

ความแยบยลในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ : ทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์ ในเอสโตเนีย สวีเดน และฟินแลนด์

(Cleverness in museum space : Museum trip in Estonia, Sweden and Finland.)

ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (Chainarong Ariyaprasert) *

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน การออกแบบพิพิธภัณฑ์ถูกนำมาใช้เป็น คำตอบ ของการสร้างสรรคสภาพแวดล้อมของเมืองและชุมชน การออกแบบใหม่หรือการปรับปรุงการใช้สอยพื้นที่ภายในอาคารสาธารณะ อาคารเดิม ที่อยู่ในบริบทของเมืองที่ต้องการการอนุรักษ์และการพัฒนาให้ไปต่อได้จำนวนมาก โดยที่สาธารณชนได้รับประโยชน์ในหลายด้าน ทั้งจากผู้เข้ามาใช้ประโยชน์จากภายนอก และอีกในหลายกรณี ก็นำมาสู่การกระตุ้นหรือพลิกฟื้นสภาพเศรษฐกิจของพื้นที่ ให้เกิดโอกาสและการกระจายทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนที่ได้รับผลประโยชน์ทั้งจากทางตรงและทางอ้อม ในแง่ของการเป็นแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑ์ที่เก็บรักษาสิ่งสำคัญในแต่ละเรื่องราว รวมไปถึงการสร้างความหมายและความสำคัญให้กับเมืองและชุมชน ในฐานะที่เป็นแหล่งพบปะสังสรรค์ของผู้คน ซึ่งจะมีความแยบยลอันน่าสนใจที่แตกต่างหลากหลายไปในแต่ละแห่ง

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้เขียนบทความศึกษาพิพิธภัณฑ์ด้วยการสำรวจโดยใช้ทักษะและประสบการณ์ตนเองในการทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์ในประเทศเอสโตเนีย สวีเดน และฟินแลนด์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาและบ่งชี้ถึงลักษณะความแยบยลในพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง โดยใช้องค์ความรู้ในการสำรวจและวิเคราะห์ประเด็นด้านกายภาพ จากบทความการจัดการพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์ของณัฐินี กาญจนารมณ์ และคณะ กับรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์เรื่องการจัดทำคู่มือมาตรฐานการนำเสนอเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้ในอาคารสาธารณะด้วยการออกแบบที่เป็นธรรมสำหรับทุกคน ของชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ และคณะ โดยเข้าไปมีส่วนร่วมในพื้นที่ด้วยตนเอง ทำการสำรวจและสังเกตความแยบยลโดยบันทึกด้วยภาพถ่ายและเขียนภาพแบบฉับพลัน จากนั้นนำมาวิเคราะห์กับองค์ความรู้ที่ทบทวนในลักษณะการสร้างตารางสหสัมพันธ์ เพื่อชี้ให้เห็นถึงความแยบยลของพิพิธภัณฑ์ตามที่ได้สรุปจากวรรณกรรมที่ศึกษา เพื่อขยายขอบเขตของการรับรู้ที่จำเป็นต่อความแยบยลในพื้นที่ ให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบและวางแผนจัดการพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์ อันจะเป็นข้อสังเกตที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาเพื่อการออกแบบและปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ในอนาคต

จากการศึกษาได้พบข้อสรุปในประเด็นด้านความแยบยลในมนุษย์ เพื่อออกแบบให้รองรับกับความแตกต่างที่หลากหลายของปัจเจกบุคคล เป็นประเด็นที่สำคัญมากในการออกแบบในปัจจุบันที่ควรตระหนักอย่างยิ่ง เพราะแม้ในการออกแบบพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ ซึ่งมีการวางแผนมาอย่างดีโดยนักวิชาชีพ

* คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ให้มีความยืดหยุ่นในการใช้งานรองรับกิจกรรมของเมืองและสังคมที่มีความเป็นไปได้อันหลากหลายนั้น มีความแตกต่างที่สวนทางกับการออกแบบที่มีวัตถุประสงค์เฉพาะในการเข้าถึงเพื่อการเรียนรู้ของบุคคลที่มีความหลากหลายในพิพิธภัณฑ์หรือศูนย์เรียนรู้เป็นอย่างมาก และน่าที่จะได้ศึกษาและเรียนรู้กันต่อไป

คำสำคัญ : ความแยกย่อย, พื้นที่พิพิธภัณฑ์, ทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์

Abstract

At present, the design of the museum is used as the answer to the creation of the urban and community environment. New design or renovation of existing public buildings within the context of a city that requires a lot of conservation and development. The public benefit in many ways. From those who come to take advantage of the outside. And again in many cases. It leads to the stimulation or recovery of the economy of the area. Provide opportunities and distribute economics to the community to benefit both directly and indirectly. In terms of being a museum-type learning resource, keeping things important in each story. It also creates meaning and importance for the city and the community. As a meeting place for people. There will be a variety of interesting and different in each place.

In this study. The author studies the museum by exploring its own skills and experience in museum excursions in Estonia, Sweden and Finland, with the aim of identifying and characterizing the ingenuity of individual museums. Use knowledge to explore and analyze physical issues. From the articles on Area and facilities management by Nathinee Karnchanaporn and others, with a complete research report Guidelines to museum standards, learning space in public buildings with universal design by Chainarong Ariyaprasert and others. By participating in the area themselves. Surveys and observations by recording and imaging. Then, it was analyzed with the knowledge that was reviewed in the form of correlation table. To point out the ingenuity of the various museums as summarized from the literature studied. To expand the scope of awareness needed to be ingenious in the area. Provide people involved in the design and planning of facilities and facilities in the museum. This will be a useful observation in the study for future design and renovation of the museum.

The study found conclusions on human ingenuity. Designed to accommodate a wide variety of individuals. It is a very important issue in today's design that should be realized. Because even in the design of space and facilities in the area. It is well planned by professionals. The flexibility to use, support the activities of the city and society with a variety of possibilities. There is a difference in design with the specific purpose of accessing to a diverse learning community in a museum or learning center.

Keywords: Cleverness, Museum space, Museum Trip.

บทนำ

ความแยบยล ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายเอาไว้ว่า น. กล อุบาย. ว. มีกลเม็ดหรือชั้นเชิงแนบเนียน โดยเปรียบเทียบเอาไว้เป็นคำในภาษาอังกฤษได้แก่คำว่า [adj. vi.] intriguing, interesting [adj. vi.] smart, clever, ingenious ซึ่งมีความหมายโดยรวมก็คือความฉลาด และความเข้าท่า ความเข้าที่ ซึ่งในการนำเอาคำว่าแยบยลมาใช้กับพิพิธภัณฑ์นั้น เป็นไปเพื่อให้แสดงให้เห็นถึงการสำรวจและสังเกตอย่างละเอียดลออ ที่ไม่ได้เป็นเพียงแค่การวิเคราะห์พื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกแต่เพียงเท่านั้น หากแต่ยังต้องรวมไปถึงการค้นหาความหมายและคุณค่าบางประการที่อยู่ภายในพื้นที่ที่ออกแบบ ซึ่งอาจมีความแตกต่างและมีความเฉพาะตัว และทั้งยังขึ้นอยู่กับความสามารถในการตระหนักถึงในสิ่งที่สังเกตรายละเอียดของผู้ศึกษาดูด้วยเป็นสำคัญ

