

การออกแบบนิทรรศการเพื่อฟื้นฟูและเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรม
กรณีศึกษา หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา
ART-BASED EXHIBITION DESIGN FOR THE REVITALIZATION AND VALUE
CREATION OF CULTURAL CAPITAL: A CASE STUDY OF THE EASTERN
CENTER OF ARTS AND CULTURE, BURAPHA UNIVERSITY

ณัฐนันท์ เอื้อศิลป์¹
Nadhanant Uaesilapa¹

บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งงานวิจัยเรื่อง การศึกษาต้นทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัย การสร้างสรรค์การแสดงโดยศึกษาข้อมูลจากเอกสารวิชาการ การทำแบบสอบถามโดยนำข้อมูลต่าง ๆ มาทำการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้ศึกษาทุนวัฒนธรรมที่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจและเนื้อหาในการสร้างต้นแบบนาร่องแหล่งท่องเที่ยวโดยใช้การคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงเพื่อสร้างต้นแบบนาร่องแหล่งท่องเที่ยวมหาวิทยาลัยบูรพา ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบกิจกรรมการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมคือการสร้างนิทรรศการ “วิพิธบูรพา” โดยศึกษาสภาพพื้นที่ เนื้อหา การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะภายในส่วนจัดแสดงนิทรรศการ ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ด้วยหลักการรับรู้และการออกแบบการแสดงผลแล้วนำข้อมูลที่ได้มาสรุปแนวทางการสร้างสรรค์นิทรรศการรูปแบบสื่อเสียงและภาพ จึงได้กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ เวลา ความงาม "TIMELESS HARMONIES" เพื่อนาร่องพัฒนาให้พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกภายในหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่

คำสำคัญ: การเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรม, การออกแบบประสบการณ์, การออกแบบนิทรรศการ, วัฒนธรรมสร้างสรรค์, ทุนทางวัฒนธรรม, มหาวิทยาลัยบูรพา

¹ อาจารย์ ศป.ด. สาขาดนตรีและการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา nadhanant.ua@go.buu.ac.th

¹ Lecturer, D.F.A., Department of Music and Performing Arts, Faculty of Music and Performing Arts, Burapha University, nadhanant.ua@go.buu.ac.th

Receive 31/07/68, Revise 30/10/68, Accept 04/11/68

Abstract

The article is part of research titled "A Study of Burapha University's Cultural Capital for Tourist Attraction Development" aims to create a model that enhances the university's cultural capital through various activities. This study employs an artistic research methodology, utilizing academic documents and questionnaires to analyze relevant data. It uses purposive sampling techniques to identify elements of cultural capital that can inspire and guide the development of a prototype cultural tourism site at Burapha University. The findings resulted in the creation of an exhibition titled **"Wipit Burapha"** as a key activity to elevate the value of cultural capital. This process involved examining the exhibition space, content, visual artifacts, problem selection, and the design of sensory touchpoints for effective communication. The outcome was an audio-visual exhibition under the theme **"TIMELESS HARMONIES"** which explores the concepts of time and beauty. The exhibition design incorporated theories of perception, design principles, and performance direction. This initiative establishes the Eastern Center of Arts and Culture's history and archaeology exhibition area as a new cultural tourism destination.

Keyword: Value Creation, Experience Design, Exhibition Design, Creative Culture, Cultural Capital, Burapha University

บทนำ

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาแนวคิดเรื่อง “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” และ “การเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรม” ได้กลายเป็นแนวทางสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศโดยเฉพาะในภาคศิลปวัฒนธรรมที่มีศักยภาพในการสร้างรายได้จากทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม (Cultural Capital) ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Process) และการออกแบบประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อให้เกิดคุณค่าใหม่ (Value Creation) ทั้งในเชิงสุนทรีย์และเศรษฐกิจ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์จึงมิได้มุ่งเพียงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมหากยังมุ่งเน้นการ “ฟื้นฟู” และ “ต่อยอด” ให้เกิดการมีส่วนร่วมและการรับรู้ใหม่ของผู้ชมในบริบทปัจจุบัน ผู้วิจัยมีความสนใจในงานด้านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (Creative Culture) และการใช้ศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมจึงได้เริ่มศึกษาแนวทางการผสมผสานกระบวนการวิจัยกับการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะการแสดงระหว่างปี พ.ศ. 2562–2565 โดยศึกษาความต้องการและความเป็นไปได้ในการใช้

ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนบางแสนและพื้นที่โดยรอบเพื่อนำไปพัฒนาเป็นสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมที่สามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่ชุมชน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ดำเนินโครงการบูรณาการระหว่างการเรียนรู้การสอนกับการบริการวิชาการโดยร่วมมือกับนิสิตและคณาจารย์ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพา เช่น สถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเลและพื้นที่วัฒนธรรมอื่น ๆ ซึ่งนำไปสู่แนวคิดการออกแบบประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value Creation) ให้แก่แหล่งเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยอย่างยั่งยืน

แรงบันดาลใจสำคัญของการวิจัยครั้งนี้เกิดจากการศึกษาพื้นที่ “หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา” ซึ่งเป็นแหล่งจัดแสดงนิทรรศการถาวรทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคตะวันออกที่สะท้อนอัตลักษณ์และมรดกทางศิลปะของภูมิภาคไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงยุคปัจจุบันตลอดจนผลงานจิตรกรรมฝาผนังและศิลปะพื้นถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ อย่างไรก็ตามจากการสำรวจและศึกษาข้อมูลพบว่าพื้นที่ดังกล่าวยังขาดการพัฒนาให้สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้ชมยุคดิจิทัลซึ่งต้องการประสบการณ์การเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) และการมีส่วนร่วมในเชิงสุนทรีย์มากกว่าการชมแบบนิ่ง (Static Display) ทั้งนี้สัจพร เกษตรสินธาสและมนัส แก้วบุชา (2566) ได้ทำการศึกษาสภาพปัญหาของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเพื่อการวิจัยไว้ว่า สภาพปัญหาสำคัญของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพาจากการควบคุมดูแลและสนับสนุนตั้งแต่ยุคเริ่มต้นภายในคณะศิลปกรรมศาสตร์ไปสู่คณะดนตรีและการแสดงจากความสะดวกสบายเพราะเป็นยุคของการเปลี่ยนผ่านโดยได้เสนอประเด็นความโดดเด่นและความห่วงใย 3 ประการจากการรวบรวมข้อมูลไว้ ดังนี้

ประการที่ 1 การนำเสนอนิทรรศการถาวรด้านศิลปะและวัฒนธรรมพบว่ามีรูปแบบด้านการนำเสนอ ความทันสมัยด้านเทคโนโลยีไม่เหมาะสมกับยุคปัจจุบันจึงไม่เกิดการสื่อสารระหว่างบุคคล และงานศิลปวัฒนธรรม

ประการที่ 2 ด้านการประชาสัมพันธ์ สื่อออนไลน์และกิจกรรมของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกยังไม่ต่อเนื่องและแพร่หลายเท่าที่ควร

ประการที่ 3 พื้นที่การใช้งานบริเวณห้องนิทรรศการหมุนเวียนไม่มีการจัดแสดงวัตถุทางศิลปะ ไม่มีความเคลื่อนไหวการจัดนิทรรศการศิลปะมาเป็นเวลานาน

ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อออกแบบนิทรรศการต้นแบบสำหรับ “พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก (มิวเซียมบูรพา)” โดยประยุกต์องค์ความรู้ด้านศิลปะการแสดงและการออกแบบเชิงสร้างสรรค์มาพัฒนาพื้นที่จัดแสดงถาวรให้มีความร่วมสมัยและสามารถสร้างประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่มีชีวิตแก่ผู้ชม กระบวนการออกแบบจะเน้นการบูรณาการศิลปะการแสดงเข้ากับการจัดนิทรรศการเพื่อกระตุ้นการรับรู้ การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่าน

ประสบการณ์ตรงของผู้ชม อันจะนำไปสู่การเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของภูมิภาคภาคตะวันออก และสามารถเป็นต้นแบบการฟื้นฟูพิพิธภัณฑวัฒนธรรมอื่น ๆ ในอนาคตได้

3. วัตถุประสงค์การวิจัย

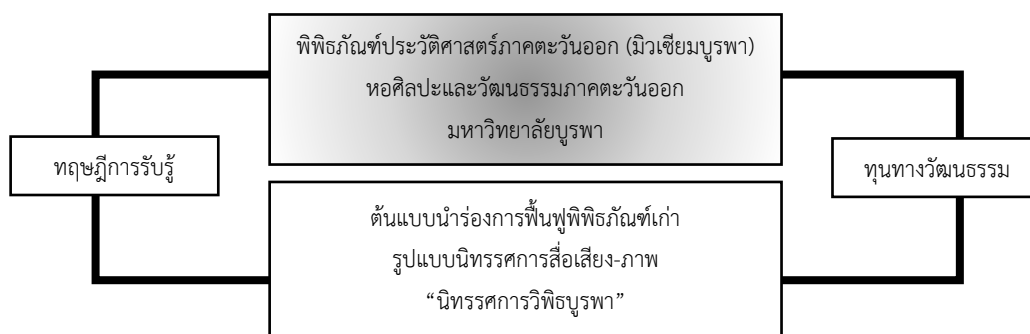
3.1 เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาส่วนจัดแสดงนิทรรศการประวัติศาสตร์และโบราณคดี ภาคตะวันออก หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา

3.2 เพื่อออกแบบนิทรรศการด้วยการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของหอศิลปะและวัฒนธรรม ภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา

4. โจทย์การวิจัย

รูปแบบการนำเสนอต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มมูลค่าพิพิธภัณฑประวัติศาสตร์ ภาคตะวันออก (มิวเซียมบูรพา) หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพาลักษณะใด เพื่อฟื้นฟูและพัฒนาพิพิธภัณฑเก่าที่ยังคงสามารถใช้ทรัพยากรเดิมและประหยัดงบประมาณในการดำเนินการได้มีประสิทธิภาพ

5. กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

6. แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

ก่อนการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมเพื่อศึกษาวิธีการและตัวอย่างการดำเนินงานด้านการจัดการหรือการสร้างสรรคงานด้านวัฒนธรรมต่าง ๆ โดยเปรมชัย จันทรจำปา (2558) ได้นำเสนอแนวคิดด้านทุนวัฒนธรรมไว้ว่า ทุนวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าความรู้ ภูมิปัญญาและงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่นรวมทั้งค่านิยมและความเชื่อที่ผูกพันสังคมทำให้เกิดการจัดระเบียบของสังคมหรือสร้างกฎกติกาที่เป็นคุณต่อสังคมโดยรวม รวมถึงกิจกรรมการถ่ายทอดความรู้จากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง

ทุนวัฒนธรรมเป็นสินทรัพย์ที่มีการฝังตัว (Embodies) สะสม (Stores) และให้ (Provides) ทั้งนี้ การจำแนกคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Value) ไว้เป็นหมวดหมู่ได้แก่ คุณค่าเชิงสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic value) คุณค่าเชิงจิตวิญญาณ (Spiritual value) คุณค่าเชิงสังคม (Social value) คุณค่าเชิงประวัติศาสตร์ (Historical value) คุณค่าในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ของสังคม (Symbolic value) และคุณค่าในฐานะที่เป็นของแท้ (Authenticity value) แม้ว่าทุนวัฒนธรรมจะแบ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่จับต้องได้และทุนวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แต่ทุนวัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้มีความสัมพันธ์กันเนื่องจากสิ่งที่จับต้องได้มักมีความหมายหรือคุณค่าอยู่เบื้องหลัง ทั้งนี้สุชาติ คณานนท์ และคณะ (2562) ได้ศึกษาแนวคิดวัฒนธรรมสร้างสรรค์โดยได้อธิบายไว้ว่า วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์หมายถึง วัฒนธรรมที่มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงรูปแบบให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของทั้งชุมชนและนักท่องเที่ยวและใช้เป็นแรงดึงดูดใจในการส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นฐานของการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ และภาพลักษณ์ที่ดีงาม ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและนำเสนอรูปแบบการเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมและเป็นไปได้ในการใช้วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยว

นอกจากองค์ความรู้ด้านทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทฤษฎีการรับรู้เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดการวิจัยดังที่โกสม สายใจและคณะ (2548) ได้ให้ความหมายของการรับรู้ไว้ว่า การรับรู้เป็นกระบวนการตีความหรือแปลความจากสิ่งเร้าผ่านเข้าสู่อวัยวะสัมผัสและเข้าสู่สมอง นอกจากนั้นมโนพิสุทธิตนนานนท์ (2546) ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า การรับรู้ทางสุนทรียะเป็นการรับรู้ความจริงของมนุษย์ในจิตใต้สำนึกของมนุษย์อันเป็นกระบวนการที่ความจริง ๆ (True Knowledge) ได้ก่อรูปและมีความลึกซึ้งเกิดขึ้นดังเช่นเดียวกับที่ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีการรับรู้ซึ่งเรียบเรียงไว้โดยวิรุณ ตั้งเจริญ อ่างถึงในสันติไชยญ์ เอื้อศิลป์ (2560) โดยเสนอไว้ว่า การรับรู้เป็นกระบวนการตีความหรือแปลความจากสิ่งเร้า (สิ่งแวดล้อม) ผ่านเข้าสู่อวัยวะสัมผัส เส้นประสาทเข้าสู่สมอง การรับสัมผัส (Sensation) หมายถึงกระบวนการที่เกิดขึ้นกับร่างกายภายหลังเมื่อมีสิ่งเร้า (Stimulus) ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูป เสียง กลิ่น รส ฯลฯ มากระตุ้นอวัยวะรับสัมผัสทำให้ร่างกายเกิดความรู้สึกบางอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจกล่าวได้ว่าการที่บุคคลจะเกิดการรับสัมผัสสิ่งเร้าใด ๆ ได้นั้นต้องอาศัยอวัยวะรับสัมผัส (Sensory Organ) ของร่างกายเป็นสำคัญซึ่งอวัยวะแต่ละชนิดจะมีเซลล์ประสาทที่ทำหน้าที่รับความรู้สึกที่แตกต่างกันไปก่อนจะส่งกระแสตีความหมายเพื่อให้เกิดการรับรู้ (Perception) ว่าสิ่งเร้าคืออะไร จากนั้นจึงมีคำสั่งลงไปยังอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายเพื่อตอบสนองสิ่งเร้านั้นต่อไป

เมื่อผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีการรับรู้จึงพบว่า เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในครั้งนี้เพื่อนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ประสบการณ์ภายในพิพิธภัณฑ์เก่าที่มุ่งเน้นออกแบบนิทรรศการจากพื้นที่เดิมภายในส่วนจัดแสดงตามโจทย์ของการวิจัย

7. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อต้องการสร้างผลผลิตนาร่องในรูปแบบนิทรรศการภายในมหาวิทยาลัยบูรพาโดยใช้วิธีการวิจัยการสร้างสรรค์ (Artistic Research) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร ตำรา ผลงานวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษาได้แก่ วัฒนธรรมสร้างสรรค์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ วิธีการที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ การสัมภาษณ์/การสอบถามความต้องการ การศึกษาพื้นที่จัดแสดง การออกแบบและสร้างสรรค์รวมถึงการนำเสนอผลงานนิทรรศการซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยในรูปแบบนิทรรศการสื่อเสียงและภาพ (Audio-Visual) ภายในพื้นที่จัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียง หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง ชื่อการแสดง “วิพิธบูรพา: Timeless Harmonies”

8. ผลการวิจัย

8.1 ลักษณะพื้นที่ภายในหอศิลป์

เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาพื้นที่ส่วนจัดแสดงนิทรรศการถาวร หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง มหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อดำเนินการสร้างสรรคเพื่อทำให้ส่วนนิทรรศการถาวรที่ถูกทิ้งให้เก่าไม่สามารถสื่อสารเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงให้มาสามารถเปิดให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของภาคตะวันออกเฉียงและวัฒนธรรมของชุมชนริมฝั่งทะเลภาคตะวันออกเฉียงเพื่อนาร่องเป็นจุดท่องเที่ยวใหม่ของบางแสน จากการศึกษาข้อมูลการดำเนินงานของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงโดยได้เรียบเรียงไว้ในสูจิบัตรพิธีเปิดหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง มหาวิทยาลัยบูรพา เมื่อวันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ. 2549 โดยสุชาติ เกาทอง (2549) หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงใช้ระยะเวลาจัดตั้งมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539-2543 โดยเริ่มจากรัฐบาลสมัยนายกรัฐมนตรีนเรนทร จีระพัฒน์ให้ทุนเดิมจึงดำริให้เป็นโครงการกระจายความเจริญไปสู่ภูมิภาค หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงสามารถเปิดตัวอาคารให้ผู้สนใจได้เข้าชมอย่างเป็นทางการในปลายปี พ.ศ. 2549 โดยมีรายละเอียดเนื้อหาการจัดแสดงภายในพื้นที่นิทรรศการถาวรทางด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นการนำเสนอความเป็นมาของภาคตะวันออกเฉียงและวัฒนธรรมท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะเอกลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ต่อเนื่องมาจนถึงสมัยประวัติศาสตร์ ตลอดจนเรื่องราวของกลุ่มชนต่างวัฒนธรรมที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานในภาคตะวันออกเฉียงรวมทั้งงานศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นโดยเฉพาะงานด้านจิตรกรรมฝาผนังซึ่งสะท้อนงานฝีมือช่างท้องถิ่นอันเป็นเอกลักษณ์



ภาพที่ 1 ภาพด้านหน้าหอศิลปะและวัฒนธรรม
ภาคตะวันออก
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 ภาพทางเข้ามิวเซียมบูรพา
ที่มา: ผู้วิจัย

8.2 การออกแบบและสร้างสรรค์นิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์

ผลจากการวิเคราะห์เนื้อหา (Display content) และการจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะ (Display or Visual Artifact) แต่ละพื้นที่ภายในนิทรรศการเดิม จึงเริ่มกระบวนการสร้างสรรค์ โดยกำหนดแนวทางการออกแบบการรับรู้เพื่อการสร้างประสบการณ์สำหรับผู้ชมจากการรับรู้ด้วยผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of Organ) จากการมองเห็นและการได้ยิน (ภาพและเสียง) ผู้วิจัยได้กำหนดปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection) และจุดสัมผัส (Touch point) ที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชมเพื่อนำมากำหนดแนวคิดและออกแบบประสบการณ์ในแต่ละพื้นที่นิทรรศการ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผู้วิจัยจึงกำหนดให้รูปแบบการสร้างสรรค์นิทรรศการด้วยเทคนิคการใช้สื่อเสียงและภาพ (Audio – Visual) เพื่อทำให้เกิดภาพใหม่และการเพิ่มมูลค่าของเก่าจากต้นทุนทางวัฒนธรรม โดยกำหนดแนวคิดการสร้างสรรคงาน คือ เวลา ความงาม และรากทางวัฒนธรรมทั้งนี้เจตจำนงของการสร้างสรรค์งานนี้เพื่อหาแนวทางการเพิ่มมูลค่าที่ไม่จำเป็นต้องรู้ของเก่าตั้งแต่กระบวนการสร้างสรรค์จะทำให้ของเก่ามีคุณค่าสูงขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็ยังสามารถสื่อสารได้เพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจในศิลปะและวัฒนธรรม มีความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก ผู้วิจัยจึงได้กำหนดแนวคิดเป็นคำภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสื่อสารการแสดงนิทรรศการกับผู้ชมว่า "TIMELESS HARMONIES" โดยคำว่า TIMESLESS หมายถึง กาลเวลาอันไร้ขอบเขต และคำว่า "HARMONIES" หมายถึง การผสมผสานของหลากหลายสิ่งทีกลมกลืนเป็นเอกภาพ ทั้งนี้แนวคิดหลักสื่อถึงการสร้างสรรค์ที่ยั่งยืนและการรวมตัวกันขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกันอย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเวลา วัฒนธรรม หรือความงดงามของศิลปะที่ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลา เช่นเดียวกับเสียงดนตรีที่สร้างความสุขและความสงบให้แก่ผู้ฟังได้ตลอดเวลา การผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อดึงดูดผู้เข้าชมนิทรรศการด้วยการเน้นถึงความเชื่อมโยงที่สำคัญระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคตทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่าได้รับประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและเต็มไปด้วยความหมาย ปรากฏแนวทางการออกแบบ

นิทรรศการไปสู่ผู้ชมให้มีความสัมพันธ์และเป็นเอกภาพในการออกแบบตามแนวคิดที่ต้องการสื่อสาร
ดังนี้

ตารางที่ 1 การออกแบบนิทรรศการวิพิธบุรพา “TIMELESS HARMONIES”

พื้นที่ส่วนนิทรรศการ / แนวคิดการออกแบบ นิทรรศการ	ภาพพื้นที่นิทรรศการเดิม	ภาพนิทรรศการ TIMELESS HARMONIES
1. เยือนถิ่นบุรพาวันนี้ พื้นที่แสดงนิทรรศการ เยือนถิ่นบุรพาวันนี้เป็นพื้นที่ด้านหน้าส่วนจัดแสดง เป็นที่รับรองผู้ชม และเป็นส่วนทางเข้าชม การออกแบบชุมประตูกว้าง เพื่อต้องการให้ผู้ชม งานออกแบบสติกเกอร์ทรงกลมขนาดใหญ่บนพื้น เลือกใช้จอทีวี LED ขนาดใหญ่ฉายภาพวิดีโอ เคลื่อนไหวเพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจ ฉายวิดีโอชื่อ นิทรรศการและสัญลักษณ์สำคัญเพื่อสร้างจุดสนใจ และสร้างความต่อเนื่อง (Principle of Continuity) เพื่อสร้างการรับรู้ชื่อนิทรรศการและ แนวคิดของการจัดนิทรรศการเพื่อให้ผู้ชมเดินชม นิทรรศการโดยไม่จำเป็นต้องมีเจ้าหน้าที่บริการ	 ภาพที่ 3 ทางเข้ามิวเซียมบุรพา ที่มา: ผู้วิจัย	 ภาพที่ 4 งานออกแบบทางเข้า ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ
	 ภาพที่ 5 เคาน์เตอร์บริการผู้ชม ที่มา: ผู้วิจัย	 ภาพที่ 6 งานออกแบบเคาน์เตอร์ บริการผู้ชม ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ
	 ภาพที่ 7 ทางเข้านิทรรศการ ที่มา: ผู้วิจัย	 ภาพที่ 8 งานออกแบบทางเข้า นิทรรศการ ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ
2. แหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ใน ภาคตะวันออก พื้นที่ส่วนนี้มีลักษณะเป็นถ้ำมีถ้ำ มีการจำลองก่อนหินขนาดต่าง ๆ และสร้างเป็นผนัง หินไว้ซึ่งการจัดแสดงเดิมพื้นที่ส่วนที่เป็นส่วนปูพื้น เรื่อง (Background) ผู้วิจัยจึงเลือกใช้หลักแห่ง ความคล้ายคลึงกัน (Principle of Similarity) เพื่อ ต้องการแยกส่วนจัดแสดงนี้ออกจากส่วนจัดแสดง เจ้าแม่โคกพนมดีจึงออกแบบผนังถ้ำโดยใช้งาน ออกแบบและพิมพ์ลงพื้นไว้นิลเพื่อกันพื้นที่ พร้อมกับเลือกใช้เสียงประกอบ	 ภาพที่ 9 พื้นที่สมัยก่อน ประวัติศาสตร์ ที่มา: ผู้วิจัย	 ภาพที่ 10 งานออกแบบพื้นที่ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ

พื้นที่ส่วนนิทรรศการ / แนวคิดการออกแบบ นิทรรศการ	ภาพพื้นที่นิทรรศการเดิม	ภาพนิทรรศการ TIMELSS HARMOMNY
3. แหล่งโบราณคดีโคกพนมดี จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยเลือกจัดแสดง 2 ส่วนได้แก่ บริเวณส่วนจำลอง การขุดหลุมศพโครงกระดูกเจ้าแม่โคกพนมดี และ ส่วนพื้นที่ว่างหน้าตู้จัดแสดงลักษณะภูมิประเทศ และชีวิตความเป็นอยู่ของชาวโคกพนมดี ทั้งนี้ผู้วิจัย กำหนดแนวคิดในการออกแบบพื้นที่ส่วนแสดง การขุดหลุมศพโครงกระดูกเจ้าแม่โคกพนมดีโดยใช้ หลักของความง่าย (simplicity principle) คือการ ฉายภาพเจ้าแม่โคกพนมดีตามจินตนาการที่ปลงบน โครงกระดูกเจ้าแม่โคกพนมดี (จำลอง) ประกอบ กับเสียงบรรยายเพื่อสื่อสารข้อมูลการขุดค้นพบและ การขุดพบโครงกระดูกของเจ้าแม่โคกพนมดี ส่วนพื้นที่ว่างหน้าตู้จัดแสดงลักษณะภูมิประเทศ และชีวิตความเป็นอยู่ของชาวโคกพนมดีผู้วิจัย กำหนดใช้การฉายภาพบนผนังสีขาวที่วางอยู่เพื่อ สร้างความต่อเนื่องของพื้นที่จัดแสดงโดยเลือกใช้ ภาพวิดีโอป่าชายเลน และใช้เครื่องพ่นควัน (ทราย ไอซ์) เพื่อสร้างภาพแหล่งน้ำและสร้างประสบการณ์ โดยใช้เทคนิคพิเศษให้ผู้ชมสนุกกับพื้นที่และ จินตนาการของตนเองที่ได้จากการถูกกระตุ้นด้วย แสง ภาพ และเทคนิคต่าง ๆ	 ภาพที่ 11 หลุมศพเจ้าแม่โคกพนมดี ที่มา: ผู้วิจัย  ภาพที่ 13 พื้นที่รอยต่อโคกพนมดี ที่มา: ผู้วิจัย	 ภาพที่ 12 งานออกแบบส่วนแสดงเจ้า แม่โคกพนมดี ที่มา: ศุราศินี บุญเกาะ  ภาพที่ 14 งานออกแบบเสียง ภาพ แสงรอยต่อโคกพนมดี ที่มา: ผู้วิจัย
4. เมืองโบราณที่สำคัญในยุคประวัติศาสตร์บน ดินแดนบูรพทิศ พื้นที่ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ เมืองโบราณที่สำคัญในยุคประวัติศาสตร์บนดินแดน บูรพทิศมีลักษณะของพื้นที่เป็นอุโมงค์ซึ่งมีพื้นที่ว่าง โดยส่วนใหญ่เป็นสีขาว มีการติดตั้งมีโพลสเตอร์แสดง ภาพและคำอธิบายเมืองโบราณต่าง ๆ ซึ่งเป็นกล่อง ไฟ จึงจับเน้นจุดเด่นและจุดสนใจโดยใช้ อุปกรณ์ แสงเพื่อสร้างสปีนพื้นและผนังของส่วนพื้นที่จัด แสดงเพื่อจับเน้นโพลสเตอร์กล่องไฟและใช้งาน ออกแบบผนังเป็นกำแพงอิฐเพื่อเชื่อมต่อพื้นที่	 ภาพที่ 15 ส่วนแสดง เมืองโบราณ ชลบุรี ที่มา: ผู้วิจัย	 ภาพที่ 16 งานออกแบบส่วนแสดง เมืองโบราณ ชลบุรี ที่มา: ผู้วิจัย
5. เมืองศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรี ส่วนพื้นที่ จัดแสดงเมืองศรีมโหสถเป็นส่วนจัดแสดง ประติมากรรมจำลองเทวรูปและพระพุทธรูปจึง สร้างบรรยากาศภายในห้องจัดแสดงด้วยการใช้เสียง จากกระดิ่งลมเพื่อต้องการสร้างประสบการณ์จาก ความทรงจำและการรับรู้ของผู้ชมด้วยเสียงกระดิ่ง และใช้เทียนไข เพื่อสร้างประสบการณ์และความ ทรงจำของผู้ชมเพื่อความสงบและการบูชา เนื่องจากพื้นที่กระเบื้องยางภายในพื้นที่ซำรุคผู้วิจัยจึง	 ภาพที่ 17 ส่วนแสดงรูปปั้น เมืองศรีมโหสถ ที่มา: ผู้วิจัย	 ภาพที่ 18 งานออกแบบแสงและ สื่อส่วนแสดงเมืองศรีมโหสถ ที่มา: คณะดนตรีและการแสดง

พื้นที่ส่วนนิทรรศการ / แนวคิดการออกแบบ นิทรรศการ	ภาพพื้นที่นิทรรศการเดิม	ภาพนิทรรศการ TIMELSS HARMOMNY
เลือกใช้ผ้าเยื่อนำมาปูเพื่อแก้ปัญหาของสภาพ ความชำรุดของพื้นที่โดยใช้หลักแห่งความคล้ายคลึง กัน (Principle of Similarity) เพื่อสร้างการรับรู้ ให้ผู้ชมมีความเชื่อว่าพื้นที่ห้องคือพื้นที่หน้า		
6. ชนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออกเฉียง พื้นที่ส่วนจัดแสดงนิทรรศการชนต่างวัฒนธรรมใน ชุมชนภาคตะวันออกเฉียงแบ่งออกเป็น 2 ส่วนจัดแสดง คือ ส่วนที่ 1 จัดแสดงโปสเตอร์ภาพและรายละเอียด ชนเผ่าต่าง ๆ ที่ย้ายถิ่นฐานมาตั้งหลักแหล่งใน จังหวัดต่าง ๆ ของภาคตะวันออกเฉียง จันทบุรี การแสดงหุ่นและเสื้อผ้าของชนเผ่าต่าง ๆ และ ส่วนที่ 2 บ้านจำลองของชาวของ ผู้วิจัยปรับ ทางเดินเข้าชมบ้านจำลองชาวของ และใช้อุปกรณ์ แสงออกแบบสีและบรรยากาศตามลักษณะ การใช้ชีวิตของหุ่นจำลองที่กำลังทำอาหารบนบ้าน จำลองและเพิ่มเติมโทรทัศน์เพื่อเปิดวิดีโอสันประวัติ ชาวของจังหวัดจันทบุรีภายในพื้นที่	 ภาพที่ 19 พื้นที่ชนต่างวัฒนธรรม ชุมชนตะวันออกเฉียง ที่มา: ผู้วิจัย	 ภาพที่ 20 การจัดแสดงเสื้อผ้าชน ต่างวัฒนธรรมเผ่าต่าง ๆ ที่มา: ผู้วิจัย
	 ภาพที่ 21 บ้านชาวของ ที่มา: ผู้วิจัย	 ภาพที่ 22 งานออกแบบสื่อ แสงบ้าน ชาวของ ที่มา: คณะดนตรีและการแสดง
7. ภาพจิตรกรรมฝาผนัง อัตลักษณ์แบบท้องถิ่น ริมฝั่งทะเลภาคตะวันออกเฉียง ส่วนพื้นที่นิทรรศการ ภาพจิตรกรรมฝาผนังอัตลักษณ์แบบท้องถิ่นริมฝั่ง ทะเลภาคตะวันออกเฉียง ผู้วิจัยกำหนดให้บริเวณนี้จัด แสงช่วงยามเช้าจากหุ่นขี้ผึ้งพระที่กำลังกวาดลานวัด และยังกำหนดให้บริเวณด้านหน้าวัดซึ่งมีต้นโพธิ์ จัดแสดงอยู่ด้วยเป็นพื้นที่ถ่ายภาพเพื่อถ่ายภาพผู้เข้า ชมนิทรรศการโดยใส่บนกรอบรูปสัญลักษณ์ของ นิทรรศการ เพื่อมอบให้ผู้ชมเป็นที่ระลึกและสร้าง ความประทับใจในบริการจากการเข้าชมนิทรรศการ ใช้งานออกแบบเสียงระฆัง เสียงบรรยายประกอบ ภายในพื้นที่จัดแสดง	 ภาพที่ 23 ส่วนแสดงจิตรกรรมฝา ผนังและวัดเตาปูน ที่มา: ผู้วิจัย	 ภาพที่ 24 งานออกแบบแสงในพื้นที่ แสดงจิตรกรรมฝาผนัง ที่มา: ผู้วิจัย
		 ภาพที่ 25 งานออกแบบแสงและ บรรยากาศบริเวณนิทรรศการวัด ที่มา: ผู้วิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

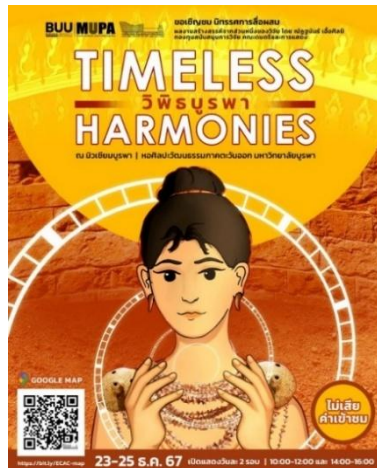
9. สรุปผลการวิจัย

มิวเซียมบูรพาหรือส่วนแสดงนิทรรศการถาวรทางศิลปวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการถาวรของภาคตะวันออกเฉียงเหนือและวัฒนธรรมท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับพัฒนาการประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ต่อเนื่องมาจนถึงสมัยประวัติศาสตร์ตลอดจนเรื่องราวของกลุ่มชนต่างวัฒนธรรมที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานในภาคตะวันออกเฉียงเหนือรวมทั้งงานศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นโดยเฉพาะงานจิตรกรรมฝาผนังซึ่งสะท้อนงานฝีมือช่างท้องถิ่นอันเป็นเอกลักษณ์ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พื้นที่ดังกล่าวนี้ยังคงความสวยงามแต่ด้วยระยะเวลาที่มากกว่าสองทศวรรษตั้งแต่ริเริ่มโครงการก่อสร้างผ่านช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงยังขาดการพัฒนาและทำให้ไม่ทันสมัยต่อความต้องการของผู้ชมในยุคดิจิทัลและความต้องการประสบการณ์ในการชมโดยสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

9.1 การศึกษาพื้นที่นิทรรศการเพื่อนำมากำหนดแนวทางการสร้างสรรค์โดยศึกษาปัญหาของส่วนจัดแสดงเพื่อนำไปใช้เป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์จากการสำรวจพื้นที่จัดแสดง เนื้อหา (content) ภายในพื้นที่จัดแสดง การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะ (Display or Visual Artifact) งานประดับตกแต่งพื้นที่โดยมีชั้นวางผลิตภัณฑ์และสินค้าหัตถกรรม และป้ายนิทรรศการเพื่อแสดงข้อมูล การกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์ ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection) จากการวิเคราะห์ส่วนจัดแสดง จุดสัมผัส (Touch point) นิทรรศการ กระตุ้นความรู้สึกรับรู้ติดตามการแสดง ความน่าสนใจตามแนวคิดการสร้างสรรค์ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of organ) ผู้วิจัยกำหนดเลือกใช้ การมองเห็นและการได้ยิน (ภาพและเสียง) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ ดังนั้นการออกแบบนิทรรศการครั้งนี้ผู้วิจัยจึงกำหนดให้รูปแบบการสร้างสรรค์นิทรรศการด้วยเทคนิคการใช้เสียงและภาพ (Audio – Visual)

9.2 การกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์งานเป็นส่วนสำคัญของการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน คือ เวลา ความงาม และจึงได้กำหนดแนวคิดเป็นคำภาษาอังกฤษว่า "TIMELESS HARMONIES" ซึ่งมีคำว่า TIMESLESS หมายถึงกาลเวลาอันไร้ขอบเขตและคำว่า "HARMONIES" หมายถึง การผสมผสานของหลากหลายสิ่งที่กลมกลืนเป็นเอกภาพจึงกำหนดแนวคิดในการสร้างงานไว้ว่า "TIMELESS HARMONIES" สื่อถึงการผสมผสานที่ไม่มีวันเสื่อมคลายโดยเลือกใช้ชื่อนิทรรศการว่า **วิพิธบูรพา: TIMELESS** ออกแบบสื่อโดยแบ่งออกเป็น สัญลักษณ์ โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ วีดิโอสั้นสำหรับใช้ภายในนิทรรศการ วีดิโอสั้นสำหรับประชาสัมพันธ์ สติกเกอร์รายละเอียดนิทรรศการ ติดบนพื้น งานออกแบบสติกเกอร์กรอบรูปภาพสำหรับเป็นของที่ระลึกและงานออกแบบชุดประตูด้านหน้าอาคาร นิทรรศการ **“วิพิธบูรพา: Timeless Harmonies”** เปิดการแสดงระหว่างวันที่ 23-25 ธันวาคม พ.ศ. 2567 เปิดให้เข้าชมวันละ 2 รอบ (10.00-12.00 และ 14.00-16.00)

เพื่อนำร่องพัฒนาให้พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่ด้วยการเพิ่มมูลค่าจากส่วนจัดแสดงพิพิธภัณฑ์เก่าที่ไม่ได้เปิดให้เข้าชม



ภาพที่ 26 งานออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์
ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ



ภาพที่ 27 ผลงานออกแบบกรอบรูปภาพ
สำหรับเป็นของที่ระลึก
ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ

10. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งออกแบบนิทรรศการเพื่อฟื้นฟูและเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของหอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพาโดยใช้หลักการรับรู้ (Perception Theory) เป็นเครื่องมือในการออกแบบประสบการณ์ของผู้ชมผ่านกระบวนการสร้างการรับรู้ กำหนดสิ่งเร้าและเลือกจุดสัมผัส (Touchpoints) เพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสด้านภาพ เสียง และแสง ตลอดจนการตีความเชิงสัญลักษณ์เพื่อให้เกิดความเข้าใจและความประทับใจต่อบริการภายในพื้นที่นิทรรศการ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการออกแบบนิทรรศการบนฐานของ “กระบวนการรับรู้” สามารถยกระดับประสบการณ์ของผู้ชมให้เกิดการเชื่อมโยงทางอารมณ์และความทรงจำทำให้เห็นว่าการออกแบบประสบการณ์สามารถเพิ่มคุณค่าทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมให้กับกิจกรรมทางศิลปะได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิด “วัฒนธรรมสร้างสรรค์” (Creative Culture) ที่เน้นการพัฒนาจากต้นทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) เพื่อสร้างมูลค่าใหม่ให้แก่พื้นที่และชุมชน

ผลการศึกษาครั้งนี้พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่ไม่เคยรับรู้มาก่อนว่ามีพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือตั้งอยู่ในมหาวิทยาลัยบูรพา การจัดนิทรรศการเชิงประสบการณ์ในครั้งนี้จึงมีส่วนสำคัญในการปลุกชีวิตให้กับพื้นที่วัฒนธรรมที่เดิมขาดการสื่อสารและการรับรู้ในวงกว้าง ผู้วิจัยเห็นว่ารอดักวัฒนธรรมสามารถสร้างคุณค่าใหม่ (The Uses of Heritage) ได้ผ่านการมีส่วนร่วมและการตีความของผู้ชม ผลการศึกษานี้เสนอแนวทางใหม่ที่เน้นการออกแบบประสบการณ์เชิงศิลปะ

เพื่อสร้างการรับรู้และมูลค่าเชิงวัฒนธรรมอย่างมีชีวิต (Living Cultural Value) ผู้วิจัยได้นำกรณีศึกษานี้มาใช้เป็นโจทย์การเรียนรู้ในรายวิชาการออกแบบประสบการณ์โดยให้นิสิตทดลองสร้างสรรค์งานภายใต้ข้อจำกัดเดียวกันกับแนวคิดการวิจัย ผลการดำเนินงานพบว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาผลงานได้อย่างหลากหลายและมีศักยภาพในการขยายผลซึ่งสะท้อนว่ากระบวนการออกแบบตามหลักการรับรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การออกแบบนิทรรศการในครั้งนี้มิได้เป็นเพียงการนำเสนอองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีเท่านั้นแต่ยังเป็นการสร้างคุณค่าทางศิลปะ การเรียนรู้และการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดการฟื้นฟูสุนทรียภาพทางวัฒนธรรมทั้งในเชิงกายภาพและเชิงสัญลักษณ์ส่งผลให้เกิดการรับรู้ใหม่และการสร้างมูลค่าทางวัฒนธรรมในบริบทของมหาวิทยาลัยและชุมชนโดยรอบอย่างยั่งยืน

11. ข้อเสนอแนะการวิจัย

11.1 การสร้างสรรค์ภายในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพา มีความน่าสนใจ ผู้สร้างสรรค์สามารถกำหนดแนวคิดอื่น ๆ เพื่อทำให้เกิดเนื้อหาและกิจกรรมใหม่ ๆ ได้หลากหลายรูปแบบในพื้นที่เดิม

11.2 การพัฒนาแนวทางการเพิ่มมูลค่าและสร้างสรรค์นิทรรศการโดยการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์จะเพิ่มความน่าสนใจของผลงานและสร้างความประทับใจแก่ผู้ชมมากขึ้น

รายการอ้างอิง

- โกสุม สายใจ, ผดุง พรหมมูล, อรุณี โคตรสมบัติ, และเอี่ยมพร เนาว์เย็นผล. (2548). *สุนทรียภาพของชีวิต* (พิมพ์ครั้งที่ 9). มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- เปรมชัย จันทรจำปา. (2558). *การจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาเมืองในเขตเทศบาลนครสงขลา* [วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
- สุชาติ คณานนท์, กล้า สมตระกูล, & ไพรัช ถิตย์ผาด. (2562). วัฒนธรรมสร้างสรรค์: ยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเมืองพัทยา. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 27(54), 121–143.
- สัจจพร เกษตรสินธา, และมนัส แก้วบุชา. (2566). การขับเคลื่อนงานศิลปะและวัฒนธรรม: หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารดนตรีและการแสดง*, 9(1), 87–99.
- สันห์ไชญ์ เอื้อศิลป์. (2560). *การคิดสร้างสรรค์สำหรับศิลปะการแสดง*. โครงการผลิตสื่อประเภทงบประมาณรายได้ คณะดนตรีและการแสดง. เอกสารประกอบการสอน.