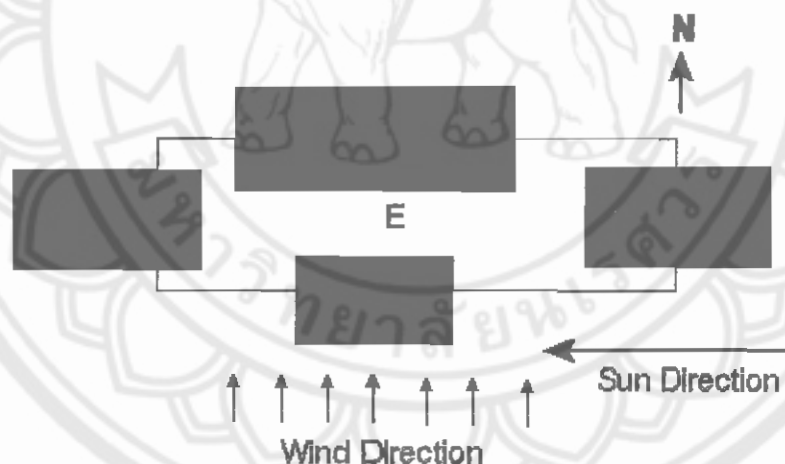


บทที่ 2 ทฤษฎีและกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี 2 นี้ เป็นโครงการที่ศึกษาต่อเนื่องมาจากการศึกษาข้อมูลของโครงการ ในสภาพที่ตั้งใหม่ ทฤษฎี และปรัชญาเข้ามาเกี่ยวข้องในหลายส่วน ทั้งที่มาจากสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการใหม่ คติ ความเชื่อ วัฒนธรรมแบบวิถีชีวิตไทย รวมทั้ง นโยบาย ภาพลักษณ์ เอกลักษณ์ ปัญหาของโครงการเดิม เพื่อค้นหาทางเลือกที่ดีขึ้น

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวางผังบริเวณ

แม้ว่าสภาพที่ดินของจ่าทวี มีลักษณะที่ไม่ได้ตั้งฉากกับถนน แต่พื้นที่ดินแต่ละผืนมีขนาดใหญ่ ขอบเขตที่ดินไม่ได้มีผลในระดับมุมมองสายตาของคนทั่วไป การแบ่งคั่นนา การปลูกสร้างอาคารใกล้เคียงล้วนปลูกสร้างในแนวตั้งฉากกับถนน ดังนั้น จากโครงสร้างของสภาพแวดล้อมเดิม จึงวางผังตั้งฉากกับถนน อาคารที่มีลักษณะต่างกัน อยู่ในโครงการเดียวกัน มีอีกทั้งมีพื้นที่เหลือ เพื่อการเติบโตขยายอาคารออกไปได้ในอนาคต ระบบการวางผังรวม และการจัดห้องภายในจึงนำแนวความคิดมาจาก บั๊งนา¹ วางผังรวมแบบการจัดผังของอาคารพิพิธภัณฑ์นำแนวความคิดมาจากจาก โครงสร้างผังเรือนไทย² ซึ่งมี space ตรงกลาง สามารถระบายอากาศได้ดี เหมาะกับสภาพแวดล้อม และสภาพภูมิอากาศโดยรอบ



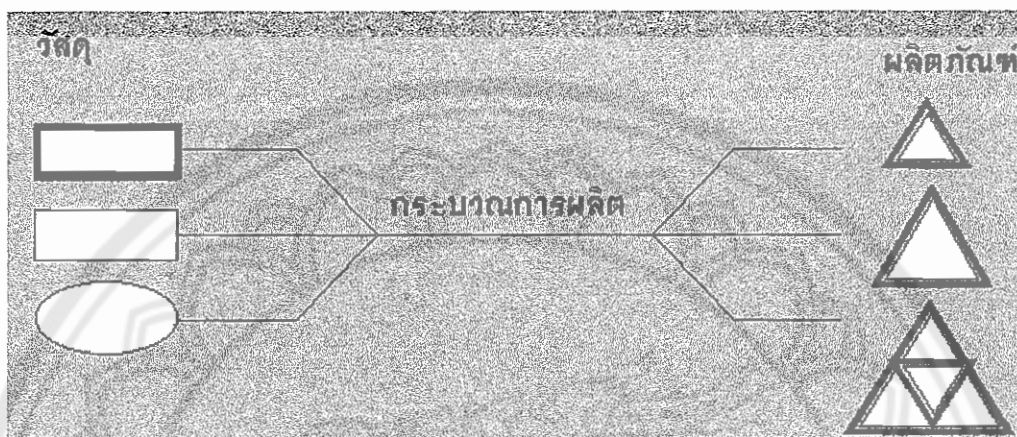
รูปภาพ 1 โครงสร้างผังเรือนไทย

- A หมายถึง เรือนใหญ่ ส่วนใหญ่เป็นเรือนนอนของเจ้าของบ้าน
- B หมายถึง เรือนบริวาร ส่วนใหญ่เป็นเรือนนอนของลูกเจ้าของบ้าน
- C หมายถึง เรือนครัว
- E หมายถึง ขานโล่ง

¹ บั๊งนา ดูที่บัญชีศัพท์

² บริษัท 99 สถาปัตย์ จำกัด ,บทความที่ 2547

ในส่วนของการออกแบบโรงงานหล่อพระประธาน จัดเป็นโรงงานประเภทใช้วัตถุดิบหลายชนิดสายการผลิตเดียว (PROCESS) กันแล้วได้ผลิตภัณฑ์หลายอย่าง อีกทั้งใช้เป็นส่วนจัดแสดงให้มีการเข้าชมได้ ดังนั้นจึงควรเป็นอาคารเดี่ยว ระบบการสัญจรแบบตรงไม่ซับซ้อน



รูปภาพ 2 แผนภาพจำลองแสดงรูปแบบการผลิต

ในส่วนของโรงเรียนเลี้ยงไก่ชน จัดให้วางผังในรูปแบบที่เน้น การจัดด้านภูมิทัศน์ ภูมิสถาปัตยกรรม เพื่อใช้เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจของโครงการด้วย

เกณฑ์ในการออกแบบพิพิธภัณฑ์

ลักษณะที่ควรศึกษาในการออกแบบพิพิธภัณฑ์

ลักษณะเฉพาะในการจัดพิพิธภัณฑ์ประเภทต่างๆ

ระยะต่างๆ ที่มีผลต่อการชมงานในพิพิธภัณฑ์

ลักษณะของการจัดแสดง อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดแสดง

การให้แสดงภายในห้องจัดแสดงนิทรรศการ

หลักการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

1. ประเภทของการจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์

การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1.1 จัดแสดงถาวร (PERMANENT EXHIBITION) คือ การจัดแสดงงานที่จัดอย่างถาวร ไม่มีการเปลี่ยนแปลง

1.2 การจัดแสดงงานหมุนเวียน (TEMPORARY EXHIBITION) คือ ส่วนของการจัดแสดงที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ตามตารางกิจกรรม โดยส่วนมากจะนิยมให้เป็นวันสำคัญต่างๆ ในรอบปี

1.3 การจัดแสดงแบบเคลื่อนที่ มีลักษณะคล้ายกับการจัดแบบชั่วคราว แต่สามารถเคลื่อนย้ายไปยังที่ต่างๆ ได้อย่างอิสระ

2. การจัดแสดงพิพิธภัณฑ์³

บัญญัติ 10 ประการ ในการจัดนิทรรศการ

- 2.1 ควรระลึกถึงว่า นิทรรศการในงานพิพิธภัณฑ์จัดขึ้นเพื่อกลุ่มบุคคลซึ่งมีความรู้แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น เด็ก ย่อมมีมุมมองในด้านจินตนาการ มากกว่า การเรียนรู้ทางวิชาการ ผู้ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์สงครามจะมีความสนใจมากกว่า นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติมีความรู้ลึกประทับใจ และแปลกประหลาดใจ ในผลงานด้านหัตถศิลป์มากกว่าคนไทยซึ่งใช้สินค้านี้อยู่แล้วในชีวิตประจำวัน
- 2.2 ควรมีการวางแผนในการจัดนิทรรศการอย่างชัดเจน และควรอย่างยิ่งในการแสดงความกระตือรือร้นต่อผู้ชม
- 2.3 ควรระลึกว่าผู้ชมส่วนใหญ่มักมองจากเบื้องสูงลงสู่เบื้องล่าง นิยมมองมุมที่ต่ำกว่า และมองที่ระดับสายตา
- 2.4 ควรระวังจุดเด่นที่ดึงดูดสายตาผู้ชมไปจากสิ่งที่แสดงที่เป็นตัวอย่างทางวิชาการ
- 2.5 ควรตั้งแสดงในตำแหน่งที่เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาที่จัดแสดง
- 2.6 ควรขออนุญาต เครื่องมือ กลไกที่ไม่เกี่ยวข้องให้พ้นสายตาผู้ชมมากที่สุด เท่าที่จะทำได้
- 2.7 ไม่ควรเรียงลำดับสิ่งที่แสดงเป็นแถวซ้ำ หรือสับสนจนเกินไป ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายได้
- 2.8 ควรคิดการจัดแสดงให้เป็นลักษณะ 3 มิติ ให้การจัดแสดงแบบสมดุล (ASIMETRY BALANCE) หลีกเลี่ยงการเรียงลำดับ ในแนว หรือระดับ เดียวกับผู้ชมการแสดง
- 2.9 ควรติดคำบรรยาย ด้วยสีที่ไม่ติดกับพื้นหลังมากนัก ต้องเขียนด้วยภาษากระชับรัดกุม พิมพ์ด้วยอักษรขนาดใหญ่พอสมควร และติดไว้ในระดับต่ำกว่าสายตา
- 2.10 ไม่ควรยึดหลักตามที่กล่าวมาทั้งหมด หากมีข้อจำกัดใดในการจัด ควรใช้จินตนาการ และสามัญสำนึกที่ดีเป็นเกณฑ์ที่ถูกต้องในการจัดนิทรรศการขึ้นเอง

3. พฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการ

- 3.1 การชมอย่างใกล้ชิด เนื่องจากการชมพิพิธภัณฑ์เพื่อการศึกษาเนื้อหาในการจัดแสดงเป็นเนื้อหาทางด้านวิชาการ การจัดแสดงขึ้นอยู่กับ
 - วัตถุประสงค์ในการจัดแสดง
 - เทคนิคการจัดแสดงและการออกแบบ
 - งบประมาณ
 - แนวความคิดในการออกแบบ
 - วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้

3.2 การสัมผัส

การจัดนิทรรศการโดยใช้เทคนิคอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การกดปุ่ม การทดลอง การจัดแสดงนิทรรศการจะเสร็จสมบูรณ์ตามเนื้อหาและจุดประสงค์โดยการสัมผัส

³ Eric Douglas, Clearing House for South Western Museums, June 1949

3.3 การเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง

การแสดงขนาดใหญ่ที่เป็นกระบวนการทดลองที่ผู้เข้าชมเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงนั้นๆ
DIORAMA ขนาดใหญ่ที่เดินเข้าไปชมได้

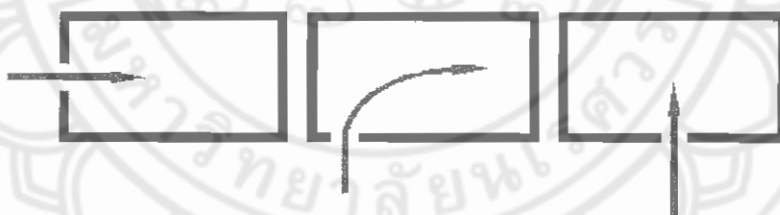
4. จิตวิทยาและพฤติกรรมของผู้ชมพิพิธภัณฑ์

4.1 การรับรู้และพฤติกรรมในการสัญจร

- การเคลื่อนไหวที่ซ้ำซ้อนตลอดการชมภายในพิพิธภัณฑ์อาจทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย หือแท้ต่อการชมการแสดงทั้งหมด
- การเคลื่อนตัวเพื่อรับรู้เรื่องราวต่างๆ ในเนื้อที่มีบริเวณกว้าง มีลักษณะที่ทำให้เกิดความรู้สึกชักนำไปสู่จุดหมาย
- จุดเริ่มต้นจะอยู่ทางใดทางหนึ่ง การเสนอเรื่องราวในการเคลื่อนไหวแบบนี้ สามารถทำได้ อย่างสม่ำเสมอ

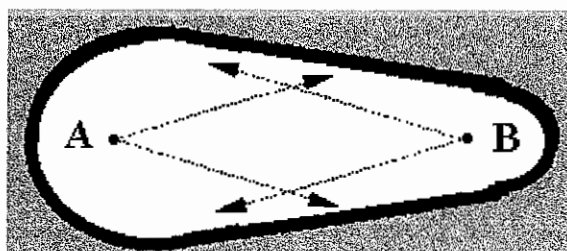
4.2 ลักษณะของห้องแสดงและพฤติกรรมของผู้ชม

- ทางเข้ากลางห้อง เปิดทางเข้าที่ด้านหัว หรือท้ายห้อง ทิศทางที่ผู้ชมส่วนใหญ่จะไป คือทิศทางตรง ตามทิศของส่วนจัดแสดง
- เข้ามุมห้อง เปิดทางเข้าที่มุมใดมุมหนึ่ง การเคลื่อนไหวเป็นไปในลักษณะพุ่งไปยังมุมห้องตรงข้าม
- เข้าด้านข้าง การเปิดทางเข้าด้านข้างทำให้ยากต่อการตัดสินใจในการเคลื่อนไหวไปในทิศใดทิศหนึ่ง



รูปภาพ 3 การเปิดทางเข้าห้องจัดแสดงที่มีผลต่อพฤติกรรมของผู้ชม

- ลักษณะของห้องจัดแสดงที่มีผลต่อการมอง คือ มุมมองจาก A ไป B ให้ความรู้สึกว่ายาวมากกว่าการมองจากจุด B ไป A คนมีความรู้สึกอยากชมการจัดแสดงโดยเริ่มต้นจาก B ไป A มากกว่า จากจุด A ไป B



รูปภาพ 4 ห้องจัดแสดงที่มีผลต่อการมองและความรู้สึกในการชมนิทรรศการ

4.3 ขอบเขตการมองเห็นของผู้ชม⁴

มุมมองแนวนอนโดยเฉลี่ยประมาณ 40 องศาเมื่อไม่หันศีรษะ และ 20 องศาเมื่อหันศีรษะ มุมมองแนวตั้งประมาณ 27 องศา เมื่อมองจากสายตาทั้ง 2 ข้าง ภาพที่ได้มีลักษณะกระกรอบเป็นรูปวงรี ใต้ระดับสายตาเป็นมุมมองที่สบายที่สุดโดยไม่ต้องก้มหรือเงย

เทคนิคการจัดแสดง

1. เทคนิคการจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์

เทคนิคการจัดแสดงแตกต่างกันไปตามสิ่งที่นำมาจัดแสดงและวัตถุประสงค์ และต้องคำนึงถึงผู้ที่เข้าชมด้วย สามารถจำแนกเทคนิคการจัดแสดงได้ดังนี้

- 1.1 เทคนิคการจัดแสดงเพื่อความงาม(ASTHETIC PRESENTATION) เป็นเทคนิคการจัดแสดงที่ใช้เพื่อเน้นความงามของส่วนที่จะจัดแสดงให้เด่นขึ้น มักใช้ในห้องแสดงงานเกี่ยวกับศิลปะวัตถุ และภาพต่างๆ จะต้องดูเด่น สวยงาม องค์ประกอบจะต้องส่งเสริมวัตถุให้ดูงามมากขึ้น แต่ไม่กลายเป็นส่วนสำคัญยิ่งกว่าวัตถุเอง ภาพบรรยาย หรือคำประกอบ ภาพศิลปะ หรือวัตถุนั้นจะแยกอยู่อีกส่วนหนึ่ง ไม่มาแย่งความเด่นไปจากวัตถุ สิ่งที่เด่น และดึงดูดความสนใจคือ ศิลปะวัตถุ องค์ประกอบที่ใช้ เช่น สีพื้นหลังต้องเป็นสีที่สว่างส่งเสริมวัตถุให้ดูเด่น ไม่สีอุดอาด เช่น แดง แต่เป็นสีผสมที่เข้ากับวัตถุได้ดีที่สุด
- 1.2 การจัดแสดงให้ความรู้ (INSTRUCTIONAL PRESENTATION) เป็นการจัดแสดงที่ใช้คำบรรยาย ภาพถ่าย ภาพเขียน แผนที่ แผนภูมิ ฯลฯ ความสำคัญอยู่ที่องค์ประกอบมากกว่าวัตถุ ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้เรื่องราวของวัตถุจากคำบรรยาย และองค์ประกอบการจัดแสดง
- 1.3 การจัดแสดงตามสภาพธรรมชาติ (NATURAL CONTEXT PRESENTATION) โดยใช้เทคนิคจัดฉากละคร(DIORAMA) ผู้ชมมองได้หลายด้าน ขนาดจริง วัตถุจริง และวัตถุดัดแปลง หลักการสำคัญ คือ จัดแสดงให้เหมือนจริงตามธรรมชาติมากที่สุด เช่น หุ่นขี้ผึ้ง การจัดแสดงสัตว์ โดยการทำสัตว์สตัฟฟ์ และจัดแสดงกลุ่มของสัตว์ในอริยาบทตามธรรมชาติ เขียนฉากหลังเป็นธรรมชาติ ป่าเขาภูมิทัศน์ของสัตว์นั้นๆ สร้างฉากป่าเหมือนจำลองจากธรรมชาติจริงๆ ที่สำคัญคือต้องแสดงข้อเท็จจริงที่ถูกต้อง และละเอียดปราณีตเหมือนจริงที่สุด
- 1.4 เทคนิคการจัดแสดงตามสภาพจริง(NATURAL SETTING PRESENTATION) ใช้เทคนิคการจัดฉากสภาพเป็นจริงตามยุคสมัย นิยมใช้กับ การจัดแสดงสภาพจริง มักใช้กับ พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ศิลปะ เช่น พิพิธภัณฑ์สถานบ้านประวัติศาสตร์ ได้รักษาสภาพเดิมตามความเป็นจริงของบ้านนั้นๆ ไว้ ครบถ้วน

⁴ Architectural Data

1.5 เทคนิคกดปุ่ม(PUSH BUTTON PRESENTATION) เป็นเทคนิคการจัดแสดงที่นิยมสำหรับการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เกี่ยวกับเยาวชน เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ประสาททั้งหมด ไม่ใช่แต่ตาอย่างเดียว ตาหู หูฟัง มือกดปุ่ม ใช้ประกอบร่วมกับแสง สี เสียง

1.6 เทคนิคการจัดแสดงเคลื่อนที่ (MOBILE PRESENTATION) คือ Mobile หมายถึง การจัดให้สิ่งที่เราต้องการแสดงนั้นมีความเคลื่อนไหวในลักษณะของการหมุน อาจเป็นโดยกลไกต่างๆ เมื่อการเคลื่อนที่เป็นสิ่งเร้าพิเศษ ย่อมเกิดการตอบสนองเป็นพิเศษ (Special Stimulate) เกิดความประทับใจ ในทำนองเดียวกันย่อมหมายถึง ผลประโยชน์อย่างเต็มที่ในการเรียนรู้ คือ โดยใช้กลไกเป็นตัวการทำให้เกิดการเคลื่อนที่

สัญชาตญาณของมนุษย์ คือ การมีความรู้สึกไวต่อสิ่งเคลื่อนที่ นำมาใช้เป็นหลักในการจัด Mobile ได้อย่างดี และมีประโยชน์อย่างเต็มที่ เมื่อผู้ชมหันไปเพื่อจะให้ทราบว่าจะอะไรคือสิ่งที่เคลื่อนที่อยู่รอบตัวเขา เขาจะไม่หยุดอยู่เพียงแค่นั้น แต่ถ้าสิ่งนั้นไม่เป็นอันตรายแล้ว พวกเขาจะต้องสังเกตต่อไปจนเข้าใจว่าทั้งหมดที่อยู่นั้นคืออะไร

1.7 เทคนิค ภาพยนตร์ โทรทัศน์ (MOTION PICTURE TELEVISION) เป็นการจัดแสดงที่ต้องการให้ผู้ชมเห็นการเคลื่อนไหว และเสียง โดยไม่ต้องใช้สื่อบรรยายมากนัก

1.8 การจัดแสดงภาพนิ่ง (STOP MOTION PICTURE) เป็นการจัดแสดงด้วยรูปถ่ายภาพนิ่ง แบ่งเป็น

