

๗๕๓๖
๗๕๓๖

การออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่อพิพจน์สำหรับเด็ก "บ้านอาจารย์เกริก"

ธนีย เจริญกุล

15 ต.ค. 2538

ศิลปนิพนธ์

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

เสนอต่อภาควิชาศิลปะ และวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร

2537

๗๕๓๖

193851

สารบัญ

บทที่ 1	บทนำ	
	ความเป็นมาของโครงการ	1
	จุดมุ่งหมายของโครงการ	2
	ความสำคัญของโครงการ	2
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	3
	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2	ทฤษฎีและหลักการ	
	ประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์	4
	การกำเนิดของพิพิธภัณฑ์	4
	พิพิธภัณฑ์สมัยโรมัน	4
	พิพิธภัณฑ์สมัยกลางของยุโรป	6
	พิพิธภัณฑ์สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา	6
	ความหมายของพิพิธภัณฑ์ที่เป็นสากล	7
	การกำเนิดพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย	9
	ประเภทของพิพิธภัณฑ์	9
	การบริหารและดำเนินงานพิพิธภัณฑ์	11
	ระบบการควบคุมพิพิธภัณฑ์	11
	การแบ่งส่วนงานภายในพิพิธภัณฑ์	11
	แนวความคิดในการสร้างภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์	16
	การออกแบบโบสถ์	19
	การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย	21
	การออกแบบโดยใช้ตารางพื้นที่ (GRIDS)	24

บทที่ 3	กระบวนการศึกษาค้นคว้า	
	ขั้นเตรียมข้อมูล	32
	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	33
	ขั้นตอนในการผลิตงานต้นแบบ	36
บทที่ 4	อภิปรายผล	
	การศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติ	38
	ผลงาน	38
	ปัญหาที่พบ	39
	ข้อเสนอแนะ	39

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของโครงการ

พิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก "บ้านอาจารย์เกริก" เป็นพิพิธภัณฑ์ส่วนบุคคล ซึ่งดำเนินงานโดย อ.เกริก ยุ้นพันธ์ อาจารย์ประจำภาควิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร โดยจะจัดตั้งขึ้นที่บ้านทรงไทยประยุกต์ 2 หลัง 2 ชั้น ในซอยลาดพร้าว 48 ซ่างโรงเรียนอนุบาลประนนท์นิจ

พิพิธภัณฑ์แห่งนี้รับการจัดตั้งขึ้น เพื่อใช้เป็นที่แสดงวัตถุสิ่งของหลากหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งเป็นของเก่าที่ได้สะสมรวบรวมไว้ด้วยตัวของอาจารย์เกริกเองและมีการดำเนินกิจกรรมหมุนเวียน เช่น การแสดงหุ่นเชิด, การเล่านิทานสำหรับเด็ก การสอนศิลปะเด็ก เป็นต้น โดยกลุ่มเป้าหมายคือเด็กและเยาวชนทั่วไป ดังที่เหตุผลของการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ตอนหนึ่งกล่าวเอาไว้ว่า "การให้ความสำคัญแก่เด็กจึงจำเป็นที่จะต้องเอาใจใส่และดูแล การบ่มเพาะทรัพยากรที่มีคุณค่านี้สมควรจัดมอบให้ทุกๆด้าน ในเรื่องของการพัฒนาการทางกาย ทางจิตใจ ทางสติปัญญาและการอยู่ร่วมกันในสังคม" ด้วยเหตุนี้การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์จึงมิใช่เพื่อเป็นเพียงที่จัดแสดงศิลปวัตถุเท่านั้น แต่ยังจะมุ่งให้ผู้ที่เข้าชมได้รับความรู้ความเข้าใจอันกว้างขวาง เป็นการให้การศึกษาแก่ผู้ชมอีกทางหนึ่ง

ดังนั้นการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก "บ้านอาจารย์เกริก" จึงน่าจะได้รับการสนับสนุนจากทุกๆฝ่าย เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชน ให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรู้ ความคิด เข้าใจและหวงแหนในศิลปวัฒนธรรมอันมีค่าของตน

จุดมุ่งหมายของโครงการ

โครงการศิลปนิพนธ์ การออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่อพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก "บ้านอาจารย์เกริก" มีจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้

1. แสดงให้เห็นถึงวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์
2. เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ให้เด่นชัด
3. เพื่อใช้ในการบริหารดำเนินงานและการเผยแพร่ของพิพิธภัณฑ์
4. เพื่อให้เกิดความสะดวกในการชมพิพิธภัณฑ์สำหรับผู้ชมทุกระดับ
5. ได้ทำงานที่ตัวเองอยากทำ 1 ชิ้น

ความสำคัญของโครงการ

โครงการศิลปนิพนธ์การออกแบบสิ่งพิมพ์ชุดนี้นั้น จะมีส่วนช่วยส่งเสริมให้เห็นถึงวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์อื่น ได้แก่

1. เพื่อเป็นสถานที่ที่ให้ความรู้ความเข้าใจในความรู้สำหรับเด็ก
2. เพื่อเป็นสถานที่ที่ทำให้เด็กๆเกิดความรัก ตระหนักและห่วงแหนในทรัพยากรของตนเอง
3. เพื่อเปิดโลกทัศน์สำหรับเด็กให้กว้างไกล
4. เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดความรักรู้คุณค่าและสะสมสิ่งที่เป็นสมบัติส่วนตัวตามความพึงพอใจ

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. การออกแบบโลโก้ และหัวข้อหมายพร้อมช่องของพิพิธภัณฑ์ โดยศึกษาและสร้างงานตามหลักการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์
2. การออกแบบแผ่นพับเผยแพร่พิพิธภัณฑ์ ซึ่งจะประกอบด้วยข้อมูลและรายละเอียดของตัวพิพิธภัณฑ์ เช่น ประวัติการจัดตั้ง, ลักษณะสิ่งของที่จัดแสดง ฯลฯ
3. การออกแบบป้ายสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าชมงาน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

คาดว่าโครงการศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะมีประโยชน์ต่อตัวพิพิธภัณฑ์ ในการดำเนินกิจการของพิพิธภัณฑ์เองน่าจะทำให้กิจการของพิพิธภัณฑ์ เกิดการเผยแพร่ออกไปอย่างกว้างขวาง การออกแบบเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์จะได้มีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้น

บทที่ 2

ทฤษฎีและหลักการ

ประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์

การกำเนิดของพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์มาจากคำภาษาอังกฤษว่า "Museum" ซึ่งมาจากภาษากรีกอีกทีมีความหมายว่า "Temple of the Muses" หรือเทวาลัยของเทพทั้ง 9 องค์ มีชื่อเรียกรวมกันว่า "Muse"

1. Clio เป็นเทพธิดาแห่งประวัติศาสตร์ (Muse of History)
2. Euterpe เป็นเทพธิดากวีนิพนธ์และทำนองเสนาะ (Muse of Lyric poetry)
3. Thalia เป็นเทพธิดาแห่งกวีนิพนธ์ร้อยกรองและสุขนาฏกรรม (Muse of Comedy and merry or Idyllic poetry)
4. Melpomene เป็นเทพธิดาแห่งโศกนาฏกรรม (Muse of tragedy)
5. Terpsichore เป็นเทพธิดาแห่งการเต้นรำขับร้อง (Muse of Choral dance and Song)
6. Erato เป็นเทพธิดาแห่งกวีนิพนธ์เรื่องรักใคร่และการล้อเลียนทำทาง (Muse of Erotic poetry and mimicry)
7. Pdynnia เป็นเทพธิดาแห่งเพลงสรรเสริญศักดิ์สิทธิ์ (Muse of sublime hymns)

8. Urania เป็นเทพธิดาแห่งดาราศาสตร์ (Muse of astronomy)
9. Calliope เป็นเทพธิดาแห่งกวีนิพนธ์กาพย์
(Muse of epic poetry)

เทพทั้ง 9 นี้ในตำนานของกรีก ถือว่าเป็นแรงดลใจในการศึกษาศิลปะและ
วิทยาการทุกแขนง เพราะฉะนั้น คำว่า "Museum" ที่มาจาก "Muse" จึงตี
ความหมายได้ 2 ประการ ซึ่งก็สอดคล้องกับหลักการของพิพิธภัณฑ์วิทยาในปัจจุบัน
คือ

1. เป็นสถานที่รวบรวมของสรรพวิชาต่างๆ ที่เหล่าเทพธิดาได้มาชุมนุม
กันอยู่ ซึ่งบรรดาผู้รู้ต่างๆ ย่อมสนใจที่จะมาศึกษาหาความรู้ในวิชาการนั้นๆ ซึ่งในทุก
วันนี้คือการเก็บรวบรวมสิ่งของและกิจกรรมทางด้านการศึกษาต่างๆ ที่ผู้เข้าชมจะได้รับ
2. เทพธิดาทั้ง 9 ชุมนุมอยู่ด้วยกัน ได้ดลบันดาลให้ผู้คนลิ้มความทุกข์โศก
เศร้าใจต่างๆ ด้วยเสียงเพลงและพ็อนรำ ซึ่งในปัจจุบันก็หมายถึง การที่ผู้เข้าชมใน
พิพิธภัณฑ์ได้รับความสุขความเพลิดเพลิน ทั้งจากการชมงานและกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์
สถานที่ซึ่งพอจะเรียกได้ว่า "Museum" เป็นแห่งแรกของโลกเกิดขึ้นที่เมือง
Alexandria ซึ่งภายหลังเรียกกันว่า "The Museum of Alexandria" แต่
ยังมีผู้โต้แย้งว่าเป็นพิพิธภัณฑ์หรือมหาวิทยาลัยกันแน่ เพราะมีทั้ง ห้องสมุด สวนสัตว์
สวนพฤกษชาติ ห้องบรรยาย ห้องโถงเก็บรวบรวมสิ่งของต่างๆ จึงอาจถือได้ว่า
The Museum of Alexandria เป็นพิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัย (University
Museum) แห่งแรกของโลกก็ได้

พิพิธภัณฑ์สมัยโรมัน

ในสมัยโรมันมีการสะสม ในลักษณะแบบคอลเลคชั่นหรือแกลลอรี่เกิดขึ้นแล้ว
โดยเริ่มขึ้นในพระราชวังก่อน มีการจัดห้องแสดงภาพเขียนให้แสงสว่างเพื่อสะดวก

ในการดูภาพ และสะสมของมีค่าต่างๆ นักสะสมในสมัยโรมันที่สำคัญ เช่น จักรพรรดิ เนโร (nero) พระเจ้าซีซาร์ (cassar) แต่ในสมัยนี้คำว่า "Museum" ก็ยังไม่เกิดขึ้นมีแต่คำว่า "Villa" ใช้แทนซึ่งเป็นลักษณะเป็นบ้านหรือตึกขนาดใหญ่ที่ใช้เป็นที่เก็บรวบรวมวัตถุต่างๆ

พิพิธภัณฑ์สมัยกลางของยุโรป

ในสมัยกลางบ้านเมืองเกิดความวุ่นวายไม่สงบสุข ศิลปวิทยาการต่างๆถูกละเลย แต่ยังมีคนบางกลุ่ม ยังคงให้ความสำคัญและห่วงแทนกับศิลปวัฒนธรรมอยู่ แหล่งรวบรวมที่สำคัญก็คือ "วัดและวัง" วัดในสมัยนั้นมีย่านมาก มีคนนำของมาถวายมากมาย และภักษตรีหรือขุนนางก็ใช้อ่านาจหนึ่ง แสวงหาวัตถุสิ่งของได้มากมายเช่นกัน

ตอนปลายสมัยกลาง ก่อนจะถึงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาราวพุทธศตวรรษที่ 16-19 แนวความคิดการสะสมเริ่มเปลี่ยนแปลง คือเดิมคิดแต่ในแง่ของมูลค่าราคาเทียบเป็นเงินซื้อขายเท่านั้น ต่อมาจึงได้คิดถึงแง่ของคุณค่าทางจิตใจ และคุณค่าทางวัฒนธรรม (spiritual value) ด้วย

พิพิธภัณฑ์สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา

ในยุคนี้นอกจากจะมีการตื่นตัวเก็บรวบรวมวัตถุตามความนิยมแล้ว การศึกษาทางโบราณคดีและศิลปวัฒนธรรมโบราณรุ่งเรืองมาก มีการขุดค้นหาข้อมูลหลักฐานเพื่อการศึกษาวิจัยเรื่องราวของมนุษย์ด้วย นักสะสมคนสำคัญเช่น Cosimo Medicis เจ้าครองนคร ฟลอเรนซ์ อิตาลี มีทรัพย์สมบัติมีค่าต่างๆ มากมาย มีพนักงานเฝ้าดูแลและเปิดให้คนเข้าชมเป็นครั้งคราว จึงมีคน เรียกว่าเป็น "Museum" เป็นแห่งแรก

