



## เอกสารประกอบการสอน

วิชา EDA ๓๒๐๒ รายวิชาออกแบบนิทรรศการ 4

สาขาวิชา สาขาออกแบบนิทรรศการและแอนิเมชันสามมิติ <http://www.fit.ssrui.ac.th/index.php/th/>

คณะ/วิทยาลัย คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม <http://www.fit.ssrui.ac.th/index.php/th/>

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา <http://ssru.ac.th/index.php/th/>

## บทนำ

### คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการ กระบวนการ และแนวคิดในการออกแบบนิทรรศการระดับชาติและนานาชาติ การใช้สื่อและเทคโนโลยีในการนำเสนอ การวิเคราะห์แนวโน้ม ทิศทาง วัฒนธรรม และบริบทที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบงาน จัดแสดง รวมถึงการศึกษาแนวทางการพัฒนาและการจัดการนิทรรศการในบริบทสากล

### วัตถุประสงค์รายวิชา สัปดาห์ที่ 1

- 1.ทำความเข้าใจกับแนวคิดพื้นฐานของนิทรรศการระดับชาติและนานาชาติ
- 2.วิเคราะห์ความสำคัญของนิทรรศการในเชิงเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม
- 3.อธิบายขอบเขตของรายวิชาและแนวทางการเรียนรู้

#### 1.1 ความหมายของนิทรรศการ

นิทรรศการ (Exhibition) หมายถึง การจัดแสดงสิ่งของ ข้อมูล หรือแนวคิด เพื่อเผยแพร่ความรู้ ถ่ายทอดเรื่องราว นำเสนอผลิตภัณฑ์ หรือส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมให้กับผู้เข้าชม โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ความรู้ กระตุ้นความคิด หรือสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจ นิทรรศการสามารถจัดขึ้นในหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่ขนาดเล็กที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์หรือแกลเลอรี ไปจนถึงนิทรรศการขนาดใหญ่ระดับโลก เช่น World Expo หรือ Biennale

## ประเภทของนิทรรศการ

นิทรรศการสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภทตามวัตถุประสงค์ ลักษณะการนำเสนอ และกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

### 1. นิทรรศการตามลักษณะการจัดแสดง

นิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition) – จัดแสดงระยะยาวภายในพิพิธภัณฑ์ ศูนย์การเรียนรู้ หรือศูนย์วัฒนธรรม

นิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition) – จัดแสดงเป็นระยะเวลาสั้น ๆ อาจอยู่ในพิพิธภัณฑ์หรือสถานที่จัดแสดงพิเศษ

นิทรรศการหมุนเวียน (Travelling Exhibition) – นิทรรศการที่เดินทางไปจัดแสดงในหลายพื้นที่เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะ

### 2. นิทรรศการตามเนื้อหา

นิทรรศการศิลปะ (Art Exhibition) – แสดงผลงานศิลปะ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม หรือสื่อศิลปะอื่น ๆ

นิทรรศการวิทยาศาสตร์ (Science Exhibition) – นำเสนอความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นิทรรศการประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม (Historical and Cultural Exhibition) – ถ่ายทอดเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม หรือมรดกทางศิลปะ

นิทรรศการธุรกิจและอุตสาหกรรม (Trade & Business Exhibition) – มุ่งเน้นการนำเสนอสินค้าและเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อสร้างโอกาสทางการค้า

นิทรรศการเพื่อการศึกษา (Educational Exhibition) – ให้ความรู้แก่ผู้เข้าชมในด้านการศึกษาและวิชาการ

### 3. นิทรรศการตามระดับการจัดงาน

นิทรรศการระดับท้องถิ่น (Local Exhibition) – จัดแสดงในระดับชุมชนหรือเมือง

นิทรรศการระดับชาติ (National Exhibition) – จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ของประเทศ เช่น งานศิลปกรรมแห่งชาติ

