

การศึกษาและพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอนุรักษ์ศิลปกรรมการออกแบบ  
มิถุนายน 2555

การศึกษาและพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ

มิถุนายน 2555

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาและพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอนุรักษ์ศิลปกรรมการออกแบบ

มิถุนายน 2555

ชนจักร์ บัตรประโคน. (2555). การศึกษาและพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรม อีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์. ปรินญาณิพนธ์ ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ประธานควบคุมวิทยานิพนธ์ ดร.กรกมล คำสุข คณะกรรมการควบคุมปรินญาณิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน.

ปัจจุบันในหลายประเทศได้นำเอาวัฒนธรรมมาใช้เป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาประเทศ เพื่อสนับสนุนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการลงทุน นำเอาความหลากหลายมาเป็นจุดก้าวกระโดดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่รวบรวมข้อมูลและวัตถุจัดแสดง ที่บอกเล่าถึงความเชื่อมโยงของอดีตจนถึงปัจจุบัน จึงเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี จังหวัดบุรีรัมย์เป็นจังหวัดที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีแหล่งท่องเที่ยวทั้งทางธรรมชาติ ศิลปกรรม ประเพณี ไปจนถึงประวัติศาสตร์ความเป็นมาของการก่อตั้งรกรากที่น่าสนใจ มีประโยชน์ต่อการศึกษารัฐภูมิปัญญาของท้องถิ่น ศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ทำหน้าที่เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่รวบรวมเอาองค์ความรู้ดังกล่าวไว้อย่างสมบูรณ์เพียงแห่งเดียว การศึกษาและพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ จะทำให้สามารถเคลื่อนย้ายนิทรรศการไปจัดแสดงได้ในหลายโอกาส และสถานที่ เพื่อการถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชนเป็นไปอย่างทั่วถึง

ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้นำชุมชน เพื่อหาแนวทางในการจัดทำนิทรรศการเคลื่อนที่ ที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับท้องถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ ใช้แบบสอบถามเพื่อหาความสนใจของกลุ่มเป้าหมายในหัวข้อที่ศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ได้จัดแสดงไว้แล้ว ใช้การศึกษาจากเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ การจัดนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น และงานออกแบบพิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่ของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ รวบรวมประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจของจังหวัดบุรีรัมย์ออกเป็น 3 แนวคิด ทำการร่างแบบโครงสร้างเนื้อหา การนำเสนอ การใช้พื้นที่จัดแสดงและงานออกแบบสื่อสารให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินเพื่อคัดเลือกแนวคิดที่สามารถตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้ดีที่สุดออกมา 1 แนวคิด คือ แนวคิดการตั้งคำถามนำ ซึ่งมีการใช้คำถามต่อสิ่งที่เป็นปัจจุบันในการเร้าความสนใจให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ใช้ภาพกราฟิกที่ช่วยให้เกิดความสนุกสนาน มีสีสันที่หลากหลาย ช่วยในการสื่อความหมายของข้อมูล ทั้งหมดอยู่ในพื้นที่ขนาดจำกัดของนิทรรศการเคลื่อนที่ เพื่อพัฒนาต่อมาเป็นต้นแบบ

ผู้วิจัยพบว่าการทำงานนิทรรศการที่มีพื้นที่จำกัดนั้น ต้องมีการค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน สรุปแนวคิดของการนำเสนอออกมาเป็นแนวทางที่ชัดเจน ทำการคัดเลือกเนื้อหาที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวได้เหมาะสม โดยควบคู่ไปกับการจัดการพื้นที่ให้สอดคล้องกัน เพื่อให้สามารถออกแบบงานสื่อสารสำหรับข้อมูลทั้งหมดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่น

THE STUDY AND DEVELOPMENT PROJECT ON MOBILE EXHIBITION :  
A CASE STUDY OF SOUTH ISAN CULTURAL CENTER OF BURIRAM



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the  
Master of Fine Arts Degree in Design Innovation  
at Srinakharinwirot University  
June 2012

Chonnajak Batprakhon. (2012). *The Study and Development Project on Mobile Exhibition: A Case Study of South Isan Cultural Center of Buriram*. Master's thesis (M.F.A) DesignInnovation. Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee Dr.Koraklod Kumsook, Assistant Professor Dr.Ravitep Musikapan.

Nowadays, culture is taken to be the significant tool for developing the country because they help support creative thinking in investment. Diversity may be the advanced spot for developing mobile exhibition. Museum is a place collecting plenty of any information, objects, and exhibitions with the purpose of being the center of varieties of the events in the past relating to the present. That's why it is the appropriate one for studying. There are a lot of museums in many provinces in Thailand. One of the distinctive strengths of local museum is to display real identity which perfectly reflects the long story of each community because it could be shown as local people's attention. Buriram is one of the cities with many different cultures, natural attractions, traditions, and long interesting history which is the great learning place for studying wisdom folk. However, there is only one museum which provides complete substances. This study and development project on mobile exhibition; a case study of South Isan Cultural Center of Buriram, can lead to flexibility in showing at any time anywhere for all over local ones.

Interviewing the professionals and the leaders of the community was conducted to find the suitable ways for developing mobile exhibition with great contents in Buriram. Questionnaire was used to search for the target group's attention as assessed in the subjects shown at South Isan Cultural Center. Research papers about culture, exhibition, local museum, and the design of mobile exhibition of National Discovery Museum Institute were studied. Then classify knowledge of interesting points of Buriram into 3 kinds, create draft of content structure, presentation, use area of showing and communicating design above all everything must be done according to the information which had learnt and the responses from the questionnaires. After that, the professionals would estimate various ways to find the best one which met the objective of research called idea of making leading question. That meant present events were brought to make questions to attract people's curiosity. Moreover, graphic pictures created more amusement which delivered various types of data such as picture, light, sound ; altogether was in specific area of mobile exhibition. These would be developed to be the master model.

The researcher found that mobile exhibition with limited area needed relating data in every aspect. In addition, it was needed clear idea conclusion which offered the information appropriately and area management so as to design communicating work efficiently and reflect the identity of community.



## ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิเทพ มุสิกะปาน ประธานกรรมการหลักสูตร และคณาจารย์ทุกท่านที่เสียสละเวลาอันมีค่า เพื่อให้คำปรึกษางานวิจัยนี้ทุกขั้นตอน ทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์และทัศนคติที่ดีในการทำวิจัยที่ช่วยยกระดับความคิดทั้งในเชิงวิชาการและการดำรงชีวิตให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้ความรู้แก่ผู้วิจัย ไม่ว่าจะในการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ หรือการขอคำปรึกษาหาความรู้ในทุกด้าน ซึ่งล้วนมีประโยชน์ต่อการศึกษาและการดำเนินชีวิตอย่างยิ่ง และจะได้นำความรู้เหล่านั้นไปพัฒนาต่อเนื่อง เพื่อยังให้ประโยชน์ให้แก่ผู้อื่นและสังคมต่อไป

ท้ายสุดนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ พ่อ แม่ พี่ น้อง และเพื่อนๆ ทุกคน ที่เป็นทั้งกำลังกาย และกำลังใจ ให้การสนับสนุน และให้โอกาสที่หาได้ยากยิ่งในการศึกษาเล่าเรียนเช่นนี้ตลอดมา

ชนจักษ์ บัตรประโคน

# สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
ความสำคัญของการวิจัย.....	2
ขอบเขตการวิจัย.....	3
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	3
ตัวแปรที่ศึกษา.....	3
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
ข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดบุรีรัมย์โดยสังเขป.....	6
ประวัติและความเป็นมา.....	6
ประวัติการก่อตั้งเมืองบุรีรัมย์.....	6
สภาพทั่วไป.....	7
ลักษณะภูมิประเทศ.....	8
ลักษณะภูมิอากาศ.....	8
สภาพเศรษฐกิจของจังหวัดบุรีรัมย์ในปัจจุบัน.....	8
สังคมและวัฒนธรรมของชาวบุรีรัมย์.....	9
ทำเลที่ตั้งหมู่บ้าน.....	10
ลักษณะหมู่บ้านอีสาน.....	11
ประเพณีวัฒนธรรมของชาวบุรีรัมย์.....	12
เทศกาลงานประเพณี.....	14
โบราณสถานที่สำคัญในจังหวัดบุรีรัมย์.....	14
รูปแบบศิลปกรรมที่พบในจังหวัดบุรีรัมย์.....	15
ประวัติความเป็นมาของศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้.....	17
พิพิธภัณฑ์.....	19
ความหมายของพิพิธภัณฑ์.....	19
ประเภทของพิพิธภัณฑ์สถาน.....	20
หน้าที่ของพิพิธภัณฑ์สถาน.....	22
การออกแบบพิพิธภัณฑ์สถาน.....	24
ความหมายของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น.....	26

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
<b>2 (ต่อ)</b>	
ความสำคัญและประโยชน์ของพิพิธภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่น.....	27
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนิทรรศการ (Exhibition).....	29
ความหมายของนิทรรศการ.....	29
นิทรรศการเคลื่อนที่ (Mobile exhibition) .....	30
หลักในการจัดแสดง.....	30
การวางแผนงานการจัดนิทรรศการ .....	31
การออกแบบสื่อสาร .....	35
การออกแบบกราฟิก (Graphic Design).....	35
กระบวนการออกแบบ .....	36
ลำดับกระบวนการ .....	36
เกสตอลท์.....	37
การจัดวางตัวอักษร (Typography).....	37
ประเภทของแบบตัวอักษร .....	38
คุณสมบัติของตัวอักษรเกี่ยวกับการอ่าน.....	38
ความหมายแฝงของตัวอักษร .....	39
แบบการจัดตัวอักษร (Type Composition) .....	40
ปัจจัยที่ควรคำนึงในการออกแบบระบบป้าย.....	44
หลักการออกแบบป้ายเพื่องานนิทรรศการ.....	53
ความหมายของสี .....	58
การจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม (Questioning Method) .....	59
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	59
<b>3 วิธีดำเนินการวิจัย.....</b>	<b>62</b>
ขั้นตอนในการพัฒนางานออกแบบ.....	62
ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย .....	62
การสร้างเครื่องมือในงานวิจัย.....	62
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล .....	63
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	63
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	63
การกำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย .....	64

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
<b>4 การนำเสนอผลการวิจัย</b> .....	65
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	65
การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย .....	65
การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ .....	67
ขั้นตอนการพัฒนา .....	71
การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็น .....	71
แนวคิดในการออกแบบ .....	72
การประเมินแบบร่างและคัดเลือกแบบ .....	77
ความเห็นเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ .....	79
การพัฒนาเนื้อหาบทบรรณาธิการ .....	79
การจัดพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ .....	80
การออกแบบสื่อสาร (visual design) .....	80
การประเมินแบบครั้งที่ 2 .....	90
การสร้างต้นแบบ .....	91
การประเมินผลงานต้นแบบ .....	92
<b>5 สรุปผล อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ</b> .....	94
ความมุ่งหมายของการวิจัย .....	94
ความสำคัญของการวิจัย .....	94
ผลการวิจัย .....	94
อภิปรายผล .....	97
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย .....	98
<b>บรรณานุกรม</b> .....	100
<b>ภาคผนวก</b> .....	103
ภาคผนวก ก แบบสอบถามเพื่อการวิจัย .....	104
ภาคผนวก ข เอกสารแนบประกอบการประเมิน .....	111
ภาคผนวก ค ภาพถ่ายแบบจำลองนิทรรศการ .....	146
<b>ประวัติย่อผู้วิจัย</b> .....	149

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

แนวคิดระบบเศรษฐกิจซึ่งรวมเอาวัฒนธรรม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี และมีความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน เป็นคำจำกัดความของ Creative Economy ที่ UNCTAD (United Nations Conference on Trade and Development) ได้ให้ความหมายไว้ สิ่งที่หลายประเทศได้ให้ความสนใจในระบบเศรษฐกิจนี้คือ การพยายามสร้างความคิดดี ๆ ให้เกิดขึ้นเพื่อใช้ในการลงทุน ทำให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจมากขึ้น จีนซึ่งเป็นผู้รับจ้างผลิตรายใหญ่ ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาเศรษฐกิจ เพื่อหวังที่จะนำเอาความหลากหลายของวัฒนธรรมตะวันออกและความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมภูมิประเทศ มาเป็นจุดก้าวกระโดดในการพัฒนาอุตสาหกรรมที่มีความเกี่ยวเนื่องกับวัฒนธรรมขึ้นไปอีกขั้น โดยสังเกตได้จาก อัตราการเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ด้วยการส่งเสริมอย่างจริงจังของรัฐบาลในการลงทุนด้านสาธารณูปโภคเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมที่สูงถึง 16% ต่อปีระหว่างปี 2001-2006 (มนตรีณี ยงวิกุล. 2551: online)

สภาการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หรือ ICOM ได้ให้ความหมายของพิพิธภัณฑสถานไว้ว่า “พิพิธภัณฑสถานคือหน่วยงานที่ไม่หวังผลกำไร เป็นสถาบันที่ถาวรในการรวบรวม สงวนรักษา ศึกษาวิจัย สื่อสาร และจัดแสดงนิทรรศการ ให้บริการแก่สังคมเพื่อการพัฒนา โดยมีความมุ่งหมายเพื่อการค้นคว้า การศึกษา และความเพลิดเพลิน โดยแสดงหลักฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับมนุษย์และสภาพแวดล้อม สิ่งซึ่ง สงวนรักษาและจัดแสดง” (กรมศิลปากร. 2547: 20) ในกระบวนการพัฒนาท้องถิ่นมีองค์ประกอบที่สำคัญหลายส่วน ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมซึ่งได้รับการส่งเสริมให้จัดตั้งขึ้นในหลายจังหวัด นับเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีประโยชน์ในการเป็นแหล่งศึกษาภูมิปัญญา (สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์. 2544: 5) ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมการทำความเข้าใจถึงชีวิตทั้งในอดีตและปัจจุบัน ทำให้ผู้คนรู้สึกอึดอึดใจเมื่อได้พบเห็น สิ่งของ มองเห็นถึงความงดงามทางด้านจิตใจ และถ่ายทอดความรู้ทางสังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน

ในประเทศไทยปัจจุบันมีพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นขนาดเล็กจำนวนมาก กระจุกกระจายอยู่ตามชุมชนต่าง ๆ มีลักษณะสิ่งของที่นำมาจัดแสดงหลากหลาย ข้อมูลที่น่าสนใจเป็นจำนวนมากไม่น้อย แต่ยังขาดความสนับสนุนชุมชน (สาวิตรี ตลับแป้น. 2553: ออนไลน์) ซึ่งเป็นผลมาจากความไม่ตระหนักในคุณค่าของคนในชุมชน ทำให้พิพิธภัณฑสถานหลายแห่งถูกละเลยไปอย่างน่าเสียดาย การออกแบบนิทรรศการเป็นองค์ประกอบหลักอย่างหนึ่งในการช่วยส่งเสริมข้อมูลทำให้พิพิธภัณฑสถานมีความน่าสนใจ เพื่อสร้างการรับรู้ถึงคุณค่าในมรดกภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ

เนื้อหาของนิทรรศการเคลื่อนที่มีจุดมุ่งหมายเช่นเดียวกันกับนิทรรศการถาวร แต่มีรูปแบบที่แตกต่างออกไป คือมีลักษณะที่สามารถจัดเก็บเคลื่อนย้ายได้ ทำให้สามารถย้ายไปจัดแสดงในสถาน

ที่และโอกาสต่าง ๆ กันได้ จึงสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ที่สนใจได้มากกว่า เป็นการทำงานในเชิงรุกโดยนำเสนอเนื้อหาประวัติศาสตร์ศิลปวัฒนธรรมเข้าสู่กลุ่มและชุมชนต่าง ๆ โดยจะมีสิ่งที่แตกต่างกันคือ ในนิทรรศการถาวรสามารถใช้พื้นที่ในการจัดแสดงได้กว้างขวางมากกว่า รวมไปถึงจนถึงวัสดุอุปกรณ์การจัดแสดงสถานที่ ทำให้สามารถใช้รูปแบบการจัดแสดงได้หลากหลาย ส่วนในงานนิทรรศการเคลื่อนที่ที่จะต้องมีการปรับการนำเสนอให้มีรูปแบบเหมาะกับวัสดุอุปกรณ์และพื้นที่ที่ใช้ ซึ่งมีความจำกัดกว่า และต้องสามารถติดตั้งและจัดเก็บเคลื่อนย้ายได้ ลักษณะเดียวกับนิทรรศการหมุนเวียน (ประเสริฐ ศิลรัตน์. 2549: 25) โดยยังสามารถคงไว้ซึ่งวัตถุประสงค์หลักที่ต้องการนำเสนอได้ใกล้เคียงกับนิทรรศการถาวร

จังหวัดบุรีรัมย์เป็นจังหวัดที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีแหล่งท่องเที่ยวทั้งทางธรรมชาติ วัฒนธรรม ประเพณี ไปจนถึงประวัติศาสตร์ความเป็นมาของการก่อตั้งรกรากที่น่าสนใจ มีประโยชน์ต่อการศึกษาเพื่อเรียนรู้ภูมิปัญญาของท้องถิ่น มีการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นขนาดเล็กอยู่ตามชุมชนต่าง ๆ และมีศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ซึ่งมีลักษณะเป็นแหล่งการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ที่สำคัญของจังหวัด ตั้งอยู่ในบริเวณอำเภอเมืองเพียงแห่งเดียว (สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์. 2544: 6) การศึกษาและพัฒนา นิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ จะสามารถทำให้สามารถเคลื่อนย้ายนิทรรศการ ไปจัดแสดงยังสถานที่ต่าง ๆ สร้างพื้นที่การเรียนรู้ให้กับชุมชนได้อย่างทั่วถึง

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาองค์ความรู้ ในด้านนิทรรศการแบบเคลื่อนที่ และพิพิธภัณฑ์
2. เพื่อพัฒนางานออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ ซึ่งสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น และช่วยถ่ายทอดเนื้อหาของนิทรรศการได้
3. เพื่อศึกษาข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ของจังหวัดบุรีรัมย์ และวิเคราะห์ลักษณะความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดบุรีรัมย์

### ความสำคัญของการวิจัย

งานวิจัยนี้จะได้นำแนวคิดและหลักการในการจัดพิพิธภัณฑ์และนิทรรศการแบบเคลื่อนที่ เพื่อพัฒนางานออกแบบนิทรรศการสำหรับพิพิธภัณฑ์ ซึ่งสามารถย้ายไปจัดแสดงตามสถานที่ต่าง ๆ ได้ ไปจนถึงเข้าใจประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อเป็นการสืบสานสิ่งที่ดั่งงาม และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างแท้จริง

## ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยทำการศึกษาและพัฒนานิทรรศการสำหรับพิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่ กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ โดยมุ่งเน้นศึกษาและพัฒนาให้งานออกแบบสื่อสารดังกล่าวสามารถสื่อข้อมูลถึงผู้เข้าชมได้อย่างสวยงามและมีประสิทธิภาพ สะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่น เป็นแหล่งศึกษาที่สำคัญของคนในชุมชน โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลและแนวทางการนำเสนอ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมอีสานใต้
2. ศึกษาทฤษฎี แนวความคิดหลักการออกแบบนิทรรศการ นิทรรศการเคลื่อนที่ การออกแบบพิพิธภัณฑ์
3. พัฒนางานออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ จากกลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ
4. นำรูปแบบไปพัฒนาสร้างเป็นต้นแบบ 3 มิติ และทำการประเมินผล เพื่อพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่ต่อไป

## ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ศึกษา คือ รูปแบบของนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ จังหวัดบุรีรัมย์

## ตัวแปรที่ศึกษา

1. **ตัวแปรต้น** คือรูปแบบนิทรรศการสำหรับพิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่ กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์
2. **ตัวแปรตาม** คือ ผลจากการประเมินรูปแบบนิทรรศการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเคลื่อนที่ จังหวัดบุรีรัมย์ของผู้เชี่ยวชาญ

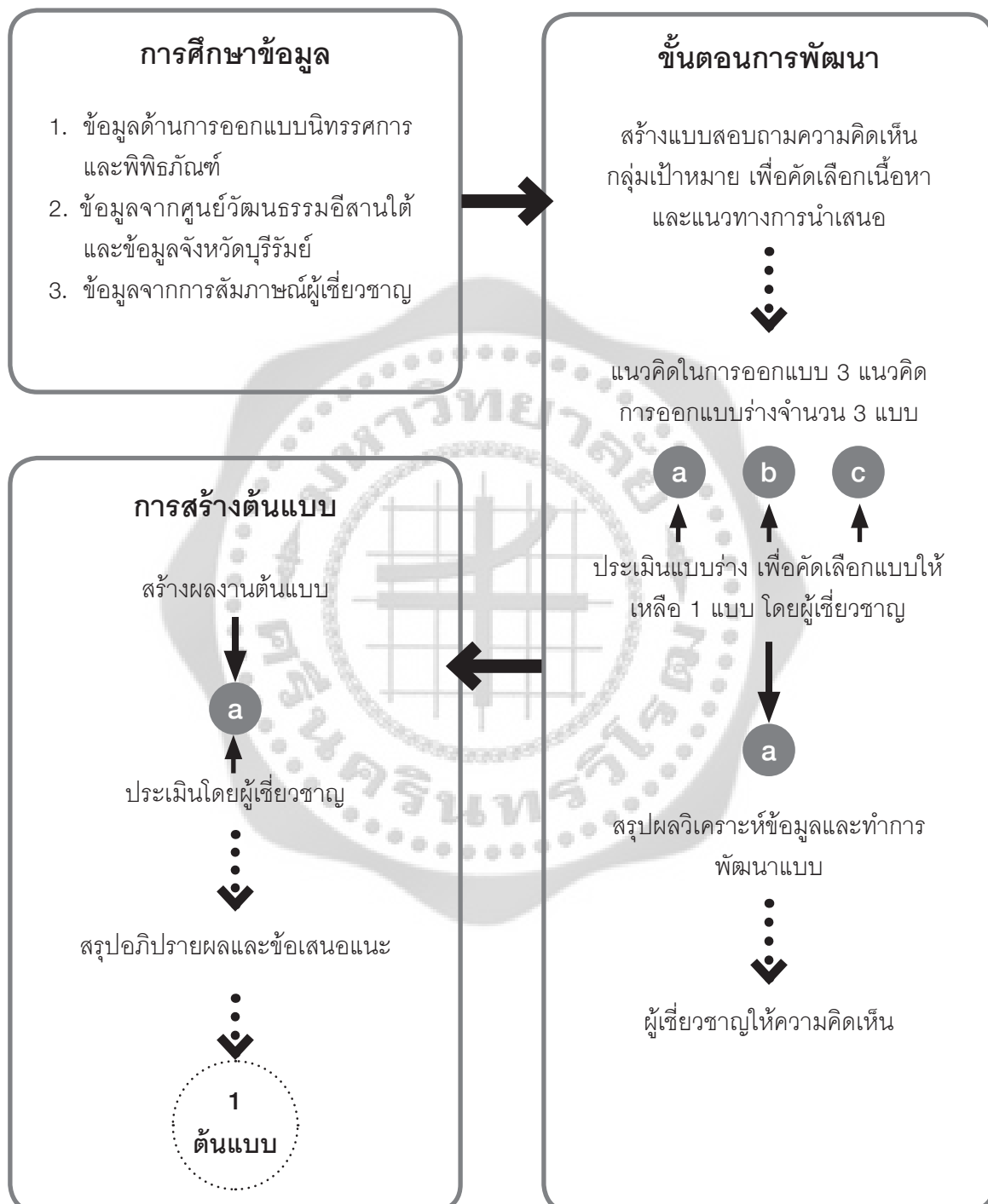
## นิยามศัพท์เฉพาะ

**นิทรรศการเคลื่อนที่** หน่วยจัดแสดงนิทรรศการ ที่สามารถจัดเก็บเคลื่อนย้ายสถานที่ได้

**ศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้** มีลักษณะเป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงนิทรรศการถาวรเกี่ยวกับโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ประวัติศาสตร์ โบราณคดีและวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดในการศึกษาและพัฒนางานออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ดังต่อไปนี้



แผนผังกรอบแนวคิดในการวิจัย

### ข้อจำกัดของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการนำเสนอแนวทางการออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ ในรูปแบบของแบบจำลอง 3 มิติ



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดบุรีรัมย์โดยสังเขป
2. พิพิธภัณฑสถาน
3. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนิทรรศการ
4. การออกแบบสื่อสาร
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. ข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดบุรีรัมย์โดยสังเขป

##### 1.1 ประวัติและความเป็นมา

จังหวัดบุรีรัมย์เป็นเมืองที่มีประวัติความเป็นมายาวนาน และมีหลักฐานแสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองทั้งด้านโบราณคดี และด้านประวัติศาสตร์ หลักฐานที่แสดงถึงความเจริญในอดีตที่สำคัญ เช่น เมือง และชุมชนโบราณ ซึ่งปรากฏจากการศึกษาจากภาพถ่ายทางอากาศพบว่าในจังหวัดบุรีรัมย์มีเมืองและชุมชนโบราณประมาณ 143 แห่ง ซึ่งเมืองและชุมชนโบราณเหล่านี้มีขนาดแตกต่างกันไปบางแห่งมีคูน้ำล้อมรอบ นอกจากนี้การพบพระพุทธรูปนาคปรกสมัยทวารวดีหลายองค์ ทำให้สันนิษฐานได้ว่าดินแดนจังหวัดบุรีรัมย์เคยเป็นที่ตั้งชุมชนโบราณทวารวดีอย่างน้อยที่สุดก็ในสมัยพุทธศตวรรษที่ 13 (เทศบาลเมืองบุรีรัมย์, 2552: 28-60)

##### 1.2 ประวัติการก่อตั้งเมืองบุรีรัมย์

พัชรินทร์ ศิริอำพันกุล (2542: 29-30) ได้กล่าวถึงประวัติการก่อตั้งเมืองบุรีรัมย์ไว้ดังนี้ ประวัติการก่อตั้งเมืองบุรีรัมย์ไม่ค่อยชัดเจน และมีลักษณะค่อนข้างจะแตกต่างจากเมืองโบราณทั่วไป เนื่องจากตัวเมืองมีเขตเมืองใหญ่ที่เป็นศูนย์รวมของเมือง แต่เป็นการรวมเมืองเล็ก ๆ ซึ่งมีฐานะเท่าเทียมกันหลายเมืองผนวกเข้าเป็นเมืองเดียวกัน และพัฒนาเป็นจังหวัดบุรีรัมย์จนถึงปัจจุบัน ชื่อเมืองบุรีรัมย์ไม่ปรากฏในเอกสารประวัติศาสตร์สมัยอยุธยา และธนบุรี มีเฉพาะชื่อเมืองอื่น ซึ่งปัจจุบันเป็นอำเภอในจังหวัดบุรีรัมย์ ได้แก่ เมืองนางรอง เมืองพุทไธสง และเมืองตลุง

ประวัติศาสตร์ของจังหวัดบุรีรัมย์มีความแตกต่างจากประวัติศาสตร์ของจังหวัดอื่น ๆ ตรงที่มีประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่เริ่มต้นที่ชุมชน ซึ่งรวมตัวกันขึ้น ณ จุดใดจุดหนึ่ง และจุดนั้นมีการพัฒนามา

จนกลายเป็นจังหวัดหรือเมืองนั้น ๆ แต่บุรีรัมย์จุดเริ่มต้นและจุดที่เป็นตัวจังหวัดคนละแห่งกัน ความสัมพันธ์ของทั้งสองจุดก็ไม่แน่นอนแน่แท้ นักประวัติศาสตร์บุรีรัมย์จึงมีลักษณะที่เด่นคือ เป็นเรื่องราวของบุรีรัมย์ไม่ใช่เรื่องราวของเจ้าเมืองเพียงอย่างเดียว

จากหนังสือประวัติมหาดไทยส่วนภูมิภาค จังหวัดบุรีรัมย์ได้อ้างถึงหลักฐาน “ประวัติ นครราชสีมา” แต่งโดย สุขุมมาลยเทวี กล่าวว่า สมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เมืองนครราชสีมาปกครองเมืองขึ้น 5 เมือง คือ นครจันทิก ชัยภูมิ พิมาย บุรีรัมย์ นางรอง โดยโปรดให้พระยามราช (สังข์) ครองเมือง ต่อมาได้ขยายเมืองเพิ่มขึ้น 9 เมือง คือ จตุรัส เกษตรสมบูรณ์ ภูเขียว ชนบท พุทไธสง ตะลุง (ประโคนชัย) รัตนบุรี และปักธงชัย นอกจากนี้ยังได้อ้างถึง ประชุมพงศาวดารฉบับความสำคัญฉบับที่ 3 ของหลวงวิจิตรวาทการ ซึ่งกล่าวถึงบุรีรัมย์ เดิมชื่อโนนม่วง ตั้งแต่สมัยกรุงธนบุรี พ.ศ. 2318

หลังจากพระยาจักรีเรียกทัพกลับจากปราบกบฏในปี พ.ศ. 2319 ได้พบเมืองร้างมีชัยภูมิที่ดี จึงได้ตั้งเมืองขึ้นข้างต้นแปะใหญ่ เมืองนี้จึงใช้นามว่าเมืองแปะ รวบรวมผู้คน รวมทั้งพวกเขมรป่าดง มาตั้งหลักแหล่งจนเป็นปึกแผ่น เมืองบุรีรัมย์ยังคงใช้ชื่อว่าเมืองแปะ ต่อมาสันนิษฐานว่าได้เปลี่ยนชื่อเป็นเมืองบุรีรัมย์ประมาณปลายรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 หรือ ต้นรัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์

### 1.3 สภาพทั่วไป

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์ (2544: 4) ได้กล่าวถึงสภาพทั่วไปของจังหวัดบุรีรัมย์ว่า จังหวัดบุรีรัมย์เป็นจังหวัดที่มีความสำคัญจังหวัดหนึ่งในภาคอีสาน เป็นจังหวัดที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะสภาพที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ที่มีอิทธิพลต่อเรื่องราวในประวัติศาสตร์ ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีทางหลวงแผ่นดิน สาย 1 และทางรถไฟสายกรุงเทพฯ-อุบลราชธานีผ่าน ทิศเหนือจรดจังหวัดขอนแก่นและจังหวัดมหาสารคาม ทิศใต้จรดประเทศสาธารณรัฐกัมพูชาประชาธิปไตยและจังหวัดสระแก้ว ทิศตะวันออกติดต่อกับจังหวัดสุรินทร์ ทิศตะวันตกติดต่อกับจังหวัดนครราชสีมา

โดยจังหวัดบุรีรัมย์อยู่ทางตอนใต้ของภาคอีสาน จึงถูกจัดให้เป็นจังหวัดหนึ่งใน กลุ่มภาคอีสานใต้ ร่วมกับจังหวัดอีก 7 จังหวัด คือ ชัยภูมิ นครราชสีมา ยโสธร สุรินทร์ ศรีสะเกษ อำนาจเจริญ และอุบลราชธานี การที่มีเขตติดต่อกับประเทศสาธารณรัฐกัมพูชา อีกทั้งมีอาณาเขตติดกับจังหวัดใกล้เคียงหลายจังหวัด จึงเป็นจังหวัดที่มีความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม กล่าวคือ จะมีทั้งวัฒนธรรมของชาวไทยเขมร ชาวไทยกวย(ส่วย) ชาวไทยลาว และชาวไทยโคราช ซึ่งจะเห็นได้จากความแตกต่างทางด้านภาษาที่ชาวพื้นเมืองในจังหวัดบุรีรัมย์ใช้พูดกันซึ่งแตกต่างกัน 4 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทยเขมร ภาษาไทยลาว ภาษาไทยกวย และไทยโคราช

## 1.4 ลักษณะภูมิประเทศ

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์ (2544: 10) ได้กล่าวถึงลักษณะภูมิประเทศของจังหวัดบุรีรัมย์ดังนี้ จังหวัดบุรีรัมย์ มีลักษณะภูมิประเทศสูงทางด้านใต้ แล้วค่อยลาดเอียงลงไปทางทิศเหนือ สังกเกตได้จากรูปแบบการระบายน้ำของลำน้ำต่าง ๆ ลักษณะภูมิประเทศของจังหวัดบุรีรัมย์แบ่งออกได้เป็น 4 บริเวณดังนี้

**1.4.1 บริเวณที่สูงและเทือกเขา** ได้แก่ บริเวณที่สูง และเทือกเขาทางใต้ของจังหวัดบุรีรัมย์ มีความสูงอยู่ระหว่าง 250-700 เมตรจากระดับน้ำทะเล มีเทือกเขาที่สำคัญคือเทือกเขาพนมดงรัก และเทือกเขาสันกำแพง นอกจากนี้ตามแนวเทือกเขายังประกอบไปด้วยช่องเขามากมาย เช่น ช่องตากิ้ว ช่องตาเพ็ด ช่องไชตะกู ช่องโอบก และช่องตะโก ในอดีตช่องเขาเหล่านี้เป็นทางผ่านไปมาหาสู่กันระหว่างชาวแกมพูชาประชาธิปไตยกับชาวจังหวัดบุรีรัมย์

**1.4.2 บริเวณที่เกิดจากภูเขาไฟ** เป็นบริเวณที่อยู่ถัดจากเทือกเขาทางตอนใต้ขึ้นมาตอนเหนือ บริเวณดังกล่าวมีภูเขาไฟกระจายอยู่เป็นหย่อม ๆ ได้แก่ ภูเขาไฟเขากะโดง ภูเขาไฟอังคาร ภูเขาไฟพนมรุ้ง ภูเขาไฟไทรบัต ภูเขาไฟหลุบ และภูเขาไฟคอก ลักษณะภูมิประเทศเป็นเนินของธารลาวาประเภทบะซอลท์ กรวยภูเขาไฟ และหุบเขาไฟที่เกิดจากการปะทุของภูเขาไฟ

**1.4.3 บริเวณที่ราบลูกคลื่นลอนลาด** เป็นพื้นที่ที่มีความชันอยู่ระหว่าง 2-8 เปอร์เซ็นต์ เป็นที่ราบสลับกับเนินดิน ดินที่พบในเขตนี้จะเป็นดินเหนียวปนทราย และดินลูกรัง ซึ่งมีความอุดมสมบูรณ์ต่ำ

**1.4.4 บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำ** เป็นพื้นที่ราบลุ่มดินตะกอนที่เกิดจากการทับถมพอกพูนของลำน้ำสายต่าง ๆ เช่น ที่ราบลุ่มแม่น้ำมูล ที่ราบลุ่มแม่น้ำชี ซึ่งเป็นบริเวณที่เหมาะสมแก่การปลูกข้าวอีกแห่งหนึ่งของจังหวัดบุรีรัมย์

## 1.5 ลักษณะภูมิอากาศ

ลักษณะภูมิอากาศของจังหวัดบุรีรัมย์โดยทั่วไป จะคล้ายคลึงกับจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่างหรืออีสานใต้ มีที่ตั้งอยู่ห่างทะเลและอยู่ในเขตร้อน มีโอกาสได้รับแสงอาทิตย์ตั้งฉากปีละสองครั้งเช่นเดียวกัน (หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์. 2544: 13)

## 1.6 สภาพเศรษฐกิจของจังหวัดบุรีรัมย์ในปัจจุบัน

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์ (2544: 26) ได้กล่าวถึงสภาพเศรษฐกิจของจังหวัดบุรีรัมย์ในปัจจุบันดังนี้ ปัจจุบันประชากรส่วนใหญ่ของจังหวัดบุรีรัมย์ร้อยละ 80 ประกอบอาชีพทางการเกษตรและอีกร้อยละ 20 ประกอบอาชีพทางการพาณิชย์ การอุตสาหกรรม

การบริการและด้านที่อยู่อาศัย รายได้ส่วนใหญ่ของจังหวัดมาจากภาคการเกษตร ประมาณร้อยละ 40 ของมูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวมของจังหวัด ทั้งนี้เนื่องจากจังหวัดบุรีรัมย์มีพื้นที่เหมาะสมในการเกษตรกรรมโดยเฉพาะการทำนา

ด้านการปศุสัตว์ จังหวัดบุรีรัมย์มีความตื่นตัวและให้การส่งเสริมทางด้านการปศุสัตว์มาตั้งแต่ พ.ศ. 2525 ด้านอุตสาหกรรมในจังหวัด ส่วนใหญ่เป็นอุตสาหกรรมที่ต่อเนื่องกับผลิตผลทางด้านการเกษตร เช่น โรงสีข้าว โรงงานน้ำตาล โรงโม่หิน โรงอัดมัน

ด้านการท่องเที่ยว จังหวัดบุรีรัมย์เป็นจังหวัดหนึ่งที่เป็นแหล่งรวมของอารยธรรมที่เก่าแก่ทั้งด้านประวัติศาสตร์ และโบราณคดี มีโบราณสถาน และโบราณวัตถุมากมาย ที่มีชื่อเสียงที่สุดคือปราสาทหินพนมรุ้ง ปัจจุบันทางจังหวัดได้ดำเนินการส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัด โดยเฉพาะการบูรณะปรับปรุงโบราณสถานต่าง ๆ ได้แก่ ด้านที่พัก อาหารการกิน ร้านจำหน่ายของที่ระลึก เพื่อให้บริการแก่นักท่องเที่ยว การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวนับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเที่ยวมากขึ้น ซึ่งต้องขึ้นกับปัจจัยหลายอย่าง นับตั้งแต่การคมนาคม ที่พัก อาหาร สินค้าที่ระลึกราคาเหมาะสม ความมีน้ำใจไมตรีของคนในท้องถิ่น ซึ่งมีความพยายามและถือเป็นเป้าหมายอย่างหนึ่งของการพัฒนาเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ในปัจจุบัน

ด้านการค้า จังหวัดบุรีรัมย์มีเส้นทางเชื่อมต่อกับจังหวัดต่าง ๆ โดยเฉพาะทางหลวงเป็นเส้นทางขนส่งผลผลิตทั้งด้านจังหวัดนครราชสีมา และจังหวัดสระแก้ว ภาวะเศรษฐกิจของจังหวัดจะขึ้นอยู่กับสินค้าการเกษตรเป็นสำคัญ ศูนย์กลางสินค้าเกษตรแต่ละชนิดมักจะมีอยู่ในอำเภอที่มีพืชผลการเกษตรชนิดนั้นมาก สำหรับสินค้าอุตสาหกรรม สินค้าอุปโภคบริโภคจะมีศูนย์กลางอยู่ในเขตเทศบาลเมืองและเขตเทศบาลแต่ละอำเภอ

### 1.7 สังคมและวัฒนธรรมของชาวบุรีรัมย์

พัชรินทร์ ศิริอำพันกุล (2542: 58-70) ได้กล่าวถึง สังคมและวัฒนธรรม ทำเลที่ตั้งลักษณะหมู่บ้าน ประชากร เทศกาล ประเพณี ของชาวบุรีรัมย์โดยสรุปดังนี้

ประชากรของจังหวัดบุรีรัมย์แบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีประวัติความเป็นมา และลักษณะที่สำคัญ คือ

**1.7.1 กลุ่มไทยโคราช** เป็นชนเผ่าไทยผสมเขมร พูดได้หลายภาษา บางกลุ่มพูดภาษาโคราช บางกลุ่มพูดกลาง บางกลุ่มพูดได้ทุกภาษา ชาวไทยโคราชนิยมทำหม้อ หรือตีหม้อ จนมีชื่อเสียงเลื่องลือไปทั่วว่าอาชีพปั้นหม้อเป็นของชาวไทยโคราช ไทยโคราชคือกลุ่มชนที่มีลักษณะเช่นเดียวกับไทยภาคกลาง แต่เนื่องจากสภาพภูมิศาสตร์ของดินแดนแถบนครราชสีมา อยู่ระหว่างวัฒนธรรมภาคกลางกับวัฒนธรรมอีสาน ชาวไทยโคราชจึงมีลักษณะผสมระหว่างไทยอีสาน (ไทยลาว) ปนสำเนียงไทยกลาง

เนื่องจากจังหวัดบุรีรัมย์มีอาณาเขตติดต่อกับจังหวัดนครราชสีมา จึงมีกลุ่มไทยโคราชเข้ามาตั้งหลักแหล่งในหลายอำเภอ และสำเนียงพูดแบบไทยโคราชก็เป็นสำเนียงที่พูดกันในพื้นที่ของจังหวัด

**1.7.2 กลุ่มไทยลาว** ส่วนใหญ่พบอยู่ทั่วไปในจังหวัดบุรีรัมย์ กลุ่มไทยลาวจังหวัดบุรีรัมย์ส่วนใหญ่จะอพยพมาจากจังหวัดขอนแก่น มหาสารคาม ร้อยเอ็ด ศรีสะเกษ และอุบลราชธานี ยังคงยึดมั่นอยู่ในขนบธรรมเนียมประเพณีเดิม เช่น การปฏิบัติตามฮีตสิบสอง

**1.7.3 กลุ่มไทยเขมร** ประชากรกลุ่มที่พูดภาษาเขมรที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ภาคอีสานตอนใต้ของประเทศไทย เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “เขมรสูง” อาศัยอยู่มากในจังหวัดสุรินทร์ บุรีรัมย์ และศรีสะเกษ ทั้ง 3 จังหวัด มีพื้นที่บางส่วนติดต่อกับแนวชายแดนกับประเทศกัมพูชาประชาธิปไตย

ในจังหวัดบุรีรัมย์ประชากรที่พูดภาษาเขมรมีประมาณร้อยละ 50 ของประชากรทั้งจังหวัด ส่วนใหญ่จะอาศัยอยู่ทางใต้ของจังหวัดบุรีรัมย์ ได้แก่ อำเภอประโคนชัย อำเภอนางรอง อำเภอปะคำ อำเภอละหานทราย อำเภอกระสัง อำเภอสตึก และอำเภอเมืองบุรีรัมย์

กลุ่มชาวไทยเขมรในจังหวัดบุรีรัมย์ ดำเนินชีวิตด้วยเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ด้านขนบธรรมเนียม ประเพณี ภาษา เป็นลักษณะเฉพาะกลุ่มของตนเองไว้อย่างเหนียวแน่น โดยเฉพาะด้านความเชื่อ เช่น ความเชื่อด้านไสยศาสตร์ เครื่องรางของขลัง การประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ในวิถีชีวิต ตั้งแต่เกิดจนตาย และจากการที่จังหวัดบุรีรัมย์มีประชากรชาวเขมรอยู่ถึงร้อยละ 50 ของประชากรทั้งจังหวัด จึงทำให้วัฒนธรรมของจังหวัดบุรีรัมย์โดดเด่นไปทางวัฒนธรรมเขมร ซึ่งถือว่าเป็นชนกลุ่มใหญ่ของจังหวัด

**1.7.4 กลุ่มไทยกวย (กวย)** กลุ่มคนที่พูดภาษากวย (ภาษาส่วย) พบอยู่ทั่วไปทางตอนเหนือและตอนกลางของจังหวัด กวยเป็นชนชาติหนึ่งอยู่ในตระกูลมอญ-เขมร มีภูมิลำเนาอยู่ในภาคอีสานใต้แม่น้ำมูลลงมา คือ ตอนใต้ของจังหวัดร้อยเอ็ด บุรีรัมย์ สุรินทร์ ศรีสะเกษ และจังหวัดอุบลราชธานี ผู้เชี่ยวชาญทางมานุษยวิทยาและชาติวงศ์วิทยาแห่งเอเชียถือกันว่าพวกกวย (ส่วย) เป็นชนชาวพื้นเมืองดั้งเดิมในบริเวณประเทศกัมพูชาและภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย และกลุ่มชาติพันธุ์ไทย-ลาวก็มีเชื้อสาย (ส่วย) ปนอยู่ไม่น้อย

## 1.8 ทำเลที่ตั้งหมู่บ้าน

**1.8.1 แหล่งน้ำ** เป็นทำเลที่ชาวอีสานเลือกตั้งหมู่บ้านมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะดินแดนอีสานขาดแคลนน้ำ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องตั้งหมู่บ้านใกล้ ๆ แหล่งน้ำ

**1.8.2 ที่ดอนสูง** เป็นบริเวณที่น้ำท่วมไม่ถึง ทำเลประเภทนี้นิยมสร้างหมู่บ้านกันมาก อาจเพราะสมัยก่อนภาคอีสานพอลูกฤดูน้ำ น้ำท่วมเป็นประจำ ซึ่งอาจสังเกตได้จากชื่อหมู่บ้านที่มีคำว่า โคน ดอน มอ โนน โพน คำ

**1.8.3 ปาดงติบ ปาโคก** ทำเลนี้มักเป็นที่เลี้ยงสัตว์ของชาวบ้านมาก่อน บางหมู่บ้านเกิดจากกลุ่มนายพรานมาสร้างที่พักชั่วคราวไว้สำหรับล่าสัตว์ เมื่อระยะเวลาผ่านไป จึงพากันอพยพครอบครัวมาตั้งถิ่นฐานกันอย่างถาวร

## 1.9 ลักษณะหมู่บ้านอีสาน

**1.9.1 คุ่มบ้าน** ลักษณะกระจาย (Distribution) ของตัวชาวบ้านในชนบทอีสานจะรวมตัวกันเป็นกลุ่มต่างๆ คือ กลุ่มตัวของบ้านหลาย ๆ หลังคาเรือนอยู่ในบริเวณเดียวกัน ครอบครัวยังอยู่ในคุ่ม นอกจากจะเป็นเครือญาติกันแล้วยังมีครอบครัวที่ไม่ใช่ญาติพี่น้องรวมอยู่ด้วย ในคุ่มหนึ่งจะมีหลายหลัง มีสิ่งก่อสร้างอื่น ๆ เช่น ยุ้งข้าว คอกสัตว์ ที่เก็บของ ลักษณะการจัดวางของตัวบ้านแต่ละหลังในคุ่มจะอยู่อย่างกระจัดกระจายไม่เป็นระเบียบ ระยะห่างไม่แน่นอน ไม่มีรั้วกัน ลานบ้านคือที่ว่างรอบ ๆ บ้านแต่ละหลังนั่นเอง

**1.9.2 ถนน** ในหมู่บ้านชนบทที่ยังไม่พัฒนา เส้นทางคมนาคมจะมีเพียงสายเดียว คือเส้นทางกลางหมู่บ้าน หรืออยู่ด้านใดด้านหนึ่งของหมู่บ้าน เรียกว่า ทางหลวง เป็นเส้นทางที่ชาวบ้านใช้ร่วมกัน มีสภาพไม่เป็นถนน เป็นเส้นทางเกวียนประจำหมู่บ้าน เมื่อใช้เป็นเวลาานเข้าจะมีการสึกกร่อนของพื้นผิวกลายเป็นโคลน มักพบทั่วไปในหมู่บ้านชนบทอีสาน

**1.9.3 ขอบเขตของหมู่บ้าน** หมายถึง อาณาบริเวณที่เป็นพื้นที่ของหมู่บ้านซึ่งพื้นที่จะมากหรือน้อยแค่ไหนก็แล้วแต่ มักจะอยู่บนที่สูงน้ำท่วมไม่ถึง ความเป็นหมู่บ้านจะสิ้นสุดที่ทุ่งนา หนอง บึง กุด ป่าละเมาะ

**1.9.4 วัด** เป็นส่วนหนึ่งอยู่ในขอบเขตของหมู่บ้านแต่จะมีพื้นที่แยกต่างหาก วัดจะมี 2 ประเภท คือวัดธรรมดากับวัดป่า วัดในชนบทอีสานคือสถาบันที่สำคัญที่สุดของหมู่บ้าน ทั้งนี้เพราะเป็นสถานที่ดำรงรักษาจารีตประเพณีวัฒนธรรมอันดีงามของชนบท เป็นสถานที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ พระสงฆ์ในวัดเป็นบุคคลสำคัญซึ่งนอกจากทำหน้าที่ทางศาสนาแล้วยังเป็นที่พึ่งและผู้นำชาวบ้านในกิจการต่างๆ

**1.9.5 โรงเรียน** เป็นสถาบันการศึกษาควบคู่กับวัดมาแต่อดีต มี 2 ลักษณะแยกตามทำเลที่ตั้งคือโรงเรียนในวัด และโรงเรียนที่ไม่อยู่ในพื้นที่ของวัด

**1.9.6 บ่อน้ำ** มีทั้งบ่อน้ำดื่มและบ่อน้ำใช้ ส่วนใหญ่เป็นบ่อขุด

**1.9.7 ดอนปู่ตา** เป็นสถานที่ทางสังคมที่สำคัญอย่างหนึ่งของหมู่บ้านในชนบท ชาวบ้านถือว่าดอนปู่ตาเป็นที่อยู่อาศัยของผีบ้าน คือ ผีวิญญาณของบรรพบุรุษนั่นเอง ชาวบ้านเชื่อว่าผีปู่ตา เป็นผู้คุ้มครองภัยพิบัติทั้งปวงของหมู่บ้าน

### 1.10 ประเพณีวัฒนธรรมของชาวบุรีรัมย์

เนื่องจากพื้นที่จังหวัดบุรีรัมย์มีกลุ่มชนที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันถึง 4 กลุ่มชน ดังกล่าว จึงเป็นดินแดนที่มีความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมมากแห่งหนึ่ง และความหลากหลายนี้ก็มีความผสมกลมกลืนกัน ประเพณีบางอย่างจะมีลักษณะเด่นตามความเชื่อของแต่ละชาติพันธุ์ แต่ประเพณีหลักของชาวบุรีรัมย์ก็เช่นเดียวกับชาวอีสานทั่วไปคือยึดมั่นใน “ฮีตสิบสอง” คือมีประเพณีประจำสิบสองเดือนในรอบปี เช่นเดียวกับชาวอีสานทั่วไป

