็นต้องพิจารณาถึงข้อดีข้อเสียของวัสดุแต่ละชนิดเสียก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุ	ข้อดี	ข้อเสีย
ไม้	เป็นวัสดุที่หาง่ายในเขตร้อน แข็งแรง สวยงาม เก็บความร้อนได้น้อย ลวดลายสวยงาม เหมาะที่จะใช้ตกแต่งทำเฟอร์นิเจอร์ ราคาไม่แพงนัก	เสื่อมคุณภาพได้โดยน้ำ ความร้อน อากาศ และ แสง ไม้ผุพังเร็วเพราะเชื้อรา ปลวก มอด แมลงกัดไช ต้องหาวิธีป้องกัน
อิฐ	มีความทนทานต่อสภาพดินฟ้าอากาศ นำความร้อนต่ำ ทนต่อการเผาไหม้	กรรมวิธีเผาไม่ดีพอ เนื้อไม่แน่น ทำให้น้ำซึมเข้าไป รวมทั้งแมลงต่าง ๆ
หิน	สามารถนำมาใช้ได้ดีกับสภาพในเขตร้อน แข็งแรง ทนน้ำ เหมาะกับการตกแต่ง ทำกำแพงดินกัน จัดสวน	ค่าขนส่งแพงและแตกร้าว
ซีเมนต์	ทนทานและเข้ากับสภาพภูมิประเทศต่าง ๆ ได้	มีความชื้น ดูดความร้อนได้รวดเร็ว
คอนกรีต	ไม่แตกร้าว ในเมืองร้อนแห้งแล้ง	อมความร้อนต้องฉาบปูน อาจแตกร้าว
บล็อก	กรรมวิธีการผลิตและการก่อสร้าง ทำผนังรับน้ำหนักโดยไม่ต้องมีเสา	ได้ เนื่องจากการยึดหด
ยิปซัม	สามารถคงคุณภาพที่ดีได้ในระยะเวลาอันสั้น แม้ในที่ที่มีอากาศร้อนจัดเก็บความร้อนได้ดี	เปราะ หลุดแตกง่าย
อลูมิเนียม	แข็งแรง ทนทานต่ออากาศร้อน	ราคาแพง
และโลหะ	ไม่เป็นสนิม มีความสามารถในการ	
ผสมอลูมิเนียม	สะท้อนสูง น้ำหนักเบา สะดวกในการขนส่ง ไม่ต้องระวังในการแตกหัก ผลิตให้มีขนาดเล็ก และบางมากได้	
กระจก	กันน้ำ ฝุ่น ฝน ปลอดภัยจากเชื้อรา เหมาะสำหรับใช้ในที่ต้องการแสงธรรมชาติ ถ้าเป็นกระจก 2 ชั้นจะกระจายแสงได้ดี และช่วยกรองความร้อน	แตกง่าย โดยเฉพาะทำเป็นแผ่นใหญ่ ไม่เหมาะสมกับสภาพที่มีลมพายุแรง ลมพายุ เป็นตัวนำความร้อนที่ดี
พลาสติก	เหมาะกับงานตกแต่งและฉาบทำพื้นหน้า ทำท่อน้ำก็ดี ทนต่อแรงลม ฝน ความชื้น ยืดหยุ่นต่อความเค็ม	เมื่อถูกความร้อนจัด จะโค้งงอและร้าวได้มีการขยายตัว แมลงอาจเจาะกินได้ ผิวของพลาสติกจะเสื่อมและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีทา	และทำได้หลายสี ให้ความสวยงามยิ่งขึ้น มีหลายสี ให้เลือกช่วยสะท้อนแสงโดยเฉพาะ สีอ่อน ทำให้เกิดความสว่างภายใน ห้องมากขึ้น	เก่าได้เร็ว ด้วยฝุ่นและทราย ขีดเก่าเร็วถูกความร้อนแตกร้าวง่าย ด้วยความเปียกชื้นและความแห้งแล้ง ของอากาศ
กระเบื้อง	มีความแน่น สามารถเก็บเสียงได้พอ สมควร สะอาดเรียบมีความคงทน กันความร้อน ผิวไม่ลื่น ดูใหม่เสมอ ราคาไม่แพงนัก และมีหลาย	ร้อนหลุดได้ในที่มีความชื้นเกิดรอยขีด ข่วนได้ง่ายต้องทำความสะอาดเสมอ
ไม้อัด	มีอายุทนกว่าไม้ธรรมชาติ ไม่ยืด-หด เมื่อใช้ในร่ม ดัดแปลงโค้งงอได้เป็น รูปต่าง ๆ ทนต่อสารเคมี เช่น กรด เกลือ ต่าง น้ำหนักเบา ตอกตะปูไม่ แตก เหนียวและมีลวดลายต่าง ๆ ที่สวยงามอีกด้วย	ถ้าอยู่ในที่ชื้นและแห้งแล้งในกลางแจ้ง จะโค้งงอและแตกแยกดูดีและสิ่งขัด มัน ทำให้เปลือง
กระดาดชาน อ้อย (ไซโล เท็กซ์)	เก็บเสียงและความร้อนได้ดี น้ำหนักเบา มีขนาดแผ่นเท่ากัน ใช้ทำผนังได้	ติดไฟง่าย ถูกน้ำยุ่ยง่าย
กระดาดปิด ผนัง	เป็นวัสดุที่ช่วยตกแต่งให้เกิดความ สวยงาม สะอาดตา มีคุณค่ายิ่งขึ้น เหมาะกับการปิดผนังภายในห้อง ที่มีความหรูหรา ป้องกันเสียงได้	ราคาแพง ถูกน้ำและความชื้นจะยืด พองไหม้ไฟง่าย และรักษาความ สะอาดยาก
อะคูสติค	เก็บเสียงได้ดี มีเนื้อนุ่ม ป้องกันความ ร้อน น้ำหนักเบา บุผนังทาสีได้ มีความ คงทนไม่บิดงอ ตอกตะปูไม่แตก เลื่อย ได้ตามต้องการติดตั้ง	มองเห็นรอยต่อ ถูกน้ำยุ่ย ดูดี
พรม	ช่วยเก็บเสียงได้ดี แก้เสียงสะท้อนได้ นุ่มนวล มีความอ่อนนุ่มน่าสัมผัส ไม่ลื่น ส่งเสริมคุณค่าของสถานที่ให้ ดูสง่างาม ใช้นั้นจุดสำคัญ เหมาะ สำหรับทำพื้นห้องทำงาน ห้องนอน	ราคาแพง ทำความสะอาดยาก สกปรกและติดไฟง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ม่าน

มีสีแบบ สดสวยให้เลือกมากมาย
ป้องกันความร้อนและเสียงสะท้อน สีที่ดูจางได้ ติดไฟง่าย
เมื่ออยู่ในที่แดดจัดสามารถลดความ
เข้มของแสงสว่างให้น้อยลงได้ และ
บางชนิดเป็นวัสดุทางวิทยาศาสตร์
ก็ใช้ได้ดี สามารถรับแสงได้ตามต้องการ
ถ่ายเทอากาศได้ โดยการรูดม่าน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 การวิเคราะห์สู่การออกแบบ

5.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งและสภาพแวดล้อม

อาคารศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร ตั้งอยู่ในเขตเมืองชั้นใน ตามการแบ่งเขตเมือง ข้อกำหนดผังเมืองของกรุงเทพฯ ซึ่งเขตเมืองชั้นในประกอบด้วยเขต ป้อมปราบฯ พระนคร สัมพันธวงศ์ ดุสิต พญาไท ปทุมวัน บางรัก ธนบุรี คลองสาน บางกอกน้อย บางกอกใหญ่ ราชเทวี สาทร บางคอแหลม

ZONNING ความเป็นย่าน

เป็นที่อยู่อาศัย และพาณิชยกรรมสูง มีความหลากหลายของอาชีพ สถานภาพ มีสถานที่ราชการและสถานศึกษาพร้อมมูล ตั้งอยู่ในเขตเกาะรัตนโกสินทร์ ซึ่งมีทั้งสถาบันศึกษาวัฒนธรรมและสถานที่สำคัญทางศาสนา และไม่อยู่ในย่านอุตสาหกรรมซึ่งมีสภาพแวดล้อมเป็นพิษ

ACCESSIBILITY&TRAFFIC

การจราจรมีความหนาแน่นที่สะดวก สามารถเชื่อมโยงกันได้หลายทาง ทั้งทางรถยนต์ส่วนตัว รถประจำทางและการเดินเท้า แต่สภาพการจราจรติดขัดมาก

POPULATION

ความหนาแน่นของประชากรสูงหลากหลายเชื้อชาติและอาชีพ

INFRASTRUCTURE

มีระบบต่างๆที่อำนวยความสะดวกครบครัน

ENVIRONMENT

สภาพแวดล้อมมีความสงบ เนื่องจากไม่ติดถนนใหญ่ มีสภาพความเป็นชุมชนซึ่งคนในชุมชนสามารถมาใช้โครงการทำกิจกรรมได้หลายประเภท บริเวณด้านหน้าโครงการเป็นสวนสาธารณะลานคนเมือง และอยู่ตรงข้ามกับวัดสุทัศนเทพวราราม จึงเป็นบริเวณที่มีความสงบ อาคารโดยรอบยังมีสภาพแบบอาคารโบราณจึงมีความงามทางสถาปัตยกรรมประกอบ

5.2 รายละเอียดที่ตั้งโครงการ

ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ เสนอแนะให้ปรับปรุงอาคารศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร1 เขตพระนคร ซึ่งในอนาคตสำนักงานราชการปัจจุบันของกทม.จะย้ายไปที่ทำการใหม่ที่เขตดินแดง

สภาพแวดล้อมโดยรอบ(ENVIRONMENT)

ทิศเหนือ ติดกับชุมชนอาคารที่พักอาศัยและพาณิชยกรรมสูง2-3ชั้น

สถานที่สำคัญใกล้เคียงคือ โลหะปราสาท อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย

ทิศตะวันออก ติดกับชุมชนอาคารที่พักอาศัยและพาณิชยกรรมสูง2-3ชั้นเป็นย่านผลิตและจำหน่ายเครื่องสังฆภัณฑ์

ทิศใต้ ติดกับลานอเนกประสงค์ซึ่งใช้เป็นที่จอดรถ

สถานที่สำคัญ ใกล้เคียงคือ เสาชิงช้าและวัดสุทัศน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทิศตะวันตก ติดกับถนนดินสอซึ่งเป็นถนนขนาด3เลน และอาคารพาณิชย์สูง2-3ชั้น

อิทธิพลจากภูมิอากาศ (CLIMATE)

สภาพภูมิอากาศ กรุงเทพมหานคร มีอุณหภูมิเฉลี่ย 33-38 องศาเซลเซียส มีอุณหภูมิเฉลี่ยสูงสุด 43.7 องศาเซลเซียสในเดือนเมษายน และอุณหภูมิเฉลี่ยต่ำสุด 23 องศาเซลเซียสในเดือนธันวาคม

แดด ปกติมีแดดค่อนข้างจัดในช่วงระยะเวลา 9 เดือนของปี คือมี.ค.-พ.ย. มุมตกกระทบต่ำสุดของแดดในเดือนธันวาคม20องศา จากระนาบพื้นดินทางทิศตะวันออก และมุมตกกระทบสูงสุดของแสงแดดในเดือนเมษายน60องศา จากระนาบพื้นดินทางเหนือ

ลม มีลมประจำถิ่นคือ

ลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้พัดผ่านในช่วงฤดูร้อนและฤดูฝนระหว่างเดือน ก.พ.-ก.ย.

ลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือพัดในช่วงฤดูหนาวระหว่างเดือน ต.ค.-ม.ค.

ฝน มีฝนตกชุก ส.ค.-ก.ย.

อาคารศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯหันหน้าเข้าสู่ทิศใต้ จึงได้รับอิทธิพลลมอย่างเต็มที่ ซึ่งบริเวณด้านหน้าอาคารเป็นสวนสาธารณะจึงมีอากาศที่ถ่ายเทและเหมาะสมต่อการตั้งอาคาร

อิทธิพลจากแสงแดดจะถูกบริเวณอาคารโดยรอบบังไว้ทั้งทางทิศตะวันออกและทิศตะวันตก จึงได้รับอิทธิพลจากแสงแดดและความร้อนน้อยมาก

5.2 การวิเคราะห์ตัวอาคาร

ทางเข้าสู่ตัวอาคาร(Accessibility) ประกอบด้วยทางเข้า3ทางด้วยกัน

ทิศใต้ เป็นบริเวณด้านหน้าอาคาร ซึ่งเป็นทางเข้าหลักโดยจะเปิดทางเข้าช่วงกลางอาคารเพื่อเป็นแนวแกนที่เชื่อมต่อเนื่องกับ วัดสุทัศน์ฯและสวนสาธารณะลานคนเมืองที่ปรับปรุงใหม่

ทิศตะวันออก เป็นทางเข้าออกสำหรับเจ้าหน้าที่ เป็นSERVICE ENTRANCE

ทิศตะวันตก เป็นทางเข้า-ออกรองของผู้มาใช้โครงการ

ตัวอาคารภายนอก (EXTERIOR CONDITION)

ลักษณะอาคารภายนอกจะเป็นโครงสร้างเสาและคาน มีรูปแบบการออกแบบที่คล้ายกับศาลาว่าการตามเมืองใหญ่ทั่วไป มีการผสมผสานองค์ประกอบลักษณะสถาปัตยกรรมไทย มีการเจาะช่องแสงขนาดใหญ่ โครงโลหะกระจก สามารถเปิดรับแสง-ลมได้ตลอดเวลา

ตัวอาคารภายใน (INTERIOR CONDITION)

ตัวอาคารด้านในจะมีคอร์ทอยู่ตรงกลาง2ส่วน โดยส่วนแรกเป็นคอร์ทขนาดใหญ่ เดิมเป็นลานจอดรถจัดสวน อาคารส่วนคอร์ทนี้จะมีทางเดินในแต่ละชั้นที่สามารถมองเห็นคอร์ทได้โดยรอบ ส่วนที่สองเป็นคอร์ทขนาดเล็กอยู่ส่วนหน้าของอาคาร มีลักษณะคล้ายคอร์ทใหญ่แต่สามารถมองเห็นโดยรอบคอร์ทได้ตั้งแต่ชั้น3 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเชื่อมต่ออาคารในแต่ละชั้นแบ่งเป็น2ส่วน

1. บันได จะเชื่อมต่อกัน5ชั้น มีทั้งหมด6ส่วนบริเวณมุมอาคาร4ด้านและตรงกลาง 2 จุด ซึ่งมีการเปิดช่องแสงสูงตลอดแนว
2. ลิฟท์ จะเชื่อมติดต่อกัน5ชั้นและอยู่ตำแหน่งเดียวกับบันได



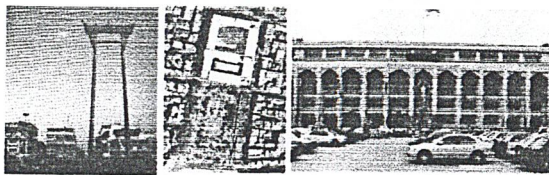
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

INTRODUCTION

WHAT...?

วิถีชีวิตมนุษย์
วัฒนธรรม
มรดกแห่งสังคม

WHERE...?



WHY...?

วิถีชีวิตเมืองยุคใหม่บนเมืองเก่า เวลาราว ปี 1910 ด้านของมหาศาลาได้ถูกตัดทิ้งระหว่าง ไทเปียมจนถึงหน้า บูชา วัฒน นมบัว หรือไม่ได้ไปอยู่แถวๆ สวนสนุก ไบรอกทนต์ ซึ่งอยู่ใต้ระบบ เสาโค่นดิน คุณก็จะจำกัดเฉพาะพื้นที่ซึ่งไปทางขวา ซึ่งแน่นอนว่าข้างใต้คือความสูง แต่ถ้า ข้างซ้ายไปก็ยังมีธรรมชาติป่าไม้และสวนผลไม้ในข้างล่างพื้นที่ที่ควรศึกษา ไบรอกทนต์ซึ่งอยู่ หนึ่ง ฟุตในซ้ายหน้าของมหาศาลา ไบรอก ๙ ฟุตของมหาศาลาแล้ว ไบรอกไปไหน

HOW...?

