

การออกแบบเพื่อเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมนิทรรศการ: กรณีศึกษาอาคารพิพิธภัณฑ์ ดาวเทียมสำรวจทรัพยากรธรรมชาติ*

Space Design to Enhance the interaction of Visitors: A Case Study of The Natural Resources Satellite Museum

สุประดิษฐ์ จิตรกร (Supradith Chitagon) **

บทคัดย่อ

บทความนี้กล่าวถึงการออกแบบสถาปัตยกรรมอาคารพิพิธภัณฑ์ดาวเทียมสำรวจทรัพยากรธรรมชาติ ซึ่งมีกระบวนการออกแบบที่สำคัญคือการมีแนวทางการออกแบบเพื่อให้เกิดแนวโน้มนำการเพิ่มการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เข้าชมด้วยการกำหนดความสัมพันธ์ลำดับการเข้าถึงส่วนนิทรรศการพื้นที่โถงเอนกประสงค์โดยที่มาจากแนวความคิดที่จะเพิ่มการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมนั้นเกิดจากการพบปัญหาคือ ผู้ออกแบบถูกกำหนดให้ออกแบบเฉพาะตัวสถาปัตยกรรมเท่านั้น ไม่ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบตัวนิทรรศการและวิธีการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้พิพิธภัณฑ์มีความน่าสนใจและเป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีความสามารถในการดึงดูดให้ผู้ชมกลับมาอีกครั้งหนึ่ง โดยเป็นหน้าที่ของนักออกแบบนิทรรศการในขั้นตอนหลังอาคารเสร็จ จากปัญหาดังกล่าวผู้ออกแบบจึงต้องการออกแบบให้เกิดความน่าสนใจของตัวพิพิธภัณฑ์ในระดับโครงสร้างเพื่อเป็นฐานให้นักออกแบบนิทรรศการต่อยอดต่อไปได้

ผลการออกแบบนั้นจะเป็นแค่ส่วนหนึ่งที่ส่งผลในระดับโครงสร้างของการใช้งาน และมีแนวโน้มตามทฤษฎีว่าจะเกิดการปฏิสัมพันธ์ที่มากขึ้นของผู้เข้าชม แต่ทั้งนี้ผลจะเป็นไปตามแนวโน้มที่คาดการณ์ไว้หรือไม่นั้นต้องขึ้นกับองค์ประกอบแวดล้อมที่จะเกิดขึ้นภายหลังอีกด้วย

* เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบพิพิธภัณฑ์เชิงทดลอง

** อาจารย์สุประดิษฐ์ จิตรกร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

SupradithChitagon School of Architecture Bangkok University Mobile : 081-4526203

E-mail : supradith.c@bu.ac.th

Abstract

This article describes a design process of the Natural Resources Satellite Museum. Its a design approach tends to increase interaction among visitors by defining the organization of space in the visitable sequence and the gathering space. Origin of the idea came from the problem that an architect was assigned to design only architecture but not involved in the design of exhibition which is an interesting part of the museum it can be important attraction that will bring audiences to visit the museum again. This exhibition design work is duty of an exhibition designer after the building construction is finished

This article therefor attempts to provide solutions and examples of exhibition space to enhance interaction among visitors. The interior space also effects architectural design.

บทนำ

สำนักงานพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศและภูมิสารสนเทศ (องค์การมหาชน) มีตัวย่อว่า "สทอภ." และมีชื่อภาษาอังกฤษ "Geo-Informatics and Space Technology Development Agency (Public Organization) - GISTDA" เป็นผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับการปฏิบัติการสร้างดาวเทียมสำรวจทรัพยากรดวงแรกของไทย (Thailand Earth Observation Satellite) ในชื่อดาวเทียมธีออส (THEOS) มีวิสัยทัศน์ขององค์กรและเป้าประสงค์ในการที่จะให้ข้อมูล ให้ความรู้ เพื่อความเข้าใจและแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของเทคโนโลยีอวกาศและภูมิสารสนเทศ ในการพัฒนาประเทศในด้านต่างๆ ประกอบกับ มีโครงการการสร้างอุทยานรังสรรค์นวัตกรรมอวกาศ ณ อำเภอสครีราชา จังหวัดชลบุรีซึ่งเป็นสถานที่ให้ความรู้ ฝึกอบรม ให้บริการด้านต่างๆทางด้านเทคโนโลยีอวกาศและภูมิสารสนเทศ ให้แก่บุคคลทั่วไป จึงมีความต้องการจัดตั้งอาคารพิพิธภัณฑ์อาคารพิพิธภัณฑ์ดาวเทียมสำรวจทรัพยากรธรรมชาติขึ้นเพื่อเก็บและจัดแสดงอุปกรณ์ต่างๆของดาวเทียมธีออส และให้ความรู้เกี่ยวกับที่มาที่ไปและความเป็นมาด้านเทคโนโลยีอวกาศและภูมิสารสนเทศในประเทศไทย

