

แนวทางไคเนติก อาร์ต เพื่อการออกแบบเลขศิลป์สำหรับนิทรรศการ ความเป็นมาละครเวทีไทย*

Kinetic Art for Thai Theatre History Exhibition Graphic Design

สร้อย ตั้งตรงสิทธิ์ (Saran Tangtrongsit)**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารวบรวมข้อมูลความเป็นมาละครเวทีของไทย โดยศึกษาแนวทางไคเนติก อาร์ต และการออกแบบเลขศิลป์สำหรับการจัดนิทรรศการความเป็นมาละครเวทีของไทย จากสมมติฐานว่า ไคเนติก อาร์ต จะสร้างความน่าสนใจ ด้วยการเคลื่อนไหว ดึงดูดสายตาตามหลักจิตวิทยาสามารถกระตุ้นจินตนาการ และสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียภาพในการชมนิทรรศการแก่ผู้ชม นอกเหนือจากความรู้ที่ได้รับจากนิทรรศการได้

การดำเนินการวิจัย เริ่มจากค้นคว้าองค์ความรู้ด้าน ไคเนติก อาร์ต ข้อมูลด้านละครเวทีของไทย เพื่อใช้เป็นเนื้อหาสำหรับนิทรรศการ และเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ศึกษาองค์ความรู้ของการออกแบบนิทรรศการ และด้านเลขศิลป์เพื่อใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ อัตลักษณ์ประจำนิทรรศการ กราฟิกบนสภาพแวดล้อม ตลอดจนศึกษาทฤษฎีศิลปะ และศิลปะการจัดวางสื่อกับพื้นที่เฉพาะ เพื่อบูรณาการกับการออกแบบในพื้นที่

พื้นที่กรณีศึกษา คือหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร หรือ BACC ใน ชั้น 8-9 โดยศึกษาข้อมูลทางกายภาพเบื้องต้น วิเคราะห์ข้อมูลด้านต่าง ๆ เป็นหมวดหมู่ หาความเหมาะสมต่อการวางผังการออกแบบจัดแสดงนิทรรศการ กำหนดโครงสร้างของแนวคิดหลักของการออกแบบคือ “Never Stop Glowing, Never Stop Growing” ซึ่งมีความหมายว่า “ไม่หยุดส่องสว่าง ไม่หยุดเติบโต”

ผู้วิจัยได้แบ่งการออกแบบนิทรรศการเป็น 4 หมวดหมู่ คือ 1) ชื่อนิทรรศการ 2) ตราสัญลักษณ์ 3) อัตลักษณ์นิทรรศการ 4) นิทรรศการ โดยจัดผังผังของนิทรรศการในแต่ละพื้นที่ และตั้งชื่อนิทรรศการแต่ละโซนจากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านละครเวที มีทั้งหมด 12 โซน คือ 1) โปรล็อก (Prologue) 2) โอเวอร์เจอร์ (Overture) 3) สู่ประชาชน (To People) 4) จันทร์เจ้าชา (Chanchaokar) 5) ละคร “วสันตัม” (Lakorn for Wattanatum) 6) รุ่งเรืองในสงคราม (Rises in the War) 7) อินเทอร์มิสชั่น (Intermission) 8) รีพริส (Reprise) 9) ร่ำรวย/จน (Rich/Pool) 10) เติบโต (Grow) 11) วิก (Wig) 12) เอพิล็อก (Epilogue) ใช้เทคนิคไคเนติก อาร์ต คือ Optical Art, Audience Interact, Moveable Painting, Machine, Mobile,

* เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ของวิทยานิพนธ์

(The objective this journal is to publish the research.)

** สถานภาพการศึกษา ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ (Program of Design Arts Graduate School) สถานศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร (Silpakorn University) เบอร์ที่ติดต่อได้ 2428-063-087 อาจารย์ที่ปรึกษา อ.ดร.ยอดขวัญ สวัสดิ์ (Yodkwan Sawatdee, Ph.D) อ.พรพรม ชาวง (Pornprom Chaowang) อ.ไพบุณย์จิระประเสริฐกุล (Paiboon Jiraprasertkun)

Constructivism, Magnet ร่วมกับวิธีคิดเชิงศิลปะการจัดวางกับพื้นที่

การประเมินผลผลงานวิจัย พบว่า ไคเนติก อาร์ตสามารถสร้างการเคลื่อนไหว ดึงดูดความสนใจได้ตามหลักจิตวิทยา สร้างประสบการณ์ใหม่แก่ผู้ชม โดยการนำเอาส่วนสำคัญของละครเวที เช่น บรรยากาศอารมณ์ และการเคลื่อนไหว มานำเสนอในรูปแบบของนิทรรศการ ที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ และมีส่วนร่วมได้ ซึ่งไคเนติก อาร์ต และศิลปะการจัดวางนั้นสามารถเชื่อมโยง สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม กับข้อมูลความรู้ของนิทรรศการได้เป็นอย่างดี

Abstract

The objective of this research is to study the history of Thai theatre, Kinetic Art and Graphic design for Thai theatre exhibition. The hypothesis of the research is that Kinetic Art can make the interest by movement, visual appeal like the psychology fact, pushing the audience imagination and aesthetic experience.

The research process begins with study of Kinetic Art, Thai theatre history for exhibition content and making design inspiration, studying graphic design theory for logo, exhibition identity graphic, graphic in environment, exhibition design. Study art theory for exhibition design which integrating with Kinetic Art and installation art method.

The space for case study is 8th and 9th floors of Bangkok Art & Culture Centre (BACC). The researcher analyzes the BACC physical data into categories for planning the exhibition master plan under the design concept as “Never Stop Glowing, Never Stop Growing”.

The researcher classifies the exhibition in 4 categories follows: 1) Exhibition title 2) Exhibition logo 3) Exhibition identity graphic 4) Exhibition design. Next, design the master plan, naming 12 zones in exhibition by using the analysis of Thai theatre history as 1) Prologue 2) Overture 3) To people 4) Chanchaokar 5) Lakorn for Wattanatam 6) Rises in the War 7) Intermission 8) Reprise 9) Rich / Poor 10) Grow 11) Wig 12) Epilogue. The technical of Kinetic Art that using in the project is Optical Art style, Audience Interact, Moveable Painting, Machine, Mobile, Constructivism, and Magnet. All are integrated with installation art method.

Results of the research found that Kinetic Art can make an interesting by movement and illusion, visual appeal like a psychology fact, creating a new experience to the audience by adopting a significant feature of Drama as mood, atmosphere and movement into exhibition. For Kinetic Art, it is not just a movement objects but it can interact with the audience also encourage imagination an aesthetic experience.

บทนำ

ไคเนติก อาร์ต (Kinetic Art)

ไคเนติก อาร์ต (Kinetic Art) หรือในชื่อภาษาไทยว่า จลนศิลป์ เป็นแนวทางศิลปะที่ต้องการให้ผู้ชมผลงานเกิดการรับรู้ที่แปลกไปจากลักษณะรูปแบบผลงานที่หยุดนิ่งกับที่แบบศิลปะอื่น ไคเนติก อาร์ต ถูกเรียกว่า ผลงาน 4 มิติ เพราะมีมิติของความเร็วและการเคลื่อนไหวเข้ามาเกี่ยวข้องในผลงาน ซึ่งทำให้ผู้ชมผลงานมักตื่นตาตื่นใจหรือประหลาดใจในนวัตกรรมใหม่ที่ศิลปินนำมาใช้สร้างการเคลื่อนไหว

คำว่า ไคเนติก (Kinetic) มาจากภาษากรีก ไคเนติกอส (Kinetikos) ที่แปลว่า ความเคลื่อนไหว เป็นคำศัพท์เฉพาะทางฟิสิกส์ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว ซึ่งในทางศิลปะในเริ่มแรกนั้นถูกนำมาใช้เรียกลักษณะการเคลื่อนไหวของประติมากรรมเหล็กที่เกิดจากการทำงานของมอเตอร์ไฟฟ้าว่า ไคเนติก สคัลป์เจอร์ (Kinetic Sculpture) ในผลงานที่ชื่อว่า สแตนด์ เวฟ (Standing Wave) ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้กับศิลปินอื่น ๆ นำแนวทางของการสร้างความเคลื่อนไหวมาใช้

ไคเนติก อาร์ต ถูกเป็นที่ยอมรับในวงการศิลปะเมื่อครั้งที่ วิกเตอร์ วาซาลี (Victor Vasarely) ได้เขียนบทความประกอบการจัดแสดงผลงานของตน ณ แกลเลอรี เดนิส เรเน่ (Galerie Denise Renee) กรุงปารีส (.ศ.ในปี ค 1955 เพื่อสร้างความรู้ และความเข้าใจเรื่องไคเนติก อาร์ต แก่ผู้ชม ทำให้เกิดการขยายตัวของ ไคเนติก อาร์ต และทำให้ไคเนติก อาร์ต ได้รับความนิยมอย่างมากในปี ค.ศ. 1960

การเคลื่อนไหวในความหมายของ ไคเนติก อาร์ต ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การเคลื่อนไหวไปมาของวัตถุเท่านั้นแต่อาจรวมถึง

1. การเคลื่อนไหวโดยการลวงตาจากการใช้ทัศนธาตุที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวทางความรู้สึกแม้ผลงานนั้นจะอยู่นิ่ง ในที่นี้อาจรวมถึงศิลปะแนวออปติคอล (Optical Art) หรือที่รู้จักกันในชื่อว่าอ็อปอาร์ต (Op Art) ด้วย “ผลงานศิลปะของกลุ่มอ็อป อาร์ต (Op Art) และของโมบิลอาร์ต (Mobile Art) ต่างอยู่ภายในขอบเขตของไคเนติกทั้งสิ้น (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2524 : 428)

2. เคลื่อนไหวโดยสภาพแวดล้อม ที่เกิดจากการสะท้อนของเงาผู้ชมที่เดินผ่านผลงานที่มีลักษณะแนวหรือเงา และการที่ผู้ชมสามารถแตะต้องหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานให้เคลื่อนไหว

3. ผลงานที่สามารถเคลื่อนไหวได้ด้วยตัวของมันเอง เช่น โมบิล (Mobile)

คำว่า โมบิล (Mobile) นี้ มาแซล ดูซิมป์ (Henri-Robert-Marcel Duchamp) เป็นผู้ตั้งให้เมื่อครั้งที่ได้ชมผลงานของคัลเดอร์ เขาเปรียบเทียบกับผลงานของคัลเดอร์ว่าเหมือนกับต้นไม้ในอากาศที่เคลื่อนไหวได้ด้วยกระแสลม คัลเดอร์กล่าวว่า แนวความคิดนี้เกิดขึ้นวันหนึ่งในปี ค.ศ.1930 เมื่อเขาไปเยี่ยมเยียนมงเดรียนที่ห้องทำงาน มงเดรียนได้ติดกระดาษสีเหลี่ยมผืนผ้า มีสีแดง น้ำเงิน และเหลือง ไว้บนฝาผนังอันขาวบริสุทธิ์ เขาได้เกิดความคิดแบบฉับพลันขณะนั้นว่า ถ้าเขาเอาแผ่นสีต่าง ๆ เหล่านั้นมาทำให้เคลื่อนไหวคงดีไม่น้อยเลย

เลขนศิลป์ (Graphic Design)

เลขนศิลป์ หรือ กราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) ในความหมายของ (AIGA หรือ American Institute of Graphic Arts โดย Jessica Helfand นักเขียน, คอลัมนิสต์ และผู้บรรยายเกี่ยวกับกราฟิกดีไซน์ได้นิยามว่า

“กราฟิกดีไซน์ คือ การรวมกันของคำหลาย ๆ คำ ภาพหลาย ๆ ภาพ โดยอาจเป็นภาพชนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวเลข แผนผัง ภาพถ่าย หรือภาพประกอบ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ จะเกิดเป็นผลสำเร็จหรือผลงานที่ดีได้ ก็ด้วยความชัดเจน, มีเอกลักษณ์ หรือ Style เฉพาะตัวของผู้ออกแบบ ซึ่งทำหน้าที่เป็นเหมือนผู้ประพันธ์ดนตรี โดยใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ทางศิลปะเป็นส่วนผสม” (Jessica Helfand : 2015)

การออกแบบนิทรรศการนั้นเป็นการจัดการข้อมูลอย่างเป็นระบบ จึงทำให้กราฟิกดีไซน์นั้นมีความสำคัญต่อการออกแบบนิทรรศการอย่างมาก

นิทรรศการ)Exhibition(

นิทรรศการตามความหมายของคุณธีรศักดิ์ อัครบรร หมายถึง การวางแผนการ ถ่ายทอดความรู้ โดยใช้สื่อทัศนวัสดุ เครื่องมือสื่อทัศนศึกษา และกิจกรรมสื่อทัศนศึกษา (A.V. Activities) อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือผสมผสานกันอย่างมีระบบ เพื่อให้ผู้ชมได้รับความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนมุ่งชักจูงความคิดความสนใจให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้จัดได้กำหนดไว้ (ธีรศักดิ์ อัครบรร : 2537)

นิทรรศการแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. นิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition) เป็นนิทรรศการที่จัด ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง มีการลงทุนสูง เพื่อตอบสนองอายุการใช้งานในระยะยาว จึงต้องมีการวางแผนที่ดี นิยมจัดกลางแจ้ง และในอาคาร มักเน้นให้ความรู้ สร้างทัศนคติ และสร้างค่านิยม

2. นิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition) มักแสดงเนื้อหาในวาระพิเศษ มีการจัดแสดงเพียงช่วงสั้น ๆ ประมาณ 2-3 วัน หรือ 1 เดือน เนื้อหามักเป็นข้อมูลใหม่ หรือมีความเฉพาะกลุ่ม จึงจำเป็นต้องมีความแปลกใหม่ สามารถแทรกในส่วนของการจัดนิทรรศการถาวรได้ เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมได้กลับมาชมนิทรรศการถาวรอีกทางหนึ่ง

3. นิทรรศการเคลื่อนที่ (Travelling Exhibition) เป็นนิทรรศการที่เน้นเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก เพื่อความสะดวกในการจัดสื่อต่าง ๆ ในสถานที่ ๆ หลากหลาย จึงต้องมีการออกแบบลักษณะสื่อสำเร็จรูปที่สะดวกในการจัดแสดง รวมทั้งวัสดุก็ต้องเหมาะกับการเคลื่อนย้ายไปมา รวมทั้งต้องง่ายต่อการซ่อมแซม

ละครเวที

ละครเวทีตามความหมายที่กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ คือ ศิลปะที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์ และจินตนาการของมนุษย์ มาผูกเป็นเรื่อง และจัดเสนอในรูปของการแสดงโดยมีนักแสดงเป็นสื่อความหมาย และเรื่องราวต่อผู้ชม สันนิษฐานกันว่าละครเวทีมีมาตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ โดยอริสโตเติลได้บันทึกไว้ว่า ละครของกรีกเริ่มจากการกล่าวคำบูชาเทพเจ้าไดโอนิซุส เทพเจ้าแห่งไวน์ และความอุดมสมบูรณ์ จุดเด่นของละครเวทีที่แตกต่างกับภาพยนตร์คือ การสื่อสารระหว่างผู้ชมกับนักแสดง

วอลเตอร์ เคอร์ นักวิจารณ์ชาวอเมริกันกล่าวว่า ความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับนักแสดงเช่นนี้ไม่มีในภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สร้างมาสำเร็จรูปแล้ว มันไม่สามารถตอบสนองเราได้ เพราะนักแสดงในภาพยนตร์ไม่สามารถได้ยินเรา รู้สึกถึงตัวตนของเราและไม่ว่าเราจะมีปฏิกิริยาอย่างไรก็ไม่มีผล

ละครเวทีเป็นความบันเทิงที่ได้รับความนิยมทั่วโลกตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศสหรัฐอเมริกาที่รู้จักกันดีในวัฒนธรรมละครบรอดเวย์ที่เป็นที่รู้จัก และแผ่ขยายอิทธิพลไปทั่วโลก

เอกลักษณ์ของละครบรอดเวย์มีรูปแบบการแสดง เพลง และการเต้นรำที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน และตายตัว ไม่ว่าจะละครเวทีเรื่องนั้น ๆ สักกี่รอบ โดยคำว่า บรอดเวย์ (Broadway) เป็นชื่อของถนนสายหนึ่งในเมืองนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา ละครบรอดเวย์มักได้รับความนิยมและจัดแสดงเป็นเวลานานโดยจากสถิติบันทึกว่า ละครเพลงเรื่อง The Phantom Of Opera ที่จัดแสดง ณ โรงละครมาเจสติก (Majestic Theater) ได้ทำการแสดงยาวนานที่สุดเป็นจำนวน 7,486 รอบ เป็นเวลา 29 ปี จะพบว่าวงการภาพยนตร์มักนำละครบรอดเวย์ชื่อดังไปดัดแปลงเป็นภาพยนตร์เพลงอยู่บ่อยครั้ง

ในอดีตละครเวทีถูกมองว่าเป็นความบันเทิงนอกกระแส หรือเป็นความบันเทิงสำหรับคนเฉพาะกลุ่มเท่านั้นในประเทศไทย แต่ในปัจจุบันละครเวทีได้รับความนิยมมากขึ้นในประเทศไทย สังเกตได้จากการที่มีคณะละครใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมาย และมีละครเวทีใหม่ ๆ มาให้ผู้ชมเลือกชมได้มากมาย รวมทั้งมีโรงละครใหญ่ ๆ เปิดตัวขึ้นมากมาย เช่น เมืองไทยรัชดาลัยเอียร์เตอร์ ศาลาแสดงดนตรีสุริยเทพ เคแบงก์สยามพิฆเนศ ภัทราวดี เอียร์เตอร์ วิทหัวหิน อาจเป็นเพราะการเข้ามาของละครเพลงของบริษัทแอ็คแซกซ์ท์ และเซนาริโอ บริษัทผู้สร้างละครโทรทัศน์ ภายใต้การอำนวยการสร้างโดย ถกลเกียรติ วีรวรรณ ที่หันมาสร้างละครเพลงบรอดเวย์ที่มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย เพลงที่ติดหู และความยิ่งใหญ่ของงานสร้างฉาก และเสื้อผ้า เช่น วิมานเมือง บัลลังก์เมฆ ฟ้าจรดทราย ทวิภพ ข้างหลังภาพ แม่นาคพระโขนง สี่แผ่นดิน เลือดชดชยา จนกลายเป็นความบันเทิงแขนงหนึ่งที่กลายเป็นกระแสความนิยม

ละครเวทีในประเทศไทยแม้จะได้รับความนิยมมากขึ้นดังที่กล่าวไว้ข้างต้น แต่พบว่าในปัจจุบันยังไม่มี การรวบรวมเรื่องราวของละครเวทีในประเทศไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อเป็นองค์ความรู้แก่ผู้ที่สนใจ จึงเห็นควรในการออกแบบนิทรรศการความเป็นมาละครเวทีไทย โดยได้ยกพื้นที่จัดแสดงของหอศิลปวัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร มาเป็นกรณีศึกษา ด้วยเหตุผลที่ว่าเป็นสถานที่ที่มีการจัดเทศกาลละครกรุงเทพในทุกๆ ปีที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งสามารถเป็นสถานที่ ๆ มีกลุ่มเป้าหมายมารวมตัวกันในวัน และเวลาที่มีการจัดเทศกาลละครกรุงเทพ

ผู้วิจัยได้เลือกโคเนติก อาร์ต มาเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบนิทรรศการความเป็นมาละครเวทีไทย เนื่องจากโคเนติก อาร์ตเป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว ซึ่งการเคลื่อนไหวนี้เองที่สามารถเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดสายตาของมนุษย์ดังคำกล่าวของคุณนวรรตน์ สิทธิมงคลชัยที่ว่า การเคลื่อนไหวสามารถเพิ่มความสนใจ ดึงดูด สายตาได้ตามหลักจิตวิทยา (นวรรตน์ สิทธิมงคลชัย, 2549 : 65)

การเคลื่อนไหวยังเป็นส่วนที่มีพลังมากที่สุดของศาสตร์ทางด้านละครเวทีอีกด้วย เพราะแม้ไม่มีคำพูด ฉาก เครื่องแต่งกาย แสง สี เสียง มีเพียงนักแสดงและการเคลื่อนไหวสื่อสาร ละครเวทีก็ยังเป็นละครเวทีอยู่ อีกทั้งด้วยลักษณะของเนื้อหา นิทรรศการที่แสดงความรู้เชิงประวัติศาสตร์ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลง การเคลื่อนไหวของวงการละครเวทีของไทย ก็ยังมีความสอดคล้องกับโคเนติก อาร์ตเช่นกัน