ศูนย์วัฒนธรรม

คือ สถาบันส่งเสริมและสนับสนุนวัฒนธรรมโดยหน่วยงานของรัฐหรือเอกชน ตั้งขึ้นเพื่อสนับสนุน การศึกษา แสวงหา ค้นคว้าวิจัย การอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรม ซึ่งเป็นจิตวิญญาณของชาติพันธุ์ ซึ่งตั้งจิตวิญญาณในการส่งเสริมสนับสนุนการศึกษา การสนทนาและการ วัฒนธรรม พยายามที่จะรวมกันการศึกษา การค้นพบ ค้นคว้าวิจัย วิจัยวัฒนธรรม และการสร้าง ชาติที่พัฒนาของประเทศตามวิถีทางใหม่ในรูปแบบและวิถีชีวิตที่วัฒนธรรมของท้องถิ่น

หน้าที่ของศูนย์วัฒนธรรม
 การจัดทำโครงการและแผนงานด้านวัฒนธรรมของหน่วยงานของรัฐและเอกชน
 การจัดทำข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับวัฒนธรรม
 การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมให้ประชาชน แสวงหา ได้เป็นแหล่งในการ ดำเนินชีวิตของตนให้เป็นการศึกษา วัฒนธรรมไทยการศึกษาในบริบทการศึกษาของเมือง

บริษัท บอรรสมรณะพีซี
 BORN SOMMORAN P.C.
 100 ปี. ๒๕๖๓

SITE LOCATION



ZONNING (ความเป็นย่าน)

ตั้งอยู่ในเขตเกาะรัตนโกสินทร์ ซึ่งมีทั้งสถานศึกษา วัฒนธรรมและสถานที่สำคัญทางศาสนา จึงมีความเหมาะสมเนื่องจากอยู่ใกล้กับสวนกุหลาบวิทยาลัยและวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม

TRAFFIC (การจราจรรอบพื้นที่)

ตั้งอยู่บนถนน ดินสอ ซึ่งสามารถเชื่อมติดกับ ถนน รามคำแหงกลาง โดยแยกจากบริเวณประตูชัยโดย จึงมีถนนหนทางที่สะดวกและเข้าถึงง่าย

ACCESSIBILITY (การเข้าถึงโครงการ)

สามารถเดินทางเข้าสู่โครงการได้อย่างสะดวกเนื่องจากมีถนนตัดผ่านรอบๆ

ENVIRONMENTAL (สภาพแวดล้อม)

มีความสงบเนื่องจากระยะห่างจากถนนขนาดใหญ่ เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นชุมชนสูง ซึ่งคนในชุมชนสามารถมาใช้กิจกรรมได้หลายประเภท

APPROACH & INVITATION (การดึงดูดเข้าสู่ที่ตั้ง)

บริเวณที่ตั้งโครงการอยู่ใกล้บริเวณสวนกุหลาบวิทยาลัย (LANDMARK) ถึง 2 แห่ง คืออนุสาวรีย์ประตูชัยโดย และสวนกุหลาบวิทยาลัย

INSTITUTIONAL ZONE (ความสัมพันธ์กับย่านการศึกษา)

อยู่ใกล้สถานศึกษาต่าง ๆ คือ โรงเรียน มหวิทยาลัยและสถาบันต่าง

ROUTE OF TRAVEL (ความสัมพันธ์กับแหล่งท่องเที่ยว)

ตั้งอยู่ในเขตเกาะกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญหลายแห่งทางศิลปะ และวัฒนธรรมของชาติ

INFRASTRUCTURE (สาธารณูปโภค)

มีระบบสาธารณูปโภคที่พร้อม และเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมวัฒนธรรมทุกประเภท

บริษัท บอรรสมรณะพีซี
 BORN SOMMORAN P.C.
 100 ปี. ๒๕๖๓

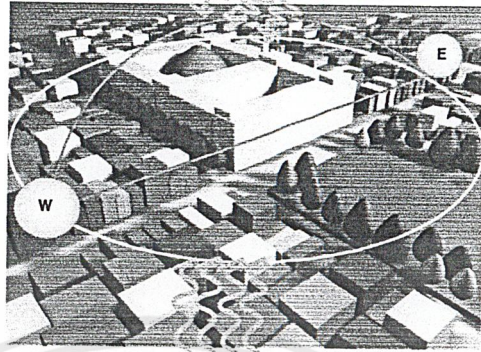
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้ก่อนการเผยแพร่สู่สาธารณะ
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังเป็นการนำข้อมูลไปใช้
 วัตถุประสงค์ของการนำเอกสารนี้ไปใช้

SITE ANALYSIS

SHAPE&FORM

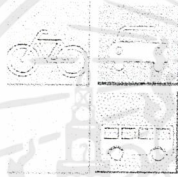
ลักษณะที่ดินใหญ่ตั้งผังเมืองไว้ ขนาดประมาณ 90X 120 เมตร
มีถนนภายในบริเวณโครงการ โดยพื้นที่บริเวณนี้ประกอบด้วยถนนขนาด

ลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ



ลมมรสุมตะวันออกเฉียงใต้

ACCESSIBILITY



สภาพพื้นที่ สภาพถนนที่สะดวก มีจุดจอดเดิน 33.38 ตารางเมตร
มีจุดจอดเดินรถ 43.7 ตารางเมตรในที่ดินของชุมชน
และจุดจอดเดินรถ 25 ตารางเมตรในที่ดินของบ้าน
แคต ราชินีมีจุดจอดเดินรถในโครงการประมาณ 15 ตารางเมตร มีที่จอดรถ
และจุดจอดเดินรถของรถเมล์ในที่ดินของชุมชน 100 ตารางเมตรในที่ดินของ
ชุมชน มีที่จอดรถในที่ดิน
ลมมรสุมตะวันออกเฉียงใต้พัดมาในทิศทางของถนนระหว่างถนน ก.พ. ก.บ
ถนนมรสุมตะวันออกเฉียงใต้พัดมาในทิศทางของถนน ก.พ. ก.บ
ถนน ม.ค.พ. ๘๕ ก.บ
สรุป ลักษณะสภาพอากาศของกรุงเทพมหานครในดินแดนสุวรรณภูมิ

CLIMATE

บริษัท บัณฑิตวิศวกรรมสถาปัตย์
NIGIKOKI CULTURAL CREATIVE
Tel: 02-253-1111 Fax: 02-253-1111

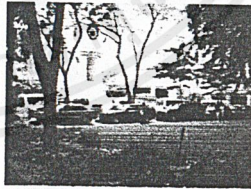
BUILDING CONDITION



อาคารพาณิชย์อาคารกรุงเทพมหานคร
ลักษณะภายนอกอาคารมีการผสมผสานระหว่าง
ความเป็นสากลและแบบไทย FORM&FACADE
ของตัวอาคารมีลักษณะสวนเป็นสากลคล้ายกับ
อาคารที่เป็น CITY HALL ของต่างประเทศและ
Style element ประกอบเช่น เสา ช่องแสง มีตีความ
เป็นใหม่

อาคารมีความสูง 5 ชั้น และตั้งอยู่เหนือ
ที่ดิน 1 ชั้น มี COURT ตรงกลางอาคาร

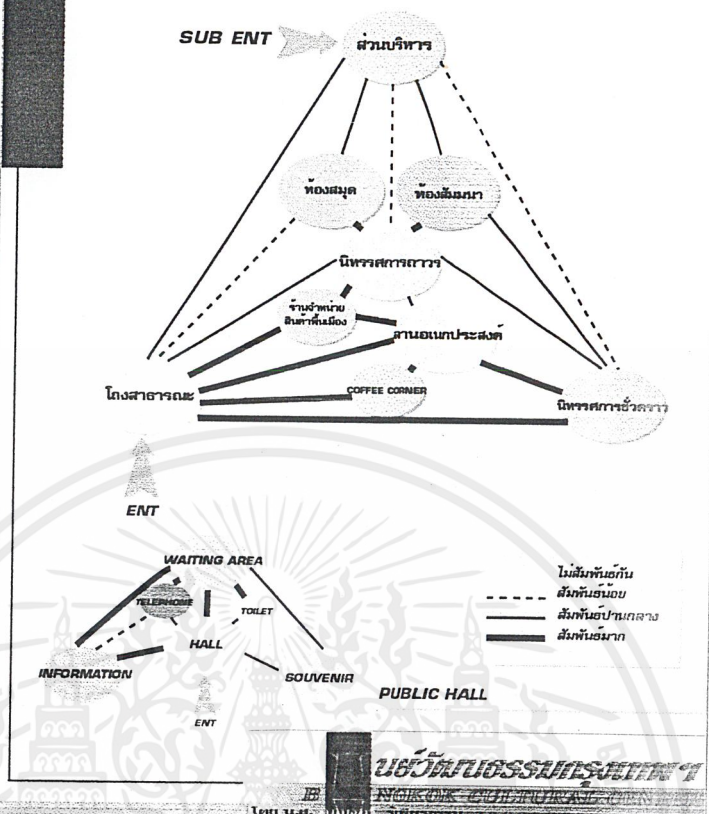
- การเข้าใช้ตัวอาคารทำได้ทาง
1. ทางด้านหน้าอาคาร เข้าใช้โดยถนนจาก
ท้องถนนทั้งหมดผ่านห้องจอดรถใต้ดินชั้น
 2. ทางด้านข้างอาคาร 2 ทางจากถนนดินแดง



บริษัท บัณฑิตวิศวกรรมสถาปัตย์
NIGIKOKI CULTURAL CREATIVE
Tel: 02-253-1111 Fax: 02-253-1111

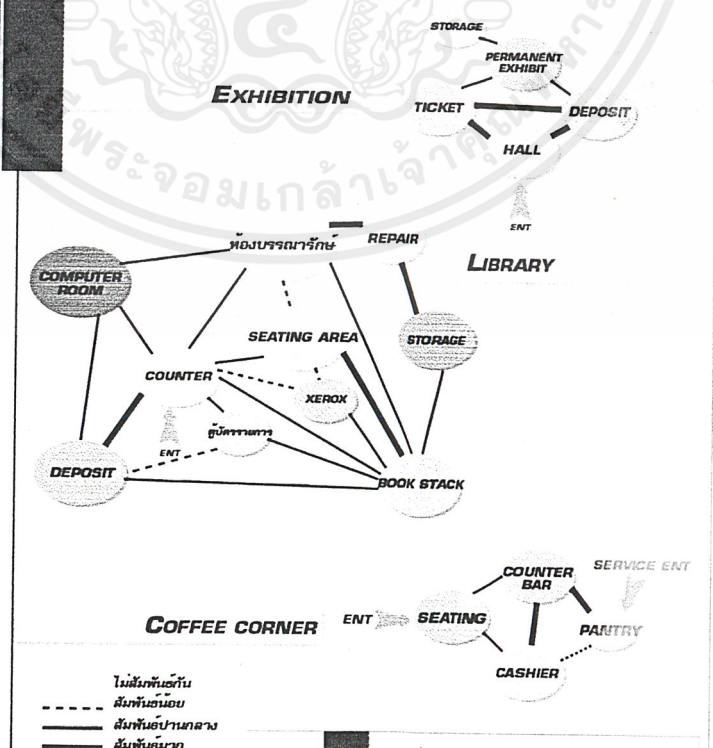
BUBBLE DIAGRAM

ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ



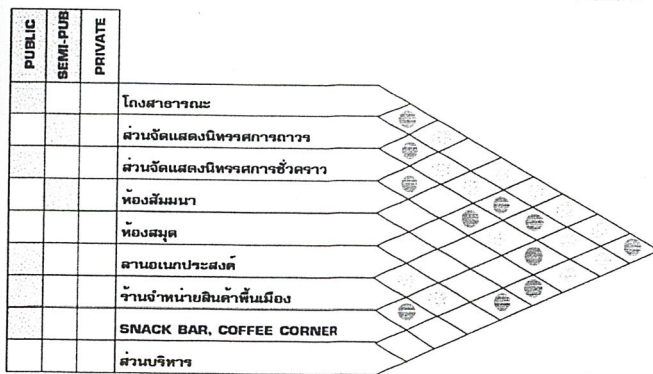
BUBBLE DIAGRAM

ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ

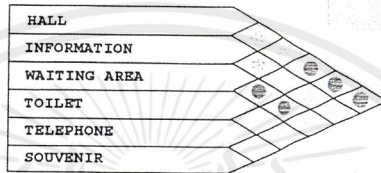


RELATION MATRIX

ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ



PUBLIC HALL



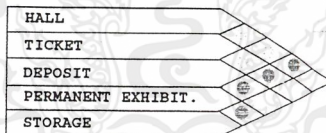
- สัมพันธ์มาก
- สัมพันธ์ปานกลาง
- สัมพันธ์น้อย
- ไม่สัมพันธ์กัน

ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ

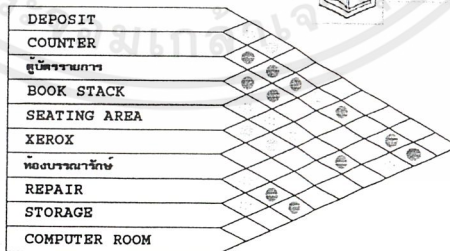
ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ

RELATION MATRIX

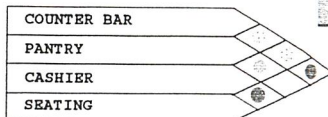
EXHIBITION



LIBRARY



COFFEE CORNER

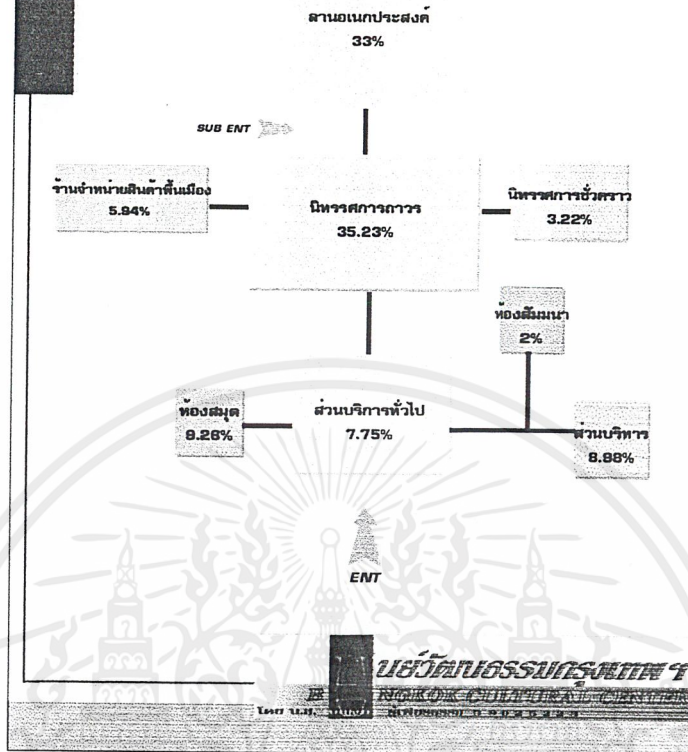


- สัมพันธ์มาก
- สัมพันธ์ปานกลาง
- สัมพันธ์น้อย
- ไม่สัมพันธ์กัน

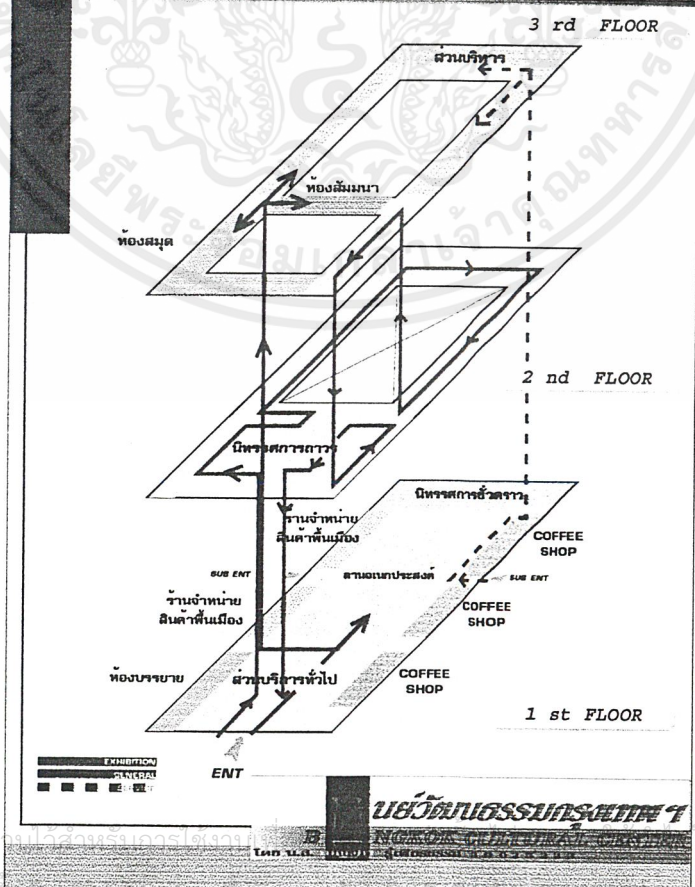
ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ

ศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ

FUNCTIONAL DIAGRAM



ZONNING



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และสงวนสิทธิ์ในข้อมูลและข้อมูลอื่น ๆ ที่ปรากฏในเอกสารนี้
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่หรือใช้ข้อมูลในเอกสารนี้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นใดโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
รังที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 ผลสรุปสู่การออกแบบ