นิทรรศการระดับนานาชาติ (International Exhibition) – งานที่มีผู้เข้าร่วมจากหลายประเทศ เช่น World Expo, Venice Biennale, CES (Consumer Electronics Show)

## ความสำคัญของนิทรรศการในระดับโลก

### 1. ส่งเสริมความรู้และการศึกษา (Education & Knowledge Sharing)

นิทรรศการเป็นช่องทางสำคัญในการเผยแพร่ความรู้แก่สาธารณชน ไม่ว่าจะเป็นด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ศิลปะ หรือวัฒนธรรม ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้ข้อมูลใหม่ ๆ ผ่านประสบการณ์ที่จับต้องได้

2. กระตุ้นเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม (Economic & Industrial Impact) นิทรรศการระดับโลก เช่น World Expo, Trade Fair, และ Business Expo ส่งผลต่อเศรษฐกิจโดยตรงผ่านการกระตุ้นการค้า การลงทุน และการท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังเป็นเวทีสำหรับบริษัทและนักธุรกิจในการนำเสนอผลิตภัณฑ์และนวัตกรรมใหม่ ๆ

### 3. ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์แห่งชาติ (Cultural Representation & Identity)

นิทรรศการระดับชาติและนานาชาติช่วยสร้างความเข้าใจและแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศ เป็นเวทีที่แต่ละประเทศสามารถนำเสนอเอกลักษณ์ทางศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาของตนเอง

### 4. พัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Innovation & Technology Advancement)

นิทรรศการเป็นศูนย์กลางของการนำเสนอเทคโนโลยีล้ำสมัย เช่น CES (Consumer Electronics Show) ที่แสดงนวัตกรรมด้าน AI, IoT, และ Metaverse หรือ World Expo ที่เปิดตัวแนวคิดเกี่ยวกับเมืองอัจฉริยะและพลังงานสะอาด

### 5. กระชับความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (International Relations & Collaboration)

นิทรรศการระดับโลกเป็นโอกาสสำคัญที่ประเทศต่าง ๆ จะได้พบปะ แลกเปลี่ยนแนวคิด และสร้างความร่วมมือในด้านการค้า ศิลปะ และการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน

### 6. สร้างแรงบันดาลใจและประสบการณ์ที่แปลกใหม่ (Inspiration & Experience Design)

นิทรรศการช่วยสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจแก่ผู้เข้าชม ผ่านการออกแบบพื้นที่เชิงสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี Immersive Media และการเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพ

### ตัวอย่างนิทรรศการระดับโลกที่สำคัญ

World Expo – งานนิทรรศการระดับโลกที่จัดขึ้นทุก 5 ปี เป็นเวทีสำหรับประเทศต่าง ๆ นำเสนอเทคโนโลยีและนโยบายพัฒนา

Venice Biennale – งานศิลปะร่วมสมัยนานาชาติที่สำคัญที่สุดของโลก

CES (Consumer Electronics Show) – งานแสดงสินค้าอิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีระดับโลก

Frankfurt Book Fair – งานหนังสือที่ใหญ่ที่สุดในโลกสำหรับอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์

Paris Motor Show – งานแสดงรถยนต์และนวัตกรรมยานยนต์ระดับโลก

### สรุป

นิทรรศการระดับชาติและนานาชาติเป็นเวทีสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และเทคโนโลยีไปข้างหน้า แต่ละประเภทของนิทรรศการมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการศึกษา การส่งเสริมศิลปะ หรือการพัฒนาอุตสาหกรรม งานแสดงระดับโลกเช่น World Expo, CES, และ Venice Biennale ล้วนเป็นตัวอย่างสำคัญของนิทรรศการที่ส่งผลต่อสังคมและอุตสาหกรรมในระดับนานาชาติ

### 1.2 แนวทางการออกแบบนิทรรศการระดับชาติและนานาชาติ

การออกแบบนิทรรศการระดับชาติและนานาชาติเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย ทั้งเป้าหมายของการจัดงาน วัตถุประสงค์ของผู้เข้าชม เทรนด์การออกแบบที่ทันสมัย และเทคโนโลยีที่สามารถเพิ่มประสบการณ์ให้กับผู้ชม

เป้าหมายของการออกแบบนิทรรศการ

เป้าหมายหลักของการออกแบบนิทรรศการแบ่งออกเป็น 4 ด้านหลัก ได้แก่

1.ให้ความรู้ (Educational Purpose) – นิทรรศการที่เน้นการให้ข้อมูลและความรู้แก่ผู้เข้าชม เช่น นิทรรศการทางประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรือวัฒนธรรม

2.การส่งเสริมผลิตภัณฑ์และอุตสาหกรรม (Commercial & Trade Purpose) – นิทรรศการที่จัดขึ้นเพื่อแสดงสินค้า เทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ ๆ เช่น งานแสดงสินค้าอุตสาหกรรม หรือมหกรรมการค้า

3.สร้างแรงบันดาลใจและประสบการณ์ (Inspirational & Experiential Purpose) – นิทรรศการศิลปะหรือมัลติมีเดียที่เน้นการสร้างอารมณ์ร่วมและแรงบันดาลใจ

4.กระชับความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (Diplomatic & Cultural Exchange) – นิทรรศการที่เป็นเวทีแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระดับนานาชาติ เช่น World Expo หรือ Biennale

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบนิทรรศการ

การออกแบบนิทรรศการระดับชาติและนานาชาติต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายด้าน ได้แก่

1.ปัจจัยด้านวัฒนธรรมและบริบทสังคม – การออกแบบต้องคำนึงถึงวัฒนธรรม ประเพณี และภูมิหลังของกลุ่มเป้าหมาย

2.ปัจจัยด้านพื้นที่และสภาพแวดล้อม – ลักษณะของสถานที่จัดแสดง เช่น ฮอลล์ขนาดใหญ่ พื้นที่กลางแจ้ง หรือพิพิธภัณฑ์มีผลต่อการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ

3.ปัจจัยด้านพฤติกรรมผู้เข้าชม (Visitor Behavior & Experience) – การออกแบบต้องคำนึงถึงเส้นทางการเดินชม การมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ และความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูล

4.ปัจจัยด้านเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล – การใช้เทคโนโลยีเช่น AR/VR, Interactive Media และ Projection Mapping มีบทบาทสำคัญในนิทรรศการสมัยใหม่

5.ปัจจัยด้านความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม – นิทรรศการระดับโลกให้ความสำคัญกับแนวคิด Green Design และการใช้วัสดุที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

ทรนด์การออกแบบนิทรรศการในปัจจุบัน

1.Immersive Exhibition – การใช้แสง สี เสียง และเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อให้ผู้เข้าชมรู้สึกเหมือนอยู่ในสถานการณ์จริง เช่น นิทรรศการ Van Gogh Alive

2.Sustainability & Eco-friendly Design – นิทรรศการที่ใช้วัสดุรีไซเคิล หรือนำกลับมาใช้ใหม่ เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

3. Hybrid & Digital Exhibition – นิทรรศการที่สามารถเข้าถึงได้ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มเสมือนจริง

4. User-Centered Design – ออกแบบให้ผู้เข้าชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับนิทรรศการได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้ Touch Screen หรือระบบ AI ช่วยแนะนำข้อมูล

5. Thematic & Storytelling Exhibition – การใช้เรื่องราวเป็นแกนหลักในการออกแบบ เพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมและจดจำประสบการณ์ได้มากขึ้น

### 1.3. การบูรณาการเทคโนโลยีในการออกแบบนิทรรศการ

การใช้เทคโนโลยีในนิทรรศการระดับนานาชาติเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์และความน่าสนใจของงานแสดง โดยเทคโนโลยีที่ใช้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่

#### 3.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในนิทรรศการระดับนานาชาติ

Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR)

AR ใช้ในการแสดงข้อมูลเสริมบนหน้าจอมือถือหรือแว่นตาอัจฉริยะ

VR ใช้สร้างประสบการณ์เสมือนจริงที่ผู้ชมสามารถเดินสำรวจหรือโต้ตอบกับสภาพแวดล้อมได้

ตัวอย่าง: นิทรรศการ Louvre AR App ที่ให้ผู้ชมสำรวจงานศิลปะผ่านสมาร์ทโฟน

Interactive Projection Mapping

การใช้โปรเจกเตอร์สร้างภาพเสมือนที่ตอบสนองต่อการเคลื่อนไหวของผู้ชม

ตัวอย่าง: TeamLab Borderless (ญี่ปุ่น) ที่ใช้ Projection Mapping สร้างประสบการณ์ศิลปะอินเทอร์แอคทีฟที่ผสมผสานกับ Artificial Intelligence (AI) & Chatbot ระบบ AI ที่ช่วยแนะนำเส้นทางหรืออธิบายข้อมูลในนิทรรศการ

ตัวอย่าง: หุ่นยนต์แนะนำข้อมูลในงาน CES (Consumer Electronics Show)

Internet of Things (IoT) & Smart Exhibits

ระบบ IoT เชื่อมต่ออุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้

ตัวอย่าง: โตะนิทรรศการอัจฉริยะที่เปลี่ยนข้อมูลตามความสนใจของผู้ชม

360-Degree Video & Virtual Tour

นิทรรศการที่สามารถเข้าชมได้แบบออนไลน์ผ่านวิดีโอ 360 องศา

ตัวอย่าง: Google Arts & Culture ที่ให้ชมพิพิธภัณฑ์ระดับโลกแบบออนไลน์

การใช้สื่อดิจิทัลและ Interactive Design Touchscreen Display & Interactive Kiosk

การใช้จอสัมผัสเพื่อให้ผู้เข้าชมเลือกข้อมูลที่ต้องการศึกษาได้เอง Gesture-Based Interaction

ระบบที่ใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับการเคลื่อนไหวของร่างกายเพื่อนำไปสู่ปฏิสัมพันธ์กับนิทรรศการ Multi-Sensory Experience

การออกแบบที่กระตุ้นประสาทสัมผัสหลายด้าน เช่น กลิ่น เสียง และสัมผัส Gamification & Participation-Based Design การใช้เทคนิคเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับนิทรรศการ

### คำถามทบทวน

1. เป้าหมายของการออกแบบนิทรรศการมีอะไรบ้าง? จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง
2. ปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบนิทรรศการระดับนานาชาติ และเพราะเหตุใดจึงสำคัญ?
3. เทรนด์การออกแบบนิทรรศการในปัจจุบันมีอะไรบ้าง? จงยกตัวอย่างงานนิทรรศการที่ใช้เทรนด์เหล่านี้
4. เปรียบเทียบการออกแบบนิทรรศการระดับชาติและระดับนานาชาติ มีความแตกต่างกันอย่างไร?
5. องค์ประกอบใดที่ทำให้นิทรรศการระดับโลกสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เข้าชมได้?
6. เทคโนโลยีใดที่มักถูกนำมาใช้ในนิทรรศการระดับนานาชาติ? จงยกตัวอย่างการใช้งานจริง
7. การใช้ AR และ VR ในงานนิทรรศการมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร?
8. การออกแบบนิทรรศการแบบ Interactive มีประโยชน์อย่างไรต่อประสบการณ์ของผู้เข้าชม?
9. สื่อดิจิทัลช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับงานนิทรรศการอย่างไร? และมีข้อจำกัดอะไรบ้าง?
10. คุณคิดว่าการใช้เทคโนโลยีในงานนิทรรศการจะพัฒนาไปในทิศทางใดในอนาคต?