**เดือนเจียง (เดือนอ้าย)** หรือเดือนธันวาคม นิมนต์พระสงฆ์มาเข้าปริวาสกรรมหรือเข้ากรรม เพื่อฝึกสำนึกความผิดหรือความบกพร่องของตน และมุ่งประพฤติปฏิบัติให้ถูกต้องตามพระธรรมวินัยต่อไป ในด้านฆราวาสจะทำพิธีเลี้ยงผีแดนผีต่างๆ

**เดือนยี่ (มกราคม)** ทำบุญคูณข้าวหรือบุญคูณลาน โดยนิมนต์พระสงฆ์สวดมนต์เย็นและฉันภัตตาหารเช้าเพื่อเป็นสิริมงคลแก่ข้าวเปลือก เมื่อพระฉันอาหารเช้าเสร็จก็ทำพิธีสู่ขวัญข้าวต่อไป

**เดือนสาม (กุมภาพันธ์)** ทำบุญข้าวจี และบุญมาฆบูชาเริ่มพิธีทำบุญข้าวจีในตอนเช้า โดยใช้ข้าวเหนียวปั้นหุ้มน้ำอ้อยนำไปย่างไฟ หรือจี่พอเกรียมแล้วชุบด้วยไข่ นำไปย่างไฟจนสุกแล้วใส่ภาชนะเพื่อนำไปถวายสงฆ์

**เดือนสี่ (มีนาคม)** ทำบุญเวส (บุญพระเวส) หรือทำบุญมหาชาติ มีการฟังเทศน์มหาชาติถือกันว่าต้องฟังให้จบทุกภพทุกชาติในวันเดียว

**เดือนห้า (เมษายน)** ตรุษสงกรานต์ หรือทำบุญขึ้นบ้านใหม่ มีการสงฆ์น้ำพระพุทธรูปและพระสงฆ์ ชาวบ้านจะไปเก็บดอกไม้มาบูชาพระ

**เดือนหก (พฤษภาคม)** ทำบุญบั้งไฟและทำบุญวิสาขบูชา จะมีการฟังเทศน์ตลอดวัน กลางคืนมีเวียนเทียน สำหรับบุญบั้งไฟนั้นเป็นพิธีเพื่อขอฝนจากเทวดา(แถน)

**เดือนเจ็ด (มิถุนายน)** ทำบุญซำฮะ เพื่อบูชาเทวดาอารักษ์หลักเมือง โดยทำพิธีเช่นบวงสรวงหลักเมืองหลักบ้าน ผีพ่อแม่ ผีปู่ ผีเมือง (ผีบรรพบุรุษ) ผีตาแฮก (เทวดารักษาไร่นา) เพื่อรำลึกถึงผู้มีพระคุณ

**เดือนแปด (กรกฎาคม)** ทำบุญเข้าพรรษา มีการทำบุญตักบาตรพระสงฆ์ถวายภัตตาหารเช้าและเพลแด่พระสงฆ์สามเณร ฟังพระธรรมเทศนาตอนบ่าย และนำขี้ผึ้งมาหล่อเป็นเทียนพรรษาเพื่อถวายเป็นพุทธบูชา และจะเก็บไว้ตลอดพรรษา

**เดือนเก้า (สิงหาคม)** ทำบุญข้าวประดับดิน โดยจัดอาหารคาวหวาน หมากพลู บุหรี่ สุรา แล้วนำไปวางไว้ใต้ต้นไม้หรือที่ใดที่หนึ่งพร้อมทั้งเชิญวิญญาณบรรพบุรุษ และญาติที่ล่วงลับไปแล้วให้มารับเอาอาหารไป

**เดือนสิบ (กันยายน)** ทำบุญข้าวสาก หรือสลากภัตในวันเพ็ญ เป็นการอุทิศส่วนกุศลให้แก่ผู้ตาย เช่นเดียวกับทำบุญข้าวประดับดิน

**เดือนสิบเอ็ด (ตุลาคม)** ทำบุญออกพรรษา ในวันขึ้น 15 ค่ำ พระสงฆ์จะทำการปวารณา กลางคืนมีการจุดโคมไฟนำไปแขวนไว้ตามต้นไม้ หรือตามริมรั้ววัด

**เดือนสิบสอง (พฤศจิกายน)** ทำบุญกฐิน สำหรับประชาชนที่อยู่ตามริมน้ำจะมีการแข่งเรือด้วย เช่น ริมแม่น้ำโขง แม่น้ำมูล แม่น้ำชี ฯลฯ เพื่อระลึกถึงอุสพญานาค หรือบางแห่งจะมีการแห่ปราสาทผึ้ง เพื่อถวายพระสงฆ์และเพื่อเป็นพุทธบูชา

ประเพณีเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความพร้อมเพรียงร่วมแรงร่วมใจกันของชาวบ้าน ประเพณีดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของสังคมอีสานที่เต็มไปด้วยความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เสียสละแรงกายแรงใจเพื่อการกุศล ความสมัครสมานสามัคคี ตลอดจนความกตัญญูรู้คุณต่อบุพการี ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่หล่อหลอมบุคลิกภาพของชาวอีสาน

ในพื้นที่จังหวัดบุรีรัมย์ กลุ่มชนที่ยึดมั่นในฮีตสิบสอง คือกลุ่มไทยลาว ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ทางตอนเหนือของจังหวัดบุรีรัมย์ แถบอำเภอคูเมือง พุทไธสง นาโพธิ์ และสตึก แต่ปัจจุบันการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงไปบ้าง ตามสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป

### 1.10.1 ประเพณีเฉพาะกลุ่มชาติพันธุ์

**1.10.1.1 ประเพณีแซนโดนตา** ประเพณีแซนโดนตา หรือ ประเพณีสารทเดือนสิบเป็นประเพณีรำลึกถึงบรรพบุรุษ ประเพณีแซนโดนตาเกิดจากความเชื่อที่ว่าบรรพบุรุษที่ตายไปแล้วจะต้องไปอยู่ยมโลก และได้รับอนุญาตให้กลับมาเยี่ยมบ้านเกิดเพื่อรับส่วนกุศลที่ลูกหลานจะอุทิศให้ หากได้รับการต้อนรับดีก็จะได้อวยพรให้ลูกหลานอยู่เย็นเป็นสุข

**1.10.1.2 ประเพณีเกี่ยวกับการผลิต** ชาวไทยเขมรทุกคนที่เกิดมาจะต้องมีครุกำเนิด “จวมครุ” เพราะมีความเชื่อว่า จวมเป็นสิ่งสถิตของเทวดาผู้คุ้มครองผู้เป็นเจ้าของ สามารถให้คุณให้โทษได้ เป็นความเชื่อที่คล้ายกับความเชื่อของกลุ่มไทยลาวที่เชื่อว่าคนเรามีสิ่งที่คอยคุ้มครอง ซึ่งอาจเป็นผีบรรพบุรุษหรือเทวดาประจำตัว ซึ่งชาวไทยลาวเรียกว่า “ขวัญ” เทวดาเหล่านี้มีหน้าที่คอยปกป้องคุ้มครองให้อยู่ดีมีสุข

**1.10.1.3 พิธีกรรมมมืวด** พิธีกรรมมมืวด เป็นพิธีกรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งของกลุ่มชาวไทยเขมรในจังหวัดบุรีรัมย์ โดยการเชิญวิญญาณของเทพเจ้าหรือผีบรรพบุรุษเข้าทรงในร่างของผู้ทำพิธี ซึ่งเรียกว่า “มมืวด” และให้มมืวดทำการรักษา โดยมีดนตรีบรรเลงประกอบขณะทำการรักษา

**1.10.1.4 ประเพณีเซ่นปะกำ** ประเพณีเซ่นปะกำเป็นประเพณีของชาวไทยภูเขา เป็นพิธีกรรมก่อนออกไปคล้องช้างเพื่อบอกกล่าว หรือแจ้งให้ผีปะกำทราบ มีความเชื่อว่าวิญญาณของ

ปู่ย่าตายายครูบาอาจารย์จะสิ่งสู่อยู่ในเชือกหนึ่งปะกำ เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำตระกูล เป็นสิ่งที่บันดาลให้เกิดโชคดีหรือโชคร้ายเมื่อออกไปคล้องช้าง

## 1.11 เทศกาลงานประเพณี

**1.11.1 งานนมัสการพระเจ้าใหญ่ที่วัดหงษ์** บ้านศิระระแวด ตำบลมะเฟือง อำเภอพุทไธสง จัดงานในวันเพ็ญเดือน 3 เป็นงานที่ยิ่งใหญ่มาก เพราะพระเจ้าใหญ่เป็นพระพุทธรูปที่ชาวบุรีรัมย์และชาวอีสานทั่วไปเลื่อมใส ศรัทธามาก

**1.11.2 งานนมัสการรอยพระพุทธรูปบาทจำลอง** ที่เขากระโดง อำเภอเมือง จัดงานในวันเพ็ญเดือน 3 เช่นกัน ประชาชนจะไปนมัสการรอบพระพุทธรูปบาทจำลองและพระสุภัทรบพิตร ตลอดจนเที่ยวงานกันอย่างคับคั่ง

**1.11.3 วันขึ้นเขาพนมรุ้ง** จัดในวันเพ็ญ ขึ้น 15 ค่ำ เดือน 5 ของทุกปี

**1.11.4 งานแข่งเรือ** เป็นงานประเพณีของชาวอำเภอสตึกจัดแข่งในแม่น้ำมูลมีเรือจากอำเภอใกล้เคียงมาร่วมแข่งขันจัดขึ้นวันเสาร์แรกของเดือนพฤศจิกายน

**1.12.5 งานมหกรรมว่าวอีสานและงานขึ้นปล่อยภูเขาไฟกระโดง** หลังจากฤดูเก็บเกี่ยวประมาณช่วงต้นเดือนธันวาคม ประมาณวันที่ 1 - 2 ธันวาคมของทุกปี จะมีการจัดงานมหกรรมว่าวอีสาน ในงานจะมีการประกวดขบวนแห่ 12 นักษัตร และการประกวดธิดาฟ้าอีสานจากสาวงามทั่วภาคอีสาน

**1.12.6 งานเครื่องเคลือบพันปี** จัดขึ้นที่อำเภอบ้านกรวด ในช่วงเดือนเมษายนของทุกปี เพื่อเป็นการอนุรักษ์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุ ในอำเภอบ้านกรวด

## 1.12 โบราณสถานที่สำคัญในจังหวัดบุรีรัมย์

### 1.12.1 ปราสาทหินพนมรุ้ง

ปราสาทหินพนมรุ้งสร้างขึ้นบนภูเขาไฟที่มอดแล้ว ความใหญ่โตและสมบูรณ์ของปราสาทส่งผลให้เป็นศาสนสถานแบบเขมรที่สำคัญที่สุดแห่งหนึ่งในดินแดนไทย ปราสาทอิฐ 2 องค์ทางทิศเหนือของปราสาทประธาน รวมทั้งองค์ประกอบสถาปัตยกรรมบางชิ้น และจารึกที่กล่าวสรรเสริญพระเกียรติคุณของพระเจ้าราชนทรวรมันที่ 2 ทำให้ทราบว่ายอดเขาพนมรุ้งมีศาสนสถานมาแล้วอย่างน้อยตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 15 หลังจากนั้นได้มีการสร้างเสริมศาสนสถานนี้มาเป็นระยะ จนเข้าสู่กลางพุทธศตวรรษที่ 17 จึงมีการสร้างขึ้นใหม่ให้ใหญ่โตดังที่เห็นในปัจจุบัน ศิลปกรรมที่ปรากฏเป็นศิลปะแบบนครวัด ประกอบไปด้วยสถาปัตยกรรมศิลาทรายและศิลาแลง และอาคารก่ออิฐ (เทศบาลเมืองบุรีรัมย์. 2552: 69)



ภาพประกอบ 1 แสดงลวดลายแกะสลักบนปราสาทหินเขาพนมรุ้ง

ในระหว่างการขุดแต่งและบูรณะปราสาทหินเขาพนมรุ้งนั้น ได้ค้นพบชิ้นส่วนศิลาจารึกภาษาเขมรรวมหกชิ้นด้วยกัน ต่างก็ให้ข้อมูลที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการศึกษาประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์วิทยา และทางศาสนา

### 1.12.2 ปราสาทหินเมืองต่ำ

ตั้งอยู่บนพื้นราบไม่ไกลจากปราสาทหินพนมรุ้ง ส่วนใหญ่มีรูปแบบของศิลปะบาปวน และบางส่วนของศิลปะคลังผสม น่าจะสร้างขึ้นในช่วงครึ่งหลังของพุทธศตวรรษที่ 16 แผนผังของปราสาทมีลักษณะแบบล้อมรอบจุดศูนย์กลาง กลุ่มอาคารประธานได้แก่ปราสาทอิฐ 5 องค์ ล้อมรอบด้วยระเบียงคด ถัดออกไปเป็นคูน้ำล้อมรอบ กึ่งกลางคูน้ำทุกด้านมีทางเดินตัดผ่าน ทำให้มีลักษณะเป็นรูปตัวแอล ถัดมานอกสุดเป็นกำแพง มีโคปุระอยู่ทางด้านทั้งสี่ มีการค้นพบทับหลังแบบคลังผสมกับรูปแบบของทับหลังแบบบาปวนมากถึง 5 ชิ้น มีลวดลายสลักตามจุดต่างๆ ที่แตกต่างกัน ทำให้สันนิษฐานว่ากลุ่มช่างสลักมี 2 กลุ่ม (เทศบาลเมืองบุรีรัมย์, 2552: 71)

## 1.14 รูปแบบศิลปกรรมที่พบในจังหวัดบุรีรัมย์

### 1.14.1 อักษรโบราณอีสาน

สุจิตต์ วงษ์เทศ (2548: 74-75) กล่าวถึงอักษรโบราณในอีสานว่า ในภาคอีสานมีการสืบทอดวัฒนธรรมหลายรูปแบบ ซึ่งการสืบทอดทางการเขียนหนังสือ หรือการใช้ตัวอักษรไม่มีความต่อเนื่อง เพราะมีตัวอักษรที่ใช้อยู่หลายสกุล และภาษาที่ใช้ก็มีหลายภาษา พอจะสรุปได้ดังนี้

**อักษรปัลลวะ** พบในศิลาจารึกอีสานระหว่างพุทธศตวรรษที่ 12-15 บันทึกด้วยอักษรปัลลวะหรือ อักษรคฤณต์ ภาษาสันสกฤตและภาษามอญโบราณ มาจากอินเดียตอนใต้ อักษรปัลลวะเป็นอักษรที่เข้าร่วมกันในดินแดนแถบเอเชียอาคเนย์

**อักษรขอม** พบศิลาจารึกอีสานสมัยสร้างปราสาทหินจำนวนมากในระหว่างพุทธศตวรรษที่ 15-18 ใช้ภาษาสันสกฤตปนกับภาษาขอม จนใช้อักษรขอมล้วน พบในเขมรสูง บริเวณบุรีรัมย์ สุรินทร์ ศรีสะเกษ

**อักษรภาคอีสานสมัยไทย-ลาว** พบอักษรธรรมและอักษรไทยน้อยภาษาถิ่นอีสาน มีปรากฏในศิลาจารึกตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา

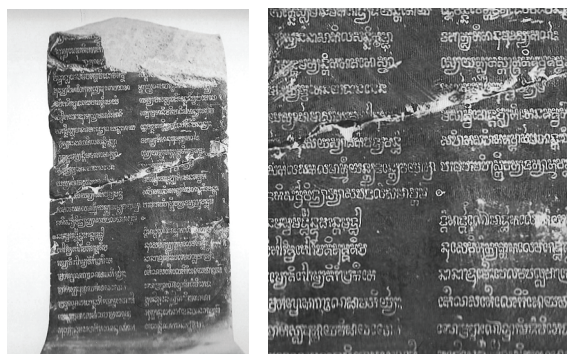


ภาพประกอบ 2 แสดงอักษรขอมบรรจง ภาษาบาลี

ที่มา: สำนักหอสมุดแห่งชาติ. 2547. แบบอักษรโบราณฉบับคู่มือผู้สอน. หน้า 8.

#### 1.14.2 ศิลปะร่วมแบบเขมรสมัยพระนครในจังหวัดบุรีรัมย์

วัฒนธรรมเขมรพระนคร (Khmer Culture) คือวัฒนธรรมเขมรในยุคโบราณรุ่งเรืองมากในภาคอีสาน ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 15-18 ทำให้เกิดศาสนสถานในลัทธิพราหมณ์และพุทธศาสนานิกายมหายานหลายแห่ง ศิลปกรรมแบบเขมรในประเทศไทยมีเอกลักษณ์บางประการเป็นของตนเอง ซึ่งมีความแตกต่างในส่วนปลีกย่อยหรือลวดลายบางลักษณะซึ่งไม่เคยเป็นที่รู้จักเลยในประเทศกัมพูชา ซึ่งบางครั้งก็ส่งอิทธิพลย้อนกลับไปสู่ศิลปะเขมร (สุจิตต์ วงษ์เทศ. 2547: 84-85) ในท้องที่จังหวัดบุรีรัมย์ มีปรากฏศิลปกรรม ทั้งสถาปัตยกรรม ปฐมกรรมและจารึก ซึ่งอาจเรียกได้ว่ามีอิทธิพลกับงานศิลปะและเป็นตัวแทนของจังหวัดบุรีรัมย์ได้ (เทศบาลเมืองบุรีรัมย์. 2552: 68)



ภาพประกอบ 3 แสดงจารึกพนมรุ้ง

ที่มา: สำนักหอสมุดแห่งชาติ. 2547. แบบอักษรโบราณฉบับคู่มือผู้สอน. หน้า 6.

### 1.14.3 ลายผ้าทอ

จังหวัดบุรีรัมย์มีการทอผ้าเป็นหัตถกรรมท้องถิ่นอยู่ในหลายอำเภอ ที่เป็นที่รู้จักเช่น ผ้าไหมอำเภอนาโพธิ์ ผ้าไหมพุดไธสง มีทั้งลวดลายรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ดั้งเดิม และการคิดค้นลวดลายใหม่ ๆ อยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นลักษณะของผ้าท้องถิ่นในภาคอีสาน (วิทยาลัยครูบุรีรัมย์, 2536: 28)



ภาพประกอบ 4 ลายผ้าทอ

### 1.15 ประวัติความเป็นมาของศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้

สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์ (2544: 5-6) กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ดังนี้ พื้นที่อีสานใต้ได้แก่ บริเวณลุ่มแม่น้ำมูล หรือแอ่งโคราช หรืออาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แอ่งทุ่งกุลาร้องไห้ และทุ่งไถ่เคียง (เช่น ทุ่งสัมฤทธิ์) เป็นที่ตั้งของจังหวัดและส่วนของจังหวัดต่างๆ เหล่านี้คือ นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ ศรีสะเกษ อุบลราชธานี และบางอำเภอของจังหวัดชัยภูมิ ร้อยเอ็ด มหาสารคาม ขอนแก่น และชัยภูมิ เป็นพื้นที่ที่มีชุมชนโบราณหนาแน่นที่สุด และเป็นพื้นที่ที่มีอิทธิพลวัฒนธรรมขอมแทรกกระจายหนาแน่น มีหลักฐานสิ่งก่อสร้างที่เรียกว่า ปราสาทกระจายอยู่ทั่วไป ที่สำคัญเช่น ปราสาทหินพิมาย ปราสาทหินพนมรุ้ง ปราสาทเขาพระวิหาร เป็นต้น

สิ่งบ่งบอกถึงความยิ่งใหญ่ของพื้นที่อีสานใต้ในอดีตอีกอย่างหนึ่งคือ ความหนาแน่นของประชากรที่มีการรวมตัวกันเป็นชุมชนใหญ่ขึ้น หรือมีลักษณะเป็นเมือง นั่นคือมีการขุดคูน้ำ คันดิน ล้อมรอบชุมชนแสดงให้เห็นถึงการอยู่อย่างมีกฎระเบียบของสังคม จากการสำรวจคูน้ำคันดินซึ่งมีอายุประมาณพันปีขึ้นไป โดย ผศ.ทิวา ศุภจรรยาและคณะ พบว่าในภาคอีสานมีหนาแน่นที่สุดในจำนวนทั้งหมดที่พบทั่วประเทศประมาณ 900-1,100 แห่ง เฉพาะในอีสานใต้ ตรวจพบถึง 715 แห่งและในจังหวัดบุรีรัมย์จังหวัดเดียวพบถึง 148 แห่ง แสดงให้เห็นถึงความหนาแน่นของประชากรและการตั้งบ้านเรือนอยู่ใกล้ชิดกันแบบบ้านที่เมืองน้อย คงเป็นพัฒนาการของสังคมมนุษย์ที่ได้พยายามหาความปลอดภัยและสันติสุขให้แก่ตนเอง

นอกจากที่ตั้งชุมชนโบราณแล้วยังพบแหล่งเตาเครื่องเคลือบ หรือเครื่องปั้นดินเผาแบบเคลือบ ซึ่งมีอายุประมาณ 800-1,200 ปี หรืออยู่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-19 กระจายอยู่ทั่วไปในพื้นที่จังหวัดบุรีรัมย์ โดยเฉพาะที่อำเภอบ้านกรวดพบมากกว่า 200 เตา รูปแบบและเทคนิควิธีแม้จะ

คล้ายคลึง หรือได้รับอิทธิพลจากจีนสมัยราชวงศ์ถัง และราชวงศ์ซ้อง แต่ก็มีผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ปรับรูปแบบให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตและความเชื่อของตน จึงเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าสูง ควรแก่การเก็บรักษา

บุรีรัมย์ยังมีสิ่งที่เป็นหลักฐาน และมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีอย่างอื่นอีก เช่น

แหล่งถลุงโลหะบาราย ศิลาคาริก เป็นต้น บุรีรัมย์ได้ชื่อว่าเป็นเมืองปราสาทหิน ถิ่นภูเขาไฟ ผ้าไหมสวย รวยวัฒนธรรม ซึ่งบ่งบอกให้เห็นถึงความเป็นแหล่งทรัพยากรทางการศึกษา และการท่องเที่ยวเป็นอย่างดี ด้วยเหตุนี้ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดบุรีรัมย์ จึงได้ดำเนินการเพื่อให้มีการก่อสร้างหอวัฒนธรรมขึ้น เพื่อเป็นแหล่งรวบรวมและตั้งแสดงตัวอย่างของหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และโบราณคดีดังกล่าว การเคลื่อนไหวเริ่มจากการจัดประชุมสัมมนาทางวิชาการ เรื่องประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอีสานใต้ ปี 2525 การจัดงานสมบัติอีสานใต้ การเสนอโครงการและแผนต่อจังหวัดเพื่อผลักดันให้โครงการสร้างหอวัฒนธรรมอยู่ในแผนหลักของจังหวัด มีการประชุมร่วมกับสมาชิกสภาจังหวัด เพื่อขอให้สนับสนุนอีกส่วนหนึ่ง

เมื่อปี พ.ศ. 2526 ได้มีการตั้งชมรมส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดบุรีรัมย์ขึ้น โดยเชิญผู้มีบทบาทในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในขณะนั้น (อดีต ส.ส.สวัสดิ์ คชเสนี เป็นประธานชมรม เลขานุการศูนย์วัฒนธรรมในขณะนั้น ดร.สรเชต วรคามวิชัย เป็นเลขานุการ) ได้มีการเชิญพ่อค้า คหบดี นักวิชาการ นักการเมือง และข้าราชการหน่วยต่างๆ เข้าร่วมประชุม และเป็นสมาชิกชมรม มีการหมุนเวียนประชุมในที่ต่างๆ ทั้งในและนอกวิทยาลัย โครงการเริ่มเป็นรูปธรรมขึ้น เมื่อมีการประชุมที่ห้องรัตนโกสินทร์ 200 ปี มีอดีตอธิการวิทยาลัยครู (ดร.ทองคุณ หงส์พันธุ์) เป็นประธานในที่ประชุม มีส.ส.เข้าร่วมประชุมหลายท่าน อาทิ ส.ส. สวัสดิ์ คชเสนี, ส.ส.พิชิต ธีระรัชตานนท์, ส.ส.การุณ ไสงาม เป็นต้น ท่าน ส.ส. เหล่านี้ได้ประกาศให้การสนับสนุนและได้จัดสรรงบประมาณให้เป็นการเริ่มต้น เช่น ปรับพื้นที่ สร้างโคปุระ และสร้างหอพระ เป็นต้น ในปีถัดมา ท่าน ส.ส.ชัย ชิดชอบ, ส.ส.ดร.อนุวรรตน์ วัฒนพงศ์ศิริ ก็ได้ให้การสนับสนุนในการจัดสรรงบประมาณจังหวัดช่วยให้งานเบื้องต้นดำเนินไปได้ กระทั่งปี พ.ศ. 2532 และเป็นบผูกพันในปี พ.ศ. 2533 เป็นจำนวนเงิน 9.88 ล้านบาท อาคารหลังแรกเป็นอาคารหอวัฒนธรรมสองชั้น หลังที่สองเป็นหอประชุมอาคารหอวัฒนธรรมอีสานใต้ ได้ออกแบบโดยได้ยึดเอารูปแบบสถาปัตยกรรมของปราสาทหินเขาพนมรุ้ง นำมาผสมผสานกับสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ จึงทำให้หอวัฒนธรรมแห่งนี้ดูโดดเด่นสง่างาม มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ต่อมาในปี พ.ศ. 2534 วิทยาลัยครูบุรีรัมย์ได้รับการสนับสนุนจากสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร สนับสนุนการแปรรูปของงบประมาณจำนวน 5.9 ล้านบาท การตกแต่งภายในอาคารและการจัดภูมิทัศน์โดยรอบหอวัฒนธรรม บัดนี้การจัดนิทรรศการถาวร การตกแต่งภายในและการจัดภูมิทัศน์รอบบริเวณหอวัฒนธรรมได้เสร็จเรียบร้อยแล้ว และถือเป็นงานระยะที่ 1 ของการจัดตั้งศูนย์วัฒนธรรมวิทยาลัยครูบุรีรัมย์ ซึ่งจะต้องพัฒนางานของศูนย์ต่อไปอีกอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

## 2. พิพิธภัณฑ

### 2.1 ความหมายของพิพิธภัณฑ

กรมศิลปากร (2547: 20-22) กล่าวถึงความหมายของพิพิธภัณฑดังนี้ พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระมหากษัตริย์ซึ่งทรงเชี่ยวชาญทางอักษรศาสตร์โปรดเกล้า บัญญัติศัพท์คำนี้ขึ้นใช้ เนื่องจากพระองค์มีพระราชดำริจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานส่วนพระองค์ ขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทย

คำว่า “พิพิธภัณฑ” อาจแยกตามรูปคำละความหมายได้ ดังนี้

“พิพิธ” แปลว่า ต่าง ๆ กัน

“ภัณฑ” แปลว่า สิ่งของ เครื่องใช้

“พิพิธภัณฑ” แปลรวมความได้ว่า สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ นานา ที่เก็บรวบรวมไว้เพื่อการชื่นชมและศึกษาหาความรู้

ส่วนคำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” ผู้เชี่ยวชาญทางด้านพิพิธภัณฑสถานวิทยาหลายท่านได้ให้คำจำกัดความของคำนี้ว่า สถาบันที่สร้างขึ้นเพื่อรวบรวม สงวนรักษาและจัดแสดงวัตถุ อันมีความสำคัญทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม เพื่อให้ประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าและความเพลิดเพลิน ตามคำจำกัดความนี้ได้รวมความหมายถึงหอศิลปะ อนุสรณ์สถานทางประวัติศาสตร์ สวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ สวนอุทยาน สถานที่เลี้ยงสัตว์น้ำและสถานที่อื่น ๆ ที่จัดแสดงสิ่งมีชีวิต

พิพิธภัณฑสถานโดยทั่วไป ถือกันว่าเป็นสถานที่จัดตั้งแสดงศิลปวัตถุ โบราณวัตถุ และเป็นที่ยอมรับรวมสมบัติทางสติปัญญา (Intellectual Property) ทั้งเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ และเพื่อเป็นหลักฐานที่บรรดาผู้มีสติปัญญาจะใช้เป็นสถานค้นคว้า และเป็นพยานอ้างอิงความรู้ตามศิลปวิทยาการในแขนงต่าง ๆ ตั้งแต่ความรู้ขั้นต่ำจนถึงขั้นสูงสุด พิพิธภัณฑสถานมิใช่สมบัติเฉพาะของประชาชนหรือประเทศใดประเทศหนึ่ง หากแต่เป็นสมบัติส่วนรวมของโลก

คำจำกัดความของสภาพการพิพิธภัณฑสถานระหว่างชาติ (ICOM) กำหนดบทบัญญัติไว้ตามมาตรา 3 และ 4 ดังนี้

มาตรา 3 “สถาบันถาวรใดก็ตาม ที่ตั้งขึ้นโดยไม่หวังผลประโยชน์หากำไรเพื่อบริการรับใช้สังคมและเพื่อการพัฒนาสังคม เปิดให้สาธารณชนทั่วไปเข้าชมเพื่อประโยชน์ในทางส่งเสริมต่อการอนุรักษ์ การค้นคว้าวิจัย การสื่อสารความรู้ ความเข้าใจ และจัดแสดงเผยแพร่โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาหาความรู้ เพื่อการเล่าเรียน และเพื่อความบันเทิงใจต่อหลักฐานวัตถุอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติและสิ่งแวดล้อมของมนุษย์เรา ถ้าสถาบันใดอยู่ในขอบข่ายสถาบันนั้นถือว่าเป็นพิพิธภัณฑสถาน”

มาตรา 4 ยังได้กล่าวคำจำกัดความว่า พิพิธภัณฑ์สถาน ยักรวมถึง

ก. สถาบันเพื่อการอนุรักษ์หรือสงวนรักษา และส่วนที่จัดแสดงและเปิดบริการอย่างถาวร เช่น หอสมุด หอจดหมายเหตุ เป็นต้น

ข. โบราณสถานทางธรรมชาติวิทยา แหล่งโบราณคดี และแหล่งทางชาติพันธุ์วิทยา ตลอดจนโบราณสถานทางประวัติศาสตร์ และแหล่งหรือสถานที่ที่มีลักษณะเป็นพิพิธภัณฑ์สถานในตัวเอง โดยธรรมชาติ ซึ่งควรค่าแก่การอนุรักษ์และปลูกฝังความรู้ ความเข้าใจ

ค. สถาบันที่จัดแสดงเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิต เช่น สวนพฤกษศาสตร์ สวนสัตว์ สถานเลี้ยงสัตว์น้ำ (Aquarium) บริเวณสงวนสิ่งมีชีวิตประเภทสัตว์บก (Vivarium) วนอุทยาน ฯลฯ

ง. สถานที่ธรรมชาติที่จัดไว้เป็นเขตสงวน

จ. ศูนย์วิทยาศาสตร์และหอดาราศาสตร์

ซึ่งคำจำกัดความดังกล่าวของสมาคมพิพิธภัณฑ์สถานระหว่างชาติกำหนดไว้อย่างกว้างขวางมาก แสดงถึงความมุ่งหมายของวิชาพิพิธภัณฑ์สถานที่ย้ายกว้างออกไปจากเดิม

สมาคมการพิพิธภัณฑ์สถาน (The Museums Association) ประเทศอังกฤษ ให้คำจำกัดความ “พิพิธภัณฑ์สถาน” ว่า “เป็นสถาบันที่รวบรวม สะสม ศึกษาวิเคราะห์ วิจัย สงวนรักษา จัดแสดงและนำเสนอเรื่องราวความเป็นมาของหลักฐานวัตถุและข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อประโยชน์ของสาธารณชน” โดยแยกความหมายของในแต่ละคำที่เกี่ยวข้องดังนี้ สถาบัน หมายถึง การจัดตั้งอย่างมีแบบแผนและถาวร การรวบรวมสะสม หมายถึง การได้มาในทุกรูปแบบซึ่งหลักฐาน วิเคราะห์วิจัย เน้นความต้องการที่จะคงรักษาไว้ซึ่งประวัติข้อมูล สงวนรักษา คือมาตรการทุกรูปแบบที่ให้การคุ้มครองความปลอดภัยต่อวัตถุ จัดแสดง เป็นการประกันต่อผู้เข้าชมว่าจะต้องได้ชมวัตถุที่รวบรวมไว้อย่างน้อยจำนวนหนึ่งที่คัดเลือกมาจัดแสดง นำเสนอ คือ การเสนอเรื่องราวด้วยขบวนการต่าง เช่น เทคนิคการจัดแสดง การศึกษา การวิจัย และการตีพิมพ์ วัตถุ หมายถึง สิ่งของที่จับต้องได้ ในขณะที่ หลักฐาน หมายถึง การประกันว่าวัตถุนั้นเป็นของจริง ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง คือ ความรู้ที่ป้องกันมิให้วัตถุในพิพิธภัณฑ์สถานเป็นเพียงของแปลกประหลาด แต่จะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวัตถุนั้น ๆ เช่น ประวัติความเป็นมา การประดิษฐ์หรือที่มาและการใช้งาน เพื่อประโยชน์ของสาธารณชน เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า พิพิธภัณฑ์สถานรับใช้สังคม

## 2.2 ประเภทของพิพิธภัณฑ์สถาน

กรมศิลปากร (2547: 24-25) กล่าวถึงประเภทของพิพิธภัณฑ์สถานดังนี้ พิพิธภัณฑ์สถาน ที่จัดขึ้นในระยะแรกนั้น เป็นการรวบรวม จัดแสดงวัตถุทุกแขนงที่น่าสนใจโดยไม่แยกประเภท ต่อมา เมื่อวิทยาการด้านต่าง ๆ มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น มีการรวบรวมวัตถุต่าง ๆ หลากหลายประเภท ยิ่งขึ้น พิพิธภัณฑ์สถานที่เกิดขึ้นในระยะหลังจึงมีแนวทางการบริหารจัดการและการรวบรวมวัตถุจัดแสดงเฉพาะประเภทมากขึ้น ทำให้การแบ่งประเภทพิพิธภัณฑ์สถานตามแขนงมีความเด่นชัด

สมาคมพิพิธภัณฑ์สถานระหว่างประเทศ (ICOM - International Council of Museums) ได้  
จำแนกประเภทของพิพิธภัณฑ์สถานออกตามสาขาวิชาดังนี้

**พิพิธภัณฑ์สถานทางศิลปะ (Museum of Arts)** เป็นพิพิธภัณฑ์สถานที่เกิดขึ้นรวบรวม และ  
จัดแสดงผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม ประวัติศาสตร์และพัฒนาการด้านศิลปะ

**พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะร่วมสมัย (Gallery of Contemporary Arts)** เป็นพิพิธภัณฑ์สถาน  
ศิลปะสมัยใหม่ที่น่าเสนอผลงานศิลปะร่วมสมัย ซึ่งแสดงถึงความเคลื่อนไหวทางศิลปะและความเจริญ  
ทางด้านศิลปกรรมร่วมสมัย ครอบคลุมงานวิชาการแขนงต่าง ๆ ดังนี้

พิพิธภัณฑ์สถานทางศิลปะประยุกต์ (Museum of Applied Art)

พิพิธภัณฑ์สถานทางศิลปะสมัยใหม่ (Museum of Modern Art)

พิพิธภัณฑ์สถานทางศิลปะการแสดง (Museum of Performing Art)

พิพิธภัณฑ์สถานทางศิลปะแรกเริ่ม (Primitive Art Museum)

**พิพิธภัณฑ์สถานทางธรรมชาติวิทยา (Natural History Museum)** พิพิธภัณฑ์สถาน  
ทางธรรมชาติวิทยาพัฒนามาจากการรวบรวมวัตถุประเภทต่าง ๆ อาทิ ธรณีวิทยา พฤกษศาสตร์  
สัตวศาสตร์ มานุษยวิทยา ฯลฯ มุ่งหมายจัดแสดงเพื่อให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี  
ชาติพันธุ์วิทยา พิพิธภัณฑ์สถานในแขนงนี้ยังรวมถึงสวนสัตว์ (Zoological Garden) สวนพฤกษชาติ  
(Botanical Garden) วนอุทยาน (National Park) สวนสัตว์น้ำ (Aquarium) สวนสัตว์ (Vivarium)

**พิพิธภัณฑ์สถานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Museum of Science and  
Technology)** เป็นพิพิธภัณฑ์สถานจัดแสดงถึงวิวัฒนาการความก้าวหน้าของสิ่งที่มีมนุษย์คิดค้น  
และประดิษฐ์ขึ้นทั้งประเภทยานพาหนะ เครื่องจักรกล ระบบโทรคมนาคม การเกษตร วิทยาศาสตร์  
สาขาต่าง ๆ

**พิพิธภัณฑ์สถานทางมานุษยวิทยาและชาติพันธุ์วิทยา (Museum of Anthropology  
and Ehtnology)** พิพิธภัณฑ์สถานประเภทนี้ รวบรวมวัตถุเพื่อการจัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิต  
ความเป็นอยู่ขนบธรรมเนียมประเพณีที่เกี่ยวข้องกับสังคมมนุษย์ ชาติพันธุ์วิทยาของมนุษย์กลุ่มต่าง ๆ

**พิพิธภัณฑ์สถานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี (Museum of History and  
Archaeology)** เป็นพิพิธภัณฑ์สถานรวบรวมและจัดแสดงหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ที่เกี่ยวกับการ  
การเมือง เศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งจัดแสดงวัตถุที่ได้จากการขุดค้นทางโบราณคดี และโบราณสถาน

**พิพิธภัณฑ์สถานประจำภูมิภาค (Regional Museum)** พิพิธภัณฑ์สถานประเภทนี้  
รวบรวมและจัดแสดงวัตถุ และเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ เศรษฐกิจ ขนบธรรมเนียม  
ประเพณี ชีวิตความเป็นอยู่ของสังคม ท้องถิ่น หรือภูมิภาคที่พิพิธภัณฑ์สถานนั้นตั้งอยู่

**พิพิธภัณฑ์สถานเฉพาะเรื่อง (Specialized Museum)** พิพิธภัณฑ์สถานประเภทนี้ รวบรวมและจัดแสดงวัตถุที่เกี่ยวข้องเรื่องราวทางการศึกษาสาขาต่าง ๆ เช่น ศิลปะ ประวัติศาสตร์ โบราณคดีชาติพันธุ์วิทยา การศึกษาด้านต่าง ๆ ทางสังคมธรรมชาติวิทยา วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี เป็นต้น

**พิพิธภัณฑ์สถานของมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษา (University Museum)** เป็นพิพิธภัณฑ์สถานที่ตั้งขึ้นตามสถาบันการศึกษาต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้ต่อการศึกษาในวิชาการแขนงต่าง ๆ สำหรับผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานประเภทนี้ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สถานมหาวิทยาลัย พิพิธภัณฑ์สถานภาควิชาต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย ฯลฯ

### 2.3 หน้าที่ของพิพิธภัณฑ์สถาน

กรมศิลปากร (2547: 25-27) กล่าวถึงหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์สถานว่า โดยทั่วไปเป็นสถานที่รวบรวม จัดแสดงโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุซึ่งเป็นหลักฐานทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา เพื่อการศึกษา เพิ่มพูนความรู้ การค้นคว้า ศึกษาวิจัยทางศิลปวิทยาการแขนงต่าง ๆ รวมทั้งเพื่อความเพลิดเพลินของประชาชนผู้เข้าใช้บริการ ในการดำเนินการในกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์สถานจะเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเอื้อประโยชน์สูงสุด ต่อสาธารณชนได้นั้น พิพิธภัณฑ์สถานจะต้องมีการกำหนดหน้าที่ อันเป็นแนวทางปฏิบัติสำหรับพิพิธภัณฑ์สถานในแต่ละสาขา โดยจำแนกหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์สถานไว้ดังนี้

1. การรวบรวมวัตถุ (Collecting)
2. การจำแนกประเภทวัตถุ (Identifying)
3. การทำบันทึกหลักฐานวัตถุ (Recording)
4. การสงวนรักษาวัตถุ (Preservation)
5. การจัดแสดง (Exhibition)
6. การให้การศึกษ (Education)

**2.3.1 การรวบรวมวัตถุ (Collecting)** การรวบรวมวัตถุ เป็นหน้าที่อันดับแรกของพิพิธภัณฑ์สถาน เนื่องจากวัตถุสำหรับการจัดแสดงจะเป็นส่วนสำคัญต่อการกำหนดลักษณะของพิพิธภัณฑ์สถานนั้น พิพิธภัณฑ์สถานจะต้องเสาะแสวงหา รวบรวมวัตถุที่สมบูรณ์ สวยงาม ทรงคุณค่าทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ ตรงตามประเภทและนโยบายการจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์สถาน วัตถุที่พิพิธภัณฑ์สถานรวบรวม สะสม อาจได้มาจากการบริจาคของประชาชน การขุดค้นทางโบราณคดี การจัดซื้อจากนักสะสมวัตถุ ฯลฯ

**2.3.2 การจำแนกประเภทวัตถุ (Identifying)** เมื่อพิพิธภัณฑ์สถานเก็บรวบรวมวัตถุประเภทใดเข้าในพิพิธภัณฑ์สถาน จะต้องมีการตรวจสอบว่าเป็นวัตถุอะไร แยกประเภทกำหนดอายุ แบบสมัย และที่มาของวัตถุ รวมถึงรายละเอียดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุนั้น หากการรวบรวมวัตถุบางรายการ

ยังไม่สามารถตรวจสอบที่มา จำแนกประเภทตามลักษณะวัตถุได้ จะต้องทำการค้นคว้า วิจัย ศึกษา เปรียบเทียบ ตรวจสอบพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนต่อไป

**2.3.3 การทำบันทึกหลักฐาน (Recording)** การบันทึกหลักฐาน คือการจัดทำทะเบียนวัตถุ ทุกชิ้นที่รวบรวมเก็บรักษาไว้ในพิพิธภัณฑสถาน เพื่อเป็นหลักฐานทางวิชาการ เพราะทะเบียนวัตถุจะเป็นหลักฐานอ้างอิงเฉพาะ ซึ่งจะให้รายละเอียดเกี่ยวกับที่มาของวัตถุที่มีการตรวจสอบ การจำแนก แยกประเภทการกำหนดอายุสมัย ซึ่งมีความจำเป็นสำหรับการศึกษาค้นคว้า

**2.3.4 การสงวนรักษา (Preservation)** การรวบรวมวัตถุเป็นงานพื้นฐานของพิพิธภัณฑสถาน ก่อนที่จะดำเนินการเก็บรักษาหรือจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานนั้น ต้องมีการดำเนินการตรวจสอบ สภาพ การทำความสะอาดวัตถุ การซ่อมสงวนรักษาการดำเนินการป้องกันการเสื่อมสภาพที่เกิดจากสาเหตุทางฟิสิกส์ เคมี และการคุกคามโดยจุลินทรีย์ เช่น เห็ด รา ตะไคร่ รวมถึงแมลง สัตว์กัดแทะ ต่างๆ ด้วยกรรมวิธีการสงวนรักษาและการอนุรักษ์ทางวิทยาศาสตร์

**2.3.5 การจัดแสดง (Exhibition)** การจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถาน เป็นการนำวัตถุบางส่วน ของพิพิธภัณฑสถานที่เกิดขึ้นรวบรวมไว้มาจัดแสดงให้สาธารณชนได้ชม เพื่อเสริมสร้างความรู้จากวัตถุ ในเรื่องราวซึ่งเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องทั้งยังให้ความเพลิดเพลิน ซึ่งการจัดแสดง ในพิพิธภัณฑสถานมีรูปแบบและวิธีการจัดแสดงแตกต่างกันตามประเภทของวัตถุที่จัดแสดง และ วัตถุประสงค์ในการจัดแสดงของพิพิธภัณฑสถานนั้นๆ

การจัดแสดงที่ดี ทันสมัย จะช่วยดึงดูดความสนใจแก่ผู้เข้าชม ก่อให้เกิดความเข้าใจตระหนัก ถึงคุณค่าของวัตถุหรือของที่แฝงอยู่ในวัตถุนั้น ฯลฯ ทำให้ผู้ชมได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน



ภาพประกอบ 5 การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ

**2.3.6 การศึกษา (Education)** การจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์สถานมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ ความรู้ ความเข้าใจ กระตุ้นให้รู้จักคิด วิเคราะห์ และเห็นคุณค่าความงาม ความสำคัญเกี่ยวกับวัตถุ ที่จัดแสดงพิพิธภัณฑ์สถานจึงเป็นแหล่งการศึกษาเรียนรู้ในระบบและเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย

การจะบรรลุวัตถุประสงค์การจัดการศึกษาของพิพิธภัณฑ์สถานได้นั้น พิพิธภัณฑ์สถานจะต้องมีการจัดแสดงที่สื่อถึงเนื้อหาที่จัดแสดงได้ชัดเจน ทันสมัย ดึงดูดความสนใจ ทั้งยังต้องมีกิจกรรม ส่งเสริมการศึกษาหลากหลายรูปแบบ อาทิการนำชม การบรรยาย การอบรม การสัมมนาทางวิชาการ การจัดชั้นเรียนในหลักสูตรต่างๆ

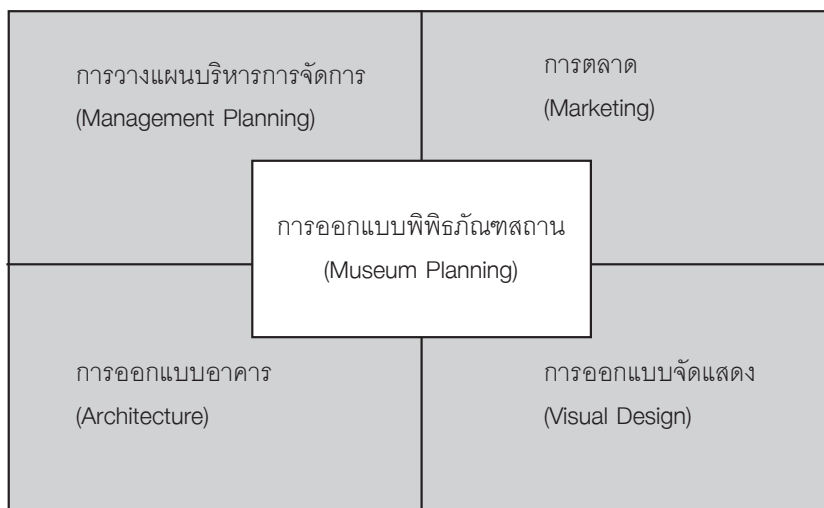
นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์สถานควรมีสิ่งอำนวยความสะดวกและส่งเสริมการศึกษาการเรียนรู้ และนันทนาการ เช่น ห้องสมุด ห้องค้นคว้าทางวิชาการ ห้องทดลอง ห้องบรรยาย อุปรกรณ์สารสนเทศ ในการสืบค้นข้อมูลต่างๆ ร้านจำหน่ายอาหารเครื่องดื่ม ร้านจำหน่ายของที่ระลึก เป็นต้น



ภาพประกอบ 6 ห้องคลังความรู้ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

## 2.3 การออกแบบพิพิธภัณฑ์สถาน

กรมศิลปากร (2547: 153-161) กล่าวถึงการออกแบบและการวางแผนดำเนินงาน พิพิธภัณฑ์สถานดังนี้ การดำเนินการออกแบบพิพิธภัณฑ์สถานจะมีแผนการดำเนินงานเพื่อให้เกิด ความสมบูรณ์ในการทำหน้าที่ทั้งการปฏิบัติสงวนรักษา และจัดแสดงวัตถุทางวัฒนธรรม โดยเป็นการ จัดพื้นที่ใช้สอยอำนวยความสะดวกต่างๆ มีความสวยงาม ก่อให้เกิดสุนทรียะ เอื้อประโยชน์ในการ สงวนรักษาจัดแสดงโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุแก่ผู้เข้าชม มีโครงสร้างดังนี้



ภาพประกอบ 7 การดำเนินการออกแบบพิพิธภัณฑ์สถาน

ที่มา: กรมศิลปากร. 2547. *การจัดการด้านการออกแบบพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ*. หน้า 154  
โดยมีขั้นตอนดังนี้

