

รูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะนิทรรศการ

ทักษิณา สุขพัทธ์^{1*}

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันไม่อาจจะปฏิเสธได้ว่าเทคโนโลยีเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตมนุษย์ การเข้ามาของเทคโนโลยีนั้น ไม่เว้นแม้แวดวงของการเรียนการสอน ศิลปะวิชาการ ที่เห็นได้ชัดเช่นในรูปแบบนิทรรศการ เพื่อสามารถบอกเรื่องราวให้กระชับเข้าใจกระจ่างภายในระยะเวลารวดเร็วในการชม เป็นเครื่องสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง นิทรรศการที่ดีนั้นต้องรู้แนวทางและหลักการองค์ประกอบต่างๆ เพื่อออกแบบนิทรรศการ ซึ่งนิทรรศการที่ดีจะให้ความรู้ความเข้าใจ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านอารมณ์และความรู้สึกการเปลี่ยนแปลงเจตคติ หรือการตระหนักเห็นคุณค่าเช่นเดียวกันกับนิทรรศการศิลปะ ซึ่งจะจัดแสดงผลงานในด้านทัศนศิลป์ จิตรกรรม ประติมากรรม สื่อผสมงานหรืองานด้านออกแบบ สื่อมัลติมีเดียถูกนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในงานหรือนำไปต่อยอดในลักษณะจัดแสดงโดยใช้เทคโนโลยี เพื่อสร้างความงาม และบทบาทสื่อมัลติมีเดียด้านอุปกรณ์และสถานที่ ทั้ง 2 ส่วนมีการผสมผสานกันอย่างกลมกลืน เป็นไปเพื่อสร้างความสมบูรณ์ให้กับงานศิลปะและสุนทรียภาพ ความประทับใจสร้างความบันเทิง ให้แก่ผู้ชม ซึ่งในบทความวิชาการนี้ได้นำเสนอรูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะนิทรรศการ โดยมุ่งอธิบายประเด็น 1) ความสำคัญสื่อมัลติมีเดียในนิทรรศการศิลปะ 2) สื่อมัลติมีเดียใช้เพื่อด้านข้อมูลหรือเรื่องราว 3) สื่อมัลติมีเดียใช้เพื่อด้านอุปกรณ์ 4) หลักการออกแบบนิทรรศการศิลปะ 5) การเตรียมงานและการผลิตสื่อในการจัดทำนิทรรศการศิลปะ 6) ตัวอย่างภาพแสดงการจัดนิทรรศการศิลปะ ซึ่งเป็นข้อมูลที่สามารถนำแนวคิดต่างใช้เพื่อการเผยแพร่และสร้างสรรค์ผลงานในการจัดนิทรรศการด้านต่างๆ ได้

คำสำคัญ : รูปแบบมัลติมีเดีย, สร้างสรรค์ผลงาน, นิทรรศการศิลปะ

¹ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กรุงเทพมหานคร

*ผู้รับผิดชอบหลัก e-mail : pungpond_tuk@hotmail.com

MULTIMEDIA FOR CREATE ART EXHIBITION

Thaksina Sookpatdhee^{1*}**Abstract**

At present, it cannot be denied that technologies are important factors among human lives. The advent of technologies have played influential roles in communications and information. Also, it is beneficial in the field of instruction and academic circles as well as support the arrival of technologies in the development of economy, instructions, art and academics. It can be obviously seen in a form of art exhibition which can tell the whole story clearly and concisely in a quick glance. Thus, it is a self-learning support that meets individual differences of audiences. Therefore, to hold a good exhibition in any field, it is a great way to initially know principles and elements to design an exhibition. A good exhibition will be able to provide knowledge, understanding, behavioral and emotional adjustment, attitude changes or awareness of values. Likewise, art exhibitions also exhibit visual arts, painting, sculptures, mixed media or design works. Multimedia will be used as a part of an exhibition or used in form of presentation using technology to create aesthetics and support creation of works. Also, it will combine elements of images, light, colors and sound in two common characteristics as follows: 1) the roles of multimedia using as elements of information or work pieces and 2) the role of multimedia in part of devices and places. These two characteristics will be blended harmoniously in order to complete artistic works and aesthetics as well as make an impression and entertainment to audiences. This research presents a form of multimedia for creation of an art exhibition by focusing on following issues: 1) Importance of multimedia in an art exhibition 2) Multimedia using in part of information or stories or 3) Multimedia using for devices 4) Design principles of an art exhibition 5) Preparation and media production in an art exhibition 6) Photo samples of an art exhibition.

Keyword : Multimedia model, work creation, art exhibition

¹ Faculty of Humanities and Social Sciences, Bansomdejchaopraya Rajabhat University Bangkok

* Corresponding author, e-mail: pungpond_tuk@hotmail.com

บทนำ

1. ความสำคัญสื่อมัลติมีเดียในนิทรรศการศิลปะ

ปัจจัยสำคัญงานงานศิลปะ คือการเผยแพร่ผลงาน เพื่อให้ผู้ที่สนใจรับรู้เรื่องราวจากศิลปินหรือสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจของศิลปินต้องการสื่อออกไป แนวคิด เรื่องราว ผ่านการมอง ชม ทัศนาศาสตร์ของผู้เข้าชมและความคาดหวังซึ่งเป็นความท้าทายของการนำเสนอนิทรรศการ ดังนั้นคำถามที่นาสนใจของผู้จัด น่าจะอยู่ที่ ทำอย่างไรให้ผู้ชมสนใจ จะดู จะชม ทัศนาศาสตร์ได้และเกิดความเข้าใจเนื้อหาภายในระยะเวลาอันจำกัดและสิ่งแวดล้อมอันจำกัด แสงสุริยา วรหัทธาม (2555) นิทรรศการ หมายถึง การจัดแสดงข้อมูลเนื้อหาผลงานต่างๆ ด้วยวัสดุสิ่งของ อุปกรณ์และกิจกรรมที่หลากหลาย มีความสัมพันธ์กันในแต่ละเรื่องราว มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน มีการวางแผนและการออกแบบที่เร้าความสนใจ ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการดู การฟัง และการสังเกต การจับต้องและด้วยสื่อที่หลากหลาย เกิดความรู้และเข้าใจในสิ่งนั้นๆมากขึ้น จะเห็นได้ว่านิทรรศการเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ดี เมื่อดำเนินการจัดนิทรรศการศิลปะขึ้นมานั้นนอกจากแนวคิดที่สร้างความสนใจแล้ว ผลงานและรูปแบบการนำเสนอก็มีความสำคัญอย่างยิ่ง เมื่ออิทธิพลของเทคโนโลยีเข้ามาามีบทบาทในศิลปะ ก่อให้เกิดศิลปะแนวใหม่ การก้าวเข้ามาของเทคโนโลยีที่รวดเร็วสร้างความเปลี่ยนแปลงของงานศิลปะไปไม่น้อย



นิทรรศการศิลปะแบบดั้งเดิม



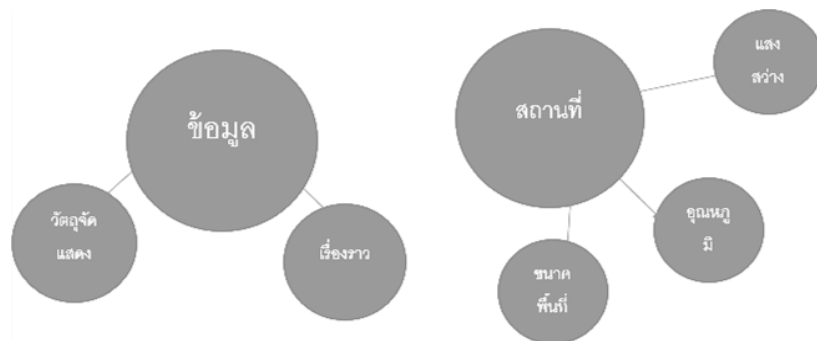
นิทรรศการศิลปะร่วมสมัย



นิทรรศการศิลปะสมัยใหม่

ภาพที่ 1 ภาพแสดงการจัดนิทรรศการ

แต่อย่างไรก็ตาม หัวใจของความเป็นนิทรรศการต้องคงอยู่ จะทำอย่างไรให้เกิด การรับรู้ ความงาม หรือการเรียนรู้และชมเรื่องราวผ่าน นิทรรศการศิลปะ นิทรรศการที่ตื่นนอกจากจะให้ความรู้และจดจำข้อมูลได้ยาวนานแล้ว ควรสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมด้วย หรือขั้นสูงนทรียะการซาบซึ้งของคุณค่าจากผลงาน เหล่านี้สามารถได้รับการส่งเสริมจากการออกแบบ พัชรินทร์ เพิ่มฉลาด, (2557, น.3) หลักการและองค์ประกอบพื้นฐานของการจัดนิทรรศการประกอบด้วย มืองค์ประกอบของข้อมูลและสถานที่ ทั้งสอง 2 ส่วน เป็นองค์ประกอบของลักษณะของรูปแบบนิทรรศการทั่วไป



ภาพที่ 2 แสดงความองค์ประกอบในงานนิทรรศการทั่วไป

เมื่อนำมาปรับใช้เพื่อเป็นการสรรค์สร้างศิลปะนิทรรศการ แบ่งองค์ประกอบเป็น 2 ส่วนคือ
 1. สื่อมัลติมีเดียใช้เพื่อข้อมูลและเรื่องราวในชั้นงานศิลปะ 2. สื่อมัลติมีเดียใช้เพื่อด้านอุปกรณ์และสถานที่ โดยมีรายละเอียดที่น่าสนใจดังนี้

2. สื่อมัลติมีเดียใช้เพื่อด้านข้อมูลหรือเรื่องราวในงานศิลปะ

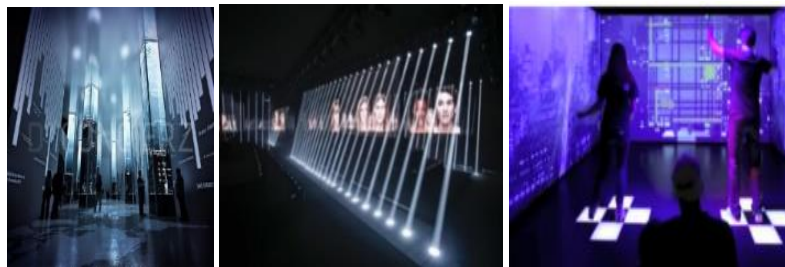
การถ่ายทอดงานศิลปะตามเรื่องราวแนวคิดของศิลปิน เป็นผลงานที่เป็นอัตวิสัยซึ่งดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่เกินจุดเด่นที่ควบคู่กับความต้องการคาดหวังของผู้ชมที่สนใจผลงานของศิลปินที่สนใจไปแล้ว บทบาทของสื่อมัลติมีเดียเพื่อเป็นชั้นงานมักจะปรากฏให้เห็นในการแสดงของด้านเรื่องราวหรือข้อมูลเพื่อสะท้อนชั้นงาน ดังนั้นการนำเสนอไปใช้ จะอยู่ในรูปของชั้นงานหรือข้อมูล เมื่อสื่อมัลติมีเดียก็นำมาเป็นองค์ประกอบศิลปะประกอบด้วย แสง สี เสียง ข้อความและภาพเคลื่อนไหวนำมาถูกสร้างให้ดังตาม เป็นผลงานองค์ประกอบศิลปะซึ่งประกอบด้วย จุด, เส้น, รูปร่าง-รูปทรง, สี, ลักษณะผิว ส่วนประกอบต่างๆนำมาจัดตามหลักการออกแบบสัดส่วนของภาพ ความสมดุลของภาพ จังหวะลีลาของภาพ (การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ เอกภาพ ความขัดแย้ง ความกลมกลืน ซึ่งมีการผสมผสานกันอย่างกลมกลืน เป็นไปเพื่อเป็นชั้นงานสร้างความสมบูรณ์ให้กับงานศิลปะและสุนทรีย์ภาพ ความประทับใจสร้างความบันเทิง ให้แก่ผู้ชม

ลักษณะสื่อมัลติมีเดียเป็นองค์ประกอบศิลปะในชั้นงานศิลปะ



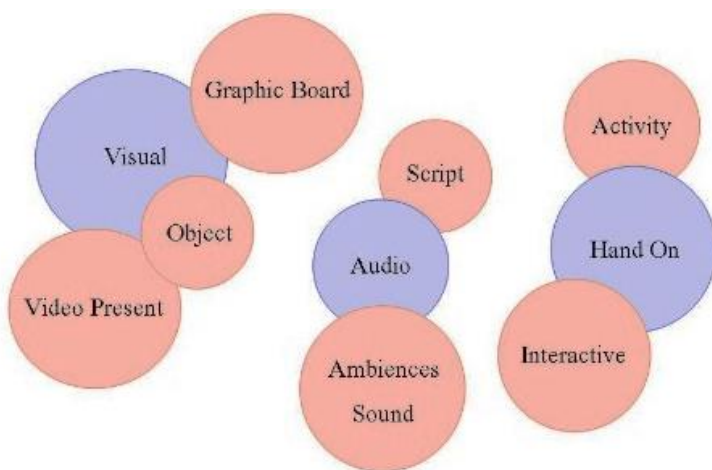
ภาพที่ 3 ภาพองค์ประกอบศิลปะด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อองค์ประกอบด้านเรื่องราว

3. บทบาทสื่อมัลติมีเดียใช้เพื่อองค์ประกอบด้านอุปกรณ์และสถานที่



ภาพที่ 4 แสดงสื่อมัลติมีเดียในลักษณะอุปกรณ์นำเสนอแสงสีเสียง

สำหรับการใช้สื่อมัลติมีเดียสนับสนุนในงานนิทรรศการ ซึ่งประกอบด้วยระบบที่ใช้รับรู้คือ ระบบการมอง ระบบการฟัง ระบบการสัมผัสหรือรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟ และภาพดิจิทัล เพื่อทวีความสำคัญยิ่งขึ้นเรื่อยๆ ในการดำเนินเรื่องและการบอกเล่าเรื่องราว รายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 5 ลักษณะการใช้สื่อในนิทรรศการ พัชรินทร์ เพิ่มฉลาด, (2557, น.6)

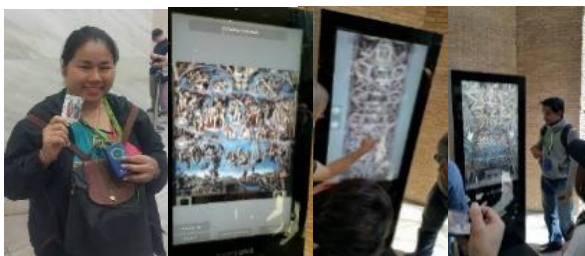
- (1) ระบบการมองเป็นสิ่งจำเป็นในการจัดนิทรรศการบอกเล่าเรื่องราวด้วยภาพต่างๆ อาจเป็น วิดีทัศน์หรือวัตถุจัดแสดงอาจเป็นของจริงหรือจำลองได้กราฟิกบอร์ดหรือ inkjet ในการแนะนำตั้งแต่เริ่มจนถึง ปลายทาง
- (2) ระบบการฟัง ใช้เสียงประกอบเพื่อบอกเล่าบทเรื่องราวต่างๆ และความดังค่อยของเสียงจะเห็น ได้ว่าเมื่อเราชมนิทรรศการต่างๆ เสียงแทรกหรือเสียงดังเกินไปทำให้รบกวนการชมได้ ดังนั้นรูปแบบการควบคุม เสียงจึงเป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน
- (3) ระบบการสัมผัส หรือลงมือกระทำ เป็นการนำเสนอเพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในนิทรรศการด้วย รูปแบบการสัมผัส โต้ตอบ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งจะเห็นว่าจากระบบการรับรู้ 3 ข้อทั้งระบบการมอง ฟัง และสัมผัสซึ่งเป็นการรับรู้จากผู้ชมงานศิลปะได้สัมผัสมีเดีย ผ่านอุปกรณ์นำเสนอต่างๆ ทั้งวีดิทัศน์หรืออุปกรณ์ ที่ให้แสงสีเสียง การสัมผัสจับต้อง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ข้อความและการปฏิสัมพันธ์จะถูกทำหน้าที่เพื่อสนับสนุนในการจัดแสดงผลงาน เช่นจากภาพ



ภาพที่ 6 การใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงสามมิติในพิพิธภัณฑ์ Uffizi (อูฟฟูตซี)

ตัวอย่างพิพิธภัณฑ์ศิลปะ Uffizi (อูฟฟูตซี) ซึ่งมีการจัดแสดงของผลงานศิลปะขนาดใหญ่ซึ่งภายในห้องการจัดแสดงมากมายและแบ่งเป็นชั้นๆ มีการนำเทคโนโลยีของภาพเสมือนมาใช้เพื่อเอื้ออำนวยต่อการค้นหาผลงานศิลปะที่ผู้ชมสนใจเพื่อให้ง่ายต่อการนำชม ถือเป็นลักษณะการจัดการนำเสนอที่ดีในการนำเทคโนโลยีมีเดียแบบมีการปฏิสัมพันธ์มาใช้



ภาพที่ 7 ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงสามมิติในพิพิธภัณฑ์วาติกัน

