

การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ "ถอดรหัสไทย"
ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

STORYTELLING IN MIXED MEDIA: “DECODING THAINESS” EXHIBITION
AT MUSEUM SIAM



Miss Pusacha Ngamjaruskotchakorn

An Independent Study 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 2020

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อสารนิพนธ์	การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ "ถอดรหัสไทย" ใน มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
โดย	น.ส.ผุสชา งามจรัสกชกร
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้ยื่นสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขานิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

----- ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.เจษฎา ศาลาทอง)

----- อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์)

----- กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ปอรัชฌ์ ยอดเนตร)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้สชษา งามจร้สขกร : การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ "ถอดรหัสไทย"ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑการเรียนรู้. (STORYTELLING IN MIXED MEDIA: “DECODING THAINESS” EXHIBITIONAT MUSEUM SIAM) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรคการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑการเรียนรู้ 2. เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการวิจัยเอกสารการสัมภาษณ์เชิงลึกภัณฑารักษ์ของนิทรรศการ และการวิเคราะห์ตัวบทของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ทั้ง 14 ห้องจัดแสดง

ผลการวิจัยพบว่า ด้านการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการถอดรหัสไทย แบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ด้านการนำเสนอเนื้อหา พบว่าเป็นการนำเสนอเรื่องราวความเป็นไทยจากมุมมองที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน นำเสนอความจริงตามข้อเท็จจริงของเหตุการณ์ โดยมีการออกแบบเรื่องราว และโครงสร้างของเรื่องราวในนำเสนอที่แตกต่างกัน แต่ทั้งหมดยังอยู่ภายใต้โลกของเรื่องราวเดียวกัน 2. ด้านการนำเสนอโดยใช้สื่อประสม พบว่า ในการนำเสนอการเล่าเรื่อง มีการกำหนดสื่อหลักและสื่อเสริม โดยแต่ละสื่อมีความสัมพันธ์ระหว่างสื่อและตัวบท แตกต่างกัน

นอกจากนี้ยังพบว่า การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”มีการออกแบบเลือกประเด็นเนื้อหาจากประเด็นที่เป็นกระแสในสังคม และนำเสนอในรูปแบบการตั้งคำถามเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมชนให้ผู้ชมได้สำรวจความคิดมุมมอง “ความเป็นไทย”และตีความเรื่องราวจากการนำประสบการณ์ของผู้ชมมาประกอบกับเนื้อหาของนิทรรศการ

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6280024528 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: storytelling, mixed media, exhibition

Pusacha Ngamjaruskotchakorn : STORYTELLING IN MIXED MEDIA: “DECODING THAINESS” EXHIBITION AT MUSEUM SIAM. Advisor: Asst. Prof. SUKANYA SOMPIBOON, Ph.D.

The objectives of this qualitative research are 1) to study the process of creating storytelling in the mixed-media “Decoding Thainess” exhibition at Museum Siam and 2) to study the storytelling techniques used in the mixed-media “Decoding Thainess” exhibition. The researcher collected data by conducting documentary research, in-depth interviews on the exhibition’s curator and a textual analysis on all 14 rooms of the “Decoding Thainess” exhibition.

The research findings suggest that the storytelling process for the mixed-media “Decoding Thainess” exhibition comprises two aspects. The first one is the content presentation, which involved presenting Thainess based on Thai history from an everyday perspective in a truthful way. The presentation also had different story designs and structures, but they were all under the same story world. The second one is the presentation using multiple media, which involved determining primary media and complementary media. Each medium has a different relationship to its text. The researcher also found that the storytelling design in the mixed-media “Decoding Thainess” exhibition made use of current social issues and presented them in such a way that raises questions. This is to create interaction with visitors, inviting them to explore the idea of “Thainess” and interpret the content of the exhibition using their personal experiences.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2020

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาและความเมตตาจากหลายท่าน จึงอยากขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา สมไพบูลย์ ท่านอาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำแนวทาง ปรับปรุง และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ ทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอบพระคุณประธานสอบอาจารย์ ดร.เจษฎา ศาลาทอง และ ท่านกรรมการสอบ ดร.ปอรัชฌ์ ยอดเณร ที่กรุณาให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น ที่เป็นประโยชน์ เพื่อให้สารนิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ สถาบันพิพิธภัณฑการเรีียนรู้แห่งชาติ ที่เอื้อเพื่อข้อมูล และอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล ขอบพระคุณ คุณปรมินทร์ เครือทอง คุณพาฉัตร ทิพทัส และ คุณวรการต์ วงษ์สุวรรณ ที่ได้กรุณาสละเวลาให้สัมภาษณ์ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่องานฉบับนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ CREATIVE จิรภาส เยาว์ธานี ญัฐญ์นิษฐา ไชยรัตน์ ทรรศิกา สมใจ ธนรัช ไชยชมภู รวมทั้งเพื่อน SPEED พีโอ พีทอม และเพื่อนอีกหลากหลายท่านที่คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำ และเป็นกำลังใจร่วมทุกข์และสุขกับผู้วิจัย มาตลอดระยะเวลา 2 ปี

นอกจากนี้ยังต้องขอบคุณกัลยาณมิตร ภัสสร นันทวารีย์ ม.ล.ปวัตน์สวัสดิ์ สวัสดิวัฒน์ สิริภัทร์ ชัยเฉลิมมงคล สุภาพร พูนศรี และโดยเฉพาะ อมราภรณ์ ตั้งจิตต์ เพราะเมื่อทุกท่านรู้ว่าผู้วิจัยเรียนต่อปริญญาโท ก็คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาในชีวิต และเป็นเพื่อนพูดคุยคลายความเครียดด้วยเสมอมา

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณครอบครัว และตัวผู้วิจัยเอง ที่เป็นกำลังใจ สนับสนุน และผลักดันตนเองให้งานฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

มุสซา งามจรัสกชกร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ช	ช
สารบัญภาพ.....ฌ	ฌ
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
1.1 ที่มา และความสำคัญ..... 1	1
1.2 ปัญหานำวิจัย..... 4	4
1.3 วัตถุประสงค์..... 5	5
1.4 ขอบเขตงานวิจัย..... 5	5
1.5 นิยามศัพท์..... 5	5
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 6	6
1.7 กรอบแนวคิด..... 7	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 8	8
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์..... 9	9
2.2 แนวคิดการเล่าเรื่องกับพิพิธภัณฑ์..... 22	22
2.3. แนวคิดการออกแบบสารกับพิพิธภัณฑ์..... 40	40
2.4. แนวคิดสื่อประสมกับพิพิธภัณฑ์..... 43	43
2.5. แนวคิดเรื่องสัญวิทยากับพิพิธภัณฑ์..... 47	47
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 51	51

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	54
3.1 ขั้นตอนการหาข้อมูล.....	54
3.2 แหล่งข้อมูลวิจัย และการเก็บข้อมูล.....	54
3.3 การเก็บข้อมูล	55
3.4 การรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร	57
3.6 การนำเสนอ.....	58
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	59
ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้.....	59
ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้.....	70
ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้.....	70
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	123
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	123
5.2 อภิปรายผล.....	134
5.3 ข้อจำกัดในการศึกษา.....	138
5.4 ข้อเสนอแนะ	139
บรรณานุกรม	141
บรรณานุกรม	146
ประวัติผู้เขียน	147

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ลักษณะของแพลตฟอร์มสื่อ.....	39
ตารางที่ 2 แสดงประเภทของสื่อที่พบในนิทรรศการชุด ถอดรหัสไทย	57
ตารางที่ 3 แสดงสัญลักษณ์ของแก่นเรื่อง	72
ตารางที่ 4 สรุปรูปแบบการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”	85
ตารางที่ 5 สรุปผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในแต่ละห้อง.....	128



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด	7
ภาพที่ 2 โครงสร้างแบบโมนอไมธ (Monomyth)	24
ภาพที่ 3 โครงสร้างแบบแมนัแทน (Mountain).....	24
ภาพที่ 4 โครงสร้างแบบเนสติด ลูป (Nested Loops).....	24
ภาพที่ 5 โครงสร้างแบบสปาร์คลินเนส (Sparklines).....	25
ภาพที่ 6 โครงสร้างแบบอิน มีเดียส์ อาร์อีเอส (In Media RES)	25
ภาพที่ 7 โครงสร้างแบบคอนเวอร์จิง ไอเดีย (Converging Ideas).....	26
ภาพที่ 8 โครงสร้างเรื่องแบบฟอลส์ สตาร์ท (False Start).....	26
ภาพที่ 9 โครงสร้างแบบพิทล สตริคเจอร์ (Petal Structure)	26
ภาพที่ 10 The story Triangle	27
ภาพที่ 11 รูปแบบการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย.....	33
ภาพที่ 12 รูปแบบการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย.....	34
ภาพที่ 13 รูปแบบการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย.....	34
ภาพที่ 14 ขั้นตอนการออกแบบสาร Pettersson (2012).....	42
ภาพที่ 15 บรรยากาศบางส่วนจากนิทรรศการ “เรียงความประเทศไทย”.....	61
ภาพที่ 16 บรรยากาศบางส่วนจากนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”	62
ภาพที่ 17 แพลนรายชื่อห้องจัดแสดงชั้น 3	66
ภาพที่ 18 แพลนรายชื่อห้องจัดแสดงชั้น 2	66
ภาพที่ 19 บรรยากาศห้องจัดแสดงทั้ง 14 ห้อง.....	67
ภาพที่ 20 ภาพการสร้างสรรค์เนื้อหา.....	68
ภาพที่ 21 บอร์ดข้อมูลหลักไทยรีเปล่า?	87

ภาพที่ 22	สื่อบุคคล : เจ้าหน้าที่ประจำจุด	87
ภาพที่ 23	วัตถุจัดแสดง: หุ่นสวมมิสแกรนด์ชุมพร	88
ภาพที่ 24	วีดิทัศน์: เรื่องที่ 1 ข้อถกเถียงความเป็นไทยของคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่	88
ภาพที่ 25	วีดิทัศน์: เรื่องที่ 2 ข้อถกเถียงความเป็นไทยในโลกออนไลน์	88
ภาพที่ 26	ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยรีเปลา.....	89
ภาพที่ 27	บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทยแปลไทย	90
ภาพที่ 28	สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	90
ภาพที่ 29	ตัวอย่างบางส่วนของวัตถุจัดแสดง.....	91
ภาพที่ 30	บอร์ดข้อมูลหลัก : ไทยตั้งแต่เกิด.....	91
ภาพที่ 31	สื่อบุคคล : เจ้าหน้าที่ประจำจุด.....	92
ภาพที่ 32	สื่อมัลติมีเดีย (โมดูลไฮดรอลิก เสียงบรรยาย และกราฟิก).....	92
ภาพที่ 33	ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยแปลไทย กับ ไทยตั้งแต่เกิด.....	93
ภาพที่ 34	บอร์ดข้อมูลหลัก : ไทยสถาบัน.....	94
ภาพที่ 35	สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	94
ภาพที่ 36	สื่อมัลติมีเดีย (เทคโนโลยีเออาร์ และวีดิทัศน์).....	94
ภาพที่ 37	ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยสถาบัน.....	95
ภาพที่ 38	บอร์ดข้อมูลหลัก : ไทยอสังการ.....	96
ภาพที่ 39	สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	96
ภาพที่ 40	ตัวอย่างบางส่วนของวัตถุจัดแสดง : บรรยากาศจำลองท้องพระโรง และพระราชบัลลังก์	97
ภาพที่ 41	ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยอสังการ.....	98
ภาพที่ 42	บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทยสถาบัน	98
ภาพที่ 43	สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	99
ภาพที่ 44	ตัวอย่างบางส่วนของวัตถุจัดแสดง.....	99
ภาพที่ 45	ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยแคไหนด	100

ภาพที่ 46 บอร์ดข้อมูลหลัก : ไทย Only.....	101
ภาพที่ 47 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	101
ภาพที่ 48 ตัวอย่างบางส่วนของวัตถุจัดแสดง.....	102
ภาพที่ 49 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทย Only.....	103
ภาพที่ 50 บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทย Inter	103
ภาพที่ 51 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	104
ภาพที่ 52 ลักษณะกล่องจัดแสดงวัตถุ.....	104
ภาพที่ 53 ตัวอย่างบางส่วนของวัตถุจัดแสดง:.....	105
ภาพที่ 54 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทย Inter.....	106
ภาพที่ 55 บอร์ดข้อมูลหลักไทย Inter.....	106
ภาพที่ 56 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	107
ภาพที่ 57 บรรยากาศของพัฒนาการห้องเรียนในสมัยต่าง ๆ.....	107
ภาพที่ 58 วิทัศน์ : ระบบการเรียนการสอนความเป็นไทยแต่ละยุคสมัย.....	108
ภาพที่ 59 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยวิทยา.....	109
ภาพที่ 60 บอร์ดข้อมูลหลัก ไทยchim	110
ภาพที่ 61 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	110
ภาพที่ 62 มัลติมีเดีย (เทคโนโลยีคิวอาร์สแกน พร้อมโมชันกราฟิก)	110
ภาพที่ 63 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยchim	111
ภาพที่ 64 บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทยดีโคตร	112
ภาพที่ 65 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	112
ภาพที่ 66 กิจกรรมแผ่นป้ายอะคริลิกโปร่งใส.....	113
ภาพที่ 67 วิทัศน์: เรื่องที่ 1 ไทยอูบตี.....	113
ภาพที่ 68 วิทัศน์: เรื่องที่ 2 ไทยแปลง	113
ภาพที่ 69 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยดีโคตร.....	114

ภาพที่ 70 บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทยเชื้อ.....	115
ภาพที่ 71 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	115
ภาพที่ 72 บรรยากาศในห้องไทยเชื้อ.....	116
ภาพที่ 73 ตัวอย่างวัตถุจัดแสดงพร้อมข้อความประกอบ	116
ภาพที่ 74 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยเชื้อ.....	117
ภาพที่ 75 บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทยประเพณี.....	118
ภาพที่ 76 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	118
ภาพที่ 77 บรรยากาศห้องไทยประเพณี.....	118
ภาพที่ 78 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยประเพณี.....	119
ภาพที่ 79 บอร์ดข้อมูลหลักไทยแซะ.....	120
ภาพที่ 80 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด	120
ภาพที่ 81 บรรยากาศของกิจกรรมที่ผู้ชมสามารถออกแบบความเป็นไทยได้ผ่านเครื่องแต่งกาย....	120
ภาพที่ 82 ตัวอย่างบางส่วนของสื่อกิจกรรม เครื่องแต่งกายแบบไทยในรูปแบบที่หลากหลาย.....	121
ภาพที่ 83 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยแซะ.....	122
ภาพที่ 84 การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการชุด “ถอดรหัสไทย”	133

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มา และความสำคัญ

“พิพิธภัณฑ์สถาบันถาวรที่ให้บริการแก่สังคม และมีส่วนในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดง วัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ เพื่อจุดประสงค์ทางการค้นคว้า การศึกษา และความเพลิดเพลินใจ” (ICOM, 2010, P 43) อันเป็นความหมายสากลที่สภาการพิพิธภัณฑ์สถานระหว่างชาติ (International Council of Museum) หรือ ICOM ได้ให้คำจำกัดความถึงความสำคัญและบทบาทของพิพิธภัณฑ์ไว้ ซึ่งถึงแม้พิพิธภัณฑ์จะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ไม่แสวงหาผลกำไรตามคำจำกัดความของ UNESCO แต่ในยุคปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ถูกดำเนินการในรูปแบบของธุรกิจมากขึ้น จากเดิมจุดสนใจของพิพิธภัณฑ์อยู่ที่วัตถุจัดแสดง หรือ คอลเลกชันของวัตถุ (Collection-based) ที่น่าสนใจ เป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้ชมเข้ามาเที่ยวชม แต่ปัจจุบันพิพิธภัณฑ์จะไม่สามารถอยู่ได้หากขาดรายได้จากผู้เข้าชม (Visitor-based) พิพิธภัณฑ์จึงต้องเริ่มปรับตัวเพื่อความอยู่รอด โดยการนำกลยุทธ์ต่าง ๆ เข้ามาใช้เพื่อบริหารจัดการ พิพิธภัณฑ์ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคการจัดแสดงหรือการประชาสัมพันธ์ให้คนมาเข้าชมมากขึ้น อีกทั้งหนึ่งในสิ่งที่ช่วยดึงดูดให้ผู้ชมเข้าชมพิพิธภัณฑ์ก็คือ “นิทรรศการ” ที่จัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์

การจัดนิทรรศการ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้ แสดงความเป็นอารยประเทศ กระตุ้น ชักจูง ความคิดของผู้ชมในเรื่องที่ต้องการสร้างสำนึก รวมถึงยังสามารถสะท้อนแนวคิดทัศนคติของสังคม หรือ ชุมชนนั้น ๆ ผ่านชุดนิทรรศการที่จัดแสดง อาทิ British Museum ในลอนดอนนำเสนอแนวคิดนิทรรศการที่ไม่ใช่เพียงแค่ “โชว์ของ” เพื่อแสดงความเจริญรุ่งเรืองของความเป็นเจ้าอาณานิคมเหมือนในอดีต แต่ปรับรูปแบบการนำเสนอให้เกิดการศึกษา ค้นคว้า และวิจัยร่วมกัน (ศิริพจน์ เหล่ามานะเจริญ, 2560) หรือ การกล่าวถึงมุมมองการเล่าเรื่องสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านนิทรรศการใน The United States Holocaust Memorial Museum วอชิงตันดีซี สหรัฐอเมริกา ที่นำเสนอมุมมองการเล่าถึงความเป็นฮีโร่ของชาวอเมริกัน แต่ใน Peace Osaka Museum โอซาก้า ญี่ปุ่น เลือกลงเล่าในมุมมองการตกเป็นเหยื่อของสงคราม ผ่านวิถีชีวิตของผู้คนในช่วงสงคราม ตลอดเวลา 15 ปี และความโหดร้ายของสงครามที่เกิดขึ้นกับชาวญี่ปุ่น ขณะเดียวกัน Kyoto Museum for World Peace

เมืองเกียวโต ญี่ปุ่น กลับเล่าในมุมมองความผิดพลาดของญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การที่ญี่ปุ่นให้อำนาจทั้งหมดอยู่ในมือของจักรพรรดิ (ยุคติ มุกตาวิจิตร, 2562) เป็นต้น จะเห็นได้ว่า มุมมองในการเล่านั้นไม่เพียงแต่จะเป็นส่วนสำคัญที่ดึงดูดผู้ชมแต่ยังเป็นเครื่องมือในการสะท้อน แนวคิด และอัตลักษณ์ของสังคมนั้น ๆ ดังนั้นเรื่องราวที่จะถูกนำเสนอจึงต้องได้รับการพิจารณาอย่าง รอบคอบจากภัณฑารักษ์ และผู้สร้างสรรค์สาร ว่าแนวคิดหลักของนิทรรศการคืออะไร จะจัดแสดง เรื่องราวอย่างไร สื่อสารอย่างไร เพื่ออะไร เพราะถือเป็นหัวใจสำคัญของการจัดนิทรรศการ

พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย เริ่มต้นนั้นมีแนวคิดในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์เพื่อการจัดเก็บวัตถุมีค่า และเป็นแหล่งการเรียนรู้ของชุมชน เช่น วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร หรือ วัดโพธิ์ ถือเป็นมหาวิทยาลัย หอสมุด และ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งแรกของกรุงสยาม ต่อมาเมื่อสยามได้รับ อิทธิพลแนวคิดของพิพิธภัณฑ์จากตะวันตก หรือ มิวเซียม เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยมีวัตถุประสงค์ มากกว่าการจัดเก็บวัตถุมีค่าแต่เป็นการจัดแสดงเพื่อให้เห็นถึงความเป็นอารยประเทศ ควบคู่กับ การจัดนิทรรศการ เช่น การสร้างอาคารหอทองคองเดีย (Concordia Hall) หรือ ศาลาสหทัยสมาคม ให้เป็น “หอมิวเซียม” และ การจัดงาน “นาเชนแนล เอกซิฮิบิเชน¹ (National Exhibition)” แม้ว่า แนวคิดดังกล่าวจะกระจายสู่ท้องถิ่น แต่รูปแบบการนำเสนอพิพิธภัณฑ์ยังคงเดิม นั่นคือ การจัดเก็บ และแสดงวัตถุคอลเลกชันส่วนตัว เพื่อแสดงประวัติศาสตร์หรือความเป็นมาของวัตถุ แต่ภายหลังเมื่อนักวิชาการทางประวัติศาสตร์ได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้น ส่งผลต่อรูปแบบแนวคิดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ก่อให้เกิดการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ที่สร้างการเรียนรู้ร่วมกันของคนในชุมชน ทำให้ผู้คนเกิดความเข้าใจ ในอัตลักษณ์ท้องถิ่นของตนมากขึ้น (แชนนูน ลี, 2561)

อีกทั้งเมื่อนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยได้รับอิทธิพลความเป็นสากล ผ่านแนวคิด พิพิธภัณฑ์หลังสมัยใหม่ (Postmodern Museum) ที่เน้นประสบการณ์ และอธิบายรูปแบบ การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ผู้เข้าชมมีอิสระในการเลือกชมตามความสนใจของตนเอง โดยพิพิธภัณฑ์จะ ปรับรูปแบบการนำเสนอ นิทรรศการ หรือ โปรแกรมการเยี่ยมชมให้เข้ากับความสนใจเหล่านั้น ซึ่งพิพิธภัณฑ์ต้องฟังผู้ชมในการประกอบสร้างความหมายผ่านการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ (Ventimiglia, 2009) ประกอบกับเทคนิคการจัดแสดงที่ทันสมัยไม่เน้นการเรียนรู้ขึ้นวัตถุเพียงเพื่อ

¹ การสะกดคำ อ้างอิงตาม กัญจิกา ศรีอุดม. (2549) จาก "นาเชนแนล เอกซิฮิบิเชน" ถึง "สยามรัฐพิพิธภัณฑ์" ภาพสะท้อน ประวัติศาสตร์สยาม ในรัฐสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว . จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/กรุงเทพฯ.

รู้จักขึ้นวัตถุ แต่เป็นการรู้จักเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม Eilean Hooper-Greenhill กล่าวว่า ความหมายของสารเกิดขึ้นจากมุมมองของผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ในขณะที่เยี่ยมชมอาจจะเกิดการตีความโดยใช้พื้นฐานความรู้ และทักษะที่พวกเขาำนำติดตัวมาประกอบการตีความสารนั้น ๆ (Ventimiglia, 2009)

สอดคล้องกับ ชิวสิทธิ์ บุญเกียรติ ที่กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์จะทำหน้าที่เพียงส่งต่อ “ความรู้” แบบการสื่อสารทางเดียว (One way communication) อย่างเดิมคงไม่ได้ เพราะปัจจุบันผู้ชมเข้ามา มีบทบาท และส่วนร่วมมากขึ้นในกระบวนการสร้างความรู้ผ่านเนื้อหาจากพิพิธภัณฑ์ “จัดเตรียม” ไว้ (ชิวสิทธิ์ บุญเกียรติ, 2559) จึงเป็นความท้าทายของคนทำพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ ว่าทำอะไรให้การสื่อสารนั้นสามารถสร้างความเข้าใจที่ “ชัดเจน” ให้แก่ผู้ชม

หนึ่งในแนวทางการส่งสารที่ชัดเจน จึงมักเกิดขึ้นผ่านโครงสร้างที่กระตุ้นความทรงจำ ความรู้สึก หรือ ความอยากรู้อยากเห็น โครงสร้างนี้ส่วนใหญ่มักอยู่ในรูปแบบของเรื่องราว การเล่าเรื่อง (Storytelling) ซึ่งถือเป็นแนวคิด (Concept) ที่เชื่อมโยงความเข้าใจ และกำหนดการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ทำให้เรื่องราวดูน่าสนใจ ดังนั้นแล้วการเล่าเรื่องมีอิทธิพลกับผู้ฟัง (ผู้รับสาร) มากกว่าผู้บรรยาย (ผู้ส่งสาร) เพราะ การเล่าเรื่องไม่ได้เติมเต็มความเข้าใจทั้งหมด แต่เป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้ใช้ความคิด ความรู้สึก และความเป็นตัวของตัวเอง รวมทั้งความทรงจำเพื่อนำมาขยายทำให้เกิดการรับรู้ (Garrison Keillor อ้างใน Bedford, 2001) การเล่าเรื่องจึงได้พัฒนามาเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์หลังสมัยใหม่ (Nielsen, 2017)

นอกจากนี้การเล่าเรื่องในนิทรรศการเปรียบได้กับโรงละครของสิ่งของ วัตถุอาศัยพลังของการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งประดิษฐ์ ภาพ ชีวิต และความทรงจำของผู้เยี่ยมชม (Bedford, 2001) ผ่านองค์ประกอบของการจัดแสดง หรือ สื่อจัดแสดง ที่สอดคล้องกับเนื้อหา และช่วยส่งเสริมเรื่องราวการเรียนรู้ของผู้ชมให้ดูน่าสนใจและน่าจดจำ

สอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอนิทรรศการของมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในปัจจุบัน ที่มีการนำเสนอผ่านบทนิทรรศการที่บอกเล่าเรื่องราวความเป็นไทยในหลากหลายบริบท โดยการเปิดประเด็นและตั้งคำถาม ให้ผู้ชมได้เติมแต่งความรู้ ความคิด ข้อเสนอ วิเคราะห์ประเด็น ควบคู่กับการใช้สื่อที่หลากหลายในการนำเสนอ เพื่อให้การสื่อสารมีความน่าสนใจ และกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้ชม

สำหรับมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมมากแห่งหนึ่งของประเทศไทย โดยในปี 2562 มีผู้เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์กว่า 305,246 คน (OKMD, 2562) นอกจากนี้มิวเซียมสยามยังเป็นต้นแบบในการเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์แก่องค์กรต่าง ๆ ของประเทศ อีกทั้งยังมีรูปแบบการจัดนิทรรศการตามแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ (New Museology) ทั้งรูปแบบการนำเสนอสร้างให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงเรื่องราว อดีต ปัจจุบัน และตนเอง ในขณะเยี่ยมชม ผ่านนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” โดยการศึกษามิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่ผ่านมามุ่งศึกษาถึงประสิทธิภาพในการรับรู้หรือการเรียนรู้ของผู้รับสาร การนำเสนอความเป็นไทย การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ อาทิ แชมูน ลี ได้ศึกษาเรื่อง ปฏิบัติการทางวัฒนธรรมของมิวเซียมสยาม ในการสร้างความเป็นไทยผ่านนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ที่แสดงให้เห็นว่านิทรรศการของมิวเซียมสยามนั้นมีการจัดแสดงตามแนวคิดของพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ เพื่อตอบสนองวิสัยทัศน์ของสถาบัน ในฐานะที่เป็นพิพิธภัณฑ์ใหม่ และงานวิจัยการศึกษาวิจัยประเมินผลการเรียนรู้ นิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในกลุ่มผู้ชมอายุ 16 - 25 ปี ของ วรธรรมน ใจกระจ่าง และคณะ (2561) ที่ได้พบว่า ประสิทธิภาพการสื่อสารข้อมูลความรู้ผ่านรูปแบบการจัดแสดงของแต่ละห้องแตกต่างกัน นอกจากนี้มีการศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive) สำหรับพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ กรณีศึกษานิทรรศการ ชุด ถอดรหัสไทย ณ มิวเซียมสยาม ของ ชรรร ลันสุชีพ (2560) ที่ศึกษาหลักการออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหา และการนำเสนอของนิทรรศการ

ในขณะที่ยังไม่พบการศึกษามุมมองการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ผู้วิจัยมุ่งศึกษาในมุมมองดังกล่าว โดยหวังว่าการศึกษานี้จะช่วยให้การนำเสนอเนื้อหา ขั้นตอน วิธีการ และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการเล่าเรื่องในสื่อประสมที่ใช้ในงานพิพิธภัณฑ์ รวมถึงผู้ที่ต้องการสร้างสรรค์เนื้อหาบทนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ หรือนำไปปรับใช้กับพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ในการออกแบบนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้พิพิธภัณฑ์สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างชัดเจน มีชีวิตชีวา และเป็นพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ทุกเพศทุกวัย

1.2 ปัญหาคำวิจัย

1. แนวคิดการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นอย่างไร

2. วิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม

พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

1.4 ขอบเขตงานวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเน้นศึกษาการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการถาวร “ถอดรหัสไทย” ที่จัดแสดงในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ โดยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative) จากการวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ทั้งหมด 14 ห้อง ได้แก่ ห้องไทยรีเปล่า ห้องไทยแปลไทย ห้องไทยแปลไทย ห้องไทยตั้งแต่เกิด ห้องไทยสถาบัน ห้องไทยอสังการ ห้องไทยแค้ไหน ห้องไทย Only ห้องไทย Inter ห้องไทยวิทยา ห้องไทยชิม ห้องไทยดีโคตร ห้องไทยเชื้อ ห้องไทยประเพณี และห้องไทยแซะ ควบคู่กับการ สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ภัณฑารักษ์ผู้จัดทำนิทรรศการ จำนวน 3 ท่าน

1.5 นิยามศัพท์

พิพิธภัณฑ์ หมายถึง สถานที่เก็บรวบรวม และจัดแสดงสิ่งต่าง ๆ ที่มีความสำคัญด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม หรือความรู้อื่น ๆ เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา และให้ความเพลิดเพลินแก่ประชาชน

นิทรรศการถาวร หมายถึง นิทรรศการที่จัดแสดงเรื่องราวเดิม ๆ ของที่ใช้จัดแสดงอาจเป็นของจริง หุ่นจำลอง รูปภาพ ฯลฯ ไม่มีการเปลี่ยนแปลง รูปแบบ และวิธีการ จัดอยู่ในอาคาร หรือสถานที่เดิม ผู้ชมสามารถเข้ามาชมได้ตลอด เพื่อศึกษาหรือหาความรู้และความเพลิดเพลิน

การเล่าเรื่อง หมายถึง วิธีการหรือเครื่องมือประเภทหนึ่งของการจัดการความรู้ ในการดึงเอาประสบการณ์ หรือความรู้ที่อยู่ภายในของผู้เล่าออกมาเล่าให้บุคคลอื่นฟัง ผู้ฟังสามารถนำเอาประสบการณ์ หรือความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับการทำงานของตนเองได้ โดยไม่ต้องเสียเวลาเริ่มต้นในการศึกษาเรื่องนั้น ๆ ใหม่

การเล่าเรื่องในพิพิธภัณฑ์ หมายถึง วิธีการ หรือ เครื่องมือในการถ่ายทอดเรื่องราวของ ภัณฑารักษ์ ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ ผ่านเครื่องมือทางการสื่อสารต่าง ๆ ที่เลือกมาใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์

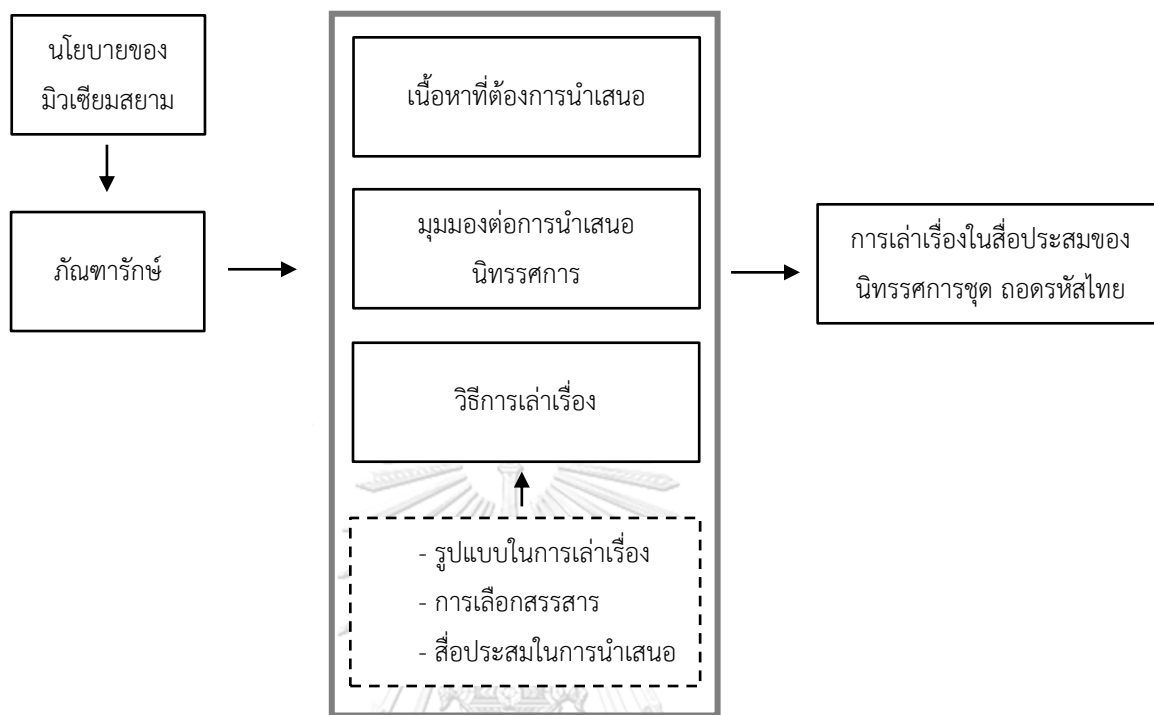
ภัณฑารักษ์ หมายถึง เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการ รวมถึงการดูแลวัตถุจัดแสดง และการจัดแสดงเนื้อหาในนิทรรศการให้เรื่องราวน่าสนใจ เป็นผู้ที่อยู่ตรงกลางระหว่างสถาบัน ที่ทำงานกับผู้เข้าชม ทำหน้าที่เป็นคนเชื่อมโยงองค์ความรู้และการสื่อสารไปสู่สาธารณะ

สื่อประสม หมายถึง คือ การนำสื่อในนิทรรศการหลาย ๆ ประเภทมาใช้ร่วมกันอย่าง มีประสิทธิภาพ และส่งเสริมซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยให้การถ่ายทอดความรู้ เนื้อหา เรื่องราวของ นิทรรศการให้สามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างสมบูรณ์และมีคุณค่าต่อผู้รับสาร

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- สามารถเป็นแนวทางในการวางบทนิทรรศการเพื่อใช้ในการเล่าเรื่องแก่คนผู้ทำนิทรรศการ ในพิพิธภัณฑ์ หรือ ผู้ที่สนใจ
- เป็นแนวทางในการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสม และเชื่อมโยงกับเนื้อหาของนิทรรศการ
- ภัณฑารักษ์ หรือ ผู้สร้างสรรค์พิพิธภัณฑ์สามารถนำไปพัฒนารูปแบบการนำเสนอบทใน นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ให้มีความหลากหลายและก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ชม

1.7 กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัย การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑการเรียนรู้ ได้ทำการศึกษาแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัยดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ
- 2.2 แนวคิดการเล่าเรื่องกับพิพิธภัณฑ
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับออกแบบสาร
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อประสมในพิพิธภัณฑ
- 2.5 แนวคิดเรื่องสัญวิทยา



2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์ หรือ พิพิธภัณฑ์สถาน มีบทบาทต่อสังคมในการถ่ายทอดความรู้ด้านต่าง ๆ อันเป็นแหล่งอ้างอิงข้อมูลสาธารณะที่คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (International Council of Museums) หรือ ICOM ได้ให้นิยามของ พิพิธภัณฑ์ หรือ มิวเซียม ว่าเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่เปิดเป็นสถานที่สาธารณะ เป็นสถาบันถาวรที่ให้บริการแก่สังคม และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดง วัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ทั้งนี้เพื่อจุดประสงค์ทางการค้นคว้า การศึกษา และ ความเพลิดเพลินใจ (ICOM, 2010, P 43) อันเป็นความหมาย และ บทบาทสากลของพิพิธภัณฑ์

สำหรับประเทศไทยแนวคิดเรื่องพิพิธภัณฑ์แบบตะวันตก มีจุดเริ่มต้นขึ้นในสมัย พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 เมื่อทรงสังเกตเห็นว่านานอารยประเทศ มีธรรมเนียมที่ประมุขของรัฐนำของขวัญหรือเครื่องบรรณาการอันได้จากการเจริญสัมพันธไมตรีมาจัดแสดงไว้ในพระราชสถาน ที่ประทับ หรือทำเนียบทางราชการ เพื่อเป็นเครื่องประดับพระเกียรติยศ และแสดงถึงเครือข่ายความสัมพันธ์กับประเทศต่าง ๆ จึงทรงโปรดเกล้าให้สร้างพระที่นั่งบริเวณ พระมหาราชวัง และพระราชทานชื่อว่า พระที่นั่งราชฤดี โปรดเกล้าให้ใช้เป็นสถานที่เก็บรักษา และ จัดนิทรรศการของมีค่า เพื่อทอดพระเนตรส่วนพระองค์ และเป็นสถานที่ต้อนรับแขกที่มาจาก ต่างประเทศเพื่อสัมพันธไมตรี ต่อมาจึงได้ย้ายไปจัดแสดงที่ พระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑ์ (Royal Museum) ซึ่งพระที่นั่งทั้ง 2 แห่งนี้ ถือเป็นจุดกำเนิดแนวคิดการจัดพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย ต่อมาในปี พ.ศ. 2417 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ทรงมีโอกาสเสด็จเยือน พิพิธภัณฑ์สถาน หรือ มิวเซียม (Museum) ที่สำคัญในโลกตะวันตก จึงนำแนวคิดการรวบรวม ศิลปวัตถุ โดยเฉพาะวัตถุโบราณจากแหล่งประวัติศาสตร์สำคัญของประเทศที่แสดงให้เห็นร่องรอยทาง อารยธรรมที่เคยเจริญรุ่งเรือง นำมาจัดแสดงไว้ในพระนคร จึงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างอาคาร หอทองคองเคอเดีย (Concordia Hall) หรือ ศาลาสหทัยสมาคม ให้เป็น “หอมิวเซียม” เป็นสถานที่ จัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ และเป็นพิพิธภัณฑ์แห่งแรกที่เปิดให้พสกนิกรชาวสยามเข้าเยี่ยมชม ต่อมา เมื่อตำแหน่งวังหน้าถูกยกเลิกไป จึงโปรดเกล้าให้นำพระราชวังบวรสถานมงคลเป็นที่เก็บรักษา โบราณศิลปวัตถุ แต่อย่างไรก็ตามการเปิดใช้พระราชวังบวรสถานมงคลเป็นโรงมิวเซียมหลวงนั้น เกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 7 โดยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว และพระนางเจ้ารำไพพรรณี

พระบรมราชินี เสด็จพระราชดำเนินทรงประกอบพิธีเปิด พิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร เป็นครั้งแรก (Thai studies CU, 2018)

ในช่วงเวลาใกล้เคียงแนวคิดดังกล่าวเริ่มแพร่ไปยังท้องถิ่น ในปี พ.ศ. 2445 พระยาโบราณราชธานินทร์ สมุหเทศาภิบาลมณฑลอยุธยาได้จัดตั้ง “โบราณพิพิธภัณฑ” ณ พระราชวังจันทรถลเกษม เป็นพิพิธภัณฑแห่งแรกนอกพระนคร ตามแนวคิดการเก็บรักษาสมบัติทาง ศิลปวัฒนธรรม หลังจากนั้นสมุหเทศาภิบาลในภาคอื่น ๆ จัดตั้งพิพิธภัณฑตามในเวลาต่อมา นอกจาก วังแล้ววัดยังได้รับการสนับสนุนจากสมุหเทศาภิบาลให้ก่อตั้งพิพิธภัณฑภายในวัด เนื่องจากเป็นแหล่ง รวบรวมโบราณวัตถุมากที่สุดในท้องถิ่น เช่น วัดพระปฐมเจดีย์ วัดพระธาตุหริภุญไชย เป็นต้น ต่อมา ในปี พ.ศ. 2507 นโยบายพัฒนาของรัฐทำให้วัดถูกพัฒนาเป็นแหล่งการเรียนรู้ของชุมชน เช่น พิพิธภัณฑวัดมหาชัย จังหวัดมหาสารคามเป็นศูนย์กลางวัฒนธรรมแห่งแรก

นอกจากนี้ได้มีการส่งเสริมและจัดตั้งพิพิธภัณฑท้องถิ่นในสถาบันการศึกษา หรือ “ศูนย์วัฒนธรรม” ของแต่ละจังหวัดในสถานศึกษาทั่วประเทศ แต่กับประสบปัญหามากมาย ในด้านต่าง ๆ ทำให้ศูนย์ดังกล่าวไม่สามารถต่อยอดพัฒนาได้ จนกระทั่งในช่วงปี พ.ศ. 2523 กระแสการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในวงการวิชาการด้านประวัติศาสตร์ นักวิชาการกลุ่มหนึ่ง อาทิ นิธิ เอียวศรีวงศ์ สุจิตต์ วงษ์เทศ และ ธิดา สาระยา สนใจการศึกษาวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น ทรัพยากรธรรมชาติ และชุมชนวัฒนธรรม ผ่านงานเขียนบทความทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น และการสัมมนาวิชาการในท้องถิ่น โดยเฉพาะการเข้าไปในท้องถิ่นเพื่อช่วยเหลือชาวบ้านให้มีส่วนร่วมใน การจัดตั้งพิพิธภัณฑท้องถิ่นของ คุณศรีศักดิ์ วัลลิโภดม และ มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์ ส่งผลให้ ชาวบ้านได้รู้จักตนเองและเข้าใจวัฒนธรรมของตนเองมากยิ่งขึ้น ต่อมาได้มีการร่วมมือกันสร้าง พิพิธภัณฑท้องถิ่นระหว่างชุมชน และนักวิชาการ สามารถเล่าเรื่องอดีต วัฒนธรรม ชีวิตประจำวันของ ผู้คน และถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี ทำให้พิพิธภัณฑหลายแห่งกลายเป็นแหล่ง ท่องเที่ยวประจำท้องถิ่น กลายเป็นกระแสของสังคมไทยในปัจจุบัน อันส่งผลต่อทิศทางของพิพิธภัณฑ ในระดับชาติ เช่น การเกิดขึ้นของมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑการเรียนรู้ ที่ได้นำแนวทางใหม่ ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจของพิพิธภัณฑ (แซมมูน ลี, 2561)

โดยประเภทของพิพิธภัณฑ์ ตามรูปแบบการจัดแสดงของ ICOM แบ่งได้เป็น 9 สาขา (คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา, 2552 หน้า 28) ได้แก่

1. พิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Museum of Arts)
2. พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย (Gallery of Contemporary Arts)
3. พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา (Natural History Museum)
4. พิพิธภัณฑ์ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology Museum)
5. พิพิธภัณฑ์ทางมานุษยวิทยาและชาติพันธุ์วิทยา (Museum of Anthropology and Ethnology) ประกอบด้วย พิพิธภัณฑ์ชาติพันธุ์วิทยา (Ethnology Museum) พิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นเมือง (Folk Arts Museum)
6. พิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี (Museum of History and Archaeology) ซึ่งสามารถแยกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ พิพิธภัณฑ์ทางโบราณคดี (Archeological Museum) พิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์ (Historical Museum) พิพิธภัณฑ์ประจำโบราณสถาน (Site Museum)
7. พิพิธภัณฑ์ประจำเมืองหรือท้องถิ่น (Regional Museum/City Museum)
8. พิพิธภัณฑ์แบบพิเศษ (Specialized Museum)
9. พิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษา (University Museum)

องค์กรยูเนสโกได้จัดประเภทของพิพิธภัณฑ์ไว้ (UNESCO อ้างอิงใน การตร์วี ชทเชย, 2557) ดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์ทางศิลปะ โบราณคดี และประวัติศาสตร์
 - 1.1 พิพิธภัณฑ์ศิลปะ คือ พิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงผลงานภาพจิตรกรรม และศิลปะประยุกต์ ประติมากรรม ภาพถ่าย ภาพยนตร์ สถาปัตยกรรม รวมทั้งนิทรรศการงานศิลปะถาวรที่จัดแสดงผลงานศิลปะอันประกอบด้วยห้องสมุด และหอจดหมายเหตุ
 - 1.2 พิพิธภัณฑ์โบราณคดีและประวัติศาสตร์ คือ การนำเสนอวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของภูมิภาคประเทศ หรือ จังหวัด อาจจำกัดแค่ยุคใดยุคหนึ่งหรือมากกว่าหนึ่งศตวรรษ รวมทั้งสิ่งที่เก็บรักษา วัตถุทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี พิพิธภัณฑ์ที่เป็นอนุสรณ์สถาน หอจดหมายเหตุ พิพิธภัณฑ์ทางการทหาร พิพิธภัณฑ์เกี่ยวกับบุคคลทางประวัติศาสตร์ เป็นต้น

2. พิพิธภัณฑสถานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและพิพิธภัณฑสถานทางชาติพันธุ์วิทยา

2.1 พิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์ทางธรรมชาติและวิทยาศาสตร์ธรรมชาติและวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ คือ พิพิธภัณฑสถานที่เกี่ยวข้องกับสาขาใดสาขาหนึ่ง หรือ หลายสาขาที่เกี่ยวข้องกับนิเวศวิทยา ชีววิทยาธรณีวิทยา พฤกษศาสตร์ สัตววิทยา สัตว์และพืชดึกดำบรรพ์

2.2 พิพิธภัณฑสถานวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เกี่ยวกับศาสตร์แขนงใดแขนงหนึ่ง ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น คณิตศาสตร์ เคมี ดาราศาสตร์ ฟิสิกส์ การแพทย์ รวมถึงศูนย์วิทยาศาสตร์

2.3 พิพิธภัณฑสถานทางชาติพันธุ์ และมานุษยวิทยา จัดแสดงเกี่ยวกับวัตถุทาง โครงสร้างทางสังคม วัฒนธรรม ความเชื่อ และศิลปะดั้งเดิม เป็นต้น

3. พิพิธภัณฑสถานผสมผสาน

3.1 พิพิธภัณฑสถานเฉพาะทาง พิพิธภัณฑสถานที่ศึกษาค้นคว้า และจัดแสดง เพียงเรื่องเดียว และไม่ได้จัดอยู่ในหมวดที่กล่าวมาข้างต้น

3.2 พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น พิพิธภัณฑสถานที่อธิบายเกี่ยวกับท้องถิ่นอย่างกว้าง ๆ เป็นการ จัดแสดงเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม รวมไปถึงชาติพันธุ์ เศรษฐกิจ และ สังคมโดยเป็นการจัดแสดงวัตถุจากท้องถิ่นนั้น ๆ มากกว่าจัดแสดงแบบเจาะจงไปที่เรื่องใด เรื่องหนึ่ง โดยเฉพาะ

3.3 พิพิธภัณฑสถานทั่วไป พิพิธภัณฑสถานที่มีของสะสมหลากหลายผสมกัน และ ไม่ถูกจัดกลุ่มให้อยู่ในพิพิธภัณฑสถานประเภทใด ประเภทหนึ่งข้างต้นได้

3.4 พิพิธภัณฑสถานอื่น ๆ พิพิธภัณฑสถานที่ไม่ได้อยู่ในหมวดหมู่ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

นอกจากนี้ พิพิธภัณฑสถานยังสามารถแบ่งตามความเป็นเจ้าของได้ 3 ประเภท (ปรีดี ปลื้มสารานุกิจ และ พ้า วิไลขำ, 2562) อันได้แก่

1. พิพิธภัณฑสถานของรัฐและดำเนินการโดยรัฐ สิ่งของที่จัดแสดง เช่น ศิลปะ โบราณวัตถุ จะอยู่ในความดูแลของกรมศิลปากร เช่น พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพฯ เป็นต้น

2. พิพิธภัณฑสถานขององค์กรอิสระ เช่น มูลนิธิ สมาคม การบริหารงานจะดำเนินการเอง หรือให้เอกชนดำเนินการแทน ในการจัดแสดงงานต่าง ๆ จะมีรูปแบบที่น่าสนใจและบูรณาการความรู้ ทางการตลาดเพื่อการ จัดแสดง เช่น นิทรรศน์รัตนโกสินทร์ พิพิธภัณฑสถานผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ เป็นต้น

3. พิพิธภัณฑสถานของเอกชน จัดตั้งขึ้นโดยหน่วยงานเอกชนหรือบุคคล เพื่อแสดงวัตถุ หรือ เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับองค์กร ให้ผู้อื่นได้รับชม และอาจใช้เป็นเครื่องมือในการตลาด

เพื่อการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ที่สนใจได้รับรู้และเยี่ยมชมองค์กร เช่น พิพิธภัณฑ์ช้างเอราวัณ พิพิธภัณฑ์ริบลิส์ เชื่อหรือไม่ เป็นต้น

โดยมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ จัดแสดงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม วัฒนธรรมประเพณี อาหารการกิน การแต่งกาย และพัฒนาการของความเป็นไทย ที่เปลี่ยนไปตามบริบทของสังคม ตั้งแต่ต้นรัตนโกสินทร์จนถึงปัจจุบัน จึงมีรูปแบบการจัดอยู่ในประเภทของพิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี อีกทั้งยังสามารถจัดอยู่ในประเภทพิพิธภัณฑ์แบบผสมผสาน เนื่องจากมีการนำเสนอเรื่องราวความเป็นไทยโดยเชื่อมโยงเนื้อหา ในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งในด้านวิถีชีวิต สังคม เศรษฐกิจ อันแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ลักษณะหรือตัวตนของคนไทย และเป็นพิพิธภัณฑ์ขององค์กรอิสระ ภายใต้การบริหารจัดการของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือ สพร.

