

การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิจีน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาศาสตร ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า

คณะวิทยาศาสตร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CREATIVE PERFORMING ARTS AS A MEANS OF TELLING STORY OF BAAN KUDICHIN  
MUSEUM



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts

Common Course

FACULTY OF COMMUNICATION ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2021

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของ พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน
โดย	น.ส.อองฟอง เอี่ยมประพันธ์
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์

---

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ดร.ไกรวุฒิ จุลพงศธร)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนัญสร่า อรนพ ณ อยุธยา)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY

อองฟอง เอี่ยมประพันธ์ : การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎี  
จีน. ( CREATIVE PERFORMING ARTS AS A MEANS OF TELLING STORY OF BAAN  
KUDICHIN MUSEUM) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์

พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน เป็นพิพิธภัณฑ์เอกชนที่นำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม  
และประเพณีของชุมชนกุฎีจีน ผ่านนิทรรศการที่จัดแสดงวัตถุและป้ายคำบรรยายที่อธิบายวัตถุอย่าง  
ตรงไปตรงมาตามปกติ ซึ่งนับเป็นการสื่อสารตามรูปแบบของพิพิธภัณฑ์วิทยา (Museology) ที่มีเป้าหมาย  
ในการอนุรักษ์วัตถุอันเป็นมรดกสืบทอดของมนุษย์และเผยแพร่ความรู้เพื่อประโยชน์ด้านการศึกษา

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) เพื่อสร้างสรรค์การแสดงเพื่อ  
ถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน และเพื่อศึกษาทัศนคติของผู้เข้าชมต่อการแสดงรูปแบบ  
พิพิธภัณฑ์นาฏกรรมตามแนวคิดพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ (New Museology) ที่ให้ความสำคัญกับผู้เข้าชมใน  
ฐานะผู้รับสารที่มีส่วนร่วมมากกว่าการพิจารณาเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์การแสดง  
เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน 1 เรื่อง เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผ่านขั้น  
เตรียมการแสดง ขั้นจัดการแสดง และขั้นหลังการแสดง

ผลการวิจัยพบว่า การแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมได้ทำหน้าที่ในฐานะที่เป็นเครื่องมือใน  
การสื่อสารเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่เป็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือวิถีชุมชนได้ในเชิงของภาพ อารมณ์ และ  
ความรู้สึก ซึ่งสะท้อนให้เห็นบริบทแวดล้อมในมิติต่าง ๆ ผ่านเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก และบท  
สนทนาของตัวละคร รวมถึงเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมอยากศึกษาเรียนรู้มากขึ้น  
อย่างไรก็ตาม การคัดเลือกประเด็นหรือเนื้อหาในการนำเสนอผ่านการแสดงเพื่อให้ผู้เข้าชมมีความรู้ความ  
เข้าใจเกี่ยวกับชุมชนกุฎีจีน ควรคำนึงถึงกลุ่มผู้เข้าชมเป้าหมายเป็นหลัก เพราะผู้เข้าชมที่มีอายุ ความรู้  
และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ย่อมมีผลต่อการรับรู้ที่แตกต่างกันด้วย

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต .....

ปีการศึกษา 2564

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....



## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เปรียบเป็นการบันทึกเรื่องราวการเรียนรู้ระหว่างทางอันเป็นประสบการณ์อันมีคุณค่าสำหรับผู้วิจัย พลังบวก กำลังใจ และความช่วยเหลือจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคนเป็นแรงผลักดันให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ ผศ. ดร. สุกัญญา สมไพบูลย์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่จุดประกายความคิดและเปิดโอกาสให้ได้ทดลองสิ่งใหม่ ๆ ขอขอบคุณ ดร. ไกรวุฒิ จุลพงศธร ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผศ. ดร. ชนัญสุรา อรนพ ณ อยุธยา กรรมการสอบที่ให้ความรู้และคำแนะนำในทุกกระบวนการ

ขอขอบคุณ คุณนาวิณี พงษ์ไทย (ป้าตอง) ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนและชาวชุมชนกุฎีจีนที่ให้ความช่วยเหลือ ให้กำลังใจ และให้โอกาสผู้วิจัยได้นำเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์มาถ่ายทอดด้วยรูปแบบใหม่เพื่อเป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยนี้ และที่สำคัญ ขอขอบคุณพลังและความตั้งใจของป้าตองในการบอกเล่าเรื่องราวของชุมชนผ่านพิพิธภัณฑ์ อันเป็นแรงบันดาลใจที่ผลักดันให้ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานอย่างมีความสุข

ขอขอบคุณ ผศ. พิพัฒน์ กระจ่างจันทร์ สำหรับการสนับสนุนและคำแนะนำในทุกเรื่อง ขอขอบคุณทีมผู้กำกับและนักแสดงที่มาร่วมสร้างสีสันและสร้างชีวิตให้กับพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญและผู้เข้าชมทุกท่านที่ได้ใช้เวลาอันมีค่ามาร่วมชมการแสดงและให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้ และขอขอบคุณเพื่อนป.โท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่คอยช่วยเหลือและผลักดันกันมาตลอดสองปี

และสุดท้าย ขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อนพี่น้องทุกคนที่ห่วงใยและให้กำลังใจมาตลอดเส้นทางการศึกษา หวังเป็นอย่างยิ่งว่า การบันทึกประสบการณ์การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงพลังอันส่งเสริมกันระหว่างชุมชน พิพิธภัณฑ์ กับศิลปะการแสดง เพื่อสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ของประเทศไทยให้เต็มไปด้วยการแลกเปลี่ยนความรู้ อย่างพลิตพลิน

อองพอง เอี่ยมประพันธ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญรูปภาพ.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	11
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	11
คำถามนำวิจัย.....	15
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	15
ขอบเขตการวิจัย.....	16
นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง.....	16
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	18
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	19
1. แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถาน.....	20
1.1 นิยามและบทบาทของพิพิธภัณฑสถาน.....	20
1.2 พิพิธภัณฑสถานวิทยาใหม่.....	24
1.3 พิพิธภัณฑสถานมีชีวิต.....	29
1.4 พิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีน.....	33
2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต.....	35
2.1 ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต.....	35
2.2 พิพิธภัณฑสถานในฐานะแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต.....	37

3. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารการแสดงและการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ .....	40
3.1 การสื่อสารและการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ .....	40
3.2 ละครในฐานะกระบวนการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ .....	43
3.3 แนวคิดพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม (Museum Theatre) .....	46
4. ศิลปะการแสดงและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ .....	51
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	54
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย .....	58
3.1 ข้อมูลและแหล่งข้อมูล .....	59
3.2 กลุ่มตัวอย่าง .....	59
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	60
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	65
3.5 วิธีการศึกษา และการนำเสนอผลการวิจัย .....	66
3.6 ขอบเขตการทำวิจัย .....	67
บทที่ 4 ผลการวิจัย .....	68
ขั้นเตรียมการแสดง (Pre-Production) .....	69
ขั้นจัดการแสดง (Production) .....	108
ขั้นหลังการแสดง (Post-Production) .....	115
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	136
สรุปผลการวิจัย .....	136
อภิปรายผลการวิจัย .....	144
ข้อจำกัดในการวิจัย .....	155
ข้อเสนอแนะ .....	156
บรรณานุกรม .....	160
ภาคผนวก .....	170





ประวัติผู้เขียน..... 179



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 เครื่องแต่งกายของหนูดอง.....	80
ภาพที่ 2 เครื่องแต่งกายของผีหนูเล็บ.....	80
ภาพที่ 3 เครื่องแต่งกายของแองเจลิน่า ทรัพย์สิน.....	81
ภาพที่ 4 เครื่องแต่งกายของโวเล็ก.....	81
ภาพที่ 5 เครื่องแต่งกายของชาวภูฏาน.....	81
ภาพที่ 6 ไม้เขย่าลูกกระพรวน.....	83
ภาพที่ 7 กระดิ่งทองเหลือง.....	83
ภาพที่ 8 แทมบูรีน.....	83
ภาพที่ 9 เครื่องครัว ได้แก่ หม้อเคลือบ ชามเคลือบ และจานเคลือบ.....	84
ภาพที่ 10 หมวกของโวเล็ก.....	84
ภาพที่ 11 พัดของโวเล็ก.....	84
ภาพที่ 12 สมุดคำศัพท์ภาษาโปรตุเกส.....	85
ภาพที่ 13 ขนมปังสีฟ้าแยก.....	85
ภาพที่ 14 ตุ๊กตาผีหนูเล็บ.....	85
ภาพที่ 15 ภาพประกอบฉาก 1 นักแสดงถามคำศัพท์ผู้ชม.....	90
ภาพที่ 16 ภาพประกอบฉาก 2 ชาวบ้านช่วยกันขนของขึ้นที่สูง.....	92
ภาพที่ 17 ภาพประกอบฉาก 2 ทีมงานช่วยแจกขนมสีฟ้าแยกให้ผู้ชม.....	93
ภาพที่ 18 ภาพประกอบฉาก 4 หนูดองเจอแองเจลิน่า.....	98
ภาพที่ 19 ภาพประกอบฉาก 5 นักแสดงและคนในชุมชนร้องเพลงลูกภูฏาน.....	101
ภาพที่ 20 นักแสดงที่ได้รับคัดเลือกให้รับบทหนูดอง.....	102
ภาพที่ 21 นักแสดงที่ได้รับคัดเลือกให้รับบทผีหนูเล็บ.....	102

ภาพที่ 22 การอ่านบทพร้อมกันครั้งแรก.....	103
ภาพที่ 23 การซ้อมการแสดง.....	105
ภาพที่ 24 การวางตำแหน่งอุปกรณ์ประกอบฉาก .....	105
ภาพที่ 25 การออกแบบพื้นที่สำหรับเป็นที่นั่งของผู้เข้าชม.....	105
ภาพที่ 26 โปสเตอร์การแสดง “หนูดองแห่งบ้านกุฎีจีน” .....	106
ภาพที่ 27 บัตรเชิญออนไลน์สำหรับผู้เข้าชม.....	107
ภาพที่ 28 แองเจลิน่า ทรัพย์เล่าประวัติศาสตร์ชุมชน .....	108
ภาพที่ 29 โวเล็กเล่าถึงอาหารสยาม-โปรตุเกส.....	109
ภาพที่ 30 หนูดองพูดคุยกับผู้เข้าชม.....	109
ภาพที่ 31 ลักษณะการจัดที่นั่งสำหรับผู้เข้าชม .....	109
ภาพที่ 32 จุดลงทะเบียนบริเวณทางเข้าพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน .....	110
ภาพที่ 33 สูจิบัตรและโปสการ์ดสำหรับแจกผู้เข้าชม.....	110

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พิพิธภัณฑ์ถือเป็นแหล่งสารสนเทศสาธารณะอย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่อนุรักษ์ ค้นคว้า วิจัย เผยแพร่ และจัดแสดงมรดกของมนุษย์อันมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เพื่อประโยชน์ทางการเรียนรู้ การศึกษาวิจัย และความเพลิดเพลิน ซึ่งส่งเสริมให้ผู้ชมเกิดกระบวนการเรียนรู้ภายในตัวเอง (International Council of Museums, 2007; บุหลัน กุลวิจิตร, 2562: 305) พิพิธภัณฑ์และนิทรรศการจึงมีบทบาทสำคัญต่อการเป็นตัวกลางในการสื่อสารด้วยวิธีการและรูปแบบต่าง ๆ ตามแต่ละยุคสมัย อาทิ การจัดแสดงแบบดั้งเดิมคือ มีป้ายแสดงคำบรรยายวัตถุ รูปภาพ และการสาธิต (demonstration) หรือการจัดแสดงในยุคดิจิทัลที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นตัวช่วยในการสื่อความหมาย อย่างไรก็ตาม พบว่าการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยส่วนมากนั้น มีปัญหาสำคัญอยู่อย่างหนึ่งคือ มักเป็นการสื่อสารแบบทางเดียว (One-way communication) ซึ่งมีการสร้างเส้นแบ่งระหว่างเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์กับผู้ชมอย่างชัดเจนราวกับอยู่ในโลกคู่ขนาน ที่ผู้ชมเป็นเพียงผู้เยี่ยมชมด้วยสายตาและเรียนรู้จากสื่อจัดแสดงต่าง ๆ โดยไม่รู้สึกรู้ว่าเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว และไม่อาจเข้าใจชีวิตของวัตถุ ความหมาย และบริบททางสังคมวัฒนธรรมของวัตถุจัดแสดงได้

พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน เป็นพิพิธภัณฑ์เอกชนที่ตั้งอยู่บนพื้นที่ชุมชนเก่าแก่ของชาวโปรตุเกส โดยนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี อาหาร และความเชื่อของคนในชุมชน ชาวสยาม-โปรตุเกสตั้งแต่สมัยอยุธยา-ปัจจุบัน ผ่านนิทรรศการที่จัดแสดงวัตถุและป้ายคำบรรยายที่อธิบายวัตถุอย่างตรงไปตรงมา ซึ่งนับเป็นการสื่อสารตามรูปแบบของพิพิธภัณฑ์วิทยา (แบบดั้งเดิม) หรือ Museology ที่มีเป้าหมายในการอนุรักษ์วัตถุอันเป็นมรดกสืบทอดของมนุษย์และเผยแพร่ความรู้

เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จใหม่ของนักสื่อสารพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบันคือความพยายามในการรื้อสร้างมโนทัศน์ (reconceptualization) ความสัมพันธ์ระหว่างพิพิธภัณฑ์กับผู้ชม ซึ่งเดิมที รูปแบบการนำเสนอข้อมูลและการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์จะเน้นการอธิบายตัววัตถุจัดแสดงเป็นหลัก เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลให้ผู้ชมเข้ามาค้นคว้าเรียนรู้ แม้ว่าผู้เข้าชมจะสามารถเข้าใจลักษณะหรือความสำคัญของวัตถุชิ้นนั้น ๆ ผ่านการสังเกตและอ่านคำบรรยาย หากแต่ไม่สามารถเข้าใจถึงบริบทแวดล้อมหรือชีวิตของวัตถุในอดีตได้ เนื่องจากขาดความเชื่อมโยงระหว่างตนเองและเรื่องราวในพิพิธภัณฑ์ หรือไม่เข้าใจบริบททางสังคมเพราะยังขาดองค์ประกอบที่เอื้อให้ผู้เข้าชมตีความและสามารถสร้างภาพจินตนาการขึ้นเองได้ จึงเป็นการยากต่อการตีความและทำความเข้าใจ ดังนั้น กระบวนการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เข้าชมได้มีความเข้าใจและสามารถตีความได้ด้วยตัวเองจึงมีความสำคัญต่อการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ยุคปัจจุบัน ซึ่งทุกวันนี้ นอกจากพิพิธภัณฑ์จะมีหน้าที่หลักในการอนุรักษ์ ค้นคว้าเพื่อรวบรวมมรดกทางวัตถุและทางปัญญาของประเทศแล้ว ยังมีพันธกิจที่สำคัญคือการตอบสนองความหลากหลายของสังคมและสร้างแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วย (Lifelong learning) (Hooper-Greenhill, 1994: 1)

เมื่อการจัดแสดงและกระบวนการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยา (แบบดั้งเดิม) ไม่อาจตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้ แนวพิพิธภัณฑ์วิทยาสมัยใหม่ (New Museology) จึงเข้ามามีบทบาทต่อการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ทั่วโลก ซึ่งการจัดการพิพิธภัณฑ์ตามแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาสมัยใหม่ (New Museology) นั้น ได้ให้ความสำคัญกับผู้ชม (Audiences) ในฐานะผู้รับสารที่มีส่วนร่วม มากกว่าการพิจารณาว่าเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ (Viewers) เพียงอย่างเดียว เพราะกระบวนการถ่ายทอดความรู้ที่อาศัยเพียงป้ายคำบรรยายหรือมีมีคฤเทศก์ถ่ายทอดข้อมูลที่ย่อยแล้วอาจไม่เพียงพออีกต่อไป (ลาบราดอร์ แอนนา, 2561: 99) นอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญกับวิธีการสื่อสารของวัตถุจัดแสดง โดยการใส่ชีวิตหรือเรื่องเล่าที่อธิบายถึงบริบทของการเกิดขึ้นของวัตถุ

หรือความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์เข้าไปในกระบวนการสื่อสารพิพิธภัณฑ์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวประวัติศาสตร์ในหลายมิติกับสังคมร่วมสมัย ทำให้พิพิธภัณฑ์ที่เคยจัดแสดงวัตถุและอธิบายอย่างตรงไปตรงมา กลายเป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living museum) ซึ่งตอบสนองต่อบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ในฐานะที่ถูกจัดว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต อันเป็นสถานที่สาธารณะสำหรับการเรียนรู้ของประชาชนทุกคนที่มีความหลากหลาย เน้นกระบวนการสร้างประสบการณ์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าชมสามารถตีความเนื้อหาได้ด้วยตัวเองอย่างอิสระ

เมื่อเป็นเช่นนั้น จะเห็นได้ว่าพิพิธภัณฑ์ทั้งในต่างประเทศและหลายแห่งในประเทศไทยได้มีการปรับตัวและปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอเรื่องราวและภาพลักษณ์ของตัวเองให้กลายเป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living museum) ซึ่งหลายพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศได้ใช้การแสดงหรือละครมาเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ หรือที่เรียกว่า “พิพิธภัณฑ์นาฏกรรม” (Museum theatre) ด้วยการใช้วิธีจำลองเหตุการณ์ (Re-enactments) การสาธิต หรือการแสดง โดยมีตัวละครทำหน้าที่นำเสนอเรื่องเล่า (Storytelling) เพื่อสร้างภาพจินตนาการให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น (Fasoi, 2016: 4; Wilkening และ Donnis, 2008) หรือการดึงความสนใจด้วยเรื่องราวที่ใกล้ตัวหรือเรื่องราวที่เป็นความทรงจำร่วม (Collective memories) ของผู้เข้าชม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมหรือเป็นส่วนหนึ่งกับการแสดง ซึ่งจะช่วยประกอบสร้างความรู้ความเข้าใจและตัวผู้ชมเองก็สามารถตีความเนื้อหาได้อย่างอิสระ

ทั้งนี้ โรลองด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes) (อ้างถึงในวัลยา วิวัฒน์ศร, 2538 : 132) ได้อธิบายถึงละครว่าเป็นเครื่องจักรแห่งการสื่อสารประเภทหนึ่งที่จะส่งสาร (Message) จำนวนหนึ่งมายังผู้ชมและสารเหล่านั้นได้ถูกส่งมาด้วยจังหวะที่แตกต่างกันตามการแสดงแต่ละขณะ ผู้ชมได้จะรับข้อมูลหลายประการในเวลาเดียวกัน จากองค์ประกอบทั้งฉาก เสื้อผ้า แสง ตำแหน่งของนักแสดง กิริยาท่าทาง และคำพูด ซึ่งทั้งหมดเป็นเรื่องของการประสานข้อมูลเพื่อสร้างสารและส่งไปยังผู้ชมใน

ลักษณะที่เป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมาย (อิธนันท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2546: 12) การสร้างภาพจินตนาการด้วยการสร้างแวดล้อมที่อ้างอิงจากประวัติศาสตร์บนพื้นที่จริง (Site-specific) จึงช่วยให้ผู้ชมได้รู้สึกเหมือนได้ย้อนเวลาไปในอดีต และได้มีประสบการณ์ที่ทำให้เข้าใจประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้นมากที่สุด

การประยุกต์นำศิลปะการแสดงมาเป็นส่วนหนึ่งในฐานะสื่อกลาง (Medium) ในการสื่อสารของพิพิธภัณฑ์ จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการเชื่อมความสัมพันธ์และสายเส้นแบ่งระหว่างเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์กับผู้ชม ด้วยลักษณะของการแสดงในรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมที่ได้สร้างสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมได้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงผ่านการเรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 6 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ ซึ่งถือว่าการเปลี่ยนสถานะของผู้เข้าชมจากที่เคยเป็นเพียงคนดูหรือผู้สังเกตการณ์มาเป็นผู้มีส่วนร่วม อันเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory approaches) ในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งประสบการณ์ตรงที่ผู้ชมได้รับจะเป็นปัจจัยสำคัญที่เสริมสร้างองค์ความรู้และทำให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวหรือบริบททางประวัติศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ ทั้งศิลปะการแสดงและงานพิพิธภัณฑ์มีเป้าหมายร่วมกันคือการเชื่อมโยงหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมผ่านการแสดงหรือการจัดแสดง ดังนั้น ศาสตร์ทั้งสองนี้จึงเป็นองค์ความรู้ที่จะช่วยสนับสนุนซึ่งกันและกันได้เป็นอย่างดี (Catherine Hughes, 1998: 31)

ดังนั้น การศึกษาวิจัยในประเด็นนี้ จะเป็นการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนด้วยการใส่ชีวิตให้กับเรื่องราวและสิ่งจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ด้วยการแสดงละครในรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม เพื่อให้ผู้ชมได้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงและได้ดื่มด่ำ (Immersive) กับเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนและทำให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจบริบทสังคมที่เป็นประวัติศาสตร์ชุมชนได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้นผ่านการตีความด้วยตนเองอย่างอิสระ ซึ่งผู้ชมไม่อาจรู้สึกหรือทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งได้ด้วยการเดินชมนิทรรศการที่จัดแสดงวัตถุภายในพิพิธภัณฑ์เพียงอย่างเดียว

อย่างไรก็ตาม ประเด็นสำคัญของงานวิจัยนี้ นอกจากจะเป็นการสร้างสรรคการแสดงผลคร  
 ในพิพิธภัณฑด้วยรูปแบบพิพิธภัณฑนาฏกรรมแล้ว ยังเป็นการสนับสนุนให้คนในชุมชนได้ตระหนักถึง  
 คุณค่าของต้นทุนที่เป็นมรดกตกทอดจากบรรพบุรุษในท้องถิ่นและเป็นแรงขับเคลื่อนให้คนในชุมชน  
 เห็นถึงแนวทางที่จะสามารถพัฒนาต้นทุนทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมให้เกิดมูลค่าเพิ่มในกลุ่ม  
 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ อาทิ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม งานฝีมือและหัตถกรรม  
 ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สถาปัตยกรรม และอาหารไทย เป็นต้น

อีกทั้งงานวิจัยนี้ยังเป็นกรณีศึกษาเรื่องกระบวนการสื่อสารในพิพิธภัณฑด้วยรูปแบบการ  
 นำเสนอใหม่ ๆ ให้กับพิพิธภัณฑอื่นในประเทศไทย ซึ่งชี้ให้เห็นถึงแนวทางในการปรับเปลี่ยน  
 กระบวนการในการจัดการและการสื่อสารในพิพิธภัณฑจากการดำเนินงานที่มีลักษณะตามแนวคิด  
 พิพิธภัณฑวิทยาแบบดั้งเดิม สู่การเป็นพิพิธภัณฑที่มีวิธิตดแบบพิพิธภัณฑวิทยาสมัยใหม่ อันจะนำไปสู่  
 การเป็นพิพิธภัณฑมีชีวิตและแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชน

#### คำถามนำวิจัย

1. การสร้างสรรค์การแสดงผลในพิพิธภัณฑบ้านกุฎีจีนด้วยรูปแบบพิพิธภัณฑนาฏกรรมควรมี  
 ลักษณะเช่นใด
2. ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจและตีความเรื่องราวของพิพิธภัณฑบ้านกุฎีจีนได้มากขึ้นด้วยการ  
 ชมการแสดงผลครในรูปแบบพิพิธภัณฑนาฏกรรมหรือไม่

#### วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงผลเพื่อนำเสนอเรื่องราวของพิพิธภัณฑบ้านกุฎีจีน
2. เพื่อประเมินการรับรู้และทัศนคติของผู้เข้าชมจากการชมการแสดงผลรูปแบบพิพิธภัณฑ  
 นาฏกรรมในพิพิธภัณฑ



### ขอบเขตการวิจัย

1. กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน จัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน จำนวน 2 รอบ โดยแบ่งผู้เข้าชมออกเป็น 2 กลุ่มคือ 1) กลุ่มคนในชุมชน ประกอบด้วย ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ ประธานชุมชน และผู้ที่อาศัยในชุมชน 2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมถึงบุคคลทั่วไป
2. รูปแบบของการแสดงเป็นลักษณะของพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม (Museum Theatre) ในกรอบแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ (New Museology) โดยเน้นสร้างประสบการณ์ให้ผู้ชมได้รู้สึกและมีส่วนร่วมกับการแสดง
3. ศึกษาผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ 3 ขั้นตอน คือ
  - 1) ขั้นเตรียมการแสดง (Pre-production) การศึกษาและเลือกเรื่องราวเพื่อออกแบบและสร้างสรรค์เป็นการแสดงละคร การคัดเลือกนักแสดงและการฝึกซ้อม
  - 2) ขั้นจัดการแสดง (Production) นำเสนอการสร้างสรรค์การแสดง และสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (non-participant observation) กับกลุ่มผู้ชม
  - 3) ขั้นหลังการแสดง (Post-production) นำเสนอผลการวิจัยจากการสอบถามทัศนคติของผู้ชมด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus group) และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึก (In-depth interview) หลังชมการแสดง

### นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

1. พิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ (New Museology)

หมายถึง การจัดการและการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ที่ขยายขอบเขตไปมากกว่าการเก็บและอนุรักษ์โบราณวัตถุหรือศิลปวัตถุ โดยเน้นเรื่องของความสุนทรีย์ (aesthetic) และประสบการณ์เชิงความรู้ของผู้เข้าชมเป็นหลัก

## 2. พิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living museum)

หมายถึง พิพิธภัณฑ์ที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความมีชีวิต วิถีชีวิตของผู้คน และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งจัดแสดงกับบริบททางสังคมนั้น ๆ ได้โดยที่ผู้เข้าชมไม่ต้องสร้างจินตนาการด้วยตนเอง

## 3. การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning)

หมายถึง การเรียนรู้ที่ไม่จำกัดอยู่เฉพาะในกรอบของระบบการศึกษาหรือสถาบันการศึกษา และให้ความสำคัญกับผู้เรียนรู้ซึ่งไม่จำกัดเพศ วัย หรือสถานะทางการศึกษา โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองอันจะนำมาสู่ความคิดสร้างสรรค์

## 4. พิพิธภัณฑ์นาฏกรรม (Museum theatre)

หมายถึง การสร้างประสบการณ์ให้ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ด้วยการจำลองเหตุการณ์ในลักษณะของการแสดงละคร โดยที่ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในบทสนทนาระหว่างการแสดงได้ และหลังจากที่การแสดงจบลง ผู้ชมสามารถพูดคุยและสอบถามนักแสดงเกี่ยวกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หรือข้อมูลเฉพาะของตัวละครที่นักแสดงสวมบทบาทอยู่

## 5. การสร้างสรรค์

หมายถึง กระบวนการในการเตรียมการแสดง ตั้งแต่การศึกษาด้วยเอกสาร แวดล้อม หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์บ้านภูมิถิ่น การตีความเรื่องราวที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑ์เพื่อดัดแปลงเป็นบทละคร การคัดเลือกนักแสดง การฝึกซ้อมการแสดง และการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในการแสดง

## 6. การรับรู้และทัศนคติ

หมายถึง ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อกระบวนการสร้างสรรค์ละครและอรรถรสในการเยี่ยมชม พิพิธภัณฑน์ เพื่อเป็นตัวชี้วัดประสิทธิภาพของละคร

#### 7. ผู้เข้าชม

หมายถึง ผู้เข้าชมการแสดงละครในพิพิธภัณฑน์จากการสร้างสรรค์การแสดงละครในรูปแบบ พิพิธภัณฑน์นาฏกรรมเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑน์บ้านกุฎีจีน ประกอบด้วยผู้ชมที่เป็น ผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการเฉพาะด้าน (การแสดง ประวัติศาสตร์ และพิพิธภัณฑน์) และผู้ชมที่เป็น บุคคลทั่วไป

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ในส่วนของพิพิธภัณฑน์วิทยา ได้ศึกษาแนวทางหรือรูปแบบใหม่ในการสื่อสารกับผู้ชมใน พิพิธภัณฑน์ของประเทศไทย เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์พิพิธภัณฑน์มีชีวิตที่เน้นเรื่อง ประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมของผู้ชม
2. ในส่วนของทัศนศิลป์ ได้เพิ่มโอกาสและพื้นที่ในการจัดการแสดงนอกเหนือจากการแสดง ในโรงละคร
3. ในส่วนของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้นำวิถีชีวิตและเรื่องราวของผู้คนในพื้นที่มา สร้างสรรค์เป็นการแสดงที่อาจช่วยกระตุ้นให้คนในชุมชนตระหนักถึงคุณค่าและศักยภาพ ของต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ ซึ่งสามารถนำต้นทุนเหล่านั้นมาต่อยอดเพื่อให้เกิดมูลค่า ได้

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทนี้เป็นการศึกษาถึงแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ภายใต้แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่และแนวคิดพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ โดยศึกษาภาพรวมของการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ เพื่อนำมาปรับใช้กับการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิจีน โดยมีแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบศึกษา ดังนี้

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์

- 1.1 นิยามและบทบาทของพิพิธภัณฑ์
- 1.2 พิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ (New Museology)
- 1.3 พิพิธภัณฑ์มีชีวิต
- 1.4 พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิจีน

#### 2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

- 2.1 ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 2.2 พิพิธภัณฑ์ในฐานะแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

#### 3. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารการแสดงและการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์

- 3.1 การสื่อสารและการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์
- 3.2 ละครในฐานะกระบวนการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์
- 3.3 แนวคิดพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม (Museum theatre)

#### 4. ศิลปะการแสดงและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์

#### 1.1 นิยามและบทบาทของพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์ เป็นสถานที่ที่รวบรวมวัตถุและความรู้ทางประวัติศาสตร์เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ โดยสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (International Council of Museum) หรือ ICOM ได้ให้คำจำกัดความของคำว่าพิพิธภัณฑ์ไว้ว่า “พิพิธภัณฑ์ เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่เปิดเป็นสถานที่สาธารณะ และเป็นสถาบันถาวรที่ให้บริการแก่สังคมและมีส่วนในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดง วัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ทั้งนี้เพื่อจุดประสงค์ทางการค้นคว้า การศึกษา และ ความเพลิดเพลินใจ” (ตรงใจ หุตางกูร, 2548)

เมื่อพิจารณาความหมายจากรากศัพท์และการเกิดขึ้นของคำว่า “พิพิธภัณฑ์” กับ “มิวเซียม” แล้ว จะพบว่ามีความหมายที่ไม่ตรงกัน กล่าวคือ พิพิธภัณฑ์ หรือพิพิธภัณฑ์สถาน หมายถึง สถานที่สำหรับสิ่งของนานาชนิดหรือเป็นสถานที่เก็บของ ในขณะที่คำว่า มิวเซียม มีความหมายว่าเป็นสถานที่สิ่งสฤติของคณะเทพธิดามูซา ซึ่งเป็นคณะแห่งสรรพวิชาด้านต่าง ๆ ดังนั้น คำว่า มิวเซียม จึงมีความหมายอยู่ในตัวเองว่า หอแห่งสรรพวิชา หรือ แหล่งเรียนรู้ (ตรงใจ หุตางกูร, 2554) โดยคำว่า มิวเซียม เป็นคำยืมจากภาษาละตินว่า มูเซอุม ที่มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกโบราณว่า มูเซออน (Mouseion) ซึ่งหมายถึงสถานที่สฤติของหมู่เทพธิดามูซาอันเป็นตัวแทนของดนตรี บทเพลง และนาฏศิลป์ โดยมีอำนาจจิตใจให้วิสามารถแต่งกวีนิพนธ์ได้ จึงถือว่าหมู่เทพธิดามูซาเป็นผู้อุปถัมภ์เหล่านักปราชญ์และกวีให้สามารถแต่งตำราและบทประพันธ์ต่าง ๆ ได้ อันประกอบด้วย (จิรา จงกล, 2532: 5)

Clio

เทพธิดาแห่งประวัติศาสตร์นิพนธ์

Urania	เทพธิดาแห่งดาราศาสตร์หรืองานนิพนธ์ด้านดาราศาสตร์
Melpomene	เทพธิดาแห่งโศกนาฏกรรม
Thalia	เทพธิดาแห่งบทร้อยกรองทำนองเรีงรมย์และเรื่องชนบท
Galliope	เทพธิดาแห่งกาพย์
Euterpe	เทพธิดาแห่งกวีนิพนธ์ ทำนองเสนาะ หรือดนตรี
Erato	เทพธิดาแห่งกวีนิพนธ์เรื่องรัก
Polyhymnia	เทพธิดาแห่งเพลงศักดิ์สิทธิ์
Terpsichore	เทพธิดาแห่งการฟ้อนรำ

สถานที่ที่เรียกว่า มิวเซียม หรือ Museum ปรากฏขึ้นเป็นแห่งแรกที่เมืองอเล็กซานเดรีย ประเทศอียิปต์ราว 300 ปีก่อนคริสตกาล มีชื่อเรียกว่า หอสรรพวิชาแห่งเมืองอเล็กซานเดรีย หรือ The Museum of Alexandria ตั้งขึ้นโดยพระเจ้าปโตเลมีที่ 2 (Ptolemy II Philadelphus) (จิราจกมล, 2532: 5-6) เพื่อเก็บงานวรรณกรรมจำนวนมาก ดังนั้น หอสรรพวิชานี้จึงทำหน้าที่เป็นหอสมุดและสถาบันทางการศึกษาด้วย

อย่างไรก็ตาม เป็นเวลากว่าครึ่งทศวรรษที่มีความพยายามที่จะนิยามคำว่า มิวเซียม ให้ครอบคลุมและขยายขอบเขตไปให้มากกว่าการเป็นสถานที่เก็บสะสมของ ซึ่ง Dr. Douglas A. Allan ได้บรรยายเรื่อง *The museum and its functions* ไว้ในบทความ The Organization of Museum: Practical Advice โดยจำแนกหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์สถานเอาไว้ ได้แก่ การรวบรวม การตรวจพิสูจน์ การทำลายหลักฐาน การสงวนรักษา การจัดแสดง การให้การศึกษ และหน้าที่ต่อประชาชน (Allan, 1960: 13-27) ดังนั้น พิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่ซึ่งเก็บรวบรวมความทรงจำร่วมและประวัติศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ แต่เมื่อแนวคิดเกี่ยวกับมิวเซียมเข้ามายังประเทศในโลกตะวันออก คำนี้ได้ถูกแปลภาษาและจำกัดความให้หมายถึง สถานที่จัดเก็บและแสดงของนานาชนิด

ในทัศนะของ ยุคติ มุกตาวิจิตร (2561) ความหมายพิพิธภัณฑ์ในภาษาไทยค่อนข้างแตกต่างจากความหมายดั้งเดิมของคำนี้ในภาษาอังกฤษที่โยงไปยังภาษากรีก ซึ่งหมายถึงเทพีแห่งศิลปะ วิทยาการทั้งเก้าหรือศิลปะที่เหล่าเทพีแห่งศิลปะวิทยาการทั้งเก้าจัดแสดง ในความหมายนี้ Museum จึงน่าจะใช้แสดงสิ่งของที่สูงส่ง สร้างความบันเทิงใจ ตลอดจนให้ความรู้ หากแต่ว่าชื่อพิพิธภัณฑ์ในความหมายไทยนั้น แม้จะมีการสะกดและเปล่งเสียงอย่างพิสดาร หากแต่ความหมายถูกลดทอนลง เป็นเพียงที่เก็บของ ซึ่งจะว่าไปก็ดูจะสะท้อนกิจกรรมที่ทำกันในพิพิธภัณฑ์ไทยมากมายอยู่จริง ๆ

สำหรับพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยนั้น สามารถแบ่งพัฒนาการออกได้เป็น 3 ช่วงเวลาหลัก ระยะเวลาแรก คือสมัยที่สยามได้รับอิทธิพลจากตะวันตก ระยะเวลาที่สอง เป็นสมัยกำเนิดพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และระยะเวลาที่สาม เป็นสมัยของการเกิดขึ้นของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ในช่วงสมัยลัทธิจักรวรรดินิยม สยามหรือไทยได้รับอิทธิพลการทำมิวเซียมหรือแนวคิดในเรื่องการสะสมมาจากประเทศตะวันตก เพื่อเป็นเครื่องบ่งชี้และแสดงควมมีอารยธรรมของชาติ โดยในระยะแรกไม่ได้เป็นพิพิธภัณฑ์ที่เปิดให้กับสาธารณะเข้าชม แต่เป็นสถานที่สะสมของแปลกของชนชั้นสูง ซึ่งพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ทรงรวบรวมโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และจารึก รวมถึงวัตถุทางธรรมชาติวิทยา และชาติพันธุ์วิทยาไว้เป็นจำนวนมาก และโปรดเกล้าฯ ให้นำสิ่งเหล่านี้มาจัดแสดงเพื่อให้ทูตานุทูต พระราชอาคันตุกะ และข้าราชการบริพารได้ชม ณ พระที่นั่งราชฤดี ในพระบรมมหาราชวัง ต่อมาใน พ.ศ. 2402 โปรดเกล้าฯ ให้จัดสร้างพระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑ์ขึ้นเพื่อเป็นการวางรากฐานงานพิพิธภัณฑ์ขึ้นเป็นครั้งแรก และถือเป็นพิพิธภัณฑสถานส่วนพระองค์ที่แสดงให้เห็นทั้งศักดิ์และศรีของประเทศ ไทย ต่อมาเมื่อพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เสด็จประพาสปัตตาเวียจึงได้เห็นตัวอย่างของการทำพิพิธภัณฑ์ และโปรดเกล้าฯ ให้อ้ายศิลปวัตถุ โบราณวัตถุต่าง ๆ มาจัดแสดงในมิวเซียมที่โปรดให้จัดตั้งขึ้น ณ หอทองคอกเตี้ย หรือศาลาสหทัยสมาคม โดยนิยมเรียกว่า “หอมิวเซียม” โดยเก็บรวบรวมวัตถุอื่น ๆ ไว้ด้วยเช่น วัตถุทางธรรมชาติ และวัตถุทางศิลปวัฒนธรรม จากนั้นจึงเปิด

ให้พระบรมวงศานุวงศ์ ข้าราชการ กงสุลต่างประเทศ ตลอดจนประชาชนทั่วไปเข้าชมเป็นปฐมฤกษ์ เมื่อวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2417 หลังจากนั้นจึงมีการปรับปรุงกันเรื่อยมา จนกระทั่งใน พ.ศ. 2469 พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระราชทานพระราชวังบวรสถานมงคลหรือวังหน้าให้เป็นพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร โดยมีสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ และยอร์ช เซเดส์ (George Coedes) นักวิชาการชาวฝรั่งเศส ทำหน้าที่จัดหมวดหมู่โบราณวัตถุและจัดการการจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานในรูปแบบสถาบันพิพิธภัณฑสถานรุ่นใหม่ที่มีการบริหารจัดการที่มุ่งส่งเสริมความรู้มากขึ้น

ภายหลังจากการเปลี่ยนแปลงการปกครองเมื่อ พ.ศ. 2475 รัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมการสร้างพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติขึ้นทั่วประเทศ โดยประกาศตั้งพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร เป็นพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร อยู่ในความดูแลของกรมศิลปากร ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยโบราณสถาน ศิลปวัตถุ โบราณวัตถุ และการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. 2477 และพระราชบัญญัติว่าด้วยโบราณสถาน ศิลปวัตถุ โบราณวัตถุ และการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2486 นับเป็นการเริ่มต้นการดำเนินงานด้านพิพิธภัณฑสถานที่เป็นรูปแบบปัจจุบัน

ทั้งนี้เพื่อให้ประชาชนเกิดความภาคภูมิใจในความเป็นคนไทยและชาติของตน เมื่อกรมศิลปากรมีการดำเนินงานด้านโบราณคดีในพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วประเทศ โบราณวัตถุและศิลปวัตถุที่ได้จากการขุดค้นจะถูกนำมาจัดเก็บและจัดแสดงที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ แหล่งโบราณคดีหลายแห่งจึงพัฒนาจัดตั้งเป็นพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ประจำแหล่งโบราณคดี อาทิ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ บ้านเก่า จังหวัดกาญจนบุรี พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ บ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม เป็นต้น (โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, 2550; จิรา จงกล, 2532: 57-65) ดังนั้น แนวทางและเค้าโครงในการเล่าเรื่องของพิพิธภัณฑสถานเหล่านี้ภายใต้การบริหารจัดการของกรมศิลปากร จึงวางอยู่บนพื้นฐานของโครงเรื่องประวัติศาสตร์ชาติที่มักมีเส้นเรื่องตามช่วงเวลา โดยเริ่มจากการจัดแสดง



โบราณวัตถุที่เล่าเรื่องการอพยพของคนไทย และเมื่อคนไทยตั้งอาณาจักรขึ้น จะเป็นเส้นเรื่องทางประวัติศาสตร์ที่ประกอบด้วยสุโขทัย อโยธยา และรัตนโกสินทร์ ซึ่งจะเน้นเรื่องราวของกษัตริย์หรือชนชั้นนำเป็นหลัก โดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องราวของสามัญชนมากนัก

ระยะที่สาม เป็นระยะของการเกิดขึ้นของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ซึ่งเกิดขึ้นอย่างชัดเจนตั้งแต่หลังเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 เป็นต้นมา เนื่องจากประชาชนตั้งคำถามต่อตัวตนของตนเองมากขึ้น และสำรวจตัวเองเพื่อรวบรวมความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสังคม เพื่อเป็นเครื่องมือในการปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ช่วงเวลานี้จึงได้เกิดการศึกษาศาสตร์ท้องถิ่น ซึ่งการศึกษาดังกล่าวนี้อาจเป็นแนวทางในการศึกษาใหม่ที่ค่อนข้างออกห่างจากประวัติศาสตร์ชาตินิยม โดยให้ความสำคัญกับประชาชนทุกระดับและทุกด้านของสังคม รวมถึงเปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการศึกษาด้วย (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2525: 25-26; ยงยุทธ ชูแว่น, 2551: 170-171) ซึ่งกรณีของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนที่เป็นกรณีศึกษาของวิทยานิพนธ์นี้ก็ถือเป็นปรากฏการณ์ที่สืบเนื่องและพัฒนาการของพิพิธภัณฑ์ในไทย เพียงแต่มีความแตกต่างกันในแง่ของบริบททางประวัติศาสตร์

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยจะมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง มีพิพิธภัณฑ์สถานเกิดขึ้นหลายประเภท ทั้งพิพิธภัณฑ์สถานของรัฐ เอกชน และส่วนบุคคล แต่จะเห็นได้ว่า บทบาทหน้าที่หลักของพิพิธภัณฑ์ไทยที่ผ่านมา ยังคงเน้นเรื่องการจับเก็บและจัดแสดงโบราณวัตถุ รวมถึงถ่ายทอดเรื่องราวผ่านนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์อย่างตรงไปตรงมา

## 1.2 พิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่

กระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกได้ส่งผลต่อแนวคิดด้านพิพิธภัณฑ์ โดยองค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) และสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (ICOM) ได้ประชุมร่วมกันเมื่อเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 1973 โดยมีนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้าน

พิพิธภัณฑ์ร่วมพิจารณาเกี่ยวกับบทบาทของพิพิธภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกับความต้องการทางสังคมและเศรษฐกิจในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งพิพิธภัณฑ์สามารถมีส่วนในการพัฒนาสังคมในประเด็นเรื่องวัฒนธรรมและการศึกษา (Peter, 2008: 397-399) โดย Teruggi (1973: 129-130) มีข้อเสนอถึงการประชุมนี้ว่า พิพิธภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คนในชุมชน เพื่อให้พวกเขาตระหนักและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของท้องถิ่น รวมถึงชี้ให้ผู้คนในชุมชนเห็นถึงเรื่องผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจด้วย

เป้าประสงค์หลักในการดำเนินงานภายใต้หลักการบูรณาการงานด้านพิพิธภัณฑ์ขององค์การยูเนสโก ได้ส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์มุ่งเน้นการปฏิสัมพันธ์กับประชาชนและชุมชน เน้นการมีส่วนร่วมของประชาชนและสมาคมต่าง ๆ ภายใต้กิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลายและเสรีภาพใน สิทธิทางวัฒนธรรม (Cultural rights) อันเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการพัฒนาคุณค่าและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ อีกทั้งยังเป็นกรอบคิดที่สำคัญต่อการพัฒนาการสู่พิพิธภัณฑ์วิทยาแนวใหม่ (New Museology) ที่ว่าด้วยพิพิธภัณฑ์ในฐานะสถาบันทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวาระทางการเมือง เพื่อสนับสนุนการบูรณาการงานพิพิธภัณฑ์ให้เข้าถึงทุกวัฒนธรรมในแต่ละกลุ่มทางสังคมทั้งในประเด็นเชิงคุณค่า ความหมาย แนวทางการตีความและความแท้ภายในพิพิธภัณฑ์ (Stam, 1993: 267-283; เกตุชพรรณ คำพุทธ, 2019: 128)

ที่ผ่านมา มีนักวิชาการและนักทฤษฎีหลายท่าน ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ เช่น Mensch (2004: 7) ได้นิยามคำว่า พิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ ไว้ว่าเป็นกระบวนการและแนวคิดทฤษฎีแบบใหม่ที่เป็นกรรวมเอา 3 ลักษณะพิเศษของ พิพิธภัณฑ์ชุมชน (Community museology) พิพิธภัณฑ์ที่รวมความหลากหลาย (Inclusive museum) และสถานที่แห่งความทรงจำ (Place of memory) เข้าไว้ด้วยกัน โดย Weil (1989: 28-32) ได้ชี้ให้เห็นถึงแนวคิดต่อพิพิธภัณฑ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอันส่งผลต่อกระบวนการทำงาน ที่แม้ว่าหัวใจหลักของงานพิพิธภัณฑ์จะเป็นการสะสมและการดูแล

อนุรักษ์ศิลปวัตถุ แต่ทุกวันนี้ สิ่งที่พิพิธภัณฑ์ต้องให้ความสำคัญคือความสัมพันธ์ระหว่างพิพิธภัณฑ์กับผู้ชม ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ Ross (2004) ที่เสนอว่าพิพิธภัณฑ์ได้มีการเปลี่ยนมายึดผู้เข้าชมเป็นศูนย์กลางมากขึ้น อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับชุมชนและกลไกตลาด อีกทั้ง Black (2012: 15) ก็ได้แสดงทัศนะที่ตรงกันว่า พิพิธภัณฑ์ในศตวรรษที่ 20 ควรยึดผู้เข้าชมเป็นศูนย์กลาง ทั้งนี้ หมายรวมถึงกระบวนการจัดการสมัยใหม่ด้วย ที่ผู้บริโภค (Consumer) กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการจัดการพิพิธภัณฑ์ (Mayrand, 1985)

Black (2012: 15) ก็ได้แสดงทัศนะที่ตรงกันว่า พิพิธภัณฑ์ในศตวรรษที่ 20 ควรยึดผู้เข้าชมเป็นศูนย์กลาง ทั้งนี้ หมายรวมถึงกระบวนการจัดการสมัยใหม่ด้วย ที่ผู้บริโภค (Consumer) กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการจัดการพิพิธภัณฑ์

หากมองในแง่มุมประวัติศาสตร์ จะเห็นได้ถึงจุดเปลี่ยนของสังคมที่ส่งผลต่อแนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า พิพิธภัณฑ์แนวคิดใหม่ (New Museology) เริ่มเกิดขึ้นหลังเหตุการณ์ปฏิวัติทางวัฒนธรรมในฝรั่งเศสเมื่อ ค.ศ. 1968 พิพิธภัณฑ์ถูกเปลี่ยนบทบาทเป็นความเคลื่อนไหวเพื่อเรียกร้องประชาธิปไตยทางวัฒนธรรม ประกอบกับความเคลื่อนไหวของสังคมในศตวรรษที่ 20 ที่ต้องการเสรีภาพทางการเมือง และการประกาศเอกราชของประเทศอาณานิคม ทำให้เกิดกระแสการหาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและเสนอทางเลือกใหม่ในการแก้ปัญหาหรือบรรเทาผลกระทบที่เกิดจากนโยบายพัฒนาที่มุ่งเน้นความเติบโตทางเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว ซึ่งผลักดันให้เกิดการบูรณาการฐานความคิดของพิพิธภัณฑ์กับแนวคิดทฤษฎีการพัฒนาสังคมทางเลือก (Alternative Development Approach and Theory) (ณศิรา กายราศ, 2557: 15-18)

โดยส่วนมาก กระแสแนวความคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์มักจะถูกพัฒนาขึ้นในประเทศมหาอำนาจหรือประเทศทางฝั่งตะวันตก ทั้งนี้ด้วยแรงผลักดันของการเคลื่อนไหวทางสังคมของคนรุ่นใหม่ในช่วงทศวรรษ 1960 ที่เป็นยุคของการต่อต้านสงครามและเรียกร้องสิทธิความเสมอภาคเท่า

เทียมและความหลากหลายทางวัฒนธรรม นำมาสู่ความตื่นตัวในมิติทางวัฒนธรรมและอุดมการณ์ของชาวอเมริกันที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในระดับโลกคือการวิพากษ์และรื้อคดีของความเหนือกว่าของอารยธรรมตะวันตก นับเป็นการยุติยุคทองของ “อารยธรรมตะวันตก” (ชเนต อภรณ์สุวรรณ, 2561)

กระแสการปลดปล่อยอาณานิคม (Decolonization) ทั้งในเชิงรัฐศาสตร์หรือเชิงวัฒนธรรมได้แพร่กระจายไปในหลายประเทศทั่วโลก ซึ่ง Cheng, Zhang, และ Huang (2021: 995-962) ได้อธิบายถึงการสร้างอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านนิเวศพิพิธภัณฑ์ (eco-museum) และพิพิธภัณฑ์ชุมชน (community museum) ในประเทศประเทศโลกที่สาม (Third world) โดยที่แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ได้เข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลง พิพิธภัณฑ์ได้ถูกใช้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สะท้อนถึงการกระจายอำนาจ (decentralization) และเพื่อส่งเสริมการพัฒนาชุมชน ซึ่งในทัศนะของผู้เขียน ได้ย้ำให้เห็นถึงแนวคิดของพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ที่พิพิธภัณฑ์ในประเทศต่าง ๆ ใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการลดทอนหรือทำลายแนวคิดที่ยึดยุโรปเป็นศูนย์กลาง (Eurocentric) และเป็นการสร้างมโนภาพ (conception) ของประวัติศาสตร์ชาติหรือท้องถิ่นขึ้นมาในยุคหลังอาณานิคม (Post-colonial) ในขณะเดียวกัน ในการจัดการสื่อสารของพิพิธภัณฑ์ก็ยังยึดถือหลักการของพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ในการพัฒนาการนำเสนอเรื่องราวผ่านนิทรรศการที่เน้นการสร้างความปลอดภัยให้กับผู้เข้าชมด้วย

ในส่วนของประเทศไทยเอง ได้มีการเปลี่ยนแปลงในเชิงแนวคิดและ ได้มีความพยายามขับเคลื่อนทางนโยบายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างยั่งยืนและยกระดับมาตรฐานการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ให้กับเยาวชน รวมถึงสร้างแนวคิดและภาพลักษณ์ใหม่ของพิพิธภัณฑ์ในสังคม โดยคณะรัฐมนตรีได้มีมติให้ประกาศจัดตั้งสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นหน่วยงานเฉพาะด้าน สังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) เมื่อวันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2547 (สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ, 2549: 4-13) ซึ่ง เฉลิมชัย ห่อหนาค (2544: 9-10)

ได้วิเคราะห์ถึงความแตกต่างของพิพิธภัณฑ์ไทยในอดีตและในอนาคต อันนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงทั้งในเชิงแนวคิดและนโยบาย กล่าวคือ ในอดีต พิพิธภัณฑ์จัดตั้งขึ้นเพื่อรวบรวมของที่มีค่าของประเทศ เพื่อแสดงความเจริญรุ่งเรืองทางศิลปวัฒนธรรม ซึ่งส่งผลดีกับการพัฒนาประเทศไม่น้อย แต่เนื่องจากโลกในอนาคตจะมีการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างรวดเร็ว การพัฒนาภูมิปัญญาของคนไทยเป็นเรื่องต้องเร่งทำและยกระดับให้ทันสมัยขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อความรู้เท่าทันในสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรู้เท่าทันในเทคโนโลยีสมัยใหม่ อารยธรรมใหม่ หรือศิลปวัฒนธรรมใหม่ พิพิธภัณฑ์จึงไม่สามารถดำเนินการตามความคิดดั้งเดิมเหมือนในอดีตได้ แต่จะต้องปรับตัวเพื่อให้ประชาชนคนไทยสนใจในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น หากความรู้และใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์มากขึ้นจนสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต

นอกจากนี้ (ปรีดี ปลื้มสารัญกิจ และ ฟ้า วิไลชา, 2561: 43) ได้ให้ข้อเสนอเกี่ยวกับบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า ต้องสร้างความเข้าใจและความตระหนัก และต้องบูรณาการการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์กับหลักสูตรการเรียนการสอนของผู้เรียน โดยที่พิพิธภัณฑ์ต้องทำหน้าที่เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อีกทั้งต้องมุ่งหาเอกลักษณ์และแนวทางที่จะดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาชมพิพิธภัณฑ์และใช้เวลาในพิพิธภัณฑ์ให้มากกว่าเดิม ดังนั้น การสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างพิพิธภัณฑ์กับผู้เข้าชม การสร้างความประทับใจ และส่งเสริมให้มีส่วนร่วม (Mukdawijitra, 2015: 12-15) จึงเป็นเรื่องสำคัญที่พิพิธภัณฑ์ไทยควรตระหนักและพัฒนาเพื่อนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลง

จะเห็นได้ว่า พัฒนาการทางแนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ที่เปลี่ยนแปลงไป นำมาสู่การปรับเปลี่ยนทั้งกรอบความคิดและวิธีการดำเนินงาน จากเดิมที่ที่แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยา (Museology) เป็นแนวทางหลักในการปฏิบัติงานด้านพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเน้นการศึกษาวัตถุและอธิบายด้วยการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาให้กับผู้เข้าชมทุกคน แต่เมื่อแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ (New Museology) เข้ามามีบทบาทในสังคม พร้อมกับกระแสการเปลี่ยนแปลงทางบริบทของสังคม ก็ส่งผล

ต่อกระบวนการในการจัดการพิพิธภัณฑ์และการสื่อสารที่เน้นผู้ชมเป็นหลักและพยายามดึงดูดกลุ่มผู้เข้าชมที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับโอกาสทางการบริโภคและการมีปฏิสัมพันธ์มากกว่าที่จะสนใจในความสุขพรีย (Aesthetic) และประสบการณ์เชิงความรู้ (Intellectual experiences) (Bosch, 2005) อีกทั้ง ได้เปลี่ยนวิธีการมองผู้เข้าชมในฐานะที่เป็นผู้ชมเพียงอย่างเดียว เป็นการมองผู้เข้าชมในฐานะผู้เรียนรู้ และได้พยายามสร้างองค์ความรู้และประสบการณ์ที่เหมาะสมกับความหลากหลายของทุกกลุ่มผู้เข้าชม

### 1.3 พิพิธภัณฑ์มีชีวิต

ที่ผ่านมา พิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์หรือพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีความพยายามที่จะพัฒนาเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของตนเองด้วยการใส่ “ชีวิต” เข้าไปในกระบวนการสื่อสาร หรือที่เรียกว่า “พิพิธภัณฑ์มีชีวิต” (Living Museum) ซึ่งเบื้องหลังของการเกิดขึ้นของพิพิธภัณฑ์มีชีวิตนี้ มีต้นกำเนิดมาจากแนวคิด “ประวัติศาสตร์มีชีวิต” (Living History) ที่เป็นกระแสความเคลื่อนไหวครั้งใหญ่ในวงการพิพิธภัณฑ์ในประเทศแถบยุโรปและอเมริกาใต้ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยที่ประวัติศาสตร์มีชีวิตถูกใช้ในฐานะที่เป็นเครื่องมือของนักโบราณคดีในการสืบหาข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ หรือถูกใช้เพื่อสื่อสารประเด็นบางอย่างกับสังคมร่วมสมัย ซึ่ง Anderson (1982: 291-293) ได้ให้คำจำกัดความของประวัติศาสตร์มีชีวิตไว้ว่า เป็นการพยายามจำลองชีวิตของผู้คนในช่วงเวลาอื่น โดยทั่วไปมักจะเป็นการจำลองแวดล้อมในอดีต เพื่อที่จะช่วยในการตีความวัตถุทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้ นอกจากนี้ประวัติศาสตร์มีชีวิตยังมีความเกี่ยวข้องกันกับการสร้างสรรค์และรูปแบบสัญลักษณ์ (symbolic form) โดยเฉพาะการแสดง ละคร และพิธีกรรม เนื่องจากมีการใช้เทคนิคต่าง ๆ ของกระบวนการแสดงละคร อาทิ เครื่องแต่งกาย (ย่อนยุค), อุปกรณ์ประกอบ (ศิลปวัตถุ), ฉาก (สถานที่ทางประวัติศาสตร์), การสวมบทบาท (ตัวละครทางประวัติศาสตร์)

และการออกแบบเรื่องเวลาและพื้นที่เพื่อสร้างความรู้สึกเหมือนอยู่คนละส่วนกับโลกแห่งความเป็นจริงในปัจจุบัน

เมื่อแนวคิดประวัติศาสตร์มีชีวิตถูกนำมาประยุกต์ใช้ในพิพิธภัณฑ์เพื่อสร้างแวดล้อมที่เอื้อต่อการตีความของผู้เข้าชม ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกายหรือการสาธิตให้ชม จึงทำให้เกิดกระบวนการนำเสนอแบบใหม่ในพิพิธภัณฑ์ที่เรียกว่า “พิพิธภัณฑ์มีชีวิต” กล่าวคือ เป็นกระบวนการที่มีแนวคิดที่ว่าความรู้ในพิพิธภัณฑ์ต้องไม่จำกัดอยู่เพียงเฉพาะวัตถุหรือเรื่องราวที่จัดแสดงอยู่เท่านั้น หากแต่หมายถึงประสบการณ์ในการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมในพื้นที่ที่มีบรรยากาศและกายภาพแวดล้อมที่แสดงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมด้วย (คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550) ซึ่งนับเป็นการนำเสนอที่แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์ในยุคก่อนที่ให้ความสำคัญกับวัตถุและเนื้อหาทางวิชาการเป็นหลัก

ทั้งนี้ ความแตกต่างอย่างชัดเจนระหว่างพิพิธภัณฑ์ (museum) กับพิพิธภัณฑ์มีชีวิต (living museum) นั้น บุริม โอทกานนท์ (2553) และ กานดา เตชะชั้นหมาก (2561: 21-22) ได้อธิบายข้อแตกต่างนี้ว่า พิพิธภัณฑ์คืออาคารหรือสิ่งปลูกสร้างที่มีศิลปวัตถุเก่า หรือเป็นการรวบรวมวิถีชีวิต เครื่องใช้ไม้สอยหรือศิลปวัตถุต่าง ๆ ของคนในสังคม ที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้า เกิดองค์ความรู้จากงานศิลปะเหล่านั้น แล้วนำมาจัดแสดงอยู่ในตู้ เป็นภาพถ่าย รูปปั้น หรือลักษณะการจัดแสดงรูปแบบอื่น ๆ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่มีให้กับบุคคลทั่วไปเข้าไปชม และผู้ชมได้เรียนรู้สิ่งที่เกิดขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าของผู้ที่ได้ทำการศึกษาสิ่งเหล่านั้นมาและเกิดสัมผัสด้านจินตนาการในเรื่องวิถีชีวิตความเป็นชุมชนในช่วงเวลาหนึ่ง และเมื่อชมเสร็จแล้ว จินตภาพของวิถีชีวิตโบราณนั้นก็จะถูกจดจำอยู่ในความทรงจำ ในขณะที่พิพิธภัณฑ์มีชีวิตเน้นการเรียนรู้วิถีชีวิต ศิลปวัตถุในมิติของประสบการณ์ที่แตกต่างและไม่หยุดนิ่ง กล่าวคือ เมื่อเข้าชมพิพิธภัณฑ์แล้ว สามารถเห็นความมีชีวิต วิธีการดำเนินชีวิต การ

นำเอาเครื่องใช้ไม้สอยมาใช้ โดยไม่ต้องสร้างจินตนาการ ผู้ชมแต่ละคนจะได้รับรู้และเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของการมาพิพิธภัณฑ์มีชีวิตที่แตกต่างกันไป

ในปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์หลายแห่งทั่วโลกได้นำแนวคิดพิพิธภัณฑ์มีชีวิตมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับเนื้อหาหรือเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์เพื่อนำเสนอต่อผู้เข้าชม อย่างเช่นที่ Eastern State Penitentiary Historic Site สถานที่ทางประวัติศาสตร์ที่อดีตเคยเป็นเรือนจำของชาวอเมริกันในฟิลาเดลเฟีย นักจัดการความรู้ของพิพิธภัณฑ์ (Museum educator) ได้จัดกิจกรรมพิเศษในการนำชมพิพิธภัณฑ์เมื่อเดือนมีนาคม ค.ศ. 2016 โดยให้ออดิตผู้ต้องขัง 4 คนที่เคยถูกกักขังในเรือนจำแห่งนี้ได้มาทำหน้าที่เป็นเจ้าหน้าที่นำชม เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของสถานที่แห่งนี้ผ่านมุมมอง ความทรงจำ และความบอบช้ำ (trauma) ของตนเอง ดังนั้น ประสบการณ์ที่ผู้เข้าชมจะได้รับ จะไม่ใช่เพียงแค่ความเข้าใจที่มีต่อสถานที่และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ แต่ยังรวมถึงความเข้าใจและทัศนคติที่มีต่อผู้พ้นโทษด้วย ในอีกทางหนึ่ง กิจกรรมลักษณะนี้เป็นโอกาสทางด้านการงานอันดีสำหรับผู้พ้นโทษที่ได้แบ่งปันประสบการณ์ของตนเองและทำให้เรื่องเล่าบนพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ให้มีชีวิตขึ้นมา เป็นการเชื่อมโยงผู้คนเข้ากับสถานที่ผ่านเรื่องเล่าของคนกลาง ซึ่งอาจส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางความคิดของคนในสังคมได้ (Robinson และ Zalut, 2018: 22-34)

อีกกรณีตัวอย่างหนึ่ง เป็นการใช้เรื่องเล่าและการสร้างบรรยากาศในการสร้างประสบการณ์ผ่านความรู้สึกให้กับผู้เข้าชมของพิพิธภัณฑ์บ้าน (home museum) โดยมีปัจจัย 3 ปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงในการถ่ายทอดเรื่องราวไปยังผู้เข้าชม ปัจจัยแรกคือ การจัดการพิพิธภัณฑ์บ้านให้มีสภาพคงเดิมและมีเรื่องเล่าที่เล่าถึงความดั้งเดิมของบ้าน ปัจจัยที่สองคือ การสร้างบรรยากาศผ่านเรื่องเล่าที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้คนที่เคยอาศัยอยู่ที่บ้านแห่งนี้ และปัจจัยที่สามคือ การสร้างความเชื่อมโยงระหว่างวัตถุจัดแสดงและเรื่องเล่ากับผู้เข้าชม (Dekel และ Vinitzky-Seroussi, 2017: 344-346)



หากพิจารณาถึงจุดเด่นของพิพิธภัณฑน์มีชีวิตจากกรณีศึกษาข้างต้นนี้แล้ว ลักษณะของพิพิธภัณฑน์มีชีวิตสามารถสื่อสารเรื่องราวที่เป็นประเด็นละเอียดอ่อนหรือเป็นเรื่องราวที่อาจส่งผลกระทบต่อจิตใจไปสู่ผู้เข้าได้อย่างอ่อนโยน อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เข้าชมมี “ความรู้สึก” มากกว่า “ความเข้าใจ” ต่อเรื่องราวที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑน์ พร้อมกันนั้น ยังเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่และของประชาชนในประเทศไปพร้อมกันด้วย ทั้งนี้ หนึ่งในจุดมุ่งหมายของการเกิดขึ้นของพิพิธภัณฑน์มีชีวิต คือการสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมและเพื่อประชาสัมพันธ์วัฒนธรรม รวมถึงส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยให้ความสำคัญกับประสบการณ์และความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชม ซึ่งการเข้าชมพิพิธภัณฑน์มีชีวิตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Ahguk, 2020: 1)

นอกจากนี้ จะเห็นได้ถึงพัฒนาการที่เกี่ยวกับแนวคิดพิพิธภัณฑน์มีชีวิตในเชิงปฏิบัติของพิพิธภัณฑน์ โดยการดำเนินงานของพิพิธภัณฑน์ตามแนวคิดพิพิธภัณฑน์มีชีวิตในช่วงแรกนั้น เป็นการเน้นให้ผู้เข้าชมเข้าใจอดีตและบริบทแวดล้อมของประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้น ซึ่งหลังจากนั้นได้มีการพัฒนาต่อยอดแนวคิดและองค์ความรู้ที่ปรากฏให้เห็นถึงการบูรณาการแนวคิดอื่น ๆ โดยการใช้การสื่อสารในพิพิธภัณฑน์เป็นสื่อกลางในการบอกเล่าแนวคิดเหล่านั้นที่อาจทำให้เกิดกระแสการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้ อย่างเช่น การสร้างความเสมอภาคในโอกาสให้กับอดีตผู้ต้องขัง ด้วยการให้อดีตผู้ต้องขังเป็นผู้นำชมในพิพิธภัณฑน์ที่เคยเป็นอาคารเรือนจำ เพื่อให้ผู้เข้าชมมีทัศนคติที่ดีหรือเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อผู้พ้นโทษ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า นอกจากเป้าหมายของพิพิธภัณฑน์มีชีวิตที่ต้องการสร้างสภาพแวดล้อมให้ผู้เข้าชมได้มาเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางกายภาพ ที่เน้นการนำเสนอวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในรูปแบบที่ผู้เข้าชมสามารถรับรู้และตีความได้ โดยที่ผู้เข้าชมจะได้รับความรู้ความเข้าใจในมุมมองที่หลากหลายและรอบด้านมากขึ้นแล้วนั้น พิพิธภัณฑน์มีชีวิตยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ช่วยอนุรักษ์ สืบสาน

และส่งผลต่อมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ โดยเฉพาะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมหรือมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible cultural heritage) อีกทั้งยังเป็นแหล่งการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน

#### 1.4 พิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีน

พิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีน ตั้งอยู่ภายในชุมชนกุฎีจีน ถนนเทศบาลสาย 1 แขวงวัดกัลยาณ์ เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2560 โดยครอบครัวของคุณนาวิณี พงษ์ไทย (ทรพรพรานนท์) หนึ่งในตระกูลที่สืบเชื้อสายมาจากทหารโปรตุเกสที่ได้มาตั้งรกรากที่ย่านชุมชนกุฎีจีนตั้งแต่ในสมัยต้นกรุงธนบุรี ซึ่งจุดเริ่มต้นในการก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานเกิดจากการอยากรู้จักตัวเอง บรรพบุรุษ และประวัติความเป็นมาของตระกูล รวมถึงอยากถ่ายทอดเรื่องราว วิถีชีวิต และบทบาทของชาวโปรตุเกสที่ย่านชุมชนกุฎีจีนให้กับคนรุ่นหลังได้รับรู้ จึงนำมาสู่การค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับชาวโปรตุเกสตั้งแต่แรกเริ่มเข้ามาในกรุงศรีอยุธยา การอพยพเคลื่อนย้ายในช่วงปลายกรุงศรีอยุธยา-ต้นกรุงธนบุรี และศึกษาที่มาของข้าวของเครื่องใช้และของสะสมของครอบครัว ซึ่งปัจจุบันถูกนำมาเป็นวัตถุจัดแสดงภายในนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถาน

ด้วยเนื้อหาและวัตถุจัดแสดงที่เน้นการเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ใกล้ตัวและใกล้ตัวไปพร้อมกัน จึงทำให้พิพิธภัณฑสถานแห่งนี้โดดเด่นแตกต่างจากพิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์หรือพิพิธภัณฑสถานชาติพันธุ์อื่นๆ ในประเทศไทย โดยพื้นที่ของพิพิธภัณฑสถานตั้งอยู่ในชุมชนกุฎีจีน มีลักษณะเป็นเรือนไม้สองชั้น ซึ่งได้รับการปรับปรุงและดัดแปลงจากบ้านพักอาศัยให้เป็นพื้นที่จัดนิทรรศการสำหรับพิพิธภัณฑสถาน โดยได้ผสมผสานรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบโปรตุเกสเพิ่มเติมเข้าไป ภายในพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีน มีสิ่งของจัดแสดงที่อธิบายประวัติศาสตร์ของชาวโปรตุเกสตามช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนจัดแสดง ดังนี้

ส่วนจัดแสดงที่ 1 “กำเนิดสยามโปรตุเกส” บอกเล่าประวัติศาสตร์เมื่อครั้งที่ชาวโปรตุเกสเข้ามาในสยามครั้งแรกในสมัยกรุงศรีอยุธยา มีสิ่งจัดแสดงชิ้นสำคัญคือ หัวเรือคาร์แร็ค (เรือกำปั่น) ของโปรตุเกส แผนที่ เครื่องแต่งกาย สินค้านำเข้า-ส่งออกในสมัยอยุธยา และป้ายคำบรรยาย

ส่วนจัดแสดงที่ 2 “ประวัติศาสตร์ของชุมชนกุฎีจีน” เป็นเรื่องราวการตั้งถิ่นฐานของชาวโปรตุเกสที่ชุมชนกุฎีจีนในสมัยธนบุรี มีสิ่งจัดแสดงชิ้นสำคัญคือ โมเดลจำลองของของโบสถ์วัดซางตาครุส คัมภีร์ไบเบิลตัวอักษรลาติน และป้ายคำบรรยาย

ส่วนจัดแสดงที่ 3 “ประวัติศาสตร์ครอบครัว” บอกเล่าประวัติของครอบครัวที่สืบเชื้อสายมาจากทหารโปรตุเกส ความหลากหลายของเชื้อชาติ (โปรตุเกส ไทย มอญ) ศาสนา วิถีชีวิต อาชีพดั้งเดิมของชุมชนกุฎีจีน อาหารประจำชุมชน มีสิ่งจัดแสดงชิ้นสำคัญคือ เครื่องปั้นดินเผา เครื่องเคลือบลายคราม เครื่องครัวเครื่องใช้ อาหาร (จำลอง) ของชาวโปรตุเกสกุฎีจีน รูปภาพบุคคลในครอบครัว และป้ายคำบรรยาย

จะเห็นว่า รูปแบบการจัดการและกระบวนการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนมีลักษณะที่เป็นการจัดแสดงภายใต้แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาแบบดั้งเดิม (Museology) ที่เน้นการจัดแสดงสิ่งของที่สำคัญ มีป้ายชื่อของวัตถุกำกับ และมีป้ายคำบรรยายหลักที่อธิบายประวัติศาสตร์ในภาพรวม เพราะฉะนั้น ผู้เข้าชมจึงสามารถทำความเข้าใจวัตถุจัดแสดงต่าง ๆ ได้ด้วยการมองวัตถุหรือการอ่านป้ายคำบรรยาย การรับรู้เนื้อหาจากกระบวนการสื่อสารของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนจึงเป็นไปอย่างตรงไปตรงมา กล่าวคือ ผู้เข้าชมสามารถรู้ว่าวัตถุชิ้นนี้เรียกว่าอะไร แต่ไม่อาจรับรู้ได้ว่าที่มาหรือวิธีการใช้ของสิ่งเหล่านั้นเป็นอย่างไร อาจกล่าวได้ว่า พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนในปัจจุบันยังขาด “ชีวิต” และ “เรื่องเล่า” ที่ให้เข้าชมได้รับรู้ มีประสบการณ์ร่วม และตีความได้ด้วยตนเอง

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

### 2.1 ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) เป็นคำที่มีความเกี่ยวข้องกับหลายศาสตร์และหลายแง่มุม ที่ผ่านมามีนักวิชาการหลายท่านได้ตีความและให้คำจำกัดความของการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ โดยมีจุดร่วมกันใน 3 ประเด็นหลัก ดังนี้ (Cropley และ Dave, 2014: 20; ดุษณี คำมี, 2014: 18; สุมาลี สังข์ศรี, 2556: 15; อาชญญา รัตนอุบล, 2557: 6)

1. การเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงในตัวบุคคลตลอดช่วงชีวิต อันนำไปสู่ความเชื่อมั่นและความคิดสร้างสรรค์
  2. เป็นการเรียนรู้ที่ก้าวข้ามกรอบการศึกษาในระบบหรือการจัดการศึกษาในโรงเรียน หากแต่เป็นการเรียนรู้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ มุ่งเน้นการเรียนรู้และพัฒนาตนเองจากภายใน
  3. การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน เป็นการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต โดยผ่านกระบวนการสนับสนุนเพื่อให้บุคคลเข้าถึงความรู้
- นอกจากนี้ ยังมีคำที่มีความหมายใกล้เคียงกันกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) อย่าง การศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong education) ที่อาจมีคำจำกัดความที่คาบเกี่ยวและเชื่อมโยงกัน

ซึ่ง ศักรินทร์ ชนประชา (2562: 159-163) ได้ชี้ให้เห็นถึงข้อแตกต่างระหว่างการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) กับการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong education) โดยระบุว่า นักการศึกษาที่ใช้ Lifelong Education อาจมองในแง่ของผู้จัดว่าจะจัดเตรียมกระบวนการจัดประสบการณ์อย่างไร จึงจะทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ส่วนนักการศึกษาที่ใช้ Lifelong learning จะมุ่งเน้นในส่วนของผู้เรียนว่า หลังจากมีผู้จัดการศึกษาให้แล้ว ผู้เรียนจะเรียนรู้ด้วยตัวเองอย่างไรและเกิดการ

เรียนรู้ตลอดชีวิตหรือไม่ แต่อย่างไรก็ตาม เป้าหมายของทั้งสองคำนี้ต่างสะท้อนถึงกระบวนการในการสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างเหมาะสมเพื่อที่จะได้พัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง จะเห็นได้ว่า สิ่งสำคัญในการจัดการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตนั้น ต้องข้ามพ้นกรอบของระบบการศึกษา กล่าวคือ ต้องไม่จำกัดอยู่เฉพาะการศึกษาในระบบ หากแต่ว่า ต้องรวมการศึกษาที่ผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยไว้ด้วย ซึ่ง อริยา อรุณินท์ (2544: 23-28) ได้เสนอหลักการในการจัดการศึกษา เพื่อให้บุคคลสามารถพัฒนาชีวิตได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ดังนี้

1. เป็นการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับประชาชน
2. ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา
3. การพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง

หลักการดังกล่าวเป็นไปตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตราที่ 25 ที่กำหนดให้รัฐมีหน้าที่ส่งเสริมการดำเนินงานการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ทั่วถึงและพอเพียง โดยนัยของมาตราดังกล่าวต้องการให้สังคมไทยมีโครงสร้างพื้นฐานที่เกื้อหนุนต่อการเรียนรู้ของบุคคล ในรูปของแหล่งการเรียนรู้ที่บุคคลสามารถจะเรียนรู้ได้อย่างหลากหลายกว้างขวาง และอย่างพอเพียง การเรียนรู้ดังกล่าวควรเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้จากการศึกษาในทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ หรือการศึกษาตามอัธยาศัยก็ดี ต่างก็ต้องมีแหล่งการเรียนรู้ที่จะช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ในผู้เรียนได้มากกว่าข้อจำกัดและขอบเขตของโรงเรียน

ทั้งนี้ ปัจจัยส่วนหนึ่งที่ผลักดันให้สังคมต้องตระหนักถึงการมีแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตตามที่ เฉลิมชัย ท่อนาค (2544: 8) ได้วิเคราะห์ไว้คือ นับตั้งแต่ประเทศไทยประสบภาวะวิกฤตด้านเศรษฐกิจ (Economic crisis) เมื่อปี พ.ศ. 2539 เป็นต้นมา เริ่มมีการตั้งข้อสังเกตถึงความเข้มแข็งของพลังอำนาจแห่งชาติในด้านต่าง ๆ ที่เคยถูกประเมินไว้ในทางบวก ว่าควรนำมาพิจารณาใหม่ให้ถูกต้องกับ

ข้อเท็จจริง และมีข้อมูลสนับสนุนความคิดนี้ที่กล่าวถึงพลังอำนาจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของชาติว่า “ความเข้มแข็งด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของประเทศไทยถูกประเมินอยู่ในอันดับท้าย ๆ ของกลุ่มประเทศต่าง ๆ แม้กระทั่งกลุ่มอาเซียน” จึงเป็นหลักฐานยืนยันปัญหาของประเทศไทยที่ต้องมีการแก้ไข พร้อมทั้งปรับปรุงระบบการศึกษาของประเทศขนาดใหญ่ถึงขั้นปฏิรูประบบการศึกษา โดยเปลี่ยนแนวทาง (Approach) เสียใหม่เป็นการสอนที่เน้นความเข้าใจมากขึ้น โดยให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่เรียนเฉพาะในห้องเรียน แต่ต้องเรียนนอกห้องเรียนด้วย และประยุกต์กับเหตุการณ์รอบตนเองได้ ทั้งนี้ สถานศึกษาหรือสถาบันวิชาการจะต้องเปลี่ยนสภาพเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต (Long Life Learning Center) ให้กับสังคมและส่งเสริมการหาความรู้นอกห้องเรียน

อาจกล่าวได้ว่า แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความสำคัญ เป็นสถานที่สาธารณะสำหรับประชาชนที่มีความหลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้ชมหรือผู้ใช้ในการสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอเพื่อเสริมสร้างความรู้ไปพร้อมกับความเพลิดเพลินใจ และมุ่งหวังให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง อันจะนำมาสู่ความคิดสร้างสรรค์

## 2.2 พิพธิภณท์ในฐานะแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถเกิดขึ้นได้โดยปราศจากข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ ซึ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตราที่ 25 ได้กล่าวถึงแหล่งที่มาของการเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน หอศิลป์ สวนสัตว์สาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ และแหล่งการเรียนรู้อย่างอื่น รวมถึงพิพธิภณท์ด้วย ดังนั้น พิพธิภณท์ในอนาคตจะต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลงภารกิจและการดำเนินการให้บังเกิดประโยชน์ต่อสังคม และสอดคล้องกับการพัฒนาการศึกษาของชาติมากยิ่งขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สำคัญของระบบการศึกษาแผนใหม่ (เฉลิมชัย ห่อ นาค, 2544: 8-9)

ในฐานะที่พิพิธภัณฑ์ได้ถูกกำหนดว่าเป็นหนึ่งในแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มนัญญา นวลศรี (2552) จึงนิยามพิพิธภัณฑ์ว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของบุคคล เพราะเป็นแหล่งอารมณ์และสืบทอดคุณค่า เอกลักษณ์ และมรดกของชาติ รวมทั้งยังเป็นแหล่งแสดงวิถีชีวิตและศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น และเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าวิจัยเฉพาะทาง ทั้งนี้ยังเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชน ตลอดจนเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมการศึกษานอกระบบ โรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย

นอกจากนี้ ตรงใจ หุตางกูร (2548: 28-33) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของ “เรื่องราว” ของวัตถุจัดแสดง โดยเฉพาะในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่ถือเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน เนื่องจากเรื่องราวในสิ่งของต่าง ๆ สามารถบ่งบอกได้ถึงความเป็นมา ประโยชน์การใช้สอย และเกี่ยวข้องกับมนุษย์อย่างไร หรือในบริบทใด ซึ่งถ้าหากปราศจากเรื่องราวของวัตถุแล้ว พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นก็ไม่ต่างจาก “โกดังเก็บของชุมชน” มากกว่าการเป็น “แหล่งเรียนรู้ของชุมชน”

ด้วยเหตุนี้ พิพิธภัณฑ์ในปัจจุบันหรือพิพิธภัณฑ์ในศตวรรษที่ 21 จึงควรปรับรูปแบบการจัดการและการนำเสนอ โดยมุ่งพัฒนาเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายการเป็นทั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถให้ข้อมูลวิชาการ เชื่อมโยงวิชาการเข้ากับการมีคุณภาพชีวิตที่ดีของสังคม และยังเป็นแหล่งท่องเที่ยวของประชาชนทุกคน โดย ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ และ พ้า วิไลขำ (2561: 48-64) ได้เสนอให้เห็นถึงปัจจัยและองค์ประกอบที่ดีของพิพิธภัณฑ์ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1. สถานที่ การจัดสร้างหรือการก่อตั้งอาคารพิพิธภัณฑ์ควรสะท้อนสิ่งทีจัดแสดงอยู่ภายใน บริเวณสถานที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์ควรเข้าถึงง่ายและสะดวกต่อการเยี่ยมชม อาจตั้งอยู่ในสถานที่ที่เป็นศูนย์รวมของคนในท้องถิ่นหรืออยู่ในทิศทางเดียวกับสถานศึกษาและห้องสมุด

2. การจัดแสดงและการส่งเสริมกิจกรรม เนื้อหาที่จัดแสดงเป็นหัวใจของพิพิธภัณฑ์ การจัดแสดงและการส่งเสริมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในพิพิธภัณฑ์จึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยต้องคำนึงถึงเนื้อหา การนำเสนอ การใช้ภาษา และพื้นที่จัดแสดง
3. การบริหารจัดการพื้นที่ เป็นการจัดพื้นที่สำหรับอำนวยความสะดวกในการท่องเที่ยวและเป็นการสร้างแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ อาทิ สื่อเพื่อการแนะนำสถานที่อำนวยความสะดวก เช่น แผ่นพับ แผ่นผัง ป้ายบอกทาง และป้ายสัญลักษณ์ร้านค้า ห้องน้ำ หรือที่จอดรถ เป็นต้น ซึ่งควรติดตั้งให้ชัดเจน มีขนาดที่เหมาะสม และควรมีภาษาต่างประเทศกำกับคู่กับภาษาไทย
4. ความร่วมมือ พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยจำเป็นต้องร่วมมือกับสังคมอย่างใกล้ชิด เพื่อแสวงหาแนวทางและรูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่สุดสำหรับประชาชนทุกวัย นอกจากนี้ ควรเชื่อมโยงการจัดแหล่งการเรียนรู้หรือพิพิธภัณฑ์ให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนของผู้เรียนและการศึกษาตลอดชีวิตของประชาชนด้วย
5. การประชาสัมพันธ์ การโฆษณาประชาสัมพันธ์ในสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางโทรทัศน์ วิทยุ เว็บไซต์ หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ ล้วนแล้วแต่มีจุดเด่นที่แตกต่างกันไป แต่สิ่งสำคัญที่พิพิธภัณฑ์ควรคำนึงถึงคือ เนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอดและวิธีการประชาสัมพันธ์ที่จะได้รับผลตอบแทนสูงสุดและเหมาะสมที่สุด
6. บุคลากร ควรมีความรู้ทางวิชาการพิพิธภัณฑ์ โดยเฉพาะภัณฑารักษ์ที่ควรมีประสบการณ์หรือความชำนาญเฉพาะด้าน เพื่อเข้าใจการบริหารพิพิธภัณฑ์ที่ครอบคลุมทั้งการดูแลสวนรักษา การจัดแสดง และการค้นคว้าวิจัย รวมถึงมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถถ่ายทอดเนื้อหาวิชาการให้ผู้ชมที่มีความหลากหลายเข้าใจ



### 3. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารการแสดงผลและการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์

การเรียนรู้ (Learning) และการศึกษา (Education) ด้วยแนวทางใหม่ ริเริ่มและศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ ซึ่งในอดีตนั้น การเรียนรู้มีความหมายเท่ากับการศึกษาในโรงเรียน (Leichter, Hensel, และ Larsen, 1989: 25) และเมื่อคำว่า การศึกษา (education) ถูกนิยามจำกัดความใหม่ในสังคม แนวคิดนี้ได้ครอบคลุมมากกว่าการเรียนรู้ตามข้อกำหนด (Formal provision) ในสถาบันการศึกษาที่เป็นทางการ อาทิ โรงเรียนและวิทยาลัย จากแต่เดิมที่การเรียนรู้ถูกจำกัดอยู่กรอบของการเป็นกิจกรรมสำหรับองค์กรหรือการเยี่ยมชม (Guided tour) สำหรับโรงเรียนหรือกลุ่มผู้เข้าชมแบบทางการ ปัจจุบัน เป็นที่เข้าใจกันว่า การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์มีขอบเขตที่หมายรวมถึง นิทรรศการ (Exhibitions) กิจกรรม (Workshops) และ การตีพิมพ์เผยแพร่ (Publications) รวมถึงมีผู้เข้าชมหลากหลายประเภทมากขึ้น ทั้ง โรงเรียน ครอบครัว และการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Adult learners) ดังนั้น การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์อาจเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในพิพิธภัณฑ์และในชุมชน (Hooper-Greenhill, 2004: 142)

#### 3.1 การสื่อสารและการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์

นับตั้งแต่ประเด็นเรื่องการสื่อสารกับผู้ชมในพิพิธภัณฑ์อย่างมีประสิทธิภาพกลายเป็นประเด็นหลักที่นักจัดการความรู้ในพิพิธภัณฑ์ (Museum educator) ให้ความสนใจ โดยผู้ชมในที่นี่หมายถึงผู้ชมที่เป็นเด็กจนถึงผู้ชมสูงอายุ เพราะฉะนั้น ความท้าทายของการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์คือการสร้างแรงผลักดันให้ผู้ชมเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ใช้ทั้งความคิด (Thought) และความรู้สึก (Feeling) (Sternberg, 1989: 154)

กระบวนการในการสร้างองค์ความรู้และเผยแพร่ออกไปนั้น พิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องศึกษาวัตถุประสงค์เข้าใจอย่างถ่องแท้และเชื่อมโยงกับบริบททางสังคม หาแนวความคิดทางการศึกษา และหากกลยุทธ์ผสมผสานองค์ความรู้กับแนวคิดทางการศึกษาเพื่อเผยแพร่ออกมาในรูปแบบที่เหมาะสม ดังที่

อภิญา บัชรวง (2544: 13-15) ได้เน้นย้ำว่า วัดที่พิพิธภัณฑที่รวบรวมอนุรักษ์และจัดแสดงนั้น เป็นหลักฐานสำคัญที่เชื่อมโยงไปถึงคนและบริบททางสังคม รวมทั้งสิ่งแวดล้อมหลากหลายที่รายล้อม อยู่โดยรอบ ไม่ว่าจะเป็นศิลปวัตถุ โบราณวัตถุ หรือวัสดุพื้นบ้าน ล้วนแต่เป็นสิ่งที่เกี่ยวพันกับมนุษย์ ทั้งสิ้น ภารกิจหลักของพิพิธภัณฑอีกประการหนึ่งจึงเป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับ องค์ประกอบหรือบริบทรอบตัวให้ได้

อย่างไรก็ตาม Hooper-Greenhill (2004: 142-143) ได้วิเคราะห์ถึงสาเหตุที่ทำให้การ ดำเนินงานด้านการสื่อสารในพิพิธภัณฑสมัยก่อนไม่ประสบความสำเร็จ ว่าอาจเนื่องมาจากบุคลากรที่ ทำงานในพิพิธภัณฑไม่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้าน การสื่อสารเท่าที่ควร และเมื่อนำทฤษฎีการ สื่อสารมาวิเคราะห์แล้วนั้น จะพบว่าพิพิธภัณฑหรือแกลลอรี่ดำเนินไปได้ด้วยการสื่อสาร 2 ประเภท หลัก ประเภทแรกคือ การสื่อสารกับคนหมู่มาก (Mass communication) ที่มีลักษณะเป็นการ สื่อสารทางเดียว (One-way communication) ซึ่งเน้นสื่อสารกับกลุ่มคนขนาดใหญ่ที่ประกอบด้วย คนที่มีความหลากหลายทั้งทางเพศ อายุ การศึกษา ความสนใจ และประสบการณ์ ส่วนประเภทที่สอง คือ การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal communication) ที่มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ ชัดเจน มีการจัดกิจกรรมที่ตรงกับความสนใจของแต่ละกลุ่มและเปิดโอกาสให้เกิดการตีความผ่านการ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทั้งนี้เพราะผู้เข้าชมที่มีความแตกต่างกันจึงจะได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน ที่แตกต่างกันไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมและความสนใจของผู้เข้าชมต่างวัย ของ Jensen (1994: 300-301) ที่อธิบายว่าประสบการณ์ในการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันย่อมทำให้ ความสนใจและการรับรู้ต่างกันไปด้วย โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และโบราณคดี เช่น เด็กชั้นประถมศึกษาไม่อาจเชื่อมโยงสิ่งที่รับรู้กับประสบการณ์ของตนได้มากเท่าผู้ใหญ่ อันเนื่องมาจาก ระยะเวลาในการรับข่าวสาร การอ่าน และประสบการณ์การเรียนรู้

เมื่อเป็นเช่นนั้น เพื่อเป็นการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) จึงมุ่งให้ความสำคัญกับแหล่งการเรียนรู้ภายใต้รูปแบบพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัยตามแนวคิด “Discovery Museum: พื้นที่ใหม่แห่งการเรียนรู้” ซึ่งเป็นรูปแบบใหม่ของพิพิธภัณฑ์ที่เกิดขึ้นในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยสร้างสรรค์นิทรรศการถาวรที่จะกระตุ้นต่อมความคิดและจุดประกายความอยากรู้ เกิดการตั้งคำถาม และเน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการกับผู้ชม เพื่อให้เกิดการสื่อสารความรู้ และการสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยตัวเองของผู้เข้าชม นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ยังเน้นการจัดกิจกรรมและนิทรรศการชั่วคราวที่หลากหลายเชื่อมโยงสู่การเรียนรู้อย่างรื่นรมย์ให้กับเยาวชนและประชาชนทั่วไปให้ทันต่อโลกและเหตุการณ์ (สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ, 2549: 4-13) ดังนั้น พิพิธภัณฑ์หรือแหล่งการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันของประเทศไทยจึงเป็นแหล่งการเรียนรู้ทางเลือกที่ใครก็ตามสามารถเข้าไปหาความรู้ได้โดยไม่มีขีดจำกัดของเพศ วัย การศึกษา หรือสถานภาพทางสังคม

หากพิจารณาบทบาทหน้าที่ของ “นิทรรศการ” ในฐานะเป็น “สื่อ” ในพิพิธภัณฑ์ (กชพร หัสดิน, 2548: 72) ได้เปรียบนิทรรศการนั้นว่ามีความใกล้เคียงกับหนังสือและภาพยนตร์ ที่มุ่งเน้นให้ผู้ชมได้รับทั้งสาระและความบันเทิงไปในเวลาเดียวกัน ซึ่งประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าชมนิทรรศการที่ดี จะทำให้ผู้ชมเสมือนว่าได้เข้าไปสู่โลกอีกโลกหนึ่งที่มีความแตกต่างจากโลกในชีวิตประจำวัน เป็นความรู้สึกนึกคิด ความฝัน และจินตนาการของผู้เข้าชม ส่วน Floral E.S Kaplan (1995 อ้างถึงใน พงษ์ คุศรีพิทักษ์, 2556) ได้เปรียบนิทรรศการว่าเป็นพิธีกรรมที่เป็นสาธารณชนชนิดหนึ่ง ที่แสดงให้เห็นถึงการนำเสนอของสังคม เนื่องจากนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์นั้นเป็นผลผลิตการวิจัยที่ผ่านกระบวนการจัดการทางความคิดและวัฒนธรรมเพื่อนำเสนอความคิดและสื่อสารผ่านสัมผัสต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม ทั้งสองเห็นตรงกันว่า การนำเสนอเนื้อหาในนิทรรศการ ควรนำเสนอโดยนึกถึงผัสสะต่าง ๆ และไม่จำกัดอยู่เพียงแค่การนำเสนอด้วยรูปภาพหรือข้อความเท่านั้น แต่ควรพยายามเข้าถึง

จิตใจของผู้ชม เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมเพื่อส่งเสริมผู้ชมเกิดการเรียนรู้ด้วยความรู้สึกและด้วยความสมัครใจไปพร้อมกับความสนุกสนานเพลิดเพลินระหว่างเข้าชม

จะเห็นได้ว่า การสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ผ่านนิทรรศการหรือผ่านสื่อต่าง ๆ จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนตามพฤติกรรมของผู้เข้าชม โดยต้องออกแบบวิธีการสื่อสารที่คำนึงถึงเรื่องอารมณ์ความรู้สึกและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างพิพิธภัณฑ์กับผู้ชมหรือผู้ชมกับผู้ชมด้วยกันเองด้วย ซึ่งจากผลการวิจัยของ Grek (2009: 13) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ในพิพิธภัณฑ์ พบว่า ผู้คนสนใจเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างกันมากกว่าที่จะสนใจเทคโนโลยีหรือนิทรรศการแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive exhibition) ที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์หรือแกลลอรี่ ไม่ว่าจะเป็นการได้พบเจอกับผู้คนที่หลากหลายวัฒนธรรมหรือการใช้เวลาร่วมกับครอบครัวหรือมิตรสหายในพิพิธภัณฑ์

ดังนั้น เพื่อเป็นการบรรลุเป้าหมายในการเป็น “ผู้สื่อสาร” (Communicator) อันเป็นภารกิจหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ในยุคใหม่ พิพิธภัณฑ์จึงไม่ควรปิดตัวเอง หรือตัดขาดจากโลกภายนอก และจำเป็นต้องสื่อสารให้ประชาชนได้รับรู้และเชิญชวนประชาชนทั้งภายนอกและภายในท้องถิ่นให้มาเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากพิพิธภัณฑ์ (โชติรส พิพัฒน์ผล, 2550: 41) ในขณะที่เดียวกัน นักจัดการความรู้ในพิพิธภัณฑ์ (Museum educator) ก็จำเป็นต้องศึกษาและค้นหารูปแบบการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) รวมถึงการแบ่งปันวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ร่วมกัน (Grek, 2009: 14) ผ่านรูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสมและดึงดูดผู้คนให้เข้ามาเรียนรู้ด้วยความเพลินเพลิน

### 3.2 ละครในฐานะกระบวนการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์

โรลองด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes) นักทฤษฎีวรรณกรรมชาวฝรั่งเศสได้ให้นิยามคำว่าละครในมุมมองของการสื่อสารไว้ว่า ละคร คือเครื่องจักรแห่งการสื่อสารประเภทหนึ่ง ในขณะที่ไม่ได้ทำงานเครื่องจักรนี้ก็ซ่อนตัวอยู่หลังม่าน แต่เมื่อมีการเปิดเครื่องจักรนี้ มันจะส่งสาร (Messages) จำนวนหนึ่งมายังเราทันที สารเหล่านี้มีลักษณะพิเศษเฉพาะ กล่าวคือ มันถูกส่งมาพร้อม ๆ กัน แต่ด้วยจังหวะที่