6.1 แนวความคิดในการออกแบบ

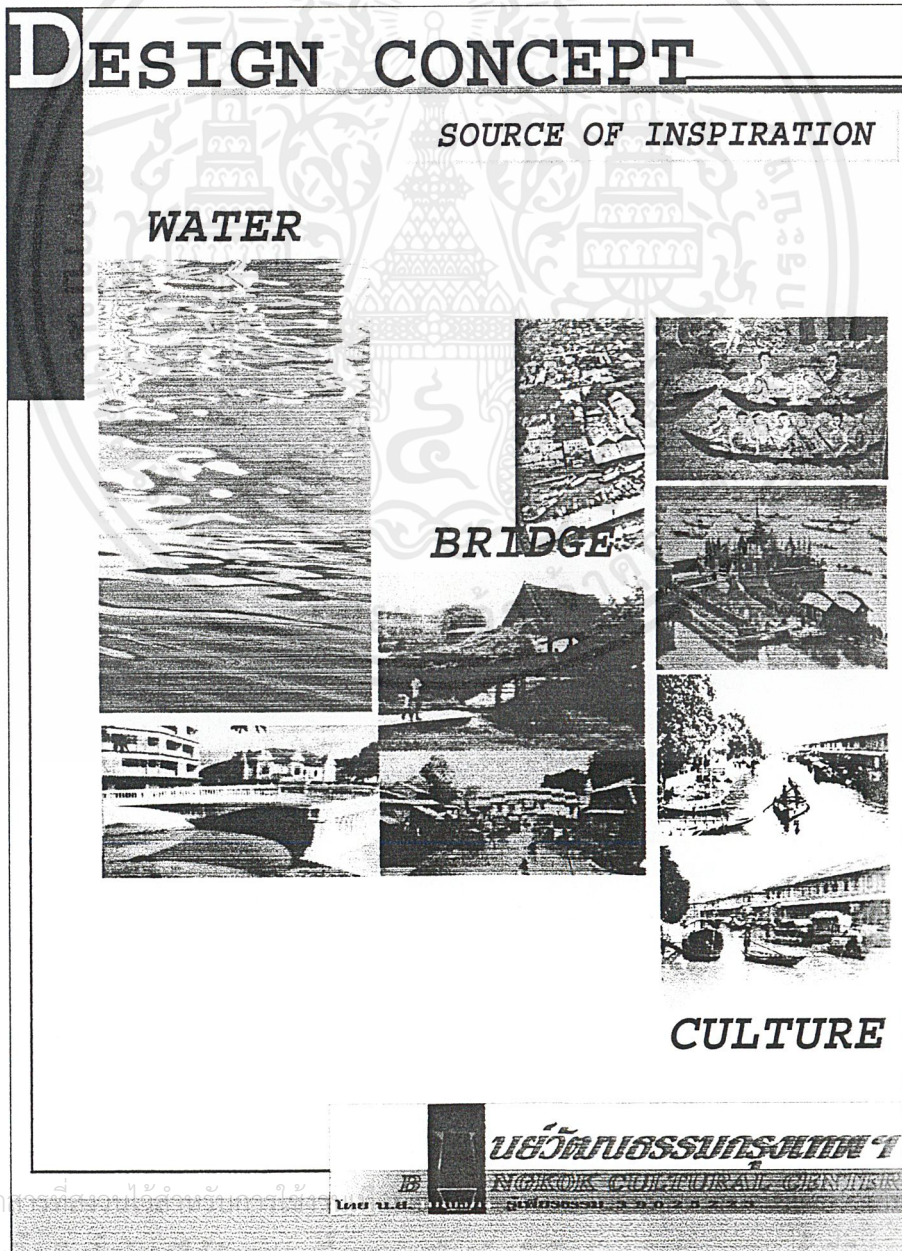
เนื่องจากโครงการศูนย์วัฒนธรรมกรุงเทพฯเป็นโครงการที่ต้องการให้เป็นสถานที่ศูนย์กลางในการให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชุมชนและแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน อีกทั้งเป็นโครงการที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของเมืองจึงมีแนวความคิดในการออกแบบให้เป็น

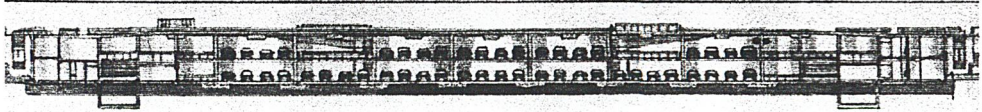
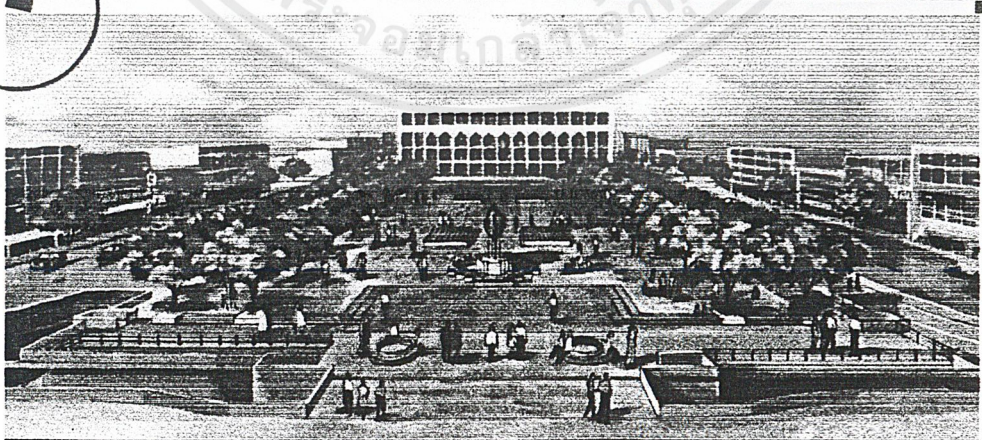
"THAI MODERN INTERIOR ARCHITECTURE"

ให้สอดคล้องกันทั้งโครงการโดยในแต่ละส่วนมีที่มาการออกแบบจากลักษณะทางสถาปัตยกรรมเดิมบนเกาะรัตนโกสินทร์มาปรับใช้ให้มีความเป็นสากล

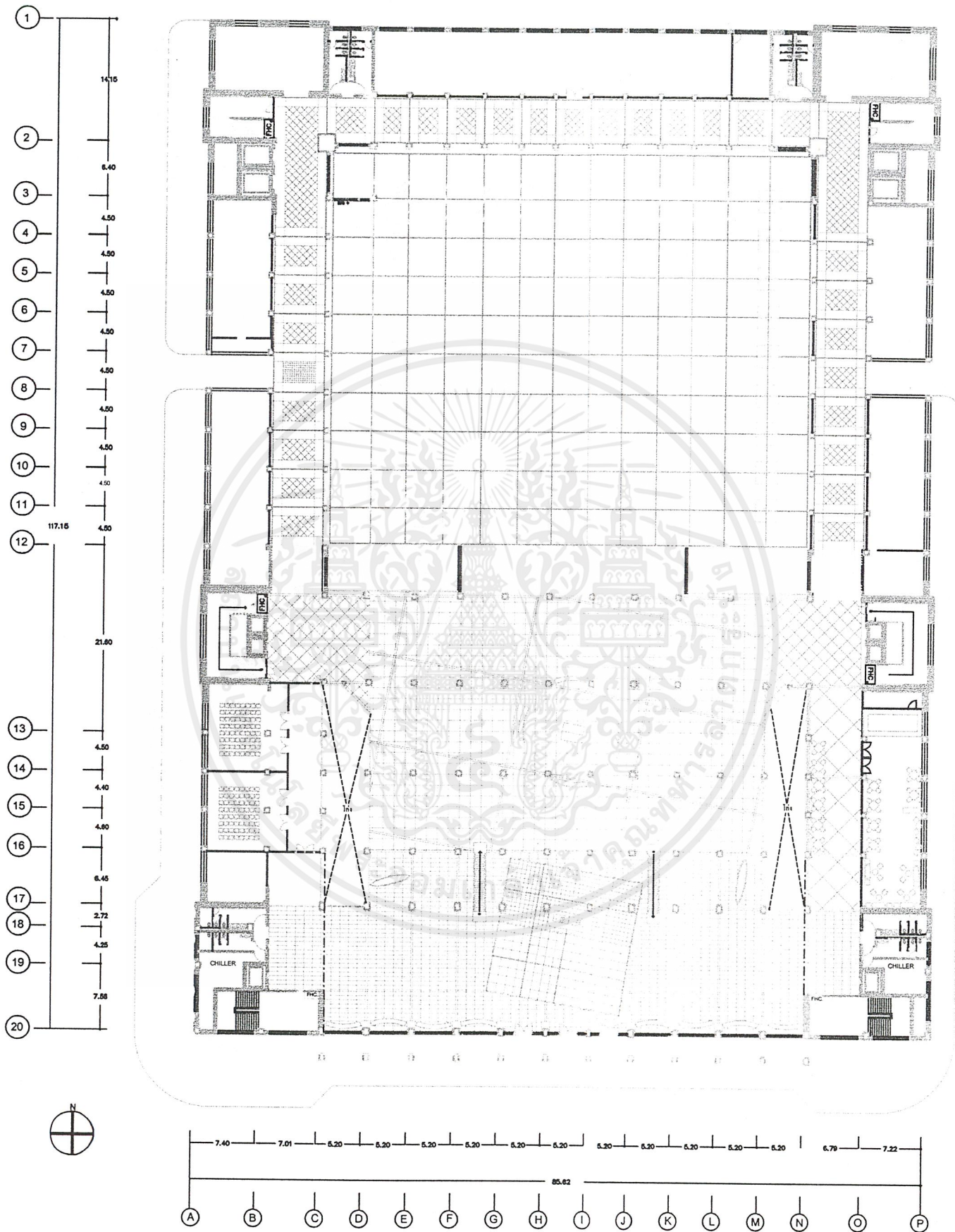
แนวความคิดในการออกแบบในส่วนนิทรรศการถาวร

เนื่องจากลักษณะการออกแบบนิทรรศการจัดแบบ ROOM TO ROOM ARRANGEMENT ดังนั้นจึงมีแนวความคิดในการนำลักษณะ CHARACTER ของ สะพาน (BRIDGE) เกาะแก่งในกรุงเทพฯมาใช้ในการเชื่อมโยงเรื่องราวต่างๆทางวัฒนธรรมที่จัดแสดง



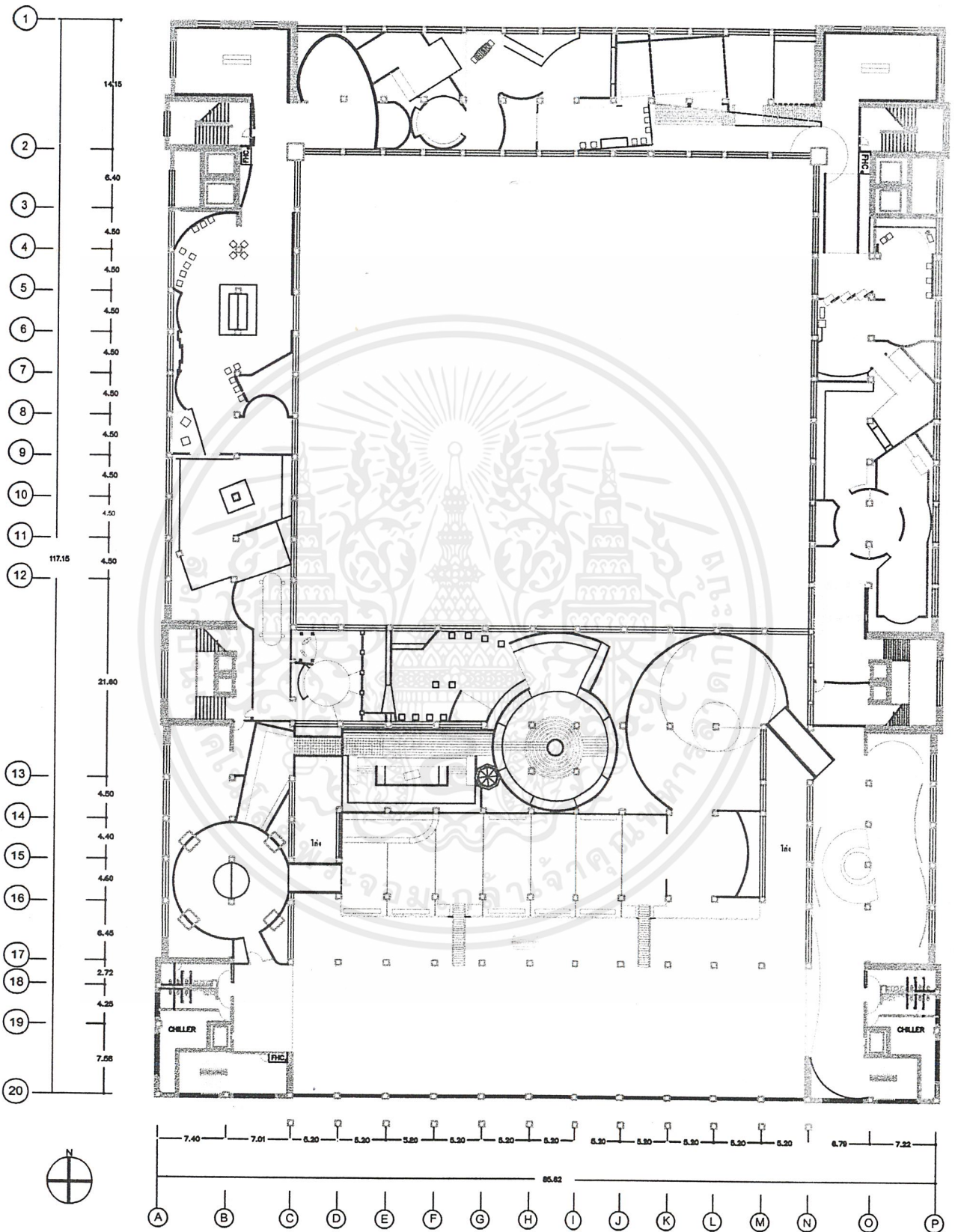


อาคารนี้เป็นอาคารที่สามารถใช้ร่วมกันเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจได้
LAY-OUT



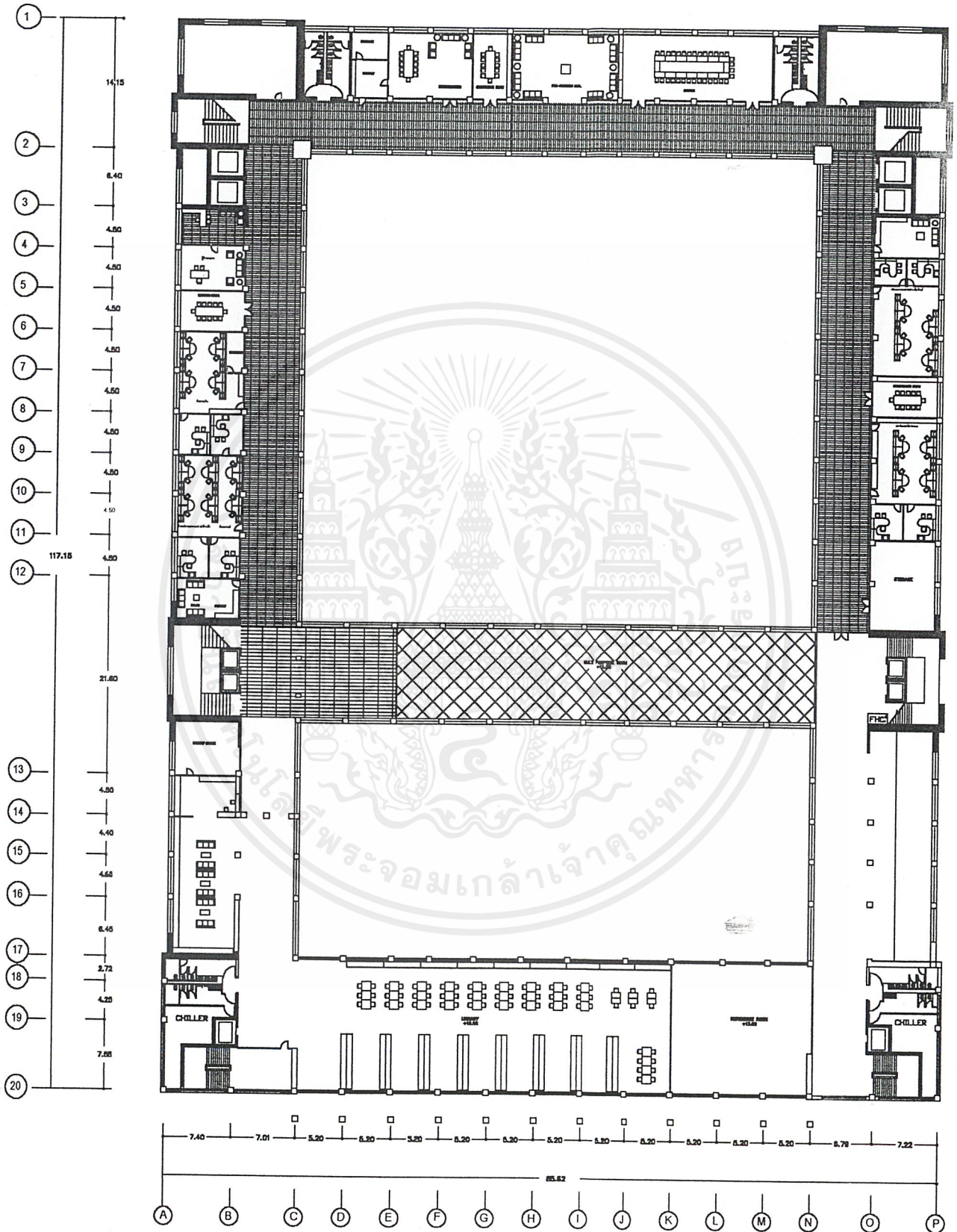
1 st FLOOR PLAN 1:100

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2 nd FLOOR PLAN 1:100

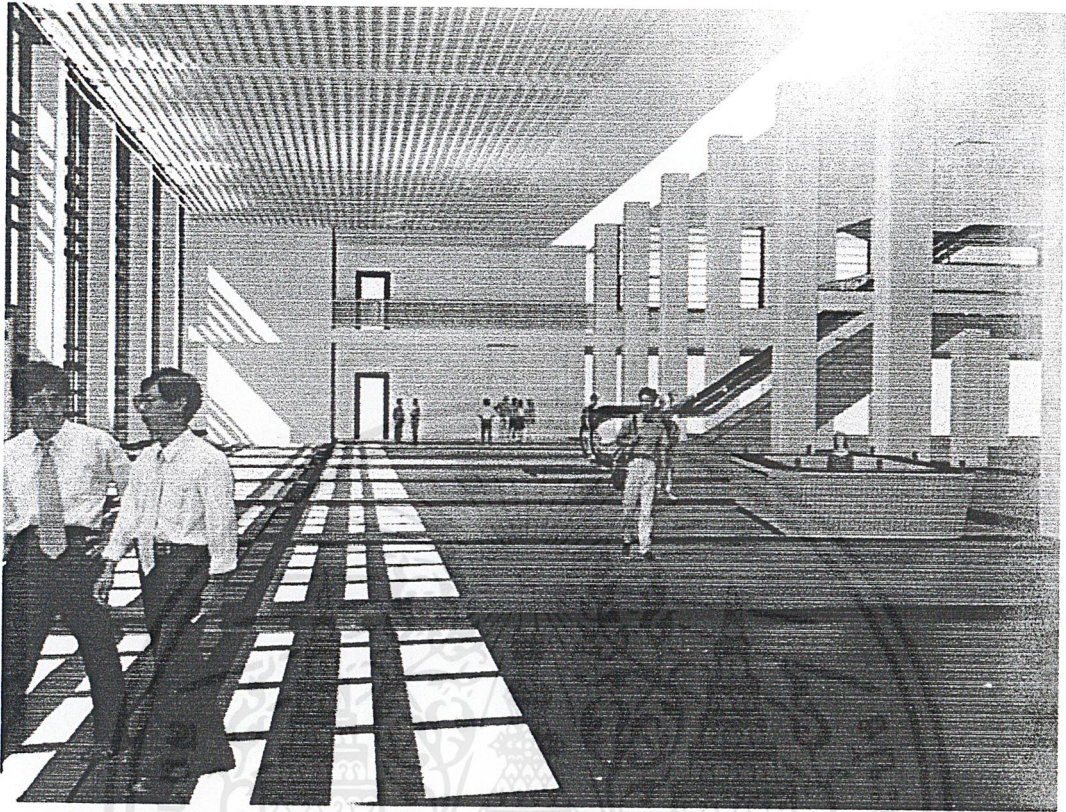
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3 rd FLOOR PLAN 1:100