จึงเห็นควรในการดำเนินวิทยานิพนธ์ แนวทางโคเนติก อาร์ต เพื่อการออกแบบเลนศิลป์สำหรับ นิทรรศการความเป็นมาละครเวทีไทย เพื่อศึกษารวบรวมข้อมูลความเป็นมาละครเวทีของไทย และเพื่อศึกษาแนวทางโคเนติก อาร์ต สำหรับการออกแบบเลนศิลป์สำหรับนิทรรศการ

วิธีการศึกษา (หรือ) วิธีการวิจัย

การค้นคว้าข้อมูล

ลำดับที่ 1 ค้นคว้าองค์ความรู้เกี่ยวกับไคเนติก อาร์ตในด้านต่าง ๆ จากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ตามลำดับดังนี้คือ ความหมาย หลักสุนทรียศาสตร์ ความเป็นมา ประเภท ตัวอย่างการเคลื่อนไหวในวงการไคเนติก อาร์ตในไทย โดยได้ยกนิทรรศการ ผู้ชายบ้าของเล่น มาเป็นกรณีศึกษา และตัวอย่างศิลปินที่โดดเด่นเพื่อใช้อ้างอิงความรู้ด้านไคเนติก อาร์ตมาใช้ในการค้นหาเทคนิคและวิธีในการการออกแบบนิทรรศการเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ แก่ผู้ชม

ลำดับที่ 2 ได้ค้นคว้าองค์ความรู้ด้านประวัติความเป็นมาละครเวทีของไทย จากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ศึกษาประวัติความเป็นมา ผู้มีคุณูปการในวงการละครเวทีของไทย กลุ่มละครกรุงเทพ โรงละครที่สำคัญในอดีตจนถึงปัจจุบัน ละครจากบรอดเวย์ที่เคยเข้ามาทำการแสดงในประเทศไทย แล้วจึงลงพื้นที่สำรวจสถานที่ ๆ เกี่ยวข้องเพื่อเก็บข้อมูล ได้แก่ โรงละครปริตาลัย หรือโรงเรียนตะละกัญในปัจจุบัน และโรงละครทวีปัญญา (ทวีปัญญาสโมสร) หรือโรงเรียนต้นไม้ในปัจจุบัน องค์ความรู้ทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นเพื่อใช้เป็นเนื้อหาสำหรับนิทรรศการ และใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบในแต่ละโซน

ลำดับที่ 3 ได้ค้นคว้าองค์ความรู้ของเลขศิลป์จากสื่อสิ่งพิมพ์และออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ศึกษาความหมาย ความสำคัญ ลักษณะงานออกแบบกราฟิกที่ดี กระบวนการออกแบบ ทฤษฎีภาพสัญลักษณ์สื่อความหมาย (Semiotics) กราฟิกในยุคข้อมูลข่าวสาร (The Information Age) เพื่อใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ และอัตลักษณ์ประจำนิทรรศการที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร รวมทั้งใช้อ้างอิงความรู้ดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบกราฟิกบนสภาพแวดล้อม เพื่อสื่อสารแนวคิดในแต่ละโซน ร่วมกับไคเนติก อาร์ต ที่ใช้ออกแบบนิทรรศการ

ลำดับที่ 4 ได้ค้นคว้าองค์ความรู้ของนิทรรศการจากสื่อสิ่งพิมพ์ และออนไลน์ด้านต่าง ๆ ศึกษาความหมาย วัตถุประสงค์ ประเภท การรับรู้ตามทฤษฎีจิตวิทยาของกลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt Theory) หลักการออกแบบ ขั้นตอน สื่อที่ใช้ เพื่อเรียนรู้กระบวนการในการออกแบบนิทรรศการ

ลำดับที่ 5 ได้ค้นคว้าองค์ความรู้ในหมวดหมู่ศิลปะจากสื่อสิ่งพิมพ์และออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ศึกษาความหมาย องค์ประกอบศิลปะ และศิลปะจัดวาง เพื่อนำมาใช้ในการสร้างประสบการณ์ สุนทรียภาพในงานออกแบบนิทรรศการให้แก่ผู้ชม นอกเหนือจากความรู้ที่ได้รับร่วมกับไคเนติก อาร์ต และเลขศิลป์

ลำดับที่ 6 ได้ศึกษาพื้นที่กรณีศึกษาจากการลงพื้นที่ คือหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร หรือ BACC สำหรับการวิเคราะห์พื้นที่ในการออกแบบ ได้ยึดแบบแปลนของทางหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครเป็นหลักในการกำหนดพื้นที่ ผู้วิจัยศึกษาพื้นที่ดังกล่าวในด้านต่าง ๆ เช่น แนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม ห้องจัดแสดงต่าง ๆ ปริมาณพื้นที่ในแต่ละโซน ทั้งนี้เป็นการศึกษาข้อมูลทางกายภาพเบื้องต้น เพื่อการวิเคราะห์หาพื้นที่ ๆ เหมาะสมภายในหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครเพื่อต่อการออกแบบนิทรรศการ

การวิเคราะห์ข้อมูลก่อนการออกแบบ

จากการศึกษาองค์ความรู้ของโคเนติก อาร์ต พบว่า โคเนติก อาร์ต หรือ จลนศิลป์ เป็นศิลปะที่มุ่งเน้นการสร้างปฏิกริยาทางสายตาหรือการเคลื่อนไหวแก่ผู้ชมมากกว่าจะสร้างความสะท้อนอารมณ์ทางเรื่องราว โดยใช้องค์ความรู้ทางศิลปะที่ศิลปินเหล่านั้นสะสมมาก่อนหน้าในอดีต โคเนติก อาร์ต นอกจากการสร้างการเคลื่อนไหวทางสายตาหรือกายภาพ ยังสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมให้เกิดจินตนาการ เหมือนที่ศิลปินในงานแสดงนิทรรศการ ผู้ขายข้าวของเล่น สามารถทำได้ อาจเป็นเพราะโคเนติก อาร์ตบางจำพวกนั้นสามารถเคลื่อนไหวได้ด้วยตัวของผู้ชมงาน ทั้งการสัมผัสให้เคลื่อนไหว หรือการตกกระทบของเงาผู้ชมงานและก่อให้เกิดรูปทรงใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมอันก่อให้เกิดทัศนธาตุใหม่ ๆ หรือภาพใหม่ ๆ ที่ผุดผืนไปจากเดิมตลอดเวลาเนื่องจากเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของโคเนติก อาร์ต ในทัศนะของผู้วิจัย การแยกประเภทของโคเนติก อาร์ตนั้นไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับการตีความของผู้ศึกษา ผู้วิจัย มีความเห็นพ้องกับการแยกประเภทของคุณกำจร สุนพงษ์ศรี ที่ได้แบ่งประเภทของโคเนติก อาร์ตไว้ 7 ประเภท คือ 1. อ็อบติคอล อาร์ต 2. ผู้ชมเป็นผู้เคลื่อนไหว 3. ภาพที่มีส่วนที่เคลื่อนไหวได้ 4. โมบิล 5. เครื่องจักรกล 6. คอนสตรัคทีวิสต์ 7. แม่เหล็ก

จากการศึกษาประวัติความเป็นมาละครเวทีของไทยพบว่าละครเวทีแบบตะวันตกนั้น เริ่มมีอิทธิพลหรือแผ่ขยายเข้ามาในไทยเมื่อพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงส่งข้าราชการไปศึกษาต่างประเทศและได้ชมการแสดงละครเวทีของต่างประเทศ ข้าราชการเหล่านั้นเมื่อตอนอยู่ในไทยก็เคยได้ศึกษาเล่าเรียนนาฏศิลป์ของไทย จึงเกิดการผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมละครไทยและวัฒนธรรมละครตะวันตก เกิดเป็นละครเวทียุคแรก ๆ ในไทย เช่น ละครดึกดำบรรพ์ ละครพันทาง ละครร้อง โดยในช่วงรัชสมัยนี้เองที่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเมื่อครั้งยังดำรงตำแหน่งพระบรมโอรสาธิราชได้ทรงกลับมาจากการศึกษาต่างประเทศ และได้นำศาสตร์ละครพูดแบบตะวันตกเข้ามาในสยาม พระองค์ทรงแปลบทละครเชกสเปียร์แบบเต็มรูปแบบเป็นครั้งแรก ทั้งยังทรงจัดตั้งทวีปญญาสโมสรเพื่อใช้แสดงละครพูดแก่ข้าราชการ เมื่อพระองค์ได้ขึ้นครองราชย์ ในรัชสมัยของพระองค์จึงกลายเป็นยุคทองของละครพูด จึงสรุปได้ว่าละครเวทีของไทยนั้นค่อย ๆ เริ่มจากละครรำแบบไทยที่ผสมผสานละครเวทีแบบตะวันตก ซึ่งเป็นเหมือนละครลูกครึ่ง แล้วค่อย ๆ ถูกพัฒนาเป็นละครพูดแบบตะวันตกเต็มตัว แต่ยังไม่ได้เป็นมหรสพแก่ประชาชนทั่วไป ยังจำกัดอยู่ในวงของข้าราชการและชนชั้นสูงเท่านั้น อาจด้วยละครลูกครึ่งที่กล่าวมาข้างต้นมักถูกคิดค้นขึ้นโดยข้าราชการหรือชนชั้นสูง ตัวอย่างเช่น ละครดึกดำบรรพ์ก็เกิดขึ้นโดยเจ้าพระยาเทเวศวงศ์วิวัฒน์และสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ละครพันทางก็ถูกคิดค้นขึ้นโดยเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง ละครร้องก็เกิดขึ้นโดยพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยานราธิประพันธ์พงศ์

หลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชไปสู่ระบบประชาธิปไตย เกิดคณะละครที่โด่งดังอย่างคณะจันทโรภาส หรือศรีโสภาของพรานบุรพ์ หรือจวงจันทร์ จันทรคณา ซึ่งมีละครเวทีที่โด่งดังอย่าง จันทรเจ้าขา ที่มีบทเพลง จันทรเจ้าขา ซึ่งพรานบุรพ์เป็นผู้แต่งเพลงเอง ที่ยังคงได้ยินมาจนถึงทุกวันนี้ ด้วยเอกลักษณ์ของเพลงที่แต่งที่มีการใช้เครื่องดนตรีแบบตะวันตกมาแทนเครื่องดนตรีไทยทำให้นับได้ว่าพรานบุรพ์เป็นผู้ให้กำเนิดดนตรีสากลในประเทศไทย อีกหนึ่งคณะละครที่โด่งดังในช่วงนี้คือ ละครหลวงวิจิตรวาท

การหรือละครศิลปการ ซึ่งเป็นละครเวทีที่เน้นเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ มีบทเพลงที่ปลุกใจ เช่น ละครเวทีเรื่อง เลือดสุพรรณ ซึ่งใช้เป็นอีกสื่อหนึ่งในการสร้างวาทกรรม “วีรชนธัม” ของจอมพล ป.พิบูลสงคราม ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่า ละครเวทีได้กลายเป็นมหรสพของประชาชนมากขึ้นในยุคหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง อาจด้วยละครเวทีถูกใช้เป็นสื่อหนึ่งในการสร้างวาทกรรมข้างต้น อีกทั้งเพลงปลุกใจจากละครเวทีของหลวงวิจิตรวาทการ เช่น เลือดสุพรรณ ตื่นเถิดชาวไทย มักถูกเปิดในวาระต่าง ๆ อาจเป็นเหตุผลให้ประชาชนสามารถเข้าถึงละครเวทีได้ง่ายขึ้นกว่าในอดีต

ต่อมาในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 ละครเวทีกลับรุ่งเรืองขึ้น อาจเพราะภาพยนตร์ต่างประเทศไม่สามารถเข้ามาฉายในไทยได้ โรงภาพยนตร์ต่าง ๆ จึงต้องเปลี่ยนเป็นโรงละครแทนเช่นโรงภาพยนตร์เฉลิมกรุง ละครเวทีในยุคนี้มักเป็นเรื่องราวรักโรแมนติกของผู้ประพันธ์ อิงอร หรือ ศักดิ์เกษม หุตาคม เช่น ดรชนินาง ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า ผู้คนในยุคสงครามโลกอาจต้องการหลีกเลี่ยงความโหดร้ายในสงครามแล้วเข้าไปพบกับโลกใหม่ที่สวยงามกว่าในโรงละครก็เป็นได้

ละครเวทีที่ด้อยความนิยมลงในยุคสิ้นสุดสงครามโลก เมื่อโทรทัศน์เริ่มเข้ามาเป็นสื่อที่มีบทบาทมากในยุคนั้น ทำให้บุคลากรด้านละครเวทีนั้นผันตัวเองไปทำละครโทรทัศน์เพื่อความอยู่รอด ทำให้การนำเสนอละครโทรทัศน์ในยุคเริ่มแรกมีความคล้ายคลึงกับละครเวที คือไม่มีการตัดต่อไปมา ตัวละครเรียงเป็นสองมิติ พบว่ายังใช้บทประพันธ์ดั้งเดิมของละครเวทีไทยยุคแรก ๆ เช่น ละครพูด โพงพาง พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าละครเวทีเป็นรากฐานของละครโทรทัศน์ของไทยก็ว่าได้ จึงไม่แปลกที่ละครโทรทัศน์ของไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจะมีลักษณะที่คนทั่วไปเรียกกันว่า เล่นใหญ่ ก็เพราะเหตุผลดังกล่าวนั่นเอง

ละครเวทีก็กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งเมื่อได้มีการเปิดการเรียนการสอนละครเวทีแบบตะวันตกในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยคุณสไตส์ พันธุมโกมล มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ก็เปิดสอนหลักสูตรด้านการละครตะวันตกโดยคุณมัทนี รัตนิน การละครในยุคนี้จึงมักใช้ศาสตร์ตะวันตกเป็นหลัก โดยไม่ได้ยึดลักษณะหรือวิธีการของละครเวทีไทยในยุคก่อน ๆ ละครเวทีในยุคนี้มักถูกแปลมาจากบทละครต่างประเทศ บ้างก็ดัดแปลงให้อยู่ในบริบทไทย เช่น ละครเวทีเรื่อง อวสานของเซลล์แมนที่ดัดแปลงจาก Death of Salesman ของ Arthur Miller กำกับการแสดงโดย มัทนี รัตนิน จากข้อสังเกตของผู้วิจัย อาจด้วยละครเวทีในยุคนี้มักเป็นบทแปลหรือดัดแปลงทำให้คนไทยทั่วไปนอกเหนือจากปัญญาชน ยังไม่สามารถมีความรู้สึกร่วมกับละครได้ ผู้วิจัยพบว่าปัญหานี้เกิดขึ้นกับภาพยนตร์ต่างประเทศเช่นกัน ที่บางครั้งผู้ชมไม่สามารถหวั่นระตามมุขของตัวละครในภาพยนตร์ได้ และบางครั้งในภาพยนตร์สยองขวัญต่างประเทศ คนไทยอาจไม่ได้หวาดกลัวผีหรือปีศาจในภาพยนตร์ต่างประเทศเรื่องนั้น ๆ ได้ อาจด้วยบริบทที่ต่างกันของวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก อีกหนึ่งการเคลื่อนไหวทางละครเวทีในยุคนี้ที่สำคัญได้แก่ละครเวทีของกลุ่มพระจันทร์เสี้ยว ซึ่งเริ่มจากกลุ่มอ่านหนังสือ การทำหนังสือเล่มละบาท การแต่งบทละคร และการแสดงละครเวทีตามลำดับ ละครเวทีของกลุ่มพระจันทร์เสี้ยวมักแสดงแนวคิดทางการเมืองและสะท้อนสังคมเป็นหลัก แต่หลังจากเหตุการณ์ทางการเมือง กลุ่มพระจันทร์เสี้ยวจึงได้ค่อย ๆ ปิดตัวลงจากการที่ทางรัฐมีการเฝ้าระวังการแสดงละครของนักศึกษามากขึ้น และสมาชิกของกลุ่มบางคนต้องลี้ภัยทางการเมือง ในทัศนะของผู้วิจัย กลุ่มพระจันทร์เสี้ยวมีความต้องการให้ละครเวทีนั้นสามารถเข้าถึงกับชาวบ้านทั่วไป

นอกเหนือจากปัญญาชนในรั้วมหาวิทยาลัย จากการที่ได้ตั้งคณะชื่อ แฉกดาว แล้วไปแสดงละครตามชุมชนต่าง ๆ

ละครเวทีในยุคถัดมาเกิดการเคลื่อนไหวทางละครเวทีที่สำคัญของสองกลุ่มละครที่มีจุดยืนต่างกัน อย่างชัดเจน กลุ่มแรกคือ มณฑิรทองเธียเตอร์ ซึ่งได้ตั้งโรงละครอยู่ในโรงแรมมณฑิร มีลักษณะเป็นละครแนวบันเทิงรอบดึกหรือ Cocktail Lounge Theatre มีค่าเข้าชมค่อนข้างสูง เป็นไปได้ว่าด้วยค่าเข้าชมที่แพงนี้เองที่ทำให้ละครเวทีในยุคนี้ถูกมองว่าเป็นของสูง ในขณะที่เดียวกันที่กลุ่มพระจันทร์เสี้ยวได้กลับมารวมตัวกันอีกครั้งหลังเหตุการณ์ทางการเมืองสงบ กลายเป็นอีกหนึ่งการเคลื่อนไหวทางละครเวทีที่สำคัญ ละครเวทีที่โด่งดังของกลุ่มพระจันทร์เสี้ยวในสมัยนี้ได้แก่ ผู้ก่อวินาศกรรม ในปี พ.ศ. 2530 มีลักษณะเป็นละครเวทีแบบพัรวรรณเธียเตอร์ (Poor Theatre) คือลักษณะละครที่ไม่ได้มีความอลังการทางด้านฉากแสงสีเสียง หากแต่ใช้นักแสดงและการเคลื่อนไหวของนักแสดงในการเล่าเรื่อง ซึ่งได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชม เป็นไปได้ว่าความสำเร็จของละครเวทีเรื่องผู้ก่อวินาศกรรมอาจจะมาจากเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเมืองไทยที่คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ อีกทั้งตัวละครก็เป็นคนไทย ซึ่งทำให้แม้จะเป็นละครเวทีพัรวรรณเธียเตอร์ที่ใช้ศาสตร์แบบตะวันตก คนทั่วไปก็สามารถเข้าใจได้

ถัดมาคือยุคปัจจุบัน ละครเวทีนั้นมีความหลากหลายทางการนำเสนอมากขึ้น อ้างอิงจากหนังสือปริทัศน์การละคร โดย นพมาศ แฉกดาว ที่ได้แยกละครเวทีในยุคปัจจุบันไว้ 5 ประเภทด้วยกันคือ 1) ละครเพื่อการพัฒนาและการศึกษา เช่น ละครเวทีของกลุ่มมะขามป้อม 2) ละครเขียนขึ้นใหม่เพื่อเป็นมหรสพของประชาชน เช่น ละครเวทีของดริมบ็อกส์ หรือของภัทราวดีเธียเตอร์ 3) ละครแปลและดัดแปลงจากวรรณกรรมต่างประเทศ เช่น ละครเวทีของกลุ่มละคร 28 ที่รู้จักกันดีในละครเวทีเรื่อง สุพรรณิการ์ยิ่งใหญ่ 4) ละครเพลงต้นทุนสูง เช่น ละครเวทีของบริษัทเซนารีโอ 5) ละครเวทีแสวงหาตัวตน หรือกลุ่มละครโรงเล็ก ที่เกิดจากบุคลากรที่สะสมประสบการณ์มานานทางด้านละครเวที ที่ได้ทดลองการทำละครในรูปแบบใหม่ ๆ เช่น ละครเวทีของกลุ่มคณะละครมรดกใหม่ แปดคูณแปด กลุ่มละครเสาสูง บี-ฟลอร์ เป็นต้น ละครประเภทนี้มักแสดงในโรงละครแบล็กบ็อกส์ หรือโรงละครเชิงทดลอง ซึ่งเป็นโรงละครที่เกิดจากห้องธรรมดา ๆ เพียงห้องเดียว ที่ใช้เพียงความสามารถในการจัดสรรพื้นที่อย่างชาญฉลาดของผู้ทำละคร ผู้วิจัยพบว่าละครเวทีประเภทนี้เริ่มมีอิทธิพลต่อวงการละครเวทีของไทยในปัจจุบัน สังเกตได้จากโรงละครของไทยในเขตปริมณฑลนั้นมีปริมาณโรงละครแบบแบล็กบ็อกส์ เธียเตอร์ หรือโรงละครเชิงทดลองมากกว่าโรงละครแบบโพธิ์เซียนหรือแบบจอตที่เราเห็นได้ทั่วไป เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ยืนยันถึงความมีอิทธิพลต่อวงการละครเวทีของละครเวทีแสวงหาตัวตนอ้างอิงข้อมูลจากหนังสือ หอการแสดง) ในประเทศไทย โดยความร่วมมือระหว่างวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม (องค์การมหาชน)

ละครเวทีของไทยนั้นไม่เคยจะหายไปจากหน้าประวัติศาสตร์แม้ในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 ก็กลับได้รับความนิยม ในยุคที่โทรทัศน์เข้ามา ละครเวทีก็ผันตัวเองเข้าไปอยู่ในโทรทัศน์ ซึ่งละครเวทีของไทยนั้นก็ยิ่งเติบโตขึ้นไม่หยุดเช่นกันในแนวทางหลากหลายในปัจจุบัน พูดได้ว่าละครเวทีไทยไม่เคยหยุดส่องสว่างและไม่หยุดเติบโต ในทัศนะของผู้วิจัยสามารถแบ่งยุคของละครเวทีได้เป็นทั้งหมด 9 ยุคดังนี้ รัชกาลที่ 5 รัชกาลที่ 6 หลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง สงครามโลกครั้งที่ 2 ยุคโทรทัศน์ ยุคละครตะวันตก ยุคประชาธิปไตยแบ่งบาน ยุคละครสองชั่ว ยุคเติบโต

จากการศึกษาองค์ความรู้ด้านเลขคณิต หรือรู้จักกันดีในคำว่า กราฟิคดีไซน์ นั้น ในทัศนะของผู้วิจัย กราฟิคดีไซน์เป็นการจัดลำดับกลุ่มข้อมูลที่มีความซับซ้อนหรือเข้าใจยากให้อยู่ในระบบให้มีความชัดเจน และสื่อสารได้รวดเร็วทันที่ทันใด เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายนั้นได้รับสารที่จะส่งได้ในขณะนั้นอย่างรวดเร็ว เพื่อตอบสนองการใช้ชีวิตที่รวดเร็วของผู้คนในสังคมปัจจุบัน กราฟิคดีไซน์จึงมีบทบาทสำคัญต่อสื่อต่าง ๆ ในปัจจุบัน เช่น ป้ายโฆษณา โทรทัศน์ หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือสื่อสิ่งพิมพ์ แม้กระทั่งนิทรรศการ ผ่านทางภาพ ตราสัญลักษณ์ ตัวอักษร ด้วยกราฟิคดีไซน์นั้นเกี่ยวข้องกับการจัดระบบกลุ่มข้อมูล ระบบกริด (Grid System) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการออกแบบกราฟิก ซึ่งไม่มีกฎที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับการกำหนดขึ้นของนักออกแบบเพื่อการจัดระบบของกลุ่มข้อมูล แม้จะมีทฤษฎีมากมายที่อธิบายถึงการใช้ระบบกริดก็ตาม กระบวนการออกแบบกราฟิกมักเริ่มด้วยการรวบรวมข้อมูล กำหนดขอบเขตการออกแบบด้วยการจัดทำ ดีไซน์บรีฟ (Design Brief) ร่างแบบจากขอบเขตของดีไซน์บรีฟ จัดการงานออกแบบให้สมบูรณ์โดยใช้ อุปกรณ์เสริมเช่นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และผลิตผลงาน

ลักษณะของงานออกแบบกราฟิกที่มีประสิทธิภาพในทัศนะของผู้วิจัยจึงวัดกันที่ความชัดเจนของสารที่จะสื่อ และการจดจำได้ของกลุ่มเป้าหมาย และด้วยงานออกแบบกราฟิกมักเกี่ยวข้องกับภาพสัญลักษณ์ นักออกแบบจึงมีความจำเป็นการศึกษาทฤษฎีภาพสัญลักษณ์สื่อความหมาย (Semiotics) เพื่อสามารถใช้ภาพหรือสัญลักษณ์ให้ถูกบริบทต่อสื่อหรือบริบททางสังคมที่สื่อ นั้น ๆ เพราะสัญลักษณ์หนึ่งสัญลักษณ์ในสังคมหนึ่งอาจมีความหมายที่ต่างกันต่ออีกสังคมหนึ่ง สัญลักษณ์ที่มีความหมายที่ดีต่อสังคมหนึ่งอาจมีความหมายที่ไม่ดีต่อสังคมหนึ่ง

จากการศึกษาองค์ความรู้ด้านนิทรรศการ อาจนิยามความหมายได้สั้น ๆ ในทัศนะของข้าพเจ้าว่า เป็นงาน ๆ หนึ่งที่เกิดขึ้นเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ นั้น ๆ ที่ผู้จัดทำหนดขึ้น หรือเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ นอกเหนือจากให้ความรู้ที่ผู้จัดต้องการ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ให้ผู้รับสารเกิดความสนใจ และด้วยนิทรรศการนั้นเป็นสื่อที่รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ในทัศนะของผู้วิจัย กราฟิคดีไซน์จึงมีบทบาทสำคัญต่อการออกแบบนิทรรศการ การกำหนดประเภทของนิทรรศการที่จะจัดตามการแบ่งต่าง ๆ มีความสำคัญต่อการออกแบบนิทรรศการเพื่อสามารถทราบถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ได้ หลักการออกแบบของการจัดนิทรรศการมีความคล้ายคลึงกับการออกแบบกราฟิคดีไซน์ หรือการสร้างงานศิลปะ คือมีการให้ความสำคัญกับความเป็นเอกภาพโดยรวมของนิทรรศการ ความสมดุล การเน้น แม้กระทั่งขั้นตอนนั้นก็มีส่วนคล้ายหรือใกล้เคียงกับกราฟิคดีไซน์หรืองานศิลปะ นิทรรศการเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพมากในการสื่อสาร อาจด้วยเป็นสื่อที่ให้ ประสบการณ์ นอกเหนือจากให้ความรู้แก่ผู้ชมในทัศนะของผู้วิจัย การสร้างประสบการณ์ให้ผู้ชมจึงเป็นอีก หนึ่งส่วนสำคัญที่ผู้ออกแบบควรคำนึงถึง

จากการศึกษาองค์ความรู้ด้านศิลปะ ในทัศนะของผู้วิจัย ศิลปะคือการสอดประสานกันอย่างมีเอกภาพของ 2 ส่วนใหญ่คือรูปทรงและเนื้อหา รูปทรงในที่นี้คือทัศนธาตุที่มีความเหมาะสมลงตัวในการเลือกใช้วัสดุและเทคนิคเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการบอกเล่าเนื้อหาสื่อผ่านสู่ผู้ชม และเนื้อหาซึ่งเป็นจุดเริ่มของการสร้างงานศิลปะในแต่ละชิ้น เนื้อหาของงานศิลปะจำเป็นต้องมีความเป็นเอกภาพเสียก่อน จึงจะสามารถทำให้ศิลปินสร้างสรรค์รูปทรงที่มีเอกภาพขึ้นได้ เนื้อหาในทางศิลปะนั้นยังรวมได้ถึงการผสมผสานกันอย่างลงตัวของทัศนธาตุอีกด้วยซึ่งเรียกกันว่า เนื้อหาภายใน พบได้ตามศิลปะแบบนามธรรม การแบ่งประเภททางศิลปะนั้นสามารถแบ่งได้ในหลาย

เกณฑ์ด้วยกัน เช่น การแบ่งตามจุดมุ่งหมาย การแบ่งตามสื่อ การแบ่งลักษณะการรับสัมผัส แต่ทัศนะของผู้วิจัยแล้ว ในปัจจุบัน ศิลปะนั้นไม่สามารถแบ่งออกได้ชัดเจนถึงประเภทตามที่นักปรัชญาหรือศิลปินได้แบ่งแยกไว้ในอดีต เพราะงานศิลปะในยุคปัจจุบันมีการนำเสนอที่ผสมผสาน หรือมีการบูรณาการในหลาย ๆ สาขาทางศิลปะเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างแนวทางใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา แต่อาจสามารถใช้สื่อหลักในการแบ่งได้ ศิลปะจัดวางมีความสำคัญต่อการออกแบบนิทรรศการ เพราะศิลปะจัดวางสามารถสร้างความตื่นตะลึงจากการสัมผัสกันขององค์ประกอบทางศิลปะในสถานที่นั้น ๆ สร้างการตั้งคำถามจากความผิดที่ผิดทาง สร้างมุมมองใหม่ ๆ ต่อสถานที่หรือส่งเสริมความงามในทัศนียภาพหรือสถาปัตยกรรม ซึ่งสามารถช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้การออกแบบนิทรรศการ

จากการลงพื้นที่หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครเพื่อเก็บข้อมูล พบว่าพื้นที่ภายในที่เหมาะสมต่อการจัดนิทรรศการได้แก่บริเวณทางเชื่อมระหว่างชั้น 8 –9 และห้องนิทรรศการหลักชั้น 9 ด้วยมีลักษณะเป็นทางเดินแคบ ๆ เป็นวงกลมไล่ระดับสูงขึ้นทีละนิดจากชั้น 8 ไปจนถึงชั้น 9 มีระเบียบปูนขาวกั้นในวงกลางเพื่อความปลอดภัยแก่ผู้ชม ผนังในส่วนวงนอกมีสีขาว ซึ่งเป็นพื้นที่ว่างต่อเนื่องจนถึงชั้น 9 ซึ่งในทัศนะของผู้วิจัยนั้นเหมาะสำหรับเนื้อหาในส่วนของละครเวทีไทยในสมัย รัชกาลที่ 5 ถึง 6 เนื่องด้วยละครเวทีในสมัยนั้นจำกัดอยู่ในวงแคบ ๆ ของชนชั้นสูง ทั้งผนังวงนอกสามารถนำมาใช้เป็นสื่อในการบอกเล่าเรื่องราวที่ต่อเนื่องของละครเวทีไทยยุคแรกเริ่มที่ต้องการความต่อเนื่องได้

การสรุปแนวคิดหลักของการออกแบบ (Concept)

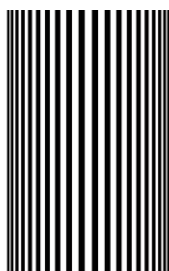
ด้านนัยยะสำคัญและโครงสร้างความคิดของการออกแบบ (Keyword) หลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านต่าง ๆ ข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยจึงได้สรุปแนวคิดของการออกแบบเพื่อใช้เป็นแนวคิดหลักคือ Never Stop Glowing, Never Stop Growing ซึ่งมีความหมายว่า ไม่หยุดส่องสว่าง ไม่หยุดเติบโต ซึ่งเป็นแนวคิดที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ละครเวทีของไทย ซึ่งใช้การเล่นคำที่มีการออกเสียงที่คล้ายกันอย่าง Glowing ที่แปลว่าการส่องสว่าง และ Growing ที่แปลว่า การเติบโต คำว่า Never Stop ที่แปลว่า ไม่เคยหยุด ยังมีการเชื่อมโยงถึงโคเนติก อาร์ต ที่ใช้เป็นเทคนิคสำคัญในการนำเสนอของนิทรรศการ

ด้านรูปแบบนิทรรศการ นิทรรศการใช้รูปแบบของโคเนติก อาร์ต โดยยึด 7 ประเภทดังที่ได้วิเคราะห์ไว้ข้างต้น ใช้กราฟิกดีไซน์ในการสร้างอัตลักษณ์ของนิทรรศการให้มีความเป็นเอกภาพและใช้ในการบอกข้อมูล ใช้ศิลปะจัดวางในพื้นที่บางส่วนเพื่อเสริมอารมณ์และสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ชม

การออกแบบ

ด้านการออกแบบชื่องานนิทรรศการ ได้วิเคราะห์ข้อมูลด้านละครเวที จึงได้พบคำที่น่าสนใจคือคำว่า วิก ซึ่งเกิดจากคำเรียกโรงละครปรีณเธอร์เตอร์ของเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรงหรือเพ็ง เทญสกุล ซึ่งเป็นโรงละครแบบตะวันตกแห่งแรกในไทย สาเหตุที่คนทั่วไปมักเรียกโรงละครของท่านว่า วิก เพราะละครของท่านมักแสดงเดือนละสัปดาห์หรือ วิก (Week) ที่เพี้ยนเป็นคำว่า วิก ซึ่งเป็นสัปดาห์ที่เป็นข้างขึ้น เพราะต้องอาศัยแสงสว่างจากพระจันทร์ในการเดินทางมาชม เพราะในสมัยนั้นยังไม่มีไฟฟ้าที่ทั่วถึง จึงต่อยอดมาสู่ชื่อนิทรรศการว่า วิก เนเวอร์เอนด์ (Wig Never End) หรือแปลว่าโรงละครไม่มีวันจบ ซึ่งอิงจากแนวคิดหลักของงานออกแบบที่กำหนด จากเหตุผลของการไม่เคยหยุดส่องสว่างและไม่หยุดเติบโตของละครเวทีไทย

ด้านตราสัญลักษณ์ที่เลือกคือตราสัญลักษณ์ที่ได้แรงบันดาลใจจากหน้ากากคู่ที่เป็นสัญลักษณ์ตัวแทนของละครเวทีที่ทุกคนเข้าใจได้ มีที่มาจากสมัยกรีกซึ่งเป็นยุคเริ่มแรกของละครเวทีที่นักแสดงละครเวทีมักใส่หน้ากากเพื่อสวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ โดยหน้าอิมและหน้าเศร่าแทนประเภทของละครเวทีทั้งสองประเภทคือ สุขนาฏกรรมและโศกนาฏกรรม โดยจัดวางหน้ากากมาซ้อนกันเป็นรูปทรงตัว W ที่เป็นตัวย่อของคำว่า วิก (Wig) หน้ากากส่วนของโศกนาฏกรรมใช้กราฟิกที่สร้างการเคลื่อนไหวในแบบของอ็อปติคอล อาร์ต (Optical Art) อีกทั้งยังมองได้เหมือนผ้าม่านโรงละครที่กำลังถูกชักขึ้นอีกด้วย โดยในส่วนของกราฟิกอัตลักษณ์ที่ปรากฏในตราสัญลักษณ์นั้น



ภาพที่ 1 กราฟิกแบบที่ 10

ผู้วิจัยเห็นว่าสมควรใช้การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย เพื่อหากราฟิกอัตลักษณ์ที่สามารถสร้างการเคลื่อนไหวลงตามโคนตึก อาร์ตประเภทอ็อปติคอล อาร์ต ได้มีประสิทธิภาพที่สุดมาใช้ในการตราสัญลักษณ์และใช้เป็นกราฟิกอัตลักษณ์ จึงได้สร้างแบบประเมินผลด้านประสิทธิภาพการเคลื่อนไหวของอัตลักษณ์ประจำนิทรรศการไปใช้ในการประเมินกับผู้เชี่ยวชาญด้านเลขศิลป์ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านนิทรรศการ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านละครเวที 2 ท่าน กลุ่มเป้าหมาย 100 คน พบว่าเลขศิลป์ในแนวทางโคนตึก อาร์ต ประเภทอ็อป อาร์ตที่มีความเท่ากันของเส้นและช่องว่างมีผลต่อการสร้างความเคลื่อนไหวทางสายตามากที่สุด จึงเลือกกราฟิกแบบที่ 10 มาใช้เป็นกราฟิกแสดงอัตลักษณ์ของนิทรรศการ ซึ่งในทัศนะของผู้วิจัยมีความเห็นพ้องกับผลการประเมิน เนื่องด้วยปริมาตรระหว่างรูปทรงและช่องว่างที่มีปริมาณเท่า ๆ กันนั้นสามารถสร้างความขัดแย้งจนเกิดปฏิกิริยาทางสายตาได้ดี

ผู้วิจัยเลือกแบบตราสัญลักษณ์ที่ 10 เป็นตราสัญลักษณ์ประจำนิทรรศการ ซึ่งเห็นพ้องกันกับผลการประเมินอีกเช่นกัน ในเหตุผลเดียวกับการเลือกกราฟิกแบบที่ 10 อีกทั้งตราสัญลักษณ์แบบที่ 10 นั้น ยังมีปริมาตรที่มีน้ำหนักที่พอเหมาะต่อการนำไปใช้กรณีเป็นตราสัญลักษณ์สีดำเพียงสีเดียวอีกด้วยแบบตัวอักษรที่ใช้คือ DB Adman X ได้จากการเทียบเคียงลักษณะระหว่างตัวอักษรและตราสัญลักษณ์ ได้ใช้สีทองบนตราสัญลักษณ์ ส่วนสีของเวิร์ดมาร์คหรือชื่อนิทรรศการใช้สีเทาแสดงถึงความเป็นสากล



ภาพที่ 2 ตราสัญลักษณ์ประจำนิทรรศการ

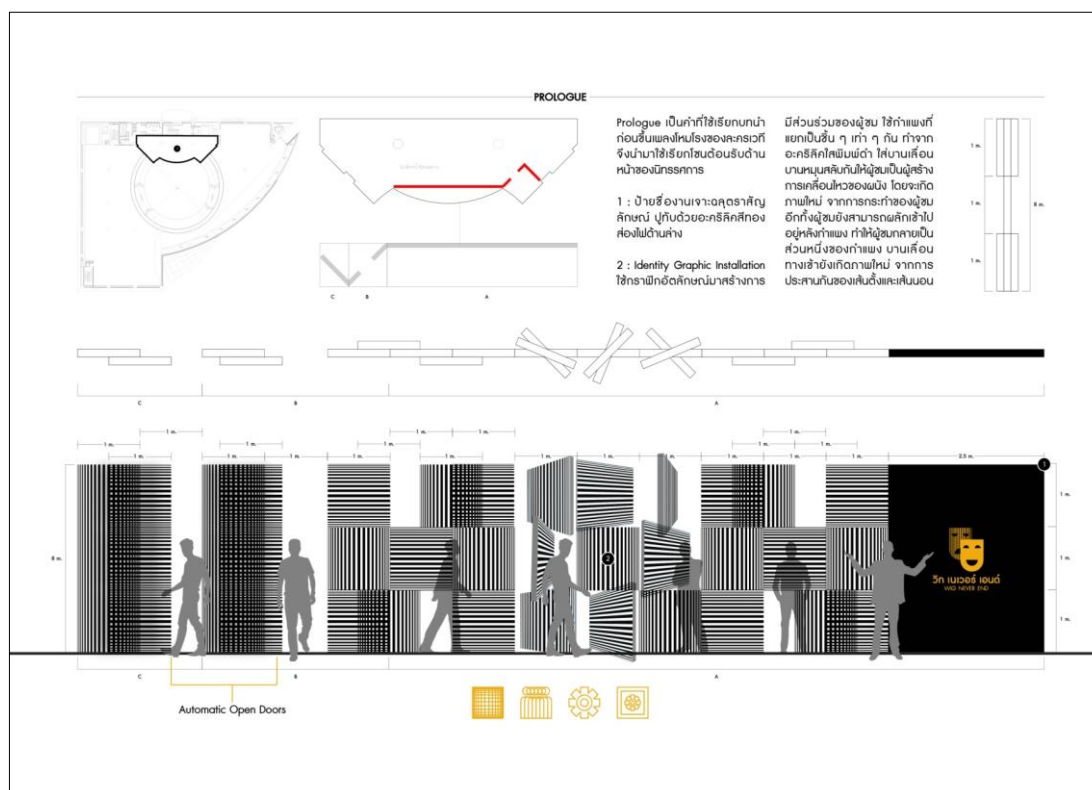
ด้านการออกแบบนิทรรศการ ก่อนการออกแบบโซนต่าง ๆ ได้จัดผังของนิทรรศการในพื้นที่ ๆ ได้วิเคราะห์คือ ทางเชื่อมระหว่างชั้น 8 และ 9 ของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และห้องนิทรรศการหลักชั้น 9 นิทรรศการจะเริ่มจากชั้น 8 บริเวณทางเข้าสู่ทางเชื่อมระหว่างชั้น 8 ถึงชั้น 9 ทรงกลมกึ่งกลางหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และสิ้นสุดที่จุดเริ่มต้นของห้องนิทรรศการหลักชั้น 9 การจัดผังจะนำผู้ชมผ่านโซนโปรล็อกในชั้น 8 ค่อย ๆ ขึ้นสู่ชั้น 9 ผ่านทางเดินทรงกลมกึ่งกลางหอศิลป์ โดยระหว่างทางผู้ชมจะรับรู้เรื่องราวละครเวทีในยุคแรก ๆ ของไทยในโซนโอเวอร์เจอร์ เหมือนบทเพลงโหมโรงก่อนการแสดง และผ่านโซนสู่ประชาชน ที่เป็นเหมือนการเปิดเรื่องราวของละครเวทีหลังบทเพลงโหมโรงจบ เหมือนช่วงที่ผ่านม่านค่อย ๆ เปิดเพื่อเริ่มการแสดง เมื่อขึ้นสู่ชั้น 9 ผู้ชมจะเข้าสู่ห้องนิทรรศการหลักชั้น 9 พบกับโซนจันทร์เจ้าชาละคร วัณธัม รุ่งเรืองในสงคราม อินเทอร์เน็ตชั้น รีฟริส ร่ำรวย/จน เต็บโต ตามลำดับ และผู้ชมจึงเดินไปยังนิทรรศการอีกสองโซนสุดท้ายในอีกฝั่งหนึ่งของห้องนิทรรศการหลักชั้น 9 โดยทางเดินทรงกลมในส่วนกลางของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครสู่โซนวิก และเอพิลอคซึ่งเป็นโซนสุดท้ายของนิทรรศการ การจัดผังต้องการให้ผู้ชมเหมือนได้เข้าไปในโลกที่แตกต่างกันของละครเวทีในแต่ละยุคสมัย มีลักษณะเป็นห้อง ๆ ที่แตกต่างกันในด้านสัดส่วนและขนาดที่เชื่อมติดกัน เมื่อออกมาจากโซนสุดท้าย ผู้ชมจะอยู่ในตำแหน่งหน้าทางเข้าห้องนิทรรศการหลักชั้น 9 หลังกำหนดพื้นที่ของนิทรรศการและชื่อในแต่ละโซน จึงได้ทำ Diagram เบื้องต้น แสดงปริมาณเนื้อหาคิดเป็นร้อยละเทคนิคโคเนติก อาร์ต แบ่งตามประเภททั้ง ประเภท และได้เริ่มกระบวนการออกแบบในส่วนของนิทรรศการ 7

ในที่นี้ขอยกตัวอย่างผลงานออกแบบโซนที่หนึ่งของนิทรรศการคือ โซนโปรล็อก (Prologue) อันเป็นชื่อเรียกบทนำก่อนการเริ่มเรื่องราวในละครเวที จึงนำมาใช้ในการเรียกโซนด้านหน้าหรือโถงด้านหน้าของนิทรรศการ การตีความ ในส่วนของโปรล็อกหรือโถงด้านหน้าของนิทรรศการ ต้องการให้โถงด้านหน้าแสดงอัตลักษณ์ของนิทรรศการ ทั้งยังต้องการให้ความรู้สึกของความเป็นละครเวที พื้นที่ ๆ ใช้ในโซนนี้คือด้านหน้าทางเชื่อมระหว่างชั้น 8 และชั้น 9 ซึ่งทำให้ลำดับการเข้าถึงเป็นจากขวามาซ้าย แผงกันด้านหน้าที่ออกแบบจึงมีส่วนที่หักมุมเพื่อรับกับทางเข้า

เทคนิคที่ใช้ (ตามหมายเลขในภาพที่ 3) ได้แก่

- .1 ป้ายชี้งานเจาะฉลุตราสัญลักษณ์ปูทับด้วยอะคริลิกสีทองส่องไฟด้านล่าง

2. Identity Graphic Installation เป็นศิลปะจัดวางประเภท การจัดวางแบบแทรกแซง หรือแทรกเข้าเพื่อวิจารณ์ ใช้กราฟิกอัตลักษณ์มาสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม ใช้กำแพงที่แยกเป็นชั้น ๆ เท้า ๆ กัน ทำจากอะคริลิกใสพิมพ์ดำ ใส่บานเลื่อน บานหมุนสลับกัน ให้ผู้ชมเป็นผู้สร้างการเคลื่อนไหวของผนัง โดยจะเกิดภาพใหม่จากการกระทำของผู้ชม อีกทั้งผู้ชมยังสามารถผลักเข้าไปอยู่หลังกำแพง ทำให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของกำแพง บานเลื่อนทางเข้ายังเกิดภาพใหม่จากการประสานกันของเส้นตั้งและเส้นนอน เป็นการผสมผสานกันระหว่างไคเนติก อาร์ตทั้ง ประเภท คือ 4อ็อปติคอล อาร์ต ผู้ชมเป็นผู้สร้างการเคลื่อนไหว จักรกล และภาพที่มีส่วนที่เคลื่อนไหวได้



ภาพที่ 3 โซนโปรล็อก (Prologue)

ผลการศึกษา (หรือ) ผลการวิจัย

หลังจากงานออกแบบเสร็จสมบูรณ์ จึงได้นำผลงานออกแบบทั้งหมดไปประเมินความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญด้านเลนศิลป์ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านนิทรรศการ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านละครเวที 2 ท่าน และกลุ่มเป้าหมาย 100 คน โดยใช้แบบประเมินผลของงานออกแบบ ด้านตราสัญลักษณ์สามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนและมีความเหมาะสมต่อบริบทของนิทรรศการ อาจเพราะเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นที่เข้าใจได้ต่อทั้งผู้ที่ชื่นชอบการชมละครเวที และบุคคลทั่วไปที่ไม่เคยชมละครเวที สังเกตได้จากค่าประเมิน มากที่สุดของทั้งฝั่งผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย แต่อาจยังต้องปรับปรุงเรื่องความสวยงามของตราสัญลักษณ์ที่อาจต้องเพิ่มความ

สะดวกตา พบว่าควรใช้ตัวอักษรที่เขียนขึ้นใหม่เพื่อเป็นอัตลักษณ์เฉพาะ สีที่ใช้มีความเหมาะสมต่อความเป็นนิทรรศการเชิงประวัติศาสตร์ แต่พบว่าการเคลื่อนไหวในตราสัญลักษณ์ยังไม่มีประสิทธิภาพมากพอ แม้จะใช้ลักษณะของโคเนติก อาร์ตประเภทอ็อปติคอล อาร์ตก็ตาม จากการสังเกตพบว่าอาจเป็นเพราะมวลของหน้ากากระนาบที่ซ้อนอยู่ด้านหน้าที่มีมวลมาก ทำให้ประสิทธิภาพของความเป็นอ็อปติคอล อาร์ตในหน้ากากระนาบด้านหลังลดน้อยลง ในด้านอัตลักษณ์ของนิทรรศการ สามารถแสดงถึงความเป็นละครเวทีในเชิงประวัติศาสตร์ได้ดีจากสีที่ใช้ และแสดงอัตลักษณ์ได้ชัดเจนและเหมาะสมตามบริบทของนิทรรศการ ในด้านตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสมเพราะมีความเป็นสากลและร่วมสมัย รวมทั้งอ่านง่ายเมื่อใช้เป็นข้อความ กราฟิกอัตลักษณ์ที่ใช้ในสไลด์อ็อปติคอลอาร์ตสามารถสร้างความเคลื่อนไหวทางสายตาได้ดี ด้านนิทรรศการมีความเหมาะสมทางด้านสถานที่ และช่วงเวลาการจัด อ้างอิงตามผลเฉลี่ยประเมิน มากที่สุด ของทั้งฝั่งผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย เป็นเพราะสถานที่ ๆ มีความเหมาะสมอย่างหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครที่มีความเหมาะสมด้านพื้นที่ ๆ สอดคล้องกับช่วงเวลาการจัดเทศกาลละครกรุงเทพในดินพุดจิกายน ในขณะที่เนื้อหาของนิทรรศการก็มีความน่าสนใจ ในทัศนะของผู้วิจัยมีความเห็นว่าเพราะยังไม่เคยมีการนำเสนอละครเวทีไทยในเชิงนิทรรศการแบบเต็มรูปแบบมาก่อน จึงมีความแปลกใหม่ในเชิงเนื้อหา ความชัดเจนของข้อมูลให้ความรู้ อาจต้องมีการปรับปรุง ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะผู้วิจัยอาจเน้นหนักในด้านเทคนิคจนอาจจะเลยในส่วนของคุณภาพให้ความรู้ สื่อที่ใช้มีความน่าสนใจ ด้วยเทคนิคโคเนติก อาร์ตที่แปลกตาจากนิทรรศการอื่น ๆ แต่สามารถเพิ่มการเคลื่อนไหวให้เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อและผู้ชม อีกปัญหาหนึ่งที่พบคือนิทรรศการยังไม่สามารถผลักดันให้เด่นชัดมากพอ นิทรรศการ วิก เนเวอร์ เอนด์ คอนข้างได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายที่ได้ไปประเมินผลงานออกแบบ โดยได้รับคำแนะนำให้จัดขึ้นจริง เพราะจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจและยังทำให้ผู้ที่ไม่เคยชมละครเวทีอาจหันมาชมละครเวทีที่เป็นได้ด้านเครื่องมือประเมินผลงานออกแบบได้รับคำแนะนำในเรื่องของการประเมินผลว่าหากเพิ่มการประเมินด้านสุนทรียศาสตร์หรือความงามและประสบการณ์ที่ผู้ชมได้รับ จะทำให้การประเมินผลสมบูรณ์มากขึ้น

การอภิปรายผล (หรือ) สรุปผล

วิทยานิพนธ์ แนวทางโคเนติก อาร์ต เพื่อการออกแบบเลนศิลป์สำหรับนิทรรศการความเป็นมาละครเวทีไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความเป็นมาของละครเวทีของไทย และศึกษาการนำโคเนติก อาร์ตมาใช้ในการออกแบบนิทรรศการ โดยใช้นิทรรศการละครเวทีไทยเป็นกรณีศึกษาเบื้องต้นผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูลโคเนติก อาร์ตจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ ข้อมูลด้านละครเวทีของไทย จากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ และลงพื้นที่สำรวจในสถานที่ที่เกี่ยวข้อง ถัดมาจึงลงพื้นที่กรณีศึกษาเพื่อศึกษาพื้นที่คือหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ความรู้ทางด้านเลนศิลป์ นิทรรศการ และศิลปะเพิ่มเติม เพื่อใช้ในการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าข้อมูลพบว่าโคเนติก อาร์ต เป็นศิลปะที่มุ่งเน้นการสร้างปฏิริยาทางสายตาหรือการเคลื่อนไหวแก่ผู้ชมมากกว่าจะสร้างความสะท้อนอารมณ์ทางเรื่องราว โคเนติก อาร์ต นอกจากการสร้างการเคลื่อนไหวทางสายตาหรือกายภาพแล้ว ยังสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมให้เกิดจินตนาการตาม

เป็นเพราะโคเนติก อาร์ตบางจำพวกนั้นสามารถเคลื่อนไหวได้ด้วยตัวของผู้ชมงาน การแยกประเภทของโคเนติก อาร์ตนั้น พบว่าไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับการตีความของผู้ศึกษา ในทัศนะของผู้วิจัย มีความเห็น พ้องกับการแยกประเภทของคุณกำจร สุนพงษ์ศรี ที่ได้แบ่งประเภทของโคเนติก อาร์ตไว้ 7 ประเภทดังที่กล่าวไว้ ข้างต้น

ละครเวทีของไทยนั้นค่อย ๆ เริ่มจากละครรูปแบบไทยที่เป็นการผสมผสานกับละครเวทีแบบตะวันตก แล้วค่อย ๆ ถูกพัฒนาเป็นละครพูดแบบตะวันตกเต็มตัว แต่ยังไม่ได้เป็นมหรสพแก่ประชาชนทั่วไป ยังจำกัดอยู่ใน วงของชนชั้นสูง ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าเป็นเพราะละครยุคแรก ๆ เหล่านี้มักถูกคิดค้นขึ้นโดยข้าราชการหรือชน ชั้นสูง ต่อมาในยุคหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ละครเวทีเริ่มกลายมาเป็นมหรสพของประชาชนมากขึ้น ทั้งยังเกิดคณะละครที่โด่งดังอย่างคณะจันทโรภาสหรือศรีโรภาส ของพรานบุรพ์หรือจวงจันทร์ จันทรคณา และละครหลวงวิจิตรวาทการ หรือละครศิลปากร ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของเพลงปลุกใจที่เราจะได้ยินกันมาจนถึงทุก วันนี้อย่างเพลงเลือดสุพรรณ เพลงตื่นเถิดชาวไทย ต่อมาในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นยุครุ่งเรืองของละครเวที เพราะภาพยนตร์ต่างประเทศไม่สามารถเข้ามาฉายในประเทศไทยได้ ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า ผู้คนในยุค สงครามโลกอาจต้องการหลีกเลี่ยงความโหดร้ายในสงครามแล้วเข้าไปพบกับโลกใหม่ที่สวยงามกว่าในโรงละคร หลังสิ้นสุดสงครามโลกไม่นาน ละครเวทีก็ค่อยความนิยมลง เมื่อโทรทัศน์เริ่มเข้ามาเป็นสื่อที่มีบทบาท บุคลากร ด้านละครเวทีจำเป็นต้องผันตัวเองไปทำละครโทรทัศน์ ทำให้การนำเสนอละครโทรทัศน์ในยุคนั้นมีความ คล้ายคลึงกับละครเวที คือไม่มีการตัดต่อไปมา ตัวละครเรียงเป็นสองมิติ จึงกล่าวได้ว่าละครเวทีนั้นเป็นรากฐาน ของละครโทรทัศน์ของไทยก็ว่าได้ ละครเวทีก็กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งเมื่อได้มีการเปิดการเรียนการสอน ละครเวทีแบบตะวันตกในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยโดยคุณสไตส์ พันธุมโกมล ที่ใช้ศาสตร์ละครเวทีแบบตะวันตก ละครเวทีในยุคนี้มักถูกแปลมาจากบทละครต่างประเทศหรือบ้างก็ดัดแปลงให้อยู่ในบริบทไทย ทำให้ชาวบ้าน ธรรมดาทั่วไปไม่สามารถมีความรู้สึกร่วมกับละครได้ คณะละครเวทีในยุคนี้ที่สำคัญได้แก่ กลุ่มพระจันทร์เสี้ยว ที่มักแสดงแนวคิดทางการเมืองและสะท้อนสังคม เห็นได้ว่ากลุ่มพระจันทร์เสี้ยวมีความต้องการให้ละครเวทีนั้น สามารถเข้าถึงกับชาวบ้านทั่วไปนอกเหนือจากปัญญาชนในรั้วมหาวิทยาลัยจากการที่ได้ตั้งคณะชื่อ แฉกดาว แล้ว ไปแสดงละครตามชุมชนต่าง ๆ ในยุคถัดมาเกิดการเคลื่อนไหวทางละครเวทีที่สำคัญ 2 กลุ่มด้วยกันได้แก่ มณฑิรทองเกียรติเตอร์ มีลักษณะเป็นละครแบบ Cocktail Lounge Theatre ซึ่งถูกมองว่าเป็นมหรสพชั้นสูง อีกหนึ่งคณะละครที่สำคัญคือการกลับมาของ กลุ่มพระจันทร์เสี้ยว ซึ่งทั้งสองกลุ่มนั้นมีจุดยืนทางด้านละครเวทีที่ แตกต่างกัน และในยุคปัจจุบันละครเวทีที่มีความหลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นพ้องกับการแบ่ง ประเภทตามหนังสือปริทัศน์การละคร โดย นพมาส แวหงส์ ที่ได้แยกละครเวทีในยุคปัจจุบันไว้ 5 ประเภท ด้วยกัน ได้แก่ 1) ละครเพื่อการพัฒนา 2) ละครเขียนขึ้นใหม่เพื่อเป็นมหรสพของประชาชน 3) ละครแปลและ ดัดแปลงจากวรรณกรรมต่างประเทศ 4) ละครเพลงต้นทุนสูง 5) ละครเวทีแสวงหาตัวตน ซึ่งเกิดจากการสังสม ประสบการณ์ทางด้านละครเวทีทดลองการนำเสนอละครในรูปแบบใหม่ ละครประเภทนี้มักแสดงในโรงละคร แบบลิบบอกส์ หรือโรงละครเชิงทดลอง พบว่าละครเวทีประเภทนี้เริ่มมีอิทธิพลต่อวงการละครเวทีของไทยใน ปัจจุบัน สังเกตได้จากโรงละครของไทยในเขตกรุงเทพและปริมณฑลนั้นมีปริมาณโรงละครแบบแบบลิบบอกส์เอียร์

เตอร์มากกว่าแบบโพธิ์นิยมหรือแบบจอตที่เราเห็นได้ทั่วไป ซึ่งยืนยันถึงควมมีอิทธิพลของละครเวทีแสวงหาตัวตน

หลังจากได้วิเคราะห์ข้อมูลทางด้านละครเวทีแล้ว จึงได้จัดทำไทม์ไลน์เพื่อแบ่งยุคของละครเวทีเพื่อต่อการจัดโซนนิทรรศการ และวิเคราะห์พื้นที่การศึกษา ด้านพื้นที่การศึกษา พื้นที่ภายในที่เหมาะสมต่อการจัดนิทรรศการได้แก่บริเวณทางเชื่อมระหว่างชั้น 8 – ชั้น 9 เพราะเหมาะสำหรับเนื้อหาในส่วนของละครเวทีไทยในสมัยรัชกาลที่ 5 เนื่องด้วยสื่อได้ถึงวงแคบ ๆ ของละครเวที และห้องนิทรรศการหลักชั้น 9 เนื่องด้วยมีลักษณะพื้นที่กว้างเหมาะสำหรับการจัดผัง และอยู่ในตำแหน่งชั้นบนสุดซึ่งสามารถใช้เสียงประกอบนิทรรศการโดยไม่รบกวนผู้อื่น ๆ และไร้เสียงรบกวนจากกิจกรรม และไม่รบกวนพื้นที่การจัดเทศกาลละครกรุงเทพ จึงเริ่มดำเนินการออกแบบ และนำผลงานออกแบบไปประเมินผลกับผู้เชี่ยวชาญด้านเลขคณิตศิลป์ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านนิทรรศการ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านละครเวที 2 ท่าน และกลุ่มเป้าหมาย 100 คน

จากการประเมินผลงานออกแบบพบว่า ไคเนติก อาร์ตจึงสามารถสร้างการเคลื่อนไหวและสร้างความน่าสนใจได้ตามหลักจิตวิทยา รวมทั้งสร้างประสบการณ์ใหม่แก่นิทรรศการได้ รวมทั้งทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการตาม หรือแม้กระทั่งกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความสนใจในสื่อชิ้นนั้น เพราะไคเนติก อาร์ตสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม นอกเหนือจากการสร้างความเคลื่อนไหว

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2554). ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชะลูด นิยมเสมอ. (2557). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์.

เฉลียว พันธุ์สีดา. (2517). ชีวิตประวัติและผลงานวรรณกรรมของหลวงวิจิตรวาทการ. วิทยานิพนธ์ อักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล. (2531). การละครไทย. กรุงเทพมหานคร: บุรพาสาน.

นพมาส แววหงส์. (2553). ปรัชญาศิลปการละคร. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นวรรตน์ สิทธิมงคลชัย. (2549). การออกแบบเรขาคณิตสำหรับวินโดว-ดิสเพลย์ที่สื่อบุคลิกภาพจากแนวทางศิลปะ ไคเนติก. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประอรรัตน์ บุณยมาตร์. (2528). หลวงวิจิตรวาทการกับบทละครประวัติศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มัทนิ รัตนิน. (2546). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ระวีวรรณ วรรณวิไชย. (2558). เอกสารประกอบการสอน รายวิชา ศก 313 การละครไทย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2557). หอการแสดงในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร: หินหยาง

การพิมพ์

วิมลศรี อุปรมัย. (2553). **นาฏกรรมและการละคร**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วุฒิ วัฒนสิน. (2552). **ประวัติศาสตร์ศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร: สีปรีธะ.

ศิริพรณ์ ปิเตอร์. (2549). **การออกแบบกราฟิก**. กรุงเทพมหานคร :โอเดียนสโตร์.

สุมนมาลย์ นิมนต์พันธ์. (2541). **การละครไทย**. กรุงเทพมหานคร: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.

สมบัติ พลายน้อย. (2531). **เล่าเรื่องบางกอก (ฉบับสมบูรณ์)**. กรุงเทพมหานคร: ท.หัตถการพิมพ์.

สุลักษณ์ ศิวรักษ์. (2542). **คือผู้อาวุโสน์ 2475**. กรุงเทพมหานคร: เรือนแก้วการพิมพ์.

กราฟิกดีไซน์ คืออะไร ? (ม.ป.ป.). เข้าถึงเมื่อ 9 กันยายน 2558. เข้าถึงได้จาก graphicsthai.blogspot.com

นิทรรศการ: หลักการจัด. (ม.ป.ป.). เข้าถึงเมื่อ 9 กันยายน 2558. เข้าถึงได้จาก lib.ubu.ac.th

ประเภทของนิทรรศการ. (2550). เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก oknation.net.

ภาษาต่างประเทศ

Frank Popper. .(1981) **Origins and Development of Kinetic Art**. Greenwich: Graphic Society