อนึ่งพิพิธภัณฑ์จึงไม่สามารถดึงดูดให้ผู้เยี่ยมชมเข้าชมพิพิธภัณฑ์ได้ไม่มีการจัดแสดงที่น่าสนใจ นิทรรศการในฐานะเครื่องมือสื่อสารของพิพิธภัณฑ์ โดยการสร้างมโนภาพของสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่จริงในขณะที่เกิดขึ้นวัตถุ หรือ กระบวนการ หรือ สัญลักษณ์ (การตร์วี ชทเชย, 2557 หน้า 11)

ประเภทของการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แบ่งได้ดังนี้ (สุธาวรรณ หนูครองสิน, 2559)

1. นิทรรศการถาวร หมายถึง นิทรรศการที่จัดแสดงเรื่องราวเดิม ๆ ไม่เปลี่ยนแปลง สิ่งที่จัดแสดง เช่น วัตถุจัดแสดงจริง หุ่นจำลอง รูปแบบ งานกราฟิก เป็นต้น จะไม่เปลี่ยนแปลงวิธีการจัดแสดงเป็นระยะเวลานาน จัดอยู่ในอาคาร หรือ สถานที่เดิม ผู้ชมสามารถเข้าชมได้ตลอดทั้งปี นิทรรศการถาวรรูปแบบ และชื่อเรียกที่แตกต่างกันออกไป แต่ส่วนใหญ่จะรู้จักกันดี คือ คำว่า พิพิธภัณฑ์ หอนิทรรศการ หอศิลป์ ศูนย์วัฒนธรรม นำหน้าสถานที่นั้น ๆ

2. นิทรรศการชั่วคราว หมายถึง เป็นการจัดแสดงเป็นครั้งคราวในวาระโอกาส หรือ เทศกาลพิเศษ เพื่อแสดงความรู้ใหม่ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ ในวันสำคัญ หรือ กรณีพิเศษต่าง ๆ จะจัดแสดงในสถานที่เดิมเป็นประจำ แต่สื่อและเนื้อหาจะเปลี่ยนใหม่ตามระยะเวลาที่กำหนดไว้แล้ว

มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ มีรูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการทั้ง 2 ประเภทที่ได้กล่าวไป จัดแสดงภายใต้แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ (New Museology)

แนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ (New Museology) เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 19 โดยเรียกว่าเป็นพิพิธภัณฑ์แบบ “Postmodern” พิพิธภัณฑ์ในลักษณะดังกล่าวเป็นการสื่อสารผ่านการตีความอันหลากหลาย และความเปลี่ยนแปลงไปของสังคม (Hooper-Greenhill, 2000)

แซมมุน ลี (2561) ได้อธิบายสรุปแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ หรือ New Museology ไว้ว่า แรกเริ่มในปี ค.ศ. 1980 เป็นแนวความคิดก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาสังคม อันเป็นแนวคิดเดียวกับพิพิธภัณฑ์นิเวศ (Ecomuseum) ซึ่งเป็นแนวคิดที่พิพิธภัณฑ์นำมรดกท้องถิ่นมาใช้เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนท้องถิ่นเอง แต่ตามกรอบแนวคิดของสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ หรือ ICM (International Council of Museums) พิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่เน้นบทบาททางสังคมของพิพิธภัณฑ์และสหวิทยาการที่สนใจรูปแบบการจัดแสดงและการสื่อสารแบบใหม่ โดยไม่แยกมรดกทางวัฒนธรรมกับชีวิตประจำวัน แต่กับมองว่าทั้งสองสิ่งคืออันหนึ่งอันเดียวกัน ให้คุณค่ากับทั้งวัตถุ และชีวิตประจำวันของผู้ที่อาศัยในท้องถิ่นนั้น เพราะไม่ได้มองว่าผู้อาศัยในท้องถิ่นเป็นผู้ชม แต่มองว่าเป็นส่วนสำคัญของปฏิบัติการทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์นิเวศจึงมีบทบาทในการเรียนการสอนในท้องถิ่น

ซึ่งในปี ค.ศ. 1985 องค์กรอิสระภายใต้ ICOM ได้กำหนดกฎบัตร เกี่ยวกับแนวคิดพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ไว้ 4 ข้อ ดังนี้

1. บทบาทของพิพิธภัณฑ์ช่วยให้ผู้อาศัยรู้จัก และ เข้าในสภาพของตนเอง
2. กิจกรรมทางพิพิธภัณฑ์นี้ปฏิบัติด้วยวิธีการแบบสหวิทยาการ โดยพิจารณาว่ามนุษย์อยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ สังคม และวัฒนธรรม ในมุมมองแนวคิด 'สภาพแวดล้อม (Milieu)' และ 'บริบท (Context)' เป็นหัวใจสำคัญ
3. กิจกรรมทางพิพิธภัณฑ์ นำวิธีการและปฏิบัติการต่าง ๆ มาใช้เพื่อให้ผู้อาศัยในชุมชนมีส่วนร่วม
4. กิจกรรมทางพิพิธภัณฑ์ควรมีโครงสร้างที่ยืดหยุ่นและกระจายจากศูนย์ (Decentralised) ให้เหมาะสมกับชุมชน

นอกจากนี้ยังมีการประเมินว่าแนวคิดดังกล่าวก่อให้เกิดประชาธิปไตยในงานพิพิธภัณฑ์ และขยายวงช่วยให้วงการพิพิธภัณฑ์สำนึกความเป็นองค์กรสาธารณะ

ชีวลีธี บุญเกียรติ (2559) ได้นำเสนอให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงไปของการถ่ายทอดความรู้ในการทำงานของพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยว่า ผู้ชมมีบทบาทในกระบวนการสร้างความรู้ ผ่านเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ ผู้เยี่ยมชมมีเป้าหมายในการแสวงหาความรู้เฉพาะตนเอง พวกเขาประกอบสร้างความรู้ผ่านการจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ ผู้จัดการ/ภัณฑารักษ์ (Curator) ของพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยจึงมีบทบาทในการสร้างสรรค์การสื่อสารและการนำเสนอ ความรู้ ให้เหมาะสมกับผู้ชมในแต่ละกลุ่ม ด้วยความหลากหลายของวิธีการนำเสนอผ่านการจัดแสดงแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสประสบการณ์ผ่าน รูป

กลิ่น เสียง และ สัมผัส ที่ช่วยชกแจงใจ ไร้อารมณ์ ความรู้สึก การรับรู้ และความทรงจำ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ของผู้เยี่ยมชม

แนวคิดดังกล่าวจึงถูกนำมาปรับใช้ในการจัดการมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ปรากฏในงานจัดแสดงนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ผ่านการตั้งคำถามถึงความเป็นไทย และเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับนิทรรศการด้วยตัวเอง ตัวนิทรรศการไม่เพียงแต่สื่อสารเพื่อส่งต่อความรู้เพียงอย่างเดียว แต่นิทรรศการยังเชิญชวนให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามอย่างมีส่วนร่วมถึงความเป็นไทยในมุมมองของผู้ชมเอง

แนวคิดของนิทรรศการชุด ถอดรหัสไทย

มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ดำเนินการภายใต้สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือ สพร. อันเป็นหน่วยงานภายใต้การกำกับดูแลของสำนักบริการและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. Office of Knowledge Management and Development (Public organization) หรือ OKMD ในสังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี มิวเซียมสยามเป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งแรกที่เน้นการสร้างประสบการณ์สดใหม่ในการชมพิพิธภัณฑ์ จัดตั้งขึ้นเพื่อเป็นต้นแบบของแหล่งเรียนรู้ โดยมีจุดมุ่งหมายในการปฏิรูปพิพิธภัณฑ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด นำเสนอด้วยรูปแบบที่สร้างสรรค์และสนุกสนานโดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ เป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญ ข้าวของเครื่องใช้ที่จัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์จะต้องเป็นสิ่งที่สามารถจับต้องได้ เพื่อสื่อความหมายในการเล่าเรื่อง และเชื่อมต่อสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสมบูรณ์ โดยภายในพิพิธภัณฑ์ประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลัก คือ นิทรรศการถาวร นิทรรศการหมุนเวียน และ กิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์

จากงานวิจัย การศึกษาวิจัยประเมินผลการเรียนรู้นิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในกลุ่มผู้ชมอายุ 16-25 ปี (วรรณชน ไกรระจาง, 2561) ได้ให้ข้อมูลของแนวคิดหลัก การตีความเนื้อหา การจัดรูปแบบการเรียนรู้ การออกแบบจัดแสดงนิทรรศการถาวร และวิธีการนำเสนอ ของทั้ง 14 ห้อง จากการสัมภาษณ์ คุณปราชญ์ เครือทอง ที่ปรึกษาและหัวหน้าคณะทำงานพัฒนาเนื้อหาของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ไว้ดังนี้

1. นิทรรศการห้อง “ไทยรีเปลา”

แนวคิดหลัก

นิทรรศการต้องการท้าทายความคิดเห็นของผู้ชม ผ่านการตั้งคำถามกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมเกี่ยวกับความเป็นไทย โดยนำประเด็นที่เป็นข้อถกเถียงของสังคมมานำเสนอ เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้ชมสำหรับการเรียนรู้และเป็นการแนะนำรูปแบบของนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” ว่าเป็นเรื่องราวของความหลากหลายใน ความเป็นไทย และกระตุ้นให้ผู้ชมเข้าร่วมค้นหา ตั้งคำถามเกี่ยวกับความเป็นไทย

เนื้อหา

เป็นการรวบรวมความคิดเห็นของสังคมที่มีต่อปรากฏการณ์ “ความเป็นไทย” ในรูปแบบการตั้งคำถามที่หลากหลายประเด็น ทั้งที่เป็นกระแสวิพากษ์วิจารณ์ในสื่ออินเทอร์เน็ตและหัวข้อคำถามทั่วไป

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

วัตถุจัดแสดง

- หุ่นสวมชุดไทยลายพรางทหาร สวมชฎา

ข้อความ

- เช่น ไหนไทย ๆ , ความเป็นไทยวัดกันตรงไหน?, ไหว้ วัด วัง คือไทยหรือเปลา เป็นต้น

วิดิทัศน์

- นำเสนอประเด็นวิพากษ์เกี่ยวกับความเป็นไทยในสื่ออินเทอร์เน็ต

2. นิทรรศการห้อง “ไทยแปลไทย”

แนวคิดหลัก

นิทรรศการบอกเล่าเรื่องราว “ความเป็นไทย” ผ่านวัตถุสิ่งของที่สร้างจากความเป็นไทยอันเป็นสิ่งของที่พบได้ในชีวิตประจำวันตั้งแต่สมัยอดีตถึงปัจจุบัน ประกอบการอธิบายประวัติความเป็นมาของวัตถุเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเกี่ยวกับที่มา

เนื้อหา

รวมเรื่องเกี่ยวกับการให้ความหมาย “ความเป็นไทย” ในแต่ละยุค โดยการนำเสนอประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่สำคัญของวัตถุจัดแสดง อันเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นไทย ในรูปแบบต่าง ๆ

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

วัตถุจัดแสดง

- เช่น ศิลปินรัก ธงชาติ เสื้อแขนหมูแฮม อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ

ข้อความ

- คำอธิบายรายละเอียดของวัตถุจัดแสดง

วิดิทัศน์

- สื่อโฆษณา ตั้งแต่ พ.ศ. 2530 – 2540

3. นิทรรศการห้อง “ไทยตั้งแต่เกิด”

แนวคิดหลัก

เล่าเรื่องราว “ความเป็นไทย” ตามลำดับเวลาเพื่อให้เห็นถึงวิวัฒนาการของความเป็นไทยในแต่ละยุคสมัย โดยมีใจความสำคัญว่า “ความเป็นไทยเป็นความหลากหลายที่ไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับผู้นำความคิดในแต่ละยุคสมัย

เนื้อหา

พัฒนาการและลำดับเหตุการณ์ที่แสดงถึงความเป็นไทยใน 6 ช่วงเวลา ได้แก่ พ.ศ. 2400 พ.ศ. 2475 พ.ศ. 2500 พ.ศ. 2530 พ.ศ. 2540 และ พ.ศ. 2550

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

สื่อสารผ่านสื่อมัลติมีเดียร่วมกับวัตถุจัดแสดง และ เสียงบรรยาย

4. นิทรรศการห้อง “ไทยสถาบัน”

แนวคิดหลัก

เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ “การสร้างความเป็นไทย” โดย 3 สถาบัน ได้แก่ สถาบันชาติ สถาบันศาสนา และสถาบันพระมหากษัตริย์ เป็นสัญลักษณ์

เนื้อหา

นำเสนอความเป็นสถาบันชาติไทย ตั้งแต่ช่วงรัชกาลที่ 4 ผ่านภาพจำและสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น การสร้างอักษร ธงชาติ ประเพณีไหว้พระ เป็นต้น

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

สื่อสารผ่านสื่อมัลติมีเดียร่วมกับวัตถุต้น และ เกมต่อภาพสัญลักษณ์

5. นิทรรศการห้อง “ไทยอลังการ”

แนวคิดหลัก

เรื่องราวเกี่ยวกับตราสัญลักษณ์ เพื่ออธิบายเกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์ที่เปรียบดั่งพระอินทร์ โดยให้ผู้ชมได้เรียนรู้ผ่านเรื่องราวความเชื่อเกี่ยวกับเขาพระสุเมรุ พิธีการและความเชื่อผ่านห้องทองพระโรงจำลอง

เนื้อหา

ความเชื่อ การนับถือของคนไทยที่เปรียบกษัตริย์ดั่งพระอินทร์ ผ่านภาพตัวแทนของสถาปัตยกรรม การสร้างพระราชบัลลังก์ ห้องพระโรงที่เปรียบดั่งยอดเขาพระสุเมรุตามความเชื่อพราหมณ์-พุทธ และ งานจิตรศิลป์ต่าง ๆ ที่ตกแต่งโดยรอบ

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

วัตถุประสงค์ 2 ประเภท

1. ประเภทเคลื่อนย้ายไม่ได้ คือ พระราชบัลลังก์จำลอง การตกแต่งฝาผนัง ฝ้าเพดาน
2. ประเภทเคลื่อนย้ายได้ คือ ภาพร่างโครงสร้างพระเมรุมาศรัชกาลที่ 9, ภาพเขียนเกี่ยวกับจักรวาลตามความเชื่อศาสนาพราหมณ์-พุทธ, ชุดเขียนหมากงานถมทอง เป็นต้น

6. นิทรรศการห้อง “ไทยแค่นั้น”

แนวคิดหลัก

บอกเล่าเรื่องราว “ความเข้มข้นของความเป็นไทย” ผ่านชนชั้นที่มีความเข้มข้น คือ ชนชั้นกษัตริย์ ชุนนาง ประชาชนทั่วไป และกลุ่มชาติพันธุ์

เนื้อหา

นำเสนอ “ความเป็นไทย” ผ่านเครื่องแต่งกายและภาษาที่เป็นตัวแทนของตนเอง

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

วัตถุประสงค์แสดง - หุ่นจัดแสดงสวมชุดที่แตกต่างกันเรียงตามลำดับชั้นความเข้มข้นในความเป็น “ไทยแท้” ทั้งหมด 8 ชั้น โดยความเข้มข้นมากที่สุดอยู่ด้านบน และความเข้มข้นน้อยเรียงลงมา

ข้อความ - ภาพสัญลักษณ์อธิบายความเข้มข้นของความเป็นไทยผ่านระดับภาษา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

7. นิทรรศการห้อง “ไทย Only”

แนวคิดหลัก

เล่าเรื่องปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของชนชั้นกลาง (Pop Culture) ผ่านสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน มี “ความเป็นไทย” แบบที่ผู้ชมคุ้นเคย

เนื้อหา

นำเสนอสิ่งของเครื่องใช้ที่อยู่ในชีวิตประจำวันทั่วไปในสังคมไทยที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทยที่คนไทยคุ้นชิน เช่น อาหาร เครื่องดื่ม ของใช้ เป็นต้น

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

วัตถุประสงค์แสดง - เช่น หุ่นจำลองจำเริญ รูปปั้นนางกวัก ยาดม เสื่อวิน พวงเครื่องปรุง เป็นต้น

- วิดิทัศน์** - เรื่องราวความเป็นไทยที่พบได้เฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น เช่น ภาพรถเร่ street food, โฆษณาในอดีต เป็นต้น

8. นิทรรศการห้อง “ไทย Inter”

แนวคิดหลัก

เปรียบเทียบภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่รัฐบาลต้องการนำเสนอต่อนานาชาติกับภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่นานาชาติรับรู้และชื่นชอบ

เนื้อหา

สัญลักษณ์ความเป็นวัฒนธรรมไทยที่รัฐบาลนำเสนอ และ สิ่งที่น่าสนใจของความเป็นไทยที่ไม่ต้องปรุงแต่ง โดยเปรียบเทียบมุมมองที่เรียกว่า “ไทยเสนอ เทศสนอง”

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

- วัตถุจัดแสดง** - เปรียบเทียบสิ่งที่รัฐบาลต้องการสื่อ กับ สิ่งที่น่าสนใจของ เช่น เรือสุพรรณหงส์ กับ เรือหางยาว

9. นิทรรศการห้อง “ไทยวิทยา”

แนวคิดหลัก

การบอกเล่าเรื่องราว “การสร้างความเป็นไทย” ได้ถูกกำหนดและถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นผ่านระบบการศึกษา ตำราเรียน สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน และบรรยากาศที่คนไทยคุ้นเคย

เนื้อหา

เรื่องราวความเป็นไทยผ่านระบบการศึกษา ของโรงเรียนรัฐบาลทั่วไป โดยแบ่งออกเป็น 4 ยุค ได้แก่ ยุคเริ่มต้นประชาธิปไตย (พ.ศ. 2475 – พ.ศ. 2490) , ยุค 2500 (พ.ศ. 2500 - พ.ศ. 2525), ยุคโลกาภิวัตน์ (พ.ศ. 2530 - พ.ศ. 2540) และ ยุคพอเพียง (พ.ศ. 2545 – พ.ศ. 2559)

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

- วัตถุจัดแสดง** - จำลองบรรยากาศในลักษณะบรรยากาศของห้องเรียน
สื่อมัลติมีเดีย

10. นิทรรศการห้อง “ไทยชิม”

แนวคิดหลัก

เล่าเรื่องอาหารหลากหลายรายการที่ขึ้นชื่อว่าเป็น “อาหารไทย” ที่ได้รับอิทธิพลมาจากหลากหลายวัฒนธรรม เช่น จีน อินเดีย ลาว โปรตุเกส เป็นต้น

เนื้อหา

เรื่องราวของอาหารไทยหลากหลายรายการที่ดัดแปลงมาจากต่างชาติ และเกร็ดความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับอาหารชนิดนั้น ๆ

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

- | | |
|-----------------|--|
| วัตถุจัดแสดง | - โมเดลจำลองอาหารชนิดต่าง ๆ |
| สื่อมัลติมีเดีย | - ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ชื่อ ที่มา และ วิธีการปรุง |
| ข้อความภาพ | - ข้อความภาพข้อมูล ของอาหารไทยชื่อเทศ |

11. นิทรรศการห้อง “ไทยดีโคตร”

แนวคิดหลัก

บอกเล่าวิวัฒนาการทางศิลปะแขนงต่าง ๆ ของไทยที่ผ่านการ เลือก รับ ปรับ เปลี่ยน สร้างสรรค์ และประดิษฐ์ออกมาเป็นไทย

เนื้อหา

ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสิ่งของเครื่องใช้ทั่วไป เช่น สถาปัตยกรรม เสื้อผ้า เป็นต้น

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

- | | |
|--------------|--|
| วัตถุจัดแสดง | - แผ่นป้ายแสดงภาพร่างของพระปรารักษ์หนังสือดีดี และ
กล่องภาพหมุน |
| วีดิทัศน์ | - เรื่องราววิวัฒนาการของพระปรารักษ์ที่ได้รับอิทธิพลมาจาก
ต่างประเทศ |

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

12. นิทรรศการห้อง “ไทยเชื่อ”

แนวคิดหลัก

บอกเล่า “ความเชื่อ” อันหลากหลาย ในสังคมไทย ที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมทั้งไทย และต่างประเทศ รวมทั้งในแบบของพุทธศาสนา พราหมณ์-ฮินดู ผี และสิ่งที่เหนือธรรมชาติ

เนื้อหา

ความเชื่ออันหลากหลายในสังคมไทยที่มองไม่เห็น ผ่านการจัดแสดงในเชิงสัญลักษณ์ เช่น เครื่องรางของขลัง นางกวัก การเสียดวง

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

- | | |
|--------------|---|
| วัตถุจัดแสดง | - เช่น วัตถุมงคล รูปสัญลักษณ์ แทนความเชื่อแบบต่าง ๆ |
|--------------|---|

13. นิทรรศการห้อง “ไทยประเพณี”

แนวคิดหลัก

บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณี เทศกาล และวัฒนธรรมไทย เช่น มารยาท แนวทางการปฏิบัติ ที่มีในสังคมไทยและได้รับอิทธิพลมาจากต่างประเทศ

เนื้อหา

นำเสนอเรื่องราวประเพณี เทศกาล และ วัฒนธรรมต่าง ๆ ในสังคมไทย

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

เกม หลากหลายรูปแบบ เช่น เกมทายคำ (Hint Game), เกมกระดาน (Board Game), เกมเสียงโชค (Bingo Game) เป็นต้น

14. นิทรรศการห้อง “ไทยแซะ”

แนวคิดหลัก

ให้ผู้ชมเพลินเพลินกับการถ่ายภาพเป็นที่ระลึก ภายหลังเยี่ยมชมนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

เนื้อหา

การเล่าเรื่องราวความ “เป็นไทย” ในแบบของผู้ชม

รูปแบบวิธีการสื่อสาร

วัตถุจัดแสดง

- เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และ ฉากหลัง

ที่ผู้ชมสามารถนำวัตถุจัดแสดงมาประกอบสร้างความเป็นไทย ในแบบของตนเองได้

2.2 แนวคิดการเล่าเรื่องกับพิพิธภัณฑ

การเล่าเรื่อง (Storytelling)

การเล่าเรื่องเป็นช่องทางในการสื่อสารของมนุษย์ในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง การเล่าเรื่องอยู่ได้ในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น งานจิตรกรรม ประติมากรรม นิทานปรัมปรา เพลง ดนตรี เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี ภาพยนตร์ นิทรรศการ หรือแม้กระทั่งความฝันก็สามารถกลายเป็นเรื่องเล่าได้

การเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นการบอกเล่าเรื่องราว ความรู้ ที่เกิดขึ้นอยู่กับบุคคล จากประสบการณ์ จากเรื่องราวประทับใจ จากการศึกษาหรือการทำงานสั่งสมจนเป็นทักษะที่ดี เพื่อให้ผู้รับสารนั้นนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน การเล่าเรื่องจัดเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่สัมผัสไม่ได้ สามารถถ่ายทอดได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การเขียนเล่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อต่าง ๆ เป็นต้น (เอกกนก พนาดำรง, 2558)

การเล่าเรื่อง (Narrative) เป็นคำที่ใช้ทางด้านภาษาศาสตร์ งานวรรณกรรม และรวมถึงงานทางนิเทศศาสตร์บางสาขา เช่น ละคร และ ภาพยนตร์ เมื่อกล่าวถึงเรื่องเล่าหรือการเล่าเรื่อง (อุบลวรรณ, 2558 อ้างใน ภคพรวรรณ เจษฎาธรรมสถิต, 2562)

อีกด้านหนึ่งการเล่าเรื่อง หมายถึง เรื่องราวที่เป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ เช่น การพูด การเขียน ข้อความ วรรณกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม เพลง ดนตรี รายการโทรทัศน์ ภาพถ่าย ภาพยนตร์ เป็นต้น รวมไปถึงเล่าการณ์ที่มีการเชื่อมโยงระหว่างตัวละครและการกระทำเข้าด้วยกัน ตลอดเรื่อง อาจใช้คำว่า Storytelling แทน Narrative ได้ (Abrams, 2001 อ้างใน ภคพรวรรณ เจษฎาธรรม-สถิต, 2562) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ในการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องนั้นเป็นการก้าวข้ามการศึกษาเนื้อหา แต่สนใจโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด (ธนพล น้อยชูชื่น, 2554)

1. ประเภทของเรื่องราว

Miler (2011) ได้แบ่งประเภทของเรื่องราวไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1.1 ประสบการณ์ส่วนตัว (Personal Experience Stories) เป็นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริง โดยมีมุมมองและความรู้สึกที่ต้องการให้ผู้ชมรับรู้ร่วมกัน มีข้อคิด และแง่คิดชวนให้ผู้ฟังติดตาม

1.2 เรื่องจากนิทาน ตำนาน ตามประเพณีดั้งเดิม (Traditional Stories) เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากเรื่องจริงและแต่งขึ้น เนื้อหาจะเกี่ยวข้องกับประเพณี และวัฒนธรรม สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

1) จากนิทานพื้นบ้าน (Folktale) มีลักษณะไร้กาลเวลา ตัวละครมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในสังคม วัฒนธรรม และเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ จินตนาการ เช่น เทพนิยาย (Fairytale)

2) ตำนาน (Legend) มีลักษณะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ เกิดขึ้น ณ สถานที่แห่งหนึ่งซึ่งมักอยู่ห่างไกล มีองค์ประกอบเกี่ยวข้องกับความเชื่อ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และเทพเจ้า

3) มหาकाพย์ (Epic) มีลักษณะเป็นเรื่องราวขนาดยาวเล่าถึงการผจญภัยของวีรบุรุษ วีรสตรี ในขณะที่พวกเขาเดินทางไปสู่ดินแดนหนึ่ง เรื่องราวจะเล่าทุกแง่มุมของตัวละคร และจบด้วยความสำเร็จของตัวละครนำ ในการสร้างชาติหรือบ้านเมือง

4) เรื่องปรัมปรา (Myth) มีลักษณะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เกิดขึ้นก่อนยุคประวัติศาสตร์ ตำนานมักเกี่ยวข้องกับการสร้างโลก การกำเนิดของมนุษย์ ปรัชญาทางธรรมชาติ โดยตัวละครจะเป็นเทพเจ้า หรือ ประเพณีทางสถาบันพิธีกรรมทางศาสนา บางครั้งผู้เล่าจะนำตัวละคร และผู้ชมไปสัมผัสกับความรู้สึกร่วมกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน

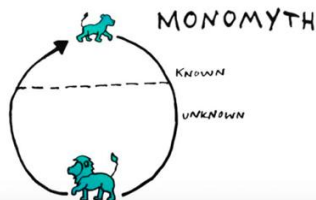
1.3 เรื่องแต่ง (Created Stories) เป็นเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้นใหม่ มีการผสมผสานเรื่องราวจากประสบการณ์ส่วนตัว (Personal Experience Stories) และเรื่องจากนิทาน ตำนาน (Traditional stories) ส่วนใหญ่เป็นการดัดแปลง หรือปรับเปลี่ยนเรื่องราวจากเค้าเรื่องเดิมที่มีอยู่มากกว่าจะสร้างขึ้นใหม่

2. โครงสร้างของการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องนั้นมีรายละเอียดของเรื่องราวที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับโครงสร้างของเรื่องเล่า ในแต่ละรูปแบบ ในการเล่าเรื่องแบบทั่วไปจะนิยมสร้างเรื่องราวให้มีความตื่นเต้น กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก และจบลงด้วยความสุข ซึ่งสามารถแบ่งได้ 8 ประเภท (Lindsay, 2018) ดังนี้

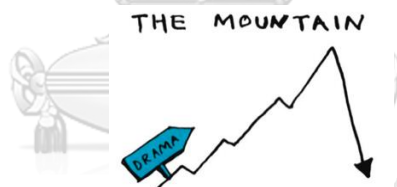
2.1 โครงสร้างแบบโมนอไมธ (Monomyth) หรือ Hero's Journey เป็นโครงสร้างที่มีการเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่เป็นวีรบุรุษ (Hero) พบได้ในนิทานพื้นบ้านและตำนานทั่วโลก ซึ่งการเล่าเรื่องในลักษณะดังกล่าว จะเป็นการพาผู้ฟังหรือผู้ชมออกเดินทางไปกับตัวละครนำ จากจุดเริ่มต้นผ่านอุปสรรคต่าง ๆ ที่ยากลำบาก กระทั่งสามารถเอาชนะการทดสอบครั้งยิ่งใหญ่จน

ประสบความสำเร็จ และได้รับรางวัล หรือ สิ่งพิเศษที่จะช่วยชุมชน หรือ ดินแดนของพวกเขา เช่น โครงสร้างเรื่องของ Lion King, Star Wars เป็นต้น



ภาพที่ 2 โครงสร้างแบบโมโนมิธ (Monomyth)

2.2 โครงสร้างแบบเมาน์เทน (Mountain) เป็นการสร้างเรื่องราวด้วยการนำเรื่องราวดราม่า (Drama) หรือเรื่องราวตึงเครียด มาช่วยสร้างโครงเรื่อง การเล่าเรื่องลักษณะนี้ไม่จำเป็นต้องจบแบบมีความสุขหรือสมหวัง (Happy Ending) เพราะการเล่าเหตุการณ์การโตเหตุการณ์หนึ่ง เป็นเพียงส่วนหนึ่งของเรื่องทั้งหมด ที่ช่วยส่งต่อ และ ขยายส่วนต่อไปของเรื่องราว เหตุการณ์ที่น่าเสนอมักมีความเกี่ยวข้องกับความเสี่ยงหรือความยากลำบากก่อนจะเข้าถึงจุดสูงสุดของเรื่อง และมีการนำเสนอจุดจบของเรื่องได้อย่างน่าสนใจ โครงสร้างดังกล่าวจะมีลักษณะเหมือนกับทีวีซีรีส์ (TV Series) ที่มีตอนจบในแต่ละตอน และเรื่องราวทั้งหมดจะถูกรวมเข้าไว้ด้วยกันในตอนท้ายสุดของเรื่อง



ภาพที่ 3 โครงสร้างแบบเมาน์เทน (Mountain)

2.3 โครงสร้างแบบเนสติด ลูป (Nested Loops) เป็นการเล่าเรื่องให้เกิดความซับซ้อน โดยเริ่มจากการวางเนื้อเรื่องที่สำคัญที่สุดหรือแก่นเรื่องไว้ตรงกลาง และ สร้างเรื่องราวรอบ ๆ แก่นเรื่องเพื่อสนับสนุนจุดสำคัญของเรื่องในตอนท้าย โดยการเล่าเรื่องในลักษณะนี้จะเป็นแบบลำดับชั้นแสดงถึงองค์ประกอบ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดอะไรขึ้นทำให้ผู้เล่าเกิดแรงบันดาลใจเพื่อนำไปสู่ตอนจบ และทำให้ผู้ชมเข้าใจแก่นเรื่องมากยิ่งขึ้น

NESTED Loops



ภาพที่ 4 โครงสร้างแบบเนสติด ลูป (Nested Loops)

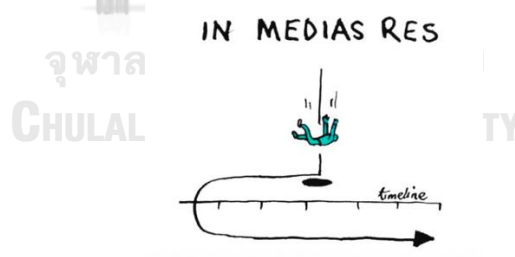
2.4 โครงสร้างแบบสปาร์คลินเนส (Sparklines) เป็นการสร้างเรื่องราวที่เกินจริงจากชีวิตประจำวันเป็นการสร้างแรงบันดาลใจ ความหวัง และความกระตือรือร้น เพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจ โครงสร้างดังกล่าวต้องมีความต่อเนื่อง สร้างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับแก่ผู้รับสารเป็นระยะ เพื่อให้เรื่องราวมีความสำคัญตลอดเวลา ซึ่งจะทำให้ผู้รับสารเชื่อและทำตามสิ่งที่ผู้ส่งสารสื่อสารทุกอย่าง แต่อาจส่งผลต่อผู้รับสารด้วยการโดนหลอกก็ให้เชื่อและทำตามโดยง่าย แต่ในทางตรงกันข้ามก็จะสร้างความเปลี่ยนแปลงเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น เช่น เครือข่ายธุรกิจขายตรง

SPARKLINES



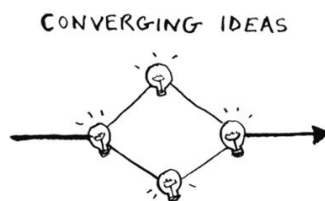
ภาพที่ 5 โครงสร้างแบบสปาร์คลินเนส (Sparklines)

2.5 โครงสร้างแบบอิน มีเดียส์ อาร์อีเอส (In Media RES) เป็นการเล่าเรื่องที่เริ่มต้นด้วยจุดสูงสุดของเหตุการณ์ แล้วจึงย้อนกลับมาเล่าเรื่องราวจากจุดเริ่มต้นของเรื่องราวจากนั้นจึงอธิบายเหตุการณ์ก่อนหน้าจนมาถึงจุดสูงสุดของเหตุการณ์ โดยจุดสำคัญของโครงสร้างจะสร้างให้จุดสูงสุดของเหตุการณ์มีความน่าสนใจมากที่สุด เพื่อให้ผู้ชมติดตามเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The old Guard ที่เปิดเรื่องด้วยการเปิดเผยความลับตัวละครนำ และจึงคลี่คลายเรื่องราวว่าเพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น



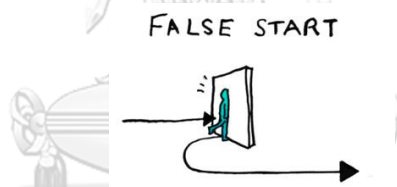
ภาพที่ 6 โครงสร้างแบบอิน มีเดียส์ อาร์อีเอส (In Media RES)

2.6 โครงสร้างแบบคอนเวอร์จิง ไอเดีย (Converging Ideas) เป็นการเล่าเรื่องที่แสดงให้ผู้รับสารทราบถึงการนำกลุ่มความคิด (idea) ต่าง ๆ หรือเรื่องราวจากหลายส่วนความสอดคล้องกัน มาสร้างเป็นความคิดหรือเรื่องราวเพียงเรื่องเดียว เพื่อสนับสนุนเรื่องราวให้มีความแข็งแรงที่สุด เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเป็นนักวิทยาศาสตร์และนักเต้น ของ สตีเวน จอนสัน ที่แสดงบนเวทีที่เ็ดดทอร์ก (TED Talk)



ภาพที่ 7 โครงสร้างแบบคอนเวอร์จิง ไอเดีย (Converging Ideas)

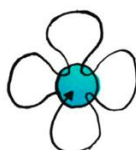
2.7 โครงสร้างเรื่องแบบฟอลส์ สตาร์ท (False Start) เป็นเรื่องราวที่เริ่มต้นจากความผิดพลาด ซึ่งผู้ชมสามารถคาดเดาเนื้อเรื่องได้ตั้งแต่ต้น แต่การดำเนินเรื่องแบบฟอลส์ สตาร์ทจะดำเนินเรื่องราวแบบไม่คาดคิด หรือผิดไปจากประสบการณ์ของผู้ชมแบบตรงกันข้าม เป็นการขัดจังหวะความคิด ทำให้เกิดความรู้สึกตกใจกับเหตุการณ์ ผู้ชมจึงเกิดความสนใจได้อย่างรวดเร็วช่วยทำให้เรื่องราวสนุกขึ้นและกระตุ้นให้ผู้ชมติดตามจนจบ เช่น การเล่าเรื่องชีวิตที่ประสบความสำเร็จในอาชีพนักเขียน แต่กลับล้มเหลวในชีวิตมหาลัยของ เจ.เค. โรว์ลิง (J.K. Rowling) ที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด



ภาพที่ 8 โครงสร้างเรื่องแบบฟอลส์ สตาร์ท (False Start)

2.8 โครงสร้างแบบพิตัล สตรัคเจอร์ (Petal Structure) เป็นโครงสร้างที่เรื่องราวหลาย ๆ เรื่องภายใต้แนวคิดเดียว ด้วยการนำเสนอเรื่องราวในหลากหลายรูปแบบรอบ ๆ แก่นเรื่อง โดยมีการเล่าทีละเรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่องจะมีพื้นที่ทับซ้อนกัน ช่วยให้เกิดการติดตามเรื่องต่อไป ซึ่งแต่ละเรื่องราวจะจบในตัวเองและมีบทสรุปสำคัญของเรื่องในทิศทางเดียวกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Into the woods ที่แก่นเรื่องคือการเล่าถึงคำสอนของผู้ใหญ่จากนิทานเด็กหลาย ๆ เรื่องมาเชื่อมต่อกันเป็นภาพยนตร์เรื่องเดียว

PETAL STRUCTURE



ภาพที่ 9 โครงสร้างแบบพิตัล สตรัคเจอร์ (Petal Structure)

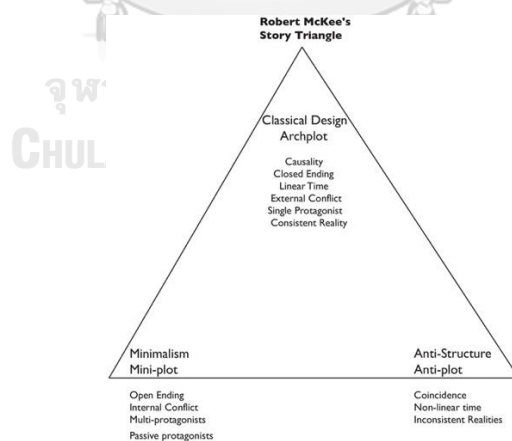
3. การดำเนินเรื่อง

การลำดับของเหตุการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นจากการวางแผนของผู้เขียนอย่างประณีต เพื่อขับเคลื่อนเรื่องราว โดยการนำเหตุการณ์หลาย ๆ เหตุการณ์มาเรียงต่อกัน ในแง่ของการออกแบบ ลักษณะการดำเนินเรื่อง สามเหลี่ยมของเรื่องราว (The story Triangle) ได้แบ่งโครงเรื่องในการดำเนินเรื่องเป็น 3 ประเภท (McKee, 1997, P 43-47) ดังนี้

3.1 Arch plot หรือ Classic Design เป็นการเล่าเรื่องราวของตัวละครหลัก เชื่อมโยงเรื่องราวตามหลักเหตุและผล ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ และมีตอนจบแบบปลายปิด (Close Ending) มักจบลงด้วยความสุข

3.2 Mini plot หรือ Minimalism เป็นการเล่าเรื่องแบบย้อนกลับ (Flash Back) โครงเรื่องจะเริ่มต้นด้วยเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง นำไปสู่โครงเรื่องหลัก หรือ แก่นเรื่อง มีตัวละครเอกหลายตัว หรือ ไม่มีตัวละครหลักก็ได้ ซึ่งความขัดแย้งเกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร มักมีตอนจบเรื่องแบบปลายเปิด (Open Ending) เพื่อให้ผู้ชมได้คิดถึงเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นต่อไป และเป็นเรื่องราวที่ดี

3.3 Anti plot หรือ Anti-structure เป็นโครงเรื่องที่มีรูปแบบตายตัว ลักษณะตรงข้ามกับโครงสร้าง Arch plot และ Mini plot เป็นการเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องหลักทั้งหมด โดยมีความคิดแบบสร้างความประหลาดใจให้ผู้ชมตลอดเวลา และไม่สนที่มาของเรื่องราว ไม่มีเหตุผล ไม่จำเป็นต้องดำเนินเรื่องตามกาลเวลา หรือ การจบแบบเปิด (Open Ending) ที่ไม่มีความชัดเจน



ภาพที่ 10 The story Triangle

4. การพัฒนาโครงเรื่อง (Plot Development)

การพัฒนาโครงเรื่อง หมายถึง การดำเนินเรื่องราวผ่านตัวละครและการกระทำที่ต้องการของตัวละครเป็นเป้าหมายสำคัญในการสร้างปัญหาหรือความขัดแย้ง โดยมี 5 ปัจจัย (McKee, 1997) ดังนี้

4.1 เนื้อหาของเรื่อง (Content) คือ การระบุถึงเรื่องราวว่าเกี่ยวข้องกับอะไรเกี่ยวกับประเด็นของเรื่อง แก่นเรื่อง (Theme) หรือ ความคิดหลักของเรื่องที่ถูกพัฒนามาจากมุมมองที่หลากหลายอันเกี่ยวข้องกับมนุษย์ สังคม และ สภาพแวดล้อม โดยแบ่งความคิดหลักของเรื่องได้ 6 ประเภท (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546) ได้ดังนี้

1) ความคิดหลักที่เน้นการมองโลก เช่น การมองโลกในเชิงยึดมั่นอุดมคตินิยมการมองโลกในแง่ดี แกร่งร้าย หรือ การมองโลกอย่างประชดประชัน

2) ความคิดหลักที่เน้นอารมณ์ จะเป็นเนื้อหาด้านความรู้สึก หรือ สร้างความรู้สึกให้ผลทางอารมณ์สูง เช่น ความรัก ความกลัว หรือ น่าตื่นเต้น

3) ความคิดหลักที่เน้นตัวละคร ตัวละครจะถูกสร้างขึ้นให้มีจิตใจแข็งแกร่งต้องสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ มากกว่าคนปกติธรรมดา

4) ความคิดหลักที่เน้นโครงเรื่อง จะเน้นที่เนื้อหา หรือ เหตุการณ์ที่ขึ้น โดยเรื่องราวจะไม่ซ้ำซากน่าเบื่อ แต่จะไม่เน้น อารมณ์ ความคิด หรือ ตัวละคร เช่น ประเภทภาพยนตร์ต่อสู้ ตื่นเต้น

5) ความคิดหลักที่เน้นรายละเอียดของอารมณ์ เน้นเนื้อหาที่สร้างให้เกิดผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจที่รุนแรง โดยใช้จังหวะและบรรยากาศสร้างความรู้สึกน่าประทับใจให้อยู่ในความทรงจำ

6) ความคิดหลักที่เน้นแง่คิด เนื้อหาเชิงความคิด นำเสนอในมุมมองชีวิต ความคิดนี้อาจมาจากการเล่าเรื่องจากประสบการณ์ เหตุการณ์ หรือคำพูดของตัวละคร

4.2 ประเภทของเรื่อง (Genre) เรื่องราวควรถูกสร้างโดยการกำหนดเป็นประเภทเดียวกัน เพื่อจะทำให้แนวทางการสร้างมีสมดุล ไม่ไร้ทิศทาง โดยประเภทของเรื่องแบ่งได้ 17 ประเภท (พิพิชญ์ สิทธิศักดิ์, 2555) ดังนี้

- 1) แนวต่อสู้ (Action)
- 2) แนวผจญภัย (Adventure)
- 3) แนวตลก (Comedy)
- 4) แนวชีวิต (Drama)
- 5) แนวโรแมนติก (Romantic)
- 6) แนวเขย่าขวัญ (Thriller) หรือ สยองขวัญ (Horror)

- 7) แนวลึกลับ สืบสวน สอบสวน (Mystery)
- 8) แนวมหากาพย์/ประวัติศาสตร์ (Epics/Historical)
- 9) แนวคาบอยตะวันตก (Western and Gangster)
- 10) แนวสงคราม (War)
- 11) แนววิทยาศาสตร์ (Sci-Fiction)
- 12) แนวจินตนาการ (Fantasy)
- 13) แนวอนิเมชัน (Animated cartoons)
- 14) แนวเพลง/การเต้นรำ (Music/Dance)
- 15) แนวสารคดี (Documentary)
- 16) แนวอีโรติก (Erotic)
- 17) แนวฟิล์มนัวร์ (Film-Noir)

4.3 ตัวละครสำคัญ (Main Character) ผู้กระทำ และผู้ได้รับผลกระทบ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุปนิสัย ตลอดจนทัศนคติและการกระทำ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงต้องไม่ขัดกับเหตุและผลของความเป็นจริง (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

4.4. เหตุการณ์หรือสถานการณ์ (Event or Situation) เป็นสิ่งที่กระตุ้นหรือผลักดันให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้า โดยเน้นที่เป้าหมายที่ต้องการของตัวละครหลัก เพราะโครงเรื่องที่สร้างทั้งหมดมาจากการกระทำของตัวละครหลัก โดยเริ่มต้นจากการพัฒนาโครงเรื่องให้เห็นภาพทั้งหมดของเรื่องราวให้ชัดเจน แล้วจึงดำเนินเรื่องเข้าสู่เหตุการณ์เร่งเร้า (Inciting Incident) ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์อื่น ๆ อีก 4 เหตุการณ์ตามมา อันได้แก่ ความยุ่งยากเพิ่มขึ้น จุดวิกฤติ (Crisis) จุดสำคัญของเหตุการณ์ (Climax) และบทสรุปของเรื่อง (Resolution) (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558)

4.5 ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง เนื่องจากเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดเป็นปมปัญหาต่าง ๆ โดยสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) คือ

- 1) ความขัดแย้งภายในตนเอง ที่ต้องตัดสินใจเลือกระหว่างความถูกต้องกับอารมณ์ หรือความปรารถนาในจิตใจ
- 2) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน การเผชิญหน้ากันระหว่างตัวละครที่ขัดแย้งกันทั้งสองฝ่าย
- 3) ความขัดแย้งกับสังคม การเผชิญหน้าของตัวละครกับระบบของสังคม
- 4) ความขัดแย้งกับภัยธรรมชาติ คือ สิ่งที่ตัวละครต้องเผชิญกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อม หรือภัยธรรมชาติ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

