

## บทที่ 5 แนวความคิด การพัฒนาและผลงานการออกแบบ

### 5.1 การศึกษาแนวความคิดในการออกแบบ (CONCEPT DESIGN)

5.11 แนวความคิดเรื่องศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน

5.12 แนวความคิดในการออกแบบพื้นที่ว่าง และความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม

5.13 แนวความคิดในเกาะทาง ZONE

### 5.2 การออกแบบทางเลือกและพัฒนาแบบ (SCHEMATIC & DESIGN DEVELOPMENT)

5.2.1 การออกแบบทางเลือก

5.2.2 การพัฒนาแบบ (DESIGN DEVELOPMENT)

### 5.3 ผลงานออกแบบขั้นสุดท้าย (FINAL PRODUCT DESIGN)

การออกแบบสถาปัตยกรรมได้วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างแนวความคิดในการออกแบบเพื่อตอบสนองลักษณะที่ตั้งโครงการและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างที่ว่างกับองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม เนื่องจากโครงการที่ต้องการเป็นสื่อกลางที่จะส่งเสริมให้คนได้เรียนรู้ และเข้าใจในสังคมวัฒนธรรมอีสาน โดยผ่านทางรูปแบบของศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนให้เห็นเรื่องราวของอีสานได้อย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย การออกแบบจึงใช้ฐานข้อมูลของเรื่องราวศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน รวมทั้งลักษณะทางกายภาพภายในภูมิภาค

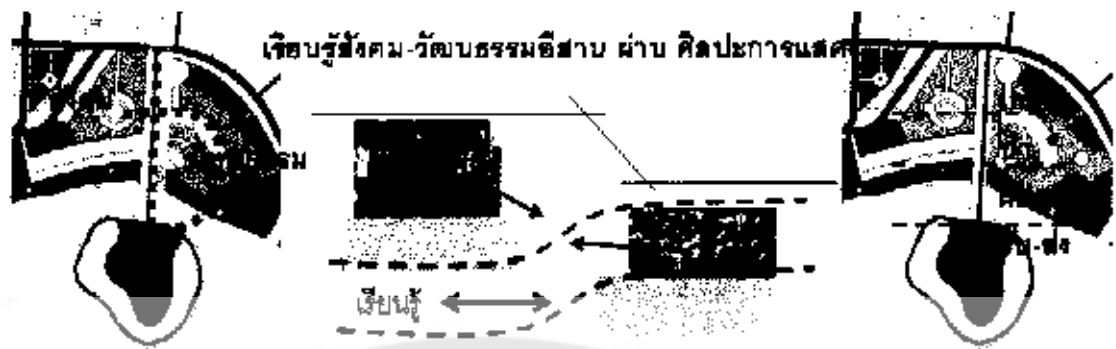
5.2 การศึกษาแนวความคิดในการออกแบบ (CONCEPT DESIGN) ที่สอดคล้องกับการออกแบบพื้นที่ว่าง สภาพแวดล้อม และการใช้งาน



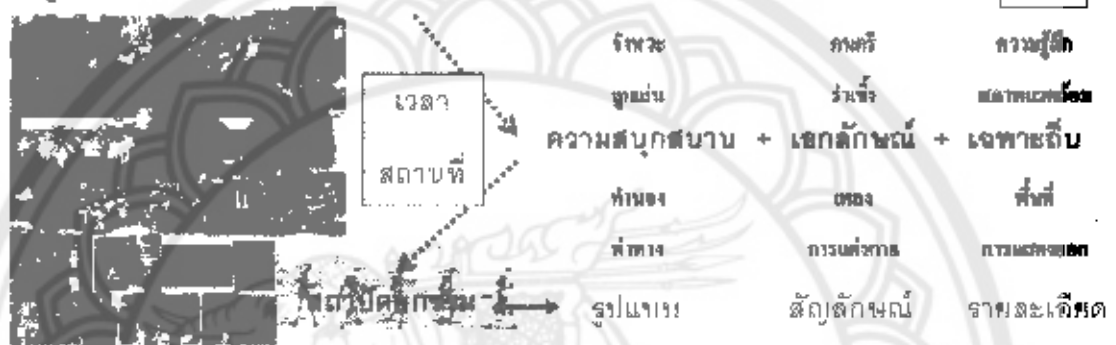
รูปที่ 82 การแสดงพื้นบ้านอีสาน

#### 5.2.1 แนวความคิดเรื่องศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน

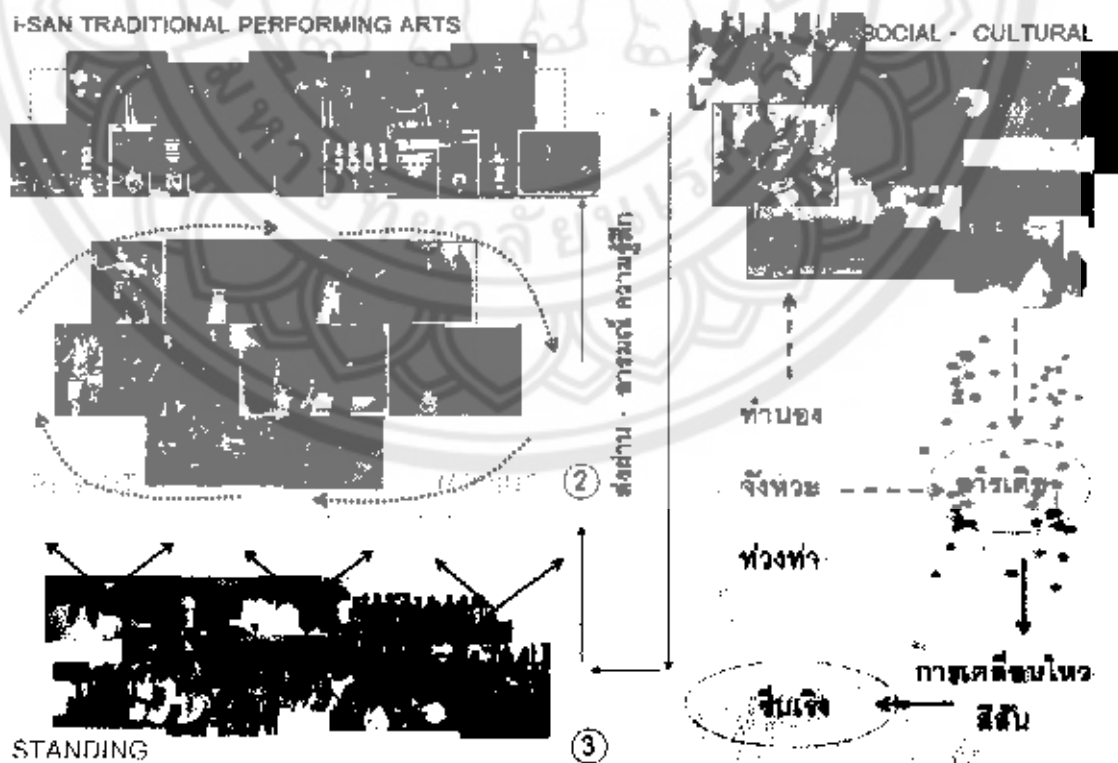
ต้องการให้คนได้เรียนรู้สังคม วัฒนธรรมอีสานผ่านศิลปะการแสดง โดยการสังเคราะห์ข้อมูลจากรูปแบบการแสดงพื้นบ้านมาถอดความหมายออกมาได้ในลักษณะของนามธรรม ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 PAST คือ เกษิน น้ำ ผดุม ไร่สง เนื่องจากการแสดงพื้นบ้านอีสาน ไม่ได้มีรูปแบบที่ตายตัวมากนัก ลักษณะของการแสดงขึ้นอยู่กับ เวลา และสถานที่ ในการแสดงก็แฝงไปด้วยอารมณ์ที่เกิดขึ้น จากความสนุกสนานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ในที่นี้หมายถึงการแสดงออกส่งผ่านทางตัวบุคคล ทั้งผู้เล่นและผู้ชมสามารถมีอารมณ์ร่วมต่อกันได้ ในแง่ของการออกแบบสถาปัตยกรรม จะออกมาในรูปแบบของพื้นที่ส่งผ่านความรู้สึกโดยอาศัยสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ อาทิ สีเส้น การเคลื่อนไหว ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็สามารถสะท้อนความเป็นการแสดงพื้นบ้านอีสานออกมาได้อีกรูปแบบหนึ่งด้วย



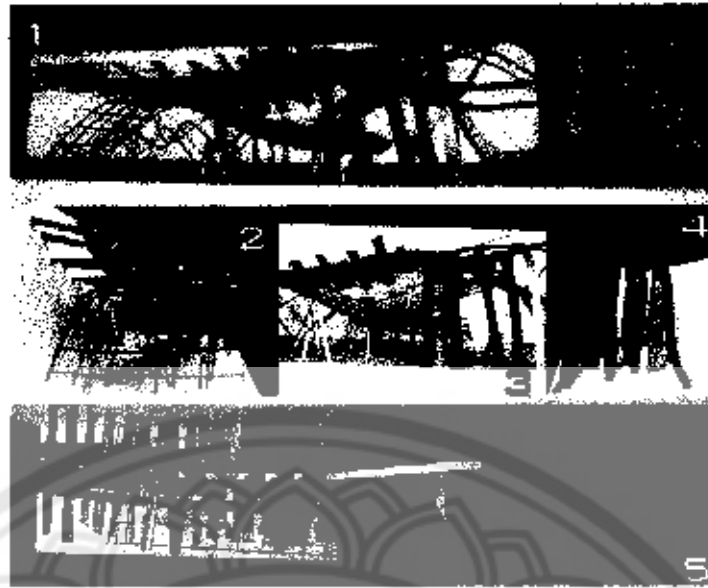
รูปแบบของการแสดงพื้นบ้านอีสาน : เกริ่น / นำ (ส่วนหงส์) / ผสม (ส่วนจระเข้) / จบ-ส่ง



