

การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เชิงปริวรรตในนิทรรศการชั่วคราวของมิวเซียมสยาม

Communication for Transformative Learning in a Temporary Exhibition of Museum Siam

พญ. อนุศรีพิทักษ์

ภาควิชาศิลปวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก
อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000 Email: patoocu@gmail.com

บทคัดย่อ

มิวเซียมสยามเป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองภายใต้ปรัชญาการเรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน หรือ “เพลิน” (Play & Learn) บทความนี้มีเป้าหมายที่จะบรรยายเชิงวิเคราะห์ถึงการจัดแสดงนิทรรศการชั่วคราวของพิพิธภัณฑ์ ว่ามีลักษณะที่สอดคล้องกับหลักการการเรียนรู้เชิงปริวรรตอย่างไร ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพแบบปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenological research) โดยศึกษาจากกรณีศึกษานิทรรศการ “Olá Siao 500 ปีไทย-โปรตุเกส” ปฏิบัติการสุดขอบฟ้าเพื่ออำนาจเงินตราหรือศรัทธาแห่งพระเจ้า? ที่จัดขึ้นระหว่างวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2555 - 29 เมษายน 2555 เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant observation) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) เกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้เกี่ยวข้องในการออกแบบนิทรรศการ และผู้ชมนิทรรศการ วิเคราะห์ข้อมูลตามทฤษฎีปัญจางค์ (Pendatic approach) ของ เคนเนท เบิร์ก (Burke, 1969) ที่มุ่งศึกษาองค์ห้าในกระบวนการสื่อสาร ได้แก่ การกระทำ นัก ผู้กระทำ วิธีการ และจุดมุ่งหมาย ผู้วิจัยเสนอข้อสรุปว่า กระบวนการสื่อสารในนิทรรศการ หากพิจารณาตามทฤษฎีปัญจางค์แล้วพบว่า การกระทำ คือ การออกแบบจัดแสดงและการเชื่อมมนิทรรศการ นัก คือ อาคารนิทรรศการ และลานด้านนอกอาคารนิทรรศการ ผู้กระทำ ประกอบด้วย ผู้จัดนิทรรศการ ผู้รับดำเนินการออกแบบ เจ้าหน้าที่ประจำนิทรรศการ และ ผู้ชม โดยมีวิธีการในการสื่อสาร คือ การแสดงละครและบทบาทสมมติ ภาพ วิดีทัศน์ การชิมอาหาร การสื่อสารได้ตอบกั้นระหว่างนักแสดงกับผู้ชม ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับการแสดงต่างๆ การจัดแสดงนิทรรศการมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้กับวงการพิพิธภัณฑ์ ส่งเสริมจินตนาการ การมีปฏิสัมพันธ์กับนิทรรศการ ผู้ชมได้รับความรู้ เพลิดเพลิน “กระตุกต่อมคิด” อยากไปศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมต่อไป จึงสรุปได้ว่านิทรรศการนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปริวรรตใน 2 ด้าน ได้แก่ “ผู้จัด” ได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบการสื่อสารผ่านนิทรรศการ โดยใช้การแสดง และ “ผู้ชม” สามารถสร้างความหมายใหม่ให้แก่ประสบการณ์ผ่านการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ด้วยตนเอง เปลี่ยนความหมายที่มีต่อพิพิธภัณฑ์ เกิดความกระตือรือร้น และอยากศึกษาค้นคว้าหาความรู้ต่อเนื่องด้วยตนเอง ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต พิพิธภัณฑ์สามารถเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง พิพิธภัณฑ์จึงควรจัดการศึกษาเชิงปริวรรตอย่างต่อเนื่องให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: นิทรรศการ ทฤษฎีปัญจางค์ การเรียนรู้เชิงปริวรรต