การเล่าเรื่องในงานนิทรรศการ (Storytelling in Exhibitions)

ในบริบทของพิพิธภัณฑ์ การเล่าเรื่องเป็น “งานจริง” ของพิพิธภัณฑ์ เพราะ พิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้ทำการศึกษา มาจัดแสดงในรูปแบบของ “นิทรรศการ” เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ต่าง ๆ แก่ผู้ชมให้ง่าย ชัดเจน และดึงดูดให้เกิดความน่าสนใจ ซึ่ง Kelly อธิบายว่าการเล่าเรื่องเป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการนิทรรศการ เพราะ เรื่องราวช่วยให้มนุษย์กำหนดคุณค่าและความเชื่อของตนเอง ผู้รับสารหรือผู้ฟัง สามารถเพิ่มเติม ความคิด ความรู้สึก และความทรงจำลงไปในเรื่องราว ทำให้ผู้ชมเชื่อมโยงตนเองกับสิ่งของ หรือ วัตถุที่จัดแสดงในนิทรรศการ (Kelly, 2010) การสร้างเรื่องราวในพิพิธภัณฑ์เพื่อสื่อสารกับผู้เยี่ยมชมจึงเป็นหัวใจหลักของนิทรรศการ กระบวนการสร้างความหมาย ความเข้าใจ นำไปสู่การตีความ ดังนั้นเรื่องราวที่ภัณฑารักษ์ต้องการสื่อต้องมีความชัดเจน เพื่อเชื่อมโยงผู้ชม และ เรื่องราวของนิทรรศการเข้าด้วยกัน การเล่าเรื่อง จึงเป็นเครื่องมือของพิพิธภัณฑ์ที่นิยมใช้กันเพื่อการสื่อสารกับผู้ชม (Nielsen, 2017)

อีกทั้งพิพิธภัณฑ์เป็นนักเล่าเรื่องโดยธรรมชาติ โดยสื่อสารผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ (Exhibitions) ไปยังผู้ชมให้สามารถเข้าถึงข้อมูลของวัตถุจัดแสดง ซึ่งรูปแบบโครงสร้างของการเล่าเรื่องในพิพิธภัณฑ์นั้นขึ้นอยู่กับประเภทของสิ่งที่ต้องการจะเล่า (Sitzia, 2016) Mulholland (2016) การเล่าเรื่องในพิพิธภัณฑ์ จึงเป็นการเล่าผสมกันระหว่าง เรื่องราว (Content story) บริบท (Context) พื้นที่ (Space) และวัตถุจัดแสดง (Object) เพื่อนำเสนอเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์

โดยรูปแบบการเล่าตามที่ Susan Spero (2017) กล่าวใน การเล่าเรื่องสามมิติ: การสร้างประสบการณ์ในนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม แบ่งการเล่าเรื่องในพิพิธภัณฑ์ได้เป็น 2 แบบ คือ

1. การเล่าเรื่องตามเวลาที่เกิดขึ้นจริง (Real time/Linear narrative)

นำเสนอตามหลักการและเหตุผล

2. การเล่าเรื่องแบบไม่กำหนดกาลเวลา (Non-linear narrative)

นำเสนอจากแบบองค์รวมจากความคิดสร้างสรรค์

การเล่าเรื่องในงานนิทรรศการ (Storytelling in Exhibitions) Tim Willis (Willis, 2019) ได้อธิบายไว้ว่าการการเล่าเรื่องที่ตือของนิทรรศการต้องมีองค์ประกอบดังนี้

1. แนวคิดหลัก (Big idea)

เป็นจุดประสงค์หลักที่นิทรรศการต้องการจะบอกกับผู้ชม หรือ คนภายนอก

2. ประสบการณ์ของผู้เยี่ยมชม (Visitor Experience Goal)

สิ่งที่ผู้ชมจะได้รับจากการเยี่ยมชม

3. วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ (Learning Objective)

จุดประสงค์ที่ผู้ทำนิทรรศการต้องการจะสื่อ

4. แก่นเรื่อง (Main Themes)

นิทรรศการอาจมีหลายรูปแบบแต่ทั้งหมดนั้นจะเชื่อมโยงไปยังแนวคิดหลักของงาน (Big idea) ดังนั้นแก่นเรื่องจึงเป็นตัวคุมองค์ประกอบทุก ๆ ส่วนในเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ตัวละคร ผู้เล่าเรื่อง เหตุการณ์ สถานที่ ตลอดจนแนววิธีการเขียน เพื่อให้เป็นไปตามจุดประสงค์หลักที่ นิทรรศการต้องการสื่อ

5. สาร (Messages)

ข้อมูลที่จะช่วยสนับสนุนแก่นเรื่องหลัก สามารถแบ่งได้เป็น

5.1 ข้อความปฐมภูมิ (Primary message) คือ ข้อความที่นิทรรศการต้องสื่อสารกับผู้ชม

5.2 ข้อความทุติยภูมิ (Secondary message) คือ ข้อความที่นิทรรศการควรสื่อสารกับผู้ชม

5.3 ข้อความตติยภูมิ (Tertiary Message) คือ ข้อความที่เป็นเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยที่นิทรรศการอยากสื่อสารกับผู้ชม

6. เรื่องราว (Story)

เรื่องราวที่ช่วยสนับสนุน แนวคิดหลัก ผ่านแก่นเรื่อง และ สาร

7. ทรัพยากรของนิทรรศการ (Assets)

วัตถุจัดแสดง เอกสาร ภาพถ่าย อื่น ๆ

8. เครื่องมือ (Tool)

ช่องทางที่จะใช้สื่อสารกับผู้ชม โดยสามารถพบจำแนกเครื่องมือที่นำมาใช้ในงานนิทรรศการได้ 3 ประเภทได้แก่ (วิวรรธน์ จันทรเทพย์, 2548)

1. สื่อวัตถุ (Materials) เป็นสื่อขนาดเล็ก น้ำหนักเบา หรือ เรียกว่า ซอฟต์แวร์ (Software) มีคุณค่าต่อการเรียนรู้ สื่อบางชนิดสามารถสื่อความหมายได้ในตัวเอง แต่บางชนิดต้องอาศัยเครื่องมืออื่นเพื่อขยายจึงสามารถสื่อสารได้สมบูรณ์ เช่น แผ่นใบปลิว แผ่นพับ แผนภูมิ ภาพถ่าย เทปวีดิทัศน์ หุ่นจำลอง เป็นต้น

2. สื่ออุปกรณ์ (Equipments) เป็นสื่อขนาดใหญ่หรือ ฮาร์ดแวร์ (Hardware) โดยมีส่วนประกอบของเครื่องยนต์กลไก ไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์ ทำหน้าที่เป็นตัวขยายสื่อวัสดุให้ผู้ชมนิทรรศการรับรู้และเรียนรู้ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น เครื่องฉายข้าม (Projector) เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องขยายเสียง และ เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

3. สื่อกิจกรรม (Activities) เป็นกระบวนการเสนอความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิด หรือข้อมูลต่าง ๆ ผ่านการกระทำ โดยเน้นให้ผู้ชมนิทรรศการได้มีส่วนร่วมและลงมือทำด้วยตนเอง เช่น การทดลอง การสาธิต การตอบปัญหา การแสดงบทบาทสมมุติ และการสร้างสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

นอกจากนี้การเล่าเรื่องของนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ยังมีการเลือกใช้สื่อที่หลากหลายในการนำเสนอเนื้อหา ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อ มาใช้เป็นกรอบสำหรับการจัดบันทึกและการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เพื่อบันทึก และวิเคราะห์นิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” อย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น

การเล่าเรื่องทรานส์มีเดีย (Transmedia Storytelling)

Henry Jenkins นักวิชาการสื่อชาวอเมริกันนิยามความหมาย “Transmedia Storytelling” คือภาพแทนองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องราวย่อยต่าง ๆ ที่ดูเหมือนจะกระจัดกระจาย แต่ที่จริงถูกบูรณาการเข้าไว้ด้วยกัน ผ่านช่องทางสื่อที่หลากหลาย โดยแต่ละเรื่องจะมีวัตถุประสงค์จำกัดเฉพาะอย่างของมันเอง เพื่อสร้างประสบการณ์ความบันเทิงให้กับผู้ชม และแต่ละสื่อจะทำหน้าที่นำพาสารคดีคล้ายและพัฒนาเนื้อหาสาระเรื่องราวนั้นได้ด้วยตัวมันเอง

Robert Pratten (2010) นิยามว่า การเล่าเรื่องทรานส์มีเดีย ต้องคำนึงถึง 6 องค์ประกอบ ได้แก่ เรื่อง (Story) ผู้ชม (Audience) โมเดลธุรกิจ (Business model) กลยุทธ์ที่เป็นเลิศ (Execution) แพลตฟอร์ม (Platform) ประสบการณ์ (Experience)

มรรยาท อัครจันทโชติ (2560) กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย “Transmedia Storytelling” หมายถึง การสร้างโลกของเรื่องเล่า (Story world) โดยบรรจุเรื่องเล่าย่อย ๆ หลากหลายเรื่องที่สามารถแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ ได้หลากหลายแพลตฟอร์ม เรื่องเล่าย่อย ๆ แต่ละเรื่องเป็นอิสระต่อกัน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความสัมพันธ์เชื่อมโยง และเป็นตัวชี้ทางซึ่งกันและกัน โดยผู้ใช้สื่อมีอำนาจตัดสินใจเลือกเข้าถึงเรื่องเล่าผ่านแพลตฟอร์มใดก็ได้ ยิ่งเข้าถึงเรื่องเล่าผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ มากเท่าใด ก็ยิ่งทำให้ผู้ใช้สื่อเกิดความรู้สึกพึงพอใจมากขึ้น ทั้งนี้เป้าหมายสำคัญของการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย คือ การกระตุ้นให้ผู้ใช้สื่อได้เข้ามาสัมผัสกับประสบการณ์จนเกิดความผูกพันร่วมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับเรื่องเล่า (Engagement) และกลายเป็นพลังในการขยายเรื่องใหม่ ๆ ภายใต้อันโลกแห่งการเล่านั้นต่อไป ทั้งนี้ มรรยาท อัครจันทโชติ (2560) ได้สรุปเรื่องการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียไว้ดังนี้

1. ความหมายของการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย แบ่งได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่อันได้แก่

- 1.1 การเล่าเรื่องข้ามสื่อทุกรูปแบบ: เน้นที่เทคโนโลยี หรือ ช่องทางการสื่อสาร
- 1.2 การเล่าหลายเรื่องที่แตกต่างกันในหลายสื่อ แต่เรื่องย่อยทั้งหมดอยู่ภายใต้โลกแห่งเรื่องเล่า (Story world) ชุดเดียวกัน: เน้นที่ช่องทางการสื่อสาร ประกอบกับตัวเรื่องเล่า

1.3 การเล่าหลายเรื่องที่แตกต่างกันในหลายสื่อ แต่เรื่องย่อยทั้งหมดอยู่ภายใต้โลกแห่งเรื่องเล่า (Story world) ชุดเดียวกัน กระตุ้นให้ผู้ใช้สื่อเข้ามามีส่วนร่วมในเล่าเรื่องด้วย: เน้นที่ตัวเรื่องเล่า และพลังของผู้รับสาร

2. กลยุทธ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย มีความแตกต่างกันหลากหลายรูปแบบ ได้แก่

2.1 การออกแบบการเล่าทั้งหมดตั้งแต่ต้น หรือ ค่อย ๆ ขยายเรื่องในภายหลัง (Pre-Conceived Transmedia vs. Natural Extension)

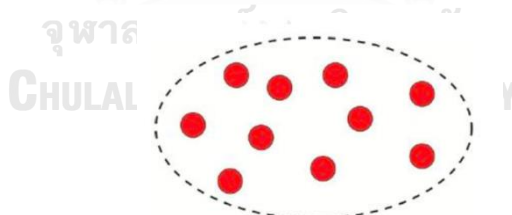
2.2 มีสื่อหลักหนึ่งสื่อแล้วขยายเรื่องออกไปเป็นสื่อเสริม หรือ ทุกสื่อมีความสำคัญเท่ากันหมด (Mother-shipping or Balanced Transmedia)

2.3 มุ่งเป้าไปที่กลุ่มแฟนของเรื่องเล่าโดยเฉพาะ หรือ มุ่งที่กลุ่มเป้าหมายคนทั่วไป (Targeting Hard Core Fans or General Audience)

2.4 ผู้ผลิตสื่อมีบทบาทสำคัญ หรือ ไม่ปรากฏชื่อผู้ผลิตสื่อ (Dominant Author or Decentralised Authorship)

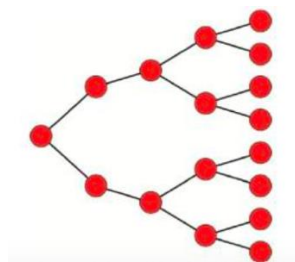
2.5 ให้ความสำคัญ หรือ มองข้ามการผลิตเนื้อหาพร้อมโดยผู้ใช้สื่อ (Embracing or Ignoring User Generated Content)

3. การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียที่มีความสัมพันธ์ระหว่างแพลตฟอร์ม 3 รูปแบบใหญ่ คือ



ภาพที่ 11 รูปแบบการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย (Stackelberg, 2011 อ้างใน มรรยาท, 2560)

3.1 โลกแห่งการเล่าเรื่องที่เปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเรื่อง โดยไม่ต้องมีการลำดับทุกเรื่องในแต่ละสื่อมีความเป็นอิสระต่อกัน ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเรื่องในสื่อใดก่อนก็ได้ แต่เมื่อรับสื่อแรกแล้ว จะถูกกระตุ้นให้ต้องหาเรื่องเล่าในสื่ออื่น ๆ ต่อไป



ภาพที่ 12 รูปแบบการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย
(Stackelberg, 2011 อ้างใน มรรยาท, 2560)

3.2 การแตกสาขาของเรื่องเล่า โดยเริ่มจากเรื่องในสื่อแรกที่ใช้นำเสนอตั้งต้นต่อยอดออกไปเห็นหลายเรื่องในหลายสื่อ แต่ไม่ได้เรียงลำดับอย่างถาวรผู้ใช้สื่อสามารถตัดสินใจเลือกเข้าถึงเรื่องเล่าจากจุดใดก็ได้



ภาพที่ 13 รูปแบบการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย
(Stackelberg, 2011 อ้างใน มรรยาท, 2560)

3.3 การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน มีเส้นเรื่องหลักในการสื่อสารแต่มีสื่ออื่น ๆ เพิ่มเติมขยายเรื่องเล่าในมุมมองใหม่ เพื่อเปิดทางเลือกให้แก่ผู้ใช้สื่อ แต่สุดท้ายผู้ใช้สื่อจะถูกดึงกลับเข้าสู่เหตุการณ์หลักของเรื่องเล่า

4. หลักการสำคัญในการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียให้ประสบความสำเร็จ และให้ผู้ใช้สื่อเกิดความรู้สึกผูกพันร่วมในเรื่องเล่า ซึ่งสามารถแบ่งได้ 7 ประการ ดังนี้ (มรรยาท อัครจันทโชติ, 2560)

4.1 Spreadability + Drillability คือ การพิจารณาลักษณะของเนื้อหาสื่ออันประกอบไปด้วยนวนอนและแนวลึก กล่าวคือ เนื้อหาสามารถแพร่กระจายไปสู่สื่ออื่น ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ใช้สื่อมีส่วนร่วมกับเนื้อหา และในขณะที่เนื้อหาที่ผู้ใช้สื่อได้รับ ควรสามารถสำรวจลึกลงในเรื่องเล่า จะพบว่ากระตุ้นจินตนาการ และความสนใจเขาได้

4.2 Continuity + Multiplicity คือ การออกแบบ และวางแผนทรานส์มีเดียอย่างเป็นระบบ กล่าวคือ เป็นการทำให้ผู้ใช้ทุ่หมู่ และให้ความสำคัญการติดตามเรื่องเล่าผ่านสื่ออย่างต่อเนื่อง และขณะเดียวกัน ก็กระตุ้นให้เขาได้รับสื่อทางเลือกอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าที่ขนานกันเพิ่มเติมไปด้วย เพื่อนำไปสู่ความพึงพอใจของแฟนเรื่องเล่าในระดับสูง

4.3 Immersion + Extraction คือ การออกแบบให้ผู้รับสารรู้สึกว่าได้เดินทางเข้าไปในโลกแห่งเรื่องเล่า จนรู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่ง แต่ในขณะเดียวกัน ก็ต้องทำให้ผู้รับสารถอยตัวเองออกมา เพื่อเห็นถึงมุมต่าง ๆ ของความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่า และประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของเขาเอง

4.4. World Building คือ การสร้างโลกของเรื่องเล่าให้เอื้อต่อการนำเสนอตัวละครที่หลากหลาย หรือ เรื่องเล่าย่อย ๆ ผ่านสื่อหลายประเภท และควรทำให้ผู้รับสารมีภาพชัดเจนในโลกของเรื่องราวแห่งเรื่องเล่า นั้น เช่น แผนที่ ภาพในชีวิตประจำวัน การแต่งกาย ภาษา เป็นต้น ของเรื่องเล่า นั้นเพื่อให้ผู้รับสร้างเข้าใจต่อโลกของเรื่องเล่ามากขึ้น

4.5 Seriality คือ การสร้างเรื่องเล่าใหญ่อันเต็มไปด้วยความหมายและความน่าสนใจ แล้วจึงแบ่งเรื่องทั้งหมดออกเป็นส่วน ๆ ที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง จากนั้นกระจายแต่ละส่วนไปยังแต่ละช่องทาง ซึ่งผู้รับสารไม่จำเป็นต้องติดตามสารตามลำดับของโครงเรื่อง แต่สามารถเลือกรับชมจากช่องทางไหนก่อนก็ได้

4.6 Subjectivity คือ การตระหนักว่า ผู้รับสารแต่ละคนมีการรับรู้แตกต่างกัน พวกเขาเลือกมองเรื่องเล่าผ่านสายตาของตัวละครที่แตกต่างกัน ดังนั้น พวกเขาเข้าถึงส่วนขยายของเรื่องเล่าผ่านสื่ออื่น ๆ ก็จะมีมุมมองต่อเรื่องเล่าที่ขยายออกไปด้วย

4.7 Performance คือ การกระตุ้นให้ผู้รับสารกลายมาเป็นผู้ใช้สื่อเชิงรุก และร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการขยายเรื่องเล่า นั้นด้วย ในฐานะผู้เข้าร่วม (Attractor) หรือในฐานะผู้ทำกิจกรรมบางอย่าง (Activator) กับกลุ่มที่มีความสนใจในเรื่องเล่าร่วมกัน

5. หลักการเล่าเรื่องข้ามสื่อที่ต้องคำนึง ภาคพหุวรรณ เจษฎาธรรมสถิต (2562) ได้อธิบายไว้ในการเล่าเรื่องบนสื่อออนไลน์ กรณีศึกษา THE STANDARD: POP ดังนี้

5.1 เรื่องเล่า

เรื่องที่จะเล่าต้องดี เนื่องจากผู้คนกำลังเล่าเรื่องตนเองอย่างสนุกสนาน เป็นยุคที่ผู้ใช้สื่อเป็นผู้ผลิตเนื้อหาสาร (User-generated Content) ได้เอง นักเล่าเรื่องจึงต้องพัฒนาวิธีการเล่าเรื่องให้ดูน่าสนใจ และเป็นมืออาชีพ เนื่องจากเรื่องหนึ่งเรื่องไม่สามารถนำมาเล่าได้ทั้งหมด นักเล่าเรื่องต้องตัดทอนหรือตัดแปลง ย่อยส่วนต่าง ๆ ของเรื่องเล่าเหล่านั้น และออกแบบวิธีการเล่าเรื่องให้เหมาะกับธรรมชาติของสื่อนั้น ๆ เพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้เสพ ไม่ว่าจะเป็นการทำให้สั้นลง ลดเวลาในการนำเสนอ เป็นต้น ซึ่งมีหลักคิดเรื่องเล่า 6 ข้อดังนี้

- 1) สารสำคัญ แก่นของเรื่องคืออะไร มีความน่าสนใจมากพอที่จะสื่อสารไปยังสาธารณะหรือไม่
- 2) มีการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา

- 3) มีรูปแบบเรื่องที่เราคืออะไร
- 4) กลุ่มเป้าหมายคือใคร
- 5) ศูนย์กลางของเรื่องเล่า ทิศนคติของเรื่อง หรือ การเล่าจากมุมมองของใครเป็นแบบไหนอย่างไร
- 6) บุคลิกของเรื่องเล่าเป็นอย่างไร เช่น สนุกสนาน ตรงไปตรงมา ไร้ใจ เอื้อยหรือเนิบ เป็นต้น

5.2 มองคนฟังให้หลากหลาย

เมื่อผู้รับสารทุกคนมีอำนาจ ในยุคที่ผู้ใช้สารผลิตสาร (User-generated Content) การสื่อสารจึงต้องให้ความสนใจกับกิจกรรมเกี่ยวข้อง บริบทรอบข้าง นั้นมีส่วนที่ทำให้ผู้รับสารปฏิเสธสาร หรือ มีอะไรบางอย่างที่จะช่วยให้ผู้ส่งสารเข้าใจผู้รับสารมากขึ้น โดยนักสื่อสารสามารถทำความเข้าใจผู้รับสารได้ผ่านการมองบริบทกิจวัตรประจำวัน และค่านิยม ความเชื่อ วิถีชีวิตของผู้รับสารกลุ่มเป้าหมาย

5.3 สร้างประสบการณ์ให้ผู้รับสาร

ถึงแม้เนื้อหาจะดีแค่ไหนหากผู้รับสารไม่สามารถจดจำเรื่องราวได้ก็ไม่มีประโยชน์ นักเล่าเรื่องจึงต้องสร้างความทรงจำเหล่านั้นให้แก่ผู้รับสาร เรื่องที่ดีต้องสามารถสร้างประสบการณ์ที่ประทับใจแก่ผู้คนที่ให้จำจดในระดับจิตสำนึก และไร้สำนึก เพราะปัจจุบันผู้รับสารต้องการมากกว่าสาระ เรื่องเล่าที่ดีต้องเล่าแบบเปิด (Opened story) เพื่อให้ผู้รับสารแตกประเด็นต่อความคิด มีส่วนร่วมในการถกเถียงต่อไปได้

5.4 การทำให้เรื่องเล่าไร้กาลเวลา

การเล่าเรื่องข้ามแพลตฟอร์มนั้น นักเล่าเรื่องต้องเล่าเรื่องแบบ “ข้ามกาลเวลาได้ด้วย” หรือ เรื่องนั้น ๆ ไม่ว่าจะถูกนำกลับมาเล่าอีกในวันไหนก็ยังคงเล่าเรื่องได้สนุกอยู่เสมอ เพราะผู้รับสารมีพฤติกรรมการรับสารที่ไม่เป็นหน่วยเวลาแบบเส้นตรง (Linear) แต่พวกเขาอ่านสารตามเวลาของพวกเขาเอง (Nonlinear) ดังนั้นเรื่องเล่าของคนทำสื่อจึงต้องดูสดใหม่ และ น่าสนใจอยู่เสมอ

5.5 การเล่าเรื่องข้ามสื่อ เรื่องเล่าข้ามแพลตฟอร์ม

สื่อ และ เนื้อหากำลังถูกลดรวม เรื่องเล่าจึงต้องถูกสื่อสารแพร่กระจายออกไปในหลากหลายช่องทาง นักเล่าเรื่องมีโอกาสทำให้เรื่องเล่าเหล่านั้นไปถึงกลุ่มคนที่ใช้สื่อที่แตกต่างกัน ซึ่งลักษณะของสื่อแต่ละสื่อก็มีความสำคัญที่จะกำหนดลักษณะผู้ใช้ที่แตกต่างกัน จึงต้องออกแบบเรื่องเล่าใหม่ให้เหมาะสมกับสื่อนั้น ๆ ด้วย

6. การบูรณาการการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

ธาม เชื้อสถาปนศิริ (2557) ได้ให้แนวคิดการบูรณาการการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ในงานวิจัยเรื่องการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ คือ เรื่อง (Story) การเล่า (Telling) แพลตฟอร์ม (Platform) และ ประสบการณ์ (Experience) โดยมีความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ดังนี้

6.1 Linkage คือ การเชื่อมโยงตัวบทย่อย ๆ เข้าไว้ด้วยกัน

6.2 Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และ เข้าใจในเรื่องราว

6.3 Synchronization คือ การเชื่อมโยงตัวบทในเชิงมิติของลำดับเวลา ให้สามารถระบุลำดับความสำคัญก่อนหลังได้

6.4 Engage คือ การเชื่อมตัวบทต่าง ๆ ข้ามแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ การ์ตูน หุ่น เกม ฯลฯ

6.5 Integration คือ การเชื่อมต่อประสบการณ์ของผู้ใช้งานกับกิจกรรม และการเสพสื่อผ่านช่องทางต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกันไป

7 แพลตฟอร์มสื่อในการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย

แพลตฟอร์มสื่อ หมายถึง ช่องทางหรือพื้นที่ที่นำพาเนื้อหาของสื่อให้ไปถึงผู้รับสาร Bain, Jensen et al. (2011 อ้างใน มรรยาท, 2560) หรือระบบในการนำเสนอสื่อ หรือ แพร่กระจายสื่อ Dowd, Niederman et al. (2013 อ้างใน มรรยาท, 2560)

แพลตฟอร์มสื่อช่วยให้การนำเสนอจักรวาลของเรื่องราวมีความสมบูรณ์ แพลตฟอร์มการนำเสนอในทุกแพลตฟอร์ม ต้องไม่ทำให้ผู้รับสารรู้สึกว่าคุณเองนั้นถูกบังคับให้เสพเนื้อหา ดังนั้นในแต่ละแพลตฟอร์มควรนำเสนอเรื่องราวที่แตกต่างกัน แต่ทุกแพลตฟอร์มยังคงต้องทำงานร่วมกัน เพื่อสร้างประสบการณ์สื่อ (Taylor & Francis Group, n.d)

มรรยาท (2560) ได้สรุปคุณลักษณะที่สำคัญของแพลตฟอร์มสื่อที่สำคัญในการใช้เล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียไว้ดังนี้

แพลตฟอร์มสื่อ	คุณลักษณะ	จุดเด่น
ภาพยนตร์	มีภาพเคลื่อนไหว มีเสียง มีความยาวที่แน่นอนของเวลา เป็นการรับชมโดย ไม่มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร	เข้าถึงง่าย เป็นที่นิยมเชิงพาณิชย์
โทรทัศน์	มีภาพเคลื่อนไหว มีเสียง มีความยาวที่แน่นอนของเวลา เป็นการรับชมโดย ไม่มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร	เข้าถึงง่าย เป็นที่นิยมเชิงพาณิชย์ ให้บริการทั้งแบบสาธารณะ และสมาชิก
นวนิยาย	มีข้อความเป็นหลัก มีรายละเอียดมาก ไม่มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร	สร้างจินตนาการ
หนังสือการ์ตูน/นิยายภาพ	มีข้อความ ภาพ มีระยะเวลาในการรับสื่อนาน ไม่มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร	สร้างจินตนาการ และนิยมใช้เชื่อมโยงกับสื่ออื่น
วิดีโอเกม	มีภาพเคลื่อนไหว กราฟิก ดนตรี และ เสียง ประกอบ	สร้างประสบการณ์ร่วมได้สูง หากมีความยากและสามารถเล่นได้หลายคน ยิ่งทำให้ผู้เล่นอยู่กับเกมได้นานขึ้น
ดนตรี เพลง วิทยุ	มีแต่เสียง ผู้รับสารสามารถทำกิจกรรมอย่างอื่นควบคู่ไปได้ เป็นเพียงสื่อสภาพแวดล้อม	สร้างจินตนาการ ผู้ฟังสามารถร้องตามได้ ทำให้ผู้ฟังมีความรู้สึกร่วมได้
โซเชียลมีเดีย	มีข้อความ ภาพ วิดีโอ สื่อสารเป็นเครือข่ายติดต่อกันได้อย่างรวดเร็ว สร้างปฏิสัมพันธ์ตรงกับผู้อื่น	กระตุ้นการมีส่วนร่วมได้ สร้างกระแส เชื่อมโลกจริงกับโลกในเรื่องเล่า และเผยแพร่เรื่องเล่าได้อย่างกว้างขวาง
แอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	มีภาพ เสียง วิดีโอ ข้อความ ที่หลากหลาย สามารถเลือกได้ตามความสนใจ และสามารถเข้าถึงได้ทุกที่	สร้างปฏิสัมพันธ์ และกระแสได้

ของเล่น โมเดล คอสเพลย์	จับต้องได้	พกพาได้ แสดงให้เห็นถึง อัตลักษณ์ร่วมของ ประสบการณ์ในโลกเรื่องเล่า
เกมเออาร์จี	เล่นเกมในโลกจริง สถานที่จริงกับผู้อื่น	สร้างปฏิสัมพันธ์ และ ประสบการณ์ กับเรื่องเล่าได้
สื่อบุคคล/ กิจกรรมพิเศษ	มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงในโลกจริง ได้ใช้ประสาท สัมผัสในการรับสื่อ	สร้างปฏิสัมพันธ์กับเรื่องเล่า และสร้างความรู้สึกร่วม มีส่วนร่วมได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 1 ลักษณะของแพลตฟอร์มสื่อ
มรรยา (2560)

ทั้งนี้ในการศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ใน มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงได้นำกรอบแนวคิดการเล่าเรื่อง (Storytelling) มาวิเคราะห์เรื่องแนวคิดและวิธีการเชื่อมโยงสื่อประสมดังนี้

1. แนวคิดการเล่าเรื่องในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” จะถูกวิเคราะห์ในส่วนของประเภทเรื่องราวตามแนวคิดของ Miller (2011) และ โครงสร้างของ Lindsay (2014) การพัฒนาโครงเรื่องของ McKee (1997) ควบคู่กับ แนวคิดการเล่าเรื่องในงานนิทรรศการ (Storytelling in Exhibitions)

2. วิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการชุด ถอดรหัสไทย จะถูกวิเคราะห์โดยแนวคิดการเล่าเรื่องทรานส์มีเดีย

2.3. แนวคิดการออกแบบสารกับพิพิธภัณฑ

เมื่อพิพิธภัณฑมีบทบาทและหน้าที่รับใช้สังคมสิ่งที ภัณฑารักษ์ และ ผู้สร้างสรรค์เนื้อหาต้องคำนึงถึงการบอกเล่าประเด็น คือ การรู้ว่าเรากำลังพูดถึงอะไร ผู้ส่งสารจึงต้องคำนึงถึงความชัดเจนของสารที่จะส่งไปยังผู้ชม Schramm (1974) ได้กล่าวว่า “การสื่อสารเป็นกระบวนการของการร่วมกันสร้างสรรค์ความหมายของสาร” Harold D. Lasswell ได้อธิบายถึง ลักษณะขององค์ประกอบการสื่อสารต้องสามารถตอบว่า ใคร (Who) พูดอะไร (Says what, with what purpose) โดยวิธีการและช่องทางใด (By what means, in what channel) ไปยังใคร (To whom, in what situation) ด้วยผลอะไร (With what effect, immediate and long term?) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการสื่อสารทุกองค์ประกอบนั้นมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน

ในขณะที่ David K. Berlo ได้อธิบายว่าองค์ประกอบของการสื่อสารมี 4 องค์ประกอบ คือ ผู้ส่ง (Source) สาร (Message) สื่อ (Channel) และ ผู้รับสาร (Receiver) แต่การสื่อสารจะมีประสิทธิผล ขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพขององค์ประกอบต่าง ๆ ด้วย (เกศินี จุฑาวิจิตร, 2548) และเมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบของการสื่อสารในบริบทของพิพิธภัณฑ พบว่า

- ผู้ส่ง หมายถึง ภัณฑารักษ์ หรือ ผู้สร้างสรรค์เนื้อหา
- สาร หมายถึง แก่นของเนื้อหาในทรรศการที่ต้องการสื่อ
- สื่อ หรือ ช่องทาง หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารของนิทรรศการ เช่น สื่อวีดิทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อสื่ออินเทอร์เน็ตแอกทีฟ และ หุ่นจำลอง เป็นต้น
- ผู้รับสาร หมายถึง ผู้เยี่ยมชมนิทรรศการ

ดังนั้นการสื่อสารในพิพิธภัณฑต้องมีการวางแผน คิด วิเคราะห์ รูปแบบการนำเสนอ และทำความเข้าใจในสารอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้ผู้รับสารได้รับข้อมูลควบคู่ไปกับความเพลิดเพลินในการเยี่ยมชม และเพื่อทำความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์เรื่องราวของนิทรรศการ จึงนำแนวคิดเรื่องการออกแบบสารมาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจ ผู้ส่ง สาร และ สื่อ Pettersson (2007) อธิบายว่า การออกแบบสารที่ดีไม่ได้หมายถึงการออกแบบตัวอักษร ข้อความ ที่สวยงามเท่านั้น แต่ต้องมีองค์ประกอบหลักดังนี้ ความเป็นเหตุเป็นผล (Rational) ความชัดเจน เข้าใจง่าย (Functional Aesthetics) ประสิทธิภาพของสาร (Effectiveness) คือ ความเหมาะสมของสารกับลักษณะเฉพาะของสื่อ เพื่อให้ส่งไปยังผู้รับสารอย่างมีประสิทธิภาพ (อ้างใน สีนอบล สายเพชร, 2561)

โดยสารอาจถูกตีความโดยผู้รับสารที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน ความหมายหรือประสิทธิภาพของการสื่อสารที่ผู้รับสารแต่ละคนได้รับจึงอาจไม่เท่ากัน ดังนั้นการออกแบบสารจึงเป็นการส่งข้อมูลทีผู้ส่งสารเข้ารหัสของสารหรือเนื้อหาให้เต็มไปด้วยความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อ

ในขณะที่ผู้รับสารจะทำหน้าที่ถอดรหัสที่แฝงไว้ ซึ่งการถอดรหัสของผู้รับสารอาจไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้ส่งสารต้องการ เพราะการตีความ หรือ ถอดรหัสของผู้รับสาร มีความเป็นไปได้ 3 ลักษณะ คือ

1. Accomplished หมายถึง การที่ผู้รับสารตีความตามความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อทั้งหมด หรือ ผู้รับสารยอมตกอยู่ในอำนาจของผู้ส่งสาร
2. Negotiate หมายถึง การที่ผู้รับสารไม่ตีความ หรือ ไม่ยอมรับ ในความหมายของสารตามที่ผู้ส่งสารต้องการทั้งหมด แต่ไม่ได้ปฏิเสธทั้งหมด
3. Oppose หมายถึง ผู้รับสารปฏิเสธความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อทั้งหมด แต่ไม่ได้หมายความว่าสารนั้นไม่เป็นจริง

ลีโนบล สายเพ็ชร (2561) ได้สรุปหลักการออกแบบสารให้มีประสิทธิภาพ ว่าควรจะครอบคลุมหลักการออกแบบทั้งหมด 4 หลักการ คือ

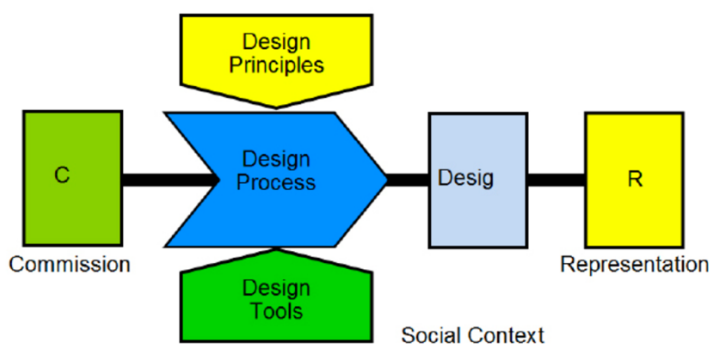
1. หลักการทำงานของสาร (Function principles) คือ ต้องระบุหน้าที่ของสารนั้นว่ามีหน้าที่อะไรในการสื่อสาร เช่น การอธิบาย หรือ การแก้ปัญหา สารจึงต้องมีโครงสร้างที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และมีเอกลักษณ์
2. หลักการบริหาร (Administrative principles) คือ เป็นหลักการออกแบบสารที่ต้องคำนึงในทางธุรกิจ กล่าวคือ ความคุ้มค่าของต้นทุนและสิ่งที่ได้กลับมา เป็นต้น
3. หลักความงาม (Aesthetic principles) คือ ความสวยงาม สร้างสุนทรีย์ และดึงดูดใจผู้รับสารได้
4. หลักการตระหนักรู้ (Cognitive principles) คือ สารต้องมีความน่าสนใจ เข้าถึงง่าย ทำให้ผู้รับสารประมวลผลได้ และเข้าใจความหมายของสารที่กำหนดไว้

กล่าวคือการออกแบบสารต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ และประสบการณ์ของผู้รับสาร สารที่ดีไม่เพียงแต่มีความสวยงามเท่านั้นแต่ต้องคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้รับสาร รวมทั้งผู้ส่งสารต้องเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับสาร เพื่อให้การสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพสูงสุด สื่อประเภทวีดิทัศน์ (Video) สารที่ต้องออกแบบคือ ภาพและเสียงในเวลาอันจำกัด ในขณะที่สื่อสิ่งพิมพ์ อยากราฟิกบอร์ด (Graphics board) หรือแผ่นป้าย สารที่ต้องออกแบบคือตัวอักษรและข้อความที่ผู้อ่านเข้าใจอย่างง่าย

นอกจากนี้ Pettersson (2007,P 46) กล่าวว่า การออกแบบสารนั้นมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันซึ่งวัตถุประสงค์ของการออกแบบสารที่สอดคล้องกับงานสื่อสารในพิพิธภัณฑ คือ การออกแบบสารเพื่อให้ข้อมูล (Information Design)

การออกแบบสารเพื่อให้ข้อมูลมีวัตถุประสงค์ เพื่อใช้สื่อ หรือ วัตถุ เป็นผู้อธิบาย สาร หรือ ข้อมูล ที่ผู้ส่งสารต้องการจะส่งไปยังผู้รับ เช่น การให้ข้อมูลของการทำงานคอมพิวเตอร์ (Computer interface) การให้ข้อมูลในนิทรรศการ (Exhibition) และ การให้คำแนะนำต่าง ๆ (Instruction) เป็นต้น

การออกแบบสารนั้น Pettersson (2012) กล่าวว่า ขั้นตอนการออกแบบสารนั้น เริ่มจากผู้ส่งสาร เป็นผู้กำหนดความหมายของสารว่าต้องการจะผลิตสารที่ให้ความหมายอย่างไร จากนั้นจะเลือกจะใช้ หลักของการออกแบบใด และเลือกใช้เครื่องมือใดในการออกแบบ จากนั้นจึงออกแบบสารแล้วส่งสาร ไปสู่ผู้รับสาร ซึ่งในขั้นตอนของการรับสารนั้นย่อมมีบริบททางสังคม หรือ บริบทอื่น ๆ เป็นตัว กำหนดการตีความของผู้รับสารแต่ละคน ซึ่งผู้รับสารแต่ละคนอาจจะตีความแตกต่างกันไป



ภาพที่ 14 ขั้นตอนการออกแบบสาร Pettersson (2012)

จึงกล่าวได้ว่าการออกแบบสารนั้นผู้ส่งสารต้องเป็นผู้กำหนดเนื้อหา หรือ ประเด็นที่ ต้องการสื่อไปยังผู้รับสารให้ “ชัดเจน” ว่าต้องการสื่ออะไร มีวัตถุประสงค์อย่างไร แล้วจึง ออกแบบสาร และเลือกเครื่องมือในการสื่อสาร โดยต้องคำนึงถึงความสามารถของผู้รับ เพราะผู้รับ สารแต่ละคนสามารถตีความเนื้อหาแตกต่างกันออกไปซึ่งเป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และ ความสามารถในการตีความของผู้รับสารเอง

ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องการออกแบบสารมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ มุมมองเรื่องการออกแบบสารเพื่อการให้ข้อมูลของนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์

2.4. แนวคิดสื่อประสมกับพิพิธภัณฑ

“สื่อ” ในภาษาไทยกับคำในภาษาอังกฤษ ตรงกับคำว่า “Media” ในกรณีที่มีความหมายเป็นเอกพจน์จะใช้คำว่า “Medium” ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายของคำนี้ว่า ติดต่อกันถึงกัน เช่น สื่อความหมาย

ในกระบวนการสื่อสารมวลชน คำว่า “สื่อ” (Channel or Medium) คือ พาหนะนำข่าวสาร (Message Vehicles) หรือพาหนะของสารหรือสิ่งที่ขนส่งสาร (Carrier of Messages) จากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ผู้ส่งสารก็ต้องอาศัยสื่อที่จะถ่ายทอดข่าวสารออกไปและข่าวสารจะไปถึงผู้รับได้ก็ต้องอาศัยสื่อพาไป

ในด้านเทคโนโลยีสื่อ หรือ “Media” หมายถึง สิ่งใด ๆ ก็ตามที่เป็นตัวกลางระหว่างแหล่งกำเนิดของสารกับผู้รับสาร เป็นสิ่งที่นำพาสารจากแหล่งกำเนิดไปยังผู้รับสาร เพื่อให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

สื่อ หมายถึง สิ่งที่ทำให้ปรากฏด้วยอักษร เครื่องหมาย ภาพ หรือเสียง ไม่ว่าจะจัดทำในรูปแบบของเอกสาร สิ่งพิมพ์ ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี รูปภาพ ภาพโฆษณา รูปถ่าย ภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ การแสดง ข้อมูลคอมพิวเตอร์ในระบบคอมพิวเตอร์ หรือจัดทำในรูปแบบอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง (มาตรา 3 วรรค 2) ส่วนคำว่า “ประสม” หรือ “ผสม” หมายถึง การรวมกันเข้า

ในทางศิลปกรรม “สื่อประสม” หรือ “สื่อผสม” คือ Mixed Media ในภาษาอังกฤษ หมายถึง งานศิลปะที่มีการผสมผสานสื่อทางศิลปะที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น การผสมกันระหว่างงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพจากโทรทัศน์ วิดีโอ เสียง กลิ่น หรือการสัมผัสทางกายภาพ

สื่อประสมเป็นการใช้สื่อมากกว่า 2 สื่อขึ้นไป คือ ใช้ศิลปะมากกว่า 2แขนงมาผสมผสานจนสามารถสร้างเป็นงานชิ้นเดียวกันได้อย่างลงตัว ส่วนใหญ่แล้วจะนิยมใช้สื่อซึ่งมีรูปแบบแตกต่างกันมาก โดยนำจุดเด่นเฉพาะตัวของแต่ละสื่อมาใช้ร่วมกัน (จารุวรรณ เมืองขวา, 2563)

อย่างไรก็ตามศัพท์ต่าง ๆ ที่ใช้เรียก สื่อประสม ถูกบัญญัติขึ้นอย่างค่อนข้างกว้าง และมีความยืดหยุ่น ทำให้เกิดการตีความที่แตกต่างกัน เช่น เรียกว่า “Inter media” “Multi media” แต่ในปัจจุบัน เป็นที่เข้าใจกันในวงการศิลปะและการออกแบบว่า คำว่า “Multi media” และ “Hyper media” จะใช้กับงานที่ทำขึ้นจากคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหว ซึ่งอาจมีตัวหนังสือและเสียงประกอบกันขึ้นมา ส่วนคำว่า “Mixed media” จะใช้กับงานทางด้านทัศนศิลป์ (Visual Arts)

สำหรับงานนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ สื่อประสมถูกใช้งานเพื่อการเรียนรู้ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2518) ให้ความหมายว่า สื่อประสม เพื่อการเรียนรู้ว่า เป็นการนำสื่อการสอนหลายอย่างมาสัมพันธ์กันเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาสาระ ในลักษณะที่สื่อแต่ละชิ้นส่งเสริมสนับสนุนกันและกัน

Erickson (1971) ให้ความหมายว่า สื่อประสม หมายถึง การนำสิ่งหลาย ๆ อย่างมาใช้ร่วมกันอย่างมีความสัมพันธ์ มีคุณค่าและส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่อการสอน ประการแรกใช้เพื่อสร้างให้เกิดความสนใจ ในขณะที่ประการที่สองใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหา และประการที่สามใช้เพื่อก่อให้เกิดความสนใจที่ลึกซึ้ง และป้องกันการเข้าใจความหมายผิด ๆ การใช้สื่อประสมจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่หลากหลายผสมกัน และค้นพบวิธีการเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ, 2523)

Vaughan (1993) อธิบายความหมายของมัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ ภาพศิลป์ เสียง ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ (animation) หรือ ถ่ายจากของจริง (อ้างใน กฤษฎา ทองระคนธ์, 2549)

มัลติมีเดีย หรือ สื่อประสม มีการนำมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนออย่างหลากหลาย เช่น การจัดรายการโทรทัศน์ การจัดนิทรรศการ การจัดกิจกรรมส่งเสริมการขาย (Event) เป็นต้น (ณัฐกร สงคราม, 2557)

องค์ประกอบของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้เป็นการผสมผสานกันระหว่างสื่อหลายสื่ออันประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบดังนี้ (อนิรุทธ์ สติมัน, 2542, หน้า 16-17)

1. ข้อความ (Text) ข้อความ หรือ ตัวอักษร
2. ภาพ (Image) แยกได้ 2 ประเภท ได้แก่
 - 2.1 ภาพนิ่ง (Still Image)
 - 2.2 ภาพเคลื่อนไหว หรือ แอนิเมชัน (Animation)
3. เสียง (Sound) เสียงเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดีย ซึ่งสามารถเล่าซ้ำกลับไปกลับมาได้ เช่น เสียงบรรยาย และข้อความเสียงช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามเรื่องราว ๆ เช่น การใช้เสียงเพลงบรรยาย เสียงประกอบ (Sound Effect)
4. วิดีโอ (Video) สามารถแสดงผลได้ทั้งภาพเคลื่อนไหว และเสียงไปพร้อมกัน ทำให้เกิดความน่าสนใจในการนำเสนอ
5. การปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ผู้ใช้สามารถโต้ตอบสื่อสารกับโปรแกรมมัลติมีเดียได้ ไม่ว่าจะเป็นการเลือกดูข้อมูลที่น่าสนใจ หรือ การสั่งงาน โดยการสื่อสารจะแสดงผ่านหน้าจอ อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์ควรมีองค์ประกอบดังกล่าวเข้ามาผสมผสานกันอย่างครบถ้วน แต่บางครั้งการใช้มัลติมีเดียเพียงสององค์ประกอบ เช่น ภาพและข้อความก็เพียงพอเพราะขึ้นอยู่กับหน้าที่และความเหมาะสมของสารที่ต้องการจะสื่อสาร