รูปที่ 83 แนวความคิดเรื่องรูปแบบของการแสดงพื้นบ้านอีสาน

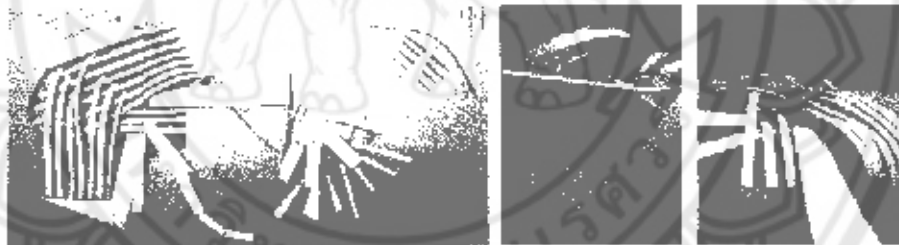


รูปที่ 84 แนวความคิดลักษณะการส่งผ่านอารมณ์และความรู้สึก



รูปที่ 85 MASS CONCEPT 1

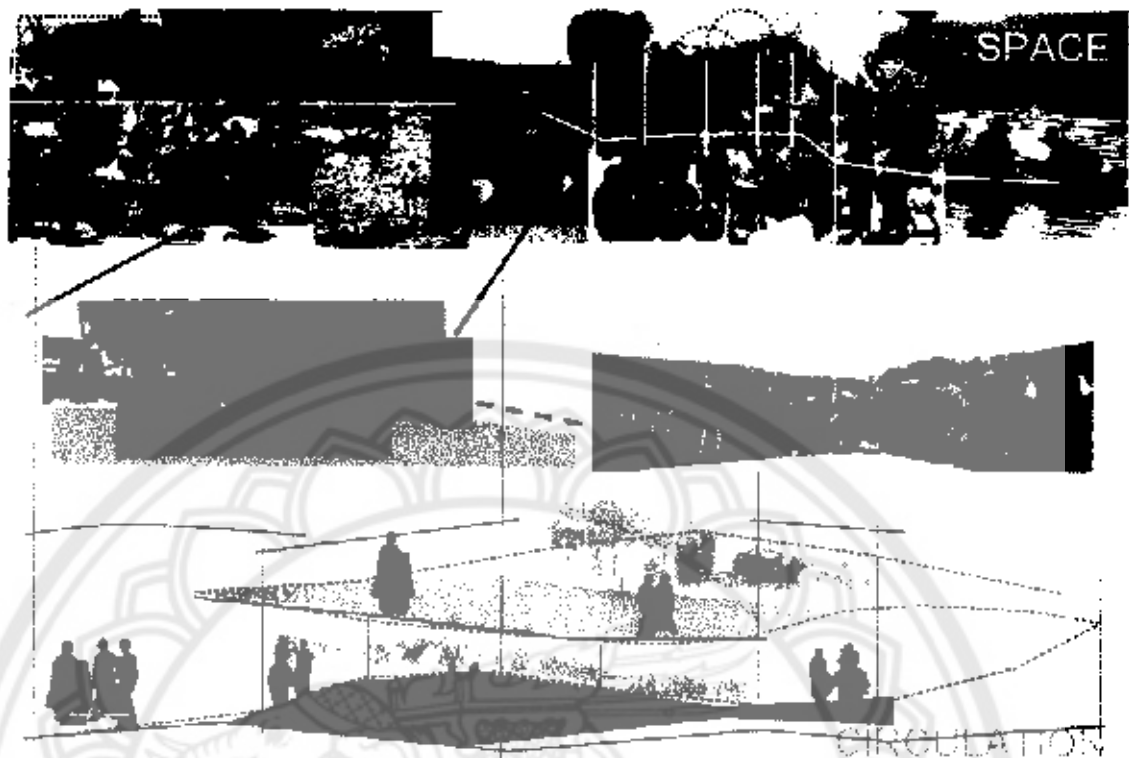
จากแนวความคิดข้างต้น ได้ทดลองทำแบบจำลองเพื่อแสดงให้เห็นการส่งผ่านทางอารมณ์ 1 ในการเคลื่อนไหวของการแสดงที่หน้า สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน (2 - 3 - 4) การส่งผ่านระหว่างผู้แสดง 2 ไปถึงผู้รับชม เกิดเป็นพื้นที่เชื่อมต่อใน 3 คือไม่ได้ต่อเนื่องกันอย่างลงตัว แต่เสมือนมีพื้นที่ว่างระหว่างกลางที่เป็นการแบ่งความรู้สึก เนื่องจากผู้ชม 4 ไม่ได้มีการเคลื่อนไหวตอบสนองมากนัก ดังนั้นในการออกแบบจึงต้องเป็นตัวเชื่อมต่อระหว่างผู้ส่งและผู้รับ ด้วยการสอดประสานพื้นที่ให้เป็นส่วนเดียวกันเพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างความรู้สึก



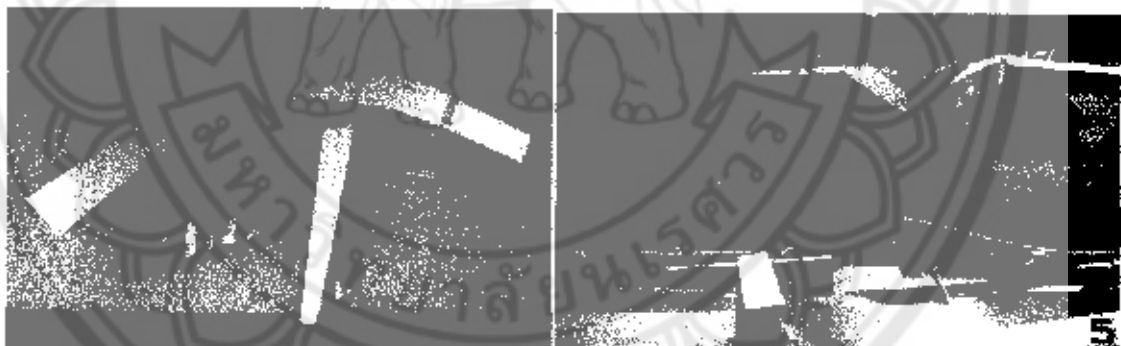
รูปที่ 86 MASS CONCEPT 1.1

### 5.2.2 แนวความคิดในการออกแบบพื้นที่ว่าง และความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม

ศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน เป็นการจำลอง วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ สังคม วัฒนธรรมอีสาน ออกมาในรูปแบบของความสนุกสนาน เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้และเข้าใจได้ง่ายขึ้น ดังนั้นสิ่งที่แฝงอยู่ก็คือ ท่าทางที่แสดงออกมาเกี่ยวกับความเป็นอยู่บนพื้นที่ หรือการดำรงชีพแบบพึ่งพาอาศัยกัน ทั้งในรูปแบบของคนด้วยกันเอง และคนกับธรรมชาติ สภาพพื้นที่ในภูมิภาคอีสาน พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบเปิดโล่ง เมื่อจะมีการละเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกัน ก็จะอาศัยพื้นที่ตามลานกลางหมู่บ้าน(ลานข่วง) เนิน(เนิน) หรือไม้ก็ตามได้ทุนบ้าน เป็นกิจกรรมทำทำกันแบบติดดิน เน้นให้เป็นพื้นที่โล่งแจ้งและมีความกว้างขวาง เพื่อรองรับการแสดงออกได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นในการออกแบบจึงได้วางเอาส่วนที่เป็นที่เปิดโล่งมาใช้ บวกกับลักษณะที่มีการเคลื่อนไหวค่อนข้างสูง จึงได้แนวความคิดในการออกแบบให้เป็นพื้นที่ในการเคลื่อนไหวแบบ ขึ้น - ลง คือมีการเล่นระดับ เพื่อส่งเสริม ACTIVITY ให้คนได้สัมผัส



รูปที่ 87 แนวความคิดเรื่อง SPACE &amp; CIRCULATION

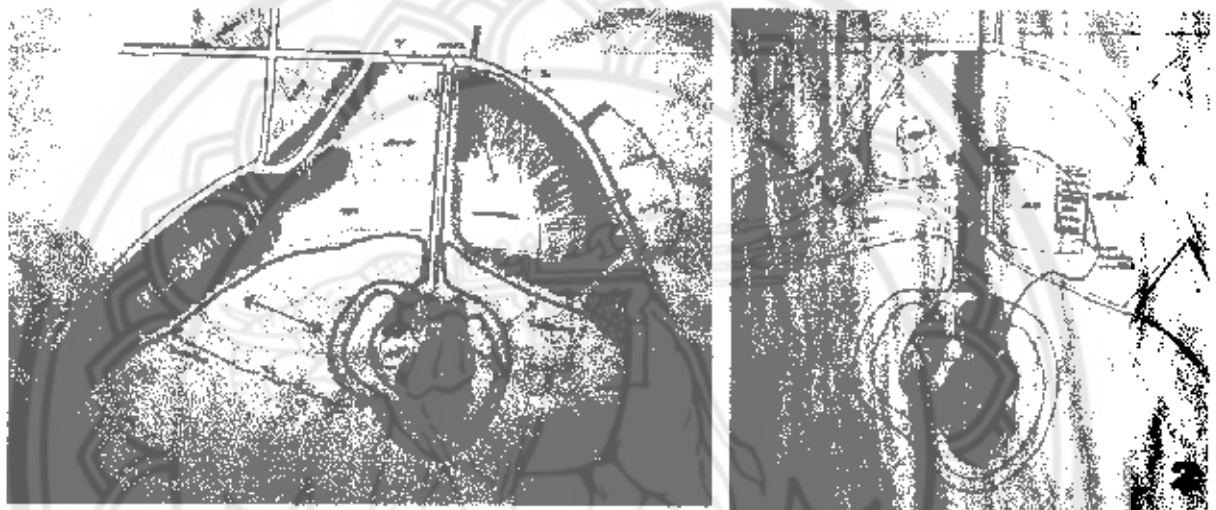


รูปที่ 88 MASS CONCEPT 2

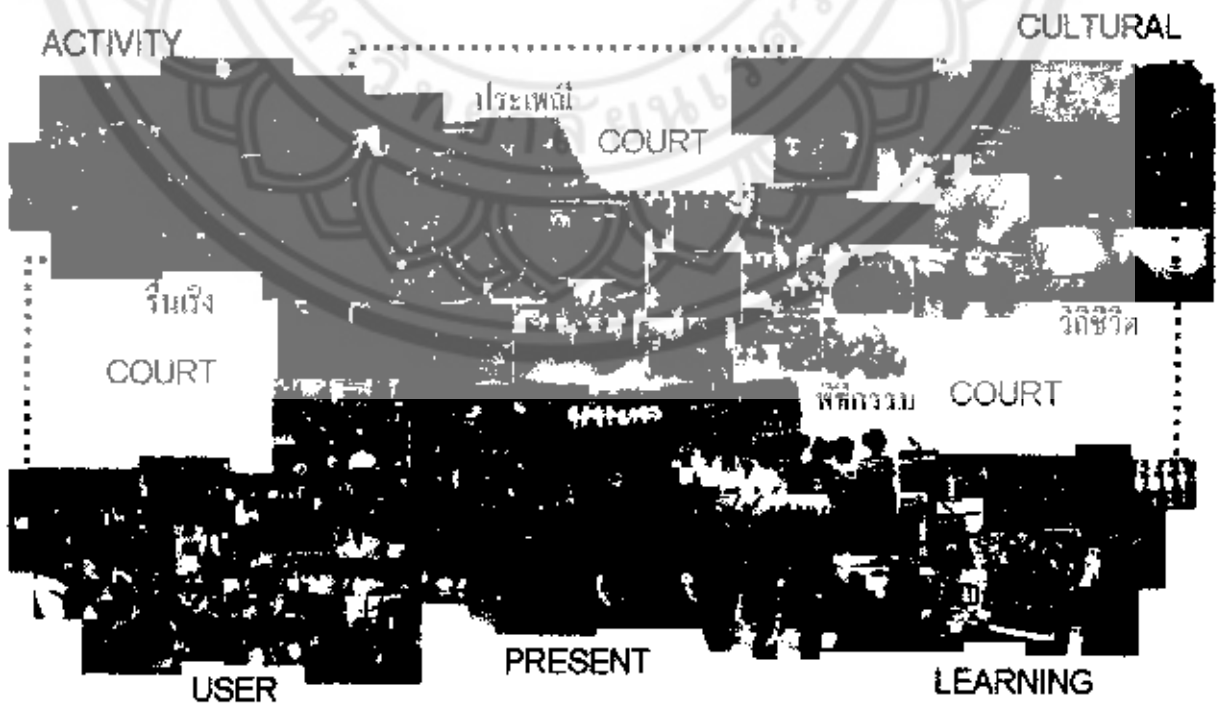
จากแนวความคิดข้างต้น (5.2.2) ได้ทดลองทำแบบจำลอง โดยมรณวัตินมาจากการถอดความหมายของลักษณะการแสดงพื้นบ้านออกมาเป็นรูปแบบของสัญลักษณ์ ผสมผสานกับการแสดงออกแบบ และการเคลื่อนที่ ที่กล่าวมาแล้วว่า การแสดงพื้นบ้านไม่มีรูปแบบที่ตายตัว ดังนั้นในการออกแบบจึงอาศัยลักษณะการกวัดแกว่งของร่างกายผู้แสดง บวกกับการเคลื่อนที่ตามจังหวะ ทำนอง โยมีสีสันของเสื้อผ้าเป็นตัวส่งเสริมซึ่งกันและกัน และในการใช้พื้นที่ก็จะเป็นไปในแบบอิสระ การเคลื่อนที่ไม่ได้มีเส้นทางที่ชัดเจน แต่เป็นไปในแบบที่คล้อยตามกัน ทั้งผู้ฟ้อน ผู้เล่นดนตรี และผู้ชม ซึ่งจากส่วนนี้ก็จะกลายเป็นความสนุกสนานที่เกิดขึ้น จากแบบจำลองนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการวางผังและรูปทรงอาคารได้

### 5.2.3 แนวความคิดในการวาง ZONE

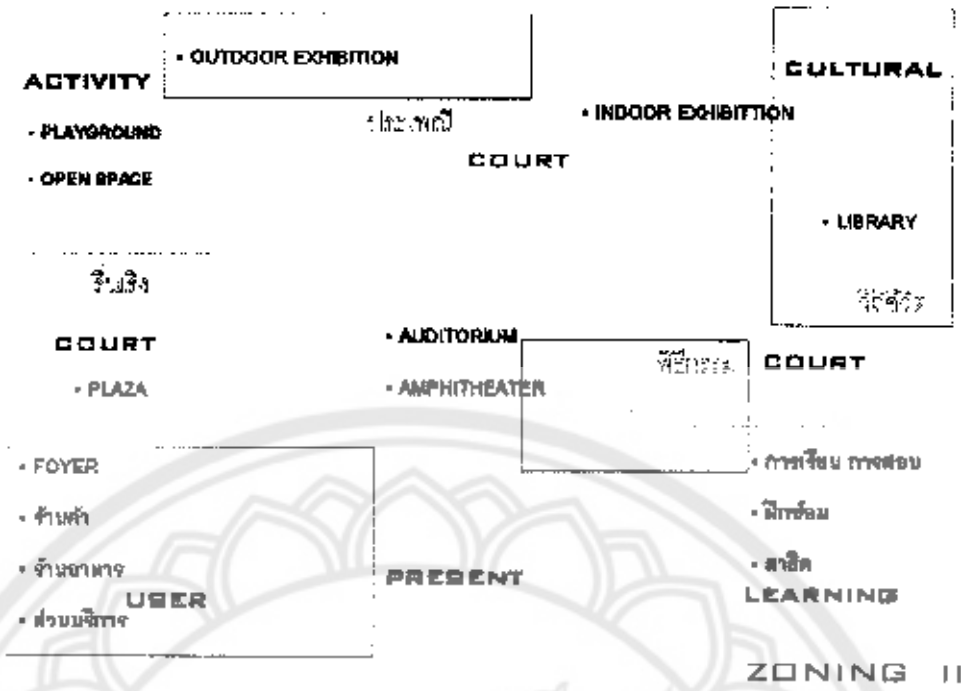
สังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาวัฒนธรรมอีสานที่มีอยู่อย่างหลากหลาย แต่ภายในก็มีความสัมพันธ์เชื่อมต่อกันอยู่ มีวิถีชีวิตที่มีความเชื่อแบบดั้งเดิม กิจกรรมที่โดดเด่นที่สุดคือการประกอบพิธีกรรมต่างๆ อีกทั้งยังมีกิจกรรมประเพณีที่สืบทอดกันมาช้านาน โดยในแต่ละกิจกรรมก็จะมี การแสดงออกในรูปแบบของ ความสนุกสนานรื่นเริง ซึ่งเป็นการผสมผสานกับการใช้งานของพื้นที่ที่เป็นศูนย์กลางชุมชน ดังนั้นแนวความคิดในการวาง ZONE จึงนำเอากิจกรรมในส่วนนี้มาเปรียบเทียบเทียบเป็น FUNCTION และมีการเว้นพื้นที่ว่างส่วนกลางเป็น COURT เพื่อให้คนได้ใช้ร่วมกันและเปิดให้เป็นพื้นที่สาธารณะเชื่อมต่อกับบริบทโดยรอบที่ตั้งโครงการ ให้ผู้เข้ามาใช้โครงการได้รู้สึกเสมือนว่าเป็นพื้นที่สวนสาธารณะ ที่มีแหล่งการเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย สามารถเข้ามาเพื่อหาความรู้ ทัศนคติ หรือเป็นพื้นที่พบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนทัศนคติระหว่างกันได้อย่างเต็มที่



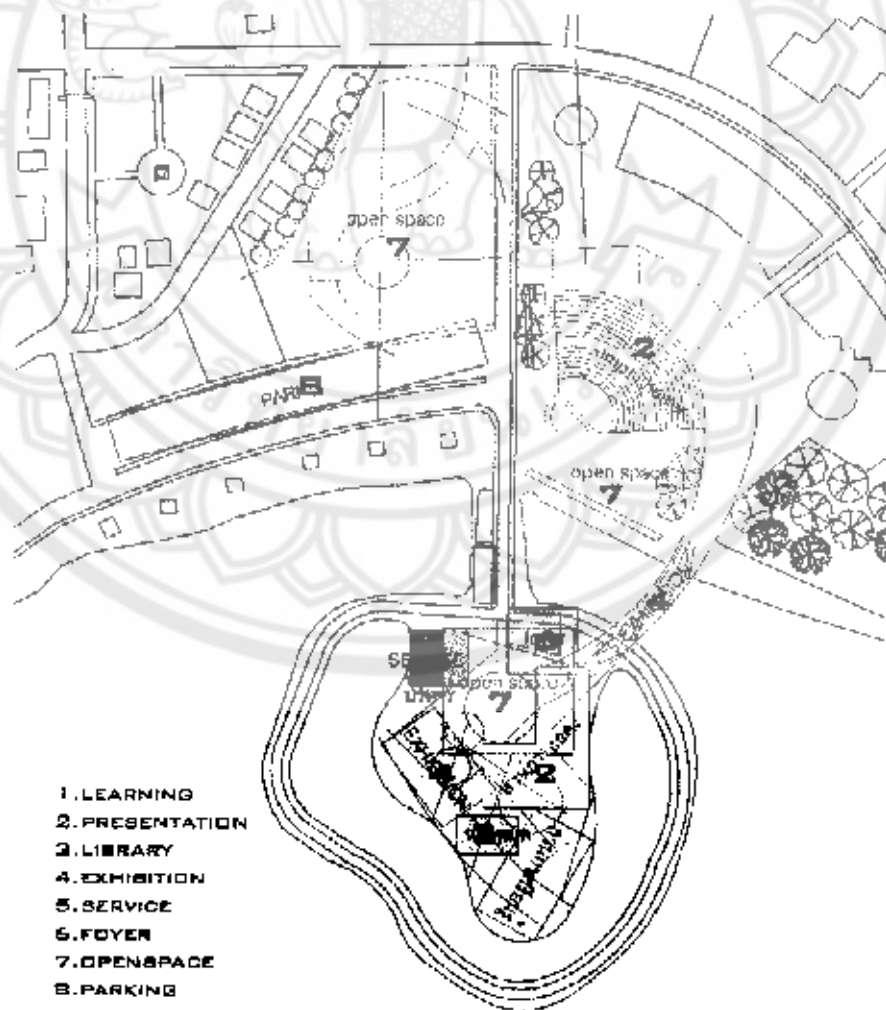
รูปที่ 89 SCHEMATIC ZONING



รูปที่ 90 แนวความคิดการวาง ZONE 1



รูปที่ 91 แนวความคิดการวาง ZONE 2 เปรียบเทียบกับ FUNCTION



รูปที่ 92 ZONING

### 5.3 การออกแบบทางเลือกและพัฒนาแบบ (SCHEMATIC & DESIGN DEVELOPMENT)

#### 5.3.1 การออกแบบทางเลือก

การจัดการพื้นที่ในรูปแบบของแนวความคิดที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อการออกแบบทางสถาปัตยกรรม โดยอธิบายแนวความคิดให้เห็นการเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่และสามารถรองรับกิจกรรมที่สอดคล้องกับ FUNCTION ได้ MASS STUDY 1 อธิบายความสัมพันธ์ในภาพรวมด้วยการจัดการพื้นที่ตามลักษณะกิจกรรมที่ถูกกำหนดขึ้น อาศัยการปรับสภาพพื้นที่ตั้งแต่ตัวหน้าทางเข้าโครงการเพื่อเปิดมุมมองให้เห็นเข้าถึงด้านบนโครงการ เป็นแกนพุ่งตรงเข้ามาในลักษณะของ PLAZA และตัวโครงการจัดพื้นที่เปิดรับตามแนวแกนลักษณะ MASS จัดเป็นแบบโอบล้อมพื้นที่ว่างให้ความสำคัญกับ COURT ตรงกลาง ตัว MASS พยายามที่จะบิดให้เกิด MOVEMENT และกำหนดให้มีส่วนเปิดเพื่อการมองเห็นทะลุไปสู่พื้นที่ด้านบนอกที่เป็นน้ำ ในลักษณะที่มีการเชื่อมต่อกัน ในส่วนพื้นที่ที่ต้องการ LIKE กิจกรรมมาจากโรงแรมวังเมือง และ AMPHITHEATER กำหนดให้เป็น LOOP ที่เปิดเป็นสะพานเข้าสู่พื้นที่โครงการ ระหว่างทางจัดเป็นนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงทางทงเมื่อเข้าสู่โครงการ ก็จัดเป็นพื้นที่รองรับโดยใช้ FUNCTION ที่เป็นส่วนนิทรรศการของโครงการ จัดเป็นแนวแกนเดียวกันเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง

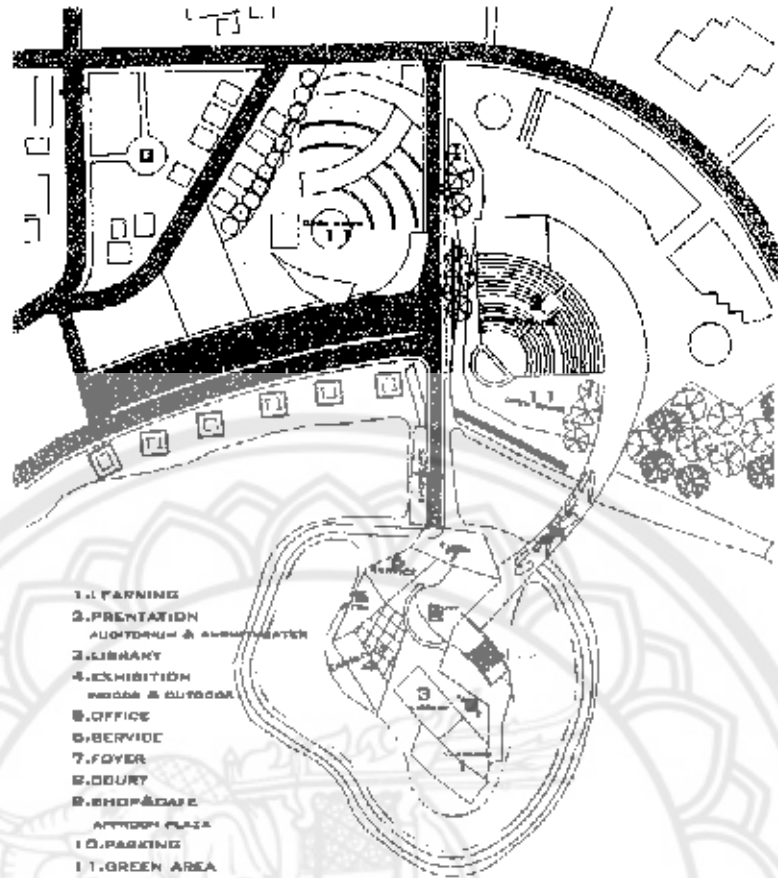


รูปที่ 93 MASS STUDY 1



รูปที่ 94 MASS STUDY 2

MASS STUDY 2 ทดลองศึกษาแนวระเขียบจัดกรกับพื้นที่ว่าง ประกอบกับเสนอแนวความคิดในการออกแบบให้รองรับกับ FUNCTION ที่ยึดแนวความคิดมาจากการศึกษากิจกรรมและการใช้พื้นที่ของคนอิสาน อาศัยรูปแบบที่เรียบง่ายและต้องการให้สื่อได้ชัดเจน แต่ยังไม่มีการนำเสนอออกมาในรูปแบบทางสถาปัตยกรรม จึงทำให้การทดลองนี้ไม่สามารถแสดงออกให้เห็นเป็นภาพลักษณ์ที่สมบูรณ์



รูปที่ 95 SCHEMATIC PLAN

นำเขารูปทรงที่ได้มาจากแนวความคิดบวกกับการทำแบบจำลอง ที่ต้องการนำเสนอวิธีจัดการกับพื้นที่ โดยมีการจัดวาง ZONE เข้ามาเป็นตัวกำหนด FUNCTION ศึกษาการจัดพื้นที่ภายในด้วยการตัด SECTION 1 เพื่อต้องการเห็นความต่อเนื่องของ FUNCTION และรูปแบบของอาคารอย่างคร่าวๆ ในส่วนของ การตัด SECTION 2 แสดงลักษณะพื้นที่ทางเข้าด้านหน้าโครงการ มองเห็นโถงมูเนจเมืองและ AMPHITHEATER ตามลำดับ แต่ในแบบทางเลือกลังไม่ได้แสดงออกถึงความ เป็นสื่อกลางของการแสดงที่ม้านหรือภาพลักษณะนี้ขง ความเป็นอีสาน