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ENTRANCE HALL

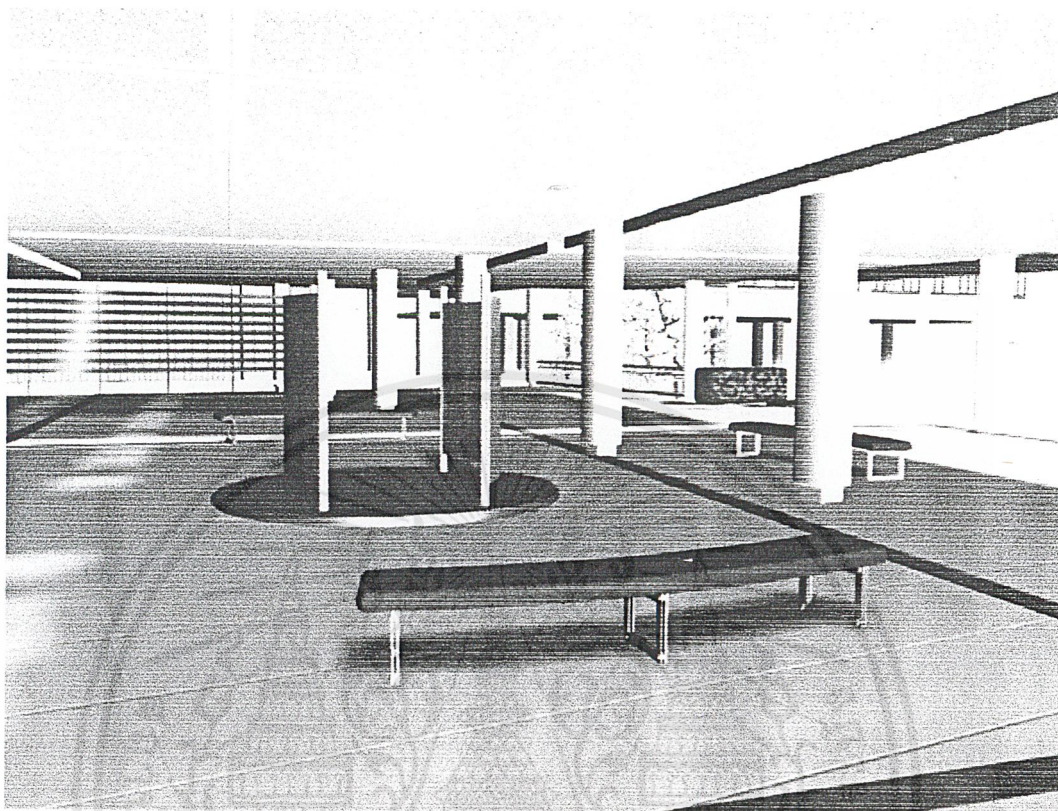


CITIZEN PLAZA



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MULTI -PURPOSE HALL

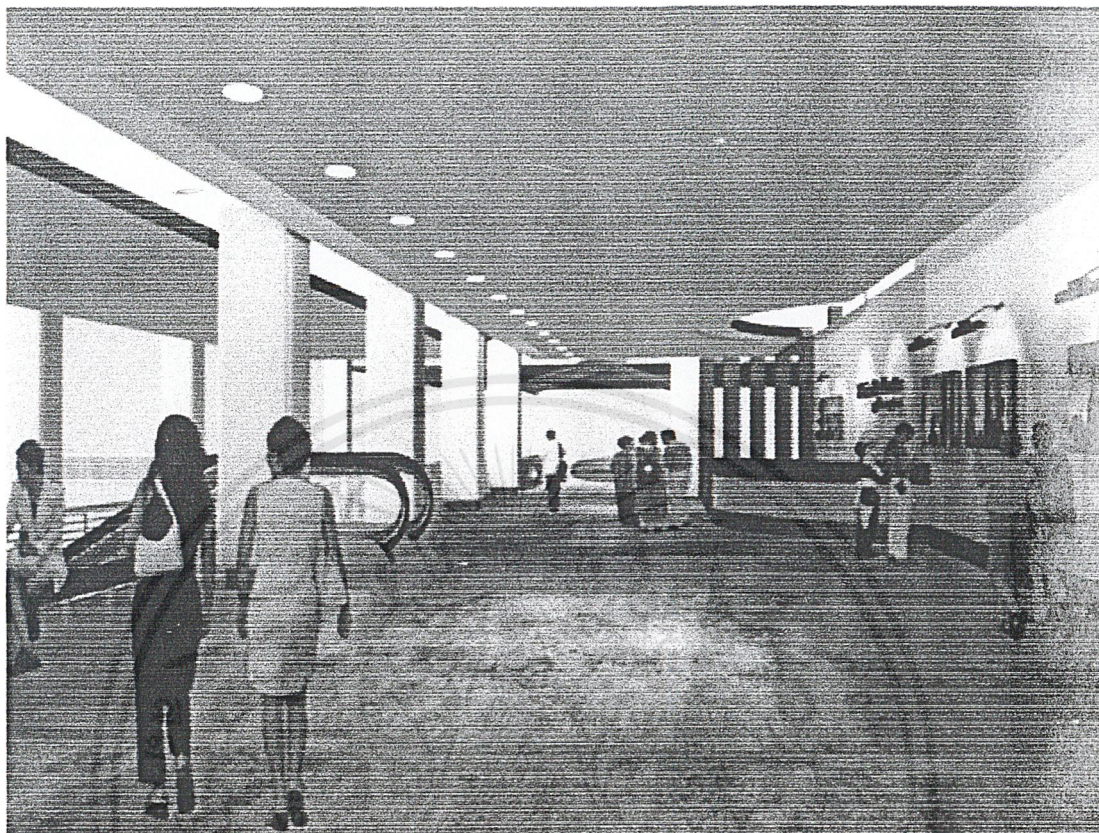


1 st FLOOR CORRIDOR

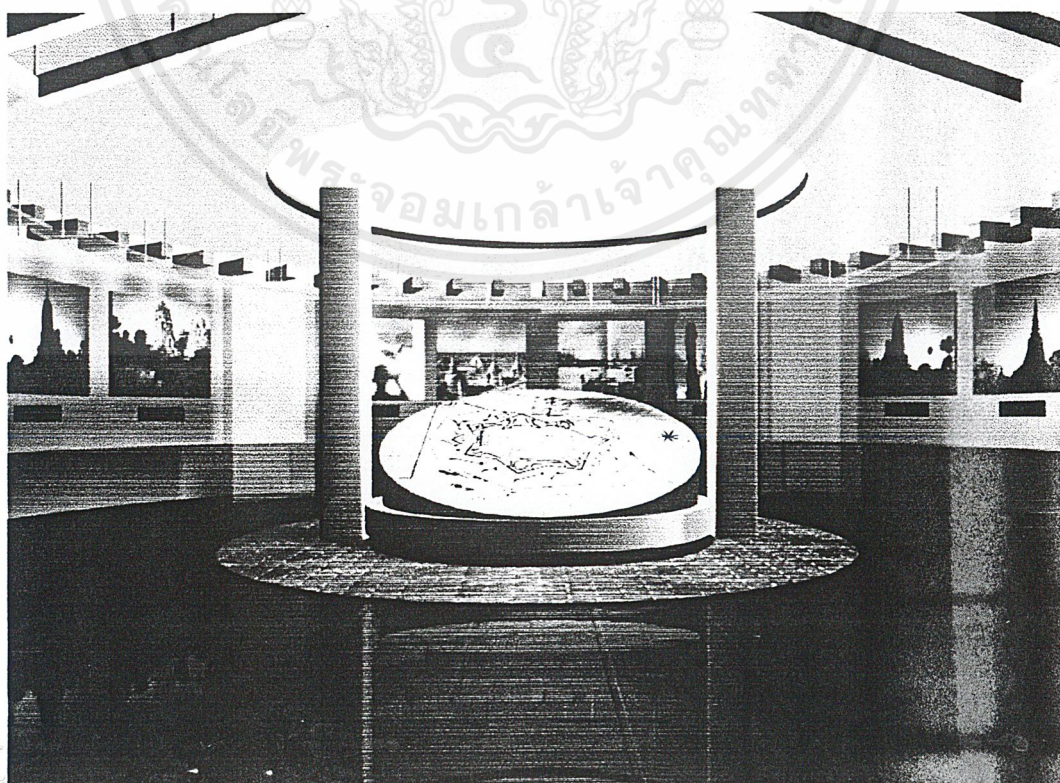


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXHIBITION HALL

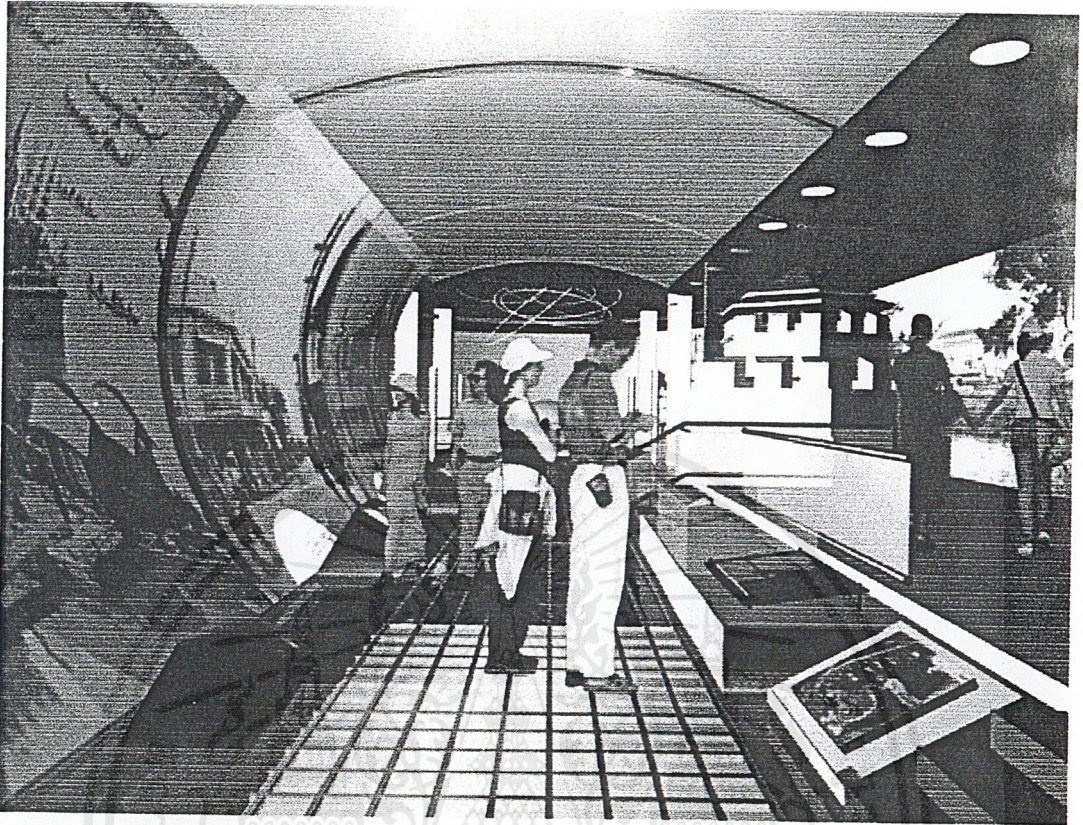


INTRODUCTION

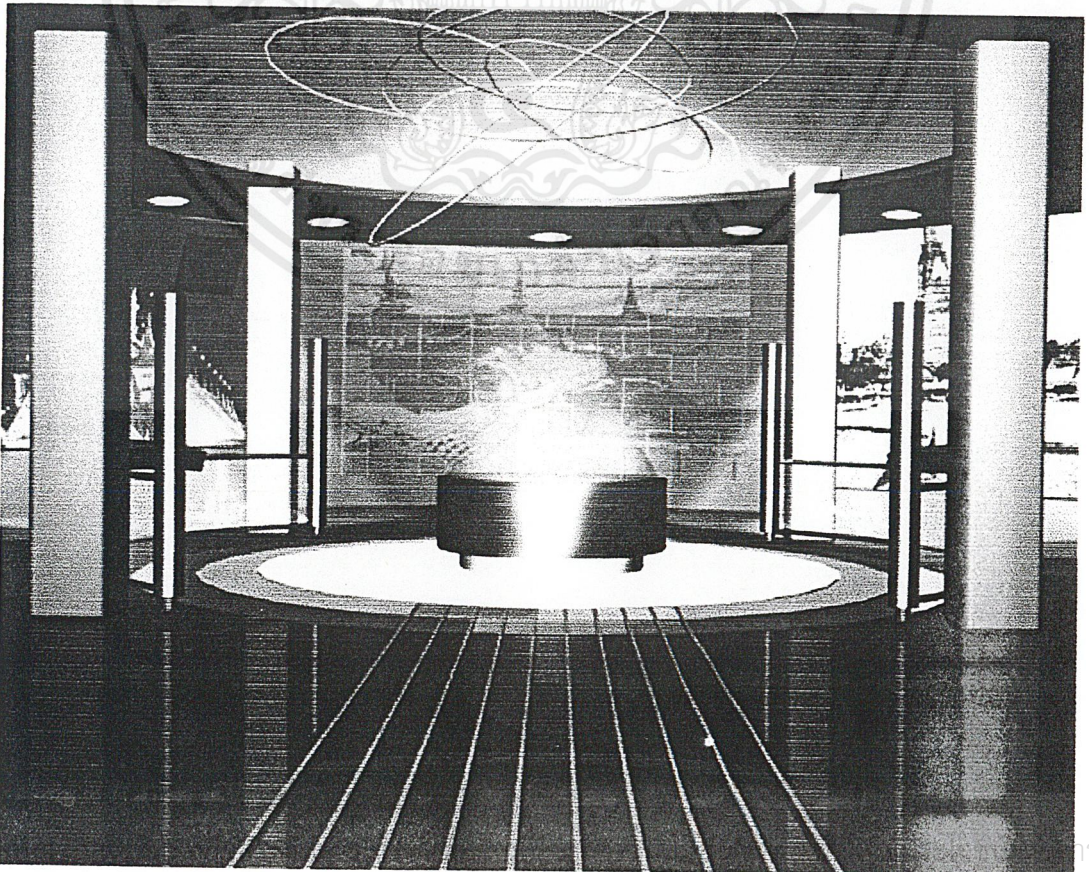


เอกสารนี้เป็นเอกสารทรัพย์สินทางปัญญาของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

INTRODUCTION



วัดกับความสำคัญในชุมชนเมือง



เอกสารที่

ราคา

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สืบสานตำนานวังเจ้านาย

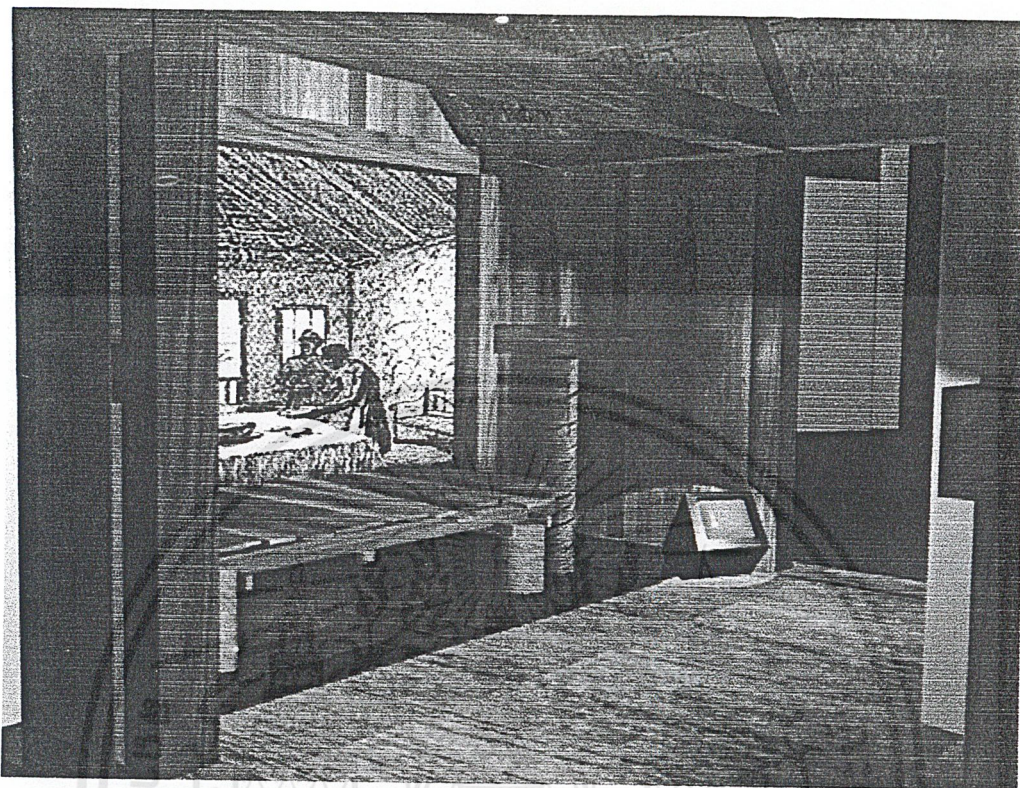


วิถีชีวิตไทยในเรือนแพ

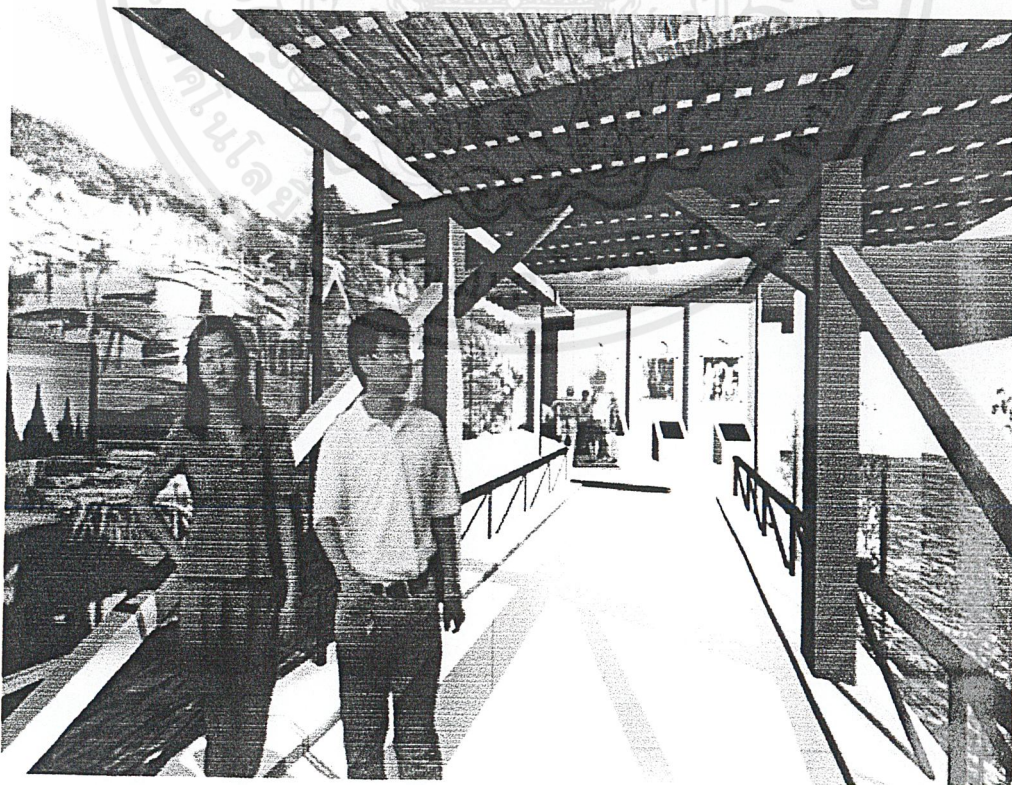


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิถีชีวิตไทยในเรือนแพ

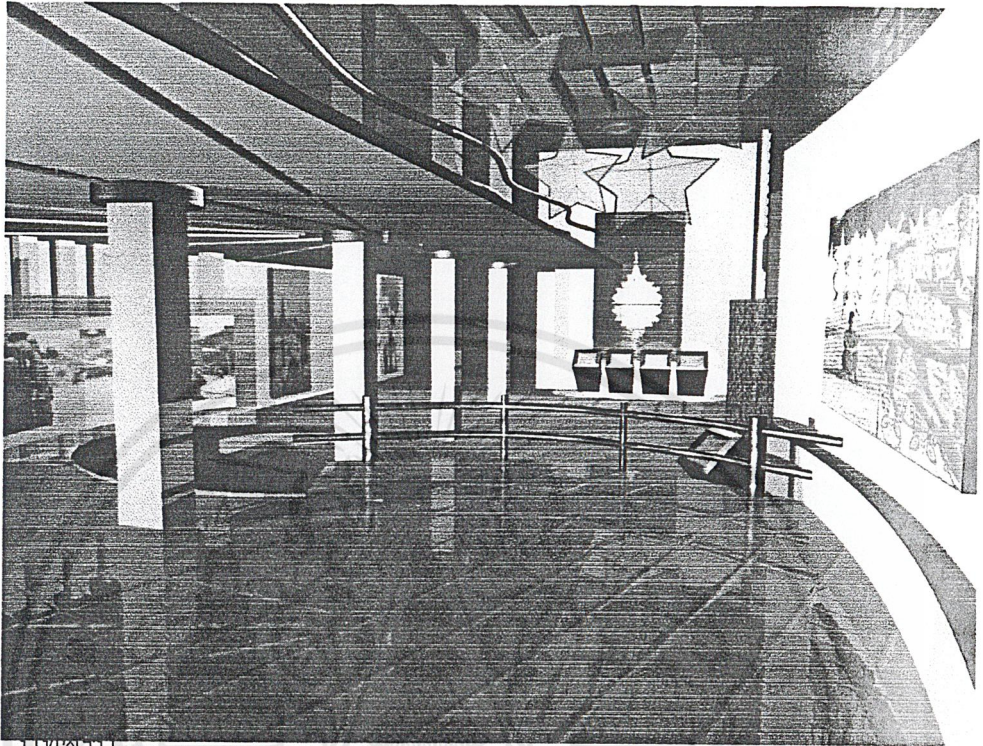


ชุมชนเมือง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเพณี



พิพิธภัณฑ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

-สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา, น้ำ-ป่อเกิดแห่งวัฒนธรรมไทย กรุงเทพฯ-บริษัทสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด ,2529

-วีระ บำรุงรักษ์, ระบบการวัฒนธรรมและคุณภาพมาตรฐาน,-บริษัท ประชาชน จำกัด,2541

-----,DISPLAY DESIGN IN JAPAN:VOL 4" MUSEUM+AMUSEMENT PARK": RIKUYO-SHA.JAPAN,1992



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

ความหมายของศูนย์ส่งเสริมวัฒนธรรม

ศูนย์ส่งเสริมวัฒนธรรม คือ สถาบันส่งเสริมสนับสนุนวัฒนธรรมให้แก่หน่วยงานของรัฐหรือเอกชน ตั้งขึ้นเพื่อสนับสนุน การศึกษา เผยแพร่ ทำนุบำรุงรักษา สืบสานและพัฒนาวัฒนธรรมซึ่งเป็นจิตวิญญาณของเผ่าพันธุ์ ซึ่งต้องจัดกิจกรรมในการส่งเสริมสนับสนุนการศึกษา การศาสนาและการวัฒนธรรม พร้อมทั้งกิจกรรมในการศึกษา การเผยแพร่ ทำนุบำรุงรักษาวัฒนธรรม และการสร้างสรรค์พัฒนาจนประชาชนรักหวงแหนในรูปแบบและวิถีชีวิตหรือวัฒนธรรมของท้องถิ่น

หน้าที่ของศูนย์ส่งเสริมวัฒนธรรม

หน้าที่ของศูนย์ส่งเสริมวัฒนธรรมคือ การจัดทำนโยบายและแผนงานด้านวัฒนธรรมของท้องถิ่นอย่างชัดเจน การจัดทำข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับเนื้อหาวัฒนธรรม การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์เพื่อปลูกฝังให้ประชาชน เยาวชน ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตตลอดจนเป็นเป็นการให้การศึกษาด้านนโยบายการศึกษาในระบบการศึกษานอกโรงเรียน

ความหมายของวัฒนธรรม

ปัจจุบันมีการให้คำนิยามและองค์ประกอบของ "วัฒนธรรม" ไว้กว่า 300 นิยามมีองค์ประกอบกว่า 4000 กิจกรรม แต่ละคนต่างคิดต่างเสนอลักษณะความเข้าใจของตนเอง แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ประวัติการศึกษา และความสนใจของแต่ละคน

ความหมายของวัฒนธรรมตามแนวทางในการรักษาส่งเสริมและพัฒนาวัฒนธรรม พ.ศ. 2529 ได้แก่

1. วัฒนธรรม คือวิถีชีวิตมนุษย์

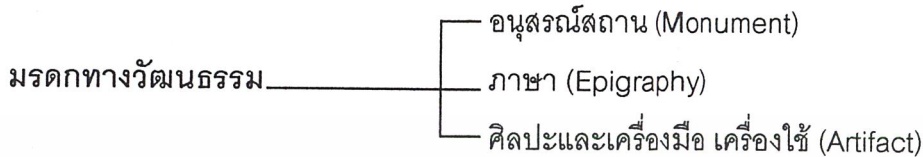
วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิตการดำเนินชีวิตของสังคม เป็นแบบแผนการประพฤติปฏิบัติและการแสดงออกซึ่งความรู้สึกรู้คิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถแก้ไขและซาบซึ้งร่วมกัน ดังนั้นวัฒนธรรมไทยคือวิถีชีวิตที่คนไทยได้สั่งสม เลือกละรกรับ ปรับปรุง แก้ไขจนถือว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และได้ใช้เป็นเครื่องมือ หรือเป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาสังคม

2. วัฒนธรรม คือ มรดกแห่งสังคม ซึ่งสังคมปรับปรุงและรักษาไว้ให้เจริญงอกงามวัฒนธรรมเกิดขึ้นจากการประพฤติปฏิบัติร่วมกันเป็นแนวเดียวกันอย่างต่อเนื่องของสมาชิกในสังคมสืบทอดเป็นมรดกต่อกันมาจากอดีต ซึ่งอาจเป็นสิ่งประดิษฐ์คิดค้น สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่หรืออาจรับเอาที่เผยแพร่มาจากสังคมอื่น ๆ ทั้งหมดนี้ หากสมาชิกยอมรับและยึดถือเป็นแบบแผนประพฤติปฏิบัติร่วมกัน ก็ย่อมถือว่าเป็นวัฒนธรรมสังคมนั้น

การแบ่งกลุ่มยุคสมัยทางวัฒนธรรม

1. มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage)

คือรากเหง้าพัฒนาการของคนนิรนามที่ผ่านจากยุคหิน ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ เติบโตปรับปรุงเปลี่ยนแปลง สืบต่อมาจากสภาพของกาลเวลา สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและทางสังคมจนถึงปัจจุบัน ต้องรักษาไว้ไม่ให้สูญ เพื่อเกื้อกูลเกียรติภูมิของท้องถิ่น



2. วัฒนธรรมสมัยร่วมสมัย และเอกลักษณ์ไทยที่ดี (Contemporary Life Thai Identity)

คือแบบแผนการพัฒนาสังคมให้เกิดความสุขภาพ สบายใจในการดำรงชีพ (อาหาร เสื้อผ้า ยารักษาโรค และที่อยู่อาศัย) การประพฤติปฏิบัติทางด้านศาสนา การใช้ภาษาถิ่น ภาษาชาติ การสร้างศิลปะ เพื่อพัฒนาบ้านเมืองให้สวยงาม เหมาะสม

พระยาอนุমানราชชนได้แบ่งองค์ประกอบทางวัฒนธรรมออกเป็น5ส่วน



ผังโครงสร้างองค์ประกอบวัฒนธรรม

1. มรดกทางวัฒนธรรม(CULTURAL HERITAGE)

1.1 อนุสรณ์สถานหรือโบราณสถาน(MONUMENT)

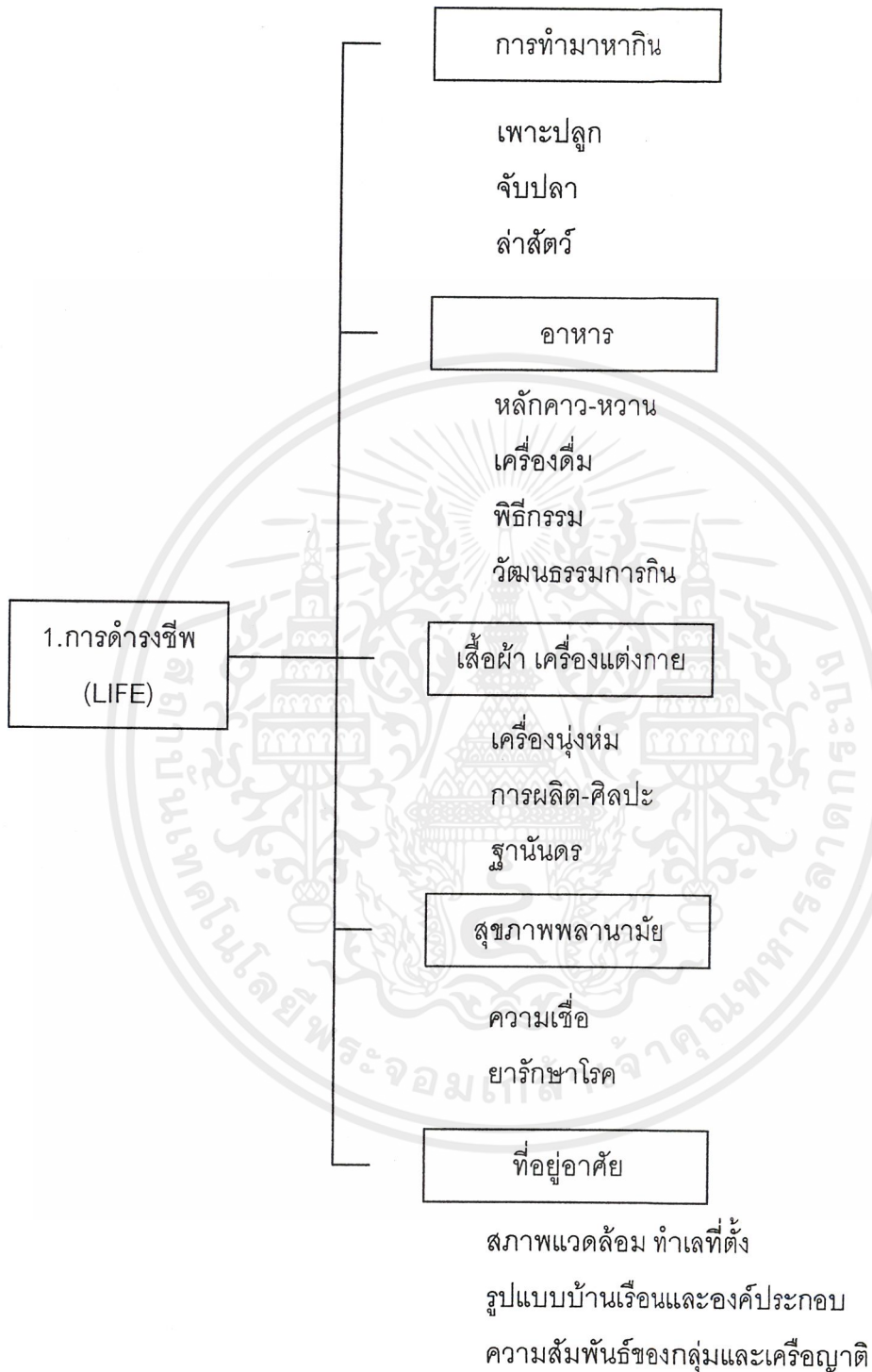
- อนุสาวรีย์ (ประติมากรรม)
- อาคารสถาปัตยกรรม
- อาคารจุดนัดพบหรือสัญลักษณ์ของเมือง
- อุทยานประวัติศาสตร์
- ซากโรงงานอุตสาหกรรมโบราณ
- โบราณสถานหรือแหล่งโบราณคดีประวัติศาสตร์

1.2 โบราณศิลปวัตถุและเครื่องมือเครื่องใช้ (ARTIFACT)