ความต้องการของโครงการและประเด็นปัญหา

1. บทบาทของพิพิธภัณฑ์ที่เจ้าของโครงการต้องการเพื่อกำหนดประเภทของพิพิธภัณฑ์ซึ่งจะนำไปสู่การออกแบบพื้นที่จัดแสดงและทางสัญจรภายในพิพิธภัณฑ์พบว่าอาคารพิพิธภัณฑ์ดาวเทียมสำรวจทรัพยากรธรรมชาติตามความต้องการของ สทอภ.นั้นเป็นพิพิธภัณฑ์ประเภท พิพิธภัณฑ์ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Museum of Anthropology & Ethnology) ของกิ่งบุคคลกึ่งราชการ โดยมีบทบาทหน้าที่หลักคือการรวบรวมวัตถุ (Collecting) เพื่อการจัดแสดง (Exhibition) เป็นหลัก

2. ความต้องการใช้พื้นที่ และรูปแบบการใช้งานพื้นที่จากเจ้าของโครงการเพื่อนำมาสร้างเป็นรายการพื้นที่ใช้สอยทั้งในและนอกอาคารโดยแบ่งส่วนพื้นที่ใช้สอยเป็น 3 กลุ่มหลักคือ

- พื้นที่ส่วนแสดงนิทรรศการ ซึ่งประกอบไปด้วย นิทรรศการภายในอาคารและนิทรรศการภายนอกอาคารรวมประมาณ 1,500 ตารางเมตร

- พื้นที่ส่วนประชุม และห้องบรรยาย ขนาด 50 ที่นั่ง

- ส่วนสนับสนุนโครงการต่างๆ เช่น ส่วนเก็บของจัดแสดง ห้องเตรียมการจัดแสดง ห้องภัณฑารักษ์ ห้องรับฝากกระเป๋า เป็นต้น

3. เนื้อหาและวัตถุที่จะนำมาจัดแสดง เพื่อนำมาสร้างขนาดพื้นที่ใช้สอยและขนาดที่วางทั้งในและนอกอาคารพบว่าสื่อการจัดแสดง (Media) จากข้อมูลที่ได้รับเป็นข้อมูลวัตถุเบื้องต้นโดยไม่มีข้อมูลด้านสื่อและรูปแบบการจัดแสดงที่ชัดเจนเนื่องจากปัญหาเรื่องการบริหารงบประมาณภาครัฐคือวิศกรภาพฟิก (Graphic) และวัสดุสามมิติ (3 Dimension) ประเภท ของจริง (Real Object) การออกแบบภายในห้องจัดแสดงจึงเป็นการคำนวณพื้นที่ตามวัตถุจัดแสดงและปล่อยพื้นที่ไว้สำหรับนักออกแบบนิทรรศการเข้าดำเนินการต่อ

4. ข้อจำกัดทางเทคนิคของเจ้าของโครงการ โดยข้อมูลนี้กลายมาเป็นข้อจำกัดที่สำคัญข้อหนึ่งในการออกแบบ กล่าวคือ จากการที่อาคารตั้งอยู่ในแนวรับส่งสัญญาณดาวเทียมเมื่อตรวจสอบของอาคารรับส่งสัญญาณแล้วพบว่าไม่สามารถสร้างอาคารสูงเกิน 12 เมตรได้

จากการวิเคราะห์ความต้องการของโครงการและเงื่อนไขในการออกแบบพบประเด็นปัญหาสำคัญที่นำมาซึ่งแนวความคิดในการออกแบบหลักของโครงการคือ การที่ผู้ออกแบบถูกกำหนดให้ออกแบบเฉพาะตัวสถาปัตยกรรมเท่านั้น ไม่ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบตัวนิทรรศการและวิธีการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้พิพิธภัณฑ์มีความน่าสนใจและเป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีความสามารถในการดึงดูดให้ผู้ชมกลับมาอีกครั้งหนึ่ง โดยเป็นหน้าที่ของนักออกแบบนิทรรศการในขั้นตอนหลังอาคารก่อสร้างแล้วเสร็จ ผู้ออกแบบจึงต้องการออกแบบให้เกิดความน่าสนใจของตัวพิพิธภัณฑ์ในระดับโครงสร้างเพื่อเป็นฐานให้นักออกแบบนิทรรศการต่อยอดต่อไปได้จากแนวคิดการจัดการรูปแบบลำดับการเรียงตัวของห้องจัดแสดง (visitable space) พื้นที่โถงเอนกประสงค์ (the gathering space) และทางสัญจร (Circulation) เพื่อเพิ่มแนวโน้วหรือโอกาสในการเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมนิทรรศการด้วยกันเอง และระหว่างผู้เข้าชมนิทรรศการกับตัวนิทรรศการ เนื่องจากการเกิดการปฏิสัมพันธ์ใหม่ๆ รูปแบบการเข้าถึงนิทรรศการที่หลากหลายจะทำให้พิพิธภัณฑ์เกิดความน่าสนใจเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เข้าชม เกิดบรรยากาศในการชมนิทรรศการที่ไม่น่าเบื่อ

โดยแนวความคิดในการออกแบบผังพื้นที่เพื่อสร้างแนวโน้มให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ที่มากขึ้นระหว่างผู้เข้าชมนิทรรศการด้วยกันเอง และระหว่างผู้เข้าชมนิทรรศการกับตัวนิทรรศการนั้นเป็นการต่อยอดแนวความคิดมาจากการวิจัยเรื่อง Museum Building Design and Exhibition Layout : patterns of interaction โดย Kali Tzortzi ที่ใช้โปรแกรม Space Syntax ในการวิเคราะห์ผังพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ตัวอย่างเพื่อนำมาหา patterns of interaction

Tzortzi (2007:072-05) ได้กล่าวถึงการจำกัดความพิพิธภัณฑ์ในเชิงพื้นที่ผ่านกรณีศึกษาว่า มีสององค์ประกอบหลักๆ ที่มีผลต่อการออกแบบผังพื้นที่ให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กันของผู้เข้าชม คือ รูปแบบลำดับการเรียงตัวของห้องจัดแสดง (visitable space) และ พื้นที่โถงเอนกประสงค์ (the gathering space)

การออกแบบรูปแบบลำดับการเรียงตัวของห้องจัดแสดง (visitable space) จะเป็นตัวกำหนดรูปแบบการเคลื่อนที่ของผู้เข้าชม โดยทั่วไปขึ้นอยู่กับเนื้อหาในการจัดแสดง ลำดับและวิธีการจัดแสดง มี 2 รูปแบบหลักๆ คือ รูปแบบที่เกิดจากการให้ทางเลือกที่หลากหลายในการเข้าถึงห้องจัดแสดง (choice of routes to the galleries) ซึ่งน่าจะเทียบได้กับการจัดทางสัญจรแบบ Decentralized System of Access และรูปแบบที่เกิด

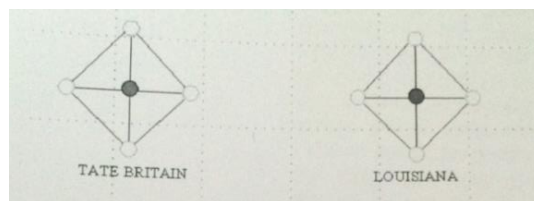
จากการให้ทางเลือกจำกัดในการเข้าถึงห้องจัดแสดง(choice of galleries)น่าจะเทียบได้กับการจัดทางสัญจรแบบ Centralized System of Access ดังภาพที่ 1 ซึ่งเป็นแผนภาพแสดงให้เห็นถึงจำนวนและทิศทางของการเข้าถึงห้องจัดแสดง (visitable space) จากพื้นที่โถงเอนกประสงค์(the gathering space)

พื้นที่โถงเอนกประสงค์ (the gathering space) นั้นไม่มีรูปแบบที่ตายตัว แต่ที่พบส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่ที่รวบรวมการใช้งานที่หลากหลาย ถูกกำหนดทิศทางให้เป็นทางสัญจรขนาดใหญ่เพื่อจะแยกย่อยไปสู่ทางสัญจรรองเป็นจุดตัดระหว่างห้องจัดแสดงและเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงได้โดยตรง ไม่ซับซ้อนโดย Tzortzi ได้พูดถึงกรณีศึกษาเด่นๆ 2 กรณีศึกษาคือ

Tate Britain หอศิลป์เทตบริเตน (อังกฤษ: Tate Britain) เป็นพิพิธภัณฑ์หนึ่งในเครือหอศิลป์เทตที่ตั้งอยู่ในสหราชอาณาจักรและ Centre Georges Pompidou ในประเทศฝรั่งเศสทั้งสองแห่งนั้นมีผังพื้นที่ในส่วนพื้นที่โถงเอนกประสงค์หรือทางสัญจรเป็นพื้นที่ยาวตามแนวแกนอาคารเหมือนกันแต่ความแตกต่างของทั้งสองที่อยู่ที่การฝังตัวของทางสัญจรหลักให้กลมกลืนกับทางสัญจรรองเพื่อการเข้าถึงห้องจัดแสดง

ในกรณีของ Tate Britain มีรูปแบบการให้ทางเลือกที่หลากหลายในการเข้าถึงห้องจัดแสดง (choice of routes to the galleries) นั้นทางสัญจรหลักเป็นตามแนวแกนยาวอาคารแต่ไม่มีความเป็นแกนที่ชัดเจนมากนักเนื่องจากมีทางสัญจรย่อยเพื่อสร้างทางเลือกมากมายมาทำลายความเป็นแกน เกิดอิสระในการสัญจรมากเกิดจุดตัดบนแกนหลักมากขึ้น ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวของผู้เข้าชมที่หลากหลายทิศทาง บางคนเดินเข้า บางคนเดินออก บางคนมาพร้อมกัน แยกกันชมนิทรรศการและวนกลับมาเจอกัน ณ จุดตัดใดจุดตัดหนึ่งดังจะเห็นจากแผนภาพในภาพที่ 1 ซึ่งผู้เข้าชมสามารถเลือกที่จะเข้าห้องจัดแสดงได้หลากหลายวิธี ไม่เป็นลำดับที่ชัดเจน และในภาพที่ 2 จะพบว่าจุดตัดของทางสัญจรนั้นกระจายไปทั่วผืนพื้นของอาคารและมีจำนวนมากทำให้มีพื้นที่โถงเอนกประสงค์ (the gathering space) มากและกระจายตัว

ส่วน Centre Georges Pompidou มีรูปแบบการให้ทางเลือกจำกัดในการเข้าถึงห้องจัดแสดง (choice of galleries) ทางสัญจรหลักเป็นตามแนวแกนยาวอาคารเช่นกันแต่มีความเป็นแกนที่ชัดเจนมากแบ่งห้องจัดแสดงเป็นสองฝั่งชัดเจน และมีการบังคับทิศทางในการเข้าชมให้ต้องกลับมาที่ทางสัญจรหลักเสมอ มีลำดับการใช้งานที่แน่นอน ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์เฉพาะทางสัญจรหลักของอาคารเท่านั้นดังแผนภาพในภาพที่ 1 ซึ่งจะพบว่าเกิดศูนย์กลางที่ชัดเจนและจากภาพที่ 2 จะพบว่าจุดตัดของทางสัญจรจะอยู่บนทางสัญจรหลักเป็นส่วนใหญ่และมีจำนวนจุดตัดไม่มากนักทำให้เกิดพื้นที่โถงเอนกประสงค์(the gathering space) น้อยและไม่กระจายตัว



หมายถึง ห้องจัดแสดง visitable space

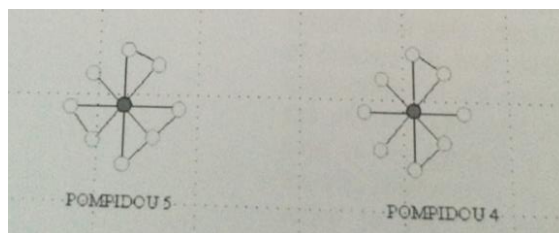


หมายถึง พื้นที่โถงเอนกประสงค์ the gathering space



หมายถึง เส้นทางการเข้าถึงห้องจัดแสดง

Choice of routes to the galleries หรือการสัญจรแบบ Decentralized System of Access



หมายถึง ห้องจัดแสดง visitable space



หมายถึง พื้นที่เอนกประสงค์ the gathering space

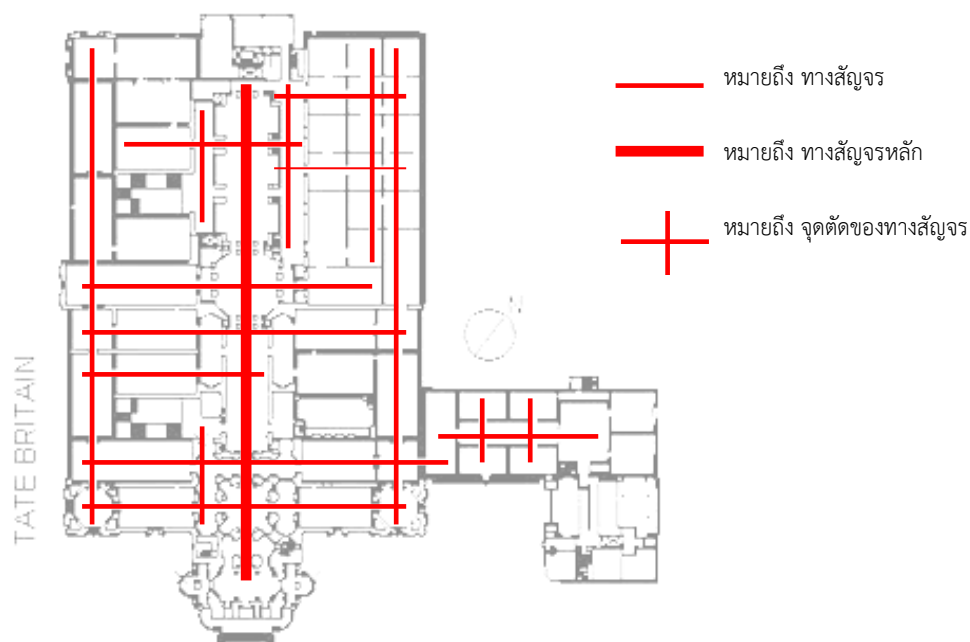


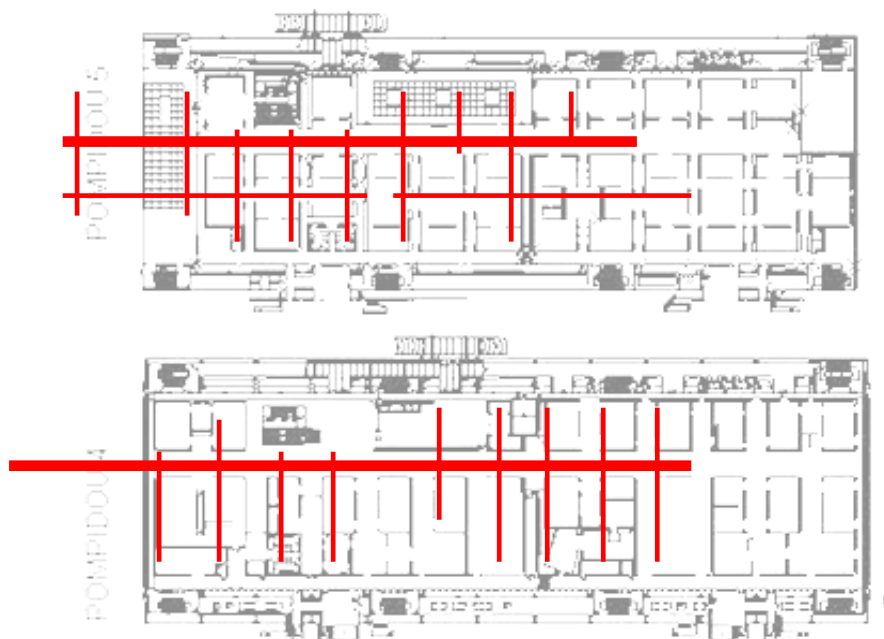
หมายถึง เส้นทางการเข้าถึงห้องจัดแสดง

choice of galleries หรือการสัญจรแบบ Centralized System of Access

ภาพที่ 1 แผนภาพทางเลือกในการเข้าถึงห้องจัดแสดง(กรณีศึกษา)

ที่มา : Tzortzi , Kali.(2007).”Museum Building Design and Exhibition Layout : patterns of interaction” in Proceedings of an 6th International Space Syntax Symposium, 072-05.
Istanbul, Turkey, 2007





ภาพที่ 2 ภาพแสดงเส้นทางสัญจรและจุดตัดของทางสัญจรบนผังพื้น Tate Britain และ Centre Georges Pompidou

ที่มา : Tzortzi, Kali. (2007). "Museum Building Design and Exhibition Layout : patterns of interaction" in Proceedings of an 6th International Space Syntax Symposium, 072-04. Istanbul, Turkey, 2007

การสร้างรูปแบบพื้นที่ที่มีแนวโน้มจะเกิดการปฏิสัมพันธ์มากหรือน้อยของผู้เข้าขมนั้นพอจะสรุปได้ว่าเกิดจากการออกแบบเชื่อมโยงระหว่างส่วนแสดงข้อมูลและส่วนสัญจรให้มีทางเลือกและเข้าใจง่ายมากหรือน้อย โดยการออกแบบให้มีทางเลือกที่หลากหลายในการเข้าถึงห้องจัดแสดง (choice of routes to the galleries) และทำให้เกิดจุดตัดของทางสัญจรซึ่งจะทำให้เกิดพื้นที่เอนกประสงค์ (the gathering space) กระจายตัวไปตามส่วนต่างๆ ของอาคารซึ่งจะทำให้มีแนวโน้มที่จะเกิดปฏิสัมพันธ์มากกว่า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของเจ้าของโครงการ ภัณฑารักษ์และผู้ออกแบบอีกด้วยที่จะตัดสินใจว่าเนื้อหาในพิพิธภัณฑ์นั้นๆ หารูปแบบที่เน้นไปในส่วนแสดงข้อมูลหรือเน้นในส่วนพื้นที่ปฏิสัมพันธ์หรือออกแบบให้ส่วนแสดงข้อมูลสามารถผสานกันในเชิงพื้นที่กับส่วนสัญจรได้มากขึ้นก็จะทำให้เกิดการสร้างเงื่อนไขในการปฏิสัมพันธ์ที่มากขึ้นด้วย

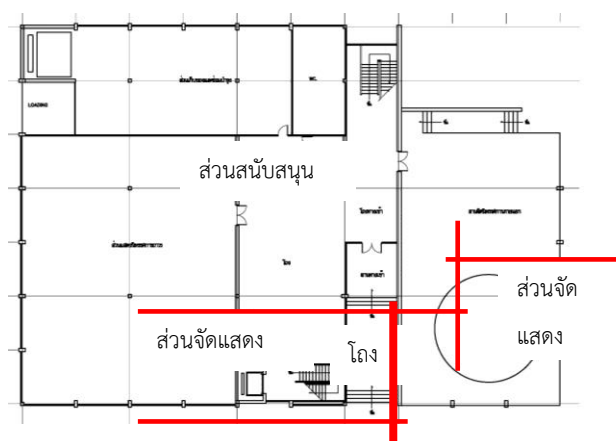
การออกแบบอาคารพิพิธภัณฑ์ดาวเทียมสำรวจทรัพยากรธรรมชาติจึงมีแนวคิดในการออกแบบการใช้งานพื้นที่และที่ว่างภายในโดยจะนำทฤษฎีการออกแบบผังพื้นที่ให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ที่มากขึ้นมาใช้ เพื่อให้พิพิธภัณฑ์นี้เป็นพิพิธภัณฑ์ที่น่าสนใจ มีชีวิตชีวา ไม่น่าเบื่อ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดทางเลือกในการออกแบบจากทฤษฎี โดยผู้ออกแบบเลือกการออกแบบให้มีทางเลือกที่หลากหลายในการเข้าถึงห้องจัดแสดง(choice of routes to the galleries) เพื่อที่จะสร้างแนวโน้มให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์มาก

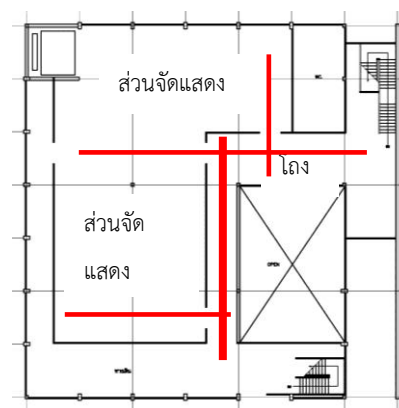
2. ทำการพัฒนาแบบทางเลือกตามกระบวนการออกแบบเพื่อเสนอให้เจ้าของโครงการพิจารณา

แบบทางเลือกที่ 1

การเข้าถึงส่วนจัดแสดง และการจัดการการสัญจรในการชมนิทรรศการ รวมถึงส่วนสนับสนุนต่างๆ ถูกออกแบบให้มีการใช้พื้นที่ที่ไม่มีความซับซ้อน เข้าใจง่าย เข้าถึงง่าย ตรงไปตรงมาพยายามสร้างทางเลือกที่หลากหลายในการเข้าถึงส่วนจัดแสดง และเป็นไปตามความต้องการในเรื่องลำดับการใช้งานของเจ้าของโครงการอย่างเต็มที่ ดังภาพที่ 3



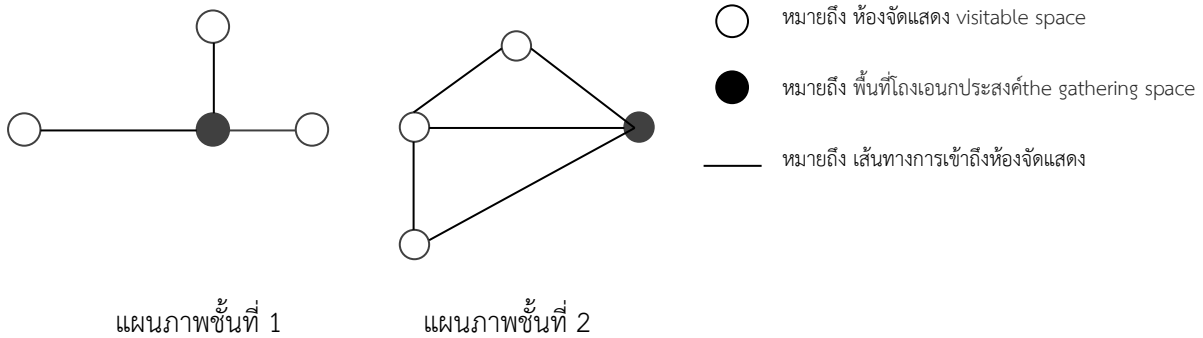
ผังพื้นที่ 1



ผังพื้นที่ 2

ภาพที่ 3 ภาพแสดงผังพื้นที่ 1 และ 2 (แบบทางเลือกที่ 1)

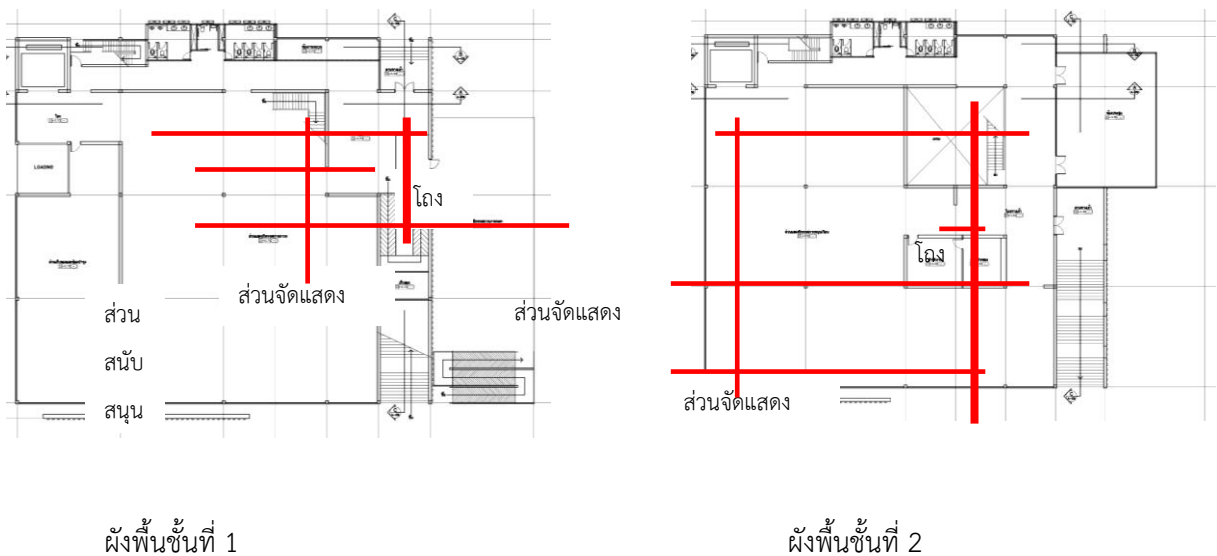
หลังจากวิเคราะห์แบบแล้วพบว่ายังไม่สามารถทำลายความเป็นทางสัญจรหลัก เพื่อสร้างความกลมกลืนและสร้างจุดตัดหรือทางเลือกในการสัญจรให้กระจายตัวได้มากนัก ดังจะเห็นจากแผนภาพในภาพที่ 4 ที่ยังเห็นความเป็นศูนย์กลางที่ชัดเจน



ภาพที่ 4 ภาพแสดงแผนภาพทางเลือกในการเข้าถึงห้องจัดแสดง(แบบทางเลือกที่ 1)

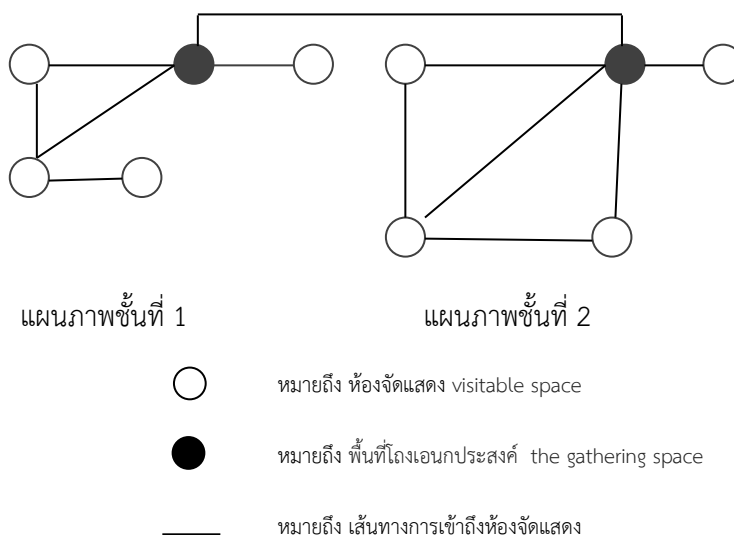
แบบทางเลือกที่ 2

เป็นการพัฒนาการจัดเรียงพื้นที่ใช้สอย การใช้งานอาคารให้มีความซับซ้อนในเชิงสถาปัตยกรรม ที่ว่างมากขึ้น แต่ตอบสนองการใช้งานและวิธีการเข้าชมนิทรรศการมากขึ้น ผังพื้นที่โดยรวมมีความง่ายในการใช้งาน สร้างทางเลือกในการเข้าส่วนแสดงนิทรรศการมากขึ้นในการสัญจรแนวระนาบชั้นเดียวกันรวมถึงการสัญจรทางตั้งจากการเพิ่มบันไดเข้าไปในส่วนแสดงนิทรรศการจากการสอดผสานกันของแต่ละส่วนทั้งส่วนแสดงนิทรรศการ ส่วนสนับสนุน ส่วนประชุม ที่ดีขึ้น ทำให้ความเป็นทางสัญจรหลักลดบทบาทลงเพื่อนำไปสู่ความเป็นพื้นที่โถงเอนกประสงค์(the gathering space)



ภาพที่ 5 ภาพแสดงผังพื้นที่ 1 และ 2 (แบบทางเลือกที่ 2)

จากการสอดผสานกันของแต่ละส่วนทั้งส่วนแสดงนิทรรศการ ส่วนสนับสนุน ส่วนประชุม ที่ดีขึ้นทำให้ความเป็นทางสัญจรหลักลดบทบาทลงเพื่อนำไปสู่ความเป็นพื้นที่โถงเอนกประสงค์ (the gathering space) ดังจะเห็นจากแผนภาพในภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ภาพแสดงแผนภาพทางเลือกในการเข้าถึงห้องจัดแสดง (แบบทางเลือกที่ 2)

ผลสรุปงานออกแบบ

อาคารพิพิธภัณฑ์นั้นมียอดประกอบและปัจจัยมากมายที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบแต่ละขั้นตอน ซึ่งในกรณีการออกแบบอาคารพิพิธภัณฑ์ดาวเทียมสำรวจทรัพยากรธรรมชาติของ สทอภ. นั้น ปัจจัยที่มีผลกับขั้นตอนการออกแบบที่สุดคือ ปัญหาจากการขาดความชัดเจนในส่วนจัดแสดง ทั้งในด้านวัตถุประสงค์และวิธีการจัดแสดง แต่ปัญหาก็นำมาสู่วิธีการแก้ปัญหาและการสร้างมุมมองใหม่ๆ คือการสร้างความน่าสนใจให้การใช้งาน พิพิธภัณฑ์จากการออกแบบลำดับการเข้าถึงและทางสัญจร ทดแทนการออกแบบวิธีการและเทคนิคการจัดแสดงที่น่าสนใจ

ซึ่งผลที่ได้จากแนวทางการออกแบบเพื่อเพิ่มการปฏิสัมพันธ์นั้นคือ การออกแบบอาคารให้มีทางเลือกที่หลากหลายในการเข้าถึงพื้นที่จัดแสดง สร้างจุดตัดของทางสัญจรหลักและทางสัญจรย่อยให้มากและกระจายตัวไปตามส่วนต่างๆของอาคารจะทำให้เกิดพื้นที่โถงเอนกประสงค์ (the gathering space) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชม นั้นสามารถสร้างแนวโน้มที่จะเกิดการใช้งานที่คึกคัก มีความเคลื่อนไหวในตัวอาคารสูง เกิดความสนุกสนานในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์มากขึ้น แต่ก็เปิดช่องว่างให้เกิดข้อเสียทางด้านความปลอดภัยในพิพิธภัณฑ์ และการที่ผู้ชมอาจจะพลาดนิทรรศการบางส่วนไป ซึ่งต้องเป็นหน้าที่ของเจ้าของโครงการ ภัณฑารักษ์ สถาปนิก และผู้ออกแบบนิทรรศการ จะวิเคราะห์และหาข้อสรุปร่วมกันว่าประเด็นใดที่พิพิธภัณฑ์นั้นๆต้องคำนึงถึงมากกว่า

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบลำดับการเข้าถึงพื้นที่จัดแสดงพื้นที่โถงเอนกประสงค์และทางสัญจรตามทฤษฎีข้างต้นนั้นเป็นแค่ส่วนหนึ่งที่ส่งผลในระดับโครงสร้างของการใช้งาน และเป็นการทดลองการออกแบบที่ต่อยอดตามทฤษฎีการวิเคราะห์อาคารพิพิธภัณฑ์ที่เปิดใช้งานแล้ว จึงเป็นเพียงการสร้างแนวโน้มนำและคาดการณ์ล่วงหน้าถึงผลลัพธ์ที่น่าจะเกิดขึ้น ซึ่งผลจะเป็นไปตามแนวโน้มที่คาดการณ์ไว้หรือไม่ก็ยังขึ้นกับองค์ประกอบแวดล้อมที่จะเกิดขึ้นหลังจากการออกแบบนิทรรศการและเปิดใช้งานแล้วอีกด้วย เช่น การกำหนดเนื้อหาการจัดแสดงไม่มีความน่าสนใจและไม่สอดคล้องกับลำดับกันเข้าถึง เป็นต้น ดังนั้นการออกแบบพิพิธภัณฑ์นั้นควรมีกระบวนการออกแบบที่ควบคู่กันไประหว่างการออกแบบพื้นที่อาคารและการออกแบบตัวนิทรรศการ เพื่อให้เกิดการสอดคล้องกันของพื้นที่และการใช้งานจริง

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

เกรซมอเรย์ (Grace Morley), 1979.อ้างถึงในเป็รื่องงุมท, 2526เทคนิคการจัดนิทรรศการ, กรุงเทพฯ:

สุวีริยาสาส์น

วัฒนธรรมจุฑาวิภาต, 2526 การจัดนิทรรศการ.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กลีนแก้ว.

ประเสริฐศรีรัตนนา, 2546 การออกแบบนิทรรศการ.กรุงเทพฯ: สิปประภา

เป็รื่องงุมท, 2526 เทคนิคการจัดนิทรรศการ.กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น

ภาษาต่างประเทศ

Walhimer, Mark. (2011). Museum Exhibition Design. Accessed July 15. Available from

<http://museumplanner.org/museum-exhibition-design-2/>

Tzortzi , Kali.(2007).”Museum Building Design and Exhibition Layout : patterns of interaction”

in Proceedings of an 6th International Space Syntax Symposium, 072-01 – 072-16.

Istanbul, Turkey, 2007