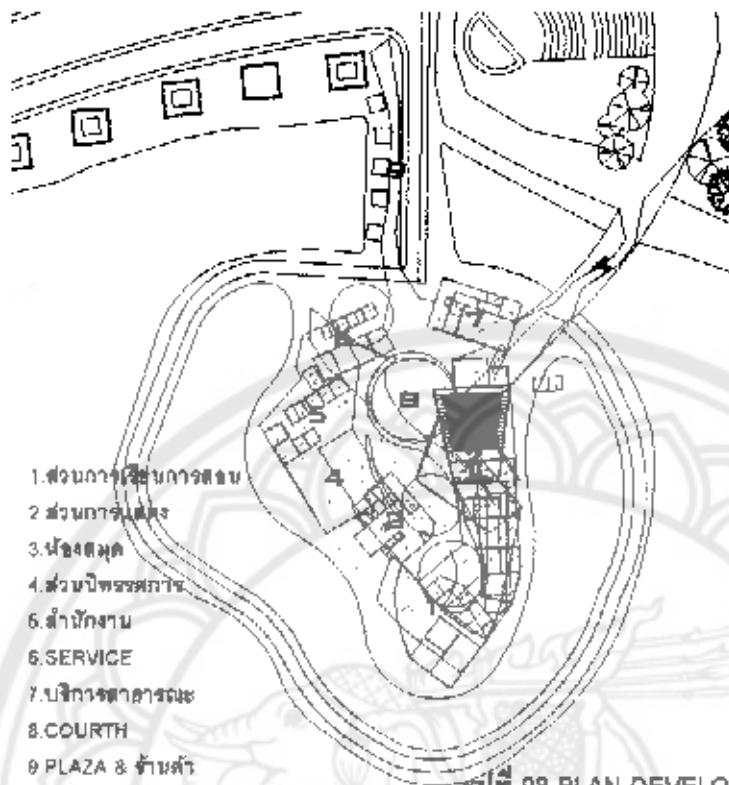
รูปที่ 96 SCHEMATION SECTION 1



รูปที่ 97 SCHEMATION SECTION 2

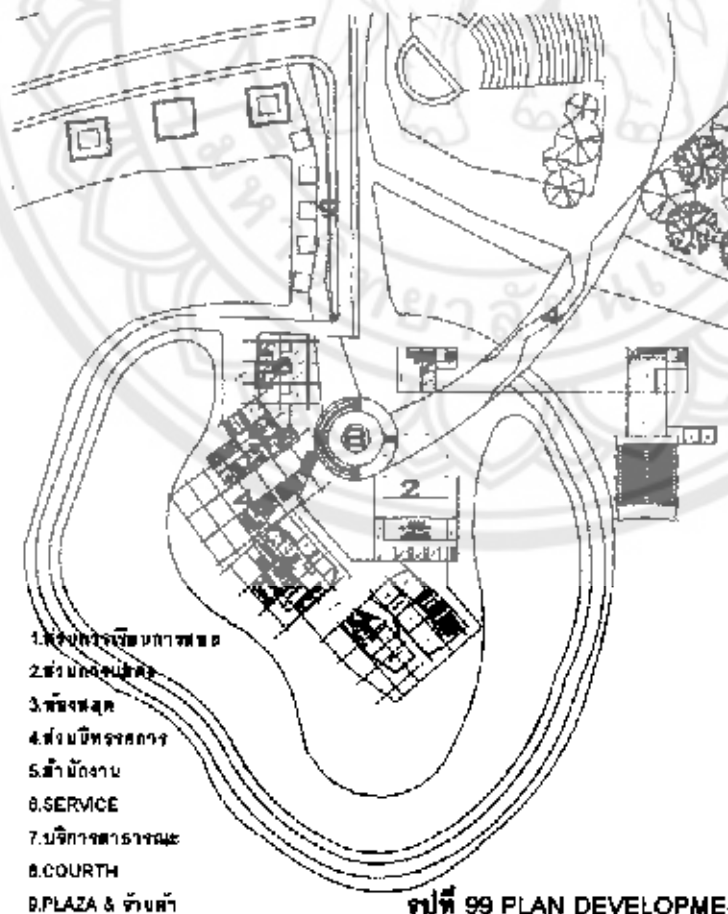


5.3.2 การพัฒนาแบบ (DESIGN DEVELOPMENT)



รูปที่ 98 PLAN DEVELOPMENT 1

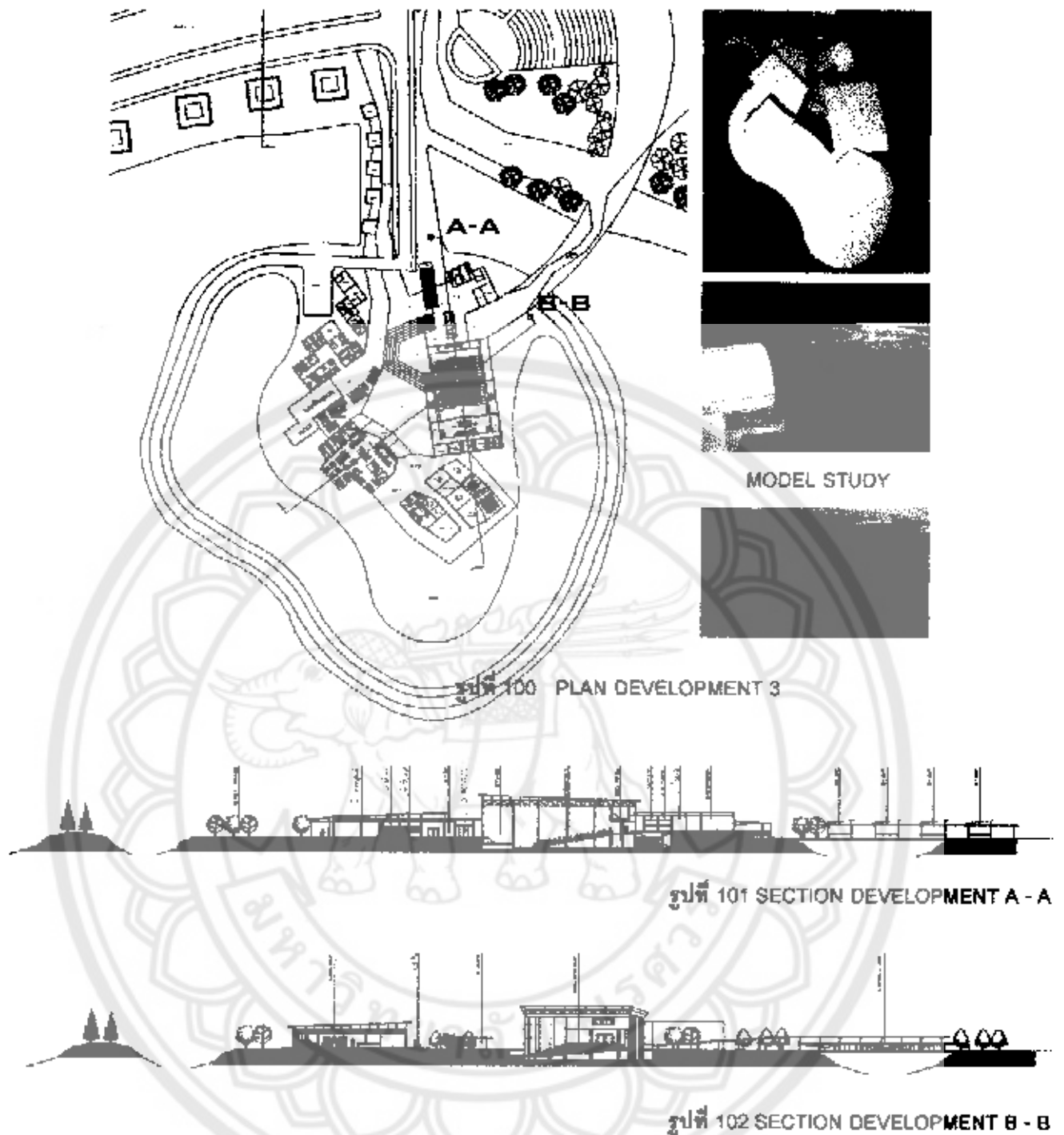
ลงรายละเอียด FUNCTION และพัฒนารูปแบบมาจากแบบ SCHEMATIC พยายามจัดอาคารให้เป็น MOVEMENT ที่เกิดมาจากแนวความคิด แต่ในลักษณะการจัด PLAN 1 ยังไม่มีความลงตัว รูปทรงของแบบดูแปลกไปจากที่ควรจะเป็น PLAN 2 พัฒนาตามรูปแบบ ให้มีความเป็นไปได้มากขึ้น รวมทั้งจัดการกับพื้นที่ COURT ลงระดับลง และมีการปิดกั้นอาคาร เพื่อเน้นพื้นที่ กำหนดทางสัญจรระหว่างอาคารให้เชื่อมต่อเข้าหากันได้ ทำแบบจำลองเพื่อให้เห็น FORM อาคาร