ต่างกัน ในการแสดงแต่ละขณะ เราจะได้รับข่าวสารถึงหกหรือเจ็ดประการในเวลาเดียวกัน (จากฉาก เสื้อผ้า แสง ตำแหน่งของนักแสดง กิริยาท่าทาง ภาษาใบ้ คำพูด) ข่าวสารบางประเภทคงที่ (กรณีของฉาก) ในขณะที่ข่าวสารอื่น ๆ เปลี่ยนไป (คำพูด กิริยาท่าทาง) นี่เป็นเรื่องของการประสารข่าวสารอย่างแท้จริง และนี่คือลักษณะความเป็นละคร (อ้างถึงในวัลยา วิวัฒน์ศร, 2538: 123) ซึ่งการแสดงละครเป็นศิลปะที่เก่าแก่ที่สุดอย่างหนึ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจากการเลียนแบบและเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นมนุษย์ เพื่อแสดงออกถึงเรื่องราวความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ และแสวงหาความเข้าใจชีวิตที่พึงได้รับการชมละครที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น (สดใส พันธุมโกมล, 2542) ละครจึงเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่แสดงถึงความเป็นมนุษย์ได้ชัดเจนมากที่สุด

ศิลปะการละคร เป็นปรากฏการณ์การรวบรวมศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ เข้ามาไว้ร่วมกัน ไม่ว่าจะป็นจิตรกรรม ประติมากรรม คีตกกรรม วรรณกรรม และนาฏกรรม โดยสิ่งสำคัญที่ขาดมิได้ในศิลปะการละครคือ การสื่อสารกันในระดับความรู้สึก ซึ่งยากต่อการตีความ เพราะเป็นภาษาที่เกิดขึ้นให้ประจักษ์แจ้งต่อหน้าต่อตา ฉับพลันทันทีทันใด ในขบวนการความสัมพันธ์ของมนุษย์ ผู้ดู ผู้แสดง โดยไม่มีสื่ออื่นใดมาขวางกั้น (คำรณ คุณะดิลก, 2539 อ้างถึงในจุฬารักษ์ มาเสถียรวงศ์, 2540) จึงอาจเป็นปัจจัยที่มีความโดดเด่นและสามารถดึงดูดผู้คนให้สนใจได้ โดยเด่นดวง พุ่มศิริ (อ้างถึงใน ภาวิณี สมรรคบุตร, 2548: 13) ได้อธิบายถึง “เหตุแห่งความเย้ายวนใจ” ของศิลปะการละครไว้ดังนี้

- 1) ละครเป็นเรื่องเล่าที่สนุก
- 2) คนดูได้รับความบันเทิงจากการได้เห็นผลสำเร็จของละคร
- 3) เป็นการให้คนดูได้เห็นภาพชีวิตกว้างออกไปจากชีวิตที่จำเจ
- 4) ประสบการณ์ทางละคร เป็นประสบการณ์ทางจิตที่ให้คนประโยชน์แก่คนในสังคม อาทิ

ยกระดับจิตใจ ยกระดับคุณธรรมของคนในสังคม

นอกจากความบันเทิงเพลิดเพลินในการรับชมการแสดงหรือละครแล้ว เมื่อการแสดงถูกใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑสถาน จะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของแวดลอมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อสร้างอารมณ์ร่วม โดย Sternberg (1989: 159-165) ได้อธิบายถึงรูปแบบของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory approaches) ในลักษณะที่เป็นละคร ซึ่งเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่สนับสนุนการเรียนรู้ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ ได้แก่

- ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) คือการเรียนรู้ด้วยการรับรู้และมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมหรือละครแบบด้นสด (Improvisational theatre) ซึ่งละครสร้างสรรค์สามารถประยุกต์ใช้ได้ภายในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการสอนในพื้นที่พิพิธภัณฑสถาน เนื่องจากสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ผ่านการรับรู้ทางผัสสะ (Sensory awareness) ด้วยการเปิดโอกาสให้ผู้ชมสำรวจแวดลอมด้วยความรู้สึก และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการค้นหาคำตอบหรือแนวคิดด้วยตัวเองผ่านกิจกรรมการสวมบทบาท (Role playing)
- เรื่องเล่า (Storytelling) เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่สามารถเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในพิพิธภัณฑสถานได้ โดยการนำประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมมาถ่ายทอดในลักษณะที่เป็นละคร สร้างประสบการณ์ให้ผู้ชมผ่านเรื่องราว จังหวะ เสียง และอารมณ์ ซึ่งเรื่องเล่าสามารถกระตุ้นจินตนาการของผู้เรียนได้ดีด้วยการการเร้าความรู้สึกและทัศนคติ ทั้งนี้ สิ่งสำคัญคือการรักษาสมดุลระหว่างการนำเสนอองค์ความรู้และจังหวะที่เล่นกับความรู้สึกในการให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวที่จะถ่ายทอด แม้ว่าจะมีความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรม เวลา และสถานที่ก็ตาม

เมื่อวิเคราะห์กลไกและองค์ประกอบของละครในฐานะเครื่องมือในการสื่อสาร จะพบว่ามีการสื่อ “สาร” (Message) ที่สำคัญในละครสู่ “ผู้ชม” (Audience) เพื่อสร้างการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงภายใน กล่าวคือ ศิลปะการละครเป็นสื่อที่ผู้เขียนและผู้กำกับบทละครถ่ายทอด “สาร” ที่

เป็นความรู้สู่ผู้ชม ด้วยกระบวนการสื่อสารผ่านบทสนทนาของตัวละคร ซึ่งเป็นการสื่อสารที่มีการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าโดยตรงกับผู้ชม ทำให้สามารถแบ่งปันประสบการณ์และความเชื่อผ่านตัวละครสู่ผู้ชมได้ดียิ่งขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น การสื่อสารในบทละครเป็นการผสมระหว่างวรรณศิลป์ ทัศนศิลป์ และคีตศิลป์ เป็นการบูรณาการระหว่างศิลปะหลายแขนง จึงมีศักยภาพสูงในการส่งผลกระทบต่อผู้ชมให้สัมผัสเรื่องราวในบทละคร ประหนึ่งว่าตนเองเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้นร่วมกับตัวละคร และเข้าถึงแก่นของสารที่ผู้เขียนและผู้กำกับบทละครต้องการนำเสนอ (ชลลดา ทองทวี, 2557: 119-120)

นอกจากนี้ การใช้ศิลปะการละครเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร ยังเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการนำไปใช้บูรณาการทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในฐานะ “ละครเพื่อการศึกษา” ที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยละคร ทำให้ผู้ชมได้ค้นหาคำตอบ ทักษะ และความสัมพันธ์ของมนุษย์ผ่านเรื่องที่แต่งขึ้นในการสร้างบทบาทสมมติ ผ่านมุมมองของผู้มีส่วนร่วมทุกฝ่าย ภายใต้สภาพแวดล้อมที่รู้สึกปลอดภัย โดยละครจะช่วยสร้างประสบการณ์และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตีความและแสดงความคิดอย่างอิสระ (ภัทรศิลป์ สุภณศิลป์ และ กิตติ มีชัยเขตต์ 2561: 68-71) จึงอาจกล่าวได้ว่า กระบวนการของละครสามารถส่งเสริมหรือกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้และตีความได้ด้วยตนเองอย่างเพลิดเพลิน และเมื่อนำศิลปะการแสดงละครมาบูรณาการร่วมกับเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว จะเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ (New Museology) และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) ที่ให้ความสำคัญกับผู้ชมไปพร้อมกับการเรียนรู้ด้วยตัวเองอย่างยั่งยืน

### 3.3 แนวคิดพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม (Museum Theatre)

พิพิธภัณฑ์นาฏกรรม หรือ Museum theatre มีรากฐานมาจากพัฒนาการของละครเพื่อการศึกษา (theatre-in-education หรือ TIE) ซึ่งละครเพื่อการศึกษานี้ได้เริ่มขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1960 โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะให้เด็กนักเรียนได้เข้าถึงเรื่องราวประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชาติพันธุ์ และ

สาธารณสุข เป็นต้น โดยพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมเป็นรูปแบบการแสดงละครที่ตั้งใจสร้างสรรค์ขึ้นสำหรับผู้ชมที่ไม่คุ้นเคยกับละคร (Nontheatrical audience) เนื่องจากเป้าหมายผู้ชมคือกลุ่มคนที่มาพิพิธภัณฑ์เป็นอันดับแรก ซึ่งจำเป็นต้องคำนึงถึงความหลากหลายของผู้ชม (Oestreicher, 1990: 4-5) ในขณะเดียวกัน พิพิธภัณฑ์นาฏกรรมก็เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้ชมที่มีความหลากหลายหรือผู้ชมที่อาจจะไม่มีจุดร่วมกับวัฒนธรรมหรือสิ่งของจัดแสดงนั้น ๆ สามารถเข้าใจและตีความได้ผ่านการรับชมเรื่องราวและวัตถุจัดแสดงที่ถูกทำให้มีชีวิต (Animating the inanimate) (C. Hughes, Jackson, และ J., 2007: 2)

ด้วยลักษณะที่น่าสนใจของพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม ทำให้ George Buss ผู้จัดการฝ่ายกิจกรรมทางการศึกษาแห่ง The Whitaker Center for Science and the Arts เชื่อว่าการแสดงแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมจะทำให้ผู้ชมสนใจที่จะเรียนรู้ โดยที่เขาได้แบ่งลักษณะของพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมออกเป็น 3 แบบ ดังนี้ (Bridal, 2004: 3-4)

1) พิพิธภัณฑ์นาฏกรรมที่ใช้การสาธิต (Demonstration Museum theatre) โดยดึงความสนใจของผู้ชมด้วยการให้ผู้ชมมีประสบการณ์ผ่านการสาธิตในประเด็นต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวในพิพิธภัณฑ์

2) พิพิธภัณฑ์นาฏกรรมที่อิงกับตัวละคร (Character-based Museum theatre) ที่ให้ผู้ชมได้สวมบทบาทเป็นตัวละครที่อาจอิงหรือไม่อิงกับประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่ตัวเองกำลังสวมบทบาทอยู่

3) พิพิธภัณฑ์นาฏกรรมที่เน้นเรื่องราว (Plot-based Museum theatre) โดยอาศัยโครงเรื่อง (plot) เพื่อสร้างเรื่องราวและความสนใจ



นอกจากนี้ การแสดงในรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมนั้น มีอยู่หลากหลายรูปแบบ ซึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์การแสดง สามารถเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสมกับเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารได้ โดย Bridal (2004: 1-2) ได้อธิบายลักษณะและรูปแบบที่หลากหลายของพิพิธภัณฑน์นาฏกรรม ไว้ดังนี้

- การแสดงตามบทของนักแสดงในพื้นที่ที่กำหนด
- การแสดงแบบด้นสด (Improvises) ของนักแสดงในพื้นที่ที่กำหนด
- นักแสดงหรือตัวละครให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในบทสนทนา
- การสร้างประสบการณ์ด้วยประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต (Living history) อาทิ การแต่งกายเลียนแบบตัวละครให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในบทสนทนา ซึ่งนักแสดงอาจเคยหรือไม่เคยผ่านการฝึกซ้อมการแสดงมาก่อน
- การจำลองเหตุการณ์ (Re-enactments) ด้วยการแต่งกายเลียนแบบตัวละครและดำเนินการตามกิจกรรมที่วางแผนไว้ ซึ่งนักแสดงอาจเคยหรือไม่เคยผ่านการฝึกซ้อมการแสดงมาก่อน
- การแสดงโดยนักเรียนหรือเยาวชนที่ถูกออกแบบอบ่างบูรณาการเพื่อเชื่อมโยงนักเรียนกับพิพิธภัณฑน์
- การสาธิต (Demonstration) โดยการใช้เทคนิคการแสดงละคร เช่น เทคนิคพิเศษ (special effect) และการแต่งกาย
- กิจกรรมทางการศึกษาที่ถูกนำเสนอโดยนักแสดง
- การแต่งชุดมาสคอต (Mascots) ที่มีลักษณะเป็นสัตว์หรือชุดที่เสริมสร้างจินตนาการเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับเด็ก

ทั้งนี้ สิ่งที่น่าสนใจสำหรับการแสดงลักษณะนี้คือ หลังจากที่มีการแสดงจบลง ผู้ชมสามารถพูดคุยและสอบถามนักแสดงเกี่ยวกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หรือข้อมูลเฉพาะของตัวละครที่นักแสดงสวมบทบาทอยู่ เช่น อาจสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายหรือทรงผม

ของนักแสดง ซึ่งคำตอบของนักแสดงนั้นเป็นข้อมูลที่มีคุณค่าต่อการศึกษา (Bridal, 2004: 3) ที่ช่วยเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับผู้ชม

อย่างไรก็ตาม การใช้ละครหรือการแสดงเพื่อเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ไม่ใช่เรื่องใหม่ในพิพิธภัณฑ์ เพราะกิจกรรมในรูปแบบการตีความสด (Live interpretation) และประวัติศาสตร์มีชีวิต (Living history) ได้ถูกนำมาใช้ในพิพิธภัณฑ์อยู่ก่อนแล้ว โดยตัวอย่างที่เห็นได้ชัดและอาจกล่าวได้ว่าเป็นกระบวนการแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมแรก ๆ คือ พิพิธภัณฑ์กลางแจ้งสกันเซน (Skansen) ในเมืองสตอกโฮล์ม ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์กลางแจ้งที่มีลักษณะเป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living museum) แห่งแรกของประเทศสวีเดน โดยในเดือนตุลาคม ปี ค.ศ. 1881 อาร์เทอร์ ฮาเซลิอุส (Arthur Hazelius) นักการศึกษา (Educator) ชาวสวีเดนและเป็นผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์กลางแจ้งสกันเซน ได้จำลองสถานที่แห่งนี้ให้เป็นหมู่บ้านเก่าแก่ของชาวสวีเดน และมีนักแสดงที่แสดงเป็นผู้อยู่อาศัยในหมู่บ้าน โดยนักแสดงได้สวมใส่เครื่องแต่งกายของในยุคนั้นเพื่อสาธิตและจำลองวิถีชีวิตของผู้คนในหมู่บ้าน อาทิ แสดงเป็นคนอบขนมปังหรือช่างฝีมือ ทั้งนี้ ด้วยแนวคิดของ อาร์เทอร์ ฮาเซลิอุส ที่เชื่อว่าวัตถุหรือสิ่งของต่าง ๆ ควรที่จะถูกนำเสนอในแวดล้อมและบริบทสังคมในยุคนั้น ๆ เพื่อที่จะถ่ายทอดความจริงได้อย่างถูกต้อง และกิจกรรมลักษณะนี้ที่เกิดขึ้นที่พิพิธภัณฑ์กลางแจ้งสกันเซน ได้กลายเป็นต้นแบบให้กับพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ทั่วโลกประยุกต์การตีความสดและประวัติศาสตร์มีชีวิตมาใช้เพื่อสื่อสารกับผู้ชม (Fasoi, 2016: 25; Genshaft, 2011: 13-15; Catherine Hughes, 1998: 33-34)

อีกตัวอย่างหนึ่งที่เป็นกรณีศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อกลางทางวัฒนธรรมในการเผยแพร่ความรู้และเข้าถึงกลุ่มผู้ชมใหม่ ๆ ของพิพิธภัณฑ์สถาน คือ การสร้างสรรค์ผลงานของอแลง แชร์แมง (Alain Germain) ในโลกพิพิธภัณฑ์ โดยมีเป้าหมายที่จะก้าวข้ามกรอบการแสดงที่ปรากฏบนเวทีทั่วไป อย่างเช่น ผลงานแสดงเรื่อง จันทร์หวักลับ (la lune a l'envers) ซึ่งสร้างขึ้นใน ค.ศ. 1978 สำหรับเทศกาลมาราเรส์ (le festival du Marais) ที่คฤหาสน์โอมงท์ (l'hotel d'Aument) งาน

แสดงดังกล่าวย่อมเป็นเช่นประจักษ์พยานว่า มีความเป็นไปได้ที่งานละครจะสามารถหลุดออกมาจากบริบทของโรงละคร หลังจากนั้นอแลง แซร์แมง ยังได้สร้างสรรค์การแสดงกลางแจ้งในพื้นที่โบราณสถานขึ้น แม้ว่าจะยังคงเป็นรูปแบบของการแสดงบนเวที หากแต่แวดล้อมและบรรยากาศที่แตกต่างออกไป ย่อมส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม ซึ่งงานละครที่ประสบความสำเร็จอย่างมากและนำมาสู่การเกิดขึ้นของรูปแบบงานละครแบบใหม่ในพิพิธภัณฑ์ ได้แก่ ผลงานการแสดงที่พิพิธภัณฑ์วิทนี (Whitney Museum) ที่เปลี่ยนพื้นที่ในพิพิธภัณฑ์ให้กลายเป็นเวทีที่เปิดโลกการสร้างสรรค์งานละครด้วยจุดเริ่มต้นนี้เองที่ทำให้เกิดการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังกรณีที่ อแลง แซร์แมงได้ทำงานร่วมกันนักวิทยาศาสตร์เป็นครั้งแรกในการสร้างผลงานชุด ออสเตโอโดรามา (Osteodrame) ซึ่งเป็นงานละครที่ “เล่น” กับโครงกระดูกจากแหล่งโบราณคดีในห้องแสดงบรรพชีวินวิทยา (la galerie de paleontologie) ณ พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา (Alain Germain, 1999 อ้างถึงในชีวสิทธิ์ บุญเกียรติ, 2557)

อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์การแสดงที่ผ่านมาของอแลง แซร์แมง ล้วนสะท้อนให้เห็นว่าพรหมแดนหรือเส้นแบ่งระหว่างงานแสดงกับการจัดแสดง และผู้เล่นกับผู้ชม ค่อย ๆ ถูกทำลายหายไป อีกทั้งยังลดช่องว่างทางด้านองค์ความรู้เฉพาะของศาสตร์แขนงต่าง ๆ เช่น ศิลปกรรม วิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และงานพิพิธภัณฑ์ โดยมีผลงานที่เป็นหลักฐานแล้วว่า องค์ความรู้จากหลากหลายแขนงเหล่านี้ สามารถบูรณาการร่วมกันเพื่อถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจให้กับผู้ชมได้

จะเห็นได้ว่า การเล่าเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ผ่านการแสดง จึงเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และช่วยให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วมเพื่อสร้างความเข้าใจ รวมถึงสามารถตีความและต่อยอดความรู้ได้ด้วยตนเอง ดังที่ Catherine Hughes (1998: 1-4) ได้เสนอให้เห็นว่าละครสามารถกระตุ้นความปรารถนาที่จะเรียนรู้และช่วยในการตีความวัตถุจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งทั้งละครและพิพิธภัณฑ์ต่างให้ความสำคัญกับการศึกษา นับเป็นการผสมผสานองค์ความรู้ทั้งสองด้าน

ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมได้ตีความในอีกแง่มุมหนึ่งผ่านการแสดงที่ทำให้ประวัติศาสตร์มีชีวิต นอกจากนี้ผู้คนไปพิพิธภัณฑ์เพื่อสำรวจตัวเองและโลกของตัวเอง ดังนั้นด้วยการตีความสด (Live interpretation) ผู้ชมสามารถที่จะค้นพบเรื่องราวหรือตัวตนของตัวเองที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ได้ ยิ่งไปกว่านั้น การรับชมการแสดงสดมีส่วนกระตุ้นความสนใจส่วนตัวของผู้ชมและนำไปสู่การต่อยอดความรู้ได้ด้วย ถือเป็นอีกหนึ่งรูปแบบการเรียนรู้ที่อาจมีประสิทธิภาพมากกว่าการอ่านหนังสือและเป็นทางเลือกที่ดีสำหรับการศึกษ โดยเฉพาะเด็กนักเรียน

#### 4. ศิลปะการแสดงและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ทุนทางวัฒนธรรมหรือมรดกทางวัฒนธรรมถือเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาและเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์และบริการต่าง ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่อยู่ในกลุ่ม Creative original ซึ่งนำบริบทด้านสังคมและวัฒนธรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์ต่อยอดผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นพลังขับเคลื่อนทางด้านเศรษฐกิจ (บริษัท เอพีนิดี จำกัด, 2563: 43) ซึ่งไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว (2553: 34) ได้อธิบายถึงคุณค่าและมูลค่าของศิลปะการแสดงไว้ว่า ศิลปะการแสดงถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (Intangible culture) กล่าวคือเป็นทุนที่อยู่ในรูปแบบของทรัพย์สินทางปัญญา หรือเป็นวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Nonmaterial culture) แต่มีความหมายและคุณค่าอยู่เบื้องหลัง อีกทั้งยังปรากฏได้ในทุกช่วงของเวลาในฐานะทุนคงคลัง (Capital stock) ซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรม

อย่างไรก็ตาม ในแง่ของการเติบโตและมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงจากรายงานประมวลผลมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำแนกตามสาขาการผลิตและข้อมูลจำนวนแรงงานที่อยู่ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยศูนย์บริการวิชาการเศรษฐศาสตร์ คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ระบุว่า อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงมีมูลค่าและการเติบโตที่น้อยเมื่อเทียบกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ โดยคำนวณจากมูลค่าปี พ.ศ. 2553 – 2560

นอกจากนี้ ในด้านของการจ้างงาน อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงยังเป็นกลุ่มที่มีรายได้เฉลี่ยต่อคนต่อเดือนน้อยที่สุดเป็นอันดับสอง

ด้วยปัจจัยข้างต้นนี้ ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่าศิลปะการแสดงมีจำนวนและความหลากหลายมากขึ้นในประเทศไทย โดยมีจุดประสงค์ที่จะนำเสนอศิลปะการแสดงที่หลากหลายและเพื่อสร้างจำนวนคนดูให้มากขึ้นในอนาคต ซึ่งนอกจากจะเน้นการผลิตการแสดงในเชิงศิลปะแล้ว ยังคำนึงถึงการดำเนินงานในเชิงธุรกิจด้วย เพื่อบริหารจัดการให้ศิลปินหรือหน่วยงานสามารถดำเนินงานต่อไปได้ และสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคที่หลากหลายมากขึ้น

เมื่อพิจารณาจากการวิเคราะห์ถึงสถานการณ์ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในปัจจุบันของที่ปรึกษาโครงการจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง เพื่อเสนอต่อสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พบว่า อุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของประเทศไทยมีช่องว่างของการพัฒนา ดังนี้ (บริษัท เอฟฟินิตี้ จำกัด, 2563: 126-129)

- ช่องว่างด้านศิลปิน แม้ว่าจะมีช่องว่างการพัฒนาหลายประการ แต่ประเด็นสำคัญคือการปรับปรุงระบบการศึกษาให้ศิลปินหรือบุคลากรในอุตสาหกรรมสามารถพัฒนาทักษะในด้านอื่น ๆ เพื่อให้ศิลปินมีความสามารถในการบริหารจัดการหรือประกอบอาชีพเป็นศิลปินที่เลี้ยงชีพตัวเองได้มากขึ้น ซึ่งมาตรการสนับสนุนศิลปินจะต้องพิจารณาให้มีแนวทางสนับสนุนศิลปินให้ครอบคลุมทุกกลุ่มและยกระดับกฎหมายหรือกฎหมายคุ้มครองให้อาชีพศิลปิน
- ช่องว่างด้านพื้นที่ จะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาด้านพื้นที่สาธารณะ (public space) ที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดง สนับสนุนให้มีการใช้พื้นที่ชุมชน หรือสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อให้ศิลปะหรือศิลปะการแสดงเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนในชุมชนต่อไป

- ช่องว่างด้านการผลิตการแสดง ยังขาดการดำเนินงานสนับสนุนการพัฒนาการแสดงจากการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม เนื่องจากยังขาดการสนับสนุนการพัฒนาการแสดงจากการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม ส่งออก soft power และสามารถสร้างภาพอัตลักษณ์ของประเทศผ่านงานศิลปะได้ ทั้งนี้ การผลิตการแสดงนั้นย่อมต้องได้รับการสนับสนุนด้านเงินทุน รัฐจึงต้องพัฒนาให้เกิดกองทุนและระบบการสนับสนุนด้านการเงินที่ครอบคลุม
- ช่องว่างด้านการตลาดและคนดู ปัจจุบันยังไม่มีช่องทางการประชาสัมพันธ์กลางด้านศิลปะการแสดงที่เป็นช่องทางหลักของประเทศ จึงต้องมีการพัฒนาให้มีช่องทางหลักเพื่อรวบรวมข้อมูลและนำเสนอให้ผู้สนใจทุกรูปแบบ อีกทั้งยังขาดการสร้างความสำเร็จต่อศิลปะการแสดงเพื่อสร้างจำนวนคนสนใจต่อศิลปะการแสดงได้มากขึ้น
- ช่องว่างด้านบทบาทของภาครัฐ เนื่องจากหน่วยงานภาครัฐมีบทบาทในการสนับสนุนศิลปินและหน่วยงานอื่น ๆ ในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง เพราะฉะนั้น เพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ หน่วยงานภาครัฐและเอกชนจะต้องสร้างความเข้าใจต่อศิลปะโดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อศิลปะการแสดงตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้มีผู้เข้าใจและสนใจศิลปะมากขึ้น ทั้งนี้ หน่วยงานภาครัฐจะต้องทำความเข้าใจต่อศิลปะมากขึ้นเช่นกัน เพื่อให้สามารถออกแบบแนวทางสนับสนุนที่ตรงกับความต้องการของผู้ได้รับการสนับสนุนมากขึ้น รวมถึงมีการนำเสนอข้อมูลที่มีการจัดเก็บหรือเก็บข้อมูลในส่วนที่ยังขาด เพื่อนำเสนอและเผยแพร่ต่อสาธารณะมากขึ้น ทั้งนี้ หน่วยงานรัฐสามารถเป็นตัวกลางในการสร้างความเชื่อมโยงหรือสนับสนุนให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงทั้งในและต่างประเทศได้อีกด้วย

อีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจคือ การกระจายตัวในแต่ละพื้นที่ของแรงงานในสาขาอาชีพดนตรี

ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ จากข้อมูลปี พ.ศ. 2561 พบว่า ส่วนใหญ่กระจุกตัวอยู่ในภาคกลาง มี

จำนวนทั้งสิ้น 28,477 คน คิดเป็นร้อยละ 48.76 (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2563) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการกระจุกตัวขององค์ความรู้และปัจจัยต่าง ๆ ที่สนับสนุนให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงาน อาทิ พื้นที่สาธารณะ พื้นที่การแสดง และแหล่งเงินทุน เป็นต้น

ทั้งนี้ทั้งนั้น เมื่อพิจารณาจากแหล่งเงินทุนหรือผู้ให้ทุนในการสร้างสรรค์หรือผลิตผลงานการแสดงแล้ว พบว่า หน่วยงานสนับสนุนที่เป็นผู้ให้ทุนมักจะเป็นหน่วยงานระหว่างประเทศ อาทิ Japan Foundation หรือสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างสรรค์เสริมสุขภาพ (สสส.) หรือสำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) ซึ่งเป็นหน่วยงานรัฐในประเทศที่ไม่ได้มีการดำเนินการด้านศิลปะโดยตรง รองลงมาเป็นหน่วยงานสนับสนุนด้านศิลปวัฒนธรรม เช่น สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.) และบางครั้งเป็นการสนับสนุนจากหน่วยงานเอกชน เช่น รูปแบบการให้เงินสนับสนุนการผลิตศิลปะในประเทศ ซึ่งถูกมองว่าเป็นการสนับสนุนต่อสังคมรูปแบบหนึ่ง (บริษัท เอฟพีเน็ต จำกัด, 2563: 3)

จะเห็นได้ว่า ในสถานการณ์ปัจจุบัน ความพยายามและแรงผลักดันให้เกิดการพัฒนาในเชิงนโยบายเกี่ยวกับอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงนั้นมีความเป็นรูปธรรมและชัดเจนมากขึ้น หากแต่ยังมีอีกหลายปัจจัยที่ในปัจจุบันยังไม่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงให้นโยบายเหล่านั้นเกิดขึ้นได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นประเด็นเรื่องข้อจำกัดด้านพื้นที่สาธารณะหรือสถานที่จัดการแสดง ประเด็นเรื่องการสร้างควมเข้าใจด้านศิลปะการแสดงให้กับประชาชนและบุคลากรภาครัฐ และที่สำคัญคือ ประเด็นเรื่องแหล่งเงินทุน

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Eszter Papp (2013) ได้ศึกษาเรื่อง Museum Theatre: Interpretation and Experience โดยชี้ให้เห็นความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ผ่านทฤษฎีและการปฏิบัติ โดยอ้างอิงจากการค้นคว้าข้อมูลในห้องสมุดมหาวิทยาลัยเลสเตอร์ (University of Leicester) และจากกรณีศึกษาใน

ประเทศอังกฤษและประเทศฮังการี ซึ่งในทัศนะของ Papp นั้น พิพิธภัณฑน์นาฏกรรมมีความสำคัญต่อการเป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑน์ เนื่องจากเป็นกลยุทธ์อันยอดเยี่ยมที่จะเข้าถึงผู้ชมและเพิ่มประสบการณ์ในพิพิธภัณฑน์ให้กับผู้เข้าชม รวมถึงควรจะขยายขอบเขตในด้านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติด้วย

Jackson และ Kidd (2007) ได้ศึกษาเรื่อง Museum theatre: Cultivating Audience Engagement - a case study โดยศึกษาแนวทางในการใช้การแสดงหรือกิจกรรมที่เกี่ยวกับละครเพื่อเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้และตีความอย่างมีประสิทธิภาพในพื้นที่พิพิธภัณฑน์หรือสถานที่ทางประวัติศาสตร์ อย่างเช่นกรณีตัวอย่าง This Accursed Thing ซึ่งเป็นการแสดงเชิงทดลองที่ Manchester Museum เกี่ยวกับระบบการค้าทาส โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มผู้เข้าชมทั้งผู้ใหญ่ ครอบครัว หรือสถาบันการศึกษา ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าประสิทธิภาพในการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับคุณภาพของการแสดงเท่านั้น แต่ยังรวมถึงปริมาณข้อมูลที่ถูกถ่ายทอดผ่านการแสดง และวิธีการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมด้วย อีกทั้งยังเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงสถานะของผู้ชมจาก “ผู้ชม” (visitor) เป็น “ผู้มีส่วนร่วม” (participant) หรือ “ผู้เรียนรู้” (learner)

Nikonanou และ Venieri (2017) ได้ศึกษาเรื่อง Interpreting social issues: Museum theatre’s potential for critical engagement โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจศักยภาพของพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมในการเข้าถึงกลุ่มผู้ชมใหม่และทำให้ผู้ชมที่มีความแตกต่างทางสังคมและอายุเกิดความสนใจในพิพิธภัณฑน์ อนุสาวรีย์ และประเด็นทางสังคม อีกทั้ง งานวิจัยนี้ยังพยายามหาแนวทางที่จะเติมเต็มช่องว่างในความซับซ้อนของการแสดงละครในแวดลอมพิพิธภัณฑน์ โดยศึกษากรณีตัวอย่างจากการแสดง “Voice of the City” เส้นทางประวัติศาสตร์ผ่านละคร ที่ประกอบด้วยการนำเสนอสถานที่เฉพาะ (Site-specific) จำนวน 6 แห่ง ด้วยการแสดงที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นที่เป็นผู้เข้าร่วมทั้งหมด 1,030 คน เป็นนักเรียน 700 คน และผู้ใหญ่ 330 คน ซึ่งจากผลวิจัยและจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยได้แสดงให้เห็นว่า การแสดงเกี่ยวกับประเด็นเฉพาะทางควรประกอบด้วย



การใช้การตีความจากบทพูดของบุคคลที่หนึ่ง (first-person interpretation) เครื่องแต่งกาย วัตถุ และดนตรีประกอบ เพื่อดึงดูดผู้ชมและส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้เสนอว่าการแสดงเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการตีความด้านวัฒนธรรม ซึ่งเป็นทางเลือกหนึ่งในการนำเสนอประเด็นที่ซับซ้อน

Mayne (2017) ได้ศึกษาเรื่องการทำความเข้าใจบทบาทของวัตถุจัดแสดงที่ช่วยสร้างประสบการณ์ให้ผู้เข้าชมในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์มีชีวิต ในงานวิจัยเรื่อง Rebuilding the Past: Understanding the Role of Objects in Creating Authentic Experiences for Visitors to Living History Museum โดยผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพและการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์เกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์ให้ผู้เข้าชม โดยมีพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์มีชีวิตจำนวน 3 แห่งเป็นกรณีศึกษาคือ 1) Greenfield Village ที่ The Henry Ford ในเมือง Dearborn 2) Colonial Williamsburg ในเมือง Williamsburg 3) Conner Prairie ในเมือง Fishers ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การสร้างประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์มีชีวิตให้กับผู้เข้าชมได้มุ่งเน้นไปที่การนำเสนอเรื่องราวของมนุษย์และการสร้างประสบการณ์ที่แท้จริง (Authentic experience) ที่ช่วยในการเชื่อมโยงอดีตและปัจจุบัน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ยังชี้ให้เห็นว่า วัตถุจัดแสดงมีบทบาทสำคัญในการสร้างประสบการณ์ที่แท้จริงในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสกับเรื่องราวในอดีตและสร้างความเชื่อมโยงเข้ากับตัวเอง

พจฺฐ คุศรพิทักษ์ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การสื่อสารแบบพหุมิติผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6 เพื่อการเรียนรู้เชิงปริวรรตในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งศึกษาลักษณะการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เชิงปริวรรตของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติต่อสาธารณชนและศึกษาการให้ความหมายของประสบการณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ โดยประยุกต์ทฤษฎีปัญญาจางควีริชอง เคนเนท

เบิร์ก ที่ประกอบด้วยองค์ห้าคือ การกระทำ ฉาก ผู้กระทำ วิธีการ และจุดมุ่งหมายของกระทำ ใน การศึกษาสื่อนิทรรศการ สื่อกิจกรรม และสื่อเสวนา และทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปริวรรตของแจ๊ค แมซิ โรว์ เพื่อศึกษาการให้ความหมายของประสบการณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสื่อสารใน พิพิธภัณฑสถานเป็นกรอบความคิด ซึ่งได้เป็นข้อเสนอว่ารูปแบบการสื่อสารที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้และการ เปลี่ยนแปลงภายในของผู้ชม คือ การสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมแบบพหุมิติ ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6 คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน” เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative research) ที่เน้นกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงภายใต้แนวคิดพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม (Museum theatre) โดยมีจุดมุ่งหมายในการถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ (New Museology) และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน จำนวน 2 รอบ ซึ่งอ้างอิงเนื้อหาและตัวละครจากเรื่องราวประวัติศาสตร์หรือสิ่งจัดแสดงที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑ์ โดยนำมาตีความและดัดแปลงให้มีรูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้องกับแนวคิดพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม
2. การสนทนากลุ่ม (Focus group) หลังการแสดง เพื่อพูดคุยกับผู้ชมและสอบถามทัศนคติความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้การแสดงละครเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ ภายใต้แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่
3. การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth interview) ผู้เชี่ยวชาญในชุมชนและผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อทราบทัศนคติและความคิดเห็นต่อการใช้การแสดงละครในรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน

### 3.1 ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1. ข้อมูลเอกสาร ได้แก่ ข้อมูลเอกสารและวีดิทัศน์เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิจีนและชุมชนกุฎิจีน
2. ข้อมูลจากการลงภาคสนาม ศึกษาและตีความเนื้อหาที่พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิจีนนำเสนอต่อผู้เข้าชม อาทิ ป้ายนิทรรศการ วัตถุจัดแสดง และการนำชม เพื่อนำมาสร้างสรรค์การแสดง
3. ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกหลังชมการแสดง

### 3.2 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายและครอบคลุมมากที่สุด อันได้แก่

1. ชาวชุมชนกุฎิจีน จำนวน 17 คน ที่มีความคุ้นชินกับประวัติศาสตร์และเรื่องเล่าของชุมชนกุฎิจีน เพราะเป็นกลุ่มตัวอย่างที่อาจมีความทรงจำร่วมหรือมีประสบการณ์ร่วมกับเรื่องราวที่ถูกนำเสนอผ่านการแสดง และเป็นกลุ่มที่สามารถต่อยอดรูปแบบการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาชุมชนต่อไป
2. นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 12 คน ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์เกี่ยวกับงานด้านการแสดงและงานด้านพิพิธภัณฑ์ ประวัติศาสตร์ รวมถึงมีผลงานวิชาการหรือผลงานเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับการบูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน
3. ผู้เข้าชมที่มีความสนใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และพิพิธภัณฑ์ จำนวน 26 คน ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง เพราะเป็นกลุ่มที่สามารถสะท้อนประสบการณ์เชิงเปรียบเทียบจากมุมมองของผู้เข้าชมในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ได้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยพิจารณาจากความสนใจและประสบการณ์ในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งกลุ่มตัวอย่างจะต้องมีความสนใจในด้านประวัติศาสตร์และมีประสบการณ์ในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์มากเพียงพอที่จะให้ความคิดเห็นเชิงเปรียบเทียบในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่งได้ ทั้งนี้เพื่อทราบทัศนคติและความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างสำหรับประกอบการวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยได้ทำการติดต่อกกลุ่มตัวอย่างเพื่ออธิบายกระบวนการวิจัยและนัดหมายล่วงหน้า ซึ่งถ้าหากกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถตอบคำถามได้อย่างครบถ้วนในวันสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาประกอบการวิเคราะห์เพื่ออธิบายสรุปผล

นอกจากนี้ เพื่อเป็นการพิทักษ์สิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่าง ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ตามความประสงค์โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยจะไม่มีผลกระทบทางลบใด ๆ ต่อผู้เข้าร่วมแต่อย่างใด

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิเงิน ผู้วิจัยเลือกเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ดังต่อไปนี้

1. แบบบันทึก (Reflection note) เพื่อรวบรวมข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียมการก่อนการแสดง (Pre-production) 2) ขั้นจัดการแสดง (Production) 3) ขั้นหลังการแสดง (Post-production)
2. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เพื่อทราบทัศนคติต่อรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิเงินผ่านการแสดง ดังนี้

#### 2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง

- 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษณะ พันธุ์เพ็ง

อาจารย์ประจำภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2) นางสาววิศรา บ่อเกิด

นักบริหารจัดการศิลปะอิสระ และกรรมการบริหาร การประชุมนานาชาติทาง

ศิลปะการแสดงแห่งกรุงเทพมหานคร หรือ ไบแพม (BIPAM)

ประเด็นสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง

- ทักษะติดต่อภาพรวมของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมใน  
พิพิธภัณฑน์
- ทักษะติดต่อประเด็นและบทการแสดงหรือบทละครที่นำเสนอ
- มุมมองเกี่ยวกับการบูรณาการศาสตร์ด้านศิลปะการแสดงเข้ากับงาน  
ด้านประวัติศาสตร์และพิพิธภัณฑน์

## 2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิพัฒน์ กระจ่างจันทร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
อาจารย์ประจำภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สิทธิชัย วิชัยดิษฐ

อาจารย์ประจำคณะวิทยาการเรขาคณิตและศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

3) ดร. ปณต อัสวชัย

อาจารย์ประจำภาควิชาการจัดการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ประเด็นสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์

- ทักษะคิดต่อภาพรวมของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมในพิพิธภัณฑน์
- ทักษะคิดต่อการใช้ศิลปะการแสดงมาเป็นหนึ่งในกระบวนการสื่อสารของพิพิธภัณฑน์
- ทักษะคิดเชิงเปรียบเทียบระหว่างการเข้าชมพิพิธภัณฑน์แบบดั้งเดิมกับพิพิธภัณฑน์ที่นำเสนอเรื่องราวตามแนวคิดพิพิธภัณฑน์วิทยาใหม่และพิพิธภัณฑน์มีชีวิต
- ความคิดเห็นต่อการใช้การแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมเพื่อเชื่อมโยงผู้ชมเข้ากับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในหลายมิติ

### 2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑน์

- 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พฐุ ศุศรีพิทักษ์

ประธานกลุ่ม iCulture และอาจารย์ประจำหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยมหิดล

- 2) นายทวิศักดิ์ วรรณธิ์เรืองอุไร

นักจัดการความรู้อาวุโส สถาบันพิพิธภัณฑน์การเรียนรู้แห่งชาติ

- 3) นางสาวนิภาพร บุญทองใหม่

ภัณฑารักษ์ พิพิธภัณฑน์วังสวนผักกาด

- 4) นางสาวกรรณก นิยมวานิช

ภัณฑารักษ์ บ้านปาร์คนายเลิศ

ประเด็นสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑน์

- ทักษะคิดต่อภาพรวมของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมในพิพิธภัณฑน์
- ทักษะคิดต่อการใช้ศิลปะการแสดงมาเป็นหนึ่งในกระบวนการสื่อสารของพิพิธภัณฑน์
- ทักษะคิดต่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑน์ที่มีการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรม
- ข้อเสนอแนะสำหรับกระบวนการสื่อสารในพิพิธภัณฑน์และการปรับการแสดงผลละครรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมกับพิพิธภัณฑน์อื่น

#### 2.4 ผู้เชี่ยวชาญในชุมชน

1) นางนาวิณี พงษ์ไทย  
ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑน์บ้านกุฎิจีน

2) นางปิ่นทอง วงษ์สกุล  
ประธานชุมชนกุฎิจีน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ประเด็นสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในชุมชน

CHULALONGKORN UNIVERSITY

- ทักษะคิดต่อภาพรวมของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมในพิพิธภัณฑน์
- ทักษะคิดต่อเนื้อหาและตัวละครที่ถูกนำเสนอผ่านการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรม
- ประโยชน์ที่ชุมชนได้รับจากการสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้

#### 2.5 ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

1) นายอิศรา เปี่ยมพงศ์สานต์



ผู้เชี่ยวชาญด้านส่งเสริมเครือข่ายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สำนักพัฒนา

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การ

มหาชน)

ประเด็นสัมภาษณ์ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

- ทักษะติดต่อภาพรวมของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมในพิพิธภัณฑน์
- ทักษะติดต่อความสำคัญของการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- มุมมองที่มีต่อการส่งเสริมและต่อยอดต้นทุนเพื่อนำไปสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

3. การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant observation) ในระหว่างการแสดง เพื่อสังเกตปฏิกริยาและการตอบสนองของผู้เข้าชมในภาพกว้าง

4. การสนทนากลุ่ม (Focus group) หลังการแสดงเพื่อทราบทัศนคติและความรู้สึกของผู้ชมประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่ม

- ทักษะติดต่อภาพรวมของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมในพิพิธภัณฑน์
- ความรู้ความเข้าใจที่ได้รับเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชุมชนภูเก็ต หลังจากการรับชมการแสดงละครที่สร้างสรรค์จากเนื้อหาและเรื่องราวที่ถูกลำเสนอในพิพิธภัณฑน์
- ทักษะคิดเชิงเปรียบเทียบต่อการเข้าชมพิพิธภัณฑน์ในประเทศไทย
- ทักษะติดต่อการแสดงละครในรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมกับการดึงดูดให้ผู้เข้าชมให้อยากเข้าชมพิพิธภัณฑน์และเรียนรู้เนื้อหาที่นำเสนอในพิพิธภัณฑน์

5. การออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ เป็นด้วยการรวบรวมข้อมูลที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑน์ มาสร้างสรรค์เป็นละครที่มีลักษณะและรูปแบบของพิพิธภัณฑน์นาฏกรรม โดยมีผู้รับผิดชอบ ดังนี้

- นางสาวอองฟอง เอี่ยมประพันธ์ (ผู้วิจัย) ทำหน้าที่เป็นผู้ผลิต (producer) ค้นคว้า ข้อมูล กำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์เนื้อหาข้อมูลในพิพิธภัณฑน์สู่การแสดง รูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรม ร่วมเขียนบท และเป็นที่ปรึกษาบท (Drama Turd)
- นายเทรนต์ ฤกษ์สังเกตุ ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดง

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 3 ขั้นตอน คือ

- 1) ขั้นเตรียมการแสดง (Pre-production)
  - ค้นคว้าและศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสื่อสารในพิพิธภัณฑน์ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ไปพร้อมกับความเพลิดเพลิน ได้แก่ แนวคิดพิพิธภัณฑน์วิทยาใหม่ แนวคิดพิพิธภัณฑน์มีชีวิต แนวคิดการสื่อสารการแสดงและการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑน์ และแนวคิดพิพิธภัณฑน์นาฏกรรม
  - เก็บข้อมูลจากสื่อจัดแสดง ทั้งวัตถุจัดแสดงและป้ายคำบรรยายที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑน์ บ้านกฐิน รวมถึงเรื่องราวจากการบอกเล่าของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑน์บ้านกฐิน โดยที่ผู้วิจัย ผู้กำกับ และผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑน์ร่วมกันพิจารณาเพื่อเลือกประเด็นที่จะนำมาถ่ายทอดผ่านการแสดง ซึ่งเน้นประเด็นเนื้อหาที่เป็นเรื่องใกล้ตัวเป็นเกณฑ์การคัดเลือก
  - ค้นคว้าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของชุมชนกฐินและประวัติศาสตร์ร่วมสมัยเพื่อนำมา ประกอบการสร้างสรรค์บทการแสดง

- เขียนบทการแสดงและออกแบบรูปแบบการแสดง
  - คัดเลือกและฝึกซ้อมนักแสดง โดยพิจารณานักแสดงจากบุคลิกท่าทางที่เหมาะสมกับตัวละคร และสามารถแสดงสด (improvisation) ได้เป็นอย่างดี
- 2) **ขั้นจัดการแสดง (Production)**
- บันทึกกระบวนการแสดงด้วยกล้องวิดีโอและกล้องถ่ายรูป
  - ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการสังเกตผู้ชมแบบไม่มีส่วนร่วมระหว่างทำการแสดง โดยสังเกตจากสีหน้า ปฏิกริยา และการโต้ตอบกับนักแสดงของผู้เข้าชม
- 3) **ขั้นหลังการแสดง (Post-production)**
- สอบถามทัศนคติของผู้เข้าชมที่มีต่อการแสดงด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus group) หลังการแสดงทั้ง 2 รอบ
  - สัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑสถาน และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานกุฎีจีนและประธานชุมชนกุฎีจีน รวมทั้งหมด 12 คน

### 3.5 วิธีการศึกษา และการนำเสนอผลการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้อาศัยกรอบแนวคิดและเครื่องมือต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์ ดังนี้

- วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อสร้างสรรค์การแสดงเพื่อนำเสนอเรื่องราวของพิพิธภัณฑสถานกุฎีจีน โดยออกแบบการแสดงละครรูปแบบพิพิธภัณฑสถานภูมิทัศน์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงภายใต้กรอบแนวคิดพิพิธภัณฑสถานวิทยาใหม่ เพื่อช่วยส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนกุฎีจีนให้กับผู้เข้าชม
- วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อประเมินการรับรู้และทัศนคติของผู้เข้าชมจากการชมการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑสถานภูมิทัศน์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตการณ์ผู้ชมแบบไม่มีส่วนร่วม

(Non-participant observation) ในขณะี่แสดง และจากการสนทนากลุ่ม รวมถึงการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

จากนั้น ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ประกอบกับบทสัมภาษณ์จากแหล่งข้อมูลประเภทบุคคลและภาพประกอบ รวมทั้งสรุปกระบวนการและข้อสังเกตต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์การแสดงครั้งนี้

