รายงานการประชุม

คณะอนุกรรมการกำกับดูแลงานออกแบบและก่อสร้างนิทรรศการ และสถาปัตยกรรมภายใน

อาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม)

ครั้งที่ ๓/๒๕๕๐

วันจันทร์ที่ ๕ เมษายน ๒๕๕๐ เวลา ๑๓.๐๐ – ๑๕.๐๐ น.

ณ ห้องประชุม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ชั้น ๒๑ อาคารทิปโก้ ถนนพระรามที่ ๖ กรุงเทพฯ

อนุกรรมการที่มาประชุม

๑.	นายสันทัด สมชีวิตา	ประธานคณะอนุกรรมการ
๒.	นายเฉลิมชัย ห่อนาค	อนุกรรมการ
๓.	นายนิธิ สถาปิตานนท์	อนุกรรมการ
๔.	นางจิราภรณ์ อรัณยะนาค	อนุกรรมการ
๕.	นางจิระนันท์ พิตรปรีชา	อนุกรรมการ
๖.	นายกวี พูลทวีเกียรติ์	อนุกรรมการ
๗.	นายกริช มโนพิโมกษ์	อนุกรรมการ
๘.	นายรณฤทธิ์ ธนโกเศศ	อนุกรรมการและเลขานุการ

อนุกรรมการที่ลาประชุม

๑.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อภิญญา บัวสรวง	อนุกรรมการ
๒.	นางสาวสุดารา สุจฉายา	อนุกรรมการ
๓.	นายไชยยงค์ รัตนอังกูร	อนุกรรมการ
๔.	นายจุมภฏ ตรัสศิริ	อนุกรรมการ
๕.	นายปราโมทย์ กำทรัพย์	อนุกรรมการ
๖.	นางธีรานุช กรรณสูต วงศ์ไวศยวรรณ	อนุกรรมการ
๗.	นายอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล	อนุกรรมการ

ผู้เข้าร่วมประชุม

๑.	ผศ. พัชรี ชินธรรมมิตร	รองผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒.	นางสาวบุหลง ศรีกนก	ที่ปรึกษาด้านประวัติศาสตร์
๓.	นายจุมพล อุทโยภาส	ศิลปิน
๔.	นายพรชัย ตั้งสุณาวรรณ	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๕.	นายเพทาย พันธุ์มณี	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

๖.	นายกานต์ หะวานนท์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๗.	นายดวงฤทธิ์ แคล้วปลอดทุกข์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๘.	นายนพดล ลิ้มวัฒนะกูร	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๙.	อาจารย์ชัยยศ อิษฎ์วรนันท์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๐.	นางสาวฆราวดี สุกวรรณรัตน์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๑.	นางสาวสุสิมา เหลืองประกาย	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๒.	นายสุชน ใบสมุทร	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๓.	นางสาวสรัญญา อมรสมบูรณ์ศักดิ์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๔.	นางสาวศุภารี จายะภูมิ	บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด
๑๕.	นางสาวจุลลดา มีจุล	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๑๖.	นางสาวพัชรลดา จุลเพชร	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๑๗.	นางสาวศราวัณ วินทุพราหมณกุล	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๑๘.	นางสาวชญานิษฐ์ ดุลยเกษม	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๑๙.	นางสาวศิริพร เฟื่องฟูลอย	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒๐.	นางสาวปิยมาศ สุขพลับพลา	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒๑.	นายพาฉัตร ทิพทัส	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒๒.	นายทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เริ่มประชุมเวลา ๑๓.๔๐ น.

วาระที่ ๑ เรื่องประธานแจ้งเพื่อทราบ

ไม่มี

วาระที่ ๒ รับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๕๐

ที่ประชุมมีมติรับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๕๐ โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง

วาระที่ ๓ เรื่องเพื่อทราบ

๓.๑ นายอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ขอถอนตัวจากคณะอนุกรรมการฯ

นายอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล อนุกรรมการที่กำกับดูแลงานด้านภาพยนตร์ และสื่อผสม ขอถอนตัวจากคณะอนุกรรมการฯ เนื่องจากติดภาระกิจ ไม่มีเวลาเพียงพอที่จะเข้าร่วมประชุม และให้คำชี้แนะเพิ่มเติมกับผู้เขียนบท และผู้กำกับการถ่ายทำภาพยนตร์ ประกอบนิทรรศการได้ ซึ่งที่ประชุมก็รับทราบในการขอถอนตัวดังกล่าว

วาระที่ ๔ เรื่องเพื่อพิจารณา

๔.๑ การนำเสนอแบบนิทรรศการ โดยบริษัท Story! Inc จำกัด และบริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