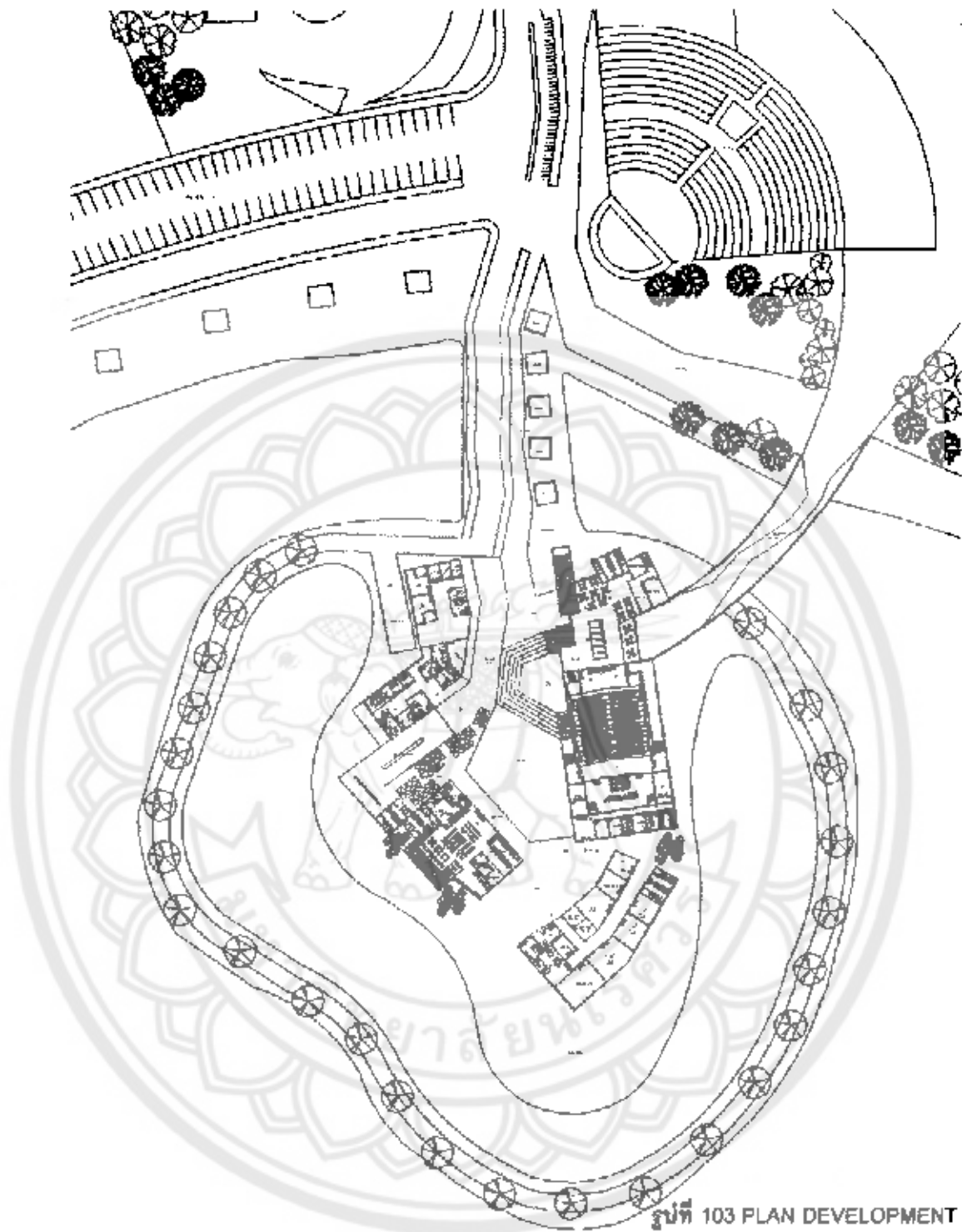
รูปที่ 99 PLAN DEVELOPMENT 2



MODEL STUDY



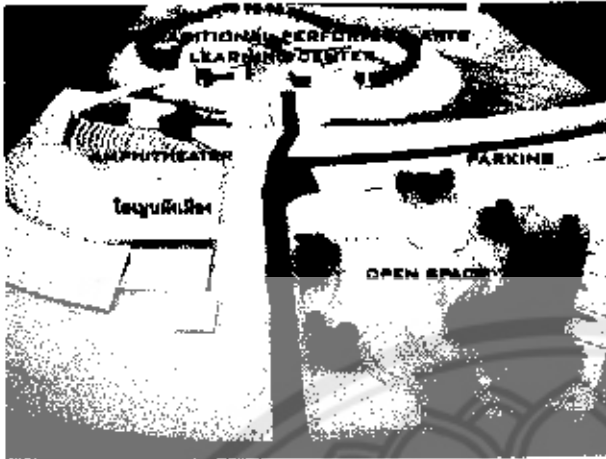
พัฒนารูปแบบการวางผังให้เกิดเป็นแนวถนนและมีความต่อเนื่องกันทั้งโครงการ ปรับเปลี่ยนรูปแบบของ COURT ให้เข้ากันกับผังรวม กำหนดระดับในแต่ละพื้นที่ที่แตกต่างกันเพื่อเพิ่มกิจกรรมและให้มี MOVEMENT ในลักษณะที่ค่อยๆ เปลี่ยนระดับไม่ให้เกิดการสะดุด และคำนึงถึงการใช้งานของผู้ใช้ที่เป็นคนพิการ APPROCH ทางเข้าด้านหน้าจัดเป็นร้านขายของที่ระลึก กำหนดให้เป็นทางเดินตั้งแต่ด้านหน้าโครงการ กำหนดทาง SERVICE ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกส่วน สัด SECTION เพื่อระดับความสูงอาคาร เนื่องจากเป็นอาคารชั้นเดียวทั้งหมดจึงใช้การยกระดับที่แตกต่างกันออกไป ส่วนของโรงละครมีการลดระดับลงได้ดิน เพื่อลดทอนความสูงของอาคารที่ใหญ่ เส้นทางเชื่อมต่อกับไฮงมูนฝั่งเมือง เข้าสู่โครงการมีการลดระดับให้สอดคล้องอาคารเพิ่มความน่าสนใจให้กับพื้นที่และเป็นการเชื่อมต่อกับ COURT ส่วนกลาง



รูปที่ 103 PLAN DEVELOPMENT 4

พัฒนารูปแบบการวางผังให้ลงตัวมากขึ้น และเกิดเป็นแนวถนนที่ชัดเจนมากขึ้น กำหนดพื้นที่จัดภูมิทัศน์ ให้กลมกลืนกับผังโครงการ ปรับปรุงทางเข้าให้เห็นความชัดเจนของเส้นทางรถและทางคนเดิน ลงรายละเอียดของ FUNCTION ในแบบพัฒนาครั้งนี้ยังขาดเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรม และรูปทรงอาคารที่มีความชัดเจนอยู่ สิ่งที่ต้องการแสดงออกมีเพียงการจัดการจัดการกับพื้นที่เท่านั้น ยังไม่มีการสื่อความหมายของการแสดงพื้นบ้านหรือความเป็นอีสาน

5.4 ผลงานออกแบบขั้นสุดท้าย (FINAL PRODUCT DESIGN)



รูปที่ 104 แบบจำลองโครงการ และ มัศจรรย์โครงการ

การออกแบบปรับปรุงจากแนวความคิด แสดงสัญลักษณ์ที่สังเคราะห์มาจากข้อมูลทั้งหมด ออกมาเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมเป็นรูปแบบของความร่วมสมัย เน้นการใช้งานภายในพื้นที่ ให้มีการเชื่อมต่อกับบริบทที่เป็นสวนสาธารณะ ตั้งแต่ทางเข้าโครงการที่มีการออกแบบปรับภูมิทัศน์เพื่อให้สอดคล้องกับกิจกรรมและส่งเสริมการใช้งานให้มากขึ้น โดยให้พื้นที่สามารถใช้งานได้ตลอดทั้งวัน บริเวณติดกัน เป็นพื้นที่จอดรถของสวนสาธารณะและเพียงพอสำหรับผู้ใช้ในโครงการด้วย จึงให้เป็นพื้นที่จอดรถหลัก เนื่องจากพื้นที่ภายในโครงการไม่ต้องการให้มีรถเข้าไป เน้นที่การเดินทางเป็นหลัก เพื่อให้เกิดความเชื่อมต่อระหว่างโครงการและบริบท



รูปที่ 105 พื้นที่สวนด้านหน้าทางเข้าโครงการ

ด้านที่ติดต่อกับโรงแรมเมือง (พิพิธภัณฑ์เมืองขอนแก่น) ซึ่งมีโรงละครกลางแจ้งใช้เป็นพื้นที่รองรับการแสดงของโครงการด้วย ทางด้านหลังปรับภูมิทัศน์เป็นทางเดินเชื่อมต่อกับกับโครงการด้วยสะพานที่สร้างขึ้นตามแนวความคิด ต้องการให้เป็น LOOP เพื่อให้เชื่อมต่อกิจกรรมกับโรงแรมเมือง ซึ่งภายในจัดเป็นส่วนนิทรรศการ แสดงเรื่องราวทั่วไปเกี่ยวกับอีสาน ไทยจัดเป็น EVENT ตามเทศกาลต่างๆ



รูปที่ 106 พื้นที่เชื่อมคอกโงมูบมั่งเมือง

ทางเข้าโครงการเปิดเป็น PLAZA มีการแยกเส้นทางรถและคนเดิน ให้เข้าได้เฉพาะรถ SERVICE เท่านั้น ภายในบริเวณจัดเป็นร้านค้าและบริการ สำหรับจำหน่ายของที่ระลึก มีพื้นที่นั่งพักผ่อนกับร้านค้า จัด LANDSCAPE เพื่อเป็น APPROCH ให้เห็นภายในตัวโครงการ



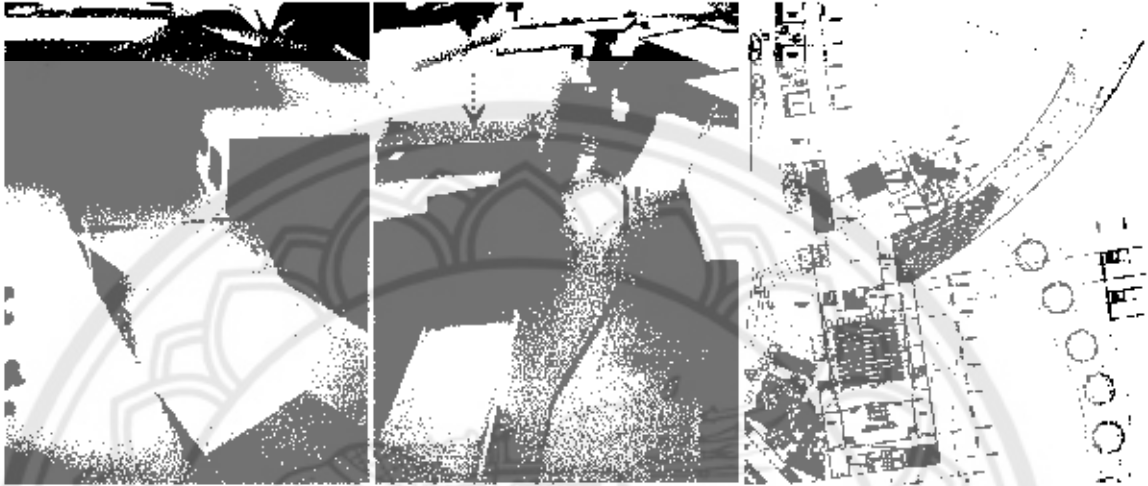
รูปที่ 107 ทางเข้าโครงการ

ภายในโครงการ ด้านหน้าเปิดเป็น COURTYARD ให้เป็นเสมือนพื้นที่สาธารณะ โดยมีการแบ่งระดับพื้นที่ลดระดับเป็น STAND นั่งชมกิจกรรมกลางแจ้ง ติดกันจัดเป็นส่วน พักกับบริเวณนี้มาจากแนวความคิดที่ศึกษาการใช้พื้นที่ของคนอีสานที่เป็นลานกลางบ้าน (ลานซ่ง) ผสมผสานกับสถาปัตยกรรมชาติ เน้นให้พื้นที่เป็นลานกิจกรรมเอนกประสงค์ และเปิดให้ทะลุเห็นส่วนการเรียนเป็นพื้นที่ฝึกซ้อมการแสดงด้วย



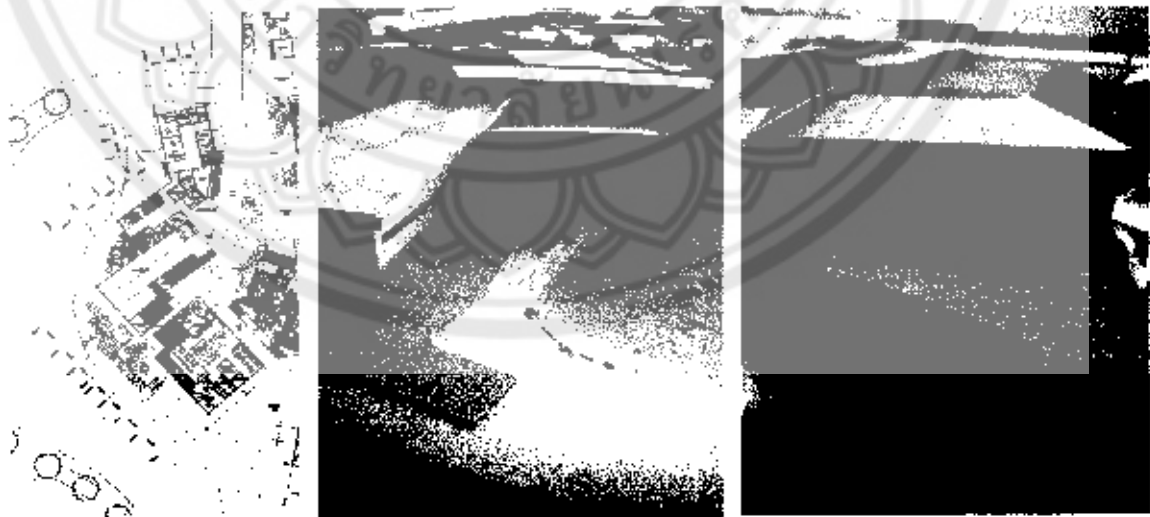
รูปที่ 108 COURT และนนวนกน

FUNCTION ทางด้านทิศตะวันออก เป็นอาคารรองรับผู้ชมการแสดงในโรงละคร ภายในมีพื้นที่พักผ่อน และเปิดเป็น CAFETERIA เนื่องจากอาคารยกระดับสูงขึ้นไป 2 เมตร จัดให้มีทางขึ้นสำหรับผู้ใช้ที่เป็นคนพิการ ด้านหลังเป็นโรงละคร ความจุ 200 ที่นั่ง และสามารถรองรับผู้ชมที่เป็นคนพิการได้ด้วย ตัวอาคารเป็น SLOPE สดระดับพื้นที่สูง 2 เมตร พื้นที่ BACKSTAGE สามารถเชื่อมต่อกับส่วนการเวียนการตอนได้ ได้อาคารมีทางลอด เชื่อมต่อกับสะพานจากโถงมุนมิ่งเมือง



รูปที่ 109 อาคารด้านทิศตะวันออก

อาคารด้านทิศตะวันตกเป็น FUNCTION ของส่วน SERVICE หลักของโครงการ เนื่องจากทางเข้ามีทางเดียวจึงให้ส่วน SERVICE อยู่ด้านหน้าถัดไปเป็นอาคารจัดแสดงนิทรรศการ เพื่อความสะดวกต่อการควบคุมดูแลพัสดุภัณฑ์ อาคารถัดไปเป็นห้องสมุดบริการทั้งผู้ใช้ภายในโครงการและบุคคลทั่วไป ซึ่งเปิดเชื่อมต่อกับพื้นที่สีเขียวของโครงการทั้งด้านหน้าและด้านหลัง

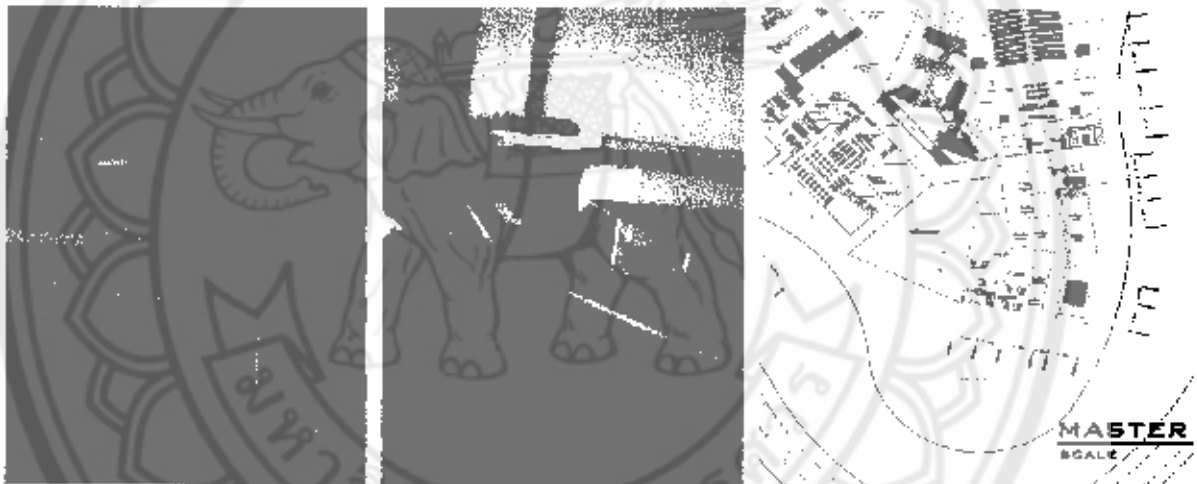


รูปที่ 110 อาคารด้านทิศตะวันตก



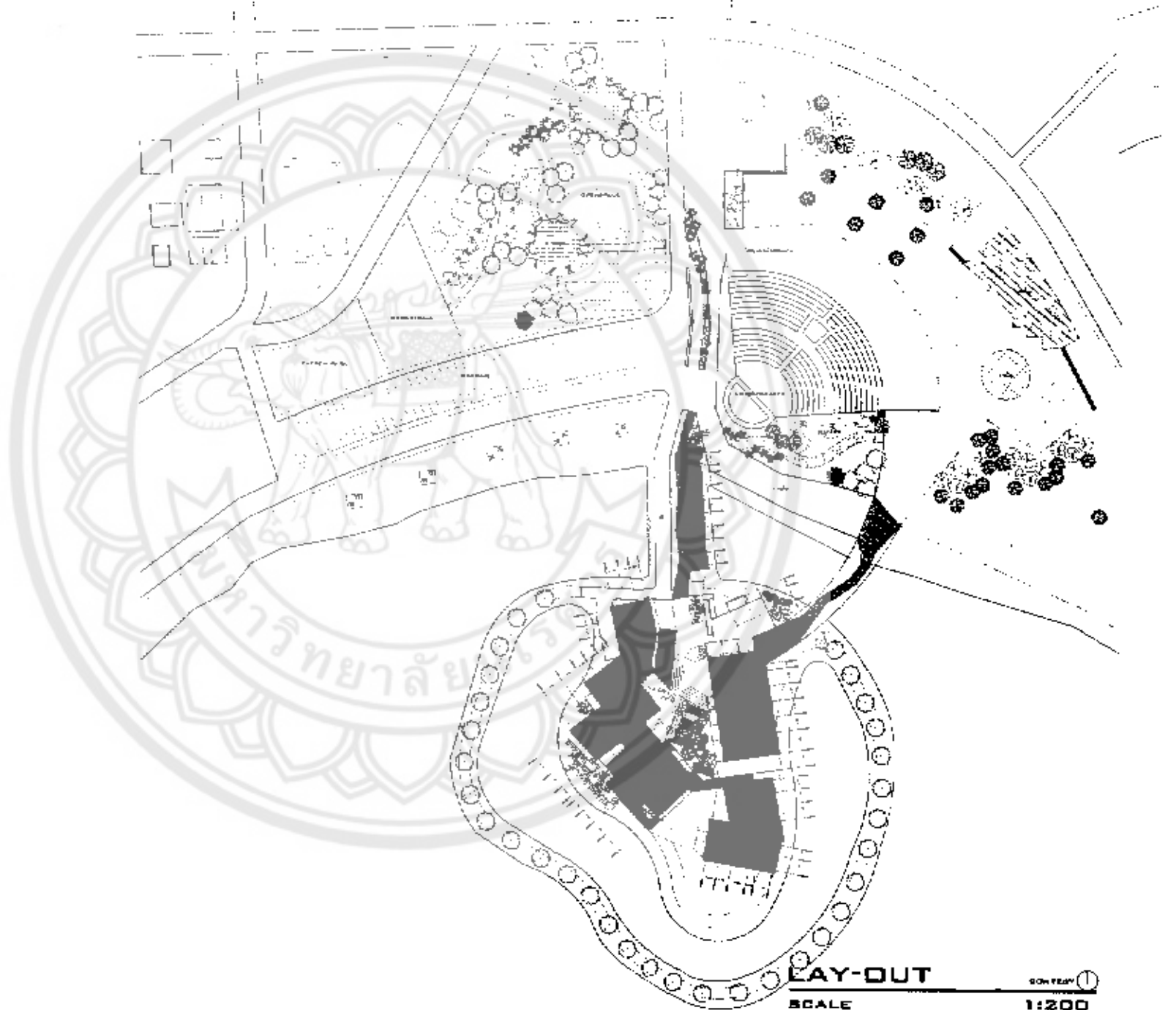
รูปที่ 111 อาคารห้องสมุด

พื้นที่ด้านในสุดทางทิศใต้ เป็นอาคารส่วนการเรียนการสอน เว้นพื้นที่ระหว่างอาคารเป็นส่วนฝึกซ้อมการแสดงที่ได้ เชื่อมต่อกับ COURTYARD ทางด้านหน้าสามารถมองเห็นไปถึงทางเข้าโครงการ ด้านหลังเป็น OPEN SPACE เปิดโล่งเพื่อรองรับการใช้งานภายนอกอาคารหรือจัดการแสดงขนาดใหญ่ นอกเหนือจากนี้ยังเป็นพื้นที่สาธารณะ สำหรับการเล่นพักผ่อนได้



รูปที่ 112 อาคารส่วนการเรียน

รูปแบบทางสถาปัตยกรรมออกแบบโดยอาศัยแนวความคิด การใช้พื้นที่ว่างและกิจกรรมของคนอีสาน ที่เป็นแบบติดดินพึ่งพาธรรมชาติและอยู่ตามพื้นที่โล่งกว้าง ลักษณะอาคารแบบเรียบง่าย ตกแต่ง FINISHING ด้วยไม้ระแนงให้สีสัมผัสที่แตกต่าง การวางผังอาคารพยายามเปิดตัวอาคารให้ดูเป็น MOVEMENT เพิ่มการเล่นระดับของพื้นที่แตกต่างกันให้ผู้ใช้ได้รู้สึกถึง การเคลื่อนไหวได้ทั้งโครงการ เปิด COURTYARD ส่วนกลางเพื่อเน้นกิจกรรมสาธารณะ เป็นการเชื่อมต่อกับบริบทภายนอกได้ด้วย