ในการใช้งานสื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย เพื่อการนำเสนอข้อมูลหรือเรื่องราวในนิทรรศการ มัลติมีเดียมีบทบาทเพื่อการแสดงด้านเรื่องราวหรือข้อมูล ทักษิณา สุขพัทธ์ (2560) ในงานวิจัยรูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปนิทรรศการ ได้อธิบายการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูลหรือเรื่องราวว่า สื่อมัลติมีเดียจะมีบทบาทในการแสดงให้เห็นถึงข้อมูล หรือเรื่องราว เพื่อสะท้อนชิ้นงาน การใช้งานจะอยู่ในรูปแบบ แสง สี เสียง ข้อความและภาพเคลื่อนไหวที่ถูกนำมาถูกสร้างให้ดังตาม โดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. ด้านวัตถุจัดแสดง เป็นภาพผลงานทางศิลปะ เป็นผลงานจริงจากศิลปินหรือการจำลองสถานการณ์ โมเดลต่าง ๆ โดยมากมักจะมีคำอธิบายประกอบ
2. บอร์ดข้อมูล มีลักษณะเป็นภาพถ่าย ภาพวาด ชาร์ต กราฟ แผนภูมิ ข้อมูลกราฟิก สารสนเทศ ประกอบด้วยภาพและตัวอักษร อาจอยู่ในรูปข้อความอธิบาย อินโฟกราฟิกข้อมูล
3. วิดีทัศน์ เป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจง่ายขึ้นภายในระยะเวลาอันสั้นแต่อาศัยระยะเวลาในการผลิตต้องวางแผนเกี่ยวกับภาพและบท รวมถึงเสียงบรรยาย
4. สื่อมัลติมีเดีย เป็นสื่อที่ใช้เทคโนโลยีผสมผสานในชิ้นงาน ประยุกต์สร้างภาพใหม่ ใช้ในการนำเสนอชิ้นงานเพื่อสร้างความน่าสนใจ เช่น ในรูปแบบของไฮโรแกรมภาพฉากลวงตา เกมส์ซาโดว

ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปได้ว่า สื่อประสมในการนำเสนอศิลปนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ คือ การนำสื่อในนิทรรศการหลาย ๆ ประเภทมาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยให้การถ่ายทอดความรู้ เนื้อหา เรื่องราวของนิทรรศการให้สามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างสมบูรณ์ และมีคุณค่าต่อผู้รับสาร เพราะสื่อประสมแต่ละประเภทมีขีดจำกัดในหน้าที่ของสื่อ สื่อในนิทรรศการอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจ ในขณะที่อีกสื่อหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง ดังนั้น สื่อแต่ละประเภทจึงต้องทำงานเชื่อมโยงผสมผสานกันในการขยาย รับ และ ส่งต่อเนื้อหาไปยังส่วนต่อไปของนิทรรศการเพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดในการสื่อสารของพิพิธภัณฑ์

สื่อในนิทรรศการ (กชพร หัสติน, 2548) อธิบายว่า สื่อถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการบอกเล่าเนื้อหา เรื่องราว เหตุการณ์ เพื่อให้นิทรรศการมีความสมบูรณ์ สื่อที่นำมาใช้จึงมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับเนื้อหาของนิทรรศการ และความสำคัญของเรื่องราว

โดยผู้วิจัยได้แบ่งองค์ประกอบของสื่อประสมในนิทรรศการ ถอดรหัสไทย ดังนี้

1. วัตถุในการจัดแสดง

1.1 โบราณวัตถุ หรือ ศิลปวัตถุ

1.2 หุ่นจำลอง 3 มิติเป็นการจำลอง วัตถุ สิ่งของ ผู้คน สถานการณ์ เหตุการณ์ ช่วงใดช่วงหนึ่ง สถาปัตยกรรม ในลักษณะหุ่นจำลอง เพื่อช่วยให้ผู้ชมเห็นภาพได้ชัดเจนเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น โดยวัตถุนั้นจะมีความสำคัญแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับนิทรรศการ ซึ่งหากนิทรรศการที่เน้นวัตถุ วัตถุนั้นก็ต้องเป็นวัตถุชิ้นเยี่ยมที่สามารถดึงดูดผู้เข้าชม แต่หากนิทรรศการเน้นที่เนื้อหา วัตถุนั้นจะใช้ประกอบในการเล่าเรื่องให้สมบูรณ์และสร้างความต่อเนื่องของเรื่องราว วัตถุในการจัดแสดงมักมาพร้อมคำอธิบายประกอบ

2. บอร์ดข้อมูล เป็นสื่อประเภทงานกราฟิกที่ใช้ในการเสนอเนื้อหา เพื่อถ่ายทอดให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้โดยตรง เช่น แผนภูมิ แผนภาพ แผนสถิติ รูปภาพ ภาพเขียน ภาพถ่าย ภาพ โปสเตอร์ ใบปลิว แผ่นพับ แผ่นผัง

3. ทัศนศิลป์ ภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยาย สามารถการนำเสนอได้หลายรูปแบบ ช่วยให้ ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้นภายในระยะเวลาอันสั้น

4. สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) คือ ระบบที่ใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยในการจัดแสดง สื่อมีรูปแบบและวิธีการนำเสนอที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจช่วยเพิ่มสีสัน ในการจัดแสดง และ ผู้เข้าชมสามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาที่น่าสนใจ

5. กิจกรรม (Hand-on) คือ เครื่องมือที่ผู้ชมมีส่วนร่วมได้ด้วยการสัมผัส และสามารถเรียนรู้ ได้ด้วยตนเองผ่านการร่วมกิจกรรม การเล่น หรือมีปฏิสัมพันธ์

6. บุคคล (Dramatic Performance/Interpreter) คือ การใช้บุคคลเพื่อบอกเล่าเรื่องราว เนื้อหาต่าง ๆ ในนิทรรศการ

2.5. แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์วิทยาเกี่ยวกับพีธีรภัณฑ์

นิทรรศการเป็นเครื่องมือในการสื่อสารของพีธีรภัณฑ์ ยิ่งผู้ชมมีความใกล้ชิด หรือ มีประสบการณ์ร่วมกับวัตถุจัดแสดงยิ่งทำให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการ “การตีความ” สามารถให้ข้อมูลอันน่าตื่นเต้น และ เร้าใจแก่ผู้เยี่ยมชม (Nielsen 2017, P 442) การตีความหมายใน นิทรรศการเป็นการพิจารณาวัตถุหรือสิ่งที่ถูกแทนความหมาย (Object) จากมุมมองของผู้เยี่ยมชม (Visual Culture) กล่าวคือ การให้ความสนใจไปยังความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งที่ถูกแทนความหมาย (Object) กับ สิ่งที่ถูกนำเสนอ (Subject) โดยการตีความหมายในมุมมองของพีธีรภัณฑ์หรือนิทรรศการ คือ วัตถุ (Object) ที่ถูกเลือกมาจัดแสดง (Hooper, 2000) โดยภัณฑารักษ์ หรือ ผู้ออกแบบเนื้อหาของ นิทรรศการ ซึ่ง Horta (1992) กล่าวว่าพีธีรภัณฑ์ คือ พื้นที่ทางสัญลักษณ์ในการแสดงถึงกระบวนการทางวัฒนธรรมผ่านการแสดงออกทางการสื่อสาร

โดย สัญลักษณ์ (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อมีความหมาย (Meaning) แทนของจริง/ ตัวจริง(Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่ง สิ่งที่น่ามาใช้เป็นสัญลักษณ์อาจจะเป็น วัตถุสิ่งของ รูปภาพ หรือ ภาษา ซึ่งตามแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยา (Basic Concept) โดยทฤษฎีสัญลักษณ์ จากกาญจนา แก้วเทพ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) สรุปได้ดังนี้

1. องค์ประกอบของสัญลักษณ์ มีด้วยกัน 3 ส่วน คือ ของจริง (Reference) ส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) และ ตัวหมาย (Signified) ตัวอย่างเช่น กล่าวถึง “ขวด”

ของจริง (Reference) : ขวดแก้วจริงๆ

ส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) : สิ่งในแต่ละวัฒนธรรมสร้างสัญลักษณ์นั้นเป็นตัวอักษร “ขวด”ในสังคมไทย และ “bottle” ในภาษาอังกฤษ ซึ่ง จะแตกต่างกันไปในแต่ละสังคม

ตัวหมายถึง (Signified) : เมื่อเกิดจากการเรียนรู้สัญลักษณ์ ทั้ง 2 ส่วนที่กล่าวข้างต้น ของมนุษย์ของสังคมนั้นแล้ว เมื่อเห็นสัญลักษณ์ของ ขวดหรือbottle ในสมองหรือความคิดของมนุษย์จะเกิด แนวคิดจินตนาการภาพ ขวด ขึ้นมา เรียกว่า “ภาพในใจ” หรือ “ภาพในความคิด (Concept)”

ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและความหมาย 3 ลักษณะ คือ

1.1 ความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้นอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ (Arbitrary) คือ ไม่ได้เกี่ยวพัน หรือมีหลักเกณฑ์เกี่ยวข้องกับรูปร่างของสิ่งใด

1.2. ความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (Unnatural) คือ ความหมายเกิดจากการเรียนรู้

1.3 ความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดจากเหตุจูงใจพิเศษของผู้สร้าง (Unmotivated) คือ ไม่เกี่ยวข้องกับแรงกระตุ้นของผู้ใช้สัญญาณ

2. ความสัมพันธ์ (Relation) ความสัมพันธ์ใช้ในการอธิบาย “ความหมาย” สิ่งใดสิ่งหนึ่งจะมีความหมายก็ต่อเมื่อนำไปสัมพันธ์กับอีกสิ่ง คู่ความสัมพันธ์ที่ให้มีความหมายได้ชัดเจนที่สุด คือ ความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) และอีกคู่ความสัมพันธ์ที่ทางสัญวิทยาให้ความสนใจ คือ ความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวบท (Text) และ ตัวบริบท (Context) หมายถึง ตัวบทหนึ่ง ๆ จะมีความหมายอย่างไรขึ้นอยู่กับบริบทด้วย หากบริบทเปลี่ยนไป ตัวบทก็จะเปลี่ยนตามไปด้วย

3. ลักษณะส่วนตัว/ส่วนร่วมของสัญญาณ (Private/Public) สัญญาณทุกอย่างจะประกอบด้วย 2 มิติ เสมอ มิติหนึ่ง คือ มิติที่เป็นส่วนร่วมซึ่งเรียกว่า “Language” และอีกมิติเป็นส่วนตัวซึ่งเรียกว่า “Speech” ตัวอย่าง ด้านภาษาโดยที่มีมิติที่เป็นส่วนร่วม (Language) ของภาษาไทย ได้แก่ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ไวยากรณ์ เป็นต้น และเมื่อนำภาษาไทยโดยส่วนร่วมมาใช้ แต่ละคนก็จะมีมิติที่เป็นส่วนตัว (Speech) หรือ ลีลาในการใช้ แตกต่างกันเฉพาะตัวแต่อยู่ในกรอบของ Language ภาษาไทยอยู่ดี

4. รหัส (Code) หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณต่าง ๆ เป็นแบบแผนโครงสร้างที่อยู่ในหัวสมอง โดยจะทำการรับรู้และตีความสัญญาณที่เราเปิดรับมา ประเภทของรหัส แบ่งได้เป็น รหัสที่เกี่ยวข้องกับ (Product Code) รหัสที่เกี่ยวข้องกับ (Social Codes) รหัสที่เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรม (Cultural Code) และรหัสที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคล (Personal Codes) ซึ่งขั้นตอนการวิเคราะห์สัญญาณกระทำได้โดย 4 ด้านดังนี้

4.1 กฎของการแยกออกไป ตามหลักของคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) เช่น อะไรคืออาหาร อะไรไม่ใช่อาหาร แต่นั่นก็ขึ้นอยู่กับว่ารหัสนั้นเป็นของใคร

4.2 การแยกแยะหน่วยย่อยต่าง ๆ เช่น อาหารไทยประกอบด้วย ข้าวเปล่า น้ำพริก แกงเผ็ด แกงจืด น้ำจิ้ม ฯลฯ

4.3 กฎของการเชื่อมโยง ชุดของรหัสแต่ละชุดจะนำเอาส่วนย่อยอะไรมาเชื่อมโยงกันบ้าง และอะไรบ้างที่ไม่นำเอามาเชื่อมโยง

4.4 การวิเคราะห์หน้าที่ต่าง ๆ คือ รหัส ไม่ว่าจะป็นหน้าที่ใช้สอย ความบันเทิง พิธีกรรม เช่น ลูกอมเป็นขนมมีหน้าที่ให้ความเพลิดเพลิน ไม่ใช่เพื่ออิมท้อง เป็นต้น

5. วิธีการวิเคราะห์สัทวิทยา แบ่งออกเป็น 3 วิธี ดังนี้

5.1 การวิเคราะห์ความหมายโดยอรรถ และการวิเคราะห์ความหมายโดยนัย
ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) คือ คำหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร หรือ มีความหมายตรง (Denotative) ส่วน ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือ ความหมายทางอ้อม (Connotative Meaning) เกิดจากการตกลงของกลุ่มหรือเกิดขึ้นตามสถานการณ์ บริบททางสังคม วัฒนธรรม ค่านิยม มีความแตกต่างกัน และสามารถเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์

5.2 การวิเคราะห์แบบ Paradigmatic/Syntagmatic

1) การวิเคราะห์แบบ Diachronic / Syntagmatic คือ จะเน้นลำดับขั้นหรือช่วงระยะเวลาของเหตุการณ์ หรือ ปรากฏของสัญญาณจะพบมากในการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration) เนื่องจากโครงเรื่องของการเล่าเรื่องนั้นต้องกำหนดขั้นตอนของเหตุการณ์อย่างชัดเจน

2) การวิเคราะห์แบบ Synchronic/Paradigmatic คือ การแสวงหาคคุณลักษณะทั้งหมด (Attribute) ของสัญญาณที่ตรงกันข้ามกัน

3) การวิเคราะห์แบบ Metaphor/Metonymy แบ่งเป็น

3.1) อุปมา (Metaphor) เป็นวิธีการถ่ายทอดความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์สัญญาณ 2 ตัว ที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน และ ถูกนำมาถ่ายทอดความหมายด้วยการอุปมาอุปมัย การเปรียบเทียบแบบนี้ต้องอาศัยจินตนาการเป็นสำคัญในการหาลักษณะร่วม โดยสัญญาณตัวแรกผู้คนจะรู้จักความหมายกันดีแต่ตัวที่สองไม่รู้จักความหมายกันดี เช่น เธอสวยราวกับนางฟ้า

3.2) นามนัย (Metonymy) การถ่ายทอดความหมายโดยการหยิบเอาบางส่วนของสัญญาณมาแทนความหมายโดยรวม โดยผู้รับสารต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับคู่สัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยและส่วนรวมเอาไว้แล้ว เช่น ปารีส หยิบเอา หอไอเฟลมาเป็นส่วนย่อยของสัญญาณส่วนรวมของปารีส โดยผู้รับสารรับรู้ที่หอไอเฟลตั้งอยู่ในปารีส เป็นต้น

สัทวิทยาในงานนิทรรศการ

อนุรักษ์ จันทร์คำ (2559) ได้นำเสนอหลักในการวิเคราะห์สัญญาณของ Hodge ที่เกี่ยวข้องกับงานนิทรรศการไว้ดังนี้

1. การสื่อสารที่ดี คือ การมีปฏิสัมพันธ์ที่มีการเคลื่อนไหวเป็นวัฏจักรและสามารถเปลี่ยนแปลงได้

2. การสื่อสารที่ดี เป็นการทำงานขั้นพื้นฐานของรูปแบบการกระทำทางสังคม โครงสร้างกระบวนการ อัตลักษณ์ และความสัมพันธ์

3. บริบทของการกระทำในการสื่อสาร คือ เนื้อหาสารต้องมีความหมายในตัวเอง
4. ลำดับในการจัดแสดงมักมีความหมายในทุกลำดับ ทั้งในด้านของเวลา พื้นที่ในการจัดแสดง จะมีความหมายจากผู้ออกแบบสารสอดแทรกอยู่
5. การสื่อสารในนิทรรศการ เป็นความหลากหลายของสัญญาณ การใช้รหัส และสื่อต่าง ๆ ต่อผู้ชม โดยมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน

โดยงานวิจัยนี้ใช้การวิเคราะห์สัญญาณวิทยา เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยจึงใช้หลักแนวคิดการวิเคราะห์ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย เนื่องจากสอดคล้องกับการเล่าเรื่องเพื่อสื่อความหมายในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พัชัญสิตา พัชรรุจิพันธ์ (2554) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาการรับรู้เครือข่ายสังคม เฟซบุ๊ก ของสถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) และผลที่มีต่อพฤติกรรมการเข้าชมพิพิธภัณฑ” การศึกษาการรับรู้เครือข่ายสังคมเฟซบุ๊กของสถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) และผลที่มีต่อพฤติกรรมการเข้าชมพิพิธภัณฑสถานที่จริง เพื่อนำผลการศึกษาที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารด้วยสื่อเว็บไซต์เครือข่ายสังคม โดยมีการเก็บข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์และเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถามเชิงความคิดเห็นของผู้เป็นสมาชิกเฟซบุ๊กและแฟนเพจของเฟซบุ๊กของมิวเซียมสยาม จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า หากมีการรับรู้ในข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ ครบถ้วน มีความน่าสนใจ และมีทัศนคติ เช่น ในด้านความรู้สึกชื่นชอบ ความพึงพอใจที่มากแล้ว จะก่อให้เกิดพฤติกรรมที่อยากไปชมสถานที่จริงที่มากตามไปด้วย

แชมูน ลี (2562) ศึกษาเรื่อง “ปฏิบัติการทางวัฒนธรรมในการสร้างความเป็นไทยผ่านนิทรรศการของมิวเซียมสยาม” โดยอาศัยกรอบการศึกษาว่าด้วยพิพิธภัณฑวิทยาใหม่และการเมืองวัฒนธรรม โดยใช้การวิจัยเชิงชาติพันธุ์วรรณา การวิจัยเอกสาร และการวิจัยทางประวัติศาสตร์ เพื่อทำความเข้าใจการก่อตั้งมิวเซียมสยามและนิทรรศการของมิวเซียมสยาม โดยเน้นทำความเข้าใจนิทรรศการถาวรสองนิทรรศการคือ “เรียงความประเทศไทย” และ “ถอดรหัสไทย” และนิทรรศการหมุนเวียนต่าง ๆ ผลการศึกษาพบว่า 1. ตั้งแต่ก่อตั้งในปี 2540 มิวเซียมสยาม ตกอยู่ในกระแสความเปลี่ยนแปลงเสมอมาแรกเริ่ม พิพิธภัณฑถูกก่อตั้งในฐานะแผนการก่อตั้งกลุ่มพิพิธภัณฑภายในศูนย์กลางของกรุงเทพฯ ยุคเก่า ซึ่งรู้จักกันในนาม “เกาะรัตนโกสินทร์” ผู้ศึกษาเสนอว่ากลุ่มพิพิธภัณฑ และมิวเซียมสยามถูกสร้างขึ้นภายใต้แนวคิดพิพิธภัณฑวิทยาใหม่ 2. ด้วยเหตุที่นิทรรศการหลักของมิวเซียมสยาม นั่นคือ “เรียงความประเทศไทย” สร้างขึ้นมาจากแนวคิดแบบการประกอบสร้างทางสังคม (social constructionism) และจุลประวัติศาสตร์ (microhistory) 3. หลังการรัฐประหารปี 2549 และ 2557 งบประมาณในการก่อสร้างกลุ่มพิพิธภัณฑถูกตัดลงอย่างขนาดใหญ่และแผนการเดิมถูกล้มเลิกไป ด้วยเงื่อนไขดังกล่าว แม้ว่าเนื้อหาของนิทรรศการถาวรชุดใหม่ คือ “ถอดรหัสไทย” จะยังคงรักษาแนวคิดพิพิธภัณฑวิทยาแนวใหม่ และนำเสนอวัฒนธรรมทางเลือกอยู่ก็ตาม หากแต่บางส่วนของนิทรรศการได้แสดงให้เห็นว่า มิวเซียมสยามผนวกเอาการครอบงำทางวัฒนธรรมอย่างเก่าเข้ามาในการจัดแสดง 4. ควบคู่ไปกับนิทรรศการถาวร ผู้ศึกษาพบว่า นิทรรศการหมุนเวียนที่ถูกจัดทำขึ้นอย่างสม่ำเสมอโดยฝ่ายวิชาการของมิวเซียมสยาม ยังคงรักษาเป้าหมายของมิวเซียมสยามในการสร้างพิพิธภัณฑวิทยาใหม่และสร้างการครอบงำทางวัฒนธรรมที่เป็นทางเลือกให้แก่สังคมไทย

วรรณมน ใจกระจ่าง และคณะ (2561) ได้ศึกษา การศึกษาวิจัยประเมินผลการเรียนรู้ นิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” การศึกษานี้เป็นการวิจัยในกลุ่มผู้ชมอายุ 16-25 ปี (ผู้ที่เกิดในปี พ.ศ. 2536 - พ.ศ. 2545) เพื่อวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ และ เพื่อวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของผู้ชม โดยใช้แนวคิด Generic Learning Outcomes (GLOs) เป็นกรอบในการคิดวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า

1. ประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลความรู้จากนิทรรศการไปสู่ผู้ชมเรียงตามลำดับจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ดังนี้ ไทยแปลไทย ไทยเชื้อ ไทยชิม ไทยแต่เกิด ไทยดีโคตร ไทยinter ไทยอลัง และ ไทยสถาบัน ส่วนนิทรรศการที่ผู้ชมมีการแสดงความคิดเห็นมากที่สุด คือ ไทยแคไหน รองลงมาคือ ไทยรีเปลา และห้องนิทรรศการที่ผู้ชมเพลิดเพลินกับการจัดแสดงเรียงจากมากไปน้อย ได้แก่ ไทย Only ไทยวิทยา ไทยประเพณี และไทยแซะ

2. ผลการเรียนรู้จากการชมนิทรรศการของผู้ชม เรียงจากมากที่สุด ดังนี้ ผลการเรียนรู้ด้าน ความรู้และความเข้าใจ รองลงมาคือ ด้านกิจกรรม พฤติกรรมและพัฒนาการ ในส่วนของความต้องการกลับมาชมอีกครั้ง และการเรียนรู้ด้านทัศนคติและการให้คุณค่า แสดงให้เห็นว่าผู้ชมเกิดความคิดวิเคราะห์ ดีความจากการชมนิทรรศการและทัศนใหม่อยู่ในระดับปานกลาง

3. ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้ชม 16-25 ปี พบว่า ระดับการศึกษา วิทยุฒิ ประสบการณ์ชีวิต และระบบการเรียนการสอนของโรงเรียน โดยความเห็นของผู้ชมอายุ 19-25 ปี ให้คำอธิบาย เชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์ชีวิตมากกว่า ผู้ชมอายุ 16-18 ปีให้ระดับความรู้ใหม่ และความเข้าใจจากสื่อนำเสนอ

ชรรร ลันสุชีพ และสุวรรณ จันทิวาสารกิจ (2563) ได้ศึกษา แนวทางการออกแบบสื่อ ปฏิสัมพันธ์ สำหรับพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ กรณีศึกษานิทรรศการ ชุด ถอทรหัสไทย ณ มิวเซียมสยาม เพื่อศึกษาหลักการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) สำหรับพิพิธภัณฑ์ ประวัติศาสตร์ โดยวิธีการสังเกตพฤติกรรมผู้เข้าชมผ่านกล้องวงจรปิดและสัมภาษณ์แบบสั้น และ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ พบว่า สื่อปฏิสัมพันธ์ควรถูกวางแผน ออกแบบพร้อมกับขั้นตอนการสร้างสรรค์นิทรรศการ เพื่อให้มีความสอดคล้องกับแนวทางนำเสนอ ของนิทรรศการ นอกจากนี้ ยังต้องให้ความสะดวกในการใช้งาน ส่งมอบองค์ความรู้ สร้างความเพลิดเพลิน และสามารถกระตุ้นให้ผู้ผู้ตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การต่อยอดการเรียนรู้

ซารา เบรกเกอร์ (Baker, Istvandy, & Nowak, 2016) ศึกษาเรื่อง “การจัดการมรดกทางดนตรียอดนิยม: การเล่าเรื่องและการมีส่วนร่วมในการเล่าเรื่องของพิพิธภัณฑ์และนิทรรศการดนตรียอดนิยม” (Curating popular music heritage: storytelling and narrative engagement in popular music museums and exhibitions) ศึกษาการเล่าเรื่องของพิพิธภัณฑ์ทางดนตรีจำนวน 14 แห่ง โดยการสัมภาษณ์ ภัณฑารักษ์และนักออกแบบพิพิธภัณฑ์ ผลการศึกษาพบว่า แนวทางการเล่าเรื่องที่ใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการดนตรียอดนิยม สามารถแบ่งออกเป็น 3 แนวทาง คือ **1. แนวทางอ้างอิงตามเรื่องราว (Story)** การเล่าเรื่องในลักษณะนี้เน้นออกแบบเรื่องราวของนิทรรศการและเหตุการณ์ของเรื่องราวโดยละเอียดแล้วจึงรวบรวมวัตถุหรือสิ่งประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในภายหลัง **2. แนวทางอ้างอิงตามแนวคิด (Concept)** การเล่าตามแนวคิดเป็นการตั้งช่วงเวลาของเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ดนตรี ซึ่งแนวคิดนี้เป็นรากฐานของเรื่องราวที่จะเล่าในนิทรรศการ เมื่อแนวคิดพื้นฐานได้รับการพัฒนาขึ้น วัตถุจัดแสดงจะถูกพยายามนำมาจัดแสดงเพื่อให้เห็นถึงแง่มุมต่าง ๆ **3. แนวทางอ้างอิงตามวัตถุจัดแสดง (Object)** การเล่าเรื่องโดยยึดวัตถุจัดแสดงเน้นการนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เหตุการณ์สำคัญ และ ความสำคัญทางวัฒนธรรม ของวัตถุจัดแสดง

อนุรักษ์ จันทร์คำ (2559) ศึกษาเรื่อง การประกอบสร้างชุดสัญลักษณ์แห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อบุคคลพิการทางสายตาของนิทรรศการบทเรียนในความมืด การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่สำคัญแก่ผู้รับสารของนิทรรศการบทเรียนในความมืด จากความรู้สึกเวทนาต่อผู้พิการทางสายตาเป็นการยอมรับและเข้าใจ โดยใช้หลักทางสัญวิทยาในการวิเคราะห์และถอดสัญลักษณ์ความหมายการสื่อสารโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่าง ผลการศึกษาพบว่า นิทรรศการบทเรียนในความมืดมี 4 สัญลักษณ์ที่ทำให้ผู้รับสารเปลี่ยนจาก “เวทนา” เป็น “ยอมรับและเข้าใจ” คือ บทสนทนา ความมืด ผู้นำทาง และ ผู้เข้าร่วมประสบการณ์ ซึ่งเป็นไปตาม แกนหลักของกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ ผลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้เข้าร่วมประสบการณ์มีทัศนคติที่เข้าใจและยอมรับในตัวผู้พิการทางสายมากขึ้น แต่ยังคงมีความสงสารเวทนาอยู่

จากงานวิจัยข้างต้นนั้น พบว่าในการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับงานนิทรรศการ โดยเฉพาะนิทรรศการ ของมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ มีการศึกษาในหลากหลายแง่มุม แต่ยังไม่พบการศึกษาในมุมมองของผู้สร้างสรรค์และผู้ออกแบบบทของนิทรรศการ งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์การเล่าเรื่อง และ วิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสม เพื่อให้เป็นแนวทางในการนำเสนอการเล่าเรื่องและการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาของนิทรรศการ

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการนำเสนอเรื่องราว และการเชื่อมโยงเรื่องราวของสื่อประสมในนิทรรศการภายในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ของนิทรรศการถาวรเรื่อง “ถอดรหัสไทย” โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ของนิทรรศการถาวรเรื่อง “ถอดรหัสไทย” จำนวน 14 ห้อง เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” และการเชื่อมโยงสื่อในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” รวมทั้งสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ขั้นตอนการหาข้อมูล

1. ศึกษาประวัติความเป็นมาของแนวคิดของมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
2. สัมภาษณ์ภัณฑารักษ์ ผู้ดูแลเนื้อหา และผู้เกี่ยวข้องในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” เพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์ การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
3. ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาที่จัดแสดงในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” เพื่อวิเคราะห์ และตีความปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในสื่อประสม

3.2 แหล่งข้อมูลวิจัย และการเก็บข้อมูล

แหล่งข้อมูลในการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1) แหล่งข้อมูลบุคคล

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” โดยต้องสามารถเล่าเรื่องราว ขั้นตอน กระบวนการในการจัดทำนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ได้

2) แหล่งข้อมูลด้านเอกสาร

รวบรวมข้อมูลจากการสำรวจนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ที่จัดแสดงในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” เสมือนจริง (Virtual museum)

3.3 การเก็บข้อมูล

1) การสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์ (Interview) ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก และมุมมองในหลากหลายมุม โดยโครงสร้างคำถามเป็นแบบกึ่งโครงสร้าง หรือการสัมภาษณ์แบบชี้นำ (Guided Interview) คือ คำถามในการสัมภาษณ์มีโครงสร้างเป็นแบบคำถามปลายเปิด ซึ่งมีความยืดหยุ่น เปิดกว้างให้ หรือมีการนำคำสำคัญ (Keyword) มาใช้ประกอบการสัมภาษณ์ ซึ่งคำถามในลักษณะนี้สามารถปรับคำถามให้มีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ และสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ในแต่ละครั้ง โดยข้อมูลในการสัมภาษณ์ มีดังนี้

สัมภาษณ์คณะกรรมการ “ถอดรหัสไทย”

คุณปรามินทร์ เครือทอง (ที่ปรึกษา และหัวหน้าคณะกรรมการพัฒนาเนื้อหาของนิทรรศการ) ภัณฑารักษ์หลัก

พาดิษฐ์ ทิพทัส (นักจัดการความรู้ในฝ่ายมิวเซียมสยาม) ภัณฑารักษ์รอง

คุณวรการต์ วงษ์สุวรรณ (นักจัดการความรู้ในฝ่ายวิชาการ) ภัณฑารักษ์รอง

แนวคำถามที่ใช้

คำถามถึงแนวคิดหลักในการนำเสนอนิทรรศการ (แนวคิดการสร้างสรรค์)

1. ที่มาและแรงบันดาลใจในการนำเสนอของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”
2. ความคาดหวังของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”
3. ปัญหาและอุปสรรคที่พบในขั้นตอนการพัฒนาของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”
4. ผลกระทบที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของนิทรรศการอย่างไร

คำถามถึงวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ (วิธีการเล่าเรื่อง)

1. การเลือกมุมมอง เพื่อกำหนดเส้นเรื่องในการนำเสนอของนิทรรศการเป็นอย่างไร
2. ขอบเขตในการนำเสนอเรื่องราวเป็นอย่างไร

3. ในการสร้างสรรค์สารการสื่อสารโดยรวมเป็นอย่างไร เช่น แนวทาง (Theme) โดยรวมของนิทรรศการที่ต้องการส่งไปยังผู้รับสาร

4. การคัดสรรเรื่องราวเพื่อใช้ในสื่อหลัก และ สื่อรอง ของนิทรรศการเป็นอย่างไร

5. การเลือกจัดแสดง หรือ ข้อความภาพ เพื่อสื่อสารกับผู้ชมเป็นอย่างไร

6. หลักการในการเลือกสื่อเพื่อนำเสนอเรื่องราวของนิทรรศการเป็นอย่างไร

7. บทบาทของสื่อที่กำหนดในห้องจัดแสดง มีความเชื่อมโยง และ ส่งเสริมเนื้อหาอย่างไร เช่น การนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อบอร์ดกราฟิก ทำหน้าที่ขยายเนื้อหาในสื่อมัลติมีเดีย เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจรายละเอียดของเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

8. ขอบเขตของการเลือกใช้สื่อประสมในนิทรรศการ

การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์แบบพบหน้า โคนนัดหมายวันและเวลา และบอกระยะเวลาที่ใช้ในการสัมภาษณ์แต่ละครั้ง ซึ่งอาจจะไม่ได้แล้วเสร็จในครั้งเดียว

หลังการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะถอดเทปจากการสัมภาษณ์ และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อเขียนเป็นรายงานสรุปผลวิจัยต่อไป

2) การวิเคราะห์ตัวบท

การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจต่อวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการทั้ง 14 ห้อง ซึ่งมีการใช้สื่อหลากหลายประเภทในการนำเสนอร่วมกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.4 การรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร

ผู้วิจัยกำหนดประเภทของสื่อประสมที่ใช้ในนิทรรศการ จำนวน 14 ห้องจัดแสดง เพื่อใช้ในการศึกษาการเล่าเรื่องและการเชื่อมโยงกันของเนื้อหาของแต่ละสื่อดังนี้

ลำดับ	ห้องจัดแสดง	ประเภทสื่อ					
		วัตถุจัดแสดง	บอร์ดข้อมูล	วีดิทัศน์	มัลติมีเดีย	กิจกรรม	บุคคล
1	ห้อง “ไทยรีเปลา”	/	/	/			/
2	ห้อง “ไทยแปลไทย”	/	/	/			/
3	ห้อง “ไทยตั้งแต่เกิด”		/		/		/
4	ห้อง “ไทยสถาบัน”		/		/		/
5	ห้อง “ไทยอสังการ”	/	/				/
6	ห้อง “ไทยแค้ไหน”	/	/				/
7	ห้อง “ไทย Only”	/	/	/			/
8	ห้อง “ไทย Inter”	/	/				/
9	ห้อง “ไทยวิทยา”	/	/	/	/		/
10	ห้อง “ไทยชิม”	/	/		/		/
11	ห้อง “ไทยดีโคตร”	/	/			/	/
12	ห้อง “ไทยเชื่อ”	/	/				/
13	ห้อง “ไทยประเพณี”	/	/			/	/
14	ห้อง “ไทยแซะ”	/	/			/	/

ตารางที่ 2 แสดงประเภทของสื่อที่พบในนิทรรศการชุด ถอดรหัสไทย

2.2 ในการวิเคราะห์ด้านวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสม ผู้วิจัยได้ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างห้องจัดแสดงจำนวน 14 ห้อง ได้แก่ ห้องไทยรีเปลา ห้องไทยแปลไทย ห้องไทยแปลไทย ห้องไทยตั้งแต่เกิด ห้องไทยสถาบัน ห้องไทยอสังการ ห้องไทยแค้ไหน ห้องไทย Only ห้องไทย Inter ห้องไทยวิทยา ห้องไทยชิม ห้องไทยดีโคตร ห้องไทยเชื่อ ห้องไทยประเพณี และห้องไทยแซะ

2.3 เอกสารที่มีการนำเสนอถึงแนวคิดของนิทรรศการ เช่น บทความ งานวิจัย แล้วถอดความหมายของแต่ละห้องจัดแสดง และนำมาวิเคราะห์เนื้อหาให้สอดคล้อง

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และ เก็บข้อมูล

- ผู้วิจัย
- เครื่องบันทึกเสียง
- กรอบคำถามในการสัมภาษณ์

3.6 การนำเสนอ

งานวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Design) ในรูปแบบตารางภาพประกอบคำบรรยายที่ใช้ในการวิเคราะห์

บทที่ 4 นำเสนอข้อมูลผลการวิเคราะห์เรื่อง การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ ดังนี้

1. การวิเคราะห์แนวคิดการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

1.1 ใช้กรอบแนวคิดเรื่องเรื่องพิพิธภัณฑวิทยาใหม่ในการวิเคราะห์แนวคิดหลักของการเล่าเรื่องในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

2. การวิเคราะห์ข้อมูลวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

2.1 ใช้แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling) และ การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย (Transmedia storytelling) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

2.2 ใช้แนวคิดเรื่องการออกแบบสารและสื่อประสมมาเป็นกรอบของการวิเคราะห์ลักษณะการใช้งานสื่อประสมในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ผู้วิจัยให้ความสนใจกับแนวคิด และวิธีการเล่าเรื่องที่นำมาใช้ผ่านสื่อประสมในการนำเสนอ นิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ในบทนี้ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูล แนวคิด ของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” รวมถึงวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมที่ปรากฏในนิทรรศการ โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ

“ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นการนำเสนอที่มา และแนวคิดต่าง ๆ ที่ถูกใช้ในการสร้างสรรค์นิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นการนำเสนอวิธีการเล่าเรื่อง และการใช้สื่อประสม ในการเล่าเรื่องของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

โดยผลการวิจัย มีดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ

“ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Document) และ จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth interview) คุณปรามินทร์ เครือทอง ภัณฑารักษ์หลัก คุณพาดิษฐ์ ทิพทัส และคุณวรการต์ วงษ์สุวรรณ ภัณฑารักษ์รอง ของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” โดยได้นำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์กับแนวคิดเรื่องพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ ควบคู่กับ แนวคิดเรื่องการออกแบบสารเพื่อตอบคำถามในปัญหานำวิจัยเรื่องแนวคิดการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ดังนี้

- 1) ที่มาของมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
- 2) การสร้างสรรค์นิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ของมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
 - 2.1) การคิดค้นแนวคิดหลัก
 - 2.2) การกำหนดขอบเขตเนื้อหา
 - 2.3) การวางโครงเรื่อง และการพัฒนาบท
 - 2.4) การออกแบบสารนิทรรศการ

1. ที่มาของมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือ มิวเซียมสยาม จัดตั้งขึ้นเมื่อ 18 มิถุนายน 2547 ภายใต้สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) จากนโยบายของรัฐบาลในช่วง พ.ศ. 2547 โดยมี 4 นโยบายหลักที่ส่งผล ได้แก่ 1) นโยบายด้านการศึกษา คือ การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้ด้วยตนเอง 2) นโยบายเศรษฐกิจ คือ การสร้างคุณค่าให้แก่สินค้าและบริการของประเทศ (Value creation economy) 3) นโยบายการบริหารองค์ความรู้ และ 4) นโยบายพิพิธภัณฑ์แหล่งการเรียนรู้ “สมิธโซเนียนไทย” ในเกาะรัตนโกสินทร์ (แซมมูน ลี, 2561)

อนึ่งก่อนการจัดตั้งสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ มีการระดมแนวคิดจากนักวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิจากหลากหลายหน่วยงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศาสตราจารย์นิธิ เอียวศรีวงศ์ ได้บอกถึงจุดมุ่งหมายหลักของการจัดตั้งสถาบันฯ ไว้ 2 ประการ คือ

ประการแรก การทำให้ความรู้เป็นที่แพร่หลายในหมู่ประชาชน (Popularization of knowledge) เนื่องจากในสังคมไทยโดยทั่วไปความรู้มักเป็นสมบัติของคนเฉพาะกลุ่ม โดยเฉพาะอภิสิทธิ์ชน และไม่ยอมให้ความรู้ได้กระจายไปยังคนกลุ่มอื่น แต่ในสังคมตะวันตกที่ผ่านการต่อสู้ทางศาสนาและการเมืองมาแล้ว เมื่อเข้าสู่ความเป็นรัฐชาติแบบประชาธิปไตย การเผยแพร่ความรู้ไปสู่ประชาชนจึงเป็นเรื่องปกติ ดังนั้น จึงแบ่งงานหลักของสถาบันได้ เป็น 2 อย่าง คือ 1. งานพิพิธภัณฑ์ เพราะพิพิธภัณฑ์เป็นสื่อการเรียนรู้ชนิดหนึ่ง อันมีประสิทธิภาพมากหากใช้ให้เหมาะสม และ 2. งานสื่อ เพราะในสังคมไทยนั้น เป็นสังคมที่มีพัฒนาการด้านการใช้สื่ออย่างกว้างขวางแต่ถูกใช้ไปในเชิงพาณิชย์เป็นส่วนใหญ่ ไม่ได้ใช้ประโยชน์สื่อไปในทางการเผยแพร่ความรู้มากนัก

ประการที่สอง การสร้างสรรค์ความรู้ (Creation of Knowledge) เนื่องจากในสังคมไทยการเผยแพร่ความรู้แก่ประชาชนมักเน้นเพียงความรู้ที่คนส่วนใหญ่รู้อยู่แล้ว และมองว่า

ความรู้ใหม่ ๆ นั้น เป็นเรื่องของนักวิชาการโดยเฉพาะเท่านั้น แต่แท้จริงแล้วความก้าวหน้าทางวิชาการ ต้องอาศัยฐานความเข้มแข็งของสังคมที่รู้เท่าทันงานวิชาการ (สพร.,2548)

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ จึงจัดตั้งขึ้นเพื่อกระตุ้นต่อมคิดของคนไทยให้สามารถ มีความรู้เท่าทัน และเท่าเทียมท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ ซึ่งมีวิเชียมสยาม: พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Museum Siam : Discovery Museum) ภายใต้สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) จึงมีจุดประสงค์เพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้นอกห้องเรียนแนวใหม่ ที่ช่วยสร้างความเข้าใจการรู้จักตนเอง รู้จักเพื่อนบ้าน โลก และ สร้าง “แนวคิดและภาพลักษณ์ใหม่ ๆ” ของพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทยผ่าน เทคโนโลยีและกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยมีการจัดแสดงนิทรรศการใน 3 รูปแบบ คือ นิทรรศการถาวร นิทรรศการหมุนเวียน และนิทรรศการเคลื่อนที่ไปยังสถานที่ต่าง ๆ

โดยนิทรรศการถาวรชุดแรกของมิวเซียมสยาม ชื่อว่า เรียงความประเทศไทย เป็นการบอกเล่าถึงพัฒนาการของภูมิภาคอาเซียน ตั้งแต่สมัยแผ่นดิน สุวรรณภูมิ (3,000 ปีก่อน) ที่ประกอบไปด้วยอารยธรรมต่าง ๆ ก่อนการรับวัฒนธรรมมาจากอินเดียและจีน เรื่อยมาจนกำเนิด ประเทศสยาม และก้าวสู่ประเทศไทยในปัจจุบัน ใช้เวลาจัดแสดง 8 ปี (พ.ศ. 2551 - 2559) ก่อนจะเปลี่ยนเป็นนิทรรศการชุดที่สอง ชื่อว่า “ถอดรหัสไทย” ที่เริ่มเปิดให้เข้าชม ตั้งแต่ วันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2560 จนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 15 บรรยากาศบางส่วนจากนิทรรศการ “เรียงความประเทศไทย”

ซ้าย ห้องเบิกโรง ขวา ห้องกำเนิดสยาม

(ที่มา : <https://0983076341bell.wordpress.com/นิทรรศการ/>)

2. การสร้างสรรค์นิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ของมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ในการเตรียมงานของนิทรรศการ คณะผู้จัดทำใช้เวลากว่า 1 ปี ในการสร้างสรรค์และดำเนินการ นิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” เพื่อนำเสนอเรื่องราว “ความเป็นไทย” และ “พัฒนาการของความเป็นไทย” อันเป็นสิ่งแสดงให้เห็นถึง “อัตลักษณ์” หรือ “ตัวตน” แต่เมื่อพิจารณาแล้ว “ความเป็นไทย” ก็ดูเหมือนจะมีความชัดเจน แต่กลับคลุมเครือไม่ชัดเจน เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมที่หลอมรวมวัฒนธรรมมาจากหลากหลายองค์ประกอบ “ถอดรหัสไทย” จึงนำเสนอประเด็นที่ชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามและค้นหาความหมายที่แท้จริงของความเป็นไทย ผ่านการเล่าเรื่องราวความเป็นไทย ในมิติต่าง ๆ อาทิ ประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม วัฒนธรรม ประเพณี อาหาร การแต่งกาย ความเชื่อ วิถีชีวิต และพัฒนาการของความเป็นไทยที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม ตั้งแต่ต้นรัตนโกสินทร์จนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 16 บรรยากาศบางส่วนจากนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

ซ้ายบน ห้องไทยรีเปลา่ ขวาบน ห้องไทยแปลไทย ซ้ายล่าง ไทยวิทยา ขวาล่าง ห้องไทย Only

(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ. 2564)

2.1 การคิดค้นแนวคิดหลัก

ในการคิดค้นแนวคิดหลักของงานนิทรรศการมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ชุดถอดรหัสไทย การตัดสินใจทุกอย่างจะเป็นของ ผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (สพร.) ผอ.รามศ พรหมเย็น โดยมีคุณปรามินทร์ เครือทอง เป็นหัวหน้าคณะทำงาน หรือภัณฑารักษ์หลัก (Curator) และมีคณะทำงานประกอบด้วย ที่ปรึกษา 3 ท่าน คุณจิระนนท์ พิตรปรีชา รศ.ดร. ศานติ ภักดีคำ และ รศ.ดร. ปรีดี พิศภูมิวิถิ และคณะทำงานด้านเนื้อหา 5 ท่าน ได้แก่ คุณพาดิษฐ์ ทิพทัส คุณวรการต์ วงษ์สุวรรณ (นักจัดการด้านความรู้ของมิวเซียมสยาม) คุณนุชจรี ใจเก่ง คุณกอบปรีย์ กุศล นีละไพจิตร และคุณกานต์ชนิด พันธูลี (นักจัดการด้านความรู้อิสระ)

โดยวิธีการคิดค้นแนวคิด (Concept) ที่จะทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจของ งานด้านนิทรรศการ ต้องอาศัย 2 ส่วนผสมกัน คือ ข้อมูล (Data & Insight) กับ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative) สำหรับหัวข้อของนิทรรศการ ถอดรหัสไทย เกิดขึ้นจากคุณปรามินทร์มองว่า “คนไทยมัก พูดถึงความเป็นไทย แต่ความเป็นไทยคืออะไร” โดยเกิดจากแนวคิดที่ว่า

“จากนิทรรศการชุดแรกเรื่อง เรียงความประเทศไทย ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ชาติไทย ตั้งแต่สมัยสุวรรณภูมิ สู่ยุคทองของสยามประเทศ จนมาเป็นประเทศไทยในปัจจุบัน หากเปรียบเป็นต้นไม้ ก็คือ “ราก” ของความเป็นไทย แต่สำหรับนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” เป็นการคิดต่อยอดจากชุดแรก กล่าวคือ หากชุดแรกเป็นราก เล่าเรื่องที่มาจากที่ไปของไทย ชุดที่สอง จึงเป็น “ผลผลิต กิ่งก้านดอก ผล” จากนิทรรศการชุดแรก โดยเริ่มจากการตั้งคำถาม ความเป็นไทยคืออะไร ชุดแรกเป็นการก่อกำเนิดความเป็น ไทยขึ้นมา แต่ไม่รู้ว่าความเป็นไทย คืออะไร เพราะไม่มีใครตอบได้ แม้แต่ใน google ก็ไม่มีคำตอบ แต่ความเป็นไทยกลับถูกท่องจำมาตั้งแต่เด็ก ให้รักความเป็นไทย ให้รักนั้นนี้ แต่ไม่มีใครตอบ ว่ามันคืออะไร นิทรรศการจึงมีจุดเริ่มต้นจาก ตรงนี้ว่า ความเป็นไทย คือ อะไร?”