จากบทความเรื่องการจัดการพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์ ของณัฐธินี กาญจนภรณ์ ได้กล่าวถึงความเกี่ยวเนื่องทางสังคมของพิพิธภัณฑ์ ที่มีความลึกซึ้งมากขึ้น พิพิธภัณฑ์หลายแห่งเร่งปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมวัฒนธรรมในปัจจุบันมากกว่าเดิม ในปัจจุบัน มีทั้งพิพิธภัณฑ์ที่สร้างขึ้นใหม่ (New Museum), พิพิธภัณฑ์ที่มีการขยายพื้นที่จากเดิม (Museum Extension), พิพิธภัณฑ์ที่มีการย้ายพื้นที่ที่ตั้ง (Museum Relocation) และพิพิธภัณฑ์ที่ทำการปรับปรุงพื้นที่ (Museum Renovation) การปรับตัวตามบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงเหล่านี้ มีเป้าหมายให้ตอบโจทย์ลักษณะการทำงานของเจ้าหน้าที่ซึ่งมีหลากหลายหน้าที่และบทบาทมากกว่าเดิม ให้รองรับการเพิ่มจำนวนของวัตถุจัดแสดง เพิ่มการสนองตอบความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้บริการพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นทั้งผู้มาใช้บริการ รวมถึงกลุ่มเด็กและเยาวชน ในอนาคตด้วย ดังนั้น การวางแผนและการบริหารจัดการพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกของพิพิธภัณฑ์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นจึงเป็นสิ่งสำคัญมากเพื่อเตรียมความพร้อมและรองรับการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป การบริหารจัดการพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์ จึงเป็นความท้าทายที่มีผลตรงกับประสบการณ์ของผู้ใช้บริการพิพิธภัณฑ์เหล่านี้ นอกจากนี้ ยังมีความแตกต่าง ที่ขึ้นอยู่กับปัจจัยและข้อจำกัดหลายประการ เช่นสภาพของตัวอาคารเดิมและระบบเทคนิคประกอบอาคารที่สนับสนุน งบประมาณที่ไม่มีความแน่นอน และความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้บริการพิพิธภัณฑ์ที่แตกต่างกันไป เป็นต้น ดังนั้น ผู้บริหารจัดการพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกของพิพิธภัณฑ์จึงเป็นสิ่งจำเป็น และถือเป็นสิ่งหนึ่งในการแสดงความแยบยลของผู้ออกแบบพื้นที่เพื่อรองรับการใช้สอยในสังคมใหม่ๆในบริบทของเมืองและสังคม ที่มีการปรับตัวอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน

ในขณะเดียวกัน ความแยบยลในการออกแบบพื้นที่พิพิธภัณฑ์ ก็ยังครอบคลุมไปถึงประเด็นในการรับรู้ความหมายหรือคุณค่าของเนื้อหาสาระภายในอาคารพิพิธภัณฑ์เอง ซึ่งสาระสำคัญที่อยู่ภายในพื้นที่เหล่านั้น จำเป็นจะต้องถูกออกแบบ โดยขยายขอบเขตและมิติการรับรู้ให้ได้มากยิ่งขึ้น เพื่อลดปัญหาความเหลื่อมล้ำที่ไม่เท่าเทียมจากความแตกต่างระหว่างบุคคล จากการศึกษาผู้มีอาการออกแบบเพื่อให้คนทุกคนสามารถเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ ตามแนวคิด Universal Design โดยชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ และวีรยา เอี่ยมฉ่ำ ในรายงานการวิจัยเรื่องการจัดทำคู่มือมาตรฐานการนำเสนอเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้ในอาคารสาธารณะด้วยการออกแบบที่เป็นธรรมสำหรับทุกคน ได้เน้นถึงความสำคัญของเนื้อหาที่มีในพิพิธภัณฑ์เหล่านั้น ให้ทราบถึงการออกแบบที่

จำเป็นและสำคัญที่พิพิธภัณฑ์ควรตระหนัก เพื่อรองรับการเรียนรู้ภายในพิพิธภัณฑ์และนิทรรศการในอาคาร สาธารณะสำหรับทุกคน อาทิ เด็ก ผู้สูงอายุ และผู้ที่มีความพิการ หรือบกพร่องในประสาทสัมผัสหรือการรับรู้

ผู้เขียนบทความใช้การเดินทางทัศนศึกษาในรายวิชาทัศนศึกษาในรายวิชา ระดับดุซงกีบัณฑิต หลักสูตรการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ไปยังประเทศเอสโตเนีย สวีเดนและฟินแลนด์ เพื่อทัศนศึกษาไปยังสถาบันการศึกษาด้านศิลปะการออกแบบ และศึกษาสภาพแวดล้อมด้านศิลปะและวัฒนธรรมที่น่าสนใจ สำหรับประเทศเอสโตเนีย ความเป็นมาของ KUMU พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งเอสโตเนีย ถือได้ว่าเป็นความน่าสนใจมากอันเนื่องด้วยเดิมเป็นส่วนหนึ่งของประเทศรัสเซีย ที่ประกาศเอกราชช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เนื่องด้วยรัสเซียแพ้สงคราม ในราวต้นปี พ.ศ. 2461 โดยพิพิธภัณฑ์ถูกก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2462 จนถึง พ.ศ. 2464 โดยใช้อาคารถาวรแห่งแรกอยู่ในพระราชวัง Kadriorg ของพระราชินีแคทเธอรีน ซึ่งสร้างขึ้นในศตวรรษที่ 18 โดยได้ทำการปรับปรุงพระราชวังให้เป็นพิพิธภัณฑ์เก็บสะสมผลงาน จิตรกรรมและประติมากรรมของศิลปินที่มีภูมิลำเนาในเอสโตเนีย

ในช่วงแรกแห่งการเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งเอสโตเนีย พิพิธภัณฑ์ตั้งอยู่ในพื้นที่ชั่วคราวหลายแห่งกว่าจะย้ายกลับไปที่พระราชวังอีกครั้ง เมื่อปี พ.ศ. 2489 กระทั่งเมื่อสหภาพโซเวียตล่มสลาย เอสโตเนียจึงได้ประกาศเอกราชอีกครั้งในปี พ.ศ. 2534 สภาสูงสุดของสาธารณรัฐเอสโตเนีย ได้ตัดสินใจก่อสร้างอาคารใหม่สำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งเอสโตเนีย โดยใช้พื้นที่ภายในบริเวณอุทยานของพระราชวัง Kadriorg เพื่อให้สืบสานกับความเป็นมาของพื้นที่และเรื่องราวในอดีต อันแสดงถึงการให้ความสำคัญกับศิลปะกับการสร้างความเป็นรัฐชาติของประเทศเอสโตเนีย



ภาพที่1 ภาพถ่ายตัวอาคาร และหุ่นจำลองพิพิธภัณฑ์ศิลปะ KUMU จะเห็นถึงผนังโค้งที่เฉียบคมของอาคารที่เสียบด้านข้างเข้ากับเนินผาหินปูน ซึ่งผู้เขียนบทความบันทึกไว้ขณะทัศนศึกษาเมื่อเดือนพฤษภาคม 2561

KUMU เป็นคำย่อของภาษาเอสโตเนียจากคำว่า "Kunsti muuseum" ซึ่งแปลว่า พิพิธภัณฑ์ศิลปะ¹ เป็นสถาปัตยกรรมในยุคหลังสมัยใหม่ โดยพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ออกแบบให้ตั้งอยู่ในแนวลาดเขาหินปูนของเนินเขา Lasnamäe ซึ่งมีพื้นที่สัมพันธ์กับบริบทของสวน Kadriorg ที่มีอายุเก่าแก่หลายศตวรรษ จัดแสดงผลงานที่สร้างขึ้นโดยศิลปินเอสโตเนีย ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 18 ถึงปัจจุบัน เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ใหญ่ที่สุดและทันสมัยที่สุดของประเทศเอสโตเนีย ตัวอาคารเองเป็นงานศิลปะสถาปัตยกรรม ผู้ออกแบบอาคารนี้คือ Pekka Vapaavuori ชาวฟินแลนด์ผู้ชนะการแข่งขันประกวดการออกแบบในปี 2537 โดยได้เริ่มดำเนินการสร้างในปี พ.ศ.2546 และเปิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2549 หลังจากเกือบสิบปีของการวางแผนและการก่อสร้าง ถือว่าเป็นงานออกแบบที่ทันสมัย