Abstract

Museum Siam, a museum that has a strong mission to encourage audiences' self learning under philosophy of Plearn (Play & Learn = Plearn) – a Thai word that means joyful learning. The purpose of this article is to analytically describe the communicative practice of a temporary exhibition in the Museum Siam using transformative learning. The researcher used phenomenological qualitative approach to study the temporary exhibition named “*Olá Sião*”, *Five Centuries of Thailand - Portugal Relations God, Greed, and Gold: the Ultimate Quest* presented at the Museum Siam during February 16th - April 29th, 2012. The researcher used participant observation and in-depth interview as data gathering methods to learn more about the experiences of people involved in exhibition design and museum audiences. Kenneth Burke's pendantic approach is a theory selected to study about the motivation of communication which consisted of five elements: act, scene, agent, agency, and purpose (Burke, 1969). The communication process in this exhibition can be analyzed by pendantic approach as follows: 1) ACTS are defined as exhibition design and visit. 2) SCENE is the museum building and environment outside the building. 3) AGENTS are people involved in the exhibition design which included designers, museum staff, freelance organizer and the audiences. 4) AGENCIES or means of communication of the exhibition which are historical plays, visual graphic, photograph, video presentation, food experiencing, and interactive conversation between actors and audiences. 5) PURPOSES of the museum exhibition were to build a new museum experience for the audiences, enhance imagination, enjoyment, and curiosity, while audiences' purposes were to explore new experiences and lighten curiosity for further self-study. In conclusion, this temporary exhibition has encouraged transformative learning by two-folds. First, the people involved in exhibition design transformed the manner-of communication from text-based to interactive learning through historical plays. Second, audiences were able to express their point of view through interactive learning process and eventually changed their point of view toward the word “museum”. This exhibition had built up enthusiasm and curiosity for self-learning. The researcher suggests that self-learning is an important foundation for life-long learning. Museum has the ability to provide self-learning and continuous transformative learning for a sustainable learning for all.

Keywords: exhibition, pendantic approach, transformative learning

1. บทนำ

พิพิธภัณฑ์ควรจะเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนอย่างเต็มรูปแบบตามประกาศพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในปัจจุบัน ถึงแม้ว่ารูปแบบในการนำเสนอ เนื้อหาและการจัดแสดงใน

พิพิธภัณฑ์ต่างจะมีความทันสมัย แต่ก็ยังไม่ได้ได้รับความนิยมในหมู่คนไทยเท่าที่ควร

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะบรรยายเชิงวิเคราะห์ การจัดแสดงนิทรรศการ เรื่อง “*Olá Sião* 500 ปีไทย-โปรตุเกส” ปฏิบัติการสุดขบฟ้าเพื่ออำนาจ

เงินตราหรือศรัทธาแห่งพระเจ้า? ที่จัดขึ้นเมื่อวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2555 - 29 เมษายน 2555 ณ มิวเซียมสยาม ว่ามีลักษณะที่สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้เชิงปริวรรตอย่างไร

มิวเซียมสยาม หน่วยงานในสังกัดสถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (สพฐ.) เปิดให้บริการแก่สาธารณชนมากกว่า 5 ปีแล้ว โดยมีการออกแบบจัดแสดงนิทรรศการและกิจกรรม ตามแนวทางปรัชญาการเรียนรู้ อย่างเพลิดเพลิน หรือในภาษาอังกฤษคือ play & learn = plearn ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นพิพิธภัณฑสถานที่เหมาะสมในการนำมาเป็นกรณีศึกษาว่า การจัดนิทรรศการ กิจกรรมและเสวนาวิชาการที่เน้นมีรูปแบบการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เชิงปริวรรตหรือไม่อย่างไร เพื่ออาจนำไปเป็นแบบอย่างในการประยุกต์กับพิพิธภัณฑสถานอื่น เพื่อพัฒนามาตรฐานงานพิพิธภัณฑสถานต่อไป

จากการศึกษา หนังสือด้านการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถาน เช่น หนังสือ เรื่อง *Adult Museum Program Designing Meaningful Experiences* ตามหลักการจัดการเรียนรู้ของไมเคิล สปีก (Sawyer et al., 2002) แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่า พิพิธภัณฑสถานควรทำหน้าที่เป็นสื่อในการจัดการศึกษาเชิงปริวรรต

ผู้วิจัยใช้ ทฤษฎีปัญญาของเคนเนท เบิร์ก (Kenneth Burke) (1969) เป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล แนวคิดดังกล่าวอธิบายถึงองค์ประกอบของการสื่อสาร ได้แก่ การกระทำ จาก ผู้กระทำ วิธีการ และ จุดมุ่งหมาย และทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปริวรรตของ แจ็ค เมซิโรว์ (Mezirow et al., 1990) ซึ่งได้นิยามการเรียนรู้เชิงปริวรรตไว้ว่า “การเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนมุมมอง หรือกรอบอ้างอิงในการให้ความหมายของประสบการณ์ด้วยตนเอง” ขอบเขตของการวิจัยนี้จึงอยู่ที่ 1) แรงจูงใจในการสื่อสารในนิทรรศการฯ ในประเด็น การกระทำ จาก

ผู้กระทำ วิธีการ และจุดมุ่งหมาย 2) วิเคราะห์การจัดแสดงนิทรรศการ ว่ามีความสอดคล้องกับหลักการการเรียนรู้เชิงปริวรรตอย่างไร

ผู้วิจัยเสนอข้อถกเถียงว่า องค์ประกอบทางการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เชิงปริวรรตนั้นควรจะเปิดโอกาสให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับนิทรรศการ ส่งเสริมให้เกิดจินตนาการร่วมในการชมนิทรรศการ และจัดบรรยากาศของนิทรรศการให้เป็นแบบกันเอง จัดการชมแบบมีปฏิสัมพันธ์ (hands on activities) เปิดโอกาสให้ผู้ชมเปิดประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียนรู้ นำเสนอทั้งคำถาม และคำตอบ รวมทั้งการกระตุ้นให้เกิดความสนใจใคร่รู้ที่จะศึกษาด้วยตนเองต่อไป นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงกรอบอ้างอิงในการให้ความหมายของประสบการณ์ต่อ ผู้จัด ผู้ชม และผู้วิจัย

2. วัตถุประสงค์

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายให้เข้าใจถึงองค์ประกอบทางการสื่อสารของการจัดแสดงนิทรรศการ “Olá São Paulo 500 ปีไทย - โปรตุเกส” ปฏิบัติการสุขขอบฟ้าเพื่ออำนาจเงินตราหรือศรัทธาแห่งพระเจ้า? และนิทรรศการดังกล่าวส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เชิงปริวรรตอย่างไร

3. วิธีการศึกษา

ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพแนวปรากฏการณ์วิทยา (phenomenological approach) เพื่อศึกษาประสบการณ์ที่แตกต่างของ “ผู้จัด” และ “ผู้ชม” นิทรรศการและกิจกรรมต่างๆ ของมิวเซียมสยาม เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participant observation) ผู้วิจัยได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดทำนิทรรศการชุดนี้ตั้งแต่เริ่มต้น คือ การประกวดแบบนิทรรศการ การพัฒนาแบบนิทรรศการ การเขียนบทนิทรรศการ การคัดเลือกนักแสดง การซ้อมการแสดง

วันเปิดนิทรรศการ วันสุดท้ายของนิทรรศการ การสรุปสุดท้ายของงานนิทรรศการกับบุคคลที่เกี่ยวข้องในการออกแบบจัดแสดงนิทรรศการ และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ตรวจสอบข้อมูลโดยการทำความรู้จัก สร้างความคุ้นเคยกับบุคคลที่จะสัมภาษณ์

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลการวิจัยสามารถแบ่งออกเป็น 2 หัวข้อใหญ่ ดังนี้

4.1 การสื่อสารในนิทรรศการ

นิทรรศการฯ ชุดนี้ จัดขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองความสัมพันธ์ 500 ปี ไทย-โปรตุเกส ในช่วงระยะสุดท้ายของนิทรรศการชั่วคราวชุดนี้ ผู้จัดออกแบบให้นิทรรศการนี้ เป็นส่วนหนึ่งของงานใหญ่ประจำปีของมิวเซียมสยาม คืองาน Night at the museum ที่จัดขึ้น 3 วัน ระหว่างวันที่ 27 - 29 เมษายน 2555 ซึ่งมีรูปแบบการจัดงาน และเนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่อง "ความสัมพันธ์ของไทยกับโปรตุเกส" เช่นกัน