ความหมายของพิพิธภัณฑ์ที่เป็นสากล

พิพิธภัณฑ์ในความเข้าใจของคนทั่วไป ก็คงจะหมายถึงโกดังเก็บของเก่าต่างๆ หรือเก็บซากของวัตถุต่างๆ บรรยายมัตกับดูว่าน่าจะมีตัวอะไรโผล่ออกมาหลอกหลอนซึ่งโดยแท้จริงแล้วความคิดดังกล่าวก็ไม่ผิด เพราะพิพิธภัณฑ์เริ่มแรกก็เป็นเช่นนั้นจริง ต่อมาการศึกษาต่างๆ เจริญขึ้นจึงได้มีการเปลี่ยนแปลงไปให้เข้ากับโลกมากขึ้น แต่ความคิดเก่าๆ ดังที่กล่าวมาแล้วก็ยังคงมีอยู่

ยังมีคำจำกัดความที่น่าสนใจอีกหลายแห่ง แต่ที่น่าสนใจและนำมาใช้เป็นบรรทัดฐานในวิชาพิพิธภัณฑ์วิทยา คือ คำจำกัดความของสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (ICOM) ซึ่งกำหนดไว้ในบทบัญญัติ มาตรา 3 และ 4 ดังนี้

มาตรา 3 "สถาบันถาวรใดก็ตาม ที่ตั้งขึ้นโดยไม่หวังผลประโยชน์หากำไร จัดตั้งขึ้นเพื่อบริการรับใช้สังคมและเพื่อการพัฒนาสังคม และเปิดให้สาธารณชนทั่วไป เข้าชม เพื่อประโยชน์ในทางส่งเสริมต่อการอนุรักษ์ การค้นคว้าวิจัย การสื่อสาร ความรู้ความเข้าใจ และจัดแสดงเผยแพร่ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาหาความรู้ เพื่อการเล่าเรียน และเพื่อความบันเทิงใจต่อหลักฐานทางวัตถุอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติและสิ่งแวดล้อมของมนุษย์เรา ถ้าสถาบันใดอยู่ในขอบข่ายนี้ สถาบันนั้นถือว่าเป็นพิพิธภัณฑ์สถาน"

มาตรา 4 ยังได้กล่าวคำจำกัดความว่า พิพิธภัณฑ์สถานยังรวมถึง

ก. สถาบันเพื่อการอนุรักษ์หรือสงวนรักษา และแกลลอรี่ที่จัดแสดงและเปิดบริการอย่างถาวร เช่น หอสมุด หอจดหมายเหตุ

ข. โบราณสถานทางธรรมชาติวิทยา แหล่งทางโบราณคดี และแหล่งทางชาติพันธุ์วิทยา ตลอดจนโบราณสถานทางประวัติศาสตร์ และแหล่งหรือสถานที่ที่มีลักษณะเป็นพิพิธภัณฑ์ในตัวเองโดยธรรมชาติ ซึ่งควรค่าแก่การอนุรักษ์และปลูกฝังความรู้ความเข้าใจ

ค. สถาบันที่จัดแสดงเกี่ยวกับสิ่งที่มีชีวิต เช่น สวนพฤกษชาติ สวนสัตว์ สถานเลี้ยงสัตว์น้ำบริเวณสงวนสิ่งมีชีวิต (Vivaria) วนอุทยาน ฯลฯ

ง. สถานที่ธรรมชาติ ที่จัดไว้เป็นเขตสงวน

จ. ศูนย์วิทยาศาสตร์และหอดูดาวศาสตร์

จะเห็นได้ว่าคำจำกัดความของ สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติกำหนดไว้อย่างกว้างขวางมากทำให้มองเห็นได้ว่า ความมุ่งหมายของพิพิธภัณฑ์วิทยาขยายกว้างออกไปจากเดิม

สำหรับในเมืองไทย คุณชนิต อยู่โพธิ์ อธิบดีอธิบดีกรมศิลปากร ผู้บุกเบิกพัฒนากิจการพิพิธภัณฑ์สถานของไทย ได้ให้คำจำกัดความว่า

"พิพิธภัณฑ์สถานโดยทั่วไป ถือกันว่าเป็นสถานที่จัดตั้งแสดงศิลปวัตถุและโบราณวัตถุเป็นที่เก็บรวบรวมสมบัติทางปัญญา (Intellectual Property) ทั้งเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ และเพื่อเป็นหลักฐานที่บรรดาผู้มีสติปัญญาจะใช้เป็นสถานค้นคว้า และเป็นพยานอ้างอิงความรู้ตามศิลปวิทยาการในแขนงต่างๆ ตั้งแต่ความชั้นต่ำจนถึงชั้นสูงสุด พิพิธภัณฑ์สถานจึงมิใช่สมบัติเฉพาะของประชาชนและประเทศชาติ แต่ประเทศใดประเทศหนึ่ง หากแต่เป็นสมบัติส่วนรวมของโลก

สรุปความได้ว่า พิพิธภัณฑ์สถาน คือ สถาบันที่ตั้งขึ้นเพื่อรวบรวมสงวนรักษา และจัดแสดงวัตถุอันมีความสำคัญทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม เพื่อประโยชน์ในการศึกษา ค้นคว้าและความเพลิดเพลิน ได้รวมความหมายถึงหอศิลป์ อนุสรณ์สถานทางประวัติศาสตร์ สวนสัตว์ สวนพฤกษชาติวนอุทยาน สถานที่เลี้ยงสัตว์น้ำ และสถานที่อื่นๆที่จัดแสดงสิ่งมีชีวิต

การกำเนิดพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย

พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรง สนพระทัยวิชาประวัติศาสตร์ และโบราณคดีอยู่แล้ว เมื่อพระองค์เสด็จขึ้นเถลิงถวัลยราชสมบัติ จึงเปิดโอกาสให้พระองค์ทำงานได้ตามพระราชประสงค์ ในราวพ.ศ. 2394 พระองค์ได้จัดตั้งพิพิธภัณฑ์ส่วนพระองค์ (Private Museum) เป็นครั้งแรก ณ พระที่นั่งราชฤดี ต่อมาในปี พ.ศ. 2399 พระองค์โปรดเกล้าให้สร้างพระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑ์ขึ้น เพื่อที่จัดแสดงสิ่งต่างๆ ที่พระองค์สะสมไว้โดยเฉพาะ และพระองค์เองก็เป็นผู้บัญญัติศัพท์ "พิพิธภัณฑ์" ขึ้นใช้

ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 5 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดให้จัดตั้งพิพิธภัณฑ์ขึ้นที่ศาลาสหทัยสมาคม ในพระบรมมหาราชวัง เมื่อวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2417 และเปิดโอกาสให้ประชาชนทั่วไปเข้าชมได้ ซึ่งนับเป็นพิพิธภัณฑ์สำหรับประชาชน (Public Museum) แห่งแรก

ประเภทของพิพิธภัณฑ์

การแบ่งประเภทของพิพิธภัณฑ์ ไม่ใช่เรื่องง่าย เป็นที่ถกเถียงกันในหมู่นักวิชาการและองค์กรต่างๆ หลายแห่ง แต่โดยทั่วไปเราจะใช้การแบ่งแยกตามลักษณะเด่น 2 ประการคือ

1. แบ่งตามลักษณะการบริหาร หรือ สถานะสภาพผู้เป็นเจ้าของ
2. แบ่งตามลักษณะวัตถุสิ่งของที่เก็บรวบรวม หรือตามแขนงวิชา

ต่อมาเมื่อ สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (ICOM) จัดตั้งคณะกรรมการระหว่างชาติว่าด้วย พิพิธภัณฑ์แขนงต่างๆ ได้มีการอภิปรายจากนักวิชาการพิพิธภัณฑ์ทั่วโลก จัดแบ่งได้เป็น 9 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. พิพิธภัณฑสถานทางศิลปะ (Museum of Arts)
2. พิพิธภัณฑสถานศิลปะร่วมสมัย (Gallery of Contemporary Arts)
3. พิพิธภัณฑสถานทางธรรมชาติวิทยา (Natural History Museum)
4. พิพิธภัณฑสถานทางวิทยาศาสตร์และเครื่องจักรกล (Museum of Science and Technology)
5. พิพิธภัณฑสถานทางมนุษยวิทยาและชาติพันธุ์วิทยา (Museum of Anthropology and Ethnology)
6. พิพิธภัณฑสถานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี (Museum of History and Archaeology)
7. พิพิธภัณฑสถานประจำท้องถิ่น (Regional Museum)
8. พิพิธภัณฑสถานแบบพิเศษ (Specialized Museum)
9. พิพิธภัณฑสถานของมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษา (University Museum)

การบริหารและดำเนินงานพิพิธภัณฑ์

ระบบการควบคุมพิพิธภัณฑ์

มีมากมายตามแต่ละระบบการปกครองและกฎหมาย ของแต่ละประเทศ
ดังนั้นอาจแบ่งได้เป็น ดังต่อไปนี้

1. รัฐบาลกลางไม่ควบคุมพิพิธภัณฑ์ เช่น U.S.A. แต่ละรัฐหรือท้องถิ่นดำเนินการเอง
2. พิพิธภัณฑ์กึ่งรัฐหรือกึ่งองค์กร เช่น พิพิธภัณฑ์จัดตั้งโดยเอกชน
สมาคมต่างๆแต่ต้องอาศัยเงินทุนหรือความช่วยเหลือด้านวิชาการ เทคนิค ต่างๆ
จากรัฐ
3. พิพิธภัณฑ์ของรัฐบาล เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติของไทย
4. พิพิธภัณฑ์เอกชน รัฐจะไม่เข้าควบคุมเลย แต่ละแห่งจะมีคณะกรรมการ
การดูแลผลประโยชน์ของตัวเองดำเนินการดำเนินงาน

การแบ่งส่วนงานภายในพิพิธภัณฑ์

โดยทั่วไปพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง จะต้องมีการดูแลผลประโยชน์ของตนเองโดยเฉพาะพิพิธภัณฑ์ของเอกชน ส่วนพิพิธภัณฑ์ของรัฐบาลแม้จะได้รับเงินอุดหนุนจากรัฐอยู่แล้ว แต่อาจจะไม่พอเพียงคณะกรรมการจึงต้องช่วยหารายได้มาสนับสนุนแผนงานต่างๆ สรุปได้ว่าคณะกรรมการทำหน้าที่ดังนี้

1. วางนโยบาย แนวทางบริหารพิพิธภัณฑ์
2. วางนโยบาย ปรับปรุงพัฒนาพิพิธภัณฑ์
3. เป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำแก่ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์
4. ช่วยเหลือสนับสนุนแก้ไขทางงบประมาณเพิ่ม
5. ควบคุมดูแลผลประโยชน์และจัดหาผลประโยชน์

แห่ง เรียกผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานขนาดเล็กว่า Curator ในฝรั่งเศส เรียก Conservateur ถ้าเป็นพิพิธภัณฑสถานขนาดใหญ่อาจเรียก Conservateur-en-chief และนั่นคำ Curator จึงอาจทำให้เข้าใจผิดได้ว่า เป็นเจ้าหน้าที่วิชาการ เพราะโดยทั่วไปในพิพิธภัณฑสถาน เรียกผู้อำนวยการว่า director จะเรียกเจ้าหน้าที่วิชาการว่า curator เพื่อให้เห็นหน้าที่ความรับผิดชอบแตกต่างกัน

หน้าที่ของผู้อำนวยการที่เป็นหลักสำคัญมีดังนี้

1. เป็นผู้คัดเลือกเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานภายใต้บังคับบัญชา
2. รับผิดชอบการบริหารงานภายในทั้งหมดของพิพิธภัณฑ
3. วางแผนดำเนินกิจการตามนโยบายของคณะกรรมการ
4. รับผิดชอบความปลอดภัยของวัตถุที่รวบรวมสงวนรักษาไว้
5. รับผิดชอบในการจัดทำงบประมาณ
6. รับผิดชอบในหน้าที่ต่อประชาชน

เจ้าหน้าที่วิชาการ (Curatorial staff)

พิพิธภัณฑสถานทุกแห่ง จะต้อง มีเจ้าหน้าที่วิชาการ งานวิชาการของพิพิธภัณฑสถาน จะแบ่งย่อยสาขาวิชาออกเป็นแผนก เรียก department ตามลักษณะของวัตถุที่พิพิธภัณฑสถานรวบรวมไว้ ถ้าเป็นพิพิธภัณฑสถานประเภททั่วไป (General museum) ก็จะแบ่งแผนกตามสาขาวิชา เช่น แผนกศิลปะ แผนกประวัติศาสตร์ แผนกธรรมชาติวิทยา แผนกวิทยาศาสตร์ เป็นต้น จะมีแผนกมากน้อยขึ้นอยู่กับความมากน้อยของจำนวนวัตถุและประเภทของวัตถุ ส่วนในพิพิธภัณฑสถานเฉพาะเรื่อง เช่นพิพิธภัณฑสถานศิลปะ การแบ่งแผนกขึ้นอยู่กับประเภทของวัตถุที่รวบรวมไว้เช่นเดียวกัน ถ้ามีศิลปวัตถุของอียิปต์ กรีก โรมัน ตะวันออกสามารถแบ่งได้ตามเขตภูมิศาสตร์ ก็อาจแบ่งแผนกเป็น แผนกอียิปต์ กรีก โรมัน ยุโรป ตะวันออกกลาง อาเซีย อาเซียอาคเนย์ ฯลฯ ถ้าเป็นพิพิธภัณฑสถานศิลปตกแต่ง หรือประณีตศิลป์ ก็อาจแบ่งแผนกเป็นเครื่องเรือน เครื่องแต่งกาย เครื่องถ้วย เครื่องประดับ ฯลฯ ในพิพิธภัณฑสถานธรรมชาติวิทยา หรือประวัติศาสตร์ อาจแบ่งแผนกได้เป็น แผนกธรณีวิทยา สัตวศาสตร์ แมลง โบราณคดี

พีช เป็นต้น พิพิธภัณฑ์สถานมานุษยวิทยา หรือชาติพันธุ์วิทยา นิยมแบ่งแผนกตามลักษณะภูมิภาค ได้แก่ ยุโรป อเมริกา แอฟริกา เอเชีย ออสเตรเลีย ฯลฯ

เจ้าหน้าที่ธุรการ (Administrative staff)

ในพิพิธภัณฑ์สถานขนาดใหญ่ จะมีรองผู้อำนวยการ ทำหน้าที่ด้านบริหารงาน สารบรรณและการเงิน หรือมีฉะนั้นจะมีเลขานุการทำหน้าที่ในเรื่องงานสารบรรณ การเงินของพิพิธภัณฑ์สถาน ประกอบด้วยเจ้าหน้าที่สารบรรณ การเงิน เสมียน รวมทั้งคนงานคนสวน ดูแลรักษาความสะอาด อาคารสถานที่ ในต่างประเทศจะมีเจ้าหน้าที่ทำความสะอาดชุดหนึ่ง ทำความสะอาดทุกเช้าก่อนเปิดพิพิธภัณฑ์สถาน จำนวนเจ้าหน้าที่ในฝ่ายธุรการมากน้อยขึ้นอยู่กับขนาดพิพิธภัณฑ์สถาน

เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย (Security staff)

พิพิธภัณฑ์สถาน จะต้องมียุทโธปกรณ์เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย (Security of ficer) ทำหน้าที่ควบคุมดูแลความปลอดภัยของพิพิธภัณฑ์สถาน เจ้าหน้าที่ซึ่งอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาได้แก่

เจ้าหน้าที่กุญแจ พนักงานประจำห้อง (attendant) ยาม (watchman)
เจ้าหน้าที่รักษาการณ์ (guard)

เจ้าหน้าที่ทะเบียน (Registration staff)

ได้แก่นายทะเบียน (registrar) และผู้ช่วย ทำหน้าที่รับผิดชอบจัดทำทะเบียนวัตถุในพิพิธภัณฑ์สถาน ควบคุมทะเบียนเมื่อมีการเคลื่อนย้าย ทำหลักฐานวัตถุทุกชิ้นที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์สถาน

เจ้าหน้าที่ซ่อมสงวนรักษาวัตถุ (Conservation staff)

ในปัจจุบันงานหน้าที่สงวนรักษาวัตถุ เป็นงานสำคัญของพิพิธภัณฑ์สถาน และกำลังพัฒนาอย่างมาก วัตถุที่รวบรวมไว้ในพิพิธภัณฑ์สถานจะต้องได้รับการดูแล สงวนรักษาอย่างถูกต้อง ตามหลักวิชาเจ้าหน้าที่ซ่อมสงวนรักษาส่วนใหญ่ จะเป็น นักวิทยาศาสตร์ ซึ่งได้รับการฝึกอบรมในเรื่องสงวนรักษาโดยเฉพาะ

เจ้าหน้าที่ฝ่ายเทคนิค (Technical staff)

เจ้าหน้าที่ฝ่ายเทคนิค มีความสำคัญมากในการปฏิบัติงานหลังจาก สำหรับ พิพิธภัณฑ์สถานวิทยาศาสตร์ เจ้าหน้าที่เทคนิคจะรวมถึง นักวิทยาศาสตร์ที่ทำการ สตัฟส์ตัว (taxidermist) ต่อโครงกระดูก และสร้างวัตถุเพื่อจัดแสดง ส่วนใน พิพิธภัณฑ์สถานประเภทอื่น ๆ เจ้าหน้าที่เทคนิคคือเจ้าหน้าที่ออกแบบ เจ้าหน้าที่ งานช่าง อนุรักษ์ งานศิลปะเกี่ยวกับการจัดแสดง

ช่างออกแบบ (designer) จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความชำนาญ และ เข้าใจหลักการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สถาน และมีความสามารถทางศิลปะ

ช่างศิลป์ ทำหน้าที่เขียนภาพ เขียนฉิ่ง เขียนแผนที่ เขียนคำบรรยาย และงานตกแต่ง

ช่างเทคนิค ได้แก่ ช่างไม้ ช่างเหล็ก ช่างสี ช่างปูน ช่างพลาสติก ช่างไฟฟ้า จะต้องมีความชำนาญ และมีความรู้ความชำนาญ สามารถจัดทำ อนุรักษ์ ตู้ แทน ฐานในการจัดนิทรรศการได้

เจ้าหน้าที่การศึกษา (Education staff)

พิพิธภัณฑ์สถานในปัจจุบัน จะมีเจ้าหน้าที่ฝ่ายหนึ่งทำหน้าที่จัดกิจกรรมให้บริการการศึกษา รับผิดชอบในการให้ความรู้เกี่ยวกับวัตถุในพิพิธภัณฑ์สถานแก่ผู้เข้าชมทุกประเภททุกวัย แต่เดิมภัณฑารักษ์ทำหน้าที่นี้ แต่ปรากฏว่าไม่ได้ผล เพราะภัณฑารักษ์ไม่สนใจและไม่ถนัดในการจัดกิจกรรม มีความสนใจแต่งานศึกษาวิจัย การให้ความรู้แก่เด็กและประชาชนทั่วไป จะต้องเป็นผู้ที่มีความถนัดและรู้วิธีการให้บริการ และสามารถบรรยายแก่ผู้เข้าชมแต่ละประเภท จึงทำให้เกิดมีเจ้าหน้าที่การศึกษาตำแหน่งงานโดยเฉพาะขึ้น เจ้าหน้าที่การศึกษาจะเลือกจากผู้มีความรู้เกี่ยวกับวัตถุในพิพิธภัณฑ์สถาน และมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการเรียนการสอน และผู้ที่มีคุณสมบัติพิเศษ หรือมีความสามารถและมีความสามารถและมีความถนัดในการบรรยาย การนำชม และจัดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้ในพิพิธภัณฑ์สถาน

แนวความคิดในการสร้างภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กบ้านอาจารย์เกริก ก็เป็นองค์กรหนึ่ง ที่ย่อมต้องการเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์และกิจการอื่น ๆ ของพิพิธภัณฑ์ แนวความคิดในการสร้างเอกลักษณ์นี้ จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับองค์กรโดยทั่วไป โดยจะขอกล่าวถึงบทความเรื่อง "เอกลักษณ์ (IDENTITY)" ของ Gregg Beray man ดังต่อไปนี้

ทัศนเอกลักษณ์ (Visual Identity) เป็นสิ่งจำเป็นยิ่งสำหรับบริษัท สถาบัน องค์กรของรัฐบาล ซึ่งการสร้างเอกลักษณ์ การสร้างเอกภาพ และการควบคุมให้อยู่ในขอบเขตที่สามารถที่จะสร้างให้เกิดขึ้นได้ ให้ทัศนคติในทางบวกที่เป็นปึกแผ่น กระตุ้นให้พนักงาน ลูกค้า และประชาชนมองเห็นความเป็นระบบแบบแผน

การบูรณาการลักษณะเฉพาะ (เอกลักษณ์) ที่มองเห็นได้ มีประโยชน์อย่างยิ่งทั้งบริษัทห้างร้านเล็ก ๆ หรือบริษัทใหญ่ที่มีคนงานระดับร้อยหรือพัน

ความคิดเกี่ยวกับการสร้างเอกลักษณ์ให้มองเห็นได้ มองย้อนกลับไปถึงอดีตนับแต่ช่างทอผ้า ช่างทอง ฯลฯ ในสหรัฐฯ นักออกแบบอาชีพได้พยายามสร้างลักษณะเฉพาะ นับตั้งแต่ทศวรรษ 1920 แต่เด่นชัดขึ้น เมื่อหลังสงครามโลกครั้งที่ 2

บริษัทยักษ์ใหญ่ได้แสดงบทบาทเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทางด้านสื่อสารที่มองเห็นได้ ในช่วง 1950 และ 1960 เช่น IBM, XEROX, MOBILE, RCA, BELL SYSTEM, WESTINGHOUSE และนับจากทศวรรษ 1970 จึงได้พบว่าความคิดเกี่ยวกับการสร้างลักษณะเฉพาะตัว แผ่กระจายลงไปถึงบริษัทห้างร้านเล็ก ๆ และได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการอย่างเป็นสากล และในทศวรรษนี้ องค์การบริหารของสหรัฐก็ยอมรับ และนำมาใช้อย่างกว้างขวาง เช่น NASA, INTERNAL REVENUE

1. การวิจัย (Research)

ขั้นแรกของกระบวนการสร้างลักษณะเฉพาะตัวก็คือ การวิเคราะห์อย่างระมัดระวังในเอกลักษณ์ขององค์กรใดองค์กรหนึ่ง ควรเริ่มด้วยการรวบรวมตัวอย่าง รวบรวมเครื่องหมายภาพต่าง ๆ ตรวจสอบ และแบ่งหมวดหมู่ สัมภาษณ์ สอบถามทั้งภายในและภายนอก ศึกษาถึงสภาพการณ์แข่งขัน และทำการประเมินผลแยกแยะตลาดเป้าหมาย (Target Markets) ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับองค์กรนั้น นำมาตีแผ่วิเคราะห์ให้กว้างที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

หลังจากนั้น สรุปรายงาน หรือเขียนเค้าโครงเสนอ (Proposal) แสดงเค้าโครงย่อๆของเอกลักษณ์ ขอบเขต งบประมาณ กระบวนการ การออกแบบ (Design Procedure) ในโครงการขนาดใหญ่ อาจต้องมีบริษัทรับงานวิจัยรับช่วง

การวิจัยแต่ละโครงการนั้น การกล่าวถึงงานวิจัยทางด้านนี้ อาจกินเวลาตั้งแต่ไม่กี่ ชั่วโมงจนถึงปี

การวิจัยควรเสนอผลอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่จำเป็นต้องเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนนัก ถ้าเป็นองค์กรนานาชาติ (Multi-National Organizations) การทำวิจัยในรูปทัศนวิจัยข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Visual Research) เป็นสิ่งจำเป็น

2. แกนเอกลักษณ์ (Core Identity)

การวิจัยจะถูกตีความเข้าไปสู่วัตถุประสงค์ต่างๆ ขององค์กร แกนเอกลักษณ์รวมถึงเครื่องหมาย (สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายภาษา) สี แบบแผนของตัวอักษร (Type System) ตราประทับ (Legal Seal) ลายเซ็น แกนเอกลักษณ์ เป็นตัวแสดงให้เห็นถึงสภาพรวมทั้งหมด เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเด่นชัดสำหรับลูกค้า และเจตนาที่ปลายก็คือเพื่อหวังผลทางการขาย แกนเอกลักษณ์เป็นรากฐานสำคัญสำหรับโครงการทัศนเอกลักษณ์

3. คุณสมบัติ (Application)

คุณสมบัติของแกนเอกลักษณ์ เกี่ยวข้องกับการสร้างเอกภาพทัศนภาพพจน์ หรือสร้างขอบเขตครอบคลุมรัศมีของระบบธุรกิจ ให้กับองค์กรใดองค์กรหนึ่ง (Umbrella over the entire spectrum of an organization business system) ไม่ว่าจะเป็นการโฆษณา บรรจุภัณฑ์ลายเซ็น ยานพาหนะ รายงานประจำปี งานโฆษณา เครื่องแบบ รวมทั้งตัวอาคาร คุณสมบัติเหล่านี้ย่อมเกิดจากการออกแบบภายในลักษณะของตน และเป็นจุดเริ่มต้นที่เป็นรูปธรรมสำหรับงานทุกด้าน

4. การควบคุม (Control)

การควบคุมเอกลักษณ์เข้าไปเกี่ยวข้องกับกรมองเห็น และการบริหารงานทางด้านทัศนคุณประโยชน์ (Visual Applications) ในองค์กรขนาดใหญ่ อาจจะทำโดยผู้บริหารงานระดับสูง และควรมีคู่มือหรือรายละเอียดในการใช้ในสภาพการณ์ต่าง ๆ การควบคุมจะเป็นตัวตัดสินใจความสัมพันธ์ผลสูงสุดของโครงการทัศนเอกลักษณ์ ว่าขอบเขตกว้างขวางหรือแคบเพียงใด

การออกแบบโลโก้

เครื่องหมายภาษา หรือ Logo คือเครื่องหมายที่ประกอบขึ้นด้วยภาษาที่สามารถอ่านออกเสียงได้ โดยทั่วไปแล้วจะเป็นคำเดี่ยว เช่น "FORD", "COCA-COLA", "EXXON" เครื่องหมายภาษาเหล่านี้ เป็นเสมือนเครื่องมือที่ชี้เฉพาะ (Identity Device) ได้อย่างดีเยี่ยมเพราะว่ามีความสัมพันธ์ทั้งภาพและเสียง (Visual and Phonic codes) ที่เราค้นเคย ต่างไปจากภาพสัญลักษณ์ที่เป็นนามธรรม การออกแบบเครื่องหมายภาษา จำเป็นที่จะต้องมีการวิจัยอย่างระมัดระวังเพื่อจะประกันว่า เครื่องหมายภาษาเหล่านี้มีผลในทางข้ามวัฒนธรรม (Cross Culture) ผลทางความเข้าใจร่วม การวิพากษ์วิจารณ์ การต่อต้าน โดยอุดมการณ์แล้วควรเป็นเพียงคำ ๆ เดี่ยวคำสั้น ๆ ย่อมดีกว่า และต้องระวังปัญหาเกสตาลท์เปิด (Open Gestalt)

ลักษณะของเครื่องหมายภาษาที่ดี มีสภาพคล้ายกับภาพสัญลักษณ์ที่เด่นออกเหนือจากนั้นนักออกแบบจะต้องพิจารณาว่า เครื่องหมายภาษานั้นจะออกเสียงอย่างไร และรูปทรงของตัวอักษรมีความสัมพันธ์กันอย่างไร การออกแบบเครื่องหมายภาษา

ให้มีประสิทธิภาพ ควรจะต้องมีความเข้าใจรูปแบบตัวอักษรในระดับพื้นฐานให้ได้ก่อน โดยความเชื่อร่วมกันแล้ว การออกแบบเครื่องหมายภาษายากกว่าการ ออกแบบเครื่องหมายสัญลักษณ์ (Symbol) และใช้เวลามากกว่าสำหรับการรับรู้

ขั้นลอกภาพ (Tracing)

การออกแบบเครื่องหมายภาษาที่ดี ควรจะได้มาจากรูปแบบของตัวอักษร นักร้อยพันที่มีอยู่ลอกตัวอักษรที่น่าสนใจ ตัดแปลง ร่างเส้นรอบนอกด้วยดินสอ 2H ใช้ดินสอชนิดอ่อนระบาย บันทึกชื่อแบบของตัวอักษรชนิดนั้นไว้ด้วย เพื่อการอ้างอิงต่อไป แนวทางเช่นนี้จะช่วยให้การออกแบบได้รูปแบบที่หลากหลายต่างกันไป อย่างลึบขนาดเล็กร่างภาพอย่างรวดเร็ว

ขั้นกำหนดให้ชัดเจน (Refinement)

ลอกภาพจากภาพร่างจำนวนมากที่น่าสนใจ ใช้ดินสอชนิดอ่อนและตามด้วยปากกาสีทึบ ใช้น้ำจะช่วยให้เกิดการค้นพบ อักษรที่ควรจะควบเข้าด้วยกัน การลดตัดทอน ความแตกต่าง และผสานเข้าด้วยกันให้เป็นเครื่องหมายภาษาที่เป็นเอกภาพและน่าสนใจ

ขั้นนำเสนอ (Presentation)

ขั้นภาพร่างสำหรับนำเสนอนี้ นำเสนอเช่นเดียวกับสัญลักษณ์ มีความชัดเจน สมบูรณ์ ร่างภาพ ด้วยเครื่องมือ ทดสอบด้วยนักร้อยพันออกแบบภาพก (Visualizer) และย่อให้เล็กลง

การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย

การออกแบบที่แสดงสื่อความหมาย ให้รับรู้ร่วมกันได้ในสังคม โดยเป็นสื่อความหมายที่แสดงนัย หรือเงื่อนไขความคิดที่แฝงไว้ในรูปแบบ ไม่ใช่ภาษาหรือภาพที่แสดงเป้าหมายไว้ตรงๆ ผู้ที่จะทำความเข้าใจกับสื่อความหมายนั้น ได้อาจจะต้องพบเห็นบ่อยๆ หรือเรียนรู้ในระดับหนึ่งจึงสามารถสื่อความหมายกันได้ดี งานออกแบบสื่อความหมายเป็นนัยตามที่กล่าวถึงนี้ มีอยู่มากมายในสังคม เช่น ไฟเขียว เหลืองแดง สำหรับการจราจร ตราสินค้า เครื่องหมายโรงเรียน ฯลฯ ซึ่งพอจะสรุปแยกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ

1. เครื่องหมาย (Sign)
2. สัญลักษณ์ (Symbol)

เครื่องหมาย

เครื่องหมายคือ สื่อความหมายที่แสดงนัยเพื่อเป็นการชี้ เตือน หรือกำหนดให้สมาชิกในสังคมหรือผู้ที่เกี่ยวข้องเข้าใจถึงข้อกำหนด อันตราย หรือเป็นการบ่งชี้ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ถ้าไม่ปฏิบัติตามสื่อความหมายนั้นแล้ว ย่อมเกิดอันตรายหรือมีผลอย่างใดอย่างหนึ่งตามมา เช่น ถ้าไม่ปฏิบัติตามเครื่องหมายจราจร ย่อมเกิดอันตรายจากการขับขี่ยานพาหนะ หรือเข้าห้องน้ำโดยไม่ดูเครื่องหมายหน้าห้องน้ำให้ถูกต้องตามเพศ ย่อมเกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่งตามมา เป็นต้น

เครื่องหมายต่างๆพอจะแยกได้ดังนี้

- ก. เครื่องหมายจราจร
- ข. เครื่องหมายสถานที่

- ค. เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องจักรกล
- ง. เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องไฟฟ้า
- จ. เครื่องหมายตามลักษณะสิ่งของเครื่องใช้

ฯลฯ

สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ คือ สื่อความหมายที่แสดงนัยหรือเงื่อนไขความคิด เพื่อเป็นการบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งจะไม่มีผลในทางปฏิบัติ แต่มีผลทางด้านการรับรู้ความคิด หรือทัศนคติ เช่น ธงไตรรงค์เป็นสัญลักษณ์ประจำชาติไทย ที่เน้นเอกภาพและอธิปไตยของเรา ธงไตรรงค์ไม่ได้บ่งบอกให้กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แต่เป็นสัญลักษณ์กระตุ้นความคิดและทัศนคติที่พึงมีต่อประเทศชาติของเรา หรือสัญลักษณ์ ของสมาคมใดสมาคมหนึ่ง ย่อมเป็นสิ่งที่บ่งบอกให้ทราบว่า สัญลักษณ์นั้นคือสมาคมนั้น เมื่อสัญลักษณ์ไปอยู่ที่ใด หมายถึงว่า สิ่งนั้นจะเกี่ยวข้องกับสมาคมซึ่งเป็นเจ้าของสัญลักษณ์นั้นโดยตรง สัญลักษณ์ต่างๆ พอจะแยกได้ดังนี้

- ก. สัญลักษณ์ของชาติและองค์การต่าง ๆ ระหว่างชาติ เช่น ธงชาติ สัญลักษณ์ขององค์กรสหประชาชาติ สัญลักษณ์ขององค์การนาโต เป็นต้น
- ข. สัญลักษณ์ขององค์กรต่าง ๆ ในสังคม เช่น สัญลักษณ์ของสถาบันการศึกษา พรรคการเมือง สมาคม กระทรวง สหภาพ เป็นต้น
- ค. สัญลักษณ์บริษัทห้างร้านทางธุรกิจ เช่น สัญลักษณ์ของธนาคาร บริษัทห้างร้าน เป็นต้น
- ง. สัญลักษณ์สินค้าและผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ คือ ตราของสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่ผลิตออกจำหน่ายในตลาด

จ. สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่าง ๆ ในสังคม เช่น กิจกรรมเกี่ยวกับการกีฬา การทำงานและความร่วมมือกันในสังคม เป็นต้น

โดยทั่วไปแล้ว สัญลักษณ์ไม่ได้เป็นเพียงรูปแบบที่มนุษย์สร้างขึ้น เท่านั้น แต่เรายังรู้จักใช้ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เป็นสัญลักษณ์ร่วมกันอีกด้วย เช่น ดอกกุหลาบ อาจจะเป็นสัญลักษณ์ของความรัก นกพิราบเป็นสัญลักษณ์ของเสรีภาพ โข่เป็นสัญลักษณ์ของการกตัญญู เป็นต้น สัญลักษณ์จากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมเช่นนี้ ขึ้นอยู่กับการตีความ เป็นนัยความคิดต่อสิ่งที่คุ้นเคย และยอมรับร่วมกัน เป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายกว้างๆ ไปในทางเดียวกัน แต่อาจจะมีรายละเอียดความรู้สึกนึกคิดที่ต่างกันออกไปบ้าง สัญลักษณ์จากธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ย่อมขึ้นอยู่กับการกาลเวลาและกลุ่มชน เช่น แมวดำ อาจเป็นสัญลักษณ์ของปีศาจ หรือความไม่ดีงามในสังคมชาติตะวันตกในระยะเวลาหนึ่ง แต่สำหรับชนชาติเอเชีย อาจจะไม่มีความหมายตามนัยนั้นก็ได้

เครื่องหมาย ก็เช่นกัน เครื่องหมายอาจจะไม่ได้เป็นเพียงภาพที่รับรู้ได้ เท่านั้น แต่มนุษย์อาจจะสร้างเครื่องหมายต่าง ๆ ขึ้นมาด้วยปฏิกิริยาท่าทางของมนุษย์ เช่น การขยิบตา การโบกมือ การท่ามือในลักษณะต่างๆ เครื่องหมายจากปฏิกิริยาท่าทางเช่นนี้ย่อมชี้ให้เห็นถึงผลอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การขยิบตาที่แสดงเลศนัย การโบกมือที่แสดงการอำลา เป็นต้น นอกจากนั้นแล้ว ธรรมชาติ ยังอาจจะแสดงเครื่องหมายบางอย่าง ที่แสดงเหตุเพื่อชี้ให้เห็นว่าอาจจะมีผลอย่างใดอย่างหนึ่งตามมา เช่น เมฆฝนย่อมาเป็นเครื่องหมายเตือนให้รู้ว่าฝนกำลังจะตก ต้นไม้ที่กำลังจะตายมักจะออกหน่อหรือเมล็ดเพื่อเตรียมขยายพันธุ์ เป็นต้น

การออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ควรพิจารณา

1. หน้าที่ใช้สอย
2. บุคคลิกเฉพาะของสิ่งที่จะแสดง

3. กลุ่มบุคคลที่จะสื่อความหมาย
4. รูปแบบที่เรียบง่ายและเด่นชัด

ข้อเสนอแนะนี้ เน้นการออกแบบเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ ที่เริ่มพิจารณาการออกแบบให้ตรงกับหน้าที่ใช้สอย ว่าเครื่องหมายนั้นจะสื่ออะไร หรือสัญลักษณ์นั้นจะแทนสิ่งใด หลังจากนั้น จะต้องพิจารณาบุคลิกเฉพาะของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ เช่น ทิศทาง ความเร็ว ความทนทานกับหิน ความคล่องตัว ฯลฯ เท่านั้นยังไม่พอ การออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงกลุ่มบุคคลที่เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์นั้นจะสื่อสารด้วย เช่น สภาพวัฒนธรรม สภาพการรับรู้ สภาพรสนิยม ฯลฯ และทางด้านรูปแบบก็เป็นเรื่องที่จะต้องพิจารณาให้ชัดเจนว่า งานออกแบบชิ้นนั้น ได้แสดงความเรียบง่ายและเด่นชัดมากน้อยเพียงใด มิใช่แสดงความวุ่นวายสับสนหรือแสดงรูปทรงหลายสิ่งหลายอย่างจนไม่น่าสนใจ หรือเข้าใจได้ยาก

การออกแบบโดยใช้ตารางพื้นที่ (GRIDS)

ตารางพื้นที่คือ ข่ายงาน (Network) ของแนวนอนและแนวตั้ง สัมพันธ์กับบริเวณว่างที่แสดงแบบแผน สำหรับการกำหนดพื้นที่ภาพที่ประสานสัมพันธ์กัน แนวที่กำหนดเป็นแบบแผนบนเลย์เอาต์ หรือแผนผังสำหรับการออกแบบ

หน่วยกำหนด (Module)

หน่วยกำหนดคือมาตรฐานหรือหน่วยการวัด หรือขนาดของหน่วยในการวัด ซึ่งแสดงสัดส่วนขององค์ประกอบที่ได้กำหนดเอาไว้ เป็นหน่วยหลายๆ หน่วยซ้ำๆ กันของบริเวณว่างหรือมวล (Mass)

ระบบ (System)

ระบบในที่นี้คือความสัมพันธ์ กลุ่มที่รวมตัวกันทั้งหมดเป็นหน่วยเอกภาพ หน่วยเอกภาพ ที่ประกอบขึ้นด้วยส่วนย่อย สัญลักษณ์ หรือ โครง (Classifying, Symbolizing, or Schematizing) เป็นระบบแบบแผนอันเกิดจากการวัดให้เกิดขึ้น

ทำไมต้องเป็นระบบตารางพื้นที่

มีหลายวิถีทางที่จะแก้ปัญหาในการออกแบบ ไม่มีวิธีการใดที่ตอบได้ว่าดีที่สุด อย่างน้อยที่สุด นักออกแบบกราฟิกควรจะต้องรู้การใช้ระบบตารางพื้นที่และฝึกปฏิบัติ แม้ระบบตารางพื้นที่จะไม่ช่วยให้แก้ปัญหาทุกอย่างได้ แต่บ่อยครั้งก็จะช่วยให้การเข้าไปสู่ปัญหาเป็นไปอย่างมีเหตุผล

ข้อมูลจากเกสตอลท์เปิดเผยว่า คนเรามีแนวโน้มที่จะชื่นชอบกับการมองเห็น และข้อมูลที่เป็นระบบ (Organized visual and verbal information) ระบบตารางพื้นที่จะช่วยให้นักออกแบบสร้างคามพึงพอใจให้กับผู้ดู ช่วยให้เกิดการจัดกลุ่ม ความสมดุล ความคล้ายกันและความต่อเนื่อง เป็นการลดความสับสนคลุมเครือ

ระบบตารางพื้นที่ มีประโยชน์ในอันที่จะทำให้เกิดความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเอกภาพ เช่น สิ่งพิมพ์เสนอสินค้า (Catalog Brochure) ระบบตารางพื้นที่จะช่วยจัดให้สินค้านับร้อยหรือพันชนิดที่แตกต่างกัน จัดรวมไว้ในเล่มอย่างเป็นเอกภาพกลมกลืนกัน ไม่ว่าจะ เป็นพื้นภาพแต่ละหน้าหรือความสัมพันธ์ของทุกหน้า

รากฐานการออกแบบจาก Bauhaus และ De Stijl ได้ส่งผลมาสู่การออกแบบในระบบตารางพื้นที่เป็นอย่างมาก หรือระบบอาคารของญี่ปุ่นก็เป็นพื้นฐานของระบบตารางพื้นที่ด้วยเช่นกัน

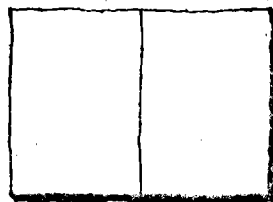
ระบบตารางพื้นที่เหมาะในการนำไปใช้กับสิ่งพิมพ์เฉพาะอย่าง สิ่งพิมพ์ที่ประกอบไปด้วยส่วนประกอบ (Visual Material) หลากหลายลักษณะ เช่น ภาพถ่าย ภาพประกอบ ข้อความหัวเรื่อง ซึ่งส่วนประกอบเหล่านี้ ระบบตารางพื้นที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานออกแบบ กราฟิกที่นิยมใช้ระบบตารางพื้นที่ก็เช่น งานโฆษณา รายงานประจำปี นิตยสาร หนังสือ แผ่นพับ โปสเตอร์ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ ฯลฯ

ระบบตารางพื้นที่ยังช่วยจัดระบบข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย ไม่ว่าจะเป็นรายการต่างๆ ตาราง แผนภูมิ ข้อมูล บัญชี

ระบบตารางพื้นที่มิได้นำไปสู่ ความน่าเบื่อเหมือนที่บางคนกล่าวถึง ถ้าตารางพื้นที่ได้รับการกำหนดอย่างมีเหตุผล และทัศนปัจจัย (Visual Element) มีสภาพเร้าใจชวนให้ตื่นเต้น ระบบตารางพื้นที่จะนำมาซึ่งคุณภาพอันดียิ่ง ตารางพื้นที่จะกำหนดบริเวณว่างที่จะจัดวางสิ่งต่างๆลง และเป็นไปอย่างเป็นระบบและรวดเร็วขึ้น การร่างภาพก็กระทำได้อย่างรวดเร็วด้วยระบบตารางพื้นที่ บริเวณว่าง กรอบ (margin) ขนาดตัวอักษร ช่องไฟระหว่างบรรทัด ความกว้างของคอลัมน์ ตำแหน่งเลขหน้า ก็สามารถกำหนดไว้อย่างเป็นเหตุเป็นผลในระบบตารางพื้นที่

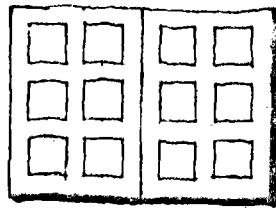
ตารางพื้นที่คืออะไร

ระบบตารางพื้นที่คือ โครงสร้างภายใต้พื้นภาพในอันที่จะผสมผสานส่วนประกอบต่างๆ ให้ปรากฏเป็นพื้นภาพเดียวกัน เป็นวิธีการออกแบบที่มีระบบประหยัดเวลาและช่วยสร้างให้เกิดการต่อเนื่องอย่างเป็นเอกภาพทั้งหมด

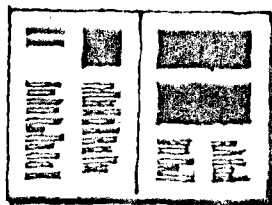


กำหนดขนาดพื้นที่ต้องการ (ถ้าเป็นหนังสือก็พิจารณาหน้าซ้าย-ขวาร่วมกัน) วิเคราะห์ข้อมูลที่จะนำมารวมไว้บนพื้นภาพ เช่น ภาพถ่าย หัวเรื่อง คำบรรยายภาพ ฯลฯ

ออกแบบตารางพื้นที่ (ทั้งสองหน้า) จากตัวอย่างนี้ เป็นตารางพื้นที่ 6 หน่วย ซึ่งจะช่วยให้ตัดสินใจเกี่ยวกับ (Margin) ช่องกลาง (Gutter) ช่องไฟตาราง (Alley) ฯลฯ นี่คือโครงสร้างสำหรับการกำหนดพื้นที่



ท้ายที่สุด กำหนดส่วนประกอบต่าง ๆ ลงบนตารางพื้นที่ สำหรับหัวเรื่อง เนื้อความภาพ ฯลฯ ตารางพื้นที่จะช่วยให้เกิดความชัดเจน ความสัมพันธ์ การแยกข้อมูลภาพ และข้อมูลภาษาออกจากกัน



ความหมายในระบบตารางพื้นที่

กรอบ (Margin) คือบริเวณว่างนอกขอบเขตเนื้อหา ขอบแต่ละด้านอาจจะมีควมกว้างแตกต่างกัน ขอบมีสีภาพเป็นกรอบของพื้นภาพซึ่งจะเป็นพื้นของเนื้อหา และช่วยให้การมองเห็นเด่นชัดขึ้น

ช่องกลาง (Gutter) ถ้าพิจารณาจากหน้าหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ซ้าย-ขวา ช่องกลางก็คือ "ขอบด้านใน" บริเวณว่างของขอบแต่ละด้าน เป็นบริเวณว่างหรือช่องไฟที่เตรียมไว้สำหรับการเข้าเล่มและแยกหน้าซ้าย-ขวา ออกจากกัน

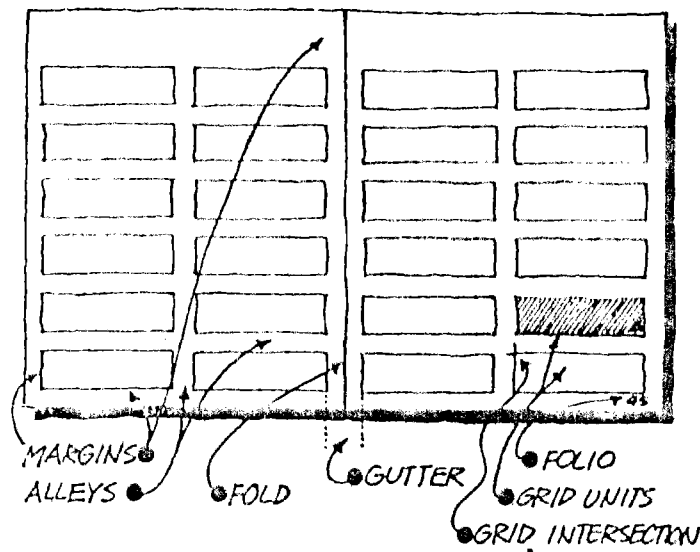
ช่องไฟตาราง (Alley) คือบริเวณว่างตามแนวนอนหรือแนวตั้งระหว่างหน่วยตาราง กำหนดเป็นช่องไฟที่ช่วยแบ่งแยกหัวเรื่อง เนื้อหา ภาพ และภาพประกอบ

หน่วยตาราง (Grid Units) คือกลุ่มหรือชุดของตารางที่จะช่วยกำหนดขนาดและสัดส่วนของภาพ ความกว้างของเนื้อหา และลึกลงบนพื้นภาพ

มุมตาราง (Grid Intersection) คือตำแหน่งที่เส้นตั้งและเส้นนอนของตารางพบกัน มุมตารางจะช่วยควบคุมตำแหน่งของตัวอักษรเนื้อหา ภาพ ภาพประกอบมีสภาพเหมือน เป็นจุดแนะนำการจัดวางส่วนประกอบต่าง ๆ บนพื้นที่ภาพ

ข้อมูลหน้า (Folio) คือเลขหน้าและบางครั้งก็อาจจะประกอบไปด้วยข้อมูลอื่น ๆ เช่น ปีที่ ฉบับที่ วันที่ ซึ่งนิยมเขียนไว้บริเวณใดบริเวณหนึ่งบนกรอบ

เส้นพับ (Gutter) คือเส้นที่แสดงรอยเข้าเล่มสันปก เป็นเส้นกึ่งกลางของช่องกลาง (Gutter) เป็นขอบด้านในของหน้า (หน้าคู่) เป็นเส้นที่สะดุดตรงกลางของหน้าคู่ซ้าย-ขวา ถ้าจะจัดวางภาพหรือตัวอักษรผ่านเส้นพับต้องระวังปัญหาความคลาดเคลื่อนหลังจากเข้าเล่มแล้ว

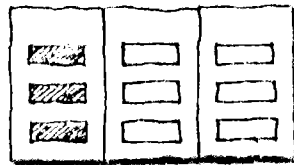


การกำหนดตาราง (Naming the Grid)

กำหนดตารางง่าย ๆ ด้วยจำนวนของหน่วยตารางบนพื้นภาพ ซึ่งจะต้องไม่สับสนระหว่างพื้นภาพหนึ่งหน้าหรือหน้าคู่ (สองหน้าซ้าย-ขวา) เมื่อหนึ่งหน้ามี 12 หน่วยตาราง หน้าคู่ก็จะมี 24 หน่วยตาราง



● 2 UNIT VERTICAL GRID
ON A 2 PANEL SPREAD



● 3 UNIT HORIZONTAL GRID
ON A 3 PANEL SPREAD

ขอให้สังเกตตัวอย่างทั้งสอง ทั้งแนวตั้งและแนวนอน หน่วยตารางแนวตั้งนิยมใช้กับหนังสือพิมพ์ หนังสือ จดหมายเหตุนิตยสาร

ตารางพื้นที่เพื่อการออกแบบ (Designing Grids)

นักออกแบบเป็นผู้ควบคุมตารางพื้นที่ ตารางพื้นที่จะมีผลต่อการจัดวางองค์ประกอบต่างๆอย่างเป็นแบบแผน บทบาทสำคัญของตารางพื้นที่ก็คือช่วยสำหรับการแก้ปัญหาบนพื้นภาพ เป็นเสมือนกุญแจดอกสำคัญในอันที่จะไขไปสู่ความเป็นระบบ จริงอยู่ เราไม่สามารถกำหนดจำนวนตารางพื้นที่ได้แต่ก็มีความจริงอยู่ ตารางพื้นที่จำนวนไม่มากนักก็สามารถพิสูจน์ความจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อเสนอแนะก็คือ

ก่อนอื่นต้องตรวจสอบปริมาณข้อมูลทั้งหมดอย่างระมัดระวัง ไม่ว่าจะเป็นหัวเรื่อง เนื้อหาภาพ ภาพประกอบ ตาราง ฯลฯ

พิจารณาขนาดของส่วนประกอบที่ใกล้เคียงกัน จัดรวมกลุ่มไว้ด้วยกันโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพถ่าย และภาพประกอบ มากกว่าหัวเรื่อง เพราะตัวอักษรสามารถกำหนดให้ยืดหยุ่นได้ภาพหรือภาพประกอบขนาดเล็กที่สุดจะเป็นตัวช่วยกำหนดตารางพื้นที่หน่วย ตารางพื้นที่ทำให้เกิดระบบตารางเหลื่อมขึ้นมา

แบ่งพื้นที่ภาพเป็นหน่วยตาราง แต่ละหน่วยควรมีขนาดและรูปทรงเหมือนกันซึ่งตามปกติแล้วเป็นตารางสี่เหลี่ยม

ใช้เครื่องมือเขียนแบบกำหนดตารางพื้นที่ให้ชัดเจนแน่นอน ด้วยระบบไพกาส์ (Picas) เพื่อให้สัมพันธ์กับระบบวัดตัวอักษร

การกำหนดตารางพื้นที่บนกระดาษทำอาร์ตเวิร์ค หรือกระดาษพื้นภาพ (Paste-Up Surface) ควรตีพิมพ์ด้วยหมึกสีน้ำเงินที่ถ่ายไม่ติด (Non-Repro Blue Ink)

ขนาดตารางพื้นที่ (Grid Size)

เหตุผลสำคัญสำหรับการกำหนดตารางพื้นที่คือ มุ่งจัดระบบการรับรู้สำหรับการมองเห็นของประชากร การเลือกจำนวนของหน่วยตารางพื้นที่ ต้องระวังอย่าให้มากหรือน้อยเกินไป นักออกแบบไม่สามารถที่จะสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพได้ ในส่วนที่เกินหรือต่อยกว่าขีดจำกัดในการมองเห็นของประชากร ผู้ดูจะต้องสามารถแบ่งแยกตารางพื้นที่ และรู้สึกในความผสมผสานสัมพันธ์ของตารางพื้นที่อย่างสะดวกสบาย

ปัญหาความมากหรือน้อยเกินไปของจำนวนตารางพื้นที่ก็คือ ผู้ดูหรือประชากรจะสามารถจัดเข้าสู่ชุดให้เป็นระบบได้ดีหรือไม่เพียงใด ถ้าจำนวนหน่วยตารางพื้นที่มีมาก ตำแหน่งที่จะจัดวางส่วนประกอบต่างๆ ก็จะมีมากขึ้นเป็นเงาตามตัว แต่อย่างไรก็ตามหน่วยตารางพื้นที่ขนาดเล็กก็ยากที่จะกำหนดโครงสร้างหลัก ยากต่อการตัดสินใจ และสับสนต่อการรับรู้ของประชากร นอกจากนี้ยังเป็นการช่วยปรับเนื้อหาลงบนจำนวนหน่วยตาราง ภายในขอบเขตของการรับรู้ที่ท่ายต่อการมองเห็นของประชากร แต่ต้องจำไว้ว่า จะต้องไม่ทำให้การมองเห็นเบี่ยงเบนจากเป้าหมายบนพื้นภาพ ไปสู่ตารางพื้นที่

การใช้ตารางพื้นที่ (Using Grids)

ตารางพื้นที่ไม่สามารถที่จะประกันคุณภาพอันดีเยี่ยมของงานออกแบบได้ ตารางพื้นที่เป็นเพียงตัวจัดเตรียมตำแหน่งอย่างเป็นตรรกะ สำหรับการปะติดส่วนประกอบต่าง ๆ บนพื้นภาพนักออกแบบต้องพร้อมที่จะใช้ตารางพื้นที่อย่างสร้างสรรค์ เพื่อศักยภาพสูงสุดในการสื่อสาร "จะจัดวางลงตรงไหน" นั่นคือคำถามที่ระบบตารางพื้นที่จะช่วยให้

บทที่ 3

กระบวนการศึกษาค้นคว้า

ในโครงการศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ มีขอบเขตที่จะต้องศึกษาค้นคว้าอยู่ 3 หัวข้อใหญ่ๆ คือ

1. ออกแบบโลโก้และหัวข้อจดหมาย พร้อมซองของพิพิธภัณฑ์พร้อมด้วยนามบัตร
2. ออกแบบแผ่นพับเผยแพร่พิพิธภัณฑ์
3. ออกแบบป้ายเครื่องหมายและสัญลักษณ์

การศึกษาค้นคว้าใน 3 หัวข้อดังกล่าวนี้ สามารถอธิบายถึงที่มาของการผลิตผลงานเป็นรูปธรรม ตั้งแต่ต้นจนจบได้ดังนี้

ขั้นเตรียมข้อมูล

1. ศึกษาเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ จากตำราวิชาการทางพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ
2. หาข้อมูลของเนื้อหาที่จะต้องออกแบบ โดยปรึกษากับเจ้าของพิพิธภัณฑ์ คือ อ.เกริก ยืนพันธ์ เอง และได้ศึกษาจากโครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่ก่อนแล้ว
3. กำหนดแนวความคิดในการออกแบบทั้งหมด ของทุกชิ้นงานให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน
4. นำเสนอความคิดที่คิดไว้แล้วกับเข้าสู่เจ้าของพิพิธภัณฑ์ ให้พิจารณาถึงความเป็นไปได้ในการผลิตงาน และให้ดูว่าเจ้าตัวชอบใจหรือไม่
5. ได้รับความเห็นชอบจากเจ้าของพิพิธภัณฑ์

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

เมื่อได้แนวทางการความคิดแล้วจึงเริ่มการปฏิบัติงานจริง ๆ โดยลำดับงานก่อนหลังที่ทำได้ดังนี้

1. โลก
2. Stationary
3. แผ่นพับ
4. ป้ายพิพจน์ท์และป้ายสัญลักษณ์

โลก

การออกแบบโลกของพิพจน์ท์นี้ไม่ยากอะไร พิพจน์ท์แห่งนี้มีจุดมุ่งหมายเฉพาะเพื่อเด็กอยู่แล้ว จึงใช้ลายมือเด็กมานำเสนอเป็นตัวโลก ส่วนภายในตัวโลกนั้นใช้ตัวอักษรที่อ่านได้ความชัดเจนว่า "พิพจน์ท์สำหรับเด็กบ้านอาจารย์เกริก" เพราะเหตุว่าพิพจน์ท์นี้เป็นที่เกิดใหม่ อยากให้ผู้ดูโลกได้เข้าใจได้ทันทีว่า คืออะไร จึงใช้ในลักษณะที่เป็นรูปธรรมสูงมาก ส่วนรูปพระอาทิตย์ขึ้นนั้น เกิดจากการสังเกตงานศิลปะเด็กว่า เด็กจะชอบวาดพระอาทิตย์กันมาก ซึ่งอธิบายจากด้านจิตวิทยาของศิลปะเด็กได้ว่า พระอาทิตย์คือMandalusเป็นสัญลักษณ์ของการสร้างสรรค์ของเด็ก เด็กคนไหนวาดรูปพระอาทิตย์ได้ แสดงว่าเขาพร้อมที่จะคิดสร้างสรรค์เป็นตัวของตัวเองได้แล้ว

ส่วนในเรื่องสี จะใช้สีที่แทนบุคลิกภาพของเด็กได้อย่างชัดเจนคือสีสดได้แก่สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน ส่วนสีดำที่เห็นนั้นจริงๆ คือสีดำออกน้ำตาล โดยทั่วไปคนเราจะมองเห็นเป็นสีดำ ซึ่งถ้าสังเกตจริง ๆ แล้วจะเป็นสีน้ำตาลเข้ม

เหตุผลของการใช้สีด้าออกน้ำตาลการแทรกระหว่างสีสดทั้งหลายก็คือ ถ้าหาก สิ่งเกิดงานศิลปะเด็กแล้ว จะพบว่าเด็กใช้สีด้าเป็นส่วนหนึ่งของงานเสมอ ยกตัวอย่าง ถ้าเรายืนสีเทียนให้เด็กกล่องหนึ่งแล้วบอกให้เขาวาดรูป โดยมากแล้วเด็กจะใช้สีด้า วาดรูปเป็นลายเส้นก่อน เพราะตามความเข้าใจของเขาสีด้าก็แทนดินสอซึ่งมีสีด้า นั้นเอง ส่วนที่ไม่ต้องให้ด้าออกน้ำตาลนั้น ก็เพราะว่าสีด้านั้นถ้าใช้ด้าจริงๆ จะดู เข้มมากน้ำหนักจะมากกว่าสีแดง เหลือง และน้ำเงิน จึงลดลงให้เจือสีน้ำตาล เพราะว่ามีสีน้ำตาลคือสีกลางที่ผสมจากสีแดง เหลือง และน้ำเงินนั่นเอง โลกนี้จึง แสดงภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ได้เด่นชัดยิ่งขึ้น

Stationary

มีทั้งนามบัตร ชื่องจดหมาย และกระดาษเขียนจดหมายโดยใช้กรอบสี่เหลี่ยม ซึ่งมีดาวเจ็ดแฉกข้างบนเปล่งรัศมีมาประกอบ ในงานนี้ดูแน่นขึ้นไม่โล่งจนไร้ขอบเขต การที่โลกเป็นลายมือเด็กเขียนอย่างอิสระแล้วมีกรอบล้อมรอบ ทำให้ดูว่าที่แห่งนี้มีความเป็นอิสระและความสนุกสนานของเด็กๆ ได้เต็มที่ แต่ก็ยังมีกรอบกั้นระเบียบที่ จะต้องปฏิบัติตามระเบียบของพิพิธภัณฑ์ ไม่ใช่ที่จะทำอะไรตามอำเภอใจได้เป็นอันขาด

นอกจากโลกแล้วยังมีเมฆน้อยสองก้อนมาช่วยนำเสนอ ให้ดูน่ารักขึ้นตามบุคลิกของพิพิธภัณฑ์สำหรับโลกในช่องและกระดาษเขียนจดหมายนั้น มีการดัดแปลงบ้างตามความเหมาะสมของพื้นที่งานที่แปลกออกไปคือ ด้านหน้าของช่องจดหมายมีรูปของเด็กเล่นพิมพ์อยู่ เป็นการให้คนได้รับจดหมายนี้ เกิดความรู้สึกที่ดีต่อพิพิธภัณฑ์ อายากจะมาดูมาชมด้วยตนเอง และช่องจดหมายจะมีออกมาเรื่อยๆ หลายๆ แบบเป็นคอลเลคชันไว้ให้สะสมสำหรับพวกอยากสะสม พร้อมกันนี้ช่องจดหมายจะใช้ใส่ของที่ระลึกจำหน่ายด้วย เช่น โปสการ์ด รูปลอก สมุดโน้ต เป็นต้น จึงผลิตในลักษณะช่องยาวไม่ได้ทำเป็นช่องสั้นไว้ใส่โปสการ์ดอย่างเดียว มันจะไม่คุ้มที่จะทำมาใส่ช่องอย่างเดียว

ส่วนในเรื่องการผลิตนั้น ได้ศึกษาจากโครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ พบว่า ค่าซื้อบ้านเรือนไทยมาสร้างพิพิธภัณฑ์มีมูลค่าประมาณ 7 ล้านบาท และค่าเข้าชมสำหรับผู้ใหญ่อยู่ระหว่าง 80-100 บาท สำหรับเด็ก 20-40 บาท น่าจะเป็นเหตุผลว่าลงทุนขนาดนี้แล้ว เรียกได้ว่าเป็นธุรกิจขนาดย่อมอีกชิ้นหนึ่งซึ่งสามารถหวังผลในระยะยาวได้ ก็ไม่น่าจะกังวลในเรื่องการผลิตสิ่งซึ่งสร้างเสริมภาพลักษณ์เช่นนี้ การเสนอภาพลักษณ์ที่ดีย่อมทำให้ผู้ชมหลังไหลมาชมพิพิธภัณฑ์ เงินทองก็จะไหลมาเทมา นั่นแล

แผ่นพับ

แผ่นพับนี้ จะประกอบด้วยรายละเอียดซึ่งแสดงวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ โดยออกแบบให้ทั้งอ่านและดูรูปด้วย รูปของเล่นที่นำมานำเสนอก็คัดเลือกจากของเล่นต่างๆ ซึ่งมีแสดงเป็นหลักใหญ่ในพิพิธภัณฑ์นับพันๆ ชิ้น แนวความคิดหลักของการออกแบบแผ่นพับนี้คือว่า ของเล่นชุมนุม"เท่านั้นเอง

การนำรูปของเล่นมาวางชั้นไว้ตามบรรทัดตัวหนังสือ มุ่งจะให้ผู้อ่าน อ่านแล้วหยุดพักเป็นระยะ ๆ เหมือนกับจังหวะการอ่านการพูดของเด็กๆ

ป้ายพิพิธภัณฑ์และป้ายแผนผังภายใน

กล่าวถึงป้ายพิพิธภัณฑ์ก่อน ป้ายนี้ใช้ไม้ทำเป็นรูปวงรีมีโลโก้ของพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นชื่อเต็มเลขนำมาขยายใหญ่ด้วยสีครีลิค ใช้สีสดใสให้หลุดออกมาจากแผ่นป้ายและชุ่มประตู่ซึ่งทำด้วยไม้เป็นส่วนมาก

ส่วนป้ายแผนผังภายในตัวอาคารทำด้วยไม้สักเช่นกัน ป้ายแผนผังแยกออกเป็นสองแผ่น คือชั้นบน กับชั้นล่าง ขนาดประมาณ 10 x 15 นิ้ว ตัวหนังสือและกรอบใช้สีด้าออกน้ำตาลพิมพ์สกรีนลงไป พร้อมทั้งใช้ภาพวาดสิ่งของที่จัดแสดงในห้องนำเสนอควบคู่ไปด้วย ทำให้ดูสวยงามและเร้าความสนใจของผู้ที่ต้องการทราบรายละเอียดของการจัดแสดงไปด้วย

ขั้นตอนในการผลิตงานต้นแบบ

งานศิลปนิพนธ์ทั้งชุดนี้จัดทำจริงเป็นผลสำเร็จและนำไปใช้งานแล้วหนึ่งอย่างคือนามบัตร โดยพิมพ์ในระบบซิลค์สกรีน เหตุผลที่พิมพ์ในระบบนี้เพราะ พิมพ์เป็นจำนวนน้อยและแบบเป็นสีที่ไม่การซ้อนทับกัน รวมถึงสีที่ใช้ก็เป็นสีสด ซึ่งหมึกพิมพ์สกรีนเชื่อน้ำมันสามารถพิมพ์ดูแล้วสดใสสวยงามและตัวที่พิมพ์จะนูนขึ้นมา เมื่อเวลาสัมผัสจะรู้ได้ถึงความรู้สึกที่มีคุณค่า (กระดาษที่พิมพ์นามบัตรเป็นกระดาษหนา 216 แกรม มีพื้นผิวเล็กน้อยดูมีเสน่ห์)

ส่วนงานสิ่งพิมพ์ชิ้นอื่น ๆ นั้น สร้างบนคอมพิวเตอร์ แล้วใช้เครื่องพิมพ์ระบบเลเซอร์พิมพ์ออกมาจากเครื่องเลย เพราะยังไม่สามารถผลิตจริงได้ในช่วงเวลานี้ ผลงานที่ออกมาจึงมีความผิดเพี้ยนของสีอยู่บ้างเล็กน้อย แต่ก็สามารถนำเสนอให้เข้าใจถึงรูปแบบของงานได้

งานป้ายต่าง ๆ นั้นป้ายพิพธิภณฑ์ได้ผลิตจริงออกมาแล้ว แต่ยังมีข้อผิดพลาดตอนการผลิตป้ายไม้ ซึ่งการเคลือบสีไม้นั้นทำให้เนื้อไม้เข้มเกินไป ตัวชื่อพิพธิภณฑ์เลยจมจึงต้องมีการแก้ปัญหาโดยใช้สีที่สว่างขึ้น

ส่วนป้ายแผนผังและป้ายภายในพิพิธภัณฑ์นั้นทำเป็นงาน Lay-out เหมือนจริงให้มากที่สุดเพราะไม้แพงมากเงินมีไม่พอสิ่งทำ รูปภาพที่ระบายสีจริงต้องใช้สีไม้ในบางส่วน เพราะเนื้อกระดาษลายไม้ นั้นไม่สามารถถูกน้ำได้ ถ้าถูกแล้วเนื้อกระดาษอาจพยุ่น จนทำให้ดูน่าเกลียดไม่อาจจะนำเสนอได้

งานทั้งหมดจึงผลิตมาจนครบกระบวนการตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น และจะได้ผลิตขึ้นจริงในไม่ช้า ถ้าพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กบ้านอาจารย์เกริกเริ่มดำเนินการอย่างเป็นทางการแล้ว

บทที่ 4

อภิปรายผล

การศึกษาค้นคว้าและการปฏิบัติ

ศิลปินพจน์ชุดนี้ต้องการจะนำเสนอ การออกแบบเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ซึ่งเป็นหัวข้อที่ใครต่อใครยังนำมาเสนอเป็นศิลปินพจน์น้อย จึงทำให้มีตัวอย่างแนวทางในการศึกษาน้อย และแต่ละแนวทางก็ย่อมแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงเพราะเป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์เฉพาะตัวองค์กรซึ่งแตกต่างกัน เพราะฉะนั้นความเป็นปัจเจกภาพในงานออกแบบจึงมีสูง จึงย่อมจะมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน

การอ้างอิงถึงทฤษฎีแห่งการออกแบบนั้น จึงไม่เป็นการเปิดกว้างต่อการออกแบบประเภทนี้เลย การรู้จักงานที่จะต้องทำและเข้าถึงเนื้อหาอย่างแท้จริงแล้วนำมาแปลเปลี่ยนเป็นตัวงานจึงย่อมมีความสำคัญเหนือสิ่งอื่นใด

ผลงาน

จากศิลปินพจน์ชุดนี้ที่สามารถทำได้เป็นผลสำเร็จ ทั้งที่ตัวผู้สร้างงานมีความรู้ทางด้านออกแบบน้อยมากและเวลาเรียนวิชาทางด้านนี้ก็ไม่เคยใส่ใจ แต่ที่เลือกทำเพราะอยากทำอะไรที่ตัวผู้สร้างงานไม่ค่อยถนัดเท่านั้น ซึ่งจะเป็นการพิสูจน์ตัวเองอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเริ่มจากศูนย์ขึ้นมาเลย

ผลงานที่ออกมาย่อมต้องยอมรับว่าตอบสนองตัวเองได้ในระดับหนึ่ง แม้งานจะออกมาไม่ดีตามที่ใจคิด แต่บางส่วนก็สามารถผลิตงานจริงได้แล้ว นับว่าเป็นความสำเร็จก้าวแรกในการออกแบบเป็นอันดียิ่ง

ปัญหาที่พบ

1. ตัวเองพื้นฐานด้านนี้น้อย
2. ตัวโครงการมีประสิทธิภาพที่จริง ๆ ยังอยู่ในระหว่างการจัดตั้ง ซึ่งทำให้ไม่สะดวกในการทำงานบางอย่างตามที่คิดไว้ ต้องหาทางแก้ปัญหาที่ดีที่สุด
3. งานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ใช้คอมพิวเตอร์ร่วมในการผลิต แต่ผู้ใช้ยังไม่มีความรู้ชำนาญตามโปรแกรมต่าง ๆ พอจึงทำให้งานต่าง ๆ ล่าช้าเป็นอันมาก
4. งานบางอย่างไม่สามารถผลิตจริงขึ้นมาได้ในช่วงเวลาน่าเสนอผลงาน

ข้อเสนอแนะ

อยากให้หลาย ๆ คน หันมาสนใจการออกแบบเพื่อสร้างภาพลักษณ์กันมากกว่า จะได้พัฒนาให้ทางด้านนี้เจริญรุ่งเรืองสืบต่อไป

บรรณานุกรม

วิรุณ ตั้งเจริญ, การออกแบบ, พิมพ์ครั้งแรก, กทม.: วัฒนาอาร์ต, 2526

วิรุณ ตั้งเจริญ, ออกแบบกราฟิก, พิมพ์ครั้งแรก, กทม.: วัฒนาอาร์ต, ไม่ปรากฏ

ภาคผนวก

ภาคผนวก

โครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก "บ้านอาจารย์เกริก"

หลักการและเหตุผล

เป็นที่ยอมรับกันว่า ทุกชาติทุกภาษาต่างตระหนักตรงกันว่า เด็กเป็นความหวัง และเป็นอนาคต การให้ความสำคัญแก่เด็กจึงจำเป็นต้องเอาใจใส่และดูแลการบ่มเพาะทรัพยากรที่มีคุณค่านี้ สมควรจัดมอบให้ทุก ๆ ด้าน ในเรื่องของการพัฒนาการทางกาย ทางจิตใจ ทางสติปัญญา และการอยู่ร่วมกันในสังคม ความอบอุ่นจากครอบครัว เป็นปัจจัยแรกที่ต้องพิจารณาให้กับเด็กอย่างรอบคอบและเตรียมพร้อมเพื่อนำเด็กสู่สังคมทางการศึกษา การปลูกจิตสำนึกในเด็กเป็นหน้าที่ของครอบครัวที่จะต้องสร้างพื้นฐานความเข้าใจ ความรู้ ความคิด ความภูมิใจและส่งผลให้เด็กได้พร้อมที่จะเกิดความรักในครอบครัวและสังคมส่วนรวม มีจิตสำนึกในการรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ เด็กเข้าใจรายละเอียดความเป็นมาของสังคม อารยธรรม ศิลปะ วิทยาการและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง สิ่งเหล่านี้จะหล่อหลอมและเป็นโอกาสให้เด็กเกิดความคิด ความรู้และซาบซึ้ง มีผลทำให้เด็กเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่น

พิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กบ้านอาจารย์เกริก เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยในการพัฒนาเด็กให้เขาเกิดความรู้ ความคิด มีจิตสำนึกในความรัก การหวงแหนความซาบซึ้งและเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมอารยธรรมในสังคมของตนเองและ ของผู้อื่นได้เป็นอย่างดีตระหนักในการวางตนที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นสถานที่ที่ให้ความรู้ความเข้าใจในความรู้สำหรับเด็ก
2. เพื่อเป็นสถานที่ที่ทำให้เด็ก ๆ เกิดความรัก ตระหนัก และหวงแหน

ในทรัพยากรของตนเอง

3. เพื่อเปิดโลกทัศน์สำหรับเด็กให้กว้างไกล

4. เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดความรัก รู้คุณค่าและสะสมสิ่งที่เป็นสมบัติ

ส่วนตัวตามความพึงพอใจ

ผู้รับผิดชอบโครงการ

อาจารย์เกริก ยุ้นพันธ์

สถานที่ดำเนินการ

บ้านทรงไทย 2 หลัง 2 ชั้น ของอาจารย์เกริก ยุ้นพันธ์ ซอยลาดพร้าว 48
ข้างโรงเรียนอนุบาลประนนท์นิจ

กำหนดเวลา

เริ่มเปิดพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กบ้านอาจารย์เกริก ประมาณเดือนตุลาคม 2537
และเปิดให้ประชาชนเข้าชมตลอดไป ทุกวันศุกร์ วันเสาร์ และ วันอาทิตย์ เวลา
9.30 น. - 16.00 น.

ผู้เข้าชม

1. เด็กและเยาวชนทั่ว ๆ ไป
2. ผู้ใหญ่ที่สนใจทั่ว ๆ ไป

ที่ปรึกษาโครงการ

1. ศาสตราจารย์คุณหญิงแมนมาส ชวลิต
2. รองศาสตราจารย์อารี สุทธิพันธ์
3. รองศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประชุมพร สุวรรณตรา
5. คุณประกิจ วัฒนานุกิจ

ค่าเข้าชม

1. เด็กและเยาวชนราคา 40 บาท
2. ผู้ใหญ่ราคา 100 บาท
3. สมาชิกตลอดชีพทั้งครอบครัว 500 บาท

กิจกรรมของพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กบ้านอาจารย์เล็ก

1. เปิดแสดงนิทรรศการถาวรได้แก่ รายละเอียดจากข้อ 6
2. เปิดแสดงนิทรรศการหมุนเวียนได้แก่
 - ภาพวาดสำหรับเด็ก การ์ตูนสำหรับเด็ก (จากผู้มีประสบการณ์และมีชื่อเสียง)
 - แสดงหุ่นเชิดสำหรับเด็กทุกวันเสาร์ เวลา 12.00 น. ครั้งละ 2 เรื่องควบคุมโดยอาจารย์เกริก ยืนพันธ์
 - กิจกรรมเล่านิทานสำหรับเด็กทุกวันเสาร์ต่อจากหุ่นเชิดสำหรับเด็ก
 - เปิดการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กทุกวันเสาร์และอาทิตย์ ตั้งแต่เวลา 10.00 น.

สิ่งที่พิพิธภัณฑ์เปิดแสดงให้ชมมีดังนี้

1. ของเล่นโบราณสำหรับเด็ก มีอายุประมาณ 10 ปี ถึง 100 ปี แบ่งออกหลายประเภทคือ

- เครื่องเล่นที่เป็นข้าวของเครื่องใช้
- เครื่องเล่นไชลาน
- เครื่องเล่นใช้แบตเตอรี่
- เครื่องเล่นที่ผลิตจากแก้ว กระจดาช และกระเบื้อง ฯลฯ

2. ภาพวาดสำหรับเด็ก จะจัดเป็นนิทรรศการหมุนเวียน

3. เครื่องแก้วโบราณ เช่น แก้ว โคมไฟ ไหมไฟฟ้า ฯลฯ

4. เครื่องใช้โบราณ เช่น ตะเกียง นาฬิกา ภาชนะอื่น ๆ ฯลฯ

5. เครื่องเรือนโบราณ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ตู้ ฯลฯ

6. ภาพถ่ายและภาพพิมพ์โบราณ เป็นภาพสมัยเก่าที่เกี่ยวข้องกับประเทศไทย

และต่างประเทศ

7. สิ่งพิมพ์คลาสสิคสมัยเก่าเช่น หน้าไม้ขีด ข้างซองบุหรี งานโฆษณากระจดาชโบราณ ฯลฯ

8. แสตมป์โบราณจนถึงปัจจุบัน

9. เงินตราต่างๆตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 จนถึงปัจจุบัน

10. พระบรมฉายาลักษณ์ของพระมหากษัตริย์ไทยพระองค์ต่างๆซึ่งเป็นภาพ

โบราณ

11. ภาพถ่ายบุคคลสำคัญของไทย

12. หนังสือเก่า เป็นหนังสือเด็กและหนังสืออ่านทั่วๆไปทั้งของไทยและของต่างประเทศ ตั้งแต่รัชกาลที่ 5 ถึงปัจจุบัน

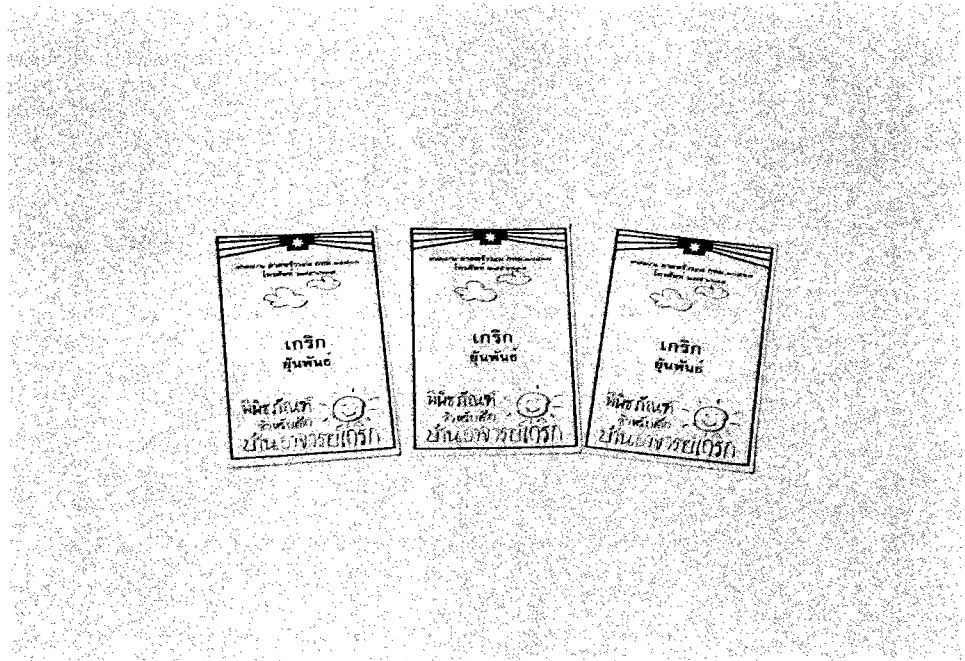
13. จดหมายและไปรษณียบัตรโบราณ พร้อมทั้งลายเซ็นของบุคคลสำคัญ

14. ของเก่าอื่น ๆ มีอายุตั้งแต่ 30 ปี- 80 ปี

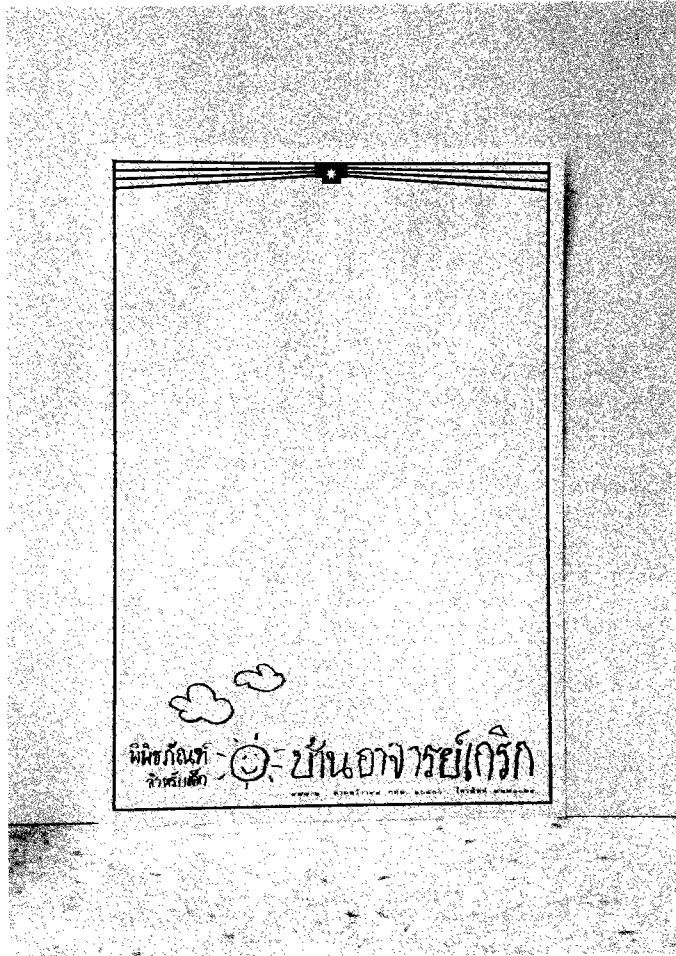
ผลงานศิลปนิพนธ์



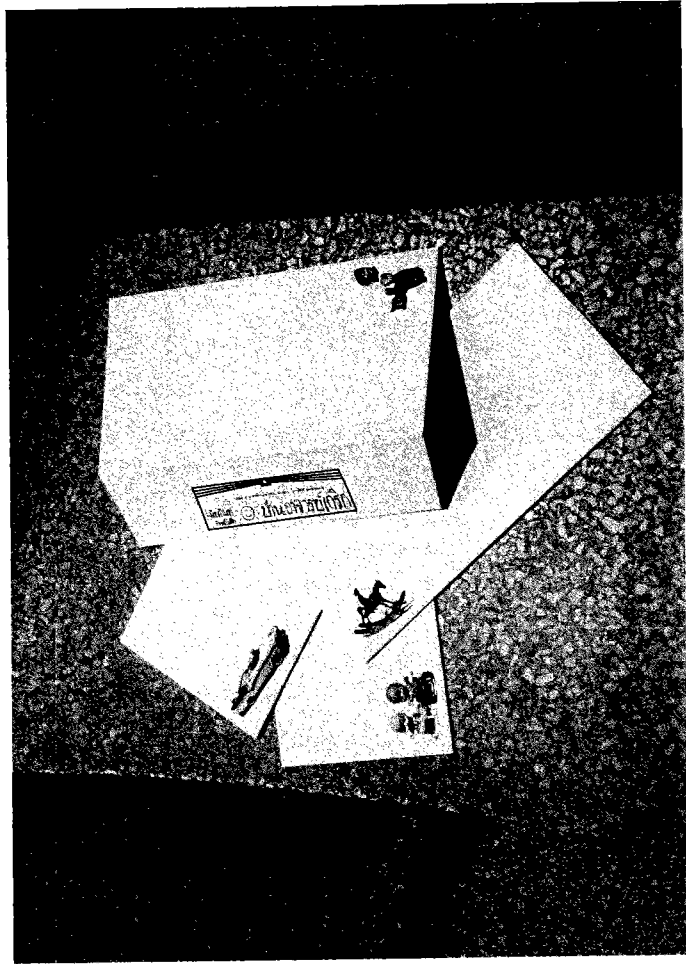
โลก



นามบัตร



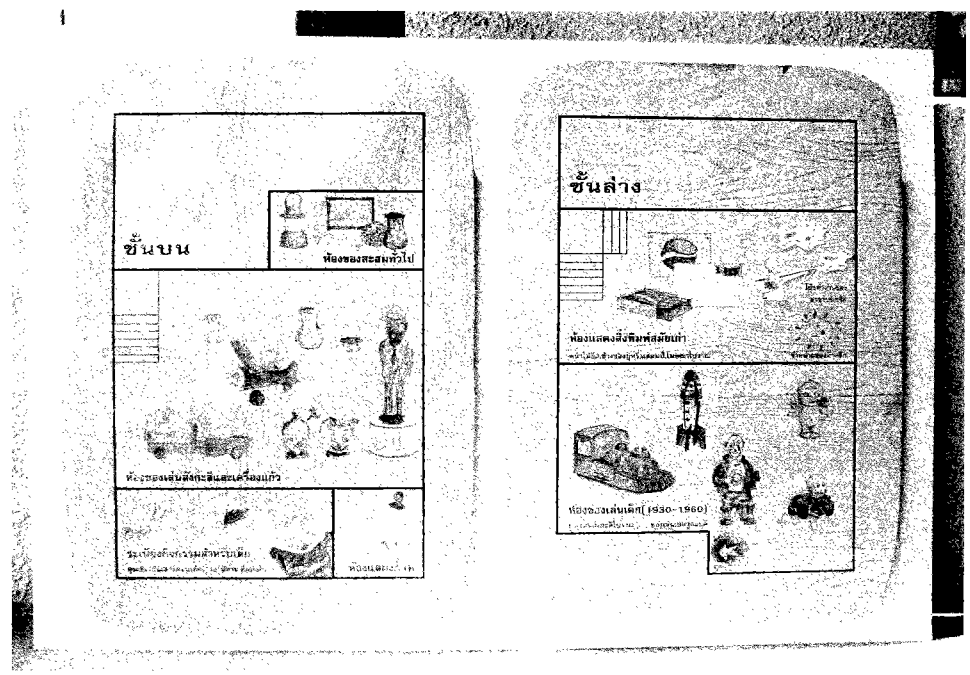
กระดาษเขียนจดหมาย



ซองจดหมาย



ป้ายพิพิธภัณฑ



บ้านแผนผัง



ป้ายสัญลักษณ์ภายใน



แผ่นพับ