นิทรรศการแสดงทั้งศิลปะคลาสสิกและร่วมสมัย นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ Kumu นั้นมีเป้าหมายเพื่อดึงดูดผู้ชมหลากหลายกลุ่ม มีผลงานศิลปะกรรมตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 จนถึงปัจจุบัน จัดแสดงศิลปะของศิลปินชาวเอสโตเนีย จนถึงศิลปะแห่งยุคโซเวียตสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง และมีพื้นที่สำหรับนิทรรศการชั่วคราวเพื่อจัดแสดงศิลปะร่วมสมัยด้วย ในปี พ.ศ. 2551 The European Museum Forum ซึ่งดำเนินงานภายใต้การอุปถัมภ์ของสภายุโรป ได้ให้รางวัลพิพิธภัณฑ์แห่งปีของชาติยุโรป แก่พิพิธภัณฑ์ศิลปะ KUMU 'European Museum of the Year'²

ในประเทศสวีเดน พิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซา Vasa เรือลำนี้ ถูกค้นพบตั้งแต่ต้นปี พ.ศ.2504 และนำมาตั้งอยู่ในโครงสร้างชั่วคราวที่เรียกว่า โรงจอดเรือวาซา "The Vasa Shipyard" จนถึงในปี พ.ศ. 2531 เรือลำนี้ได้รับการบูรณะด้วยสาร Polyethylene Glycol ฉีดเข้าไปทดแทนโคลนและน้ำที่ฝังอยู่ในเนื้อไม้ที่อ่อนนุ่มเพราะการจมอยู่ในน้ำและโคลนทะเลมายาวนานกว่าสามร้อยปี

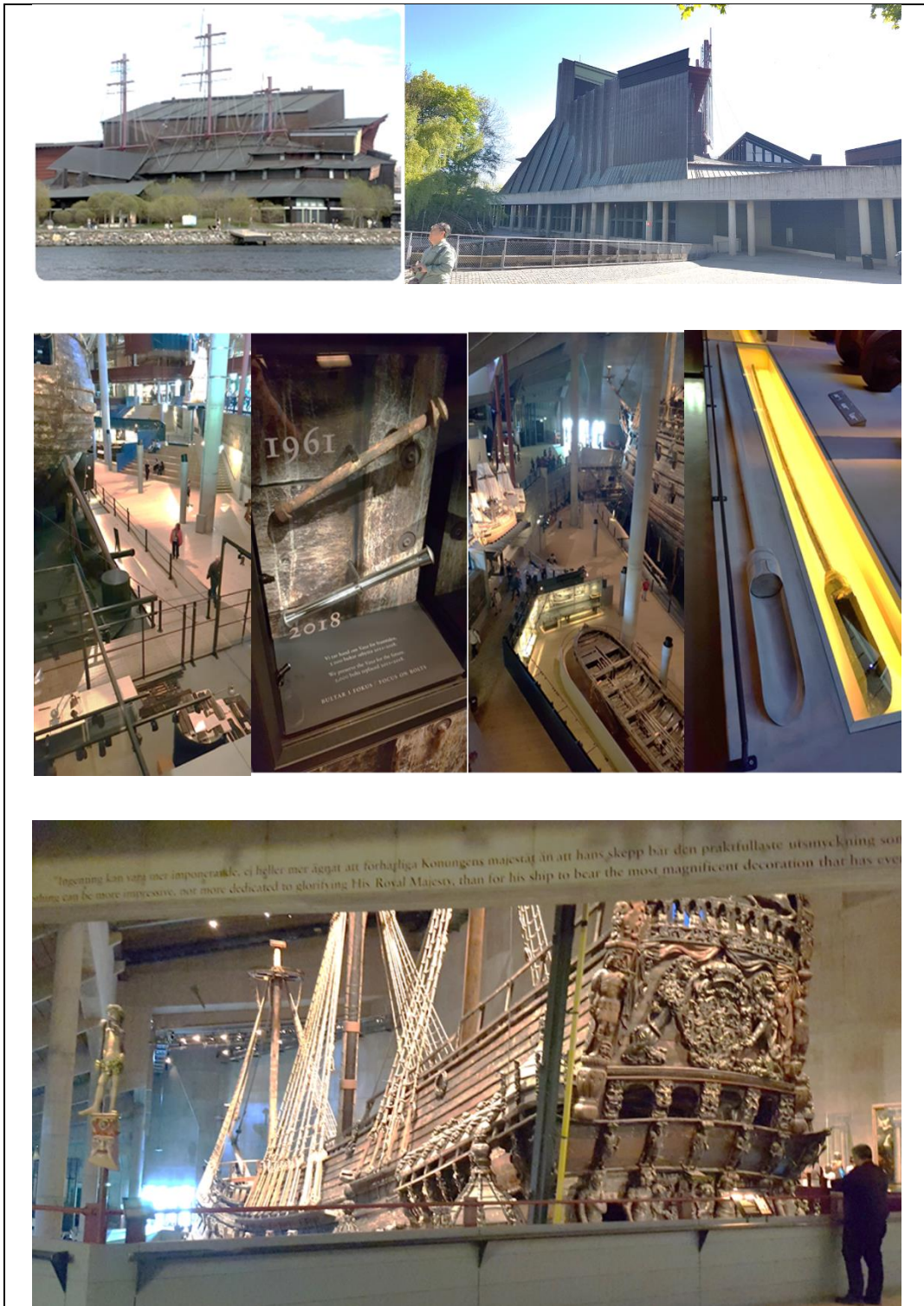
ในปี พ.ศ. 2524 รัฐบาลสวีเดนตัดสินใจสร้างพิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซาขึ้นอย่างถาวร และจัดแข่งขันประกวดการออกแบบอาคารและพื้นที่การจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ ซึ่งมีสถาปนิกทั้งหมด 384 ท่าน ส่งแบบจำลองความคิดของตน และผู้ชนะในขั้นสุดท้ายคือ Marianne Jakobbäck และ Göran Månsson ด้วยแนวคิดที่เรียกว่า Ask ("กล่อง") ซึ่งการก่อสร้างอาคารใหม่นี้ เริ่มขึ้นในบริเวณของลานจอดท่าเรือเก่า ซึ่งเป็นที่ค้นพบและกู้ซากเรือขึ้นมานั่นเอง โดยเจ้าชาย Bertil ที่ 2 ทรงเสด็จเป็นองค์ประธานในพิธีเปิดพิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซา เมื่อพฤศจิกายน พ.ศ.2530 และพิพิธภัณฑ์ก็ได้เปิดอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2533

จากสถิติตลอดปีพ.ศ. 2560 พิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซา มีผู้เข้าชมทั้งหมด 1,495,760 คน ซึ่งจนถึงปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซา ได้รับชมจากผู้มาเยือนทั่วโลกมากกว่า 25 ล้านคน ซึ่งนับว่าสูงที่สุดในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์เรือในกลุ่มประเทศในแถบสแกนดิเนเวีย

เรือรบหลวงวาซา ถูกนับว่าเป็นทรัพย์สินสมบัติทางศิลปะที่โดดเด่นและเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญที่สุดแห่งหนึ่งในโลก

¹ [https://en.wikipedia.org/wiki/Kumu_\(museum\)&prev=search](https://en.wikipedia.org/wiki/Kumu_(museum)&prev=search)

² <https://www.visittallinn.ee/eng/visitor/see-do/sightseeing/pid-175253/kumu-art-museum>



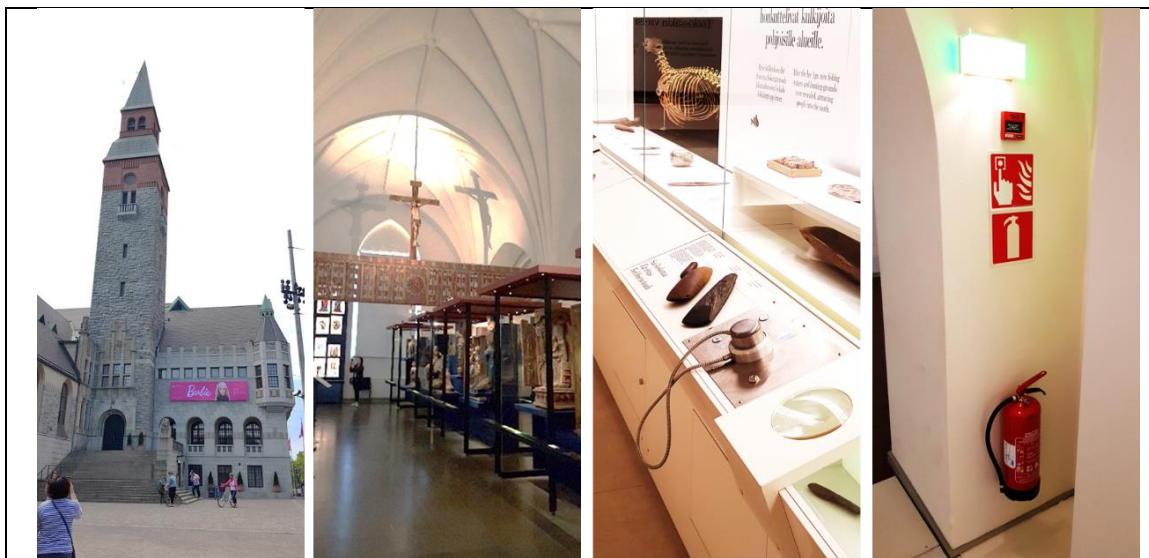
ภาพที่ 3 พิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซา กรุงสตอกโฮล์ม ประเทศสวีเดน ขณะทัศนศึกษาเดือนพฤษภาคม 2561

อาคารพิพิธภัณฑ์ที่ออกแบบขึ้นมาโดยเฉพาะแห่งนี้ ประกอบไปด้วยนิทรรศการที่เกี่ยวข้องกับเรือลำนี้ถึง 9 นิทรรศการ, มีภัตตาคาร และร้านขายสินค้าของที่ระลึกที่มีสินค้าที่เกี่ยวกับเรือรบหลวงวาซามากมาย ทั้งนี้ ยังมีภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับเรือวาซาซึ่งสามารถเลือกรับชมได้ถึง 16 ภาษา พิพิธภัณฑ์เรือวาซา ดึงดูด

นักท่องเที่ยวได้มากที่สุด ในบรรดาพิพิธภัณฑ์ในสแกนดิเนเวีย จึงมีความคึกคักมาก แม้เพียงเพื่อชมเรือวาซาอย่างเดียวในเมืองสตอล์คโฮมก็ตาม³

ในขณะที่ประเทศฟินแลนด์ ผู้เขียนบทความได้ไปทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์หลายแห่ง แต่ได้เลือกพิพิธภัณฑ์แห่งชาติฟินแลนด์ National Museum Finland การสร้างพิพิธภัณฑ์แห่งชาติฟินแลนด์นี้ ได้รับการออกแบบโดยสถาปนิก Herman Geselius , Armas Lindgren และ Eliel Saarinen การปรากฏตัวของสถาปัตยกรรมอาคารนี้ สะท้อนถึงลักษณะของโบสถ์ในยุคกลางและรูปทรงของปราสาทในยุคกลางของฟินแลนด์ในอดีต และมีการตกแต่งภายในส่วนใหญ่เป็นงานแบบศิลปะสมัยใหม่ พิพิธภัณฑ์แห่งนี้สร้างขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2448 ถึง พ.ศ. 2453 โดยเปิดให้ประชาชนทั่วไปเข้าชมได้ในปี พ.ศ. 2459 พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ได้รับการตั้งชื่อว่าพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติฟินแลนด์ หลังจากที่ประเทศฟินแลนด์ได้รับเอกราช เมื่อปี พ.ศ. 2460 หลังจากการปฏิวัติบอลเชวิคในรัสเซีย การปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ใหม่เสร็จสิ้น โดยได้เปิดให้บริการอีกครั้งในราวเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2543

มีการจัดแสดงแบ่งออกเป็น 6 นิทรรศการหลัก โดยประกอบไปด้วย 1.นิทรรศการถาวรของ Treasure Troves นำเสนอของล้ำค่าที่ค้นพบได้แก่คอลเลกชันเหรียญ 2.นิทรรศการเครื่องประดับเงิน เครื่องเพชรพลอย และอาวุธ 3.นิทรรศการว่าด้วยประวัติศาสตร์ฟินแลนด์ ซึ่งถือว่าเป็นนิทรรศการทางโบราณคดี แบบถาวรที่ใหญ่ที่สุดในฟินแลนด์ 4.นิทรรศการที่ว่าด้วยอาณาจักรแห่งการพัฒนาสังคม และวัฒนธรรมฟินแลนด์ โดยเล่าเรื่องตั้งแต่สมัยยุคกลาง ถึงศตวรรษที่ 12 จนไปถึงต้นศตวรรษที่ 20 โดยมีเนื้อหาที่เล่าเรื่องผ่านช่วงราชอาณาจักรสวีเดนไปสู่ยุคจักรวรรดิรัสเซีย 5.นิทรรศการ " ดินแดนและชนชาติ " นำเสนอ วัฒนธรรมพื้นบ้านของชาว ฟินแลนด์ในศตวรรษที่ 18 และ 19 และ 6.นิทรรศการว่าด้วยเรื่องของวิถีชีวิตในสังคมชนบทของฟินแลนด์ ก่อนที่จะกลายเป็นประเทศอุตสาหกรรม



ภาพที่ 4 แสดงพิพิธภัณฑ์แห่งชาติฟินแลนด์และบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์

³ <https://www.vasamuseet.se/th>

วิธีการศึกษา

การศึกษาคั้งนี้ เป็นการศึกษาโดยการสำรวจพิพิธภัณฑ์ในแต่ละแห่งแต่ละประเทศด้วยตนเอง ระหว่างการทัศนศึกษาวันที่ 10-18 พฤษภาคม 2561 ที่ประเทศเอสโตเนีย สวีเดน และฟินแลนด์ โดยที่เอสโตเนียได้แก่พิพิธภัณฑ์ศิลปะ KUMU ที่ประเทศสวีเดน ได้แก่ พิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซา Vasa Museum และที่ประเทศฟินแลนด์ ได้แก่พิพิธภัณฑ์แห่งชาติฟินแลนด์ National Museum of Finland โดยวิธีทำการสำรวจโดยตนเอง โดยใช้การรับรู้ด้วยการเดินเข้าชม และบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวของสภาพแวดล้อมภายใน สู่แต่ละพื้นที่ของอาคาร แล้วนำมาทบทวนวรรณกรรมกับประเด็นความแยบยลด้านกายภาพพื้นที่ และประเด็นความแยบยลในด้านการคำนึงถึงการเรียนรู้ของผู้ใช้พื้นที่ระดับบุคคล ที่ได้จากการทบทวนสาระในบทความวิชาการและรายงานการวิจัยที่ใช้อ้างอิง จากนั้นนำมาทบทวนโดยการเขียนและเรียบเรียงขึ้นใหม่จำนวน 3 ครั้ง ตั้งแต่การเสนอหัวข้อโครงการ การนำเสนอความคืบหน้าของหัวข้อและการพัฒนาในด้านเนื้อหา และการสรุปเพื่อสังเคราะห์สร้างบทความวิชาการ โดยได้รับข้อคิดเห็นและเสนอแนะจากคณาจารย์ในรายวิชาทัศนศึกษา (Visual intellect) ร่วมกับอาจารย์ประจำหลักสูตร ดุษฎีบัณฑิต สาขาการออกแบบทุกท่าน โดยตลอดครบทั้งกระบวนการ โดยในบทความนี้ผู้เขียนได้ทำการปรับปรุงพัฒนา โดยสร้างตารางสหสัมพันธ์แสดงความแยบยลในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ขึ้นมาใหม่ ให้มีความชัดเจน หลากหลาย และลุ่มลึก ครอบคลุมตามข้อคิดเห็นและเสนอแนะโดยรวมของคณาจารย์ทุกท่าน

ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับความแยบยลในพื้นที่ อันสัมพันธ์กับหน้าที่ทางสังคมและบริบทของผู้ใช้งานและสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์นี้ การวิเคราะห์จึงจำแนกนิยามความแยบยลในประเด็นทางกายภาพของพื้นที่และความหลากหลายของผู้ใช้พิพิธภัณฑ์ โดยในด้านกายภาพพื้นที่ อ้างอิงจากสาระในบทความวิชาการของณัฐินี กาญจนภรณ์ ดังนี้

1. ความแยบยลในการคำนึงถึงความหมายของพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์
2. ความแยบยลในการคำนึงถึงแนวโน้มและบทบาทของการพัฒนาพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์ เน้นการพัฒนาให้พิพิธภัณฑ์ ให้เป็นพื้นที่เชื่อมโยงกับการใช้ชีวิตของบุคคลในบริบทของเมือง (Museum as a Civic Space)
3. ความแยบยลในการออกแบบลักษณะและองค์ประกอบของพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบัน

ส่วนต่อมาในด้านความหลากหลายของมนุษย์ ที่เป็นผู้ใช้พิพิธภัณฑ์ นิยามความแยบยลได้จากการถอดบทเรียนจากรายงานการวิจัยเรื่องการจัดทำคู่มือมาตรฐานการนำเสนอเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้ในอาคารสาธารณะด้วยการออกแบบที่เป็นธรรมสำหรับทุกคน โดยชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ และวีรยา เอี่ยมฉ่ำ โดยการสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ได้ขยายขอบเขตและมิติการรับรู้ของผู้เข้าชมนิทรรศการในอาคารพิพิธภัณฑ์ที่มีความหลากหลายให้มากยิ่งขึ้น ตามแนวความคิด Universal Design ซึ่งความแยบยลที่สามารถสรุปได้มี 5 ประเด็น ได้แก่

1. ความแยบยลที่คำนึงถึงผู้มีปัญหาการมองเห็นในการเรียนรู้นิทรรศการ
2. ความแยบยลที่คำนึงถึงการออกแบบเพื่อการเข้าถึงของผู้สูงวัยในการเรียนรู้นิทรรศการ
3. ความแยบยลที่คำนึงถึงการเข้าถึงเพื่อตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้สูงวัยในนิทรรศการ
4. ความแยบยลที่คำนึงถึงเด็กในการเรียนรู้นิทรรศการ
5. ความแยบยลที่คำนึงถึงการเรียนรู้ของทุกคนโดยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีช่วยอำนวยความสะดวกในนิทรรศการ

ผลการศึกษา

ผู้เขียนบทความยกตัวอย่างผลจากการสำรวจพื้นที่พิพิธภัณฑ์ทั้งสามแห่ง โดยใช้วิธีการพรรณนาให้เห็นถึงภาพรวมในกระบวนการศึกษาและวิเคราะห์โดยการบรรยายเชิงคุณภาพ เนื่องด้วยข้อจำกัดของความยาวบทความ และใช้ตารางสหสัมพันธ์แสดงความแยบยลในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ในการสรุปผลเพื่อประกอบกับข้อสรุปพบว่าในด้านกายภาพของพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ KUMU ประเทศเอสโตเนียประกอบไปด้วย

ชั้นล่าง: ทางเข้าจากด้านสวนสาธารณะ Kadriorg พื้นที่หอประชุม และพื้นที่คาเฟ่ รับประทานอาหาร

ชั้นที่ 1: ทางเข้าจากลานจอดรถด้านนอก Lasnamägi ลานระเบียงประชาสัมพันธ์ ส่วนพื้นที่รับฝากของ ห้องสุขา โถงหอประชุมใหญ่ พื้นที่ห้องสมุด พื้นที่จำหน่ายร้านหนังสือ ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์และร้านอาหาร พื้นที่ของปีกอาคารฝั่งนิทรรศการชั่วคราวขนาดใหญ่

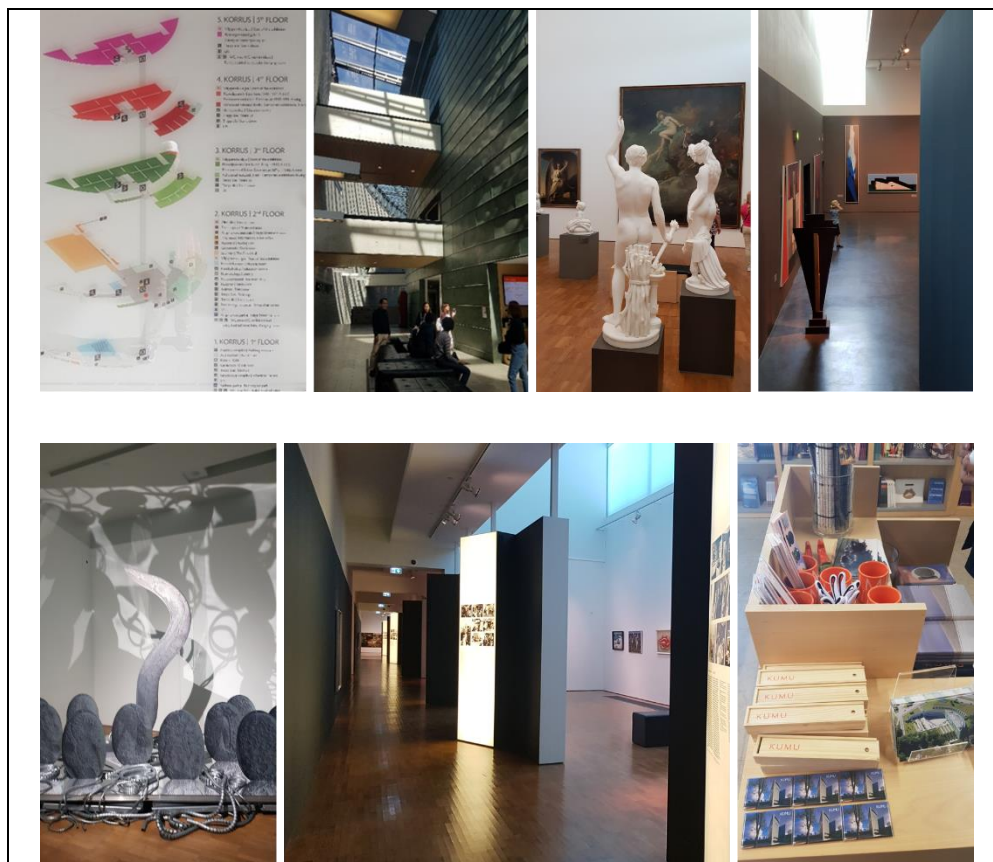
ชั้น 2: ศิลปะคลาสสิกของเอสโตเนียตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 จนถึงสิ้นสงครามโลกครั้งที่สอง

ชั้น 3: ศิลปะของชาวเอสโตเนียตั้งแต่ 1945 ถึง 1991 (สมัยที่ตกอยู่ในปกครองของสหภาพโซเวียต)

ชั้น 4: นิทรรศการศิลปะร่วมสมัย จนถึงศิลปะสมัยหลัง 1991(ช่วงสงครามเย็น จนถึงสหภาพโซเวียตล่มสลาย)