ในการประชุมคราวนี้ ผู้รับจ้างออกแบบนิทรรศการ ภายในอาคารพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ แห่งที่ ๑ จะนำเสนอแบบในพื้นที่ดังต่อไปนี้

๑) ประติมากรรมด้านหน้าอาคาร

๒) โถงต้อนรับ

๓) ห้องนิทรรศการประวัติอาคาร

๔) ห้อง Immersive Theater

๕) โถงบันไดด้านข้างอาคาร และ

๖) Graphic / Interactive ของนิทรรศการโซนสุวรรณภูมิ

ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประติมากรรมด้านหน้าอาคาร

อาจารย์จุมพล อุทโยภาส ประติมากรที่ทางบริษัท ปิโก้ (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน) ได้ติดต่อให้เป็นผู้ออกแบบประติมากรรมที่จะติดตั้งด้านหน้าอาคารพิพิธภัณฑ์ ได้เสนอแนวความคิดของประติมากรรมดังกล่าว ซึ่งประกอบด้วยเส้นรุ้งขนาดใหญ่ ๓ เส้น ในขนาดแตกต่างกัน รุ้งแต่ละเส้นสูงประมาณ ๒-๓ เมตร จัดวางในตำแหน่งต่างกันออกไป ภายในพื้นที่วงเวียนสนามหญ้าด้านหน้าอาคาร รุ้งแต่ละเส้นจะทำจากวัสดุต่างประเภทกันไป อันได้แก่ ทองแดง ทองเหลือง สำริด และหิน เส้นรุ้งทั้งสามจะใช้การขึ้นรูปด้วยมือ แต่ละตัวจะมีพื้นผิวที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้คาดว่าจะใช้เวลาทั้งสิ้นประมาณ ๓ เดือนในการสร้างและติดตั้งประติมากรรมดังกล่าว

ข้อเสนอแนะ

๑. รูปทรงโดยรวมถือว่าน่าสนใจ นอกจากนี้ยังเป็นการดีที่เป็นประติมากรรมลอยตัว ทำให้ไม่มีการยึดติดประติมากรรมรุ้งกับตัวอาคาร

๒. วัสดุที่ใช้มีหลายชนิดมากเกินไป

๓. ให้ระวังการทำประติมากรรมหินขนาดใหญ่ เนื่องจากมีน้ำหนักมาก และยากในการติดตั้ง

๔. เนื่องจากทองแดงและทองเหลืองขึ้นสนิมง่าย จึงควรป้องกันด้วยการเคลือบด้วยยางสน

๕. ให้คำนึงถึงตำแหน่งที่ตั้งของรุ้งแต่ละเส้นด้วย เนื่องจากในอนาคต จะสงวนพื้นที่ส่วนหนึ่งของวงเวียนด้านหน้าพิพิธภัณฑ์นี้ เป็นทางขึ้นลงสถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน ดังนั้นต้องมีการพิจารณาตำแหน่งของประติมากรรมรุ้งให้ถ้วนถี่ เพื่อไม่ให้กีดขวางทางขึ้นลงรถไฟฟ้า และจะได้ไม่ต้องมีการเคลื่อนย้ายรุ้งในภายหลัง จึงขอให้มีการออกแบบร่วมกับคณะทำงานของรถไฟฟ้าในรายละเอียดอีกที

โถงต้อนรับ

รูปแบบและประโยชน์ใช้สอยของโถงต้อนรับยังคงเป็นเช่นเดิม คือประกอบไปด้วยเคาน์เตอร์สำหรับพนักงานต้อนรับประมาณ ๓ คน และมีเส้นรุ้งพาดผ่านทั่วห้อง ทั้งนี้ได้ย้ายเคาน์เตอร์ฝากกระเป๋าที่เดิมได้กำหนดให้อยู่ด้านหลังมารวมไว้ที่เคาน์เตอร์ต้อนรับนี้ด้วย

ข้อเสนอแนะ

๑. การที่เคาน์เตอร์รองรับประโยชน์ใช้สอยทั้งสองอย่าง (คือเป็นทั้งเคาน์เตอร์ต้อนรับ และที่ฝากกระเป๋าด้วย) ทำให้การปฏิบัติงานค่อนข้างไม่คล่องตัว หากมีผู้เข้ามาสอบถามและฝากกระเป๋าจำนวนมากพร้อมๆ กัน แนะให้ใช้พื้นที่บางส่วนของห้องด้านข้าง เป็นที่ฝากกระเป๋าแทน นอกจากนี้ให้ย้าย Museum Shop ที่เดิมกำหนดให้อยู่สุดปีกซ้ายของอาคาร มาใช้พื้นที่ของห้องที่ติดกับห้องฝากกระเป๋าใหม่นี้ ส่วนห้องที่เป็นห้อง Museum Shop เดิมให้ใช้เป็นห้องเอนกประสงค์แทน

๒. แนะให้ใช้กล่องหรือลังขนาดใหญ่ที่มีล้อ สำหรับเก็บกระเป๋านักเรียนที่มาเป็นหมู่คณะ

ห้องนิทรรศการการอนุรักษ์อาคาร

ห้องที่อยู่ถัดจากห้องโถงต้อนรับออกไปทางด้านหลัง จะจัดให้เป็นห้องนิทรรศการแสดงประวัติของพื้นที่และชุมชนโดยรอบ (ตั้งแต่สมัยอยุธยา มาจนถึงปัจจุบัน) รวมทั้งแสดงประวัติของอาคาร และการอนุรักษ์โดยผู้ออกแบบได้ย้ายเคาน์เตอร์ฝากกระเป๋าจากเดิมที่กำหนดให้อยู่ในห้องนี้ ไปรวมกับเคาน์เตอร์ต้อนรับด้านหน้า เพื่อให้มีพื้นที่สำหรับนิทรรศการมากขึ้น และการสัญจรภายในห้องคล่องตัวมากขึ้น ลูกเล่นของนิทรรศการในห้องนี้คือ จะมีการสกัดปูนฉาบผนังออก เพื่อโชว์แนวอิฐ และติดตั้งกระจกใสครอบผนังโดยรอบ บางส่วนของพื้นไม้กลางห้องจะเจาะเพื่อติดตั้งพื้นกระจกใส เพื่อให้สามารถเห็นโครงสร้างของฐานรากอาคารได้

ข้อเสนอแนะ

๑. เนื่องจากตำแหน่งที่ตั้งของห้องนี้ ที่เชื่อมต่อระหว่างห้องโถงต้อนรับด้านหน้า ผ่านประตูหลังไปยังอาคารศาลาแยกธาตุและลานกิจกรรมที่อยู่ภายนอกด้านหลัง จึงควรปรับให้มีโถงต้อนรับเล็กๆ ที่บริเวณประตูทางเข้าด้านหลัง ก่อนที่จะเข้าถึงตัวนิทรรศการการอนุรักษ์อาคารก่อน

๒. ให้มีการควบคุมแสงภายในนิทรรศการส่วนนี้ด้วย

๓. การโชว์ผนังก่ออิฐตามที่เสนอมา ไม่ค่อยน่าสนใจ ทั้งนี้เนื่องจากความโดดเด่นของผนังในอาคารนี้คือผนัง ๒ ชั้น (ที่มีช่องว่างตรงกลางระหว่างผนัง) ไม่ใช่ที่วิธีการก่ออิฐ หากต้องการโชว์ผนังอิฐ ควรแสดงให้เห็นผนังสองชั้นมากกว่า ทั้งนี้น่าจะจัดแสดงโบราณวัตถุที่ขุดค้นได้ในพื้นที่ และวัสดุอุปกรณ์ที่ติดมากับอาคารมากกว่า

ห้อง Immersive Theater

ได้มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดภายในห้อง Immersive Theater เล็กน้อย กล่าวคือ จากเดิมที่มีรู้งพาดผ่านไปทั่วห้อง โดยเริ่มต้นจากประตูทางเข้าห้อง และสิ้นสุดที่ประตูที่ออกไปสู่ห้อง Typically Thai ซึ่งผู้ออกแบบได้ออกแบบให้ฉายภาพวิดีทัศน์ลงบนตัวรู้งเฉพาะส่วนที่ยื่นวกออกมาเพื่อเป็นจอรับภาพในตำแหน่งกลางห้องเท่านั้น โดยในแบบเดิมนี้ เมื่อฉายภาพยนตร์เสร็จ และต้องการจะออกจากห้อง เพื่อไปยังห้อง Typically Thai ผู้ชมต้องเดินอ้อมไปทางด้านหลังของรู้งที่กั้นเป็นจอรับภาพนี้ ออกทางประตูทางออกด้านหลังจอที่ขนาบข้างด้วยรู้งทั้งสองข้าง

ในแบบใหม่ ได้เปลี่ยนให้รู้งพาดผ่านไปตามความยาวของห้อง ซึ่งสามารถใช้เป็นจอรับภาพไปได้ในตัว โดยไม่จำเป็นต้องมีส่วนที่ยื่นออกมาเพื่อทำหน้าที่เป็นจอโดยเฉพาะ นอกจากนี้ยังทำให้สามารถใช้เครื่องฉายวิดีทัศน์ได้ถึง ๔-๕ เครื่อง เพื่อฉายภาพไปยังส่วนต่างๆ ของรู้ง เพื่อทำให้เกิดภาพ Panorama ได้ โดยจัดให้มีที่นั่งดูภาพยนตร์ที่ด้านหนึ่งของห้อง ขนานไปกับรู้ง ทั้งนี้เมื่อผู้ชมต้องการเดินออกไปห้อง Typically Thai ก็สามารถเดินออกได้เลยทางประตูด้านซ้ายมือด้านหน้ารู้งได้เลย โดยไม่จำเป็นต้องเดินย้อนอ้อมผ่านทางด้านหลังจอ ซึ่งทำให้ระบบการสัญจรภายในห้องดีขึ้น