คุณปรามินทร์ เครือทอง ภัณฑารักษ์หลัก
(วันที่สัมภาษณ์ 3 พฤษภาคม พ.ศ. 2564)

เมื่อได้แนวคิดตั้งต้นแล้วว่า “ความเป็นไทยคืออะไร” ภัณฑารักษ์ต้องใช้เวลาค้นคว้า กว่า 1 ปี เพื่อหาคำตอบ โดยส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลข้อมูลจากงานวิจัย และหนังสือที่กล่าวถึงหัวใจ สำคัญของความเป็นไทย อันได้แก่ 1) งานของอาจารย์สายชล สัตยานุรักษ์ เรื่อง ปัญญาชนแห่งรัฐ

สมบูรณาญาสิทธิราชย์ และ ปัญญาชนหลังการปฏิวัติ 2475 2) งานของคุณประชา สุวีรานนท์ หนังสือเรื่องอัตลักษณ์ไทย: จากไทยสู่ไทย ๆ และ 3) งานของคุณเกษียร เตชะพีระ เรื่องบริโศก ความเป็นไทย โดยหนังสือดังกล่าวได้ถูกนำมาเป็นองค์ความรู้ส่วนหนึ่งเพื่อประกอบการอธิบายถึง “ความเป็นไทย” ในนิทรรศการ

2.2 การกำหนดขอบเขตเนื้อหา

เมื่อภัณฑารักษ์ได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากการค้นคว้า (Research) พบว่าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทยมีจำนวนมาก ภัณฑารักษ์จึงมีความจำเป็นต้องจัดหมวดหมู่ และกำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่จะใช้ในการเล่าเรื่อง เพื่อให้การทำงานในขั้นตอนต่อไปมีความชัดเจนในเบื้องต้นนั้น คุณปารามินทร์ กล่าวว่า

“ในคำตอบของความเป็นไทยซึ่งความเป็นไทยของอาจารย์สายชล คือ การผูกติดอยู่กับสามสถาบันหลักคือ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ จึงนำตรงนี้มาต่อยอด ตั้งคำถามว่าจริงหรือไม่ กรอบของความเป็นไทยมันอยู่ไหน และเมื่อมันหลุดออกจากกรอบดังกล่าวแล้วเดินไปสู่อะไร หมายความว่า ความเป็นไทยในยุคต้นเป็นอย่างไรที่อาจารย์สายชกล่าว แต่ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา และเริ่มหลุดออกจากกรอบ เติลิตเปิดเปิง มาจนถึงทุกวันนี้”

คุณปารามินทร์ เครือทอง ภัณฑารักษ์หลัก
(วันที่สัมภาษณ์ 3 พฤษภาคม พ.ศ. 2564)

เมื่อได้กรอบแนวคิด (Main story) คือ การเล่าเรื่องความเป็นไทยโดยผ่านกรอบความเป็นไทยจากในช่วงแรกที่มีมองว่าความเป็นไทยนั้นถูกผูกติดอยู่กับ สามสถาบันหลักคือ ชาติ ศาสนา และ พระมหากษัตริย์ แต่เมื่อความเป็นไทยเข้าสู่สังคมโลกยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ความเป็นไทยจึงหลุดออกจากชนบทไทยแบบเดิม การเข้ามาของข้อมูลข่าวสารที่ไร้พรมแดนส่งผลต่อรูปแบบของความเป็นไทยที่เปลี่ยนแปลงไป ความเป็นไทยจึงมิได้ขึ้นกับวิธีการปกครองอย่างที่เป็นการซึ่งภัณฑารักษ์จึงพัฒนาเนื้อหาจากกรอบดังกล่าวกลายเป็นกรอบในการนำเสนอ โดยสำหรับนิทรรศการเรื่องถอดรหัสไทย เป็นการเล่าผ่านความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาสำคัญ 5 ยุค ได้แก่ ยุคแรก ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 จนถึงการเปลี่ยนแปลงการปกครอง เป็นยุคที่ไทยเริ่มสร้างความเป็น

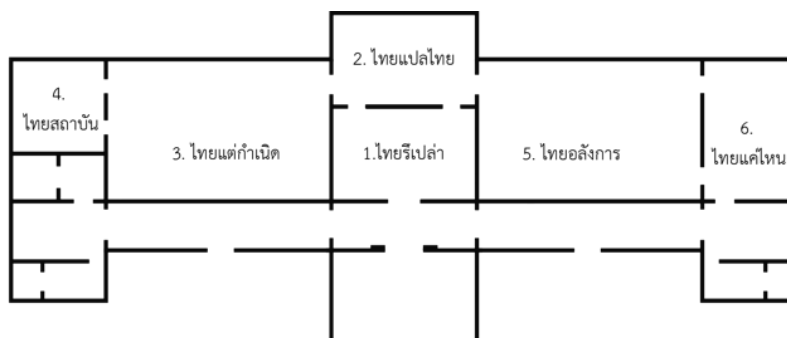
ไทยเพื่อแสดงถึงความเป็นอารยประเทศ ยุคที่สอง หลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง จนถึงช่วง พ.ศ. 2500 ความเป็นไทยแบบ “รัฐนิยม” เป็นยุคที่ความเป็นไทยถูกสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงความรักชาติ รักแผ่นดิน และความปรองดองสมานฉันท์ ยุคที่สามช่วง พ.ศ. 2500 ยุคของการฟื้นฟู 3 สถาบันหลัก ได้แก่ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ รวบรวมทั้งการนำเสนอความเป็นไทยในเชิงพาณิชย์ ยุคที่สี่โลกาภิวัตน์ พ.ศ. 2530 เป็นยุคที่ ความเป็นไทยออกนอกกรอบจารีตแบบเดิม และ ยุคที่ห้าปลายรัชกาลที่ 9 จนถึงปัจจุบัน เป็นยุคที่ความเป็นไทยแบบโบราณถูกนำกลับมาใช้อีกครั้ง โดยมีสถาบัน 3 สถาบันหลัก เป็นหัวใจของความเป็นไทย

ดังนั้น เนื้อหา และประเด็นที่จะถูกนำเสนอในนิทรรศการ จึงอยู่ภายใต้เหตุการณ์ และปรากฏการณ์ที่ปรากฏอยู่ในช่วง 5 ยุคสมัยที่ได้กล่าวไปข้างต้น

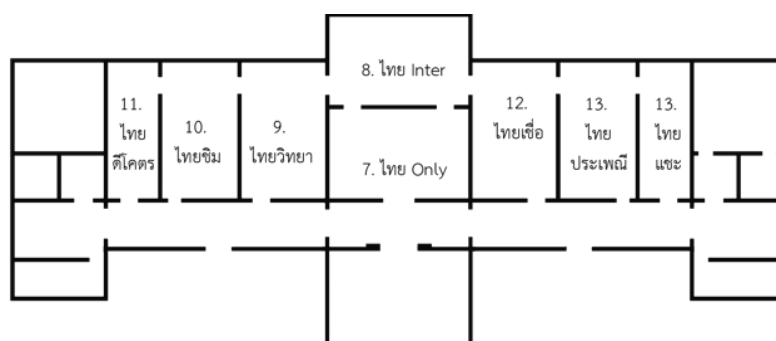
2.3 การวางโครงเรื่อง และการพัฒนาบท

เมื่อได้กรอบในการนำเสนอ จากนั้นจึงพัฒนาสู่การวางโครงเรื่อง และกำหนดเส้นเรื่อง โดยสำหรับนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” นั้นภัณฑารักษ์วางเนื้อหาแบ่งเป็น 2 ส่วน ซึ่งในการกำหนดเส้นเรื่องในการรับชมนั้นจะกระทำควบคู่ไปกับการออกแบบพื้นที่ในการจัดแสดงดังภาพที่ 17 และ 18 โดยในส่วนแรกถูกจัดแสดงในชั้นที่สามเล่าถึง **แนวคิดนิยามของความเป็นไทย** ได้แก่ ห้างไทยรีเปล่า ไทยแปลไทย ไทยตั้งแต่เกิด ไทยสถาบัน ไทยอสังการ และไทยแค้ไหน จะแสดงให้เห็นถึงความเป็นไทยที่มาจากแนวคิด วิธีการ และความเชื่อ ของวิธีการปกครอง และส่วนที่สองถูกจัดแสดงในชั้นที่สองเล่าถึง **ผลผลิตอันเกิดจากแนวคิดนิยามของความเป็นไทย** ได้แก่ ห้างไทย Only ไทย Inter ไทยวิทยา ไทยชิม ไทยดีโคตร ไทยเชื่อ ไทยประเพณี และไทยแชะ อันแสดงให้เห็นถึงพลวัตของความเป็นไทยที่ลื่นไหล เปลี่ยนแปลงรูปแบบ และสิ่งของ ล้วนถูกประยุกต์ปรับเปลี่ยนจากแนวคิดข้างต้นเพื่อตอบสนองการดำรงชีวิตของคนไทยในสังคม

อาทิ เมื่อผู้ปกครองสร้างพระสยามเทวาธิราช (ห้างไทยแปลไทย ในชั้นสาม) เป็นเทพเจ้าประจำประเทศ ผู้พิทักษ์รักษาให้เมืองไทยรอดพ้นจากเหตุการณ์ร้าย นางกวัก (ไทย only และไทยเชื่อ ในชั้นที่ สอง) เป็นผีที่พัฒนามาเป็นเทพซึ่งสร้างความอุ่นใจให้กับพ่อค้าแม่ค้า คอยกวักเงินกวักทองตามความเชื่อของชาวบ้าน อันแสดงให้เห็นว่าแนวคิดความเป็นไทยในส่วนแรกส่งผลต่อความเป็นไทยในส่วนที่สองในลักษณะใด



ภาพที่ 17 แพลนรายชื่อห้องจัดแสดงชั้น 3
นำเสนอแนวคิดนิยามของความเป็นไทย



ภาพที่ 18 แพลนรายชื่อห้องจัดแสดงชั้น 2
นำเสนอผลผลิตอันเกิดจากแนวคิดนิยามความเป็นไทย

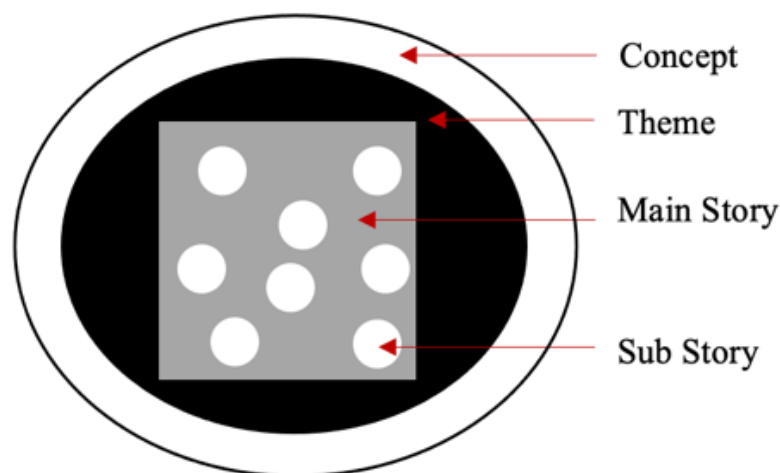
ในการวางโครงเรื่องย่อย (Sub Story) ของนิทรรศการ จะมีแนวทางในการเลือกประเด็นจากหัวข้อประเด็นที่เป็นกระแสในสังคม หรือ ประเด็นที่ร้อนแรงในสังคมมาใช้เป็นหัวข้อ (Headline) เพื่อดึงดูดให้เรื่องมีความน่าสนใจ ดังนั้นทุกเรื่องที่จะนำเสนอจะต้องเป็นปรากฏการณ์ที่คนทั่วไปสัมผัสได้ คนทั่วไปรู้จัก และเคยพบเห็นในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ เรื่องที่นำมาเสนอผู้ชมต้องสามารถเชื่อมโยง (Relate) และรู้สึกร่วม (Touch) กับตนเองได้ เช่น ฉันทเคยเชื่อแบบนี้ ฉันทเคยโดนแบบนี้ จากจุดดังกล่าวจึงเป็นที่มาของประเด็นย่อยทั้ง 14 ห้อง ในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ดังภาพที่ 19 ได้แก่ 1) ไทยริเปล่า กระแสความเป็นไทยที่เป็นข้อถกเถียงกัน 2) ไทยแปลไทย อุตลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นไทยในแต่ละยุคสมัย 3) ไทยตั้งแต่เกิด เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และสิ่งที่แสดงถึงความเป็นไทยในแต่ละยุค 4) ไทยสถาบัน ภาพจำความเป็นไทยผ่าน 3 สถาบันหลัก คือ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ 5) ไทยอสังการ คติความเชื่อของไทยเกี่ยวกับ

เขาพระสุเมรุที่มีต่อสถาบันกษัตริย์ 6) ไทยแค้ไหน ความเข้มข้นของความเป็นไทยผ่านเครื่องแต่งกาย 7) ไทย Only ความเป็นไทยที่แสดงออกผ่านความเป็นคนไทยช่างประดิษฐ์ 8) ไทย Inter ความเป็นไทยในมุมมองของคนไทยกับชาวต่างชาติ 9) ไทยวิทยา การปลูกฝังความเป็นไทยผ่านระบบการศึกษา 10) ไทยชิม ที่มาของอาหารไทย 11) ไทยดีโคตร สิ่งของต่าง ๆ ถูกนำมาประยุกต์จนเข้ากับความเป็นไทย 12) ไทยเชื่อ ความเชื่อแบบไทยในการดำเนินชีวิต 13) ไทยประเพณี ความเป็นไทยที่สะท้อนผ่าน ประเพณี เทศกาล และมารยาท และ14) ไทยแฮะ ภาพถ่าย หลักฐานที่บ่งบอกถึงความเป็นไทย



ภาพที่ 19 บรรยากาศห้องจัดแสดงทั้ง 14 ห้อง

ดังนั้น ขั้นตอนในการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องของนิทรรศการจึงเริ่มจากแนวคิด (Concept) ที่จะทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความน่าสนใจ จากนั้นจึงกำหนดแนวทาง (Theme) ในการนำเสนอร่วมกับนักออกแบบงานด้านนิทรรศการ และเนื่องจากนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” นั้นมีรูปแบบการนำเสนอที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถรับชมได้ตามอัธยาศัย จำเป็นจะต้องกำหนดกรอบโครงเรื่องหลัก (Main story) เพื่อเป็นการกำหนดขอบเขตของการวางโครงเรื่องย่อย (Sub Story) ในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ดังภาพที่ 20



ภาพที่ 20 ภาพการสร้างสรรค์เนื้อหา

โดยผู้วิจัย

แต่หากพิจารณาในการนำเสนอความเป็นไทย ทั้ง 14 ห้อง ผู้วิจัยพบว่า ความเป็นไทยนั้นมิได้ถูกแบ่งด้วยยุคสมัยทั้ง 5 อย่างไว้อย่างชัดเจน แต่เป็นการรวบรวมความเป็นไทยเข้าไว้ด้วยกัน ไม่ได้นำเสนอประวัติศาสตร์แบบตามช่วงเวลา แต่ถูกนำเสนออย่างรวมสมัยเป็นการแสดงให้เห็นว่าทั้งหมดคือ ความเป็นไทย ดังนั้นจึงพบว่าบางห้องการจัดแสดงจะเป็นการสะท้อนความโดดเด่นของความเป็นไทย ผ่านความเป็นไทยก็ปรากฏขึ้นและสามารถเข้าไปแทรกอยู่ในหัวระยะเวลา (Timeline) และ ในบางห้องก็สะท้อนความโดดเด่นของความเป็นไทยก็เกิดในตั้งแต่ในอดีตและยังคงอยู่มาจนปัจจุบัน (Timeless)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.4 การสร้างสรรค์สื่อประสมในการสื่อสารของนิทรรศการ

ในงานนิทรรศการสิ่งที่ส่งผลต่อการออกแบบสาร ภัณฑารักษ์จะคำนึงว่า “Content is King” คือ เนื้อหา (Content) ถือเป็นหัวใจหลักในการนำเสนอเนื้อหาของนิทรรศการ สำหรับนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” เป็นการกล่าวถึงความเป็นไทยภายใต้ปรากฏการณ์และเหตุการณ์จาก 5 ยุคสมัย อันได้แก่ ยุคแรก ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 จนถึงการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ยุคที่สอง หลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง จนถึงช่วง พ.ศ. 2500 ความเป็นไทยแบบ “รัฐนิยม” ยุคที่สามช่วง พ.ศ. 2500 ยุคของการฟื้นฟู 3 สถาบันหลัก ได้แก่ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ยุคที่สี่โลกาภิวัตน์ พ.ศ. 2530 เป็นยุคที่ ความเป็นไทยออกนอกกรอบจารีตแบบเดิม และยุคที่ห้า

ปลายรัชกาลที่ 9 จนถึงปัจจุบัน และถูกแตกย่อยเป็นประเด็นต่าง ๆ ทั้ง 14 ห้อง จากนั้นจึงนำไปสู่ การเลือกสื่อเพื่อให้ตอบโจทย์เนื้อหาในแต่ละห้องของส่วนจัดแสดง

ซึ่งในกระบวนการดังกล่าวภัณฑารักษ์จะคำนึงถึงสื่อแต่ละประเภทย่อมมีข้อจำกัดใน ตัวเอง ดังนั้นสื่อในนิทรรศการไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบข้อความ (Text) เพียงอย่างเดียว อาจอยู่ใน รูปแบบของภาพ (Visual) วิดีทัศน์ หรือ กิจกรรม (Activity) รวมกันก็ได้ หากสิ่งนั้นตอบโจทย์ตาม วัตถุประสงค์ของเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร ฉะนั้นการเลือกใช้สื่อที่หลากหลาย ย่อมนำมาซึ่ง ประสิทธิภาพในการสื่อสารมากขึ้น อาทิ การนำเสนอในห้องแรก ไทยรีเปลา? ที่ใช้วัตถุจัดแสดงเป็น หุ่นลงเสื้อผ้าที่สวมชุดประกวดนางงาม เนื่องจากภัณฑารักษ์มองว่า มิวเซียมต้องมีการเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลา และสิ่งที่จะสะท้อนสังคมได้ทันทีนั้นคือ “เสื้อผ้า” ที่ถูกนำเสนอผ่านชุดนางงาม ซึ่งมักเป็น สิ่งแรกที่ถูกอ้างถึงความเป็นไทยบ่อยที่สุด เนื่องจากชุดนางงามไม่ใช่ชุดไทยประเพณีอีกต่อไป แต่กลายเป็นชุดที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ที่ผสมผสานเรื่องราวต่าง ๆ ของ ความเป็นไทยเข้าไว้ด้วยกัน และเข้าใจว่าสิ่งนี้คือความเป็นไทย หุ่นลงเสื้อผ้าที่สวมชุดประกวด นางงามจึงทำหน้าที่เพื่อให้ผู้พบเห็นเกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับความเป็นไทย ที่ว่า ไทยอย่างไร และ ไทยมากน้อยเพียงใด

นอกจากนี้ ในการเลือกสื่อควรเลือกให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ชม กล่าวคือ ในการเลือกสรร หรือการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการสื่อสารในนิทรรศการนั้นจะคำนึงถึง 2 ด้าน ได้แก่

1. ด้านรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา โดยพฤติกรรมของผู้รับสารมีผลต่อ การกำหนดทิศทางในการนำเสนอเนื้อหา หากนำเสนอไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมการรับชมก็อาจทำ ให้ผู้รับสารไม่สนใจตัวสาร สำหรับนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ภัณฑารักษ์พบว่าพฤติกรรมของผู้คน ในปัจจุบันมีความสนใจต่อบางสิ่งบางอย่างน้อยลง คือ ไม่เกิน 10 วินาที เท่านั้น หมายความว่าผู้ชมจะ สามารถมีสมาธิในการอ่านได้ไม่เกิน 5 - 7 บรรทัด ดังนั้นบอร์ดเนื้อหาของนิทรรศการจึงเน้นข้อความ ให้อ่านง่าย สั้น กระชับ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้รับสาร

2. การสร้างประสบการณ์ที่แตกต่าง เพื่อชักจูงใจในผู้ชม คือ ประสบการณ์ ที่พบได้ในนิทรรศการเท่านั้น

สำหรับนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ภัณฑารักษ์มองว่าในชีวิตประจำวันของผู้ชมต้องอยู่กับ จอภาพเกือบตลอดทั้งวันแล้ว หากนิทรรศการยังใช้จอภาพโปรเจกเตอร์ หรือ เน้นการใช้จอวิดีโอทัศน์

ในการนำเสนอผู้ชมไม่เกิดความจำเป็นต้องเดินทางมาที่นิทรรศการก็ได้ ดังนั้นภัณฑารักษ์จึงเลือกใช้สื่อที่สร้างประสบการณ์ที่แตกต่างให้ผู้ชม เช่น วัตถุจัดแสดง สื่อมัลติมีเดีย สื่อกิจกรรม เป็นต้น

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย”

ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะนำแนวคิดที่ได้มาวิเคราะห์ วิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” ในแต่ละห้อง ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเอกสาร (Documentary research) ประกอบการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยนำแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง ควบคู่กับ แนวคิดเรื่องสัญวิทยา และ แนวคิดเรื่องสื่อประสม มาวิเคราะห์ภาพรวมของการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการในแต่ละห้อง โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็นหัวข้อดังนี้

- 1) แก่นเรื่อง (concept) (แนวคิดหลักในการนำเสนอ)
- 2) แนวทางการนำเสนอ (Theme) (รูปแบบในการนำเสนอ)
- 3) โครงสร้างของเรื่อง (Story) (ลักษณะ โครงสร้าง ของเรื่องราว)
- 4) สื่อประสม (Mix media) (การกำหนดกลยุทธ์ที่ใช้ในการเล่าเรื่อง วิธีการทำงานของสื่อ

แต่ละชนิด ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ และความสัมพันธ์ของเรื่องที่เล่าข้ามสื่อ)

1. แก่นเรื่อง (concept)

แก่นเรื่องเป็นสิ่งที่บอกผู้รับสารได้ว่าเรื่องเล่านี้ต้องการจะสื่ออะไร อันเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่องของนิทรรศการ สำหรับการเล่าเรื่องในนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” นำเสนอภายใต้แก่นของเรื่องราว ความหลากหลาย คือ ไทยแท้ โดยเป็นการผสมผสานการเล่าเรื่อง 2 แนวทาง ได้แก่ ความคิดหลักที่เน้นการมองไทยตามประวัติศาสตร์ และความคิดหลักที่เน้นการตีความ

1.1 ความคิดหลักที่เน้นการมองไทยตามประวัติศาสตร์

เส้นเรื่องหลักของนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” เริ่มต้นจากภัณฑารักษ์ตั้งคำถามที่เป็นข้อถกเถียงกันในสังคมถึงความเป็นไทยคืออะไร จากนั้นได้กำหนดเนื้อหาต่าง ๆ อันเป็นปรากฏการณ์จริงที่เกิดขึ้นในกระแสสังคมที่คนไทยคุ้นเคย ผ่านการเล่าเรื่องในมิติด้านประวัติศาสตร์ การเมือง วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต การศึกษา ความเชื่อ การแต่งกาย อาหาร สถาปัตยกรรม ภาพถ่าย และความเป็นไทยในสายตาชาวต่างชาติ

1.2 ความคิดหลักที่เน้นการตีความ

การเล่าเรื่องในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ต้องการให้ผู้ชมได้แง่คิดเกี่ยวกับความเป็นไทยที่ปรากฏในสังคม ชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามกับความเป็นไทยที่อยู่รอบตัวที่ผู้ชมเชื่อ หรือถูกสั่งให้เชื่อ และปฏิบัติตามมายาวนานหลายสิบปี และเพื่อค้นหาคำตอบของความเป็นไทยคืออะไร แท้จริงแล้วความเป็นไทยเกิดขึ้นเมื่อใด ใครเป็นผู้ใช้ ใครเป็นผู้กำหนด มีลักษณะอย่างไร และตัวเรามีความเป็นไทยแค่ไหน ผ่านการนำเสนอข้อมูล สัญลักษณ์ หรือรหัสบางอย่างที่ซ่อนอยู่ในนิทรรศการ

โดยเนื้อหาถูกออกแบบให้สามารถตีความได้หลากหลายมากกว่าหนึ่งนัย ตามแต่ประสบการณ์ของผู้รับสาร โดยภัณฑารักษ์ได้กำหนดเกณฑ์ผู้รับสารจากองค์ความรู้ กล่าวคือ ผู้รับสารกลุ่มแรกหากมีเกณฑ์อายุตั้งแต่ 12 ปี ขึ้นไป หรือมีความรู้ทางประวัติศาสตร์พื้นฐานในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 จะสามารถเข้าใจข้อความและเนื้อหาขั้นต้นของนิทรรศการด้วยตนเองได้ ในขณะที่ผู้รับสารกลุ่มที่สองหากเป็นผู้มีความสนใจด้านประวัติศาสตร์ สังคม การเมือง เป็นพิเศษก็สามารถตีความเนื้อหาต่าง ๆ ของนิทรรศการได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ดังนั้นในการสื่อความหมายของตัวสารจึงมีการสอดแทรกสัญลักษณ์ในการนำเสนอให้มีการตีความ อันเป็นหนึ่งในวัตถุประสงค์ของตัวนิทรรศการ เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้และตั้งคำถามกลับถึงความเป็นไทย ดังตารางที่ 3 แสดงสัญลักษณ์ของแก่นเรื่องที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ไว้ ดังนี้

รูปสัญลักษณ์ (Signifier) คือ สิ่งที่ปรากฏในเนื้อหาของนิทรรศการ

ความหมายสัญลักษณ์ ชั้นที่ 1 คือ การวิเคราะห์โดยการให้ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) โดยคำหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร หรือ มีความหมายตรง (Denotative) เช่น เนื้อหา ข้อความที่ปรากฏบนบอร์ดเนื้อหาหลัก

ความหมายสัญลักษณ์ ชั้นที่ 2 คือ การวิเคราะห์ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือ ความหมายทางอ้อม (Connotative Meaning) อันเป็นความหมายที่จะเกิดขึ้นตามประสบการณ์ของผู้รับชม

ตารางที่ 3 แสดงสัญลักษณ์ของแก่นเรื่อง

สัญลักษณ์ ของแก่นเรื่อง	สัญลักษณ์ (Sing)		
	รูปสัญลักษณ์ (Signifier)	ความหมายสัญลักษณ์ ชั้นที่ 1	ความหมายสัญลักษณ์ ชั้นที่ 2
ไทยริเปล่า	ประเด็นคำถกถึงความเป็นไทย เพื่อตั้งคำถามถึงความเป็นไทยรอบตัวในมุมมองของยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป	อะไรคือความเป็นไทย	สะท้อนให้เกิดการตั้งคำถามว่าอะไรคือไทยแท้
ไทยแปลไทย	นำเสนออัตลักษณ์ความเป็นไทยในแต่ละยุคสมัย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน	อัตลักษณ์ความเป็นไทยในประเด็นต่าง ๆ นั้นถูกใช้โดยใคร เพื่ออะไร	สะท้อนให้เห็นว่าความเป็นไทยเป็นสิ่งที่ไม่ตายตัว สามารถเกิดและหายไป แต่ก็กลับมาได้อีกครั้งเมื่อมีผู้นำมาใช้
ไทยตั้งแต่เกิด	เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และสิ่งแสดงถึงความเป็นไทยในแต่ยุคสมัย	อัตลักษณ์ความเป็นไทยในประเด็นต่าง ๆ นั้นถูกใช้โดยใคร เพื่ออะไร	
ห้องไทยสถาบัน	ภาพจำของ 3 สถาบันหลัก ได้แก่ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์	ภาพตัวแทนของ 3 สถาบันหลัก เช่นชาติ คือ ธงไตรรงค์ รัฐธรรมนูญ มวยไทย ศาสนา คือ ไปโพธิ์ ตรารัชมังคลาภิเษก พระมหากษัตริย์คือ เลอแก้วไทย พระนเรศวรกระทำยุทธหัตถี ฉัตรเก้าชั้น	สะท้อนให้เกิดการตั้งคำถามว่าทำไมเราถึงจดจำภาพเหล่านั้นได้

ห้องไทยอสังหาร	คติความเชื่อของฮินดูและพุทธศาสนาเกี่ยวกับเทพพระสุเมรุที่มีต่อสถาบันกษัตริย์	คติความเชื่อของเทพพระสุเมรุที่ปรากฏในสถาปัตยกรรม และงานประติมากรรม อันเกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์	สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อเกี่ยวกับสถาบันกษัตริย์ในสังคมไทยอันเป็นสูงสุดของประเทศตามคติความเชื่อ
ห้องไทยแค้แทน	ความเชื่อของชาวไทยเป็นไทย	ระดับความเข้มข้นของความเชื่อเป็นไทยจากเครื่องแต่งกาย	สะท้อนให้เกิดการตั้งคำถามว่าทำไมสิ่งที่อยู่ใกล้ศูนย์กลางจึงมีความเป็นไทยมากกว่า
ห้องไทย Only	บุคลิกของคนไทยช่างประดิษฐ์ปรับปรุง เพื่อแก้ไขปัญหาในการดำเนินชีวิต	สิ่งของที่ถูกประดิษฐ์คิดขึ้นจากคนไทย และมีแค่ที่เมืองเท่านั้น	ทำไมคนไทยต้องสร้างสิ่งเหล่านั้น
ห้องไทย Inter	มุมมองคนไทยที่ต้องการให้คนอื่นเห็น กับความเป็นไทยที่ชาวต่างชาติเห็น	ภาพความเป็นไทยที่คนไทยต้องการเสนอ กับภาพความเป็นไทยที่ต่างชาติได้เห็น	ทำไมเขาถึงเห็นเช่นนั้น
ห้องไทยวิทยา	รูปแบบการเรียนการสอน 4 ยุคสมัย ได้แก่ ยุคเริ่มต้นประเทศไทย ความเป็นไทยยุค พ.ศ. 2500 ความเป็นไทยยุคโลกาภิวัตน์ และความเป็นไทยยุคพอเพียง สะท้อนความแตกต่างทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม ที่ถูก	ความเป็นไทยผ่านรูปแบบการเรียนการสอน 4 ยุคสมัย ได้แก่ ยุคเริ่มต้นประเทศไทย ความเป็นไทยยุค พ.ศ.2500 ความเป็นไทยยุคโลกาภิวัตน์ และความเป็นไทยยุคพอเพียง	การปลูกฝัง “ชาตินิยม” ในระบบการศึกษาทั้ง 4 ยุคสมัย ได้แก่ ยุคเริ่มต้นประเทศไทย ความเป็นไทยยุค พ.ศ. 2500 ความเป็นไทยยุคโลกาภิวัตน์ และความเป็นไทยยุคพอเพียง

	สอดแทรกไว้ผ่านการศึกษา แบบเรียน และบทเพลงแต่ละยุคสมัย			
ห้องไทยชิม	ที่มาของอาหารไทย	ที่มาของอาหารไทย อันเกิดจากการ ปรับเปลี่ยน ลดทอน จนเข้ากับคน ไทย	สาเหตุใดถึงต้องเกิดการผสมผสาน วัฒนธรรมทางอาหาร	
ห้องไทยดีโคตร	พัฒนาการของสิ่งของความเป็นไทยที่ รับมาจากวัฒนธรรมอื่น	ที่มาของความเป็นไทย อันเกิดจาก การปรับเปลี่ยน ลดทอน จนเข้ากับ คนไทย	ของบางสิ่งที่เรามองว่าไทย แต่จริง แล้วไม่ได้ก็ได้เริ่มจากไทยแท้ ๆ แต่ ถูกประยุกต์เพื่อให้เข้ากับคนไทย	
ห้องไทยเชื้อ	ความเชื่อเรื่องผี พราหมณ์ พุทธ และ ความเชื่อแบบไทย ที่มีอิทธิพลต่อ รูปแบบการดำเนินชีวิต	ความเชื่อผี พราหมณ์ พุทธ ที่ปรากฏ ในสังคมไทย	คนไทยไม่ได้นับถืออย่างใดอย่างหนึ่ง แต่เรารับและหลอมรวมความเชื่อ เรื่องเรื่องการนับถือผี เข้ากับ พราหมณ์-พุทธ อย่างลงตัว	
ไทยประเพณี	ประเพณี เทศกาล และมารยาท อัน เป็นสิ่งสะท้อนความเป็นไทย	ประเพณี เทศกาล และมารยาท กำเนิดขึ้นจาก สภาพสังคม ความเชื่อ และช่วงเวลา ณ ตอนนั้น และ สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามยุคสมัย	ประเพณี เทศกาล และมารยาท กำเนิดขึ้นจากตามแนวทางของ ผู้ปกครองกำหนด	
ห้องไทยแซะ	ภาพถ่าย หลักฐานที่บ่งบอกถึงความ เป็นไทย	การกระทำของเราในวันนี้ คือ สิ่งที่ กำหนดความเป็นไทยในวันนี้	ทุกคนสามารถสร้างความเป็นไทยได้	



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2. แนวทางการนำเสนอ (Theme)

แนวทางการนำเสนอของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” นำเสนอภายใต้ความไร้ระเบียบแบบไทย เพื่อชวนให้ร่วมค้นหาความหมายที่แท้จริงของความเป็นไทย ในมิติต่าง ๆ ที่ซ่อนอยู่ในเนื้อหาของนิทรรศการ ผ่านการถอดรหัสเรื่องราว ตามพัฒนาการของความเป็นไทยที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม ตั้งแต่ต้นรัตนโกสินทร์จนถึงปัจจุบัน

3. เรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ (Story)

จากการศึกษาการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” มีลักษณะเป็นการเล่าเรื่องหลัก (Main Story) ผ่านเรื่องย่อย (Sub story) หลายเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกัน โดยการนำเสนอเรื่องราวที่เป็นเรื่องจริงทั้งหมด ส่วนใหญ่มีการเชื่อมโยงเรื่องราวตามลำดับเวลา เหตุการณ์ อย่างเป็นเหตุเป็นผล ในแต่ละเรื่องราวเหล่านั้นจะมีความสมบูรณ์ในตัวเอง

จากการวิเคราะห์พบว่าเนื้อหาในแต่ละห้องจัดแสดงมีรูปแบบการเล่าเรื่อง เป็นแบบเรื่องจริง โดยการเล่าเรื่องนี้จะนำเสนอจากปรากฏการณ์ในวิถีชีวิตของสังคม เพื่อให้ผู้ชมมีมุมมอง และความรู้สึกเป็นส่วนร่วม ทำให้เกิดการตระหนักรู้ และเกิดการตั้งคำถามต่อเรื่องราวที่นิทรรศการกำลังนำเสนออยู่ ซึ่งลักษณะของ การเล่าเรื่องดังกล่าวพบได้ในการเล่าเรื่องจริงแนวสารคดี (Documentary)

3.1 ประเภทของเรื่องเล่า เรื่องจริงแนวสารคดี (Documentary)

เรื่องราวมาจากพื้นฐานของเรื่องจริง (Non-Fiction) หรือเรื่องจริงในสถานการณ์อดีตหรือปัจจุบันและต้องบอกเล่าเหตุการณ์ที่เป็นจริงข้อมูล มิใช่เรื่องที่เกิดจากการแต่งขึ้นจากจินตนาการ โดยสารคดีนั้นเป็นเรื่องที่เน้นให้ข้อมูลในการเล่าเรื่อง เป้าหมายเพื่อให้ความรู้ และเข้าใจประเด็นต่าง ๆ โดยเน้นว่ามีอะไรเกิดขึ้น เรื่องราวที่นั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร มากกว่าความบันเทิงอย่างเดียว

3.2 โครงสร้างของเรื่องเล่า

ในการนำเสนอสามารถนำเสนอเรื่องราวได้หลากหลายวิธี ตามแนวคิดของ Linday (2018) นั้นได้แบ่งไว้ 8 ประเภท ซึ่งจากการพิจารณาเรื่องราวทั้งหมดของนิทรรศการ ผู้วิจัยพบว่าการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่โดดเด่นแตกต่างกัน 6 ประเภท

โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็น โครงสร้างที่พบในการเล่าเรื่องของเส้นเรื่องหลัก (Main Story) และ โครงสร้างที่พบในการเล่าเรื่องของเส้นเรื่องย่อย (Sub Story) ดังนี้รายละเอียดต่อไปนี้

1. โครงสร้างของการเล่าเรื่องของเส้นเรื่องหลัก (Main Story) พบว่ามีรูปแบบ การเล่าเรื่องตามรูปแบบโครงสร้างการเล่าแบบแบบพิทล สตรัคเจอร์ (Petal Structure) เป็นการสร้างเรื่องราวให้สอดคล้องกัน แม้เรื่องราวจะมีหลากหลายเรื่อง หลากหลายรูปแบบ และจบในตัวเอง แต่ทั้งหมดอยู่ภายใต้แก่นเรื่องเดียวกัน

2 โครงสร้างของการเล่าเรื่องของเส้นเรื่องย่อย (Sub Story) สามารถแบ่งเรื่องราว ตามโครงสร้างเรื่องได้ 5 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

2.1 โครงสร้างแบบอิน มีเดีย อาร์อีเอส (In Media RES) เป็นการเริ่มต้น ด้วยสถานการณ์สูงสุดของเหตุการณ์ แล้วจึงค่อย ๆ เล่าว่ามีจุดเริ่มต้นมาจากเหตุใด จนมาถึงจุดสูงสุด

2.2 โครงสร้างแบบสปาร์คลินส์ (Sparklines) เป็นโครงสร้างที่เรื่องถูก สร้างขึ้นเพื่อให้เกิดแรงบางอย่าง โดยมีการอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นระยะ

2.3 โครงสร้างแบบแมนแทน (Mountain) เป็นการสร้างเรื่องราวด้วยการ นำเรื่องราวดราม่า (Drama) โดยนำเสนอเพียงเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง เพื่อช่วยส่งต่อ และ ขยายส่วนต่อไปของเรื่องราว

2.4 โครงสร้างแบบคอนเวอร์จิง ไอเดีย (Converging Ideas) การเล่าเรื่อง ที่แสดงให้เห็นผู้รับสารทราบถึงการนำกลุ่มความคิด (idea) ต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนเรื่องราวให้มีความ แข็งแรงที่สุด

2.5 โครงสร้างแบบเนสทิด ลูป (Nested Loops) การเล่าเรื่องให้เกิดความ ซับซ้อน โดยเริ่มจากการวางเนื้อเรื่องที่สำคัญที่สุดหรือแก่นเรื่องไว้ตรงกลาง และสร้างเรื่องราวรอบ ๆ แก่นเรื่องเพื่อสนับสนุนจุดสำคัญของเรื่องในตอนท้าย

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า เราสามารถพิจารณาโครงสร้างการเล่าเรื่องประกอบกันได้มากกว่า หนึ่งประเภท ในแต่ละห้องจัดแสดงของนิทรรศการ

โครงสร้างของการเล่าเรื่องของเส้นเรื่องหลัก (Main Story)

ถอดรหัสไทยเป็นการเล่าเรื่องภายใต้แนวคิด ความหลากหลาย คือ ไทยแท้ โดยเนื้อหาทั้งหมดของนิทรรศการจะเป็นการนำเสนอเรื่องราวพัฒนาการความเป็นไทย และมีการเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม ที่แสดงถึงความเป็นตัวตน หรือ อัตลักษณ์ ของความเป็นไทยที่เกิดจากการหลอมรวมวัฒนธรรมจากหลากหลายองค์ประกอบ โดยเล่าผ่านความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาสำคัญ 5 ยุค ได้แก่ ยุคแรก ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 จนถึงการเปลี่ยนแปลงการปกครอง เป็นยุคที่เริ่มต้นสร้างความเป็นไทย โดยมี ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ เป็นศูนย์กลาง ยุคที่สอง เป็นยุคหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง จนถึงยุค พ.ศ. 2500 ความเป็นไทยมีรูปแบบเป็น “รัฐนิยม” เป็นธงนำ มีชาติ ศาสนา และรัฐธรรมนูญ เป็นแกนกลาง และเมื่อเข้าสู่ยุค พ.ศ. 2500 ยุคของการฟื้นฟูสถาบันพระมหากษัตริย์ ให้เป็นหลักของความเป็นไทย จนถึงยุคโลกาภิวัตน์ พ.ศ. 2530 และยุคพอเพียง พ.ศ. 2550 ยุคที่ “ชนชั้นกลาง” นำความเป็นไทยออกนอกกรอบจารีตแบบเดิม แต่ 3 สถาบันหลักยังคงเป็นเสาหลักอยู่ สุดท้ายคือยุคปลายรัชกาลที่ 9 จนถึงปัจจุบัน ความเป็นไทยอาจไม่ได้มีรูปแบบแตกต่างไปจากยุคสมัยก่อน แต่มีการธำรงรักษาความเป็นไทยขึ้นตามเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ซึ่งทั้งหมดถูกนำเสนอในหลายมิติ ได้แก่ ด้านประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม วัฒนธรรมประเพณี การแต่งกาย อาหาร วิถีชีวิต เป็นต้น

โครงสร้างเรื่องของเส้นเรื่องหลัก ผู้วิจัยมองว่ามีคล้ายคลึงกับโครงสร้างแบบพิตัล สตรัคเจอร์ (Petal Structure) เป็นการสร้างเรื่องราวให้สอดคล้องกัน แม้เรื่องราวจะมีหลากหลายเรื่อง และหลากหลายรูปแบบ และจบในตัวเอง เพราะแม้เรื่องราวย่อย ๆ ทั้ง 14 เรื่อง จะถูกนำเสนอในประเด็นที่แตกต่างกัน แต่ทั้งหมดอยู่ภายใต้แก่นเรื่องของความหลากหลายของความเป็นไทยที่ปรากฏขึ้นในช่วง 5 ยุค ซึ่งเป็นหลักสำคัญที่ช่วยกำหนดทิศทางของเนื้อหา ให้ดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน และเป็นเสมือนส่วนประกอบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้เก็บข้อมูล เพื่อหาคำตอบ และตั้งคำถามถึงความเป็นไทย

โครงสร้างของการเล่าเรื่องในเส้นเรื่องย่อย (Sub Story) ทั้ง 14 เรื่อง

ไทยรีเปลา เรื่องราวของข้อถกเถียงของสังคมถึง “ความเป็นไทย” คืออะไร จากนั้นจึงเริ่มอธิบายว่า ปรากฎการณ์ทางสังคมที่มีการโต้เถียงถึงความเป็นไทยในมุมมองที่แตกต่างกัน และทำไมปรากฏการณ์ดังกล่าวจึงเป็นข้อถกเถียงที่ไม่มีข้อยุติและสามารถเกิดขึ้นใหม่ได้ตลอดเวลา เช่น กระแสการที่นักศึกษาไทยแต่งชุดไทย และสวมทับด้วยครุยแบบฝรั่งในการรับปริญญาที่ต่างประเทศ กระแสชุดประกวดนางงาม ขณะทำการแสดง รวมทั้งกระแสละครบุพเพสันนิวาส เนื้อหาจบอย่างไม่ได้ข้อสรุป แต่เป็นการเปิดประเด็นให้ผู้ชมได้ขุดคิดถึง “ความเป็นไทย”

เรื่องราวมีความคล้ายคลึงกับ โครงสร้างแบบอิน มีเดีย อาร์อีเอส (In Media RES) เรื่องราวจะเป็นการเริ่มต้นด้วยสถานการณ์สูงสุดของเหตุการณ์ คือ การตั้งคำถามถึงความเป็นไทย แล้วจึงค่อย ๆ แสดงให้เห็นข้อถกเถียงต่าง ๆ ที่เป็นปรากฏการณ์ในสังคม ว่ามีจุดเริ่มต้นมาจากเหตุใด และทิ้งให้ผู้ชมได้ตั้งคำถามถึงความเป็นไทยในมุมมองของตนเอง

ไทยแปลไทย เป็นการเล่าเรื่องตามลำดับเวลาและเหตุการณ์ของสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนความเป็นไทยในแต่ละยุคสมัยตั้งแต่ ทวารวดี สุโขทัย อยุธยา รัตนโกสินทร์ และปัจจุบัน ว่าทำไมของแต่สิ่งถึงแสดงถึงความเป็นไทย เกิดขึ้นจากใคร เมื่อไร และเหตุผลใด ซึ่งในระหว่างช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านยุคจะมีการอธิบาย เพื่อให้เห็นถึงเหตุผลของสภาพสังคมและอิทธิพลอันส่งผลถึงความเป็นไทยในยุคสมัยนั้น ๆ

เรื่องราวมีความสอดคล้องกับโครงสร้างแบบ สปาร์คลินส์ (Sparklines) อันเป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นเกินกว่าชีวิตประจำวันเพื่อให้เกิดแรงบางอย่าง โดยมีการอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นระยะ แต่ในขณะเดียวกันก็ยังมี ความสอดคล้องกับโครงสร้างแบบพิทล สตรัคเจอร์ (Petal Structure) เพราะแม้เรื่องราวจะมีหลากหลายเรื่อง และจบในตัวเอง แต่เนื้อหาดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน เป็นเสมือนส่วนประกอบต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นไทยที่ถูกสร้างขึ้นในแต่ละยุค

ไทยตั้งแต่เกิด เล่าเรื่องเล่าความเป็นไทยตั้งแต่ในวิถีชีวิตของผู้คนหลายชนชาติในช่วงรัตนโกสินทร์ ตอนต้นที่อาศัยอยู่รวมกันด้วยความหลากหลายโดยไม่มีการแบ่งแยก แต่เมื่อเข้าสู่ยุครัตนโกสินทร์ ตอนกลางในสมัยรัชกาลที่ 4 จุดเริ่มต้นของความเป็นไทยถูกสร้างขึ้น เนื่องจากการรุกรานจากชาติตะวันตกในแถบประเทศเพื่อนบ้าน ความเป็นไทยถูกใช้เพื่อแสดงถึงความเป็นอารยประเทศ

เมื่อเปลี่ยนผ่านเข้าสู่สยามยุคสมัยใหม่ในช่วงรัชกาลที่ 5 6 7 ความเป็นไทยจึงถูกสร้างขึ้นจากประวัติศาสตร์ และความทรงจำของชาติ โดยมีชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ เป็นหลักยึด แต่เมื่อเข้าสู่ยุคการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากสมบูรณาญาสิทธิราชย์มาเป็นประชาธิปไตย สถาบันกษัตริย์ถูกลดบทบาทลงและเกิดความเป็นไทยใหม่ คือรัฐธรรมนูญ และเสรีภาพของประชาชน โดยผู้นำในขณะนั้นนายพล ป.พิบูลสงครามได้พยายามสร้างไทยใหม่ โดยมี หลวงวิจิตรวาทการ เป็นผู้กำหนดทิศทางความเป็นไทยคนสำคัญ ต่อมาเมื่อเข้าสู่ยุคในหลวงรัชกาลที่ 9 ประเทศไทยก็ก้าวเข้าสู่ไทยยุคใหม่อีกครั้ง ด้วยการฟื้นฟู 3 สถาบันหลัก ได้แก่ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ในสมัยดังกล่าวความเป็นไทยถูกใช้เพื่อการโฆษณาการท่องเที่ยว โดยใช้ความงามที่ต่างชาติรู้จักมาเป็นจุดขาย จนกระทั่งเมื่อเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ไทยต้อนรับวัฒนธรรมต่าง ๆ อย่างเสรี จึงเกิดกระแสคำถามถึง “ความเป็นไทย” ไปพร้อมกัน และเมื่อเกิดวิกฤติการณ์ทางเศรษฐกิจ ความเป็นไทยก็ผ่านมุมมองใหม่ที่หลุดออกจากกรอบเดิมโดยผสมผสานความเป็นไทยทั้งเก่า และใหม่ แต่เมื่อเข้าสู่ยุคแห่งการเฉลิมฉลองของในหลวงรัชกาลที่ 9 ความเป็นไทยแบบโบราณก็ถูกนำกลับมาใช้อีกครั้ง สถาบัน ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ก็ยังคงเป็นหัวใจหลักของความเป็นไทย

เรื่องจะแสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์และจุดเริ่มต้นของเรื่องราวการสร้างความเป็นไทย ซึ่งตัวเหตุการณ์ที่ปรากฏนั้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ช่วยประกอบสร้างความเป็นไทย และส่งต่อให้ผู้ชมได้เห็นภาพรวมความเป็นไทยนั้นว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร และถูกใช้อย่างไรในแต่ละยุคสมัย ก่อนที่เรื่องราวจะเข้าสู่จุดที่ความเป็นไทยหายไป และกลับคืนมา ในขณะเดียวกันก็สามารถมองได้ว่ามีความคล้ายคลึงกันกับโครงสร้างแบบคอนเวอร์จิง ไอเดีย (Converging Ideas) เนื่องจากเนื้อเรื่องทั้งหมดกำลังบอกถึง ความเป็นไทยที่ถูกสร้างขึ้นและเปลี่ยนรูปแบบไปตามแต่ผู้ปกครอง