ผู้ออกแบบชาวฟินแลนด์ที่ชนะเลิศการประกวด มีความชาญฉลาดและเข้าใจพฤติกรรมของผู้คน ในการเชื่อมโยงพื้นที่หน้าผาหินปูนแห่งนี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการจัดการพื้นที่ที่สามารถเข้าถึงได้จากลานจอดรถ และโดยระบบขนส่งมวลชนสาธารณะซึ่งอยู่ด้านบนของหน้าผาหินปูน และจากการเข้าถึงของประชาชนโดยทางเท้าหรือจักรยาน ผ่านเข้ามาทางอุทยานโบราณที่เก่าแก่ โดยการออกแบบอย่างถ่อมตนจากด้านล่าง อาคารทันสมัย 6 ชั้นที่ฝังตัวเฉียงเข้าไปในหน้าผา คำนึงถึงการนำแสงและอากาศธรรมชาติมาใช้จากช่องแสงด้านข้างและด้านบนเข้ามาในพื้นที่สวนสาธารณะของโครงการ ช่วยลดการใช้พลังงานและสร้างความรู้สึกของพื้นที่ให้เชื่อมโยงกับภายนอก มีความแยบยลในการใช้สะพานเชื่อมพื้นที่ส่วนจัดแสดงแต่ละชั้น ช่วยให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและเสียงของฝีเท้าในพื้นที่มีชีวิตชีวา ความแยบยลที่โดดเด่นในการออกแบบพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกคือ บริเวณชั้นที่1 พื้นที่ปีกนิทรรศการชั่วคราวของอาคาร ที่เชื่อมกับ Grand hall ซึ่งออกแบบด้วยกระจกขนาดใหญ่ด้านข้าง เชื่อมโยงภายนอกด้วยการเห็นและการถูกเห็น และมีพื้นที่การเรียนรู้ของเด็กซึ่งอยู่ในพื้นที่ของนิทรรศการด้วย พื้นที่ทั้งปีกนี้ สามารถปรับใช้ให้ยืดหยุ่นหลากหลายการใช้งาน ให้สอดคล้องกับประเพณีและความร่วมสมัยของเมืองที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างรวดเร็ว อย่างน่าสนใจ

จากการสำรวจพิพิธภัณฑ์ KUMU ในด้านความแยบยลของการออกแบบให้ทุกคนเข้าถึงการเรียนรู้ได้ ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ พบว่า พิพิธภัณฑ์มีความทันสมัย มุ่งไปที่การจัดการกายภาพและการใช้อุปกรณ์ และระบบการสัญจรเพื่อทุกคน เช่นลิฟท์และทางลาดเพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงพื้นที่ทั้งหมดใน ภาพรวม แต่ในด้านการรับรู้ และเรียนรู้ผลงานศิลปะ พิพิธภัณฑ์ใช้การอธิบายผ่านตัวอักษรและข้อความสอง ภาษา (ภาษาเอสโตเนียและภาษาอังกฤษ) ใช้อุปกรณ์ช่วยแปลภาษาที่ต้องยืมและคืนภายหลังใช้งานเสร็จสิ้น ผู้เขียนบทความไม่พบการออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ต่อผู้เข้าชมที่มีความแตกต่าง หลากหลาย เช่นการใช้หุ่นจำลองเสมือนจริงให้จับต้องสัมผัส หรือการคำนึงถึงการเรียนรู้ศิลปะของเด็กและ เยาวชน



ภาพที่ 5 แสดงพื้นที่จัดแสดงและสิ่งอำนวยความสะดวกในอาคารพิพิธภัณฑ์ KUMU เอสโตเนีย โดยผู้เขียนบทความบันทึกภาพด้วยตนเองขณะทัศนศึกษา เดือนพฤษภาคม 2561



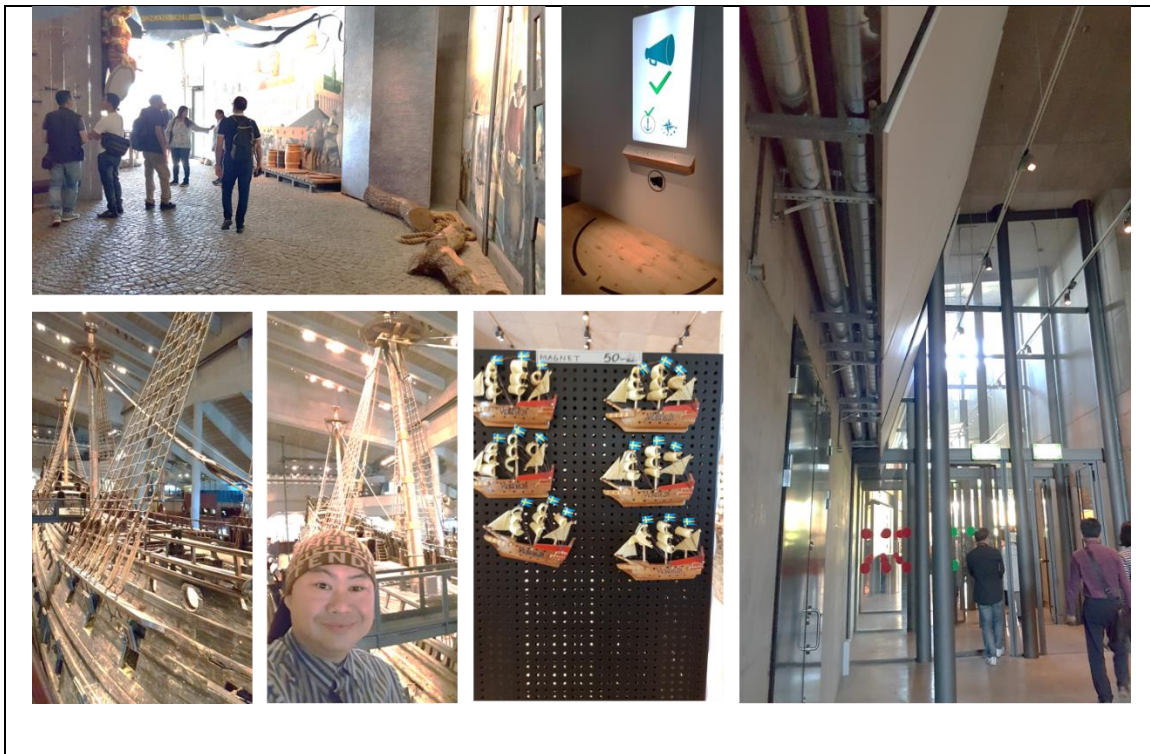
ภาพที่ 6 แสดงพื้นที่ในนิทรรศการศิลปะถาวร ของKUMU ที่มีการจัดแสดงวัตถุทั้งสองและสามมิติร่วมกัน โดยผู้เขียนบทความบันทึกภาพด้วยตนเองขณะทัศนศึกษา เดือนพฤษภาคม 2561

จากการสำรวจความแยบยลพื้นที่พิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซา ประเทศสวีเดน ด้วยขนาดของเรือรบหลวงวาซา รวมถึงจำนวนของวัตถุโบราณของชาติที่ได้กอบกู้ขึ้นมาจากโคลนใต้ทะเลที่มีความบอบบางซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์วัสดุ บูรณาการกับการทดสอบทดลองที่หลากหลาย ได้สรรค์สร้างชุดความรู้และประสบการณ์ที่น่าสนใจเรียนรู้อย่างมหาศาลถึงความยากลำบากกว่าจะกู้เรือและสิ่งของต่างๆขึ้นมาจัดแสดงได้ กระตุ้นจินตนาการและเรื่องราว ก่อให้เกิดข้อสงสัยอย่างมากมายแก่ผู้คนในการศึกษาและเรียนรู้ ด้วยองค์ประกอบที่สำคัญนี้เอง สถาปนิกผู้ชนะเลิศการประกวดแบบพิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซา แห่งประเทศสวีเดนนี้ อาศัยทักษะ และความรู้จำนวนมากในการถนอมรักษายี่ตอายุซากเรือโบราณนี้ให้ได้ยาวนานที่สุดในการออกแบบอาคารสาธารณะอย่างแยบยลเพื่อรักษาวัตถุโบราณขนาดใหญ่ และทั้งการจัดแสดงต่อสาธารณชน ในลักษณะของกล่องปิดทรงสูง โดยใช้หลังคาเป็นวัสดุทองแดงหุ้มฉนวนกันความร้อนและป้องกันรังสี ออกแบบประตูเข้าออกถึงสามชั้นกว่าจะผ่านเข้ามาได้ในพื้นที่ภายในอาคาร เพื่อการอนุรักษ์โบราณวัตถุที่จัดแสดง ตัวอาคารแสดงสัญลักษณ์และหน้าที่ของอาคารโดยใช้เสากระโดงเรือขนาดเท่าจริงของเรือรบหลวงวาซา ให้เห็นขนาดสัดส่วนของเรือให้ตระหนักได้จากสถาปัตยกรรมด้านนอก และใช้กระจกในแนวเฉียงเพื่อลดและเลี่ยงรังสี UV เข้าสู่อาคาร

