การออกแบบศูนย์พัฒนาศักยภาพเพื่อนำไปสู่การเป็นศิลปิน

Artist Development Center

นางสาวดารารัตน์ ยุวะราช[1] และ นรากร พุทธโฆษ์[2]

[1] นักศึกษา, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

[2] อาจารย์, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

E-mail: dararat_yu@kkumail.com

บทคัดย่อ

วงการบันเทิงของไทยในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อผู้คนมากขึ้นหลังจากที่ก่อนหน้านี้ต่างชาติจะเข้ามามีบทบาทและเป็นที่นิยมมากกว่าทุกวันนี้คนไทยหันมาสนใจสื่อต่าง ๆ ที่เป็นของประเทศมากยิ่งขึ้นทำให้การเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมในส่วนนี้เพิ่มมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในด้านของภาพยนตร์ ซีรีส์ ละคร เกมส์หรือแม้แต่กับวงการเพลงก็ได้รับความสนใจมากขึ้นจึงทำให้มีจำนวนประชากรที่สนใจจะเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในวงการนี้เป็นจำนวนมาก เข้ามาเป็นศิลปิน สตรีมเมอร์ และไอดอล

โครงการออกแบบโครงการศูนย์พัฒนาศักยภาพเพื่อนำไปสู่การเป็นศิลปินจัดตั้งขึ้นเพื่อต้องการใช้เป็นพื้นที่สำหรับฝึกฝน เตรียมความพร้อมให้ผู้ที่สนใจจะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันอุตสาหกรรม T-POP เพื่อให้ได้บุคลากรที่หลากหลายและมีคุณภาพไปสร้างชื่อเสียงและทำให้วงการเติบโตมากขึ้น อีกทั้งเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ที่มีความฝันได้ทำตามฝันนั้นได้อย่างราบรื่น ดึงศักยภาพของบุคลากรในประเทศที่สนใจและรักในการร้องเพลง การเต้น หรือการ การแสดง (performance)ให้ได้มีพื้นที่ในการแสดงออกถึงความสามารถให้ผู้คนได้พบเห็น รวมถึงทักษะต่าง ๆ ที่ควรมีในการเป็นไอดอล ทั้งในด้านภาษา บุคลิกภาพ และ ทัศนคติเกี่ยวกับการเป็นศิลปิน

ศูนย์พัฒนาศักยภาพเพื่อนำไปสู่การเป็นศิลปินจึงเป็นพื้นที่ที่ช่วยตอบสนองความต้องการของผู้ที่มีใจรักในการเป็นศิลปิน มีความใฝ่ฝันที่อยากจะร้องเพลงและเต้นบนเวทีให้ผู้ชมได้รับชมจึงทำให้พื้นที่ต่างๆภายในโครงการต้องตอบสนองความต้องการในส่วนนี้โดยจะมีทั้ง ห้องเรียนเต้นเรียนดนตรี เรียนร้องเพลง ฝึกฝนการโปรดิวซ์อัดเพลงต่าง ๆ ในห้องอัดเสียง(studio music)เป็นในส่วนของการเสริมทักษะ นอกจากนี้ยังมีในส่วนที่ส่งเสริมการแสดง (performance) โดยมีสถานที่จัดแสดง (Auditorium) เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาฝึกได้มีประสบการณ์จริงในด้านการแสดงบนเวทีและจะมีเพิ่มเติมในส่วนของห้องพัก พื้นที่สำหรับพักผ่อนจากความเครียดและการซ้อมหนักเพื่อให้ผู้ที่อาศัยอยู่ในโครงการมีคุณภาพชีวิตที่ดีจึงต้องจัดการสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ไว้ให้อย่างครบครันเพราะสภาพแวดล้อมที่ดีจะผลิตบุคลากรที่มีคุณภาพเพื่อออกสู่การเป็นศิลปินที่ดีในอนาคต

1. ความเป็นมา

ในปัจจุบันอุตสาหกรรมความบันเทิง และวงการบันเทิงนั้น มีความสำคัญกับชีวิตของผู้คนเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นในด้านการแสดง การเล่นดนตรี เกมส์ หรือแม้แต่วงการไอดอลที่กำลังเป็นที่สนใจในตอนนี้ อย่างเช่น วง BUS และ 4EVE วงไอดอลของ T-POP ที่กำลังมาแรงและเป็นกระแสอย่างมากในขณะนี้ ดังภาพที่ 1

ภาพที่ 1 : บัตรคอนเสิร์ตวง 4EVE ขายหมดภายใน 30 นาที

ที่มา : https://music.trueid.net/th-th/detail/vP1BWqYM18kL

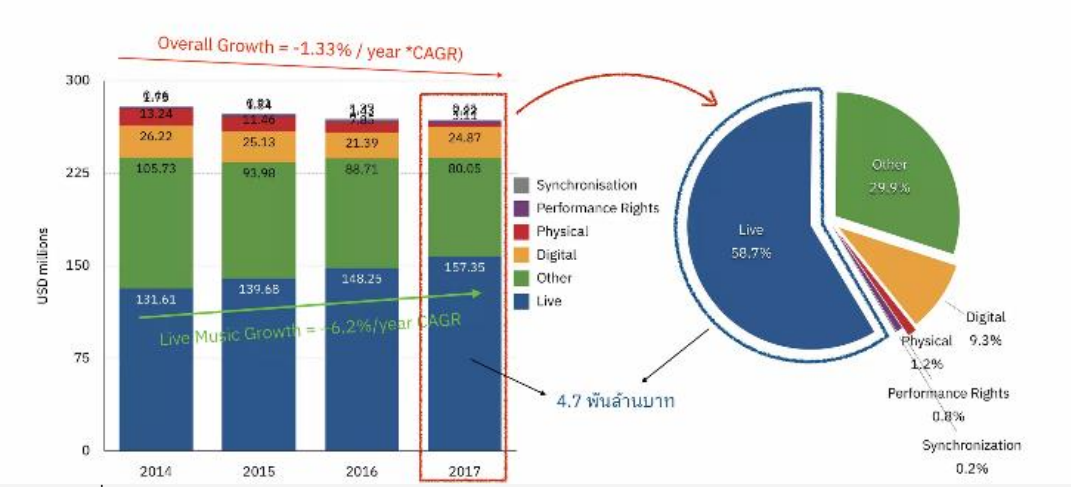
1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมความบันเทิงของไทย

ภาพที่ 2 : ข้อมูลอุตสาหกรรมบันเทิงและสื่อ (E&M)

ที่มา : https://www.slideshare.net/slideshow/tecna-250321501/250321501

ภาพที่ 3 : การแบ่งอุตสาหกรรมบันเทิงของไทย

ที่มา : https://www.slideshare.net/slideshow/tecna-250321501/250321501



ภาพที่ 4 : ข้อมูลสถิติขนาดของตลาดดนตรีแยกตามประเภทธุรกิจของประเทศไทย ค.ศ. 2014-2017

ที่มา : https://www.slideshare.net/slideshow/tecna-250321501/250321501

จากการพิจารณาวิเคราะห์ข้อมูลด้านมูลค่าอุตสาหกรรมบันเทิงและสื่อของโลก (ดังภาพที่ 2) และของประเทศไทย (ดังภาพที่ 3, 4) ทำให้เกิดเป็นแนวคิดที่อยากจะสร้างพื้นที่ที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันอุตสาหกรรมเพลง T-POP ให้ได้รับความนิยมมากขึ้น เพื่อผลิตบุคลากรที่มีคุณภาพและมีความสามารถมากพอ ที่จะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยพัฒนาวงการบันเทิงไทย ให้เป็นที่น่าสนใจจากคนทั่วโลก

โดยเลือกพื้นที่ตั้งของโครงการเป็นกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นศูนย์กลางการผลิตสื่อบันเทิงด้านต่าง ๆ และมีทรัพยากร ที่เกี่ยวข้องกับวงการบันเทิงอย่างครบครัน อีกทั้งกรุงเทพมหานคร ยังเป็นพื้นที่ที่มีประชากรที่ให้ความสนใจในด้านวงการบันเทิงจำนวนมากและมีความพร้อมที่จะเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ

ภาพที่ 5 : แสดงที่ตั้งโครงการ

ที่มา : https://www.google.com/maps

2. แนวความคิดในการออกแบบ

2.1 แนวความคิดทั่วไป

ภาพที่ 6 : แนวความคิดทั่วไป

ที่มา : https://www.archdaily.com/979925/how-sasaki-is-shaping-the-future-of-the-worlds-higher-education-campuses

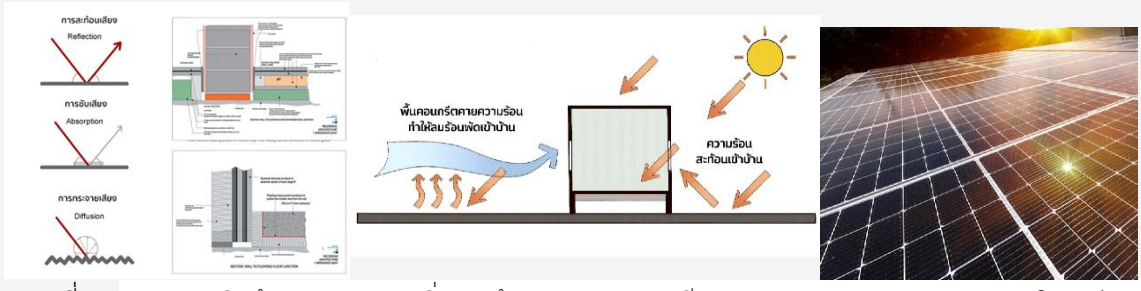
การทำให้ Space และ Function มีการจัดวางอยู่ภายในตัวรูปทรงอาคารที่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การสร้างพื้นที่ลานในบริเวณด้านหน้าให้สามารถทำกิจกรรมได้เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมของโครงการกับผู้คนที่สัญจรผ่านไปมาโดยรอบ

2.2 แนวความคิดด้านพลังงานและสิ่งแวดล้อม

ภาพที่ 7 : แนวความคิดด้านพลังงานและสิ่งแวดล้อม (Active Health and Well – being)

ที่มา : https://www.canva.com/icons/

การออกแบบพื้นที่ต่างๆให้สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างสะดวกสบาย โดยใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ ที่เหมาะสมและเป็นมิตรต่อสุขภาพร่างกายของผู้ใช้อาคาร ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 8 : แนวความคิดด้านพลังงานและสิ่งแวดล้อม (ระบบดูดซับเสียง (Acoustic), Passive Design, โซลาร์เซลล์)

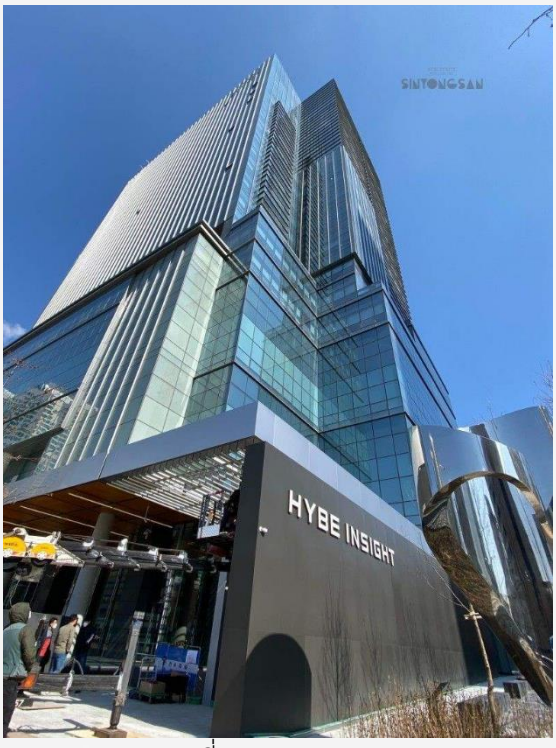
ที่มา : https://zenfeelacoustics.com/pepsico-chengdu-get-a-design-led-acoustic-product-treatment

การออกแบบโครงการ จะมีการประยุกต์ใช้แนวความคิดด้านพลังงานและสิ่งแวดล้อม เช่น ระบบดูดซับเสียง หรือ Acoustic Control คือการออกแบบห้องและพื้นที่ที่ต้องการใช้ประโยชน์จากเสียง ให้ได้เสียงคุณภาพดี ควบคุมเสียงได้อย่างเหมาะสมกับกิจกรรม ออกแบบอาคารโดยลดพื้นที่ดาดแข็ง ลดการสะสมความร้อน ให้มีการระบาย

อากาศร้อนออกเพื่อให้อากาศเย็นไหลเข้ามาแทนที่ รวมทั้งการนำเอาโซลาร์เซลล์เข้ามาใช้ภายในโครงการเพื่อให้เกิดการลดการใช้พลังงานภายในอาคาร ตามภาพที่ 8

3. กรณีศึกษา

3.1 HYBE LABEL



ภาพที่ 9 : HYBE LABEL

ที่มา : https://www.koreaboo.com/news/hybe-labels-building-drawing-attention-belift-lab-bighit-music-ador-organized/

ที่ตั้ง : โซล, เกาหลีใต้

สถาปนิก : FHHH friends + สตูดิโอ

พื้นที่ : 60,000 ตารางเมตร (19 ชั้น)

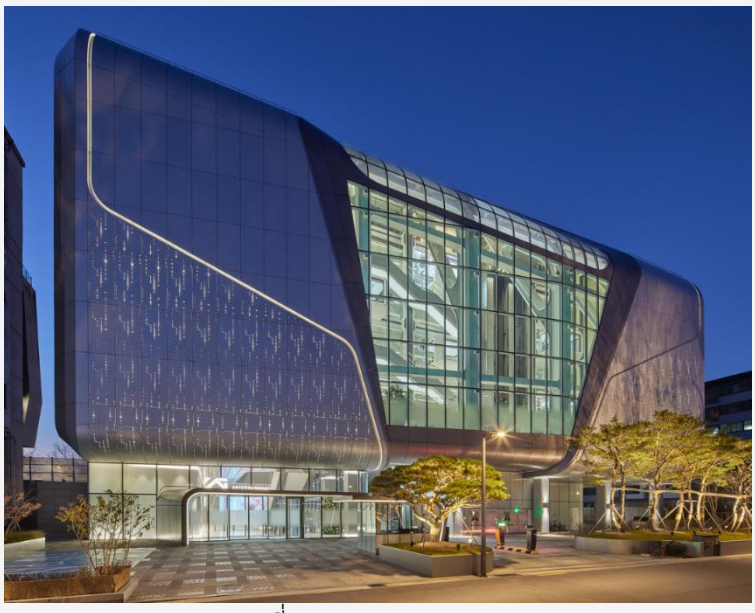
ปี : 2021

อาคารสำนักงานใหญ่ของ HYBE (ภาพที่ 9) เป็นสถานที่ที่ผู้ติดตาม BTS และแฟน ๆ ของศิลปิน HYBE คนอื่น ๆ เช่น เกิร์ลกรุ๊ป NewJeans และ Le Serrafim ต้องแวะเยี่ยมชม และบอยแบนด์ SEVENTEEN และ Tomorrow X Together (TXT)

- ชั้นจอดรถใต้ดินทั้งหมด 7 ชั้น ชั้นแรกถึงสามชั้นด้านล่างเป็นพื้นที่สำหรับศิลปินโดยเฉพาะ ชั้นใต้ดินที่สี่ได้รับอนุญาตสำหรับยานพาหนะของผู้เข้าชม
- ชั้น 2-6 ห้ามบุคคลภายนอกเข้า ประกอบด้วยสตูดิโอบันทึกเพลงและวิดีโอ ฝึกออกแบบท่าเต้นและฝึกร้อง รวมถึงห้องสำหรับแต่ละค่ายเพลงภายใต้ HYBE รวมถึงห้องแต่งตัว
- เลานจ์บนชั้น 14-16 มีหนังสือเพลงซึ่งบริษัทหวังว่าจะจุดประกายแรงบันดาลใจทางศิลปะ เลานจ์บนชั้น 8 ถึงชั้น 11 เต็มไปด้วยหนังสือธุรกิจ

- เลานจ์บนชั้น 16 จัดแสดงหนังสือดนตรีและศิลปะระดับมืออาชีพ
- บนชั้น 11 ถึงชั้น 13 เป็นฟิตเนส ซึ่งพนักงาน HYBE สามารถออกกำลังกายได้ฟรี มีโปรแกรมการฝึกอบรมโดยมีค่าธรรมเนียม
- ชั้น 17 มีไว้สำหรับศิลปิน HYBE โดยเฉพาะ
- ด้านบนของอาคารหรือชั้น 19 มีหอประชุมชื่อ Forum Cafe Fritz และ Comb สวนกลางแจ้ง

3.2 YG Headquarters



ภาพที่ 10 : YG Headquarters

ที่มา : https://www.archdaily.com/978531/yg-headquarters-unstudio

ที่ตั้ง : โซล, เกาหลีใต้

สถาปนิก : UNStudio

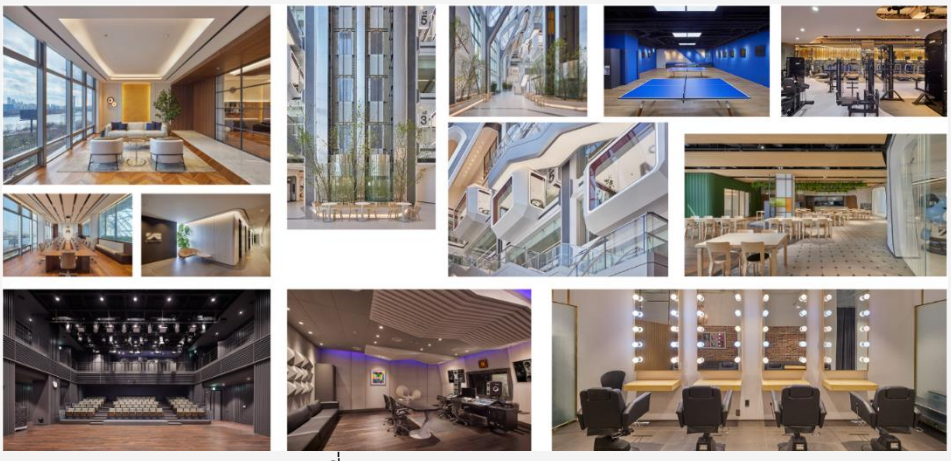
พื้นที่ : 18801 m²

ปี : 2021

อาคารใหม่ของ YG (ภาพที่ 10) ต่างจากอาคารเก่าซึ่งได้รับการออกแบบด้วยแนวคิด “สีดำในสีดำ” อาคารใหม่ได้รับการออกแบบด้วยอารมณ์ที่เปิดกว้างและสดใส โดยมีเส้นเรขาคณิตและโทนสีขาว

เนื่องจากการค้นพบและการเลี้ยงดูผู้ที่มีความสามารถรุ่นต่อไป เป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมบันเทิง รูปแบบที่มุ่งเน้นอนาคตของอาคารใหม่ จึงสะท้อนให้เห็นสิ่งนี้ได้เป็นอย่างดี ศิลปินและพนักงานคนอื่น ๆ จำนวนมากใช้เวลานับไม่ถ้วนที่นี่ ไม่เพียงแต่เพื่อการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาความสามารถเท่านั้น แต่ยังเพื่อผลิตผลงานสร้างสรรค์คุณภาพสูงอีกด้วย

อาคารใหม่มอบสภาพแวดล้อมที่น่ารื่นรมย์ สำหรับผู้ที่เข้าพักเป็นเวลานาน ทั้งแสงสว่างที่ดี พื้นที่สีเขียว และพื้นที่พักผ่อน ดังภาพที่ 11



ภาพที่ 11 : Interior YG Headquarters

ที่มา : https://www.archdaily.com/978531/yg-headquarters-unstudio

3.3 Alberta Bair Theater

ภาพที่ 12 : Alberta Bair Theater

ที่มา : https://www.archdaily.com/catalog/us/products/33989

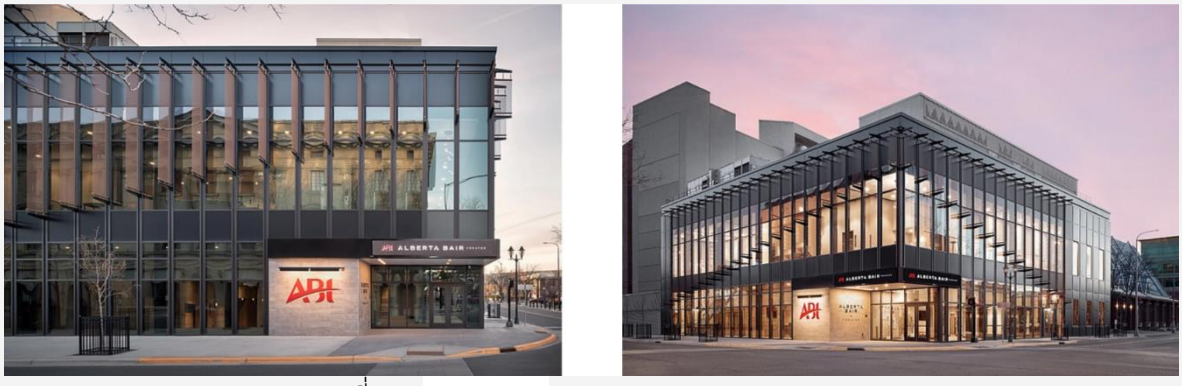
ที่ตั้ง : บิลลิงส์, มอนแทนา

สถาปนิก : Cushing Terrell

พื้นที่ : 26,800 ตารางฟุต 1,390 ที่นั่ง

ปี : 2021

สถานบันเทิงแห่งนี้สร้างขึ้นครั้งแรกในปี 1931 และตั้งชื่อว่า Fox Theatre (ภาพที่ 12) ได้รับการพัฒนาและได้รับการสนับสนุนทางการเงินบางส่วนจาก 20th Century Fox Corporation สำหรับการปรับปรุงใหม่นี้ สถาปนิกที่ Cushing Terrell มุ่งมั่นที่จะสร้างโครงสร้างที่ชวนให้นึกถึงการประหยัดพลังงานมากขึ้น และพร้อมจะมอบประสบการณ์การชมภาพยนตร์ที่ผู้ชมคาดหวัง เมื่อลูกค้าซื้อตั๋วสำหรับการแสดงสดบนเวที

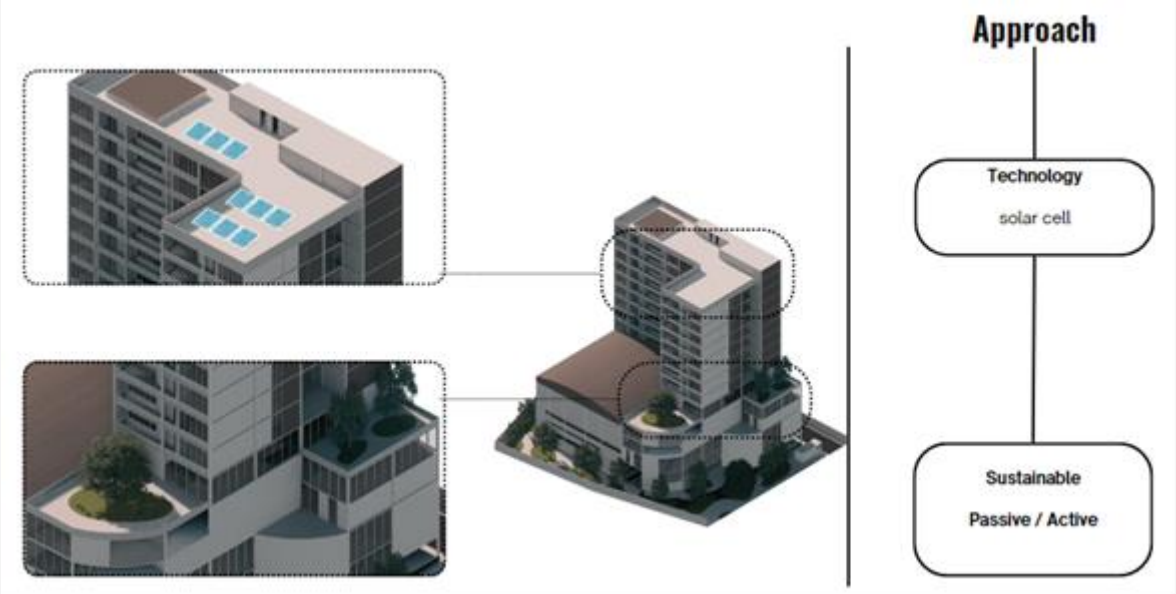


ภาพที่ 13 : แผ่นบังแดด Fabricoil Alberta Bair Theater

ที่มา : https://www.archdaily.com/catalog/us/products/33989

ผนังช่วยลดแสงสะท้อนและความร้อน รวมถึงเพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้โดยสารภายใน แผง Fabricoil ช่วยลดปริมาณแสงแดดและระดับที่รังสียูวีทะลุผ่านผนังม่านกระจกและเข้าสู่ภายใน ซึ่งจะช่วยลดความร้อนจากแสงอาทิตย์ภายในอาคาร ลดความต้องการระบบปรับอากาศ และประหยัดค่าสาธารณูปโภคได้ในที่สุด

4. ผลการศึกษา



ภาพที่ 14 : การออกแบบด้านพลังงานและสิ่งแวดล้อม (Solar cell, Passive/Active)

การนำเอาเทคโนโลยีโซลาร์เซลล์เข้ามาร่วมด้วยในการออกแบบเพื่อลดการใช้พลังงานให้กับอาคาร โดยจะใช้พื้นที่ในส่วนของดาดฟ้าเป็นบริเวณสำหรับติดตั้งแผงโซลาร์เซลล์ และมีห้องสำหรับงานระบบกักเก็บไฟฟ้าไว้สำหรับใช้งาน อยู่บริเวณบนดาดฟ้าเช่นเดียวกัน

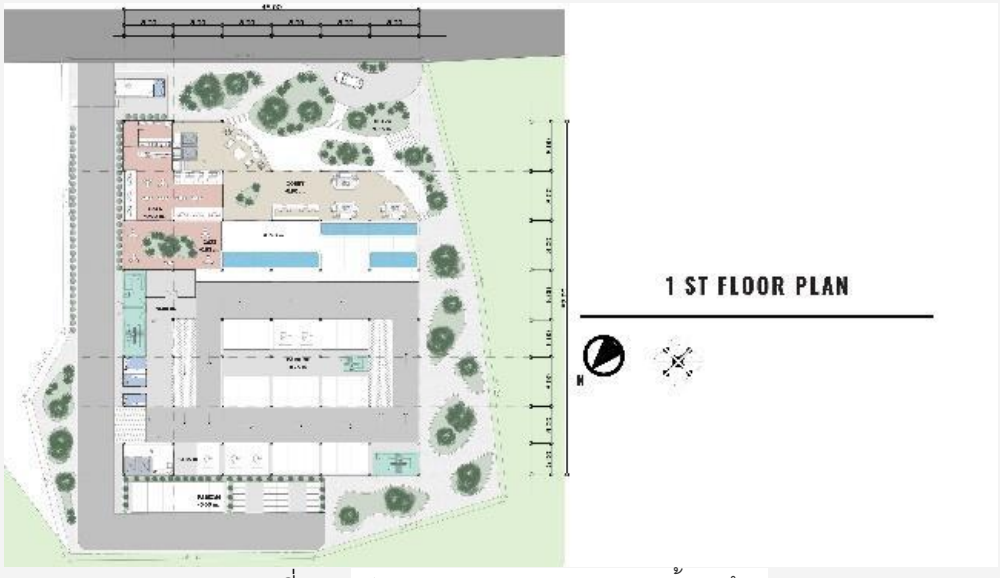
อีกทั้งโครงการยังออกแบบพื้นที่สำหรับเชื่อมต่อระหว่างภายนอกและภายใน เพื่อเพิ่มการไหลเวียนของลมธรรมชาติ ช่วยลดการปรับอากาศและลดการใช้พลังงานภายในอาคาร นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มพื้นที่สีเขียวให้กับอาคาร

ภาพที่ 15 : การออกแบบด้านพลังงานและสิ่งแวดล้อม (Acoustic)

เนื่องจากโครงการศูนย์พัฒนาศักยภาพเพื่อนำไปสู่การเป็นศิลปิน นั้นมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องของเสียงและระบบจัดการเสียงอย่างมาก เพราะกิจกรรมต่างๆของผู้ใช้อาคาร ดังนั้นจึงได้นำเอาระบบที่มีเทคโนโลยีสำหรับการจัดการเสียงภายในอาคารอย่าง ระบบดูดซับเสียง (Acoustic) มาประยุกต์ใช้กับพื้นที่ต่าง ๆ ภายในอาคาร เพื่อรองรับกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องเสียงให้มีคุณภาพเสียงที่ดีตามต้องการ

5. สรุปผลการศึกษาออกแบบ

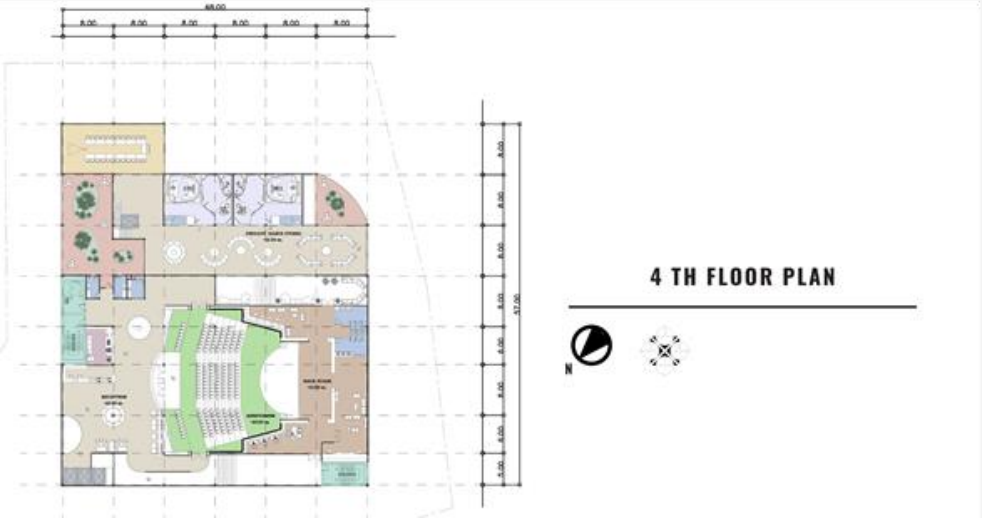
จากข้อมูลที่ทำการวิเคราะห์ ได้ทำการออกแบบโครงการศูนย์พัฒนาศักยภาพเพื่อนำไปสู่การเป็นศิลปิน แบบร่าง 2 ครั้ง จนพัฒนามาเป็นแบบขั้นสุดท้าย ดังแสดงในภาพที่ 16-28



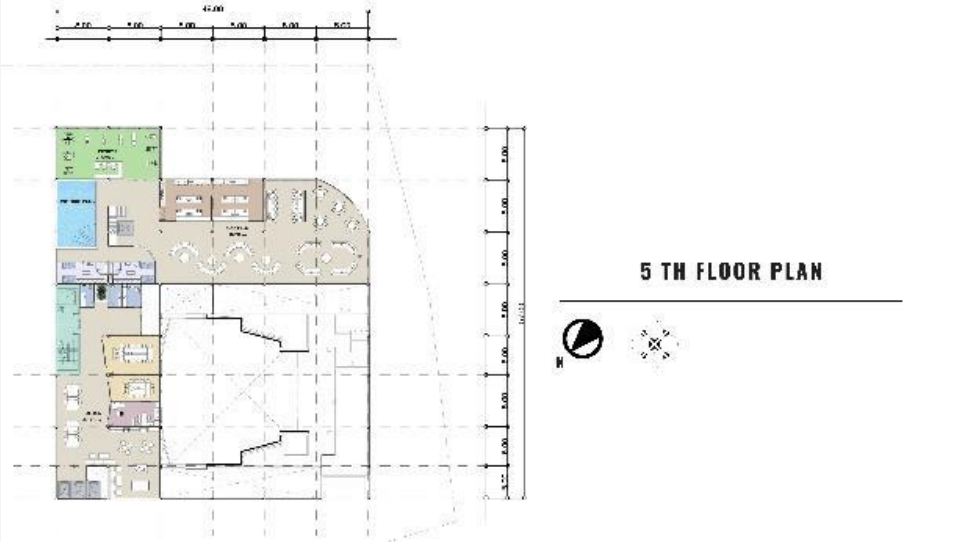
ภาพที่ 16 : 1st Floor Plan การพัฒนาแบบครั้งสุดท้าย

ภาพที่ 17 : 2nd Floor Plan การพัฒนาแบบครั้งสุดท้าย

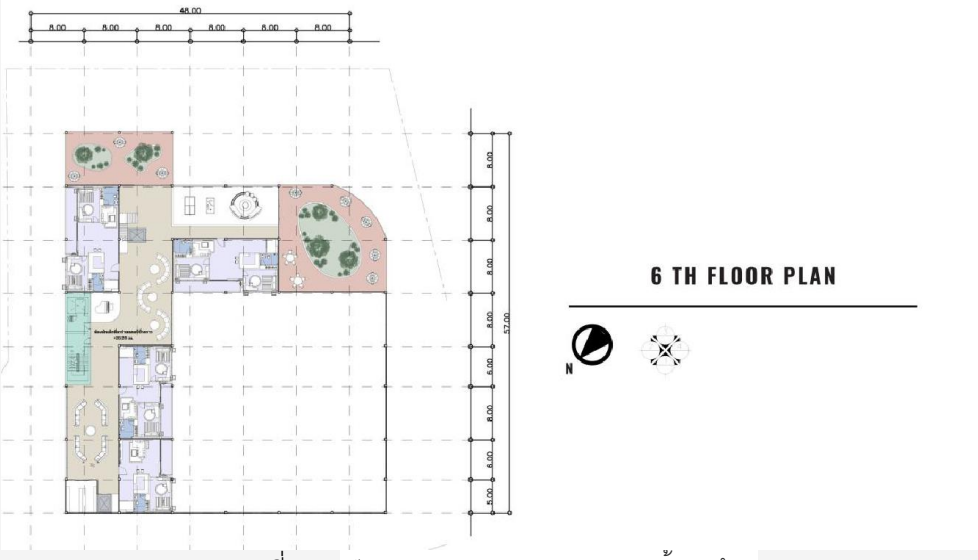
ภาพที่ 18 : 3rd Floor Plan การพัฒนาแบบครั้งสุดท้าย



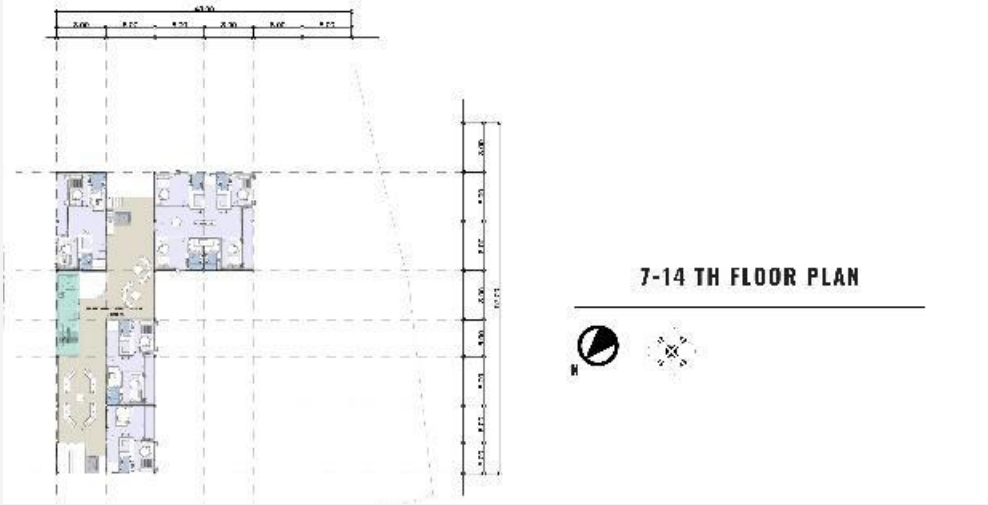
ภาพที่ 19 : 4th Floor Plan การพัฒนาแบบครั้งสุดท้าย



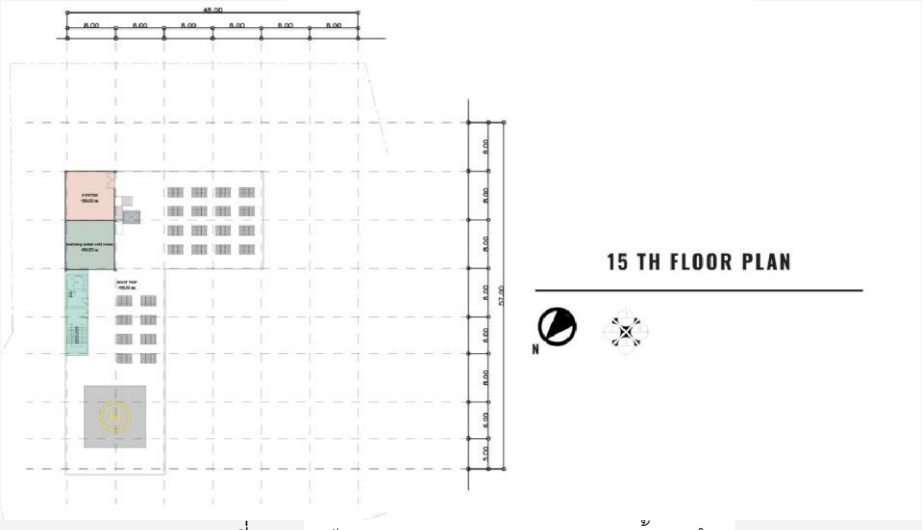
ภาพที่ 20 : 5th Floor Plan การพัฒนาแบบครั้งสุดท้าย



ภาพที่ 21 : 6th Floor Plan การพัฒนาแบบครั้งสุดท้าย

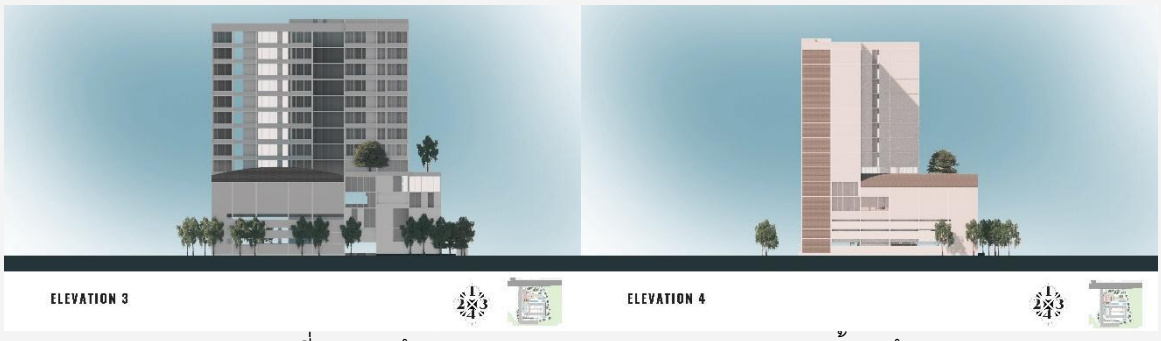


ภาพที่ 22 : 7th-14th Floor Plan การพัฒนาแบบครั้งสุดท้าย



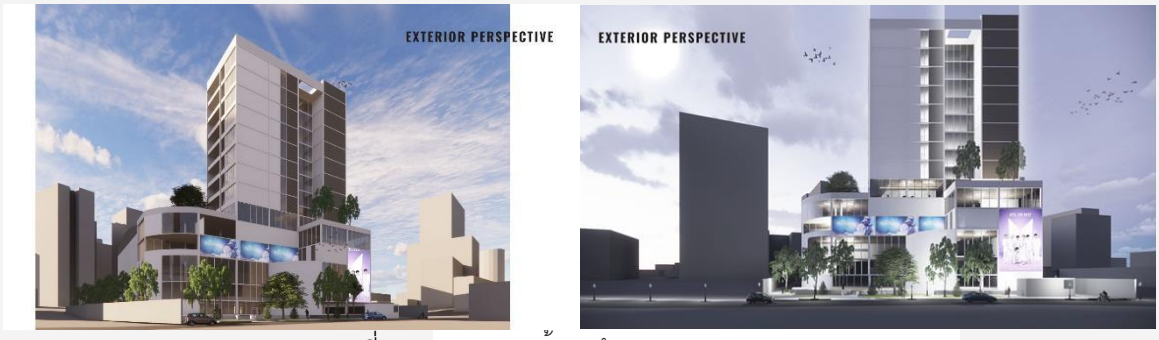
ภาพที่ 23 : 15th Floor Plan การพัฒนาแบบครั้งสุดท้าย

ภาพที่ 24 : รูปด้าน 1 และ 2 ของการพัฒนางานออกแบบครั้งสุดท้าย

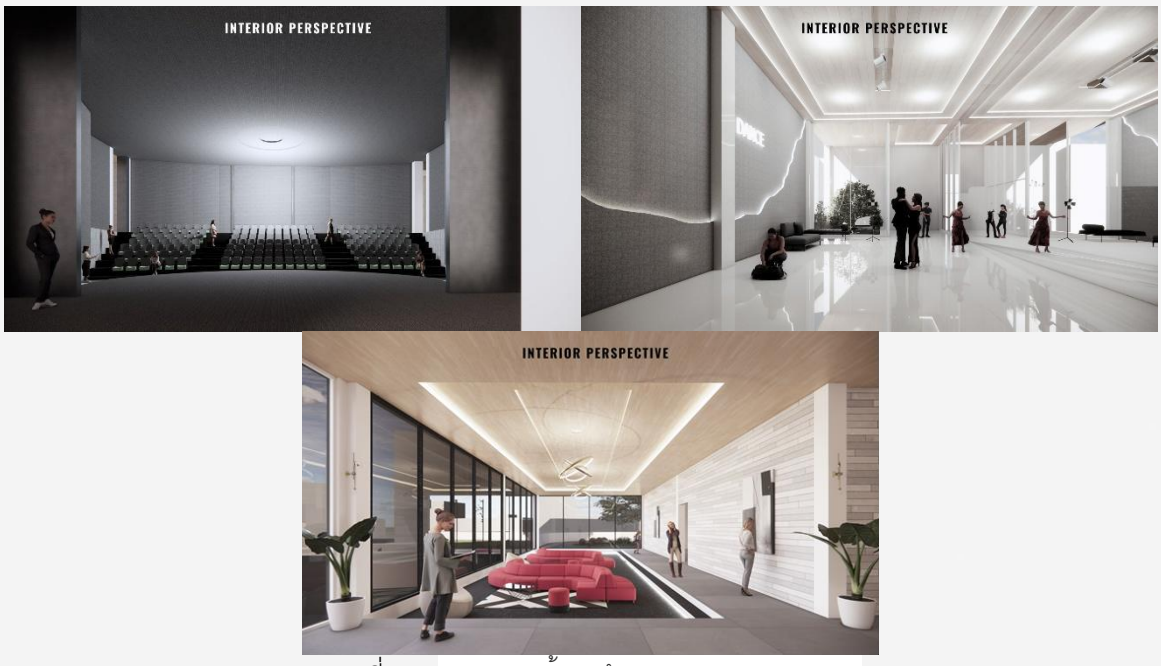


ภาพที่ 25 : รูปด้าน 3 และ 4 ของการพัฒนางานออกแบบครั้งสุดท้าย

ภาพที่ 26 : รูปตัดของการพัฒนางานออกแบบครั้งสุดท้าย



ภาพที่ 27 : ออกแบบครั้งสุดท้าย Exterior Perspective



ภาพที่ 28 : ออกแบบครั้งสุดท้าย Interior Perspective

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

โครงการศูนย์พัฒนาศักยภาพเพื่อนำไปสู่การเป็นศิลปิน เป็นโครงการที่มีการจัดทำขึ้นมาจากการวิเคราะห์ข้อมูล ทำให้มองเห็นถึงความต้องการในอนาคตสำหรับวงการ T-POP ของประเทศไทย ว่าควรจะต้องมีพื้นที่ที่ใช้ส่งเสริมบุคลากรที่มีความต้องการจะพัฒนาตนเองเพื่อนไปสู่การเป็นศิลปิน โดยในระหว่างที่มีการออกแบบและหาข้อมูลนั้นเนื่องจากอาคารเป็นการรวบรวมเอากิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคนนำมาไว้ในโครงการ จึงทำให้พื้นที่มีความหลายหลายและซับซ้อน ทั้งในด้านของการเข้าถึงและการใช้งาน ทำให้การออกแบบค่อนข้างที่จะติดขัดในส่วนนี้และพื้นที่ที่เลือกเป็นที่ตั้งมีขนาดเล็ก จึงทำให้เกิดปัญหาด้านการออกแบบพื้นที่จอดรถและการเข้าถึงอาคารทางด้านหน้าทำได้ไม่ลงตัว

แต่จุดเด่นของโครงการนี้ คือเรื่องการมีสิ่งอำนวยความสะดวกอย่างครบครัน เนื่องจากผู้ออกแบบคำนึงถึงการมีผู้เข้ามาใช้โครงการในระยะยาว ด้วยเหตุเพราะมีการทำที่อยู่อาศัยไว้เพื่อรองรับบุคลากร เด็กฝึกที่ต้องการความช่วยเหลือด้านที่พักอาศัย

จากการพัฒนาแบบทั้ง 3 ครั้ง ผู้ออกแบบมีความคิดว่าโครงการศูนย์พัฒนาศักยภาพเพื่อนำไปสู่การเป็นศิลปินยังสามารถพัฒนาเพื่อให้โครงการนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นได้อีก โดยการจัดการในเรื่องของการแบ่งสัดส่วนความสำคัญที่เป็นเนื้อหาสาระสำคัญของโครงการให้ดี ทั้งในด้านการเข้าถึง และจัดการพื้นที่ในทุกส่วนของโครงการให้เป็นที่น่าจดจำและมีเอกลักษณ์เฉพาะ เพื่อทำให้อาคารเป็นที่พูดถึงและดึงดูดให้ผู้คนต้องการที่จะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งที่สำเร็จไปเป็นศิลปินจากโครงการนี้ และเป็นศิลปินที่มีคุณภาพออกสู่วงการบันเทิงของไทย และมีความหวังให้ออกสู่วงการระดับสากลต่อไป

เอกสารอ้างอิง

Amanda Medeiros. 2022. 9 Tips on How to Sing Better. Jun 08 2022.
Available: https://moises.ai/blog/tips/how-to-sing-better-tips/

Archdaily. Alberta Bair Theater. 2021. สืบค้นวันที่ 12 มีนาคม 2567
จาก: https://www.archdaily.com/catalog/us/products/33989

BAREO INTERIOR DESIGN AND DECORATION. ดีไซน์-ห้องเก็บเสียง. 2019, สืบค้นวันที่ 10 มีนาคม 2567
จาก: https://www.bareo-isyss.com

Hyun-Ju Yoon. 2023. Up close and personal look at HYBE workplace, culture. Jul 04 2023, สืบค้นวันที่ 12 มีนาคม 2567 จาก: https://www.kedglobal.com/entertainment/newsView/ked202307040020

K PARK PHUKET. 2567. ประโยชน์ 5 ข้อของการเรียนเปียโน. 2018, สืบค้นวันที่ 10 มีนาคม 2567
จาก: https://www.kparkphuket.com/family-knowledge

K PARK PHUKET. 2567. ประโยชน์ 5 ข้อของการเล่นกีตาร์. 2018, สืบค้นวันที่ 10 มีนาคม 2567
จาก: https://www.kparkphuket.com/family-knowledge

Paula Pintos. 2567. YG Headquarters / UNStudio. March 16 2022, สืบค้นวันที่ 12 มีนาคม 2567
จาก: https://www.archdaily.com/978531/yg-headquarters-unstudio

PRIMA DANCE STUDIO. types-of-dance. 2566, สืบค้นวันที่ 10 มีนาคม 2567
จาก: https://primadancestudio.com

THAISOLARFUTURE. 2567. ประโยชน์ด้านต่างๆ-ของการติดตั้งระบบเซลล์แสงอาทิตย์บนหลังคาบ้าน.
สืบค้นวันที่ 12 มีนาคม 2567 จาก: http://thaisolarfuture.com
THE ARTISTS DANCE STUDIO. 2567. การเต้นแต่ละประเภท. สืบค้นวันที่ 10 มีนาคม 2567
จาก: https://www.theartistsdancestudio.com
จารุจรรย์ ลาภพานิช. 2567. building-laws. สืบค้นวันที่ 12 มีนาคม 2567
จาก: https://urbancreature.co/building-laws
ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์. 2550. Dictionary.com Unabridged (v 1.1) Random House, Inc. (19 สิงหาคม 2550)
ปิยะพงษ์ หมื่นประเสริฐดี. 2567. แผนพัฒนาอุตสาหกรรมบันเทิงของประเทศไทย.
สืบค้นวันที่ 12 มีนาคม 2567 จาก: https://www.slideshare.net/slideshow/tecna-250321501/250321501
ภัทวีย์ ศรีหะไตรย์. 2567. content-thai-improvement. สืบค้นวันที่ 12 มีนาคม 2567
จาก: https://theactive.net/read/content-thai-improvement/
ศรายุทธ ศรีทิพย์อาสน์. 2564. คอลัมน์ สถาปัตยกรรม นิตยสารบ้านและสวน ฉบับ เมษายน 2564,
สืบค้นวันที่ 12 มีนาคม 2567 จาก: https://www.baanlaesuan.com/227050
สำนักควบคุมและตรวจสอบอาคาร. 2567. control-the-theater. สืบค้นวันที่ 12 มีนาคม 2567
จาก: https://office.dpt.go.th/bldg/th/control-the-theater