เช่นเดียวกันกับการใช้เทคโนโลยีในการเอื้ออำนวยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะวาติกัน ซึ่งมีการจัดแสดงของผลงานศิลปะขนาดใหญ่ ซึ่งภายในห้องการจัดแสดงมากมายและแบ่งเป็นชั้นๆ เมื่อเริ่มเดินทางเข้ามาเพื่อชมพิพิธภัณฑ์แห่งนี้จะมีการแจกเครื่องฟังเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกต่อการบรรยาย จากภัณฑารักษ์โดยแนะนำเรื่องราวและแนวคิดของศิลปิน ในการวาดภาพ ก่อนที่จะได้ชมของจริง ถือเป็นลักษณะเด่นในการจัดการที่นำเสนอและทำให้ผู้ชมได้รับความรู้มากขึ้นและมองเห็นคุณค่าในงานศิลปะมากขึ้น เป็นเทคโนโลยีของภาพเสมือนมาใช้เพื่อเอื้ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เพื่อให้ง่ายต่อการนำชมทั้งภาพและเสียง ถือเป็นลักษณะการจัดการนำเสนอที่ดีในการนำเทคโนโลยีมีเดียแบบมีการปฏิสัมพันธ์มาใช้ในการจัดการ



ภาพที่ 8 แสดง QR Code จากผลงานของจักรกฤษณ์ หมั่นวิชา และคณะ, (2559, น. 1435)

ตัวอย่างระบบการสัมผัสที่รับรู้ จักรกฤษณ์ หมั่นวิชาและคณะ, (2559, น. 1434-1436) ได้ศึกษาถึงงานวิจัยเรื่องการนำเทคโนโลยี QR Code มาประยุกต์ใช้งานกับการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เมืองหาดใหญ่ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อประยุกต์ใช้เทคโนโลยี QR Code กับการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เมืองหาดใหญ่ 2) เพื่ออำนวยความสะดวกในการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เมืองหาดใหญ่ โดยออกแบบให้สามารถใช้งานผ่านโปรแกรมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ด้วยการอ่านข้อมูลจากคิวอาร์โค้ด โดยผู้เข้าเยี่ยมชมสามารถได้รับความรู้ และข้อมูลต่างๆ ของพิพิธภัณฑ์ผ่าน QR Code ตามความต้องการและความสนใจของตนเองได้อย่าง ทัวถึง และยังช่วยส่งเสริมให้มีการเข้าชมพิพิธภัณฑ์มากขึ้น ผลการประเมินจากผู้ใช้งาน จำนวน 100 คน พบว่า ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจด้านความสะดวกและใช้งานง่ายอยู่ในระดับดีมาก และมีความพึงพอใจ ด้านความครบถ้วนของข้อมูลในระดับดี

พอสรุปได้ว่า จากการฟังและมองเห็น และสัมผัส รูปแบบอินเทอร์แอคทีฟ QR code บาร์โค้ดสองมิติชนิดหนึ่งซึ่งจะใช้ระบบ แต่คุณลักษณะของ QR code จะประกอบด้วยมอดูลสีดำเรียงตัวกัน มีสีฐานสีเหลี่ยม มีพื้นหลังสีขาว ที่สามารถอ่านได้ด้วยเครื่องสแกนคิวอาร์โค้ด ในโทรศัพท์มือถือที่มีกล้อง และสามารถโทรเพื่อถอดข้อมูลในรูปแบบข้อความ หรือโปรแกรมชี้แหล่งทรัพยากรสากล และอื่นๆ โดยรหัสคิวอาร์โค้ดนี้ สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2537 โดย เดนโซ-เวฟ บริษัทลูกของโตโยต้า โดยนับเป็นรหัสแท่งสองมิติประเภทหนึ่ง ซึ่งปัจจุบันเป็นที่นิยมในประเทศญี่ปุ่น

3. หลักการออกแบบนิทรรศการศิลปะ

3.1 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของงาน ต้องเป็นสิ่งที่ผู้จัดควรต้องทราบว่าจะจัดอะไรให้ใครดูเรื่องอะไรที่กลุ่มเป้าหมายสนใจต้องการให้รู้อะไรบ้าง นิทรรศการที่ดีต้องมีจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ที่แน่นอน ซึ่งเนื้อหาที่นำมาแสดงได้อย่างเหมาะสมและสามารถกระตุ้นความสนใจ ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้ชม นอกจากนี้การกำหนดชื่อของนิทรรศการนับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง เพราะจะเป็นตัวแจ้งกับผู้ชมว่านิทรรศการนี้จะจัดเกี่ยวกับศาสตร์อะไรตรงกับ ความสนใจของผู้ชมหรือไม่ในขณะเดียวกันก็ให้ความหมายครอบคลุมเนื้อหาของงานศิลปะที่จะแสดง หากต้องบอกบอกเราความเป็นมาและความสำคัญ หลีกเลี่ยงการนำข้อความคำบรรยายนิทรรศการที่ดีควรบอกเล่าด้วยภาพหรือสื่ออินโฟกราฟิก (ภาพเชิงสัญลักษณ์) จะเข้าใจเร็วและง่ายกว่าตัวอักษร ควรตระหนักว่าการเสนอนิทรรศการที่เต็มไปด้วยการอ่านมักไม่ประสบผลสำเร็จเพราะผู้ชมอาจเบื่อกับการอ่าน อีกประการหนึ่ง ผู้ชมจำนวนมากจะต้องเคลื่อนที่ไปตามแนวการอ่านข้อความมากมายนั้นอาจทำให้ผู้ชม ส่วนใหญ่กลับไปพร้อมกับความสับสนมากกว่าความรู้ ดังนั้นข้อความที่มากมาย ยืดเยื้อ อาจจะเป็นการทำลายบรรยากาศของนิทรรศการทั่วไป งานศิลปะมักจะไม่ประสบปัญหาข้อมูลด้านนี้เพราะให้ดูภาพและเทคนิค เป็นหลัก เพื่อถ่ายทอดแนวคิดของศิลปินฉะนั้นการที่จะให้เกิดผลดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับ

ความสามารถของผู้จัด ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในเนื้อหาที่นำมาเสนอได้อย่างชัดเจน บทบาทด้านฉายให้รับรู้ทางตาเกิดความงามกระทบจิตใจ

3.2 องค์ประกอบของนิทรรศการศิลปะ

3.2.1 ด้านวัตถุในการจัดแสดง อาจเป็นภาพผลงานทางศิลปะ เป็นผลงานจริงจากศิลปิน หรือการจำลองสถานการณ์ โมเดลต่างๆ แสดงให้เห็นมีการจัดฉาก หรือสร้างฉาก โดยมากมักจะมีคำอธิบายประกอบ

3.2.2 บอร์ดข้อมูล อาจเป็นภาพถ่าย ภาพวาด ชาร์ต กราฟ แผนภูมิเป็นหากเป็น ลักษณะข้อมูลกราฟิกสารสนเทศ ประกอบด้วยภาพและตัวอักษร อาจอยู่ในรูปข้อความอธิบาย ข้อความนั้นไม่ควรใช้มากเกินไป ผู้ชมไม่นิยมอ่านควรใช้รูปแบบอินโฟกราฟิกการจัดส่วนของอินโฟกราฟิกนี้หากจัดแสดงระหว่างทางเดินสร้างความเพลิดเพลินในขณะที่เดินทาง เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อ สำหรับลักษณะบอร์ดข้อมูลนี้ต้นทุนในการผลิตถูก

3.2.3 วิดีทัศน์ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจง่ายขึ้นภายในระยะเวลาอันสั้นแต่อาศัยระยะเวลาในการผลิตต้องวางแผนเกี่ยวกับภาพและบท รวมถึงเสียงบรรยาย ควรคำนึงถึงเรื่องเสียงอาจเตรียมหูฟังในการรับฟังและอุปกรณ์ทำความสะอาดหูฟัง ปกติในการใช้งานผู้เตรียมงานจะมีสำลีและขวดแอลกอฮอล์สำหรับเช็ดไว้บริการเพื่อให้ผู้ชมกันไปมา หรือรูปแบบการมีส่วนร่วมในกิจกรรม



ภาพที่ 9 แสดงองค์ประกอบศิลป์ (ออนไลน์, 2559)

4. สื่อมัลติมีเดีย การนำมัลติมีเดียมาผสมผสานในชิ้นงาน ประยุกต์สร้างภาพใหม่ๆ เช่นรูปแบบของไฮโรแกรมภาพฉากกลางตาที่มีระยะชัดลึกข้างต้น แต่ยังหมายถึงแสง 3 มิติลอยตัวรอบด้านเสมือนจริงราวกับว่าวัตถุที่เราเห็นนั้นจับต้องได้ หรืออาจเรียกว่าเอฟเฟคโกลอสหรือภาพลวงตา ทัชซาโดว์ หรือพีริเซนต์เกมส์ซาโดว์ นำเสนอในรูปแบบเกมส์ฉายภาพได้ทั้งบนผนังและบนพื้นเป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้เซ็นเซอร์จับการเคลื่อนไหวของผู้เล่น เป็นการนำมัลติมีเดียมาผสมผสานกับการวาดภาพ



ภาพที่ 10 การนำเทคนิค Ar มาผสมผสานในงานศิลปะ (ออนไลน์, 2559)

ตัวอย่าง วรรณพร ชูจิตารมย์ อาจารย์ประจำคณะดิจิทัลอาร์ต ม.รังสิต ได้นำนิทรรศการศิลปะ และงานออกแบบ การนำเทคโนโลยี AR มาผสมผสานการวาดภาพ “Our Beloved King Rama 9” เพื่อเทิดพระเกียรติและน้อมรำลึกถึงพระมหากษัตริย์องค์หนึ่ง เนื่องในโอกาสครบรอบปัญญาสมวาร (50 วัน) วันสวรรคต พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ในหลวงรัชกาลที่ 9 วรรณพร ชูจิตารมย์ (2559)

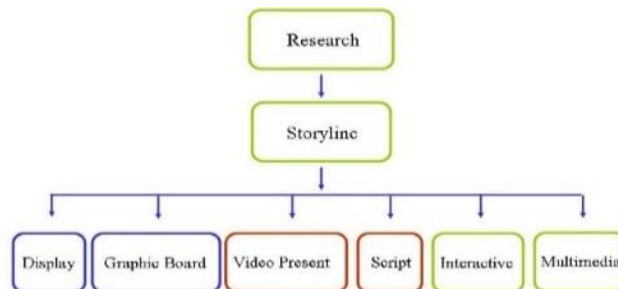
<p>วัตถุประสงค์ในการจัดแสดง</p> <p>Artifact Sample /prop / Model / Diorama</p>	<p>บอร์ดข้อมูล</p> <p>Graphic Board ภาพถ่าย Photography ชาร์ตChart /กราฟgraph /diagram Info graphic</p>
<p>วิดิทัศน์</p> <p>Video present station Short Film Cartoon 3D Animation 4D Animation</p>	<p>สื่อมัลติมีเดีย</p> <p>Shadow touch Ghost Effect Hologram QR code</p>

ภาพที่ 11 ตารางประเภทในการจัดแสดงในนิทรรศการ พัชรินทร์ เพิ่มฉลาด, (2557, น. 15)

3.3 สถานที่ ประกอบด้วยแสงสว่างอุณหภูมิและขนาดของพื้นที่สถานที่ ต้องจัดแสดงไปตามลำดับตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบและเพื่อที่จะให้ผู้ชมจำนวนมากได้เข้าชมโดยสะดวก การถ่ายเทอากาศสำหรับอาคารที่จัดนิทรรศการที่ไม่มีเครื่องปรับอากาศ ควรจะต้องมีประตูหน้าต่างช่องระบายลมให้เพียงพอ สำหรับให้อากาศถ่ายเทได้สะดวก สำหรับอาคารที่อับทึบในการจัดนิทรรศการ ควรจัดหาพัดลมสำหรับเป่าและดูดอากาศให้เพียงพอ แสง แสงสว่าง แสงเป็นสิ่งสำคัญในการจัด ผู้ชมจะเพลิดเพลินและให้ความสนใจ มากน้อยก็อยู่กับสิ่งนี้ ถ้าแสงสว่างไม่เพียงพอ ผู้ชมก็อาจเบื่อได้ง่าย หรือถ้าแสงสว่างมากเกินไปก็อาจทำให้ปวดสายตา สิ่งที่จะแสดงและต้องการให้ผู้ชมพิจารณานานก็ควรมีแสงสว่างพอเหมาะ พัชรินทร์ เพิ่มฉลาด, (2557, น. 15)นิทรรศการส่วนมากมักจะมีปัญหาที่เกิดจากการให้แสงไม่ดี เพราะไม่ได้คิดเอาเรื่องนี้ไว้ในแผนล่วงหน้า ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่ผู้ออกแบบไม่ได้ควบคุมเรื่องแสงสว่างใน สภาวะแวดล้อม ได้ทันที่วงที่ และขนาดของพื้นที่ มีบริเวณเหมาะสมกับข้อมูล และสำหรับการชมให้กลมกลืนกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

4. การเตรียมงานและการผลิตสื่อในการจัดทำนิทรรศการศิลปะ

4.1 เริ่มวางแผนการผลิตสื่อๆเพื่อจัดแสดง



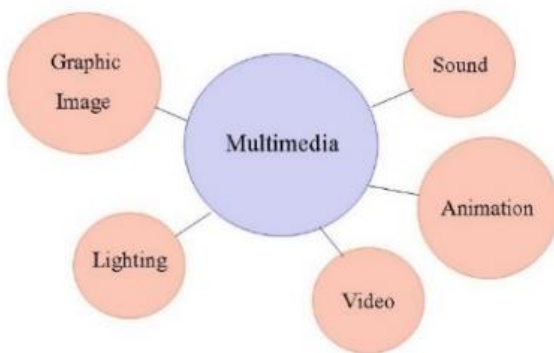
ภาพที่ 12 แสดงกราฟขั้นตอนการวางแผนสื่อจัดแสดง Thaksina Sookpatdhee. (2016, p. 14)

ในการใช้สื่อจัดแสดงมัลติมีเดียในงานนิทรรศการนั้นจำเป็นต้องวางแผนเพื่อให้เห็นภาพและลำดับขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

(ก) **ขั้นการสำรวจ (Research)** เป็นการวางแผนที่จะดำเนินการจัดนิทรรศการทั้งหมด เริ่มตั้งแต่การหาชื่อเรื่อง ของนิทรรศการ การตั้งจุดมุ่งหมาย งบประมาณ สถานที่ ไปจนถึงขั้นสุดท้ายของการจัดนิทรรศการ คือ การสรุปผล ซึ่งใน ขั้นตอนการวางแผนอาจจะเขียนในรูปของโครงการจัดนิทรรศการก็ได้

(ข) **วางแผนการผลิตสื่อๆ เพื่อจัดแสดง Storyline** ในการเตรียมการนั้น ก็เตรียมการ ตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อรวบรวมวัสดุสิ่งของหรือเอกสารต่างๆ ที่จะนำออกแสดง จัดแบ่งประเภทหมวดหมู่ และความสำคัญตามลำดับ คำบรรยายของสิ่งต่างๆ เริ่มจากการวางโครงเรื่อง แยกส่วนในการเล่าเรื่อง ด้วย Display วางผลงาน มีข้อมูล Graphic Board วิดีทัศน์ ควรนำเสนอโดยมีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ หรือ สื่อมัลติมีเดียที่มีทั้งแสงสีเสียงด้วย งานนั้นๆ จึงจะสมบูรณ์ ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้เล่าผ่านการจัดแสดงตามเรื่องทีวางไว้ มีกระบวนการผลิตและระยะเวลา รวมทั้งทุนทรัพย์เป็นเหตุผลที่จำเป็นต่อการทำงานเช่นกัน เมื่อมีครบและพอเพียงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้พิจารณาขนาดของนิทรรศการที่จะจัดแสดง ว่ามีขนาดใหญ่เพียงไร ต้องการใช้พื้นที่ที่จัดแสดงเท่าใด ต้องใช้บอร์ด ฐานตั้ง ตู้กระจก โต๊ะ สำหรับจัดแสดงจำนวนเท่าใด มีขนาดกว้างยาวแค่ไหนให้เหมาะสมกับพื้นที่

(ค) **การผลิตสื่อมัลติมีเดีย**



ภาพที่ 13 แสดงผังองค์ประกอบสื่อมัลติมีเดียในนิทรรศการ พัชรินทร์ เพิ่มฉลาด, (2557, น.19)

เป็นข้อกำหนดที่สำคัญในงานเช่นกัน เป็นขบวนการรวมมองสื่อชนิดอื่นๆ เพื่อประกอบ ส่วนของรูปลักษณะสื่อผสมอื่นๆรูปแบบภาพยนตร์ หรือวีดิทัศน์ เข้ามาช่วยให้เกิด แสง สีเสียง ภาพเคลื่อนไหวเพื่อดึงดูดใจผู้ชมนอกจากสื่อมัลติมีเดียที่ใช้สื่อสารทางเดียว ยังพบว่าปัจจุบันนิยมใช้งาน Multisensory หรือรูปแบบ การรับรู้หลากหลาย เพื่อให้ผู้ชมสามารถควบคุมด้วยตนเอง

5. ตัวอย่างภาพแสดงการจัดนิทรรศการศิลปะ

5.1 จัดแสดงของ Jason Moran ชาวอเมริกัน (USA) ความโดดเด่นในการจัดแสดงด้วยแสงสี และเสียง Thaksina Sookpatdhee (2015)



ภาพที่ 14 ตัวอย่างภาพแสดงการจัดนิทรรศการจัดแสดงของ Jason Moran Thaksina Sookpatdhee (2015)

5.1.1 **อุปกรณ์และองค์ประกอบของสื่อ** เป็นรูปทรงโค้งคล้ายหลังคาประดับด้วยหลอดสายสีทอง เป็นหลักรูปแบบงานสมัยเรอเนอซอง ภายในมีเสียงเพลงและการกำกับแสงและเสียงในท่วงทำนองคล้องกัน

5.1.2 **องค์ประกอบศิลป์** จุดเด่นในการจัดแสดง ภาพการจัดแสดงของ Jason Moran ชาวอเมริกัน (USA) จัดแสดงผลงานในลักษณะสื่อมัลติมีเดีย มีแสง และเสียง และผลงานให้สีสันลักษณะสีทองดูหรูหรา คลาสสิกแสดงผลงานคล้ายลักษณะเครื่องเล่นเปียโนมาผสมผสานโดยจุดเด่นของงานคือนำสีแสง เสียง มาผสมผสานกัน ตามมุมมองที่ศิลปินนั้นสื่อให้เห็นได้

5.1.3 แรงบันดาลใจในผลงานสู่แนวความคิดการจัดนิทรรศการ จากผลงานชิ้นนี้ได้เห็นคุณค่าของการจัดแสดงโดยนำไอเดียไปใช้กับการออกแบบนิทรรศการ ดิสเพลย์ที่เป็นจุดนำสายตาให้เกิดความน่าสนใจแก่ผู้ชม ที่มากกว่าเป็นจอภาพธรรมดาหรือรูปแบบวิทัศน์สร้างรูปทรงใหม่ที่ใช้สื่อสาร สีเสียง แสง ภาพได้

5.2 ตัวอย่างแสดงการจัดนิทรรศการ Kutlug Ataman ชาวตุรกี (USA)

Thaksina Sookpatdhee (2015) ความโดดเด่นในการจัดแสดงด้วยแสง สีและรูปทรงพลิ้วไหว จินตนาการ



ภาพที่ 15 ตัวอย่างแสดงการจัดนิทรรศการ Kutlug Ataman ชาวตุรกี (USA)
Thaksina Sookpatdhee (2015)

5.2.1 อุปกรณ์ และองค์ประกอบของสื่อเป็นหลอดไฟ LCD เหมือนว่าขึ้น แขนงอยู่เพดานให้ ความรู้สึกล่องลอยและพลิ้วไหว นำอัจฉริยภาพ

5.2.2 องค์ประกอบศิลป์ ลักษณะเด่นภาพการจัดแสดงของ Kutlug Ataman ชาวตุรกี (USA) จัดแสดงผลงานโดยใช้ไฟ LCD มากกว่าหนึ่งหมื่นชิ้น โดยแขวนไว้ที่อากาศ ลักษณะบางเบา บิดงอ คล้ายกำลังล่องลอยอยู่บนอากาศ รายละเอียดภาพประกอบภายในต่อกันตารางกริดคล้ายงานโมเสก ให้แสงระยิบระยับ ดูหรูหรา ให้มิติด้านอารมณ์และความดึงดูดใจได้ดี และมีความทันสมัย เพราะนำภาพประกอบที่เป็นเทคโนโลยีมาใช้ ตามมุมมองที่ศิลปินนั้นสื่อให้เห็นได้

5.2.3 แรงบันดาลใจในผลงานสู่แนวความคิดการจัดนิทรรศการ จากผลงานชิ้นนี้ได้เห็นคุณค่าของการจัดแสดงโดยนำไอเดียไปใช้กับการออกแบบนิทรรศการ ดิสเพลย์ที่เป็นจุดนำสายตาให้เกิดความน่าสนใจแก่ผู้ชม ที่มากกว่าเป็นจอภาพ ธรรมดา หรือรูปแบบวิทัศน์สร้างรูปทรงใหม่ที่ใช้สื่อสาร สีเสียง แสง ภาพได้



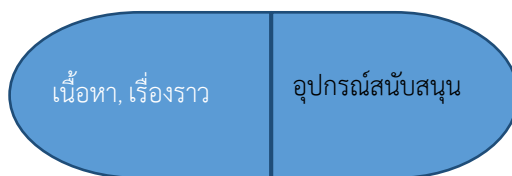
ภาพที่ 16 สื่อปฏิสัมพันธ์ เป็นการจัดสถานการณ์จำลอง (ออนไลน์, 2559)

5.3 ตัวอย่างแสดงการจัดนิทรรศการ The Wonder kamers exhibit ความโดดเด่นในการจัดแสดงด้วยการโต้ตอบ แสง สี ภาพสามมิติ

5.3.1 อุปกรณ์และองค์ประกอบของสื่อ อุปกรณ์เทคนิคการโต้ตอบ แสง สี ภาพสามมิติ

5.3.2 องค์ประกอบศิลปะแสดงลักษณะเด่น นำการรับรู้มาใช้ผ่าน เทคโนโลยีด้านการปฏิสัมพันธ์มาใช้มาใช้จัดแสดงการโต้ตอบ แสงสีแสง ก่อให้เกิดความงาม มีส่วนร่วม ดึงดูดใจ และความบันเทิง

5.3.3 แรงบันดาลใจในผลงานสู่แนวคิด The Wonderkamers Exhibit Den Haag เป็นการจัดพิพิธภัณฑ์ที่ไม่ใช่ศิลปะทั่วไปเน้นการนำเทคโนโลยีที่แบบปฏิสัมพันธ์ ภาพเสมือนจริงคือไม่ใช่สิ่งที่ไม่โต้ตอบจริงๆ บนพื้นฐานความเข้าใจและกระชับในการเข้าถึง นำกิจกรรมต่างมาสร้างความบันเทิงสดๆสำหรับผู้เข้าชมซึ่งโดยเฉพาะอย่างยิ่งที่ได้รับความสนใจจากผู้เข้าชมหนุ่มสาวผสมผสานของศิลปะการเล่าเรื่องสภาพแวดล้อมและองค์ประกอบแนวการเล่นเกมที่ไม่น่าเบื่อในโลกของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ (ออนไลน์, 2016)



ภาพที่ 17 ภาพแสดงองค์ประกอบของส่วนมัลติมีเดียในนิทรรศการ

มัลติมีเดียในนิทรรศการศิลปะสามารถเป็นทั้งตัวผลงานก็ได้ หรืออุปกรณ์สนับสนุนก็ได้ และอาจจะเป็นอย่างควบคู่กันในการสร้างสรรค์งานศิลปะซึ่งไม่อาจจะแยกกันออก และโดยมากนิทรรศการศิลปะด้านดิจิทัลไม่สามารถแยกกันได้

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากที่กล่าวมาข้างต้น การสรรค์สร้างศิลปะนิทรรศการ แบ่งองค์ประกอบเป็น 2 ส่วน คือ 1) สื่อมัลติมีเดียใช้เพื่อข้อมูลและเรื่องราวในชิ้นงานศิลปะเพื่อเป็นชิ้นงานมักจะปรากฏให้เห็นในการแสดงของด้านเรื่องราวหรือข้อมูลเพื่อสะท้อนชิ้นงาน ดังนั้นการนำสื่อไปใช้ จะอยู่ในรูปของชิ้นงานหรือข้อมูลประกอบด้วย แสง สี เสียง ข้อความและภาพเคลื่อนไหวนำมาถูกสร้างแห่งดงาม 2) สื่อมัลติมีเดียใช้เพื่อด้านอุปกรณ์และสถานที่ประกอบด้วยระบบที่ใช้รับรู้คือ ระบบการมอง ระบบการฟัง ระบบการสัมผัสหรือรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟ และภาพดิจิทัล เพื่อทวีความสำคัญยิ่งขึ้นเรื่อยๆ ในการดำเนินเรื่องและการบอกเล่าเรื่องราวของงาน จะเห็นได้ว่าคุณประโยชน์ของมัลติมีเดียในนิทรรศการศิลปะเพื่อแสดงเนื้อหาหมายถึง เป็นองค์ประกอบศิลปะสำหรับสร้างเนื้อหาในงาน เพื่อสร้างสรรค์สุนทรียภาพความงามให้กับงานศิลปะ ประการที่สอง เป็นลักษณะอุปกรณ์สนับสนุนการในนิทรรศการเช่น การใช้วีดิทัศน์ การใช้เทคนิคปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ อำนวยความสะดวก สร้างประสบการณ์แปลกใหม่ และอีกประการ คือ ทำให้งานนั้นสมบูรณ์ช่วยให้งานมีชีวิตชีวาและมีความทันสมัย การจัดนิทรรศการศิลปะ แต่อย่างไรก็ตามยังคงแนวคิดดั้งเดิมของความเป็นนิทรรศการ คือ ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ การให้ความรู้ในนิทรรศการศิลปะ ก่อให้เกิดสุนทรียภาพแก่ผู้ชมจะได้รับรู้แนวคิด ความหมาย และสร้างแรงดลใจแรงบันดาลใจ นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดแบรนด์ในชุมชนสะท้อนแนวทางศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความ

เชื้อ ความทันสมัยในชุมชนนั้นๆ สามารถพัฒนาเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืนได้อันจะต่อยอดแรงบันดาลใจและก้าวสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- จักรกฤษณ์ หมั่นวิชาและคณะ. (2559). การประยุกต์ใช้งานเทคโนโลยี QR Code ในพิพิธภัณฑ์เมืองหาดใหญ่ Applications QR Code Technology in the Museum of Hatyai city. วารสารการประชุม หาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 7. 9-108I-P.
- พัชรินทร์ เพิ่มฉลาด. (2557). การใช้สื่อจัดแสดงมัลติมีเดียในงานนิทรรศการ. เอกสารประกอบการบรรยาย หัวข้อมัลติมีเดียในนิทรรศการ. คณะศิลปกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วรรณพร ชูจิตารมย์ (2559). การนำเทคโนโลยี AR มาใช้ในการสร้างภาพ. อาร์เอสยู วิสตอม ทีวี (RSU WisdomTV) ทีวีแห่งมหาวิทยาลัยรังสิต, [Online]. <http://www.rstv.> สืบค้น 29 ธันวาคม 2559.
- แสงสุริยา วรหาคำ. (2555). หลักการจัดนิทรรศการ. [Online]. <http://sangnung.blogspot.com>. สืบค้น 12 กันยายน 2559.
- Biennale di Venezia. (2015) 56th International Art Exhibition All the World's Futures, Litopat. Verona for Marsilio Editoris. p.a., in Venice First edition May. [August 2015]
- Biennale di Venezia. (2015). Asenale [Online] Available: <http://biennalediveneziaarte.blogspot.com>. [August 2015]
- Drawing in space – a maze, 2013, threads, black-light, [Online]. Available: <http://www.beingintheworld.net/artist/jeongmoon-choi>
- Interface and innovation (2012). Multimedia. [Online] Available : <https://claireyross.wordpress.com/2012>. [October 2016]
- Kutlug Ataman. (2015). Venice Art Biennale. [Online]. Available: www.images.blip.tv [August 2015]
- Museum Arts Dallas. (2014). Oncor Peppers Ghost Exhibit [Online]. Available : <https://www.YouTube.com/Watch=WsVW2uNL16I>. [August t2015]
- Research and promotion. (2015). Identity. [Online] Available: [www.header di sezione La Biennale EN.com](http://www.headerdi sezione La Biennale EN.com). [August 2016]
- T. Sookpatdhee. (2015). Looking Through Media and Multimedia in La Biennale 2015 Contemporary Art Exhibition toward Inspiration of Aesthetics of Exhibition, International e-learning conference the ¹¹ on Humanities and Social Sciences, Khonkaen University, Thailand.
- Den Haag. (2016). Wonderkamers/Gemeentemuseum [Online]. Available: <http://entertainmentdesigner.com/news/museum> [May 2016]