### 3.6 ขอบเขตการทำวิจัย

การดำเนินการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน มีรายละเอียด ดังนี้

- เดือนตุลาคม - พฤศจิกายน ทำการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม (Museum theatre) และค้นคว้าข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์หรือเรื่องเล่าที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน เพื่อนำมาสร้างสรรค์การแสดง
- เดือนธันวาคม - เดือนกุมภาพันธ์ เขียนและปรับปรุงบทละครร่วมกับผู้กำกับการแสดงและผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์
- เดือนมีนาคม - เมษายน คัดเลือกนักแสดง จัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์ประกอบการแสดง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย พร้อมทั้งประชาสัมพันธ์และชี้แจงรายละเอียดของการแสดงให้กับกลุ่มคนในชุมชนและกลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้รับทราบ
- เดือนพฤษภาคม ทำการแสดงที่พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน และรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
- เดือนพฤษภาคม – มิถุนายน วิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลเพื่อประมวลผลการวิจัย

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ละครเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑน์บ้านกุฎีจีน ผู้วิจัยได้  
สร้างสรรค์ละครในรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรม โดยได้บันทึกกระบวนการสร้างสรรค์การแสดง  
จัดการแสดงที่พิพิธภัณฑน์บ้านกุฎีจีนทั้งหมด 2 รอบ และสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าชมที่มีต่อการ  
แสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑน์บ้านกุฎีจีน จำนวนทั้งหมด 47 คน เพื่อศึกษาทัศนคติและ  
การรับรู้ของผู้ชม โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ที่อาศัยในชุมชน บุคคลทั่วไป รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง  
ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑน์ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

โดยผู้วิจัยนำเสนอผลงานวิจัยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการแสดง (Pre-Production)
  - 1.1 การสร้างสรรค์และพัฒนาบทการแสดง
  - 1.2 การสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ
  - 1.3 การออกแบบองค์ประกอบศิลป์
  - 1.4 บทสรุปของการสร้างสรรค์แสดง “หนูดองแห่งบ้านกุฎีจีน”
  - 1.5 การคัดเลือกนักแสดงและการฝึกซ้อม
  - 1.6 การประชาสัมพันธ์
2. ขั้นจัดการแสดง (Production) นำเสนอการสร้างสรรค์การแสดงทั้งหมด 2 รอบ ในวันที่ 21  
พฤษภาคม 2565 ที่พิพิธภัณฑน์บ้านกุฎีจีน โดยมีผู้เข้าชมทั้งหมด 47 คน
3. ขั้นหลังการแสดง (Post-Production) นำเสนอผลการสำรวจทัศนคติของผู้ชมจากการ  
สนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

## ขั้นเตรียมการแสดง (Pre-Production)

ในการสร้างสรรค์และพัฒนาการแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีนด้วยรูปแบบพิพิธภัณฑสถานนาฏกรรม (Museum theatre) มีแนวคิดในการสร้างสรรค์คือ

- 1) บทละครจะต้องถ่ายทอดเนื้อหาหรือเรื่องราวที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งเน้นเรื่องของสามัญชนและวิถีชุมชน โดยไม่จำเป็นต้องเป็นประวัติศาสตร์กระแสหลัก
- 2) ใช้แนวทางหรือรูปแบบพิพิธภัณฑสถานนาฏกรรมในการสร้างสรรค์และนำเสนอการแสดง
- 3) สร้างบทละครที่สื่อสารเรื่องราวกับกลุ่มเป้าหมายที่อาจไม่คุ้นชินกับการชมการแสดงละคร
- 4) เปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถานได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับการแสดงไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

โดยมีขั้นตอนในการเตรียมการสร้างสรรค์การแสดง ดังนี้

### 1.1 การสร้างสรรค์และพัฒนาบทการแสดง

ผู้วิจัยได้เลือกพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีนเป็นกรณีศึกษา เนื่องจากนิทรรศการถาวรในพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีนมีลักษณะการจัดแสดงตามแนวคิดพิพิธภัณฑวิทยา (Museology) ที่เน้นการจัดแสดงวัตถุและคำอธิบายวัตถุอย่างตรงไปตรงมา ด้วยเหตุนี้ จึงเป็นกรณีศึกษาที่ดีในการผสมผสานแนวทางใหม่เพื่อเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งจะทำให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างชัดเจนเมื่อเป็นเช่นนั้น ผู้วิจัยจึงเริ่มต้นจากการเลือกประเด็นด้วยการสำรวจข้อมูลประวัติศาสตร์จากวัตถุจัดแสดง ป้ายอธิบายวัตถุจัดแสดง และป้ายข้อมูลที่ถูกนำเสนอในนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถาน รวมถึงเรื่องเล่าจากคุณนาวิณี พงษ์ไทย ชาวกุฎีจีนผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีนและผู้สร้างสรรค์เนื้อหาในนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งนิทรรศการถาวรที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานประกอบด้วย 3 ส่วนจัดแสดง ดังนี้

ส่วนจัดแสดงที่หนึ่ง “กำเนิดสยามโปรตุเกส” เป็นการจัดแสดงเพื่อบอกเล่าประวัติศาสตร์ตั้งแต่สมัยที่ชาวโปรตุเกสเดินทางมายังสยามครั้งแรกในสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยมีสิ่งจัดแสดงสำคัญคือ

- 1) หัวเรือคาร์แร็ค (เรือกำปั่น) ของโปรตุเกส
- 2) วัตถุจำลองสินค้านำเข้า-ส่งออกระหว่างสยามกับโปรตุเกส อาทิ พักทอง มันฝรั่ง และธัญพืชต่าง ๆ)
- 3) ป้ายคำบรรยายเพื่ออธิบายความเป็นมา การเดินทาง และความสัมพันธ์ระหว่างชาวโปรตุเกสกับชาวสยามตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา

ส่วนจัดแสดงที่สอง “ประวัติศาสตร์ชุมชนกุฎีจีน” ที่เน้นการเล่าเรื่องเรื่องราวประวัติศาสตร์ชุมชนและวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน ตั้งแต่เมื่อสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชตั้งเมืองธนบุรีศรีมหาสมุทรเป็นราชธานี เมื่อปี พ.ศ. 2310 และโปรดเกล้าฯ ให้ชาวโปรตุเกสที่เคยร่วมรบในสงครามกู้เอกราชและเคยอาศัยอยู่ที่กรุงศรีอยุธยา มารวมกันตั้งบ้านเรือนอยู่ริมน้ำได้คลองกุฎีจีนและโปรดเกล้าฯ พระราชทานที่ดินบริเวณนี้ให้ชาวโปรตุเกสหรือที่เรียกว่าหมู่บ้านแม่พระลูกประคำ และในปี พ.ศ. 2312 ได้โปรดเกล้าฯ พระราชทานที่ดินเพิ่มเพื่อให้สร้างวัดซางตาครู้สและเป็นพื้นที่ชุมชนกุฎีจีนในปัจจุบัน โดยประวัติศาสตร์การตั้งรกรากที่พื้นที่ชุมชนกุฎีจีนนี้ ถูกเล่าผ่านบอร์ดจัดแสดงที่ระบุปีพ.ศ. และเหตุการณ์สำคัญการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในชุมชนและสังคมสยาม โดยมีสิ่งจัดแสดงสำคัญคือ

- 1) แบบจำลองของวัดซางตาครู้สที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางสถาปัตยกรรมของวัดซางตาครู้สที่ผ่านการบูรณะปฏิสังขรณ์มาถึง 3 ครั้ง
- 2) พระคัมภีร์ไบเบิลที่ใช้ตัวอักษรโรมันกลายเป็นเสียงไทย ตัวอย่างเช่น ในพระคัมภีร์เขียนว่า “KHÂM SÒN CHRISTANG” คำอ่านเสียงไทยคือ “คำสอนคริสตัง” เนื่องจากในสมัยนั้นมีผู้ที่นับถือศาสนาคริสต์ ชาวต่างชาติ หรือชาวคริสต์จากที่อื่น (ญวนจันทบุรี) ที่อ่านภาษาไทยไม่ได้ จึงใช้อักษรโรมันในการเขียนพระคัมภีร์

- 3) กระดาษเนื้อเพลง “ลูกภูฏีจิ้น” เป็นเพลงที่ผู้คนในชุมชนรู้จักเป็นอย่างดี มีเนื้อหาเพลงเกี่ยวกับความสามัคคีของคนในชุมชน ซึ่งชาวภูฏีจิ้นมักร่วมร้องในโอกาสสำคัญต่าง ๆ ของชุมชน รวมถึงเทศกาลต่าง ๆ ของศาสนาคริสต์
- 4) ป้ายคำบรรยายประวัติศาสตร์ชุมชนภูฏีจิ้น ตั้งแต่การตั้งรกรากของชาวโปรตุเกสที่ภูฏีจิ้น เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ของชุมชนและสังคมสยาม

ส่วนจัดแสดงที่สาม เป็นการจัดแสดงวัตถุที่สะท้อนถึง “วิถีชีวิต” ของชาวภูฏีจิ้นผ่านประวัติ และของสะสมของครอบครัวของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายทางเชื้อชาติ วัฒนธรรม ศาสนา และอาชีพ โดยมีวัตถุจัดแสดงชิ้นสำคัญคือ

- 1) ตุ๊กตาเด็กมัดผมจุกใส่กางเกงสีแดง หรือที่ชาวภูฏีจิ้นรู้จักกันว่า ผีหนูเลียหรือผีหัวพริก อันเป็นความทรงจำร่วมของชาวภูฏีจิ้นในวัยเด็ก ที่เชื่อว่าผีหนูเลียจะออกมาหาเพื่อนเล่นทุกวันหลังจากที่เสียงระฆังตีบอกเวลาหกโมงเย็น หากเด็กยังไม่กลับบ้าน จะถูกผีหนูเลียจับตัวไปเป็นเพื่อนเล่นจนกว่าจะพอใจถึงจะปล่อยกลับบ้าน โดยความเชื่อนี้เป็นกุศโลบายหนึ่งของผู้ใหญ่ในชุมชนที่ต้องการให้เด็ก ๆ กลับบ้านก่อนที่ฟ้ามืด
- 2) อาหารสยามโปรตุเกสจำลอง พร้อมกับป้ายคำบรรยายอาหารแต่ละชนิด
- 3) ภาชนะเครื่องเคลือบลายครามและเครื่องครัวรูปทรงต่าง ๆ

นอกจากนี้ การศึกษาข้อมูลจากวัตถุจัดแสดงและป้ายคำบรรยายในนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์แล้ว ผู้วิจัยยังได้นำข้อมูลที่เป็นประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral history) จากผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์มาประกอบการสร้างสรรค์การแสดงและบทละครด้วย โดยมีประเด็นหลักเกี่ยวกับวิถีชีวิตและความสนิทสนมของคนในชุมชน รวมถึงความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ซึ่งผู้วิจัยพบว่า เรื่องเล่าจากผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์นั้น มีส่วนช่วยให้เข้าใจบริบทของสิ่งของหรือเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดีมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้รู้สึกถึงความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นของครอบครัวชาวภูฏีจิ้นที่จะมีกิจกรรมร่วมกันในทุก



เทศกาล ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลทางศาสนาหรือการช่วยเหลือกันในโอกาสต่าง ๆ อาทิ น้ำท่วมประจำปี งานมงคล หรืองานศพ เป็นต้น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกเนื้อหาสำหรับนำมาถ่ายทอดด้วยการแสดง โดยเน้นเรื่องราวที่เป็นประวัติศาสตร์ระยะใกล้ที่ผู้เข้าชมสามารถรู้สึก เข้าใจ ตีความ และเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ของตัวเองได้ง่าย ซึ่งประเด็นเนื้อหาหลักที่คัดเลือกมาสร้างสรรค์เป็นเรื่องราวและถ่ายทอดผ่านการแสดงครอบคลุมประเด็นเรื่องวิถีชีวิต เศรษฐกิจ ความเชื่อ วัฒนธรรม และอาหารของชุมชนกุฎีจีน

ตัวอย่างที่ 1 บันทึกการคัดเลือกประเด็นทางประวัติศาสตร์

ร่างที่ 1

ชาวกุฎีจีนช่วยกันขนย้ายสิ่งของภายในบ้านชั้นที่สูงในช่วงน้ำท่วมประจำปี

ตำนานความเชื่อของคนในชุมชนเรื่องผีหนูเล็บ

อาหารสยาม-โปรตุเกส

ศัพท์โปรตุเกสในภาษาไทย

เสียงระฆังการรียอง

พระคัมภีร์ไบเบิลที่ใช้ตัวอักษรโรมันกลายเป็นเสียงไทย

ร่างที่ 4

ชาวกุฎีจีนช่วยกันขนย้ายสิ่งของภายในบ้านชั้นที่สูงในช่วงน้ำท่วมประจำปี

ตำนานความเชื่อของคนในชุมชนเรื่องผีหนูเล็บ

ศัพท์แหยก (อาหารสยาม-โปรตุเกส)

ศัพท์โปรตุเกสในภาษาไทย

ในร่างที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกประเด็นที่ต้องการนำเสนอมาหลายประเด็น แต่ถ้าหากนำทุกประเด็นนี้มาสร้างสรรค์เป็นละคร อาจมีความไม่สอดคล้องและเป็นการให้ข้อมูลมากเกินไป จึงได้ตัด

บางประเด็นออกในร่างที่ 4 เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความไหลลื่นและสนุกสนาน ภายในระยะเวลาประมาณ 20 นาที

อย่างไรก็ตาม การนำเสนอเนื้อหาทางประวัติศาสตร์และสื่อสารกับผู้ชมโดยตรงอาจทำให้มีข้อมูลที่เนื้อหามากเกินไปสำหรับการถ่ายทอดด้วยการแสดงละคร และอาจทำให้ความเพลิดเพลินในการรับชมลดน้อยลง ผู้วิจัยจึงได้กำหนดเส้นเรื่องในการถ่ายทอดเรื่องราว โดยมีตัวละครที่เป็นบุคคลที่ถูกกล่าวถึงในพิพิธภัณฑสถานทำหน้าที่ในการดำเนินเรื่อง

ตัวอย่างที่ 2 การคัดเลือกตัวละคร

ตัวละครในการดำเนินเรื่อง

- หนูดอง ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานในวัยเด็ก เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องและพาผู้เข้าชมสำรวจและทำความเข้าใจชุมชนผ่านประสบการณ์และมุมมองของหนูดอง
- โวเล็ก หรือ ย่าเล็ก (คำว่า “โว” เป็นคำที่เรียกย่าหรือยายในชุมชนกุฎีจีน) คุณย่าของหนูดอง ชาวกุฎีจีนเชื้อสายมอญ เป็นเจ้าของบ้านที่ปัจจุบันถูกบูรณะและปรับปรุงให้เป็นพิพิธภัณฑสถาน โวเป็นผู้มีฝีมือในการทำอาหารและมักจะทำเลี้ยงคนในชุมชนในโอกาสต่าง ๆ เป็นตัวละครที่จะบอกเล่าวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวกุฎีจีนผ่านอาหารและข้าวของเครื่องใช้
- ผีหนูเลียบ หรือ ผีหัวพริก ผีน้อยน่ารักประจำชุมชนกุฎีจีนที่จะออกมาหาเพื่อนเล่นทุกวัน หลังจากที่เสียงระฆังตีบอกเวลาหกโมงเย็น หากเด็ก ๆ คนไหนยังวิ่งเล่นกันอยู่ ไม่ยอมกลับบ้าน จะถูกผีหนูเลียบจับตัวไปเป็นเพื่อนเล่นจนกว่าจะพอใจถึงจะปล่อยกลับบ้าน ซึ่งเรื่องเล่าผีหนูเลียบนี้เป็นหนึ่งในความทรงจำร่วมของชาวกุฎีจีน โดยตัวละครผีหนูเลียบจะเป็นผู้เชื่อมโยงเรื่องราวและบุคคลในอดีตกับปัจจุบัน

เมื่อผู้วิจัยได้คัดเลือกประเด็นทางประวัติศาสตร์ที่ต้องการนำเสนอผ่านการแสดงแล้ว ซึ่งเน้นประวัติศาสตร์ที่บอกเล่าถึงวิถีชุมชนและวัฒนธรรมอาหาร ผู้วิจัยได้พัฒนาบทร่วมกับผู้กำกับการแสดง โดยนำประเด็นเหล่านี้ไปสร้างสรรค์เป็นการแสดงที่มีลักษณะเป็นละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) บนพื้นฐานข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ที่ถูกนำเสนอในนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์

ตัวอย่างที่ 3 บันทึกการพัฒนาโครงเรื่องของการแสดง

ร่างที่ 1

หนูต้องช่วยคุณย่าเล็กทำกับข้าวและนำไปแจกให้กับเพื่อนบ้าน แต่หนูต้องเพลอหลับและได้เจอกับผีหนูเลี้ยง หนูต้องสับสนว่าตัวเองอยู่ที่ไหน ผีหนูเลี้ยงจึงเล่าประวัติให้ฟังแล้วพาหนูต้องกลับบ้าน

ร่างที่ 3

หนูต้อง เด็กหญิงลูกหลานชาวภูฏาน อาศัยอยู่กับคุณย่าเล็กอย่างมีความสุข เธอมักจะช่วยคุณย่าของเธอทำอาหารไปให้กับผู้คนในชุมชนซึ่งมีหลากหลายเชื้อชาติ ศาสนา ในทุกโอกาสสำคัญ ๆ อยู่เสมอ

จนอยู่มาวันหนึ่ง เธอเดินกลับบ้านช้ากว่าเวลาโพล์เพล้ เธอจึงเจอกับผีหนูเลี้ยง ผีประจำชุมชนที่มักจะลักพาตัวเด็ก ๆ ที่กลับบ้านดึกไปเล่นจนกว่าจะพอใจ แต่หนูต้องกลับไม่กลัวผีหนูเลี้ยงเลย ผีหนูเลี้ยงจึงพาหนูต้องไปเล่นจนกว่าจะพอใจ ด้วยการพาท่องไปยังอดีตของชุมชนภูฏาน จนได้เจอกับคุณนายทรัพย์ หรือแองเจลิน่า ทรัพย์ หญิงสาวชาวภูฏานช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ที่ชุมชนเริ่มมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมีความเจริญจากต่างประเทศเข้ามามากขึ้น คุณนายทรัพย์ได้บอกวิธีให้ผีหนูเลี้ยงพาหนูต้องกลับบ้าน ซึ่งก็คือการเอาชนะด้วยความรัก ผีหนูเลี้ยงจึงพาหนูต้องกลับมาบ้าน และได้พบกับคุณย่าเล็กในที่สุด

หลังจากที่ได้เส้นเรื่องในการดำเนินเรื่องราวแล้ว ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมรายละเอียดทางประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์ที่สะท้อนวิถีชีวิตและความสามัคคีของชาวมุขมชุนกุฎีจีนเข้าไปเพื่อความชัดเจนของเนื้อหา พื้นที่ และเวลาที่ต้องการสื่อสารถึงผู้เข้าชม โดยมีรายละเอียดของประเด็นทางประวัติศาสตร์ ดังนี้

- น้ำท่วมประจำปีและความสามัคคีของชาวมุขมชุนกุฎีจีน ชุมชนกุฎีจีนตั้งอยู่บนพื้นที่ติดริมแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งแต่ละปีจะต้องประสบกับปัญหาน้ำขึ้นสูง ชาวมุขมชุนกุฎีจีนจะร่วมด้วยช่วยกันเพื่อป้องกันไม่ให้ข้าวของได้รับผลกระทบ
- ผีหนูเลี้ยง ความทรงจำร่วมของชาวมุขมชุนกุฎีจีน อันเป็นกุศโลบายที่คนในชุมชนใช้เพื่อให้เด็กกลับเข้าบ้านก่อนฟ้ามืด
- สัพพแหยก อาหารท้องถิ่นของชาวมุขมชุนกุฎีจีน มักรับประทานเป็นกับข้าวหรือรับประทานคู่กับขนมปัง
- เพลงลูกกุฎีจีน เพลงประจำชุมชนกุฎีจีน ที่คนในชุมชนจะร่วมกันร้องในงานสำคัญต่าง ๆ

ทั้งนี้ จากโครงเรื่องหรือเส้นเรื่องและรายละเอียดทางประวัติศาสตร์ข้างต้น จึงนำไปสู่การพัฒนาประเด็นการแสดง (ตัวอย่างที่ 4) และบทละคร (ตัวอย่างที่ 5) ที่แทรกเกร็ดประวัติศาสตร์ไปพร้อมกัน

ตัวอย่างที่ 4 บันทึกการพัฒนาประเด็นการแสดง

ร่างที่ 2

ชาวมุขมชุนกุฎีจีนกำลังร่วมกันวางกระสอบทรายเพื่อกันน้ำไม่ให้เข้ามาท่วมในชุมชนพร้อมทั้งร้องเพลงลูกกุฎีจีนเพื่อความฮึกเหิม โดยโวลีและหนูตองนำสัพพแหยกไปให้กับผู้ที่กำลังวางกระสอบทรายเพื่อเป็นกำลังใจ แต่หนูตองเผลอหลับจนเลยเวลาหกโมงเย็น และกลับบ้านไม่ทันก่อนที่ระฆังการียองจะดังขึ้น จึงได้เจอกับผีหนูเลี้ยง

ตัวอย่างที่ 5 บันทึกการพัฒนาบทละคร

ฉากที่ 2 รางที่ 4

คนในชุมชนกำลังช่วยกันยกขึ้นที่สูงและร้องเพลงลูกกุ๊กจิ้น

ชาวกุ๊กจิ้น: ลูกกุ๊กจิ้น ยินดีเป็นใจเดียว สามัคคีกลมเกลียวคล่องใจ พร้อมทั้งร่างกาย ร่วมใจให้  
มั่นคง ให้อันยงมั่นคงไปไกล หมุ่ศัตร์มาร จะเข้ามาอย่ายี้ จะสู้ต่อตีให้แตกพ่ายไป เรา  
ร่วมเต็มใจ ตายไหนตายด้วยกัน ร่วมชีวิต ชีวิตนมาลาย

โวลีก: ตอง เอลัฟพแหยกนี้ไปแจกหน้อยลิ

ชาวบ้าน 1: (เดินมารับสลัฟพแหยก) นำทานจะเลยนะจ๊ะโว กินสลัฟพแหยกของโวลีก สงสัยจะหาย  
หน้อยเป็นปลิดทิ้ง

หนูดอง: คนมาช่วยกันเยอะเยอะขนาดนี้ เดี่ยวเดี๋ยวก็น่าจะเสร็จแล้วใช้ไหมคะ

ชาวบ้าน 2: แน่นอนลิ ตระเวนช่วยจะครบทุกบ้านแล้ว

ทั้งนี้ทั้งนั้น เพื่อที่จะถ่ายทอดประวัติของชุมชนกุ๊กจิ้น จึงจำเป็นต้องกล่าวถึงเรื่องราวความเป็นมาและแวดล้อมในอดีตตั้งแต่ก่อตั้งชุมชน ผู้วิจัยจึงได้เพิ่มเติมประเด็นที่สะท้อนให้เห็นว่าชุมชนกุ๊กจิ้นเคยเป็นแหล่งค้าขายแลกเปลี่ยนขนาดใหญ่และมีนวัตกรรมจากประเทศตะวันตกที่ทันสมัย เพื่อให้ผู้เข้าชมได้เห็นถึงบริบทแวดล้อมและความเปลี่ยนแปลงในเชิงสังคมและพื้นที่ผ่านมุมมองของหนูดอง ซึ่งเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง โดยใช้ตัวละครผีหนูเล็บเป็นตัวละครที่เชื่อมโยงเวลา และสะท้อนให้เห็นประวัติศาสตร์กระแสรองที่สัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ชาติหรือประวัติศาสตร์กระแสหลัก

ตัวอย่างที่ 6 การพัฒนาประเด็นและตัวละคร

รางที่ 3

รายละเอียดของประเด็นทางประวัติศาสตร์

- วัดขางตาครู้สที่มีการบูรณปฏิสังขรณ์ครั้งใหญ่ เปลี่ยนโครงสร้างจากไม้เป็นปูนซีเมนต์เพื่อความคงทนแข็งแรง
- พื้นที่บริเวณชุมชนกุฎีจีนที่เป็นแหล่งการค้าซึ่งเต็มไปด้วยชาวต่างชาติ
- อาชีพและวิถีชีวิตของชาวกุฎีจีนในช่วงที่ชาวโปรตุเกสเข้ามาตั้งรกราก

#### ตัวละครเพิ่มเติม

- แองเจลิน่า ทรัพย์ ผู้สืบเชื้อสายมาจากคอนสแตนติน ฟอลคอนและมารี กีมาาร์ (เจ้าพระยาวิไชยเณรและท้าวทองกีบม้า) เป็นชาวกุฎีจีนยุคแรก ๆ ที่อยู่ในอยู่การเปลี่ยนผ่านและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม แองเจลิน่าได้แต่งงานกับพ่อค้าอังกฤษชื่อ โรเบิร์ต ฮันเตอร์ หรือนายหันแตร์ ซึ่งเป็นชาวยุโรปคนแรกที่เข้ามาตั้งร้านค้าในประเทศไทยและเป็นหนึ่งในผู้ที่นำพาความทันสมัยเข้ามาสู่ประเทศไทย

แต่อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเนื้อหาและเรื่องราวที่เป็นประเด็นหลักในการสร้างสรรค์การแสดงครั้งนี้มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีน ดังนั้น เมื่อผู้วิจัยและผู้กำกับได้พัฒนาบทการแสดงร่วมกันจนเป็นที่พึงพอใจแล้ว จึงได้ให้ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานเป็นผู้พิจารณาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา เพราะฉะนั้นการพัฒนาบทและการแสดงจึงเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้วิจัย ผู้กำกับการแสดง และผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถาน

#### ตัวอย่างที่ 7 การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา

ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานพิจารณาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาร่างที่ 3 โดยมีรายละเอียดที่ต้อง

แก้ไขคือ

- เปลี่ยนการวางกระสอบทรายเพื่อป้องกันน้ำท่วมเป็นการขนของขึ้นที่สูงเพื่อหนีน้ำ
- ระฆังบอกเวลาหกโมงเย็นเป็นเสียงระฆังปกติ ไม่ใช่ระฆังการรียอง

รายละเอียดเนื้อหาที่แก้ไขแล้ว (ร่างที่ 4)

ชาวภูฏานกำลังร่วมกันชนข้าวของชั้นที่สูงเพื่อป้องกันความเสียหายจากน้ำที่เข้ามาท่วมในชุมชนพร้อมทั้งร้องเพลงลูกภูฏานเพื่อความฮึกเหิม โดยโวลีและหนุดองนำลัทธิแพทยไปให้กับผู้ที่กำลังวางกระสอบทรายเพื่อเป็นกำลังใจ แต่หนุดองเผลอหลับจนเลยเวลาหกโมงเย็น และกลับบ้านไม่ทันก่อนที่ระฆังการีองจะดังขึ้น จึงได้เจอกับผีหูเดียว

ทั้งนี้ ข้อค้นพบหนึ่งระหว่างการพัฒนาบทละครของผู้วิจัยและผู้กำกับเพื่อสร้างสรรค์การแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑนาฏกรรมคือ ประเด็นเรื่องการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์และการสร้างเส้นเรื่องด้วยรูปแบบละครให้มีความลงตัวและเหมาะสม เนื่องจากการนำข้อมูลทางประวัติศาสตร์มาสร้างสรรค์เป็นละคร อาจทำให้มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดทางประวัติศาสตร์หรือเพิ่มความเหนือธรรมชาติเข้าไปเพื่อสร้างอารมณ์สในการรับชม ซึ่งอาจมีผลต่อภาพจำและความเข้าใจของผู้เข้าชม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องควบคุมให้การพัฒนาบทละครไม่กระทบหรือผิดไปจากความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์หรือความเชื่อของชุมชน ในขณะเดียวกันต้องคำนึงถึงความสนุกสนานเพลิดเพลินระหว่างการรับชม ไม่ให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่าการแสดงในลักษณะที่เป็นการจำลองเหตุการณ์หรือสารคดี

## 1.2 การสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ

ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอการแสดงด้วยรูปแบบพิพิธภัณฑนาฏกรรมในการถ่ายทอดเรื่องราวที่ถูกนำเสนอในนิทรรศการของพิพิธภัณฑน์บ้านภูฏาน โดยมีเป้าหมายที่จะสื่อสารเนื้อหาความรู้และสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เข้าชมที่สามารถเรียนรู้ได้ทั้ง Active Learning และ Passive Learning ไปพร้อมกันผ่านการแสดงในระหว่างการเข้าชมพิพิธภัณฑน์

ความโดดเด่นของพิพิธภัณฑน์นาฏกรรม คือการถ่ายทอดเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ผ่านบทสนทนาหรือการสร้างสถานการณ์ของนักแสดงที่สวมบทบาทเป็นตัวละครและสื่อสารกับผู้เข้าชมราวกับเป็นตัวละครนั้นจริง ๆ แต่ด้วยข้อจำกัดด้านพื้นที่ภายในพิพิธภัณฑน์บ้านภูฏาน ทำให้นักแสดงไม่

สามารถทำการแสดงบนพิพิธภัณฑ์ได้ตลอดทั้งกระบวนการ ผู้วิจัยจึงแบ่งการแสดงออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่หนึ่ง การแสดงเบื้องหน้าวัตถุจัดแสดงบนพื้นที่นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ (ชั้น 2 - 3) โดยให้นักแสดงได้สวมบทบาทเป็นตัวละครเพื่อบอกเล่าเรื่องราวของตัวละครและสร้างบทสนทนากับผู้เข้าชม เพื่อสร้างแรงจูงใจในการพูดคุยและตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การต่อยอดและค้นคว้าต่อ

ส่วนที่สอง การแสดงที่ลานแสดงในพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ (ชั้น 1) เป็นการแสดงละครที่เล่าเรื่องประวัติศาสตร์ชุมชนในมิติต่าง ๆ โดยออกแบบการแสดงให้ผู้เข้าชมได้ร่วมมือปฏิสัมพันธ์กับนักแสดง ระหว่างทำการแสดง และสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เข้าชมผ่านผัสสะต่าง ๆ ทั้งการมอง การฟัง การสัมผัส การดม และการรับรส

อย่างไรก็ตาม เป้าหมายหนึ่งของการใช้การแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมในฐานะกระบวนการสื่อสารและเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์คือการสร้างบทสนทนาและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมในพิพิธภัณฑ์ ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบให้บทละครมีลักษณะที่ผู้เข้าชมสามารถโต้ตอบหรือมีส่วนร่วมกับการแสดงได้

ตัวอย่างที่ 8 บันทึกการพัฒนาบทละครที่ผู้เข้าชมมีส่วนร่วม

ฉากที่ 1 ราวที่ 4

หนูดองชวนผู้เข้าชมอ่านภาษาโปรตุเกสที่มีความคล้ายคลึงกับภาษาไทยจากหนังสือเรียนภาษาโปรตุเกส โดยนำคำในหนังสือให้ผู้เข้าชมอ่านให้ฟัง

หนูดอง: ทุกคนชอบกินกาแฟกันไหมคะ กาแฟในภาษาโปรตุเกสอ่านว่า เอ อ่านว่าอะไรนะ ที่ช่วยอ่านให้ฟังหน่อยได้ไหมคะ (ยื่นหนังสือให้ผู้เข้าชมช่วยอ่าน)

ผู้เข้าชม: (ช่วยอ่านคำตามหนังสือโปรตุเกส)

หนูดอง: หุย เก่งมาก ๆ เลยค่ะ แล้วคำนี้ละคะที่ (ยื่นหนังสือให้ผู้เข้าชมท่านอื่น)



### 1.3 การออกแบบองค์ประกอบศิลป์

การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในการแสดงนี้ ได้อ้างอิงถึงหลักฐานทางประวัติศาสตร์ทั้งที่เป็นวัตถุ ภาพถ่าย หรือคำบอกเล่า เพื่อสร้างภาพจินตนาการที่สมจริงให้กับผู้เข้าชมได้รู้สึกใกล้ชิดกับอดีตมากที่สุด ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญของการแสดง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

- 1) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสร้างภาพจำของตัวละครให้กับผู้เข้าชม และสามารถระบุถึงยุคสมัยทางประวัติศาสตร์และบุคลิกลักษณะของตัวละครได้ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกรูปแบบของเครื่องแต่งกายและโทนสีของเสื้อผ้าโดยอ้างอิงจากหลักฐานที่เป็นภาพถ่ายเก่าที่ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ได้เก็บสะสมไว้และภาพจากการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม



ภาพที่ 1 เครื่องแต่งกายของหนูนทอง

อ้างอิงจากภาพถ่ายเก่าของเจ้าของพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 2 เครื่องแต่งกายของผีหนูเลี้ยง

อ้างอิงจากวัตถุจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 3 เครื่องแต่งกายของแอนเจลิน่า ทรัมป์  
อ้างอิงจากภาพถ่ายเส้นแอนเจลิน่า ทรัมป์จากบทความของ  
Moore (1915) เรื่อง An Early British Merchant in Bangkok



ภาพที่ 4 เครื่องแต่งกายของโวลี  
อ้างอิงจากภาพถ่ายเก่าที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

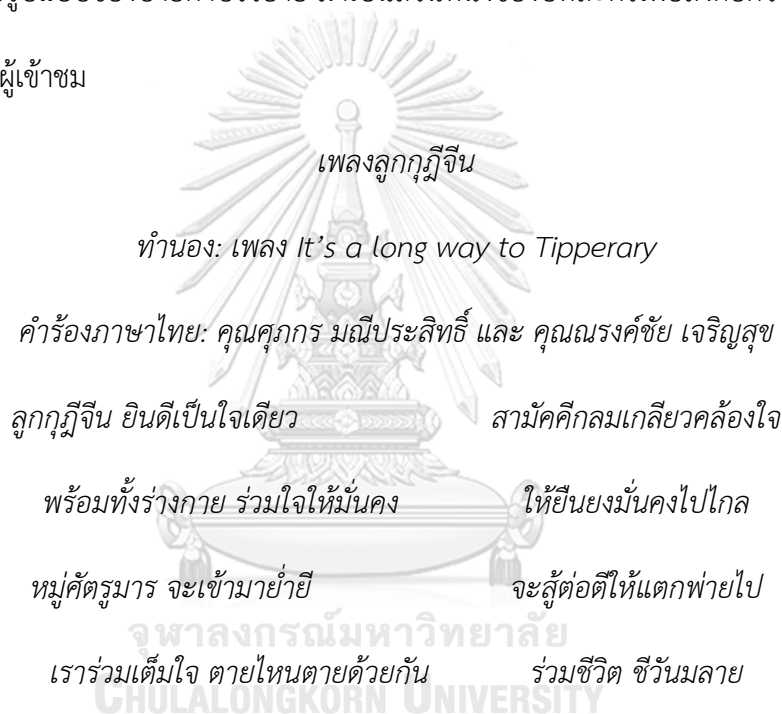
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 5 เครื่องแต่งกายของชาวภูเก็ต  
อ้างอิงจากภาพถ่ายเก่าของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์

## 2) เพลงและเสียงประกอบ

ข้อจำกัดหนึ่งของการเข้าชมพิพิธภัณฑ์โดยทั่วไปของประเทศไทย โดยเฉพาะพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น คือการสื่อสารเสียงเพลงและความรู้สึกในการร้องเพลงไปสู่ผู้เข้าชม ดังนั้น เพื่อเพิ่มมิติด้านอารมณ์และความรู้สึกในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกนำเพลง “ลูกกุ๊กจีน” เพลงประจำชุมชนที่ร้องเพื่อสร้างความฮึกเหิมและความรู้สึกสามัคคีของคนในชุมชน หนึ่งในสิ่งจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ด้วยรูปแบบของป้ายคำบรรยาย มาเป็นส่วนหนึ่งของบทละครเพื่อส่งต่อความอารมณ์ขณะร้องเพลงไปยังผู้เข้าชม



ส่วนเสียงประกอบการแสดง เป็นปัจจัยสำคัญในการเร้าอารมณ์ผู้เข้าชมตามจังหวะของการแสดงและใช้เพื่อบ่งบอกถึงการเปลี่ยนผ่านของสถานการณ์หรือการเปลี่ยนฉาก รวมถึงใช้เสียงเพื่อเป็นสัญญาณในการบอกเวลา โดยผู้วิจัยได้บันทึกเสียงระฆังของวัดฆางตาครู้สในเวลาหกโมงเย็นเอาไว้เพื่อใช้ประกอบฉากเปิดตัวของผีหนูเล็บ อย่างไรก็ตาม อุปกรณ์สร้างเสียงเพื่อประกอบการแสดงนั้น ผู้วิจัยเลือกใช้วัตถุที่เกิดเสียงด้วยการเขย่า เนื่องจากต้องการสร้างความเชื่อมโยงกับเสียงระฆังของวัดฆางตาครู้สอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนกุ๊กจีน



ภาพที่ 6 ไม้เขย่าลูกกระพรวน



ภาพที่ 7 กระดิ่งทองเหลือง



ภาพที่ 8 แทมบูรีน

เสียงจากวัตถุข้างต้น เป็นเสียงที่ถูกเพื่อบ่งบอกถึงอารมณ์ของตัวละครผีหูเลียบ โดยจังหวะการเขย่าและความดังจะขึ้นอยู่กับอารมณ์ของผีหูเลียบในแต่ละฉาก เช่น หากเป็นอารมณ์โกรธ เสียงจะดังและถี่ขึ้น

### 3) อุปกรณ์ประกอบการแสดง

อุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับการแสดง ส่วนมากเป็นข้าวของเครื่องใช้และเครื่องครัว ซึ่งมีลักษณะที่สะท้อนให้เห็นยุคสมัยของเหตุการณ์และผู้วิจัยได้ใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความใกล้เคียงกันกับวัตถุจัดแสดงในนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์



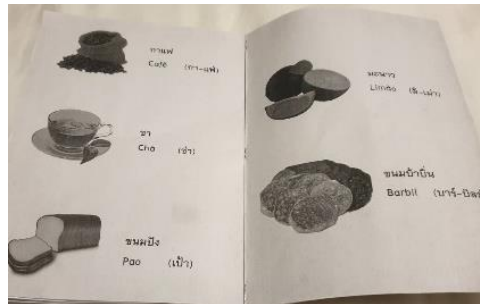
ภาพที่ 9 เครื่องครัว ได้แก่ หม้อเคลือบ ขามเคลือบ และจานเคลือบ



ภาพที่ 10 หมวกของโวลีเก็ก



ภาพที่ 11 พัดของโวลีเก็ก



ภาพที่ 12 สมุดคำศัพท์ภาษาโปรตุเกส



ภาพที่ 13 ขนมปังสัพแหยก



ภาพที่ 14 ตุ๊กตาฝีนุเลียบ

#### 1.4 บทสรุปของการสร้างสรรค์แสดง “หนุตองแห่งบ้านกุฎีจีน”

ผู้วิจัยสรุปผลการสร้างสรรค์การแสดงตามองค์ประกอบของบทละคร ดังนี้

##### 1. โครงเรื่อง (Plot)

ผู้วิจัยเลือกวางโครงเรื่องโดยการกำหนดประเด็นสำคัญที่ต้องการถ่ายทอด และสร้างเรื่องราวประกอบข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ให้น่าติดตาม โดยลำดับเหตุการณ์ดังนี้

- 1) จุดเปิดเรื่อง คือ ภารกิจของหนุตองและโวเล็ก ที่ต้องทำอาหารไปแจกคนในชุมชนที่กำลังช่วยกันขนของขึ้นที่สูงเพื่อหนีน้ำท่วม
- 2) จุดวิกฤต คือ หนุตองกลับบ้านช้ากว่าหกโมงเย็น ทำให้เจอกับผีหนูเลีย และถูกจับตัวไป
- 3) จุดสูงสุด คือ หนุตองได้เจอกับแองเจลิน่า ททรัพย์ และได้ฟังเรื่องราวของชุมชนกุฎีจีน แต่หนุตองอาจจะกลับบ้านไม่ได้ตลอดกาล
- 4) จุดคลี่คลาย คือ หนุตองมอบความรักให้กับผีหนูเลียและผีหนูเลียพาหนุตองกลับมาส่งที่บ้าน

##### 2. ตัวละคร (Character)

ผู้วิจัยเลือกตัวละครในการดำเนินเรื่องจากบุคคลที่ถูกพูดถึงในพิพิธภัณฑ์ และสร้างลักษณะของตัวละครขึ้นมาโดยอ้างอิงจากคำบอกเล่าของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ ประกอบกับภาพถ่ายเก่าและจินตนาการที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครที่ชัดเจน ดังนี้

- 1) หนุตอง เด็กสาวชาวกุฎีจีน ผู้นำพาผู้เข้าชมสำรวจชุมชนกุฎีจีนผ่านเรื่องราว ประสบการณ์ และมุมมองของหนุตอง

- 2) ผีหนูเลี้ยง ผู้อยู่เหนือกาลเวลา ชี้แจง ปราบปรามความรักและความสนใจ ผู้เชื่อมโยงเรื่องราวและพื้นที่ในอดีตกับปัจจุบัน
- 3) โวเล็ก คุณย่าของหนูตอง เป็นผู้ใหญ่ใจดีที่มีฝีมือด้านการทำอาหารและเป็นที่รู้จักของคนในชุมชน
- 4) แองเจลิน่า ทรัพย์ บุคคลสำคัญของชุมชนภูฏานในยุคแรกของการก่อตั้งชุมชน
- 5) ชาวบ้านที่อาศัยในชุมชนภูฏาน ที่พร้อมช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

### 3. แก่นเรื่อง (Theme)

การสร้างสรรค์การแสดงนี้ มีเนื้อเรื่องหลักที่จะถ่ายทอดประวัติศาสตร์ชุมชนหรือประวัติศาสตร์กระแสรองสู่ผู้เข้าชม โดยเน้นเรื่องราวความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ความสามัคคี วิถีชีวิต และความทรงจำร่วมของคนในชุมชนภูฏาน ซึ่งผู้วิจัยต้องการสื่อสารกับผู้เข้าชมพิพิธภัณฑท์ว่า พิพิธภัณฑท์ไม่ได้เป็นเพียงสถานที่เก็บโบราณวัตถุหรือสิ่งของสำคัญเพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์กระแสหลักเท่านั้น หากแต่สิ่งของที่คั่งชินในชีวิตประจำวันต่างก็เต็มไปด้วยคุณค่า ความทรงจำ และเรื่องราวอันถือเป็นประวัติศาสตร์กระแสรอง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การสร้างความหมายให้กับสิ่งของเหล่านั้น ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าชมได้เข้าใจประวัติศาสตร์ในหลากหลายมิติมากยิ่งขึ้น

### 4. การใช้ภาษา (Diction)

เนื่องจากการสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้เข้าชมพิพิธภัณฑท์ที่อาจไม่คุ้นชินกับการรับชมการแสดงหรือละคร ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ภาษาที่ตรงไปตรงมา และเป็นภาษาที่ใช้ยุคสมัยตามแต่ละช่วงของการแสดง เพื่อสร้าง



บรรยากาศและบ่งบอกถึงช่วงเวลาที่แตกต่างกัน รวมถึงเน้นการถ่ายทอดผ่าน  
น้ำเสียงของแต่ละตัวละครเพื่อการสื่อสารอารมณ์อย่างชัดเจน

#### 5. เพลง (Song)

โดยทั่วไปแล้ว การเข้าชมพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ทั่วไปอาจทำให้ผู้เข้าชม  
เข้าใจประเด็นทางประวัติศาสตร์ผ่านนิทรรศการหรือสื่อโสตทัศนต่าง ๆ หากแต่การ  
ใช้เพลงเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านการแสดง จะทำให้ผู้เข้าชมได้มี  
ความรู้สึกร่วมและเข้าใจชุมชนในมิติที่หลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ ผู้วิจัยตั้งใจ  
กำหนดเสียงประกอบระหว่างการแสดงให้เป็นเสียงที่เกิดจากวัตถุที่มีลักษณะคล้าย  
ระฆัง เพื่อเชื่อมโยงกับเสียงระฆังของวัดช้างตากูอันเป็นสัญลักษณ์ของชุมชนกุฎี  
จีน

#### 6. ภาพ (Spectacle)

การสร้างภาพสำหรับการแสดงนี้ สามารถอธิบายได้ 2 ส่วน ส่วนแรกคือใน  
ส่วนนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ ที่ใช้วัตถุจัดแสดงและพื้นที่ของนิทรรศการซึ่งมี  
ลักษณะเป็นบ้านที่อยู่อาศัยเป็นฉากของการแสดง โดยมีนักแสดงที่แต่งกายตามตัว  
ละครที่อ้างอิงจากภาพถ่ายเก่าหรือบันทึกทางประวัติศาสตร์ทำการแสดงอยู่บริเวณ  
วัตถุจัดแสดงหรือพื้นที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครที่ตนเองกำลังสวมบทบาทอยู่  
ส่วนที่สองคือลานเวทีการแสดง ผู้วิจัยได้สร้างภาพชุมชนผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ  
ของพื้นที่ในพิพิธภัณฑ์ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ใช้ลานกลางแจ้งของพิพิธภัณฑ์เป็น  
ฉากที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับกิจกรรมภายนอกบ้าน (outdoor) และพื้นที่ในร่ม (indoor)  
ของพิพิธภัณฑ์เป็นฉากที่ตัวละครกำลังทำกิจกรรมภายในบ้าน รวมถึงได้เน้นการ

เคลื่อนไหวทางร่างกายของนักแสดงเพื่อสร้างภาพจินตนาการให้ผู้เข้าชมได้เข้าใจถึง  
การเปลี่ยนผ่านของฉาก

นอกจากมิติทางการมองเห็นแล้ว ผู้วิจัยได้ออกแบบกระบวนการสื่อสาร  
เรื่องราวด้วยการเพิ่มมิติทางกลิ่นและทางรสชาติระหว่างการแสดงเพื่อให้ผู้เข้าชมได้  
เข้าใจลึกถึงวิถีชุมชนและการแสดงมากยิ่งขึ้น

### บทการแสดงละคร เรื่อง “หนูดองแห่งบ้านกุฎีจีน”

ร่างที่ 4 ปรับปรุงล่าสุดวันที่ 15 พฤษภาคม 2565

#### ฉาก 1

ในบ้านไม้ริมน้ำใกล้โบสถ์ชาวตาครุส ที่ห้องชั้นล่างของบ้าน โวกาลัง่วนเตรียมอาหารและตัก  
ใส่หม้อเหี่ยวและปิ่นโต เพื่อเตรียมนำไปให้กลุ่มชาวบ้านมาช่วยยกของขึ้นที่สูง โดยมีหนูดองช่วยตัก  
อาหารลงในหม้อ และเตรียมข้าวของก่อนออกจากบ้าน

หนูดอง: (พูดกับผู้ชม) สวัสดีค่ะ ทุก ๆ คน ขอต้อนรับเข้าสู่บ้านกุฎีจีน หนูชื่อหนูดอง หนูดอง  
บ้านกุฎีจีน อาศัยอยู่กับโหว หรือคุณย่าเล็ก (ชี้ด้วยปาก) นี่ๆ คนนี้ๆ ... อะๆ  
อาจจะคุ้นชื่อของหนูจากที่ไหนสักแห่ง จูๆ ไม่ต้องเดาๆ เดียวหมดสนุกกันซะก่อน  
เรื่องเล่าของหนูวันนี้ ก็อาจจะไปตรงใจคนโน้น ถูกใจคนนี้ โดนใจคนนั้น อย่าง  
แน่นอน แต่เรื่องของหนูก็เป็นเรื่องของหนูคนเดียว ถ้าอยากรู้เรื่องจริงๆ ละก็ ต้อง  
ขึ้นไปดูข้างบนกันเองแล้วกันนะคะ

(หยิบหนังสือคำศัพท์ขึ้นมาอ่าน แล้วชวนผู้เข้าชมอ่านตาม)



ภาพที่ 15 ภาพประกอบฉาก 1 นักแสดงถามคำศัพท์ผู้ชม

อันนี้เป็นสมุดคำศัพท์ภาษาโปรตุเกสที่หนูชอบอ่านค่ะ ทุกคนชอบกินกาแฟกันไหมคะ กาแฟในภาษาโปรตุเกสอ่านว่า เอ อ่านว่าอะไรนะ พี่ช่วยอ่านให้ฟังหน่อยได้ไหมคะ

(ยื่นหนังสือให้ผู้เข้าชมช่วยอ่าน)

หนูตอง: หุย เก่งมาก ๆ เลยค่ะ แล้วคำนี้ล่ะคะพี่ (ยื่นหนังสือให้ผู้เข้าชมท่านอื่น)

ประตู อ่านว่า พอต-ตะ ซา อ่านว่า ซ่า ขนมห้าปิ่น อ่านว่า บาร์-เบิ้ล

โวเล็ก: ตอง

หนูตอง: จำ

โวเล็ก: ตักข้าวต้มนี้ใส่หม้อให้หมดเลยนะ แล้วก็แบ่งเครื่องใส่ปิ่นโตไป อ้อ แล้วก็เอาสัพพ  
แหยกไปด้วยล่ะ ไม่ต้องเหลือไว้นะ

หนูตอง: แล้วเย็นนี้เรากินอะไรกันละคะ หนูอยากกินด้วยนี่หน้า

โวเล็ก: นี่ เรายังกินไม่เบื่ออีกเหรอ คนอื่นเขารอกินฝีมือโวกันอยู่ ตองนะ กินเมื่อไหร่ก็ได้

หนูตอง: พรุ่งนี้ได้ไหมคะ โว

โวเล็ก: ใจคอจะให้โวทำอะไรอย่างเดิมทุกวันเลยสิท่า เอาอย่างนี้ก็แล้วกัน โวทำสตูว์ไว้ อีกเดี๋ยวกี้  
ได้ที่ เราเอาข้าวต้มนี้ไปแจกเสร็จค่อยกลับมากินกันนะ

หนูตอง: ก็ได้ค่า

โวเล็ก: แล้วขึ้นไปหยิบหมวกให้โวนะ

หนูตอง: แต่เอาจริง ๆ ที่ทุกคนในย่านนี้รู้จักกันหมดแหละ เพราะหนูเป็นหลานโว หรือย่า  
เล็ก เพราะไม่ว่าจะเทศกาลไหน ๆ ทุกคนก็รอที่จะกินอาหารที่โวของหนูทำอยู่เสมอ  
ไปไหนมาไหนคนก็ถามถึงแต่โว ว่าเมื่อไหร่จะทำนุ่น เมื่อไหร่จะทำนี้ให้กินอีก ไม่เคย  
ไม่เคยมีใครถามหนูสักคำ ว่าต้องหิวไหมลูก ต้องเหนื่อยไหม ต้องกินอะไรมาหรือยัง  
ทั้ง ๆ ที่ยัยตองคนนี้แหละที่เอากับข้าวส่งทุกคนทุกเทศกาล

โวเล็ก: ตอง

หนูตอง: แต่ก็นั่นแหละค่ะ จะเป็นคนของชุมชน มันก็ต้องให้มันได้อิทธิกชนแบบนี้แหละน้ำ

โวเล็ก: ตอง!

หนูตอง: อู้ย! จำโว

โวเล็ก: เอ... เรานี้พิมพ์อะไรอยู่ได้ ขึ้นไปหยิบหมวกมาให้โวได้แล้ว คนเขารอกินข้าวอยู่ เรา  
นี่มันยังงัยกัน

หนูตอง: ค่า....

(หันไปเพื่อขึ้นไปห้องโว)

อี้ย คนกำลังภาควุมีใจในตัวเอง (หยิบของ) อะนี่หมวกกันแดด อากาศเมืองไทยร้อน  
กันไหมคะทุกคน (หันมาถามผู้ชม)

(เหลือบไปเห็น หยุดและสบตาตุ๊กตาผีหัวฟริก มีเสียงลูกกระพรวนดังขึ้น)

เอ๊ะ โวมิตู้กดตาอยู่ตรงนี้ตั้งแต่เมื่อไหร่เนีย (หยิบขึ้นมาดู) หรือว่าจะเตรียมไว้ให้  
หลานสาวสุดที่รักในวันคริสต์มาส (รีบวาง) จะทำเป็นไม่เห็นก็แล้วกันน้ำ

โวลีเก: ตอง เสรีจหรือยัง

หนุตอง: ค่า กำลังไปแล้วคะโว

(หนุตองและโวเดินออกไป เหลือแต่ตู้กดตามีหัวพริกอยู่ตรงกลาง เสียงลูกกระพรวนดังขึ้น)

## ฉาก 2

(คนช่วยยกของขึ้นที่สูง หนุตอง โว และชาวบ้าน 1 + 2 ร้องเพลงลูกกุฎีจีน)

(ทุกคน) ลูกกุฎีจีน ยินดีเป็นใจเดียว สามัคคีกลมเกลียวคล่องใจ

พร้อมทั้งร่างกาย ร่วมใจให้มั่นคง ให้นิยมมั่นคงไปไกล

เมื่อมีศัตรูมาร จะเข้ามาอย่ายี้ จะตีศัตรูให้แตกพ่ายไป

เราพร้อมเต็มใจ ไปไหนไปด้วยกัน ร่วมชีวิต ชีวันมลาย



ภาพที่ 16 ภาพประกอบฉาก 2 ชาวบ้านช่วยกันขนของขึ้นที่สูง

- โวลี: ตอง เอาสัพพะแหกนี้ไปแจกหน่อยซี อะๆ
- ชาวบ้าน 1: (เดินมารับสัพพะแหก) นำทานจังเลยนะจ๊ะโว กินสัพพะแหกของโวนี่ สงสัยจะ  
หายเหนื่อยเป็นปลิดทิ้ง
- หนูดอง: มันก็แห้งอยู่แล้ว คนมาเยอะแยะขนาดนี้ เดี่ยวเดี๋ยวก็น่าจะเสร็จแล้วใช้ไหมคะ
- ชาวบ้าน 2: แน่นอนสิ ตระเวนช่วยจะครบทุกบ้านแล้ว
- โวลี: (ดู) ตอง เอาไปให้พี่ ๆ เขาด้วย



ภาพที่ 17 ภาพประกอบฉาก 2 ทีมงานช่วยแจกขนมสัพพะแหกให้ผู้ชม

- หนูดอง: ได้ค่า ขอบคุณพี่ ๆ ทุกคนที่มาช่วยกันจนของนะคะ เหนื่อยกับแยะเลย

(เอาสัพพะแหกให้คนดู 2 – 3 คนและ improvise)

- โวลี: อะ โวลีสวมเงินแกงไก่คั่วไว้ เดี่ยวโวะวะกลับไปที่บ้านก่อนนะ ตองอยู่ตรงนี้รอเก็บ  
ของกลับละ

- หนูดอง: ได้ค่ะโว

- หนูดอง: กิจกรรมประจำปีของพวกเราชาวชุมชนบ้านกุฎีจิ้น ขนข้าวขนของ กะละมัง ถ้วย  
ชามรามไห หนีน้าที่ขึ้นสูงงงง ขนกันเป็นมดงาน พอน้ำลง ก็พากันล้างบ้านให้  
สะอาด แล้วก็ร้องเพลงลูกกุฎีจิ้นกันไปเรื่อย ๆ ค่ะ ลูกกุฎีจิ้น ยินดีเป็นใจเดียว

สามัคคีกลมเกลียวพร้อมใจ เพื่อสร้างความฮึกเหิม! และกินอาหารฝีมือโว ยิ่งฮึกเหิม!

ได้มากขึ้นเป็น 2 เท่าไปเลย!!!

(ชาวบ้านเดินออกไป)

แต่ก็ไม่ว่าจะเสร็จเมื่อไหร่ ทำมาตั้งแต่เช้าจนฟ้าจะมีตอยู่แล้วก็ยังไม่เสร็จซักที

(ท้าว) (หนูตองแผลงกลับไปครู่หนึ่ง)

(เสียงระฆังบอกเวลาเย็น)

### ฉาก 3

ผีหนูเล็บ: (ผีหนูเล็บเดินออกมาพร้อมกับกระดิ่งในมือ) (ท้าว) ทกโมงอีกแล้วหรอเนี่ย (สะอึก) ออกไปหาเพื่อนใหม่มาเล่นด้วยกันดีกว่า (เว้น) ฉันทัน เลียบ หรือจะเรียกว่าหนูเล็บ น่องเล็บ เลียบน้อย ไอตัวเล็บก็ได้ทั้งนั้น (สะอึก) ฉันทันเป็นเด็กหนุ่มน้อยหน้าตาดีที่มีชื่อเสียงที่สุดในบ้านกุฎีจีน ถ้าอยากเจอฉันทันล่ะก็ ลองออกมาเดินเล่นเวลาโพล้เพล้ดู พวกนายก็อาจจะได้มาเป็นเพื่อนเล่นของฉันทันก็ได้ ฉันทันละเบื่อเต็มที พวกเด็กที่ไม่ยอมกลับบ้านก่อนมืด เอาแต่ร้องไห้งอแง เล่นไม่สนุกเลยยย

(หนูตองตื่น เลียบหันมาเห็น) เฮ้ย!

หนูตอง: ว้าย!

ผีหนูเล็บ: เฮ้ย

หนูตอง: เฮ้ย

ผีหนูเล็บ: นี่เธอเป็นใครเนี่ย

หนูตอง: (เงิบและค่อยๆ มองที่เล็บอย่างตั้งใจ)

ผีหนูเล็บ: พุดด้วยก็ไม่พุดด้วย (สะอึก) ฉันทันชื่อ..

- หนูตอง: นายคือ..
- ผีหนูเลียบ: หนูเลียบสุดน่ารัก
- หนูตอง: ผีหัวพริก!!! (กรี๊ด)
- ผีหนูเลียบ: (สะอึกถี่ขึ้นเรื่อยๆ) (เสียงลูกกระพรวน) เธอ ไม่มี สิทธิ์ มา เรียก ฉัน ว่า ผี หัว พริก (สะอึกถี่ๆ พร้อมกับเปลี่ยนท่าทางการเคลื่อนไหวให้น่ากลัวขึ้น สลับกับเสียงคำราม และหัวเราะ)
- (เลียบวิ่งไล่หนูตองอยู่ครู่หนึ่ง จนทั้งสองเหนื่อยหอบ)
- ผีหนูเลียบ: แปก (สะอึก) แปกมาก (สะอึก) แปกมากจริงๆ
- หนูตอง: ขอน้ำ ขอน้ำน้อยค่า (เดินมาแถวผู้ชม)
- ผีหนูเลียบ: (หยิบน้ำออกมาให้หนูตอง)
- หนูตอง: ไม่ใช่ ให้นายกินนั่นแหละ หนูเลียบ
- (เลียบกลับมาเคลื่อนไหวเป็นปกติ)
- เออหยุดได้ซักที ไอ้ผีหัว... (เลียบจะแปลงร่างอีกครั้ง)...น้องหนูเลียบ
- ผีหนูเลียบ: จำ
- หนูตอง: ตอนนี้ฉันอยู่ที่ไหน
- ผีหนูเลียบ: อ่า... จะเรียกว่ายังไงดีล่ะ (สะอึก) ที่นี่ก็คือชุมชนกุฎีจีน
- หนูตอง: ไม่จริง ที่นี่ไม่ใช่บ้านของฉัน นี่ฉันตายแล้วหรอเนี่ย (ร้องไห้)
- ผีหนูเลียบ: ก็ไม่เชิงนะ (สะอึก) เธอก็ยังหายใจได้อยู่
- หนูตอง: แล้ววิญญาณที่ไหนมันจะรู้ว่าตัวเองหายใจหรือไม่หายใจเล่า (ร้องไห้หนักขึ้น)
- ผีหนูเลียบ: ที่นี่ก็คือชุมชนกุฎีจีน



- หนูดอง: นายโกหก นี่มันไม่เห็นเหมือนบ้านฉันเลย ฉันอยากกลับบ้าน (ร้องไห้หนักขึ้น  
กว่าเดิม)
- ผีหนูเลียบ: ที่นี่ก็เป็นของเธอ แค่นี้... เป็นบ้านของเธอในช่วงเวลาโพล้เพล้ ถ้าเธอลับบ้านก่อน  
ระฆังจะดัง เธอก็จะไม่ได้เจอคนเท่า ๆ อย่างฉันยังไงเล่า
- หนูดอง: (หยุดร้อง) ห๊ะ
- ผีหนูเลียบ: เธอน่าจะรู้จักเรื่องของฉันดีใช่ไหม (สะอึก) ฉันคือหนูเลียบ (สะอึก) ผู้ดูแล  
กาลเวลา
- หนูดอง: ห๊ะ
- ผีหนูเลียบ: ไม่น่าเชื่อใช่ไหมล่ะ
- หนูดอง: เก็บไว้หลอกคนอื่นเถอะ
- ผีหนูเลียบ: ฉันกำลังหลอกเธออยู่ เพราะฉันคือ ผี หัว (กำลังจะแปลงร่าง)
- หนูดอง: (พยายามปิดปาก สลับดึงออก) เลียบ
- ผีหนูเลียบ: (หยุดแปลงร่าง) (สะอึก)
- หนูดอง: ฉันอยากกลับบ้าน
- ผีหนูเลียบ: นี่ก็บ้านเธอ
- หนูดอง: ไหนล่ะเตียงของฉัน ไหนล่ะ ผ้า màn ลายสวยหรรษาของฉัน ไหนล่ะ หนังสือคำศัพท์ที่ฉัน  
ยังอ่านไม่จบ ไหนล่ะ พัดของฉัน แล้วโวอยู่ที่ไหน ฉันหิว ฉันหิวข้าวแล้ว ฉันหิว ฉัน  
หิวๆๆๆ
- (หนูดองวิ่งรอบหนูเลียบ)
- ผีหนูเลียบ: หยุดได้แล้ววว เธอควรจะกลัวฉันเหมือนเด็กคนอื่นสิ
- หนูดอง: อย่างนาย มีอะไรที่มันน่ากลัวตรงไหน ใส่กางเกงแดงแจ๋ขนาดนี้ใครมันจะไปกลัว

- ผีเสื้อ: นี่เธอ
- หนูดอง: ทุกคนกลัวผีเสื้อกันไหมคะ (หันมาถามผู้ชม) ไม่เห็นจะน่ากลัวเลยนะ (หัวเราะ ไม่หยุด)
- ผีเสื้อ: ถ้ายังไม่หยุดหัวเราะ ฉันไม่ให้เธอกลับบ้านแน่
- หนูดอง: หยุดก็ได้
- ผีเสื้อ: ตามฉันมา
- หนูดอง: นายจะพาฉันไปไหนนี่
- ผีเสื้อ: พากลับบ้านยังไงเล่า เจ็บแล้วตามมาเถอะหน้า

#### ฉาก 4

(ผีเสื้อพาหนูดอง เดินข้ามอุโมงค์เวลาไปยังชุมชนภูฎินในอดีต)

- ผีเสื้อ: ถึงบ้านของเราแล้ว
- หนูดอง: เอ๊ะ ทำไมเหมือนกำลังสร้างวัดละ ตรงนั้นน่าจะเป็นวัดชางตาครู้สนี่หน้า แต่คนเยอะแยะผิดปกติแฮะ ไม่เห็นจะคุ่นเลย
- ผีเสื้อ: (หัวเราะ) วัดชางตาครู้ส แบบเป็นอิฐเป็นปูน เลิกใช้ไม้แล้ว แข็งแรง มั่นคง
- หนูดอง: นั่นบ้านฉัน เอ๊ะ หรือไม่ใช่ (ตะโกน) โวคะ โว โวคะ

(ผีเสื้อพาหนูดองเข้าไปในบ้านของแองเจลีน่า)

- ผีเสื้อ: คุณอาหั่นแตรกลับมาหรือยังครับ
- แองเจลีน่า: ยังอยู่ที่โกดังอยู่เลย วันนี้เห็นว่า นายจอห์นจะเข้ามาดูที่ คงจะทำโรงเรียนกันแน่ๆ
- วันนี้พาใครมาอีกละเลียบ
- ผีเสื้อ: หนูดองหลานย่าเล็ก

หนุตอง: (ตกใจ) นี่นายรู้จักฉันอยู่แล้วหรือ

แองเจลีน่า: หนุตองหลานไวเล็กน้อยหรือ

หนุตอง: นี่ทุกคนรู้จักหนูหมดเลยหรือคะ



ภาพที่ 18 ภาพประกอบฉาก 4 หนุตองเจอแองเจลีน่า

แองเจลีน่า: เรารู้จักลูก ๆ หลาน ๆ ในชุมชนทุกคนนั่นแหละจ๊ะ ฉันแองเจลีน่า จะเรียกป้า  
ทรัพย์ก็ได้จ๊ะ

ผีหนูเลียบ: เนี่ย ป้าทรัพย์ ภรรยาคุณอาหันแตร์ เป็นเจ้าของโกดัง ใหญ่มากกก วังจนเหนื่อยก็ยังไม่หมด

หนุตอง: เรามีโกดังแถวนี้ด้วยหรือคะ

แองเจลีน่า: ใช่จ๊ะ ฮันเตอร์ สามีป้า เขาสร้างไว้ให้ฝรั่งเช่านะจ๊ะ มาเหนื่อยๆ ตีมน้ำ (ชะงักไป) หนุตองจ๊ะ ป้าว่า หนูรีบตีมน้ำ ทานอะไรก่อนแล้วจะได้พากันกลับบ้าน ไข่ม้อยจ๊ะเลียบ

ผีหนูเลียบ: (ไม่ตอบ ยิ้มแห้งให้แองเจลีน่า)

หนุตอง: แล้วฝรั่งเค้ามาทำอะไรกันหรือคะ

- แองเจลิน่า: ก็มาทำการค้าเหมือนสามีบ้านี้แหละจะ บ้างก็เป็นหมอ หนูเคยได้ยินชื่อหมอบรัดเลย์ไหมจ๊ะ
- หนูตอง: หมอบรัดเลย์หรือคะ
- แองเจลิน่า: นี่ก็เป็นหมอเหมือนกัน แต่ตั้งโรงพิมพ์
- หนูตอง: เป็นหมอ แล้วพิมพ์ได้ยังไงคะ หมอก็ต้องรักษาคนไข้ไม่ใช่หรือคะ
- แองเจลิน่า: ก็ถูกจ้า เราเรียกวิวัฒนาการสมัยใหม่จ๊ะ คน ๆ หนึ่ง ต้องทำได้หลายอย่าง
- ผีหนูเลียบ: ไข่ อย่างฉันยังทำได้ตั้งหลายอย่าง หายตัวได้ กินข้าวเท่ากระเพาะใบบัวได้ เธออาจจะยังไม่เคยรู้เรื่องของฉันมาก่อนไข่ไหมล่ะ
- หนูตอง: ใครจะไปอยาการู้เรื่องของนาย แล้วมีหมอคนอื่น ๆ เขาทำอย่างอื่นอีกไหมคะ
- แองเจลิน่า: ที่นี้ก็มีหมออยู่หลายคนจะ ไปรักษาทหาร หรือบางคนก็ได้เข้าไปในรั้วในวังเสียวนา
- ผีหนูเลียบ: เธอนี้มัวแต่ถามไม่หยุดเลย เมื่อไหร่จะให้ฉันพูดของฉันสักที
- แองเจลิน่า: หนูตองอาจจะยังไม่เคยได้ยินเรื่องเล่าของเจ้าเลียบไข่ไหมจ๊ะ เลียบนะ เขาเป็นเด็กซีเหงา เขามาหาป่าประจำนั่นแหละ เขามีหน้าที่คอยดูแลเด็ก ๆ น้อย ๆ ในชุมชนเวลาที่เด็กคนไหนกลับบ้านไม่ทันเสียงระฆังดังตอนหกโมงละก็ เป็นอันได้ต้องมาเล่นกับหนูเลียบจนพอใจ ถึงจะได้กลับบ้าน
- หนูตอง: แปลว่าหนูโดนไอเลียบนี้ลักพาตัวมาหรือคะ
- แองเจลิน่า: ก็ทำนองนั้นแหละจ๊ะ หนูได้มาเป็นเพื่อนเล่นกับ ผี หนู เลียบ
- (เลียบสะอึก ถึขึ้น เสียงลูกกระพรวน ถึขึ้น เสียงกระดิ่งและกระพรวนดังมาจากทุกทาง)
- แองเจลิน่า: ถ้าเลียบเขาไม่พาหนูกลับไป หนูก็จะถูกลักพาตัวให้ไปตามกาลเวลา เหมือนเรื่องเล่าที่หนูเคยได้ยินนั่นแหละจ๊ะ (หนูตองเริ่มร้องไห้ เลียบเริ่มแปลงร่างอีกครั้ง) มานี่สิ เต๋ียวป้าจะบอกวิธีให้ (แองเจลิน่ากระซิบข้างหูหนูตอง)

(ผีหนูเลียบกำลังจะแปลงร่าง และเตรียมจะวิ่งไล่หนูตองอีกครั้ง / เสียงโหวตะโกนเรียกหนูตอง / แองเจ  
 ลีน่าหัวหม้อ เก็บของเสียงโครมคราม)

หนูตอง: ไ้ ผี หัว พริก!

(หนูตองพุ่งเข้ากอดผีหนูเลียบ ในขณะที่ผีหนูเลียบดิ้นจนหมดแรงไปและสลบไป)

## ฉาก 5

(หนูตองและผีหนูเลียบกอดกันนิ่ง และค่อย ๆ ผล่ออกจากกัน ผีหนูเลียบมีท่าทีสงบลง หนูตองค่อย ๆ  
 ลืมตาขึ้นและมองไปรอบ ๆ)

ผีหนูเลียบ: ถึงแล้ว

หนูตอง: ไซ่บ้านฉันจริง ๆ หรือ ฉันไม่หลงกลนายอีกนะ ไ้ผี... ไ้เลียบ

โวลีเก้: ตอง ตองเอ้ย ไซ่ตองหรือเปล่า

ผีหนูเลียบ: (หยักไหล่) เธอเข้าบ้านไปได้แล้ว ฉันไม่อยากเล่นกับเธอแล้ว

หนูตอง: ค่า... กำลังจะเข้าไปค่า... ขอบใจนายมากๆ นะที่พาฉันมาส่งที่บ้าน

ผีหนูเลียบ: จี

หนูตอง: (กอดเลียบแน่น) ไ้หนูเลียบ..

ผีหนูเลียบ: เฮ้ย นี่เธอทำบ้าอะไรของเธอเนี่ย

หนูตอง: ไว้เรามาเล่นกันอีก แต่คราวนี้ขอไปที่เจ๋งๆ เลยนะ คราวนี้ไปอยุธยาเลย

ผีหนูเลียบ: หี ใครบอกว่าฉันจะมาหาเธ่ออีก

หนูตอง: ฉันไปนะ

ผีหนูเลียบ: อ้อ

(ไว้ออกมาหาหนูตอง กอดหนูตอง มองมาที่ผีหนูเลียบ)

- โวเล็ก: กลับมาก็ดีแล้ว รีบไปอาบน้ำอาบท่า แล้วมาช่วยโวเตรียมของพรั่งนี้
- หนูดอง: ห๊ะ! อีกแล้วหอคะโว ให้หนูนอนตื่นสายหน่อยไม่ได้หอคะ
- โวเล็ก: เอ๊ะ ไอเด็กคนนี่หนิ... (บ่นและจมนเงียบเสียงไป)
- ผีหนูเลี้ยง: (เลียบสันกระดิ่งในมือ แล้วร้องเพลงลูกกุ๊กจิ้ง นักร้องคนอื่นออกมาร้องพร้อมกัน)
- |                                  |                         |
|----------------------------------|-------------------------|
| ลูกกุ๊กจิ้ง ยินดีเป็นใจเดียว     | สามัคคีกลมเกลียวคลั่งใจ |
| พร้อมทั้งร่างกาย ร่วมใจให้มั่นคง | ให้ยืนยงมั่นคงไปไกล     |
| เมื่อมีศัตรูมาร จะเข้ามาอำย      | จะตีศัตรูให้แตกพ่ายไป   |
| เราร่วมเต็มใจ ไปไหนไปด้วยกัน     | ร่วมชีวิต ชีวันมลาย     |



ภาพที่ 19 ภาพประกอบฉาก 5 นักแสดงและคนในชุมชนร้องเพลงลูกกุ๊กจิ้ง

#### 1.5 การคัดเลือกนักแสดงและการฝึกซ้อม

กระบวนการคัดเลือกและฝึกซ้อมนักแสดงนั้น เริ่มต้นตั้งแต่วันที่ 13 เมษายน พ.ศ. 2565 โดยมีกระบวนการดังนี้

- 1) ผู้วิจัยใช้แนวทางในการคัดเลือกนักแสดงโดยชักชวนจากบุคคลที่รู้จักหรือรู้จักต่อกันมา ซึ่งคำนึงถึงความเหมาะสมต่อบทบาทและลักษณะของตัวละครเป็นหลัก อาทิ นักแสดงที่จะมารับบทหนูดอง ต้องเป็นนักแสดงที่มีความสดใส ชี้เล่น แต่ยังคงความเรียบร้อย หรือ

บทผีหนูเลียบ ต้องเป็นนักแสดงที่มีหุ่นตัวมเล็กน้อย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับการแสดงในครั้งนี้คือ นักแสดงจะต้องมีไหวพริบในการแสดงแบบด้นสด (improvisation) ได้ตอบกับผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ได้ทันทีและสื่อสารกับผู้เข้าชมราวกับเป็นตัวละครนั้นจริง ๆ โดยสามารถถ่ายทอดเรื่องราวของตัวละครและประวัติศาสตร์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ

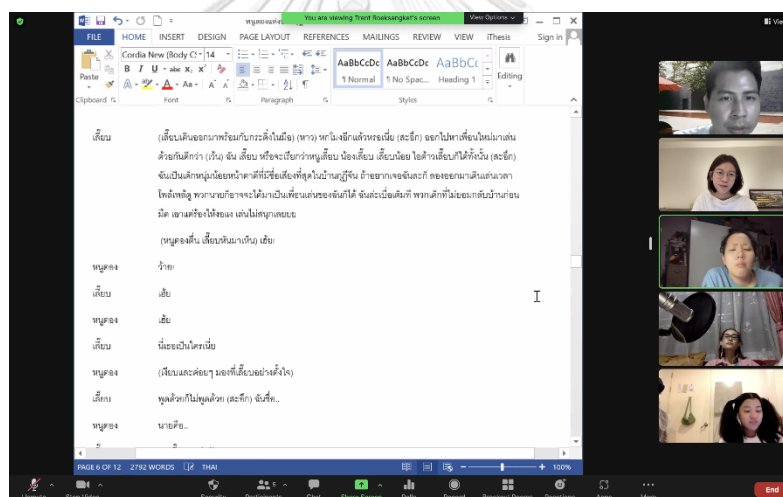


ภาพที่ 20 นักแสดงที่ได้รับคัดเลือกให้รับบทหนูดอง



ภาพที่ 21 นักแสดงที่ได้รับคัดเลือกให้รับบทผีหนูเลียบ

- 2) การอ่านบทพร้อมกันครั้งแรก (First reading) ในวันที่ 10 พฤษภาคม 2565 เป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมให้กับนักแสดง และเป็นการอ่านบทเพื่อทำความเข้าใจภาพรวมของละคร รวมถึงลักษณะและประวัติของตัวละครที่นักแสดงต้องสวมบทบาท ซึ่งผู้วิจัยได้ให้อิสระนักแสดงในการตีความตัวละครจากประวัติและแวดล้อมที่อ้างอิงจากเรื่องจริง เพื่อสร้างบุคลิกลักษณะ (Character) ทั้งอุปนิสัย วิธีการพูด และภาพลักษณ์ของตัวละครร่วมกันกับผู้วิจัย ทั้งนี้เพื่อความชัดเจนในบทบาทของตัวละครในหลายมิติ ซึ่งจะทำให้การแสดงเป็นธรรมชาติมากขึ้นเมื่อต้องทำการแสดงโดยเฉพาะการแสดงแบบต้นสด



ภาพที่ 22 การอ่านบทพร้อมกันครั้งแรก

- 3) การฝึกซ้อมการแสดง

วันที่ 15 พฤษภาคม 2565 ได้นัดซ้อมการแสดงร่วมกันที่พิพิธภัณฑน์บ้านภูมิจิ้น โดยให้นักแสดงเข้าชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑน์ก่อนที่จะซ้อมการแสดงบนพื้นที่แสดงจริง เพื่อให้นักแสดงได้ทำความเข้าใจเรื่องราว สิ่งของจัดแสดง และบริบทแวดล้อมทางประวัติศาสตร์ ประกอบกับการอธิบายประเด็นเนื้อหาหลักที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารไปถึงผู้เข้าชมผ่านการ



แสดงของ เมื่อนักแสดงมีความเข้าใจในบทบาทของตัวละครมากขึ้นแล้ว จึงได้เริ่มการฝึกซ้อม ซึ่งแบ่งการซ้อมการแสดงเป็น 2 ส่วนคือ

- การฝึกซ้อมแสดงในนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ เป็นการแสดงแบบต้นสด ซึ่งได้เลือกตำแหน่งในพิพิธภัณฑ์สำหรับให้นักแสดงทำการแสดง โดยให้นักแสดงทำการแสดงอยู่ในบริเวณที่มีวัตถุจัดแสดงชิ้นที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ตนเองสวมบทบาทอยู่ ทั้งนี้ เป้าหมายของการแสดงในส่วนนี้คือ การถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์หรือวัตถุจัดแสดงผ่านบทสนทนาระหว่างนักแสดงกับผู้เข้าชมหรือนักแสดงกับนักแสดงด้วยกันเอง
- การฝึกซ้อมการแสดงบริเวณลานโล่งที่ใช้สำหรับแสดง เป็นลักษณะการแสดงละคร ซึ่งระหว่างการซ้อมได้มีการแก้ไขคำพูดของนักแสดงบางจุดเพื่อความเป็นธรรมชาติและได้เพิ่มเติมจังหวะที่ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมกับการแสดง ได้ซ้อมการใช้อุปกรณ์สร้างเสียงเพื่อประกอบการเล่าเรื่อง ซึ่งต้องซักซ้อมและประสานงานกันเพื่อความต่อเนื่องของการดำเนินเรื่องและอารมณ์ของผู้เข้าชม อีกทั้งได้ออกแบบตำแหน่งและพื้นที่ของการแสดง เนื่องจากต้องการให้นักแสดงใช้พื้นที่บริเวณที่นั่งของผู้เข้าชมเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงด้วย รวมถึงการจัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบในแต่ละฉากระหว่างการแสดง เนื่องจากพื้นที่การแสดงและพื้นที่นั่งของผู้เข้าชมมีขนาดที่จำกัด ทำให้ต้องจัดการพื้นที่ให้เหมาะสมและผู้เข้าชมสามารถรับชมการแสดงได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ได้ทำการซ้อมร้องเพลง “ลูกกุ๊กจ๊ิง” ซึ่งได้ซักซ้อมจังหวะการร้องและการลงน้ำหนักเสียงให้พร้อมเพรียงกัน



ภาพที่ 23 การซ้อมการแสดง



ภาพที่ 24 การวางตำแหน่งอุปกรณ์ประกอบฉาก

CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 25 การออกแบบพื้นที่สำหรับเป็นที่นั่งของผู้เข้าชม

ปัญหาในการฝึกซ้อมทั้งสองส่วนนี้คือ การหาความชัดเจนของบุคลิกลักษณะของตัวละคร ทั้งท่าทางการเคลื่อนไหว น้ำเสียง และวิธีการพูด ดังนั้น ระหว่างการฝึกซ้อมจึงได้ร่วมกันค้นหารูปแบบการแสดงของแต่ละตัวละครให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

วันที่ 21 พฤษภาคม 2565 มีการฝึกซ้อมการแสดงเป็นครั้งสุดท้ายก่อนทำการแสดงจริงในเวลา 13.00 น. และ 15.00 น. โดยได้นักแสดงและทีมงานทั้งหมดมาที่พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนเวลา 10.00 น. เพื่อฝึกซ้อมการแสดงพร้อมกับซักซ้อมเรื่องเสียงประกอบฉาก ซึ่ง ผศ. ดร. สุกัญญา สมไพบูลย์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้ให้คำแนะนำเรื่องเทคนิคการแสดงและการใช้เสียงให้กับนักแสดง

#### 1.6 การประชาสัมพันธ์

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์การแสดง “หนูตองแห่งบ้านกุฎีจีน” ดังนี้

- โปสเตอร์การแสดง “หนูตองแห่งบ้านกุฎีจีน”



ภาพที่ 26 โปสเตอร์การแสดง “หนูตองแห่งบ้านกุฎีจีน”

- บัตรเชิญออนไลน์ (e-invitation) จำนวน 2 แบบ คือ 1) สำหรับผู้เข้าชมที่เป็นคนในชุมชนกุฎีจีน รอบ 13.00 น. และ 2) สำหรับผู้เข้าชมที่เป็นผู้เชี่ยวชาญและบุคคลทั่วไป รอบ 15.00 น. ซึ่งในบัตรเชิญได้ระบุรายละเอียดวัน เวลา และสถานที่แสดง พร้อมทั้งรายละเอียดการเข้าชมและวัตถุประสงค์ของการแสดง



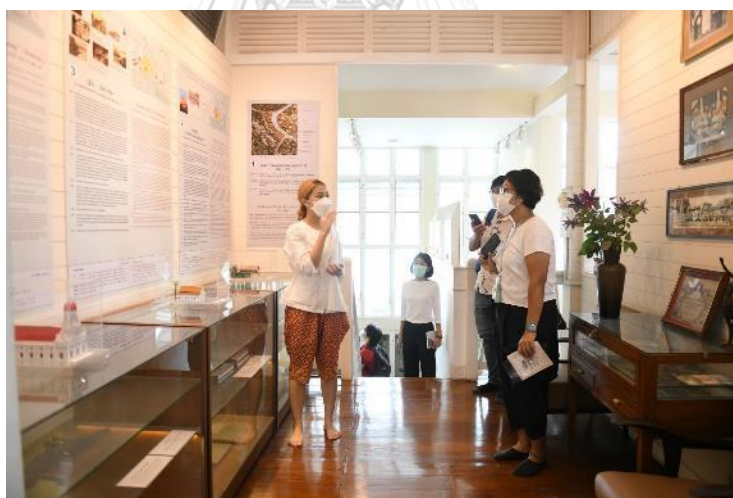
ภาพที่ 27 บัตรเชิญออนไลน์สำหรับผู้เข้าชม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

### ชั้นจัดการแสดง (Production)

การแสดง “หนูดองแห่งบ้านกุฎีจีน” จัดขึ้นในวันเสาร์ที่ 21 พฤษภาคม 2565 ณ พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน จำนวน 2 รอบ ได้แก่ รอบเวลา 13.00 น. สำหรับผู้เข้าชมที่เป็นชาวกุฎีจีน จำนวน 21 คน และรอบเวลา 15.00 น. สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมถึงบุคคลทั่วไปจำนวน 26 คน รวมผู้เข้าชมทั้งหมด 47 คน

การจัดเตรียมสถานที่แสดง ณ พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน ได้ใช้พื้นที่ในนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ เพื่อทำการแสดงแบบต้นสดและใช้ลานเอนกประสงค์ภายในพิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่การแสดงหลัก ซึ่งจัดเตรียมที่นั่งสำหรับผู้เข้าชมจำนวน 20 ที่นั่งต่อรอบ โดยเว้นระยะห่างระหว่างเก้าอี้ของผู้เข้าชมให้เพียงพอที่นักแสดงจะสามารถเดินผ่านและทำการแสดงได้



ภาพที่ 28 แองเจลิน่า ทรัพย์เล่าประวัติศาสตร์ชุมชน



ภาพที่ 29 โวเล็กเล่าถึงอาหารสยาม-โปรตุเกส



ภาพที่ 30 หนูต้องพูดคุยกับผู้เข้าชม



ภาพที่ 31 ลักษณะการจัดที่นั่งสำหรับผู้เข้าชม

บริเวณทางเข้าพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน ได้มีการจัดเตรียมโต๊ะสำหรับลงทะเบียน ซึ่งผู้เข้าชมทุกท่านจะได้รับสูจิบัตรที่ระบุนรายละเอียดของการแสดงและภาพรวมของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมเอาไว้ พร้อมทั้งโปสการ์ดภาพวาดสีน้ำหรือภาพวาดลายเส้นสถานที่ที่เป็นสัญลักษณ์ของชุมชนกุฎีจีน



ภาพที่ 32 จุดลงทะเบียนบริเวณทางเข้าพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน



ภาพที่ 33 สูจิบัตรและโปสการ์ดสำหรับแจกผู้เข้าชม

### การแสดงรอบเวลา 13.00 น.

กำหนดการดำเนินงานและการแสดง

เวลา 10.00 น. นักร้องและทีมงานรวมกันที่พื้นที่การแสดงเพื่อฝึกซ้อมการแสดงและซักซ้อม  
เรื่องเสียงประกอบฉากเป็นครั้งสุดท้าย

เวลา 11.30 น. - ทีมช่างภาพเตรียมอุปกรณ์และสถานที่สำหรับการบันทึกภาพนิ่งและวิดีโอ  
- นักแสดงและทีมงานรับประทานอาหารกลางวัน แต่งตัว แต่งหน้า และเตรียม  
อุปกรณ์ประกอบฉาก

เวลา 12.30 น. - ผู้เข้าชมเริ่มลงทะเบียน รับสูจิบัตรและโปสการ์ดที่ระลึก และให้ผู้เข้าชมเยี่ยม  
ชมนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์  
- นักแสดงประจำจุดในพื้นที่นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์เพื่อเริ่มทำการแสดงแบบ  
ต้นสดกับผู้เข้าชม

เวลา 13.00 น. ผู้เข้าชมทยอยเดินมาจากนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์และมานั่งที่นั่งด้านหน้าพื้นที่  
การแสดง

เวลา 13.15 น. ผู้วิจัยกล่าวทักทายผู้เข้าชม ชี้แจงรายละเอียดและที่มาของการแสดง “หนูตอง แห่ง  
บ้านกุฎีจีน” และอธิบายลักษณะของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมก่อน  
รับชมการแสดง

เวลา 13.20 น. เริ่มต้นการแสดง ใช้เวลาทำการแสดงประมาณ 20 นาที และสนทนากลุ่มประมาณ  
15 นาที เพื่อรับฟังทัศนคติจากผู้เข้าชมหลังจากรับชมการแสดง เสร็จสิ้นการแสดง  
และการสนทนากลุ่มเวลา 14.00 น.

### ผลการดำเนินงาน

กลุ่มผู้ชม



จากเอกสารลงทะเบียนระบุว่ามีคนในชุมชนกุฎิจีนมาลงทะเบียนจำนวน 17 คน และมีบุคคลทั่วไปที่มาร่วมชมพิพิธภัณฑสถานจำนวน 2 คน อีกทั้งยังมีผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑสถานจากมหาวิทยาลัยมหิดลจำนวน 2 คน ร่วมสังเกตการณ์และรับชมการแสดงในรอบนี้ด้วย ผู้เข้าชมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย อายุระหว่าง 9 - 80 ปี โดยส่วนใหญ่เป็นผู้เข้าชมที่รู้จักคุ้นเคยกัน

#### ปัญหาและข้อค้นพบในการแสดง

เนื่องจากในวันทำการแสดง มีคณะศึกษาดูงานมาเยี่ยมชมชุมชนกุฎิจีน คนในชุมชนบางคนจำเป็นต้องไปต้อนรับคณะ ทำให้ไม่สามารถรับชมการแสดงได้จนจบและไม่ได้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม การแสดงของนักแสดงเป็นไปอย่างราบรื่นทั้งเรื่องประเด็นเนื้อหาสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดและการสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เข้าชมที่ส่วนมากเป็นผู้สูงอายุ แต่มีปัญหาเล็กน้อยเรื่องจังหวะการสร้างเสียงประกอบสำหรับการแสดงละครในบางฉาก

จากการสังเกตปฏิกริยาของผู้เข้าชมพบว่า ในช่วงการเข้าชมการแสดงในพื้นที่นันทนาการของพิพิธภัณฑสถาน มีบางบทสนทนาระหว่างนักแสดงกับผู้เข้าชมที่ไม่ราบรื่นมากนัก เนื่องจากบางประเด็นของการพูดคุยเป็นเรื่องที่คนในชุมชนมีความคุ้นชินและรู้จักชุมชนมากกว่านักแสดงเอง จึงทำให้มีทั้งผู้เข้าชมที่รู้สึกสนุกกับการได้พูดคุยและแบ่งปันประสบการณ์กับนักแสดงด้วยการเล่าเรื่องของชุมชนในอดีตให้นักแสดงฟัง และมีผู้เข้าชมที่เดินชมอย่างผ่าน ๆ และไม่ได้พูดคุยกับนักแสดง

ในระหว่างทำการแสดง ผู้เข้าชมสนใจอุปกรณ์ประกอบฉากและมีบทสนทนาระหว่างกันเกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ และตัวละครที่นักแสดงสวมบทบาทตั้งแต่ก่อนเริ่มการแสดง ผู้เข้าชมมีปฏิกริยาโต้ตอบกับนักแสดงค่อนข้างดี ทั้งการมีปฏิสัมพันธ์กับนักแสดง การยิ้มและหัวเราะตลอดการแสดง โดยเฉพาะในฉากที่มีการร้องเพลงลูกกุฎิจีนซึ่งเป็นเพลงประจำชุมชน คนในชุมชนจึงร่วมกันร้องเพลงพร้อมกับนักแสดง รวมถึงการปรากฏตัวของนักแสดงที่สวมบทบาทเป็นผีหูเลียบ ผู้เข้าชมอายุ 80 ปีได้พูดขึ้นมาว่า “นี่ผีหูเลียบที่จะออกมาตอนระฆังดัง”

หลังจากการแสดงได้มีการสนทนากลุ่ม ผู้เข้าชมแลกเปลี่ยนความเห็นกันในหลายมุมมองของ คนต่างวัย มีการรื้อฟื้นความทรงจำในวัยเด็กของผู้เข้าชมสูงวัยที่เกี่ยวกับเนื้อหาในการแสดงมาแบ่งปัน ให้กับผู้เข้าชมคนอื่น ส่วนผู้เข้าชมที่เป็นเด็กในชุมชนได้แสดงทัศนะที่มีต่อการแสดงได้เป็นอย่างดี เกิด เป็นบทสนทนาระหว่างวัยและเป็นพื้นที่แบ่งปันประสบการณ์กันของคนในชุมชน

### การแสดงรอบเวลา 15.00 น.

กำหนดการดำเนินงานและการแสดง

เวลา 14.30 น. - ผู้เข้าชมเริ่มลงทะเบียน รับสูจิบัตรและโปสเตอร์ที่ระลึก และให้ผู้เข้าชมเยี่ยมชม

นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์

- นักแสดงประจำจุดในพื้นที่นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์เพื่อเริ่มทำการแสดงแบบต้น สดกับผู้เข้าชม

เวลา 14.50 น. ผู้เข้าชมทยอยเดินมาจากนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์และมานั่งที่นั่งด้านหน้าพื้นที่

การแสดง

เวลา 15.00 น. ผู้วิจัยกล่าวทักทายผู้เข้าชม ชี้แจงรายละเอียดและที่มาของการแสดง “หนูต้องแห่ง

บ้านกุฎีจีน” และอธิบายลักษณะของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมก่อน

รับชมการแสดง

เวลา 15.05 น. เริ่มต้นการแสดง ใช้เวลาทำการแสดงประมาณ 20 นาที และสนทนากลุ่มประมาณ

20 นาที เพื่อรับฟังทัศนคติจากผู้เข้าชมหลังจากรับชมการแสดง เสร็จสิ้นการแสดง

และการสนทนากลุ่มเวลา 15.45 น.