สำหรับในท้อง ไทยสถาบัน ไทย Only ไทย Inter ไทยวิทยา ไทยชิม ไทยดีโคตร ไทยเชื้อไทยประเพณี และไทยแซะ ผู้วิจัยมองว่ามีลักษณะโครงสร้างคล้ายคลึงกับแบบคอนเวอร์จิง ไอเดีย (Converging Ideas) เป็นการเล่าเรื่องที่แสดงให้เห็นผู้รับสารทราบถึงการนำกลุ่มความคิด (idea) ต่าง ๆ หรือเรื่องราวจากหลายส่วนที่มีความสอดคล้องกัน มาสร้างเป็นความคิดหรือเรื่องราวเพียงเรื่องเดียว เพื่อสนับสนุนเรื่องราวให้มีความแข็งแรงที่สุด ดังคำอธิบายห้องจัดแสดงต่อไปนี้

ไทยสถาบัน เป็นการเล่าเรื่องของความเป็นไทยที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างต่อเนื่องและยาว ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งภาพจำ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ จะแสดงให้เห็นว่าความเป็นไทยนั้น

ส่วนใหญ่เป็นจะอยู่ในรูปแบบของสัญลักษณ์ที่มาจาก 3 สถาบันหลัก อันได้แก่ ชาติ ศาสนา และ พระมหากษัตริย์ โดยผู้ชมสามารถหาคำตอบได้จากการต่อจากภาพสัญลักษณ์ตัวแทนของแต่ละ สถาบัน เพื่อนำไปสู่บทสรุปของเรื่องราวความเป็นไทยในแต่ละสถาบัน

ไทย Only เป็นการเล่าเรื่องสิ่งของที่แสดงถึงความเป็นไทย ซึ่งสามารถพบเห็นได้ใน ชีวิตประจำวัน อันเป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่สะท้อนบุคลิกของคนไทยในระดับชนชั้นกลาง ของสังคม ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้การดำรงชีวิตสะดวกสบายขึ้น อาทิ วัฒนธรรมความเชื่อเรื่อง นางกวักตามร้านค้ากับการบูชาน้ำแดงสามารถเรียกโชคลาภ หรือการผูกหนังกระต๊ากที่อุ้งโอเอเลี้ยง เป็นที่นิยม สำหรับใส่เครื่องตีเพื่อหิวกลับบ้าน หรือ กระจกจำหน่ายตัวรถประจำทางที่ถูกออกแบบ มาให้สามารถใช้งานได้เหมาะสม เนื่องจากลักษณะกลมของกระจกช่วยให้การจับด้วยมือเดียวเกิด ความคล่องแคล่วในการใช้งาน เป็นต้น นอกจากนี้สิ่งของเหล่านี้ล้วนเกิดจากการผสมผสาน ปรับปรุง ดัดแปลง และแก้ไขปัญหาในแบบเฉพาะตัวเพื่อให้พวกเขาสามารถดำเนินชีวิตได้ง่ายขึ้นในสังคม

ไทย Inter เป็นการเล่าเรื่องความเป็นไทยในลักษณะสองมุมมอง คือ แบบวิจิตรตระการตาที่ เรามักนำเสนอให้คนต่างชาติรู้จักกับแบบไทยบ้าน ๆ หรือที่เรียกว่าสตรีท ๆ ที่ความเป็นจริง ชาวต่างชาติมักสนุกกับความเป็นไทยที่มีชีวิตชีวาอย่างนั้นมากกว่า ซึ่งผู้ชมจะได้เป็นผู้ตัดสินว่าอะไร คือความเป็นไทยแบบสตรีท อาทิ เรือสุพรรณหงส์ กับ เรือหางยาว งานจิตรกรรมฝาผนังวัดคงคาราม กับงานศิลปะร่วมสมัยของภาพสยามเมืองยิ้ม กระจเป่าจักรสานกับกระจเป่าผ้าแบรนต์ นารายา ที่นักท่องเที่ยว โดยเฉพาะชาวจีนต้องชื่นชอบเป็นของฝากเมื่อมาเที่ยวประเทศไทย เป็นต้น

ไทยวิทยา เป็นการเล่าเรื่องระบบการศึกษาของไทย และความเป็นไทยที่ถูกสอดแทรกอยู่ใน การเรียนการสอนในยุคสมัยทั้ง 4 ยุค ตั้งแต่ พ.ศ. 2475 พ.ศ. 2500 พ.ศ. 2530 พ.ศ. 2540 โดยเรียนรู้ผ่านตำรา แบบเรียน รวมถึงบรรยากาศของห้องเรียนในแต่ละสมัย อันเป็นเหตุให้เรามอง ภาพความเป็นไทยเหมือน ๆ กัน คิดเหมือน ๆ กัน ถึงแม้ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนไปแล้วก็ตาม

ไทยชิม เป็นการเล่าเรื่องความเป็นไทยผ่านอาหารไทยหลากหลายเมนู ซึ่งมีที่มาจาก หลากหลายวัฒนธรรมที่ถูกปรับเปลี่ยนจนกลายเป็น รสไทย โดยนำเสนอที่ไปที่ไปของอาหารอันคุ้นชิน ของคนไทยว่ากลายเป็นอาหารไทยได้อย่างไร เกิดขึ้นเมื่อใด ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมใดบ้าง และ กลายเป็นอาหารไทยได้อย่างไร อาทิ ผัดไทย ที่เริ่มได้รับความนิยมในสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม ในสมัยนั้นเห็นว่าหมูที่เป็นอาหารหลักของคนจีนมีราคาแพง จึงมีการคิดค้นก๋วยเตี๋ยวผัดแบบไม่มี เนื้อสัตว์ ผัดไทยจึงมีกรรมวิธีการผัดแบบหมี่จีน และกลายเป็นอาหารไทย ที่ทั่วโลกรู้จัก เป็นต้น

ไทยดีโคตร เล่าเรื่องความเป็นไทยผ่านพัฒนาการ ที่มาที่ไป “ของไทย” ที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอื่น ซึ่งถูกนำมาปรับเปลี่ยน เลือกรับ และสร้างสรรค์จนเข้ากับความเป็นไทยในแบบไทย ผ่านการค้นหาจากจุดกำเนิดของสิ่งของนั้น ๆ อาทิ พระปรางค์อย่างไทย ตัวอักษรไทย เครื่องดื่มรดตึกตึก หรือ เสื้อผ้า อย่าง เสื้อลายดอก และชุดนักเรียน เป็นต้น

ไทยเชื่อ เล่าเรื่องราวความเป็นไทยผ่านความเชื่อแบบไทย ซึ่งเป็นพื้นฐานของคนไทยอันมีรากฐานดั้งเดิมมาจากการนับถือ “ผี” ผู้ที่ให้คุณประโยชน์แก่คนที่บูชา และต่อให้เรารับวัฒนธรรมความเชื่อแบบ พราหมณ์-ฮินดู พุทธ หรือสร้างสรรค์ความเชื่อใหม่ ๆ ขึ้นมาก็สามารถหลอมรวมกับความเชื่อดั้งเดิมของไทยได้ อาทิ การบูชาลูกเทพ เพื่อช่วยด้านโชคลาภและความร่ำรวย หรือการกราบไหว้ของพรพระพุทธรูป ในศาสนาพุทธ และการขอพรจากเทพองค์ต่าง ๆ ในศาสนาฮินดูเพื่อขอพร ด้านโชคลาภ เช่นกัน

ไทยประเพณี เล่าเรื่องราวความเป็นไทยของ ประเพณี เทศกาล และมารยาท อันเชื่อมโยงและสอดคล้องกันกับการเปลี่ยนแปลงตาม ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ความเชื่อ กาลเวลา และสภาพสังคม แต่ยังคงสะท้อนให้เห็นความเป็นไทยอย่างชัดเจน ผ่านคำอธิบายประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมนั้น ๆ และกิจกรรมจริงที่ผู้ชมสามารถจับต้องได้ เพื่อให้เข้าใจเรื่องราวของแต่ละสิ่ง ว่ากำเนิด เกิดขึ้น เพราะเหตุใด และมีการปฏิบัติสืบต่อกันอย่างไร

ไทยชะ เล่าเรื่องความเป็นไทยจากหลักฐานภาพถ่าย ที่แสดงเรื่องราวในภาพ โดยสามารถบ่งบอกความเป็นไทยในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี ผ่านทางด้านสภาพแวดล้อม เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ที่แตกต่างกันไปตามแต่ละยุคสมัย และเปิดโอกาสให้บันทึกเรื่องราวความเป็นไทยต่อไปจากผู้ชมเองผ่านภาพถ่ายที่ผู้ชมจะสามารถเลือกสรรการแต่งกายที่สะท้อนถึงความเป็นไทย เพื่อให้คนในรุ่นถัดไปได้สามารถรู้จักคนในรุ่นนี้มากยิ่งขึ้น

สำหรับห้อง ไทยอลังการ และ ไทยแค่นั้น ผู้วิจัยเห็นว่ามีความคล้ายคลึงกับลักษณะโครงสร้างแบบเนสติด ลูป (Nested Loops) เป็นการเล่าเรื่องให้เกิดความซับซ้อน โดยเริ่มจากการวางเนื้อเรื่องที่สำคัญที่สุดหรือแก่นเรื่องไว้ตรงกลาง และสร้างเรื่องราวรอบ ๆ แก่นเรื่องเพื่อสนับสนุนจุดสำคัญของเรื่องในตอนท้าย โดยการเล่าเรื่องในลักษณะนี้จะเป็นแบบลำดับขั้นแสดงถึงองค์ประกอบ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดอะไรขึ้นทำให้ผู้เล่าเกิดแรงบันดาลใจเพื่อนำไปสู่ตอนจบ และทำให้ผู้ชมเข้าใจแก่นเรื่องมากยิ่งขึ้น ดังคำอธิบายห้องจัดแสดงต่อไปนี้

ไทยอสังการ เป็นการเล่าเรื่องความเป็นไทยตามคติความเชื่อ พราหมณ์ พุทธ ต่อบราชบัลลังก์ ที่ถูกสมมติให้เป็นที่ประทับของพระอินทราธิราชบนยอดเขาพระสุเมรุ ศูนย์กลางแห่งจักรวาล อันเป็นที่ประทับของ “หัวใจ” แห่งความเป็นไทย สะท้อนคติความเชื่อของคนไทยเกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์ในสังคมไทย

ไทยแค่นั้น เป็นการเล่าเรื่องมุมมองความเป็นไทย ผ่านลำดับขั้นของการแต่งกาย เนื่องจากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มักเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นไทย แม้ทุกคนจะอยู่ในแผ่นดินไทยที่มีการแต่งกายแตกต่างกัน แต่ความเป็นไทยมักถูกมองว่าหากสิ่งนั้นอยู่ใกล้ หรือ ถูกนำเสนอออกมาจากศูนย์กลาง คือ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ จะมีความเป็นไทยอย่างเข้มข้น เครื่องแต่งกายก็แตกต่างกันเหตุใดเมื่อการแต่งกายเริ่มมีความแตกต่างจากศูนย์กลางความเข้มข้นของความเป็นไทยก็ลดน้อยลง



4. สื่อประสม

การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” สื่อหลากหลายประเภท ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการบอกเล่าเนื้อหา เรื่องราว เหตุการณ์ เพื่อให้นิทรรศการมีความสมบูรณ์ และใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเรื่องราวกับผู้ชม เรื่องราวจึงถูกการบูรณาการผ่านช่องทางสื่อที่หลากหลาย โดยเนื้อหาในแต่ละเรื่องจะมีวัตถุประสงค์จำกัดในการนำเสนอ เพราะสื่อแต่ละสื่อมีจุดประสงค์เพื่อทำหน้าที่คลี่คลายเรื่องราว พัฒนาเนื้อหา และสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมอย่างเฉพาะตัว

โดยประเภทสื่อที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ได้แก่

- 1) สื่อบอร์ดเนื้อหา ถ่ายทอดให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้โดยตรง
 - 2) สื่อวีดิทัศน์ ทำให้เกิดความน่าสนใจในการนำเสนอ
 - 3) สื่อวัตถุจัดแสดง ลักษณะหุ่นจำลอง ช่วยให้ผู้ชมเห็นภาพได้ชัดเจนเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น
 - 4) สื่อมัลติมีเดีย (เทคโนโลยีโมดูลไฮดรอลิก เสียงบรรยาย ภาพกราฟิก เทคโนโลยีคิวอาร์สแกน โมชันกราฟิก จอทัชสกรีน) เป็นรูปแบบและวิธีการนำเสนอที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ช่วยเพิ่มสีสันในการจัดแสดง และผู้เข้าชมสามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาที่นำเสนอ
 - 5) สื่อกิจกรรม เครื่องมือที่ผู้ชมมีส่วนร่วมได้ด้วยการสัมผัส และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการร่วมกิจกรรม การเล่น หรือมีปฏิสัมพันธ์
 - 6) สื่อบุคคล บอกเล่าเรื่องราวเนื้อหาต่าง ๆ ในนิทรรศการ
- โดยผู้วิจัยได้แบ่งหัวข้อเกณฑ์การวิเคราะห์ ดังนี้

- 1) การกำหนดกลยุทธ์ที่ใช้ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อ
- 2) วิธีการทำงานของสื่อแต่ละชนิด
- 3) ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ
- 4) ความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่า

จากการวิเคราะห์เนื้อหาในการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

ตารางที่ 4 สรุปรูปแบบการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”

รูปแบบ	กลยุทธ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์การเล่าเรื่อง	ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ	การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวบท
1	การเล่าเรื่องแบบมีสื่อหนึ่งเป็นสื่อหลักแล้วขยายเรื่องออกไปยังสื่อเสริม	ลักษณะที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเรื่อง โดยไม่ต้องมีการลำดับทุกเรื่องในแต่ละสื่อมีความเป็นอิสระต่อกัน ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเรื่องในสื่อใดก่อนก็ได้	Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และ เข้าใจในเรื่องราว
2	(Mother-shiping)	แต่เมื่อรับสื่อแรกแล้ว จะถูกกระตุ้นให้ต้องหาเรื่องเล่าในสื่ออื่น ๆ ต่อไป	Synchronization คือ การเชื่อมโยงในมิติของลำดับเวลา ให้สามารถระบุนความสำคัญก่อนหลังได้
3			Integration คือ การเชื่อมต่อประสบการณ์ของผู้ใช้งานกับกิจกรรม และ การเสฟสื่อผ่านช่องทางต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกันไป
4		ลักษณะที่สื่อมีความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบ การแตกสาขาของการเล่าเรื่อง โดยผู้รับสารจำเป็นต้องรับสารในสื่อแรกก่อน คือ ผู้รับสารต้องรับข้อมูลจากบอร์ดข้อมูลหลัก แล้วต่อยอดไปยัง วัตถุจัดแสดง บุคคล หรือบอร์ดข้อมูลอื่น ๆ ต่อไป	Engage คือ การเชื่อมตัวบทต่าง ๆ ข้ามแพลตฟอร์มที่ต่างกัน
5			Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และ เข้าใจในเรื่องราว

โดยพบว่าในการออกแบบการเล่าเรื่องนั้น มีลักษณะให้สื่อหนึ่งเป็นสื่อหลักแล้วขยายเรื่องออกไปยังสื่อเสริม (Mother-shipping) สำหรับในนิทรรศการถาวรหัตสไทย มีการใช้บอร์ดข้อมูลหลักทำหน้าที่เกริ่นนำเรื่องราวทั้งหมดของเนื้อหาที่จะทำการเล่า เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวภาพรวมทั้งหมดของเนื้อหา ก่อนถ่ายทอดข้อมูลรายละเอียดเพิ่มเติมโดยใช้สื่อเสริมอื่น ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราว และเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรม



ภาพที่ 4. 1 ลักษณะให้สื่อหนึ่งเป็นสื่อหลักแล้วขยายเรื่องออกไปยังสื่อเสริม (Mother-shipping) ของนิทรรศการถาวรหัตสไทย

โดยผู้วิจัย

โดยมีรายละเอียดของการเล่าเรื่องในสื่อประสมในแต่ละห้องดังนี้

ไทยหรือเปล่า

นำเสนอเรื่องเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อปรากฏการณ์ “ความเป็นไทย” ที่เป็นกระแสข้อถกเถียง วิพากษ์วิจารณ์กันในสังคมที่หาข้อยุติไม่ได้ โดยมีการใช้สื่อ 4 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อวีดิทัศน์แสดง สื่อวีดิทัศน์ และสื่อบุคคล



ภาพที่ 21 บอร์ดข้อมูลหลักไทยรีเปล่า?
(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 22 สื่อบุคคล : เจ้าหน้าที่ประจำจุด

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk-FA/>)



ภาพที่ 23 วัตถุจัดแสดง: หุ่นสวมมิตสแกรนด์ซุมพร
(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 24 วิดีทัศน์: เรื่องที่ 1 ข้อถกเถียงความเป็นไทยของคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่
(ที่มา: https://www.museumsiam.org/virtualexhibition/DecodeThai_4/ พฤษภาคม พ.ศ 2564)



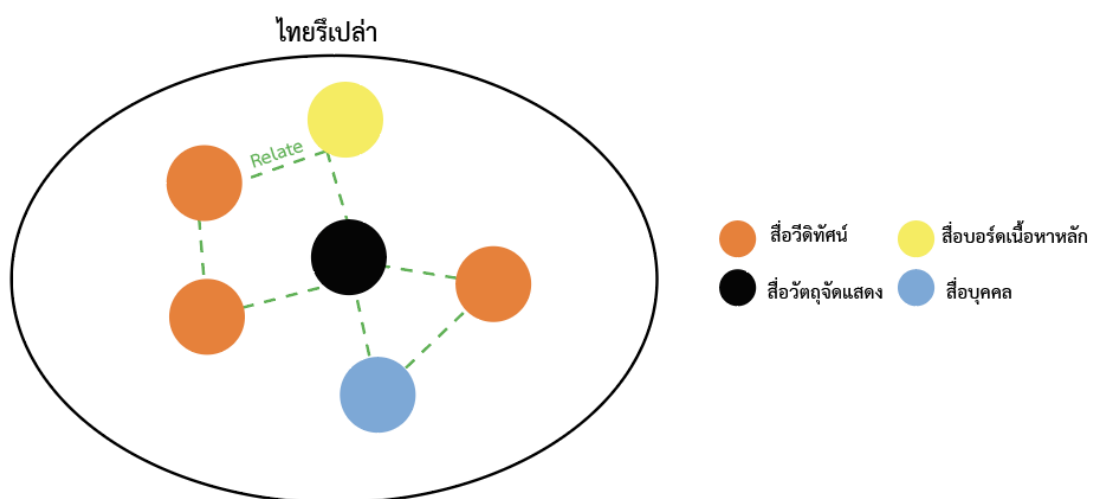
ภาพที่ 25 วิดีทัศน์: เรื่องที่ 2 ข้อถกเถียงความเป็นไทยในโลกออนไลน์
(ที่มา: https://www.museumsiam.org/virtualexhibition/DecodeThai_4/ พฤษภาคม พ.ศ 2564)

สื่อหลัก ไทยรีเปลา “ความเป็นไทย” คืออะไร คำถามไถ่ตัว แต่ทั้งนี้ ทั้งมีน เชื่อหรือไม่ไทย จีน ฝรั่งเศส กียัง งง “ความเป็นไทย” คืออะไร ไหว้ วัด วัง เกรงใจจัง แค่นี้หรือ “ความเป็นไทย” อยู่ตรงไหน ไทยรีเปลา ไทยแต่ไหน ไทยยังงัย คำตอบหลากหลายอยู่ใกล้ตัว หาให้เจอ ความมัวจะหายไป แล้ว “ถอดรหัสไทย” ถูกกลับบ้านกัน ถอดรหัส ห้องนี้ได้รวบรวม ความคิด ความเห็น ของสังคมต่อปรากฏการณ์ “ความเป็นไทย” ที่เป็นปัญหาข้อถกเถียงและยังหาข้อยุติไม่ได้ปรากฏการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นอย่างไม่หยุดหย่อน และไม่มีทีท่าว่าจะหมดลง นั่นเพราะ “ความเป็นไทย” มีความ

หลากหลายเคลื่อนไหว และเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย จนยากที่จะหาคำจำกัดความ ข้อความ โดยรวมจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 21 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม โดยเมื่อผู้รับสารรับข้อมูลจากบอร์ดหลักแล้ว สื่ออื่น ๆ จะทำหน้าที่เพื่อสนับสนุน เนื้อหาของปรากฏการณ์กระแส “ความเป็นไทย” สื่อวัตถุประสงค์แสดง หุ่นลงเสื้อสวมชุดประกวด นางงามภาพที่ 23 ทำหน้าที่ให้ผู้รับสารเห็นภาพได้อย่างเป็นรูปธรรมของความเป็นไทยปัจจุบัน เนื่องจากชุดประกวดนางงามเป็นสิ่งแรก ๆ ที่ถูกใช้เพื่อนำเสนอ “ความเป็นไทย” และมักถูกถามถึง ความเป็นไทยเช่นกัน สื่อวีดิทัศน์ เรื่องที่ 1 ไทยหรือเปล่า ภาพที่ 24 ทำหน้าที่ให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหา มุมมองของตัวแทนคนสองวัยที่มักถกเถียงกันถึงความเป็นไทย สื่อวีดิทัศน์ เรื่องที่ 2 ไทยหรือเปล่า ภาพที่ 25 ทำหน้าที่ให้ผู้รับสารเห็นกระแสข้อถกเถียงในสังคมโลกโซเชียลมีเดีย (Social Media) ถึง ความเป็นไทยที่เกิดขึ้นใหม่ทุกวัน สื่อบุคคลคน ภาพที่ 22 ทำหน้าที่ช่วยในการเสริมหรือตอบคำถามที่ ผู้รับสารสงสัย

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสาร สามารถเข้าถึงเรื่อง ผู้รับสารไม่จำเป็นต้องมีการลำดับเหตุการณ์เรื่องในแต่ละสื่อ ผู้รับสารจะรับสื่อใด ก่อนก็ได้ นอกจากนี้มีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Relate คือ เชื่อมโยงใน เนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้เข้าใจเรื่องราว ในกรณีนี้ คือ ประเด็นเรื่อง ข้อถกเถียงถึง “ความเป็นไทย” และชวนให้ผู้ชมตั้งข้อสงสัยถึงความเป็นไทย ดังสรุปในภาพที่ 26



ภาพที่ 26 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยรีเปล่า

ไทยแปลไทย

นำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ความเป็นมาของ “วัตถุ” อันเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทยและการให้ความหมาย “ความเป็นไทย” ในแต่ละยุคสมัยในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีการใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อวัตถุจัดแสดง และสื่อบุคคล



ภาพที่ 27 บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทยแปลไทย
(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 28 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHdKk-FA> /มิถุนายน พ.ศ 2564)

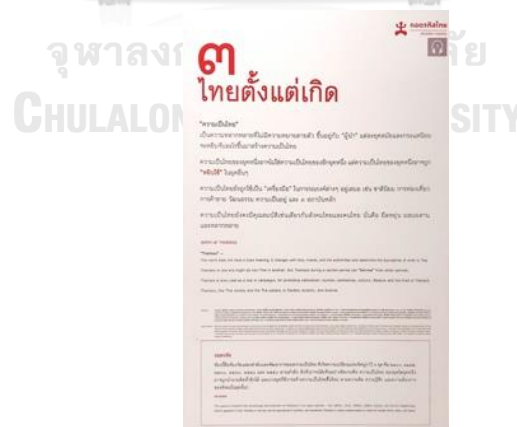


ภาพที่ 29 ตัวอย่างบางส่วนของวัตถุจัดแสดง

ซ้าย บรรยายภาคนิทรรศการไทยแผลไทย ชาว โบราณวัตถุ หม้อบ้านเชียง พร้อมข้อความบรรยาย ความเก่าแก่ ความงดงาม ที่แสดงถึงอารยธรรมในยุคโบราณ อันถูกนำมาใช้สร้างความเป็นไทย (ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)

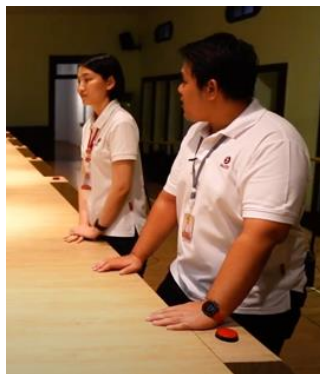
ไทยตั้งแต่เกิด

นำเสนอเรื่องราววิวัฒนาการความเป็นไทยที่มีความหลากหลายไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับผู้นำความคิดในช่วงเวลานั้น ซึ่งการนำเสนอแบ่งออกเป็น 6 ช่วงเวลา ได้แก่ พ.ศ. 2400 พ.ศ. 2475 พ.ศ. 2500 พ.ศ. 2530 พ.ศ. 2540 และ พ.ศ. 2550 โดยมีการใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อมัลติมีเดีย (เทคโนโลยีโมดูลไฮดรอลิก เสียงบรรยาย และกราฟิก) และสื่อบุคคล



ภาพที่ 30 บอร์ดข้อมูลหลัก : ไทยตั้งแต่เกิด

(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 31 สื่อบุคคล : เจ้าหน้าที่ประจำจุด

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk-FA> /มิถุนายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 32 สื่อมัลติมีเดีย (โมดูลไฮดรอลิก เสียงบรรยาย และกราฟิก)

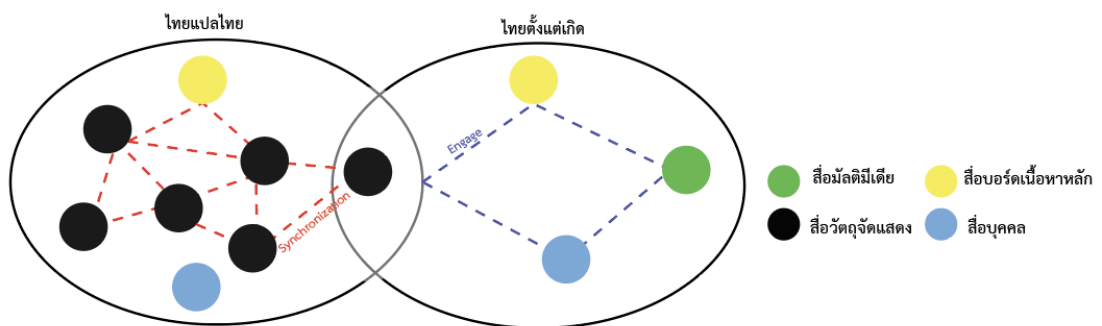
ซ้าย บรรยายภาคห้องก่อนการเริ่มฉายสื่อมัลติมีเดีย กลาง บรรยายภาคห้องขณะฉายกราฟิก พร้อมเสียงบรรยาย ขวา บรรยายภาคขณะฉายพร้อมการเล่นโมดูลไฮดรอลิก

(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)

สื่อหลัก ไม่น่าเชื่อว่า เราค้นหาคำจำกัดความ “ความเป็นไทย” แทบไม่ได้ แม้คำ ๆ นี้จะถูกนำมาใช้อยู่ตลอดเวลา ทำไมความเป็นไทยต้องลึกลับ เพราะ มันมรดุคสมัย มีวันหมดอายุ และมีคนสร้างขึ้นใหม่ มันมีความเคลื่อนไหว มีการผสมผสาน และมีความหลากหลายนี่คือเหตุผลว่าทำไม “ความเป็นไทย” จึงไม่มีคำจำกัดความแบบสำเร็จรูปพร้อมใช้งาน ดังนั้น การถอดรหัสไทยเพื่อค้นหาที่มาที่ไปของความเป็นไทยอาจจะทำให้เราเห็นและเข้าใจความเป็นไทยได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะวันนี้เราก็เป็น “ผู้สร้าง” ความเป็นไทยคนหนึ่ง ข้อความโดยรวมจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 27 และ ภาพที่ 30 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อวัตถุจัดแสดง ภาพที่ 29 ทำหน้าที่สนับสนุน เนื้อหาเรื่องวิวัฒนาการความเป็นไทยให้ผู้รับสารเห็นภาพเป็นรูปธรรมพร้อมคำอธิบายวัตถุว่าสิ่งของเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเมื่อใด และเหตุผลใดจึงถูกสร้างขึ้น สื่อมัลติมีเดีย ภาพที่ 32 จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวของ “วัตถุ” ในบริบทของความเป็นไทย ว่าถูกใช้งานอย่างไร เพื่อจุดประสงค์อะไร สื่อบุคคลคน ภาพที่ 28 และ 31 ทำหน้าที่ช่วยในการเสริมหรือตอบคำถามที่ผู้รับสารสงสัย

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบ ที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเรื่อง ผู้รับสารไม่จำเป็นต้องมีการลำดับเหตุการณ์เรื่องในแต่ละสื่อ ผู้รับสารจะรับสื่อใดก่อนก็ได้ และมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบ่งเป็น 2 แบบกล่าวคือ เนื้อหาไทยแปลไทยมีความสัมพันธ์ แบบ Synchronization คือการเชื่อมโยงในมิติของลำดับเวลา ให้สามารถระบุความสำคัญก่อนหลังได้ ในกรณีนี้ คือ ช่วงเวลาของ “วัตถุ” แสดงถึงถูกใช้แสดงความเป็นไทยเพราะเหตุใด เมื่อไร โดยใคร เพื่อเชื่อมโยงยุคสมัยของเรื่องราว ส่วนเนื้อหาจากไทยแปลไทย ถูกส่งไปยังไทยตั้งแต่เกิดมีความสัมพันธ์ แบบ Engage คือ การเชื่อมตัวบทต่าง ๆ ข้ามแพลตฟอร์มต่าง ๆ ในกรณีนี้คือ จากไทยแปลไทยจะทำให้เห็นว่าวัตถุจัดแสดงต่าง ๆ ถูกใช้เพื่อความเป็นไทยอย่างไร และเมื่อเข้าสู่เนื้อหาไทยตั้งแต่เกิด สื่อมัลติมีเดีย จะทำให้เห็นภาพบริบทของจุดประสงค์ของการใช้งานความเป็นไทยอย่างเป็นรูปธรรม สรุปในภาพที่ 33



ภาพที่ 33 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยแปลไทย กับ ไทยตั้งแต่เกิด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ไทยสถาบัน

เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ การนำเสนอความเป็นสถาบันชาติไทย ตั้งแต่ช่วงรัชกาลที่ 4 ผ่านภาพจำและ สัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยผ่าน 3 สถาบัน ได้แก่ สถาบันชาติ สถาบันศาสนา และ สถาบันพระมหากษัตริย์ โดยมีการใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อมัลติมีเดีย (เทคโนโลยีเออาร์ และ วีดิทัศน์) และสื่อบุคคล



ภาพที่ 34 บอร์ดข้อมูลหลัก : ไทยสถาบัน
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 35 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDIKk-FA> / มิถุนายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 36 สื่อมัลติมีเดีย (เทคโนโลยีเออาร์ และวีดิทัศน์)

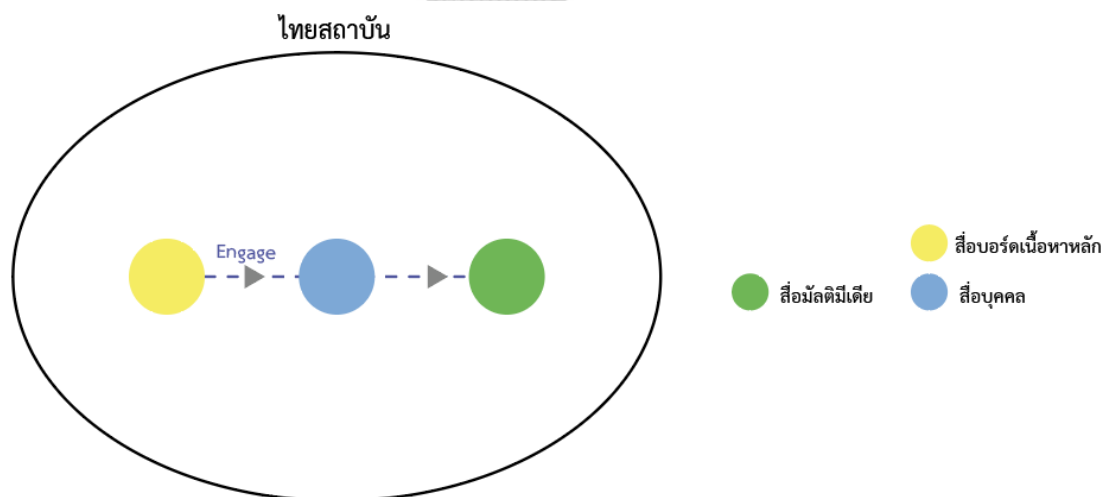
ซ้าย บรรยากาศห้องไทยสถาบัน กลาง เกมต่อภาพเทคโนโลยีเออาร์ ขวา เมื่อผู้เล่นสามารถต่อจิ๊กซอ
ภาพตัวแทนของแต่ละสถาบันได้ครบทั้ง 9 ภาพ ก็จะปรากฏวีดิทัศน์เล่าเรื่องความสำคัญของแต่ละ
สถาบัน

(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย และ <https://amazingcouple.net/cr-museum-siam/> มิถุนายน พ.ศ
2564)

สื่อหลัก ไทยสถาบัน เริ่มต้นขึ้นบ้างและในสมัยรัชกาลที่ 4 หยั่งรากในสมัยกำเนิดความเป็นชาติ ในรัชกาลที่ 5 เติบโต มั่นคง ในสมัยที่ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ เป็นสิ่งสูงสุดของความเป็นไทยในรัชกาลที่ 6 ความเป็นไทยที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างต่อเนื่องยาวนานกว่าร้อยปีนั้น ได้สร้างภาพจำ และสัญลักษณ์ของความเป็นไทยขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่ก็มีที่มาจาก 3 สถาบันหลักนั่นเอง ถอดรหัสห้องนี้เปิดโอกาสให้ทดลองประกอบสร้างความเป็นไทย จาก “ภาพจำ” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ด้วยการเลือกจับกลุ่มให้ถูกต้อง แล้วจะได้ “ภาพพิเศษ” เป็นภาพเฉลยตอนจบ ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 34 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อบุคคล ภาพที่ 35 ทำหน้าที่ขยายความ และวิธีการเล่น สื่อมัลติมีเดีย ภาพที่ 36 จะทำหน้าที่ให้ผู้รับสารได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับการประกอบสร้างเนื้อหาผ่านภาพจำ 3 สถาบันหลักของตนเอง

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบการแตกสาขาของการเล่าเรื่อง โดยผู้รับสารจำเป็นต้องรับสารในสื่อแรกก่อน คือ ผู้รับสารต้องรับข้อมูลจากบอร์ดข้อมูลหลัก แล้วต่อยอดไปยังสื่อบุคคล หรือ สื่อมัลติมีเดีย และจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Engage คือ การเชื่อมตัวบทต่าง ๆ ข้ามแพลตฟอร์มต่าง ๆ ในกรณีนี้คือ ภาพจำของความเป็นไทย สรุปในภาพที่ 4.23



ภาพที่ 37 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยสถาบัน

ไทยอลังการ

นำเสนอสัญลักษณ์ที่เปรียบพระมหากษัตริย์ตั้งพระอินทร์ ผ่านภาพตัวแทนของสถาปัตยกรรม การสร้างพระราชบัลลังก์ ท้องพระโรงที่เปรียบดั่งยอดเขาพระสุเมรุตามความเชื่อพราหมณ์-พุทธ โดยมีการใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อวัตถุจัดแสดง และสื่อบุคคล



ภาพที่ 38 บอร์ดข้อมูลหลัก : ไทยอลังการ
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 39 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHdIKk-FA> / มิถุนายน พ.ศ 2564)



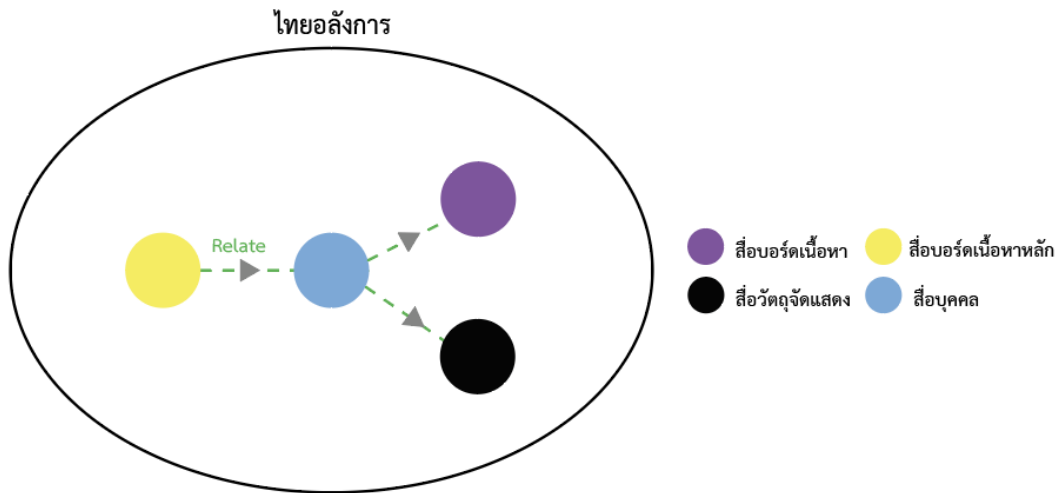
ภาพที่ 40 ตัวอย่างบางส่วนของวัตถุจัดแสดง : บรรยายกาศจำลองห้องพระโรง และพระราชบัลลังก์
ที่สร้างขึ้นตามคติความเชื่อเรื่องเขาพระสุเมรุ
(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)

สื่อหลัก ไทยอสังการ ราชบัลลังก์ถูกสมมุติให้เป็นที่ประทับของพระอินทราธิราชบนยอดพระสุเมรุ ศูนย์กลางแห่งจักรวาล ตามคติความเชื่อแบบ พรหมณ์-พุทธ นี่จึงทำให้ราชบัลลังก์เป็น “ของสูง” ที่สุดสิ่งหนึ่งในความเป็นไทย ทั้งความหมาย ความงาม และความเชื่อ และในฐานะเป็นที่ประทับของพระอินทราธิราช แห่งสยามประเทศ “หัวใจ”ของความเป็นไทย ถอดรหัส ห้องนี้ได้สมมุติราชบัลลังก์และห้องพระโรงขึ้น เท่ากับว่าห้องทั้งห้องนี้คือแดนสวรรค์ มีดาวบนเพดานเป็นกลุ่มดาวบนท้องฟ้ามีราชบัลลังก์เป็นศูนย์กลางจักรวาล หากเข้าไปดูราชบัลลังก์จำลองอย่างใกล้ชิด นั่นคือการจำลองเขาพระสุเมรุ ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 38 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อบุคคล ภาพที่ 39 จะทำหน้าที่อธิบายสนับสนุนเนื้อหาให้ผู้ชมเข้าใจมากขึ้น สื่อวัตถุจัดแสดง ภาพที่ 40 ทำหน้าที่ให้ผู้รับสารเห็นภาพการนำแนวคิดเรื่องเขาพระสุเมรุไปใช้ในรูปแบบงานสถาปัตยกรรม อย่างเป็นรูปธรรม

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในลักษณะที่สื่อมีความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบ การแตกสาขาของการเล่าเรื่อง โดยผู้รับสารจำเป็นต้องรับสารในสื่อแรกก่อน คือ ผู้รับสารต้องรับข้อมูลจากบอร์ดข้อมูลหลัก แล้วต่อยอดไปยัง วัตถุจัดแสดง บุคคล หรือ บอร์ดข้อมูลอื่น ๆ ต่อไป โดยจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และ เข้าใจในเรื่องราว ในกรณีนี้คือ การเชื่อมโยงให้เห็นถึง

ความเชื่อเกี่ยวกับแนวคิดที่ปรากฏของเขาศุเมรุที่อยู่ในการสร้างพระราชบัลลังก์ สถาปัตยกรรม และ งานจิตรศิลป์ต่าง ๆ สรุปลงในภาพที่ 41



ภาพที่ 41 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยลัการ

ไทยแคเไหน

นำเสนอเรื่องราว “ความเข้มข้นของความเป็นไทย” ผ่านชนชั้นที่มีความเข้มข้น คือ ชนชั้น กษัตริย์ ขุนนาง ประชาชนทั่วไป และกลุ่มชาติพันธุ์ ผ่านการแต่งกาย โดยมีการใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อวัตถุจัดแสดง และสื่อบุคคล



ภาพที่ 42 บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทยสถาบัน
(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 43 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk-FA> / พฤษภาคม พ.ศ 2564)



ภาพที่ 44 ตัวอย่างบางส่วนของวัตถุจัดแสดง

: หุ่นสวมเสื้อผ้าที่แตกต่างและหลากหลายจัดแสดงในลักษณะชั้นบันได โดยมีชุดโขนพระลักษณะ เป็น ศูนย์กลาง ถัดมาจะเป็นชุดในพิธีการ เช่น ชุดไทยราชนิยมชายหญิง ไกล่งมาเป็นชุดทั่วไป เช่น ชุดนักเรียน เสื้อม่อฮ่อม และล่าสุดเป็นชุดชนพื้นเมืองชาติพันธุ์

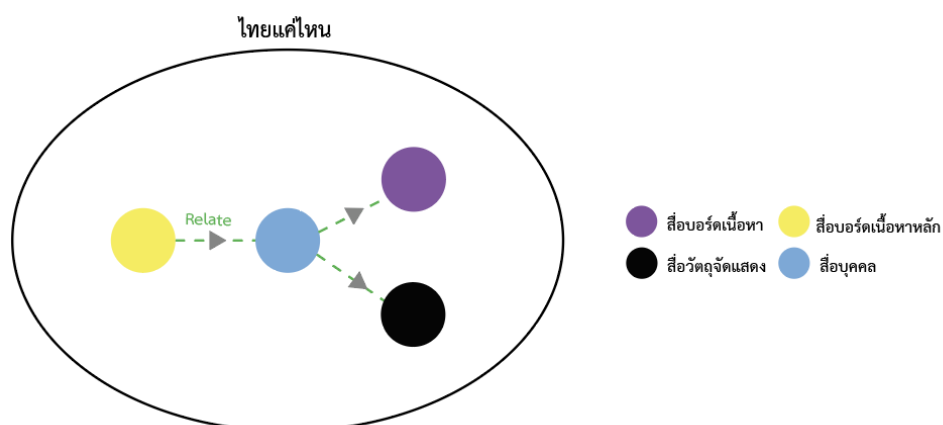
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)

สื่อหลัก ไทยแค่นั้น เข้ามาถึงห้องนี้แล้ว อย่างนี้กว่ามาดูแฟชั่นโชว์หละ เครื่องแต่งกายสวย ๆ เหล่านี้ คือสิ่งที่เรานำมาใช้เพื่อแสดงถึง “ความเป็นไทย” ต่างหาก ถ้าจะบอกว่าเสื้อผ้าทุกชุดในห้องนี้ ล้วนเป็น “ชุดไทย” ทั้งสิ้น ลองหันกลับไปดูแต่ละชุดสิ คุณเห็นด้วยกับเราหรือเปล่า บางคนอาจเห็น

ด้วยกับเรา แต่แอบน้อยใจเล็ก ๆ ว่าชุดเหล่านี้ทำไมอยู่ขอบขอบของ “ความเป็นไทย” จัง แต่บางคนอาจแย้งว่า ชุดพื้นเมืองของกลุ่มชาติพันธุ์เหล่านั้น ไม่น่าเหมารวมว่าเป็น “ชุดไทย” ได้ เพราะมโนทัศน์ของคนไทยอีกจำนวนมาก ยังคงติดอยู่ว่า “ชุดไทย” ที่สวมใส่กันในราชสำนักเท่านั้น คือเครื่องแต่งกายที่แสดงความเป็น “ไทยแท้” โบราณ ชุดชายไทยต้องนุ่งโจงกระเบน สวมเสื้อราชประแตน หญิงไทยต้องห่มสไบ หรือใส่เสื้อลูกไม้แขนหมูแฮม ชุดประจำชาตินางงามก็ต้องหยิบเอาองค์ประกอบความเป็นไทยประเพณีผ้าไทย ลายไทยมาใช้ นอกเหนือจากนี้แล้ว ถือว่าไม่ใช่ “ไทย” หรือมีความเป็นไทยที่เจือจาง ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 42 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อวัตถุจัดแสดง ภาพที่ 44 ในที่นี้ร่วมถึงการจัดวางวัตถุจัดแสดงในลักษณะลำดับชั้นทำหน้าที่เล่าให้เห็นภาพความเข้มข้นของเครื่องแต่งกายที่แสดงให้เห็นความเป็นไทยที่กระจายออกจากศูนย์กลาง สื่อบอร์ดเนื้อหา ทำหน้าที่ให้ผู้ชมได้ลองผสมผสานเครื่องแต่งการแบบได้หลากหลายรูปแบบ แล้วพิจารณาว่าทั้งหมดที่ผู้ชมเลือกประกอบนั้น คือ ชุดไทยหรือไม่ สื่อบุคคล ภาพที่ 43 จะทำหน้าที่เล่าเนื้อหาเพิ่มเติม

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบการแตกสาขาของการเล่าเรื่อง โดยผู้รับสารจำเป็นต้องรับสารในสื่อแรกก่อน คือ ผู้รับสารต้องรับข้อมูลจากบอร์ดข้อมูลหลัก แล้วต่อยอดไปยังวัตถุจัดแสดง บุคคล หรือ บอร์ดข้อมูลอื่น ๆ ต่อไป และจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และ เข้าใจในเรื่องราว ผ่านการแต่งกาย สรุปลงในภาพที่ 45



ภาพที่ 45 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยแคโทน

ไทย Only

เล่าเรื่องปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของชนชั้นกลาง (Pop Culture) ผ่านสิ่งของเครื่องใช้ใน ชีวิตประจำวันมี “ความเป็นไทย” แบบที่ผู้ชมคุ้นเคย ใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อวัตถุจัด แสดง และสื่อบุคคล



ภาพที่ 46 บอร์ดข้อมูลหลัก : ไทย Only
(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 47 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk-FA> /พฤษภาคม พ.ศ 2564)



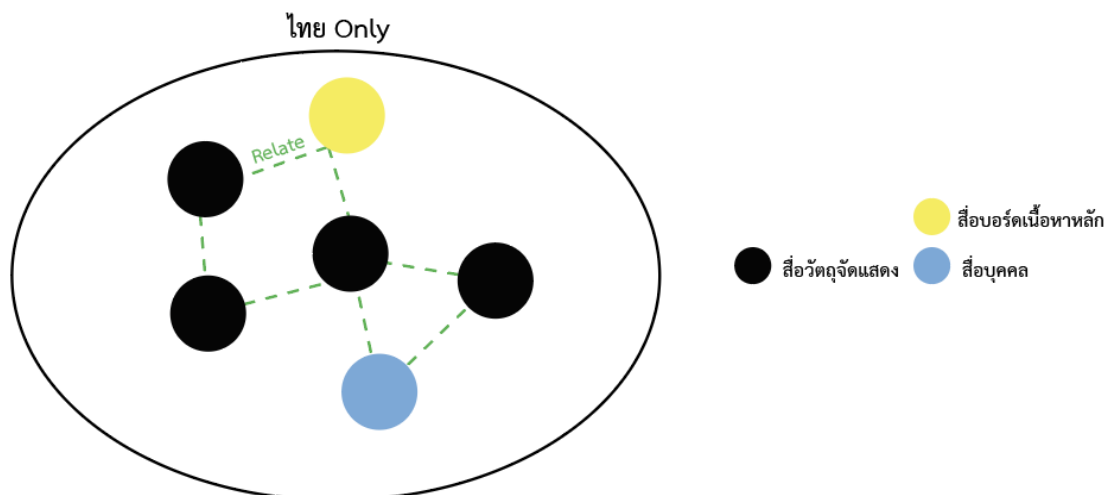
ภาพที่ 48 ตัวอย่างบางส่วนของวัตถุจัดแสดง
: ภาพหุ่นจำลอง นางก๊กแม่เอิบ เครื่องเล่นโหว่น้ำแดง พวงดอกดาวเรือง หุ่นไม้สวมชุดไทยประนมมือ
(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)

สื่อหลัก ไทย Only ไทยเท่านั้น คือไทยทำ แต่ที่อื่นไม่มี แม้จะเป็นสิ่งเล็กสิ่งน้อย แต่นี่คือชิ้นส่วนทางประวัติศาสตร์ ระดับ “บ้าน ๆ ” บรรดาสิ่งของที่ดู เรียบง่าย น่ารัก น่าหยิก และเกินจินตนาการเหล่านี้ เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่สะท้อนบุคลิกของคนไทย และความเป็นไทย ในฐานะนักผสมผสาน ปรับปรุง ดัดแปลง และแก้ปัญหาได้อย่าง ๆ “สุด ๆ” เชื่อได้เลยว่าสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นมาอย่างไม่หยุดยั้ง นับตั้งแต่มีสยามประเทศเกิดขึ้นมาบนโลกนี้ **ถอดรหัส** ห้องนี้จัดแสดงข้าวของเครื่องใช้ที่เราเห็นกันอย่างคุ้นตาในชีวิตประจำวัน แต่คราวนี้ อยากรู้ให้ลองหยุดมองอย่างตั้งใจ มองให้นานกว่าที่เคยทำ และเราจะรู้จัก “คนไทยแท้ ๆ ” จากข้าวของเครื่องใช้นี้ ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 46 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อวัตถุจัดแสดง ภาพที่ 48 จะทำให้ผู้ชมเห็นภาพได้ชัดเจนถึงความเป็นไทยแบบวัฒนธรรมชนชั้นกลาง (Pop Culture) ที่เกิดจากการปรับเปลี่ยน ประยุกต์ เช่น กระบอกตัวรถเมล์ รองเท้าแตะข้างยาง หุ่นนางก๊ก หรือ หุ่นจำลอง เป็นต้น สื่อบุคคล ภาพที่ 47 จะให้ข้อมูลสนับสนุนอธิบาย และเล่าเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหามากขึ้น

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงสื่อ ผู้รับสารจะรับสื่อใดก่อนก็ได้เพราะเมื่อรับสารแรกแล้วจะถูกกระตุ้นให้ต้องหาสื่ออื่น ๆ ต่อไป โดยจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Relate คือ

การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และ เข้าใจในเรื่องราว ในกรณีคือ “สิ่งของ” ที่เราสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันของคนไทย สรุปในภาพที่ 4.36



ภาพที่ 49 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทย Only

ไทย Inter

เล่าเรื่องราววัฒนธรรมไทยที่รัฐบาลนำเสนอ และสิ่งที่นานาชาติชอบในความเป็นไทยที่ไม่ต้องปรุงแต่ง ในลักษณะมุมมองเปรียบเทียบกัน ใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล วัตถุจัดแสดง และ บุคคล



ภาพที่ 50 บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทย Inter
ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



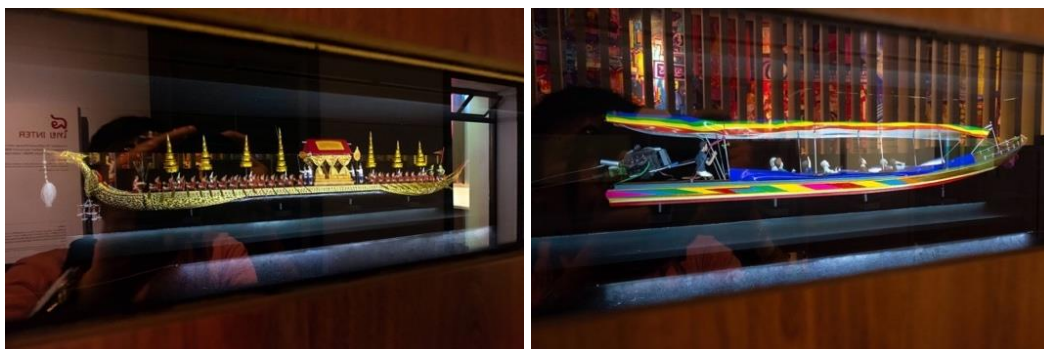
ภาพที่ 51 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk-FA>



ภาพที่ 52 ลักษณะกล่องจัดแสดงวัตถุ

จัดแสดงซึ่งด้านข้างจะมีสวิตช์ให้เราโยกไปด้านซ้ายและขวาได้ เพื่อดูวัตถุ 2 ชั้น
(ที่มา : <https://amazingcouple.net/cr-museum-siam/>)



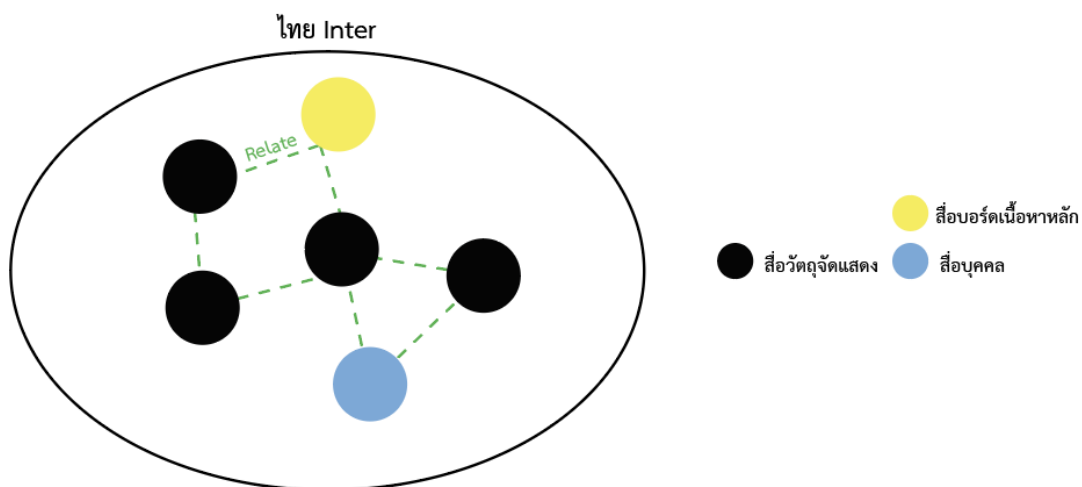
ภาพที่ 53 ตัวอย่างบางส่วนของวัตถุจัดแสดง:

เรือสุพรรณหงส์ วัตถุไทยเสนอ เรือหางยาว วัตถุเทศสนอง
(ที่มา: <https://amazingcouple.net/cr-museum-siam/>)

สื่อหลัก ไทย Inter “ความเป็นไทย” ที่เรารู้จักเสนอมักเป็นของสูงเลอค่า และสง่างาม แต่บางครั้ง “คนอื่น” เห็นและชมชอบความเป็น “ไทยบ้าน ๆ” ของเรามากกว่า ซึ่งมีความหลากหลาย มีปรุงแต่ง มีเรียบง่าย มีซับซ้อน มีเปิดเผย มีชีวิตชีวา และมีความมหัศจรรย์ของความเป็นไทย **ถอดรหัส** ห้องนี้มีชื่อเล่นว่า “ไทยเสนอ เทศสนอง” เริ่มแรกเราจะเห็นสิ่งที่เรียกว่า ความเป็นไทยแบบเวอร์วัง ที่เรามักจะเสนอให้คนต่างชาติรู้จักเรา แต่ในความเป็นจริง ชาวต่างชาติมักจะ “สนุก” กับความเป็นไทยแบบ “สตรีท ๆ” ของเรามากกว่า ซึ่งความเป็นไทยแบบสตรีทนี้ มักไม่ถูกนำเสนอผ่านสื่อ แต่ต้องมาสัมผัสของจริงด้วยตัวเองถึงจะรู้ “รสชาติ” ความเป็นไทยแน่นอน เราก็ไม่นำเสนอตอนแรกเหมือนกัน ผู้ดูแลเลือกปฐมาหาความเป็นไทยแบบสตรีทเอาเอง ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 50 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อวัตถุจัดแสดง ภาพที่ 52 และ ภาพที่ 53 จะช่วยยกตัวอย่างสิ่งของที่แสดง ความเป็นไทยในมุมมองของรัฐบาลที่นำเสนอ กับ ความเป็นไทยในมุมที่ต่างชาติชื่นชอบ เช่น เรือสุพรรณหงส์ กับ เรือหางยาว ยักษ์วัดแจ้ง กับ หุ่นแมคโดนัลยกมือไหว้ ให้เห็นภาพไทยเสนอ เทศสนองได้อย่างชัดเจน สื่อบุคคล ภาพที่ 51 ทำหน้าที่อธิบายเนื้อหาเพิ่มเติม

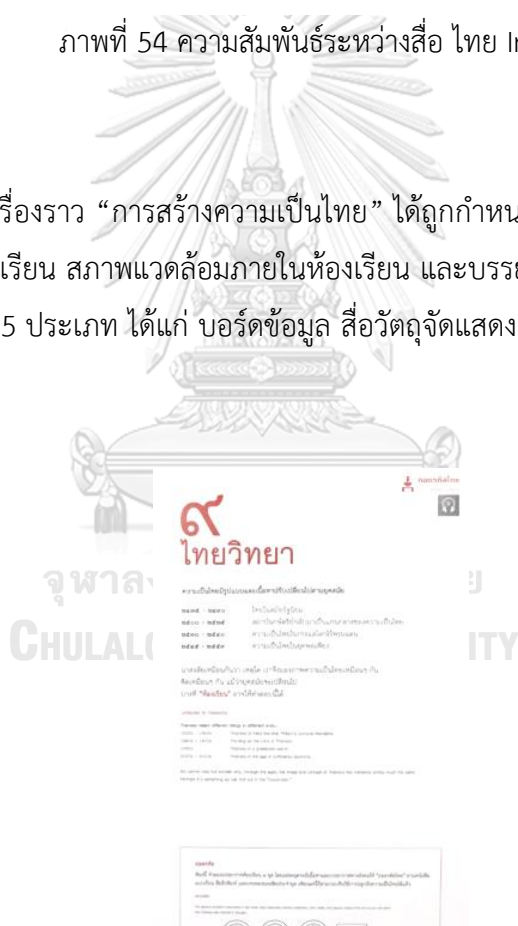
โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงสื่อ ผู้รับสารจะรับสื่อใดก่อนก็ได้เพราะเมื่อรับสารแรกแล้วจะถูกกระตุ้นให้ต้องหาสื่ออื่น ๆ ต่อไป โดยจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และเข้าใจในเรื่องราว ในกรณีคือ มุมมองเปรียบเทียบต่อวัตถุแบบไทยเสนอ และชาวต่างชาติสนอง สรุปในภาพที่ 54



ภาพที่ 54 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทย Inter

ไทยวิทยา

การบอกเล่าเรื่องราว “การสร้างความเป็นไทย” ได้ถูกกำหนดและถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นผ่านระบบการศึกษา ตำราเรียน สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน และบรรยากาศที่คนไทยคุ้นเคย โดยแบ่งออกเป็น 4 ยุค ใช้สื่อ 5 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อวัตถุจัดแสดง สื่อบอร์ดภาพ สื่อวีดิทัศน์ และสื่อบุคคล



ภาพที่ 55 บอร์ดข้อมูลหลักไทย Inter

(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 56 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด
(ที่มา:<https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk-FA>)



ภาพที่ 57 บรรยากาศของพัฒนาการห้องเรียนในสมัยต่าง ๆ
ตั้งแต่โต๊ะเรียนไม้สมัยโบราณ โต๊ะแบบโต๊ะเลคเชอร์ และห้องเรียนคอมพิวเตอร์
รวมทั้งแบบเรียนที่ถูกใช้ในละยุคสมัย
(ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)



ภาพที่ 58 วิดีทัศน์ : ระบบการเรียนการสอนความเป็นไทยแต่ละยุคสมัย

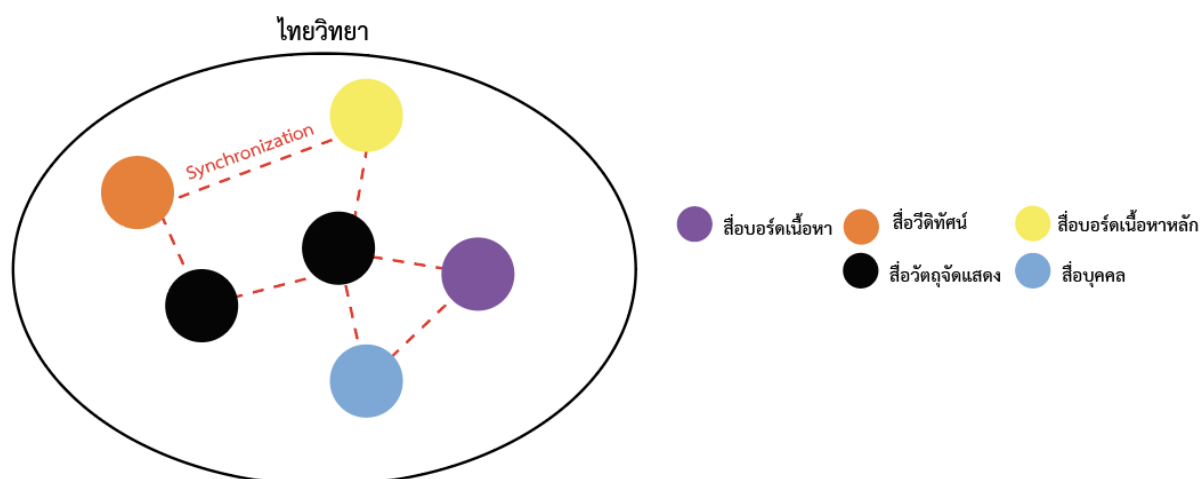
ที่มา: https://www.museumsiam.org/virtualexhibition/DecodeThai_4/

สื่อหลัก ไทยวิทยา ความเป็นไทยมีรูปแบบและเนื้อหาปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย 2475 - 2490 ไทยในสมัยรัฐธรรมนูญ 2500 - 2525 สถาบันกษัตริย์กลับมาเป็นแกนกลางของความเป็นไทย 2530 - 2540 ความเป็นไทยในกระแสโลกไร้พรมแดน 2545 - 2559 ความเป็นไทยในยุคพอเพียง น่าสงสัยเหมือนกันว่า เหตุใด เราจึงมองภาพความเป็นไทยเหมือน ๆ กัน คิดเหมือน ๆ กัน แม้ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนไป บางที “ห้องเรียน” อาจให้คำตอบนี้ได้ **ถอดรหัส** ห้องนี้จำลองบรรยากาศห้องเรียน 4 ยุค โดยแต่ละยุคมีเนื้อหาและบรรยากาศทางสังคมให้ “ถอดรหัสไทย” ผ่านหนังสือแบบเรียน สื่อสิ่งพิมพ์ และบทเพลงประจำยุค เพียงแค่นี้ก็สามารรถเห็นวิธีการปลูกฝังความเป็นไทยได้แล้ว ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 55 กรีนนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อวัตถุจัดแสดง ภาพที่ 54 บรรยากาศห้องเรียนในแต่ละยุคสมัยทำหน้าที่ให้ผู้ชมเข้าใจ “การสร้างความเป็นไทย” ในตั้งแต่ภาพบรรยากาศการเรียนและรูปแบบการเรียนการสอนในแต่ละยุคสมัยได้อย่างชัดเจน เป็นรูปธรรม เช่น แบบเรียน เพลง หรือ บอร์ดในห้องเรียน สื่อวิดีโอ ภาพที่ 55 ทำหน้าที่ในการอธิบายระบบการเรียนการสอนความเป็นไทยในแต่ละยุคสมัย เป็นการเล่าเรื่องราวการเรื่องการสอนในแต่ละยุคสมัย แสดงให้เห็นถึงระบบการเรียนการสอนความเป็นไทยใน 4 ยุคสมัย โดยในตอนต้นช่วง พ.ศ. 2485 เปิดด้วยความสำคัญของวันที่ 24 มิถุนายน ซึ่งถือเป็นวันชาติ ในช่วงเวลาดังกล่าว การเรียนในสมัยนั้นเน้นให้ความสำคัญกับความ เป็น “ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์” และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการมี “รัฐธรรมนูญ” เนื่องจากเป็นช่วงที่ไทยเปลี่ยนแปลงการปกครองเป็นระบอบประชาธิปไตย ดังที่ปรากฏอยู่บนกระดานดำ ช่วงพ.ศ. 2510 เริ่มด้วยการลบคำว่า “รัฐธรรมนูญ” บนกระดานออก แล้วเน้นให้ความสำคัญเพียง “ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์”

อันเป็นความหมายของสื่อบนธงไตรรงค์ แต่ต่อมาใน ช่วง พ.ศ. 2531 การศึกษาให้ความสำคัญเพิ่มเติม กับ “คุณสมบัติของคนไทย” สอดแทรกผ่านแบบเรียน ภาษาไทยมานะ มานีและ เพลงหน้าที่เด็ก (เด็กเอ๋ยเด็กดี) สุดท้าย ช่วง พ.ศ. 2549 บรรยายภาพหลังช่วงหลังวิกฤตการณ์พองสบู่แตก จึงให้ ความสำคัญกับแนวคิดเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อให้ทุกคนสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพในแต่ละช่วงเวลาอย่างชัดเจน สื่อบุคคล ภาพที่ 56 ทำหน้าที่อธิบายเพิ่มเติมเพิ่มใน ข้อสงสัยของผู้รับสาร

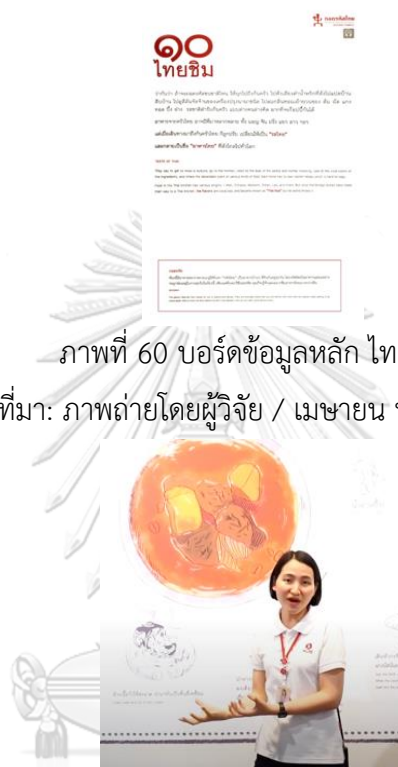
โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อรูปแบบที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสาร สามารถเข้าถึงสื่อ ผู้รับสารจะรับสื่อใดก่อนก็ได้เพราะเมื่อรับสารแรกแล้วจะถูกกระตุ้นให้ต้องหา สื่ออื่น ๆ ต่อไป โดยจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Synchronization คือ การเชื่อมโยงตัวบทในเชิงมิติของลำดับเวลา ให้สามารถระบุลำดับความสำคัญก่อนหลังได้ กรณีนี้ เนื้อหาจะถูกเรียงลำดับเหตุการณ์ผ่านรูปแบบการเรียนของไทยไว้ 4 ช่วงเวลา สรุปลงในภาพที่ 59



ภาพที่ 59 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยวิทยา

ไทยชิม

เรื่องราวของอาหารไทยหลากหลายรายการที่ถูกดัดแปลงมาจากต่างชาติ และเกร็ดความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับอาหารชนิดนั้น ๆ โดยมีการใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อมัลติมีเดีย (เทคโนโลยีคิวอาร์สแกน พร้อมโมชันกราฟิก) และสื่อบุคคล



ภาพที่ 60 บอร์ดข้อมูลหลัก ไทยชิม
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย / เมษายน พ.ศ 2564)

ภาพที่ 61 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk-FA>)



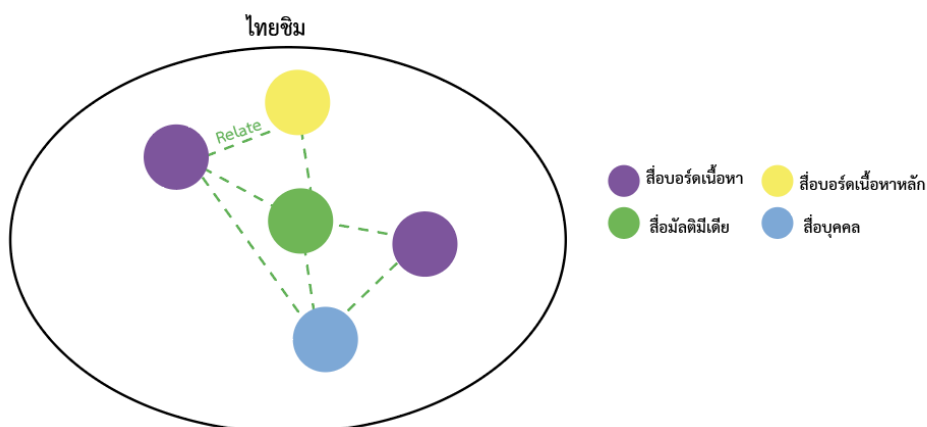
ภาพที่ 62 มัลติมีเดีย (เทคโนโลยีคิวอาร์สแกน พร้อมโมชันกราฟิก)

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

สื่อหลัก ไทยชิม ว่ากันว่า ถ้าจะถอดรหัสชนชาติไหน ให้บุกไปถึงกันครัว ไปฟังเสียงตำน้ำพริก ที่ตั้งไปแปดบ้านสิบบ้าน ไปดูสีสันจัดจานของเครื่องปรุงนานาชนิด ไปดมกลิ่นหอมเย้ายวนของต้ม ผัด แกง ทอด ปิ้งย่าง รสชาติตำรับกันครัว แบบต่างคนต่างคิด ยากที่จะก๊อปปี้กันได้ อาหารจากครัวไทย อาจมีที่มาหลากหลาย ทั้งมอญ จีน ฝรั่งเศส ลาว ฯลฯ แต่เมื่อเดินทางมาถึงครัวไทย ก็ถูกปรับเปลี่ยนให้เป็น “รสไทย” กลายเป็นชื่อ “อาหารไทย” ที่ดังไกลไปทั่วโลก **ถอดรหัส** ห้องนี้มีอาหาร หลากหลายเมนู “รหัสไทย” เป็นอาหารบ้าน ๆ ที่กินกันอยู่ทุกวัน โดยรหัสไทยในอาหารแต่ละอย่าง จะถูกซ่อนอยู่ในจานทุกใบในห้องนี้ เพียงแค่ค้นพบวิธีถอดรหัส คุณก็จะรู้จักและอยากชิมอาหารไทย มากกว่าเดิม ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 60 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อโต๊ะมัลติมีเดียภาพที่ 62 จะทำหน้าที่ขยายที่มาที่ไปของอาหารชนิดนั้น ๆ โดยให้ผู้รับสารมีส่วนร่วมกับเนื้อหา คือ เมื่อผู้ชมนำจานอาหารอย่าง ผัดไทย มัสมั่น น้ำพริกลงเรือ ข้าวกะเพราไข่ดาว หมูสะเต๊ะ ทองหยิบทองหยด ต้มยำกุ้ง ส้มตำ ไข่เจียว ไอศกรีมกะทิ ที่มีสัญลักษณ์ คิวอาร์โค้ดบริเวณกันจานไปวางยังแท่นสแกน ก็จะภาพจากโปรเจ็กเตอร์ก็จะฉายโมชันกราฟิกน่ารัก ๆ แสดงเรื่องราว ที่มา และวัตถุดิบของอาหารชนิดนั้น ๆ สื่อบอร์ดเนื้อหา ก็จะทำหน้าที่อธิบายเรื่องราว ที่มาที่ไปของอาหารคสึส่วนผสมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมเป็นคนตีความว่า สิ่งเหล่านั้นเป็นอาหารไทย หรือไม่ สื่อบุคคลทำหน้าที่ ภาพที่ 61 อธิบายเรื่องราวเพิ่มเติมหรือข้อสงสัยของผู้รับสาร

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสาร สามารถเข้าถึงสื่อ ผู้รับสารจะรับสื่อใดก่อนก็ได้เพราะเมื่อรับสารแรกแล้วจะถูกกระตุ้นให้ต้องหา สื่ออื่น ๆ ต่อไป โดยจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และเข้าใจในเรื่องราว ในกรณีคือ อาหารแบบ ไทยที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอื่น ๆ แล้วนำมาปรับปรุง ดัดแปลง จนได้รับรสชาติแบบไทย และ กลายเป็นอาหารไทย สรุปในภาพที่ 63



ภาพที่ 63 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยชิม

ไทยดีโคตร

เรื่องราวของวิวัฒนาการทางศิลปะแขนงต่าง ๆ ของไทยผ่านการเลือกรับ ปรับเปลี่ยน สร้างสรรค์ และประดิษฐ์ออกมาเป็นสิ่งที่ของทั่วไป เช่น สถาปัตยกรรม เสื้อผ้า รถยนต์ โดยมีการใช้สื่อ 4 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อกิจกรรม สื่อวีดิทัศน์ และสื่อบุคคล

๑๑ ไทยดีโคตร

กิจกรรมนี้จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเทศไทยและวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและน่าสนใจ

วัตถุประสงค์:

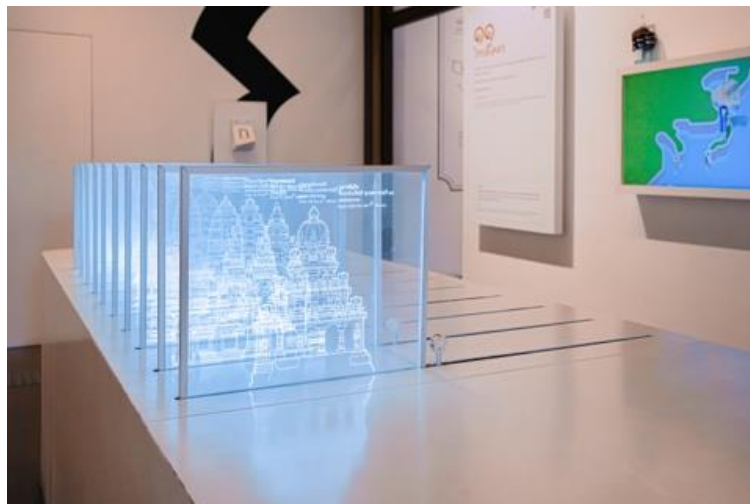
1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับประเทศไทยและวัฒนธรรมไทย

2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน

ภาพที่ 64 บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทยดีโคตร
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 65 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด
(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk-FA>)



ภาพที่ 66 กิจกรรมแผ่นป้ายอะคริลิกโปร่งใส
: ที่เมื่อผู้ชมผลักให้มาซ้อนกันจะทำให้เห็นพัฒนาการของพระปรางค์วัดอรุณ ซึ่งเป็นพระปรางค์แบบ
ไทย
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 67 วิดีทัศน์: เรื่องที่ 1 ไทยอุบัติ
(ที่มา: https://www.museumsiam.org/virtualexhibition/DecodeThai_4/)

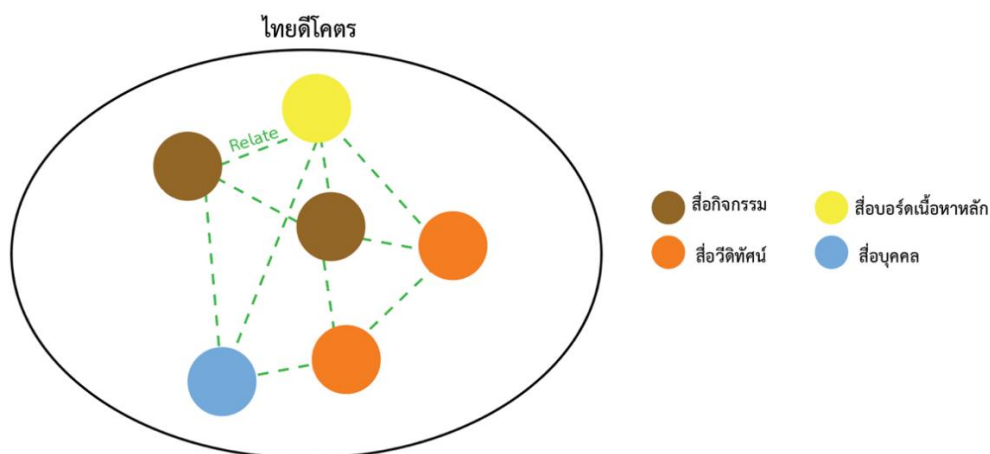


ภาพที่ 68 วิดีทัศน์: เรื่องที่ 2 ไทยแปลง
(ที่มา: https://www.museumsiam.org/virtualexhibition/DecodeThai_4/)

สื่อหลัก ไทยดีโคตร ต้นทางความเป็นไทย อาจมาจากแดนไกล จากวัฒนธรรมอื่น แต่เมื่อมาถึงที่นี่ เราเลือก เราปรับ เราสร้างสรรค์ จนได้ ความเป็นไทย ในแบบที่เหมาะสมกับเรา ดีในแบบของเรา และงามในสายตาเรา **ถอดรหัส** ห้องนี้เราจะได้เห็น “ของไทย” ที่มีพัฒนาการนาน บ้าง สั้นบ้าง ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ตั้งแต่ต้นทางที่ค่อย ๆ ปรับ แต่ง ประุง เปลี่ยน ก่อนจะมาเป็น “ของไทย” ที่เราคุ่นตักกันอยู่ ลอง เปิด ส่อง เล็ง ดู ถอดรหัส และจะรู้ว่าก่อนจะมา เป็นไทยลงวันนี้ เราเริ่มต้นมาอย่างไร ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 44 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อกิจกรรม ภาพที่ 46 ทำหน้าที่นำเสนอตัวอย่างของวิวัฒนาการของสิ่งของ ที่ไทยได้นำมาจากวัฒนธรรมอื่นว่ามีจุดเริ่มต้นและผ่านการเลือกใช้ ปรับปรุง ดัดแปลง จนกลายเป็น แบบไทยอย่างไร เช่น วิวัฒนาการของพระปรางค์วัดอรุณ ชุดนักเรียน รถตุ๊กตุ๊ก สื่อวีดิทัศน์ (ไทย แปลง) ภาพที่ 47 ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการรับมาของพระปรางค์วัดอรุณ ขยายเพิ่มเติมให้ เห็นรายละเอียดชัดเจนว่าเรานำส่วนไหนของวัฒนธรรมใดมาใช้ในการดัดแปลงจนกลายเป็นแบบ ไทยบ้าง สื่อวีดิทัศน์ (ไทยอุบัติ) ภาพที่ 48 ทำหน้าที่นำเสนอเรื่องราวของการเดินทางของสิ่งของต่าง ๆ เช่น รถตุ๊กตุ๊ก ว่ามีต้นกำเนิดมาจากประเทศใด และผ่านประเทศใดมาก่อน กว่าจะเป็นรถตุ๊กตุ๊ก แบบไทย สื่อบุคคล ภาพที่ 45 จะทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มแก่ผู้รับสาร

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสาร สามารถเข้าถึงสื่อ ผู้รับสารจะรับสื่อใดก่อนก็ได้เพราะเมื่อรับสารแรกแล้วจะถูกกระตุ้นให้ต้องหา สื่ออื่น ๆ ต่อไป โดยจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และเข้าใจในเรื่องราว ในกรณีคือ ของทุก ชิ้นที่จัดแสดงจะได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอื่นและผ่านการเลือกรับ ปรับใช้ จนกลายเป็นของไทย สรุปลงในภาพที่ 69



ภาพที่ 69 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยดีโคตร

ไทยเชื้อ

เรื่องราวความเชื่ออันหลากหลายของไทย ที่ได้รับอิทธิพลมาจาก ผี พราหมณ์ พุทธ โดยมีกรใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อวัตถุจัดแสดง และสื่อบุคคล



ภาพที่ 70 บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทยเชื้อ
ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 71 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk->



ภาพที่ 72 บรรยากาศในห้องไทยเชื้อ

ภาพของต้นไม้ที่ผู้ด้วยผ้าเจ็ดสี หรือ ต้นหมากแตกยอดคล้ายพญานาค ที่จะนำพาโชคลาภมาตาม
ความเชื่อของคนไทย พร้อมป้ายบรรยาย บอกชื่อ ที่มา และความเชื่อ
(ที่มา: <https://amazingcouple.net/cr-museum-siam/>)



ภาพที่ 73 ตัวอย่างวัตถุจัดแสดงพร้อมข้อความประกอบ

: ภาพบรรยากาศผู้คนกราบไหว้ขอพรบริเวณศาลแม่ย่านาคที่วัดมหาบุศย์

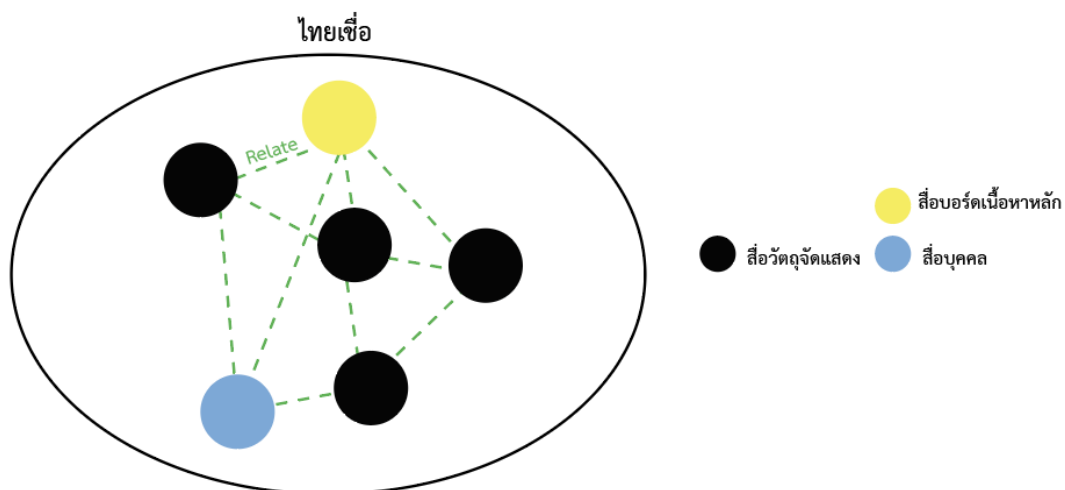
ที่มา: https://www.museumsiam.org/virtualexhibition/DecodeThai_4/

สื่อหลัก ไทยเชื้อ ความเชื่อของไทย บางทีก็ดูซับซ้อน บางทีก็ดูง่ายตรงไปตรงมา เป็นเพราะ
เรามี “ผี” เป็นรากฐานความเชื่อดั้งเดิม ที่หลอมรวมกับ พุทธ และ พราหมณ์ อย่างแนบสนิทจนเกิด
ความเชื่อหลากหลายแบบไทย ๆ ทุกวันนี้เรายังสร้างสรรค์ความเชื่อใหม่ ๆ จากรากฐานเดิมอยู่เสมอ
จนถึงขั้นปลุกเสกตัวการ์ตูนญี่ปุ่น ตึกตักสมัยใหม่ ให้เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ได้ นี่แหละความเชื่อแบบไทย ๆ
ไม่เชื่ออย่าลบหลู่ ถอดรหัส ห้องนี้ได้รวบรวมวัตถุทางความเชื่อส่วนหนึ่งของเมืองไทย จำนวน 108 สิ่ง

ครอบคลุมทั้งความเชื่อ ผี พุทธ พราหมณ์ และความเชื่อแบบไทย ๆ ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ภายในห้องนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ทดลองความเชื่อรูปแบบต่าง ๆ ได้ตามอัธยาศัย ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 71 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อวัตถุจัดแสดง ภาพที่ 74 และ ภาพที่ 73 ทำหน้าที่แสดงให้ผู้รับสารเห็นภาพชัดเจน บอกถึงที่มา และความเชื่อแบบไทยที่มีต่อวัตถุชิ้นนั้น เช่น ภาพศาลแม่นาค ซึ่งมีที่มาจากผีแม่นาคพระโขนง ไทยเชื่อเรื่อง ขอพรในเรื่องความรัก บันดาลโชคลาภ สื่อบุคคล ภาพที่ 72 ทำหน้าที่ให้ข้อมูลในเรื่องของตำนานเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยที่สอดแทรกอยู่ในความเชื่อ นั้น ๆ เช่น ตำนานความเชื่อเรื่องแม่นาคพระโขนง ศาลที่ตั้งนั้นผู้คนมักจะมาบนบาน เพื่อขอให้รอดพ้นจากการเกณฑ์ทหาร นอกจากนี้ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับแม่นาค ยังเป็นเรื่องราวที่อยู่ในความสนใจของสังคมทางด้านละครโทรทัศน์และภาพยนตร์จึงนำไปดัดแปลงเรื่องราวอยู่หลาย ๆ ครั้ง เป็นต้น

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงสื่อ ผู้รับสารจะรับสื่อใดก่อนก็ได้เพราะเมื่อรับสารแรกแล้วจะถูกกระตุ้นให้ต้องหาสื่ออื่น ๆ ต่อไป โดยจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และ เข้าใจในเรื่องราว ในกรณีคือ การนับถือผี ในวัฒนธรรมความเชื่อแบบไทยที่ผสมผสาน กลมกลืนอยู่ในทุกวัฒนธรรมความเชื่อทั้งแบบพราหมณ์ พุทธ สรุปลงในภาพที่ 74



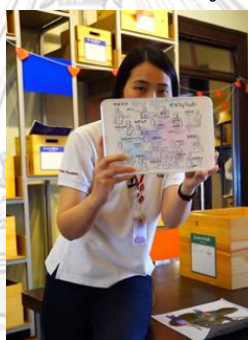
ภาพที่ 74 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยเชื่อ

ไทยประเพณี

นำเสนอเรื่องราวประเพณี เทศกาล และ วัฒนธรรมต่าง ๆ ในสังคมไทย โดยมีการใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อกิจกรรม และสื่อบุคคล



ภาพที่ 75 บอร์ดข้อมูลหลัก: ไทยประเพณี
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 76 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด
(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk-FA>)



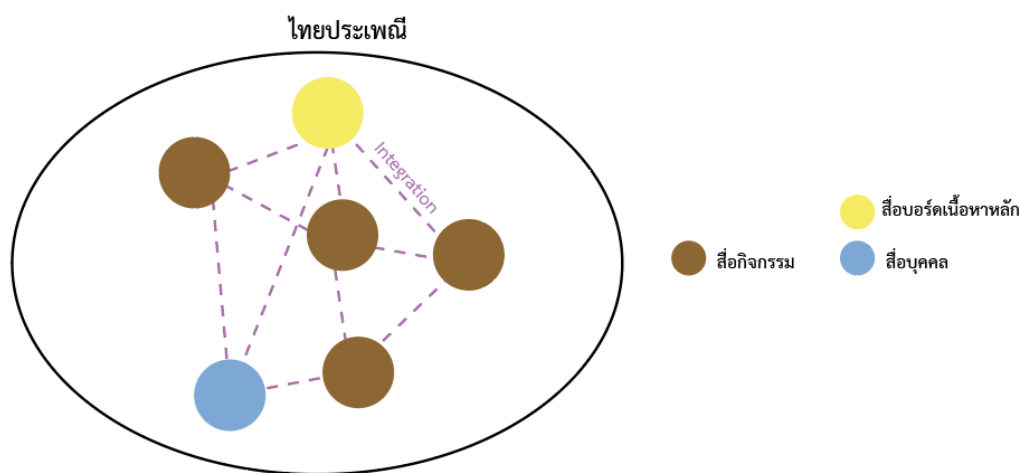
ภาพที่ 77 บรรยากาศห้องไทยประเพณี

ภาพซ้ายบรรยากาศห้องไทยประเพณี กลางกล่องใส่กิจกรรม
ขวา ตัวอย่างกิจกรรม การ์ดเกมเคารพผู้ใหญ่ พร้อม วิธีการเล่น
ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

สื่อหลัก ไทยประเพณี ประเพณี เทศกาล และมารยาทไทย ไม่ว่าจะเป็นของเก่าแก่โบราณ หรือของเพิ่งเกิดขึ้นเมื่อวานขึ้นล้วนเป็นการสะท้อนชีวิตไทยที่ผกผันตามภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ความเชื่อ กาลเวลา และแน่นอนว่าเป็นสิ่งสะท้อนดิเอ็นเอความเป็นไทยได้เป็นอย่างดี **ถอดรหัส** ห้องนี้มีเรื่อง ประเพณี เทศกาล และมารยาทของไทย ใส่ไว้ในกล่อง 3 ขนาด ภายในมีเอกสารอธิบายที่มาที่ไปของเรื่องต่าง ๆ มีภาพประกอบของจริงที่จับต้องได้ เล่นได้ และมีเกมที่จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้สนุกยิ่งขึ้น ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 75 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อกิจกรรม ภาพที่ 77 จะนำเสนอเนื้อหาให้ผู้ชมเข้าใจที่มา การปฏิบัติตัว และวิธีการ ของประเพณี เทศกาล และวัฒนธรรม สื่อบุคคล ภาพที่ 76 จะอธิบายเสริมถึงเกร็ดต่าง ๆ ในประเพณี เทศกาล และวัฒนธรรม ในปัจจุบันเป็นอย่างไร

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อสื่อในรูปแบบที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงสื่อ ผู้รับสารจะรับสื่อใดก่อนก็ได้เพราะเมื่อรับสารแรกแล้วจะถูกกระตุ้นให้ต้องหาสื่ออื่น ๆ ต่อไป โดยจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Integration คือ การเชื่อมต่อประสบการณ์ของผู้ใช้งานกับกิจกรรม และ การเสฟสื่อผ่านช่องทางต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกันไป ในกรณีนี้ คือ การเรียนรู้ประเพณี เทศกาล และวัฒนธรรม ผ่านบอร์ดเกม สรุปในภาพที่ 78



ภาพที่ 78 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยประเพณี

ไทยแซะ

นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความเป็นไทยผ่านภาพถ่าย และเล่าเรื่องราวความเป็นไทยในแบบของผู้ชม ใช้สื่อ 3 ประเภท ได้แก่ บอร์ดข้อมูล สื่อกิจกรรม และสื่อบุคคล



ภาพที่ 79 บอร์ดข้อมูลหลักไทยแซะ
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 80 สื่อบุคคล: เจ้าหน้าที่ประจำจุด

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=U-dHDiKk-FA>)



ภาพที่ 81 บรรยากาศของกิจกรรมที่ผู้ชมสามารถออกแบบความเป็นไทยได้ผ่านเครื่องแต่งกาย
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)

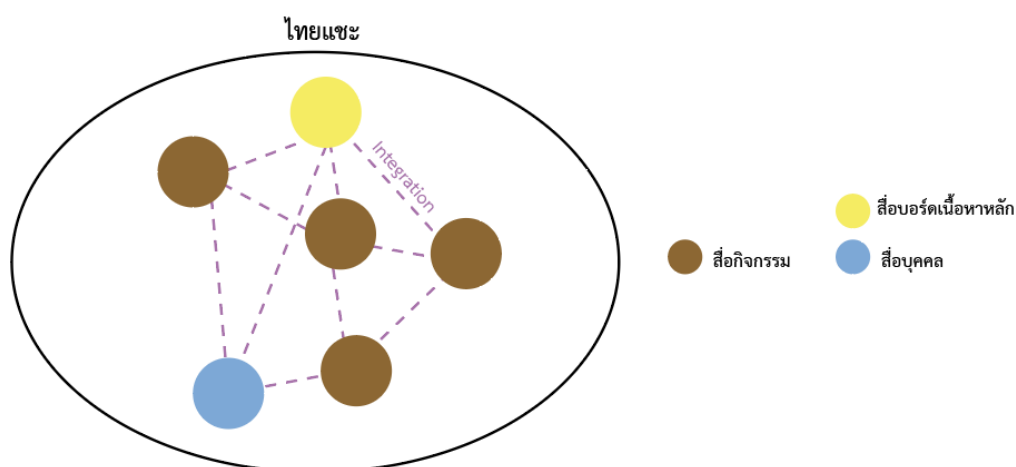


ภาพที่ 82 ตัวอย่างบางส่วนของสื่อกิจกรรม เครื่องแต่งกายแบบไทยในรูปแบบที่หลากหลาย
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)

สื่อหลัก ไทยแชะ ภาพถ่ายเป็นหลักฐานบอกความเป็นไทยที่ดีที่สุดอย่างหนึ่ง เสื้อผ้าหน้าผม สถานที่ อุปกรณ์ประกอบสีหน้า คือรหัสไทยที่ทำให้รู้จักผู้คนและบ้านเมืองในยุคสมัยต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ภาพถ่ายที่นี้ วันนี้ ก็เหมือนกัน วันข้างหน้าจะกลายเป็น “จดหมายภาพ” ให้คนรุ่นต่อ ๆ ไป ได้รู้จักความเป็นไทย ถอดรหัส ห้องนี้ผู้ชมสามารถเลือกชุด เครื่องประดับ ฉาก และเครื่องประกอบฉาก สำหรับถ่ายภาพบันทึกความทรงจำไว้ได้ตามอัธยาศัย ข้อความจากบอร์ดเนื้อหาหลัก ภาพที่ 79 เกริ่นนำภาพรวมของห้อง

สื่อเสริม สำหรับสื่อกิจกรรม ภาพที่ 81 และ ภาพที่ 82 จะนำเสนอเนื้อหาให้ผู้ชมได้เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความเป็นไทยผ่านภาพถ่าย สื่อบุคคล ภาพที่ 80 จะนำเสนอเกร็ดต่าง ๆ ผ่านเครื่องแต่งกาย ว่ามาจากยุคใด ใครเป็นผู้ใส่

โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบที่โลกแห่งการเล่าเรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงสื่อ ผู้รับสารจะรับสื่อใดก่อนก็ได้เพราะเมื่อรับสารแรกแล้วจะถูกระตุ้นให้ต้องหาสื่ออื่น ๆ ต่อไป โดยจะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อแบบ Integration คือการเชื่อมต่อประสบการณ์ของผู้ใช้งานกับกิจกรรม และการเสพสื่อผ่านช่องทางต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกันไป ในกรณีนี้คือ การได้ลองถ่ายภาพของตนเองกับชุดและฉากที่แสดงถึงความเป็นไทยในหลากหลายยุคสมัย ซึ่งผู้รับสารสามารถเลือกกำหนดได้เอง สรุปในภาพที่ 83



ภาพที่ 83 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ไทยแซะ

จากการวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ทำให้เห็นกระบวนการสร้างสรรค์เรื่องราวของนิทรรศการ และความพยายามของภัณฑารักษ์ในการนำเสนอมุมมอง ความเป็นไทย จากเรื่องใกล้ตัว และทำให้ผู้ชมได้ย้อนคิดจากเรื่องใกล้ตัวดังกล่าวที่คุ้นชิน โดยใช้วิธีการตั้งคำถามเพื่อสนทนากับผู้ชม

และจากการวิเคราะห์เรื่องวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ทำให้เห็นโครงสร้างของการเล่าเรื่องในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ทั้ง 14 เรื่อง มีลักษณะการนำเสนอที่แตกต่างกัน แต่ทั้งหมดยังคงอยู่ภายใต้แก่นเรื่องหลักเดียวกันที่เนื้อหาถูกออกแบบ และจัดวางระดับการรับรู้แบบเปิดโอกาสให้เกิดการตีความ แล้วนำเรื่องราวต่าง ๆ นั้นมาประกอบกัน โดยใช้สื่อหลากหลายประเภทประสมกันอย่างไม่ซับซ้อน แต่ส่งเสริมเพื่อเติมเต็มในแต่ละวัตถุประสงคที่ภัณฑารักษ์ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม โดยเน้นให้ผู้ชมได้รับรู้และเห็นภาพของเรื่องราวความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน และเพลิดเพลินในขณะรับชม

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งหาคำตอบเรื่อง แนวคิด และ วิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) และรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research) โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และนำเสนอในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive) โดยใช้แนวคิดเรื่องพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ (New Museology) แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling) แนวคิดเรื่องการออกแบบสาร แนวคิดเรื่องสื่อประสม และแนวคิดเรื่องสัญวิทยา มาใช้ในการวิเคราะห์

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปผล และอภิปรายผลการศึกษารายลำดับตามวัตถุประสงค์งานวิจัย โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 นำเสนอผลการวิเคราะห์เรื่องแนวทางการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ส่วนที่ 2 นำเสนอผลการวิเคราะห์เรื่องวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยามพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

โดยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 สรุปผลแนวทางการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

1) การสร้างสรรค์นิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ของมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

1.1) การคิดค้นแนวคิดหลัก การคิดค้นเนื้อหาที่จะนำเสนอในนิทรรศการถือว่าเป็นหัวใจของนิทรรศการ เพราะเป็นสิ่งที่ดึงดูดผู้ชมให้อยากเข้าชม นิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” เป็นนิทรรศการที่ภัณฑารักษ์ พัฒนาเรื่องราวและต่อยอดมาจากนิทรรศการชุดก่อนของพิพิธภัณฑ์ โดยมีแนวคิดหลัก (concept) จาก “ความเป็นไทยคืออะไร” อันเป็นประเด็นจากการศึกษาข้อมูล (Data & Insight) ควบคู่กับความคิดสร้างสรรค์ (Creative) ของทีมภัณฑารักษ์

1.2) การกำหนดขอบเขตเนื้อหา ภัณฑารักษ์กำหนดขอบเขตของเนื้อหา โดยพิจารณาจากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากการค้นคว้า (research) จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ จากนั้นภัณฑารักษ์จึงนำข้อมูลและประเด็นที่ได้ศึกษามาจัดหมวดหมู่และกำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่จะใช้ในการเล่าเรื่อง เพื่อให้การทำงานในขั้นตอนต่อไปมีความชัดเจน และใช้เป็นกรอบแนวคิด (Main story) ในการเล่าเรื่องความเป็นไทย

1.3) การวางโครงเรื่อง และการพัฒนาบท ในการวางโครงร่างของบท เพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาเป็นบทนิทรรศการที่ชัดเจน ภัณฑารักษ์ได้แบ่งเนื้อหาเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรกเล่าถึง **แนวคิดนิยามของความเป็นไทย** และ ส่วนที่สองเล่าถึง **ผลผลิตอันเกิดจากแนวคิดนิยามของความเป็นไทย** เป็นเส้นเรื่องหลักภายใต้กรอบความเป็นไทยที่มีการเปลี่ยนแปลงใน 5 ยุค และพัฒนาสู่การกำหนดโครงเรื่องย่อย (Sub Story) ของนิทรรศการ โดยเลือกจากประเด็นหรือปรากฏการณ์ที่เป็นกระแสในสังคมมาใช้เป็นหัวข้อ (Headline) เพื่อดึงดูดให้เรื่องมีความน่าสนใจ

1.4) การสร้างสรรค์สื่อประสมในการสื่อสารของนิทรรศการ ขั้นตอนการเลือกสรรเครื่องมือ เนื้อหา (Content) ถือเป็นหัวใจหลักในการกำหนดสื่อเพื่อใช้ในการส่งสาร ภัณฑารักษ์ จะกำหนดว่าวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะสื่อสารแก่ผู้ชมคืออะไร แก่ผู้ชมจากนั้นจึงเลือกสื่อที่เห็นว่าสามารถทำหน้าที่ส่งสารที่ภัณฑารักษ์ต้องการได้ ดังนั้นรูปแบบของสื่อจึงมีความหลากหลายแตกต่างกันไปตามหน้าที่ที่ภัณฑารักษ์กำหนด นอกจากนี้ในการเลือกสื่อภัณฑารักษ์ยังต้องคำนึงถึงพฤติกรรมของผู้รับสาร และประสบการณ์ที่ผู้รับสารจะได้รับ เพื่อให้มั่นใจได้ว่าสารนั้นทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลต่อผู้รับสาร

ส่วนที่ 2 สรุปผลวิธีการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

จากการศึกษาลักษณะของเนื้อหาของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ทั้ง 14 ห้อง พบว่ามีลักษณะของแก่นเรื่อง (Concept) ถูกออกแบบให้สามารถตีความได้หลากหลาย ตามประสบการณ์ของผู้รับสาร โดยภัณฑารักษ์ได้กำหนดเกณฑ์ผู้รับสารจากองค์ความรู้ เป็นการกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้ (Awareness) ข้อมูลในหลากหลายระดับ โดยนำเสนอภายใต้แนวทาง (Theme) ที่ผสมกันระหว่างมุมมอง ความคิดหลักที่เน้นการมองไทยตามประวัติศาสตร์ และความคิดหลักที่เน้นการตีความ ในรูปแบบการค้นหาคำตอบของความเป็นไทย เพื่อเพิ่มรรถรสให้การรับชมนิทรรศการ

ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยประเด็นส่วนใหญ่ที่พบเป็นการให้ผู้ชมได้ลองตั้งคำถามย้อนกลับต่อความเชื่อและความเคยชินในความเป็นไทยที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน จากการศึกษาเรื่องราวของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ทั้งหมด พบว่า การนำเสนอเรื่องราวจากเรื่องจริงทั้งหมด โดยส่วนใหญ่จะเชื่อมโยงเรื่องราวกันในแต่ละห้องด้วยตามลำดับเวลา เหตุการณ์ อย่างเป็นทางการเป็นเหตุเป็นผล แต่เรื่องราวของห้องเหล่านั้นจะมีความสมบูรณ์ในตัวเอง สอดคล้องกับการเล่าเรื่องประเภทแนวสารคดี ที่บอกเล่าเหตุการณ์ที่เป็นจริงตามข้อมูล แต่มีวิธีการนำเสนอโครงสร้างเรื่องที่หลากหลาย ซึ่งพบโครงสร้างการเล่าเรื่องที่โดดเด่นแตกต่างกัน 6 ประเภท ในบางห้องจัดแสดงอาจพบมากกว่า 1 โครงสร้างในหนึ่งเรื่องเล่า เนื่องจากเรื่องราวเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าถึงได้อย่างอิสระ

โดยในโครงสร้างของการเล่าเรื่องของเส้นเรื่องหลัก (Main Story) ได้พบ โครงสร้างแบบพิทล สตรัคเจอร์ (Petal Structure) คือ เป็นการนำเสนอเรื่องราวหลากหลายเรื่องภายใต้แนวคิดหลักเดียวกัน โดยการเล่าทีละประเด็น ซึ่งแต่ละประเด็นนั้นมีพื้นที่ทับซ้อนกัน ช่วยให้เกิดการติดตาม และแต่ละเรื่องราวจะจบในตัวมันเองและมีบทสรุปสำคัญของเรื่องในทิศทางเดียวกัน ส่วนในโครงสร้างของการเล่าเรื่องของเส้นเรื่องย่อย (Sub Story) ได้พบ โครงสร้างที่แตกต่างกันดังนี้

1) โครงสร้างแบบอิน มีเดีย อาร์อีเอส (In Media RES) คือ เริ่มต้นด้วยจุดสูงสุดของเหตุการณ์ แล้วจึงกลับมาเล่าเรื่องจากจุดเริ่มต้นของเรื่องแล้วอธิบายเหตุการณ์ก่อนหน้า พบในห้องไทยรีเพล่า

2) โครงสร้างแบบสปาร์คลินเนส (Sparklines) คือ เรื่องที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน และมีความต่อเนื่อง และมีเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้นตามลำดับเพื่อให้เรื่องราวมีความสำคัญตลอดเวลา พบในห้อง ไทยแปลไทย

3) โครงสร้างแบบแมนแทน (Mountain) คือ การเล่าเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง เป็นเพียงส่วนหนึ่งของเรื่องทั้งหมดที่ช่วยส่งต่อ และขยายส่วนต่อไปของเรื่องราว พบในห้อง ไทยตั้งแต่เกิด

4) โครงสร้างแบบคอนเวอร์จิง ไอเดีย (Converging Ideas) คือ การเล่าเรื่องที่แสดงให้เห็นผู้รับสารทราบถึงการนำกลุ่มความคิด (idea) ต่าง ๆ หรือเรื่องราวจากหลายส่วนที่มีความสอดคล้องกัน มาสร้างเป็นความคิดหรือเรื่องราวเพียงเรื่องเดียว พบในห้อง ไทยสถาบัน ไทย Only ไทย Inter ไทย วิทยา ไทยชิม ไทยดีโคตร ไทยเชื้อ ไทยประเพณี และไทยแซะ

5) โครงสร้างแบบเนสติด ลูป (Nested Loops) คือ การเล่าเรื่องให้เกิดความซับซ้อน โดยเริ่มจากการวางเนื้อเรื่องที่สำคัญที่สุดหรือแก่นเรื่องไว้ตรงกลาง และสร้างเรื่องราวรอบ ๆ แก่นเรื่องเพื่อสนับสนุนจุดสำคัญของเรื่องในตอนท้าย พบในห้อง ไทยอลังการ และไทยแค้ไหน

สื่อประสม ที่ใช้ในการนำเสนอเรื่องราว ในการเล่าเรื่องของนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อสาร เรื่องราว เหตุการณ์ของเนื้อหาในนิทรรศการให้มีความสมบูรณ์ โดยผ่านสื่อที่หลากหลายและถูกนำมาใช้ร่วมกันอย่างบูรณาการ โดยแต่ละสื่อมีจุดประสงค์เพื่อทำหน้าที่ คลี่คลายเรื่องราว พัฒนาเนื้อหา และสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมอย่างเฉพาะตัว สำหรับนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” มีการใช้สื่อที่แตกต่างกัน 6 ประเภท ได้แก่ 1) สื่อบอร์ดเนื้อหา 2) สื่อวีดิทัศน์ 3) สื่อวัตถุจัดแสดง 4) สื่อมัลติมีเดีย 5) สื่อกิจกรรม 6) สื่อบุคคล ในการนำเสนอเรื่องราว โดยจากการศึกษาพบว่า กลยุทธ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในทุกห้องจัดแสดง มีการเล่าเรื่องแบบใช้สื่อหนึ่งเป็นสื่อหลักแล้วจึงขยายออกไปยังสื่อเสริมอื่น ๆ (Mother-shiping) โดยสื่อที่ทำหน้าที่เป็นสื่อหลัก คือ บอร์ดเนื้อหา เพราะสามารถเล่าเพื่อถ่ายทอดข้อมูลภาพรวมของเนื้อหาไปยังผู้รับสารโดยตรง ซึ่งสื่ออื่น ๆ ที่ทำหน้าที่เสริมหลัก ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์ สื่อวัตถุจัดแสดง สื่อบุคคล สื่อมัลติมีเดีย สื่อบอร์ดภาพ และสื่อกิจกรรม โดยสื่อมีลักษณะความสัมพันธ์กันระหว่างสื่อใน 2 ลักษณะ คือ

1) ลักษณะที่โลกของเรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเรื่อง โดยไม่ต้องมีการลำดับทุกเรื่องใน แต่ละสื่อมีความเป็นอิสระต่อกัน ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเรื่องในสื่อใดก่อนก็ได้ แต่เมื่อรับสื่อแรกแล้ว จะถูกกระตุ้นให้ต้องหาเรื่องเล่าในสื่ออื่น ๆ ต่อไป พบในห้อง ไทยรีเปลา ไทยแปลไทย ไทยตั้งแต่เกิด ไทย only ไทย Inter ไทยวิทยา ไทยชิม ไทยดีโคตร ไทยเชื้อ ไทยประเพณี และไทยแซะ

2) ลักษณะที่สื่อมีความสัมพันธ์ระหว่างสื่อในรูปแบบ การแตกสาขาของการเล่าเรื่อง โดยผู้รับสารจำเป็นต้องรับสารในสื่อแรกก่อน พบในห้อง ไทยสถาบัน ไทยอลังการ และ ไทยแค้ไหน และมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวบทที่แตกต่างกันใน 4 แบบ คือ

1) แบบ Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมโยง และเข้าใจในเรื่องราว พบในห้อง ไทยรีเปลา ไทยอลังการ ไทยแค้ไหน ไทย Only ไทย Inter ไทยชิม ไทยดีโคตร ไทยเชื้อ

2) แบบ Synchronization คือ การเชื่อมโยงในมิติของลำดับเวลา ให้สามารถระบุความสำคัญก่อนหลังได้ พบในห้อง ไทยแปลไทย ไทยวิทยา

3) แบบ Integration คือ การเชื่อมต่อประสบการณ์ของผู้ใช้งานกับกิจกรรม พบในห้อง ไทยประเพณี และไทยแซะ

4) แบบ Engage คือ คือ การเชื่อมตัวบทต่าง ๆ ข้ามแพลตฟอร์มต่าง ๆ พบในห้อง ไทย ไทยตั้งแต่เกิด และไทยสถาบัน



ตารางที่ 5 สรุปผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในแต่ละห้อง

แกนของ	โครงสร้างหลัก	ชื่อห้อง	โครงสร้างย่อย	สื่อประสม				
				ประเภทสื่อ	หน้าที่	กลยุทธ์	ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ	
-เน้นการบอกโลกกว้างตามประวัติศาสตร์	Petal Structure	ไทยเรปเล่า	In Media RES	-บอร์ดเนื้อหา -วัตถุจัดแสดง -วีดิทัศน์ -บุคคล	-เกริ่นภาพรวม -ทำให้เห็นภาพชัดเจน -ช่วยให้เข้าใจง่ายในเวลาจำกัด -ช่วยเสริม/ตอบคำถาม	Mother- shipping	เรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเรื่อง ผู้รับสารไม่จำเป็นต้องมีการลำดับเหตุการณ์	Relate
			Sparklines/ Petal Structure	-บอร์ดเนื้อหา -วัตถุจัดแสดง -บุคคล	-เกริ่นภาพรวม -ทำให้เห็นภาพชัดเจน -ช่วยเสริม/ตอบคำถาม		เรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเรื่อง ผู้รับสารไม่จำเป็นต้องมีการลำดับเหตุการณ์	Synchronizat- ion /Engage
			Mountain	-บอร์ดเนื้อหา -มัลติมีเดีย -บุคคล	-เกริ่นภาพรวม -ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราว -ช่วยเสริม/ตอบคำถาม		เรื่องเปิดให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเรื่อง ผู้รับสารไม่จำเป็นต้องมีการลำดับเหตุการณ์	Engage

5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในมิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ พบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

ประเด็นแรก ในด้านแนวคิดของเนื้อหาของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ผู้วิจัยพบว่า เมื่อเปรียบเทียบกับแนวคิดเรื่องพิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ (New Museology) ตามที่แชมุน ลี (2561) ได้อธิบายถึงการใช้มรดกท้องถิ่นเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน การที่นิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” นำเสนอ “ความเป็นไทย” โดยการเลือกประเด็นเรื่องราวสิ่งของที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในสังคมยุคปัจจุบัน ด้วยรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างจากนิทรรศการทางประวัติศาสตร์ทั่วไปที่เน้นเพียงบอกเล่า “ข้อมูลสิ่งของ” แต่สำหรับนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ใช้ “การตั้งคำถามต่อสิ่งของ” เพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการนำเอาประสบการณ์มาประกอบสร้างเนื้อหา ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องราวที่ภัณฑารักษ์ได้จัดวางไว้ในนิทรรศการ สะท้อนให้เห็นว่าพิพิธภัณฑ์มิใช่แค่พื้นที่เก็บรวบรวมของเก่า แต่ยังสามารถเป็นพื้นที่เปิดกว้างให้ผู้คนได้แลกเปลี่ยนความคิด มุมมอง ในแบบของตนเอง เป็นการช่วยกระตุ้นให้คนในท้องถิ่นตระหนักรู้เรื่องราวในท้องถิ่นของตนเอง อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในสังคมการเรียนรู้ และแม้ว่าตัวนิทรรศการจะมีอุปสรรคในเรื่องของงบประมาณตามที่แชมุน ลี กล่าวถึงใน “ปฏิบัติการทางวัฒนธรรมในการสร้างความเป็นไทยผ่านนิทรรศการของมิวเซียมสยาม” ในเชิงนโยบาย แต่นั่นก็กลายเป็นความท้าทายของภัณฑารักษ์ในด้านการบริหารสื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหา ภายใต้งบประมาณดังกล่าว

ประเด็นที่สอง ด้านการเล่าเรื่อง (Storytelling) พบว่า นิทรรศการมีการบอกเล่าเรื่องราวจากการศึกษาวิจัยเรื่องความเป็นไทยของภัณฑารักษ์ แล้วนำมาประยุกต์เพื่อถ่ายทอดออกมาในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาเป็น 2 ประเด็น คือ ด้านการนำเสนอเนื้อหา และ ด้านสื่อประสม

- **ด้านการนำเสนอเนื้อหาของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย”** โดย
 - 1) ด้านโครงสร้างเมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย มีความสอดคล้องตามนิยามแนวคิดของ Henry Jenkins มรเรยาท อัครจันทโชติ (2560) และราม เชื้อสถาปนศิริ (2557) ในลักษณะเรื่องราวนั้นมีการเล่าโดยมีเรื่อง

เอกหรือเรื่องหลัก (Main Story) ผ่านเรื่องราวย่อย (Sub Story) เป็นเรื่องราวหลายเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกัน โดยห้องจัดแสดงเหมือนอุโมงค์เรื่องราวไว้อย่างกระจัดกระจาย แท้จริงแล้วนั้นถูกเชื่อมโยงเข้าไว้ด้วยกัน ผ่านแนวคิด (Concept) และสื่อที่ใช้ในการนำเสนอ ซึ่งนั่นจึงทำให้รูปแบบการนำเสนอของนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์ทั่วไป ที่เน้นการเล่าเรื่องราว “ความเป็นไทย” ตามลำดับเหตุการณ์ หรือ ช่วงเวลา (Timeline) แบบเส้นเดียว แต่สำหรับนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” มิได้นำเสนอความเป็นไทยแบบตามห้วงเวลาเท่านั้น แต่เป็นการแสดงให้เห็นว่าความเป็นไทยนั้นไร้กาลเวลา (Timeless) เนื้อหาของนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” ในเส้นเรื่องหลักจึงไม่ได้ถูกร้อยเรียงกันด้วยลำดับของเวลา แต่แสดงให้เห็นว่าความเป็นไทยนั้นมีความสลับไหลและมีความเกี่ยวเนื่องกันทั้งในระดับมหภาคกับความเป็นไทยระดับปัจเจกบุคคลที่มีถ่ายเทระหว่างกันในหลากหลายมิติ ทั้งในมุมของการสร้าง การรับ และการประยุกต์ใช้ อันสอดแทรกอยู่ในขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และวิถีชีวิต ที่มีความซับซ้อนเกินกว่าจะตัดสินได้ว่าอะไรไทย อะไรไม่ไทย ซึ่งเนื้อหาของนิทรรศการไม่ได้ให้คำตอบว่าความเป็นไทย คืออะไร แต่เนื้อหาของนิทรรศการถูกจัดวางไว้ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจที่มาที่ไปของการหล่อหลอมสิ่งที่แสดงถึงความเป็นไทย ซึ่งแนวทางในการนำเสนอในลักษณะดังกล่าว สอดคล้องกับงานของ เชิดชาติ หิรัญโร (2006) ที่ได้อภิปรายไว้ เกี่ยวกับการสื่อความหมายและการรับรู้ผ่านนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์ โดยมีกรณีศึกษาเป็น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเชียงแสน ทำให้เข้าใจว่า ผู้ชมให้ความสนใจกับนิทรรศการในส่วนการนำเสนอด้านวิถีชีวิตของชาวเชียงแสนมากกว่าส่วนนิทรรศการที่บรรยายเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของเมืองเชียงแสน อันเป็นประเด็นที่สะท้อนให้เห็นว่าเรื่องราวใกล้ตัวที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตสามารถดึงดูดผู้ชมได้ดีกว่าการเล่าข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และแม้เนื้อหาของนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” จะนำเสนอ “ความเป็นไทย” เหมือนอย่างพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์หลายแห่งในประเทศ แต่ผู้วิจัยเห็นว่า การเล่าและมุมมองต่อความเป็นไทย ไม่เหมือนกัน อาทิ การนำเสนอความเป็นไทยในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร เล่าถึงประวัติศาสตร์ชาติไทย ศิลปะโบราณคดี ประณีตศิลป์ และชาติพันธุ์วิทยา ในประเทศไทย ซึ่งแตกต่างกับนิทรรศการรัตนโกสินทร์ ที่เล่าถึงความเป็นไทยในรูปแบบที่คนไทยควรรับรู้ และภาคภูมิใจในความเป็นอารยประเทศทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมของไทย ที่บรรพชนไทยได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน ในขณะที่มิวเซียมสยามนำเสนอใน

มุมมองการตั้งคำถามต่อ ความเป็นไทย ที่เราสั่งสมมาจากการรับรู้และการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมของไทย

2) การเพิ่มอรรถรสในการรับชม ด้วยความสามารถในการนำเสนอเรื่องผ่านการตั้งคำถามต่อความเป็นไทย และการวางระดับของเนื้อหา เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ลองตีความ “ความเป็นไทย” ตามประสบการณ์ของตนเอง ดังตาราง 3 ที่ได้สรุปเรื่องแก่นไว้ ซึ่งเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับแนวทางการสร้างสรรค์เรื่องราวในการสื่อสารพิพิธภัณฑที่ว่าการตีความอาจให้ข้อมูล ความตื่นเต้นเร้าใจ และจดจำได้ (Nielsen 2017, P 442) จะเห็นว่าการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความเอง โดยมีสื่อช่วยคลี่คลายเรื่องราวกับเนื้อหาของนิทรรศการสามารถทำให้ผู้ชมสนุกสนาน และเห็นเป็นภาพ “ความเป็นไทย” เหล่านั้นได้อย่างชัดเจน

● **ด้านการนำเสนอเนื้อหาด้วยสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอตรหัสไทย” โดย**

1) ในขั้น การออกแบบสาร (Message design) เพื่อให้ ข้อมูล (Information) ในสื่อต่าง ๆ ภัณฑารักษ์มีแนวทางสอดคล้องกับแนวคิดการออกสารของ Pettersson (2012) โดยภัณฑารักษ์จะกำหนดวัตถุประสงค์ของสารที่ต้องการสื่อให้ชัดเจนแล้วจึงเลือกสื่อมาใช้ โดยคำนึงถึงข้อจำกัดด้านต่าง ๆ เช่น พฤติกรรมผู้ชม ประสบการณ์ที่ผู้ชมจะได้รับ และความเหมาะสมของตัวสื่อ เพราะจะทำให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการสื่อสาร

2) ในด้านการใช้สื่อประสมในการเล่าเรื่องของนิทรรศการนั้น พบว่านิทรรศการ “ถอตรหัสไทย” มีการใช้สื่อที่แตกต่างกัน 6 ประเภท โดยมีทั้งสื่อบอร์ดเนื้อหา วัตถุจัดแสดง วิทยทัศน์ กิจกรรม มัลติมีเดีย และ สื่อบุคคล โดยภัณฑารักษ์เป็นผู้กำหนด ออกแบบ และเลือกสรรสื่อตามวัตถุประสงค์ เพื่อตอบสนองเนื้อหาของห้องจัดแสดง ให้มีความหลากหลาย ส่งเสริมการเรียนรู้ และสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างให้แก่ผู้ชม ซึ่งหากพิจารณาจากการเลือกใช้สื่อต่าง ๆ ประสมกัน พบว่า ประการแรกภัณฑารักษ์มิได้ต้องการมุ่งสู่พิพิธภัณฑแห่งความบันเทิง หรือ เชื้อสิ่งทีภัณฑารักษ์บอกเพียงอย่างเดียว แต่ต้องการให้มีการตั้งคำถาม และตระหนักรู้ต่อประเด็นความเป็นไทย ผ่านการเรียนรู้จากสื่อที่แตกต่างกัน โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีอิสระ และใช้เวลาเพื่อพิจารณาเรื่องราวในประเด็นต่าง ๆ ผู้ชมได้เรียนรู้โดยใช้ความคิดร่วมกับอารมณ์ความรู้สึกไปพร้อมกัน อาทิ การตั้งคำถาม เมื่อเกิดความรู้สึกสงสัยต่อประเด็นหรือปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย ประการที่สอง เพื่อเป็นต้นแบบแก่ผู้ศึกษาดูงานด้านพิพิธภัณฑ

เป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ในด้านสร้างสรรค์และออกแบบนิทรรศการ อีกทั้งการเลือกใช้สื่อหลายประเภทร่วมกันในนิทรรศการ โดยมีได้มุ่งไปที่สื่อประเภทใดประเภทหนึ่งนั้น ผลการวิจัยของ Stogner (2009) เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสื่อในนิทรรศการทางวัฒนธรรม ทำให้เข้าใจว่า การที่มีเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในพิพิธภัณฑ์นั้นเป็นสิ่งที่ดี ทำให้สามารถเพิ่มทางเลือกในการมีส่วนร่วม ช่วยในการตีความ และเป็นการแบ่งปันทางวัฒนธรรมกับคนหลากหลายช่วงวัย แต่เทคโนโลยีเหล่านั้นก็เป็ยงเบนความเข้าใจทางวัฒนธรรมอันลึกซึ้งได้เช่นกัน จึงอาจกล่าวได้ว่า แนวทางการเล่าเรื่องของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ที่เลือกใช้สื่อหลากหลายประเภทประสมกันน่าจะเป็นการช่วยให้คนทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้ เข้าถึงเนื้อหา ของนิทรรศการได้ และยังคงมีพื้นที่ให้ผู้ชมได้ค่อย ๆ ใช้เวลาเรียนรู้และซึมซับ เรื่องราวของนิทรรศการเช่นกัน ดังตัวอย่างผลงานวิจัยในกลุ่มผู้ชมอายุ 16 - 25 ปี ของ วรชมน ใจกระจ่าง และคณะนั้น ที่ศึกษาเพื่อวิเคราะห์เชิงประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลความรู้เรื่องความเป็นไทยผ่านรูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” แสดงให้เห็นว่าผลของประสิทธิภาพการสื่อสารข้อมูลความรู้จากนิทรรศการไปยังผู้ชมนั้นจะมีความแตกต่างกันไปตามแต่ละห้อง แต่โดยรวมผลการเรียนรู้จากการชมนิทรรศการด้านความรู้และความเข้าใจ เรื่องราวความเป็นไทยอยู่ในระดับสูงที่สุด และยังพบอีกว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้ชมคือระดับการศึกษา วิทยุฒิ ประสบการณ์ชีวิต และระบบการศึกษา โดยงานวิจัยดังกล่าวได้ศึกษาเฉพาะช่วงอายุหนึ่งเท่านั้น ซึ่งหากมีการศึกษาเพิ่มเติมช่วงวัยอื่น ๆ ในอนาคต อาจทำให้เห็นประสิทธิภาพของการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ประเด็นที่สาม เมื่อพิจารณาภาพรวมของการเล่าเรื่องของนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” แม้จะมีจุดเริ่มต้นเพื่อหาคำตอบของความเป็นไทยคืออะไร แต่เมื่อรับชมนิทรรศการทั้งหมด ผู้ชมก็ยังคงตั้งคำถามต่อไปว่าความเป็นไทยคืออะไร แต่คำตอบที่เกิดขึ้นในแต่ละคนก็จะมาจากการตกตะกอนจากประสบการณ์ และตั้งคำถามต่อไป โดยสังคม วัฒนธรรม และการศึกษา จนแตกกิ่งก้านสาขาในรูปแบบต่าง ๆ จนคนไทยเห็นว่าเป็นปกติ แต่ก็รับรู้ได้ทันทีว่าสิ่งนี้ คือ “ความเป็นไทย” เพราะความเป็นไทยในปัจจุบันเป็นสิ่งที่ปรากฏด้วยการรับรู้จากความเคยชินว่านั่น คือ ไทยแท้ ๆ ซึ่งนิทรรศการก็ไม่ได้ให้คำตอบ แต่ให้เราได้ตั้งคำถามต่อไป และแม้ว่าสื่อประสมที่ใช้ อาจจะไม่สร้างปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชมมากนัก แต่เรื่องราวของนิทรรศการกลับสร้างปฏิสัมพันธ์แก่ผู้ชมในการชวนให้พูดคุยและตั้งคำถามตลอดเวลา ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า พิพิธภัณฑ์ในลักษณะที่ต้องการตั้งคำถาม และ

สร้างบทสนทนาเพื่อต่อยอดความคิดให้แก่ผู้ชมได้เกิดการขบคิด และเริ่มตระหนักต่อประเด็นบางอย่างในสังคมร่วมกัน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจความคิดได้อย่างสร้างสรรค์ ถือเป็นแนวทางในการส่งเสริมสังคมการเรียนรู้ในปัจจุบัน ซึ่งแนวทางดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการสร้างวัฒนธรรมร่วมกัน (Participatory Culture) ของ Henry Jenkins (2006) เพราะเป็นการเป็นการส่งต่อความรู้กัน “อย่างไม่เป็นทางการ” ระหว่างคนที่มีประสบการณ์มากกว่าไปยังผู้ที่มีประสบการณ์น้อยกว่า เป็นการลดช่องว่างทางสังคม ทำให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว อาทิ นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ Jim Crow Museum of Racist Memorabilia (Museum Minds, 2019) ในรัฐมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่นำเสนอเรื่องการเหยียดสีผิวผ่านสิ่งของต่าง ๆ กว่า 9,000 ชิ้น ในสมัยที่ยังมีกฎหมาย Jim Crow ของเหล่านี้นี้เป็นสิ่งที่หล่อหลอมทัศนคติ การปฏิบัติตัว และการออกนโยบายต่าง ๆ เพื่อขัดขวางไม่ให้มีการยอมรับว่าคนผิวสีเท่าเทียมกับคนขาว โดยสิ่งของ และเรื่องราวต่าง ๆ ที่จัดแสดงนอกจากจะแสดงให้เห็นภาพสังคมในอดีต ความรุนแรงของการเหยียดสีผิวในอดีตผ่านวัตถุสิ่งของแล้ว ยังทำหน้าที่กระตุ้นให้เกิดการถกคิด และตั้งคำถามต่อปัจจุบันว่า “เรามาไกลจากจุดนั้นแค่ไหน” ในขณะที่เยี่ยมชม และสร้างให้เกิดการสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และขบคิดว่าสิ่งของเหล่านั้นสามารถใช้เพื่อการส่งเสริมความยุติธรรมทางสังคมได้หรือไม่ อย่างไร เมื่อรับชมนิทรรศการจนจบ

แต่อย่างไรก็ตามแนวคิดและวิธีการของการเล่าเรื่องในสื่อประสมของนิทรรศการ “ถอทรหัสไทย” ถือว่าเป็นจุดสร้างความสนใจ สามารถเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องได้อย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้แก่พิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ได้ในอนาคต ซึ่งหากได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณ มีการวางแผนและกำหนดลำดับของการใช้สื่อที่เหมาะสมมากขึ้น อาจจะทำให้การสื่อสารเรื่องราวของนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ ช่วยดึงดูดให้ผู้ชมเข้าถึงประเด็นที่ต้องการนำเสนอ รวมถึงสร้างความตระหนักรู้ต่อตนเอง และสังคม อีกทั้งทำให้การเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยมิได้เป็นเพียงการมาเพื่อจดจำสิ่งที่ภัณฑารักษ์บอกอีกต่อไป

5.3 ข้อจำกัดในการศึกษา

เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ทำให้พิพิธภัณฑ์มีช่วงปิดที่ยาวนานซึ่งตรงกับช่วงที่ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูล และถึงแม้จะมีเทคโนโลยี ที่ช่วยให้สามารถชมพิพิธภัณฑ์แบบออนไลน์ (virtual museum) แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในการรับชมเนื้อหาบางส่วน

5.4 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อต่อยอดการทำวิจัยในอนาคต

จากการศึกษาเรื่องนี้ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีประเด็นด้านการเล่าเรื่องให้ศึกษาอีกมาก อาทิ อิทธิพล การเล่าในนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” ต่อทัศนคติความเป็นไทย การเปรียบเทียบการเล่าเรื่องในเชิงกลวิธีการเล่าเรื่องในพิพิธภัณฑ์เชิงประวัติศาสตร์ หรือ กลวิธีการเล่าเรื่องในโลกของมิวเซียมสยาม เพราะมิวเซียมสยาม มีได้มีช่องทางในการสื่อสารกับผู้ชมเพียงแค่นิทรรศการถาวรเท่านั้นช่องทางอื่น ๆ เช่น แอปพลิเคชัน เฟซบุ๊ก เว็บไซต์ กิจกรรมนอกสถานที่ เป็นต้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในการเล่าเรื่องของนิทรรศการต่อไป

ข้อเสนอแนะเพื่อการประยุกต์ใช้

1. ด้านการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องแบบการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ผู้วิจัยเห็นว่าแนวทางในการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องเพื่อสร้างให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมนั้น ภัณฑารักษ์หรือผู้สร้างสรรค์นิทรรศการสามารถนำแนวทางการสร้างสรรค์ของนิทรรศการชุดถอดรหัสได้มาประยุกต์ได้ดังนี้

1.1 การค้นหาประเด็นที่จะใช้เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์

1) กำหนดวัตถุประสงค์ของนิทรรศการให้ชัดเจน
2) ทบทวนเรื่องราว หรือ ข้อมูลที่มีเพื่อตรวจสอบว่าข้อมูลเดิมสามารถต่อยอดได้หรือไม่ และอย่างไร

3) ตั้งข้อสงสัย อาจเปิดรับความคิดเห็นของผู้คนในสังคมร่วมด้วย เพื่อให้ทราบถึงปรากฏการณ์หรือประเด็นที่คนส่วนใหญ่กำลังให้ความสนใจ

4) รวบรวมความคิดจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เพื่อให้ได้มุมมองที่แตกต่าง และสามารถบูรณาการร่วมกันได้ เช่น หนังสือ งานวิจัย หรือ การพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญ

1.2 การเล่าเรื่องเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์

1) ในการนำเสนอ โดยใช้จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เรื่องราวมีความน่าสนใจ โดยใช้การตั้งคำถาม การไขปริศนา เป็นการชวนผู้ชมพูดคุย หรือ ทำกิจกรรมบางอย่างกับนิทรรศการ และอาจจะใช้การสื่อสารที่เข้าใจง่าย เห็นภาพชัดเจน หรือ วิธีการเขียนเนื้อหาให้เหมาะสมแก่กลุ่มผู้ชม

2) นำเสนอออกมาเป็นผลลัพธ์ผ่านผลงาน โดยเลือกใช้ประเด็นที่คนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงได้ง่าย เช่น วิถีชีวิต หรือ สิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงตนเองกับเรื่องราวได้ง่ายและรวดเร็ว

2. ด้านการเล่าเรื่องโดยใช้สื่อประสมในการเล่าเรื่องของนิทรรศการ การใช้สื่อหลากหลายประเภทในการเล่าเรื่อง แนวทางของการเล่าเรื่องของนิทรรศการถอดถอดรหัสไทย สามารถนำมาประยุกต์เป็นแนวทางให้ภัณฑารักษ์ หรือผู้สร้างสรรค์นิทรรศการสามารถนำการออกแบบความสัมพันธ์ของเรื่องราว และการเลือกใช้สื่อที่เชื่อมโยงกัน รวมถึงความสัมพันธ์จากการเล่าเรื่องแบบทรานมีเดียมาประยุกต์ใช้โดยอาจคำนึงถึงรายละเอียด ดังนี้

2.1 การกำหนดกลยุทธ์ในการสร้างสรรค์เรื่องราวผ่านสื่อต่าง ๆ เพราะเป็นส่วนที่ช่วยกำหนดภาพรวมของสื่อว่าจะทำหน้าที่อะไรในโลกเรื่องราว เช่น การกำหนดและเลือกใช้ สื่อหลัก และสื่อเสริม ในการเล่าเรื่อง

2.2 การออกแบบเรื่องราวโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ทั้งต่อตัวบท และสื่อทุกประเภท ซึ่งสามารถใช้แนวทางใน 4 ลักษณะ ดังนี้

1) แบบ Relate คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของตัวบทนั้น ๆ ให้ผู้ชมมีจุดเชื่อมเรื่องราว

2) แบบ Synchronization คือ การเชื่อมโยงในมิติของลำดับเวลา ให้สามารถระบุเหตุการณ์สำคัญก่อนหลังได้

3) แบบ Integration คือ การเชื่อมต่อประสบการณ์ของผู้ชมกับกิจกรรม

4) แบบ Engage คือ คือ การเชื่อมตัวบทต่าง ๆ ข้ามแพลตฟอร์มต่าง ๆ

โดยสามารถเลือกประยุกต์ใช้เป็นหลักในการออกแบบการเล่าเรื่องในสื่อประสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาของนิทรรศการนั้น ๆ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ก่อเกียรติ ขวัญสกุล. (2561). การพัฒนาสื่อประสม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์กับวิดีโอ
โมชันกราฟิก เรื่อง พ. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ: แบรินด์เอจ.
- การตร์วี ชทเชย. (2557). การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์: กรณีศึกษามิวเซียมสยาม และพิพิธภัณฑ์บ้าน
ไทยจิมทอมป์สัน. Retrieved from [http://ica.swu.ac.th/upload/research/
download/141-4180-0.pdf](http://ica.swu.ac.th/upload/research/download/141-4180-0.pdf)
- เกศินี จุฑาวิจิตร. (2548). การสื่อสารเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครปฐม.
- คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา. (2552). การศึกษาแรงจูงใจของเยาวชนไทยต่อการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ใน
กรุงเทพมหานครและปริมณฑล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- จารุวรรณ เมืองขวาม. (2563). เอกสารประกอบการสอน ศิลปะสื่อประสม. Retrieved from
[http://www.elfar.ssru.ac.th/jaruwan_mu/pluginfile.php/28/block_html/content
/เอกสารประกอบการสอน%20ศิลปะสื่อประสม.pdf](http://www.elfar.ssru.ac.th/jaruwan_mu/pluginfile.php/28/block_html/content/เอกสารประกอบการสอน%20ศิลปะสื่อประสม.pdf)
- ชรรร ลันสุชีพ และ สุวรรณ จันทิวาสารกิจ. (2563). แนวทางการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับ
พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ กรณีศึกษานิทรรศการ ชุด ถอดรหัสไทย ณ มิวเซียมสยาม. The
7th NEU National Conference 2020 (NEUNC 2020) May 30, 2020 North Eastern
University Retrieved from [http://psneu.neu.ac.th/neunic/home/
journal_file/358.pdf](http://psneu.neu.ac.th/neunic/home/journal_file/358.pdf)
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2523) สื่อการศึกษาพัฒนสรรค์, นนทบุรี.
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- ชีวลสิทธิ์ บุญยเกียรติ. (2559). ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์ บทเรียนจากคนอื่น (ครั้งแรก ed.).
กรุงเทพมหานคร: เป้นไท พับลิชชิ่ง.
- เชิดชาติ หิรัญโร . (2546). การสื่อความหมายและการรับรู้จากนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ : กรณีศึกษา
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเชียงใหม่. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยมหิดล.,
- ชาญน ลี. (2561). ปฏิบัติการทางวัฒนธรรมในการสร้างความเป็นไทยผ่านนิทรรศการ ของมิวเซียม
สยาม. (ดุขปฏิบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,

- ณัฐกร สงคราม. (2557). การออกแบบและพัฒนาวัสดุมีเดียเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนพล น้อยชูชื่น. (2554). ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์. (นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Retrieved from https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/21776/1/tanapon_no.pdf
- นิติเทพ ชัยยะ. (2560). นวัตกรรมและเทคโนโลยีบัณฑิตศึกษาในการสื่อความหมาย ในพิพิธภัณฑ์กรณีศึกษานิทรรศน์รัตนโกสินทร์. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,
- ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ ฟ้า วิไลขา. (2562). พิพิธภัณฑ์: แหล่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 TLA Bulletin(Thai Library Association), 1, 43-67. Retrieved from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/tla_bulletin/article/view/132631
- พัชัญสิตา พัทธรุจิพันธ์. (2554). การศึกษาการรับรู้เครือข่ายสังคมเพชบุรีของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) และผลที่มีต่อพฤติกรรมกรรมการเข้าชมพิพิธภัณฑ์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารงานวัฒนธรรม วิทยาลัยนวัตกรรมมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- พิชญ์ สิทธิศักดิ์. (2555) ประเภทของแนวภาพยนตร์. Retrieved from <https://www.slideshare.net/pipit2010/104-22581989>
- ภคพรวรรณ เจษฎาธรรมสถิต. (2562). การเล่าเรื่องบนสื่อออนไลน์ กรณีศึกษา THE STANDARD POP. (วารสารศาสตรบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,
- มรรยาท อัครจันทร์โชติ. (2560). การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียกับการสร้างความผูกพันร่วมในการสื่อสารประเด็นทางสังคม. (นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- รักศาสตร์ วิวัฒน์อุดมสิน. (2546). นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ยุกติ มุกดาวิจิตร. (2562). ‘พิพิธภัณฑ์’ ไม่ใช่ที่เก็บของ ไม่ใช่ของที่เก็บ. Retrieved from <https://www.the101.world/real-functions-of-museum/>.
- วรรณมน ใจกระจ่าง, ท. ก. พ. ม. ร. โ., ธนัท ชยพัทธฤทธิ. (2561). การศึกษาวิจัยประเมินผลการเรียนรู้นิตรรศการ “ถอดรหัสไทย” ในกลุ่มผู้ชมอายุ 16-25 ปี Retrieved from <http://knowledge-center.museumsiam.org/book/show-product/10412>
- วิวรรณ จันทร์เทพย์.(2548). การจัดแสดงและนิทรรศการ. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงRetrievedhttp://www.elfhs.sru.ac.th/siriman_wa/pluginfile.php/148/block_html/content/สื่อในการจัดนิทรรศการ.pdf
- ศิริพจน์ เหล่ามานะเจริญ. (2560). อาณานิคมในมิวเซียม : British Museum ลบภาพเจ้าอาณานิคม

ของอังกฤษ. Retrieved from https://www.matichon.co.th/prachachuen/prachachuen-scoop/news_693792

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.). (2548). สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.). สำนักพิมพ์ องค์การคัคสุสภา. กรุงเทพฯ

ลีโนบล สายเพ็ชร. (2561). ความเห็นของประชาชนต่อการออกแบบสารในภาวะวิกฤต. (ปริญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุธาวรรณ หนูครองสิน. (2559). การสำรวจพฤติกรรม และความคิดเห็นของประชาชนที่เกี่ยวกับการใช้ สื่อมัลติมีเดียในการสร้างรูปแบบนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์. (นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต).

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ.

เอกกนก พนาดำรง. (2558). การเขียนเรื่องเล่า ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง (story telling). Retrieved from <http://www.thayanghospital.go.th/download/Storytelling.pdf>.

อนุรักษ์ จันทร์คำ (2559). การประกอบสร้างชุดสัญลักษณ์แห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อบุคคลพิการทางสายตาของนิทรรศการบทเรียนในความมืด (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต).สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Museum Minds. (2019). มองวาทกรรมกรเหยียดผ่าน ‘พิพิธภัณฑ์วัตถุ racist’ เราเรียนรู้อะไรจากมันได้บ้าง. Retrieved from <https://themomentum.co/museums-now-jim-crow-museum-of-racist-memorabilia/>

OKMD. (2562), รายงานประจำปี 2562. สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). กรุงเทพฯ

ThaistudiesCU. (2018, 29 September 2018). วิวัฒนาการของพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย. Retrieved from <http://www.thaistudies.chula.ac.th/2018/09/29/วิวัฒนาการของพิพิธภัณฑ์/>

ภาษาอังกฤษ

Baker, S., Istvandity, L., & Nowak, R. (2016). Curating popular music heritage: storytelling and narrative engagement in popular music museums and exhibitions. *Museum Management and Curatorship*, 1-17. doi:10.1080/09647775.2016.1165141

Bedford, L. (2001). Storytelling The Real Work of Museums. 30. doi: <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2001.tb00027.x>

Henry Jenkins. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media*

- Education for the 21st Century (Part One). Retrieved from http://henryjenkins.org/blog/2006/10/confronting_the_challenges_of.html
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the interpretation of visula culture*. London: Routledge.
- ICOM. (2010). *Key Concepts of Museology*. Paris : Armand Colin.
- Kelly, L. (2010). The role of narrative in museum exhibition. Retrieved from <https://australian.museum/blog-archive/museullaneous/the-role-of-narrative-in-museum-exhibitions/>.
- Lindsay, F. (2018). 8 classic storytelling techniques for engaging presentations. Retrieved March 24, 2021 from <https://www.sparkol.com/en/Blog/8-Classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>
- Mckee, Robert. (1997). *Story*. New York: Harper-Collins P 43-47) Retrieved March 24, 2021 from <https://archive.org/details/RobertMcKeeStorypd/f/page/n85/mode/2up?q=theme>
- Miller, E. (2011). *Theories of story and storytelling*. Retrieved March 24, 2021 from <https://www.storytellingandvideoconferencing.com/67.pdf>
- Mulholland, P. (2016). *Modelling museum narratives to support visitor interpretation. Artificial Intelligence for Cultural Heritage (pp.3-22)*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/305391606_Modelling_museum_narratives_to_support_visitor_interpretation
- Nielsen, J. K. (2017). *Museum communication and storytelling: articulating understandings within the museum structure*. *Museum Management and Curatorship*, 32(5), 440-455. doi:10.1080/09647775.2017.1284019
- Petterson, R. (2007). *Selected Readings*. Tullinge.
- Petterson, R. (2012). *Introduction to Message Design*. *Journal of Visual Literacy*, 31, 93-104. doi:10.1080/23796529.2012.11674702
- Sitzia, D. E. (2016). *Narrative Theories and Learning in Contemporary Art Museums: A Theoretical Exploration*. Retrieved from <https://stedelijkstudies.com/journal/narrative-theories-learning-contemporary-art-museums/theoreticalexploration/>
- Spero, s. (2017). *Three-Dimensional Storytelling: Creating Engaging Exhibition*

Experiences. Retrieved from

<https://www.slideshare.net/westmuse/threedimensional-storytelling-creating-engaging-exhibition-experiences>

Stogner, M. B. (2009). The Media-enhanced Museum Experience: Debating the use of Media Technology in Cultural Exhibitions. American University, <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2009.tb00360.x>

Taylor & Francis Group.(n.d.) Media Platforms. Retrieved from

<https://routledgetextbooks.com/textbooks/9780415716116/platforms.php>

Ventimiglia, T. (2009). The Post-Modern Museum. Retrieved from



บรรณานุกรม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ศุสชา งามจรัสกชกร
วัน เดือน ปี เกิด	18 พฤษภาคม 2535
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	การศึกษานิเทศศาสตรบัณฑิต (นศ.บ.) สาขา การโฆษณาเชิงสร้างสรรค์ (เกียรตินิยมอันดับ 2) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY