

การออกแบบนิทรรศการ “บรรทัด 5 เส้น”
CLASSICAL MUSIC EXHIBITION DESIGN

นางสาวปาณิสรา มณีรัตน์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2560

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบนิทรรศการ “บรรทัด 5 เส้น”
CLASSICAL MUSIC EXHIBITION DESIGN

นางสาวปานิสรา มณีรัตน์
Miss PANISARA MANEERAT

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..........วันที่ 14/6/61.....
(อาจารย์มนวดี ศิริเปรมฤดี)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบนิทรรศการ “บรรทัด 5 เส้น” CLASSICAL MUSIC EXHIBITON DESIGN
ชื่อ	นางสาวปาณิสรา มณีรัตน์
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์มนวดี ศิริเปรมฤดี

บทคัดย่อ

การเปลี่ยนแปลงของวงการดนตรีคลาสสิกในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าดนตรีคลาสสิกเข้ามามีบทบาทในบริบทรอบข้างมากขึ้น เช่น ในเกมส์หรือภาพยนตร์ ส่งผลให้ดนตรีคลาสสิกถูกปลูกฝังในตัวคนโดยที่เขาไม่รู้ตัว ทำให้วงการดนตรีคลาสสิกเองขยายตัวไปยังหลากหลายกลุ่มคน ในขณะเดียวกันเอง ก็มีคนอยู่จำนวนไม่น้อยที่ฟังเพลงคลาสสิกโดยที่ไม่รู้ว่าดนตรีคลาสสิกคืออะไรและมีประโยชน์อย่างไร และจากบทความหลาย ๆ ชิ้นที่มีการอ้างอิงงานวิจัยหลายชิ้นไม่ว่าจะเป็น Mozart Effect ที่พูดถึงดนตรีคลาสสิกมีส่วนในการพัฒนาสมองได้อย่างไร หรือบทความเรื่องการฟังดนตรีคลาสสิกในเด็กแรกเกิด เป็นต้น ซึ่งบทความเหล่านี้เองก็ไม่ได้บอกถึงเหตุผลอันเป็นที่มาที่ไปเท่าที่ควร

โครงการนี้จึงเป็นโครงการที่จะนำกลุ่มคนเหล่านี้เข้าถึงที่มาของดนตรีคลาสสิกว่าทำไมต้องเป็นดนตรีคลาสสิก “บรรทัด 5 เส้น” จึงเป็นนิทรรศการที่จะพาคุณเพลิดเพลินไปกับโลกของดนตรีคลาสสิกอย่างเข้าถึงและเข้าใจผ่านความเป็นมาในแต่ละยุคสมัยของดนตรี เพื่อบอกว่าการฟังดนตรีคลาสสิกมันสนุกอย่างไรและมีประโยชน์อย่างไร โดยใช้วิชาด้านการออกแบบเข้ามาเป็นตัวชี้้นำเพื่อการสื่อสารที่เข้าใจง่ายและความน่าสนใจ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณพ่อและแม่ผู้สนับสนุนงบประมาณในทุกด้านและให้กำลังใจและสนับสนุนหนู
ขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษา ครูโบว์ ขอขอบคุณที่ครูโบว์มองเห็น
ศักยภาพในตัวหนูและเชื่อมั่นให้หนูทำหัวข้อนี้ ที่ให้คำแนะนำและคำปรึกษาเป็นอย่างดี ให้โอกาสได้
ทดลองทำหลาย ๆ อย่างและให้อิสระในการทำงานกับหนูมาก ถึงบางทีหนูจะสื่อสารไม่เข้าใจแต่ครู
พยายามเข้าใจเพื่อให้คำแนะนำหนูได้ถูกต้อง

ขอบคุณเพื่อนในกลุ่มทุกคน ที่ให้กำลังใจและคอยถามไถ่เรื่องงานตลอด

ขอบคุณหนึ่ง ที่ช่วยให้งานนี้จะผ่านไปด้วยดีไม่ได้ หนึ่งเป็นทั้งกำลังใจและกำลังใจที่ดี เป็นที่
ปรึกษาที่ดี เป็นเพื่อนที่ดี เป็นคนชวนของที่ดี เป็นคนไปรับไปส่งที่ดี

ขอบคุณพี่ปอและน้องแป้ง ที่คอยให้กำลังใจตลอด

ขอบคุณพี่ก๊อต ที่แนะนำเรื่องการเรียนการทำงานตั้งแต่ยังไม่ได้เข้าเรียนที่นี่

ขอบคุณครูไก่ ครูเจี๊ยบ ที่มองเห็นอะไรในตัวหนูและให้โอกาสหนูได้เข้าศึกษาที่นี่

และสุดท้ายขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และ คณะ
สถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สำหรับประสบการณ์อันมีคุณค่าตลอด 4 ปี

ปาณิสรา มณีรัตน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 กลุ่มเป้าหมาย.....	1
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 ดนตรีคลาสสิก.....	3
2.1 ความหมายของดนตรีคลาสสิก.....	3
2.2 ที่มาของดนตรีคลาสสิก.....	3
2.3 เครื่องดนตรีสากล.....	4
2.4 วงดุริยางค์ซิมโฟนีออร์เคสตรา และ ดนตรีซิมโฟนี.....	7
3 ประวัติดนตรีคลาสสิก.....	8
3.1 ยุคกลาง (Medieval Era).....	8
3.2 ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance Era).....	9
3.3 ยุคบาโรก (Baroque Era).....	10
3.4 ยุคคลาสสิก (Classical Era).....	12
3.5 ยุคโรแมนติก (Romantic Era).....	14
3.6 ยุคศตวรรษที่ 20 (Twentieth Century Era).....	15
3.7 ยุคปัจจุบัน (Present Era).....	17
4 งานวิจัยและบทความเกี่ยวกับดนตรีคลาสสิก.....	18
4.1 Mozart Effect.....	18
4.2 ดนตรีคลาสสิกกับการพัฒนาสมอง.....	20
4.3 ดนตรีคลาสสิกกับการพัฒนาสมาธิ.....	21

	หน้า
บทที่	
5 การออกแบบนิทรรศการ.....	23
5.1 หลักจิตวิทยาในการออกแบบนิทรรศการ.....	23
5.2 หลักการออกแบบนิทรรศการ.....	26
5.3 เทคนิคในการออกแบบนิทรรศการ.....	31
5.4 นิทรรศการตัวอย่างอ้างอิง.....	32
6 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	33
6.1 แนวคิดนิทรรศการ.....	33
6.2 แนวทางการออกแบบ.....	33
6.3 ขอบเขตของงาน.....	34
6.4 การออกแบบ.....	36
7 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง.....	39
7.1 สัญลักษณ์นิทรรศการ.....	39
7.2 กราฟิก.....	41
8 ผลงานจริง.....	46
8.1 กราฟิกในนิทรรศการ.....	46
8.2 ภาพถ่ายผลงานจริง.....	59
8.3 ภาพถ่ายการจัดบูธแสดงผลงาน.....	61
9 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	62
9.1 บทสรุป.....	62
9.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	62
9.3 ข้อเสนอแนะ.....	62
9.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	63
บรรณานุกรม.....	
ประวัติผู้วิจัย.....	

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า	
2.1	ภาพคนยุคโบราณทำการวิงวอนต่อพระเจ้า	4
2.2	ภาพเครื่องดนตรีออร์แกน	5
2.3	ภาพผังการเล่นดนตรีในวงออร์เคสตรา	7
3.1	ภาพยุคกลาง	8
3.2	ภาพยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ	9
3.3	ภาพยุคบาโรก	10
3.4	ภาพโยฮันน์ เซบาสเตียน บาค	11
3.5	ภาพอันโตนิโอ วิวัลดี	11
3.6	ภาพยุคคลาสสิก	12
3.7	ภาพว็อล์ฟกัง อมาเดอุส โมซาร์ท	13
3.8	ภาพลูโดวิจ ฟาน เอโทเฟน	13
3.9	ภาพยุคโรแมนติก	14
3.10	ภาพวาทยก	15
3.11	ภาพเฟรเดริก ฟร็องซัว โชแปง	15
3.12	ภาพมทมิตรี ซอสตาโกวิช	16
3.13	ภาพเซอร์เก โพรคอฟเย	16
3.14	ภาพยุคปัจจุบัน	17
4.1	ภาพเด็กวัยร่นกำลังฟังดนตรี	18
4.2	ภาพนักเรียนกำลังทำข้อสอบ	19
4.3	ภาพเด็กกำลังฟังดนตรี	20
4.4	ภาพเด็กกำลังเล่นไวโอลิน	21
4.5	ภาพสมองสองซีก	22
5.1	ภาพการเน้นภายในนิทรรศการ	28
5.2	ภาพภายในนิทรรศการ Van Gogh Alive	32
6.1	ภาพแนวทางการออกแบบที่ 1	33
6.2	ภาพแนวทางการออกแบบที่ 2	34
6.3	ภาพแผนผังนิทรรศการ	36
6.4	ภาพคลื่นเสียง	37
6.5	ภาพสเก็ตช์ด้วยดินสอ	37
6.6	ภาพสัญลักษณ์เครื่องหมายในดนตรี	38

ภาพที่	หน้า	
6.7	ภาพสีที่เลือกใช้ในนิทรรศการ	38
7.1	ภาพ Logo Sketching ครั้งที่ 1	39
7.2	ภาพ Logo Sketching ครั้งที่ 2	40
7.3	ภาพ Logo Sketching ครั้งที่ 3	40
7.4	ภาพ Logo ที่เลือกใช้	41
7.5	ภาพแบบร่างห้อง Introduction ครั้งที่ 1	41
7.6	ภาพแบบร่างห้องยุคกลาง ครั้งที่ 1	42
7.7	ภาพแบบร่างห้องยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ ครั้งที่ 1	42
7.8	ภาพแบบร่างห้องยุคบาโรก ครั้งที่ 1	42
7.9	ภาพแบบร่างห้องยุคคลาสสิก ครั้งที่ 1	42
7.10	ภาพแบบร่างห้องยุคโรแมนติก ครั้งที่ 1	42
7.11	ภาพแบบร่างห้องยุคศตวรรษที่ 20 ครั้งที่ 1	42
7.12	ภาพแบบร่างห้องยุคปัจจุบัน ครั้งที่ 1	42
7.13	ภาพแบบร่างห้อง Music Hall ครั้งที่ 1	42
7.14	ภาพแบบร่างห้อง Introduction ครั้งที่ 2	43
7.15	ภาพแบบร่างห้องยุคกลาง ครั้งที่ 2	43
7.16	ภาพแบบร่างห้องยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ ครั้งที่ 2	43
7.17	ภาพแบบร่างห้องยุคบาโรก ครั้งที่ 2	43
7.18	ภาพแบบร่างห้องยุคคลาสสิก ครั้งที่ 2	43
7.19	ภาพแบบร่างห้องยุคโรแมนติก ครั้งที่ 2	44
7.20	ภาพแบบร่างห้องยุคศตวรรษที่ 20 ครั้งที่ 2	44
7.21	ภาพแบบร่างห้องยุคปัจจุบัน ครั้งที่ 2	44
7.22	ภาพแบบร่างห้อง Music Hall ครั้งที่ 2	44
7.23	ภาพภาพแบบร่างผังนิทรรศการ ครั้งที่ 3	44
7.24	ภาพแบบร่างโปสเตอร์ ครั้งที่ 1	45
7.25	ภาพแบบร่างโปสเตอร์ ครั้งที่ 2	45
8.1	ภาพสัญลักษณ์นิทรรศการ	46
8.2	ภาพบัตรเชิญ	46
8.3	ภาพบัตรเข้าชมนิทรรศการ	47
8.4	ภาพสูจิบัตร	47
8.5	ภาพโปสเตอร์	48
8.6	ภาพส่วนหนึ่งของ Motion Graphic	48

ภาพที่	หน้า
8.7 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 1	49
8.8 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 2	50
8.9 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 3	51
8.10 ภาพผังนิทรรศการ	52
8.11 ภาพหน้านิทรรศการ	53
8.12 ภาพห้อง Introduction Room	53
8.13 ภาพห้องยุคกลาง	54
8.14 ภาพห้องยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ	54
8.15 ภาพห้องยุคบาโรก	55
8.16 ภาพห้องยุคคลาสสิก	55
8.17 ภาพห้องยุคโรแมนติก	56
8.18 ภาพห้องยุคศตวรรษที่ 20	56
8.19 ภาพห้องยุคปัจจุบัน	57
8.20 ภาพห้อง Music Hall	57
8.21 ภาพ DB Stick Bold Font	58
8.22 ภาพ DB Helvethaica X Font	58
8.23 ภาพ TH SarabunPSK Font	58
8.24 ภาพถ่ายผลงานจริง	59
8.25 ภาพถ่ายผลงานจริง	60
8.26 ภาพถ่ายการจัดบูธแสดงผลงาน	61

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

การเปลี่ยนไปของวงการดนตรีคลาสสิกในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าดนตรีคลาสสิกเข้ามามีบทบาทในบริบทรอบข้างมากขึ้น เช่น ในเกมส์หรือภาพยนตร์ ส่งผลให้ดนตรีคลาสสิกถูกปลูกฝังในตัวคนโดยที่เขาไม่รู้ตัว ทำให้วงการดนตรีคลาสสิกเองขยายตัวไปยังหลากหลายกลุ่มคน ในขณะเดียวกันเอง ก็มีคนอยู่จำนวนไม่น้อยที่ฟังเพลงคลาสสิกโดยที่ไม่รู้ว่าดนตรีคลาสสิกคืออะไรและมีประโยชน์อย่างไร และจากบทความหลาย ๆ ชิ้นที่มีการอ้างอิงงานวิจัยหลายชิ้นไม่ว่าจะเป็น Mozart Effect ที่พูดถึงดนตรีคลาสสิกมีส่วนในการพัฒนาสมองได้อย่างไร หรือบทความเรื่องการฟังดนตรีคลาสสิกในเด็กแรกเกิด เป็นต้น ซึ่งบทความเหล่านี้เองก็ไม่ได้บอกถึงเหตุผลอันเป็นที่มาที่ไปเท่าที่ควร

โครงการนี้จึงเป็นโครงการที่จะนำกลุ่มคนเหล่านี้เข้าถึงที่มาของดนตรีคลาสสิกว่าทำไมต้องเป็นดนตรีคลาสสิก “บรรทัด 5 เส้น” จึงเป็นนิทรรศการที่จะพาคุณเพลิดเพลินไปกับโลกของดนตรีคลาสสิกอย่างเข้าถึงและเข้าใจผ่านความเป็นมาในแต่ละยุคสมัยของดนตรี เพื่อบอกว่าการฟังดนตรีคลาสสิกมันสนุกอย่างไรและมีประโยชน์อย่างไร โดยใช้วิชาด้านการออกแบบเข้ามาเป็นตัวชี้้นำเพื่อการสื่อสารที่เข้าใจง่ายและความน่าสนใจ

1.2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มวัยทำงาน ในช่วงอายุ 25-45 ปี ที่ไม่ทราบถึงประโยชน์ของดนตรีคลาสสิก และมีความสนใจในดนตรีคลาสสิกหรือเพิ่งหัดเริ่มฟัง

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อขยายกลุ่มคนเข้าถึงและสามารถเข้าใจในดนตรีคลาสสิกมากขึ้น
2. เพื่อให้ผู้ฟังได้เรียนรู้ถึงประโยชน์จากการฟังดนตรีคลาสสิกด้วยหลักและเหตุผล
3. เพื่อให้ผู้ฟังเรียนรู้การฟังดนตรีคลาสสิกอย่างสนุกเพลิดเพลิน
4. สามารถนำความรู้ที่ได้จากนิทรรศการไปเผยแพร่กับผู้อื่นได้

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ของนิทรรศการ
2. สื่อประชาสัมพันธ์นิทรรศการ

2.1 โปสเตอร์ 1 Set (3 แผ่น)

2.2 บัตรเชิญ

2.3 Motion Graphic

3. สื่อในนิทรรศการ

3.1 บัตรเข้าชมนิทรรศการ

3.2 สูจิบัตร 1 Set (5 เล่ม)

4. ของที่ระลึก

4.1 โปสเตอร์ (7 แบบ)

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1.1 ศึกษาความต้องการและสื่อที่จำช่วยให้นิทรรศการเป็นที่รู้จักมากขึ้น

1.2 ศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อนิทรรศการที่จะนำมาพัฒนาโครงการ

1.3 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้หลากหลายมากที่สุด

2. วิเคราะห์และวางแนวทางการออกแบบ

2.1 วิเคราะห์ข้อมูล กำหนดประเด็น และความต้องการของโครงการให้ชัดเจน

2.2 หาแนวทางการออกแบบและการเลือกใช้สื่อ

2.3 คิด concept ในการนำเสนอ

3. รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และสรุปเนื้อหาของงานเพื่อนำเสนอผ่านสื่อต่าง

บทที่ 2

ดนตรีคลาสสิก

2.1 ความหมายของดนตรีคลาสสิก

ดนตรีคลาสสิก (Classical Music) หรือดนตรีอมตะนี้ ถือเป็นศิลปศาสตร์ชั้นสูง ซึ่งมีวิวัฒนาการและพัฒนาการมาจากดนตรีประเภทแรก แต่ดนตรีประเภทนี้ต้องการความละเอียดอ่อนลึกซึ้ง ทั้งในด้านการสร้างสรรค์และการทำความเข้าใจ รวมทั้งต้องใช้หลักวิชาการที่ต้องใช้เวลาในการศึกษาค้นคว้า และประณีตบรรจงในการที่จะผลิตผลงานออกมาแต่ละชิ้น

ดนตรีประเภทนี้ไม่ใช่เป็นเพียงเสียงสูงต่ำ หรือเสียงธรรมชาติ หรือเพลงที่แต่งขึ้นมาตามใจชอบ หากแต่เป็นทั้งวิทยาศาสตร์และศิลปศาสตร์ชั้นสูงที่ต้องใช้อัจฉริยะในการรังสรรค์

อาจกล่าวได้ว่า ศิลปะดนตรีนี้เกิดจากธรรมชาติที่ได้นำมาดัดแปลงให้เกิดความประณีตงดงาม และความไพเราะ ทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิด รวมทั้งความรู้สึกทางอารมณ์ต่าง ๆ เช่น รัก โกรธ เกลียด กลัว โศกเศร้า หรือดีใจ และสามารถถ่ายทอดความรู้สึกดังกล่าวให้ผู้อื่นได้ด้วย

2.2 ที่มาของดนตรีคลาสสิก

มนุษย์ได้คืบหน้าไปที่ละขั้นในการหาวิธีที่จะพูดจากัน หาทางก่อไฟเพื่อทำอาหาร ทำเสื้อผ้า สร้างบ้านไว้อาศัย รวมไปถึงวิธีการต่าง ๆ เพื่อความรื่นเริงสังสรรค์

ระยะเวลาช่วงนี้เมื่อแสนปีมาแล้ว ซึ่งเรียกกันว่ายุคก่อนประวัติศาสตร์ ในระยะที่คนเราอาศัยอยู่ตามถ้ำ โดยยังไม่รู้ว่าความสว่างที่ตามความมืดมานั้นคือกลางวัน แล้วต่อไปเป็นกลางคืน ฤดูต่าง ๆ ผลัดเวียนกันไป การที่ฟ้าแลบและฟ้าร้องคือสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ เราคิดว่าเป็นสิ่งธรรมดาเหลือเกินและไม่ตกใจเลย แต่มนุษย์ในสมัยก่อนไม่ได้เข้าใจความเป็นไปของธรรมชาติเช่นเราในทุกวันนี้ เขาคิดว่าต้นไม้ใหญ่ ดวงอาทิตย์ ฝน ไฟ สัตว์ต่าง ๆ การเกิดและการตาย ล้วนแต่มีเทพเจ้าทั้งดีและร้ายอำนวยผลอยู่ ดังนั้นเพื่อเอาใจเทพเจ้าเหล่านี้ เขาทำการวิงวอนด้วยการเต้น การร้อง และแสดงสิ่งที่เข้าต้องการจะเกิดขึ้น

เมื่อคนในยุคก่อนต้องการแสงแดด หรือลม หรือฝน เขาก็เรียกขานเผ่าของตนมาชุมนุมกัน แล้วเดินรำบูชาพระอาทิตย์ หรือบูชาลม บูชาฝน ขณะที่เวลาผ่านไปเป็นศตวรรษ เขาก็ยังคงใช้การแสดงเหล่านี้เป็นเสมือนการวอนขอต่อพระเจ้า และในขั้นสุดท้ายได้กลายมาเป็นงานฉลองในทางศาสนาต่าง ๆ นั่นก็คือที่มาของงานฉลองวันอีสเตอร์ วันคริสมาสต์ และงานฉลองอื่น ๆ ในทุกวันนี้

แม้เราจะได้เห็นแต่เพียงว่ามนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ใช้สิ่งที่ธรรมชาติอำนวยให้ทำเครื่องมือเครื่องใช้ของตน เราก็ได้รู้ว่าเข้าได้ดนตรีมาจากธรรมชาติด้วยเช่นกัน คนโบราณเหล่านั้นได้ฟังเสียงนกร้อง เสียงลมพัดผ่านไปไม้และกิ่งไม้ เสียงคลื่นกระทบโขดหินและชายหาด เสียงไหลรินของลำธาร



ภาพที่ 2.1 ภาพคนยุคโบราณทำการวิงวอนต่อพระเจ้า
ที่มา: <http://thaigoodview.com/node/77732>

เสียงคำรามของสัตว์ร้าย เสียงดังกล่าวที่เคยได้ยินมาเหล่านี้เอง พวกเขาได้ลอกเลียนมาใส่ในเพลง

คนโบราณชอบการละเล่น เขาชอบกระโดดและส่งเสียงร้องแสดงความรู้สึก เขาวัดแกว่งแขนขาทำท่าเต้นต่าง ๆ สร้างเรื่องราวขึ้นจากการแสดงของตน นี่ก็คือความปรารถนาที่จะระบายออกมาตามสัญชาตญาณในสิ่งที่กระทบใจเขาอยู่ มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์นั้นไม่ได้รู้ว่า เขากำลังสร้างสรรค์สิ่งที่จะกลายเป็นงานศิลปะ เขารู้แต่เพียงว่าตนกำลังแสดงออกมาถึงความต้องการในสิ่งที่จำเป็น หรือความรู้สึก หรือการร้องขอต่อเทพเจ้าเท่านั้น

ดนตรีได้ก่อรูปมาจนกระทั่งมนุษย์เริ่มรู้จักการเขียนหนังสือ ทำให้เขาค้นพบวิธีที่จะบันทึกเพลงที่ตนระบายออกมาจากความรู้สึก แล้วการบันทึกดังนี้ซึ่งต่อมาได้คลี่คลายไปเป็นการแต่งเพลง เพลงที่เขียนขึ้นนั้นก็มักจะเป็นไปเพื่อการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา เพื่อฉลองชัยชนะในการสู้รบ เพื่อการล่าสัตว์ที่ได้ผล หรือช่วยกระตุ้นใจในการทำงานทั้งในบ้านและนอกบ้าน แล้วการบันทึกเพลงหรือแต่งเพลงก็ค่อย ๆ คลี่คลายไปสู่ความหมัดจดยิ่งขึ้น จนถึงระยะปลายศตวรรษที่ 17 อันเป็นยุคที่ดนตรีดั้งเดิมได้เริ่มแปรรูปไปอีกจากการที่มุ่งมั่นอยู่กับศาสนาเป็นส่วนใหญ่

นี่คือระยะที่ โยฮันน์ เซบัสเตียน บาค ได้เกิดมา นำวิธีและเทคนิคใหม่ ๆ เข้ามาสู่โลกดนตรีที่กำลังคืบหน้าไปทุกที สู่การเป็นงานศิลปะอันแท้จริงในวงกว้างขวางยิ่งขึ้น

2.3 เครื่องดนตรีสากล

เครื่องดนตรีแบ่งออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

2.3.1 เครื่องคีย์บอร์ด (Keyboard Instruments) คือ เครื่องดนตรีประเภทที่ใช้แป้นนิ้วหรือคีย์ กดให้เกิดเสียง มีสีขาและดำสลับกันไป เวลากดเสียงจะดัง และเมื่อยกนิ้วขึ้นออกจากคีย์เสียงจะหยุด เครื่องคีย์บอร์ดแบ่งออกเป็น

1. เปียโน (Piano) มีชื่อเต็มว่า เปียโนฟอร์เต (Piano - Forte) ภาษาอิตาเลียน หมายความว่า เล่นได้ทั้งดังและเบา เริ่มเป็นที่นิยมเล่นกันแพร่หลายในปลาย ศตวรรษที่ 18 เสียงเปียโนดังเพราะค้อนไม้เล็ก ๆ ตีสายซึ่งขึงอยู่ข้างในเมื่อผู้เล่นกด คีย์ และเมื่อผู้เล่นยกนิ้วขึ้น สักหลาดขึ้นเล็ก ๆ จะกลับทาบลงบนสายทำให้หยุด ความสั่นสะเทือน
2. ฮาร์ปซิคอร์ด (Harpsichord) เป็นต้นตระกูลของเปียโน นิยมเล่นกันแพร่หลาย ในคริสต์ศตวรรษที่ 16-18 มีคีย์คล้ายกับเปียโน แต่โดยมากจะมีเสียงสองชั้น สามารถเล่นได้รวดเร็วและชัดเจน แต่เสียงไม่ค่อยจะดังมากเท่ากับเปียโน
3. ออร์แกน (Organ) เป็นเครื่องดนตรีที่ใหญ่โต โดยมากมักจะใช้ในโบสถ์ เพื่อใช้ เล่นเพลงสวดต่าง ๆ ออร์แกนประกอบด้วยท่อเสียงมากมายและมีหลากหลายขนาด นับเป็นเครื่องดนตรีที่เล่นยากที่สุด คนที่จะเป็นนักออร์แกนนั้น จะต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญในการเล่นเปียโนมาก่อน



ภาพที่ 2.2 ภาพเครื่องดนตรีออร์แกน

ที่มา: <http://www.marblechurch.org/worship/music/pipe-organ-project>

2.3.2 เครื่องสาย (Stringed Instruments) คือ เครื่องดนตรีที่มีสาย ใช้คันสีหรือดีดจาก สายที่ขึงไว้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

1. เครื่องสายที่ใช้คันสี แบ่งออกเป็นอีก 2 ประเภท ได้แก่

- 1.1 ประเภทซอไวโอลิน มีรูปร่างคล้ายซอไวโอลิน แต่มีเสียงที่เบาและนุ่มนวล กว่า เป็นที่นิยมเล่นกันจนกระทั่งคริสต์ศตวรรษที่ 18 เครื่องดนตรีที่เรียกว่า เบส ในปัจจุบัน จัดเป็นเครื่องดนตรีประเภทซอไวโอลินชนิดสุดท้ายที่ยังใช้อยู่
- 1.2 ประเภทซอไวโอลิน เริ่มนิยมเล่นอย่างแพร่หลายในคริสต์ศตวรรษที่

17 สามารถเล่นได้คล่องแคล่วกว่าประเภทซอไวโอล สามารถทำเสียงได้มากมายหลายชนิด ทำให้เกิดเสียงลักษณะต่าง ๆ เช่น

Pizzicato แปลว่า ใช้นิ้วดีดสายแทนการสีด้วยคันชัก

Double Stopping แปลว่า การเล่นบนสายคู่ 2 สายพร้อมกัน

Tremolo แปลว่า การรัวคันสีกลับไปกลับมา

Sul Ponticello แปลว่า การสีบนหย่องวางสาย ทำให้เกิดเสียงแห้ง

2. เครื่องสายที่ใช้ดีด ทำให้เกิดเสียงโดยใช้นิ้วดีดสาย แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

2.1 ฮาร์ป (Harp) หรือ พิณ เป็นเครื่องดนตรีที่เก่าแก่ที่สุดในโลก เล่นโดยใช้นิ้วกรีดลงบนสาย มีเสียงนุ่มนวล เยือกเย็น คีตกวีมักนิยมใช้แทนเสียงน้ำ

2.2 ลูต (Lute) มีรูปร่างคล้ายแมนโดลิน แต่ข้างหลังนูนเหมือนเต่า วิธีการเล่นคล้ายกับกีตาร์ ปัจจุบันหาฟังได้ยากเพราะมักเล่นด้วยกีตาร์แทน โดยเฉพาะคลาสสิกกีตาร์

2.3 กีตาร์ (Guitar) ในที่นี้หมายถึงกีตาร์แบบสเปน เป็นที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย วิธีการแสดงการเล่นที่ถูกต้องแท้จริงนั้นต้องใช้นิ้วทั้ง 5 ของมือขวาดีด

2.3.3 เครื่องลม แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. เครื่องลมไม้ (Woodwind Instruments) คือ เครื่องลมทำด้วยไม้

2. เครื่องลมทองเหลือง (Brass Instruments) คือ เครื่องลมที่ทำด้วยทองเหลืองหรือโลหะอย่างอื่น เช่น ฮอ์น (Horn), ทรัมเป็ต (Trumpet), ทรอมโบน (Trombone), ทูบา (Tuba) เป็นต้น

2.3.4 เครื่องกระทบ (Percussion Instruments) คือ เครื่องดนตรีที่ใช้ตีให้จังหวะ โดยมากใช้สำหรับการย้าจังหวะ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. Definate-Pitch Instruments คือ เครื่องตีที่มีระดับเสียงสูงต่ำต่างกัน เช่น ทิมปานี (Timpani), ระฆัง (bell), ไซโลโฟน (Xylophone) เป็นต้น

2. Indefinate-Pitch Instruments คือ เครื่องตีที่ไม่มีระดับสูงต่ำ เช่น กลองสแนร์ (Snare Drum), แทมบูรีน (Tambourine), ฉาบ (Cymbals) เป็นต้น เครื่องดนตรีเหล่านี้เล่นได้แต่จังหวะเท่านั้น ไม่สามารถเล่นเป็นทำนองได้เพราะมีระดับเสียงตายตัว

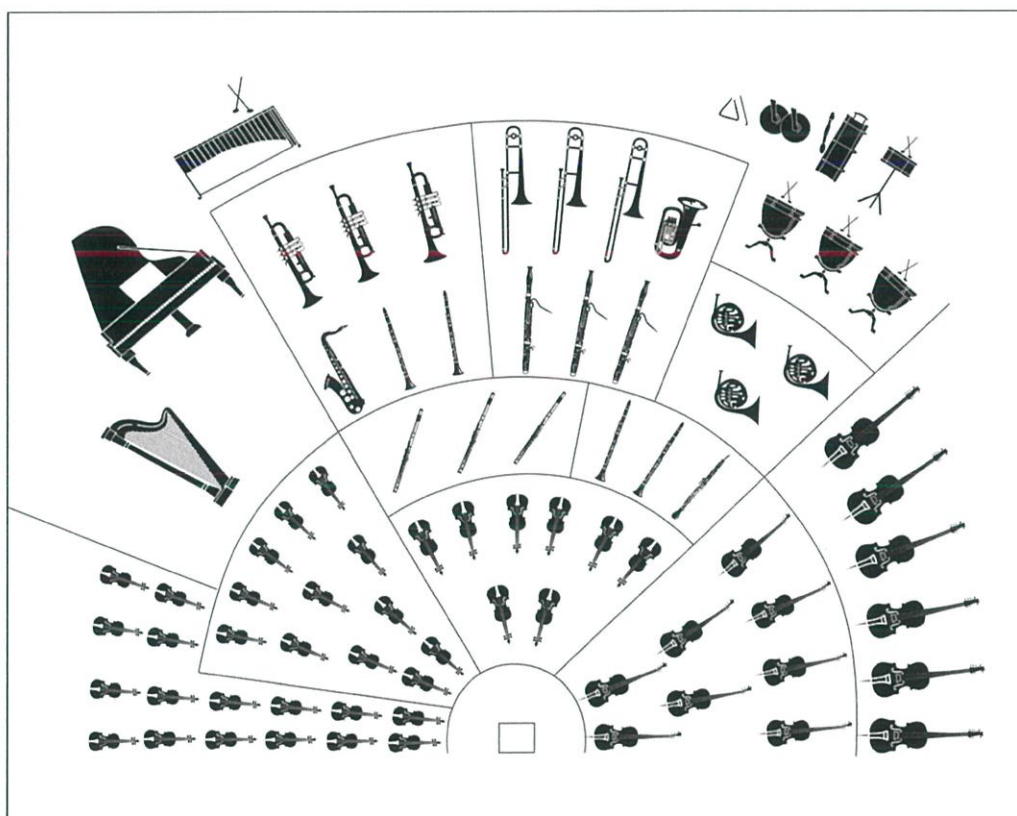
2.4 วงดุริยางค์ซิมโฟนีออร์เคสตรา และ ดนตรีซิมโฟนี

คำว่า ซิมโฟนี (Symphony) มีความหมายอยู่ 2 แบบ คือ

1. ใช้เรียกชื่อวงดุริยางค์ขนาดใหญ่ ตามปกติจะต้องมีคำต่อท้ายซิมโฟนีให้สมบูรณ์ คือ คำว่า ออร์เคสตรา
2. หมายความถึงคีตนิพนธ์ที่ประพันธ์ขึ้นสำหรับให้วงดุริยางค์ขนาดใหญ่บรรเลง

ขนาด (Size)

ขนาดวงซิมโฟนีออร์เคสตราในปัจจุบันเป็นวงที่ใหญ่มาก มีผู้เล่นประมาณ 125 คน วงขนาดนี้ใช้สำหรับบรรเลงคีตนิพนธ์ประเภทซิมโฟนี



ภาพที่ 2.3 ภาพผังการเล่นดนตรีในวงออร์เคสตรา

ที่มา: <http://www.blog.montessoriforeveryone.com/music-in-montessori-4-musical-instruments-the-symphony-orchestra.html>

บทที่ 3

ประวัติศาสตร์คีตศิลป์

3.1 ยุคกลาง (Medieval Era)



ภาพที่ 3.1 ภาพยุคกลาง

ที่มา: <http://www.stmaryslw.org/monthly-choral-evensong/>

ยุคกลาง อยู่ในช่วงเวลาประมาณ ค.ศ. 500-1400

ในยุคกลางนั้น คริสต์ศาสนาได้ขยายตัวอย่างรวดเร็ว และมีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตของผู้คนเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เป็นเพราะช่วงระยะเวลาที่จักรวรรดิโรมันเสื่อมลงนั้น ประชาชนพบเห็นแต่ความวุ่นวาย ความเสื่อมของสังคมและวัฒนธรรม ทำให้ผู้ที่ปรารถนาจะหลีกเลี่ยงสภาพดังกล่าวต่างค้นพบว่าคริสต์ศาสนาสามารถตอบสนองความปรารถนาทางจิตใจของตนได้ สิ่งที่น่าสนใจเป็นพิเศษเป็นลักษณะเฉพาะคือ ความพยายามของมนุษย์ที่จะทำให้โลกนี้เป็นวิถีสู่โลกหน้า ความสนใจของคนในยุคนี้หันไปสู่จุดหมายของศาสนา โดยศาสนจักรเป็นผู้ชี้ชะตาและอนาคตของมนุษย์ ศาสนาคริสต์ (Christianity) ซึ่งเป็นแกนหลัก มีศูนย์กลางอยู่ที่กรุงโรม โดยมีพระสันตปาปา (Pope) เป็นหัวหน้าและเป็นผู้ควบคุม อาจกล่าวได้ว่า ศาสนาคริสต์ในยุคนี้ มีอิทธิพลและอำนาจเหนือสถาบันทั้งหมด

ดนตรีในยุคนี้ไม่สามารถกำหนดได้ชัดเจน ไม่มีดนตรีใดจะอยู่คงได้แข็งแกร่งเท่าดนตรีในโบสถ์ ดนตรีส่วนใหญ่จึงเป็นดนตรีที่เกี่ยวข้องกับศาสนา หรือที่เรียกว่า ดนตรีในวัด (Sacred Music) เพื่อเป็นการสรรเสริญพระเจ้า เนื้อร้องส่วนใหญ่ก็จะมาจากบทสวดต่าง ๆ ทำนองก็เกิดจากการร้องสดโดยอาศัยปฏิภาณ ซึ่งการร้องนั้นดูเหมือนจะเป็นธรรมชาติกว่าการพูดธรรมดา โดยการสร้างสรรค์นี้มีผล

ต่อบทกวี ดนตรีเหล่านี้ล้วนมีผลมาจากการพัฒนาของดนตรีในวัดทั้งสิ้น

หลักการประพันธ์เพลงในยุคนี้มีการใช้เสียงแบบทำนองเดียว (Monody) และโพลีโฟนี (Polyphony) แบบออร์แกนัม

คีตกวีและนักดนตรีที่สำคัญของยุคนี้ ได้แก่

1. สันตะปาปา เกรกอรี มหาราช (Pope St. Gregory the Great)

สันตะปาปา เกรกอรี ผู้มีชื่อเสียงโด่งดังในด้านการประพันธ์เพลงและรวบรวมเพลง เพลงที่สันตะปาปาเกรกอรีได้รวบรวมไว้นั้นเรียกว่า เพลงสวดเกรกอเรียน หรือเกรกอเรียนแซนด์ (Gregorian chant) ซึ่งปัจจุบันมีอยู่ราว 3,000 เพลง

3.2 ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance Era)



ภาพที่ 3.2 ภาพยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Renaissance_music

ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ อยู่ในช่วงเวลาประมาณ ค.ศ. 1450-1600

ดนตรีในยุคนี้ยังคงเป็นดนตรีที่เน้นใช้ในพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนาคริสต์อยู่ เป็นเพลงร้องที่ใช้ประกอบขึ้นตอนต่าง ๆ ของพิธีกรรม เน้นการร้องแต่มีเครื่องดนตรีที่สามารถบรรเลงทำนองประกอบ เพลงที่สำคัญ เช่น แมสและโมเทต์ วิธีการหรือสไตล์การเขียนเพลงในยุคนี้มี 2 แบบได้แก่ อิมมิเททิฟโพลีโฟนี (Imitative Polyphony) คือ มีหลายแนวเสียง และแต่ละแนวจะเริ่มไม่พร้อมกัน ผลัดกันเข้า แต่ว่าจะมีการเลียนแบบทำนองกันบ้าง และ โฮมอโฟนี (Homophony) คือ มีหลายแนวเสียง แต่ว่าจะไปด้วยกันและพร้อม ๆ กัน

การเขียนแบบหลายแนวนี้เริ่มมาตั้งแต่ปลายยุคกลางแล้ว แต่มาพัฒนาจนถึงระดับสูงสุดในยุคนี้ ในยุคนี้ก็ยังคงไม่มีการแบ่งจังหวะที่แน่นอน คือ ไม่มีการแบ่งห้องออกเป็น 3/4, 2/4 หรือ 6/8

อย่างเช่นเพลงในสมัยหลังๆ

สำหรับเพลงที่ไม่เกี่ยวข้องกับศาสนาก็เริ่มนิยมมากขึ้น ที่สำคัญที่สุดคือเพลงประเภทแมดริกัล (Madrigal) ซึ่งเนื้อหาโดยมากจะเกี่ยวกับความรัก หรือยกย่องบุคคลสำคัญ มีจังหวะค่อนข้างสนุก เริ่มมีการเล่นดนตรีกลุ่มเล็ก ๆ โดยใช้เครื่องดนตรีตระกูลเดียวกัน เพลงได้มีการบรรจุความดั่ง-เบาครั้งแรกที่ยุคนี้

สำหรับยุคนี้ ประเทศอังกฤษมีความรุ่งเรืองในด้านศิลปะมาก จนเรียกว่าเป็น ยุคทอง เลยก็ว่าได้ พระราชินีในสมัยนั้นคือ พระนางอลิซาเบธที่ 1 และกวีเอกในสมัยนั้นคือ วิลเลียม เชกสเปียร์ คีตกวีและนักดนตรีที่สำคัญของยุคนี้ ได้แก่

1. โจวานนี เปียร์ลุยจี ปาเลสตรินา (Giovanni Pierluigi da Palestrina)

ปาเลสตรินา คีตกวีชาวอิตาลี เริ่มจากการร้องประสานเสียงในโบสถ์ ผลงานเป็นที่น่าประทับใจกระทั่งสมเด็จพระสันตะปาปาปาปาจูเลียสที่ 3 ทรงแต่งตั้งให้เขาเป็นผู้อำนวยการดนตรี เขาได้ผลิตผลงานเพลงทางด้านศาสนาออกมาเป็นจำนวนหลายร้อยชิ้นด้วยกัน

3.3 ยุคบาโรก (Baroque Era)



ภาพที่ 3.3 ภาพยุคบาโรก

ที่มา: [https://commons.wikimedia.org/wiki/](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Family_Making_Music_c1630s_Jan_Miense_Molenaer.jpg)

File:Family_Making_Music_c1630s_Jan_Miense_Molenaer.jpg

ยุคบาโรก อยู่ในช่วงเวลาประมาณ ค.ศ. 1600-1750

ดนตรีในยุคนี้จะเป็นดนตรีเพื่อการฟังมากขึ้น แต่ส่วนใหญ่ยังอยู่บนพื้นฐานของเพลงสวด และยังคงให้ความสำคัญกับเนื้อร้องมาก ในยุคต้นใช้เครื่องดนตรีประมาณ 20-30 ชิ้น เล่นสลับกัน เพื่อให้เกิดสีสันและรสชาติในการฟัง ต่อมาให้พัฒนาเพื่อประกอบการเต้นรำ

ทำนองเพลงในสมัยนี้ นิยมใช้ทำนองสั้น ๆ และมักเล่น ซ้ำ ๆ หรือวนไปอยู่เรื่อย ๆ จึงหวนมีความสม่ำเสมออย่างมาก มีความชัดเจน ใช้แนวเสียงนิยมเขียนแบบโพลีโฟนีผสมกับแบบโฮมอโฟนี ลักษณะเด่นของการเขียนแบบโพลีโฟนีในยุคนี้ คือ การใช้ทำนองเดียวในแนวเสียง 3 แนวหรือ 4 แนวงานที่ถือเป็นที่สุดของการเขียนเพลงแบบโพลีโฟนี คือ เพลงประเภทฟิวด์ ทั้งการร้องและบรรเลง

นอกจากการบรรเลงเพลงแล้ว ยุคนี้ยังมีผลงานด้านเพลงร้อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมอันเป็นแบบฉบับของสมัยบาโรกคือ ความสมบูรณ์เพียบพร้อม ความโอ่อ่า หรรษา ฟุ่มเฟือย ผลงานดังกล่าวคือ อوبرา (Opera) ซึ่งรวมรูปแบบต่าง ๆ ทั้งวรรณคดี การเต้นรำ ละครบ

นักดนตรีส่วนใหญ่ได้รับการอุปถัมภ์เลี้ยงดูจากโบสถ์ ราชสำนัก และผู้มีเงิน ดังนั้นบทเพลงที่เขียนในยุคนี้จึงเป็นเพื่อการหาเลี้ยงชีพเสียมากกว่า ไม่ใช่แรงบัลดาลใจภายใน ไม่ว่าจะเขียนเพื่อใช้ในศาสนาหรือเพื่อความสำราญหรือเฉลิมฉลองโอกาสพิเศษในราชสำนัก

คีตกวีและนักดนตรีที่สำคัญของยุคนี้ ได้แก่

1. โยฮันน์ เซบาสเตียน บาค (Johann Sebastian Bach)

บาค คีตกวีชาวเยอรมัน เขาสร้างดนตรีของเขาจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของยุคบาโรก เขาแต่งเพลงไว้มากมายโดยดั้งเดิมเป็นเพลงสำหรับใช้ในโบสถ์ บาคมีอิทธิพลอย่างสูง และยืนยาวต่อการพัฒนาดนตรีตะวันตกในฐานะปรมาจารย์

2. อันโตนิโอ วิวัลดี (Antonio Vivaldi)

วิวัลดี เป็นครูสอนดนตรีในสถานเลี้ยงเด็กกำพร้า ซึ่งมีเด็กจำนวนมากกว่า 6,000 คนอาศัยอยู่ เขาเขียนเพลงคอนแชร์โตไว้มากกว่า 400 เพลงเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรมเด็กกำพร้าให้มีความสามารถด้านดนตรี วิวัลดีเป็นผู้ที่นำเอาความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันมาใช้ในบทเพลง เช่น ความดั่ง-เบา การประสานเสียง



ภาพที่ 3.4 ภาพโยฮันน์ เซบาสเตียน บาค
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Johann_Sebastian_Bach



ภาพที่ 3.5 ภาพอันโตนิโอ วิวัลดี
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Antonio_Vivaldi

3.4 ยุคคลาสสิก (Classical Era)



ภาพที่ 3.6 ภาพยุคคลาสสิก

ที่มา: <https://richardnilsen.com/tag/symphony/>

ยุคคลาสสิก อยู่ในช่วงเวลาประมาณ ค.ศ. 1750-1820

เพลงในยุคนี้ดูจะคุ้นหูสำหรับคนปัจจุบัน เนื่องจากมีการใช้องค์ประกอบของดนตรีอย่างครบถ้วน จังหวะมีส่วนสัด เพลงแต่ละเพลงมีการแบ่งเป็นห้องและต้องมีจังหวะสม่ำเสมอเท่ากันทุกห้อง ดนตรีเริ่มเปลี่ยนแปลงรูปแบบเป็นดนตรีเพื่อการฟัง บทเพลงที่เขียนขึ้นจะเน้นความมีแบบแผน มีรูปแบบที่ชัดเจนและถูกต้องมากกว่าการแสดงอารมณ์และความรู้สึก พยายามสร้างความสมบูรณ์แบบบนความงามที่บริสุทธิ์ มีเหตุผลและมีโครงสร้างชัดเจนในแบบแผนการเขียนบทเพลงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโซนาต้า (Sonata), คอนเซอร์โต้ (Concerto), ซิมโฟนี (Symphony) หรือแชมเบอร์ มิวสิค เริ่มเป็นรูปร่างชัดเจน

ในด้านน้ำเสียง ยุคนี้ถือเป็นยุคที่ให้ความสนใจเป็นพิเศษ ได้มีการประดิษฐ์เครื่องดนตรีใหม่ ๆ ที่สำคัญที่สุดคือ เปียโน (Piano) กลไกของเปียโนนั้นซับซ้อนและมีประสิทธิภาพเหนือเครื่องมือในยุคก่อน ๆ กล่าวคือสามารถปรับระดับเสียงดังเบาได้จากน้ำหนักนิ้ว ถือเป็นเครื่องมือที่ได้รับการยอมรับและเป็นที่ยอมรับมากที่สุดในหมู่นักดนตรี

มีการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองที่สำคัญคือการปฏิวัติฝรั่งเศสในปี ค.ศ. 1789 ก่อนหน้านั้น ยุคสมบูรณาญาสิทธิราชย์ก็เริ่มเสื่อมลงตั้งแต่พระเจ้าหลุยส์ที่ 14 สวรรคตในปี ค.ศ. 1715 แม้จะยังมีการอุปถัมภ์นักดนตรีอยู่จากราชสำนักและชนชั้นกลางผู้มีอันจะกิน แต่นักดนตรีก็เริ่มต้องหาเลี้ยงชีพ



ภาพที่ 3.7 ภาพโวล์ฟกัง อะมาเดอุส โมซาร์ท
ที่มา: <https://www.operaballet.nl/nl/nl/opera/componisten/wolfgang-amadeus-mozart>



ภาพที่ 3.8 ภาพลุดวิจ ฟาน เบโทเฟน
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Ludwig_van_Beethoven

ในเชิงธุรกิจมากขึ้น มีการประพันธ์เพลงสำหรับชาวบ้านมากขึ้น มีการแต่งอุปรากรเพื่อออกแสดงในโรงอุปรากร

ศูนย์กลางที่สำคัญสองแห่งของดนตรียุคนี้อยู่ที่เวียนนา (Vienna) และมานไฮม์ (Manheim) คีตกวีและนักดนตรีที่สำคัญของยุคนี้ ได้แก่

1. โวล์ฟกัง อะมาเดอุส โมซาร์ท (Wolfgang Amadeus Mozart)

โมซาร์ท เป็นนักดนตรีและนักประพันธ์ดนตรีคลาสสิกชาวออสเตรียที่ยิ่งใหญ่ของโลก เป็นผู้มีความเป็นอัจฉริยะมาตั้งแต่เล็ก เริ่มเรียนดนตรีตั้งแต่อายุเพียง 4 ขวบ โดยบิดาซึ่งเป็นนักดนตรีเป็นผู้สอนให้ มีงานประพันธ์เพลง 700 ชิ้นรวมทั้งอุปรากร การแต่งเพลง ของเขาเป็นที่พิศวงต่อคนในสมัยนั้นเป็นอย่างมาก ถือเป็นหนึ่งในบุคคลที่พลิกประวัติศาสตร์โลกด้านดนตรี ปัจจุบันเรายังคงใช้เพลงของโมซาร์ทในการเรียนรู้ ทักษะที่ครบองค์ประกอบในด้านดนตรี

2. ลุดวิจ ฟาน เบโทเฟน (Ludwig van Beethoven)

เบโทเฟน เป็นคีตกวีและนักเปียโนชาวเยอรมันชื่อดังก้องโลก ผู้มีผลงานด้านการประพันธ์เพลงอันเหลือล้นมากมาย เป็นตัวอย่างของศิลปินยุคจินตนิยมผู้โดดเดี่ยว และไม่เป็นที่เข้าใจของบุคคลในยุคเดียวกันกับเขา ได้รับการยกย่องจากคีตกวีโรแมนติกให้เขาเป็นต้นแบบ เขาสร้างสรรค์ผลงานที่มีแนวแตกต่างไปจากดนตรียุคคลาสสิก คือใช้รูปแบบยุคคลาสสิก แต่ใช้เนื้อหาจากจิตใจที่สะสมในใจของเขา

3.5 ยุคโรแมนติก (Romantic Era)



ภาพที่ 3.9 ภาพยุคโรแมนติก

ที่มา: <https://www.cmuse.org/famous-romantic-era-music/>

ยุคโรแมนติก อยู่ในช่วงเวลาประมาณ ค.ศ. 1820-1900

โรแมนติก ทางศัพท์ดนตรีมีความหมายถึงอารมณ์ที่รุนแรงของมนุษย์ เช่น ความรัก ความแค้น ความเศร้า ความสุข

ในทางการเมือง เป็นยุคที่ยุโรปเคลื่อนเข้าสู่ยุคประชาธิปไตย ชาวอเมริกันทำสงครามต่อสู้เพื่ออิสรภาพและการได้รับชัยชนะ ชนชั้นกลางในยุโรปต่างต้องการมีส่วนร่วมในเสรีภาพ นักคิด นักเขียน จิตรกร ต่างแสดงความคิด ความรู้สึกออกมาในงานของตน นักดนตรีก็เช่นกัน ให้ความสำคัญกับสิ่งที่ต้องการแสดงออกมามากกว่าสนใจเรื่องรูปแบบที่ถูกต้อง ประกอบกับการที่เครื่องดนตรีเองก็มีการพัฒนามากขึ้น และชนิดที่เพิ่มมากขึ้น เปิดโอกาสให้นักดนตรีสามารถสร้างสีสันให้กับดนตรีของตนได้อย่างกว้างขวาง บทเพลงจะมีการเปลี่ยนอารมณ์ ความดั่งเบา หรือจังหวะอย่างรวดเร็ว มีการใช้วงดนตรีขนาดใหญ่กว่ายุคก่อน ทำให้จำเป็นต้องมีผู้นำวงที่ชัดเจน จึงเกิด วาทยกร (Conductor) ขึ้น สำหรับวงออเคสตรา การใช้เครื่องดนตรีในวงออเคสตรา ได้เพิ่มจำนวนเครื่องดนตรีมากขึ้น ทำนองเพลงก็ยาวมากขึ้น

แบบแผนของเพลงในยุคนี้ ไม่จำเป็นต้องมีความสมดุลของประโยค บางวรรคมีความยาวมาก การใช้จังหวะก็ไม่จำเป็นต้องเป็นระเบียบหรือสม่ำเสมอ

ในยุคนี้ได้มีการจัดการแสดงที่เรียกว่า การจัดคอนเสิร์ตสำหรับสาธารณชน โดยเฉพาะในยุคนี้

ที่มีแนวคิดชาตินิยม (Nationalism) เกิดควบคู่ไปพร้อมกันด้วย บทเพลงจะเป็นการแสดงออกถึงความรักและความภูมิใจในประเทศของตน โดยการนำเพลงพื้นบ้าน สำเนียงดนตรีของชนเผ่าเข้ามาผสมผสาน

คีตกวีและนักดนตรีที่สำคัญของยุคนี้ ได้แก่

1. เฟรเดริก ฟร็องซัว โชแปง (Frédéric François Chopin)

คีตกวีเอกของโลกชาวโปแลนด์ผู้มีจิตใจอ่อนไหว ชื่อเสียงอันเป็นที่กล่าวขานจากผลงานประพันธ์ชิ้นแรก ตั้งแต่อายุเพียงแค่สิบกว่าปีเท่านั้น เป็นหนึ่งในศิลปินที่อยู่ท่ามกลางเหตุการณ์ในความวุ่นวายในประเทศ ทำให้เขามักจะเขียนความรู้สึกผ่านบทเพลง บทเพลงของเขามักจะมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับประเทศบ้านเกิดเสมอ เป็นผู้ดำเนินการนำเสียงแบบครึ่งเสียงมาใช้ในบทเพลง ผลงานที่มีชื่อเสียงส่วนใหญ่จะเป็นเพลงสำหรับบรรเลงด้วยเปียโน



ภาพที่ 3.10 ภาพวาทยกร

ที่มา: <http://www.wisconsinwindorchestra.com/conductor.html>



ภาพที่ 3.11 ภาพเฟรเดริก ฟร็องซัว โชแปง

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Frédéric_Chopin

3.6 ยุคศตวรรษที่ 20 (Twentieth Century Era)

ยุคศตวรรษที่ 20 หรือ ยุคนีโอคลาสสิก อยู่ในช่วงเวลาประมาณ ค.ศ. 1901-2000 ดนตรีในยุคนี้ได้มีวิวัฒนาการอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการประสานเสียง หลักเกี่ยวกับเสียง ที่เป็นระบบและกฎเกณฑ์ที่แน่นอนเริ่มไม่เป็นที่นิยม และมีการปรากฏรูปแบบใหม่ ๆ

ในระยะต้นของยุคนี้ โคลด เดอบุสซี และ โมริส ราเวล ได้นำวิธีการเขียนดนตรีแบบ อิมเพรสชันนิสติก (Impressionistic) เข้ามาในวงการ ลักษณะดังกล่าวใช้การประสานเสียงอย่างอิสระ ไม่เป็นไปตามกฎของทฤษฎีดนตรีที่เคยมีมา เน้นความต้องการของผู้ประพันธ์ มีทำนองไม่รัดกุม แนวดนตรีชาตินิยมยังคงปรากฏอยู่ แต่โดยทั่วไปอาจกล่าวได้ว่ายุคนี้เป็นยุคแสวงหา นัก

ดนตรีบางพวกแสวงหาหนทางที่จะหลุดพ้นจากการประสานเสียง ทำนอง รูปแบบที่มีมาในอดีต เช่น การกำหนดจังหวะในหนึ่งห้องให้แปลกไปกว่าเดิม อาจให้เพลงหนึ่งมีหลายจังหวะได้ การใช้คู่เสียงแปลก ๆ ที่ฟังกระด้างหู การประสานที่เกิดจากทำนองคนละบันไดเสียง ที่สำคัญคือเกิด Atonal Music หรือ ดนตรีที่ไม่มีโน้ตสำคัญ ไม่มีโน้ตตัวใดมีอิทธิพลเหนือโน้ตตัวอื่น ซึ่งคิดขึ้นโดยเฮนรีแบร์ก และพัฒนาต่อมาเป็น Twelve Note Method แต่ในทางกลับกัน นักดนตรีบางกลุ่มก็ย้อนกลับไปหา รูปแบบของยุคคลาสสิก แต่ใช้เครื่องมือหรือการประสานเสียงแบบใหม่ กลุ่มนี้อาจเรียกว่าเป็นพวก คลาสสิกใหม่ (Neoclassic)

สิ่งหนึ่งที่เป็นปรากฏการณ์ในยุคนี้ คือขณะที่นักดนตรีกำลังค้นหาและทดลองแนวทางใหม่ ๆ ซึ่งผลที่ได้อาจจะฟังไม่รื่นหู ดัง แร้ง เร็ว จนไม่เหลือรูปแบบความไพเราะ ผู้ฟังก็อยากฟังดนตรีของยุคเก่าที่มีท่วงทำนองไพเราะ หรือดนตรีมีเสน่ห์มากกว่า จนดูเหมือนว่าผู้ฟังและนักดนตรีแห่งยุคนี้จะเดิน แยกทางกัน

คีตกวีและนักดนตรีที่สำคัญของยุคนี้ ได้แก่

1. ดมิทรี ชอสตาโกวิช (Dmitri Shostakovich)

ชอสตาโกวิช นักแต่งเพลงผู้โด่งดังชาวรัสเซีย จากการแต่งซิมโฟนีอันแรกเมื่ออายุ 19 ปี เขา เป็นนักเปียโนที่มีฝีมือยอดเยี่ยมคนหนึ่ง และถือเป็นหนึ่งในศิลปินที่อยู่ท่ามกลางปัญหา กับ โซเวียต ทำให้เขาต้องแสดงความรู้สึกออกมาผ่านบทเพลง

2. เซอร์เก โพรคอฟเยฟ (Sergei Prokofiev)

โพรคอฟเยฟ ถือเป็นนักอัจฉริยภาพด้านดนตรีคนหนึ่ง มีความสามารถในการเล่นเปียโนตั้งแต่ วยเด็ก เขาเป็นหนึ่งในศิลปินที่อยู่ท่ามกลางคอมมิวนิสต์ได้เข้ามาในรัสเซีย การสร้างผลงานจึง เป็นเรื่องยากสำหรับเขา เพลงจึงมักถ่ายทอดออกมาเป็นความสุขในวัยเด็กที่เต็มไปด้วย อารมณ์ขัน



ภาพที่ 3.12 ภาพดมิทรี ชอสตาโกวิช
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Dmitri_Shostakovich



ภาพที่ 3.13 ภาพเซอร์เก โพรคอฟเยฟ
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Sergei_Prokofiev

3.7 ยุคปัจจุบัน (Present Era)



ภาพที่ 3.14 ภาพยุคปัจจุบัน

ที่มา: <https://www.duosolonen.com/studio/>

ยุคปัจจุบัน อยู่ในช่วงเวลาประมาณ ค.ศ. 2001-present

ปัจจุบันดนตรีคลาสสิกยังคงเป็นที่นิยม แนวทางของดนตรีเริ่มมีความหลากหลายมากขึ้น คนสามารถเรียนกันได้ไม่ยากเนื่องจากการเรียนการสอนที่แพร่หลาย เริ่มมีการใช้สตูดิโอในการอัดเสียงดนตรีและเป็นที่นิยมในเวลาต่อมาเรื่อย ๆ ดนตรีคลาสสิกถูกนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์อย่างเต็มรูปแบบ เช่นการโฆษณา ภาพยนตร์ ละครเวที เป็นต้น ถูกนำไปใช้กับสื่อต่างๆมากมายไม่ว่าจะเป็นภาพเคลื่อนไหวหรือการสัมผัส เพื่อดึงดูดให้เข้าถึงคนได้ง่ายยิ่งขึ้น ใช้สื่อแทนอารมณ์ได้ดีกว่ายุคก่อน ๆ ยุคนี้ยังได้มีการเลียนเสียงดนตรีด้วยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ เช่นเสียงคีย์บอร์ดบอร์ด หรือแม้กระทั่งเสียงไวโอลิน นำมาบรรเลงพร้อมกันได้โดยไม่ต้องใช้เครื่องดนตรี ถือเป็นนวัตกรรมที่ก้าวไกลอย่างมากของประวัติศาสตร์ดนตรี

บทที่ 4

งานวิจัยและบทความเกี่ยวกับดนตรีคลาสสิก



ภาพที่ 4.1 ภาพเด็กวัยรุ่นกำลังฟังดนตรี

ที่มา: <https://www.independent.co.uk/student/student-life/Studies/how-music-could-help-you-to-concentrate-while-studying-a6907341.html>

4.1 Mozart Effect

โมซาร์ท เอฟเฟกต์ (The Mozart Effects) เป็นเรื่องกำเนิดมาจากการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสติปัญญาเด็กด้วยการให้เด็กฟังเพลงคลาสสิก ได้เริ่มต้นจากข้อสมมติฐานที่เชื่อว่าเด็กจะโตขึ้นและมีสติปัญญาฉลาดเฉลียว ถ้าได้ให้ฟังเพลงคลาสสิก

การทดลองนี้จุดเริ่มต้นได้ตีพิมพ์ที่ The Journal Nature โดยคณะนักวิทยาศาสตร์ ของ University of California ที่ เมือง Irvine ในปี 1993 คณะวิจัยได้ทำการวิจัยโดยใช้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยดังกล่าว โดยแบ่งนักศึกษาออกเป็น 3 กลุ่มกำหนดให้ฟังเสียงต่อไปนี้ 10 นาที ได้แก่

1. เพลง Sonata for 2 pianos in D major ของ Mozart
2. เพลง Relaxation
3. ความเงียบ Silence

ในทันทีหลังจากได้ฟังสิ่งที่คัดเลือกเหล่านั้น นักศึกษาแต่ละคนจะได้รับแบบทดสอบวัด ทักษะเหตุผลด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Reasoning Test) จาก สแตมฟอร์ด-บิเนท์ อินเทลลิเจนซ์ เทสต์

(The Stanford-Binet Intelligence Test) ผลได้แสดงว่าคะแนนของนักเรียนเพิ่มขึ้นหลังจากได้ฟังเพลงของโมซาร์ท เมื่อเปรียบเทียบกับฟังเพลงจากเทป relaxation และ ความเงียบ ภายใต้อายุที่ผ่านไป 10-15 นาทีที่ที่คณะวิจัยได้ทดลองกับกลุ่มทดลอง ซึ่งพวกเขาได้มีความเชื่อว่าความทรงจำจะสามารถถูกเพิ่มพูนได้เพราะว่า ดนตรีและความสามารถของทักษะด้านมิติสัมพันธ์และการจินตนาการเกี่ยวกับตำแหน่งและเนื้อที่ของวัตถุในระบบ 3 มิติ และทักษะความฉลาดในการใช้ช่องว่าง (Spatial Abilities) ภายในสมอง จะมีความสัมพันธ์ร่วมกันภายในสมอง



ภาพที่ 4.2 ภาพนักเรียนกำลังทำข้อสอบ

ที่มา: <http://spatterson3.blogs.plymouth.edu/2012/05/09/what-do-i-eat-before-an-exam>

ดังนั้นพวกเขาจึงได้คิดสรุปว่าดนตรีจะมีส่วนในการช่วยกระตุ้นสมองสำหรับการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดทักษะเหตุผลด้านมิติสัมพันธ์ (The Spatial Reasoning Test)

กอร์ดอน ฮอว์ ศาสตราจารย์ของมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย วิทยาเขตเออร์ไวน์ และ ดร.ฟรานซิส โรเซอร์ แห่งมหาวิทยาลัยวิสคอนซิน ประเทศสหรัฐอเมริกา ทำวิจัยพบว่าการฟังดนตรีของคีตกวีก็องโลกอย่าง โมซาร์ท แม้เพียงแค่ช่วงระยะเวลาสั้น ๆ จะช่วยทำให้สมองของมนุษย์มีการรับรู้ได้เร็วขึ้น ฮอว์ได้ทำการทดสอบกับนักศึกษาจาก 36 สถาบัน โดยให้กลุ่มผู้ถูกทดสอบฟังบทเพลงเปียโนโซนาต้า D เมเจอร์ของโมซาร์ท แล้วจากนั้นทดสอบไอคิว โดยนักศึกษาจะต้องตัดกระดาษที่พับไว้และให้เตารูปทรงเมื่อคลี่แผ่นกระดาษออกมา พบว่านักศึกษาที่ฟังบทเพลงของโมซาร์ทระหว่างทำการทดสอบ มีระดับไอคิวสูงขึ้นจากเดิมอีก 9 คะแนน เมื่อเทียบกับผลการทดสอบในห้องเงียบ ๆ ที่ปราศจากเสียงเพลงของโมซาร์ท

ดังนั้นคณะวิจัยจึงได้คิดสรุปว่าดนตรีคลาสสิกช่วยให้มนุษย์สามารถใช้เหตุผลทางนามธรรมได้สูงขึ้น ซึ่งเป็นผลดีต่อการเรียนวิชาทางด้านคณิตศาสตร์

4.2 ดนตรีคลาสสิกกับการพัฒนาสมอง

นัยพินิจ คชภักดี และ นิตยา คชภักดี (พ.ศ. 2542) ได้ศึกษาค้นคว้าของ เกี่ยวกับผลการวิจัย ดนตรีคลาสสิกกับการพัฒนาสมอง ไว้ดังนี้



ภาพที่ 4.3 ภาพเด็กกำลังฟังดนตรี

ที่มา: <https://curiosity.com/topics/the-mozart-effect-myth-listening-to-classical-music-wont-make-you-smarter-curiosity/>

ผลการวิจัยมากมายชี้ให้เห็นว่าพัฒนาการทางสมองของเด็กสามารถกระตุ้นได้ด้วยดนตรีคลาสสิก ดนตรีคลาสสิกมีท่วงทำนองและจังหวะซับซ้อน จึงอาจช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองส่วนที่เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์เหตุผลเชิงความสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ (Spatial – Temporal Reasoning) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์เป็นไปได้อย่างรวดเร็ว และจากการวิจัยพบว่าจังหวะเสียงสูงต่ำและความถี่ของเสียงดนตรีอาจช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนภาษาได้ดีขึ้น

ดนตรีคลาสสิกอาจช่วยให้ทารกเกิดความรู้สึกสงบสบายขึ้น ทำให้สามารถรับรู้และเข้าใจสถานะแวดล้อมในระหว่างที่รู้สึกผ่อนคลายได้ดีขึ้น จึงช่วยให้ปรับตัวเข้ากับชีวิตภายนอกครรภ์มารดาได้ดี

ดนตรีคลาสสิกบางผลงานส่งผลดีต่อพัฒนาการด้านสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของทารกโดยเพิ่มขีดความสามารถด้านคำพูด อารมณ์ พัฒนาสมาธิและความทรงจำและเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของสมองซีกขวา ซึ่งใช้ในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่าดนตรีอาจส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ดีขึ้น

จากการวิจัยพบว่าเด็กอายุ 3 เดือนที่เรียนรู้ทักษะง่าย ๆ ขณะฟังดนตรีคลาสสิกจะสามารถ

จดจำสิ่งที่ตนเรียนรู้ แม้เมื่อเปิดเพลงเดิมให้ฟังอีกครั้ง เมื่อเวลาผ่านไป 7 วัน การศึกษาเด็กก่อนวัยเรียนที่ฝึกเล่นเปียโน กลุ่มที่ฝึกใช้คอมพิวเตอร์ และกลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกฝนใด ๆ พบว่าในระหว่างการศึกษาวิจัย เด็กที่เล่นเปียโนเป็นเพียงกลุ่มเดียวที่มีความสามารถเข้าใจเหตุผลของความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้รวดเร็วเพิ่มขึ้นถึง 37%



ภาพที่ 4.4 ภาพเด็กกำลังเล่นไวโอลิน
ที่มา: <http://alam-altfl.com/index.php>

นักประสาทวิทยาจาก University of California, Irvine ได้กล่าวในงานวิจัยว่า การที่เด็กเล่นดนตรี คือเล่นเป็นเพลง ไม่ใช่แค่ฟังเพลง จะทำให้เซลล์สมองมีการเคลื่อนไหว โดยที่นักวิจัยได้ทดสอบเด็กอายุ 3-5 ขวบที่มีการเรียนเปียโนอย่างน้อย 6 เดือน เปรียบเทียบกับเด็กที่เรียนร้องเพลง เรียนคอมพิวเตอร์ หรือแม้กระทั่งไม่ได้เรียนอะไรเลย ได้ผลว่า เด็กกลุ่มแรกมีความสามารถในด้านตรรกะเชิงสัญลักษณ์มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด อีกทั้งผลงานวิจัยนี้ยังแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเมื่อนำไปใช้กับเด็กโต

4.3 ดนตรีคลาสสิกกับการพัฒนาสมาธิ

จากผลการค้นคว้าของ ดร.ลอซาดนอฟ ชาวฮังการีระบุว่า ดนตรีคลาสสิกเป็นแรงกระตุ้นคลื่นอัลฟาที่ดีที่สุด เพราะว่าดนตรีคลาสสิกทำให้สมองเกิดคลื่นอัลฟาซึ่งคลื่นชนิดนี้จะช่วยพัฒนาและสติปัญญาอย่างแน่นอน ในสภาวะนี้สมองจะเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นเมื่อได้รับความช่วยเหลือจากดนตรีคลาสสิกจะทำให้ความจำและความมีสมาธิเพิ่มขึ้นหลายเท่าอย่างแน่นอน จากการใช้พลังมหัศจรรย์ของคลื่น อัลฟาที่เกิดจากดนตรีคลาสสิกนี้

การค้นคว้าของอาจารย์อริยะ สุพรรณเกษัช เกี่ยวกับดนตรีคลาสสิกพบว่ามิดนตรีคลาสสิกประเภทกลุ่มพัฒนาสมาธิ จะกระตุ้นสมองทำให้สมองเกิดคลื่นอัลฟาและพัฒนาสมาธิได้ดีเป็นพิเศษ

ผลการวิจัยจาก Brown University ได้กล่าวไว้ว่า เด็กทารกที่อายุ 6 เดือนขึ้นไป สามารถแยกระดับเสียง ทำนอง หรือแม้กระทั่งความไพเราะของบทเพลงได้



ภาพที่ 4.5 ภาพสมองสองซีก

ที่มา: <http://sci-why.blogspot.com/2018/03/the-science-of-walking-and-art-of.html>

ดังนั้นจากผลการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ก็ได้รายงานสอดคล้องตอกันถึงประโยชน์ของดนตรีในฐานะที่อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดของมนุษย์ แต่ต้องเป็นดนตรีที่เกิดจากการฟังอย่างตั้งใจ หาใช่เพียงแค่การได้ยิน ทั้งนี้เพราะการฟังอย่างตั้งใจนั้นจะทำให้เราได้มีโอกาสพิจารณา จำแนก และวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบความเป็นทางการหรือเนื้อหาที่ผ่อนคลายและแนวดนตรี ซึ่งประโยชน์ของดนตรีในแง่ของการเสริมสร้างความฉลาดนี้ดำเนินไปในลักษณะเดียวกับ การออกกำลังกายที่สามารถพัฒนาการทำงานของสมองน้อยได้ด้วยการเพิ่มข้อมูลสำเร็จรูปของประสบการณ์ การเคลื่อนไหว ความรู้สึก อารมณ์ การวิเคราะห์ ความสามารถในการจดจำ

บทที่ 5

การออกแบบนิทรรศการ

5.1 หลักจิตวิทยาในการออกแบบนิทรรศการ

5.1.1 การรับรู้ คือ การสัมผัสที่มีความหมาย การรับรู้เป็นกระบวนการหรือตีความแห่งการสัมผัสที่ได้รับจากการออกแบบเป็นสิ่งหนึ่งที่มีความหมาย ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ ได้แก่

1. ปัจจัยที่เร้าความสนใจจากภายนอก ปัจจัยภายนอกที่มีบทบาทในการกระตุ้นการรับรู้ให้ผู้ชมสนใจนิทรรศการ ได้แก่ สื่อและกิจกรรมต่าง ๆ ที่นำมาจัดแสดง

1.1 ความเข้ม ความชัดเจนของสื่อ แสง สี สีสันที่โดดเด่นสวยงาม

1.2 ขนาด วัตถุหรือสิ่งเร้าขนาดใหญ่มักดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าขนาดเล็ก

1.3 ความแปลกใหม่ การเปลี่ยนแปลงทำให้สิ่งเร้าผิดปกติไปจากเดิม สร้างความสนใจได้ดี

1.4 ความเป็นหนึ่งเดียว สิ่งของหรือวัตถุที่มีอยู่หนึ่งเดียวบนพื้นที่ว่าง บริเวณกว้าง ก่อให้เกิดความสนใจได้ดี

1.5 ระยะทาง สิ่งของหรือรูปภาพที่วางซ้อนทับกันบางส่วนจะก่อให้เกิดมิติที่ลึก ทำให้ดูเป็นระยะทางใกล้ไกล

2. ปัจจัยที่เร้าความสนใจจากภายใน หมายถึง ปัจจัยด้านจิตวิทยา เนื่องจากอวัยวะรับสัมผัสมีขีดจำกัดในการรับรู้

2.1 ความตั้งใจ เป็นการเตรียมพร้อมของมนุษย์เพื่อรับสัมผัสให้ได้ชัดเจน

2.2 แรงขับ เป็นแรงกระตุ้นให้ทำกิจกรรมต่างๆ

2.3 อารมณ์ หรือคุณภาพของจิตใจ หากอารมณ์แจ่มใสจะสามารถแปลความหมายของการรับสัมผัสได้ถูกต้องกว่าขณะอารมณ์ขุ่นมัว

2.4 ความสนใจ ความโน้มเอียงที่จะแสดงบทบาทและเข้าร่วมในกิจกรรมหนึ่งๆ

2.5 สติปัญญา เป็นความสามารถขั้นสูงของมนุษย์ในการผสมผสานระหว่างความรู้สึกรับรู้กับความคิดอย่างเป็นเหตุผล

5.1.2 การรับรู้นิทรรศการตามแนวทฤษฎีจิตวิทยา แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. หลักของความใกล้ขีด หมายถึง สิ่งเร้าที่อยู่ใกล้กันทำให้เรามีแนวโน้มที่จะรับรู้เป็น พวกเดียวกันมากกว่าสิ่งเร้าที่อยู่ห่างไกล

2. **หลักของความคล้ายคลึง** หมายถึง สิ่งเร้าที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ทำให้การรับรู้ มีแนวโน้มเป็นพวกเดียวกันมากกว่าสิ่งที่แตกต่างกัน แม้สิ่งนั้นจะอยู่ใกล้หรือไกลกัน

3. **หลักของความต่อเนื่อง** หมายถึง สิ่งเร้าที่ปรากฏให้เห็นอย่างซ้ำๆ เหมือนกัน ไปในทิศทางเดียวกันอย่างต่อเนื่อง มีแนวโน้มเป็นพวกเดียวกันมากกว่าที่จะแยกจากกันคนละทิศทาง หลักของความต่อเนื่องสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ดีทั้งในด้านการโฆษณา ประชาสัมพันธ์และการนำเสนอเนื้อหา สื่อหรือองค์ประกอบที่มีศักยภาพสูง ในการแสดงความต่อเนื่องได้ดี

4. **หลักของความประสาน** เป็นการต่อเติมสิ่งเร้าที่ขาดหายไปให้สมบูรณ์ สิ่งที่ผิดปกติหรือส่วนของรูปภาพหรือของวัตถุที่หายไปจะกระตุ้นการรับรู้ได้ดี ความไม่สมบูรณ์ จะก่อให้เกิดความสงสัยทำให้เราสนใจ และคาดเดาด้วยการเติมเต็มส่วนที่บกพร่องให้สมบูรณ์การเรียนรู้

5.1.3 ประเภทของการเรียนรู้

แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. **การเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจ** หมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การวิเคราะห์การสังเคราะห์ การประเมินค่า ผู้ชมสามารถเกิดการเรียนรู้ได้จากสื่อหรือวิธีการนำเสนอที่หลากหลาย เช่น รูปภาพ หุ่นจำลอง ของจริง ของตัวอย่าง แผนภูมิ แผนสถิติ

2. **การเรียนรู้ด้านเจตคติหรือด้านอารมณ์จิตใจ** หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านจิตใจอารมณ์หรือความรู้สึก ทำให้ผู้ชมเกิดความพอใจซาบซึ้ง เห็นคุณค่า เกิดความศรัทธาภาคภูมิใจ เนื่องจากการนำเสนอสื่อและกิจกรรมในงานนิทรรศการเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการเลือกชม

3. **การเรียนรู้ด้านกล้ามเนื้อและประสาทสัมผัส** หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกี่ยวกับทักษะหรือความชำนาญในการใช้กล้ามเนื้อหรืออวัยวะต่าง ๆ ในการเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นทักษะในการพูด การอ่าน การเขียน การเล่นดนตรี กีฬา ฟ้อนรำ

5.1.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของผู้ชมในการชมนิทรรศการ

1. ผู้ชมหรือผู้เรียน

1.1 **วุฒิภาวะและความพร้อม** หมายถึง ความเจริญเติบโตเป็นลำดับขั้นตามธรรมชาติทั้งร่างกายและจิตใจ

1.2 **เพศ** เพศหญิงและชายมีความสามารถในการเรียนรู้ได้ทัดเทียมกันแต่ความสนใจไม่เหมือนกัน

1.3 **สติปัญญา** เป็นสมรรถภาพการทำงานของสมองในการรับรู้และการเรียนรู้

1.4 **อารมณ์** เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในของบุคคล เปลี่ยนแปลงได้ง่ายและรวดเร็ว

1.5 **ความสนใจ** เป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนรู้มีจุดมุ่งหมาย

1.6 **ประสบการณ์** หมายถึง การสะสมข้อมูลต่าง ๆ ไว้ในสมองในรูปของความจำ

1.7 ระดับการศึกษา เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา สื่อ และวิธีการนำเสนอในนิทรรศการ

2. เนื้อหาบทเรียนและกิจกรรม

2.1 ความยากง่ายของเนื้อหา ควรเหมาะกับวุฒิภาวะและคุณสมบัติอื่น ๆ ของผู้ชม

2.2 ความหมายของเนื้อหา ต้องมีความหมายหรือมีความสำคัญต่อผู้ชม อาจมีความหมายในการประกอบอาชีพ การเรียน การดำเนินชีวิต

2.3 ความสอดคล้องของเนื้อหาต่อกิจกรรม เนื้อหาบางอย่างเพียงแต่ดูหรือฟังก็เกิดการเรียนรู้ เนื้อหาบางอย่างต้องทดลองหรือปฏิบัติจึงเกิดการเรียนรู้

3. เทคนิคการนำเสนอ

3.1 ความพร้อม ก่อนถึงเวลาการนำเสนอควรเตรียมความพร้อมในเรื่องต่างๆ ให้เรียบร้อยทุกด้าน

3.2 ความคล่องแคล่ว ผู้นำเสนอต้องบรรยายหรือนำเสนอด้วยความชำนาญ

3.3 ความชัดเจนถูกต้อง เนื้อหาที่นำเสนอแก่ผู้ชมต้องมีความถูกต้อง สามารถระบุแหล่งที่มาให้เป็นหลักฐานอ้างอิงได้

5.1.5 จิตวิทยาพัฒนาการ

วัยหรืออายุของผู้ชมมีความเกี่ยวข้องกับวุฒิภาวะ ความพร้อม การรับรู้ การเรียนรู้ ความต้องการ ความสนใจและประสบการณ์ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ในการชมนิทรรศการ

1. วัยเด็กตอนต้น มีอายุตั้งแต่ 2-6 ปี เป็นวัยที่มีการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมเป็นอย่างมาก เพราะเริ่มก้าวออกสู่สังคมนอกบ้าน เด็กวัยนี้ชอบสิ่งแปลกใหม่สนใจสิ่งรอบตัว ช่างสำรวจช่างซักถาม ชอบรูปภาพในหนังสือ ชอบวิ่งเล่น ร้องเพลงที่มีจังหวะง่ายๆ เนื้อหาหรือกิจกรรมที่เหมาะสมกับการจัดนิทรรศการสำหรับเด็กวัยตอนต้น เช่น ของเล่น ตุ๊กตา อุปกรณ์ล้อเลียน เครื่องเล่นที่มีการเคลื่อนไหว ภาพยนตร์การ์ตูน กิจกรรมการขีดเขียน การตัดกระดาษ การปั้นดินน้ำมัน

2. วัยเด็กตอนกลาง มีอายุประมาณ 7-12 ปี สนใจสภาพแวดล้อมและสิ่งแวดล้อมรอบตัว พอใจที่จะเผชิญสิ่งแปลกใหม่ ชอบอ่านหนังสือ ฟังเพลง ร้องเพลง ดูโทรทัศน์ ชอบภาพยนตร์ประเภทนิทาน นิยายผจญภัยลึกลับ การทดลองค้นคว้าหาความจริงทางวิทยาศาสตร์ สนใจร่างกายของตนเอง สัตว์เลี้ยง การออกกำลังกาย กิจกรรมที่เหมาะสมกับการจัดนิทรรศการสำหรับเด็กวัยตอนกลาง เช่น นิทาน หนังสือการ์ตูน การร้องเพลงและการแสดงบนเวที การปั้นดินน้ำมัน การพับกระดาษ การเล่นเกมกลางแจ้ง การขี่จักรยาน ว่ายน้ำ การวาดภาพ

3. วัยรุ่น อายุประมาณ 13-19 ปี ลักษณะการสนใจของวัยรุ่นมีขอบข่ายกว้างขวาง สนใจและชอบเลียนแบบบุคคลที่มีชื่อเสียง โดยเฉพาะดารา วัยรุ่นทั่วไปจะสนใจตนเอง เช่น รูปร่างหน้าตา ผิวพรรณ การแต่งกาย การปรับตัวให้เข้ากับสภาพการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย

สนใจคบเพื่อนเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศ มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ มีงานอดิเรกที่แตกต่างกันไป เช่น อ่านหนังสือ เล่นดนตรี เล่นกีฬา เล่นคอมพิวเตอร์ กิจกรรมที่เหมาะสมกับการจัดนิทรรศการสำหรับวัยรุ่น เช่น การดูแลสุขภาพวัยรุ่น การปรับปรุงบุคลิกภาพ ดนตรี กีฬาและการแข่งขัน ทักษะพื้นฐานในการประกอบอาชีพ ศิลปะแขนงต่างๆ การแข่งขันความสามารถด้านต่างๆ การท่องเที่ยวและนันทนาการ

4. วัยผู้ใหญ่ แบ่งเป็น 3 ช่วงอายุ ได้แก่

4.1 วัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุประมาณ 20-40 ปี สนใจเกี่ยวกับเรื่องรูปร่างหน้าตา การปรับปรุงบุคลิกภาพ อยู่ในวัยสร้างฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม ที่อยู่อาศัย การปรับตัวให้เข้ากับคู่สมรส การอบรมเลี้ยงดูลูก ให้ความสนใจกับงานสังคม การเมือง งานอดิเรก การพักผ่อนและศาสนา กิจกรรมที่เหมาะสมกับการจัดนิทรรศการ เช่น อาชีพและรายได้ การแข่งขัน เชิงวิชาชีพ การส่งเสริมการศึกษาสำหรับลูก ที่อยู่อาศัย สุขภาพอนามัย ศิลปวัฒนธรรมและงานประเพณี

4.2 วัยผู้ใหญ่ตอนกลาง อายุ 40-60 ปี เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย และจิตใจไปในทางที่เสื่อมถอย ความสนใจอยู่ที่เรื่องสุขภาพ กิจกรรมยามว่าง ความสัมพันธ์ในครอบครัว การทำประโยชน์ให้สังคม กิจกรรมที่เหมาะสมกับการจัดนิทรรศการควรเป็นเรื่องจริงที่มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบันอาชีพและรายได้ที่มั่นคง สุขภาพอนามัย ความผูกพันกับชีวิตครอบครัว

4.3 วัยชรา อายุ 60 ปีขึ้นไป เป็นวัยปรับตัวให้เหมาะสมกับความเสื่อมของสุขภาพร่างกาย สนใจเรื่องสุขภาพ ชอบให้มีคนอยู่เป็นเพื่อน สนใจเรื่องราวในอดีต กิจกรรมที่เหมาะสมกับการจัดนิทรรศการ เช่น เรื่องราวในอดีต ประสบการณ์และความประสบความสำเร็จ ศาสนาและความเชื่อ การดูแลสุขภาพอนามัย การพักผ่อน กิจกรรมแสดงความรักและความเคารพ การเตรียมตัวในบั้นปลายชีวิต

5.2 หลักการออกแบบนิทรรศการ

5.2.1 ความเป็นเอกภาพ

เอกภาพ (Unity) หมายถึง ผลรวมขององค์ประกอบที่อยู่ร่วมกันได้อย่างเหมาะสมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แสดงให้เห็นถึงความเป็นหน่วยเป็นกลุ่มเป็นก้อนเป็นเรื่องเดียวกัน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันและกลมกลืนกัน นอกจากความเป็นเอกภาพจะสามารถดึงดูดความสนใจได้ดีแล้ว ยังช่วยในการสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจสาระได้ง่ายยิ่งขึ้นด้วย

ประโยชน์ของความเป็นเอกภาพในนิทรรศการ มีประโยชน์ทั้งต่อผู้จัดและผู้ชมหลายประการ คือ ป้องกันความสับสนและความเข้าใจผิด สะดวกในการจัดการและดำเนินงาน มีจุดเด่นเป็นลักษณะเฉพาะแตกต่างจากสิ่งแวดล้อมโดยรอบ เป็นการนำเสนอเนื้อหาที่ตรงกับวัตถุประสงค์ สามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย สามารถจำแนกปัญหาและอุปสรรคได้ชัดเจน

ปัจจัยที่ทำให้เกิดความเป็นเอกภาพ ความเป็นเอกภาพแสดงออกให้เห็นรูปแบบต่าง ๆ ดังตัวอย่าง เช่น

1. ความใกล้ชิด (Proximity)
2. การซ้ำ (Repetition)
3. ความต่อเนื่อง (Continuation)
4. ความหลากหลาย (Variety)
5. ความกลมกลืน (Harmony)

5.2.2 ความสมดุล

ความสมดุล (balance) เป็นลักษณะการจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงคเพื่อให้ผู้ชมคล้อยตามโดยไม่รู้ตัว ความสมดุลช่วยให้ผู้ชมรู้สึกสบายไม่อึดอัดในขณะชมนิทรรศการ เพราะความสมดุลทำให้เกิดความรู้สึกพอดีและเหมาะสมกับธรรมชาติของเนื้อหา ความสมดุลในการออกแบบสื่อทัศนศิลป์ในนิทรรศการเป็นการถ่วงดุลขององค์ประกอบต่าง ๆ ให้ความรู้สึกราวมีปริมาณ ขนาดหรือน้ำหนักของแต่ละด้านเท่าเทียมกัน

ประเภทของความสมดุล ความสมดุลในงานออกแบบแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ

1. **ความสมดุลแบบสมมาตร** คือความสมดุลที่มีลักษณะซ้ายขวาเท่ากัน ได้ซึ่งเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีปริมาณขนาดน้ำหนักเท่า ๆ กันทั้งซ้าย ทั้งขวา เมื่อแบ่งครึ่งด้วยเส้นแกนสมมุติแนวตั้ง ความสมดุลลักษณะนี้ให้ความรู้สึก นิ่งเฉย มั่นคง แน่นนอน จริงจัง มีระเบียบวินัย ดังนั้นจึงมักจะใช้กับเนื้อหาที่เกี่ยวกับงานราชการ เรื่องราวทางศาสนา การเมือง การปกครอง

2. **ความสมดุลแบบอสมมาตร** คือความสมดุลที่มีลักษณะการจัดองค์ประกอบซ้ายขวาไม่เท่ากัน ไม่คำนึงถึงความเท่าเทียมของขนาดและปริมาณ แต่คำนึงถึงน้ำหนักที่ถ่วงดุลกันเป็นสิ่งสำคัญ ตัวอย่างเช่น ด้านซ้ายของภาพอาจมีรูปลูกแมว 3 ตัว ด้านขวามีรูปแม่แมวตัวเดียว ทำให้ทั้งสองด้านถ่วงดุลน้ำหนักซึ่งกันและกันได้ ความรู้สึกแบบอสมมาตรให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่นิ่งเฉย ตื่นเต้น เนื้อหาที่มีลักษณะอิสระเป็นกันเองยืดหยุ่นได้ ไม่เคร่งเครียดมากนัก สนุกสนาน ผ่อนคลาย ความสมดุลแบบอสมมาตรจึงค่อนข้างเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง เพราะเป็นแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ มีอิสระ และทำท่ายในการออกแบบ

2.1 **ความสมดุลของสี** สีเป็นสิ่งเร้าที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้โดยตรง สามารถถ่วงน้ำหนักให้เกิดความสมดุลได้ทั้งแบบสมมาตรและแบบอสมมาตร

2.2 **ความสมดุลของรูปร่าง** สิ่งเร้าที่มีรูปร่างต่างกันจะสามารถกระตุ้นให้รู้สึกถึงความสมดุลได้ทั้งแบบสมมาตรและอสมมาตร

2.3 **ความสมดุลของน้ำหนัก** หรือความเข้มของสี

2.4 **ความสมดุลของพื้นผิว** พื้นผิวของวัตถุที่มีลักษณะแตกต่างกันจะสามารถก่อให้เกิด

เกิดความสมดุลได้ทั้งแบบสมมาตรและแบบอสมมาตร

2.5 ความสมดุลของตำแหน่งและทิศทาง การจัดวางองค์ประกอบที่เป็นจุดเด่นในตำแหน่งหรือทิศทางของสายตาจะสามารถดึงดูดกับส่วนประกอบอื่น ๆ ที่มีปริมาณมากกว่าได้ และก่อให้เกิดความสมดุลได้ทั้งแบบสมมาตรและแบบอสมมาตร

5.2.3 การเน้น

การเน้น (Emphasis) เป็นการเลือกย้าทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของสิ่งเร้าให้มีความเข้มโดดเด่นกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการรับรู้นิทรรศการได้มากกว่าสิ่งแวดล้อมทั่วไป ทำให้ผู้ชมรับรู้จุดที่เน้นได้ชัดเจนกว่าส่วนอื่นที่มีลักษณะเป็นปกติธรรมดา การเน้นให้เกิดจุดเด่นอาจต้องอาศัยองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ สี แสงเงา พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีวิธีเน้นได้หลายวิธี



ภาพที่ 5.1 ภาพการเน้นภายในนิทรรศการ

ที่มา: <http://articlesforwebsite.com/why-should-you-emphasize-on-purchases-of-fine-art-oil-paintings/>

1. การเน้นด้วยการตัดกัน หมายถึง การจัดองค์ประกอบสำคัญของแต่ละส่วนให้มีความเข้มต่างกันไปในทิศทางตรงกันข้ามจะสามารถดึงดูดความสนใจได้ดีขึ้น
2. การเน้นด้วยการแยกตัวออกไป หมายถึง การจัดองค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งแยกตัวออกไปจากกลุ่มองค์ประกอบส่วนใหญ่ซึ่งรวมตัวกันอยู่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน องค์ประกอบที่แยกตัวออกไปจะกลายเป็นจุดเด่น สามารถเน้นให้เกิดความสนใจได้มากขึ้นเนื่องจากได้รับการสนับสนุนจากองค์ประกอบที่รวมตัวกัน
3. การเน้นเนื้อหาโดยรวม การจัดนิทรรศการโดยเน้นเนื้อหาภาพรวมทั้งหมด ไม่มีการเน้นจุดใดจุดหนึ่งเป็นจุดสนใจโดยเฉพาะ เนื่องจากองค์ประกอบทุกอย่างถูกจัดให้มีคุณค่าต่อการรับรู้และการเรียนรู้พอ ๆ กัน เป็นการสร้างความคิดรวบยอด (Concept) ของนิทรรศการให้เด่นชัดครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด การเน้นลักษณะนี้จะช่วยให้เนื้อหาของนิทรรศการมีความ

เป็นอันหนึ่งเดียวกันหรือมีเอกภาพ ไม่มีส่วนใดแปลกแยกไปจากส่วนรวม

4. การเน้นให้เกิดจังหวะ คำว่า “จังหวะ” หมายถึงตำแหน่งของสิ่งเร้าที่ถูกจัดวางเป็นระยะ ๆ อาจถี่หรือห่างมีทิศทางเดียวกันหรือหลายทิศทาง ขนาดเดียวกันหรือแตกต่างกันหลายขนาด เป็นต้น การจัดองค์ประกอบที่มีลักษณะเดียวกันให้อยู่ในแนวเดียวกันอย่างเป็นระเบียบจะทำให้รู้สึกจริงจังเคร่งเครียดไม่เป็นกันเอง แต่ถ้ากำหนดให้องค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งให้มีลักษณะผิดปกติหรือแปลกไปจากส่วนอื่น ๆ โดยการเปลี่ยนแปลงสี ขนาด รูปร่าง ทิศทางหรือตำแหน่งพื้นผิว ก็จะทำให้ผลงานนั้นมีจังหวะที่น่าสนใจมากขึ้น
5. การเน้นโดยการจัดวางตำแหน่ง การจัดองค์ประกอบให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมและทำให้น่าสนใจด้วยเส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เช่น การวางตำแหน่งให้มีทิศทางคล้อยตามกัน การวางตำแหน่งให้อยู่ตรงจุดรวมเส้นรัศมีการวางตำแหน่งโดยใช้เส้นนำสายตาไปยังส่วนสำคัญของภาพ

ตัวอย่างการเน้นให้เกิดจุดเด่นในนิทรรศการ

1. การเน้นด้วยสี การจัดป้ายนิเทศเพื่อแสดงองค์ประกอบและกระบวนการเรียนการสอน ผู้จัดเน้นให้สะดุดตาด้วยพื้นสีเหลืองซึ่งเป็นสีที่มีความสว่าง สามารถกระตุ้นการรับรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาแต่ละตอน
2. การเน้นด้วยสีและพื้นผิว อาคารและบริเวณโดยรอบบางส่วนภายในโรงถ่ายภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด (Holly Wood) เน้นด้วยสีตรงกันข้ามให้ดูตัดกัน กระตุ้นสายตาแลดูโดดเด่น ตื่นเต้น สร้างความสนุกสนานด้วยลวดลายสีดำตัดกับพื้นสีขาวพื้นผิวที่มีระเบียบแบบแผนของรูปทรงเครื่องวงกลมที่อยู่ติดกัน
3. การเน้นด้วยแสง ภาพการจัดนิทรรศการคอมพิวเตอร์ในเมืองซานฟรานซิสโก มลรัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา เป็นคอมพิวเตอร์รูปต่าง ๆ ที่โดดเด่นท่ามกลางเงามืดรอบด้าน เป็นการเน้นรูปทรงด้วยแสงไฟจากด้านบนส่องผ่านวัสดุโปร่งแสง ทำให้ดูมีมิติ สวยงาม
4. การเน้นด้วยเส้นหรือแถบสี เป็นการเน้นตัวอาคารจัดแสดงนิทรรศการ การด้วยแถบสีเหลืองตัดกับพื้นสีน้ำเงิน ทำให้โดดเด่นมองเห็นจากระยะไกลและสามารถสื่อความหมายได้ดี เมื่อนำเครื่องหมายสัญลักษณ์ของสินค้าหรือบริษัทต่าง ๆ (Logo) ที่มีความเกี่ยวข้องกันมาวางเรียงกันบนแถบสีเหลืองทำให้มองเห็นชัด
5. การเน้นด้วยพื้นผิว เป็นการออกแบบในการนำเสนอสินค้าหรือวัสดุจัดแสดง โดยคำนึงถึงความกลมกลืนระหว่างสินค้ากับวัตถุตั้งซึ่งเป็นที่มาของสินค้า พื้นทั้งหมดคลุมด้วยเมล็ดถั่วเหลืองจำนวนมากทำให้เห็นเป็นพื้นผิวแบบซ้ำ ๆ ด้วยขนาดเล็ก ๆ ที่ใกล้เคียงกันตัดกับผลิตภัณฑ์กล่องสีเหลี่ยมทำให้ดูเด่นขึ้นมาจากพื้น สามารถสื่อความหมายโดยภาพรวมของผลิตภัณฑ์ได้อย่างสมบูรณ์
6. การเน้นด้วยขนาด ทิศทาง และการเคลื่อนไหว เช่น การจัดแสดงสินค้าในงานวันนัก

ประดิษฐ์ ณ กรุงเทพมหานคร สิ้นค่านมถั่วเหลือง ยี่ห้อแล็คตาซอย เรียกร้องความสนใจผู้ชมได้ดี เนื่องจากการออกแบบหุ่นจำลองกล่องบรรจุขนาดใหญ่กว่าของจริงหลายเท่าตัวมาก ทำให้ดูแปลกตา การจัดวางให้กล่องเอียงดูผิดแปลกไปจากสิ่งแวดล้อมโดยรอบ ตรงมุมกล่องด้านบนที่เอียงลงจำลองเป็นนมถั่วเหลืองไหลออกจากกล่องลงในแก้วที่วางรองรับอยู่ด้านล่าง การไหลของน้ำนมถั่วเหลืองทำให้มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา จึงดูเหมือนเป็นองค์ประกอบที่สามารถกระตุ้นความสนใจได้ดีกว่าองค์ประกอบอื่น

7. การเน้นด้วยรูปทรงและทิศทาง อาคารจัดแสดงนิทรรศการของบริษัท BAYER ในงานปีโอไอ แฟร์ 2000 ที่เมืองทองธานี กรุงเทพมหานคร ออกแบบเป็นรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมคล้ายลูกเต๋าติดตั้งเป็นมุมเอียงทำให้ดูแปลก กระตุ้นความสนใจได้ดีกว่าอาคารอื่น ๆ ที่อยู่บริเวณใกล้เคียง

8. การเน้นด้วยขนาด พื้นผิว และรูปทรง อาคารลูกกอล์ฟขององค์การนาซ่า (NASA) มลรัฐฟลอริดา ประเทศสหรัฐอเมริกา ออกแบบเป็นรูปทรงกลมขนาดมหึมา พื้นผิวภายนอกเป็นรูปสามเหลี่ยมลักษณะ 3 มิติ ขนาดเล็ก ๆ จำนวนมาก วางเรียงต่อเนื่องกันอย่างเป็นระเบียบเต็มพื้นที่โดยรอบทั้งหมด

9. การเน้นด้วยรูปร่าง สี และขนาด การจัดป้ายนิเทศของพิพิธภัณฑ์เพื่อสุขภาพเป็นการเน้นเนื้อหาด้วยรูปภาพที่มีรูปร่างขนาดใหญ่สีอ่อนตัดกับพื้นสีน้ำเงินเข้มทำให้ป้ายนิเทศโดดเด่นและสื่อความหมายได้ชัดเจน

10. การเน้นด้วยรูปซ้ำ ๆ กัน การออกแบบองค์ประกอบอาคารนิทรรศการของบริษัท MOSTE ในงานปีโอไอ แฟร์ 2000 ณ กรุงเทพมหานคร เน้นด้วยรูปทรงสี่เหลี่ยมสูงจนมองเป็นเส้นหลาย ๆ กัน มีลักษณะซ้ำ ๆ กัน ด้านบนแต่ละเส้นตัดเฉียงลดหลั่นกัน ทำให้ดูเป็นกลุ่มเป็นอันหนึ่งเดียวกัน

11. การเน้นด้วยขนาดการเน้นองค์ประกอบ องค์ประกอบของการจัดแสดงด้วยขนาดที่น่าสนใจอีกชิ้นหนึ่ง ได้แก่รูปกีตาร์ขนาดใหญ่หน้าโรงถ่ายทำภาพยนตร์ฮอลลีวูด นครลอสแอนเจลิส ตั้งตระหง่านโดดเด่นเป็นที่สนใจของผู้ชมของทั่วไป เนื่องจากถูกออกแบบให้มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษและมีสัดส่วนเหมือนของจริงทุกประการการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในแทบทุกวงการ โดยเฉพาะวงการออกแบบกราฟิก ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยให้การสร้างสรรค์เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพสามารถตอบสนองจินตนาการของนักออกแบบได้อย่างไร้ขีดจำกัด ด้วยโปรแกรมซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ซึ่งมีตั้งแต่โปรแกรมพื้นฐานง่าย ๆ ไปจนถึงโปรแกรมระดับสูงที่ใช้ในงานอาชีพออกแบบโดยตรง อย่างไรก็ตามนักเขียนโปรแกรมแต่ละโปรแกรมพยายามทำให้ใช้งานได้ง่ายที่สุด บางโปรแกรมสามารถใช้ได้ง่ายมากแม้ผู้ออกแบบบางคนอาจขาดทักษะด้านกราฟิกก็สามารถออกแบบได้เป็นอย่างดี เพียงแต่มีความรู้พื้นฐานในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกก็สามารถผลิตงานได้อย่างสวยงาม เช่นโปรแกรม

การนำเสนอ (Powerpoint) ส่วนโปรแกรมอื่น ๆ ซึ่งต้องใช้ทักษะในการออกแบบและทักษะด้านคอมพิวเตอร์มาช่วยในการสร้างสรรค์ ได้แก่ โปรแกรมการสร้างงานกราฟิก (Illustrator) โปรแกรมการตกแต่งภาพ (Photoshop) โปรแกรมสร้างภาพ 3 มิติ (3D) เป็นต้น

5.3 เทคนิคในการออกแบบนิทรรศการ

การออกแบบนิทรรศการ จะมุ่งเน้นให้เกิดตามวัตถุประสงค์หลัก ดังนี้

5.3.1 การสื่อสาร โดยจะสื่อสารอย่างไรให้คนที่ไม่รู้เรื่องมาก่อนเข้าใจ และมีวิธีการสื่อสารอย่างไรเพื่อให้น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยจะมี 2 แบบหลัก ๆ คือ โฉว์ของ คือการนำของหรือผลงานที่มีอยู่มาแสดงเพื่อการเรียนรู้ และอาจจะมีวิธีการอธิบายประกอบกับการแสดงผลงานนั้น ๆ และโชว์ไอเดีย คือการเสนอแนวคิดในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นการนำเสนอนามธรรมให้ออกมาเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

5.3.2 การกระตุ้น โดยสร้างแรงจูงใจให้คนที่เข้าชมพิพิธภัณฑ์นั้น ๆ สนใจ และกระตุ้นให้เกิดการคิดตาม โดยจะมีได้หลายรูปแบบเช่น

1. กระตุ้นให้เกิดความสนุก
2. กระตุ้นให้เกิดการค้นหา
3. กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม

5.3.3 แบ่งปัน คือการแบ่งปันประสบการณ์ ซึ่งในการออกแบบนิทรรศการที่ดีคือต้องออกแบบให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น

1. ไม่เน้นการอ่านมากเกินไปเพราะคนส่วนใหญ่มักจะไม่นิชอบอ่านอะไรที่ยาวๆ
2. ไม่เหมือนกับการท่องอินเทอร์เน็ต ควรออกแบบให้คนอยากจะเข้าชมสถานที่จริง ไม่ใช่ดูผ่านอินเทอร์เน็ต
3. สัมผัสได้ทีี่ที่นั่น ซึ่งต้องออกแบบให้ดึงดูดให้คนมาชมที่สถานที่จริง

5.4 นิทรรศการตัวอย่างอ้างอิง

5.4.1 Van Gogh Alive



ภาพที่ 5.2 ภาพภายในนิทรรศการ Van Gogh Alive

ที่มา: <https://www.archaeology.wiki/blog/2017/07/18/multimedia-exhibition-of-works-by-vincent-van-gogh-at-the-athens-concert-hall-megaron/>

นิทรรศการศิลปะ Van Gogh Alive ใน Athens Concert Hall ศิลปินระดับโลก โดยจัดแสดงผลงานในรูปแบบที่แตกต่างจากนิทรรศการศิลปะทั่วไปอย่างสิ้นเชิง งานนี้ไม่ได้มีแค่รูปภาพสุดคลาสสิกแขวนไว้บนผนัง แต่ภาพวาดของศิลปินระดับโลกชาวเนเธอร์แลนด์ ถูกฉายผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์ให้ปรากฏรอบห้องมืด อย่างห้องนี้ฉายภาพ “The Starry Night” และ “Starry Night Over The Rhone” สร้างบรรยากาศให้ผู้ชมงานรู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่ในภาพวาด ในช่วงเวลากลางคืนอย่างแท้จริง และนอกจากฉายภาพบนกำแพงแล้ว ผลงานบางชิ้นยังถูกฉายลงบนพื้น ให้ผู้เข้าชมนั่งดูและอีกหลายห้องแสดงผลงานในลักษณะภาพเคลื่อนไหวเต็มฝาผนัง พร้อมกับมีข้อความประกอบ ถือเป็นประสบการณ์ชมงานศิลปะที่หลุดกรอบธรรมเนียมเดิมๆ ซึ่งผู้จัดงาน เผยว่า ต้องการให้ทุกคนเข้าถึงอารมณ์ของภาพวาด และรับรู้ความรู้สึกของศิลปะ ทั้งนี้ นิทรรศการศิลปะ Van Gogh Alive จัดแสดงผลงานของ แวนโก๊ะ กว่า 3,000 ชิ้น

บทที่ 6

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

6.1 แนวคิดนิทรรศการ

นิทรรศการปฏิสัมพันธ์ (Interactive Exhibition) ที่ผู้เข้าชมจะสามารถมีส่วนร่วมสนุกไปกับนิทรรศการได้ ทำให้เกิดประสบการณ์ที่ดี ได้ความรู้ใหม่กลับไปและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ภายใต้ชื่อนิทรรศการ “บรรทัด 5 เส้น” ที่จะพาคุณเข้าไปเพลิดเพลินกับโลกดนตรีคลาสสิกอย่างเข้าถึงและเข้าใจ

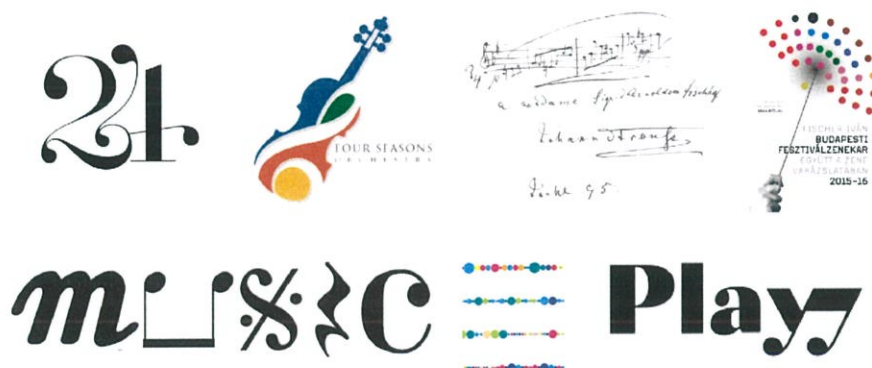
6.1.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มวัยทำงาน ในช่วงอายุ 25-45 ปี ที่ไม่ทราบถึงประโยชน์ของดนตรีคลาสสิก และมีความสนใจในดนตรีคลาสสิกหรือเพิ่งหัดเริ่มฟัง

6.2 แนวทางการออกแบบ

6.2.1 แนวทางที่ 1: Less is Meaning

เป็นการออกแบบโดยใช้ Typography มาประยุกต์กับเครื่องหมายและสัญลักษณ์ทางดนตรี โดยเน้นให้มีความเรียบง่าย สะอาดตา แต่แฝงไปด้วยความหมาย



ภาพที่ 6.1 ภาพแนวทางการออกแบบที่ 1

ที่มา: <https://www.behance.net>

<https://www.pinterest.com>

6.2.2 แนวทางที่ 2: Enjoy The Music

แนวทางที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการใช้ Photo + Graphic เพื่อสร้างความสนุกสนาน สร้างความมีมิติให้กับงาน ให้ดูไม่น่าเบื่อ มีสีสัน



ภาพที่ 6.2 ภาพแนวทางการออกแบบที่ 2

ที่มา: <https://www.behance.net>

<https://www.pinterest.com>

จากแนวทางข้างต้น จึงได้สรุปได้ว่า แนวทางที่ 2 Enjoy The Music คือแนวทางที่ตอบโจทย์กับวัตถุประสงค์ และความเป็นนิทรรศการที่น่าสนใจ จึงได้เลือกแนวทางนี้เพื่อพัฒนาต่อไป

6.3 ขอบเขตของงาน

6.3.1 สัญลักษณ์ของนิทรรศการ

เริ่มต้นพัฒนา Logo จาก Elements ต่าง ๆ ในคอมพิวเตอร์ดังนี้

1. กลุ่มที่สื่อถึงความเป็นดนตรีคลาสสิกโดยหลีกเลี่ยงภาพจำที่พบเห็นทั่วไป
2. กลุ่มชื่อนิทรรศการที่สื่อถึงความเป็นดนตรีคลาสสิกแต่มีความแปลกใหม่

สรุปว่าชื่อที่น่าสนใจและเหมาะสมกับ Concept ที่สุดคือ บรรทัด 5 เส้น เพราะมีความหมายมาจากสมุดบรรทัด 5 เส้น ที่ใช้เฉพาะกับการเขียนเพลงดนตรีคลาสสิก สร้างความแปลกใหม่ในการสร้างการจดจำใหม่ ๆ และได้ใช้ตัวโน้ตดนตรีกับความเป็นบรรทัด 5 เส้นมาใช้ในการสร้าง Logo

6.3.2 สื่อประชาสัมพันธ์นิทรรศการ

ใช้ Element ของส่วนต่าง ๆ ในความเป็นดนตรีคลาสสิกหรือเกี่ยวกับเสียง ใช้สีที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ ไม่ให้เกิดความน่าเบื่อ โดยสื่อประชาสัมพันธ์ในนิทรรศการ ประกอบด้วย

1. โปสเตอร์ 1 Set (3 แผ่น)
2. บัตรเชิญ
3. Motion Graphic
4. บัตรเข้าชมนิทรรศการ
5. สูจิบัตร 1 Set (5 เล่ม)
6. โปสการ์ด (7 แบบ)

6.3.3 Interactive Media ต่าง ๆ ในนิทรรศการ

ใช้เทคโนโลยี สื่อ Interactive ที่สามารถจับต้องได้ผสมกับเสียงดนตรีและเรื่องราวของดนตรีคลาสสิก เล่าถึงความเป็นมาของดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุคว่ามีลักษณะอย่างไร มีที่มาอย่างไร

6.3.4 การจัดนิทรรศการในแต่ละส่วน

นิทรรศการแต่ละส่วนจะแบ่งตามลำดับความเป็นมาของดนตรีคลาสสิก เปรียบเสมือนให้ผู้ชมย้อนลงไปในอดีตว่าดนตรีมีที่มาอย่างไร โดยเล่าผ่านยุคแต่ละยุคของดนตรีคลาสสิก ซึ่งแต่ละยุคจะมีเอกลักษณ์ ความสำคัญต่างกัน โดยชื่อแต่ละห้องมาจากชื่อเรียกในยุคนั้น ๆ โดยมีดังนี้

1. Introduction Room

เกริ่นถึงที่มาของนิทรรศการว่า ทุกวันนี้ดนตรีคลาสสิกเป็นอย่างไร มีความน่าสนใจอย่างไรที่เราควรเรียนรู้ถึงที่มาของดนตรีคลาสสิก

2. ยุคกลาง (Medieval Era)

เป็นยุคที่ดนตรีคลาสสิกเกิดขึ้น ซึ่งในยุคแรก ดนตรีคลาสสิกล้วนเป็นเพลงในศาสนา-พิธีเท่านั้น หลักการใช้เสียงแบบทำนองเดียว

3. ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance Era)

ดนตรียังคงถูกใช้เป็นเพลงในศาสนาพิธีอยู่ ยังไม่มีความแตกต่างจากยุคกลางมากนัก แต่ในระยะหลังได้มีการเพิ่มความดังเบา และมีทำนองที่มากขึ้น

4. ยุคบาโรก (Baroque Era)

เริ่มเป็นยุคที่ดนตรีเพื่อการฟังมากขึ้น แต่ส่วนใหญ่ยังอยู่ในพื้นฐานของเพลงสวด มีทำนองที่สม่ำเสมออย่างมาก เกิด อุปรากร ขึ้นในยุคนี้นี้

5. ยุคคลาสสิก (Classical Era)

ยุคนี้มีการใช้องค์ประกอบอย่างครบถ้วน ถูกต้องตามแบบแผน ดนตรีถูกเปลี่ยนรูปแบบไปเพื่อการฟัง มีเหตุและผลในการเขียนเพลง มีการประดิษฐ์ เปียโน ขึ้น

6. ยุคโรแมนติก (Romantic Era)

บทเพลงในยุคนี้จะเน้นอารมณ์เพลงเป็นหลัก ใช้จังหวะอย่างรวดเร็ว เพลงจะเริ่มไม่มีแบบแผน และความสมดุลของเพลง เกิด วาทยกร ขึ้นในยุคนี้นี้ มีการจัดคอนเสิร์ต

สำหรับสาธารณชน นอกจากนี้ยังมีดนตรีแนวชาตินิยมเป็นหลัก

7. ยุคศตวรรษที่ 20 หรือ ยุคนีโอคลาสสิก (Twentieth Century Era)

แนวดนตรีชาตินิยมยังคงปรากฏอยู่ในยุคนี้ แต่เริ่มมีการปรากฏรูปแบบใหม่ ๆ มีกฎเกณฑ์ไม่แน่นอน นักดนตรีถูกแบ่งเป็นสองทาง คือทางที่ค้นหาและทดลองแนวทางใหม่ ๆ จากกฎเกณฑ์ที่เคยมีมา กับอีกแนวทางคือย้อนกลับไปหารูปแบบในยุค - คลาสสิก

8. ยุคปัจจุบัน (Present Era)

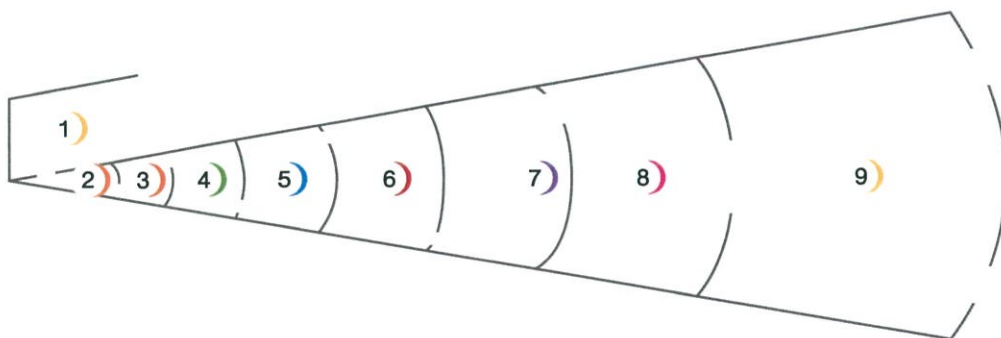
ดนตรีคลาสสิกถูกนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์อย่างเต็มรูปแบบ เช่น การโฆษณา, ภาพยนตร์, ละครเวที เป็นต้น เริ่มมีการใช้สตูดิโอในการอัดเสียงดนตรี ถือเป็นนวัตกรรมที่ก้าวไกลอย่างมากของประวัติศาสตร์ดนตรี

9. Music Hall Room

เป็นห้องบทสรุปของความเป็นมาของนิทรรศการทั้งหมด ว่าการพัฒนาของดนตรีคลาสสิก หล่อหลอมให้ดนตรีคลาสสิกเป็นดนตรีคลาสสิกที่เรารู้จักในทุกวันนี้

แผนผังนิทรรศการ

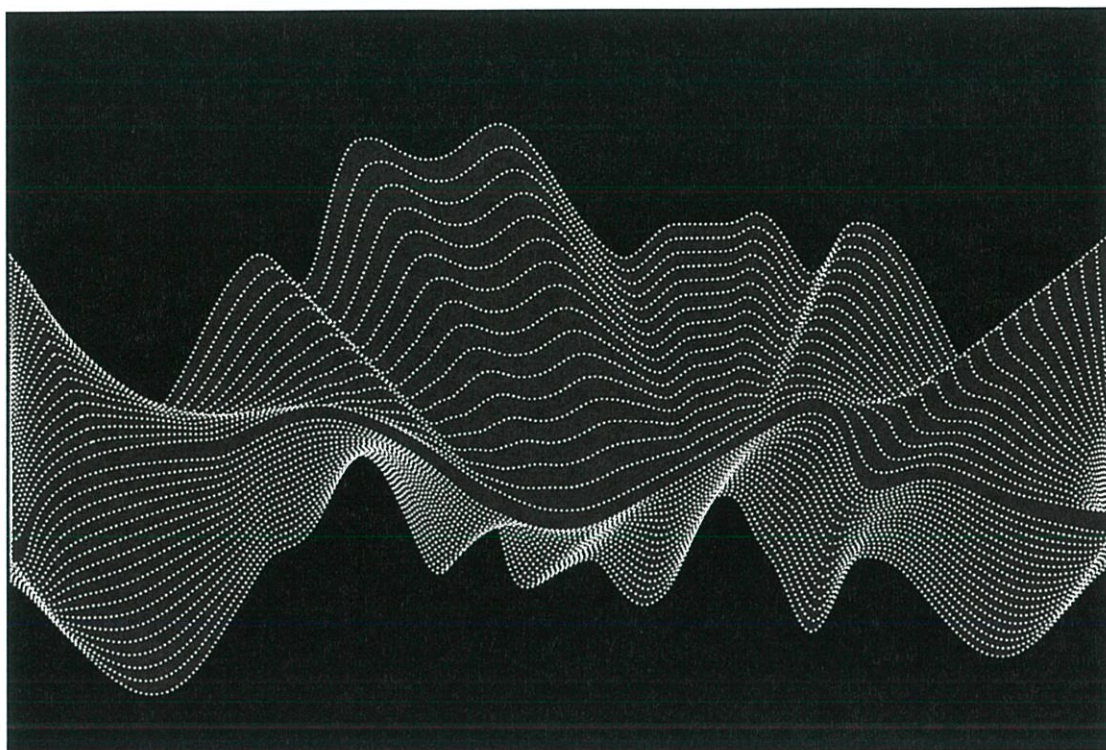
แนวคิดมาจากเครื่องหมาย Crescendo ซึ่งในภาษาดนตรีที่แปลว่าการดังขึ้นเรื่อย ๆ



ภาพที่ 6.3 ภาพแผนผังนิทรรศการ

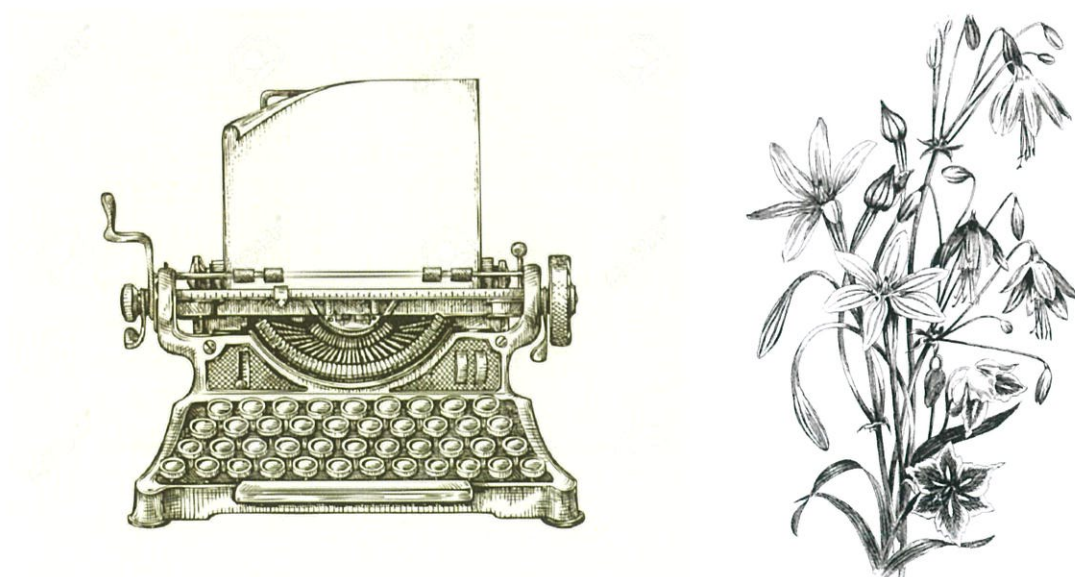
6.4 การออกแบบ

จากการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น สรุปว่าจะใช้ Concept “Enjoy The Music” โดยใช้ Elements ต่าง ๆ จากความเป็นดนตรีคลาสสิก ไม่ว่าจะเป็นเครื่องหมาย สัญลักษณ์ มาใช้ในงานออกแบบ รวมไปถึง Elements ของเสียง ซึ่งมีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้



ภาพที่ 6.4 ภาพคลื่นเสียง

ที่มา: <https://www.youworkforthem.com/graphic/E2789/sound-waves>



ภาพที่ 6.5 ภาพสเก็ตช์ด้วยดินสอ

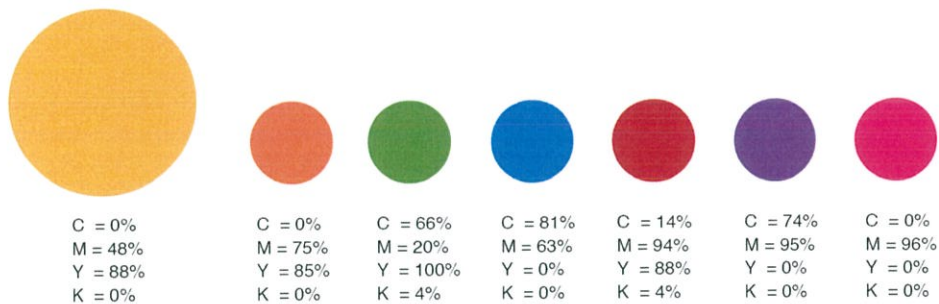
ที่มา: <https://thegraphicsfairy.com/black-and-white-floral-drawing/>



ภาพที่ 6.6 ภาพสัญลักษณ์เครื่องหมายในดนตรี

ที่มา: <http://all-free-download.com/free-vector/music-elements.html>

6.4.1 สีหลักที่เลือกใช้



ภาพที่ 6.7 ภาพสีที่เลือกใช้ในนิทรรศการ

เหตุผลที่เลือกสีดังนี้ เพราะต้องการความมีสีสัน ความสนุก ซึ่งตรงกับ Concept ของงาน และเพื่อง่ายต่อการจดจำ เราจึงแบ่งสีแทนยุคในแต่ละห้อง แบ่งจากการใช้ชีวิตวิทยาของสีที่มีที่มาจาก บริษัทในยุคนั้น ๆ

บทที่ 7

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

7.1 สัญลักษณ์นิทรรศการ

7.1.1 Logo Sketching ครั้งที่ 1

แนวคิดในการทำโลโก้ คือ อยากให้โลโก้มีความเข้าใจง่าย เห็นชื่อนิทรรศการชัดเจน มีความน่าสนใจในเชิงการจัดวางที่สะอาดตา ต้องการให้ Elements ของความเป็นดนตรีที่ไม่ฟุ่มเฟือย สามารถปรับใช้กับอยากมีเหตุผล

เหตุผลที่ใช้เส้นตรง เพราะต้องการสื่อถึงความเป็นบรรทัด 5 เส้น เพื่อให้คล้ายตามกับชื่อนิทรรศการ อีกนัยคือต้องการสื่อถึงความสนุกสนานของตัวโน้ตและใช้ฟอนต์ไม่มีหัว เพราะต้องการมีความทันสมัย ได้เริ่มมีการนำ Element ตัวโน้ตมาใช้ในบางโลโก้ เพื่อใช้แทนตัวอักษรบางตัวในชื่อนิทรรศการ

เหตุผลที่แบบ Sketching นี้ไม่ผ่าน เพราะโลโก้ไม่น่าสนใจ ฟอนต์หนาไป ลักษณะบางโลโก้ไม่เหมาะกับการนำมาวางบนสื่อต่าง



ภาพที่ 7.1 ภาพ Logo Sketching ครั้งที่ 1

7.1.2 Logo Sketching ครั้งที่ 2

จัดวางพอนต์กับตัวโน้ตให้มีความลงตัวมากขึ้น

แบบที่ผ่าน คือ พอนต์ที่มีลักษณะผอม สูง เข้ากันกับตัวโน้ตมากที่สุด

แบบที่ไม่ผ่าน คือ การใช้ตัวโน้ตที่มีเส้นเล็กกับตัวอักษรที่มีเส้นหนา ดูมีความขัดกันเกินไป

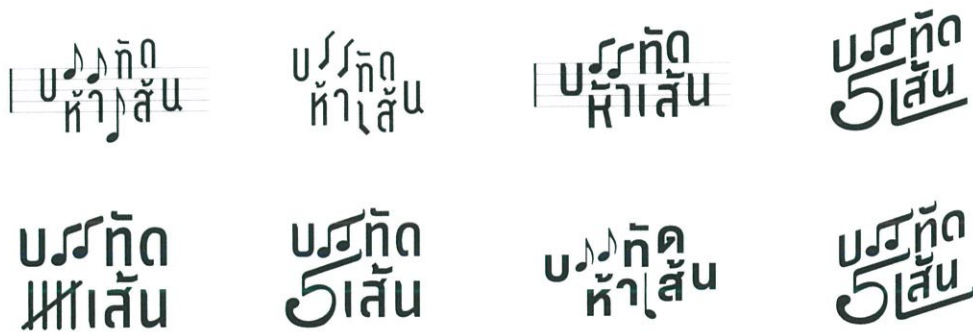
และการใช้เส้นบรรทัด 5 เส้นต้องไปปรับเพิ่ม เพื่อให้มันดูไม่รกเกินไป แต่ยังให้ความรู้สึกสนุกสนาน



ภาพที่ 7.2 ภาพ Logo Sketching ครั้งที่ 2

7.1.3 Logo Sketching ครั้งที่ 3

มีการเริ่มปรับพอนต์ให้มีความเข้ากันกับตัวโน้ตมากขึ้น โดยการทำให้ความหนาบางใกล้เคียงกัน ลองปรับเปลี่ยนตัวโน้ตให้มีลักษณะหลากหลายขึ้น เพื่อปรับให้กลมกลืนกับพอนต์ ลองเขียนพอนต์แบบ Hand Writing เป็นแนวทางให้ดูมีความหลากหลาย



ภาพที่ 7.3 ภาพ Logo Sketching ครั้งที่ 3

7.1.4 รูป Logo ที่เลือกใช้

Logo



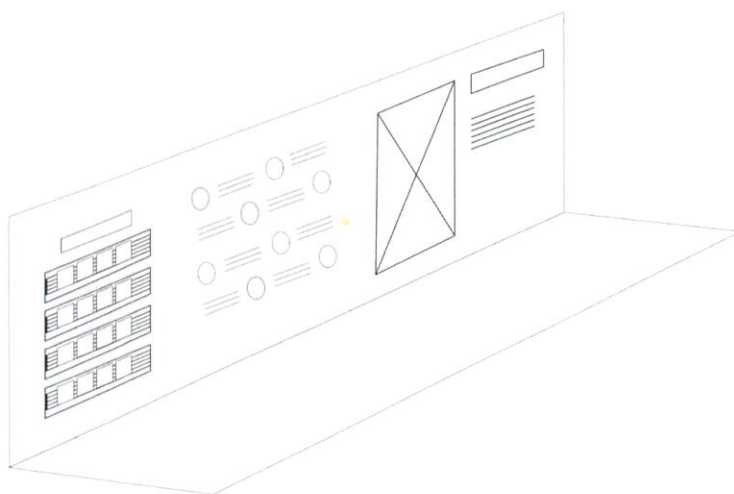
ภาพที่ 7.4 ภาพ Logo ที่เลือกใช้

7.2 กราฟิก

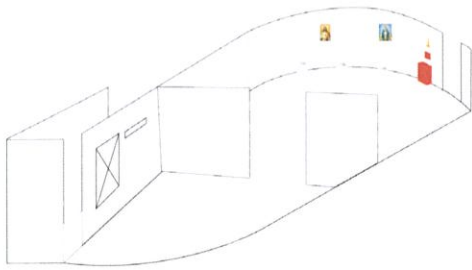
7.2.1 แบบร่างห้อง ครั้งที่ 1

แนวคิดในการออกแบบนิทรรศการ คือ ต้องการให้นิทรรศการมีความทันสมัย ต้องการทำให้น่าสนใจโดยการหยิบจับเทคโนโลยีมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ภายในนิทรรศการ

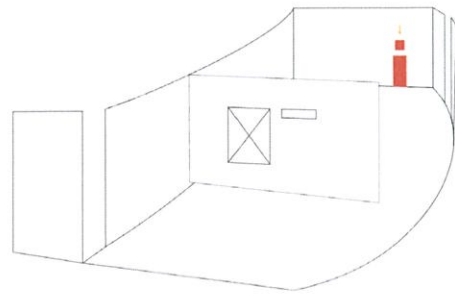
เหตุผลที่ Sketching นี้ไม่ผ่าน เพราะดูไม่ออกว่านิทรรศการจะออกมาในรูปแบบไหน อารมณ์ของนิทรรศการไม่น่าสนใจ



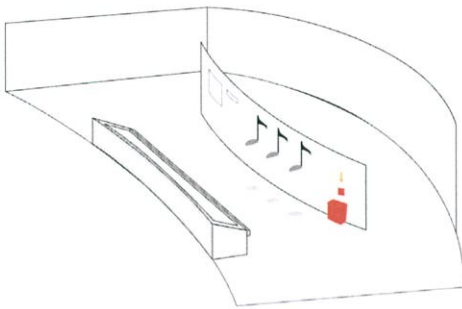
ภาพที่ 7.5 ภาพแบบร่างห้อง Introduction ครั้งที่ 1



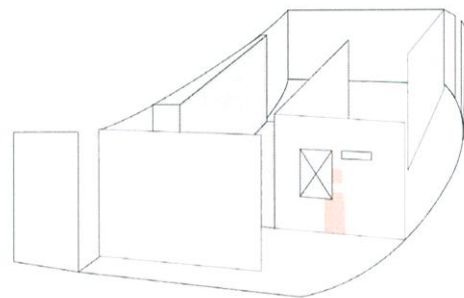
ภาพที่ 7.6 ภาพแบบร่างห้องยุคกลาง ครั้งที่ 1



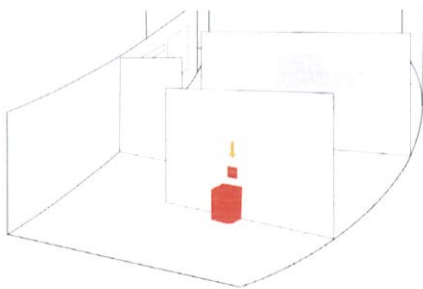
ภาพที่ 7.7 ภาพแบบร่างห้องยุคฟื้นฟู
วิทยาการ ครั้งที่ 1



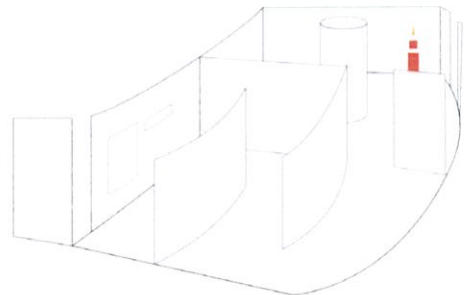
ภาพที่ 7.8 ภาพแบบร่างห้องยุคบาโรก ครั้งที่ 1



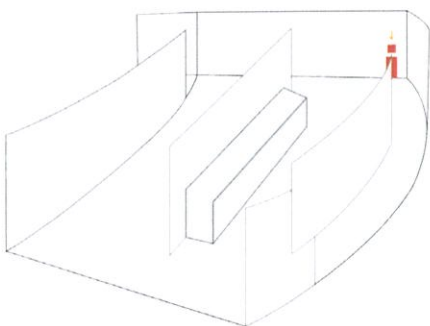
ภาพที่ 7.9 ภาพแบบร่างห้องยุคคลาสสิก ครั้งที่ 1



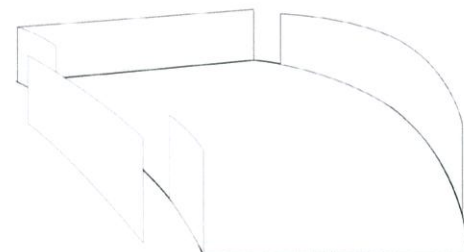
ภาพที่ 7.10 ภาพแบบร่างห้องยุคโรแมนติก ครั้งที่ 1



ภาพที่ 7.11 ภาพแบบร่างห้องศตวรรษที่ 20 ครั้งที่ 1



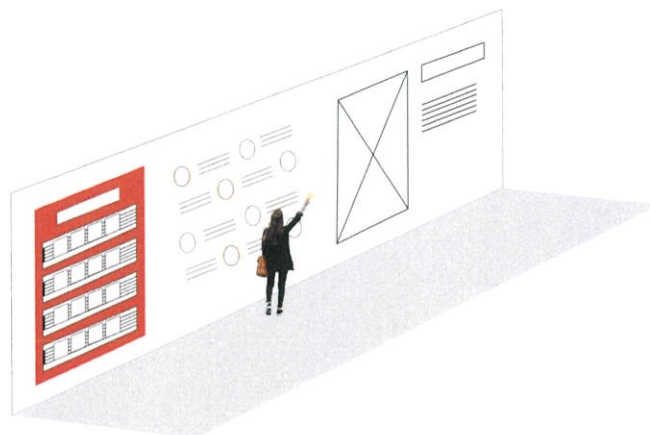
ภาพที่ 7.12 ภาพแบบร่างห้องยุคปัจจุบัน ครั้งที่ 1



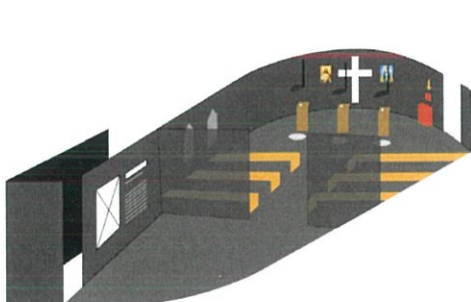
ภาพที่ 7.13 ภาพแบบร่างห้อง Music Hall ครั้งที่ 1

7.2.2 แบบร่างห้อง ครั้งที่ 2

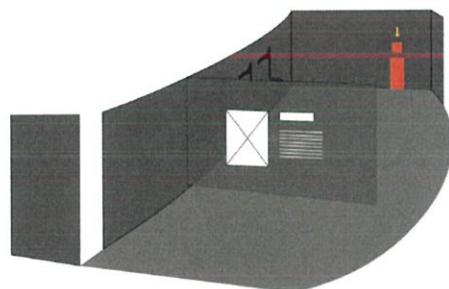
มีการลงสีเพื่อให้สามารถมองเห็นงานออกมาขึ้น เริ่มนำเทคโนโลยีที่มีความสอดคล้องกับข้อมูลในยุคนั้น ๆ เข้ามาใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้พิพิธภัณฑ์จากการได้ไป Research ข้อมูลในแต่ละห้อง



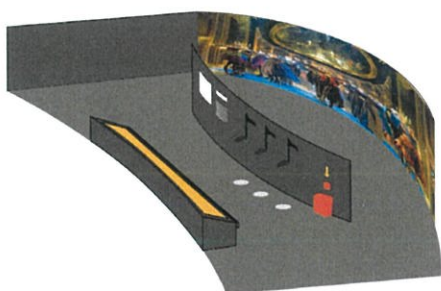
ภาพที่ 7.14 ภาพแบบร่างห้อง Introduction ครั้งที่ 2



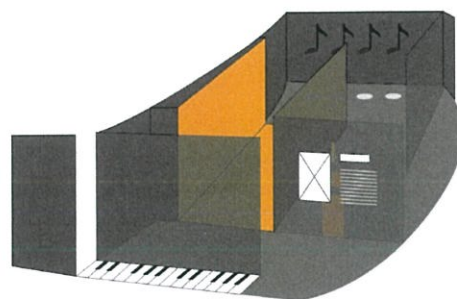
ภาพที่ 7.15 ภาพแบบร่างห้องยุคกลาง ครั้งที่ 2



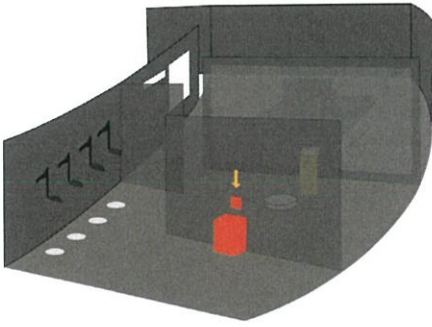
ภาพที่ 7.16 ภาพแบบร่างห้องยุคฟื้นฟู
วิทยาการ ครั้งที่ 2



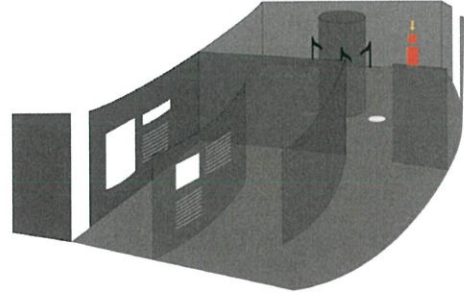
ภาพที่ 7.17 ภาพแบบร่างห้องยุคบาโรก ครั้งที่ 2



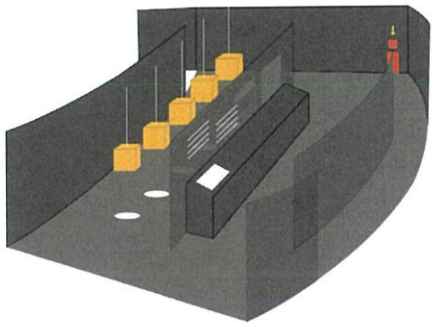
ภาพที่ 7.18 ภาพแบบร่างห้องยุคคลาสสิก ครั้งที่ 2



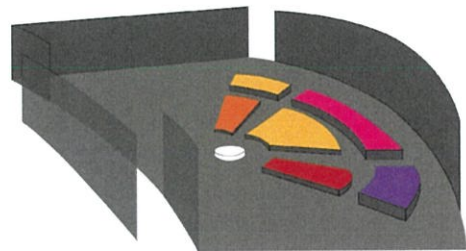
ภาพที่ 7.19 ภาพแบบร่างห้องยุคโรแมนติก ครั้งที่ 2



ภาพที่ 7.20 ภาพแบบร่างห้องศตวรรษที่ 20 ครั้งที่ 2



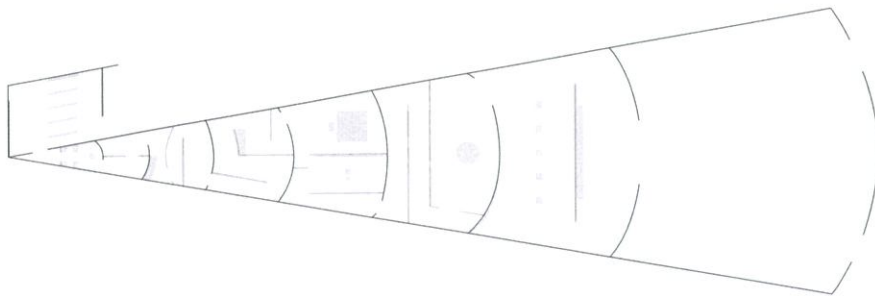
ภาพที่ 7.21 ภาพแบบร่างห้องยุคปัจจุบัน ครั้งที่ 2



ภาพที่ 7.22 ภาพแบบร่างห้อง Music Hall ครั้งที่ 2

7.2.3 แบบร่างห้อง ครั้งที่ 3

เริ่มมีการวาง Scale งานเพิ่มเติมอย่างละเอียด เพื่อใช้ในการปั้นเป็น 3D



ภาพที่ 7.23 ภาพแบบร่างผังนิทรรศการ ครั้งที่ 3

7.2.4 แบบร่างสื่อประชาสัมพันธ์

แบบร่างโปสเตอร์ ครั้งที่ 1

แนวคิดในการออกแบบโปสเตอร์ คือ การนำเครื่องดนตรีสากลหลากหลายที่ใช้ในวงออร์เคสตรา มาจัดเรียงวางรูปแบบให้น่าสนใจ โดยโปสเตอร์จะแบ่งเป็น 3 เวอร์ชัน แต่ละแบบหมายถึงเครื่องดนตรีที่เกิดขึ้นในแต่ละยุค

แบบที่ 1 สื่อถึงยุคกลาง ถึง ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ

แบบที่ 2 สื่อถึงยุคคลาสสิก ถึง ยุคโรแมนติก

แบบที่ 3 สื่อถึงยุคศตวรรษที่ 20 ถึง ยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 7.24 ภาพแบบร่างโปสเตอร์ ครั้งที่ 1



ภาพที่ 7.25 ภาพแบบร่างโปสเตอร์ ครั้งที่ 2

บทที่ 8

ผลงานจริง

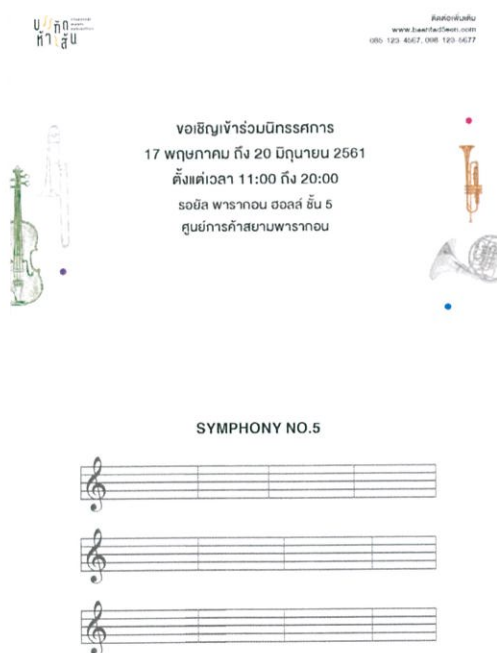
8.1 กราฟิกในนิทรรศการ

8.1.1 สัญลักษณ์นิทรรศการ



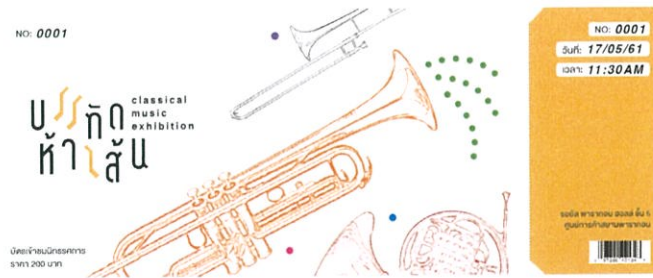
ภาพที่ 8.1 ภาพสัญลักษณ์นิทรรศการ

8.1.2 บัตรเชิญ



ภาพที่ 8.2 ภาพบัตรเชิญ

8.1.3 บัตรเข้าชมนิทรรศการ



ภาพที่ 8.3 ภาพบัตรเข้าชมนิทรรศการ

8.1.4 สติ๊กเกอร์



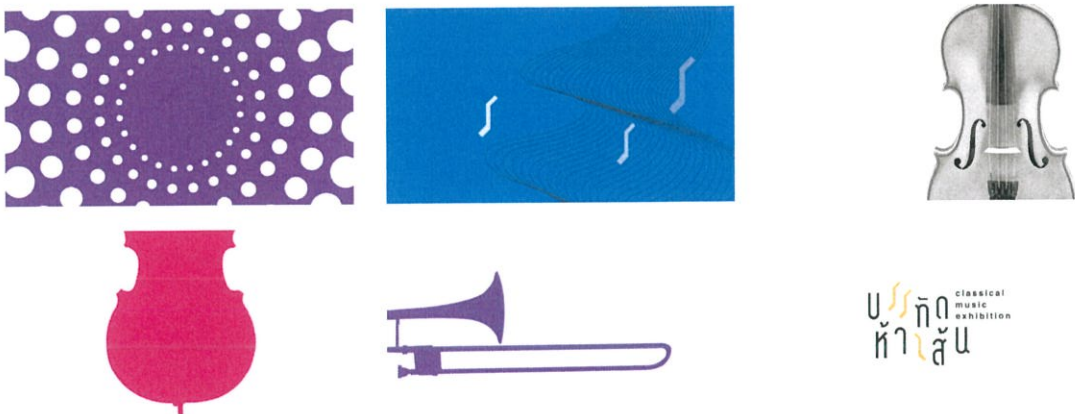
ภาพที่ 8.4 ภาพสติ๊กเกอร์

8.1.5 โปสการ์ด



ภาพที่ 8.5 ภาพโปสการ์ด

8.1.6 Motion ประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 8.6 ภาพส่วนหนึ่งของ Motion Graphic

8.1.7 โปสเตอร์ แบบที่ 1



ภาพที่ 8.7 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 1

แบบที่ 2



ภาพที่ 8.8 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 2

แบบที่ 3



ภาพที่ 8.9 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 3

8.1.8 ผังนิทรรศการ แปลนนิทรรศการ



ภาพที่ 8.10 ภาพผังนิทรรศการ

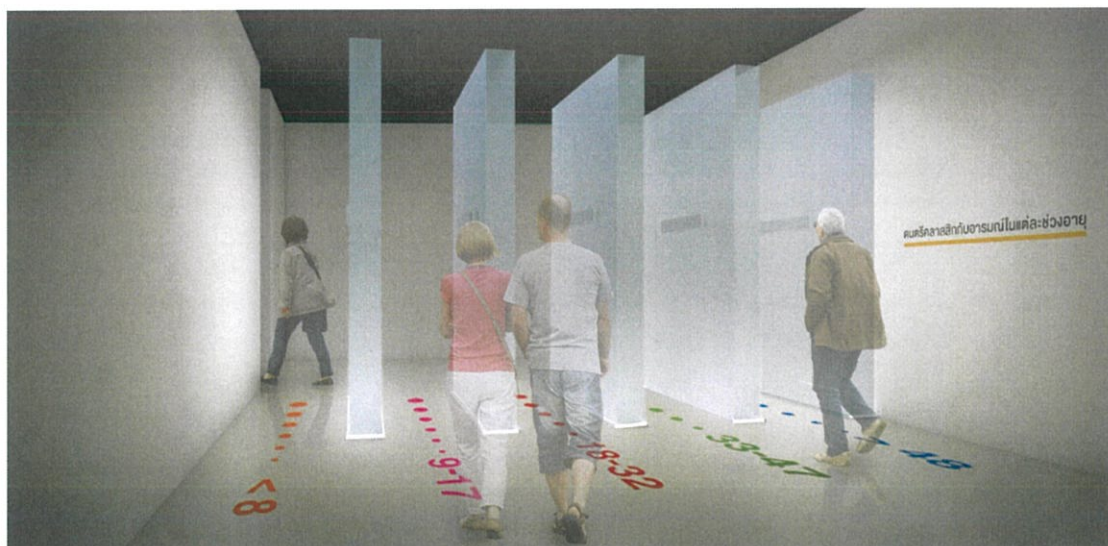
- ห้องที่ 1: Introduction Room
- ห้องที่ 2: ยุคกลาง (Medieval Era)
- ห้องที่ 3: ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance Era)
- ห้องที่ 4: ยุคบาโรก (Baroque Era)
- ห้องที่ 5: ยุคคลาสสิก (Classical Era)
- ห้องที่ 6: ยุคโรแมนติก (Romantic Era)
- ห้องที่ 7: ยุคศตวรรษที่ 20 (Twentieth Century Era)
- ห้องที่ 8: ยุคปัจจุบัน (Present Era)
- ห้องที่ 9: Music Hall

8.1.9 ห้องนิทรรศการ หน้านิทรรศการ



ภาพที่ 8.11 ภาพหน้านิทรรศการ

1. ห้องที่ 1: Introduction Room



ภาพที่ 8.12 ภาพห้อง Introduction Room

2. ห้องที่ 2: ยุคกลาง (Medieval Era)



ภาพที่ 8.13 ภาพห้องยุคกลาง

3. ห้องที่ 3: ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance Era)



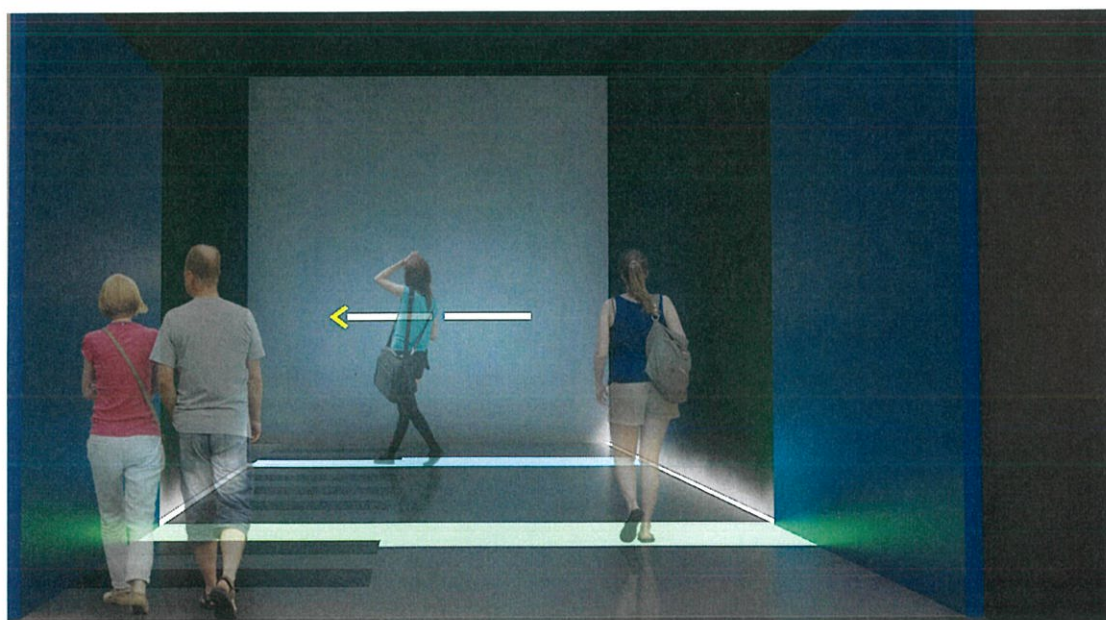
ภาพที่ 8.14 ภาพห้องยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ

4. ห้องที่ 4: ยุคบาโรก (Baroque Era)



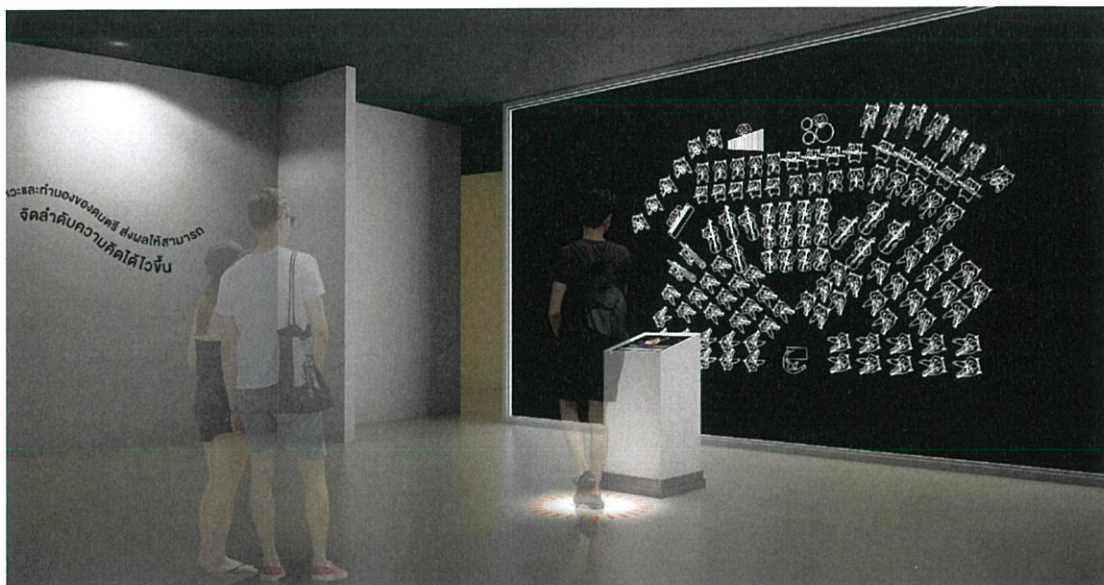
ภาพที่ 8.15 ภาพห้องยุคบาโรก

5. ห้องที่ 5: ยุคคลาสสิก (Classical Era)



ภาพที่ 8.16 ภาพห้องยุคคลาสสิก

6. ห้องที่ 6: ยุคโรแมนติก (Romantic Era)



ภาพที่ 8.17 ภาพห้องยุคโรแมนติก

7. ห้องที่ 7: ยุคศตวรรษที่ 20 (Twentieth Century Era)



ภาพที่ 8.18 ภาพห้องยุคศตวรรษที่ 20

8. ห้องที่ 8: ยุคปัจจุบัน (Present Era)



ภาพที่ 8.19 ภาพห้องยุคปัจจุบัน

9. ห้องที่ 9: Music Hall



ภาพที่ 8.20 ภาพห้อง Music Hall

8.1.10 Font ในนิตรรศการ

Head Font: DB Stick Bold Font

ก ข ช ค ต ม ง จ ฉ ซ
 ฅ ญ ฎ ฏ ฐ ท ณ น ต
 ถ ฑ ฒ บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ
 ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 8.21 ภาพ DB Stick Bold Font

Sub-Head Font: DB Helvethaica X - 55 Regular

ก ข ช ค ต ม ง จ ฉ ซ
 ฅ ญ ฎ ฏ ฐ ท ณ น ต
 ถ ฑ ฒ บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ
 ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 8.22 ภาพ DB Helvethaica X Font

Content Font: TH SarabunPSK

ก ข ช ค ต ม ง จ ฉ ซ
 ฅ ญ ฎ ฏ ฐ ท ณ น ต
 ถ ฑ ฒ บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ
 ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ

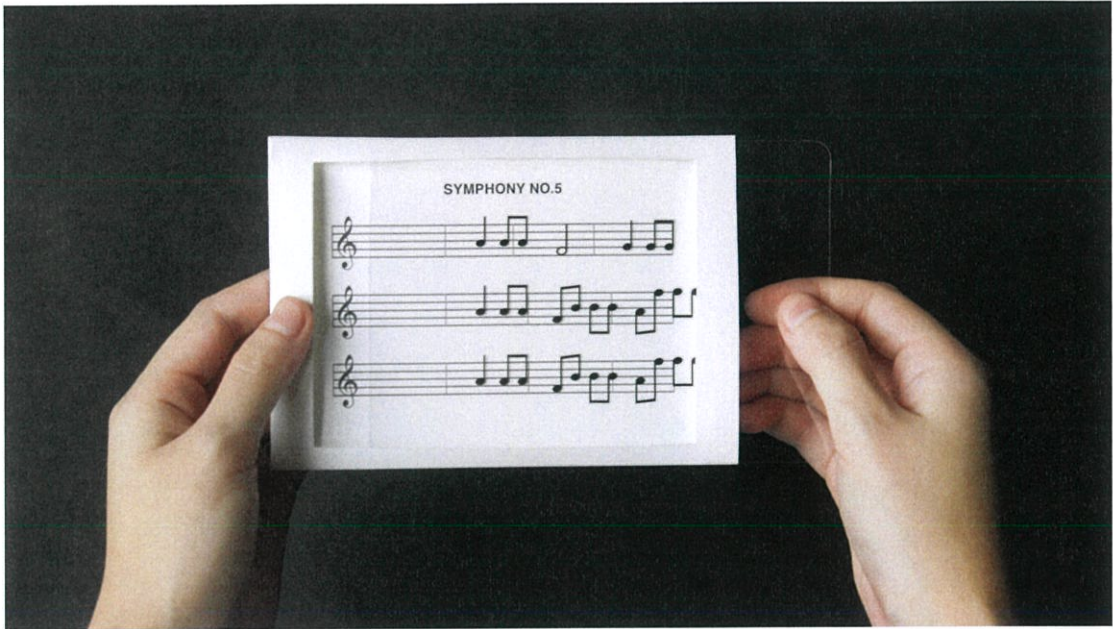
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 8.23 ภาพ TH SarabunPSK Font

8.2 ภาพถ่ายผลงานจริง



ภาพที่ 8.24 ภาพถ่ายผลงานจริง



ภาพที่ 8.25 ภาพถ่ายผลงานจริง

8.3 ภาพถ่ายการจัดบูธแสดงผลงาน



ภาพที่ 8.26 ภาพถ่ายการจัดบูธแสดงผลงาน

บทที่ 9

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

9.1 บทสรุป

การดำเนินโครงการออกแบบนิทรรศการถาวรที่ให้ความรู้เรื่องดนตรีคลาสสิกมากขึ้น ในนิทรรศการ “บรรทัด 5 เส้น” สำเร็จและบรรลุเป้าหมาย ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่วางไว้ สามารถดำเนินงานไปได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพ รู้สึกเกิดความพึงพอใจในภาพรวมของงาน

9.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

การดำเนินโครงการออกแบบนิทรรศการถาวรที่ให้ความรู้เรื่องดนตรีคลาสสิกมากขึ้น ในนิทรรศการ “บรรทัด 5 เส้น” มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาระหว่างการทำงานดังนี้

1. ในช่วงแรก มีปัญหาในการหาข้อมูลประมาณหนึ่ง เนื่องจากเนื้อหาจำนวนมากและไม่สามารถตีกรอบข้อมูลได้ ต้องอาศัยเวลาในการ Research พอสมควร เพราะข้อมูลส่วนใหญ่ล้วนเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งการแปลภาษามีส่วนทำให้ทำงานได้ล่าช้าลง

2. การออกแบบภาพรวมนิทรรศการให้เกิดความน่าสนใจค่อนข้างยาก เนื่องจากคนมักติดภาพลักษณ์ว่าดนตรีคลาสสิกเป็นเรื่องน่าเบื่อ โบราณ ไม่สามารถสร้างสรรค์งานให้สนุกได้ ในขณะเดียวกันการทำให้ดนตรีคลาสสิกน่าสนใจเองก็เป็นเรื่องท้าทาย ทำให้ใช้เวลาทดลองการปรับเปลี่ยนค่อนข้างเยอะ

3. ขาดความรู้ในการออกแบบนิทรรศการ เช่น ขนาดข้อมูลระดับสายตาคนส่วนมาก ควรสูงจากพื้นเท่าใดจึงจะเหมาะสม หรือ การจัดการภายในนิทรรศการ เช่น การใช้กำหนดทิศทางผู้คนในการเข้าชมนิทรรศการ ควรทำอย่างไรจึงจะเหมาะสม

4. การตัดทอนข้อมูลแค่นั้นจึงจะเหมาะสม ข้อมูลจึงจะเกิดประโยชน์แก่คนเข้าชมนิทรรศการได้โดยง่าย ซึ่งค่อนข้างยากเพราะเราต้องจินตนาการถึงคนที่ไม่มีความรู้หรือไม่สนใจว่าเขาจะมีความรู้สักอย่างไร

5. ในขั้นตอนการผลิตจริง เช่น การสร้างภาพห้องแบบ 3D ขึ้น ต้องอาศัยระยะเวลาพอสมควรและต้องวาง Scale ในแต่ละห้องอย่างละเอียดมาก

9.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรรวบรวม และคัดแยกเนื้อหาที่น่าสนใจให้ได้มากที่สุด ต้องตรวจสอบความถูกต้องอย่างถี่ถ้วนและความทันสมัยของข้อมูล เพราะความถูกต้องจำเป็นอย่างมากในการให้ข้อมูล ควรเรียบรูปร่างข้อมูลให้ได้เร็วที่สุด เพื่อจะได้มีเวลาวิเคราะห์ข้อมูลไปสู่ข้อมูลที่แปลกใหม่กว่า

2. ยึดมั่นกับแนวคิดและจุดประสงค์ของนิทรรศการ ต้องตรวจสอบตลอดการทำงานว่าการออกแบบได้ต่อบทกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ ถูกประเด็นหรือไม่

3. ตารางเวลาการทำงานที่ดีและชัดเจน ต้องมีความเคร่งครัดในการทำงานตามเวลา ส่งงานตรงต่อเวลา เพื่อเป็นการแบ่งเบางานไม่ให้หนักเกินไปในบางช่วง

4. ขั้นตอน กระบวนการทำงาน เป็นสิ่งที่ต้องศึกษาอย่างถี่ถ้วน ตั้งแต่ตอนเริ่ม Sketching ไปจนถึงการปรีนผลงานจริง ต้องระมัดระวังเรื่องการปรีน เช่น สีเพี้ยนจากสีจริง หรือ กระดาษหนา-บางไป ไม่เหมาะกับผลิตภัณฑ์ที่จะทำ

9.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

9.4.1 ผู้จัดทำศิลปนิพนธ์

1. ได้เข้าใจถึงกระบวนการทำงาน เช่น ควรเริ่มต้นอย่างไร ควรตัดทอนข้อมูลอย่างไรให้ยังคง Main Idea ไว้ เพื่อความเป็นมืออาชีพในการทำงานในครั้ง ๆ ต่อไป
2. ได้เข้าใจหลักการออกแบบนิทรรศการมากขึ้น เรื่อง Scale เรื่องจิตวิทยาของมนุษย์
3. ได้เข้าใจหลักการทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่น่าสนใจ และส่งประโยชน์ต่อผู้อื่นได้
4. ได้เข้าใจหลักการทำ

9.4.2 กลุ่มเป้าหมาย

1. ได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ของดนตรีคลาสสิกอย่างมีเหตุผลรองรับ ทราบถึงที่มาของดนตรีคลาสสิกอย่างเข้าใจง่าย
2. เข้าใจว่าดนตรีคลาสสิกนั้นไม่ได้น่าเบื่ออย่างที่คิด
3. ได้ใช้ประสบการณ์ร่วมกับเทคโนโลยีที่น่าจดจำ
4. ได้ทราบข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และสามารถนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

บรรณานุกรม

- สุรพงษ์ บุณนาค. (1548). ดนตรีแห่งชีวิต. กรุงเทพมหานคร: สารคดี.
- โกวิทย์ ชันธศิริ. (2558). ดุริยางคศิลป์ตะวันตก (เบื้องต้น). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิ พงศ์สรายุทธ. (2556). ดนตรีตะวันตก : ยุคกลางและยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิ พงศ์สรายุทธ. (2560). ดนตรีตะวันตก : ยุคบาโรกและยุคคลาสสิก. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวี มุขระโกษา. (2542). นักดนตรีเอกของโลก. กรุงเทพมหานคร: รวมสาส์น (1977)
- วิบูลย์ ตระกูลอุ้น. (2558). ดนตรีศตวรรษที่ 20. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Andrew Goldstein. 3 Emerging Trends in Presenting Classical Music. Retrieved December 20, 2017, from Andrew Goldstein's Blog: <https://www.molinavisuals.com/blog/author/andrew-goldstein/>
- Dr. Williams. The Value Of Classical Music. Retrieved January 5, 2018, from Dr. Williams Blog: <https://beat.media/the-value-of-classical-music>
- Michael Bazemore. The Aesthetics of Classical Music. Retrieved January 10, 2018, from The Internet Encyclopedia of Philosophy: <http://www.iep.utm.edu/aest-c-l/#H1>



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล

ปานิสรา มณีรัตน์

ที่อยู่

199/382 หมู่บ้านล้านนาวิลล์ ถ.เชียงใหม่-แม่โจ้

การติดต่อ

อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50300

Email: mpanisara@yahoo.com

Tel: 085 717 7494

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2554 (ปีการศึกษา 2553)

ประถมศึกษา - มัธยมศึกษาตอนต้น

โรงเรียนเรยีนาเชลีวิทยาลัย

พ.ศ. 2557 (ปีการศึกษา 2556)

มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย

พ.ศ. 2561 (ปีการศึกษา 2560)

ปริญญาตรี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง