

รายงานการประชุม
คณะอนุกรรมการกำกับดูแลงานออกแบบและก่อสร้างนิทรรศการ และสถาปัตยกรรมภายใน
อาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม)
ครั้งที่ ๒/๒๕๕๐

วันพฤหัสบดีที่ ๑ มีนาคม ๒๕๕๐ เวลา ๑๐.๐๐ – ๑๒.๐๐ น.

ณ ห้องประชุม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ชั้น ๒๑ อาคารทิปโก้ ถนนพระรามที่ ๖ กรุงเทพฯ

อนุกรรมการที่มาประชุม

๑. นายสันต์ สมชีวิดา	ประธานคณะอนุกรรมการ
๒. นายเฉลิมชัย ห่อนาค	อนุกรรมการ
๓. นายนิธิ สถาปิตานนท์	อนุกรรมการ
๔. นางจิราภรณ์ อธิษะนาค	อนุกรรมการ
๕. นางจิระนันท์ พิตรปรีชา	อนุกรรมการ
๖. นายปราโมทย์ คำทรัพย์	อนุกรรมการ
๗. นางธีรานุช วรรณสุต วงศ์ไวยวรรณ	อนุกรรมการ
๘. นายทวี พูลทวีเกียรติ	อนุกรรมการ
๙. นายกริช มโนพิโมกษ์	อนุกรรมการ

อนุกรรมการที่ลาประชุม

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อภิญา บัวสรวง	อนุกรรมการ
๒. นางสาวสุดารา สุขฉายา	อนุกรรมการ
๓. นายไชยงค์ รัตนอังกูร	อนุกรรมการ
๔. นายจุมภฏ ตรัสศิริ	อนุกรรมการ
๕. นายอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล	อนุกรรมการ
๖. นายธนฤทธิ์ ธนโกเศศ	อนุกรรมการและเลขานุการ

ผู้เข้าร่วมประชุม

๑. ผศ. พัชร ชินธรรมมิตร	รองผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒. นางสาวบุหลง ศรีกนก	ที่ปรึกษาด้านประวัติศาสตร์
๓. นายแพทย์ พันธุ์ฉิม	บริษัท พีโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๔. นายกานต์ หะวานนท์	บริษัท พีโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๕. นายดวงฤทธิ์ แฉล้มปลอดทุกข์	บริษัท พีโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

๖. นางสาวศุภลักษณ์ สุภาพกุล	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๗. นายนพดล ลีวัฒนะกุล	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๘. นางสาวชมราวี สุวรรณรัตน์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๙. นางสาวสุสิมา เหลืองประกาย	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๐. นายสุชน ไบสมุทร	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๑. นางสาวสรัญญา อมรสมบุรณ์ศักดิ์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๒. นายไพรัช เล้าประเสริฐ	บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด
๑๓. นางสาวอุษณีย์ มิ่งวิมล	บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด
๑๔. นางสาวศุภาริ จายะภูมิ	บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด
๑๕. นายเอกพันธ์ อินทรหะ	บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด
๑๖. นางสาวพัชรดา จุลเพชร	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๑๗. นางสาวปิยมาศ สุขพลับพลา	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๑๘. นางสาวจารุณี แยมชื่น	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๑๙. นายพาดิษฐ์ ทิพทัส	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๒๐. นายทวีศักดิ์ วรฤทธิเรืองอุไร	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ

เริ่มประชุมเวลา ๑๐.๐๐ น.

วาระที่ ๑ เรื่องประธานแจ้งเพื่อทราบ
ไม่มี

วาระที่ ๒ รับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๕๐
ที่ประชุมมีมติรับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๕๐ โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง

วาระที่ ๓ เรื่องเพื่อพิจารณา

๓.๑ การพิจารณาอนุมัติแบบรายละเอียดนิทรรศการถาวร

ตามที่คณะอนุกรรมการกำกับดูแลงานออกแบบและก่อสร้างนิทรรศการ และสถาปัตยกรรมภายใน อาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม) ได้มีมติการประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๕๐ ในวันอังคารที่ ๙ มกราคม ๒๕๕๐ อนุมัติ ภาพรวมของแบบแนวคิดนิทรรศการถาวรที่ผู้รับจ้างนำเสนอ ยกเว้น ๓ ห้อง คือ ๑) ห้องพุทธศาสนา ๒) ห้อง แผนที่ และ ๓) ห้องการสื่อสาร โดยให้ผู้รับจ้างนำคำวิจารณ์และข้อเสนอแนะไปปรับปรุง-พัฒนาแบบต่อไป นั้น การประชุมครั้งนี้ผู้รับจ้างจึงนำเสนอแบบรายละเอียดนิทรรศการถาวร ในโซน Suwannaphumi เพื่อขอ อนุมัติแบบฯ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ห้อง Introduction to Suwannaphumi

แผนผังของห้องมีการเปลี่ยนแปลงไปเล็กน้อย คือ ได้ย้ายแผงข้อมูลส่วนที่เป็นบทนำของห้อง จากเดิมที่อยู่ฝั่งตรงข้ามเยื้องกับประตูลิฟต์ ไปอยู่ในฝั่งเดียวกับลิฟต์ ในตำแหน่งที่ตั้งประจันหน้ากับประตูทางเข้าห้อง เพื่อทำหน้าที่บังส่วนที่เป็นจุด High-light (โครงการกระดูกแม่ใหญ่) ซึ่งจะเป็นการแก้ปัญหาที่ผู้เข้าชมจะไม่หยุดอ่านข้อมูลเกริ่นนำก่อน โดยเข้าไปดูโครงการกระดูกแม่ใหญ่ที่อยู่ด้านหลังแทน

ภาพรวมของแผงข้อมูลทำจากโครงไม้ เพิ่มลูกเล่นด้วยแผ่นไม้ที่ตัดเป็นรูปทรงต้นไม้ (ไค้ท) จำพวกไม้ตะเคียน ไม้เต็ง ไม้สัก ไม้รวก ฯลฯ และรูปสัตว์ จำพวกช้าง แรด กวาง ฯลฯ เพื่อแสดงบรรยากาศของป่าในยุคสุวรรณภูมิ โดยส่วนที่เป็นข้อความจะเป็นแผ่นกราฟิก (พิมพ์ด้วยระบบ Ink-Jet) บนพื้นหลังที่เป็นภาพทุ่งนาและแผนที่ระบุตำแหน่งที่ตั้งของเมืองต่าง ๆ

เนื้อหาของห้องนี้แบ่งออกเป็นประเด็นย่อยดังต่อไปนี้

GR01 “สู่แผ่นดิน นาม...สุวรรณภูมิ” เทคนิคการนำเสนอจะใช้แผนที่ที่ทำด้วยเทคนิคกลึงปิดทอง เพื่อสะท้อนความเป็นแผ่นดินทอง มีวัตถุจัดแสดงเป็นตุ๊กตาดินเผาในตำแหน่งที่ปรากฏการตั้งถิ่นฐานในสมัยโบราณ

GR01a “สุวรรณภูมิอยู่ที่ไหน” ประกอบภาพแผนที่โบราณ

GR01b “สุวรรณภูมิ คือแผ่นดินทอง เรามีทองจริงหรือเปล่า” จะเป็นภาพแผนที่เหมือนแร่ทองแดง ที่เขาวงพระจันทร์ จังหวัดลพบุรี เนื้อหาแสดงให้เห็นว่าการผลิตทองแดงของสุวรรณภูมินั้นยิ่งใหญ่เป็นระดับ ๑ ใน ๓ ของภูมิภาคเอเชีย

GR01c “ใคร ๆ ก็มาสุวรรณภูมิในดินแดนแหลมทอง” นำเสนอโดยให้ มีภาพวัตถุโบราณที่แสดงถึงการติดต่อค้าขายกับดินแดนอื่น เช่น ตะเกียงโรมัน ลูกปัด เหรียญต่างๆ

ทั้งนี้เมื่อผ่านส่วนบทเกริ่นนำ ซึ่งอยู่บริเวณหน้าลิฟต์แล้ว จะเข้าสู่ห้อง Introduction to Suwannabhumi อันมีประเด็นย่อย ดังนี้

GR02 “เจ้าพิภพโลกล้านปีก่อนเป็นสุวรรณภูมิ” ประกอบภาพวาดของไดโนเสาร์ และช้างโบราณ

GR02a “ใครคือบรรพบุรุษของชาวสุวรรณภูมิ?” จะเป็นภาพของมนุษย์โบราณ ได้แก่ มนุษย์ชาวมนุษย์ปักกิ่ง มนุษย์ลำปาง พร้อมคำอธิบาย

GR03 “กำเนิดสุวรรณภูมิ” เป็นการกล่าวถึงที่มาของสุวรรณภูมิจากหลาย ๆ แหล่ง ไม่ว่าจะเป็นตำนาน รามายณะ วรรณกรรม หรือแผนที่ของปโตเลมี

GR03a “กรุงเทพฯ ไปไหน ทำไมไม่มีในแผนที่สุวรรณภูมิ?” ใช้เทคนิคพิเศษที่เรียกว่า “Lenticular” ซึ่งหากผู้ชมมองในระดับสายตาจะเห็นแผนที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ปัจจุบัน แต่เมื่อผู้ชมปรับองศาในการมองให้ต่ำลงหรือสูงขึ้นก็จะปรากฏเป็นแผนที่สุวรรณภูมิโบราณ ซึ่งในยุคนั้นแผ่นดินที่เป็นกรุงเทพฯ ยังจมอยู่ใต้ทะเล

GR03b “มีคน มีบ้าน มีสุวรรณภูมิ” แสดงชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์โบราณ ยุคหิน ยุคโลหะ ยุคเหล็ก และแสดงเทคโนโลยี-สิ่งประดิษฐ์ของคนในยุคนั้น การนำภาพวิถีชีวิตเสนอจะใช้ภาพวาด ส่วนสิ่งประดิษฐ์ของคนยุคโบราณจะใช้ภาพถ่าย ซึ่งขณะนี้กำลังศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมอยู่

GR04 “คำให้การของนางพญาแห่งโลกพนมดี” (ถือเป็น High-Light ของห้องนี้) นำเสนอโดยจำลองหลุมฝังศพและโครงกระดูกโบราณ แต่จะวางในแนวตั้ง โดยมีวัตถุจำลองข้าวของเครื่องใช้เครื่องประดับที่พบในหลุมฝังศพวางอยู่ด้านหน้า เมื่อผู้ชมเดินเข้ามาในระยะที่กำหนด กระจกใสที่ครอบหลุมจะเปลี่ยนเป็นกระจกฝ้าทำหน้าที่เป็นจอรับภาพวิถีทัศน์เรื่องราวของนางพญาโลกพนมดี ความยาวประมาณ ๑-๑.๓๐ นาที เมื่อใกล้จบจะทิ้งท้ายว่า ถ้าอยากรู้เรื่องราวอดีตก็ขอให้ลองจับวัตถุจำลองที่อยู่ด้านหน้า เมื่อผู้ชมสัมผัสวัตถุจำลอง วิถีทัศน์เรื่องที่ ๒ ก็จะเริ่มฉายขึ้น (ในขณะที่วิถีทัศน์ฉายอยู่ หากมีการสัมผัสวัตถุจำลองซ้ำ วิถีทัศน์จะฉายต่อไปเรื่อย ๆ โดยไม่หยุดฉาย หรือเริ่มต้นใหม่ ดังนั้น ผู้ชมที่มาทีหลังต้องรอจนจบ จึงจะย้อนดูเรื่องราวตั้งแต่ต้นได้)

ถัดจากหลุมฝังศพ จะเป็น Interactive Game อีกชิ้นหนึ่ง ที่จะเป็นการจำลองหลุมขุดค้นทางโบราณคดี โดยใช้เทคนิคจอ “Touch Screen” เมื่อเริ่มเล่น หน้าจอจะเป็นภาพดิน แต่เมื่อผู้ชมใช้แปรงขุดหน้าจอไปเรื่อย ๆ ภาพดินนั้นก็ค่อย ๆ เผยออก ให้เห็นภาพวัตถุโบราณ เมื่อใช้แปรงขุดจนดินออกหมดแล้ว ข้อมูลของวัตถุชิ้นนั้นก็ปรากฏออกมา

GR05 “เรื่องเล่าจากหลุมศพ” และ GR05a “คดีนอกศตวรรษ” จะเป็นบอร์ดกราฟฟิกแสดงภาพหลุมขุดค้นและโครงกระดูกที่น่าสนใจ เช่น โครงกระดูกที่มีลูกศรปัก โครงกระดูกที่ฝังพร้อมสุนัข ฯลฯ โดยพยายามทำให้คล้าย CSI (Criminal Scene Investigation) เพื่อแสดงเนื้อหาการสืบคดีโดยวิธีการทางโบราณคดี เช่น เรารู้ได้อย่างไรว่า ผู้ตาย (เจ้าของโครงกระดูก) เสียชีวิตด้วยสาเหตุใด ผู้ตายอายุเท่าไร ฯลฯ

ถัดจากบอร์ด GR05 จะเป็น AV + IA บทสัมภาษณ์ของนักโบราณคดี ซึ่งจะทำได้กลมกลืนกับกราฟฟิกบอร์ด GR05 โดยใช้ลูกเล่นให้นักโบราณคดี (ซึ่งเป็นวิถีทัศน์) ทำท่าทางประหนึ่งว่าเป็นผู้ร่วมสังเกตการณ์หลุมฝังศพในบอร์ด GR05 แต่เมื่อผู้ชมเดินเข้ามาในระยะที่กำหนด วิถีทัศน์บทสัมภาษณ์ก็จะเริ่มฉาย นักโบราณคดีที่นั่งอยู่ก็จะลุกขึ้นมาทักทายกับผู้ชม และพร้อมจะตอบคำถาม โดยผู้ชมสามารถเลือกคำถาม (ซึ่งเตรียมไว้แล้ว) ได้จากปุ่มกดซึ่งจะอยู่ด้านหน้า เมื่อกดแล้วนักโบราณคดีก็จะตอบคำถามนั้น

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. แม้ว่าผู้นำเสนอจะบอกว่าบทนิทรรศการในโซนนี้ได้ผ่านการตรวจแก้แล้ว แต่ก็ขอให้ตรวจทานอีกครั้งหนึ่ง โดยเฉพาะเรื่องระดับและรูปแบบภาษา เพราะภาษาที่ใช้ในพิพิธภัณฑ์มีความแตกต่างจากภาษาในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร

๒. ความสูงของบอร์ดกราฟฟิก ๒.๔๐ เมตร ถือว่าเป็นระดับที่เหมาะสมแล้ว แต่บอร์ดทุกอันจะตั้งอยู่บนพื้นทั้งหมดทำให้ดูเป็นแผ่นระนาบเกินไป ควรมีการซ้อนเหลื่อมของพื้นที่แสดงข้อความในแต่ละหัวข้อ จะช่วยทำให้ดูมีมิติมากขึ้น ไม่ดูเหมือนเป็นโปสเตอร์แบนราบ

๓. เสนอให้มีการแขวนวัตถุจากเพดานเพื่อเป็นลูกเล่นด้วย

๔. แผ่นไม้ไค้ทรูปรางคันไม้ที่นำเสนอว่าจะมีทั้งไม้เตี้ยม ไม้ตะเคียน ฯลฯ นั้น ไม่จำเป็นต้องนำเสนอมากชนิดตามที่เสนอมาก็ได้ เลือกมาเพียงบางชนิดแต่ขอให้ดึงลักษณะเด่นออกมาให้ได้ หรือมีจะนั้นก็ให้เลียงเป็นไม้ที่มีลักษณะแตกต่างกันอย่างชัดเจน เช่น ไม้ยืนต้น ไม้พุ่ม ฯลฯ

๕. การทำคันไม้ไค้ท ไม่แน่ว่าจะมีระยะการมองเพียงพอหรือไม่ เนื่องจากโดยปกติต้องมองในระยะไกล จึงจะสามารถมองลักษณะของคันไม้ไค้ทได้

๖. เทคนิคการลงรักปิดทองบนแผนที่ซึ่งเป็นด้านแรกของนิทรรศการน่าสนใจดี แต่ดูเหมือนกราฟฟิกส่วนอื่น ๆ จะยังไม่กลมกลืนกับแผนที่ที่ปิดทองนี้

๗. ช่องทางเข้าจากส่วนบทเกริ่นนำที่อยู่บริเวณหน้าลิฟท์ ไปสู่ห้องโครงกระดูกที่อยู่ข้างใน มีความกว้างค่อนข้างแคบ (ประมาณ ๑.๕ เมตร) ซึ่งหากมีผู้ชมยืนอ่านข้อความบนบอร์ดด้านหน้าลิฟท์ด้วยแล้ว จะกีดขวางทางเข้าให้แคบลงไปอีก

๘. การจัดแสดงภาพวัตถุบางอย่างที่มาจากต่างถิ่น เช่น ตะเกียงโรมัน เหริยูโรมัน ตั้งแต่ช่วงต้นของนิทรรศการจะทำให้ผู้ชมเข้าใจผิดได้หรือไม่ว่าคนสุวรรณภูมิเป็นผู้ผลิตสิ่งของเหล่านี้

๙. การนำเสนอด้วยภาพวิวัฒนาการมนุษย์ รวมถึงภาพอื่น ๆ ดูไม่น่าตื่นเต้น เพราะเห็นกันจนชินตา ขอเสนอให้ใส่ลูกเล่นเพิ่มเติม เช่น มนุษย์วิวัฒนาการขั้นสุดท้ายถือ iPod นิกายิม ฯลฯ เพื่อชักจูงผู้ชมให้ติดตามเนื้อหา (แต่ขณะเดียวกันก็ต้องบอกไปด้วยว่าสิ่งนี้เป็นลูกเล่น ไม่ใช่ข้อเท็จจริง)

๑๐. ขอให้เพิ่มลูกเล่นในรายละเอียดมากขึ้น เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญที่จะชักจูงผู้ชมให้ติดตามเนื้อหาโดยตลอด เช่น ที่หลุมศพนางพญาโคกพนมดี ก็อาจให้เสียงประกอบแบบหนังผี

๑๑. ระดับของตัวหนังสือบนบอร์ดส่วนใหญ่จะอยู่สูง (เกือบถึงส่วนบนของบอร์ดซึ่งสูง ๒.๔๐ เมตร) อาจเป็นปัญหาต่อการยืนอ่าน

๑๒. รูปแบบตัวหนังสือขอให้เป็นตัวที่มีหัว เนื่องจากอ่านง่ายกว่า ส่วนการจัดวางก็ขอให้วางในตำแหน่งที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ (ซึ่งมีความสูงไม่เท่ากัน) สามารถดูได้สะดวก

๑๓. ตัวหนังสือที่ใช้เป็นหัวข้อ มีขนาดใหญ่เกินไป ทำให้ดูแล่นตา และอาจรบกวนองค์ประกอบอื่น ๆ

๑๔. ขอให้ระมัดระวังเรื่องระยะในการอ่านด้วยว่ามีเพียงพอหรือไม่ โดยปกติจะมีระยะอยู่ที่ ๑.๒ เมตร

๑๕. การใช้สีบนตัวหนังสือ ขอให้ใช้อย่างจำแนกประเภทชัดเจน เช่น หัวข้อใช้สีแดงก็ขอให้ใช้สีนั้นตลอดทั้งโซน

๑๖. เนื่องจากมีการถกเถียงหรือแบบอักษรอย่างกว้างขวาง ดังนั้นจึงขอให้ผู้ออกแบบลองทำออกมาหลาย ๆ แบบเพื่อให้คณะอนุกรรมการฯ พิจารณาเปรียบเทียบอีกครั้ง

๑๗. GR03b ขอให้แก้ไขข้อความที่เขียนว่า สัมฤทธิ์ เป็น “โลหะผสมระหว่างทองแดงกับดีบุกหรือตะกั่ว” ให้แก้เป็น “โลหะผสมระหว่างทองแดงกับดีบุก และบางส่วนก็อาจผสมตะกั่วบ้างเล็กน้อย” ซึ่งจะใกล้เคียงกับข้อเท็จจริงมากกว่า เพราะสัมฤทธิ์เป็นโลหะที่ประกอบขึ้นจากทองแดงกับดีบุกเท่านั้น อย่างไรก็ดี สัมฤทธิ์ที่พบในประเทศไทยมักจะผสมตะกั่วลงไปด้วย แต่ไม่ใช่ส่วนผสมหลักที่จะนำมาแทนดีบุกได้

๑๘. มีอุปกรณ์บางอย่างที่น่ากังวลว่าผู้ชมอาจหยิบติดมือออกไปด้วย เช่น แปรงปัดที่ IA หลุมขุดค้นทางโบราณคดี ดังนั้นจึงขอให้ผู้ออกแบบติดตั้งอุปกรณ์ตรวจจับเอาไว้ด้วย เพื่อจะได้ไม่ต้องใช้เชือกผูกแปรงไว้กับหน้าจอ

แม่แบบของลี

ยุคสุวรรณภูมิ ใช้โทนสีเขียว เพื่อแสดงความอุดมสมบูรณ์
ยุคสยามประเทศ ใช้โทนสีเหลือง-ทอง เพื่อแสดงถึงความรุ่งเรือง
ยุคประเทศไทย ใช้โทนสีน้ำเงิน
กราฟฟิคอื่น ๆ เช่น ป้ายบอกทาง จะใช้โทนสีแดง-น้ำตาลเข้ม
ตัวหนังสือได้มีการเปลี่ยนแปลงจากราวที่ทำ Mock-Up ๑ ต่อ ๑
- ส่วนที่เป็นหัวข้อจะใช้ฟอนต์ชื่อ “จัดเจน”
- ส่วนตัวเนื้อเรื่องจะใช้ฟอนต์ชื่อ “DB Thai Text”

ห้อง Suwannaphumi

ห้องนี้จะแบ่งออกเป็น ๖ หัวข้อย่อย แต่ละหัวข้อจะมี Hi-Light เป็นของตนเอง บริเวณกลางห้องจะมีโต๊ะ Interactive ขนาด ๔ x ๒ เมตร ทำหน้าที่ให้ข้อมูลเบื้องต้นและเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อย (แผนผังล่าสุดนี้จะคล้ายกับแผนผังแรก ที่ต่อมาได้ปรับเอาโต๊ะ Interactive ออกไป และนำกลับเข้ามาอีกครั้งในการนำเสนอครั้งนี้)

บอร์ดในห้องนี้ทั้งหมดจะเรียงจากซ้ายไปขวา

หัวข้อย่อย People of Suwannaphumi

ประกอบด้วยประเด็นย่อยอีก ๓ ประเด็นคือ

GR01 “มนุษย์ดึกดำบรรพ์คือบรรพชนคนสุวรรณภูมิหรือไม่” นำเสนอด้วยบอร์ดกราฟฟิก มีแผนภาพกระดูกโครงกระดูกของมนุษย์เชื้อสายออสตราลอปิเธคและมองโกลอยด์

GR02 “บรรพบุรุษรุ่นบุกเบิก คนพื้นเมืองสุวรรณภูมิ” นำเสนอด้วยบอร์ดกราฟฟิก มีภาพวาดวิถีชีวิตของมนุษย์โบราณในแถบนี้ โดยอ้างอิงจากชนเผ่าพื้นเมืองที่ยังคงดำเนินวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม

GR03 “สุวรรณภูมิ เมืองของสหประชาชาติ” นำเสนอด้วยบอร์ดกราฟฟิกที่แทรกเทคนิคพิเศษ เป็นภาพเด็กเชื้อสายต่าง ๆ ที่คาดว่าอาศัยในดินแดนสุวรรณภูมิในยุคนั้น (แต่ภาพจะเป็นเด็กยุคปัจจุบัน) ยืนเรียงกันเป็นจำนวนมาก เมื่อผู้ชมสัมผัสที่หน้าผากของเด็กในภาพ ก็จะปรากฏข้อความบอกชาติพันธุ์ของเด็กคนนั้น (เทคนิคนี้ใช้ความแตกต่างของอุณหภูมิห้องกับอุณหภูมิของมือผู้เข้าชมเป็นกลไก เมื่ออุณหภูมิต่างออกไปจากค่าที่ตั้งไว้ ข้อความก็จะปรากฏขึ้น) พร้อมกันนี้เสียงทักทายของเด็กเหล่านี้ก็จะดังขึ้นด้วย ตามสำเนียงของแต่ละเชื้อชาติ

หัวข้อย่อย Agriculture

ภาพรวมกราฟฟิกจะเป็นภาพทุ่งนา ไล่เรียงตามลำดับตั้งแต่ข้าวป่า นาข้าวปลูก และนาข้าวที่มีสิ่งก่อสร้างจากการตั้งถิ่นฐาน ทั้งนี้จะมีลูกเล่นด้วยการแทรกสัญลักษณ์ของ สพร. (รูปคนทำท่ากบ) ไว้ด้วย โดยมีประเด็นย่อย ๕ ประเด็น ดังนี้

GR01 “มนุษย์ถ้ำ ขอนกกล้า” จะจำลองเป็นภาพตัดขวางของถ้ำ ลึกลงไปจากบอร์ดประมาณ ๑ เมตร ภายในถ้ำจัดแสดงให้เหมือนกับว่าคนในถ้ำกำลังหุงข้าวอยู่ ส่วนที่เป็นผนังถ้ำจะมีภาพเขียนสีซึ่งบางช่วงจะเจาะเป็นจอแสดง Animation ให้ดูราวกับว่าภาพเขียนสีนั้นเคลื่อนไหวได้ ที่ด้านข้างของถ้ำจะมีเครื่องมือ เช่น เเคียวสามง่าม ขวานหินขัดจัดแสดงอยู่

GR02 “ข้าวของนักล่า ไขตำนานการเกษตร” GR03 “ต้นตระกูล ‘ไท’” GR04 “ข้าวเหนียว ต้นตระกูลข้าวปลูกในสุวรรณภูมิ” จัดแสดงด้วยบอร์ดกราฟฟิก ที่มีลูกเล่นคือ มีแว่นขยายสำหรับส่องดูเมล็ดข้าวป่าและข้าวปลูก (ของจริง) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นความแตกต่าง

GR05 “เกษตรกรรมก่อร่างสร้างสุวรรณภูมิ” นำเสนอเรื่องราวที่ผู้คนเริ่มรู้จักการเพาะปลูก และหยุดเร่ร่อน หันมาตั้งถิ่นฐานบ้านเมือง ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของอารยธรรมต่าง ๆ รวมทั้งสุวรรณภูมิ การนำเสนอจะใช้กราฟฟิกที่เป็นภาพทุ่งนาและสถาปัตยกรรมอันเกิดจากการตั้งถิ่นฐาน รวมทั้งเทคนิค Interactive ที่จะเล่าเรื่องราวพญาคันคาก โดยจำลองกลองมโหระทึก พร้อมจอภาพบนบอร์ด เมื่อผู้เข้าชมตีกลองมโหระทึก ภาพในจอซึ่งทำเป็นรูปหนังสือการ์ตูนก็พลิกหน้า ๑ หน้าเพื่อเล่าเรื่องราว โดยที่หน้าหนังสือแต่ละหน้าจะเป็นภาพเคลื่อนไหวทั้งหมด หากผู้ชมต้องการชมจบเรื่องก็ต้องตีกลองเพื่อเปลี่ยนหน้าไปเรื่อย ๆ

หัวข้อย่อย Trade

ภาพรวมของบอร์ดกราฟฟิกทั้งหมดจะเป็นแผนที่เส้นทางการค้าขนาดใหญ่ โดยเนื้อหาของประเด็นย่อยจะปรากฏไล่เรียงบนแผนที่นี้

GR01 “กำเนิดชุมชนการค้า”

GR02 “แกะรอยกลองมโหระทึก” เพิ่มลูกเล่นด้วยโมเดลกลองมโหระทึก ที่หน้ากลองจะเป็นจอฉายฉายวิดีโอเรื่องราวของกลองมโหระทึก

GR03 “ระบบเครือข่ายเฟรสไชส์การค้าและวัฒนธรรมในยุคดึกดำบรรพ์” นำเสนอด้วยแผนที่เส้นทางการค้าทางทะเล พร้อมภาพเรือและหน้าตาของผู้คนในดินแดนที่ชาวสุวรรณภูมิทำการค้าด้วย เนื้อหาจะเป็นเรื่องราวของเครือข่ายการค้าที่เชื่อมโยงอย่างกว้างขวาง สู่ดินแดนอื่นที่ห่างไกล

GR04 “สุวรรณภูมิโก-อินเทอร์เน็ต” ข้อความของประเด็นย่อยนี้จะอยู่บนแผนที่ช่วงสุวรรณภูมิ ด้านหน้าของแผนที่จะมีวัตถุจัดแสดงวางอยู่ พร้อมเกม Interactive “E-Commerce” เนื้อหาเกี่ยวกับการค้าขายสินค้ากับดินแดนอื่นที่ห่างไกล อย่างไรก็ดี รายละเอียดของเกมจะต้องพัฒนาต่อไป ลำดับชั้นของเกมเป็นดังนี้

๑) ผู้เล่นเลือกว่าอยากจะเป็นพ่อค้าจากดินแดนแถบใด ในขั้นนี้ผู้เล่นจะทราบว่าพ่อค้าในแต่ละดินแดนมีลักษณะอย่างไร

๒) ผู้เล่นเลือกสินค้าที่ต้องการค้าขาย ในขั้นนี้ผู้เล่นจะทราบว่าในแต่ละดินแดนมีสินค้าอะไรบ้าง

๓) ในขณะที่เลือกสินค้าจะปรากฏข้อมูลเส้นทางค้าขายของสินค้านั้น

๔) จากนั้นก็จะปรากฏข้อมูลของคู่ค้าที่จะทำการซื้อขายสินค้านั้น

๕) ผู้เล่นและคู่ค้าดำเนินการซื้อขายแลกเปลี่ยน

๖) ภาพสินค้าของผู้เล่นเดินทางไปถึงดินแดนของคู่ค้า

๗) ผู้เล่นได้รับ “ของแถมจากการค้า” โดยอาจจัดทำเป็นสมุดคู่มือวัฒนธรรมของประเทศคู่ค้า แจกให้กับผู้เล่นเกม เพื่อนำเสนอเนื้อหาว่า การค้าขายมิใช่เป็นเพียงการแลกเปลี่ยนสินค้าเท่านั้น หากยังมีสิ่งต่าง ๆ อีกมากมายที่มาพร้อมกับการค้าด้วย เช่น การเรียนรู้วัฒนธรรมซึ่งกันและกัน โดยเนื้อหาในส่วนนี้จะเชื่อมโยงไปยัง GR05 “ของแถมจากการค้า”

GR05 “ของแถมจากการค้า” นำเสนอด้วยบอร์ดกราฟฟิกประกอบกับ AV วิดิทัศน์เรื่องพ่อค้าในสุวรรณภูมิ

หัวข้อย่อย Cities

GR01 “สร้างบ้านแปงเมือง” นำเสนอเรื่องราวของการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ที่เริ่มจากเมืองเล็ก ๆ แล้วพัฒนาระบบเมืองและวัฒนธรรมอย่างซับซ้อนมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยใช้เทคนิคบอร์ดกราฟฟิกแสดงเนื้อหาประกอบภาพแผนผังเมืองโบราณ เช่น ศรีเทพ คูบัว

GR02 “เมืองน้ำอินทร์บุรี ความหัตถ์จรรยาของบรรพบุรุษ” นำเสนอเรื่องราวความชาญฉลาดของมนุษย์ในการวางผังเมืองให้สอดคล้องกับสภาพภูมิประเทศ โดยยกกรณีของเมืองน้ำอินทร์บุรีขึ้นมาเป็นตัวอย่าง การนำเสนอจะใช้บอร์ดกราฟฟิก แสดงแผนผังเมืองในลักษณะนูนต่ำ ส่วนที่เป็นคู คลอง แม่น้ำ จะใช้เทคนิคพิเศษเพื่อแสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวของน้ำ

GR03 “ทวารวดี-ศรีวิชัย เบ้าหลอมอารยธรรมจากแดนไกล” ภาพรวมของกราฟฟิกจะเป็นแผนผังขนาดใหญ่แสดงช่วงเวลาและอารยธรรมต่าง ๆ ของโลก เพื่อให้เห็นว่าในช่วงเวลาต่าง ๆ นั้นมีอารยธรรมใดเกิดขึ้นแล้วบ้างในโลก และสุวรรณภูมิ (แสดงโดยใช้อาณาจักรทวารวดีและศรีวิชัย) อยู่ในช่วงใดของพัฒนาการอารยธรรมโลก

โต๊ะ Interactive

ที่กลางห้อง Suwannaphumi จะเป็น โต๊ะ Interactive เพื่อเชื่อมหัวข้อทั้งหกในห้องนี้เข้าด้วยกัน บริเวณกลางโต๊ะจะเป็นโมเดลนูนต่ำสีขาว จำลองผังเมืองคูบัว ทำหน้าที่เป็นฉากรับภาพวิดิทัศน์จากด้านบน โดยเรื่องราวจะเกี่ยวกับวิวัฒนาการของเมือง ซึ่งมีรายละเอียดเชื่อมโยงกับเรื่องราวในหัวข้อย่อยทุกหัวข้อ เช่น การสร้างเมือง การเกิดเหมืองแร่ เกษตรกรรม มีการค้าขาย เป็นต้น ส่วนบริเวณขอบโต๊ะจะเป็นพื้นที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมของหัวข้อย่อยต่าง ๆ โดยในแต่ละหัวข้อย่อยจะมีหุ่นตุ๊กตาเป็นตัวแทนของตัวละครที่อยู่ในวิดิทัศน์ เมื่อผู้เข้าชมสัมผัสตัวตุ๊กตา ตัวละครในวิดิทัศน์ซึ่งเป็นตัวแทนก็จะสว่างขึ้น เพื่อบ่งชี้ให้ผู้ชมสังเกตเห็นได้อย่าง

ชัดเจน ซึ่งจะสะดวกสำหรับการติดตามชมเรื่องราวของตัวละครนั้นอย่างละเอียด ทั้งนี้จะมีการทำกราฟฟิกเพื่อเชื่อมโยงตัวตุ๊กตาบนโต๊ะไปยังบอร์ดข้อมูลของข้อย่อยที่ตัวตุ๊กตากำลังทำหน้าที่เล่าเรื่องด้วย

หัวข้อย่อย Material Life

ภาพรวมจะมี AV ตัวละครแนะนำเรื่องราวทั้งหมด บริเวณตรงกลางเป็นภาพภูเขาที่เป็นเหมือนทองแดงโบราณ (จำลองมาเขาวงพระจันทร์ จังหวัดลพบุรี) ด้านซ้ายจะเป็นเรื่องเทคโนโลยีไม้ไฟ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีก่อนหน้าโลหะ ส่วนด้านขวาจะเป็นแผนภาพปราสาทหินพิมาย และด้านล่างจะเป็นแผนผังเวลาบอกยุคสมัยตามลักษณะเทคโนโลยี (ยุคหิน ยุคสัมฤทธิ์ ยุคเหล็ก)

GR01 “ข้าว-ไฟ พื้นฐานของชุมชนดึกดำบรรพ์” บอกเล่าเรื่องราวของเทคโนโลยีการผลิตเครื่องมือเครื่องใช้จากไม้ไฟ

GR02 “โลหะ ขุมทองของสุวรรณภูมิ” บอกเล่าเรื่องราวเทคโนโลยีการทำเหมืองทองแดงในยุคโบราณและความสำคัญของการผลิตที่มีนัยต่อชีวิตความเป็นอยู่และบ้านเมือง ถือได้ว่าเทคโนโลยีการผลิตโลหะเป็นปัจจัยสำคัญของการพัฒนาของคนในยุคโบราณ ทั้งนี้ สุวรรณภูมิเป็นดินแดนที่สามารถผลิตทองแดงได้มาก จนเป็นผู้ผลิตรายใหญ่ ๑ ใน ๓ รายของภูมิภาคเอเชีย พื้นที่ของเหมืองกินบริเวณกว้างถึง ๕๐,๐๐๐ ตารางเมตร นอกจากนี้ยังมีชุมชนรอบนอกที่สนับสนุนการทำเหมืองรวมแล้วกว่า ๑ แสนตารางเมตร

การนำเสนอจะใช้แผนภาพตัดขวางภูเขาซึ่งเป็นเหมือนทองแดง ทำให้เห็นการเจาะอุโมงค์และกระบวนการทำเหมืองทองแดงอย่างละเอียด (ถลุงแร่ ข่อยแร่ หลอม ดี ฯลฯ) นอกจากนี้ยังมีวัตถุจัดแสดงที่เกี่ยวข้องด้วย เช่น ตัวอย่างแร่ทองแดง ตะกรันทองแดง เครื่องมือสัมฤทธิ์ ฯลฯ

GR03 “ยุค ‘เหล็ก’ แม่เหล็กดึงดูดความเจริญ” เนื้อหาจะกล่าวถึงนัยความสำคัญของเหล็กที่มีต่อพัฒนาการทางสังคม ความสามารถในการผลิตเหล็กได้จะนำไปสู่ความสามารถอื่น ๆ เช่น การจับสัตว์ที่มีขนาดใหญ่ขึ้น เพราะมีเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น การสร้างปราสาทหินที่ต้องใช้เหล็กในการแกะสลักหรือเป็นเครื่องมือขุดหิน ฯลฯ

การนำเสนอจะใช้แผนผังปราสาทหินพร้อมจอภาพที่ทำหน้าที่เป็นแว่นขยาย เมื่อผู้ชมเลื่อนจอภาพแว่นขยายไปยังส่วนต่าง ๆ ของปราสาทหินก็จะพบเรื่องราวความสำคัญของเหล็ก เช่น สลักยึดหินทำจากเหล็ก

หัวข้อย่อย Religions

นำเสนอเรื่องผี พราหมณ์ พุทธ และการผสมผสานกันของศาสนาทั้งสาม ผ่านภาพวาดขนาดใหญ่ที่แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานศาสนาทั้งสามอย่างกลมกลืนในวิถีชีวิตคนสุวรรณภูมิ

GR01 “ผี อยู่ทุกหนทุกแห่งในสุวรรณภูมิ” นำเสนอโดยใช้คันทวยเป็นสัญลักษณ์ (เพราะคันทวยเป็นรูปนาค ซึ่งเชื่อมโยงกับศาสนา “ผี”) เพิ่มลูกเล่นโดยตั้งคันทวยให้ตั้งฉากกับบอร์ด แล้วฉายไฟในมุมที่ทำให้เงาของคันทวยปรากฏในระนาบเดียวกับบอร์ด

GR02 “พราหมณ์ ผู้สร้างสถาบันกษัตริย์” นำเสนอโดยใช้ประติมากรรมนารายณ์ทรงสุบรรณเป็นสัญลักษณ์แทนศาสนาพราหมณ์ โดยใช้เทคนิคส่องไฟให้เงาปรากฏบนบอร์ดเช่นเดียวกับ GR01

GR03 “พุทธศาสนา เดินทางสู่ความยิ่งใหญ่ในแดนสุวรรณภูมิ” ใช้ข้อพระกรของพระพุทธรูปเป็นสัญลักษณ์ศาสนาพุทธ และใช้เทคนิคส่องไฟให้เงาปรากฏบนบอร์ดเช่นเดียวกับ GR01 และ GR02

GR04 “ผี + พราหมณ์ + พุทธ ศาสนาสุวรรณภูมิ” นำเสนอโดยใช้ภาพวาดวิถีชีวิตของผู้คนสุวรรณภูมิขนาดใหญ่ที่แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานศาสนาทั้งสามอย่างกลมกลืน ทั้งนี้จะมีการเพิ่มลูกเล่นโดยจะใช้หมึกพิเศษ (ที่จะมองเห็นเมื่อถูกส่องด้วยแสงอุลตราไวโอเลตเท่านั้น) วาดสัญลักษณ์ของผี พุทธ พราหมณ์ ลงไปยังจุดต่าง ๆ ของภาพในส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยแต่ละศาสนาจะใช้หมึกสีที่แตกต่างกัน เมื่อผู้ชมใช้ไฟฉายแสงอุลตราไวโอเลตส่องไปยังภาพก็จะเห็นสัญลักษณ์ดังกล่าวปรากฏขึ้น ซึ่งจะทำให้เข้าใจมากยิ่งขึ้นว่าเรื่องราวในภาพนั้นแฝงคติของศาสนาใดอยู่บ้าง

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. การออกแบบค่อนข้างแบน คือเน้นที่ภาพกราฟฟิกค่อนข้างมาก การนำเสนอในบางช่วงหากเปลี่ยนมาใช้โมเดลหรือการนำเสนอรูปแบบอื่น ๆ บ้างก็น่าสนใจมากขึ้น เช่น ส่วนที่เป็นปราสาทหินในหัวข้อย่อย Material life ควรทำเป็น โมเดลให้เห็นจริงเลยว่าคนโบราณใช้หลักยึดก้อนหินอย่างไร

๒. ควรใช้พื้นที่ว่างระหว่างด้านบนของบอร์ด (ซึ่งสูง ๒.๔๐ เมตร) กับเพดานเพื่อการจัดแสดงด้วย เพื่อสร้างมิติ และความน่าตื่นตาตื่นใจ โดยเฉพาะในห้องสุวรรณภูมิซึ่งมีพื้นที่กว้างและมีเพดานสูง

๓. โดยภาพรวมแล้วจะมีการใช้ภาพแผนที่เยอะมาก จนเกรงว่าผู้เข้าชมจะเบื่อ

๔. การส่องภาพลงบนโต๊ะกลางห้อง ไม่ควรใช้กระจกเงาเป็นตัวสะท้อนภาพ ควรใช้โปรเจกเตอร์ฉายภาพลงบนโต๊ะโดยตรง

๕. ในหัวข้อย่อย People ที่ใช้การเปลี่ยนสีอันเนื่องมาจากความต่างของอุณหภูมิห้องกับมือของผู้เข้าชมในการทำให้ภาพปรากฏขึ้น เนื่องจากอุณหภูมิของผู้ชมแต่ละคนจะแตกต่างกัน ขอให้ปรึกษากับบริษัทผู้ผลิตในเรื่องช่วงของอุณหภูมิที่จะทำให้เกิดผลต่อการเปลี่ยนสีด้วย

๖. ในหัวข้อย่อย Agriculture การส่องคูเมลิ็ดข้าว อาจยากเกินไปในการทำ ความเข้าใจ เนื่องจากความแตกต่างของข้าวป่ากับข้าวปลูกมีเพียงเล็กน้อย

๗. ในหัวข้อย่อย Trade Interactive ที่จำลองเป็นรูปกลองมโหระทึก หน้ากลองอยู่สูงจากพื้นมากเกินไป และควรปรับองศาหน้ากลองให้หันออกมาสู่ผู้เข้าชมมากขึ้น (จากเดิมที่หันหน้าขึ้นเพดาน)

๘. ในหัวข้อย่อย Material Life ภาพภูเขา รวมถึงภาพวัตถุอื่น ๆ ควรมีมาตราส่วนสำหรับเทียบสัดส่วนด้วย ทำอย่างไรผู้ชมจึงจะรู้ได้ว่าเหมืองทองแดงมีความใหญ่โต นอกจากนี้ จากภาพที่นำเสนอมา ขนาดของคนเล็กมากจนมองไม่เห็นว่าทำกิจกรรมอะไรอยู่

๙. ในหัวข้อย่อย Material Life ควรมีตัวอย่างแร่ทองแดงหลาย ๆ ชนิดมาจัดแสดงให้ดู เพราะสีสวย และมีหลากหลายสี

๑๐. อยากให้ตรวจสอบข้อมูลของบทนิทรรศการหรือเขียนเพิ่มเติมให้ชัดเจนมากขึ้นในบางจุด เช่น ไม่มีการค้นพบเครื่องมือที่ทำจากทองแดงแท้ ๆ เพียงอย่างเดียว ในดินแดนสุวรรณภูมิ ดังนั้นจึงอาจสรุปได้ว่าการผลิตสัมฤทธิ์เป็นเทคนิคที่นำเข้ามาจากที่อื่น

๑๑. อุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ของ Interactive เช่น โปรเจกเตอร์ของโต๊ะกลางห้องสุวรรณภูมิ แวนชยาย ฯลฯ ขอให้จัดทำสำรองไว้ด้วย เพื่อจะได้นำมาเปลี่ยนใหม่ได้ทันที หากชำรุดหรือสูญหาย

๑๒. ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการควบคุมวิทัศน์และ Interactive ขอให้ออกแบบให้ใช้งานง่าย พร้อมทั้งแนบใบรับรองลิขสิทธิ์มาด้วย

๓.๒ ขั้นตอนต่อจากนี้

หลังจากที่เสนอแบบรายละเอียดครั้งนี้แล้ว ส่วนที่ได้รับการอนุมัติก็จะนำไปเขียนแบบ กำหนดลักษณะของวัสดุที่จะมาใช้ก่อสร้าง และประมาณราคา โดยงานส่วนที่เป็นสถาปัตยกรรมภายในจะเสร็จก่อน ส่วนที่เป็นอาร์ตเวิร์ค/กราฟฟิก ซอฟต์แวร์/Interactive จะทำคู่ขนานกันไป

ในครั้งต่อไปจะนำเสนอแบบรายละเอียดโซนสยามประเทศ

มติ ที่ประชุมอนุมัติแบบรายละเอียดที่นำเสนอในครั้งนี้ โดยขอให้นำข้อวิจารณ์กลับไปพัฒนาแบบให้สมบูรณ์ต่อไป

ปิดประชุมเวลา ๑๒.๐๐ น.

นายทวิศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร / ผู้บันทึกการประชุม

นายพจิตร ทิพทัส / ผู้บันทึกการประชุม

นายรณฤทธิ์ ธนโกเศศ / ผู้ตรวจรายงานการประชุม