### 2.3.1 การวางแผนดำเนินการออกแบบพิพิธภัณฑ์สถาน

การวางแผนเบื้องต้น

การวางแผนของสถาบันหรือหน่วยงาน

การวางแผนวิเคราะห์วัตถุจัดแสดง

การวางแผนวิเคราะห์ด้านการตลาด

การวางแผนวิเคราะห์เกี่ยวกับกิจกรรมสาธารณะ

การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ

### 2.3.2 การจัดทำข้อมูลสังเขป

ส่วนการใช้ประโยชน์

รายละเอียดเฉพาะทางเทคนิค

### 2.3.3 การออกแบบ

แบบร่างเบื้องต้น

แบบรายละเอียดต่างๆของโครงการ

### 2.3.4 เอกสารแบบและรายการก่อสร้าง

การประกวดราคา

การเจรจาทำสัญญา

### 2.3.5 การก่อสร้าง

### 2.3.6 การส่งมอบงาน

### 2.3.7 การประเมินผลการดำเนินงาน

## 2.4 ความหมายของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

ศรีศักร วัลลิโภดม (วนิษา ตีคำ 2553: 12; อ้างอิงจาก ศรีศักร วัลลิโภดม. 2543. *ทัศนะนอกกริต: สังคมวัฒนธรรมในวิถีการอนุรักษ์*. หน้า 75-79) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น หมายถึง พิพิธภัณฑ์ที่เกิดขึ้นจากภายในของชุมชนจัดขึ้น โดยคนในชุมชนหรือท้องถิ่นเองและใช้กำลังทรัพย์ของท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นสถานที่จัดแสดงของ และคลังสะสมภูมิปัญญาที่บรรพชนของชุมชนได้สร้างสรรค์ไว้และสืบทอดมาสู่คนรุ่นหลัง โดยมีเป้าหมายให้คนในท้องถิ่นรู้จักตัวเองและท้องถิ่นตลอดจนสภาพแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ มีหลักฐานที่แสดงถึงการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ตลอดจนการพัฒนาทางเทคโนโลยีและพัฒนาการทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจในท้องถิ่น ถือเป็นจุดรวมความหลากหลายทางวัฒนธรรม และสิ่งที่ต้องการแสดงในพิพิธภัณฑ์ไม่ใช่วัตถุ แต่เป็นความหมายที่อยู่เบื้องหลังวัตถุนั้น ดังนั้นวัตถุที่แสดงจึงไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นของมีค่าหรือมีความเก่าแก่ แต่จะต้องเป็นของที่มีความหมายสะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่นนั้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่นต้องเน้นเรื่องคนกับสภาพแวดล้อม เพราะการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมนั้นถือเป็นภูมิปัญญาของท้องถิ่น ขณะเดียวกัน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจะต้องทำเป็นกระบวนการต่อไปเรื่อย ๆ เพราะเรื่องราวของชุมชนและวัฒนธรรมนั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา โดยหัวใจสำคัญของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นก็คือ การร่วมกันในการจัดทำและจัดการ ซึ่งความรู้ในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นแต่ละแห่งนั้นอาจนำมาพัฒนาให้คนคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่เหมาะสมกับท้องถิ่นขึ้นมาได้

งามพิศ สัตย์สงวน (วนิษา ตีคำ 2553: 13; อ้างอิงจาก ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. 2549. *ภูมิปัญญาท้องถิ่น: รวมบทความ*. หน้า 22) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น หมายถึง ศูนย์ทางด้านวัฒนธรรม ที่สามารถชักจูงให้คนที่อยู่ในชุมชนเป็นเจ้าของร่วมกัน มีการมาพบปะกันเป็นประจำ เพื่อแสวงหาความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมพื้นบ้านมากขึ้น

สิริพร สมบูรณ์บุรณะ (วนิษา ตีคำ 2553: 13; อ้างอิงจาก สิริพร สมบูรณ์บุรณะ. 2546. *มานุษยวิทยากับการศึกษาปรากฏการณ์โหยหาอดีตในสังคมไทยร่วมสมัย*. หน้า 137) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ในฐานะเป็นพื้นที่สาธารณะแหล่งรวบรวมองค์ความรู้และมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น ซึ่งถือว่าเป็นพื้นที่ที่นำเสนอภาพรวมของวิถีชีวิตของคนในชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ ให้สมบูรณ์ขึ้น อีกทั้งยังได้เห็นสิ่งที่ใกล้ตัวมากที่สุด ภายใต้ระบบการศึกษาที่ทำให้คนได้เห็นและได้คิด รวมทั้งเป็นพื้นฐานสำคัญที่นำไปสู่การมีสติปัญญาและการมีความรู้ที่นำไปสู่การสร้างสรรค่านานาประการ โดยเฉพาะการศึกษาอันอกระบบ ที่อาจสร้างดุลยภาพกับการศึกษาในระบบ

สายันต์ ไพรัชญาจิตร (วนิษา ตีคำ 2553: 13; อ้างอิงจาก สายันต์ ไพรัชญาจิตร. 2550. *การจัดการทรัพยากรทางโบราณคดีในงานพัฒนาชุมชน*. หน้า 282-284) ให้ความหมายว่า พิพิธภัณฑ์ชุมชน หมายถึง แหล่งหรือสถานที่รวบรวมและจัดแสดงหลักฐานทางโบราณคดี วัตถุโบราณ สิ่งของเครื่องใช้ วัตถุทางวัฒนธรรม รวมทั้งความรู้ภูมิปัญญา เรื่องราวประวัติศาสตร์ความเป็นมาของวัฒนธรรมชุมชนท้องถิ่นที่มีอยู่หรือเคยมีอยู่ในชุมชนหรือท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งอาจจะเป็นสถานที่ บ้านเรือน สิ่งก่อสร้างสมัยโบราณที่โดยอายุรูปแบบทางศิลปะ สถาปัตยกรรมหรือประวัติศาสตร์ความเป็นมา เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเรื่องราวของชุมชนนั้น ๆ ที่รวมเรียกว่า โบราณสถาน แหล่งโบราณคดีหรืออาคารสถานที่ที่ก่อสร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้จัดแสดงข้อมูล หลักฐานทางโบราณคดีและทรัพยากรวัฒนธรรมต่าง ๆ ของชุมชน อาจจะเป็นสถานที่อื่นใดที่แสดงถึงนัยสำคัญทางวัฒนธรรมชุมชนท้องถิ่น ให้คนในชุมชนและคนนอกชุมชนรับรู้เข้าใจอย่างถ่องแท้

Hilde S. Hein (วนิษา ตีคำ 2553: 14; อ้างอิงจาก Hein, Hilde S. 2000. *The museum in transition : a philosophical*. p.50) พิพิธภัณฑ์ชุมชนคือ พิพิธภัณฑ์ที่ต้องสร้างประโยชน์ต่อสังคมทั้งตัวของคนในชุมชนและคนนอกชุมชนที่จะได้รับประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์ชุมชน เนื่องจากพิพิธภัณฑ์ชุมชนเป็นสถานที่สื่อให้เห็นถึงความเป็นอยู่ของคนในชุมชนนั้น ๆ ในช่วงเวลาของอดีต และอนาคตที่ประกอบด้วยวิถีชีวิตความเป็นอยู่และของที่จัดแสดงก็จะบ่งบอกถึงอัตลักษณ์พิพิธภัณฑ์และบ่งบอกถึงความเป็นชุมชนนั้น ๆ

จะเห็นได้ว่านอกจากการเป็นสถานที่เก็บรวบรวม รักษา อนุรักษ์ และจัดแสดง ซึ่งเป็นหน้าที่หลักของพิพิธภัณฑ์แล้ว พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นยังมีหน้าที่ในการรวบรวมสิ่งที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ทั้ง วัตถุโบราณ สิ่งของเครื่องใช้ ความรู้ภูมิปัญญา เรื่องราวประวัติศาสตร์ความเป็นมาของวัฒนธรรมชุมชนท้องถิ่น โดยการจัดแสดงนั้นไม่เพียงแต่นำวัตถุสิ่งของมาตั้งแสดงเท่านั้น แต่ต้องบอกเล่าถึงที่มาเพื่อให้สามารถเข้าใจถึงเหตุผลความเชื่อมโยงของอดีตถึงปัจจุบัน อันเป็นผลมาจากการปรับตัวซึ่งมีความแตกต่างไปในแต่ละพื้นที่และยุคสมัย เป็นพื้นที่สาธารณะที่ให้เข้ามา ร่วมกันจัดการและศึกษาค้นหาความรู้ของชุมชน (วนิษา ตีคำ 2553: 12)

## 2.5 ความสำคัญและประโยชน์ของพิพิธภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่น

สายันต์ ไพรัชญาจิตร (วนิษา ตีคำ 2553: 15; อ้างอิงจาก สายันต์ ไพรัชญาจิตร. 2550. *การจัดการทรัพยากรทางโบราณคดีในงานพัฒนาชุมชน*. หน้า 274-291) พิพิธภัณฑ์เป็นเรื่องจำเป็นสำหรับสังคมในทุกระดับ เพราะในแต่ละสังคม แต่ละชุมชน แต่ละกลุ่มคน แต่ละวัฒนธรรมต่างก็มี วัตถุโบราณ สถานศิลป์วัตถุ ซึ่งเป็นผลิตผลทางวัฒนธรรมทั้งที่มีสภาพเป็นมรดก (heritages) และเป็นวัตถุทางวัฒนธรรมร่วมสมัย ยังใช้ประโยชน์ (Creativities / cultural present) อยู่มากมาย เพราะสถานะของพิพิธภัณฑ์โดยทั่วไป จึงเสมือนห้องรับแขกของหน่วยงานทางสังคมและการปกครองระดับต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตำบล อำเภอ และจังหวัด ที่รวบรวมสิ่งของที่เป็นวัตถุโบราณที่มีคุณค่าทาง

ประวัติศาสตร์-โบราณคดี งานฝีมือทางศิลปะที่สวยงาม วัตถุที่มีคุณค่าทางศาสนา ความเชื่อ เอกสารทางประวัติศาสตร์ รูปภาพ สิ่งของเครื่องใช้ในกิจการต่างๆ ที่ควรแก่การชี้ชวนให้คนต่างถิ่น คนต่างวัฒนธรรมได้ชื่นชมและรับรู้ พิพิธภัณฑ์จึงไม่ใช่เรื่องแปลกในวิถีชีวิตคนเรา เพราะมักสะสมวัตถุสิ่งของที่ล้วนแต่เป็นคุณค่าในทางจิตใจของผู้ที่เป็นเจ้าของ และเมื่อแขกมาเยือนก็ถือโอกาสอดของเหล่านั้น มีการอธิบายที่มาหรือประวัติศาสตร์สิ่งของเหล่านั้นด้วยความภาคภูมิใจ ซึ่งพฤติกรรมเช่นนี้เป็นไปในลักษณะเดียวกับการจัดการพิพิธภัณฑ์นั่นเอง

ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันตกุลและคณะ (วนิษา ตีคำ 2553: 14; อ้างอิงจาก อุษณีย์ ยุทธพงษ์ธาดา. 2549. *การจัดการความรู้แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชน*. หน้า 45) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจะสามารถเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน หมายถึง การเป็นสถาบันทางสังคมหนึ่งของชุมชนเช่นเดียวกับศาสนา (รูปธรรม คือ วัด) เช่นเดียวกับการสาธารณสุข (รูปธรรม คือ โรงพยาบาล สถานพยาบาล หมอพื้นบ้าน) การศึกษา (รูปธรรม คือ โรงเรียน) เมื่อใดก็ตามที่ “องค์กร” ในท้องถิ่นได้รับการสถาปนาเป็นสถาบันทางสังคม มีกระบวนการทางการปฏิบัติให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตชุมชน และมีการพัฒนาการที่เคียงคู่ไปกับสังคม ได้รับการดูแลใส่ใจเป็นส่วนหนึ่ง ก็จะทำให้พิพิธภัณฑ์สามารถเดินต่อไปได้



ภาพประกอบ 8 แสดงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

ความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น คือ ช่วยรักษาและส่งเสริมสิ่งที่มีคุณค่าของชุมชน ทั้งประสบการณ์การเรียนรู้ ที่สะสมผ่านกาลเวลา ภูมิปัญญาที่แตกต่างในแต่ละพื้นที่ มรดกทางวัฒนธรรม ทั้งในแบบวัตถุสิ่งของ ภาพถ่าย ประวัติศาสตร์ ทำให้สามารถเรียนรู้จากรากเหง้าของตัวเอง ชุมชนได้ เรียนรู้จากการจัดการทรัพยากรของตัวเอง มีพื้นที่แสดงออกถึงการมีตัวตน ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของ เกิดความภาคภูมิใจที่จะดูแลรักษาสืบทอดต่อไป และยังช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ที่จะเติบโตขึ้นในอนาคตอีกด้วย

### 3. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนิทรรศการ (Exhibition)

#### 3.1 ความหมายของนิทรรศการ

ประเสริฐ ศิลรัตน์ (2549: 14-17) ได้สรุปถึงความหมายของนิทรรศการดังนี้ คำว่า *นิทรรศการ (Exhibition)* ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายไว้ดังนี้ “นิทรรศการ น. การแสดงผลงาน สินค้า ผลิตภัณฑ์หรือกิจกรรมให้คนทั่วไปชม (อ. Exhibition)”

นิทรรศการ คือ การจัดสื่อแสดงหลาย ๆ อย่างในขณะเดียวกัน เช่น ของจริง หุ่นจำลอง ภาพวาด ภาพถ่าย การสาธิต ป้ายนิเทศ ภาพโฆษณา ปาฐกถา การฉาย การทดลอง ของแจก ของจำหน่าย ฯลฯ เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความรู้และความชื่นชม

นิทรรศการเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งสำหรับให้ความรู้ ชักชวน จูงใจ และเร้าใจหลายรูปแบบ และหลายเรื่องราวด้วยการแสดง

นิทรรศการเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ ธุรกิจ สังคม การเมือง และการอุตสาหกรรม เป็นอย่างมาก นับว่าเป็นการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ สามารถเร้าให้ผู้ดูสนใจ วัตถุประสงค์และแนวความคิด

นิทรรศการเป็นลักษณะของทัศนศึกษาอย่างหนึ่ง เพราะเป็นการศึกษาทางตา ทางหูและทางเสียด

นิทรรศการเป็นสื่อประเภทหนึ่ง que เข้าถึงผู้ชมได้ดี สามารถให้ประสบการณ์การเรียนรู้แก่ ผู้ชม ได้ใกล้เคียงกับประสบการณ์ตรง ทั้งนี้เพราะนิทรรศการให้โอกาสในการเห็นและจับต้อง สัมผัสหรือได้ยินเสียง ดังนั้น จึงทำให้ผู้ชมชื่นชอบหรือตื่นเต้นในขณะที่ชมนิทรรศการได้

นิทรรศการ คือ การแสดงการให้การศึกษาอย่างหนึ่งด้วยการแสดงงานให้ชม อาจจะมีผู้บรรยายให้ฟังหรือไม่ต้องมีก็ได้ การแสดงอาจจะแสดงนอกอาคารหรือในอาคารก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยของจริง สิ่งจำลอง ภาพถ่าย และแผนภูมิ สิ่งของต่าง ๆ ที่จะนำออกมาแสดง แต่ในการจัดเตรียมจะต้องมีระเบียบเรียบร้อย ดูง่าย และคำนึงถึงความแจ่มชัด รวมทั้งก่อให้เกิดความรู้ช่วยให้ผู้ดูมีความเข้าใจข้อมูล (Information) โดยใช้ข้อมูลสั้น ๆ อธิบายประกอบ ซึ่งควรจะมีควมน่าชมด้วย

จากคำจำกัดความดังกล่าวอาจสรุปได้ว่า นิทรรศการเป็นการจัดแสดงสื่อหลาย ๆ อย่างในขณะเดียวกัน มีการจัดระเบียบเรียบร้อย แจ่มชัด เข้าใจง่าย จุดประสงค์เพื่อให้ความรู้ ชักชวน จูงใจ และเร้าใจ สามารถเข้าถึงผู้ชม ให้ประสบการณ์ตรง จากการได้เห็น จับต้อง สัมผัส หรือได้ยิน การจัดแสดงนั้นอาจอยู่ได้ทั้งภายในอาคารและนอกอาคารก็ได้ และยังมีประโยชน์ในการศึกษา เผยแพร่แนวความคิดต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

โดยทั่วไปนิทรรศการมักประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐานหลัก 5 ประการ อันได้แก่ สิ่งจัดแสดง (Artifacts) เนื้อหา (Content : concept & interpretation) การออกแบบพื้นที่จัดแสดงและ

บรรยากาศโดยรวม (Display design) งานออกแบบกราฟิก (Graphic design) และการออกแบบแสง (Lighting design) แต่ก็มีอีกหลาย ๆ นิทรรศการที่ได้เพิ่มเติมองค์ประกอบอื่น ๆ เข้าไปในการจัดแสดง อาทิ ระบบเสียง (Audio) วิดีทัศน์ (Video) กลไก (Mechanics) คอมพิวเตอร์ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Computer Mediums) การแสดงสด (Live action) ฯลฯ



ภาพประกอบ 9 งานนิทรรศการ

โดยเฉพาะงานออกแบบกราฟิก ต้องอาศัยข้อความและการจัดวางตัวหนังสือ (Text and typography) เป็นเครื่องมือที่สำคัญชิ้นหนึ่งในการสื่อสาร ทั้งในป้ายชื่อ คำบรรยาย ซึ่งต้องมีการเลือกใช้งานให้ส่งเสริมและสอดคล้องกับสารที่นิทรรศการต้องการสื่อออกมาด้วย

### 3.2 นิทรรศการเคลื่อนที่ (Mobile exhibition)

หมายถึงนิทรรศการที่จัดขึ้นเป็นชุดสำเร็จเพื่อแสดงในหลาย ๆ ที่หมุนเวียนกันไป รูปแบบและสื่อหลักที่นำมาแสดงเป็นแบบเดิม วัตถุประสงค์ในการจัดเป็นอย่างไรเดิมอาจมีสิ่งของหรือการแสดงผลประกอบเพิ่มเติมในบางครั้งเท่านั้น ส่วนสถานที่ที่จะจัดแสดงแบบหมุนเวียนไปหรืออาจเคลื่อนที่ไปต่างจังหวัด หรือในจังหวัดเดียวกันแต่เปลี่ยนชุมชนที่นำไปแสดง (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2549: 25)

นิทรรศการเคลื่อนที่ อาจจะเป็นรถหรือเรือนิทรรศการตระเวนไปจอดในชุมชนต่าง ๆ ก็ได้เพื่อความสะดวกในการขนย้าย ระยะเวลาอาจเป็นวันหรือสัปดาห์

### 3.3 หลักในการจัดแสดง

ประเสริฐ ศิลรัตน์ (2549: 11) ได้กล่าวถึงหลักในการจัดแสดงว่า ในการออกแบบนิทรรศการ สิ่งสำคัญที่จะทำให้ให้นิทรรศการ น่าสนใจในเบื้องต้น คือ วิธีการถ่ายทอดสาระของการจัดแสดง ซึ่งมีหลักการพื้นฐานที่ต้องคำนึง ดังนี้

3.3.1 การเน้นความสำคัญของวัตถุ โดยให้คำบรรยายหรือส่วนประกอบอื่น ๆ เป็น เพียงองค์ประกอบที่ช่วยเสริมวัตถุให้เด่นชัด

3.3.2 การให้ความรู้เกี่ยวกับวัตถุที่จัดแสดง โดยใช้คำบรรยายที่สื่อความหมาย ครอบคลุม ความสำคัญของวัตถุและชัดเจนในตัวเอง

3.3.3 การจัดแสดงวัตถุจะต้องมีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันไปตามลำดับจากจุดหนึ่ง

3.3.4 การจัดแสดงต้องยึดหลักการจัดอย่างง่าย ไม่ซับซ้อน และมีความเพลิดเพลิน

3.3.5 การคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เข้าชมและวัตถุจัดแสดง

### 3.4 การวางแผนงานการจัดนิทรรศการ

ประเสริฐ ศิลรัตน์ (2549: 50-73) กล่าวถึงการวางแผนงานการจัดนิทรรศการว่า จำเป็น จะต้องคำนึงถึงผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายให้รับรู้ได้อย่างถูกต้องและเข้าใจในเนื้อหาสาระได้โดยง่าย นิทรรศการที่ดีจึงมีความจำเป็นจะต้องมีการวางแผนงานในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

#### 3.4.1 การวางแผนเกี่ยวกับผู้ชม

สิ่งที่ควรพิจารณาในประเด็นนี้ ได้แก่

3.4.1.1 จำนวนผู้เข้าชม

3.4.1.2 องค์ประกอบของผู้ชม อันได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา ระดับสติปัญญา ลักษณะ ความสนใจ และองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ของผู้ชม

3.4.1.3 เวลาที่ใช้ในการเข้าชม ซึ่งจำเป็นจะต้องสอดคล้องกับขนาดของกลุ่มผู้ชม

3.4.1.4 ช่วงเวลาที่จัดแสดงนิทรรศการ

#### 3.4.2 การวางแผนเกี่ยวกับเนื้อหา

เนื้อหา นิทรรศการจะเป็นสิ่งดึงดูดใจในเบื้องต้น ผู้จัดนิทรรศการจะต้องคำนึงส่วนประกอบ ดังนี้

3.4.2.1 **ความน่าสนใจของเนื้อหา** ซึ่งได้ถูกนำเสนออย่างเหมาะสมจนสามารถกระตุ้น ความสนใจ สร้างความพอใจ และสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้ชมที่เป็นเป้าหมายได้

3.4.2.2 **ความมุ่งหมายของการจัดนิทรรศการ** ด้านธุรกิจการค้ามักจัดทำเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม เพื่อกระตุ้นให้ผู้บริโภคต้องการใช้บริการหรือผลิตภัณฑ์นั้น

3.4.2.3 **หัวข้อใหญ่และเนื้อเรื่องย่อย** หัวเรื่องใหญ่หรือชื่อของนิทรรศการเป็นสิ่งที่ จะแจ้งให้ผู้ชมทราบว่าการจัดเกี่ยวกับอะไร ตรงกับความต้องการที่จะเข้าชมหรือไม่ ส่วนเนื้อ หาย่อยเปรียบเสมือนบทต่าง ๆ ของหนังสือ ซึ่งจะอยู่ในขอบเขตของหัวข้อใหญ่

3.4.2.4 **ความเป็นเอกภาพของเรื่องจัดแสดง** นิทรรศการที่จัดปะปนกันหลายเรื่อง หรือหลายวัตถุประสงค์จะทำให้ผู้ชมได้รับแรงกระตุ้นหรือความพอใจเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

### 3.4.3 การวางแผนเกี่ยวกับขนาด

นิทรรศการจะมีขนาดใหญ่หรือเล็กนั้นขึ้นอยู่กับ เนื้อหา สถานที่จัด เวลา และงบประมาณ รวมทั้งขนาดของนิทรรศการจะสัมพันธ์กับเรื่องของเวลา การเข้าชมและระยะเวลาที่อยู่ชมในห้องจัดแสดงด้วย

### 3.4.4 การวางแผนเกี่ยวกับสถานที่

ผู้จัดควรพิจารณาเลือกขนาดและเนื้อที่ที่มีความเหมาะสมกับจำนวนผู้ชม จำนวนวัตถุจัดแสดง และเนื้อหาที่จะแสดง นอกจากนี้จะต้องคำนึงถึงความสะดวกของผู้เข้าชมการถ่ายเทอากาศ และแสง

### 3.4.5 การวางแผนเกี่ยวกับค่าใช้จ่าย

สิ่งที่ต้องคำนึง ได้แก่ สถานที่ งานโครงสร้าง ระบบไฟฟ้า วัสดุที่ใช้ในการตกแต่งอุปกรณ์และเทคนิคพิเศษ ค่าขนส่ง บุคลากร เป็นต้น

### 3.4.6 การวางแผนเกี่ยวกับระยะเวลา

ระยะเวลาการจัดแสดงจะสอดคล้องกับลักษณะความคงทนถาวรของนิทรรศการ

**3.4.6.1 นิทรรศการถาวร (Permanent exhibition)** เป็นนิทรรศการคงที่ไม่มีมีการเปลี่ยนแปลงหรืออาจเปลี่ยนแปลงแต่น้อยมาก ซึ่งมักจะจัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์

**3.4.6.2 นิทรรศการชั่วคราว (Temporary exhibition)** โดยทั่วไปจะจัดแสดงข้อมูลที่เป็นความรู้ใหม่ ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน มักจัดแสดงในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ ราว 2 อาทิตย์ ถึง 1 เดือน หรือตามความสนใจของกระแสสังคมในเวลานั้น ๆ

**3.4.6.3 นิทรรศการเคลื่อนที่ (Traveling exhibition)** ซึ่งจะเป็นนิทรรศการที่หมุนเวียนไปจัดแสดงยังสถานที่ต่าง ๆ มักนำเสนอเรื่องราวที่เป็นที่สนใจของคนหมู่มาก ใช้ระยะเวลาการจัดอันสั้นตั้งแต่เป็นวันจนถึงสัปดาห์

### 3.4.7 การวางแผนเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์

งานนิทรรศการเป็นการจัดแสดงอีกรูปแบบหนึ่งที่ต้องอาศัยการประชาสัมพันธ์ควบคู่ไปด้วย จึงจะประสบความสำเร็จ สื่อประชาสัมพันธ์พื้นฐานที่จำเป็น ได้แก่ บิลบอร์ด ป้ายผ้า ไปสเตอร์ แผ่นพับ ประชาสัมพันธ์ เป็นต้น สำหรับนิทรรศการขนาดใหญ่ที่มีงบประมาณสูงก็อาจใช้สื่อประชาสัมพันธ์ทางโทรทัศน์และทางสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ

### 3.4.8 การวางแผนเกี่ยวกับสิ่งของจัดแสดง

การเลือกสิ่งของจัดแสดงจะต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของนิทรรศการ ปริมาณสิ่งของ มากน้อยเพียงไร เนื่องจากการจัดแสดง สิ่งของที่จัดแสดงโดยทั่วไป ได้แก่

**3.4.8.1 การใช้ของจริงจัดแสดง** จะต้องคำนึงถึงรูปร่าง ขนาด เสียง น้ำหนัก ผิว หรือ กลิ่นของวัตถุนั้น ๆ

**3.4.8.2 หุ่นจำลอง** ซึ่งอาจให้ข้อมูลได้ดีกว่าของจริง เพราะสามารถเน้นในจุดที่ต้องการ เน้นหรือแสดงให้เห็นได้ เช่น การแสดงอวัยวะต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้หุ่นจำลองยังมีความคงทน มากกว่าของจริง

**3.4.8.3 สื่อภาพต่าง ๆ** ซึ่งนับเป็นสื่อการจัดแสดงที่ประหยัดที่สุด สามารถสื่อความหมายและทำความเข้าใจได้ง่าย

### 3.4.9 การวางแผนเกี่ยวกับการติดตั้งนิทรรศการการออกแบบติดตั้งนิทรรศการ

ขึ้นอยู่กับแนวความคิดและวัตถุประสงค์ในการจัดแสดง ซึ่งนักออกแบบจะเลือกสรรวัสดุที่เหมาะสมสอดคล้องกับชุดนิทรรศการนั้น ๆ การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงความสะดวกในการสร้าง การประกอบ และการติดตั้งชุดนิทรรศการ อีกทั้งวัสดุที่ใช้สามารถรักษาคุณภาพของชุดนิทรรศการ ให้คงทนอยู่ตลอดระยะเวลาการจัดแสดงด้วย

### 3.4.10 การวางแผนเกี่ยวกับการจัดวัสดุ 2 มิติ

วัสดุ 2 มิติ หมายถึง งานที่สามารถมองเห็นได้ใน 2 ทิศทาง คือ ด้านกว้างและยาว ซึ่งมักจะเป็นภาพประกอบแผนภูมิ หรือแผ่นป้ายคำบรรยาย โดยในการจัดแสดงจำเป็นต้องคำนึงถึงขนาด สี เนื้อหา รูปแบบ และมุมมองที่ดีที่สุดสำหรับการชม

### 3.4.11 การวางแผนเกี่ยวกับคำและอักษร

นิทรรศการที่เต็มไปด้วยป้ายชื่อและคำบรรยาย มักน่าเบื่อและดูสับสน สิ่งที่คุณอ่าน อ่านเพื่อความรื่นรมย์ เพื่อคำแนะนำ เพื่อหาความรู้ หรือเพื่อการศึกษา ส่วนมากมักจะนั่งอ่าน แต่ถ้าต้องยืนอ่านแล้ว การอ่านเนื้อหายาว ๆ จะไม่เหมาะสม ข้อความที่ใช้จึงควรมีให้น้อยที่สุด ด้วยเพราะผู้ชมต้องเคลื่อนไหวไปตามแนวนิทรรศการ ความสามารถในการอ่านคำอธิบายจึงมีอยู่อย่างจำกัด

นิทรรศการที่บรรจุการอ่านไว้มาก ๆ จึงมักจะล้าเมื่อย ด้วยเหตุที่เกิดความจากความเหนื่อยล้าของผู้ชม และขาดการวางแผนที่ดีในการจัดทำป้ายคำบรรยาย ดังนั้น การวางแผนเกี่ยวกับคำบรรยายจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง โดยมีตัวแปรที่ใช้ในการพิจารณาประกอบ ดังนี้

**3.4.11.1 อายุและระดับความเข้าใจของผู้ชม** ในการจัดแสดงแต่ละครั้งถ้าผู้จัดไม่ประเมินระดับอายุและความสามารถในการรับรู้ของผู้เข้าชมตามสภาพความเป็นจริงของสถานที่นั้น จะทำให้มีโอกาสเกิดความผิดพลาดสูง เช่น ในมหาวิทยาลัยอาจใช้คำบรรยายยาวๆ ได้ เพราะผู้เข้าชมเป็นผู้ที่ต้องมีความสนใจในเรื่องรานั้นๆ อยู่บ้างแล้ว การจัดแสดงเป็นเพียงตัวเสริมและกระตุ้นความสนใจให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อมีความสนใจเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ย่อมช่วยตัดทอนความเบื่อหน่ายไปได้ในระดับหนึ่ง แต่ถ้าเป็นการจัดแสดงในชุมชนแล้ว คำบรรยายสั้นๆ จะให้ผลดีกว่า

**3.4.11.2 ระดับการศึกษาของผู้ดูและเวลาสำหรับการเข้าชม** เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ใช้เป็นหลักในการพิจารณาขนาดของการจัดนิทรรศการและความสั้นยาวของคำบรรยายด้วย

ในการจัดนิทรรศการซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่มักเป็นผู้มีการศึกษา หรือเป็นนักเรียนนักศึกษาที่ต้องการไปศึกษาหาความรู้หรือสนใจเป็นกรณีพิเศษ เช่น นิทรรศการหุ่นขี้ผึ้ง นิทรรศการเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม นิทรรศการทางประวัติศาสตร์ นิทรรศการศูนย์ชีววิทยาทางทะเล ฯลฯ คำบรรยายอาจยาวได้ในบางส่วนที่สำคัญ แต่จะไม่ค่อยมีความหมายสำหรับคนทั่วไป เพราะผู้ชมอาจดูเพียงป้ายชื่อว่าเป็น อะไร ไม่สนใจรายละเอียดมากนัก ในปัจจุบันมักนิยมใช้แสง สี เสียงในลักษณะ Light and Sound เฉพาะบางจุดของนิทรรศการที่มีเนื้อหาสำคัญเป็นการเพิ่มบรรยากาศให้ผู้ชมเข้าใจง่ายขึ้น รูปแบบการนำเสนอลักษณะนี้เป็นที่นิยมมากสำหรับการจัดนิทรรศการถาวรในหลายหน่วยงาน ส่วนนิทรรศการเคลื่อนที่และนิทรรศการชั่วคราวซึ่งมีการลงทุนไม่มากนัก คำอธิบายประกอบจึงมีความจำเป็นมาก และจะต้องลดจำนวนคำบรรยายให้สั้น กระชับ ขนาดอักษรเหมาะสมกับสายตาผู้ชม และเพื่อไม่ให้ผู้ชมเบื่อหน่ายที่จะอ่านคำบรรยายในบางช่วง บางตอนอาจต้องใช้แสงสีประกอบเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศและดึงดูดความสนใจให้ผู้ชมอ่านคำบรรยายจนจบ

นอกจากนี้ ความสามารถในการทำความเข้าใจในเนื้อหาเรื่องราวมิได้ขึ้นอยู่กับ สำนวนภาษาเพียงอย่างเดียว หากแต่ยังขึ้นอยู่กับโครงสร้างของภาษาด้วย อันได้แก่ ความยาวของประโยค วลีประกอบ ระเบียบการใช้ประธาน กริยา กรรม และควรใช้ภาษาที่ง่ายสละสลวยมากกว่าการใช้ภาษาที่หรูหรา

เมื่อป้ายชื่อและป้ายคำบรรยายเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงความเข้าใจในสิ่งที่แสดงแล้ว ผู้จัดต้องพิจารณาความเหมาะสมในการจัดทำลักษณะป้ายให้เข้ากับรูปแบบของนิทรรศการด้วย ขนาด รูปแบบ สี ตำแหน่ง และการให้แสงของป้ายหรือคำบรรยาย เหล่านี้เป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญว่าสอดคล้องกับแบบลักษณะของนิทรรศการ และสามารถอ่านออกหรือไม่

### 3.4.12 การวางแผนเกี่ยวกับการถ่ายภาพอากาศและแสง

อาคารที่ใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการ ควรมีการถ่ายภาพอากาศที่ดี ไม่อับทึบ ผู้จัดจะต้องคำนึงถึงการเข้าชมงานของผู้ชม ในกรณีที่มีผู้เข้าชมในจำนวนครั้งละมาก ๆ นั้น หากการถ่ายภาพอากาศไม่ดีพอจะก่อให้เกิดความอึดอัดและทำลายสมาธิในการชมงานได้

แสงสว่าง เป็นสิ่งสำคัญในการจัดนิทรรศการ เพราะสามารถสร้างความเพลิดเพลิน และสร้างความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี หากแสงสว่างไม่เพียงพอก็จะก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย หรือถ้าหากแสงจ้าเกินไปจะทำให้ปวดสายตา

การจัดแสงในงานนิทรรศการเป็นไปเพื่อเสริมหรือเน้นปรับแต่งบรรยากาศ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ แต่เพียงระวังมิให้แสงรบกวนความตั้งใจของผู้ชม ผู้จัดต้องระลึกไว้เสมอว่า สิ่งที่เราต้องการให้ผู้ชมมองเห็น คือ วัตถุที่นำมาจัดแสดง

ในปัจจุบันด้วยเทคโนโลยีเจริญรุดหน้าไปอย่างมาก ทำให้เทคนิคการจัดแสดงมีความหลากหลายมากขึ้น เช่น ระบบภาพและเสียง (Audio visual) กลไก (Mechanics) คอมพิวเตอร์ ปฏิสัมพันธ์(Interactive Computer Mediums) เป็นต้น ซึ่งการใช้เทคนิคเข้าช่วยในการจัดแสดงเหล่านี้ แม้จะมีค่าใช้จ่ายสูงแต่ก็คุ้มค่า เพราะสามารถทำให้นิทรรศการมีชีวิตชีวา และก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมมากยิ่งขึ้น

### 3.4.13 การวางแผนเกี่ยวกับกิจกรรมประกอบ

นิทรรศการส่วนใหญ่จะมีการจัดกิจกรรมเพิ่มเติมในด้านการให้ความรู้แก่ผู้ชม กิจกรรมเสริมความรู้ อาจจัดทำในรูปแบบของการสาธิต การแสดงดนตรี ปาฐกถา การแจกหนังสือ และสูจิบัตร ที่บรรจุบางสิ่งที่ไม่ได้นำมาจัดแสดงในนิทรรศการ เป็นต้น

## 4. การออกแบบสื่อสาร

### 4.1 การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)

การออกแบบกราฟิกเป็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางทัศนภาพ (Visual Communication) นำเสนอข่าวสารต่อผู้ดู ผู้อ่านให้สามารถรับรู้ความหมาย และแปลความหมายได้ทางสายตา แบ่งได้เป็น กราฟิคสิ่งพิมพ์ กราฟิคสิ่งแวดลอม กราฟิคในภาพยนตร์ กราฟิคสื่ออิเล็กทรอนิกส์

กราฟิก หมายถึง ศิลปะที่มีลักษณะเป็น “รอยขีดเขียน, ตัวอักษรหรือลวดลาย” มีลักษณะผลงานที่สำคัญออกมา เป็นลายเส้น, การขีดเขียนหรืองานพิมพ์ เป็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางทัศนภาพ (Visual communication) ที่ประกอบเป็นตัวอักษร ลวดลาย หรือรอยขีดเขียน ซึ่งแสดงโดยใช้เส้น นำเสนอข่าวสารต่อผู้ดูผู้อ่านให้สามารถรับรู้ความหมายและแปลความหมายได้ทางสายตา เป็นการออกแบบเพื่อให้อ่าน เช่น ออกแบบหนังสือ, นิตยสาร, หีบห่อ, ป้าย, ภาพยนตร์, โทรทัศน์, โปสเตอร์ แผ่นพับ, นิทรรศการ (วิรุณ ตั้งเจริญ 2532: 9)

## 4.2 กระบวนการออกแบบ

วิรุณ ตั้งเจริญ (2532: 40-41) กล่าวถึงกระบวนการออกแบบว่า กระบวนการออกแบบที่ง่ายที่สุดอาจเป็นเพียงการเลือกสีหรือแบบอักษร กระบวนการที่ซับซ้อนมากขึ้นอาจเป็นชุดตำราที่ต้องมีการวางแผนจากหลายส่วนอย่างเป็นแบบแผน ในการออกแบบกราฟิกจะมีปัญหาที่แตกต่างกันออกไป ประสบการณ์ของนักออกแบบจะช่วยให้การแก้ปัญหาในแต่ละส่วนปลีกย่อยทั้งหมดสามารถออกมาเป็นเอกภาพ และในแต่ละปัญหาจะมีทางแก้ได้หลายรูปแบบ หากสามารถเปิดใจยอมรับก็จะทำให้นักออกแบบมีทางเลือกจำนวนมาก สามารถเลือกวิธีที่เหมาะสมที่สุดในการแก้ปัญหาได้

### 4.2.1 ลำดับกระบวนการ

**ขั้นแยกปัญหา (Identify)** แยกปัญหาต่าง ๆ พิจารณาให้กระจ่างชัด กำหนดกฎเกณฑ์ข้อจำกัด และต้องการข้อมูลที่กระชับ

**ขั้นเริ่มต้น (Preliminary)** ค้นหาความคิดที่มองเห็นได้เป็นรูปธรรม ร่างภาพหยาบ ๆ เพื่อระดมและขยายความคิดในวงกว้าง

**ขั้นกระจ่างชัด (Refinement)** เป็นการตัดเข้ากลุ่ม (Sort) เลือก (Cull) ค้น (Explore) ย้ำ (Redesign) ตรวจสอบ (Examine) และขยาย (Enlarge) เป็นขั้นตอนการแสดงศักยภาพที่ชัดเจนขึ้น ตระล่อมความคิดและรูปแบบอย่างหยาบ ๆ

**ขั้นวิเคราะห์ (Analyze)** ขั้นนี้เป็นการคิดประเมินผล (Evaluate) สำรวจ (Observe) ทดสอบ (Test) ตรวจสอบทบทวน (Reexamine)

**ขั้นตอนตัดสินใจ (Decide)** ขั้นตอนสรุปตัวเลือกที่ดีที่สุด มีการเปรียบเทียบ (Compare) หาข้อแตกต่าง (Contrast) และเลือก (Select) หลังจากนั้นก็กำหนดองค์ประกอบให้ชัดเจน และผลิต

**ขั้นผลผลิต (Implement)** หากเป็นงานสิ่งพิมพ์ ขั้นสุดท้ายจะเป็นการผลิต และการตลาด

หลังจากขั้นผลิตผ่านไปแล้ว ควรจะได้มีการประเมินผลในลักษณะกระบวนการย้อนกลับ กระบวนการทั้งหมดอีกครั้ง เพื่อช่วยในการมองเห็นปัญหาและดำเนินการโครงการต่อไป

### 4.2.2 กระบวนการก่อนหลัง

ในการออกแบบกราฟิก กระบวนการการทำงานก่อนหลังในการออกแบบเป็นสิ่งสำคัญ นักออกแบบจะต้องมองเห็นและตัดสินใจในแต่ละขั้นตอน เล็งเห็นความสัมพันธ์ต่อเนื่อง ขั้นตอนที่เสนอแนะคือ สี ตัวอักษร ภาพ เสียง รวบรวม และแบบ (Color-Type-Image-Voice-Stock-Format)

### 4.3 เกสตอลท์

วิรุณ ตั้งเจริญ (2532: 44-51) กล่าวถึงทฤษฎีเกสตัลท์ว่า ทฤษฎีเกสตัลท์เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาที่อธิบายถึงเรื่องจิตวิทยาการรับรู้ (Psychology of Perception) โดยเน้นศึกษาไปที่เรื่องของ การจัดระเบียบการรับรู้ (Perceptual Organization) โดยเสนอแนวความคิดว่า กระบวนการในการจัดระเบียบการรับรู้จะเกิดขึ้นทันที ไม่ว่าจะเป็นการรับรู้ทางการมองเห็นหรือการได้ยินก็ตาม องค์ประกอบย่อยต่างๆ ที่เข้ามา จะถูกจัดระบบหรือจัดกลุ่มองค์ประกอบย่อยนั้นๆ ให้เกิดเป็นกลุ่ม (Group) หรือรูปแบบที่มีความหมาย (Meaningful Patterns) และเด่นชัดขึ้นมาจากส่วนอื่น การศึกษาของกลุ่มเกสตัลท์จึงมุ่งไปที่ การหาค่าอธิบายว่ามนุษย์มีการจัดระบบหรือจัดกลุ่มขององค์ประกอบย่อยต่างๆ และตีความหมายเป็นภาพรวมได้อย่างไร

กลุ่มเกสตัลท์ได้นำเสนอหลักการหลายประการในการอธิบายถึงกระบวนการในการจัดระเบียบการรับรู้ ได้แก่ การรับรู้ภาพและพื้นภาพ (Figure-Ground Perception), หลักของเพรกนานซ์ (Law of Pragnanz) ความสัมพันธ์ของประสบการณ์และกระบวนการทางสมอง (Isomorphism) และหลักการที่กล่าวได้ว่าเป็นหลักการสำคัญของทฤษฎีเกสตัลท์ คือ หลักการจัดระเบียบการรับรู้ (Laws of Organization in Perceptual forms) หรือ หลักการจัดกลุ่ม (Law of Grouping) ซึ่งอธิบายถึง หลักการที่เป็นปัจจัยในการจัดระเบียบหรือจัดกลุ่มองค์ประกอบต่างๆ ทำให้เกิดการรับรู้ในองค์รวมหรือรับรู้เป็นรูปแบบที่มีความหมาย

หลักการที่ทางกลุ่มเสนอไว้ซึ่งมีความสำคัญกับงานออกแบบ คือ

1. รูปและพื้น (Figure and Ground)
2. ดุลยภาพ (Equilibrium)
3. ความสัมพันธ์ด้วยรูปทรงที่เหมือนกัน (Isomorphic Correspondence)
4. ความรู้สึกปิด (Closure)
5. ประมาณการ (Proximity)
6. ความต่อเนื่อง (Continuation)
7. ความคล้ายกัน (Similarity)

### 4.4 การจัดวางตัวอักษร (Typography)

อนุทิน วงศ์สรรคกร (2543: 82-86) กล่าวถึงการจัดวางตัวอักษรว่า **Typography** หมายถึงศาสตร์และทฤษฎีว่าด้วยเรื่องของหลักการ เป็นความหมายโดยรวมในสาระของศาสตร์ว่าด้วยการออกแบบและจัดวางตัวอักษร ไม่ใช่ขั้นตอนของการออกแบบโดยใช้ตัวอักษรหรือการออกแบบตัวอักษรเพียงอย่างเดียว มีคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำที่เกี่ยวข้องในเบื้องต้น ดังนี้

**Typeface** คือ แบบของตัวอักษรแต่ละตัว แต่ละชุด

**Font** คือ แบบตัวอักษร/แบบตัวพิมพ์ ที่นำมาใส่รายละเอียดของความห่างระหว่างตัวอักษร (kerning) และความห่างของช่องไฟเมื่อจัดเป็นคำหรือรูปประโยค (leading) ความห่างระหว่างบรรทัด (spacing) มีการทดสอบการนำไปใช้ รวมไปถึงการอ่าน ดังนั้น Font จึงหมายถึง แบบตัวอักษร (typeface) ที่พร้อมสำหรับการนำไปใช้งานนั้น ๆ ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบของไฟล์

**Type** คือ แบบตัวอักษรที่นำไปใช้ในการออกแบบ กล่าวคือเป็นการเรียกส่วนประกอบของงานออกแบบในส่วนที่มีการนำ typeface (ในรูปของ font) ไปใช้งาน

**Typographic** มักถูกใช้ควบคู่กันไปกับคำว่า design โดยเรียกรวมว่า typographic design ซึ่งหมายความถึงการออกแบบในเชิง graphic โดยใช้ type

**Lettering** เป็นลักษณะงานออกแบบตัวอักษรที่ไม่จำเป็นต้องครบชุด แตกต่างกับ typeface design ตรงที่ lettering เป็นการเรียงคำหรือประโยคจากแบบอักษรที่มีอยู่แล้วหรือออกแบบใหม่เพื่อให้ได้ช่องไฟความห่างสมบูรณ์ หรือมีลักษณะสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของงานเป็นขั้น ๆ ไป

#### 4.5 ประเภทของแบบตัวอักษร

ปริญญญา โรจน์อารยานนท์ (2544: 35) กล่าวถึงประเภทของแบบตัวอักษรว่า อาจแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้สองกลุ่ม

**body text** คือ ตัวพิมพ์ที่เหมาะสมกับการใช้สำหรับเนื้อความที่ต้องอ่านยาว ๆ เพื่อให้อ่านง่าย นักออกแบบสิ่งพิมพ์นิยมเรียกว่า “ตัวเนื้อความ”

**none-bodytext** คือ ตัวอักษรที่ไม่ได้ออกแบบไว้สำหรับใช้เป็นตัวเนื้อความ โดยมากเป็นการนำตัวภาษาอังกฤษมาดัดแปลง ตั้งแต่อ่านง่ายพอใช้เป็นเนื้อความได้ (display font) จนถึงชั้นลวดลาย (decorative font)

#### 4.6 คุณสมบัติของตัวอักษรเกี่ยวกับการอ่าน

ปริญญญา โรจน์อารยานนท์ (2544: 43) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของตัวอักษรเกี่ยวกับการอ่านดังนี้

**Reability** ความยากง่ายในความหมายหรือเรื่องราว ตัวอักษรที่ใช้พาดหัว อาจมีรูปแบบที่ถูกประดิษฐ์ตกแต่งนอกเหนือไปจากพื้นฐานตัวหัวกลม ซึ่งความสามารถในการ “อ่านออก” หรือ “อ่านได้” (readable type) ก็เพียงพอ

**Legibility** ความยากง่ายในการอ่านที่มุ่งไปในทางด้านกายภาพ คือรูปแบบ สี การพิมพ์ แสงสว่างที่จะทำให้สามารถอ่านได้ง่ายหรือยากนั้นขึ้นอยู่กับตัวอักษรที่ใช้กับเนื้อความ ต้องเป็นตัวพิมพ์ที่อ่านง่าย (legible type)

เกณฑ์พิจารณาลักษณะตัวเนื้อความที่ดี เมื่ออ่านไปเรื่อย ๆ จะลืมนำหน้าตาของแบบตัวพิมพ์เป็นอย่างไร ทำให้อ่านแล้วจับใจความได้ง่าย ไม่ปรากฏรูปลักษณะที่ชัดเจน มีความปราณีตกลมกลืนของรูปอักษร (Glyph) ใกล้เคียงกับมาตรฐานอักขระวิธี การแยกออกได้ของคู่สับสน ช่องไฟสวยงาม ลูกเล่นไม่มากเกินไป มีความสมดุลย์ของตัวอักษรเมื่อรวมเป็นเนื้อความ

### องค์ประกอบในการพิจารณา legibility

1. ลักษณะรูปร่างของตัวหนังสือ ต้องเป็นที่พอใจหรือสวย มีความสมดุลของสัดส่วนในความรู้สึก
2. มีความเข้ากันได้ในการประสมกันเป็นคำ เป็นบรรทัด เป็นหน้า มีหลักเกณฑ์ถูกต้อง มีรูปแบบที่ไปด้วยกันได้ กลมกลืน ช่องไฟได้ระยะเหมาะสม มีระยะและความยาวบรรทัดที่เหมาะสมแก่การอ่าน ทั้งหมดเพื่อให้เหมาะกับช่วงของการกวาดสายตา (fixation)
3. มี contrast ที่พอเหมาะ ซึ่งอาจเกิดจากความหนักเบาของเส้นตัวหนังสือ สีและพื้นผิวของสิ่งพิมพ์ก็เป็นปัจจัยในการเลือกใช้ให้เหมาะกับสถานการณ์ เช่น ในที่ร่ม ตัวหนังสือดำบนพื้นขาวจะอ่านได้ดี แต่หากอยู่กลางแจ้งหรือมีแสงจ้าต้องมีการปรับเปลี่ยนให้พอดี
4. ปัญหาของผู้อ่าน คุณสมบัติที่แตกต่างของแต่ละบุคคลย่อมมีความต้องการแตกต่างกันไป ทั้งในเรื่องปัญหาสายตา เช่น สายตาสั้น ตาบอดสี สิ่งแวดล้อมในการอ่าน เช่น หากมีเสียงดังก็จะรบกวนความสามารถในการอ่าน อาจต้องมีการช่วยให้อ่านแข่งกับสภาพแวดล้อมนั้น ๆ ได้ ระดับวุฒิของผู้อ่าน เช่น เด็กเพิ่งหัดเรียนย่อมต้องการตัวหนังสือขนาดใหญ่กว่าผู้ที่เรียนชั้นสูง ๆ แล้ว

#### 4.7 ความหมายแฝงของตัวอักษร

ประชา สุวิธานนท์ (2548: 173) ได้กล่าวถึงความหมายแฝงตัวอักษรโดยสรุปว่า ตัวอักษรทำหน้าที่ในการสื่อสาร โดยจะถูกอ่านเพื่อให้เกิดความหมาย และนอกจากตัวอักษรจะมีความหมายตามตัวอักษรแล้ว หน้าตาของแบบตัวอักษร (Typeface) ยังพาความหมายอื่นติดไปกับการอ่านด้วย จากลักษณะบุคลิกของแต่ละแบบ การออกแบบกราฟิกจึงต้องมีการเลือกแบบตัวอักษรที่เหมาะสม นอกเหนือไปจากความสวยงามด้วยตัวของมันเอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสมบูรณ์ของการสื่อสาร ให้ความรู้สึกคล้อยตามหรือขัดแย้งกับความหมายตามตัวอักษรได้

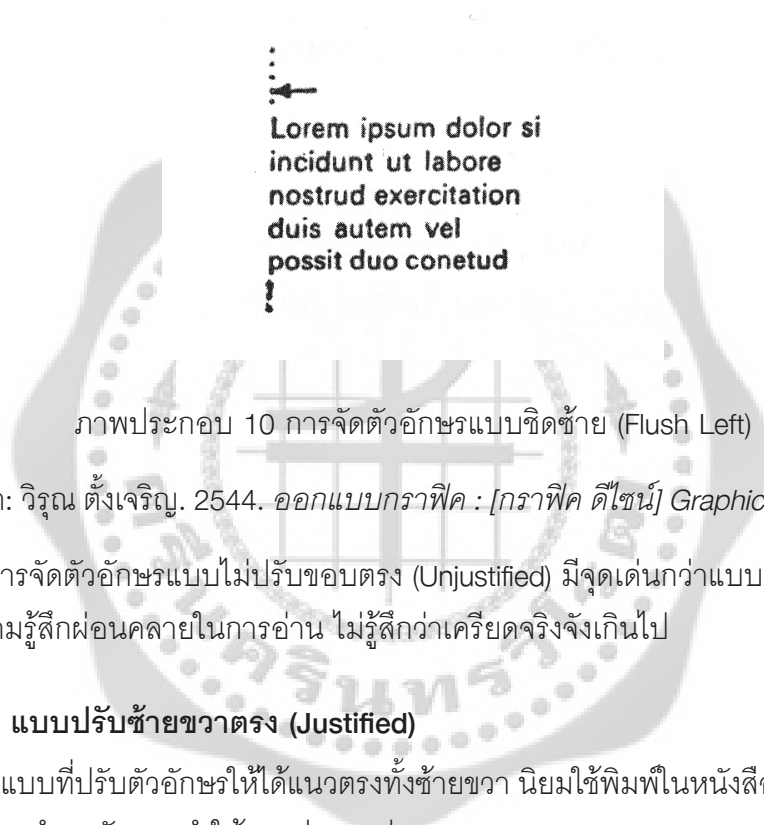
รูปลักษณ์ของแบบตัวพิมพ์มีศักยภาพที่จะบ่งบอกถึงบางสิ่งที่มีมากกว่าตัวอักษรตัวหนึ่งเสมอ ความหมายแฝงหรือนัยยะแฝง (Connotation) ของตัวพิมพ์มีลักษณะเป็นนัยประหวัด (Associated Idea) ที่ถูกกระตุ้นขึ้นในใจของผู้อ่านจากการรับรู้รูปลักษณ์ของตัวพิมพ์ นัยประหวัดนี้อาจจะมีลักษณะเป็นอารมณ์ ความรู้สึก เช่น ความขึงขัง ความอ่อนหวาน ความกระฉับกระเฉง ความน่าหวาดหวั่น ฯลฯ หรืออาจจะเป็นคติค่านิยม เช่น ความโบราณ ความทันสมัย ความศักดิ์สิทธิ์ อัดลัทธิ ฯลฯ

## 4.8 แบบการจัดตัวอักษร (Type Composition)

วิรุณ ตั้งเจริญ (2532: 117-122) กล่าวถึงการจัดตัวอักษรว่า ในการจัดตัวอักษรสำหรับเนื้อความและหัวเรื่อง สามารถจัดวางได้ในหลายรูปแบบ นักออกแบบการเลือกรูปแบบการจัดตัวอักษรควรคำนึงถึงการรับรู้ของกลุ่มผู้อ่านด้วย

### 4.8.1 แบบชิดซ้าย (Flush Left)

จะปล่อยให้ทางขวามือเว้าแหว่งเป็นอิสระ ให้ความรู้สึกการสั้นไหลของคำเป็นธรรมชาติ เป็นที่นิยมของนักออกแบบกราฟิก การชิดแนวด้านซ้ายมือเป็นวิธีการพิมพ์โดยทั่วไป



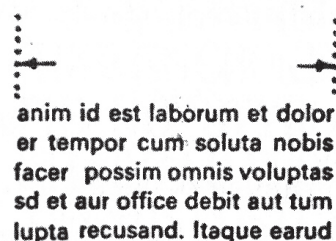
ภาพประกอบ 10 การจัดตัวอักษรแบบชิดซ้าย (Flush Left)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 118.

