

MANUAL OF ART
EXHIBITION MANAGEMENT



คู่มือการบริหารจัดการนิทรรศการศิลปกรรม



คู่มือการบริหารจัดการนิทรรศการศิลปกรรม
Manual of Art Exhibition Management



MANUAL OF ART
EXHIBITION MANAGEMENT

คู่มือการบริหารจัดการ นิทรรศการศิลปกรรม



ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ
คู่มือการบริหารจัดการนิทรรศการศิลปกรรม

ISBN 978-616-584-202-0

พิมพ์ครั้งที่ 1 : 2568

จัดพิมพ์โดย : สถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ ภายใต้ วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา วิทยาศาสตร์ และ
ศิลปกรรมศาสตร์แห่งประเทศไทย (ธัชชา) สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ
นวัตกรรม (อว.)

คณะผู้จัดทำคู่มือ

สมาคมเพื่อการพัฒนาศิลปะและหัตถศิลป์ไทย

รองศาสตราจารย์ ดร.นำพน ไล่สัตรูไกล

กนิษฐ วิเศษสิงห์

ทรงศรี ระวีศิริ

อนวัช อรรถจินดา

ปิ่นปิก ปฐมภวันต์

จัดรูปเล่ม

ชลิดา อนุรัตน์

ออกแบบปก

โอทาร์ย์ ไล่สัตรูไกล

พิสูจน์อักษร

พัทธดนย์ กิจชัยนุกูล

พิมพ์ที่

ห้างหุ้นส่วนจำกัด เอส.ออฟเซ็ท

63 ประชาอุทิศ 75 แยก 5 แขวงทุ่งครุ เขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร 10140

คำนิยม

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา เราได้เห็นการขยายบทบาทของนิทรรศการศิลปกรรมในฐานะพื้นที่ของการเรียนรู้ การสื่อสาร และการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้คนหลากหลายกลุ่ม นิทรรศการไม่เพียงทำหน้าที่จัดแสดงผลงานศิลปะ แต่ยังสะท้อนวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของสังคมไทย และเป็นเครื่องมือสำคัญในการเชื่อมโยงอดีต ปัจจุบัน และอนาคตเข้าด้วยกัน

คู่มือการบริหารจัดการนิทรรศการศิลปกรรม เล่มนี้จึงถือเป็นผลงานที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง โดยเกิดขึ้นจากความมุ่งมั่นของ สถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ ภายใต้การดำเนินงานของ สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ในการส่งเสริมให้เกิดองค์ความรู้เชิงระบบที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริงในหลากหลายบริบท ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ

คู่มือเล่มนี้นำเสนอแนวทางปฏิบัติในการจัดนิทรรศการที่เป็นระบบ โดยมุ่งหวังให้การจัดนิทรรศการสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดี และมีคุณค่าให้กับผู้ชมได้ ไม่ว่าจะเป็นอยู่ในระดับชุมชนหน่วยงานท้องถิ่น หรือสถาบันขนาดใหญ่ คู่มือฉบับนี้สามารถใช้เป็นพื้นฐานในการวางแผน ออกแบบ และดำเนินงานได้อย่างครอบคลุม นอกจากจะให้ความรู้ในเชิงเทคนิคและกระบวนการ คู่มือเล่มนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับชุมชนซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการจัดนิทรรศการศิลปกรรมในบริบทร่วมสมัยสะท้อนให้เห็นความเข้าใจที่ลึกซึ้งต่อธรรมชาติของนิทรรศการในฐานะเครื่องมือของการพัฒนาองค์ความรู้การสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม และการสื่อสารทางวัฒนธรรม

ขอแสดงความชื่นชมต่อทีมผู้เขียนและผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่สามารถสังเคราะห์ประสบการณ์ตรง เข้ากับองค์ความรู้ด้านการจัดการศิลปกรรมได้อย่างมีทิศทาง และเชื่อมั่นว่าคู่มือฉบับนี้จะเป็นประโยชน์อย่างแท้จริงต่อบุคลากรทางวัฒนธรรม ภัณฑารักษ์ นักวิชาการ และผู้ปฏิบัติงานในภาคสนามที่ต้องการพัฒนาศักยภาพของนิทรรศการให้เป็นพื้นที่แห่งคุณภาพในมิติต่าง ๆ

ด้วยความยินดีและความหวัง

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.เอนก เหล่าธรรมทัศน์
อดีตรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา
วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

คำนำ

“สังคมศาสตร์ - มนุษยศาสตร์ - ศิลปกรรมศาสตร์” เป็นศาสตร์ที่ร้อยต่อด้วยกันโดยมุ่งเน้นให้เกิดผลต่อความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนของประเทศไทยด้วยเศรษฐกิจและวัฒนธรรมสร้างสรรค์ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ในฐานะหน่วยงานหลักในการบูรณาการ การเรียนการสอน การวิจัย และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของประเทศด้วยสหวิทยาการ จึงดำเนินการขับเคลื่อนการพัฒนาด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ของประเทศ โดยมี วิทยาลัยสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์แห่งประเทศไทย (Thailand Academy of Social Sciences, Humanities and Arts) หรือ “ธัชชา” TASSHA เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการวิจัยและพัฒนาบุคลากรทางด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ ศิลปกรรมศาสตร์ของประเทศ ไปสู่การสร้างคุณค่าและผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคมของชาติ นับเป็นการสร้างความเข้มแข็งอย่างต่อเนื่องให้แก่ระบบและโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการวิจัยสาขาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และการบูรณาการองค์ความรู้แบบสหวิทยาการซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อระบบการวิจัยและนวัตกรรมของประเทศ

“ธัชชา” ทำหน้าที่ขับเคลื่อนการวิจัย พัฒนาองค์ความรู้ และบุคลากรด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ตลอดจนศิลปกรรมศาสตร์ของประเทศ อันนำไปสู่การสร้างคุณค่าและผลประโยชน์ของชาติ ก่อให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนผ่านการเชื่อมโยงประเทศไทยเข้ากับภูมิภาคและโลก โดย “ธัชชา” ประกอบไปด้วย 5 สถาบันคือ

1) สถาบันสุวรรณภูมิศึกษา ขับเคลื่อนการศึกษา วิจัยด้านประวัติศาสตร์ของไทยและภูมิภาคย้อนหลังไปไม่น้อยกว่า 2,500 ปี ครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการค้า พาณิชยกรรม และบริการ การเดินทางท่องเที่ยวบนฐานและบริบททางภูมิศาสตร์การแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์และศิลปวัฒนธรรม ด้านภูมิศาสตร์ ทรัพยากร การตั้งถิ่นฐาน และการเกิดรัฐ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและการผลิต

2) สถาบันเศรษฐกิจพอเพียง ศึกษาวิจัย รวบรวม และสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางด้านปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่ครอบคลุมทั้งวงจรธุรกิจ ได้แก่ การวางแผน ส่งเสริมการดำเนินการผลิต การใช้เทคโนโลยี การแปรรูป การผลิตทางการเกษตร และช่องทางการตลาด

3) สถาบันโลกคดีศึกษา ศึกษาวิจัยการต่างประเทศ และการทูตของไทยในแง่มุมต่าง ๆ ตลอดจนทำการสังเคราะห์ปัญหาระหว่างประเทศ นำเสนอนโยบายและกลยุทธ์ที่เหมาะสมต่อการสร้างสภาวะแวดล้อมที่เอื้อต่อการรักษาความมั่นคงและพัฒนาความเจริญก้าวหน้าของประเทศ รวมทั้งการส่งเสริมให้นานาชาติมีความรู้ ความเข้าใจ ประเทศไทยในแง่มุมต่าง ๆ เป็นต้น

4) สถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ ศึกษา วิจัย พัฒนา และต่อยอดองค์ความรู้ทั้งเชิงวิชาการและสุนทรียะด้านศิลปกรรมของไทย รวมถึงด้านศิลปะการออกแบบและศิลปวัฒนธรรมของประเทศ โดยครอบคลุมถึงวัฒนธรรมของกรุงรัตนโกสินทร์ ศิลปะสมัยใหม่ และร่วมสมัยของเอเชียอาคเนย์ เอเชีย และโลก ตลอดจนการใช้งานศิลปะเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร เป็นต้น

5) สถาบันช่างศิลป์ท้องถิ่น ขับเคลื่อนงาน
ศึกษาวิจัยด้านช่างศิลป์ท้องถิ่น งานทางด้านภูมิปัญญา
ครอบคลุมองค์ความรู้ และงานวิจัย ทั้งด้านงานพุทธศิลป์
งานจิตรกรรมไทยงานไม้งานเซรามิกงานผ้าทองานเครื่อง
ดนตรีไทย งานเครื่องประดับทอง เงิน งานเครื่องจักสาน
รวมไปถึงงานของใช้และของเล่นในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

โดยเป้าหมายของการเกิดธัชชาเป็นไปตาม
นโยบายของ ศาสตราจารย์พิเศษ เอนก เหล่าธรรมทัศน์
รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย
และ นวัตกรรม ที่มุ่งจะนำความรู้จาก 5 สถาบันกระจาย
ไปยังสถาบันการศึกษา ชุมชน เพื่อให้เกิดการพัฒนาเป็น
นวัตกรรม

หนังสือคู่มือนิทรรศการศิลปกรรมเล่มนี้ จัดทำ
ขึ้นโดย สถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ สังกัด
ภายใต้กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ
นวัตกรรม (อว.) นับเป็นสถาบัน 1 ใน 5 สถาบันของ
วิทยสถานสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรม
ศาสตร์แห่งประเทศไทย หรือ ‘ธัชชา’ มีหน้าที่รับผิดชอบ
และเตรียมการเพื่อจัดตั้ง พิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ
ขึ้นในประเทศไทยเพื่อเป็นสถานที่จัดแสดงและอนุรักษ์
ศิลปวัตถุที่สำคัญทั้ง ศิลปะไทยประเพณี ศิลปะร่วมสมัย
และศิลปะท้องถิ่น โดยจะเป็นสถาบันที่ส่งเสริมศิลปะ
และศิลปนิรันดร์ใหม่ให้เป็นที่รู้จักในระดับชาติและระดับ
นานาชาติ ทั้งยังเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะแบบครบวงจร
ตั้งแต่ปฐมวัยถึงวัยสูงอายุ และเป็นสถาบันที่ส่งเสริมการ
ขับเคลื่อนเศรษฐกิจของชาติด้วยฐานทุนทางวัฒนธรรม
เพื่อต่อยอดสู่การเป็นประเทศที่ขับเคลื่อนด้วยเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ อันจะนำไปสู่การสรรค์สร้างนวัตกรรมที่จับ
ต้องได้จากองค์ความรู้ศาสตร์และศิลป์

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ผู้มีบทบาทอย่างยิ่งในการวางรากฐานวงการศิลปะในประเทศไทย มีปณิธานที่อยากจะเห็นประเทศไทยพัฒนาด้านศิลปะไปสู่ทิศทางที่ก้าวหน้าและทัดเทียมนานาชาติ โดยได้ตั้งจุดหมายสำคัญไว้ 5 ประการ ได้แก่

- 1) การสร้างคนที่ยรักในศิลปะ
- 2) การสร้างสถาบันทางด้านศิลปกรรมของประเทศ
- 3) การส่งเสริมคนทำงานศิลปะโดยริเริ่มให้มีการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติ
- 4) การสร้างสถาบันทางด้านดนตรี

และ 5) การสร้างสถานที่สำหรับแสดงงานศิลปกรรมหรือพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรม ซึ่งนับเป็นการเริ่มต้นของจุดหมายตัวสุดท้ายคือสถาบันศิลปกรรม อันจะเป็นส่วนสำคัญที่จะเติมเต็มให้ศิลปะในประเทศไทยเกิดความสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น

สถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ จะเป็นพื้นที่จัดแสดงผลงานศิลปะที่มีความหลากหลายทั้งผลงานชั้นครู ศิลปินแห่งชาติ งานฝีมือจากครูช่าง และผลงานร่วมสมัยจากศิลปินในประเทศและต่างประเทศ

โดยสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติมีวัตถุประสงค์หลัก คือ

- 1) สืบค้น ศึกษา และจัดแสดงอัตลักษณ์ทางสุนทรีย์ศิลป์ของศิลปกรรมในทุกภูมิภาคของไทย
- 2) ต่อยอดสู่ผลงานศิลปกรรมท้องถิ่นที่ได้ศึกษาและจัดแสดงให้เป็นศิลปกรรมร่วมสมัย รวมถึงเป็นต้นแบบในการออกแบบและจัดทำผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกของพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติในอนาคต

3) ถอดบทเรียนการพัฒนาและจัดนิทรรศการร่วมกับภาคีเครือข่ายในภูมิภาค ได้แก่ สถาบันอุดมศึกษา ศิลปินท้องถิ่น หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อเป็นแนวทางและกรณีศึกษาให้หน่วยงานในภูมิภาคต่าง ๆ ไปขยายผลและดำเนินการต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความยั่งยืน

พันธกิจของพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ จำนวน 6 ข้อ ประกอบด้วย

1) เป็นพิพิธภัณฑ์ชั้นนำทางด้านศิลปกรรมของชาติที่เก็บรวบรวม จัดแสดง และอนุรักษ์ศิลปวัตถุสำคัญจากทุกแขนง ทุกยุค และทุกภูมิภาคของประเทศ รวมทั้งเผยแพร่ผลงานศิลปะของเอเชียและของโลกให้ผู้คนในประเทศ

2) กำหนดทิศทางด้านศิลปกรรมของประเทศ โดยจัดโครงการและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมศิลปะและศิลปินรุ่นใหม่ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

3) เป็นสถาบันวิจัยชั้นนำของประเทศ และผลิตองค์ความรู้ใหม่ด้านการสร้างและการอนุรักษ์ศิลปกรรมให้สังคม

4) เป็นพื้นที่การเรียนรู้ด้านศิลปะให้แก่ผู้คนทุกเพศ ทุกวัยด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

5) เป็นพื้นที่สาธารณะที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกอย่างเต็มที่ เปิดกว้างให้ผู้คนทุกกลุ่มในสังคมเข้ามาปฏิสัมพันธ์กับพิพิธภัณฑ์และศิลปวัตถุ

6) พิพิธภัณฑ์จะนำองค์ความรู้จากศาสตร์แขนงต่าง ๆ มาบูรณาการกับศิลปะ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคมและวัฒนธรรม และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติข้างต้นนับเป็นการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์แบบใหม่ในสังคมไทย อันเป็นพื้นที่รวบรวมงานศิลปกรรมพื้นบ้านในแต่ละภูมิภาคเข้ามาจัดแสดง การจัดสร้างโรงมหรสพและการแสดง พื้นที่การ-

เรียนรู้ และพื้นที่กิจกรรมของเด็ก และห้องนิทรรศการจัด
แสดงศิลปกรรมพื้นบ้าน

ด้วยเหตุนี้ สถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ
จึงร่วมกับ สถาบันอุดมศึกษาเครือข่าย หน่วยงานภาครัฐ
และภาคเอกชน ตลอดจนประชาชน จัดทำกิจกรรมการ
จัดนิทรรศการศิลปกรรมต้นแบบขึ้นเพื่อเป็นการศึกษา
แนวทางการบริหารจัดการนิทรรศการศิลปกรรมที่จะ
เกิดขึ้นในประเทศไทย โดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมและ
สร้างการรับรู้การจัดนิทรรศการงานศิลปกรรมท้องถิ่น
ในพื้นที่ ด้วยการสืบหาและนำมรดกศิลปวัฒนธรรมในอดีต
ของแต่ละท้องถิ่นและศิลปวัตถุต่าง ๆ นำมาจัดแสดงและ
นำต้นทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเหล่านั้นมาสร้างสรรค์การ
จัดนิทรรศการให้ประชาชนในแต่ละภูมิภาคได้รับชมและ
ได้เข้ามามีส่วนร่วม อีกทั้งยังมีเป้าประสงค์ที่จะเห็น
ประชาชนในท้องถิ่นเกิดแรงบันดาลใจและสามารถต่อยอด
ภูมิปัญญาเดิมที่มีอยู่ในท้องถิ่นให้สามารถพัฒนาต่อยอด
ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเป็นนวัตกรรม จนกลายเป็นผลิตภัณฑ์
ท้องถิ่นที่สามารถเพิ่มมูลค่า และคุณค่าได้ อาทิ การสร้าง
ต้นแบบของที่ระลึกประจำนิทรรศการ ซึ่งนับเป็นแนวทาง
หนึ่งในการจัดทำนิทรรศการที่สามารถนำงานศิลปะมาต่อย
อดพัฒนาเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy)

โดยที่ผ่านมา ทางสถาบันฯ ได้จัดทำต้นแบบ
นิทรรศการศิลปกรรมในหลายพื้นที่ของประเทศไทยและ
ต่างประเทศ อันได้แก่

1) นิทรรศการ ‘วิถีศรัทธาอีสาน มรดกวัฒนธรรม
จากอดีตสู่ปัจจุบัน’ ณ จังหวัดขอนแก่น วันที่ 22-27 มีนาคม
พ.ศ. 2565

2) นิทรรศการ ‘หัตถศิลป์ลำปาง: มรดกศรัทธาแห่งเขลางค์นคร’ ณ จังหวัดลำปาง วันที่ 27 สิงหาคม – 11 กันยายน พ.ศ. 2565

3) นิทรรศการ ‘คันฉ่องส่องเพชร: มรดกภูมิปัญญาแห่งพริบพรี’ ณ จังหวัดเพชรบุรี วันที่ 20 พฤศจิกายน – 20 ธันวาคม พ.ศ. 2565

4) นิทรรศการ ‘ร้องรำทำเพลง: คีตศิลป์แห่งนครศรีธรรมราช’ ณ จังหวัดนครศรีธรรมราช วันที่ 8 – 31 มีนาคม พ.ศ. 2566

5) นิทรรศการ ‘Once Upon A Hair – กาลครั้งหนึ่งของผม’ ณ กรุงเทพมหานคร วันที่ 27 มกราคม ถึง 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

6) นิทรรศการ ‘Expression of Kindness’ ณ คณะมิสซังต่างประเทศแห่งกรุงปารีส (Missions Étrangères de Paris; M.E.P) สาธารณรัฐฝรั่งเศส วันที่ 15 - 20 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 โดยนิทรรศการครั้งนี้ได้ช่วยเพิ่มพูนองค์ความรู้ที่แสดงถึงบทบาทความเป็นสหศาสตร์และการบูรณาการความร่วมมือระหว่างการจัดนิทรรศการศิลปกรรมของไทยและความร่วมมือในการจัดนิทรรศการในระดับนานาชาติ

การจัดนิทรรศการทั้งในประเทศและต่างประเทศของสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติข้างต้นทำให้ทางสถาบันฯ ได้เล็งเห็นและตระหนักถึงความสำคัญรวมถึงคุณค่าจากองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการนิทรรศการศิลปกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดนิทรรศการที่ผ่านมา คู่มือนิทรรศการนี้จัดทำขึ้นเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณชน ทั้งหน่วยงานราชการ ภาคเอกชน นักเรียน นิสิตนักศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจเรื่องการจัดนิทรรศการด้านศิลปกรรม หัตถกรรม และด้านอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อสามารถนำองค์ความรู้ดังกล่าวไปใช้ให้เกิดประโยชน์และประยุกต์ใช้ตามบริบทและความเหมาะสม

หนังสือคู่มือการจัดนิทรรศการศิลปกรรม ได้รับ
การสนับสนุนจากทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและ
สนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมจาก สำนักงานปลัดกระทรวง
การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม วิทยาลัย
สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์แห่ง
ประเทศไทย หรือ ‘ธัชชา’ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ
(วช.) ทั้งยังได้รับความกรุณาช่วยเหลือจากคณะกรรมการ
วิชาการผู้ทรงคุณวุฒิจากสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรม
แห่งชาติ อันประกอบด้วย ศ.กิตติคุณ อรศิริ ปาณินท์
ดร. ธนภณ วัฒนกุล ศ.กิตติคุณ ปรีชา เกาทอง ศ.เดชา วราขุน
ผศ.ชัยชาญ ถาวรเวช อ.ปัญญาพล เหล่าพูนพัฒน์ และ อ.ดำรง
บรรณวิทยกิจ ที่ได้ให้การสนับสนุนและข้อเสนอแนะอันทรง
คุณค่า คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้



ภาพ โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์
นิทรรศการศิลปกรรม
ในหลายพื้นที่ของประเทศไทย

สารบัญ

บทที่ 1	นิทรรศการคืออะไร?	หน้า 1
บทที่ 2	พื้นฐานการออกแบบนิทรรศการ	หน้า 19
บทที่ 3	การเล่าเรื่องในนิทรรศการ	หน้า 57
บทที่ 4	พื้นที่กับการจัดนิทรรศการ	หน้า 63
บทที่ 5	งบประมาณ และการมีส่วนร่วมของบุคลากร	หน้า 79
บทที่ 6	สื่อกับการจัดนิทรรศการ	หน้า 91
บรรณานุกรม		หน้า 120
ภาคผนวก		หน้า 123

“

ศิลปะ

มีไว้เพื่อให้เป็นที่ยินดี

และขัดเกลา

ความคิดจิตใจ

ให้พอใจ

”

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี

บทที่ 1

นิทรรศการคืออะไร?

ความหมายของนิทรรศการ

ก่อนจัดนิทรรศการ จำเป็นต้องเข้าใจความหมายของนิทรรศการเสียก่อน โดยคำว่า ‘นิทรรศการ’ ในรูปศัพท์ภาษาไทย มีความหมายว่า การกระทำที่แสดงให้เห็นหรือให้ได้ชม คำว่า ‘นิทรรศการ’ จึงอาจหมายถึง การจัดระเบียบในสภาพแวดล้อมใดสภาพแวดล้อมหนึ่งให้ผู้เยี่ยมชม และเป็นกระบวนการที่มีขึ้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ (Dean, 1994, p. 32) หรือในอีกนิยามหนึ่ง ‘นิทรรศการ’ ยังอาจหมายถึง การแสดงเพื่อจุดประสงค์บางอย่าง หรือการสร้างประสบการณ์ หรือผลกระทบต่อผู้ชมในรูปแบบที่ถูกกำหนด” (Belcher, 1993, p. 37)

การออกแบบนิทรรศการขึ้นอยู่กับวิธีการสื่อสารโดยมีภัณฑารักษ์ (Curator) เป็นผู้คิดเนื้อหา วิธีการนำเสนอ ร่วมกับทีมออกแบบ และทีมสนับสนุน เพื่อสื่อสารเป้าหมายที่ต้องการ ในปัจจุบันพบว่า การนำเสนอ นิทรรศการมีวิธีนำเสนอที่เปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางสังคม และเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ ภัณฑารักษ์จึงต้องเลือกเรื่องราว และกระบวนการที่น่าสนใจ แปลกใหม่ รวมถึงการจัดกิจกรรมให้ผู้คนมีส่วนร่วมกับการนิทรรศการในพื้นที่ให้ได้มากที่สุดเมื่อภัณฑารักษ์ได้ข้อสรุปแล้วต้องนำข้อสรุปดังกล่าว นำเสนอความเห็น และภาพรวมของนิทรรศการไปยังผู้อำนวยการจัดนิทรรศการ ตลอดจนผู้อำนวยการฝ่ายต่าง ๆ ด้วย

การจัดประเภทของนิทรรศการ จัดแบ่งตามลักษณะอย่างไรได้บ้าง

ลักษณะของนิทรรศการ

นิทรรศการ โดยทั่วไปอาจจำแนกจาก การกำหนดระยะเวลา แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1) **นิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition)** คือ นิทรรศการที่จัดขึ้นตลอดไป หรือ จัดเป็นระยะเวลานาน โดยรวบรวมและจัดแสดงสิ่งของและเรื่องราวต่าง ๆ ที่สามารถจัดแสดงได้ ทั้งในพื้นที่ร่ม (Indoor Exhibition) และกลางแจ้ง (Outdoor Exhibition)

นิทรรศการถาวรมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. การจัดนิทรรศการมีการลงทุนค่อนข้างสูง
เนื่องด้วยวัสดุสำหรับการก่อสร้างนิทรรศการต้องมีความแข็งแรงทนทาน
2. เนื้อหาภายในนิทรรศการอาศัยการค้นคว้าข้อมูลเชิงลึก
3. สถานที่และโครงสร้างแผนผังการจัดแสดงส่วนใหญ่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง
มีการออกแบบแผนผังแน่นอน อาจเป็นได้ทั้งพื้นที่กลางแจ้งหรือพื้นที่ภายในอาคาร
4. การออกแบบเพื่อการจัดแสดงเกิดขึ้นจากการบูรณาการความเห็นทุกฝ่าย
5. มีระบบการรักษาความปลอดภัยสำหรับปกป้องศิลปวัตถุที่มีค่า
6. มีการซ่อมแซมและอนุรักษ์งานศิลปกรรมก่อนการจัดแสดง

2) **นิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition)** คือ นิทรรศการที่จัดอยู่ในที่ใด ที่หนึ่งเป็นระยะเวลาสั้น อาจใช้เวลาเริ่มต้นตั้งแต่ 1 สัปดาห์ หรือถึง 1 ปี ทั้งนี้สามารถแบ่งตาม วัตถุประสงค์ของการจัดได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ นิทรรศการชั่วคราวที่จัดแสดงอย่างเอกเทศ กับ นิทรรศการชั่วคราวที่จัดแสดงเพื่อเสริมนิทรรศการหลักที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้ นิทรรศการชั่วคราวยังอาจสนองวัตถุประสงค์ทางการศึกษาในหลากหลายประเด็น จึงมักดึงดูดกลุ่มคนที่สนใจเฉพาะเรื่องเข้าชม เช่น ประเด็นด้านศิลปวัฒนธรรม ด้านการออกแบบ ฯลฯ

นอกจากนั้น ประเภทนิทรรศการอาจแบ่งตามวัตถุประสงค์ และวิธีการจัดแสดง เช่น

นิทรรศการสัญจร หรือ นิทรรศการเคลื่อนที่ (Touring Exhibition or Mobile Exhibition) เป็นนิทรรศการที่สามารถเคลื่อนย้ายไปจัดตามสถานที่ต่าง ๆ ได้ เช่น โรงเรียน ชุมชน หรือห้างสรรพสินค้าเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น

นิทรรศการออนไลน์ (Online Exhibition) จัดแสดงในสื่อออนไลน์ผ่านเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อให้ผู้คนเข้าชมได้จากทั่วโลก โดยไม่ต้องเดินทางเข้าชมในพื้นที่จริง

นิทรรศการเชิงพาณิชย์ (Commercial Exhibition) เป็นนิทรรศการที่จัดขึ้นเพื่อจุดประสงค์เชิงธุรกิจหรือการส่งเสริมการขาย เช่น งานแสดงสินค้า อุปกรณ์เทคโนโลยี ที่มีการจัดแสดงผลภัณฑ์และบริการให้ผู้เข้าชมสามารถซื้อหาหรือทำความรู้จักกับสินค้าต่าง ๆ ได้

นิทรรศการทางวัฒนธรรม (Cultural Exhibition) เป็นนิทรรศการที่นำเสนอวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตของชุมชนหรือชนชาติ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้ และเข้าใจถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม นิทรรศการแต่ละประเภทมีรูปแบบและวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันไป เพื่อตอบสนองกลุ่มเป้าหมายและสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายให้แก่ผู้เข้าชม

ประเภทนิทรรศการยังอาจจำแนกด้วยหลักการนำเสนอเรื่อง ได้แก่

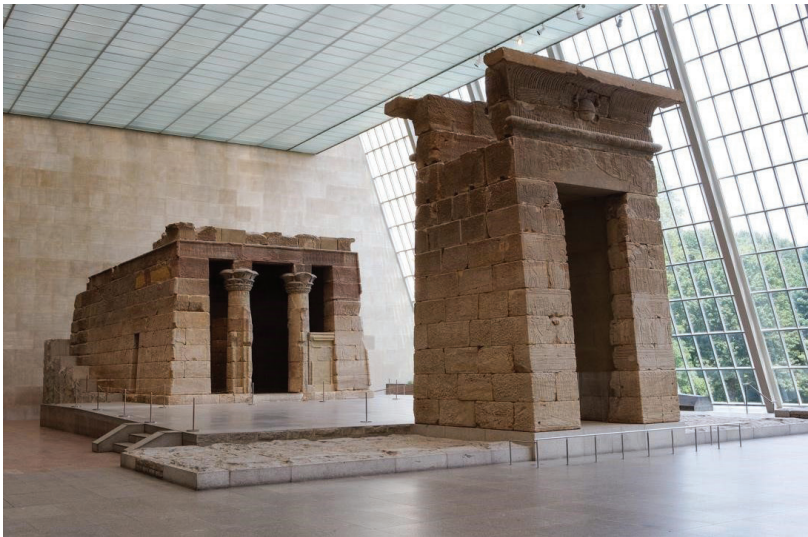
นิทรรศการที่เน้นวัตถุจัดแสดง (Collection-based exhibition) หมายถึง นิทรรศการที่เน้นวัตถุซึ่งมีความสำคัญหรือมีชื่อเสียง สามารถพบเห็นได้ เช่น ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะโดยทั่วไป อาจเป็นการจัดแสดงวัตถุในลักษณะที่เน้นความงาม คุณค่าของวัตถุ หรืองานศิลปหัตถกรรม หรือเป็นการจัดแสดงให้เห็นประวัติความเป็นมา ความสัมพันธ์เชื่อมโยงของวัตถุที่มีต่อปัจจัยภายนอก ไม่ว่าจะเป็น ศาสนา สังคม วัฒนธรรม หรือคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ฯลฯ ยกตัวอย่าง เช่น การจัดแสดงนิทรรศการผลงานของศิลปินระดับนานาชาติ

ตัวอย่างนิทรรศการที่เน้นวัตถุสิ่งของในการจัดแสดง เช่น นิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเมโทรโพลิทัน (The Metropolitan Museum of Art) หรือ The Met ซึ่งตั้งอยู่ที่มหานครนิวยอร์ก มีวัตถุจัดแสดงจากทั่วทุกมุมโลกและมีนิทรรศการหมุนเวียนตลอดปี ใน ค.ศ. 2019 (พ.ศ. 2562) นับเป็นกรณีศึกษาที่ดีในการศึกษาการจัดนิทรรศการเน้นวัตถุจัดแสดง

การจัดนิทรรศการถาวรในพิพิธภัณฑ์ The Met เน้นจัดให้ห้องนิทรรศการมีความโอ่อ่าหรูหรา และสร้างความรู้สึกระการตาให้ผู้เยี่ยมชม ผลงานโดดเด่นที่สุดมักอยู่กลางห้องเพื่อเป็นจุดดึงดูดสายตาของผู้เยี่ยมชม ส่วนห้องจะรายล้อมไปด้วยภาพวาดและประติมากรรมจากศิลปินอเมริกันคนอื่น ๆ ในยุคเดียวกัน ส่วนที่ห้อง 131 เป็นห้องสำหรับจัดแสดงจิตรกรรมโดยจิตรกรตั้งอยู่กลางห้อง โถงหน้าต่างบานใหญ่ ทำให้เกิดความรู้สึกอลังการและเชิญชวนให้ผู้เยี่ยมชมเข้าไปสำรวจ



ภาพ จิตรกรรม 'Washington Crossing the Delaware'
(ที่มาภาพ : <https://www.gslarch.com/network-with-krjda/ieyc6jyrqtnby0ez5va1tixhgdlft>)



ภาพ ประติมากรรมจำลอง The Temple of Dendur
(ที่มาภาพ : <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/68.154>)

นิทรรศการที่เน้นการเล่าเรื่อง (Story-based Exhibition) คือการออกแบบนิทรรศการที่ใช้ “เรื่องเล่า” (Narrative) เป็นโครงสร้างหลักในการจัดเรียงและนำเสนอเนื้อหา โดยเนื้อหาและสื่อที่จัดแสดงจะถูกเรียงร้อยในลักษณะของเรื่องราวที่มีจุดเริ่มต้น กลาง และสรุป เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมทางอารมณ์ เกิดความเข้าใจ และจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น

ลักษณะของนิทรรศการที่เน้นการเล่าเรื่อง มีลักษณะดังนี้

1. มีโครงสร้างเรื่องราวชัดเจน คือการจัดวางข้อมูล วัตถุ หรือสื่อที่จัดแสดงให้จัดวางอย่างมีลำดับเหมือนกับการเล่าเรื่อง
2. ใช้สื่อหลากหลายเพื่อเล่าเรื่อง รวมถึงป้ายคำบรรยาย เสียง วิดีโอ ภาพถ่าย อุปกรณ์โต้ตอบ (Interactive) เพื่อสร้างบรรยากาศและจังหวะการเล่าเรื่อง
3. ผู้ชมมีบทบาทในการติดตามเรื่องราว บางนิทรรศการเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกเส้นทางการรับรู้ของตนเอง (Non-linear Storytelling) ขณะที่บางนิทรรศการมีการจัดลำดับที่ชัดเจน (Linear Narrative)
4. เน้นประสบการณ์และการตีความ เรื่องเล่าในนิทรรศการไม่เพียงแต่ให้ข้อมูลผู้ชมเท่านั้น แต่ยังต้องกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถาม หรือเกิดการเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของตนเองได้ด้วย
5. มีประเด็นที่มีมิติทางอารมณ์ หรือเนื้อหาซับซ้อน เช่น นิทรรศการด้านประวัติศาสตร์ วิธีชีวิตชุมชน ประเพณีวัฒนธรรม หรือประสบการณ์ส่วนบุคคล

ตัวอย่างเช่นนิทรรศการ ‘BigBangData(2015)’ ณ กรุงลอนดอนประเทศอังกฤษรวบรวมผลงานกว่า 50 ชิ้นจากศิลปิน 53 ราย นำเสนอผลงานที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันในปัจจุบันที่เชื่อมโยงกับข้อมูล เทคโนโลยี และ Big Data ภายในนิทรรศการนี้มุ่งเน้นให้ผู้เข้าชมมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานเพื่อรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการจัดการข้อมูลดิจิทัลและสร้างความตระหนักรู้ด้านเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวัน โดยแบ่งห้องออกเป็น ส่วน ๆ ตามแนวคิดของผลงาน เช่น ห้อง ‘Big Data London Situation Room’ ซึ่งจำลองกรุงลอนดอนในอนาคตโดยใช้ข้อมูลมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง นิทรรศการนำเสนอกรุงลอนดอนในปี ค.ศ. 2036 ที่จะกลายเป็นเมืองที่ถูกควบคุมด้วยข้อมูล ผู้เยี่ยมชมสามารถใช้แผงควบคุมเพื่อจัดสรรข้อมูลและตัดสินใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการเมืองได้ เป็นต้น นิทรรศการนี้เป็นนิทรรศการหมุนเวียนในหลายพื้นที่ เช่น กรุงลอนดอน เมืองบาร์เซโลนา และกรุงปราก

1 Dean, D. (1996). Museum exhibition: Theory and practice. Routledge.

Bedford, L. (2001). Storytelling: The real work of museums. Curator: The Museum Journal, 44(1), 27–34.

<https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2001.tb00027.x>



ภาพ นิทรรศการ ‘Big Bang Data’ ณ Somerset House, London

(ที่มาภาพ : <https://bigbangdata.somerset-house.org.uk/the-london-situation-room/index.html>)

ในประเทศไทย นิทรรศการที่เน้นเรื่องราว เป็นต้นว่า มิวเซียมสยาม (Museum Siam) ได้ออกแบบนิทรรศการเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ใหม่กับนิทรรศการภายใต้แนวคิด “play and learn” โดยมิวเซียมสยามไม่มีวัตถุประสงค์แสดงในการครอบครอง จึงจัดนิทรรศการที่เน้นการใช้สื่อสมัยใหม่และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ผู้เยี่ยมชมได้เรียนรู้เรื่องราวของประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต สังคม และความเป็นมาของคนไทย ในนิทรรศการถาวร ‘ถอดรหัสไทย (Decoding Thainess)’ จะพบว่าในแต่ละห้องใช้การจำลอง เทคนิค และสื่อเพื่อชวนให้ผู้เยี่ยมชมขบคิด ตั้งคำถาม และเรียนรู้ด้วยตัวเอง ตัวอย่างเช่น ห้อง ‘ไทยรีเปลา?’ นำเอาวิถีทัศน์ และหุ่นจำลองประเด็นสังคมเพื่อให้ตั้งคำถามว่าสิ่งใดคือความเป็นไทยกันแน่ ห้อง ‘ไทยตั้งแต่เกิด’ ใช้เทคโนโลยีโมดูลไฮดรอลิก (Module Hydraulic) เสียงบรรยาย และภาพกราฟิกแสดงวัตถุจำลองและวัตถุทางวัฒนธรรมผ่านยุคสมัยในประวัติศาสตร์ 9 ยุค และในห้อง ‘ไทยแคไหน’ มีการจัดแสดงโดยใช้หุ่นแสดงเสื้อผ้ามาจัดแสดงเครื่องแต่งกายแบบไทยในยุคต่าง ๆ วางบนฐานเกลียวกันหอย มี 4 ระดับเรียงจากสูงลงต่ำ



ภาพ นิทรรศการ 'ถอดรหัสไทย' ในมิวเซียมสยาม
(ที่มาภาพ : https://www.matichon.co.th/news-monitor/news_748858)

การจัดนิทรรศการทั้งสองแบบมีลักษณะต่างกันที่จุดเน้นว่าจะเน้นที่วัตถุจัดแสดง หรือ การเล่าเรื่องราว แต่นิทรรศการทั้งสองประเภทล้วนสร้างนิทรรศการให้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เยี่ยมชมเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ และไม่จำกัดว่านิทรรศการเน้นวัตถุจัดแสดงจะต้องเป็นนิทรรศการถาวร ส่วนนิทรรศการเล่าเรื่องราวก็ไม่จำเป็นต้องเป็นนิทรรศการสัญจรเพียงอย่างเดียว เป็นหน้าที่ของภัณฑารักษ์ที่ต้องระดมความคิด และวางแผนการจัดนิทรรศการให้ผู้ชมสามารถดื่มด่ำไปกับนิทรรศการและได้รับประสบการณ์สดใหม่

การจัดนิทรรศการศิลปกรรม

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี เป็นผู้ที่มีบทบาทอย่างยิ่งในการริเริ่มสร้างวงการศิลปะในประเทศไทย มีอุดมการณ์ที่อยากเห็นประเทศไทยพัฒนาทางด้านศิลปะให้ไปสู่ทิศทางที่ก้าวหน้า และทัดเทียมนานาชาติโดยได้ตั้งจุดหมายสำคัญไว้ 5 ประการ หนึ่งในนั้นคือ การสร้างสถานที่สำหรับแสดงงานศิลปกรรมหรือพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมขึ้นในประเทศ ซึ่งนับเป็นส่วนสำคัญที่จะเติมเต็มให้ศิลปะในประเทศไทยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี (2549, น.107-109) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของ “ศิลปะ” ไว้ในเบื้องต้นว่าศิลปะมีขึ้นเพื่อตอบสนองสัญชาตญาณของมนุษย์แต่กำเนิด โดยเป็นความรู้สึกรักและพอใจเมื่อได้รับรู้ถึงสิ่งสวยงาม เรียกความรู้สึกนี้ว่า “ความรู้สึกทางสุนทรียภาพ” ดังนั้นท่านจึงกล่าวว่า “ศิลปะมีไว้เพื่อให้เป็นที่ยินดีและขัดเกลาความคิดจิตใจให้ผ่องใส” อีกทั้งศิลปะก็ไม่ใช่ว่าจะตายตัวและตัดขาดจากศาสตร์แขนงอื่น ๆ เพราะศิลปะล้วนเกี่ยวข้องกับมนุษย์ในหลายสาขา

ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับว่าศิลปะมีอิทธิพลขัดเกลาความคิดและการกระทำของมนุษย์ แต่ในทางกลับกัน ความคิดและการกระทำของมนุษย์ก็ขัดเกลาให้ศิลปะเปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นกัน ดังที่พบว่าศิลปะมีปฏิสัมพันธ์ และนำมาประยุกต์ใช้กับมนุษย์ในหลากหลายมิติ ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วิทยาศาสตร์ การแพทย์ และอื่น ๆ จากความเชื่อมโยงของศิลปะร่วมกับศาสตร์แขนงต่าง ๆ ศิลปะจึงมีประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรมในทางปฏิบัติ

กรณีศึกษาการจัดนิทรรศการศิลปกรรมในต่างประเทศ

การจัดนิทรรศการศิลปกรรมในพิพิธภัณฑ์หรือศูนย์ศิลปกรรมในหลายพื้นที่ในนานาประเทศ นับเป็นพื้นที่การเรียนรู้สำคัญทางวัฒนธรรมของสังคมที่มีความเป็นอารยะ เพราะเป็นสถานที่เก็บรวบรวมมรดกของวัฒนธรรมต่าง ๆ และนำเสนอประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรม ให้ผู้คนได้รับรู้ทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Culture) และจับต้องไม่ได้ (Intangible Culture) สิ่งสำคัญที่วัฒนธรรมควรนำเสนอให้ได้มากกว่าวัตถุทางวัฒนธรรมคือการนำเสนอภูมิปัญญา และแนวคิดที่จับต้องไม่ได้ในท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งมักจะสอดแทรกอยู่ภายในวัตถุสิ่งประดิษฐ์ หรืองานช่างสร้างสรรค์ในพื้นที่เพื่อนำเสนอสู่สาธารณะ งานศิลปกรรมนับเป็นศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งประกอบไปด้วยวัฒนธรรมที่จับต้องได้อย่างผลงานหัตถกรรม และวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้อย่างวิถีชีวิต และภูมิปัญญาของช่างฝีมือ ดังพบว่าในหลายประเทศทั่วโลกมีกรณีศึกษาน่าสนใจ และเหมาะสมที่จะเป็นกรณีศึกษาสำหรับการจัดนิทรรศการศิลปกรรม

กรณีศึกษาประเทศญี่ปุ่น: พิพิธภัณฑ์หัตถศิลป์แห่งชาติญี่ปุ่น

นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์หัตถศิลป์แห่งชาติญี่ปุ่น (National Crafts Museum) เป็นตัวอย่างของนิทรรศการศิลปกรรมที่ตั้งตามนโยบายรัฐบาลซึ่งต้องการกระจายสถานที่ทางวัฒนธรรมของรัฐบาลไปตามเมืองทางภูมิภาคต่าง ๆ เพื่อกระจายความเจริญออกจากกรุงโตเกียว

นิทรรศการถาวรในพิพิธภัณฑ์หัตถศิลป์แห่งชาติญี่ปุ่นเป็นนิทรรศการแสดงผลงานหัตถศิลป์ของญี่ปุ่นตั้งแต่ยุคเมจิจนถึงปัจจุบัน ทั้งเครื่องกระเบื้อง เครื่องแก้ว เครื่องเงิน เครื่องไม้ ภาชนะไม้ไผ่ ผ้าทอ งานออกแบบอุตสาหกรรม และงานภาพพิมพ์ รวมกว่า 3,900 ชิ้น ในชั้นแรกเป็นจัดการแสดงนิทรรศการในรูปแบบสื่อประสม การตกแต่งห้องเป็นแบบร่วมสมัย ผู้เยี่ยมชมจะได้รับชมผลงานจัดแสดง เข้าชมฟรีทุกวัน 360 องศา และสัมผัสป้ายความรู้บนจอสัมผัส ฯลฯ โดยมีคำบรรยายภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่นประกอบ แสดงให้เห็นว่านิทรรศการสามารถนำสื่อมาประยุกต์เข้ากับความรู้พื้นบ้านของญี่ปุ่นได้



ภาพ อาคารพิพิธภัณฑ์หัตถศิลป์แห่งชาติญี่ปุ่น
(ที่มาภาพ : <https://www.ishikawatravel.jp/en/spots/national-crafts-museum/>)



ภาพ นิทรรศการถาวรชั้น 1
(ที่มาภาพ : <https://www.momat.go.jp/craft-museum/en/statement>)

นอกจากนิทรรศการถาวรแล้ว พิพิธภัณฑ์ยังจัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียนเกี่ยวกับงานหัตถศิลป์ ดังเช่น ใน ค.ศ. 2021 มีนิทรรศการหมุนเวียนชื่อ Crafts Museum for Kids & Adults: Welcome to the Jungle! จัดแสดงผลงานหัตถศิลป์จากศิลปินหน้าใหม่เกี่ยวกับป่า สัตว์ป่า และพืช ทั้งยังมีกิจกรรมเชิงวิชาการ เช่น การเสวนาและการประชุมเชิงปฏิบัติการ

พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 คานาซาวะ

พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 คานาซาวะ (21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa) ตั้งอยู่ในเมืองคานาซาวะ จังหวัดอิชิกาวะ ประเทศญี่ปุ่น พิพิธภัณฑ์แห่งนี้เปิดให้บริการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004) โดยมีชื่อเสียงระดับนานาชาติในฐานะศูนย์กลางศิลปะร่วมสมัยที่โดดเด่นทั้งในด้านการออกแบบสถาปัตยกรรม และการจัดแสดงผลงาน และมีแนวคิดการจัดแสดงเพื่อเป็นพื้นที่เชื่อมโยงระหว่าง “ศิลปะและชีวิตประจำวัน” โดยมีเป้าหมายให้ผู้คนสามารถสัมผัสและมีส่วนร่วมกับงานศิลปะในลักษณะที่เป็นมิตรและเข้าใจง่าย พิพิธภัณฑ์นี้เน้นจัดแสดงผลงานศิลปะร่วมสมัยจากศิลปินญี่ปุ่นและนานาชาติ โดยมีทั้งนิทรรศการถาวรและนิทรรศการหมุนเวียน ผลงานเด่นเช่น ‘The Swimming Pool’ ผลงานโดย Leandro Erlich ออกแบบเป็นสระว่ายน้ำทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ทั้งในน้ำและได้น้ำในเวลาเดียวกัน ผลงาน ‘Blue Planet Sky’ โดย James Turrell ซึ่งเป็นการสร้างพื้นที่ให้ผู้ชมสัมผัสประสบการณ์เกี่ยวกับแสงและท้องฟ้า นอกจากนั้นยังมีพื้นที่สร้างสรรค์ และกิจกรรมสำหรับชุมชน พิพิธภัณฑ์จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น การแสดงสด เวิร์กช็อป และโครงการศิลปะเชิงทดลอง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เยี่ยมชม



ภาพ พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 คานาซาวะ

การดำเนินจัดนิทรรศการศิลปกรรมที่ผ่านมาของสถาบัน พิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ

สถาบันฯ ได้กำหนดมาตรฐานองค์ประกอบของเนื้อหาสำหรับการจัดนิทรรศการดังต่อไปนี้

1. งานศิลปกรรมท้องถิ่นหรืองานช่างศิลป์พื้นบ้าน
2. การถอดสุนทรียะความงามจากงานศิลปกรรมท้องถิ่น
3. การเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมท้องถิ่น
4. การถอดองค์ความรู้ศิลปกรรม
5. การสร้างงานศิลปกรรมร่วมสมัยและผลิตภัณฑ์จากนิทรรศการเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
6. การสร้างพื้นที่การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ภายในนิทรรศการ
7. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีภายในนิทรรศการ
8. กิจกรรมสัมมนาวิชาการ
9. การประเมินผลนิทรรศการ

สถาบันฯ ได้เลือกจัดทำนิทรรศการศิลปกรรมในรูปแบบของนิทรรศการสัญจร (Touring Exhibition) โดยเป็นนิทรรศการอิงเนื้อหา (Thematic) ที่แตกต่างกันตามภูมิภาคที่จัดแสดงในสี่ภูมิภาคของประเทศไทย ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคอีสาน ภาคกลาง และภาคใต้ เพื่อเป็นนิทรรศการที่รวบรวมผลงานศิลปหัตถกรรมชิ้นสำคัญของแต่ละพื้นที่เป็นภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย และเพื่อเป็นการเตรียมการสำหรับการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ ซึ่งประกอบด้วย ห้องครูแสดงผลงานศิลปกรรม/ศิลปกรรมร่วมสมัย ห้องแสดงผลงานศิลปหัตถศิลป์ไทย โรงมหรสพ พื้นที่การเรียนรู้และพื้นที่กิจกรรมของเด็ก สถาบันฯ ทำหน้าที่เป็นผู้จัดนิทรรศการและมีส่วนร่วมในขั้นตอนการจัดทำนิทรรศการ พร้อมด้วยความร่วมมือจากทั้งภาคราชการ ภาคเอกชน ภาคประชาชน และบุคลากรจากสถาบันอุดมศึกษาเครือข่ายที่ร่วมมือจัดนิทรรศการต้นแบบ โดยสถาบันฯ ได้ประสานงานให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย

ในที่นี้จะรวบรวมขั้นตอนการดำเนินงานนิทรรศการศิลปกรรมในประเทศและต่างประเทศ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการจัดนิทรรศการศิลปกรรมแห่งประเทศไทย

ขั้นตอนการจัดทำนิทรรศการศิลปกรรมในประเทศ

- 1) ขั้นตอนการวางแผนงบประมาณ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและพื้นที่จัดแสดง
- 2) ขั้นตอนการจัดทำและกำหนดแนวคิด (Conceptual Phase) เป็นขั้นตอนในการระดมแนวคิดเพื่อการจัดนิทรรศการ (Idea Gathering) การคำนึงกลุ่มเป้าหมายของนิทรรศการ รวมถึงพื้นที่จัดแสดง และประเภทวัตถุจัดแสดง
- 3) การประชุมหารือกับหน่วยงานเครือข่ายและช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้อง
- 4) ขั้นตอนการพัฒนานิทรรศการ (Development Phase)

- ขั้นตอนการวางแผน (Planning Stage)

การกำหนดเป้าหมายของนิทรรศการศิลปกรรม
การค้นคว้าวัตถุจัดแสดงนิทรรศการ
การออกแบบพื้นที่นิทรรศการ
การจัดลำดับเรื่องและเรียบเรียงการนำเสนอเนื้อหาภายในนิทรรศการ
การถอดองค์ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ และการจัดทำผลงานร่วมสมัย
การจัดเตรียมกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน
การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์
การจัดทำแบบประเมินนิทรรศการ

- ขั้นตอนการผลิต (Production Phase)

การจัดเตรียมวัตถุจัดแสดง
การผลิตสื่อประกอบนิทรรศการ
การขนส่งและการติดตั้งนิทรรศการ

- 5) ลงพื้นที่ติดตั้งนิทรรศการ

- 6) ขั้นตอนการปฏิบัติงาน (Function Phase) เมื่อนิทรรศการเปิด

- ขั้นตอนการดำเนินการ (Operational Stage) หมายถึงการดูแลนิทรรศการ

ให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย เช่น การดูแลการเข้าชม การจัดการนำขมนิทรรศการ การดำเนินกิจกรรม เช่น กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน ฯลฯ

- ขั้นตอนการสิ้นสุดนิทรรศการ (Terminating Stage)

การรื้อถอนนิทรรศการ
การจัดเก็บวัตถุจัดแสดง
การจัดทำบัญชีเพื่อสรุปงบประมาณที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ

- 7) ขั้นตอนการประเมินผล (Assessment Phase)

การจัดทำรายงานและระดมความคิดเห็นหลังการจัดนิทรรศการ

ขั้นตอนการจัดทำนิทรรศการศิลปกรรมในต่างประเทศ

- 1) ขั้นตอนการวางแผนงบประมาณ เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาและพื้นที่จัดแสดง
- 2) ขั้นตอนการจัดทำแนวคิด (Conceptual Phase) เป็นขั้นตอนในการระดมแนวคิดของนิทรรศการ (Idea Gathering) เพื่อหาทฤษฎีหรือแนวคิดที่เหมาะสมกับนิทรรศการรวมถึงการคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าชมนิทรรศการ
- 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development Phase) และขั้นตอนการวางแผน (Planning Stage) กำหนดเป้าหมายของนิทรรศการ, การค้นคว้าวัตถุจัดแสดง การออกแบบพื้นที่นิทรรศการ กิจกรรมต่าง ๆ
- 4) ขั้นตอนการติดต่อกับผู้เชี่ยวชาญของประเทศที่จัดแสดง ในการดำเนินการติดต่อประสานงานในการช่วยคัดเลือกพื้นที่ที่เหมาะสมกับเนื้อหาของนิทรรศการ อำนาจความสะดวกในการจัดการเอกสาร และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับทางกฎหมายของประเทศนั้น ๆ
- 5) ขั้นตอนการติดต่อกับบริษัทจัดนิทรรศการ (Organizer) เพื่อจัดทำโครงสร้างนิทรรศการ และติดต่อขนส่งเพื่อจัดส่งนิทรรศการ โดยขั้นตอนนี้ยังมีการทำสัญญาเช่าสถานที่ การทำประกันวัตถุจัดแสดง การทำประกันสถานที่ การติดต่อกับเจ้าหน้าที่ของพื้นที่จัดแสดง เพื่อสำรวจและวัดพื้นที่ในเบื้องต้น การประสานงานผู้สื่อข่าวเพื่อจัดการประชาสัมพันธ์
- 6) ขั้นตอนการติดตั้งนิทรรศการ โดยประสานงานกับผู้เชี่ยวชาญต่างประเทศ และบริษัทผู้รับจ้างในการติดตั้งนิทรรศการในพื้นที่
- 7) ขั้นตอนการปฏิบัติงาน (Function Phase) เมื่อนิทรรศการเปิดให้เข้าเยี่ยมชมแล้ว มีการเก็บข้อมูลผู้เข้าชม การดูแลนิทรรศการและเจ้าหน้าที่ประจำนิทรรศการที่สามารถสื่อสารภาษาต่างประเทศ
- 8) ขั้นตอนการประเมินผล (Assessment Phase) ขั้นตอนการเก็บผลงาน ส่งคืนพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ และการจัดทำรายงาน

ขั้นตอนการจัดทำนิทรรศการ ศิลปกรรมในประเทศ

1	ขั้นตอนการวางแผนงบประมาณ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและพื้นที่จัดแสดง
2	ขั้นตอนการจัดทำและกำหนดแนวคิด (Conceptual Phase) เป็นขั้นตอนในการระดมแนวคิดเพื่อการจัด นิทรรศการ (Idea Gathering) การคำนึงกลุ่มเป้าหมายของ นิทรรศการ รวมถึงพื้นที่จัดแสดง และประเภทวัตถุจัดแสดง
3	การประชุมหารือกับหน่วยงานเครือข่าย และช่างหัตถศิลป์ที่เกี่ยวข้อง
4	ขั้นตอนการพัฒนา (Development Phase) ขั้นตอนการพัฒนา (Development Phase) ขั้นตอนการวางแผน (Planning Stage) การกำหนดเป้าหมายของนิทรรศการศิลปกรรม การค้นคว้าวัตถุจัดแสดงนิทรรศการ การออกแบบพื้นที่นิทรรศการ การจัดลำดับเรื่องและเรียบเรียงการนำเสนอเนื้อหาภายในนิทรรศการ การถอดองค์ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์และการจัดทำผลงานร่วมสมัยในนิทรรศการ การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน การวางแผนประชาสัมพันธ์ การจัดทำแบบประเมินนิทรรศการ ขั้นตอนการผลิต (Production Phase) การขอยืมวัตถุจัดแสดง การขนส่งและการติดตั้งนิทรรศการ การจัดทำพื้นที่นิทรรศการ การผลิตบอร์ดประกอบนิทรรศการ
5	ลงพื้นที่ติดตั้งนิทรรศการ
6	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน (Function Phase) เมื่อนิทรรศการเปิด ขั้นตอนการดำเนินการ (Operational Stage) หมายถึงการดูแลนิทรรศการ ให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย เช่น การดูแลการเข้าชม การจัดการเข้าชมนิทรรศการ การดำเนินกิจกรรม เช่น กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน ฯลฯ ขั้นตอนการจัดเก็บนิทรรศการ (Terminating Stage) การถอนการติดตั้งนิทรรศการ การคืนวัตถุจัดแสดง การจัดทำบัญชีเพื่อสรุปงบประมาณที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ
7	ขั้นตอนการประเมินผล (Assessment Phase) ระดมความคิดเห็นหลังการจัดนิทรรศการ และการจัดทำรายงาน

ขั้นตอนการจัดทำนิทรรศการ ศิลปกรรมในต่างประเทศ

1	ขั้นตอนการวางแผนงบประมาณ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและพื้นที่จัดแสดง
2	ขั้นตอนการจัดทำแนวคิด (Conceptual Phase) เป็นขั้นตอนในการ ระดมแนวคิดของนิทรรศการ (Idea Gathering) เพื่อหาทฤษฎี หรือแนวคิดที่เหมาะสมกับนิทรรศการ รวมถึงการคำนึงถึงกลุ่ม เป้าหมายผู้เข้าชมนิทรรศการ
3	ขั้นตอนการพัฒนา (Development Phase) และขั้นตอนการวางแผน (Planning Stage) กำหนดเป้าหมายของนิทรรศการ, การค้นคว้าวัตถุจัดแสดง การออกแบบพื้นที่นิทรรศการ กิจกรรมต่าง ๆ
4	ขั้นตอนการติดต่อกับผู้เชี่ยวชาญของประเทศที่จัดแสดง ในการดำเนินการติดต่อประสานงานในการช่วยคัดเลือกพื้นที่ ที่เหมาะสมกับเนื้อหาของนิทรรศการ อำนวยความสะดวกใน การจัดการเอกสาร และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับทางกฎหมาย ของประเทศนั้น ๆ
5	ขั้นตอนการติดต่อกับบริษัทรับจัดนิทรรศการ (Organizer) เพื่อจัดทำโครงสร้างนิทรรศการ และติดต่อขนส่งเพื่อจัดแสดง นิทรรศการ โดยขั้นตอนนี้ยังมีการทำสัญญาเช่าสถานที่ การทำประกันวัตถุจัดแสดง การทำประกันสถานที่ การติดต่อกับเจ้าหน้าที่ของพื้นที่จัดแสดง เพื่อสำรวจและวัดพื้นที่ ในเมืองต้น การประสานงานผู้สื่อข่าวเพื่อจัดการประชาสัมพันธ์
6	ขั้นตอนการติดตั้งนิทรรศการ โดยประสานงานกับผู้เชี่ยวชาญต่าง ประเทศ และบริษัทผู้รับจ้างในการติดตั้งนิทรรศการในพื้นที่
7	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน (Function Phase) เมื่อนิทรรศการเปิดให้เข้าเยี่ยมชมแล้ว และการเก็บข้อมูลผู้เข้าชม การดูแลนิทรรศการและเจ้าหน้าที่ประจำนิทรรศการที่สามารถ สื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ ได้
8	ขั้นตอนการประเมินผล (Assessment Phase) ขั้นตอนการเก็บ ผลงาน ส่งคืนพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ และการจัดทำรายงาน



ภาพ พิพิธภัณฑ์วิกตอเรียแอนด์อัลเบิร์ต

สรุป

นิทรรศการศิลปกรรม จึงไม่ได้เป็นเพียงสถานที่จัดแสดงวัตถุหรืองานศิลปกรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่จัดกิจกรรมของการถ่ายทอดประสบการณ์และจุดประสงค์ของภัณฑารักษ์ที่ต้องการนำเสนอ นิทรรศการจึงเป็นพื้นที่เพื่อสร้างประสบการณ์และความประทับใจต่อผู้เข้าชม ทั้งนี้ขั้นตอนการออกแบบและขั้นตอนการจัดนิทรรศการมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผู้สนใจการจัดนิทรรศการสามารถใช้เพื่อเป็นต้นแบบและแนวทางในการจัดนิทรรศการ ซึ่งขั้นตอนการดำเนินการดังกล่าวก็สามารถนำไปปรับใช้ตามบริบทและความเหมาะสม

เมื่อทราบถึงความหมายและภาพรวมของนิทรรศการแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเข้าใจถึงกระบวนการจัดนิทรรศการอย่างละเอียด อันเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเริ่มต้นการจัดนิทรรศการศิลปกรรมในแต่ละครั้ง

“

การออกแบบนิทรรศการ
ควรนำไปสู่
การสร้างประสบการณ์
ให้แก่ผู้รับชม
นิทรรศการ

”

บทที่ 2

พื้นฐานการออกแบบนิทรรศการ

ในบทนี้จะพูดถึงขั้นตอนหรือหลักการออกแบบนิทรรศการที่สำคัญเพื่อให้ผู้สนใจจัดนิทรรศการศิลปกรรมเข้าใจในช่วงเริ่มต้นของการจัด (Pre) ช่วงระหว่างที่จัดนิทรรศการ (During) และช่วงหลังการจัดนิทรรศการ (Post) ทั้งนี้ทุกขั้นตอนดังที่กล่าวมาเป็นผลจากการรวบรวมองค์ความรู้ที่ศึกษาตามหลักวิชาการรวมถึงองค์ความรู้และการปฏิบัติที่เกิดขึ้นจากการจัดนิทรรศการศิลปกรรมที่ผ่านมาของสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ

บทบาทของนักออกแบบนิทรรศการ

นักออกแบบนิทรรศการมีหน้าที่สำคัญในการถ่ายทอดเนื้อหาของนิทรรศการผ่านการออกแบบสามมิติ (Three-dimensional Environment) ซึ่งสามารถถ่ายทอดเรื่องราวหรือแนวคิดได้อย่างสมจริง ผ่านวัตถุจัดแสดง ภาพถ่ายข้อมูล และตัวอักษร งานออกแบบในลักษณะนี้ต้องอาศัยทักษะที่หลากหลาย อันประกอบด้วยการจัดองค์ประกอบพื้นที่ ตลอดจนการเลือกใช้สื่อจากหลากหลายสาขาเพื่อสื่อความหมายให้ชัดเจนผ่านพื้นที่นิทรรศการ (Locker, 2011, p. 38)

สิ่งที่ทำให้นักออกแบบนิทรรศการแตกต่างจากนักออกแบบในสาขาอื่น ๆ คือความสามารถในการสื่อสารเนื้อหาอย่างมีระบบผ่านประสบการณ์เชิงพื้นที่ ผู้ชมจะไม่สามารถรับสารจากการอ่านเพียงอย่างเดียว แต่จะสัมผัสรับรู้ และตีความผ่านการเคลื่อนไหว การมองเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่ซึ่งถูกออกแบบมาโดยเฉพาะ ฉะนั้นบทบาทของนักออกแบบจึงเปรียบได้กับผู้แปลเนื้อหาให้กลายเป็นประสบการณ์ทางกายภาพที่ชัดเจน มีบริบท และสอดคล้องกับเป้าหมาย

นักออกแบบยังต้องสามารถทำงานร่วมกับองค์กรภายนอก อาทิ นักวิชาการ ภัณฑารักษ์ วิศวกร และชุมชนเจ้าของเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งต้องบริหารเวลา งบประมาณ เข้าใจประเด็นด้านกฎหมาย การเข้าถึงของผู้ชม และความยั่งยืนในเชิงพื้นที่ ทักษะในการจัดการ การประสานงาน และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ จึงถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้กระบวนการออกแบบนิทรรศการดำเนินไปอย่างราบรื่น และสามารถตอบสนองเป้าหมายด้านสาระและประสบการณ์ของผู้ชมได้อย่างแท้จริง

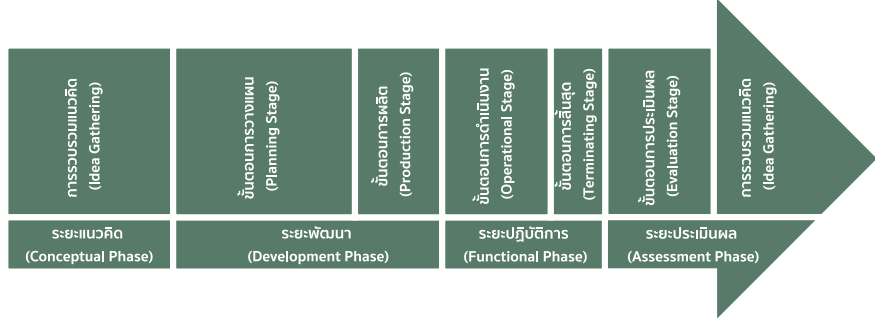
หลักการออกแบบแนวคิดของนิทรรศการ

นิทรรศการมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกับการสื่อสารประเภทอื่น เนื่องด้วยการจัดแสดงนิทรรศการไม่มีกรอบกำหนดตายตัว (Free-form Nature) การสร้างประสบการณ์ระหว่างทางของผู้เข้าชมนิทรรศการมักไม่มีการลำดับหน้าหลัง ผู้เข้าชมสามารถเลือกเนื้อหาหรือข้ามเนื้อหาที่ต้องการรับชมได้ในการจัดนิทรรศการ ดังนั้นนิทรรศการจึงเป็นสื่อที่มีข้อจำกัดสำหรับการนำเสนอเนื้อหา นิทรรศการตามลำดับชั้น แต่สิ่งสำคัญที่สุดของการนำเสนอ นิทรรศการ คือการทำให้ผู้เข้าชมนิทรรศการได้รับ “ประสบการณ์” ที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของการเยี่ยมชมนิทรรศการ^[1]

หลักการออกแบบนิทรรศการของ David Dean^[2]

David Dean (1994) นักวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ศึกษาได้แบ่งขั้นตอนการจัดนิทรรศการออกเป็น 4 ขั้นตอน ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1) ขั้นตอนการจัดทำแนวคิด (Conceptual Phase) เป็นขั้นตอนในการรวบรวมแนวคิดของนิทรรศการ (Idea Gathering) เพื่อหาทฤษฎีหรือแนวคิดที่เหมาะสมกับการจัดนิทรรศการ โดยคำนึงถึงกลุ่มผู้เยี่ยมชมและเป้าหมายของนิทรรศการ รวมถึงทรัพยากรที่มีในการดำเนินการ เช่น งบประมาณ สถานที่ ฯลฯ
- 2) ขั้นตอนการพัฒนา (Development Phase) แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนย่อย ได้แก่ ขั้นตอนการวางแผน (Planning Stage) เป็นการนำแนวคิดที่จัดทำในขั้นตอนก่อนหน้า มาจัดทำเป็นแผนการดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรม ประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมายของนิทรรศการ การค้นคว้าวัตถุดิบจัดแสดง การเขียนข้อความประกอบนิทรรศการ การออกแบบพื้นที่นิทรรศการ กิจกรรม การประชาสัมพันธ์ ฯลฯ โดยคำนึงถึง บุคลากร งบประมาณ เวลาที่มีในการเตรียมการ และขั้นตอนการผลิต (Production Phase) คือการลงมือปฏิบัติตามแผนที่ได้วางไว้ในขั้นตอนก่อนหน้า เช่น การขอยืมวัตถุจัดแสดง การผลิตแผ่นป้ายนิทรรศการ การจัดทำสื่อประกอบนิทรรศการ การขนส่งวัตถุจัดแสดง ฯลฯ จนถึงการจัดตั้งนิทรรศการเสร็จสมบูรณ์พร้อมเปิดให้ผู้เยี่ยมชม



ภาพ กระบวนการการจัดนิทรรศการของ DEAN (1994)

3) **ขั้นตอนการปฏิบัติงาน (Functional Phase)** เกิดขึ้นเมื่อนิทรรศการเปิดให้สาธารณะเยี่ยมชม แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนย่อย คือ ขั้นตอนการดำเนินการ (Operational Stage) หมายถึง การดูแลนิทรรศการให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย เช่น การดูแลการจำหน่ายตั๋วเข้าชม การจัดการนำชมนิทรรศการ การดำเนินกิจกรรม และขั้นตอนการสิ้นสุดนิทรรศการ (Terminating Stage) ครอบคลุมการถอนการติดตั้งนิทรรศการ การคืนวัตถุจัดแสดง การจัดทำบัญชีเพื่อสรุปงบประมาณที่ใช้

4) **ขั้นตอนการประเมินผล (Assessment Phase)** แบ่งออกเป็นขั้นตอนการตรวจสอบ (Evaluation Stage) เป็นการประเมินว่านิทรรศการบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ จากนั้นนำไปสู่การเขียนรายงานการประเมินผลนิทรรศการเพื่อถอดบทเรียนและประเมินผลนิทรรศการว่ามีส่วนใดที่ประสบผลสำเร็จ ส่วนใดที่ยังไม่เป็นไปตามเป้าหมาย และนำไปสู่ขั้นตอนการรวบรวมความคิด (Idea Gathering) สำหรับนิทรรศการในครั้งถัดไป

หลักการออกแบบนิทรรศการขั้นพื้นฐาน (Primary Exhibition Design Principles) ของ Polly McKenna-Cress และ Janet A. Kamien

การออกแบบนิทรรศการศิลปกรรมไม่ใช่เพียงคิดหาตำแหน่งการแขวนภาพวาดหรือพื้นผิวที่เหมาะสมหรือสวยงามเท่านั้น แต่ต้องครอบคลุมถึงประเด็นที่ซับซ้อนและเป็นนามธรรมด้วย กระบวนการออกแบบนิทรรศการจึงควรนำไปสู่การสร้างประสบการณ์ที่ผู้เข้าชมจะได้รับจากนิทรรศการ ดังที่ Polly McKenna-Cress และ Janet A. Kamien (2013, p.141) ได้เสนอหลักการออกแบบ 5 ข้อพื้นฐาน ได้แก่

1) **การสร้างการมีส่วนร่วมและความสนใจ (To Engage)** นิทรรศการควรสร้างเสริมประสบการณ์ที่ดึงดูดความสนใจและการมีส่วนร่วมจากผู้ชม

2) **ทำให้รู้สึกสบายใจ (To Be Comfortable)** นิทรรศการควรคำนึงถึงความสะดวกสบายใจทั้งในแง่ของปัญญา (Intellectual) และกายภาพ (Physical)

3) **สร้างความประทับใจ (To Surpass Expectation)** ผู้เข้าชมเมื่อออกจากนิทรรศการแล้วต้องกลับไปพร้อมความรู้สึกแปลกใจและประทับใจที่ได้รับชมนิทรรศการ

4) **กระตุ้นความอยากรู้ ความเชื่อมโยง และความมหัศจรรย์ (To Spark Curiosity, Resonance, and Wonder)** นิทรรศการควรกระตุ้นให้เกิดความรู้สึก

5) **สร้างความสะกดใจหรือกระตุ้นการคิดใคร่ครวญและใคร่ครวญ (To Be Disruptive and/or Contemplative)** นิทรรศการควรหลีกเลี่ยงความซ้ำซากและควรกระตุ้นความคิด

Polly McKenna-Cress, Janet A. Kamien (2013) เห็นว่าหลักการเหล่านี้จะจัดนิทรรศการมักมองข้ามไปในระหว่างกระบวนการเตรียมนิทรรศการ การยึดมั่นในหลักการเหล่านี้จะสามารถช่วยให้การนิทรรศการมีผลกระทบและความหมายอย่างแท้จริง

Polly McKenna-Cress Janet A. Kamien

To Engage	การสร้างการมีส่วนร่วมและความสนใจ นิทรรศการควรสร้างเสริมประสบการณ์ที่ดึงดูดความสนใจและการมีส่วนร่วมจากผู้ชม
To Be Comfortable	ทำให้รู้สึกสบายใจ นิทรรศการควรคำนึงถึงความสบายใจทั้งในแง่ของ ปัญญา (Intellectual) และ กายภาพ (Physical)
To Surpass Expectation	สร้างประจวบเหมาะ ผู้เข้าชมเมื่อออกจากนิทรรศการแล้วต้องกลับไปพร้อมความรู้สึกแปลกใจและประทับใจที่ได้รับ
To Spark Curiosity, Resonance, and Wonder	กระตุ้นความอยากรู้ ความเชื่อมโยง และความมหัศจรรย์ นิทรรศการควรกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกลึกซึ้ง
To Be Disruptive or Contemplative	สร้างความสะอึกหรือกระตุ้นการคิดไตร่ตรองและใคร่ครวญ นิทรรศการควรออกแบบเพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซากและควรกระตุ้นความคิด

Polly McKenna-Cress, Janet A. Kamien (2013) เห็นว่าหลักการเหล่านี้ นักจัดนิทรรศการมักมองข้ามไปในระหว่างกระบวนการเตรียมนิทรรศการ การยึดมั่นในหลักการเหล่านี้จะสามารถช่วยให้นิทรรศการมีผลกระทบและความหมายอย่างแท้จริง

ภาพ หลักการออกแบบนิทรรศการพื้นฐาน

ตามข้อเสนอของ Polly McKenna-Cress, Janet A. Kamien (2013)

เมื่อผู้สนใจจัดงานนิทรรศการ ได้ทราบหลักการออกแบบนิทรรศการตามหลักวิชาการข้างต้นแล้ว ต่อจากนี้เป็นขั้นตอนการดำเนินงานที่ทางทีมผู้วิจัยได้เคยดำเนินการเพื่อจัดทำนิทรรศการศิลปกรรมของสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติในช่วงที่ผ่านมา โดยสรุปเป็นขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้ ซึ่งในบทนี้จะยกตัวอย่างกระบวนการในการจัดนิทรรศการ ‘**คันฉ่องส่องเพชร: มรดกภูมิปัญญาแห่งพริบพรี**’ เพื่อให้เห็นขั้นตอนการจัดนิทรรศการศิลปกรรมที่ผ่านมา

ตัวอย่างกระบวนการจัดนิทรรศการศิลปกรรม

การร่วมกำหนดทิศทางนิทรรศการศิลปกรรม: การวิเคราะห์โจทย์และระดมความเห็น

การออกแบบนิทรรศการศิลปกรรมที่มีคุณภาพควรเริ่มต้นจากการวิเคราะห์โจทย์งาน (Project Brief) อย่างรอบด้าน บริฟ (Brief) ทำหน้าที่เป็นกรอบแนวคิดเบื้องต้นที่ช่วยให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นภัณฑารักษ์ นักออกแบบ ช่างฝีมือ หรือผู้ผลิตสื่อ เข้าใจทิศทางวัตถุประสงค์ และข้อจำกัดของโครงการร่วมกันอย่างชัดเจน

ขั้นตอนเริ่มต้นนี้นับเป็นกระบวนการสำคัญลำดับแรกสุด โดยผู้จัดนิทรรศการ และภัณฑารักษ์จะต้องร่วมกันกำหนดแนวคิดหลัก (Core Concept) ของนิทรรศการ รวมถึงเป้าหมายของนิทรรศการทั้งในด้านเนื้อหา และประสบการณ์ที่ต้องการมอบให้กับผู้ชม หลังจากนั้นจึงพิจารณากำหนดพื้นที่จัดแสดง ทั้งในระดับภูมิภาค จังหวัด หรือพื้นที่เฉพาะที่สอดคล้องกับบริบทของเนื้อหา ตลอดจนจำแนกประเภทของนิทรรศการให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ เช่น นิทรรศการเน้นวัตถุ (Object-Oriented Exhibition) นิทรรศการเน้นแนวคิด (Concept-Oriented Exhibition) นิทรรศการอิงแก่นเรื่อง (Thematic Exhibition) นิทรรศการเชิงการศึกษา (Educational Exhibition)

การเลือกประเภทนิทรรศการมีผลโดยตรงต่อกลยุทธ์การจัดวางเนื้อหา การเล่าเรื่อง การออกแบบพื้นที่ และกิจกรรมประกอบนิทรรศการที่จะเกิดขึ้นตามมา ซึ่งล้วนแต่ส่งผลต่อการสื่อความหมายและการมีส่วนร่วมของผู้ชม เนื้อหาที่ควรพิจารณาในการวิเคราะห์บริฟ (Locker, 2011, p.41) ได้แก่:

1. แนวคิดหลักและประเด็นทางวัฒนธรรมและสุนทรียศาสตร์ที่ต้องการสื่อสาร
2. ลักษณะของวัตถุจัดแสดง เช่น ศิลปะพื้นบ้าน ศิลปะร่วมสมัย หัตถศิลป์ สื่อผสม ฯลฯ
3. กลุ่มเป้าหมายที่คาดหวัง รวมถึงลักษณะเฉพาะของผู้ชมแต่ละพื้นที่
4. ข้อจำกัดทางกายภาพของสถานที่จัดแสดง เช่น ขนาด ความสูง ระบบแสง ระบบความปลอดภัย
5. งบประมาณที่มีอยู่ และขอบเขตระยะเวลาในการผลิตและติดตั้งงาน
6. หน่วยงานภาคีหรือเครือข่ายในพื้นที่ที่อาจมีบทบาทในการสนับสนุนหรือร่วมจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์บริฟอย่างมีโครงสร้างจึงเป็นทั้งจุดเริ่มต้นของกระบวนการออกแบบและเป็นแนวทางสำคัญในการวางแผนยุทธศาสตร์การเล่าเรื่องในนิทรรศการศิลปกรรมให้เกิดพลังในการสื่อสาร และมีคุณค่าสำหรับผู้ชมในวงกว้าง

ในการดำเนินโครงการนิทรรศการหัตถศิลป์ภูมิภาค ทางคณะผู้วิจัยได้เริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์บริฟตามหลักการข้างต้นอย่างเป็นระบบ โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อคัดเลือกภูมิภาคและชิ้นงานที่มีความโดดเด่นทางช่างศิลป์ แต่ยังไม่เป็นที่รู้จักในระดับสาธารณะ เพื่อส่งเสริมการเผยแพร่คุณค่าของหัตถศิลป์เหล่านี้ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

จังหวัดเพชรบุรีได้รับการคัดเลือกให้เป็นพื้นที่ต้นแบบ เนื่องจากเป็นแหล่งรวมของงานช่างดั้งเดิมและศิลปกรรมท้องถิ่นหลากหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็น งานปูนปั้น งานทัวโซนาตรี งานประติมากรรมหัววัว รวมไปถึงงานฝังลายไม้มุก ซึ่งสะท้อนทั้งทักษะเชิงช่าง และภูมิปัญญาที่สั่งสมมาตั้งแต่สมัยโบราณ

การวิเคราะห์โจทย์ในกรณีนี้ไม่ได้จำกัดเพียงการตั้งคำถามเชิงเนื้อหา และพื้นที่จัดแสดงเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการพิจารณางบประมาณที่ได้รับ การลงพื้นที่สำรวจ การประชุมร่วมกับช่างหัตถศิลป์ การรวบรวมวัตถุจัดแสดง รวมถึงการออกแบบนิทรรศการให้สอดคล้องกับบริบทชุมชน และความคาดหวังของผู้ชมในแต่ละภูมิภาค นอกจากนี้ นิทรรศการยังมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์ เพื่อนำไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย อาทิ ของที่ระลึกที่ถอดองค์ความรู้จากกลดลาย เทคนิค หรือรูปแบบของหัตถศิลป์ดั้งเดิม ต่อยอดสู่การสร้างมูลค่าในเศรษฐกิจสร้างสรรค์

กล่าวได้ว่าบริบทในกรณีนี้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือกลางที่ช่วยเชื่อมโยงระหว่างงานวิจัยเชิงวัฒนธรรม การออกแบบนิทรรศการ และการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกันอย่างมียุทธศาสตร์



ภาพ การระดมความเห็น

คำนึงถึงผู้เข้าชมนิทรรศการ

เมื่อได้จุดประสงค์และเป้าหมายของนิทรรศการ ต้องคำนึงต่อไปว่าผู้เข้าชมนิทรรศการมักมีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน มีการนำความทรงจำ และความเข้าใจบางส่วนที่เคยพบเจอเข้ามาในนิทรรศการด้วย เหตุนี้ผู้จัดนิทรรศการจำเป็นต้องคำนึงอยู่เสมอว่า ผู้เข้าชมอาจไม่มีความรู้ในประเด็นหรือเนื้อหาในการจัดนิทรรศการมาก่อนหน้านี้ ในขณะเดียวกัน ผู้จัดนิทรรศการต้องคำนึงถึงผู้เข้าชมที่เป็นผู้ที่สนใจประเด็นที่จัดนิทรรศการ หรืออาจเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ

ผู้จัดนิทรรศการต้องคำนึงถึงการจัดนิทรรศการในหลายมิติ เช่นคำนึงถึงประเด็นด้านอายุ เพศ ภาษา และวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในนิทรรศการ เนื่องด้วยการจัดนิทรรศการเป็นพื้นที่สาธารณะที่เปิดให้ผู้เข้าชมทั่วไปสามารถเข้าชมได้ (Pam Locker, 2011, p.51) นอกจากนั้น ผู้จัดนิทรรศการควรยึดหลักการที่ว่า นิทรรศการต้องเป็นมิตรกับทุกคนและทุกครอบครัว (Family-Friendly Exhibits) (Polly McKenna-Cress, Janet A. Kamien, 2013, p.104) โดยนิทรรศการเช่นนี้มักมีองค์ประกอบ ได้แก่

1. Multi-sided: สมาชิกครอบครัวต้องสามารถเข้าชมนิทรรศการได้ทั่วถึง
2. Multi-user: ปฏิสัมพันธ์ภายในนิทรรศการต้องรองรับทุกคน
3. Accessible: อำนวยความสะดวกทั้งเด็กและผู้ใหญ่
4. Multi-outcome: อำนวยความสะดวกและการปฏิสัมพันธ์ที่กระตุ้นการอภิปรายและการคิดในกลุ่มของครอบครัว หรือ ผู้เข้าชมหลายคน
5. Multimodal: ดึงดูดความสนใจของผู้ชมที่มีระดับความรู้ที่แตกต่างกัน
6. Readable: ข้อความในนิทรรศการถูกจัดเรียงเข้าใจง่าย
7. Relevant: นิทรรศการต้องเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ก่อนหน้าของผู้ชม

การลงพื้นที่สำรวจ

การลงพื้นที่สำรวจเป็นขั้นตอนสำคัญในการจัดนิทรรศการสัณฐานเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ภูมิภาค เนื่องจากผู้วิจัยต้องทำความเข้าใจพื้นที่ดำเนินการวิจัย และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่าง ๆ ทั้งพื้นที่จัดนิทรรศการ วัตถุประสงค์แสดง วัฒนธรรมท้องถิ่น และการประสานความร่วมมือ เพื่อให้การดำเนินการในขั้นตอนต่อ ๆ ไปเกิดขึ้นอย่างราบรื่น ก่อนการลงพื้นที่ ผู้วิจัยจะต้องเตรียมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และประเด็นที่ต้องการสำรวจในการลงพื้นที่ก่อน เช่น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้มีเครือข่ายในการจัดนิทรรศการ สถานที่จัดเก็บผลงานทัศนศิลป์ที่จะนำไปใช้จัดแสดง และสถานที่ซึ่งมีศักยภาพในการจัดนิทรรศการ และจากนั้นจึงเดินทางไปยังลงพื้นที่สำรวจโดยมีกระบวนการที่สำคัญคือการหารือกับองค์กรในท้องถิ่น

การสำรวจงานทัศนศิลป์ การหาสถานที่จัดนิทรรศการ

ในกรณีของโครงการนี้การจัดนิทรรศการได้รับความร่วมมือจากท้องถิ่นในพื้นที่หลายภาคส่วน ทั้งภาครัฐราชการ ภาคเอกชน และภาคประชาชน เช่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีและสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี ชุมชนที่เกี่ยวข้อง และครูช่างที่ผลิตงานทัศนศิลป์ ทุกภาคส่วนให้การสนับสนุน เช่น การให้ยืมวัตถุจัดแสดงการให้พื้นที่จัดนิทรรศการ การสนับสนุนด้านวิชาการและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง

การสำรวจงานหัตถศิลป์ เป็นอีกขั้นตอนสำคัญในการลงพื้นที่สำรวจ ผู้วิจัยสำรวจงานหัตถศิลป์โดยเข้าลงพื้นที่ที่มีวัดจัดแสดงเก็บไว้ เช่น วัด หมู่บ้าน หรือสถานที่ที่มีผู้เชี่ยวชาญ ครูช่าง หรือปราชญ์ชาวบ้านที่มีองค์ความรู้ การลงพื้นที่ครั้งนี้เป็นการสำรวจสิ่งของที่นำมาจัดแสดงและรวบรวมรายละเอียดจากวัตถุจริง อย่างเช่น ขนาดวัสดุที่ใช้ ความเกี่ยวข้องกับสังคม วัฒนธรรม เพื่อกำหนดวิธีการจัดแสดง อีกทั้งยังเป็นการรวบรวมข้อมูลของวัตถุว่าผลงานดั้งเดิมสามารถนำมาจัดแสดงได้หรือมีผลงานที่จำเป็นต้องจัดทำขึ้นมาใหม่



ภาพ สถานที่จัดงานหอวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

นอกจากนี้ ยังต้องพิจารณาข้อจำกัดทางกายภาพของสถานที่อย่างรอบด้าน เช่น สถานที่ที่จัดแสดงมีข้อกำหนดหรือข้อจำกัดในการปรับเปลี่ยนพื้นที่หรือใช้โครงสร้างภายในหรือไม่ หากต้องขนย้ายวัตถุหรือชิ้นงานขนาดใหญ่เข้าสู่พื้นที่ มีทางเข้าออกที่สามารถรองรับวัตถุจัดแสดงได้หรือไม่

รวมถึงพื้นที่ในสถานที่จัดแสดงสามารถรับน้ำหนักของวัตถุจัดแสดงได้มากเพียงพอ หรือจำเป็นต้องเสริมโครงสร้างเพิ่มเพื่อรองรับผลงาน และมีระบบไฟฟ้า โครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการติดตั้งสื่อมัลติมีเดียอย่างครบถ้วน (locker, 2011, p.43)

การศึกษาพื้นที่อย่างละเอียดจะช่วยลดข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นในภายหลัง เช่น ความไม่เหมาะสมด้านโครงสร้าง หรือข้อจำกัดในการติดตั้งอุปกรณ์ การวางแผนตั้งแต่ต้นจะช่วยลดต้นทุน เพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน และเปิดโอกาสให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์นิทรรศการให้ตอบสนองต่อคุณลักษณะของสถานที่ได้อย่างแท้จริง ซึ่งอาจนำไปสู่ประสบการณ์ที่มีความเฉพาะตัวและทรงคุณค่า

เมื่อเลือกพื้นที่ดำเนินการเป็นจังหวัดเพชรบุรีแล้ว ผู้วิจัยจึงดำเนินการหาข้อมูลของหน่วยงานอุดมศึกษาหรือหน่วยงานด้านศิลปวัฒนธรรมในการสร้างความร่วมมือและการจัดนิทรรศการ ค้นหางานช่างฝีมือ และสถานที่จัดนิทรรศการ จากนั้นจึงดำเนินการลงพื้นที่สำรวจจนได้ข้อมูลครบถ้วน โดยผู้วิจัยได้สำรวจพื้นที่มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยท้องถิ่นที่มีหน่วยงานเกี่ยวกับศิลปะเพชรบุรี ไม่ว่าจะเป็น สถาบันวิจัยและส่งเสริมวัฒนธรรม ศูนย์ข้อมูลคติชน และวรรณกรรมลายลักษณ์เพชรบุรี สถาบันช่างเมืองเพชรและศิลปะร่วมสมัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ฯลฯ อีกทั้งยังเป็นสถานที่จัดนิทรรศการสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรีด้วย ในการนี้ ผู้วิจัยยังสำรวจสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับผลงานทัศนศิลป์ที่ต้องการรวบรวมข้อมูล อาทิ หน้าบ้านวัดต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น วัดเขาประดิษฐ์ วัดพลับพลาชัย ฯลฯ ประติมากรรมหัววัวที่วัดบ่อบุญ บ้านของนางเฮือน เครือมา ครูช่างปั้นหัวสัตว์ บ้านป่าฉิวทอง โบราณเพชรบุรี ร้านภูษาผ้าลายอย่าง และหนังใหญ่วัดพลับพลาชัย เป็นต้น

ในกรณีนี้ ทางผู้วิจัยได้เลือกใช้หอวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติ สถาบันวิจัยและส่งเสริมวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เป็นสถานที่จัดนิทรรศการ เนื่องจากผู้วิจัยพบว่าจังหวัดเพชรบุรีไม่ได้มีอาคารหอศิลป์หรืออาคารพิพิธภัณฑ์สำหรับให้นิทรรศการสัญจรมาจัดแสดงโดยเฉพาะ จึงต้องใช้พื้นที่ภายในมหาวิทยาลัยเครือข่าย จากการลงพื้นที่พบว่ามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีมีพื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการคือ หอวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติ ลักษณะอาคารเป็นเรือนไทยประยุกต์ เรือนแต่ละหลังมีขนาดเหมาะสมจะจัดนิทรรศการแบ่งตามหัวข้อต่าง ๆ ได้ อีกทั้งภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีมีผลงานทัศนศิลป์จำนวนมากเก็บสะสมอยู่แล้ว สามารถนำมาคัดเลือกเป็นวัตถุจัดแสดงหลักในนิทรรศการได้ โดยสัดส่วนที่เหลือได้ประสานงานกับหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หลังจากเลือกสถานที่แล้ว ทางผู้วิจัยเข้าไปสำรวจภายในพื้นที่หอวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติเพื่อรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสถานที่ เช่น ขนาดพื้นที่ห้อง ระบบไฟฟ้า อุปกรณ์สำหรับการจัดแสดงนิทรรศการ ฯลฯ



ภาพ การตรวจสอบสภาพวัตถุจัดแสดง

การสืบค้นข้อมูลเพื่อจัดทำเนื้อหาประกอบนิทรรศการ

เมื่อผู้จัดนิทรรศการทราบรายละเอียด และการดำเนินการเบื้องต้นแล้ว ในขั้นตอนของการรวบรวมข้อมูลอันจะเกี่ยวข้องกับวัตถุจัดแสดง หรือเนื้อหาภายในนิทรรศการ คณะผู้จัดนิทรรศการจำเป็นต้องใช้ทักษะเทคนิคการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้มาซึ่งเนื้อหาที่เป็นประเด็นสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการหาเอกสารหลักฐานชั้นต้น หรือหลักฐานชั้นรองที่เป็นงานเอกสาร ค้นคว้าวิจัยที่ทำโดยนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงการสัมภาษณ์จากนักวิชาการ ราชบัณฑิตยสถาน ชาวบ้าน นักเรียน นักศึกษา

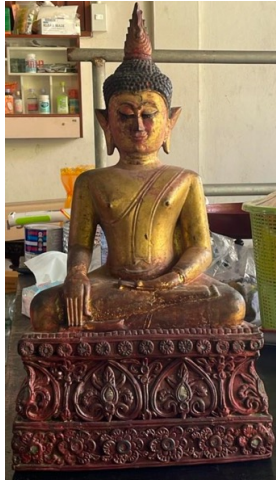
ข้อมูลข้างต้นจะช่วยนำทางให้ผู้จัดนิทรรศการสามารถเข้าใจถึงวัตถุจัดแสดงรวมถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัตถุจัดแสดงโดยภาพรวมและช่วยผู้จัดนิทรรศการเข้าใจบริบทของวัตถุจัดแสดง และพื้นที่ที่ทำการจัดนิทรรศการได้อีกด้วย ความเข้าใจเกี่ยวกับบริบททางสังคมและประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศิลปะ เทศกาล ประเพณี หรือเนื้อหาที่จัดนิทรรศการจะทำให้ผู้จัดนิทรรศการสามารถมองเห็นภาพรวมของนิทรรศการได้นอกเหนือจากนั้น การศึกษาวัตถุจัดแสดงยังสามารถทำให้อธิบายได้ถึงพัฒนาการทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม รวมถึงวิถีชีวิตของผู้คนในพื้นที่ และสุนทรียะของงานศิลปะที่ปรากฏภายในวัตถุจัดแสดง ทั้งนี้ปัญหาหลักของการจัดนิทรรศการบางส่วนเกิดจากการไม่ทำความเข้าใจเนื้อหา ก่อนการจัดทำนิทรรศการ ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าชมย่อมไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้ด้วยเช่นกัน

การสืบค้นข้อมูลเริ่มจากการค้นคว้าเอกสารหลักฐานและวัตถุงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนิทรรศการที่ตั้งไว้ รวมถึงการลงพื้นที่สอบถามคนในพื้นที่ซึ่งมีการติดตั้งนิทรรศการในแต่ละภูมิภาคโดยรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่างๆ ให้ครอบคลุมมากที่สุด รวมถึงการประสานความร่วมมือภายในท้องถิ่น เครือข่ายสถาบันอุดมศึกษา และภาคเอกชน เพื่อให้การดำเนินการในการจัดนิทรรศการเกิดขึ้นอย่างราบรื่น โดยการกำหนดภูมิภาคที่จัดแสดงงานศิลปกรรมนั้น คัดเลือกมาจากพื้นที่ที่มีงานหัตถศิลป์และศิลปกรรมหลายแขนง อันเป็นแหล่งกำเนิดของงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในแต่ละพื้นที่ หรือผลงานศิลปกรรมท้องถิ่นเหล่านั้นยังเป็นที่รู้จักในวงกว้าง

โดยพื้นที่ซึ่งทางสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติเคยจัดแสดงนิทรรศการศิลปกรรมมาแล้วนั้น ประกอบด้วย ภาคเหนือ ณ จังหวัดลำปาง, ภาคอีสาน ณ จังหวัดขอนแก่น, ภาคกลาง ณ จังหวัดเพชรบุรี และภาคใต้ ณ จังหวัดนครศรีธรรมราช

การคัดเลือกวัตถุจัดแสดงและการค้นคว้าข้อมูลเพื่อการจัดนิทรรศการ

วัตถุที่ถูกคัดเลือกนำมาจัดแสดงในแต่ละภูมิภาคนั้น เป็นอัตลักษณ์บอกเล่าวัฒนธรรมของพื้นที่นั้นๆ ได้เป็นอย่างดี ดังตัวอย่างเช่น



• นิทรรศการของภาคเหนือ
ได้แก่ พระพุทธรูป ผ้าห่อคัมภีร์ เครื่อง
จักสาน สัตภัณฑ์ และงานดอกกระดาศ
เป็นต้น

ภาพ พระพุทธรูป (ซ้าย), พระไม้ (ขวา)



ภาพ งานดอกกระดาศ



ภาพ ผ้าห่อคัมภีร์จากวัดปงสนุก



ภาพ กล่องข้าว หรือ แอ็บข้าว งานหัตถศิลป์ประเภทเครื่องจักสาน



ภาพ สัตภัณฑ์



ภาพ พระพุทธรูปไม้
ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น

- นิทรรศการของภาคอีสาน
ได้แก่ พระพุทธรูปไม้ และ สูปแต้ม เป็นต้น



ภาพ สูปแต้ม วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น



- นิทรรศการของภาคกลาง
ได้แก่ งานฝังลายไม้มุก งานปูนปั้น
งานหัวละครชาตรี และงานประติมากรรมหัววัว
 เป็นต้น

ภาพ คันฉ่องฝังลายไม้มุก



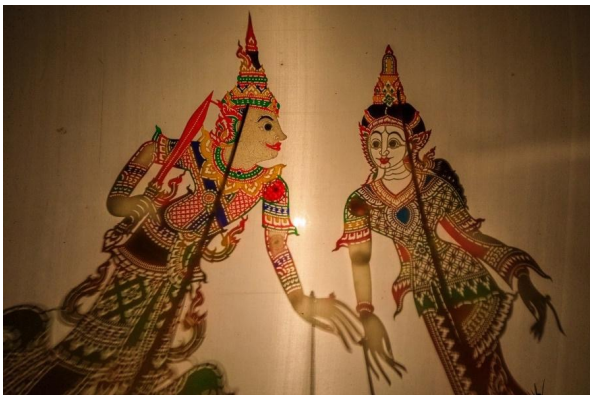
ภาพ หัววัว
จังหวัดเพชรบุรี



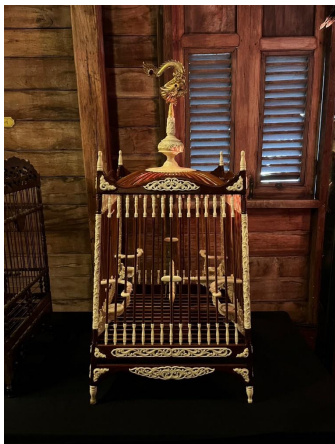
ภาพ หัวปูนปั้น สมัยรัชกาลที่ 3 จากวัดคงคาราม

• นิทรรศการของภาคใต้

ได้แก่ หนังตะลุง กรงนกกรงหัวจุก และเครื่องประดับโนรา เป็นต้น



ภาพ หนังตะลุงโบราณในภาคใต้ โดยนายหนังตะลุงสุชาติ ทรัพย์สิน



ภาพ กรงนกหัวจุก



ภาพ รายละเอียดเครื่องต้นโนรา

การจัดทำรายละเอียดนิทรรศการ

การจัดทำรายละเอียดนิทรรศการในโครงการนี้ เริ่มจากการคิดแก่นหลัก (Theme) ของนิทรรศการ จากการลงพื้นที่สำรวจพบว่างานหัตถศิลป์ในจังหวัดเพชรบุรีมีลักษณะร่วมกันหลายประการ ได้แก่ ความผูกพันกับธรรมชาติ ความศรัทธาที่ผสมผสานพุทธศาสนา ศาสนาพราหมณ์ และความเชื่อเรื่องผีแบบดั้งเดิม การสะท้อนวิถีชีวิตเกษตรกรรม และวิถีชีวิตประจำวันของชาวเพชรบุรี เช่น การเลี้ยงวัวลาน เป็นต้น วิถีชีวิตเหล่านี้ที่ปรากฏในสังคมชาวเพชรบุรีมีความเกี่ยวข้องกับประติมากรรมหัวสัตว์หน้าบ้านปูนปั้น และคันฉ่องไม้มุก

เมื่อได้แก่นหลักดังนี้ ทางผู้วิจัยจึงคิดตั้งชื่อนิทรรศการให้สอดคล้องกับแก่นหลัก โดยมีปัจจัยที่ต้องคำนึงคือให้ชื่อแสดงแก่นเนื้อเรื่องและมิติของวัฒนธรรมในจังหวัดหรือพื้นที่ที่ต้องการนำเสนอ รวมถึงมีความเกี่ยวเนื่องกับนิทรรศการที่เคยจัดไปแล้ว คือ ‘วิถีศรัทธาอีสาน: มรดกวัฒนธรรมจากอดีตสู่ปัจจุบัน’ กับ ‘หัตถศิลป์ลำปาง : มรดกศรัทธาแห่งเขลางค์นคร’ ทางผู้วิจัยคิดชื่อนิทรรศการไว้หลายชื่อ เช่น ‘พุทธ พราหมณ์ เพ็ชร: มรดกภูมิปัญญาแห่งพริบพรี’ ‘ทรัพย์ในดินสินในเพชร’ ‘สกุลช่างเมืองเพชร : มรดกภูมิปัญญา สายใยศรัทธาแห่งพริบพรี’ ฯลฯ ก่อนจะตัดสินใจใช้ชื่อนิทรรศการว่า ‘คันฉ่องส่องเพชร : มรดกภูมิปัญญาแห่งพริบพรี’ เพื่อให้คันฉ่องฝังลายไม้มุกเป็นวัตถุจัดแสดงที่โดดเด่นที่สุดในนิทรรศการ และจะเป็นจุดตั้งต้นให้คันฉ่องสะท้อนภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับแก่นของนิทรรศการ โดยนำเสนอความผูกพันกับธรรมชาติและเกษตรกรรม ความเชื่อความศรัทธา สังคมวัฒนธรรม และการประยุกต์ใช้มรดกดังกล่าวมาเป็นศิลปะร่วมสมัย

เมื่อได้แก่นหลักและชื่อนิทรรศการแล้ว ทางคณะผู้วิจัยได้ทำการกำหนดและคัดเลือกวัตถุจัดแสดงจากงานช่างหัตถศิลป์ของเพชรบุรีเพื่อให้ตรงตามแนวคิดและรูปแบบ รวมทั้งสะท้อนมุมมองด้านวิถีชีวิตและความเชื่อของเพชรบุรีที่แตกต่างออกไปจากการจัดนิทรรศการหัตถศิลป์สัญจรสองครั้งก่อนหน้านี้ อันเป็นการอธิบาย และการนำเสนอองค์ความรู้ของงานช่างหัตถศิลป์ในพื้นที่นั้นผ่านวิถีชีวิตและความเชื่อของพื้นที่ในภาพรวม แต่ไม่ได้กำหนดรูปแบบหรือแนวคิดให้เฉพาะเจาะจง เพื่อให้ให้นิทรรศการน่าสนใจยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงกำหนดองค์ประกอบของนิทรรศการครั้งนี้ตั้งแต่รูปแบบนิทรรศการ การจัดวางพื้นที่ รวมไปถึงการตั้งชื่อที่ให้สอดคล้องและสะท้อนคล้อยไปกับแนวคิดนิทรรศการ

นิทรรศการได้นำเสนอภายใต้แนวคิดสี่ระยะระดับสี่ระยะ และของสูงที่สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของเพชรบุรีให้ผู้เยี่ยมชมได้เรียนรู้ความเป็นเพชรบุรีผ่านแนวคิดวัตถุที่เกี่ยวข้องกับสี่ระยะ ระดับสี่ระยะ โดยได้คัดเลือกประเภทจัดแสดงวัตถุจัดแสดงทั้งหมด 8 ประเภท ได้แก่ ศิราภรณ์ละครชาตรี หนังใหญ่ หนังตะลุงเพชรบุรี คันฉ่องฝังลายไม้มุก สมุดลายไทย ประติมากรรมปูนปั้นนูนต่ำ ประติมากรรมสี่ระยะปูนปั้น และประติมากรรมหัววัว ต้นเทียนแห่นาค และมีป้ายนิทรรศการแสดงภาพถ่ายประติมากรรมหน้าบ้านปูนปั้นในวัดต่าง ๆ ของ

จังหวัดเพชรบุรี โดยขั้นตอนต่อไปคือการทำรายชื่อวัตถุจัดแสดง พร้อมรายละเอียดว่ายืมหรือเช่า วัตถุจัดแสดงมาที่ไหนบ้างเพื่อทำการส่งคืนหรือจัดซื้อใหม่

การเตรียมนิทรรศการขั้นต่อมาคือการกำหนดระยะเวลาของนิทรรศการ ผู้จัดทำต้อง คำนึงถึงปัจจัยหลายประการเพื่อกำหนดระยะเวลา อันได้แก่พื้นที่ของสถานที่จัดเรียงนิทรรศการ และค่าเช่าพื้นที่ซึ่งส่งผลต่องบประมาณในการจัดนิทรรศการ



หนังใหญ่วิรุณจำบัง

ชั้นงาน หนังใหญ่วิรุณจำบัง

ขนาด กว้าง ๑๕๐ เซนติเมตร สูง ๑๘๐ เซนติเมตร

วัสดุ หนัง

อายุสมัย ๒๔๔๐

ช่าง นายมนู เนตรสุวรรณ

ภาพรายละเอียดวัตถุจัดแสดง

การดำเนินการระยะต่อมาคือการติดต่อประสานงานกับผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อการดำเนินการ ในการจัดเตรียมนิทรรศการ เช่น การขอยืมวัตถุจัดแสดง (ในกรณีของนิทรรศการครั้งนี้คือคันทอง ฝงลายไม้มุก และต้นเทียนแห่นาค) การจัดทำวัตถุจัดแสดงร่วมสมัย การผลิตอุปกรณ์และสื่อ ประกอบที่จำเป็นต่อการจัดนิทรรศการ การจ้างเหมาดำเนินการติดตั้งนิทรรศการ การสรรหา บุคลากรดูแลนิทรรศการในช่วงระยะเวลาที่กำหนด (นักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏ) และการ กำหนดกิจกรรมในวันเปิดนิทรรศการ

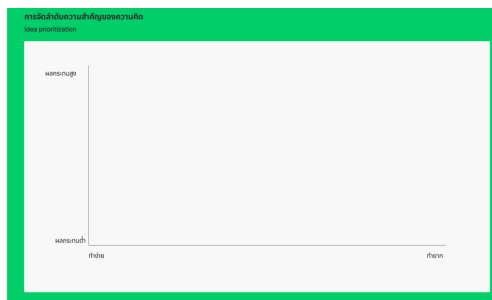
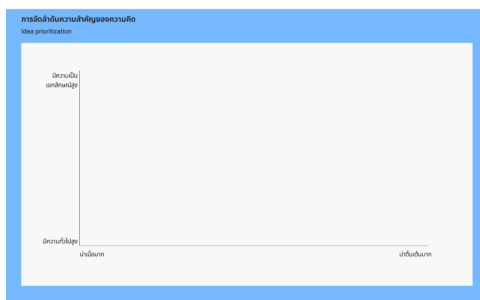
การประชุมหารือกับหน่วยงานเครือข่ายและช่างหัตถศิลป์

ผู้วิจัยได้จัดการประชุมหารือและจัดทำประชาพิจารณ์ร่วมกับองค์กรเครือข่ายและครูช่างภายในท้องถิ่นเพื่อรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทรรศการ กำหนดบทบาทของหน่วยงานเครือข่ายในการจัดนิทรรศการ และติดตามการดำเนินงานของหน่วยงานตามที่ได้ตกลงรวมไปถึงสอบถามรายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุจัดแสดงเชิงลึกเพื่อให้ข้อมูลที่สื่อสารออกมาในนิทรรศการถูกต้องในเชิงวิชาการและเคารพต่อผู้คนในท้องถิ่น การประชุมหารือในครั้งนี้ยังจัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมหน่วยงานและครูช่างภายในจังหวัด สำหรับการจัดทำฐานข้อมูลช่างฝีมือภายในหน่วยงานเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับโครงการอื่น ๆ ของสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ



ภาพ การประชุมหารือนิทรรศการร่วมกับคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ส่วนการใช้เครื่องมือในการจัดลำดับความสำคัญของงานหัตถศิลป์ คณะผู้วิจัยได้ใช้การสร้างภาพเป็นรูปกราฟ 2 กราฟที่แสดงความสำคัญของงานหัตถศิลป์และผลกระทบที่หัตถศิลป์ประเภทนั้นมี โดยในกราฟที่ 1 แกน x แสดงความน่าตื่นตาตื่นใจของงานหัตถศิลป์ในมุมมองของผู้บริโภค และแกน y แสดงความพิเศษเฉพาะของหัตถศิลป์ กราฟนี้ใช้ค้นหาวางานหัตถศิลป์ใดที่เป็นเอกลักษณ์ในจังหวัดนั้นอย่างแท้จริง และผู้เข้าชมรู้สึกตื่นตาตื่นใจที่ได้ใช้หัตถศิลป์นั้นหรือไม่ กราฟที่ 2 แกน x แสดงความยากง่ายในการผลิตหัตถศิลป์นั้น และแกน y แสดงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นหากงานหัตถศิลป์นั้นหายไป กราฟนี้ใช้เพื่อค้นหาวางานหัตถศิลป์ใดที่เสี่ยงต่อการสูญหายและมีคุณค่าผ่านผลกระทบ และความยากในทางการผลิต



ภาพ กราฟวิเคราะห์ความสำคัญของงานหัตถศิลป์

การประชุมหารือเพื่อการสำรวจและประชุมหารือตัวแทนหน่วยงานและครูช่างจะนั่ง
 คละตามโต๊ะที่ผู้วิจัยได้แบ่งไว้ และให้นำกระดาษเขียนรายชื่อผลงานหัตถศิลป์ภายในจังหวัดและ
 นำมาแปะบนกราฟทั้งสองเพื่อหาว่างานหัตถศิลป์ใดที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ จากนั้นจึงนำรายชื่อ
 หัตถศิลป์ที่มีความเสี่ยงสูญหายมากที่สุดมาให้ผู้เข้าร่วมประชุมเลือกอีกครั้งว่า หัตถศิลป์ประเภทใด
 ที่สมควรให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก เมื่อประชุมเสร็จสิ้นแล้ว จึงนำผลที่ได้ไปดำเนินการต่อ
 หลังจากนิทรรศการเสร็จสิ้น



ภาพ กิจกรรมประชาพิจารณ์งานหัตถศิลป์จังหวัดเพชรบุรี

จัดลำดับเรื่องและเรียบเรียงการนำเสนอเนื้อหา

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยซึ่งรับผิดชอบหน้าที่ภัณฑารักษ์ หรือผู้เขียนเนื้อหา นิทรรศการจะต้องนำวัตถุจัดแสดงและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น ประวัติความเป็นมา กระบวนการผลิต ที่มาของชื่อเรียก ความสำคัญทางวัฒนธรรม เนื้อเรื่องที่ปรากฏอยู่ในผลงาน มาร้อยเรียงการนำเสนอเนื้อหาให้มีเอกภาพและเกาะเกี่ยวกัน เพื่อให้ข้อความประกอบนิทรรศการสื่อเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

การจัดลำดับเรื่องในนิทรรศการของโครงการนี้จะตั้งต้นจากภาพรวมด้านวัฒนธรรมของจังหวัดนั้น ในนิทรรศการ ‘คั่นฉ่องส่องเพ็ชร: มรดกภูมิปัญญาแห่งพริบพรี’ นิทรรศการเริ่มต้นจากการนำเสนอภูมิหลังทางวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี และการนำเสนอความหลากหลายของลักษณะงานฝีมือ ทั้งงานชาวบ้าน งานฝีมือราชสำนัก และประเภทของงานฝีมือแบบต่าง ๆ ในจังหวัดเพชรบุรี หลังจากจัดป้ายเนื้อหาภาพรวมวัฒนธรรมเสร็จแล้วจึงจัดกลุ่มวัตถุจัดแสดงเป็นหมวดหมู่เพื่อให้นำไปจัดเรียงลำดับการจัดแสดงและการเขียนป้ายบรรยาย การจัดกลุ่มวัตถุจัดแสดงในนิทรรศการครั้งนี้แบ่งตามประเภทของหัตถศิลป์ โดยแบ่งห้องจัดแสดงเป็น 3 ห้อง

ห้องที่ 1 ชื่อว่า ‘ห้องมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นเมืองเพ็ชร’ ห้องนี้นำเสนอวัตถุจัดแสดง ที่เกี่ยวข้องกับศิระและเครื่องเชื่อมโยงภูมิปัญญาและวิถีชีวิตของจังหวัดเพชรบุรี โดยมีคั่นฉ่องฝงลายไม้มุกเป็นวัตถุจัดแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวเพชรบุรีและโดดเด่นที่สุดในห้องนี้ วัตถุจัดแสดงในห้องนี้ ได้แก่ ดันเทียนแท่นาคซึ่งเป็นหนึ่งในงานช่างหัตถศิลป์เฉพาะจังหวัดเพชรบุรี สมุดลายไทยที่แสดงศิระตัวอักษร ตลอดจนงานหัตถศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง อาทิ หนังสืงใหญ่วัดพลับพลาชัย หนังสือฉลุเพชรบุรี และเครื่องศิราภรณ์ของละครชาตรี

ห้องที่ 2 ชื่อว่า ‘ห้องปูนปั้น งานช่างแห่งเมืองเพ็ชร’ เนื้อหาในห้องจัดแสดงนี้เกี่ยวข้องกับประติมากรรม งานปูนปั้นสกุลช่างเพชรบุรี ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยทวารวดีจนถึงสมัยกรุงศรีอยุธยา และได้ปรับประยุกต์จนเป็นเอกลักษณ์ของเพชรบุรี รายการวัตถุจัดแสดงในห้องจัดแสดงนี้ ได้แก่ หัวปูนปั้นเทวดา และหัวครุฑจากรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) และหุ่นปูนปั้นจำลองที่ปั้นขึ้นใหม่โดยครูช่างของจังหวัดเพชรบุรีเป็นลวดลายงดงาม อาทิ ลายหนูมาน ลายพระอินทร์ทรงช้างเอราวัณ เป็นต้น และอีกทั้งจัดแสดงภาพถ่ายหุ่นปูนปั้นในวัดสำคัญของจังหวัดเพชรบุรี

ห้องที่ 3 ชื่อว่า ‘ห้องหัววัวลาน จากวิถีเกษตรกรรม สู่งานช่างหัตถศิลป์แห่งความผูกพัน’ ห้องนี้จัดแสดงวัตถุจัดแสดงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะและไม่ใช่ที่รับรู้ นั่นคือประติมากรรมหัววัว ซึ่งเชื่อมโยงไปยังวิถีชีวิตการเลี้ยงวัวที่เป็นสัตว์ที่ผูกพันกับชาวเพชรบุรีทั้งในการเกษตรกรรม การขนส่งในฐานะพาหนะบรรทุกสิ่งของ หรือแม้กระทั่งการใช้เป็นส่วนหนึ่งของประเพณีท้องถิ่นที่จะนำวัวของแต่ละครอบครัวมาประกวดความสวยงาม ในห้องนี้จัดแสดงทั้งประติมากรรมหัววัวแบบดั้งเดิมของจังหวัดเพชรบุรี และผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากประติมากรรมหัววัวดั้งเดิม

ในแต่ละห้องจะประกอบไปด้วยป้ายบรรยายวัตถุจัดแสดงแต่ละชิ้น โดยเขียนอธิบาย ข้อมูลวัตถุ วัสดุช่างฝีมือที่ผลิตวัตถุจัดแสดง อายุ ที่มาของวัตถุ การใช้งาน ความสำคัญทาง วัฒนธรรม และหน่วยงานที่เป็นเจ้าของ และเขียนบรรยายเนื้อหาด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ วัตถุจัดแสดงประเภทต่าง ๆ เช่น ประวัติและความสำคัญของละครชาตรี เอกลักษณ์ของ ประติมากรรมปูนปั้น ความผูกพันระหว่างเกษตรกร และวิถีในประติมากรรมหัววัวเป็นต้น โดย ป้ายเนื้อหา นิทรรศการทุกป้ายจะมีข้อความภาษาอังกฤษประกอบเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทาง การจัดแสดงที่เป็นสากล

การถอดองค์ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์และการจัดทำผลงานร่วมสมัย

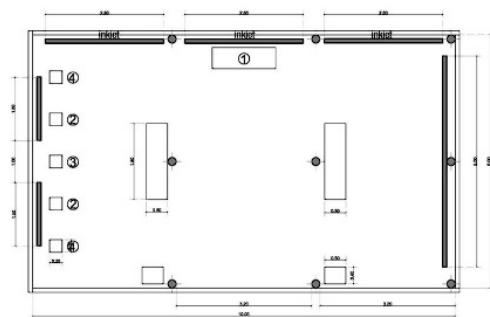
วัตถุประสงค์อีกประการหนึ่งในการจัดนิทรรศการนี้คือการถอดคุณค่าทางสุนทรียะ ของวัตถุจัดแสดงมาออกแบบเป็นผลงานจัดแสดงร่วมสมัยและผลิตภัณฑ์จากนิทรรศการเพื่อ ต่อยอดไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยทางผู้วิจัยเป็นผู้ประสานงานให้ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ เป็นผู้ดำเนินการถอดองค์ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ แล้วนำมาแก่น สุนทรียศาสตร์ที่ได้มาประยุกต์เป็นผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย

การถอดองค์ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ของวัตถุจัดแสดงดำเนินการโดยให้รายชื่อวัตถุ จัดแสดงทั้งหมดแก่ ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง เพื่อนำไปศึกษารายละเอียดบนวัตถุ จัดแสดง เช่น ลวดลาย ภาพประกอบ หรือ องค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ ของวัตถุจัดแสดง รวมถึงบริบท ทางสังคมวัฒนธรรมที่พบในวัตถุจัดแสดงในนิทรรศการ ‘ค้นร่องส่องเพ็ชร : มรดกภูมิปัญญาแห่ง พริบพรี’ การถอดองค์ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ได้ใจความสำคัญคือ งานช่างสกุลเพชรบุรีมีต้น กำเนิดจากสุนทรียะที่สืบทอดแนวคิด และวิธีการจากครูศิษย์ซึ่งส่งต่อมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย สมัย อยุธยาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ศิลปะถ่ายทอดการแสดงออกทางศิลปะออกมา อย่างสละสลวยวิจิตรบรรจง ได้แก่ แรงบันดาลใจ การใช้จินตนาการ การตีความใช้แนวคิด แนว เรื่อง การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการถ่ายทอดเป็นรูปแบบเรื่องราว วิธีการผ่านเทคนิคของ งานศิลป์ในแขนงต่าง ๆ จุดเด่นสำคัญของงานช่างสกุลเพชรบุรี คือรากฐานที่มาจากธรรมชาติ ผสมผสานเข้ากับความเชื่อของสังคม และชุมชนในอดีต เกิดเป็นแนวปรัชญาธรรมชาติ และธรรมศิลป์ ที่ช่างหัตถศิลป์นำมาตีความจินตนาการของตนแล้วนำมาแทนค่าออกมาเป็นรูปแบบ ความคิด ความรู้สึก และองค์ความรู้ในงานศิลป์

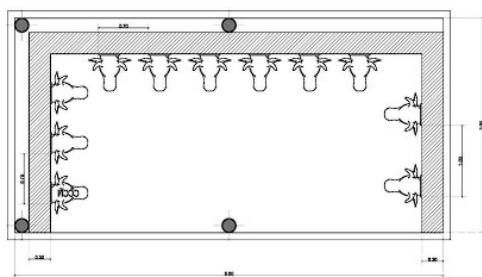
ตัวอย่างสำคัญที่แสดงสุนทรียศาสตร์ของชาวเพชรบุรีคือการถ่ายทอดลายไทยผ่าน สมุดข่อยภาพลายไทย เช่น กลุ่มภาพนารี ภาพพระนาง ภาพเทพเทวดา หรือในกลุ่มภาพที่ แสดงให้เห็นคติความเชื่อเรื่องป่า หิมพานต์ ไตรภูมิ และธรรมชาติ จนสรรค์สร้างออกมาเป็น

ภาพช้าง ม้า และสิ่งสารพัดต่าง ๆ นอกจากนี้ หนังสือวิรุณจำบัง ยังเป็นอีกผลงานที่สะท้อนให้เห็นการนำคติความเชื่อในเรื่องรามายณะสร้างเป็นจิตรกรรมไทย แล้วจึงนำไปถ่ายทอดผ่านการแสดงดนตรีและลีลาของผู้เชิดหนัง เทียบเคียงกับการแสดงโขน จึงถือได้ว่าเป็นหัตถศิลป์ที่บูรณาการสุนทรียศิลป์หลากหลายแขนงให้แก่ผู้ชม งานหัตถศิลป์ของสกุลช่างเมืองเพชร จึงแสดงให้เห็นถึงสุนทรียศาสตร์ของงานสร้างสรรค์จากศิลปะทุกแขนงของงานช่างสิบหมู่ของไทยที่สืบสานและต่อยอดมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย สมัยอยุธยา สมัยรัตนโกสินทร์ในปัจจุบัน งานหัตถศิลป์เหล่านี้ล้วนสะท้อนแนวความคิดเบื้องหลังการสร้างสรรค์ผ่านงานแสดงเพื่อนำเสนอวัฒนธรรมของผู้คนผ่านวิถีชีวิต ความศรัทธา ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม สถาปน สัมคม ตลอดจนการใช้สุนทรียศาสตร์มาบูรณาการในวิถีชีวิต ความเชื่อ และศิลปวัฒนธรรม

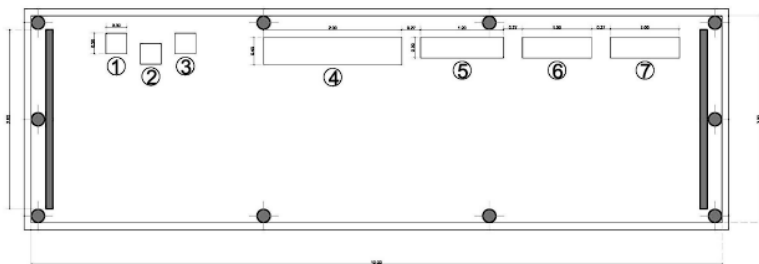
เมื่อได้ข้อสรุปจากการถอดองค์ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์มาแล้ว ทางผู้วิจัยจึงระดมความคิดว่าจะนำวัตถุดิบจัดแสดงประเภทใด มาต่อยอดให้กลายเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย โดยยังคงแนวคิดและองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ได้มาจากการถอดองค์ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์อย่างไรได้บ้าง ทางผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่าจะนำประติมากรรมหัววัว เป็นผลงานจัดแสดงที่เหมาะสมจะนำมาปรับเป็นผลงานศิลปะสมัยใหม่มากที่สุด เนื่องจากชาวนาในจังหวัดเพชรบุรีมีความผูกพันกับวัวมาก เมื่อพวกมันตายลงก็จะนำหัวมาประดับ เพื่อแสดงความรักที่มีให้วัวตัวนั้นสืบไป ประติมากรรมหัววัวจึงจัดเป็นงานหัตถศิลป์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเพชรบุรีและสอดคล้องกับแก่นทางสุนทรียศาสตร์ของจังหวัดเพชรบุรี เมื่อได้ผลงานที่จะนำไปจัดทำเป็นผลงานศิลปะสมัยใหม่แล้วผู้วิจัยได้ประสานงานไปยังศิลปินทั้งในจังหวัดเพชรบุรีและศิลปินระดับชาติให้จัดทำผลงานตามรูปแบบที่ตนเองเชี่ยวชาญ โดยเน้นไปที่ผลงานสื่อผสม (Mixed Media) เช่น ประติมากรรมหัววัว ประดับผ้า งานประติมากรรมหัววัวโลหะ เป็นต้น



ห้องจัดแสดง คั่นอ่อน และ ศิลปะการแสดงผล (ห้องใหญ่)
scale 1: 50



ห้องจัดแสดง หัวัว และ งานร่วมสมัย
scale 1: 50



ห้องจัดแสดงงานปูนปั้น
scale 1: 30

ภาพ ห้องจัดแสดงผลงานศิลปะร่วมสมัยในนิทรรศการ 'คั่นอ่อนส่องเพชร : มรดกแห่งภูมิปัญญาแห่งพริบพรี'

การจัดทำของที่ระลึก

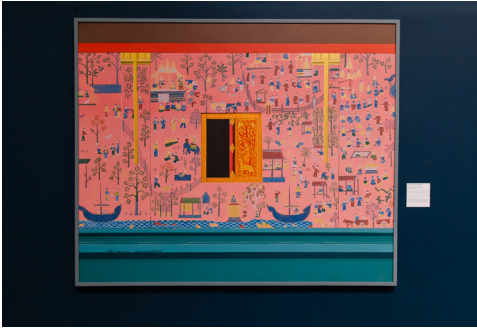
ของที่ระลึกในนิทรรศการศิลปกรรมไทยมิใช่เพียงจุดจำหน่ายสินค้า หากแต่เป็นกลไกสำคัญในการเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้ชมกับคุณค่าทางวัฒนธรรมของผลงานศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในบริบทของศิลปกรรมพื้นถิ่นที่สะท้อนภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ท้องถิ่น การถอดองค์ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์จากวัตถุจัดแสดงและการจัดทำผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ช่วยเปิดพื้นที่ให้การออกแบบของที่ระลึกเป็นกระบวนการต่อยอดทางความคิดที่เน้นการแปลงคุณค่าทางนามธรรมให้กลายเป็นวัตถุที่จับต้องได้ ใช้งานได้จริง และสามารถดำรงอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้ชม เป็นต้นว่า ของตกแต่ง สมุดบันทึก หรือเครื่องประดับ

ในการออกแบบของที่ระลึกเหล่านี้ หนึ่งในหลักการสำคัญคือ “การถ่ายทอดเรื่องราว” ซึ่งหมายถึงการทำให้ของที่ระลึกแต่ละชิ้นสะท้อนเนื้อหาจากนิทรรศการ โดยไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมาเสมอไป แต่อาจใช้วิธีการเปรียบเทียบ สัญลักษณ์ หรือองค์ประกอบทางศิลปะที่กระตุ้นความทรงจำหรือความเข้าใจในระดับอารมณ์ ตัวอย่างเช่น

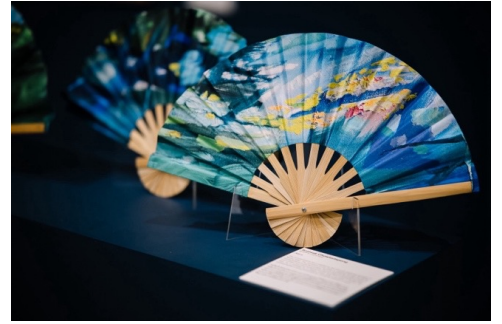


ภาพ ผลงานศิลปะ โดย ผศ.ชัยพร ระวีศิริ (ซ้าย) และ เข็มกลัดจากงานไม้แกะสลัก (ขวา)
ที่ถอดมาจากงานศิลปะ

การมีเรื่องเล่าแฝงอยู่ในวัตถุทำให้ของที่ระลึกไม่ใช่เพียงสินค้าทั่วไป แต่เป็น “ผู้แทนของประสบการณ์” ที่ผู้ชมเลือกพกพากลับไป เพื่อจดจำ แบ่งปัน หรือมอบให้ผู้อื่นในนามของเรื่องราวนั้น นอกเหนือจากนี้ ของที่ระลึกที่ดีควรคำนึงถึงฟังก์ชันการใช้งาน (Functionality) ความเหมาะสมด้านระดับราคาและกลุ่มเป้าหมาย (Accessibility) และมีคุณสมบัติในการสร้างความผูกพันทางอารมณ์ (Emotional Anchor) ร่วมด้วย พร้อมทั้งสอดคล้องกับหลักการด้านความยั่งยืน (Sustainability) ทั้งในแง่ของวัสดุ กระบวนการผลิต และความเป็นธรรมในการกระจายรายได้ให้กับชุมชนผู้ผลิต



ภาพ ผลงานศิลปะ ของ ศาสตราจารย์ปรีชา เถาทอง ที่ถูกนำมาถอดองค์ เป็นของที่ระลึก
แผ่นยางรองแก้ว (ขวา)



ภาพ ภาพวาดโดย อาจารย์สมศักดิ์ เขาวนธาดาทงศ์ (ซ้าย) และพัดของที่ระลึกที่ถอดมาจากลวดลายจาก
ภาพวาด (ขวา)

ในแง่ประสบการณ์ผู้ชม งานวิจัยของ Kent ชี้ให้เห็นว่ามุมของที่ระลึกในพิพิธภัณฑ์สามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่สะท้อนความเข้าใจหลังการชมและขยายภารกิจการเรียนรู้ของนิทรรศการในรูปแบบที่จับต้องได้ เช่น หนังสือ โพสต์การ์ด หรือสื่อโสตทัศน์ แนวคิดนี้เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับนิทรรศการศิลปกรรมไทย ยิ่งสะท้อนให้เห็นชัดเจนว่าของที่ระลึกไม่เพียงมีคุณค่าทางวัตถุ แต่ยังเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความทรงจำ ความประทับใจ และคุณค่าทางศิลปะออกไปสู่พื้นที่ชีวิตของผู้ชมในวงกว้าง (Kent, 2010, p.75)

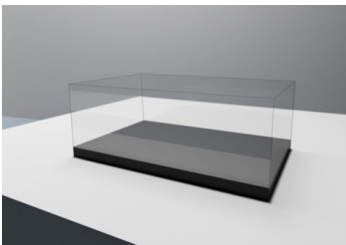
การจัดทำและกำหนดพื้นที่ติดตั้งป้ายข้อความและสื่อการนำเสนอในนิทรรศการ

สื่อแนะนำนิทรรศการเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องมีในนิทรรศการ อันได้แก่ ป้ายข้อความ วิดีทัศน์ สื่อเสียง ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก เนื่องด้วยมีบทบาทสำคัญในการร้อยเรียงเนื้อหาให้เชื่อมโยงกับวัตถุจัดแสดงเพื่อสื่อสารข้อมูลต่อผู้ชม การออกแบบสื่อแต่ละประเภทจึงต้องคำนึงถึงปัจจัยด้านพื้นที่ กลุ่มผู้ชม อุปกรณ์จัดแสดง และงบประมาณ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ป้ายชื่อวัตถุจัดแสดง (Object Labels) ซึ่งทำหน้าที่อธิบายเนื้อหาของวัตถุจัดแสดงในนิทรรศการให้เข้าใจง่ายขึ้น ทั้งนี้ Dean (1994) ได้เสนอการแบ่งประเภทป้ายชื่อวัตถุจัดแสดงตามเนื้อหา ได้แก่ ป้ายชื่อนิทรรศการ (Title Sign) ป้ายหัวข้อย่อย (Subtitle Signs) ป้ายเกริ่นนำ (Introductory Text) ป้ายอธิบายกลุ่มวัตถุ (Group Texts) และป้ายชื่อวัตถุจัดแสดง (Object Labels) ซึ่งแต่ละประเภทมีหน้าที่แตกต่างกันในเชิงโครงสร้างการสื่อสาร

เนื้อหาข้อความของป้ายชื่อวัตถุจัดแสดง มาจากบทความที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นในขั้นตอนการเรียบเรียงเนื้อหาของนิทรรศการ ผู้วิจัยต้องประสานงานกับนักออกแบบกราฟิกอย่างใกล้ชิด เนื่องจากเป็นผู้จัดทำข้อความในป้ายนิทรรศการที่นำมาติดตั้งจริง ในการจัดทำป้ายข้อความของนิทรรศการ ต้องคัดกรองเนื้อหาเพื่อให้เหลือเฉพาะข้อมูลสำคัญ และตรวจทานตัวสะกด (Proof Read) รวมถึงใช้คำศัพท์เหมาะสมกับผู้เยี่ยมชม ทำเนื้อหาเข้าใจง่าย การจัดเรียงข้อความจะต้องอ่านง่าย โดยใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การเลือกรูปแบบตัวอักษร (Font) และขนาดให้เหมาะสม เช่น ไม่ใช้ตัวอักษรกลืนกับพื้นหลังของป้ายข้อความเมื่อออกแบบป้ายนิทรรศการเสร็จแล้ว ผู้เขียนกับนักออกแบบกราฟิกจะต้องตรวจทานเนื้อหา และการสะกดร่วมกัน พร้อมสรุปจำนวนป้ายข้อความทั้งหมดในนิทรรศการ รวมถึงการกำหนดเนื้อกระดาษในการพิมพ์ด้วย โดยเนื้อหาเกี่ยวกับประเภท รูปแบบ และแนวทางการออกแบบจะถูกอธิบายโดยละเอียดในบทสื่อกับการจัดนิทรรศการ

นอกจากป้ายข้อความแล้ว “แท่นจัดแสดง” (Display Cases) ยังถือเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจและประสบการณ์การชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการจัดวัตถุจัดแสดงที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ การเลือกใช้แท่นจัดแสดงต้องพิจารณาทั้งในด้านการใช้งาน ความปลอดภัย การมองเห็นได้ชัดเจน กลมกลืนกับแนวคิดของนิทรรศการ โดยแบ่งออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้ (Lord และ Lord, 2002, p.198-205)

1. ตู้จัดแสดงชนิดครอบโปร่งใส (Five-sided Hood case)



ภาพ แท่นจัดแสดงผลงานพร้อมกล่องใสครอบ
(ที่มา : <https://www.relicase.com/products/table-top-display-cases/1376>)

เป็นแท่นอะคริลิกที่เปิดด้านล่าง (base) เพียงด้านเดียว อีกห้าด้านเป็นแผ่นใสเหมาะสำหรับจัดแสดงวัตถุชิ้นเล็ก หรือเดี่ยวในลักษณะโดดเด่น ข้อดีคือให้มุมมองได้เกือบ 360 องศา เหมาะกับงานที่ต้องการเน้นรายละเอียดรอบด้าน และสามารถจัดแสดงบนโต๊ะหรือแท่นพื้นได้อย่างยืดหยุ่น

2. โต๊ะจัดแสดงผลงานพร้อมกล่องใสครอบ (Table Top cases)



ภาพ โต๊ะจัดแสดงผลงานพร้อมกล่องใสครอบ
(ที่มา : <https://www.caseworks.com/table-cases>)

เป็นแท่นจัดแสดงที่ออกแบบมาในลักษณะคล้ายโต๊ะ โดยมีฐานรองรับพร้อมโครงสร้างครอบโปร่งใสด้านบน เหมาะสำหรับวัตถุที่ต้องการให้ผู้ชมมองจากมุมสูง เช่น เอกสารทางประวัติศาสตร์ เหรียญโบราณ หรือชิ้นงานขนาดเล็กที่ต้องการการปกป้องอย่างใกล้ชิด ลักษณะการจัดแสดงเช่นนี้จะช่วยควบคุมระยะห่างระหว่างผู้ชมกับวัตถุได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังสามารถติดตั้งในพื้นที่จำกัดได้อย่างเหมาะสม

3. ตู้จัดแสดงผลงานแบบเห็นรอบทิศทาง (Free-standing Cases with Glass Top)



ภาพ ตู้จัดแสดงผลงานแบบเห็นรอบทิศทาง
(ที่มา : <https://zonedisplaycases.com/en/products/zone-modular-display-case-system/>)

เป็นตู้จัดแสดงขนาดใหญ่ที่มีโครงสร้างโปร่งใสโดยรอบ เหมาะสำหรับการนำเสนอวัตถุที่มีขนาดกลางถึงขนาดใหญ่ เช่น เครื่องแต่งกาย เครื่องมือหัตถกรรม หรือศิลปวัตถุที่ต้องการให้ผู้ชมสามารถชื่นชมได้จากทุกมุมมองอย่างอิสระ โดยตู้ประเภทนี้เน้นการจัดวางในลักษณะโดดเด่นภายในพื้นที่ เพื่อส่งเสริมการรับรู้ด้านสุนทรียภาพอย่างเต็มรูปแบบ



ภาพ ตู้จัดแสดงผลงานแบบเห็นรอบทิศทางพร้อมระบบไฟ

(ที่มา <https://www.archdaily.com/1021863/flexibility-at-its-core-for-display-case-system-on-museums>)

เป็นตู้จัดแสดงที่เสริมด้วยระบบไฟภายใน เพื่อเน้นให้เห็นรายละเอียดของชิ้นงานอย่างชัดเจน เหมาะสำหรับวัตถุที่มีลวดลายประณีตหรือคุณค่าเชิงสัญลักษณ์ เช่น เครื่องปั้นดินเผา เครื่องประดับเงิน หรือวัตถุจัดแสดงที่ต้องการความละเอียดในการนำเสนอ การใช้แสงในลักษณะนี้สามารถควบคุมบรรยากาศ แสงเงา และจุดสนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพในเชิงภัณฑารักษ์

5. แท่นโชว์แบบติดผนัง (Wall Cases with Glass Top)



ภาพ แท่นโชว์แบบติดผนัง

(ที่มา : <https://www.shoppopdisplays.com/wall-mount-display-cases.html>)

เป็นตู้จัดแสดงที่ติดตั้งเข้ากับผนังห้องจัดแสดงเหมาะสำหรับวัตถุขนาดเล็กที่ต้องการการนำเสนอในระดับสายตา เช่น เครื่องไม้ หรือวัตถุที่เปราะบาง การติดตั้งในลักษณะนี้ช่วยประหยัดพื้นที่ภายในห้องจัดแสดงและควบคุมความปลอดภัยจากแรงกระแทกหรือการสัมผัสจากภายนอกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. แท่นโชว์แบบติดผนังพร้อมระบบไฟในตัว (Wall cases with Light Boxes)



ภาพ แท่นโชว์แบบติดผนังพร้อมระบบไฟในตัว
(ที่มา: <https://th.panasyslcd.com/info/display-case-also-known-as-a-showcase-or-disp-20158792.html>)

เป็นตู้จัดแสดงแบบติดผนังที่มีระบบไฟภายใน เพื่อนเน้นรายละเอียดเฉพาะของชิ้นงานที่ต้องการความโดดเด่น เช่น งานไม้แกะสลัก สิ่งทอ หรือเครื่องประดับขนาดเล็ก การจัดแสงส่องโดยตรงภายในตู้จะช่วยให้ผู้ชมสามารถสังเกตความประณีตของงานฝีมือได้ชัดเจน แม้จะอยู่ในพื้นที่ที่มีแสงจำกัด

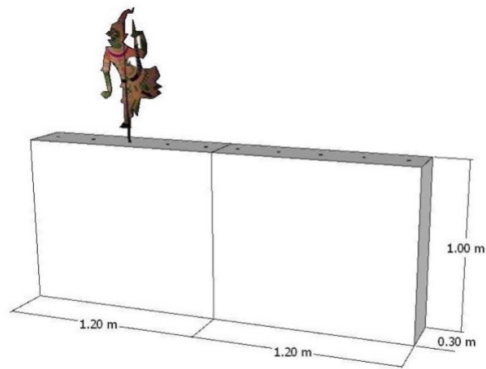
7. ตู้จัดแสดงพร้อมชั้นวาง (Modular or system cases)



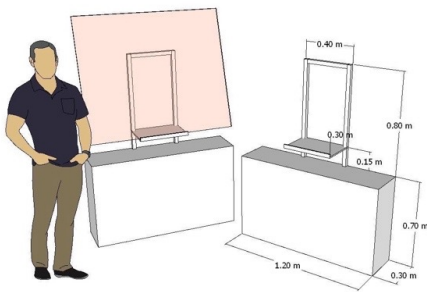
ภาพ ตู้จัดแสดงพร้อมชั้นวาง
(ที่มา : <https://www.meyvaert.com/en/products/modular-freestanding-case>)

เป็นตู้จัดแสดงขนาดใหญ่ที่ออกแบบมาให้สามารถปรับเปลี่ยนชั้นวางหรือโครงสร้างภายในได้อย่างยืดหยุ่น เหมาะสำหรับการจัดแสดงวัตถุหลากหลายประเภทในพื้นที่เดียวกัน ตู้ประเภทนี้สามารถจัดวางวัตถุจัดแสดงได้หลายระดับชั้น โดยแต่ละระดับสามารถจัดเรียงให้เป็นสัดส่วน ทำให้การมองเห็นจากภายนอกมีความชัดเจนและไม่บดบังกัน

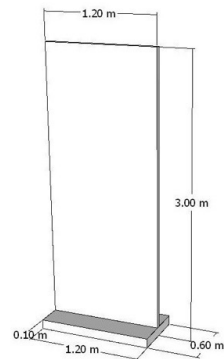
เมื่อออกแบบป้ายข้อความและแท่นจัดแสดงเสร็จแล้ว ทีมภัณฑารักษ์ นักออกแบบกราฟิก และบริษัทผู้ติดตั้งนิทรรศการจะร่วมกันตรวจสอบและวางแผนตำแหน่งการจัดวางทั้งหมด โดยใช้ผังห้องจัดแสดงและภาพจำลองสามมิติเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ง่ายต่อการกำหนดพื้นที่ได้อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้เพื่อให้การนำเสนอเนื้อหา วัตถุ และประสบการณ์ของผู้ชมสอดคล้องกันอย่างเป็นระบบทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบการรับชมในพื้นที่จัดแสดง โดยมีตัวอย่างการออกแบบแท่นจัดแสดงและสื่อประกอบจากนิทรรศการ ‘หัตถศิลป์ลำปาง : มรดกศรีท้าวแห่งเขลางค์นคร’ ‘ร้องรำทำเพลง : คีตศิลป์แห่งนครศรีธรรมราช’ และ ‘คันทองส่องเพชร : มรดกแห่งภูมิปัญญาแห่งพริบพรี’ ดังนี้



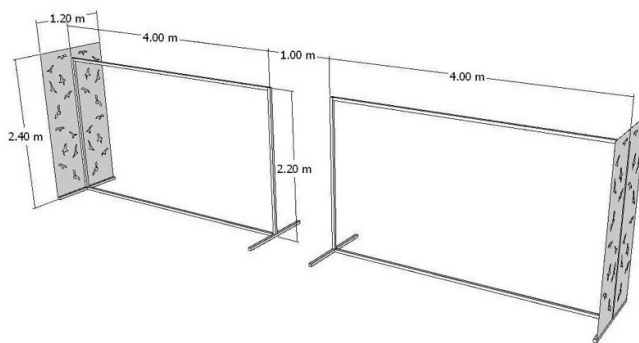
ภาพ แท่นจัดแสดงหนังสือสูง



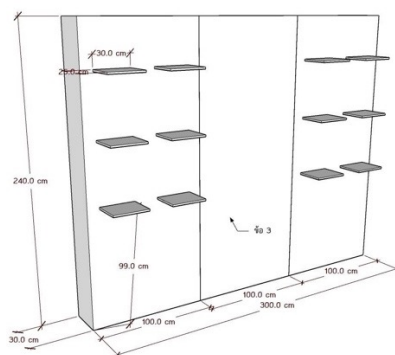
ภาพ แท่นจัดวางของใส่หนังสือสูง



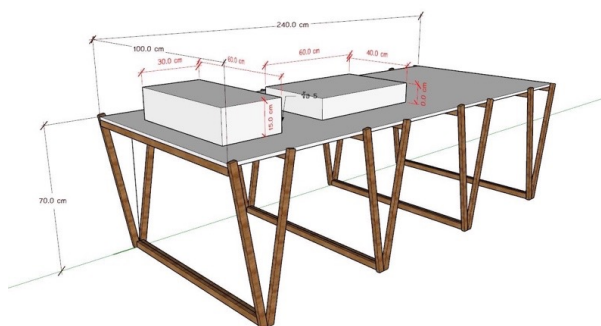
ภาพ ป้ายจัดแสดง



ภาพ แทนจัดแสดงกรรนก

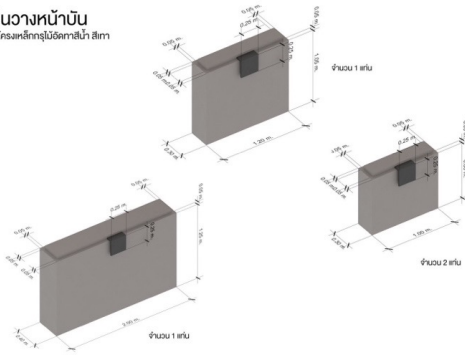


ภาพ ชั้นวางจัดแสดงผลงาน

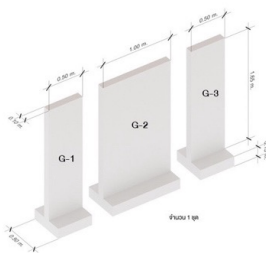


ภาพ โต๊ะจัดแสดงผ้าห่อคัมภีร์ และ หมอนขิด

แท่นวางหน้าบัน
แท่นรองรับลวดลายปูนปั้นหน้าบัน



ภาพ แท่นวางหน้าบัน



สตีกเกอร์อิงค์เจ็ท

หมายเหตุ : ปั่นทำเผื่อขอบโดยรอบ 2 ซม.

G-1

จำนวน 1 ชิ้น



0.50 m.

G-2

จำนวน 1 ชิ้น



1.00 m.

G-3

จำนวน 1 ชิ้น

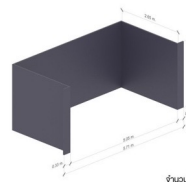
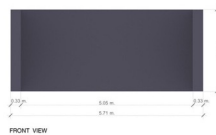
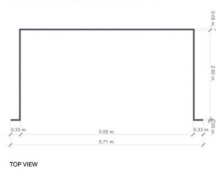


0.50 m.

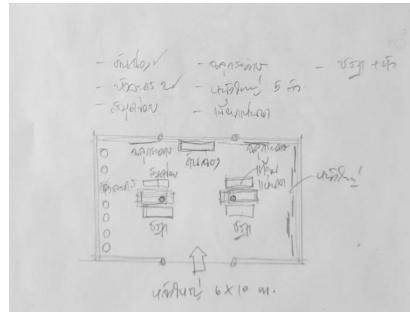
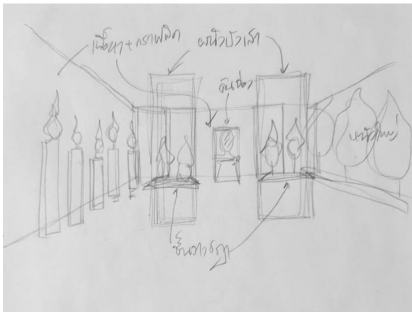
ภาพ ป้าย Backdrop

แผงดิสเพลย์หัววัว

แบ่งดิสเพลย์หัววัวเป็น 3 ส่วนตามลักษณะการใช้งาน



ภาพ แผงดิสเพลย์หัววัว



ภาพ ร่างการจัดห้องนิทรรศการ



FLOOR 3



FLOOR 3



ภาพ สามมิติจำลองห้องนิทรรศการ

การลงพื้นที่ติดตั้งนิทรรศการ

เมื่อผู้วิจัยเดินทางถึงยังสถานที่จัดนิทรรศการเพื่อติดตั้งนิทรรศการ จำเป็นต้องเตรียมความพร้อมและเข้าสู่สถานที่ โดยทางผู้วิจัยได้นัดหมายตัวแทนจากมหาวิทยาลัยเครือข่าย บริษัทติดตั้งนิทรรศการ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการเปิดตัวนิทรรศการล่วงหน้า

หน้าที่การติดตั้งนิทรรศการ ผู้วิจัยให้บริษัทเอกชนเป็นผู้ดำเนินการหลัก ผู้วิจัยจะต้องเข้ามาควบคุมกระบวนการการติดตั้งนิทรรศการให้ดำเนินไปได้ด้วยความเรียบร้อย เนื่องจากอาจเกิดอุบัติเหตุหรือข้อผิดพลาดในขณะที่ติดตั้งภายในพื้นที่ การติดตั้งนิทรรศการยังเป็นช่วงเวลา

ที่ผู้จัดนิทรรศการจะตัดสินใจเปลี่ยนแปลงตำแหน่งการจัดวางวัตถุจัดแสดง ป้ายนิทรรศการ หรือสื่อที่จะใช้ อีกทั้งเป็นโอกาสสุดท้ายที่ผู้วิจัยจะตรวจสอบป้ายนิทรรศการ และสื่อทั้งหมดที่นำมาใช้จัดแสดง เช่น เสียง สื่อโสตทัศน์ วิดีทัศน์ สื่อมัลติมีเดีย และตรวจสอบแก้ไขป้ายข้อความในขั้นสุดท้าย ในกรณีของนิทรรศการนี้ ผู้วิจัยพบว่าป้ายนิทรรศการที่บริษัทเอกชนผลิตออกมานั้นใช้ผ้าไม่ตรงกับประเภทที่สั่งผลิตในตอนแรก ส่งผลให้ป้ายนิทรรศการมีความแตกต่างจากเดิมอย่างสังเกตเห็นได้ ผู้วิจัยจึงให้สั่งผลิตใหม่ได้ทันก่อนพิธีเปิดนิทรรศการ

การติดตั้งนิทรรศการมีขั้นตอนการดำเนินงานหลายอย่าง เช่น การรับมอบวัตถุจัดแสดงที่ยืม การตรวจสอบรายการและสภาพวัตถุจัดแสดง การทำความสะอาดวัตถุจัดแสดง การนำวัตถุจัดแสดงไปติดตั้งในตำแหน่งที่วางไว้ การตรวจสอบและปรับแสงให้เหมาะสมกับวัตถุจัดแสดง การติดตั้งป้ายข้อความนิทรรศการและสื่ออื่น ๆ และจัดเตรียมสถานที่สำหรับพิธีเปิดนิทรรศการ



ภาพ การติดตั้งป้ายอธิบายวัตถุจัดแสดง

นอกจากนี้ ในกรณีที่นิทรรศการมีลักษณะเป็นงานศิลปะการจัดวาง (Installation Art) การออกแบบพื้นที่จัดแสดงจะต้องให้ความสำคัญกับความกลมกลืนระหว่างศิลปะและสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะงานที่มุ่งเน้นการสื่อสารโดยนัย ซึ่งต้องอาศัยความละเอียดอ่อนในการออกแบบ เพื่อให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์เชิงสุนทรีย์และการตีความที่เป็นส่วนตัว การติดตั้งงานศิลปะประเภทนี้จึงต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การจัดแสง เสียง มุมมองของผู้ชมในพื้นที่ รวมไปถึงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างชิ้นงานกับผู้เข้าชม ซึ่งศิลปินและนักออกแบบมักต้องทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การนำเสนอผลงานมีความสมบูรณ์และส่งผลต่อความเข้าใจและประสบการณ์ของผู้ชมได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น (Locker, 2011, p.31)

การเปิดนิทรรศการ

พิธีเปิดนิทรรศการเป็นการเปิดให้ผู้เยี่ยมชมเข้ามาดูนิทรรศการ และเป็นโอกาสสำคัญในการสร้างความประทับใจครั้งแรก (First Impression) แก่ผู้เยี่ยมชมที่มาเข้าร่วมพิธีเปิดนิทรรศการ

เมื่อพิธีเปิดเสร็จสิ้น นิทรรศการจะดำเนินการเปิดให้ผู้เยี่ยมชมตามวันและเวลาที่กำหนด หน้าที่การดูแลนิทรรศการหลังจากพิธีเปิดจะอยู่ในความดูแลของบุคลากรจากหน่วยงานในเครือข่าย แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการดำเนินการจัดการบุคลากรของผู้จัดนิทรรศการ ซึ่งส่วนนี้เกี่ยวข้องกับการจัดการบุคลากร โดยผู้ดูแลนิทรรศการจะได้รับการฝึกอบรมเบื้องต้น เพื่อให้สามารถนำชมนิทรรศการ และให้ความรู้ที่ถูกต้อง รวมถึงการดูแลวัตถุจัดแสดงแต่ละประเภทอย่างเหมาะสม และการรับมือกับเหตุฉุกเฉิน เพื่อให้นิทรรศการดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย จนถึงวันสุดท้ายของนิทรรศการ

ขั้นตอนการสิ้นสุดนิทรรศการ (Terminating Stage)

การจัดเก็บนิทรรศการจะเริ่มขึ้นหลังจากจัดแสดงนิทรรศการจนถึงวันสุดท้าย ผู้วิจัยจะติดต่อบริษัทเอกชนหรือทีมงานที่ติดตั้งนิทรรศการให้เข้ามาขนย้ายวัตถุจัดแสดง อุปกรณ์สื่อการนำเสนอ และอุปกรณ์อื่น ๆ ในนิทรรศการออกจากสถานที่จัดนิทรรศการ โดยกระบวนการนี้มีผู้ประสานงานจากหน่วยงานเครือข่ายจะเข้ามาดู และรายงานผลการดำเนินการขนย้ายกลับขณะที่วัตถุจัดแสดงที่ยืมไปจะต้องนำไปตรวจสอบว่าหลังจากจัดแสดงมีสภาพเป็นอย่างไร เกิดความเสียหายเกิดขึ้นหรือไม่ ก่อนส่งคืนกลับไปยังหน่วยงานที่ยืมมา อุปกรณ์ที่นำมาใช้จัดแสดงนิทรรศการหลังสิ้นสุดนิทรรศการแล้ว อาจนำไปบริจาคหน่วยงานเครือข่ายเพื่อให้จัดวางวัตถุจัดแสดงในนิทรรศการต่อไปในอนาคต



ภาพ การจัดเก็บนิทรรศการ



ภาพ การจัดเก็บนิทรรศการ

[1] Polly McKenna-Cress, Janet A. Kamien, Creating exhibitions : collaboration in the planning, development, and design of innovative experiences, (Hoboken, New Jersey : Wiley, 2013)

[2] David Dean, Museum exhibition: Theory and practice. (New York, NY: Routledge, 1994)

[3] Kent, T. (2009). The role of the museum shop in extending the visitor experience. International Journal of Nonprofit and Voluntary Sector Marketing, 15(1), 67–77. <https://doi.org/10.1002/nvsm.368>

สรุป

จากข้อมูลข้างต้นจากการจัดนิทรรศการที่ผ่านมา นั้น เป็นเพียงการนำเสนอให้เห็นถึงขั้นตอนที่ผ่านมาของการจัดนิทรรศการศิลปกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละภูมิภาคโดยสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติเท่านั้น ขั้นตอนบางขั้นตอนในการจัดนิทรรศการอิงอยู่กับหลักวิชาการและการปรับเปลี่ยนตามบริบท ผู้จัดนิทรรศการอาจแก้ไข หรือปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมได้การตัดสินใจในหลายขั้นตอนจึงขึ้นอยู่กับผู้อำนวยการและการบริหารจัดการของภัณฑารักษ์ หรือ ผู้อำนวยการจัดนิทรรศการนั้น ๆ ในบทต่อไปจะกล่าวถึงการเล่าเรื่องของนิทรรศการซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการจัดนิทรรศการเช่นกัน

“

การสื่อความหมายใด ๆ
ที่ไร้ซึ่งความเชื่อมโยง
ระหว่างสิ่งจัดแสดงกับ
จิตวิญญาณของผู้ชม
ย่อมเป็นถ้อยคำที่ไร้ชีวิต
พลัง และความหมาย

”

บทที่ 3

จะเล่าเรื่องในนิทรรศการอย่างไร?

การเล่าเรื่อง (storytelling) เป็นหนึ่งในหลักการที่สำคัญของการออกแบบนิทรรศการ เนื่องจากเป็นกระบวนการสื่อสารที่ส่งผลโดยตรงต่อความเข้าใจ การมีส่วนร่วม และความรู้สึกของผู้ชมต่อเนื้อหา การเล่าเรื่องของนิทรรศการไม่ได้มีหน้าที่เพียงนำเสนอข้อมูลในเชิงวิชาการเท่านั้น แต่ต้องสามารถสื่อความหมาย (interpret) เนื้อหาเหล่านั้นให้ “เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ชม” ดังที่ Freeman Tilden บิดาแห่งการสื่อความหมาย กล่าวไว้ว่า

“การสื่อความหมายใด ๆ ที่ไร้ซึ่งความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งจัดแสดงกับจิตวิญญาณของผู้ชม ย่อมเป็นถ้อยคำที่ไร้ชีวิต พลัง และความหมาย” (Tilden, 1957)

การเล่าเรื่องในนิทรรศการเป็นกระบวนการที่สามารถใช้สื่อหลากหลายรูปแบบในการช่วยให้ผู้ชมเข้าใจข้อมูลต่าง ๆ ผ่านการกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถาม และสร้างการเรียนรู้ที่มาจาก การเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเอง ยิ่งเมื่อข้อมูลที่น่าสนใจมีความซับซ้อน หรือมีความเฉพาะด้าน เช่น นิทรรศการเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ หรือเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ การเล่าเรื่องโดยใช้สื่อเป็นตัวช่วย จะช่วยให้ผู้ชมสามารถ “มองเห็นภาพ” และเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น การเล่าเรื่องโดยใช้สื่อเป็นตัวช่วย การใช้ภาพข้างหลาย ๆ ตัวเพื่อให้จดจำถึงวัตถุที่มีน้ำหนักมาก (Locker, 2011, p.54)

การออกแบบการเล่าเรื่องในนิทรรศการควรใช้สื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหา และต้องเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์แสดง รวมถึงป้ายแสดงข้อความและพื้นที่ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ต่อเนื่องและสร้างพลังในการสื่อสาร กระบวนการสื่อความหมายนี้ควรมีคุณสมบัติหลัก 3 ประการ (Locker, 2011, p.54) ได้แก่

1. กระตุ้น (Provoke) ดึงดูดความสนใจ พร้อมทั้งปลุกเร้าความคิด กระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถาม หรือมองสิ่งต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง
2. เชื่อมโยง (Relate) สร้างความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาในนิทรรศการกับประสบการณ์ของผู้ชม เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจและความรู้สึกมีส่วนร่วม
3. เปิดโลกกว้าง (Reveal) เปิดโลกทัศน์ นำเสนอข้อมูลหรือมุมมองใหม่ ที่ผู้ชมอาจไม่เคยรับรู้มาก่อน เพื่อขยายขอบเขตจินตนาการ

เนื้อหาของนิทรรศการไม่ใช่เพียงแค่การนำข้อมูลมาจัดเรียง แต่ต้องมีความเชื่อมโยงกับบริบทสังคม กระแสนิยม และความต้องการของผู้ชมในยุคปัจจุบันด้วย

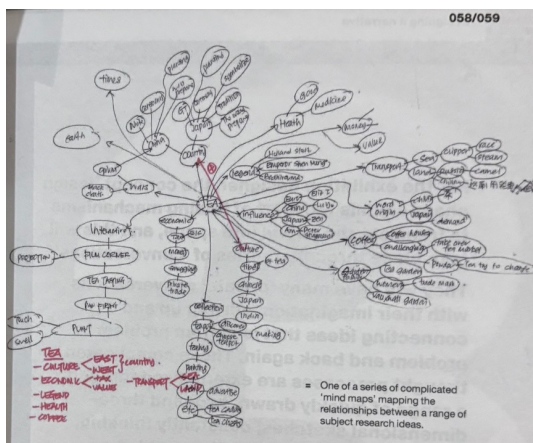
ดังนั้นเนื้อหาการจัดนิทรรศการจึงควรเกี่ยวข้องกับบริบทของสังคมและแนวโน้มที่กำลังเป็นที่น่าสนใจ โดยเนื้อหาของนิทรรศการ (theme) ส่วนใหญ่ควรคำนึงถึงปัจจัย 4 ประการ

1. กระแสความนิยมในปัจจุบัน
2. เหตุการณ์หรือบริบทของสังคม
3. การมีอยู่ของวัตถุจัดแสดง
4. ความต้องการของผู้ชม

ตัวอย่าง การสร้างเนื้อหาบทบรรณาธิการ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : ทำความเข้าใจประเด็นที่ต้องการนำเสนอ

การเข้าใจแก่นหลักของเนื้อหาและประเด็นที่ต้องการสื่อสาร คือจุดเริ่มต้นสำคัญในการวางแผนเล่าเรื่อง และเป็นตัวกำหนดทิศทางการออกแบบนิทรรศการโดยรวม การใช้แผนผังแบบฟอง (bubble diagram) และแผนผังใยแมงมุม (spider diagram) ช่วยแตกความคิดและทำให้เห็นภาพรวมชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อผู้จัดนิทรรศการเข้าใจเนื้อหาอย่างถ่องแท้ ก็จะสามารถถ่ายทอดออกมาอย่างกระชับและชัดเจน ส่งผลให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวและประสบการณ์ได้ตรงตามเจตนารมณ์



ภาพ ตัวอย่างการใช้แผนผังแบบฟอง (bubble diagram) จาก ‘Basics Interior Design Exhibition Design’
โดย Pam Locker, 2011, p.59

ขั้นตอนที่ 2 : ทำความเข้าใจผู้ชม

การทำความเข้าใจผู้ชมเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งดังที่กล่าวไปก่อนแล้วในบทที่ 3 ซึ่งจะช่วยให้สามารถออกแบบการจัดแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เช่น กลุ่มอายุของผู้ชม ประสบการณ์ และความสนใจของผู้ชม จะช่วยให้สามารถออกแบบเนื้อหาที่เหมาะสมได้

ขั้นตอนที่ 3 : การจัดทำเส้นเรื่อง (Storyline) เพื่อใช้เป็นข้อมูลส่วนกลางในการจัดนิทรรศการ

ถือเป็นกระบวนการสำคัญในการวางแผนทางการดำเนินงานนิทรรศการอย่างเป็นระบบ เนื่องจากช่วยกำหนดทิศทางของเนื้อหา วิธีการนำเสนอ และจุดมุ่งหมายหลักของนิทรรศการ ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เส้นเรื่องนั้นเปรียบเสมือนเอกสารส่วนกลาง (Central Document) ที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างทีมงานในทุกส่วนของการผลิตงานนิทรรศการ โดยเฉพาะในกรณีที่นิทรรศการมีขนาดใหญ่และต้องอาศัยการทำงานร่วมกันของทีมงานจำนวนมาก องค์ประกอบสำคัญของเส้นเรื่อง ประกอบด้วย 4 ส่วนหลัก ได้แก่ (Lord และ Lord, 2002, p.365)

- 1. องค์ประกอบ (Component) : แก่นหรือสาระสำคัญของเนื้อหา
- 2. วัตถุประสงค์ (Objectives) : จุดมุ่งหมายขององค์ประกอบนั้น ๆ ในการเล่าเรื่อง
- 3. โครงของเนื้อหา (Story outline) : โครงเรื่องที่ระบุถึงเนื้อหาสาระสำหรับข้อความที่จะนำเสนอ
- 4. วิธีการถ่ายทอด (Means of expression) : ประเภทสื่อสำหรับจัดแสดงที่ใช้เพื่อเล่าเรื่องดังกล่าว

องค์ประกอบ	วัตถุประสงค์	โครงของเนื้อหา	วิธีการถ่ายทอด	สิ่งที่จัดแสดง	พื้นที่ (ตารางเมตร)
...	...	...	...	...	...

ตัวอย่าง ตาราง storyline จาก ‘The Manual of Museum Exhibitions’

โดย Barry Lord และ Gail Dexter Lord, 2002, p. 367

การวางโครงสร้างของ เส้นเรื่อง อย่างเป็นระบบ จะช่วยให้สามารถรักษา “แก่น” ของนิทรรศการ หรือ สาระสำคัญ (Key Message) ที่ต้องการสื่อไปยังผู้ชมได้อย่างชัดเจนและต่อเนื่องตลอดทั้งนิทรรศการ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยในการบริหารงานและประสานงานภายในทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนที่ 4 : วางแผนทรัพยากร

ภายหลังจากที่มีการกำหนดเส้นเรื่องอย่างชัดเจนแล้ว ในขั้นตอนต่อไปคือการวางแผนและจัดสรรทรัพยากรที่จำเป็นต่อการถ่ายทอดเนื้อหาบทละครให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น การวางแผนทรัพยากร(ResourcePlan)คือกระบวนการรวบรวมและจำแนกประเภทของสื่อและวัตถุจัดแสดงในลักษณะต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการเล่าเรื่องที่วางไว้ ทรัพยากรเหล่านี้อาจประกอบด้วย ศิลปวัตถุ สื่อโสตทัศน์ สื่อดิจิทัลมัลติมีเดีย สื่อสิ่งพิมพ์ ฯลฯ โดยการจัดหมวดหมู่และกำหนดบทบาทของทรัพยากรในแต่ละหัวข้อของนิทรรศการจะช่วยให้สามารถวางแผนการจัดสรร (Allocate) และใช้งานทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับเป้าหมายของเนื้อหา

โดยทั่วไปแผนทรัพยากรมักจะถูกจัดทำขึ้นในรูปแบบของส่วนเสริมจากตาราง Storyline เพื่อให้สามารถบูรณาการทรัพยากรต่าง ๆ เข้ากับองค์ประกอบของเนื้อหาแต่ละส่วนได้อย่างเป็นระบบ ทั้งในแง่ของสาระ การสื่อความหมาย และรูปแบบการนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 5 : สร้างพื้นที่สื่อสารผ่านกิจกรรมและการมีส่วนร่วม

เมื่อเส้นเรื่องและแผนทรัพยากรถูกวางไว้อย่างชัดเจนแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการแปลงเนื้อหาของนิทรรศการให้เป็นประสบการณ์สำหรับผู้ชม ผ่านการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วม โดยมีได้จำกัดอยู่เพียงการจัดวางวัตถุจัดแสดง แต่รวมถึงการใช้กิจกรรมที่สร้างสรรค์เพื่อขยายความเข้าใจ และสร้างพลังในการสื่อสารของนิทรรศการ

กิจกรรมเหล่านี้อยู่ภายใต้แผนที่เรียกว่า แผนส่งเสริมการเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์ (Public Programme Plan) ซึ่งจะมีหน้าที่ในการแปลงเนื้อหาเชิงวิชาการให้กลายเป็นประสบการณ์ร่วม (Lord และ Lord, 2002, p.366) ด้วยการออกแบบกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) กิจกรรมเสวนา การแสดงสด การสาธิตหัตถกรรม หรือกิจกรรมที่เปิดพื้นที่ให้ชุมชนมีส่วนร่วม

ในบริบทของนิทรรศการศิลปกรรมไทย การสังเคราะห์เนื้อหาให้ออกมาเพื่อเห็นเป็นภาพโดยใช้สื่อหลากหลาย เช่น แสง สี เสียง หรือการจัดองค์ประกอบทางพื้นที่ควบคู่กับกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เพื่อเปิดประสบการณ์ให้ผู้ชมเข้าใจความละเอียดอ่อนทางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้ง อาทิ การทอผ้าแบบโบราณ การแสดงศิลปหัตถกรรม หรือการฟังเรื่องเล่าจากช่างฝีมือจริง

ขั้นตอนนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้จัดนิทรรศการได้นำแนวคิดร่วมสมัยและกระแสด้านสังคมมาผสมผสานกับเนื้อหา ตัวอย่างเช่นการตั้งคำถามต่อโครงสร้างสังคมผ่านกิจกรรมเชิงโต้ตอบ หรือการนำเสนอเสียงของกลุ่มผู้คนที่เคยถูกมองข้ามในประวัติศาสตร์ เพื่อให้บทละครมีชีวิตชีวาและมีความหมายต่อผู้ชมอย่างแท้จริง

สรุป

การออกแบบนิทรรศการในปัจจุบันไม่ใช่แค่การนำเสนอเนื้อหาหรือวัตถุให้ครบถ้วนเท่านั้น แต่คือการออกแบบ “ประสบการณ์” ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาในแบบที่มีความหมายในรูปแบบความเข้าใจของผู้ชม การสื่อความหมายผ่านนิทรรศการจึงต้องอาศัยเส้นเรื่อง (Storyline) ที่ชัดเจน การเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม และการสร้างพื้นที่ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมกับเรื่องราวที่นำเสนอ ความคิดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในการแปลงข้อมูลเชิงวิชาการให้กลายเป็นสิ่งที่สัมผัสได้จริง ผ่านกิจกรรม การตีความ และการออกแบบที่เชื่อมโยงกับบริบททางสังคม และวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง เมื่อนิทรรศการสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวกับประสบการณ์ของผู้ชมได้สำเร็จ พื้นที่จัดแสดงก็จะไม่ใช่แค่ “ที่รับชม” แต่กลายเป็นพื้นที่ของการเรียนรู้ สนทนา และตั้งคำถามร่วมกัน

“

นอกเหนือจากวัตถุประสงค์
สถานที่จัดแสดง
มีพลังโดยธรรมชาติ
ที่จะช่วยกระตุ้นประสบการณ์
แก่ผู้ชม

”

บทที่ 4

พื้นที่กับการจัดนิทรรศการ

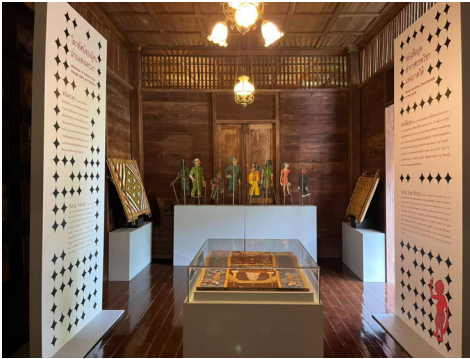
การออกแบบพื้นที่นิทรรศการเป็นอีกกระบวนการสำคัญของการจัดนิทรรศการที่ผู้จัดต้องวางแผนอย่างรอบคอบ เพื่อให้สามารถสื่อสารเรื่องราวของนิทรรศการผ่านการจัดวางองค์ประกอบในพื้นที่อย่างเหมาะสม ทั้งในด้านการมองเห็นวัตถุจัดแสดงได้อย่างชัดเจน ความสะดวกในการเยี่ยมชมและการเข้าถึงเนื้อหา การศึกษาพื้นที่เพื่อรองรับผู้ชมทุกช่วงวัย รวมถึงการสร้างบรรยากาศให้สอดคล้องกับเรื่องราวในนิทรรศการ เพื่อส่งเสริมความรู้สึกมีส่วนร่วม และกระตุ้นให้เกิดการสนทนา เพื่อช่วยขยายความเข้าใจเนื้อหาให้กว้างขึ้น

สำหรับพื้นที่สาธารณะควรจัดที่นั่งไว้สำหรับการพูดคุย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การจัดพื้นที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมได้มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือมีกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการพูดคุย ยกตัวอย่างเช่น การจัดกิจกรรมแบบโต้ตอบ (Interactive Programs) ซึ่งสามารถรองรับผู้เข้าชมได้มากกว่าหนึ่งกลุ่ม

สถานที่ในการจัดแสดง อาจเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญ ยุคสมัย หรือวัฒนธรรม เช่น แหล่งมรดกโลก อาคารประวัติศาสตร์ของภาครัฐ หรือเอกชน ทั้งนี้ความท้าทายของทีมงานการจัดนิทรรศการ คือการนำพลังของสถานที่ (Power of Place) มาถ่ายทอดผ่านนิทรรศการอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสถึงความหมายและบริบททางประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมของสถานที่อย่างลึกซึ้ง

การพิจารณาเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดวางพื้นที่

การพิจารณาเนื้อหาในการจัดนิทรรศการเป็นขั้นตอนสำคัญที่มีผลโดยตรงต่อการออกแบบพื้นที่ ผู้จัดควรออกแบบพื้นที่ให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่อง อาทิ การจัดแสดงงานหัตถกรรม หรือศิลปกรรมไทยที่มีเกี่ยวกับความเชื่อ ควรเลือกพื้นที่ซึ่งสะท้อนถึงวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้จากการจัดนิทรรศการที่ผ่านมา การเลือกพื้นที่ที่เหมาะสมจึงมีความสำคัญต่อเนื้อหาการจัดนิทรรศการ การรู้จักพื้นที่ในการดำเนินการ ทั้งในด้านสภาพแวดล้อม ระบบไฟฟ้า ค่าเช่าพื้นที่ กฎข้อบังคับการใช้พื้นที่ ฯลฯ



ภาพ การจัดวางงานแสดง “ร้องรำทำเพลง” จังหวัดนครศรีธรรมราช ณ พื้นที่บ้านท่านขุนรัฐกิจวิจารณ์

ดังตัวอย่างเช่น การใช้สถานที่จัดนิทรรศการซึ่งเป็นที่รู้จักหรือเป็นจุดหมายของนักท่องเที่ยวช่วยให้เพิ่มจำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการได้ อย่างนิทรรศการ ‘ร้องรำทำเพลง คีตศิลป์แห่งนครศรีธรรมราช’ จัดขึ้น ณ บ้านท่านขุนรัฐภูมิวิจารณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

การพิจารณาขนาดของพื้นที่นิทรรศการ

การพิจารณาขนาดของนิทรรศการส่งผลโดยตรงต่อการใช้พื้นที่และการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น งานประติมากรรมขนาดใหญ่หรือภาพเขียนที่มีขนาดกว้างเกินกว่าปกติ อาจต้องการพื้นที่ที่มีความสูงของเพดานเพียงพอ และมีพื้นที่โล่งเพื่อให้ผลงานโดดเด่นสวยงาม



ภาพ การจัดวางป้ายชื่อนิทรรศการ 'ร้องรำทำเพลง' จังหวัดนครศรีธรรมราช
ณ บ้านท่านขุนรัฐกิจวิจารณ์



ภาพ การจัดแสดงในพื้นที่นิทรรศการขนาดใหญ่
(ที่มาภาพ : Ben Bryant, Shutterstock.com)

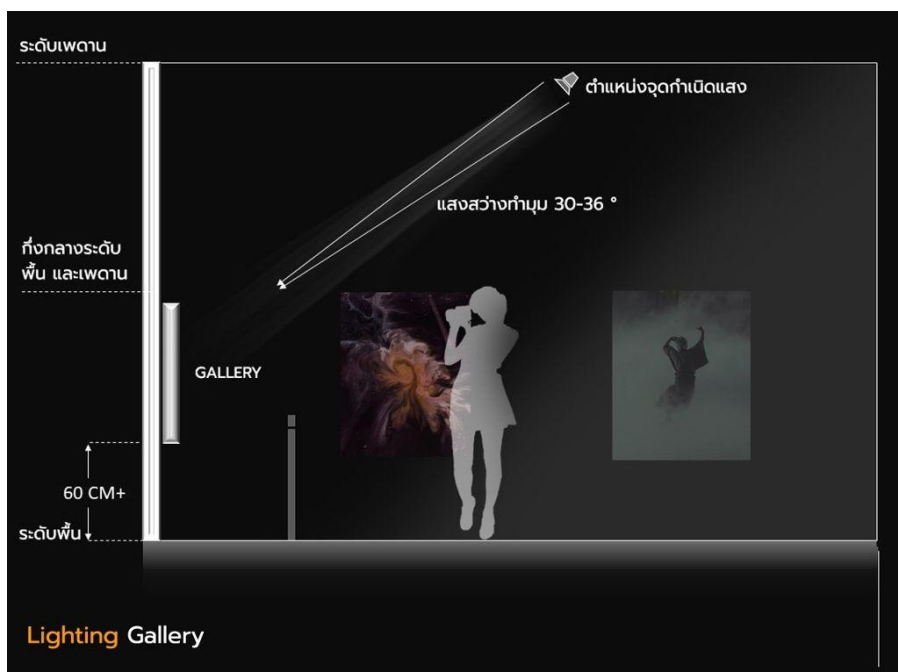
ในขณะเดียวกัน หากจัดแสดงนิทรรศการในพื้นที่ขนาดเล็ก หรือมีพื้นที่จำกัดอาจเลือกนำเสนอผ่านสื่อเทคโนโลยี เช่น การฉายภาพหรือการใช้จอแสดงผลก็เป็นทางเลือกที่สามารถใช้เพื่อเพิ่มมิติ และช่วยสร้างบรรยากาศทำให้พื้นที่ดูมีขนาดใหญ่ขึ้น



ภาพ การจัดแสดงนิทรรศการ 'วิถีศรัทธาอีสาน มรดกวัฒนธรรมจากอดีตสู่ปัจจุบัน'
ซึ่งจัดขึ้นในพื้นที่ขนาดเล็ก โดยใช้เทคโนโลยีมาหนุนเสริมพื้นที่ให้มีมิติมากขึ้น

การพิจารณาโครงสร้างและวัสดุภายในสถานที่

โครงสร้างและข้อจำกัดของสถานที่ เป็นสิ่งสำคัญที่ไม่ควรมองข้าม ในกรณีที่วัตถุจัดแสดงมีน้ำหนักมาก พื้นที่ต้องมีความแข็งแรงพอที่จะรองรับน้ำหนักของผลงานที่จัดแสดง โดยเฉพาะงานที่มีขนาดใหญ่ และทำจากวัสดุที่มีน้ำหนักมาก เป็นต้นว่า งานประติมากรรมที่ต้องใช้น้ำหนักในการแขวน หรืองานประติมากรรมที่ทำมาจากหินหรือเหล็ก หากสถานที่ที่เลือกจัดนิทรรศการไม่สามารถรองรับน้ำหนัก หรือมีโครงสร้างที่ไม่มั่นคง อาจเกิดความเสี่ยงต่อความปลอดภัยของผู้ชม วัตถุการจัดแสดง และสถานที่จัดนิทรรศการ นอกจากนี้ยังมีเรื่องสภาพแวดล้อมและบรรยากาศของพื้นที่ด้วย เช่น การจัดแสงธรรมชาติ และการจัดพื้นที่ที่เหมาะสมกับลักษณะของวัสดุที่ใช้ในงานศิลปะ



ภาพ การติดตั้งผลงานในนิทรรศการ 'หัตถศิลป์ล้ำปาง: มรดกศรัทธาแห่งเขาลำปาง'
ณ บ้านบริบูรณ์ จังหวัดลำปาง



ภาพ การจัดแสงและการจัดพื้นที่ที่เหมาะสมกับลักษณะของวัสดุที่ใช้ในงานศิลปะ ในงาน ‘หัตถศิลป์ล้ำปาง: มรดกศรัทธาแห่งเขลางค์นคร’ ณ จังหวัดลำปาง (ที่มาภาพ : Wazzadu Encyclopedia)



ภาพ ตัวอย่างการจัดแสงในนิทรรศการ ‘Once Upon A Hair - กาลครั้งหนึ่งของผม’



ภาพ ตัวอย่างการจัดแสงในนิทรรศการ ‘คันทองส่องเพชร: มรดกภูมิปัญญาแห่งพริบพรี’



ภาพ ตัวอย่างการจัดแสงในนิทรรศการ ‘Whispers of Colour The Butterfly’s Secret -
รหัสสายธรรมชาติ จากศาสตร์และศิลป์’

การเลือกพื้นที่จัดแสดงในลักษณะที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกถึงการย้อนเวลากลับไปสัมผัสกับยุคสมัยเก่า ยกตัวอย่างเช่น บ้านเรือนไทยโบราณ ซึ่งนับเป็นพื้นที่ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น จึงช่วยเน้นรายละเอียดของนิทรรศการให้โดดเด่น และส่งเสริมกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอมากขึ้น



ภาพ ตัวอย่างการจัดแสงแบบ Projection Mapping ในนิทรรศการ ‘Whispers of Colour The Butterfly’s Secret -
รหัสสายธรรมชาติ จากศาสตร์และศิลป์’

การสร้างบรรยากาศและประสบการณ์ภายในพื้นที่ นิทรรศการ

การสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อประสบการณ์ของผู้เข้าชม นิทรรศการเป็นอย่างยิ่ง การจัดแสง เสียง และกลิ่นสามารถช่วยสร้างบรรยากาศที่แตกต่างออกไปได้ โดยการใช้แสงที่นุ่มนวลในการจัดแสดงงานศิลปะจะช่วยเพิ่มความรู้สึกสงบ และมีสมาธิให้กับผู้ชม ขณะที่การจัดแสงที่สว่างอาจทำให้เกิดความรู้สึกตื่นตื้น การสร้างบรรยากาศโดยการจัดกิจกรรมเสริมในระหว่างนิทรรศการ หรือการมีการบรรยายเกี่ยวกับงานที่จัดแสดงอาจช่วยดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในปัจจุบันการออกแบบนิทรรศการควรคำนึงถึงประสาทสัมผัสต่าง ๆ ของมนุษย์ เพราะมนุษย์มีการใช้ประสาทสัมผัสอยู่ตลอดเวลา การออกแบบที่กระตุ้นประสาทสัมผัสจะเพิ่มความประทับใจและสร้างประสบการณ์ดี ๆ ให้กับผู้เข้าชม

การออกแบบเสียง (Sound) คุณภาพของระบบเสียงในนิทรรศการ ความดังของเสียง ควรมีการออกแบบการใช้เสียงประกอบนิทรรศการให้อยู่ในระดับที่พอดี ไม่เสียจุดประสงค์ของการสื่อสาร ควรระมัดระวังในการเลือกใช้เครื่องมือในการสร้างเสียง และควรมีผู้เชี่ยวชาญด้านเสียง (Acoustician) ร่วมอยู่ในคณะผู้จัดทำนิทรรศการ

นอกจากนั้น แสง (Light) ก็มีความสัมพันธ์กับการออกแบบพื้นที่ในนิทรรศการ โดยแสงสามารถทำหน้าที่ได้ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการใช้งาน ช่วยให้ผู้เข้าชมเห็นพื้นที่วัตถุจัดแสดง เนื้อหาของนิทรรศการ และป้ายหรือรูปประกอบต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน 2) ด้านความสวยงาม แสงช่วยสร้างสีสัน และความรู้สึกมีชีวิตชีวาให้กับวัตถุจัดแสดง และพื้นที่ในนิทรรศการ 3) ด้านการสร้างอารมณ์ แสงสามารถเปลี่ยนบรรยากาศของพื้นที่จัดแสดงได้อย่างสิ้นเชิง นักออกแบบนิทรรศการต้องมีความละเอียดอ่อนในการจัดแสง อีกทั้งควรมีนักออกแบบแสงมืออาชีพร่วมเป็นส่วนหนึ่งของทีมออกแบบด้วยเสมอ และ 4) ด้านการสัมผัส (การจับต้อง) โดยทั่วไปผู้เข้าชมจะไม่ได้รับอนุญาตให้สัมผัสวัตถุจัดแสดงและโบราณวัตถุโดยตรงเพื่อการอนุรักษ์ แต่ไม่ได้หมายความว่าผู้เข้าชมจะไม่มีโอกาสสัมผัสพื้นผิวของพื้นที่จัดแสดง เช่น ส่วนที่ต้องการให้มีปฏิสัมพันธ์ อย่างจอสัมผัส คีย์บอร์ด หรือที่ผู้เข้าชมสามารถจับต้องเนื้อสัมผัสต่าง ๆ มีพลังในการกระตุ้นความทรงจำได้เป็นอย่างดี

หรือด้านประสาทสัมผัสทางกลิ่น การเพิ่มกลิ่นเข้าไปก็จะช่วยสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์และประสบการณ์ที่สมจริงให้กับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ นักออกแบบพื้นที่และการจัดนิทรรศการจำเป็นต้องคำนึงถึงทุกประสาทสัมผัสอย่างละเอียดรอบคอบ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่สมบูรณ์แบบที่สุดให้แก่ผู้เข้าชม



ภาพ การจัดกิจกรรมสร้างบรรยากาศและประสบการณ์ทั้งจากการสาธิต
และอาหารที่ให้ผู้เข้าร่วมรับประทาน

การพิจารณาการทำงานและการเคลื่อนย้ายวัตถุจัดแสดง

การเคลื่อนย้ายและการติดตั้งผลงานเป็นสิ่งที่จะต้องวางแผนอย่างรอบคอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัตถุจัดแสดง หรือผลงานที่มีขนาดใหญ่และมีความเปราะบาง อย่างงานศิลปหัตถกรรมไทยที่ใช้วัสดุธรรมชาติ หรือวัตถุจัดแสดงที่ทำจากวัสดุที่ทำด้วยมือ การใช้เครื่องมือพิเศษในการยกและเคลื่อนย้ายอาจจำเป็นในกรณีที่มีการติดตั้งผลงานในที่สูงหรือพื้นที่ที่เข้าถึงยาก

กรณีตัวอย่างเช่นการจัดแสดงงานแกะสลักไม้ขนาดใหญ่ อาจต้องใช้เครนหรืออุปกรณ์ยกพิเศษในการประสานงานกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิศวกรรมเพื่อให้แน่ใจว่าโครงสร้างพื้นฐานสามารถรองรับน้ำหนักของผลงานได้โดยไม่เกิดความเสียหาย

การเข้าถึงและความสะดวกสบายของผู้เข้าชม

ควรเลือกสถานที่ที่ทำให้ผู้ชมเข้าถึงได้ง่าย เช่น มีเส้นทางเชื่อมต่อกับระบบขนส่งสาธารณะหรือการเดินทางที่สะดวกสบาย รวมไปถึงภายในนิทรรศการควรมีป้ายบอกเส้นทาง (way finding) ให้กับผู้ต้องการเข้าชมอย่างชัดเจน

นอกเหนือจากนั้น ต้องจัดสภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกให้แก่เด็ก และเยาวชน อีกทั้งยังสร้างความมั่นใจให้กับครอบครัวอีกด้วยว่าภายในนิทรรศการจะเป็นสถานที่ปลอดภัยและเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนเข้าไปทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้

เส้นทางของผู้เข้าชม

การแบ่งพื้นที่ในนิทรรศการที่ช่วยในการกำหนดเส้นทางของผู้เข้าชม (Visitor Journey) ดังที่ Yves Mayran (2002,p.409) กล่าวว่า การกำหนดเส้นทางในนิทรรศการมี 2 ลักษณะ ดังเช่น การสร้างนิทรรศการ ที่สามารถให้ผู้เข้าชมสำรวจพื้นที่ได้อย่างอิสระ ลักษณะเช่นนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกคล่องตัวและมีอิสระในการสำรวจและชมนิทรรศการ ขณะเดียวกันก็อาจก่อให้เกิดความสับสนหรือหลงทิศทางได้ในทางกลับกัน การกำหนดเส้นทางเดินแบบเป็นลำดับ ช่วยให้ผู้เข้าชมรับรู้เนื้อหาอย่างเป็นระบบมีการเล่าเรื่องที่มีจุดเริ่มต้น เนื้อเรื่อง และบทสรุปของเรื่องแต่ข้อเสียของการเล่าเรื่องตามลำดับอาจเกิดความตึงเครียด และแออัดในช่วงเวลาที่มีผู้เข้าชมนิทรรศการจำนวนมาก

การออกแบบนิทรรศการควรคำนึงถึงทิศทางการเคลื่อนที่ของผู้เข้าชม เพราะขณะที่ผู้ชมเดินสำรวจนิทรรศการ มุมมอง และประสบการณ์ในการรับรู้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา อีกทั้งทิศทางการเคลื่อนที่ของผู้ชมยังส่งผลต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม และวัตถุจัดแสดง ดังนั้นเพื่อให้การชมเป็นไปอย่างราบรื่นตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้จัดนิทรรศการ ดังนั้นการวางแผนมุมมอง และจุดโฟกัสของการจัดแสดงจึงมีความสำคัญ การวางตำแหน่งหรือแผนผังอาจเลือกใช้สื่อการจัดแสดงหลากหลายรูปแบบเป็นตัวช่วยในการชักนำความสนใจของผู้ชมได้

โดยสรุป

การวางแผนพื้นที่นิทรรศการจึงเป็นกระบวนการที่สำคัญที่ต้องคำนึงถึงหลายปัจจัยเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับผู้เข้าชม โดยผู้ที่สนใจจัดนิทรรศการสามารถใช้ ขั้นตอนรายละเอียดดังนี้เป็นต้นแบบ

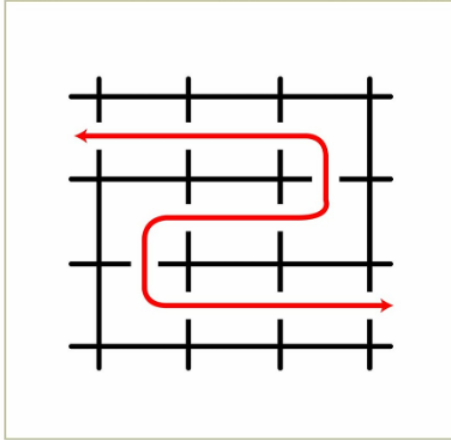
- 1) พิจารณาเนื้อหาและการจัดวางพื้นที่: เนื้อหาคือหัวใจสำคัญที่กำหนดการจัดเรียงองค์ประกอบการจัดแสดงนิทรรศการในพื้นที่จัดแสดง
- 2) พิจารณานาของนิทรรศการ: ขนาดของพื้นที่จัดแสดงมีผลต่อการจัดวางองค์ประกอบ และความโดดเด่นของผลงานศิลปะขนาดใหญ่ต้องการพื้นที่กว้างขวาง ในขณะที่พื้นที่ขนาดเล็กสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มมิติ
- 3) พิจารณาสถานที่ พื้นที่จัดแสดง และโครงสร้างภายใน: สถานที่ต้องมีความแข็งแรงพอที่จะรองรับน้ำหนักผลงาน
- 4) พิจารณาบรรยากาศและประสบการณ์: การใช้แสง เสียง และกิจกรรมเสริมช่วยสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมมากขึ้น
- 5) พิจารณาการทำงานและการเคลื่อนย้ายวัตถุจัดแสดง: การเคลื่อนย้ายและติดตั้งผลงานต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบเพื่อความปลอดภัยและการทำงานที่มีประสิทธิภาพ
- 6) พิจารณาการเข้าถึงและความสะดวกสบายของผู้ชม: ควรออกแบบพื้นที่ให้เข้าถึงได้ง่ายสำหรับทุกคน รวมถึงกลุ่มเปราะบาง เช่น ผู้สูงอายุและผู้พิการ

การออกแบบเส้นทางการเดินชม

การออกแบบเส้นทางการเดินชมภายในนิทรรศการเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อประสบการณ์ของผู้ชม โดยสามารถจำแนกได้เป็น 4 รูปแบบหลัก ได้แก่ การจัดวางแบบตาราง (Grid Layout) การจัดวางแบบลำดับเส้นตรง (Linear Layout) การจัดวางแบบเส้นทางอิสระ (Free-flow Layout) และการจัดวางแบบกลุ่มเนื้อหา (Cluster Layout) ซึ่งแต่ละรูปแบบมีลักษณะเฉพาะและข้อดีที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของนิทรรศการที่แตกต่างกัน

รูปแบบที่ 1 การจัดวางแบบตาราง (Grid Layout)

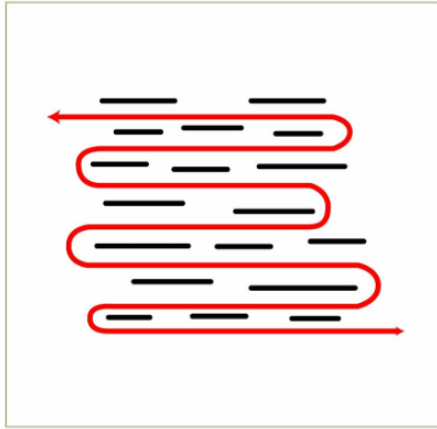
เป็นการจัดวางในลักษณะตาราง มีทางเดินแนวดิ่งและแนวนอนที่เป็นระเบียบ ผู้ชมเคลื่อนไปตามเส้นทางที่จัดวางอย่างสมมาตร มักนิยมใช้กับนิทรรศการที่เน้นการนำเสนอข้อมูลจำนวนมาก หรือวัตถุที่ต้องการเปรียบเทียบกัน เช่น นิทรรศการวิทยาศาสตร์หรือโบราณคดี เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงเนื้อหาอย่างเป็นลำดับและมีประสิทธิภาพ



รูปแบบที่ 1 การจัดวางแบบตาราง (Grid Layout)

รูปแบบที่ 2 การจัดวางแบบลำดับเส้นตรง (Linear Layout)

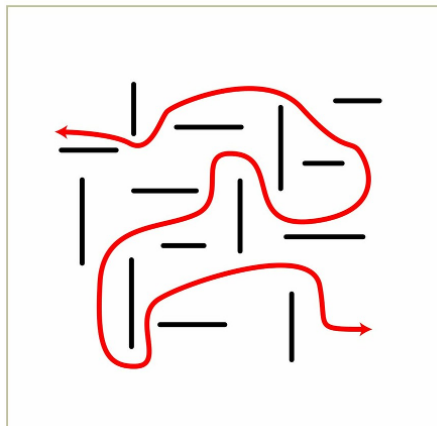
คือการจัดนิทรรศการในลักษณะเส้นทางต่อเนื่องแบบทางเดียว โดยวางเนื้อหาให้ดำเนินไปในลักษณะเล่าเรื่องผู้ชมจะรับรู้ข้อมูลแบบเรียงลำดับจากต้นจนจบ เหมาะกับนิทรรศการที่มีลักษณะเชิงประวัติศาสตร์ หรือเรื่องราวที่มีการดำเนินเรื่องอย่างชัดเจน เช่น การย้อนรอยช่วงเวลา หรือพัฒนาการของบุคคลหรือเหตุการณ์สำคัญ



รูปแบบที่ 2 การจัดวางแบบลำดับเส้นตรง (Linear Layout)

รูปแบบที่ 3 การจัดวางแบบเส้นทางอิสระ (Free-flow Layout)

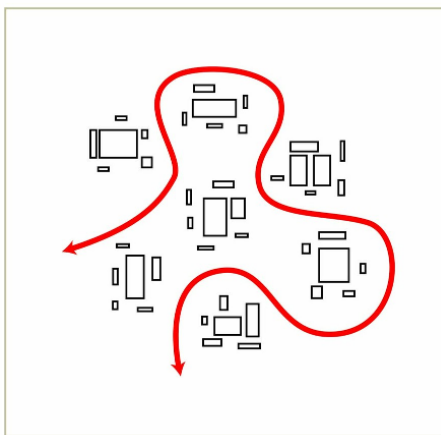
เป็นการจัดนิทรรศการที่ให้ผู้ชมมีเส้นทางการเดินชมอย่างอิสระ ไม่จำกัดทิศทางหรือจุดเริ่มต้น ผู้ชมสามารถเลือกชมตามความสนใจของตนเอง ซึ่งเหมาะกับนิทรรศการศิลปะร่วมสมัย หรือเนื้อหาที่ส่งเสริมการตีความเชิงส่วนตัว การออกแบบลักษณะนี้ให้อารมณ์ที่เป็นกันเอง และกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น



รูปแบบที่ 3 การจัดวางแบบเส้นทางอิสระ (Free-flow Layout)

รูปแบบที่ 4 การจัดวางแบบกลุ่มเนื้อหา (Cluster Layout)

เป็นการจัดวางแบบกลุ่ม โดยมีหัวข้อหรือธีมย่อยหลายชุดที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน ผู้ชมสามารถเคลื่อนไหวระหว่างกลุ่มได้อย่างยืดหยุ่น รูปแบบนี้เหมาะกับนิทรรศการที่หลากหลายซึ่งไม่จำเป็นต้องดำเนินเรื่องตามลำดับตัวอย่างเช่น นิทรรศการเชิงวัฒนธรรมที่นำเสนอประเด็นจากหลายชุมชน



รูปแบบที่ 4 การจัดวางแบบกลุ่มเนื้อหา (Cluster Layout)

การเลือกใช้รูปแบบของ Layout ควรพิจารณาให้สอดคล้องกับหัวข้อการจัดแสดง พฤติกรรมของผู้ชม และเป้าหมายการเล่าเรื่องของนิทรรศการ เพื่อให้ประสบการณ์ของผู้ชมนั้นทั้งราบรื่น มีจุดเน้นและเปิดกว้างต่อการมีส่วนร่วมในระดับที่เหมาะสม

สรุป

พื้นที่จัดแสดงเป็นศูนย์กลางสำคัญที่สามารถกำหนดประสบการณ์ของผู้เข้าชม การเลือกสถานที่ตั้งจึงมีความสำคัญอย่างมาก ผู้จัดนิทรรศการควรเลือกสถานที่ที่เหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหางานที่จัดแสดง หากใช้พื้นที่อย่างเหมาะสม นิทรรศการก็จะสามารถสร้างความประทับใจ นอกจากนั้นการวางแผนเชิงพื้นที่ที่ดี ไม่เพียงแต่ช่วยในการจัดการนิทรรศการให้ประสบความสำเร็จ แต่ยังทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงคุณค่าและความสำคัญของเนื้อหาที่น่าสนใจ รวมถึงสร้างประสบการณ์ที่ดีในการเข้าชม ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมกับนิทรรศการได้อย่างแท้จริง

“

งบประมาณ
เปรียบเสมือนเข็มทิศ
ที่ช่วยกำหนดขอบเขตและ
ขนาดของงาน
ทำให้ผู้จัดสามารถวางแผนการใช้
ทรัพยากรที่มีอยู่
อย่างมีประสิทธิภาพ

”

บทที่ 5

งบประมาณและการมีส่วนร่วม ของบุคลากร

ในบทนี้จะพูดถึงอีกหนึ่งส่วนสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการบริหารจัดการนิทรรศการทั้งในด้านของการบริหารการเงิน การมีส่วนร่วม และการบริหารบุคลากรในการจัดนิทรรศการ โดยสองสิ่งนี้ต้องมีการวางแผนที่สอดคล้องกัน เพื่อให้การจัดนิทรรศการดำเนินการได้อย่างราบรื่นตามแบบแผนที่กำหนดไว้ ซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญของนิทรรศการเป็นอย่างมาก

5.1. การเงินและการสนับสนุน

การบริหารการเงิน หรือการจัดการด้านงบประมาณ นับเป็นส่วนสำคัญของการจัดนิทรรศการ การกำหนดงบประมาณการจัดนิทรรศการในแต่ละครั้งจะเกี่ยวข้องกับคณะทำงานทุกส่วน ไม่ว่าจะเป็น ทีมออกแบบ ทีมการตลาด ทีมอนุรักษ์ และทีมประชาสัมพันธ์ การกำหนดงบประมาณเป็นส่วนสำคัญที่จะกำหนดขอบเขต และขนาดของนิทรรศการ การบริหารจัดการงบประมาณยังช่วยให้สามารถวางแผนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งช่วยให้ผู้จัดนิทรรศการสามารถจัดสรรและบริหารเงินทุนได้อย่างรอบคอบเพื่อให้ครอบคลุมทุกด้านของการจัดงาน ผู้จัดนิทรรศการจะควรทำประมาณการค่าใช้จ่าย อาทิ ค่าเช่าสถานที่ ค่าเช่าวัสดุจัดแสดง ค่าขนส่ง ค่าน้ำ ค่าไฟ ในห้องนิทรรศการ หรือค่าจัดกิจกรรมเสริมต่าง ๆ ให้อยู่ในงบประมาณที่ตนมี ซึ่งทั้งหมดนี้จะส่งผลต่อความสำเร็จการจัดนิทรรศการ

การกำหนดงบประมาณถูกกำหนดโดยปัจจัยภายนอก เช่น รายได้จากการได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ดังนั้นการรักษาความสมดุลระหว่างงบประมาณที่มีกับคุณภาพของนิทรรศการที่นำเสนอจึงเป็นสิ่งที่ท้าทายต่อผู้จัดนิทรรศการในแต่ละครั้ง การกำหนดงบประมาณยังควรพิจารณาถึงปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายอื่น ๆ อาทิ ค่าใช้จ่ายที่ไม่คาดคิดการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าและบริการ อัตราค่าเงินต่างประเทศ หรือความจำเป็นในการขยายขอบเขตของนิทรรศการในระหว่างการจัดงาน ครั้นเมื่อผู้จัดนิทรรศการสามารถมองเห็นภาพรวมเกี่ยวกับงบประมาณแล้วก็จะทำให้สามารถวางแผนลักษณะการบริหารจัดการด้านการเงินอย่างเป็นระบบ

การหารายได้

การจัดนิทรรศการในแต่ละครั้ง มักมีต้นทุนและค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง การหารายได้เพิ่มเติมสำหรับการจัดนิทรรศการจะช่วยสนับสนุนการจัดนิทรรศการให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นผู้จัดสามารถหาแหล่งรายได้จากหลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนจากภาครัฐ และการสนับสนุนจากภาคเอกชน อาทิ

1) การขอการสนับสนุนจากภาครัฐ หน่วยงานทางภาครัฐมักมีโครงการหรือกองทุนที่สนับสนุนกิจกรรมทางวัฒนธรรมการศึกษา หรือการส่งเสริมศิลปะ การยื่นข้อเสนอขอทุนการสนับสนุนจากหน่วยงาน ในการหาทุนสำหรับการจัดนิทรรศการ ตัวอย่างหน่วยงานรัฐที่ให้ทุนในการสนับสนุนการจัดนิทรรศการ เช่น สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ กองทุนส่งเสริมศิลปะร่วมสมัย สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และยังมีหน่วยงานของรัฐอื่น ๆ ที่ให้ทุนสนับสนุนการจัดนิทรรศการอีกมากมาย ผู้จัดนิทรรศการควรศึกษาวัตถุประสงค์และเงื่อนไขของแต่ละหน่วยงานอย่างละเอียดเพื่อให้สามารถยื่นขอการสนับสนุนได้อย่างเหมาะสม

2) การขอการสนับสนุนจากภาคเอกชน การสนับสนุนจากภาคเอกชน ไม่ว่าจะเป็นทางการเงินหรือการสนับสนุนทรัพยากรสิ่งของหรือบริการที่เกี่ยวข้องกับการจัดนิทรรศการ ซึ่งผู้จัดควรเตรียมข้อเสนอแนวทางการดำเนินงานที่ชัดเจนร่วมมือแนวทางการประชาสัมพันธ์ว่าผู้สนับสนุนมีบทบาทในนิทรรศการอย่างไร และผลประโยชน์ที่ผู้สนับสนุนจะได้รับ

นอกจากการขอการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชนแล้ว ผู้จัดยังสามารถพิจารณาวิธีการหารายได้จากช่องทางอื่น ๆ เช่น การขายตั๋วเข้าชมนิทรรศการ การจำหน่ายของที่ระลึก หรือการจัดกิจกรรมระดมทุน ที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการได้อีกด้วย ทั้งนี้ในความเป็นจริงมักมีบางโอกาสที่ผู้จัดนิทรรศการอาจหารายได้ไม่เพียงพอในกรณีนี้ผู้จัดสามารถพิจารณาทางเลือกที่สามารถดำเนินการจัดนิทรรศการภายในงบประมาณที่มี โดยมีตัวอย่างแนวทางการจัดการดังนี้

1) การขอการสนับสนุนเพิ่มเติมจากองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน

บางองค์กรอาจสนใจสนับสนุนกิจกรรมหรือวัตถุประสงค์ของนิทรรศการ ทั้งนี้การขอการสนับสนุนสามารถทำได้ทั้งในรูปแบบการสนับสนุนด้วยการเงินหรือการสนับสนุนด้วยวัสดุสิ่งของ หรือการช่วยเหลือบริการ เช่น การขอให้ผู้สนับสนุนมอบวัสดุสิ่งของสนับสนุน การขอให้บริษัทที่เกี่ยวข้องบริจาควัสดุสำหรับการจัดแสดงหรือช่วยเหลือการจัดนิทรรศการแทนการสนับสนุนเป็นเงินสด ซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการจัดนิทรรศการ หรือการขอความร่วมมือจากการสนับสนุนจากชุมชนท้องถิ่นในด้านอื่น ๆ เช่น การสนับสนุนค่าเช่าสถานที่ที่อาจช่วยให้ลดค่าใช้จ่ายในการจัดนิทรรศการได้

2) การปรับลดขนาดของนิทรรศการ หากไม่สามารถหารายได้เพียงพอ

ผู้จัดอาจต้องพิจารณาขนาดของนิทรรศการหรือลดกิจกรรมเสริมบางส่วน เพื่อให้สามารถจัดงานได้ภายในงบประมาณที่มีอยู่

ดังนั้นเพื่อให้ผู้จัดนิทรรศการสามารถวางแผนงบประมาณได้ง่ายมากยิ่งขึ้น คู่มือ/คณะผู้จัดทำจึงได้รวบรวมค่าใช้จ่ายหลัก ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการจัดนิทรรศการในแต่ละครั้ง

รายละเอียดค่าใช้จ่ายในนิทรรศการ

1) ค่าใช้จ่ายสำหรับการจัดแสดง ค่าใช้จ่ายในส่วนนี้หมายถึงการจัดทำและค่าเช่าอิมมู่วัตถุจัดแสดง ค่าออกแบบ และค่าติดตั้งนิทรรศการ รวมถึงการบำรุงรักษาสถานที่ของจัดแสดงตลอดระยะเวลาของงาน

2) ค่าตอบแทนคณะทำงาน ค่าใช้จ่ายส่วนนี้จะเกี่ยวข้องกับคณะทำงานรวมถึงค่าจ้างพนักงาน และผู้ช่วยงานซึ่งเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนการจัดนิทรรศการ เพราะเมื่อคณะทำงานมีคุณภาพก็จะทำให้การจัดนิทรรศการเป็นไปอย่างราบรื่น หากผู้จัดนิทรรศการประมาณการค่าใช้จ่ายส่วนนี้ไม่พอดี อาจทำให้ไม่สามารถจ้างคณะทำงานได้เพียงพอ และอาจส่งผลกระทบต่อการจัดนิทรรศการได้

3) ค่าขนส่ง ค่าใช้จ่ายในส่วนนี้หมายถึงค่าขนส่งบรรดาสิ่งของจัดแสดง และวัสดุตกแต่งนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง ค่าใช้จ่ายนี้อาจเพิ่มขึ้นหากต้องขนส่งสิ่งของจากระยะไกล หรือมีการขนส่งวัตถุที่มีขนาดใหญ่หรือแตกหักง่าย อย่างไรก็ตาม หากมีการวางแผนการขนส่ง และการติดตั้งให้ดี ผู้จัดนิทรรศการก็จะสามารถควบคุมค่าใช้จ่ายในส่วนนี้ได้

4) ค่าติดตั้งและบำรุงรักษา ค่าใช้จ่ายสำหรับการติดตั้งระบบไฟฟ้า และการดูแลรักษาระบบต่าง ๆ ในสถานที่จัดงาน ค่าใช้จ่ายนี้ต้องคำนึงถึงเพื่อให้การจัดนิทรรศการเป็นไปอย่างราบรื่น และไม่เกิดปัญหาด้านเทคนิค

5) ค่าสถานที่ ในบางครั้งสถานที่ที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ อาจมีการเรียกเก็บค่าเช่าหรือค่าบำรุง จำนวนของค่าใช้จ่ายขึ้นอยู่กับขนาด และตำแหน่งของสถานที่จัดนิทรรศการ ดังนั้น การเลือกสถานที่ที่มีผลต่อการวางแผนงบประมาณ หรือในทางกลับกัน งบประมาณก็มีผลต่อการเลือกสถานที่อีกด้วย

6) ค่าสาธารณูปโภค ค่าใช้จ่ายในส่วนนี้มาคู่ขนานกับค่าใช้จ่ายด้านสถานที่ เช่น ค่าน้ำ ค่าไฟ และค่าบริการอื่น ๆ ที่จำเป็นในสถานที่จัดงาน ค่าใช้จ่ายนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของการจัดนิทรรศการและขนาดของพื้นที่ที่ใช้

7) ค่าประกัน วัตถุจัดแสดง หรือสิ่งของ วัตถุจัดแสดงบางชิ้นมีคุณค่า และอาจมีราคาสูง หรือเป็นของสำคัญทางประวัติศาสตร์ซึ่งประเมินค่าไม่ได้ ในบางครั้งจึงมีค่าใช้จ่ายในส่วน ค่าประกันภัยสำหรับสิ่งของจัดแสดงและการคุ้มครองต่าง ๆ เพื่อป้องกันความเสี่ยง และความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการจัดนิทรรศการ

8) ค่าจัดกิจกรรม หลาย ๆ นิทรรศการมีการจัดกิจกรรม หรือดำเนินกิจกรรมเสริมภายในงาน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและแรงดึงดูด ไม่ว่าจะเป็น การแสดง การอบรมเชิงปฏิบัติการ (workshop) หรือการจัดกิจกรรมเสริมอื่น ๆ ที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับนิทรรศการซึ่งทั้งหมดนี้ ควรที่จะต้องคิดรวมอยู่ในแผนงบประมาณด้วย

9) ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด ระหว่างการทำงานอาจมีค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการ จัดนิทรรศการควรมีแผนการเงินสำรองสำหรับค่าใช้จ่ายสำหรับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดด้วย

โดยทั้งหมดนี้เป็นเพียงค่าใช้จ่ายทั่วไปเท่านั้น ในการจัดนิทรรศการหลาย ๆ ครั้งอาจมี ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เฉพาะที่จำเป็น ดังนั้นสิ่งที่ผู้จัดนิทรรศการควรทำคือการสำรวจ และทบทวนการจัดนิทรรศการของตนเองว่ามีค่าใช้จ่ายอะไรที่ต้องวางแผนไว้บ้าง

ในระหว่างการจัดนิทรรศการควรบริหารการเงินอย่างไร

เมื่อได้งบประมาณมาแล้ว สิ่งที่เราควรคำนึงต่อคือการบริหารการเงินในระหว่างการจัดนิทรรศการ การบริหารการเงินอย่างรอบคอบเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ผู้จัดควรตรวจสอบการใช้จ่าย อยู่เสมอ เพื่อให้แน่ใจว่างบประมาณที่มีจะเพียงพอจนจบงาน การจัดทำบัญชี และการตรวจสอบ ค่าใช้จ่ายเป็นระยะจะช่วยให้ผู้จัดสามารถแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ทันที และป้องกันไม่ให้เกิด การใช้จ่ายเกินงบประมาณ

นอกจากนี้ การบริหารการเงินอย่างรอบคอบยังช่วยให้ผู้จัดสามารถประเมินสถานการณ์การเงินได้อย่างถูกต้อง และสามารถตัดสินใจในการจัดสรรงบประมาณที่เหลืออยู่ได้อย่างเหมาะสม เช่น การจัดสรรงบประมาณเพิ่มเติมสำหรับกิจกรรมเสริมที่มีความสำคัญ หรือการลดค่าใช้จ่ายในบางส่วนที่ไม่จำเป็น

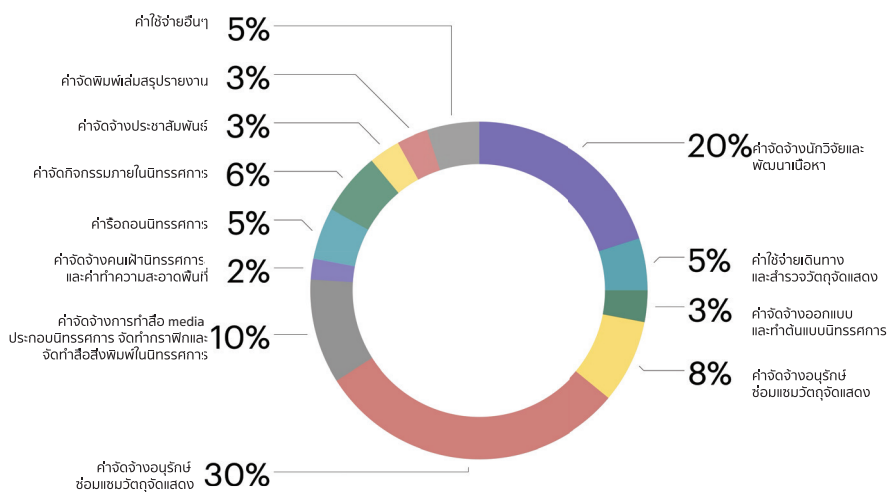
โดยสรุปแล้ว การกำหนดงบประมาณเป็นขั้นตอนสำคัญที่ไม่อาจมองข้ามได้ เมื่อมีการจัดนิทรรศการ งบประมาณเปรียบเสมือนเข็มทิศที่ช่วยกำหนดขอบเขตและขนาดของงาน ทำให้ผู้จัดสามารถวางแผนการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อทราบงบประมาณที่มีอยู่

ผู้จัดสามารถจัดสรรเงินทุนไปยังส่วนต่าง ๆ ที่จำเป็น เช่น ค่าเช่าสถานที่ การจ้างผู้ช่วย และการจัดกิจกรรมเสริม ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของนิทรรศการ หากไม่มีการกำหนดงบประมาณล่วงหน้า อาจเกิดปัญหาหลายประการ เช่น การใช้จ่ายเกินงบประมาณ หรือการจัดสรรทรัพยากรไม่ทั่วถึง จนทำให้นิทรรศการต้องลดขนาดลงเพื่อให้อยู่ภายในงบที่จำกัด การมีงบประมาณที่ชัดเจนจึงช่วยให้ผู้จัดสามารถควบคุมการใช้จ่ายได้อย่างเหมาะสม และป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการจัดงาน

การบริหารจัดการงบประมาณสำหรับนิทรรศการประเภทต่าง ๆ

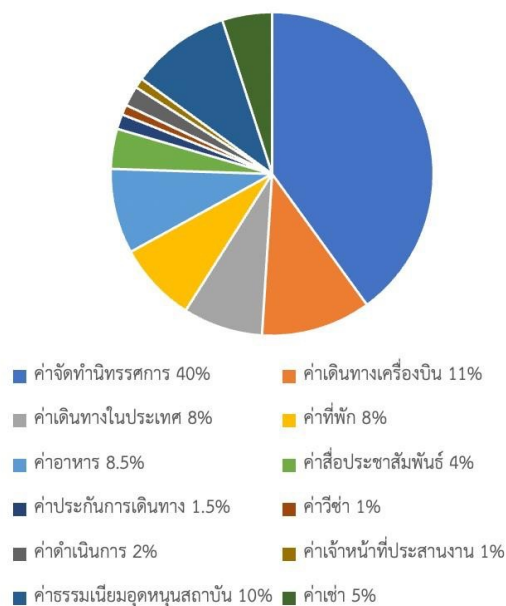
การบริหารจัดการงบประมาณ นิทรรศการถาวร (Permanent Collection) ในกรณีที่เป็นพิพิธภัณฑ์ภายใต้หน่วยงานของภาครัฐบาลที่ได้รับการสนับสนุนจากงบประมาณแผ่นดินของรัฐบาล รวมถึงความเป็นไปได้จากการสนับสนุนจากภาคเอกชน เช่น ธนาคารพาณิชย์ ผู้ประกอบการ หรือแม้แต่การบริจาควัตถุจัดแสดงจากสมบัติส่วนตัวจากภาคเอกชน

การบริหารจัดการงบประมาณ นิทรรศการชั่วคราว ประกอบไปด้วย ค่าเช่าพื้นที่ ค่าเช่าวัตถุจัดแสดง ค่าประกันความเสียหายในบุคคลหรือวัตถุจัดแสดง ค่าผลิตสิ่งพิมพ์ ภายในนิทรรศการ อันได้แก่ ป้ายอธิบายผลงาน โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ บัตรเชิญ ค่าบุคลากร (พนักงาน ฝ่านิทรรศการ พนักงานทำความสะอาด) ค่าสาธารณูปโภค เป็นต้น



ตัวอย่างการแบ่งสัดส่วนค่าใช้จ่ายในการจัดนิทรรศการในประเทศ

ค่าใช้จ่ายจัดนิทรรศการต่างประเทศ



ตัวอย่างตารางแผนภูมิแสดงสัดส่วนค่าใช้จ่ายในการจัดนิทรรศการในต่างประเทศ

ตารางการจัดทำงบประมาณสำหรับนิทรรศการ

ค่าใช้จ่าย	รายละเอียด
1 การวิจัยและพัฒนาเนื้อหา (Research & Content Development)	● การพัฒนาแนวคิดและดำเนินการวิจัย ● การผลิตบทบรรยายและสคริปต์นิทรรศการ ● การบันทึกและจัดทำวิดีโอสัมภาษณ์เชิงประวัติศาสตร์ ● การจัดประชุมวิชาการและสัมมนา ● การฝึกอบรมบุคลากรด้านการวิจัย ● การจัดซื้ออุปกรณ์และเครื่องมือสำหรับการวิจัย
2 การจัดการและดูแลรักษาคอลเลกชัน (Collections Management & Conservation)	● การบริหารและติดตามคอลเลกชัน ● การจัดหาผู้เชี่ยวชาญด้านการอนุรักษ์ ● การบริการอนุรักษ์และบำรุงรักษา ● การได้มาซึ่งวัตถุจัดแสดง ● การขนส่งและจัดเก็บวัตถุ ● การขอยืมและคืนวัตถุจากแหล่งภายนอก ● การรื้อถอนนิทรรศการเดิมเพื่อเตรียมพื้นที่
3 การออกแบบและพัฒนานิทรรศการ (Exhibition Design & Development)	● การออกแบบแนวคิดนิทรรศการ ● การพัฒนาภาพร่างและเอกสารออกแบบ ● การสร้างระบบแสงสว่างและเสียง ● การติดตั้งระบบอินเตอร์แอกทีฟและมัลติมีเดีย ● การพัฒนาวัสดุและองค์ประกอบทางกายภาพของนิทรรศการ ● การติดตั้งนิทรรศการ ● ค่าดำเนินการสำรวจสำหรับการออกแบบและพัฒนา
4 การบริหารจัดการด้านมัลติมีเดีย (Multimedia Production & Digital Content)	● การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ● การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และโฆษณา ● การผลิตวิดีโอและสื่อสื่อดิจิทัล ● การพัฒนาเว็บไซต์และแพลตฟอร์มดิจิทัล ● การจัดซื้ออุปกรณ์และซอฟต์แวร์สำหรับมัลติมีเดีย
5 การศึกษาและกิจกรรมสาธารณะ (Education & Public Programs)	● การจัดอบรมและพัฒนาเจ้าหน้าที่ด้านการศึกษา ● การพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ ● การจัดทำหลักสูตรและชุดสื่อการสอน ● การจัดซื้ออุปกรณ์การเรียนการสอน ● การดำเนินกิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้สู่ชุมชน
6 การประชาสัมพันธ์และกิจกรรมพิเศษ (Public Relations & Special Events)	● การจ้างที่ปรึกษาด้านประชาสัมพันธ์ ● การวางแผนและจัดกิจกรรมพิเศษ ● การผลิตและแจกจ่ายสื่อประชาสัมพันธ์ ● การดำเนินงานโฆษณาและการตลาด ● การสนับสนุนกิจกรรมต่อเนื่องของชุมชน
7 การบริหารและการพัฒนาองค์กร (Administration & Organizational Development)	● การจ้างบุคลากรเพิ่มเติม ● การฝึกอบรมและพัฒนาศักยภาพบุคลากร ● การซื้ออุปกรณ์สำนักงานและซอฟต์แวร์บริหารจัดการ ● การจัดหาสถานที่และอุปกรณ์สนับสนุนการดำเนินงาน ● ค่าดำเนินการสำรวจสำหรับการบริหารองค์กร
8 การบริหารความเสี่ยงและงบประมาณสำรอง (Contingency & Risk Management)	● งบประมาณสำรองสำหรับเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด ● การประเมินและตรวจสอบความคุ้มค่าในการดำเนินงาน ● การปรับปรุงและพัฒนาแผนงานให้เหมาะสมกับสถานการณ์
9 *** ค่าบำรุงรักษา (Maintenance Cost)	การบำรุงรักษาและซ่อมแซมงานจัดแสดง ● ค่าจ้างบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ● ค่าวัสดุอุปกรณ์ ● ค่าไฟและระบบแสงสว่าง ● ค่าบริการจากผู้รับเหมาภายนอก งบประมาณสำรองสำหรับการบำรุงรักษา (Maintenance Contingency) ● งบสำรองสำหรับค่าใช้จ่ายที่อาจเกิดขึ้นโดยไม่คาดหมาย การบำรุงรักษาสิ่งอำนวยความสะดวกในอาคารนิทรรศการ ● ค่าจ้างบุคลากรด้านการวางแผนสถาปัตยกรรมและวิศวกรรม ● ค่าใช้จ่ายในการจัดเตรียมพื้นที่สำนักงานโครงการและพื้นที่จัดแสดง (เฟอร์นิเจอร์, อุปกรณ์จัดเก็บ, ผู้รับเหมา, การก่อสร้าง และการเตรียมพื้นที่) ● ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาอาคารและระบบพื้นฐานต่างๆ ● ค่าใช้จ่ายในการติดตั้งหรืออัปเดตระบบรักษาความปลอดภัยและอุปกรณ์ป้องกันภัย

5.2 บุคลากร และหน้าที่ของบุคลากร

การบริหารจัดการกำลังคน หรือบุคลากรในนิทรรศการเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้จัดนิทรรศการควรคำนึงถึงหลักการบริหารบุคคล และวิธีการการบริหารจัดการต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความสำคัญของการบริหารจัดการกำลังคนในนิทรรศการ

การจัดการกำลังคนที่ดีในการแบ่งงานให้สอดคล้องกับความสามารถและความเชี่ยวชาญของแต่ละบุคคล ช่วยลดความซับซ้อนในการดำเนินงาน และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานเป็นทีม

แนวทางการบริหารจัดการกำลังคนในนิทรรศการ

การบริหารจัดการกำลังคนในนิทรรศการต้องมีการแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบอย่างชัดเจน เพื่อให้บุคลากรแต่ละคนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างเต็มที่และอย่างมีประสิทธิภาพ ในส่วนนี้จะขอนำเสนอหน้าที่หลัก ๆ ที่ควรมีในการบริหารงานบุคลากรเพื่อการจัดนิทรรศการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านบริหาร ในส่วนของหน้าที่บริหาร มักจะเป็นผู้อำนวยการหรือผู้จัดการนิทรรศการ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการตัดสินใจและวางแผนการดำเนินงานทั้งหมด ผู้บริหารจะเป็นผู้ที่กำหนดทิศทางของนิทรรศการ และตัดสินใจในเรื่องสำคัญ รวมถึงประสานงานระหว่างทีมต่าง ๆ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น นอกจากนี้ยังต้องทำหน้าที่ในการจัดการทรัพยากรต่าง ๆ ให้เพียงพอและเหมาะสม รวมถึงดูแลความสัมพันธ์กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้สนับสนุนภายนอก

2. ด้านการเงิน การดูแลด้านการบริหารจัดการสรรเงินรวมถึงการจัดทำงบประมาณการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่ และการตรวจสอบค่าใช้จ่าย การทำใบเสร็จ และเอกสารเบิกค่าใช้จ่ายต่าง ๆ

3. ด้านข้อมูลและเนื้อหา ผู้ที่รับผิดชอบหน้าที่นี้ควรมีความเชี่ยวชาญในด้านการจัดการข้อมูล และมีความรู้เฉพาะทางที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา นิทรรศการ นอกจากนี้ยังต้องเป็นผู้ดูแลและควบคุมเนื้อหาทั้งหมดของนิทรรศการให้มีความถูกต้อง และสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด การสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับผู้เข้าชมเป็นสิ่งสำคัญสำหรับความสำเร็จของนิทรรศการ ผู้ดูแลเนื้อหาต้องมีความเข้าใจลึกซึ้งในเรื่องที่นำเสนอ และสามารถถ่ายทอดให้ผู้เข้าชมได้รับความรู้ และช่วยสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำให้ผู้เข้าชมได้

4. ด้านการออกแบบ ได้แก่ การตกแต่งภายในนิทรรศการ และการออกแบบ เรขศิลป์ (Graphic Design) หน้าที่นี้เกี่ยวข้องกับการจัดวางพื้นที่นิทรรศการ การจัดแสง การออกแบบงาน ศิลป์ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ การออกแบบที่ดีจะช่วยสร้างบรรยากาศ และทำให้นิทรรศการมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5. ด้านเทคนิค ในการจัดนิทรรศการจำเป็นต้องมีผู้ดูแลอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ เช่น ระบบแสงและเสียง การติดตั้งจอภาพหรือการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ การดูแลด้านเทคนิคที่ดีจะช่วยให้การนำเสนอเป็นไปอย่างราบรื่นและไม่เกิดปัญหาในระหว่างการจัดแสดง

6. ด้านการบำรุงรักษา การบำรุงรักษาสิ่งของจัดแสดง และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งานเป็นสิ่งสำคัญในการรักษาคุณภาพของนิทรรศการ ผู้ที่รับผิดชอบด้านการบำรุงรักษาต้องคอยตรวจสอบ และดูแลสิ่งของที่ใช้ในการจัดแสดงเพื่อป้องกันความเสียหาย และยืดอายุการใช้งาน

7. ด้านการสนับสนุนอื่น ๆ เช่น การรักษาความปลอดภัย การขนส่ง และการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ล้วนเป็นส่วนที่มีความสำคัญ อาทิ การรักษาความปลอดภัยช่วยให้ผู้เข้าชมรู้สึกปลอดภัยในระหว่างการเยี่ยมชม การขนส่งสิ่งของ และอุปกรณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ จะช่วยให้การจัดเตรียมพื้นที่เป็นไปอย่างราบรื่น และการประชาสัมพันธ์ที่ดีจะช่วยเพิ่มจำนวนผู้เข้าชม

ตัวอย่างการบริหารจัดการกำลังคนในนิทรรศการต่าง ๆ

สำหรับนิทรรศการขนาดเล็กอาจจะมีงบประมาณที่จำกัด อันเป็นเหตุให้การจัดสรรบุคลากรเป็นไปอย่างจำกัดเช่นกัน ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องแบ่งงานให้แก่แต่ละบุคคลรับผิดชอบคนละหลายหน้าที่ แต่สำหรับนิทรรศการขนาดใหญ่อาจมีงบประมาณที่มากขึ้น และสามารถจัดสรรบุคลากรเฉพาะทางในแต่ละหน้าที่ได้ ซึ่งจะช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น โดยแต่ละคนสามารถมุ่งเน้นไปที่ความรับผิดชอบของตนเองได้อย่างเต็มที่ เช่น มีทีมออกแบบที่ดูแลเฉพาะด้านการออกแบบและการจัดแสดงหรือทีมเทคนิคที่ดูแลระบบแสงและเสียงการจัดการที่ดีในกรณีนี้คือการแบ่งงานให้บุคลากรแต่ละคนทำในสิ่งที่ตนเองเชี่ยวชาญ

การบริหารจัดการกำลังคนในนิทรรศการเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการจัดงาน ไม่ว่าจะเป็นนิทรรศการขนาดเล็กหรือใหญ่ การจัดสรรบุคลากรอย่างเหมาะสม การแบ่งหน้าที่ให้สอดคล้องกับความสามารถของแต่ละคน และการรวมหน้าที่เข้าด้วยกันในกรณีที่ มีบุคลากรจำกัด ล้วนเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินงานให้บรรลุผลสำเร็จ การจัดการที่ดีจะช่วยให้สามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นและช่วยทำให้นิทรรศการออกมามีคุณภาพอีกด้วย

สรุป

การจัดสรรงบประมาณ การบริหารบุคลากรเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการจัดนิทรรศการ ผู้จัดบางคนอาจไม่ได้คำนึงถึง แต่ความจริงแล้วกลับมีส่วนสำคัญต่อการบริหารจัดการนิทรรศการในแต่ละครั้งอย่างมากการคำนึงถึงงบประมาณ กับการมีส่วนร่วมและการบริหารบุคลากรในการจัดนิทรรศการอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้การดำเนินการตั้งแต่ต้นจนจบเป็นไปด้วยดี

“

สื่อ

บอกเล่า

“เนื้อหา”

เทคโนโลยี

ทำให้เนื้อหานั้นมี

“ชีวิต”

”

บทที่ 6

สื่อกับการจัดนิทรรศการ

การเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี ทำให้รูปแบบการจัดนิทรรศการในปัจจุบันต้องปรับตัวให้ทันกับวิถีคิดและพฤติกรรมของผู้ชมสมัยใหม่ ผู้ชมไม่เพียงแต่แสวงหาข้อมูล หากยังต้องการประสบการณ์ที่น่าประทับใจ เชื่อมโยงได้กับตัวเอง และกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามหรือการตีความด้วย บทบาทของสื่อและเทคโนโลยีจึงขยายจากเครื่องมือในการสื่อสารไปสู่การเป็นองค์ประกอบสำคัญที่หล่อหลอมวิถีคิด วิถีเล่า และวิถีเข้าถึงเนื้อหาในนิทรรศการอย่างรอบด้าน

ในบทที่ 3 ได้กล่าวถึงการเล่าเรื่องในนิทรรศการว่าเป็นแกนกลางของการสื่อสารแนวคิดและประเด็นหลักให้แก่ผู้ชม บทนี้จะต่อยอดจากแนวคิดดังกล่าว ด้วยการสำรวจว่า “สื่อ” และ “เทคโนโลยี” ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของนิทรรศการร่วมสมัย มีบทบาทอย่างไรในการขับเคลื่อนเรื่องราวเหล่านั้นให้เกิดขึ้นจริง ทั้งในแง่ของการนำเสนอเนื้อหา การสร้างบรรยากาศ และการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในกระบวนการรับรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีในฐานะกลไกสำคัญที่ทำให้เกิดสื่อดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ เช่น จอภาพเชิงโต้ตอบ ระบบฉายภาพแบบเชื่อมโยง (Mapping) หรือเทคโนโลยีเสมือนจริง ซึ่งช่วยให้การเล่าเรื่องในนิทรรศการสามารถดำเนินไปได้อย่างมีชีวิตชีวาและมีความหมายมากยิ่งขึ้น รวมถึงสื่อออนไลน์ซึ่งสามารถทำหน้าที่เป็นเสมือนกระบอกเสียงสำคัญในการเพิ่มการรับรู้และเสริมสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้คน

ในบทนี้จะสำรวจความหมาย บทบาท และความสัมพันธ์ของสื่อและเทคโนโลยีในการจัดนิทรรศการร่วมสมัย โดยเฉพาะในแง่มุมที่เทคโนโลยีทำหน้าที่เป็นฐานรากสำคัญของการใช้งานสื่อ ซึ่งมีบทบาทในการขยายขอบเขตการเล่าเรื่อง และสร้างประสบการณ์แก่ผู้ชม นอกจากนี้ยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อวางรากฐานทางแนวคิดที่นำไปสู่การวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับประเภทรูปแบบ รวมถึงแนวทางการเลือกใช้สื่อ และเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับบริบทที่แตกต่างกันในนิทรรศการ

ขณะเดียวกันยังมุ่งหวังให้ผู้อ่านสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผนและเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะสำหรับผู้ที่มีบทบาทในการออกแบบนิทรรศการ เช่น ภัณฑารักษ์ หรือนักออกแบบโดยคาดหวังให้เกิดประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. เข้าใจประเภทของสื่อ ทั้งในรูปแบบดั้งเดิมและดิจิทัล รวมถึงศักยภาพของแต่ละประเภทในการสร้างการสื่อสารที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้ชม
2. เรียนรู้แนวทางการเลือกใช้สื่อตามลำดับประสบการณ์ของผู้ชม (Visitor Journey) เพื่อให้การสื่อสารในแต่ละช่วงเวลาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่อง
3. มีแนวทางเบื้องต้นในการวางแผน ออกแบบ และประยุกต์ใช้สื่อ ให้สอดคล้องกับเป้าหมายของนิทรรศการ กลุ่มเป้าหมาย พื้นที่ ทรัพยากร งบประมาณ และระยะเวลาที่มี
4. ศึกษาตัวอย่างจากกรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จ ในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ในนิทรรศการเพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการนำไปประยุกต์ใช้

“สื่อและเทคโนโลยี”

ในฐานะเครื่องมือสำคัญของการเล่าเรื่อง

ในการจัดนิทรรศการ แนวคิดเรื่องการ “เล่าเรื่อง” กลายเป็นอีกหนึ่งหัวใจสำคัญของกระบวนการสื่อสาร ไม่เพียงแต่ในแง่ของการเรียบเรียงเนื้อหาเท่านั้น หากยังครอบคลุมไปถึงการออกแบบวิธีถ่ายทอดเรื่องราวให้เข้าถึงและมีความหมายต่อผู้ชมมากที่สุด ภายใต้กระบวนการนี้ “สื่อ” และ “เทคโนโลยี” จึงได้รับบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในฐานะเครื่องมือหลักที่ขับเคลื่อนเนื้อหาให้ออกมาในรูปแบบที่เข้าใจได้และสัมผัสได้

สื่อในนิทรรศการมีหน้าที่มากกว่าการให้ข้อมูลหรือประกอบการจัดแสดงวัตถุ หากแต่ทำหน้าที่เสมือนเป็น “ภาษาของการเล่าเรื่อง” ซึ่งภัณฑารักษ์เลือกใช้เพื่อถ่ายทอดแนวคิดหลักประเด็นสำคัญรวมถึงอารมณ์ที่ต้องการให้ผู้ชมรับรู้ สื่อแต่ละประเภทยังมีจุดเด่นในการสื่อสารที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น ข้อความที่ช่วยอธิบาย สื่อภาพเคลื่อนไหวที่ช่วยสร้างบรรยากาศ หรือสื่อปฏิสัมพันธ์ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคดิจิทัล สื่อจำนวนมากได้พัฒนาไปสู่สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งผสมผสานองค์ประกอบของภาพ เสียง ตัวหนังสือ และการเคลื่อนไหวรวมเข้าด้วยกันเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดึงดูดผู้เข้าชม สื่อมัลติมีเดียจึงมิได้เป็นเพียงเครื่องมือในการสื่อสาร หากแต่กลายเป็น “ถ้อยคำที่มีชีวิต” ซึ่งนิทรรศการใช้ในการสนทนากับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง และซับซ้อนยิ่งขึ้น กล่าวได้ว่า สื่อมีบทบาทสำคัญในการยกระดับการจัดแสดงหลายด้านได้แก่

1. การสื่อสารและให้ข้อมูล:

สื่อช่วยอธิบาย ขยายความ และเพิ่มเติมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัตถุจัดแสดง

2. การสร้างบริบท:

สื่อช่วยสร้างบริบทให้กับวัตถุจัดแสดง ทำให้ผู้ชมเข้าใจประวัติความเป็นมา ความสำคัญ และความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของชุมชน

3. การสร้างประสบการณ์:

สื่อช่วยสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำและมีส่วนร่วม ทำให้การเยี่ยมชมนิทรรศการไม่ใช่เพียงการดูวัตถุจัดแสดงเท่านั้น

4. การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย:

สื่อช่วยให้การสื่อสารสามารถสื่อสารกับผู้ชมที่มีความหลากหลาย ทั้งด้านอายุ การศึกษา และภาษา

5. การขยายขอบเขตการเรียนรู้:

สื่อช่วยขยายโอกาสในการเรียนรู้นอกเหนือจากพื้นที่และเวลาในการเยี่ยมชมได้

การออกแบบและจัดวางสื่อแต่ละพื้นที่ในนิทรรศการยังมีผลอย่างยิ่งต่อ “จังหวะของเรื่องราว” ซึ่งมีลักษณะคล้ายโครงสร้างของบทละคร หรือบทภาพยนตร์ กล่าวคือมีจุดเริ่มต้น พัฒนาเรื่อง และจบอย่างมีน้ำหนัก ความเข้าใจของผู้ชมจึงไม่ได้เกิดจากการมองเห็นวัตถุเพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดจากการที่สื่อช่วย “ชี้นำ” และ “แปลความ” ให้วัตถุเหล่านั้นกลายมาเป็นเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของแต่ละคน

ในขณะเดียวกัน เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทควบคู่กับการใช้สื่อ โดยทำหน้าที่เป็น “กลไกที่ขับเคลื่อนและขยายศักยภาพของสื่อ” เทคโนโลยีในที่นี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงเครื่องมือ อิเล็กทรอนิกส์หรืออุปกรณ์ดิจิทัล แต่หมายรวมถึงระบบและวิธีการที่ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาเกิดขึ้นอย่างลื่นไหล แม่นยำ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นระบบฉายภาพเคลื่อนไหวที่ใช้วัตถุหรือพื้นผิวลักษณะ 3 มิติเป็นฉากรับภาพ (Projection Mapping) ระบบเสียงเสมือนจริงแบบกำหนดตำแหน่ง (Spatial Audio) เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR/AR) หรือระบบจอสัมผัสแบบมีปฏิสัมพันธ์ เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยให้สื่อสามารถแสดงผลในรูปแบบที่ซับซ้อนขึ้น และเข้าถึงผู้ชมในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทั้งในเชิงเหตุผลและอารมณ์

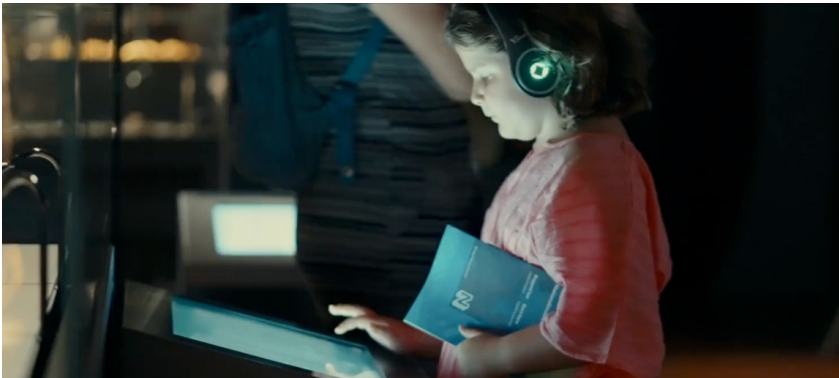
ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อและเทคโนโลยีในนิทรรศการ จึงมิใช่เพียงความสัมพันธ์ในเชิงเครื่องมือและการใช้งาน แต่เป็นความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างที่ “ทำงานร่วมกัน” สื่อ คือเนื้อหาที่ต้องการเล่า เทคโนโลยีคือระบบที่ทำให้เนื้อหานั้น “มีชีวิต” และสามารถเคลื่อนไหว ตอบสนอง หรือเปลี่ยนแปลงตามผู้ชมได้ ทั้งสองจึงทำหน้าที่เกื้อหนุนกันในการสร้าง “ประสบการณ์” ให้ผู้ชม

การเลือกใช้สื่อ คือการเลือกวิธีเล่าเรื่องที่เหมาะสม ขณะที่การเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม คือการกำหนดจังหวะ น้ำเสียง ความเร็ว หรือแม้แต่ระดับความเข้มข้นของการสื่อสาร

เมื่อสื่อและเทคโนโลยีทำงานร่วมกัน: กรณีศึกษาจากนิทรรศการร่วมสมัย

เมื่อกล่าวถึงการผสมผสานการทำงานของสื่อและเทคโนโลยีในนิทรรศการร่วมสมัย ตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของการใช้ สื่อเป็นเครื่องมือหลักในการเล่าเรื่อง และเทคโนโลยีเป็นโครงสร้างที่ขับเคลื่อนสื่อเหล่านั้นให้เกิดพลังในการสื่อสารอย่างแท้จริง ตัวอย่าง เช่น นิทรรศการ ‘THE VIKING SORCERESS’ ซึ่งจัดแสดง ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเดนมาร์ก (National Museum of Denmark) กรุงโคเปนเฮเกน เริ่มเปิดให้เข้าชมตั้งแต่วันที่ 27 มิถุนายน พ.ศ. 2567 (ค.ศ. 2024) และมีกำหนดจัดแสดงจนถึงวันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ. 2569 (ค.ศ. 2026) นิทรรศการนี้ออกแบบโดย Kasper Holten ผู้อำนวยการจาก Royal Danish Theatre ร่วมกับทีมผู้เชี่ยวชาญจากพิพิธภัณฑ์ และนักออกแบบฉาก Steffen Aarfing

นิทรรศการดังกล่าวนำเสนอเรื่องราวของชาวไวกิ้งผ่านการออกแบบประสบการณ์ที่ผสมผสานสื่อหลากหลายประเภท ทั้งภาพ และเสียง การทำหน้าที่สื่อสารเรื่องราวไปพร้อมกับกระตุ้นการรับรู้ทางอารมณ์ของผู้ชม



ภาพ ตัวอย่างการใช้ระบบจอสัมผัสแบบมีปฏิสัมพันธ์ และระบบเสียงนำชม
ในนิทรรศการ ‘THE VIKING SORCERESS’

ในการเข้าชม ผู้เข้าชมจะได้รับชุดหูฟังตั้งแต่บริเวณทางเข้า และทันทีที่ก้าวเข้าสู่พื้นที่ จัดแสดงเสียงบรรยายก็จะเริ่มต้นขึ้น โดยสอดคล้องกับตำแหน่งที่ผู้ชมยืนอยู่ เสียงที่ได้ยินไม่ใช่ เพียงการอธิบายข้อมูลหรือรายละเอียดของวัตถุ แต่เป็นเสียงที่ผ่านการออกแบบให้มีจังหวะ ท่วงทำนอง และเนื้อหาที่กลมกลืนไปกับบริบทของพื้นที่แสดง ทั้งในเชิงภาพ แสง สี และเสียง โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมและพาผู้ชมเข้าสู่ “โครงเรื่อง” ของนิทรรศการอย่างเป็น ธรรมชาติ

ขณะที่ผู้ชมเคลื่อนไปยังแต่ละพื้นที่ของนิทรรศการ เสียงบรรยายจะเปลี่ยนไปโดย อัตโนมัติเพื่อรองรับหัวข้อ หรือช่วงตอนของเรื่องราวที่แตกต่างกัน เปรียบได้กับการมีภณทาร์กซ์ เสมือนจริงคอยนำชมอย่างต่อเนื่องเสียงบรรยายบางช่วงมีลักษณะเชิงเล่าเรื่อง(Narrative Mode) ที่แฝงไว้ด้วยอารมณ์ เหตุการณ์ และความเคลื่อนไหว ขณะที่บางช่วงเวลานั้นความสงบ การทอดเสียง หรือความเงียบ เพื่อขับเน้นความรู้สึกของเวลาและการเปลี่ยนผ่านทาง ประวัติศาสตร์



ภาพ ตัวอย่างการใช้ระบบเสียงนำชมในนิทรรศการ ‘THE VIKING SORCERESS’

สิ่งที่น่าสังเกตคือ เสียงที่ใช้เป็นสื่อในนิทรรศการนี้ไม่ได้ทำหน้าที่อย่างโดดเดี่ยว แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบประสบการณ์โดยรวม ซึ่งรวมถึงองค์ประกอบทางกายภาพอื่น ๆ เช่น แสงที่เปลี่ยนตามห้อง เสียงพื้นหลังจำลองสภาพแวดล้อมของยุคไวกิง และการจัดวางวัตถุ ในลักษณะที่เสริมความรู้สึกของเรื่องราว โดยทั้งหมดทำหน้าที่ร่วมกันอย่างเป็นองค์รวม เพื่อ ทำให้เรื่องเล่าของชาวไวกิงปรากฏขึ้นต่อหน้าผู้ชมอย่างมีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยมิติทางอารมณ์



ภาพ ตัวอย่างการใช้ระบบเสียงนำชมและระบบฉายภาพเคลื่อนไหวในนิทรรศการ THE VIKING SORCERESS

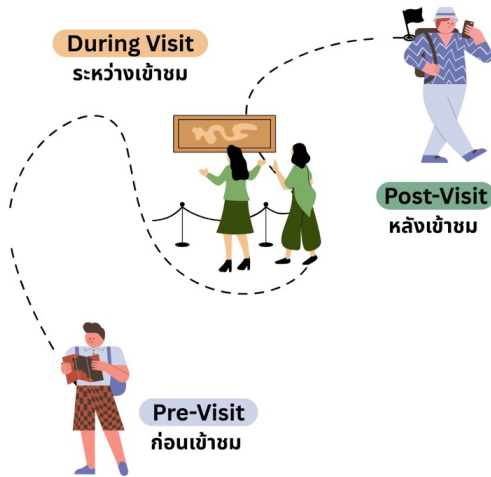
กรณีศึกษานี้จึงเป็นตัวอย่างสำคัญที่แสดงให้เห็นว่าสื่อเมื่อออกแบบให้เชื่อมโยงกับองค์ประกอบอื่น ๆ ก็สามารถทำหน้าที่เป็น “เสียงของเรื่องเล่า” ได้อย่างทรงพลัง ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการบรรยายข้อมูล แต่สามารถทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงศิลปะในการถ่ายทอดความรู้สึก เวลา และความหมายของเรื่องราวทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ได้

เข้าใจผู้ชมก่อนออกแบบสื่อ: แนวคิดว่าด้วยเส้นทางประสบการณ์ (Visitor Journey)

ก่อนที่เราจะไปดูรายละเอียดเกี่ยวกับประเภทของสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้ในนิทรรศการ เราจำเป็นต้องทำความเข้าใจแนวคิดสำคัญที่เรียกว่า “Visitor Journey” หรือ “เส้นทางประสบการณ์ของผู้ชม” เสียก่อนแนวคิดนี้หมายถึงกระบวนการที่ผู้ชมรับรู้มีปฏิสัมพันธ์และสร้างความหมายร่วมกับนิทรรศการ ตั้งแต่ช่วงก่อนที่พวกเขาจะตัดสินใจเดินทางมาเยี่ยมชมไปจนถึงช่วงเวลาหลังจากการชมสิ้นสุดลง

การออกแบบสื่อในนิทรรศการจึงไม่ได้เป็นเพียงการเลือกชนิดของสื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาเท่านั้น หากแต่ต้องพิจารณาด้วยว่าสื่อ นั้น ๆ จะเข้ามามีบทบาทอย่างไรในแต่ละช่วงของประสบการณ์การเยี่ยมชม ซึ่งโดยทั่วไปสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ช่วง อันได้แก่ ก่อนเข้าชม (Pre-visit) ระหว่างเข้าชม (During visit) และ หลังเข้าชม (Post-visit)

การทำความเข้าใจเส้นทางประสบการณ์ของผู้ชมตั้งแต่ต้นจนจบ จะช่วยให้สามารถออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรม ความต้องการ และการมีส่วนร่วมของผู้ชมในแต่ละช่วงเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยให้สื่อแต่ละประเภททำงานร่วมกันได้อย่างเป็นระบบ เพื่อขับเคลื่อนการเล่าเรื่องในนิทรรศการให้ลื่นไหล และมีจังหวะที่เหมาะสม



Pre-visit: ช่วงเวลาก่อนเข้าชม ครอบคลุมการรับรู้ การตัดสินใจ และการเตรียมตัวของผู้ชม สื่อในช่วงนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ข้อมูลเบื้องต้น กระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้ชมตัดสินใจเข้าชมนิทรรศการ

During visit: ช่วงเวลาระหว่างการเข้าชมภายในพื้นที่จัดแสดง ซึ่งเป็นช่วงสำคัญที่สุดในการถ่ายทอดเรื่องราว และสร้างประสบการณ์ตรง สื่อและเทคโนโลยีที่ใช้ในช่วงนี้ต้องคำนึงถึงการเข้าถึงง่าย ความสั้นไหลของการเล่าเรื่อง และการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์

Pre-Visit ก่อนเข้าชม

สื่อในช่วงนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ข้อมูลเบื้องต้น กระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้ชมตัดสินใจเข้าชมนิทรรศการ

During Visit ระหว่างเข้าชม

เป็นช่วงสำคัญที่สุดในการถ่ายทอดเรื่องราว และสร้างประสบการณ์ตรง สื่อและเทคโนโลยีที่ใช้ในช่วงนี้ต้องคำนึงถึงการเข้าถึงง่าย ความสั้นไหลของการเล่าเรื่อง และการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์

Post-Visit หลังเข้าชม

ช่วงเวลาหลังการเข้าชม ซึ่งผู้ชมอาจจะท้อคิดเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้รับ หรือกลับมามีส่วนร่วมทางออนไลน์ สื่อในช่วงนี้มีบทบาทในการต่อยอดการเรียนรู้ เสริมสร้างความทรงจำ

Post-visit: ช่วงเวลาหลังการเข้าชม ซึ่งผู้ชมอาจสะท้อนความคิดเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้รับ หรือกลับมามีส่วนร่วมทางออนไลน์ สื่อในช่วงนี้มีบทบาทในการต่อยอดการเรียนรู้ และเสริมสร้างความทรงจำ

ดังนั้น การทำความเข้าใจเส้นทางประสบการณ์ของผู้ชมจึงเป็นพื้นฐานสำคัญก่อนการเลือกใช้สื่อในนิทรรศการ เพราะช่วยให้การออกแบบสามารถตอบสนองพฤติกรรม ความคาดหวัง และรูปแบบการมีส่วนร่วมของผู้ชมในแต่ละช่วงเวลาได้อย่างเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นช่วงก่อนเข้าชม ระหว่างการเข้าชม หรือหลังจากนิทรรศการสิ้นสุดลง

เข้าใจประเภทของ “สื่อ”

ก่อนที่จะพิจารณาวิธีการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับแต่ละช่วงของการจัดนิทรรศการ สิ่งสำคัญที่ควรทำความเข้าใจก่อนคือ “สื่อในนิทรรศการมีกี่ประเภท และแต่ละประเภทมีลักษณะอย่างไร” หัวข้อนี้จึงมุ่งเน้นการจำแนกประเภทของสื่อและเทคโนโลยีตามลักษณะการทำงาน เช่น ป้ายอธิบาย วัตถุต้น เสียง สื่ออินเทอร์เน็ต และสื่อเสมือนจริง โดยอธิบายคุณลักษณะ บทบาท และข้อพิจารณาในการออกแบบ ทั้งในแง่เทคนิค และประสบการณ์การรับชม เพื่อให้เห็นภาพรวมของเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการเล่าเรื่องผ่านนิทรรศการได้

ในหัวข้อต่อไป จะเป็นการนำประเภทของสื่อเหล่านี้มาพิจารณาร่วมกับแนวคิด Visitor journey เพื่อแสดงให้เห็นว่าในแต่ละช่วงของประสบการณ์การเยี่ยมชม ตั้งแต่ก่อนเข้าชม ระหว่างเข้าชม ไปจนถึงหลังการชม สื่อประเภทใดเหมาะสมที่สุดที่จะนำมาใช้

1. สื่อดั้งเดิม (Traditional Media)

สื่อดั้งเดิม หรือ สื่อแบบแอนะล็อก ยังคงมีบทบาทสำคัญในการใช้งานในทุกวันนี้ เนื่องจากมีต้นทุนที่เข้าถึงได้ง่าย ไม่ต้องการความรู้ด้านเทคโนโลยีมากนัก และมีความคงทนสูง

1.1 ป้ายคำอธิบายผลงาน (Exhibition Label)

คือป้ายขนาดเล็กที่ติดไว้กับชิ้นงานที่จัดแสดงนิทรรศการ โดยมีหน้าที่ในการให้ข้อมูลประกอบเกี่ยวกับผลงานที่จัดแสดง เช่น ชื่อผู้สร้าง วัสดุที่ใช้ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และความสำคัญของชิ้นงานนั้น เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจบริบทและความหมายของชิ้นงานมากขึ้น การออกแบบควรใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย ขนาดไม่เล็กจนเกินไป และจัดวางในตำแหน่งที่เหมาะสมให้อยู่ในระดับสายตาเพื่อสะดวกต่อการมองเห็น



ภาพ ตัวอย่างบอร์ดอธิบายงาน

ลักษณะสำคัญของป้ายคำอธิบายผลงาน:

- ให้ข้อมูลพื้นฐาน เช่น ชื่อผลงาน ชื่อศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ ปีที่สร้าง วัสดุหรือเทคนิคที่ใช้
- อธิบาย แนวคิด แรงบันดาลใจ หรือความหมาย ที่อยู่เบื้องหลังผลงาน
- อาจมีข้อความทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
- มักจัดวางใกล้กับผลงานโดยตรง หรืออยู่ในระดับสายตาเพื่อให้อ่านได้สะดวก
- มักออกแบบด้วยสีขาวดำเรียบง่ายธรรมดา

ข้อเสนอแนะการออกแบบ:

โครงสร้างข้อมูลพื้นฐาน (Basic Information Structure)

- ชื่อศิลปิน / ผู้สร้าง (Artist / Maker)
- ชื่อผลงาน (Title)
- ขนาด (1.กว้าง 2.ยาว 3.สูง) (Size)
- วัสดุหรือเทคนิค (Medium / Materials)
- ปีที่ผลิตผลงาน (Year)
- แหล่งที่มา (Source) / สมบัติของ
- คำอธิบาย (Description / Context)

1 Museums & Galleries of NSW. (n.d.). Exhibition labelling. <https://mgns.w.org.au/sector/resources/online-resources/exhibition/exhibition-labelling/>

ปริมาณข้อมูล (How Much Information?)

- เขียนให้กระชับ ชัดเจน และไม่ใช้ภาษาวิชาการมากเกินไป เพื่อให้เข้าถึงได้ทั้งผู้ที่ไม่มีพื้นฐานและผู้เชี่ยวชาญ
- เลือกข้อมูลที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบริบท ความสำคัญ หรือเนื้อหาหลักของชิ้นงาน
- รักษาลำดับข้อมูลให้สม่ำเสมอทุกชิ้นงาน เพื่อให้ผู้ชมสามารถอ่านและเข้าใจได้อย่างต่อเนื่อง
- จำกัดจำนวนคำ:
 - ป้ายแต่ละชิ้นงาน: 70 – 80 คำ
 - ป้ายแนะนำพื้นที่/ห้อง: 100 – 200 คำ
- โดยเฉลี่ย ผู้ชมใช้เวลาอ่านเพียง 10 วินาทีต่อป้าย จึงควรทดลองอ่านดูว่าข้อมูลสำคัญอยู่ในช่วงเวลานี้หรือไม่

การจัดวางและตำแหน่งป้าย (Placement and Location)

- วางตำแหน่งตามจังหวะการเดินชม

ป้ายคำอธิบายควรจัดวางในตำแหน่งที่สอดคล้องกับเส้นทางการชม เพื่อสนับสนุนจังหวะการเล่าเรื่องหรือลำดับของข้อมูล ตามผู้ชมส่วนใหญ่มักเริ่มต้นจากด้านซ้ายมือ เว้นแต่จะมีสื่อหรือโครงสร้างทางพื้นที่นำทางไปในทิศทางอื่น ดังนั้นควรพิจารณาวางป้ายในจุดที่ผู้ชมจะเข้าถึงเป็นลำดับแรกของพื้นที่นั้น
- กำหนดระดับความสูงให้อยู่ในระดับสายตา

ตำแหน่งที่เหมาะสมสำหรับการอ่านควรอยู่ในช่วงระหว่าง 100 – 150 เซนติเมตรจากระดับพื้น โดยวัดจากกึ่งกลางของป้าย เพื่อให้ผู้ชมส่วนใหญ่สามารถอ่านได้โดยไม่ต้องก้มตัว หรือเงยศีรษะมากเกินไป
- วางป้ายในระยะใกล้ชิ้นงานที่อ้างอิงถึง

ป้ายควรอยู่ในระยะที่สัมพันธ์กับวัตถุหรือภาพที่กล่าวถึง เพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดความสับสนในการเชื่อมโยงข้อมูล โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีการจัดแสดงหลายชิ้นงานใกล้กัน
- เลือกวัสดุติดตั้งที่ไม่ทำลายพื้นผิวจัดแสดง

ควรใช้วิธียึดติดที่ไม่สร้างความเสียหายต่อผนัง หรือโครงสร้าง เช่น Blu Tack (กาวดินน้ำมัน) สำหรับป้ายขนาดเล็ก หรือแถบหนามเตย (Velcro Tape) สำหรับป้ายที่มีน้ำหนัก โดยควรทดสอบก่อนใช้งานจริง และหลีกเลี่ยงกาวแรงยึดถาวรในนิทรรศการชั่วคราว
- รักษาความสม่ำเสมอของระดับและระยะห่าง

การจัดวางป้ายควรมีความต่อเนื่องและเป็นระบบในระดับสายตาเดียวกันทั่วทั้งนิทรรศการ เพื่อไม่ให้จังหวะการชมสะดุดหรือทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่แน่ใจว่าควรมองที่ใดก่อนหลัง
- ใช้เครื่องมือเสริมเพื่อกำหนดทิศทางการชม องค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ผนังแยกพื้นที่ แสงไฟ หรือเก้าอี้พัก สามารถช่วยแบ่งพื้นที่และสร้างเส้นทางการรับรู้ที่ชัดเจน โดยไม่จำเป็นต้องมีป้ายบอกทางอย่างเป็นทางการในทุกจุด

1.2 บอร์ดจัดแสดง (Display Boards)

คือสื่อสิ่งพิมพ์หรือแผ่นนำเสนอที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ มีหน้าที่ให้ข้อมูลเบื้องต้นหรือขยายความเกี่ยวกับเนื้อหาที่จัดแสดงในลักษณะที่เป็นภาพรวมหรือเจาะลึก โดยมักมีขนาดใหญ่กว่าป้ายคำอธิบายผลงาน และเนื้อหาภายในมักครอบคลุมทั้งข้อความ ภาพประกอบ แผนผัง หรือแผนภาพเชิงอธิบาย

ลักษณะสำคัญของบอร์ดจัดแสดง:

- มักจัดวางในพื้นที่ที่ผู้ชมสามารถอ่านได้ชัดเจน เช่น จุดเริ่มต้นของโซนจัดแสดง บริเวณทางเข้าหรือข้าง ๆ วัตถุจัดแสดงที่ต้องการอธิบายเพิ่มเติม
- มีเนื้อหาสำหรับบรรยายภาพรวม ช่วงเวลา ประเด็นหลัก หรือคำอธิบายแนวคิด
- ขนาดใหญ่กว่าป้ายทั่วไป และมักแสดงหลายองค์ประกอบพร้อมกัน เช่น ข้อความ + รูปภาพ
- มักออกแบบด้วยกราฟิกสีเส้นและลวดลายประกอบ (ซึ่งต่างจากป้ายคำอธิบายผลงานที่เป็นสีขาวดำ)

ข้อแนะนำการออกแบบ:

- จัดลำดับข้อมูลให้ชัดเจนและอ่านง่าย
เนื้อหาควรเรียงลำดับจากหัวข้อหลัก → ข้อความอธิบาย → ภาพประกอบหรือแผนภาพ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ในเวลาอันสั้น
- ใช้ขนาดตัวอักษรที่เหมาะสมกับระยะการอ่าน:
 - หัวเรื่องควรมีขนาดอย่างน้อย 48 – 72 pt*
 - เนื้อความอยู่ที่ 24 – 36 pt ขึ้นอยู่กับขนาดบอร์ดและระยะทางการยืนชม
 - หลีกเลี่ยงการใช้ฟอนต์ประติษฐ์ อ่านยาก หรือมีน้ำหนักรบกวนเกินไป
- ใช้ภาพประกอบสัมพันธ์กับเนื้อหา
ภาพควรมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา ไม่ใช่เพียงเพื่อความสวยงาม และควรมีคำบรรยายประกอบภาพเสมอ เช่น แผนผัง แผนที่ ภาพขยาย หรือไทม์ไลน์
- จัดวางในระดับสายตา (Eye Level)
ศูนย์กลางของบอร์ดควรอยู่ที่ความสูงประมาณ 145 – 150 ซม. จากพื้น เพื่อความสะดวกในการอ่านของผู้ชมส่วนใหญ่
- สีและพื้นหลังต้องส่งเสริมการอ่าน
 - พื้นหลังควรเรียบ ไม่รบกวนสายตา
 - ตัวหนังสือควรตัดกับพื้นหลังอย่างชัดเจน (เช่น ขาว-ดำ หรือฟ้า-เหลือง)
 - หากใช้สีหลายเฉด ควรจำกัดให้อยู่ในชุดสีที่สอดคล้องกับแนวทางการออกแบบนิทรรศการ

* pt (Point : หน่วยวัด)

- ความยาวของเนื้อหาไม่ควรเกิน 150–200 คำต่อบอร์ด
- หากเนื้อหาหลายประเด็น ควรแยกเป็นบอร์ดย่อยแทนการใส่เนื้อหาอัดแน่นทั้งหมดในแผ่นเดียว เพื่อไม่ให้ผู้ชมรู้สึกเหนื่อยในการอ่านหรือสับสนข้อมูล
- คำนึงถึงการเข้าถึงของผู้ชมกลุ่มต่าง ๆ
 - หากมีผู้ชมต่างชาติ ควรมีภาษาอังกฤษกำกับ
 - หากผู้ชมมีความหลากหลายทางร่างกาย เช่น ผู้ใช้วีลแชร์ ควรตรวจสอบระดับความสูงและพื้นที่ด้านหน้าบอร์ดให้เพียงพอ



ตัวอย่างป้ายคำอธิบายงานของนิทรรศการ ภาพบันดาล Art Decoded
ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ (หอศิลป์เจ้าฟ้า)

1.3 วัสดุสิ่งพิมพ์ (Printed Materials)

คือสื่อที่อยู่ในรูปแบบกระดาษหรือวัสดุพิมพ์อื่น ๆ ที่ออกแบบมาเพื่อให้ข้อมูลเพิ่มเติมประกอบการชม หรือช่วยให้ผู้ชมเข้าใจและจดจำเนื้อหา นิทรรศการได้ดีขึ้น วัสดุสิ่งพิมพ์มีจุดเด่นตรงที่เข้าถึงง่าย พกพาได้ ไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยี และยังคงมีความสำคัญแม้ในนิทรรศการยุคดิจิทัล

1.3.1 แผ่นพับ (Brochure / Leaflet)

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีขนาดกะทัดรัดเหมาะสำหรับให้ผู้ชมพกพากลับไปอ่านต่อได้ แผ่นพับควรบรรจุข้อมูลสำคัญ เช่น วัตถุประสงค์ หัวข้อย่อยของนิทรรศการที่ผู้จัดต้องการให้ผู้ชมได้รับ และสิ่งที่ไม่ควรพลาดชมในนิทรรศการ ควรออกแบบให้อ่านง่าย มีรูปภาพประกอบ และใช้สีสันทันทีตรงกับแนวคิดหลักของนิทรรศการ

1.3.2 โปสเตอร์ / แผ่นประชาสัมพันธ์: มีบทบาทสำคัญในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม โปสเตอร์ควรใช้กราฟิกหรือภาพถ่ายที่สะดุดตา มีข้อความสั้น กระชับ และชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาสำคัญ รายละเอียดของการจัดนิทรรศการ สถานที่วันเวลาจัดนิทรรศการ อ่านแล้วสามารถเข้าใจรายละเอียดของนิทรรศการได้ในเวลาอันรวดเร็ว การใช้สีที่เข้ากับ ธีมของงานให้น่าสนใจและโดดเด่นมากขึ้น



ภาพ ตัวอย่างโปสเตอร์ ‘หัตถศิลป์ลำปาง: มรดกศรีธาแห่งเขลางค์นคร’

ณ จังหวัดลำปาง

1.3.3 แบนเนอร์ (Banner) ในบริบทของนิทรรศการ หมายถึง สื่อประชาสัมพันธ์หรือให้ข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบผืนผ้าแนวตั้งหรือแนวนอน ซึ่งสามารถติดตั้งได้ทั้งในพื้นที่ภายนอกและภายในนิทรรศการ โดยมีจุดประสงค์เพื่อดึงดูดสายตา แจ้งข้อมูลเบื้องต้น หรือเน้นประเด็นสำคัญในลักษณะที่กระชับและมีความโดดเด่น



ภาพ ตัวอย่างแบนเนอร์ของนิทรรศการ ภาพบันฑาล Art Decoded
ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ (หอศิลป์เจ้าฟ้า)

1.3.4 คู่มือนำชม (Exhibition Guidebook) ต้องมีเนื้อหาครอบคลุมตั้งแต่ภาพรวมของนิทรรศการ โครงสร้างพื้นที่จัดแสดง ลำดับการเล่าเรื่อง ไปจนถึงรายละเอียดของวัตถุ หรือผลงานที่น่าสนใจ จุดเด่นของคู่มือนำชมคือการช่วยให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้

1.3.5 เอกสารประกอบกิจกรรม / แบบฝึกหัด (Learning Materials) ใช้สำหรับกลุ่มนักเรียน หรือผู้เข้าร่วมกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม ข้อเสนอแนะการออกแบบวัสดุสิ่งพิมพ์

- ออกแบบให้อ่านง่าย มีภาพประกอบที่ชัดเจน
- ระบุข้อมูลติดต่อและช่องทางออนไลน์สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม
- อาจสร้างเป็น QR Code เพื่อเชื่อมโยงไปยังข้อมูลออนไลน์

แปลงสื่อดั้งเดิมให้เชื่อมต่อกับโลกดิจิทัลได้ง่าย ๆ

แม้สื่อดั้งเดิมจะมีข้อดีด้านความเรียบง่ายและเข้าถึงได้ แต่ในยุคที่ทุกคนพกโทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟนติดตัว การเพิ่มช่องทางเข้าถึงข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลก็สามารถทำได้โดยไม่ต้องเปลี่ยนรูปแบบสื่อเดิมทั้งหมด เพียงแค่สร้าง QR code และติดไว้บนป้าย หรือเอกสารสิ่งพิมพ์ผู้ชมก็สามารถสแกนเพื่อเข้าถึงวิดีโอคำอธิบายเพิ่มเติม ไฟล์เสียงบรรยาย ข้อมูลเบื้องหลังผลงาน แบบฟอร์มความคิดเห็น หรือกิจกรรมต่อยอด

วิธีสร้าง QR Code เพื่อใช้ในนิทรรศการ

1. เตรียมลิงก์หรือไฟล์ปลายทาง ของสิ่งที่ต้องการให้ผู้ชมเข้าถึง เช่น
 - วิดีทัศน์ (เช่น ลิงก์ YouTube)
 - ไฟล์เสียง (เช่น Google Drive, Dropbox)
 - เว็บไซต์หรือเพจเฉพาะกิจของนิทรรศการ
 - เอกสาร PDF หรือคู่มือขยายความ
 - แบบสอบถามออนไลน์ (เช่น Google Forms)
2. เข้าสู่เว็บไซต์สร้าง QR Code ฟรี เช่น [qr-code-generator.com /](http://qr-code-generator.com/)
the-qr-code-generator.com/ unitag.io/qr-code
3. วางลิงก์ แล้วกดปุ่ม “Generate”
4. ดาวน์โหลด QR Code
5. นำ QR Code ไปแปะบนสื่อดั้งเดิม เช่น ป้ายอธิบาย แผ่นพับ บอร์ดแนะนำ โปสเตอร์ อาจเพิ่มคำบรรยาย เช่น “สแกนเพื่อดูวิดีโอ” หรือ “Scan for more info”

2. สื่อดิจิทัลและมัลติมีเดีย (Digital Media and Multimedia)

2.1 จอแสดงผลแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Displays)

สื่อดิจิทัลประเภทจอภาพที่ออกแบบมาให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาได้โดยตรง เช่น การสัมผัส การเลือกเมนู การเลื่อนข้อมูล หรือแม้แต่การตอบคำถามและเล่นเกม จอประเภทนี้ช่วยเปลี่ยนผู้ชมจาก “ผู้รับสาร” ไปสู่ “ผู้มีส่วนร่วม” ในกระบวนการเรียนรู้หรือการรับรู้เรื่องราวของนิทรรศการ

ข้อควรพิจารณา:

- เลือกขนาดจอที่เหมาะสมกับเนื้อหาและจำนวนผู้ใช้ (10-32 นิ้ว)
- ติดตั้งในความสูงที่เหมาะสม (90 - 120 ซม. สำหรับผู้ใหญ่ 70 - 90 ซม. สำหรับเด็ก)
- ออกแบบอินเทอร์เฟซที่ใช้งานง่าย ปุ่มขนาดใหญ่ ตัวอักษรชัดเจน
- มีระบบที่กลับสู่หน้าหลักโดยอัตโนมัติเมื่อไม่มีการใช้งาน

งบประมาณโดยประมาณ: 15,000 - 50,000 บาท (ขึ้นอยู่กับขนาดและคุณภาพของจอ)

2.2 การฉายภาพและการสร้างบรรยากาศ

ในนิทรรศการร่วมสมัย การถ่ายทอดเนื้อหาไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการแสดงวัตถุหรือข้อความเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการ “สร้างบรรยากาศ” ที่ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมและเกิดความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับเรื่องราวที่น่าเสนอ การฉายภาพ เสียง และแสง ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนพื้นที่ธรรมดาให้กลายเป็นโลกเฉพาะที่ผู้ชมสามารถ “เข้าไปอยู่ในเรื่อง” ได้

*หมายเหตุ: อ้างอิงช่วงราคาจากปี พ.ศ. 2567-2568

เทคนิคการฉายภาพและการออกแบบแสงไม่เพียงทำหน้าที่ประกอบฉากหรือเพิ่มความสวยงาม แต่ยังทำหน้าที่เสริมความเข้าใจและสร้างมิติให้กับเนื้อหา โดยเฉพาะเมื่อทำงานร่วมกับระบบเสียงหรือเทคโนโลยีที่ตอบสนองต่อการเคลื่อนไหวของผู้ชม ยิ่งทำให้ประสบการณ์ที่ผู้ชมได้รับน่าจดจำมากยิ่งขึ้น

เครื่องฉายภาพ (Projector) เป็นอุปกรณ์สำคัญที่ใช้แสดงภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง หรือแอนิเมชันลงบนพื้นผิวต่าง ๆ อาทิ ผืนผนัง เพดาน พื้น หรือแม้แต่วัตถุสามมิติ โดยเฉพาะในเทคนิคที่เรียกว่า Projection Mapping (การฉายภาพเสมือน) ซึ่งเป็นการฉายภาพให้สอดคล้องกับลักษณะของพื้นผิวอย่างแม่นยำ ไม่ว่าจะเป็นผนังเรียบ โครงสร้างสถาปัตยกรรม หรือวัตถุจำลอง เพื่อสร้างมิติของภาพและอารมณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาของนิทรรศการ

อีกหนึ่งเทคโนโลยีที่มีลักษณะใกล้เคียงกันคือ Immersive Experience ซึ่งมักใช้เครื่องฉายเช่นเดียวกัน แต่มีจุดเด่นอยู่ที่การออกแบบพื้นที่ให้ผู้ชมถูกล้อมรอบด้วยภาพ แสง และเสียง ทำให้เกิดสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ผู้ชมสามารถดำดิ่งเข้าไปมีส่วนร่วมกับเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น

แม้จะมีรูปแบบการใช้งานที่แตกต่างกัน แต่ทั้ง Projection Mapping และ Immersive Experience ต่างมีจุดร่วมคือการ สร้างบรรยากาศที่สอดคล้องกับเนื้อหา และ กระตุ้นอารมณ์ของผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นความประทับใจ ความตื่นเต้น หรือความสงบ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบประสบการณ์ในนิทรรศการร่วมสมัย

2.2.1 การฉายภาพเสมือน (Projection Mapping)

คือเทคนิคการฉายภาพที่ใช้โปรเจคเตอร์ในการฉายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือกราฟิกลงบนพื้นผิวที่มีรูปร่างหรือมิติพิเศษ เช่น ผืนผนังอาคาร ประติมากรรม หรือวัตถุสามมิติ โดยมีการใช้ซอฟต์แวร์ในการ “แมป” หรือกำหนดตำแหน่งของภาพให้สอดคล้องกับลักษณะของพื้นผิวนั้นอย่างแม่นยำ แตกต่างจากการฉายภาพโดยทั่วไปที่จะฉายลงบนจอเรียบ ๆ Projection Mapping สามารถเปลี่ยนวัตถุธรรมดาให้กลายเป็นพื้นผิวที่มีชีวิต ภาพที่ฉายสามารถเคลื่อนไหว ตอบสนองหรือเล่าเรื่องราวได้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจ และอารมณ์ให้กับพื้นที่จัดแสดงโดยไม่ต้องพึ่งโครงสร้างทางกายภาพ

ข้อดีของการฉายภาพ

- ไม่เปลืองงบประมาณในการสร้างฉากหรือวัตถุจริง
- เปลี่ยนพื้นที่ธรรมดาให้กลายเป็นพื้นที่ที่มีชีวิต
- มีความยืดหยุ่นในการอัปเดตเนื้อหา (สามารถเปลี่ยนภาพโดยไม่ต้องสร้างขึ้นใหม่)

ข้อควรพิจารณา:

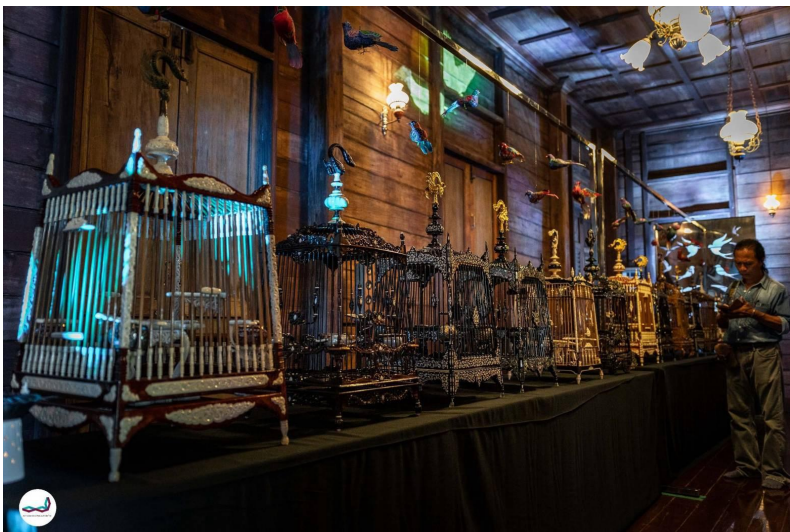
- ต้องการห้องที่สามารถควบคุมแสงได้
- ขนาดและความสว่างของโปรเจคเตอร์ต้องเหมาะสมกับพื้นที่และระยะฉาย

งบประมาณโดยประมาณ:

- ระดับพื้นฐาน: 30,000 - 80,000 บาท (โปรเจคเตอร์ทั่วไป + ซอฟต์แวร์พื้นฐาน)
- ระดับกลาง: 100,000 - 300,000 บาท
(โปรเจคเตอร์คุณภาพสูง + ซอฟต์แวร์เฉพาะทาง)
- ระดับสูง: 300,000+ บาท (ระบบหลายโปรเจคเตอร์ + ซอฟต์แวร์ขั้นสูง)

กรณีศึกษา: การประยุกต์ใช้ projection mapping

ในพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติในนิทรรศการ 'ร้องรำทำเพลง'



ภาพ ตัวอย่างการใช้ projection mapping
ในนิทรรศการ 'ร้องรำทำเพลง: คีตศิลป์แห่งนครศรีธรรมราช'

Projection Mapping ถือเป็นเทคโนโลยีที่สามารถปฏิวัติวงการพิพิธภัณฑ์ และ นิทรรศการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยความสามารถในการสร้างประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจ ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และช่วยยกระดับการนำเสนอวัฒนธรรม ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีคุณค่า โดยผู้วิจัยได้นำมาใช้ในนิทรรศการ 'ร้องรำทำเพลง' ที่จัดขึ้น ณ จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อสร้างบรรยากาศภายใน อันเป็นเอกลักษณ์การสร้างสรรคงานศิลป์ ของชาวนครศรีธรรมราช

2.2.2 ห้องจำลองสภาพแวดล้อม Immersive Room

สภาพแวดล้อมเสมือนจริง คือพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นใหม่เพื่อจำลองสภาพแวดล้อมให้เสมือนจริงตามยุคสมัยในขณะนั้น หรือการสร้างประสบการณ์ที่ผู้เข้าชมอาจไม่มีโอกาสสัมผัสในชีวิตประจำวัน

แนวทางการประยุกต์ใช้การฉายภาพเพื่อสร้างบรรยากาศ

1) จำลองฉากหรือเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

ฉายภาพเคลื่อนไหวลงบนพื้นผิวอย่างผนัง บ่อม ปราสาท หรือแผนที่ เพื่อเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เช่น ฉายการเดินทาง การก่อสร้างเมือง หรือการเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง

2) เล่าเรื่องศิลปะร่วมสมัย

ใช้ฉายภาพศิลปะดิจิทัลลงบนพื้นหรือฉาก เพื่อเสริมความเคลื่อนไหวให้ผลงานศิลปะที่เป็นรูปทรงธรรมดา เช่น ฉายลายเส้นเคลื่อนไหวลงบนประติมากรรมสีขาว หรือฉายแสงสีกับเสียงประกอบลงบนวัสดุโปร่งแสง

3) สร้างสภาพแวดล้อมจำลอง

ใน Immersive Room หรือพื้นที่เฉพาะ เช่น ห้องเลียนแบบธรรมชาติ วิหาร หรือโลกสมมติ ฉายภาพ 360 องศาบนผนัง เพดาน และพื้น เพื่อให้ผู้ชม “รู้สึกเหมือนอยู่ในสถานที่นั้นจริงๆ”

2.3 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) และความเป็นจริงเสมือน (VR)

คือเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างประสบการณ์แบบเสมือนจริงให้กับผู้ชมในรูปแบบที่แตกต่างกัน โดย AR เป็นการซ้อนทับข้อมูลดิจิทัล เช่น ภาพสามมิติ ข้อความ หรือเสียง ลงบนโลกจริงผ่านอุปกรณ์อย่างสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต ขณะที่ VR เป็นการจำลองโลกเสมือนแบบสมบูรณ์ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ผ่านแว่น VR หรือชุดอุปกรณ์เฉพาะ ทั้งสองเทคโนโลยีถูกนำมาใช้ในนิทรรศการเพื่อขยายขอบเขตการเล่าเรื่องช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงเนื้อหาที่ยากต่อการแสดงจริง เช่น การจำลองสถานที่ในอดีต การแสดงชั้นข้อมูลภายในวัตถุ หรือการสร้างสภาพแวดล้อมที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ในชีวิตจริง

2.3.1 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR)

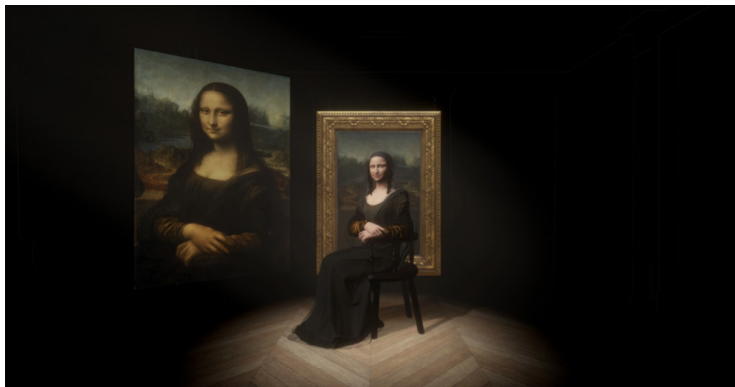
AR (Augmented Reality) คือเทคโนโลยีที่ผสมผสานข้อมูลเสมือนเข้ากับโลกแห่งความเป็นจริง โดยการแสดงผลผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต เมื่อผู้ชมมองผ่านหน้าจอของอุปกรณ์เหล่านี้ จะสามารถเห็นภาพเสมือน เช่น โมเดลสามมิติ ข้อความ หรือแอนิเมชันซ้อนทับอยู่บนภาพของสถานที่หรือวัตถุจริงแบบเรียลไทม์

2.3.2 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR)

VR (Virtual Reality) คือเทคโนโลยีที่สร้าง “โลกจำลอง” ขึ้นใหม่ในรูปแบบดิจิทัลแบบ 360 องศา เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าไปมีประสบการณ์ร่วมกับสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นได้อย่างเสมือนจริง โดยการใช้งาน VR มักต้องสวมใส่อุปกรณ์เฉพาะ เช่น แว่น VR (VR headset) ซึ่งจะตัดขาดการมองเห็นโลกจริงชั่วขณะแล้วแทนที่ด้วยภาพ และเสียงของ “โลกจำลอง”

หนึ่งในตัวอย่างที่ชัดเจนของการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR) มาประยุกต์ใช้กับงานศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือโครงการ ‘Mona Lisa: Beyond the Glass’ ของพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ ประเทศฝรั่งเศส การใช้เทคโนโลยี VR เป็นแนวทางที่พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์นำมาใช้เพื่อแก้ไขปัญหาความแออัดของผู้ชมที่ต้องการเข้าชมภาพ Mona Lisa อย่างใกล้ชิด โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถสวมแว่น VR เพื่อสัมผัสผลงานชิ้นเอกของเลโอนาร์โด ดา วินชี ในมุมมองแบบ 3 มิติอย่างใกล้ชิด ซึ่งไม่สามารถทำได้ในพื้นที่แสดงจริง

ประสบการณ์ดังกล่าวไม่ได้เพียงจำลองภาพเท่านั้น หากยังผสานข้อมูลจากงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการวาดชั้นสีของศิลปิน การจัดองค์ประกอบภาพ ไปจนถึงรายละเอียดของตัวแบบที่ไม่อาจมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า นำเสนอออกมาในรูปแบบที่ผู้รับชมสามารถรับรู้ได้ผ่านการเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ การประยุกต์ใช้ VR ในลักษณะนี้ ช่วยลดข้อจำกัดด้านกายภาพในพื้นที่จัดแสดงจริง ขณะเดียวกันก็ยกระดับคุณภาพของการรับชมให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นอีกด้วย



ภาพ ‘Mona Lisa: Beyond the Glass’

(ที่มาภาพ : <https://www.louvre.fr>)

2.4 การใช้เทคโนโลยีสร้างโมเดล (Digital Fabrication)

2.4.1 การพิมพ์สามมิติ (3D Printing)

คือเทคโนโลยีการสร้างวัตถุจริงจากแบบจำลองดิจิทัล (3D Model) ด้วยการพิมพ์วัสดุทีละชั้นจนได้รูปทรงที่ต้องการ ในบริบทของการจัดนิทรรศการ การพิมพ์สามมิติถูกนำมาใช้เพื่อสร้างแบบจำลองวัตถุโบราณ หรือศิลปวัตถุที่ไม่สามารถนำออกจัดแสดงจริงได้ เนื่องจากข้อจำกัดด้านความเปราะบางหรือคุณค่าทางวัฒนธรรม การใช้ 3D Printing ทำให้สามารถสร้างแบบจำลองที่ใกล้เคียงของจริงทั้งในด้านรูปร่างและขนาด ช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้รูปทรงของวัตถุได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

กรณีศึกษา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี 3D Printing ในนิทรรศการ Whispers of Colour: The Butterfly’s Secret

ในการจัดนิทรรศการ ‘รหস্যแห่งธรรมชาติ จากศาสตร์และศิลป์’ (Whispers of Colour: The Butterfly’s Secret) ณ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ได้มีการนำนวัตกรรมเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (3D Printing) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการนำเสนอเนื้อหาเชิงธรรมชาติวิทยา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อจำลองรูปทรงของผีเสื้อในขนาดและสัดส่วนที่ใกล้เคียงของจริงมากที่สุด และแบบที่ใหญ่เกินจริง โดยแบบจำลองดังกล่าวได้พัฒนาขึ้นจากการสแกนข้อมูลทางกายภาพของตัวอย่างผีเสื้อที่ผ่านการสตัฟฟ์ (taxidermy) ประกอบกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการรังวัดภาพ (photogrammetry) ซึ่งช่วยให้สามารถสร้างแบบจำลองสามมิติที่มีความแม่นยำในรายละเอียดของปีก ลำตัว และพื้นผิว

การใช้เทคโนโลยี 3D Printing ในบริบทของนิทรรศการครั้งนี้ มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสผีเสื้อในลักษณะ “เสมือนจริง” ได้อย่างใกล้ชิด โดยไม่ต้องสัมผัสกับวัตถุจัดแสดงจริงซึ่งมีคุณค่าทางวิทยาศาสตร์และมีข้อจำกัดในการอนุรักษ์ การมีแบบจำลองให้ทดลองจับต้องได้ จึงถือเป็นการขยายขอบเขตการเรียนรู้ให้เข้าถึงประสาทสัมผัสหลายมิติ ทั้งด้านการมองเห็น การสัมผัส และการเปรียบเทียบทางกายภาพ



ภาพของผีเสื้อ 3D printing นิทรรศการ “รหস্যแห่งธรรมชาติ จากศาสตร์และศิลป์”

2.5 เทคโนโลยีเสียงและการฟัง

2.5.1 ระบบนำชมเสียง (Audio Guide)

เป็นเทคโนโลยีรูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมอย่างแพร่หลาย ถูกนำมาใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาเชิงลึกหรือเรื่องราวที่ซับซ้อน อาจอยู่ในรูปของอุปกรณ์พกพา แอปพลิเคชัน หรือไฟล์เสียงที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ระหว่างการเดินชม นิทรรศการสามารถเลือกใช้ระบบเสียงเพื่ออธิบายข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัตถุจัดแสดงเล่าเรื่องราวท้องถิ่นผ่านเสียงของปราชญ์ชาวบ้าน บรรยายเนื้อหาในหลายภาษาเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวต่างชาติ รวมถึงให้ข้อมูลสำหรับผู้พิการทางสายตา

สำหรับการประยุกต์ใช้ในงบประมาณจำกัด นิทรรศการสามารถใช้ QR Code เชื่อมไปยังไฟล์เสียงที่จัดเก็บบนแพลตฟอร์มฟรี เช่น SoundCloud หรือ Google Drive หรืออาจพัฒนาแอปพลิเคชันพื้นฐานผ่านเครื่องมือแบบ No-code เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลเสียงด้วยอุปกรณ์ของตนเอง โดยต้นทุนของระบบ QR Code อยู่ที่ประมาณ 5,000 – 15,000 บาท ขณะที่ระบบอุปกรณ์นำชมขนาดเล็ก (เช่น 10 เครื่อง) อาจอยู่ในช่วง 30,000 – 100,000 บาท ส่วนการพัฒนาแอปพลิเคชันนำชมในระดับพื้นฐานอาจมีงบประมาณราว 50,000 – 150,000 บาท ขึ้นอยู่กับขอบเขตและฟังก์ชันการใช้งาน

2.5.2 ลำโพงทิศทาง (Directional Speakers)

คือเทคโนโลยีเสียงที่ออกแบบมาเพื่อส่งสัญญาณเสียงไปยังทิศทางเฉพาะ ทำให้เสียงจะได้ยินเฉพาะในพื้นที่ที่กำหนดไว้เท่านั้น ผู้ที่อยู่นอกบริเวณจะไม่ได้ยินหรือได้ยินเบามาก จึงเหมาะอย่างยิ่งสำหรับนิทรรศการที่ต้องการนำเสนอเสียงประกอบในบางจุดโดยไม่รบกวนบรรยากาศโดยรวม ลำโพงชนิดนี้สามารถนำมาใช้เพื่อสร้างพื้นที่เสียงเฉพาะหน้าวัตถุจัดแสดง เช่น เสียงบรรยาย เสียงเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ หรือเสียงประกอบของฉากจำลอง รวมถึงใช้สร้างบรรยากาศด้วยเสียงในแต่ละจุดของนิทรรศการโดยไม่ทับซ้อนกับพื้นที่ข้างเคียง

แม้ลำโพงทิศทางจะมีข้อดีในเรื่องความแม่นยำของการส่งเสียง แต่ก็มีข้อควรคำนึง เช่น ต้องมีการติดตั้งและปรับมุมทิศทางให้เหมาะสมกับระยะและพื้นที่จริง อีกทั้งราคาของลำโพงประเภทนี้มักสูงกว่าลำโพงทั่วไป และประสิทธิภาพการใช้งานอาจได้รับผลกระทบจากสภาพแวดล้อม เช่น ความสะท้อนของผนังหรือวัสดุในพื้นที่จัดแสดง งบประมาณสำหรับลำโพงทิศทางโดยเฉลี่ยอยู่ในช่วงประมาณ 10,000 – 50,000 บาทต่อชุด ขึ้นอยู่กับคุณภาพ และระบบควบคุมเสียงที่เลือกใช้

3. สื่อออนไลน์ (Online Media)

สื่อออนไลน์ (online media) กับการจัดนิทรรศการ

ส่วนนี้จะกล่าวถึงกลยุทธ์ในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย และเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม สื่อออนไลน์มีอิทธิพลต่อนิทรรศการหลายประการ เช่น การเพิ่มพื้นที่สำหรับถ่ายรูปและถ่ายวิดีโอเพื่อให้ผู้เยี่ยมชมสามารถนำไปลงในสื่อสังคมออนไลน์ได้ สิ่งเหล่านี้กลายเป็นความจำเป็นสำหรับการจัดนิทรรศการในปัจจุบันมากขึ้น การประชาสัมพันธ์ออนไลน์จึงมีบทบาทสำคัญในการทำให้นิทรรศการเป็นที่รู้จักในวงกว้าง โดยสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ ลดต้นทุนในการโฆษณาเมื่อเทียบกับสื่อดั้งเดิม

ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและมีส่วนร่วมของผู้ชม การคำนึงถึง กฎเกณฑ์ และข้อจำกัดของแต่ละช่องทางมีความสำคัญอย่างมาก ยกตัวอย่างเช่น ภาพถ่ายจะมีประสิทธิภาพในการดึงดูดผู้ใช้ในช่องทาง Instagram ขณะที่การเล่าเรื่องราวและแบ่งปันความคิดเห็นเป็นหัวใจหลักของการสร้างส่วนร่วม และเข้าถึงผู้ใช้ในช่องทาง Facebook การมีส่วนร่วมของผู้ชมนั้นกล่าวได้ว่าเป็นหนึ่งตัวชี้วัด และเพิ่มโอกาสที่พวกเขาจะแชร์ข้อมูล ทั้งนี้นิทรรศการเองก็สามารถส่งเสริมการแชร์ข้อมูลจากผู้ชมได้โดยการคำนึงถึงปัจจัย เช่น ผู้จัดนิทรรศการควรตรวจสอบให้แน่ใจว่าเนื้อหาสามารถเผยแพร่ได้อย่างถูกต้อง และง่ายในการส่งต่อข้อมูล (Share) การเพิ่มทางเลือกในการแชร์จึงเป็นส่วนสำคัญของการส่งเสริมการแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับนิทรรศการและดึงดูดผู้เข้าชมใหม่ โดยสามารถเพิ่มตัวเลือกเหล่านี้บนช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ การแสดงจำนวนผู้แชร์บนแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ก็เป็นอีกกลยุทธ์หนึ่งที่กระตุ้นให้ผู้รู้สึกอยากมีส่วนร่วมและแชร์ข้อมูลมากขึ้น

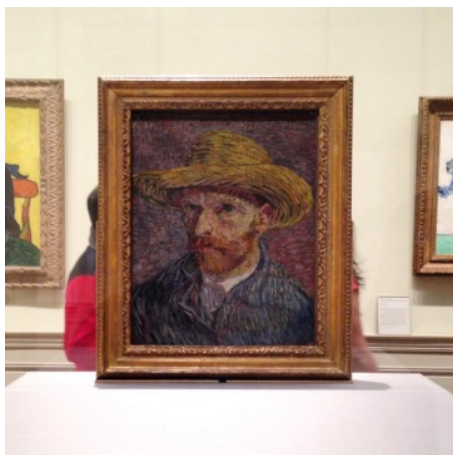
การถ่ายทอดสด (Livestream) กลายเป็นหนึ่งกิจกรรมที่พบได้บ่อยครั้งบนแพลตฟอร์มออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, หรือ YouTube ทั้งนี้ การจัดการถ่ายทอดบน Social Media ก็เป็นอีกหนทางที่ช่วยดึงดูดผู้คนให้เข้ามาเยี่ยมชมนิทรรศการได้ การถ่ายทอดสดขณะจัดแสดงจะเปิดโอกาสให้ผู้คนภายนอกได้เห็นถึงบรรยากาศ นิทรรศการตามเวลาจริง (Real-time) พวกเขาสามารถถามข้อสงสัยและออกความคิดเห็น เกี่ยวกับการไปนิทรรศการผ่านการแสดงความคิดเห็น (Comment) ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ข้อความการสนทนาที่เกิดขึ้นในการถ่ายทอดสดยังสามารถถูกจัดเก็บไว้และนำมาแบ่งปันต่อบนแพลตฟอร์มอื่นๆได้อีกทั้งเมื่อจบกิจกรรมในนิทรรศการก็สามารถจัดเก็บ และวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นจำนวนของผู้เข้าชมการถ่ายทอดสด ระยะเวลาในการชมวิดีโอ หรือแม้แต่จำนวนของการย้อนดูวิดีโอ เพื่อนำมาปรับใช้และพัฒนาปรับปรุงต่อไป

การได้ลองเห็นภาพบรรยากาศของนิทรรศการและการมีส่วนร่วมผ่านช่องทางการถ่ายทอดสดนั้นเป็นวิธีการใหม่ในการดึงดูดและกระตุ้นให้ผู้คนมีความสนใจที่จะเข้ามาเยี่ยมชมนิทรรศการทั้งนี้กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ออนไลน์ให้นิทรรศการประสบความสำเร็จหากใช้เนื้อหาที่ดึงดูดใจ (Engaging Content) ภาพถ่ายและวิดีโอที่น่าสนใจเกี่ยวกับนิทรรศการ

คำบรรยายที่กระตุ้นความสนใจ เช่น คำถาม หรือประโยคที่เชิญชวนให้เข้าร่วม หรือบางครั้งอาจมีการสัมภาษณ์ศิลปินหรือผู้จัดงานที่เกี่ยวข้องมาร่วมประชาสัมพันธ์ทำให้การจัดนิทรรศการเป็นที่รู้จักมากขึ้น บางครั้งการทำแฮชแท็ก (#) เฉพาะของนิทรรศการก็ทำให้เป็นที่รู้จักสำหรับผู้ที่ผ่านมาเห็นการประชาสัมพันธ์

โดยการใช้ แฮชแท็ก (#) สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ชมซึ่งช่วยสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงให้กับผู้ที่ไม่ได้อยู่ในพื้นที่จัดแสดง ทั้งยังช่วยให้ผู้สนใจเข้าชมได้รับคำตอบที่ตรงตามความสนใจส่วนตัวของพวกเขา เนื่องด้วยแฮชแท็กมักจะถูกใช้เวลาในช่วงเวลาสั้น ๆ ใช้ระหว่างกิจกรรมไลฟ์สตรีมได้

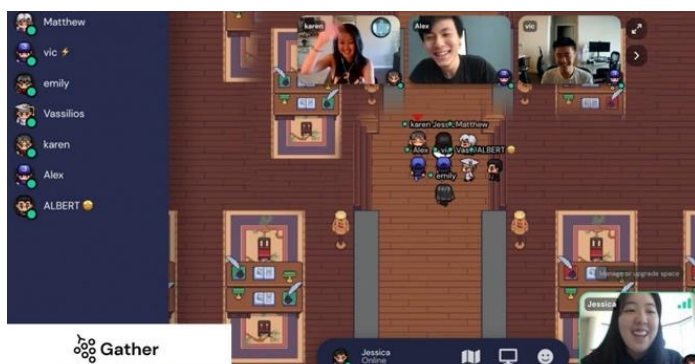
ในทางกลับกัน การแพร่ระบาดของเชื้อโรคในช่วงที่ผ่านมา ส่งผลให้นิทรรศการหลายแห่งพยายามใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อทำให้คนทั่วไปสามารถเข้าชมนิทรรศการ และวัตถุจัดแสดงได้มากขึ้น พิพิธภัณฑ์ 18 แห่งในนครนิวยอร์ก และพิพิธภัณฑ์ 16 แห่งในนครบอสตันได้เข้าร่วมการณรงคให้ติดแฮชแท็ก #MuseumInstaSwap การณรงคนี้มีเป้าหมายเพื่อเผยแพร่ผลงานจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์หลากหลายประเภทให้กับผู้สนใจพิพิธภัณฑ์ได้รับรู้ผลงานจัดแสดงนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์แห่งอื่น ๆ และทำให้บัญชีออนไลน์ของพิพิธภัณฑ์มีปฏิสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น นับเป็นการณรงคที่ประสบความสำเร็จอย่างล้นหลามจนมีเว็บไซต์ของการณรงคครั้งนี้



ภาพ ตัวอย่างกิจกรรม #MuseumInstaSwap

นอกจากนี้ ข้อมูลที่ได้จากการประชุมร่วมกับทีมผู้บริหารของพิพิธภัณฑ์การออกแบบไต้หวัน (Taiwan Design Museum) กับทีมนักวิจัยภายใต้สถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติพบว่า พิพิธภัณฑ์การออกแบบไต้หวันภายใต้การดูแลของสถาบันวิจัยการออกแบบแห่งชาติ (Taiwan Design Research Institute) ก็นับเป็นตัวอย่างขั้นดีของการจัดนิทรรศการศิลปกรรมในต่างประเทศที่ใช้สื่อออนไลน์เพื่อการจัดนิทรรศการ

โดยในช่วงการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 พิพิธภัณฑ์การออกแบบได้หันต้องปิดตัวชั่วคราว แต่พิพิธภัณฑ์นี้ไม่ได้หยุดจัดนิทรรศการเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการออกแบบแก่สาธารณชน นายจาง ฉีอี้ (Chang Chi-yi) ประธานสถาบันวิจัยการออกแบบได้หันกล่าวว่า ทางพิพิธภัณฑ์ได้สร้างนิทรรศการในช่วงปิดชั่วคราวโดยใช้โปรแกรมชื่อ Gather Town เป็นโปรแกรมให้ผู้เข้าร่วมวิดีโอคอลและใช้อวตาร (Avatar) เพื่อสามารถเข้าเดินชมในพื้นที่นิทรรศการเสมือน และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้คนอื่นหรือวัตถุในพื้นที่นิทรรศการเสมือนได้ ทางนิทรรศการได้ใช้โปรแกรม Gather Town ให้ภัณฑารักษ์นำผู้เยี่ยมชมมาพบกันบนวิดีโอคอล และนำพาอวตารของผู้เยี่ยมชมไปมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุจัดแสดงและอวตารของผู้เยี่ยมชมและภัณฑารักษ์ ทำให้ได้ประสบการณ์เสมือนว่าเข้าชมอยู่ในนิทรรศการจริง



ภาพ ตัวอย่างหน้าจอโปรแกรม Gather Town

นายจาง ฉีอี้ กล่าวว่า การจัดนิทรรศการผ่านการจัดแสดงออนไลน์ ประสบผลสำเร็จดีเยี่ยม ทำให้ผู้เยี่ยมชมกว่าร้อยละ 90 ที่เคยเข้าร่วมนิทรรศการออนไลน์อยากจะมาเยี่ยมชมนิทรรศการจริงภายในพิพิธภัณฑ์ ในจำนวนนี้ มีผู้เยี่ยมชมร้อยละ 40 ที่ไม่เคยมาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์การออกแบบได้หันมาก่อนการเข้าร่วมนิทรรศการออนไลน์ การจัดนิทรรศการด้วย Gather Town จึงช่วยลดข้อจำกัดเรื่องเวลาและพื้นที่ออกไป และช่วยสร้างพื้นที่ใหม่ให้กับทางพิพิธภัณฑ์สามารถส่งต่อองค์ความรู้ได้ต่อไปในสถานการณ์โรคระบาด

เห็นได้ว่าการสร้างประสบการณ์การเยี่ยมชมนิทรรศการด้วยสื่อออนไลน์เป็นการส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ และนิทรรศการเป็นที่นิยมมากขึ้น เนื่องจากการประชาสัมพันธ์ให้ผู้คนเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ได้ง่าย และทำให้ผู้เยี่ยมชมมีประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยพบเจอมาก่อนในการเยี่ยมชมนิทรรศการจริง ๆ อีกทั้งการใช้สื่อออนไลน์มีความยืดหยุ่นสูง สามารถนำมาใช้เพื่อจัดนิทรรศการ หรือกิจกรรมบนช่องทางออนไลน์ทั้งหมดได้ หรือนำมาประยุกต์ใช้กับนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์หรือกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เยี่ยมชมเกิดความรู้สึกประทับใจ และรับรู้ถึงประสบการณ์การเข้าชมนิทรรศการรูปแบบใหม่

การเลือกใช้ “สื่อ” ใน “เส้นทางประสบการณ์ผู้ชม”

Media Application Across Different Stages of the Visitor Journey

หลังจากได้ทำความเข้าใจประเภทของสื่อที่สามารถนำมาใช้ในนิทรรศการ อันได้แก่ สื่อดั้งเดิม สื่อดิจิทัล และสื่อออนไลน์ เป็นที่เรียบร้อยแล้วนั้น หัวข้อต่อไปนี้จะกล่าวถึงแนวทางในการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับแต่ละช่วงของเส้นทางประสบการณ์ผู้ชม (Visitor Journey) ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่ช่วงก่อนเข้าชม (Pre-visit) ระหว่างเข้าชม (During Visit) ไปจนถึงหลังการเข้าชม (Post-visit) การออกแบบการสื่อสารให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของผู้ชมในแต่ละช่วงเวลาจะช่วยให้เนื้อหา นิทรรศการ สามารถเข้าถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งในเชิงเนื้อหา อารมณ์ และการมีส่วนร่วม

1. ช่วงก่อนเข้าชม (Pre-visit)

ช่วงก่อนเข้าชมคือจุดเริ่มต้นของเส้นทางประสบการณ์ผู้ชม เป็นระยะเวลาที่ผู้ชมยังไม่ได้เข้ามาอยู่ในพื้นที่นิทรรศการ แต่เริ่มรับรู้ข่าวสาร หรือค้นหาข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจว่าจะเข้าชมหรือไม่ ดังนั้น “สื่อในช่วงนี้” จึงมีบทบาทสำคัญในการ สร้างการรับรู้เบื้องต้น (Awareness) กระตุ้นความสนใจ (Engagement) และ เตรียมความพร้อม (Orientation) ให้กับผู้ชมก่อนการเข้าชมจริง

วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อในช่วงนี้:

- แนะนำแนวคิดหลักหรือแนวทางการออกแบบของนิทรรศการ
- สร้างความน่าสนใจหรือความอยากรู้
- ให้ข้อมูลพื้นฐาน เช่น วันเวลา สถานที่ กติกา หรือจุดเด่น
- อำนวยความสะดวกในการวางแผนการเดินทางหรือการเข้าชม
- บุกพื้นความเข้าใจเบื้องต้นให้ผู้ชมพร้อมรับเนื้อหาในพื้นที่จริง

ประเภทของสื่อที่ควรใช้:

- เว็บไซต์หรือหน้าเพจนิทรรศการ: ควรมีเนื้อหาชัดเจน เช่น คำอธิบายแนวคิดหลัก รูปภาพ/วิดีโอประกอบ แผนผังนิทรรศการ ช่องทางลงทะเบียนล่วงหน้า และ FAQ
- โซเชียลมีเดีย (Facebook, Instagram, TikTok): ใช้สำหรับเผยแพร่ข้อมูลอย่างไม่เป็นทางการ เช่น เบื้องหลังการจัดงาน คลิปแนะนำ หรือภาพตัวอย่างที่น่าสนใจ
- पोสเตอร์ / ป้ายประชาสัมพันธ์ / แผ่นพับ: เหมาะสำหรับการติดตั้งในพื้นที่ชุมชน หอศิลป์ หรือมหาวิทยาลัย เพื่อให้ข้อมูลแบบกระชับ
- วิดีทัศน์ / คลิปวิดีโอเบื้องหลัง / ตัวอย่าง (Teaser): ดึงดูดผู้ชมเป้าหมายให้สนใจเนื้อหาและรู้สึกมีส่วนร่วมกับการนิทรรศการ
- AR / Interactive Content เบื้องต้น: เช่น ฟิลเตอร์กล้อง หรือแอปพลิเคชันสแกนภาพที่จะมีวัตถุโผล่ขึ้นมาเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์

ตัวอย่างการใช้งานจริง:

- จัดทำคลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์ความยาวประมาณ 1 นาที แนะนำธีมของนิทรรศการ พร้อมเสียงบรรยายสั้น ๆ เผยแพร่ผ่าน Facebook และ Instagram
- สร้างหน้าเว็บไซต์นิทรรศการที่มีทั้งผังพื้นที่จัดแสดง ดาวน์โหลดคู่มือนำชมล่วงหน้า และระบบลงทะเบียนเข้าชม
- ทำโปสเตอร์พร้อม QR Code ที่เมื่อสแกนแล้วจะลิงก์ไปยังวิดีโอแนะนำ หรือ AR Experience เช่น โมเดลจำลองของชิ้นงานบางส่วน
- ใช้เนื้อหาเบื้องหลัง (Behind the Scenes) เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับทีมผู้จัดงานหรือศิลปิน

การเตรียมสื่อในช่วงก่อนเข้าชมสามารถช่วยเพิ่มจำนวนผู้เข้าชม และยังช่วยให้ผู้ชมเข้าสู่นิทรรศการด้วย “กรอบความเข้าใจเบื้องต้น” ทำให้การรับชมภายในมีคุณภาพมากขึ้น และพร้อมสำหรับการมีส่วนร่วมเมื่อก้าวเข้าสู่นิทรรศการ

2. ช่วงระหว่างเข้าชม (During Visit)

ช่วงระหว่างเข้าชมคือช่วงเวลาที่สำคัญที่สุดของการสื่อสารผ่านนิทรรศการ เป็นจุดที่ผู้ชมเข้ามาสัมผัสประสบการณ์ตรงกับเนื้อหาในพื้นที่จริง การออกแบบสื่อในช่วงนี้จึงต้องเน้นไปที่การถ่ายทอดเรื่องราวอย่างมีจังหวะ สร้างความเข้าใจ และกระตุ้นอารมณ์หรือความรู้สึกร่วมของผู้ชมให้ได้มากที่สุด โดยพิจารณาทั้งลำดับการเดินชม ภาษาที่ใช้ในการอธิบาย และความหลากหลายของสื่อที่ตอบสนองผู้ชมในรูปแบบต่าง ๆ

วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อในช่วงนี้

- ถ่ายทอดสาระสำคัญของนิทรรศการในรูปแบบที่เข้าใจง่าย
- เชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์ของผู้ชม
- กระตุ้นอารมณ์ ความคิด และการตีความ
- สร้างบรรยากาศหรือพื้นที่ที่จดจำเฉพาะจุด
- เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับเนื้อหา

ประเภทของสื่อที่ควรใช้

2.1 สื่อดั้งเดิม

- ป้ายอธิบาย / บอร์ดจัดแสดง
- โปสเตอร์ แผนที่ไทม์ไลน์ แผ่นพับประกอบการเดินชมนิทรรศการ

2.2 สื่อเสียง

- ระบบนำชมเสียง (Audio Guide)
- ลำโพงทิศทาง (Directional Speaker)
- เสียงบรรยายประกอบฉากหรือบรรยากาศ

2.3 สื่อภาพเคลื่อนไหว / วิดีทัศน์

- วิดีทัศน์สั้นเล่าเรื่อง
- สัมภาษณ์ศิลปิน ครูช่าง นักออกแบบ
- แอนิเมชันอธิบายแนวคิด

2.4 สื่อดิจิทัลและอินเทอร์แอคทีฟ

- จอสัมผัส (Interactive Screens)
- เกมเรียนรู้
- แบบสำรวจ / แบบจำลองดิจิทัล
- Projection Mapping
- พื้นที่จำลองเสมือน

2.5 องค์ประกอบบรรยากาศ

- แสง สี เสียง กลิ่น (ในบางกรณี)
- ฉากจำลอง / สิ่งแวดล้อมเลียนแบบ

ตัวอย่างการใช้งานจริง:

- ใช้ป้ายอธิบายเนื้อหากระชับ พร้อม QR Code ให้ผู้ชมสแกนเพื่อดูคลิปเสริมในโทรศัพท์
- ติดตั้ง จอสัมผัสแบบอินเทอร์แอคทีฟ เพื่อให้ผู้ชมเลือกดูเรื่องราวในมุมที่ตนสนใจ
- ใช้ลำโพงทิศทาง ส่งเสียงเฉพาะหน้าโมเดลจำลอง โดยไม่รบกวนโซนอื่น
- สร้างพื้นที่จำลองเสมือน (Immersive Room) ที่เล่าเรื่องผ่านภาพฉายรอบห้องและเสียงบรรยาย

- ให้บริการระบบนำชมเสียงหลายภาษา เพื่อรองรับกลุ่มผู้ชมที่หลากหลาย

การใช้สื่อในช่วงนี้ควรคำนึงถึงความหลากหลายของผู้ชม ทั้งในด้านอายุ ภาษา ความสนใจ และข้อจำกัดทางร่างกาย ควรจัดลำดับสื่อให้มีจังหวะขึ้น-ลง เพื่อให้ผู้ชมไม่รู้สึกอึดอัดหรือเหนื่อยเกินไป และควรสร้าง “จุดจำ” ที่ทั้งประทับใจและกระตุ้นความคิดกลับไป

3. ช่วงระหว่างเข้าชม (During Visit)

ช่วงหลังเข้าชมเป็นระยะเวลาที่นิทรรศการสิ้นสุดลงแล้วในเชิงกายภาพ แต่กระนั้น “ประสบการณ์” และ “ความประทับใจ” ก็ยังสามารถต่อยอดต่อไปได้ผ่านสื่อที่วางแผนไว้ล่วงหน้า บทบาทของสื่อในช่วงนี้ จึงเน้นไปที่การเสริมความทรงจำ กระตุ้นการสะท้อนความคิด และเชื่อมโยงผู้ชมกลับสู่เนื้อหาอีกครั้ง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระยะยาวระหว่างผู้ชมกับสถาบันหรือแนวคิดของนิทรรศการ

วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อในช่วงนี้:

- ต่อยอดการเรียนรู้หลังจากเข้าชม
- กระตุ้นให้เกิดการทบทวนหรือสะท้อนสิ่งที่ได้รับ
- สร้างความสัมพันธ์กับผู้ชมระยะยาว
- กระตุ้นการแบ่งปันหรือการมีส่วนร่วมต่อในช่องทางออนไลน์
- ส่งเสริมให้เกิดการกลับมาเยี่ยมหรือเข้าร่วมกิจกรรมอื่น

ประเภทของสื่อที่ควรใช้:

3.1 สื่อออนไลน์ต่อยอดเนื้อหา

- เว็บไซต์เสริมความรู้
- วิดีทัศน์สรุปประสบการณ์นิทรรศการ
- คลังเนื้อหาแบบดาวน์โหลด (e-book, infographics, เอกสารวิชาการ)

3.2 สื่อสำหรับสะท้อนและประเมินผล

- แบบสอบถามออนไลน์ / φόρμประเมิน
- ระบบส่งคำแนะนำหรือคำถาม
- กิจกรรมออนไลน์แบบตอบโต้ เช่น เกม หรือแบบฝึกหัด

3.3 สื่อสร้างชุมชนและการมีส่วนร่วม

- ช่องทางโซเชียลมีเดียที่เปิดให้ผู้ชมแชร์ภาพหรือความประทับใจ
- แฮชแท็ก (#) กิจกรรม เช่น #MyExhibitThought หรือ #ชื่อขมนิทรรศการ
- ช่องทางสมัครรับข่าวสาร / อีเมลแนะนำกิจกรรมต่อไป

3.4 ของที่ระลึกและสิ่งพิมพ์

- คู่มือนำชมฉบับพกพา
- หนังสือภาพนิทรรศการ
- การ์ด/โปสต์การ์ดพร้อม QR Code)

ตัวอย่างการใช้งานจริง:

- ส่งอีเมลขอบคุณพร้อมลิงก์แบบประเมินผลและไฟล์เนื้อหาเพิ่มเติม หลังการลง

ทะเบียนเข้าชม

- เผยแพร่วิดีโอสัมภาษณ์ศิลปิน/ผู้จัดนิทรรศการ เน้นแง่มุมที่ไม่ได้เล่าไว้ในพื้นที่จัดแสดง
- จัดกิจกรรม ชวนผู้ชมส่งภาพถ่ายหรือความคิดเห็น ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย
- เปิดเพจ “ต่อยอดนิทรรศการ” ที่รวบรวมบทความ วิเคราะห์ หรือเชิญชวนให้ชมต่อใน

แหล่งอื่น สื่อหลังเข้าชมที่ดี สามารถยืดอายุของประสบการณ์ผู้เข้าชม และมีศักยภาพในการสร้างเครือข่ายระหว่างผู้จัดกับผู้ชมอย่างต่อเนื่อง นิทรรศการที่สามารถทำให้ผู้ชม “ยังนึกถึง” หลังจากเดินออกจากพื้นที่ได้นั้น คือรูปแบบของการสื่อสารที่ประสบความสำเร็จ

สรุป

ในปัจจุบันสื่อมีบทบาทสำคัญต่อการจัดนิทรรศการทั่วโลก ทำให้การจัดแสดงมีประสิทธิภาพที่มากขึ้น ทั้งในแง่ของการนำเสนอข้อมูล การเข้าถึงผู้ชม และการสร้างประสบการณ์ใหม่แก่ผู้เข้าชม เช่น สื่อสังคมออนไลน์ นิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibitions) การฉายภาพเสมือน (Projection Mapping) หรือการพิมพ์สามมิติ (3D Printing) ได้ถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและความสามารถในการเข้าถึงของนิทรรศการ รวมถึงการประชาสัมพันธ์ผ่าน สื่อสังคมออนไลน์ ช่วยให้พิพิธภัณฑ์และนิทรรศการเป็นที่รู้จักในวงกว้าง ลดต้นทุนการโฆษณาและ สร้างปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Facebook, Instagram, X (Twitter) และ TikTok

กล่าวโดยสรุป สื่อช่วยให้การนิทรรศการสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น เพิ่มประสบการณ์เรียนรู้ และทำให้การจัดแสดงน่าสนใจ และมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น นิทรรศการที่ปรับตัวและนำเทคโนโลยีมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพจะสามารถรักษาความน่าสนใจและตอบสนองความต้องการของผู้ชมในยุคดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน

^[1] MuseumNext. (n.d.). How museums are using 3D printing. MuseumNext.

Retrieved November 20, 2024, from <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-3d-printing/>

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

Ambrose, T., & Paine, C. (2006). Museum basics (2nd ed.) [E-book]. Routledge.

Belcher, M. (1993). Exhibitions in museums. Smithsonian Institution Press.

Big Bang Data. (2015). Introducing The London Situation Room. [Online]. Retrieved from <http://bigbangdata.somersethouse.org.uk/the-london-situation-room/>

Dean, D. (1994). Museum exhibition: Theory and practice. Routledge.

Chernick, K. (2019). The Museum of Ice Cream's massive New York flagship is bigger than almost every art gallery in the city. See sugar-coated photos here. [Online]. Retrieved from <https://news.artnet.com/art-world/museum-of-ice-cream-new-york-1733790>

Cision. (2021). National Crafts Museum, Japan to hold third of its grand opening exhibition from April, 2021. [Online]. Retrieved from <https://www.prnewswire.com/news-releases/national-crafts-museum-japan-to-hold-third-of-its-grand-opening-exhibition-from-april-2021-301242888.html>

ICOM. (2007). Museum definition. [Online]. Retrieved from <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

ICOM. (2017). ICOM announces the alternative museum definition that will be subject to a vote. [Online]. Retrieved from <https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/>

ICOM. (2020). Museums, museum professionals and Covid-19. [Online]. Retrieved from <https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Report-Museums-and-COVID-19.pdf>

บรรณานุกรม

Locker, P. (2011). *Exhibition design*. Lausanne: AVA Academia.

Lord, B., & Lord, G. D. (Eds.). (2001). *The manual of museum exhibitions*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.

Lusiardi, F. (2018). Big Bang Data | Exhibition at the CCCB. Retrieved from <https://www.inexhibit.com/case-studies/big-bang-data-exhibition-cccb/>

Marty, P. F. (2007). Museum websites and museum visitors: Before and after the museum visit. *Museum Management and Curatorship*, 22(4), 337–360.

McKenna-Cress, P., & Kamien, J. A. (2013). *Creating exhibitions: Collaboration in the planning, development, and design of innovative experiences*. Wiley.

MuseumNext. (n.d.). How museums are using 3D printing. MuseumNext. Retrieved November 20, 2024, from <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-3d-printing/>

Yu, Y. (2020). Big data technology in museum exhibition digitization. *Journal of Physics: Conference Series*, 1648(4), 042044. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1648/4/042044>

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ปรีชา เกาทอง, ศาสตราจารย์เกียรติคุณ. (2564). สุนทรียศิลป์ . สัมภาษณ์. 27 มกราคม.

พจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. (2556). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

พระราชบัญญัติว่าด้วยโบราณสถาน ศิลปวัตถุ โบราณวัตถุ และการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พุทธศักราช 2477. (2477, 7 มีนาคม). ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม 52.

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร. (ม.ป.ป.). พิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก <http://www.virtualmuseum.finearts.go.th/bangkoknationalmuseums/index.php/th/virtual-museum.html>

มิวเซียมสยาม. (2563). พิธีรับมอบตราสัญลักษณ์ SHA ร่วมกันของพันธมิตรพิพิธภัณฑสถาน ในโครงการ Thailand Museum Pass. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก <https://www.museumsiam.org/mdn-news-detail.php?MID=12&CID=61&CONID=4308&SID=142&MDNID=0>

ยุคติ มุกดาวิจิตร. (2561). ‘พิพิธภัณฑ’ ไม่ใช่ที่เก็บของ ไม่ใช่ของที่เก็บ. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก <https://www.the101.world/real-functions-of-museum/>

ศิลป์ พีระศรี, ศาสตราจารย์. (2549). ศิลปะคืออะไร? ศิลปวิชาการ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี.

ภาคผนวก

หนังสือคู่มือการจัดนิทรรศการศิลปกรรมเล่มนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้หากขาดการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัย และนวัตกรรม โดยวิทยสถานสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์แห่งประเทศไทย (ธัชชา) สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) โดยการดำเนินงานของสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ ภายในธัชชา และมหาวิทยาลัยศิลปากร และได้รับคำแนะนำทางวิชาการจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการ

นอกจากนั้น ในกระบวนการจัดทำหนังสือคู่มือการจัดนิทรรศการศิลปกรรม ของสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ ยังได้รับการปรึกษาพิจารณาและข้อเสนอแนะอันมีคุณค่าอย่างยิ่งจากคณะผู้ทรงคุณวุฒิ และนักวิชาการที่มีความเชี่ยวชาญในด้านการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์และนิทรรศการศิลปกรรม ได้แก่ คุณดิษพงศ์ เนตรล้อมวงศ์, รองศาสตราจารย์ ดร.วิเชษฐ คนชื่อ อาจารย์ ดร.นันทมนต์ กู้ตลาด, คุณเพ็ญวดี นพเกตุ มานนท์ คุณสุคนธ์ทิพย์ นาคเกษม, ดร.รวีดาอร มณเฑียร, คุณชลิต นาคพะวัน, คุณพงษ์พันธ์ สุริยภัทร, คุณพิลาสินี รัตตะรังสี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิเทพ แจ้ดนาลาว, คุณประชารัฐ สัจด์ทรัพย์

ทางสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ ขอขอบพระคุณคำแนะนำ และคำปรึกษาพิจารณาที่เกี่ยวข้องกับหนังสือคู่มือการจัดนิทรรศการศิลปกรรมมา ณ ที่นี้

กิจกรรมประชาพิจารณ์ครั้งที่ 1

กิจกรรมประชาพิจารณ์ครั้งที่ 1 จัดขึ้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม พ.ศ. 2567 เวลา 10.00 - 12.00น. ณ สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ อวกาศและพลังงาน อาคารอุดมศึกษา 2 ชั้น 20 ถนนศรีอยุธยา เป็นเวทีที่นักวิจัยนำเสนอแนวคิดและที่มาของการจัดทำคู่มือการบริหารจัดการนิทรรศการในประเทศไทย พร้อมอธิบายวัตถุประสงค์ของโครงการ ตลอดจนกำหนดหัวข้อและรายละเอียดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการนิทรรศการ โดยเน้นหลักการที่ควรคำนึงถึง เช่น นิยามและความหมายของนิทรรศการ การพัฒนาแนวคิดและเนื้อหา การติดตั้งและจัดแสดงผลงาน การออกแบบนิทรรศการ การบริหารจัดการด้านการเงินและความร่วมมือ บทบาทและหน้าที่ของเจ้าหน้าที่นิทรรศการ รวมไปถึงกลยุทธ์ด้านการตลาด และการประชาสัมพันธ์ นอกจากนี้ กิจกรรมดังกล่าวยังเป็นโอกาสในการรับฟังความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็น ผู้เชี่ยวชาญทางด้านพิพิธภัณฑ์ นักออกแบบนิทรรศการ ภัณฑารักษ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดแสงไฟในนิทรรศการ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาคู่มือที่มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชาพิจารณ์ ครั้งที่ 1

ผศ.ชัยชาญ ถาวรเวช

คุณดิษพงศ์ เนตรล้อมวงศ์

รองศาสตราจารย์ ดร.วิเชษฐ คนชื่อ

อาจารย์ ดร.นันทมนต์ กู้ตลาด

คุณเพ็ญวดี นพเกตุ มานนท์

คุณสุคนธ์ทิพย์ นาคเกษม

ดร.รวีดาอร มณเฑียร

คุณชลิต นาคพะวัน



กิจกรรมประชาพิจารณ์ครั้งที่ 2

กิจกรรมประชาพิจารณ์ครั้งที่ 2 จัดขึ้นเมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 เวลา 10:30 - 12:30 ณ สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ชั้น 20 ถนนศรีอยุธยา เป็นกระบวนการต่อเนื่องจากครั้งแรก โดยมุ่งเน้นการนำข้อเสนอแนะและความคิดเห็นที่ได้รับมาปรับปรุงและแก้ไขเนื้อหาให้มีความครบถ้วนและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมถึงเพิ่มเติมประเด็นสำคัญในบางส่วน เพื่อให้คู่มือการบริหารจัดการนิทรรศการมีความครอบคลุมและเหมาะสมกับการนำไปใช้งานมากที่สุด ในครั้งนี้ ยังได้เชิญผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ (เพิ่มเติมจากครั้งแรก) เข้าร่วมประชาพิจารณ์ เพื่อรับฟังมุมมองที่แตกต่างและเสริมสร้างองค์ความรู้ที่หลากหลาย อันจะนำไปสู่การพัฒนาแนวทางที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทของการจัดนิทรรศการในปัจจุบัน

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชาพิจารณ์ ครั้งที่ 2

ผศ.ชัยชาญ ถาวรเวช

คุณพงษ์พันธ์ สุริยกัทร

คุณพิลาสินี รัตตะรังสี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ็ดนาลาว

คุณประจักษ์ สัจจทรัพย์

คุณชลิต นาคพะวัน



**รายนามคณะกรรมการวิชาการผู้ทรงคุณวุฒิสถาบันพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมแห่งชาติ
ในวิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์แห่งประเทศไทย**

- | | | |
|----|---|---------------------|
| 1 | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยชาญ ถาวรเวช | ประธานกรรมการ |
| 2 | ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง | กรรมการ |
| 3 | ศาสตราจารย์เกียรติคุณอรศิริ ปาณินท์ | กรรมการ |
| 4 | ศาสตราจารย์เดชา วราขุน | กรรมการ |
| 5 | นายดำริ บรรณวิทยกิจ | กรรมการ |
| 6 | ดร.ธนภณ วัฒนกุล | กรรมการ |
| 7 | นายปัญญาพล เหล่าพูนพัฒน์ | กรรมการ |
| 8 | ผู้แทนสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา
วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม | กรรมการ |
| 9 | ผู้แทนสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ | กรรมการ |
| 10 | ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารวิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา
มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์แห่งประเทศไทย
สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย
และนวัตกรรม | กรรมการ |
| 11 | เจ้าหน้าที่สำนักงานบริหารวิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา
มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์แห่งประเทศไทย
สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย
และนวัตกรรม | กรรมการและเลขานุการ |