สาระสำคัญของนิทรรศการ กล่าวถึงประวัติศาสตร์ของชาวโปรตุเกส การเข้ามาในประเทศไทย การมีปฏิสัมพันธ์กับคนไทย การเผยแผ่ศาสนา การผสมผสานวัฒนธรรมที่แตกต่าง วัฒนธรรมการกินอยู่ และความสัมพันธ์ระหว่างสองประเทศในปัจจุบัน

นิทรรศการชุดนี้ นับว่าส่งเสริมจินตนาการของผู้ชม และส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับนิทรรศการ กล่าวคือ ไม่ได้เน้นการจัดแสดงโดยใช้วัตถุเป็นตัวเดินเรื่อง หรือเน้นตัวบทที่เป็นลายลักษณ์อักษรบนบอร์ดนิทรรศการ แต่ใช้วิธีการเล่าเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับโปรตุเกสผ่านการแสดงละครโดยนักแสดง ตัวละครสำคัญ 8 ตัวถูกออกแบบให้ครอบคลุมประวัติศาสตร์ยุคล่าอาณานิคม การเข้ามาเมืองไทยของชาวโปรตุเกส และความสัมพันธ์ระหว่างสองประเทศที่มีทรัพยากร และวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกัน ผู้ดูแลนิทรรศการชุดนี้ ได้กล่าวถึงฐานความคิดของ

ข้อสมมติในการจัดนิทรรศการชุดนี้ว่า "นิทรรศการชุดนี้ ตั้งใจทำขึ้น เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ในวงการ อาจจะเสี่ยงต่อการตอบรับจากผู้ชม และการควบคุมสถานการณ์ของการแสดงในแต่ละรอบ แต่ก็ใช่วิธีที่น่าลอง เป็นประสบการณ์ใหม่ที่ต้องเรียนรู้ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้กับการจัดแสดงนิทรรศการในประเทศไทย ในต่างประเทศอาจจะมี การจัดแสดงแบบนี้อยู่บ้าง แต่ในประเทศไทย ก็นับว่าเป็นที่แรกๆ ที่จัดแสดงนิทรรศการโดยใช้นักแสดงเป็นสื่อหลัก"

จากกรณีศึกษานิทรรศการชุดนี้ หากใช้ทฤษฎีปัญจางค์เป็นกรอบในการวิเคราะห์แล้วพบว่าการกระทำ (Act) คือการออกแบบจัดแสดงนิทรรศการและการเยี่ยมชมนิทรรศการ สื่อที่ใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการ ได้แก่ 1) บอร์ดกราฟิก 2) การแสดงละครที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม 3) วิดีทัศน์ 4) วัตถุจำลอง 5) การทดลองชิมอาหารโปรตุเกส

ฉาก (Scene) หรือสถานที่จัดแสดงนิทรรศการดังกล่าว คือ ห้องจัดแสดงนิทรรศการภายในอาคาร 3 ชั้น และบริเวณด้านนอกของอาคารนิทรรศการถาวร ที่ใช้ในการจัดงาน Night at the museum

ผู้กระทำ (Agent) หมายถึง ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการออกแบบจัดแสดงนิทรรศการ หมายความว่ารวมถึงเจ้าหน้าที่มิวเซียมสยาม คนทำงานในบริษัทรับออกแบบนิทรรศการ นักแสดง ผู้กำกับการแสดง คนเขียนบท เจ้าหน้าที่ประจํานิทรรศการ และ ผู้ชม

วิธีการ (Agency) นิทรรศการชุดนี้ ใช้วิธีการจัดแสดงแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ใช้การแสดงผ่านตัวละครเป็นสื่อหลักในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ มีวีดิทัศน์ และวัตถุจำลองในการจัดแสดง สามารถจับต้องได้ รวมทั้งมีขนมและอาหารโปรตุเกสให้ลองรับประทานจริงๆ

วิธีการที่ผู้ชมใช้ในการเยี่ยมชมนิทรรศการคือ การใช้จินตนาการร่วมไปกับนักแสดงเพราะบางครั้ง

ต้องร่วมแสดงไปกับนักแสดงด้วย การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมโดยมีบทสนทนาโต้ตอบกับนักแสดง การจับต้องวัตถุจัดแสดงจำลอง การชมวิดีโอทัศน์ นับได้ว่าการชมนิทรรศการดังกล่าวเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์

วิธีการจัดแสดงนิทรรศการดังกล่าวสามารถนำมาสรุปเป็นข้อได้ดังนี้

1) การจัดแสดงนิทรรศการชุดนี้ เป็นการส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการ และผู้ชม โดยใช้สื่อหลักคือนักแสดงเล่นบทบาทสมมติผ่านตัวละครที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ ตัวละครทั้ง 8 ตัวครอบคลุมเชื้อสายโปรตุเกสและไทย มีทั้งตัวละครในประวัติศาสตร์ และตัวละครในปัจจุบัน เช่น นักเดินเรือ นักรบ นักบวช นักการค้า นักบอล ช่างภาพ ทหาร หญิงสาวชาวโปรตุเกส สื่อรอง คือ วิดีทัศน์ ภาพจากนิทรรศการ แผ่นภาพ วัตถุจำลอง

2) การเล่นละครดังกล่าว เป็นการสื่อสารกับผู้ชม ให้สามารถจินตนาการร่วมในการชมการแสดง โดยสมมติว่าตนเองอยู่ในเหตุการณ์นั้น และต้องแสดงเป็นตัวละครหนึ่งในบทที่นักแสดงจะหยิบยกมาให้เล่น และมีบทสนทนาโต้ตอบระหว่างผู้ชม และนักแสดงเป็นระยะๆ บทสนทนาแฝงไปด้วยอารมณ์ขัน และสอดแทรกเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในสังคมด้วย

3) การมีปฏิสัมพันธ์ (Hands on activities) นิทรรศการเปิดโอกาสให้ผู้ชมสัมผัสจับต้องวัตถุจำลองในการจัดแสดงได้ รวมทั้งการพูดคุยกับนักแสดงทั้งระหว่างแสดง และหลังแสดง การสัมผัสจับต้องเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายของนักแสดง นอกจากนี้ยังสามารถชิมอาหารโปรตุเกสด้วย นับว่านิทรรศการนี้เปิดโอกาสให้ผู้ชมเปิดประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียนรู้

จุดมุ่งหมาย (Purpose) ในที่นี้กินความรวมถึงจุดมุ่งหมายของการจัดนิทรรศการและจุดมุ่งหมายของการเยี่ยมชมนิทรรศการ กล่าวคือ การจัดนิทรรศการใน

รูปแบบที่แตกต่างเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ในการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและนิทรรศการ การนำเสนอความสนุก รวมไปถึงการเรียนรู้ พยายามให้สอดคล้องกับปรัชญาการเรียนรู้อย่างเพลดเพลีนหรือเพลิน (Play & learn) ขององค์กร ส่วนจุดมุ่งหมายของผู้ชมในการเยี่ยมชมนิทรรศการนี้คือความสนุกสนานเพลดเพลีน ความรู้และประสบการณ์ที่แตกต่าง แปลกใหม่

4.2 นิทรรศการฯ ในฐานะที่เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงปริวรรต

หากยึดตามมโนภาพของแจ็ก เมซิโรว์แล้ว (Mezirow et al., 1990) นิทรรศการชุดนี้มีรูปแบบการนำเสนอที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เชิงปริวรรต ซึ่งหมายถึง การเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนกรอบอ้างอิง การให้ความหมายของประสบการณ์ที่บุคคลมีต่อเหตุการณ์หรือวัตถุ ประสบการณ์ครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การจัดและการเยี่ยมชมนิทรรศการนี้ ได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับบุคคลสองฝ่ายได้แก่ “ผู้จัด” และ “ผู้ชม” นิทรรศการ

4.2.1 ผู้จัด

ผู้จัดได้เปลี่ยนวิธีการนำเสนอเนื้อหา จากการนำเสนอด้วยบทและภาพบนบอร์ดกราฟฟิก วิดีทัศน์ เป็นการนำเสนอ “สาร” อย่างสนุกสนานและเปี่ยมความหมายผ่านตัวละคร ให้ผู้ชมได้เปลี่ยนกรอบอ้างอิงในการสร้างความหมายของประสบการณ์ด้วยตนเอง

ผู้วิจัยได้พูดคุยกับผู้เขียนบทของบริษัท แปลนโมทิฟ จำกัด ซึ่งเป็นผู้ออกแบบ และเขียนบทนิทรรศการให้แก่ตัวละครทั้ง 8 ตัว ผู้เขียนบทได้เล่าประสบการณ์ว่า ตนเองเป็นห่านนักแสดงในช่วงแรกว่าจะทำได้หรือไม่ ในช่วงเดือนที่ 2 สังเกตเห็นพัฒนาการของแต่ละคน แต่ช่วงสุดท้ายนักแสดงมีความมั่นใจมากขึ้น และเริ่มแสดงออกนอกบทมากขึ้นไป ทำให้บางครั้ง

ดูมากขึ้นไป แต่โดยรวมก็เป็นที่น่าพอใจ เธอเองในฐานะผู้เขียนบทจะพยายามเขียนบทให้กระชับขึ้น หากมีการจัดนิทรรศการแบบนี้อีกในครั้งต่อไป

ผู้วิจัยมีโอกาสดูคุยกับนักแสดงบางท่านถึงประสบการณ์ที่ได้รับในการแสดงเป็นตัวละครต่างๆ ในนิทรรศการ จึงขอนำประสบการณ์ของแต่ละท่านมานำเสนอไว้

นักแสดงหลายๆ คน ยังไม่เคยรู้จักมิวเซียมสยามมาก่อน และแทบจะไม่มีประสบการณ์ในการชมพิพิธภัณฑ์เลย การมาทำงานที่นี่ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตัวพวกเขามาก เปลี่ยนความหมายของคำว่า “พิพิธภัณฑ์” เพราะมีโอกาสดูไปเดินชมนิทรรศการถาวรด้วย ทำให้รู้สึกว่าพิพิธภัณฑ์เป็นเรื่องสนุก ไม่ได้น่าเบื่อไปหมดอย่างที่เคียดคิด นักแสดงหลายคนบอกว่า เมื่อมีโอกาสได้มาแสดงแล้ว ในช่วงแรกก็เฉยๆ ไม่ได้คิดว่าตัวเองจะกระตือรือร้นในการทำงาน แต่เมื่อทำไปแล้ว ก็เกิดความผูกพันกับตัวละคร และสถานที่ รู้สึกสนุกทุกวันที่มาทำงาน เพราะต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และได้พูดคุยกับผู้ชม มีโอกาสในการพัฒนาตนเองทุกวัน เห็นพัฒนาการของตนเอง

4.2.2 ผู้ชม

ผู้ชม สามารถเปลี่ยนกรอบอ้างอิงของการสร้างความหมายใหม่ของประสบการณ์ เป็นการกระตุ้นให้ไปศึกษาค้นคว้าต่อด้วยตนเอง เปลี่ยนทัศนคติต่อพิพิธภัณฑ์ ดังข้อความด้านล่างที่ยกเป็นตัวอย่างจากสิ่งที่ผู้ชมได้รับการชมนิทรรศการ

ผู้ชมได้ออกเล่าประสบการณ์ที่หลากหลายแต่ก็เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เด็กๆ มักจะมีความสุขกับการชมนิทรรศการมาก เนื่องจากได้จินตนาการว่าตนเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์เดียวกับนักแสดง บางครั้งยังได้ร่วมแสดงด้วย เด็กๆ สนุกกับการพูดคุยกับนักแสดงสนใจชุดของนักแสดงที่แตกต่าง แปลกตา หลากๆ คนบอกว่า เป็นนิทรรศการที่แปลก เป็นประสบการณ์ใหม่

ที่พวกเขายังไม่เคยสัมผัส สนุกมาก ผู้ใหญ่บางท่านบอกว่า “การแสดงแบบนี้ น่าสนใจในแง่การนำเสนอ ส่วนเนื้อหาที่ได้จากนักแสดง อาจจะดูมากขึ้นไป ถ้านิทรรศการนี้จัดขึ้นเพื่อความเพลิดเพลินก็นับว่าใช้ได้แล้ว แต่ก็ดีเพราะทำให้ต้องไปศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้น” ผู้ชมที่เป็นครอบครัวพ่อลูก กล่าวถึงประสบการณ์ในการชมนิทรรศการว่า “ สนุกมาก ทำให้อยากไปศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง เป็นการกระตุ้นความสนใจใคร่รู้ของตนเองและลูก อยากให้มีแบบนี้อีก”

4.2.3 ผู้วิจัย (reflexivity)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ นอกจากจะเกิดการเปลี่ยนแปลงต่อ “ผู้จัด” และ “ผู้ชม” แล้ว “ผู้วิจัย” เอง ก็เกิดการเปลี่ยนกรอบอ้างอิงของการให้ความหมายของประสบการณ์ด้วยเช่นกัน กล่าวคือ

ผู้วิจัยเรียนรู้ว่าการจัดการแสดงละคร เพื่อการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์นั้น สร้างความแตกต่างได้เป็นอย่างดี และการจัดการกับผู้ชมสามารถทำได้โดยอาศัยการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และประสบการณ์จากการแสดงในรอบก่อนๆ ในขณะเดียวกัน ก็มีข้อจำกัดในเรื่องข้อมูล ที่อาจจะน้อยเกินไป ไม่เพียงพอต่อความต้องการของผู้ชมบางกลุ่ม

การจัดการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 นั้น กระตุ้นจินตนาการของผู้ชมได้ดี ก่อให้เกิดความสนใจใคร่รู้ ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับนิทรรศการสามารถนำไปประยุกต์ในการทำงานพิพิธภัณฑ์อื่นๆ ต่อไป

เกิดความรู้ใหม่จากเนื้อหาในนิทรรศการ และเกิดความรู้ที่สอดแทรกในบทพูดของตัวละคร ทำให้เกิดความสนใจใคร่รู้ อยากไปในที่ๆ ได้กล่าวถึงในนิทรรศการ รวมทั้งอยากวิจัยต่อว่านิทรรศการรูปแบบนี้จะเหมาะกับเนื้อหาทุกประเภทหรือไม่ อย่างไร

5. การอภิปรายผล

ผลการวิจัยที่กล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า นิทรรศการชุดนี้ช่วยเกิดการเรียนรู้เชิงปริวรรตใน 2 ด้าน ได้แก่ “ผู้จัด” ได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบการสื่อสารผ่านนิทรรศการโดยใช้การแสดง และ “ผู้ชม” สามารถสร้างความหมายใหม่ให้แก่ประสบการณ์ผ่านการเรียนรู้ อย่างมีปฏิสัมพันธ์ด้วยตนเอง เปลี่ยนกรอบอ้างอิงในการให้ความหมายของประสบการณ์ที่มีต่อคำว่า “พิพิธภัณฑ์” เกิดความกระตือรือร้น และอยากศึกษาค้นคว้าหาความรู้ต่อเนื่องด้วยตนเอง

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวข้างต้นที่เกิดขึ้นนี้ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปริวรรต ของ แจ็ค เมซิโรว์ (Mezirow et al., 1990) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนกรอบอ้างอิงหรือมุมมองของการสร้างความหมายของประสบการณ์ได้ด้วยตนเอง

อนึ่ง การจัดการการเรียนรู้ด้วยวิธีการแสดงที่ต้องการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและนักแสดงนี้ ถึงแม้ว่าจะให้ผลดีในแง่เปลี่ยนมุมมอง เปลี่ยนกรอบอ้างอิงของการให้ความหมายของประสบการณ์ทั้งแก่ผู้จัด และผู้ชม ก็ตาม แต่ข้อควรระวังอย่างหนึ่งในการจัดรูปแบบการเรียนรู้แบบนี้ คือ ความเข้มข้นของเนื้อหา และวิธีการสื่อสารแบบอื่นๆ ที่มีอยู่ในนิทรรศการอาจถูกมองข้ามหรือลดทอนความสำคัญลงไป

หากผู้จัดสามารถออกแบบวิธีการสื่อสารข้อมูลต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจ ด้วยการแสดง และแก้ไขจุดอ่อนที่อาจเกิดขึ้นได้ นิทรรศการชั่วคราว “Olá São 500 ปีไทย-โปรตุเกส” ปฏิบัติการสุดขอบฟ้าเพื่ออำนาจเงินตราหรือศรัทธาแห่งพระเจ้า? นี้ นับว่าเป็นนิทรรศการที่ส่งเสริมให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้เชิงปริวรรตได้อย่างดีเยี่ยม

นิทรรศการชุดนี้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนกรอบอ้างอิงของการให้ความหมายแก่ประสบการณ์ของผู้วิจัยเช่นกัน กล่าวคือ ผู้วิจัยได้เรียนรู้ว่า การออกแบบการ

สื่อสารโดยใช้การแสดงเป็นสื่อหลัก สามารถเรียกความสนใจจากผู้ชมได้ดี แต่ยังมีข้อค้อยในเรื่องเนื้อหา ที่อาจจะนำเสนอได้ไม่เพียงพอ และสื่อรองอื่นๆ ถูกลดทอนความสำคัญลงไป

การเก็บข้อมูลแบบมีส่วนร่วม (participant observation) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกถึงความเป็นพวกเดียวกันกับทั้งผู้จัด และ ผู้ชม เนื่องจากได้มีส่วนร่วมตั้งแต่ต้นจนจบ แต่เมื่อต้องแสดงบทบาทนักวิจัย ผู้วิจัยก็สามารถแยกแยะบทบาทหน้าที่ได้ พยายามมิให้เกิดอคติในการทำงาน และวิพากษ์วิจารณ์ได้อย่างตรงไปตรงมา ไม่อึดอัดใจ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต พิพิธภัณฑ์จึงควรจัดการศึกษาเชิงปริวรรตอย่างต่อเนื่อง ให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

6. บทสรุป

นิทรรศการ “Olá São 500 ปีไทย-โปรตุเกส” ปฏิบัติการสุดขอบฟ้าเพื่ออำนาจเงินตราหรือศรัทธาแห่งพระเจ้า? ก่อให้เกิดการปริวรรต ทั้งต่อ “ผู้จัด” นิทรรศการ และต่อ “ผู้ชม” โดยทำให้เกิดการเปลี่ยนมุมมอง หรือ กรอบอ้างอิงในการให้ความหมายของประสบการณ์ ดังนี้

1) การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการ จากการนำเสนอด้วยตัวหนังสือบนบอร์ดนิทรรศการ มาเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการแสดงละคร กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การเปลี่ยนการจัดการศึกษาแบบฐานตัวหนังสือ (text based) มาเป็น ฐานปฏิสัมพันธ์ (interactive based)

2) การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้จากการมุ่งเน้นสอน มาเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ การเปลี่ยนจากการสอน (teaching) มาเป็น การเรียนรู้ (learning)

ทั้งสองประเด็นที่กล่าวมาเป็นการแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนกรอบอ้างอิงของการให้ความหมายของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นแก่ “ผู้จัด” และ “ผู้ชม” นิทรรศการ อันเป็นพื้นฐานสำคัญของพิพิธภัณฑ์ในการจัดการเรียนรู้เชิงปริวรรต เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืนต่อไป

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. สวนิต ขมกัษ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักเป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาชี้แนะ และให้กำลังใจในการทำงานวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษณ์ ทองเลิศ และรองศาสตราจารย์ ดร. กฤษดา เกิดดี อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่คอยชี้แนะในมุมมองที่แตกต่าง ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยรังสิตสำหรับทุนการศึกษา 25 ปี มหาวิทยาลัยรังสิต ขอขอบคุณมิวเซียมสยาม หน่วยงานในสังกัด สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ที่อนุเคราะห์ พื้นที่ในการศึกษาวิจัย ขอขอบพระคุณผู้บริหาร เจ้าหน้าที่มิวเซียมสยาม และเจ้าหน้าที่สพร. ทุกคน ที่อำนวยความสะดวก รวมทั้งผู้ชมนิทรรศการที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นต่องานวิจัยในครั้งนี้

8. เอกสารอ้างอิง

- Burke, K. (1969). A Grammar of Motives. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Mezirow, J. and associates. (1990). Fostering Critical Reflection in Adulthood. A Guide to Transformative and Emancipatory Learning.

San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Company.

Sawyer, B.S. and Associate. (2002). Adult Museum Program Designing Meaningful Experiences. UK: AltaMira Press.