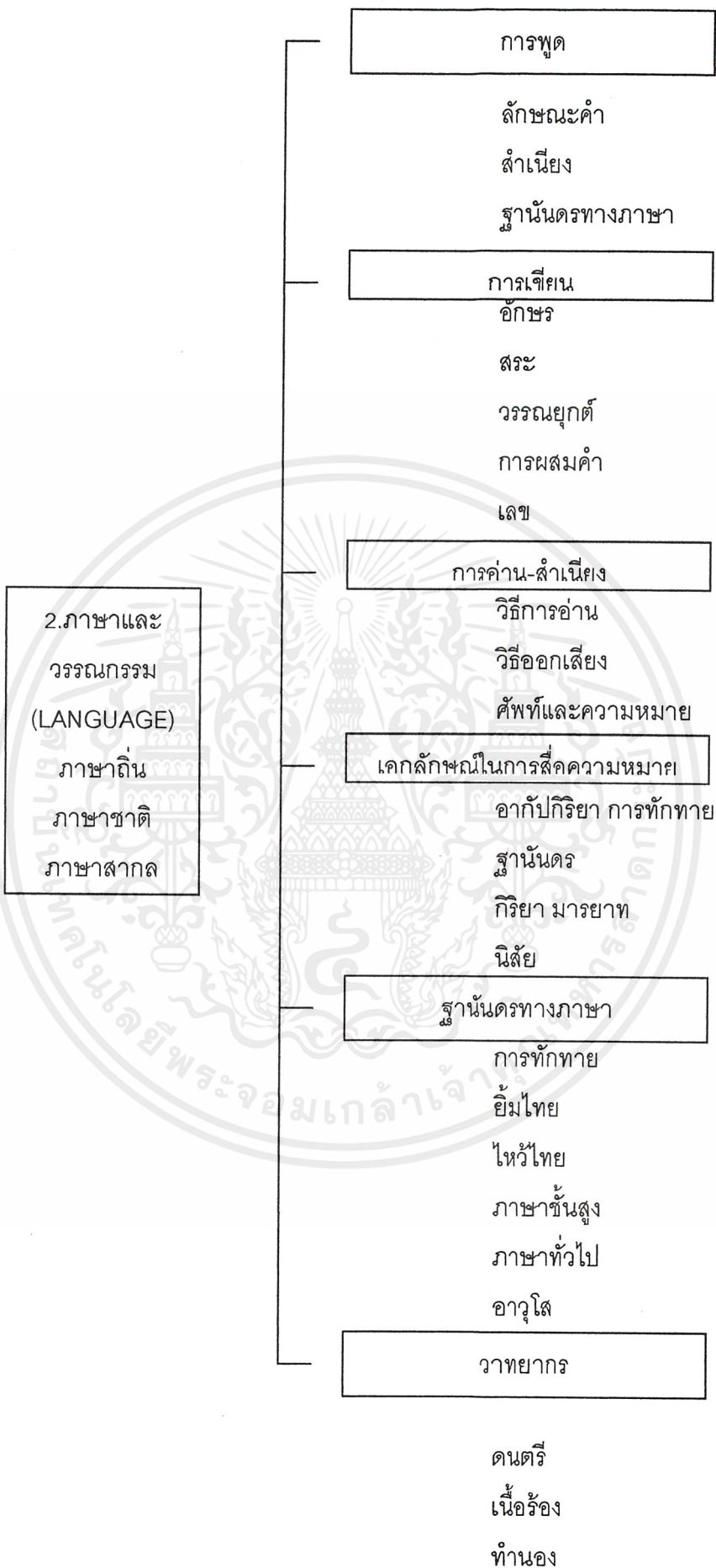
1.3 จารึก เอกสาร หนังสือโบราณ สมุดข่อย(EPIGRAPHY)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

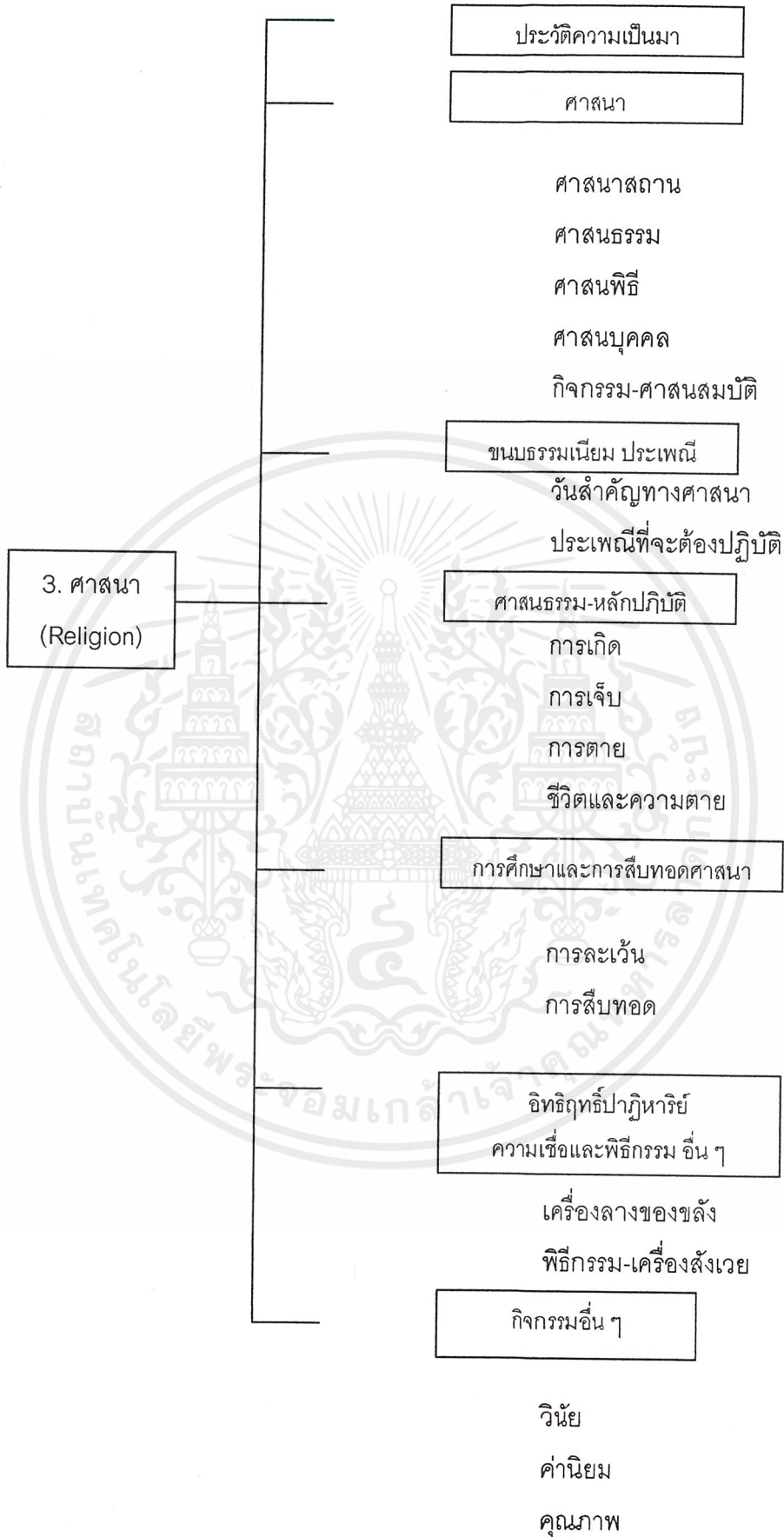
2. เอกลักษณ์วัฒนธรรมร่วมสมัย(LIVING CULTURE) เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม5ประการ



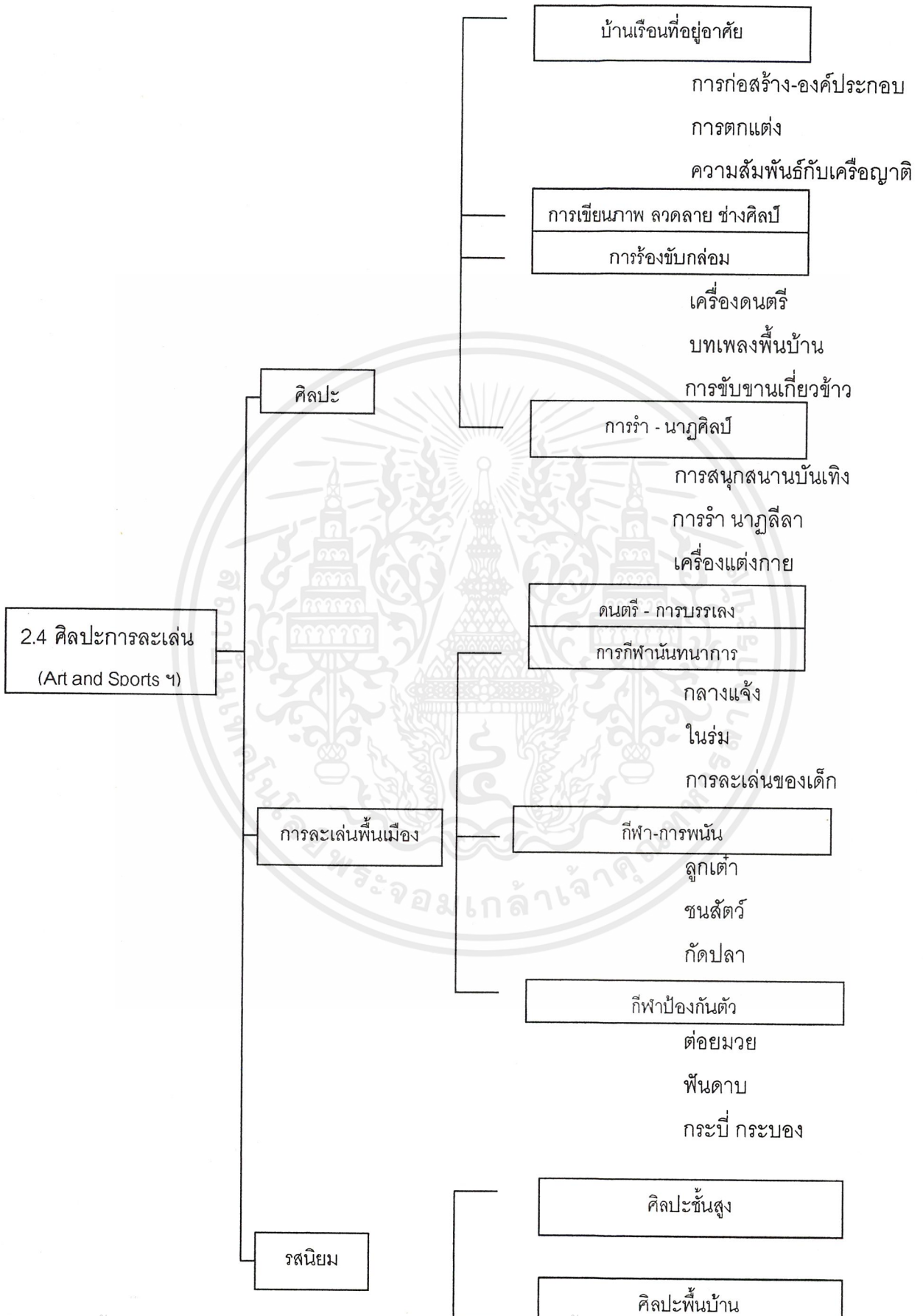
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



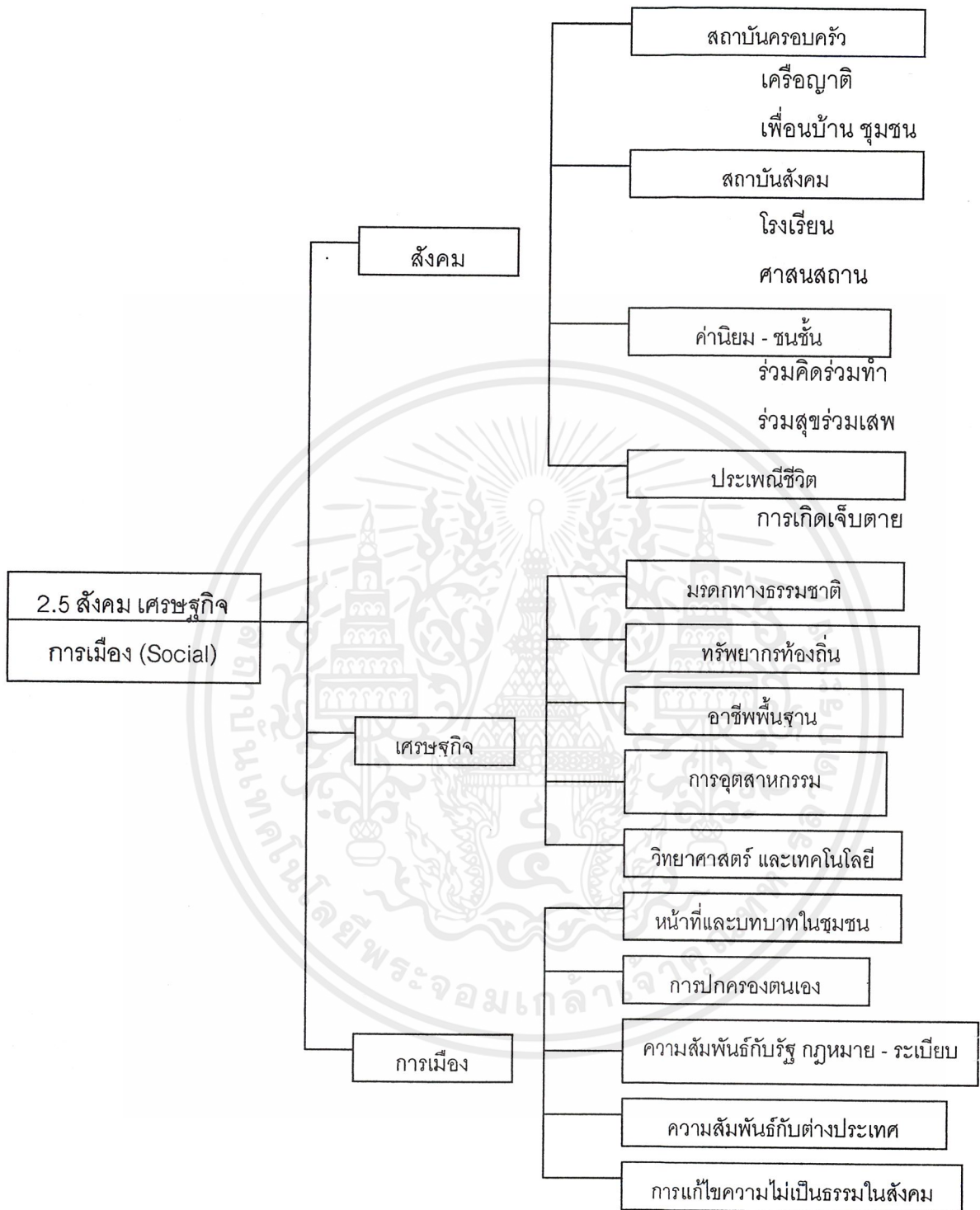
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปกรรมท้องถิ่น

งานศิลปกรรมท้องถิ่นของไทยมีแหล่งกำเนิด 3 แนวทางคือ

1. งานศิลปะจากความเชื่อและความศรัทธา

คนไทยนับถือพระพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติ มีวัดเป็นศูนย์รวมทางจิตใจและสังคม งานศิลปะและหัตถกรรมจำนวนมากจึงสร้างขึ้นจากความศรัทธา เพื่อเป็นการบูชาและสืบทอดศาสนาให้เจริญสืบเนื่อง

2. งานศิลปะเพื่อพระเจ้าแผ่นดิน

ประเทศไทยมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข เป็นศูนย์รวมจิตใจคนทั้งชาติ ทรงเป็นองค์อุปถัมภ์การช่างของไทยจากถิ่นต่างๆ ช่างไทยจึงมีโอกาสสร้างสรรค์งานศิลปกรรมจากการสะสมมรดกความชำนาญโดยประณีต ส่งต่อกลับคืนมายังศิลปกรรมท้องถิ่นในภูมิภาคต่างๆ

3. งานศิลปะเพื่อชีวิตและความบันเทิง

สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม ที่พึ่งพาผูกพันกับวิถีธรรมชาติ หัตถกรรมส่วนใหญ่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อการใช้สอยทางกิจกรรม และเพื่อการพักผ่อนเมื่อยามว่างเว้นจากการทำงาน มีการสั่งสมความรู้ ความชำนาญจนกลายเป็นหัตถกรรมที่สำคัญของท้องถิ่น

พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชปราบดาภิเษกขึ้นครองราชย์เป็นปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์จักรี แล้วโปรดย้ายราชธานีจากกรุงธนบุรีมาตั้งยังฝั่งตะวันออกของแม่น้ำเจ้าพระยา ที่ตำบลบางกอกโปรดให้เรียกราชธานีแห่งใหม่นี้ว่า "กรุงเทพมหานคร"

กรุงเทพฯหรือบางกอก คือถิ่นอาศัยของกลุ่มชนที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อาทิ กลุ่มชนพื้นถิ่นชาวสยามทั้งที่ตั้งถิ่นฐานอยู่เดิมและอพยพเข้ามาจากหัวเมืองต่างๆ กลุ่มชาวจีน แขกเปอร์เซีย เซลยศึก ชาวลาว ชาวเขมร ชาวมลายู และผู้ลี้ภัยสงครามภายในดินแดนชาวนาน ชามอญ เป็นต้น