ผังอาคารมีความแยบยลสูงในการจัดพื้นที่แสดงเป็นทงชั้นที่สนองตอบพฤติกรรมการเข้าชมที่สามารถเข้าชมได้โดยไม่ต้องเรียงลำดับก่อนหลัง โดยสามารถเข้าชมไปตามความสนใจ จุดเด่นอีกประการหนึ่งของพิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซาคือความชาญฉลาดในการสร้างสรรค์การออกแบบพื้นที่เรียนรู้และการจัดจำหน่ายของที่ระลึกทุกประเภท ที่ออกแบบขึ้นเพื่อสนองต่อนักท่องเที่ยวที่มีความหลากหลาย จึงประสบ

ความสำเร็จสูงสุดในยอดของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ แสดงถึงการประยุกต์เศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้ตอบโจทย์ ให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวระดับโลกที่ต้อนรับการมาเยือนของทุกคนในลักษณะของศูนย์เรียนรู้

หากเปรียบเทียบกับที่ว่าการเทศบาลเมืองสตอล์กโฮม เป็นห้องรับแขกหลักของเมืองที่ต้อนรับการมาเยือนของนักท่องเที่ยวและแขกผู้ทรงเกียรติทั่วทุกมุมโลกที่มาเยือนเพื่อเคารพและแสดงความคารวะต่อวีรยศวีตน์ และรางวัลโนเบลอันยิ่งใหญ่และทรงเกียรติที่สุดในโลก ความแยบยลในพิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซาก็เปรียบเสมือนห้องนั่งเล่นของประเทศสวีเดน ที่ต้อนรับนักท่องเที่ยวซึ่งสงสัยที่ถูกกระตุ้นจินตนาการผ่านการค้นพบเรือโบราณที่เก่าแก่และใหญ่ที่สุดในโลก ที่แม้จะไม่มี ความยืดหยุ่นในการใช้งานพื้นที่ให้เป็นอย่างอื่นได้ อย่างที่พิพิธภัณฑ์ภายในพื้นที่ของเมืองก็ตาม แต่อาคารที่มีการออกแบบเฉพาะแห่งนี้ ได้กลายเป็นศูนย์เรียนรู้ การกู้ซากเรือโบราณที่เก่าแก่และมีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก ที่มนุษย์สามารถนำขึ้นมาบนพื้นดินแห่งนี้ ทำให้เมืองนี้ได้กลายเป็นสถานที่เรียนรู้จากองค์ความรู้จำนวนมหาศาลที่เรือลำนี้ ได้มอบให้แก่โลก เปรียบเสมือนห้องนั่งเล่น ที่สร้างแรงบันดาลใจสำหรับนักท่องเที่ยวผู้รักการผจญภัยและการค้นพบทุกคน



ภาพที่ 7 แสดงบรรยากาศภายในพื้นที่อาคารพิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงวาซา ประเทศสวีเดน ที่มีทั้งการออกแบบให้เกิดการเรียนรู้เรือและการกู้เรือและพื้นที่จำหน่ายของที่ระลึกที่เกี่ยวข้องกับเรือรบหลวงวาซา แก่นักท่องเที่ยว โดยผู้เขียนบทความบันทึกภาพด้วยตนเองขณะทัศนศึกษา เดือนพฤษภาคม 2561

จากการสำรวจพื้นที่พิพิธภัณฑ์แห่งชาติฟินแลนด์ ประเทศฟินแลนด์ โดยภาพรวมพบว่าอาคารถูกออกแบบโดยสถาปนิก ในรูปแบบรูปทรงที่คล้ายกับศาสนสถานในยุคกลางที่มีความเก่าแก่แตกต่างกันอย่างมากกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งเอสโตเนียโดยสิ้นเชิง เมื่อพิจารณาที่ไปยังปีที่สร้างและเปิดใช้งานแล้วก็พบว่าสร้างในปลายสงครามโลกครั้งที่สองที่รัสเซียเป็นฝ่ายแพ้สงคราม เป็นอาคารในยุคสมัยใหม่แต่สร้างในรูปแบบหน้าตายุค

อดีต พื้นที่ที่ใช้สอยภายในมีข้อจำกัดทางโครงสร้างวิศวกรรมและงานระบบประกอบอาคารหลายประการ เช่น รูปทรงและขนาดของเสาและคานที่ไม่สอดคล้องความต้องการใช้พื้นที่ว่างภายใน การวางผังพื้นที่เข้าออกและพื้นที่เชื่อมต่อกันลักษณะที่เป็นห้องต่อห้อง ที่ไม่สอดคล้องกับการรับรู้ความเป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีเรื่องราวเชื่อมต่อกัน เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของการจัดแสดงที่มีลำดับความสัมพันธ์ของเนื้อหา ซึ่งได้รับการแก้ไขปรับปรุงโดยพิพิธภัณฑ์ใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์สมัยใหม่ เข้ามาช่วยตอบสนองการเรียนรู้มากขึ้นในการจัดแสดง โดยเฉพาะพื้นที่นิทรรศการถาวรในส่วนที่ 3 5 และ 6 ได้แก่นิทรรศการว่าด้วยประวัติศาสตร์ฟินแลนด์ ซึ่งถือว่าเป็นนิทรรศการทางโบราณคดี แบบถาวรที่ใหญ่ที่สุดในฟินแลนด์ นิทรรศการ "ดินแดนและชนชาติ " เป็นการนำเสนอ วัฒนธรรมพื้นบ้านของชาว ฟินแลนด์ในศตวรรษที่ 18 และ 19 และในชั้นบน นิทรรศการว่าด้วยเรื่องของวิถีชีวิตในสังคมชนบทของฟินแลนด์ ก่อนที่จะกลายเป็นประเทศอุตสาหกรรม โดยใน 3 ส่วนนี้มีการใช้เทคโนโลยีที่เอื้อต่อความหลากหลายของบุคคลในการเรียนรู้



ภาพที่ 8 บรรยากาศในพิพิธภัณฑ์แห่งชาติฟินแลนด์ ประเทศฟินแลนด์ โดยผู้เขียนบทความบันทึกภาพด้วยตนเองขณะทัศนศึกษา เดือนพฤษภาคม 2561

จากการศึกษาพิพิธภัณฑ์ทั้ง 3 แห่งนี้ สามารถสรุปได้ในลักษณะของตารางสัมพันธ์แสดงความแยก
 ยลในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ : ทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์ ในเอสโตเนีย สวีเดน และฟินแลนด์ ได้ดังต่อไปนี้