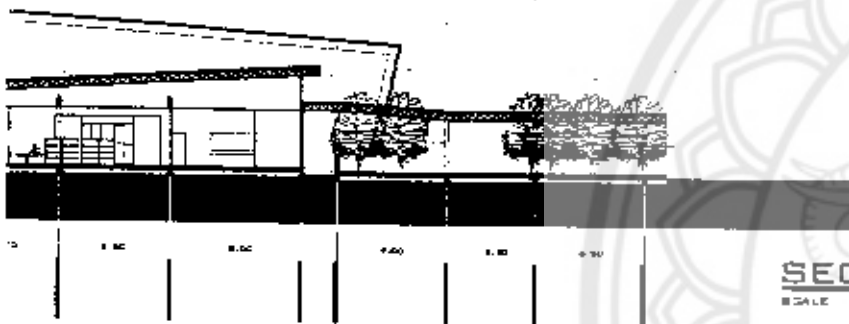
1:1000



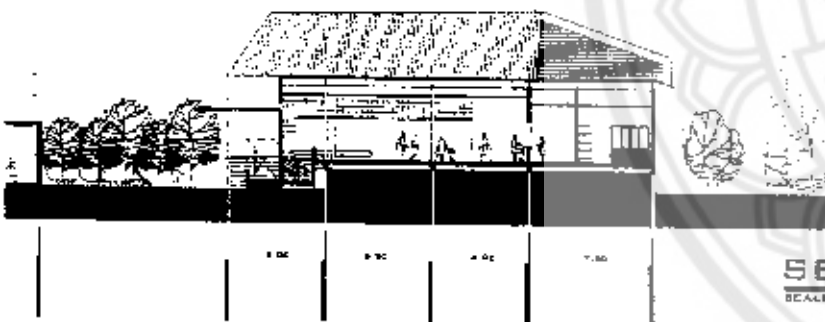
**MASTER PLAN**

SCALE

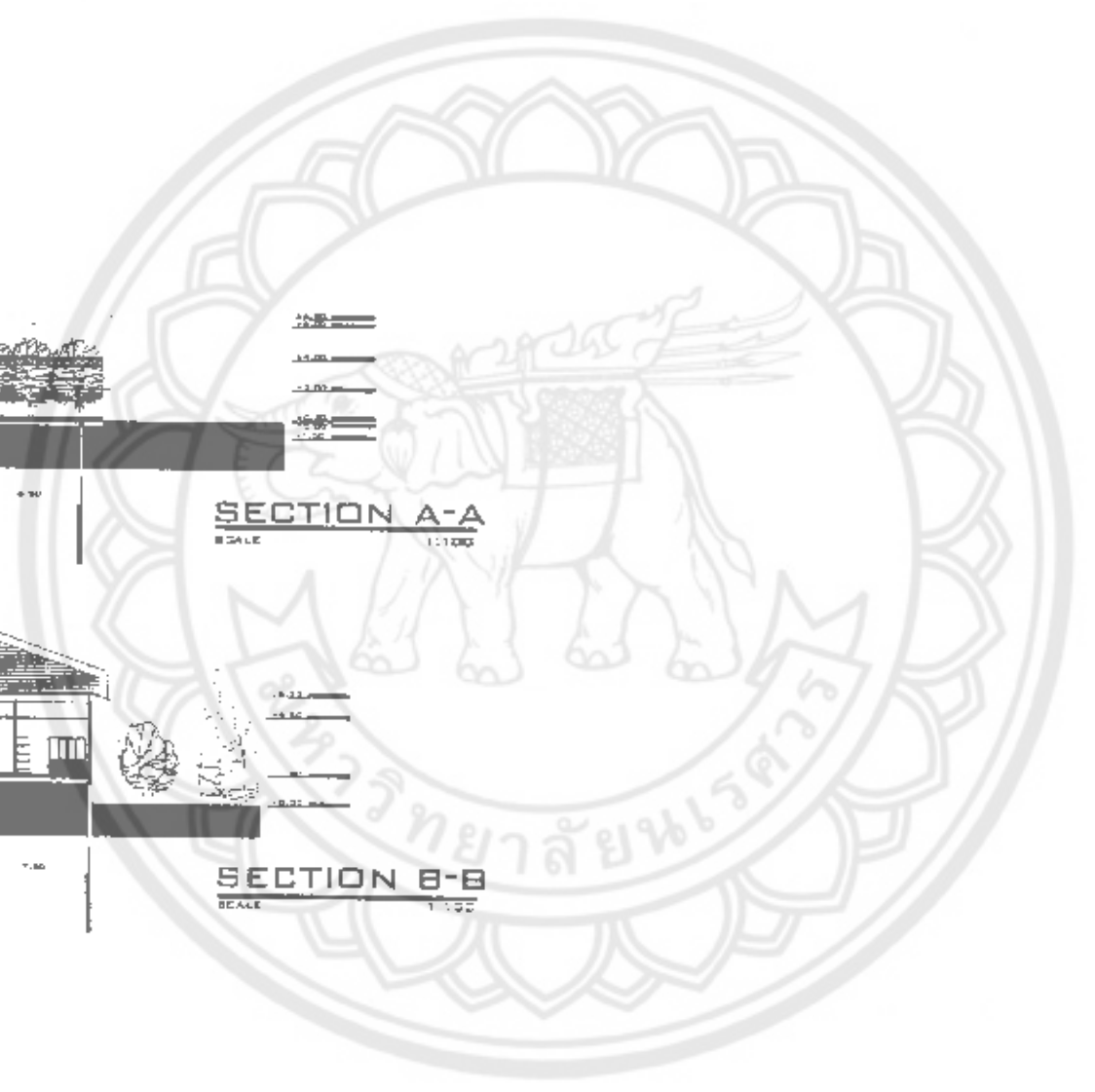
1:1000



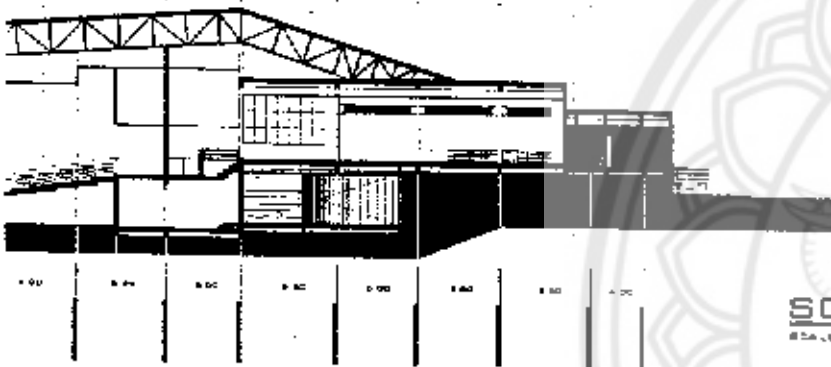
SECTION A-A  
SCALE 1:100



SECTION B-B  
SCALE 1:100

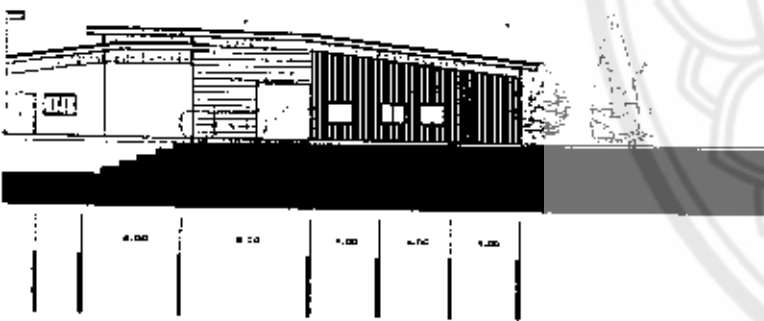






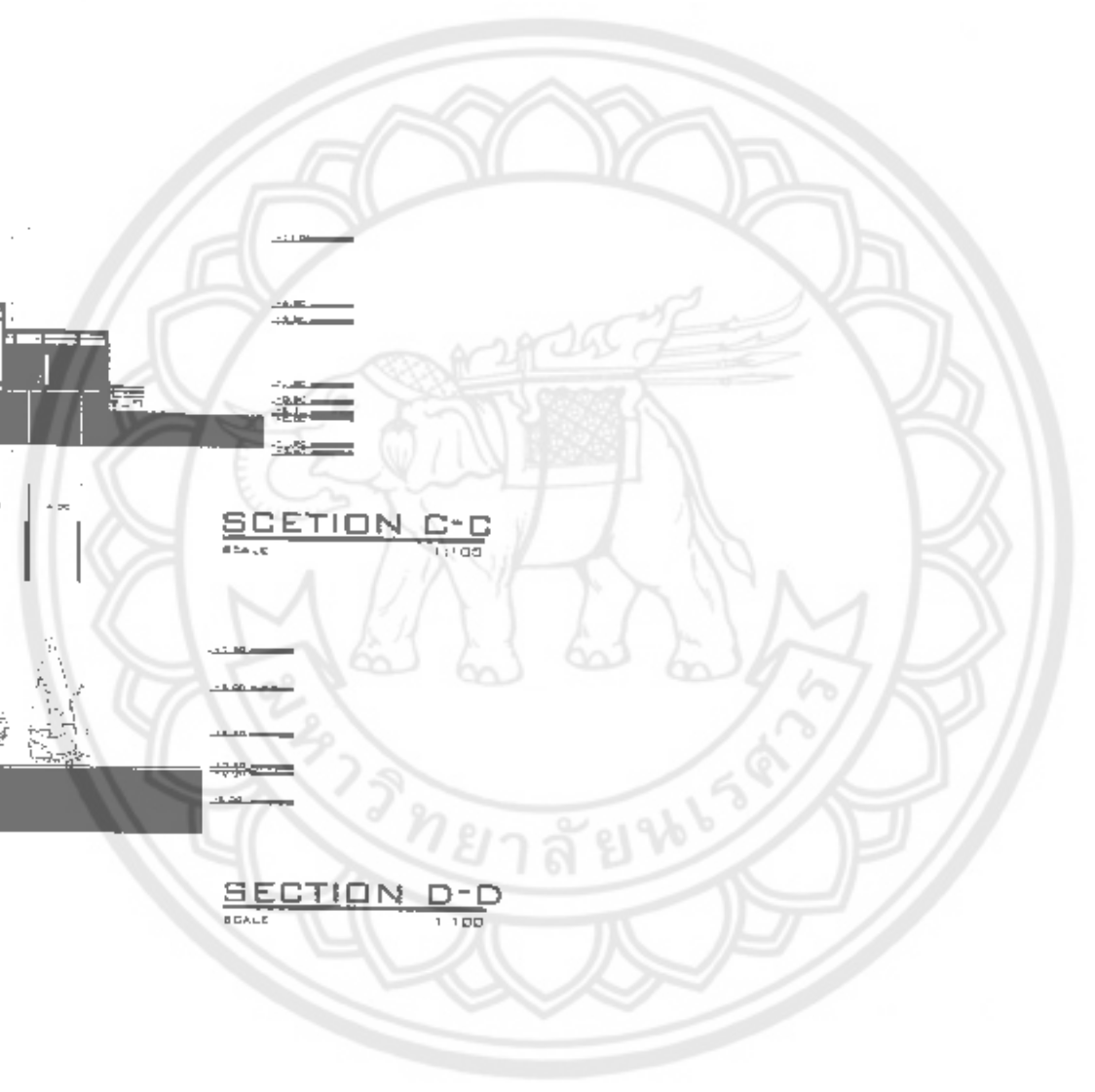
11.10  
11.00  
10.90  
10.80  
10.70  
10.60  
10.50  
10.40

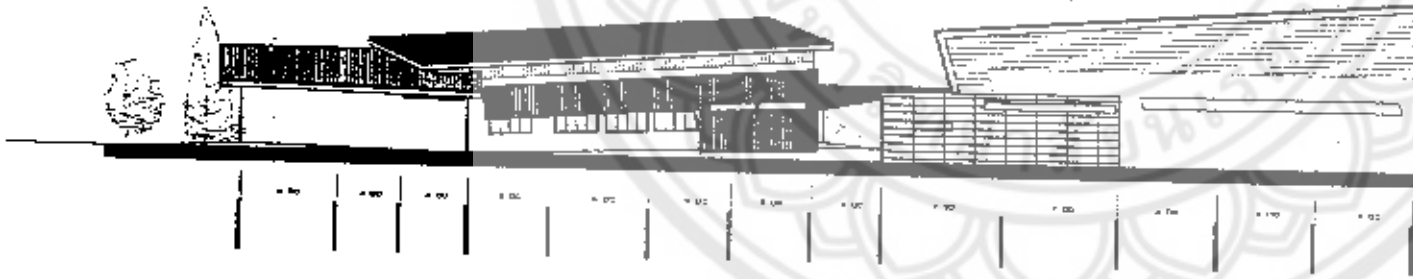
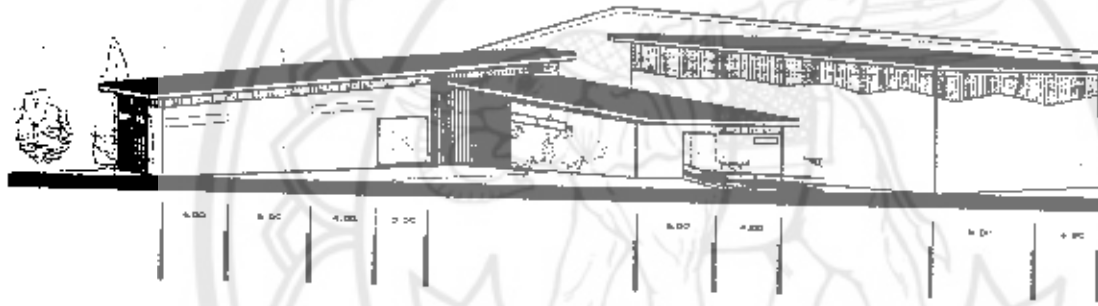
**SECTION C-C**  
SCALE 1/100