โถงบันไดด้านปีกขวาของอาคาร

บันไดด้านปีกขวาจะทำหน้าที่เป็นทางเชื่อมจากห้อง Typically Thai ในชั้นแรกไปสู่ห้องสุวรรณภูมิ ซึ่งอยู่บนชั้นที่สามของอาคาร สำหรับการสื่อความหมาย ผู้ออกแบบฯ ได้เลือกใช้ประติมากรรมแขวนจากเพดาน ที่คล้ายโมบายขนาดใหญ่ ห้อยมาจากเพดานของชั้นที่สามลงมาตามโถงบันไดจนเกือบถึงพื้นของชั้นที่หนึ่ง

โมบายดังกล่าวนี้จะประกอบขึ้นจากการผูกร้อยแผ่นไม้ขนาดประมาณ ๑๐ x ๑๐ เซ็นติเมตร หนาประมาณ ๑-๒ เซ็นติเมตร ตัดเป็นรูปโลโก้สถาบันฯ (คนทำท่ากบ) ที่ได้ดัดแปลงท่าทางให้สื่อความหมายถึงห้องนิทรรศการต่าง ๆ เช่น

ในยุคสุวรรณภูมิ “คนทำท่ากบ” จะแสดงท่าทางล่าสัตว์ เต้นระบำขอฝน ปลูกข้าว ฯลฯ

ในยุคสยามประเทศ จะแสดงท่ายิงปืนใหญ่ นั่งเรือสำเภา กล่อมลูก ฯลฯ

ส่วนในยุคประเทศไทย จะแสดงท่าทางเต้นดิสโก้ ใช้โทรศัพท์มือถือ โดยสารรถไฟฟ้า เป็นต้น

ทั้งนี้ รายละเอียดของท่าทางของ “คนทำท่ากบ” กำลังอยู่ในขั้นตอนของการพัฒนาแบบอยู่

สำหรับการจัดเรียงจะให้ “คนทำท่ากบ” ที่สื่อถึงยุคปัจจุบันอยู่ด้านล่างสุด แล้วไล่ย้อนขึ้นไปสู่ยุคอดีต เพื่อเป็นการสื่อโดยนัยว่า ผู้เข้าชมกำลังเดินย้อนเวลาไปสู่นิทรรศการสุวรรณภูมิในชั้น ๓

ทั้งนี้ การออกแบบให้เป็นโมบาย ก็เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ออกแรงขึ้นบันได ขณะเดียวกันการที่ไม่มีข้อความใดๆ ก็ทำให้ผู้ชมไม่ต้องหยุดเดินเพื่ออ่านข้อมูล หรือพินิจอย่างละเอียด ระหว่างขึ้นบันได ซึ่งจะเป็นผลให้การสัญจรคล่องตัวขึ้น

ข้อเสนอแนะ

โดยภาพรวมแล้วถือว่าเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ อย่างไรก็ดี ขอให้ทดลองทำตัวอย่างโมบายมาให้คณะอนุกรรมการฯ พิจารณาในคราวหน้าด้วย

Graphic / Interactive ของนิทรรศการโซนสุวรรณภูมิ

Interactive เกมขุดค้นโบราณคดี ในห้องโครงกระดูก

เป็นเกมที่นำเสนอด้วยจอภาพผิวสัมผัส ที่หน้าจอจะเป็นภาพพื้นดิน เมื่อผู้เข้าชมใช้แปรงปัดภาพดินที่ปรากฏบนหน้าจอ ภาพก็จะเปลี่ยนไปตามฝีแปรง คล้ายกับว่าพื้นดินกำลังถูกขุดลึกลงไป เมื่อผู้ชมปัดแปรงไปเรื่อย ๆ ก็จะค่อย ๆ เห็นวัตถุโบราณที่ฝังอยู่ใต้ดิน (อาจเป็นลูกปัด เศษกระเบื้อง ภาชนะดินเผา หรือเครื่องใช้สำริด) ในช่วงนี้จะมีลูกเล่นคือ บางครั้งเมื่อปัดแปรงแล้วอาจเจอขยะในยุคปัจจุบันแทนที่จะเป็นวัตถุโบราณ หรือหากผู้เข้าชมปัดแปรงแรงจนเกินไป วัตถุที่อยู่ใต้ผืนดินก็จะแตกหักเสียหาย

เมื่อผู้เข้าชมปัดแปรงจนพบวัตถุโบราณแล้ว ข้อมูลของวัตถุชิ้นนั้นก็จะปรากฏขึ้น พร้อมกับภาพสามมิติที่จะทำให้ผู้เข้าชมเห็นวัตถุชิ้นนั้นได้โดยรอบ

ข้ออภิปรายและเสนอแนะ

๑. จากข้อเท็จจริงแล้ว แท่นของจอภาพควรทำเป็นลักษณะของดิน มากกว่าที่จะเป็นหิน

๒. สำหรับข้อเสนอของคณะอนุกรรมการฯ จากการประชุมครั้งที่แล้ว ที่ให้ติดตั้งเครื่องดักจับ เพื่อป้องกันมิให้ผู้เข้าชมนำแปรงปัดหน้าจอนี้ออกไปภายนอกห้อง ทดแทนการใช้โซ่ผูกไว้นั้น ผู้ออกแบบให้ความเห็นว่า คงทำได้ยาก เพราะเครื่องมือนี้ไม่มีประสิทธิภาพสูงพอที่จะดักจับอย่างแม่นยำ

๓. สำหรับการออกแบบนิทรรศการเพื่อรองรับผู้เข้าชมที่มีความบกพร่องทางสายตานั้น ขอให้เป็นการพัฒนาในขั้นตอนถัดไป เมื่อนิทรรศการได้ติดตั้งเสร็จสมบูรณ์แล้ว ทั้งนี้ได้มีข้อสังเกตว่ามีความจำเป็นหรือไม่ที่พิพิธภัณฑ์ต้องจัดทำนิทรรศการทุกชิ้นให้ลูบคลำได้ หรือเลือกเฉพาะบางชิ้นเท่านั้นเพื่อให้คนตาบอดสัมผัสได้ เนื่องจากการจัดทำหุ่นจำลอง หรือวัตถุจัดแสดงให้ลูบคลำได้นั้นต้องมีความแข็งแรงทนทานมากกว่าปกติ อย่างไรก็ตาม ได้มีข้อเสนอแนะว่า อาจจัดวางวัตถุที่ให้ลูบคลำไว้ในลิ้นชัก เพื่อป้องกันการจับอย่างพร่ำเพรื่อ

๔. ในภาพรวม Interactive นี้มีความน่าสนใจ ขอให้นำไปพัฒนาในรายละเอียดต่อไป

Interactive กลองมโหระทึก ในหัวข้อ Agriculture ภายในห้อง Suwannaphumi

Interactive จะเล่าตำนานพญาคันคาก โดยจำลองกลองมโหระทึกตั้งไว้ด้านหน้า พร้อมจอภาพบนบอร์ด เมื่อผู้เข้าชมตีกลองมโหระทึก ๑ ครั้ง ภาพในจอซึ่งทำเป็นรูปหนังสือการ์ตูนก็จะพลิกไป ๑ หน้า เรื่องราวในแต่ละหน้าจะเป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว มีความยาวประมาณ ๑๐-๑๕ วินาที หากผู้ชมต้องการชม

เรื่องตอนต่อไป ก็ต้องตีกลองอีกครั้ง เพื่อเปลี่ยนหน้าไปเรื่อย ๆ ซึ่งกำหนดในเบื้องต้นไว้ว่าต้องตีกลองทั้งหมด ๑๒ ครั้ง จนกว่าจะจบเรื่อง

สำหรับลายเส้นจะทำให้คล้ายกับสีชอล์ก ส่วนสีและบุคลิกของตัวละครจะเลียนมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังพื้นถิ่นของภาคอีสาน แต่จะปรับให้ดูทันสมัยมากขึ้น

ข้ออภิปรายและเสนอแนะ

๑. ควรลดจำนวนครั้งที่จะต้องตีกลอง (ลดให้น้อยกว่า ๑๒ ครั้ง) เพื่อให้ชมตำนานจนจบเรื่องเร็วขึ้น

๒. การเพิ่ม Interactive นี้ ขึ้นอีก ๑ ชุด ถือว่าไม่จำเป็น เพราะห้องนี้มี Interactive มากอยู่แล้ว

Interactive E-Commerce ในหัวข้อ Trade ภายในห้อง Suwannaphumi

เกม Interactive นี้จะจำลองการค้าขายแลกเปลี่ยนในยุคโบราณ รายละเอียดของเกมยังคงเป็นเหมือนที่ได้นำเสนอในการประชุมครั้งที่แล้ว โดยลำดับขั้นของเกมเป็นดังนี้

๑) ผู้เล่นเลือกว่าอยากจะเป็นพ่อค้าจากดินแดนแถบใด

๒) ผู้เล่นเลือกสินค้าที่ต้องการค้าขาย

๓) ในขณะที่เลือกสินค้าจะปรากฏข้อมูลเส้นทางค้าขายของสินค้านั้น

๔) จากนั้นก็จะปรากฏข้อมูลของคู่ค้าจากดินแดนต่าง ๆ ให้เพื่อทำการซื้อขายด้วย

๕) ผู้เล่นและคู่ค้าดำเนินการซื้อขายแลกเปลี่ยน

๖) ภาพสินค้าของผู้เล่นเดินทางไปถึงดินแดนของคู่ค้า

๗) ผู้เล่นได้รับ “ของแถมจากการค้า” โดยอาจจัดทำเป็นสมุดคู่มือวัฒนธรรมของประเทศคู่ค้า แจกให้กับผู้เล่นเกม เพื่อนำเสนอเนื้อหาว่า การค้าขายมิใช่เป็นเพียงการแลกเปลี่ยนสินค้าเท่านั้น หากยังมีสิ่งต่าง ๆ อีกมากมายที่มาพร้อมกับการค้าด้วย คือ การเรียนรู้วัฒนธรรมซึ่งกันและกัน รวมถึงเรื่องดนตรี อาหาร สัตว์เลี้ยง

สำหรับตัวอย่างของพ่อค้าในสุวรรณภูมิจะยกตัวอย่างมา ๗ ชาติ ได้แก่ อินเดีย จีน เวียดนาม โรมัน เปอร์เซีย อาหรับ และพม่า ซึ่งผู้ออกแบบฯ ได้ค้นคว้าลักษณะเครื่องแต่งกายมาพร้อมแล้ว

ข้ออภิปรายและเสนอแนะ

๑. การกำหนดคุณลักษณะของพ่อค้าทั้ง ๘ ชาติ โดยใช้ชื่อเชื้อชาติ อาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจผิดในเอกลักษณ์ของชาตินั้นได้ เช่น ชาวสยามต้องแต่งกายแบบนั้นแบบนี้ ทั้งที่จริงแล้วชาวสยามก็มีความหลากหลายจนยากที่จะใช้คุณลักษณะใดคุณลักษณะหนึ่ง เป็นตัวแทนของทั้งสยามได้ ดังนั้นจึงขอให้เปลี่ยนจากการใช้ชื่อเชื้อชาติ มาเป็นชื่อดินแดนแทน เช่น ใช้พ่อค้าจากอาณาจักรโรมัน แทนพ่อค้าชาวโรมัน พ่อค้าจากเมืองมะริด แทนพ่อค้าชาวพม่า พ่อค้าจากเมืองออกแก้ว แทนพ่อค้าชาวเวียดนาม

๒. กำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมแต่ละเกมให้ไม่เกิน ๒ นาที

Interactive โต๊ะการสร้างเมือง ภายในห้อง Suwannaphumi

Interactive ส่วนนี้จะจัดแสดงอยู่ที่โต๊ะซึ่งตั้งอยู่กลางห้อง บนโต๊ะจะเป็นโมเดลภาพนูนต่ำสีขาว จำลองผังเมืองในยุคโบราณ (ซึ่งจะอ้างอิงจากเมืองคูบัว แต่จะไม่กล่าวอย่างชัดเจนว่าเป็นการจำลองเมืองคูบัว) โดยจะมีการฉายภาพเคลื่อนไหว (Animation) จากด้านบนลงไปบนโมเดลนี้ด้วย ทั้งนี้ Interactive นี้เป็นการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพเคลื่อนไหว มากกว่าที่จะเป็นเกมให้ผู้ชมเล่น

ภาพเคลื่อนไหวจะมีความยาวประมาณ ๕ นาที นำเสนอเนื้อหา ๓ ส่วน คือ

บทเกริ่นนำ แสดงถึงการอพยพของผู้คน และการสร้างบ้านแปงเมือง

ส่วนที่สอง จะเป็น Interactive ให้ผู้เข้าชมได้มีส่วนร่วม โดยที่บริเวณขอบโต๊ะโดยรอบจะมีโมเดลตุ๊กตาตั้งอยู่ ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของตัวละครในเรื่อง เมื่อผู้ชมสัมผัสกับตุ๊กตาตัวใด ตัวละครที่ตุ๊กตาตัวนั้นเป็นตัวแทนอยู่ก็จะมีสีสันเด่นชัดขึ้น พร้อมกับกรอบข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวละครและสิ่งที่กำลังทำ

ส่วนที่มุมโต๊ะในแต่ละด้าน จะมีการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวและเรื่องราวที่เป็นประเด็นมาจากนิทรรศการในแต่ละมุมห้อง (เช่น มุมโต๊ะด้านนิทรรศการหัวข้อ Material Life ก็จะนำเสนอเรื่องราวของสำริด/เหล็ก มุมโต๊ะที่อยู่ด้านนิทรรศการหัวข้อ People ก็จะนำเสนอเรื่องราวการอพยพของผู้คนในเมืองสมมุตินี้) โดยสามารถฉายภาพ Animation ในแต่ละมุมไปพร้อมๆ กันได้ เนื่องจากโต๊ะค่อนข้างใหญ่ มีระยะห่างพอสมควรที่ภาพและเสียงจะไม่รบกวนกัน

ส่วนที่สาม ฉายถึงเหตุการณ์บางประการที่จะส่งผลให้เมืองล่มสลาย เช่น สงคราม จากนั้น ก็จะมีเมืองใหม่เกิดขึ้นใหม่เป็นวัฏจักร (ภาพเคลื่อนไหวก็จะฉายวนตั้งแต่ต้นอีกครั้ง)

ข้ออภิปรายและเสนอแนะ

๑. ขอให้ติดตั้งโปรเจคเตอร์สำรองไว้ด้วย เผื่อไว้สำหรับเหตุการณ์ที่โปรเจคเตอร์ตัวหลักเสีย จะได้สามารถฉายภาพได้อย่างต่อเนื่อง และไม่เสียเวลาเปลี่ยนเครื่อง

Interactive ในหัวข้อ Material Life ภายในห้อง Suwannaphumi

Interactive นี้ประกอบด้วยหุ่นจำลองนูนต่ำรูปปราสาทหิน และจอภาพขนาดเล็ก (ขนาด ๘ นิ้ว x ๘ นิ้ว) ที่ทำหน้าที่เป็น “แว่นขยาย” เนื้อหาโดยรวมจะแสดงให้เห็นว่า เหล็ก มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างปราสาทหิน ซึ่งถือเป็นสถาปัตกรรมที่ต้องอาศัยการสั่งสมอารยธรรมขั้นสูง

วิธีการเล่น ผู้เข้าชมจะเลื่อนแว่นขยาย (จอภาพ) ขึ้นลงไปตามส่วนต่าง ๆ ของปราสาทหิน นัยว่าเป็นเพ่งมองหาเหล็กในปราสาทหินอย่างพินิจพิเคราะห์ เมื่อเลื่อนแว่นขยายไปยังจุดที่กำหนด ก็จะมีข้อมูลปรากฏขึ้น ซึ่งในที่นี้กำหนดไว้ ๓ จุด ซึ่งจะแสดงเนื้อหา ๓ ประเด็นคือ

๑) จุดที่แสดงให้เห็นภาพการสกัดหิน ซึ่งมนุษย์ต้องใช้เครื่องมือเหล็กเท่านั้น จึงจะสกัดหินได้

๒) จุดที่แสดงภาพการสลักหิน ซึ่งมนุษย์ก็ต้องใช้เครื่องมือเหล็กเช่นกัน

๓) จุดที่แสดงให้เห็นวิธีการยึดหินแต่ละก้อนเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งจำเป็นต้องใช้เหล็ก

ข้ออภิปรายและเสนอแนะ

๑. ต่อคำถามที่ว่า ควรนำเสนอประเด็นนี้ด้วยปราสาทหิน ซึ่ง “เป็นของ” ขอมหรือไม่ ที่ประชุมได้อภิปรายแล้วเห็นว่า ไม่น่าจะมีปัญหาเพราะนิทรรศการนำเสนอเรื่องสุวรรณภูมิ ซึ่งขณะนั้นยังไม่มีการแบ่ง “ชาติ”

๒. การนำเสนอเรื่องราวของเหล็กในฐานะเทคโนโลยีขั้นก้าวกระโดดของมนุษย์ผ่านปราสาทหินยังดูไม่น่า “มหัศจรรย์” นัก ขอให้เพิ่มลูกเล่น หรือขับเน้นความน่าทึ่งของการรู้จักใช้เหล็กให้มากขึ้น

ห้องพุทธศาสนา

เนื่องจากการประชุมครั้งที่ผ่าน ๆ มา ยังไม่ได้อนุมัติแบบแนวความคิดของนิทรรศการห้องนี้ ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงได้นำไปปรับปรุงแล้วนำเสนออีกครั้ง

แก่นเรื่องต้องการสื่อให้เห็นว่า ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนมีเหตุปัจจัยเป็นตัวกำหนด หรือ “ปริศนา เย ธัมมา”

นำเสนอด้วยการยกตัวอย่างเหตุการณ์ แล้วให้ผู้เข้าชมเลือกว่าจะปฏิบัติตนอย่างไรต่อเหตุการณ์นั้น เช่น เมื่อพบคนวิ่งราว ผู้เข้าชมอาจเลือกที่จะอยู่เฉย ๆ หรือวิ่งเข้าไปช่วยเหลือ ซึ่งผลของทางเลือกแต่ละอันก็จะต่างกันไป และนำไปสู่เหตุในข้ออื่น ๆ ต่อไป

การออกแบบยังคงแนวความคิดเดิม คือมีปล่องที่ทำให้คล้ายก้านบัว บริเวณโดยรอบทำเป็นบึงบัว และทางเดิน ซึ่งจะมีจุดทางแยกให้ผู้เข้าชมตัดสินใจเลือก เมื่อเลือกแล้วก็จะนำไปสู่ทางเดินและจุดแยกที่ต้องตัดสินใจอีกจุดหนึ่งต่อไปเรื่อย ๆ จนไปขมวดที่จุดท้าย ซึ่งเป็นบทสรุป

ข้ออภิปรายและเสนอแนะ

๑. เนื่องจากแบบแนวความคิดที่นำเสนอมานี้ยังไม่ลงตัว จึงให้ผู้ออกแบบนำเสนอใหม่ในคราวหน้า

มติ ๑) ที่ประชุมเห็นชอบในหลักการของแบบแนวคิดประติมากรรมด้านหน้าอาคาร

๒) ที่ประชุมเห็นชอบในหลักการของแบบแนวคิดโถงต้อนรับ

๓) ที่ประชุมเห็นชอบให้หลักการของแบบแนวคิดห้องนิทรรศการประวัติอาคาร

๔) ที่ประชุมเห็นชอบแบบแนวคิดของห้อง Immersive Theater

๕) ที่ประชุมเห็นชอบแบบแนวคิดโถงบันไดด้านข้างอาคาร

๖) ที่ประชุมเห็นชอบในแนวคิดของ Graphic / Interactive ในนิทรรศการโซนสุวรรณภูมิ

๗) สำหรับห้องพุทธศาสนา ขอให้ผู้ออกแบบนำไปปรับปรุงอีกครั้งหนึ่ง

วาระที่ ๕ เรื่องอื่น ๆ

๕.๑ รูปแบบตัวอักษร

ผู้ออกแบบได้นำเสนอรูปแบบตัวอักษร (Font) ๒ แบบ ให้ที่ประชุมพิจารณา โดยตัวอักษรทั้ง ๒ ชุด มีข้อต่างกันที่ชุดหนึ่งเป็นตัวอักษรไทยที่มีหัว *(DB ฟองน้ำ)* กับอีกชุดหนึ่งไม่มีหัว *(ชัดเจน)*

มติ ที่ประชุมได้เลือกใช้ตัวอักษรไทยแบบมีหัว ทั้งในส่วนที่ใช้เป็นหัวข้อใหญ่ (Headline) และส่วนที่ใช้เป็นเนื้อเรื่อง (Body Text) ส่วนจะเป็นแบบอักษรใด (Font) ก็ขอให้นำไปพัฒนาในรายละเอียดต่อไป ทั้งนี้ควรเป็นแบบที่ดูทันสมัยมากกว่า DB ฟองน้ำ ที่ได้นำเสนอมา

๕.๒ การจัดทำประมาณราคาค่าก่อสร้างนิทรรศการในแต่ละห้อง

คณะอนุกรรมการฯ ขอให้ผู้รับจ้างฯ จัดทำรายการก่อสร้างนิทรรศการพร้อมการประมาณราคา (BOQ) ในแต่ละห้องเสนอต่อที่ประชุมในครั้งต่อไป ซึ่งจะทำให้เห็นภาพนิทรรศการที่ชัดเจนขึ้น

๕.๓ แผนงานในช่วงต่อไป

๑. ในการประชุมครั้งต่อไป ผู้รับจ้างจะนำเสนอแบบรายละเอียดนิทรรศการโซนสยามประเทศ

๒. แบบก่อสร้างในโซนสุวรรณภูมิคาดว่าจะแล้วเสร็จในช่วงหลังสงกรานต์ หากได้รับการอนุมัติ ก็จะพร้อมก่อสร้างในเดือนพฤษภาคม ๒๕๕๐

ปิดประชุมเวลา ๑๖.๑๐ น.

นายทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร / ผู้บันทึกการประชุม
นายพาฉัตร ทิพทัส / ผู้บันทึกการประชุม
นายรณฤทธิ์ ธนโกเศศ / ผู้ตรวจรายงานการประชุม