ในการจัดตัวอักษรแบบไม่ปรับขอบตรง (Unjustified) มีจุดเด่นกว่าแบบปรับตรง เช่น แก้วคำ ผิดง่าย ให้ความรู้สึกผ่อนคลายในการอ่าน ไม่รู้สึกวุ่นวายหรือเครียดจนเกินไป

### 4.8.2 แบบปรับซ้ายขวาตรง (Justified)

เป็นแบบที่ปรับตัวอักษรให้ได้แนวตรงทั้งซ้ายขวา นิยมใช้พิมพ์ในหนังสือและนิตยสารทั่วไป ไม่ดีตรงที่คำบางคำถูกตัดขาดทำให้ยากต่อการอ่าน

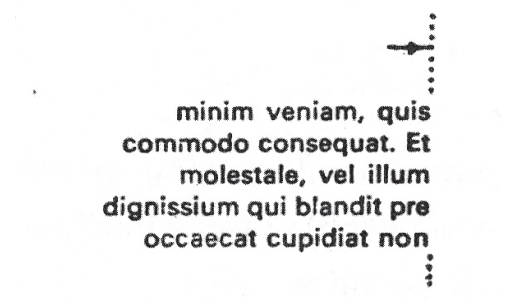


ภาพประกอบ 11 การจัดตัวอักษรแบบปรับซ้ายขวาให้ตรง (Justified)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 118.

#### 4.8.3 แบบชิดขวา (Flush Right)

จะปล่อยให้ทางซ้ายมือเว้นว่าง ช่องไฟ ระหว่างคำดี แต่ละบรรทัดควรมีความสั้นยาวแตกต่างกัน เพื่อสร้างรูปร่างที่น่าสนใจ นิยมใช้กับคำโฆษณาสั้นๆ ในระบบธุรกิจ บัตรเชิญ ประกาศ ให้ความสมบูรณ์ของคำและช่องไฟดี

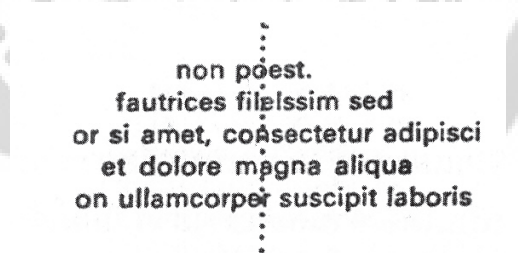


ภาพประกอบ 12 การจัดตัวอักษรแบบชิดขวา (Flush Right)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 119.

#### 4.8.4 แบบศูนย์กลาง (Centered)

เป็นการจัดแบบดุลยภาพทั้งขอบซ้าย และขอบขวา เว้าแหว่ง ช่องไฟระหว่างคำดี แต่ละบรรทัดควรมีความสั้นยาวแตกต่างกัน เพื่อสร้างรูปร่างที่น่าสนใจ นิยมใช้กับคำโฆษณาสั้นๆ ในระบบธุรกิจ บัตรเชิญ ประกาศ ให้ความรู้สึกเป็นแบบแผน

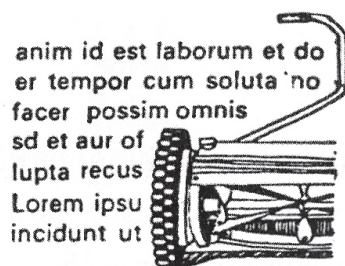


ภาพประกอบ 13 การจัดตัวอักษรแบบศูนย์กลาง (Centered)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 119.

#### 4.8.5 แบบรอบขอบภาพ (Contour)

การจัดอักษรแบบรอบขอบภาพ เป็นการจัดวางตัวอักษรให้สัมพันธ์กับรูปร่างของสัญลักษณ์ ภาพถ่าย หรือภาพประกอบ ให้ความรู้สึกสบาย ตื่นเต้น

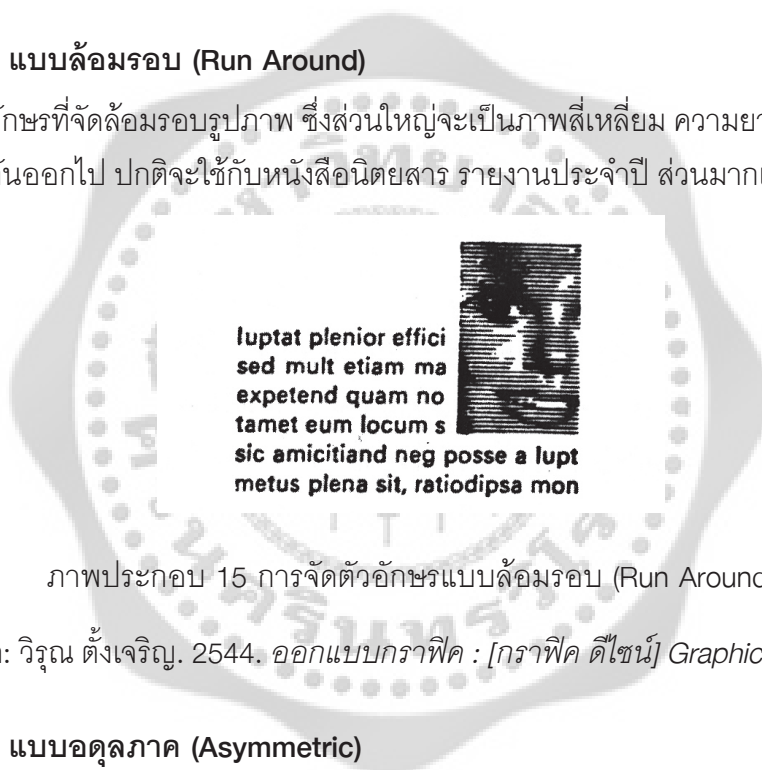


ภาพประกอบ 14 การจัดตัวอักษรแบบรอบขอบภาพ (Contour)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 119.

#### 4.8.6 แบบล้อมรอบ (Run Around)

ตัวอักษรที่จัดล้อมรอบรูปภาพ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นภาพสี่เหลี่ยม ความยาวของคอลัมน์แต่ละตอนแตกต่างกันออกไป ปกติจะใช้กับหนังสือวิทยสาร รายงานประจำปี ส่วนมากเป็นคำบรรยายภาพ



ภาพประกอบ 15 การจัดตัวอักษรแบบล้อมรอบ (Run Around)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 120.

#### 4.8.7 แบบอดุลภาค (Asymmetric)

มีสภาพว่าแหงทั้งซ้ายและขวาเป็นแบบหรือการจัดที่คาดไม่ได้ ดึงความสนใจในการมองได้ดี อ่านค่อนข้างยาก นิยมใช้สำหรับข้อเขียนสั้นๆ เหมาะสำหรับงานธุรกิจ หัวเรื่อง โปสเตอร์

memorite tum etia ergat.  
conscient to factor  
est neque nonor imper  
Improb pary min  
amititiao non modo

ภาพประกอบ 16 การจัดตัวอักษรแบบอดุลภาค (Asymmetric)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 120.

#### 4.8.8 แบบแสดงรูปร่าง (Shaped)

การจัดตัวอักษรแบบนี้สัมพันธ์กับทฤษฎีเกสโตลท์ในเรื่องของความสืบเนื่อง (Continuation) สายตาจะมองสืบเนื่องไปตามแนวโค้งหรือแนวเส้นฐานในลักษณะต่างๆ

exercit no trud seiung luptam par  
discere ere cum odia solitud  
in vid sunt eti am despica

ภาพประกอบ 17 การจัดตัวอักษรแบบแสดงรูปร่าง (Shape)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 121.

#### 4.8.9 แบบรูปธรรม (Concrete)

เป็นการจัดตัวอักษรให้เกิดรูปร่างของวัตถุ หรือรูปร่างอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้น เช่น รูปร่างเรขาคณิตหรือนามธรรม ซึ่งสอดคล้องกับคำที่บรรยาย บางครั้งก็เรียกสวารอักษร (Calligramme) เริ่มปรากฏขึ้นมาโดยกวีรูปธรรมชาวฝรั่งเศสคือ อพอลลิ เนร์ (Apollinaire) แครร์วอลล์ (Lewis Carroll) คัมมิงส์ (E.E. Comings) เป็นการช่วยกระตุ้นความหมายของภาษาให้มีศักยภาพกว้างขึ้น

tias acce potest fie  
iuda. Et tan en in busd  
lar reliquard cupiditat, q  
it coercend magist an  
tiam, aequitated ifd  
sit duo conetu  
but tun  
g

ภาพประกอบ 18 การจัดตัวอักษรแบบรูปธรรม (Concrete)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 121.

#### 4.8.10 แบบแนวตั้ง (Vertical Type)

TYPE  
↓  
TYPE  
↓  
TYPE  
↓

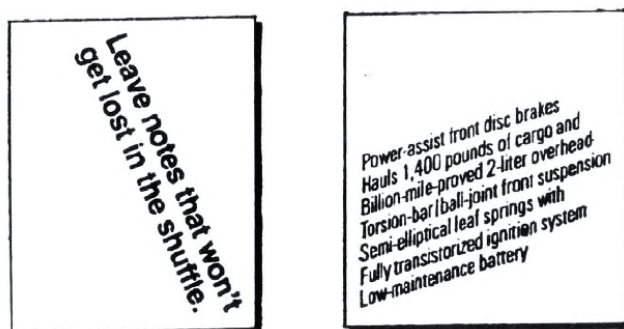
ภาพประกอบ 19 การจัดตัวอักษรแบบแนวตั้ง (Vertical Type)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 121.

การจัดตัวอักษรตามแนวตั้ง นิยมใช้กับหัวเรื่อง สันปกหนังสือ ปกหนังสือ และป้าย บ่อยครั้งที่พบการนำไปใช้อย่างผิดพลาด ต้องระวังในการใช้คำยาว ๆ จะเกิดความสับสน

#### 4.8.11 แบบเอียง (Inclined Type)

เป็นการจัดวางตัวอักษรอีกทางเลือกหนึ่ง โดยจัดเอียงหมุนเปลี่ยนไปตามมุมที่ต้องการ มีส่วนดึงดูดความสนใจด้วยการสื่อสารหัวเรื่อง โดยการจัดเอียงให้หันเหไปจากแนวตั้งหรือแนวนอน ตัวอักษรเอียงช่วยกระตุ้นความรู้สึกสร้างสรรค์หรือก้าวหน้าได้ การเอียงลาดขึ้นทางขวามือจะให้ความรู้สึกสะดวกสบายกว่าเอียงลง ไม่เหมาะสมกับการพิมพ์ในส่วนเนื้อความของหนังสือทั้งเล่ม



ภาพประกอบ 20 การจัดตัวอักษรแบบเอียง (Inclined Type)

ที่มา: วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544. *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. หน้า 57.

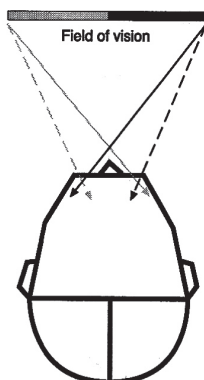
### 4.9 ปัจจัยที่ควรคำนึงในการออกแบบระบบป้าย

เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา (2543: 78-94) กล่าวถึงปัจจัยที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบระบบป้ายดังนี้

#### 4.9.1 หลักตัวแปรมนุษย์(Human Factors Basis)

##### 4.9.1.1 ตัวแปรทางด้านสรีระวิทยา (Physical Factors)

Normal Field of Vision คือการมองของระดับสายตาปกติ บุคคลสามารถมองเห็นได้ชัดเจนครอบคลุมภายในบริเวณพื้นที่ 60 องศา ดังนั้นภาพที่อยู่นอกบริเวณพื้นที่นี้จะเห็นไม่ชัดเจนในรายละเอียด



ภาพประกอบ 21 ลักษณะการมองจากตาซ้ายและตาขวา (Field of Vision)

ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ ออยุธยา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์. หน้า 78.

**Visual Acuity** คือ ความคมชัดในการรับภาพของคน ขึ้นอยู่กับอายุและสายตาของแต่ละบุคคล

**Reading Rate** คือ เวลาที่ใช้ในการอ่าน ซึ่งมีมาตรฐานการอ่านอยู่ที่ 125 คำต่อ 1 นาที ถึง 500 - 600 คำทั้งนี้ควรพิจารณาควบคู่กับอายุระดับสติปัญญาการศึกษาโดยค่าเฉลี่ยทั่วไปจะอยู่ที่ประมาณ 250 คำต่อนาที

**Legibility** คือ ความรับรู้และความเข้าใจในการอ่าน ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ชัดเจน ในเกณฑ์มาตรฐานสำหรับคนสายตาปกติจะสามารถยือ่านตัวอักษรสูง 1 นิ้ว (2.5 ซม.) จากระยะทางไกลถึง 50 ฟุต (15 เมตร)

**Eye Level** คือ ระดับสายตา โดยมีมาตรฐานในการมองเห็น คือ ระดับสายตาขณะยืนจะสูงจากพื้นประมาณ 5 ฟุต 6 นิ้ว (1.7 เมตร) ส่วนระดับสายตาขณะนั่งจะสูงจากพื้นประมาณ 4 ฟุต 3 นิ้ว (1.3 เมตร)

**Letter Height** คือ ความสูงของตัวอักษรหรือข้อความ โดยมีความสูงของตัวอักษรที่ใช้เป็นเกณฑ์มาตรฐาน คือ ตัวอักษร Helvetica ตัวพิมพ์ใหญ่สูง 1 นิ้ว (2.5 ซม.) ต่อระยะการมองเห็นเดิน 25 ฟุต (7.5 เมตร)

**Meeting Need of Aging and Physically Disabled People** คือ การคำนึงถึงความต้องการของประชากรที่เป็นผู้สูงอายุและผู้พิการ

#### 4.9.1.2 ตัวแปรทางด้านจิตวิทยา (Psychological Factors)

Figure and Ground Relationships คือ หลักทางจิตวิทยาที่วิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาพและพื้น โดยกำหนดให้ภาพที่เป็นรูปร่างหรือลักษณะโครงสร้างจะมองเห็นได้เมื่ออยู่บนพื้น เพราะรูปร่างเกิดจากกรอบรูปหรือเส้นรอบรูปเป็นตัวกำหนดขอบเขต ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงรูปร่างจึงเกิด

จากการปรับเปลี่ยนเส้นกรอบรูป ซึ่งมีผลต่อการจดจำ สำหรับการออกแบบป้ายจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของพื้นที่ว่างระหว่างตัวอักษร หากมีการจัดวาง ตัวอักษรชิดกันมาก จะทำให้รูปร่างของคำเปลี่ยนไป ซึ่งจะส่งผลต่อการอ่าน การรับรู้ และการจดจำด้วย

#### 4.9.1.3 ตัวแปรที่สำคัญต่อการรับรู้ (Factors Affecting Perception)

องค์ประกอบเรื่องแสง ได้แก่ คุณภาพของแสง ความเข้มของแสงและสีของแสงที่ตกกระทบบนแผ่นป้าย รวมทั้งอุปสรรคทางวัตถุ สิ่งกีดขวางทางสายตาและสภาพแวดล้อมโดยรอบของป้าย ดังนั้น จึงควรคำนึงถึงเรื่องของแสง การหาตำแหน่งติดตั้ง และการออกแบบที่ช่วยให้อ่านได้ง่าย ไม่ควรใช้ข้อความสีขาวบนพื้นป้ายสีอ่อน ข้อความสีขาวบนพื้นป้ายสีดำจะทำให้อ่านได้ง่าย ความคมชัดของป้ายจะเพิ่มมากขึ้นเมื่อเพิ่มแสงให้สว่างขึ้น และยิ่งช่วยเพิ่มความเร็วในการอ่านได้ด้วย

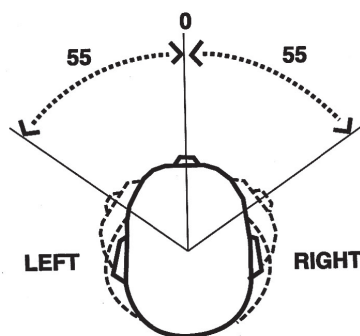
#### 4.9.2 หลักสรีระมนุษย์ (Human Dimensions Basis)

ศาสตร์ทางด้าน Anthropometrics คือ การศึกษามนุษย์ในเชิงมิติสัมพันธ์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับ การวัดขนาดและสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ เช่น การวัดขนาดกะโหลก แขน ขา รวมทั้งระยะห่างซึ่งเกี่ยวข้องกับกายวิภาคหรือโครงร่างสัดส่วนของมนุษย์ทางสรีระวิทยา

ในการออกแบบวัสดุอุปกรณ์มาตรฐาน จะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของอุปกรณ์กับสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ คือ Human Dimension ซึ่งนอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีการพัฒนาหลักการออกแบบเพื่อก่อให้เกิดการใช้พลังงานในร่างกายอย่างจำกัด ที่เรียกว่า Ergonomics ขึ้น

สำหรับการออกแบบระบบป้ายก็เช่นกัน ได้นำเอาหลักการมองจากหลักสรีระมนุษย์ ซึ่งรวมถึงการเคลื่อนไหว (Motion) ของร่างกายมนุษย์ อันได้แก่ การศึกษาถึงการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อคอ และหลังในการก้มเงย เพื่อค้นหาองศาที่เกิดความเปลี่ยนแปลงอะไรและอย่างไรบ้างมาประยุกต์ใช้

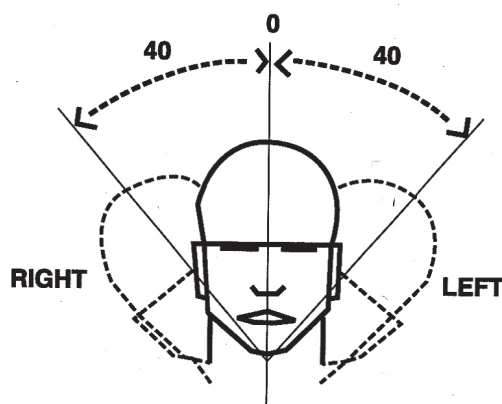
**4.9.2.1 การหมุนศีรษะ (Rotation)** ข้อต่อของมนุษย์ถ้าหมุนศีรษะได้มากที่สุด คือ 55 องศา ขวาหรือซ้าย



ภาพประกอบ 22 แสดงการหมุนศีรษะ (Rotation)

ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์. หน้า 79.

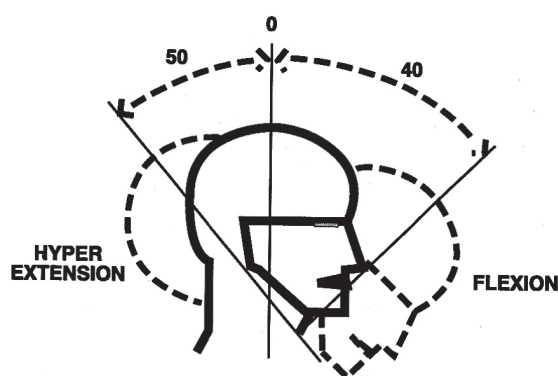
**4.9.2.2 การขยับศีรษะทางแนวนอน (Lateral Bending)** ข้อต่อของคอมมนุษย์ถ้าเอียงศีรษะ ไปด้านข้างขวาหรือซ้ายได้มากที่สุด คือ 40 องศา



ภาพประกอบ 23 แสดงการเอียงศีรษะไปด้านซ้ายหรือขวา (Lateral Bending)

ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป่ายสัญญาณ. หน้า 81.

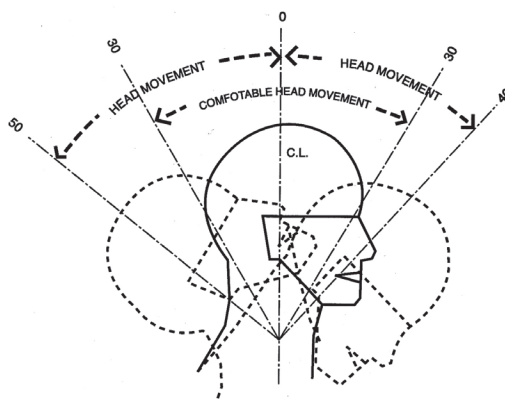
**4.9.2.3 การขยับคอตตามแนวตั้ง (Hyperextension and Flexion)** ข้อต่อของมนุษย์ก้มศีรษะได้มากที่สุด คือ 40 องศา และเงยได้มากที่สุด คือ 50 องศา



ภาพประกอบ 24 แสดงการขยับคอตตามแนวตั้ง (Hyperextension and Flexion)

ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป่ายสัญญาณ. หน้า 81.

**4.9.2.4 การเคลื่อนศีรษะไปตามแนวตั้ง (Head Movement in Vertical Plane)**  
การขยับคอตตามแนวตั้ง ขึ้น ลง เงย และก้ม อย่างสบายจะอยู่ในระยะ 30 องศา แต่มากที่สุดสำหรับการก้มคือ 40 องศา และมากที่สุดสำหรับการเงย คือ 50 องศา การเงยหน้าหรือขยับศีรษะเมื่อมองแผ่นป้ายในระดับสูง จะเกิดความรู้สึกที่ไม่เป็นธรรมชาติ

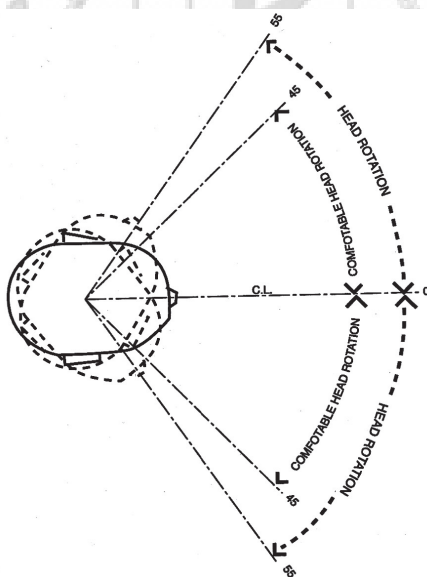


ภาพประกอบ 25 การเคลื่อนศีรษะไปตามแนวตั้ง (Head Movement in Vertical Plane)

ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์. หน้า 82.

#### 4.9.2.5 การเคลื่อนศีรษะไปตามแนวนอน (Head Movement in Horizontal Plane)

ข้อต่อของคอมมนุษย์ถ้าหมุนด้านข้างอย่างสบายไม่ฝืน จะอยู่ในระยะ 45 องศา แต่ถ้าหมุนได้มากที่สุดคือ 55 องศา



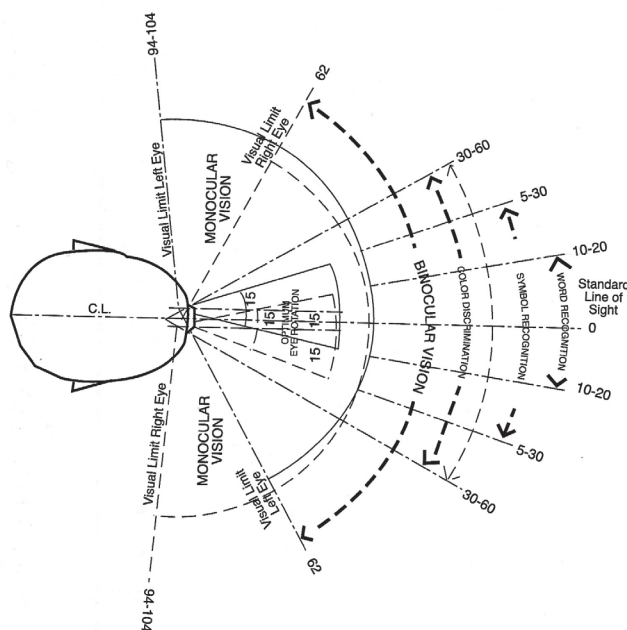
ภาพประกอบ 26 การหมุนศีรษะไปตามแนวนอน (Head Movement in Horizontal Plane)

ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์. หน้า 81.

#### 4.9.2.6 การมองเห็นแนวนอน (Visual Field in Horizontal Plane)

การมองเห็นแนวนอน คือ ซ้ายและขวา มุมมองเมื่อกรอกตาอยู่กับที่ได้เป็นมุมกว้างที่สุด 15 องศา มุมมองที่สายตาสามารถอ่านข้อความได้เป็นมุมกว้างที่สุดคือ 10 - 20 องศา มุมมองที่สายตาสามารถมองเห็นสัญลักษณ์ภาพได้เป็นมุมกว้างที่สุด คือ 5 - 30 องศา มุมมองที่สายตาสามารถแยกแยะสี

ได้เป็นมุมกว้างที่สุด คือ 30 - 60 องศา มุมมองจากการเห็นด้วยตาทั้ง 2 ข้าง คือ ตาซ้ายมองเห็นถึงทางขวา และตาขวามองเห็นถึงทางซ้ายจะอยู่ในระยะ 62 องศา การมองเห็นด้วยตาข้างเดียว คือ ตาซ้ายมองเห็นถึงทางซ้าย และตาขวา มองเห็นถึงทางขวา คือ 94 - 104 องศา



ภาพประกอบ 27 การมองทางแนวนอน (Vision Field in Horizontal Plane)

ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์. หน้า 83.

การติดตั้งระบบป้ายที่ใช้กันโดยทั่วไป จำเป็นจะต้องศึกษาในเรื่องของมุมมองและสัดส่วนของมนุษย์ ขณะนั่งหรือยืน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบเพื่อการใช้งาน เช่น การกำหนดความสูงของป้ายและความสูงของตัวอักษรบนป้ายจากมุมมองหลัก เป็นต้น

#### 4.9.2.7 การมองขณะยืน (The Standing Male Viewer)

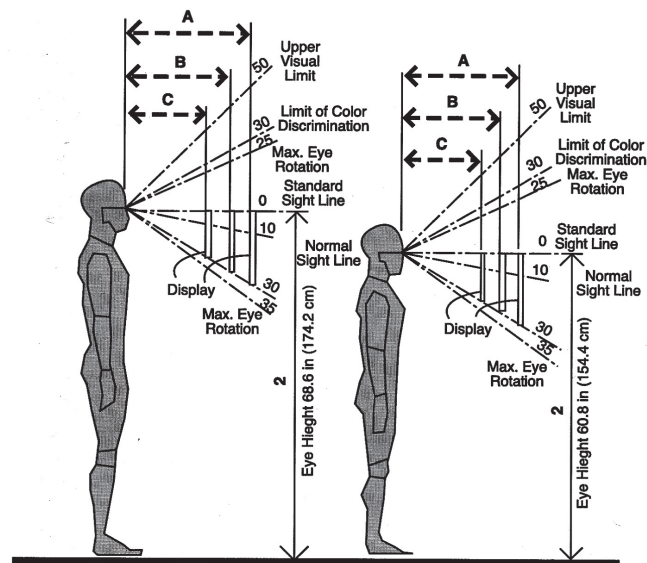
ความสูงที่วัดจากพื้นถึงระดับแนวสายตา 0 องศา คือ 174.2 ซม.

ระดับสายตาปกติ คือ 10 องศา

มุมมองที่รอกสายตาได้มากที่สุดเมื่อมองลงมาคือ 35 องศาเมื่อมองขึ้น คือ 25 องศา

มุมมองที่สายตาสามารถแยกแยะสีได้เมื่อมองขึ้นเป็น 30 องศา

มุมมองสูงสุดจากระดับสายตา คือ 50 องศา



ภาพประกอบ 28 การมองเห็นยืน (The Standing Male Viewer)

ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์. หน้า 85.

#### 4.9.2.8 การมองเห็นนั่ง (The Seated Male Viewer)

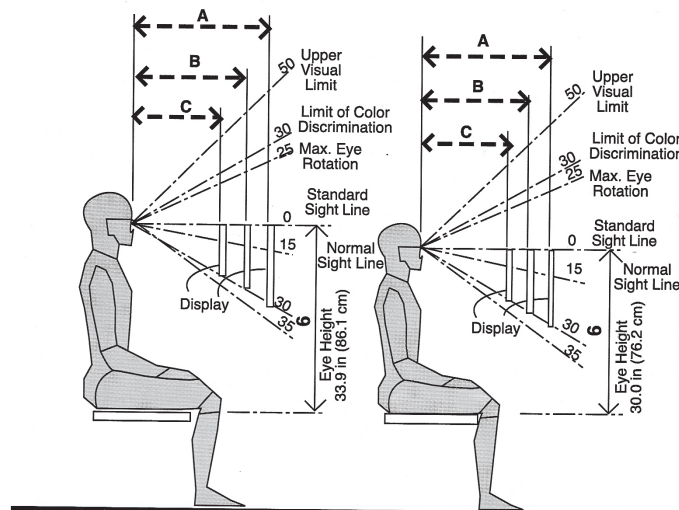
ความสูงที่วัดจากใต้เท้า ถึงระดับแนวเส้นสายตา 0 องศา คือ 86.10 ซม.

ระดับสายตาปกติ คือ 25 องศา

มุมมองที่รอกสายตาได้มากที่สุดเมื่อมองลง คือ 35 องศา เมื่อมองขึ้น คือ 25 องศา

มุมมองที่สายตาสามารถแยกแยะสีได้เมื่อมองขึ้นเป็น 30 องศา

มุมมองสูงสุดจากระดับสายตา คือ 50 องศา



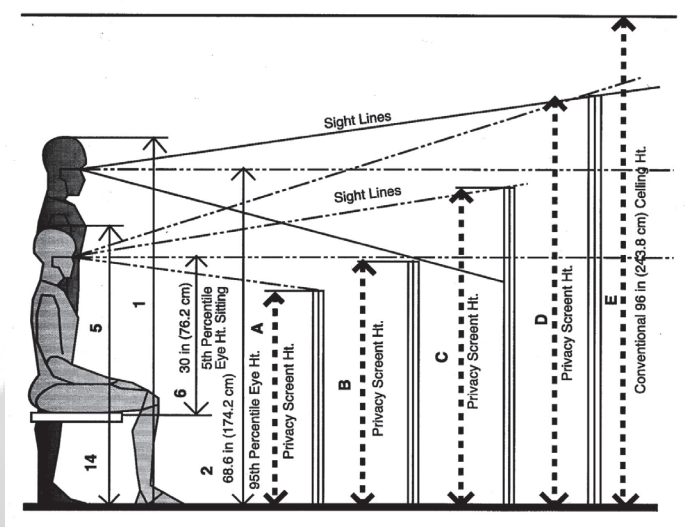
ภาพประกอบ 29 การมองเห็นนั่ง (The Seated Male Viewer)

ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์. หน้า 86.

หลักสรีระการมองสำหรับพื้นที่ภายในอาคารที่อาจนำไปประยุกต์ใช้เพื่อกำหนดความสูงของป้ายจากความสูงของพื้น เฉลี่ยที่ 243.80 ซม.

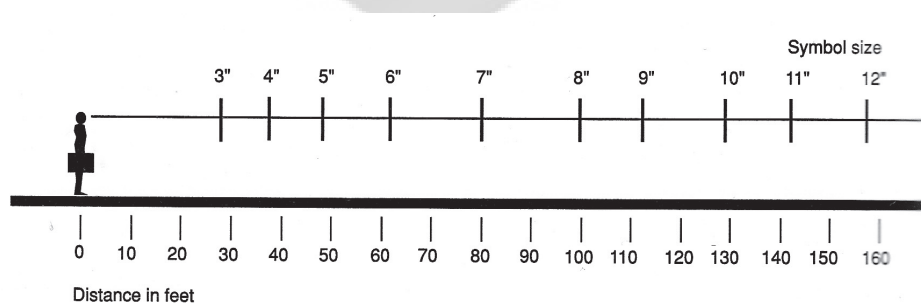
ขณะนั่ง ป้ายควรมีความสูงสูงสุด ระหว่าง 198.10 - 203.20 ซม. ต่ำสุด ระหว่าง 101.60 - 111.80 ซม.

ขณะยืน ป้ายควรมีความสูงสูงสุด ระหว่าง 198.10 - 203.20 ซม. ต่ำสุด ระหว่าง 119.40 - 127.00 ซม.



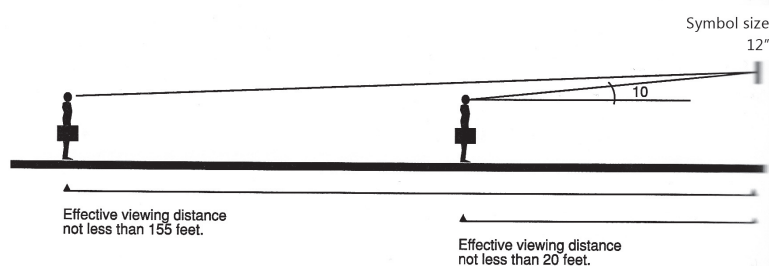
ภาพประกอบ 30 แสดงหลักสรีระการมองสำหรับพื้นที่ภายในอาคาร  
ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์. หน้า 87.

**4.9.2.9 การมองเห็นป้าย** ขนาดของป้ายจะต้องใหญ่ขึ้นเป็นสัดส่วนที่สัมพันธ์กับระยะทางดังภาพ



ภาพประกอบ 31 แสดงขนาดของป้ายเป็นสัดส่วนที่สัมพันธ์กับระยะทาง  
ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์. หน้า 88.

#### 4.9.2.10 มุมมองจากสายตาไปถึงป้าย ไม่ควรเกินระยะ 10 องศาด้านบน



ภาพประกอบ 32 แสดงมุมมองจากสายตาไปถึงป้าย

ที่มา: เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์. หน้า 88.

การมองป้ายขณะที่อยู่หนึ่งในระยะห่างและระดับสายตาที่เห็นได้ตามธรรมชาติ ควรหลีกเลี่ยงการหักเหของมุมที่เกินกว่า 10 องศา จากระดับสายตา ซึ่งหลักการนี้มีประโยชน์มากในการกำหนดความสูง ถ้ามุมมองต้องหักเหเกินกว่า 10 องศา จากระดับสายตาธรรมชาติ ความสัมพันธ์ระหว่างขนาดป้ายและระยะห่างจะต้องปรับเปลี่ยนไป

ในการตัดสินใจรูปแบบและขนาดของป้ายที่เหมาะสมทำจากการทดสอบการอ่านในระยะทางที่ไกลที่สุดที่สามารถมองเห็นได้ โดยมีหลักการดังนี้

ขนาดของตัวอักษร ควรได้รับการทดสอบให้เหมาะสม คือ ตัวอักษรต้องเพิ่ม ความสูงขึ้น 1 นิ้ว (2.5 ซม.) ในระยะการมองทุก ๆ 50 ฟุต (หรือประมาณ 15 เมตร)

ในการออกแบบหรือเลือกแบบตัวอักษร ควรเลือกลักษณะของตัวอักษรที่แสดงบุคลิกเฉพาะให้สามารถอ่านได้รวดเร็ว การทดสอบอาจทำได้โดยการให้อ่านตัวอักษรแต่ละบุคลิก แล้วเปรียบเทียบเวลาของการอ่านดู ตัวหนังสือที่อ่านง่ายควรเกี่ยวข้องกับงานออกแบบลักษณะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นป้าย บรรจุภัณฑ์ เครื่องหมาย เครื่องหมายภาษา หรือกราฟิคบนยานพาหนะ เป็นต้น

สำหรับการอ่านป้ายขณะเดินมีหลักกำหนดตัวอักษร ดังนี้

ตัวอักษรที่ไม่มีฐาน (Sans Serif) เช่น Helvetica Medium สูง 1 นิ้ว (2.5 ซม.) จะสามารถอ่านได้จากระยะห่าง 40 ฟุต (12 เมตร)

ตัวอักษรที่มีฐาน (Serif) เช่น Clarendon สูง 1 นิ้ว (2.5 ซม.) สามารถอ่านจากระยะห่าง 25 ฟุต (7.62 เมตร)

รูปแบบตัวอักษร ระยะทาง สี และแสง มีผลต่อการจัดช่องไฟของตัวอักษร

ตัวอักษรสีขาวบนฉากสีดำ ต้องใช้ช่องไฟระหว่างคำมากกว่าตัวอักษรสีดำบนฉากสีขาว

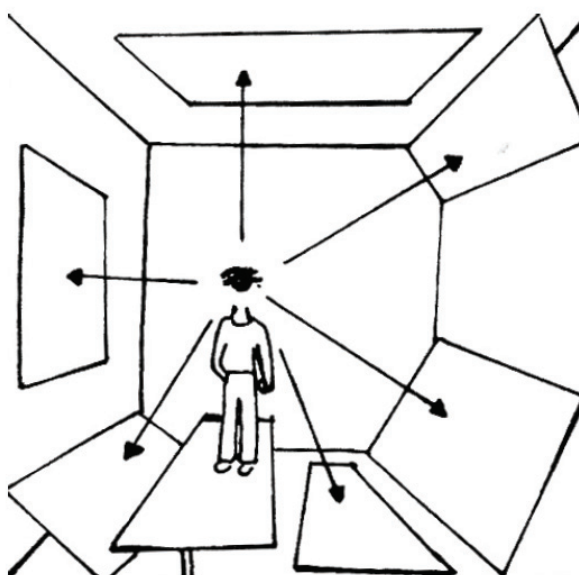
ช่องไฟระหว่างตัวอักษรจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง

#### 4.10 หลักการออกแบบป้ายเพื่องานนิทรรศการ

วัฒน์ะ จุฑะวิภาต (2542: 70-74) กล่าวถึงหลักการออกแบบป้ายเพื่องานนิทรรศการไว้ดังนี้

##### 4.10.1 ขอบเขตการมองในนิทรรศการ

มนุษย์มีขอบเขตการมองที่จำกัดแบบไม่ต้องหัน ศีรษะ ประมาณ 40 องศา แต่ความจริงแล้วมนุษย์สามารถแลเห็นได้กว้างถึงประมาณ 120 องศา โดยมุมมองทางตั้งจะมากกว่ามุมมองทางแนวนอน ฉะนั้น การพิจารณารูปแบบการจัดวางวัตถุให้สอดคล้องสัมพันธ์กับขอบเขตการมองหรือลักษณะการหันศีรษะของมนุษย์ จึงมีผลดีต่อการจัดนิทรรศการด้วยเช่นกัน

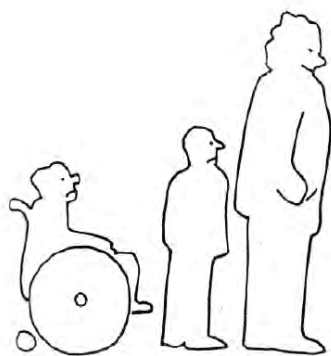


ภาพประกอบ 33 มนุษย์มองดูภาพได้ทุกทิศทาง

ที่มา: วัฒน์ะ จุฑะวิภาต. 2542. ศิลปะการจัดนิทรรศการ. หน้า 71.

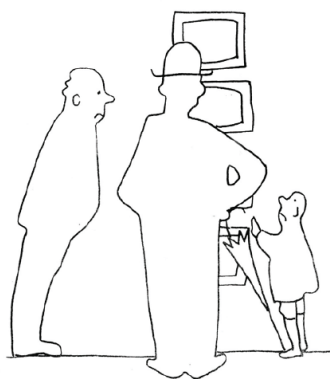
จากภาพ Herbert Bayer ในปี 1937 แสดงให้เห็นว่ามนุษย์มองดูภาพได้ทุกทิศทาง ทั้งด้านข้าง ด้านล่าง และด้านบน การหันศีรษะง่ายกว่าการกลอกตาพิจารณารูปภาพ ๆ หนึ่ง หรือภาพที่จัดเป็นกลุ่มอิริยาบถในการเคลื่อนที่ที่ง่ายที่สุด คือ การหมุนศีรษะหรือหมุนตัวเพื่อดูภาพอื่น ๆ ต่อไป

นอกจากนี้ ในการจัดนิทรรศการนักออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงมุมมองในแนวตั้งและแนวนอน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เนื่องจากระดับสายตาของกลุ่มผู้เข้าชมและระยะเวลาที่ยืนชมชุดนิทรรศการจะมีความแตกต่างกันออกไป



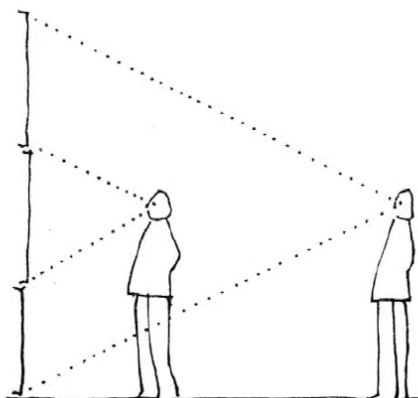
ภาพประกอบ 34 ระดับความสูงในการมองที่แตกต่างกันของผู้ใหญ่ เด็ก และผู้พิการ

ที่มา: Velarde, Giles. 1980. *Designing Exhibitions*. p. 122.



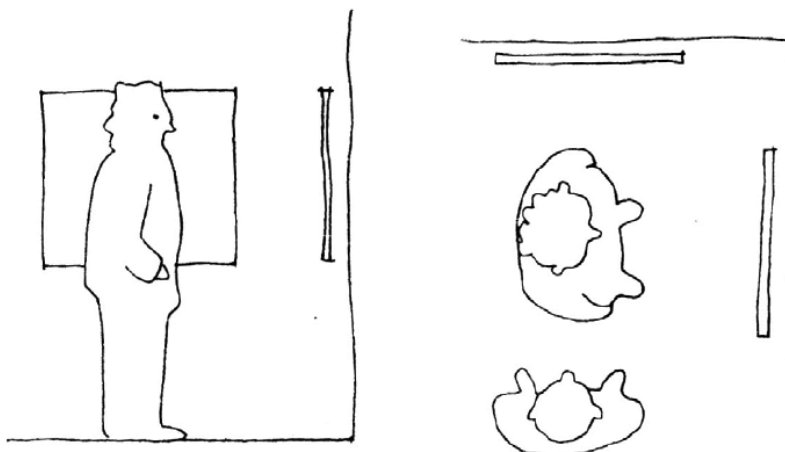
ภาพประกอบ 35 การติดตั้งสิ่งจัดแสดงต่างๆ จำเป็นจะต้องคำนึงถึงระดับสายตาผู้เข้าชมเป็นสำคัญ

ที่มา: Velarde, Giles. 1980. *Designing Exhibitions*. p. 123.



ภาพประกอบ 36 พื้นที่การมองเห็นจะแปรผันไปตามระยะห่างของการยืนชม

ที่มา: Velarde, Giles. 1980. *Designing Exhibitions*. p. 89.



ภาพประกอบ 37 การจัดวางที่ทำให้ผู้ชมเ็นชมในตำแหน่งที่บังจุดนิทรรศการอื่น

ที่มา: Velarde, Giles. 1980. *Designing Exhibitions*. p. 123.



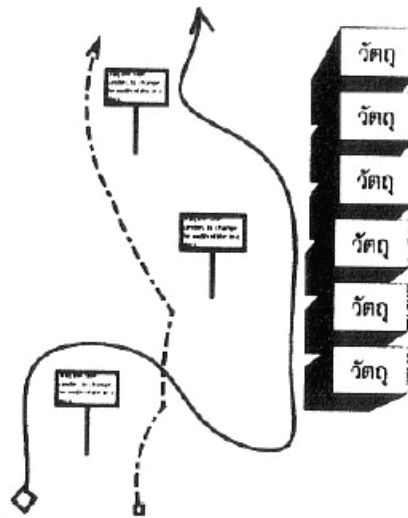
ภาพประกอบ 38 การจัดแสดงแผ่นป้ายที่อยู่ในระดับต่ำเกินไป

ที่มา: Velarde, Giles. 1980. *Designing Exhibitions*. p. 124.

#### 4.10.2 ทางเคลื่อนที่กับป้ายนิทรรศการ

ในการจัดแสดงนิทรรศการเพื่อให้ความรู้ หรือให้รายละเอียดของวัตถุที่จัดแสดง จะต้องจัดให้มีส่วนสำหรับคำบรรยายหรือข้อมูลของวัตถุ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการจัดวางเช่นกัน โดยมีข้อสังเกตในการจัดวางวัตถุแสดงและรายละเอียด หรือคำบรรยายวัตถุดังต่อไปนี้

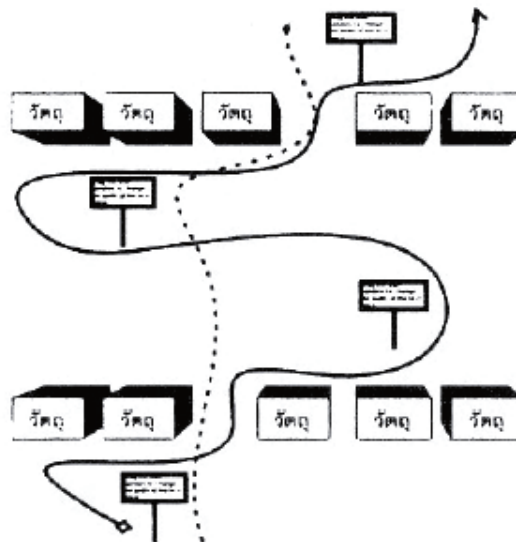
การวางวัตถุขนานไปกับข้อมูล ในบางครั้งจะทำให้ผู้ชมไม่อาจเดินผ่านช่องทางที่กำหนดไว้ได้ ซึ่งทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจน้อยกว่าที่ควร



ภาพประกอบ 39 การวางวัดฤขนานไปกับข้อมูล

ที่มา: วัฒนะ จุฑะวิภาต. 2542. ศิลปะการจัดนิทรรศการ. หน้า 69.

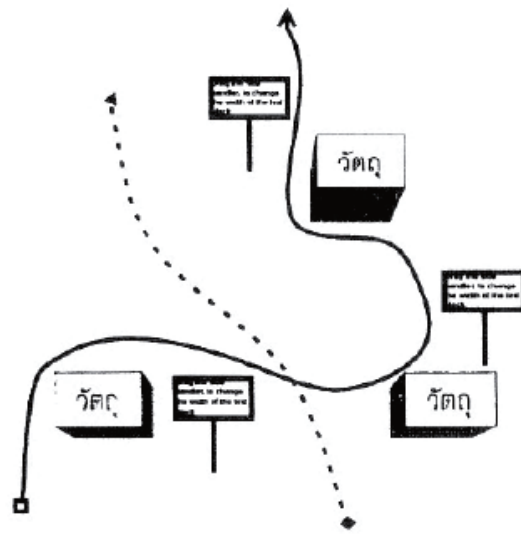
การวางวัดฤเป็นกลุ่มและวางข้อมูลของวัดฤไว้เป็นช่วง ๆ จะทำให้ผู้ชมสับสนไม่ทราบว่าคำอธิบายอันไหนเป็นของวัดฤใด



ภาพประกอบ 40 การวางวัดฤเป็นกลุ่ม และวางข้อมูลของวัดฤไว้เป็นช่วง ๆ

ที่มา: วัฒนะ จุฑะวิภาต. 2542. ศิลปะการจัดนิทรรศการ. หน้า 70.

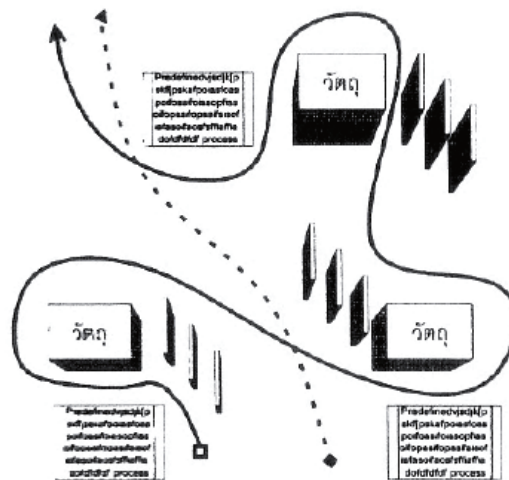
การวางข้อมูลคำบรรยายไว้ติดกับวัดฤแต่ละชิ้น จะทำให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจและทำให้ง่ายต่อการเคลื่อนจุดที่ตั้งใหม่



ภาพประกอบ 41 การวางข้อมูลคำบรรยายไว้ติดกับวัดฤแต่ละชั้น

ที่มา: วัฒนะ จุฑะวิภาต. 2542. ศิลปะการจัดนิทรรศการ. หน้า 70.

การจัดส่วนพิเศษสำหรับให้ข้อมูลรายละเอียดแก่ผู้ชมที่สนใจอย่างจริงจัง แต่ไม่เหมาะสำหรับผู้ชมที่ไม่สนใจนัก เพราะจะทำให้รู้สึกเบื่อ



ภาพประกอบ 42 การจัดส่วนพิเศษสำหรับให้ข้อมูลรายละเอียดแก่ผู้ชมที่สนใจอย่างจริงจัง

ที่มา: วัฒนะ จุฑะวิภาต. 2542. ศิลปะการจัดนิทรรศการ. หน้า 70.

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า หลักสรีระมนุษย์เป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบป้ายที่ใช้ในการสื่อสาร การออกแบบที่ถูกต้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ จะช่วยให้การสื่อสารทำได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้บรรลุผลความต้องการในงานออกแบบได้

#### 4.11 ความหมายของสี

แชปแมน (2010: online) กล่าวถึงความหมายของสีดังนี้

**สีแดง** ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำทนายเคลื่อนไหว ตื่นเต้น เจ้าใจมีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย สีแดงเป็นสีเน้นที่มีประสิทธิภาพ มันสามารถมีผลต่อการครอบงำถ้ามันใช้มากเกินไปในการออกแบบ สีแดงอาจจะหลากหลายมาก สีที่สว่าง มีพลังมากขึ้นและเข้มข้น จะดูมีประสิทธิภาพมากขึ้นและสง่างาม

**สีส้ม** ให้ความรู้สึกร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา อบอุ่น ความคึก คะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระงับ สีส้มถูกเชื่อมโยงกับผลไม้ที่ทำให้รู้สึกถึงสุขภาพ ในงานออกแบบสีส้มจะดูเป็นมิตรและเชื้อเชิญกว่าสีแดง

**สีเหลือง** ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสดใหม่ ความสุขสว่าง การแผ่กระจาย อำนาจบารมี ในงานออกแบบสีเหลืองเป็นตัวแทนของความสุขและความเบิกบานใจ

**สีเขียว** ให้ความรู้สึกสงบ เยียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น ในงานออกแบบสีเขียวให้ความรู้สึกสมดุล มีเสถียรภาพ เหมาะกับงานที่ต้องการให้ความรู้สึกมั่นคง

**สีน้ำเงิน** ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เคร่งขรึม เอาการเอางาน ละเอียดรอบคอบสง่างาม มีศักดิ์ศรีสูงศักดิ์เป็นระเบียบถ่อมตน ในงานออกแบบการเลือกสีน้ำเงินแบบใดจะมีผลต่อความผ่อนคลายหรือสงบเยียบ

**สีม่วง** ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์ ในงานออกแบบจะทำให้รู้สึกมั่งคั่งและหรูหรา

**สีฟ้า** ให้ความรู้สึก ปลอดภัยโปร่งโล่ง กว้างเบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระ เสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน

**สีขาว** ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม ในงานออกแบบสีขาวมักเป็นสีพื้น ถ่ายทอดความสะอาดและเรียบง่าย

**สีชมพู** ให้ความรู้สึก อ่อนนุ่ม อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรักเอาใจใส่ ้วยุ่น นุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส

**สีเทา** ให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเงียบ สุขภาพ สุขุม ถ่อมตน ในงานออกแบบสีเทาเป็นสีกลาง มักใช้กับองค์กรที่เป็นทางการและมีมืออาชีพ

**สีทอง** ให้ความรู้สึก ความหรูหรา โอ้อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

#### 4.12 การจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม (Questioning Method)

มายด์ทูล (2012: online) กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถามว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนากระบวนการทางความคิดของผู้เรียน โดยผู้สอนจะป้อนคำถามในลักษณะต่าง ๆ ที่เป็นคำถามที่ดี สามารถพัฒนาความคิดผู้เรียน ถามเพื่อให้ผู้เรียนใช้ความคิดเชิงเหตุผล วิเคราะห์ วิวิจารณ์ สังเคราะห์ หรือ การประเมินค่าเพื่อจะตอบคำถามเหล่านั้น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้คำถามมีขั้นตอนสำคัญดังต่อไปนี้

**ขั้นวางแผนการใช้คำถาม** ผู้สอนควรจะมีการวางแผนไว้ล่วงหน้าว่าจะใช้คำถามเพื่อวัตถุประสงค์ใด รูปแบบหรือประการใดที่จะสอดคล้องกับเนื้อหาสาระและวัตถุประสงค์ของบทเรียน

**ขั้นเตรียมคำถาม** ผู้สอนควรเตรียมคำถามที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการสร้างคำถามอย่างมีหลักเกณฑ์

**ขั้นการใช้คำถาม** ผู้สอนสามารถใช้คำถามในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และอาจจะสร้างคำถามใหม่ที่นอกเหนือจากคำถามที่เตรียมไว้ก็ได้ ทั้งนี้ต้องเหมาะสมกับเนื้อหาสาระและสถานการณ์นั้น ๆ

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สันติภาพ คำสะอาด (2553) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้วิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมท้องถิ่นภาคอีสาน พบว่าพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นสถานที่ที่รวบรวมศิลปวัตถุที่เป็นสมบัติล้ำค่าของท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่า พิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมท้องถิ่นภาคอีสานมีประวัติความเป็นมาที่หลากหลายและแตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ เป้าหมายเพื่อเก็บรักษาวัตถุสิ่งของที่เป็นสมบัติของบรรพบุรุษ สภาพและปัญหาของการบริหารจัดการในปัจจุบัน พบว่าชุมชนหรือผู้ดูแลขาดความรู้ความเข้าใจในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ที่ถูกต้อง ขาดเงินทุนสนับสนุน และขาดเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลประจำ ทำให้บางครั้งถูกปล่อยไว้ โดยไม่มีผู้ดูแล การพัฒนาการจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมท้องถิ่นภาคอีสาน เพื่อให้คงอยู่และสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นโดยไม่มีอะไรสูญหายนั้น ต้องมีการสร้างรูปแบบที่

ทำให้ชุมชนมีความรู้ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้ทุกคนตระหนักถึงคุณค่า การมีส่วนร่วมในการดูแลรักษา ทุกกิจกรรม ควรมีส่วนร่วมจากชุมชน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน

การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการคงอยู่ของพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมท้องถิ่นภาคอีสาน เพราะสิ่งนี้จะ เป็นเหมือนภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมต่อการเจริญเติบโตของชุมชน เพื่อเป็นแนวทางในการอนุรักษ์ สืบทอดให้เกิดการพัฒนาการจัดการโดยชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเพิ่มคุณค่าให้แก่พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นสืบต่อไป

ปิยพงษ์ วิจารย์ (2548) มหาวิทยาลัยมหิดล ได้วิจัยเรื่องการเสนอแนวทางการออกแบบนิทรรศการเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นบ้านหนองขาว สำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหนองขาว อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี การศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นบ้านหนองขาว มุ่งเน้นความสำคัญไปที่เนื้อหาแนวทางของเรื่องที่มีการผูกร้อยเรื่องราว โดยมีแก่นของเรื่อง (Theme) เป็นแนวคิดหลักเชื่อมเรื่องราวกับสื่อการจัดแสดงนิทรรศการให้สอดคล้องต่อเนื่องไปตลอดจนจบเรื่อง และนำมาจัดเป็นโมเดลตัวอย่างสำหรับให้กลุ่มชาวบ้าน ได้ร่วมวิพากษ์วิจารณ์เพื่อเพิ่มทักษะในเรื่องการออกแบบนิทรรศการแก่กลุ่มชาวบ้าน

เดือนฤดี รักใหม่ (2549) มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้วิจัยเรื่องการออกแบบเครื่องมือแสดงอัตราส่วนระหว่างขนาดของตัวพิมพ์กับระยะเวลาการมองเห็นที่มีผลต่อการอ่านข้อความบนแผ่นป้ายนิทรรศการ พบว่าการกำหนดขนาดของตัวพิมพ์นับเป็นสิ่งสำคัญที่นักออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงผลจากการอ่านของผู้เข้าชม ปัญหาอันเนื่องมาจากความผิดพลาดในการกำหนดขนาดของตัวพิมพ์ที่ไม่สัมพันธ์กับระยะเวลาการมองเห็น ได้ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการอ่านให้ด้อยลง การศึกษาวิจัยมีวัตถุประสงค์เน้นการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสื่อสารด้วยตัวพิมพ์ในงานนิทรรศการ เพื่อหาหลักเกณฑ์การกำหนดค่าความสัมพันธ์ ระหว่างขนาดของตัวพิมพ์กับระยะเวลาการมองเห็น อันจะก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการอ่านข้อความบนแผ่นป้ายนิทรรศการ ซึ่งผลจากการศึกษาได้นำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบเครื่องมือแสดงอัตราส่วนระหว่างขนาดของตัวพิมพ์กับระยะเวลาการมองเห็น

ไพโรจน์ พิทยเมธี (2551: บทคัดย่อ) มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้วิจัยเรื่องการวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขนศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย การศึกษาวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบและหาแนวทางทางการออกแบบเลขนศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย เพื่อที่นักออกแบบจะสามารถสร้างแรงบันดาลใจหรือประยุกต์เพื่อนำไปใช้ในงานออกแบบเลขนศิลป์ ที่ต้องการสื่อถึงความเป็นไทยได้สะดวกและมีความรู้ด้านเอกลักษณ์ไทยมากขึ้น เพื่อการพัฒนารูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของเลขนศิลป์ไทยต่อไป และเพื่อต้องการช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมของชาติไปกับงานออกแบบเลขนศิลป์อีกด้วย

จากสมมติฐานของการวิจัยที่ว่า การถ่ายทอดวัฒนธรรม วิถีชีวิต บุคลิกไทยลงในงานออกแบบเลขนศิลป์ ทำให้การออกแบบสามารถแสดงถึงเอกลักษณ์ไทยได้ และจากการวิเคราะห์ ได้แบ่ง

องค์ประกอบเลขนศิลป์ไทยเป็น 1) โทนสีไทย 2) ตัวอักษรไทย และ 3) ภาพที่มีเอกลักษณ์ไทย ถ้านักออกแบบเลขนศิลป์ได้ใช้องค์ประกอบทั้ง 3 เหล่านี้ ก็จะช่วยให้การออกแบบแสดงถึงเอกลักษณ์ไทยได้

นิตากร รัตนธรรมวัฒน์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (2548) ได้วิจัยเรื่องโครงการศึกษาแนวทางการออกแบบนิทรรศการสัญจรการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางการออกแบบ และนำเสนอรูปแบบการจัดนิทรรศการสัญจรสำหรับการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ซึ่งจะช่วยพัฒนาให้การศึกษาศิลปะผ่านทางการชมนิทรรศการมีประโยชน์และมีความรู้ต่อสาธารณชนในวงกว้างมากยิ่งขึ้น ผู้ออกแบบนิทรรศการสามารถนำข้อมูลที่ได้ศึกษาได้นี้ไปใช้หรือไปพัฒนาต่อ เพื่อประโยชน์ในการจัดแสดงงานให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้เต็มที่โดยทำการศึกษาเกี่ยวกับการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติที่จัดขึ้นตั้งแต่ครั้งแรกในปี พ.ศ.2492 จนถึง พ.ศ.2547 เพื่อให้ทราบประวัติความเป็นมา บุคคลสำคัญ และผลงานที่มีคุณค่าหรือได้รับรางวัล และทำการศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปด้านการออกแบบนิทรรศการสัญจร รวมทั้งการออกแบบนิทรรศการทางด้านศิลปะแล้วหาแนวทางการออกแบบที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ โดยเสนอแนวทางในการกำหนดหัวข้อจัดแสดงก่อนเป็นอันดับแรกจากนั้นจึงเสนอการเลือกใช้สี ตัวอักษร และการกำหนดแสงสว่าง สำหรับนิทรรศการให้มีบุคลิกลักษณะที่สอดคล้องกับหัวข้อจัดแสดง



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาและพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการไว้ดังนี้

1. การกำหนดประชากร
2. การสร้างเครื่องมือในงานวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนในการพัฒนางานออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์

#### ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย

##### ประชากร (Population)

คือรูปแบบของการพัฒนางานออกแบบนิทรรศการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเคลื่อนที่จังหวัดบุรีรัมย์ รูปแบบได้แก่ การจัดวางพื้นที่ ความสวยงาม เนื้อหา สีสัน การตอบสนองต่อการใช้งาน การสะท้อนอัตลักษณ์ ความสร้างสรรค์

#### การสร้างเครื่องมือในงานวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาเอกสารประวัติศาสตร์ของจังหวัดบุรีรัมย์
2. ศึกษาเอกสารเรื่องการจัดสร้างพิพิธภัณฑ์ แนวคิดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น การจัดสร้างพิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่ และการจัดทำนิทรรศการเคลื่อนที่
3. ลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สร้างแบบสอบถามกลุ่มเป้าหมาย และแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
4. นำแบบสอบถามและแบบประเมินที่สร้างเสร็จแล้วนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ ทำการตรวจสอบและแก้ไขความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของถ้อยคำ สำนวน และความชัดเจนของคำถามในแบบประเมิน

### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลเพื่อพัฒนางานออกแบบนิทรรศการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเคลื่อนที่จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดขอบเขตงานวิจัย แบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน

**ตอนที่ 1** กระบวนการศึกษาเอกสาร งานวิจัย ข้อมูล ที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหา แนวคิด วัตถุประสงค์ ของพิพิธภัณฑ์ และแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

**ตอนที่ 2** กระบวนการออกแบบ จากแนวคิดในการออกแบบ สรุปออกมาเป็น 3 รูปแบบ โดยคำนึงจากหลักเกณฑ์ 3 หลักเกณฑ์ ดังนี้

1. หลักเกณฑ์ทางการออกแบบ (Design Aspect)
2. หลักเกณฑ์ทางด้านเนื้อหา (Content Aspect)
3. หลักเกณฑ์ด้านการตอบสนองต่อการใช้งาน (Functional Aspect)

**ตอนที่ 3** กระบวนการคัดเลือกรูปแบบ จากแนวคิดการออกแบบ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินตามหลักเกณฑ์ 3 หลักเกณฑ์ คัดเลือกให้เหลือ 1 แบบ

**ตอนที่ 4** กระบวนการพัฒนารูปแบบ มาพัฒนาปรับปรุงและวิเคราะห์โดยเครื่องมือ เพื่อพัฒนาแบบร่างครั้งที่ 2 แล้วส่งให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินก่อนสร้างเป็นผลงานต้นแบบ 3 มิติ

**ตอนที่ 6** กระบวนการวัดคุณภาพ ประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญจากผลงานต้นแบบ 3 มิติ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาดังนี้

1. ค้นคว้า เก็บรวบรวม ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย และแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
3. เก็บข้อมูลแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

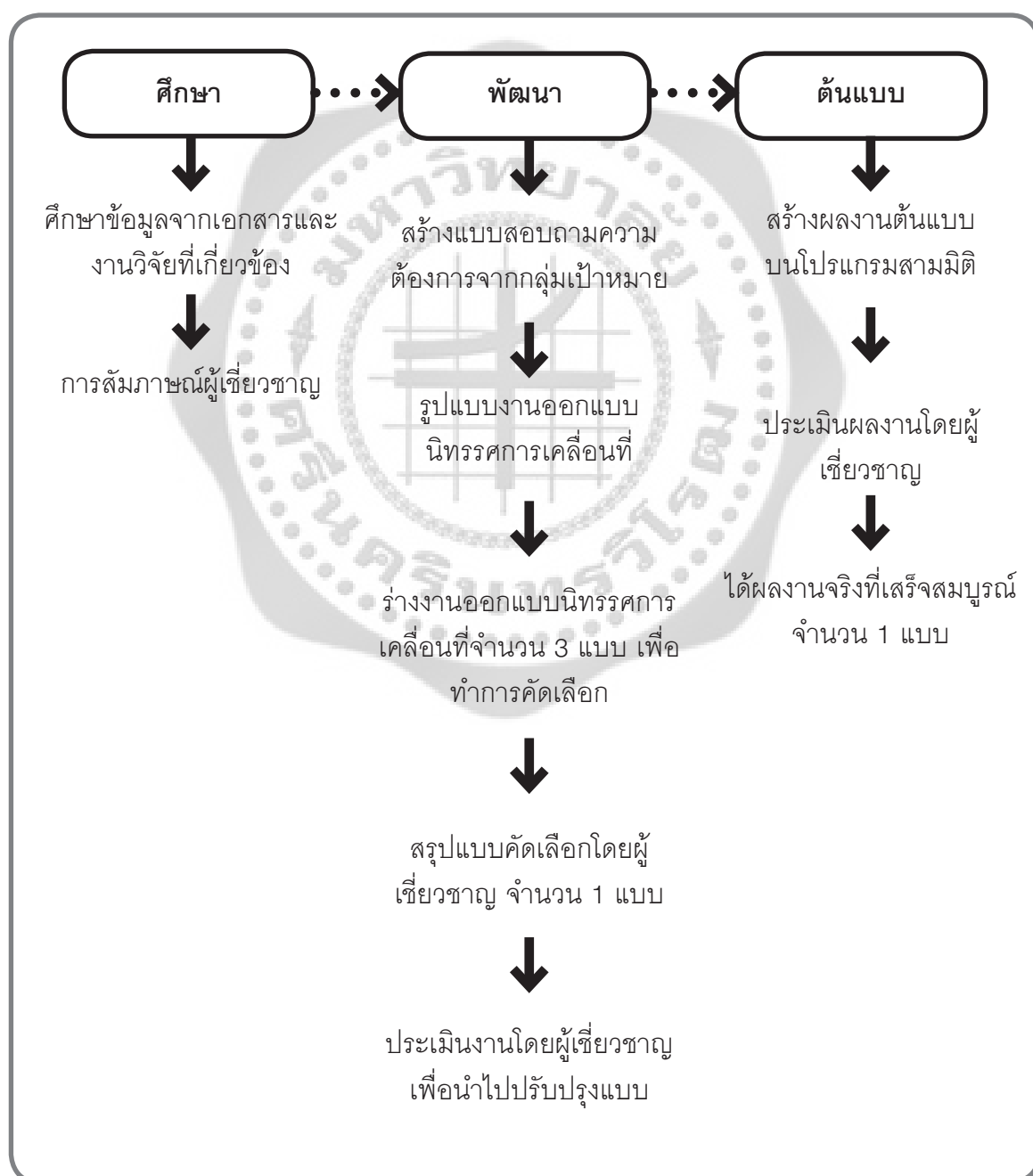
นำข้อมูลที่ค้นคว้าและเก็บรวบรวม จากเอกสารงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องมาศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลตามจุดมุ่งหมายและประเด็นที่ได้กำหนดไว้ในขอบเขตของเนื้อหาตามขั้นตอนดังนี้

1. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจากเอกสาร สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมาย

2. ทำการร่างแบบ โดยใช้ข้อมูลทีรวบรวมจากเอกสาร แบบสอบถามและการสัมภาษณ์
3. ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบร่าง (ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อสาร ด้านพิพิธภัณฑ์ และตัวแทนผู้นำชุมชน) ตามเกณฑ์การประเมินแล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์
4. อภิปรายผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยการนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา ประกอบการวิเคราะห์ในแต่ละด้าน

### การกำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



## บทที่ 4

### การนำเสนอผลการวิจัย

ในการศึกษาและพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ จากการดำเนินงานตามขั้นตอนที่ได้กำหนดไว้ ได้ผลการศึกษาดังนี้

#### 1. การวิเคราะห์ข้อมูล

##### 1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยเพื่อหาคอบแนวคิด ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษาและพัฒนา นิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ อาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎี ต่าง ๆ ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

##### 1.1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษาในพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์และนิทรรศการต่าง ๆ มีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างกัน แต่มีประเด็นที่เป็นจุด ประสงค์หลักร่วมกัน คือ

**1.1.2.1 การให้ความรู้** โดยอาศัยหลักฐานข้อเท็จจริงต่าง ๆ จากวัตถุที่ เรื่องราว ที่ถูก รวบรวมไว้ ข้อมูลดังกล่าวของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ได้จากการรวบรวมข้อมูลเอกสาร ข้อมูล จากศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ ภาพถ่ายจากภาคประชาชน

**1.1.2.2 ให้ความคิด สร้างปัญญา** วัสดุในพิพิธภัณฑ์ต้องเร้าความสนใจให้เกิดความ คิดความอยากรู้ในสิ่งที่ไม่เคยสนใจหรือเอาใจใส่มาก่อน โดยการพัฒนาเนื้อหาที่น่าสนใจ การสร้าง บรรยากาศที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ อาจโดยการใช้สี รูปทรง วัตถุจัดแสดง แบบจำลอง ที่ช่วยกระตุ้น ให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น เพื่อให้เกิดความคิดที่นำไปสู่การค้นคว้าเกิดเป็นความรู้ขึ้นในภายหลัง

**1.1.2.3 การจูงใจ สร้างความประทับใจ** เพื่อให้เกิดความรู้สึกชื่นชมและเห็นคุณค่า ด้วยการจัดแสดงวัตถุ ภาพถ่าย และบอกเล่าถึงความเป็นมาของสิ่งนั้น เพื่อให้เห็นถึงที่มา ความ เกี่ยวข้องกับปัจจุบัน

**1.1.2.4 สร้างทัศนคติที่ดีและถูกต้อง** โดยการนำเสนอสิ่งที่เป็นคุณค่าของชุมชน เพื่อ ให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ และสร้างความรู้สึกร่วมถึงการมีส่วนร่วม

### 1.1.3 แนวคิดพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่น

พิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นหมายถึง พิพิธภัณฑท์ที่เกิดขึ้นจากภายในของชุมชน รวบรวมองค์ความรู้และมรดกวัฒนธรรมที่มีคุณค่าของชุมชนอย่างเข้าใจตนเอง ไม่เน้นที่การจัดแสดงวัตถุแต่บอกเล่าให้เห็นถึงเบื้องหลังที่มาและการเชื่อมโยงต่างๆของเรื่องราวตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต มีการพัฒนากระบวนการจัดการอย่างต่อเนื่องเพราะเรื่องราวของชุมชนและวัฒนธรรมนั้นมีความเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ซึ่งความรู้ที่จัดแสดงนั้นอาจถูกนำมาพัฒนาเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับแต่ละท้องถิ่นได้

ความร่วมมือของภาคประชาชนจึงมีส่วนสำคัญในการจัดการพิพิธภัณฑท์ เพื่อให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดและพัฒนาองค์ความรู้ต่างๆ ที่เป็นเรื่องราวของตนเองอย่างเข้าใจ มีการปรับปรุงองค์ความรู้ให้มีความทันสมัย เพื่อให้ทันกับยุคปัจจุบันที่ข้อมูลต่างๆมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วตลอดเวลา

### 1.1.4 นิทรรศการเคลื่อนที่

นิทรรศการเคลื่อนที่ ที่เป็นการนำเสนอนิทรรศการอีกรูปแบบหนึ่งที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในสิ่งปลูกสร้างถาวร มีข้อดีคือ สามารถเคลื่อนย้ายไปทำการจัดแสดงยังสถานที่อื่น ๆ เพื่อให้สามารถเข้าสู่กลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง เป็นการกระจายความรู้ออกไปในวงกว้าง

เนื้อหาในนิทรรศการเคลื่อนที่มีวัตถุประสงค์ในการให้ความรู้เช่นเดียวกับพิพิธภัณฑท์ แต่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่การจัดแสดง วัสดุอุปกรณ์ การรองรับจำนวนคน ต้องมีการพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบโดยการเลือกนำเสนอหัวข้อให้สามารถเรียนรู้ได้เช่นเดียวกัน มีการเลือกใช้เทคโนโลยี สื่อการเรียนรู้ วัตถุจำลองและการจัดกิจกรรมต่างๆ ร่วมไปด้วย

### 1.1.5 หัวข้อจัดแสดงในศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้

เนื้อหาที่จัดแสดงในศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ มีการจัดแบ่งเป็นหมวดหมู่ตามลำดับดังนี้ (สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์. ม.ป.ป: 7-8 )

- 1.1.5.1 ภูมิศาสตร์ การเกิดภูเขาไฟ
- 1.1.5.2 ชุมชนโบราณ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ทวารวดี ลพบุรี
- 1.1.5.3 ช้างกับส่วย
- 1.1.5.4 ศาสนาและความเชื่อ
- 1.1.5.5 ผ้าและชีวิต
- 1.1.5.6 เต่าเผาโบราณ
- 1.1.5.6 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง
- 1.1.5.7 วิถีชีวิตของชาวบุรีรัมย์

### 1.1.6 การออกแบบนิตรรศการ

การออกแบบนิตรรศการสำหรับพื้นที่จำกัดต้องคำนึงถึงขนาดทางเดิน และจำนวนคนต่อพื้นที่ไม่ให้แคบจนเกินไป ระดับความสูงของตัวหนังสือขึ้นอยู่กับระยะห่างของการยืนชม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการจัดวางพื้นที่ใช้งานว่ามีการจัดสรรอย่างไร

ตัวอักษรที่เลือกใช้กับตัวพาดหัวควรมีลักษณะที่อ่านได้ (readability) เป็นสำคัญ สามารถเลือกรูปแบบที่สามารถสะท้อนเนื้อหาได้มากกว่าตัวเนื้อที่ควรอ่านได้ง่าย (legibility) (ปริญญาโรจน์อารยานนท์. 2544)

### 1.1.7 วัตถุประสงค์นิตรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ และการศึกษาเอกสารงานวิจัย นำมากำหนดเป็นวัตถุประสงค์ วิสัยทัศน์และพันธกิจของนิตรรศการเคลื่อนที่กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบได้ดังนี้

#### วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อสร้างพื้นที่การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่เพื่อขยายโอกาสการเรียนรู้ของคนในชุมชน
- 2) เพื่อสร้างนิสัยรักการเรียนรู้และปลูกฝังเยาวชนให้เป็นผู้มีใจใฝ่รู้
- 3) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ท้องถิ่น นำไปสู่การสำนึกรักในถิ่นเกิดเพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาประเทศ

#### วิสัยทัศน์และพันธกิจ

- 1) แหล่งเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ องค์กรความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในรูปแบบที่ทันสมัย
- 2) สร้างความเข้าใจประวัติศาสตร์และการรับรู้ถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น
- 3) ขยายพื้นที่การเรียนรู้ให้กระจายสู่ชุมชนอย่างทั่วถึง

## 1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์ใช้รูปแบบ การสัมภาษณ์ที่ไม่มีคำถามแน่นอน (Unstructured Interview) โดยกำหนดประเด็นหลักในเรื่องนิตรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้ถูกสัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นในด้านที่เชี่ยวชาญ โดยสรุปเป็นประเด็นออกมาได้ดังนี้

### 1.2.1 ตัวแทนผู้นำภาคประชาชน

วิวัฒน์ โรจนนารวรรณ ให้สัมภาษณ์กับผู้วิจัยเกี่ยวกับนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ โดยสรุปได้ดังนี้ (สัมภาษณ์, 4 ธ.ค. 2554) ปัจจุบันภาคเอกชนมีความตื่นตัวในด้านการพัฒนาท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการปฏิรูปประเทศไทย ในประเด็นการปฏิรูปทรัพยากรสังคม ด้านการศึกษา วัฒนธรรมและอัตลักษณ์ แนวคิดการทำนิทรรศการเคลื่อนที่ จะทำให้สามารถย้ายไปจัดแสดงตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น โรงเรียน หรือเมื่อมีการจัดงานในโอกาสพิเศษต่าง ๆ เพื่อทำกิจกรรมและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับเมืองบุรีรัมย์แก่เด็ก เยาวชนและผู้สนใจ การมีนิทรรศการเคลื่อนที่ จะทำให้สามารถเข้าสู่กลุ่มเป้าหมายได้เป็นจำนวนมาก

เนื้อหาจะมีการเพิ่มเติมจากศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ มีการค้นคว้าเพิ่มเติมโดยความร่วมมือของหลาย ๆ ฝ่าย เพื่อให้มีเรื่องราวที่ครอบคลุมรอบด้าน มีการตรวจสอบข้อมูลให้ถูกต้อง และสามารถบอกเล่าถึงความเป็นไปของจังหวัดบุรีรัมย์ได้ชัดเจนมากขึ้น โดยเฉพาะในด้านสังคมวิทยา และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เพื่อให้เป็นแหล่งความรู้ด้านภูมิปัญญาต่อไป

การมีภาคเอกชนร่วมดำเนินการจะช่วยให้มีความคล่องตัวมากยิ่งขึ้นในการดำเนินงาน โดยมีการเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ เพื่อภาครัฐจะสามารถผลักดันนโยบายต่าง ๆ เป็นโครงการสนับสนุนได้โดยมีข้อมูลและทรัพยากรบุคคลรองรับ เพื่อทั้งสองฝ่ายจะสามารถปฏิบัติให้สอดคล้องกับนโยบายได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

### 1.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก

ผศ.ประชิด ทิถบุตร ให้สัมภาษณ์กับผู้วิจัยเกี่ยวกับนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ โดยสรุปได้ดังนี้ (สัมภาษณ์, 9 ก.พ. 2555) การออกแบบกราฟิกสำหรับงานนิทรรศการ สิ่งสำคัญควรสร้างให้เกิดความประทับใจแก่ผู้เข้าชม ทั้งภายนอกและภายใน โดยเริ่มจากโครงสร้างภายนอกที่ต้องมีความรู้สึกที่ดึงดูดสายตาให้รู้สึกเข้าไปชม อาจมีลักษณะเด่นที่ดึงมาจากเนื้อหาของนิทรรศการ เพิ่มเติมเข้าไปจากโครงสร้างหลัก การตกแต่งพื้นที่ทั้งภายนอกภายใน ต้องให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา ป้ายสัญลักษณ์ต่าง ๆ ควรได้รับการออกแบบให้เป็นชุดเดียวกัน

งานออกแบบที่ช่วยให้เกิดความน่าสนใจอาจอยู่ในรูปแบบที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ ซึ่งทำให้เกิดความหลากหลายในการเข้าชมงาน มีการซ่อนหรือเก็บกลไกต่าง ๆ ที่ทำให้สามารถเปลี่ยนชุดการแสดงได้ ทำให้ไม่รู้สึกรู้เบื่อ

พญ.ศุภวิทย์ให้สัมภาษณ์กับผู้วิจัยเกี่ยวกับนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ โดยสรุปได้ดังนี้ (สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 2555) กระบวนการได้มาของแบบควรมีการอธิบายให้เข้าใจ ว่าแนวคิดของส่วนประกอบต่าง ๆ สีสันสีในรูปแบบกราฟิกเกิดขึ้นได้อย่างไร มีความสำคัญและสะท้อนเนื้อหาของนิทรรศการอย่างไร

ข้อมูลประกอบการออกแบบนอกจากเนื้อหาของนิทรรศการแล้วต้องคำนึงถึงวิสัยทัศน์และพันธกิจของหน่วยงานนั้น ๆ ด้วย เพื่อให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งจะส่งผลไปถึงการออกแบบในภาพรวมทั้งหมดของนิทรรศการด้วย

### 1.2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์

จุลดา มีจุล ให้สัมภาษณ์กับผู้วิจัยเกี่ยวกับนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ โดยสรุปได้ดังนี้ (สัมภาษณ์, 21 ก.พ. 2555) การจัดนิทรรศการเป็นงานที่ต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญในหลายด้านเช่นเดียวกับการจัดพิพิธภัณฑ์ ตั้งแต่การเตรียมเนื้อหา การเลือกวิธีนำเสนอ การออกแบบและติดตั้ง ต้องมีความสอดคล้องกันเพื่อให้นิทรรศการสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้

นิทรรศการเป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งของพิพิธภัณฑ์เท่านั้น การจัดนิทรรศการต้องเริ่มจากความคิดรวบยอดของเนื้อหาว่าจะต้องการนำเสนออย่างไร จากนั้นจึงเป็นโจทย์ให้กับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทำการพัฒนา ทั้งเนื้อหา รูปแบบ โดยรับผิดชอบในขอบเขตของตัวเอง ทั้งภัณฑารักษ์ นักประวัติศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา นักออกแบบกราฟิก นักออกแบบนิทรรศการ

เนื้อหาของนิทรรศการเคลื่อนที่เป็นการนำเนื้อหามาจากพิพิธภัณฑ์ โดยการหยิบยกมานำเสนอในบางประเด็นที่สามารถเล่าเรื่องได้ตามวัตถุประสงค์ โดยที่ไม่จำเป็นต้องนำมาทั้งหมด เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่จัดแสดง

องค์ประกอบต่างๆของงานนิทรรศการ ต้องผ่านกระบวนการค้นคว้ามาเป็นอย่างดี เพื่อให้เกิดความคิดรวบยอดที่สะท้อนเนื้อหา และนำเสนอได้อย่างสอดคล้องกัน

แนวคิดนิทรรศการเคลื่อนที่มาจากต่างประเทศที่นิยมใช้ตู้คอนเทนเนอร์ในนิทรรศการขนาดเล็กที่รวบรวมเอาองค์ความรู้ในด้านใดด้านหนึ่งออกตระเวนจัดแสดงในที่ต่างๆ การเคลื่อนย้ายมีค่าใช้จ่ายต่อครั้งค่อนข้างสูง

ในการนำเสนอ อาจมีผลตอบรับในด้านบวกที่คาดไม่ถึง ซึ่งผลดังกล่าวมีความน่าสนใจในการนำมาเป็นข้อพิจารณาในการปรับปรุงและพัฒนาต่อไป ดังนั้นนอกจากการเก็บข้อมูลผลตอบรับหลังจากการเข้าชมแล้ว ยังต้องสังเกตการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เข้าชมในระหว่างนั้นด้วย

ในการพัฒนารูปแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ รูปแบบที่ใช้อาจมีการนำโครงสร้างลักษณะอื่นมาใช้เพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วมากขึ้น เพิ่มพื้นที่ในการทำกิจกรรม เช่น เติ้นท์ หรือรถบัส ซึ่งอุปกรณ์สำคัญในโครงสร้างของนิทรรศการเคลื่อนที่คือค่าใช้จ่ายในการเคลื่อนย้าย และความวุ่นวายแม้จะมีความพยายามที่จะจัดในบริเวณที่มีร่มของต้นไม้ก็เป็นเรื่องยาก เพราะส่วนใหญ่เป็นพื้นที่โล่ง

พญ. ศุภวิทย์ให้สัมภาษณ์กับผู้วิจัยเกี่ยวกับนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ โดยสรุปได้ดังนี้ (สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 2555) นิทรรศการอาจเป็นเพียงส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ การให้ความรู้มีหลายรูปแบบซึ่งนิทรรศการจะเป็นส่วนช่วยส่งเสริมความเข้าใจใน

เนื้อหาที่ต้องการสื่อออกไป การให้ความรู้ที่อยู่ในรูปแบบของกิจกรรมต่าง ๆ การจัดเวิร์คชอป การแสดงละคร การแสดงแสงสีเสียง

การนำนิทรรศการจากส่วนกลางไปยังเผยแพร่ยังภูมิภาค จะมีข้อที่ควรคำนึงถึงในเรื่องของเนื้อหาที่เป็นการศึกษาจากส่วนกลางโดยขาดการมีส่วนร่วมของชุมชน ทำให้ภาพรวมเป็นข้อมูลที่มองจากฝั่งเดียว มีผลให้ข้อมูลบางส่วนมีความคลาดเคลื่อนหรือตกหล่นไปบ้าง ก็จะมีการร่วมมือกับแหล่งการศึกษาของท้องถิ่น เข้ามาร่วมให้ข้อคิดเห็นทำการพัฒนาเนื้อหาด้วย



## 2. ขั้นตอนการพัฒนา

### 2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็น

สร้างแบบสอบถามกลุ่มเป้าหมาย เยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์และผู้สนใจ จำนวน 100 ชุด เพื่อสำรวจความสนใจในหัวข้อการจัดแสดง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แปลผลโดยใช้ค่าเฉลี่ยแบบอิงเกณฑ์ (Criterion reference) แบ่งเป็น 5 ระดับดังนี้

- 1 หมายถึง สนใจน้อยที่สุด
- 2 หมายถึง สนใจน้อย
- 3 หมายถึง สนใจปานกลาง
- 4 หมายถึง สนใจมาก
- 5 หมายถึง สนใจมากที่สุด

ตาราง 1 แสดงข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายต่อหัวข้อการจัดแสดง

หัวข้อในการจัดแสดง	ค่าเฉลี่ย	ระดับเกณฑ์
ด้านประวัติศาสตร์	4.15	สนใจมาก
ภาพเก่าเมืองบุรีรัมย์	4.40	สนใจมากที่สุด
บุรีรัมย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์,	3.96	สนใจมาก
การก่อตั้งชุมชน, ชุมชนโบราณ	3.96	สนใจมาก
วัตถุโบราณ แหล่งเตาเผา และเครื่องปั้นดินเผา	3.91	สนใจมาก
ด้านวัฒนธรรม	4.13	สนใจมาก
ช่างกับส่วย พิธีจับช้าง อุปลกรณ์จับช้าง	3.92	สนใจมาก
ศาสนาและความเชื่อ	3.85	สนใจมาก
ศิลปกรรม เช่น ศิลาจารึก จิตรกรรมฝาผนัง	4.20	สนใจมาก
ผ้าไหม, ผ้าทอ	3.97	สนใจมาก
ประเพณี เช่น ขึ้นเขาพนมรุ้ง มหกรรมว่าวอีสาน	4.07	สนใจมาก
ภาษาและชาติพันธุ์ เขมร ลาว ไทย จีน กูย	3.89	สนใจมาก
สถานที่ท่องเที่ยว / สถานที่สำคัญ	4.32	สนใจมากที่สุด
ภูเขาไฟในจังหวัดบุรีรัมย์	4.12	สนใจมาก
ปราสาทหินในจังหวัดบุรีรัมย์	4.37	สนใจมากที่สุด
อ่างเก็บน้ำ / เขื่อนลำนางรอง	3.90	สนใจมาก

จากข้อมูลดังกล่าว สามารถสรุปความสนใจของผู้สนใจเข้าชมหัวข้อต่างๆในศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ได้ดังนี้

1. ผู้ชมทั้งหมดให้ความสนใจเข้าชมทุกหัวข้อในระดับสนใจมาก
2. หัวข้อที่มีผู้ให้ความสนใจมากที่สุด คือ ภาพเก่าเมืองบุรีรัมย์ รองลงมาคือปราสาทหินและสถานที่สำคัญต่างๆ
3. หัวข้อที่มีผู้ให้ความสนใจน้อยที่สุด คือ ศาสนาและความเชื่อ รองลงมา คือ ภาษาและชาติพันธุ์

ในด้านประวัติศาสตร์แสดงให้เห็นว่า ปราสาทหินซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่เด่นชัดของจังหวัดบุรีรัมย์ นอกจากความน่าสนใจในการศึกษาเรียนรู้ทั้งในฐานะที่เป็นรากเหง้าของชุมชนและการเป็นสถานที่ท่องเที่ยวแล้ว ยังเป็นสิ่งที่รับรู้ได้โดยทั่วไป ที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดบุรีรัมย์ ในด้านประวัติศาสตร์ยุคโบราณ แม้จะมีความสนใจน้อยกว่า แต่ภาพถ่ายเก่ากลับได้รับความสนใจแสดงให้เห็นถึงความสนใจในด้านประวัติศาสตร์ที่มีความต่อเนื่องกับปัจจุบัน ที่มีระยะเวลาไม่ยาวนานไปจนยากที่จะเปรียบเทียบให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลง

ในด้านวัฒนธรรมกลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจในด้านศิลปกรรม มากกว่าหัตถกรรมที่เป็นผ้าไหม ผ้าทอซึ่งมีการส่งเสริมให้เป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นมาเป็นระยะเวลานาน ศิลปกรรมที่เด่นชัดของบุรีรัมย์ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากยุคอาณาจักรขอม ทั้งด้านสถาปัตยกรรม ลวดลายแกะสลัก และศิลาจารึก ซึ่งมักปรากฏอยู่ตามปราสาทหินต่างๆ

ความหลากหลายของภาษาและชาติพันธุ์ในจังหวัดบุรีรัมย์แม้จะมีความน่าสนใจในด้านมานุษยวิทยา และผู้นำชุมชนให้ความสำคัญกับการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในเรื่องดังกล่าว แต่กลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญน้อยกว่าในหัวข้ออื่น เช่นเดียวกับเรื่องศาสนาและความเชื่อ ส่วนในด้านสถานที่ท่องเที่ยว กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจปราสาทหินและภูเขาไฟ เป็นสถานที่ซึ่งมีชื่อเสียงและรู้จักกันเป็นอย่างดีอยู่แล้ว

## 2.2 แนวคิดในการออกแบบ

จากผลข้อมูลการสัมภาษณ์ เอกสารงานวิจัย และแบบสอบถามความคิดเห็นต่อหัวข้อการจัดแสดงในศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ รวบรวมเพื่อวิเคราะห์แล้วนำมากำหนดเป็นแนวคิดในการออกแบบได้ดังนี้

**แนวคิดเน้นสิ่งที่มีคุณค่า** ได้แนวคิดจากการสร้างอัตลักษณ์ของจังหวัดด้วยคำขวัญ ที่เน้นการนำเสนอจุดเด่นในชุมชนและสิ่งที่บุคคลทั่วไปรับรู้ว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าน่าสนใจ (เทศบาลเมืองบุรีรัมย์, 2552: 177-178) สำหรับจังหวัดบุรีรัมย์ คือ “เมืองปราสาทหิน ถิ่นภูเขาไฟ ผ้าไหมสวย รวยวัฒนธรรม” และอธิบายเชื่อมโยงออกไปจากหัวเรื่องดังกล่าว

**แนวคิดการตั้งคำถาม** ได้แนวคิดจากวิธีการสอนแบบตั้งคำถาม ใช้การตั้งคำถามเพื่อดึงความสนใจ ทบทวนความเข้าใจของตนเอง (Mindtool. 2012: online) แล้วค่อย ๆ บอกเล่าเรื่องราวตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันให้เห็นถึงที่มาที่ไป เช่น บุริรัมย์มาจากไหน? ทำไมถึงมีภาษาพูดหลากหลาย? ใครสร้างปราสาทหิน? สร้างมาเพื่ออะไร? ก่อนนี้เขาอยู่กันอย่างไร? เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไร? ทำไมปัจจุบันถึงเป็นแบบนี้?

**แนวคิดประเด็นสำคัญ** ได้แนวคิดจากความหมายของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ที่เป็นการจัดแสดงภูมิปัญญาของท้องถิ่น ไม่เน้นความเก่าแก่หรือคุณค่าของวัตถุ แต่ต้องสะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (ศรีศักร วัลลิโภดม. 2543: ไม่ปรากฏเลขหน้า) แนวคิดนี้เลือกสิ่งที่ต้องการนำเสนอออกมาเป็นจุดเด่น เพื่อบอกเล่าสิ่งที่เกี่ยวข้องออกไปจนครอบคลุมถึงภาพรวมทั้งหมด ซึ่งประเด็นดังกล่าวอาจไม่เป็นที่รู้จักทั่วไป แต่มีความน่าสนใจ ในจังหวัดบุรีรัมย์มีประเด็นที่น่าสนใจได้แก่ ปราสาทหิน, ตำนานบุรีรัมย์ตำนานกิน, ละลมคูเมืองเก่า, ผ้าไหม, ภาษาพูดต่างๆ, ภูเขาไฟ, ตำนานเมืองแปะ, พระยามหากษัตริย์ศึกสถาปนาเมือง

### 2.3 การออกแบบร่าง

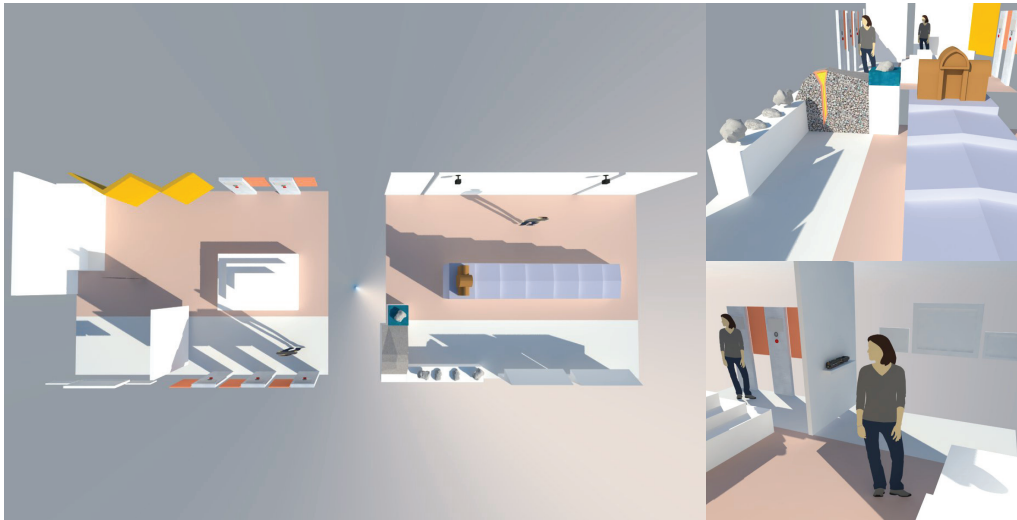
ออกแบบร่างของนิทรรศการเคลื่อนที่จังหวัดบุรีรัมย์ตามแนวคิด 3 แนวคิด ที่ได้สรุปออกมา พื้นที่จัดแสดงอยู่ในตู้คอนเทนเนอร์ พื้นที่ใช้งานขนาด ยาว 6 เมตร กว้าง 4.5 เมตร สูง 2.5 เมตร โดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ด้านการออกแบบ (Design Aspect) ด้านเนื้อหา (Content Aspect) และด้านการตอบสนองต่อการใช้งาน (Functional Aspect)

#### แบบร่างที่ 1 แนวคิดเน้นสิ่งที่มีคุณค่า

พื้นที่ส่วนที่หนึ่ง เป็นการจัดแสดงปราสาทหินความเกี่ยวเนื่องกับภูเขาไฟ หินที่ใช้ในการก่อสร้าง ความเชื่อที่เกี่ยวข้องอิทธิพลของการปกครอง ศิลปกรรม มีเสียงเพลงแบบกันตรึม เสียงภูเขาไฟประกอบ วัตถุจัดแสดงมีปราสาทหินจำลอง หินภูเขาไฟ มีเกร็ดความรู้ เช่น หินลอยน้ำ ต้นโยนีปีศาจ กรณียทับหลังฯ ศิลาจารึก

พื้นที่ส่วนที่สอง แสดงวัฒนธรรมและยุคต่อเนื่องกับปัจจุบัน มีมัลติมีเดียแสดงภาพและเสียงของภาษาพูดต่างๆในจังหวัด และมีเนื้อหาบอกเล่าถึงวัฒนธรรมของแต่ละเชื้อสาย วัตถุจัดแสดงเป็นผ้าไหม ข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน

พื้นที่ส่วนที่สาม แสดงประวัติศาสตร์การก่อสร้างเมือง การตั้งเมืองแปะ การเปลี่ยนแปลงมาเป็นจังหวัดบุรีรัมย์ การค้าขายของชาวจีน การเสด็จพระราชดำเนิน โดยใช้ภาพเก่าในการเล่าเรื่อง



ภาพประกอบ 43 แบบร่างที่ 1 แสดงพื้นที่และโครงสร้าง

งานออกแบบกราฟิกในแนวคิดนี้จะใช้สีที่ดูขรึม และแสดงออกถึงคุณค่า เช่นสีในโทนน้ำตาล สีทอง ลักษณะองค์ประกอบจะเน้นเส้นที่เรียบง่าย ใช้ภาพถ่ายสร้างลายเส้นพื้นหลังสร้างบรรยากาศ



ภาพประกอบ 44 แบบร่างที่ 1 แสดงงานออกแบบกราฟิก

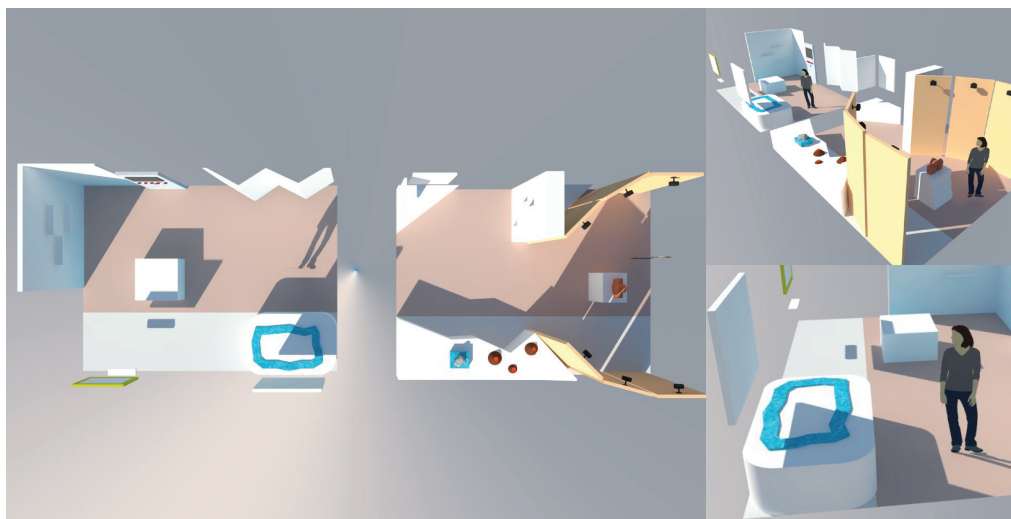
**แบบร่างที่ 2 แนวคิดการตั้งคำถาม**

พื้นที่ส่วนที่หนึ่ง ใช้ภาพปัจจุบันของบุรีรัมย์เป็นการตั้งคำถาม ภาพที่ผู้คนทั่วไปนึกถึง เมื่อกล่าวถึงจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อให้เห็นความหลากหลายของเชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรม ประเพณี ศิลปะ ทัศนกรรม และสภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในปัจจุบัน ใช้เสียงเพลงท้องถิ่น เสียงเชียร์ฟุตบอล เสียงตลาด สลับกัน มีแบบจำลองของปราสาทพนมรุ้งเป็นวัตถุจัดแสดง

พื้นที่ส่วนที่สอง เป็นการเล่าถึงประวัติศาสตร์ในพื้นที่ปัจจุบันของบุรีรัมย์ ยุคก่อนประวัติศาสตร์ในดินแดนอุษาคเนย์ การย้ายถิ่นฐานของคนยุคโบราณ หลักฐานทางประวัติศาสตร์ การเกิดภูเขาไฟ สภาพภูมิประเทศ การเผยแพร่ศาสนา มีวัตถุจัดแสดงเป็นเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือ เครื่องใช้โบราณ หินภูเขาไฟ การขุดค้นทางโบราณคดี

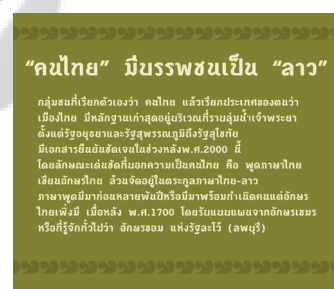
พื้นที่ส่วนที่สาม เป็นผลจากอิทธิพลของสิ่งต่างๆที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เช่น ชุมชนโบราณ การขุดคูเมือง ภาษาพูดที่หลากหลาย ศิลปะที่เกิดจากความเชื่อทางศาสนา ความรู้ด้านการถลุงเหล็ก การทอผ้า มีเสียงภาษาพูดให้เลือกฟัง วัตถุจัดแสดงเป็นละมจาลอง ผ้าไหม

พื้นที่ส่วนที่สี่ เป็นช่วงการเปลี่ยนแปลง จากเมืองแปะมาเป็นบุรีรัมย์ การเปลี่ยนแปลงการปกครอง การค้าขายของชาวจีน เขมรป่าดง การเสด็จพระราชดำเนิน มีภาพเก่าจังหวัดบุรีรัมย์จัดแสดง



ภาพประกอบ 45 แบบร่างที่ 2 แสดงพื้นที่และโครงสร้าง

งานออกแบบกราฟิกในแนวคิดนี้จะใช้สีต้นที่หลากหลย มีองค์ประกอบที่ดูลื่นไหล ให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น สนุกสนาน การผจญภัย ความสงสัย น่าค้นหา



ภาพประกอบ 46 แบบร่างที่ 2 แสดงงานออกแบบกราฟิก

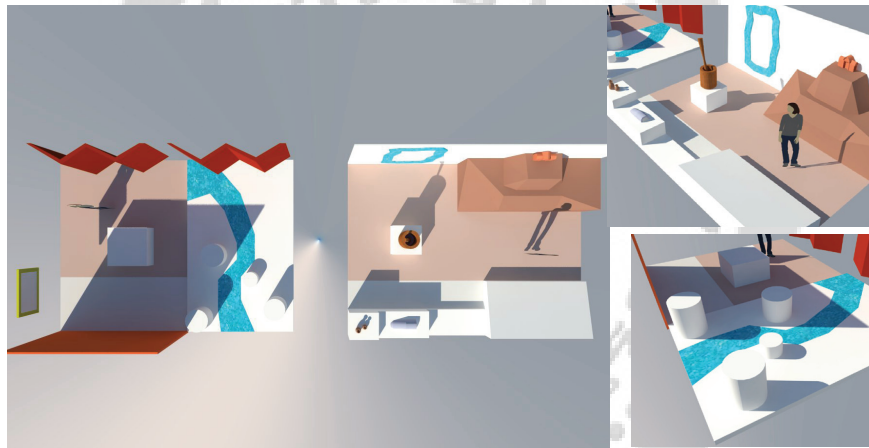
### แบบร่างที่ 3 แนวคิดประเด็นสำคัญ

พื้นที่ส่วนที่หนึ่ง เป็นปราสาทหินและภูเขาไฟในจังหวัดบุรีรัมย์ มีคำอธิบายที่มาและอิทธิพลที่เกี่ยวข้อง ศิลปกรรมที่ต่อเนื่องจากปราสาทหิน วัตถุประสงค์แสดงเป็นแบบจำลองภูเขาและปราสาทหิน

พื้นที่ส่วนที่สอง เป็นเรื่องบุรีรัมย์ตำนานกิน มีการอธิบายถึงที่มาของสภาพความแห้งแล้ง ตำนานการสร้างคูเมืองละลม ย้อนไปถึงยุคประวัติศาสตร์ที่มีการขุดค้นทางโบราณคดี การทำเครื่องปั้นดินเผา วัตถุประสงค์แสดงมีอุปกรณ์การตำนานกิน เครื่องปั้นดินเผา และเตาเผาจำลอง

พื้นที่ส่วนที่สาม เป็นเรื่องวัฒนธรรม ความผูกพันกับน้ำ ลุ่มแม่น้ำมูล ชนชาติต่าง ๆ ภาษา วิถีชีวิต ศิลปหัตถกรรม แสดงให้เห็นความหลากหลายของวัฒนธรรม วัตถุประสงค์แสดงเป็นศิลปหัตถกรรม มีเสียงภาษาต่าง ๆ ของแต่ละชาติพันธุ์

พื้นที่ส่วนที่สี่ เป็นเกร็ดต่าง ๆ ที่น่าสนใจ เช่น การเปลี่ยนแปลงการปกครอง การเสด็จพระราชดำเนิน ภาพเก่าเมืองบุรีรัมย์



ภาพประกอบ 47 แบบร่างที่ 3 แสดงพื้นที่และโครงสร้าง

งานออกแบบสื่อสารในแนวคิดนี้จะใช้สีที่ดึงดูดใจ ใช้ภาพและกราฟิกที่เข้าใจง่าย ให้รู้สึกถึงความสำคัญในแต่ละประเด็น นำเสนอจุดเด่นในแต่ละด้านให้ชัดเจน



ภาพประกอบ 48 แบบร่างที่ 3 แสดงงานออกแบบกราฟิก

## 2.4 การประเมินแบบร่างและคัดเลือกแบบ

ประเมินแบบร่างและคัดเลือกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1) ผศ.ประชิด ทิถบุตร สาขาวิชาศิลปกรรม ภาควิชามนุษยศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

2) พญ.คุณศิริพิทักษ์ อาจารย์หลักสูตรมหาบัณฑิต สาขาวัฒนธรรมและการพัฒนา (พิพิธภัณฑ์ศึกษา) สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล

3) วิวัฒน์ โรจนาวรรณ กรรมการศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ใช้การประเมินด้วยแผนผังการวิเคราะห์ข้อมูล (Matrix Data Analysis) โดยกำหนดหลักเกณฑ์ประเมิน 3 หลักเกณฑ์ ดังนี้

กำหนดให้น้ำหนักเกณฑ์เท่ากัน กำหนดค่าระดับความสัมพันธ์จาก 1 - 5

- 1 มีความสัมพันธ์กันน้อยมาก
- 2 มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับน้อย
- 3 มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับปานกลาง
- 4 มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับมาก
- 5 มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับมากที่สุด

ตาราง 2 ผลการประเมินหลักเกณฑ์ทางการออกแบบ (Design Aspect)

หลักเกณฑ์	แนวคิดเน้นสิ่งที่มี	แนวคิดการตั้ง	แนวคิดประเด็น
	คุณค่า	คำถาม	สำคัญ
สอดคล้องกับเนื้อหา	12	11	12
มีความสวยงาม	12	12	12
สะท้อนอัตลักษณ์	12	14	14
มีความสร้างสรรค์	12	13	11
รวม	48	50	47

ตาราง 3 ผลการประเมินหลักเกณฑ์ทางด้านเนื้อหา (Content Aspect)

หลักเกณฑ์	แนวคิดเน้นสิ่งที่มี คุณค่า	แนวคิดการตั้ง คำถาม	แนวคิดประเด็น สำคัญ
สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	12	13	13
ดึงดูดความสนใจ	11	12	12
เนื้อหามีความครอบคลุม	12	12	12
ทำความเข้าใจได้ง่าย	13	13	12
รวม	48	50	49

ตาราง 4 ผลการประเมิน หลักเกณฑ์ด้านการตอบสนองต่อการใช้งาน (Functional Aspect)

หลักเกณฑ์	แนวคิดเน้นสิ่งที่มี คุณค่า	แนวคิดการตั้ง คำถาม	แนวคิดประเด็น สำคัญ
สะดวกในการเข้าชม	13	13	13
ใช้พื้นที่ได้เหมาะสม	13	12	12
ขนาดเหมาะสมกับเนื้อหา	13	13	12
ทางเดินไม่สับสน	12	14	12
รวม	51	52	49

แนวคิดเน้นสิ่งที่มีคุณค่า	มีคะแนนรวมเท่ากับ	147
แนวคิดการตั้งคำถาม	มีคะแนนรวมเท่ากับ	152
แนวคิดประเด็นสำคัญ	มีคะแนนรวมเท่ากับ	145

แนวคิดการตั้งคำถามได้คะแนนรวมสูงสุด จึงเลือกแบบร่างที่ 2 แนวคิดการตั้งคำถามเพื่อทำการพัฒนาต่อไป

## 2.5 ความเห็นเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

**ด้านการออกแบบ** แนวคิดตั้งคำถามมีความสวยงามของรูปแบบกราฟิกและแบบตัวพิมพ์ที่สร้างสรรค์และน่าสนใจ สามารถสะท้อนจุดเด่นของท้องถิ่นได้ดี ควรศึกษาเนื้อหาการนำเสนอให้ชัดเจน แล้วใช้กระบวนการคิดรูปแบบออกมาโดยความสวยงามไม่ใช่ประเด็นหลัก ในส่วนรูปแบบของตัวอักษร ถ้าสามารถปรับให้เข้าชุดกันได้ดีกว่านี้จะกลมกลืนยิ่งขึ้น

**ด้านเนื้อหา** แนวคิดการตั้งคำถามจะมีเนื้อหาครอบคลุม ซึ่งจะทำให้มองเห็นการเปลี่ยนแปลง การปรับตัวของผู้คน รวมไปถึงพัฒนาการในด้านต่างๆที่ส่งผลต่อเนื่องกันมาได้ดี แต่เนื้อหาจะมีปริมาณมาก ต้องมีการพัฒนาเนื้อหาให้เหมาะสม การตั้งคำถามควรมีความชัดเจนว่าจะถามอย่างไร ต้องการให้คิดแบบไหน และจะช่วยให้ได้คำตอบได้อย่างไร

**ด้านการตอบสนองต่อการใช้งาน** แนวคิดการตั้งคำถาม การจัดทางเดินในบริเวณที่จำกัด ทำได้ดีกว่า ทำให้การเดินไม่ลำบาก ทั้งนี้ควรมีลูกเล่นของการจัดแสดงบ้างเพื่อช่วยให้มีความประทับใจมากขึ้น อาจเป็นลักษณะการปรับเปลี่ยนของการแสดงบางอย่างได้ โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหา

## 2.6 การพัฒนาเนื้อหานิทรรศการ

จากผลการประเมินแบบร่างและคัดเลือกแบบ แบบร่างที่ถูกคัดเลือก คือ แนวคิดการตั้งคำถาม นำมาพัฒนาเนื้อหา โดยให้เห็นภาพปัจจุบันแล้วตั้งคำถามถึงที่มา แบ่งกลุ่มเนื้อหาตามลักษณะและช่วงเวลา เล่าเรื่องเพื่อตอบคำถาม วางลำดับให้เห็นพัฒนาการของชุมชน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ออกเป็น 4 พื้นที่ คัดเลือกเนื้อหาที่สามารถเล่าเรื่องได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของนิทรรศการ โดยไม่จำเป็นต้องนำเนื้อหาทั้งหมด

1) **บุรีรัมย์ยุคปัจจุบัน** แสดงภาพและวิถีทัศน์เกี่ยวกับจังหวัดบุรีรัมย์ และถามถึงที่มาของประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ การปกครอง ในปัจจุบันว่ามีความเป็นมาอย่างไร

2) **ก่อนจะมาเป็นบุรีรัมย์** เล่าประวัติศาสตร์ในอดีตตั้งแต่การเกิดภูเขาไฟ มนุษย์ ดึกดำบรรพ์ บรรพบุรุษของคนบุรีรัมย์ การใช้ชีวิตในอดีต การรวมกลุ่มชุมชน ความเกี่ยวข้องกับชาติพันธุ์ต่างๆในแถบอุษาคเนย์ แหล่งโบราณคดี ความหมายของละลม การปลูกข้าว

3) **สิ่งที่ส่งอิทธิพล** เล่าเรื่องของอิทธิพลในด้านต่างๆ ที่ส่งผลให้เกิดภูมิปัญญาที่หลากหลาย ทั้งการรับเอาวัฒนธรรมของอาณาจักรต่างๆ ความเชื่อทางศาสนาที่เผยแพร่เข้ามา ความเชื่อและวัฒนธรรมประเพณีของแต่ละชาติพันธุ์

4) **ช่วงการเปลี่ยนแปลง** เล่าเรื่องของช่วงการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ปัจจุบัน ในด้านการปกครอง การค้าขาย การคมนาคม การเสด็จพระราชดำเนิน เกร็ดความรู้ที่น่าสนใจ และรวมภาพถ่ายที่หาได้ยาก เพื่อให้เห็นถึงช่วงรอยต่อของอดีตและปัจจุบัน ซึ่งส่งผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในจังหวัดบุรีรัมย์

## 2.7 การจัดพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ

ปรับพื้นที่ใช้งานในคอนเทนเนอร์ จากเดิม กว้าง 4.5 เมตร ยาว 6 เมตร สูง 2.5 เมตร เปลี่ยนเป็น กว้าง 5.4 เมตร ยาว 6 เมตร สูง 2.4 เมตร โดยใช้พื้นที่จากผนังด้านหน้าพับมาเป็นพื้นที่ทั้งหมด และใช้วัสดุอื่นเพื่อทำผนังและหลังคาเพิ่มเติม ทำให้ได้พื้นที่ในการใช้งานเพิ่มขึ้น รองรับกรเข้าชมกลุ่มละประมาณ 5-10 คน โดยใช้เวลาเข้าชมประมาณ 20 นาที

การจัดทางเดิน และพื้นที่นิทรรศการ ใช้การจำลองแบบจากสัดส่วนจริงทดลองจัดวางเพื่อให้ได้พื้นที่ใช้งานที่เหมาะสมกับเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอในแต่ละส่วน ทำให้เห็นทิศทางและพื้นที่โดยประมาณ ในแต่ละคอนเทนเนอร์ จะแสดงเนื้อหาสองกลุ่ม

การทดลองจัดวางตามแบบร่างทำให้เห็นพื้นที่ที่สูญเสีย การจัดทางเดิน รวมไปถึงลำดับของเนื้อหาที่ทำได้ยากกว่า จึงได้มีการปรับแบบ และใช้ในลักษณะนี้กับทั้งสอง container โดยกำหนดเรียก section A และ section B จะมีความแตกต่างกันเล็กน้อยของผนังภายในเพื่อให้เหมาะกับข้อมูลของแต่ละ section การจัดกรข้อมูลใช้เทคนิคการทำไวร์เฟรมมิ่ง (wireframing) เพื่อให้เห็นจำนวน ชนิด และความเกี่ยวข้องของข้อมูล โดยการจัดวางกระดาษข้อความแทนเนื้อหาส่วนต่าง ๆ ในพื้นที่ที่จำลองสัดส่วนจากพื้นที่จริง ใช้สีเหลืองแทนข้อมูลตัวหนังสือ และสีชมพูแทนวัตถุจัดแสดงหรือภาพถ่าย เพื่อให้เห็นลำดับ ตำแหน่ง ความหนาแน่น และทิศทางของเนื้อหา

## 2.8 การออกแบบสื่อสาร (visual design)

### 2.8.1 แบบตัวพิมพ์

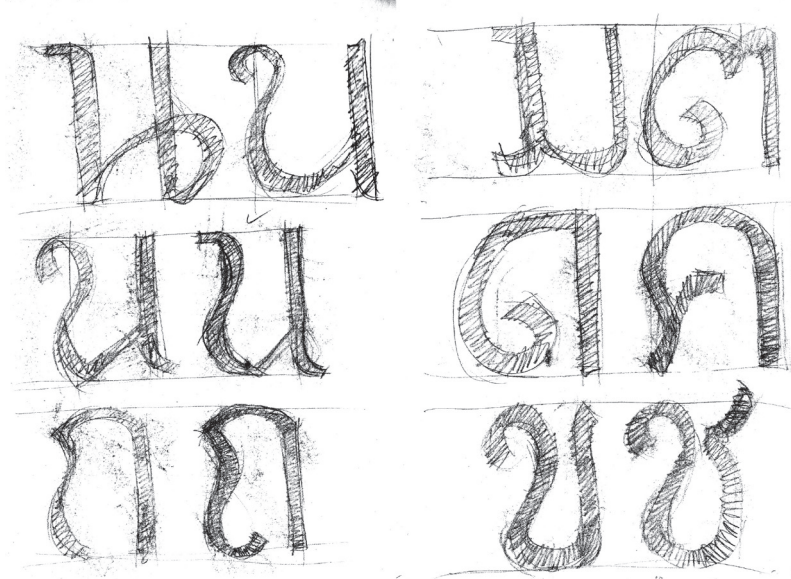
เลือกใช้แบบตัวพิมพ์ที่ถูกพัฒนามาเพื่อเป็นชุดเดียวกัน จะทำให้สามารถรักษาภาพรวมของงานออกแบบให้เป็นชุดเดียวกันได้ดี

1) **ตัวพาดหัว** สร้างแบบตัวพิมพ์ซึ่งมีรูปลักษณะ ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของจังหวัดบุรีรัมย์ มีรูปแบบคล้ายกับตัวอักษรในจารึก ร่างแบบอักษรบนกระดาษ ทั้งตัวไทยและตัวโรมัน สแกนเป็นภาพเพื่อนำมาสร้างเป็นแบบตัวพิมพ์ในโปรแกรม Fontlab ปรับโครงสร้างให้มีความกลมกลืน เมื่อนำมาประกอบเป็นประโยค ทำการปรับแต่งเพื่อให้มีความเหมาะสมกับการทำเป็นตัวพาดหัว โดยเพิ่มความหนาของตัวอักษร ให้มีสัดส่วนความหนาทั้งเส้นตั้งและเส้นนอนใกล้เคียงกัน เพื่อให้ความรู้สึกสม่ำเสมอ ไม่เป็นทางการมากเกินไป เพิ่มขอบมนเล็กน้อย ลดความแข็งของเหลี่ยมมุมในภาพรวม เพื่อให้รู้สึกอ่อนคลายและสนุกสนานมากขึ้น



ภาพประกอบ 49 อักษรบนจารึก

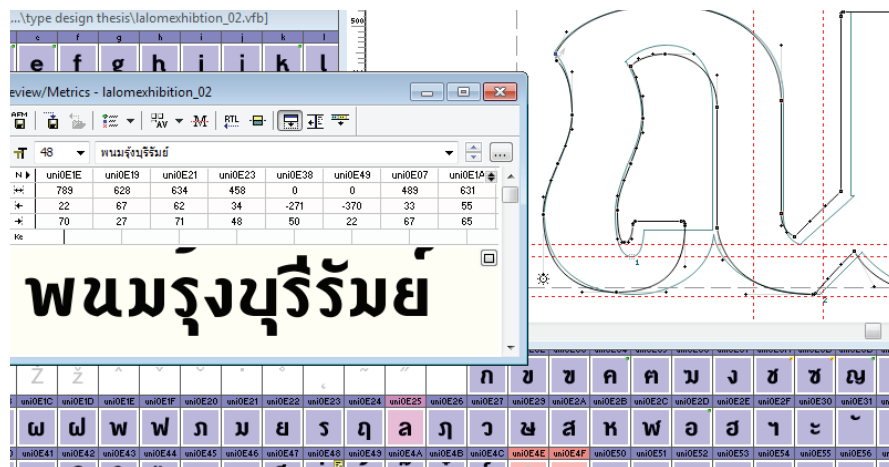
ที่มา: สำนักหอสมุดแห่งชาติ. 2547. แบบอักษรโบราณฉบับคู่มือผู้สอน. หน้า 6.



ภาพประกอบ 50 ภาพร่างแบบตัวพิมพ์



ภาพประกอบ 51 ความหนาและขอบมนของแบบตัวพิมพ์



ภาพประกอบ 52 แสดงการทำงานบนโปรแกรม Fontlab

**ตัวเนื้อ** ใช้แบบตัวพิมพ์ที่สามารถอ่านได้ง่าย (Legibility) มีรูปแบบสอดคล้องกับตัวพาดหัว สร้างแบบอักษรโดยใช้ต้นแบบจากตัวพาดหัว ซึ่งมีรูปลักษณะที่สะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดบุรีรัมย์ เพิ่มรายละเอียดในส่วนเล็ก ๆ เช่น ส่วนหัว หางม้วน เพื่อช่วยในการอ่าน เมื่อใช้เป็นตัวเนื้อที่มีขนาดเล็กกว่า ลดความหนาของแบบตัวพิมพ์ เพื่อให้มีความโปร่งเมื่อใช้ในขนาดพอยต์ที่เล็กลง

ก ข ช ค ศ ฌ ง จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฎ  
 ฏ ฐ ท ท ฒ ด ต ถ ท ธ น บ ป  
 ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห  
 พ อ ฮ อ่า อ้า อ๊า อ๋า กี้ กั๊ อะ อา อิ  
 อี อุ อู อำ ไอ่ ไอ โอ  
 ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๐

ภาพประกอบ 53 แสดงแบบตัวพิมพ์ที่ใช้เป็นตัวเนื้อ

### 2.8.2 การจัดวางตัวอักษร (Type Composition)

**ขนาดของแบบตัวพิมพ์** ตัวพาดหัวหลัก = 200 พอยต์, ตัวพาดหัวรอง = 150 พอยต์, ตัวเนื้อ = 48 พอยต์, ความกว้างคอลัมน์ = 50 ซม. ที่ระยะการมองตั้งแต่ 50 ซม. สามารถอ่านได้สะดวก

**ความกว้างบรรทัด** ใช้ช่วงการกวาดสายตาไม่เกิน 50 ซม.

**ตำแหน่งความสูงข้อความ** ระยะสูงสุดที่ 175 ซม. ความสูงรวมข้อความไม่เกิน 90 ซม.

### 2.8.3 ชุดสี

สร้างชุดสีที่มีความหลากหลายเพื่อให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างในแต่ละกลุ่มเนื้อหา โดยดูตัวอย่างจากสีของลายทอผ้าไหม ปรับสีให้มีความสดใส เพิ่มจำนวนโดยใช้โครงสร้างชุดสีแบบ complementary ให้ได้สีที่ตัดกัน แต่ลดความจัด (saturation) ของสีลงเล็กน้อยเพื่อให้รู้สึกกลมกลืน ดูเป็นธรรมชาติ



ภาพประกอบ 54 แสดงชุดสี

### 2.8.4 ส่วนประกอบกราฟิก

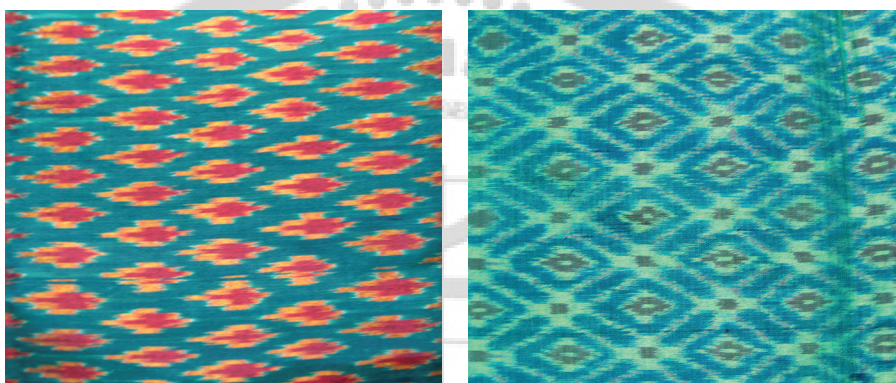
สร้างภาพกราฟิกโดยศึกษาลวดลายจากงานศิลปกรรมที่ปรากฏในท้องถิ่น เช่น เครื่องปั้นดินเผา การจัดวางหินในปราสาทหิน ลวดลายแกะสลัก ลวดลายผ้าทอ ร่างภาพโดยใช้การตัดทอน ดัดแปลง ลดความซับซ้อน ทำให้ดูทันสมัยและสื่อสารได้ง่ายขึ้น แต่ยังคงสะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอยู่ สร้างเป็นภาพกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำหรับสร้างภาพเวกเตอร์ (Adobe Illustrator)



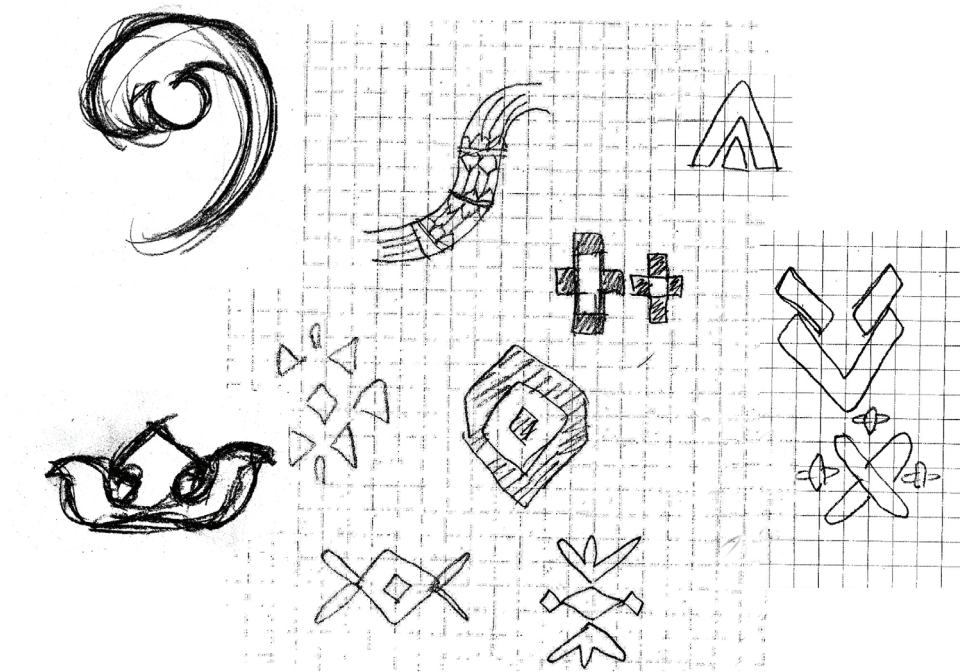
ภาพประกอบ 55 แสดงลวดลายแกะสลักบนปราสาทหินพนมรุ้ง จ.บุรีรัมย์



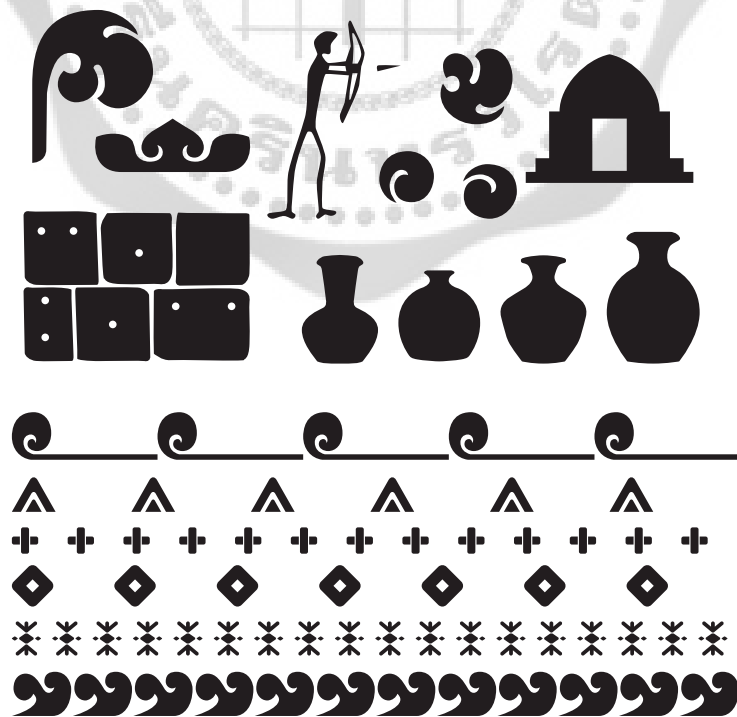
ภาพประกอบ 56 ลักษณะหินและการจัดวางในปราสาทหินพนมรุ้ง จ.บุรีรัมย์



ภาพประกอบ 57 ลวดลายผ้าทอ บ.สาวเอ้ ต.หินเหล็กไฟ อ.คูเมือง จ.บุรีรัมย์



ภาพประกอบ 58 ภาพร่างจากลวดลายที่ปรากฏในงานศิลปกรรม และหัตถกรรม



ภาพประกอบ 59 ภาพกราฟิกที่สร้างจากโปรแกรมเวกเตอร์

### 2.8.5 ออกแบบกราฟิก

สร้างกราฟิกโดยใช้ขนาดหน้างานตามที่ได้จากแบบร่าง 3 มิติ จัดวางข้อความและภาพกราฟิก แล้วส่งออกเป็นไฟล์ชนิด jpeg เพื่อนำไปใช้เป็นพื้นผิวในโปรแกรม 3 มิติ

**A01-A02** เป็นส่วนที่แรกที่เห็นเมื่อเข้ามาในนิทรรศการ ใช้สีน้ำเงินเข้มอมเขียวเพื่อให้รู้สึกถึงความลึกดับ น่าค้นหา ภาพกราฟิกลดทอนการจัดวางหินของปราสาทเพื่อให้รู้สึกถึงความเก่าแก่ เสริมด้วยลดทอนของผ้าทอและภูเขาไฟที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัด มีวิถีทัศนียภาพเรื่องราวเกี่ยวกับจังหวัดบุรีรัมย์ และตั้งคำถามถึงที่มาดังกล่าว

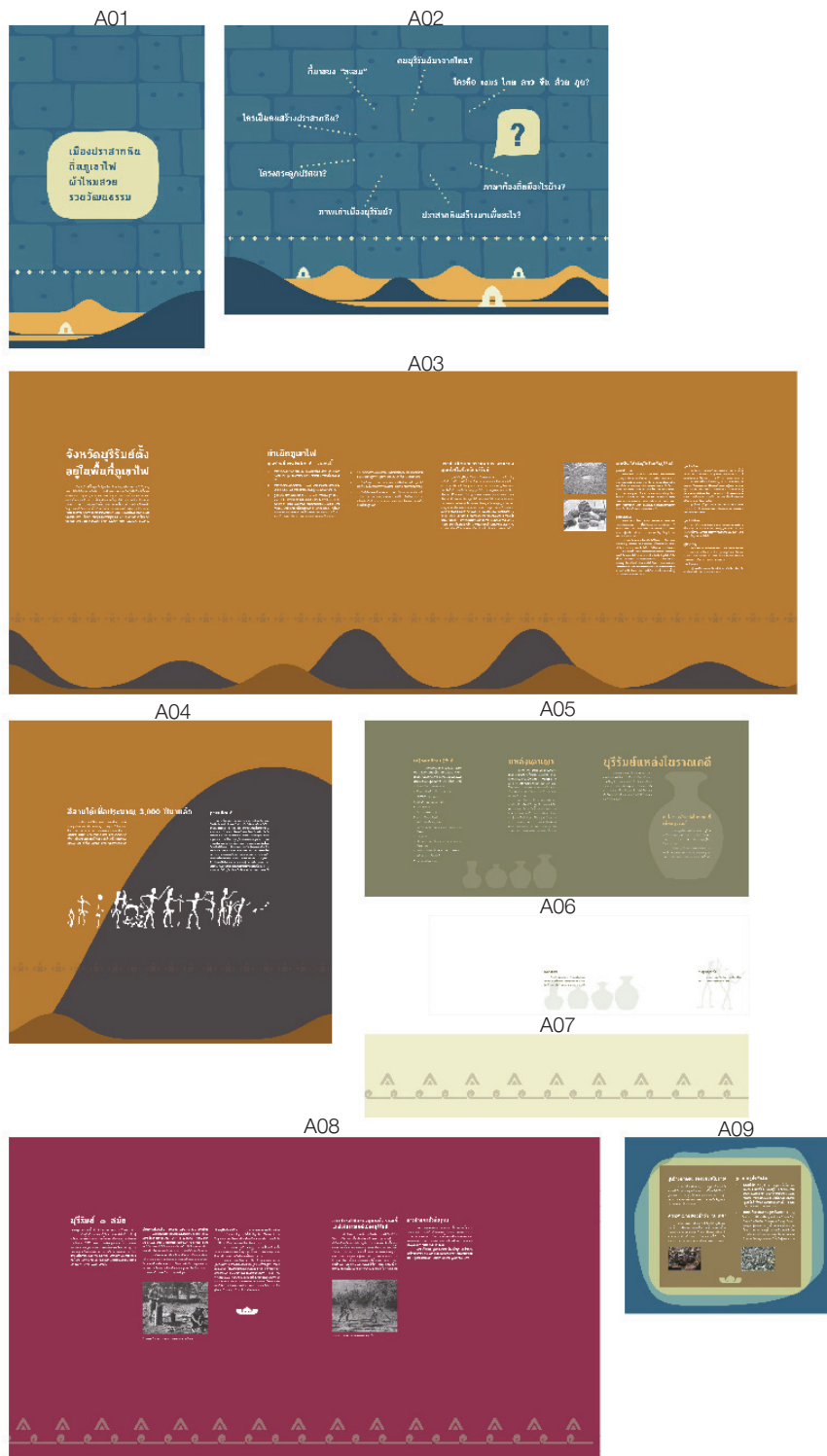
**A03-A04** เนื้อหาเกี่ยวกับที่มาของการเป็น “ถิ่นภูเขาไฟ” และภาพเขียนสีบนผนัง ใช้สีส้มเพื่อให้รู้สึกถึงความร้อนของลาวาภูเขาไฟและการกำเนิดของหินหลอมเหลว ลดทอนสีน้ำตาลเพื่อให้รู้สึกถึงดินอุดมสมบูรณ์ที่เกิดจากการสลายของหินภูเขาไฟ

**A05-A07** เนื้อหาเกี่ยวกับการขุดค้นทางโบราณคดีและเครื่องปั้น ส่วนที่มีวัตถุจัดแสดงใช้สีน้ำตาลอ่อนเพื่อให้รู้สึกถึงความเก่าแก่ ความชำนาญ สื่ออ่อนช่วยเน้นวัตถุจัดแสดงที่เป็นเตาเผา และหลุมขุดค้นจำลอง วัตถุจัดแสดงจะช่วยกระตุ้นความสนใจในเนื้อหา ส่วนของตัวหนังสือใช้สีเขียวเข้มมาเข้มเพื่อให้รู้สึกถึงความอุดมสมบูรณ์ และชุดสีกลมกลืนกับส่วนของวัตถุจัดแสดง

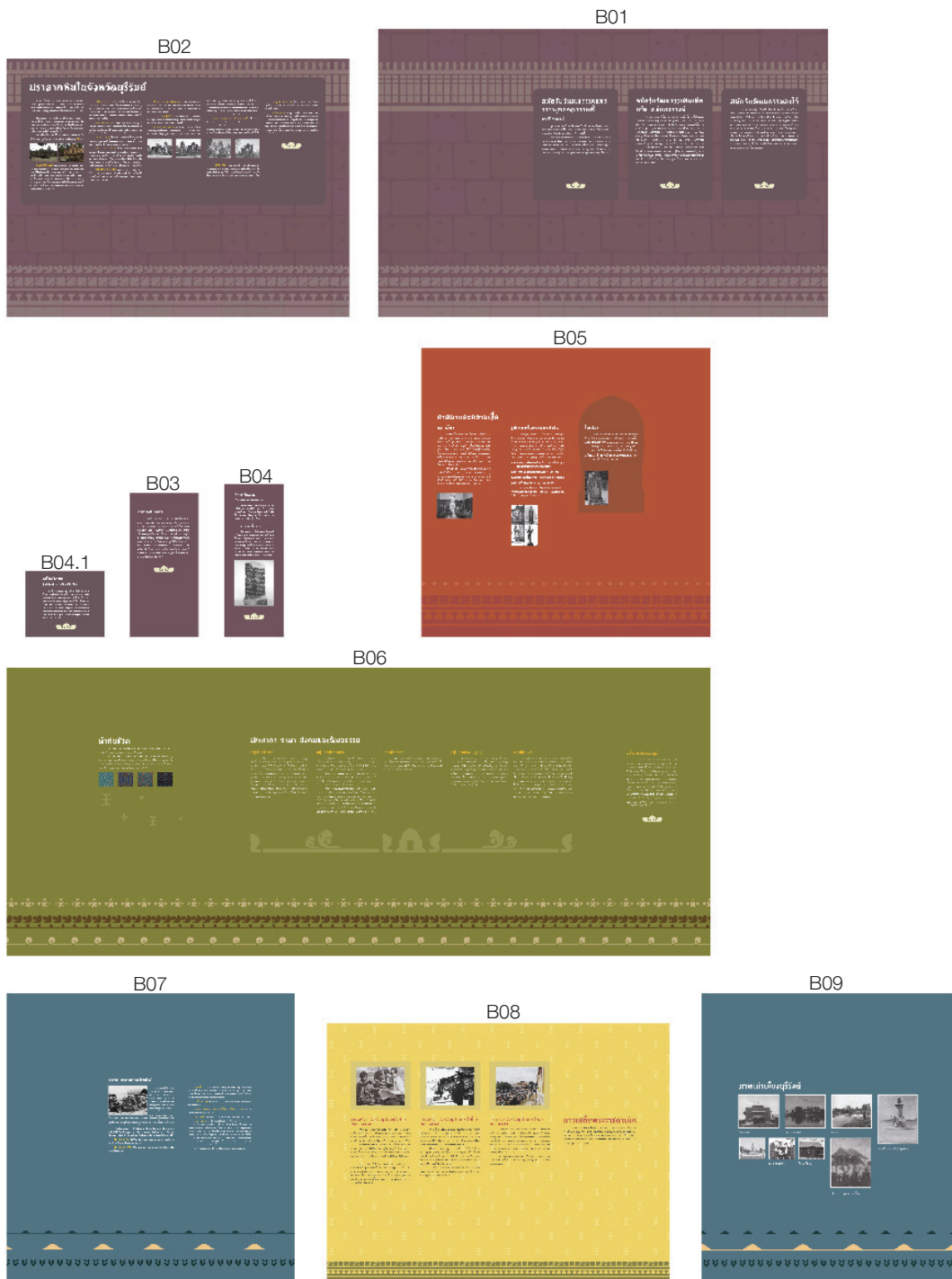
**A08** เนื้อหาเกี่ยวกับการดำรงชีวิตของคนบุรีรัมย์ในประวัติศาสตร์ ผู้เข้าชมมีความสนใจน้อยกว่าหัวข้ออื่น ใช้สีแดงเพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจ

**A09** เนื้อหาเกี่ยวกับคูเมืองโบราณ ใช้รูปทรงของคูเมืองที่มีทั้งแบบสี่เหลี่ยมและทรงตามธรรมชาติเป็นพื้น ใช้ชุดสีฟ้าเพื่อให้รู้สึกถึงน้ำ ลักษณะของบอร์ดเป็นแนวราบเพื่อให้ดูคล้ายกับการมองแผนที่จากด้านบน

**B01-B04** เนื้อหาเกี่ยวกับอิทธิพลของอาณาจักรโบราณต่างๆ ที่ส่งผลต่อการปรากฏของอัตลักษณ์ที่สำคัญของจังหวัด ทั้งปราสาทหินต่างๆ ศิลปกรรม ตัวอักษร ศิลปิน ใช้สีม่วงเพื่อให้รู้สึกถึงความลึกดับ ความศรัทธาในเทพเจ้า ใช้วัตถุจัดแสดงเป็นปราสาทหินจำลองเพื่อดึงดูดความสนใจ ตั้งอยู่บนแท่นสูง มีลักษณะเหมือนเดินไปยังปราสาทหินเขาพนมรุ้งที่ตั้งอยู่บนยอดเขา เมื่อมองเข้ามาจากทางเข้าของ section B



ภาพประกอบ 60 รายละเอียดของกราฟิก section A



ภาพประกอบ 61 รายละเอียดของกราฟิก section B



ภาพประกอบ 62 รายละเอียดกราฟิกภายนอก section A



ภาพประกอบ 63 รายละเอียดของกราฟิกภายนอก section B

**B04.1** เนื้อหาเสริมเกี่ยวกับเรื่องการบูรณะปราสาทหินแบบ anastylosis มีกิจกรรมเกมต่อภาพแบบบล็อก จำลองงานของการบูรณะ

**B05** เนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อ ใช้สีโทนร้อนสลับแดงเพื่อสร้างความโดดเด่น ดึงความสนใจในเนื้อหาที่ได้รับความสนใจน้อย

**B06** เนื้อหาหลักเกี่ยวกับผ้าทอ และภาษา ชาติพันธุ์ ใช้สีเขียวเพื่อแทนความรู้สึกของความอุดมสมบูรณ์ ความสงบ ติดตั้งระบบ interactive ให้ความรู้เกี่ยวกับภาษาชาติพันธุ์ มีเสียงของคำพูดต่างๆในแต่ละภาษาท้องถิ่นที่ใช้ในจังหวัด ช่วยสร้างความน่าสนใจของเนื้อหาส่วนนี้

**B07, B09** เนื้อหาเกี่ยวกับเกร็ดประวัติศาสตร์ของจังหวัดบุรีรัมย์ และภาพถ่ายเก่า ใช้สีน้ำเงินอมเขียวเพื่อให้รู้สึกถึงการนำค้นหา

**B08** เนื้อหาเกี่ยวกับพระราชกรณียกิจ ใช้สีเหลืองเพื่อให้รู้สึกถึงความสว่างสดใส ความหวัง กำลังใจ แสดงออกถึงความจงรักภักดี

ภายนอกใช้สีน้ำเงินและสีส้มเพื่อดึงดูดความสนใจจากสีที่ตัดกัน แสดงความแตกต่างหลากหลายของเนื้อหาภายใน ตกแต่งด้วยลวดลายที่ได้จากการจำลองศิลปกรรมท้องถิ่น และตัวหนังสือที่มีแนวคิดมาจากตัวอักษรบนศิลาจารึก สร้างบรรยากาศที่แสดงอัตลักษณ์ของจังหวัด มีส่วนเสริมเป็นกล่องลวดลายและตัวอักษร ใช้สำหรับวางตกแต่งสถานที่ กั้นทางเดิน หรือเป็นป้ายชื่อของนิทรรศการเคลื่อนที่ สามารถเคลื่อนย้ายหรือจัดวางได้อิสระ

## 2.9 การประเมินแบบครั้งที่ 2

ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบครั้งที่ 2 โดยเป็นการให้ความเห็นตามหลักเกณฑ์ 3 หลักเกณฑ์ ดูจากแบบร่างที่ถูกพัฒนาขึ้นในด้านต่างๆ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านที่ประเมินในครั้งแรก ให้ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาแบบโดยสรุปดังนี้

**ด้านการออกแบบ** ขนาดแบบตัวพิมพ์ ควรพิมพ์ออกมาทดลองอ่านจริงเนื่องจากแต่ละแบบตัวพิมพ์มีขนาดไม่เท่ากัน และการพิมพ์จริงจะเห็นได้ชัดถึงข้อบกพร่อง ส่วนสีที่ใช้ดึงดูดความสนใจได้ดี แต่ควรให้สอดคล้องกับเนื้อหา

**ด้านเนื้อหา** ตรวจสอบเนื้อหาให้ตรงกับจุดประสงค์ของนิทรรศการ ภาพรวมยังเป็นการเล่าเรื่องตามระยะเวลา เนื้อหาบางส่วนยาวเกินไปทำให้อาจเป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจ

**ด้านการตอบสนองต่อการใช้งาน** พื้นที่บางส่วนอาจมีการปรับขยายให้กว้างขึ้น เช่น ในส่วน section A ให้เพิ่มพื้นที่ส่วนหลัง ลดส่วนหน้าได้เล็กน้อย

### 3. การสร้างต้นแบบ

เมื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบร่างครั้งที่สองแล้ว ทำการพัฒนาเป็นต้นแบบ โดยใช้โปรแกรม 3 มิติ จัดพื้นที่เป็นกราฟิกที่ได้สร้างขึ้นมา จัดไฟ แล้วเรนเดอร์ออกมาเป็นภาพเสมือนจริง

