

การออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ของการใช้กระดาษในการสื่อสารที่เปลี่ยนไป
EXHIBITION DESIGN : ANALOG PAPER



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์
ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ของการใช้กระดาษในการสื่อสารที่เปลี่ยนไป
EXHIBITION DESIGN : ANALOG PAPER



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....*Ami*.....วันที่ 12/6/60
(อาจารย์มนวดี ศิริเปรมฤดี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ของการใช้กระดาษในการสื่อสารที่เปลี่ยนไป
EXHIBITION DESIGN : ANALOG PAPER
ชื่อ นางสาวธนาภา จิตรเปรมวณิชย์
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์มนวดี ศิริเปรมฤติ

บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นการศึกษา วิเคราะห์ และสรุปข้อมูลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของตัวกลางของการสื่อสาร จากอดีตใช้สื่อกระดาษ จนปัจจุบันกลายเป็นสื่อเทคโนโลยีเข้ามาแทนที่ ซึ่งมีส่วนที่ส่งผลให้พฤติกรรม ความสัมพันธ์ ความคิด และการดำเนินชีวิตของคนเราเปลี่ยนแปลงไป

โดยใช้สื่อนิทรรศการเคลื่อนที่ (Travelling Exhibition) เพื่อให้สามารถเคลื่อนที่ไปตามพื้นที่ต่างๆ ได้ง่าย และเข้าถึงกลุ่มคนในหลายๆ รูปแบบ โดยออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ของนิทรรศการ ซึ่งประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ของนิทรรศการ และโปสเตอร์ รวมถึงเนื้อหาภายในนิทรรศการด้วย ชิ้นงานในแต่ละพาร์ทจะเน้นออกแบบสื่อให้เป็นสื่ออินเตอร์แอคทีฟ (Interactice) เนื่องจากต้องการให้ผู้เข้าชมนิทรรศการเห็นและสัมผัสถึงการเปลี่ยนแปลงของสื่อทั้งสองสื่อ ที่มีตัวแปรที่เห็นได้ชัดที่สุดคือ เรื่องของเวลา และคุณค่าทางความรู้สึก

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณครูแดงที่ช่วยแนะนำในเรื่องการเสนอหัวข้อ ช่วยให้โครงการมีแนวทางในการประสบความสำเร็จ และขอบคุณพี่โบว์ที่ปรึกษาที่คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำในรายละเอียดต่างๆ ของโครงการ

ขอบคุณอู๋ที่ช่วยให้คำแนะนำ และเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา2

ขอบคุณป้ามาที่เข้าใจในทุกๆ เรื่อง และเป็นผู้สนับสนุนหลักในการทำศิลปนิพนธ์นี้

ขอบคุณทุกคนที่ให้คำสัมภาษณ์และยอมให้ยืมจดหมายส่วนตัวมาให้อ่าน และแสดงในนิทรรศการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	2
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
1.4 กลุ่มเป้าหมาย.....	2
1.5 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.6 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	3
2 สื่อกระดาษ สื่อเทคโนโลยี และผลกระทบต่อความสัมพันธ์และพฤติกรรมของมนุษย์.....	4
2.1 ประวัติความเป็นมาของกระดาษ.....	4
2.2 การใช้กระดาษในการสื่อสาร.....	7
2.3 สื่อเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนที่สื่อกระดาษ.....	10
2.4 ผลกระทบของสื่อเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อพฤติกรรม.....	11
3 การออกแบบนิตรรศการ.....	13
3.1 ความหมายของนิตรรศการ.....	13
3.2 ประเภทของนิตรรศการ.....	13
3.3 องค์ประกอบของนิตรรศการ.....	14
3.4 กระบวนการสร้างนิตรรศการเคลื่อนที่.....	15
3.5 กรณีศึกษาการออกแบบนิตรรศการที่เคยมีมา.....	15
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	18
4.1 นิตรรศการเคลื่อนที่ Analog Paper	18
4.2 ลักษณะเด่น แรงแบบตาลใจในการออกแบบ.....	18
4.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่		หน้า
4	4.4 แนวคิดในการออกแบบนิทรรศการ.....	20
	4.2 เนื้อหาของนิทรรศการ.....	20
บทที่		
5	การออกแบบ.....	25
	5.1 แนวทางการออกแบบ.....	25
	5.2 การออกแบบ Logo.....	25
	5.3 การออกแบบ Poster.....	30
	5.4 การเรียบเรียงเนื้อหาภายในนิทรรศการ.....	36
	5.5 การจัดวางสื่อภายในนิทรรศการ.....	38
	5.6 สื่อภายในนิทรรศการ.....	42
6	ผลงานสำเร็จ.....	56
	6.1 สัญลักษณ์ของนิทรรศการ.....	56
	6.2 สื่อในนิทรรศการ.....	57
	6.3 Poster.....	62
	6.4 บรรยากาศนิทรรศการโดยรวม.....	63
	6.5 ผู้ชมนิทรรศการ.....	66
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	68
	7.1 บทสรุป.....	68
	7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	68
	7.3 ข้อเสนอแนะ.....	69
	7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	69
	บรรณานุกรม.....	70
	ประวัติผู้วิจัย.....	71

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1	4
2.2	4
2.3	5
2.4	5
2.5	6
2.6	7
2.7	8
2.8	8
2.9	9
2.10	9
3.1	15
3.2	16
3.3	16
3.4	16
3.5	17
3.6	17
3.7	17
4.1	18
4.2	19
4.3	19
4.4	19
4.5	21
4.6	21
4.7	21
4.8	22
4.9	23
4.10	23
4.11	24
4.12	24
5.1	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
5.2 รูปกระดาษ แบบตัดทอน 1.....	26
5.3 รูปกระดาษ แบบตัดทอน 2.....	26
5.4 L'ALSACE Logo.....	26
5.5 ตัวอย่าง Logo จากตัวอักษร A.....	26
5.6 Logo Sketch แบบที่ 1.....	27
5.7 Logo Sketch แบบที่ 2.....	28
5.8 Final Logo.....	29
5.9 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Poster ที่ 1.1.....	30
5.10 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Poster ที่ 1.2.....	31
5.11 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Poster ที่ 1.3.....	32
5.12 Poster Sketch แบบที่ 1.....	33
5.13 Poster Sketch แบบที่ 2.....	33
5.14 Poster Sketch แบบที่ 3.....	34
5.15 Poster Sketch แบบที่ 4.....	34
5.16 Final Poster.....	35
5.17 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Display แบบที่ 1.....	38
5.18 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Display แบบที่ 2.....	38
5.19 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Display แบบที่ 3.....	40
5.20 ภาพ Sketch การจัด Display ตามแบบอ้างอิง.....	41
5.21 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบภาพประกอบในหนังสือ.....	42
5.22 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบเทคนิคกระดาษในหนังสือ.....	43
5.23 ภาพ Sketch ภาพประกอบหนังสือตามแบบอ้างอิง.....	44
5.24 ภาพ Sketch เทคนิคกระดาษตามแบบอ้างอิง.....	44
5.25 Final บทนำ (หนังสือ).....	45
5.26 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบเทคนิคกระดาษพาร์ทจดหมาย.....	46
5.27 ภาพ Sketch รูปแบบและ Mockup ตามแบบอ้างอิง พาร์ทจดหมาย.....	47
5.28 ภาพ Final พาร์ทจดหมาย.....	47
5.29 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบเทคนิคกระดาษในพาร์ทจดหมาย.....	48
5.30 ภาพ Sketch รูปแบบตามแบบอ้างอิงในพาร์ทการ์ดอวยพร.....	49
5.31 ภาพ Icon และเครื่องมือการทำการ์ด.....	50
5.32 ภาพ Final พาร์ทการ์ด.....	50

ภาพที่	หน้า
5.33 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบเทคนิคกระดาษในพาร์ทรูปถ่าย.....	51
5.34 ภาพ Sketch รูปแบบและ Mockup ตามแบบอ้างอิง พาร์ทรูปถ่าย.....	52
5.35 ภาพ Process การทำ Camera Roll.....	53
5.36 ภาพแนวคิดและแบบอ้างอิงพาร์ทโปสการ์ด.....	54
5.37 ภาพ Sketch ตามแบบอ้างอิง พาร์ทโปสการ์ด.....	55
5.38 ภาพ Process ตู้ไปรษณีย์.....	55
6.1 Logo.....	56
6.2 Logo Black and White.....	56
6.3 หนังสือ.....	57
6.4 จดหมาย.....	58
6.5 รูปถ่าย.....	59
6.6 การ์ด.....	60
6.7 โปสการ์ด.....	61
6.8 โปสเตอร์.....	62
6.9 บรรยากาศนิทรรศการโดยรวม.....	63
6.10 ผู้ชมนิทรรศการ.....	66

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในยุคก่อนที่เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน เราใช้การสื่อสารผ่านสื่อกระดาษ แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเราแทบจะทุกอย่าง ตั้งแต่การตื่นนอน การการเดินทาง การถ่ายรูป การจดบันทึก การหาความรู้ การพูดคุยสื่อสาร หรืออื่นๆ ทุกอย่างรวมอยู่ในสมาร์ตโฟน หรือบนโซเชียลมีเดีย เทคโนโลยีถูกพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์แน่นอนว่าคนส่วนใหญ่เห็นว่าเทคโนโลยีทำให้เราใช้ชีวิตได้อย่างสะดวกสบายขึ้น สามารถใช้งานได้ทุกที่และตลอดเวลา จึงทำให้การสื่อสารผ่านสื่อกระดาษบางอย่างถูกแทนที่ด้วยสื่อเทคโนโลยี

ซึ่งความรวดเร็วและสะดวกสบายนี้ ส่งผลต่อสังคม พฤติกรรมและความสัมพันธ์ของมนุษย์บางอย่าง โดยที่คนส่วนใหญ่มักไม่คำนึงถึง เช่น

ด้านพฤติกรรมและความสัมพันธ์ เทคโนโลยีอาจจะทำให้คนเรามองข้ามถึงความสำคัญของบุคคลไป กลายเป็นความสัมพันธ์ที่ฉาบฉวย ไม่ได้มีการติดต่อสื่อสาร เผชิญหน้าอย่างจริงจัง

ด้านสังคม ผู้ให้ข่าวสารหรือสื่อ ไม่ได้เป็นเพียงช่องทางเดียวที่สามารถส่งข้อมูลข่าวสารได้ ดิจิตอลทำให้คุณสามารถเข้าถึงข้อมูลได้พร้อมๆ กันทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้ด้วยกันเอง รวมถึงทุกคนสามารถเผยแพร่หรือเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างอิสระ ทำให้บางครั้งเกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ และการทะเลาะเบาะแว้งกันเกิดขึ้น จนบางทีอาจถึงขั้นการทำร้ายผ่านอินเทอร์เน็ต (Cyber Bully)

ด้านการศึกษา แหล่งข้อมูลบางที่ไม่ได้ผ่านการคัดกรองหรือการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญ ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่

ด้านร่างกาย เทคโนโลยีมีส่วนในการส่งผลกระทบต่อร่างกายหากมีการใช้งานติดต่อกันยาวนานอย่างผิดวิธี บางอย่างเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกให้มนุษย์มากเกินไปจนเกิดความจำเจ ส่งผลให้ศักยภาพของมนุษย์น้อยลง

ด้านสิ่งแวดล้อม คนส่วนใหญ่มักคิดว่าการใช้กระดาษเป็นการทำลายธรรมชาติ ถึงแม้ว่าจะมีสื่อเทคโนโลยีเข้ามาแทนที่สื่อกระดาษมากมาย แต่จากการสำรวจพบว่าพฤติกรรมการใช้กระดาษเท่าเดิมหรือลดน้อยลงเพียงนิดเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกสนใจในการเปลี่ยนแปลงของตัวกลางการสื่อสาร จากกระดาษกลายเป็นเทคโนโลยี ที่ส่งผลให้พฤติกรรมการใช้งาน และความสัมพันธ์ของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไป จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น พบว่าในปัจจุบันบุคคลบางกลุ่มชื่นชอบการใช้ชีวิตในช่วงปี 1990 หรือช่วงก่อนเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างปัจจุบัน เนื่องจากในช่วงนั้นมีความสมดุลระหว่างการใช้สื่อกระดาษ และสื่อเทคโนโลยี และเนื่องจากช่วงอายุของข้าพเจ้า เป็นช่วงที่ได้ผ่านการใช้สื่อทั้งสองรูปแบบ ได้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลง ความแตกต่างของทั้งสองสื่อนี้

จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าอยากออกแบบนิทรรศการนี้ เพื่อให้เด็กวัยรุ่นในปัจจุบัน ที่ไม่เคยได้สัมผัสการใช้ระบบการสื่อสารผ่านกระดาษ ได้เห็นถึงวิธีการ และความแตกต่างที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและความสัมพันธ์ของมนุษย์ รวมถึงคุณค่าของกระดาษที่เทคโนโลยีไม่สามารถแทนที่ได้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของตัวกลางการสื่อสาร
2. เปรียบเทียบให้เห็นถึงผลกระทบระหว่างการใช้สื่อกระดาษ และเทคโนโลยี
3. เผยแพร่และแสดงเทคนิคทางกระดาษ

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมนิทรรศการเห็นถึงผลกระทบและความเปลี่ยนแปลงของตัวกลางการสื่อสาร
2. ผู้ชมนิทรรศการสามารถหาความพอดีระหว่างการใช้สื่อกระดาษและสื่อเทคโนโลยีได้
3. ผู้ชมนิทรรศการรู้ถึงข้อดีและข้อเสียของแต่ละสื่อ เห็นถึงคุณค่าของกระดาษในส่วนที่เทคโนโลยีไม่สามารถแทนที่ได้

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

วัยรุ่นอายุ 16-20 ปี ที่มีพฤติกรรมยึดติดกับเทคโนโลยี

1.5 ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ของนิทรรศการ
2. สื่อประชาสัมพันธ์ ได้แก่ โปสเตอร์
3. เนื้อหาและสื่อ Interactive ในนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

- 1.1 หาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติและความเป็นมาของกระดาษ สื่อกระดาษ และสื่อเทคโนโลยี
- 1.2 การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อ และผลกระทบต่อความสัมพันธ์
- 1.3 ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างนิทรรศการเคลื่อนที่
- 1.4 ศึกษาเกี่ยวกับสื่อ Interactive และเทคนิคทางกระดาษที่สามารถนำมาใช้ได้

2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

- 2.1 Concept ของนิทรรศการ
- 2.2 กลุ่มเป้าหมาย
- 2.3 ภาพลักษณ์ของนิทรรศการ
- 2.4 ข้อมูลและสื่อในนิทรรศการ

3. การออกแบบ และพัฒนาแบบร่าง

- 3.1 ทดลองทำแบบจำลอง (Mockup)
- 3.2 ทดสอบตามการใช้งาน
- 3.3 นำผลการทดสอบมาปรับปรุงและพัฒนาแก้ไข

บทที่ 2

สื่อกระดาษ, สื่อเทคโนโลยี และ ผลกระทบของสื่อเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ และพฤติกรรมของมนุษย์

2.1 ประวัติความเป็นมาของกระดาษ

2.1.1 กระดาษปาปิรุส (Papyrus Paper) หรือเรียกอีกอย่างว่า กระดาษพาไพรัส เกิดขึ้น 3,000 ปีก่อนคริสตกาล มีต้นกำเนิดมาจากประเทศอียิปต์ ชาวอียิปต์ใช้เพื่อเขียนบันทึกเกี่ยวกับศาสนา

วิธีการทำคือนำลำต้นของต้นกก (Papyrus Plant) ที่มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยม มาฉีกเป็นแผ่นบางๆ ตามแนวยาว นำไปแช่น้ำให้เปื่อย ทูบจนเป็นแผ่นแบนๆ แล้วนำมาสานเป็นแผ่นสี่เหลี่ยม จากนั้นจึงนำไปตากแดดให้แห้ง เมื่อแห้งแล้วใช้หินขัดให้เรียบ ม้วนเก็บเป็นแผ่นยาวๆ กระดาษปาปิรุสมีคุณสมบัติยืดหยุ่นได้ มีความแข็งแรงทนทาน ทนต่อสภาพอากาศที่ร้อนแห้งแล้งของประเทศอียิปต์ได้เป็นอย่างดี แต่ข้อเสียคือมีพื้นผิวที่ขรุขระ จึงทำให้ยากลำบากต่อการขีดเขียน



ภาพที่ 2.1 วิธีการทำกระดาษ Papyrus

ที่มา : <http://centerforbookarts.org/category/hand-papermaking/>



ภาพที่ 2.2 กระดาษ Papyrus

ที่มา : <https://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/2010/07/08/making-papyrus-in-the-conservation-lab/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ส่วนตัวเท่านั้น ไม่ควรนำออกเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 กระดาษของไซ่หลุน (Paper of Cai Lun) เกิดขึ้นในปี ค.ศ.105 ที่ประเทศจีนก็มีวิธีการทำกระดาษที่แตกต่างกับวิธีการทำกระดาษปาปิรุส ถูกคิดค้นโดยไซ่หลุน ซึ่งเป็นขันทีในสมัยราชวงศ์ฮั่นตะวันออก

วิธีการประดิษฐ์กระดาษ ไซ่หลุนใช้เปลือกไม้ เศษผ้าขี้ริ้ว แหวนเก่าๆ และเศษปอ นำมาแช่น้ำและต้มจนเปลือกไม้กลายเป็นเยื่อไม้ และบดเศษต่างๆ ให้ละเอียด เทลงในบ่อและกวนให้เป็นเนื้อเดียวกัน จากนั้นใช้ตะแกรงไม้ที่ขึงด้วยผ้าบางหรือไม้ไผ่ที่ขึงอย่างถี่ละเอียด จุ่มลงไปใต้น้ำที่กวนได้ที่แล้วยกขึ้น เยื่อไม้และเศษต่างๆ จะติดลงบนตะแกรง นำไปผึ่งลม ตากแดดให้แห้ง เมื่อแห้งแล้วจึงลอกออกเป็นแผ่น

โดยก่อนหน้าที่จะมีการคิดค้นกระดาษของไซ่หลุน ในสมัยก่อนใช้ซีกไม้หรือผ้าแพร์ไหม เป็นวัสดุการเขียน แต่ซีกไม้มีน้ำหนักมาก และผ้าแพร์ไหมมีราคาแพง กระดาษของไซ่หลุนจึงเป็นที่พอใจของฮ่องเต้เป็นอย่างมาก และเป็นที่แพร่หลายในประเทศอย่างรวดเร็ว รวมถึงถูกถ่ายทอดไปยังประเทศข้างเคียง เช่น ประเทศเกาหลีและญี่ปุ่นอีกด้วย

กระดาษของไซ่หลุนมีความแข็งแรงกว่ากระดาษปาปิรุส เนื่องจากเส้นใยของเยื่อไม้ที่ถูกละเอียด เรียงตัวกันอย่างไม่เป็นระเบียบ จึงเป็นต้นแบบวิธีการผลิตกระดาษที่ใช้กันมาจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 2.3 วิธีการทำกระดาษของไซ่หลุน

ที่มา : http://stationery.blogs.com/stationery_scoop/heidis-story/



ภาพที่ 2.4 กระดาษของไซ่หลุน

ที่มา : <https://nathanman.wordpress.com/2010/10/29/chapter-one/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

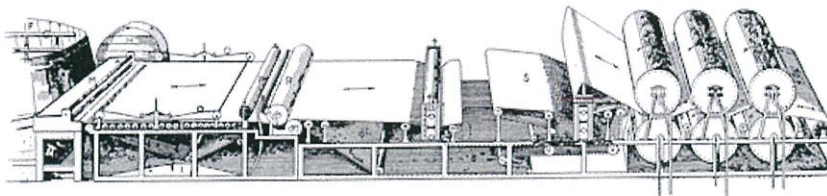
2.1.3 สงครามทาลัส (The Battle of Talas) เกิดขึ้นในปี ค.ศ.751 เป็นสงครามที่เกิดขึ้นระหว่างราชวงศ์อับบาซิดของประเทศฝั่งอาหรับ และราชวงศ์ถังของประเทศจีน เพื่อยึดครองพื้นที่แถบไซร์ดาร์ยาในเตอร์กิสถานตะวันตก (ปัจจุบันอยู่ในประเทศคาซัคสถาน) ซึ่งเป็นชัยภูมิสำคัญในการควบคุมเส้นทางการค้าของดินแดนเอเชียกลาง