11.30  
11.20  
11.10  
11.00  
10.90  
10.80

**SECTION D-D**  
SCALE 1/100







-11.00  
-12.00

-1.50  
-2.00

**EAST ELEVATION**

SCALE 1:100



-11.00

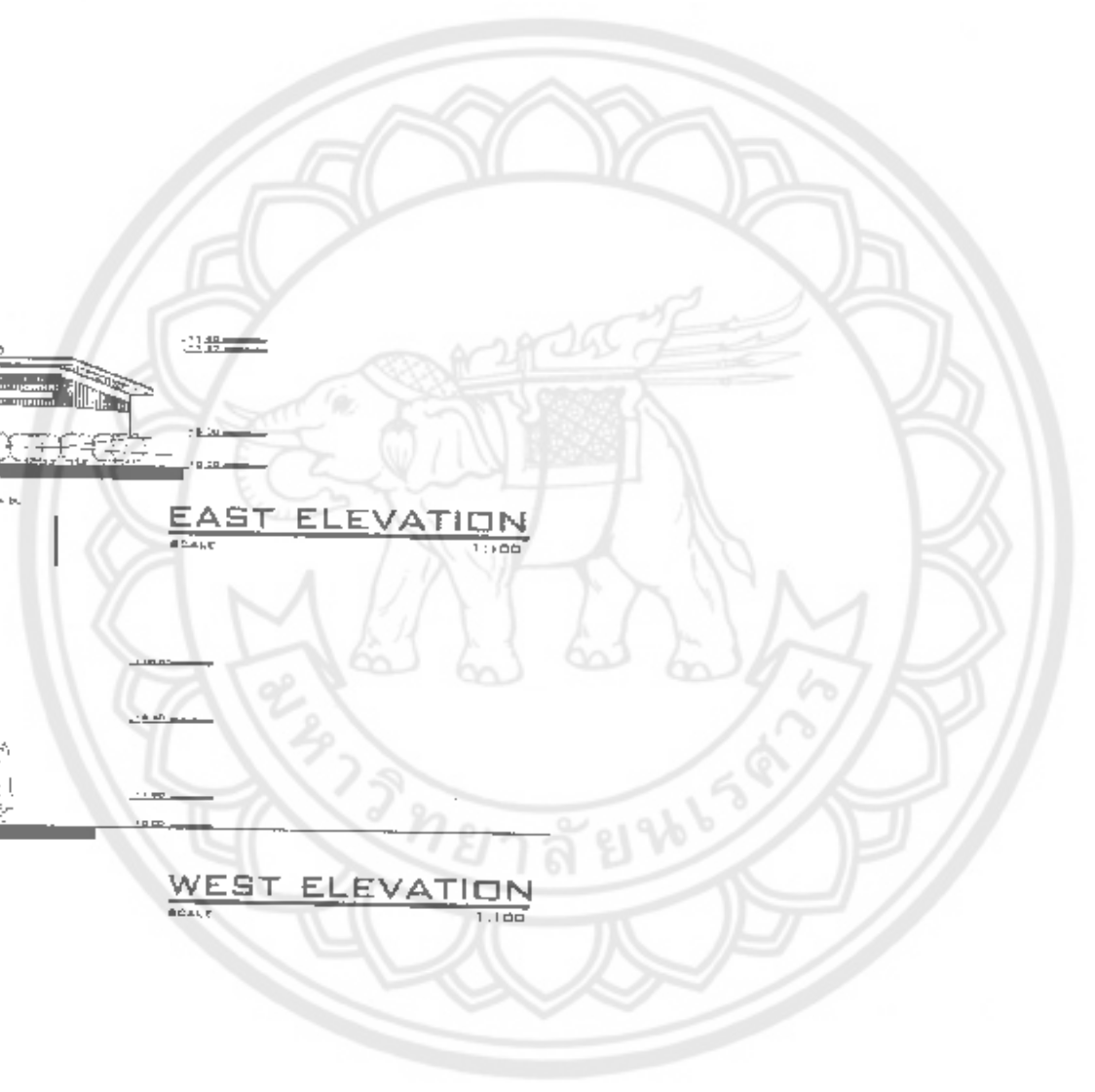
-12.00

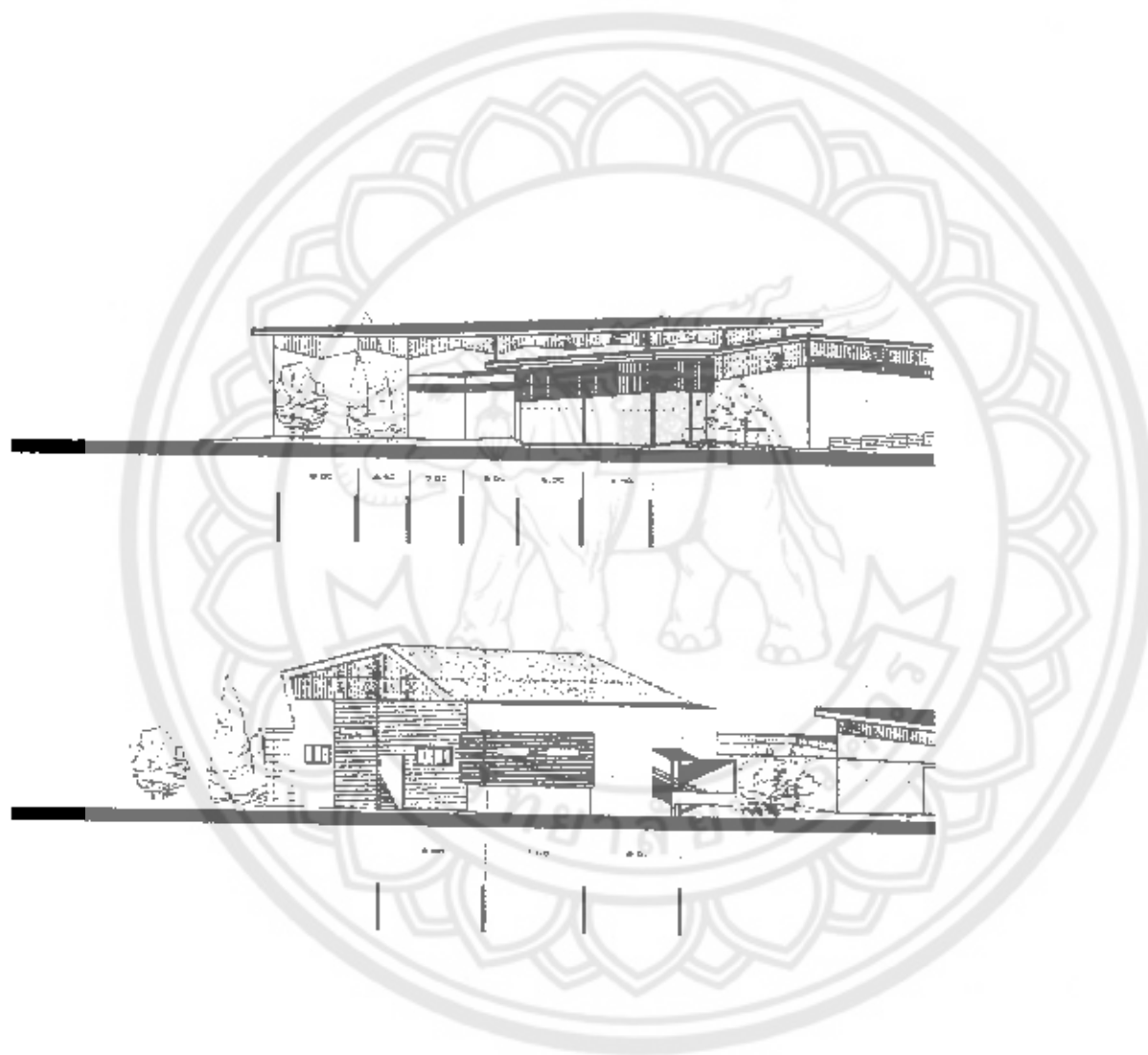
-1.50

-2.00

**WEST ELEVATION**

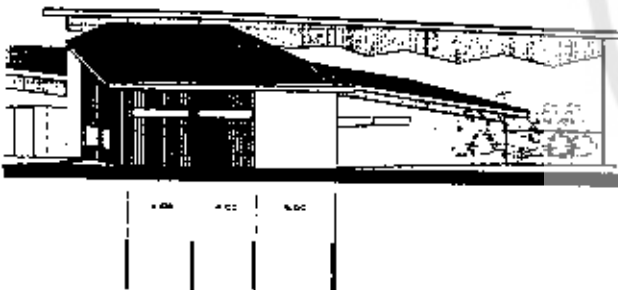
SCALE 1:100



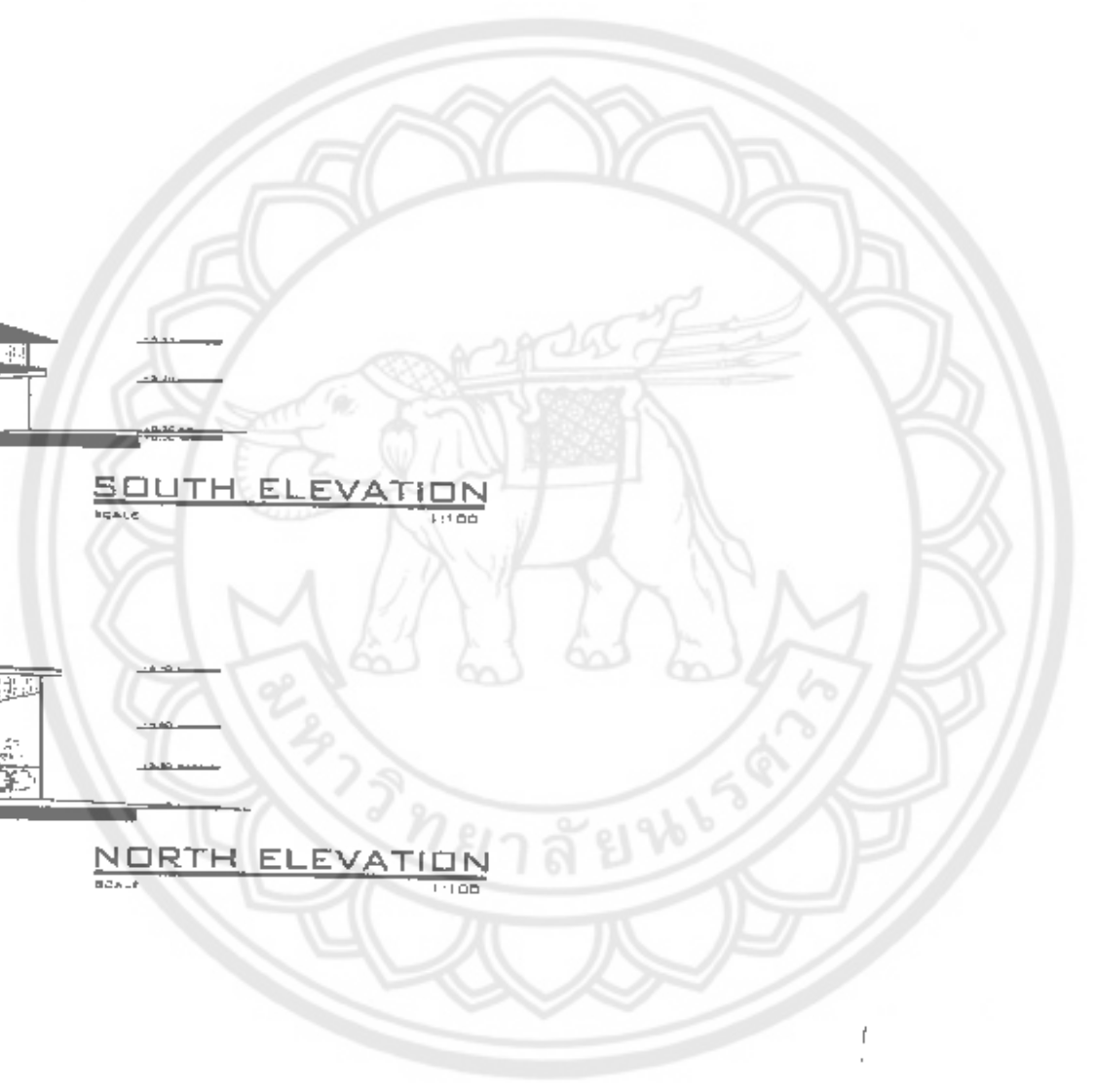




**SOUTH ELEVATION**  
SCALE 1:100



**NORTH ELEVATION**  
SCALE 1:100





ISAN TRADITIONAL LEARNING CENTER  
 ศูนย์การเรียนรู้แบบวิถีชีวิตและวัฒนธรรมพื้นบ้าน

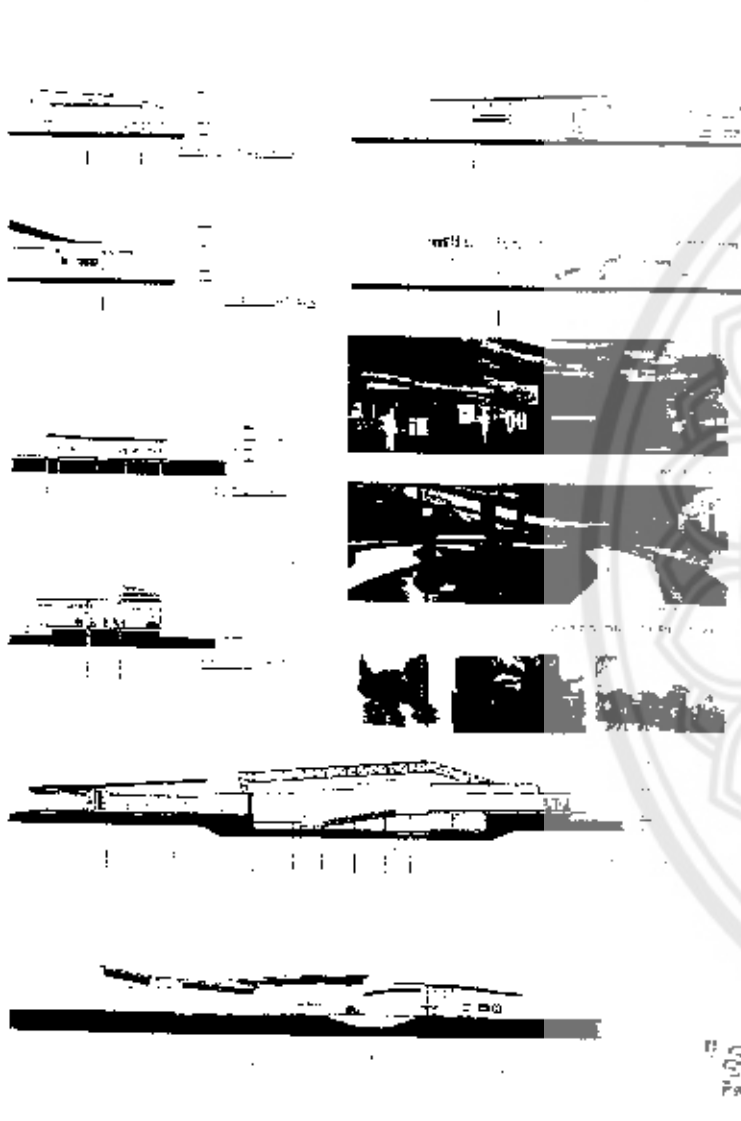


LAYOUT  
 100m

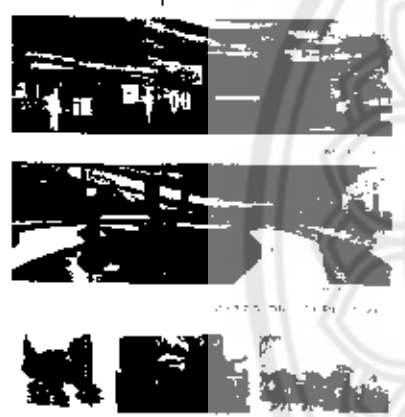
CENTER



MASTER PLAN  
 1:1000



การออกแบบสถาปัตยกรรม  
และการออกแบบภูมิสถาปัตย์



"สอนออนไลน์"  
ฟรี! ทั่วประเทศ 24 ชม. เรียนที่ไหนก็ได้