#### 3.1 สร้างต้นแบบโดยโปรแกรม SketchUp

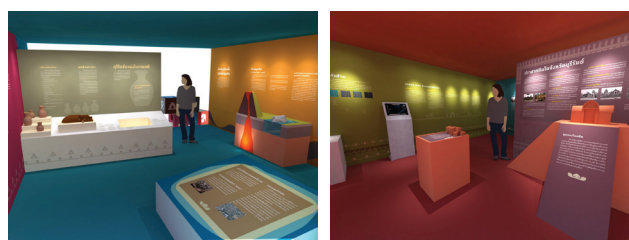
สร้างพื้นผิวของแบบจำลอง 3 มิติจากภาพกราฟิกที่สร้างขึ้น



ภาพประกอบ 64 การขึ้นแบบด้วยโปรแกรม 3 มิติ

#### 3.2 สร้างภาพเสมือนจริงด้วยโปรแกรม V-ray

จัดไฟในโปรแกรมเรนเดอร์ภาพ แล้วเรนเดอร์ออกมาเป็นภาพเสมือนจริง



ภาพประกอบ 65 ภาพผลงานสมบูรณ์ที่เรนเดอร์จาก V-ray

### 3.3 การประเมินผลงานต้นแบบ

ผู้เชี่ยวชาญประเมินผลงานต้นแบบ ดังนี้

1) ผศ.ประชิด ทิถบุตร สาขาวิชาศิลปกรรม ภาควิชามนุษยศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

2) พญ.คุณศรีพิทักษ์ อาจารย์หลักสูตรมหาบัณฑิต สาขาวัฒนธรรมและการพัฒนา (พิพิธภัณฑศึกษา) สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล

3) วิวัฒน์ โรจนาวรรณ กรรมการศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ใช้ตารางส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งกำหนดค่าคะแนน (Weight) ออกเป็น 5 ระดับ ได้ผลดังนี้

5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ดีมากที่สุด

4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ดีมาก

3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย

1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

ตาราง 5 การประเมินผลงานต้นแบบ

		$\bar{X}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
<b>1. หลักเกณฑ์ทางการออกแบบ (Design Aspect)</b>				
1.1	สามารถสื่อสารได้	4.33	0.58	ดีมาก
1.2	สอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.58	ดีมาก
1.3	มีความสวยงาม	4.00	0.00	ดีมาก
1.4	สะท้อนอัตลักษณ์	4.67	0.58	ดีมากที่สุด
1.5	มีความสร้างสรรค์	4.33	0.58	ดีมาก
<b>2. หลักเกณฑ์ทางด้านเนื้อหา (Content Aspect)</b>				
2.1	สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.00	0.00	ดีมาก
2.2	ดึงดูดความสนใจ	3.67	0.58	ดีมาก
2.3	เนื้อหา มีความครอบคลุม	3.67	0.58	ดีมาก
2.4	ทำความเข้าใจได้ง่าย	4.00	1.00	ดีมาก

## ตาราง 5 (ต่อ)

	$\bar{X}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
<b>3. หลักเกณฑ์ด้านการตอบสนองต่อการใช้งาน (Function Aspect)</b>			
3.1 สะดวกในการเข้าชม	4.67	0.58	ดีมากที่สุด
3.2 ใช้พื้นที่ได้เหมาะสม	4.33	0.58	ดีมาก
3.3 ขนาดเหมาะสมกับเนื้อหา	4.33	0.58	ดีมาก
3.4 ทางเดินไม่สับสน	4.67	0.58	ดีมากที่สุด

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ในหลักเกณฑ์ด้านการออกแบบ (Design Aspect) ความสามารถในการสื่อสารได้ อยู่ในระดับดีมาก ความสอดคล้องกับเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ความสวยงามอยู่ในระดับดีมาก สะท้อนอัตลักษณ์ได้ดีมากที่สุด มีความสร้างสรรค์ดีมาก

ในหลักเกณฑ์ด้านเนื้อหา (Content Aspect) ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์อยู่ในระดับดีมาก ดึงดูดความสนใจอยู่ในระดับดีมาก เนื้อหามีความครอบคลุมอยู่ในระดับดีมาก ทำความเข้าใจได้ง่ายอยู่ในระดับดีมาก

ในหลักเกณฑ์ด้านการตอบสนองต่อการใช้งาน (Function Aspect) มีความสะดวกในการเข้าชมอยู่ในระดับดีมากที่สุด ใช้พื้นที่ได้เหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก มีขนาดที่เหมาะสมกับเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ทางเดินไม่สับสนอยู่ในระดับดีมากที่สุด

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

การศึกษาและพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นการวิจัยเชิงนำเสนอ มีจุดมุ่งหมายการศึกษาและพัฒนาเพื่อเป็นการนำเสนอรูปแบบของนิทรรศการซึ่งนำเสนอเนื้อหาจากพิพิธภัณฑ์ เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่นอกเหนือจากนิทรรศการภายในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ และมีการออกแบบที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนได้

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาองค์ความรู้ ในด้านการจัดพิพิธภัณฑ์และนิทรรศการแบบเคลื่อนที่
2. เพื่อพัฒนางานออกแบบ ในการจัดพิพิธภัณฑ์และนิทรรศการแบบเคลื่อนที่ ซึ่งสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้
3. เพื่อศึกษาข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ของจังหวัดบุรีรัมย์ และวิเคราะห์ลักษณะความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดบุรีรัมย์

#### ความสำคัญของการวิจัย

งานวิจัยนี้จะได้นำแนวคิดและหลักการในการจัดนิทรรศการแบบเคลื่อนที่ เพื่อพัฒนางานออกแบบนิทรรศการซึ่งสามารถย้ายไปจัดแสดงตามสถานที่ต่าง ๆ ได้ ไปจนถึงเข้าใจประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อเป็นการสืบสานสิ่งที่ดั่งงาม และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างแท้จริง

#### ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลเอกสารด้านการออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ และข้อมูลของจังหวัดบุรีรัมย์ในด้านประวัติศาสตร์ ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม แนวคิดการออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ศึกษาจาก มิวเซียมติดล้อ ซึ่งเป็นโครงการของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ลักษณะเป็นนิทรรศการเคลื่อนที่ ซึ่งย่อเนื้อหาจากพิพิธภัณฑ์ใหญ่อีกที เนื้อหาและการนำเสนอทั้งหมด ใช้พื้นที่ขนาดจำกัดในตู้คอนเทนเนอร์มาดัดแปลงใช้งานเป็นส่วนจัดแสดง สามารถเก็บวัตถุจัดแสดงและอุปกรณ์อื่น ๆ เคลื่อนย้ายไปได้ทั้งหมดพร้อมกัน และยังมีกรอบแบบที่สวยงาม รวมไปถึงเทคนิคการนำเสนอที่ดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชม ทำให้ได้แนวทางในการจัดพื้นที่ การนำเสนอ โดยต้องคำนึงถึงหลักการออกแบบนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ ที่มีจุดประสงค์เพื่อให้ความรู้โดยอาศัยหลักฐานข้อเท็จจริงต่าง ๆ จากวัตถุที่รวบรวมไว้ ทั้งวัตถุจริงและจำลอง ไปจนถึงภาพและข้อมูลตัวหนังสือ

ทำให้เกิดความคิด ปัญหา เราให้เกิดความสนใจในเรื่องที่ไม่เคยรู้มาก่อน นำไปสู่การค้นคว้าเป็นความรู้อย่างยิ่งขึ้นไป สร้างความประทับใจ ชื่นชมและเห็นถึงคุณค่าในเรื่องที่น่าเสนอ รวมไปถึงการสร้างทัศนคติที่ดีและถูกต้องแก่ผู้เข้าชม

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจะจัดแสดงสิ่งที่เป็นภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้คนในท้องถิ่นรู้จักตัวเอง ตลอดจนพัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้งด้านเทคโนโลยี สังคมการเมือง เศรษฐกิจของชุมชน โดยสิ่งสำคัญไม่ใช่วัตถุจัดแสดง แต่เป็นการอธิบายความหมายที่มาเบื้องหลังของวัตถุจัดแสดงนั้น ๆ หมายความว่าอาจไม่จำเป็นต้องเก่าแก่ แต่ต้องสามารถสะท้อนชีวิตความเป็นอยู่ของคนท้องถิ่นนั้นได้ และเรื่องราวที่น่ามาเสนอนั้นอาจไม่จำเป็นต้องนำมาทั้งหมด แต่เป็นเรื่องที่สามารถสร้างความเข้าใจ ประทับใจ สามารถตอบคำถามสำคัญของชุมชนได้

เมื่อได้แนวคิดในการจัดทำพิพิธภัณฑ์แล้วนำมากำหนดเป็นวัตถุประสงค์ วิสัยทัศน์ พันธกิจของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเคลื่อนที่จังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบทั้งหมด ทำการศึกษาข้อมูลของจังหวัดบุรีรัมย์ที่มีความน่าสนใจ เพื่อทำการคัดเลือกนำเสนอตามแนวคิดของนิทรรศการเคลื่อนที่ หัวข้อจัดแสดงได้จากการสำรวจศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ ซึ่งมีการจัดแสดงเกี่ยวกับท้องถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์ และศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสารต่าง ๆ ทั้งด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมประเพณี โดยเลือกหัวข้อที่มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงสามารถบอกเล่าเรื่องราวของจังหวัดบุรีรัมย์ได้ดี

สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำความเข้าใจแนวทางปฏิบัติจากประสบการณ์ตรง ทำการสำรวจความสนใจของผู้เข้าชม โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายจากเยาวชนและผู้สนใจ นำข้อมูลมาวิเคราะห์ความสนใจในหัวข้อต่าง ๆ และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหัวข้อการจัดแสดงที่น่าสนใจ ประเด็นที่สำคัญที่ได้คือกลุ่มเป้าหมายมีความสนใจอย่างมากในหัวข้อภาพถ่ายเก่าและปราสาทหิน และมีความสนใจน้อยเกี่ยวกับด้านศาสนา-ชาติพันธุ์ ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ในขณะที่ตัวแทนชุมชนเสนอให้มีความสำคัญในเรื่องประวัติศาสตร์ ภาษา ชาติพันธุ์ ซึ่งมีความน่าสนใจควรส่งเสริมให้ได้เรียนรู้

เมื่อได้ข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์แล้ว จึงได้จัดรวบรวมออกแบบตามแนวนิทรรศการ ลงในพื้นที่จัดแสดงขนาดสองคอนเทนเนอร์เพื่อให้เหมาะสมกับปริมาณข้อมูลที่น่าเสนอ ออกมาเป็นสามแนวคิดดังนี้คือ

### แนวคิดที่ 1 นำเสนอสิ่งที่มีคุณค่า

ได้แนวคิดจากการสร้างอัตลักษณ์ของจังหวัดด้วยคำขวัญ เน้นการนำเสนอสิ่งที่เป็นจุดเด่นในชุมชน และสิ่งที่บุคคลทั่วไปรับรู้ว่าเป็นสิ่งมีคุณค่าน่าสนใจ สำหรับจังหวัดบุรีรัมย์ คือ “เมืองปราสาทหิน ถิ่นภูเขาไฟ ผ้าไหมสวย รวยวัฒนธรรม” และอธิบายเชื่อมโยงออกไปจากหัวเรื่องดังกล่าว

งานออกแบบกราฟิกในแนวคิดนี้จะใช้สีที่ดูขรึม และแสดงออกถึงคุณค่า เช่น สีในโทนน้ำตาล สีทอง ลักษณะองค์ประกอบจะเน้นเส้นที่เรียบง่าย ใช้ภาพถ่ายสร้างลายเส้นพื้นหลังสร้างบรรยากาศ

## แนวคิดที่ 2 ใช้การตั้งคำถามนำ

ได้แนวคิดจากวิธีการสอนแบบตั้งคำถาม ใช้การตั้งคำถามเพื่อดึงความสนใจ ทบทวนความเข้าใจของตนเอง แล้วค่อย ๆ บอกเล่าเรื่องราวตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ให้เห็นถึงที่มาที่ไป เช่น บุริรัมย์มาจากไหน? ทำไมไม่มีภาษาพูดหลากหลาย? ใครสร้างปราสาทหิน? สร้างมาเพื่ออะไร? ก่อนนี้เขาอยู่กันอย่างไร? เกิดการเปลี่ยนแปลงยังไง? ทำไมปัจจุบันถึงเป็นแบบนี้?

งานออกแบบสื่อสารในแนวคิดนี้จะใช้สีสันที่หลากหลาย มีองค์ประกอบที่ดูลึ้นไหล ให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น สนุกสนาน การผจญภัย ความสงสัย น่าค้นหา

## แนวคิดที่ 3 เลือกใช้ประเด็นสำคัญ

ได้แนวคิดจากความหมายของพิพิธภัณฑสถาน ที่เป็นการจัดแสดงภูมิปัญญาของท้องถิ่น ไม่เน้นที่ความเก่าแก่หรือคุณค่าของวัตถุ แต่ต้องสะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แนวคิดนี้เลือกสิ่งที่ต้องการนำเสนอออกมาเป็นจุดเด่น เพื่อบอกเล่าสิ่งที่เกี่ยวข้องออกไปจนครอบคลุมถึงภาพรวมทั้งหมด ซึ่งประเด็นดังกล่าวอาจจะไม่เป็นที่รู้จักทั่วไป แต่มีความน่าสนใจ ในจังหวัดบุรีรัมย์มีประเด็นที่น่าสนใจได้แก่ ปราสาทหิน, ตำนานบุรีรัมย์ตำนานกิน, ละลมคูเมืองเก่า, ผ้าไหม, ภาษาพูดต่าง ๆ, ภูเขาไฟ, ตำนานเมืองแปะ, พระยามหากษัตริย์ศึกสถาปนาเมือง

งานออกแบบสื่อสารในแนวคิดนี้จะใช้สีที่ดึงดูดความสนใจ ใช้ภาพกราฟิกที่สื่อเข้าใจได้ง่าย รู้สึกถึงความสำคัญของสิ่งที่นำเสนอ แสดงจุดเด่นในแต่ละด้านให้ชัดเจน

เมื่อสรุปแนวคิดและร่างแบบโดยใช้หลักการออกแบบนิทรรศการแล้ว นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและเลือกแบบ โดยพิจารณาความสอดคล้องกับความมุ่งหมายการวิจัยมากที่สุด ออกมา 1 แบบ คือแนวคิดการตั้งคำถาม แล้วนำมาพัฒนารูปแบบต่อโดยการกำหนดแนวทางการออกแบบกราฟิกให้มีความรู้สึกน่าค้นหา สนุกสนาน ความหลากหลาย และสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น ซึ่งทำได้ด้วยการออกแบบกราฟิกให้มีสีสันหลากหลาย ใช้ภาพถ่ายในบางส่วน เลือกใช้แบบตัวอักษรที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็น

ปรับปรุงแบบโดยคำนึงถึงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ แล้วสร้างผลงานต้นแบบจริงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ที่แสดงให้เห็นโครงสร้างการจัดวางพื้นที่ ลวดลายกราฟิก ข้อมูลที่น่าสนใจแตกต่าง ๆ สิ่งจัดแสดง และบรรยากาศของแสงในพิพิธภัณฑสถาน นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินอีกครั้ง เพื่อสรุปและอภิปรายผล

## อภิปรายผล

ด้านการออกแบบ สามารถสื่อสารเนื้อหาได้ดี โดยการใช้แบบตัวพิมพ์ที่โปร่งอ่านสบาย มีการจัดวางเหมาะกับการอ่านด้วยการใช้ขนาดแบบตัวพิมพ์ที่มีขนาดไม่เล็กเกินไป มีการแบ่งลำดับความสำคัญของหัวข้อด้วยขนาดของแบบตัวพิมพ์ แยกความแตกต่างของกลุ่มเนื้อหาด้วยการใช้รูปแบบกราฟิกที่พัฒนามาจากศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น แบบตัวพิมพ์ที่ได้แนวคิดมาจากตัวอักษรที่อยู่บนศิลาจารึกสอดคล้องไปกับเนื้อหาของนิทรรศการซึ่งเกี่ยวข้องกับจังหวัดบุรีรัมย์ มีความสร้างสรรค์ในรูปแบบของกราฟิกและแบบตัวพิมพ์ รวมทั้งการเลือกใช้สีสันทันเพื่อสร้างความน่าสนใจและสะท้อนความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน ช่วยเสริมการสื่อสารเนื้อหาของนิทรรศการ

ด้านเนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อสารความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญา และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ด้วยเนื้อหาที่มีความครอบคลุม ถูกคัดเลือกและจัดวางให้ลงตัวกับพื้นที่ ทำให้เข้าใจความเป็นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ช่วยให้ทำความเข้าใจถึงที่มาที่ไปของจังหวัดบุรีรัมย์ในปัจจุบันได้ดี สามารถเข้าใจได้ง่ายด้วยการติดตามเรื่องราวที่ทำให้เกิดพัฒนาการของชุมชน

ด้านการตอบสนองต่อการใช้งาน การจัดทางเดินทำได้ดีโดยที่ไม่ทำให้เกิดความสับสนในการเข้าชม สามารถเดินเพื่อชมเนื้อหาส่วนต่าง ๆ ได้สะดวก ทางเดินมีพื้นที่พอสำหรับการเดินไม่แคบจนเกินไป ข้อความ ภาพ และวัตถุจัดแสดงต่าง ๆ ถูกจัดวางในตำแหน่งที่อ่านได้สะดวก เนื้อหาทั้งหมดสามารถจัดวางได้เหมาะสมกับพื้นที่

การจัดทำนิทรรศการเคลื่อนที่จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากท้องถิ่น ในด้านเนื้อหาเพื่อความถูกต้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันของชุมชน ข้อมูลและสิ่งจัดแสดงจำนวนมากไม่ใช่ปัจจัยสำคัญในการจัดทำ แต่เป็นการคัดเลือกเนื้อหา การเรียงลำดับให้เกิดความน่าสนใจ ตอบคำถามในสิ่งที่ผู้เข้าชมอยากรู้และควรรู้ พื้นที่จัดแสดงแม้มีขนาดเล็ก แต่หากมีการออกแบบและวางแผนในเกณฑ์ต่าง ๆ ก็สามารถตอบสนองต่อความต้องการใช้งานได้ดี การออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์ นอกจากจะทำให้สามารถใช้งานทรัพยากรที่มีจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้วยังเป็นการช่วยให้องค์ความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นได้ถูกนำไปขยายการรับรู้ให้กว้างขวางขึ้นได้อีกด้วย

### ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. การพัฒนาเนื้อหา เป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งที่ทำให้การพัฒนานิทรรศการประสบความสำเร็จ การค้นคว้าทั้งจากเอกสารและการลงพื้นที่สัมภาษณ์หรือสำรวจจะช่วยให้ข้อมูลที่ได้มีความสอดคล้องกับปัจจุบัน ทำให้ผู้ชมสามารถรู้สึกร่วมไปกับเนื้อหาได้ดี
2. ข้อเสนอแนะที่ได้จากแบบสอบถามมีประโยชน์ในการตรวจสอบผลลัพธ์ที่คาดหวังไม่ถึง รวมทั้งข้อผิดพลาดที่ควรปรับปรุงต่าง ๆ และความคิดเห็นนอกกรอบที่จะพัฒนารูปแบบต่อไป
3. นิทรรศการเป็นเพียงการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่นิยมใช้ทั่วไปในพิพิธภัณฑ์ การสร้างการเรียนรู้จึงสามารถใช้วิธีการที่หลากหลายได้ ไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบนิทรรศการ

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. พัฒนาเนื้อหาให้มีความชัดเจนมากขึ้น มีการเชื่อมโยงที่จะช่วยให้เกิดความสนุกสนานในการติดตาม รวมไปถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะช่วยเสริมความต้องเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น
2. พัฒนารูปแบบนิทรรศการที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในตู้คอนเทนเนอร์ สามารถประยุกต์ใช้วัสดุ นิทรรศการที่จัดเก็บได้ในรูปแบบอื่น ๆ ปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมพื้นที่ เทคโนโลยีเนื้อหา และงบประมาณที่มี



## บรรณานุกรม

- กำธร สถิรกุล. (2515). *ตัวหนังสือและตัวพิมพ์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ครุสภาลาดพร้าว.
- กรมศิลปากร. (2547). *การจัดการด้านการออกแบบพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: กรมศิลปากร.
- เทศบาลเมืองบุรีรัมย์. (2552) *ประวัติศาสตร์เมืองบุรีรัมย์*. พิมพ์ครั้งแรก.
- เดือนฤดี รักใหม่. (2549). *การออกแบบเครื่องมือแสดงอัตราส่วนระหว่างขนาดของตัวพิมพ์กับระยะการมองเห็นที่มีผลต่อการอ่านข้อความบนแผ่นป้ายนิทรรศการ*. วิทยานิพนธ์ ศป.ม. (ออกแบบนิเทศศิลป์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- นิคม มุสิกคามา. (2521). *วิชาการพิพิธภัณฑ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- นิศากร รัตนารวมวัฒน์. (2548). *โครงการศึกษาแนวทางการออกแบบนิทรรศการสัญจรการแสดงผลศิลปกรรมแห่งชาติ*. วิทยานิพนธ์ ศป.ม. (ออกแบบนิเทศศิลป์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- ปิยะชาติ แสงอรุณ ; และคนอื่น ๆ. (2547). *Design Education [ดีไซน์ เอดูเคชัน] การคิดออกแบบและ มิติทางวัฒนธรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประชา สุวีรานนท์. (2548). *ศิลปะการออกแบบตัวพิมพ์*. ใน Opentype. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี: Core Function.
- ประเสริฐ คีรีธนา. (2549). *การออกแบบนิทรรศการ(ฉบับกระเป๋า)*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ศิลปประชา.
- ปิยพงษ์ วิจารณ์. (2548). *การเสนอแนวทางการออกแบบนิทรรศการเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นบ้านหนองขาว สำหรับพิพิธภัณฑที่ท้องถิ่นหนองขาว อำเภอกำแพง จังหวัดกาญจนบุรี*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.(วัฒนธรรมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล. ถ่ายเอกสาร.
- ปริญญา โรจน์อารยานนท์. (2544). *ฟอนต์ไทยที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร*. ใน แบบตัวพิมพ์ไทย. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.
- ปรีดา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล และคณะ. (2547). *รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์โครงการวิจัย และพัฒนาพิพิธภัณฑที่ท้องถิ่นระยะที่ 1 สร้างเครือข่ายและสำรวจสภาพพิพิธภัณฑที่ท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- พัชรินทร์ ศิริอำพันธ์กุล. (2542). *ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์*. บุรีรัมย์: สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์.

ไพโรจน์ พิทยเมธี. (2551). *การวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขคณิตที่แสดงเอกลักษณ์ไทย*. วิทยานิพนธ์ ศป.ม. (ออกแบบนิเทศศิลป์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

มนทิณี ยงวิกุล. (2551). *Creative Economy ของ UNCTAD*. สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 10, 2554, จาก <http://www.creativethailand.org/th/articles>

วนิดา ตีคำ. (2553). *การจัดการพิพิธภัณฑ์เชิงบูรณาการ กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่นแหล่งเตาเผาเมืองน่านบ้านเตาไหแช่เสียง ตำบลสวก อำเภอเมือง จังหวัดน่าน*. วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. (การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร

วันรัตน์ จันทกิจ. (2551). *17 เครื่องมือนักคิด [พหุพเบลม ไชล์ฟวิง ดีไวซ์] Problem Solving Devices*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ.

วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2542). *ศิลปะการจัดนิทรรศการ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2544). *ออกแบบกราฟิก : [กราฟิก ดีไซน์] Graphic Design*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อีแอนด์ไอคิว.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). *ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ*. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: อีแอนด์ไอคิว.

ศรีศักร วัลลิโภดม. (2543). “พัฒนาการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย” เอกสารการสัมมนาทางวิชาการเรื่องพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย 23-24 พฤศจิกายน 2539. พิมพ์ครั้งที่ 2. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์. (2544). *นำชมศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้*. กรุงเทพฯ: จูน พับลิชชิง.

สันติภาพ คำสะอาด. (2553). *การพัฒนารูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมท้องถิ่นภาคอีสาน การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการคงอยู่ของพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมท้องถิ่นภาคอีสาน*. วิทยานิพนธ์ ปร.ด. (วัฒนธรรมศาสตร์). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

สาวิตรี ตลับแป้น. (2553). *ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ มกราคม 10, 2555, จาก [http://www.sac.or.th/databases/museumdatabase/detail\\_museum.php?get\\_id=46-002](http://www.sac.or.th/databases/museumdatabase/detail_museum.php?get_id=46-002)

สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2548). *อักษรไทยมาจากไหน?*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.

สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2553). *บุรีรัมย์มาจากไหน?*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม่คำผาง.

- สุนันทา รัตนาวะดี. (2552). [วินโดว ดิสเพลย์] WINDOW DISPLAY. พิมพ์ครั้งที่ 1. เชียงใหม่: สุเทพการพิมพ์.
- สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ. (2532). พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- สำนักหอสมุดแห่งชาติ. (2547). แบบอักษรโบราณฉบับคู่มือผู้สอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์. (2544). เรื่องท้องถิ่นบุรีรัมย์. พิมพ์ครั้งที่ 2. ถ่ายเอกสาร.
- อนุทิน วงศ์สรรคกร. (2543). 10 บทความความเลขนศิลป์ศึกษาเชิงไปรเวทจากบันทึกการสอนของ อนุทิน วงศ์สรรคกร. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โพลีอิมเมจพริ้นติ้ง กรุป.
- เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ ออยุธยา. (2543). ระบบป้ายสัญลักษณ์. กรุงเทพฯ: พลัสเพลส.
- Carter, Rob; Demao, John & Wheeler, Sandy. *Working with Type Exhibition*. New York : Watson - Guptill.
- Chapman, Cameron. (2010, Jan). *Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color*. Retrieved December 9, 2011, from <http://www.smashingmagazine.com/2010/01/28/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>
- Cheng, Karen. (2005). *Designing Type*. First Published. North America : Yale University Press.
- Velarde, Giles. (1980). *Designing Exhibitions*. London : The Design Council.
- Malamed, Connie. (2009). *Visual language for designers : Principles for Creating Graphics That People Understand*. First Published. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.
- Locker, Pam. (2011). *Exhibition Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Samara, Timothy. (2005). *Making and Breaking the Grid*. First Published. Singapore: Page One Publishing Private Limited.
- mindtools. (2012). *Questioning Techniques*. Retrieved January 10, 2012, from [http://www.mindtools.com/pages/article/newTMC\\_88.htm](http://www.mindtools.com/pages/article/newTMC_88.htm)



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก  
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

**แบบสอบถามเพื่อการจัดนิทรรศการเคลื่อนที่  
กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์**

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ที่จะรวบรวมข้อมูลความสนใจในการเข้าชมศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ เพื่อการศึกษาและพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ จังหวัดบุรีรัมย์ (แบบสอบถามนี้มี 2 หน้า)

1. เพศ
 

<input type="checkbox"/> ชาย	<input type="checkbox"/> หญิง
------------------------------	-------------------------------
  
2. อายุ
 

<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 12 ปี	<input type="checkbox"/> 12-20 ปี
<input type="checkbox"/> 21-40 ปี	<input type="checkbox"/> มากกว่า 40 ปี
  
3. การศึกษา
 

<input type="checkbox"/> ประถม	<input type="checkbox"/> มัธยมต้น	<input type="checkbox"/> มัธยมปลาย
<input type="checkbox"/> ปวช./ปวส.	<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี
  
4. อาชีพ
 

<input type="checkbox"/> นักเรียน / นักศึกษา	<input type="checkbox"/> ข้าราชการ	<input type="checkbox"/> พนักงานเอกชน
<input type="checkbox"/> พนักงานรัฐวิสาหกิจ	<input type="checkbox"/> ธุรกิจส่วนตัว	
<input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ.....		
  
5. ท่านเคยไปพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ หรือไม่
 

<input type="checkbox"/> เคย โปรดระบุ.....
<input type="checkbox"/> ไม่เคย

**ส่วนที่ 2** หัวข้อการจัดแสดงใดที่ท่านสนใจอยากเข้าชมในนิทรรศการเคลื่อนที่ ศูนย์วัฒนธรรม  
อีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์

5=สนใจมากที่สุด, 4=สนใจมาก, 3=สนใจปานกลาง, 2=สนใจน้อย, 1=สนใจน้อยที่สุด

**โปรดทำเครื่องหมายในช่องว่างที่ตรงกับความเห็นของท่านมากที่สุด**

หัวข้อ	หัวข้อในการจัดแสดง	ระดับความสนใจ				
		5	4	3	2	1
1.	ด้านประวัติศาสตร์					
	ภาพเก่าเมืองบุรีรัมย์					
	บุรีรัมย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์,					
	การก่อตั้งชุมชน, ชุมชนโบราณ					
	วัตถุโบราณ แหล่งเตาเผา และเครื่องปั้นดินเผา					
2.	ด้านวัฒนธรรม					
	ช่างกับส่วย พิธีจับช้าง อุปกรณ์จับช้าง					
	ศาสนาและความเชื่อ					
	ศิลปกรรม เช่น ศิลปจารึก จิตรกรรมฝาผนัง					
	ผ้าไหม, ผ้าทอ					
	ประเพณี เช่น ขึ้นเขาพนมรุ้ง มหกรรมว่าวอีสาน					
	ภาษาและชาติพันธุ์ เขมร ลาว ไทย จีน กูย					
3.	สถานที่ท่องเที่ยว / สถานที่สำคัญ					
	ภูเขาไฟในจังหวัดบุรีรัมย์					
	ปราสาทหินในจังหวัดบุรีรัมย์					
	อ่างเก็บน้ำ / เขื่อนลำนางรอง					

8. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

**แบบประเมินนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์**  
**ประเมินและคัดเลือกแบบร่างครั้งที่ 1**

จากแนวคิดและภาพร่าง จำนวน 3 แบบ กำหนดให้น้ำหนักเกณฑ์เท่ากัน กำหนดค่าระดับความสัมพัทธ์จาก 1 - 5 ดังนี้

- 1 มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับน้อยมาก
- 2 มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับน้อย
- 3 มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับปานกลาง
- 4 มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับมาก
- 5 มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับมากที่สุด

หลักเกณฑ์ทางการออกแบบ (Design Aspect)

หลักเกณฑ์	สอดคล้องกับเนื้อหา	มีความสวยงาม	สะท้อนอัตลักษณ์	มีความสร้างสรรค์
แนวคิด				
แนวคิดเน้นสิ่งที่มีคุณค่า				
แนวคิดการตั้งคำถาม				
แนวคิดประเด็นสำคัญ				

หลักเกณฑ์ทางด้านเนื้อหา (Content Aspect)

หลักเกณฑ์	สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	ดึงดูดความสนใจ	เนื้อหา มีความครอบคลุม	ทำความเข้าใจได้ง่าย
แนวคิด				
แนวคิดเน้นสิ่งที่มีคุณค่า				
แนวคิดการตั้งคำถาม				
แนวคิดประเด็นสำคัญ				

หลักเกณฑ์ด้านการตอบสนองต่อการใช้งาน (Function Aspect)

หลักเกณฑ์	สะดวกในการเข้าชม	ใช้พื้นที่ได้เหมาะสม	ขนาดเหมาะสมกับเนื้อหา	ทางเดินไม่สับสน
แนวคิด				
แนวคิดเน้นสิ่งที่มีคุณค่า				
แนวคิดการตั้งคำถาม				
แนวคิดประเด็นสำคัญ				

ข้อคิดเห็น .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## แบบประเมินนิทรรศการเคลื่อนที่ กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์

### ประเมินผลงานต้นแบบ

เป็นการประเมิน แบบตารางส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งกำหนดค่าคะแนน (Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

- 5 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มากที่สุด
- 4 หมายถึง ผลประเมินในระดับ มาก
- 3 หมายถึง ผลประเมินในระดับ ปานกลาง
- 2 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อย
- 1 หมายถึง ผลประเมินในระดับ น้อยที่สุด

ข้อ	หลักเกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
หลักเกณฑ์ทางการออกแบบ (Design Aspect)						
1	สามารถสื่อสารได้					
2	สอดคล้องกับเนื้อหา					
3	มีความสวยงาม					
4	สะท้อนอัตลักษณ์					
5	มีความสร้างสรรค์					
หลักเกณฑ์ทางด้านเนื้อหา (Content Aspect)						
6	สอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
7	ดึงดูดความสนใจ					
8	เนื้อหามีความครอบคลุม					
9	ทำความเข้าใจได้ง่าย					
หลักเกณฑ์ด้านการตอบสนองต่อการใช้งาน (Function Aspect)						
10	สะดวกในการเข้าชม					
11	ใช้พื้นที่ได้เหมาะสม					
12	ขนาดเหมาะสมกับเนื้อหา					
13	ทางเดินไม่คับแคบ					





ภาคผนวก ข  
เอกสารแนบประกอบการประเมิน

**เอกสารรายละเอียดประกอบการประเมินต้นแบบ (ส่วนที่ 1)**  
**การศึกษาและพัฒนานิทรรศการเคลื่อนที่**  
**กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์**

**ตารางเนื้อหาของนิทรรศการ Section A**

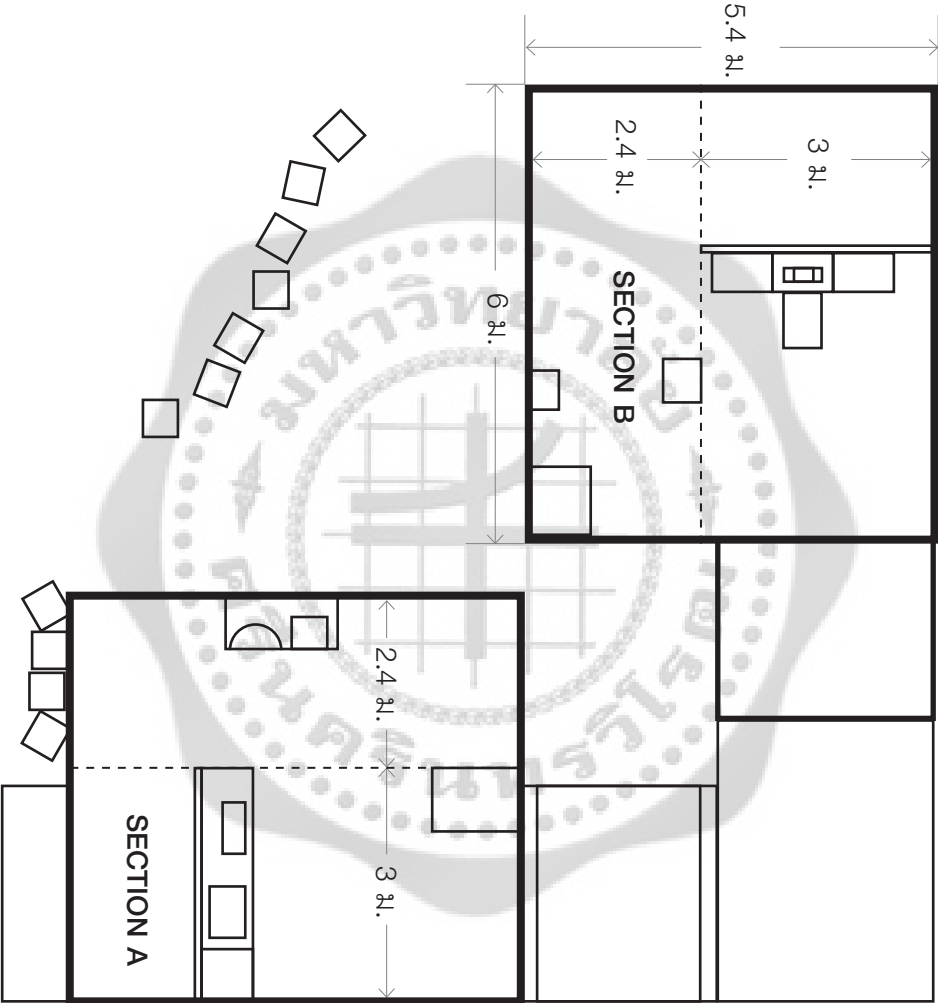
เนื้อหา	รูปแบบการนำเสนอ
A01. คำขวัญจังหวัดบุรีรัมย์ “เมืองปราสาทหิน ถิ่นภูเขาไฟ ผ้าไหมสวย รวยวัฒนธรรม”	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา
A02. บุรีรัมย์ปัจจุบันเป็นอย่างไร เรื่องราวที่เกี่ยวข้องมีที่มาอย่างไร	วิดีโอค้นคว้าเรื่องราวเกี่ยวกับจังหวัดบุรีรัมย์, ภาพกราฟิก, ข้อความ
A03. บุรีรัมย์ตั้งอยู่ในพื้นที่ภูเขาไฟ, กำเนิดภูเขาไฟ, การกำเนิดและการแจกกระจายของภูเขาไฟในจังหวัดบุรีรัมย์, ภูเขาไฟที่สำคัญในจังหวัดบุรีรัมย์	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, แบบจำลองภูเขาไฟ, วัตถุจัดแสดง หินลอยน้ำ, ภาพถ่ายภูเขาไฟ, ภาพถ่ายหินที่เกิดจากภูเขาไฟ
A04. อีสานใต้เมื่อประมาณ 3,000 ปีมาแล้ว, ภาพเขียนสี, การย้ายมาตั้งถิ่นฐาน	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา
A05. - A07. บุรีรัมย์แหล่งโบราณคดี, คนโบราณที่แหล่งโบราณคดีเมืองบุรีรัมย์, แหล่งเตาเผา, เครื่องเคลือบบุรีรัมย์	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, แบบจำลองเตาเผา, แบบจำลองเครื่องปั้นดินเผา, แบบจำลองหลุมขุดค้นทางโบราณคดี
A08. การดำรงชีวิตของชุมชนโบราณที่แหล่งโบราณคดีเมืองบุรีรัมย์, บุรีรัมย์ 3 สมัย, บุรีรัมย์ตำนานน้ำกิน	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, ภาพการทำนา, ภาพการถลุงเหล็กแบบโบราณ
A09. รูปร่างลักษณะของชุมชนโบราณ ความหมายของคำว่า “ละลม” รูปแบบคูน้ำคันดิน	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, ภาพถ่ายละลม

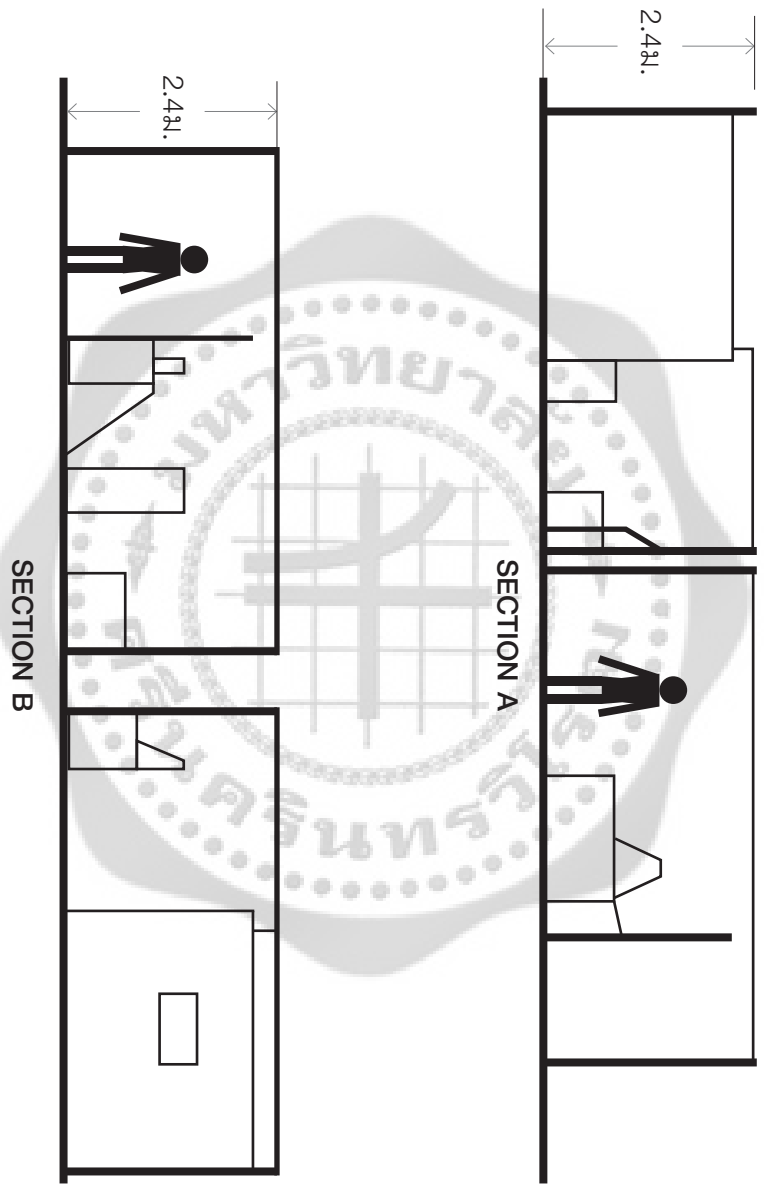
ตารางเนื้อหาของนิทรรศการ Section B

เนื้อหา	รูปแบบการนำเสนอ
B01. สมัยรับวัฒนธรรมละโว้, สมัยรับวัฒนธรรมอินเดีย หรือ สมัยทวารวดี, สมัยรับวัฒนธรรมเขมรรวาทศวรรษที่ ๑๕-๑๘	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, ภาพถ่ายปราสาทหิน
B02. ปราสาทหินในจังหวัดบุรีรัมย์	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, ภาพถ่ายปราสาทหิน, แบบจำลองปราสาทหินเขาพนมรุ้ง
B03. ยุคทองในอดีต	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา
B04. อักษรปัลลวะ จารึกภาษาพื้นเมือง, อักษรเขมรโบราณ	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, ภาพจารึกโบราณ
B04-1. อนัสติโลซิส (ANASTYLOSIS)	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, เกมบล็อกต่อภาพ
B05. ศาสนาและความเชื่อ, หลักเมือง, รูปเคารพในพระพุทธศาสนา, ใบเสมา	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, ภาพพระพุทธรูปโบราณ, ภาพใบเสมาโบราณ
B06. ผ้ากัมพูชา, ประชากร ภาษา สังคมและวัฒนธรรม, กลุ่มไทยโคราช, กลุ่มชาวไทยเขมร, กลุ่มไทยลาว, กลุ่มไทยกวย (กวย), กลุ่มไทยจีน, บุรีรัมย์สมัยธนบุรี	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, วัตถุจัดแสดงผ้าไหม, ภาพถ่ายผ้าไหม, ระบบ interactive เกี่ยวกับภาษาพื้นเมือง
B07. การคมนาคมก่อนมีรถไฟ	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, ภาพเกวียน
B08. การเสด็จพระราชดำเนิน, การเสด็จฯจังหวัดบุรีรัมย์ ครั้งที่ ๑ พ.ศ.๒๔๙๘, การเสด็จฯ จังหวัดบุรีรัมย์ ครั้งที่ ๒ พ.ศ.๒๕๑๔, การเสด็จฯ จังหวัดบุรีรัมย์ครั้งที่ ๓ พ.ศ. ๒๕๒๒	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, ภาพเก้าการเสด็จพระราชดำเนิน
B09. ภาพเก่าเมืองบุรีรัมย์	ภาพกราฟิก, ข้อความเนื้อหา, ภาพเก่าเมืองบุรีรัมย์

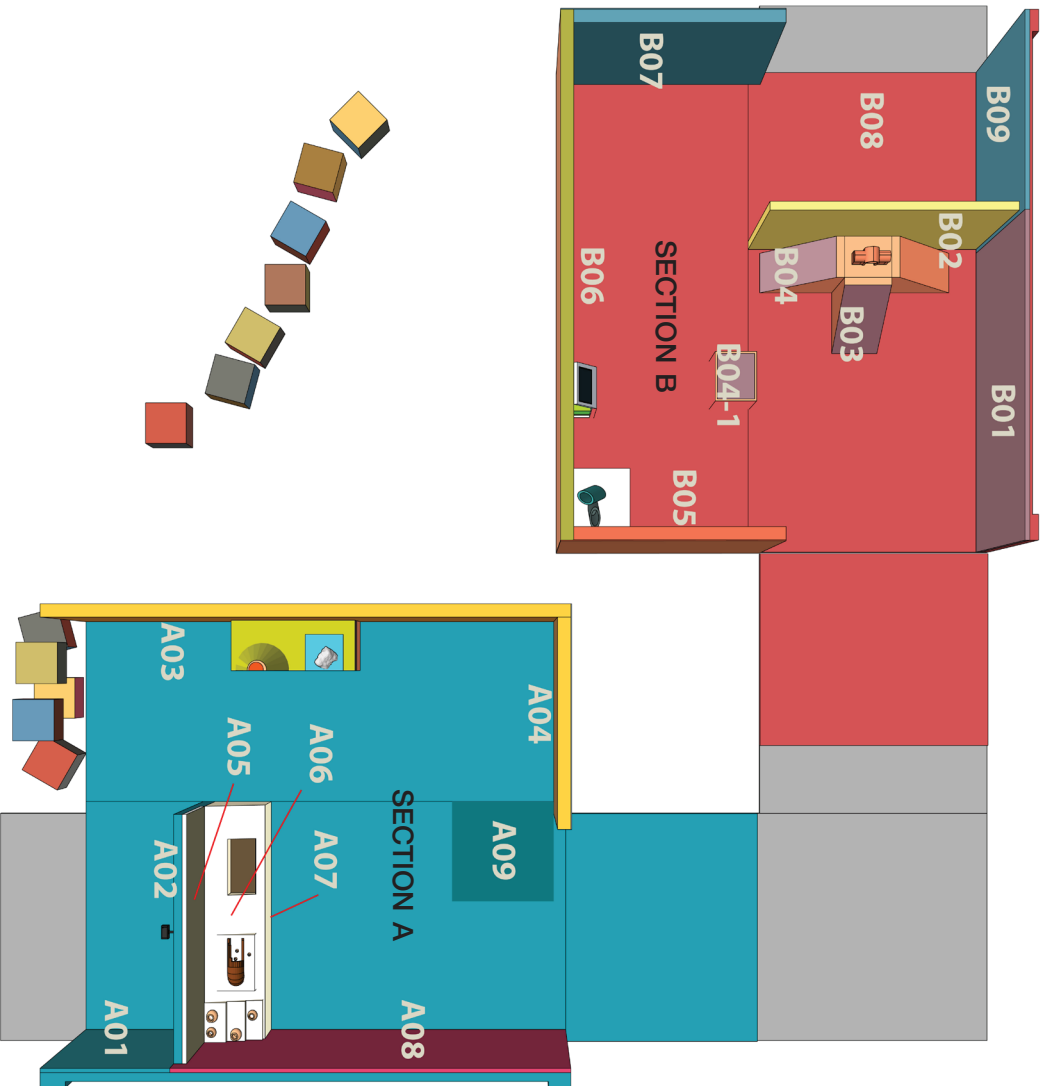
เอกสารรายละเอียดประกอบการประเมินต้นแบบ (ส่วนที่ 2)  
การศึกษาและพัฒนานวัตกรรมศกการเคลื่อนที่  
กรณีศึกษาศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้จังหวัดบุรีรัมย์

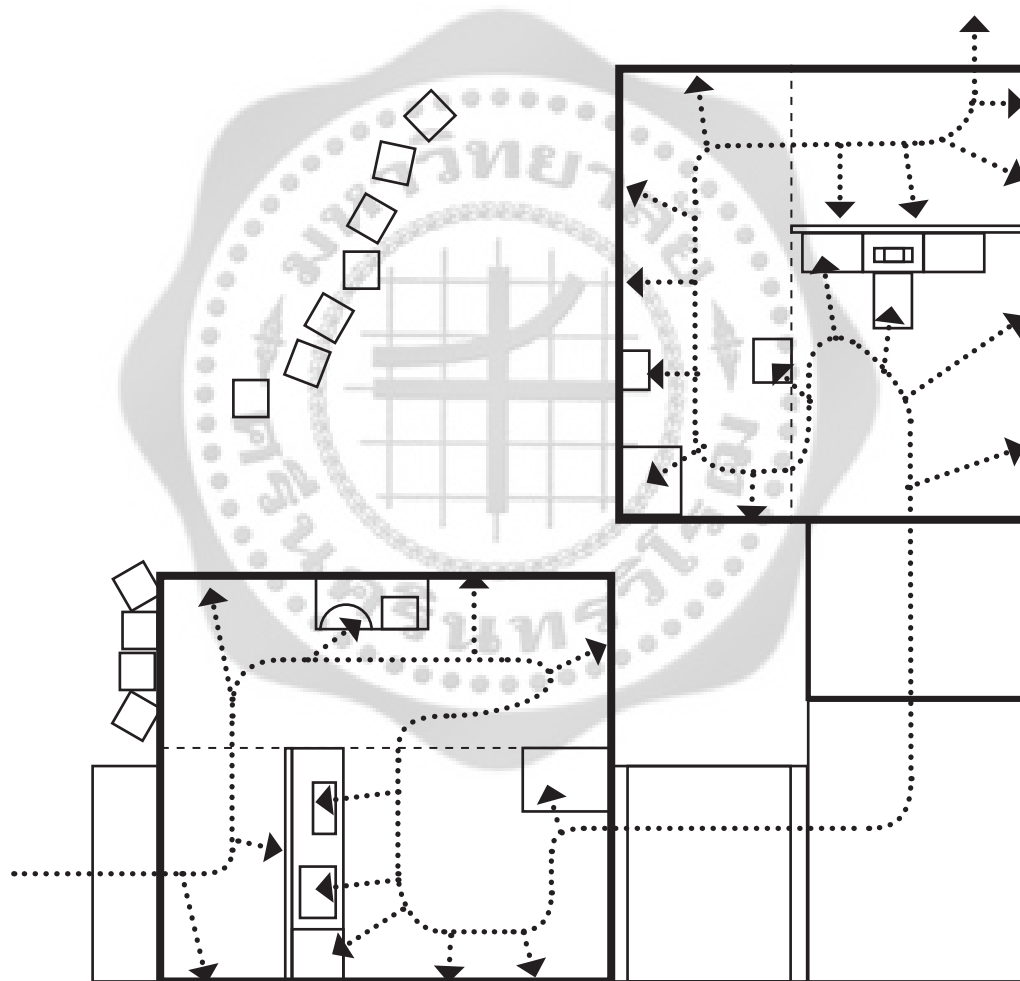


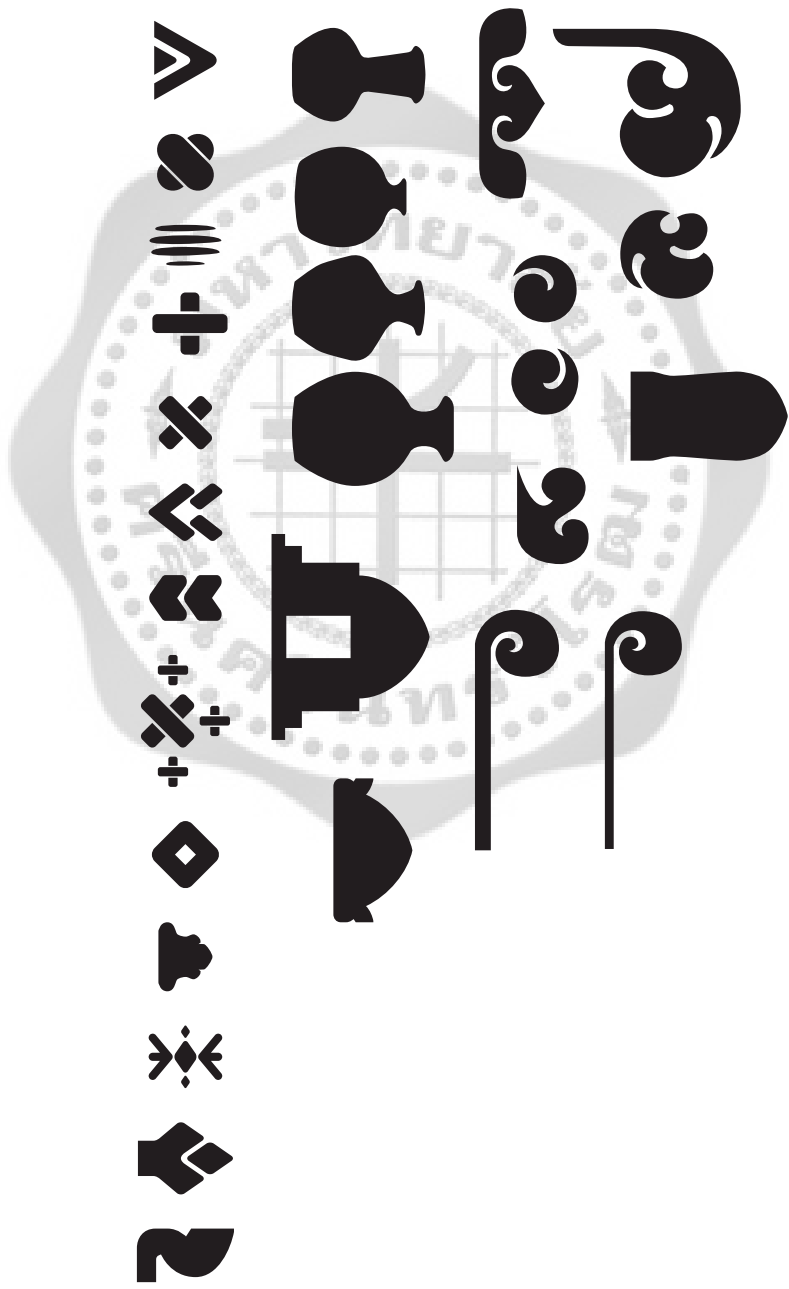


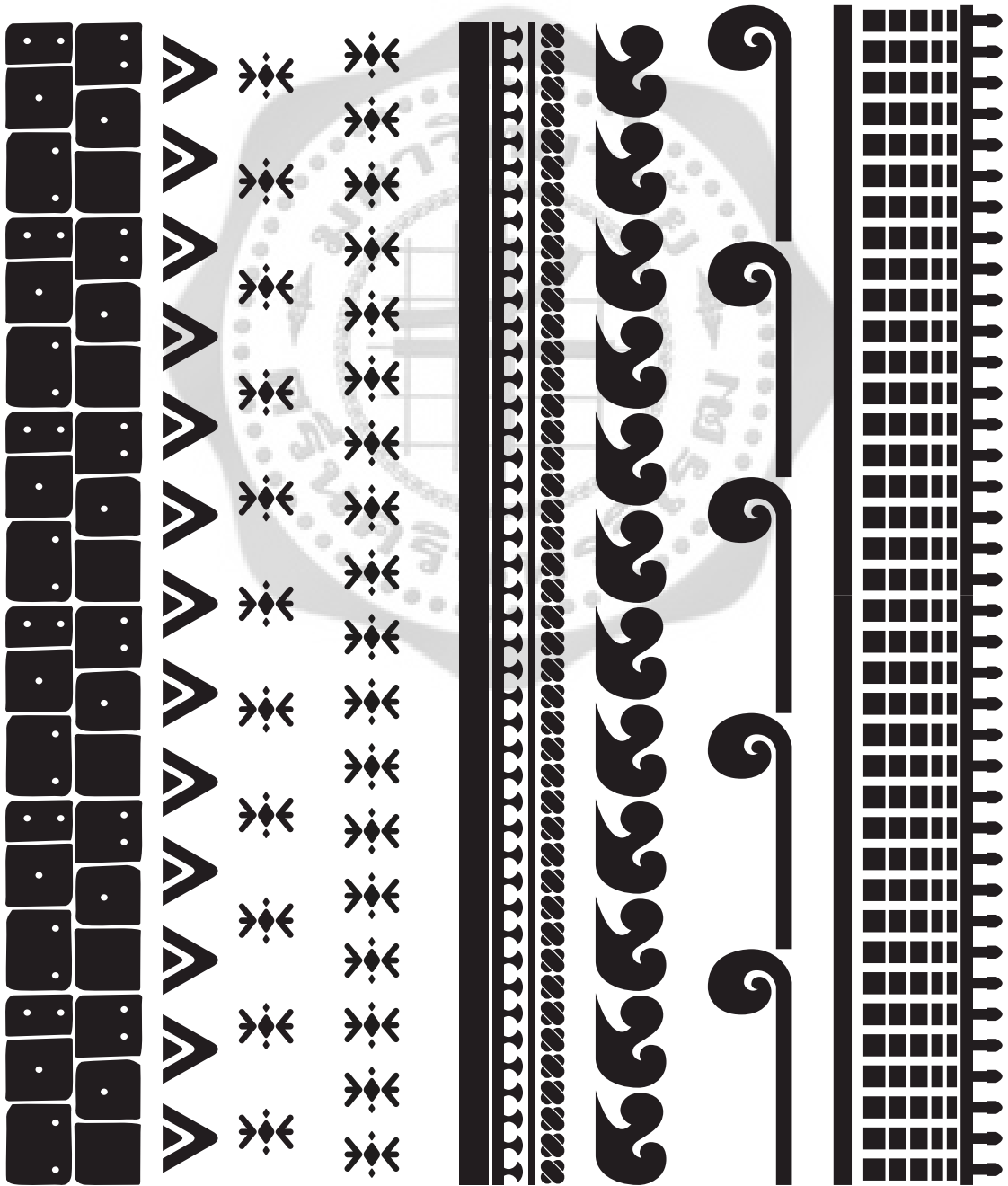


ตำแหน่งของสถานีแสดง









ก ข ฃ ค ฅ ฆ ง จ ฉ ช ซ ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ น ท ร  
ณ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ น ท ร  
ณ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๐  
อ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๐  
ไอ โธ

**ปราสาทพนมรุ้ง  
จังหวัดบุรีรัมย์**

**ปราสาทพนมรุ้ง  
จังหวัดบุรีรัมย์**

**ปราสาทพนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์  
เป็นปราสาทก่อด้วยหินทราย**

A B C D E F G H I J K L  
M N O P Q R S T U V W  
X Y Z a b c d e f g h i j  
k l m n o p q r s t u v w  
x y z ! @ # \$ % ^ & \* ( )  
\_ + | \ = - < > ? : ; [ ] { }  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

แบบอักษร

ตัวเนื้อ : font lalomcontent

ก ข ค ฅ ฆ ง จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฎ  
ฏ ฐ ท ทณ ถ ฑ ทธ ฒ ฒป ฒ  
ฝ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห  
ฬ อ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๐  
๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๐

A B C D E F G H I J K L M N  
O P Q R S T U V W X Y Z a  
b c d e f g h i j k l m n o p  
q r s t u v w x y z ! @ # \$  
% ^ & \* ( ) \_ + | \ = - < > ?  
: ; [ ] { }  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

18 pt

ปราสาทพนมรุ้ง ตั้งอยู่ที่ตำบลตาเป็ก อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นปราสาทก่อด้วยหินทรายตั้งอยู่บนยอดเขาพนมรุ้งซึ่งเป็นภูเขาไฟที่ดับสนิทแล้ว

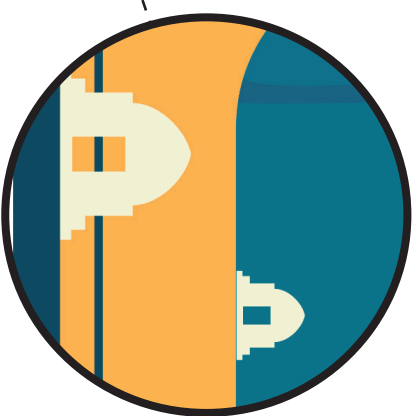
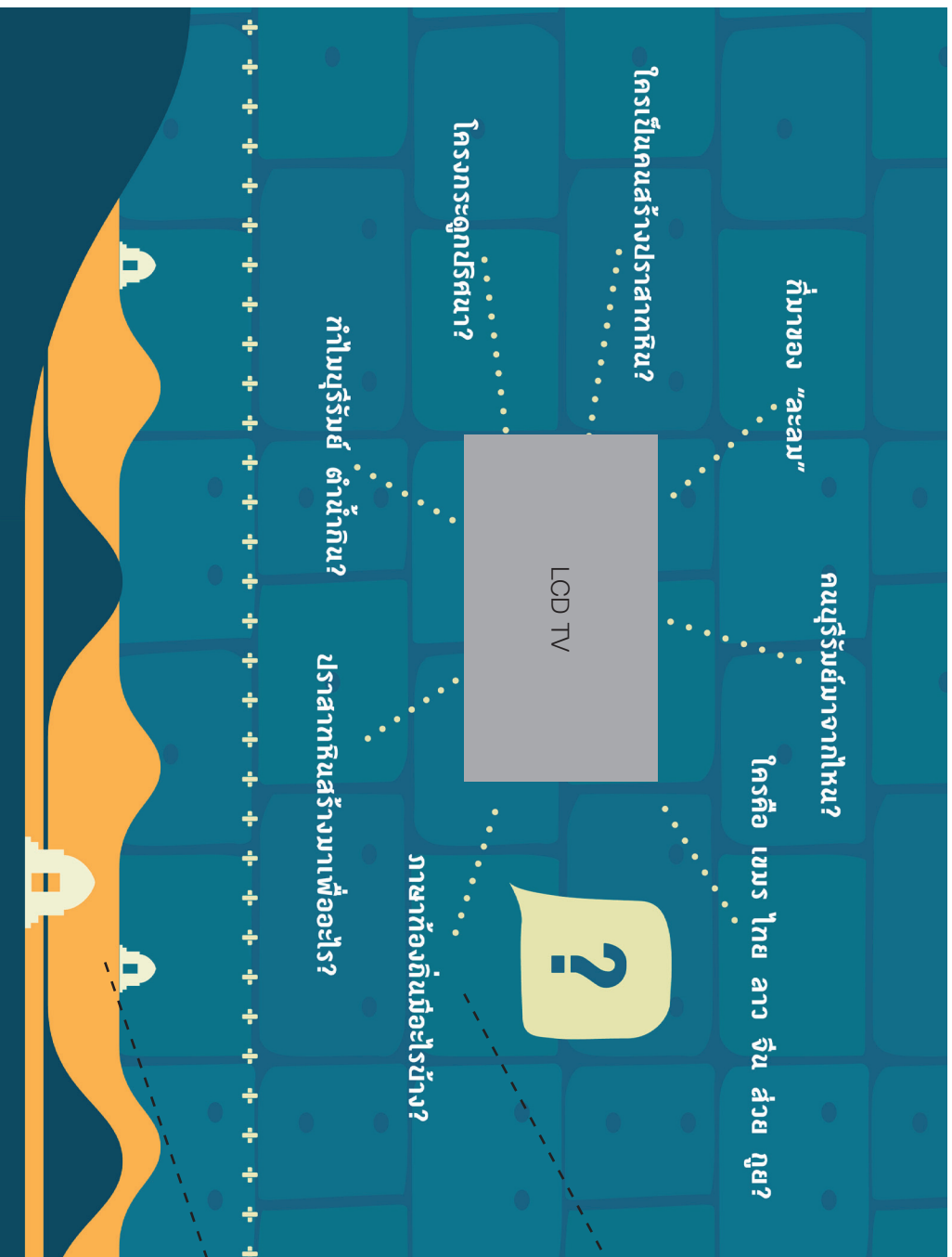
14 pt

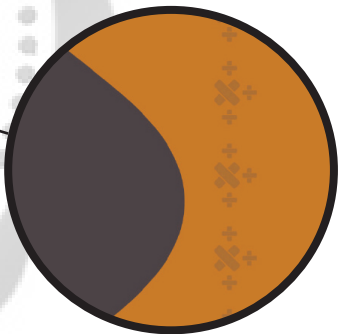
ปราสาทพนมรุ้ง ตั้งอยู่ที่ตำบลตาเป็ก อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นปราสาทก่อด้วยหินทรายตั้งอยู่บนยอดเขาพนมรุ้งซึ่งเป็นภูเขาไฟที่ดับสนิทแล้ว เมื่อประมาณ 900,000 ปี ปรางค์ประธานปราสาทพนมรุ้งหันหน้าไปทางทิศตะวันออก อันเป็นที่ที่พระอาทิตย์ขึ้น และถือว่าการหันหน้าไปทางทิศตะวันออกแสดงของดวงอาทิตย์ในยามเช้าจะส่องลอดช่องประตู

11 pt

ปราสาทพนมรุ้ง ตั้งอยู่ที่ตำบลตาเป็ก อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นปราสาทก่อด้วยหินทรายตั้งอยู่บนยอดเขาพนมรุ้งซึ่งเป็นภูเขาไฟที่ดับสนิทแล้ว เมื่อประมาณ 900,000 ปี ปรางค์ประธานปราสาทพนมรุ้งหันหน้าไปทางทิศตะวันออก อันเป็นที่ที่พระอาทิตย์ขึ้น และถือว่าการหันหน้าไปทางทิศตะวันออกแสดงของดวงอาทิตย์ในยามเช้าจะส่องลอดช่องประตู 15 ช่อง ไปกระทบกับแท่นศิลาตั้งอันเป็นสัญลักษณ์แก่แนวองค์พระบาท จะก่อให้เกิดตรีนิหศีหรือรัศมีแสงลอดช่องหน้าต่างเป็นรูปร่าง







## จังหวัดบุรีรัมย์ตั้งอยู่ในพื้นที่ป่า

จังหวัดบุรีรัมย์ตั้งอยู่ในพื้นที่ป่าชนิดพลาทิว ซึ่งมีร้อยละประมาณ 150000 ไร่

### กำเนิดพลาทิว

1. พลาทิวเป็นไม้ยืนต้นที่มีถิ่นกำเนิดในเขตร้อนชื้นของทวีปอเมริกาใต้
2. พลาทิวเป็นไม้ยืนต้นที่มีถิ่นกำเนิดในเขตร้อนชื้นของทวีปอเมริกาใต้
3. พลาทิวเป็นไม้ยืนต้นที่มีถิ่นกำเนิดในเขตร้อนชื้นของทวีปอเมริกาใต้
4. พลาทิวเป็นไม้ยืนต้นที่มีถิ่นกำเนิดในเขตร้อนชื้นของทวีปอเมริกาใต้

### การปลูกพลาทิว

การปลูกพลาทิวในประเทศไทยมีมานานแล้ว โดยเริ่มจากชาวพม่าและชาวเขมรที่นำพลาทิวเข้ามาปลูกในภาคอีสานตอนล่าง

### พลาทิวในประเทศไทย

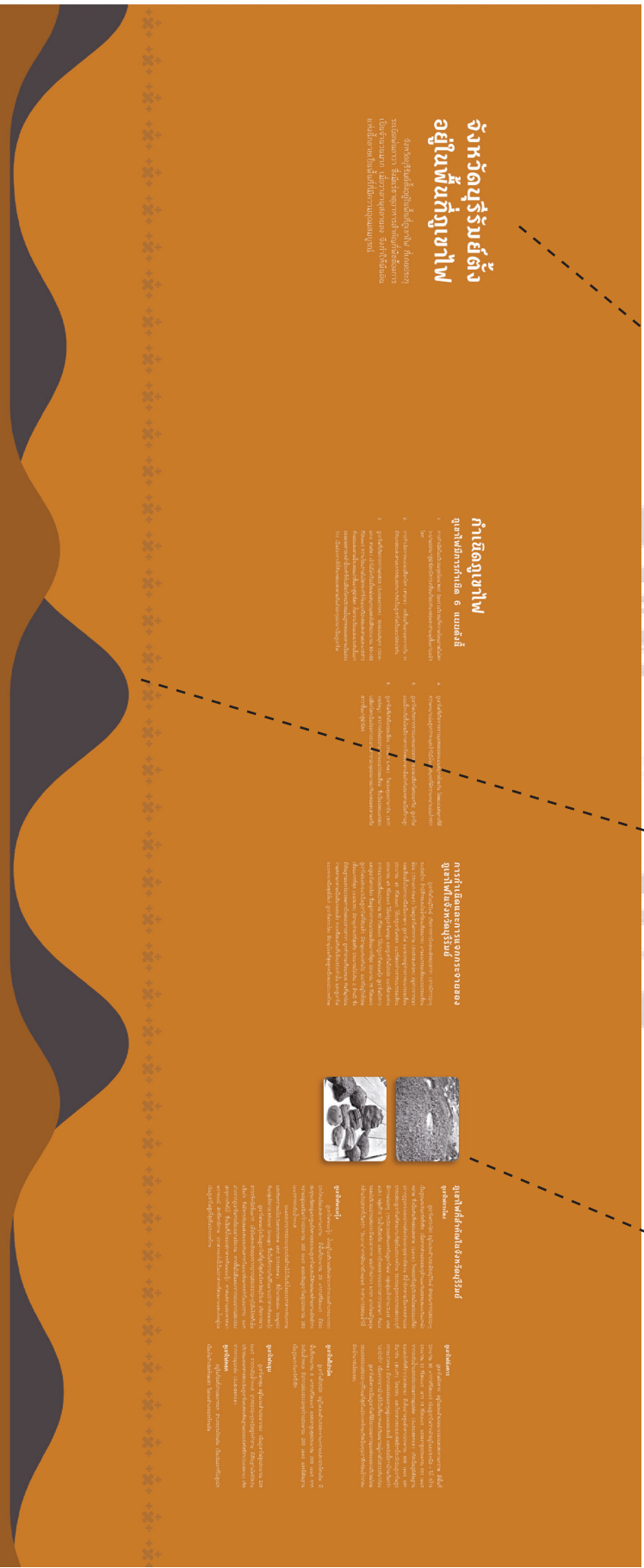


### พลาทิวในประเทศไทย

พลาทิวในประเทศไทยมีมานานแล้ว โดยเริ่มจากชาวพม่าและชาวเขมรที่นำพลาทิวเข้ามาปลูกในภาคอีสานตอนล่าง

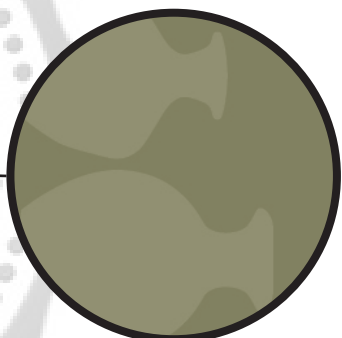
### พลาทิวในประเทศไทย

พลาทิวในประเทศไทยมีมานานแล้ว โดยเริ่มจากชาวพม่าและชาวเขมรที่นำพลาทิวเข้ามาปลูกในภาคอีสานตอนล่าง





**เครื่องเคลือบ**  
 เป็นเครื่องเคลือบดิน  
 อุนหาภูมิสูงเคลือบด้วยสีน้ำตาล  
 ซึ่งถือเอกลักษณ์เฉพาะตัว มี  
 ของตนเอง และมีรูปทรง



**คนโบราณ**  
**เมืองบุรีรัมย์**  
 พิพิธภัณฑสถาน  
 แห่งชาติ

**เครื่องเคลือบบุรีรัมย์**

เป็นเครื่องเคลือบดินเผาที่เก่าแก่ซึ่ง  
 ค้นพบที่จังหวัดบุรีรัมย์และจังหวัดสุรินทร์  
 ซึ่งมีการผลิตมาตั้งแต่สมัย  
 สมัยก่อน และปัจจุบันยังคงมีการผลิต  
 และจำหน่ายอยู่

1. ไตรรงค์ไห (Sangkhong Jar)
2. ไตรรงค์ไหเคลือบสี (Color Jar)
3. ไตรรงค์ไห (Sangkhong Jar)
4. กะปุก (Kamphuey Pot)
5. ขวด (Bottle)
6. ไถ (Covered Jar)
7. ฝอย (Cover Bowl)
8. หม้อทำขนม (Ewer)
9. หม้อทำขนมเคลือบสี (Ewer with Spot)
10. ขวด (Bottle)
11. สันปรางเคลือบดินเผา (Archaeological Ceramic)
12. สันปรางเคลือบสี (Painted Style Ceramic)
13. เครื่องเคลือบดินเผา (Ceramic)
14. เครื่องเคลือบดินเผา (Ceramic)

**แหล่งเตาเผา**

แหล่งผลิตเครื่องเคลือบดินเผาที่สำคัญ  
 ของจังหวัดบุรีรัมย์และจังหวัดสุรินทร์  
 ได้แก่ บริเวณตำบลบ้านนาบัว อำเภอเมืองบุรีรัมย์  
 จังหวัดบุรีรัมย์ และบริเวณตำบลบ้านนาบัว  
 อำเภอเมืองสุรินทร์ จังหวัดสุรินทร์

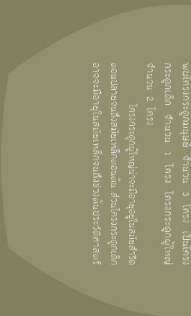
เครื่องเคลือบดินเผาที่ผลิตจากแหล่งนี้  
 มีความโดดเด่นในเรื่องรูปร่างและสี  
 ซึ่งมีความสวยงามและมีความทนทาน  
 สามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

**บุรีรัมย์แหล่งโบราณคดี**

จากการศึกษาทางด้านโบราณคดีพบว่า  
 แหล่งโบราณคดีเมืองบุรีรัมย์มีความสำคัญ  
 ในด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม  
 ของภาคอีสานตอนล่าง

**คนโบราณที่แหล่งโบราณคดี  
 เมืองบุรีรัมย์**

จากการขุดค้นพบแหล่งโบราณคดีเมืองบุรีรัมย์  
 พบว่ามีความสำคัญในทางประวัติศาสตร์  
 และวัฒนธรรมของภาคอีสานตอนล่าง  
 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสมัยก่อนประวัติศาสตร์



A06

### เตาเผา

มีการขุดค้นพบเตาเผาเป็น  
ห้องเป็นทีเผาเครื่องปั้นดินเผา  
สำหรับเผาพวกไห อุกหรือ

### เตาเผา

มีการขุดค้นพบในครั้ง 1 โดยได้ใช้ดินชั้นดีและ  
ห้องปั้นเครื่องปั้นดินเผาแต่ละชนิด เช่น เครื่อง  
สำหรับเผาพวกไห อุกหรือเครื่องปั้นดินเผา

### หลุมขุดค้น

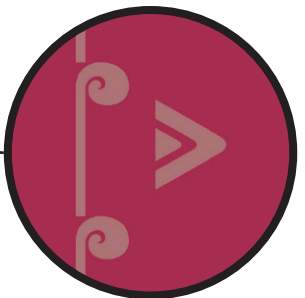
หลุมขุดค้นจำนวน 3 แห่ง  
พบโครงกระดูกมนุษย์จำนวนมาก

### หลุมขุดค้น

หลุมขุดค้นจำนวน 3 แห่ง  
พบโครงกระดูกมนุษย์จำนวนมาก

A07





**ប្រព័ន្ធគំរិត**

ប្រព័ន្ធគំរិត គឺជាប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងទឹកដោយប្រើប្រាស់កម្លាំងទឹកដោយឥតគិតថ្លៃ ដើម្បីបញ្ជូនទឹកពីទីកន្លែងមួយទៅទីកន្លែងមួយទៀត។ ប្រព័ន្ធគំរិតត្រូវបានប្រើប្រាស់យ៉ាងទូលំទូលាយនៅទូទាំងពិភពលោក ជាពិសេសនៅក្នុងតំបន់ភ្នំភ្នំ និងតំបន់ភ្នំភ្នំ។

**បុរីប្រមូលទឹក**

ប្រព័ន្ធប្រមូលទឹក គឺជាប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងទឹកដោយប្រើប្រាស់កម្លាំងទឹកដោយឥតគិតថ្លៃ ដើម្បីបញ្ជូនទឹកពីទីកន្លែងមួយទៅទីកន្លែងមួយទៀត។ ប្រព័ន្ធប្រមូលទឹកត្រូវបានប្រើប្រាស់យ៉ាងទូលំទូលាយនៅទូទាំងពិភពលោក ជាពិសេសនៅក្នុងតំបន់ភ្នំភ្នំ និងតំបន់ភ្នំភ្នំ។



**ប្រព័ន្ធគំរិត**

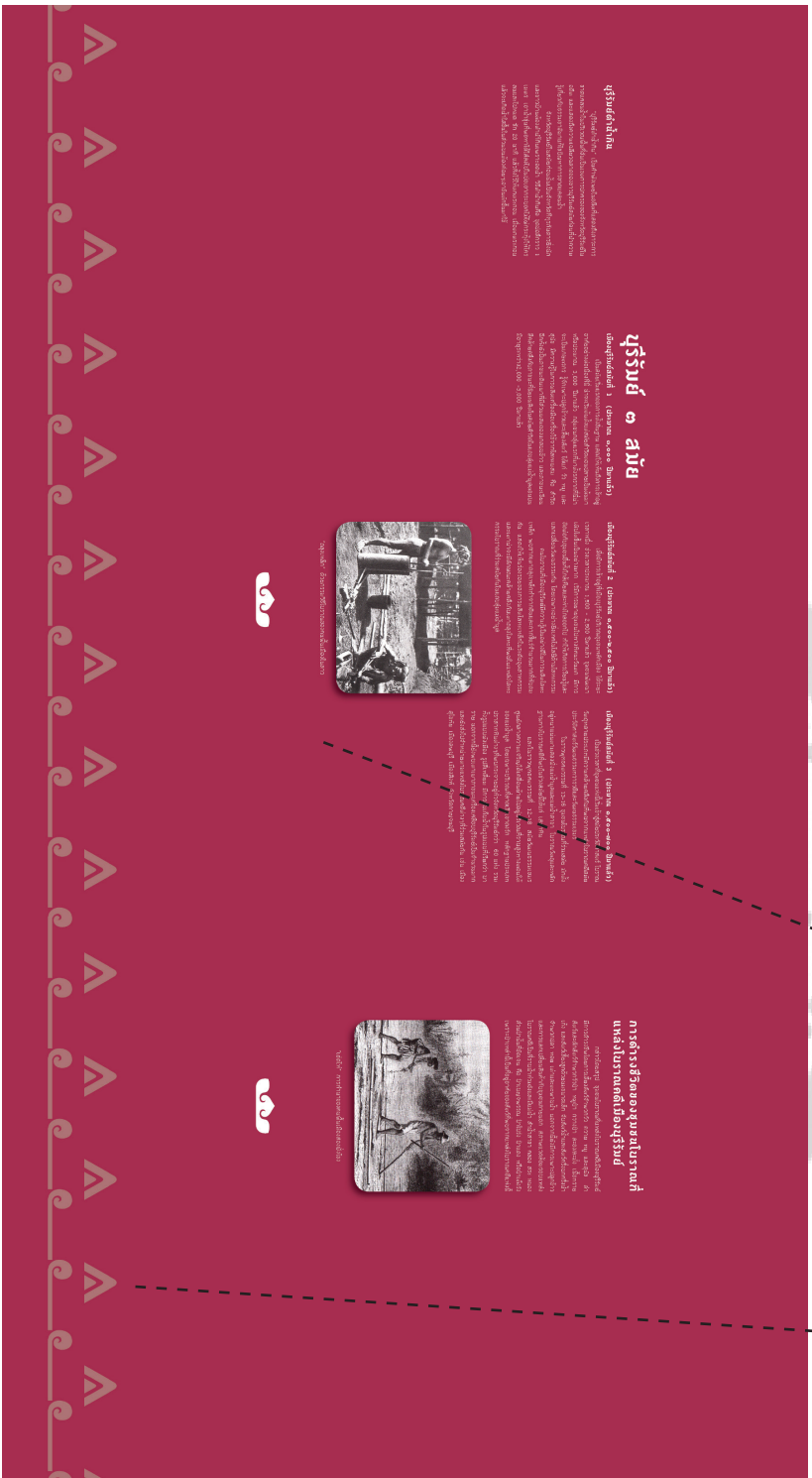
ប្រព័ន្ធគំរិត គឺជាប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងទឹកដោយប្រើប្រាស់កម្លាំងទឹកដោយឥតគិតថ្លៃ ដើម្បីបញ្ជូនទឹកពីទីកន្លែងមួយទៅទីកន្លែងមួយទៀត។ ប្រព័ន្ធគំរិតត្រូវបានប្រើប្រាស់យ៉ាងទូលំទូលាយនៅទូទាំងពិភពលោក ជាពិសេសនៅក្នុងតំបន់ភ្នំភ្នំ និងតំបន់ភ្នំភ្នំ។

**ប្រព័ន្ធគំរិត**

ប្រព័ន្ធគំរិត គឺជាប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងទឹកដោយប្រើប្រាស់កម្លាំងទឹកដោយឥតគិតថ្លៃ ដើម្បីបញ្ជូនទឹកពីទីកន្លែងមួយទៅទីកន្លែងមួយទៀត។ ប្រព័ន្ធគំរិតត្រូវបានប្រើប្រាស់យ៉ាងទូលំទូលាយនៅទូទាំងពិភពលោក ជាពិសេសនៅក្នុងតំបន់ភ្នំភ្នំ និងតំបន់ភ្នំភ្នំ។

**ការទាញយកទឹកប្រកបដោយសុវត្ថិភាព**

ការទាញយកទឹកប្រកបដោយសុវត្ថិភាព គឺជាប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងទឹកដោយប្រើប្រាស់កម្លាំងទឹកដោយឥតគិតថ្លៃ ដើម្បីបញ្ជូនទឹកពីទីកន្លែងមួយទៅទីកន្លែងមួយទៀត។ ប្រព័ន្ធគំរិតត្រូវបានប្រើប្រាស់យ៉ាងទូលំទូលាយនៅទូទាំងពិភពលោក ជាពិសេសនៅក្នុងតំបន់ភ្នំភ្នំ និងតំបន់ភ្នំភ្នំ។





## รูปร่างล้ำ

### รูปร่างลักษณะของชุมชนโบราณ

จากการศึกษาข้อมูลและรูปร่างของชุมชนโบราณสมัยการแรกเริ่ม ได้แสดงให้เห็นว่าชุมชนโบราณสมัยแรกเริ่มมักมีรูปร่างกลม ๑.๖ หรือ รูปร่างสี่เหลี่ยม และนิยมสร้างคูน้ำและคันดินล้อมรอบเพื่อป้องกันภัยพิบัติ หรือรักษาพื้นที่ชุมชนไว้จากภายนอกหรือภัยแล้ง

### ความหมายของคำว่า "ชุมชน"

คำว่า "ชุมชน" มีที่มาจากคำสันสกฤตว่า "สจฺจน" (Sajjan) หมายถึง การรวมกันหรือการชุมนุมกัน ซึ่งมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า "ชุมชน" ในภาษาไทยปัจจุบัน ซึ่งหมายถึง กลุ่มคนที่มีลักษณะเฉพาะตัวหรือมีความสัมพันธ์กัน

### รูปแบบชุมชนที่เก่าแก่



### รูปแบบชุมชนที่ทันสมัย







B03

### ผูกทองในอดีต

พระเจ้าเสือธรรมะที่ 7 มหาราชองค์สุดท้ายของมหาอาณาจักรพุกาได้ส่งเสริมสนับสนุนทหารกองในกฎมณเฑียรบาลจนมั่นคง เมื่อสิ้นสมัยของพระองค์มีการกวาดล้างโดยกษัตริย์องค์ต่อมา แต่มีทองคำชิ้นหนึ่งถูกกักเก็บไว้เพราะมีความมั่นคงและอยู่ห่างไกล สักตต่าง ๆ จึงหลงเหลือจนถึงปัจจุบัน ช่วงเวลาที่มีการแพร่หลายของวัฒนธรรมนี้มักจะอยู่ราวพุทธศตวรรษที่ 18-19 อันเป็นยุคทองของวัฒนธรรมนี้ในอดี การสร้างปราสาทพนมรุ้งและปราสาทอื่นอีกกว่า 80 แห่ง มีการผลิตเครื่องเคลือบดินเผาและประติมากรรมหินปูนแห่งหนึ่งในประเทศไทย ที่อำเภอบ้านกรวด มีโรงงานเผาหินที่ใหญ่ที่สุดที่บ้านกรวด และกระจายตัวไปยังหัวหินบุรีรัมย์



B04

### อักษรปัลลวะ จารึกภาษาพื้นเมือง

ภาษาพูดพื้นเมือง เช่น ภาษาเขมร แต่เรียกสั้นว่า ภาษาเขมร เป็นภาษาถิ่นในอาณาจักรเขมรหรืออาณาจักรสุโขทัย ราวคริสต์ศตวรรษที่ 15-16 โดยได้รับอิทธิพลมาจากอินเดียซึ่งได้จารึกเป็นภาษาพื้นเมืองเขมรหรือเขมร แต่ได้พัฒนาจนพัฒนามาเป็นอักษรเขมรหรือเขมรโบราณ



### อักษรขอมโบราณ


อักษรขอมโบราณ หรืออักษรขอม เป็นอักษรที่วิวัฒนาการมาจากอักษรอินเดีย อักษรขอมโบราณมีวิวัฒนาการเป็นอักษรเขมรหรือเขมรโบราณ ภาษาเขมรหรือเขมรโบราณมีวิวัฒนาการเป็นอักษรเขมรหรือเขมรโบราณ อักษรขอมโบราณมีวิวัฒนาการเป็นอักษรเขมรหรือเขมรโบราณ อักษรขอมโบราณมีวิวัฒนาการเป็นอักษรเขมรหรือเขมรโบราณ อักษรขอมโบราณมีวิวัฒนาการเป็นอักษรเขมรหรือเขมรโบราณ



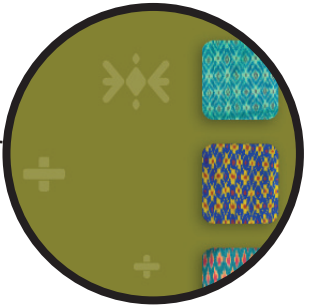
B04-1

### อนัสติโลซิส (ANASTYLOSIS)

เทคนิคการบูรณะและบูรณะปราสาทหินที่ทำได้ในปราสาทโบราณบนเกาะแห่งอียิปต์ โดยการสังเกตุฐานแบบปราสาท และร่องรอยเส้นขอบฟ้าหรือรอยเท้าของเสาที่ฝังไว้ จากนั้นนำเสาหินฐานปราสาทที่ขุดขึ้นมาจากชั้นดินขึ้นมาติดตั้ง และติดตั้งชิ้นส่วนที่ขุดขึ้นมาจากชั้นดินให้เข้าที่เข้าทาง เทคนิคนี้ใช้สำหรับบูรณะปราสาทหินที่ชำรุดเสียหาย แต่สามารถทำได้เฉพาะหินที่มีลักษณะเป็นก้อน ทำให้อัตโนมัติลดความยาก ปราสาทหินพนมรุ้งใช้เทคนิคการบูรณะแบบอียิปต์นี้ ประมาณ 16 ปี (พ.ศ. 2514-2531)







### ผ้าทอสีจัด

การทอผ้าประชันกาของชาวจังหวัดจันทบุรีนั้น มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน โดยชาวจังหวัดจันทบุรีได้เรียนรู้การทอผ้าประชันกาจากชาวจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งชาวจังหวัดสุพรรณบุรีได้นำมาทอตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา และแพร่หลายมาจนถึงปัจจุบัน



### ประชันกา ภาษา สันสกฤตว่าขรรณ

#### กลุ่มทอโบราณ

มีชนเผ่าไทยและมอญ พอลัทธิทอโบราณ มากน้อยหลากหลาย มากน้อยไม่เท่ากันทั้งห้า หรือที่ชื่อ ชาวบ้านศรีสาครเมืองจันทบุรี

#### กลุ่มทอชาวมอญ

ชาวมอญที่อพยพมาตั้งถิ่นฐานในบริเวณจังหวัดจันทบุรี ได้ถ่ายทอดความรู้และเทคนิคการทอผ้าประชันกาให้กับชาวจังหวัดจันทบุรี

#### กลุ่มทอชาวยุโรป

ชาวยุโรปที่เข้ามาค้าขายกับชาวจังหวัดจันทบุรี ได้นำเทคนิคการทอผ้าประชันกาแบบชาวยุโรปมาเผยแพร่

#### กลุ่มทอภาคใต้

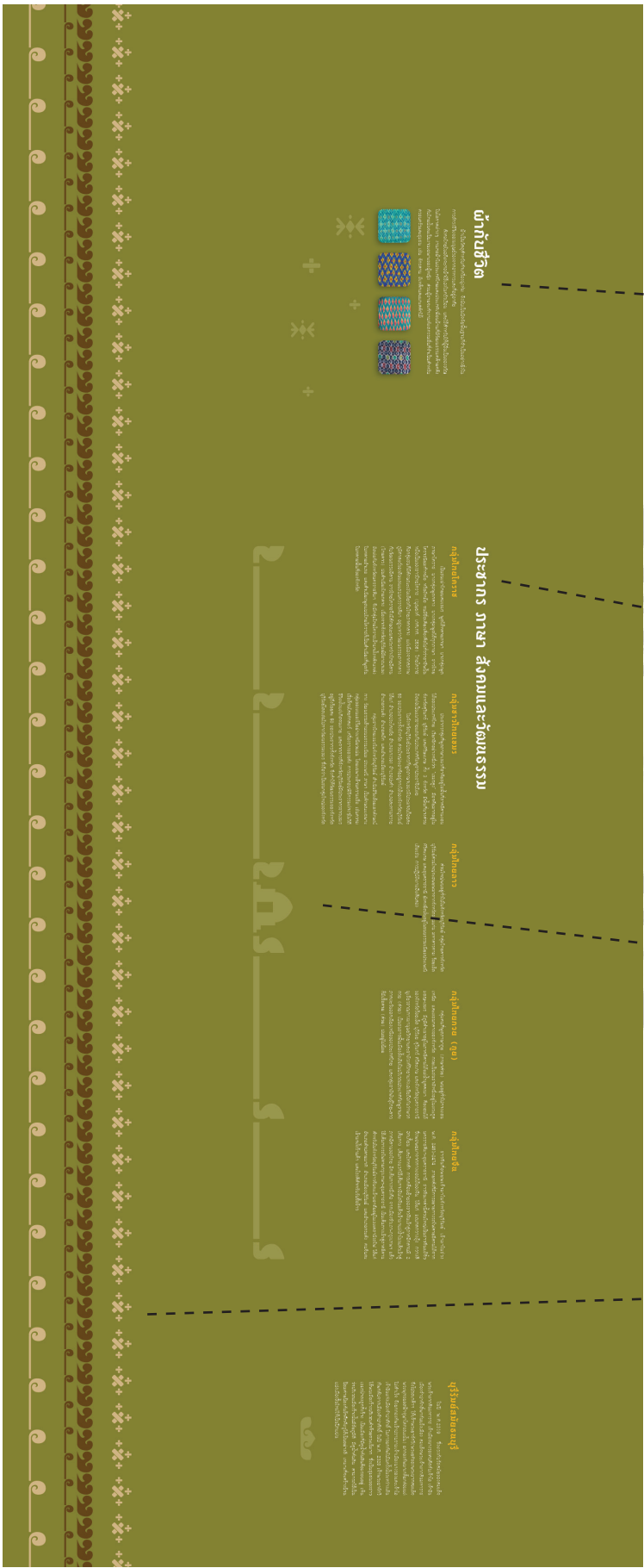
ชาวจังหวัดจันทบุรีได้เรียนรู้การทอผ้าประชันกาจากชาวจังหวัดภาคใต้ ซึ่งมีความโดดเด่นในเรื่องลวดลาย

#### กลุ่มทอพื้นบ้าน

ชาวจังหวัดจันทบุรีได้เรียนรู้การทอผ้าประชันกาจากชาวบ้านในพื้นที่ ซึ่งมีความโดดเด่นในเรื่องลวดลาย

#### เครื่องประดับทอ

นอกจากการทอผ้าประชันกาแล้ว ชาวจังหวัดจันทบุรียังได้พัฒนาเครื่องประดับทอ เช่น เข็มปักผ้า ประชันกา และเครื่องประดับอื่นๆ







**การเสด็จฯ จักรจักรีบรมราชินีที่ ๑**  
พ.ศ. ๒๕๒๒

วันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ.๒๕๒๒ เวลา 10.๕๕ น. พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชและสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถเสด็จฯ ทรงดำเนินทอดพระเนตรและทรงสนทนากับราษฎรที่ประสบความเดือดร้อนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ ทรงทอดพระเนตรและทรงสนทนากับราษฎรที่ประสบความเดือดร้อนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ ทรงทอดพระเนตรและทรงสนทนากับราษฎรที่ประสบความเดือดร้อนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์



**การเสด็จฯ จักรจักรีบรมราชินีที่ ๒**  
พ.ศ.๒๕๒๔

วันที่ ๑๓ ธันวาคม พ.ศ.๒๕๒๔ เวลา ๑๐.๕๕ น. พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชและสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถเสด็จฯ ทรงดำเนินทอดพระเนตรและทรงสนทนากับราษฎรที่ประสบความเดือดร้อนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ ทรงทอดพระเนตรและทรงสนทนากับราษฎรที่ประสบความเดือดร้อนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์



**การเสด็จฯ จักรจักรีบรมราชินีที่ ๓**  
พ.ศ.๒๕๒๕

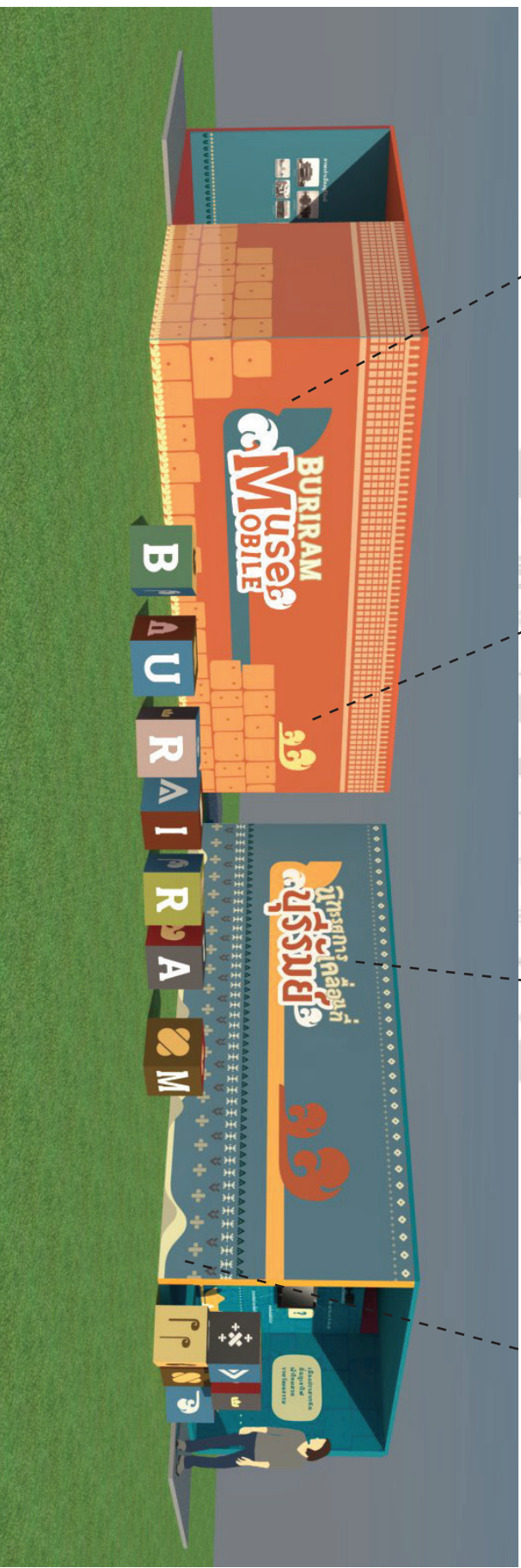
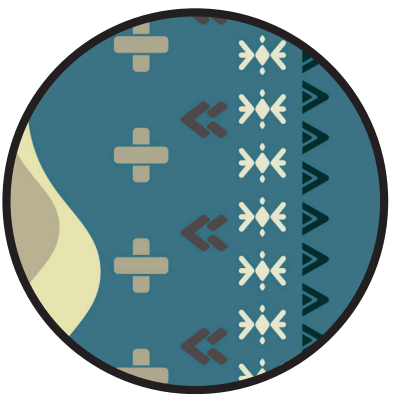
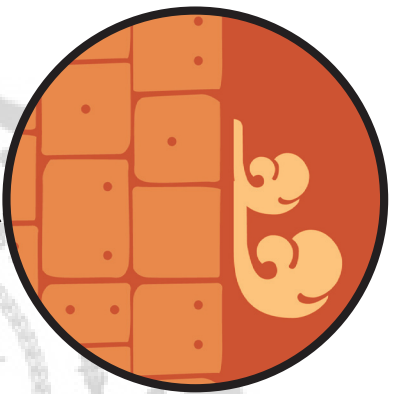
วันที่ ๒๐ ธันวาคม พ.ศ.๒๕๒๕ เวลา ๑๐.๕๕ น. พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชและสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถเสด็จฯ ทรงดำเนินทอดพระเนตรและทรงสนทนากับราษฎรที่ประสบความเดือดร้อนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ ทรงทอดพระเนตรและทรงสนทนากับราษฎรที่ประสบความเดือดร้อนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์

### การเสด็จพระราชดำเนิน

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชและสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถเสด็จฯ ทรงดำเนินทอดพระเนตรและทรงสนทนากับราษฎรที่ประสบความเดือดร้อนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ ทรงทอดพระเนตรและทรงสนทนากับราษฎรที่ประสบความเดือดร้อนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์







ภาพรวมภาพแสดง SECTION A และ SECTION B



SECTION A - กราฟิกรากายใน (1)



SECTION A - กราฟฟิกภายใน (2)



SECTION B - กราฟิกรากายใน (1)



SECTION B - กราฟิกรากภายใน (2)



ภาพบรรยากาศศาลเจ้าหลวง





ภาคผนวก ค  
ภาพถ่ายแบบจำลองนิทรรศการ





แบบจำลองนิทรรศการ



ประวัติย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายชนจักษ์ บัทรประโคน
วันเดือนปีเกิด	16 พ.ย. 2522
สถานที่เกิด	จังหวัดบุรีรัมย์
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	Art Director
สถานที่ทำงาน	บริษัทจิตต์ปภัสสร ดีดี มีเดีย จำกัด
e-mail	chonnajak.bk@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
2547	ปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาจิตวิทยา วิชาเอกจิต- วิทยาคลินิกและชุมชน จาก มหาวิทยาลัยรามคำแหง
2555	ปริญญาโท นวัตกรรมการออกแบบ (ภาคพิเศษ) จาก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร)