ทางกองทัพฝั่งอาหรับนั้นมีจำนวนมากกว่ากองทัพจีนอยู่มาก หลังจากการรบไปได้ซัฟักหนึ่งนักรบบางส่วนของฝ่ายราชวงศ์ถังก็ได้แปรทัพไปเข้ากับฝ่ายอาหรับ เนื่องจากมีเชื้อสายมุสลิมเหมือนกัน จึงทำให้ฝ่ายราชวงศ์ถังตกอยู่ในภาวะเสียเปรียบ เมื่อเห็นว่ากองทัพของตนกำลังจะพ่ายแพ้ แม่ทัพจึงนำกองทหารตีฝ่าวงล้อมเข้าศึกถอยทัพออกไป แต่มีเพียงทหารส่วนน้อยเท่านั้นที่สามารถหนีรอดออกจากสนามรบไปได้ ถึงแม้ว่าฝ่ายประเทศจีนจะพ่ายแพ้และสูญเสียกำลังไปมาก แต่กองทัพจีนก็ได้สร้างความเสียหายให้กับฝ่ายอาหรับมากเช่นกัน จึงทำให้ราชวงศ์อับบาซิดยุติการเคลื่อนทัพต่อ

2.1.4 กระดาษในอาหรับ หลังจากสงครามทหารชาวจีนที่ไม่สามารถหนีจากสนามรบไปยังที่หมายของพวกเขา ได้ถูกจับมาเป็นเชลยของชาวอาหรับ ซึ่งเชลยชาวจีนมีช่างทำกระดาษรวมอยู่ด้วยเป็นจำนวนมาก ซึ่งในสมัยนั้นชาวตะวันออก กลางและฝั่งยุโรปยังไม่มีการผลิตกระดาษ ยังใช้หนังสัตว์ หรือแผ่นดินเหนียวเป็นวัสดุในการเขียน จึงทำให้วิธีทำกระดาษของไชหลุน ถูกเผยแพร่ออกไปทั่วดินแดนมุสลิม

แต่ในพื้นที่แถบอาหรับขาดแคลนเยื่อไม้ จึงใช้เศษผ้าเก่าแทน แล้วนำกระดาษที่ได้ไปเคลือบแป้ง ก่อนจะตากให้แห้ง จึงทำให้กระดาษของชาวอาหรับมีสีขาวใช้ในการขีดเขียนได้ดีขึ้น

2.1.5 กระดาษในประเทศยุโรป กระดาษเริ่มแพร่หลายเข้ามาในฝั่งประเทศยุโรปประมาณปี ค.ศ.1200 มีการพัฒนากรรมวิธีการผลิตเรื่อยๆ จนเมื่อปี ค.ศ.1870 สองพี่น้องครอบครัว Fourdrinier ชาวอังกฤษ ได้ประดิษฐ์คิดค้นเครื่องจักรผลิตกระดาษอัตโนมัติ จึงทำให้การผลิตกระดาษเปลี่ยนจากศิลปะกลายเป็นระบบอุตสาหกรรม จนพัฒนามาถึงในปัจจุบัน



ภาพที่ 2.5 เครื่องจักรผลิตกระดาษ (Fourdrinier Machine)

ที่มา : <http://www.dartfordarchive.org.uk/technology/magnified/Fourdrinier.htm>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 การใช้กระดาษในการสื่อสาร

หลังจากที่กระดาษและวิธีการผลิตได้แพร่กระจายออกไปทั่วโลกแล้ว กระดาษก็ถูกนำมาใช้ในตัวกลางการสื่อสารในสื่อต่างๆ

2.2.1 Manuscript มาจากภาษาลาตินว่า Libri Manu Scripti ซึ่งแปลว่า หนังสือที่เขียนด้วยมือ เกิดขึ้น 1,000 ปีก่อนที่จะมีการคิดค้นระบบการพิมพ์ ส่วนใหญ่เขียนเกี่ยวกับศาสนา และธรรมชาติ เขียนขึ้นโดยพระสงฆ์เพื่อใช้ในวัด ในสมัยนั้นมีเพียงพระสงฆ์และคนมีฐานะเท่านั้นที่จะอ่านหนังสือได้ ต่อมาเริ่มมีการเขียนหนังสือนอกเหนือจากศาสนา เพื่อใช้ในการเรียนรู้ และพัฒนาจนมาเป็นหนังสือซึ่งเป็นแหล่งการเรียนรู้สำคัญในปัจจุบัน



ภาพที่ 2.6 Manuscript

ที่มา : <https://www.slv.vic.gov.au/search-discover/explore-collections-format/books/rare-books>

2.2.2 หนังสือพิมพ์ (Newspaper) เป็นสื่อกระดาษที่ใช้ในการบอกเล่าข่าวสารต่างๆ โดยเริ่มจาก 60 ปีก่อนคริสตกาล กษัตริย์ในอาณาจักรโรมัน มีการส่งข่าวสารโดยให้จักรพรรดิ เขียนคัดลอกแถลงการณ์ของพระองค์ หรือว่าประจำวันของราชการ ติดไว้ตามกำแพง เรียกใบประกาศนี้ว่า Acta Diuna

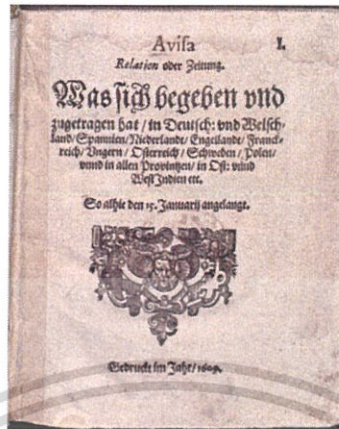
ค.ศ.105 หลังจากที่ใช้หลุนได้คิดค้นวิธีการผลิตกระดาษขึ้น กระดาษก็ถูกนำมาใช้ในการส่งข่าวสารเช่นกัน โดยเรียกว่า Tsing Pao พิมพ์เกี่ยวกับข่าวในพระราชสำนัก

Joann Gutenberg ได้ประดิษฐ์เครื่องพิมพ์ เกิดระบบการพิมพ์ขึ้น ก็ได้เกิดหนังสือพิมพ์ฉบับแรก ชื่อว่า Avis Relation Order Zeitung ในประเทศเยอรมันนี ในปี ค.ศ.1610 แต่ยังไม่ใช่นิยายพิมพ์รายวัน

ค.ศ.1623 หนังสือพิมพ์ A Weekly News London เป็นหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์ ที่พิมพ์ข่าวที่เกิดขึ้นในยุโรป

วันที่ 17 มีนาคม ค.ศ.1703 หนังสือพิมพ์รายวันฉบับแรกได้วางแผง โดยใช้ชื่อว่า The Daily Courant โดย Edward Morlet เป็นคนก่อตั้ง เริ่มมีการนำเสนอบทความ และการวิจารณ์สังคม นอกเหนือจากนำเสนอข่าวสารเพียงอย่างเดียว

ส่วนหนังสือพิมพ์ในประเทศไทย เริ่มเข้ามาในสมัยรัชกาลที่ 3 โดยกลุ่มมิชชันนารีชาวอเมริกา ออกหนังสือพิมพ์รายปักษ์ โดยใช้ชื่อว่า หนังสือจดหมายเหตุ (Bangkok Recorder) เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 Avisa Relation Oder Zeitung (หนังสือพิมพ์ฉบับแรกของโลก)
ที่มา : http://www.wikiwand.com/de/Aviso_Relation_oder_Zeitung

2.2.3 รูปถ่าย (Photography) ภาพถ่ายภาพแรกของโลก มีชื่อว่า View from The window at La gras เกิดขึ้นในปี ค.ศ.1826 เป็นภาพถ่ายจากวิวหน้าต่าง มองเห็นอาคารในฟาร์มและท้องฟ้า ถ่ายโดย Joseph Nicéphore niépce ใช้กล้องรูเข็ม (Camera Obscura) และฟิล์ม Bitumen ฉาบบนแผ่นโลหะผสม (Pewter) ใช้เวลาเปิดหน้ากล้องนานถึง 8 ชั่วโมง



ภาพที่ 2.8 View from The window at La gras (ภาพถ่ายรูปแรกของโลก)
ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/View_from_the_Window_at_Le_Gras

2.2.4 จดหมาย (Letter) ที่ทำการไปรษณีย์แห่งแรกของโลก เกิดขึ้นที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ.1775 โดยมี Benjamin Franklin เป็นบุรุษไปรษณีย์คนแรก หลังจากนั้นการเขียนจดหมายก็แพร่กระจายออกไปอย่างรวดเร็ว

จนถึงปี ค.ศ.1828 ประเทศสหรัฐอเมริกามีที่ทำการไปรษณีย์ถึง 7,800 กว่าแห่งทั่วประเทศ หรือเรียกว่าเป็นระบบไปรษณีย์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก ซึ่งถูกขนส่งโดยรถไฟ ทำให้การส่งจดหมายมีประสิทธิภาพและตรงเวลา

ส่วนการส่งจดหมายในประเทศไทย เริ่มขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 เรียกว่า กิจการไปรษณีย์ไทย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวณไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาดให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 ไปรษณียบัตร (Postcard) ไปรษณียบัตรใบแรก ถูกเขียนขึ้นโดย Theodore Hook ชาวอังกฤษ ส่งครั้งแรกในเมืองลอนดอน ในปี ค.ศ.1840 โดยเข้าเขียนหาตัวเอง เพื่อแกล้งบรูซไปรษณีย์ ในสมัยนั้นไปรษณียบัตรเป็นเพียงกระดาษเปล่าๆ ไม่มีรูปภาพ

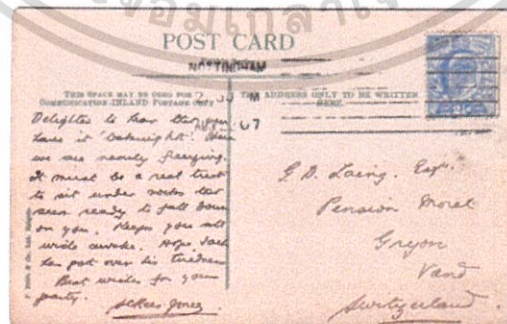
ต่อมาในช่วงเวลาประมาณปี ค.ศ.1894-1899 เริ่มมีไปรษณียบัตรแบบมีรูปภาพประกอบ แต่ให้เขียนข้อความด้านเดียวกับรูปภาพ และเขียนที่อยู่ลงอีกด้านหนึ่ง ซึ่งมักจะมีข้อความว่า 'This side for address only' ไปรษณียบัตรแบบนี้ เรียกว่า Undivided Back

ปี ค.ศ.1902 เริ่มมีการใช้ไปรษณียบัตรแบบ Divided Back คือมีรูปภาพด้านหนึ่ง และเขียนข้อความกับที่อยู่รวมกันอีกด้านหนึ่ง แบบที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน



ภาพที่ 2.9 Undivided Back Postcard

ที่มา : <http://www.ebay.com/itm/1905-THE-GOVERNORS-MANSION-COLUMBIA-SC-UDB-UNDIVIDED-BACK-POSTCARD-No-Stamp-/371625889174?hash=item5686a10d96>



ภาพที่ 2.10 Divided Back Postcard

ที่มา : <http://www.stampboards.com/viewtopic.php?f=10&t=39846&view=next>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6 โปสท์อิท (Post-it) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า กระดาษเตือนความจำ เป็นการเกิดขึ้นจากความผิดพลาดของ Spencer Silver พนักงานชาวอังกฤษของบริษัท 3M ในปี ค.ศ.1968 เขาได้รับมอบหมายให้คิดค้นสูตรกาวพลังช้าง คือมีคุณสมบัติติดแน่น ทนนาน แต่กลับลื่นไหลได้กาวที่ไม่มี ความเหนียวเลย สามารถยึดได้เพียงกระดาษแผ่นบางๆ2แผ่นเท่านั้น

ในปี ค.ศ.1972 Arthur Fry นักวิจัยอีกคน ได้นำกาวนี้มาใช้กับเศษกระดาษ เพื่อนำมาคั่นหนังสือคัมภีร์ไบเบิล เนื่องจากกาวนี้มีคุณสมบัติคือลอกง่าย ไม่ทิ้งคราบกาวจนทำให้หนังสือเสียหาย และติดซ้ำได้

ทางบริษัท 3M จึงนำมาพัฒนาออกมาเป็นกระดาษโน้ตสีเหลือง เรียกว่า Post-it Notes และถูกวางขายในปี ค.ศ.1980

2.3 สื่อเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนที่สื่อกระดาษ

2.3.1 เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นบริการเครือข่ายสังคม ก่อตั้งเมื่อวันอังคารที่ 4 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 2004 โดยมาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก และเพื่อนร่วมห้องภายในมหาวิทยาลัย และเหล่าเพื่อนในมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด พร้อมโดยสมาชิกเพื่อนผู้ก่อตั้ง Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz และ Chris Hughes เปิดให้เข้าใช้เฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดเท่านั้น และเว็บไซต์นี้ก็โด่งดังเพียงชั่วข้ามคืน จึงได้เพิ่มรายชื่อและสมาชิกของมหาวิทยาลัยอีก 30 กว่าแห่ง

ไอเดียเริ่มแรกในการตั้งชื่อ facebook นั้นมาจากโรงเรียนเก่าในระดับมัธยมปลายของมาร์ค ที่ชื่อฟิลิปส์ เอ็กเซเตอร์ อะคาเดมี โดยที่โรงเรียนนี้ จะมีหนังสืออยู่หนึ่งเล่มที่ชื่อว่า The Exeter Face Book ซึ่งจะส่งต่อๆ กันไปให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้รู้จักเพื่อนๆ ในชั้นเรียน ซึ่ง Face Book นี้จริงๆ แล้ว ก็เป็นหนังสือเล่มหนึ่งเท่านั้น จนเมื่อวันหนึ่ง มาร์คได้เปลี่ยนแปลงและนำมันเข้าสู่โลกของอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันสำนักงานใหญ่ของเฟซบุ๊กอยู่ที่ ซีโอ เมนโลพาร์ก รัฐแคลิฟอร์เนีย โดยจำนวนสมาชิกทั้งหมด 584,628,480 สมาชิกทั่วโลก โดยเป็นสมาชิกจากประเทศไทย รวม 6,914,800 สมาชิก

2.3.2 กล้องดิจิทัล (Digital Camera) คือกล้องถ่ายภาพที่ไม่ต้องใช้ฟิล์ม แต่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เรียกว่า เซ็นเซอร์เป็นตัวรับแสงผ่านการประมวลผลได้ภาพดิจิทัล บันทึกไว้ในรูปของไฟล์ในสื่อ บันทึกภาพภายในกล้อง ซึ่งสามารถส่งต่อไปยังคอมพิวเตอร์ เพื่อตกแต่งภาพด้วยโปรแกรมต่างๆ แล้วพิมพ์ออกมาเป็นภาพหรือส่งผ่านอินเทอร์เน็ต และใช้งานในลักษณะอื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย บนพื้นผิวของเซ็นเซอร์รับภาพจะแบ่งออกเป็นส่วนเล็กๆ ที่เรียกกันว่าพิกเซล (Pixel) ซึ่งแต่ละพิกเซลจะบันทึกข้อมูล 1 จุดภาพเมื่อรวมกันหลายๆ จุดอัดกันแน่นจะกลายเป็นภาพที่สามารถ มองเห็นได้ว่าเป็นภาพอะไร

2.3.3 การสนทนาออนไลน์ (Internet Relay Chat หรือ IRC) หมายถึง โปรแกรมที่ถูกสร้างมาเพื่อการสนทนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการพิมพ์ข้อความผ่านคีย์บอร์ดขึ้นสู่หน้าต่างคอมพิวเตอร์ซึ่งจะมีชื่อของผู้เล่นและข้อความแสดงขึ้นในหน้าต่างภายในจอคอมพิวเตอร์ของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปรแกรมสนทนา ให้คนอื่นๆ ที่ร่วมสนทนาในห้องสนทนา (Chat Room) นั้นๆ ได้เห็นว่า ผู้เล่นสนทนาคนอื่นๆ สามารถเข้าสนทนาได้

บริการสนทนาออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารผ่านข้อความ เสียง และรูปภาพ จาก Webcam โดยมีการโต้ตอบกันอย่างทันทีทันใด (Real-Time) มีลักษณะเดียวกันกับการสนทนา โดยโทรศัพท์ ต่างกันตรงที่ผู้สนทนาจะสื่อสารผ่านหน้าจคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถส่งข้อความ ภาพ และเสียงให้กันโดยมีอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการส่งข้อมูล

สามารถแบ่งรูปแบบการสนทนาออนไลน์อย่างกว้างๆ ได้เป็น 3 รูปแบบด้วยกัน คือ Web Chat, Web Board และโปรแกรมสนทนาออนไลน์ Web Chat เป็นการสนทนาโดยผ่านเซิร์ฟเวอร์กลาง ซึ่งจะทำให้เกิดกลุ่มสนทนาแล้วทุกคนที่ติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์นั้นสามารถได้รับข้อความนั้นได้พร้อม ๆ กัน หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าห้องสนทนา (chat room)

2.3.4 หนังสือพิมพ์ออนไลน์ (Online Newspaper) เมื่อโครงสร้างสังคมเปลี่ยนไปมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาในชีวิตประชาชนมากขึ้นทำให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงในรูปแบบการใช้ชีวิต เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ในการสืบค้นข้อมูลมากขึ้น กว่า การเข้ามาหาข้อมูล ต่างๆ ให้ห้องสมุด หรือการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในทุกที่โดยผ่านโทรศัพท์มือถือ Ipad notebook ทำให้สื่อสิ่งพิมพ์เองก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้ทันโลก และยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วนี้โดยจัดการ เปลี่ยนรูปแบบของหนังสือพิมพ์ให้เป็น "หนังสือพิมพ์ออนไลน์"

หนังสือพิมพ์ออนไลน์เป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่เปิดให้ใช้งานได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ เกิดความรวดเร็วในการเข้าถึง และสามารถเกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้ผลิต อย่างเช่น หากผู้ใช้ขัดข้องในเรื่องของการใช้งาน การเข้าถึง ข้อมูลในส่วนใด ผู้ใช้สามารถร้องเรียนได้ ซึ่งวิธีการนี้จะพบว่า เป็นการดู Feedback จากผู้ใช้งานโดยที่ไม่จำเป็นต้องดูที่ยอดขายเพียงอย่างเดียวเหมือนเช่นในสมัยก่อนอีกต่อไปแต่อำนาจเองก็อยู่กับผู้ผลิตสื่อเช่นเดิม

2.4 ผลกระทบของสื่อเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ และพฤติกรรมของมนุษย์

2.4.1 ด้านพฤติกรรมและความสัมพันธ์ การสนทนาออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวบุคคลว่าจะใช้งาน ข้อดีก็คือการได้รู้จักผู้คนมากขึ้น ได้แนวความคิดหลากหลาย มองโลกได้กว้างขึ้นโดยที่เป็นการลดช่องว่างด้านเวลา และสถานที่ เป็นเรื่องที่สะดวกรวดเร็วอย่างมากในปัจจุบันสามารถใช้เวลาเพียงไม่กี่นาทีในการติดต่อข้ามประเทศ เหมือนเทคโนโลยีถูกออกแบบมาให้คนเราได้ใกล้ชิดกันมากขึ้น ผ่านการพูดคุยในอินเทอร์เน็ต แต่การใช้งานอาจกลับกัน คนเรารู้สึกชินชาในความ สะดวกสบาย สามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา จนอาจจะทำให้คนเรามองข้ามถึงความสำคัญของบุคคลไป กลายเป็นความสัมพันธ์ที่ฉาบฉวย ไม่ได้มีการติดต่อสื่อสาร เฉลียวหน้าอย่างจริงจัง บุคคลที่เล่นแชทออนไลน์จนติดนั้นพฤติกรรมต่างๆ จะเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง กลายเป็นคนติดโซเชียล ขาดความรับผิดชอบกับสิ่งรอบๆ ตัว แม้แต่การควบคุมตนเอง จะต้องหยิบสมาร์ตโฟนมาใช้ หรือเช็คแชทตลอดเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 ด้านสังคม ไม่ว่าจะการสื่อสารเทคโนโลยีจะก้าวไกลเพียงใดก็ตาม ผู้ที่กุมข้อมูลข่าวสารมากที่สุดก็คือสื่อ หากสื่อมองเช่นใดสื่อสารออกไปเป็นหัวข้อข่าวทิศทางไหนผู้คนที่เข้าถึงสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ก็จะเชื่อเช่นนั้น แต่เนื่องด้วยการสื่อสารในปัจจุบันเป็นแบบดิจิทัลทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้พร้อมๆ กันทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้ด้วยกันเอง อาจจะเป็นการพูดคุยในบอร์ดของเว็บหนังสือพิมพ์ออนไลน์ หรือ จะเป็นการสื่อสารกันในเว็บทั่วไปที่นำข่าวของหนังสือพิมพ์ออนไลน์นั้นไปลง และเมื่อยิ่งเห็นไปในทิศทางเดียวกัน ก็ยิ่งขยายความเชื่อ การรับรู้ที่เป็นทิศทางเดียวกันไปในพื้นที่ที่กว้างขึ้น อย่างรวดเร็ว โดยมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตเป็นตัวนำพาเกิดเว็บบอร์ดกระทู้เกิดหัวข้อการพูดคุยในวงกว้างมากขึ้น ทำให้ประชาชนหรือผู้รับสารมีโอกาสมากขึ้นในการการเข้าถึงข้อมูลไม่เฉพาะเว็บของหนังสือพิมพ์ออนไลน์ การเข้าถึงข้อมูลได้หลายหลายๆ ด้าน และด้วยวิธีการที่ง่ายขึ้นเอง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของข้อมูล ซึ่งส่งผลต่อ การรับรู้ ความเชื่อของผู้รับสาร ที่อาจจะเข้าเว็บต่างๆ เพื่อสืบค้นข้อเท็จจริงที่น่าเชื่อถือที่สุด ประกอบความคิดความเชื่อของตน ทุกคนสามารถเป็นผู้เผยแพร่หรือเข้าถึงข้อมูลได้อย่างอิสระ จนบางทีเกิดการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นของตนเอง จนเกิดเป็นกระแสการทะเลาะเบาะแว้ง หรือ การโจมตีทางอินเทอร์เน็ต (Cyber Bully)

2.4.3 ด้านการศึกษา เทคโนโลยีช่วยให้ทุกคนเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้อย่างกว้างขวาง เราสามารถเลือกเสพข้อมูลบางชนิด เฉพาะเจาะจงในสิ่งที่เราต้องการรู้ ส่งผลให้เรามีความรู้อย่างผิวเผิน ข้อมูลบางอย่างบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นข้อมูลที่ไม่ได้มีการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญ องค์กร หรือสถาบันใด และเป็นข้อมูลที่ผู้ใช้เครือข่ายทุกคนมีสิทธิที่นำเสนอความคิดเห็น เผยแพร่ข่าวสารอย่างเป็นอิสระ ดังนั้น ผู้ใช้จึงจำเป็นต้องตรวจสอบข้อมูลและใช้วิจารณญาณในการเลือกสรรเอาเอง

- **ด้านร่างกาย** เทคโนโลยีมีส่วนในการส่งผลกระทบต่อร่างกายหากมีการใช้งานติดต่อกันยาวนานอย่างผิดวิธี บางอย่างเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกให้มนุษย์มากเกินไปจนเกิดความจำเป็น ส่งผลให้ศักยภาพของมนุษย์น้อยลง ทั้งพฤติกรรมภายนอก (ร่างกาย) เช่น โรคความจำเสื่อมก่อนวัยอันควร สมอถดถอย อาการเมื่อยล้าต่างๆ และพฤติกรรมภายใน (จิตใจ) เช่น สมาธิสั้น ความอดทนต่ำ ความมั่นใจในการเผชิญหน้าน้อย และการตัดสินใจช้าลง เป็นต้น

- **ด้านสิ่งแวดล้อม** คนส่วนมากมักคิดว่าการใช้กระดาษเป็นการทำลายธรรมชาติ แต่ความเป็นจริงแล้วกระดาษเป็นตัวกลางที่ได้มาจากธรรมชาติ จึงสามารถย่อยสลายตามธรรมชาติ หรือนำมารีไซเคิลต่อได้หลายครั้ง หากใช้อย่างถูกวิธี แต่ขยะอิเล็กทรอนิกส์เป็นของเสียที่ประกอบด้วยเครื่องใช้ไฟฟ้า หรือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ไม่ต้องการแล้ว ซึ่งขยะเหล่านี้หลายชิ้นถือว่าเป็นพิษและไม่สามารถย่อยสลายไปตามธรรมชาติได้ ถึงแม้ว่าจะมีสื่อเทคโนโลยีเข้ามาแทนที่สื่อกระดาษมากมาย แต่จากการสำรวจพบว่า พฤติกรรมการใช้กระดาษเท่าเดิมหรือลดน้อยลงเพียงนิดเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบนิทรรศการ

การออกแบบนิทรรศการ สิ่งสำคัญคือให้ผู้เข้าชมนิทรรศการมีส่วนร่วมกับงานมากที่สุด และหลังจากเข้าชมนิทรรศการแล้ว ผู้ชมได้รับความรู้ แนวคิด หรือข้อปฏิบัติต่างๆ มากขึ้น

3.1 ความหมายของนิทรรศการ

นิทรรศการ เป็นการรวบรวมสิ่งของและวัสดุเป็นชุดๆ เพื่อขมวดความคิดตามวัตถุประสงค์ทางการศึกษาหากเป็นกิจกรรมด้านการค้าการจัดนิทรรศการเป็นการแสดงผลงานสินค้า ผลิตภัณฑ์หรือกิจกรรมให้คนทั่วไปชม (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546, หน้า 588) หรือเป็นการจัดแสดงสื่อที่รวบรวมได้แก่ชุมชน อาจเป็นผลงานศิลปะอุตสาหกรรมหรือการโฆษณาสินค้า (Oxford University, 1989, p.419) นอกจากนี้อาจเป็นการรวบรวมงานประติมากรรมต่าง ๆ หรือสิ่งของอื่น ๆ เพื่อจัดแสดงในที่สาธารณะที่ผู้ชมสามารถเข้าไปชมได้ (Sinclair, 1994, หน้า 492) เป็นการสร้างความสนใจให้กับผู้ทีผ่านไปผ่านมา การให้ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ความคิด เราให้เกิดความสนใจเกี่ยวกับเนื้อหาซึ่งกระตุ้นให้มีการกระทำบางอย่าง (ณรงค์ สมพงษ์, 2535, หน้า 1)

ชม ภูมิภาค (ชม ภูมิภาค, ม.ป.ป., หน้า 243) อธิบายความหมายของนิทรรศการว่า หมายถึง การนำเอาทัศนวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน เช่น แผนภาพ แผนภูมิ รูปภาพ กราฟ วัสดุ 3 มิติ ของจริงและของตัวอย่าง เป็นต้น มาแสดงเพื่อเป็นการสื่อสารทางความคิดและความรู้ให้กับบุคคลระดับต่างๆ เช่น ครู นักเรียน นักศึกษา ตามโครงเรื่องที่วางไว้

พยุงค์ศักดิ์ ประจุศิลป์ (พยุงค์ศักดิ์ ประจุศิลป์, 2535, หน้า 1) ให้ความหมายของนิทรรศการคือการแสดงการให้การศึกษาอย่างหนึ่งด้วยการแสดงงานให้ชม อาจมีผู้บรรยายให้ฟังหรือไม่ต้องมีก็ได้ การแสดงอาจแสดงในอาคารหรือนอกอาคารก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยของจริง สิ่งของ ภาพถ่าย และแผนภูมิ สิ่งของต่าง ๆ ที่จะนำออกมาแสดง ในการจัดเตรียมจะต้องจัดอย่างมีระเบียบเรียบร้อยดูง่ายและคำนึงถึงความแจ่มชัดรวมทั้งก่อให้เกิดความรู้ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจข้อมูล (Information) โดยใช้ข้อความสั้นๆ อธิบายประกอบ ซึ่งควรจะมีควมน่าดูน่าชมด้วย

3.2 ประเภทของนิทรรศการ

นิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition) เป็นการจัดประจำ ณ ที่ใดที่หนึ่ง การจัดนิทรรศการแบบนี้ใช้ทุนสูง อายุการใช้งานยาวนาน ดังนั้นต้องมีการเตรียมวางแผนอย่างดี ต้องวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์รูปแบบ และการนำเสนอที่เหมาะสมตามหลักวิชาการ นิยมจัดทั้งกลาง

แจ้้งและในตัวอาคาร ส่วนใหญ่การจัดนิทรรศการถาวรมักจะมุ่งเน้นวัตถุประสงคที่เนื้อหา เป็นการให้ความรู้ สารและแทรกด้วยการสร้างทัศนคติ และค่านิยม

นิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition) นิยมใช้แสดงเรื่องราว เนื้อหาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งในวันหรือโอกาสพิเศษ มีระยะเวลาของการจัดแสดงสั้นๆ อาจเป็นเวลา 2-3 วัน หรือ 1 เดือน การจัดนิทรรศการชั่วคราวจะมุ่งเน้นไปยังเนื้อหาข้อมูลใหม่ หรืออาจมุ่งเน้นกลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่ม รูปแบบการจัดจึงต้องแปลกใหม่ มีน่าสนใจสูง ซึ่งการจัดอาจจัดแทรกในส่วนของการจัดนิทรรศการถาวรก็ได้ ทั้งนี้เพื่อดีงดูดใจ และชักชวนให้ผู้ชมได้กลับเข้ามาชมนิทรรศการถาวรอีก

นิทรรศการเคลื่อนที่ (Travelling Exhibition) มุ่งเน้นการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ ดังนั้นเพื่อความสะดวกในการจัดสื่อต่างๆ ดึงจะต้องมีการออกแบบ และผลิตในลักษณะสื่อสำเร็จรูปที่สะดวกในการจัดแสดง รวมทั้งวัสดุอุปกรณ์ก็จะต้องเหมาะสมกับการเคลื่อนย้าย และซ่อมแซม

3.3 องค์ประกอบของนิทรรศการ

3.3.1 ผู้ชม การออกแบบนิทรรศการจะต้องออกแบบให้ผู้ชมที่เป็นเป้าหมาย รับรู้ได้ถูกต้อง และง่าย ในด้านจิตวิทยาสังคม สิ่งที่จะจัดจะต้องสอดคล้องกับอารมณ์ ความรู้สึก ความต้องการของผู้ชม จึงจะได้ผลดีการจัดนิทรรศการ ซึ่งการที่เราจะรู้จักกลุ่มเป้าหมายต้องเกิดจากการหาข้อมูล สอบถาม สํารวจ สัมภาษณ์

3.3.2 เนื้อหา เป็นการสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลดิบ และข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย มาสรุปให้เข้าใจง่าย นำเสนอด้วยวิธีที่ดึงดูดความสนใจผู้ชม ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจน ว่าเราต้องการจะสื่ออะไร แล้วนำมาออกแบบเป็นสื่อภายในนิทรรศการ

3.3.3 สื่อภายในนิทรรศการ ควรคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย ว่าสื่อแบบไหนที่สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการให้สนใจได้, สถานที่และประเภทของนิทรรศการ เพื่อใช้วัสดุอุปกรณ์ให้เหมาะสม เช่น นิทรรศการถาวรควรใช้วัสดุที่แข็งแรง คงทนต่อการใช้งาน สามารถติดตั้งได้ถาวรกับสถานที่ หรือ นิทรรศการเคลื่อนที่ อาจจะต้องใช้วัสดุที่ขนย้ายสะดวก

- การประชาสัมพันธ์ เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ไม่ควรมองข้าม หากนิทรรศการมีเนื้อหาดี สถานที่ดี แต่ประชาสัมพันธ์ไม่ดี กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ชมก็ไม่วู้จักนิทรรศการ การประชาสัมพันธ์ที่ดีคือต้องโดดเด่น น่าสนใจ บอกเนื้อหานิทรรศการคร่าวๆ ครอบคลุม แต่ไม่บอกมากเกินไป ควรจะประชาสัมพันธ์ให้หยากรู้ จึงส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายสนใจมาชมนิทรรศการ

3.3.4 ระยะเวลาของการจัด ระยะเวลาของการจัดนิทรรศการ ซึ่งขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น เนื้อหา สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ และประเภทของนิทรรศการ หากเป็นนิทรรศการชั่วคราว มักจัดกันระหว่าง 1 - 7 วัน แต่บางอย่างอาจจัดหลายเดือน เป็นต้น

3.3.5 การจัดวางนิทรรศการ หมายถึง การออกแบบโดยรวม เป็นภาพลักษณ์หลักของนิทรรศการ การจัดวาง Display, สื่อ, เนื้อหา, การให้แสง หรืออื่นๆ การจัดเรียงเนื้อหา ควรคำนึงถึงลำดับการรับรู้ของผู้ชมนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 กระบวนการการสร้างนิทรรศการเคลื่อนที่

กระบวนการสร้างนิทรรศการเคลื่อนที่ที่สามารถทำได้ ดังนี้

1. ดำเนินการเก็บข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลและเนื้อหาของนิทรรศการ อาจได้จากการสังเกต พฤติกรรม หรือการสัมภาษณ์ สอบถามจากบุคคลหลากหลายช่วงวัย เพื่อนำข้อมูลไปออกแบบสื่อในนิทรรศการ
2. การออกแบบสื่อในนิทรรศการ เริ่มจากการนำข้อมูลที่ได้มา วิเคราะห์ ตีความเป็นเนื้อหา และจับใจความสำคัญมาออกแบบเป็นสื่อ ซึ่งข้อมูลบางอย่างจำเป็นต้องให้ผู้ชมมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์กับนิทรรศการ
3. การทดลองทำแบบจำลอง (Mockup) ของสื่อในนิทรรศการ เพื่อทดสอบการใช้งานและความเข้าใจ ซึ่งในส่วนนี้เป็นส่วนสำคัญในการออกแบบนิทรรศการ เพราะแบบจำลองบางรูปแบบอาจจะสื่อสารได้ไม่ดีเท่าแบบจำลองอีกรูปแบบหนึ่ง ผู้ชมนิทรรศการอาจจะเข้าใจผิด หรือไม่เข้าใจเนื้อหาที่ตัวนิทรรศการต้องการจะสื่อ หรือแบบจำลองบางแบบอาจจะยากหรือไม่ทนทานต่อการใช้งาน เป็นต้น
4. ประเมินผลการออกแบบ โดยวิธีที่ดีที่สุดคือการสอบถามกลุ่มเป้าหมายตรง
5. การออกแบบภาพลักษณ์ของนิทรรศการ ควรมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ในเป้าหมายของนิทรรศการ และที่สำคัญคือการดึงดูดผู้ชม ให้สนใจในนิทรรศการ
6. การจัดวางองค์ประกอบและสถานที่ตั้ง รวมถึงสิ่งแวดล้อมของนิทรรศการ ก็เป็นอีกอย่างหนึ่งที่มีความสำคัญ เพราะเราสามารถกำหนดทิศทางเดินของผู้ชม ลำดับการรับข้อมูล วิธีการเล่นกับสื่อ หรืออื่นๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

3.5 กรณีศึกษาการออกแบบนิทรรศการที่เคยมีมา

1. ตัวอย่างการประชาสัมพันธ์นิทรรศการ



ภาพที่ 3.1 Drift ซีรีส์กิจกรรมทดลองทางด้านเสียง Project #2 Tool

ที่มา : <http://www.bacc.or.th/event/DRIFT2.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 นิทรรศการ “ชนชราแห่งอนาคต: นิยาม โอกาส และความท้าทายใหม่”
ที่มา : <http://www.tcdc.or.th/calendar/exhibition/27467/>



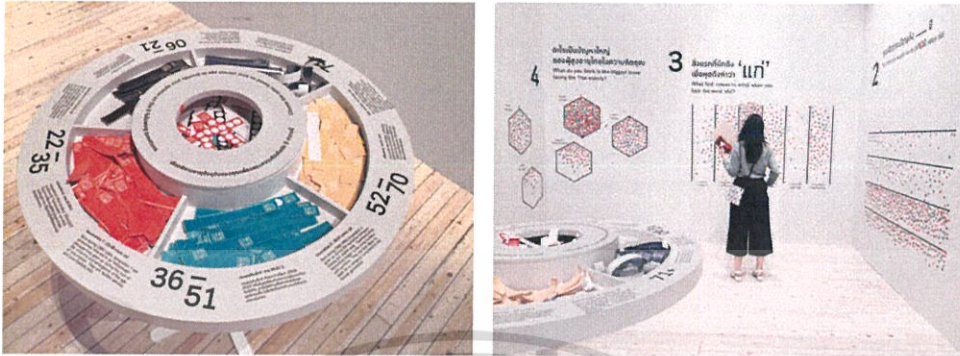
ภาพที่ 3.3 Cross_stitch : A Trans-Conceptual Exhibition To Present The Works Of
Young Artists
ที่มา : http://en.bacc.or.th/event/CROSS_STITCH.html

2. ตัวอย่างการจัดวาง เนื้อหา และสื่อในนิทรรศการ



ภาพที่ 3.4 What made me Exhibition
ที่มา : <https://pinthemall.net/pin/54f4476e7df0a/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 นิทรรศการ “ชนชราแห่งอนาคต: นิยาม โอกาส และความท้าทายใหม่”
 ที่มา : <https://veryhappyoldie.wordpress.com/2016/03/08/เที่ยวนิทรรศการ-ชนชรา/>



ภาพที่ 3.6 Reading Forms Exhibition
 ที่มา : <http://readingforms.com/post/16720802923/brave-new-alps-laboratorio-campano-perceptive>



ภาพที่ 3.7 Be Mobile In Immobility (The materialized memory)
 ที่มา : http://www.koreatimes.co.kr/www/news/nation/2017/03/691_87339.html
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 นิทรรศการเคลื่อนที่ Analog Paper

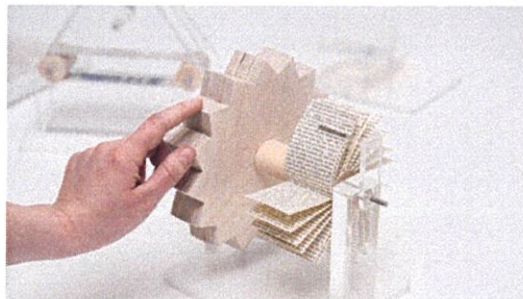
ใช้สื่อนิทรรศการเคลื่อนที่ ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง และสื่อภายในนิทรรศการยังสามารถให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วม ปฏิสัมพันธ์กับงาน เพื่อความเข้าใจมากขึ้นด้วย สื่อนิทรรศการเป็นเหมือนสื่อปลายเปิด ที่ให้ผู้ชมที่ได้รับข้อมูลความรู้จากนิทรรศการ กลับไปวิเคราะห์และตีความหมายด้วยตนเอง เนื่องจากเราไม่อาจตัดสินได้ชัดเจนว่าการสื่อสารแบบไหนดีกว่า แต่จุดมุ่งหมายสำคัญของโครงการคือต้องการให้รู้จักใช้ประโยชน์จากทั้งสองสื่ออย่างพอดี

เลือกใช้ชื่อ Analog Paper เนื่องจาก ก่อนที่จะมาเป็นยุคระบบ Digital แบบในปัจจุบัน การสื่อสารใช้แบบระบบ Analog ซึ่งเป็นระบบที่ความเร็วและการทำงานไม่คงที่ เปรียบเสมือนกับการสื่อสารในสมัยนั้น ที่เป็นระบบที่ใช้มนุษย์ในการทำงานเป็นส่วนมาก หรือทั้งหมด

4.2 ลักษณะเด่น แรงบันดาลใจในการออกแบบ

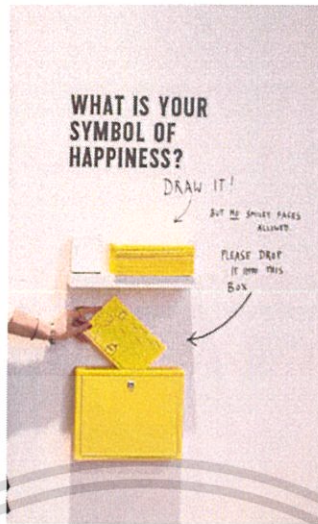
1. การออกแบบโดยเน้นการใช้เทคนิคและพื้นผิวของกระดาษ เนื่องจากนิทรรศการต้องการให้ผู้เข้าชม เห็นถึงข้อดีของกระดาษในส่วนที่สื่อเทคโนโลยีไม่มี จึงเน้นในเรื่องของชนิดของกระดาษที่หลากหลายเพราะมีพื้นผิว (Texture) และเนื้อสัมผัสของกระดาษที่แตกต่างกัน เป็นจุดที่ชัดเจนที่สุด

2. เน้นการออกแบบสื่อ Interactive เมื่อพูดถึงสื่อ Interactive แล้ว ทุกคนคงจะนึกถึงสื่อเทคโนโลยี สื่อดิจิทัล ที่เราสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้ แต่การออกแบบสื่อในนิทรรศการนี้ จะเน้นสื่อ Interactive ที่เป็นแบบระบบ Analog คือมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กันโดยไม่ใช้ดิจิทัล เพื่อให้ผู้เข้าชมนิทรรศการได้มาสัมผัสและลองใช้สื่อกระดาษในระบบจริงๆ เพื่อให้ได้ทั้งความรู้ความเข้าใจ และความรู้สึก ของสื่อกระดาษ และแสดงศักยภาพของกระดาษอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ตัวอย่างสื่อ Analog Interactive



ภาพที่ 4.1 Touchscreen Gestures Reimagined as Sculptures

เอกสารที่มา : <http://mashable.com/2013/03/30/touchscreen-gestures-analog-form/#1koMRZujQaqq> การค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 The Happy Show at Moca

ที่มา : <http://www.minimallyminimal.com/blog/the-happy-show-at-moca>



ภาพที่ 4.3 Wall of Colored Envelopes

ที่มา : <http://www.melissablakeblog.com/2010/07/inspiration-wall-of-colored-envelopes.html>



ภาพที่ 4.4 Thousands of Dots Exhibition

ที่มา : <https://loveandcupcakesblog.com/2012/01/04/thousands-of-dots/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 กลุ่มเป้าหมาย

จากการศึกษาข้อมูล พบว่าช่วงอายุเด็กวัยรุ่นในปัจจุบัน หรือ Generation Z (บุคคลที่เกิดในช่วงปี พ.ศ.2540 เป็นต้นไป) เป็นวัยที่มีพฤติกรรมการยึดติดกับเทคโนโลยีมากที่สุด เนื่องด้วยปัจจัยและสิ่งแวดล้อมต่างๆ และเป็นบุคคลที่เกิดมาในยุคที่เจริญก้าวหน้าไปด้วยสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยี ไม่ได้ผ่านการใช้ชีวิตในช่วงสื่อกระดาษ สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีจึงมีอิทธิพลต่อกระบวนการคิด การดำเนินชีวิตของเด็กๆ นี้แทบจะทั้งหมด

กลุ่มเป้าหมายหลักของนิทรรศการจึงเป็นเด็กวัยรุ่นอายุ 16-20 ที่มีพฤติกรรมการยึดติดกับเทคโนโลยี เพื่อให้เห็นความเป็นมาของการสื่อสาร ข้อดีและข้อเสียของการสื่อสารแต่ละอย่าง และที่สำคัญคือความแตกต่าง ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการเอง

4.4 แนวคิดในการออกแบบนิทรรศการ

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของนิทรรศการ อาจจะไม่รู้จักรู้จักหรือไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับสื่อกระดาษมาก่อน เนื่องจากไม่ได้ผ่านการใช้ชีวิตช่วงสื่อกระดาษมา และแนวคิดของนิทรรศการคือต้องการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างของทั้งสองสื่อ จึงใช้วิธีการออกแบบสื่อในนิทรรศการโดยอ้างอิงรูปแบบหรือการใช้งานมาจากเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันเพียงภายนอก เพื่อให้ผู้ชมคุ้นเคยกับสื่อ แต่ใช้เทคนิคกระดาษในการใช้งานไปจนถึงขั้นตอนการทำทั้งหมด เช่น แชนทอนไลน์กับจดหมาย, การถ่ายรูปดิจิทัลกับรูปถ่ายกระดาษ, การสร้างความสัมพันธ์แบบออนไลน์กับการสร้างความสัมพันธ์โดยกระดาษ หรือ การอวยพรแบบดิจิทัลกับการอวยพรโดยใช้กระดาษ เป็นต้น โดยที่สื่อในนิทรรศการเหล่านี้ จะแบ่งเป็นสื่อที่ให้ความรู้ และสื่อ Interactive

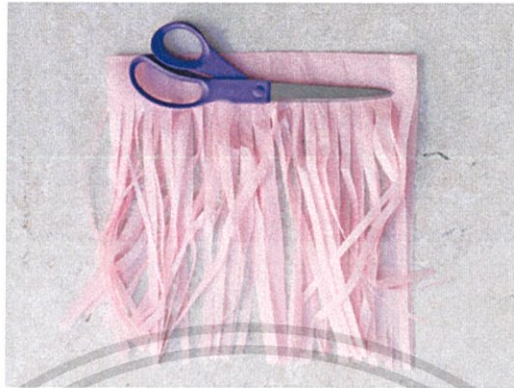
4.5 เนื้อหาของนิทรรศการ

เนื่องจากแนวคิดของนิทรรศการ เป็นการอ้างอิงรูปแบบและการใช้งานของสื่อเทคโนโลยีภายนอก เปรียบเทียบกับสื่อกระดาษที่ถูกแทนที่ไป เนื้อหาในนิทรรศการจึงจะแบ่งตามสื่อ ดังต่อไปนี้

4.5.1 บทนำ เป็นการเกริ่นถึงสาเหตุ จุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของนิทรรศการนี้ ผ่านสื่อหนังสือ เปรียบเทียบกับการค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต โดยใช้หนังสือที่แฝงเทคนิคกระดาษเป็นสื่อในการเล่าเรื่อง เพื่อแสดงเทคนิคทางกระดาษ และพื้นผิวต่างๆ ที่เทคโนโลยีไม่มี จะเริ่มจากประวัติความเป็นมาของกระดาษ จากประเทศต่างๆ เมื่อผลิตกระดาษได้แล้ว จากกระดาษแผ่นธรรมดา ก็ถูกพัฒนากลายเป็นกระดาษที่ใช้เพื่อการสื่อสาร ซึ่งมีรูปแบบ ลักษณะแตกต่างกันไปตามการใช้งาน เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ โปสการ์ด จดหมาย หรืออื่นๆ จนกระดาษกลายเป็นเครื่องมือสื่อสารชิ้นสำคัญของโลก จนกระทั่งเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในยุคหลังนี้ เข้ามาแทนที่สื่อกระดาษบางอย่าง จนทำให้สื่อกระดาษบางชนิดสูญหายไป และนำไปสู่เนื้อหาพาร์ทอื่นๆต่อไปในนิทรรศการ โดยเนื้อหาต่อไปนี้ สามารถเลือกชมพาร์ทไหนก่อนแล้วแต่ผู้ชมนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างเทคนิคทางกระดาษที่จะนำมาใช้ในพาร์ทนี้



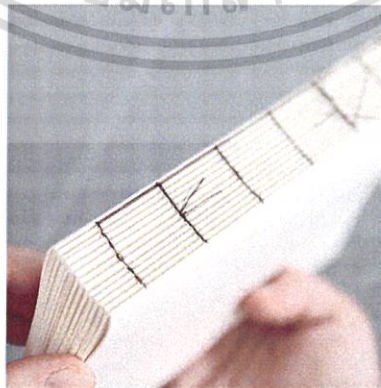
ภาพที่ 4.5 Paper Fringe

ที่มา : <http://www.hgtv.com/design/make-and-celebrate/entertaining/make-your-own-tissue-paper-tassel-garland>



ภาพที่ 4.6 Bouquet Flower Pop-up Card

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=Qd1lgmlKV5w>



ภาพที่ 4.7 Kettle Binding Book

ที่มา : <http://sealemon.co/post/143071348047/i-made-a-new-tutorial-for-those-of-you-making-text>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.2 การเขียนจดหมาย กับการแชทออนไลน์ การส่งความคิดถึงผ่านจดหมาย มีตัวแปรเป็นระยะทางและระยะเวลา บางทีอาจจะช้าเนิ่นนาน แต่จะเป็นสิ่งที่ทำให้ความรู้สึกคิดถึงเพิ่มขึ้น ความรู้สึกดีก็เพิ่มขึ้นด้วย จึงทำให้คนเรารู้สึกว่ายิ่งไกลนานก็ยิ่งคิดถึง จดหมายให้ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละคน ทั้งลายมือ ลักษณะการเขียน บทสนทนา ชนิดกระดาษ หรือปากกา และที่สำคัญคือความรู้สึก แต่การแชทออนไลน์สามารถสนทนาได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา ที่มีอินเทอร์เน็ต ข้อความของแชทออนไลน์เป็นการพูดคุยสั้นๆ กระชับ และรวดเร็ว ทำให้คุณค่าของความคิดถึง ลดน้อยลงไป

จึงทำเป็นรูปแบบคล้ายของจดหมาย ที่ข้างหน้าซองเป็นการแชทออนไลน์ แต่เมื่อเปิดซองออกมาแล้ว เป็นจดหมายที่มีบทสนทนาเดียวกับข้างหน้าซอง เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงความแตกต่างของบทสนทนาอย่างชัดเจน

ตัวอย่างเทคนิคทางกระดาษที่จะนำมาใช้ในพาร์ทนี้



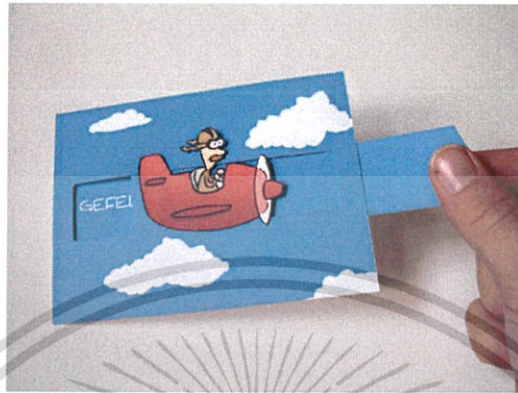
ภาพที่ 4.8 การเย็บหนังสือของจดหมาย

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/146789269076561958/>

4.5.3 การถ่ายรูปดิจิทัล กับรูปถ่ายกระดาษ การเปลี่ยนแปลงของภาพถ่ายที่ถูกลดทอนจากกระบวนการถ่าย การอัดภาพ และกระดาษหลายร้อยใบรวมอยู่ในที่ๆเดียว สิ่งอำนวยความสะดวกสบาย และรวดเร็วขึ้น ถูกแลกด้วยความทรงจำ คุณค่า และความรู้สึกของมัน ในพาร์ทนี้จึงทำ Camera Roll ที่ใช้กระดาษปรี้นออกมา ยาวๆ กองๆ ไว้ที่พื้น เพื่อแสดงถึงปริมาณ ความไม่มีคุณค่า แต่จะมีบางรูปที่สามารถดึงออกมาได้ กลายเป็นรูปถ่ายจากกระดาษ ที่มีขนาดและรูปแตกต่างกัน เช่น รูปถ่ายตู้ สติกเกอร์ รูปถ่าย 4x6 นิ้ว รูปถ่าย 2 นิ้ว เป็นต้น ซึ่งรูปแบบ ขนาดที่แตกต่างกัน ผิวสัมผัส สีและรอยเลอะของรูป สามารถบอกประสบการณ์ หรือความทรงจำได้ ให้ความรู้สึกที่ต่างจากรูปใน Camera Roll รูปที่นำมาใช้เป็น Camera Roll จะเป็นรูปจากใน Camera Roll ในชีวิตประจำวันที่เราใช้จริงๆ จากของเรา ของเพื่อนหรือคนรอบตัว แต่รูปถ่ายจากกระดาษ จะใช้รูปถ่ายจากภาพยนตร์ ที่ในเรื่องเรื่องมีความสำคัญของรูปถ่ายกระดาษอยู่ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 36 ของ นวพล อารังรัตนฤทธิ์ เป็นการพูดถึงความทรงจำในรูปถ่ายกระดาษ กับรูปถ่ายดิจิทัล เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างเทคนิคทางกระดาษที่จะนำมาใช้ในพาร์ทนี้

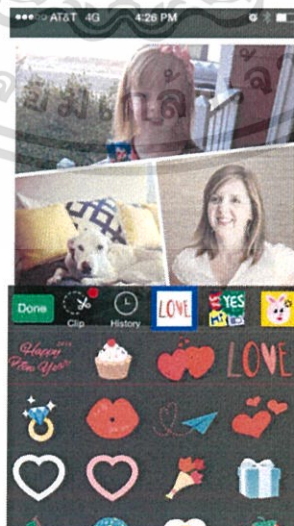


ภาพที่ 4.9 Pull Out Paper

ที่มา : <http://www.instructables.com/id/Pull-Out-Birthday-Card/>

4.5.4 การอวยพรด้วยเทคโนโลยี กับการ์ดอวยพร ส.ค.ส. หรือส่งความสุข เป็นการ์ดที่ใช้ส่งให้กันเพื่ออวยพรในเทศกาล โอกาสสำคัญ หรือวันพิเศษต่างๆ คำอวยพรที่ถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีในการแต่งภาพ ผ่าน Application เนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ แม้จะมีการเลียนแบบเครื่องมือ และอุปกรณ์ในการประดิษฐ์การ์ด แต่ก็ไม่สามารถให้ความรู้สึกที่แทนที่กับการ์ดได้ แต่ในปัจจุบันที่แทบจะไม่มีกร ส.ค.ส. ให้กันแล้ว จึงอยากให้กลุ่มเป้าหมายได้ส่งความสุขให้กัน ในรูปแบบของการ์ดบ้าง บทนี้จึงเป็นส่วนที่ผู้ชมสามารถทำการ์ด ในโอกาสพิเศษเพื่อคนพิเศษ โดยมีอุปกรณ์ และรูปแบบการจัดวางมาจากใน Application

ตัวอย่างข้อมูลที่จะนำมาใช้ในพาร์ทนี้



ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างการจัดวางของ Application แต่งรูปภาพ

ที่มา : <http://coolmomtech.com/2014/04/best-instagram-collage-apps-ios-android/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างเครื่องมือของ Application แต่งรูปภาพ

ที่มา : <https://www.technobuffalo.com/2012/12/19/deleting-your-instagram-account-here-are-five-ios-alternatives/>

4.5.5 ความสัมพันธ์ผ่านโปสการ์ด กับอินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันทุกคนสามารถทำความรู้จักและเข้าถึงข้อมูลกันและกันได้ง่ายดาย จึงอยากให้ผู้ชมได้ทำความรู้จักกันผ่านสื่อกระดาษลายมือ และโปสการ์ด เป็นพาร์ทสุดท้าย โดยโปสการ์ดที่ให้เลือก จะมีความพิเศษแตกต่างกันไปตามชนิดของกระดาษแต่ละชนิด พื้นผิว และแฝงเกร็ดความรู้เกี่ยวกับกระดาษชนิดนั้นๆลงไปด้วย

วิธีการเล่น คือเริ่มจากให้ผู้ชมนิทรรศการเลือกโปสการ์ด ตามชนิดกระดาษที่ชื่นชอบ เขียนแนะนำตัวเอง หรือทักทายเพื่อนใหม่ และช่องทางติดต่อกลับ (โดยไม่ต้องเขียนที่อยู่ในอีกฝั่ง) ติดแสตมป์ และหย่อนโปสการ์ดลงในตู้ไปรษณีย์ ในช่องที่เขียนว่า “Add New Friend” และเขียนชื่อและที่อยู่ของตนเอง ลงในกระดาษอีกแผ่นหนึ่ง หย่อนลงในช่อง “Contact” หลังจากจบนิทรรศการจะนำโปสการ์ดและที่อยู่มาส่งให้ โดยการสุ่ม ผู้เข้าชมนิทรรศการจะได้รับ Friend Request ส่งมาถึงที่บ้าน ผ่านโปสการ์ด

ตัวอย่างรูปแบบที่จะนำมาอ้างอิงในพาร์ทนี้



ภาพที่ 4.12 The Happy Show at Moca

ที่มา : <http://www.minimallyminimal.com/blog/the-happy-show-at-moca>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบ

5.1 แนวทางการออกแบบ

จากการศึกษาและสำรวจกลุ่มเป้าหมายของนิทรรศการ กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ไม่รู้จักรหัสหรือไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับสื่อกระดาษมาก่อน บางกลุ่มอาจจะเคยเห็นหรือเคยได้ยินมาบ้าง แต่เนื่องจากไม่ได้ผ่านการใช้ชีวิตช่วงสื่อกระดาษมา จึงทำให้ไม่เข้าใจในกระบวนการการติดต่อผ่านสื่อกระดาษ

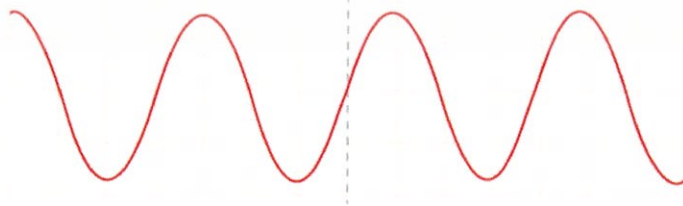
รวมทั้งแนวคิดของนิทรรศการคือต้องการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างถึงการใช้งานความรู้สึก ข้อดี-ข้อเสีย พฤติกรรมการใช้สื่อของทั้งสองสื่อ

จึงใช้วิธีการออกแบบสื่อในนิทรรศการโดยอ้างอิงรูปแบบ หรือการใช้งานมาจากเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันเพียงภายนอก เพื่อให้ผู้ชมคุ้นเคยกับสื่อ แต่ใช้เทคนิคกระดาษในการใช้งานไปจนถึงขั้นตอนการทำทั้งหมด เช่น แชนออนไลน์กับจดหมาย การถ่ายรูปลิจิตอลกับรูปถ่ายกระดาษ การสร้างความสัมพันธ์แบบออนไลน์กับการสร้างความสัมพันธ์โดยกระดาษหรือการอวยพรแบบดิจิตอลกับการอวยพรโดยใช้กระดาษ เป็นต้น

5.2 การออกแบบ Logo

1. แนวทางการออกแบบและแบบอ้างอิง Logo 3 แนวทาง ได้แก่

1.1 การใช้สัญลักษณ์คลื่นสัญญาณ Analog



ภาพที่ 5.1 สัญลักษณ์คลื่นสัญญาณ Analog

ที่มา : <http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebiteize/design/electronics/logicrev1.shtml>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 การใช้รูปกระดาษแบบตัดทอน



ภาพที่ 5.2 รูปกระดาษ แบบตัดทอน 1

ที่มา : http://www.freepik.com/free-icon/folded-paper_754446.htm



ภาพที่ 5.3 รูปกระดาษ แบบตัดทอน 2

ที่มา : <http://www.fromupnorth.com/logo-inspiration-964/>

1.3 ตัวอักษร A



ภาพที่ 5.4 L'ALSACE Logo

ที่มา : <http://www.pinterest.com>



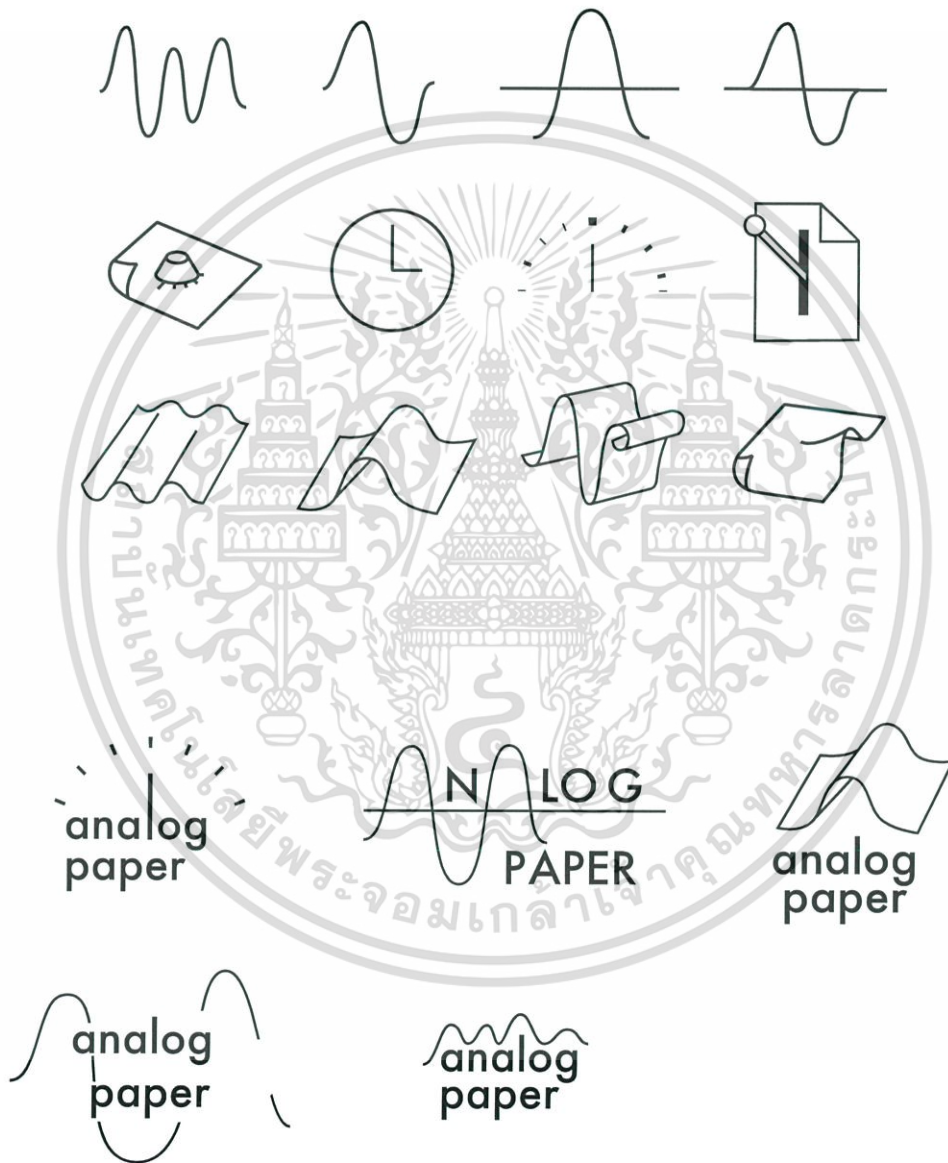
ภาพที่ 5.5 ตัวอย่าง Logo จากตัวอักษร A

ที่มา : <https://dribbble.com/shots/2379347-A-mark>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Logo Sketch ตามแนวคิดและแบบอ้างอิง

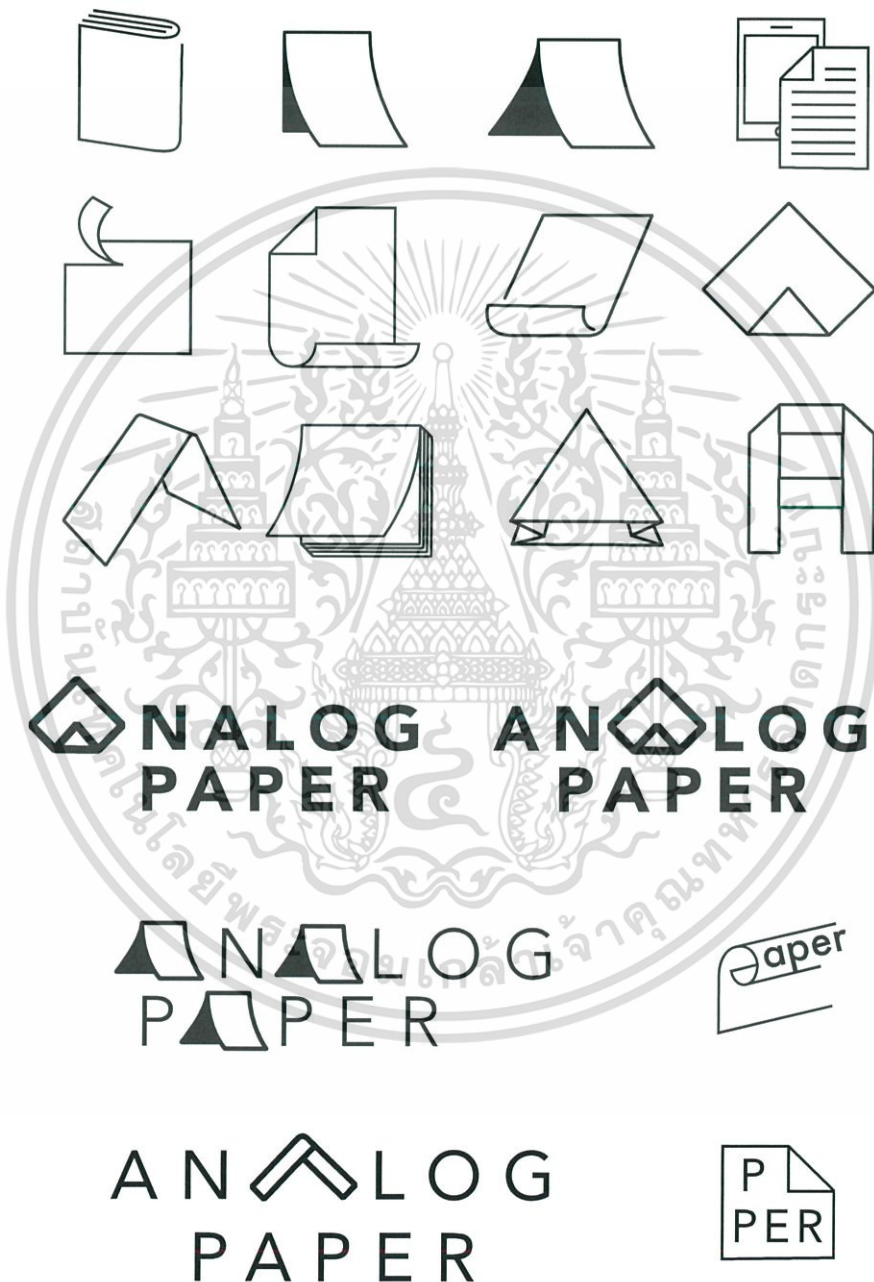
2.1 แบบที่ 1 คลื่นสัญญาณ Analog



ภาพที่ 5.6 Logo Sketch แบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 แบบที่ 2 การใช้รูปกระดาษแบบตัดทอน



ภาพที่ 5.7 Logo Sketch แบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สรุปการออกแบบ Logo

เมื่อลอง Sketch Logo ตามแนวความคิดทั้ง 3 แบบแล้ว พบว่าทุกแนวความคิดสามารถรวมกันได้ภายในโลโก้เดี่ยวอย่างลงตัว และสามารถสื่อความหมายได้ตามที่จุดประสงค์ของนิทรรศการ จึงได้สรุปโลโก้ออกมาเป็นดังภาพ ซึ่งเป็นทั้งรูปกระดาษแบบตัดทอน คลื่นสัญญาณ Analog และเป็นทั้งตัวอักษร A เลือกใช้คู่กับฟอนต์ ITC Avant Garde Gothic Std (Medium) เนื่องจากเป็นฟอนต์ที่มีสัดส่วนแบบเรขาคณิต ทำให้ดูเป็นมิตรเข้าถึงง่าย



ภาพที่ 5.8 Final Logo

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 การออกแบบ Poster ประชาสัมพันธ์นิทรรศการ

1. แนวทางการออกแบบและแบบอ้างอิง Poster 3 แนวทาง ได้แก่

1.1 การใช้เทคนิค Die-cut บนกระดาษและภาพประกอบแบบ Figure and Ground เพื่อให้เห็นความเป็นสามมิติของกระดาษ ใช้กระดาษเพียง 1-2 สี และแสงเงา เพื่อช่วยในการสร้างภาพ



ภาพที่ 5.9 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Poster ที่ 1.1

ที่มา : <http://www.gettyimages.com/detail/illustration/paper-vegetable-set-cut-out-mix-design-card-royalty-free-illustration/514366359>

<http://www.milimbo.com/index.php/become-a-book-workshop/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 การใช้สื่อที่ถูกบิดเบือนไป เป็นการบิดเบือนรูปร่าง ของกระดาษหรือทำให้ผิดเพี้ยน โดยการกระทำของสื่อเทคโนโลยี



ภาพที่ 5.10 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Poster ที่ 1.2

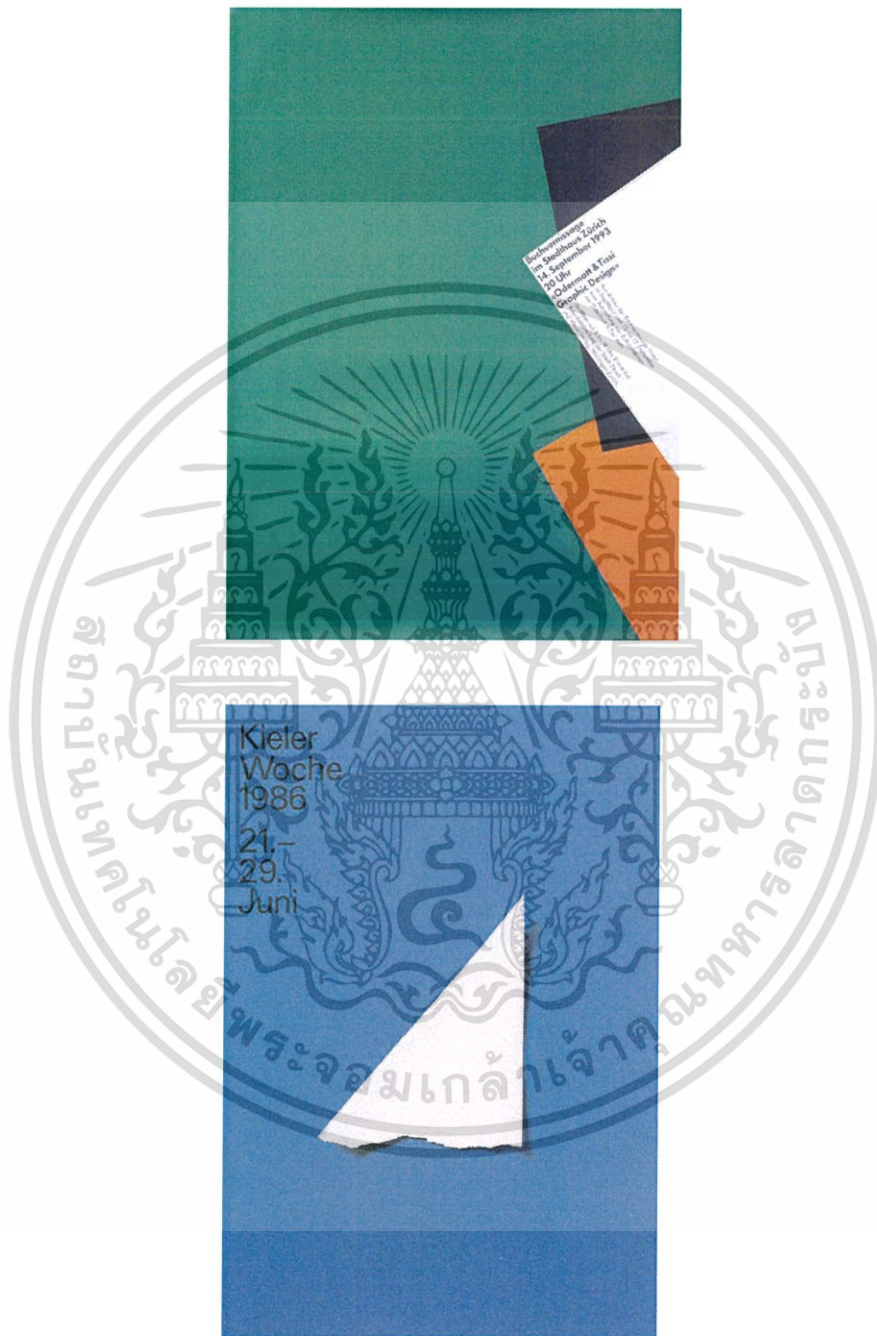
ที่มา : <http://designspiration.net/image/1177458141074/>

[http://undschwarz.tumblr.com/post/78576777364/gurafiku-japanese-poster-to-die-for-](http://undschwarz.tumblr.com/post/78576777364/gurafiku-japanese-poster-to-die-for-ryo)

ryo

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 การทิ้งช่องว่าง เพื่อให้เห็นถึงความว่างเปล่า ที่หายไปของกระดาษที่ถูกแทนที่



ภาพที่ 5.11 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Poster ที่ 1.3

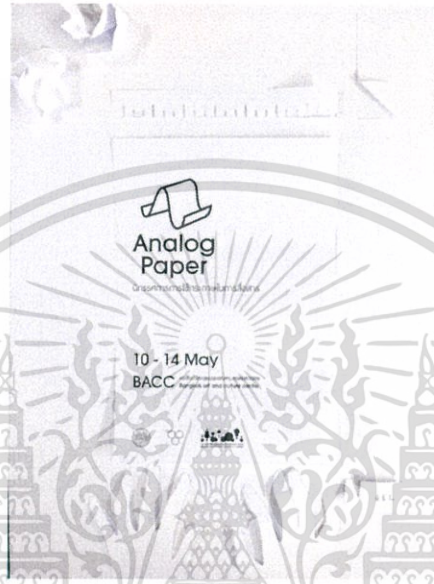
ที่มา : <http://www.internationalposter.com/poster-details.aspx?id=SWL24605>

<http://www.itsnicethat.com/articles/pierre-mendell>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

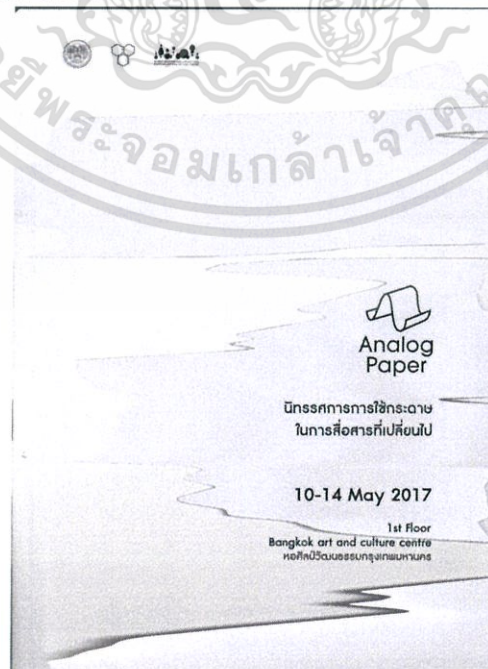
2. Poster Sketch ตามแนวทางการออกแบบและแบบอ้างอิง 4 แนวทาง

2.1 แบบที่ 1 เทคนิค Die-Cut กระดาษ กับภาพประกอบแบบ Figure and Ground โดยมีคอนเซ็ปต์ตามชื่อและแนวคิดของนิทรรศการ Analog Paper ให้เห็นการใช้งานและรูปแบบของสื่อดิจิทัล ผ่านรูปแบบของกระดาษ



ภาพที่ 5.12 Poster Sketch แบบที่ 1

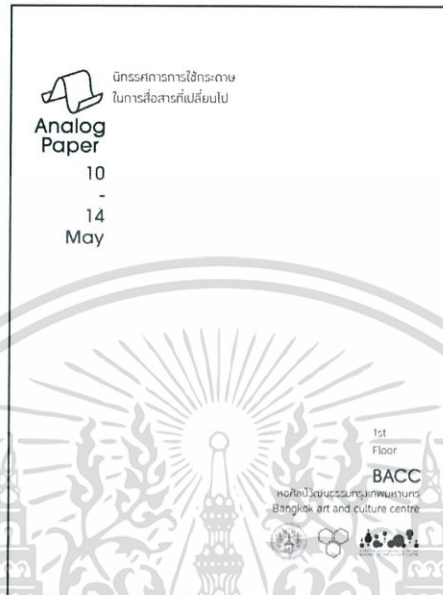
2.2 แบบที่ 2 กระดาษที่ถูกบิดเป็นโดนเทคโนโลยี เป็นภาพของกระดาษที่ถูกบิดเป็น โดย การสแกน ซึ่งสื่อถึงเครื่องมือดิจิทัล



ภาพที่ 5.13 Poster Sketch แบบที่ 2

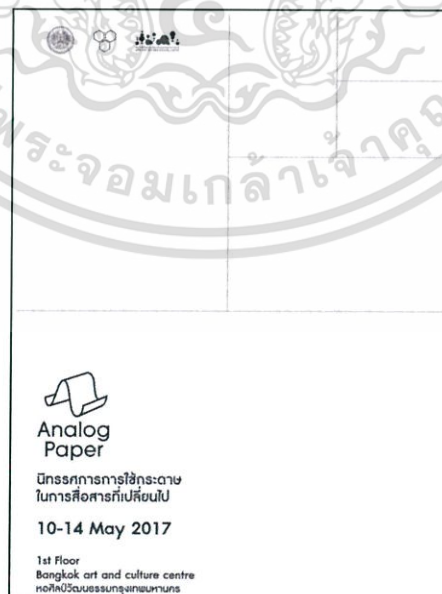
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 แบบที่ 3 การเว้นช่องว่าง โดยใช้คอนเซปต์ Missing Paper ช่องว่างที่เกิดขึ้นระหว่างตัวอักษรกับ Space คือกระดาษที่หายไป



ภาพที่ 5.14 Poster Sketch แบบที่ 3

2.4 แบบที่ 4 การแบ่งสัดส่วนกระดาษตามขนาดกระดาษมาตรฐาน (ชุดA) ซึ่งเป็นขนาดกระดาษสากลที่ใช้กันเยอะที่สุด ในการทำสื่อสิ่งพิมพ์



ภาพที่ 5.15 Poster Sketch แบบที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สรุปการออกแบบ Poster

สรุปว่าเทคนิคต่างๆที่ได้ลองตามแนวคิดทั้ง 3 แบบแรก สื่อความหมายค่อนข้างยากจึงใช้แนวคิดที่ 4 นำเสนอเทคนิคทางกระดาษและให้เห็นพื้นผิวของกระดาษอย่างชัดเจน เมื่อมองภายนอกแล้วเป็นเพียงโปสเตอร์ที่สีขาวที่มีเพียงตัวอักษรเท่านั้น แต่ถ้าเข้ามาสังเกตจะเห็นว่าเนื้อกระดาษที่นำมาเย็บติดกันแต่ละชิ้นนั้น มีพื้นผิวที่แตกต่างกันออกไป แสดงให้เห็นถึงข้อดีของกระดาษ เนื้อสัมผัส ที่เทคโนโลยีไม่สามารถเลียนแบบได้



ภาพที่ 5.16 Final Poster

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 การเรียงเนื้อหาภายในนิตยสาร

เริ่มแรก จากการศึกษาหัวข้อเรื่องและเนื้อหาเบื้องต้น หาข้อมูลเกี่ยวกับข้อดีและข้อเสียของสื่อกระดาษและเทคโนโลยี และข้อมูลเกี่ยวกับสื่อกระดาษที่เทคโนโลยีเข้ามาแทนที่ จนบางสื่อหายไป จึงต้องการจะแบ่งแยกเนื้อหาของนิตยสารตามความสัมพันธ์ของมนุษย์เป็นหลัก และจับคู่กับสื่อและเนื้อหาเป็นรอง เนื่องจากนิตยสารต้องการเน้นให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนี้

ความสัมพันธ์	สื่อกระดาษ	สื่อเทคโนโลยี	เนื้อหา
คนรัก หรือ เพื่อน	จดหมาย โปสการ์ด ส.ค.ส. Friendship	Facebook แชทออนไลน์	การพูดคุยติดต่อสื่อสาร หรือวันสำคัญ
พ่อแม่กับลูก ครูกับนักเรียน	หนังสือ Sheet รายงานเรียน	การถ่ายรูป E-mail, Internet copy-paste	การศึกษาและ การเรียนรู้
ผู้ผลิตและ ผู้บริโภค	Poster	การโฆษณาออนไลน์ Viral	การโฆษณา พฤติกรรมกรซื้อขาย
คนในสังคม	Magazine Newspaper	ข่าวออนไลน์	การรับข่าวสาร

สรุปพฤติกรรมและสาเหตุที่เปลี่ยนแปลงไปได้ ดังนี้

- ความสัมพันธ์คู่รัก พบว่าค่าเฉลี่ยอายุของคนที่แต่งงานมีอายุสูงขึ้นกว่าในอดีต เนื่องจากทางเลือกในการสื่อสารที่กว้างไกล ทำให้เราสามารถเลือกคบหาคนได้เพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้การแต่งงานที่ช้าลง การมีตัวเลือกมากทำให้เราเปลี่ยนใจง่าย ไม่ตัดสินใจอย่างเด็ดขาด ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อช่วยให้เราหาคู่ง่ายขึ้น เพียงแค่กรอกข้อมูลส่วนตัว ความสนใจและความถนัด เทคโนโลยีก็จะหาคู่ให้เรา ที่คิดว่าลงตัวที่สุด แต่ว่าเทคโนโลยีเหล่านี้ ใช้อัลกอริทึมที่ใช้ข้อมูลของเราในการคำนวณหาคนที่เหมาะสม แต่ความเป็นจริงแล้ว เรื่องของความสัมพันธ์ความรัก ควรใช้ความรู้สึก การเผชิญหน้า ศึกษาดูใจกันด้วยตัวจริง เป็นการคำนวณที่ดีที่สุดของมนุษย์

การพูดคุยผ่านข้อความในเทคโนโลยี ทำให้เรามีเวลาในการคิดถ้อยคำ การตัดสินใจ ทำให้ประสิทธิภาพในการเข้าสังคมในความเป็นจริงน้อยลง เราอาจไม่กล้าพูดต่อหน้า มีความมั่นใจน้อยลง หรือตัดสินใจช้าลง อีกส่วนหนึ่งในความสัมพันธ์คู่รัก คือเทคโนโลยีทำให้เราเคยชินกับความเร็ว อาจส่งผลให้เรามีความอดทนน้อยลง สมาธิสั้น ไม่สามารถรอคอยได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ความสัมพันธ์ครูกับนักเรียน การศึกษาในปัจจุบัน ครูไม่ใช่คนบอกกล่าวเนื้อหาอีกต่อไป เป็นเพียงคนวางแผน แนะนำแนวทาง และนักเรียนสามารถหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ส่วนใหญ่อาจจะเป็นข้อดี แต่หากใช้อย่างผิดวิธีแล้วอาจส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษา เช่น การค้นหาข้อมูลจาก Internet ที่มีข้อมูลและแหล่งเนื้อหาจากทั่วโลก เนื่องจากใครก็สามารถเป็นผู้เผยแพร่ข้อมูลหรือความรู้ได้ แต่ข้อมูลเหล่านั้นก็ย่อมพิสูจน์หาข้อเท็จจริง หรือเชื่อถือได้ยากอยู่พอสมควร

การหาข้อมูลจาก Internet เพียงแต่ Search หา Keywords สำคัญในเรื่องที่เราต้องการจะรู้ ก็สามารถค้นเจอข้อมูลได้อย่างมากมาย แต่วิธีการนี้ทำให้เราเลือกเสพหรืออ่านข้อมูลเพียงเฉพาะที่เราต้องการจะรู้เท่านั้นทำให้เรามีความรู้อย่างผิวเผิน ไม่เพียงแต่การหาข้อมูลความรู้เท่านั้น การที่เราเห็นเพียงประวัติส่วนตัว รูปภาพบางรูป หรือข้อมูลบางอย่าง ก็อาจทำให้เราตัดสินใจเหล่านั้นไปตาม ที่เห็น ซึ่งไม่ได้ค้นหาหรือรู้จักสิ่งนั้นจริงๆ เป็นการตัดสินใจจากภายนอก เป็นต้น ยกตัวอย่างง่ายๆจากการเปิดหาความหมายของคำศัพท์ หากเป็น Dictionary แบบหนังสือเล่มหนา กว่าเราจะเปิดหาคำศัพท์ที่ต้องการรู้ ไล่เรียงหาทีละคำ จนสามารถจำคำศัพท์นั้นๆได้ แต่การหาความหมายจาก Google Translate เพียงพิมพ์ไม่กี่ตัวก็มีคำศัพท์แนะนำขึ้นมาพร้อมกับความหมาย ทำให้เราไม่สามารถจดจำคำศัพท์เหล่านั้นได้

- ความสัมพันธ์คนในสังคม เนื่องจากข่าวออนไลน์ โฆษณาออนไลน์ทำให้ทุกคนเข้าถึงสื่อได้อย่างใกล้ชิดและทั่วถึง ทุกคนมีสิทธิมีเสียงในการเผยแพร่ข้อมูล การวิพากษ์วิจารณ์ จนบางครั้งอาจเกิดเป็นกระแสทะเลาะวิวาทกัน จนเกิดปัญหาบ่อยครั้ง

สรุปจากการนำเสนอเนื้อหาด้วยวิธีนี้พบปัญหาบางอย่าง คือ

สื่อกระดาษบางสื่อที่หายไป ไม่ใช่สาเหตุมาจากกระดาษ เช่น สื่อโฆษณา Poster และนิตยสารหรือหนังสือพิมพ์ สื่อเหล่านี้ถูกเทคโนโลยีแทนที่ เนื่องจากปัจจัยด้านเวลา ผู้บริโภคและผู้รับสารต้องการความเร็ว ความว่องไวในการเสพข่าว ในขณะที่เดียวกัน ทางผู้ผลิตก็ต้องการความเร็วและการเข้าถึงผู้บริโภคในการโฆษณาสินค้า ซึ่งไม่ใช่สาเหตุจากคุณค่าทางกระดาษที่ถูกมองข้าม จึงตัดเนื้อหาในส่วนนี้ออก

ส่วนสาเหตุการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรม จากความสัมพันธ์อื่นๆที่เหลือ เช่น คนรัก เพื่อน พ่อแม่ลูก หรือครูและนักเรียน เมื่อค้นหาสาเหตุและที่มาที่แท้จริงแล้ว สื่อกระดาษที่ถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีอาจมีส่วนน้อยมากหรือไม่มีส่วนที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์เหล่านี้ จึงเชื่อมโยงเนื้อหาได้ค่อนข้างยาก หรือสื่อหลายๆชนิดสามารถใช้กับหลายๆความสัมพันธ์

จึงต้องคิดและเรียบเรียงเนื้อหาแบบใหม่ โดยนำเสนอแบบแบ่งตามสื่อกระดาษ จับคู่กับสื่อเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนที่ เช่น

รูปถ่าย	——	Camera Roll
จดหมาย	——	Online Chat
การ์ดอวยพร	——	Photo Application
หนังสือ	——	Google serch

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งการนำเสนอด้วยวิธีนี้จะเป็นการทำให้เห็นถึงสื่อกระดาษที่หายไปและถูกแทนที่ชัดเจนกว่า ว่าก่อนหน้านี้เราเคยใช้สื่ออะไรอย่างไร และถูกเปลี่ยนแปลงโดยมีสื่ออะไรมาแทนที่ การนำเสนอโดยวิธีนี้ก็แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงไปเหมือนวิธีแรกเช่นกัน แต่เป็นการเรียบเรียงที่ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ง่ายกว่า และยังสามารถเปรียบเทียบถึงความแตกต่างทางด้านความรู้สึก ว่าถึงแม้จะเป็นการสื่อสารแบบความสัมพันธ์เดียวกัน ในเรื่องเดียวกัน แต่เพียงเปลี่ยนตัวกลางสื่อ ส่งผลให้ความรู้สึกต่างกันอย่างไร

5.5 การจัดวางสื่อภายในนิทรรศการ (Display)

- แนวคิดและแบบอ้างอิงการจัดวางสื่อภายในนิทรรศการ

เนื่องจากสื่อนิทรรศการเคลื่อนที่ ต้องคำนึงถึงพื้นที่และการเคลื่อนย้ายเป็นหลัก จึงจำเป็นต้องออกแบบการจัดวางและรูปแบบนิทรรศการโดยรวม ก่อนการออกแบบสื่อภายในนิทรรศการ โดยมีแบบอ้างอิงดังนี้

1. แบบที่ 1 Standing Exhibition เป็นแท่นคล้ายๆ Backdrop ไว้เขียนข้อมูล หรือวางสื่อในนิทรรศการ สามารถเคลื่อนที่ได้ง่ายมีพื้นที่แสดงข้อมูลเยอะ และใช้งานได้รอบด้าน



ภาพที่ 5.17 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Display แบบที่ 1

ที่มา : <http://im-jac.blogspot.com.ar/2010/06/design-platform-rotterdam.html?m=1>
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/1a/45/26/1a4526c800070c981c229ed-966096fd4.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

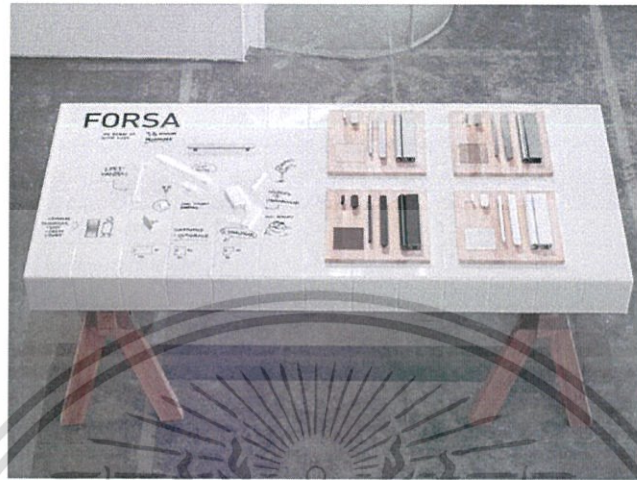
2. แบบที่ 2 Wall Exhibition เป็นการติดตั้งข้อมูลและสื่อลงบนกำแพง ซึ่งมีพื้นที่แสดงข้อมูล กว้างขวาง และแข็งแรง แต่สามารถใช้งานได้เพียงด้านเดียว (180องศา)



ภาพที่ 5.18 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Display แบบที่ 2
ที่มา : <http://www.towprojects.com/projects/paper-city-exhibition>
<https://www.pinterest.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. แบบที่ 3 Flat Table Exhibition การจัดวางนิทรรศการและสื่อบนโต๊ะ



ภาพที่ 5.19 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบ Display แบบที่ 3

ที่มา : <http://www.formuswithlove.se>

<http://holzerkobler.com/?path=html/images/de/1676/162>

สรุปการเลือกวิธีการจัดวางสื่อภายในนิทรรศการ เลือกใช้แบบที่ 3 (Flat Table Exhibition) เนื่องจากภายในนิทรรศการต้องการให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อโดยการเขียน การจัดวางนิทรรศการบนโต๊ะจึงเป็นรูปแบบตามจุดประสงค์ที่สุด แต่อาจจะต้องจัดโต๊ะให้เข้ากับกำแพงด้านหนึ่ง เนื่องจากต้องการใช้พื้นที่ของกำแพงในการอธิบายข้อมูลเพิ่มเติมนอกเหนือจากตัวสื่อ หรือมีสื่อบางชนิดที่ต้องการพื้นที่ขนาดใหญ่ในการติด หรือแขวน ถ้าวางบนโต๊ะอย่างเดียวทั้งหมดพื้นที่อาจจะไม่เพียงพอ หรือผู้ชมอาจเกิดการสับสนของนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Sketch รูปแบบการจัดวางสื่อและภาพรวมของนิทรรศการ ตามแบบอ้างอิง



ภาพที่ 5.20 ภาพ Sketch การจัด Display ตามแบบอ้างอิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 สื่อภายในนิทรรศการ

หลังจากการเรียบเรียงเนื้อหา แบ่งเนื้อหาเป็นสัดส่วนตามวิธีการเล่า และกำหนดรูปแบบการจัดวางนิทรรศการแล้ว ขอบเขตการออกแบบสื่อในนิทรรศการควรเป็นไปตามแนวคิดและลำดับของทั้งสองอย่างนี้

1. บทนำ หนังสือ ที่บอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาของกระดาษ สื่อกระดาษ และเป็นบทเกริ่นนำเข้านิทรรศการ

- แนวทางการออกแบบและแบบอ้างอิง

เพื่อให้การเรียนรู้ผ่านหนังสือ มีความดึงดูดและน่าสนใจ จึงเลือกใช้เทคนิคกระดาษแบบ Pop-up ลูกเล่นต่างๆ และสีเส้น เน้นประสามสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา หู จมูก ปาก และสัมผัส ภาพประกอบและ Art Direction ภายในหนังสือ เน้นการใช้มือวาด เป็นแบบ Sketch Book



ภาพที่ 5.21 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบภาพประกอบในหนังสือ
ที่มา : <http://allthings.bigcartel.com/store>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.22 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบเทคนิคกระดาษในหนังสือ

ที่มา : <http://www.weibo.com/login.php>

<http://lestroisources.com/librairie/73-dans-tous-les-sens?artiste=3-milos-cvach>

<http://www.artworklove.com/?luxury.html&i=123&j=571>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สรุป บทนำ (หนังสือ)

เนื่องจากในพาร์ทอื่นๆของนิทรรศการ เป็นการคลุ้มโตนด้วยสีขาวย หรือเนื้อสีโดยธรรมชาติของกระดาษ ในส่วนของบทนำจึงต้องเน้นการใช้สีธรรมชาติจากกระดาษด้วย จึงทำให้ไม่เป็นไปตามแบบอ้างอิงตอนแรก แต่มีการใส่สีนิดหน่อยในเทคนิคกระดาษแทน รวมทั้งต้องมีโครงสร้างที่แข็งแรงต่อการใช้งาน เทคนิคบางแบบที่มีขนาดเล็ก หรือละเอียดอ่อนเกินไป ไม่สามารถนำมาใช้ได้

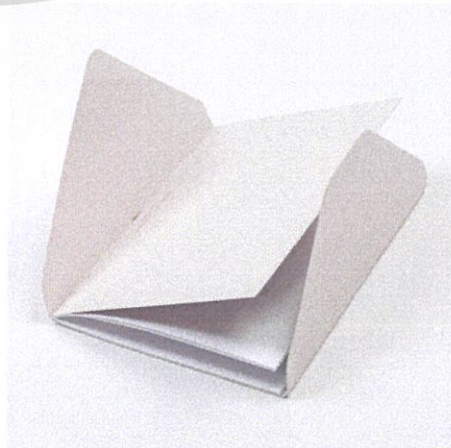
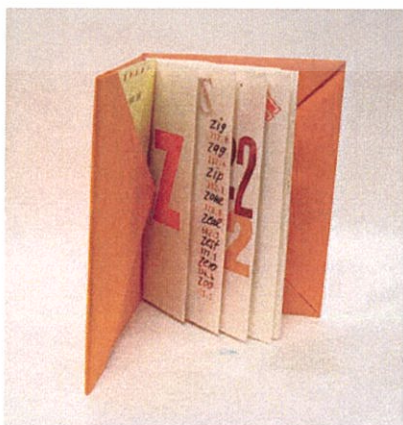


ภาพที่ 5.25 Final บทนำ (หนังสือ)

2. จดหมาย เปรียบเทียบระหว่างการสนทนาผ่านจดหมายกับการแชทออนไลน์ เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างทางด้านความรู้สึก ความสัมพันธ์ และการสนทนา

- แนวทางการออกแบบและแบบอ้างอิง

เป็นการรวบรวมจดหมายจากความสัมพันธ์ต่างๆที่เคยเขียนถึงกัน เช่น เพื่อนกับเพื่อน, คนรัก, แม่กับลูก เป็นต้น โดยออกแบบให้เป็นเหมือน Chat list ที่ภายในซ่อนจดหมายไว้อยู่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

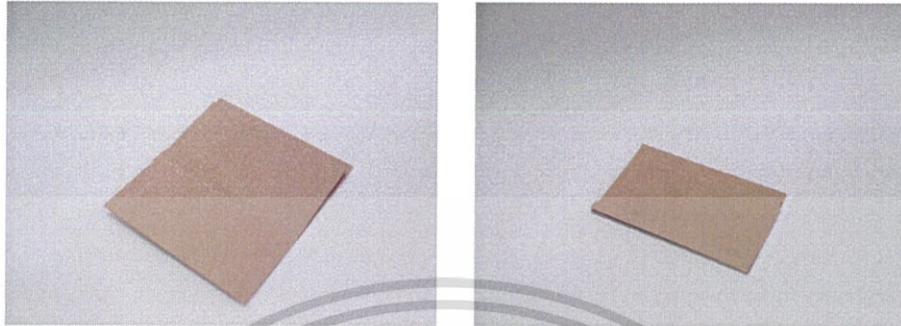


ภาพที่ 5.26 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบเทคนิคกระดาษพาร์ทจดหมาย
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/523754631650675628/>

- Sketch รูปแบบและ Mockup ตามแบบอ้างอิง

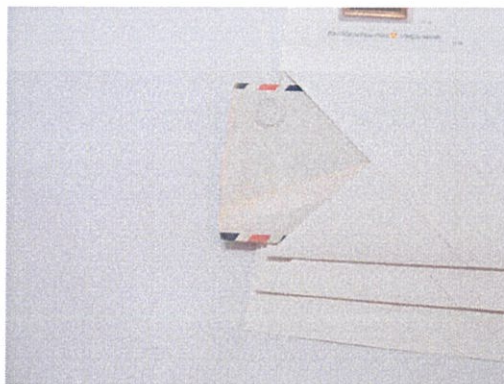


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.27 ภาพ Sketch รูปแบบและ Mockup ตามแบบอ้างอิง พาร์ทจดหมาย

- สรุปรูปแบบจดหมาย
- เลือกใช้วิธีการทำของจดหมาย เพื่อซ่อนจดหมายไว้ด้านหลัง เย็บติดกับกระดาษที่พับเป็นจีบ (Spring) เมื่อเวลาพับกันแล้วของจดหมายจะซ่อนทับกันโดยเหลือพื้นที่ด้านหลังไว้ เหมือนกับ Chat list



ภาพที่ 5.28 ภาพ Final พาร์ทจดหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การ์ดอวยพร ส.ค.ส. กับการอวยพร เป็นการเปรียบเทียบการอวยพรที่ใช้การ์ดส่งถึงกัน กับการอวยพรผ่านการแต่งรูปใน Application ซึ่งทั้งสองสิ่งนี้มีความเหมือนกันคือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการตกแต่ง แต่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน จึงนำ Tools หรือเครื่องมือใน Application มาเปรียบเทียบกับ เครื่องมือ เครื่องเขียน ในการทำการ์ดจริงๆ

- แนวทางการออกแบบและแบบอ้างอิง



ภาพที่ 5.29 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบเทคนิคกระดาษในพาร์ทจดหมาย

ที่มา : <http://www.thedailymuseblog.com/MXcoZ/>

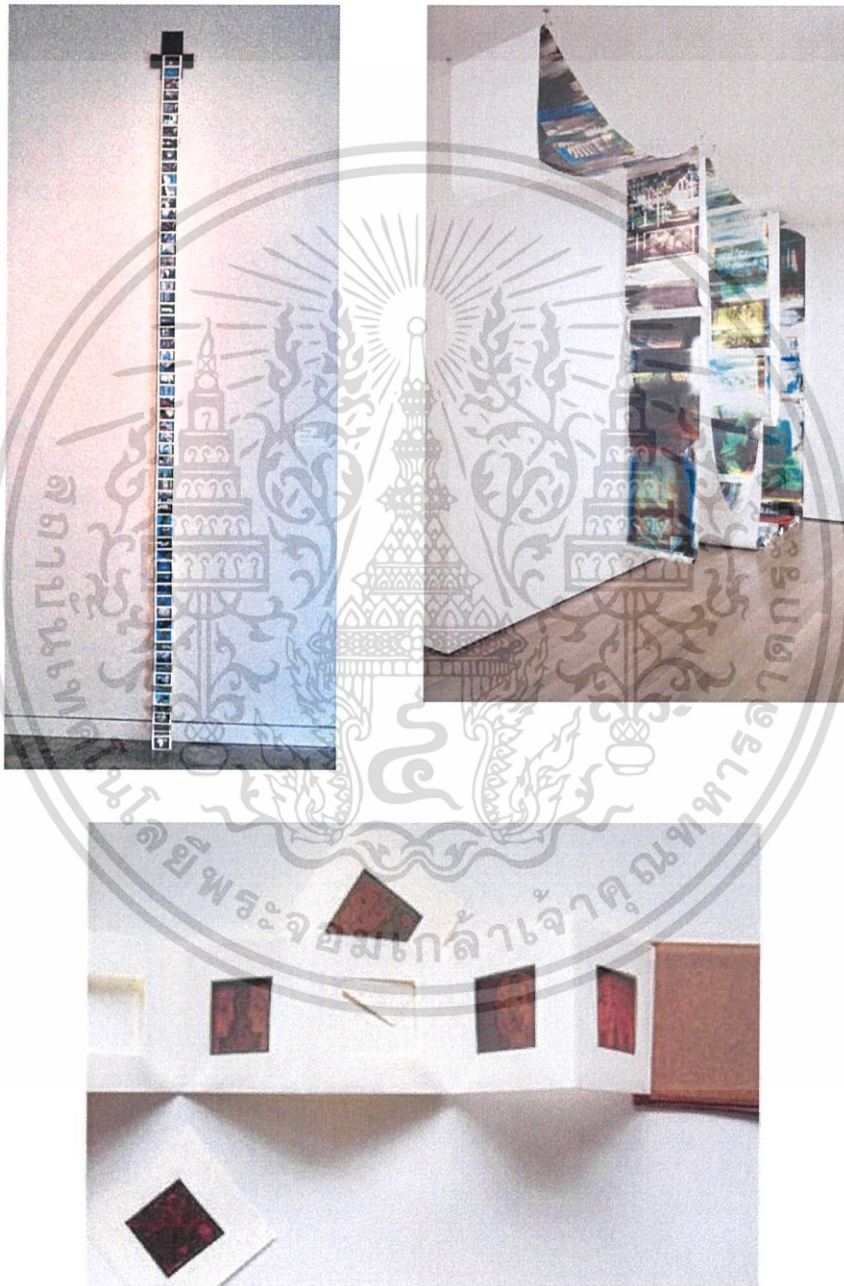
www.feelgift.com

<http://woodadvisor.net>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. รูปถ่าย อ้างอิงรูปแบบและการจัดวางของ Camera Roll ภายนอก แต่ยังสามารถดึงรูปถ่ายจากกระดาษจริงๆออกมา

- แนวทางการออกแบบและแบบอ้างอิง



ภาพที่ 5.33 ภาพประกอบแนวทางการออกแบบเทคนิคกระดาษในพาร์ทรูปถ่าย

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/523754631651092743/>

<https://www.moma.org/collection/works/163921?locale=en>

<http://nazrahbart.tumblr.com/bookarts>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Sketch รูปแบบและ Mockup ตามแบบอ้างอิง



ภาพที่ 5.34 ภาพ Sketch รูปแบบและ Mockup ตามแบบอ้างอิง พาร์ทรูปถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Finalบุทรูปถ่าย

เนื่องจากแบบจำลองที่ทดลองทำออกมาเป็นชิ้น มีความสะดวกในการใช้และการเคลื่อนย้าย แต่อย่างไรก็ไม่ให้ความรู้สึกของ Camera Roll เท่าที่ควร เนื่องจาก Camera Roll ควรจะมีจำนวนรูปถ่ายที่เยอะ จนให้ความรู้สึกไม่มีคุณค่า จึงได้เปลี่ยนชิ้นงานออกมาเป็นดังนี้



ภาพที่ 5.35 ภาพ Process การทำ Camera Roll

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. โปสการ์ด พาร์ทนี่เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าชมนิทรรศการรู้จักกันผ่านการเขียนโปสการ์ด โปสการ์ดแต่ละใบแตกต่างกันโดยชนิดของกระดาษ
- แนวทางการออกแบบและแบบอ้างอิง



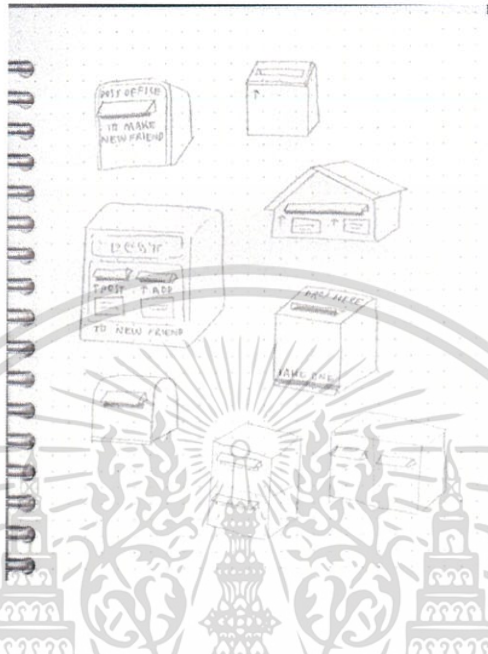
ภาพที่ 5.36 ภาพแนวคิดและแบบอ้างอิงพาร์ทนี่โปสการ์ด

ที่มา : <http://thejewishmuseum.org/exhibitions/take-me-im-yours#about>

<http://www.ok-rm.co.uk/slide/designs-of-the-year-2014>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

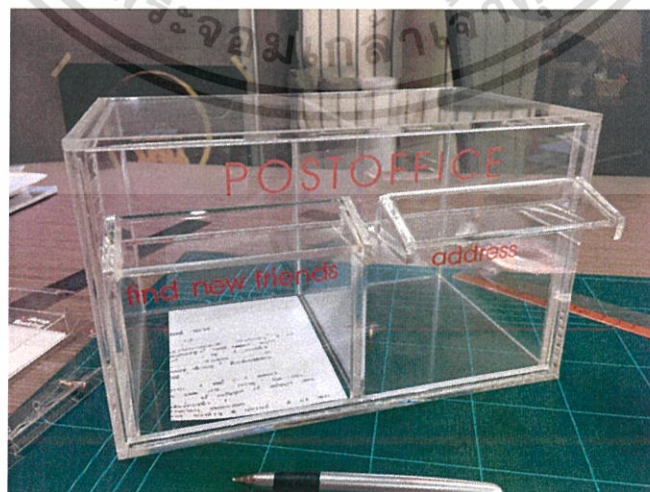
- Sketch ตามแนวความคิดและแบบอ้างอิง



ภาพที่ 5.37 ภาพ Sketch ตามแบบอ้างอิง พาร์ทโปสการ์ด

- สรุปรูป พาร์ทโปสการ์ด

เลือกใช้ตู้ที่มีสองช่องแนวนอน เนื่องจากขนาดพอเหมาะกับสถานที่ และสามารถวางโปสการ์ดไว้ด้านบนตู้ได้ เลือกใช้วัสดุอะคริลิกใส เนื่องจากผู้ชมนิทรรศการจะได้เห็นโปสการ์ดของตนเอง รวมถึงจำนวนโปสการ์ดก่อนหน้าด้วย ใช้ตัวอักษรสีแดงเพื่อสื่อถึงสีของตู้ไปรษณีย์ตามความหมายสากล



ภาพที่ 5.38 ภาพ Process ตู้ไปรษณีย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดก็ตาม ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

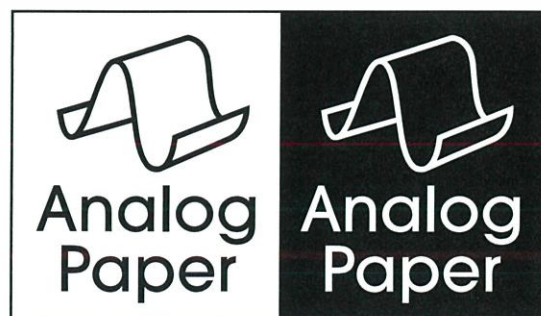
ผลงานสำเร็จ

การออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ Analog Paper เป็นนิทรรศการเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของตัวกลางของการสื่อสาร จากอดีตใช้สื่อกระดาษ จนปัจจุบันกลายเป็นสื่อเทคโนโลยีเข้ามาแทนที่ ซึ่งมีส่วนที่ส่งผลให้พฤติกรรม ความสัมพันธ์ ความคิด และการดำเนินชีวิตของคนเราเปลี่ยนแปลงไป สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตามขอบเขตงาน ดังนี้

6.1 สัญลักษณ์ของนิทรรศการ



ภาพที่ 6.1 Logo



ภาพที่ 6.2 Logo Black and White

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 สื่อในนิทรรศการ

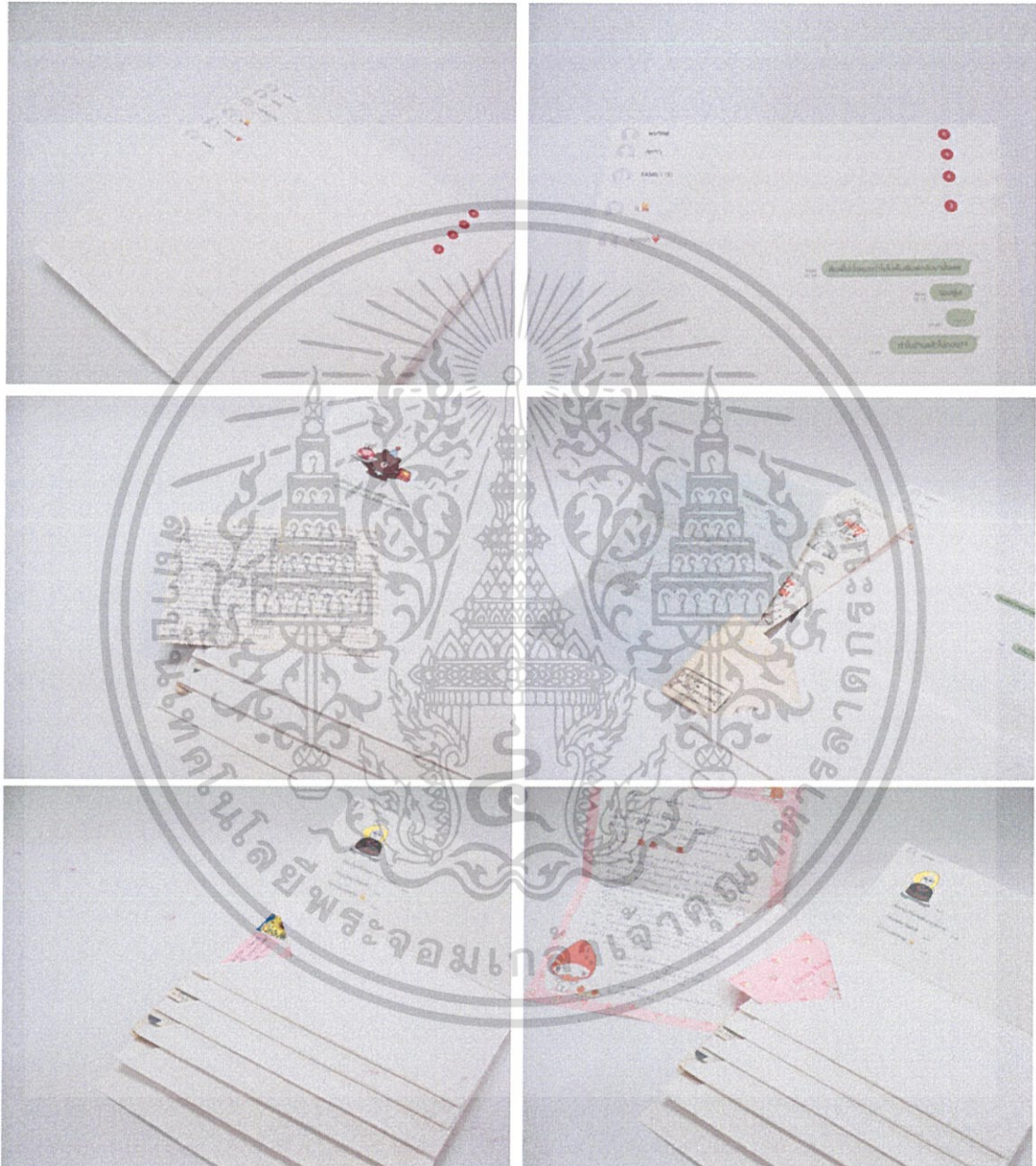
หนังสือ



ภาพที่ 6.3 หนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

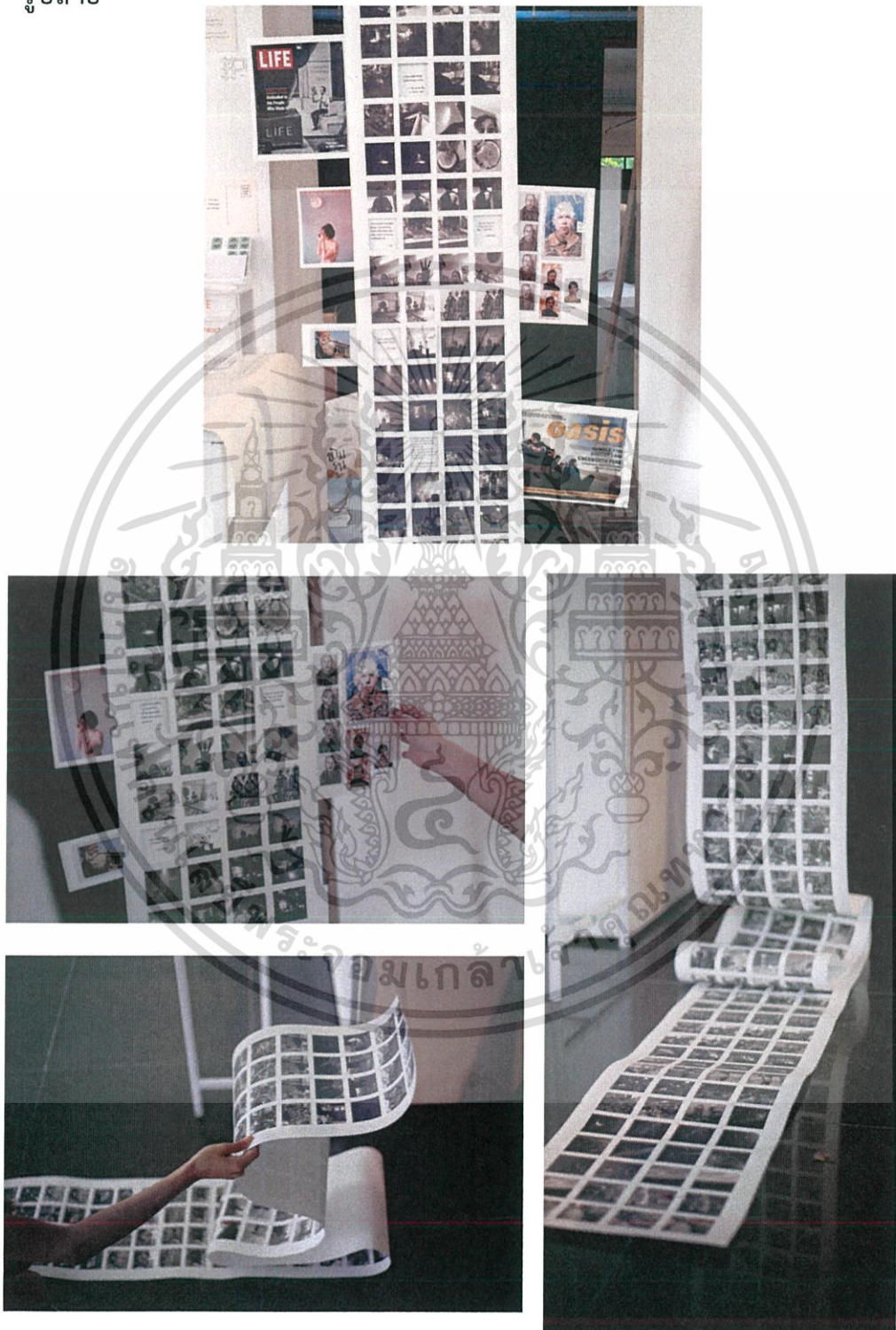
จดหมาย



ภาพที่ 6.4 จดหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

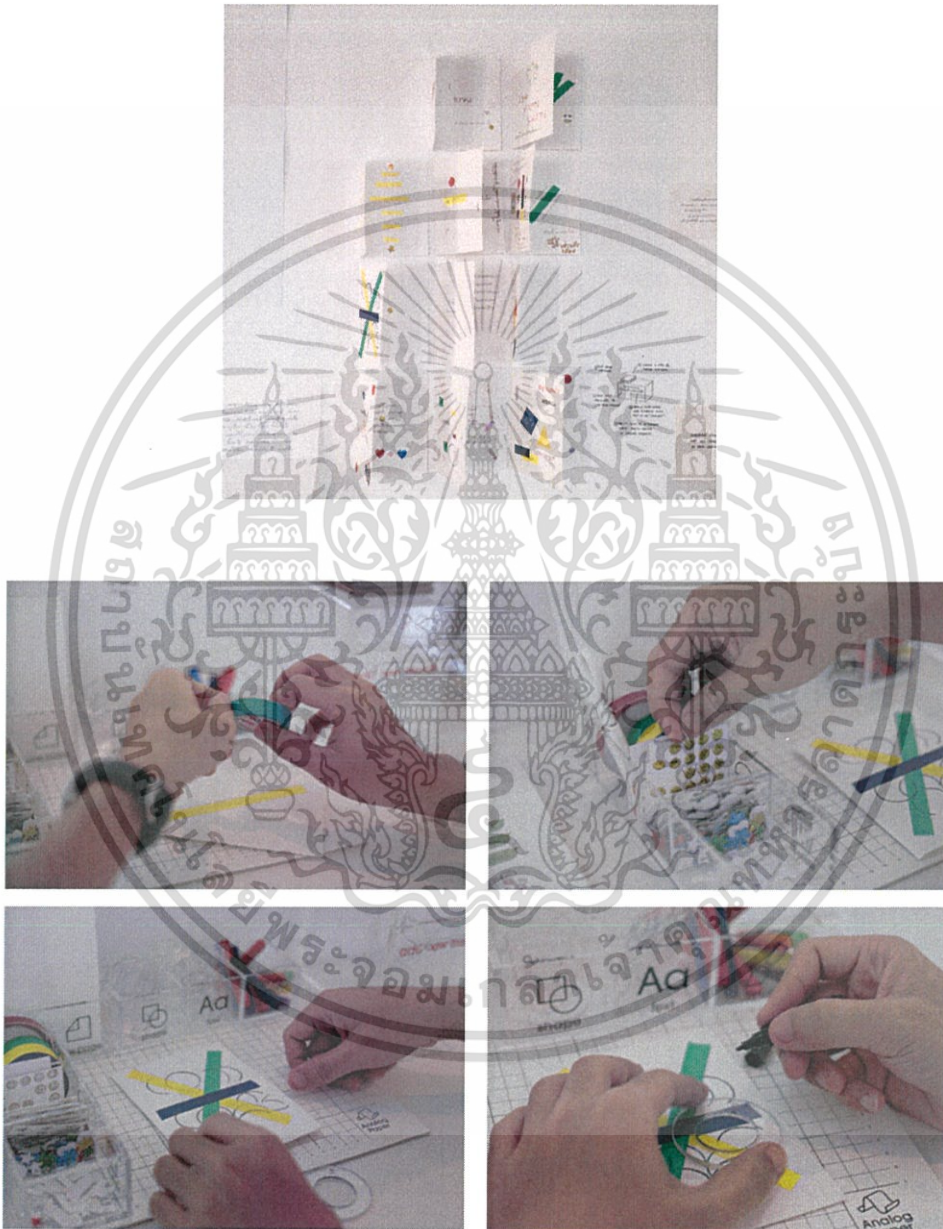
รูปถ่าย



ภาพที่ 6.5 รูปถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

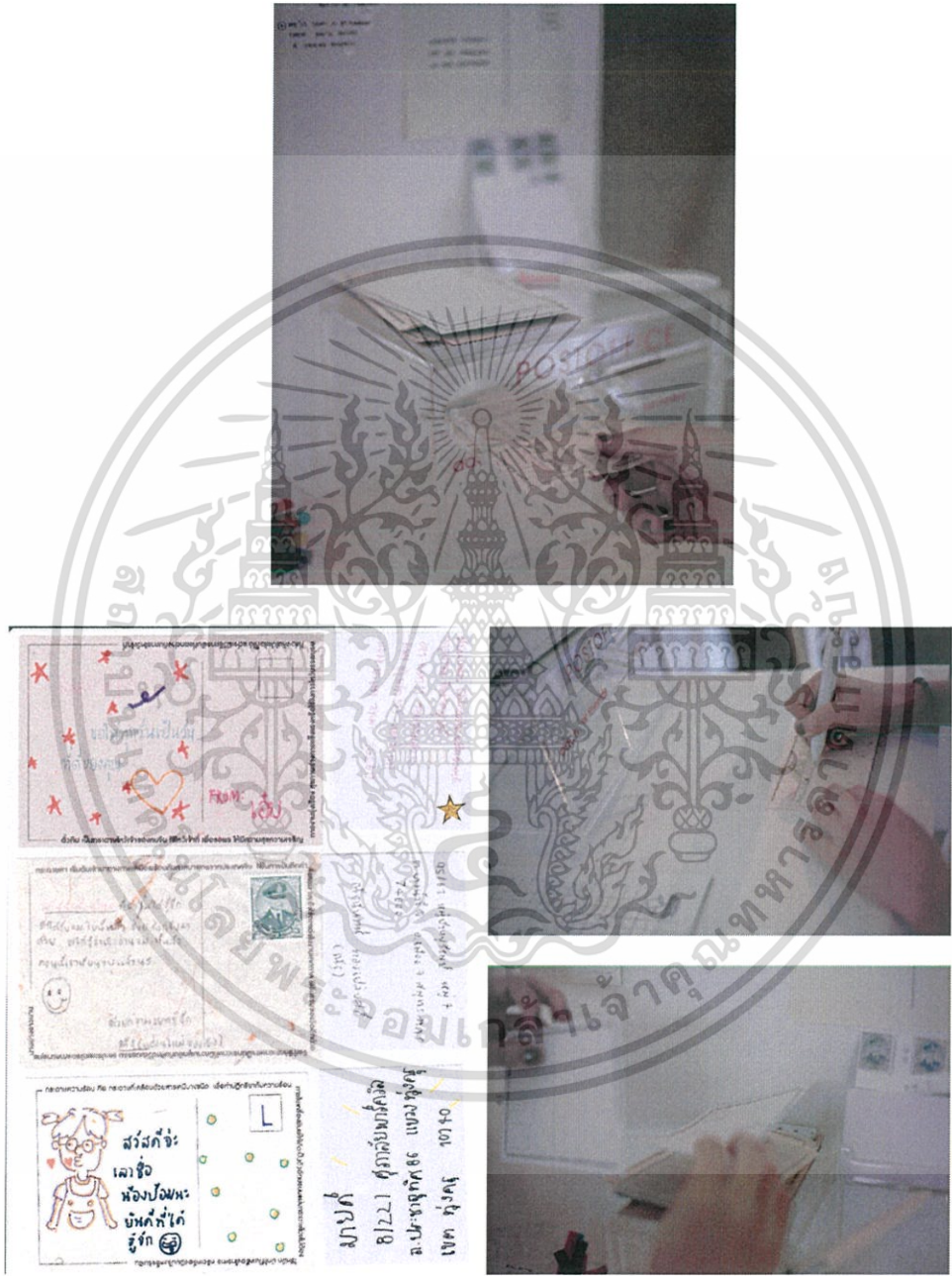
การ์ด



ภาพที่ 6.6 การ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปสการ์ด



ภาพที่ 6.7 โปสการ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

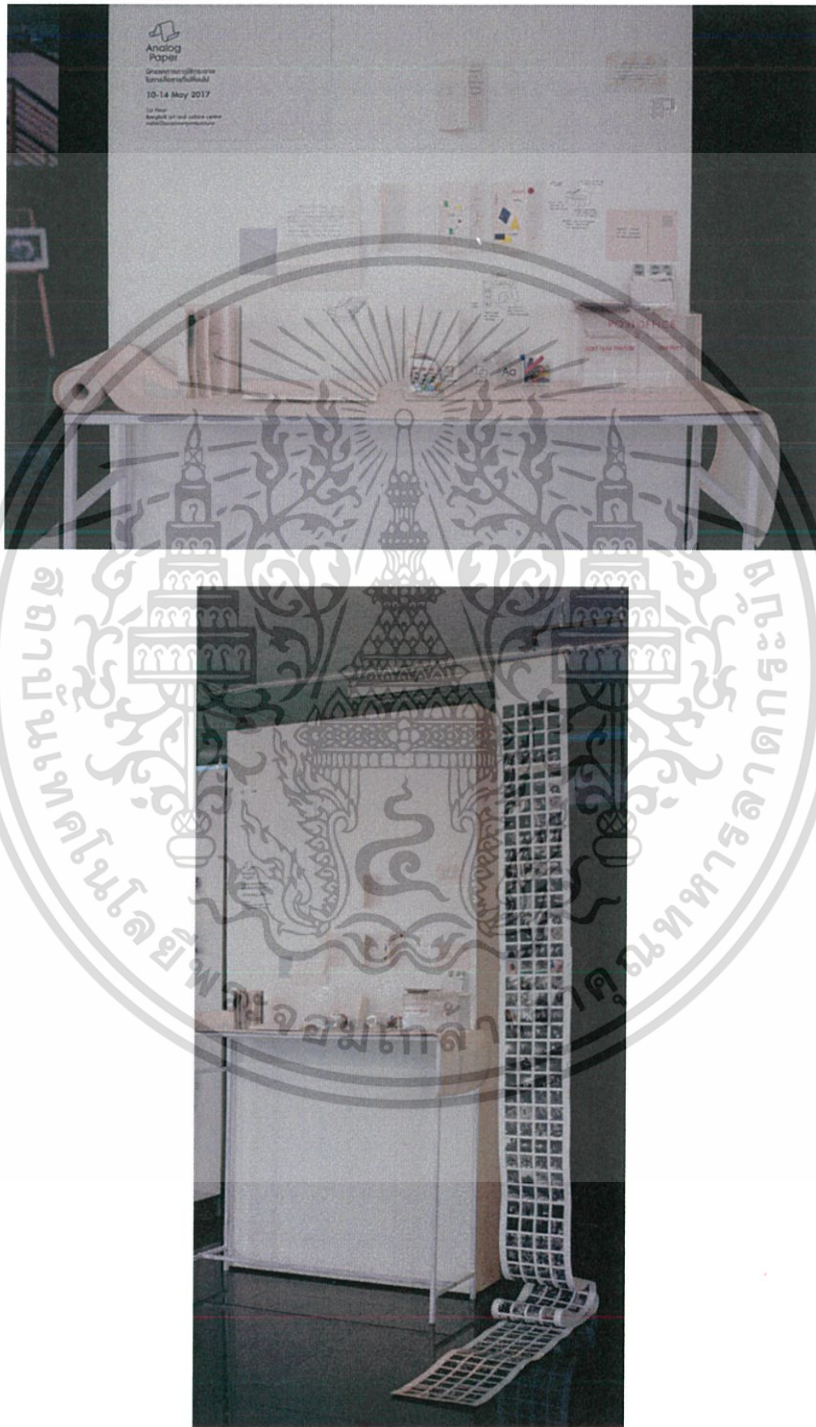
6.3 โปสเตอร์



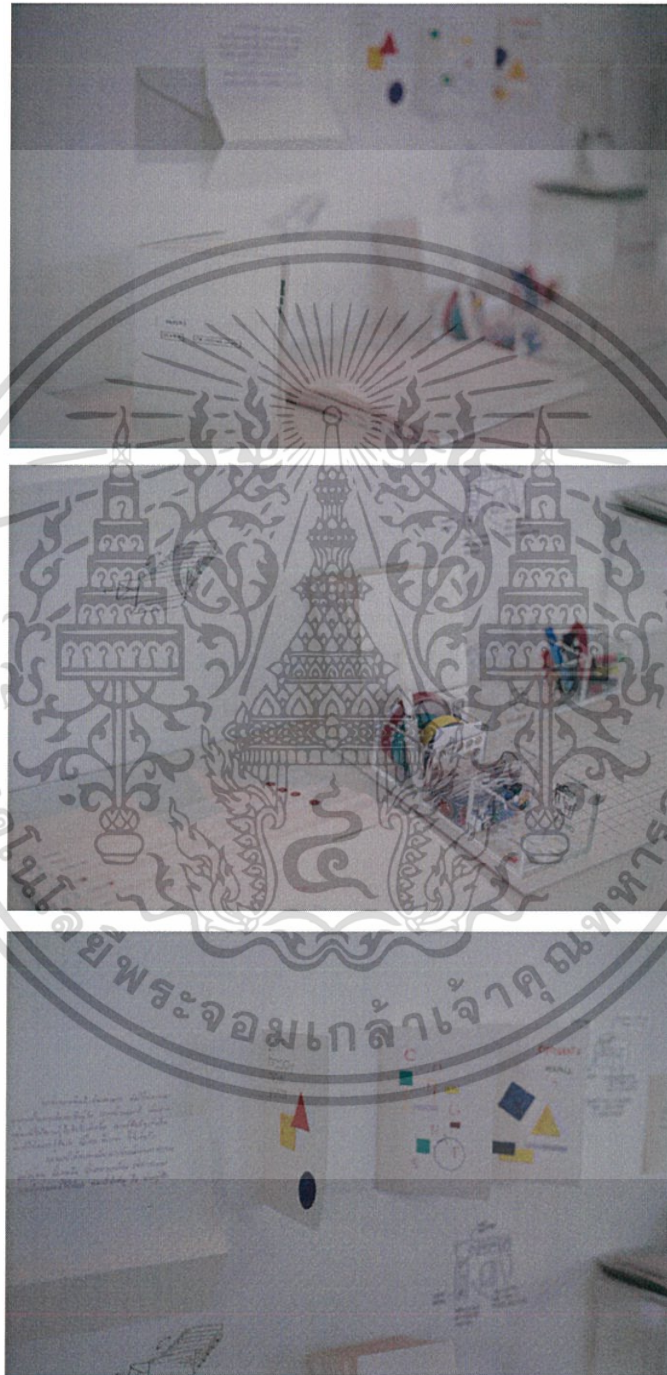
ภาพที่ 6.8 โปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 บรรยากาศนิทรรศการโดยรวม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 บรรยากาศนันทนาการโดยรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 ผู้ชมนิทรรศการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และสงวนสิทธิ์ในเนื้อหาและข้อมูลทั้งหมด ไม่สามารถนำออกนอกสถานที่ได้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.10 ผู้ชมนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบนิตรรศการเคลื่อนที่ “Analog Paper” การเปลี่ยนแปลงของตัวกลางการสื่อสารที่ส่งผลให้พฤติกรรมและความสัมพันธ์มนุษย์เปลี่ยนแปลงไป บรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของนิตรรศการที่ตั้งเอาไว้ ถึงแม้ว่าจะไม่เต็มທີ່อย่างที่ตั้งใจเอาไว้ทั้งหมดเนื่องจากปัญหาบางอย่างแต่โดยรวมแล้วถือว่าประสบความสำเร็จ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องภาพลักษณ์โดยรวมเป็นที่พอใจ ผู้เข้าชมนิตรรศการเข้าใจในวัตถุประสงค์ของนิตรรศการ เห็นถึงความแตกต่างระหว่างทั้งสองสื่อ และ สื่อ Interactive ภายใต้นิตรรศการก็ได้รับความร่วมมือจากผู้ชมเป็นอย่างดี

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

1. การศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์และพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของมนุษย์ ค่อนข้างมีความยากในการหาข้อมูล หัวข้อเรื่องของนิตรรศการไม่ใช่ข้อมูลที่ถูกรวบรวมมาอยู่แล้ว จึงต้องเริ่มต้นตั้งแต่การรวบรวมหาข้อมูล วิเคราะห์และย่อยข้อมูล ออกแบบสื่อ ออกแบบนิตรรศการ ใหม่ด้วยตนเองทั้งหมด และทดลองผลตอบรับด้วยตนเอง ควรจะใช้วิธีทำแบบสำรวจโดยตรงกับกลุ่มเป้าหมายหรือบุคคลรอบข้าง การสัมภาษณ์กับบุคคล จะช่วยให้ได้ข้อมูลที่แท้จริงและตรงประเด็นมากขึ้น

2. อุปสรรคในการออกแบบสื่อ Interactive เนื่องจากสื่อ Interactive เป็นสื่อที่ให้ผู้เข้าชมนิตรรศการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ด้วย จึงจำเป็นต้องหาวิธีการใช้และรูปแบบที่ให้ผู้ชมเข้าใจจุดประสงค์ของบทนั้นอย่าง Impact มากที่สุด สื่อบางบท รูปแบบนี้อาจจะเข้าใจหรือรู้สึกน้อยกว่าอีกแบบหนึ่ง หรือต้องหาวิธีที่รูปแบบคงทนต่อสภาพการใช้งาน จึงทำให้ต้องออกแบบและทดลองทำ Mockup หลากๆรูปแบบ

3. ในเรื่องของสถานที่ที่ใช้ในการจัดนิตรรศการที่ถูกจำกัดพื้นที่ จึงจำเป็นต้องออกแบบนิตรรศการภายใต้กรอบของพื้นที่ พื้นที่ที่ไม่อำนวยต่อการติดตั้งงาน เช่น บางพื้นที่ไม่สามารถเจาะได้ หรือไม่สามารถติดตั้งบนกำแพงได้ จึงถูกจำกัดสื่อ ขนาดของสื่อ และพื้นที่การใช้สื่อ Interactive ด้วย

4. ผู้ชมนิตรรศการบางกลุ่มเป็นคนต่างประเทศ จึงทำให้มีอุปสรรคในเรื่องของภาษาเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ในบทโปสการ์ดอาจจะไม่เข้าใจ หรืออ่านไม่ออก หากได้รับโปสการ์ดภาษาไทย เป็นต้น

5. ขั้นตอนการผลิตสื่อบางอย่างเทคนิคบางอย่างอาจจะไม่เป็นไปตามที่คิดหรือวางแผนเอาไว้ จึงจำเป็นต้องเปลี่ยนเทคนิค ทดลองเทคนิคกระดาษ ผสมผสานหรือปรับเปลี่ยน เพื่อให้ได้รูปแบบที่ดีที่สุด เหมาะกับการใช้งาน และสื่อสารได้ เช่น กระดาษโปสการ์ดบางชนิด บางเกินไปทำให้ต้องใส่ของจดหมายก่อนส่ง เป็นต้น

7.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานอย่างละเอียด ข้อมูลที่ได้มาควรรู้แหล่งข้อมูลที่แท้จริง และทำความเข้าใจให้ถ่องแท้ก่อนออกแบบ

2. การทำแบบสำรวจ เป็นการหาข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายโดยตรง ทำให้เราทราบถึงเหตุผล พฤติกรรม ความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย ที่สามารถนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบให้ตรงกับวัตถุประสงค์มากขึ้น

3. การวางแผนกำหนดขั้นตอน รวมไปถึงระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาข้อมูล ทำแบบร่าง และทำงานจริง ควรทำอย่างละเอียด มีส่วนช่วยให้เราทำงานอย่างเป็นระบบ และทันเวลา ควรเผื่อเวลาไว้สำหรับแก้ไขข้อผิดพลาด หรือเพิ่มเติมรายละเอียดที่ส่งผลให้งานเราสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4. ควรมีความรู้หรือศึกษาเรื่องแหล่งวัตถุดิบและกระบวนการผลิต หากวัตถุดิบและกระบวนการผลิตสอดคล้องกับเนื้อหาและคอนเซ็ปของชิ้นงาน จะช่วยส่งผลให้ผลงานของเราสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อาจจะทำให้สื่อความหมายได้ชัดเจนกว่า หรือมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้พบปัญหาในการทำงาน และรู้จักแก้ไขด้วยตนเองมากขึ้น ทำให้มีการพัฒนาทางด้านความคิด การทำงาน การวางแผนอย่างเป็นระบบ

2. ได้รู้จักบุคคลเพิ่มขึ้นจากการทำแบบสำรวจและสัมภาษณ์ ได้รับฟังความคิดเห็นที่มองในมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ได้ประสบการณ์ใหม่ๆจากการพูดคุยแลกเปลี่ยน

3. ได้ความรู้ต่างๆมากขึ้น เช่น เทคนิคกระดาษที่ต้องศึกษาหลายๆอย่าง ประเภทและชนิดของกระดาษ แหล่งวัตถุดิบ กระบวนการผลิต เป็นต้น

4. ได้รู้จักข้อดีข้อเสียของตนเองมากขึ้น และพยายามที่จะปรับปรุงแก้ไข หรือพัฒนาให้ดีขึ้น

บรรณานุกรม

- แซนซิม, เอียน. ประวัติศาสตร์กระดาษโลก.-- กรุงเทพฯ : โอเพ่นเวิลด์ส พับลิชชิง เฮาส์, 2558.
- อันซารี, อาซีส. ถอดรหัสรักออนไลน์.-- กรุงเทพฯ : โอเพ่นเวิลด์ส พับลิชชิง เฮาส์, 2559.
- ธนาวี, โชติประดิษฐ์. ปราบฏการณันิทรศการ.-- กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมมติ, 2553.
- สุคนธ์, แคแสด. งานฝีมือจากกระดาษทำมือ.-- กรุงเทพฯ : หจก.เพชรกระรัต สติวดีโอ, 2549
- สุคนธ์, แคแสด. สมุดทำมือ.-- กรุงเทพฯ : หจก.เพชรกระรัต สติวดีโอ, 2549
- ครุ่นคิดเรื่องชีวิต-โลกดิจิตอล ผ่าน The Secret LIFE of Walter Mitty (Online).Available : <http://mblog.manager.co.th/varitlim/the-secret-life/>
- มูลค่าของความทรงจำ (Online).Available : <https://www.facebook.com/notes/โรงพยาบาลยंत्रที่3-ที่นั่ง-e12/มูลค่าของความทรงจำ/908774282590676/>
- 5 Analog Tools I Can't Live Without (and Why) (Online).Available : <http://www.chronicle.com/blogs/profhacker/5-analog-tools-i-cant-live-without-and-why/26858>
- เทคโนโลยีกับความสมดุล (Online).Available : <http://www.thaipost.net/?q=เทคโนโลยีกับความสมดุล>
- ความรู้สึกรักของคน กับ ความด้านชาของเทคโนโลยี คนสนใจอะไรมากกว่ากัน (Online).Available : <http://www.bejame.com/article/991>
- Balancing the Technology in Our Lives (Online).Available : http://www.huffingtonpost.com/sara-sutton-fell/balancing-the-technology-_b_3530989.html