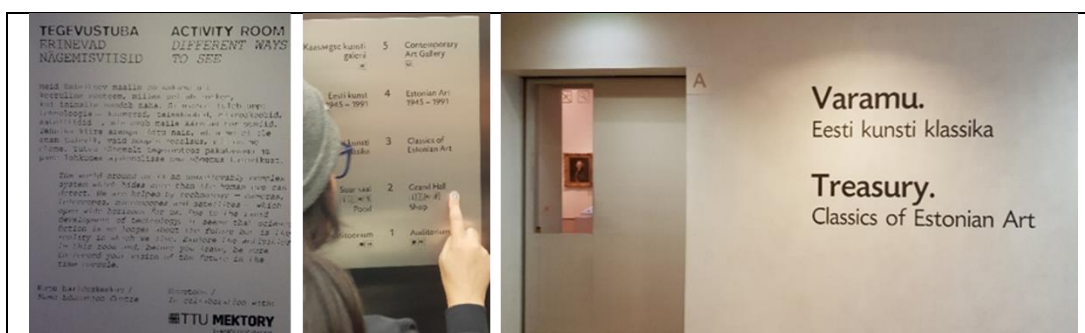
ระดับความแยก ยลในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ KUMU ประเทศเอสโตเนีย	ระดับความแยก ยลในพิพิธภัณฑ์เรือรบ หลวงวาซา ประเทศสวีเดน					ระดับความแยก ยลในพิพิธภัณฑ์ แห่งชาติฟินแลนด์ ประเทศฟินแลนด์									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
ความแยกยลในด้านกายภาพ1-3/ ด้านมนุษย์ 4-8					✓					✓			✓		
1. ความแยกยลในการคำนึงถึงความหมายของพื้นที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์					✓		✓						✓		
2. ความแยกยลในการคำนึงถึงแนวโน้มและบทบาท ของการพัฒนาพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกให้ เป็นพื้นที่เชื่อมโยงกับการใช้ชีวิตของบุคคลในบริบท ของเมือง (Museum as a Civic Space)					✓		✓						✓		
3. ความแยกยลในการออกแบบลักษณะและ องค์ประกอบของพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกใน พิพิธภัณฑ์ในปัจจุบัน					✓					✓			✓		
4. ความแยกยลที่คำนึงถึงผู้มีปัญหาการมองเห็นใน การเรียนรู้นิทรรศการ		✓								✓			✓		
5. ความแยกยลที่คำนึงถึงการออกแบบเพื่อการเข้าถึง ของผู้สูงวัยในการเรียนรู้นิทรรศการ			✓							✓			✓		
6. ความแยกยลที่คำนึงถึงการเข้าถึงเพื่อตัดสินใจซื้อ สินค้าของผู้สูงวัยในนิทรรศการ			✓							✓			✓		
7. ความแยกยลที่คำนึงถึงเด็กในการเรียนรู้ นิทรรศการ			✓							✓			✓		
8. ความแยกยลที่คำนึงถึงการเรียนรู้ของทุกคนโดยใช้ อุปกรณ์เทคโนโลยีช่วยอำนวยความสะดวกใน นิทรรศการ			✓							✓			✓		
คะแนนรวมความแยกยลด้านกายภาพและมนุษย์	29					32					23				

ตารางที่ 1 ตารางสัมพันธ์แสดงความแยกยลในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ : ทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์ ในเอสโตเนีย สวีเดน
 และฟินแลนด์ โดยอาศัยกรอบแนวคิดที่ได้จากวรรณกรรมที่ศึกษา

อภิปรายผล

ผู้เขียนบทความใช้การรวบรวมประเด็นที่ได้จากรรณกรรมที่ศึกษา และทำการเรียนรู้พื้นที่โดยการใช้นตนเองสำรวจพื้นที่และประเมินสภาพแวดล้อม จึงสามารถรับรู้ปัญหาโดยตรงในด้านการออกแบบพื้นที่ใช้สอยและกิจกรรมของพื้นที่พิพิธภัณฑ์ แม้โดยทั่วไปกายภาพในการออกแบบอาคารเพื่อการเข้าถึงจะลดอุปสรรคไปแล้วด้วยการมีทางลาด การใช้อุปกรณ์และเครื่องมือเชื่อมต่อพื้นที่ รวมถึงพื้นที่อพยพผู้คน ทางหนีไฟและป้ายเตือน พื้นที่กำหนดจุดสัญญาณ ตามกฎหมายและพระราชบัญญัติที่มีลักษณะของความเป็นสากลในอาคารสาธารณะแล้วก็ตาม อุปสรรคที่ยังมีอยู่คือเรื่องภาษาและการสื่อสารที่ใช้อธิบายคู่กับผลงานที่จัดแสดงซึ่งจำเป็นต้องคำนึงถึงผู้ใช้ที่เป็นนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติให้มากยิ่งขึ้นในพื้นที่สาธารณะเหล่านี้ พิพิธภัณฑ์ที่ต้อนรับนักท่องเที่ยวต่างชาติที่ดีที่สุดในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่พิพิธภัณฑ์เรือบหลวงวาซา ประเทศสวีเดน ที่มีถึง 16 ภาษา จากการสังเกตการออกแบบเพื่อการจัดแสดงผลงานของพิพิธภัณฑ์ทั้งสามนั้น ยังไม่มีการพิจารณาถึงการใช้งานของผู้ที่มีความพิการด้านประสาทสัมผัสต่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นโอกาสในการพัฒนาได้อีกมาก

ในขณะที่เดียวกันการออกแบบเพื่อการรับรู้ผลงานที่จัดแสดงและวัตถุจัดแสดงสามมิตินั้น ยังไม่ได้คำนึงถึงออกแบบเพื่อการเรียนรู้สำหรับทุกคน ในส่วนของบริการของที่ระลึกเพื่อจัดจำหน่ายต่อนักท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์เรือบหลวงวาซา ประเทศสวีเดน ได้รับคะแนนสูงสุด รองลงมาคือพิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งเอสโตเนีย ประเทศเอสโตเนีย และพิพิธภัณฑ์แห่งชาติฟินแลนด์ ประเทศฟินแลนด์ ตามลำดับ โดยสรุปจากการพิจารณาคะแนนความแยบยลที่ได้จากประเด็นด้านกายภาพและประเด็นด้านมนุษย์ พบว่าความแยบยลด้านมนุษย์ ที่จะออกแบบให้รองรับกับบุคคลที่มีความรู้ต่างกัน เป็นประเด็นสำคัญมากในการออกแบบในปัจจุบันที่ควรตระหนักอย่างยิ่ง เพราะการออกแบบพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ให้มีความยืดหยุ่นในการใช้งานรองรับกิจกรรมของเมืองที่หลากหลาย ยังต้องคำนึงถึงการออกแบบที่มีวัตถุประสงค์เฉพาะในการเรียนรู้ของบุคคลที่แตกต่างกันในพิพิธภัณฑ์หรือศูนย์เรียนรู้เป็นอย่างยิ่ง สมควรที่จะศึกษาและเรียนรู้ต่อไป



ภาพที่ 9 แสดงการจัดป้ายข้อความ ในพิพิธภัณฑ์ KUMU เอสโตเนีย ไม่ได้รองรับผู้ที่พิการมองเห็น หรือได้ยิน

โดยผู้เขียนบทความบันทึกภาพด้วยตนเองขณะทัศนศึกษา เดือนพฤษภาคม 2561

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ และวีรยา เอี่ยมฉ่ำ, รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ คู่มือมาตรฐานการนำเสนอเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้ในอาคารสาธารณะด้วยการออกแบบที่เป็นธรรมสำหรับทุกคน, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2556.
- ณัฐฉินี่ กาญจนภรณ์ และชนิดา ถ้ำทิวไพศาล, การจัดการพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์, สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ, 2561.

ภาษาต่างประเทศ

- Bellotti , F. et al. (2006). Guiding visually impaired people in the exhibition. (Online).
www. <http://udine3d.uniud.it/sigchi/doc/Virtuality06/Bellotti>, April 20, 2013.
- Event supplier and services Association. (1995).
- Gregg C. Vanderheiden, Katherine R. Vanderheiden, Trace R&D center. (1992). Guidelines for design of consumer products to increase their accessibility to persons with disabilities or who are aging. (Online).
http://trace.wisc.edu/docs/consumer_product_guidelines/toc.htm, August 2, 2013.
- Majewski , J .1996. Smithsonian Guidelines for Accessible Exhibition Design.(Online).
www.si.edu/Accessibility/SGAD , April 8, 2013.
- The Accessible Exhibition Stand Handbook.(Online).
http://www.aeo.org.uk/files/the_accessibleexhibition_stand_handbook__essa_rebrand.pdf, April 17, 2013.