- แบบมีเสียงประกอบ
- แบบไม่มีเสียงประกอบ

1.9 การจัดด้วยเครื่องเสียง (RADIO TAPE) เป็นการจัดแสดงด้วยเสียงเพียงอย่างเดียว

สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี เป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีความหลากหลายทั้งในแง่ของวัตถุที่จัดแสดง เนื้อหา และผู้เข้าชม จึงใช้หลายเทคนิคร่วมในการจัดแสดง โดยเน้นการจัดแสดงตามสภาพธรรมชาติมากที่สุด และเนื่องจากเป็นพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน จะเน้นใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ในยุคเดียวกับสิ่งของที่นำมาจัดแสดงนั้นๆ

2. การพิจารณาเทคนิคการจัดแสดงสำหรับเด็ก^๕

เนื่องจากพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี จะต้องออกแบบเพื่อสำหรับผู้ให้สอยโครงการที่เป็นเด็กด้วย ดังนั้นจึงต้องมีความจำเป็นที่จะต้องนำทฤษฎีเกี่ยวกับการพิจารณาการจัดแสดงสำหรับเด็ก เพื่อมาประกอบการออกแบบด้วย การพิจารณาส่งเสริมหรือเทคนิคการจัดสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก ได้สมมุติให้ประสบการณ์แต่ละชนิดบรรจุลงในกรวย สื่อการจัดแสดงที่กระตุ้นการเรียนรู้ได้ผลดีที่สุดอยู่ที่ฐานกรวย ซึ่งมีพื้นที่มากที่สุด และลดลงตามลำดับ ได้แก่

ประสบการณ์จริง และมีความหมาย (Direct Purposeful Experience) ได้แก่ ของจริง สิ่งที่ได้เห็น ได้สัมผัส และปฏิบัติด้วยตนเอง เป็นสื่อที่ให้ผลที่สุด

ประสบการณ์จำลอง (Contrived Experience) ได้แก่ หุ่นจำลอง (Mock Up, Simulations, Models) ของตัวอย่าง ซึ่งของจริงใหญ่ไป เล็กไป อยู่ไกลไปไม่น่าสนใจ ต่อการกระตุ้น การเรียนรู้ จึงต้อง

^๕ Dr Edge Dale , 1988

จำลองขึ้น เป็นลักษณะการจัดแบบ Three Dimensional Objects และการจัดแสดงแบบ Diorama Technique จำลองภาพของจริง อีกทั้งการจำลองวัตถุในลักษณะการเคลื่อนที่ได้ด้วย โดยมีข้อพิจารณาดังต่อไปนี้

- 2.1 ให้ความรู้เด็กแสดงออกและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยการเตรียมสภาพแวดล้อมที่รู้สึกปลอดภัยอบอุ่น และมีเสรีภาพในการแสดงออก ไม่รู้สึกถูกบังคับ เช่น Space ที่ต่อเนื่อง แสงสว่างที่เข้ามาในทิศทางต่างๆ ไม่มีดื่บ
- 2.2 มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาทั้ง Space Form Scale Proportion หรือแม้กระทั่งสี
- 2.3 มีการเคลื่อนไหว การใช้ Mobile หรือแสดงการทำงานของเครื่องจักร อุปกรณ์ ทำให้รู้สึกว่าการเคลื่อนไหวได้ เช่น Direction ของเส้น การใช้ Element อื่นๆ ช่วย เป็นต้น
- 2.4 ให้ความรู้ความสนใจด้วยการจัดแสดงที่ให้ความหลากหลาย Variety มีจุดเด่น Climax เช่น เทคนิคการใช้แสง เสียง โสตทัศนูปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือวัตถุที่สร้างขึ้นให้มีขนาดใหญ่สะดุดตา
- 2.5 การจัดแสดงที่เด็กค้นคว้าหาวิธีเล่นได้เองตามใจชอบ เช่น การจัดแสดงวัตถุเครื่องใช้ที่ทำให้เกิดเสียง และการทำงานที่สัมพันธ์กันจนทำให้เกิดเสียงต่างๆ เด็กจะสามารถค้นหาวิธีการทำเสียงต่างๆ ให้ออกมาจากวัตถุนั้นได้อิสระ ความสนใจจะคงอยู่เมื่อเด็กสามารถทำได้สำเร็จตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เริ่มต้องการแสดงออกถึงความสามารถของตนเอง โดยการสนใจที่จะไปเกี่ยวข้องกับกิจกรรมด้านอื่นๆ อีก ทำให้เด็กมีนิสัยชอบหาความรู้จากประสบการณ์ และมีความสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ที่ประสบได้ด้วยตนเอง
- 2.6 นาฏกรรมและการแสดงเป็นละคร(Dramatized Experience) ได้แก่ การเล่นเกม การแสดงประกอบ การเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะทางการพูด และการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ เป็นเทคนิคการจัดแสดงในส่วน Bodily Action แบ่งออกเป็น 2 อย่าง
 - Formal Play
 - Informal Playing , Role Playing เป็นการแสดงประเภท มุมมือ มุมกระบอก มุมชัก Puppet เป็นการให้เด็กได้ประติษฐ์การมีมือประกอบไปด้วยในตัวตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง
- 2.7 การสาธิต หรือทดลอง (Demonstration Experience)
 - การสาธิตเป็นการบอกผลให้ทราบแล้วทดลองให้ดู
 - การทดลอง คือการที่ไม่บอกผลให้ทราบ จนกว่าจะเสร็จสิ้นการทดลอง
- 2.8 การศึกษานอกสถานที่

สื่อที่ใช้ในการจัดแสดง

การจัดแสดงในปัจจุบัน ได้มีการนำเทคโนโลยีทางการศึกษาเข้ามาประกอบ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจได้สะดวกยิ่งขึ้น ทฤษฎีทางด้านจิตวิทยา ได้ทำการศึกษาดทดลอง พบว่า ความสามารถในการรับรู้ของมนุษย์โดยทั่วไปแบ่งแยกออกเป็น

การรับรู้ด้วยการเห็น หรือทัศนสัมผัส	75%
การได้ยิน หรือโสตทัศน	13%
การสัมผัส	6%

การจัดแสดงแบ่งเป็น 4 ประเภทดังนี้ คือ

1. ประเภท Object หรือ Model เป็นวัตถุ 2 มิติ มีขนาดแตกต่างกัน เช่น กล้องถ่ายภาพ โทรทัศน์ ฯลฯ จนถึงขนาดใหญ่ เช่น รถยนต์ หุ่นจำลอง ยานอวกาศ เป็นต้น การจัดแสดงอาจจัดแสดงวัตถุแบบเดี่ยวๆ ชนิดเดียว หรือนำเอาวัตถุขนาดเล็ก ขนาดใหญ่ มาประกอบกันเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ หรือ มีความสัมพันธ์กัน วัตถุมีขนาดเล็กจำเป็นต้องมีฐานตั้งหรือรองรับ เช่น ชั้นวางของ หรือตู้จัดแสดง ในขณะที่วัตถุขนาดใหญ่สามารถวางแสดงด้วยตนเอง เพราะขนาดที่ใหญ่เห็นง่าย สดุดตาผู้ชมอยู่แล้ว

2. ประเภท 2 มิติ (Boards) ส่วนใหญ่จัดเป็น Panel เป็นชุดๆ มีขนาดแตกต่างกันไม่มากในแต่ละชุด เพราะการนำ Boards มาจัดแสดงคราวละมากๆ หรือต่อเนื่องกันเป็นจำนวนมาก จะทำให้ผู้ชมเมื่อยง่าย Boards ที่ลอยตัว หรือติดกับผนัง แบ่งออกเป็น 2 ชนิด

2.1 Board แบบธรรมดา ใช้จัดแสดงภาพ 2 มิติทั่วไป

2.2 Electronic Boards เป็น Boards ที่ใช้อุปกรณ์เข้าช่วยในการจัดแสดงเพื่อเพิ่มความสนใจ สามารถตอบสนองประสาทสัมผัสได้มากกว่าการใช้สายตาอย่างเดียว เช่น ใช้ไฟฟ้าวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ไฟกระพริบ เครื่องบันทึกเสียง ฯลฯ โดยอาศัยการกดปุ่มมือหมุน หรือการทดลองในแบบต่างๆ ซึ่ง Boards ชนิดนี้มีความหนาแน่น เพราะต้องการพื้นที่ใช้ในการบรรจุอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ ด้วย

ประเภทของ board

- กระดานประกาศต่างๆ (Bulletin Board) คือ กระดานแถลงการณ์ มีการแบ่งช่องไว้สำหรับเรื่องราวต่างๆ ที่จะทำให้การประกาศ เช่น ข่าวในพิพิธภัณฑ์ หรือข่าวต่างๆ
- Peg Board กระดานที่ใช้ตัวอักษรพลาสติกแสดงข้อความต่างๆ ที่ต้องการจะเสนอและประชาสัมพันธ์ เมื่อต้องการจะเปลี่ยนข้อความนั้นๆ ก็เรียงตัวอักษรพลาสติกใหม่
- กระดานแม่เหล็ก (Magnetic Board) เมื่อมีความจำเป็นต้องแสดงเรื่องเกี่ยวกับการเคลื่อนที่ เช่น การเดินทางต่างๆ เพื่อให้เห็นจริงในการสอน การใช้กระดานแม่เหล็กมีความเหมาะสม เพราะสามารถแสดงการเคลื่อนที่ของการเดินทางได้อย่างแท้จริงบนกระดาน
- แผนภาพต่างๆ (Chart Board) เมื่อต้องการแสดงเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นส่วนๆ อย่างชัดเจน หรืออาจจะเป็นกราฟแผนภูมิ แผนผังต่างๆ (Photograph & Poster) บนกระดานนั้น เด็กๆ จะได้รับความประทับใจ และให้ประโยชน์ในการสนองตอบทางด้านความจำที่ได้รับจากความรู้ที่ได้พบมา

3. ฉันททัศน์ (Diorama) เป็นการนำเอา Boards ซึ่งจัดเป็นฉาก และวัตถุประเภท Object หรือ Model มาประกอบกัน เพื่อแสดงให้เห็นบรรยากาศและธรรมชาติของเนื้อเรื่องได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น เช่น สภาพชีวิตมนุษย์ยุคหิน ความเป็นอยู่ของสัตว์ต่างๆ ตามถ้ำหรือป่า

เป็นต้น การจัดแสดงที่มีขนาดเล็กที่สุดเป็นตู้ Diorama ลึกประมาณ 60 CM และ มีขนาดใหญ่ ขึ้นจนกลายเป็นห้อง Diorama ซึ่งสามารถเดินเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการจัดแสดงได้

4. ประเภท Equipment เป็นอุปกรณ์ไฟฟ้า หรืออิเล็กทรอนิกส์ มีข้อจำกัดบางอย่างในการจัดแสดง เช่น การนำมาใช้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน ซึ่งไม่เน้นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มากนัก ดังนั้น จึงต้องมีสัดส่วนเฉพาะเป็นห้อง หรือส่วนที่ควบคุมแสงสว่างได้ อุปกรณ์บางชนิด เช่น เครื่องเสียงที่ ประกอบการจัดแสดง ต่างๆ เพื่อให้เกิดเสียงหรือบรรยาย จะแฝงอยู่ในส่วนของการจัดแสดงนั้น ๆ เช่น ลำโพง หรืออุปกรณ์อื่นๆ จึงไม่ใช่พื้นที่พิเศษสำหรับการแสดง การใช้โทรทัศน์ในลักษณะ คล้ายเป็น Object หรือ Model โดยติดตั้งกับ Boards หรือตู้ชั้นจัดแสดงเป็นแบบ Electronic Board

- 4.1 โทรทัศน์เพื่อการศึกษา เป็นสื่อทัศนูปกรณ์ประเภทหนึ่งที่เผยแพร่ความรู้ และเสริมการเรียนรู้ด้วยเสียง และภาพไปพร้อมๆ กัน สามารถกระจายเสียงจากสถานีโทรทัศน์บริการสู่ นักศึกษาที่อยู่ห่างไกลได้

- 4.2 การจัดแสดงด้วยภาพนิ่ง เช่น Slide , Film Strip Etc. Power Point มีอยู่ 2 ประเภทคือ
 - ประเภทมีเสียงประกอบ
 - ประเภทที่ไม่มีเสียงประกอบ

- 4.3 การจัดแสดงด้วยคอมพิวเตอร์ โดยผู้เข้าชม สามารถควบคุมด้วยตนเองได้ เหมือนการใช้ งานคอมพิวเตอร์โดยทั่วไป เนื่องจากพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านมีกลุ่มผู้เข้าชมหลายระดับ หลาย ช่วงอายุ ควรออกแบบให้เข้าใจการใช้งานได้ง่าย และมีความกลมกลืนกับการจัดแสดงให้ มากยิ่งขึ้น หรือ แยกออกมาจากวัตถุที่จัดแสดงซึ่งเป็นแบบดั้งเดิม อย่างชัดเจน แต่ต้อง ควบคุมไม่ให้เด่นกว่า เนื้อหาที่ต้องการสื่อ

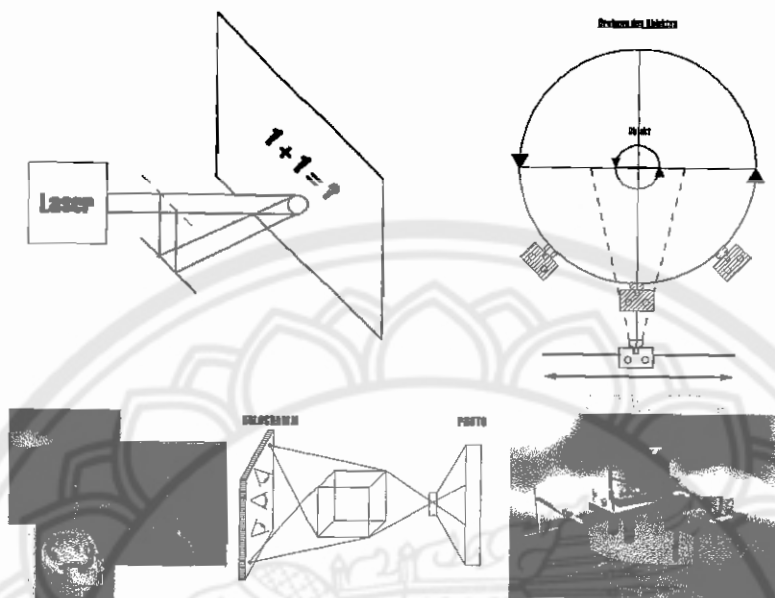
4.4 HOLOGRAM⁶

Hologram คือ สื่อชนิดใหม่ใช้แสงเลเซอร์ ในการสร้างภาพ 3 มิติ เสมือนว่ามีวัตถุนั้นอยู่จริงการแยกแยะแสงเลเซอร์ที่ยิงออกมาจากเครื่องกำเนิดมายังพื้นที่ที่จัดแสดง



รูปภาพ 5 Hologram ขนาด 2'x 3'x 4 1/2'

⁶ <http://www.holonet.khm.de/picts/Technik/>,2004



รูปภาพ 6 Hologram รูปแบบต่างๆ

4.5 SPECIAL EFFECT

- เทคนิคพิเศษ ในการจัดแสดง ผสมผสานกับจินตนาการ เช่น หากต้องการสื่อถึงวิถีชีวิตของคนไทยในอดีต อาจสร้างจากแสง เล่า จนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับห้องจัดแสดง

1. ลักษณะของห้องที่จัดแสดง

- 1.1 SIMPLE CHAMBAR คือ ห้องที่ขนาดหน้าต่าง ด้านหนึ่ง และใช้แสงไฟช่วยในการจัดแสดง เพื่อควบคุมให้แสงคงที่ตลอด
- 1.2 HALLWITH BALCONY ห้องแสดงแบบพื้นโล่ง มีโถงชั้นล่าง ขึ้นบันไดแล้วลงมาเห็นโถงชั้นล่าง นิยมสร้างในยุโรป
- 1.3 CLEARSTORY ห้องแสดงแบบห้องประชุม
- 1.4 EXHIBITION CORRIDOR คือ ห้องแสดงแบบทางเดิน จัดวางชิ้นงานไปตามทางเดิน
- 1.5 SLYLIGHT PICTURE GALLERY ห้องแสดงภาพเขียนที่ใช้แสงธรรมชาติจากหลังคา ไม่เหมาะกับประเทศไทย เนื่องจากสภาพภูมิอากาศที่ร้อนเกินไป
- 1.6 CABINETS คือ ห้องแสดงแบบนิทรรศการ แบบใช้ติดผนัง ส่วนอีกด้านหนึ่งเป็นหน้าต่าง ใช้ตู้หรือแผงแบ่งเนื้อหาที่จัดแสดง
- 1.7 WINDOWLESS คือห้องแสดงแบบไม่มีหน้าต่าง ปลดปล่อยเนื้อที่ไว้สำหรับคิดแปลงการจัดแสดงได้ตามต้องการ สำหรับจัดนิทรรศการ ที่ต้องการควบคุมเรื่องแสง

2. ขนาดของห้องที่ใช้จัดแสดง

ห้องจัดแสดงควรมีเนื้อที่มากพอสมควรแก่การจัดแสดงและการเดินชม ขนาดโดยทั่วไปที่นิยมใช้กันมีความกว้างตั้งแต่ 6–12 เมตร (ไม่ควรต่ำกว่า 6 เมตร) ความยาวอย่างน้อย 1.5 เท่าของความกว้าง

ระดับของฝ้าเพดานไม่สูงหรือต่ำเกินไป ขนาดโดยทั่วไปควรสูง 4.80 เมตร และห้องขนาดเล็ก มีความสูงไม่ต่ำกว่า 3 เมตร

ในปัจจุบันใช้แสงประดิษฐ์ช่วยในการเน้นวัตถุที่จัดแสดง ความสูงทั่วไป 3.60–4.20 เมตร ก็เพียงพอ แต่ทั้งนี้ก็ต้องขนาดของวัตถุและครุภัณฑ์ที่ใช้ในการประกอบการจัดแสดง

การสร้างเพดานให้มีความสูงเพื่อให้สะดวกต่อการติดตั้ง เช่น ในลักษณะเพดานแขวนสามารถปรับเปลี่ยนความสูงได้ ฝ้าเพดานสามารถเป็นทางเดินสายไฟ กันแสงที่ไม่ต้องการ ช่วยเก็บเสียงสะท้อน การทำเพดานแขวนต้องใช้ความสูงเพิ่มขึ้น ขนาดโดยทั่วไป 6 เมตร แต่ถ้าเป็นห้องที่มีพื้นที่ใหญ่มากๆ อาจสูงถึง 7.50 เมตร

3. ระยะเวลาในการเดินชม

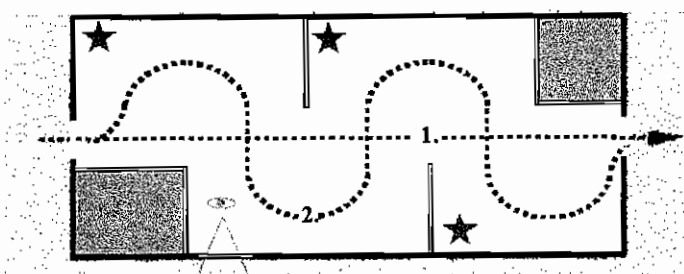
จากรายงานการวิจัยสรุปว่า เวลาที่ผู้ชมสามารถเดินชมได้โดยไม่หยุดเลย คือ 1 ชั่วโมง อัตราเฉลี่ยต่ำสุด 30 นาที และสูงสุด 2 ชั่วโมง ดังนั้นในการออกแบบจึงต้องมีช่วงหยุดพักทุกๆ 30 นาที ระดับการให้ข้อมูล จึงเข้ามามีส่วนสัมพันธ์ต่อการออกแบบ โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ แล้วแต่พฤติกรรมของผู้เยี่ยมชม แบ่งออกเป็น 3 ระดับดังนี้

- 3.1 ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น อธิบายสังเขป ย่อ ชัดเจน เข้าใจง่าย ผู้ชมมีเวลาจำกัดในการชม
- 3.2 ข้อมูล มูลฐานที่มีความละเอียดยิ่งขึ้น
- 3.3 ข้อมูลรายละเอียด ผู้ชมมีความสนใจในเนื้อหาเป็นพิเศษ อาจมีความต้องการติดตาม หรือมีกิจกรรมร่วมกับพิพิธภัณฑ์บ่อยครั้ง สม่่าเสมอ เช่น มาทำกิจกรรมพิเศษในช่วงเทศกาลวันสำคัญต่างๆ มาศึกษาวิจัยในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์นั้น เป็นต้น

4. การสัญจรภายในห้องจัดแสดง

เส้นทางที่ผู้ชมสัญจร เป็นเส้นทางที่เกิดขึ้นเนื่องจาก การกำหนดทางเข้าออก พิพิธภัณฑ์ และการกำหนดระยะเวลาในการชม

- 4.1 เส้นทางที่ผู้ชมใช้จริง
- 4.2 เส้นทางที่ผู้แนะนำกำหนดให้สำหรับชม การแก้ปัญหาโดยการหาสิ่งดึงดูดใจตามจุดต่างๆ เช่น การนำสิ่งดึงดูดไปติดตั้ง การเปิดช่องเปิดให้เห็นมุมมองภายนอกที่สวยงาม การใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเข้าช่วย เป็นต้น



รูปภาพ 7 ภาพการสัญจรในห้องจัดแสดง

ในทุกพื้นที่ที่การแต่งงาน จำเป็นต้องมีการกำหนด CIRCULATION ที่แน่นอน สำหรับเป็นแนวทางในการชมของคนส่วนใหญ่ เพื่อสนองความต้องการของผู้ชม 2 กลุ่ม

4.1 ความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ่ คือ เส้น CIRCULATION หลักภายในห้องจัดแต่งงาน มีการจัดลำดับและระเบียบของการแสดงที่เรียบร้อย เพื่อลดความสับสนในการชม

4.2 ความต้องการของผู้ชมส่วนน้อย คือ เส้นทางเลือกเล็กๆ น้อยๆ ที่ตอบสนองความต้องการหรือความสนใจเฉพาะ อาจจัดเป็นลักษณะของ ORIENTATION SPACE สำหรับการอ่านหรือทบทวนเรื่องราวที่สนใจ ถ้าเป็นกรณีที่อาคารไม่มี ORIENTATION SPACE ซึ่งเป็นการจัดแสดงตามความต้องการของคนส่วนใหญ่ พื้นและผนังแต่ละด้านของทุกห้องจัดแต่งงานจะเป็นการแสดงของสิ่งที่มีความสำคัญน้อยๆ เป็นการบังคับเส้นทางเกินไป
ดังนั้น ในการออกแบบ ควรยืดหยุ่นเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกเส้นทางในการชมงานได้มากขึ้น

5. การแบ่งพื้นที่ห้องที่ใช้จัดแสดง

5.1 ROOM TO ROOM

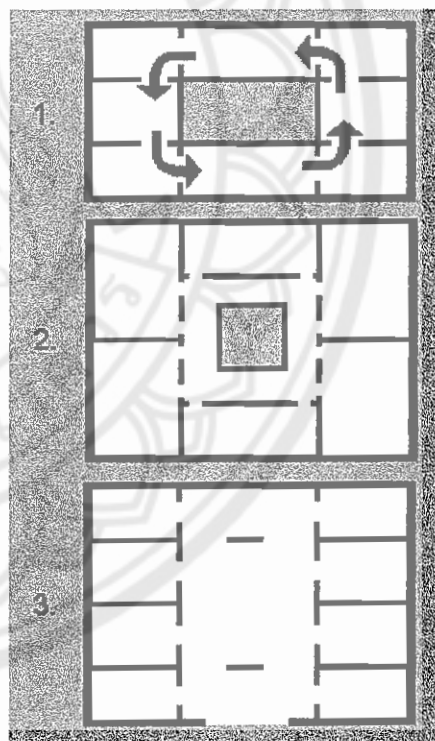
- ประหยัด คูได้ทั่วถึง ไม่สับสน เหลือพื้นที่ตรงกลางสำหรับเป็นห้องประชุม หรือ COURT
- ไม่เหมาะกับอาคารขนาดใหญ่ ไม่สามารถปิดบางห้องได้

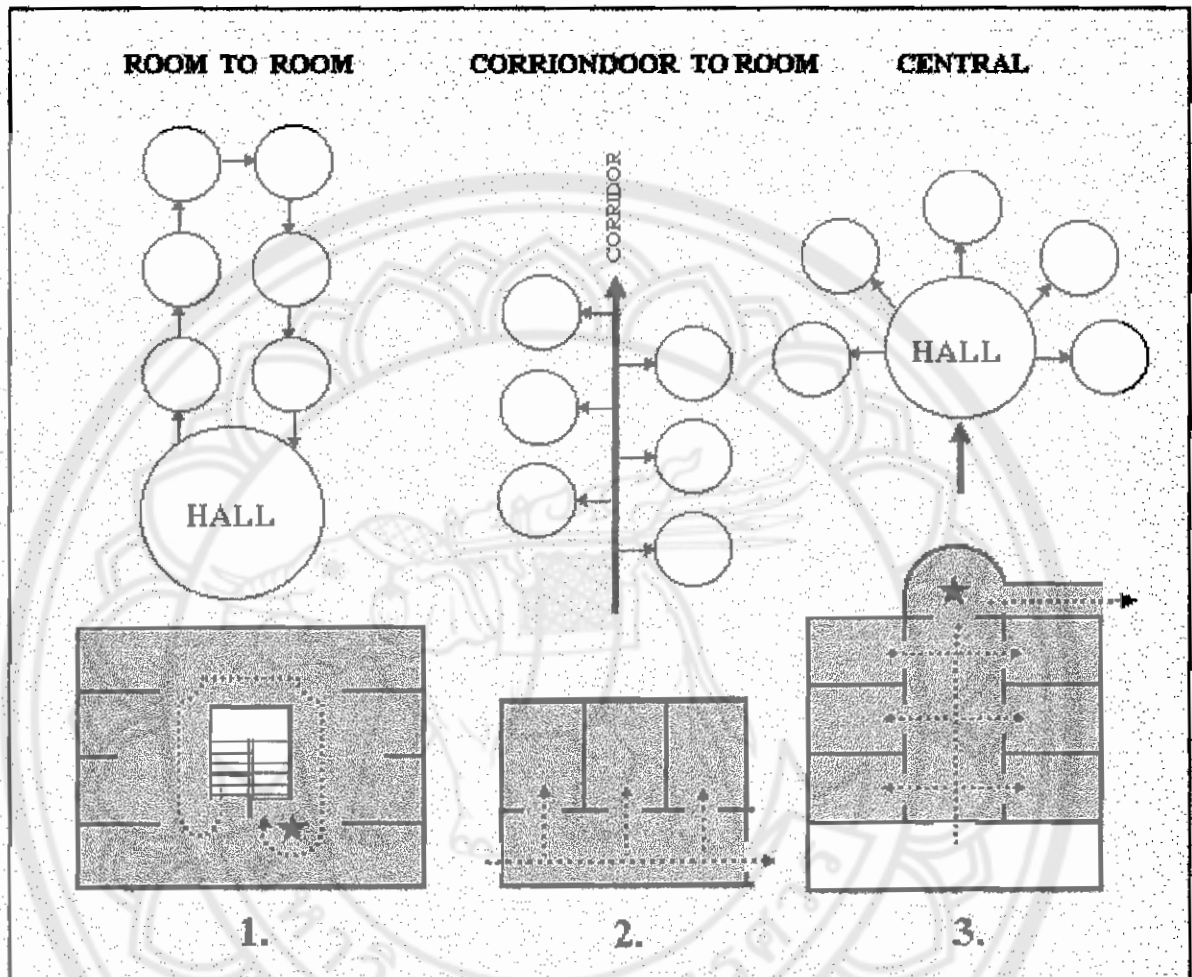
5.2 ROOM AND CORRIDOR

- แต่ละห้องเข้าออกได้โดยตรงไม่ต้องผ่านกัน
- ควบคุมระบบรักษาความปลอดภัยได้ยาก

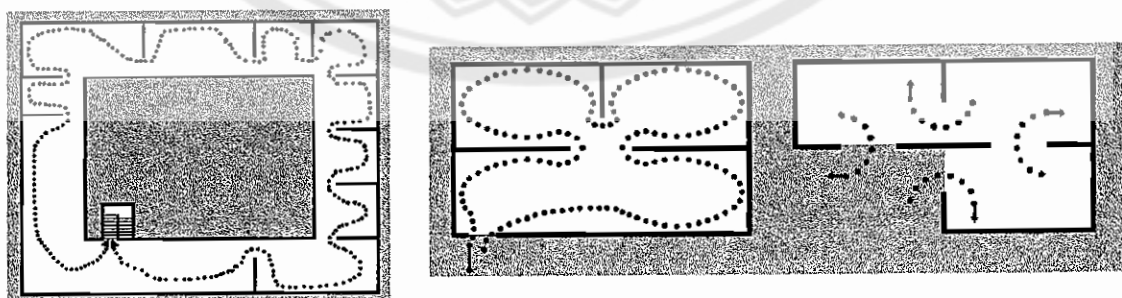
5.3 NAVE TO ROOM

- เข้าออกแต่ละห้องได้โดยตรง ไม่ต้องผ่านห้องอื่น
- ควบคุมลำบากต้องใช้คนมากขึ้น





รูปภาพ 8 การแบ่งพื้นที่ใช้สอยห้องจัดแสดง



รูปภาพ 9 ระบบ CIRCULATION ภายในห้อง

6. รูปทรงของห้องที่ใช้จัดแสดง

รูปทรงของห้องที่ใช้จัดแสดงมีได้หลายแบบ แต่มีหลักการออกแบบดังนี้

6.1 รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า และรูปจากต่างๆ (RECTANGLE) ง่ายต่อการเข้าใจ สัญจรสะดวกไม่ซับซ้อน

6.2 รูปทรงกลม รูปร่างอิสระ และรูปทรงโค้งต่างๆ (CIRCLE AND CURVE) มีจดหมายให้ผู้ชมรู้สึกถึงความต่อเนื่องของงานแสดง เพราะไม่มีมุมรบกวน แต่ ผู้ชมเข้าใจสับสนได้ ไม่ทราบตำแหน่งของตนเอง ต้องมีทิศทางภายในชัดเจนแน่นอน ที่ว่างภายในแนวดิ่ง และแนวนอนควรมีการเชื่อมโยงให้เลื่อนไหลถึงกัน ให้ผู้ชมรับรู้จุดที่ตัวเองอยู่ โดยอ้างอิงจากสภาพโดยรอบ

การจัดระบบทางเดินในส่วนจัดแสดงนิทรรศการ

การจัดลำดับความสำคัญ ของ SPACE และ CIRCULATION มีผลทำให้ผู้ชมสนใจ และเกิดความเข้าใจในสิ่งที่ต้องการสื่อในพิพิธภัณฑ์มากยิ่งขึ้น

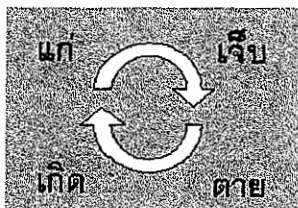
การจัด CIRCULATION การกำหนดเส้นทางขึ้นอยู่กับความเคยชินของผู้ชม หรืออาจเป็นการจัดขึ้นเพื่อให้เกิดความเคยชินนั้นไม่สับสน จะต้องให้ความรู้สึกเหมือนกับว่าไม่ถูกบังคับ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการควบคุมเวลาในการชม เพื่อเป็นการประหยัดพนักงานที่ควบคุมตรวจตราผู้ชม ควรมีการออกแบบจุดเข้าออกให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกัน หรือใกล้เคียงกัน ในบางที่อาจให้ตรงข้ามกัน แต่ก็ยังอยู่ในระยะสายตาวงของพนักงานที่สามารถมองเห็นได้ง่าย ควรระลึกว่าผู้ชมส่วนใหญ่มักมองจากเบื้องสูงลงสู่เบื้องล่าง นิยมมองมุมที่ต่ำกว่า และมองที่ระดับ

การจัดแนวทางในการเคลื่อนที่ของผู้ชมขึ้นอยู่กับเนื้อที่และระยะเวลา ส่วนใหญ่จะแสดงแนวทางสั้นโดยใช้ MECHANICAL ช่วยเป็นลิฟท์ หรือบันได หากจะให้สะดวกจัดจุดพัก(RELAXATION) และจุดดึงดูดความสนใจ ทุกช่วง 15 นาที ของการเดินทาง การเดินกับสิ่งที่แสดงต้องสัมพันธ์กัน เนื้อหาจากสิ่งที่แสดงจึงจะสามารถถ่ายทอดถึงผู้ชมได้เป็นอย่างดี ควรสร้างความเข้าใจให้ผู้ชมได้เห็นกับความแปลกใหม่ ได้สัมผัสกับสิ่งที่ไม่คุ้นเคยกับในชีวิตประจำวัน สร้างความตื่นตา ตื่นใจให้กับผู้ชมส่วนใหญ่ และผู้ชมที่มีความสนใจเป็นพิเศษ

SPACE ของพื้นที่และผนังทางด้านซ้าย เมื่อเดินเข้าไปในห้อง จะเป็นการแสดงของที่มีความสำคัญน้อย เพื่อให้ผู้ชมสามารถชมอย่างเต็มที่ การจัดแสดงเป็นที่น่าสังเกต ควรเข้าประตูโดยการเลี้ยวขวา แล้วเดินชมภายในห้องแบบทวนเข็มนาฬิกา^๖ พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี 2 ไม่เป็นไปตามทฤษฎีนี้ เพราะ มีแนวความคิดหลักในการจัดแสดงมาจากปรัชญาทางศาสนาเกี่ยวกับ วัฏสงสาร และบังนา ซึ่งมีความลึกตามระดับของความ เป็นมงคลของพิธีที่เกี่ยวข้องในแต่ละช่วงนั้น จึงเลือกใช้ระบบการเวียนแบบ “ทักษิณาวรรต”^๗ เป็นการเดินเวียนในพิธีมงคล ในระบบรวม และจัดให้มองเห็น SPACE ตรงกลาง เหมือนชาญเรือนไทย แต่เมื่อเข้าไปในแต่ละห้องที่ใช้จัดแสดงแล้ว ผู้ชมสามารถเลือกที่จะเดินทวนเข็มนาฬิกาได้

^๖ ROBINSON, MECTION , 1979

^๗ ภาคผนวก - บัญชีศัพท์

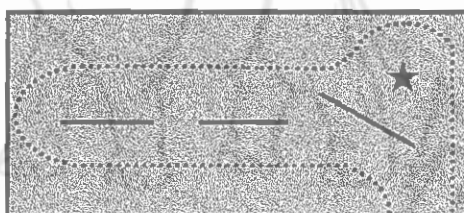


รูปภาพ 10 แสดงแนวความคิดเบื้องต้น ในการจัดการระบบสัญญาณในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำหรี 2

ระบบการเข้าถึง (ACCESS)¹⁰ โดยพื้นฐานมี 2 ระบบ คือ

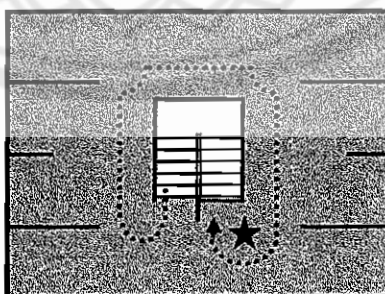
1. CETRALIZED SYSTEMS OF ACCESS มีข้อได้เปรียบคือ ความสะดวกในการควบคุมดูแลผู้ชมจะถูกชักนำไปตามเส้นทาง ข้อเสียคือ ถ้าสิ่งต่าง ๆ ที่จัดแสดงก่อนนั้นไม่ทำให้เกิดความประทับใจแก่ผู้ชม ก็จะมีผลต่อสิ่งแสดงที่เขาต้องการชมโดยเฉพาะการวางแผนจัดทำตามเส้นทางการเคลื่อนไหวของผู้เข้าชมผู้ชมก็จะเดินไปตามเส้นทางที่ออกแบบ เป็นแบบแผนที่ตายตัว จากจุดเริ่มไปจุดสุดท้าย แต่อาจหยุดดูเป็นช่วงได้ การสัญจรแบบนี้ แบ่งออกเป็น

- 1.1 A RECTILINEAR CIRCUIT การชมเคลื่อนที่เป็นแนวตรง โดยปราศจากการสอหดแทรก รูปลักษณะอื่นเข้าไปประกอบ มักพบในพิพิธภัณฑ์แบบเก่า และมีบางส่วนในพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ ง่ายต่อการเข้าใจ สัญจรสะดวกไม่ซับซ้อน



รูปภาพ 11 A RECTILINEAR CIRCUIT

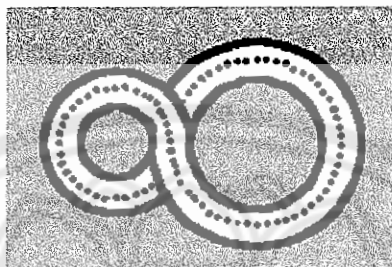
- 1.2 A TWISTING CIRCUIT เส้นทางการสัญจรตามลำดับห้องไปเรื่อยๆ แบบรอบโถงกลาง เข้าจากบันไดกลางเชื่อมต่อระหว่างชั้น คดเคี้ยวไปตามช่องของห้องโถงกลาง หรือตามแนวของผังชั้นสร้างเป็นส่วนโค้งของวงกลม หรือ รูปบิดเกลียว นิยมใช้ในอาคารที่จำเป็นต้องใช้แสงธรรมชาติ และสถานที่ที่มีหลายชั้น



รูปภาพ 12 A TWISTING CIRCUIT

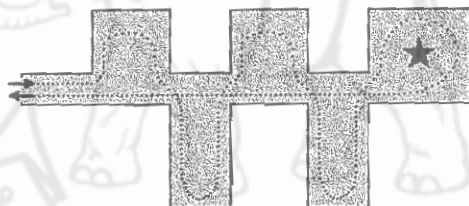
¹⁰ Oscar Riera Ojeda, James Mary O'Connor, Wendy Kohn. Community. RockPort . Publisher Massachusetts

1.3 WEAVING FREELY LAYOUT ผังรูปสานไปมาอย่างอิสระ ปกติมักใช้ทางลาดเข้ามาช่วย และใช้องค์ประกอบที่น่าสนใจภายในเป็นตัวชักนำ ผังแบบนี้ผู้ชมอาจหลงทางได้ การจัดภายในใช้รูปทรงทางเรขาคณิตที่ต่อเนื่องกันหมด



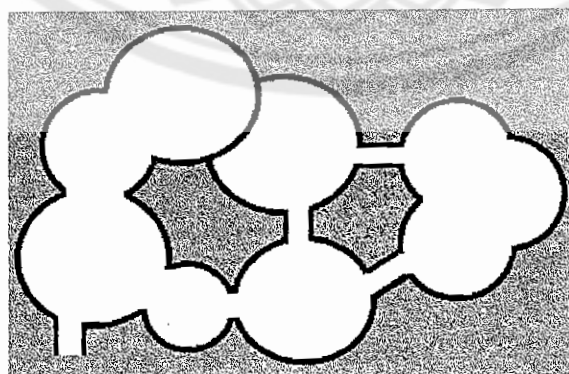
รูปภาพ 13 WEAVING FREELY LAYOUT

1.4 COMB TYPE LAYOUT เป็นการจัดวางผังที่มีทางเดินกลางเป็นหลัก มีส่วนให้เลือกชมในเวลาเดียวกัน ทางเข้าอาจอยู่ด้านท้าย หรือตรงกลางซึ่งสามารถแยกไปซ้าย - ขวาได้ เป็นการเพิ่มขอบเขตของผู้ชม



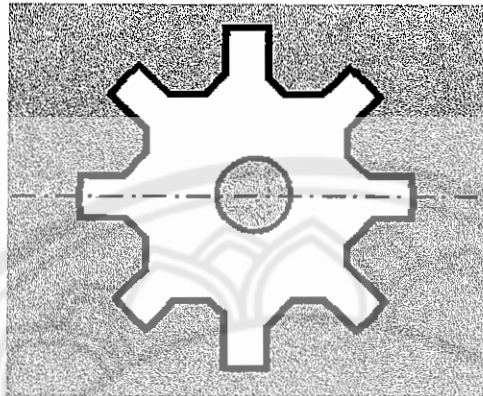
รูปภาพ 14 COMB TYPE LAYOUT

1.5 CHAIN LAYOUT การวางผังแบบต่อเนื่อง เป็นการจัดโดยการนำหน่วยการจัดแสดงที่แตกต่างกันเข้ามาเชื่อมต่อกัน ไม่เหมาะสมกับพื้นที่ขนาดใหญ่ ๆ แต่เหมาะกับพื้นที่จำกัด แสดงให้เห็นมุมมองโดยทั่วไปทั้งหมด ก่อให้เกิดการสัญจรที่เร้าใจ ไม่น่าเบื่อ



รูปภาพ 15 CHAIN LAYOUT

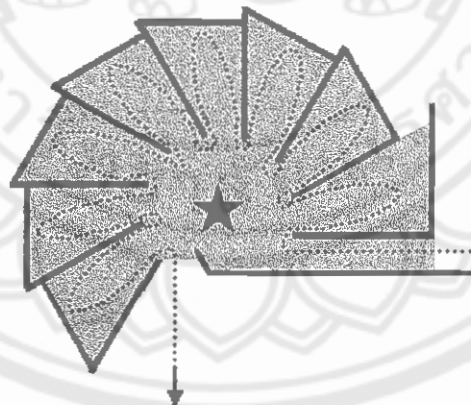
1.6 STAR SHAPE การเข้ามาจากศูนย์กลางซึ่งผู้ชมไม่สามารถเลื่อนไหลไปได้สะดวก และสามารถแยกออกต่างหากได้ ความสมดุลของการจัดแกนทำให้เกิดปัญหา



รูปภาพ 16 STAR SHAPE

1.7 รูปแบบพัด FAN SHAPE

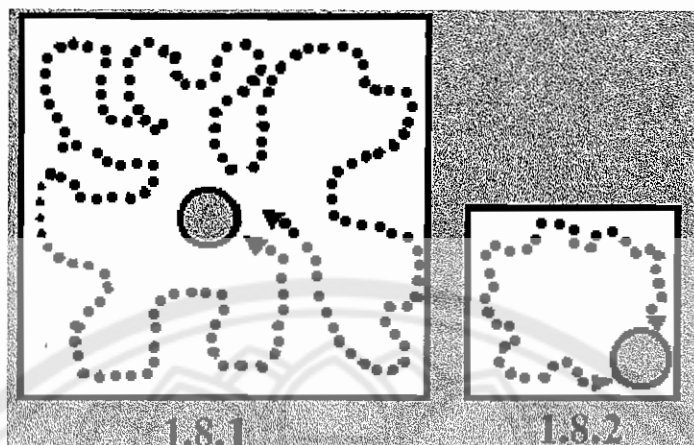
ทางเข้าจากกลางผังรูปห้อง การจัดแบบนี้ทำให้มีโอกาสมากในการเลือกชมแต่ ผู้ชมจะต้องตัดสินใจในการชมเร็ว และในทางจิตวิทยา ผู้ชมจะไม่ค่อยชอบนัก เพราะจะรู้สึกว่าเป็นการบังคับจนเกินไป และที่จุดรวมจะเป็นจุดที่วุ่นวาย



รูปภาพ 17 FAN SHAPE

1.8 BLOCK ARRANGEMENT

- 1.8.1 BLOCK ที่ใหญ่ ถ้าจุดทางเข้าอยู่ตรงกลาง ใช้ BLOCK ที่ใหญ่ให้ความสะดวกในการจัดแสดง อีสระในการจัดแสดง เพราะพื้นที่ที่เหลือไม่เสียหาย
- 1.8.2 BLOCK ที่เล็ก ทางเข้าจำเป็นต้องอยู่ริม หรืออยู่มุมใดมุมหนึ่ง เพื่อที่จะทำให้เหลือที่จัดแสดงได้สะดวกยิ่งขึ้น ไม่เสียพื้นที่ในการจัดแสดง



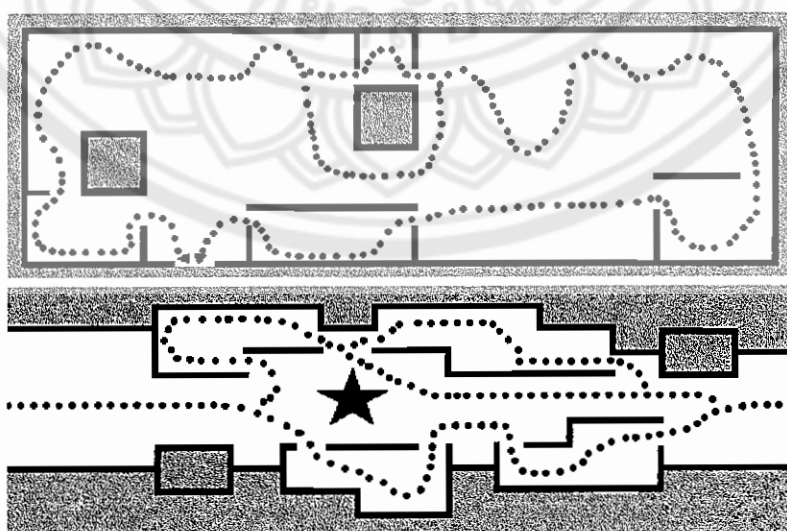
รูปภาพ 18 BLOCK ARRANGEMENT

2. DECETRALIZED SYSTEMS OF ACCESS

ระบบนี้มักจัดทางเข้าออก 2 ทาง หรือมากกว่า ทำให้ผู้ชมไม่จำเป็นต้องเดินชมตามเส้นทางที่กำหนดไว้แน่นอน มีอิสระในการเลือกชม แต่ข้อเสียคือ ลำดับการจัดแสดงค่อนข้างสับสน จนอาจทำให้ชมได้ไม่ครบในครั้งหนึ่ง ต้องกลับเข้ามาชมอีกในครั้งต่อไป

ลักษณะการจัดผังแบบนี้ จะง่ายและได้เปรียบถ้าหากไม่มีปัญหาทางด้านการรักษาความปลอดภัย และปัญหาการทำให้ผู้ชมเข้าใจในลำดับของการจัดแสดงในบางครั้งอาจจะต้องใช้เทคนิคอื่นๆ มาช่วย

หากเนื้อหาการจัดแสดงมีความน่าสนใจอย่างยิ่ง การชักจูงให้ผู้ชมกลับมาชมได้หลายครั้ง โดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย มีผลดีด้านการตลาด



รูปภาพ 19 DECETRALIZED SYSTEMS OF ACCESS

วิธี CETRALIZED SYSTEMS OF ACCESS เป็นที่นิยมมากกว่า แต่ในการออกแบบควรคำนึงถึงการรักษาเอกลักษณ์เดิมของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวีไว้ สิ่งของเครื่องใช้ในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี มีหลายรูปแบบ อีกทั้ง ไม่ปัญหาเรื่องระบบรักษาความปลอดภัย อีกทั้งไม่มีความขัดแย้งกับแนวความคิดหลัก (ช่วงวิถีชีวิตของคนไทยสมัยก่อน ไม่จำเป็นต้องเดินตามเป็นแนวตรง เปรียบกับวิถีชีวิตของแต่ละคนที่แตกต่างกัน) ดังนั้น การใช้ DE CETRALIZED SYSTEMS OF ACCESS จึงมีความเหมาะสมกว่า

กรณีศึกษา

กรณีศึกษาเพื่อศึกษาข้อมูลของอาคารในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการพิพิธภัณฑ์ มีความคล้ายคลึง กับโครงการพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี 2 สำหรับนำมาวิเคราะห์เทียบเคียง เพื่อการออกแบบได้ โดยมีหลักในการพิจารณาดังนี้

เกณฑ์ในการเลือกโครงการหรืออาคารเพื่อใช้เป็นกรณีศึกษา

การตั้งเกณฑ์ในการเลือกโครงการหรืออาคารที่ใช้เป็นกรณีศึกษานั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการสะดวกในการเลือกโครงการที่จะนำมาพิจารณาสำหรับใช้ในการวิเคราะห์เพื่อการออกแบบอย่างเหมาะสม มีเกณฑ์ในการพิจารณาดังต่อไปนี้

1. เป็นโครงการพิพิธภัณฑ์ที่มีความคล้ายคลึงกับโครงการพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี 2 ในด้านต่างๆ เช่น พื้นที่ใช้สอยอาคาร รูปแบบ การจัดแสดง การวางผัง เป็นต้น
2. มีลักษณะของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดั้งเดิมอย่างเหมาะสมในรูปแบบใหม่
3. เป็นโครงการที่มีเนื้อหาและการออกแบบสัมพันธ์กับบริบทโดยรอบ และสามารถสร้างรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ให้กับอาคารได้อย่างเหมาะสม
4. เป็นโครงการที่เกี่ยวข้องกับการจัดสภาพแวดล้อมด้านวัฒนธรรมพื้นที่นั้น
5. มีจุดเด่น ดึงดูดเชื้อเชิญ ความสำเร็จในการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

อาคารกรณีศึกษาที่คัดเลือกมาใช้กับโครงการมีรายชื่อดังต่อไปนี้

กรณีศึกษาภายในประเทศ

กรณีศึกษาที่ 1 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติชานนาไทย จังหวัดสุพรรณบุรี

- รูปแบบทางสถาปัตยกรรม
- การจัดแบ่งหมวดหมู่และพื้นที่ใช้สอยโครงการ

กรณีศึกษาที่ 2 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กลาง

- ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ใช้สอยในส่วนต่างๆ
- แนวความคิดในการออกแบบอาคาร

กรณีศึกษาต่างประเทศ

กรณีศึกษาที่ 3 The National Folk Museum of Korea (พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเกาหลี)

- แนวความคิดในการออกแบบโครงการ
- เทคนิคการจัดแสดง
- การจัดแบ่งหมวดหมู่และพื้นที่ใช้สอยโครงการ

กรณีศึกษาที่ 4 MUSEUM OF LONDON

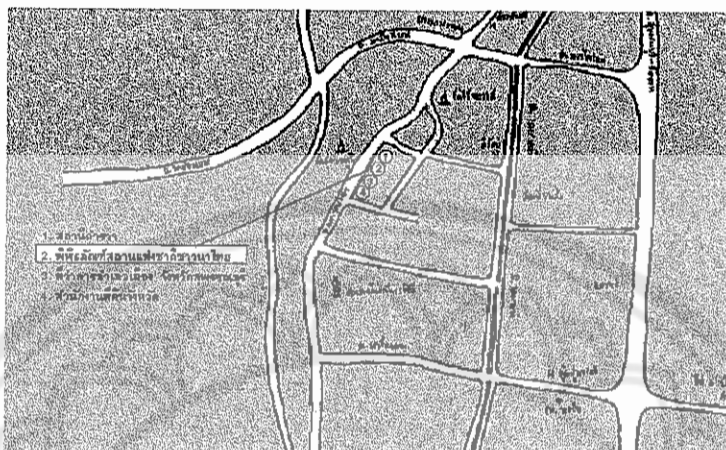
- ลำดับเนื้อหาการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์เมือง
- รูปแบบการจัดแบ่งห้องจัดแสดง ให้ต่อเนื่องและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา

กรณีศึกษาที่ 5 HAMAMATSU SCIENCE MUSEUM FOR CHILDREN ,JAPAN

- แนวความคิดและเทคนิคการออกแบบพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก



กรณีศึกษาที่ 1 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติชวนาไทย



รูปภาพ 20 แผนที่แสดงตำแหน่งพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติชวนาไทย

ชื่อโครงการ : พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติชวนาไทย
 เจ้าของโครงการ : สำนักโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ
 สถาปนิก : นายอุดม สกุลพานิชย์
 ปีที่สร้าง : พ.ศ. 2532
 ปีที่เปิด : พ.ศ. 2537
 ที่ตั้ง : ถนนพระพินวษา ตำบลท่าพี่เลี้ยง อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี 72000
 โทรศัพท์/โทรสาร 035-522191

วันและเวลาทำการ : เปิด วันพุธ - วันอาทิตย์ เวลา 09.00 - 16.00 น. ปิด วันจันทร์ - วันอังคาร และวันหยุด
 นักช้ตฤกษ์

บริการ : นำชมเป็นหมู่คณะ , ร้านจำหน่ายหนังสือ ไม่เก็บค่าธรรมเนียมเข้าชม

ประวัติความเป็นมา : พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติชวนาไทย ก่อตั้งขึ้นเพื่อเป็นอนุสรณ์เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระ
 พระบรมโอรสาธิราชฯ สยามมกุฎราชกุมาร ในครั้งที่เสด็จพระราชดำเนินทรงเป็นองค์ประธานในพิธีทำ
 ปุ้ยหมักรัชมชาติ และทรงทำนาเกี่ยวข้าวในท้องที่จังหวัดสุพรรณบุรี รวม 3 ครั้ง คือ
 ครั้งที่ 1 เสด็จพระราชดำเนินทรงเป็นองค์ประธานในพิธีทำปุ้ยหมักรัชมชาติ ณ บ้านแหลมสะแก (บึงจ
 วาก) อำเภอเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี เมื่อวันเสาร์ที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2528
 ครั้งที่ 2 เสด็จพระราชดำเนินทรงเป็นองค์ประธานในการทำนาสาธิตโดยใช้ปุ้ยหมัก ณ พุฒนาบริเวณบึง
 ไผ่แขก ตำบลดอนโพธิ์ทอง อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2529
 ในครั้งนั้น ทรงนำข้าวในแปลงนาสาธิตพร้อมด้วยคณะรัฐมนตรีและข้าราชการ
 ครั้งที่ 3 ทรงนำคณะรัฐมนตรีและข้าราชการลงเกี่ยวข้าวในแปลงนาสาธิต ณ บึงไผ่แขก ทรงทดลองใช้
 เครื่องนวดข้าวและพระราชทานพันธุ์ข้าวให้แก่พสกนิกร เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 14 สิงหาคม พ.ศ. 2529

จากพระราชกรณียกิจของพระองค์ท่าน ยังความปลาบปลื้มปิติแก่พสกนิกรและเกษตรกรชาวไทย ในด้านการพัฒนาการทำนาและด้านการบำรุงขวัญ กำลังใจแก่ชาวนาอย่างใหญ่หลวง จังหวัดสุพรรณบุรีจึงมีดำริที่จะจัดตั้งพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติชาวนาไทยขึ้น เพื่อเทิดพระเกียรติพระองค์ท่าน โดยมีนายอารีย์ วงศ์อารยะ (ขณะนั้นดำรงตำแหน่งผู้ว่าราชการจังหวัดสุพรรณบุรี) เป็นประธานในการจัดหาทุนทรัพย์เพื่อก่อสร้างอาคารและการจัดแสดง ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากหลายฝ่าย และกรมศิลปากรรับผิดชอบการออกแบบอาคารและการจัดแสดง

ลักษณะอาคาร : เป็นอาคารแบบไทยประยุกต์ 2 ชั้น ชั้นบนเป็นพื้นที่จัดแสดง นิทรรศการถาวรปรับอากาศ ชั้นล่างแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ สำนักงานและส่วนนิทรรศการ



รูปภาพ 21 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติชาวนาไทย

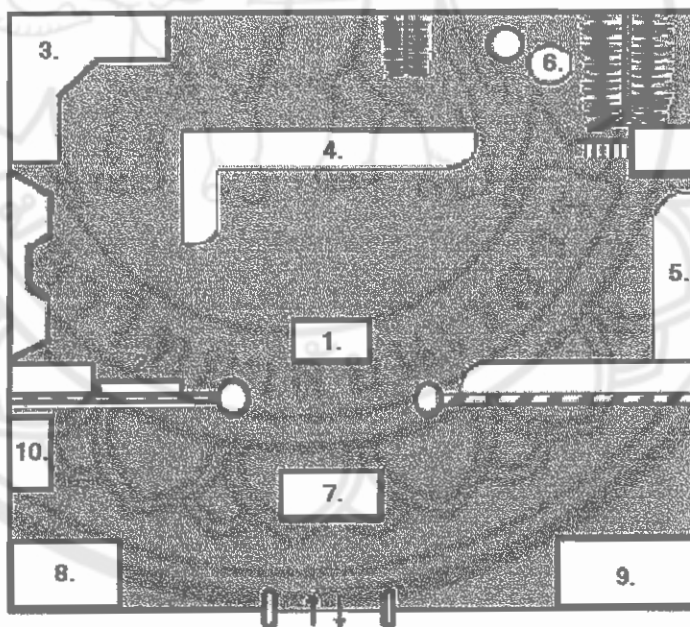
วิเคราะห์อาคาร : อาคารมีลักษณะเด่นในด้านแนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมไทย ประยุกต์มาจากสถาปัตยกรรมไทยสถาปัตยกรรมลพบุรี และอยุธยา อิทธิพลอยุธยา คือ การเปิดโล่งใต้ถุนสูง ชายคายื่นยาว มีส่วนช่วยให้ส่วนอาคารชั้นบนที่ปรับอากาศประหยัดพลังงานไฟฟ้า วัสดุที่ใช้มีความคงทนบำรุงรักษาได้ง่าย ภาพลักษณ์อาคารภายนอกมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่จัดแสดง มีการใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมในส่วนห้องนิทรรศการ มีข้อจำกัดในการใช้ที่ดินทำให้ไม่สามารถจัดภูมิสถาปัตยกรรมโดยรอบได้อย่างเต็มที่ จึงต้องใช้สวนประดิษฐ์ทั้งหมดทำให้ง่ายต่อการดูแลรักษา ใช้แนวของต้นไม้เป็นตัวกั้นมลภาวะที่เกิดขึ้นโดยรอบ

ผังภายในอาคารเป็นรูปสี่เหลี่ยม จัดระบบการสัญจรเป็นวงกลมรอบห้อง สอดคล้องกับมุมมองของมนุษย์จากทางเข้าสามารถเห็นนิทรรศการได้ทั้งหมด ส่วนนิทรรศการแบ่งเป็น 8 SPACE แบ่งเป็นชั้นบน 2 ส่วน ชั้นล่าง 6 ส่วน โดยแต่ละส่วนเชื่อมโยงกันหมด ข้อเสียคือ มีเนื้อหากำหนดจัดแสดงในปริมาณใกล้เคียงกัน ไม่มีลำดับความสำคัญ ขาดจุดเด่น มีผลทำให้ขาดความน่าสนใจในการชม แก้ไขโดยการใช้เทคนิคที่มีความหลากหลายในการจัดแสดงร่วมกัน

การจัดแสดง : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติชวนาไทย เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงเฉพาะเรื่อง แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติชวนาไทย เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงเฉพาะเรื่องวิถีชีวิตของชวนา ศิลปวัตถุที่จัดแสดงแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

1. ประเพณี วิถีชีวิต ความเชื่อ และเครื่องมือเครื่องใช้ของชวนา เช่น คันไถ คราด จอบเสียม คันโพง หรือโงโงง ไผ่กะทึงกล้า เคียว กรูด แกะ ขอบาย คันหลาว ไผ่ฟาดข้าว พัดหรือวี กระดัง สี่ผัด พลับ ปฏิกินชวนา เสื้อผ้าชุดชวนาพร้อมหมวก หุ่นและฉากจำลองบ้านของชวนา เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีเศษภาชนะดินเผาที่มีร่องรอยของแถบข้าวผสมอยู่ ภาพจำลองภาพเขียนสีที่ผาหมอนน้อย อ. โขงเจียม จ. อุบลราชธานี เป็นภาพบุคคลกับฝูงสัตว์ในทุ่งนา เครื่องมือเหล็ก กำไลสำริดที่มีร่องรอยของแถบข้าว เป็นต้น
2. อุทยานที่สมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯ สยามมกุฎราชกุมาร ทรงใช้ในการทำบุญหนัก หว่านข้าว เกี่ยวข้าว ในท้องที่จังหวัดสุพรรณบุรี ได้แก่ บัวรดน้ำ ชัน พลับ รถไถ เครื่องนวดข้าว พันธุ์ข้าวพระราชทาน รวงข้าวมงคล 9 รวงแรกที่ทรงเกี่ยว (ข้าวเจ้าพันธุ์ กย.23) เคียวด้ามทองคำ เป็นต้น



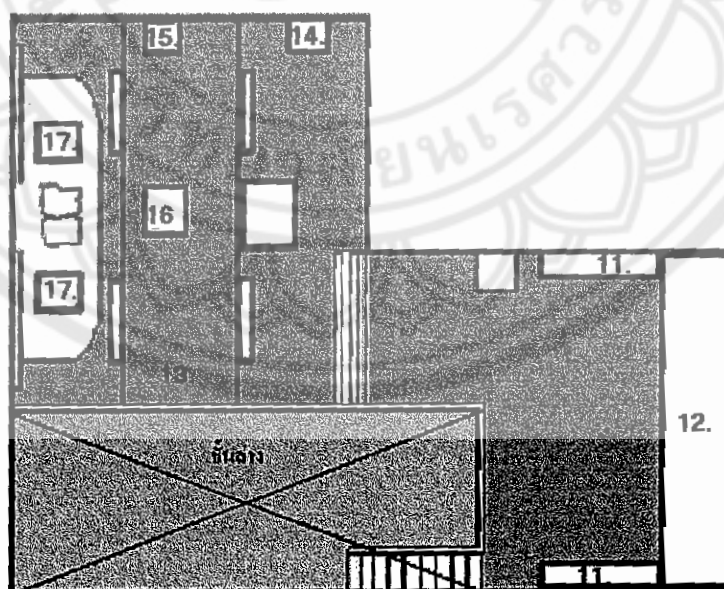
รูปภาพ 22 ผังพื้นที่ 1 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติชวนาไทย

ชั้นล่าง

1. ลมมรสมกับฤดูกาลปลูกข้าว - จัดแสดงแผนที่ภูมิอากาศของประเทศไทยที่เหมาะสมกับการปลูกข้าวตามฤดูกาล

2. ร่องรอยของข้าวจากอดีต - จัดแสดงโบราณวัตถุที่มีร่องรอยของแกลบข้าวและเมล็ดข้าวที่ติดอยู่กับผิวของโบราณวัตถุ ภาพเขียนสีจำลองที่ผนังถ้ำเพิงผาหมอนน้อย อ. โขเจียม จ. อุบลราชธานี เป็นรูปฝูงสัตว์ในทุ่งนา เศษภาชนะดินเผาที่มีภาพบุคคลกำลังไถนา พบที่แหล่งเตาบ้านบางปูน จ. สุพรรณบุรี
3. การทำนาในประเทศไทย - จัดแสดงภาพถ่ายและหุ่นจำลอง แสดงการทำนา การไถ การหว่าน การปักดำ และการเก็บเกี่ยว
4. ประเพณีและวิถีชีวิตของชาวนาไทย - จัดแสดงปฏิทินชาวนา แสดงให้เห็นถึงความเชื่อ พิธีกรรม วิถีชีวิตของชาวนาในรอบปี
5. จากคันไถสู่ความเหล็ก - จัดแสดงเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนาแบบดั้งเดิม เช่น คันไถ คราด เคียว แอก ฯลฯ ภาพเทคโนโลยีการทำนาสมัยใหม่ ซึ่งแสดงถึงความก้าวหน้าทางวิทยาการในการใช้เครื่องจักรกล (หมวดการแสดงนี้ ข้อ 5-8)
6. หุ่นและฉากจำลองบ้านและวิถีชีวิตของชาวนา
7. คันไถ
8. เครื่องสีข้าวแบบดั้งเดิม
9. รถไถที่ใช้ในคราวเสด็จฯ มาหว่านข้าว
10. ร้านจำหน่ายหนังสือ

ชั้นบน



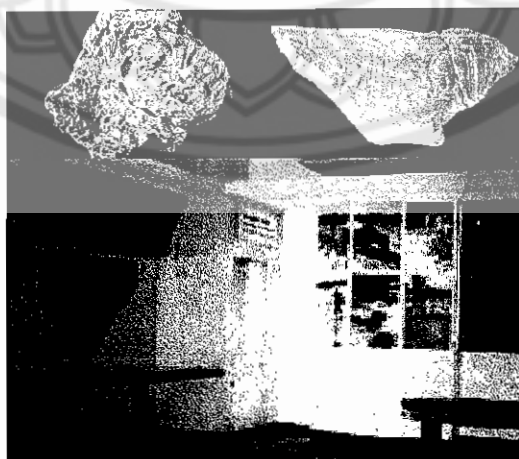
รูปภาพ 22 ผังพื้นชั้น 2 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติชาวนาไทย

ชั้นบน

11. พระบรมมัยเกล้าชาวนาไทย - จัดแสดงภาพสมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ ทรงทำนาด้วยพระองค์เอง ภาพพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ แสดงให้เห็นว่าพระมหากษัตริย์ไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ทรงเป็นผู้อุปถัมภ์ค้ำชูชาวนา และทรงพัฒนาการทำนาและการเกษตรของชาติ
12. ทวยราษฎร์ แซ่ซ้องขอเวลา - จัดแสดงฉากจำลองขนาดใหญ่เท่าจริง ในตอนที่ราษฎรเฝ้าารับเสด็จสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯ สยามมกุฎราชกุมาร เสด็จเป็นองค์ประธานในการทำนา ณ แปลงนาสาธิต บึงไผ่แขก อ. เมือง จ. สุพรรณบุรี
13. พระเสด็จมาโปรดฯ ชาวนาไทย - จัดแสดงสิ่งของและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ทรงใช้ในการทำนา เช่น เคียว ด้ามทองคำ รวงข้าว 9 รวงแรก ภาพสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯ สยามมกุฎราชกุมาร ทรงลงนามในแปลงนา ทรงหว่านข้าวด้วยพระองค์เอง ทรงเกี่ยวข้าวด้วยเคียวด้ามทองคำ (หมวดนี้ตั้งแต่ข้อ 13 - 17)
14. พันธุ์ข้าวที่ทรงพระราชทาน
15. รวงข้าว 9 รวงแรก
16. เคียวด้ามทองคำ
17. อุปกรณ์ที่ทรงใช้ในคราวเสด็จ



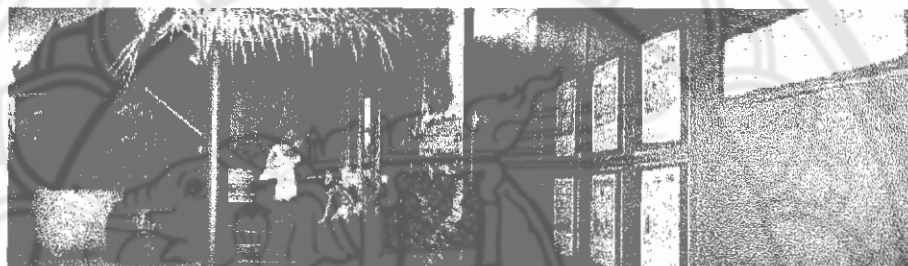
รูปภาพ 23 ลมมรสุมกับฤดูกาลปลูกข้าวเครื่องมือ เครื่องใช้ ชุดแต่งกายของชาวนา



รูปภาพ 24 ร่องรอยข้าวจากอดีต



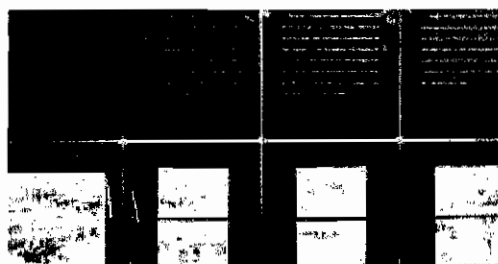
รูปภาพ 25 การทำนาในประเทศไทย



รูปภาพ 26 ประเพณีและวิถีชีวิตของชาวนา



รูปภาพ 27 จากคันไถสู่ควายเหล็ก



รูปภาพ 28 พระบารมีปกเกล้าชาวนาไทย



รูปภาพ 29 ทวยราษฎร์ แซ่ซ้องรอเวลา



รูปภาพ 30 พระเสด็จมาโปรดชาวนาไทย

กรณีศึกษาที่ 2 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ถลาง

ชื่อโครงการ : พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ถลาง

สถาปนิก : นายอุดม สุกุลพานิชย์

ปีที่สร้างเสร็จ : พ.ศ. 2529

พิธีเปิดเปิดทำการ : 14 มีนาคม พ.ศ.2532

ที่ตั้ง : ตำบลศรีสุนทร อำเภอถลาง จังหวัดภูเก็ต (ใกล้อนุสาวรีย์ท้าวเทพกษัตรี ท้าวศรีสุนทร)

เจ้าของโครงการ : สังกัดสำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 12 ภูเก็ต กรมศิลปากร

เวลาทำการ : เปิด วันพุธ - วันอาทิตย์ 9.00 - 16.00 น. ปิด วันจันทร์ - วันอังคาร และวันหยุดนักขัตฤกษ์

ค่าธรรมเนียมเข้าชม : ชาวไทย 10 บาท/ชาวต่างประเทศ 30 บาท

พื้นที่ตั้ง : 220 ตารางวา

พื้นที่อาคาร : 19.20 x 25.20 ตารางวา

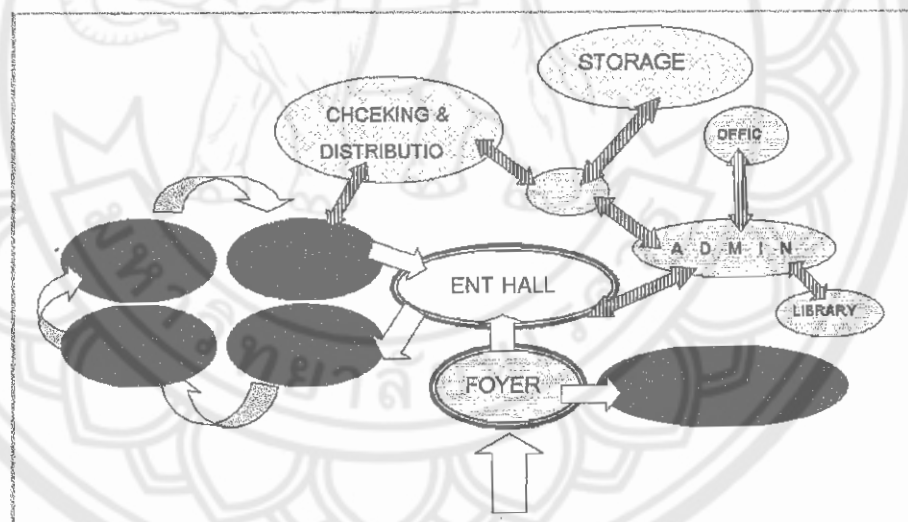
ลักษณะอาคาร : เป็นอาคารชั้นเดียว หลังคาจั่วผสมกับหลังคาปั้นหยา ประกอบด้วย

ระบบโครงสร้าง : ดัดแปลงรูปทรงแบบบ้านพื้นถิ่นมาเป็นอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก หลังคาใช้กระเบื้องซีเมนต์
เสาและพื้น เสากลมใช้ดิ่งกระดาศกลมเป็นไม้แบบ พื้นภายในเป็นกระเบื้อง ภายนอกใช้หินกาบ หินขัด
ผนังก่ออิฐฉาบปูนทาสี เสาะร่องบางตอน

ความต้องการพิเศษ : ต้องมีการแก้ปัญหาที่เกิดจากที่ตั้ง ภูมิประเทศในแถบภาคใต้แถบทะเลอันดามันนี้
มักมีมรสุมและฝนตกชุก โดย โถงพักรอที่มีหลังคาคลุม ควรใช้พื้นที่มากกว่าปกติ เพราะจะต้องใช้พื้นที่
ต่อเนื่องจากภายในห้อง AUDDITORIUM สูภายนอกมายังพื้นที่ FORYER เพื่อใช้ในการจัดแสดงต่างๆ

เนื้อหา : ได้เน้นหนักถึงเนื้อหาด้านวิชาการ เกี่ยวกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี และชาติพันธุ์วิทยา ของกลุ่มชนชาวภูเก๊ต และจังหวัดชายทะเลทางภาคใต้ของประเทศไทย วัตถุประสงค์หลัก เพื่อเป็น อนุสรณ์สถานวีรกรรมของท้าวเทพกระษัตรี ท้าวศรีสุนทร ในการสงครามกับพม่า เมื่อ พ.ศ. 328 เสริมสร้าง ให้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ประจำท้องถิ่น มีส่วนรับใช้สังคม เป็นการแสดงเอกลักษณ์ด้านศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของกลุ่มชน ผู้อาศัยในจังหวัดภูเก็ต และจังหวัดใกล้เคียง มีรายละเอียดดังนี้

1. สมัยก่อนประวัติศาสตร์ แสดงความเป็นอยู่ของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ แหล่งโบราณคดี สมัยก่อนประวัติศาสตร์ตลอดคาบสมุทรไทย-มลายู และดินแดนใกล้เคียง โบราณวัตถุที่ขุดพบบริเวณชายฝั่ง ทะเลตะวันตกภาคใต้ของไทย เทวรูปจากตำบลเหล ตะกั่วป่า จังหวัดพังงา จังหวัดภูเก็ต และจังหวัด ใกล้เคียง
2. สมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์ โดยศึกษาจากจดหมายเหตุของ ชาวต่างประเทศ การจัดแสดงประกอบ ด้วย โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ แผนที่ ภาพวาด และรูปจำลองโบราณสถาน เส้นทางเดินเรือ ทิศทางลม ทำจุดเรือและแหล่งชุมชนโบราณของดินแดนชายฝั่งทะเลด้านตะวันตกแถบภาคใต้ของประเทศไทย เช่นกลุ่มชนชาวกู



รูปภาพ 31 DIAGRAMแสดงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ใช้สอยภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ถลาง

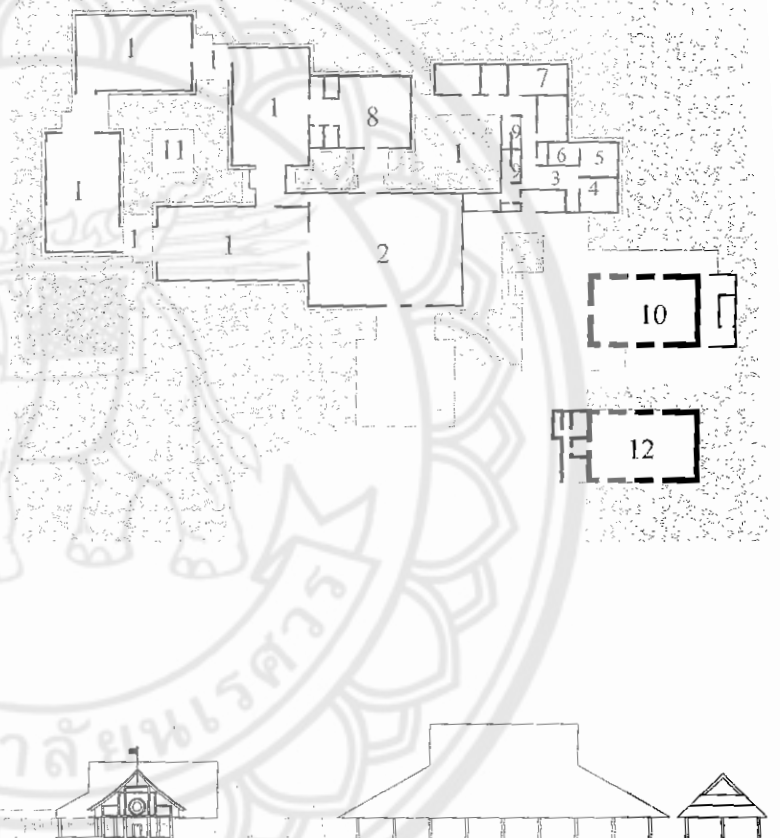
จากภาพ DIAGRAM อาคารแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. ส่วน PUBLIC
 - MAIN HALL
 - EXHIBITION LOBBY
 - AUDITORIUM
2. ส่วน SEMI-PUBLIC
 - ADMINISTRATION OFFICE
3. ส่วน PRIVATE
 - CHECKING & DISTRIBUTION AREA
 - MULTI STORAGE

โดยส่วน PRIVATE จะถูกแยกจากส่วน PUBLIC โดยมี COURT และส่วน OFFICE เป็น BUFFER และจะมีทางเข้าด้านหลังโดยเฉพาะอีกด้วย ในส่วน AUDITORIUM ซึ่งมีการให้บริการกับบุคคลภายนอก ก็จะแยกมาไว้ด้านหน้า เพื่อสะดวกในการเข้าถึง และอยู่ใกล้กับ ADMIN เพื่ออำนวยความสะดวกดูแล

ผังอาคารและกลุ่มอาคาร

1. EXHIBITION LOBBY
2. MAINHALL
3. ADMINISTRATION LOBBY
4. LIBRARY ROOM
5. CONFERENCE
6. HEAD OFFICE
7. MULTI STORAGE
8. CHECKING & DISTRIBUTION AREA
9. W.C.
10. AUDITORIUM 1. / SEATS
11. COURT YARD
12. AUDITORIUM UPPER FLOOR



รูปภาพ 32 ผังพื้นที่และรูปด้านพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติดลาง

วิเคราะห์อาคาร : ลักษณะทางสถาปัตยกรรม สะท้อนให้เห็นถึงกายภาพของท้องถิ่นนั้น แสดงถึงสังคม เศรษฐกิจในสมัยก่อน แต่มีอุปสรรค คือ รูปแบบอาคารกลายเป็นข้อจำกัดของ SPACE ในส่วนของนิทรรศการ การจัด INTERIOR การให้แสง อีกส่วนหนึ่งคือ การออกแบบอาคารนี้ ไม่สามารถทราบจำนวนและขนาดของ วัตถุที่จัดแสดงได้ เช่นเดียวกับโครงการพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี 2 ซึ่งเน้นส่วนจัดแสดงงานหมุนเวียน ทำให้มี แนวความคิดในการออกแบบอาคารให้มีความยืดหยุ่นสูง เมื่อการขยายตัว ผลที่ตามมาคือ ทำให้ยากแก่การจัด เนื้อหาให้เหมาะสมกับการแสดงงาน

กรณีศึกษาที่ 4 The National Folk Museum of Korea พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเกาหลี

พิพิธภัณฑ์นี้ แม้จะมีขอบเขตการจัดแสดงที่มีขนาดใหญ่กว่า แต่ก็มีความคล้ายคลึงกับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี ในด้านการเป็นศูนย์กลางในการศึกษา รวบรวม และเก็บรักษา สิ่งประดิษฐ์พื้นบ้าน ข้าวของเครื่องใช้ดั้งเดิม ของคนทั่วไป จนถึงคนชั้นสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งราชวงศ์ Joseon (1392 - 1910). มีวัตถุประสงค์ที่จะเผยแพร่ วัฒนธรรมพื้นบ้านเกาหลีดั้งเดิม ผ่านทาง นิทรรศการและการจัดแสดง นอกจากนี้ ผู้เข้าชมสามารถ แสดงความคิดเห็น วิวิจารณ์ เรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับเนื้อหาการจัดแสดงได้อีกด้วย

เจ้าของโครงการ : กระทรวงของวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว เกาหลี ดำเนินการโดยภาคเอกชน

เวลาทำการ : มีนาคม-เมษายน 09:00 - 18:00 น
 สิงหาคม 09:00 - 18:00 ยกเว้นวันเสาร์และวันหยุดราชการ 09:00 -19:00
 กันยายน-ตุลาคม: 09:00 - 18:00
 พฤศจิกายน-กุมภาพันธ์: 09:00 - 17:00 ปิดวันอังคาร
 ในช่วงไม่กี่วันก่อนปิดพิพิธภัณฑ์ ห้ามผู้ชมเข้าเพิ่มเติม

ค่าธรรมเนียมเข้าชม : อายุมากกว่า 25 ปี 1,000 วอน

อายุ 7-24 ปี 500 วอน

น้อยกว่า 6 ปี ไม่เสียค่าธรรมเนียมเข้าชม

ที่ตั้ง : ภาคในราชวัง Gyeongbokgung เดินทางโดยรถโดยสารประจำทางจากสนามบิน และตัวเมือง

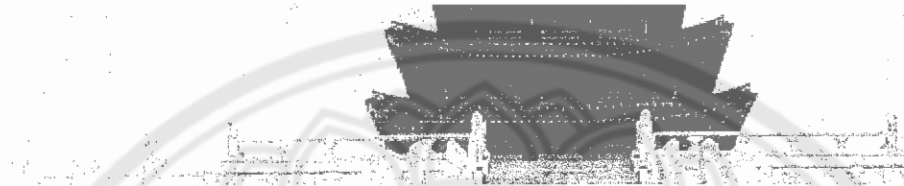


รูปภาพ 33 แสดงที่ตั้งโครงการ The National Folk Museum of Korea

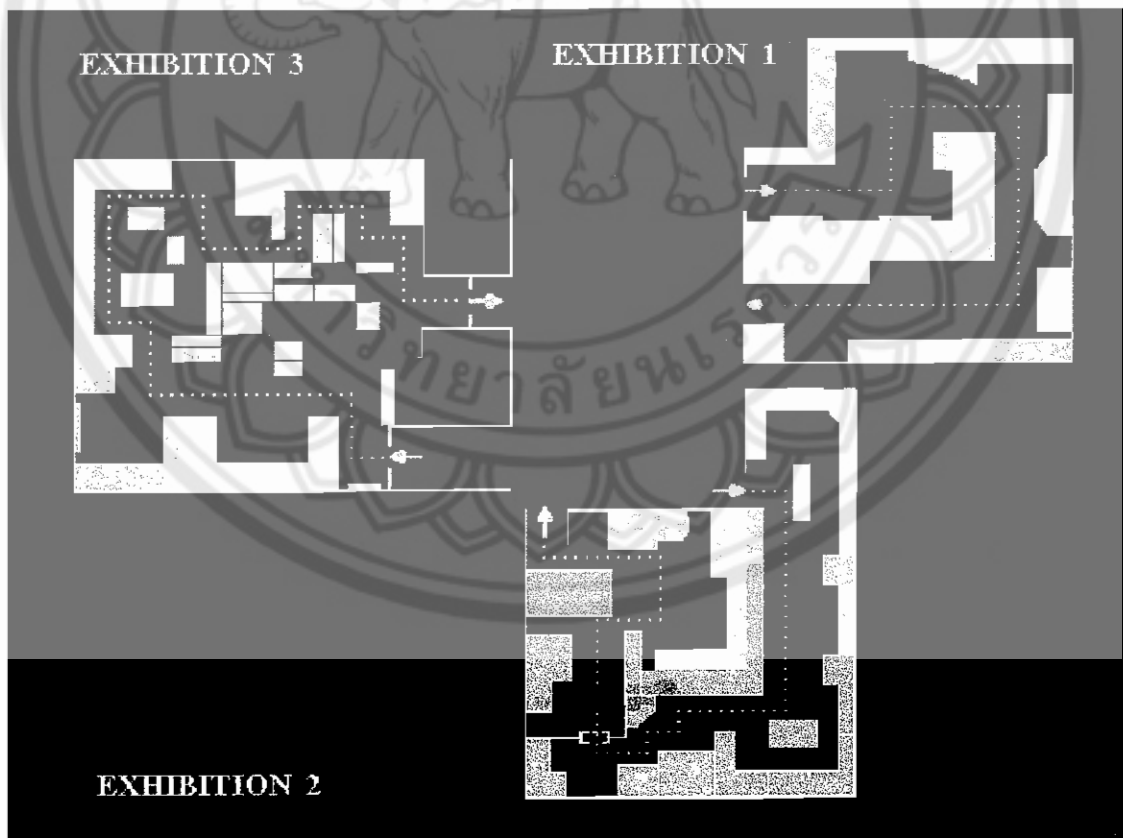
ประวัติ :

- | | |
|------------------|--|
| 8 พฤศจิกายน 1945 | พิพิธภัณฑ์ก่อตั้งตามคำสั่งรัฐบาลทหาร สหราชอาณาจักร |
| 25 เมษายน 1946 | เปิดการจัดแสดงเกี่ยวกับ ญี่ปุ่น ภายในโถงกลาง |
| ธันวาคม 1950 | มีการออกแบบก่อสร้างการเพิ่มเติม โดย Namsan เปลี่ยนเป็นพิพิธภัณฑ์แห่งชาติ |
| 4 ตุลาคม 1966 | เปิดโถง Sujeongjeon ของราชวัง Gyeongbokgung จัดแสดงเกี่ยวกับวัฒนธรรม |
| 11 เมษายน, 1975 | สร้างพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน เกาหลี และศิลปะสมัยใหม่ที่ราชวัง Gyeongbokgung |
| 13 เมษายน, 1979 | พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน ได้รับการปฏิรูปและขึ้นตรงกับพิพิธภัณฑ์แห่งชาติ |
| 30 ตุลาคม 1992 | พิพิธภัณฑ์ ขึ้นตรงกับกระทรวงของวัฒนธรรม |

17 กุมภาพันธ์ 1993	ย้ายมาอยู่ที่ดั้งเดิมของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติในอดีต
มีนาคม 6, 1993	พิพิธภัณฑสถานสังกัดกระทรวงของวัฒนธรรมและการกีฬา
28 กุมภาพันธ์, 1998	พิพิธภัณฑสถานสังกัดกระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว
24, 1999	จัดตั้งที่จำหน่ายของที่ระลึก



ลักษณะอาคาร : รูปแบบทางด้านสถาปัตยกรรมเป็นแบบ เกาหลีดั้งเดิม โดยศึกษากรณีตัวอย่างจากโรงที่วัด Beopjusa , ห้างโถง ที่วัด Geumsansa , และกรณีศึกษา จากวัด Hwaeomsa โดยส่วนหน้าของอาคารออกแบบให้มีความสมมาตร, รูปแบบนั้นได้มาจากวัด Bulguksa ใน Gyeongju,



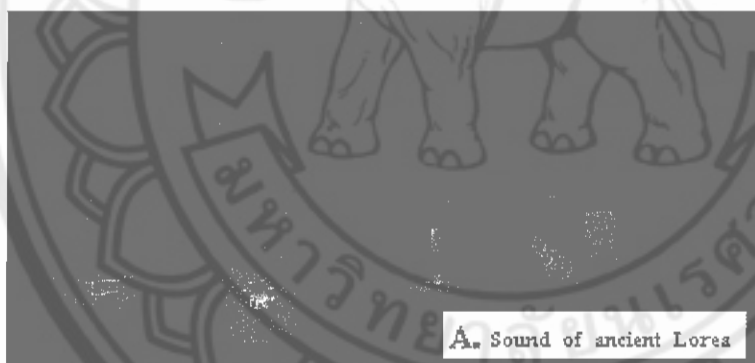
รูปภาพ 34 ผังพื้นที่ภายในส่วนจัดแสดงต่างๆ

วิเคราะห์ผังพื้นที่ส่วนจัดแสดง : ส่วนจัดแสดงนี้ ออกแบบภายในห้องเดิมขนาดใหญ่ เป็นรูปสี่เหลี่ยมด้านเกือบเท่ากันจึงต้องมีการจัดภายในให้มี SPACE ที่เหมาะสมกับการจัดแสดง ในแต่ละห้อง ทิศทางการเดิน ตามเข็มนาฬิกา เนื้อหาการจัดแสดง แสดงทั้ง 2 ด้าน

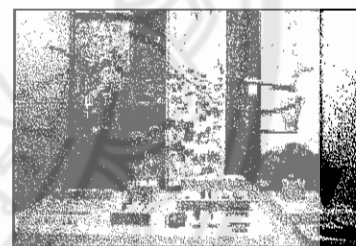
การจัดแสดง :

EXHIBITION 1 HALL OF KOREAN LIFE HISTORY

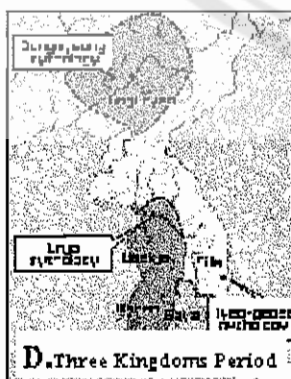
จัดแสดงเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เกาหลี ด้านเศรษฐกิจ สังคม ศิลปวัฒนธรรม เทคโนโลยี เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น โดยแบ่งเป็นช่วงยุคต่างๆ ตั้งแต่ สมัยก่อนประวัติศาสตร์(ยุคหิน) ต้นกำเนิดเกาหลี เกาหลียุคราชอาณาจักร Goguryeo, Baekje และ Silla ราชวงศ์ Goryeo (936 ~ 1392) ราชวงศ์ Joseon (1392 ~ 1910) ราชวงศ์ Goryeo (936 ~ 1392) จนถึงปัจจุบัน หมวดการจัดแสดงย่อยในแต่ละช่วงแตกต่างกันออกไป หลักๆ ได้แก่ การอยู่อาศัย, ศาสนา, อักษรเกาหลี , หลักกรรม, สถาปัตยกรรม, การพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



A. Sound of ancient Lorea



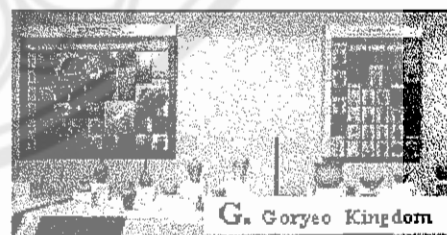
C. Life in Pre - historic Period



D. Three Kingdoms Period



F. Balhae Kingdom



G. Goryeo Kingdom



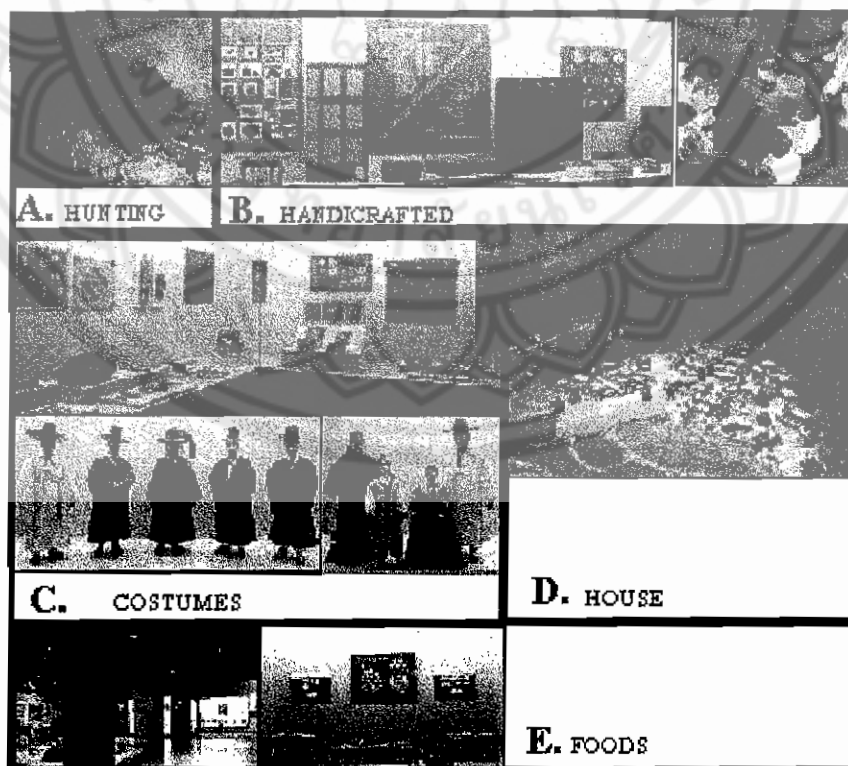
H. Joseon Kingdom

หมวดการจัดแสดงย่อย

- A. Sound of ancient Lorea เครื่องเสียงเก่าแก่ที่เลียนแบบเสียงธรรมชาติ สำหรับใช้ในชีวิตประจำวันและในพิธีกรรมทางศาสนา ตำนานเกี่ยวกับ เสียงระฆัง สัญลักษณ์แห่งความศักดิ์สิทธิ์ เชื่อว่าเสียงระฆังของวัดและเสียงประกอบอื่นๆ ทำให้เกิดความโชคดี บรรเทาความเจ็บป่วย
- B. Face of korean
- C. Life in Pre – historic Period
- D. Three Kingdoms Period เส้นเขตแดนและพื้นฐานทางวัฒนธรรมของเกาหลี เรื่องราวการเผยแพร่พระพุทธศาสนาสมัย 3 ราชอาณาจักร
- E. Goya Kingdom จัดแสดงเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา ตั้งแต่เริ่ม จนถึง ยุคเซรามิก
- F. Balhae Kingdom ข้อมูลเกี่ยวกับราชอาณาจักร Balhae ภาพเขียนศิลปะเกาหลี จัดแสดงวิดีโอความยาว 6 นาที เพื่อจำลองเหตุการณ์ ช่วยให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีตที่ผ่านมาของเกาหลี
- G. Goryeo Kingdom
- H. Joseon Lingdom จัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับอักษรเกาหลี มีเทพบันทึกการอ่านออกเสียงที่ถูกต้อง คำสอนของขงจื้อที่มีผลต่อกฎหมาย การดำรงชีวิตของชาวเกาหลี

EXHIBITION 2 OCCUPATION ROOMS

จัดแสดงเกี่ยวกับหน้าที่ และการประกอบอาชีพ ของคนเกาหลี แบ่งเป็นหมวดการจัดแสดง ได้แก่ การเกษตร, การจับปลา ,การล่าสัตว์ , การหาของป่า



รูปภาพ 36 OCCUPATION ROOMS

หมวดการจัดแสดงย่อย

- A. Hunting and fishing ภาพเขียนเกี่ยวกับ การล่าสัตว์ ความเชื่อเกี่ยวกับกฎของป่า กีฬาล่าเหยี่ยวและ
หมี่เพื่อความบันเทิงของสังคมชั้นสูง ในฤดูหนาว อุปกรณ์ดักจับสัตว์ เกมล่าสำหรับความบันเทิงสำหรับ
ชนชั้นสูง สมุนไพรต่างๆ อาหารป่า หมวดอุปกรณ์ดักจับสัตว์น้ำ เช่น ไซดักปลา เรือ แห ต่างๆ
- B. Handicrafts ผลงานหัตถศิลป์ พิธีกรรมท้องถิ่น ปฏิทินเกษตร อุปกรณ์การเกษตร เส้นทางขนส่ง
ผลผลิต ระบบภาษี การเฉลิมฉลองเทศกาลปีใหม่ และช่างปั้นที่มีชื่อเสียงแห่งยุค จากการปรับปรุง
เทคโนโลยีการผลิต
- C. Costumes เครื่องแต่งกายเกาหลี เหตุผล ที่มา ความหมาย ของการแต่งกายแบบต่างๆ สถานะด้านอาชีพ
- D. Houses Diorama จำลองการอยู่อาศัย การตั้งรกราก ต้นแบบของหมู่บ้าน มิติต่างๆ ด้านสังคม ครอบ
ครัวของชาวเกาหลี
- E. Foods ร้านอาหารเกาหลี และนิทรรศการที่จัดแสดงเพื่ออธิบายเกี่ยวกับวัฒนธรรมการกิน มารยาทบน
โต๊ะอาหาร เทศกาลไหว้พระจันทร์ในวันที่ 15 กรกฎาคม เพื่อขอบคุณเทพเจ้า มีการ เลี้ยงทวย และขอพร
เพื่อให้ได้ผลผลิตดีในฤดูกาลเก็บเกี่ยวต่อไป

EXHIBITION 3 HALL OF KOREAN LIFE CYCLE

ห้องโถงนี้จัดแสดงวัฏจักรชีวิตในสังคมเกาหลีดั้งเดิม ตั้งแต่เกิด เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ การสมรส
การเติบโตเป็นผู้อาวุโส งานศพ และสิ่งที่เตือนใจ มารยาท และการยอมรับเพศชายเป็นช่างทำหน้า เป็นผู้นำ
ในการประกอบพิธีกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในแต่ละช่วงของชีวิต การสวดมนต์ในวันเกิดลูกชาย จนถึง พิธีศพ

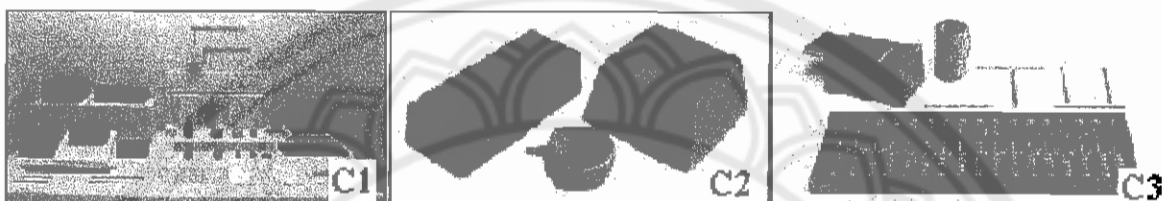
นอกจากนี้ยังจัดแสดงเกี่ยวกับการแพทย์สมุนไพรแผนโบราณ ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเชื่อและพิธีกรรมทาง
ศาสนาในแต่ละหมู่บ้าน มีพิธีศาสนากลาง อวัยวะเทียมโบราณ สิ่งประดิษฐ์ที่ช่วยในการรักษาโรค

หมวดการจัดแสดงย่อย

- A. Birth and Education
- B. Coming of age and Wedding
- C. Transportation & Communication
- D. Traditional Entertainment & social systems
- E. Folk Beliefs
- F. Mortuary Practices & Memorial Services



B. Coming of age and Wedding

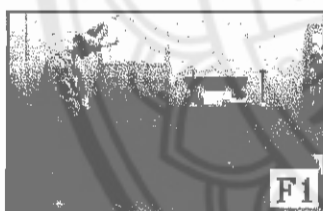


C. Transportation & Communication



D. Traditional Entertainment & social systems

E. Folk Beliefs



F. Mortuary Practices & Memorial Services

รูปภาพ 37 HALL OF KOREAN LIFE CYCLE

หมวดการจัดแสดงย่อย

A. Birth and Education

B. Coming of age and Wedding

พิธี "Gyerye" เป็นพิธีที่หมายถึงการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่วัยหนุ่มสาว กระทำในช่วงอายุ 15 –20 ปี เพื่อให้สามารถสวมใส่เครื่องแต่งกายบนศีรษะที่แตกต่างจากเดิม เริ่มสวมใส่หมวกสำหรับผู้ชาย ใส่ปิ่นกับเครื่องประดับ เติมหางผมปลอมผู้หญิง เป็นครั้งแรก กระบวนการนี้ถูกเรียก Samgarye สำหรับสามัญชนเมื่อมีอายุเหมาะสม ก็จะนำเด็กมารวมกันทำพิธี พิธีนี้ซับซ้อนขึ้น และรวมถึงการหมั้นหมายผู้หญิงด้วย

B1 Gawallye

B2 Rock Lifting สังคมเกษตรในสมัยก่อนแรงงานเป็นสิ่งสำคัญ ชายหนุ่มที่ยกหินได้หมายถึงแข็งแรงสามารถทำงานได้ เขาจะได้รับการยอมรับว่ามีวิทยุดีมากพอที่จะทำพิธีกรรมทางศาสนาและทำงานได้ โดยปกติจะยกประมาณ 2 ครั้ง แต่บางคนก็ยก 5 - 6 ครั้ง

B3 Samgarye

B4 Coming-of-Age Ceremony for Girls

C. Transportation & Communication

C1 Commercial transaction

C2 Measurement

C3 Counting Sticks

C4 Bobusang Peddlers

D. Traditional Entertainment & social systems

การแสดงหุ่นกระบอก และละครหน้าฉาก ละครที่มีต้นกำเนิดมาจากชนชั้นสูงในวัง จนมาถึงสามัญชน เป็นละครเร่ ที่จัดแสดงในที่ต่างๆ ผู้ชมสามารถ นั่งพักชมการแสดงบนเวทีไปด้วย

E. Folk Beliefs

E1 Shamans ยาสมุนไพร การทวงเจ้าเข้าผี มีห้องจัดแสดงพิธีกรรมการรักษา การพยากรณ์โดยใช้กระดูกสัตว์ ข้าว, เหยี่ยวภูเขาปณ, กระดิ่งและขี้เถ้า ในการเลือกที่ตั้งสำหรับบ้าน, สุสาน, ถนนและอื่นๆ

E2 Jeung Straw Figure

F. Mortuary Practices & Memorial Services

F1 A silk

F2 Funerary Articles

F3 Shroud

OPEN AIR EXHIBITION

เป็นส่วนจัดแสดงงานภายนอก โดยสิ่งที่น่าสนใจจัดแสดงจะต้องคงทนต่อสภาพกลางแจ้งได้เป็นอย่างดี แบ่งหัวข้อการจัดแสดงดังนี้ สภาพการจัดภูมิทัศน์แบบเกาหลี หินที่กองเป็นระเบียบ และไม้แกะสลักที่มีความหมายต่างๆ กัน ใช้ในวาระโอกาสต่างๆ กัน อาคารพื้นที่สำคัญก็จะถูกก่อสร้างไว้ให้เยี่ยมชม ด้วย

A. Korean Villagers' Community Folk Belief constructs such

B. Milling Equipment

C. Straw - tied Things in a Farming Village

D. Statues of scholars and Military officers

E. Stone Objects

F. A street of Reminiscence



A. A Korean Villagers' Community Folk Belief constructs such

รูปภาพ 38 Korean Villagers' Community Folk Belief constructs such

A. Korean Villagers' Community Folk Belief constructs such

A1 The Jangseung Plaza

A2 Stone Tower

A3 Sottae

A4 Dolharubang



B. Milling Equipment

รูปภาพ 39 Milling Equipment

B. Milling Equipment

B1 Tong Bang-a (Water Mill)

B2 Mulle Bang-a (Water Mill)

B3 Yonja Bang-a (Rotary Grinding Mill)



D. Statues of scholars and Military officers

รูปทาบ 40 Statues of scholars and Military officers

- D. Statues of scholars and Military officers
 - D1 Statues of Scholars and Military Officers
 - D2 Stone Table
 - D3 Outer Coffin
 - D4 Placenta Container



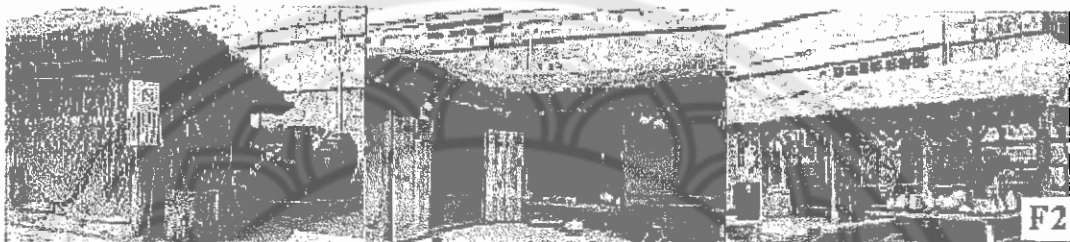
E. Stone Objects

รูปทาบ 41 Stone Objects

- E. Stone Objects
 - E1 Crossbars and Guard Posts
 - E2 Plainths and Terrace Stones
 - E3 Supyo (Watermark)



F. A street of Reminiscence



รูปภาพ 42 A street of Reminiscence

F. A street of Reminiscence

F1 Neighborhood in the 1960s จำลองโรงแรม และร้านค้าริมท่าแม่น้ำ Han แม่น้ำสายประวัติศาสตร์ของเกาหลี

F2 Mapo Ferry Crossing

กรณีศึกษาที่ 5 MUSEUM OF LONDON

สถาปนิก : TOWELL & MOYA LTP3.

ปีที่สร้าง : 1965

ที่ตั้ง : ระหว่างศูนย์ศิลปะบาร์บิตัน กับวิหารเซนต์พอล กลางกรุงลอนดอน ติดกับแนวกำแพงเมืองลอนดอนสมัยโรมัน

ความเป็นมา : กรุงลอนดอนมีพิพิธภัณฑ์ที่แสดงประวัติศาสตร์เมืองมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ของ กิลด์ฮอลล์ (GUILD HALL) และพิพิธภัณฑ์ย่อยอื่นๆ แสดงปะปนกับเนื้อหาเรื่องอื่นๆ ทั่วไปแบบพิพิธภัณฑ์สมัยศตวรรษที่ 19 จนกระทั่งปี ค.ศ. 1910 เริ่มพยายามปรับปรุงการจัดแสดง ตาม NUSEE' CARNAANLET ในปารีส จนปี ค.ศ. 1960 เทศบาลนครลอนดอน (LONDON CITY COUNCIL), GREATER LONDON COJNCIL และกระทรวงศึกษาธิการ และวิทยาศาสตร์อังกฤษ ได้ร่วมกันรวบรวมเนื้อหาข้อมูลจัดตั้งโครงการ MUSEUM OF LONDON ขึ้นจนสำเร็จ เปิดให้ประชาชนเข้าชมได้ในปี 1970

เนื้อที่ใช้สอย : นิทรรศการถาวร / ชั่วคราว , RESERVE COLLECTION NURSERY GARDEN , ห้องบรรยาย, ร้านขายของ ,ร้านหนังสือ, ภัตตาคาร,คาเฟ่ที่เรียบง่าย

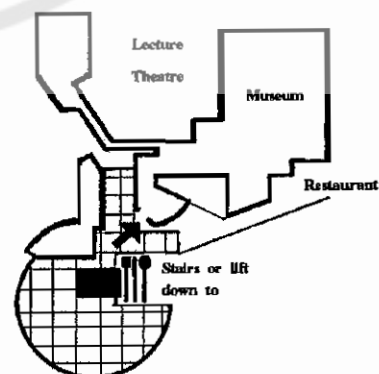
เนื้อที่ใช้สอยอื่นๆ: ปาฐกถา, บรรยาย , ภาพยนตร์ , เทศกาลดนตรี คอนเสิร์ต , RESOURCE CENTRE, บริการทางโบราณคดี , บริการนำชมพิพิธภัณฑ์ , ทัวร์เมืองลอนดอน กลุ่ม ASSOCIATES (FRIENDS OF MUSEUM) ให้เช่าสถานที่จัดงานเลี้ยง

เนื้อหาการจัดแสดง : แสดงประวัติศาสตร์ของมหานครลอนดอน ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ จนถึงสงครามโลกครั้งที่ 2 เรียงตามลำดับเวลา ห้องจัดแสดงมี 2 ชั้น ชั้นบนแสดงเรื่องก่อนประวัติศาสตร์ จบลงด้วยเรื่องไฟไหม้ คราวใหญ่ในกรุงลอนดอนปี 1666 ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของเมืองชั้นล่าง แสดงเนื้อหาส่วนที่เหลือ ศตวรรษที่ 17 , 18 , 19 ยุควิหิเรียน ต้น ศตวรรษที่ 20 และสงครามโลกครั้งที่ 2 จบลงด้วยรถม้าของนายกเทศมนตรีกรุงลอนดอน (THE LORD NAYOR'S COACH) เป็นจุด CLIMAX รองจาก THE GREAT FIRE ถ้าต้องการดูนิทรรศการ เฉพาะเรื่อง ก็เดินตามเส้นทางเดิน แต่จะคู่มือการดู ให้แวะตามเฉพาะจุด เช่น เรื่องแม่น้ำเทมส์,เด็กและสตรีในลอนดอน เป็นต้น

วิเคราะห์อาคาร : อาคารขนาดใหญ่ ตั้งอยู่ในเขตเมืองเก่า เคยถูกทำลายในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ต่อมาถูกพัฒนาเป็นอาคารสำนักงาน และศูนย์ศิลปะสภาพแวดล้อม ซึ่งไม่ค่อยส่งเสริมโครงการเดิมเท่าใดนัก แต่พิพิธภัณฑ์อยู่ในขอบแนวซากกำแพงเมืองลอนดอน ลักษณะอาคารภายนอกดูเรียบง่าย มั่นคง การเข้าถึงทางขึ้นสอง เนื่องจากที่ตั้งอยู่ริมห้าแยกใหญ่ การสัญจรจะข้ามสะพานลอยเข้ามาอาคารที่ชั้น 2 อาคารมีน้อยชั้น เพื่อไม่ให้สับสน ควบคุมได้ง่าย ห้องจัดแสดงเรียบไปรอบสวน NURESERY GARDEN ที่เป็นจุดหมายตา และเป็นที่พักผ่อนส่วนหนึ่งของนิทรรศการแห่งนี้

เส้นทางสัญจร เป็นแบบเส้นตรง ต่อเนื่อง เรียบง่ายชัดเจน ไม่มีทางลัด จะต้องเดินเวียนขวารอบสวน ไปถึงจุด CRIMAX ก็จะเปลี่ยนแปลงระดับลงไปชั้นล่างดูส่วนที่เหลือจนจบ

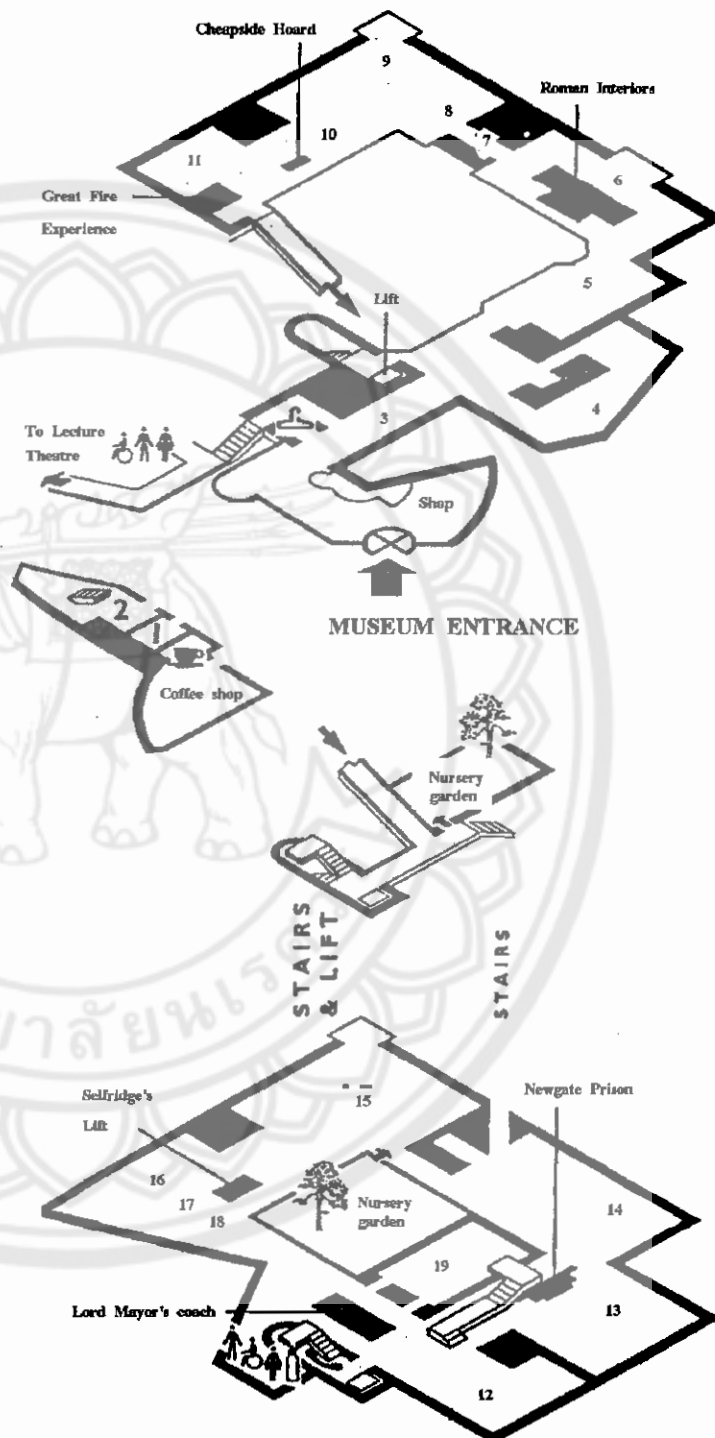
รูปภาพ 43 MUSEUM OF LONDON



รูปภาพ 44 ACCESS TO HIGHWALK & MUSEUM

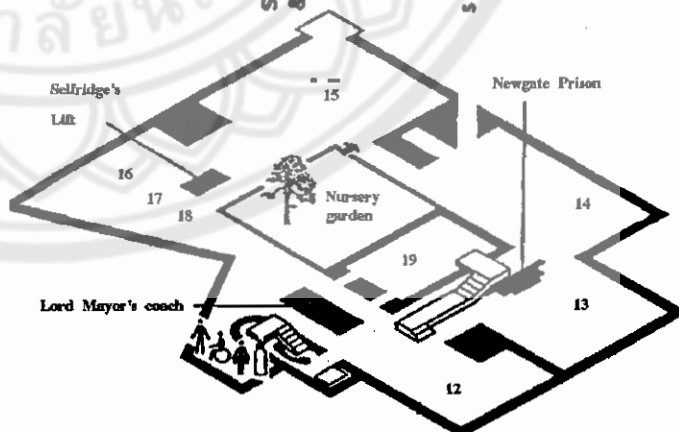
รูปทพ 45 ENTRANCE LEVEL

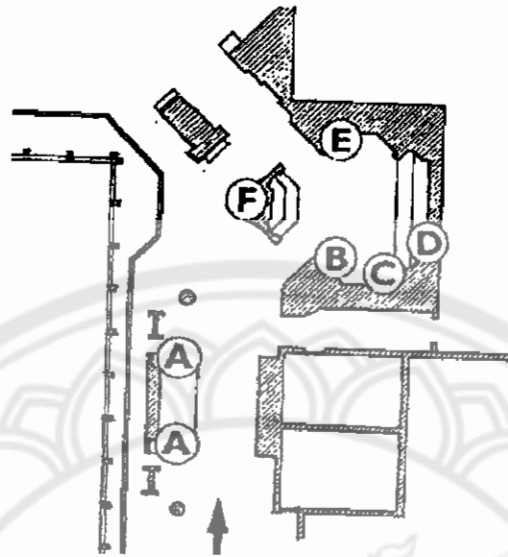
1. The associates Room
2. School and Family Area
3. Entrance Hall
4. Temporary Exhibition Gallery
5. Prehistoric London
6. Roman London
7. Dark Age London
8. Saxon London
9. Medieval London
10. Tudor London
11. Early Stuart London



รูปทพ 46 LOWER LEVEL

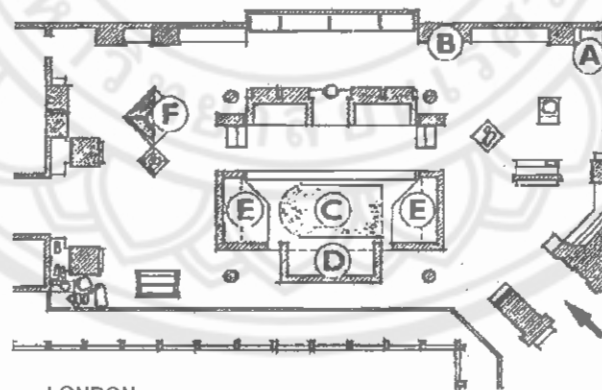
12. Late Stuart London
13. Eighteenth-Century London
14. Nineteenth - Century London
15. The Imperial Capital
16. Early Twentieth - Century London
17. Second World War London
18. Temporary Exhibition Gallery
19. Treasury





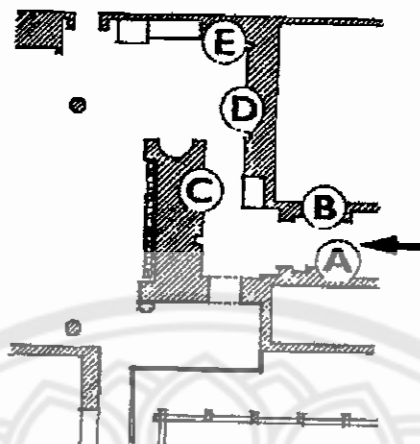
รูปภาพ 47 PREHISTORIC LONDON

- A Flint hand axes
- B Hunter-gatherers' shelter
- C Heathrow farm setting
- D Copper dagger
- E Bronze 'horn-cap'
- F Neolithic jadeite axe



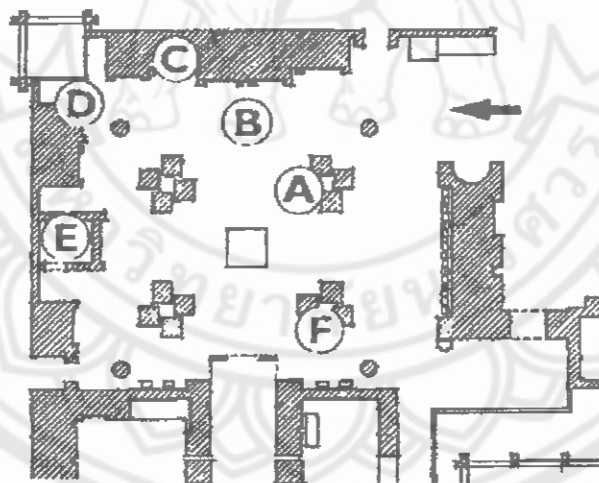
รูปภาพ 48 ROMAN LONDON

- A Model of the port
- B Wallpainting
- C Mosaic floor
- D Kitchen
- E Dining rooms
- F Head of Mithras



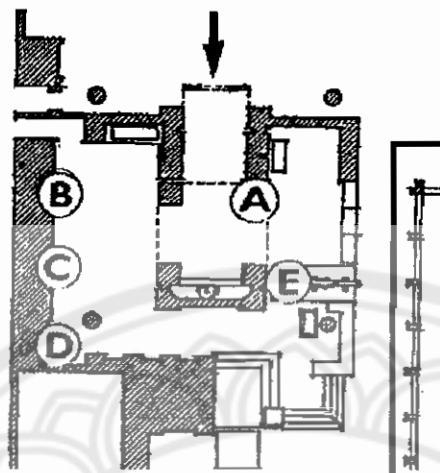
รูปท้าว 49 DARK AGE AND SAXON LONDON

- A Saxon brooch
- B Weapons
- C Finds from Lundenwic
- D Pewter jewelry
- E Danish battle axes



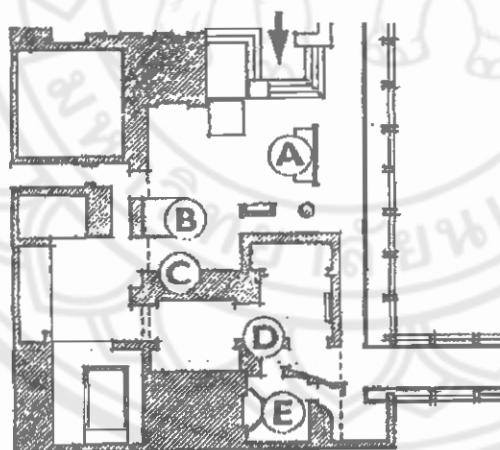
รูปท้าว 50 MEDIEVAL LONDON

- A Counting table
- B Common chest
- C Black Death
- D Kitchen
- E Cradle
- F Pilgrim Badges



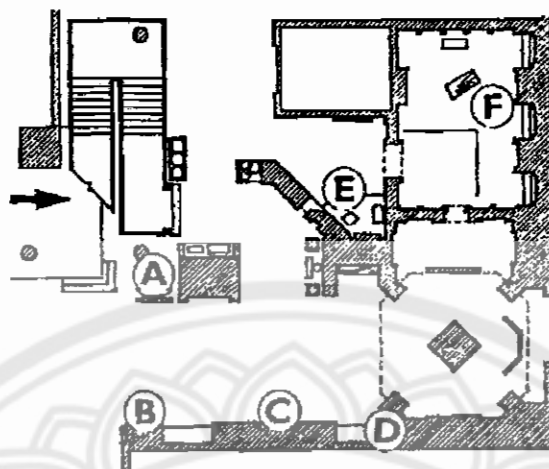
รูปภาพ 51 TUDOR LONDON

- A Wynkyn de Worde book
- B Copperplate maps
- C Gresham Steelyard
- D belt chape
- E Greenwich armour



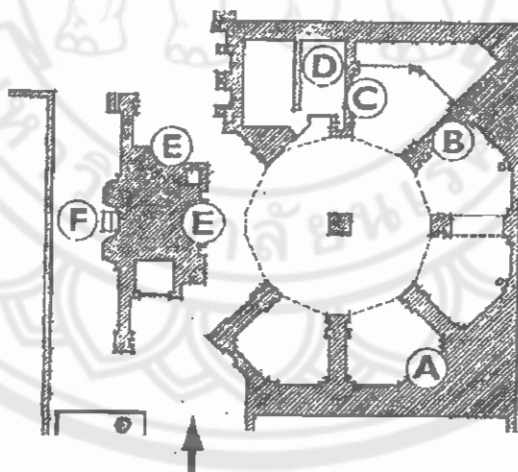
รูปภาพ 52 EARLY STUART LONDON

- A Cheapside Hoard
- B Rose Theatre
- C Cromwell's death mask
- D The Plague
- E Great Fire Experience



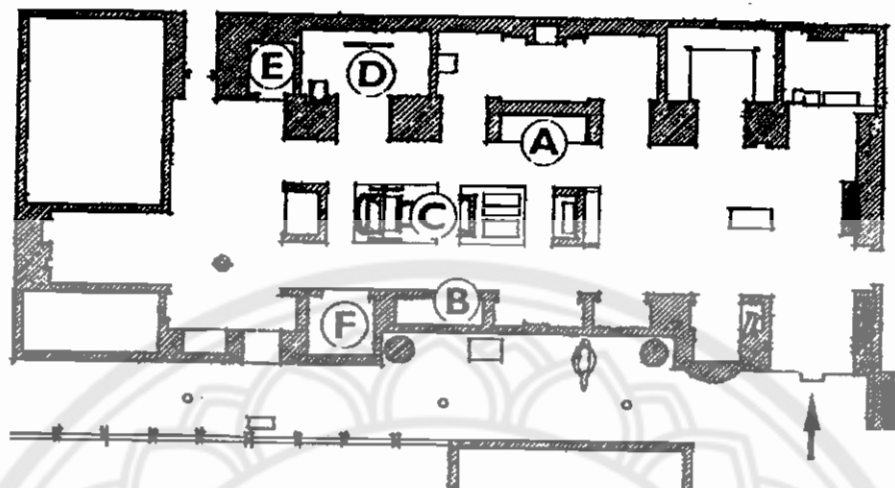
รูปภาพ 53 LATE STYART LONDON

- A Fire - fighting equipment
- B Childhood
- C The 'Popish Plot'
- D Street signs
- E Sedan chair
- F Poyle Park



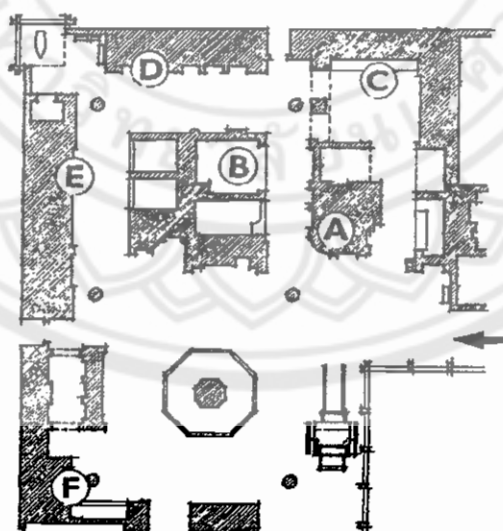
รูปภาพ 54 EIGHTEENTH CENTURY LONDON

- A Doll's house
- B Bust of John Wesley
- C Curds and Whey Seller painting
- D Wellclose Square cell
- E Newgate Prison
- F Pawnbroker's shop



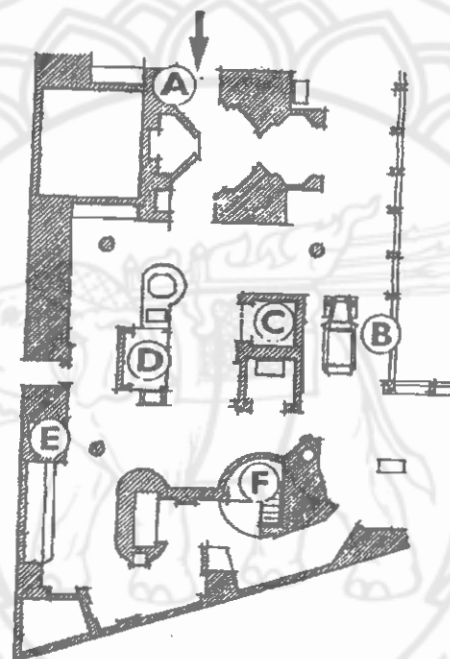
รูปภาพ 55 NINETEENTH CENTURY LONDON

- A Crystal Palace
- B Antiquarian collector's study
- C Hooded gig
- D Map of London
- E Classroom
- F Kitchen



รูปภาพ 56 THE IMPERIAL CAPITAL

- A Pab
- B Bank manager's office
- C Popularity painting
- D Dock sample cabinet
- E Grocer's
- F Telephonist's office



รูปภาพ 57 EARLY TWENTIETH CENTURY LONDON

Londoners continued to experience profound changes to their lifestyles in the period up to 1939. The suffragettes' often violent campaign for votes for women (ET2) was

- A Suffragettes
- B Model Y Ford car
- C Selfridges's lift
- D Woolworth's
- E BBC
- F Anderson shelter

กรณีศึกษาที่ 6 HYOGO PRETECTUAL MUSEUM OF HISTORY

สถาปนิก : เคนโง ดังเกะ

ปีที่สร้าง : 1981

ปีที่สร้างเสร็จ : 1983

ที่ตั้ง : ณ ปราสาท ฮิโกมิ เมือง HYOGO ประเทศญี่ปุ่น

ความเป็นมา : อาคารตั้งอยู่ในสวนสาธารณะ ได้รับการออกแบบให้เป็นเสมือนสถานที่แห่งประวัติศาสตร์ ตั้งอยู่ทางด้านทิศเหนือของปราสาทฮิโกมิ โบราณสถานสำคัญของชาติ โดยมีจุดประสงค์ของโครงการ เพื่อที่จะเป็น

1. ศูนย์กลางสำหรับพิพิธภัณฑ์ทางศิลปวัฒนธรรมแห่งอื่นภายในเมือง
2. ศูนย์กลางในการบริหารทางการศึกษา และเป็นแหล่งข้อมูลในการติดต่อสื่อสารสำหรับประชาชน ผู้อาศัยอยู่ในเมือง HYOGO
3. ศูนย์กลางการอนุรักษ์ศึกษาวิจัยศิลปวัฒนธรรม และเป็นพื้นที่จัดนิทรรศการทางด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นของเมือง HYOGO
4. เป็นพิพิธภัณฑ์สำหรับปราสาทฮิโกมิ

เนื้อหาใช้สอย : ได้มีการศึกษารายละเอียดทางสถาปัตยกรรมของตัวปราสาทอย่างระมัดระวัง เพื่อจะได้นำมาเป็นแนวทางในการออกแบบอาคาร แนวความคิดในการออกแบบที่ได้มาจากสถาปัตยกรรมของปราสาท ได้แก่ TOMDE PATTERN ตรงส่วนทางเดินที่ใช้เชื่อมต่อระหว่างหอคอยอันเล็ก และอันใหญ่ของตัวปราสาท โครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมที่เรียงตัวกันอย่างเป็นระเบียบของกำแพงปราสาทและส่วนโครงสร้างของประตูปราสาทแรกทีเดียวตั้งใจจะให้ตัวอาคารถูกให้ให้ดูเป็นส่วนประกอบมาจากองค์ประกอบเดิม ที่ลอกแบบสถาปัตยกรรมของปราสาทฮิโกมิ แต่ก็ทำไม่ได้ เนื่องจากประสบปัญหาเส้นรอบรูปของโครงสร้างที่ถูกจำกัดด้วยการที่จะอนุรักษ์สัดส่วนตามแบบผังเดิม ระบบโครงสร้างก็ไม่สามารถทำได้ตามแปลนที่ออกมา

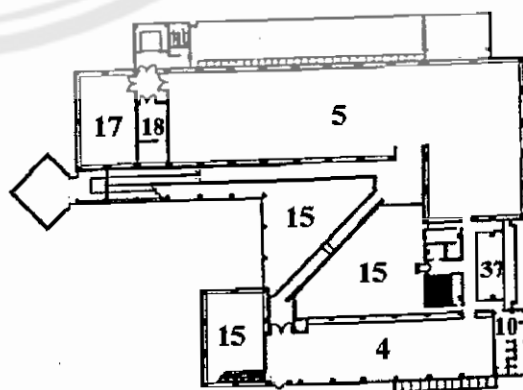
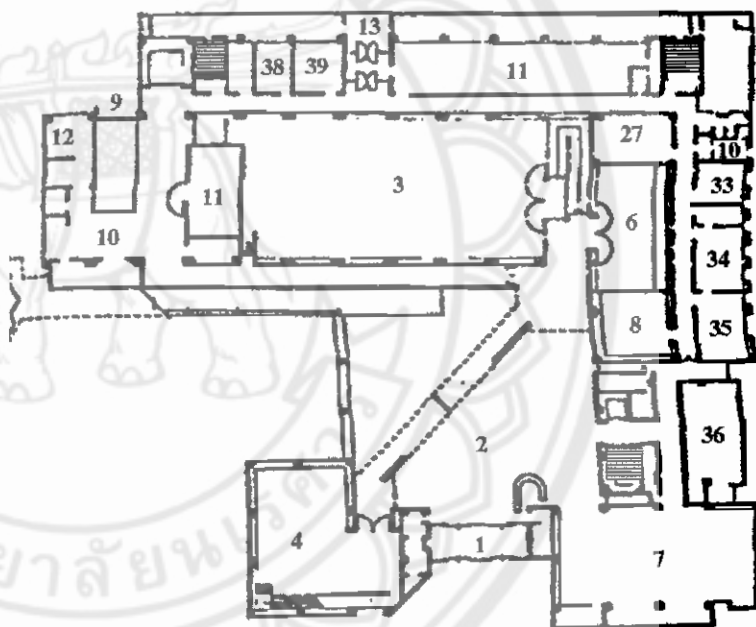
ด้วยอาคารสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ปีก ปีกหนึ่งสำหรับจัดแสดงนิทรรศการทั่วไป ส่วนอีกด้านหนึ่งนั้นใช้จัดนิทรรศการสำหรับปราสาทฮิโกมิ ทั้งสองปีกเผชิญหน้าเข้าหากันในลักษณะของ TOMDE และเชื่อมต่อกันด้วยโถงทางเข้าหลัก

การเข้าถึงอาคารมีส่วนทางเข้าหลักจากทางปีกทิศใต้ ซึ่งเป็นส่วนที่ใช้จัดแสดงเรื่องราวของปราสาท ในส่วนมุขทิศตะวันออกเฉียงเหนือ และตะวันตกเฉียงใต้ ของส่วนลิบบี้ ทำเป็นลักษณะของหอคอยขนาดใหญ่ และขนาดเล็กตามลำดับ เป็นจุดเดินตรงทางเข้าของส่วนโถงนิทรรศการ หอคอยทั้งสองเชื่อมต่อกันด้วยสะพานพาดขวางทะแยงมุม ตรงกลางห้อง มีการนำสายตาจากตัวโถงหลัก ให้ต่อเนื่องไปยังส่วนแสดงนิทรรศการในชั้นสองด้วยการทำทางเดินที่คดๆ ลาดชันขึ้นไปทางทิศเหนือของลิบบี้ ณ จุดนี้เองที่จะสามารถมองออกไปเห็นทิวทัศน์ทางด้านทิศเหนือของปราสาทฮิโกมิ เช่นเดียวกับในส่วนที่ต่อเนื่องออกมาตรงปลายทางลาด ได้แก่ ส่วนห้องน้ำชา ซึ่งมีลักษณะเป็นห้องกระจกสี่เหลี่ยมวาง

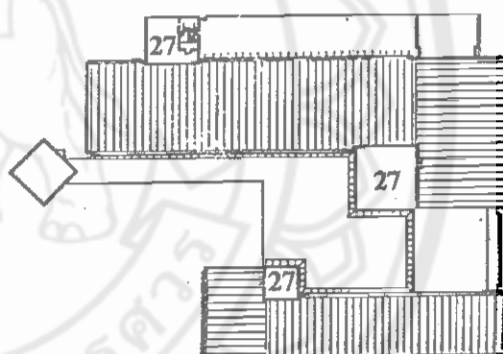
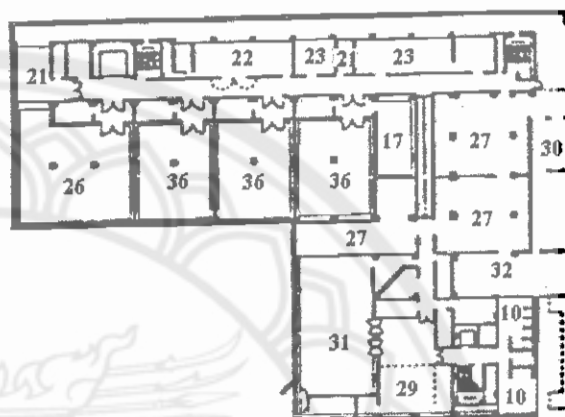
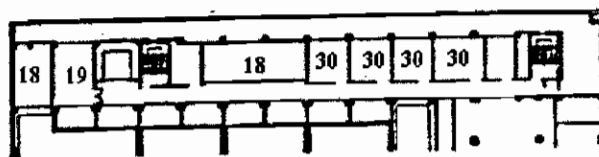
เจียง 45 องศา ซึ่งการที่สามารถมองเห็นทิศทางในจุดที่ชัดเจนที่สุดของปราสาทเช่นนี้ ก็เท่ากับเป็นการสะท้อนถึงการที่พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ได้ยึดเอาตัวปราสาทเป็นหลักในการเข้าถึงนั่นเอง

จุดเด่นของโครงการนี้ คือ การจัดวางอาคารแบบ TOMDE และการใช้โครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมวงเจียง 45 องศา ยังสะท้อนถึงการออกแบบประสาทญี่ปุ่น ในอันที่จะมิให้การเข้าถึงได้โดยตรง และมีการออกแบบ SPACE ให้วากนเหมือนเขาวงกต ด้วยการหักเข้าไปมา ดัดแปลงมาจากสถาปัตยกรรมปราสาทแบบญี่ปุ่น จะช่วยสร้างความประทับใจโดยการเปลี่ยนแปลง SPAEC ภายใน เมื่อเดินผ่านจากห้องหนึ่งไปยังอีกห้องหนึ่ง ด้วยจุดเด่นทางสถาปัตยกรรมอันนี้ยังแสดงออกในฐานะที่เป็นจุดเชื่อมต่อของส่วนจัดแสดง และส่วนต่างๆ ของอาคารแห่งนี้

1. Entrance
2. Main lobby
3. Special exhibition room
4. Wing for exhibition related to Japanese castles
5. Permanent exhibition room
6. Small exhibition room
7. Video library
8. Meeting room
9. Carry in and out entrance
10. Packing and unpecking room
11. Temporary Reservation room
12. Sterilizing room
13. Staffs' passage
14. Office room
15. Void
16. Tea Lounge
17. Special Collection room
18. Exhibition Preparation room
19. Reservation laboratory
20. Laboratory
21. Workshop
22. Studio



- 23. Audio and Video Recording room
- 24. Film reservation room
- 25. Library
- 26. Collection room
- 27. Machine room
- 28. Auditorium
- 29. Room for learning from experience
- 30. Central super viaory board
- 31. Generator room
- 32. Electrical machine room
- 33. Sub ~ Chief's room
- 34. Curator's room
- 35. Drawing room
- 36. Comer for video robot
- 37. Lobby
- 38. Night keeper's room
- 39. Guard's room
- 40. Lavatory
- 41. Bridge



รูปภาพ 58 แผนผัง HYOGO PREFECTURAL MUSEUM OF HISTORY

กรณีศึกษาที่ 7 HAMAMATSU SCIENCE MUSEUM FOR CHILDREN ,JAPAN

สถาปนิก : Man Senda – Environment Design Institution

Nusturo Sasaki Structural Consultants

ปีที่สร้าง เสร็จ : 1986

ที่ตั้ง : ที่ว่าการเขต Shizuoka, Hamamatsu

ขนาดพื้นที่รวม : 9,911 ตารางเมตร

พื้นที่อาคาร : 6,905 ตารางเมตร

โครงสร้าง : อาคาร Steelframe Reinforce Concrete คสล. Frame เหล็กประกอบด้วยกัน แสดง

โครงสร้างและระบบท่ออย่างชัดเจนโดยการทาสี ประกอบด้วยปัจจัยสำคัญ 7 อย่างดังนี้

1. เกิดประโยชน์ใช้สอยสูงสุดในทุกด้าน ช่วยให้ติดต่อกันได้ทั่วถึง
2. สร้างความรู้สึกปลอดภัย
3. มี Symbolic ทั้งของ Space และที่ตั้งอาคาร
4. การสัญจรระยะสั้น สำหรับเด็ก
5. มี Open Space ทั้งขนาดใหญ่และเล็ก
6. โครงสร้างโดยทั่วไปมีลักษณะพูน

ลักษณะอาคาร : เป็นอาคาร 4 ชั้น ออกแบบให้ห้องต่างๆ ที่มาประกอบกัน เช่น ห้องเทคนิค ห้องบรรยาย อยู่รอบส่วนนิทรรศการ และเปิดเป็นช่องโ่่งรอบๆ Platform กลมทรงกระบอก ขึ้นไปรับห้อง ฟังก์ชันชั้น 4 ทำให้เกิดความต่อเนื่องของ Space

แนวความคิดในการออกแบบ : มีแนวความคิดที่จะผนวกเอาแนวความคิดพื้นฐานการจัดนิทรรศการ และสถาปัตยกรรมพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้ภาพลักษณ์โครงการมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันอย่างสิ้นเชิง

จากเดิมที่เป็นพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ Hamamatsu ก่อนแล้วเปลี่ยนเป็น Hamamatsu Science Museum for Children จุดประสงค์เพื่ออำนวยความสะดวกแก่เด็ก สถาปนิกเน้น Play Circuit Structure เป็นจุดเด่นของพิพิธภัณฑ์

การเข้าถึงอาคาร : ที่ตั้งอาคารอยู่ในเขตที่ทำการของ Hamamatsu ทำให้เป็นเหมือนศูนย์กลางที่คนจะต้องมาใช้เดิมอยู่แล้ว พิพิธภัณฑ์กลายเป็น Land Mark ของพื้นที่ที่คนสามารถเข้ามาใช้ได้ง่าย การใช้วัสดุหน้าตาอาคารที่ถูกออกแบบให้มีเทคนิคพิเศษ ให้กลายเป็นจุดดึงดูดผู้คนโดยทั่วไป

ลักษณะภายในอาคาร : มีห้องฟังก์ชันเป็นศูนย์กลางของพิพิธภัณฑ์ มี Platform กลมทรงกระบอก ทำหน้าที่รับอยู่ตรงกลาง ข้างใต้ของห้องฟังก์ชันและรอบๆ Platform กับห้องนิทรรศการนั้น เชื่อมกันโดยของเล่นตามรายการสัญจร

ระดับพื้นห้องของนิทรรศการจะอยู่ใต้ Platform ซึ่งมีศูนย์กลาง 1.20 เมตร ห้องนี้ของแบบให้มี Space แบบธรรมชาติ แสดงธรรมชาติแวดล้อมของเมือง Hamamatsu



จากจุดนี้จะขึ้นบันได ซึ่งทำจากหินที่นำมาจากจากแม่น้ำ Tmryu และเข้าสู่ส่วนนิทรรศการแสดงสุริยจักรวาล ต่อไปเป็นบันไดเวียน และสะพานที่นำขึ้นสู่ถึงส่วนห้องนิทรรศการ Space บริเวณนี้จะถูกแยกเป็น 6 ส่วน มีลักษณะการจัดแสดงเป็น Nature , Sound และ Electronics จากบริเวณนี้ก็จะมี 2 ทาง แยกไปสู่ทางขึ้นลิฟท์ หรือบันไดกลมขึ้นไปถึงห้องฟ้าจำลอง

ในห้องนิทรรศการทุกห้อง วัตถุจะถูกจัดให้ตั้งอยู่ห่างจากผนังมากที่สุด เท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อให้เด็กสามารถเดินได้รอบเข้าไประหว่างวัตถุกับผนัง แม้กระทั่งห้องน้ำก็ยังเป็นเกาะที่ถูกล้อมด้วยเส้นทางมากมาย

ด้าน Planing สถาปนิกพยายามแสดงความเป็นนิทรรศการทางวิทยาศาสตร์อย่างชัดเจน ดังนั้น ห้องเครื่องจึงถูกออกแบบให้โชว์หน้าต่างเข้านิทรรศการ และส่วนกลุ่มของรายละเอียดทางด้านสถาปัตยกรรม เช่น ท่อลม บันไดเลื่อน เสาคอนกรีต ส่วนเทคนิคเหนือประตูทางเข้า โครงสร้างภายใน ออกแบบเพื่อแสดงออกมาอย่างจริงจัง ไม่เว้นแม้แต่เครื่องจักรกลที่มีช่องสำหรับหยอดเหรียญก็ทำเป็นผนังใน

ผนังด้านนอกของห้องฟ้าจำลองเป็นแนว Skyline ของฟิฟิธกันท์ ทำด้วยคอนกรีต และหุ้มด้วยผนังอลูมิเนียมทงกระบอก รูปดอกขนาด $4 \times 1 \times 0.5 \text{ cm}^3$ ในทุกๆ ทิศทางแสงสะท้อนจากดวงอาทิตย์ แล้วเกิดเงา จะแสดงภาพเหมือนนักวิทยาศาสตร์เช่น ดร. ไอน์สไตน์ เป็นต้น ซึ่งเทคนิคนี้จะไม่ทำงาน หากมีหมอกมาก หรือฝนตก ภายในประตูเบื้องที่มันล้อมระยัย บนผนังอาคาร ทำให้เกิด Effect ของเลนส์ เน้นให้เห็นสิ่งที่จะส่งผ่านไปบนผนัง ในเวลากลางวัน ลักษณะพิเศษนี้แตกต่างกันไปตามตำแหน่งที่มองเห็น มุม เวลา ฤดูกาล เป็นตัวกำหนด

