

การจัดการรูปแบบและเนื้อหาของนิทรรศการที่สัมพันธ์กับการรับรู้ ด้วยพหุสัมผัสของนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วเชียงใหม่

The Arrangement of the Form and Content of the Exhibition in Relation to the Multisensory Perception of the Exhibition in the Shanghai Museum of Glass

วันที่รับบทความ: 17 มีนาคม 2566

วันที่แก้ไขบทความ: 19 เมษายน 2566

วันที่ตอบรับบทความ: 26 เมษายน 2566

หลี่ หลินหลิน¹

สุริยะ ฉายเจริญ²

สุชาติ เกาทอง³

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและวิเคราะห์การจัดการพหุสัมผัสของนิทรรศการที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์แก้วเชียงใหม่ โดยเปรียบเทียบการจัดแสดงนิทรรศการในด้านรูปแบบและเนื้อหาของนิทรรศการที่สัมพันธ์กับการรับรู้ด้วยพหุสัมผัสของ 1) นิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์ 2) นิทรรศการศิลปะแกล์: กรีน และ 3) นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็ก ซึ่งจากการวิเคราะห์ พบว่า รูปแบบทางกายภาพของนิทรรศการมีลักษณะที่แตกต่างไปตามเนื้อหาและการออกแบบนิทรรศการ แต่มีลักษณะร่วมคือการเน้นไปที่เทคโนโลยีการสร้างสรรค์แก้วที่เป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่มีการสร้างสรรค์มาอย่างยาวนาน ส่วนเนื้อหาของนิทรรศการมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับแนวความคิดของภัณฑารักษ์เป็นตัวแปรสำคัญ โดยแต่ละนิทรรศการมีการนำเสนอที่สอดคล้องกับความหมายของการเป็นพิพิธภัณฑ์แก้วและการรับรู้ด้วยพหุสัมผัสของแต่ละนิทรรศการมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับรูปแบบทางกายภาพ เนื้อหาของนิทรรศการ และกลุ่มเป้าหมายของผู้ชม โดยนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็กจะเน้นการจัดนิทรรศการและกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้นการรับรู้แบบพหุสัมผัสมากที่สุด ซึ่งสิ่งนี้สอดคล้องกับการจัดนิทรรศการที่เน้นไปที่การที่ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมกับพื้นที่ในการจัดนิทรรศการ อันเป็นแนวทางสำคัญในการจัดการศิลปกรรมในยุคปัจจุบัน

คำสำคัญ: นิทรรศการ การรับรู้ พหุสัมผัส พิพิธภัณฑ์แก้วเชียงใหม่

¹ นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
e-mail: 1748941503@qq.com

² อาจารย์ ดร. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
e-mail: jumpsuri@gmail.com

³ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
e-mail: thaotong.9@gmail.com

The Arrangement of the Form and Content of the Exhibition in Relation to the Multisensory Perception of the Exhibition in the Shanghai Museum of Glass

Received: March 17, 2023

Revised: April 19, 2023

Accepted: April 26, 2023

Li Linlin ¹

Suriya Chayacharoen ²

Suchat Thaothong ³

Abstract

This article aims to explore and analyze the multisensory arrangement of the exhibitions displayed in the Shanghai Museum of Glass by comparing the exhibitions in terms of the form and content of the exhibitions in relation to the multisensory perception of 1) Shadow of Your Shadow Exhibition 2) Color Lab: Green Exhibition and 3) an exhibition in the Kids Museum of Glass. According to the analysis, the physical form of the exhibition differs according to the content and design of the exhibition. However, they have one thing in common, focusing on the technology of glass creation, which is an art form that has been created for a long time. As for the content of the exhibition, there are differences depending on the curator's concept as an important variable. Each exhibition has a presentation that corresponds to what it means to be a glass museum. And the multisensory perception of each exhibition is different depending on the physical form, the content of the exhibition and target audience.. The exhibits in the Kids Glass Museum will focus on exhibitions and activities that stimulate multi-sensory perception as much as possible. This is consistent with exhibitions that focus on audience engagement with the exhibition space and it is an important guideline in the management of fine arts in the modern age.

Keywords: exhibition, perception, multisensory, Shanghai Museum of Glass

¹ Doctoral student, Faculty of Fine and Applied Arts, Bangkokthonburi University
e-mail: 1748941503@qq.com

² Lecture, Faculty of Fine and Applied Arts, Bangkokthonburi University
e-mail: jumpsuri@gmail.com

³ Emeritus Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Bangkokthonburi University
e-mail: thaothongs.9@gmail.com

บทนำ

ปัจจุบันกิจกรรมเชิงพฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการเป็นตัวแปรสำคัญในกิจกรรมการรับรู้และประสบการณ์ทั้งหมดในพิพิธภัณฑ์ การใช้พหุสัมผัส (multisensory) ของผู้เข้าชมในนิทรรศการจึงเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นการรับรู้นิทรรศการได้ด้วยการใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายมากกว่าแค่การมองแต่เพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ยังกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในเชิงการรับรู้อื่น ๆ ประกอบด้วย การรับรู้ผ่านการมองเห็น การรับรู้ผ่านการได้ยิน และการรับรู้จากการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยมีอุปกรณ์และฉากต่าง ๆ ในนิทรรศการเป็นเครื่องมือที่เป็นสื่อในการกระตุ้นประสาทสัมผัสต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเกิดขึ้นภายใต้การทำงานร่วมกันของหน่วยงานต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์ที่ถูกกำหนดขึ้นจากเนื้อหาหลักของนิทรรศการ (Theme) ซึ่งแนวคิดของการตลาดที่ให้ความสำคัญกับการรับรู้จากประสาทสัมผัสนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงความคิดสำหรับมิติการรับรู้นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ โดยสิ่งเหล่านี้ช่วยสนับสนุนการเข้าชมนิทรรศการของผู้เข้าชมด้วยวิธีการเชิงบูรณาการทางด้านการรับรู้เข้ากับแนวคิดด้านการจัดนิทรรศการ ซึ่งมีส่วนสำคัญที่สัมพันธ์กับการจัดการด้านพิพิธภัณฑ์ที่มีนิทรรศการเป็นกิจกรรมหลักที่สำคัญของพิพิธภัณฑ์ด้วย

สภาพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ หรือ International Council of Museums (2022) ได้นิยามพิพิธภัณฑ์หรือ museum ว่าเป็นสถาบันถาวรที่ไม่แสวงหาผลกำไร (not-for-profit) ให้บริการแก่สังคม มีหน้าที่ในการทำการวิจัย รวบรวม อนุรักษ์ ตีความ และจัดแสดงมรดกที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ พิพิธภัณฑ์ที่เปิดให้ประชาชนทั่วไปเข้าถึงได้และมีส่วนร่วมส่งเสริมความหลากหลายและความยั่งยืน พวกเขาดำเนินงานและสื่อสารอย่างมีจริยธรรม เป็นมืออาชีพ และมีส่วนร่วมของชุมชน นำเสนอประสบการณ์ที่หลากหลายสำหรับการศึกษาค้นคว้า ความเพลิดเพลิน การไตร่ตรอง และการแบ่งปันความรู้ (knowledge sharing) ซึ่งจากคำนิยามนี้ พิพิธภัณฑ์มีบทบาทเฉพาะในฐานะศูนย์กลางวัฒนธรรมในการนำเสนอ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้

ส่วนพิพิธภัณฑ์แก้ว (Museum of Glass) หมายถึง พิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงและมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับผลงานสร้างสรรค์ สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรมทางวัตถุที่สร้างขึ้นมาเป็นเครื่องแก้วในลักษณะต่าง ๆ โดย พันธกิจของ Museum of Glass คือการจุดประกายความคิดสร้างสรรค์และยกระดับการสร้างสรรคแก้วให้เกิดเป็นสิ่งที่มีความสุนทรีย์และความน่าสนใจให้กับผู้คน (Museum of Glass, 2023)

สำหรับบทความนี้มีเป้าหมายสำคัญในการสำรวจและวิเคราะห์การจัดการพหุสัมผัสของนิทรรศการที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ (Shanghai Museum of Glass) ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์แก้วที่มีชื่อเสียงที่สุดในสาธารณรัฐประชาชนจีน โดยผู้วิจัยทำการศึกษาในลักษณะของการยกเป็นกรณีศึกษานิทรรศการที่จัดขึ้นในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ที่สัมพันธ์กับการรับรู้ด้วยพหุสัมผัสที่เป็นส่วนสำคัญของการออกแบบนิทรรศการในปัจจุบันที่เน้นให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วม วัตถุที่จัดแสดงด้วยวิธีการที่หลากหลายอันเป็นการกระตุ้นประสบการณ์ของผู้เข้าชมนิทรรศการได้ดีกว่าการใช้ประสาทสัมผัสด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น

วัตถุประสงค์

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและวิเคราะห์การจัดการพหุสัมผัสของนิทรรศการที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์แก้วเชียงใหม่ โดยเปรียบเทียบการจัดแสดงนิทรรศการในด้านรูปแบบและเนื้อหาของนิทรรศการที่สัมพันธ์กับการรับรู้ด้วยพหุสัมผัสของนิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์ (Shadow of Your Shadow Exhibition) นิทรรศการคัลเลอร์แล็บ: กรีน (Color Lab: Green Exhibition) และนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็ก (An exhibition in the Kids Museum of Glass)

ขอบเขตของการวิเคราะห์

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดัชนีนิพนธ์เรื่อง การจัดการพหุสัมผัสเพื่อมิติของการรับรู้นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้ว (Multi-sensory management for the dimension of exhibition perception in the glass museum) โดยสำรวจ รวบรวม ศึกษา และวิเคราะห์การจัดการพหุสัมผัสของนิทรรศการที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์แก้วเชียงใหม่ จากการทบทวนข้อมูลในหนังสือ บทความวิชาการ วิจัย เอกสารที่เกี่ยวข้อง เว็บไซต์ และแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เฉพาะกรณีศึกษา 3 นิทรรศการเท่านั้น คือ 1) นิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์ 2) นิทรรศการคัลเลอร์แล็บ: กรีน และ 3) นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็ก

แนวคิดเกี่ยวกับพหุสัมผัส

ไดอาน อักเคอร์แมน (Ackerman, 1990, pp. 18-20) อธิบายไว้ในหนังสือประวัติศาสตร์ธรรมชาติของประสาทสัมผัส (A Natural History of the Senses) ว่า แม้ว่าการศึกษาของตะวันตกจะให้ความสำคัญกับประสาทสัมผัสทั้งห้า (การมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การรับรส และการสัมผัส) แต่ก็ได้มีการวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้ว่าประสาทสัมผัสที่หกที่เกี่ยวกับการคิดและการรู้สึกทางอารมณ์ (จิตใจ) เป็นสิ่งที่สำคัญที่บูรณาการปรากฏการณ์ทางด้านกายภาพกับจิตนาการเข้าด้วยกัน ซึ่งกล่าวได้ว่าการศึกษาประสาทสัมผัสเป็นเรื่องของการทำความเข้าใจการทำงานของจิตนาการที่เกิดขึ้น การตีความวัฒนธรรม และบริบทต่าง ๆ

ทั้งนี้พหุสัมผัสไม่ได้หมายความว่าแค่ประเด็นเรื่องประสาทสัมผัสทางชีววิทยาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงประสบการณ์ของประสาทสัมผัสที่เกิดขึ้นด้วย โดยที่ผลจากการกระทำทางกายภาพต่อวัตถุของมนุษย์มีส่วนก่อตัวในเรื่องของการรับรู้และความคิดในภาพรวมของสังคมที่มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ของผู้คนกับความพึงพอใจต่อวัตถุ สิ่งนี้ได้กล่าวอย่างชัดเจนในกรณีของจอร์จ ลาคอฟฟ์ และมาร์ค จอห์นสัน ได้ระบุไว้ในหนังสือชื่อ Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought ว่า “การเป็นตัวแทนของสังคมมนุษย์มีพื้นฐานจากประสาทสัมผัสเป็นที่ตั้ง” (Lakoff & Johnson, 1999, p. 45) และในทางกลับกันปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทางร่างกายเองก็ได้รับอิทธิพลมาจากการทำงานของวัตถุ (object) ร่างกาย (body) และจิตใจ (mind) ของมนุษย์ด้วย อาจกล่าวได้ว่าการทำงานของวัตถุ ร่างกายและจิตเจ้านั้นเกิดจากปฏิกิริยาเชิงบูรณาการที่สะท้อนประสาทสัมผัสของมนุษย์อันก่อตัวเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นเป็นประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่สลับกันไปมา

พหุสัมพันธ์หรือการทำงานของประสาทสัมผัสที่หลากหลายนั้นสามารถสรุปได้ว่าเป็นการใช้ประสาทสัมผัสตั้งแต่สองอย่างขึ้นไปสำหรับส่งเสริมให้เกิดการรับรู้ เช่น การมองเห็นร่วมกับการได้ยิน การสัมผัส และการรับรู้ทางประสาทสัมผัสอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประสาทสัมผัสเป็นส่วนของการรับรู้ที่สัมพันธ์กับการทำงานของสมองในการกระตุ้นการรับรู้ การคาดการณ์ และการตั้งสมมุติฐานความเป็นจริงที่จะพัฒนาเป็นประสบการณ์ของมนุษย์แต่ละคน

ลักษณะสำคัญของพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้

พิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ (Shanghai Museum of Glass) ตั้งอยู่เลขที่ 685 ถนนฉางเจียงตะวันตก (West Changjiang Road) เขตเป่าซาน (Baoshan District) เซี่ยงไฮ้ สาธารณรัฐประชาชนจีน เปิดอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม ค.ศ. 2011 โดยเซี่ยงไฮ้ถือเป็นหนึ่งในภูมิภาคที่มีการพัฒนาอุตสาหกรรมแก้วของจีนมากที่สุดจากก่อนยุคอุตสาหกรรมจนถึงยุคหลังอุตสาหกรรม จนนำมาสู่การปรับปรุงพื้นที่อุตสาหกรรมให้กลายเป็นพิพิธภัณฑ์ด้วยการออกแบบที่ประยุกต์โรงงานเครื่องแก้วเซี่ยงไฮ้หมายเลข 1 (Shanghai Glass Instrument Factory No. 1) ให้กลายเป็นพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ (ภาพที่ 1)

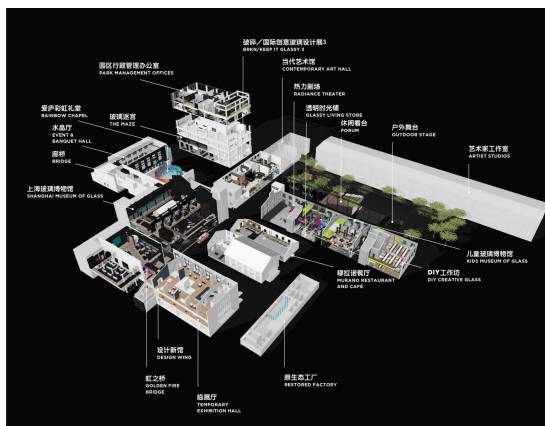


ภาพที่ 1 พิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ (Shanghai Museum of Glass)
ที่มา: Museum of the world (2023)

สำหรับพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้มีแนวคิดการออกแบบพิพิธภัณฑ์ด้วยนิยามที่มีนัยของการแสดงออกความเป็นได้ที่ไม่สิ้นสุดของการสร้างสรรค์เครื่องแก้ว พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ได้รับการสร้างขึ้นจากการเปลี่ยนหน้าที่ของโรงงานอุตสาหกรรมแก้วในอดีตสู่พิพิธภัณฑ์อันเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ในปัจจุบันที่สะท้อนถึงสุนทรียภาพของเครื่องแก้วในรูปแบบที่หลากหลายทั้งรูปแบบที่คุ้นชินไปจนถึงงานสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ในพื้นที่เดียวกันเพื่อสลายเส้นแบ่งความน่าฉงนของอุตสาหกรรมแก้วให้กลายเป็นความรู้สาธารณะที่ผสมผสานสุนทรียภาพของวัตถุที่จัดแสดง

พิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ใช้รูปแบบและการแสดงออกทางสถาปัตยกรรมที่เรียบง่ายเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่สว่างและสง่างาม แสดงออกถึงศิลปะและคุณค่าที่สำคัญจากแก้วอย่างน่าสนใจ การออกแบบบอเนกประสงค์ของพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ครอบคลุมพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ (exhibition spaces) การสาธิตการทำแก้วด้วยความร้อน (hot glass demonstrations) การอบรมเชิงปฏิบัติการ (workshops) พื้นที่บรรยาย (lecture spaces) ห้องสมุด ร้านกาแฟ พื้นที่จัดกิจกรรม (event spaces) ร้านค้า พื้นที่สาธารณะ และอื่น ๆ อีกมากมาย (ภาพที่ 2)

แนวคิดสำคัญของพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ คือ การที่นิยามวัตถุที่จัดแสดงเป็นลักษณะของสิ่งที่เป็นกายภาพของพิพิธภัณฑ์ แต่คน (หรือผู้เข้าชม) เป็นจิตวิญญาณที่มีชีวิตของพิพิธภัณฑ์ สิ่งนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิสัยทัศน์ของพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ที่มีเป้าหมายในการพัฒนาให้เป็นพื้นที่ที่สาธารณชนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ สัมผัส และแบ่งปัน พิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ไม่ใช่แค่สถาบันที่เป็นพิพิธภัณฑ์ในความหมายเพียงแค่ว่าเก็บสะสมวัตถุ แต่เป็นสถานที่ที่สาธารณชนและชุมชนสามารถมีส่วนร่วม ผู้คนและพิพิธภัณฑ์มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกัน ซึ่งเป้าหมายสูงสุดก็คือเป้าหมายในการสร้างวิถีชีวิตของพิพิธภัณฑ์ให้เกิดขึ้นและทำให้พิพิธภัณฑ์มีหน้าที่ทางสังคมและมีความใกล้ชิดกับสังคมมากขึ้นในการเสริมสร้างความรู้สึกร่วมกันของประชาชนในฐานะของการเป็นเจ้าของพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 2 ภาพจำลองส่วนต่าง ๆ ของพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้
ที่มา: Shanghai Museum of Glass (2023)

เว็บไซต์ของซีเอ็นเอ็น (CNN) ชี้ว่า พิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้เป็นหนึ่งในสามพิพิธภัณฑ์ที่ต้องไปเยี่ยมชมในสาธารณรัฐประชาชนจีน โดยที่พิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้นำเสนอนิทรรศการที่น่าประทับใจในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ตั้งแต่ นิทรรศการศิลปะแก้วเชิงวิชาการโดยศิลปินทั้งในและต่างประเทศ นิทรรศการแก้วโบราณ (ancient glass themed exhibition) นิทรรศการ Keep It Glassy และนิทรรศการข้ามพรมแดน (the cross-border “Annealing” series exhibition) โดยนิทรรศการจะบูรณาการผลงานสร้างสรรค์เครื่องแก้วกับนัยทางด้านศิลปะร่วมสมัยเข้าด้วยกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการทลายพรมแดนของ

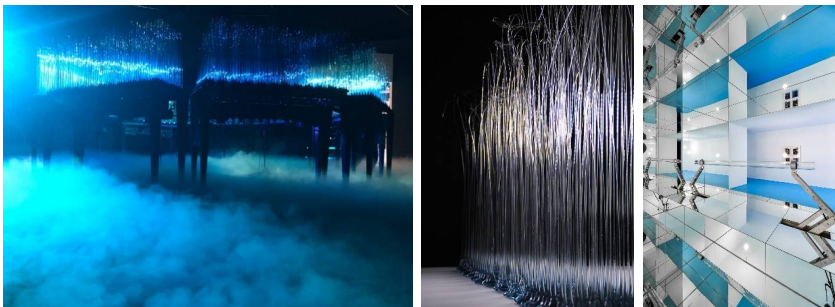
ศาสตร์สาขาทางด้านศิลปกรรมด้วยการทำให้ศิลปะและการออกแบบแก้วข้ามพรมแดนทั้งในด้านของเวลา พื้นที่ วัฒนธรรม และภาษา และนำเสนอต่อผู้ชมสาธารณะในรูปแบบที่หลากหลาย (Shanghai Museum of Glass, 2023)

กรณีศึกษาพหุสัมพันธ์ในนิทรรศการที่จัดในพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้

ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำมาเป็นกรณีศึกษาพหุสัมพันธ์ในนิทรรศการที่จัดในพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ จำนวน 3 นิทรรศการ เพื่อนำมาเปรียบเทียบในด้านรูปแบบและเนื้อหาของนิทรรศการที่สัมพันธ์กับการรับรู้ด้วยพหุสัมพันธ์ ซึ่งได้แก่ 1) นิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์ 2) นิทรรศการคัลเลอร์แกล์: กรีน และ 3) นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็ก

นิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์

นิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์ (Shadow of Your Shadow Exhibition) จัดแสดงระหว่างวันที่ 30 เมษายน-10 ตุลาคม ค.ศ. 2021 โดยมีแคธี หยาง (Cathye Yang) เป็นภัณฑารักษ์ของนิทรรศการ ซึ่งแสดงผลงานการติดตั้งขนาดใหญ่ 6 ชิ้นของศิลปิน 6 คน นอกเหนือจากการนำผลงานสะสมของพิพิธภัณฑ์เองมาจัดแสดง โดยนิทรรศการนี้แสดงออกอย่างอสังการด้วยอารมณ์แบบลึกลับและสร้างความประทับใจให้กับผู้เข้าชมในบรรยากาศที่ลึกลับและยาวนาน การเคลื่อนไหววัตถุที่จัดแสดง (terrestrial locomotion) หมุนวนสลับไปมาเหมือนการโคจรของดวงดาวในระบบสุริยะจักรวาล ซึ่งสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่รับรู้ในเชิงนามธรรมมากกว่าอธิบายเชิงรูปธรรม เสมือนให้ผู้เข้าชมได้เกิดการรับรู้และขบคิดที่ได้รับจากพหุสัมพันธ์ของตัวเอง (Shanghai Museum of Glass Annual Report, 2021) (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3 นิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์ (Shadow of Your Shadow Exhibition)
ที่มา: Shanghai Museum of Glass (2023)

ผู้วิจัย เห็นว่า ผลงานใช้รูปแบบการติดตั้งแบบศิลปะจัดวางในพื้นที่จริงที่อาศัยความมืดของห้องจัดแสดงงาน แสงสีของไฟที่ถูกนำมาใช้อย่างหลากหลายเพื่อส่งเสริมให้วัตถุที่ทำด้วยแก้วเกิดปฏิกิริยาของการมองเห็นที่เคลื่อนไหวอย่างลึกลับราวกับการโคจรของจักรวาล การใช้ดีไอเอเข้ามามีส่วนร่วมกับ

นิทรรศการสร้างความน่าสนใจในรูปแบบที่ต่างจากการจัดแสดงวัตถุแต่เพียงอย่างเดียว วัตถุจัดแสดงยังมีลักษณะตอบโต้กับพหุสัมพันธ์ด้วยการที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมนิทรรศการเข้ามามีส่วนร่วมกับวัตถุจัดแสดงด้วยการจัดวางในพื้นที่ที่มากกว่าติดตั้งบนผนังและพื้น รวมไปถึงการสร้างบรรยากาศด้วยหมอกควันเทียมที่สร้างความลึกลับเพิ่มเติมให้กับบรรยากาศของนิทรรศการ สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้นิทรรศการนี้ไม่ใช่เพียงแค่การจัดนิทรรศการด้วยการนำเสนอวัตถุอย่างเดียวนอกจากนี้ยังเป็นการกระตุ้นพหุสัมพันธ์ของผู้เข้าชมให้เกิดประสบการณ์ใหม่ ๆ ด้วย

นิทรรศการคัลเลอร์แล็บ: กรีน

นิทรรศการคัลเลอร์แล็บ: กรีน (Color Lab: Green Exhibition) จัดแสดงระหว่างวันที่ 5 ธันวาคม ค.ศ. 2021 ถึง 14 มีนาคม ค.ศ. 2022 โดยมีแคธี หยางเป็นภัณฑารักษ์ของนิทรรศการ มีเป้าหมายที่จะสำรวจเข้าไปในผลงานสะสมที่สร้างขึ้นเป็นวัสดุแก้วด้วยการตีความและการออกแบบนิทรรศการให้จำลองเป็นห้องปฏิบัติการ (laboratory-style) ที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีกับการผลิตแก้วและงานฝีมือเข้าด้วยกัน เพื่อเน้นย้ำถึงวิทยาศาสตร์การผลิตแก้วในปัจจุบัน นิทรรศการ “Color Lab: Green” จะยังคงเน้นไปที่สี โดยมี “กระจกสีเขียว” เป็นส่วนจัดแสดงหลัก และจะนำเสนอเรื่องราวทางวิทยาศาสตร์และความรู้ที่เข้มข้นเกี่ยวกับกระจกสีเขียวให้กับผู้ชมนิทรรศการ ซึ่งแม้ว่าสีเขียวเป็นหนึ่งในสีแรก ๆ ที่ใช้ในอุตสาหกรรมการผลิตแก้วในประวัติศาสตร์เนื่องจากไม่สามารถกำจัดสารเคมีที่อยู่ในวัตถุดิบได้ ทำให้ในอดีตแก้วส่วนใหญ่ที่ผลิตขึ้นมักจะมีสีเขียวเจือปนอยู่ แต่เทคโนโลยีในปัจจุบันสามารถขจัดสิ่งเจือปนที่ทำให้เกิดสีเขียวออกได้แล้วก็ตาม แต่สีเขียวที่อยู่ในแก้วก็ยังเป็นเอกลักษณ์สำคัญของผลิตภัณฑ์แก้ว แต่ขณะเดียวกันสีเขียวยังเป็นสัญลักษณ์ของความหวัง การเกิดใหม่ และสันติภาพของมนุษย์ด้วยเช่นกัน เพราะฉะนั้นนิทรรศการนี้จึงสร้างประสบการณ์และการรับรู้ให้ผู้เข้าชมได้เห็นถึงการบูรณาการกันของวิทยาศาสตร์และศิลปะเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นนวัตกรรมเชิงสุนทรียภาพขึ้น (Shanghai Museum of Glass Annual Report, 2021) (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 นิทรรศการคัลเลอร์แล็บ: กรีน (Color Lab: Green Exhibition)
ที่มา: Shanghai Museum of Glass (2023)

นิทรรศการนี้ยังสัมพันธ์ในการวิจัยเรื่องสีที่สัมพันธ์กันระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์ที่ว่า สีจากปรากฏการณ์ต่าง ๆ เช่น คลื่นแสง ความผันผวนของพลังงาน หรือการคำนวณมุมหักเหของแสง

แต่ก็สามารถสื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความหมาย สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม หรือเครื่องมือสื่อสารของศิลปิน ขณะที่แก้วที่มนุษย์สร้างขึ้นเป็นวัสดุที่ผสมผสานศาสตร์และศิลป์ร่วมกัน ทั้งในด้านของวัตถุดิบ วัสดุรูปทรง และกระบวนการผลิตแก้วล้วนมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องเนื่องจากการสนิยมทางสุนทรียะที่เปลี่ยนไปของผู้ผลิตและผู้บริโภค

ผู้วิจัย เห็นว่า นิทรรศการนี้เป็นการนำวัตถุที่มีความหมายมาจัดแสดงโดยเน้นแนวคิดหลักในเรื่องของวัสดุ แสง และสีในการนำเสนอ เพื่อให้ผู้ชมสัมผัสกับบรรยากาศของห้องนิทรรศการที่จัดวางขึ้นใหม่สำหรับผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการชมวัตถุจัดแสดงรวมถึงการจัดบรรยากาศของห้องที่มีดิสก์และเน้นแสงสีที่ส่งกระทบกับแก้วที่จัดแสดงอยู่ แม้ให้ความรู้สึกว่างวัตถุที่มีความนิ่ง แต่ก็มีการใช้เสียงบรรเลง ประกอบกับชุดข้อมูลที่สัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชันในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลเข้ากับเครื่องมือสื่อสารส่วนตัวได้ด้วยการใช้สื่อผสมที่แสดงบนหน้าจอ ซึ่งไม่เพียงเป็นการสัมผัสนิทรรศการที่จัดขึ้นในทางกายภาพเท่านั้น แต่ยังมีพหุสัมผัสที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีของเครื่องมือสื่อสารด้วย

นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็ก

พิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็ก (Kids Museum of Glass) เป็นพิพิธภัณฑ์แก้วแห่งแรกในสาธารณรัฐประชาชนจีนที่ได้รับการออกแบบและสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 2015 เพื่อให้เด็กได้สำรวจและเรียนรู้ผ่านนิทรรศการในรูปแบบเมืองแห่งแก้ว (Glass City) พิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็กเป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ ซึ่งประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ที่มีแนวคิดในการออกแบบที่แตกต่างกันเพื่อกระตุ้นพหุสัมผัสของเด็ก ๆ ให้เกิดประสบการณ์การรับรู้จากนิทรรศการต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมปฏิบัติงานด้วยตนเอง (DIY Workshop) กิจกรรมแบบปฏิสัมพันธ์ (interactive activities) การเล่นเกมต่าง ๆ ห้องจัดเลี้ยง ร้านขายของที่ระลึก (gift shop) และห้องสำหรับงานปาร์ตี้ ซึ่งเหมาะสมสำหรับผู้ปกครองและเด็กอายุ 4-12 ปี ที่สามารถเข้ามายังพื้นที่ต่าง ๆ ได้ (Kids Museum of Glass, 2023)

พิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็กให้ความสำคัญกับประสบการณ์การเยี่ยมชมของเด็ก ๆ และมีเป้าหมายที่จะเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยแห่งแรกในเนื้อหาที่บูรณาการระหว่างวัสดุแก้วและการรับรู้ของเด็กด้วยการสร้างพื้นที่นิทรรศการที่ใช้สุนทรียศาสตร์การออกแบบห้องจัดแสดงงานแบบลูกบาศก์สีขาว (white cube) โดยเปลี่ยนพื้นที่การผลิตเครื่องดนตรีแก้วดั้งเดิมขนาด 2,320 ตารางเมตร ให้เป็นพื้นที่ศิลปะแนวหน้า (avant-garde art space) ด้วยการติดตั้งอุปกรณ์มัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ (interactive multi-media devices) ที่ล้ำสมัย เพื่อมอบประสบการณ์แบบมีส่วนร่วมให้กับผู้ชม ภายในห้องนิทรรศการเป็นโครงสร้างไม้ดั้งเดิมและผนังอิฐเปลือยถูกสงวนไว้เพื่อส่งเสริมบรรยากาศประวัติศาสตร์ของอาคารและเพื่อสร้างบทสนทนาของพื้นที่ระหว่างสิ่งเก่าที่สง่างามกับสิ่งใหม่ที่ล้ำสมัยที่อยู่ร่วมกัน (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5 กิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่พิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็ก
ที่มา: Shanghai Museum of Glass Annual Report (2021)

พื้นที่ทั้งหมดออกแบบสีให้มีความสดใสและให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว การจัดแสงที่พาดผ่านทั่วทั้งพิพิธภัณฑ์ สร้างบรรยากาศที่กระตุ้นการรับรู้กับเด็ก รวมไปถึงการออกแบบสัญลักษณ์นำโชค หรือมาสคอต (mascot) ด้วยกราฟิกที่ช่วยดึงดูดเด็ก ๆ ที่เข้าชม และการทำพื้นให้อ่อนนุ่มไม่เป็นอันตรายต่อร่างกาย มีการติดตั้งผลงานแก้วที่ได้รับการป้องกันไม่ให้เกิดการชำรุดและเป็นอันตรายต่อเด็ก ๆ ที่สามารถยืน เดิน และแม้แต่กระโดดบนพื้นผิวได้ พื้นที่ทั้งหมดได้รับการอนุญาตในการให้อิสระกับเด็กในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้นพหุสัมผัสที่เป็นสถานการณ์รอบตัว ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการผลิตแก้ว รวมถึงเรียนรู้เชิงรุกเกี่ยวกับแก้ว สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ศิลปะ การออกแบบ และอารยธรรมมนุษย์ สิ่งเหล่านี้ได้ช่วยเพิ่มประสบการณ์ในห้องนิทรรศการที่ไม่ใช่แค่การจ้องมองวัตถุแต่เพียงอย่างเดียว แต่ห้องแสดงนิทรรศการเป็นพื้นที่ของการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสที่หลากหลายด้วย (Shanghai Museum of Glass Annual Report, 2021)

สิ่งเหล่านี้สอดคล้องกับที่ ทิลมัน เธอร์เมอร์ (Tilman Thürmer) ภัณฑารักษ์ ผู้อำนวยการฝ่ายออกแบบ และรองประธาน พิพิธภัณฑ์แก้วเซี่ยงไฮ้ ได้อธิบายว่า ความท้าทายของการออกแบบพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กอยู่ที่การหาสมดุลระหว่างสิ่งที่เด็กและผู้ปกครองต้องการในระหว่างการเยี่ยมชมในนิทรรศการที่นำไปสู่ประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งการจัดนิทรรศการในเชิงศิลปะร่วมสมัยไม่ใช่แค่เฉพาะสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น แต่เด็กและเยาวชนเองก็มีศักยภาพในการรับรู้และสัมผัสประสบการณ์เชิงสุนทรีย์เช่นเดียวกัน เพราะฉะนั้น การออกแบบพิพิธภัณฑ์นี้ต้องการแสดงให้เห็นว่าพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กมีลักษณะที่ดี (be cool) เต็มไปด้วยรสนทางศิลปะ (artistic) และเป็นมิตรกับเด็ก (kid-friendly) ได้ในเวลาเดียวกัน โดยพิพิธภัณฑ์นี้มีเป้าหมายอันสูงสุดในการเป็นศูนย์กลางทางด้านของศิลปะ

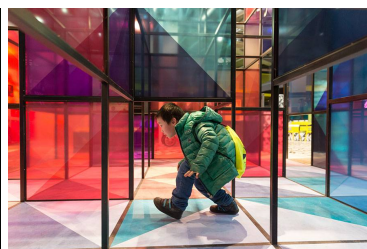
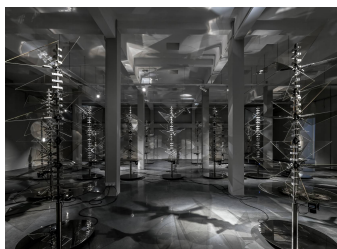
วัฒนธรรม และการศึกษาร่วมสมัยที่เด็ก เยาวชน และบุคคลทั่วไปเข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ของพิพิธภัณฑ์ (ArchDaily, 2021)

ผู้วิจัย เห็นว่า นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กมีลักษณะของการใช้พื้นที่และบริบทต่าง ๆ ภายในห้องจัดนิทรรศการที่มีความรู้สึกที่ปลอดภัยและปลอดภัย มีการใช้สีสันที่สดใสและเร้าใจเพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้และรับประสบการณ์ใหม่ ๆ ได้อย่างน่าประทับใจ ขณะที่เนื้อหาของนิทรรศการในพื้นที่ดังกล่าวนี้อาจไม่ได้แสดงความเข้มข้นของเนื้อหาที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีการทำแก้ว แต่เป็นการปรับปรุงพื้นที่ให้เป็นพื้นที่สำหรับผู้ชมทุกระดับที่สัมผัสได้ถึงความสนุกสนานและเร้าใจให้เกิดการเรียนรู้พร้อมไปด้วยความบันเทิงที่ได้จากกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่จัดแสดงนิทรรศการและพื้นที่ทำกิจกรรม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงการที่นักออกแบบและผู้มีส่วนต่าง ๆ ของพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กให้ความสำคัญกับการรับรู้แบบพหุสัมผัสของเด็กที่สามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างสนุกสนานและปลอดภัย นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมสนทนากันต่าง ๆ ในเชิงกายภาพ และรวมไปถึงใช้เทคโนโลยีในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่อยู่ในฐานะของผู้เข้าชมนิทรรศการได้อย่างดีด้วย

การวิเคราะห์เปรียบเทียบกรณีศึกษา 3 นิทรรศการ

การวิเคราะห์เปรียบเทียบกรณีศึกษา 3 นิทรรศการสามารถอธิบายได้ว่า นิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์เป็นการจัดตั้งผลงานศิลปะในแบบจัดวางในพื้นที่จริง (installation art) ที่อาศัยความมืดเข้ามาเป็นสภาพแวดล้อมของห้องนิทรรศการ โดยใช้แสง-สีของไฟที่นำมาใช้อย่างหลากหลาย เช่นเดียวกับนิทรรศการศิลปะแกลเลอรีลับ: กรีน ที่มีความคล้ายกัน แต่มีลักษณะความแตกต่าง คือ นิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์มีการติดตั้งจัดวางผลงานแก้วที่ครอบคลุมพื้นที่ได้มากกว่า มีการใช้ดีไอเอเข้ามามีส่วนร่วม ในขณะที่นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กเป็นการใช้พื้นที่ของการจัดแสดงที่ต้องการให้ความรู้สึกถึงอารมณ์ที่ปลอดภัยและความปลอดภัย มีการใช้สีสันที่สดใสและเร้าใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าชมที่เป็นเด็กและเยาวชนเกิดความสนใจและรับรู้ประสบการณ์ใหม่ ๆ ได้ง่ายกว่ารูปแบบในการจัดนิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์และนิทรรศการศิลปะแกลเลอรีลับ: กรีน

ในส่วนเนื้อหาของนิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์เป็นการนำเสนอความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ของวัสดุแก้วที่ทำให้เกิดรูปทรงที่มีความหลากหลาย มีการติดตั้งผลงานกับพื้นที่ในลักษณะศิลปะจัดวาง เพื่อสร้างประสบการณ์การรับรู้เทคโนโลยีและอุตสาหกรรมการทำแก้วที่สัมพันธ์กับบริบทของศิลปะร่วมสมัยได้มากที่สุด ขณะที่นิทรรศการศิลปะแกลเลอรีลับ: กรีน มุ่งเน้นไปที่การนำเสนออุตสาหกรรมและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการทำแก้วมาตั้งแต่อดีต รวมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์กับศิลปะการทำแก้วที่มีการบูรณาการกันมาอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นผลงานแก้วที่เป็นทั้งศิลปะและนวัตกรรมในเชิงอุตสาหกรรมด้วย ส่วนนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กไม่ได้แสดงความเข้มข้นของเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับการทำแก้ว แต่เป็นการจัดการพื้นที่สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและเยาวชนเพื่อให้กลายเป็นพื้นที่ที่เน้นไปที่กิจกรรมและเรื่องราวให้เกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความบันเทิงที่ผ่อนคลายและตื่นตาตื่นใจได้มากกว่านิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์และนิทรรศการศิลปะแกลเลอรีลับ: กรีน ที่มีลักษณะที่เข้มข้นในด้านเนื้อหา



ภาพที่ 6 เปรียบเทียบ (1) นิทรรศการชาโดว์ออฟยัวชาโดว์ (2) นิทรรศการคัลเลอร์แกล็บ: กรีน และ (3) นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็ก
ที่มา: Shanghai Museum of Glass (2023)

ทั้งนี้ นิทรรศการชาโดว์ออฟยัวชาโดว์มีลักษณะของการรับรู้พหุสัมผัสจากการใช้แสง สี เสียง ตัวอักษร ควบคู่กับการจัดแสดงวัตถุผลงาน นอกจากนี้ ยังมีการจัดวางให้วัตถุสามารถเคลื่อนไหวและสร้างสรรค์บรรยากาศขึ้นมาใหม่ด้วยการใช้หมอกควันเทียมที่เป็นเหมือนจำลองโลกสมมติขึ้นมา และมีการใช้วิดีโอเข้ามามีส่วนร่วมกับนิทรรศการ ในขณะที่ นิทรรศการคัลเลอร์แกล็บ: กรีน มีความแตกต่างที่วัตถุจัดแสดงอาจจะมีลักษณะที่จัดวางโดยปกติ แต่ก็มีมีการจัดการด้านแสง สี เสียง ตัวอักษร ควบคู่ไปกับการจัดแสดงผลงานด้วยการเป็นชุดข้อมูลเฉพาะ อีกทั้งยังมีการใช้แอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลเข้ากับเครื่องมือสื่อสารส่วนบุคคลของผู้เข้าชมได้ ส่วนนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็กให้ความสำคัญกับการรับรู้แบบพหุสัมผัสได้อย่างเต็มที่ โดยที่เน้นไปที่การมีกิจกรรมสนทนาการในเชิงกายภาพ (การสร้างสถานการณ์จำลอง การเล่นเกม และการมีปฏิกริยาตอบโต้กับวัตถุและพื้นที่ เป็นต้น) และมีการใช้เทคโนโลยีในการสร้างปฏิสัมพันธ์ให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมกับวัตถุและพื้นที่ในนิทรรศการได้อย่างดี

ทั้งหมดนี้ สามารถสรุปได้ตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์กรณีศึกษา 3 นิทรรศการ

ประเด็นการวิเคราะห์		กรณีศึกษา		
		นิทรรศการชาโดว์ออฟยัวชาโดว์	นิทรรศการคัลเลอร์แกล็บ: กรีน	นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็ก
1	ภัณฑารักษ์	แคธี หยาง	แคธี หยาง	ทิลมัน เฮอร์เมอร์
2	รูปแบบของนิทรรศการ	- การติดตั้งแบบศิลปะจัดวางในพื้นที่จริง - อาศัยความมืดของห้องจัดแสดงงาน - ใช้แสง-สีของไฟอย่างหลากหลาย - การใช้วิดีโอเข้ามามีส่วนร่วม	- การนำวัตถุมาจัดแสดง - การเน้นแนวเรื่องของสีมาใช้เป็นรูปแบบหลักของนิทรรศการ - การใช้แสงและความมืดเข้ามามีส่วนร่วมกับการจัดนิทรรศการ	- การใช้พื้นที่และบริบทต่าง ๆ ที่มีความรู้สึกที่ปลอดภัยและปลอดภัย - การใช้สีที่สดใสเพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้และรับประสบการณ์ใหม่ ๆ

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์กรณีศึกษา 3 นิทรรศการ (ต่อ)

ประเด็นการวิเคราะห์		กรณีศึกษา		
		นิทรรศการชาโดว์ออฟยั่วชาโดว์	นิทรรศการคลเลอร์แล็บ: กรีน	นิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็ก
3	เนื้อหาของนิทรรศการ	• การนำเสนอความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ของวัสดุแก้วที่ทำให้เกิดรูปทรงใหม่ ๆ • เทคโนโลยีการสร้างสรรค์แก้วที่สัมพันธ์กับบริบทศิลปะร่วมสมัย	• การนำเสนออุตสาหกรรมและเทคโนโลยีเกี่ยวกับการทำแก้วที่มีมาตั้งแต่อดีตและถูกพัฒนามาจนถึงปัจจุบัน • ความสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์กับศิลปะ	• การปรับปรุงพื้นที่ให้เป็นพื้นที่สำหรับผู้เข้าชมทุกระดับที่สัมผัสได้ถึงความสนุกสนาน • เร่งเร้าให้เกิดการเรียนรู้ไปด้วยความบันเทิงที่ได้จากกิจกรรมต่าง ๆ
4	การรับรู้ด้วยพหุสัมผัส	• การใช้แสง สี เสียง ตัวอักษร ควบคู่กับการจัดแสดงผลงาน • ความเคลื่อนไหวของวัตถุจัดแสดง • การสร้างบรรยากาศด้วยหมอกควันเทียม • การใช้วิดีโอเข้ามามีส่วนร่วมกับนิทรรศการ	• การใช้แสง สี เสียง ตัวอักษร ควบคู่กับการจัดแสดงผลงาน • การใช้เสียงบรรยาย • การใช้แอปพลิเคชันในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลเข้ากับเครื่องมือสื่อสารส่วนตัวได้ด้วยการใช้ส้อมสุมที่แสดงบนหน้าจอ • การสร้างบรรยากาศของห้องที่มีดิสโก้และแสงสีที่ส่งกระทบกับแก้วที่จัดแสดงอยู่	• ความสำคัญกับการรับรู้แบบพหุสัมผัสของเด็กที่สามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างสนุกสนานและปลอดภัย • มีกิจกรรมสนทนาการในเชิงกายภาพ • การใช้เทคโนโลยีในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชมนิทรรศการได้อย่างดี

บทสรุป

จากการสำรวจและวิเคราะห์การจัดการจัดการพหุสัมผัสของนิทรรศการทั้งสามแห่งที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์แก้วเชียงใหม่ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ พบว่า รูปแบบทางกายภาพของนิทรรศการมีลักษณะที่แตกต่างไปตามเนื้อหาและการออกแบบนิทรรศการ แต่มีลักษณะร่วมคือการเน้นไปที่เทคโนโลยีการสร้างสรรค์แก้วที่เป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่มีการสร้างสรรค์มาอย่างยาวนาน ส่วนเนื้อหาของนิทรรศการของแต่ละนิทรรศการมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับแนวความคิดของการออกแบบนิทรรศการ โดยมีภัณฑารักษ์เป็นตัวแปรสำคัญในการสร้างนิทรรศการขึ้นมา โดยแต่ละนิทรรศการสอดคล้องกับความหมายของการเป็นพิพิธภัณฑ์แก้ว ขณะที่การรับรู้ด้วยพหุสัมผัสของแต่ละนิทรรศการมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับรูปแบบทางกายภาพ เนื้อหาของนิทรรศการ และกลุ่มเป้าหมายของผู้ชม โดยนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็กจะเน้นการจัดนิทรรศการและกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้นการรับรู้แบบพหุสัมผัสมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

บทความนี้เป็นการสำรวจและวิเคราะห์การจัดการพหุสัมพันธ์ของนิทรรศการที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์แก้วเชียงใหม่ โดยเปรียบเทียบการจัดแสดงนิทรรศการในด้านรูปแบบและเนื้อหาของนิทรรศการที่สัมพันธ์กับการรับรู้ด้วยพหุสัมพันธ์ของนิทรรศการชาโดว์ออฟยวชาโดว์ นิทรรศการคัลเลอร์แกลบ: กรีน และนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์แก้วสำหรับเด็กเท่านั้น จึงเป็นการศึกษาและวิเคราะห์ในขอบเขตของกรณีศึกษาหนึ่ง ๆ ซึ่งหากเปลี่ยนพื้นที่ในการศึกษาและวิเคราะห์ อาจนำมาสู่คำตอบที่มีความสอดคล้องและแตกต่างกันได้ ซึ่งผลในด้านของข้อค้นพบจะนำไปสู่ประโยชน์ในด้านการจัดการศิลปกรรมในระดับชาติและนานาชาติได้อย่างน่าสนใจ

บรรณานุกรม

- Arch Daily. (2021). **Kids Museum of Glass/Coordination Asia**. Retrieved from <https://www.archdaily.com/966591/kids-museum-of-glass-coordination-asia>
- Ackerman, D. (1990). **A Natural History of the Senses**. New York: Random House.
- Lakoff, G & Johnson, M. (1999). **Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought**. New York: Basic Books.
- International Council of Museums. (2022). **Museum Definition**. Retrieved from <https://icom.museum/>
- Kids Museum of Glass. (2023). **Kids Museum of Glass**. Retrieved from <http://www.shmog.org/visit/spaces/kmog/>
- Merleau-Ponty, M. (2005). **Phenomenology of Perception**. New York: Taylor and Francis e-Library.
- Museum of Glass. (2023). **About Museum of Glass**. Retrieved from <https://www.museumofglass.org/>
- Museum of the world. (2023). **Shanghai Museum of Glass**. Retrieved from <http://museu.ms/museum/details/15846/shanghai-museum-of-glass>
- Schmitt, B. H. (1999). **Experiential Marketing: How to Get Customers to Sense, Feel, Think, Act, Relate**. New York: Simon & Schuster.
- Shanghai Museum of Glass Annual Report. (2021). **Exhibition: Shanghai Museum of Glass Annual Report 2021**. Shanghai: Shanghai Museum of Glass.
- Shanghai Museum of Glass. (2023). **Shanghai Museum of Glass**. Retrieved from <http://www.shmog.org/>