



การเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิตรศการหุ่นวังหน้า



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ. 2544

ISBN 974-665-703-8

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

รพ
๑ ๗๔๕ ก
๒๕๔๔
๑:๒

Copyright by Mahidol University

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิตรศการหุ่นวังหน้า

อินทิรา ฉลาดปรุ

นางสาวอินทิรา ฉลาดปรุ

ผู้วิจัย

อนุชา มอรรธ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิญา บัวสว่าง

ศศ.บ., M.A.

ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

อนันต์ สบฤกษ์

อาจารย์อนันต์ สบฤกษ์

กศ.บ., กศ.ม.

กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

ศาสตราจารย์ สวรรค์ ตั้งตรงสัตถิกุล

คอ.บ., สด.ม.

กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

ศาสตราจารย์เลียงชัย ลิ้มล้อมวงศ์ Ph.D.

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์เสาวภา พรศิริพงษ์

ศศ.บ., สม.ม.

ประธานคณะกรรมการประจำหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิตรรศการหุ่นวังหน้า
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา
วันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2544

อินทิรา ฉลาดปรุ

นางสาวอินทิรา ฉลาดปรุ

ผู้วิจัย

อนุชา บัวรวง (

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิญญา บัวรวง

ศศ.บ., M.A.

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

อนันต์ สบถุภัย

อาจารย์อนันต์ สบถุภัย

กศ.บ., กศ.ม.

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

อนันต์ สบถุภัย

อาจารย์ฉัตรชัย อินทรโชติ

ศ.บ. (มัณฑนศิลป์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

สุวรรณรงค์ ตั้งตรงสิทธิกุล

อาจารย์สุวรรณรงค์ ตั้งตรงสิทธิกุล

ค.บ., สด.ม.

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ศาสตราจารย์เลียงชัย ลิ่มล้อมวงศ์ Ph.D.

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

ศาสตราจารย์คุณหญิงสุริยา รัตนกุล

ศาสตราจารย์คุณหญิงสุริยา รัตนกุล

อ.บ., Ph.D.

ผู้อำนวยการ

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท

มหาวิทยาลัยมหิดล

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ได้สำเร็จลุล่วงด้วยดี อันเป็นผลมาจากความกรุณาของหลายท่าน
ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ น้านุช และน้าแอ๊ด ที่ให้โอกาสและสนับสนุนด้านทุนทรัพย์

ขอขอบพระคุณ ท่านอาจารย์ อภิญา บัวสว่าง ท่านอาจารย์ อนันต์ สบฤกษ์ ท่านอาจารย์
สวรรค์ ตั้งตรงสิทธิกุล คุณประภัสสร โพธิ์ศรีทอง คุณอาทิตย์ จันทะวงษ์ ผู้ยินดีให้คำแนะนำด้วย
ความเมตตา

ขอขอบพระคุณ ท่านอาจารย์ฉัตรชัย อินทรโชติ ผู้มีน้ำใจและให้คำปรึกษาทุกครั้ง แม้
ข้าพเจ้าไม่เคยเป็นลูกศิษย์ในสถาบัน

รวมทั้งขอขอบพระคุณ ท่านอาจารย์ วีรพงศ์ มีสถาน คุณพรชัย ธีญาสุวรรณกุล คุณ
ปราวณี สอดแจ่ม ที่ให้ความอนุเคราะห์ทางด้านรูปภาพ และเจ้าหน้าที่สถาบันวิจัยภาษาฯ ที่อำนวยความสะดวก ด้านการติดต่อทุกท่าน

สุดท้ายที่อยากจะขอบคุณ คือ เพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ทุก ๆ คน ที่ช่วยเหลือให้กำลังใจด้วยดี
มาตลอด ที่สำคัญและซาบซึ้งกับน้ำใจ คือ ท่านอาจารย์มนัส แก้วบุชา (ป้านัส) ผู้เป็นมิ่งขวัญของรุ่น
ที่ได้เพียรมาบ้านและคอยช่วยเหลือกันทุก ๆ เรื่องเมื่อมีปัญหา

อินทรา จลาตปรู
ผู้วิจัย

4137643 LCCS / M : สาขาวิชา : วัฒนธรรมศึกษา ; ศศ.ม. (วัฒนธรรมศึกษา)

คำสำคัญ : หุ่นวังหน้า / การออกแบบนิทรรศการ / สื่อ

อินทรา ฉลาดปรี : การเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า
(A GUIDANCE FOR EXHIBITION DESIGN OF THE VICEREGAL PUPPETS) คณะกรรมการ
ควบคุมวิทยานิพนธ์ : อภิญญา บัวสรวง, ศศ.บ.,M.A., อนันต์ สบฤกษ์, กศ.บ., กศ.ม, สวรรค์
ตั้งตรงสิทธิกุล, คอ.บ.,สถ.ม., ฉัตรชัย อินทรโชติ, ศ.บ., 164 หน้า. ISBN 974-665-703-8

การจัดแสดงหุ่นวังหน้าที่พระที่นั่งทักษิณานิรมลในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร
ในปัจจุบันนี้ยังมีได้นำเสนอสารัตถะตลอดจนศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการแสดงหุ่น ดังนั้นเมื่อผู้ชมเข้า
ชมนิทรรศการจึงไม่สามารถรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ผู้วิจัยได้เข้าศึกษาเพื่อเสนอแนวทางสำหรับการ
ออกแบบนิทรรศการใหม่ให้เหมาะสม ซึ่งวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายที่
จะเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า โดยอาศัยการตีความจากการศึกษาประวัติ
ความเป็นมา และสาระสำคัญที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวหุ่นวังหน้า ในการศึกษาใช้ข้อมูลที่เป็นเอกสาร
ชั้นปฐมภูมิ ชั้นทุติยภูมิเป็นหลักผสมผสานกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้าน หุ่น-โจน-ละคร
และนักออกแบบนิทรรศการ ผลการศึกษามีดังนี้

จากการศึกษา ทำให้ทราบถึงประวัติความเป็นมา การสร้าง การเชิดหุ่น ตลอดจนแนวคิดในการจัด
นิทรรศการ ซึ่งสามารถนำสาระความรู้มาใช้ในการออกแบบเพื่อจัดแสดงนิทรรศการได้ ส่วนแนวคิดที่ใช้ในการ
วิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเพื่อถอดความหมายเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านี้ผ่านสื่อ อันพยายามแสดงให้เห็นว่า
วัตถุหรือหุ่นวังหน้านั้นสามารถเล่าเรื่องได้ โดยอาศัยการตีความและถ่ายทอดที่เหมาะสม

ผลของการวิจัย ผู้วิจัยพบว่าพระที่นั่งทักษิณานิรมลในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร มีข้อจำกัด
หลายประการที่ไม่เหมาะสมในการจัดแสดง จึงได้ใช้แผนผังพื้นที่พระที่นั่งวสันตพิมานมาประกอบแนวคิดในการ
ออกแบบ ผู้วิจัยใช้แก่นเรื่อง (Theme) เป็นหลัก โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 หัวข้อ คือ 1.) ด่านานหุ่นไทย : มหรสพ
ไทยโบราณเพื่อความบันเทิง 2.) หุ่นวังหน้า : ประณีตศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล 3.) ระยะเวลาในการแสดง
4.) ภูมิปัญญาช่างไทยในงานหุ่น (วังหน้า) ต่อจากนั้นได้ใช้จินตนาการสร้างภาพลักษณ์ขึ้น และกำหนดสื่อสิ่ง
แสดงตามเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยพิจารณาเห็นว่า กระบวนการสร้างเนื้อหาเป็นสิ่งสำคัญ เพราะขั้นตอน การออกแบบที่จะ
ประสบความสำเร็จได้นั้น ต้องใช้การตีความจากสิ่งที่เป็นนามธรรมมาสู่รูปธรรม และมีภาพลักษณ์เป็นตัวเชื่อมเพื่อ
ประสานความเข้าใจระหว่างนักพิพิธภัณฑสถานกับนักออกแบบนิทรรศการให้เกิดความคิดเห็นในแนวเดียวกัน
ร่วมกับเรื่องของจิตวิทยาการรับรู้และความสัมพันธ์ของร่างกายมนุษย์กับการออกแบบด้วย

อนึ่ง ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่า การออกแบบด้วยสื่อจึงมีส่วนร่วมที่สำคัญกับการรับรู้ของผู้ชม เพราะ
สื่อเป็นตัวกระตุ้น ที่สามารถดึงดูดผู้เข้าชมเข้าใจได้ดี อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ จำเป็นต้อง
เกี่ยวพันกันและสอดคล้องกันในความพอดี อันจะส่งผลให้การออกแบบนิทรรศการประสบความสำเร็จตาม
แนวทางที่วางไว้

4137643 LCCS / M : MAJOR : CULTURAL STUDIES ; M.A. (CULTURAL STUDIES)
KEY WORDS : THE VICEREGAL PUPPETS / EXHIBITION DESIGN / MEDIA
INTHIRA CHALADPRU : A GUIDANCE FOR EXHIBITION DESIGN OF
THE VICEREGAL PUPPETS. THESIS ADVISORS : APINYA BUASUANG,
B.A.,M.A., ANAN SOBRERK, B.Ed., M.Ed., SAWAN TANGTRONGSITTHIKUL,
B.IEd., M. ARCH., CHATCHAI INDRACHOT, B.FA. 164 P. ISBN 974-665-703-8.

To date, the exhibition of Viceregal puppets at the Taksinapimuk Hall, National Museum, Bangkok, has not presented the essence and relevant arts of the puppet exhibition. An audience might not be able to conceptualize all of the various stories. The objective of this research was to present a guideline to design an exhibition of Viceregal puppets.

The methods used were interpretations of historical background and important features to identify the Viceregal puppets. This study used primary and secondary documents combined with interview from experts on puppets, mask-plays, and plays and also interviewees of the exhibition designers.

The following were the results of the study :

It revealed a historical background, making, puppeteering as well as conceptioning and preparing an exhibition. This was the basis to design the exhibition. However, the concept in analysis concerned communication to encode all stories through media. It revealed that materials or Viceregal puppets were able to tell the story by using a suitable interpretation and transference of meaning.

It was found that there were some limitations in preparing the exhibition at the Taksinapimuk Hall in the National Museum. The layout of the Wasantapimarn Hall was conceptually used to design an exhibition.

The "Theme" of an exhibition was set in four topics : 1) The legend of Thai puppets, Traditional Thai entertainment, 2) The Viceregal puppets : Fine Arts of Bawornsatarn Mongkol Palace, 3) Ramayana in the show and 4) The intelligence of Thai craftsman in the Viceregal puppets. Then the researcher imagined the presentation and then determined the media to express ideas of the story. The process of expressing the story was vital since the steps to successful design depends heavily on interpretation by subjective thought, into objective presentation. These steps needed three crucial factors : firstly, images to be linkages in creating mutual understandings between curators and exhibition designers, secondly, a psychology of human perception, and thirdly, the design of human manner relevant to the human anatomy as well.

It is suggested that media design could be concerned closely with the audience's perception because media inserts draw attention from the audience in order to understand the whole story. However, all of these factors must support and must correspond to each other in order to reach a successful exhibition as planned.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฉ
สารบัญแผนภูมิและแผนผัง	ฐ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของหัวข้อ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
1.3 ประโยชน์ของการวิจัย	6
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	12
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	12
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	13
2.1 การศึกษาข้อมูลหุ่นวังหน้า	13
2.1.1 ความหมายของ "หุ่น"	13
2.1.2 ประเภทของหุ่นต่าง ๆ	14
2.1.3 ประวัติของหุ่นวังหน้า	15
2.1.4 เอกลักษณ์ของหุ่นวังหน้า	18
2.1.5 การแสดงหุ่นวังหน้า	22
2.1.5.1 บทละคร – วรรณคดี	22
2.1.5.2 การแสดงและสถานที่	23
2.1.5.3 เพลงดนตรีที่ประกอบการแสดง	27
2.2 การศึกษาข้อมูลการออกแบบนิทรรศการ	28

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2.1 ความหมายของนิทรรศการ	28
2.2.2 บทบาทและหน้าที่ของนิทรรศการ	29
2.2.3 รูปแบบของนิทรรศการ	30
2.2.4 การออกแบบนิทรรศการ	33
2.2.4.1 ความหมายของการออกแบบ	33
2.2.4.2 หลักการออกแบบ	33
2.2.4.3 หลักการออกแบบนิทรรศการ	34
2.2.5 ประเภทของสื่อ	38
2.2.6 ปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบ	41
2.2.6.1 การรับรู้เชิงจิตวิทยาของมนุษย์	41
2.2.6.2 ความสัมพันธ์ของร่างกายมนุษย์กับการออกแบบ	51
2.3 กรณีศึกษารูปแบบและแนวคิดในการจัดนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ หุ่นขี้ผึ้งไทยและพิพิธภัณฑ์โจน	70
2.3.1 พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย	70
2.3.1.1 การศึกษาสภาพแวดล้อมภายนอกอาคาร	71
2.3.1.2 การศึกษาสภาพแวดล้อมภายในอาคาร	71
2.3.2 พิพิธภัณฑ์โจน	72
2.3.2.1 การศึกษาสภาพแวดล้อมภายนอกอาคาร	72
2.3.2.2 การศึกษาสภาพแวดล้อมภายในอาคาร	73
บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา	81
3.1 ขั้นตอนการวางแผนและดำเนินการศึกษา	81
3.2 ขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูล	82
3.2.1 ข้อมูลภาคเอกสาร ได้แก่ ข้อมูลเอกสารทางวิชาการ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย	82
3.2.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับ หุ่นขี้ผึ้ง	82

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.2.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับ การออกแบบนิทรรศการ	83
3.2.2 ข้อมูลภาคสนาม ได้แก่	83
3.2.2.1 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ประกอบด้วย	83
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดหุ่นและการละคร	83
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิทรรศการ	84
3.2.2.2 การศึกษาผู้ชมนิทรรศการ	85
3.2.2.3 การสำรวจข้อมูลด้าน ตัวหุ่น อาคาร สถานที่	86
3.2.2.4 การศึกษาการจัดนิทรรศการพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย และพิพิธภัณฑ์โจน	86
3.3 ขั้นตอนการบันทึก เรียบเรียงข้อมูล	87
3.4 ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูล	87
3.5 ขั้นตอนการนำเสนอข้อมูล	87
3.6 ขั้นตอนการสรุปผล	88
บทที่ 4 การศึกษาพื้นที่และเนื้อหาของการจัดแสดง	89
4.1 การศึกษาพื้นที่และสภาพแวดล้อมของการจัดแสดงหุ่นวังหน้าในพระที่นั่ง ทักษิณาราม	89
4.2 แนวความคิดในการสร้างหัวข้อเรื่อง	95
4.3 แนวความคิดการวิเคราะห์เชิงภาพลักษณ์	109
บทที่ 5 แนวทางการออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า	134
5.1 ผลงานของภาพลักษณ์ที่นำไปสู่การออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า	134
บทที่ 6 สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ	147
6.1 สรุปและอภิปรายผลงานออกแบบที่ได้จากการวิจัย	147
6.2 ข้อเสนอแนะ	151

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บรรณานุกรม	152
ประวัติผู้วิจัย	158
Executive Summary	159



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	แสดงการเปรียบเทียบหุ่นวังหน้า ในฐานะตัวแสดงในการละเล่น และหุ่นวังหน้าในฐานะศิลปะวัตถุ 11
2	แสดงความสัมพันธ์ของศิลปศาสตร์แขนงต่าง ๆ ในงานหุ่นวังหน้า 18
3	แสดงประเภทของหุ่นวังหน้า 19
4	แสดงรูปแบบนิทรรศการและลักษณะการจัดแสดง 32
5	แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบในการจัดนิทรรศการของนักวิชาการ 37
6	แสดงชนิดของสื่อที่นำมาใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการหุ่นวังหน้า 41
7	แสดงความสัมพันธ์ของความรู้ลึกที่มีต่อแสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ 45
8	แสดงผลทางจิตวิทยาที่เกิดจากสี 50
9	แสดงการทดลองอ่านตัวหนังสือของมนุษย์ในสีพื้นต่าง ๆ 58
10	กรณีศึกษาโครงการพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทยและพิพิธภัณฑ์โขน 75
11	แสดงสถิติเฉลี่ยของผู้เข้าชมห้องจัดแสดงในพระที่นั่งทักษิณามิถุน พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร เดือนเมษายน 2543 – เดือนมกราคม 2544 85
12	แสดงการวิเคราะห์แนวความคิดในการสร้างหัวข้อเรื่อง 108
13	แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาสู่การจัดการจัดภาพลักษณ์ 128

สารบัญภาพ

ภาพประกอบที่	หน้า
1 แสดงการจัดแสดงในห้องทัศนศึกษาภูมิข	5
2 แสดงการเปรียบเทียบขนาดหุ่นหลวงและหุ่นวังหน้า	24
3 แสดงภาพ โรงหุ่นหลวงในงานสมโภชวัดอรุณราชวราราม รศ. 100	26
4 แสดงแนวทางเบื้องต้นในการจัดแสดงภายในห้องจัดแสดงนิทรรศการ	47
5 แสดงสัดส่วนความกว้างของมนุษย์	52
6 แสดงพื้นที่การมองเห็นของผู้เข้าชมสายตาศาปคติ	54
7 แสดงบริเวณที่แสงมีผลกระทบต่อ การมองเห็นของผู้เข้าชมสายตาศาปคติ	55
8 แสดงการติดตั้งป้ายอธิบายที่มีความสัมพันธ์กับวัตถุที่จัดแสดง	56
9 แสดงขนาดของพื้นที่ซึ่งเหมาะสมกับการจัดแสดง	59
10 แสดงประเภทของฉากและแผงกั้น	60
11 แสดงแนวทางการติดตั้งฉากและแผงกั้น เชื่อมต่อกันแบบเป็นมุมฉาก	61
12 แสดงแนวทางการติดตั้งฉากและแผงกั้น เชื่อมต่อกันแบบไม่เป็นมุมฉาก	62
13 แสดงทิศทางการเดินชม โดยรอบงานที่แสดง	63
14 แสดงทิศทางการเดินชมห้องที่จัดแสดงงานเป็นกลุ่มบริเวณกลางห้อง	64
15 แสดงทิศทางการเดินชมห้องที่จัดแสดงงานกระจายทั่วห้อง	64
16 แสดงทิศทางการเดินชมห้องที่จัดแสดงงานชั้นพิเศษหลายชั้นบริเวณหน้าแผงกั้น ...	65
17 แสดงทิศทางการเดินชมห้องที่จัดแสดงงาน ในลักษณะกำหนดทิศทางการเดิน	65
18 แสดงลักษณะผังแบบ Open plan	67
19 แสดงลักษณะผังแบบ Core Satellites	67
20 แสดงลักษณะผังแบบ Linear Procession	68
21 แสดงลักษณะผังแบบ Loop	68
22 แสดงลักษณะผังแบบ Complex	69
23 แสดงลักษณะผังแบบ Lady rinth	69
24 แสดงแผนผังที่ตั้งอาคาร ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร	93
25 แสดงแผนผังห้องจัดแสดงวสันตพิมาน	93

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพประกอบที่	หน้า
26 ห้องจัดแสดงหุ่นวังหน้า	94
27 ห้องจัดแสดงเครื่องถ้วยดินเผา	95
28 แสดงเรื่องของตำนาน	111
29 แสดงมหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง	112
30 แสดงความหมายของความเป็นผู้นำ	115
31 แสดงความหมายประณีตศิลป์	114
32 แสดงความหมายของงานทางโขนที่มีอิทธิพลต่องานหุ่นวังหน้า	115
33 แสดงความหมายของงานทางละครที่มีอิทธิพลต่องานหุ่นวังหน้า	116
34 แสดงความหมายของการต่อสู้	117
35 แสดงความหมายของฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม	118
36 แสดงความหมายของลีลาในการแสดง	118
37 แสดงความหมายของเพลง – ดนตรี	119
38 แสดงความหมายของบรรยากาศในการแสดง	120
39 แสดงความหมายของช่างไทย	122
40 ภูมิปัญญาช่างไทย	123
41 อิทธิพลของงานหุ่นวังหน้าที่มีต่องานช่างด้านปั้นปูนหุ่นละครเล็ก และหุ่นกระบอก	124.
ภาพผลงานที่	
1 หัวเรื่อง ตำนานหุ่นไทยกับมหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง	136
2 หัวเรื่อง "หุ่นวังหน้า" ประณีตศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล	141
3 หัวเรื่องรามายณะในการแสดง	143
4 หัวเรื่อง ภูมิปัญญาช่างไทยกับงานหุ่นวังหน้า	144

สารบัญแผนภูมิและแผนผัง

แผนภูมิที่	หน้า
1 แสดงความสัมพันธ์ของนิทรรศการ ในหน้าที่ของสื่อ	7
2 แสดงการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ของแชรรมม์	8
3 แสดงการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ที่มีประสบการณ์ร่วมของแชรรมม์	9
4 แสดงองค์ประกอบหลักการจัดแสดงนิทรรศการ	36
5 แสดงการให้แสงสว่างในการจัดแสดงนิทรรศการ	49
6 แสดงการถ่ายทอดความคิดของศิลปิน ไปสู่ผู้ชม	71
7 แสดงผลการศึกษาจากกรณีศึกษา	74
8 สรุปผลการศึกษาโครงการพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้ง ไทยและพิพิธภัณฑ์โจน (วังสวนผักกาด)	79
9 แสดงความสัมพันธ์มหรสพไทยโบราณกับงานหุ่นขี้ผึ้ง	96
แผนผังที่	
1 แสดงเขตพระราชฐานชั้นนอก กลาง ใน ประตู และป้อมของพระราชวังบวรสถานมงคล	90

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของหัวข้อที่ศึกษา

“พิพิธภัณฑ์ให้อะไรกับประชาชน
พิพิธภัณฑ์มีความจำเป็นต่อสังคมเพียงใด?”

คำถามนี้เป็นคำถามที่เกิดจากประชาชนที่เข้าพิพิธภัณฑ์แล้วไม่ได้ประโยชน์จากการเข้าชมนั้นๆ เลย เพียงแต่ได้เข้าไปชมสิ่งของที่หายาก หรือวัตถุโบราณที่จัดเก็บอยู่ในพิพิธภัณฑ์ ในมุมมองของคนส่วนใหญ่ดูแล้วจะเป็นการสะท้อนภาพลักษณ์ในเชิงลบ อันแสดงให้เห็นว่า “พิพิธภัณฑ์ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนได้” และถือเป็นความล้มเหลวของระบบการจัดการพิพิธภัณฑ์ของประเทศไทยเราที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์กันอยู่เสมอมา ความจำเป็นของการมีพิพิธภัณฑ์นั้น วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2539 : 37-38) กล่าวว่า “เป็นเรื่องของประโยชน์ทางจิตใจ เป็นเรื่องของวัฒนธรรมที่เรามองไม่เห็นผลทันที แต่เราสามารถเข้าไปเสพและแสวงหาสุนทรียรสจากวัตถุที่แสดงในพิพิธภัณฑ์เหล่านั้นได้ อันต่างไปจากการเที่ยวในศูนย์การค้าที่ดูเหมือนจะให้ความสุข แต่ที่จริงแล้วคนที่ไปศูนย์การค้ามักจะรุ่มร้อนด้วยความอยากได้ เมื่อไม่ได้ก็เกิดทุกข์ เสียด้วยซ้ำไป” พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งสำคัญในการเก็บรักษามรดกทางปัญญาของมนุษย์ให้ผู้คนได้ศึกษาหาความรู้ พิพิธภัณฑ์เป็นตัวเชื่อมรอยต่อของเวลาจากอดีตที่เดินทางมาสู่ปัจจุบัน

โดยทั่วไปพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทยมีรูปแบบของการจัดนิทรรศการเป็นไปในแนวเดิวกันกล่าวคือ เป็นการจัดแสดงวัตถุสิ่งแสดงไว้ในตู้กระจก ซึ่งเป็นรูปแบบเก่า ตามหลักเดิมที่กำหนดให้พิพิธภัณฑ์มีบทบาทเป็น “สถาบันหรือสถานที่เก็บรักษารวบรวมโบราณวัตถุหรือศิลปวัตถุ” (นคร สำเภาทิพย์, เอกสารอัดสำเนา) มาในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ได้ปรับสถานะภาพและบทบาทใหม่ ดังที่ ดร. ไคฟูกุ (Dr. H Difuku) ได้แสดงความคิดเห็นไว้ในบทความตอนหนึ่งว่า “พิพิธภัณฑ์สถานได้เริ่มต้นจากความสนใจของนักศึกษาหรือนักปราชญ์บางกลุ่มเพื่ออวดกันในกลุ่มเพื่อนที่เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานเป็นบางครั้งบางคราวเพื่อศึกษาเรื่องราวของธรรมชาติหรือหาความชื่นชมจากความมหัศจรรย์ของศิลปกรรม แต่ในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์สถานได้กลายมาเป็นสถาบันการ

ศึกษาของสังคมที่สำคัญยิ่ง” ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของพิพิธภัณฑ์สถานในปัจจุบันคือ การบริหารพิพิธภัณฑ์สถานไม่ควรจำกัดขอบเขตอยู่แต่เพียงการทำทะเบียนบัญชี การจัดแสดงวัตถุ แบ่งหมวดหมู่ ดูแลรักษาความปลอดภัย ฯลฯ แต่ควรได้ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวตามความสนใจ ของประชาชนนักวิชาการพิพิธภัณฑ์ที่ดีจึงต้องเข้าใจที่จะวางกลยุทธ์ทางการบริหารที่สามารถทำให้พิพิธภัณฑ์ก้าวสู่ความสนใจของประชาชน หลักการพิพิธภัณฑ์สามารถดึงดูดให้คนเข้าชม พิพิธภัณฑ์นั้น กรมศิลปากรระบุว่าประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ข้อ คือ (กรมศิลปากร, 2535 : 35)

- 1) ความงามจากอาคารและการจัดแสดง
- 2) การโฆษณาและการประชาสัมพันธ์
- 3) กิจกรรมที่ไม่ตายด้าน
- 4) พื้นฐานความรู้และด้านเศรษฐกิจของประเทศ

จากหลักการดังกล่าวข้างต้นเห็นได้ว่าการจัดแสดงนิทรรศการ ถือเป็นเสมือนเป็นหน้าตา ของพิพิธภัณฑ์สถานเพราะถ้าวัตถุและวิธีการจัดแสดงที่ไม่สวยงามเข้าใจแล้วจะไม่สามารถดึงดูด คนเข้าไปชมในพิพิธภัณฑ์ได้ ในทำนองกลับกันการออกแบบนิทรรศการที่ดีจะสามารถทำให้ผู้เข้าชม เข้าใจถึงเรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับตัววัตถุได้ดีขึ้น และให้ความรู้แก่ผู้เข้าชมได้มากขึ้น สามารถบรรลุ เป้าประสงค์ที่พิพิธภัณฑ์แต่ละแห่งได้ตั้งไว้ และถือเป็นความสำเร็จในระดับหนึ่ง

ในหนังสือสารานุกรมสำหรับเยาวชนชุดศิลปะและงานสร้างสรรค์ (2539 : 9) มี ข้อความระบุว่า การออกแบบเป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ และระหว่างมนุษย์ กับวัตถุ ในยุคกรีกโรมัน การออกแบบ (Design) เป็นเรื่องที่เน้นเฉพาะด้านความงามเพื่อแสดงถึง ความศรัทธาเคารพต่อองค์เทพเจ้า ต่อมาปลายศตวรรษที่ 19 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบได้ เปลี่ยนไปกล่าวคือวัตถุประสงค์หลักในการออกแบบนั้นมักจะจะเป็นไปตามประโยชน์ใช้สอยเป็น สำคัญดังที่ Louis Sullivan (ค.ศ. 1856-1924) สถาปนิกที่มีชื่อเสียงแห่งนครชิคาโกได้ให้คำนิยามว่า “Form follows Function” ในปัจจุบันกลุ่มสถาปนิกของอิตาลี เองยังคงเน้นในเรื่องของรูปแบบ (Form) อยู่แต่คำนี้ถึงถึงความพอใจทางการรับรู้เป็นหลักจึงมีคำนิยามใหม่ว่า Form follows Emotion ฉะนั้นในปัจจุบันนี้จึงใช้หลักทางสุนทรียศาสตร์เป็นแกนนำ การออกแบบที่ดีจึงหมายถึง การทำ หน้าที่ที่จะสามารถสื่อได้ถึงบริบทคุณค่าในวัตถุสิ่งแสดงนั้นพร้อมไปกับหน้าที่ - บทบาท (function) ที่มีอยู่ การสื่อความหมายจึงเป็นการถอด “สัญลักษณ์” จากนามธรรมมาสู่รูปธรรมให้เกิด การรับรู้ โดยในองค์ประกอบของรูปธรรมได้แฝงแนวความคิดบางอย่างที่เป็นนามธรรมไว้ อาทิ ความมีอำนาจ บารมี ความยิ่งใหญ่ พบเมื่อมีการออกแบบเสร็จสิ้นแล้วโดยอ้างอิงอยู่บนหลัก

บรรทัดฐานทางสังคม – วัฒนธรรมนั้นๆที่กำหนดไว้ (ประทีป มาลากุล , 2539 : 21 – 23 ; นพพร ประชากุล และ อรรถยุทธ พิริววิจิ , 2538 : 41-42)

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนครมีประวัติเก่าแก่ยาวนานที่สุดในประเทศไทยได้เริ่มดำเนินการมาตั้งแต่ พ.ศ 2430 มีความน่าสนใจคือเป็น พิพิธภัณฑสถานอยู่ใจกลางเมืองหลวง อาคารพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนครเดิม คือวังหน้า(พระราชวังบวรสถานมงคล) ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ในพิพิธภัณฑสถานมีวัตถุสิ่งแสดงมากมายที่สะสมมาตั้งแต่มาตั้งแต่ต้น กรุงรัตนโกสินทร์ โดยเริ่มขึ้นในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ปัจจุบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร เป็นสถานที่จัดเก็บรักษาศิลปวัตถุมีค่ามากมายที่ขุดค้นพบในประเทศไทยอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติที่สำคัญยิ่ง ส่วนของการจัดนิทรรศการในปัจจุบันยังคงใช้แนวทางเดิมที่เป็นมาคือ เป็นรูปแบบการจัดแสดงเชิงอนุรักษ์ ลักษณะที่จัดตั้งวัตถุเรียงรายไว้ในตู้กระจกพร้อมกับให้คำอธิบายสั้นๆเพื่อให้ทราบว่าโบราณวัตถุชิ้นๆ เรียกว่าอะไร มีมาตั้งแต่สมัยไหน ซึ่งไม่สามารถสนองความสนใจของผู้เข้าชม และไม่มีส่วนสร้างให้ผู้เข้าชมมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งแสดงเหล่านั้นได้ นอกจากนั้นยังส่งผลให้ศิลปโบราณวัตถุต่างๆ มากมายคู้อยู่ค้ำคอง หนึ่งในโบราณวัตถุดังกล่าวที่สำคัญและมีประวัติมาตั้งแต่สมัยต้นรัตนโกสินทร์คือ งานหุ่นที่กรมพระราชวังบวรวิไชยชาญมหาอุปราชที่ครองวังหน้า ทรงสร้างขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว หุ่นชุดนี้มีแสดงอยู่ ณ ห้องทักษิณานิคมุข พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร หุ่นที่จัดแสดงอยู่ด้วยกันมี 3 ประเภท ได้แก่ หุ่นหลวงหรือหุ่นใหญ่ หุ่นวังหน้าหรือ หุ่นเล็กของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ และหุ่นกระบอก หุ่นแต่ละประเภทมีลักษณะดังนี้ คือ

หุ่นหลวง เป็นหุ่นที่สร้างขึ้นแทนตัวคนสูงประมาณ 1 เมตร มีอวัยวะครบตั้งแต่หัวถึงเท้า ตัวหุ่นแกะด้วยไม้เนื้อเบาข้างในกลวง แต่งตัวเลียน โขน ละครของไทย มีแกนไม้เสียบตั้งแต่ลำคอถึงก้นหุ่น มีสายชักให้หุ่นร้ายรำใช้คนเชิด 1 คน (บางตำราว่า 2 - 3คน) เดิมอยู่ในความดูแลของกรมมหรสพหลวง ซึ่งขึ้นตรงต่อวังหลวง ดังนั้น เมื่อมีงานมหรสพเกิดขึ้นทางกรมมหรสพหลวงจะเป็นผู้จัดการแสดงถวาย (มีฐานะเทียบเท่ากรมศิลปากรในปัจจุบัน)

หุ่นวังหน้า หรือหุ่นเล็กของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ เป็นหุ่นที่มีลักษณะเลียนแบบหุ่นหลวงแต่สร้างให้ขนาดเล็กลง คือ มีความสูงเพียงประมาณ 1 ฟุต เคลื่อนไหวอวัยวะต่าง ๆ ได้น้อยกว่ามีความประณีตมาก เวลาเชิดใช้คนเพียงคนเดียว

หุ่นกระบอก มีความสูงประมาณ 1 ฟุตเศษลักษณะเฉพาะของหุ่นคือ มีหัว มือและลำตัว แกนลำตัวทำจากกระบอกไม้ไผ่ หัวและมือเป็นไม้แกะสลักด้วยซี่ผึ้ง ใช้คนเชิด 1คน คัดแปลงมาจากหุ่นไหหลำ คณะหุ่นกระบอกคณะแรกเป็นของหม่อมราชวงศ์ถนัดมณฑลเล็กในสมเด็จพระนารายณ์มหาราช

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร ได้จัดแสดงทั้งหุ่นวังหน้า หุ่นหลวง หุ่นกระบอก หัวโขน หน้าใหญ่ และหน้าสูง ไว้ร่วมกัน ณ พระที่นั่งทักษิณามุข โดยมีหุ่นวังหน้าชุดรามเกียรติ์ 2 ชุด จำนวน 153 ตัว แยกจัดเป็น 2 ตู้ ชุดแรก จำนวน 53 ตัว เป็นชุดที่มีสภาพเกือบสมบูรณ์สามารถนำมาจัดแสดงให้ชมได้ ส่วนอีกชุดหนึ่งเดิมเคยเป็นหุ่นร้าง ถูกทิ้งไว้บนคลังประพาสพิพิธภัณฑ์อยู่ยาวนานร่วม 100 ปี ต่อมาในปี พ.ศ. 2535 กรมศิลปากรได้รับอนุเคราะห์ทุนจากบริษัทในเครือซิเมนต์ไทย และมูลนิธิซิเมนต์ไทย เพื่อการซ่อมอนุรักษ์มรดกไทยเฉพาะหุ่นที่เป็นชุดรามเกียรติ์ของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ โดยจักรพันธ์ โปษยกฤตและคณะ แต่ด้วยเพราะการจัดแสดงแบบ การแสดงวัตถุในตู้กระจกทำให้หุ่นที่ถูกจัดแสดงไว้ถูกลดทอนคุณค่าลงไม่ต่างจากที่เคยถูกทิ้งร้างไว้บนคลังวัตถุ นับเป็นความน่าเสียดายยิ่งที่เรามีของดีมีคุณค่ามากมายแต่ไม่สามารถทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงความหมายทางวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในวัตถุชิ้น

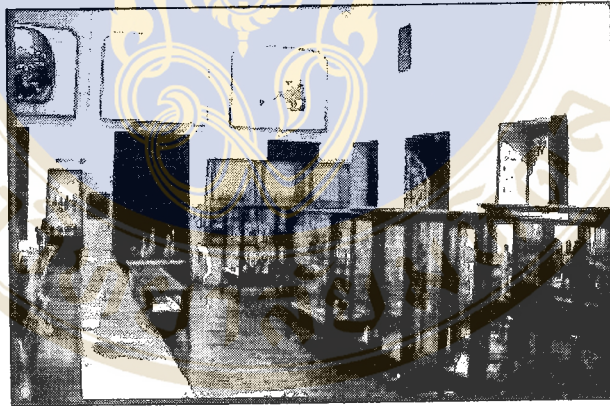
ในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำ “หุ่นวังหน้า” มาเป็นกรณีศึกษา เนื่องจาก

1. หุ่นเป็นมรดกไทยแท้ที่มีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา เส้นผ่าของหุ่นที่แตกต่างไปจากศิลปวัตถุชิ้นอื่น ๆ ก็คือ “หุ่น” มีลักษณะเฉพาะที่สามารถ ร้อง เล่น เต้น รำ อันถ่ายทอดได้ถึง ความมีชีวิต สามารถสร้างสภาวะของอารมณ์และความบันเทิงให้เกิดแก่ผู้ชม
2. เป็นศิลปโบราณวัตถุที่ทรงคุณค่า นับเป็นงานประณีตศิลป์ชิ้นเอกของต้นกรุงรัตนโกสินทร์และเป็นสมบัติส่วนพระองค์ของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ พระมหากษัตริย์ราชวงศ์จักรีในรัชกาลที่ 5 เป็นผู้สร้างขึ้น
3. รูปแบบการจัดแสดงหุ่นในปัจจุบันขาดความเหมาะสม กล่าวคือ จัดแสดงไว้ในตู้กระจกและไม่มีคำบรรยายใดที่จะให้ข้อมูล

จักรพันธ์ โปษยกฤต (2540 : 8 , 237) ได้กล่าวถึง “วังหน้า” (พระราชวังบวรสถานมงคล) ว่าเป็นแหล่งวิชาการทางศิลปะที่มีฝีมือเป็นเลิศ หุ่นวังหน้าเป็นหุ่นที่ต้องใช้ฝีมือมีความละเอียดประณีตสูงเพราะต้องการทำให้เหมือนตัวละครจริง ทั้งหน้าตาและเครื่องแต่งกาย หุ่นวังหน้าเป็นงานที่รวมศาสตร์ทางศิลปะมาไว้ด้วยกันหลายสาขาทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม และมัณฑนศิลป์ เป็นต้น ทำให้เห็นถึงความสามารถทางเชิงช่างสมัยก่อนว่ามีภูมิปัญญาและฝีมือยอดเยี่ยมเพียงใด โดยมีคำกล่าวเปรียบเปรยไว้ว่า (เรื่องเดิม, 2535 : 5) “...หุ่นชุดรามเกียรติ์ของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญชุดนี้นับเป็นสิ่งมหัศจรรย์ที่มีไว้เพียงชาติไทยชาติเดียวแต่เป็นของโลก...ทั้งหุ่นไทยและหุ่นจีนของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร ประหนึ่งเทวดาทำ...”

เรื่องราวของหุ่นยังมีความผูกพันกับ **วังหน้า** ด้วยกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญผู้ทรงสร้างหุ่น เป็นมหาอุปราชองค์สุดท้ายที่ครองวังหน้าก่อนที่จะเปลี่ยนตำแหน่งผู้สืบราชสมบัติมาเป็นสยามมกุฎราชกุมาร การทำงานของช่างสมัยโบราณ เป็นการทำงานที่ผูกพันอยู่กับความเชื่อ งานศิลปะที่ทำจึงสามารถสะท้อนสภาพชีวิตของชาวกรุงในช่วงต้นรัตนโกสินทร์ได้ ภายหลังจากตำแหน่งวังหน้า(มหาอุปราช)ในกรุงรัตนโกสินทร์ได้สิ้นสุดลง **วังหน้า** ก็ได้เปลี่ยนสถานะภาพเป็นพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนครในปัจจุบัน

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า “หุ่นวังหน้า” เป็นงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับวิทยาการหลากหลายสาขาทั้งด้านวรรณคดี นาฏศิลป์และดนตรี ดังนั้นจึงทำให้ผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า ในด้านการสื่อความหมายที่มีอยู่ในตัววัตถุอันเป็นแนวทางหนึ่งในการปรับปรุงรูปแบบการจัดนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนครให้ผู้ชมสนุกสนานและเพลิดเพลินในการเข้าชม



ภาพประกอบที่ 1

แสดงการจัดแสดงในห้องทักษิณานิมุข

1.2 วัตถุประสงค์ในการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อศึกษาประวัติและสาระสำคัญของหุ่นวังหน้า
- 1.2.2 เพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการจัดนิทรรศการ
- 1.2.3 เพื่อเสนอแนวทางการจัดนิทรรศการหุ่นวังหน้า ณ พระที่นั่งทักษิณานิมุข

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 ทำให้ทราบถึงประวัติและสาระสำคัญของหุ่นวังหน้า

1.3.2 เป็นแนวทางในการออกแบบและปรับปรุงเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดนิทรรศการ

ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร

1.3.3 เพื่อเป็นประโยชน์แก่พิพิธภัณฑ์ในการวางแผนด้านการจัดนิทรรศการหุ่นวังหน้า

ในโอกาสต่อไป

1.4 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์

การออกแบบนิทรรศการ เป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง เพราะพิพิธภัณฑ์มีหน้าที่หลักประการหนึ่งที่จะต้องให้ความรู้แก่ผู้เข้าชม ดังนั้นในส่วนของการศึกษาเพื่อนำไปสู่การออกแบบนิทรรศการนั้น ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ที่จะถ่ายทอดเรื่องราวการสื่อความหมายที่มีอยู่ในตัววัตถุสิ่งแสดงให้ปรากฏออกมาอย่างชัดเจน จึงมีความจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจในกรอบแนวคิดที่เกี่ยวกับ การสื่อสารและทฤษฎีแห่งสัญวิทยา (semiology) ของ ช็อง โบดริแยงค์ เพราะการสื่อสารและระบบสัญลักษณ์นั้น เกี่ยวข้องอยู่กับมนุษย์เสมอมา ซึ่ง "การสื่อสารเป็นกระบวนการอย่างหนึ่งของมนุษย์และสัตว์ ในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก โดยการสร้างระบบสัญลักษณ์ใช้ถ่ายทอดไปสู่การรับรู้ และความเข้าใจระหว่างกัน ในส่วนของมนุษย์ได้พัฒนาสัญลักษณ์ใช้ในการสื่อสาร นอกเหนือไปจากการแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกที่เป็นระบบการเรียนรู้และถือเป็นส่วนสำคัญ..." (สรรเสริญ สันติวงศ์, 2543 : 10)

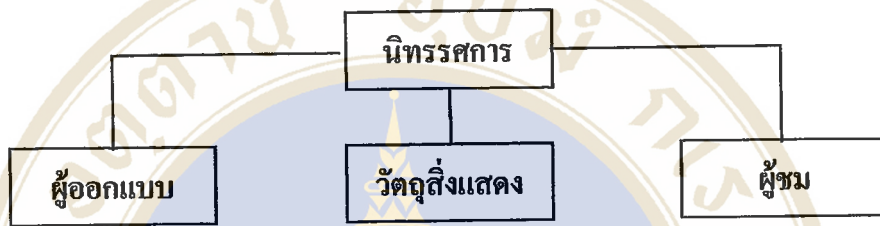
ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการสื่อสาร

โครงสร้างของสังคมมนุษย์นับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อาศัยการสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการรวมสมาชิกเข้าด้วยกัน เป็นสถาบันทางสังคม และทำให้สมาชิกของสถาบันสังคมสามารถดำรงอยู่ได้ด้วยความเข้าใจซึ่งกันและกันในเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นระเบียบ กฎเกณฑ์ที่สร้างให้หรือเปลี่ยนแปลงไป การสื่อสารทำหน้าที่เป็นสายใยเชื่อมโยงระหว่างสมาชิกของสังคมในหน่วยต่าง ๆ ของสังคมให้เกิดความเข้าใจและมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ซึ่งส่วนผลให้สามารถธำรงรักษาสังคมไว้ตลอดมา

องค์ประกอบพื้นฐานของการสื่อสาร คือ ผู้ส่ง ตัวสาร และผู้รับ การที่การสื่อสารจะประสบความสำเร็จได้ต่อเมื่อ ผู้รับเข้าใจในตัวสาร ตรงกันกับผู้ส่งส่งมา (Mutual Understanding)

สารที่มนุษย์ใช้สื่อสารกัน มีหลายประเภททั้ง วจนภาษา เช่น คำพูด และภาษาเขียน อวจนภาษาเช่น การสื่อสารด้วย กิริยา ท่าทาง ระยะห่าง น้ำเสียง และภาพเขียนประเภทต่าง ๆ

ในหลักการนี้โบราณวัตถุ (หุ่นวังหน้า) ถือเป็น (ตัวสาร) หนึ่งใน การสื่อสารที่จะสร้าง ภาวะความรู้ความเข้าใจให้แก่ผู้เข้าชม (ผู้รับ) โดยมีนักออกแบบ (ผู้สร้าง) เป็นผู้แปลความหมาย เรื่องราวของหุ่นวังหน้า แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นการออกแบบนิทรรศการนั้น ๆ



แผนภูมิที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ของนิทรรศการในหน้าที่ของสื่อ

อย่างไรก็ดี นอกเหนือจากหุ่นวังหน้า จะเป็นตัวสาร และยังเป็นเหมือนภาพสัญลักษณ์ ซึ่งมีความหมายต่าง ๆ แฝงอยู่ อันรวมไปถึงบรรยากาศที่ล้อมรอบการจัดแสดงนิทรรศการด้วย เพราะวัตถุประสงค์การออกแบบนิทรรศการ คือ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ตามที่กล่าวมา ดังนั้น การศึกษาเรื่องราวของหุ่นวังหน้าในด้านการสื่อความหมายเพื่อนำไปสู่การออกแบบ จึงต้องใช้ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ และ สัญลักษณ์วิทยา

1) แนวคิดการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction)

หุ่นวังหน้า เป็นมรดกล้ำค่าของภูมิปัญญาช่างไทย คุณค่าในตัวหุ่น สะท้อนออกมา ปรากฏแก่ผู้พบเห็นทั้งความงดงาม ทาง การสร้างการเขียนหน้าตา ตลอดจน การแต่งกายและกลไกที่ อยู่ภายในต่างเป็นสื่อสัญลักษณ์ที่จะบอกเล่าเรื่องราวที่แฝงอยู่เพราะมนุษย์มีความสามารถที่จะสร้าง สัญลักษณ์นั้นมาเพื่อใช้ในการสื่อสารระหว่างกัน และมนุษย์ก็จำเป็นต้องมีการเรียนรู้กฎเกณฑ์และ ความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านั้น เพื่อจะนำไปใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารได้ถูกต้องไม่ว่า จะเป็นฐานะของผู้ส่งหรือผู้รับสาร

คันแคน (Huge Dalziel Duncan) ได้กล่าวไว้ว่า "เสรีภาพของมนุษย์คือ เสรีภาพในการ สื่อสารผ่านทางสัญลักษณ์ที่เขาสร้างขึ้น" (นิเชนันท์ บรรทม 2543 : 17 อ้างถึงใน นฤมล เรื่อง ณรงค์, 2533 : 14) จากข้อความดังกล่าวสื่อความหมายว่า องค์ประกอบที่สำคัญในการสื่อสาร คือ

สัญลักษณ์ ซึ่งเป็นความแตกต่างระหว่างมนุษย์และสัตว์ สัตว์มีการส่งสัญญาณ (signal) เพื่อการสื่อสาร แต่มนุษย์สามารถสร้างสัญลักษณ์ ได้ อาทิ ภาษา รูปภาพ กิริยาท่าทาง หรืออะไรก็ตามที่เป็นตัวแทนของการกระทำ (Act) เหตุการณ์ (Event) ความรู้สึก (Feeling) ความสัมพันธ์ (Relation) กระบวนการ (Process) หรือสิ่งของ (Object) โดยมนุษย์ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงหรือเป็นตัวแทนของสิ่งที่เป็นรูปธรรม (concrete) และนามธรรม (Abstract) สร้างสัญลักษณ์ขึ้นมาภายใต้ ความคิด ประสบการณ์และความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความกลัว ความหวัง ความประทับใจ ฯลฯ เพื่อเป็นตัวแทนของการสื่อสาร นั่นคือการสื่อสารของมนุษย์ เป็นปฏิสัมพันธ์ทางสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction) ระหว่างกัน (เรื่องเดิม : 18)

การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์มีลักษณะเป็นกระบวนการดังที่ แชรรมม์ (Wilbur Schramm) ให้สร้าง Model แสดงดังนี้



แผนภูมิที่ 2 แสดงการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ของแชรรมม์

จากตัวแบบดังกล่าวนี้ แสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้ส่งสารต้องการส่งสารอย่างใดอย่างหนึ่งต้องส่งสารผ่านรหัส โดยการใส่รหัส แล้วถ่ายทอดออกเป็นเนื้อหาที่ส่งผ่านสื่อและผู้รับสารจะถอดรหัสนั้น จึงทำให้ เข้าใจตัวสารที่ส่งผ่านสื่อ นั้นได้ รหัสในที่นี้ คือ สัญลักษณ์โดยทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถรับรู้ความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้นั้นร่วมกัน ซึ่ง แชรรมม์ ได้นำมาพัฒนาเป็น ตัวแบบที่ 2 ที่มีความครอบคลุมถึงประสบการณ์ร่วม (Frame of reference) ดังนี้

Model 2



แผนภูมิที่ 3 แสดงการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ที่มีประสบการณ์ร่วมของแชนแนล

ตัวแบบนี้ แสดงให้เห็นว่าในกระบวนการสื่อสารทั้งผู้รับและผู้ส่งสาร มีความแตกต่างกัน ด้วยกรอบแห่งประสบการณ์ส่วนตัว และมีบทบาทสำคัญต่อวิธีการคิด การตีความ ความรู้ ความเข้าใจ ในเนื้อหาจากสาร ซึ่งปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดความแตกต่างนั้นก็คือ สังคม และวัฒนธรรม ทำให้การตีความหมายต่อสิ่งต่าง ๆ แตกต่างกันไป ตามกรอบของประสบการณ์ อย่างไรก็ตาม ถ้าต้องการจะเข้าใจในเรื่องเดียวกันที่ส่งมาได้อย่างสมบูรณ์ จึงต้องมีประสบการณ์บางอย่างร่วมกัน (แสดงโดยวงรีที่ซ้อนทับกัน) แสดงถึงการตีความหมายในสิ่งที่ผู้ส่งสารส่งมาเป็นสัญลักษณ์ที่เข้าใจตรงกันได้

2) ทฤษฎีแห่งสัญลักษณ์วิทยาของ ช็อง โบคริยางค์

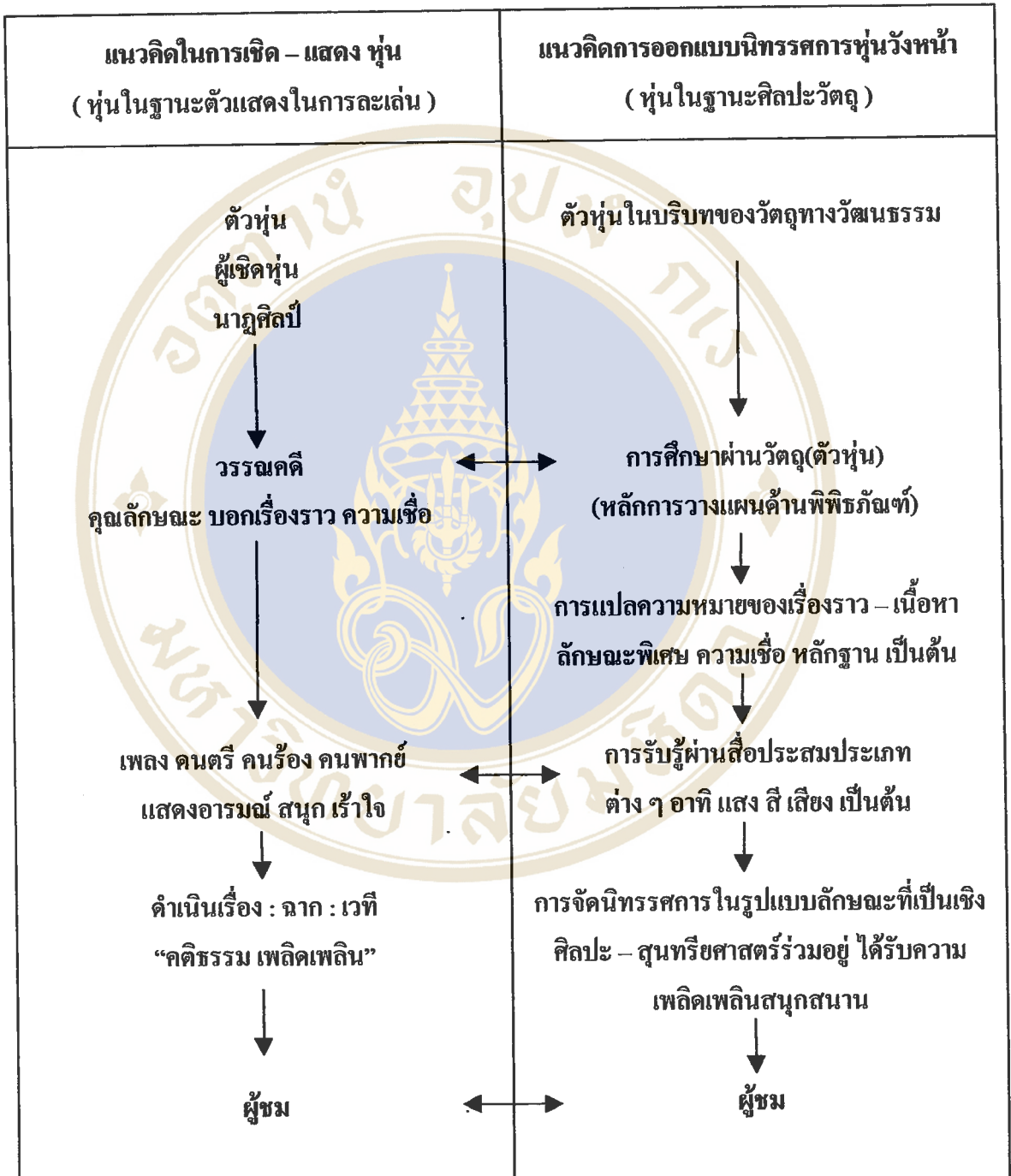
ช็อง โบคริยางค์ ได้กล่าวว่า ก่อนที่สิ่งใดจะถูกบริโภคสิ่งนั้นต้องเป็นสัญลักษณ์ก่อน "วัตถุไม่ได้เป็นเพียงแค่วัตถุอีกต่อไป ข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า วัตถุที่ถูกสร้างขึ้นมามีลักษณะแฝงอยู่ ลักษณะที่แฝงอยู่นี้เป็นเสมือนภาพลักษณ์ของวัตถุนั้น ตัวอย่างเช่น กรณีเก้าอี้ หลุยส์ นอกเหนือไปจากหน้าที่ใช้สอย (function) แล้วยังแฝงนัยยะของความหรูหราสง่างามอีกด้วย นั่นคือหลักการออกแบบมีความสัมพันธ์กับการสื่อความหมาย ทั้งนี้เพื่อให้เป็นที่เข้าใจแก่ผู้ใช้หรือผู้เข้าชมเป็นความสัมพันธ์ทางความรู้สึก กระบวนการรู้ และกระบวนการทางอารมณ์ เพราะมนุษย์มีความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว มนุษย์มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เป็นรูปธรรม นอกจากนี้ มนุษย์ยังต้องมีความสัมพันธ์กับสิ่งที่เป็นนามธรรมด้วย สิ่งที่เป็นนามธรรม จะเป็นตัวผสมความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ อันเป็นบรรทัดฐานที่ทางสังคมได้กำหนดไว้ (นพพร ประชากุล และอรธยุทธ พิรวินิจ, 2538 : 48-50, วิมลสิทธิ์ พรขางกูร, 2541 : 2)

จากความสัมพันธ์ของกรอบแนวความคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นสามารถนำมาเป็นแนวทางเพื่อวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบนิทรรศการ กล่าวคือ ในอดีตเป็นตัวแสดงในการเล่นที่ให้ความบันเทิง มีการเคลื่อนไหว การเชิดตัวหุ่นคือศิลปะด้านนาฏศิลป์ การบรรยายคุณลักษณะ และเรื่องราวของตัวหุ่นด้วยคำประพันธ์คือศิลปะด้านวรรณคดี การเพิ่มสีสัน และอรรถรส ด้วยบทเพลงคือศิลปะด้านดนตรี การจัดฉาก สี เครื่องแต่งกายหุ่น เครื่องประดับของหัวหุ่นคือศิลปะด้านทัศนศิลป์ ปัจจุบันหุ่นเหล่านี้มีได้อยู่ในสถานะดังกล่าวแต่กลับกลายมาเป็นศิลปะวัตถุที่อยู่นิ่งในตู้จัดแสดง ขาดการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้เข้าชม

ดังนั้นผู้วิจัยจะขอนำเสนอตารางเปรียบเทียบแนวคิดระหว่างหุ่นในบริบทของการแสดง และบริบทของการออกแบบนิทรรศการ ดังนี้ คือ



ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบหุ่นวังหน้าในฐานะตัวแสดงในการละเล่น และหุ่นวังหน้าในฐานะศิลปะวัตถุ



จากตารางข้างต้น แสดงการเปรียบเทียบหุ่นในฐานะตัวแสดงในการละเล่นและหุ่นในฐานะศิลปะวัตถุ โดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีของเชรมม์ และ ช็อง โบคริยางค์ ที่กล่าวถึงสัญลักษณ์ในที่นี้ต้องการจะสื่อให้เห็นว่า หุ่นวังหน้าที่อยู่ในฐานะศิลปะวัตถุนั้น เทียบเป็น

สัญลักษณ์ของหุ่นในฐานะตัวแสดงในการละเล่น แนวคิดการออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า จึงใช้หลักการเดิม ที่ศึกษาผ่านวัตถุ (ตัวหุ่น) โดยนำบริบทต่าง ๆ มาแปลความผ่านสื่อประสม ในปัจจุบัน โดย ถ้าผู้เข้าชมมีประสบการณ์ร่วม จะทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จตรงตาม ผู้ส่งสารได้วางไว้

1.5 ขอบเขตการศึกษา

ผู้ศึกษามุ่งเน้นการศึกษาเพื่อนำไปสู่การออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า โดยศึกษาหุ่นไทยชุดรามเกียรติ์ของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ ที่จัดแสดงอยู่ในพระที่นั่งทักษิณภูมิขุพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

การเสนอแนวทาง หมายถึง การนำเสนอแนวความคิด โดยเน้นที่การสร้างหัวข้อเรื่องที่ใช้ในการจัดแสดง

เพื่อออกแบบ หมายถึง การจัดการกับพื้นที่และสภาพแวดล้อมภายนอกเข้ามาสู่พื้นที่ภายในห้องแสดง

นิทรรศการ หมายถึง การจัดแสดงเพื่อการสื่อสารระหว่างเรื่องราวกับผู้เข้าชมในพิพิธภัณฑสถาน

หุ่นวังหน้า หมายถึง หุ่นเล็กที่เป็นหุ่นไทยชุดรามเกียรติ์ งานศิลปกรรมของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญที่ให้ผู้ทรงคุณทางการช่างศิลปชั้นสูงสร้างขึ้น จัดแสดงไว้ ณ พระที่นั่งทักษิณภูมิขุ

การเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า หมายถึง การนำเสนอแนวความคิด โดยเน้นการสร้างหัวข้อเรื่องหุ่นวังหน้า และการจัดการกับพื้นที่ภายนอกและสภาพแวดล้อมเข้ามาสู่พื้นที่ภายในห้องแสดงในฐานะสื่อของงานพิพิธภัณฑสถาน

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมและผลงานที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเพื่อนำไปสู่แนวทางที่ใช้ในการออกแบบนิทรรศการ หุ่นวังหน้านี้ผู้ศึกษาได้แบ่งส่วนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่จะนำมาใช้เป็นข้อมูลออกเป็น 3 หัวข้อหลักคือ

2.1 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหุ่นวังหน้า เป็นการศึกษาถึงประวัติความเป็นมาของการละเล่นหุ่นของไทย ที่สืบพบหลักฐานได้คือมีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึง สมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ที่มีหุ่นวังหน้าเกิดขึ้น

2.2 การศึกษาข้อมูลการออกแบบนิทรรศการ เป็นการศึกษาถึงบทบาท หน้าที่ ความหมาย ประเภทของสื่อ และปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบ

2.3 การศึกษาการจัด นิทรรศการพิพิธภัณฑ์โขน (วังสวนผักกาด) และพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย เป็นการศึกษารูปแบบและแนวคิดในการจัด นิทรรศการที่เกี่ยวกับหุ่นในประเทศไทย

ในส่วนของการศึกษาดังกล่าว เป็นการค้นคว้าที่ได้จากหนังสือ ตำรา วิทยานิพนธ์และเอกสารเป็นหลัก อันเนื่องมาจากขอบเขตของระยะเวลาที่ตั้งไว้และความสะดวกต่อการศึกษา ค้นคว้า ส่วนข้อมูลที่เป็นการสัมภาษณ์ตัวบุคคลถึงจะเป็นประเด็นรองลงมา แต่นับเป็นส่วนที่มีประโยชน์ต่อผู้วิจัยมากเพราะสามารถทำให้ขมวดเรื่องราวที่รวบรวมได้รวดเร็วขึ้น และนำไปสานต่อตามแนวทางที่จะนำไปสู่การทำเนื้อหาในบทที่ 4 ต่อไป

2.1 การศึกษาข้อมูลหุ่นวังหน้า

2.1.1 ความหมายของ “หุ่น”

ผู้ศึกษาได้รวบรวมความหมายและคำนิยามของ “หุ่น” จากแหล่งข้อมูลต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้

หนังสือพจนานุกรมฉบับภาษาอังกฤษ ได้พูดถึงความหมายของหุ่นว่าคือ “รูปคนธาตุสัตว์ที่ทำด้วยไม้มีสายขนดัดซักให้ยกแขน ขาได้...” (เบรคเลย์แดนบิช, อักษรธาภิธานศรับท์, 2416, 2514 : 765 อ้างถึงในเอกสารวิชาการหมายเลข 9 ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร 2543:1)

ทั้งในพจนานุกรมไทยที่เขียนโดยมานิตย์ มานิตเจริญ (2514:1474) ได้ให้ความหมายของ “หุ่นไทย” คือรูปคนไทยทำด้วยไม้มีเครื่องประดับนุ่งห่มผ้าอย่างไทย ใช้ชักสายยนต์ข้างเบื้องท้ายมนตรี ตราโมท (2540:15) ได้กล่าวว่า “หุ่น คือรูปตุ๊กตา, รูปที่จำลองจากของจริง ซึ่งการเล่นมหรสพที่ใช้รูปหุ่นแสดงเป็นเรื่องราว”

และจากหนังสือสารพันมรดกไทย (2536:238) ได้เขียนไว้ว่า “หุ่นเป็นการแสดงที่ใช้รูปจำลองจากตัวละครของจริงมาชักหรือเชิดให้มีอากัปกิริยา สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ดนตรีและบทร้องพากย์...”

จากการให้ความหมายเกี่ยวกับหุ่นดังกล่าว พอจะสรุปภาพรวมของหุ่นที่นำมาใช้แสดงเป็นการละเล่นได้ว่าเป็น รูปตุ๊กตาหรือรูปปั้นจำลอง ภายในมีกลไกเพื่อใช้ชักเชิดให้เกิดการเคลื่อนไหว และในส่วนที่หมอบรัดเลย์ ได้กล่าวถึงใน อักษรภิธานศรับท์เป็นการแสดงให้เห็นว่า หุ่นนั้นมีการใช้สายร้อยอวัยวะส่วนต่าง ๆ อยู่ภายใน เพื่อใช้ชักให้เกิดการเคลื่อนไหวจัดเป็นประเภทเดียวกับหุ่นสาย (String puppet) ซึ่งน่าจะหมายถึงหุ่นไทยที่เราเรียกกันว่า หุ่นหลวง ไม่ใช่หุ่นกระบอกตามที่หลายคนเคยเข้าใจ (เอกสารวิชาการหมายเลข 9 ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2543 : 2) ส่วนหุ่นวังหน้าหมายถึง หุ่นไทยชุดรามเกียรติ์ที่ทรงสร้างขึ้นโดยกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ (โดยในรายละเอียดอื่น ๆ จะกล่าวไว้ในประวัติหุ่นวังหน้า)

2.1.2 ประเภทของหุ่น

หุ่นนับเป็นการละเล่นของไทยมาแต่เนิ่นนาน แต่เกือบจะสูญหายไปจนหมดสิ้น ซึ่งในยุคแรกๆ ของการละเล่นที่มีขึ้นนั้น ไม่ได้มีมาเพื่อความบันเทิง สนุกสนาน แต่เป็นไปโดยวัตถุประสงค์ที่ร่วมกันของการจัดการละเล่นนั้นๆ เช่น เพื่อความสมบูรณ์ ความมั่นคง ความมั่งคั่งของแก่ตัวเอง และชุมชนโดยจะเกี่ยวพันกันอยู่ในพิธีกรรม ระบบความเชื่อ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ของชุมชนหรือสังคม ต่อมาเมื่อบ้านเมืองมีการพัฒนาขึ้น ระบบความเชื่อเพื่อพิธีกรรมบางอย่างได้ถูกคลี่คลายลง การละเล่นจึงค่อยๆปรับเปลี่ยนเป็นการแสดง ซึ่งบางครั้งก็มีจุดมุ่งหมายเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น ซึ่งการจำแนกหุ่นประเภทต่างๆก็ได้ใช้เกณฑ์ของการแสดงหุ่นของไทย (มนตรี ตราโมท : 2540 ; 19–20) แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 นับตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาจนถึงสมัยกรุงธนบุรีและสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น หุ่นที่สร้างขึ้นจะเลียนแบบคนจริงและใช้ศิลปะแบบละครในแท้ ตัวหุ่นจะมีขนาดใหญ่สร้างเป็นรูปคนเต็มตัว สูงประมาณ 1 เมตร แต่งตัวแบบละคร มีแกนไม้เสียบยาวไว้จับ มีสายใยร้อยไปในอวัยวะ เพื่อใช้ชักให้เกิดลีลาท่าทาง เรียกกันว่าหุ่นใหญ่หรือหุ่นหลวง ส่วนผู้เชิดนั้น

จักรพันธ์ โปษยกฤต (2529 : 45) กล่าวว่าใช้ 1 คน และกนกพร สุวรรณพิทักษ์ (2535 : 3) แสดงความคิดเห็นว่ามีผู้เชิด 2-3 คน

ตอนที่ 2 สมัยต้นในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ด้วยกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญทรงมีพระปรีชาสามารถโปรดปรานเรื่องหุ่น จึงโปรดให้สร้างหุ่นไทยใหม่ แต่มีขนาดเล็กตัวหุ่นมีแขนมีขาครบ มีความสูงประมาณ 1 ฟุต มีแกนไม้เสียบและใช้สายใยร้อยไปในอวัยวะเหมือนอย่างหุ่นหลวง ใช้คนเชิด 1 คน มีชื่อเรียกว่าหุ่นเล็ก หรือหุ่นวังหน้า

ตอนที่ 3 ภายหลังจากมีการแสดงหุ่นของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ ได้มีผู้สร้างหุ่นอย่างใหม่ขึ้นอีกเนื่องจากการใช้สายใยชักทำให้การแสดงเป็น ไปอย่างเชื่องช้าไม่คล่องแคล่ว หุ่นใหม่มีเพียงหัวและมือ 2 ข้าง ลำตัวเป็นกระบอกไม้ไผ่ ใช้ผ้าคลุมบังและบังมือที่จับไว้ไม่ให้เห็น ใช้แกนไม้เสียบมือหุ่นสำหรับเชิดได้ในตัว ใช้ชื่อเรียกว่า หุ่นกระบอก โดย ม.ร.ว. เถาะ พัทธมเสนา ในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกันต่อมาสมัยต้นรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้มีผู้คิดทำหุ่นเต็มตัวขนาดเล็กเลียนแบบของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญแต่โตกว่าแต่โตกว่า ใช้ชื่อเรียกว่า หุ่นละครเล็ก โดยนายแกร ศัพทวานิช ลักษณะหุ่นจะมีการร้อยสายเข้าไปในตัวหุ่นแต่น้อยกว่า มีแกนไม้ผูกติดกับอวัยวะของตัวหุ่น เวลาเชิดใช้คนเชิด 3 คนมองเห็นคนขณะเชิด ซึ่งจะมีความคล่องตัวและกระฉับกระเฉงกว่า

ในปัจจุบันหุ่นหลวงและหุ่นวังหน้าได้ถูกปรับเปลี่ยนสถานะภาพ มาเป็นศิลปโบราณวัตถุ ด้วยเพราะความเจริญที่ได้รับอิทธิพลจากโลกตะวันตกทางด้านเทคโนโลยี ทั้งความสลับซับซ้อนของกลไกภายในและขาดการสืบทอดของผู้เชิด จึงทำให้ได้สูญหายไปพร้อมกับผู้สร้างหุ่น อย่างไรก็ตามหุ่นละครเล็กปัจจุบันยังคงมีผู้สานต่ออยู่ 1 คณะคือ คณะหุ่นของนายสาคร ยังเขียวสด ส่วนหุ่นกระบอกนั้น มีผู้สืบทอดมากกว่าด้วยง่ายต่อการทำและการเชิดเพราะมีกลไกที่ไม่สลับซับซ้อนนัก คณะหุ่นกระบอกในปัจจุบัน ได้แก่ คณะหุ่นกระบอกชายชั้น สกุดแก้ว คณะหุ่นกระบอกจักรพันธ์ โปษยกฤต เป็นต้น

2.1.3 ประวัติของหุ่นวังหน้า

หุ่นเป็นมหรสพการบันเทิงของไทยปรากฏหลักฐานว่ามีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา โดยแรกหุ่นที่นิยมเล่นกันในยุคนั้นคือ หุ่นหลวง ซึ่งได้รับความนิยมควบคู่กันมากับสิ่งบันเทิงอื่นๆ ที่สำคัญ ได้แก่ โขน ละคร (สักดา ปั่นแห่งเพชร , 2536:บทคัดย่อ) มหรสพหุ่นที่วันนี้ได้รับความนิยมและพัฒนาต่อเนื่องมาจนกระทั่งในยุคของกรุงรัตนโกสินทร์ จักรพันธ์ โปษยกฤต (2525:135) ได้กล่าวว่า “สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชทรง

ฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมกรมการมหรสพหลวงโดยเฉพาะ โขนหุ่นของหลวงโปรดให้จัดขึ้นทั้งในวังหลวง และวังหน้า หุ่นหลวงที่จัดขึ้นใหม่ทันออกแสดงในงานสมโภชฉลองวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยกรมการมหรสพได้รุ่งเรืองอย่างเฟื่องฟูด้วยพระองค์ทรงเป็นศิลปิน ทรงแกะหัวหุ่นพระยารักใหญ่ พระยารักน้อย ทำด้วยไม้รักมีหลักฐานปรากฏอยู่ในพระที่นั่งทักษิณานิคม พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนครในปัจจุบัน

ส่วนในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวด้วยพระองค์ไม่ทรงโปรดงานทางมหรสพเท่าไร แต่ยังคงมีเพียงเพื่อให้งานพิธีต่าง ๆ สมบูรณ์ตามธรรมเนียมเท่านั้น

ต่อมาในช่วงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวกลับเฟื่องฟูอีกครั้ง โดยพบหลักฐานว่ามีการซ่อมแซมครั้งใหญ่ ด้วยหุ่นหลวงที่สร้างขึ้นมาในรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยได้พังชำรุดเสียหายทั้งหมด ไม่สามารถเล่นได้ดังปรากฏไว้ในหมายรับสั่ง ส่วนพระองค์ที่เขียนถึง หมื่นพิทักษ์พลฤทธิ์ ปลัดกรม ใจความว่า

“จดหมายถึง หมื่นพิทักษ์พลฤทธิ์ ปลัดกรม กับนายเอี่ยมเสมียน ด้วยการสมโภชช้างที่กรุงเทพฯ กำหนด ณ วัน ๕ ๕ นั้น ได้กราบทูลกรมพระพิทักษ์เทเวศร์ ขอรุ่นในกรมเล่น รับสั่งว่า หุ่นนั้นชำรุดหรือเสียหายหมดแล้ว เล่นไม่ได้กรมหลวงวงษาธิราชสนิท รับสั่งให้เอาหุ่นของเรา จะต้องเล่นเป็นแน่ กำหนดแต่ ณ วัน ๕ ๕ คำทั้ง ๓ วัน”

(จักรพันธ์ โปษยกฤต ,2525:136)

การแสดงมหรสพของหุ่นหลวงที่มีมานานนับตั้งแต่ในต้นรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มาจนกระทั่งในรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวนั้นมักนิยมเล่นในงานศพงานสมโภชและงานอุปสมบท เรื่องที่หุ่นหลวงนิยมแสดงจะเป็นเรื่องรามเกียรติ์และละครนอกได้แก่ เรื่องไชยทัต, โสวัต, ลินทอง, พระรศ, สังขสินไชยและพระอภัยมณี

มาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มหรสพการละเล่นการละเล่นหุ่นนับเป็นยุคที่เฟื่องฟูมากที่สุด เพราะมีเอกสารทางราชการที่กล่าวถึงการละเล่นหุ่นเป็นจำนวนมากและนอกจากหุ่นหลวงที่ได้กล่าวถึงไปแล้วยังปรากฏหุ่นชนิดอื่นๆขึ้นอีกอัน ได้แก่ หุ่นเล็ก หุ่นจีนและหุ่นกระบอก ทั้งหุ่นเล็กและหุ่นจีนที่ว่าเป็นชุด ที่สร้างโดยกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ กรมพระราชวังบวรสถานมงคลในรัชกาลที่ 5 ซึ่งหุ่นเล็กที่ว่าเป็นรู้จักกันดีในนามที่เรียกว่า หุ่นวังหน้าหรือหุ่นกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ

กรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ ทรงเป็นพระเจ้าลูกยาเธอพระองค์ใหญ่ของพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัว ประสูติในปี พ.ศ. 2381 เมื่อทรงศึกษาวิชาการอย่างฝรั่งมีพระนามว่า “ฮอร์ชอชิงตัน” หรือชื่ออย่างไทยว่า “หม่อมเจ้าชอด” ครั้นเมื่อพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ขึ้นเถลิงราชสมบัติ จึงพระราชทานนามให้ว่า “พระองค์เจ้าชอดยิ่งประยูรศบวรราโชรสรัตนราชกุมาร” ต่อมาได้รับพระยศเป็นกรมหมื่นบวรวิไชยชาญ เมื่อปี พ.ศ. 2404 และได้เป็นพระมหาอุปราช กรมพระราชวังบวรสถานมงคลในรัชกาลที่ 5 เมื่อพ.ศ. 2411 มีพระชันษา 31 ปี

กรมพระราชวังบวรวิไชยชาญพระองค์ทรงเป็นเลิศทั้งทางด้านการทหารและการช่าง โดยได้ตั้งโรงงานการช่างขึ้นในวังหน้า มีทั้งช่างหล่อ ช่างกลึง ช่างเคลือบและช่างหุ่นนี้ได้สร้างหุ่นชุดจีนขึ้นมีขนาดเล็กสูงประมาณ 1 ฟุต ตามเอกสารในจักรพันธุ์ โปษยกฤต (2529:70) ได้พูดถึงหุ่นชุดจีนว่า “ไม่ทราบว่าจะสร้างด้วยฝีมือช่างจีน (ที่พำนักในเมืองไทย) หรือฝีมือช่างไทยล้วนหรืออาจจะ มีฝีมือช่างทั้งสองประเภทร่วมกัน...ดูจากเครื่องประดับศรียะและเครื่องแต่งกาย ไม่ใช่เป็นจีน กำมะลอ...” นอกจากหุ่นชุดจีนยังมีหุ่นไทยชุดรามเกียรติ์ขนาดเล็กสูงประมาณ 1 ฟุต มีความสลักรับซ็อนและมีสายชักเป็นกลไกเพื่อบังคับส่วนต่างๆ ให้หุ่นเคลื่อนไหว หุ่นไทยชุดรามเกียรติ์สันนิษฐานว่า น่าจะสร้างขึ้นภายหลังหุ่นชุดจีน แต่เลียนแบบอย่างหุ่นหลวงทั้งเครื่องแต่งกายและกลไกเป็นสายเชือกในการชักเชิดทั้งหุ่นชุดจีนและชุดรามเกียรติ์นี้ปัจจุบันเป็นสมบัติของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร

หุ่นไทยชุดนี้ได้แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างต้องมีฝีมืออันเป็นเลิศ เพราะมีความงดงามและวิจิตรบรรจงมากอันถือเป็นงาน ประณีตศิลป์ชั้นเอกของไทยประเภทหนึ่ง เริ่มจากส่วนหัวของหุ่นจะประดับและตกแต่งลวดลายอย่างประณีต ซึ่งการประดิษฐ์หัวหุ่นต้องมีการทาสี ปิดทอง และประดับกระจกหรือพลอย บริเวณที่เป็นขมูหรือมงกุฎและติดลายด้วยการปั้นกระแหนะ ส่วนใบหน้าหุ่นจะทำสี เขียนคิ้ว ทาปากโดยใช้วิธีการตัดเส้นในลักษณะเดียวกับการเขียนภาพจิตรกรรมของไทย ส่วนตัวหุ่นนั้นจะมีรูปร่างแตกต่างกันขึ้นกับเรื่องที่แสดง งานประณีตศิลป์นี้เป็นงานที่สร้างสรรค์และออกแบบเหนือกว่าช่างทั่วไป งานที่ทำขึ้นจะมีจำนวนน้อยและหาไม่ง่ายเพราะจะทำขึ้นเฉพาะกลุ่มของผู้มีศักดิ์ อาทิ พระมหากษัตริย์ พระราชวงศ์ ขุนนางและคหบดี ด้วยพระปรีชาทางด้านหุ่นของพระองค์นี้ ชุมพล ถววงศ์ (2525:358 อ้างถึงใน โสมทัต เทเวศร์ , 2513:280-281) พูดถึง “เทียนวรรณ” นักแต่งกลอนและนักเขียนชื่อดัง ได้เขียนคำกลอนขึ้นเพื่อสรรเสริญพระองค์ว่า

“กรมพระราชวังบวรวิไชยชาญพระทัยรัก	โปรดปรานนักเรื่องทหารการแข่งขัน
คิดเครื่องยนต์กลหุ่นในวันนั้น	รับรางวัลหลังท่านพ่วงพี
เป็นดีจริงยิ่งเท่าท่านแก้ไข	ให้เหาะได้เดิน ได้วิ่งไล่หนี
เล่นถวายพระที่นั่งแต่ครั้งดี	นับเป็นที่หนึ่งได้คนไทยเรา”

2.1.4 เอกลักษณะของหุ่นวังหน้า

หุ่นวังหน้าหรือหุ่นเล็กของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ ตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น จะเป็นหุ่นที่มีขนาดเล็กที่สุดในบรรดาหุ่นทั้ง 4 ประเภท อันเป็นลักษณะเฉพาะและเป็นเอกลักษณ์หนึ่งของตัวหุ่นส่วนที่มาของชื่อว่า หุ่นเล็กนั้นเพราะสร้างเลียนแบบอย่างหุ่นหลวงแต่ให้มีขนาดเล็กกว่า

“...หุ่นเล็กของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ ไม่ปรากฏว่าเหมือนหุ่นของชาติไหนในโลก... มีเอกลักษณ์จำเพาะและความวิจิตรงดงามเป็นทิพย์ดั่งเทพธิดาทำ” (จักรพันธ์ุ โปษยกฤต 2540:234) ความงดงามดังกล่าวเป็นความงดงามของคำว่า “วิจิตรศิลป์” อย่างแท้จริง นั่นคือ “ไม่น่าเชื่อว่า หุ่นตัวเล็กๆ ที่สูงเพียงคืบเศษ จะเป็นที่ยอมรับของศิลปศาสตร์แขนงต่างๆ...” อันได้แก่ การรวมศิลปะอันวิจิตร 5 อย่างคือ จิตรกรรม-ประติมากรรม ประณีตศิลป์ กลศาสตร์ นาฏศิลป์-ดุริยางคศิลป์ และวรรณศิลป์

ตารางที่ 2 แสดงความสัมพันธ์ของศิลปศาสตร์แขนงต่าง ๆ ในงานหุ่นวังหน้า
ที่มา (เรื่องเดิม : 235)

ประเภทงาน	ความหมาย
1. จิตรกรรม-ประติมากรรม	การสร้างตัวหุ่น หน้าหุ่นเขียนสี
2. ประณีตศิลป์	การเย็บปักถักร้อยสร้างเครื่องแต่งกายและศิราภรณ์
3. กลศาสตร์	การคิดกลไกเคลื่อนไหวสายชัก
4. นาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์	ท่าทางการรำยรำ การบรรเลงขับร้องในการแสดง
5. วรรณศิลป์	บทวรรณกรรมรามเกียรติ์ที่ใช้แสดง

ความงดงามของหุ่นวังหน้าทางด้านงานจิตรกรรม - ประติมากรรมของหุ่นชุดรามเกียรติ์ ดังกล่าวพอจะแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ ดังนี้คือ

ตารางที่ 3 แสดงประเภทของหุ่นวังหน้า

ประเภทของหุ่น	ตัวอย่างชื่อ - หุ่นในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์
หุ่นตัวพระ	พระลักษมณ์ - พระราม - พระพรต - พระสัตรุด
หุ่นตัวนาง	นางห่มฟ้า - นางเบญจกาย
หุ่นตัวยักษ์	ทศกัณฐ์ - กุมภกรรณ - มาริศ
หุ่นตัวลิง	หนุมาน - มัจฉานู - เตียวเพชร
หุ่นตัวเขนยักษ์-หุ่นตัวเขนลิง	ไพโรพลักษ์ - ไพโรพลิง
อาวุธและอุปกรณ์	เป็นอาวุธประจำกายของตัว พระ - ยักษ์ - ลิง
หุ่นตัวอื่นๆ	หุ่นตัวฤาษี, ตัวนางค่อม, ตัววิทายาธ ฯลฯ
หุ่นสัตว์จุฑาบท	ม้าอุปการ

ลักษณะของหุ่น

ตัวหุ่นวังหน้าชุดรามเกียรติ์ของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญที่จัดแสดงไว้ในห้องทักษิณานิคม พ. พระนคร ปัจจุบันมี 2 ชุด ชุดแรกเป็นหุ่นที่มีสภาพเกือบสมบูรณ์ แต่ยังสามารถนำมาใช้จัดแสดงได้มีจำนวน 53 ตัว ส่วนชุดที่สอง เป็นชุดที่เดิมอยู่บนคลังพิพิธภัณฑ์ สภาพของหุ่นชำรุดเสียหายมาก หัว ลำตัว แขน กระจัดกระจาย ภายหลัง จักรพันธ์ โปษยกฤต และคณะเป็นผู้ซ่อมแซม มีจำนวนทั้งหมด 100 ตัว จัดใส่ตู้ 4 ตู้ แต่ละตู้จัดเรียงกันเป็น 2 แถว ซึ่งหุ่นวังหน้าทั้งหมดจำนวน 153 ตัว ได้นำมาใช้เป็นกรณีศึกษาครั้งนี้ หุ่นทั้งหมดมีความสูงโดยเฉลี่ย 37 ซม. สำหรับตัวที่มียอด และสูง 28 ซม. สำหรับตัวที่ไม่มียอด ทำด้วยไม้เนื้อเบา แกะเหลา เป็นรูปร่างคนตั้งแต่อกลงมาถึงสะโพก ข้างในคว้านกลวงตลอดลำตัวทุกตัว เพื่อสะดวกในการร้อยเส้นสายใยซักเชิด” (จักรพันธ์ โปษยกฤต : 2540, 34) การสร้างหุ่นแบ่งสัดส่วนได้หลัก ๆ 4 ส่วน คือ

- ส่วนหัว
- ส่วนลำตัว
- ส่วนแขน
- ส่วนขา

ส่วนหัว ทำด้วยไม้เนื้อเบา โกลนเป็นรูปหัวติดกับลำคอ เพื่อใช้เสียบเข้ากับช่วงตัวบนไบหน้าใช้รักปั้นแต่งเต็ม แล้วปิดทับด้วยกระดาษสี ไบหน้าของหุ่น ใช้เขียนด้วยเส้นที่เล็กบาง ต่างกับหุ่นหลวงที่เขียนเส้นสอ แบบหัวโขน

ส่วนลำตัว ทำจากไม้เนื้อบางเช่นกัน การทำตัวหุ่นจะเป็นจีนเดียว ตั้งแต่บ่า – สะโพก ซึ่งมักจะเป็นหุ่นตัวที่สำคัญ เช่น ตัวพระ – นาง – ชัษย์ – ลิง เพราะไม่มีการขยับเอง ส่วนไพร่พลที่เป็นคนหรือตัวประกอบหุ่นบางตัวจะมีการแบ่งตัวหุ่นเป็น 2 ส่วน คือ จากบ่า – เอว และจากเอว – สะโพก

ส่วนแขน จะมี 3 ตัว คือ จากต้นแขน – ข้อศอก, จากข้อศอกถึงปลายข้อมือ และส่วนที่เป็นฝ่ามือ

หุ่นตัวพระ – นาง ข้างจะแกะเฉพาะส่วนฝ่ามือกับนิ้ว ไปยังส่วนนิ้วทั้งสี่ใช้ลวดตัดโค้งยาวงอนแล้วปิดทองทับ

หุ่นตัวชัษย์ – ลิงตัวเอก ลักษณะเหมือนกำมือเพื่ออาวุธจะได้สอดลงไปได้

หุ่นตัวทาก – ไพร่พล จะแบ่งส่วนแขนเป็น 2 ส่วน เท่านั้น คือ ต้นแขน-ข้อศอก และข้อศอก-ปลายมือ ข้อมือเคลื่อนไหวไม่ได้

ส่วนขา จะมี 2 ส่วน คือ จากขา – เข่า และจากเข่า – ปลายเท้า เชื่อมติดกับตัวแผ่นหนังหรือเศษผ้า ถ้าหุ่นบางตัวไม่ต้องงอขาข้างจะเหลาเป็นขาท่อนเดียวยาวถึงปลายเท้า ขาของหุ่นตัวพระ จะมีทั้งใส่เกือกปลายงอนและไม่ใส่รองเท้า หุ่นตัวนางที่สำคัญจะไม่ใส่รองเท้า หุ่นตัวชัษย์ จะใส่เกือกปลายงอนทุกตัว

การแต่งกายของหุ่นวังหน้า

หุ่นตัวพระ บนหัวของหุ่นจะตั้งตัวพระที่ใส่กระบังหน้าและใส่ชฎา โดยลวดลายบนกระบังของศราภรณ์ทำด้วยรักโดยกดในหินสบูเปิดทอง ติดกระจกกรียบ

กรรเจียกจอน ทำด้วยแผ่นหนัง ติดลาย ปิดทองและประดับกระจก

ตัวเสื้อ ทำด้วยผ้าตาด – ผ้าเยียรบับ ถ้าเป็นตัวสำคัญจะใช้ปักทั้งตัว แขนเสื้อเป็นผ้าแพรไหม พันรอบด้วยแถบนมสาว

อินทรรณู ทำด้วยผ้าตาด – ผ้าเยียรบับเดินขอบด้วยนมสาว
ตลอดตัวสำคัญ จะใช้ปักกลดลายแทน

รัดสะเอว – ผ้าห้อยหน้า-ผ้าห้อยข้าง ปักเป็นลวดลายบนผ้าแพรไหม

กุญาโจงกระเบน – หางหงส์ ใช้ผ้าตาด – ผ้าเยียรบับ

สนับเพลาหรือกางเกง ทำด้วยผ้าแพรไหมบางเชิงสนับเพลาทำด้วยผ้า
เข้มขาบ

หุ่นตัวนาง หัวของยักษ์ทำเลียนแบบหัว โขน บนหัวมีทั้งยักษ์ยอดสวมมงกุฎและ
ยักษ์โล้น ส่วนยักษ์ผู้หญิงจะทำผมปักมีกระบังหน้า

ตัวเสื้อ ซับในและเสื่อ ในหุ่นตัวนางทุกตัวจะเป็นผ้าแพรไหม

ผ้าห่มนาง จะมีแบบปักทึบทั้งผืนและเป็นผ้าตาดไม้ปักกลาย โดยมีวิธีการเย็บผ้าห่ม
นางที่แตกต่าง ไม่ซ้ำกัน มีความสลับซับซ้อน

ผ้าห่มนาง ทำด้วยผ้าตาด – ผ้าเยียรบับ จะเป็นการนุ่งแบบมีจีบหน้านาง

หุ่นตัวยักษ์ หัวของยักษ์ทำเลียนแบบหัว โขน บนหัวมีทั้งยักษ์ยอดสวมมงกุฎและ
ยักษ์โล้น ส่วนยักษ์ผู้หญิงจะทำผมปักมีกระบังหน้า

ตัวเสื้อ จะทำด้วยผ้าตาด – ผ้าเยียรบับ – ผ้าเข้มขาบ แต่ไม่ปักทึบ ส่วนอื่น ๆ
ของเครื่องแต่งกายตัวยักษ์จะคล้ายกับตัวพระ

หุ่นตัวลิง หัวลิงก็ทำเลียนอย่างหัว โขนเช่นกัน คือ มีลิงยอดและลิงโล่

ตัวเสื้อ บนเสื่อจะเขียนสีทองลือกับเส้นสีแดง ส่วนอื่น ๆ ของเครื่องแต่งกายจะ
เหมือนกับตัวยักษ์ทุกอย่างยกเว้นที่รัดสะเอว

หุ่นตัวไพร่และตัวกา ตัวเขนยักษ์และตัวเขนลิงจะใส่เสื่อ – กางเกงเป็นชุดเลียนแบบ
เครื่องแบบทหารมีความหลากหลายไม่ซ้ำกันเครื่องประดับที่
ตกแต่งบนตัวหุ่นได้แก่ กระบังหน้า – ชฎา รัดเกล้า นวมคอ
ปิ่นเหน่ง ทับทรวง ตาบทิศ ประจํายาม กำไลมือ กำไลเท้า
สังวาล ทั้งหมด ทำด้วยรังกกลายปิดทองแล้วประดับด้วย
กระจกเกรียบ

การเคลื่อนไหวของตัวหุ่น

การเคลื่อนไหวของหุ่นนั้นจะมีการใช้เชือกเล็กลักษณะคล้ายสายขอ โดยจะโยงจากฝ่ามือและหลังมือผ่านเข้าไปในลำแขน ซึ่งจะเจาะเป็นรูทะลุตลอดปลายเชือกจะโผล่ออกที่แขนของหุ่นส่วนบนจากนั้นจึงร้อยเข้าไปในรูต้นแขน ซึ่งมีรู 4-5 รู ขึ้นกับว่าจะให้เคลื่อนไหวไว้ได้มากหรือน้อย ส่วนขาหุ่นไม่ได้เจาะรูไว้สำหรับร้อยเชือกแต่ติดกับตัวหุ่น ด้วยแกนไม้เล็กที่โผล่จากขาที่อนบนก้านไม้ยาวจะมี 2 อัน ก้านแรกจะเสียบอยู่บริเวณส่วนล่างของหุ่นใช้สำหรับเวลาเชิด ส่วนก้านเล็กจะเสียบอยู่ที่คอหุ่นเพื่อบังคับให้หันไปมา ส่วนล่างของก้าน ไม้อันแรกจะมีเป็นไม้เจาะรูมี 18 รู 16 และ 12 รู แล้วแต่ เพื่อให้เส้นเชือกที่ใช้ชัก ร้อยลงรูที่ว่านี้ ส่วนปลายเชือกทุกสายจะมีห่วงเป็นวงแหวนโลหะทรงกลมให้นิ้วคนสอดเข้าไปได้ และยังผูกหัวรวมทั้งอ้าปากได้อีกด้วย การชักสายหุ่นตัวพระ – ยักษ์ – ลิง – เบนยักษ์ – เบนลิง และตัวกากบางตัว หุ่นจะทำท่างอเข้าออกไปด้านข้างแบบท่าโขนละคร แต่ถ้าเป็นหุ่นตัวนางและตัวกากบางตัวจะมีลักษณะยกขาออกไปเฉพาะด้านหน้า – ด้านหลัง เท่านั้น

2.1.5 การแสดงหุ่นวังหน้า

2.1.5.1 บทละคร – วรรณคดีที่ใช้ในการแสดง

หุ่นวังหน้าที่สร้างโดยกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญที่เป็นหุ่นไทยนั้นมีเพียงชุดเดียว ก็คือหุ่นชุดรามเกียรติ์ที่ว่ามา ดังนั้น บทละคร – วรรณคดีที่ใช้ในการแสดง จึงเป็นเรื่องรามเกียรติ์โดยไม่ต้องอาศัยการตีความใด ๆ อีก และจากการศึกษาหุ่นวังหน้าจากงานวิจัยของวันทนี ม่วงบุญ (2539 : 4) ทำให้ทราบว่า หุ่นชุดรามเกียรติ์นี้เป็นบทรามเกียรติ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เพราะบทตอนที่เล่นองคตลงสรงนั้น ไม่มีปรากฏในฉบับอื่น ๆ พระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์นี้เป็นบทพระราชนิพนธ์ที่มีความสมบูรณ์ที่สุด เพราะเป็นการรวบรวมจากบรรดาเหล่านักปราชญ์ ราชบัณฑิตทางกลอนเพลงทำให้เนื้อหาเหมาะที่จะนำไปอ่านมากกว่าจะนำมาใช้ในการแสดง ครั้นในรัชกาลพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ทรงได้ปรับปรุงแก้ไขจากรัชกาลที่ 1 จึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปแสดงได้มากกว่าแต่ก็ตัดตอนหลายตอนออกไป พระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์นี้ถือเป็นอมตวรรณกรรมของไทยโดยเค้าโครงเรื่องมาจากมหากาพย์รามายณะของอารยัน

ภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ของไทยอยู่ที่วัดพระศรีรัตนศาสดาราม บริเวณส่วนที่เป็นพระระเบียงรอบสี่ด้านเป็นภาพเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบที่เขียนขึ้นเพื่อ“...เป็นพุทธบูชาและเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชกับกรมพระราชวังบวรมหาสุรสิงหนาท...” (พุทธ โฆสส, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ : 24) โดยแบ่งการเขียนเป็นห้อง ๆ รวม 178

ห้อง ในห้องที่ 113 ตอนพิภกถวายเพลิงศพทศกัณฐ์ อย่างไรก็ตามก็ยังมีภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีการแสดงหุ่นหลวงและมหรสพอื่น ๆ อาทิการเชิดหนังใหญ่ การเล่นผาด โผนของชาวยวน การแสดงงิ้วที่วัดอื่น ๆ อีกได้แก่

วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม เป็นฝีมือช่างในรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

วัดทองธรรมชาติ แสดงในงานปลงพระศพพระพุทธบิดา ภาพเขียนช่างฝีมือรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

วัดโสมนัสวรวิหาร เป็นภาพเขียนฝีมือช่างในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยเป็นภาพงานอภิเษกในเรื่องอิเหนา

วัดมัชฌิมาวาส ภาพเขียนของช่างในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว แสดงในงานสมโภชพระมหาชนก

แต่ในส่วนของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่จะเป็นการแสดงหุ่นวังหน้าหรือหุ่นเล็กของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญนั้น ไม่มีปรากฏ (จักรพันธ์ โปษยกฤต 2529 : 44)

2.1.5.2 การแสดงและสถานที่

จากหนังสือหุ่นวังหน้าของจักรพันธ์ โปษยกฤต (2540 : 31) ได้เขียนไว้ว่า “...ทรงสร้างหุ่นเล็กขึ้นโรง 1 เป็นหุ่นไทยที่ทรงคิดทำขึ้นใหม่ดำเนินการคล้ายหุ่นหลวง หรือหุ่นใหญ่อย่างโบราณที่มีมาแต่ครั้งสมัยอยุธยาและรัชกาลที่ 1 รัชกาลที่ 2 ตัวหุ่นมีแขน – ขาเต็มตัว มิได้แกนกับสายใยชกอวัยวะต่าง ๆ ให้เคลื่อนไหว แต่ทำตัวหุ่นให้มีขนาดเล็ก ทำโรงคล้าย ๆ โรงละครฝรั่ง หากเล่นอย่างหุ่นไทย “หุ่นดังกล่าวนี้คือ หุ่น รามเกียรติ์ชุดนี้” และจักรพันธ์ โปษยกฤต (2529 : 72) ได้กล่าวอ้างไว้ในหนังสือหุ่นไทยอีกประเด็นหนึ่งว่า “ไม่พบหลักฐานหรือข้อบันทึกอันใดได้บันทึกไว้ว่าหุ่นขนาดเล็กของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ เฉพาะที่เป็นหุ่นไทยได้เคยแสดงก็ครั้ง และเนื่องในโอกาสใดบ้างหรือสร้างขึ้นแล้วยังไม่เคยให้ออกแสดงเลย ซึ่งทำให้ไม่สามารถเห็นภาพของแนวความคิดโดยรวมในการสร้างและแสดงหุ่นวังหน้า รวมทั้งวัตถุประสงค์ในการสร้างหุ่นขึ้นมา ด้วยกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ ได้เสด็จสวรรคตเสียก่อน เมื่อ ปี พุทธศักราช 2429 ถ้าเป็นตามสมมติฐานนี้

แล้วจึงเป็นไปได้ว่า กรมพระราชวังบวรวิไชยชาญทรงสร้างขึ้นเพื่อความพอใจส่วนตัว แต่ไม่ทำ
โรง ฉากไว้แสดง



ภาพประกอบที่ 2

แสดงการเปรียบเทียบขนาดหุ่นหลวงและหุ่นวังหน้า

อย่างไรก็ดี สุรัตน์ จงดา (สัมภาษณ์) ได้ให้แสดงความคิดเห็นว่า โรงหุ่นวังหน้าก็น่าจะเหมือน ๆ กับโรงหุ่นที่เป็นภาพวาดของจิตรกรรมหุ่นและโดยเลียนแบบมาจากโรงโขน ส่วนการแสดงของหุ่นวังหน้าอาจจะเป็นเหมือนหนังใหญ่ คือ เล่นได้นิ่ง ๆ เพราะกลไกของหุ่นทำได้น้อยกว่าหุ่นหลวง และวันทนีย์ ม่วงบุญ (สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “หุ่นเอาเรื่องมาจาก โขนทั้งบทร้อง บทเจรจา และบทพากย์ โรงหุ่นเลียนโรงอย่างโขน คือ ต้องมีพลับพลาที่ปราสาทเป็นหลัก...”

สำหรับภาพจิตรกรรมฝาผนังที่พบการเล่นหุ่นหลวงนั้น ได้แสดงให้เห็นถึงโรงและฉากที่มีลักษณะร่วมกันหลัก ๆ แม้จะไม่ใช่ว่าเขียนฝีมือเดียวกัน กล่าวคือ

ลักษณะของฉากจะเป็นภาพเขาพระสุเมรุ วิมาน 3 หลัง อยู่บนยอดเขา วิมานหลังกลางจะมีลักษณะคล้ายกุฏิโผล่ออกมาจากช่องเขาตรงกลาง เขียนบนพื้นที่มีสีเข้มจัด มีจีเมฆอยู่ประปราย ตอนบนของฉากจะมีภาพพระอาทิตย์ - พระจันทร์ เขียนไว้ข้าง ๆ วิมาน

ประตูที่ใช้ให้หุ่นเข้าออกในฉากจะมี 2 ประตูที่ซัด ๆ ตำแหน่งจะค่อนข้างไปทางริมโรงทั้งสองด้าน ลักษณะเป็นเสมือนประตูกำแพงเมือง เพราะบางโรงเขียนเป็นกำแพงมีใบเสมาติดกับประตูดังกล่าว ฉากนี้จะตั้งเคียงกันไปกับเวทีพื้นหน้า (มีไว้บังคับคนเชิดไม่ให้คนคุมมองเห็น)

ขนาดของเวทีหุ่นหลวง จะสูงเกินศีรษะคนเชิด เพราะคนเชิดขึ้นเชิด เพื่อช่วยบังเวลาเชิดหุ่น ทำให้คนคุมมองเห็นแต่เฉพาะ ตัวหุ่นที่ชูโผล่ออกมาจากขอบเวทีให้อยู่หน้าฉาก ฉายของขอบเวทีที่พบจะเป็นกระจังพื้นยักษ์ มีกระจังเดิม (คว่ำ) วางเรียงไปตามแนวขอบเวที บางทีก็พบลายอื่น ๆ ด้วย ด้านสุดเวทีทั้งสองด้าน จะทำเป็นกำแพงเมืองยื่นออกมา มีป้อมบนกำแพงด้านขวามือของคนดูจะเป็นปราสาทมียอด ส่วนทางซ้ายมือของคนดูจะเป็นพลับพลาไม่มียอด จักรพันธุ์ โปษยกฤต (2529 : 47) ได้สันนิษฐานว่าแต่ก่อนหุ่นหลวงนิยมเล่นเรื่องรามเกียรติ์มากจึงคิดทำฉากอย่าง โขนหน้าจอหรือ โขนนั่งราว ที่มักทำกัน ให้ทางด้านขวามือการดูเป็นฝ่ายลงกาตั้งปราสาทยอดบนกำแพง ส่วนทางซ้ายจะเป็นฝ่ายพลับพลา ได้อุบายว่าทั้งพลับพลาและปราสาทที่สร้างขึ้นนี้ใช้เพื่อประกอบการแสดงของหุ่นหลวงจริงมีไว้เพื่อประดับตกแต่งให้เกิดความสวยงาม

ส่วนโรงของหุ่นหลวงนั้นที่พบบนงานจิตรกรรมฝาผนังจะมีแบบที่มีชื่อฟ้าใบระกา, มีชื่อฟ้าอย่างเดียว, เป็นหลังคามุงจากหรือมุงแฝก มีผ้าขาวซึ่งลักษณะเป็นปีกนกยื่นออกมาตามแนวขอบหลังคาโดยมีเสาไม้เล็ก ๆ รองรับปีกนก ทำราวเดียว ๆ กันจากป้อมกำแพงทั้งซ้ายขวายาวตลอดเวที เพื่อใช้เป็นเขตแบ่งแยกระหว่างคนดูกับเวที

จากการที่ได้กล่าวอ้างถึง โรง ฉาก ของเวทีหุ่นหลวงนั้นก็เพียงเพื่อเป็นแนวทางที่น่าจะเทียบเคียงให้เห็นภาพของโรงหุ่นเล็กหรือหุ่นวังหน้า ได้เพราะถ้าตัวหุ่นวังหน้ามีการแสดงบนเวทีจริง โรงฉากก็คงพอเป็นสังเขปในลักษณะที่เป็นดังกล่าวมานี้อยู่บ้าง ด้วยหุ่นทั้ง 2 ประเภทนี้แสดงเรื่องรามเกียรติ์เหมือนกัน มีลักษณะของการชักเชิดละม้ายคล้ายคลึงกัน (สังเกตจากสายใยที่ใช้ชักมีห่วงเหมือนกัน) และถือเป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงจากในวังเช่นเดียวกัน จึงอาจจะมีโรงหุ่นคล้ายคลึงกันก็เป็นได้ อย่างไรก็ตาม จักรพันธุ์ โปษยกฤต (อ้างถึงในประชุมพงศาวดารภาคที่ 13, 2515 : 84) กล่าวถึงโรงหุ่นว่า “ส่วนที่ทรงเองนั้น แต่แรกสร้างหุ่นเล็กขึ้นโรง 1 ทำโรงคล้าย ๆ โรงละครฝรั่ง แต่เล่นอย่างหุ่นไทยได้เคยมีถวายพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทอดพระเนตรในงานสมโภชช้างเผือกที่หน้าพระที่นั่งสุทไธสวรรย์ครั้ง 1...”

และในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 5 หน้า 315 ใจความว่า

“ในงานทำบุญวันสมภพในสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ ครบ 71 ปี กรมพระราชวังบวชสถานมงคล จัดหุ่นไปช่วยเพลา 1”

นอกจากนี้ ก็ไม่อาจพบหลักฐานหรือรูปถ่ายบันทึกการแสดง ตลอดจนลักษณะโรงของหุ่นนอกเหนือจากตัวหุ่นที่ยังเหลืออยู่เท่านั้น (จักรพันธ์ โปษยกฤต, 2540 : 33)

จากหนังสือข่าวราชการ วันที่ 28 มิถุนายน 2419 (อ้างถึงในหนังสือหุ่นวังหน้า 33 : 2540) มีใจความตอนหนึ่งที่ว่าถึงการแสดงหุ่นต่อหน้าพระที่นั่งสุทไธสวรรย์ว่า

“พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวจึงเสด็จออกประทับ ณ พลับพลา (ในที่นี้คือ พระที่นั่งสุทไธสวรรย์) หน้าโรงทอดพระเนตรหุ่นอย่างใหม่ของกรมพระราชวังสถานมงคล ได้ทรงคิดขึ้นใหม่นั้น ปลูกโรงลงในท้องถนนตรงหน้าพลับพลาโรงนั้น ยาวประมาณ 10 วา ตัวหุ่นนั้นสูงประมาณ 8 นิ้ว ฯลฯ เมื่อเข็ดนั้นไม่เห็นตัวคนเข็ด และเจรจาหรือพากย์ก็มิได้เห็นตัวคนพากย์คนเจรจา มีแต่ตัวหุ่นออกมาเดินรำ ทำท่าต่าง ๆ แลโรงนั้น รางพื้น รางเพดาน เพื่อจะได้เข็ดแลเหาะ”



ภาพประกอบที่ 3

แสดงภาพโรงหุ่นหลวงในงานสมโภชวัดอรุณราชวราราม ร.ศ. 100

ในหนังสือหุ่นไทย ของจักรพันธ์ โปษยกฤต อธิบายถึงการเข็ดหุ่นเล็กชุดรามเกียรติ์ว่า ไม่สามารถสืบทราบได้ว่าเป็นอย่างไร แต่ผู้เข็ดคงจะซุกหุ่นไว้อยู่เหนือศีรษะ เพราะแกนไม้ที่เสียบหุ่นมีขนาดยาวให้ถือได้ และตำแหน่งแป้นที่เจาะรูให้สายซักร้อยผ่านลงมา จะอยู่ใกล้เคียงกับระดับสายตาของคนเข็ด เวลาเข็ดจะใช้คน 1 คนต่อหุ่นหนึ่งตัว เพราะมีกลไกที่ทำให้

เคลื่อนไหวได้ทั้งนั้น นอกจากนี้ยังแสดงความคิดเห็นไว้อีกว่าหุ่นชุดรามเกียรติ์ หากต้องแสดงพร้อมกันตอนยกทัพตรวจพล เมื่อหุ่นออกมาทันมาก ๆ พร้อมกัน คนเชิดจะยืนเบียดกันยังไง จึงทำให้หุ่นที่แสดงอยู่ มีจังหวะที่สวยงาม

และสุรัตน์ จงดา (สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “การเชิดหุ่นน่าจะเหมือนกับการเชิดหุ่นกระบอก เพราะมีขนาดใกล้เคียงกัน คือ เชิดอยู่หน้าผู้เชิด”

2.1.5.3 คนตรีที่ประกอบการแสดง

เอกสารที่เขียนไว้ใน หุ่นไทย ของจักรพันธ์ โปษยกฤต (2529 : 362) ได้พูดถึงคนตรีประกอบการแสดงหุ่นวังหน้า เป็นเครื่องดนตรีของโขนและละครซึ่งตรงกับการสัมภาษณ์สุรัตน์ จงดา ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า “เครื่องดนตรี”รับมาจากโขนละครเป็นวงปี่พาทย์เครื่องห้าหรือเครื่องคู่แล้วแต่ฐานะและวันทนต์ ม่วงบุญ (สัมภาษณ์) กล่าวไว้เช่นเดียวกันว่า “วงดนตรีเป็นปี่พาทย์เครื่องห้า คุ้ได้จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง อย่างไรก็ดี เนื่องจากหุ่นหลวงและหุ่นวังหน้ามีความคล้ายคลึงใกล้เคียงกันเป็นอันมาก คนตรีที่ใช้ประกอบการอาจใช้เทียบเคียงกันได้ เพราะในหุ่นหลวงนั้นพบหลักฐานที่เป็นจดหมายเหตุของลาดูแบร์ พูดถึงเครื่องดนตรีที่ใช้ในงานมหรสพ ว่าด้วย ซอสามสาย ปี่ ตะลุงปี่ ข้องใหญ่ ข้องวง ตะโพน แตร กลอง โทน และกรับ (จักรพันธ์ โปษยกฤต, เรื่องเดิม : 361 อ้างถึงใน สันต์ ท.โกมลบุตร, จดหมายเหตุลาดูแบร์ ฉบับสมบูรณ์ เล่ม 1 : 301 : 305) เครื่องดนตรีดังกล่าวเป็น เครื่องปี่พาทย์ ซึ่งใช้สำหรับงานหุ่นหรืองานละครในสมัยอยุธยา แต่ไม่พบหลักฐานในการผสมวง มาในสมัยรัตนโกสินทร์ จะมีการใช้เครื่องปี่พาทย์เครื่องห้า เมื่อมีการผสมวงจึงเป็นเครื่องคู่และเครื่องใหญ่ ขึ้นกับว่าคณะใดจะเป็นผู้เล่นแบบใด หลักฐานชิ้นสำคัญอันหนึ่งที่แสดงถึงเครื่องดนตรีประกอบการแสดงหุ่นนั้น คือ ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดทองธรรมชาติ ที่เขียนรูปโรงหุ่นหลวงมีนั่งร้านปลูกติดข้างเป็นวงปี่พาทย์เครื่องห้าเท่าที่เขียนให้เห็นมี กลองทัด ตะโพน และระนาด นับผู้เล่นได้ 6 คน นอกจากนี้แล้วไม่ปรากฏพบ หลักฐานทางจิตรกรรมฝาผนังที่ใดจะเขียนภาพ การแสดงหุ่นหลวงและวงดนตรีอยู่เลย ซึ่ง จักรพันธ์ โปษยกฤต (2529 : 48) ก็ได้แสดงความคิดเห็นไว้ในหนังสือหุ่นไทยว่า ช่างเขียนสมัยก่อนถึงจะเขียนภาพจากสภาพแวดล้อมเป็นจริงในสมัยนั้น แต่ก็อาจจะเขียนตามความสะดวกและความถนัดที่มีอยู่ด้วย ดังนั้นจึงไม่สามารถยึดถือเป็นหลัก ได้เพียงแต่ใช้เป็นแนวทางอีกทางหนึ่งเท่านั้น

สรุปปัญหาที่พบได้ว่าข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหุ่นวังหน้านั้นมีอยู่เป็นจำนวนน้อย และไม่พบหลักฐานใดที่อ้างอิงได้จริงว่า หุ่นวังหน้าที่จัดแสดงอยู่ในห้องทักษิณานิคมเป็นหุ่นชุดเดียวกับหลักฐานที่ปรากฏ

2.2 การศึกษาข้อมูลการออกแบบนิทรรศการ

2.2.1 ความหมายของนิทรรศการ

ได้มีนักวิชาการหลายท่านและตำราหลายเล่มทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ได้ให้ความหมายของการจัดแสดงนิทรรศการ โดยภาพรวมแล้วจะมีลักษณะไปในทางเดียวกัน ดังนี้

กขพร หัสติน (2542 : 1) ได้พูดถึงนักวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์วิทยาของอเมริกา โดยให้ความหมายของนิทรรศการไว้ว่า นิทรรศการคือสื่อประเภทหนึ่งที่มีความหมายกับหนังสือ หรือภาพยนตร์ นั่นก็คือการนำผู้ชมไปสู่โลกอีกโลกหนึ่ง ซึ่งมีความแตกต่างไปจากโลกในชีวิตประจำวัน หากแต่เป็น โลกแห่งความฝันและจินตนาการที่ผู้ชมแต่ละคนจะสามารถวาดฝันของตน ได้อย่างอิสระพร้อมกับการเรียนรู้ เนื้อหาทางวิชาการประกอบไปในเวลาเดียวกันด้วย

นิพัทธ์พร เฟ็งแก้ว (2538 : คำนิยาม) ได้กล่าวถึงเรื่องพิพิธภัณฑ์โดยเทียบกับหนังสือ ว่าหนังสือจะมีประเภทอยู่ 2 กลุ่มใหญ่ คือ หนังสือนวนิยายและหนังสือเรียนซึ่งหนังสือนวนิยายนั้นจะเป็นเรื่องราวของจินตนาการไม่เห็นนักทางวิชาการ ส่วนหนังสือเรียนจะเป็นสิ่งที่ให้ความรู้ ข้อเท็จจริง เรื่องราวของเหตุและผล แต่ยังมีหนังสืออีกประเภทหนึ่ง คือหนังสือสารคดีที่เป็นการผสมกันทั้ง 2 อย่าง เพราะขณะที่เราอ่านจะไม่รู้ว่าเป็นวิชาการที่ได้รับความรู้ไปกับความเพลิดเพลินซึ่งถ้าจะเปรียบกับพิพิธภัณฑ์ก็จะเทียบเหมือนหนังสือสารคดี

นิคม มุสิกคามะ (2536 : 78) ได้กล่าวว่า นิทรรศการเป็นสื่อแห่งการประชาสัมพันธ์ชนิดหนึ่งมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่ข่าวสารและเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์สถานให้ประชาชนทราบ เป็นสื่อที่ประชาชนได้เห็นด้วยตาและสามารถร่วมพิจารณาด้วย

V.H. BEDEKAR (1978 : 8-9) Head Department of Museology ชาวอินเดียกล่าวว่า การจัดแสดงนิทรรศการเป็นการแสดง วัตถุประสงค์งานที่ประกอบอยู่ในการจัดแสดงนิทรรศการก็คือ การเลือกหาวัตถุประสงค์ที่วางไว้ให้สำเร็จ

Grace Morky (1977 : 3) Head , ICOM Regional Agency in Asia , New Delhi and Bangkok การจัดแสดงนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ คือหน้าตาของประชาชน หมายความว่า นิทรรศการคือการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง นิทรรศการทำให้เราสามารถเข้าถึงและได้เข้าใจในเรื่องราวต่าง ๆ

หนังสือ Museum and Their visitors (1994 : 35 อ้างถึงใน Hodge and D'Souza , 1979 : 146) มีข้อความระบุว่า พิพิธภัณฑ์ไม่ได้มีหน้าที่เพียงดูแลรักษาปกป้องวัตถุเท่านั้น แต่ยังต้องทำหน้าที่เป็นตัวสื่อสาร การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

Philippe Dube (1995 : 4) แสดงความคิดเห็นว่า พิพิธภัณฑณ์มีหน้าที่สำคัญ 2 อย่างคือ

1. การจัดแสดงสิ่งทีสะสมทั้งหลายให้ตรงตามเป้าหมาย
2. การส่งผ่านความรู้เหล่านั้น

ดังนั้นความพิเศษจึงเป็นความเห็นพร้อมที่จะแสดงทั้ง 2 สิ่งนั้น โดยจัดการกับพื้นที่ว่างในพิพิธภัณฑณ์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และต้องหาความรู้ลึกและความต้องการที่จะนำเอาคำถามทีสะสมไว้ว่าถึงไหนคือหัวใจของพิพิธภัณฑณ์ออกมาให้ได้

2.2.2 บทบาทและหน้าที่ของนิทรรศการ

เนื่องจากการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑณ์ มีความมุ่งหวังในเรื่องของการให้ความรู้ การศึกษาและความเพลิดเพลินอยู่ร่วมกัน การแสดงนิทรรศการ จึงเป็นการสร้างบรรยากาศทีจะสื่อให้เกิดความรู้สึก นิทรรศการเป็นการสื่อสารระหว่าง “ผู้ชม” กับ “พิพิธภัณฑณ์” กษพร หัสติน (2543 : 1-3) ได้กล่าวถึงบทบาทและหน้าที่ของนิทรรศการว่ามีอยู่ 3 หัวข้อคือ

1. จัดแสดงสิ่งของ
2. นิทรรศการเป็น “สื่อ” ทีใช้ในการสื่อสาร
3. เป็นการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ของผู้เข้าชม

ทั้งความหมายของนิทรรศการและบทบาทหน้าที่ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การจัดแสดงนิทรรศการและวัตถุ นั้น เป็นสิ่งที่คู่กัน เพราะวัตถุแสดงก็คือสื่อทีนำเรื่องราวทีผู้จัดได้คัดเลือกมาเพื่อตอบสนองความประสงค์ทีวางไว้ นั่นหมายถึง นิทรรศการได้ทำหน้าที่แปลความจากสิ่งทีเป็นนามธรรมมาสู่รูปธรรม หรือคือการแปลความหมายจากสิ่งทีเป็น 2 มิติ (เนื้อหาวิชาการ) มาสู่สภาพแวดล้อมทีเป็น 3 มิติ (สภาพบรรยากาศและสภาพแวดล้อมทีห่อหุ้มตัวผู้ชม) นิทรรศการจึงไม่ใช่เรื่องราวของ ตู้ โต๊ะ แท่นฐาน ทีออกแบบมาเพื่อตั้งวางวัตถุแต่การออกแบบจัดแสดงนิทรรศการนั้นคือ การคิดองค์ประกอบทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นผนัง พื้น เพดาน ตู้ โต๊ะ ติ บรรยากาศ ตลอดจนงานสื่อต่าง ๆ ทีนำมาใช้ให้เกิดการเรียนรู้ต่อผู้ชม ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญพอ ๆ กัน

อย่างไรก็ดี บทสรุปประการหนึ่ง ของนิทรรศการทีกล่าวมาข้างต้นก็คือ ฐานะของการเป็นสื่อ ทีจะสื่อความหมายอันเป็นบทบาทสำคัญ ทีตัวพิพิธภัณฑณ์ต้องสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ชม ทั้งนี้สื่อจัดแสดงเพียงประเภทใดประเภทหนึ่งนั้น จึงไม่สามารถตอบรับความต้องการของมนุษย์ได้ เพราะนอกจากมนุษย์จะมีการเรียนรู้ผ่านการมองด้วยสายตาแล้ว มนุษย์ยังมีการรับรู้ผ่านทางอื่น ๆ ได้ด้วย ทั้งจุก หู ลิ้น มือ หรือก็คือ ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (รูป รส กลิ่น เสียง)

การส่งผ่านเนื้อหาที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นการเรียนรู้ว่าผู้ชมต้องการอะไร ทั้ง 2 ฝ่ายจึงต้องพูดจาภาษาเดียวกัน ฉะนั้นพิพิธภัณฑฯจึงควรทราบถึงกลุ่มเป้าหมายของตนเองว่าเป็นใคร จะได้หยั่งถึงความรู้สึกความต้องการ เพื่อได้ตรงตามการสื่อสารที่วางไว้ ในการทำความรู้จักกับผู้ชมก็อาจเป็นการใช้แบบสอบถามประเมินถึงความต้องการ ทั้งก่อนและหลังและระหว่างการเข้าชม การจัดแสดงนิทรรศการ ทั้งนี้เพื่อรู้ได้ถึงกลุ่มผู้ชม ความสนใจ และการตอบสนองต่อนิทรรศการ

และเมื่อก้าวถึงผู้เข้าชมแล้ว ผู้ชมที่ชมนิทรรศการ ถือเป็นประสบการณ์หนึ่งเพราะความรู้สึกการกระทำของผู้ชม ในห้องจัดแสดงนิทรรศการก็คือการเรียนรู้ การเรียนรู้ในนิทรรศการเป็นการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ผ่านจากการปฏิสัมพันธ์กับสื่อต่าง ๆ ที่พิพิธภัณฑฯจัดขึ้น อันเป็นการเรียนรู้ด้วยความรู้สึก ด้วยจิตใจ ด้วยการสัมผัส ที่มีทั้งสาระและความบันเทิงควบคู่กัน และประสบการณ์ที่ดีส่วนหนึ่งนั้น ก็เกิดขึ้นจากบรรยากาศ ความอบอุ่นเป็นกันเองของพิพิธภัณฑฯ การสร้างสื่อที่หลากหลายจึงเป็นสิ่งช่วยตอบสนองต่อกลุ่มคนในทุกระดับ และทุกเพศวัย

2.2.3 รูปแบบของนิทรรศการ

ในการจัดแบ่งประเภทรูปแบบของนิทรรศการ ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้เสนอรูปแบบและแนวทาง ที่แตกต่างกันไปแต่มีวัตถุประสงค์เดียวกัน คือจะทำให้การจัดนิทรรศการประสบความสำเร็จได้ตามเป้าหมาย

กขพร หัสดิน (2543 : 2-3) ได้แบ่งโดยยึดถือเกณฑ์ทางเรื่องของ “สื่อ” ที่ใช้ในการสื่อสารหรือแสดงความหมายในพิพิธภัณฑฯ มี 3 รูปแบบดังนี้

1. นิทรรศการที่เน้นวัตถุเป็นหัวใจหลัก

รูปแบบของการจัดนิทรรศการประเภทนี้มักพบได้ตามพิพิธภัณฑฯทั่วไป ที่เน้นในเรื่องวัตถุที่แสดง ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทย่อยดังนี้

1.1 การจัดแสดงวัตถุในลักษณะที่เป็นวัตถุเดี่ยว

1.2 การจัดแสดงที่แสดงถึงความเป็นมา ที่บ่งบอกถึงวัตถุว่าเกี่ยวข้องกับ ศาสนา สังคม วัฒนธรรม หรือคุณค่าทางประวัติศาสตร์อย่างไร

2. นิทรรศการแบบการนำเสนอปรากฏการณ์

เป็นรูปแบบของนิทรรศการที่จะให้ผู้ชมได้เรียนรู้วัตถุสิ่งแสดงจากการทดลองและสัมผัส โดยผ่านสื่อต่าง ๆ ที่ตระเตรียมไว้ นิทรรศการประเภทนี้มักจะเป็นการอธิบายปรากฏการณ์แต่ละชนิดด้วยสื่อที่เป็น Interactive เพียงชิ้นเดียว โดยไม่จำเป็นต้องแสดงให้เห็นถึงความต่อ

เนื้อหาของเนื้อหาโดยรวม มักพบในประเภทพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ เช่น พิพิธภัณฑ์ท้องฟ้าจำลอง กรุงเทพมหานคร พิพิธภัณฑ์ ลา วิเลตต์ ประเทศฝรั่งเศส เป็นต้น

3. นิทรรศการที่มีเนื้อหาเป็นนามธรรม

ประเภทของนิทรรศการนี้จะมีการสร้างแนวความคิดหลัก (Theme) แล้วถ่ายทอดเรื่องราวตลอดจนเนื้อหาให้ตรงตามแนวทางที่วางไว้ เป็นการถ่ายทอดแนวความคิด (นามธรรม) มาสู่สิ่งแสดง (รูปธรรม) วิธีการดำเนินเรื่องจึงต้องมีการเขียนบท เพื่อให้เห็นถึงความต่อเนื่องของเนื้อหาแต่ละส่วนอย่างชัดเจน เช่นเดียวกับการเขียนบทภาพยนตร์หรือละครเวที ซึ่งในองค์ประกอบแต่ละส่วนของนิทรรศการมีความสำคัญเท่าเทียมกัน

ทั้งนี้รูปแบบของนิทรรศการทั้ง 3 ประเภท ต่างก็มีลักษณะที่เอื้อประโยชน์ ซึ่งกันและกันที่จะสามารถนำมาผสมผสานร่วมกันได้ในนิทรรศการเรื่องใดเรื่องหนึ่งตามความเหมาะสม โดยไม่จำเป็นต้องแยกออกเป็น 3 ประเภทให้ชัดเจน เพื่อเป็นการสร้างสื่อในการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายและเหมาะสมต่อความสนใจของผู้ชมแต่ละประเภท

นิคม มุสิกคามะ (2536 : 78-80) ได้พูดถึง การนำเสนอหรือรูปแบบของการจัดนิทรรศการ โดยมี 4 รูปแบบคือ

1. การนำเสนอตามธรรมชาติ

มักจะใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการ ที่พบเห็นในพิพิธภัณฑ์สถานธรรมชาติวิทยา เพื่อแสดงให้เห็นถึงความงดงามของธรรมชาติที่เกิดขึ้น มักมีเทคนิคหลายรูปแบบของสื่อที่ใช้ประกอบ เช่น การจัดเสียงของไดโนเสาร์ การปรับอุณหภูมิแวดล้อมให้เข้ากับเรื่องราวที่จัดแสดง และอาจมีการใช้ไดโอรามา แสดงสภาพธรรมชาติ

2. การจัดตั้งตามอริยาบทของสัตว์

มีลักษณะเช่นเดียวกันกับการจัดแสดงนิทรรศการตามธรรมชาติแต่ต้องการเน้นให้ถึงสภาพชีวิตจริงของสัตว์แต่ละชนิด เช่นท่าทางของนกที่โฉบบิน ลักษณะการอยู่รวมกันเป็นหมู่ของฝูงสัตว์

3. การนำเสนอตามสภาพแวดล้อมทางนิเวศวิทยา

เป็นการจัดแสดงนิทรรศการให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของวัตถุ กับความเกี่ยวพันทางสภาพแวดล้อมทางนิเวศวิทยา อาทิ ป่าเขา ทะเล เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้ชม เช่น สภาพชีวิตของชาวแอสกีโมในขั้วโลกเหนือ

4. การนำเสนอตามความเป็นจริง

เป็นรูปแบบการนำวัตถุจริง เคลื่อนย้ายมาจัดแสดงให้เห็นสภาพดั้งเดิม เช่น การย้ายหลุมขุดทางโบราณคดี มาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

และพิสิฐ เจริญวงศ์ (2538 : 1-3) ได้พูดถึงแนวทางการจัดแสดงไว้ 4 แนวทาง ดังนี้

1. จัดแสดงเท่าที่มีของ เรียกว่า The Open – Storage Approach มักพบในพิพิธภัณฑ์เล็ก ๆ
2. การเน้นวัตถุเป็นหลัก เรียกว่า The Object Approach เป็นการนำของสวยงามมาจัดแสดง อันแสดงให้เห็นทั้งฝีมือและวัตถุสิ่งแสดง หรือเรียกกันว่า Aesthetic Exhibition
3. การเน้นการสอน เรียกว่า The Didactic Approach มีหลายประเภทที่เป็นระบบ จะใช้กับทางธรรมชาติวิทยา
4. การเน้นความคิด เรียกว่า The Idea Approach หรือ Thematic Approach เป็นการจัดแสดงที่นำมาเอาวัตถุและแนวความคิดมารวมกันเพื่อให้แต่ละแนวเกี่ยวกันและกัน

ตารางที่ 4 แสดงรูปแบบนิทรรศการและลักษณะการจัดแสดง

ชื่อ	รูปแบบนิทรรศการ – แนวทางการจัดแสดง	ลักษณะการจัดแสดง		
		วัตถุ	เขียนบท	มีปฏิสัมพันธ์
กขพร หัสติน	1 นิทรรศการที่เน้นวัตถุเป็นหลัก	○	□	△
	2 นิทรรศการที่นำเสนอเป็นปรากฏการณ์	○		△
	3 นิทรรศการที่มีเนื้อหาเป็นนามธรรม	○		
นิคม มุสิกคามะ	1 การนำเสนอตามธรรมชาติ	○	□	△
	2 จัดตามอิริยาบถของสัตว์	○	□	
	3 จัดตามสภาพแวดล้อมนิเวศวิทยา	○	□	
	4 จัดแสดงตามความจริง	○	□	△
พิสิฐ เจริญวงศ์	1 จัดแสดงเท่าที่มีสิ่งของ	○		
	2 เน้นวัตถุเป็นหลัก	○	□	△
	3 เน้นการสอน	○	□	△
	4 เน้นความคิด	○	□	△

○ = 11 = วัตถุ (หมายถึง เนื้อหาหรือสิ่งแสดง
ใดๆ ที่มีอยู่ในนิทรรศการ)

□ = 8 = เขียนบท

△ = 6 = มีปฏิสัมพันธ์



จากตารางข้างบนแสดงให้เห็นได้ว่ารูปแบบของนิทรรศการหรือแนวทางในการจัดแสดงนิทรรศการนั้นจะมีเกณฑ์ร่วมกันอยู่ 3 อย่าง 1) การแสดงวัตถุ 2) การเขียนบท 3) การสร้างปฏิสัมพันธ์ โดยหัวใจหลักของการจัดนิทรรศการนั้น มักใช้วัตถุในการจัดแสดง ส่วนการเขียนบทและการสร้างปฏิสัมพันธ์ ในปัจจุบันนี้เป็นที่นิยมกันมากขึ้น เพราะจะเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเสริมความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาในการจัดแสดงให้แก่ผู้เข้าชมได้เป็นอย่างดี

2.2.4 การออกแบบนิทรรศการ

2.2.4.1 ความหมายของการออกแบบ

อารี สุทธิพันธุ์ (2513 : 138) ได้พูดถึงความหมายของการออกแบบว่ามีความหมายที่กว้างและแตกต่างกันไปตามสาขาอาชีพต่าง ๆ แต่ในภาพรวมก็คือการออกแบบหมายถึง การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เพื่อให้เกิดประโยชน์และความงามด้วยการนำส่วนประกอบของการออกแบบมาใช้ (Element of Design) และให้ปรับปรุงของเดิมให้เหมาะสม

กล่าวคือ การออกแบบเป็นการนำเอาองค์ประกอบของการออกแบบ (visual element) และหลักการออกแบบ (Principle of Design) มาใช้อย่างไร ที่จะทำให้ประสบความสำเร็จได้ตรงตามเป้าหมาย คำว่าส่วนประกอบของการออกแบบ (Element of Design) หรือองค์ประกอบของการออกแบบ (Visual element) เป็นการพูดถึงเรื่องของ เส้น รูปทรง น้ำหนัก สี พื้นผิว ที่ถูกมาจัดลงในพื้นที่ว่าง โดยมีหลักการของแบบเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ขององค์ประกอบเหล่านี้ อย่างไรก็ดี หลักการออกแบบก็มีขอบเขตตายตัวที่ต้องยึดถือตาม หรือนำมาใช้ทุกอย่างเพียงแค่เป็นแนวทางหรือเครื่องมือที่นักออกแบบ เป็นผู้เลือกใช้ให้บรรลุยังเป้าหมายที่จะสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย

2.2.4.2 หลักการออกแบบทั่วไป

มักจะประกอบไปด้วย (พิมพ์ปรามโพทย์, มปป : 1-9)

1. ความตัดกัน (Contrast) เป็นการเน้นให้เกิดความสนใจ ช่วยเพิ่มปฏิริยาของการรับรู้และขยายส่วนประกอบสำคัญ ที่ต้องการให้เด่นชัด (Highlight)
2. ความกลมกลืน (Harmony) ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดของงานแบบให้สอดคล้องกลมกลืนกัน หรือก็คือเป็นการตรวจสอบการทำงานของ ความตัดกัน (contrast) ที่ทำให้ส่วนประกอบต่าง ๆ ยังคงมีความสัมพันธ์กันอยู่ ทำให้เกิดความเป็นระเบียบของงานออกแบบ
3. สัดส่วน (Proportion) ช่วยกำหนดขนาดของชิ้นงานให้มีความสัมพันธ์เหมาะสมไม่ขาดความต่อเนื่อง

4. ความสมดุล (Balance) เป็นตัวที่จะช่วยลดหรือเพิ่มความตึงเครียด ทั้งสร้างแรงดึงดูดและจังหวะ ให้เกิดขึ้นได้ (โดยขึ้นอยู่กับการนำไปงาน)

5. ความเคลื่อนไหว (Movement) จะมีผลต่อการลำดับของการมอง และสามารถสร้างความลวงตาให้เกิดขึ้นได้ โดยใช้ร่วมกับ จังหวะ (Rhythm) และ การซ้ำ (Repeat)

6. ทศนิยมภาพ (Perspective) ช่วยในการลวงตา เพื่อให้เกิดมิติและเพิ่มแรงดึงดูดทางด้านความรู้สึก

7. เอกภาพ (Unity) เป็นหลักการออกแบบที่มีความสำคัญมาก เพราะเป็นผลรวมของแนวความคิด เนื้อหาและโครงสร้างต่าง ๆ ในงานออกแบบ ให้มีความกลมกลืนเป็นเรื่องเดียวกันอย่างลงตัว

2.2.4.3 หลักการออกแบบนิทรรศการ

จาร์ส เชอนวัง (2536 : 108-109) ได้พูดถึงหลักการออกแบบนิทรรศการ โดยต้องมียุทธศาสตร์ประกอบในเรื่องต่อไปนี้

1. ความเด่น การใช้เส้น ทิศทาง รูปร่าง ขนาด และสี เพื่อดึงดูดความสนใจให้เกิดขึ้น
2. ความไม่ซ้ำซาก ไม่ควรจัดรูปแบบ ขนาด หรือสี ให้ซ้ำซากเพราะจะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย
3. ความสมดุล เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ชมต่อเรื่องที่จัดแสดง โดยมี 2 ลักษณะคือ

3.1 การจัดแสดงแบบ 2 ข้างเท่ากัน (Balance)

3.2 การจัดแสดงที่สร้างให้เกิดความเท่ากันหรือมีความสมดุลทางสายตาเป็นการจัดให้มีความต่อเนื่องกลมกลืนในส่วนรวมทั้งหมด แม้มีความต่างกัน (Assymmetrical Balance)

4. ความต่อเนื่องหรือความกลมกลืน จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่เบื่อหน่ายและไม่ควรทิ้งให้ความคิดของผู้ชมกระโดดเป็นทิวเพราะจะทำให้เกิดความสนใจที่สับสน การจัดให้มีความกลมกลืนนี้ ต้องมีความงดงามและเป็นระเบียบเรียบร้อยรวมอยู่ด้วย มีข้อควรพิจารณา คือ

4.1 ความกลมกลืนกันในรูปแบบ

4.2 ความกลมกลืนกันในเรื่องพื้นผิว

4.3 ความกลมกลืนกันในเรื่องขนาด

5. สัดส่วน ต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดความแน่นทึบ ขาดช่องว่าง ระยะ อันจะเป็นผลให้ความคิดความสนใจสับสน สัดส่วนดังกล่าวนี้ไม่ได้หมายความเฉพาะรูปร่าง ขนาด ระยะของวัตถุเท่านั้นแต่รวมถึงตัวหนังสือที่ใช้อธิบายงานแสดงด้วย

6. การเน้น ต้องรู้จักเน้นให้ตรงจุด เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกความเข้าใจ และเกิดความคิดรวบยอดขึ้นในการที่จะเห็นจุดเด่นนั้น และควรถามตัวเองว่า ต้องการย้ำอะไร ย้ำมากน้อยเพียงใด และตรงไหน วิธีเน้นจุดได้แก่

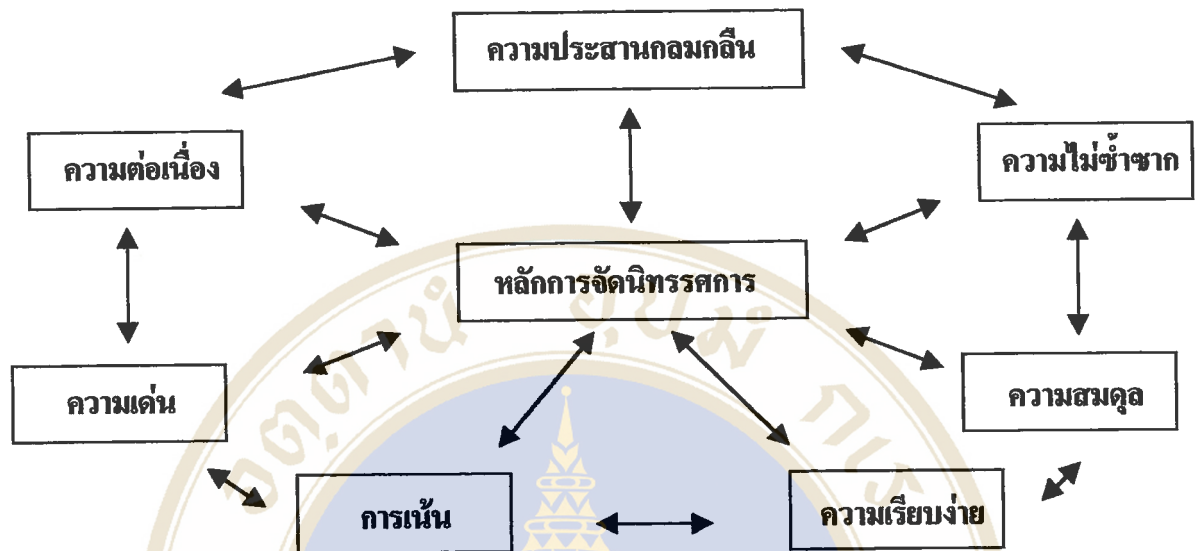
6.1 เน้นด้วยเส้น เป็นการนำเส้นนำสายตาไปสู่จุดเด่นของการเห็นนั้น เช่น การโยงเส้นจากวัตถุที่แสดงไปสู่ข้อความที่ต้องการให้ผู้ชมทราบ

6.2 เน้นด้วยสี ในการใช้วัตถุที่มีสีเด่นหรือใช้สีเป็นฉากหลัง เพื่อให้วัตถุเด่นขึ้นมา หรือใช้สีตัดกัน (CONTRAST)

6.3 เน้นโดยการใช้ที่ว่าง (Space) โดยไม่มีสิ่งใดมาแข่ง เช่น การติดภาพไว้บนผนังเพียงภาพเดียวหรือการติดตั้งวัตถุ (แขวนลอย) ไว้กลางห้อง

และในธีรศักดิ์ อัครบวร , 2542 : 66-67 (อ้างถึงใน วัฒนธรรม จุฬะวิภาค , 2526 : 187-188) ได้พูดถึงข้อควรพิจารณาในการออกแบบนิทรรศการไว้ใกล้เคียงคือ

- ความเด่น เช่น ความเด่นของสีและรูปภาพ
- ความต่อเนื่อง เป็นการ应用技术ทางศิลปะเข้าช่วย ทำให้ผู้ชมอยากติดตาม
- ความประสานกลมกลืน เป็นการใช้อักษรและรูปภาพ ที่ดูกลมกลืนเข้ากันดี
- การจัดต้องให้มีความต่อเนื่องและกลมกลืน เพื่อช่วยในการชมไม่สะดุด
- ความไม่ซ้ำซาก เช่น การไม่ใช้รูปและคำบรรยายที่ซ้ำซาก
- ความสมดุล ไม่ทำให้ความพอใจของผู้ชมหันเห
- ความเรียบง่าย ควรใช้ภาษาและคำบรรยายที่ชัดเจน ทำให้เข้าใจอย่างรวดเร็ว
- การเน้น ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอด และเข้าใจเนื้อหาที่ใช้ โดย เส้น สี หรือ เนื้อที่



แผนภูมิที่ 4

แสดงองค์ประกอบหลักการจัดแสดงนิทรรศการ
ที่มา (เรื่องเดียวกัน : 66)

รวมทั้ง สุวณัน ขวัญทอง , 2542 : 22-23 (อ้างถึงใน พงษ์ศักดิ์ ประจุกิตติพล , 2535 : 28-29)

ได้กล่าวถึงหลักการออกแบบนิทรรศการไว้เช่นกัน โดยมีลักษณะร่วมที่คล้ายคลึง กล่าวคือ

- **ความเป็นเอกภาพ** คือความสัมพันธ์ของการจัดวางรูปแบบนิทรรศการที่เป็นหมวดหมู่ เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
- **ความสมดุล** เป็นการจัดวัตถุสิ่งแสดงในด้านองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลทางสายตาเพื่อความรู้สึก
- **การเน้น** เป็นการให้ความสำคัญในการเน้นที่ตรงจุดเพื่อผู้ชมเกิดความเข้าใจ การเน้นมีด้วยกันหลายรูปแบบดังนี้ การเน้นด้วยช่องว่าง สี เส้น
- **ความแตกต่าง** เป็นการมีเพื่อจัดความเบื่อบ่อย ซ้ำซาก
- **ความกลมกลืน** เป็นการจัดให้มีความต่อเนื่องกลมกลืนในส่วนรวมทั้งหมด แม้จะมีความแตกต่างกันอยู่
- **ความเรียบง่าย** เป็นส่วนช่วยให้เกิดความชัดเจน สามารถสร้างความเข้าใจได้รวดเร็ว ตรงตามเป้าหมายที่วางไว้

- ความสมบูรณ์ขั้นสำเร็จ เป็นขั้นสุดท้ายของการสรุปผลการจัดแสดงว่ามีอะไรที่บกพร่อง เพื่อการปรับปรุงให้สมบูรณ์แบบ

ตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบในการจัดนิทรรศการของนักวิชาการ

ชื่อ	องค์ประกอบในการจัดนิทรรศการ								
	ความเด่น	ความไม่ซ้ำซาก ความแตกต่าง	ความสมดุล	ความต่อเนื่องกลมกลืน	สัดส่วน	การเน้น	ความเรียบง่าย	เอกภาพ	ความสมบูรณ์
จรัส เชื้อนวัง									
วัฒนา จุฑะวิภาค									
พญศักดิ์ ประจุกสิริ									

สรุปได้ว่างานออกแบบและศิลปะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกันอย่างแยกไม่ได้ เพราะงานออกแบบเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะ มีสภาพเป็นสื่อกลางเชื่อมความสัมพันธ์ของมนุษย์และวัตถุ ดังนั้นหลักการออกแบบนิทรรศการจึงสัมพันธ์กับหลักการออกแบบอยู่โดยตรง ซึ่งการจัดแสดงนิทรรศการเป็นเรื่องราวของการสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างวัตถุกับมนุษย์ โดยมีจุดมุ่งหมายของการให้ความรู้และการศึกษา

นอกจากนี้หลักการออกแบบนิทรรศการควรต้องศึกษาตัวรูปแบบของกระบวนการรับรู้ของกลุ่มคนด้วยทั้งนี้เพื่อจะได้สอดคล้องกับรูปแบบของนิทรรศการและสื่อที่จะนำมาใช้ในการออกแบบนิทรรศการ โดยจัดแบ่งกลุ่มคนออกเป็น 4 กลุ่มคือ

1. กลุ่มคนที่เรียนรู้ด้วยจินตนาการ คือพวกที่ชอบฟัง และควรจัดกิจกรรมที่มีการนำชม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุคคลอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นและประสบการณ์ของตนเอง
2. กลุ่มคนที่เรียนรู้ด้วยการแยกแยะ คือกลุ่มที่ชอบอ่านและค้นคว้าหาข้อมูล เป็นประเภทของพวกที่ชอบอ่านคำบรรยาย สามารถนำกิจกรรมมารับเป็นพวกการมีแผ่นป้ายคำบรรยาย แจกข้อมูลเพิ่มเติม
3. กลุ่มคนที่เรียนรู้ด้วยหลักและเหตุผล คือพวกที่ชอบแก้ปัญหาและชอบทดลอง ทำให้สิ่งต่าง ๆ เช่น การตะแคงสัมผัสสิ่งต่าง ๆ ในนิทรรศการ ใช้กิจกรรมที่มีการใช้ระบบสัมผัสเข้ามาเกี่ยวข้อง
4. กลุ่มคนที่เรียนรู้ด้วยการลองผิดลองถูก คือกลุ่มคนที่ไม่สนใจ การดำเนินเรื่องในนิทรรศการชอบที่จะทำอะไรตามใจตัวเอง โดยไม่สนใจว่าจะถูกต้องตามวิชาการหรือไม่ (กษพร หัสติน, 2543 : 4) ใช้กิจกรรมที่ออกมาในรูปแบบ โดยปล่อยให้มันเป็นอิสระในการทดลอง

2.2.5 ประเภทของสื่อ

ขวัญชนก ภควลิธร (2539 : 145) ได้พูดถึงสื่อในการจัดแสดงนิทรรศการ (Display Media) ว่าการจัดแสดงนิทรรศการปัจจุบัน มีการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อความสะดวกและให้ความรู้แก่ผู้ชม ซึ่งนักจิตวิทยาพบว่าความสามารถของมนุษย์ ในการรับรู้ที่แบ่งได้เป็นส่วนต่าง ๆ คือ

1. การรับรู้ทางสายตา	75%
2. การรับรู้ทางหู	13%
3. การรับรู้ทางสัมผัส	6%
4. การรับรู้ทางกลิ่น	3%
5. การรับรู้ทางรส	3%

ดังนั้นการสื่อทางสายตาจะทำให้การรับรู้ของมนุษย์ได้ผลเร็วที่สุด อย่างไรก็ตามการผสมผสานกันของสื่อทางด้านต่าง ๆ สามารถช่วยกระตุ้นและเรียกความสนใจได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ยังช่วยไม่ให้เกิดความน่าเบื่อจำเจ และเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้หลากหลาย สำหรับสื่อที่ใช้ในการจัดแสดงนั้นสามารถแบ่งประเภทได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. สื่อ 2 มิติ ได้แก่ รูปทรงที่มีความกว้างและความยาวอาทิจาก, ป้ายคำบรรยาย รูปภาพ
2. สื่อ 3 มิติ ได้แก่ รูปทรงที่มีความกว้าง ความสูงและความลึก อาทิตัวหุ่นวังหน้า, โรงหุ่น, แท่น, ตู้จัดแสดง
3. สื่อ 4 มิติ คือ การเคลื่อนไหวของรูปทรงที่เป็น 3 มิติ โดยเกี่ยวข้องกับช่วงเวลา เช่น การสร้างให้หุ่นมีการเคลื่อนไหวได้

ส่วนสื่อที่ไม่มีมิตินั้น เป็นเรื่องของประสาทสัมผัสที่มีความสัมพันธ์เกิดขึ้นกับความรู้สึกในจิตใจหลังจากการรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ เป็นเรื่องของภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นในการชมนิทรรศการ (ชูลุด นิมเสมอ 2539 : 211) อันรวมไปถึงสื่อเป็นโสตทัศนูปกรณ์ ซึ่งถือเป็นเรื่องจำเป็นและไม่ค่อยไปกว่าสื่อทางด้านทัศนศิลป์

สรุปได้ว่า หุ่นวังหน้าที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบนิทรรศการเป็นประเภทสื่อ 3 มิติ แต่ยังคงใช้องค์ประกอบของประเภทสื่อ ทั้งที่เป็น 2 มิติ 4 มิติ และสื่อที่ไม่มีมิติเข้าร่วมด้วย ทั้งนี้เพราะการจัดแสดงนิทรรศการที่จะประสบความสำเร็จได้นั้น ต้องใช้องค์ประกอบในด้านอื่น ๆ เข้าร่วมด้วยเสมอ เพราะการสื่อความหมายแก่มนุษย์นั้น มีการรับรู้ได้จากส่วนต่าง ๆ ของร่างกายและยังช่วยให้การชมเกิดความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อหน่าย

ชนิดของสื่อในพิพิธภัณฑ์ (เรื่องเดิม : 146) สามารถแบ่งเป็น 5 กลุ่มใหญ่ คือ

1. **วัตถุจริง (ORIGINAL OBJECT)** ถือได้เป็นหัวใจหลักของการจัดแสดง ในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งหมายถึง คุณค่าของงานพิพิธภัณฑ์ ขึ้นอยู่กับ โบราณวัตถุทุก ๆ ชิ้นที่มีอยู่
2. **หุ่นจำลอง (MODEL)** เป็นการย่อขนาดและลดทอนให้ได้ตามอัตราส่วนของงานจริง หรือเพื่อประกอบความเข้าใจ
3. **อัตรทัศน์ (DIORAMA)** เป็นการนำวัตถุหรือหุ่นจำลองขนาดเล็กมาประกอบกับฉากหลัง เพื่อให้จำลองสภาพบรรยากาศ ให้ใกล้เคียงธรรมชาติและความจริง ตู้อัตรทัศน์โดยทั่วไปจะมีความลึกอย่างน้อย 60 เซนติเมตร และอาจมีขนาดใหญ่สามารถจัดเป็นห้องได้ บางชนิดมีกลไกประกอบ อาทิ การใช้ แสง สี เสียง
4. **แผ่นข้อมูล (BOARD, PANEL)**
 - 4.1 ป้ายคำบรรยายประกอบวัตถุ : ควรมีความกระชับ สั้น และได้ใจความ เพื่อจะทำให้ผู้เข้าชมไม่เกิดความล้า
 - 4.2 บอร์ดธรรมดา : ใช้แสดงข้อมูล 2 มิติทั่วไป
 - 4.3 กระจกานดำ : มักนำมาใช้ในห้องจัดแสดงที่จำลองบรรยากาศของห้องเรียนสมัยก่อน
 - 4.4 กระจกานขาว, กระจกานผ้าสี : มักใช้จัดแสดงเนื้อหาเรื่องราวง่าย ๆ ไม่ควรใช้หมุดปักติดชิ้นส่วน
 - 4.5 แผ่นภูมิ : เป็นการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณกับปัจจัยอื่น ๆ ตั้งแต่ 1 ปัจจัยขึ้นไป
 - 4.6 แผนที่และลูกโลก : เป็นสัญลักษณ์เพื่อแสดงข้อมูลและตำแหน่งที่ตั้งองค์ประกอบทางกายภาพของเมือง ประเทศ ฯลฯ
 - 4.7 ภาพโปร่งแสง (TRANSPARENCY) ลักษณะเป็นภาพถ่ายจัดบนวัสดุโปร่งแสง เช่น แผ่นพลาสติกอะซิติกหรือเซโบบาเฟน แล้วใช้แสงส่องด้านหลังให้ภาพนั้นสว่างเด่นขึ้นมา

4.8 ภาพ (IMAGE) : โดยฝีมือมนุษย์ มีหลายชนิด อาทิ ภาพวาด, ภาพถ่าย ภาพร่าง (Sketch) ภาพพิมพ์, โปสเตอร์ (POSTER)

4.9 ภาพจากแสงและสี FANTA VIEW (MAGIC VISION) : สร้างขึ้นจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (COMPUTER) สมัยใหม่

5. อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ ลักษณะการใช้งานเพื่อประกอบคำบรรยายวัตถุแสดง ซึ่งควรคำนึงถึงระยะเวลาและพื้นที่ที่คนดูใช้ในการรับสื่อ

5.1 แถบบันทึกเสียง (TAPE), แผ่นเสียง (RECORD, C.D.) บันทึกเสียงต่าง ๆ เช่น เสียงคำบรรยาย, เสียงดนตรี, เสียงธรรมชาติประกอบ เป็นต้น โดยมากมักใช้ประกอบกับอุปกรณ์อื่น ๆ ทำงานโดยอัตโนมัติหรือระบบควบคุมต้องควบคุมให้เสียงนั้นได้ยินเฉพาะในส่วนที่ต้องการหรืออาจใช้การฟังจากหูโทรศัพท์หรือ headphone

5.2 สไลด์ (SLIDE) เป็นจากบนจอภาพประกอบกับคำอธิบายแสดงข้อมูลหรือเป็นฉากหลังให้วัตถุหรือสร้างบรรยากาศเฉย ๆ จำเป็นต้องใช้ฉากจอภาพที่มีดี อาจทำเป็น SLIDE MULTIVISION ก็ได้

5.3 ฟิล์มสตริป (FILMSTRIP) คือ ลำดับของภาพนิ่งโปรยแสงที่มีเรื่องราวติดต่อกันเป็นลำดับ ปกติ STRIP หนึ่งจะมีภาพรวม 30 – 60 ภาพ ยาวตั้งแต่ 2-5 ฟุต ม้วนเป็นม้วนเล็ก ๆ เก็บในกล่อง เวลาแสดงต้องมีเครื่องฉาย

5.4 ภาพยนตร์ มีหลายแบบ หลายชนิด หลายวัตถุประสงค์ แต่ปัจจุบันไม่นิยมใช้กันแล้ว ถ้าใช้มักเป็นขนาดฟิล์ม 16 มม.

5.5 วิดิทัศน์ ปัจจุบันนิยมกันมาก คุณสมบัติเหมือนภาพยนตร์แต่เลือกฉายได้ขนาดต่าง ๆ ตามจอภาพ อาจให้ดูเป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการ ใช้ระบบควบคุม, ให้ดูรวมให้ห้องบรรยาย หรือแยกดูเฉพาะบุคคลในวิดีโอเทค (VIDEO THEQUE) ซึ่งเน้นปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม

5.6 วิดีโอวอลล์ (VIDEO WALL) ใช้จอภาพจำนวนมากเรียงกันเป็นแผงแสดงภาพให้เกิดเรื่องราวที่ต่อเนื่องไปทีละจอ หรือหลาย ๆ จอรวมเป็นภาพเดียวกันโดยใช้เครื่องควบคุมเพียงเครื่องเดียว ใช้จอมอนิเตอร์ทางตั้งอย่างน้อย 3 ตัวทางนอนอย่างน้อย 4 ตัว

5.7 คอมพิวเตอร์ ที่กำลังนิยมกัน ได้แก่ ระบบสัมผัสบนจอภาพ ให้ข้อมูลได้ทั้งภาพและเสียง ทำทั้ง GRAPHIC และ ANIMATION ได้ต่าง ๆ กัน

ตารางที่ 6 แสดงตัวอย่างชนิดของสื่อที่จะนำมาใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการหุ่นวังหน้า

ชนิดของสื่อ	ตัวอย่าง
1. วัตถุจริง	หุ่นวังหน้าของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ ทั้งหมดที่ได้จัดแสดงในห้องทักษิณานิคมุข
2. หุ่นจำลอง	ทำหุ่นเลียนแบบหุ่นวังหน้าแต่มีขนาดโตกว่าแต่ไม่โตเท่ากับหุ่นหลวงแสดงเห็นกลไกภายใน
3. ป้ายคำบรรยาย	แผ่นทองแดงทำเลียนแบบจารึกในวิหารพระพุทธโลกนาถ (วัดพระเชตุพน)
4. ภาพจิตรกรรม	ภาพจิตรกรรมฝาผนังจำลองที่สร้างขึ้นในการเล่าเรื่องมหรสพไทยโบราณ
5. ANIMATION	การใช้เทคโนโลยีค่านแอนิเมชันมาประกอบการแสดงหุ่นวังหน้าให้ดูสมจริง
6. บทพากย์	เพื่อเป็นการกระตุ้นอารมณ์ของผู้เข้าชมประกอบกับสื่อประเภท COMPUTER หรือ ANIMATION

2.2.6 ปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบ

ในการออกแบบที่จะประสบผลสำเร็จได้นั้นย่อมต้องมีปัจจัยต่าง ๆ ที่จะช่วยเสริมและพึ่งพากัน และยังคงต้องวางอยู่บนแนวความคิดเชิงจิตวิทยาด้วย เพราะการออกแบบต่าง ๆ มีความสัมพันธ์โดยตรงกับการสื่อความหมาย โดยเฉพาะงานออกแบบด้วยการรับรู้ทางตา (visual perception)

2.2.6.1 การรับรู้เชิงจิตวิทยาของมนุษย์กับการออกแบบ

มนุษย์มีความสามารถที่จะเรียนรู้และจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้ โดยการผ่านกระบวนการในการรับรู้และการตีความหมาย ที่ส่งผ่านไปยังระบบประสาทสัมผัส ทำให้เกิดการรับรู้ต่อสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว และสามารถที่จะรับรู้ได้ทั้งในด้านพื้นที่ว่างและด้านเวลา ผ่านทางทัศนนาการ เช่น การเห็นสีสันทัน รูปทรงต่าง ๆ เห็นการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นที่สัมพันธ์กับเวลา ฯลฯ และจากการที่มนุษย์มีความสามารถที่จะเลือกข่าวสารในการรับรู้เพียงบางอย่างจากทั้งหมด โดยมุ่งเน้นความสนใจไปยังจุดที่ต้องการ ทำให้เกิดเป็นเป้าหมายของการออกแบบ

โดยสิ่งที่ย่างและชัดเจนย่อมมีโอกาสได้รับความเข้าใจและถูกพิจารณาก่อน (โชติช่วง ศรีหิรัญรัตน์, 2541 : 50-54) (วิมลสิทธิ์ ทรายางกูร, 2537 : 13)

ปัจจัยในการคิดและการออกแบบที่ควรคำนึงถึง ได้แก่

1. ทักษะภาพ (vision) เป็นการแสดงการรับรู้ในการมองเห็นภาพ
2. ความสมดุล (Equilibrium) ในเชิงจิตวิทยาจะเกี่ยวข้องกับความเป็นระเบียบ (Order) ความสมดุล (Balance) และผลสูงสุด (Maximum Efficiency) ดังนั้นปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทางธรรมชาติจึงมีผลต่อวัตถุและอินทรีย์ ซึ่งการศึกษานอกจากด้านรูปทรงแล้วยังต้องคำนึงถึงพฤติกรรมและปฏิกิริยาที่เกิดตามมาด้วย เช่น น้ำบนผิวมันจะกระจายเป็นกลุ่ม ดอกไม้บานและหุบจากศูนย์กลาง
3. ความสัมพันธ์ด้วยรูปทรง ที่เหมือนกัน (Isomorphie Correspondence) เป็นลักษณะของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นของรูปทรงและพฤติกรรมมนุษย์ที่ถูกนำมาเปรียบเทียบ (ทศกัณฐ์) แสดงถึงความคล้าย สร้างให้เกิดความกลัว
4. ความรู้สึกปิด หรือการประสานกัน (closure) เป็นการสร้างภาพที่ใกล้เคียงสมบูรณ์หรือขาดองค์ประกอบบางอย่าง ให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกต่อเนื่องถึงความสมบูรณ์ได้
5. ประมาณการณ์ หรือความใกล้ชิดกัน (proximity) เป็นการจัดภาพให้รวมกลุ่มเพื่อเน้นให้เกิดจุดสนใจขึ้นในภาพ
6. ความต่อเนื่องกัน (continuity) ใช้การจัดวางองค์ประกอบของภาพให้เกิดความรู้สึกไปในทิศทางเดียวกัน เช่น การจัด โครงสร้างที่กลมกลืน หรือการเว้นระยะอย่างมีจังหวะ
7. ความคล้ายคลึงกัน (similarity) ลักษณะภาพที่คล้ายคลึงกันจะมีลักษณะของความเป็นกลุ่มเดียวกันด้วย เช่น มีขนาดเดียวกัน มีทิศทางเดียวกัน ผิวสัมผัสเหมือนกัน

ส่วนในเรื่องมิติของร่างกายมนุษย์นั้นจะเกี่ยวพันอยู่กับการออกแบบและพื้นที่ว่างอันเป็นหลักพื้นฐาน 2 อย่างคือ

1. โครงสร้าง มิติของโครงสร้างได้อ้างอิงอยู่กับมิติที่ชัดเจน นั่นคือขนาดของหัว, torso, แขนขา ที่มาตรฐาน
2. หน้าที่ ส่วนมิติของหน้าที่จะอ้างอิงอยู่บนมิติที่มีการเคลื่อนไหว หมายความว่า บทสรุปของมาตราวัด (ขนาด) จะนำไปสู่ตำแหน่งของการทำงานและงานที่แน่นอน (HUMAN DIMENSION & INTERIOR SPACE, 1979 : 27)

และจากที่ได้กล่าวมาแล้วในเรื่องของสื่อ แสดงว่าความสามารถในการรับรู้ของมนุษย์ทางสายตาจะมีประสิทธิภาพมากที่สุด ดังนั้นความสามารถของการมองเห็นวัตถุ โดยจะเห็นได้ชัดหรือไม่ นั่น จึงขึ้นอยู่กับองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ขนาดของภาพ (SIZE)

วัตถุที่มีสื่ออ่อนทำให้เกิดความรู้สึกว่ามันขนาดใหญ่กว่าวัตถุสีเข้ม โดยที่มีขนาดเท่ากัน

2. ระยะของภาพ (VIEWING DISTANCE)

วัตถุที่อยู่ใกล้สามารถมองเห็นได้ชัดกว่าวัตถุที่อยู่ไกล แต่ถ้าอยู่ใกล้มากเกินไป จะไม่สามารถมองเห็นวัตถุนั้นได้ชัดเจน เพราะภาพจะไปปรากฏหลังจอภาพ

3. ความสว่าง (Brightness)

เราสามารถมองเห็นวัตถุได้จากการที่แสงพุ่งกระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่ตา วัตถุที่มีปริมาณแสงที่ได้รับพอเหมาะจะเห็นได้ชัดเจนกว่าวัตถุที่รับแสงมากหรือน้อยเกินไป รวมทั้งยังขึ้นอยู่กับพื้นผิวของวัตถุนั้นด้วยว่าสะท้อนแสงได้มากหรือน้อยเช่นไร วัตถุที่สามารถสะท้อนแสงได้ดี เช่น ผิวเคลือบ, สีขาว, วาวสามารถเห็นได้ชัดเจนกว่าวัตถุผิวด้าน (สีดำ, สีเทาเข้ม) สีที่เห็นได้ชัดที่สุด คือ สีเหลือง

4. มุมมอง (Angle of View)

จากสายตาของมนุษย์ปกติ สามารถเห็นเป็นมุมกว้างที่ประมาณ $90^{\circ} - 94^{\circ}$ เช่น ภาพทิวทัศน์ทั่วไป ถ้าเป็นวัตถุ จะเป็นที่มุมมองประมาณ 20° เช่นการเห็นสิ่งของต่าง ๆ วัตถุที่มีขนาด 7 นิ้ว ระยะห่างจากตารางประมาณ 20 นิ้ว ถ้าเป็นการอ่านตัวหนังสือ จุดมุมมองจะอยู่ที่ $10^{\circ} - 16^{\circ}$ เช่นตัวหนังสือขนาดความสูง $\frac{1}{12}$ นิ้ว ควรอยู่ในระยะห่างจากสายตา 20 นิ้ว

อย่างไรก็ดี มนุษย์มีขอบเขตของการมองเห็นที่จำกัด โดยไม่ต้องหันศีรษะ ขึ้นอยู่ที่มุม 40° แต่มีความสามารถในการเห็นได้กว้างถึง 120° ซึ่งมุมมองทางแนวตั้งจะให้ผลดีกว่าทางแนวนอน ในการจัดวางวัตถุจึงควรให้สอดคล้องและสัมพันธ์กับขอบเขตในการมองเห็นหรือการหันศีรษะของคนด้วย

5. การสะท้อนของแสง (REFLECTION)

สีของแสงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความชัดเจนหรือหลอกลวง และทำให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งการมองเห็นสีได้นั้นเกิดขึ้นจากวัตถุดูดซึม สีแสง หรือสะท้อนสีของแสงในคลื่นต่าง ๆ กัน (ชูใจ ประสาทเสรี, 2526 : 34 - 35) (วัฒนธรรม จุฑาวิภาค, 2542 : 70)

- มีความต้องการที่จะเห็นทางออกชัดเจนเมื่อเข้าไปในห้องจัดแสดงนิทรรศการ เพราะจิตใต้สำนึกต้องการจะหลีกเลี่ยงการถูกลวงต่าง ๆ

- ลักษณะของข้อความที่มีขนาดใหญ่ ตัวหนา ตลอดจนรูปภาพต่าง ๆ ที่สว่างสดใส จะดึงดูดความสนใจได้ดีกว่า ข้อความที่เล็กหรืออ่านยาก มีสีหม่น

6. แสง

ความสัมพันธ์ของแสงกับการมองเห็นในการออกแบบนิทรรศการนั้น มีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบต่าง ๆ มาก เช่น ระยะห่างของชั้นวัตถุกับผู้ชม ขนาดของวัตถุ รวมทั้งความสามารถในการสะท้อนแสงที่เกิดขึ้นกับวัตถุและสภาพสิ่งแวดล้อม การให้แสงในห้องสำหรับจัดแสดงนั้นช่วยทำให้การมองเห็นมีความชัดเจนยิ่งขึ้น เป็นการสร้างบรรยากาศของวัตถุสิ่งแสดง ซึ่งในการเลือกใช้ชนิดของพลังแสงจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะต้องไม่ทำลายสายตาของผู้เข้าชมและวัตถุสิ่งแสดงที่จัดตั้งไว้ ดังนั้นการจัดแสงไฟที่ดีจะช่วยให้การนิทรรศการดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชมเป็นตัวช่วยให้เห็นแนวทางการสัญจรหรือช่วยในการดำเนินเรื่องราวอย่างถูกต้อง

หน้าที่ของแสง

1. ช่วยจัดระเบียบของเนื้อเรื่อง
2. ช่วยเป็นสิ่งที่ต้องการ (EMPHASIS) และจุดเด่น (FOCUS POINT)
3. ช่วยสร้างบรรยากาศ (DRAMATIC AND SERENE MOODS)
4. ช่วยเน้นความงามที่เป็นเนื้อแท้ของวัสดุ เช่น ความโปร่งใส ความโปร่งแสง เป็นต้น

ประเภทของแสงแบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ

1. แสงจากธรรมชาติ เป็นแสงที่ยากต่อการควบคุม เปลี่ยนแปลงตามวันและฤดูกาล
2. แสงวิทยาศาสตร์หรือแสงประดิษฐ์ สามารถควบคุมได้ แต่มีผลต่อสายตาทำให้นัยน์ตาเหนื่อยง่ายเพราะไปกระตุ้นเรตินา ซึ่งควรใช้ในปริมาณที่พอเหมาะและเหมาะสม มีวิธีการใช้หลายรูปแบบ มีความยืดหยุ่นและง่ายต่อการปรับเปลี่ยน การใช้แสงประดิษฐ์ในพิพิธภัณฑ์มีหลายวิธี คือ

- ใช้ติดบนหลังคาหรือผนังแทนแสงธรรมชาติ
- ให้แสงแบบ SPOT LIGHT ส่องตรงบริเวณวัตถุ
- ให้แสงกระจาย ส่องตรงแบบ FLOOD LIGHT
- ให้แสงสะท้อนผนัง (WALL WASHER)
- แสงติดตั้งบนเพดาน (DOWN LIGHT)
- แบบยืดหยุ่น โดยติดตั้งกับราง (TRACK LIGHTING)

การให้แสงในพิพิธภัณฑ์ในแง่จิตวิทยา

แสงที่นำมาใช้ในการออกแบบนิทรรศการจะช่วยในการเน้น วัตถุสิ่งแสดง (INTERPRET) กับพื้นที่แวดล้อม (SPACE) โดยที่ขนาดของการให้แสงจะมีผลโดยตรงต่อความรู้สึก เช่น การให้แสงที่รุนแรง เปลี่ยนแปรอยู่เรื่อย ๆ ในความเข้ม สร้างความรู้สึกของการเปลี่ยนทิศทางอย่างรวดเร็ว แสงที่กระจายจะทำให้ลดความน่าสนใจ แสงเฉพาะจุด ที่เป็นแสงตรง ก่อให้เกิดแรงดึงดูด ทำให้ความเป็นจริงของวัตถุเปลี่ยนไป เช่น สีเพี้ยน

การใช้แสงที่แตกต่างกัน (CONTRAST) ในปริมาณที่เหมาะสมจะช่วยเร่งเร้าสภาพอารมณ์ (Dramatic Effects) แต่ถ้ามากเกินไปจะทำให้เกิดความล้าต่อสายตา และเกิดความเบื่อหน่าย

แสงที่เป็นแบบ indirect light จะส่งผลแตกต่างกันขึ้นกับการสะท้อนของสี ผิว และโครงสร้างของพื้นผิว เช่น ผง ถ้ามีการตกแต่งด้วยแล้ว ต่างกันก็จะทำให้พื้นที่แวดล้อม (SPACE) เปลี่ยนแปลงในแง่ของความรู้สึก (อรคา สิงหเดชาชัย, 184-191 : 2539) (เฉลิมพงษ์ นัยวัฒน์, 2538 : 27)

ตารางที่ 7 แสดงความสัมพันธ์ของความรู้สึกที่มีต่อแสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์

ความรู้สึก	แสงธรรมชาติ	แสงประดิษฐ์
1. เกิดความกระตือรือร้นสนใจ	เปิดแสงธรรมชาติและลดการสะท้อนเข้าเกินไป	ให้แสงที่รุนแรงและเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ในความเข้ม
2. สนุกสนาน	ขึ้นอยู่กับช่องเปิด เช่น เป็นตาราง ซึ่งจะก่อให้เกิดแสงเงาที่เปลี่ยนแปลงตลอดวัน	ใช้ไฟหลายสี แต่ในปริมาณที่ไม่มากจนรบกวน
3. ดึงดูดความสนใจ	เปลี่ยนความเข้มอย่างรุนแรง เช่น มีดมาก แล้วเปิดช่องส่องทันที	ให้แสงเฉพาะจุดด้วยแสงตรง
4. อบอุ่นปลอดภัย	เปิดแสงสีเหลืองของดวงอาทิตย์มาในส่วนนั้น	ใช้หลอดไฟ แต่จะเหลืองพลังงานมากกว่า
5. เกิดอารมณ์สุนทรีย์สบายใจ	ใช้แสงเหนือ	ใช้หลอดโพลี โทเนชั่น เช่น ฟ้า
6. น่าเบื่อ	ความเข้มแสงที่คงที่	ใช้ไฟแบบสม่ำเสมอ
7. น่ากลัว	แสงไม่ชัดเจน ความเข้มน้อยเกินไป มุมอับแสง	ความเข้มน้อย ห้องแคบหรือไฟสีหม่น

เทคนิคสำหรับการออกแบบแสงในงานศิลปวัตถุ

1. การจัดแสงต้องจัดให้มองเห็นรายละเอียด และลักษณะของพื้นผิวได้กระจ่างเพื่อให้ผู้ชม ชื่นชมงานศิลปะได้เต็มที่ สี ควรจะให้แสงที่ตรงกับสีจริง และต้องไม่ทำให้สีขุ่นหมอง ไม่ทำให้เกิดแสงสะท้อน (GLEAR) ซึ่งจะทำให้ผู้ชมหมดความสนใจและลำบากในการมอง

2. การให้แสงควรมีความหลากหลายเพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชม เพื่อหลีกเลี่ยงความน่าเบื่อ และเพื่อกระตุ้นให้เกิดความเคลื่อนไหวไปตลอดการแสดงผลงาน

2.1 UP-LIGHT/DOWN-LIGHT/SIDE LIGHT ใช้ทั่วไปสำหรับการส่องแสงศิลปวัตถุ

- มุมกระทบของแสงสว่าง การกระทบของแสงสำหรับงานประติมากรรม จะอยู่ระหว่าง 0-45 องศา และจิตรกรรมจะอยู่ระหว่าง 45-70 องศา เป็นต้น แต่โดยทั่วไปแล้วจะต้องหลีกเลี่ยงไม่ให้แสงสว่างอยู่ในระดับเดียวกับวัตถุแสงสว่างที่ดีที่สุดสำหรับภาพเขียนคือ แสงที่มาจากข้างบน หรือเหนือศีรษะ การจัดแสดงภาพเขียนจึงมักนิยมแสงจากหลังคา

2.2 WALL WASH/WALL GLAZE นิยมใช้กับผนังที่มี TEXTURE หรือพวก RELIEF นูนต่ำ

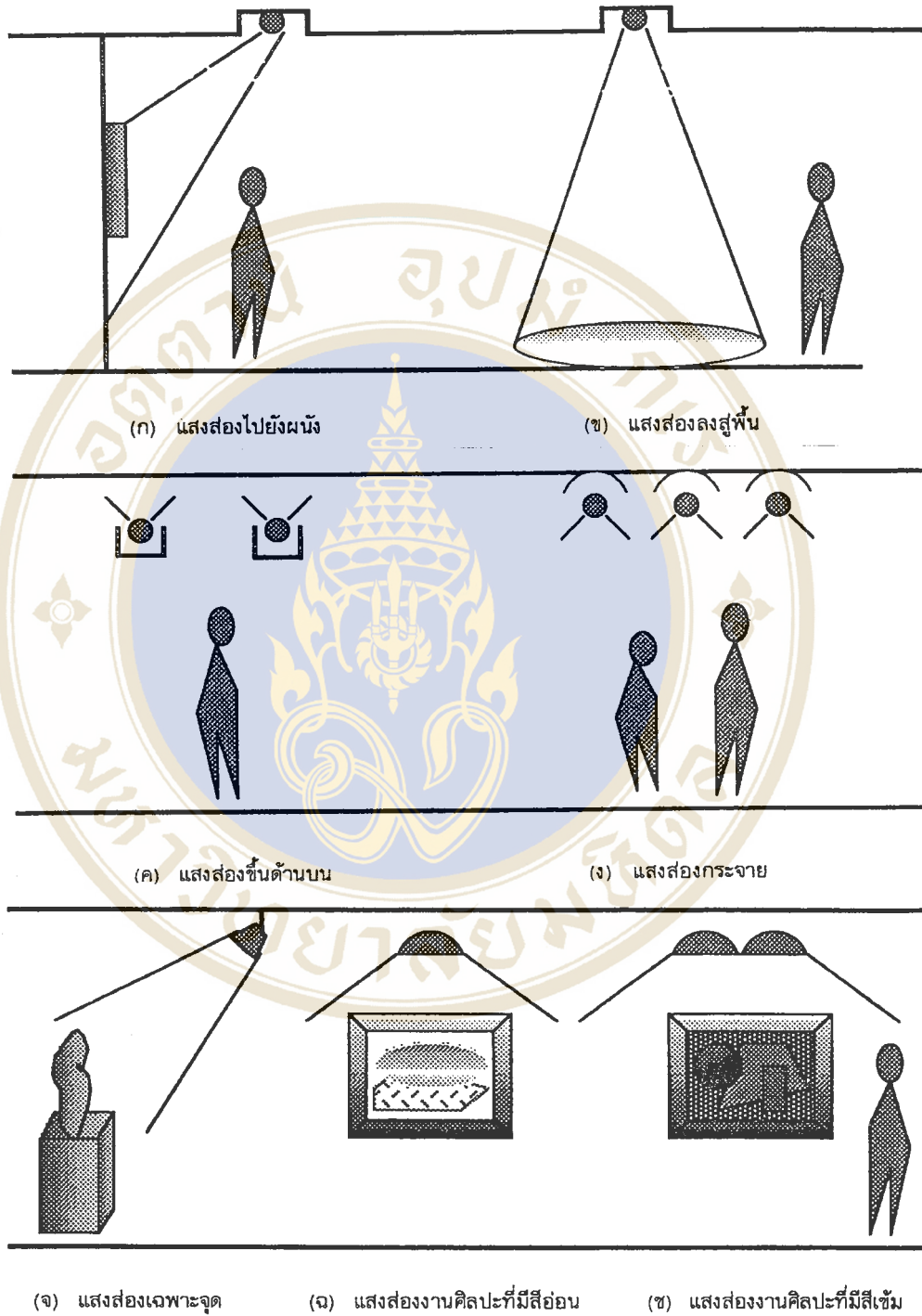
2.3 BACK LIGHT / SILHOUETTE นิยมใช้กับประติมากรรมที่ต้องการแสดงรูปร่าง และเงา OUT LINE

2.4 BEAM PLAY / SHADOW PLAY เล่นกับลำแสงและเงา หลอดที่นิยมมากคือ MR 16 CONTROL และ ลำแสงแตกกระทบกับควัน

2.5 CONTRAST เล่นกับความแตกต่างของความสว่าง

2.6 SPARKLE ใช้กับความระยิบระยับในความมืด

3. แหล่งกำเนิดแสงต้องเป็นประเภทที่มีความร้อนน้อย และปล่อยรังสีอัลตราไวโอเล็ตน้อย รังสีอัลตราไวโอเล็ตจะทำให้ภาพมีสีซีดจาง 4 ระบบ แสงที่สามารถยืดหยุ่น และง่ายต่อการบำรุงรักษาได้ เช่น ระบบราวเลื่อน (TRACK SYSTEMS) เป็นที่นิยมกันมาก



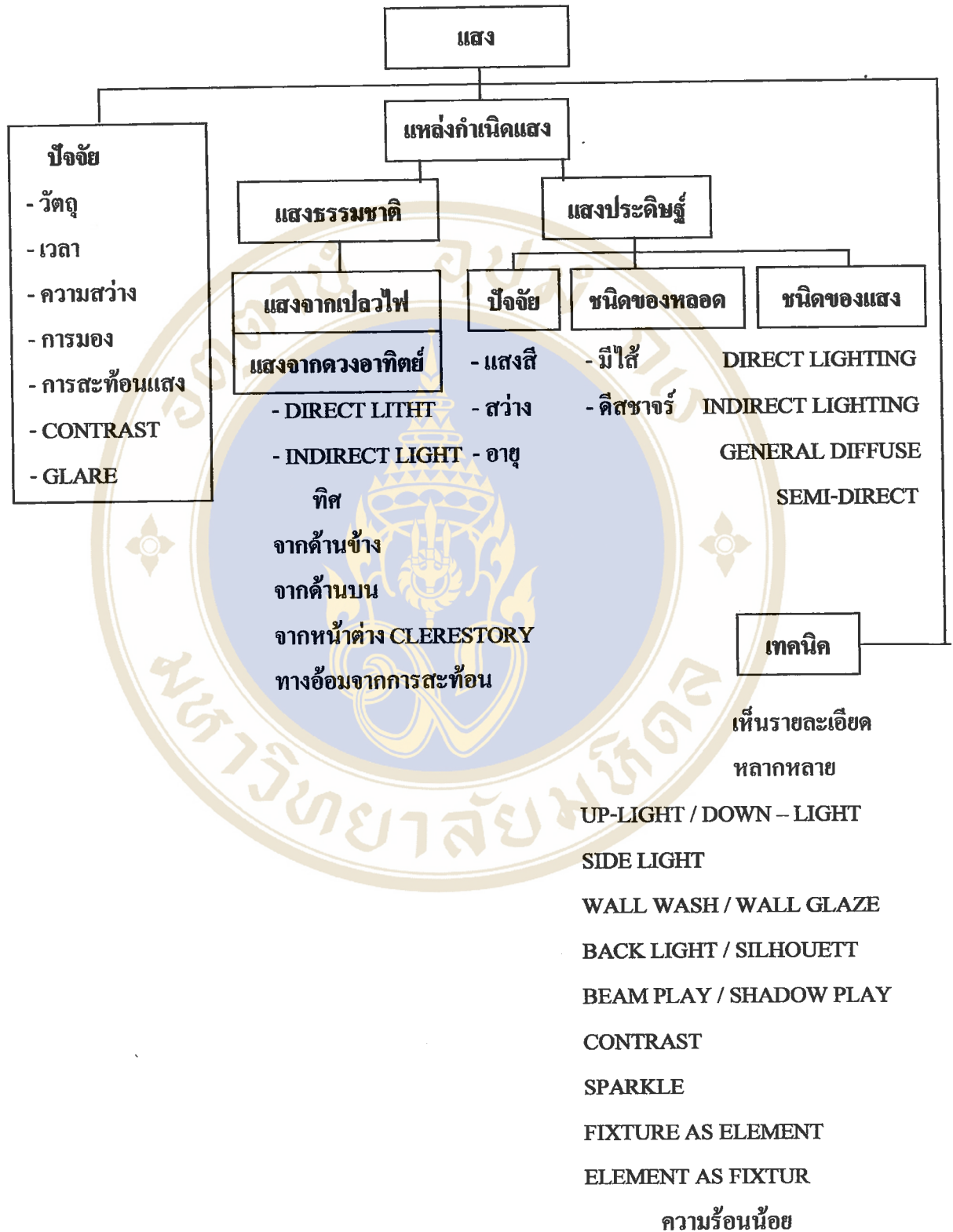
ภาพประกอบที่ 4

แสดงแนวทางเบื้องต้นในการจัดแสงภายในห้องจัดแสดงนิทรรศการ

ที่มา (อาทิตยา จันทะวงษ์, 123 : 2540)

การป้องกันการเสื่อมสภาพของวัตถุที่เกิดจากแสงและรังสีต่าง ๆ

1. ควรทราบความไวแสงของวัตถุแต่ละชนิด วัตถุต่อไปนี้ควรหลีกเลี่ยงไม่ให้ได้รับแสงหรือรับแสงได้ไม่เกิน 50 ลักซ์ และไม่ควรรับรังสีอัลตราไวโอเล็ตเกิน 30 ไมโครวัตต์ต่อลูเมน ภาพเขียน, สีนํ้ามัน, ภาพวาด, ภาพพิมพ์, ผ้า, ภาพถ่าย, เครื่องแต่งกาย, เอกสาร โบราณ, กระดาษ, หนังสือพิมพ์, ขนสัตว์
2. วัตถุต่อไปนี้รับแสงได้ไม่เกิน 150 ลักซ์ รับรังสีอัลตราไวโอเล็ตไม่เกิน 90 วัตต์ต่อลูเมน : ภาพนํ้ามัน, สีฝุ่น, หนังสือพิมพ์, ภา, กระดาษ, เครื่องเงิน, เครื่องจักรสาน, เขาสัตว์
3. ควรลดปริมาณในการส่องสว่างของแหล่งกำเนิดแสงภายในห้องจัดแสดงที่มีวัตถุไวต่อแสง โดยพยายามรักษาระดับแสงส่องวัตถุไม่ให้เกิน 50 ลักซ์ และรังสีอัลตราไวโอเล็ตไม่เกิน 75 ไมโครวัตต์ต่อลูเมน หลีกเลี่ยงการให้แสงพุ่งตรงไปยังวัตถุ เลือกหลอดไฟชนิดที่ให้รังสีอัลตราไวโอเล็ตต่ำ
4. ลดเวลาการเปิด-ปิดของแหล่งกำเนิดแสงสว่างสำหรับวัตถุที่ไวต่อแสง
 - จำกัดเวลาการจัดแสดงวัตถุที่ไวต่อแสง หากเป็นไปได้ไม่ควรนำออกจัดแสดงบ่อยครั้ง ควรเก็บไว้ในที่มืด
 - ให้เปิดหลอดไฟเฉพาะช่วงที่ต้องการ เช่น เวลาทำการ หรือผู้เข้าชม
 - จำลองวัตถุมาจัดแสดงแทนวัตถุจริง



แผนภูมิที่ 5 แสดงการให้แสงสว่างในการจัดแสดงนิทรรศการ

7. สี

สีและแสงเป็นของคู่กัน เพราะถ้าไม่มีแสง เราจะไม่สามารถมองเห็นวัตถุได้ สีมีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และกระตุ้นเร้าความรู้สึกให้มีปฏิกิริยาให้มากกว่ารูปทรง

สี สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม โดยให้อารมณ์ที่แตกต่างกัน คือ

1. กลุ่มสีโทนร้อน ให้ความรู้สึก อบอุ่น สนุกสนาน รื่นเริง
2. กลุ่มสีโทนเย็น ให้ความรู้สึก เยียบ หดหู่ โศกเศร้า

ผลทางจิตวิทยาที่เกิดจากสี (Psychological Effects Of Colors)

ตารางที่ 8 แสดงผลทางจิตวิทยาที่เกิดจากสี

ทิม่า (อรดา สิงหเดชาชัย, 194 : 2539)

สี	ผลทางจิตวิทยา	ความรู้สึกด้านความปลอดภัย SAFETY COLOR CODE
เหลือง (Yellow)	- สดใส, ร่าเริง, เบรียว	- คำเตือน
แดง (Red)	- ตื่นเต้น, กระตุ้นสมอง	- การคุ้มครอง
แดงกลาง (Medium Red)	- สุขภาพ, พลังแห่งชีวิต, มีชีวิตชีวา, ก้าวร้าว, ความตื่นเต้นและรุนแรง	
ม่วง (Purple)	- ความบรรเทา, สงบ, มีฐานันดร ศักดิ์	- อันตรายจากรังสี (RADIATION HAZARDS)
ส้ม (ORANGE)	- ให้ผลด้านการกระตุ้น, กระตือรือร้น, เร้าใจ	- ให้แสดงส่วนที่อันตราย (DANGEROUS PARTS)
น้ำตาล (BROWN)	- พักผ่อน, อบอุ่น, หงอยเหงา	
เทา (GRAY)	- สุขภาพ เครื่องจักร	- สีพื้นฐาน (BASIC COLOUR)
ขาว (WHITE)	- บริสุทธิ์, สดใส, สะอาด, เบา	- สีพื้นฐาน (BASIC COLOUR)
ชมพู (PINK)	- น่ารัก, นุ่มนวล, อ่อนโยน	
เขียว (GREEN)	- สดชื่น, ร่าเริง, ความสุข	- รู้สีปลอดภัย
น้ำเงิน (BLUE)	-หนักแน่น, ขรึม, ถ่อมตน	- รู้สีปลอดภัย
ฟ้า	- เบา, โปร่งใส, สะอาด	

การเลือกใช้สีภายในส่วนแสดงนิทรรศการ ต้องคำนึงถึง

1. ใช้เพื่อสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อม เช่น การเสนอบรรยากาศในอดีตเมื่อหลายร้อยปี ด้วยสีธรรมชาติ
2. ผลที่มีต่อจิตวิทยาของผู้เข้าใช้บริการ สามารถสร้างความน่าสนใจ สะดุดตา
3. เป็นการเลือกใช้เพื่อแทนความหมาย
4. ใช้สี เพื่อแบ่งแยกเรื่องราว หรือเนื้อหา
5. การใช้สี ที่มีความประสานกลมกลืนกับงาน บรรยากาศ และวัตถุสิ่งแสดง

อย่างไรก็ดี มนุษย์ยังมีพฤติกรรมรูปแบบหนึ่งที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ ความเคยชิน ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นข้อเท็จจริงของการออกแบบนิทรรศการ ไว้ดังนี้

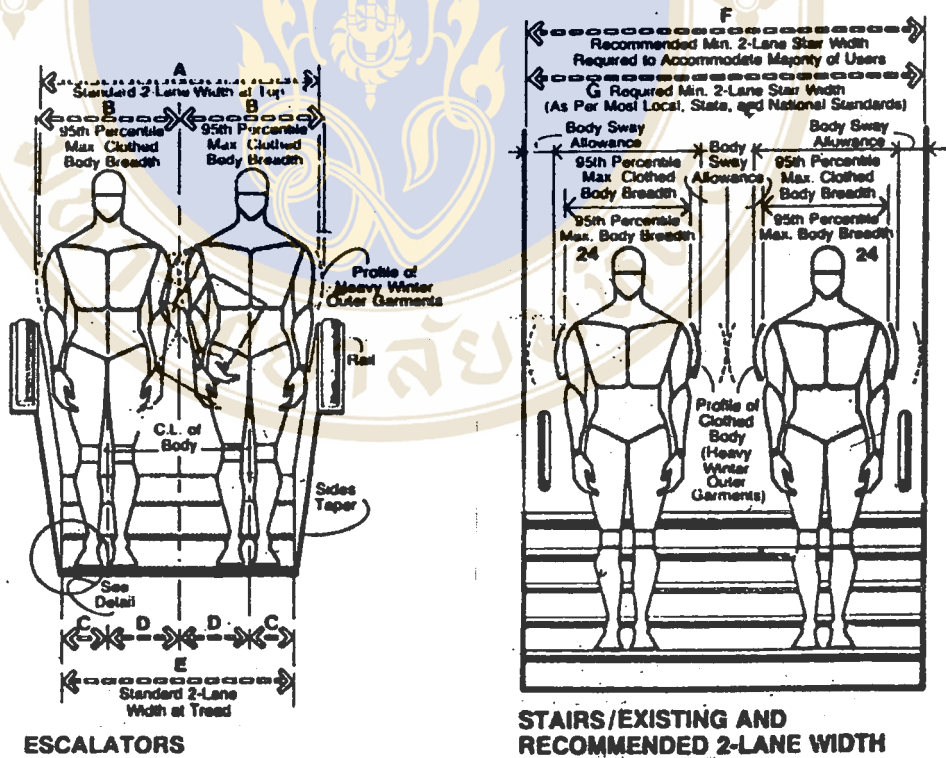
1. ผู้ชมมักจะมีความสนใจทางด้านขวามากกว่าด้านซ้าย ในขณะที่มีจุดสนใจเท่า ๆ กัน
2. ทิศทางการเดินของผู้ชมจะเป็นลักษณะการเดินเลี้ยวขวา หรือ การเดินเวียนขวาแบบทวนเข็มนาฬิกาและออกจากห้อง โดยเลี้ยวซ้าย
3. หุ้คชมพื้นที่การจัดแสดงที่เป็นช่วงแรก ๆ และผ่านพื้นที่การจัดแสดงในช่วงท้ายหรือที่ใกล้กับประตูทางออก
4. มีความสามารถในการมองในที่มืด ได้น้อย จึงไม่ชอบที่จะเดินในที่ที่มีความมืดมาก ๆ

2.2.6.2 ความสัมพันธ์ของร่างกายมนุษย์กับการออกแบบ

การออกแบบทางสัญจรสาธารณะ

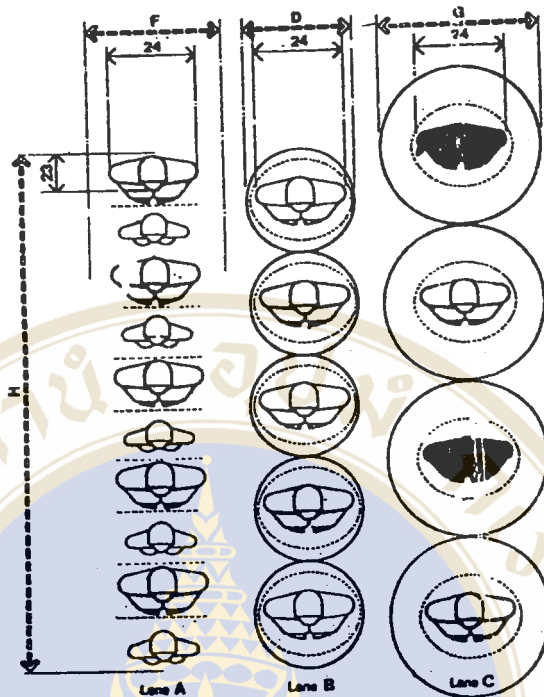
คน 1 คน มีความกว้างช่วงตัว B (Large size) = 25.8 นิ้วหรือ 65.5 เซนติเมตร (สำหรับการเดินทางได้พอดี) การออกแบบทางสวนกันหรือทางคู่ 2 คน (ไหล่เกือบชนกันในขณะขึ้นชิดกัน) เท่ากับ A คือ 48 นิ้ว หรือ 121.9 เซนติเมตร การออกแบบทางสัญจรทั่วไปเทียบจากสัดส่วนของคน ๆ เดียวมีขนาดเท่ากับ 24 นิ้ว หรือ 61 เซนติเมตร และใช้วิธีทวีคูณต่อเนื้อที่ที่ต้องการให้มีการสัญจรกว้างมากเท่าใด เช่น $D \times 4 = E$ เป็นต้น (ชูใจ ประสาทเสรี, 166 : 2526)

	inch	cm
A	4.8	121.9
B	25.8	65.5
C	7.1	18.0
D	12.9	32.8
E	40	101.6
F	68	172.7
G	44	111.8
H	4.2	10.7
I	4.9	12.4
J	2 min	5.1 min
K	1.5	3.8
L	3.5 max	6.9 max
M	30-34	76.2-86.4
N	1.5 min	3.6 min

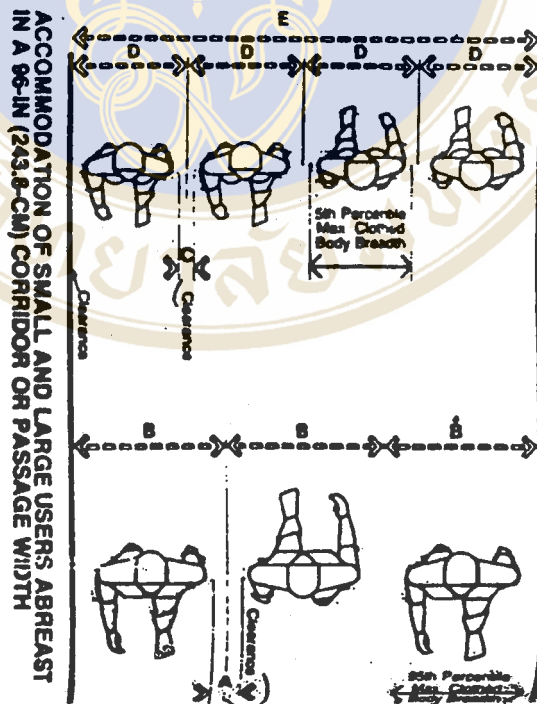


ภาพประกอบที่ 5

แสดงสัดส่วนความกว้างของมนุษย์



QUEUE LINES / COMPARATIVE DENSITIES



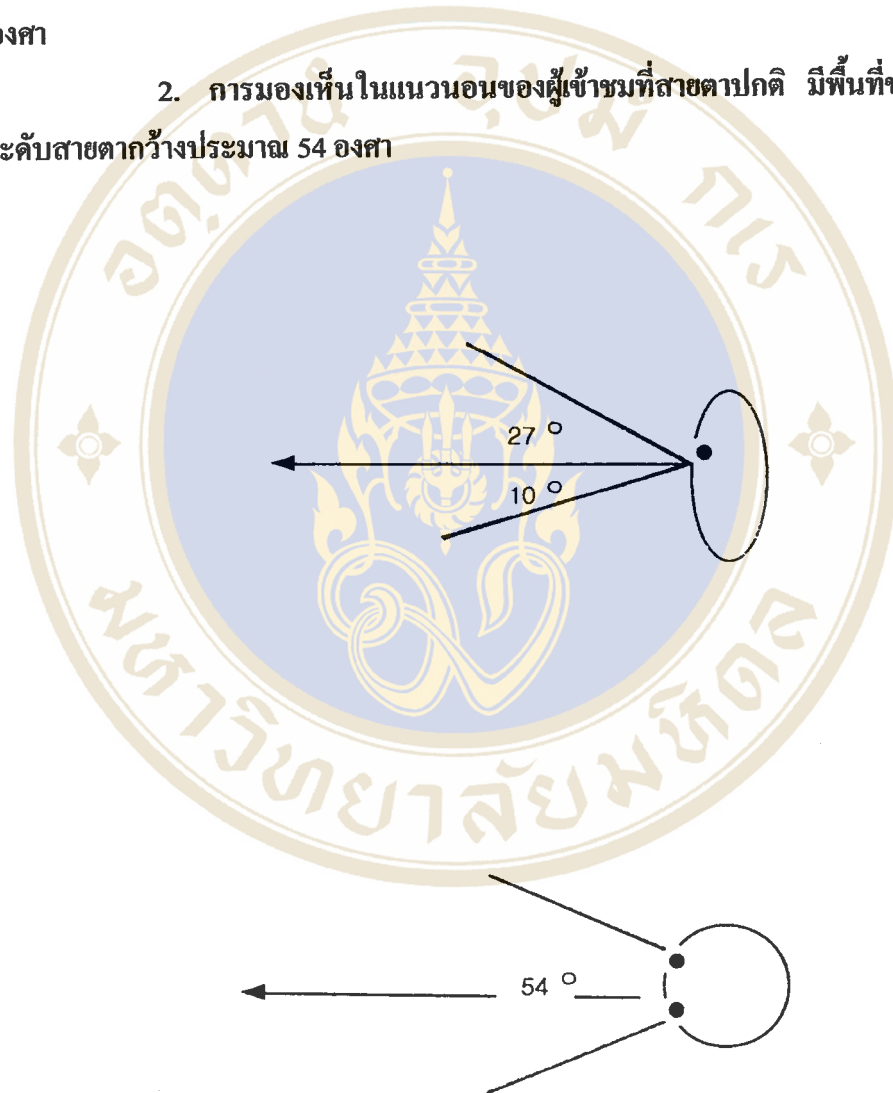
ภาพประกอบที่ 5 (ต่อ)

แสดงสัดส่วนความกว้างของมนุษย์

พื้นที่ในการมองเห็น

พื้นที่ในการมองเห็นของผู้เข้าชม ประกอบด้วยมุมมองเห็นในแนวตั้ง และการมองเห็นในแนวนอน ซึ่งผู้เข้าชมที่สายตาปกติจะมีการเห็นดังนี้

1. การมองเห็นในแนวตั้งของผู้เข้าชมที่สายตาปกติ มีพื้นที่ของการมองเห็นตั้งแต่มุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาประมาณ 27 องศา จนถึงระดับที่ต่ำกว่าระดับสายตาประมาณ 10 องศา
2. การมองเห็นในแนวนอนของผู้เข้าชมที่สายตาปกติ มีพื้นที่ของการมองเห็นในระดับสายตากว้างประมาณ 54 องศา



ภาพประกอบที่ 6

แสดงพื้นที่การมองเห็นในแนวนอนของผู้เข้าชมที่สายตาปกติ

(ที่มา อาทิตยา จันทะวงษ์, 124 : 2540)

มุมที่แสงมีผลกระทบต่อการมองเห็น
มุมที่แสงมีผลกระทบต่อการมองเห็นของผู้ชมที่มีสายตาปกติคือ แสงที่ทำมุม
เหนือระดับสายตาประมาณ 45 องศา



การติดตั้งป้ายอธิบายงานวัตถุแสดง

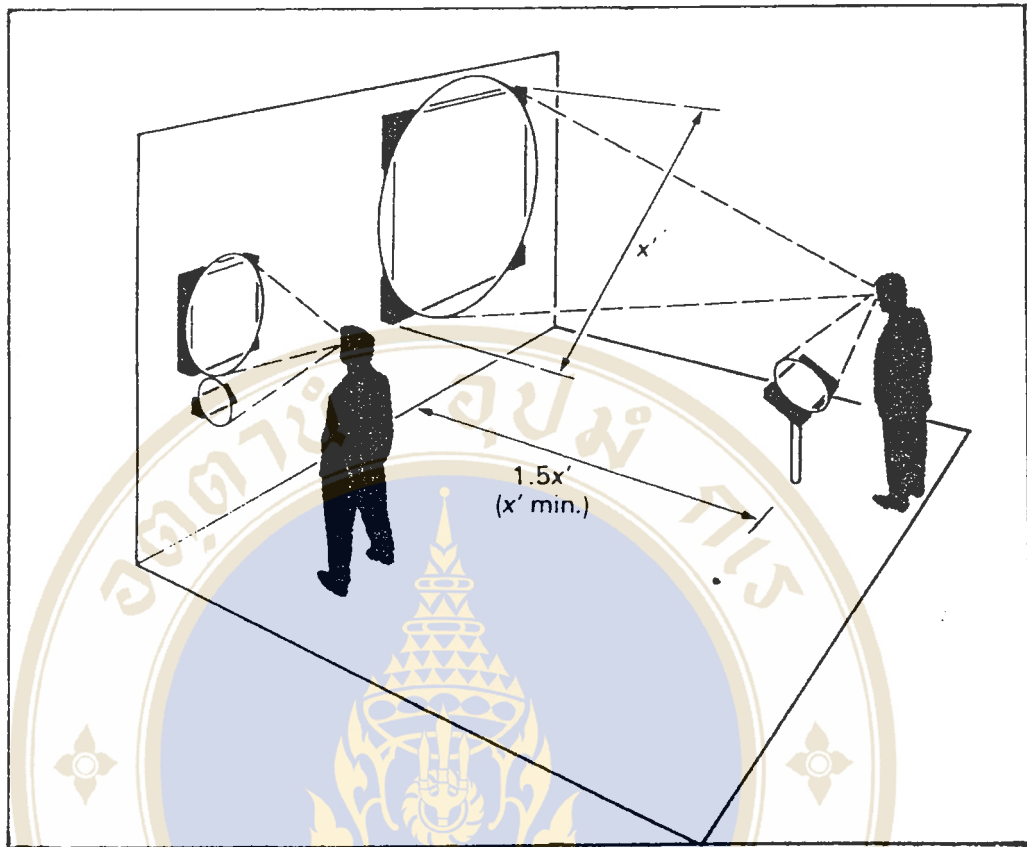
วัตถุแสดงและป้ายอธิบายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีความสัมพันธ์ในการจัดแสดงงาน การติดตั้งป้ายอธิบายอย่างถูกต้องเหมาะสม คือ การติดตั้งโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์กับการจัดแสดงและขนาดของวัตถุแสดงที่จัดเป็นสำคัญ (Matthews 1991 : 52) ดังนี้

- การติดตั้งป้ายอธิบายวัตถุแสดงที่มีขนาดเล็ก

ในการดูศิลปะวัตถุที่มีขนาดเล็กผู้เข้าชมควรมีระยะในการดูที่ค่อนข้างใกล้กับงานศิลปะที่จัดแสดง ดังนั้น ป้ายอธิบายจึงควรติดตั้งไว้ใกล้ ๆ กับวัตถุแสดง

- การติดตั้งป้ายอธิบายวัตถุแสดงที่มีขนาดใหญ่

ในการดูงานศิลปะที่มีขนาดใหญ่ผู้เข้าชมควรมีระยะในการดูที่ค่อนข้างห่างจากวัตถุแสดง ดังนั้น ป้ายอธิบายงานต้องมีขนาดใหญ่และควรติดตั้งไว้ในบริเวณที่ผู้เข้าชมสามารถดูประกอบกับวัตถุแสดงได้อย่างชัดเจน หรือห่างจากวัตถุแสดงแสดงประมาณ 1.5 เท่าของขนาดวัตถุ



ภาพประกอบที่ 8

แสดงการติดตั้งป้ายอธิบายที่มีความสัมพันธ์กับวัตถุที่จัดแสดง

ป้ายและคำบรรยาย

1. ประเภทของป้าย

สามารถแบ่งประเภทของป้ายได้คือ

- 1.1 ป้ายหัวเรื่อง (TITLE, CAPITAL LABEL) เป็นข้อความสั้น ๆ
- 1.2 ป้ายเรื่องนำ (INTRODUCTION LABEL) เป็นป้ายเรื่องย่อ ๆ แนะนำก่อนเข้าชม
- 1.3 ป้ายบรรยาย (EXPLANATORY LABEL) เป็นป้ายบรรยายประกอบวัตถุมี

ข้อความบรรยายเรื่องราวของวัตถุที่จัดแสดง

- 1.4 ป้ายประจำวัตถุ (INDIVIDUAL LABEL) ให้ข้อมูลเฉพาะวัตถุแต่ละชิ้น

2. สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบป้ายและคำบรรยาย

2.1 ขนาดของตัวอักษร ต้องเหมาะสมกับประเภทของป้ายและระยะทางในการยื่นดู
ได้แก่

ป้ายหัวเรื่อง นิยมใช้ขนาดตัวอักษร	5, 10, 20	ซม.
ป้ายเรื่องนำ นิยมใช้ขนาดตัวอักษร	15 – 20	มม.
ป้ายบรรยาย นิยมใช้ขนาดตัวอักษร	8 – 10	มม.
ป้ายประจำวัตถุ นิยมใช้ขนาดตัวอักษร	5	มม.

2.2 ชนิดของตัวอักษร ต้องเป็นแบบที่อ่านง่ายไม่ประดิษฐ์มากเกินไป ควรมี
ภาษากลางประกอบ เช่น ภาษาอังกฤษด้วย

2.3 สีของตัวอักษรและพื้นป้าย ต้องอ่านได้อย่างชัดเจน ไม่ปวดตา และได้มีการ
ทดลองการอ่านตัวหนังสือของมนุษย์ ได้ผลดังนี้

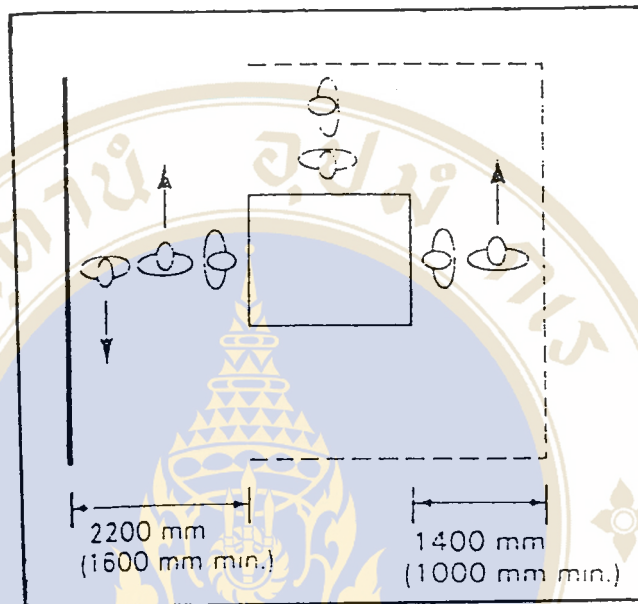
ตารางที่ 9 แสดงการทดลองอ่านตัวหนังสือของมนุษย์ในสีพื้นต่าง ๆ

สีตัวหนังสือ	สีพื้น	เวลา (วินาที)
ดำ	เหลือง	1.31
ดำ	ขาว	1.36
ดำ	ส้ม	1.40
ดำ	แดง	1.42
เหลือง	ดำ	1.34
เหลือง	น้ำเงิน	1.41
เหลือง	เขียว	1.42
เหลือง	แดง	1.44
เขียว	ขาว	1.35
เขียว	เหลือง	1.40
แดง	ขาว	1.36
แดง	เหลือง	1.40
แดง	ดำ	1.48
ขาว	น้ำเงิน	1.36
ขาว	ดำ	1.40
ขาว	เขียว	1.41
ขาว	แดง	1.47
น้ำเงิน	ขาว	1.37
น้ำเงิน	ส้ม	1.42
น้ำเงิน	แดง	1.43
ส้ม	ดำ	1.41

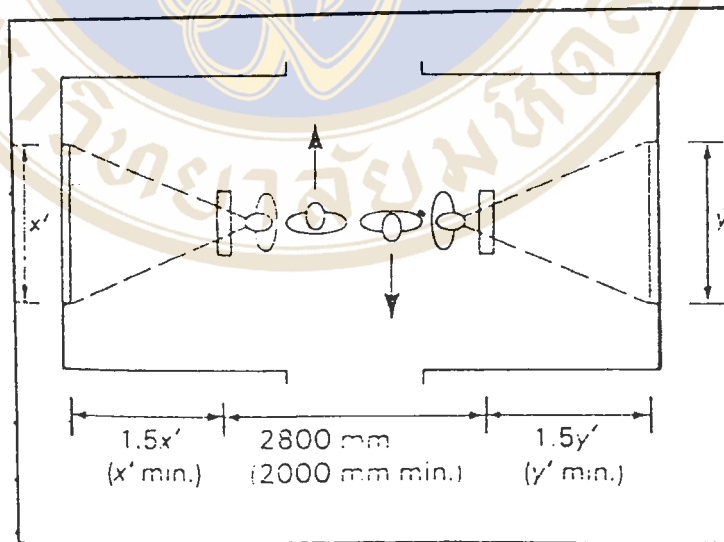
2.4 ระยะและตำแหน่งในการติดตั้งป้าย อยู่ในตำแหน่งที่อ่านได้สะดวกทั้งเด็กและผู้ใหญ่

2.5 วัสดุที่ใช้ในการผลิต ต้องทำให้อ่านง่าย วัสดุที่ไม่สะท้อนแสงมาก ถ้าเป็นกระจกใสควรมีฉากหลังรองรับ เพื่อให้เห็นตัวอักษรที่ชัดเจน

อย่างไรก็ดี ขนาดของพื้นที่จัดแสดงเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการจัดแสดงในแต่ละพื้นที่ และมีความสัมพันธ์ต่อการกำหนดขนาดและจำนวนของงานที่มาจัดแสดง การจัดแสดงที่ดีจึงควรคำนึงถึงความเหมาะสมระหว่างพื้นที่จัดแสดง และพื้นที่สำหรับการดูและการเดินชมของผู้เข้าชม



(ก) การจัดแสดงงานชิ้นเดียวบริเวณกลางพื้นที่



(ข) การจัดแสดงงานขนาดใหญ่อยู่ตรงข้ามกัน

ภาพประกอบที่ 9

แสดงขนาดของพื้นที่ซึ่งเหมาะสมกับการจัดแสดง

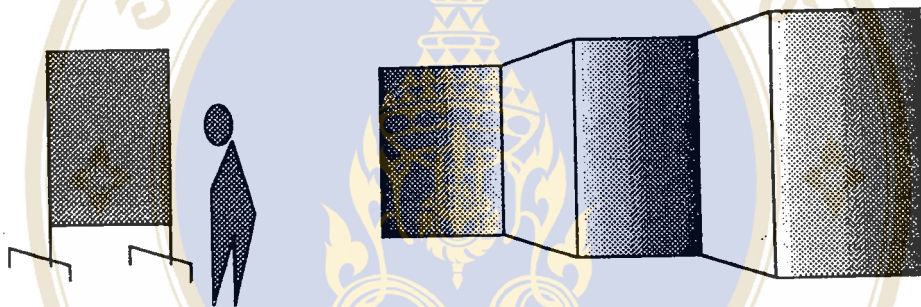
ที่มา : Matthews (1991 : 53)

ฉากและแผงกั้น (Partition and Screens)

ฉากและแผงกั้นเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของการจัดแสดง มีประโยชน์ในการช่วยให้การออกแบบการจัดแสดงเป็นระเบียบ มีพื้นที่ใช้สอยอย่างเหมาะสมและดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชม และยังใช้สำหรับติดตั้งงานศิลปะที่มีลักษณะสองมิติ รวมทั้งการแสดงข้อมูลต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี (Hall 1987 : 86)

1. ประเภทของฉากและแผงกั้น

ฉากและแผงกั้นที่นิยมใช้สำหรับการจัดแสดงแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ แผงเดี่ยวมีขาตั้งบนพื้น, แผงหลายแผงเป็นมุมเชื่อมต่อกัน, แผงแขวนติดตั้งกับเพดาน, แผงที่ติดตั้งกับพื้นและเพดาน และแผงที่เลื่อนไปมาด้านข้าง



(ก) แผงเดี่ยวมีขาตั้งบนพื้น

(ข) แผงหลายแผงเป็นมุมเชื่อมต่อกัน



(ค) แผงแขวนติดตั้งกับเพดาน

(ง) แผงที่ติดตั้งกับพื้นและเพดาน

(จ) แผงที่เลื่อนไปมาด้านข้าง

ภาพประกอบที่ 10

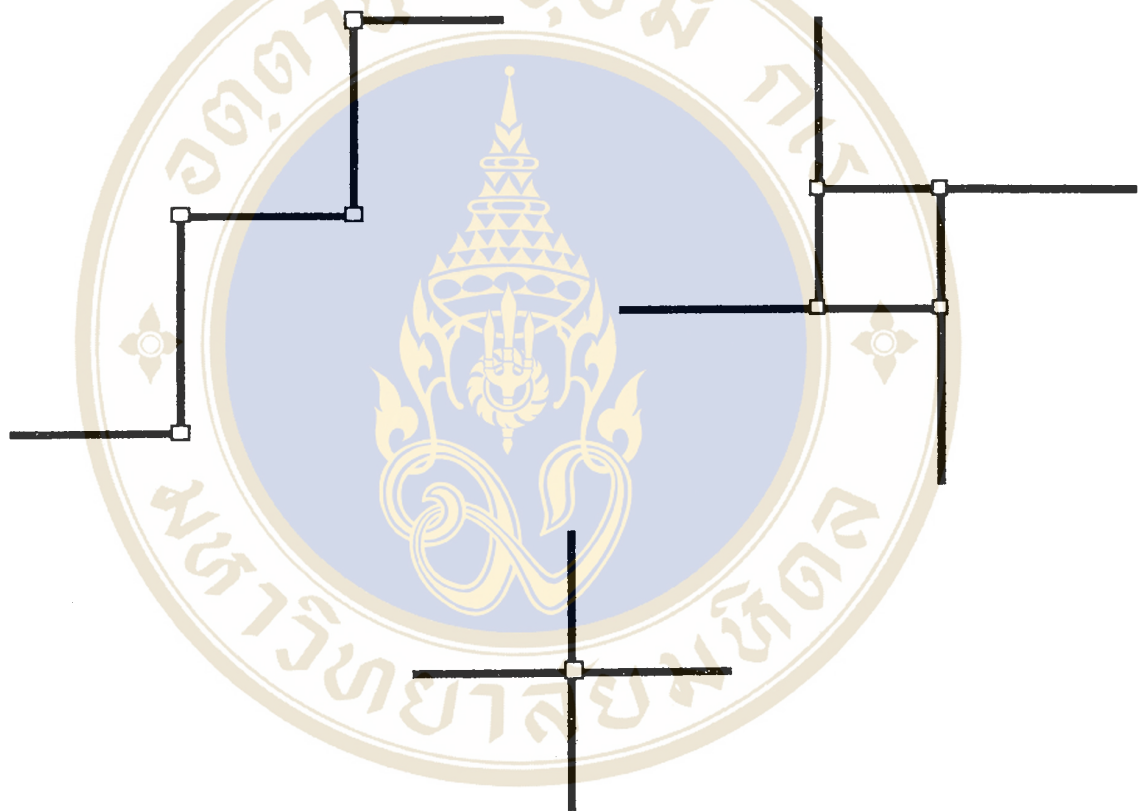
แสดงประเภทของฉากและแผงกั้น

2. การติดตั้งฉากและแผงกัน

การติดตั้งฉากและแผงกันสำหรับการจัดแสดงแบ่งออกได้หลายลักษณะ แนวทางที่สำคัญในการออกแบบการติดตั้งฉากและแผงกัน ได้แก่

2.1 การติดตั้งแบบเป็นมุมฉาก

การติดตั้งฉากและแผงกันเชื่อมต่อกันเป็นมุมฉาก เป็นแนวทางการติดตั้งที่สะดวกต่อการออกแบบการจัดแสดง และช่วยสร้างความเป็นระเบียบให้กับการแสดง

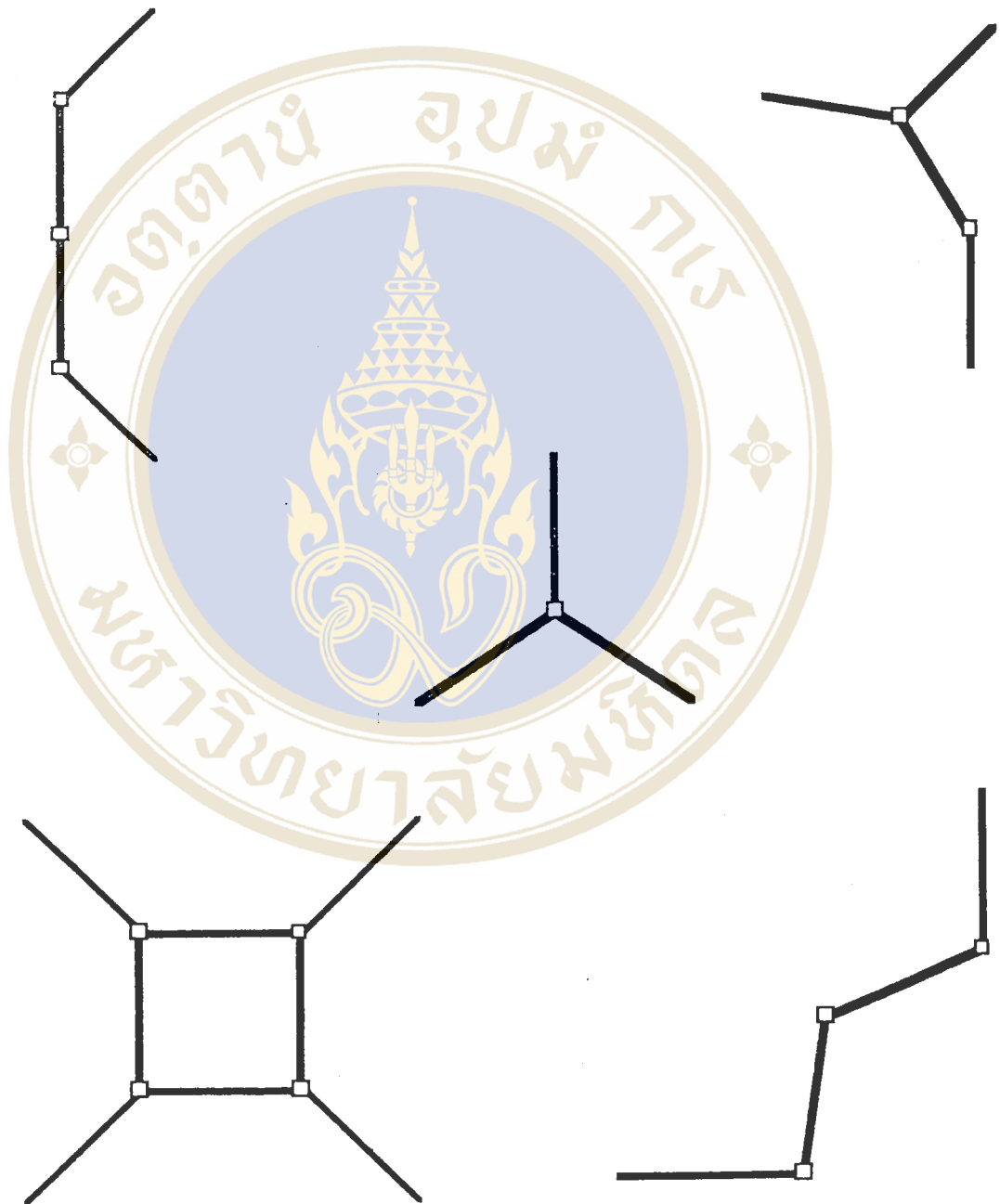


ภาพประกอบที่ 11

แสดงแนวทางการติดตั้งฉากและแผงกันเชื่อมต่อกันแบบเป็นมุมฉาก

2.2 การติดตั้งแบบไม่เป็นมุมฉาก

การติดตั้งจากและแผงกันเชื่อมต่อกันแบบไม่เป็นมุมฉาก เป็นแนวทางการติดตั้งที่มีความยืดหยุ่น ดึงดูดความสนใจ และสามารถปรับเปลี่ยนได้เป็นหลายลักษณะ



ภาพประกอบที่ 12

แสดงแนวทางการติดตั้งจากและแผงกันเชื่อมต่อกันแบบไม่เป็นมุมฉาก



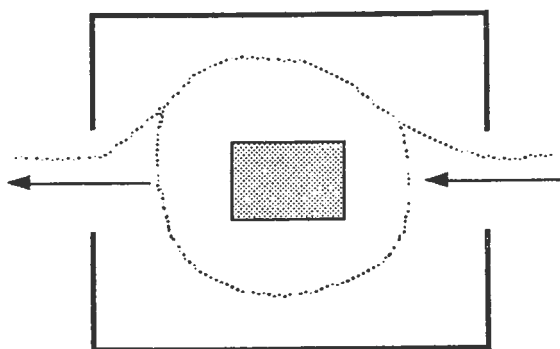
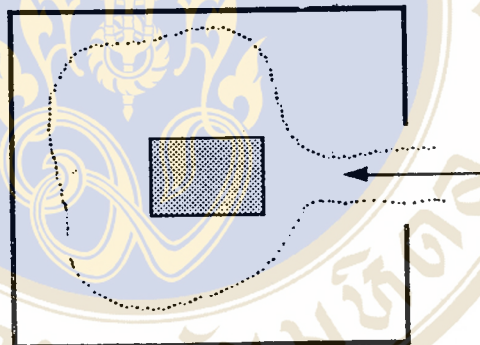
ทิศทางการเดินชม (Circulation)

ทิศทางการเดินชมของผู้เข้าชมห้องนิทรรศการ เป็นทิศทางการเดินดูวัตถุแสดง ภายในแต่ละห้องจัดแสดง และจากห้องจัดแสดงห้องหนึ่งไปยังห้องจัดแสดงอีกห้องหนึ่ง ทิศทางการเดินชมขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ประกอบด้วยลักษณะของผังห้องจัดแสดง, ตำแหน่งการจัดวางวัตถุแสดง ทัศนังที่ที่มีความเด่นเป็นพิเศษและงานอื่น ๆ การติดตั้งแผงกั้นภายในห้องจัดแสดง และการตัดสินใจของผู้เข้าชม

ทิศทางการเดินชมที่สำคัญในห้องจัดแสดงลักษณะต่าง ๆ (Hall 1987 : 131) มีดังนี้

1. ห้องจัดแสดงงานชิ้นเดียวบริเวณกลางห้อง

โดยส่วนมากที่มีการจัดแสดงงานชิ้นเดียวบริเวณกลางห้อง มักเป็นการจัดแสดงงานที่มีความสำคัญเป็นพิเศษ ดังนั้น ผู้เข้าชมจึงมักใช้เวลาในการดูค่อนข้างมาก และมีทิศทางการเดินชมเป็นการเดินชม โดยรอบงานที่จัดแสดง

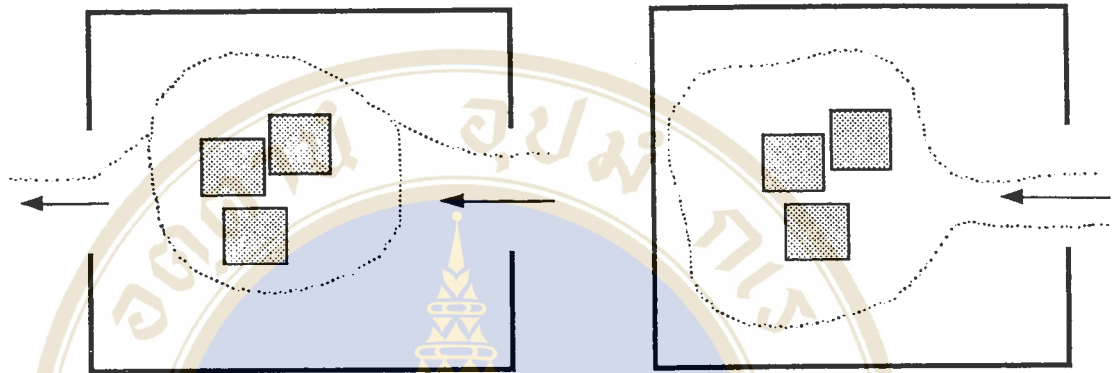


ภาพประกอบที่ 13

แสดงทิศทางการเดินชม โดยรอบงานที่จัดแสดง

2. ห้องที่จัดแสดงงานเป็นกลุ่มบริเวณกลางห้อง

ทิศทางการเดินชมห้องที่มีการจัดแสดงงานเป็นกลุ่มบริเวณกลางห้อง เป็นการเดินชมโดยรอบกลุ่มของงานที่จัดแสดง งานที่จัดแสดงเป็นกลุ่มมักเป็นงานที่มีความสัมพันธ์ และมีลักษณะใกล้เคียงกัน

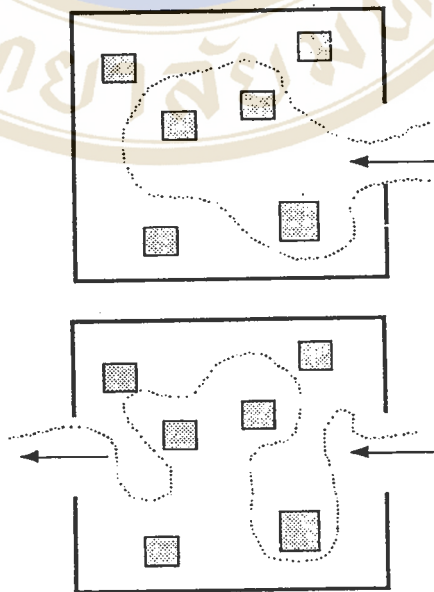


ภาพประกอบที่ 14

แสดงทิศทางการเดินชมห้องที่จัดแสดงงานเป็นกลุ่มบริเวณกลางห้อง

3. ห้องที่จัดแสดงงานกระจายทั่วห้อง

ทิศทางการเดินชมห้องที่มีการจัดแสดงงานกระจายอยู่ทั่วห้อง เป็นการเดินชมแบบอิสระ ผู้เข้าชมสามารถเดินชมงานต่าง ๆ ที่จัดแสดงตามสนใจของแต่ละคน

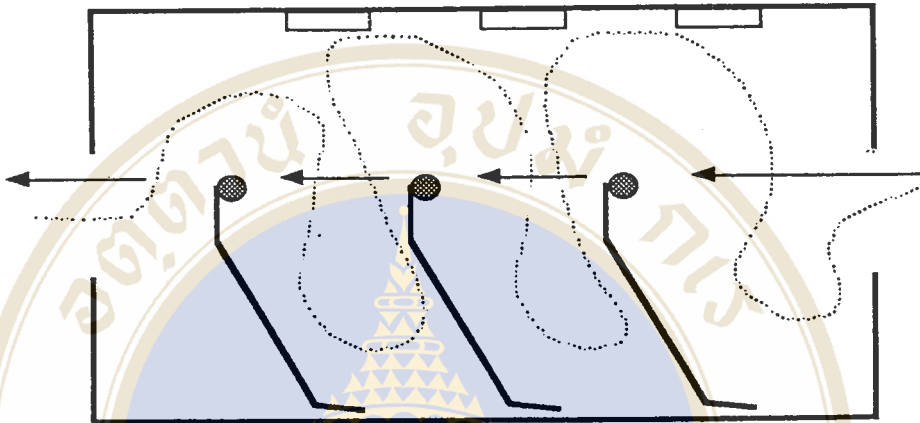


ภาพประกอบที่ 15

แสดงทิศทางการเดินชมห้องที่จัดแสดงงานกระจายทั่วห้อง

4. ห้องที่จัดแสดงงานชั้นพิเศษหลายชั้นบริเวณหน้าแพงกัน

ทิศทางการเดินชมห้องที่มีการจัดแสดงงานชั้นพิเศษหลายชั้นหน้าแพงกัน ประกอบด้วยการเดินทางงานชั้นพิเศษหลายชั้น และการเดินทางงานที่จัดแสดงบนแพงกันซึ่งอยู่ใกล้กับงานชั้นพิเศษ

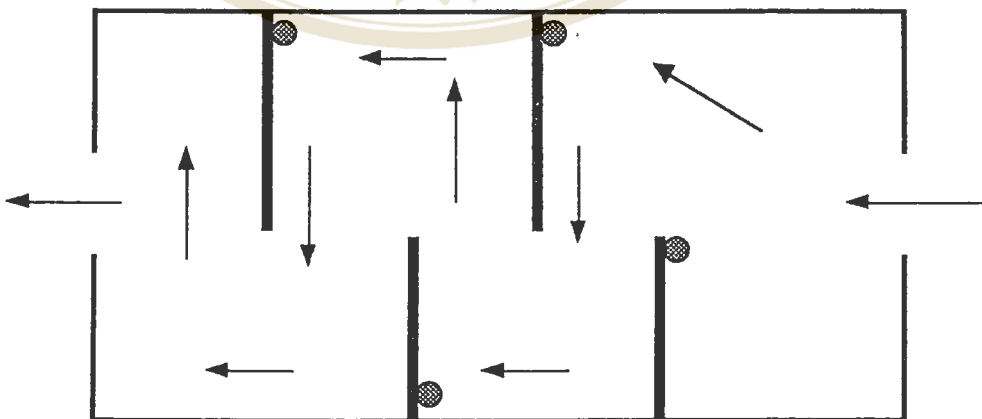


ภาพประกอบที่ 16

แสดงทิศทางการเดินชมห้องที่จัดแสดงงานชั้นพิเศษหลายชั้นบริเวณหน้าแพงกัน

5. ห้องที่จัดแสดงงานในลักษณะกำหนดทิศทางการเดิน

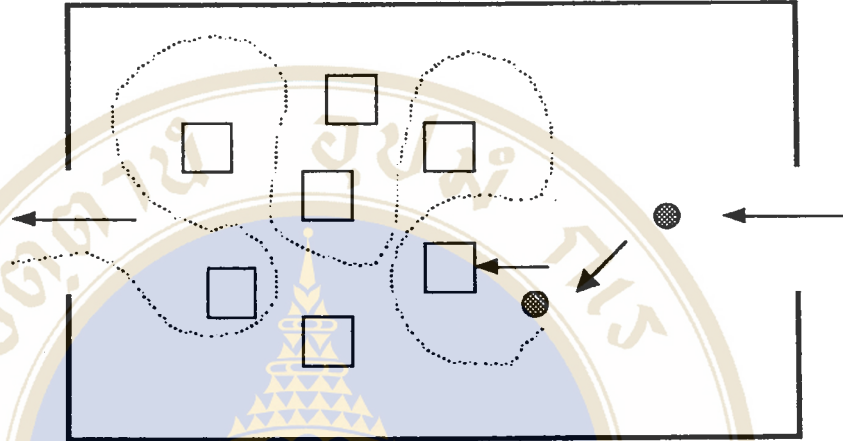
ทิศทางการเดินชมห้องที่มีการจัดแสดงในลักษณะกำหนดทิศทางการเดิน เป็นการเดินชมงานทั้งหมดที่จัดแสดงตามทิศทางที่กำหนดไว้ด้วยการใช้แพงกัน



ภาพประกอบที่ 17

แสดงทิศทางการเดินชมห้องที่จัดแสดงงานในลักษณะกำหนดทิศทางการเดิน

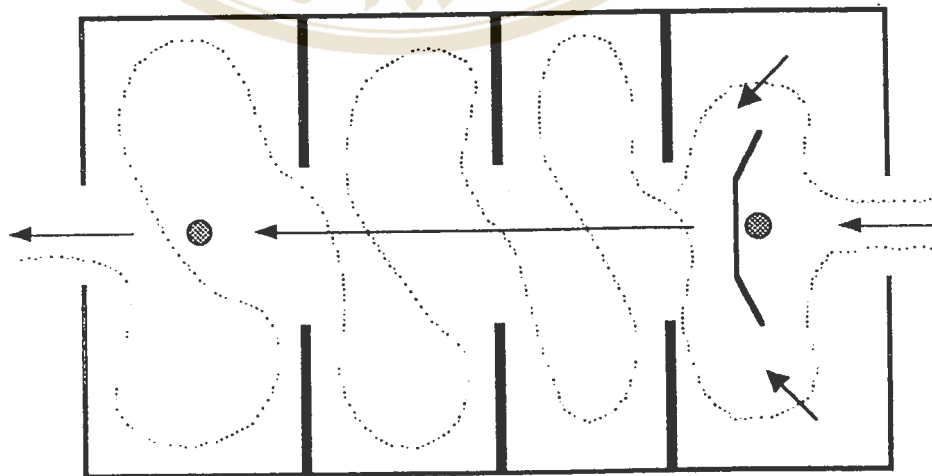
6. ห้องที่จัดแสดงงานจีนพิเศษอยู่ด้านหน้าและงานหลายชั้นอยู่ด้านใน
 ทิศทางการเดินชมห้องที่มีการจัดแสดงงานจีนพิเศษอยู่ด้านหน้าและงาน
 หลายชั้นอยู่ด้านใน เป็นการเดินชมงานจีนพิเศษ ซึ่งจัดแสดงอยู่ด้านหน้า และการเลือกเดินชมงาน
 อื่น ๆ ที่จัดแสดงอยู่ภายในห้อง



ภาพประกอบที่ 17 (ต่อ)

แสดงทิศทางการเดินชมห้องที่จัดแสดงงานจีนพิเศษอยู่ด้านหน้าและงานหลายชั้นอยู่ด้านใน

7. ห้องที่จัดแสดงงานจีนพิเศษอยู่ด้านหน้าและด้านในสุดของห้อง
 ทิศทางการเดินชมห้องที่มีการจัดแสดงงานจีนพิเศษอยู่ด้านหน้าและด้านในสุด
 ของห้องประกอบด้วยการเดินทางชมงานจีนพิเศษ ซึ่งจัดแสดงอยู่ด้านหน้าและด้านในสุดของห้อง
 และการเลือกเดินชมงานอื่น ๆ ที่จัดอยู่ด้านข้างระหว่างทางเดินภายในห้อง



ภาพประกอบที่ 17 (ต่อ)

แสดงทิศทางการเดินชมห้องที่จัดแสดงงานจีนพิเศษอยู่ด้านหน้าและด้านในสุดของห้อง

ผังห้องจัดแสดง (Generic Plans for Exhibit Area)

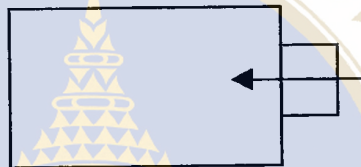
ผังห้องของห้องจัดแสดงแบ่งออกได้หลายลักษณะขึ้นอยู่กับขนาดและโครงสร้างของห้องนิทรรศการ

Mathews (1991 : 21-22) ได้แบ่งผังห้องจัดแสดงเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

1. ผังแบบ Open Plan

ได้แก่ ผังที่มีลักษณะเป็นห้องกว้าง มีทิศทางการเดินทางแบบอิสระ (Free Circulation) และมีทางเข้ากับทางออกเป็นทางเดียวกัน

ผังแบบ Open Plan เป็นผังที่เหมาะสมสำหรับการจัดแสดงในลักษณะทั่วไป



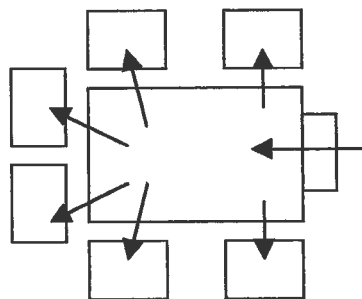
ภาพประกอบที่ 18

แสดงลักษณะผังแบบ Open Plan

2. ผังแบบ Core and Satellites / Enfilade

ได้แก่ ผังที่มีห้องหลักอยู่ตรงกลาง และมีห้องย่อย ๆ หลายห้องรายล้อมและเชื่อมต่อกับห้องหลัก มีทิศทางการเดินทางแบบอิสระ (Free Circulation) และแบบเดินชมจากห้องหลักแล้วแยกไปยังห้องย่อยแต่ละห้อง (Circulation Control Core to Specific Satellites) และมีทางเข้ากับทางออกเป็นทางเดียวกัน

ผังแบบ Core and Satellites เป็นผังที่เหมาะสมสำหรับการจัดแสดงนิทรรศการหลักในห้องกลาง และการจัดนิทรรศการการหมุนเวียน หรือนิทรรศการพิเศษในห้องย่อยต่าง ๆ



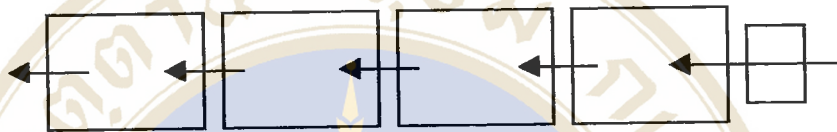
ภาพประกอบที่ 19

แสดงลักษณะผังแบบ Core and Satellites

3. ผังแบบ Linear Procession

ได้แก่ ผังที่มีห้องหลายห้องเรียงรายและเชื่อมต่อกัน มีทิศทางการเดินชมแบบกำหนดได้ (Controlled Circulation) คือ การเดินชมจากห้องแรกไปยังห้องสุดท้าย และมีทางเข้ากับทางออกไม่ใช่ทางเดียวกัน

ผังแบบ Linear Procession เป็นผังที่เหมาะสมสำหรับการจัดแสดงผลงานตามลำดับ หรือตามหัวข้อ เช่น ชุดสมัยของศิลปะ หรืองานศิลปะประเภทต่าง ๆ เป็นต้น



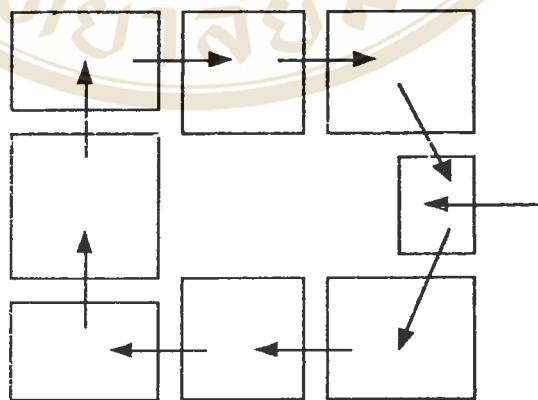
ภาพประกอบที่ 20

แสดงลักษณะผังแบบ Linear Procession

4. ผังแบบ Loop

ได้แก่ ผังที่มีห้องเรียงรายต่อกันเป็นกลุ่ม มีทิศทางการเดินชมจากห้องหนึ่งไปยังอีกห้องหนึ่งจนครบ (Circulation Returns to Entrance) และมีทางเข้ากับทางออกเป็นทางเดียวกัน

ผังแบบ Loop เป็นผังที่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมแบบรวมศูนย์ และแบบการกระจายไปยังห้องต่าง ๆ



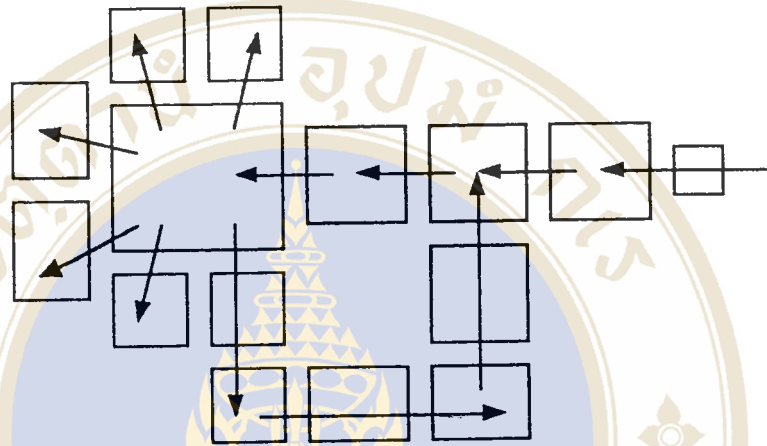
ภาพประกอบที่ 21

แสดงลักษณะผังแบบ Loop

5. ฟังแบบ Complex

ได้แก่ ฟังที่มีห้องหลายห้องเรียงรายและเชื่อมต่อกันในหลายลักษณะ มีทิศทางการเดินชมขึ้นอยู่กับความต่อเนื่องของห้องต่าง ๆ และมีทางเข้ากับทางออกเป็นทางเดียวกัน

ฟังแบบ Complex เป็นฟังที่เหมาะสมสำหรับการจัดแสดงที่มีความซับซ้อน หรือมีการจัดแสดงหลายหัวข้อ



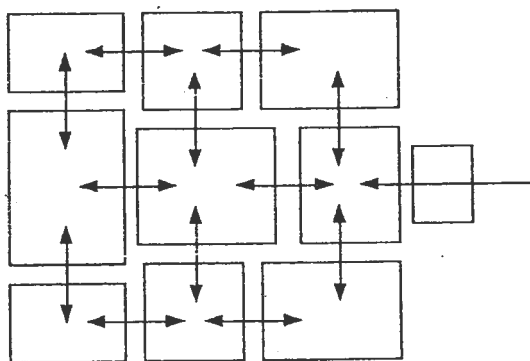
ภาพประกอบที่ 22

แสดงลักษณะฟังแบบ Complex

6. ฟังแบบ Labyrinth

ได้แก่ ฟังที่มีห้องเรียงรายต่อกันเป็นกลุ่มและมีห้องอยู่ตรงกลาง มีทิศทางการเดินชมแบบอิสระ (Free Circulation) และมีทางเข้ากับทางออกเป็นทางเดียวกัน

ฟังแบบ Labyrinth เป็นฟังที่เหมาะสมสำหรับการจัดแสดงที่เน้นความสัมพันธ์ของเรื่องราวกับผลงานทั้งหมดที่จัดแสดง



ภาพประกอบที่ 23

แสดงลักษณะฟังแบบ Labyrinth

สรุปได้ว่า การรับรู้เชิงจิตวิทยาของมนุษย์ และความสัมพันธ์ของร่างกายมนุษย์กับการออกแบบนั้นต่างมีความเกี่ยวข้องกัน และส่งผลต่อการออกแบบนิทรรศการ ซึ่งในการออกแบบที่ดีนั้นจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในด้านนี้ด้วย ทั้งนี้เพื่อให้งานออกแบบนั้นสำเร็จลุล่วงได้ดี

นอกจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหุ่นวังหน้าและเอกสารตำราวิชาการเกี่ยวกับการออกแบบนิทรรศการต่างๆ แล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษารูปแบบและแนวคิดการจัดแสดงนิทรรศการที่เกี่ยวข้องกับหุ่น โดยเลือกศึกษาที่พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทยและพิพิธภัณฑ์โขน มีเนื้อหาสรุปได้ดังนี้ คือ

2.3 กรณีศึกษารูปแบบและแนวคิดเป็นการจัดนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย และพิพิธภัณฑ์โขน

ในการเลือกศึกษาพิพิธภัณฑ์สองแห่งนี้เพื่อวิเคราะห์ถึงรูปแบบและแนวคิดของการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย และพิพิธภัณฑ์โขนเพราะเป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีรูปแบบจัดแสดงทางด้านหุ่นในเชิงการออกแบบที่น่าสนใจและสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางของการนำเสนอในการออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้าได้ โดยการศึกษานี้มุ่งเน้นถึงรูปแบบของตัวนิทรรศการเป็นสิ่งสำคัญ

2.3.1 พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย

พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทยมีวัตถุประสงค์หลักที่สำคัญ คือต้องการจะส่งเสริม เผยแพร่และอนุรักษ์ไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมของประเพณีไทย อันเป็นนโยบายที่สำคัญที่ทำให้รูปแบบของผลงานในพิพิธภัณฑ์ต้องการที่จะถ่ายทอดผลงานให้เห็นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ดังนั้นการปั้นรูปบุคคลสำคัญจึงทำให้ผู้เข้าชมได้รับความรู้ในแง่มุมทั้งทางชีวประวัติ คุณงามความดี ตลอดจนหน้าที่ของบุคคลนั้น ๆ อันเป็นการง่ายที่จะทำให้ผู้ชมได้เรียนรู้ โดยผ่านสื่ออันเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมความเป็นไทยได้อย่างลึกซึ้งด้วย เพราะหุ่นขี้ผึ้งไฟเบอร์กลาสนั้นเป็นงานสามมิติ ทำให้แสดงถึงบรรยากาศโดยรวมได้ เอกลักษณะที่โดดเด่นของหุ่นขี้ผึ้งประการหนึ่ง ก็คือ ความสมจริง และความเหมือนจริง ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของการสร้างหุ่นขี้ผึ้งไฟเบอร์กลาสนี้



แผนภูมิที่ 6 แสดงการถ่ายทอดความคิดของศิลปินไปสู่ผู้ชม
ที่มา (เอกสาร พิพิธภัณฑสถานหุ่นขี้ผึ้งไทย มิติใหม่ของการรังสรรค์วัฒนธรรม, 2536 : 5)

2.3.1.1 การศึกษาสภาพแวดล้อมภายนอกอาคาร

- ที่ตั้งของพิพิธภัณฑสถานหุ่นขี้ผึ้งไทยอยู่นนปิ่นเกล้านครชัยศรี กม.31 จังหวัดนครปฐม พิพิธภัณฑสถานแห่งนี้เกิดขึ้น โดยกลุ่มศิลปินอิสระ ไม่ขึ้นตรงต่อหน่วยงานของราชการ มีความคาดหวังต้องการที่จะทำพิพิธภัณฑสถานให้เป็นพิพิธภัณฑสถานของประชาชน รูปแบบตัวอาคารจึงมีลักษณะเรียบง่ายดูเป็นกันเองกับผู้ชม เป็นอาคาร 2 ชั้น ขาวเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า วางตั้งขวางกับถนนใหญ่ สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากริมถนนด้านนอก รอบ ๆ อาคารมีการตกแต่งด้วยสระน้ำขนาดใหญ่ และมีสนามหญ้า ทั้งนี้เพื่อเป็นการปรับอารมณ์ของผู้ชมและเป็นจุดพักผ่อนรวมทั้งเป็นสถานที่จัดกิจกรรมพิเศษในโอกาสต่าง ๆ

2.3.1.2 การศึกษาสภาพแวดล้อมภายในอาคาร

การจัดการกับพื้นที่ใช้สอยภายในอาคาร แบ่งเป็น 2 โซนใหญ่ ๆ คือ ชั้นล่าง เป็นห้องแสดงจัดนิทรรศการ มีห้องแสดง 6 ห้อง สำหรับจัดแสดงหุ่นชุดพระอริยสงฆ์ 4 ห้อง และชุดมุมนั่งของชีวิต 2 ห้อง ชั้นบน เป็นห้องแสดงนิทรรศการหมุนเวียนปัจจุบันมี 4 ห้อง คือ ห้องแรกเป็นนิทรรศการ ชุดทาสต่างประเทศ ห้องที่ 2 เป็นนิทรรศการชุดพระบรมรูปอดีตพระมหากษัตริย์ราชวงศ์จักรี ห้องที่ 3 เป็นนิทรรศการ ชุดทาสประเทศไทย โรงบ่อนเบี้ยและพระบาทสมเด็จพระปิยมหาราชทรงประกาศเลิกทาส ห้องที่ 4 เป็นนิทรรศการเกี่ยวกับสุนทรภู่ และตัวละครในวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ห้องที่ 5 เป็นนิทรรศการชุดการเล่นของไทยและการละเล่นพื้นบ้าน

บรรยากาศโดยรวมของรูปแบบการจัดแสดงทั้ง 2 ชั้น จะเน้นเกี่ยวกับการให้แสงและสี ซึ่งมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้ชม รวมทั้งใช้เสียงประกอบบริเวณส่วนจัดแสดงที่เน้นเป็นจุดเด่น (Hi-light) ของห้อง การสร้างฉาก (Background) เป็นการช่วยเพิ่มเติมเต็มองค์ประกอบของหุ่นขี้ผึ้งให้ดูโดดเด่นสมจริง ประกอบหุ่นที่ดูมีชีวิตและการศึกษาถึง บริบทที่มีอยู่ในตัวหุ่นแต่ละตัวก่อนลงมือ

สร้างจริง (สัมภาษณ์ : พิฑูรย์ พิทยากรศิลป์ 11 กันยายน 2543) ทำให้แสดงท่าทางตลอดจนอารมณ์ความรู้สึก คอสมจริงมากขึ้น บรรยากาศของหุ่นแต่ละตัวและการจัดแสงไฟดูแตกต่างกันออกไป โดยขึ้นกับผู้ปั้นหุ่นจี๊ตติ้งแต่ละคนว่าต้องการถ่ายทอดอารมณ์แง่มุมไหนออกมา ส่วนป้าย (Board) คำบรรยาย จะมีอยู่บ้างแต่ไม่โดดเด่น เป็นการเขียนข้อความที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเพียงเล็กน้อย ทั้งนี้เพื่อผู้ชมที่สนใจจะได้ไปศึกษาค้นคว้าต่อ บางห้องแสดงก็ไม่ได้มีฉากที่แสดงความสัมพันธ์กับหุ่นที่มีอยู่ ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นความอยากรู้ของผู้ชมได้ประหนึ่งเช่น ห้องสุนทรภู่ กวีเอกของไทย ได้ตั้งวางรูปสุนทรภู่ นั่งเขียนบทกลอนอยู่ติดมุมห้อง ไม่มีฉากอะไรด้านหลัง เบื้องหน้าเป็นรูปปั้นหุ่นจี๊ตติ้ง ในวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี โดยตั้งวางเรียงรายไม่มีฉากหลังเช่นกัน ใช้เส้นเชือกกันเป็นเขตแนวรูปแบบของการจัดนิทรรศการพิพิธภัณฑสถานหุ่นจี๊ตติ้งนี้เป็นการนำหลักการออกแบบและการรับรู้ของผู้ชมมาใช้ได้อย่างน่าสนใจ เพราะสามารถดึงดูดและเรียกความสนใจของผู้ชมได้มาก องค์ประกอบทางศิลปะที่วานี้ก็คือ เรื่องของ แสง สี เสียง ที่ถูกนำมาใช้ในการแสดงบรรยากาศให้สัมพันธ์กับจิตวิทยาการรับรู้ของผู้เข้าชมนั่นเอง

2.3.2 พิพิธภัณฑสถาน

พิพิธภัณฑสถาน เป็นพิพิธภัณฑสถานที่มีวัตถุประสงค์ที่ต้องการอนุรักษ์ทางด้านศิลปวัฒนธรรมไทย และดังนั้นจึงได้นำเอาการแสดงโขนซึ่งเป็นงานศิลปกรรมแขนงหนึ่งโดยได้จำลองสิ่งที่สำคัญ ๆ เกี่ยวกับการแสดงโขนและเรื่องราวเกียรติ เพื่อให้ผู้ชมและผู้สนใจได้รู้ถึงประวัติความเป็นมาของโขนและด้านอื่น ๆ ที่บริบทของโขน โดยพยายามจัดแสดงให้เป็นแบบครบวงจร แม้จะมีข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่ ที่คับแคบแต่ก็เต็มไปด้วยข้อมูลและสาระที่น่าสนใจ

2.3.2.1 การศึกษาสภาพแวดล้อมภายนอกอาคาร

พิพิธภัณฑสถาน เป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาด ด้วยพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาด เดิมเป็นที่ประทับของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าจุมภุภษณ์บริพัตร กรมหมื่นนครสวรรค์ และหม่อมราชวงศ์ พันธุ์ทิพย์ บริพัตร มีความเป็นเอกลักษณ์คือ เป็นพิพิธภัณฑสถานแห่งแรกของเอกชนที่เปิดให้ชมขณะที่เจ้าของใช้เป็นที่ประทับ แต่เดิมมีเรือนไทย 6 หลัง โอบล้อมด้วยต้นไม้ ตรงกลางปรับปรุงอาคารเรือนไทยเพิ่มเติมอีก 2 หลัง ซึ่งหนึ่งในนั้นเป็นพิพิธภัณฑสถานซึ่งมีลักษณะความสัมพันธ์ที่เชื่อมต่อกับเรือนไทยชุดเก่า บรรยากาศโดยทั่วไป จะเน้นความเป็นกันเองต่อผู้ชมให้มากที่สุด เพราะจะไม่มีป้ายห้ามหรือแสดงทิศทางใด ๆ ตามอย่างพิพิธภัณฑสถานที่ตั้งอยู่ริมถนนศรีอยุธยา เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร

2.3.2.2 การศึกษาสภาพแวดล้อมภายในอาคาร

พิพิธภัณฑ์โชนเป็นส่วนหนึ่งของอาคารเรือนไทย โดยมีการจัดแสดงอยู่ 2 ส่วนของตัวอาคาร คือ ชั้นบนและชั้นล่าง มีพื้นที่ขนาดเล็กทั้ง 2 ชั้น รวมกันประมาณ 30 ตารางเมตร และในส่วนชั้นล่าง มีการใช้พื้นที่โดยแบ่งออกเป็น 3 โชน ดังนี้คือ

โชนที่ 1 เป็นงานปั้นหุ่นดินเผาตัวเล็ก ๆ พร้อมจากตัวในกล่องใส ลักษณะเหมือนถ้ำมอญ มีทั้งหมด 5 กล่อง แต่ละกล่องเป็นเรื่องราวเกียรติมี 5 ตอน ได้แก่

- ตอนปราบหนทุก
- ตอนยกศร
- ตอนลักนางสีดา
- ตอนนาคบาศ
- ตอนกล่องควงใจ

เนื้องานปั้นที่ว่าเป็นผั่งแสดงภาพถ่ายจากศิลาจารึกจากผนังรอบอุโบสถวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม

โชนที่ 2 จัดแสดงเป็นกองทัพตุ๊กตาดขนาดเล็ก จวบจนศึกกุมภกรรณ มีรางเลื่อนกดปุ่มให้มาสู้รบกันได้พร้อมการใช้แสง สี เสียง ประกอบ เพื่อต้องการสื่อความหมายของการจัดกระบวนการทิวในอดีต

โชนที่ 3 เป็นวีดิทัศน์การแสดงโชน ป้ายบรรยายเน้นความทันสมัยโดยใช้ระบบพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์

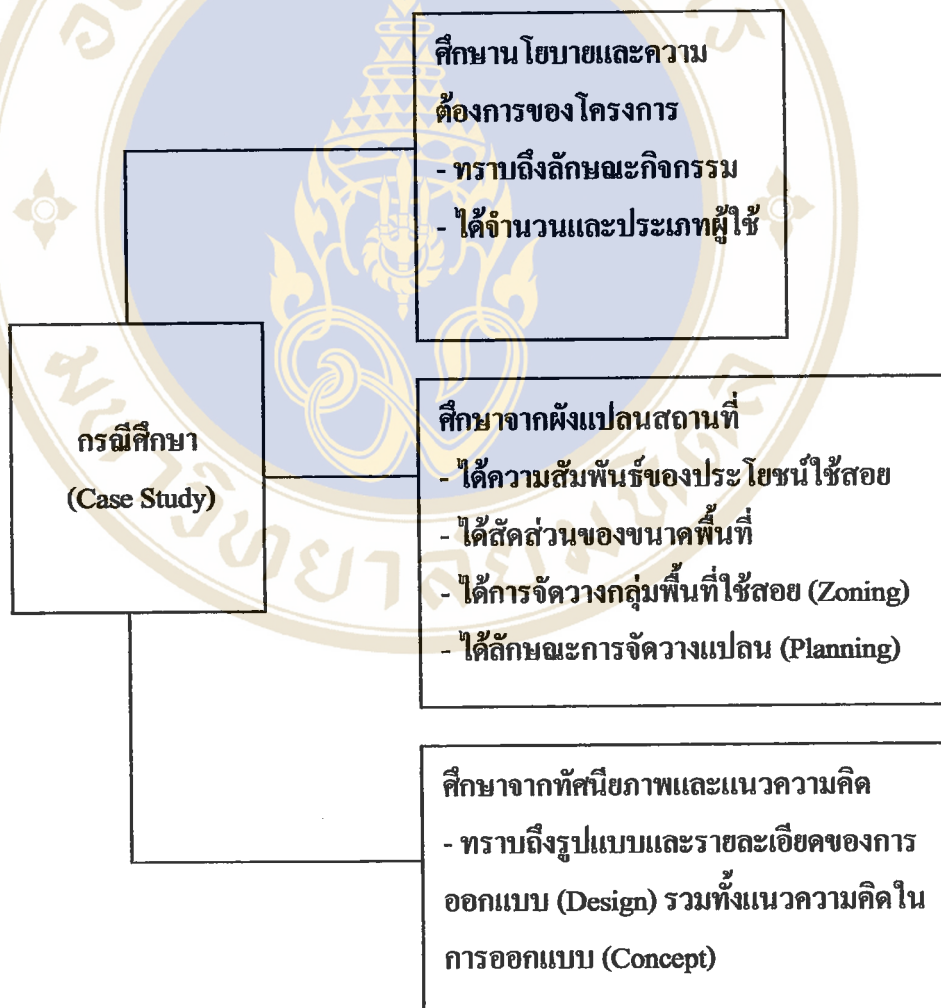
ส่วนชั้นบน แบ่งเป็น 2 โชน หลัก ๆ จัดวางตามแนวยาวนานกับทางเดิน โดย

โชนที่ 1 มุมด้านซ้าย (ด้านประตูทางเข้า) เป็นการทำหัวโชนจำลองที่ถูกต้องตามขั้นตอนการสร้างทุกอย่าง ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมและผู้ที่เกี่ยวข้องได้ศึกษา

โชนที่ 2 มุมด้านขวา (ถัดมาจากหัวโชน) เป็นการแสดงชุดโชน โดยจำลอง เพราะพื้นที่มีจำกัด เป็นหุ่นละครเล็กของ สาคร ยังชีพสวัสดิ์ (ศิลปินแห่งชาติ 2539) บรรยายกลโดยรวม ภายในห้องจัดแสดงนั้นเน้นถึงความทันสมัย แต่เรียบง่ายโดยวัตถุแสดงถูกจัดตั้งไว้ ในตู้กระจกและมีแท่นฐานรองรับที่ออกแบบสมัยใหม่ แต่ไม่เคอะเขิน มีการใช้แสงไฟช่วยกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ

“พิพิธภัณฑ์โชนวังสวนผักกาด จึงถือเป็นมิติใหม่ของพิพิธภัณฑ์ที่ผู้ชมมิได้เพียงเข้าชมของที่จัดแสดงไว้ในตู้เท่านั้น แต่ยังผสมผสานสื่อทันสมัยเข้ามาเพื่อความมีชีวิตชีวาแก่พิพิธภัณฑ์โชน เพื่อให้เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในเรื่องรามเกียรติ์และการสร้างโชนที่สมบูรณ์แห่งหนึ่งของประเทศไทย” (วารสารสัมพันธ์มูลนิธิจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย-พันธุ์ทิพย์, 2542 : 11)

การศึกษาที่ได้นำโครงการ 2 โครงการมาใช้เป็นกรณีศึกษา คือ พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย และพิพิธภัณฑ์โชน (วังสวนผักกาด) ทั้งนี้เพื่อนำมาสู่การวิเคราะห์เปรียบเทียบ มีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้ได้ข้อสรุปภาพลักษณ์ (Image) ในการออกแบบได้อย่างมีเหตุผล น่าเชื่อถือ โดยเป็นการประเมินผลในด้านต่าง ๆ ทั้งประโยชน์ใช้สอย รูปแบบของพื้นที่ใช้สอย (Space) องค์ประกอบต่าง ๆ ที่แวดล้อม (Environment) ตลอดจนแนวคิดในการออกแบบหรือแนวคิดที่เป็นรูปธรรม (Design Concept) และรวมถึงการกำหนดแก่นเรื่อง (Theme) ซึ่งในการเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า สามารถสรุปเป็นตารางเกณฑ์การออกแบบ โดยจัดแบ่งการศึกษาตามเรื่องดังนี้ คือ



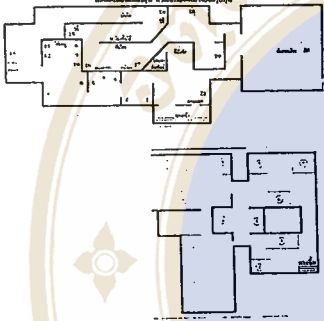
แผนภูมิที่ 7 แสดงผลการศึกษาจากกรณีศึกษา

ที่มา (จันทน์ เพชรานนท์ : 2542, 91)

ตารางที่ 10 กรณีศึกษาโครงการพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทยและพิพิธภัณฑ์โจน

ชื่อ	พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย	พิพิธภัณฑ์โจน (วังสวนผักกาด)
ประเภท	พิพิธภัณฑ์เฉพาะเรื่อง(สังกัดเอกชน)	พิพิธภัณฑ์เฉพาะเรื่อง(สังกัดเอกชน)
สถานที่ตั้ง	ถนนปิ่นเกล้า-นครชัยศรี กม. 31 อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม	ถนนศรีอยุธยา เขตพญาไท จ.กรุงเทพฯ
เจ้าของ	อาจารย์ดวงแก้ว พิทยากรศิลป์	มูลนิธิ จุมภฏ – พันธุ์ทิพย์
แนวความคิด ในการออกแบบ	ต้องการส่งเสริม เผยแพร่ อนุรักษ์ ศิลปะและประเพณีไทย โดยถ่าย ทอดผลงานผ่านสื่อเป็นรูปธรรม ได้ แก่ รูปปั้น บุคคลสำคัญต่าง ๆ อาทิ พระมหากษัตริย์ไทยในราชวงศ์จักรี พระอริยสงฆ์ ตัวละครในวรรณคดี ไทยของสุนทรภู่ การละเล่นของไทย และรูปคนที่แสดงสภาพวิถี ชีวิตไทย เพื่อการรับรู้และเข้าใจโดย ง่ายและชัดเจน	เพื่ออนุรักษ์งานทางด้านศิลปวัฒน ธรรมของไทย และนำเสนอโดยการ ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ มาช่วยใน การจัดแสดง เช่น คอมพิวเตอร์ และ สื่อที่มีการเคลื่อนไหว มาเป็นจุดเด่น (Hi - light) ถือเป็นนวัตกรรมใหม่ ประกอบด้วย โต๊ะตู้ แทนฐาน (Furniture) ที่เน้นการร่วมสมัย
แก่นเรื่อง หรือเรื่องราวหลักใน การออกแบบ (THEME)	แก่น (THEME) เน้นการอนุรักษ์ มรดกของชาติประกอบด้วย - ชาติ - ศาสนา - พระมหากษัตริย์	โจนเป็นมรดกของไทยที่สำคัญ และมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ ถือเป็น บรมครูของศิลปะไทยในหลาย ๆ ด้าน ทั้งนาฏศิลป์ วรรณคดี จิตรกรรม ประติมากรรม

ตารางที่ 10 (ต่อ) กรณีศึกษา โครงการพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทยและพิพิธภัณฑ์โจน

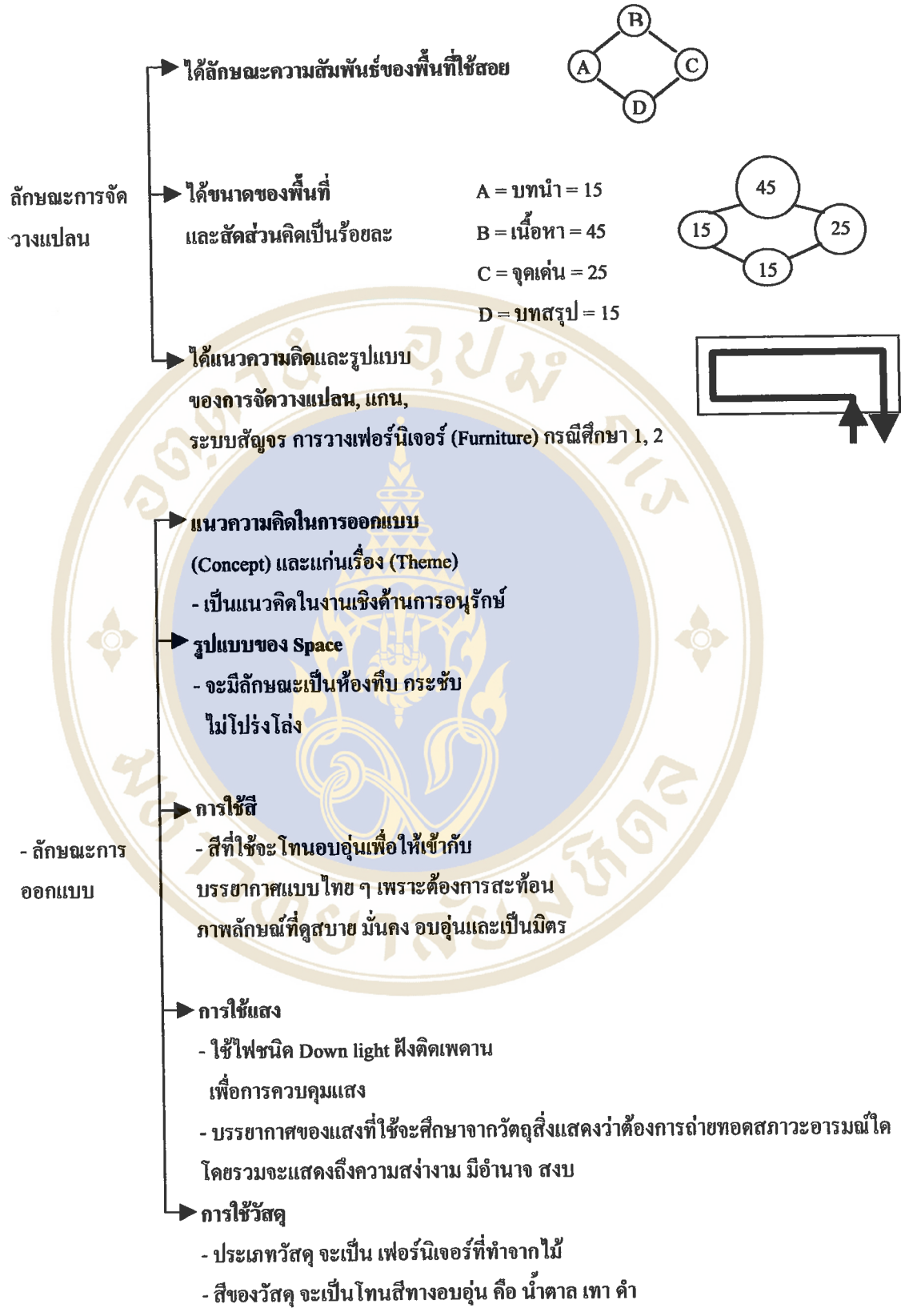
ชื่อ	รูปแปลน	ลักษณะการใช้พื้นที่	วิธีการจัดวางแปลน
พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย		<p>รูปแปลน โดยรวมเป็นที่เหลี่ยม ผืนผ้ามีปีกยื่นด้านข้างทั้ง 2 ด้าน และมีหยักตามมุม เป็นอาคาร 2 ชั้น อันเป็นอาคารที่สร้างขึ้นก่อนการสร้างหุ่นขี้ผึ้ง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชั้นล่าง เป็นนิทรรศการถาวร แสดงเรื่องราวทางศาสนา และถ่ายทอดอิริยาบถของปुरुชนอันแสดงถึงความละเอียดอ่อนของอารมณศิลป์ - ชั้นบน เป็นห้องแสดงนิทรรศการหุ่นไฟเบอร์กลาสชุดต่าง ๆ หมุนเวียนตามความเหมาะสม 	<p>ชั้นล่างและชั้นบน</p> <ul style="list-style-type: none"> - แนวแกนจะเป็นเส้นตรง ซิกแซคตามการวางสิ่งจัดแสดงโดยมีฉากกั้นเป็นมุมห้องให้ดูมีจังหวะเข้า-ออก หรือหลบโผล่ - เส้นทางสัญจรจะเดินเวียนซ้ายเหมาะเป็นลักษณะแบบกำหนดทิศทางการเดิน

ตารางที่ 10 (ต่อ) กรณีศึกษา โครงการพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทยและพิพิธภัณฑ์โขน

ชื่อ	รูปแปลน	ลักษณะการใช้พื้นที่	วิธีการจัดวางแปลน
พิพิธภัณฑ์โขน (วังสวนผักกาด)		<p>รูปแปลน โดยรวมเป็นลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้าเป็นอาคารเรือนไทยที่สร้างขึ้นใหม่ เพื่อให้สัมพันธ์กับอาคารเรือนไทยเดิมที่มีอยู่ มีลักษณะการใช้พื้นที่ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชั้นล่าง แสดงเนื้อเรื่องในรามเกียรติ์และเน้นเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการจัดแสดง - ชั้นบน เป็นการแสดงเนื้อหาทางวิชาการที่ถูกต้องตามหลักการทางหัตถ์โขนและเครื่องแต่งกาย 	<p>ชั้นล่าง</p> <ul style="list-style-type: none"> - แนวแกนจะเป็นเส้นตรงยาวตามรูปอาคารสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยมีการกลุ่มของแต่ละส่วน (Zoning) เป็นสิ่งดึงดูดความสนใจ - เส้นทางสัญจรหลักจะเข้ามาจากประตูทางเข้า - การกำหนดทิศทางการเดินแบบอิสระ ไม่จำเป็นต้องดูแบบต่อเนื่อง เพราะการตั้งวางสิ่งจัดแสดงจะจัดแบบเปิดโล่งไม่ใช้ฉากกั้น <p>ชั้นบน</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีประตูเข้าออกทางเดียวกับแนวแกนเป็นเส้นตรงยาว - เส้นทางสัญจรจะเดินชมแบบเวียนซ้าย แล้วกลับออกทางประตูเดิม - มีการตั้งวางสิ่งแสดงเรียงต่อกัน

ตารางที่ 10 (ต่อ) กรณีศึกษาโครงการพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทยและพิพิธภัณฑ์โขน

ชื่อ	ที่ว่าง SPACE	การใช้สี	การใช้แสง	การใช้วัสดุ	อุปกรณ์รายละเอียดอื่น ๆ
พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย	มีลักษณะที่บอิมคริม ในห้องที่ต้องการบรรยากาศความขลังศักดิ์สิทธิ์ ระดับเพดานไม่สูงมากนัก มีการกันส่วนพื้นที่เป็นระยะ ๆ	เป็นสีโทนอุ่น เน้นสีโทนน้ำตาล	ใช้แสงไฟประดิษฐ์ในพื้นที่การจัดแสดงทั้งหมด โดยมีลักษณะคลุมบรรยากาศให้เกิดความขลัง ศักดิ์สิทธิ์ ลึกลับชวนติดตาม	ใช้เฟอร์นิเจอร์ไม้หรือวัสดุที่สร้างขึ้นเลียนแบบให้ดูเป็นธรรมชาติเพื่อความกลมกลืนกับวัตถุแสดง	ป้ายคำบรรยายจะเรียบง่าย ทำด้วยไม้และข้อความสั้น ๆ ไม่แจกแจกรายละเอียดอะไรนัก ตัวหนังสือที่ใช้มีทั้งเป็นลายมือและอักษรตัวพิมพ์
พิพิธภัณฑ์โขน	มีลักษณะกระชับดูใกล้ชิด เพดานไม่สูงนัก มีการกำหนดขอบเขตของแต่ละ Zone แต่เป็นแบบเปิดโล่ง	สีโทนอุ่น อบอุ่นน้ำตาลเป็นหลักพื้นปูพรมสีแดง เพื่อเพิ่มความสง่างามให้กับวัตถุแสดง ชั้นล่าง ผันเพดานให้สีอ่อน (ขาวอมครีม) เพื่อเน้นเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้วางวัตถุแสดงให้เด่นขึ้น	ชั้นบน ใช้แสงไฟชนิด Down light ผังเพดานเพื่อควบคุมทิศทางของแสง ชั้นล่างใช้แสงธรรมชาติร่วมกันแสงประดิษฐ์จากไฟชนิด Down light เช่นเดียวกันแต่เป็นการให้ความสว่างภายในห้องและใช้เป็นส่วนที่เป็นจุดเด่น (Hi-light)	- ใช้เฟอร์นิเจอร์สีเนื้อไม้ และสีน้ำตาลไหม้ - ลักษณะเฟอร์นิเจอร์จะเป็นแบบเรียบง่ายเน้นความคลาสสิก (Classic)	ป้ายคำบรรยายจะเน้นความเรียบง่ายแต่ดูทันสมัย ใช้อักษรตัวพิมพ์ทั้งหมดเพื่อสะท้อนภาพลักษณ์ที่ดูร่วมสมัย



แผนภูมิที่ 8 สรุปผลการศึกษาโครงการพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย และพิพิธภัณฑ์โจน (วังสวนผักกาด)

จากการศึกษาเอกสารและผลงานที่เกี่ยวข้องตลอดจนการศึกษารูปแบบในพิพิธภัณฑ์นี้ ผู้วิจัยได้ใช้เป็นกรอบของแนวคิดในการออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้าดังนี้ เนื่องจากในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุเพื่อการสื่อความหมายผ่านการตีความ สาระ และประวัติต่างๆ ที่มีอยู่ในตัวหุ่น (วัตถุแสดง) จึงทำให้ผู้วิจัยได้เลือกใช้รูปแบบของการจัดแสดงนิทรรศการที่เน้นความคิด (THEMATIC APPROACH) มาเป็นแนวทางการสร้างหัวข้อเรื่อง และใช้การดำเนินเรื่อง โดยยึดหลักองค์ประกอบในการจัดนิทรรศการ คือ ความต่อเนื่อง ความเป็นเอกภาพ มาทำให้งานมีแก่นหลัก (THEME) ที่ชัดเจน ใช้ความเด่น เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชม โดยการกำหนดให้เนื้อเรื่องต้องมีจุดเด่น (HI - LIGHT) ใช้ความแตกต่างเป็นตัวสร้างบรรยากาศและทำให้เกิดอารมณ์ตามเนื้อเรื่องที่ต้องการจะสื่อ รวมทั้งการนำเอาความเรียบง่าย คือ การสื่อความหมายที่ชัดเจนกับเนื้อเรื่องที่วางไว้ ร่วมกับการใช้สื่อทั้งทางโสตทัศนูปกรณ์และทางทัศนศิลป์ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของร่างกายมนุษย์ในเรื่องของการติดตั้งป้ายที่ต้องสัมพันธ์กับการมอง และใช้ผังห้องแบบ LINEAR PROCESSION ร่วมกับทิศทางการสัญจรที่กำหนดทางเดิน จากเนื้อหาที่สร้างไว้คือ การเล่าเรื่องแบบเรียงลำดับตลอดจนการคำนึงถึงจิตวิทยาการรับรู้จากการใช้สีและแสงที่ช่วยเพิ่มบรรยากาศ ซึ่งองค์ประกอบทั้งหลายเหล่านี้จะมีส่วนทำให้เกิดจินตภาพ รับรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คือ การสื่อความหมายจากวัตถุ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในบทนี้เป็นการกล่าวถึงวิธีดำเนินการวิจัย โดยได้เริ่มจากการทบทวนวรรณกรรมงานทางด้านเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมทั้งกรอบแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อช่วยให้งานมีความกระชับและตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ คือ เพื่อการออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้าให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวการสื่อความหมายที่มีอยู่ในตัววัตถุที่แสดง มหรสพการแสดงหุ่นมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน มีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงจนเกิดหุ่นวังหน้า และหุ่นชนิดอื่น ๆ หุ่นวังหน้าจึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ถือได้ว่าเป็นช่วงของรอยต่อของการเปลี่ยนแปลง หรือการพัฒนาหุ่น ดังนั้นกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้จึงมุ่งเน้นไปที่ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร และแนวคิดการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ เพื่อจะถอดความหมายและคุณค่าที่มีอยู่ ด้วยการออกแบบจะประสบความสำเร็จได้นั้นจะต้องสามารถเข้าใจถึงเรื่องราวหรือเนื้อหา (CONTENT) แก่น (THEME) ได้กระจ่างเสียก่อน โดยได้มีการดำเนินการศึกษาในลำดับต่าง ๆ ดังนี้

3.1 ขั้นตอนการวางแผนและดำเนินการวิจัย

เป็นการวางแผนงานที่จะต้องค้นคว้าหาข้อมูลทางด้านใดบ้าง ซึ่งในเบื้องต้นผู้วิจัยได้ทำการแบ่งข้อมูลออกเป็น 3 ส่วนหลัก คือ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับหุ่นวังหน้า
2. ข้อมูลเกี่ยวกับนิทรรศการ
3. ข้อมูลเกี่ยวกับกรณีศึกษา

โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูล 3 ประเภท คือ ศึกษาจากภาคเอกสารชั้นปฐมภูมิ ได้แก่ ไมโครฟิล์ม, เอกสารกล่องจากหอจดหมายเหตุและพงศาวดาร และเอกสารชั้นทุติยภูมิ ได้แก่ หนังสือ, สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ วิทยานิพนธ์ และการสัมภาษณ์บุคคล แต่เมื่อได้เริ่มศึกษาภาคเอกสารชั้นทุติยภูมิแล้ว พบว่าหลักฐานที่เป็นภาคเอกสารชั้นปฐมภูมิที่เกี่ยวข้องกับหุ่นวังหน้าโดยตรง มีความไม่สะดวกของการค้นคว้าและพบไม่มากนักประกอบกับ มีน้อยมากและการตั้งขอบเขตของระยะเวลาที่ผู้วิจัยได้จำกัดไว้ จึงทำให้แนวทางการเก็บข้อมูลให้นำหนักกับเอกสารทุติยภูมิมากเป็นอันดับแรก

ส่วนในด้านของการสัมภาษณ์บุคคลหรือผู้เชี่ยวชาญนั้น จะให้นำหน้าทรงลงมาเพราะหุ่นวังหน้า ไม่ได้มีการสืบทอดการละเล่นมาดังเช่นหุ่นละครเล็กและหุ่นกระบอก ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ จึงเป็นข้อมูลเชิงความคิดเห็นหรือการอนุมาน ด้วยไม่มีปรากฏหลักฐานใดที่ชัดเจนจากตัวเอกสาร ภาพถ่ายและการจัดบันทึกในอดีต

3.2 ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล

3.2.1 ข้อมูลภาคเอกสาร ได้แก่ ข้อมูลเอกสารทางวิชาการ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย

3.2.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับหุ่นวังหน้า

โดยเบื้องต้นได้ค้นคว้าจากตำรา หนังสือวิทยานิพนธ์ที่พูดถึง “หุ่น” ว่ามีใครที่สนใจและทำงานที่เกี่ยวข้องกับหุ่นบ้าง ในเบื้องต้นทราบว่าผู้เกี่ยวข้องกับงานทางนี้ ได้แก่

- คณะโขนสดบางพลัด กรุงเทพมหานคร
- นายจักรพันธุ์ โปษยกฤต ช่างเขียน ช่างซ่อมหุ่น คณะหุ่นเล็ก บ้านสุขุมวิท กรุงเทพมหานคร
- นางชิ้น สกุลแก้ว ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญการเชิดหุ่น บ้านคลองมอญ เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร
- ศาสตราจารย์ ดร. มัทนี รัตนิม ผู้เชี่ยวชาญด้านการละคร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- นายสาคร ชังเขียวสด ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญการเชิดหุ่นละครเล็ก คณะโจหลุยส์ จังหวัดนนทบุรี
- นายเสรี หวังในธรรม ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญเรื่องการแสดงบทละครเพลงดนตรี บ้านบางขุนนนท์ เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร

สำหรับข้อมูลภาคเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหุ่นวังหน้านั้นพบว่าผู้ศึกษาโดยตรงจริง ๆ มีเพียงท่านเดียว คือ จักรพันธุ์ โปษยกฤต เพราะจากตำราและวิชาการเล่มอื่น ๆ จะเป็นการอ้างอิงกันต่อมา เนื่องจากหุ่นวังหน้าเป็นหุ่นที่พัฒนามาจากหุ่นหลวง ซึ่งการแสดงของหุ่นไทยโบราณ (หุ่นหลวง) ก็เลียนแบบท่าทางและการแต่งกายมาจากโขน ละคร ดังนั้น การศึกษาข้อมูลของหุ่นวังหน้าจึงต้องศึกษาจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ หุ่นหลวง โขนและละครร่วมด้วย

ในด้านของข้อมูลที่เป็นภาคเอกสารชั้นปฐมภูมิ สืบทราบได้จากการอ้างอิงหรือบรรณานุกรมของเอกสารชั้นทุติยภูมิ ซึ่งเป็นเอกสารที่ปรากฏไว้ในรูปแบบที่เป็นไมโครฟิล์ม เอกสารตัวเขียน และพงศาวดารจากกองจดหมายเหตุแห่งชาติ และที่ชั้น 3 หอสมุดแห่งชาติ จากการศึกษาพบว่าข้อมูลที่ได้ไม่แตกต่างไปจากการอ้างอิงไว้แล้วในภาคเอกสารชั้นทุติยภูมิ จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกที่จะใช้ข้อมูลภาคเอกสารที่มีผู้เชี่ยวชาญได้สืบค้นมาแล้ว ทั้งนี้ก่อให้เกิดความสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น

3.2.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบนิทรรศการ

หนังสือและตำราที่เกี่ยวกับการออกแบบนิทรรศการนั้น มีอยู่เป็นจำนวนมากทั้งที่เป็นตำราในประเทศไทยและต่างประเทศ นอกจากนี้ยังคงต้องใช้หนังสือทางด้านอื่นที่ใกล้เคียงมาศึกษาประกอบด้วยอันได้แก่ หนังสือที่เกี่ยวกับด้านการออกแบบ (มักเป็นกลุ่มงานทางสถาปัตยกรรม) หนังสือการให้ความหมายและนิยามของศิลปะ และงานวิจัยหรือวิทยานิพนธ์ทางสาขาออกแบบตกแต่งภายใน สาขาสถาปัตยกรรมภายใน เพราะหลักการออกแบบนิทรรศการนั้น จะมีเกณฑ์กว้าง ๆ ที่มาจากหลักการออกแบบทั่วไป โดยสามารถค้นคว้าได้ตามห้องสมุดต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย โดยมากผู้ศึกษาจะเลือกห้องสมุดของมหาวิทยาลัยที่มีการสอนศิลปะเป็นหลัก เพราะจะมีตำราทางด้านนี้อยู่มาก อาทิ ห้องสมุดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ห้องสมุดคณะสถาปัตยกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง หอสมุดกลางสถาบันเทคโนโลยีพระนครเหนือ และหอสมุดแห่งชาติ ท้าวสุกรี

3.2.2 ข้อมูลภาคสนาม ได้แก่

3.2.2.1 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ประกอบด้วย

ผู้เชี่ยวชาญการเชิดหุ่น และการละคร

เนื่องจากการติดต่อบุคคลเพื่อทำการสัมภาษณ์นั้นเป็นไปด้วยความยาก เนื่องจากหลายท่านมีงานมาก และบางท่านมีกิจธุระที่ต้องไปต่างประเทศ อันมีผลทำให้การนัดหมายล่าช้า หรือจังหวะของการทำงานเลื่อมล้ำกัน ซึ่งภายหลังผู้ศึกษาจึงจำเป็นต้องเลือกผู้เชี่ยวชาญที่สามารถมีเวลาได้ตรงตามกับช่วงเวลาที่ต้องการ ดังนั้น รายชื่อของบุคคลจึงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจากที่เตรียมไว้ และอาจจะไม่มีความโดดเด่นหรือยอมรับเท่าเทียมกับบุคคลในกลุ่มแรก แต่ทั้งนี้ ผู้ศึกษาก็ได้ตรวจสอบแล้วว่าเป็นเพียงด้านของวัสดุเท่านั้น ในการสัมภาษณ์บุคคลผู้ทรงความรู้และมีประสบการณ์นับว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแม้ว่าจะเป็นที่คนละคดี มุมมอง แต่สามารถให้ความ

กระจ่างและมีเหตุมีผลมารองรับกับแนวคิดได้อย่างน่าสนใจ โดยมีรายนามของผู้ให้สัมภาษณ์และเรียงตามเวลาดังต่อไปนี้

- อาจารย์ สมชาย สุกลักษณ์อำไพพร นายช่างศิลปกรรม 4
สถาบันศิลปกรรม กรมศิลปากร
สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 16 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2543
- อาจารย์ ประเมษฐ์ บุญชะชัย อาจารย์ 3 ระดับ 8
วิทยาลัยนาฏศิลป์
สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน พ.ศ. 2543
- อาจารย์ ภัทรชัย แสงคอกไม้ อาจารย์ 1 ระดับ 4 สาขาหัตถศิลป์
สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยาเขตเพาะช่าง
สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2543
- อาจารย์ สุรัตน์ จงดา อาจารย์ 1 ระดับ 4
วิทยาลัยนาฏศิลป์
สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2543
- อาจารย์ วันทนีย์ ม่วงบุญ นักวิชาการละครและดนตรี 8
สถาบันนาฏดุริยางคศิลป์
สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2543

โดยคำถามในการสัมภาษณ์ คือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปของหุ่นวังหน้าและหุ่นไทย สามารถสรุปผลจากการสัมภาษณ์ โดยมีแนวทางใกล้เคียงกัน คือ หุ่นวังหน้าเป็นหุ่นที่พัฒนามาจากหุ่นหลวง โดยรับอิทธิพลจากโจน-ละคร ด้วยสังเกตได้จากการแต่งกาย และตัวละคร ส่วนการแสดงนั้นแต่เดิมอาจจะเล่นนิ่ง ๆ แบบหนังใหญ่ ปัจจุบันใช้การแสดงของโจนในรัชกาลที่ 6 คือมีบทร้องพากย์ เจริญ มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นคือ ความประณีต วิจิตรบรรจง ในการประดิษฐ์หุ่นและกลไกสายยนต์ที่อยู่ภายใน

ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบนิทรรศการและงานพิพิธภัณฑ์

มีแนวคำถามที่เกี่ยวกับการออกแบบนิทรรศการนั้น ควรจะคำนึงถึงเรื่องใดบ้าง

- อาจารย์ ฉัตรชัย อินทรโชติ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิทรรศการ

ผลการสัมภาษณ์ จะเป็นมุมมองในเรื่องความเข้าใจในกระบวนการออกแบบที่จะต้องศึกษาถึงด้านใดบ้าง และมีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร

- อาจารย์ สวรรค์ ตั้งตรงสัตถิกุล ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบพิพิธภัณฑ์
ผลการสัมภาษณ์ การออกแบบที่ดีจะต้องเข้าใจถึงแก่นหลัก (THEME) ของ
เนื้อหาวัตถุเพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดมาสู่ภาพลักษณ์ (Image) อันเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญที่จะทำให้
การออกแบบประสบผลสำเร็จ

- อาจารย์ ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง ภัณฑารักษ์กลุ่มงานวิชาการพิพิธภัณฑ์
ผลการสัมภาษณ์ ในด้านการจัดแสดงวัตถุควรต้องคำนึงถึงด้านการอนุรักษ์ควบคู่
ไปกับความงามด้วย

- อาจารย์ อาทิตยา จันทะวงษ์ ผู้อำนวยการหอศิลป์มารี (วังสวนผักกาด)
ผลการสัมภาษณ์ ข้อมูลที่ได้จะเป็นการตอบคำถามแนวความคิดในการจัดแสดง
พิพิธภัณฑ์โบราณ ตลอดจนความถูกต้องของลำดับชั้นในการนำเสนอเพื่อการศึกษาของผู้เข้าชม

- อาจารย์ พิชุษฐ์ พิทยากรศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย
ผลการสัมภาษณ์ การนำเสนอการจัดแสดงนิทรรศการที่ต้องศึกษาถึงแก่นหรือ
ความเป็นตัวแทนที่แท้ของสิ่งแสดงเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ บรรยากาศ ได้ใกล้เคียงมากที่สุด

3.2.2.2 การศึกษาผู้ชมนิทรรศการ

จากการศึกษาพบว่า พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร มีผู้ให้ความสนใจและ
เข้าชมเป็นจำนวนมากทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ เนื่องจากความโดดเด่นของอาคาร สถานที่
และการมีประวัติความเป็นมาที่น่าสนใจ อย่างไรก็ตามรูปแบบของการจัดแสดงนั้นเป็นการจัดแสดง
แบบเชิงอนุรักษ์ คือจัดวัตถุตั้งโชว์ในตู้กระจก มีป้ายคำบรรยายสั้น ๆ จากสถิติของผู้ชม ในห้อง
ทัศนศึกษา ซึ่งเป็นห้องจัดแสดงเกี่ยวกับหุ่นต่าง ๆ รวมทั้งหุ่นวังหน้าด้วยนั้น มีสถิติผู้เข้าชม ตั้งแต่
เดือนเมษายน 2543 ถึงเดือนมกราคม 2544 โดยเฉลี่ยดังนี้

ตารางที่ 11 แสดงสถิติผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนครตั้งแต่เดือนเมษายน 2543 ถึงเดือน
มกราคม 2544

ประเภทผู้ให้บริการ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ผู้ชาย	32	32	25	68	16	17	125	68	10	26	15	34	33	60	26	30	46	181	13	24
ผู้หญิง	31	16	23	77	31	17	85	70	23	31	19	49	50	62	42	35	45	95	18	35
ประณม	-	7	9	26	155	-	230	28	3	3	215	16	13	27	2	7	10	20	100	5
มัธยม	-	-	3	17	5	102	46	46	-	180	141	58	3	-	2	-	-	40	70	-
นักศึกษา	3	4	7	81	24	-	-	5	26	39	7	9	21	13	32	8	2	-	2	3
พระ	2	6	4	3	9	3	1	-	2	3	-	-	1	2	3	-	5	2	3	3
ต่างชาติชาย	158	118	95	106	127	142	32	95	87	104	93	97	109	110	208	111	86	103	104	92
ต่างชาติหญิง	134	111	88	100	115	200	25	104	105	117	102	90	115	84	210	101	117	115	95	102

จากสถิติผู้เข้าชมและการสังเกตพบว่า กลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติจะเป็นกลุ่มที่เดินทางมาชมนิทรรศการมากที่สุด โดยนักท่องเที่ยวต่างชาติเพศชาย และต่างชาติเพศหญิง มีอัตราเฉลี่ยของความสนใจใกล้เคียงกัน ส่วนคนไทยที่อยู่กลุ่มวัยเด็กและวัยรุ่นจะมีจำนวนน้อยมาก ถ้าไม่ได้มากับโรงเรียนหรือมาเพื่อการศึกษาโดยเฉพาะ รวมทั้งกลุ่มของพระภิกษุก็มีความสนใจอยู่จำนวนน้อยเช่นกัน ส่วนกลุ่มของคนไทยที่เป็นผู้ใหญ่ทั้งชายและหญิงจะมีจำนวนใกล้เคียงกัน

อย่างไรก็ดี ในการสังเกตและการสอบถามกับเจ้าหน้าที่ประจำห้องพบว่า มักเป็นการเดินชมหรือเดินผ่านเพื่อไปชมนิทรรศการอื่น ๆ ต่อไปมากกว่า เพราะมีผู้ชมหลายท่านบอกว่ามีวัตถุสวยแต่ไม่เข้าใจ

3.2.2.3 การสำรวจข้อมูลด้าน ตัวหุ่น อาคาร สถานที่

ผู้ศึกษาได้ศึกษาเกี่ยวกับ อาคาร สถานที่ รวมทั้งสถาปัตยกรรม และสิ่งแวดล้อมของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร โดยการเก็บข้อมูลด้วยการทำผังบริเวณ โดยใช้ประกอบกับผังเดิมที่ทางพิพิธภัณฑสถานมีให้ ในการสำรวจเบื้องต้น คาดว่ามีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของการออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า จากเดิมที่แสดงไว้ ณ พระที่นั่งทักษิณานิคมุข มายังห้องเครื่องด้วยดินเผา (รายละเอียดจะระบุไว้ในบทที่ 4 เรื่องการศึกษาผังบริเวณและสภาพแวดล้อมของการจัดแสดง) ดังนั้นจึงทำการวัดขนาดพื้นที่ของห้อง เพื่อนำมาเป็นแบบโดยใช้มาตราส่วน ทั้งนี้จะได้สะดวกต่อการคิดเพื่อนำไปสู่การออกแบบต่อไป รวมทั้งมีการบันทึกภาพ ทั้งบริเวณสภาพแวดล้อมและส่วนของห้องที่จัดแสดง (เน้นเฉพาะห้องเครื่องด้วยดินเผาและห้องทักษิณานิคมุข) เพราะเวลาที่กลับนำมาทำแบบ จะได้มีความคาดเคลื่อนน้อยที่สุด

ในด้านของการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับตัวหุ่น ผู้ศึกษาก็ได้ทำการบันทึกภาพไว้ด้วยเช่นกัน แต่เป็นการบันทึกภาพที่ถ่ายจากตู้โชว์ ไม่ได้ถ่ายหุ่นแต่ละตัว ทั้งนี้เพราะมีระเบียบจากทางพิพิธภัณฑที่ค่อนข้างยุ่งยาก มีค่าใช้จ่ายสูงและจากหนังสือหุ่นวังหน้า ของจักรพันธ์ุ โปษยกฤต มีช่างภาพฝีมือดีได้ถ่ายภาพหุ่นแต่ละตัวไว้อย่างสวยงามแล้ว

นอกจากนี้ผู้ศึกษาได้ทำแผนผังคร่าว ๆ เพื่อไว้ศึกษา ส่วนในรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหุ่นได้ศึกษาจากหนังสือและตำราวิชาการ (กล่าวไว้แล้วในบทที่ 2)

3.2.2.4 การศึกษานิทรรศการพิพิธภัณฑที่หุ่นจี๋ฝิ่งไทยและพิพิธภัณฑที่โชน

ในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหุ่นวังหน้านี้ มีความประสงค์ที่จะนำเสนอแนวทางการออกแบบจึงมีความจำเป็นต้องเรียนรู้ถึงรูปแบบการจัดแสดงพิพิธภัณฑที่เกี่ยวกับหุ่น ซึ่งพบว่าในประเทศไทยมีพิพิธภัณฑที่มีความเกี่ยวพันเรื่องของหุ่นนั้น มีอยู่ 2 แห่ง คือ พิพิธภัณฑที่หุ่นจี๋ฝิ่งไทย และพิพิธภัณฑที่โชน (วังสวนผักกาด)

ในกรณีของพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทยแม้จะไม่ใช่เป็นหุ่นที่มีลักษณะของกลไกภายในไว้ซ้กเซิด แต่มีรูปแบบของการจัดแสดงที่น่าสนใจ กล่าวคือ มีการใช้องค์ประกอบของแสงสร้างบรรยากาศและมีการวางโครงเรื่องในการจัดแสดงให้ชวนติดตาม ส่วนพิพิธภัณฑ์โขน (วังสวนผักกาด) ถึงจะเป็นการจัดแสดงที่เกี่ยวกับโขน แต่ก็มีการทำหุ่นจำลองร่วมกับการใช้เทคโนโลยีให้เคลื่อนไหวเหมือนกำลังรบทัพทัน และใช้สื่อทางเทคโนโลยีสมัยใหม่คือคอมพิวเตอร์ มากระตุ้นความสนใจทางด้านข้อมูลแก่ผู้เข้าชม ซึ่งนับได้ว่าพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่งค่อนข้างจะมีลักษณะที่ใกล้เคียงกับการออกแบบนิทรรศการหุ่นวงหน้าที่สุด ผู้ศึกษาจึงเลือกที่ใช้กรณีศึกษาของทั้ง 2 โครงการมาเป็นแนวทางต่อไป

3.3 ขั้นตอนการบันทึกเรียบเรียงข้อมูล

ในกระบวนการบันทึกข้อมูลนี้จริง ๆ แล้วมักจะอยู่ร่วมกันกับการเก็บข้อมูล แต่อย่างไรก็ดีในการเก็บข้อมูลหลาย ๆ ครั้งมักจะได้ออกมาที่มากกว่าหรือเกินจากส่วนที่ตั้งใจจะเก็บ ดังนั้นจึงต้องมีการคัดแยกเอกสารเป็นหมวดหมู่ ทั้งนี้โดยแบ่งเป็นกลุ่มของเนื้อหาทางประวัติหุ่น เนื้อหาทางการออกแบบนิทรรศการเพื่อความสะดวกในการศึกษาและนำไปใช้

3.4 ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนนี้ถือได้ว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญเพราะเมื่อได้ข้อมูลเนื้อหาของเรื่องที่จะจัดแสดงนิทรรศการแล้ว ผู้วิจัยจะนำมาสังเคราะห์แบ่งข้อมูลเพื่อเตรียมนำเสนอเป็นตอน และจัดลำดับความน่าสนใจของเนื้อหาและใช้แก่นหลัก (Theme) สร้างเรื่องสำหรับการจัดแสดงประกอบการสัมมนา ผู้เชี่ยวชาญที่ช่วยให้สรุปข้อมูลได้แก่นใจความของเรื่องตรงตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ชัดเจนขึ้น

3.5 ขั้นตอนการนำเสนอข้อมูล

เป็นการรวบรวมเนื้อหาทั้งหมดที่ผ่านการวิเคราะห์แล้วมาเลือกหัวข้อที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้เข้าชม ในที่นี้คือการอธิบายกระบวนการคิดของหัวข้อแต่ละหัวข้อ และสร้างบรรยากาศในหัวเรื่องแต่ละข้อที่นำเสนอรวมทั้งองค์ประกอบและรูปแบบของการจัดแสดงตลอดจนคัดสรรวัสดุแสดงสื่อต่าง ๆ ทั้งนี้เป็นกระบวนการที่ผ่านการคิดมาแล้วหลายครั้ง โดยผ่านกรอบแนวคิดและทฤษฎี เพื่อให้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ใกล้เคียงที่สุด

3.6 ขั้นตอนการสรุปผล

เป็นการสรุปผลของการวิจัยทั้งหมดและสรุปสิ่งที่ผู้วิจัยได้เรียนรู้จากการทำวิทยานิพนธ์ รวมทั้งอภิปรายถึงประเด็นปัญหาข้อจำกัดและอุปสรรคที่เกิดขึ้น



บทที่ 4

การศึกษาพื้นที่และเนื้อหาในการจัดแสดงนิทรรศการหุ่นวังหน้า

ในการออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า จำเป็นต้องศึกษาถึงเงื่อนไขและข้อจำกัดของตัวอาคาร – สถานที่ ทั้งนี้เพื่อเป็นกรอบของแนวความคิดในการออกแบบนิทรรศการต่อไป และจากการทบทวนวรรณกรรม ในบทที่ 2 จะนำมาสู่แนวความคิดในการกำหนดหัวเรื่อง และแนวทางของการจัดแสดงนิทรรศการดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 การศึกษาพื้นที่และสภาพแวดล้อมของการจัดแสดงหุ่นวังหน้า ในพระที่นั่งทักษิณามุข

“วังหน้า” มีชื่อเรียกกันในทางการว่า พระราชวังบวรสถานมงคล มีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา หมายถึงพระราชวังอันเป็นที่ประทับของพระมหากษัตริย์ สำหรับ “วังหน้า” ในสมัยรัตนโกสินทร์นี้มีการแบ่งเขตของพระราชวังบวรสถานมงคล ตามระเบียบของพระราชวังออกเป็น 3 เขต คือ

1. เขตพระราชฐานชั้นนอก
2. เขตพระราชฐานชั้นกลาง
3. เขตพระราชฐานชั้นใน

หมู่พระที่นั่งในพระราชวังบวรสถานมงคลทั้งหมดตั้งอยู่ในเขตพระราชฐานชั้นกลาง (ปัจจุบันคือพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร) เขตพระราชฐานชั้นกลางจะเริ่มจากประตูมหาโกศราษ และประตูโอภาสพิมาน มายังประตูชั้นใน 5 ประตู ล้อมรอบด้วยกำแพงอีกชั้นหนึ่ง ซึ่งติดต่อกันด้วยประตูพรหมพักตร์ทางทิศตะวันตก, ประตูมहिมา ทางทิศเหนือ, ประตูสนธยาชนทางทิศใต้ พระที่นั่งอิสราวิจิตร ประตูกมลสิวลัยและประตูสถานมณเฑียร (สุนิสา มั่นคง, 2543 : 55, 64-65)

และยังคัดแปลงมุขด้านหน้าของพระที่นั่งบุรพาพิมุขและทักษิณพิมุขเป็นที่ประทับ คือ ยกพื้นตามแนวยาวตลอดด้านข้างตะวันออกจนกลางห้อง แล้วกันฝาเพ็ชรมเป็นห้องที่ประทับ ส่วนห้องทักษิณพิมุข ได้ยกพื้นและสร้างที่สร้างใหม่

ส่วนในสมัยของพระมหาอุปราชองค์อื่น ๆ ก็ได้มีการบูรณะและเปลี่ยนแปลงเช่นกัน “วังหน้า ในสมัยรัตนโกสินทร์ ได้ถูกยกเลิกไปในสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ด้วยเพราะมีการยุบตำแหน่งกรมพระราชวังบวรสถานมงคลและเปลี่ยนให้มีตำแหน่งสยามมกุฎราชกุมารขึ้นแทน และในปี พ.ศ. 2469 พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้พระราชทานพระราชสมณเทียรในพระราชวังบวรสถานมงคลทั้งหมด ให้จัดตั้งเป็นพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนครขึ้นตรงกับราชบัณฑิตยสถานในแผนกโบราณคดี และได้เปลี่ยนมาสังกัดกองโบราณคดีในความดูแลของกรมศิลปากร โดยเป็นพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เมื่อ พ.ศ. 2477

ปัจจุบันพระที่นั่งต่าง ๆ ในหมู่พระวิมาน ก็ถูกปรับเปลี่ยนฐานะเป็นห้องจัดแสดงนิทรรศการ ซึ่งมีรูปแบบและลักษณะที่เน้นการอนุรักษ์ด้านศิลปโบราณวัตถุ ส่วนมากเป็นมรดกที่สำคัญทางวัฒนธรรมของชาติไทย ส่วนความสัมพันธ์และสภาพแวดล้อมของห้องทักษิณพิมุขกับห้องจัดแสดงอื่น มีดังนี้

- ด้านประตูทางเข้า ทิศเหนือติดกับห้องจัดแสดงราชยานคานหาม
- ด้านทิศตะวันตก ติดกับสวนหย่อมสระน้ำ และมีประตูทางออก ซึ่งเชื่อมกับห้องจัดแสดง เครื่องถ้วยดินเผา
- ด้านทิศตะวันออก (บริเวณที่ยกพื้น ติดกับสนามหญ้าสามารถมองเห็นศาลา ตำราญมุขมาตย์
- ด้านทิศใต้ เป็นผนังที่ติดกับสนามหญ้า

4.1.1 การศึกษาผังบริเวณห้องทักษิณพิมุข

ห้องทักษิณพิมุขเป็นส่วนหนึ่งของหมู่พระวิมานมีการจัดแสดงหุ่นวังหน้าและโบราณวัตถุอื่นอยู่รวมกัน อาทิ หัวโขน หน้าใหญ่ หน้าตะลุง หมากกรุงงา ปี่กระเบื้อง ตัวหอย กอขอ อาวุธ เป็นต้น ลักษณะภายในเป็นห้องเพดานสูง โดยมีความสูงประมาณ 800 เซนติเมตร ใช้ประโยชน์จากผนัง ทั้ง 2 ด้าน เหนือกรอบประตู ด้วยการติดแผ่นหน้าใหญ่ ด้านทิศตะวันออก ยังมีสภาพเดิมที่ถูกทำการแก้ไขในสมัยสมเด็จพระบรมราชเจ้ามหาศักดิ์พลเสพลย์ คือ ยกกระดานพื้นยาวตลอดเป็นปูน แต่กรุด้านบนด้วยไม้ สูงประมาณ 80 เซนติเมตร ลึกประมาณ 400 เซนติเมตร ส่วนลักษณะของการจัดแสดงภายในห้องสามารถแบ่งออกได้ 2 กลุ่มหลัก ๆ (ตามแนวยาว)

กลุ่มที่หนึ่ง เป็นบริเวณของพื้นที่ยกระดับด้านบนกรุไม้ จัดแสดง กลอง, ตัวหนังตะลุง, อาวุธ, เครื่องกีฬาไทย, หมากรุกกา

กลุ่มที่สอง บนพื้นราบจะมีพื้นที่เหลืออยู่ประมาณ 550 เซนติเมตร ตั้งตู้กระจก ลักษณะเลียนแบบตู้ไทย วางที่พื้นเรียงขนานยาวไปกับแนวห้อง ภายในตู้จัดแสดงหุ่นวังหน้า หุ่นหลวง และหุ่นชุดจีน (ของกรมพระราชวังบวร วิไชยชาญ) ส่วนหุ่นกระบอกและหัวโขนจัดแสดงอยู่ติดกับประตูทางออก ทางด้านทิศใต้ใช้จัดแสดงหุ่นวังหน้าไว้ในตู้กระจก (ชุดที่มีได้นำซ่อม) ด้านตรงข้ามทิศเหนือจัดแสดงหัว โขนบางส่วน

ซึ่งจากการศึกษานี้ทำให้ผู้วิจัยได้พบความ ไม่เหมาะสมที่จะเลือกใช้พื้นที่ในห้องทักษิณากิมุข มาจัดแสดงนิทรรศการหุ่นวังหน้า โดยมีเหตุผล คือ

1. เป็นอาคารอนุรักษ์ที่ขึ้นทะเบียนเป็น โบราณสถานมีสภาพห้องที่มีความสูงจากพื้นถึงฝ้าเพดาน 800 เซนติเมตร ซึ่งเป็นข้อเสียเปรียบ เพราะความสูงของเพดาน จึงทำให้ไม่สะดวกในการจัดนิทรรศการ

2. ลักษณะของห้องที่มีการยกพื้นสูง เนื่องจากเดิมเคยเป็นที่ประทับของสมเด็จพระบรมราชเจ้ามหาศักดิพลเสพย์ จึงเป็นสถานที่ที่มีความสำคัญ เป็นประวัติศาสตร์ ควรให้ความเคารพ ซึ่งการใช้พื้นที่บริเวณนี้ จึงควรเป็นพื้นที่ที่ตั้งวางศิลปวัตถุ เพียงอย่างเดียว ไม่เหมาะสมถ้าต้องดัดแปลงให้มีการเดินขึ้นไปในพื้นที่นี้ เพื่อป้องกันการชำรุดเสียหาย

3. มีข้อบัญญัติของอาคารอนุรักษ์ในการใช้พื้นที่ คือ ไม่สามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่ที่ใช้สอยให้เหมาะสมกับการจัดนิทรรศการได้ จึงขาดความสะดวกในการติดตั้งการใช้สื่อบางประเภท

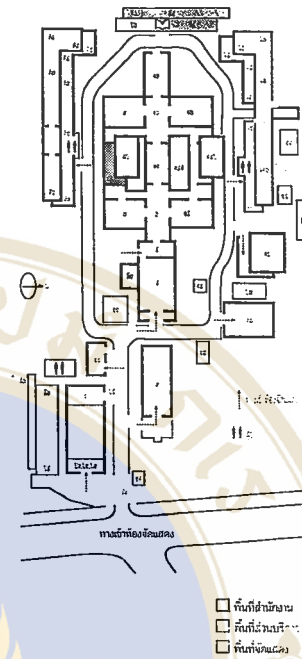
4. ในการจัดแสดงนิทรรศการเรื่องหุ่นวังหน้า จำเป็นต้องใช้พื้นที่ตามแนวราบในการจัดแสดง เพราะต้องกล่าวถึงประวัติความเป็นมา ร่วมกับหุ่นหลวงและสิ่งอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เนื่องจากไม่ได้มีห้องที่พูดถึงภาพรวมของหุ่น ดังนั้นการที่จะจัด โดยเน้นเฉพาะเรื่องราวของหุ่นวังหน้าเพียงอย่างเดียว จึง ไม่เหมาะสมเพราะจะทำให้ขาดความเชื่อมโยงในเรื่องราวที่จะนำมาจัดแสดง

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ได้ส่งผลกระทบต่อกรอบและผู้ใช้จึงขอเสนอแนะที่จะเปลี่ยนแปลงห้องจัดแสดงหุ่นวังหน้าใหม่ ทั้งนี้ได้เริ่มศึกษาจากห้องที่อยู่ใกล้เคียงคือห้องจัดแสดงเครื่องถ้วยดินเผา

คำอธิบายแผนผัง

เลขห้อง	ห้องจัดแสดง	หน้า	เลขห้อง	ห้องจัดแสดง	หน้า
๑	ประวัติศาสตร์ศึกษา	๔	๘๗	พระที่นั่งภัทรบิฐชั้นใต้ดิน	๘๔
๒	คณบดีศาสตร์ศึกษา		๗๐	ศาลาชาลนุชาต	๘๕
๓	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์	๗	๗๘	ศาลาชาลนุชาต	๘๕
๔	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์	๑๐	๗๖	ศาลาชาลนุชาต	๘๕
๕	มหรพราดินทร์	๑๐	๗๓	มหรพราดินทร์	๘๕
๖	รณนาคนาถน	๑๐	๗๔	มหรพราดินทร์	๘๕
๗	การละเล่น	๑๐	๗๑	มหรพราดินทร์	๘๕
๘	ห้องสมุด	๑๑	๗๒	มหรพราดินทร์	๘๕
๙	ห้องสมุด	๑๑	๗๓	มหรพราดินทร์	๘๕
๑๐	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๗๔	มหรพราดินทร์	๘๕
๑๑	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๗๕	มหรพราดินทร์	๘๕
๑๒	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๗๖	มหรพราดินทร์	๘๕
๑๓	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๗๗	มหรพราดินทร์	๘๕
๑๔	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๗๘	มหรพราดินทร์	๘๕
๑๕	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๗๙	มหรพราดินทร์	๘๕
๑๖	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๘๐	มหรพราดินทร์	๘๕
๑๗	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๘๑	มหรพราดินทร์	๘๕
๑๘	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๘๒	มหรพราดินทร์	๘๕
๑๙	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๘๓	มหรพราดินทร์	๘๕
๒๐	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๘๔	มหรพราดินทร์	๘๕
๒๑	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๘๕	มหรพราดินทร์	๘๕
๒๒	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๘๖	มหรพราดินทร์	๘๕
๒๓	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๘๗	มหรพราดินทร์	๘๕
๒๔	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๘๘	มหรพราดินทร์	๘๕
๒๕	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๘๙	มหรพราดินทร์	๘๕
๒๖	ศาลาชาลนุชาต	๑๑	๙๐	มหรพราดินทร์	๘๕

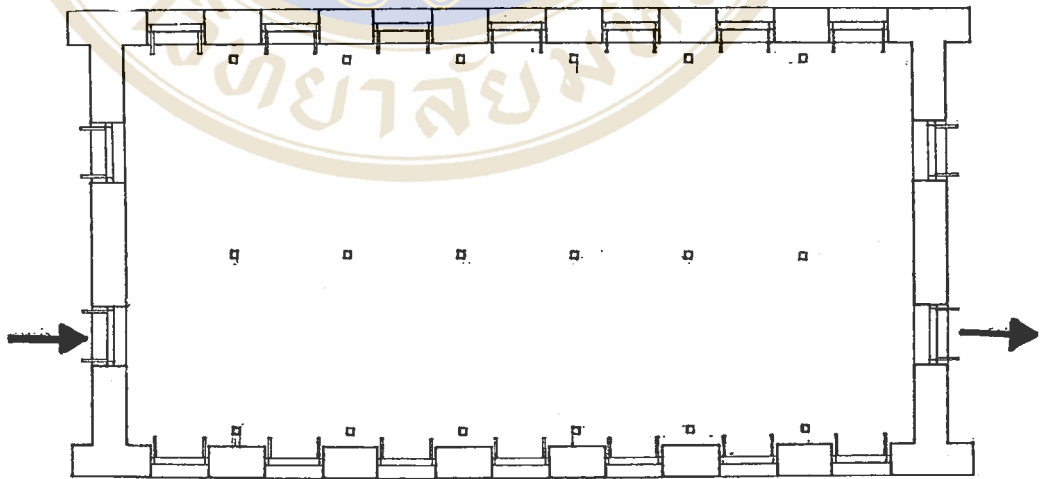
แผนผังพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร



ส่วนเสนา	จัดแสดง
๒๐	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์
๒๑	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์
๒๒	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์
๒๓	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์
๒๔	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์
๒๕	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์
๒๖	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์
๒๗	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์
๒๘	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์
๒๙	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์
๓๐	พระที่นั่งสุทไธสวรรย์

ภาพประกอบที่ 24

แสดงแผนผังที่ตั้งอาคาร ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร



ภาพประกอบที่ 25

แสดงแผนผังห้องจัดแสดงวัฒนธรรมพื้นบ้าน

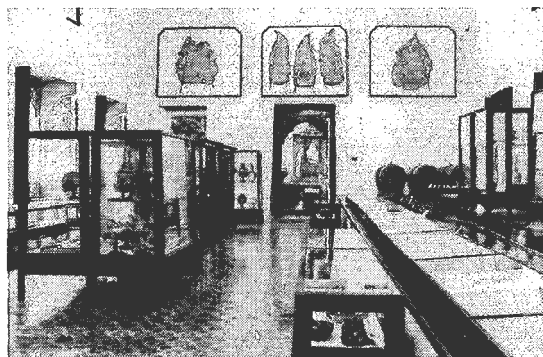
4.1.2 การศึกษาผังบริเวณห้องวสันตพิมาน

ห้องจัดแสดงเครื่องถ้วยดินเผาเป็นห้องที่อยู่บริเวณทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของหมู่พระวิมาน และเป็นส่วนหนึ่งของพระที่นั่งวสันตพิมาน ซึ่งเป็นอาคาร 2 ชั้น ชั้นบนใช้จัดแสดงงาช้าง งาช้างจำหลัก และเครื่องใช้ที่ทำจากงาช้าง ชั้นล่าง จัดแสดงเครื่องถ้วยสมัยสุโขทัย เครื่องถ้วยล้านนา ลพบุรี เบญจรงค์ลายน้ำทอง เครื่องถ้วยจีน เครื่องถ้วยญี่ปุ่น และเครื่องถ้วยยุโรป พื้นที่ชั้นล่างมีความสูง 300 เซนติเมตร ด้านกว้าง 1040 เซนติเมตร และด้านยาว 2120 เซนติเมตร มีเสา 6 ต้น ตั้งวางกลางห้อง และเสาถอย วางเรียงรอบ ๆ ผนังต่าง ด้านประตูทางเข้าและทางออกจะติดกับห้องโถงลักษณะผัง (Plan) เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีหน้าต่างขนาดหน้าทั้ง 2 ด้าน ด้านทางทิศใต้ติดกับอาคารสุรสิงหนาท ส่วนฝั่งตรงข้ามทิศเหนือติดกับสวนหย่อม, สระน้ำ

ในเบื้องต้นจากการสำรวจพบว่าห้องวสันตพิมานมีความเหมาะสม ดังนี้

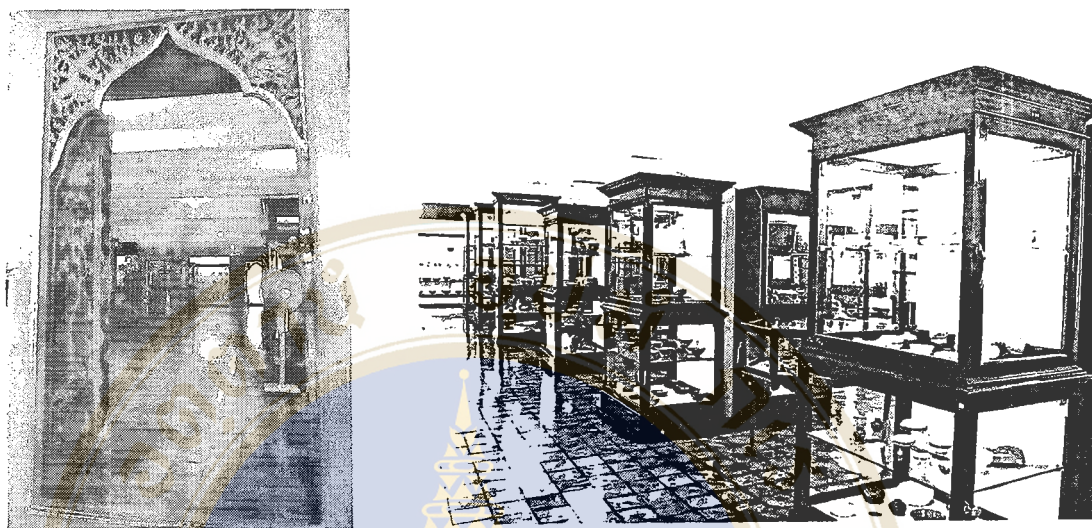
1. มีขนาดของความสูงอยู่ในระดับที่เหมาะสมกล่าวคือ สะดวกแก่การใช้พื้นที่บนฝ้าเพดาน
2. สามารถบังคับทิศทางของแสงประดิษฐ์ที่ใช้ห้องจัดแสดงได้ดีกว่า เพราะเป็นอาคารชั้นล่างที่มีความสูงฝ้าเพดาน ในระดับปกติ
3. ลักษณะของพื้นที่ภายในห้องที่ไม่มีการยกระดับ (เป็นพื้นราบ) จะมีความสะดวกต่อการจัดแบ่งทิศทางการสัญจร และแบ่งโซนหัวเรื่องในนิทรรศการ
4. มีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 230 ตารางเมตร อันเป็นปริมาณที่นำไปใช้การจัดแบ่งกลุ่ม (Zone) ได้ลงตัวและสมบูรณ์กว่าพื้นที่ในพระที่นั่งทักษิณานิคม

ดังนั้นในการออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า ผู้ศึกษาจึงเลือกที่ตั้ง (site) ของห้องนิทรรศการใหม่ คือ จากเดิมห้องทักษิณานิคม มาเป็นห้องวสันตพิมาน โดยเหตุผลนั้นดังกล่าวข้างต้น



ภาพประกอบที่ 26

ห้องจัดแสดงหุ่นวังหน้า



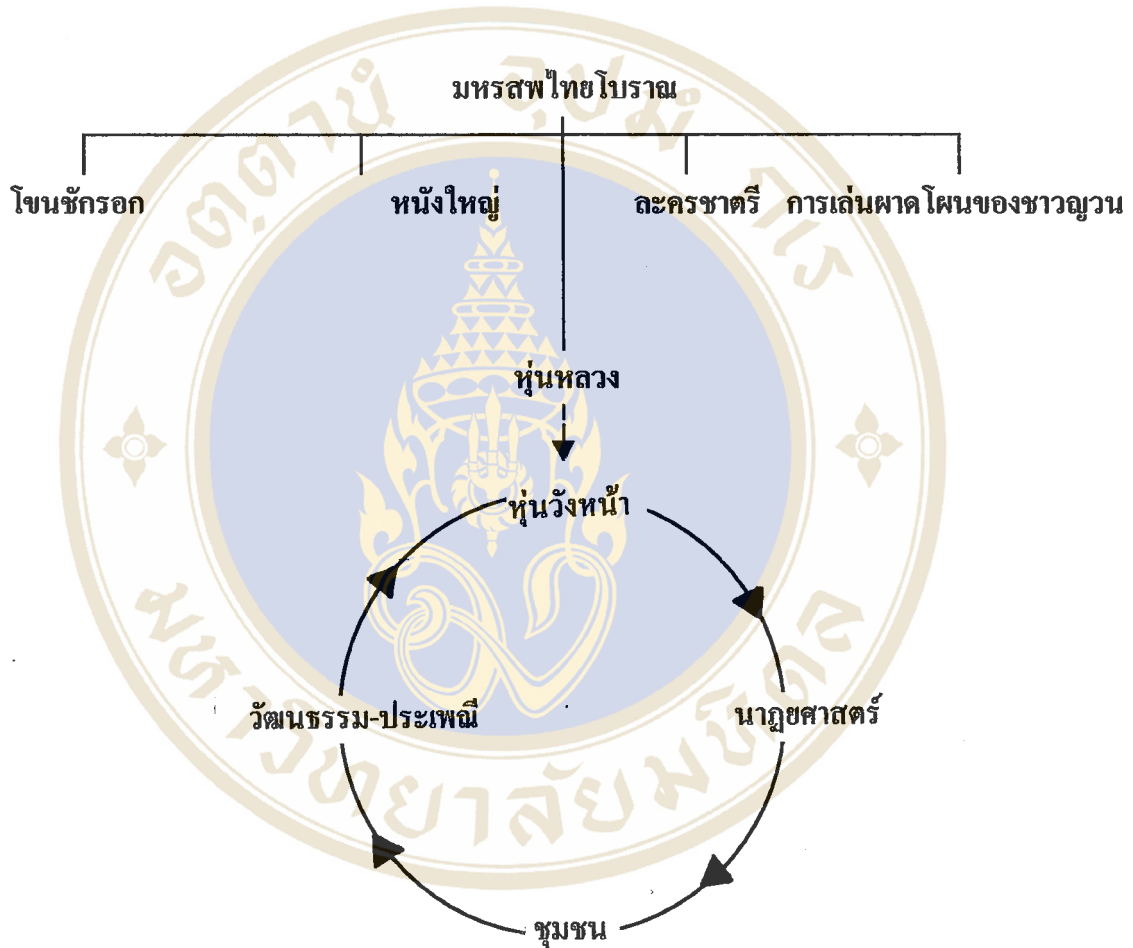
ภาพประกอบที่ 27
ห้องจัดแสดงเครื่องถ้วยดินเผา

4.2 แนวความคิดในการสร้างหัวข้อเรื่อง

ตามที่ได้ศึกษาเรื่องราวของหุ่นวังหน้าเพื่อนำไปสู่การออกแบบนิทรรศการนั้นพบว่า หุ่นวังหน้าหรือหุ่นเล็กของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญเป็นการสะท้อนภาพให้เห็นถึง วัฒนธรรม ประเพณี ชุมชน และนาฏศาสตร์ของไทยด้วยวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือควบคุมสังคมที่ถูกกำหนดขึ้นจากบรรทัดฐานทางสังคมอัน ได้แก่ วิถีประชา, ประเพณี, ความเชื่อ และแบบแผนพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งพฤติกรรมของมนุษย์นี้ ก็คือ ลักษณะการดำเนินชีวิต อันก่อให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ ตามมา มหรสพของไทย โบราณจึงเป็นศาสตร์แห่งศิลป์แขนงหนึ่ง “โดยเหตุที่ศิลปแห่งการละเล่นการแสดงของไทย ต่างเป็นอุปกรณ์ที่เกื้อกูลแก่กันอันเป็นสัญลักษณ์แห่งจิตใจนี้แสดงออกให้ปรากฏทางหู และทางตา” (ธนิต อยู่โพธิ์, 2497 : 9)

ในอดีตเรามีมหรสพของไทยโบราณ เท่าที่สืบพบจากภาพจิตรกรรมฝาผนังตามวัดวาอารามต่าง ๆ ส่วนใหญ่เป็นมหรสพที่สูญหายไปจากสังคมไทยแล้ว เช่น การละเล่นผาดโผนของชาวยวน, โขนนั่งราว, โขนจักรอก การแสดงหุ่นหลวง ฯลฯ ส่วนที่หาได้ยากในปัจจุบัน เช่น หุ่นกระบอก, จี๊ว, ละครหาตรี ซึ่งมักจะจัดขึ้นในวาระและโอกาสพิเศษต่าง ๆ เช่น ในงานพระเมรุ

หรืองานศพเจ้านาย โดยมีการยึดถือและกระทำสืบเนื่องต่อกันมาตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยาจนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ เรียกกันว่าเป็นมหรสพหน้าไฟ ซึ่งก็ได้มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนากันไปตามสมัยทั้งทางเจริญและทางเสื่อม อย่างไรก็ตามก็ศึกษาเวลาได้เป็นตัวหล่อหลอมของทุกสิ่งทุกอย่างให้กลมกลืน แล้วเกิดการละเล่นที่เป็นเอกลักษณ์อย่างใหม่ของตนเอง (การละเล่นของไทย, 2540 : 9-21) (วัฒนธรรมประเพณี, 2539 : 133)



แผนภูมิที่ 9 แสดงความสัมพันธ์มหรสพไทยโบราณกับงานหุ่นวังหน้า

จากการศึกษาพบว่า การกำหนดหัวเรื่องที่จะนำมาสู่การออกแบบนิทรรศการนั้น ผู้วิจัยจะนำเสนอเรื่องราวของหุ่นวังหน้า โดยแบ่งออกเป็น 4 หัวข้อดังนี้

หัวข้อเรื่องที่ 1 ดำนานหุ่นไทย กับมหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง เป็นภาพที่สะท้อนให้เห็นถึงที่มาที่ไปทางประวัติศาสตร์ โดยใช้หุ่นเป็นตัวบอกเล่าเรื่องราว

หัวข้อเรื่องที่ 2 หุ่นวังหน้า : ประณีตศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล ความเป็นวังหน้านั้นนอกเหนือไปจากอำนาจของกำลังทหารแล้ว ยังเป็นแหล่งรวมวิทยาการทางศิลป์ชั้นเอก

หัวข้อเรื่องที่ 3 ระยะเวลาในการแสดง หุ่นเปรียบเสมือนวัตถุที่มีชีวิต ลีลาการเคลื่อนไหวของการแสดงหุ่นจึงเป็นลักษณะเด่นที่สะท้อนงานในด้านนาฏศิลป์ดุริยางคศิลป์ และวรรณศิลป์เข้าด้วยกัน

หัวข้อเรื่องที่ 4 ภูมิปัญญาช่างไทย กับงานหุ่น (วังหน้า) เนื่องหลังของความบันเทิงที่ผู้เข้าชมได้รับอรรถรสในด้านต่าง ๆ แล้วนั้น ยังคงต้องเริ่มต้นจากการสร้างหุ่นอันเป็นศาสตร์ทางศิลปะในด้านจิตรกรรมและประติมากรรมอีกด้วย

หัวข้อเรื่องที่ 1 ตำนานหุ่นไทยกับมหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง การนำเสนอ ใช้เป็นบทนำเรื่องที่ต้องการจะให้ผู้ชมได้ทราบถึงหุ่นมหรสพไทย โบราณที่ผูกพันมา กับชีวิตชาวสยาม และเป็นพัฒนาการของหุ่นวังหน้า

คำว่า มหรสพ หมายถึง การเล่นรื่นเริง ซึ่งส่วนใหญ่ที่พบในภาพจิตรกรรมฝาผนังจะเป็นมหรสพหน้าไฟ (กรมศิลปากร, 2539 : 133) จัดมีขึ้นในวาระแต่โอกาสพิเศษต่าง ๆ เช่น งานพระราชพิธีบรมราชาภิเษก งานพระราชพิธีโสกันต์ งานพระราชพิธีรัชมงคล งานฉลองวัด งานพระราชพิธีรัชมงคล และงานบันเทิงรื่นรมย์ทั่วไป (ศักดิ์ ปิ่นหนึ่งเพชร, 2535 : 6)

สมัยโบราณคนไทยมีมหรสพเพื่อความบันเทิง 2 อย่าง คือ การมหรสพโดยใช้คนแสดงจริง อาทิ หนังใหญ่ โขน ละคร เป็นต้น กับการมหรสพที่ใช้หุ่นแสดงแทนคน (สน ศรีมาตรัง, 2521 : 1) การมหรสพของไทยมีการพัฒนาขึ้นเป็นลำดับ นับตั้งสมัยกรุงศรีอยุธยา สมัยกรุงธนบุรี จนเข้าสู่สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งปัจจุบันเป็นธุรกิจของ มหรสพภาพยนตร์ที่เฟื่องฟู ส่วนการมหรสพดั้งเดิมได้มีการชะลอตัว และบางอย่างได้เสื่อมสูญไป โดยเฉพาะการแสดงของหุ่นหลวงและหุ่นวังหน้าในปัจจุบันได้เปลี่ยนสถานะเป็นศิลปะโบราณวัตถุที่หาดูได้ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร ส่วนหุ่นกระบอก และหุ่นละครเล็ก ยังพอปรากฏให้เห็นได้ดูอยู่บ้าง แต่ก็ไม่ได้ขึ้นหน้าขึ้นตามากนัก แม้จะถือเป็นมรดกสำคัญทางวัฒนธรรมของชาติ

การมหรสพที่ใช้หุ่นแสดงแทนคนนั้นมีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา โดยสร้างให้เป็นไปเพื่อความบันเทิงโดยแรกเป็นที่นิยมเล่นกันในวัง และนิยมควบคู่กับการละเล่นอื่น ๆ ที่สำคัญ ได้แก่ โขน และละคร อย่างไรก็ตามก็ได้มีการศึกษาและสืบค้นไปจนถึงสมัยสุโขทัย คือ ช่วงราววิพุทธศักราช 1800 ถึง 1921 ไม่พบหลักฐานที่แน่ชัดว่ามีหุ่นแสดงในยุคสมัยนั้น แต่ได้พบหลักฐานสำคัญที่บ่งบอกว่าหุ่นไทย มีการแสดงในสมัยอยุธยาตอนกลางในรัชสมัยของสมเด็จพระนารายณ์มหาราช

เมื่อลาดูแบร์ได้เดินทางเข้ามาอาณาจักรสยาม และได้ทำการจดบันทึกการแสดงของหุ่นไว้ พบอยู่ในหนังสือจดหมายเหตุของลาดูแบร์หรือมีชื่อเดิมว่า ราชอาณาจักรสยาม เดอลาดูแบร์ ได้เขียน บันทึกเกี่ยวกับประเทศไทยไว้ค่อนข้างละเอียดประกอบภาพอธิบายในบันทึกซึ่งกล่าวถึงหุ่นไว้ว่า (ศักดิ์ ปิ่นแห่งเพชร, 2535 : 12)

“The pupets are mute at Siam, and those which come from The Country of Laos are much more esteemed than the Siamese. Neither the one nor the other have any thing, which is not very common is this country”

แปลได้ว่า หุ่นในสยามประเทศเป็นใบ้ คือไม่ออกเสียง หุ่นที่มาจากประเทศลาวนั้นยังมีคนชอบดูมากกว่าของประเทศสยามเสียอีก แต่ไม่ว่าจะเป็นหุ่นของชาติไหน ในสองประเทศนั้นก็เป็นมหรสพพื้น ๆ ไม่ขึ้นหน้าขึ้นตาในประเทศทั้งคู่ นอกจากนี้ยังพบบันทึกของชาวฝรั่งเศสอีกท่านหนึ่ง คือ บาทหลวงคาซาร์ดีที่เขียนบันทึก จดหมายเหตุการเดินทางสู่ประเทศสยาม ได้กล่าวถึงการเล่นหุ่นสมัยนั้นว่า

“...ในขณะที่คนจีนออกจิวกันอยู่ทางหนึ่งนี้ อีกทางหนึ่งคนลาวซึ่งเป็นเพื่อนบ้านของสยามทางด้านทิศเหนือก็แสดงหุ่นให้ชม ซึ่งก็ไม่ต่างกว่าหุ่นของเราเท่าไรนัก”

ทั้งนี้ยังพบหลักฐานสำคัญ ๆ อีก อันเป็นหลักฐานที่ได้จากวรรณคดีที่บ่งบอกว่าการแสดงของหุ่นลาว ที่ปรากฏอยู่ในกลอนบทละครเรื่อง สังข์ศิลป์ชัย มีความตอนหนึ่งว่า

“ทั้งไฉนละครหุ่นลาว จิวจ้าวชาติรีแทงวิไล”

เชิดนอก

ในช่วงของสมัยอยุธยาตอนปลายนี้และยังปรากฏหลักฐานอื่นที่แสดงถึงความนิยมของการแสดงเชิดหุ่นต่างภาษาว่า ได้รับความนิยมของหุ่นลาว หุ่นมอญ หุ่นพม่า ในวรรณคดีเรื่อง พระวิสุทธิบัณฑิตกลอนสวด มีเนื้อความกล่าวว่า

“หุ่นมอญ หุ่นพม่า สองภาษาประชันกัน”

นอกจากนี้ยังพบหลักฐานทางวรรณคดีเล่มอื่น ๆ อีก โดยมีเล่มหนึ่งที่ถือว่าเป็นวรรณคดีที่สำคัญแห่งยุคอยุธยาตอนปลาย คือ มูลโณวาทคำฉันท์ ของพระมหานาควัดท่าทราย สมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ซึ่งกล่าวถึงการแสดงของหุ่นไทย ในช่วงปีพุทธศักราช 2295 ซึ่งเป็นการมหรสพสมโภชพระพุทธรูป มีการแสดงหุ่นโรงใหญ่ เล่นเรื่อง พระไชยทัต ข้อความว่า

ฝ่ายหุ่นที่ตั้งโห
 บูเชิดพระโคโคม
 เร่อมเรื่องพระชยทัต
 ลอบล้อมพฤคยง

ศรับทสาวักระโหมโครม
 ที่วิษพราหมณรงค์
 จะเสด็จพนาพง
 อสุรทาวักูเวนแปลง
 (เรื่องเดิม : 16)

สมัยกรุงธนบุรี

ภายหลังจากพระเจ้าตากสินมหาราชได้ย้ายราชธานีของไทยมาอยู่ที่กรุงธนบุรี การมหรสพทั้งหลายได้ถูกฟื้นฟูขึ้นมาใหม่เพื่อเป็นขวัญและกำลังใจให้ประชาชนลิ้มความทุกข์ยากจากที่ทำศึกไทยรบกับพม่า การมหรสพที่ปรากฏพบก็ยังคงมีการแสดงของหุ่น โขน ละคร ซึ่งการแสดงหุ่นก็ยังคงมีความนิยมอยู่ โดยมีหลักฐานที่พบใน หนังสือของทางราชการ บันทึกทางประวัติศาสตร์ และหลักฐานจากวรรณคดี

ในปีพุทธศักราช 2319 มีพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ สมเด็จพระพันปีหลวง กรมหลวงพิทักษ์เทพามาต ณ วัดบางอิฐีเรือนอก มีบันทึกว่า มีการแสดง โขน จีว รำหญิง หนังสือกลางวัน เทพทอง หุ่นลาวระหว่างระथा 2 โรง หุ่นญวนระหว่างระथा 1 โรง นอกจากนี้ยังมีพระราชพิธีสำคัญอื่น ๆ อีก พระราชพิธีหนึ่งในสมัยนี้คือการอัญเชิญพระแก้วมรกตมาประดิษฐานไว้ ณ กรุงธนบุรี ปีพุทธศักราช 2322 โดยสมเด็จพระเจ้าลูกเธอเจ้าฟ้ากรมขุนอินทรพิทักษ์เสด็จขึ้น ไปรับพระแก้วมรกต ณ พระตำหนักบางธรณี แล้วแห่มาทางน้ำ คือ มีโขนเล่นอยู่ในเรือสามป้านของหลวงรักษาสมบัติ จีวเล่นอยู่ในเรือสามป้านของพระยาราชเศรษฐีและเรือสามป้านของหลวงรักษาสมบัติ ละครไทยลงเรือสามป้านของหลวงพิพิธวาทิ ปี่ กลองจิงลงเรือของหลวงโชฎีก ญวนหกลงเรือญวน และหุ่นหลวง ลงเรือกุ และเมื่อกระบวนเรือมาถึงยังพระนครธนบุรี ก็ทรงโปรดมิมหรสพสมโภชขึ้น ณ พระนคร มีการแสดงของหุ่นลาวโรงใหญ่ของขุนทิพชน หุ่นลาวระหว่างระथा ขุนทิพชน 4 โรง หุ่นมอญ ละครเขมร จีวจิน จีวญวน ละครข้างใน โขนโรงใหญ่ เทพทอง รำหญิง หนังสือกลางวัน อันแสดงให้เห็นว่า หุ่นหลวงในสมัยนี้ ไม่ได้ได้รับความนิยมเพราะเป็นงานหลวง แต่ไม่มีหุ่นหลวงแสดง เป็นแต่หุ่นลาว (ศักดิ์ ปิ่นหนึ่งเพชร, 2535 : 18-21 ; จักรพันธุ์ โปษยกฤต, 2529 : 17)

ส่วนหลักฐานจากทางวรรณคดีที่พบ เช่น เรื่อง ปาจิตตกุมารกลอนอ่าน มีเนื้อความตอนหนึ่งบรรยายถึงงานศพท้าวพรหมทัต และกล่าวว่าการมหรสพที่แสดง โดยมีหุ่นหลวงของไทยที่ทำให้เราเห็นภาพได้ว่า เป็นหุ่นขนาดใหญ่ และมีน้ำหนักมาก ใช้ผู้เชิด 1 คน ต่อหุ่น 1 ตัว

ยังโรงหุ่นชุนละมุลสายยี่ลซึก	ฉงอนงัก โงงันทำนางาย
คัลซึกยลันนที่แทบมื่อค้าย	เมือยหัวไลแก่วงหัวทุกตัวคั่น
ยังโรงนิงอิงวูลนหุ่นมอร	ทำหัวคลอนนวดคักทงอ๊กขั่น
หัวตะกั๊ราลื้อพีราหาบชะนััน	สึนทุกคั่นเหนหัวเราะวาเมาะครัน

ในปาจิตตกุมารกลอนอ่านนี้ยังได้กล่าวถึงหุ่นอื่น ๆ อาทิ หุ่นทะวาย หุ่นจีน หุ่นมอญ และหุ่นเขมร การมหรสพเหล่านี้ยังแสดงควบคู่ไปกับการแสดงของ โขน ละครด้วย

สมัยรัตนโกสินทร์

- รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก (พ.ศ. 2325-2352)

ด้วยพระองค์ทรง ได้ฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรม การมหรสพทั้งปวง และทรงโปรดให้วังหลวงและวังหน้า ได้หัดโขนหลวงและหุ่นหลวงขึ้น ซึ่งหุ่นหลวงที่หัดขึ้นใหม่นี้ได้ทันแสดงในงานสมโภชฉลองวัดพระศรีรัตนศาสดาราม ปีพุทธศักราช 2327 และในงานทรงผนวชของกรมพระราชวังบวรมหาเสนาอนุรักษ์ ในปีพุทธศักราช 2336 ก็มีมหรสพสมโภช ทั้ง หุ่น โขน ละคร มอญ รำ จี๊ว นอกจากนี้ยังพบหลักฐานที่แสดงให้เห็นว่าหุ่นหลวงได้ออกแสดงในงานสำคัญ ๆ ต่าง ๆ หลายครั้ง อาทิ งานสมโภชพระบรมอัฐิสมเด็จพระชนกาธิบดี งานพระเมรุเจ้าฟ้าพิม ฃ วัดสุวรรณาราม การศพท้าวสมศักดิ์ ฃ วัดสุวรรณาราม และได้ค่าเบี้ยเลี้ยงเพิ่มขึ้นเปรียบเทียบกับในสมัยกรุงธนบุรี คือจากเดิมหุ่นหลวงได้ โรงละ 6 ตำลึง มาในรัชกาลที่ 1 ได้ให้หุ่นหลวง โรงละ 7 ตำลึง และในงานฉลองวัดพระเชตุพน ในปีพุทธศักราช 2344 ได้มีงานฉลองการแสดงหุ่นหลวงที่เป็นมหรสพหนึ่งในงานนี้ด้วย มีหลักฐานปรากฏในจารึกหลักที่ 131 ซึ่งจารึกในพระวิหารพระพุทธโลกนาถวัดพระเชตุพน ความว่า “มีโขนอุโมงโรงใหญ่หุ่นละคอนมอญรำ ระบำมงครุ่มकुลาตีไม้ปรบไถ่จี๊วจนฉนวนหกคะเมน ไต่ลวดลอดบ่วงรำแพนนอนหอกดาบโตพ้อแก้วแลมว้ย” (จักรพันธ์ุโปยชกฤต, 2529 : 19 อ้างถึงใน คณะกรรมการจัดพิมพ์เอกสารทาง ประวัติศาสตร์ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2517 :4) ส่วนหลักฐานทางวรรณคดี อาทิ สุบินกุมารกลอนสวด มีข้อความว่าหุ่นได้ใช้แสดงในเรื่อง ไชยทัต เป็นตัว เกรสัทธา มีฤทธิ์ที่สามารถ เหาะ เเหิน ในอากาศ

- รัชสมัยพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (พ.ศ. 2352 – 2367)

สมัยนี้ถือว่าเป็นยุคทองแห่งศิลปวัฒนธรรม ที่มีความรุ่งเรืองอย่างที่สุดยุคหนึ่งด้วยพระองค์ทรงเป็นทั้งกวีและศิลปินในหลากหลายสาขา การมหรสพต่าง ๆ ได้รับการฟื้นฟู และพัฒนาให้เจริญกว่าก่อน รวมทั้งงานหุ่นด้วย ซึ่งมีหลักฐานที่พบในหนังสือสาส์นสมเด็จพระนิพนธ์

ในสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอเจ้าฟ้ากรมพระยานิรศรานุกัตติวงศ์ (ศักดิ์ ปิ่นแห่งเพชร, 2535 : 34) ทรงได้แกะหัวหุ่นพระยารักน้อย และพระยารักใหญ่ด้วยไม้รัก ด้วยพระองค์ และมีข้อความปรากฏถึงฝีพระหัตถ์ ไว้ว่า

“หน้าหุ่นซึ่งทรงแกะด้วยฝีพระหัตถ์ก็มีหน้าพระใหญ่กับพระน้อยอยู่คู่หนึ่งเรียกกันว่า พระยารักใหญ่ พระยารักน้อย (รักนั้นหมายความว่าแกะด้วยไม้รัก) งามไม่มีหน้าพระอื่นเสมอสอง ถ้าจะตามดูจงระวังสังเกตหน้าที่สวมขภูนั้นและเป็นฝีพระหัตถ์ บรรลุไว้ถึงเคียวกันทั้งคู่มีอยู่อีกคู่หนึ่ง ซึ่งไม่ได้สวมขภู นั้น ไม่ใช่ฝีพระหัตถ์ พระองค์เจ้าสิงหนาทราชครูทรงจัดการให้ทำขึ้นใหม่ เพราะพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวไม่โปรดสวมขภูด้วยพระพระดำริว่า เป็นพระยาราชาควรจะทรงมกุฏ”

และยังได้มีการระดมช่างฝีมือสร้าง หัวหุ่นหลวงขึ้นใหม่ ส่วนมากเป็นหัวหุ่นในตัวละครเรื่องรามเกียรติ์ โดยมีหลักฐานอยู่ใน บทละครใน พระราชนิพนธ์เรื่องอิเหนา การแสดงหุ่นในบทวรรณคดีนี้ มีขึ้นในโอกาสสำคัญ ๆ หลายงาน อาทิ พระเมรุ และการสมโภชในงานพิธีอภิเษกจรกากับบุษยาที่กล่าวถึงการเล่นหุ่นว่า

“พวกหุ่นชูเชิดชักสาย คล่องคล้ายคนรำทำท่า
เล่นเรื่องพระรามคลั่งฆ่าสีดา ตะวันบ่ายปล่อยม้าอุปการ”

รวมทั้งวรรณคดีของไทย คือ บทขับเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ได้มีการกล่าวถึงหุ่นเช่นกัน เป็นตอนที่มีการมหรสพในงานศพของนางวันทอง เนื้อความว่า
“การโหมโรงมหรสพมีแต่ย่ำคำ เป็นต้นไปจนถึงกระทั่งเวลาสว่าง...การแสดงจริงพวกละคร โขน ตลอดจนหุ่นจะลงโรงในตอนเช้า...” (เรื่องเดิม : 37)

- รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (พ.ศ. 2367 – 2394)

ในยุคสมัยนี้การมหรสพค่อนข้างขบเซา ไม่เพียงพู่เท่ารัชกาลก่อนด้วยพระองค์ทรงไม่โปรดการ ละคร โขน หุ่น แต่การมหรสพของหลวงก็ยังคงมีขึ้น ซึ่งเป็นเพียงเพื่อให้งานพิธีต่าง ๆ ถูกต้องสมบูรณ์ ตามธรรมเนียมหรือประเพณี พบหลักฐานที่เป็นเอกสารสำคัญในการเล่นหุ่น คือ หมายรับสั่งรัชกาลที่ 3 ในการพระศพของสมเด็จพระศรีสุลาไลย ณ พระเมรุท้องสนามหลวง

พุทธศักราช 2381 พบว่ามี “...โขน หุ่น ลครทโศ ไมสูง จิว ลครชาติรี หนึ่ง ดอกไม้เพลิง...” และยังมีในงานพระศพงานอื่น ๆ อีก

ในรัชสมัยของพระองค์ ได้มีการสมโภชฉลอง พระอาราม ในปีพุทธศักราช 2374 โดยจัดให้มีการฉลองพร้อมกัน จำนวน 9 วัด อันได้แก่ วัดราชโอรสาราม วัดราชสิทธิาราม วัดสุวรรณาราม (วัดบางจาก) วัดกนิษฐาณิก วัดอรุณราชวราราม (วัดแจ้ง) วัดระฆัง วัดสระเกษ วัดพญาธรรม วัดโมฬีโลก (วัดท้ายตลาด) และทรงนิพนธ์เป็นบทกวีไว้ในเรื่อง ลิลิตกระบวณแห่งพระกฐินพยุหยาตราสถลมารคและทางชลมารค โดยกล่าวถึงการเล่นหุ่นว่า

“ฉลองก่อนอวาศเก้า	ครวกัน
โอรสาราชสิทสุวรรณ	จากแจ้ง
ระฆังสเกษกับพญาธรรม	ท้ายตลาด
โขนหุ่นรำรำแคว้ง	ดอกไม้ไฟหนึ่ง”

และมีหลักฐานบันทึกทางประวัติศาสตร์ชิ้นสำคัญ ในประชุมพงศาวดาร เป็นข้อความเล่าเรื่องถึงคำให้การของจีนก๊ก แก่พระเจ้ากาลังกง (เมืองบาหลินในปัจจุบัน) ซึ่งจีนก๊กได้เล่าให้ทราบไว้ที่กรุงเทพนั่น มีการมหรสพหลายอย่าง อาทิ โขน หุ่น ลคร หนึ่ง จิว จัดแสดงขึ้นเพื่อความบันเทิงแก่ประชาชน โดยความนิยมแล้วหุ่นจะเป็นรองแต่เพียง โขน เท่านั้น ส่วนกายแต่งกายก็เหมือนกันกับโขน ทั้งคนตรีที่ใช้ประกอบก็คล้ายคลึงกัน

- รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

ในรัชกาลนี้หุ่นได้กลับมาเป็นที่นิยม และมีการแสดงหุ่นเป็นมหรสพในงานสำคัญตลอดรัชกาล ในปีพุทธศักราช 2397 มีหมายรับสั่งกำหนดการสมโภชช้าง ซึ่งภายในงานมีการแสดงของหุ่นหลวงอยู่ด้วย แต่หุ่นหลวงที่มีมาแต่เดิมได้ชำรุดเสียหายไม่ได้กรมหลวงวงศาธิราชสนิท จึงกราบบังคมทูลขอพระบรมราชานุญาต นำหุ่นส่วนพระองค์ออกเล่นแทนหุ่นของหลวงซึ่งชำรุด และยังมีในหมายรับสั่งรัชกาลที่ 4 ปีพุทธศักราช 2405 ในงานพิธีศพของเจ้าจอมมารดาแพ ณ วัดเมรุวัดราชาธิวาส ในงานมีการแสดง “หนึ่ง 2 โขน 1 โรงหุ่น 1 โรง และดอกไม้เพลิง” ทั้งในงานศพ พระยาพิศาลศุภผล ณ เมรุวัดประทุมคงคา ซึ่งยังรวมไปถึงงานพระศพเจ้านายชั้นสูงอื่น ๆ อีก ส่วนการสมโภชอื่น ได้แก่ งานฉลองวัดชุมพล นิกายราม ณ เกาะบางปะอิน ปีพุทธศักราช 2407 มีมหรสพการละเล่น ได้แก่ “โขนโรงหนึ่ง หุ่นโรงหนึ่ง จิวโรงหนึ่ง ไม้ต๋าสง

นอน หอก คาบบนหลังข้างม้า หกเมน ชวนหก ถึงโต มังกร ชวนรำกลาง หนึ่งไท 2 โรง หนึ่งจีน โรง 1 ดอกไม้เพลิง”

ในปีพุทธศักราช 2410 อันเป็นช่วงใกล้สิ้นรัชกาล ยังมีบันทึกงานฉลองวัดปฐมวนาราม กล่าวไว้ว่า “ มีการสมโภช โขน หุ่น ละคร จั้ว ไม้ต่ำสูง 3 วัน เวลาค่ำมีหนัง มีระทาสสูง 16 วา 6 ระทา และดอกไม้เพลิงต่าง ๆ 4 คืบ เสด็จไปประทับแรมที่วังริมวัดปฐม 5 ราตรี (เรื่องเดิม : 52 อ้างถึงใน คณะกรรมการจัดพิมพ์เอกสารทางประวัติศาสตร์ สำนักนายกรัฐมนตรี 2516 :42) ในส่วนของวรรณคดี พบถึงการเล่นหุ่นหลายเรื่อง อาทิ ศรีทะนง ไชย (สำนวนกาพย์) สุทธิกรรมชาดก คำพากย์

หัวข้อที่ 2 หุ่นวังหน้าประณีตศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล

การนำเสนอ เป็นแก่นหลักของเรื่อง และเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของหุ่นวังหน้า รวมทั้งอิทธิพลที่ได้รับจาก โขน – ละคร และหุ่นหลวง

หุ่นวังหน้าได้ถือกำเนิดขึ้นในรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยผู้ทรงสร้างคือ กรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ ทรงเป็นพระเจ้าลูกยาเธอพระองค์ใหญ่ของพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัว ประสูติในรัชกาลของพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 เมื่อวันที่ พุทธศักราช เดือน 10 แรม 2 ค่ำ ปีมะแม จอมมารดา มีชื่อเรียกขานพระนามว่า “หม่อมเจ้ายอด” เมื่อพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 4 ได้ขึ้นครองราชสมบัติแผ่นดิน พระราชทานนามให้ว่า “พระองค์เจ้ายอดยิ่งประยูรศบวรวิไชยชาญ” และได้รับพระราชทานพระสุพรรณบัฏ เป็น กรมหมื่นบวรวิไชยชาญ ในปีพุทธศักราช 2404 ในรัชกาลที่ 5 ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้รับพระราชทานอุปราชภิเษก เป็นพระมหาอุปราชกรมพระราชวังบวรสถานมงคล เสด็จ พระราชสมภพในพระบวรราชวัง ทรงศักดินา 100,000 ในปีมะโรง ปีพุทธศักราช 2411 ขณะที่มีพระชันษา 31 ปี ด้วยพระองค์ทรงโปรดปรานในงานช่างด้านต่าง ๆ ทรงจัดตั้งโรงงานช่างขึ้นในวังหน้า อาทิ งานช่างไม้ ช่างหล่อ ช่างกลึง ช่างเคลือบ โดยแต่ละอย่าง เป็นงานฝีมือชั้นสูง จนมีคำกล่าวว่า วังหน้า คือ แหล่งวิชาการทางศิลปะที่มีฝีมือเป็นเลิศ เช่น เครื่องกระเบื้องเคลือบ เขียนลายน้ำทองเขียนสีเป็นลวดลายและเรื่องในรามเกียรติ์ โดยมีชื่อเรียกกันในหมู่ระชากรศิลปว่า เครื่องกระเบื้องเตากรมพระราชวังบวรฯ ล้วนเป็นที่เลื่องลือและรู้จักกันดีไปทั่ว คือ การที่ทรงสร้างหุ่นเล็กขึ้น มีลักษณะเลียนแบบอย่างหุ่นหลวง ทั้งกลไก สายใยภายใน แต่มีขนาดเล็กกว่า ทำโรงคล้าย ๆ โรงละครฝรั่งแต่เล่นอย่างหุ่นไทย หุ่นดังกล่าวที่วางนี้ก็คือ หุ่นเล็ก หรือ หุ่นวังหน้านี้เอง กรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ ทรงดำรงตำแหน่งเป็นพระมหาอุปราชอยู่ 17 ปี จึง

เสด็จทิวังคต ในวันศุกร์ เดือน 9 แรม 3 ค่ำ ปีระกาพุทธศักราช 2428 รวมพระชนมายุได้ 48 ปี (จักรพันธ์ โปษยกฤต , 2541 : 31-33)

สาเหตุของการสร้างหุ่นวังหน้านั้น ไม่มีหลักฐานแน่ชัดที่จะสรุปชัดเจนไปได้แต่มีผู้รู้ท่านต่าง ๆ ได้แสดงความคิดเห็นไว้ดังนี้ "หุ่นวังหน้าหรือหุ่นเล็กของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ เป็นหุ่นที่น่าจะพัฒนาขึ้นจากหุ่นหลวงที่มีมาแต่เดิม เพราะทั้งรูปร่างการแต่งกายต่างก็เลียนแบบจากหุ่นหลวงทั้งสิ้น ผิดไปแต่ขนาดที่เล็กลง คือ สูงเพียง 1 ฟุต โดยน่าจะมีเหตุผลในเรื่องของพัฒนาการคือ "ความสะดวกในหลาย ๆ ด้าน อาทิ การเก็บ, การเล่น, การดูแลรักษา ตลอดจนค่าใช้จ่ายที่น้อยลง เพราะการแสดงหุ่นนั้นจะต้องสร้างโรงหุ่นด้วย เมื่อหุ่นมีขนาดเล็ก โรงหุ่นก็จะเล็กตามใช้ผู้เชิดน้อย หุ่นที่เล็ก จะมีน้ำหนักเบา ทำให้การหมุนหรือเคลื่อนไหวคล่องแคล่วขึ้น" (สัมภาษณ์ ภัทรชัย แสงดอกไม้ วันที่ 1 ธันวาคม 2543)

และแม้ว่าหุ่นวังหน้าจะเลียนแบบจากหุ่นหลวง แต่ก็มีลักษณะเดิมอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะอยู่คือ ความโดดเด่นในงานด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านจิตรกรรม-ประติมากรรม การสร้างตัวหุ่นที่มีขนาดเล็กและเขียนหน้าตาให้มีความละม้ายอ่อนช้อยประหนึ่งเทพธิดา ด้านประติมาศิลป์ ความวิจิตรบรรจงในการสร้างเครื่องประดับและเสื้อผ้าอาภรณ์ด้วยหุ่นมีขนาดเล็กจำเป็นต้องใช้ความประณีตและพิถีพิถันสูง (วัสดุบางชิ้นที่จักรพันธ์ โปษยกฤต ได้ซ่อมในภายหลัง เช่น ลูกปัด ไม่สามารถหาพบได้ในเมืองไทย แต่เป็นลูกปัดที่มีขนาดเดียวกับลูกปัดจากต่างประเทศที่มีสะสมไว้ จึงน่าจะแสดงให้เห็นว่า การสร้างเครื่องประดับการแต่งกายบนตัวหุ่นนั้น ทำด้วยความตั้งใจและใช้ความละเอียดละออมาก ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่มีมากับต่างประเทศอย่างชัดเจน)

ด้านกลศาสตร์ ความสามารถทางเชิงช่างที่สามารถคิดค้นสายใยในการบังคับให้หุ่นเคลื่อนไหว เช่นเดียวกับหุ่นหลวง ด้านนาฏศิลป์-ดุริยางคศิลป์ บทบรรเลงเพลงในการแสดงซึ่งสันนิษฐานว่า น่าจะเป็นเครื่องดนตรีประเภท เป่าพาทย์เครื่องห้า เช่นเดียวกับการแสดงโขน ด้านวรรณศิลป์ การใช้บทวรรณคดีในเรื่องรามเกียรติ์มาแสดง อันเป็นวรรณกรรมที่ใช้สรรเสริญเจ้านายชั้นสูง คือ พระมหากษัตริย์

ทั้งนี้ถ้าจะพูดถึงแก่นของหุ่นวังหน้าก็คือ ความประณีตวิจิตรบรรจงในตัวหุ่นกับกลไกสายใยในการเชิดส่วนแก่นของหุ่นหลวง คือ ความพิเศษของสายทุกเส้นที่ซ่อนไว้ ภายในการเชิด (สรุปสัมภาษณ์จาก ภัทรชัย แสงดอกไม้ 1 ธันวาคม 2543, สุรัตน์ จงดา 6 ธันวาคม 2543 และ วันทนีย์ ม่วงบุญ 6 ธันวาคม 2543)

และเนื่องจากหุ่นวังหน้าเป็นการมหรสพที่นำเอาศาสตร์ทางโขนและละครมาใช้เพราะการแต่งกายบนตัวหุ่นนั้น เป็นอย่างเดียวกันกับ โขนและละคร

โขน ถือเป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยประเภทหนึ่งที่มีมาแต่โบราณ โดยมีความเชื่อกันว่า โขน เป็นการแสดงที่นำเอาศิลปะของการแสดง 3 ประเภท มาผสมผสานกัน คือ การเล่นชักนาค ดึกดำบรรพ โขนได้วิธีเล่นและการแต่งตัวบางอย่าง ส่วนการเล่นกระบี่กระบอง โขนนำเอา ท่ารำ ท่าเต้น และท่าต่อสู้ บางส่วนมาใช้ (การเล่นหนังนำมาใช้ก่อน) และได้้นำเอา คำพากย์ คำเจรจา หน้าพาทย์เพลงดนตรีตลอดจนท่าเต้น มาจากการเล่นหนังใหญ่ นอกเหนือไปจากการแต่งกายที่หุ่น ได้เลียนมาจากโขน ละครแล้ว ท่าทางในการรำรำ หรือ ลีลาในการเคลื่อนไหวของตัวหุ่นนั้นยัง เป็นการเลียนมาจากละครอีกด้วยทั้งนี้จะเลียนได้เฉพาะบางท่า เนื่องจาก หุ่นไม่สามารถทำท่าเชื่อมได้ เพราะข้อบังคับทางกลไก ท่ารำที่หุ่นทำได้ เช่น ท่าเทพพนม สอดสร้อยมาลา เงินเงิน หงส์บิน กวางเดินดง ซึ่งผู้ที่สร้างหุ่นได้นั้น จำเป็นต้องมีความรู้ทาง โขนและละคร เพื่อรู้ว่าท่าทางของหุ่นนั้นมีลักษณะกิริยาเช่นไร อันเกี่ยวข้องกับสายใยที่ใช้ชักให้ได้ตามลักษณะเฉพาะของตัวหุ่นนั้น ๆ

หัวข้อที่ 3 รามายณะในการแสดง

การนำเสนอ ใช้เป็นจุดเด่น เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมประกอบกับหุ่นวังหน้าี่สร้างขึ้นเป็นชุดรามเกียรติ์

หุ่นไทยชุดรามเกียรติ์ที่เป็นหุ่นวังหน้าี่ วันทนี ม่วงบุญ ได้ทำการศึกษาและสนใจในเรื่องของประติมานวิทยา เพื่อต้องการจะวิเคราะห์ถึงเนื้อหาเรื่องรามเกียรติ์ว่าตอนใดบ้างที่สามารถนำไปใช้ในการแสดงได้ ซึ่งพบว่าหุ่นของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญเป็นหุ่นที่เป็นบทพระราชนิพนธ์ของพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เพราะปรากฏตัวองคต ตอนลงสรงอยู่ในชุดหุ่นนี้ ซึ่งตอนองคตลงสรงนั้นไม่ปรากฏไว้ในรามเกียรติ์ไทยฉบับอื่น ๆ ด้วยรามเกียรติ์นี้เป็นวรรณกรรมนำมาจากรามายณะของอินเดีย เป็นเรื่องราวที่เต็มไปด้วยมหิทธานุภาพ คือ มีเทวดา ยักษ์ มาร สามารถเหาะเหินเดินอากาศได้ ทำให้จดจำได้ง่ายในส่วนหนึ่ง อีกทั้งยังมีถ้อยคำสำนวนที่ชวนอ่าน น่าติดตาม การแสดงหุ่นนั้นเป็นนาฏยศาสตร์อย่างหนึ่ง ซึ่งมีใช้การเดินรำชักย้ายให้เกิดความสนุกสนานเท่านั้น “แต่นาฏยศาสตร์ยังเป็นแหล่งสำหรับเก็บเรื่องราวต่าง ๆ ให้สืบต่อไปเป็นอย่างดี” (เสฐียร โกเศศ, 2515 : 258) การแสดงและดูภาพนั้น เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการจำได้ดี อีกทั้งบทเจรจาที่เป็น กายลักษณ์จะชวนให้เพิ่มสีสันและอรรถรสให้กับผู้ชมยิ่งขึ้น

รามายณะ ถือเป็นเรื่องศักดิ์สิทธิ์ และเป็นต้นฉบับถือของประชาชนอินเดีย และได้มีการเผยแพร่ไปยังประเทศต่าง ๆ อันมีเค้าโครงเรื่องที่เป็นการสรรเสริญ เจ้านายชั้นสูง และพระมหากษัตริย์ เพราะคติความเชื่อของไทยโบราณ เราจะนับถือกษัตริย์เป็นสมมุติเทพ ซึ่งในเรื่องรามเกียรติ์นี้ ก็เป็นการกล่าวถึงพระนารายณ์ได้ลงมาอวตารเป็นมนุษย์ เพื่อปราบ นนทก ที่ลงมาเกิดเป็นทศกัณฐ์ เพราะ

มีเหตุกันบนสวรรค์ ซึ่งในโลกมนุษย์นั้นพระองค์จะขอเป็นมนุษย์เดินดินธรรมดา มาทำการรบกับ ทศกัณฐ์ที่มี 10 เศียร 20 กร เรื่องรามเกียรติ์นั้นจึงเป็นสงครามการรบทัพกันที่ยืดเยื้อ อันพยายามจะ สะท้อนให้เห็นถึงเรื่องของธรรมะที่ชนะอธรรมะ

ดังนั้นการแสดงหุ่นนี้จึงถือได้ว่าเป็นอุปกรณ์สำคัญที่เป็นตัวสืบสานเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งให้ แก่เด็กคิดสนใจ และสิ่งต่าง ๆ แล้วแต่ใครจะสนใจไปด้านใด รวมทั้งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของ ไทยโบราณที่แสดงถึงความเป็นชนชาติที่มีอดีต

หัวเรื่องที่ 4 ภูมิปัญญาช่างไทยกับงานหุ่น (วังหน้า)

การนำเสนอ เป็นส่วนสรุปหรือบทจบที่ต้องการให้ผู้ชมเห็นถึงภูมิปัญญาของไทยในสมัยก่อนที่ อนุชนรุ่นหลังพึงเห็นคุณค่าและอนุรักษ์ไว้

สังคมแต่ครั้งโบราณมาจนในปัจจุบัน สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นเครื่องอุปโภคและเครื่องบริโภค ที่มีขึ้นให้แก่คนในสังคมได้ใคร่ใช้ ใคร่มีนั้น เกิดขึ้นด้วยบุคคลประเภทหนึ่งที่ถูกเรียกว่า “ช่าง” นับแต่โบราณกาลมาช่างไทย คือผู้ทำงานใช้ฝีมือ ที่มีบทบาทสำคัญยิ่งในชีวิตของบ้านเมืองและของ ทุกคน ส่วนช่างหลวงนั้นจะเป็นบรรดาผู้มีฝีมือความรู้ ความสามารถ และได้ถวายตัวแก่เจ้านาย หรือพวกที่ได้รับการเกณฑ์เข้ามารับราชการอยู่ตามกรมกองราชการของหลวง โดยมีความรับผิดชอบ ในการทำงานตามความประสงค์ของพระเจ้าแผ่นดิน ช่างไทยสมัยโบราณมักจะเรียนรู้ และสืบทอด ต่อ ๆ กัน ตามต้นตระกูลของตน

งานหุ่นวังหน้า เป็นงานช่างฝีมือของช่างหุ่น สกุลช่างสิบหมู่ในพระบรมราชวัง อันเป็น ขนบนิยมในงานศิลปกรรมแบบไทยประเพณีช่างหุ่นมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ ช่างหุ่นต่ออย่าง ช่างผูกหุ่น และงานช่างหุ่นเชิด ซึ่งหุ่นวังหน้านั้นจัดอยู่ในประเภทหลังสุด หุ่นเชิดเป็นเครื่องเล่น ชนิดหนึ่ง ในงานมหรสพของโบราณประเพณี งานทำหุ่นนั้นเป็นการนำเอาไม้เนื้ออ่อนที่แห้งสนิทดี แล้วจะได้นำหนักเบามาตากแห้งขึ้นเป็นสี่ระยะ ลำตัว แขน ขา มือและเท้า ส่วนลวดลายที่เป็นเครื่อง สวมศีรษะและเครื่องประดับ ใช้กระดาษสาเนื้อละเอียดปิดทับก่อนจึงลงฝุ่นขาว แล้วเขียนสีบนหน้า ส่วนที่เป็นเครื่องประดับร่างกายและเครื่องสวมศีรษะ จะเช็ดรัก ปิดด้วยทองคำเปลวตกแต่งด้วย กระจกเกรียบ เพื่อความงดงาม นอกจากนี้ เครื่องแต่งตัวหุ่นยังต้องใช้ที่มีฝีมือประดิษฐ์อีกกลุ่มหนึ่ง คือช่างเย็บ และช่างปักสะดั่งกริ่งใหม่ งานหุ่นวังหน้าจึงเป็นงานประณีตศิลป์ของไทยชั้นสูง ที่มี คุณค่าและสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถและภูมิปัญญาของช่างไทยได้อย่างกระจ่างชัด อันกล่าว ได้ว่า ศิลปกรรมนั้นเป็นเครื่องสะท้อนที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถ และฝีมือช่าง ผู้เป็นเจ้าของ

มรดกทางศิลปวัฒนธรรมมาแต่อดีตที่ได้รับการสร้างสมถึงอันวิจิตรประณีต สืบต่อมาอย่างไม่ขาดหาย ซึ่งประเทศไทยจึงเป็นชาติชาติที่มีวัฒนธรรมมาอย่างนานนักหนา (ช่างสิบหมู่, 2540 : 2, 88-97)

และในรัชกาลที่ 5 ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวนี้ยังมีหุ่นกระบอกเกิดขึ้น (ตามที่ได้อธิบายไว้แล้วในหัวข้อที่ 1) ด้วยหุ่นกระบอกจะมีเทคนิคและกลไกที่ไม่สลับซับซ้อน ประกอบกับ ความง่ายในการทำที่ไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ที่แพงมาก ทำให้ได้รับความนิยมและมีการถ่ายทอดไปยังรุ่นอื่น ๆ จึงทำให้หุ่นเชิดนี้ยังคงมีให้เห็นเล่นกันอยู่ในปัจจุบันถึงจะมีความนิยมที่ลดน้อยลง และหาผู้ได้ยากก็ตาม แต่ก็ยังมีคนรุ่นใหม่บางกลุ่มที่สนใจและคิดจะสืบทอดไว้เป็นมรดกแก่ชนรุ่นหลัง หุ่นกระบอกที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับกันดีคือ คณะหุ่นกระบอกของ นายชื่น สกุลแก้ว และคณะหุ่นกระบอกของนายจักรพันธ์ โปษยกฤต ซึ่งเป็นทั้งศิลปิน และผู้สร้างหุ่นได้งดงามมากผู้หนึ่ง เมื่อสิ้นสุครีผลกลาง พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้เสด็จถวญราชสมบัติ รัชกาลของพระองค์นี้เป็นยุคที่อิทธิพลจากตะวันตกได้หลั่งไหลเข้ามา ทำให้การแสดงหุ่นไทยอย่างเก่า ๆ ได้สูญสิ้นไปพร้อมกับเข้านายผู้อุปถัมภ์ แต่ในสมัยนี้ยังได้มีการเกิดขึ้นของหุ่นละครเล็กโดยนายแกร ศัพทวนิช ซึ่งเป็นหุ่นที่เลียนมาจากหุ่นวงหน้าแต่มีขนาดโตกว่า ใหญ่กว่า ทั้งนี้เพื่อสะดวกในการชักเชิด หุ่นละครเล็ก เป็นหุ่นที่มีลีลาการเคลื่อนไหวได้ดูสมจริง เนื่องจากต้องใช้จำนวนผู้เชิด 3 คน ในการบังคับแต่ละส่วน เป็นหุ่นมีการพัฒนาปรับปรุง โดยไม่ยึดติดกับขนบเดิมหรือข้อจำกัดของการแสดง คือ ไม่จำเป็นต้องใช้เวที หรือฉาก เพื่อเปิดการแสดงในพื้นที่จำกัด มีการสอดแทรกสถานการณ์ปัจจุบันหรือมุขตลกพร้อมทั้ง สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมระหว่างการแสดง ที่ถือเป็นเสน่ห์ของหุ่นละครเล็ก ปัจจุบันคณะที่สืบสานต่อมีเพียงคณะเดียวคือ คณะหุ่นละครเล็กของนายสาคร ยังเชิวสศ ผู้เป็นหลานศิษย์ของ ครูแกร ศัพทวนิช ลักษณะของหุ่นจะสูงประมาณ 1 ฟุตเศษ มีแกนตัวเป็นกระบอกไม้ไผ่ยาวประมาณ 1 ฟุต ด้านบนจะเป็นตัวหุ่น หุ่นจะสวมเสื้อทรงกระสอบไม่มีแขนเสื้อ ปลายมุมของเสื้อจะมีมือทั้ง 2 ด้าน ไม่มีขา การบังคับหุ่นจะใช้มือหนึ่งถือแกนกระบอก ไม้ไผ่ อีกด้านหนึ่งถือก้าน ไม้ไผ่ ที่ผูกติดกับมือ

และการสรุปผลในหัวข้อเรื่องทั้ง 4 นั้น ผู้วิจัยได้นำเสนอไว้ในรูปแบบของตารางที่ 12 หน้า 108 โดยมีเนื้อหา ดังนี้

ตารางที่ 12 แสดงการวิเคราะห์แนวความคิดในการสร้างหัวข้อเรื่อง

หัวข้อเรื่อง	เนื้อหา	วัตถุประสงค์ (ในการนำเสนอ)
1. ด่านานหุ่นไทย : มหรสพไทยโบราณ เพื่อความบันเทิง	<ul style="list-style-type: none"> - ปูพื้นผู้เข้าชมให้รับรู้ว่ามหรสพไทยโบราณมีการแสดงอะไรบ้าง ในการแสดงนั้น ได้มีหุ่นหลวงหรือหุ่นไทยรวมอยู่ด้วย - พบจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง - สถานที่ที่ใช้แสดงพบในวัด - แสดงให้เห็นถึงการดำเนินวิถีชีวิตของคนไทยที่มีสัมพันธ์ไมตรีกับประเทศเพื่อนบ้าน ใกล้เคียง - ฝีมือทางเชิงช่างที่คิดค้นประดิษฐ์เครื่องดนตรีกลไก ที่แบบขลุ่ยละเอียดย่อ เป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ถึงอุปนิสัยใจคอของคนไทย 	<p>เป็นบทนำ 15%</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ต้องการแสดงให้เห็นว่าหุ่นไทยเป็นมหรสพ โบราณชนิดหนึ่ง สมัยก่อนเรียกการแสดงเหล่านี้ว่า “มหรสพหน้าไฟ” 2. หุ่นวังหน้าเป็นพัฒนาการของหุ่นไทยหรือ “หุ่นหลวง” อันเป็นร่องรอยทางประวัติศาสตร์ความเป็นมาของหุ่นที่ผูกพันอยู่ในวิถีชีวิตของคนไทย โดยมีการดำเนินมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนกลาง (พบหลักฐาน) จนเข้าสู่สมัยรัตนโกสินทร์
2. หุ่นวังหน้า ประณีตศิลป์แห่ง พระราชวังบวร สถานมงคล	<p>นำเสนอพัฒนาการของหุ่นที่มีจากหุ่นหลวง และรับอิทธิพลจาก โขน และละครตลอดจนเอกลักษณ์ในงานหุ่นวังหน้าอันมีความวิจิตรบรรจงจากผู้ทรงสร้าง คือ กรมพระราชวังบวรสถานมงคล ในรัชกาลที่ 5 รวมทั้งภายหลังได้ส่งอิทธิพลที่ทำให้เกิดการพัฒนารูปแบบของหุ่นกระบอกและหุ่นละครเล็ก ในเวลาต่อมา</p>	<p>เป็นแก่นของเรื่อง (THEME) 45% ที่ต้องการจะแสดงความสำคัญของความเป็นวังหน้าและหุ่นที่ถือได้เป็นมหรสพชั้นสูง มีความโดดเด่นในตัวเอง โดยเปรียบเทียบกับหุ่นประเภทอื่น ๆ เพื่อให้เห็นภาพชัดเจน</p>

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงการวิเคราะห์แนวความคิดในการสร้างหัวข้อเรื่อง

หัวข้อเรื่อง	เนื้อหา	วัตถุประสงค์ (ในการนำเสนอ)
3. ระยะเวลาในการแสดง	หุ่นวังหน้าเป็นหุ่นไทยชุดรามเกียรติ์ ดังนั้นตัวหุ่นที่สร้างขึ้นจึงเป็นเรื่องราวรามเกียรติ์ ซึ่งเป็นเรื่องราวของพระนารายณ์อวตารลงมาปราบยักษ์ (ทศกัณฐ์) หรือสงครามการรบทัพพกันของฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรม	เป็นจุดเด่น (Hi-light) 25% ของนิทรรศการ เพื่อถ่ายทอดความงามทางด้านนาฏยศาสตร์ ผ่านเทคโนโลยีสมัยปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าชม ได้มีปฏิสัมพันธ์กับการแสดง
4. ภูมิปัญญาชาวไทยกับงานหุ่น (วังหน้า)	เป็นส่วนสรุปหรือบทจบที่จะนำเสนอให้เห็นว่าครั้งหนึ่งหุ่นวังหน้าใช้เชิดในงานมหรสพประกอบดนตรีไทยที่ไพเราะมีลีลาที่ประหนึ่งได้เคยเป็นหุ่นที่มีชีวิต ได้นำพาความสุขสนุกสนาน เกิดขึ้น มาในวันนี้กาลเวลาผ่านไปมีเพียงแต่ความทรงจำที่งดงาม ที่เกิดขึ้นจากฝีมือของช่างไทย อันแสดงให้เห็น ได้ถึงภูมิปัญญาที่ควรค่าที่เราจะสืบสานและอนุรักษ์	เป็นบทสรุป 15% เพื่อต้องการสะท้อนถึงความสามารถและภูมิปัญญาของช่างไทยในสมัยโบราณที่มีความวิริยะ อุตสาหะและได้ถ่ายทอดเป็นมรดกอันล้ำค่าแก่ประเทศไทย

4.3 การวิเคราะห์แนวความคิดเชิงภาพลักษณ์

ในส่วนนี้จะเป็นการนำเสนอมุมมองหนึ่งที่จะนำมาใช้ในการจัดแสดงเพราะนอกจากนักพิพิธภัณฑฯ จะต้องเป็นผู้วางระกำหนดหัวเรื่องของงานแล้ว การถ่ายทอดภาพลักษณ์ที่เป็นความรู้สึกว่าต้องการให้มีรูปแบบของอารมณ์ บรรยากาศ ของการสร้างหัวข้อเรื่องแต่ละเรื่องนั้นมีสภาพเป็นเช่นไร เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อที่จะทำให้การสื่อสารที่ต้องทำงานร่วมกัน ต่อนักออกแบบ ได้มีความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน อันจะมีผลให้การสร้างหัวข้อเรื่อง (นามธรรม) และบรรยากาศที่ถูกต้องถ่ายทอด

ออกมาเป็นการจัดการแสดง (รูปธรรม) สอดคล้องและสัมพันธ์กันในความพอดี และผู้ชมสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย

หัวข้อที่ 1 ดำเนินหุ่นไทยกับมหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง

ผู้วิจัยได้แบ่งการประเด็นของเนื้อหา ออกเป็น 2 ส่วน คือ

1) ดำเนินหุ่นไทย สามารถสะท้อนเรื่องราวของหุ่นไทยในสมัยโบราณ ได้ถึงความเชื่อในเรื่องของพระมหากษัตริย์เป็นองค์สมมุติเทพที่อวตารลงมาบน โลกมนุษย์ดังนั้นการสร้างสิ่งต่าง ๆ เพื่อรับใช้องค์พระมหากษัตริย์จึงเป็นการเชิดชูสถาบันนี้ไว้และแสดงให้เห็นถึงความเคารพและเทิดทูน งานหุ่นไทยเปรียบเสมือนสื่ออย่างหนึ่งที่เป็นภาษาภาพที่ถ่ายทอดเรื่องราวให้กับประชาชนได้รับรู้และเข้าใจโดยง่าย และเชื่อมความสัมพันธ์ในลักษณะที่ทำให้ชาวบ้านเข้าใจใกล้กษัตริย์ได้มากที่สุด เพราะโดยธรรมเนียมแล้ว สามัญชนจะไม่สามารถมีโอกาสได้เข้าเฝ้าอย่างใกล้ชิด

2) มหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง คือการรับรู้ถึงชีวิตของไทย ที่จะผูกพันอยู่กับน้ำ ฟ้า ภูเขา เห็นได้จากการเดินทางจากทางน้ำ และบ้านเรือนที่ปลูกกันอยู่เป็นเรือนน้ำ ความมีนิสัยรักสนุก ชอบการบันเทิง มีสภาพระบบความเชื่อที่ลือยศศักดิ์นา รวมทั้งภาพของชนชาติที่มีอารยธรรมมาช้านาน รู้จักประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่าง ๆ

ดังนั้นหัวข้อย่อยที่ถูกนำมาใช้จึงเป็นการที่จะอธิบายความหมายของภาพลักษณ์ที่ว่าไว้ในตอนต้น โดยมี 4 หัวข้อ คือ

1. หุ่นไทยได้ผูกพันกับวิถีชีวิตชาวสยามมาช้านาน พบหลักฐานในสมัยอยุธยาตอนกลาง
2. งานแสดงหุ่นจะมีอยู่กับมหรสพอื่น ๆ และใน โอกาสพิเศษต่าง เช่น งานพระเมรุ
3. การเล่าถึงความเป็นมาในสมัยโบราณว่ามหรสพไทยมักมีขึ้นเพื่อให้ความบันเทิงมี

2 ประเภท คือ

- ใช้คนแสดง อาทิ โขน จีว หนังใหญ่
- หุ่นแสดงแทนคน

โดยทั้ง 3 หัวเรื่อง ต่างก็จะมาเสริมความเป็นในส่วนที่เป็นมหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง

4. หุ่นไทยมีการวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องและเคยเฟื่องฟูที่สุดในสมัยอยุธยาและในช่วงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ส่วนนี้เป็นส่วนเสริมในส่วนของดำเนินหุ่นไทย เนื่องจากมีช่วงรอยต่อของเวลา เห็นถึงการเดินทางที่สืบเนื่องมา

จากแนวคิดดังกล่าวได้นำมาสู่การสร้างบรรยากาศ คือ

ภาพประกอบหัวเรื่องที่ 1 คำนานหุ่นไทยกับมหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง (ส่วนที่ 1)



ภาพประกอบที่ 28
แสดงเรื่องของตำนาน

ในภาพทั้ง 2 ภาพนี้ ต้องการแสดงถึงเรื่องของตำนาน แปลความหมายเป็นเรื่องของ การเดินทางของเวลา โดยในภาพบนจะสะท้อนให้เห็นถึงการเดินทางของเรือลำหนึ่งที่มาถึงดินแดน แห่งใหม่ (ในที่นี้คือ ภาพวัดที่เห็นอยู่เบื้องหน้า) ส่วนในภาพล่างจะเป็นภาพแผนที่ขนาดใหญ่แสดง แผนที่ผังเมืองและมีการใช้ฉากตั้งวางเป็นช่วง ๆ ซึ่งฉากแต่ละแผ่นแทนช่วงของเวลาแต่ละช่วง ทำให้ ผู้เข้าชมรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลง

(ส่วนที่ 2 มหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง)



ภาพประกอบที่ 29

แสดงมหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง

ภาพทั้ง 2 ภาพนี้เป็นภาพจากจิตรกรรมฝาผนังที่เขียนเรื่องเกี่ยวกับมหรสพไทยโบราณ ในที่นี้เป็นส่วนของการละเล่นหนังใหญ่และการเชิดหุ่นหลวงที่มักนิยมแสดงกันในวัด ที่ให้ความ บันเทิงแก่ประชาชน

หัวข้อที่ 2 “หุ่นวังหน้า” ประติมาศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ถอดเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน เช่นกัน คือ

1) วังหน้า เป็นภาพที่จะสะท้อนการรับรู้ถึงเรื่องของอำนาจทางการเมือง ความเข้มแข็ง เพราะวังหน้าเป็นเหมือนเมืองหน้าด่าน มีกำลังสะสมและไร้พลมาก

2) หุ่นวังหน้า ประติมาศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล

นอกเหนือจากอำนาจทางการเมืองการทหารแล้ว ยังเป็นแหล่งวิชาการทางศิลปะอีกด้วย ซึ่งหนึ่งในงานประติมาศิลป์นั้นคือ งานหุ่นวังหน้า ซึ่งเป็นหุ่นตัวเล็กที่สูงเพียงฟุตเดียว แต่งงดงาม วิจิตรบรรจงเหลือคณานับ

หัวข้อย่อยที่นำมาเสริมนี้จึงมี 3 หัวข้อ คือ

1. ผู้ทรงสร้างหุ่นวังหน้า

2. หุ่นวังหน้าเป็นหุ่นที่มีพัฒนาการมาจากหุ่นหลวง

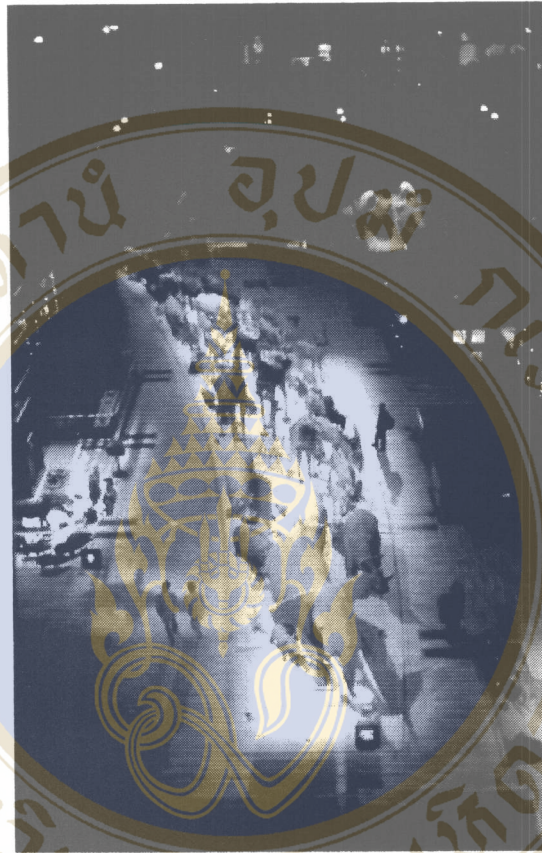
ทั้งสองข้อย่อยนี้คือการสะท้อนให้เห็นอัจฉริยภาพของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ ในการประดิษฐ์คิดค้นกลไกหุ่นใช้ชักเชิดในการเป็นผู้นำที่ปราดเปรื่องทั้งงานบ้านและงานเมือง เนื่องจากหุ่นเล็กหรือหุ่นวังหน้านี้มีขนาดเล็กกว่าหุ่นหลวงเกือบ 10 เท่า แต่คงสามารถมีลีลาได้การชัก ย้าย ร่ายรำ ได้งดงามไม่แพ้หุ่นหลวง รวมทั้งขนาดของหุ่นที่เล็ก แต่ทำได้ประติมาศิลปะละเอียด พิถีพิถันมาก โดยฝีมือของช่างชั้นครู อันแสดงถึงพระบารมีของพระองค์

3. หุ่นวังหน้าเป็นการละเล่นที่นำเอาศาสตร์ของ โขน-ละครมาประยุกต์เข้าด้วยกัน คืองานประติมาศิลป์และนำเอางานทั้ง 2 ประเภทมาผสมผสานได้อย่างลงตัว ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ในวิชาการทางศิลปะ อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่โดดเด่นของตัวหุ่นเอง ประการหนึ่ง

แนวคิดดังกล่าวได้นำมาสู่ภาพการสร้างบรรยากาศคือ

ภาพประกอบหัวเรื่องที่ 2 "หุ่นวังหน้า" ประณีตศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล

(ส่วนที่ 1 วังหน้า)



ภาพประกอบที่ 30

แสดงความหมายของความเป็นผู้นำ

เป็นภาพที่ต้องการแสดงถึงการรับรู้ของความเป็นความเป็นผู้นำโดยในภาพจะเป็น ขบวนเดินพาเหรดของฝูงสัตว์ โดยมีช้างเป็นหัวหน้านำขบวน ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบเรื่องของ ความเป็นวังหน้า (อธิบายไว้ในหน้า 113)

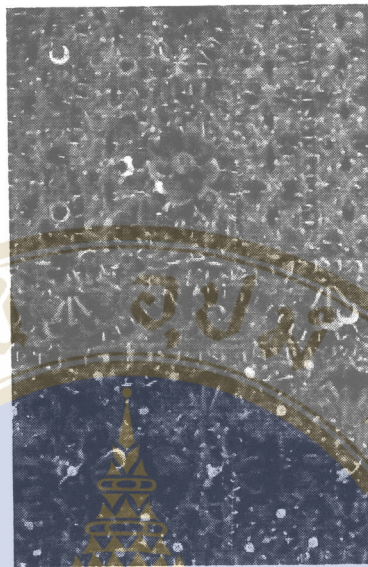
สำหรับในส่วนที่ 2 นั้น ได้แบ่งเป็น 2 ข้อย่อย คือ

2.1 งานประณีตศิลป์

2.2 ศาสตร์ของโขน – ละคร ที่มีอิทธิพลต่องานหุ่นวังหน้า

ซึ่งทั้ง 2 ข้อย่อยนี้เป็นส่วนประกอบของประณีตศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล

(ส่วนที่ 2.1 งานประณีตศิลป์)



ภาพประกอบที่ 31
แสดงความหมายประณีตศิลป์

จากภาพคือ ส่วนหนึ่งของผ้าห่มนางในตัวหุ่นวังหน้าที่สะท้อนได้ถึงฝีมือของช่างไทย อันเป็นงานประณีตศิลป์อย่างหนึ่ง

(ส่วนที่ 2.2 ศาสตร์ของ โขน – ละครที่มีอิทธิพลต่องานหุ่นวังหน้า)



ภาพประกอบที่ 32

แสดงความหมายของงานทาง โขนที่มีอิทธิพลต่องานหุ่นวังหน้า

อิทธิพลที่ได้รับจากงานทาง โขนคือหัวหุ่นที่ทำเลียนอย่างหัวโขน



ภาพประกอบที่ 33

แสดงความหมายของงานทางละครที่มีอิทธิพลต่องานหุ่นวังหน้า

หุ่นวังหน้าได้รับอิทธิพลจากท่าทางการชักเชิดมาจากท่าราชองตัวละครรวมทั้งการ

แต่งกาย

หัวข้อที่ 3 ระยะเวลาในการแสดง

คำว่าระยะเวลาในที่นี้ หมายถึง ระยะเวลาที่รวมความได้ว่า การแสดงเรื่องรามเกียรติ์ เป็นสิ่งที่ทำให้เรารู้ได้ถึงความบันเทิง ลีลาการเคลื่อนไหว เสียงเพลง ดนตรี และเรื่องของฝ่ายธรรมะ และฝ่ายอธรรม ที่มีอยู่ในการยกบ ซึ่งในส่วนนี้ได้ใช้เรื่องที่มีตัวละครดลลงตรงมาจัดแสดง เพราะตัวละครดลลงตรงอยู่เฉพาะบทพระราชนิพนธ์รามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 เท่านั้น แนวความคิดข้างต้นได้นำมาสู่ภาพการสร้างบรรยากาศคือ

ภาพประกอบหัวข้อที่ 3 ระยะเวลาในการแสดง

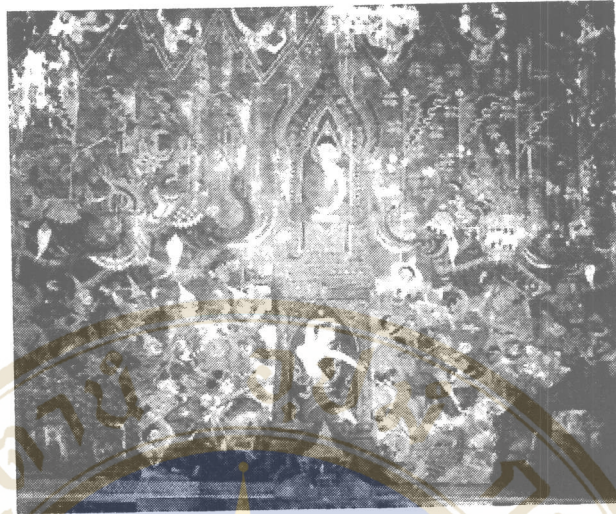
สำหรับในหัวข้อ ระยะเวลาในการแสดงนี้ ได้แปลความหมายออกมาคือ เรื่องราวของรามเกียรติ์ ที่เป็นการยกบกันระหว่างพระราม (ฝ่ายธรรม) กับทศกัณฐ์ (ฝ่ายอธรรม) อันแสดงให้เห็นได้ถึงเรื่องของบรรยากาศในการแสดง, การต่อสู้, ลีลาในการแสดง, เพลงดนตรี และความหมายของฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม



ภาพประกอบที่ 34

แสดงความหมายของการต่อสู้

ในภาพเป็นการชนช้างหรือการยกบต่อสู้กัน ซึ่งเปรียบเสมือนการทำสงครามของฝ่ายพระรามและทศกัณฐ์



ภาพประกอบที่ 35

แสดงความหมายของฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม

เป็นภาพของเจ้าชายสิทธัตถะที่ออกบวชแล้วกำลังนั่งบำเพ็ญเพียรที่จะตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า และได้มีมารมาผจญ ซึ่งเปรียบได้กับฝ่ายของธรรมะ และฝ่ายของอธรรม



ภาพประกอบที่ 36

แสดงความหมายของลีลาในการแสดง

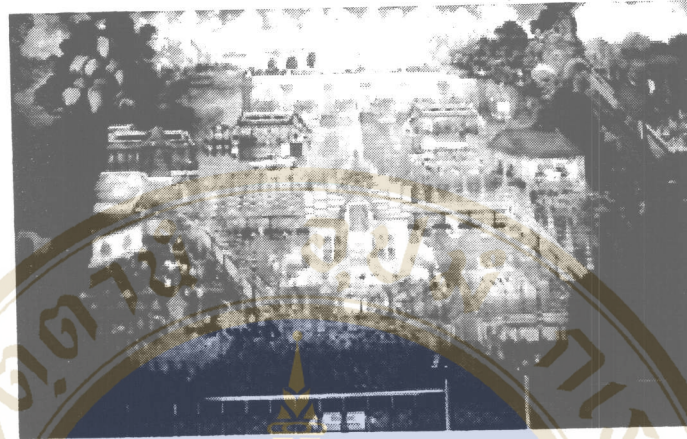
เป็นภาพของการแสดงหุ่นหลวง โดยเห็นทั้งหุ่นหลวงและผู้เชิด (จากงานสมโภชวัดอรุณราชวราราม รศ. 100) ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นถึงลีลาในการแสดงเรื่องรามเกียรติ์



ภาพประกอบที่ 37

แสดงความหมายของเพลง – คนตรี

จากภาพเป็นการขับร้อง มีดนตรีประกอบ ซึ่งในการแสดงเรื่องรามเกียรติ์นั้น สิ่งที่สำคัญอย่างหนึ่งก็คือ เพลง – คนตรี ที่ทำให้เร้าอารมณ์ของผู้ชม



ภาพประกอบที่ 38

แสดงความหมายของบรรยากาภายในการแสดง

จากภาพข้างบนเป็นภาพในจิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดารามที่เห็นบรรยาศของการแสดงมหรสพไทยโบราณที่มีการแสดงหุ่นอยู่ร่วมกับมหรสพประเภทอื่น ๆ ส่วนในภาพข้างล่าง เป็นภาพบรรยาศการแสดงหุ่นหลวง (ในงานสมโภชวัดอรุณราชวราราม รศ. 100) ซึ่งเป็นการเทียบเคียงให้เห็นถึงบรรยาศในการแสดงเรื่องรามเกียรติ์ที่เป็นบทละครของหุ่นวังหน้า

หัวข้อที่ 4 ภูมิปัญญาช่างไทยกับงานหุ่น (วังหน้า)

ได้ใช้การถอดเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน คือ

1) ภูมิปัญญาช่างไทย สามารถแสดงให้เห็นถึงความเป็นนักคิดนักค้นของช่างไทย เพราะหุ่นวังหน้านี้ จักรพันธ์ โปษยกฤต ได้เคยกล่าวได้ว่า เป็นสิ่งมหัศจรรย์ของโลกฝีมือของช่างผู้สร้างประหนึ่งเทวดาทำ

2) งานหุ่นวังหน้า แสดงถึงตัวหุ่นเป็นงานที่รวบรวมศาสตร์ทางศิลปะต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน และศิลปะนั้น มักจะมีการหยิบยืมใช้กันอยู่ตลอดเวลาเห็นได้จาก หุ่นวังหน้า ที่พัฒนามาจากหุ่นหลวงและงานหุ่นอื่น ๆ ที่ได้พัฒนาต่อจากหุ่นวังหน้าอีกก็คืองานหุ่นกระบอกและงานหุ่นละครเล็ก ตัวช่างผู้สร้างงานมักจะนำเอาความรู้ความสามารถไปใช้งานด้านอื่น ๆ อีก เช่น งานปั้นปูน ที่การนำหุ่นกระบอกได้นำเอาหน้าหุ่นมาปั้นเปะไว้ในหน้าบัน

หัวข้อย่อยที่นำมาอธิบายความหมายของภาพลักษณ์ ได้แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่

1. แสดงถึงความสามารถและศรัทธาของช่างไทยต่อกษัตริย์
2. ช่างเป็นผู้มีบทบาทในการสร้างงานศิลปะให้เจ็ดหน้าชูตาแก่ประเทศ

ซึ่งทั้ง 2 หัวข้อย่อยนี้จะเป็นส่วนเสริมเนื้อหาในด้านภูมิปัญญาของช่างไทย

3. ในช่วงปลายรัชกาลได้เกิดหุ่นกระบอกและหุ่นละครเล็กหัวข้อนี้จะเกี่ยวข้องกับส่วนของหุ่นวังหน้า และเห็นถึงอิทธิพลของงานศิลปะที่ถ่ายทอดและหยิบยืมกันจากแนวคิดทั้ง 2 ส่วน ได้นำมาสู่ภาพของการสร้างบรรยากาศดังนี้ คือ

ภาพประกอบหัวเรื่องที่ 4 ภูมิปัญญาช่างไทยกับงานหุ่น (วังหน้า)

(ส่วนที่ 1 ช่างไทย)



ภาพประกอบที่ 39

แสดงความหมายของช่างไทย

จากภาพต้องการจะสื่อถึงช่างไทยที่ตั้งใจและพิถีพิถันในการทำงาน



ภาพประกอบที่ 40

แสดงความหมายของภูมิปัญญาช่างไทย

เป็นการแสดงให้เห็นถึง การคิดค้น การประดิษฐ์ ของช่างไทยที่สะท้อนถึงภูมิปัญญาที่มี



ภาพประกอบที่ 41

แสดงความหมายของอิทธิพลของงานหุ่นวังหน้า
ที่มีต่องานช่างด้านปั้นปูน หุ่นละครเล็ก และหุ่นกระบอก

จากภาพเป็นการแสดงถึงงานศิลปะนั้นมีการถ่ายทอดถึงกันตลอดเวลา ซึ่งงานหุ่นวัง
หน้าก็เช่นเดียวกันที่ส่งอิทธิพลไปในงานศิลปะช่างด้านอื่น ๆ

จากการวิเคราะห์เนื้อหาในแต่ละหัวข้อเรื่องแล้วได้นำมาสู่การใช้จินตนาการ (ภาพลักษณ์) เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศ โดยมีเนื้อเรื่องดังนี้

ภาพลักษณ์โดยรวมของทั้ง 4 โชน

หัวเรื่องที่ 1 ตำนานหุ่นไทยกับมหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง

เริ่มต้นด้วยการดำเนินเรื่องแบบการเล่าเรื่องที่ย้อนอดีต โดยเริ่มเกิดขึ้นที่ร้านขายหนังสือเก่าแห่งหนึ่ง ย่านชานเมืองเป็นร้านเล็ก ๆ ที่อยู่ห่างไกลจากความเจริญออกไป ภายในร้านมีหนังสือเก่ากองกระจัดกระจายไม่เป็นระเบียบอยู่มากมายทุก ๆ วัน ก็จะมีคนเข้ามาดูหนังสือกันอย่างบังตา และวันนี้ได้มีชายหนุ่มคนหนึ่งเดินทางมาจากเมืองกรุง แล้วพลัดหลงเข้ามาในร้านขายหนังสือเก่าเล็ก ๆ แห่งนี้ ชายหนุ่มทำท่าประหลาด เมื่อเข้ามาภายในร้าน เพราะไม่คิดว่าตัวเองจะพบร้านขายหนังสือเก่าที่เมื่อมองดูในร้านแล้วรู้สึกพึงพอใจเป็นอันมากกับบรรยากาศและหนังสือที่มองเพียงผ่าน ๆ ตาก็น่าจะมีหนังสือที่ดี ๆ ที่เขาสนใจอยู่มาก เขาได้เลือกและค้นหนังสือด้วยความเพลิดเพลิน ขณะที่เขากำลังเปิดหนังสือดูอยู่นั้น พลันสายตาได้เหลือบไปเห็นหนังสือเก่าเล่มหนึ่งที่ซุกซ่อนอยู่ใต้หนังสือกองใหญ่ เขาได้ใช้ความพยายามอยู่นานในที่สุดเขาก็ได้เห็นว่ามันเป็นหนังสือเล่มโตใหญ่ เล่มหนึ่ง ดูแปลกตาเพราะที่มุมปกหุ้มด้วยแผ่นเหล็กบาง ๆ หน้าปกหนังสือเขียนเป็นอักษรไทยโบราณว่า "หุ่นวังหน้า" เขาตกลงใจซื้อทันที หลังจากที่ได้กลับมาถึงห้องพัก ชายหนุ่มรีบเปิดหนังสือออกดู และรู้สึกประหลาดใจ เพราะข้างในนั้นมีส่วนที่เป็นเนื้อหาอยู่ส่วนหนึ่ง โดยอีกด้านหนึ่งของหนังสือได้ถูกเจาะเป็นช่องแล้วมีตัวหุ่น ตัวเล็กสภาพไม่สมบูรณ์นักที่สูงเพียง 1 ฟุต ซุกซ่อนอยู่ พร้อมกับแผ่นที่สมัยอยุธยาแผ่นหนึ่ง เขาค่อย ๆ บรรจงหยิบตัวหุ่นขึ้นมาดูอย่างพิถีพิถระห์ ทันใดนั้นทำให้รู้สึกคล้ายคลึงคลาว่า ได้เคยเห็นหุ่นตัวนี้ลักษณะนี้ที่ไหน ไห้ !! มันเป็นหุ่นที่วังหน้าที่คล้ายกับเคยแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์พระนคร และหุ่นตัวนี้มีลักษณะพิเศษคือหน้าคล้ายหุ่นลิงกับแพะผสมกัน มันต้องเป็นหุ่นตัวองคตแน่นอน เขาบ่นพึมพำในใจ ทันใดนั้นเองมีแสงสว่างปรากฏขึ้น และรู้สึกว่าเหมือนตัวเองได้มาอยู่ในอุโบสถวัดเก่าแห่งหนึ่งในสมัยอยุธยา ภายในอุโบสถนี้มีพระประธานนั่งอยู่ในทิศเบื้องหน้า

ส่วนทางซ้ายและขวาของผนังทั้ง 2 ด้านขององค์พระประธานมีภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ประหลาดและพิสดารกว่าที่อื่น ๆ คือ ผนังด้านซ้ายมือขององค์พระจะเป็นภาพเล่าเรื่องเกี่ยวกับมหรสพไทยโบราณที่แสดงให้เห็นว่าในสมัยก่อนมหรสพไทยมี 2 ประเภท ประเภทแรกคือการใช้หุ่นแสดงแทนคนจริง และประเภทที่สอง คือ การใช้คนแสดง เพราะบนฝาผนังนั้นมีภาพการเล่นโชน จั้ว หนังสือใหญ่ที่ดูเหมือนว่าจัดขึ้นในงานพระเมรุของเจ้านายชั้นสูง และมีภาพการแสดงหุ่นไทย

อยู่ด้วย ใกล้เคียง ๆ ภาพมีป้ายจารึกที่มีข้อความระบุว่า หุ่นไทยได้เริ่มมีขึ้นในสมัยอยุธยาตอนกลาง โดยพบหลักฐานที่เป็นจดหมายเหตุฉบับที่การเดินทางของลาอูแบร์ ส่วนผนังฝั่งตรงข้ามเป็นภาพจิตรกรรมที่แสดงถึงวิถีชีวิตของชาวสยามที่ตั้งบ้านเรือน อยู่ริมน้ำและมีภาพขบวนเรือเสด็จทางพยุหยาตราทางชลมารคยาวเหยียด แสดงถึงความยิ่งใหญ่มากแลเห็นโขนเรือ ซึ่งพอดูออกกว่าเป็นรูปหุ่นมาที่ปั้นหน้าอย่างหัวหุ่น-โขนด้วย ทั่วยุ ภาพมองเห็น โคน้ำที่เป็นเมืองในสมัยรัตน โกสินทร์ บริเวณช่วง โคน้ำวัดอรุณที่ข้างหน้าและเห็นเป็นวัดพระแก้ว กำลังบูรณะปฏิสังขรณ์อยู่ ชายหนุ่มมองดูด้วยความสนใจ ดิ่ง ดิ่ง ดิ่ง มีเสียงฝีเท้าดังขึ้นเป็นจังหวะ นั่นอะไร ขบวนหุ่นหลวงนี้ ชายหนุ่มรีบเดินตามไปดู ขบวนหุ่นหลวงเดินชักแถวกันเป็นแนวยาวพอกะนับ ได้และดูท่าว่าเหมือนกำลังจะเดินไปวังหน้า

หัวเรื่องที่ 2 หุ่นวังหน้า : ประณีตศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล

ภายในวังหน้าภาพที่เห็นคือห้องทำงานของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ บรรดาภคเหนือ โຕะทำงานมีหุ่นชักโยของฝรั่งห้อยระยงระยงแขวนอยู่อย่างน่าสนใจ พระองค์ทรงนั่งทำงานอยู่ เบื้องหน้าท่านมีหุ่นวังหน้ามากมาย ตั้งวางกองอยู่บน โຕะทำงาน ทุกตัวล้วนมีสภาพยังไม่เสร็จทั้งสิ้น ข้างตัวหุ่นเล็กเหล่านี้มีกองหนังสือกองโตทั้งตำรา ภาษาต่างชาติ และตำราภาษาไทย แต่ดูจะเป็นภาษาต่างชาติเสียส่วนมาก มองดูแล้วที่หน้าปกหนังสือน่าจะเกี่ยวกับกลไกอะไรบางอย่างรอบ ๆ ห้องมีงานประณีตศิลป์ชิ้นเยี่ยมอยู่มากมายที่สะดุดตาเป็นที่สุดเห็นจะได้แก่ กลุ่มงานพวกหัวโขนที่วางอยู่เพราะหน้าตาของหัวโขนเหล่านั้น จะเหมือนกันกับตัวหุ่นที่โຕะทำงานถัดไป มีผนังห้องมีรูปนางละครแขวนติดกับข้างฝา และทำท่าทางร้ายรำ โดยตัวหุ่นที่ร้อยสายชักเรียบร้อยแล้วถูกชักดึงไว้ให้ทำท่าเดียวกัน ชายหนุ่มอมยิ้มและพยักหน้า กับภาพต่าง ๆ ที่เขาพบ พลังคิดในใจว่า กรมพระราชวังบวรองค์นี้ ทรงโปรดงานช่าง และมีพระปรีชาเป็นเลิศ ทันใดนั้นเองเขาได้ยินเสียงเหมือนขบวนทัพเคลื่อนพลจำนวนมาก เมื่อเขาหันหลัง พลังต้องตกตะลึงกับภาพเบื้องหน้า ช่างมหัศจรรย์จริง ๆ ขบวนทัพหุ่นวังหน้านับไม่ถ้วนคายนับเป็นร้อยขบวนยาวสุดสุดตา ดูยิ่งใหญ่ไม่แพ้ขบวนทัพหุ่นหลวงเลย ทุกตัวล้วนประณีตและวิจิตรบรรจงมากทั้งหน้าตาและการแต่งกาย มีทั้งหุ่นตัวพระ หุ่นตัวยักษ์ หุ่นตัวนาง หุ่นไพร่พล หุ่นตัวตลก หุ่นตัวลิง ขบวนม้า เชนยักษ์ เชนลิง ซึ่งล้วนแต่ต่างงามและมีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น ไม่แพ้กันได้เลย

หัวเรื่องที่ 3 รามายณะในการแสดง

บรรยากาศที่เขาเห็นเบื้องหน้าขณะนี้ เป็นภาพบรรยากาศงานวัดที่รู้สึกว่าย้อนตามมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เคยเห็นมาแล้วในวัดสมมัยอยุธยา ไม่อยากจะเชื่อเลย มีการแสดงของหุ่นวังหน้าให้ดูด้วย เขารู้สึกเหมือนว่า เพื่อนที่พาเขาเดินทางมาถึงที่นี่ กำลังแสดงอยู่บนโรง ไร่ ไร่จริง ๆ ด้วย ที่หน้าโรงหุ่นวังหน้า กำลังเล่นเรื่องอะไรซักตอนที่เกี่ยวกับตัวเองคดลงตรงแถวรอบ ๆ ข้างโรงหุ่นมีการแสดงอื่นมากมาย ทั้งโรงโขนนั่งราว โรงจั่ว โรงเล่นหนังใหญ่ ทั้งโขนรำก็มี ตั้งวางกันอย่างคึกคัก มีส่วนแห่งความบันเทิงครบครัน ช่างเป็นภาพที่ตื่นตาตื่นใจกับการที่ได้มาเห็นบรรยากาศแบบนี้เสียจริง

หัวเรื่องที่ 4 ภูมิปัญญาช่างไทยกับงานหุ่น (วังหน้า)

ส่วนการจัดแสดงนี่จะเป็นส่วนสุดท้ายของนิทรรศการหุ่นวังหน้า ภายในห้องจะมีบรรยากาศของห้องที่ช่างทำงาน โดยมีลักษณะการจัดกระจายแบ่งงานกันทำเป็นกลุ่ม ๆ ตามหน้าที่ลักษณะเป็นเหมือนช่างได้ทำงานค้างเอาไว้ คือ เห็นวัสดุ อุปกรณ์ในการทำหุ่นว่ามี อะไรบ้าง ตลอดจนเครื่องมือ และการปักลาย รวมทั้งการเหลาโครงหุ่น แบบร่างการร้อยสายภายในหุ่นที่ทิ้งค้างไว้ยังไม่ทันเสร็จ มีหุ่นวังหน้าที่มีสภาพชำรุดทรุดโทรมที่ยังไม่ได้ซ่อมวางระเกะระกะอยู่ ตัวหนึ่งในนั้นก็คือหุ่นตัวเองคดลงตรง เพื่อนเขาที่ได้ไปโอดแค้นอยู่บนเวทีการแสดง ได้เคยให้ความบันเทิงแก่ผู้เข้าชม ใกล้กับประตูทางออกมีหุ่นที่ซ่อมเสร็จสมบูรณ์แล้ว ตั้งวางอยู่ที่ฝาผนังจะคิดรูป ช่างไทยในสมัยก่อนที่ทำงานหุ่น รวมทั้ง ทีมงานต่าง ๆ โดยจะเป็นภาพ ขาว-ดำ เพื่อให้เป็นการสร้างบรรยากาศให้ชวนคิดถึงความหลัง ใกล้ ๆ กัน มีตัวหุ่นกระบอกและหุ่นละครโผล่ทะลุออกมาจากกำแพง (ผนังห้อง) เสมือนว่าได้พลัดหลงจากขบวนทัพของหุ่นวังหน้า (จากในหัวเรื่องที่ 2 เพื่อที่จะสร้างความสัมพันธ์ที่หุ่นวังหน้า ได้มีอิทธิพลกับหุ่นทั้ง 2 ประเภท) โดยตัวหุ่นนั้น ได้ทำท่าทางงงเงื่อนมองไปทางข้างหน้าพลับ ได้เห็นงานปั้นปูนที่เลียนอย่างหัวหุ่น ไปปั้นแปะไว้บนหน้าบ้าน

ใช้จินตนาการ (ภาพลักษณ์) ได้นำมาสู่การสรุปลงในตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 13 แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาสู่ภาพลักษณ์

หัวเรื่อง	การวิเคราะห์เนื้อหา	ภาพลักษณ์	หมายเหตุ
1. ตำนานหุ่นไทย : มหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง	1.1 หุ่นไทยได้จะผูกพันกับวิถีชีวิตของชาวสยามมาช้านาน แต่ที่พบหลักฐานเริ่มมีในสมัยอยุธยาตอนกลาง	สร้างบรรยากาศของค้นพบหลักฐานคือแผนที่เมืองอยุธยาในสมัยก่อนที่ติดมากับบันทึกการเดินทางของลาอูแบร์ที่ได้เข้ามาในเมืองไทย	
	1.2 เพื่อเล่าถึงความเป็นมาในสมัยโบราณว่ามหรสพไทยที่เป็นการแสดงเพื่อความบันเทิงมี 2 ประเภท คือ 1.2.1 มหรสพที่ใช้คนแสดงจริง ได้แก่ โขนจิว หนังใหญ่ 1.2.2 มหรสพที่ใช้หุ่นแสดงแทนคนจริง	เป็นบรรยากาศของการละเล่นแต่ละชนิดภายในงานสมโภชหรืองานพระเมรุที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมฝาผนังประเภทต่าง ๆ ทั้ง โขน จิว หนังใหญ่ และการเชิดหุ่น ที่มีจัดแสดงอยู่ร่วมกันเสมอ โดยปรากฏพบอยู่บนภาพจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถวัด ซึ่งปัจจุบันไม่มีปรากฏให้เห็นอีก	

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาสู่ภาพลักษณ์

หัวเรื่อง	การวิเคราะห์เนื้อหา	ภาพลักษณ์	หมายเหตุ
	<p>1.3 การแสดงหุ่นมักจะ มีรวมอยู่กับมหรสพ ชนิดอื่น ๆ โดยจะมีขึ้น เพื่อความบันเทิง สนุก สนาน และจัดขึ้นใน โอกาสพิเศษต่าง ๆ เช่น การพระเมรุงาน ศพเจ้านาย, งาน มหรสพสมโภช</p>		
	<p>1.4 ต่อมาหุ่นไทยได้มี การวิวัฒนาการอย่าง ต่อเนื่องและเคยเฟื่องฟู ที่สุดนอกจากในสมัย อยุธยาแล้ว ในรัชกาลที่ 2 แห่งกรุงรัตน โกสินทร์ (มีการแกะ หัวพระยารักน้อยและ พระยารักใหญ่ด้วย พระองค์เอง) และกลับ มาเป็นที่นิยมอีกครั้งใน รัชกาลที่ 5 ซึ่งในยุคนี้ ได้มีหุ่นวังหน้า เกิดขึ้น</p>	<p>เป็นบรรยากาศที่ใช้ การเดินทาง โดยเรือ กลัดเกาะแม่น้ำเป็นคัว เล่าเรื่องของช่วงเวลา จากเมืองอยุธยาถึง เมืองพระนคร</p>	

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาสู่ภาพลักษณ์

หัวเรื่อง	การวิเคราะห์เนื้อหา	ภาพลักษณ์	หมายเหตุ
2. หุ่นวังหน้า ประณีตศิลป์ แห่งพระราช วังบวรสถาน มงคล	2.1 เล่าถึงการเกิดของหุ่น วังหน้าที่ถูกสร้างขึ้น โดย กรมพระราชวังบวรวิไชย ชาญมหาอุปราชในรัช กาลที่ 5 และพระประวัติ ของพระองค์ท่านที่ทรง สนพระทัยและโปรด ปรานงานฝีมือทางเชิง ช่างเห็น ได้จากการจัดตั้ง โรงจิว โรงงานเครื่องปั้น ดินเผา โรงหล่อ โรงกลึง ในวังหน้า (ไถยน้อย, 2520 : 123)	มีบรรยากาศของ ห้องทำงานภายในที่ แสดงให้เห็นถึง ความเป็นวังหน้า แฝงอยู่ภายในตัวหุ่น วังหน้าและใช้เรื่อง ของอำนาจทางค้ำ ทหารแสดงออกใน รูปของการยกทัพ ของไหล่พลหุ่น	
	2.2 หุ่นเป็นการละเล่นที่ นำเอาศาสตร์ของละคร และโขนมาประยุกต์ด้วย กัน	เป็นบรรยากาศที่ สัมพันธ์ต่อเนื่องกับ หัวข้อ 2.1 ที่ใช้การ เล่าเรื่องของห้อง ทำงานว่าพระองค์มี ความสนใจทางเชิง ช่าง โดยมีงานทาง ละครและหัวโขน รวมอยู่ด้วย	

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาสู่ภาพลักษณ์

หัวข้อเรื่อง	การวิเคราะห์เนื้อหา	ภาพลักษณ์	หมายเหตุ
3. ระยะเวลาในการแสดง	<p>- หุ่นวังหน้าเป็นมหรสพชั้นสูงของในวัง ดังนั้นการที่ช่างหลวงได้สร้างหุ่นขึ้นเป็นชุดรามเกียรติ์นั้นสันนิษฐานได้ว่าเพื่อเป็นการเทิดพระเกียรติของกษัตริย์หรือเจ้านาย</p> <p>- สามารถทำให้ผู้เข้าชมจดจำเรื่องราวได้ดี</p> <p>- การแสดงถือเป็นอุปกรณ์สำคัญอันหนึ่งซึ่งเกี่ยวกับจารีตประเพณีของวัฒนธรรมไทยที่มาแต่โบราณ ทำให้เรารู้ว่าเป็นชนชาติที่มีอดีต</p>	<p>เป็นบรรยากาศภายในงานวัดที่เป็นภาพ 3 มิติ ทำให้นึกย้อนกลับไปว่าบรรยากาศนี้ได้เคยเห็นเลา ๆ ว่า ผ่านตามาจากภาพจิตรกรรมในฝาผนังในวัดแห่งหนึ่ง</p>	<p>เป็นส่วนจุดเด่นน่าจะนำเสนอด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่เช่น ANIMATION เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชม</p>

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาผู้ภาพลักษณ์

หัวข้อ	การวิเคราะห์เนื้อหา	ภาพลักษณ์	หมายเหตุ
4. ภูมิปัญญาช่างไทยกับงานหุ่นวังหน้า	4.1 แสดงให้เห็นความสามารถและศรัทธาของช่างไทยที่มีต่อสถาบันกษัตริย์ 4.2 เพื่อให้ทราบถึงช่างไทยเป็นผู้มีบทบาทและความสำคัญในการสร้างงานศิลปกรรมซึ่งปรากฏให้เป็นสิ่งที่เชิดหน้าชูตาแก่ประเทศ	เป็นบรรยากาศของห้องทำงานของช่างที่ต่างก็จะมีเข้มข้นกันทำงานในแต่ละประเภทของตน บริเวณฝาผนังห้องจะติดรูปภาพเก่า เห็นสภาพชีวิตของช่างโบราณที่นั่งทำงานกัน	การจัดแสดงสามารถใช้สื่อสิ่งแสดงดังนี้ - ภาพถ่ายเก่ารูปกรมพระราชวังวิไชยชาญ - ภาพถ่ายเก่ารูปวังหน้าในอดีต - หนังสือเก่าที่เกี่ยวข้องกับโขนละคร หุ่น - ภาพถ่ายเก่าเกี่ยวกับโรงโขน, ละคร - ภาพถ่ายเก่ารูปนางละคร
	4.3 ในช่วงปลายรัชกาลได้มีหุ่นประเภทอื่น ๆ เกิดขึ้นอีก คือ หุ่นกระบอกและหุ่นละครเล็ก พบหลักฐานว่ามีในสมัยต้นรัชกาลที่ 6 โดยได้รับอิทธิพลมาจากหุ่นวังหน้า	เป็นการเชื่อมโยงต่อมาจากหัวข้อย่อย 2.3 ที่เป็นการเดินทัพ ขบวนพาเหรดของหุ่นวังหน้า โดยทำให้มีความรู้สึกว่หุ่นละครเล็กกับหุ่นกระบอกหลุดออกมาจากขบวนเดินทัพของหุ่นวังหน้า ซึ่งปรากฏออกมาเป็นท่าทางที่ท่าทำงุนงง เหมือนมาอยู่ที่นี้ไ้ยังง	- อุปกรณ์การเข็บ ปัก - ไม้ที่จะใช้ทำหุ่น- เครื่องมือในการเหลา - หุ่นชุดที่ยังไม่ได้ซ่อม - ตู้จัดแสดงเดิม พร้อมหุ่นวังหน้า ชุดที่ซ่อมโดยจักรพันธ์ุและคณะ



สรุปผล จากการวิจัยที่ได้นำเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้านั้น ได้มีขั้นตอนของการศึกษาพื้นที่และมาสู่การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อนำไปสร้างภาพลักษณ์ที่จะเป็นตัวเชื่อมแนวคิดของการสร้างเรื่องของนักพิพิธภัณฑ์กับนักออกแบบต่อไป ซึ่งในส่วนของบทที่ 4 นี้ ให้เป็นการถอดความหรือวิเคราะห์เนื้อหาในแต่ละหัวข้อเรื่องก่อนเพราะถือเป็นกระบวนการคิดช่วงหนึ่งที่สำคัญที่จะสร้างความเข้าใจให้กระจ่างในหัวข้อแต่ละข้อ อย่างไรก็ตาม เนื้อหาของภาพลักษณ์จึงเป็นส่วนของขั้นตอนที่เป็นนามธรรมอยู่ซึ่งผู้วิจัยได้พยายามถอดออกมาเป็นภาษาภาพเพื่อให้เกิดความกระจ่างและชัดเจน ที่จะสื่อความ ได้ใกล้เคียงกัน โดยจะอ้างอิงไว้ในบทที่ 5 ต่อไป



บทที่ 5

การเสนอแนวทางการออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า

ในบทนี้เป็นผลงานที่นำไปสู่การออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เห็นการถ่ายทอดเนื้อหา (จากบทที่ 4) อันเป็นนามธรรมมาสู่แนวทางการออกแบบ (รูปธรรม) ให้กระจ่างชัดขึ้นที่จะนำไปสู่การออกแบบทางหนึ่งเท่านั้นและไม่ถือว่าเป็นข้อสรุปแต่อย่างใด

5.1 ผลงานของภาพลักษณ์ที่นำไปสู่การออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า

เนื่องจากกระบวนการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ เป็นการใช้นิวคิดเชิงเหตุผล (Reasoning) และนิวคิดเชิงจินตนาการ (Imagining) โดยการคิดแบบเหตุผลจะวางอยู่บนความเป็นจริง (Logic) คือการแก้ปัญหา (Problem - Solving) และการก่อร่างสร้างตัวของแนวคิด (Concept Formation) ส่วนแนวคิดแบบจินตนาการ จะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ทางศิลปะ และการสร้างสรรค์ (Artistic and Creative Thought) ที่ปราศจากเหตุผลและจุดมุ่งหมายใด ๆ

ทั้งนี้จุดมุ่งหมายประการสำคัญก็เพื่อสนองต่อความต้องการของมนุษย์หรือผู้ใช้ ในทางด้านประโยชน์ใช้สอย (Function) ควบคู่กับความสวยงาม โดยอยู่บนพื้นฐานหลักการของเหตุและผล ดังนั้นในขั้นตอนของการไปสู่การวางผังอันเป็นความสัมพันธ์กับทิศทางการสัญจร และระบบอื่น ๆ ติดตามมา กระบวนการแนวความคิดจะมีอยู่ 2 ขั้นตอนหลัก คือ แนวความคิดที่เป็นทางด้านนามธรรม (Abstract Ideas) อันจะเกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาด้านประโยชน์ใช้สอย ส่วนอีกด้านหนึ่งคือ แนวความคิดเชิงรูปธรรมจะเป็นผลงานการออกแบบ (Form) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาด้านกายภาพ (Physical) เห็นได้ว่าแนวความคิดทั้ง 2 จะมีความเกี่ยวข้องและต่อเนื่องกัน ซึ่งแนวความคิดหลักที่เป็นนามธรรมนั้น สามารถจะทำให้เกิดการตีความออกเป็นเชิงรูปธรรมได้หลายแบบ ตามแต่นักออกแบบจะเลือกลักษณะใดมีการกำหนดเรื่องราว (Theme) ว่าอะไรเป็นปัจจัยทั้งนี้เพื่อให้การออกแบบนั้นมีความเป็นเอกภาพ ซึ่งในส่วนของกำหนดยุทธศาสตร์ (Theme) ของการออกแบบ นิทรรศการหุ่นวังหน้านี้ได้มีแนวความคิดหลักของแก่นเรื่องหลัก (Them) คือ “หุ่นวังหน้า” งานประณีตศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล จากการสร้างเรื่อง

ดังกล่าว จึงได้เป็นที่มาของหัวข้อเรื่องที่ถูกนำมาใช้ในการจัดนิทรรศการ ซึ่งการสร้างกำหนดแก่นเรื่องหลักคือการพยายามตีความ ถอดสาระสำคัญของการเป็นหุ่นวังหน้าออกมานั่นเอง

ในสมัยโบราณวิถีชีวิตของคนในชุมชน ได้แก่ ไพร่ฟ้า ข้าไทและทาส จะมีศูนย์กลางของการพบปะสังสรรค์หรือกันอยู่ที่ “วัด” ของชุมชนหรือหมู่บ้านของตน ส่วนชนชั้นที่เป็นขุนนางเจ้านาย เชื้อพระวงศ์ มีศูนย์กลางอยู่ที่ “วัง” หรือในเมือง ทั้ง 2 กลุ่มก็มีได้แยกกันอยู่อย่างโดดเดี่ยวต่างมีความสัมพันธ์เกื้อกูลและแลกเปลี่ยนซึ่งกันตลอดมา เนื่องด้วยหุ่นไทยเป็นมหรสพหน้าไฟที่จะมีการละเล่นตามงานสมโภช งานพระเมรุ หรืองานศพของเจ้านาย ร่วมกับการละเล่นชนิดอื่น ๆ เสมอมา ตามภาพจิตรกรรมฝาผนังที่พบเป็นหลักฐานจะนิยมจัดงานกันที่วัด ทั้งนี้เพื่อให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมและแสดงให้เห็น ได้ถึงความยิ่งใหญ่ทางฐานะันครศักดิ์ของตนเอง เพราะการแสดงหุ่นหรือมหรสพในสมัยก่อนจะมีค่าใช้จ่ายสูง ดังมีปรากฏไว้ในประชุมพงศาวดาร เล่มที่ 8 ภาค 7 ในคำให้การของจีนก็ว่า

“... เจ้าเมืองกาลังกงจึงว่าสร้างโขนหุ่นละครหนังโรงหนึ่ง จะมีเป็นเงินมากหนักหนาหรือ ข้าพเจ้าบอกว่าจะสร้างโขนโรงหนึ่งเป็นเงิน 100 ชั่ง 200 ชั่งบ้าง สร้างหุ่นโรงหนึ่งเป็นเงิน 60 ชั่งบ้าง 70 ชั่งบ้าง สร้างละครโรงหนึ่งเป็นเงิน 40 ชั่งบ้าง สร้างหนังโรงหนึ่งเป็นเงิน 20 ชั่งบ้าง 30 ชั่งบ้าง เจ้าเมืองจึงถามว่าอย่างไรเรียกว่าชั่งหนึ่งข้าพเจ้าบอกว่า ไทยชั่งหนึ่งคิดข้างจีนเป็น 2 ชั่ง ถ้าจะคิดเป็นเหรียญ ชั่งไทย 1 เป็นเงิน 40 เหรียญ เจ้าเมืองจึงว่ากรุงเทพฯ มหานครมั่งมีเงินมากจึงทำได้...”

และแม้ว่าจะมีหลักฐานที่ปรากฏพบว่ากรมพระราชวังบวรวิไชยชาญได้จัดหุ่นไปช่วยเพลา 1 ในงานทำบุญวันสมภพสมเด็จพระเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ครบ 71 ปี และได้เคยแสดงถวายให้พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทอดพระเนตรในงานสมโภชข้างเผือกที่หน้าพระที่นั่งสุทไธสวรรย์ ครั้น 1 แต่ก็ไม่พบหลักฐานอื่นใดอีกที่จะสรุปได้แน่ชัดว่าหุ่นดังกล่าวเป็นหุ่นวังหน้าชุกรามเกียรตินี้ แต่พอที่จะอนุมานเอาว่าหุ่นวังหน้าถ้าจะมีการละเล่นน่าจะเทียบเคียงสถานที่ที่หุ่นหลวงแสดง กล่าวคือน่าจะมีการสร้างโรงที่วัด หรืออาจเป็นวังใกล้ ๆ กับวัด ดังนั้นสภาพโดยรวมจึงจะเป็นบรรยากาศที่จะเชื่อมให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวัดและวังอันเป็นวิถีชีวิตอย่างไทยแท้แต่โบราณ โดยเริ่มจากการตีประเด็นจากหัวข้อเรื่องและมาที่หัวข้อย่อยแต่ละข้อ แล้วพยายามถ่ายทอดกระบวนการคิดโดยนำภาพลักษณ์ที่ได้หรือจินตนาการที่วางไว้ ให้ใกล้เคียงกับเนื้อหา เพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบขั้นต่อไป

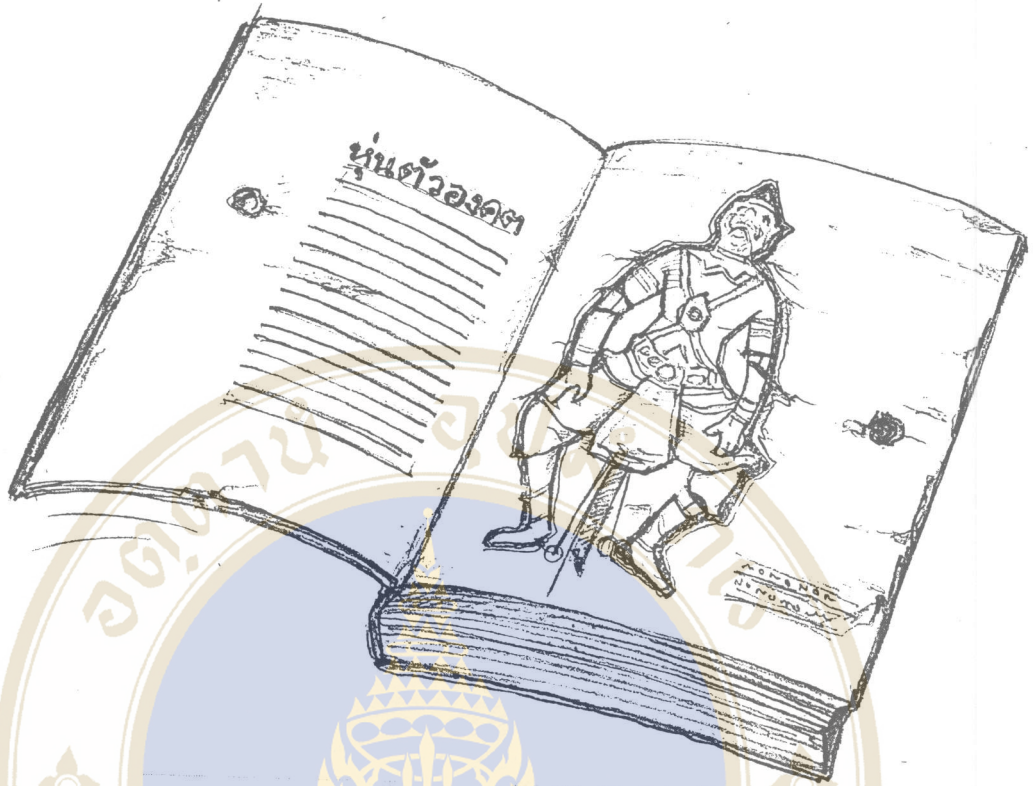
ภาพผลงานที่ 1 หัวเรื่องที่ 1 คำนานหุ่นไทยกับมหรสพไทยโบราณเพื่อความบันเทิง



ในร้านหนังสือเก่าแห่งหนึ่งย่านชานเมือง



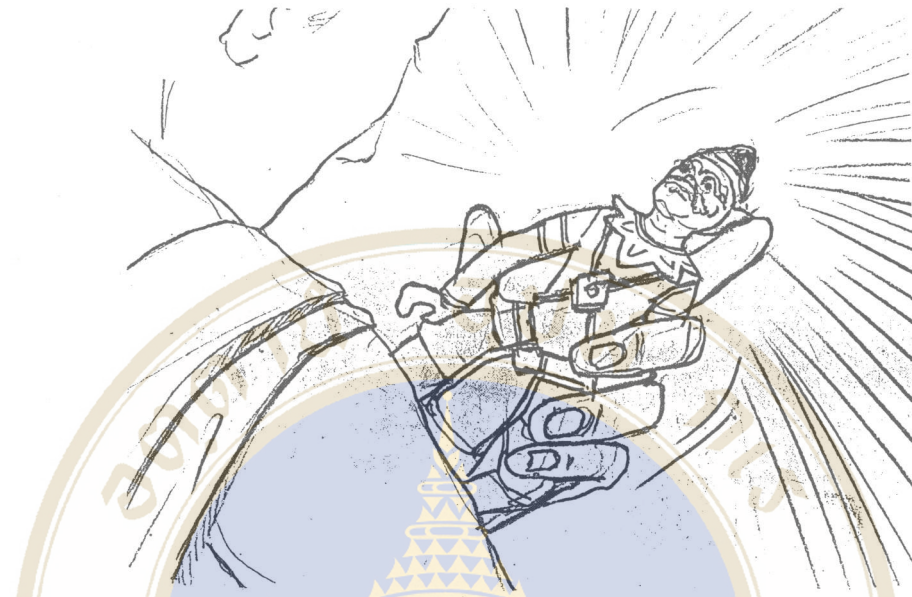
มีหนังสือเก่าเล่มโตเล่มหนึ่งหน้าปกเขียนว่า หุ่นวังหน้า



เมื่อเขาเปิดคู่มือรู้สึกประหลาดใจ เพราะข้างในมีส่วนหนึ่งที่เป็นเนื้อหาแต่อีกด้านหนึ่ง
ได้ถูกเจาะเป็นช่อง และมีตัวหุ่นตัวเล็กตัวหนึ่งซุกซ่อนอยู่



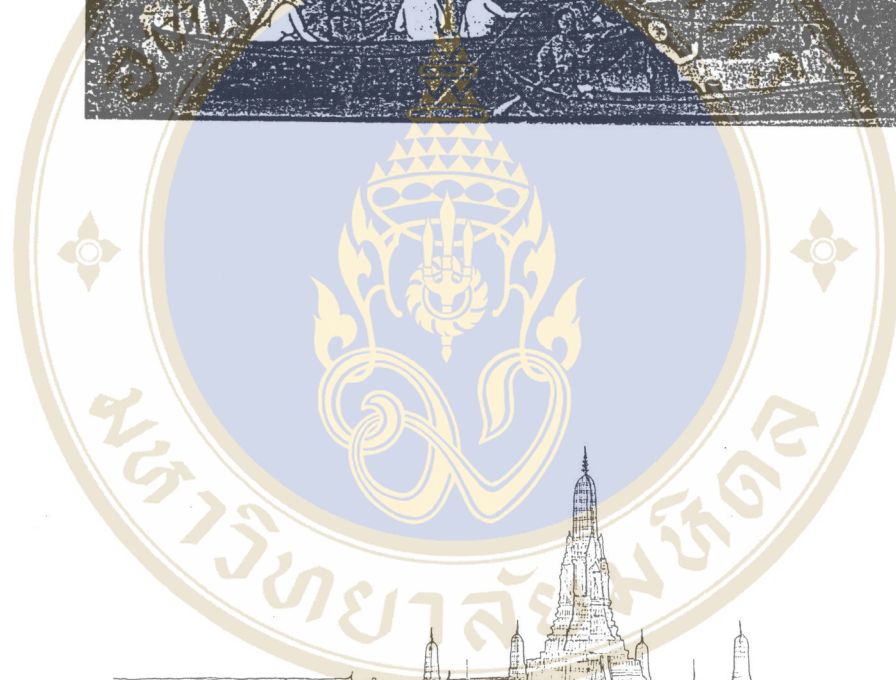
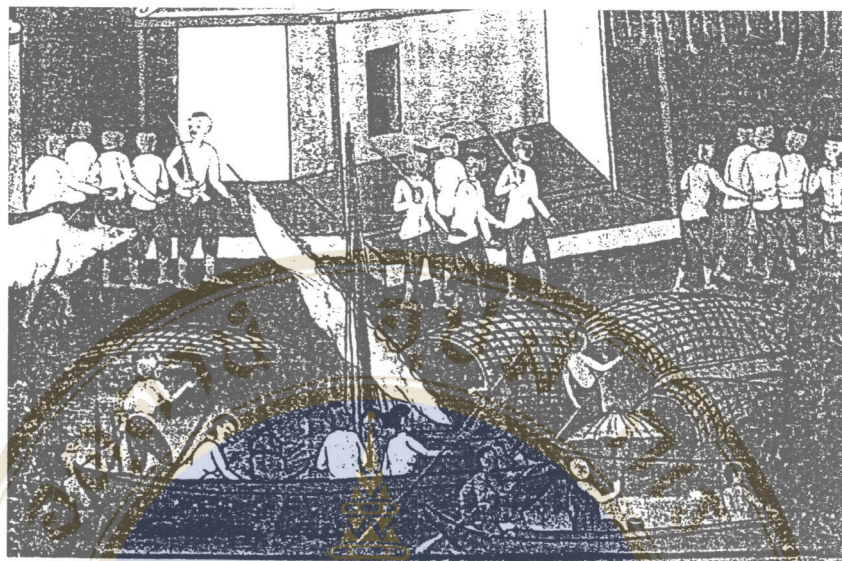
หุ่นตัวเล็กที่ว่านี้มีแผนที่สมัชชอยุธยาติดมาด้วย



เขาค่อย ๆ บรรจงหอบหุ่นขึ้นมาพิจารณาพิเคราะห์ดูและพลางคิดว่าเป็นหุ่นที่เคยเห็นมาในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร... "หุ่นวังหน้า" ...

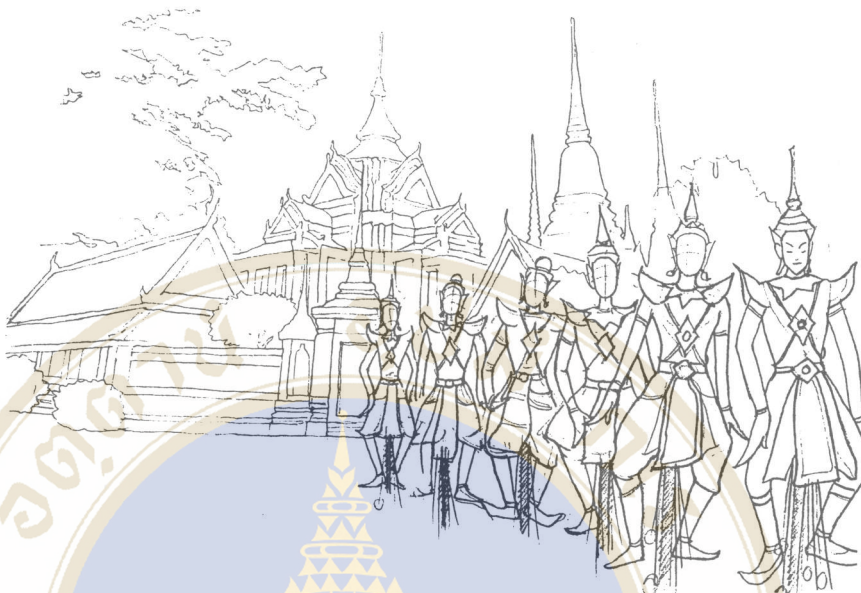


ทันใดนั้นเองมีแสงสว่างปรากฏขึ้น และรู้สึกว่าได้เข้ามาที่วัดเก่าแห่งหนึ่งที่มีภาพจิตรกรรมฝาผนังเต็มทั้ง 2 ด้าน ผนังด้านหนึ่งเล่าเรื่องมหรสพไทยโบราณ



ส่วนผนังอีกด้านเป็นภาพวิถีชีวิตชาวไทยโบราณและการเดินทางของขบวนเรือทางน้ำที่
มาถึงพระนคร (กรุงรัตน โกสินทร์)

Copyright by Mahidol University



ทันใดนั้นเองมีเสียงดังขึ้น.... มันเป็นเสียงฝีเท้าของกองทัพหุ่นหลวงที่กำลังมุ่งหน้าไปยัง

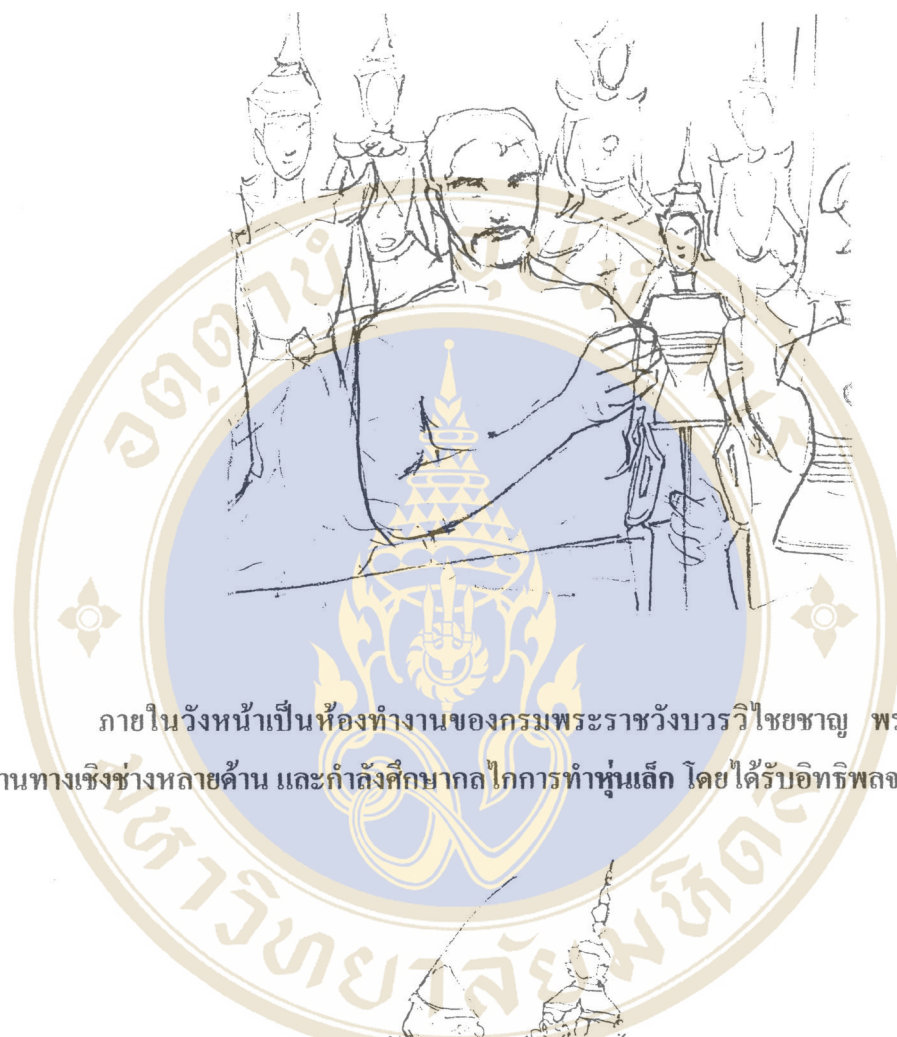
วังหน้า



ชายหนุ่มและเพื่อนตัวเล็กของเขารีบตามไปดู

Copyright by Mahidol University

ภาพผลงานที่ 2 หัวเรื่องที่ 2 "หุ่นวังหน้า" ประณีตศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล



ภายในวังหน้าเป็นห้องทำงานของกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ พระองค์ทรงโปรด
ปรานทางเชิงช่างหลายด้าน และกำลังศึกษากลไกการทำหุ่นเล็ก โดยได้รับอิทธิพลจากหุ่นหลวง



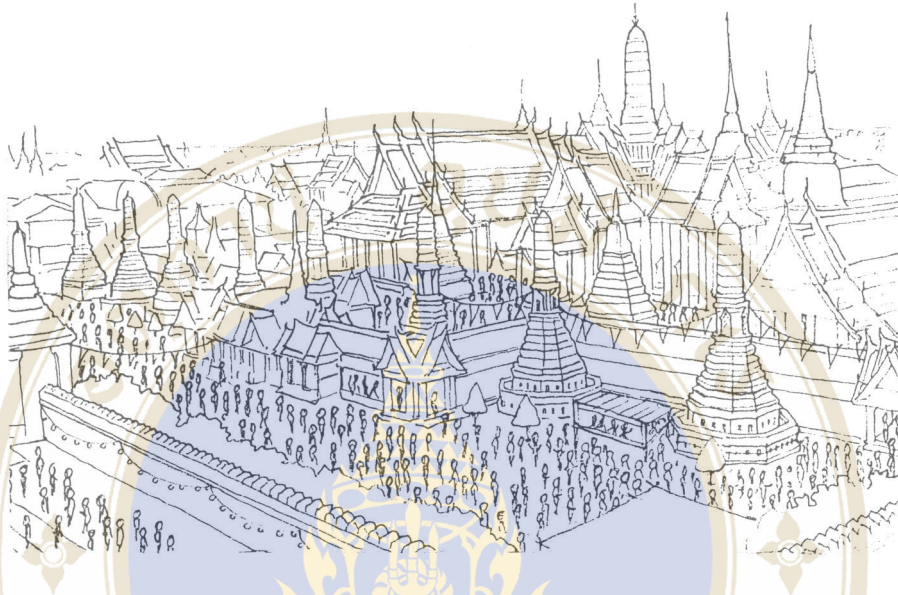
งานหุ่นเล็กหรือหุ่นวังหน้านี้นี้ได้รับอิทธิพลจากงานทางจีน



รวมทั้งอิทธิพลทางท่าทางและการแต่งกายจากตัวละครด้วย

หุ่นเล็กหรือหุ่นวังหน้าที่พระองค์โปรดให้ทำขึ้นมีมากมายนับร้อยกว่าตัว ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงอำนาจและฝีมือของช่างที่ทำหุ่นแต่ละตัว ได้วิจิตรงดงามยิ่งนัก ไม่แพ้หุ่นหลวง

ภาพผลงานที่ 3 หัวเรื่องที่ 3 ระยะเวลาในการแสดง

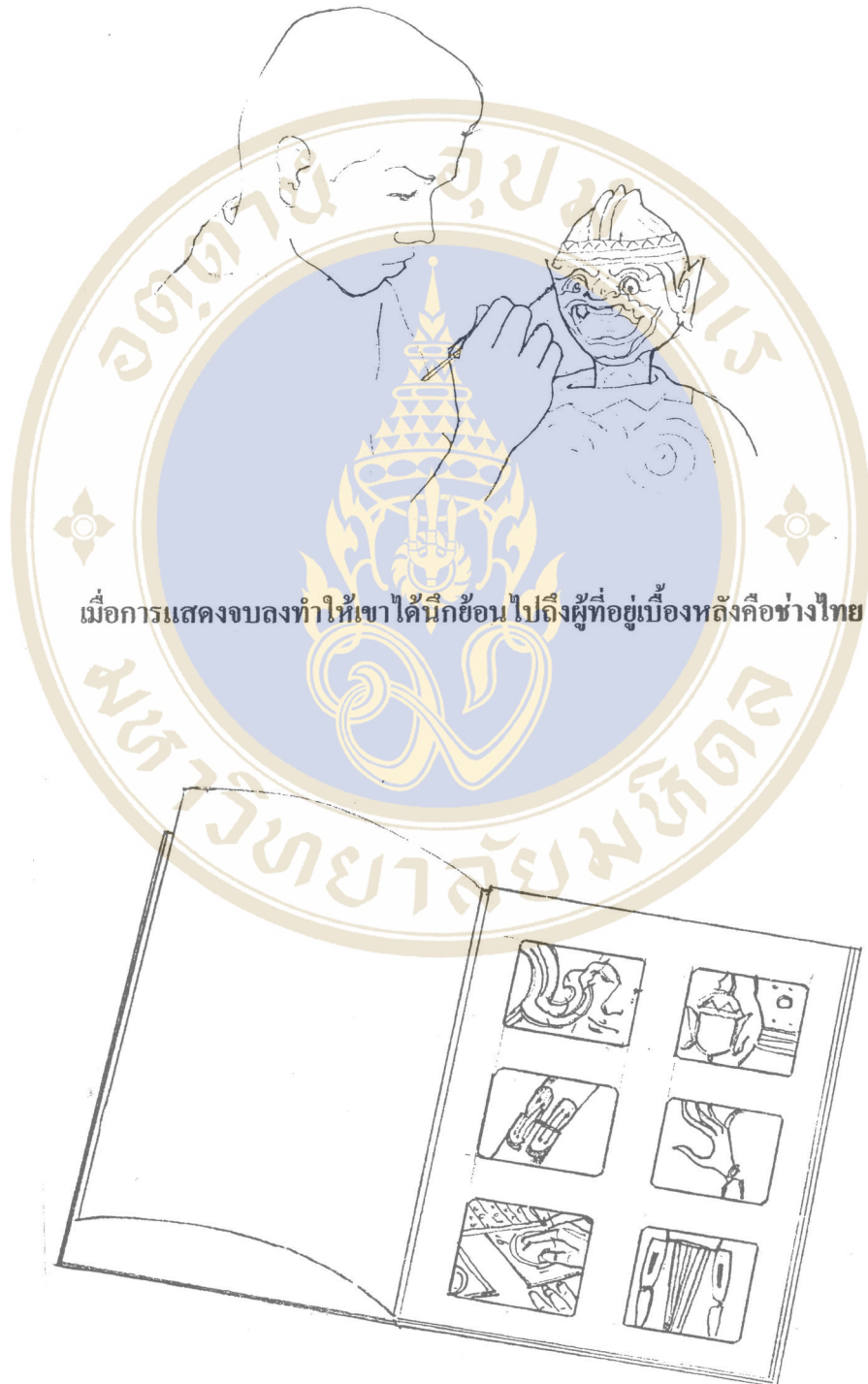


เขาค่อย ๆ เดินตามกองทัพหุ่นเล็กไป และต้องหยุดตกตะลึงกับ "การแสดงหุ่น" ที่อยู่
เบื้องหน้า ซึ่งคล้ายกับบรรยากาศที่เคยเห็นมาในภาพจิตรกรรมฝาผนัง



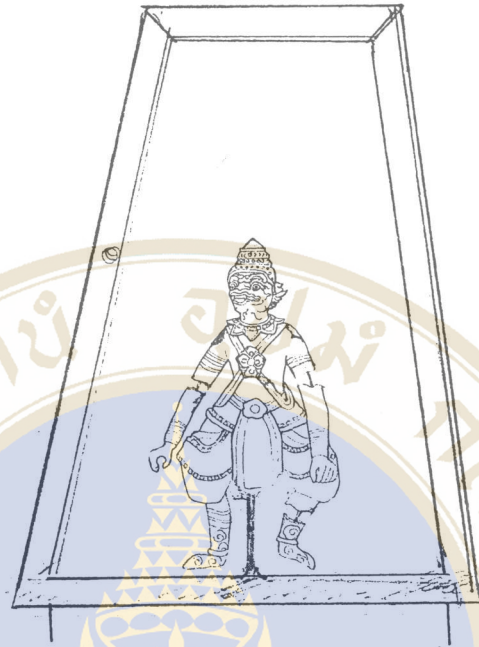
การแสดงหุ่นที่ปรากฏนั้นคือเพื่อนตัวเล็กของเขาได้แสดงอยู่บนเวที

ภาพผลงานที่ 4 หัวเรื่องที่ 4 ภูมิปัญญาช่างไทยกับงานหุ่น (วังหน้า)



เมื่อการแสดงจบลงทำให้เขาได้นึกย้อนไปถึงผู้ที่อยู่เบื้องหลังคือช่างไทย

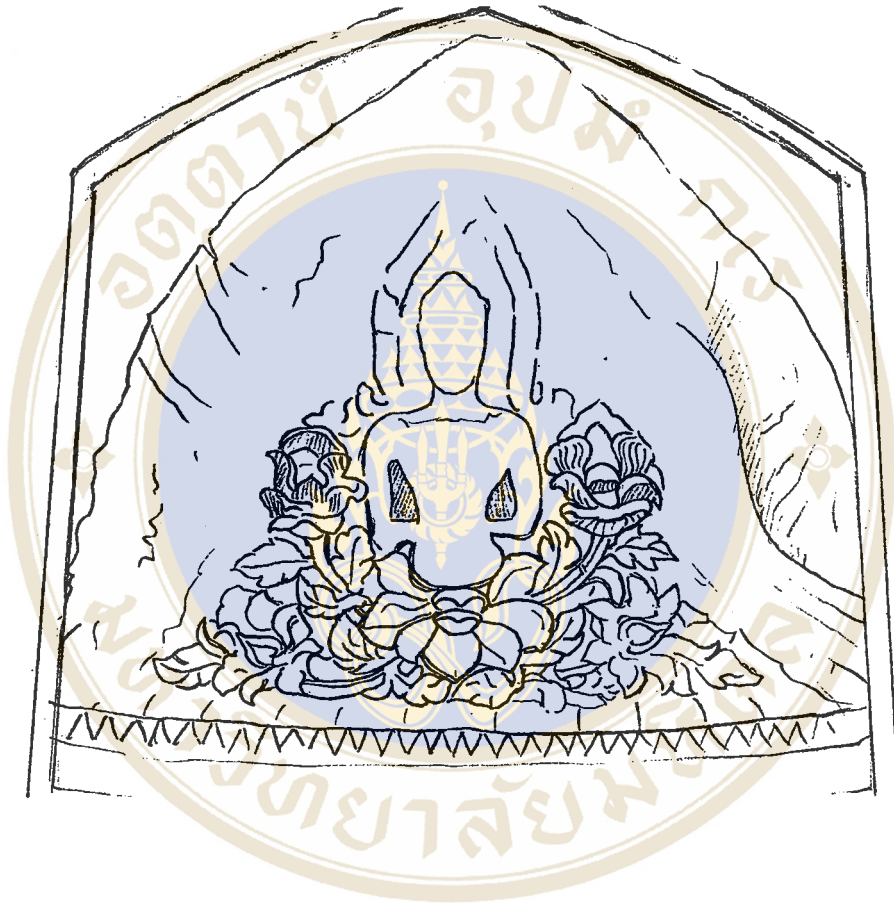
และภาพบรรยากาศเก่า ๆ ของวังไทยกับการทำงาน



เขารู้สึกตัวอีกทีว่าเบื้องหน้าของเขามีหุ่นตัวองค์ตลงสรง เพื่อนตัวเล็กของเขาที่พาเขา
เดินทาง มีสภาพชำรุด ตั้งวางไว้ในตู้กระจก



และเขาได้เห็นงานหุ่นกระบอกและหุ่นละครเล็กที่ได้รับอิทธิพลจากหุ่นวังหน้า



รวมทั้งงานปั้นปูนที่แสดงถึงการหิขิมงานศิลปะของช่างกันอยู่เสมอ

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาและทำการวิจัยการเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้า ณ ห้องทักษิณานิคม มีวัตถุประสงค์ 3 อย่าง คือ

1. เพื่อศึกษาประวัติและเนื้อหาสาระที่มีอยู่ในหุ่นวังหน้า
2. เพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการจัดนิทรรศการ
3. เพื่อเสนอแนวทางการจัดนิทรรศการหุ่นวังหน้า ณ พระที่นั่งทักษิณานิคม

ผลจากการวิจัยพบว่า หุ่นวังหน้าเป็นหุ่นที่ถูกสร้างขึ้นโดยกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ มหาอุปราชผู้ครองวังหน้า โดยได้รับอิทธิพลและพัฒนาการมาจากหุ่นหลวงหรือหุ่นไทยที่พบว่ามีหลักฐานเด่นชัดในสมัยอยุธยาตอนกลาง ตามบันทึกที่เป็นจดหมายเหตุการเดินทางของลาอูแบร์ ชาวต่างชาติที่เข้ามาในสมัยนั้น ความนิยมของหุ่นไทยได้รับความนิยมและพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนเข้าสู่กรุงรัตนโกสินทร์ และเฟื่องฟูอย่างที่สุดซึ่งตรงกับรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว วังหน้าถือเป็นสุดยอดแห่งงานช่างชั้นสูงและแหล่งรวมช่างฝีมือชั้นครูในหลายด้าน ความเด่นชัดอันหนึ่งของหุ่นวังหน้า คือ การสะท้อนภาพลักษณ์ของพระปรีชาสามารถของกรมพระราชวังบวรฯ ในการเป็นผู้นำที่มีความสามารถเป็นผู้ที่มีหัวก้าวหน้าทันสมัย คือ การผสมผสานระหว่างการทำงานอย่างไทย โบราณแต่แฝงแนวคิดใหม่ในเรื่องกลไกเพื่อให้เหมือนจริง โดยอาจจะได้รับอิทธิพลมาจากหุ่นชักของฝรั่ง เพราะมีปรากฏหลักฐานที่ระบุไว้ในพงศาวดารว่า “แต่แรกสร้างหุ่นเล็กขึ้นโรง 1 ทำโรงคล้ายๆ โรงละครฝรั่ง แต่เล่นอย่างหุ่นไทย...” ภายหลังจากมาเมื่อสิ้นกรมพระราชวังบวรฯ งานหุ่นวังหน้าได้สูญหายไปด้วย เพราะขาดผู้อุปถัมภ์และเกิดภาวะจัดกระจายพลัดพรากของข้าราชการบริวารวังหน้า ร่วมกับอิทธิพลของกระแสเทคโนโลยีทางตะวันตกได้เริ่มหลั่งไหลเข้ามา งานหุ่นถึงแม้จะมีปรากฏอย่างใหม่ขึ้น แต่ก็มีได้เฟื่องฟูเท่ากาลก่อนอีกเลย

และจากบทบทวนวรรณกรรมในหัวเรื่องที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาข้อมูลการออกแบบนิทรรศการทำให้ได้แนวทางในการออกแบบที่เน้นความคิดหรือ THEMATIC APPROACH ที่นำเอาวัตถุและแนวคิดมารวมกัน เพื่อให้แต่ละแนวเกี่ยวกันและกัน โดยมีแก่นเรื่องเป็นตัวหลักของการสร้างเนื้อหาในการจัดแสดง อันมีความสัมพันธ์กับการสื่อความหมาย โดยใช้ผังเป็นแบบ LINEAR PROCESSION คือ เป็นการกำหนดเรื่องที่ต้องเดินชมตามลำดับ มีทางเข้าและทางออก

คนละทาง ซึ่งจะสัมพันธ์กับทิศทางการสัญจรที่กำหนดทางเดิน และนำเอาความสัมพันธ์ของร่างกายมนุษย์กับการออกแบบมาประกอบ อันเป็นข้อควรคำนึงถึง เรื่องระบะการมอง การติดตั้ง เพื่อให้สอดคล้องกับตำแหน่งของวัตถุแสดงกับผู้ชม โดยมีหลักการออกแบบนิทรรศการที่จะมาเชื่อมต่อเรื่องราวให้ตรงตามแก่นหลักของแต่ละหัวข้อ อาทิ การแสดงถึงความขัดแย้ง แสดงออกให้เห็น ขบวนการที่พิถีพิถันทางกันทำให้เกิดความรู้สึกในด้านการต่อสู้ได้ ซึ่งทำให้เกิดการเน้นแต่ยังมี ความกลมกลืนกันอยู่ ทั้งหมดนี้คือการพยายามถ่ายทอดการสื่อความหมายที่นักพิพิธภัณฑ์ต้องดี โงทย์ให้แตกว่า จะหยิบเอาแก่นหลักมาเป็นตัวผูกเรื่องอย่างไร จึงสามารถประสมผลสำเร็จได้ตาม วัตถุประสงค์ที่วางไว้ อันนำไปสู่การเสนอแนวทางการจัดนิทรรศการหุ่นวังหน้า ณ พระที่นั่ง ทักสิณภิรมย์ในโอกาสต่อไป

อย่างไรก็ดี เหตุผลที่ได้วางแนวทางการวิจัยโดยจะมุ่งประเด็นไปในเรื่องของขั้นตอน การทำเนื้อหามากกว่าจะลงไปสู่กระบวนการทางการออกแบบในนิทรรศการ เหตุผลหนึ่งคือ การ ศึกษาตามหลักสูตรไม่ได้เป็นเรื่องของศาสตร์ทางด้านออกแบบโดยตรง อย่างไรก็ตามความจำเป็น ของขั้นตอนหนึ่งที่จะนำมาใช้ออกแบบได้ในนิทรรศการ ต้องมาจากการทำเนื้อหา เพื่อนำไปสู่การ วิเคราะห์พร้อมกับการแสดงภาพลักษณ์ ที่จะสื่อถึงบรรยากาศของเรื่องราวซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญ เพราะนักพิพิธภัณฑ์จะต้องทำหน้าที่ประสานงานกับนักออกแบบ โดยมีความเข้าใจที่ตรงกันหรือ ใกล้เคียง โดยอาศัยภาพลักษณ์เป็นตัวสะท้อนออกมาให้เห็น

ดังนั้นนักพิพิธภัณฑ์ที่ได้ออกเหนือไปจากการเรียนรู้ในการทำเนื้อหาแล้ว การมี แนวความคิด (Idea) และจินตนาการ (Imagine) ย่อมช่วยทำให้เกิดความกระจ่าง (Clear) ในสิ่งที่คิด หรือก็คือการแปลความสิ่งที่เป็นนามธรรมออกมาให้เป็นรูปธรรม ที่สัมผัสได้ ซึ่งหมายถึงตัว ภาพลักษณ์ ที่จะถูกนักออกแบบเข้ามาทำหน้าที่สานต่อ อันจะมีผลต่อการทำงานให้เป็นไปอย่างมี ประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

กระบวนการในการทำเนื้อหาของหุ่นวังหน้านี้ ได้พยายามที่จะตั้งสมมุติฐานและหา ประเด็นของการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในบ้านเราที่มองเหมือนจะไม่ตื่นตัว ได้เท่าทันกับแหล่งบันเทิง ทางด้านภาพยนตร์ และศูนย์การค้า ทั้งนี้ในทั่วทุกประเทศบนโลก นักท่องเที่ยวต่างได้พากันเดิน ทางไปดูวัตถุสิ่งแสดงที่จัดแสดงกันตามพิพิธภัณฑ์ (Museum) ต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก เหตุผลหนึ่ง คือ ความที่โดยตัวตนเองของพิพิธภัณฑ์ เป็นสถานที่ที่มีลักษณะอยู่เฉย (static) กล่าวคือมีหน้าที่ หลักที่ต้องให้การศึกษาเป็นสิ่งบังคับ รวมทั้งเก็บรักษาศิลปวัตถุอันมีคุณค่าอันทำให้หน้าตาของ พิพิธภัณฑ์จึงมักมีความคุ้นเคยไปในแนวเดียวกัน เป็นการจัดแสดงวัตถุตั้งเรียงรายไว้ในตู้ อย่งไรก็ดี ศิลปะวัตถุที่แปลกหาได้ยากบ้าง หรือมีลักษณะเฉพาะที่สะท้อนภูมิปัญญาของช่าง ถือได้เป็นตัว กระตุ้นและดึงดูด ให้ผู้เข้าชมสนใจที่จะเดินทางไปชมการจัดแสดงได้เป็นอย่างดี ซึ่งในการศึกษา

นี่คือการนำเสนอว่าการสื่อสารที่ผ่านกระบวนการแปลความหมายมีส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เข้าชมเกิดความสนใจ และจะสามารถชักชวนผู้เข้าชมให้เกิดความเข้าใจกับการจัดแสดงนั้น ๆ เป็นผลให้เกิดความสนุกน่าติดตาม และสร้างการมีส่วนร่วม

การสื่อสารเป็นหน้าที่หลักของนิทรรศการ เพราะนิทรรศการ เป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง ที่มนุษย์ใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกลึกซึ้ง ให้ปรากฏขึ้น โดยผ่านสื่อ เป็นที่ยอมรับว่า มาในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งอาจจะเป็นในเชิงสัญลักษณ์ หรือแสดงความหมายโดยตรง ปัจจุบันสื่อต่าง ๆ ได้พัฒนาทั้งความก้าวหน้าทางด้านเทคนิค เนื้อหา และวิธีการนำเสนอ ที่มีความหลากหลายแปลกใหม่ และมีอิสระในการสร้างสรรค์ นิทรรศการจึงมีความจำเป็นในการปรับเปลี่ยน เพื่อแสวงหาแนวทางและรูปแบบในการนำเสนอที่มีอิสระมากขึ้นตลอดจนสอดคล้องกับทัศนคติ และค่านิยมร่วมสมัย (สรรเสริญ สันติวงษ์, 2543 : 163) ซึ่งในส่วนของระเบียบวิธีที่ใช้ในการศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดให้แบ่งข้อมูลในการทำงานออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนแรกที่จะเป็นศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหุ่นวังหน้า โดยใช้การเก็บข้อมูลจากเอกสารชั้นปฐมภูมิ และชั้นทุติยภูมิ ทำการศึกษาจากหอสมุดแห่งชาติและตำราวิชาการทั่วไปที่มีเนื้อหาทางด้านหุ่น ส่วนที่ต้องเป็นการศึกษาข้อมูลในด้านการออกแบบนิทรรศการในส่วนนี้จะเนื้อหาจากตำราวิทยานิพนธ์ ซึ่งมักจะอยู่ในสาขางานทางสถาปัตยกรรมรวมทั้งหนังสือวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และหนังสือการจัดนิทรรศการ โดยพบอยู่เป็นจำนวนมาก ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม ทั้งสองส่วนนี้ยังคงต้องอาศัยการสัมภาษณ์บุคคลผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องกับหุ่นและการออกแบบพิพิธภัณฑ์ นับเป็นส่วนเสริมที่จำเป็น เพราะทำให้การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้นั้น มีความกระชับและชัดเจนยิ่งขึ้น ส่วนที่สาม เป็นกรณีศึกษาจากพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย และพิพิธภัณฑ์โขน (วังสวนผักกาด) ในส่วนนี้จะเป็นการเก็บข้อมูลภาคสนามที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การออกแบบต่อไป จากการศึกษาพบว่า พิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่ง ต่างมีการใช้มิติของการสื่อความหมายมาเป็นตัวกระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชม เช่นการใช้แสงไฟที่สร้างบรรยากาศในพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย เพื่อเป็นตัวประสานการเล่าเรื่องที่ทำให้รู้สึกได้ตามเจตนาของผู้จัดแสดงที่ต้องการนำเสนอให้เกิดภาวะของอารมณ์ พิพิธภัณฑ์โขน (วังสวนผักกาด) ได้เลือกใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และการสร้างให้เกิดมิติที่ 4 คือการจัดแสดงที่เคลื่อนไหวของสิ่งแสดง ต่างก็เป็นการสื่อสารที่พยายามจะเข้าถึงผู้ชมให้เกิดความสนใจ และให้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการชม อันจะนำไปสู่ความเพลิดเพลินที่ได้รับไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ขั้นตอนของการสื่อความหมายทั้งหลายเหล่านี้จำเป็นต้องใช้การสร้างเรื่องราวหรือเนื้อหาในเบื้องต้น คือการสร้างแก่นเรื่องราว (Theme) แก่นเรื่องราว หรือแนวความคิดหลักนี้จะเป็นตัวควบคุม โครงเรื่องทั้งหมดที่ใช้ในการจัดนิทรรศการให้ดำเนินไปแนวเดียวกัน มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน

การจัดแสดงนิทรรศการหุ่นวังหน้าได้สร้างแนวความคิดหลักของหุ่น คือ เรื่องราวความงดงามเป็นฝีมืออันละเอียดอ่อนของช่างและการคิดสายขนดกลไกที่ทำให้หุ่นเคลื่อนไหวคล้ายคน จากแนวความคิดหลักนี้ ยังต้องมีส่วนประกอบของเนื้อหาเรื่องย่ออีก มาเป็นตัวเสริมเพื่อสนับสนุนแนวความคิดหลักให้เด่นชัด ซึ่งในส่วนของเนื้อหาเรื่องย่อ นั้นจะมีการแบ่งออกที่หัวเรื่องนั้น ก็ได้ใช้เกณฑ์อย่างกว้าง ๆ ของการเขียนหนังสือทั่ว ๆ ไป ที่ต้องมีส่วนประกอบ 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เป็นบทนำหรือการปูพื้นที่จะนำมาสู่ในส่วนของเนื้อหา ส่วนที่ 2 คือส่วนของเนื้อหาที่จะแจกแจงให้เข้าใจถึงเรื่องที่จะนำเสนอและส่วนที่ 3 เป็นส่วนสรุปหรือบทจบ

ด้วยพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร มีลักษณะของการเล่าเรื่องวัตถุสิ่งแสดง โดยไม่ได้มีการเรียงลำดับให้มีความต่อเนื่อง เชื่อมโยงกัน แต่ใช้หลักการจัดแสดงตามปริมาณของวัตถุสิ่งแสดงคือ ถ้าวัตถุสิ่งแสดงที่มีประมาณมาก จะจัดวางในห้องที่มีพื้นที่กว้าง ดังนั้นการแบ่งเนื้อหาจึงมี 4 หัวเรื่อง คือ

หัวเรื่องที่ 1 บทนำตำนานหุ่นไทย : มหรสพไทย โบราณเพื่อความบันเทิง

ในส่วนนี้จะเป็นการจัดแสดงที่เล่าถึงประวัติความเป็นมาของ “หุ่นไทย” เพื่อปูพื้นให้ผู้ชมเข้าใจ และสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวได้ต่อเนื่องว่ามีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกันอย่างไร การจัดแสดงได้เริ่มตั้งแต่ช่วงเวลาที่ค้นพบหลักฐานบันทึกไว้ คือนับตั้งแต่ สมัยพระนครศรีอยุธยา โดยสันนิษฐานว่า “หุ่นไทย” สมัยนั้น คือ หุ่นหลวง เพราะเป็นหุ่นที่มีขนาดใหญ่ มีแขนขาเต็มตัว น้ำหนักมาก หุ่นไทยสมัยโบราณได้มีการสืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่อง จนถึงยุคกรุงรัตนโกสินทร์ เกิดมีการทำหุ่นอย่างใหม่ขึ้นแต่เลียนแบบหุ่นหลวง หุ่นดังกล่าวก็คือ “หุ่นวังหน้า” และในภายหลังมีการเกิดหุ่นประเภทอื่นตามมา

หัวเรื่องที่ 2 เนื้อหา “หุ่นวังหน้า” ประณีตศิลป์แห่งพระราชวังบวรสถานมงคล

เนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่สืบเนื่องต่อจากในส่วนแรก คือ จะเล่าถึงกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญมหาอุปราชวังหน้า ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นผู้ทรงสร้างซึ่งหุ่นวังหน้าที่ถูกสร้างขึ้นนี้แม้จะเลียนแบบหุ่นหลวง แต่ก็มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเป็นของตนเอง และมีการยอมรับว่างดงามวิจิตรยิ่งนัก อันแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการ และฝีมือทางเชิงช่างชั้นสูง ซึ่งในตัวหุ่นจะมีการแต่งกายอย่างละคร-โขน และมีศีรษะของหัวโขนอยู่ติดกับตัว ตลอดจนเรื่องที่ใช้ในการแสดงเป็นเรื่องรามเกียรติ์ที่โขนนิยมแสดง การจัดแสดงในหัวเรื่องนี้ยังต้องการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์และอิทธิพลที่มีการถ่ายทอดถึงกันด้วย อิทธิพลและการถ่ายทอดที่ว่านี้ได้นำไปสู่การเกิดหุ่นกระบอก และหุ่นละครเล็กในเวลาต่อมา ที่ได้ประดิษฐ์และคิดค้นให้ลดความซับซ้อนทางสายขนด กลไก และการสร้างให้มีความคล่องตัวและกระฉับกระเฉงว่องไวขึ้น

หัวเรื่องที่ 3 จุดเด่น ระยะเวลาในการแสดง

เป็นการเพิ่มสีสัน และสร้างจุดสนใจในการจัดนิทรรศการ ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชม เนื่องจากหุ่นเป็นการจำลองรูปคนหรือจากตัวละครมาซักเซด สอดคล้องกับเนื้อเรื่องดนตรี และบทร้องพากย์ หุ่นจึงเป็นโบราณวัตถุที่เหมือนมีชีวิต เพราะต้องมีการแสดง และสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ตามจังหวะ ลีลา และอาถรรพ์ที่ผู้เชิดบังคับ ดังนั้นการจัดแสดงส่วนนี้จึงเป็นการจำลองโรงหุ่น และการแสดงหุ่น เพื่อสื่อถึงบริบทดังกล่าวซึ่งอาจใช้เทคนิคทางด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่คือระบบแอนิเมชัน (ANIMATION) เรื่องที่นำมาแสดงนั้นเป็นเรื่องรามเกียรติ์เพราะวังหน้าชุดนี้สร้างเป็นชุดรามเกียรติ์ และจะนำเสนอเป็นตอนที่มีความเกี่ยวข้องกับองค์ดลงสรง เพราะเป็นหลักฐานที่ทำให้ทราบได้ว่าเป็นบทรามเกียรติ์ในพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1

หัวเรื่องที่ 4 บทจบ ภูมิปัญญาช่างไทยในงานหุ่น (วังหน้า)

การแสดงในส่วนนี้เป็นการเสนอให้ผู้ชมได้เห็นถึงความสามารถของช่างไทย “ด้วยศิลปกรรมเป็นประจักษ์พยาน อันแสดงได้ทราบว่าเป็นชนชาติที่มีวัฒนธรรมมาช้านาน เป็นชนผู้ที่ผ่านการสร้างสมสิ่งอันเป็นวิจิตรประณีตมาอย่างต่อเนื่องไม่ขาด โดยทราบได้จากกระบวนการที่พัฒนาสร้างสรรค์และวิวัฒนาการรูปแบบของงานศิลปกรรมนั้น” (การทำอากาศยานแห่งประเทศไทย, 2540 : คำนำ) รวมทั้งการแสดงให้เห็นถึงความศรัทธาของช่างไทยที่มีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ และด้วยฝีมือชั้นสูงนี้ยังเป็นประจักษ์พยานที่ปรากฏให้เห็นสิ่งเจิดจ้าชุดาแก่ประเทศชาติ และภายหลังได้ส่งอิทธิพลที่จะนำไปสู่การเกิดหุ่นกระบอกและหุ่นละครในเวลาต่อมา จากแนวความคิดที่ใช้ในการสร้างหัวเรื่องดังกล่าวนี้ ได้นำมาสู่กระบวนการคิดผ่านภาพลักษณ์ที่ได้ตีประเด็นในแต่ละหัวข้อย่อยออกมาจากนั้น นำมาสู่ภาพที่เป็นจินตนาการที่ใช้เป็นแนวทางนำไปสู่การออกแบบต่อไป

อย่างไรก็ดี การเสนอแนวทางเพื่อออกแบบนิทรรศการหุ่นวังหน้านี้ ได้เพียงแค่นำเสนอให้เห็นในขั้นตอนและกระบวนการออกแบบที่จะต้องมีความคิดทั้งหลายเหล่านี้ร่วมด้วยเสมอ อันแสดงให้เห็นว่า งานทางด้านการออกแบบนิทรรศการที่ดีและจะประสบผลสำเร็จได้นั้นย่อมต้องมีปัจจัยหลายอย่าง และต้องมีการทำงานกันเป็นทีมเพื่ออาศัยการระดมความคิด และศักยภาพของแต่ละฝ่ายที่จะทำหน้าที่ของตน และสิ่งหนึ่งที่จะปฏิเสธไม่ได้คือ การเชื่อมโยงของแนวความคิดที่มีรากฐานทางวัฒนธรรม ที่จะเป็นสิ่งสะท้อนให้คนได้เห็นถึงคุณค่า ภูมิปัญญา ประวัติศาสตร์ และในอีกหลายต่อหลายด้าน ที่ได้แฝงอยู่ในวัตถุทุก ๆ ชิ้น การสื่อความหมายโดยผ่านกระบวนการตีความจึงเป็นสิ่งสำคัญ อันจะเป็นแนวทางทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจในการจัดแสดงนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ต่อไป

บรรณานุกรม

- กชพร หัสติน. (2542). เอกสารประกอบโครงการเสวนา สรรสาระวัฒนธรรมครั้งที่ 11
มองพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย : รู้เขาเพื่อรู้เรา วันที่ 24 กันยายน 2542. กรุงเทพฯ :
ห้องดำรงราชานุภาพ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร.
- กนกพรรณ สุวรรณพิทักษ์. (2535). ละครหุ่นเพื่อชุมชน. กรุงเทพฯ : กองพัฒนาการศึกษา
โรงเรียน กรมการศึกษานอกโรงเรียน.
- กรมศิลปากร. (2536). คู่มือ : การปฏิบัติงานของภัณฑารักษ์ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติกรมศิลปากร.
กรุงเทพฯ : บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด มหาชน. (จัดพิมพ์เนื่องใน
มหามงคลเฉลิมพระเกียรติ 100 ปี พระบรมราชสมภพพระบาทสมเด็จพระปกเกล้า
เจ้าอยู่หัว วันที่ 8 พฤศจิกายน พุทธศักราช 2536).
- _____. (2536). สารพันมรดกไทย. กรุงเทพฯ : กองพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ. (จัดพิมพ์เนื่อง
ในมหามงคลเฉลิมพระเกียรติ 100 ปี วันพระบรมราชสมภพ พระบาทสมเด็จพระ
พระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว).
- _____. กลุ่มงานอนุรักษ์ศิลปกรรม สำนักโบราณคดีและพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ.
การทำอากาศสถานแห่งประเทศไทย. (2540). ช่างสิบหมู่. กรุงเทพฯ : บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง
แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- ขวัญชนก ภควลีธร. (2539). โครงการพิพิธภัณฑ์ช่างศิลป์แห่งสยาม สถาบันศิลปกรรม
กรมศิลปากร วิทยานพนธ์ปริญา.
- จักรพันธ์ โปษณฤถด. (2533). สูจิบัตรนิทรรศการ จักรพันธ์ โปษณฤถดกับงานหุ่น
วันที่ 8-18 กุมภาพันธ์ 2533. กรุงเทพฯ : หอประชุมเมืองไทยประกันชีวิต.
- _____. (2525). นาฏดุริยางคศิลป์ไทย กรุงรัตนโกสินทร์. ศิลปวัฒนธรรมไทย 7, 135-155.
- _____. (2529). หุ่นไทย. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยการ
ศึกษา.
- _____. (2540). หุ่นวังหน้า. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรุงเทพ.
- จิรวาส เชื้อนวัง. (2536). การออกแบบนิทรรศการความสัมพันธ์ไทยจีน มหาวิทยาลัยหัวเฉียว
เฉลิมพระเกียรติ. วิทยานพนธ์ปริญาออกแบบอุตสาหกรรมบัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จักรชัย อินทรโชติ. นักออกแบบนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ (สัมภาษณ์) กุมภาพันธ์ 2544.

- เฉลิมพงษ์ นัยวัฒน์. (2538). ผลกระทบในการให้แสงโดยใช้ความจำและความเปรียบเทียบกับความเข้มของแสงเพื่อเน้นวัตถุและความน่าสนใจกรณีศึกษา การจัดแสดงประติมากรรมในพิพิธภัณฑ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, ภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุต นิ่มเสมอ. (2542). องค์ประกอบของศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- ชำนาญ รอดเหตุภัย. (2522). รามเกียรติ์ปริทัศน์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรุงสยาม
การพิมพ์.
- ชุมพล ชวงศ์. (2525). ศิลปวัตถุ กรุงรัตนโกสินทร์. ศิลปวัฒนธรรมไทย 5, 355-365.
- ชูใจ ประสาทเสรี. (2526). มนุษย์มิติ. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- โชติช่วง ศรีหิรัญรัตน์. (2541). รูปแบบสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ รูปทรงและพื้นที่ว่าง. วิทยานิพนธ์ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, ภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คำรณราชานุภาพ. (2540). ตำนานวังหน้า. (พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ นางดวงรัตน์ (พื้น) โกมลลิตี เป็นกรณีพิเศษ ณ เมรุวัดอัมรินทราราม บางกอกน้อย วันจันทร์ที่ 8 กันยายน พุทธศักราช 2540).
- แดงด้อย มาลี. (2542) คนเซ็ดหุ่น ผู้ศิลปินแห่งชาติ. ศิลปวัฒนธรรมไทย 36(5), 33-34.
- ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล. (2530). การละครไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อมร
การพิมพ์.
- ธนิต อยู่โพธิ์. (2531). ศิลปะละครคอนราหรือคู่มืออนาฏศิลป์ไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ :
กรมศิลปากร.
- นคร ลำเกาทัณฑ์. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). บทบาทของพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย. อัดสำเนา.
นพพร ประชากุล และอรรธอุทธร พิรวินิจ. (2538). มิติของความหมายกับการจัดพื้นที่และตกแต่ง
ภายใน. TIDA, 6(2), 41-51.
- นพวรรณ หมั่นทรัพย์. (2521). การออกแบบเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 1). เชียงใหม่ : โครงการตำรา
วิชาเขตพ่ายเชียงใหม่
- นิพันธ์พร เฟ็งแก้ว. (2538). สารคดีที่เปิดประตูสู่อินโดจีนบ้านทาจอมมารและเคียงปลาโต.
(พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- บริษัทต้นอ้อจำกัด. (2535). สารานุกรมสำหรับเยาวชนชุดศิลปะงานสร้างสรรค์. (พิมพ์ครั้งที่ 1)
กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์.

- ประชุมพงศาวดาร ภาคที่ 13. (พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ พลตรี ทรัพย์ รามสูตร ณ ฌาปนสถานกองทัพบก วัดโสมนัสวิหาร วันที่ 24 กุมภาพันธ์ พุทธศักราช 2515).
- ประชุมพงศาวดาร ภาคที่ 7. (พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพร้อยโท เชื้อ ทรัพย์สาร ณ ฌาปนสถานกองทัพบก วัดโสมนัสวิหาร วันที่ 9 พฤศจิกายน พุทธศักราช 2515).
- ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง ภัณฑรักษ์ (สัมภาษณ์) มกราคม 2544.
- ประเมษฐ์ บุญยะชัย. อาจารย์ 3 ระดับ 8 (สัมภาษณ์) วันที่ 12 พฤศจิกายน 2543.
- ผุสดี ทิพทัส. (2530). หลักเบื้องต้นในการจัดองค์ประกอบในงานสถาปัตยกรรม. (พิมพ์ครั้งที่ 1).
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- _____. (2536). เกณฑ์ในการออกแบบสถาปัตยกรรม. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิฑูรย์ พิทยากรศิลป์. (สัมภาษณ์) วันที่ 11 กันยายน 2543.
_____. ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย สัมภาษณ์. 11 กันยายน 2543.
- พิทยาธรี. (2536). มรดก. Life & Décor, 2 (18), 128-133.
- พิพิธภัณฑ์โขน วังสวนผักกาด. (2541). อัคราณา.
- พิมพ์ปราโมทย์. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). Design Principles. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง. อัคราณา.
- _____. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). Visual perception. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง. อัคราณา.
- พิลาส สุภังค์วงษ์. (2531). หลักการออกแบบงานสถาปัตยกรรม. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ภัทรชัย แสงดอกไม้. อาจารย์ 1 ระดับ 4 (สัมภาษณ์) วันที่ 1 ธันวาคม 2543
- ยรู กมลเสรีรัตน์. (2540). คุณชายหุ่นกระบอก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- เขาวนุช เวศร์ภาดา, พัชรี สกสวัสดิ์เมฆินทร์ และสน ศรีมาตรัง. (2540). หุ่นละครเล็ก สี่สีลาศิลป์ สืบทอดจิตวิญญาณไทย. กรุงเทพฯ : แพลน โมทีฟ.
- ราชธรรมนิเทศ, พระ (ระบบ จูติญาโณ). (2536). ประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนา. (พิมพ์ครั้งที่ 3).
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สภาการศึกษามหาจุฬาราชวิทยาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ราตรี บัวประดิษฐ์. (2542). แนวทางการจัดแสดงนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เรือพระราชพิธี. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวัฒนธรรมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เลอสม สถาปิตานนท์. (2537). การออกแบบคืออะไร. กรุงเทพฯ : กราฟฟิคแอนด์ ฟันดิเคชั่น.

- วัฒนธรรม จุฑาวิภาค. (2542). ศิลปะการจัดนิทรรศการ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วันทนี ม่วงบุญ. นักวิชาการละครและดนตรี 8 (สัมภาษณ์) วันที่ 6 ธันวาคม 2543.
 _____ (2539). ลักษณะประติมานวิทยาของหุ่นเรื่องรามเกียรติ์. กรุงเทพฯ : สถาบันนาฏดุริยางคศิลป์ กรมศิลปากร.
- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2527). 5 นาทีกับศิลป์ไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ปาณา สำนักพิมพ์.
 _____ (2529). ศิลปะไทยที่น่ารู้. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ เมืองโบราณ.
 _____ (2542). โลกศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ ดันอ้อ จำกัด.
- วิมลสิทธิ์ หรขางกูร. (2541). พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อมมูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการออกแบบและวางแผน. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิญญู เอมประณีตร. (2536). พิพิธภัณฑน์หุ่นขี้ผึ้งไทยมิติใหม่ของการสร้างสรรค์วัฒนธรรม. สารนิพนธ์ ประกอบการสัมมนาผู้บริหารวัฒนธรรมระดับสูง รุ่น 2 เดือนพฤษภาคม 2536.
- ศักดิ์ ปั้นแห่งเพชร. (2535). การศึกษาวិวัฒนาการหุ่นกระบอกไทย : สืบค้นบ้านภูมิภาคตะวันตก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศิริวัฒนา.
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. หุ่นกระบอกไทย. กรุงเทพฯ : สมใจการพิมพ์.
- สฎีพิเศษ. (2542). สารสัมพันธ์มูลนิธิภูมิปัญญา-พันธุ์ทิพย์ 3 (8), 10-11.
- สงวน รอดบุญ. (2533). ศิลปะกับมนุษย์. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์.
- สน ศรีมาดรงค์. (2521). หุ่นไทย. กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์.
- สมชาย สุกัลักษณ์ อำไพพร. นายช่างศิลปกรรม 4 (สัมภาษณ์) วันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2543.
- สวรรณค์ ตั้งตรงสิทธิกุล. (2540). การเสนอแนะเพื่อออกแบบศูนย์ประวัติศาสตร์รัตนโกสินทร์.
 วิทยานิพนธ์ ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสถาปัตยกรรมภายใน บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
 _____ นักร้องแบบพิพิธภัณฑน์ (สัมภาษณ์) กุมภาพันธ์ 2544.
- สันติ เล็กสุขุม และคนอื่น ๆ. (2535). เอกสารการสอนชุดวิชาหน่วยที่ 6-10 ศิลปะกับสังคมไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สุโขทัยธรรมาราช.
 _____ (2535). เอกสารการสอนชุดวิชาหน่วยที่ 11-15 ศิลปะกับสังคมไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สุโขทัยธรรมาราช.
 _____ (2535). เอกสารการสอนชุดวิชาหน่วยที่ 1-5 ศิลปะกับสังคมไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สุโขทัยธรรมาราช.

- สำนัก โบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรมศิลปากร. (2543). ภูมิปัญญาไทยในงานศิลป์ถิ่นเมืองกรุง. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (บรรณาธิการ). (2540). การละเล่นของไทย. กรุงเทพฯ : บริษัท พิงแสมส พริ้นติ้งเซ็นเตอร์ จำกัด.
- สุนิสา มั่นคง. (2543). การขุดแต่งโบราณสถานภายในเขตพระราชวังบวรสถานมงคล (วังหน้า) ที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์. ศิลปากร 43, (1), 55-67.
- สุรัตน์ จงดา. อาจารย์ 1 ระดับ 4 (สัมภาษณ์) วันที่ 6 ธันวาคม 2543.
- สุวนัน ขวัญทอง. (2543). การศึกษาประวัติสำนักงานผู้ดูแลนักเรียนไทยในสหราชอาณาจักรเพื่อการจัดแสดงนิทรรศการอนุสรณ์สามัคคีสมาคม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวัฒนธรรมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุวรรณี อุดมผล. (2528). วรรณกรรมการแสดงของไทย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ประกายพริก.
- อนุชา แผงเกสร. (2541). การศึกษารูปแบบมาตรฐานการวางผังและการออกแบบตกแต่งภายในสำนักงาน บริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน) ในต่างประเทศ. วิทยานิพนธ์ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสถาปัตยกรรมภายใน บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- อรดา สิงห์เดชาชัย. (2539). การออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑสถานสัตว์โลกล้านปี ภูเก็ต อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัด กาฬสินธุ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาออกแบบอุตสาหกรรมบัณฑิต, ภาควิชาการ ออกแบบอุตสาหกรรมบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรศิริ ปาณินท์. (2517). ส่วนประกอบที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อาทิตยา จันทะวงษ์. (2540). บทบาทของหอศิลป์แห่งชาติในการเผยแพร่ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวัฒนธรรมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อาทิตยา จันทะวงษ์. ผู้อำนวยการหอศิลป์มารี๊ พิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาด (สัมภาษณ์) กันยายน 2543.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2527). การออกแบบ. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- _____. (2528). ศิลปะกับมนุษย์. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- Dube, P. (1995). Exhibition to see, Exhibiting to know. Museum International, 1 (47), 4.
- Eilean, Hooper. (1994). Museum and Their visitors. Great Britain.
- Mathews, Geoff. (1991). Museum and Art Galleries. Great Britain : Courier International LTD.

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). Human Dimension & Interior Space. New York : Watson-Guptill.

Ramanlal, S., J.P. (1978), So You Want Good Museum Exhibition. Baroda : University of

Winters, B. (1986). Architecture is elementary. United States of America : Utah Heritage Foundation.



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ

นางสาวอินทรา ฉลาดปฐุ

วัน เดือน ปีเกิด

28 กุมภาพันธ์ 2514

สถานที่เกิด

กรุงเทพมหานคร

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2531 – 2534

ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาเอกเครื่องเคลือบดินเผา มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2541 – 2544

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเอกวัฒนธรรมศึกษา

แขนงวิชาพิพิธภัณฑ์ศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล

ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน

ประกอบอาชีพอิสระ

Executive Summary

A Guidance For Exhibition Design of The Viceregal Puppets

A summary of Abstract

To date, the exhibition of The Viceregal puppets at the Taksinapimuk Hall, National Museum, Bangkok, has not presented the essence and relevant arts of the puppet exhibition. An audience might not be able to conceptualize all of the various stories. The objective of this research was to present a guideline to design an exhibition of the Viceregal puppets.

The methods used were interpretations of historical background and important features to identify the Viceregal puppets. This study used primary and secondary documents combined with interview from experts on puppets, mask-plays, and plays and also interviewees of the exhibition designers.

○ The following were the results of the study :

It revealed a historical background, making, puppeteering as well as conceptioning and preparing an exhibition. This was the basis to design the exhibition. However, the concept in analysis concerned communication to encode all stories through media. It revealed that materials or the Viceregal puppets were able to tell the story by using a suitable interpretation and transference of meaning.

It was found that there were some limitations in preparing the exhibition at the Taksinapimuk Hall in the National Museum. The layout of the Wasantapimarn Hall was conceptually used to design an exhibition.

The "Theme" of an exhibition was set in four topics : 1) The legend of Thai puppets, traditional Thai entertainment, 2) The Viceregal puppets : Fine Arts of Bowornsatarn Mongkol Palace, 3) Ramayana in the show and 4) The intelligence of Thai craftsman in the Viceregal puppets. Then the researcher imagined the presentation and then determined the media to express ideas of the story. The process of expressing the story was vital since the steps to successful design depends heavily on interpretation by subjective thought, into objective presentation. These steps needed three crucial factors : firstly, images to be linkages in creating mutual understandings between curators and exhibition designers, secondly, a psychology of human perception, and thirdly, the design of human manner relevant to the human anatomy as well.

It is suggested that media design could be concerned closely with the audience's perception because media inserts draw attention from the audience in order to understand the whole story. However, all of these factors must support and must correspond to each other in order to reach a successful exhibition as planned.

1. Introduction

The purpose of this studying is to presents an approach of the exhibition design for the Viceregal puppets collection in Bowornsatarn Mongkol palace, by using historical, interpretation, approach to visualize predominant story of the Viceregal puppets from the past to present day. I will also study the new concept of exhibition design which included the theory of museology and theory of psychological of perception.

The research will be based on analysis of primary - secondary documents, and also interview, the expert in each fields, such as puppet makers, dramatics, exhibition designer, who can clarified the history, technique for performance and basis concept for displaying the puppet, and also considered that Tassanapimook Hall, there are limited in many ways. So, researcher used area and floor plan of Wasantapiman Hall for instead of this project, thematic approach to presents the story and divided content in four topics, the exhibition guidance are as follows :

- A. History of Thai puppets and the house of entertainment.
- B. The Viceregal puppets : Fine arts of Bowornsatarn Mongkol palace.
- C. Story of Ramayama episode and theatre.
- D. Thai wisdom and intellectual in the Viceregal puppets workmanship.

From the studying, I found that the process of interpretation and analyzing contents is important to the design. An image is used to combine between forms and contents which can reconcile between museologist and exhibition designer for coordination. Besides this, the relation between objects and surrounding, size of objects and human body, effect to perception and important to the design.

However, all these elements should to supported and harmonized to each others which lead to the success exhibition.

2. Objects

- 2.1 The legend of Thai puppets, Thai traditional entertainment.
- 2.2 The Viceregal puppets : Fine Arts of Bowornsatarn Mongkol Palace
- 2.3 Ramayana in the show
- 2.4 The intelligence of Thai craftsman in the Viceregal puppets

3. Materials and Methods

This study is based on analysis by researching from the document, in-depth interview, with historical interpretation method, as well as the use of communication theory, psychological perception theory for transmit content to form the exhibition.

3.1 Documentary and exhibition guideline

- 3.1.1 Theories and concepts of exhibiting an exhibition
- 3.1.2 Information regarding the historical development of Thai puppets since Ayudhaya period to Rattanakosin period

3.1.3 Information from studying in Suan Pakkard Museum (Khon Galleries), Thai Imageries Museum.

3.1.4 Real fact from document, interview which included 3 topics above. The collecting as to get insight the history of Thai puppets. The main information obtained from books, thesis, magazines, and so on. The types of information can be classified as follow :

3.1.4.1 Evidence from old items

3.1.4.2 Documentary information concern the background history of Thai puppets.

3.1.4.3 Theories and concept ideas about exhibiting an exhibition

3.2 Oral history

This information will be gained from interviewee who were involved in the puppets performance or puppets studying which they can be classified in 3 topics, that are as follow :

3.2.1 The professor and expert in Thai drama and puppet performance

3.2.1.1 Somchai Supaluck-umpai

3.2.1.2 Pattarachai Saengdokmai

3.2.1.3 Surat Chongda

3.2.1.4 Pramet Boonyachai

3.2.1.5 Wantanee Mungboon

3.3 Artists and craftsmans

3.3.1 Somchai Supaluck-umpai

3.3.2 Pattarachai Saengdokmai

3.4 The example of exhibition designers

3.4.1 Chatchai Indrachot

3.4.2 Sawan Tangtrongsitthikul

3.4.3 Prapassorn Phosrithong

3.4.4 Atitaya Chantawong

3.4.5 Pithule Phitayakornsilp

3.5 Information from the audiences or museum visitors

3.6 Analysis

Based on documents analysis. We can categorized the exhibition in to 4 major topics.

3.6.1 The legend of Thai puppets, Thai tradition entertainment

3.6.2 "Hun Wang Na" puppets or The Vicergal puppets : Fine arts of Bowornsatarn Mongkol Palace

3.6.3 Ramayana in the show

3.6.4 The intelligence of Thai craftsman in the Vicergal puppets

4. Results

The attraction of exhibition become more important for museum nowadays, not only the architecture or worth seeing objects but also the approach for exhibition. Trend of new museum exhibition are not engage only beauty of setting or its' decoration, but the exhibition designer should to closely co-ordinate with the curator to discover the approach that can encourage the curiosity, attractiveness, liveliness and also can communicate the meaning in expected direction.

National Museum in Thailand is the most famous for a long history, the museum has founded since the early of Rattanakosin period. There are many precious and great worth invaluable objects are being displayed. Most collections are shown in traditional style, but storage in the glass-window cases with labels. This kind of exhibition missed some important message of story, such as function in its space and time. Otherwise the exhibition of this type are passived, lacked liveliness and not up to date.

The collection of "Hun Wang Na puppets" or The Viceregal puppets are exhibited in National Museum galleries that created by The Royal Crown Prince "Kromprarajawangboworn Wichaicharn".

The set of these puppets are characters of Ramayana episode, each of them is a fine craftsmanship. These puppets are separated in two groups.

The first group has 53 puppets which almost perfect condition.
The second group has about 100 puppets which are being renovated.

Both groups showing in glass cases in storage approach.

In this case, I will present an approach to redesign the exhibition of Hun Wang Na puppets or The Viceregal puppets which can be a suggestive idea for the collections in Taksinapimook Hall, National Museum, Bangkok.

5. Discussion

5.1 The legend of Thai puppets. Thai tradition entertainment.

The legend told about theatre in the ancient period. Thai theatre can categorized into two major groups

5.1.1 Theatre with actors

5.1.2 The puppets theatre

It was found that Thai puppets (Hun Laung) related to Thai social life since the middle of Ayudhaya period. From the document, they had developed and prospered from Ayudhaya to Rattanakosin period. In Rattanakosin period, King Rama the 2nd carved Phayarak Yai and Phayarak Noi by himself, until in the reign of King Rama the 5th, Hun Wang Na or The Viceregal puppets had emerged and also the different kinds of puppets.

In this period, Thai puppets had declined by technology from the other culture. Afterward was found that Hun Wang Na or The Viceregal had shown in occasion with others kinds of theatre for entertainment.

5.2 Hun Wang Na or The Viceregal puppets : Fine arts of Bowornsatarn Mongkol Palace.

In this part the contents are concerned to emergency

Hun Wang Na or The Viceregal puppets had original created by The Royal Crown Prince of Bowornwichaicharn, who was the eldest prince of King Prapinklao and talented in craftwork. Hun Wang Na or The Viceregal puppets has influenced and developed from Hun Luang considered mixing of 5 kinds of arts and science :

- 5.2.1 Painting and sculpture
- 5.2.2 Craftwork
- 5.2.3 Mechanical and dynamic performance
- 5.2.4 Drama and music
- 5.2.5 Novel and poem

Besides, Hun Wang Na or The Viceregal puppets had applied technique from Khon and classical dance. Next to Hun Wang Na or The Viceregal puppets influenced to Hun Krabok and Hun Lakorn Lek which has less mechanic and complicated.

5.3 Ramayana in the show

Hun Wang Na or The Viceregal puppets are royal theatre and usually play in front of the king or the member of royal Thai relative form supposition, Ramayana episode is the famous story about Avatara or reincarnation of Pra Narajana to defeat the demon and evil in Thai beliefs. All kings are regarded as god who reincarnated to the same poverty. This Ramayana episode are implied to salute the king and royal relative.

5.4 The intelligence of Thai craftsman in The Viceregal puppets

Hun Wang Na or The Viceegal puppets have reflected the Thai craftsmanship. In Thai beliefs, the royal are represented the glory of the long period.

6. Conclusion

From this case, I intent to present the approach for exhibiting which can exhibit culture and communicate message in many aspect such as history and social context. Moreover, I purpose to suggest idea for exhibition in Taksinapimook Hall which could be more attracted and encourage for visitors to involve in enthusiastically presentation.



7. Suggestion

First, images to be linkages in creating mutual understandings between curators and exhibition designers.

Second, a psychology of human perception.

Third, the design of human manner relevant to the human anatomy as well.

It is suggested that the media design could be concerned closely with the audience's perception because media inserts draw attention from the audience in order to understand the whole story. However, all of these factors must support and must correspond to each other for reaching a success in the planned exhibition.