กลุ่มชนเหล่านี้มีบทบาทสำคัญทางสังคมและเศรษฐกิจในช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ และบางกลุ่มยังเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หัตถกรรมในท้องถิ่นกลายเป็นตำนานเล่าขานถึงย่านการผลิตผลงานศิลปะ หัตถกรรมต่างๆของกรุงเทพฯสืบต่อมา โดยอาจแบ่งได้เป็น2กลุ่ม คือ ฝั่งพระนครและฝั่งธนบุรี

ฝั่งพระนคร

เครื่องถม บ้านพานถม

บ้านพานถม ตั้งอยู่บริเวณหลังวัดปรินายก เป็นแหล่งผลิตงานประเภทพานและเครื่องถมมาแต่อดีต ปัจจุบันเลิกราไปหลายร้าน ที่เหลือก็เปลี่ยนแนวการผลิตมาเป็นเชิงธุรกิจ ลดต้นทุนและเวลาในการผลิตลง ส่งผลกระทบต่อรูปแบบและความสวยงามที่สืบทอดมาแต่อดีต รายที่ยังคงการผลิตแบบดั้งเดิมอย่างครบถ้วน คือร้านไทยนคร บริเวณเชิงสะพานเฉลิมวันชาติปัจจุบัน

ทองคำเปลว ถนนตีทอง

ทองคำเปลวมีแหล่งผลิตอยู่ที่บ้านช่างทองในอดีต คือบริเวณถนนตีทองถึงสี่แยกคอกวัว ซึ่งเป็นย่านที่พวกช่างทองหลวงสมัยรัชกาลที่5 อาศัยอยู่ร่วมกัน ช่างทองที่นี่เริ่มประกอบอาชีพตีทองคำเปลวจำหน่ายเป็นแห่งแรกเมื่อปลายสมัยรัชกาลที่5 เมื่อราษฎรทั่วไปมีเสรีในการทำทอง ปราภฏชื่อเสียงจนถนนที่ผ่านบริเวณนี้ได้ชื่อตามอาชีพของชุมชน

งานโบราณ บางขุนพรหม

โบราณ คือวัสดุที่คนไทยนำมาใช้ประดิษฐ์เป็นสิ่งของเครื่องใช้สืบเนื่องมาตั้งแต่กรุงศรีอยุธยา อาทิ ทำเครื่องจักรสาน ของเด็กเล่น ตาลปัตร คัมภีร์ และทำเครื่องรางเป็นต้น งานประดิษฐ์จากโบราณในย่านเก่าแก่ ได้แก่ย่านบางขุนพรหม และถนนจักรพงษ์ โดยรับวัตถุดิบจากจังหวัดใกล้เคียง อาทิ สมุทรปราการ เพชรบุรี

เครื่องทอง ชุมชนจักรพงษ์

นายสาย ลอประยูร ช่างทองหลวงในสังกัดกรมหลวงสรรพศาสตร์ศุภกิจ ผู้บังคับการกรมช่างหลวงมหาดเล็ก สมัยรัชกาลที่5 คือผู้ริเริ่ม งานทำเครื่องทองขึ้นในชุมชนจักรพงษ์ จนปรากฏเป็นย่านทำทองที่มีชื่อเสียงสืบต่อมาถึงปัจจุบัน เครื่องทองที่ผลิตขึ้นในชุมชนนี้ได้แก่ จั๊แบบโบราณ ตลับ และเครื่องทองรูปพรรณอื่นๆ

ดอกไม้ไฟ บ้านดอกไม้

บ้านดอกไม้ตั้งอยู่ข้างวัดสระเกศ ติดคลองโอ่งอ่าง เป็นหมู่บ้านที่มีชื่อเสียงในการผลิตดอกไม้ไฟประเภทต่างๆ มาตั้งแต่ต้นกรุงรัตนโกสินทร์ จำหน่ายเพื่อการรื่นเริงในเทศกาลต่างๆ ตลอดจนจุดถวายเป็นพุทธบูชา ปัจจุบันบ้านดอกไม้เลิกผลิตดอกไม้ไฟแล้วด้วยเหตุผลด้านความปลอดภัย แต่บ้านดอกไม้ยังคงเป็นแหล่งจำหน่ายดอกไม้ไฟแหล่งใหญ่ของกรุงเทพฯ

น้ำอบไทย-ธูปหอม ถนนมหาไชย

น้ำอบไทย คือ น้ำหอมของคนไทยทำมาจากการใช้ควันจากเครื่องหอมมาอบ จนกลายเป็นน้ำอบที่มีกลิ่นหอม ไว้ใช้ประพรมเพื่อความชุ่มชื้น ส่วนธูป เป็นเครื่องหอมที่ใช้ในพิธีกรรมทางศาสนา ปัจจุบันน้ำอบไทยและธูปหอม มีแหล่งผลิตใหญ่อยู่ที่ย่านมหาไชย ร้านที่เหลือยังคงสืบทอดภูมิปัญญาของบรรพบุรุษมาจนทุกวันนี้ คือร้านน้ำอบนางลอย

ไม้แกะ ย่านบำรุงเมือง

จากหนังสืออภินิหารวิเศษ ในช่วงสมัยรัชกาลที่5 กล่าวว่า มีร้านช่างไม้ 5ร้าน ตั้งอยู่ในเขตถนนบำรุงเมือง ใกล้วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร ร้านไม้เหล่านี้ประกอบด้วยช่างชาวจีนและชาวไทย ช่างชาวจีนมีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชำนาญในการทำงานจลล กิ่ง และงานไม้แกะทั่วไป ขณะที่ช่างชาวไทยทำงานแกะสลักไม้อย่างประณีต จนเมื่อ 70 ปีที่ผ่านมา กลุ่มร้านช่างไม้แพร่ขยายออกไปกว่า 40 ร้าน ต่อเนื่องไปตามแนวคลองคูเมืองพระนคร

บุหรี่สี๊ก ย่านเฟื่องนคร

ยาสูบ มีแหล่งปลูกบริเวณภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือส่งมาขายที่ตลาดกรุงเทพฯ ย่านลำเพ็ง และสี๊กพระยาศรี (สีแยกพระยาศรี) ยาเส้นดังกล่าวจะถูกนำมาปรุงด้วยเครื่องหอม เช่นเกล็ดพิมเสน ดอกปีบแห้ง เกสรบัวตากแห้ง กลีบกระดังงาแห้ง ฯลฯ แล้วม้วนด้วยใบตอง ใบจาก แสดงรสนิยมประณีตของชาวสยามในอดีต

บาตรบุญ บ้านบาตร

บ้านบาตร ตั้งอยู่ริมคลองโอ่งอ่าง ตรงข้ามบ้านดอกไม้ กล่าวกันว่าบรรพบุรุษของชาวบ้านบาตรเป็นชาวกรุงศรีอยุธยา อพยพมาตั้งบ้านเรือนทำบาตรเหล็กเมื่อครั้งเสียกรุง ปัจจุบันบาตรเหล็กของบ้านบาตรยังคงผลิตด้วยการต่อเหล็กและตีขึ้นรูปบาตรเป็นรอยต่อประสานกันเป็นตะเข็บตามธรรมเนียมพระภิกษุไทยแต่เดิม ด้วยรูปทรงที่หลากหลาย อันเป็นมรดกของช่างไทยสืบมาแต่โบราณกาล

หัวโขนครุฑิต ย่านบ้านบาตร

ครุฑิต แก้วดวงใหญ่ เป็นช่างทำหัวโขนโดยได้รับการสืบทอดวิชาการช่างทำหัวโขน-ละครจากพระเทพยนต์และขุนสกลบัณฑิต ช่างหลวงในกรมช่างสิบหมู่ในสมัยรัชกาลที่ 5-6 ผลงานของครุฑิตได้รับความเชื่อถือจนได้รับทำหัวโขน-ละครให้กับกรมศิลปากร ปัจจุบันทายาครุฑิตยังคงสืบทอดงานทำหัวโขนต่อมาในบริเวณย่านบ้านบาตร

ทอผ้า บ้านครัว

ชุมชนบ้านครัว ตั้งอยู่บริเวณริมคลองแสนแสบ เขตราชเทวีเป็นชุมชนที่มีการผสมผสานกันระหว่างชนชาวเขมร มลายู และแขกจามซึ่งในอดีตเคยเป็นกองทหารอาสาต่างชาติของไทยตั้งแต่สมัยอยุธยาถึงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ชาวบ้านครัวฝ่ายชายมักประกอบอาชีพเดินเรือเหมือนเมื่อครั้งบรรพบุรุษ ฝ่ายหญิงค้าขาย ทำสวน ทำการฝีมือ งานทอผ้าเป็นงานที่ทำขึ้นใช้ในครัวเรือน และเหลือส่งจำหน่ายทางทะเล ชาวบ้านครัวทอผ้าด้วยฝ้ายและไหม เป็นผ้าลายทาง ผ้ายกและผ้าพื้น ผ้าทอ บ้านครัวเป็นต้นตำรับของผ้าไหมไทยที่ปรากฏชื่อเสียงไปทั่วโลก

หุ่นละครเล็ก "โจหลุยส์" ย่านบางซื่อ

นายสาคร ยังเขียวสด หรือโจหลุยส์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (หุ่นละครเล็ก) สืบทอดศิลปะการแสดงจากย่าตั้งแต่เยาว์วัยและได้ถวายเป็นของขวัญวันเกิดแก่พระองค์เจ็ดโคม พระเชษฐภคินีในกรมพระราชวังเอกสาร์นเป็นเอกสร ทั้งสิ้น หวังว่า การจะเห็น เพื่อการรักษาศิลปะ หุ่น นี้น ไม่อนุญ เดเห็น ไปเชยเชยเชยชนิด นึก ริศา ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บวรวิทย์ชาวน จากการศึกษาที่ได้คลุกคลีอยู่ในวงการละคร จึงได้เรียนรู้วิธีการทำหุ่นละครเล็กมาถึงปัจจุบัน โดยจัดตั้ง คณะสาครนาฏศิลป์อยู่ในบริเวณย่านบางซื่อ

ฝั่งธนบุรี

หุ่นกระบอกครูชิ้น ย่านบ้านขมิ้น

บ้านขมิ้น เป็นที่รู้จักในวงการเล่นหุ่นกระบอกและปีพาทย์ โดยมีคณะหุ่นกระบอกนายเปี้ยก ประเสริฐ กุล เป็นคณะที่โด่งดังมีชื่อเสียง คณะนายเปี้ยกได้รับการสืบทอดต่อมาโดยนางชิ้น สกุลแก้ว บุตรสาวซึ่งได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (หุ่นกระบอก) เมื่อ พ.ศ. 2535 มีผลงานการแสดงหุ่นกระบอกและการสร้างหุ่นกระบอกอย่างประณีตงดงาม

การหล่อประติมากรรม บ้านช่างหล่อ

บ้านช่างหล่อ ตั้งอยู่ริมคลองขมิ้นหรือคลองคูเมืองธนบุรีเดิม ในเขตบางกอกน้อย ชาวบ้านช่างหล่อเดิม เป็นช่างชาวกรุงศรีอยุธยา เมื่อกรุงแตกได้ย้ายตามเมืองหลวงมาตั้งบ้านเรือนเป็นชุมชนหัตถกรรมแหล่งใหญ่ที่มีชื่อเสียงในวงการปั้นหล่อพระพุทธรูป ด้วยเหตุผลความเจริญและการขยายตัวของเมืองและชุมชนที่พักอาศัยในปัจจุบัน บ้านช่างหล่อจึงมีสภาพแวดล้อมไม่เหมาะแก่การตั้งโรงปั้น-หล่อ ต่อไป โรงหล่อหลายแห่งจึง ขยับขยายออกจากแหล่งเดิม แพร่กระจายไปยังแหล่งต่าง ๆ บริเวณชานเมือง

ชั้นลงหิน บ้านบุ

บ้านบุ ตั้งอยู่บริเวณริมคลองบางกอกน้อยฝั่งทิศใต้ ใกล้วัดสุวรรณาราม เล่ากันว่าชาวบ้านบุเดิมเป็น ชาวกรุงศรีอยุธยาย้ายมาเมื่อกรุงแตก พ.ศ. 2310 ชาวบ้านบุมีอาชีพทำชั้นบุหรือชั้นลงหินมาแต่โบราณจนได้นาม "บ้านบุ" โดยปรากฏหลักฐานในเอกสารตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 เป็นต้นมา บ้านบุยังคงผลิตเครื่องทอลงหิน เป็นเครื่องถ้วยชาม ภาชนะต่าง ๆ ในหลากหลายรูปทรง ทั้งนี้ เพื่อรองรับการตลาดที่เปิดกว้างมากยิ่งขึ้นในตลาดโลกปัจจุบัน

หัวโขนลู่สุข ย่านบางไส้ไก่

ย่านวัดบางไส้ไก่ ใกล้สี่แยกบ้านแขก ธนบุรี เป็นอีกย่านหนึ่งที่มีการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม นายสุข เพ็ไพ และนางเจริญ กิจราษฎร์ มีอาชีพประดิษฐ์หัวโขน หัวหุ่น และชฎา สำหรับการเล่นโขน ละคร และ จำหน่ายเป็นของที่ระลึก นายสุข เพ็ไพ เป็นผู้รักและสนใจอุทิศแรงกายแรงใจให้กับงานทำหัวโขน-ละคร มีผลงานเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ จึงได้รับการยกย่องเป็นบุคคลดีเด่นทางด้านวัฒนธรรมสาขาศิลปะการช่าง และการช่างฝีมือ จากสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อบัญญัติกรุงเทพมหานคร

เรื่อง กำหนดบริเวณห้ามก่อสร้าง ดัดแปลง ใช้หรือเปลี่ยนแปลงการใช้อาคารบางชนิดหรือบางประเภท ภายในบริเวณกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก ในท้องที่แขวงชนะสงคราม แขวงตลาดยอด แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ แขวงบวรนิเวศ แขวงเสาชิงช้า แขวงราชบพิธ แขวงสำราญราษฎร์ และแขวงวังบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2530

โดยที่เห็นเป็นการสมควรมีข้อบัญญัติกรุงเทพมหานคร เรื่อง กำหนดบริเวณห้ามก่อสร้าง ดัดแปลง ใช้หรือเปลี่ยนแปลงการใช้อาคารบางชนิดหรือบางประเภท ภายในบริเวณกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก ในท้องที่แขวงชนะสงคราม แขวงตลาดยอด แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ แขวงบวรนิเวศ แขวงเสาชิงช้า แขวงราชบพิธ แขวงสำราญราษฎร์ และแขวงวังบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 9 และมาตรา 13 แห่งพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522 และมาตรา 47 แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2528 กรุงเทพมหานครโดยความเห็นชอบของสภากรุงเทพมหานคร จึงตราข้อบัญญัติขึ้นไว้ ดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ข้อบัญญัตินี้เรียกว่า “ข้อบัญญัติกรุงเทพมหานคร เรื่อง กำหนดบริเวณห้ามก่อสร้าง ดัดแปลง ใช้หรือเปลี่ยนแปลงการใช้อาคารบางชนิดหรือบางประเภท ภายในบริเวณกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก ในท้องที่แขวงชนะสงคราม แขวงตลาดยอด แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ แขวงเสาชิงช้า แขวงราชบพิธ แขวงสำราญราษฎร์ และแขวงวังบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2530”

ข้อ 2. ข้อบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

ข้อ 3. ในข้อบัญญัตินี้

1. “ข้อบัญญัติ” หมายความว่า ข้อบัญญัติกรุงเทพมหานคร

2. “ภายในบริเวณกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่าง

แนวกึ่งกลางคลองคูเมืองเดิม (คลองหลอด) แนวกึ่งกลางแม่น้ำเจ้าพระยากับแนวกึ่งกลางคลองรอบกรุง (คลองบางลำพู) แนวกึ่งกลางคลองรอบกรุง (คลองโอ่งอ่าง) แนวกึ่งกลางแม่น้ำเจ้าพระยาบรรจบกับแนวกึ่งกลางคลองคูเมืองเดิม (คลองหลอด)

(ก) “บริเวณที่ 1” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่างทิศตะวันออกเฉียงเหนือจดแนวกึ่งกลางคลองรอบกรุง (คลองบางลำพู) และถนนพระสุเมรุ ทิศตะวันตกเฉียงเหนือจดแนวกึ่งกลางแม่น้ำเจ้าพระยา ทิศใต้จดถนนราชดำเนินกลาง ทิศตะวันตกเฉียงใต้จดถนนเจ้าฟ้า

(ข) “บริเวณที่ 2” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่างทิศเหนือจดถนนบูรณศิริกับถนนราชดำเนินกลาง ทิศใต้จดแนวกึ่งกลางคลองหลอด (คลองวัดเทพธิดาราม) ถนนบำรุงเมือง แนวกึ่งกลางคลองหลอด (คลองวัดราชบพิธ) ถนนพระพิทักษ์และถนนจักรเพชร ทิศตะวันออกจดแนวกึ่งกลางคลองรอบกรุง (คลองโอ่งอ่าง) ถนนมหาไชย ถนนอุณากรรณ ถนนเฟื่องนครต่อถนนบ้านหม้อและถนนตรีเพชร ทิศตะวันตกจดถนนตะนาวและถนนอัษฎางค์

(ค) “บริเวณที่ 3” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่างทิศเหนือจดซอยประตูเหล็ก

ต่อแนวเส้นขนานซึ่งห่างจากเขตทางของถนนพหลุ์ 90 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทิศใต้จดแนวกิ่งกลางแม่น้ำเจ้าพระยา ทิศตะวันออกจดถนนจักรเพชรไปตามถนนทรงวาด ต่อแนวกิ่งกลางคลองรอบกรุง (คลองโอ่งอ่าง) ทิศตะวันตกจดถนนตรีเพชรและซอย สะพานพุทธฯ

(ง) “บริเวณที่ 4” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่างทิศตะวันออกเฉียงเหนือจดแนว กิ่งกลางคลองรอบกรุง (คลองบางลำพู) ทิศตะวันตกเฉียงเหนือจดถนนประชาธิปไตย ทิศตะวันตกเฉียงใต้จดถนนพระสุเมรุ ทิศใต้จดถนนราชดำเนินกลาง

(จ) “บริเวณที่ 5” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่างทิศเหนือจดถนนราชดำเนินกลาง ทิศใต้จดถนนบูรณศิริ ทิศตะวันออกจดถนนตะนาว ทิศตะวันตกจดถนนอัษฎางค์

(ฉ) “บริเวณที่ 6” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่างทิศเหนือจดแนวกิ่งกลาง คลองหลอด (คลองวัดเทพธิดาราม) และถนนบำรุงเมือง ทิศใต้จดแนวกิ่งกลางคลองหลอด (คลองวัดราชบพิตร) ทิศตะวันออกจดแนวกิ่งกลางคลองรอบกรุง (คลองโอ่งอ่าง) ทิศตะวันตกจดถนนศิริพงษ์

(ช) “บริเวณที่ 7” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่างทิศเหนือจดแนวกิ่งกลางคลองหลอด (คลองวัดราชบพิตร) ทิศใต้จดถนนเจริญกรุง ทิศตะวันออกจดถนนตีทอง ทิศตะวันตกจดถนน เพ็ญนคร

(ฅ) “บริเวณที่ 8” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่างทิศตะวันออกเฉียงเหนือจดถนน จักรเพชร ทิศตะวันตกเฉียงเหนือจดถนนอัษฎางค์ ทิศตะวันออกจดซอยสะพานพุทธ ทิศใต้จดแนวกิ่งกลางแม่น้ำเจ้าพระยา

(ฉ) “บริเวณที่ 9” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่างทิศตะวันออกเฉียงเหนือ จดซอยวานิช ทิศตะวันตกเฉียงเหนือจดถนนจักรเพชร ทิศใต้จดถนนทรงวาด ทิศตะวันออก จดแนวกิ่งกลางคลองรอบกรุง (คลองโอ่งอ่าง)

(ญ) “บริเวณที่ 10” หมายความว่า พื้นที่ในบริเวณระหว่างทิศเหนือจดแนวกิ่งกลางคลอง หลอด (คลองวัดราชบพิตร) และถนนเจริญกรุง ทิศใต้จดซอยประตูเหล็กต่อแนวเส้นขนาน ซึ่งห่างจากเขตทางของถนนพารุต์ 90 เมตร ทิศตะวันออกจดแนวกิ่งกลางคลองรอบกรุง (คลองโอ่งอ่าง) และถนนจักรเพชร ทิศตะวันตกจดถนนตีทอง ถนนบ้านหม้อและ ถนนตรีเพชร

ทั้งนี้ ตามแผนที่ท้ายข้อบัญญัตินี้

3. “สถานที่เก็บสินค้า” หมายความว่า อาคารหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของอาคารหรือ อาคารที่มีลักษณะในทำนองเดียวกันที่ใช้เป็นที่สำหรับเก็บ พัก หรือขนถ่ายสินค้าหรือสิ่งของ เพื่อประโยชน์ทางการค้า

4. “สถานกีฬา” หมายความว่า อาคารหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของอาคารหรือสถานที่ ที่ใช้เป็นที่ฝึกซ้อม แข่งขัน หรือชมกีฬา หรืออาคารที่มีลักษณะทำนองเดียวกันสำหรับให้ บริการแก่ผู้เล่นหรือผู้ชมเพื่อประโยชน์ทางการค้า

ข้อ 4. ให้ผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานครรักษาการตามข้อบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจออกข้อ บังคับ ระเบียบ คำสั่ง เพื่อปฏิบัติการให้เป็นไปตามข้อบัญญัตินี้

ข้อบังคับ ระเบียบ คำสั่ง ตามวรรคหนึ่งนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษา แล้ว ให้ใช้บังคับได้

ข้อ 5. ภายในบริเวณที่ 1 บริเวณที่ 2 และบริเวณที่ 3 ห้ามมิให้บุคคลใดก่อสร้างหรือ ดัดแปลงอาคารบางชนิดหรือบางประเภท ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. โรงงานตามกฎหมายว่าด้วยโรงงาน
 2. อาคารที่ใช้ประกอบการค้า ซึ่งเป็นที่รังเกียจหรืออาจเป็นอันตรายแก่สุขภาพตามกฎหมายว่าด้วยสาธารณสุข เว้นแต่การประกอบการดังต่อไปนี้
 - (ก) การพิมพ์หนังสือด้วยเครื่องจักร
 - (ข) การซ่อมเครื่องอิเล็กทรอนิกส์
 - (ค) การล้างฟิล์มถ่ายรูปและฟิล์มภาพยนตร์
 - (ง) การเจียรไนเพชร พลอย หิน กระจก หรือวัตถุที่คล้ายคลึง
 - (จ) การซักกรีด อัดกลีบ กัดสีผ้า โดยใช้เครื่องจักร
 - (ฉ) การพิมพ์แบบ พิมพ์เขียว
 3. สถานบริการตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ
 4. โรงแรมตามกฎหมายว่าด้วยโรงแรม
 5. โรงมหรสพตามกฎหมายว่าด้วยการป้องกันภัยอันตรายอันเกิดแต่การเล่นมหรสพซึ่งเอกชนเป็นผู้ดำเนินการ
 6. สถานที่เก็บสินค้าที่มีพื้นที่เกิน 80 ตารางเมตร
 7. ภัตตาคารที่มีพื้นที่สำหรับตั้งโต๊ะอาหารเกิน 300 ตารางเมตร
 8. ตลาดตามกฎหมายว่าด้วยสาธารณสุข
 9. หอประชุม เว้นแต่หอประชุมของทางราชการ โรงเรียน มหาวิทยาลัย
 10. ห้องแถว ตึกแถว เว้นแต่การก่อสร้างหรือดัดแปลงเพื่อทดแทนอาคารห้องแถว ตึกแถวเดิม ที่มีสภาพชำรุดหรือถูกเพลิงไหม้ ให้ดำเนินการก่อสร้างหรือดัดแปลงได้ตามแบบแปลน แผนผัง และรูปแบบสถาปัตยกรรมที่กรุงเทพมหานครประกาศกำหนดสำหรับห้องแถว ตึกแถวที่ได้ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานตามกฎหมายว่าด้วยโบราณสถาน ต้องก่อสร้างหรือดัดแปลงในตำแหน่งอันเป็นที่ตั้งของอาคารเดิมโดยไม่ต้องรื้อแนวอาคาร และต้องมีขนาดและรูปแบบเหมือนกับอาคารเดิม
 11. ฌาปนสถาน
 12. อาคารสำนักงานเอกชนที่มีพื้นที่ทำการทุกชั้นรวมกันเกิน 300 ตารางเมตร
 13. ห้างสรรพสินค้าที่มีพื้นที่ทุกชั้นรวมกันเกิน 300 ตารางเมตร
 14. สถานที่เก็บและจำหน่ายน้ำมันเชื้อเพลิงตามกฎหมายว่าด้วยการเก็บรักษา น้ำมันเชื้อเพลิง
 15. สถานกีฬา
 16. ป้าย เว้นแต่ป้ายชื่อถนน ตรอก ซอย ป้ายทางราชการ ป้ายเพื่อการเลือกตั้งหรือป้ายชื่อสถานประกอบการที่มีพื้นที่รวมกันไม่เกิน 5 ตารางเมตร
 17. อาคารที่มีความสูงเกิน 16 เมตร โดยวัดจากระดับถนนหรือขอบทางเท้าที่ใกล้ที่สุดถึงส่วนที่สูงที่สุดของอาคาร
- ข้อ 6. ภายในบริเวณที่ 4 บริเวณที่ 5 บริเวณที่ 6 บริเวณที่ 7 บริเวณที่ 8 และบริเวณที่ 9 ห้ามมิให้บุคคลใดก่อสร้างหรือดัดแปลงอาคารบางชนิดหรือบางประเภทตามข้อ 5 เว้นแต่ภัตตาคารที่มีพื้นที่สำหรับตั้งโต๊ะอาหารไม่เกิน 400 ตารางเมตร หอประชุมเอกชนที่มีพื้นที่ทุกชั้นรวมกันไม่เกิน 300 ตารางเมตร และอาคารสำนักงาน
- ข้อ 7. ภายในบริเวณที่ 10 ห้ามมิให้บุคคลใดก่อสร้างหรือดัดแปลงอาคารบางชนิดหรือบางประเภทตามข้อ 6 เว้นแต่สถานเดินรำ รำวงหรือร้องเงิง สถานที่มีอาหาร สุรา น้ำชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องตัวอย่างอื่นจำหน่ายหรือจัดให้มีการแสดงอื่นใดเพื่อการบันเทิง สถานกีฬา โรงมหรสพ ห้างสรรพสินค้า ป้าย และอาคารที่สูงเกิน 16 เมตร แต่ต้องสูงไม่เกิน 37 เมตร
ข้อ 8. ภายในบริเวณกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก อาคารที่ได้รับอนุญาตให้ก่อสร้างหรือ ดัดแปลงเป็นอาคารประเภทไม่ควบคุมการใช้ ห้ามมิให้เจ้าของหรือผู้ครอบครองใช้หรือ ยินยอมให้บุคคลใดใช้อาคารนั้น เป็นอาคารประเภทควบคุมการใช้ตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522

ทั้งนี้ เว้นแต่สถานพยาบาลที่ไม่มีเตียงรับผู้ป่วยไว้ค้างคืน หรือสถานศึกษาซึ่งมี ระดับการศึกษาไม่เกินประถมศึกษา

ข้อ 9. ภายในบริเวณกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก อาคารที่ได้รับอนุญาตให้ก่อสร้างหรือ ดัดแปลงเป็นอาคารประเภทควบคุมการใช้ตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติ ควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522 ห้ามมิให้เจ้าของหรือผู้ครอบครองอาคารดังกล่าวเปลี่ยนการ ใช้อาคารให้ผิดไปจากที่ระบุไว้ในใบอนุญาตให้ก่อสร้างหรือดัดแปลงอาคารนั้น

ข้อ 10. อาคารที่สร้างมาก่อนและขัดกับข้อ 5 ข้อ 6 หรือข้อ 7 แห่งข้อบัญญัตินี้ ห้ามมิให้ ดัดแปลง

ข้อ 11. อาคารที่มีการใช้มาก่อนและขัดกับข้อ 8 หรือข้อ 9 แห่งข้อบัญญัตินี้ ห้ามมิให้ ดัดแปลง และห้ามมิให้เจ้าของหรือผู้ครอบครองอาคารเปลี่ยนการใช้ หรือยินยอมให้ บุคคลใดเปลี่ยนการใช้อาคารนั้น อันเป็นการฝ่าฝืนข้อ 9 แห่งข้อบัญญัตินี้ โดยให้ถือเอา ประเภทการใช้อาคารในวันที่ข้อบัญญัตินี้ใช้บังคับเป็นเกณฑ์

ข้อ 12. ข้อบัญญัตินี้มีให้ใช้บังคับแก่

1. การก่อสร้างเขื่อน สะพาน อุโมงค์ ทางหรือท่อระบายน้ำ รั้วหรือกำแพง
2. การซ่อมแซมอาคารเพื่อให้คงสภาพเดิม หรือการดัดแปลงภายในตัวอาคารโดย

ไม่เปลี่ยนแปลงสภาพภายนอกของตัวอาคาร

ข้อ 13. อาคารที่ได้รับใบอนุญาตให้ก่อสร้างหรือดัดแปลงก่อนวันที่ข้อบัญญัตินี้ใช้บังคับและ ยังก่อสร้างหรือดัดแปลงไม่แล้วเสร็จ ให้ดำเนินการตามที่ได้รับอนุญาตต่อไปได้ แต่ห้ามมิให้ ก่อสร้างหรือดัดแปลงนอกเหนือจากที่ได้รับอนุญาต

ประกาศ ณ วันที่ 20 มีนาคม พ.ศ. 2530

ลงชื่อ พล.ต. จำลอง ศรีเมือง

(จำลอง ศรีเมือง)

ผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร

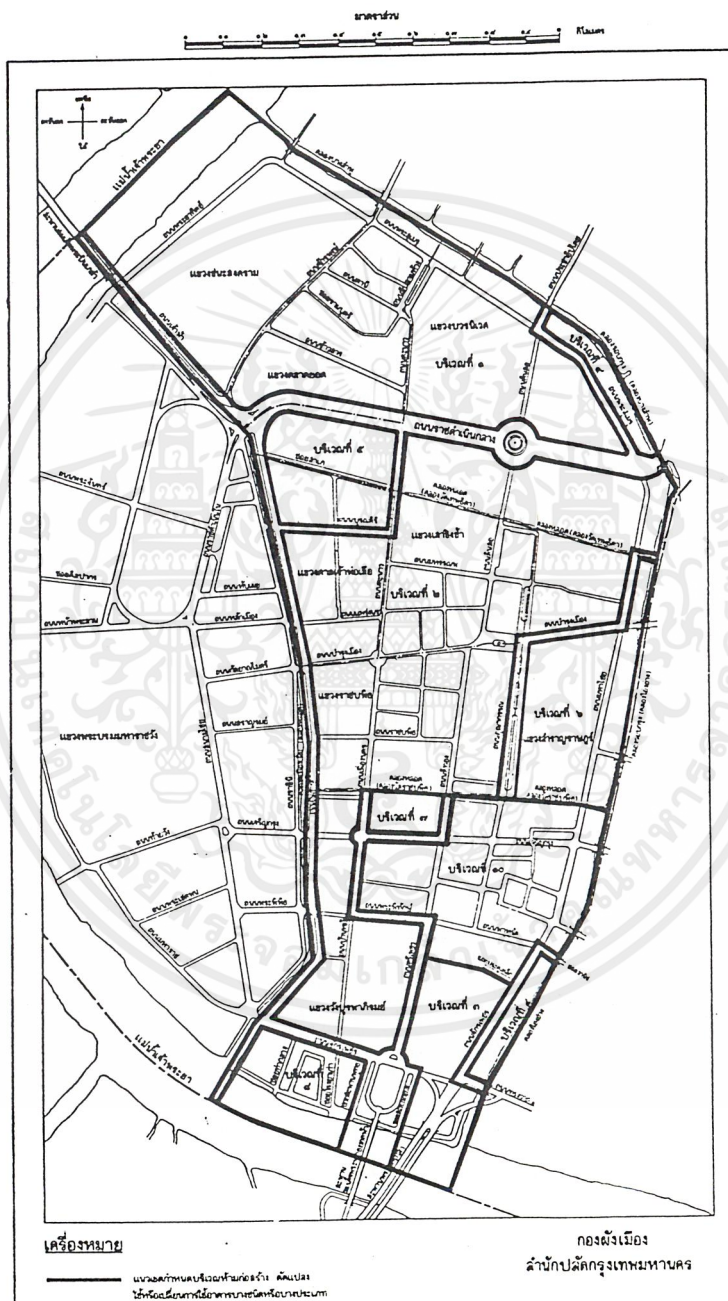
หมายเหตุ เหตุผลในการประกาศใช้ข้อบัญญัติฉบับนี้ คือได้มีประกาศกระทรวงมหาดไทย เรื่อง กำหนดบริเวณห้าม ก่อสร้าง ดัดแปลง ใช้หรือเปลี่ยนการใช้อาคารบางชนิดหรือบางประเภท ภายในบริเวณกรุงรัตนโกสินทร์ ชั้นนอก ในท้องที่แขวงชนะสงคราม แขวงตลาดยอด แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ แขวงบวรนิเวศ แขวงเสาชิงช้า แขวงราชบพิธ แขวงสำราญราษฎร์ และแขวงวังบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร ลงวันที่ 26 มีนาคม 2529 ซึ่งมาตรา 13 แห่งพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522 บัญญัติว่า ถ้าไม่มีการออกกฎ กระทรวงหรือข้อบัญญัติท้องถิ่นภายใน 1 ปี นับตั้งแต่วันที่ประกาศนั้นมีผลใช้บังคับ ให้ประกาศดังกล่าว เป็นอันยกเลิก และโดยที่กรุงเทพมหานครเห็นสมควรห้ามก่อสร้าง ดัดแปลงใช้หรือเปลี่ยนการใช้อาคาร บางชนิดหรือบางประเภท ภายในบริเวณดังกล่าวต่อไป จึงจำเป็นต้องตราข้อบัญญัตินี้

ประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 104 ตอนที่ 56 ลงวันที่ 26 มีนาคม 2530

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนที่ท้ายข้อบัญญัติกรุงเทพมหานคร
 เรื่อง กำหนดบริเวณห้ามก่อสร้าง ตัดแปลง ใช้หรือเปลี่ยนแปลงใช้อาคารบางชนิดหรือบางประเภท
 ภายในบริเวณกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก ในท้องที่แขวงชนะสงคราม แขวงตลาดยอด แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ
 แขวงบวรนิเวศ แขวงเสาชิงช้า แขวงราชบพิธ แขวงสำราญราษฎร์ และแขวงวังบูรพาภิรมย์
 เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

พ.ศ. ๒๕๓๐



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้