### ผลการดำเนินงาน

กลุ่มผู้ชม

จากเอกสารลงทะเบียนระบุว่าผู้เข้าชม 26 คน ผู้ชมส่วนใหญ่เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ทั้งการแสดง ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ อุศนากรรมสร้างสรรค์ และนิสิตปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รวมถึงบุคคลทั่วไปที่เข้ามาเข้าชมพิพิธภัณฑ์

#### ปัญหาและข้อค้นพบในการแสดง

เนื่องจากเส้นทางปกติในการเดินมายังพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิจีนอยู่ระหว่างการซ่อมแซม ทำให้ต้องเปลี่ยนเส้นทางการเดิน จากเส้นทางเดินริมน้ำมาเป็นเส้นทางที่ต้องเดินผ่านบ้านเรือนในชุมชนกุฎิจีน ส่งผลให้ผู้เข้าชมหลายคนมาถึงพิพิธภัณฑ์ในเวลาที่การแสดงใกล้จะเริ่มต้น และมาถึงในเวลาที่ไม่ใกล้เคียงกัน ทำให้มีผู้เข้าชมมีเวลาเดินชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์และชมการแสดงบนพิพิธภัณฑ์ค่อนข้างน้อย และด้วยข้อจำกัดด้านพื้นที่ของนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ ทำให้การเข้าชมค่อนข้างแออัดและวุ่นวาย ผู้เข้าชมมีโอกาสพูดคุยกับนักแสดงได้น้อย และเสียงจากการแสดงของนักแสดงที่เกิดขึ้นพร้อมกันทำให้การสื่อสารของนักแสดงแต่ละคนไม่ชัดเจนนัก

ส่วนการแสดงที่ลานแสดงเป็นไปอย่างราบรื่นและสนุกสนาน แม้ว่าผู้เข้าชมจะมีจำนวนมากกว่าที่คาดการณ์ไว้ แต่ทีมงานได้นำเก้าอี้มาเสริมจนเพียงพอสำหรับผู้เข้าชมทุกคน ผู้เข้าชมมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับนักแสดงเป็นอย่างดีตลอดการแสดง ทั้งการปรบมือให้จังหวะ การหัวเราะ การตอบคำถามที่นักแสดงถาม และปฏิภิกิริยาทางร่างกายที่ต้องการสื่อสารกับนักแสดง รวมถึงมีสีหน้าร่วมไปกับการแสดงในแต่ละฉาก รวมถึงตื่นเต้นเมื่อได้รับสัพพหายกและได้ลองรับประทานในระหว่างการแสดงหลังจากที่ทีมงานแจกให้ จากการสังเกตพบว่า ผู้เข้าชมสนใจและสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ของพื้นที่การแสดงตั้งแต่ก่อนการแสดงจะเริ่มต้นขึ้น มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อบันทึกภาพนิ่งและภาพวิดีโอระหว่างรับชมการแสดง

สำหรับการแสดงของนักแสดง มีนักแสดงบางคนลืมหทพุดระหว่งการแสดง แต่สามารถแก้ไขสถานการณ์และถ่ายทอดเนื้อหาในบทนั้นได้อย่างครบถ้วน ส่วนในฉากอื่น ๆ นักแสดงทุกคนแสดงอย่างลื่นไหลมากขึ้นและเพิ่มเติมบทสนทนาที่เล่นกับผู้เข้าชมมากกว่าการแสดงในรอบ 13.00 น. นอกจากนี้ ในช่วงการสนทนากลุ่มหลังจากรับชมการแสดง ผู้เข้าชมให้ความสนใจในการแลกเปลี่ยนทัศนคติและความเห็นที่มีต่อการแสดงในมุมมองต่าง ๆ ตามความถนัดและประสบการณ์ของตนเอง ทำให้เกิดบทสนทนาที่ต่อเนื่องและเป็นการส่งต่อความเห็นระหว่างผู้เข้าชม

### ขั้นหลังการแสดง (Post-Production)

ในส่วนของการดำเนินงานหลังการแสดงนั้น เป็นการประเมินทัศนคติและข้อคิดเห็นของผู้เข้าชมการแสดง “หนุดองแห่งบ้านกุฎีจีน” ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและการสนทนากลุ่มหลังชมการแสดงกับผู้ชมทั้ง 2 รอบ โดยผู้วิจัยได้ทำการบันทึกภาพและวิดีโอระหว่างการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและการสนทนากลุ่ม ซึ่งได้ชี้แจงกับผู้เข้าร่วมก่อนการสัมภาษณ์ว่า การบันทึกภาพในการสนทนาทั้งหมดจะถูกใช้เพื่อประโยชน์ด้านการศึกษาเท่านั้น ผู้วิจัยจะไม่นำไปเผยแพร่และใช้ประโยชน์ในทางอื่น

### ทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญจากการสัมภาษณ์เจาะลึก

ในการศึกษาทัศนคติของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญต่อการสร้างสรรค์การแสดง “หนุดองแห่งบ้านกุฎีจีน” ผู้วิจัยได้ใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อทราบทัศนคติและแนวความคิดเกี่ยวกับการใช้การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีนจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 12 คน ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง

ผศ. ดร. กฤษณะ พันธุ์เพ็ง

อาจารย์ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะ

นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นางสาววิศรา บ่อเกิด	นักบริหารจัดการศิลปะอิสระ และกรรมการบริหารการ ประชุมนานาชาติทางศิลปะการแสดงแห่ง กรุงเทพมหานคร หรือ ไบแพม (BIPAM)
ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์	
ผศ. พิพัฒน์ กระจ่างจันทร์	อาจารย์ประจำภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผศ. ดร. สิทธิชัย วิชัยดิษฐ	อาจารย์ประจำคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ดร. ปณต อัสวชัย	อาจารย์ประจำภาควิชาการจัดการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์	
ผศ. ดร. พงศ์ คุศรีพิทักษ์	ประธานกลุ่ม iCulture และอาจารย์ประจำหลักสูตร ปริญญาโท สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา สถาบันวิจัยภาษา และวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล
นายทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร	นักจัดการความรู้อาวุโส สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ แห่งชาติ
นางสาวนิภาพร บุญทองใหม่	ภัณฑารักษ์ พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด
นางสาวกรรณก นิยมวานิช	ภัณฑารักษ์ บ้านปาร์คนายเลิศ
ผู้เชี่ยวชาญด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	



ประวัติศาสตร์ภาพใหญ่ของชาติอย่างหมอบรัดเลย์...นักแสดงแสดงดีมาก ไม่อาจจะละสายตาได้ เพราะละครค่อนข้างยาว แต่ทุกช่วงก็จะมีจุดพีคตลอดเวลา”

ทวิตต์ดี วรฤทธิ์เรืองอุไร, สัมภาษณ์ 24 พฤษภาคม 2565

“เป็นความรู้สึกแปลกใหม่ที่เราไม่เคยได้ประสบการณ์แบบนี้เวลาไปพิพิธภัณฑ์ เราคุ้นชินกับพิพิธภัณฑ์ที่เป็นที่เก็บของเก่า แต่พอดูแล้วรู้สึกว่าสถานที่ดูมีชีวิต มีการพูดคุยกันในเรื่องต่าง ๆ และทำให้รู้สึกอยากเข้าร่วมกิจกรรมด้วย...การแสดง น่าประทับใจมาก เราตื่นตาตื่นใจมากและทำให้รู้สึกอยากค้นคว้าต่อ”

ผศ. ดร. สิทธิชัย วิชัยดิษฐ, สัมภาษณ์ 27 พฤษภาคม 2565

“การสื่อสารแบบ Museum Theatre นี่เป็นสิ่งที่ดี engage (เข้าถึง-ผู้วิจัย) หรือดึงให้คนเข้ามามีส่วนร่วมกับการพิพิธภัณฑ์ ในพิพิธภัณฑ์เล็ก ๆ จะมาสื่อสารกับคนอื่นกับเรา ตัววิธีการนี้เห็นด้วยว่าเป็นวิธีการที่ดีดึงให้คนเข้ามาสนใจ

...ดีนะ สนุกดี เมื่อจะทำให้วงการพิพิธภัณฑ์ได้ตื่นตาตื่นใจ ได้ทำอะไรแล้วเสนอทางเลือกให้คนทำกันมากขึ้น”

ผศ. ดร. พงศ์ คุศรีพิทักษ์, สัมภาษณ์ 5 มิถุนายน 2565

“ด้วยความที่รู้สึกว่ามันใหม่ ก็รู้สึกสนใจว่าพล็อตเรื่องมันเป็นอย่างไรในกระบวนการสื่อสารในตัวพิพิธภัณฑ์ เพราะปกติเวลาเราเดินเข้าพิพิธภัณฑ์ ก็จะมีแต่การอ่าน ใช้วัฒนธรรมการอ่านในการดูเป็นหลัก เพราะฉะนั้น การที่มีการแสดงในห้องจัดแสดงหรือสื่อที่เป็นวิดีโอก็ไม่ค่อยมีในไทย ในต่างประเทศถ้าจะมีสื่อก็จะแยกเป็นห้องมีเดียต่างหากเพราะเสียงมันดังรบกวนคนอื่น แล้วข้อจำกัด

ของมันคือเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างมีเดียวกับคน มันก็มีข้อจำกัด เพราะวิดีโอไม่มีทางรู้ว่าเรามี reaction (ปฏิกิริยา-ผู้วิจัย) แบบไหน

จุดเด่นของ Museum theatre คงจะอยู่ที่เรื่องปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ดูกับผู้เล่น ทำให้เกิด interaction ระหว่างกัน ซึ่งกระบวนการนี้มันช่วยกระตุ้นในเรื่องของความสนใจความอยากรู้ของคนดู แล้วเนื้อหาที่อยู่ในละครก็ทำให้คนจดจำได้ง่ายเพราะมันมีปฏิสัมพันธ์ อย่างการมาเปิดหนังสือแล้วถามคนดูว่าอ่านว่ายังไง มันทำให้คนดูเกิดการจดจำ”

ผศ. พิพัฒน์ กระแจะจันทร์, สัมภาษณ์ 2 มิถุนายน 2565

“มันสามารถใช้เพื่อการสื่อสารกับตัวผู้เข้าชมได้ และสร้างประสบการณ์ที่ไม่ค่อยเกิดขึ้นในพิพิธภัณฑ์ได้ มันเข้าถึงและเข้าใจง่าย ถ้าเราได้อ่านเรื่องบทดี ๆ ความสมเหตุสมผล การเชื่อมต่อ มันก็สามารุใช้เป็นสื่อในพิพิธภัณฑ์ได้...การใช้ละครสามารถสื่อได้มากกว่าการใช้ตัวหนังสือ และจะสร้างความรู้สึกได้มากกว่า”

นิภาพร บุญทองใหม่, สัมภาษณ์ 3 มิถุนายน 2565

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“ชอบตอนที่ขึ้นไปบนพิพิธภัณฑ์มาก การเล่าเรื่องประวัติท้องถิ่น แล้วเอาคนมาเล่าให้ฟัง ทำให้เข้าใจมากขึ้น น่าสนใจว่าการที่ดูนิทรรศการเฉย ๆ อันนี้ดูตาย อันนี้ดูเป็น Living Museum (พิพิธภัณฑ์มีชีวิต-ผู้วิจัย)”

กรกนก นิยมวานิช, สัมภาษณ์ 3 มิถุนายน 2565



ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ คิดว่าการแสดงรูปแบบ พิพิธภัณฑสถานฯมีส่วนช่วยในการถ่ายทอดอารมณ์และการให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมกับการแสดง สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารได้

“การแสดงมีพลังที่จะช่วยให้สารต่าง ๆ ส่งไปถึงคนดูได้ในเชิงของภาพ อารมณ์ ความรู้สึก ที่ exhibition (นิทรรศการ-ผู้วิจัย) ไม่สามารถทำให้คนดูมีอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลายได้...เป็นไอเดีย ที่ดีที่เอาตัวละครที่อยู่ในประวัติศาสตร์หรือตัวผีหูเลียบที่อยู่ใน exhibition (นิทรรศการ-ผู้วิจัย) อยู่ แล้ว เป็นความเชื่อของ community (ชุมชน-ผู้วิจัย) อยู่แล้ว มาผูกให้เป็นเรื่อง ทำให้มันมี ประสิทธิภาพในการสื่อสารได้ เป็นการขยายเรื่องราวให้มีชีวิต เป็นการ dramatization (การทำให้ เป็นละคร-ผู้วิจัย) ...ชอบที่มีการยื่นขนมให้หรือมี interact (สร้างปฏิสัมพันธ์-ผู้วิจัย) แบบวิ่งผ่านเดิน ผ่านหรือหันมาคุยกับคนดู”

ผศ. ดร. กฤษณะ พันธุ์เพ็ง, สัมภาษณ์ 25 พฤษภาคม 2565

“ชอบเรื่องที่เลือกมาเล่า เจ้าของบ้าน ตำนาน เรื่องอาหาร ซึ่งการเล่าประวัติศาสตร์กระแสรองเป็นเทรนด์ที่กำลังถูกพัฒนาในตอนนี้ วิธีการนี้ดีตรงที่ว่าเป็นอีกวิธีที่จะสืบทอดประวัติศาสตร์ กระแสรองไม่ให้หายไป”

วริศรา บ่อเกิด, สัมภาษณ์ 27 พฤษภาคม 2565

“ไม่เคยไป museum (พิพิธภัณฑสถาน-ผู้วิจัย) แล้วเจอ immersive performance (การแสดงที่ ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง-ผู้วิจัย) นี่เป็นครั้งแรก น่าสนใจ ทำให้เดินพิพิธภัณฑสถานฯไม่น่าเบื่อ ถ้า performer (นักแสดง-ผู้วิจัย) รู้ข้อมูลลึก ถ้ามแล้วตอบได้เท่าสื่อในนิทรรศการก็จะโอเคเลย”

อิศรา เปี่ยมพงศ์สานต์, สัมภาษณ์ 26 พฤษภาคม 2565

ส่วนผู้เชี่ยวชาญจากชุมชน ได้ให้ความคิดเห็นไว้ตามลำดับ ดังนี้

“ภาพรวมดีนะ การที่คนมามันทำให้พิพิธภัณฑน์มีชีวิต จุดด้อยของเราคือ ถ้ามาพิพิธภัณฑน์แล้ว ฟืดอง (ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑน์-ผู้วิจัย) ไม่ว่างก็จะไม่มีใครนำเสนอหรือเดินพาชม การที่ทำกิจกรรมอย่างนี้ก็ ทำให้คนอยากมา ได้เห็นการแสดงที่พูดถึงจุดจุดหนึ่งของพิพิธภัณฑน์ ทำให้พิพิธภัณฑน์ดูไม่ตาย เราพูด ไปมันดูเฉย ๆ ง่าย ๆ พอเป็นการแสดงแล้วมันดูดี ดูน่าสนใจมากขึ้น อย่างเพลงลูกกุ๊กกิ้งน ก็เป็นเพลงที่ ฟังแล้วฮึกเหิม มันก็สนุก ปกติสิ้นปีทีนี้ตรวมกัน ผู้ใหญ่เขาก็ร้อง รื้อฟื้น ปีนี้ทางชุมชนและทางวัดก็เอา เพลงนี้ไปอยู่ในวัดด้วย เพื่อจะให้คนรู้ว่าสมัยก่อนผู้ใหญ่เนี่ย เวลารวมตัวกัน เขาก็จะร้องเพลงนี้เป็น เอกลักษณ์ เด็ก ๆ ก็ร้องตาม ทำให้รู้คุณค่าของผู้ใหญ่บ้านเราว่าเขารักกันนะ”

ปิ่นทอง วงษ์สกุล, สัมภาษณ์ 29 พฤษภาคม 2565

“เหมาะๆกับที่นี้เนาะ เพราะเป็นที่เล็ก ๆ ของก็เล็ก ๆ เป็นอะไรที่เราสามารถเล่นกับมันได้ เป็น วัฒนธรรมที่เราเห็นได้...ตัวละครนี้ชอบทุกคนเลย แสดงได้ดีมาก อย่างหนูเลี้ยงก็แบบนี้เลย อย่างหนู ตอง ป้าตอนเด็ก ๆ ก็เป็นแบบนี้ ดูแล้วชอบค่ะ เรื่องทำได้ดีมากเลย”

นาวิณี พงษ์ไทย, สัมภาษณ์ 29 พฤษภาคม 2565

#### ทัศนคติต่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑน์

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดละครในฐานะกระบวนการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑน์เป็นประเด็น หลักในการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑน์ ซึ่งต้องการแปลงข้อมูลหรือ เนื้อหาที่ถูกนำเสนอภายในนิทรรศการของพิพิธภัณฑน์ออกมาเป็นการแสดงที่เป็นรูปธรรม ให้ผู้เข้าชม สามารถเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้นกว่าการใช้จินตนาการด้วยตัวเอง

ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์มีทัศนคติต่อการใช้ละครในฐานะสื่อกลางของการเรียนรู้ว่าเป็นการทำให้เรื่องราวมีความชัดเจนและเข้าใจประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะเรื่องวิถีชีวิตมากขึ้นกว่าการเข้าชมพิพิธภัณฑ์โดยทั่วไป อีกทั้งยังดึงดูดให้ผู้เข้าชมสนใจและอยากค้นคว้าต่อ

“จริง ๆ การเข้าพิพิธภัณฑ์ไม่จำเป็นต้องรู้ทุกเรื่อง รู้สักเรื่องหนึ่งก็ถือว่าสำเร็จแล้วสำหรับพิพิธภัณฑ์ คือคนดูได้อะไรกลับไป แล้ว Museum Theatre ก็เข้ามาช่วยเสริมให้คนได้ความ ความสนุก และได้ปฏิสัมพันธ์กับเรื่องราวจากเหตุการณ์บางอย่างในชุมชน เข้าใจเรื่องราวและของมากขึ้นของมันไม่ใช่แค่ของที่ตั้งอยู่แล้ว แต่มันมีเรื่องเล่า

...เป็นมิติใหม่ของการนำเสนอเรื่องเล่า เพราะภาพแรกของคนที่นึกถึงพิพิธภัณฑ์คือพื้นที่เก็บของที่เล่าประวัติศาสตร์ แต่เป็นประวัติศาสตร์ที่มีหลายระดับ พิพิธภัณฑ์ใหญ่ก็เป็นประวัติศาสตร์กระแสหลัก ส่วนพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นพยายามนำเสนอสิ่งที่เป็นภูมิปัญญา เพราะถูกมองว่าเป็นพื้นที่ของการถ่ายทอดความรู้ สิ่งที่น่าสนใจอยู่ที่ว่า สิ่งที่ทำนั้นเป็นการเล่าถึงคนตัวเล็ก การที่ pick up (เลือก-ผู้วิจัย) เรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่สามารถเป็นละครที่สนุกและมีพลังที่จะเล่าเรื่องชุมชน เป็นเหมือนตัวแทนบางอย่างของความทรงจำของคนในชุมชน สิ่งสำคัญคือว่า เป็นการเปิดพื้นที่ให้กับพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยอีกหลาย ๆ ที่ว่าคุณไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องของคนตัวใหญ่ คุณเล่าเรื่องของคนตัวเล็กก็สนุกได้ในพิพิธภัณฑ์ และที่สำคัญได้ คนเข้ามาดูแล้วใกล้ชิดสัมผัสได้ แล้วมันเป็นสิ่งที่เขาเข้าถึงได้ และไปต่อยอดว่าคุณจะเอาไปเรื่องต่อได้”

ผศ. พัทธน์ กระจ่างจันทร์, สัมภาษณ์ 2 มิถุนายน 2565

“เวลาไปพิพิธภัณฑ์อาจจะเห็นแค่เรื่องเล่า เห็นที่มาแต่จะไม่เห็นวิถีชีวิต ผมว่าการแสดงได้มาเติมเต็มคำว่าวิถีชีวิต มิฉะนั้นทำให้สนใจอยากศึกษาประวัติศาสตร์ของที่นั่นจริง ๆ เพราะมีเรื่องวิถีชีวิต

อยู่และเชื่อมโยงกับชีวิตเราด้วย ทั้งการหนีน้ำท่วม เด็กเล่นแล้วไม่ยอมกลับบ้าน ความสัมพันธ์ของเด็กกับผู้ใหญ่ ที่เรา connect (เชื่อมโยง-ผู้วิจัย) กับมันได้ง่าย

ถ้าเป็นวิธีการอื่นที่ใช้ในการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ อาจจะเอาเทคโนโลยี เกม หรือสื่อต่าง ๆ เข้ามา โดยทั่วไปสิ่งเหล่านั้นก็ทำให้เราเข้าใจเหตุการณ์ได้ง่ายขึ้น แต่จะไม่ได้ความรู้สึก ซึ่งต่างจากสิ่งที่ดูมาก เพราะที่นี้ความรู้สึกมาก่อนข้อมูลกับสิ่งที่พิพิธภัณฑ์นำเสนอ กลับมายังมาหาข้อมูลต่อเลย”

ผศ. ดร. สิริชัย วิชัยดิษฐ์, สัมภาษณ์ 27 พฤษภาคม 2565

“เป็นการ interpret (ตีความ-ผู้วิจัย) ข้อมูลและสร้างอารมณ์ให้กับผู้ที่เข้าชมได้ดี โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ก่อนหน้านี้เคยมาที่พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิเงินแล้ว และครั้งนี้ได้ช่วยให้ต่อจิ๊กซอว์เรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เหมือนเปิดหนังสือเล่มเดิมแต่รู้มากขึ้น น่าจัดเป็นกิจกรรมพิเศษ และอาจร่วมกับการแสดงของท้องถิ่น เพื่อดึงดูดให้คนให้เข้ามาเรียนรู้เรื่องราวของชุมชน”

ดร. ปณต อัครชัย, สัมภาษณ์ 27 พฤษภาคม 2565

ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ ได้แสดงทัศนะไว้ว่า

“ละครทำให้วัตถุจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์และพื้นที่มีชีวิตขึ้นมา อย่างโน้ตเพลงที่ปกติเราไม่สามารถเข้าใจมันได้ เมื่อมีคนร้องให้ฟังก็ได้อารมณ์ร่วม หรือผีหูเลียบ ถ้าปกติอาจจะเดินผ่านไปได้ง่าย พอสองสิ่งนี้มารวมกันก็เสริมพลังของกันและกันว่าเป็นชุมชนที่มีพลังจริง ๆ สามารถสร้างคติชนวิทยาของตัวเองขึ้นมาได้...ผีหูเลียบทำให้เราย้อนอดีตได้ เลยหาจุดเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ชุมชนกับประวัติศาสตร์ชาติได้ น่าติดตามภาค 2 ว่าจะเอาอะไรมาเพิ่ม”

ทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร, สัมภาษณ์ 24 พฤษภาคม 2565

“เป็นการเรียนรู้ที่แตกต่างไปในเรื่องของมุมมอง มีประสบการณ์มากกว่าการที่เราดูวีดิทัศน์ หรืออะไรที่เป็นสาระ อันนี้จะดูแบบเพลิน ๆ สนุก ๆ และไม่ใช่ว่าการแสดงผลแบบวัฒนธรรมจำ ไม่เหมือนไป Museum (พิพิธภัณฑ์-ผู้วิจัย) แล้วเป็นรำ นาฏศิลป์อะไรอย่างนั้น แต่เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร มันยังมีความเค้าเดิมอยู่ แต่เปลี่ยนรูปแบบให้ดูง่ายขึ้น ประสบการณ์การเรียนรู้ใน Museum (พิพิธภัณฑ์-ผู้วิจัย) ก็แตกต่างแน่นอน เป็นอีกหนึ่งวิธีการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ที่โอเคนะ แต่ข้อจำกัดของแต่ละพิพิธภัณฑ์ก็ไม่เหมือนกัน”

นิภาพร บุญทองใหม่, สัมภาษณ์ 3 มิถุนายน 2565

“เหมือนได้เรียนรู้ secret (ความลับ-ผู้วิจัย) ของชุมชนมากกว่าตอนเข้าพิพิธภัณฑ์ปกติ เห็นหนูเลี้ยง หนูตอง ที่ปกติคงไม่ได้รู้จัก เข้าใจพื้นที่ตรงนี้ เราได้เห็นเรื่องราวตรงนั้นจริง ๆ”

กรรณก นิยมวานิช, สัมภาษณ์ 3 มิถุนายน 2565

ส่วนผู้เชี่ยวชาญจากชุมชนมองว่าการแสดงทำให้บุคคลภายนอก ได้รับรู้เรื่องราวและรู้จักชุมชนมากขึ้น

“การแสดงทำให้คนเข้าใจที่นี้มากขึ้น อย่างเช่นถ้าเขาสนใจ เขาก็จะถามว่าหนูเลี้ยงคืออะไร ก็ตีที่เราตีมาเป็นจุดจุดไป อย่างตัวแสดงหรือบทก็เขียนไว้ดี เพราะว่าของชิ้นเล็กชิ้นน้อยที่มีอยู่ บางทีคนก็มองผ่านไป แต่พอเราพูดปุ๊บ คนก็จะนึกได้ว่ามันมีอย่างนี้ ใช้ทำอะไร ก็เก็บรายละเอียดได้ดี”

นาวิณี พงษ์ไทย, สัมภาษณ์ 29 พฤษภาคม 2565

### ทัศนคติต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

เป้าหมายหนึ่งของผู้วิจัยในการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑสถาน การบูรณาการและพัฒนาศาสตร์ทางด้านสังคมและศิลปะการแสดงเข้าด้วยกันเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ใหม่ และการสร้างแรงบันดาลใจให้คนในชุมชนได้เห็นคุณค่าของเรื่องราวและต้นทุนที่ตนเองมี โดยมี ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงทัศนคติไว้ว่า เป็นตัวอย่างและจุดเริ่มต้นที่ทำให้เห็นถึงการปรับตัวและเป็นการ พัฒนาศาสตร์ทั้งสองศาสตร์ไปพร้อมกัน และสำหรับการพัฒนาในอนาคต จะต้องคำนึงถึงความเป็นไป ได้และความยั่งยืนทางธุรกิจด้วย อีกทั้งเป็นการส่งเสริมให้มีการพัฒนาต่อยอดโดยคนในชุมชนเอง

“นี่ก็เป็นตัวอย่างของกิจกรรมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่และน่าจะมีคนทำแบบนี้ มากขึ้น พอเริ่มมี connection (ความเชื่อมโยง-ผู้วิจัย) ในเชิง emotion (อารมณ์-ผู้วิจัย) แล้ว ก็ เหมือนเป็นการพัฒนาความสัมพันธ์แบบระยะยาวกับผู้ชมได้ เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีและน่าจะจุดประกาย ให้พิพิธภัณฑสถานอื่น ๆ เห็น potential (ศักยภาพ-ผู้วิจัย) ในการพัฒนากิจกรรมลักษณะนี้”

ผศ. ดร. กฤษณะ พันธุ์เพ็ง, สัมภาษณ์ 25 พฤษภาคม 2565

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“เป็นเทรนด์ปัจจุบันที่ต้อง blend (ผสมผสาน-ผู้วิจัย) ศาสตร์หลายศาสตร์ นี่ถือว่าเป็น ตัวอย่างที่ดีที่มองไปถึงอุตสาหกรรมอื่น ๆ ด้วย ทั้ง museum (พิพิธภัณฑสถาน-ผู้วิจัย) ได้ adopt (นำมาใช้- ผู้วิจัย) เพื่อให้อยู่รอด ตัวรูปแบบ performing art (ศิลปะการแสดง-ผู้วิจัย) ก็ adopt (นำมาใช้- ผู้วิจัย) เหมือนกัน ไม่ต้องอยู่ใน theatre (โรงละคร-ผู้วิจัย)”

อิสรา เปี่ยมพงศ์สานต์, สัมภาษณ์ 26 พฤษภาคม 2565

“เรื่องเล่าท้องถิ่นมันแปลงออกมาเป็น product (ผลิตภัณฑ์-ผู้วิจัย) ได้ด้วย ทั้งเศรษฐกิจ  
สร้างสรรค์หรือผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จได้ ไม่ใช่เพราะว่าของมันใช้แล้วดี แต่เป็นเรื่อง identity  
(อัตลักษณ์-ผู้วิจัย) แล้วสิ่งของนั้นมี story (เรื่องเล่า-ผู้วิจัย) ของมันอยู่ อันนี้เป็นการทำงานอย่างหนึ่ง  
ที่ encourage (ส่งเสริม-ผู้วิจัย) คนในท้องถิ่น สามารถที่จะไปต่อยอดและพัฒนาได้ด้วยตัวของตัวเอง  
และเป็นการสืบสานประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้ดำรงอยู่”

ผศ. พิพัฒน์ กระแจะจันทร์, สัมภาษณ์ 2 มิถุนายน 2565

ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญในชุมชน มีความคิดไปในทิศเดียวกันถึงการพัฒนาชุมชนและเผยแพร่  
ประวัติศาสตร์ของชุมชน

“ถ้าให้เด็ก ๆ ในชุมชนมีส่วนร่วมได้ก็จะเป็นประโยชน์กับเขาด้วย เขาจะรู้สึกซาบซึ้ง อินกับ  
รากเหง้าของเขาที่อยู่ที่นี่ เขาก็จะมีความรู้สึกที่ดีอยู่ในใจเขา อย่างคนอื่นที่มา เขาก็สนุกไปอีกแบบ  
หนึ่ง จำแนกกว่าเป็นตัวหนังสือ นี่ก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีนะ คนเขาดูเขาก็ชอบ”

นาวิณี พงษ์ไทย, สัมภาษณ์ 29 พฤษภาคม 2565

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“จริง ๆ เราก็อยากให้เยาวชนในชุมชนเราตื่นตัวแบบนี้เหมือนกันนะ เขาอาจจะใช้ตรงนี้  
เวทีเล็ก ๆ ที่แสดงถึงชุมชน เด็กของเรายังไม่เห็นคุณค่าของชุมชน มันเคยชินเพราะอยู่ที่นี่ตั้งนานแล้ว  
เพราะเคยทำกิจกรรมมีคุุเทศก์เด็ก พาแนะนำชุมชน ประชาสัมพันธ์ชุมชน แต่เด็กก็ไม่ค่อยกล้า  
แสดงออก”

ปิ่นทอง วงษ์สกุล, สัมภาษณ์ 29 พฤษภาคม 2565

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญทั้งทางด้านพิพิธภัณฑสถาน ด้านศิลปะการแสดง และด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีข้อสังเกตและความคิดเห็นถึงการพัฒนารูปแบบพิพิธภัณฑสถานในรูปแบบเกี่ยวกับประเด็นเรื่องสถานที่และความยั่งยืน กล่าวคือ เดิมทีพื้นที่ของพิพิธภัณฑสถานไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับการสื่อสารด้วยการแสดง ซึ่งอาจส่งผลให้การดำเนินงานด้านการแสดงเป็นไปอย่างไม่เต็มประสิทธิภาพ และกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงจำเป็นต้องใช้ทุนและบุคลากรค่อนข้างมาก อาจทำให้เป็นปัญหาสำหรับพิพิธภัณฑสถานที่ไม่ได้จัดสรรงบประมาณสำหรับการจัดกิจกรรมพิเศษ ส่วนเนื้อหาหรือสารที่จะถ่ายทอดผ่านบทละครในการแสดง ควรมีความชัดเจนและให้ข้อมูลหรือรายละเอียดมากกว่านี้ ซึ่งอาจเจาะจงเป็นประเด็นที่จะสื่อสารไปในแต่ละครั้ง

“ตัวเนื้อหาเนื้อเรื่อง ตอนเดินชมใน Museum (พิพิธภัณฑสถาน-ผู้วิจัย) ตัวละครอาจจะไม่ได้สื่อสารหรือเล่าเรื่องมากนัก เหมือนโผล่มาพูดกับเราแต่บางที่เราไม่รู้เรื่อง หรือบทสนทนาอาจจะไม่ยาวเพียงพอที่จะทำให้เรารู้ว่าจะสื่อสารเรื่องอะไร หนูต้องโผล่มาแล้วบอกคุณย่าหนูอย่างนั้นอย่างนี้ แล้วยังไงต่อ เลยไม่รู้บริบททั้งหมดว่าจะเล่าเรื่องอะไร จะเล่าเรื่องบ้านกุฎีจีน เล่าเรื่องเจ้าของบ้าน คืออยากให้คนได้ message (สาร-ผู้วิจัย) อะไรกลับไป แต่พอลงมาข้างล่าง เริ่มเข้าใจ เห็นถึงการสื่อสารหรือเรื่องราวที่จะเกิดขึ้น เป็น content (เนื้อหา-ผู้วิจัย) ที่คนในชุมชนดูแล้วน่าจะสื่อสารกับผู้เข้าชมที่เป็นกลุ่มชุมชนได้ดี เพราะเขาารู้เรื่องนี้มาก่อน”

ผศ. ดร. พงษ์ คุศรีพิทักษ์, สัมภาษณ์ 5 มิถุนายน 2565

“อาจจะต้องคิดว่าผู้รับสารมีความรู้ที่จะเข้าใจมากแค่ไหน ต้องปูให้เขามากแค่ไหน ยิ่งถ้าเป็นเด็ก อาจจะต้องอธิบายมากขึ้น เพราะเด็กอาจจะไม่รู้จัก ต้องเลือกว่ากลุ่มเป้าหมายเราเป็นใคร และ



คิดแทนคนดู...อาจจะเป็นเรื่องยากในการนำเสนอในหลายพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย เพราะมีข้อจำกัดต่าง ๆ”

นิภาพร บุญทองใหม่, สัมภาษณ์ 3 มิถุนายน 2565

“การใช้การแสดง ควรเริ่มตั้งแต่การจัดสรรและออกแบบพื้นที่ตั้งแต่ต้นที่คำนึงถึงการแสดง เพราะพื้นที่ที่ไม่ถูกสร้างมาเพื่อเอื้อต่อการแสดงเพื่อให้สามารถทำการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อจำกัดของการทำการแสดงลักษณะนี้คือค่าใช้จ่ายที่สูง เพราะต้องมีค่าจ้างนักแสดง ค่าตอบแทนเรื่องนัดหมาย เรื่องอาหาร ที่จะมีต้นทุนสูงขึ้นมา อาจจะทำให้ไม่สามารถทำได้บ่อย ๆ หรือพิพิธภัณฑ์อาจจะต้องตั้งงบประมาณขึ้นมาสสำหรับกิจกรรมลักษณะนี้”

ผศ. ดร. กฤษณะ พันธุ์เพ็ง, สัมภาษณ์ 25 พฤษภาคม 2565

“ในเชิงการแสดงอาจจะต้องกำหนด role (บทบาท-ผู้วิจัย) ของผู้ชมให้ชัดเจนเพื่อให้การแสดงผล immerse กว่านั้น และบทละครอ่อนโยน มีความคล้ายละครโทรทัศน์ที่พูดทุกอย่าง บางที่อาจใช้การแสดงผ่านท่าทางก็ได้”

วรศรา บ่อเกิด, สัมภาษณ์ 27 พฤษภาคม 2565

“นำศึกษาความเป็นไปทางธุรกิจ เช่น ถ้าพิพิธภัณฑ์ต้องการจัดกิจกรรมแบบนี้จะได้แค่ไหน จะยั่งยืนไหม จะจัดเป็นกิจกรรมพิเศษหรือจัดเป็นปกติเลย จะเลี้ยงตัวเองยังไงเพราะใช้ทุนนักแสดงเยอะอยู่ จะได้ว่าทำจริงได้หรือเปล่า ค่าใช้จ่ายเป็นอย่างไร ฝึกซ้อมนานแค่ไหน”

อิศรา เปี่ยมพงศ์สานต์, สัมภาษณ์ 26 พฤษภาคม 2565

### ทัศนคติของผู้เข้าชมจากการสนทนากลุ่ม

ในการศึกษาทัศนคติของกลุ่มผู้เข้าชมที่มีต่อการสร้างสรรค์การแสดง “หนูตองแห่งบ้านกุฎีจีน” ผู้วิจัยได้ใช้การสนทนากลุ่มหลังการรับชมการแสดง เพื่อทราบทัศนคติและความคิดเห็นของผู้เข้าชม โดยแบ่งการสนทนากลุ่มเป็น 2 รอบ คือ รอบการสนทนากลุ่มของผู้เข้าชมที่เป็นคนในชุมชน และรอบการสนทนากลุ่มของผู้เข้าชมที่เป็นบุคคลทั่วไป

ผู้เข้าชมที่เป็นคนในชุมชนพึงพอใจกับการแสดง คิดว่าการแสดงสนุก ทำให้คนภายนอกเข้าใจประวัติของชุมชนได้มากขึ้น และคนในชุมชนก็รู้จักชุมชนของตัวเองมากขึ้นด้วย รวมถึงชื่นชอบการแสดงและการสื่อสารของนักแสดง

“คิดว่าดี น่าทำน่าส่งเสริม น่าจะทำให้คนรู้จักชุมชนเราดีมากขึ้น ทุกอย่างอิงประวัติศาสตร์หมดเลย น้องได้ศึกษามาจริง ๆ ด้วย ทั้งข้อมูลจากที่ต้องตัวจริง

การแสดงนี้ น่าจะทำให้คนมาดูมากกว่านี้ ขอแนะนำว่าน่าจะทำตอนเทศกาลคริสต์มาสอีฟ ซึ่งคนมาโบสถ์เยอะมาก แล้วแสดงแบบนี้ดีอยู่แล้ว โดยจัดในเทศกาลที่สำคัญของหมู่บ้านกุฎีจีน คนจะรู้ว่าประวัติกุฎีจีนเป็นยังไง และหนูเลียบมีความเป็นมาอย่างไร สมัยก่อนศัพท์แสงที่น้องใช้ในการละครนี้ มันถูกต้องหมดแล้ว เช่น คนแก่อีกเรียกว่าโว ถูกต้องเลย เป็นภาษาโปรตุเกส แสดงว่าศึกษามาอย่างถ่องแท้ ถือว่าทำได้ดี”

ต่อพงษ์ สกุลทอง (อายุ 66 ปี), สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

“ชอบตัวแสดงทุกตัวคะ น่ารักทุกคน เล่นได้สมบทบาททุกคนเลยคะ ที่ชอบเป็นพิเศษก็หนูตองกับหนูเลียบ ตอนขึ้นไปดูข้างบนก็สนุกดี เหมือนเราได้เล่นละครด้วยกัน การแสดงแบบนี้น่าจะทำให้คนเข้ามาสนใจชุมชนเรามากขึ้น

...พี่เพิ่งมาอยู่ภูมิจีนตอนอายุ 40 มาเห็นน้องแสดงวันนี้ พี่ถึงได้รู้ว่า ในภูมิจีนก่อนหน้านั้น เขามีแบบนี้  
มา ไม่เคยได้ดูครบ ก็มีวันนี้ที่ได้อ่านมากขึ้น ได้รู้อะไรเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่เราไม่รู้มาก่อน และเราถ่ายทอดได้  
อีก”

สำรวย ปั่นงาม (อายุ 50 ปี), สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

“เรื่องหนูเลียบก็รู้บ้างนิดหน่อย เพราะเคยเข้ามาดูใน museum (พิพิธภัณฑ์-ผู้วิจัย) แต่ก็ไม่รู้  
ละเอียดมากขนาดนี้ พอดูการแสดงแล้วเข้าใจมากขึ้น คนที่แสดงเข้าถึง character (บุคลิกลักษณะ-  
ผู้วิจัย) ได้ดีมาก ๆ เลยค่ะ ถ้าเป็นพิพิธภัณฑ์ปกติ ก็จะไม่เห็น character (บุคลิกลักษณะ-ผู้วิจัย) ตัว  
นั้น ๆ มากขึ้น รู้ว่าเขาเป็นยังไง นิสัย ลักษณะ ถ้าไม่มีการแสดง บางทีก็เน้นอ่านประวัติอย่างเดียวก็  
โอเคค่ะ แต่ก็แตกต่างกัน”

ณอร สุจิตจรจุล (อายุ 11 ปี), สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

ส่วนผู้เข้าชมที่เป็นบุคคลทั่วไป คิดว่าการแสดงนี้ให้ความสนุกสนานและทำให้ผู้เข้าชม  
สามารถเปิดรับข้อมูลและประเด็นที่ต้องการสื่อสารได้ง่ายมากขึ้น โดยเฉพาะวัตถุจัดแสดงที่ไม่ใช่  
สิ่งของสำคัญในประวัติศาสตร์กระแสหลัก แต่ยังไม่ครอบคลุมเรื่องราวทั้งหมดที่ถูกนำเสนอใน  
พิพิธภัณฑ์ จึงอาจทำให้ไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑ์ผ่านการแสดง

“อาทิตย์ที่แล้วเพิ่งไปพิพิธภัณฑ์มา เป็นอนุสรณ์สถานประวัติศาสตร์ จะมีรูปภาพ มีแผ่นให้  
เราอ่าน มีสิ่งของต่าง ๆ แล้วอย่างก็มีคนมาบรรยายให้เราฟัง เราก็จะรับรู้ได้จากตรงนั้น พออันนี้ที่  
เขาไม่ใช่แค่เล่า แต่เขาแสดงเป็นคน ๆ นั้นเลย ก็ทำให้เราสามารถอินและเข้าถึงในตัวเรื่องราวที่จะ  
นำเสนอมากขึ้น”

ศุภิสรา กรมจันทร์, สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

“เป็นการรับชม การได้รับข้อมูลในรูปแบบใหม่ที่รู้สึกสนุก อาจจะไม่ได้ถึงขั้นว่ารู้เนื้อหาของ  
ทั้ง museum (พิพิธภัณฑ์-ผู้วิจัย) ขนาดนั้น มันก็ถึงความสนใจเราได้ ถ้าเราอยากรู้เพิ่มเติมก็ไปดูใหม่  
ก็ได้ เป็นเหมือนจุดเริ่มในการเข้ามารู้เรื่องตรงนี้

...การแสดงนี้ทำให้เราอยู่ในสิ่งที่เป็ detail (รายละเอียด-ผู้วิจัย) เล็ก ๆ อย่างเรื่องผีหูเลียบ  
กับเพลงของชุมชน เพราะตอนเรามาเราก็อ่าน แต่ไม่ได้ฟังเพลง เพิ่งมารู้ว่ามันมีเพลงด้วย อันนี้จะ  
เห็นชัดในการแสดงที่ต่างจากที่เคยมา 2 – 3 ครั้ง”

บุษกร ธนโชติวรพงศ์, สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

“พอเดินเข้าไปในพิพิธภัณฑ์ก็เห็นว่ามีของค่อนข้างเยอะ และจัดวางเป็นห้อง เราก็เหมือนไม่รู้  
จะเริ่มตรงไหน แต่พอมีนักแสดงมาก็ทำให้รู้รายละเอียดหรือจุดโฟกัสได้ว่ามีอะไรที่น่าสนใจ

...ตอนที่เรารจินตนาการถึงความเป็นชุมชนภูฏานก็อาจจะยังนึกไม่ออกว่าเป็นยังไง เคยเห็นใน  
อินเทอร์เน็ตบอกว่าเป็นคุณป้าหน้าฝรั่ง แต่พอเราได้เข้าไปอยู่ใน scene (ฉาก-ผู้วิจัย) ที่เป็นชุมชน ได้  
ดูเขา ทำให้เราเห็นภาพมากขึ้น ทั้งการทำโกดัง การสร้างโรงเรียน วัดจากไม้กลายเป็นปูน...อันนี้เป็น  
ละครที่มี narrative (เส้นเรื่อง-ผู้วิจัย) ประวัติศาสตร์เยอะ รู้สึกว่าการมีโบราณวัตถุใน museum  
(พิพิธภัณฑ์-ผู้วิจัย) อาจไม่ต้องมองแค่ในมุมโบราณคดี อาจจะตีความในมุมอื่นได้ การมาเล่าเรื่องแบบ  
ย้อนเวลารู้สึกทำให้สนุกและรู้สึกเชื่อมโยงกับชุมชนได้มากกว่า”

วิชญธนา ธารจินดาวงศ์, สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

“ได้ feel (ความรู้สึก-ผู้วิจัย) แต่อาจไม่ได้พวก detail (รายละเอียด-ผู้วิจัย) ของตัว museum  
(พิพิธภัณฑ์-ผู้วิจัย)...มี dialog อยู่อันหนึ่งที่บอกว่า ต้องคิดถึงพัดที่เคาะหัว ซึ่งตรงนี้ ถ้าได้เดินขึ้นไปดู  
ข้างบน ต้องจะเป็นคนเล่าว่าตรงนี้มีพัดด้วย และสุดท้ายพอมานั่งดูละคร มันมีการย้ำประเด็นนี้ เลย

รู้สึกว่าเป็นการชูเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ แล้วทำให้มันมี story (เรื่องราว-ผู้วิจัย) ทั้ง ๆ ที่มันไม่ใช่ของใหญ่โตอะไรเลย ถ้าอยากเสริมให้ละครมีน้ำหนักมากขึ้น อาจจะเสริมในสิ่งที่คนเดินขึ้นไปแล้วดูโดยที่ไม่คิดอะไร นักแสดงก็เปรย ๆ ไว้ว่ามีอะไร มีพัต มีกระจก แต่พอลงมานั่งฟังจริงแล้วอ้อ ว่ามี story (เรื่องราว-ผู้วิจัย) แบบนี้ มีความสำคัญแบบนี้”

พริ้นธร แสนสุข, สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

“อันนี้มีส่วนช่วยทำให้เราโฟกัสมากขึ้น แต่ถ้าเราไม่รู้เรื่องราวมาก่อน อาจทำให้เข้าถึงบ้างไม่ถึงบ้าง ถ้าในอนาคตมีการแสดงเป็นรอบ ๆ อาจจะเวิร์ค”

อิทธิพัทธ์ ทรัพย์สันทัต, สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

“ในมุมมองของพิพิธภัณฑท์กับราชการของเรา อย่างพิพิธภัณฑท์สถานแห่งชาติ เรื่องแบบนี้ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้ง่าย ๆ อาจจะมีบางคณะที่อยากจะทำ แต่ในส่วนของความเป็นราชการมันก็ยาก อันนี้พอเป็นเอกชนก็ทำง่าย แต่ต้องมีคุณภาพ อันนี้เป็นครั้งแรกที่มา ถ้ายังไม่ได้ดูพิพิธภัณฑท์ก่อน หรือมีใครเล่าอะไรให้ฟัง ละครที่เราดูอาจจะดูยากหน่อย แต่ถ้าเราได้ดูข้างบนมาแล้ว ละครได้แอบสอดแทรกประวัติศาสตร์ พอมาผูกเรื่องก็เลยสนุก อยากให้มีต่อไปจะได้เป็นอีกมิติของพิพิธภัณฑท์”

ดวงกมล กมลานนท์, สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

“พอมีนักแสดงที่อยู่ในพิพิธภัณฑท์มาก น่าจะต้องแมนเรื่องเนื้อหานิดหนึ่ง บางที่เราถามไปแล้วตัวละครตอบไม่ได้ แต่นักแสดงก็แก้ไขปัญหาได้ดี แต่ถ้าเป็นในแง่ที่ว่าอยากให้คนเข้าใจพิพิธภัณฑท์มากขึ้นจะต้องเพิ่มตรงนี้ และควรแบ่งจำนวนคนในแต่ละครั้งให้ชัดเจนว่าในพื้นที่ขนาดนี้ แต่ละรอบควรมี

จำนวนคนเท่าไร”

พัตพัรตธา คุ่มวงษ์, สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

“ตอนเดินเข้ามา ด้วยเวลาที่จำกัดอาจไม่ได้อ่านหรือเก็บรายละเอียดได้ทั้งหมด พอมาดูละคร  
ตรงนี้ คล้าย ๆ กับการเรียนของเด็ก ๆ บางที่เราไม่สามารถเอาหนังสือทั้งหมดยัดใส่หัวเขาได้ แต่ได้ใช้  
บางอย่างให้โฟกัสลงไป เช่น สมุดคำศัพท์ อาหาร เหมือนมี 10 อย่าง เลือกมาพูด 2 อย่าง และเลือก  
ให้คนชมอ่านสัก 1 อย่าง ก็จะทำให้เขาจำได้ว่านี่คืออะไร การเชื่อมโยงข้างบนกับข้างล่างทำได้ดี และ  
การเลือกจุดที่จะมาเป็นจุดให้จำได้ของแต่ละเรื่องถือว่าโอเค”

ธนกฤต ชันธูลา, สัมภาษณ์ 21 พฤษภาคม 2565

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านต่าง ๆ และการสนทนากลุ่มใน  
กลุ่มผู้เข้าชม สามารถสรุปทัศนคติของผู้เข้าชมได้ดังนี้  
ทัศนคติต่อการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรม

ในทัศนะของผู้เข้าชม การแสดงหรือละครได้ทำให้เรื่องราวของพิพิธภัณฑน์มีชีวิตขึ้นมา เป็น  
ประสบการณ์ที่แปลกใหม่สำหรับการเข้าชมพิพิธภัณฑน์ในประเทศไทยที่สามารถดึงดูดผู้คนให้เข้ามา  
มีส่วนร่วมในพิพิธภัณฑน์ เป็นการกระตุ้นความสนใจและความอยากรู้ของผู้คน โดยการแสดงรูปแบบ  
พิพิธภัณฑน์นาฏกรรมนี้มีจุดเด่นคือเรื่องการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมกับนักแสดง ที่ทำให้เกิด  
การจดจำและทำให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจและเข้าถึงเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ทั้งในเชิงของภาพ  
อารมณ์ และความรู้สึก อีกทั้งยังเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะสืบทอดประวัติศาสตร์กระแสรองหรือ  
ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้คงอยู่

ทัศนคติต่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑน์

ในทัศนะของผู้เข้าชม การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ผ่านการแสดงในครั้งนี้ เป็นการเรียนรู้ที่แตกต่างออกไปในเรื่องของมุมมองและความสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื่องจากมีรูปแบบที่ทำให้เข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น เป็นมิติใหม่ของการนำเสนอเรื่องเล่าที่มาเติมเต็มคำว่าวิถีชีวิต ซึ่งส่งผลให้ผู้เข้าชมสนใจและอยากศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้นต่อเพราะสามารถเชื่อมโยงได้กับวิถีชีวิตของตัวเองได้ การสร้างเส้นเรื่องในการแสดงได้จับเน้นรายละเอียดที่เป็นพลังของชุมชนหรือเป็นการถ่ายทอดให้เห็นถึงคติชนวิทยา และสามารถเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ชุมชนเข้ากับประวัติศาสตร์ชาติได้

ทัศนคติต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ผู้เข้าชมได้ให้ความเห็นว่า การแสดงในครั้งนี้เป็นตัวอย่างของกิจกรรมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ และเป็นการผสมผสานศาสตร์หลายศาสตร์เข้าด้วยกัน ทำให้เห็นถึงเรื่องเล่าท้องถิ่นที่มีอัตลักษณ์ ซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชนได้ นอกจากนี้ สำหรับผู้คนในชุมชนเอง การถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้ ได้ทำให้เยาวชนได้รู้จักรากเหง้าของตัวเองและเป็นการจุดประกายให้เกิดกิจกรรมในชุมชน อีกทั้งยังเป็นการสืบสานประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นให้ดำรงอยู่

ทัศนคติต่อภาพรวมของการแสดงและข้อเสนอแนะ

เนื่องจากการแสดงในรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมยังไม่แพร่หลายในพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยมากนัก ในภาพรวมของการแสดงในพิพิธภัณฑ์ครั้งนี้จึงค่อนข้างแปลกใหม่สำหรับผู้เข้าชมหลายคน ผู้เข้าชมจึงสนใจและมีความเห็นว่าเป็นประสบการณ์ใหม่ในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ อย่างไรก็ตาม ผู้เข้าชมได้แสดงทัศนะและข้อเสนอแนะถึงการพัฒนาการแสดงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต โดยมีประเด็นหลักคือ

ประเด็นเรื่องสถานที่ เนื่องจากการออกแบบพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง ไม่ได้มีการจัดสรรและออกแบบพื้นที่โดยคำนึงถึงการแสดงตั้งแต่แรก จึงอาจส่งผลให้การจัดการแสดงเป็นไปได้อย่างไม่เต็มประสิทธิภาพ

ประเด็นเรื่องทุนในการดำเนินงาน บุคลากร และความยั่งยืน ผู้เข้าชมที่เป็นผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า การสร้างสรรค์การแสดงจำเป็นต้องใช้ทุนหรืองบประมาณ ซึ่งอาจส่งผลต่อความต่อเนื่องและยั่งยืนของการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ ส่วนผู้เข้าชมที่มีความเกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์อย่างผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์และประธานชุมชน มองว่าปัญหาของการดำเนินงานในอนาคตคือเรื่องบุคลากร เพราะคนในชุมชน โดยเฉพาะเยาวชนในชุมชนยังไม่เห็นถึงคุณค่าของการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่

ประเด็นเรื่องเนื้อหา ผู้เข้าชมได้สะท้อนถึงประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในครั้งนี้ โดยเนื้อหาที่ถูกถ่ายทอดผ่านการแสดงยังไม่ชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้ผู้เข้าชมประวัติศาสตร์ชุมชนได้ในทุกบริบท ซึ่งจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับกลุ่มเป้าหมายของผู้เข้าชมในแต่ละครั้งด้วย โดยในครั้งนี้ ผู้เข้าชมมีความเห็นว่า หากเป็นผู้ที่มีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนกุฎีจีนหรือเป็นคนในชุมชนกุฎีจีน จะเป็นการเสริมให้เข้าใจถึงรายละเอียดของเรื่องราวมากยิ่งขึ้น ในขณะที่เดียวกัน การสื่อสารด้วยเนื้อหาเดียวกัน จะยากต่อการตีความและการทำความเข้าใจของผู้เข้าชมที่เป็นคนนอกชุมชนที่ไม่ได้รู้จักเรื่องราวของชุมชนกุฎีจีนมาก่อน นอกจากนี้ การถ่ายทอดเรื่องราวผ่านบทสนทนา ระหว่างนักแสดงกับผู้เข้าชม ผู้เข้าชมให้ความเห็นว่ายังไม่สามารถสื่อสารหรือเล่าเรื่องที่ทำให้เข้าใจชุมชนในภาพรวมได้มากนัก



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน” เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์การแสดง “หนูตองแห่งบ้านกุฎีจีน” ด้วยรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม ประกอบโดยวิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้เข้าชมเพื่อประเมินทัศนคติของผู้เข้าชมการแสดง ซึ่งได้ผลสรุปการวิจัยตามลำดับปัญหานำวิจัย ดังนี้

คำถามนำวิจัยข้อที่ 1 การสร้างสรรค์การแสดงในพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนด้วยรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมมีลักษณะอย่างไร

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงด้วยรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนคือ

#### 1. ขั้นเตรียมการแสดง (Pre-Production)

ประกอบด้วย การสร้างสรรค์และพัฒนาบทการแสดง การสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ การคัดเลือกและการฝึกซ้อมนักแสดง และการประชาสัมพันธ์ การสร้างสรรค์และพัฒนาบทการแสดง

การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน สร้างสรรค์ขึ้นโดยอ้างอิงจากเนื้อหาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑ์ ประวัติศาสตร์บอกเล่าจากผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ และการค้นคว้าข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยเริ่มจากการสำรวจประเด็นและเรื่องราวจากข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์ที่สามารถสะท้อนถึงวิถีชีวิตของชุมชนกุฎีจีน แล้วนำมาพัฒนาเป็นแก่นเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยและผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ได้พิจารณาร่วมกันในการคัดเลือกประเด็นที่เห็นตรงกันว่าเป็น

ประวัติศาสตร์ใกล้ตัวเพื่อเป็นกรอบในการสร้างเนื้อหาบทละคร เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองได้ อาทิ ปัญหาที่ท่วม ตำนานความเชื่อที่เป็นกุศโลบายของชุมชน และเพลงประจำชุมชน เป็นต้น จากนั้นจึงไปสู่ขั้นตอนการสร้างเส้นเรื่อง โดยมีการพัฒนาบทละคร 4 ร่างคือ

บทละครร่างที่ 1 มีลักษณะเป็นโครงเรื่องที่ยังไม่ได้ลงรายละเอียดเนื้อหามากนัก เป็นการนำประเด็นข้อมูลที่ผู้วิจัยเลือกมาพัฒนาให้มีเส้นเรื่องและวางบทบาทของตัวละคร เพื่อประเมินความสอดคล้องและสมจริงของเรื่องราว

บทละครร่างที่ 2 เป็นการพัฒนาบทด้วยการใส่รายละเอียดทางประวัติศาสตร์ สร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครให้ชัดเจนมากขึ้น สร้างบทสนทนาที่ให้ผู้เข้าชมได้มีส่วนร่วมกับการแสดงในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยได้ทำงานร่วมกับผู้กำกับในการสร้างสมดุลระหว่างการสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นละครเชิงให้ข้อมูลกับการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อเน้นความเพลิดเพลิน

บทละครร่างที่ 3 เป็นบทที่ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมรายละเอียดบทสนทนาของตัวละครเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ มีการพัฒนาและปรับรายละเอียดบางประการร่วมกับผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพื่อความถูกต้องด้านเนื้อหา

บทละครร่างที่ 4 เป็นบทที่พัฒนาร่วมกันกับผู้กำกับและนักแสดงระหว่างการฝึกซ้อม เพื่อความชัดเจนเรื่องบุคลิกลักษณะของตัวละคร ทั้งท่าทาง ภาษา และน้ำเสียง รวมถึงมีการเพิ่มเติมการแสดงแบบต้นสดกับผู้เข้าชม

ทั้งนี้ การพัฒนาบทละครร่วมกันระหว่างผู้วิจัยกับผู้กำกับ ได้คำนึงถึงความสอดคล้องระหว่างข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์และการสร้างเส้นเรื่องด้วยรูปแบบละคร เนื่องจากการนำข้อมูลทางประวัติศาสตร์มาสร้างสรรค์เป็นละคร อาจต้องปรับเปลี่ยนรายละเอียดทางประวัติศาสตร์หรือเพิ่มความเหนือธรรมชาติเข้าไปเพื่อสร้างอารมณ์ในการรับชม ซึ่งอาจมีผลต่อภาพจำและความเข้าใจของผู้

เข้าชม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องควบคุมให้การพัฒนาบทละครไม่กระทบหรือผิดไปจากความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์หรือความเชื่อของชุมชน

ในส่วนของรูปแบบการนำเสนอ ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมในการถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑน์ โดยมีนักแสดงที่สวมบทบาทเป็นตัวละครซึ่งเป็นบุคคลที่ถูกนำเสนอในนิทรรศการของพิพิธภัณฑน์เป็นผู้สื่อสารเรื่องราวและความรู้สึกไปถึงผู้เข้าชมผ่านการแสดง แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดด้านพื้นที่ของพิพิธภัณฑน์ ทำให้ไม่สามารถทำการแสดงภายในนิทรรศการของพิพิธภัณฑน์ได้ ผู้วิจัยจึงได้แบ่งการแสดงออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การแสดงแบบต้นสดในนิทรรศการของพิพิธภัณฑน์เพื่อสอดแทรกเกร็ดประวัติศาสตร์และวิถีชุมชนผ่านบทสนทนาหรือการแสดงราวกับนักแสดงเป็นตัวละครนั้นจริง ๆ และ 2) การแสดงละครที่ลานกิจกรรมของพิพิธภัณฑน์ ซึ่งเน้นการสร้างบรรยากาศและความรู้สึกให้กับผู้เข้าชมผ่านบทละคร การเล่าเรื่อง เสียงประกอบ และการร้องเพลง

ดังนั้น การแสดงเรื่อง “หนูดองแห่งบ้านกุฎิจีน” จึงมีลักษณะเป็นการแสดงที่เลือกถ่ายทอดเรื่องราวในบางประเด็นจากข้อมูลทั้งหมดที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑน์ เพื่อความกระชับของเรื่องราวและเวลา รวมถึงเพื่อสร้างจุดร่วมหรือความเชื่อมโยงระหว่างประเด็นการแสดงกับประสบการณ์ของผู้เข้าชม โดยเน้นการสร้างอารมณ์ สร้างความรู้สึก และสร้างการมีส่วนร่วมในการรับชม

สำหรับการคัดเลือกและการฝึกซ้อมนักแสดง ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงโดยดูจากความเหมาะสมตามบุคลิกลักษณะของตัวละครที่วางเอาไว้ เช่น เป็นเด็กหญิงร่าเริง ช่างพูด ช่างสงสัย หรือเป็นหญิงสูงอายุ สุขุม อบอุ่น เป็นต้น และต้องเป็นนักแสดงที่มีพื้นฐานการแสดงอยู่ก่อนแล้ว เนื่องจากจำเป็นต้องมีการโต้ตอบ สนทนา และมีการแสดงแบบต้นสดร่วมกับผู้เข้าชม

จากนั้นได้ติดต่อและนัดนักแสดงมาอ่านบทพร้อมกันครั้งแรกผ่านโปรแกรม Zoom โดยผู้วิจัยเริ่มจากการอธิบายถึงลักษณะสำคัญของการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑน์นาฏกรรมและเป้าหมายหลักของการแสดงที่ต้องการสื่อสารเรื่องราวและเนื้อหาข้อมูลของชุมชน รวมถึงเล่าประวัติ บทบาท

ความสำคัญ และลักษณะของตัวละครให้นักแสดงได้ตีความและสร้างบุคลิกลักษณะเพิ่มเติม ทั้งเรื่องวิธีการพูด น้ำเสียง และท่าทาง ร่วมกันกับผู้วิจัยและผู้กำกับ

หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้นัดผู้กำกับ นักแสดง และทีมงานมาฝึกซ้อมที่พิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีน เป็นการซ้อมการแสดงบนสถานที่จริงพร้อมทั้งอุปกรณ์ประกอบฉากและเสียงประกอบ ได้ร่วมกันกำหนดตำแหน่งการแสดงของตัวละครแต่ละฉาก กำหนดอุปกรณ์ที่ใช้ในฉากต่าง ๆ และกำหนดการใช้เสียงประกอบในแต่ละช่วงของการแสดง มีการซ้อมร้องเพลงประจำชุมชนโดยที่มีผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานช่วยดูเรื่องเนื้อร้องและจังหวะที่ถูกต้อง นอกจากนี้ ในระหว่างที่ฝึกซ้อมการแสดง ได้มีการเพิ่มบทที่เห็นตรงกันว่าผู้เข้าชมสามารถมีส่วนร่วมกับการแสดงนั้น ๆ ได้

ส่วนการออกแบบองค์ประกอบการแสดง ทั้งการออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และเครื่องแต่งกายของนักแสดง ผู้วิจัยได้อ้างอิงจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ทั้งที่เป็นวัตถุ ภาพถ่าย หรือคำบอกเล่า รวมถึงเป็นอุปกรณ์ที่มีความคล้ายคลึงกับวัตถุจัดแสดงภายในนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถาน เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเรื่องราวกับวัตถุจัดแสดง

และในส่วนของการออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการมองเห็นของผู้เข้าชมเป็นประการหลัก เนื่องจากพื้นที่ของพิพิธภัณฑสถานไม่ได้มีลักษณะคล้ายโรงละครหรือสถานที่สำหรับการแสดงที่สามารถจัดวางที่นั่งได้อย่างเป็นแบบแผน ประการที่สองคือคำนึงถึงการออกแบบและกำหนดระยะห่างระหว่างที่นั่งเพื่อให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมกับการแสดงและนักแสดงสามารถเข้าไปใกล้ชิดเพื่อให้ผู้เข้าชมเป็นส่วนหนึ่งกับการแสดงได้

อีกประการหนึ่งที่สำคัญคือเรื่องเสียง ผู้วิจัยได้ใช้เสียงเพื่อสร้างบรรยากาศและเป็นสัญญาณระหว่างการแสดง โดยใช้อุปกรณ์สร้างเสียงที่มีลักษณะเป็นกระพรวนหรือกระดิ่ง เพื่อสร้างเสียงให้ดังกังวาล เร้าอารมณ์ และเพื่อเชื่อมโยงกับเสียงระฆังของวัดทางตาคูร์ฮันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน

นอกจากนี้ ในส่วนของการประชาสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์การ  
แสดง “หนุตองแห่งบ้านกุฎีจีน” ประกอบด้วยโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์งาน บัตรเชิญออนไลน์สำหรับผู้  
เข้าชมทั้ง 2 รอบ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการประชาสัมพันธ์โดยตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งกลุ่มคนในชุมชน กลุ่ม  
ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มคนรู้จัก โดยเป็นการเชิญชวนด้วยวาจา ก่อนจะส่งบัตรเชิญออนไลน์ไปให้

## 2. ชั้นจัดการแสดง (Production)

นำเสนอการแสดงในวันเสาร์ที่ 21 พฤษภาคม 2565 จำนวน 2 รอบ คือ รอบเวลา 13.00 น.  
และรอบเวลา 15.00 น. ที่พิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีน โดยมีผู้เข้าชมทั้งหมด 47 คน  
การแสดงรอบเวลา 13.00 น.

เป็นรอบที่กำหนดกลุ่มผู้เข้าชมเป็นคนในชุมชน ซึ่งคนในชุมชนทยอยกันเดินมาที่พิพิธภัณฑ  
สถานบ้านกุฎีจีน โดยเริ่มเข้าชมและพูดคุยกับนักแสดงที่ทำการแสดงอยู่ในพื้นที่นิทรรศการของพิพิธภัณฑ  
ตั้งแต่เวลาประมาณ 12.30 น. การแสดงละครที่สถานการแสดงเริ่มเวลา 13.20 น. เสร็จสิ้นการแสดง  
และการสนทนากลุ่มเวลา 14.00 น.

ผลการดำเนินงาน

จากเอกสารลงทะเบียนระบุว่ามีคนในชุมชนกุฎีจีนมาลงทะเบียนจำนวน 17 คน และมีบุคคล  
ทั่วไปที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถานจำนวน 2 คน อีกทั้งยังมีผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ  
มหาวิทยาลัยมหิดลจำนวน 2 คน ร่วมสังเกตการณ์และรับชมการแสดงในรอบนี้ด้วย โดยผู้เข้าชมส่วน  
ใหญ่ในรอบนี้เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายและมีอายุระหว่าง 9 - 80 ปี

การแสดงของนักแสดงเป็นไปอย่างราบรื่น แต่มีปัญหาเล็กน้อยเรื่องจังหวะการสร้างเสียง  
ประกอบสำหรับการแสดงละครในบางฉาก โดยในช่วงการเข้าชมการแสดงในพื้นที่นิทรรศการของ  
พิพิธภัณฑสถาน มีทั้งผู้เข้าชมที่รู้สึกสนุกกับการได้พูดคุยและแบ่งปันประสบการณ์กับนักแสดงด้วยการเล่า  
เรื่องของชุมชนในอดีตให้นักแสดงฟัง และมีผู้เข้าชมที่เดินชมอย่างผ่าน ๆ และไม่ได้พูดคุยกับนักแสดง

ส่วนในระหว่างทำการแสดง ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมกับการแสดงทั้งการโต้ตอบกับนักแสดง การหัวเราะ และการปรบมือ โดยเฉพาะในฉากที่มีการร้องเพลงลูกกู่จีน ซึ่งเป็นเพลงประจำชุมชนที่คนในชุมชนคุ้นเคย ผู้เข้าชมจึงสามารถร้องไปพร้อมกันกับนักแสดงได้ด้วย

การแสดงรอบเวลา 15.00 น.

เป็นรอบที่กำหนดกลุ่มผู้เข้าชมเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและบุคคลทั่วไป โดยเริ่มเข้าชมและพูดคุยกับนักแสดงที่ทำการแสดงอยู่ในพื้นที่นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ตั้งแต่เวลาประมาณ 14.30 น. การแสดงละครที่ลานการแสดงเริ่มเวลา 15.00 น. เสร็จสิ้นการแสดงและการสนทนากลุ่มเวลา 15.45 น.

ผลการดำเนินงาน

จากเอกสารลงทะเบียนระบุว่าผู้เข้าชม 26 คน ผู้ชมส่วนใหญ่เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้าน ต่าง ๆ ทั้งการแสดง ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และนิสิตปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รวมถึงบุคคลทั่วไปที่เข้ามาเข้าชมพิพิธภัณฑ์

นักแสดงบางคนลืมหบทพูดระหว่างการแสดง แต่สามารถแก้ไขสถานการณ์และถ่ายทอดเนื้อหาในบทนั้นได้อย่างครบถ้วน ส่วนในฉากอื่น ๆ นักแสดงทุกคนแสดงอย่างลื่นไหลมากขึ้นและเพิ่มเติมบทสนทนาที่เล่นกับผู้เข้าชมมากกว่าการแสดงในรอบ 13.00 น.

การเข้าชมการแสดงในพื้นที่นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ค่อนข้างแออัดและวุ่นวาย ด้วยพื้นที่ที่จำกัดของพิพิธภัณฑ์และผู้เข้าชมที่มาถึงพิพิธภัณฑ์ในเวลาใกล้ ๆ กัน ทำให้ผู้เข้าชมมีโอกาสพูดคุยกับนักแสดงได้น้อย ส่วนการแสดงที่ลานแสดงเป็นไปอย่างราบรื่นและสนุกสนาน ผู้เข้าชมมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับนักแสดงเป็นอย่างดีตลอดการแสดง ทั้งการปรบมือให้จังหวะ การหัวเราะ การตอบคำถามที่นักแสดงถาม และปฏิกิริยาทางร่างกายที่ต้องการสื่อสารกับนักแสดง รวมถึงมีสีหน้าร่วมไปกับการแสดงในแต่ละฉาก

### 3. ชั้นหลังการผลิต (Post-Production)

เป็นขั้นตอนการรวบรวมผลการดำเนินงานในส่วนของทัศนคติผู้เข้าชมที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 12 คน จากการสัมภาษณ์เจาะลึก ส่วนทัศนคติของผู้เข้าชม ได้ใช้การสนทนากลุ่มหลังการแสดงทั้ง 2 รอบ รอบแรกเป็นกลุ่มคนในชุมชน และรอบสองเป็นกลุ่มผู้เข้าชมทั่วไป

คำถามนำวิจัยข้อที่ 2 ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจและตีความเรื่องราวของพิพิธภัณฑบ้านกุฎีจีนได้มากขึ้นด้วยการชมการแสดงละครในรูปแบบพิพิธภัณฑนาฏกรรมหรือไม่

ผู้วิจัยได้ประเมินทัศนคติของผู้เข้าชมที่มีต่อการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑนาฏกรรม โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มเกี่ยวกับภาพรวมของการแสดง การใช้การแสดงหรือละครในการสื่อสารในพิพิธภัณฑ และความเข้าใจในประวัติศาสตร์ของชุมชนกุฎีจีน

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ พบว่าในทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญนั้น มองว่าศิลปะการแสดงและละครมีพลังที่ทำให้พิพิธภัณฑมีชีวิตขึ้นมา เป็นประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับจากการเข้าชมพิพิธภัณฑในประเทศไทย มีจุดเด่นที่สามารถสื่อสารสารต่าง ๆ ไปถึงผู้เข้าชมได้ในเชิงของภาพ อารมณ์ และความรู้สึก ทำให้เห็นทั้งประวัติศาสตร์ชุมชน ข้าวของเครื่องใช้ที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต เศรษฐกิจ การร่วมมือร่วมใจกันของคนในชุมชน และเรื่องตำนานภายในชุมชนอันเป็นประวัติศาสตร์กระแสรองที่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ภาพใหญ่ของชาติได้ โดยมีทัศนคติตรงกันว่าประเด็นเรื่องวิถีชีวิตและความสามัคคีของคนในชุมชน รวมถึงตำนานเรื่องผีหูเลียบ เป็นประเด็นเนื้อหาที่เมื่อนำมาถ่ายทอดด้วยการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑนาฏกรรมแล้ว มีส่วนทำให้ผู้เข้าชมเข้าใจชุมชนในมิติที่หลากหลายและรู้สึกใกล้ชิดกับเรื่องราวมากยิ่งขึ้น และอยากกลับไปหาข้อมูลเพิ่มเติม

นอกจากนี้ยังมีข้อสังเกตและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญถึงการพัฒนาการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑนาฏกรรมคือ การแสดงลักษณะนี้ นักแสดงควรมีข้อมูลและความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละคร

ที่ตนเองสวมบทบาทและประวัติศาสตร์ชุมชนเป็นอย่างดี เพราะมีผลต่อการแสดงแบบต้นสด โดยเฉพาะเมื่อผู้เข้าชมถามคำถามเกี่ยวกับรายละเอียดของเนื้อหา อีกทั้งข้อจำกัดเรื่องพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ ซึ่งพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยส่วนมากนั้น ไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับการสื่อสารด้วยการแสดง ซึ่งอาจส่งผลให้การดำเนินงานด้านการแสดงเป็นไปอย่างไม่เต็มประสิทธิภาพ และกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงจำเป็นต้องใช้ทุนและบุคลากรค่อนข้างมาก อาจทำให้เป็นปัญหาสำหรับพิพิธภัณฑ์ที่ไม่ได้จัดสรรงบประมาณสำหรับการจัดกิจกรรมพิเศษ

จากการสนทนากลุ่มในกลุ่มคนในชุมชน พบว่า ผู้เข้าชมที่มีอายุประมาณ 40 ปีขึ้นไปและอาศัยอยู่ที่ชุมชนกุฎิจีนตั้งแต่เด็ก มีความเข้าใจในเรื่องราวที่ถูกสื่อสารผ่านการแสดงเป็นอย่างดี ซึ่งผู้เข้าชมกลุ่มนี้ได้มองว่าการแสดงนี้เป็นการรื้อฟื้นความทรงจำและสามารถสื่อสารเรื่องราวที่อิงประวัติศาสตร์ของชุมชนได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะเรื่องภาษาที่ใช้ระหว่างการแสดง และทำให้คนภายนอกรู้จักชุมชนกุฎิจีนมากขึ้น รวมถึงผู้เข้าชมกลุ่มนี้สามารถแบ่งปันประสบการณ์ของตนเองกับผู้เข้าชมคนอื่นระหว่างการสนทนาได้ ส่วนในทัศนคติของผู้เข้าชมที่เพิ่งย้ายเข้ามาอยู่ในชุมชนได้ประมาณ 10 ปี มองว่าการแสดงนี้ได้ทำให้ได้รู้จักประวัติศาสตร์และรายละเอียดของชุมชนตัวเองมากยิ่งขึ้น และผู้เข้าชมที่เป็นเยาวชน (อายุ 7 - 11 ปี) มีความชื่นชอบการแสดงที่นักแสดงเข้าถึงบทบาทของตัวละครได้ดี อย่างเช่นเรื่องผีหนูเล็บ ที่การแสดงได้ทำให้เข้าใจรายละเอียดของความเชื่อในชุมชนมากขึ้น

ส่วนการสนทนากลุ่มในกลุ่มผู้เข้าชมที่เป็นบุคคลทั่วไป คิดว่าการแสดงนี้ให้ความสนุกสนานและทำให้ผู้เข้าชมสามารถเปิดรับข้อมูลและประเด็นที่ต้องการสื่อสารได้ง่ายมากขึ้น ทำให้เห็นรายละเอียดและความสำคัญของวัตถุจัดแสดงที่ไม่ได้เป็นสิ่งของสำคัญในประวัติศาสตร์กระแสหลัก เป็นการทำให้เรื่องราวของสิ่งของเล็ก ๆ มีความสำคัญขึ้นมา และผู้เข้าชมชื่นชอบความเชื่อมโยงของเรื่องราวระหว่างการแสดงในพื้นที่นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์และการแสดงละครที่ลานการแสดง ซึ่ง



เป็นการต่อยอดประเด็น สอดแทรกความรู้ทางประวัติศาสตร์ และสร้างภาพจำให้กับผู้เข้าชม ทำให้สามารถเข้าใจเรื่องราวและรู้สึกเชื่อมโยงกับชุมชนมากกว่าการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ทั่วไป

ทั้งนี้ ผู้เข้าชมได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะซึ่งสอดคล้องกับคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในเรื่องรายละเอียดของเนื้อหาที่นักแสดงต้องทำการแสดงแบบต้นสดในส่วนของ การแสดงในพื้นที่นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าชมมีความเข้าใจกับเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

จากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ผู้เข้าชมส่วนใหญ่มีความเข้าใจในเรื่องวิถีชุมชนและความเชื่อในชุมชนกุฎีจีน ซึ่งจุดร่วมของผู้เข้าชมทุกกลุ่มคือ การแสดงสามารถทำให้ “รู้สึก” กับเรื่องราวต่าง ๆ มากขึ้น และเมื่อพิจารณาจากปฏิกิริยาของผู้เข้าชมระหว่างการแสดงและหลังการแสดงแล้ว เห็นว่าผู้เข้าชมให้ความร่วมมือในการโต้ตอบกับนักแสดงหรือเป็นส่วนหนึ่งกับการแสดงเป็นอย่างดี รวมถึงมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของตนเองในประเด็นต่าง ๆ ที่ถูกนำเสนอในการแสดง เช่น ความเชื่อที่เป็นกุศโลบายในวัยเด็ก ประสบการณ์เรื่องน้ำท่วม และการเปรียบเทียบกับ การเข้าชมพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ

### อภิปรายผลการวิจัย

การเข้าชมพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่ในประเทศไทย ผู้เข้าชมสามารถรับสารได้จากการมองวัตถุจัดแสดง วัตถุทัศน หรือสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ และสามารถทำความเข้าใจเรื่องราวที่พิพิธภัณฑ์ต้องการนำเสนอได้จากการอ่านป้ายคำบรรยายหรือฟังมัคคุเทศก์นำชม เช่นเดียวกันกับนิทรรศการถาวรของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน ที่มีการนำเสนอเรื่องราวด้วยการจัดแสดงวัตถุและป้ายคำบรรยายเพื่อบอกเล่าประวัติศาสตร์ตั้งแต่ความสัมพันธ์ของสยาม-โปรตุเกสมาจนถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอันเป็นประวัติศาสตร์ใกล้ตัว ซึ่งเป็นเรื่องราววัฒนธรรมและความเชื่อของชาวชุมชนกุฎีจีน

การนำเสนอเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ด้วยรูปแบบดังกล่าว เป็นแนวทางที่พิพิธภัณฑ์วิทยาแบบดั้งเดิมใช้เพื่อสื่อสารกับผู้เข้าชม ซึ่งในศตวรรษที่ 21 พิพิธภัณฑ์หลายแห่งทั้งในต่างประเทศและบาง

แห่งในประเทศไทยได้พยายามก้าวข้ามเส้นแบ่งของการจัดการพิพิธภัณฑ์ภายใต้แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาไปสู่แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ อันเป็นความท้าทายที่จะต้องเชื่อมโยงวัตถุหรือเรื่องราวในพิพิธภัณฑ์ให้สัมพันธ์กับผู้เข้าชม และทำวัตถุจัดแสดงเหล่านั้นให้กลับมามีชีวิตและสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้ เมื่อเป็นเช่นนั้น ผู้วิจัยจึงมีเป้าหมายที่จะสร้างชีวิตให้กับเรื่องราวและวัตถุจัดแสดง เพื่อเพิ่มมิติการรับรู้และความเพลิดเพลินในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ พร้อมกับเป็นพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ตามบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในศตวรรษที่ 21 ที่ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ และ พ้า วิไล ขำ (2561: 43) ได้เสนอไว้ว่า พิพิธภัณฑ์ต้องสร้างความเข้าใจและความตระหนัก โดยที่พิพิธภัณฑ์ต้องทำหน้าที่เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้การแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม หรือ Museum Theatre เป็นสื่อกลางในการสื่อสารและถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เข้าชมด้วยความรู้สึกผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ส่งเสริมการเรียนรู้และการต่อยอดองค์ความรู้ด้วยการตั้งคำถามตามแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ โดยมีจุดประสงค์ให้ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์มีสถานะเป็นผู้เรียนรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้ทั้งแบบ Passive Learning และ Active Learning มิใช่ผู้ชมที่เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ด้วยสายตาและศึกษาเนื้อหาจากสื่อจัดแสดงประเภทต่าง ๆ เท่านั้น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิเงินเป็นกรณีศึกษา เพราะพิพิธภัณฑ์แห่งนี้มีการนำเสนอเรื่องราวผ่านนิทรรศการที่จัดแสดงด้วยรูปแบบพิพิธภัณฑ์วิทยาแบบดั้งเดิม แต่ถ้าหากพิจารณาจากคุณลักษณะของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิเงินแล้ว จะพบว่าพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิเงินมีลักษณะเฉพาะที่เอื้อต่อการพัฒนาไปสู่การจัดการพิพิธภัณฑ์ภายใต้แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ ดังที่ Mensch (2004: 7) ได้นิยามคำว่า พิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ ไว้ว่าเป็นการรวมเอา 3 ลักษณะพิเศษของ พิพิธภัณฑ์ชุมชน (Community museology) พิพิธภัณฑ์ที่รวมความหลากหลาย (Inclusive museum) และสถานที่

แห่งความทรงจำ (Place of memory) เข้าไว้ด้วยกัน ดังนั้น หากมีการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ จะเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์แห่งนี้สามารถดึงดูดศักยภาพที่มีอยู่มากมายอดต้นทางประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนอกจากจะเป็นประโยชน์ต่อพิพิธภัณฑ์เองแล้ว ยังเป็นประโยชน์ต่อชุมชนกุฎิเงินในแง่ของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว อุตสาหกรรมอาหาร และการสืบต่อมรดกทางวัฒนธรรมอีกด้วย

จากผลตอบรับของสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่าการใช้การแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมได้ทำหน้าที่ในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการถ่ายทอดเรื่องราวที่เป็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือวิถีชุมชน ที่ได้สะท้อนให้เห็นบริบทแวดล้อมทางสังคม อาหาร ภาษาและความเป็นอยู่ ผ่านเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก และบทสนทนาของตัวละคร รวมถึงเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมให้มีความเป็นกันเองและสนุกสนาน เพื่อเป็นปัจจัยเสริมที่เป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เข้าชมอยากศึกษาเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งการใส่ชีวิตหรือเรื่องเล่าที่อธิบายถึงบริบทของการเกิดขึ้นของวัตถุหรือความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์เข้าไปในกระบวนการสื่อสารพิพิธภัณฑ์ได้แสดงให้เห็นแล้วว่า สามารถถ่ายทอดเรื่องราวประวัติศาสตร์ในหลายมิติกับผู้เข้าชมในสังคมร่วมสมัยได้ ทำให้พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิเงินที่เคยจัดแสดงวัตถุและอธิบายอย่างตรงไปตรงมา กลายเป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living Museum) ที่ตอบสนองต่อบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ในฐานะแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จะเห็นได้ว่าในปัจจุบัน แนวคิดพิพิธภัณฑ์มีชีวิตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาและได้ถูกนำมาใช้ในการจัดการและการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์หลายแห่งในหลายประเทศทั่วโลก ทั้งนี้ เพราะองค์ประกอบที่สำคัญของการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ที่มีการดำเนินการตามแนวคิด “พิพิธภัณฑ์มีชีวิต” คือ การให้ความสำคัญกับ “บทสนทนา” และ “ประสบการณ์” ที่ผู้เข้าชมจะได้รับ ไม่ว่าจะเป็น

การสนทนาหรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์กับผู้เข้าชม หรือระหว่างผู้เข้าชมด้วยกันเอง

การสร้างชีวิตให้กับพิพิธภัณฑ์ด้วยการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม จึงเป็นการสร้างสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้เกิดการสนทนาและการเรียนรู้ผ่านองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ อันสอดคล้องกับคำนิยามของประวัติศาสตร์มีชีวิต ที่เป็นการจำลองแวดล้อมในอดีตเพื่อช่วยให้ผู้เข้าชมสามารถตีความวิวัฒนาการวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะการแสดงเนื่องจากเทคนิคต่าง ๆ ของกระบวนการแสดง ทั้งเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบ และการสวมบทบาท ได้สร้างความรู้สึกเสมือนอยู่คนละส่วนกับโลกแห่งความเป็นจริงในปัจจุบัน (Anderson, 1982: 291-293)

นอกจากการถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีนให้ผู้เข้าชมที่เป็นคนภายนอกชุมชนได้รู้จักและเข้าใจประวัติศาสตร์ของชุมชนแล้ว ผู้เข้าชมที่เป็นคนในชุมชนเองก็ได้รู้พื้นความทรงจำเกี่ยวกับเรื่องราวที่การแสดงได้นำเสนอและทำให้เยาวชนและคนในชุมชนมีความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมที่ตนเองมี ที่สำคัญคือการแสดงหรือละครได้ทำให้เกิดบทสนทนายาว มี การแบ่งปันประสบการณ์ผ่านมุมมองของคนต่างวัยในประเด็นต่าง ๆ ซึ่งช่วยกระชับความสัมพันธ์ของคนในชุมชนและเป็นการส่งผ่านองค์ความรู้ที่เป็นประสบการณ์หรือความทรงจำจากรุ่นสู่รุ่น รวมถึงเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนให้ดำรงอยู่

อย่างไรก็ตาม การคัดเลือกประเด็นหรือเนื้อหาในการนำเสนอผ่านการแสดงเพื่อให้ผู้เข้าชมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนกุฎีจีน ควรคำนึงถึงกลุ่มผู้เข้าชมเป้าหมายเป็นหลัก เพราะผู้เข้าชมที่มีอายุ ความรู้ และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ย่อมมีผลต่อการรับรู้ที่แตกต่างกันด้วย ดังจะเห็นได้จากผู้เข้าชมที่เป็นนักวิชาการอาจรู้สึกว่เนื้อหาที่ได้รับจากการแสดงค่อนข้างน้อยไป แต่ผู้เข้าชมที่เป็นบุคคลทั่วไปหรือผู้เข้าชมที่เป็นเยาวชนรู้สึกสนุกกับการแสดง และสามารถจดจำรายละเอียดของ

เรื่องราวหรือตัวละครได้ ดังนั้น การนำเสนอเนื้อหาผ่านการแสดงควรมีประเด็นข้อมูล ภาษา และระยะเวลาในการรับชมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย มิฉะนั้น อาจทำให้สารบางประเด็นไม่สามารถส่งถึงผู้เข้าชมได้อย่างสมบูรณ์และรอบด้าน

ในส่วนของการบูรณาการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การแสดงในรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมควรต้องให้ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและเข้าใจกระบวนการทำงานทั้งในส่วนของพิพิธภัณฑ์และด้านศิลปะการแสดงเป็นผู้สร้างสรรค์หรือมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์การแสดง เนื่องจากประสบการณ์จากการสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้และจากทัศนคติของผู้ที่ได้ให้สัมภาษณ์ สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสตร์ทั้งสองศาสตร์ คือ มุมมองจากผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานด้านพิพิธภัณฑ์ รวมถึงผู้วิจัย คือมีเป้าหมายหลักที่ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิเงิน เพราะฉะนั้นจึงเห็นว่าควรมีเนื้อหาสำคัญหรือเกร็ดประวัติศาสตร์เพื่อสื่อสารไปถึงผู้เข้าชมให้มากที่สุด ในขณะที่เดียวกัน ในทัศนะของผู้กำกับการแสดงหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับศาสตร์ด้านศิลปะการแสดง ได้ให้ความสำคัญกับรูปแบบของการแสดงที่เน้นเรื่องความสนุกสนานเพลิดเพลินระหว่างการรับชมเป็นหลัก ดังนั้น การทำงานร่วมกันเพื่อบูรณาการศาสตร์ด้านสังคมศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และพิพิธภัณฑ์ เข้ากับศาสตร์ด้านศิลปะการแสดง ต้องอาศัยความเข้าใจของบุคลากรจากทั้งสองศาสตร์เพื่อหาความเป็นไปได้ของเนื้อหาและรูปแบบการแสดงที่เหมาะสมที่สุด

เมื่อพิจารณาเชิงเปรียบเทียบกับงานวิจัยหรือผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย พบว่ามีหลายกรณีศึกษาที่เป็นประโยชน์ต่อกันและสามารถต่อยอดในการพัฒนาต่อไปได้ กล่าวคือ งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการถ่ายทอดเนื้อหาที่ถูกคัดเลือกจากข้อมูลที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิเงินเป็นหลัก อีกทั้งมีการสร้างเส้นเรื่องที่อ้างอิงจากเรื่องราวและบุคคลที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับพิพิธภัณฑ์มีชีวิตเมืองแม่ฮ่องสอนแล้ว จะเห็นถึงความแตกต่างในเชิงของขอบเขตด้านเนื้อหาและขอบเขตด้านพื้นที่ รวมถึงกระบวนการจัดการ

เนื่องจากพิพิธภัณฑ์มีชีวิตเมืองแม่ฮ่องสอน คือการใช้เมืองทั้งเมืองเป็นพิพิธภัณฑ์ กิจกรรมที่เกิดขึ้นที่ผู้เข้าชมได้รู้ล้วนแต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งผู้เข้าชมจะได้เห็นวิถีชีวิตหรือการใช้เครื่องมืออุปกรณ์ต่าง ๆ โดยไม่ต้องสร้างจินตนาการ และจุดเด่นที่สำคัญของพิพิธภัณฑ์เมืองแม่ฮ่องสอนคือ การมีส่วนร่วมของชุมชนที่คนในชุมชนมีเป้าหมายร่วมกันคือการอนุรักษ์เมืองให้คงอยู่ในสถานการณ์ที่ธุรกิจการท่องเที่ยวเข้ามามีบทบาทและอาจส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงของชุมชน สิ่งเหล่านี้คือภูมิคุ้มกันที่ส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์เมืองแม่ฮ่องสอนสามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืน (บุริม โอทกานนท์, 2553)

อีกหนึ่งกรณีศึกษาคือ การพัฒนาพิพิธภัณฑ์มีชีวิตเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของกลุ่มวัฒนธรรมไทยรามัญ ตำบลบางขันหมาก อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี ซึ่งการวิจัยนี้มีความกระบวนการทำงานที่สอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์มีชีวิตเมืองแม่ฮ่องสอน คือเน้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนตั้งแต่เริ่มต้นโครงการ เพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์มีชีวิตบนฐานทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยรามัญ โดยมีเป้าหมายเพื่อการเรียนรู้และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (กานดา เตชะขันหมาก, 2561) ทั้งนี้ จุดร่วมกันของการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ที่เป็นกรณีศึกษาข้างต้นนี้ คือการประสานความร่วมมือกันระหว่างหน่วยงานระดับชุมชนและหน่วยงานภาครัฐ ทำให้เป้าหมายของโครงการมีความชัดเจนและเป็นไปได้ทั้งในเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติ

ดังนั้น ถ้าหากนำจุดเด่นของกระบวนการทำงานของพิพิธภัณฑ์เมืองแม่ฮ่องสอนและการพัฒนาพิพิธภัณฑ์มีชีวิตเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของกลุ่มวัฒนธรรมไทยรามัญ มาประยุกต์ใช้เพื่อต่อยอดการจัดการของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน โดยเน้นที่การสร้างเป้าหมายร่วมและสร้างความร่วมมือระหว่างคนในชุมชนกุฎีจีน รวมถึงหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง จะเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สนับสนุนให้พื้นที่ย่านชุมชนกุฎีจีนกลายเป็นพื้นที่ที่ผู้เข้าชมสามารถรับรู้ได้ถึงวิถีชีวิตและเรื่องราวของชุมชนได้อย่างไม่จำเป็นต้องมีกลไกมาควบคุมและสามารถดำเนินการได้ด้วยตัวเองอย่าง

ยั่งยืน อีกทั้งยังเป็นอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและเป็นการส่งเสริมอุตสาหกรรมท่องเที่ยวหรือการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังสอดรับและต่อยอดถึงการเป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิต ที่ความรู้ต่าง ๆ ต้องไม่จำกัดอยู่เพียงเฉพาะวัตถุหรือเรื่องราวที่จัดแสดงอยู่เท่านั้น หากแต่หมายรวมถึงประสบการณ์ในการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมในพื้นที่ที่มีบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่แสดงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมด้วย (คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550)

ทั้งนี้ หากพิจารณาถึงบทบาทของพิพิธภัณฑ์ที่มีต่อสังคมไทย แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ และพิพิธภัณฑ์มีชีวิต ได้เน้นย้ำถึงการให้คุณค่ากับเรื่องเล่าขนาดเล็กของประชาชน และความสัมพันธ์เชื่อมโยงผ่านอัตลักษณ์หรือจุดร่วมทางความทรงจำของผู้คน ตามที่ Cheng และคนอื่น ๆ (2021: 995-962) ได้อธิบายถึงนิเวศพิพิธภัณฑ์และพิพิธภัณฑ์ชุมชนเอาไว้ นอกจากนี้ เรื่องเล่าขนาดเล็กเหล่านั้นจะเป็นการปลูกฝังแนวความคิดเรื่องความเสมอภาคและความเท่าเทียมให้กับผู้เข้าชม รวมถึงเป็นการสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ตนเองมี อันจะนำไปสู่การพัฒนาชุมชนและต่อยอดต้นทุนของท้องถิ่นได้อย่างสร้างสรรค์

จะเห็นได้ว่า ศักยภาพของพิพิธภัณฑ์ โดยเฉพาะพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นนั้น ถ้าหากมีการจัดการการสื่อสารอย่างเหมาะสม พิพิธภัณฑ์จะสามารถมีบทบาทต่อสังคมในเชิงความคิดเป็นอย่างมาก เพราะสามารถจุดประกายความคิดหรือส่งต่อแนวคิดไปสู่การรับรู้ของผู้เข้าชมได้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อประชาชนและต่อหน่วยงานรัฐเอง

นอกจากเป้าหมายในการพัฒนาการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์แล้ว การสร้างสรรค์การแสดงนี้ยังเป็นการบูรณาการศาสตร์ทางสังคมศาสตร์กับนิเทศศาสตร์ หรืองานด้านพิพิธภัณฑ์กับศิลปะการแสดงเข้าด้วยกัน ซึ่งนอกจากจะเห็นถึงการเกื้อหนุนส่งเสริมกันระหว่างศาสตร์ในเชิงบวกแล้ว ยังเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปัจจัยต่าง ๆ อันเป็นปัญหาเชิงนโยบายระดับประเทศด้วย

ในแง่ของการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จะเห็นได้ว่า พิพิธภัณฑสถานและศิลปะการแสดง มีความสอดคล้องที่สนับสนุนซึ่งกันและกันอยู่หลายประการ กล่าวคือ พิพิธภัณฑสถานเป็นที่เก็บรวบรวมวัตถุ เรื่องราว และความทรงจำร่วมของผู้คนไว้และส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น ถือเป็นสื่อกลางที่สำคัญในการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศ ซึ่งทุนหรือมรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ได้ถูกนำมาใช้ในหลายบริบทในแต่ละช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างจุดร่วมให้กับประชาชนในประเทศ การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อแสดงออกถึงอัตลักษณ์หรือความรุ่งรวยทางวัฒนธรรมของประเทศและเผยแพร่สู่ประเทศอื่น ๆ ให้เป็นเป็นที่ประจักษ์ และในปัจจุบัน ทุนทางวัฒนธรรมถูกใช้เพื่อการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กลุ่มต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะทุนทางวัฒนธรรมหรือมรดกทางวัฒนธรรมถือเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาและเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์และบริการต่าง ๆ รวมถึงอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงด้วย ซึ่งศิลปะการแสดงจัดอยู่ในกลุ่มที่เป็น Creative original หรือเป็นทุนที่อยู่ในรูปแบบของทรัพย์สินทางปัญญาที่มีคุณค่าอยู่เบื้องหลัง ที่ได้ นำบริบทด้านสังคมและวัฒนธรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์ต่อยอดผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นพลังขับเคลื่อนทางด้านเศรษฐกิจ (ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, 2553: 34; บริษัท เอฟฟินิตี้ จำกัด, 2563: 43)

ในมุมมองของการจัดการพิพิธภัณฑสถาน ศิลปะการแสดงได้ช่วยเสริมให้การสื่อสารในพิพิธภัณฑสถานมีความสมบูรณ์ในเชิงของมิติในการถ่ายทอดเรื่องราวและอรรถรสในการเข้าชมพิพิธภัณฑสถานมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถาน ที่ได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งในระยะยาว หากมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องหรือบูรณาการศาสตร์อื่นมาปรับใช้กับการสื่อสารในพิพิธภัณฑสถาน จะส่งผลต่อทัศนคติของประชาชนที่มีต่อพิพิธภัณฑสถานในประเทศไทย จากเดิมที่ทัศนคติของคนส่วนใหญ่มองพิพิธภัณฑสถานในฐานะที่มีหน้าที่ในการเก็บรักษาและอนุรักษ์วัตถุอันทรงคุณค่าของประเทศ เปลี่ยนเป็นพิพิธภัณฑสถานในฐานะที่เป็นสถานที่สาธารณะที่ผู้คนสามารถได้รับ



ความรู้ไปพร้อมกับความเพลิดเพลิน เป็นพื้นที่ที่เอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์จากการตั้งคำถามและการรับรู้ทุนทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑ์

ส่วนในมุมมองของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง จากประเด็นปัญหาตามที่ที่ปรึกษาโครงการจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง ได้วิเคราะห์ถึงสถานการณ์ของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในปัจจุบันเพื่อเสนอต่อสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) อันได้แก่ ประเด็นด้านศิลปิน ประเด็นด้านพื้นที่ ประเด็นด้านการผลิตการแสดง ประเด็นด้านการตลาดและคนดู และประเด็นด้านภาครัฐ (บริษัท เอฟฟินีตี้ จำกัด, 2563: 126-129) งานวิจัยนี้ได้ต่อยอดให้เห็นถึงปัญหาของการดำเนินงานศิลปะการแสดงในปัจจุบัน และสะท้อนให้เห็นถึงแนวทางของการพัฒนาเพื่อเปลี่ยนแปลงในเชิงนโยบาย โดยผู้วิจัยจะอธิบายโดยใช้กรณีศึกษาในการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิจีนเพื่อประกอบการอภิปราย ตามลำดับ ดังนี้

- ประเด็นด้านศิลปิน การสร้างสรรค์การแสดงในพื้นที่พิพิธภัณฑ์หรือพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ เป็นโอกาสที่ศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ผลงานจะได้พัฒนาทักษะในการบริหารจัดการงานด้านต่าง ๆ อาทิ การวางแผนเชิงธุรกิจ การจัดการบุคลากร และการทำงานร่วมกับชุมชน เป็นต้น
- ประเด็นด้านพื้นที่ พิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่หนึ่งที่สามารถเป็นพื้นที่ในการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ได้ในหลายรูปแบบ อย่างในกรณีศึกษานี้ ได้ประยุกต์ศิลปะการแสดงมาใช้เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑ์ด้วยรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรม ซึ่งเป็นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์มาตีความและสร้างสรรค์เป็นผลงานใหม่ อีกทั้งเป็นการใช้พื้นที่ของชุมชน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยมีเป้าหมายให้

- ศิลปะหรือศิลปะการแสดงเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนในชุมชน และอาจนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานด้วยฝีมือของคนในชุมชนเอง ซึ่งจะเป็นการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน
- ประเด็นด้านการผลิตการแสดง การสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้เป็นการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมที่สร้างภาพอัตลักษณ์ของชุมชนภูมิถิ่นให้เป็นที่ประจักษ์ อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะศิลปะการแสดง ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่สามารถต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดมูลค่าได้ หากปราศจากทุนทรัพย์และทุนที่เป็นองค์ความรู้ของบุคลากร ซึ่งปัญหาหนึ่งของการพัฒนาศิลปะการแสดงคือการขาดการสนับสนุนด้านเงินทุนจากภาครัฐ ดังนั้น รัฐจึงควรมีบทบาทในฐานะผู้สนับสนุนให้เกิดการพัฒนาอย่างรอบด้านและครอบคลุมกับทุกกลุ่มอุตสาหกรรม
  - ประเด็นด้านการตลาดและคนดู ศิลปะการแสดงในพื้นที่พิพิธภัณฑสถาน เป็นกิจกรรมอันเป็นโอกาสที่ทำให้ผู้คนที่มีความสนใจเฉพาะกลุ่ม ทั้งกลุ่มที่สนใจประวัติศาสตร์และพิพิธภัณฑสถานกับกลุ่มที่สนใจศิลปะการแสดงได้มาอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ทำให้ศิลปะการแสดงสามารถเข้าถึงกลุ่มคนสนใจในประวัติศาสตร์และพิพิธภัณฑสถาน แต่อาจไม่คุ้นชินกับศิลปะการแสดงได้ง่ายขึ้น อีกทั้ง ผู้คนทั้งสองกลุ่มสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือต่อยอดบทสนทนาระหว่างกันได้ อันจะนำไปสู่การขยายกลุ่มและจำนวนของทั้งผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถานและคนดูการแสดง
  - ประเด็นด้านภาครัฐ เนื่องจากการสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกพิพิธภัณฑสถานภูมิถิ่น ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑสถานที่บริหารงานโดยเอกชนเป็นกรณีศึกษา ทั้งนี้เพราะวิสัยทัศน์ของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานที่พร้อมเปิดรับแนวทางการดำเนินงานใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาการสื่อสารและการจัดการในพิพิธภัณฑสถาน อีกทั้งยังเป็นผู้ที่เห็นคุณค่าและศักยภาพของศิลปะการแสดง หากพิจารณาในอีกทางหนึ่ง ความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์การแสดง

ในรูปแบบเดียวกันนี้อาจเกิดขึ้นได้ยากในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ที่อยู่ภายใต้การดูแลของหน่วยงานรัฐ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในศิลปะของเจ้าหน้าที่รัฐ ดังนั้น การสร้างความเข้าใจต่อศิลปะ โดยเฉพาะศิลปะการแสดงตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อให้มีผู้เข้าใจในคุณค่าและสนใจศิลปะมากขึ้นจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะจะนำไปสู่สังคมที่มีประชาชนที่เข้าใจ ให้คุณค่า และสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะต่อไป

กล่าวโดยสรุปคือ งานวิจัยนี้ เป็นกรณีศึกษาที่ได้นำศิลปะการแสดง ซึ่งเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพในการปรับตัวของประเทศไทยมาประยุกต์เป็นสื่อกลางในการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ โดยผู้วิจัยมีจุดประสงค์ที่จะสร้างชีวิตให้กับพิพิธภัณฑ์ เปลี่ยนภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ไทยจากการทำหน้าที่เป็นสถานที่เก็บของมีค่าหรือของสะสมตามพันธกิจของแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยา ให้เป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิตที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ของประชาชนที่มีความหลากหลายตามแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่

ทั้งนี้ จากผลการวิจัย ได้แสดงให้เห็นว่าศิลปะการแสดงและงานพิพิธภัณฑ์มีปัจจัยที่ส่งเสริมซึ่งกันและกันในหลายด้าน การแสดงเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ภัณฑารักษ์หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการพิพิธภัณฑ์สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ได้ ในขณะเดียวกัน เป็นการเปิดพื้นที่ให้กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ซึ่งสามารถพัฒนาร่วมกันเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ทั้งในระดับชุมชนและประเทศ อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานเพื่อพัฒนาการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ ไม่ว่าจะด้วยแนวทางใดก็ตาม จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนทั้งงบประมาณในการดำเนินงานและบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางเพื่อประสิทธิภาพของผลงานและความยั่งยืนในอนาคต รวมถึงเจ้าหน้าที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการพิพิธภัณฑ์ควรต้องทันต่อสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงในงานด้านพิพิธภัณฑ์และสามารถบูรณาการ

ศาสตร์ต่าง ๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสื่อสารและกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์เพื่อ  
 ตอบโจทย์การเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

แม้ว่าประสบการณ์หรือความรู้ที่ผู้เข้าชมได้รับจะแตกต่างกันไปจากการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ที่มี  
 การแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑ์นาฏกรรมเป็นสื่อกลางในการสื่อสารและการเรียนรู้ แต่เหนือสิ่งอื่นใดคือ  
 บทสนทนาระหว่างผู้เข้าชมกับนักแสดงหรือบทสนทนาระหว่างผู้เข้าชมกับผู้เข้าชมด้วยกันเอง ที่จะ  
 ช่วยเติมเต็มกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ให้มีความรอบด้านและสมบูรณ์ ดังนั้น การใช้  
 ศิลปะการแสดงหรือละครในฐานะกระบวนการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ มีศักยภาพ  
 ในการส่งต่อองค์ความรู้และส่งเสริมการสื่อสารสองทาง (Two – Way Communication) ซึ่งถือเป็น  
 อีกหนึ่งแนวทางของการพัฒนาการจัดการพิพิธภัณฑ์ตามแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ อันจะนำไปสู่  
 การเป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิตและแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนต่อไป

### ข้อจำกัดในการวิจัย

1. การจัดการแสดงที่พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิเงินนี้ มีข้อจำกัดในเรื่องสถานที่ทำการแสดง ดังนี้
  - ผู้วิจัยจำเป็นต้องแบ่งการแสดงออกเป็น 2 ส่วนคือ การแสดงในพื้นที่นิทรรศการของ  
 พิพิธภัณฑ์ (ชั้น 2 - 3) และการแสดงละครที่ลานเอนกประสงค์ของพิพิธภัณฑ์ (ชั้น 1)  
 จึงทำให้รูปแบบการแสดงไม่เป็นไปตามที่ตั้งใจไว้นัก
  - พื้นที่ของนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ไม่สามารถรองรับผู้เข้าชมจำนวนมากในเวลาเดียวกัน  
 ได้ เมื่อผู้เข้าชมเข้ามาในพื้นที่นิทรรศการพร้อมกัน จึงเกิดความแออัดและความวุ่นวาย  
 จากเสียงของนักแสดงที่ทำการแสดงพร้อมกัน ผู้เข้าชมจึงไม่อาจพูดคุยหรือชมการแสดง  
 ได้เต็มที่

- พื้นที่ลานเอนกประสงค์สำหรับการแสดงละคร มีเสาดำโครงสร้างของพิพิธภัณฑสถาน ทำให้ต้องออกแบบการจัดที่นั่งโดยยึดจากการมองเห็นของผู้เข้าชมเป็นหลัก เป็นเหตุให้ต้องจำกัดจำนวนผู้เข้าชมประมาณ 20 คนต่อรอบตามจำนวนที่นั่งที่สามารถจัดได้
- 2. ด้วยเวลาที่จำกัด ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลแวดล้อมจากบุคคลอื่นในชุมชนได้มากนัก รายละเอียดของเรื่องราวและข้อมูลส่วนใหญ่ที่นำมาสร้างสรรค์เป็นการแสดง จึงเป็นข้อมูลที่ถูกจัดแสดงอยู่ในนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถานหรือจากคำบอกเล่าของผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถาน ทำให้ข้อมูลสำหรับให้นักแสดงทำความเข้าใจตัวละครและชุมชนกุฎีจีนมีค่อนข้างน้อย
- 3. ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงจากกลุ่มคนรู้จักที่มีประสบการณ์และทำงานด้านการแสดง จึงยากต่อการนัดเพื่อพูดคุยและฝึกซ้อม ทำให้การแสดงนี้มีการซ้อมเพียง 3 ครั้งก่อนการแสดงจริง
- 4. การวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะกรณีพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีน ซึ่งมีลักษณะเป็นพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นที่บริหารงานโดยเอกชน ดังนั้น หากศึกษาที่พิพิธภัณฑสถานอื่น อาจมีรูปแบบการแสดงและได้ผลการดำเนินงานที่แตกต่างกันออกไป

#### ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีนและชุมชนกุฎีจีน

เพื่อความต่อเนื่องและความยั่งยืนของการพัฒนาการสื่อสารของพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีน ผู้วิจัย

จึงขอเสนอแนะการดำเนินงาน ดังนี้

- การจัดการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑสถานนาฏกรรมแต่ละครั้ง จำเป็นต้องมีการจัดสรรงบประมาณและบุคลากร ดังนั้นเพื่อความต่อเนื่องของการพัฒนาการสื่อสารในพิพิธภัณฑสถานบ้านกุฎีจีน อาจนำการแสดงรูปแบบพิพิธภัณฑสถานนาฏกรรมข้ามสื่อ (Cross-platform) ไปสู่การนำชมผ่านเสียงหรือ Audio guide tour ที่เป็นเสียงของตัวละครจาก

การแสดงเรื่อง “หนูดองแห่งบ้านกุฎีจีน” เป็นผู้เล่าเรื่องและสนทนากับผู้เข้าชม โดยเน้นการพูดคุยที่กระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางของการเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

- เนื่องจากพื้นที่ของชุมชนกุฎีจีนนั้นเป็นพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ที่มีเรื่องราวอันเป็นเอกลักษณ์ และหลายบ้านในชุมชนต่างก็มีชุดเรื่องเล่าและความโดดเด่นเฉพาะตัว อาทิ ร้านธนูสิงห์ บ้านที่เป็นต้นตำรับการทำขนมฝรั่งกุฎีจีน หรือเรือนจันทภาพ เรือนไม้ที่รอดพ้นจากระเบิดสมัยสงครามโลกครั้งที่สองและกบฏแมนฮัตตัน เป็นต้น ดังนั้น เพื่อขยายขอบเขตของเรื่องราวให้มากกว่าเรื่องราวที่ถูกนำเสนอในพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน อาจจัดการแสดงในทุกพื้นที่ของชุมชนในโอกาสพิเศษ โดยสนับสนุนให้คนในชุมชน โดยเฉพาะเยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ เช่น ในเทศกาลคริสต์มาสที่เป็นเทศกาลสำคัญของชุมชน เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ชุมชนและดึงดูดผู้เข้าชมมายังพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าชมได้รับรู้ถึงเรื่องเล่าและบรรยากาศบนพื้นที่จริง อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และเป็นการส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนด้วย
- เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ในการถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชนมีความต่อเนื่องและแปลกใหม่ อาจมีการจัดโครงการศิลปินพำนัก (Artist Residency) ในชุมชนกุฎีจีน โดยศิลปินจะสร้างสรรค์ผลงานโดยมีส่วนร่วมกับชุมชน ไม่ว่าจะผ่านการสำรวจหรือการสนทนา ทั้งนี้ โครงการในลักษณะนี้จำเป็นต้องมีหน่วยงานที่สนับสนุนเรื่องเงินทุนและการจัดการ ดังนั้น หากหน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานเอกชนเล็งเห็นถึงศักยภาพของชุมชนในการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม จะเป็นโอกาสอันดีที่จะได้เผยแพร่ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นด้วยรูปแบบการนำเสนอใหม่ ๆ จากศิลปินที่มีความถนัดหลากหลาย

## 2. สำหรับภัณฑารักษ์หรือนักจัดการความรู้

- การใช้ศิลปะการแสดงหรือละครเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ เป็นอีกหนึ่งแนวทางในการดึงดูดผู้เข้าชมและเป็นการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย แต่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมระหว่างข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์กับการสร้างสรรค์การแสดง เพราะผลงานการแสดงอาจมีผลต่อภาพจำและความเข้าใจของผู้เข้าชม ซึ่งอาจไปกระทบกับความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์หรือความเชื่อของชุมชนได้
- การคัดเลือกประเด็นหรือเรื่องราวที่จะถ่ายทอด ควรคำนึงถึงความเหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสารเป็นหลัก เนื่องจากผู้รับสารมีความหลากหลายทั้งช่วงวัย ประสบการณ์ และความสนใจ

## 3. สำหรับนักการละครหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านศิลปะการแสดง

- การวางแผนเรื่องและลำดับเนื้อหาในบทละคร เป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการถ่ายทอดเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เข้าชมจะได้รับสารและเข้าใจสารนั้นอย่างสมบูรณ์ครบถ้วน
- เนื่องจากพื้นที่การแสดงเป็นสถานที่ที่มีการจัดแสดงวัตถุต่าง ๆ ทั้งโบราณวัตถุและวัตถุร่วมสมัย ดังนั้น ควรคำนึงถึงความปลอดภัยของวัตถุจัดแสดงด้วยระหว่างทำการแสดง
- เมื่อนักแสดงต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์เพื่อสื่อสารกับผู้เข้าชม จึงควรมีความเข้าใจในตัวละครอย่างชัดเจนและทำการแสดงในขอบเขตที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์มากกว่าการแสดงเพื่อความสนุกสนาน
- พื้นที่ของพิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่หนึ่งที่สามารถสร้างสรรค์การแสดงได้ในหลายรูปแบบ ด้วยเนื้อหาอันเป็นทุนทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่แต่ละพิพิธภัณฑ์นำเสนอขึ้นมี

ความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ จึงเป็นแหล่งข้อมูลและสถานที่ที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งในระยะยาว หากการจัดการแสดงเป็นที่แพร่หลายในงานพิพิธภัณฑ์ จะเป็นการสร้างโอกาสทางการแสดงออกและโอกาสทางอาชีพให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านศิลปะการแสดงด้วย

4. การส่งเสริมให้มีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับการพัฒนาแนวทางการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ จะเป็นอีกหนึ่งแรงผลักดันให้เกิดการพัฒนาเปลี่ยนแปลงในกระบวนการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ หรือนิทรรศการแบบดั้งเดิม โดยอาจใช้วิธีการอื่นมาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์และถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์
5. ในส่วนของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การส่งเสริมให้มีการบูรณาการศาสตร์ทางด้านประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวัฒนธรรม กับศาสตร์ด้านนิเทศศาสตร์หรือศิลปะการแสดง เป็นการผสมผสานและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ทั้งในเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติที่อาจนำไปสู่การบูรณาการศาสตร์ด้านอื่น ๆ ร่วมกับงานด้านพิพิธภัณฑ์ หรือเป็นการสำรวจพื้นที่ใหม่สำหรับการแสดง ทั้งนี้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันนโยบายการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้เป็นกลไกสำคัญสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบและยั่งยืน
6. ในแง่ของการสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ ถ้าหากหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชนเล็งเห็นถึงความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในฐานะที่เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่รวบรวมและสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของประชาชน หน่วยงานเหล่านั้นอาจมีส่วนช่วยในการสนับสนุนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น กองทุนเพื่อการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ การให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ หรือการพัฒนาอบรม เป็นต้น เพื่อส่งเสริมและเป็นแรงผลักดันให้คนในชุมชนสามารถแสดงความสามารถได้อย่างเต็มที่และยั่งยืน



## บรรณานุกรม

- Ahguk, C. A. H. (2020). *Mapping the Overall Individual Visitor's Experiences at Sarawak Cultural Village as a Living Museum Site*. [Master's thesis]. Universiti Malaysia Sarawak. (Sciences and Human Development).
- Allan, D. A. (1960). The museum and its functions S. a. C. O. The United Nations Educational *The Organization of museums: practical advice*. Paris: Imprimerie Union.
- Anderson, J. (1982). Living History: Simulating Everyday Life in Living Museums. *American Quarterly*, 34(3), 290-306.
- Black, G. (2012). *Transforming museums in the twenty-first century*: Routledge.
- Bosch, A. v. d. (2005). Museums: Constructing a public culture in the global age. *Third Text*, 19(1), 81-89.
- Bridal, T. (2004). *Exploring Museum Theatre*. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Cheng, P., Zhang, W., & Huang, Y. (2021). *Constructing National and Local Identity in the Third World: New Museology Movement and Its Challenges*. Paper presented at the Proceedings of the 2021 International Conference on Public Relations and Social Sciences.

- Cropley, A. J., & Dave, R. H. (2014). *Lifelong education and the training of teachers: developing a curriculum for teacher education on the basis of the principles of lifelong education* (5): Elsevier.
- Dekel, I., & Vinitzky-Seroussi, V. (2017). A living place: On the sociology of atmosphere in home museums. *European Journal of Cultural and Political Sociology*, 4(3), 336-362.
- Fasoi, E. (2016). *Museum theater techniques in greek museum spaces: an extensive approach based on contemporary art exhibitions*. [Doctoral Thesis]. University of Patras, Greece.
- Genshaft, L. M. (2011). *Bridging Theatre and Visual Art: The Role of an Applied Theatre Practitioner in a Fine Art Museum*. [Master's thesis]. The University of Texas at Austin. (Fine Arts).
- Grek, S. (2009). 'In and against the museum': the contested spaces of museum education for adults. *Discourse: studies in the cultural politics of education*, 30(2), 195-211.
- Hooper-Greenhill, E. (1994). *Museums and their Visitors*. London; New York: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (2004). *Museums and the shaping of knowledge*. London; New York: Routledge.
- Hughes, C. (1998). *Museum Theatre: Communicating with Visitors Through Drama*. London: Heinemann.

- Hughes, C., Jackson, A., & J., K. (2007). The Role of Theater in Museums and Historic Sites: Visitors, Audiences and Learners L. Bresler *International Handbook of Research in Arts Education* (16). Germany: Springer.
- International Council of Museums. (2007). Resolutions adopted by ICOM's 22nd general assembly.
- Jackson, A., & Kidd, J. (2007). *Museum theatre: Cultivating Audience Engagement - a case study* Paper presented at the IDEA 6th World Congress, Hong Kong.
- Jensen, N. (1994). Children's Perceptions of Their Museum Experiences: A Contextual Perspective. *Children's Environments*, 11(4), 300-324.
- Leichter, H., Hensel, K., & Larsen, E. (1989). *Museum visits and activities for family life enrichment*. Philadelphia: Haworth Press, Inc.
- Mayne, M. H. (2017). *Rebuilding the Past: Understanding the Role of Objects in Creating Authentic Experiences for Visitors to Living History Museum*. [Master's thesis]. University of Washington. (Arts).
- Mayrand, P. (1985). The new museology proclaimed. *Museum International*, 37(4), 200-201.
- Mensch, P. v. (2004). Museology and management : enemies or friends ? Current tendencies in theoretical museology and museum management in Europe. E. Mizushima *Museum management in the 21st century* (3-19). Tokyo: Museum Management Academy.

- Moore, R. A. (1915). An Early British Merchant in Bangkok. *Journal of the Siam Society*, 11(2), 21-39.
- Mukdawijitra, K. K. (2015). *Museum Refocused: Viewpoint from Museums' Staff*. Museum Refocused. Bangkok: National Discovery Museum Institute.
- Nikonanou, N., & Venieri, F. (2017). Interpreting social issues: Museum theatre's potential for critical engagement. *Museum and Society*, 15(1), 16-32.
- Oestreicher, L. (1990). Museum theater: Coming of age. *Journal of Museum Education*, 15(2), 4-5.
- Papp, E. (2013). *Museum Theatre: Interpretation and Experience*. [Master's thesis]. University of Leicester, School of Museum Studies. (Art Museum and Gallery Studies).
- Peter, D. (2008). New Museologies and the Ecomuseum *The Ashgate Research Companion to Heritage and Identity* (New Museologies and the Ecomuseum): Routledge.
- Robinson, M., & Zalut, L. (2018). Sharing Lived Experience with Incarceration to Encourage Visitor Empathy: A Case Study Through Conversation. *Journal of Museum Education*, 43(1), 22-34.
- Ross, M. (2004). Interpreting the new museology. *Museum and Society*, 2(2), 84-103.
- Stam, D. C. (1993). The Informed Muse: The Implications of the New Museology for Museum Practice. *Museum Management and Curatorship*, 12(3), 267-283.

- Sternberg, S. (1989). The art of participation. *Museum education: History, theory, and practice*, 154-171.
- Teruggi, M. F. (1973). *The Round Table of Santiago (Chile)*, 129-133. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000007600>
- Weil, S. E. (1989). The Proper Business of the Museum: Ideas or Things. *Muse*, 7(1), 28–38.
- Wilkening, S., & Donnis, E. (2008). It means everything. *AASLH History News*, 63(4), 18-23.
- กษพร หัสติน. (2548). การจัดแสดงนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ ใน สมลักษณ์ เจริญพจน์ (บ.ก.) *คู่มือพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น* (66-85). กรุงเทพฯ: กราฟิกฟอร์แมท (ไทยแลนด์).
- กานดา เต๊ะชั้นหมาก. (2561). รายงานการวิจัย การพัฒนาพิพิธภัณฑ์มีชีวิตเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรม ของกลุ่มวัฒนธรรมไทยรามัญ ตำบลบางชั้นหมาก อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี. กรุงเทพฯ
- เกตุขพรรณ คำพุ่ม. (2019). การจัดการพิพิธภัณฑ์กับพื้นที่การเรียนรู้อารยธรรมแห่งชาติ: บทสังเคราะห์จากพิพิธภัณฑ์อารยธรรมเอเชีย สาธารณรัฐสิงคโปร์ และพิพิธภัณฑ์แห่งชาติกัวง สาธารณรัฐจีน. *International Journal of East Asian Studies*, 23(2), 122-152.
- ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว. (2553). เศรษฐกิจสร้างสรรค์และโอกาสทางธุรกิจ. *วารสารนักบริหาร*, 31(1), 32-37.
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2550). *โครงการศึกษาข้อมูลชุมชนเพื่อการพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ์มีชีวิตกรณีศึกษาย่านเมืองเก่าจันทบุรี*. กรุงเทพฯ: สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ.

โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. (2550).

*ประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย*. สืบค้นจาก

<https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=40&chap=1&page=t40-1-infodetail14.html>

จิรา จงกล. (2532). *พิพิธภัณฑ์สถานวิทยา*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท อัมรินทร์ พรินต์ติ้ง กรุ๊ป จำกัด.

จุฬารักษ์ มาเสถียรวงศ์. (2540). *การศึกษากระบวนการและผลของโครงการลือชาวบ้าน เพื่อพัฒนา*

*มนุษย์และสังคมในภูมิภาคที่ต่างกัน: กรณีศึกษาคณะละครมะขามป้อม*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (คณะครุศาสตร์).

เฉลิมชัย ห่อนาค. (2544). *เอกสารประกอบการสัมมนาพิพิธภัณฑ์ไทยในศตวรรษใหม่*. กรุงเทพฯ: ศูนย์

มนุษยวิทยาสิรินธรและสถาบันภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบทมหาวิทยาลัยมหิดล.

ชลลดา ทองทวี. (2557). ละคร: เครื่องมือเพื่อการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงภายใน แนวคิดจิตตปัญญาศึกษา.

*วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 6(1), 112-129.

ชีวิสิทธิ์ บุญยเกียรติ. (2557). *เมื่องานละครก้าวสู่โลกพิพิธภัณฑ์*. สืบค้นจาก

<https://db.sac.or.th/museum/article/58>

โชติรส พิพัฒน์ผล. (2550). ความหมายเชิงสัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์พิพิธภัณฑ์ข้างเอราวัณ.

[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม. (สาขาวัฒนธรรมศึกษา).

ณศิรา กายราศ. (2557). *นิเวศพิพิธภัณฑ์โดยชุมชน: แนวคิดใหม่เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน*. นครปฐม:

รุ่งศิลป์การพิมพ์.

ดุชนี ดำมี. (2014). การศึกษาตลอดชีวิต : พัฒนาสังคมไทยสู่สังคมแห่งการเรียนรู้. *Mahidol R2R e-*

*Journal*, 1(2), 12-30.

ตรงใจ หุตางกูร. (2548). วัตถุชิ้นน้อยชิ้นใหญ่ในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น มีค่าควรศึกษาให้ถ่องแท้ เพื่อเป็น

ต้นทุนทางความรู้ของพิพิธภัณฑ์. *จุลสารก้าวไปด้วยกัน*, 1(4), 28-33.

ตรงใจ หุตางกูร. (2554). ความหมายสากลของพิพิธภัณฑ์ และพัฒนาการของพิพิธภัณฑ์แห่งกรุงสยาม.

สืบค้นจาก <https://db.sac.or.th/museum/article/15>

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. (2546). *สุนทรียนิเทศศาสตร์: การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคติ*.

กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์.

ธเนศ อาภรณ์สุวรรณ. (2561). 1986 ปีแห่งการเปลี่ยนแปลงโลกของคนหนุ่มสาว. สืบค้นจาก

<https://www.the101.world/1968-free-speech-movement/>

นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2525). *ปากไก่และใบเรือ: ความเรียงว่าด้วยวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ต้น*

*รัตนโกสินทร์*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์.

บริษัท เอฟพีนิตี้ จำกัด. (2563). *รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขา*

*ศิลปะการแสดง*. สืบค้นจาก [https://article.tcdc.or.th/uploads/media/2022/6/1/](https://article.tcdc.or.th/uploads/media/2022/6/1/media_3-CEA-Performing-Arts-Final-Report.pdf)

[media\\_3-CEA-Performing-Arts-Final-Report.pdf](https://article.tcdc.or.th/uploads/media/2022/6/1/media_3-CEA-Performing-Arts-Final-Report.pdf)

บุริม โอทกานนท์. (2553). *พิพิธภัณฑ์มีชีวิตที่แม่ฮ่องสอน (Living Museum)*. สืบค้นจาก

[http://thaifranchisedownload.com/dl/group13\\_6468\\_20140108154334.pdf](http://thaifranchisedownload.com/dl/group13_6468_20140108154334.pdf)

บุหลัน กุลวิจิตร. (2562). การจัดนิทรรศการในยุคดิจิทัลของพิพิธภัณฑ์. *วารสารอักษรศาสตร์*

*มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 4(2), 303-317.

ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ, และ ฟ้า วิไลขำ. (2561). พิพิธภัณฑ์: แหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่

21. *วารสารห้องสมุด*, 62(1), 43-64.

พฐ คูศรีพิทักษ์. (2556). การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เชิงปริวรรตในนิทรรศการชั่วคราวของมิวเซียมสยาม.

[วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุชฎีบัณฑิต]. ปทุมธานี. (คณะนิเทศศาสตร์).

พฐ คูศรีพิทักษ์. (2557). การสื่อสารแบบพหุมิติผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6 เพื่อการเรียนรู้เชิงปริวรรตใน

พิพิธภัณฑ์ [เอกสารนำเสนอในที่ประชุม] . การประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี

2556, มหาวิทยาลัยรังสิต.

ภัทรศิลป์ สุกันต์, และ กิตติ มีชัยเขตต์. (2561). ละครเพื่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21 [เอกสารนำเสนอ

ในที่ประชุม] . ศิลปกรรมศาสตร์กับสังคม และวัฒนธรรมร่วมสมัย, คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

ภาวิณี สมรรถบุตร. (2548). การสื่อสารเชิงสุนทรีย์-สังคม ของนักวิชาชีพรละคร. [วิทยานิพนธ์

ปริญญามหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ. (คณะนิเทศศาสตร์).

มัญญา นวลศรี. (2552). แนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งการ

เรียนรู้ตลอดชีวิต. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

กรุงเทพมหานคร. (สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชานโยบายการจัดการ และ

ความเป็นผู้นำทางการศึกษา).

ยงยุทธ ชูแว่น. (2551). ครึ่งศตวรรษแห่งการค้นหาและเส้นทางสู่อาคตประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไทย.

กรุงเทพฯ: บริษัท ชิโน พับลิชชิ่ง (ประเทศไทย) จำกัด.

ยุกติ มุกดาวิจิตร. (2561). 'พิพิธภัณฑ์' ไม่ใช่ที่เก็บของ ไม่ใช่ของที่เก็บ. สืบค้นจาก

<https://www.the101.world/real-functions-of-museum/>



- ลาบราดอร์ แอนนา. (2561). *เราสร้างพิพิธภัณฑ์เช่นที่เราเรียนรู้: การเล่าเรื่องที่เชื่อมโยงการศึกษาและนิทรรศการ* ใน การศึกษาในพิพิธภัณฑ์ไร้กำแพง: บทความจากการประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ กรุงเทพมหานคร.
- วัลยา วิวัฒน์ศร. (2538). *การละครฝรั่งเศสศตวรรษที่ 18* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศักรินทร์ ชนประชา. (2562). การศึกษาตลอดชีวิต. *วารสาร AL-NUR บัณฑิตวิทยาลัย*, 14(26), 159-175.
- สดใส พันธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ. (2549). *พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้: พื้นที่ใหม่แห่งการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2563). *Creative Industry Database: Performing Arts*. สืบค้นจาก <https://www.cea.or.th/th/single-statistic/creative-industry-database-performing-arts>
- สุมาลี สังข์ศรี. (2556). *การเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประเทศไทย*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- อภิญา บัวสรวง. (2544). *เอกสารประกอบการสัมมนาพิพิธภัณฑ์ไทยในศตวรรษใหม่*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อริยา อรุณินท์. (2544). Edutainment landscape: ภูมิทัศน์เพื่อการศึกษาตามอัยาศัยตลอดชีวิต. *วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)*, 126-138.

อาชัญญา รัตนอุบล. (2557). *การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง

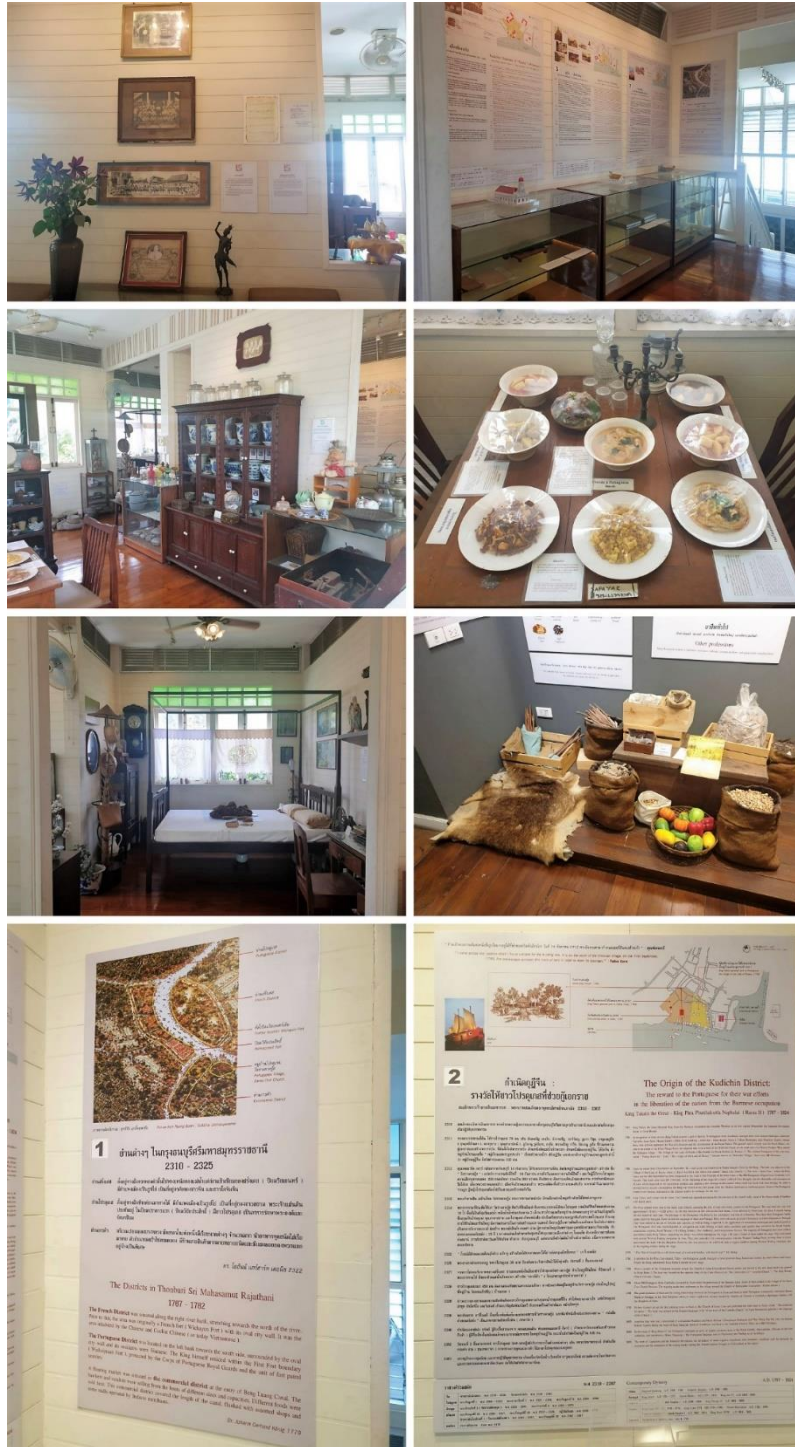
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



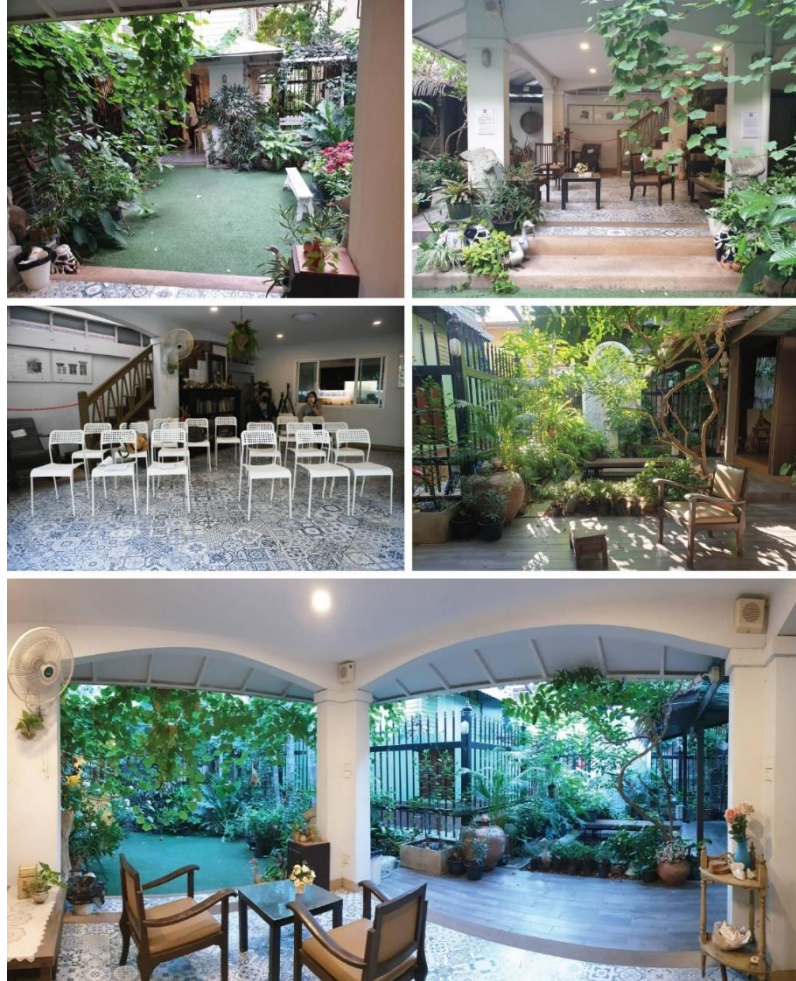
# ภาคผนวก

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน

## 1. การสำรวจข้อมูลเนื้อหาที่ถูกนำเสนอในนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน

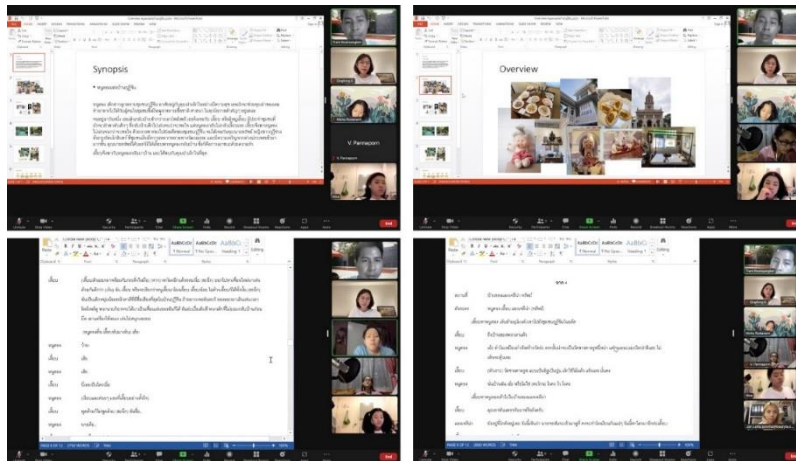


2. สถานที่สำหรับการแสดงและการออกแบบที่นั่งสำหรับผู้เข้าชม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3. การคัดเลือกนักแสดงและการอ่านบทร่วมกันครั้งแรก



4. นักแสดงเข้าชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน



5. นักแสดงฝึกซ้อมการแสดง



## 6. การออกแบบโปสเตอร์



## 7. ผู้เข้าชมลงทะเบียน



8. สื่อบัตรสำหรับแจกผู้เข้าชม

การส่งเสริมการขายเพื่อให้นักท่องเที่ยวเข้าชม

**“พิพิธภัณฑ์บ้านกุฉินจีน”**  
ตัวรูปแบบ Museum Theatre

## หนุดอง แห่งบ้านกุฉินจีน

ร่วมสร้าง “ชีวิต” ให้กับพิพิธภัณฑ์  
สร้าง “ประสบการณ์” การเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์

วันที่ 21 พฤษภาคม 2565 ณ พิพิธภัณฑ์บ้านกุฉินจีน



**KUDICHIN**

**นำทีมโดย**  
คุณกุฉินจีนต้องไปเดินเล่นที่ตลาดน้ำเจ้าพระยา เมื่อจะเดินไปไหน  
ก็ไม่รู้จะไปไหนมาไหน คุณกุฉินจีนจะชวนตัวละเล่นและของเล่น  
ที่ลุงมีอยู่จูงมือเดินเล่นดูของ และชวนมาลิ้มรสสิ่งดีดีของลุงก็มี  
ดังจะดูจากเมนูอาหารบ้านกุฉินจีน

**เมนูพิเศษ หรือ ตัวละคร**  
ลุงมีเมนูประจำคุณกุฉินจีนที่ออกแบบขึ้นเองและมีการนำสิ่ง  
ของที่เป็นประวัติศาสตร์มาประกอบกัน เช่น ข้าวต้มมัด  
เช่นนี้เอง ไม่บอกก็กินกัน จะดูเมนูพิเศษตัวไหนเป็นของเล่น  
จนกว่าจะพอใจใจจะดีใจจนกินมัน

เรื่องเล่าพิพิธภัณฑ์เป็นนิทานในความทรงจำร่วมของคุณกุฉินจีน  
ซึ่งเป็นลูกหลานของผู้นับถือนครวัดที่ต่างก็รัก ๑ กลิ่นบ้าน  
ก่อนสมัยนี้

**เมนูอาหาร**  
แสดงถึงความใส่ใจของบ้านกุฉินจีนที่ใส่ใจเรื่องวัฒนธรรมกับสภาพ  
แวดล้อมที่ต่างกันไป

เมนูอาหารที่นี่ นำท่านชมจากเมนู It's a long way to  
Tipperary ในบ้านกุฉินจีนได้มาลิ้มรสอาหารบ้านกุฉินจีน พ.ศ.  
2493 มีเนื้อที่กำกับแสดงถึงความใส่ใจของคุณกุฉินจีน

**สิ่งที่น่าสนใจ**  
อาหารหลากหลายวัฒนธรรมใส่ลงจานอาหารที่เก็บ  
เอกลักษณ์ของคุณกุฉินจีน ซึ่งสิ่งที่น่าสนใจ มีเรื่องราวอัน  
สุดชวนจากชาวอินเดีย-โปรตุเกส มีเนื้อสัตว์อย่างหมูหรือไก่  
ฉัดกับเครื่องเทศกรรเชียงปลา ปลาตากแห้ง ผงอบมันฝรั่ง  
ปรุงรสด้วยเครื่องเทศ ผักหวาน สามารถรับประทานเป็นกับข้าว  
หรือรับประทานผู้ชมแบบก็ได้



การแสดงชุดนี้สร้างสรรคขึ้นเมื่อก่อนของเรื่องของคุณพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ  
พิพิธภัณฑ์กิจกรรม (Museum Theatre) ภายใต้แนวคิดพิพิธภัณฑ์บ้านใหม่  
(New Museology) ที่เน้นการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เข้าชมได้เข้าถึงถึงนิทานของ  
วีรบุรุษและเรื่องราววิถีชีวิตของชาวชุมชนกุฉินจีนไปเสียทีเดียว

การเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในครั้งนี้นั้น จะทำให้ทุกท่านได้สัมผัส “ชีวิต” ของเรื่องราวและวิถี  
ของบ้านกุฉินจีน

หวังว่าการแสดงนี้จะทำให้ทุกท่านได้รู้จักกับบรรยากาศของบ้านกุฉินจีน  
และเข้าใจเรื่องราวประวัติศาสตร์ชุมชนอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

**\* ข้อดีของการเข้าร่วมและรับชมการแสดง**

- สามารถทำกิจกรรมพิเศษกับบ้านกุฉินจีนก่อนเข้าชมการแสดง
- ทุกท่านสามารถดูชุดการแสดงที่คัดสรรมาเพื่อชมพิพิธภัณฑ์
- ชมพิพิธภัณฑ์และเรียนรู้เรื่องราวการแสดงได้ทันที
- การบันทึกภาพและเรื่องราวระหว่างการแสดง จะถูกใช้สำหรับการศึกษาเท่านั้น
- หากมีข้อสงสัยหรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติม สามารถพูดคุยกับเจ้าหน้าที่  
097-010-0386 (๐๘๐๗๐๖)

**พิพิธภัณฑ์บ้านกุฉินจีน**

ก่อตั้งขึ้นด้วยความตั้งใจของครอบครัว “คุณลุง” ชาวกุฉินจีนที่อพยพมาจาก  
ความอยากรู้จักวัฒนธรรมและประเพณี และอยากเล่าเรื่องราวให้คนรุ่นหลังได้ฟัง  
ของชาวโปรตุเกสบ้านกุฉินจีน ด้วยความตั้งใจนี้เองทำให้พิพิธภัณฑ์บ้านกุฉินจีน  
เรื่องราวของชาวโปรตุเกสตั้งแต่สงครามอินโดจีนเข้ามาในกรุงเทพฯ และเรื่องราวของ  
ชาวชุมชนกุฉินจีน ที่บอกเล่าผ่านเรื่องราวของเครื่องใช้ของสะสมต่าง ๆ

**Museum Theatre**

รูปแบบหนึ่งของการนำเสนอในพิพิธภัณฑ์ ที่ใช้การแสดงเพื่อเล่าเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์  
โดยพยายามสลายเส้นแบ่งระหว่างเรื่องราว/นิทานแสดง กับผู้ชม ให้ผู้ชมได้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของกระบวนการสื่อสารและการเรียนรู้ด้วยตัวของผ่านประสบการณ์ที่ได้รับ  
ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของการจัดการพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ที่ให้ความสำคัญกับ  
ผู้เข้าชมเป็นศูนย์กลางที่เอาผู้ชมทุกคนคือผู้เรียนรู้ (learner) ไม่ใช่เป็นเพียงผู้ชม  
หรือผู้สังเกตการณ์

9. การแสดงบนพื้นที่นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์



10. การแสดงละครเรื่อง “หนูงทองแห่งบ้านกุฎีจีน”



11. การสนทนากลุ่มหลังการแสดง

จพาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





สามารถเข้าชมวิดีโอบันทึกการแสดงได้ที่

- การแสดงในพื้นที่นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์

<https://youtu.be/hJandS2C9hs> และ <https://youtu.be/FOo4OsJN838>

- การแสดงละคร “หนูดองแห่งบ้านกุฎีจีน”

<https://youtu.be/0Mvaj7vHC4s>



## หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย

สถานที่ .....พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน.....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

ข้าพเจ้า ซึ่งได้ลงนามทำหนังสือนี้ ขอแสดงความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

ชื่อโครงการวิจัย ....การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน.....

ชื่อผู้วิจัยหลัก ....นางสาวอองฟอง เอี่ยมประพันธ์.....

ที่อยู่ติดต่อ ...3 ประชานิเวศน์ 3 ซอย 25/4 ต.ท่าทราย อ.เมือง จ.นนทบุรี 11000.....

โทรศัพท์ ...097-010-0386.....

ข้าพเจ้า **ได้รับทราบ**รายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่าง ๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย และประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัยเรื่องนี้ โดย**ได้รับคำอธิบาย**จากผู้วิจัยจนเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว

ข้าพเจ้าจึง**สมัครใจ**เข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ โดยข้าพเจ้ายินยอมให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของครอบครัว/ชุมชน และอนุญาตให้ใช้สถานที่ (พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎีจีน) เพื่อทำการแสดง ทั้งนี้ การแสดงดังกล่าวอาจมีการเปิดเผยข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวของข้าพเจ้า และจะมีการบันทึกวิดีโอและภาพนิ่งระหว่างการแสดง รวมถึงการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและการสนทนากลุ่ม (focus group) เพื่อเป็นประโยชน์ด้านการศึกษาและเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอประวัติศาสตร์ชุมชนต่อไป

ข้าพเจ้ามีสิทธิ์**ถอนตัว**ออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ตามความประสงค์ **โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล** ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยจะไม่มีผลกระทบทางลบใด ๆ ต่อข้าพเจ้าทั้งสิ้น อาทิผลกระทบต่อการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองและคำยืนยันว่า ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ และจะเปิดเผยเฉพาะในการวิจัยหรือเปิดเผยข้อมูลต่อผู้ที่มีหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนและกำกับดูแลการวิจัย

ข้าพเจ้าได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน นอกจากนี้ข้าพเจ้าได้รับสำเนาหนังสือยินยอมไว้แล้ว

ลงชื่อ .....

(นางสาวอองพอง เอี่ยมประพันธ์)

ผู้วิจัย

ลงชื่อ .....

(นางนาวิณี พงษ์ไทย)

ผู้ยินยอม

ลงชื่อ .....

(.....)

พยาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	อองฟอง เอี่ยมประพันธ์
วัน เดือน ปี เกิด	12 กันยายน 2537
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ประวัติศาสตร์) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ที่อยู่ปัจจุบัน	143 หมู่บ้านชวนชื่น (แคราย) ถนนเลี้ยวเมืองนนทบุรี ต.บางกระสอ อ.เมือง จ.นนทบุรี 11000



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY