

เปิดตัวเป็นที่รู้จักไป
พอสมควร สำหรับ
‘มิวเซียมสยาม’
พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
สถาบันการเรียนรู้
และสร้างสรรค์ (สรส.)
ซึ่งนำอาคารเก่ายุค ร.6
ที่เดิมถูกใช้เป็น
กระทรวงพาณิชย์
มารีโนเวทและปรับแต่ง
จนกลายเป็นแหล่ง
เรียนรู้และท่องเที่ยว
แห่งใหม่ที่ไม่ธรรมดา
ในอาณาบริเวณ 7 ไร่
ใกล้ย่านท่าเตียน

• รัชดา ธรรมาภ

ส าหรับผู้ที่มีโอกาสไปเยี่ยมเยือนในช่วงเดือนที่ผ่านมา ย่อมทราบดีว่าความไม่ธรรมดาของแหล่งเรียนรู้แห่งนี้ คือการเป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีดีไซน์ให้การเรียนรู้ความสนุก ด้วยสารพัดเทคโนโลยี ‘อินเทอร์เน็ตฟ’ อีกทั้งประวัติศาสตร์ที่ถูกเล่าก็ดูจะมีเรื่องราวที่ต่างไปจากแบบเรียนที่เคยท่องจำตามตอบกันมา

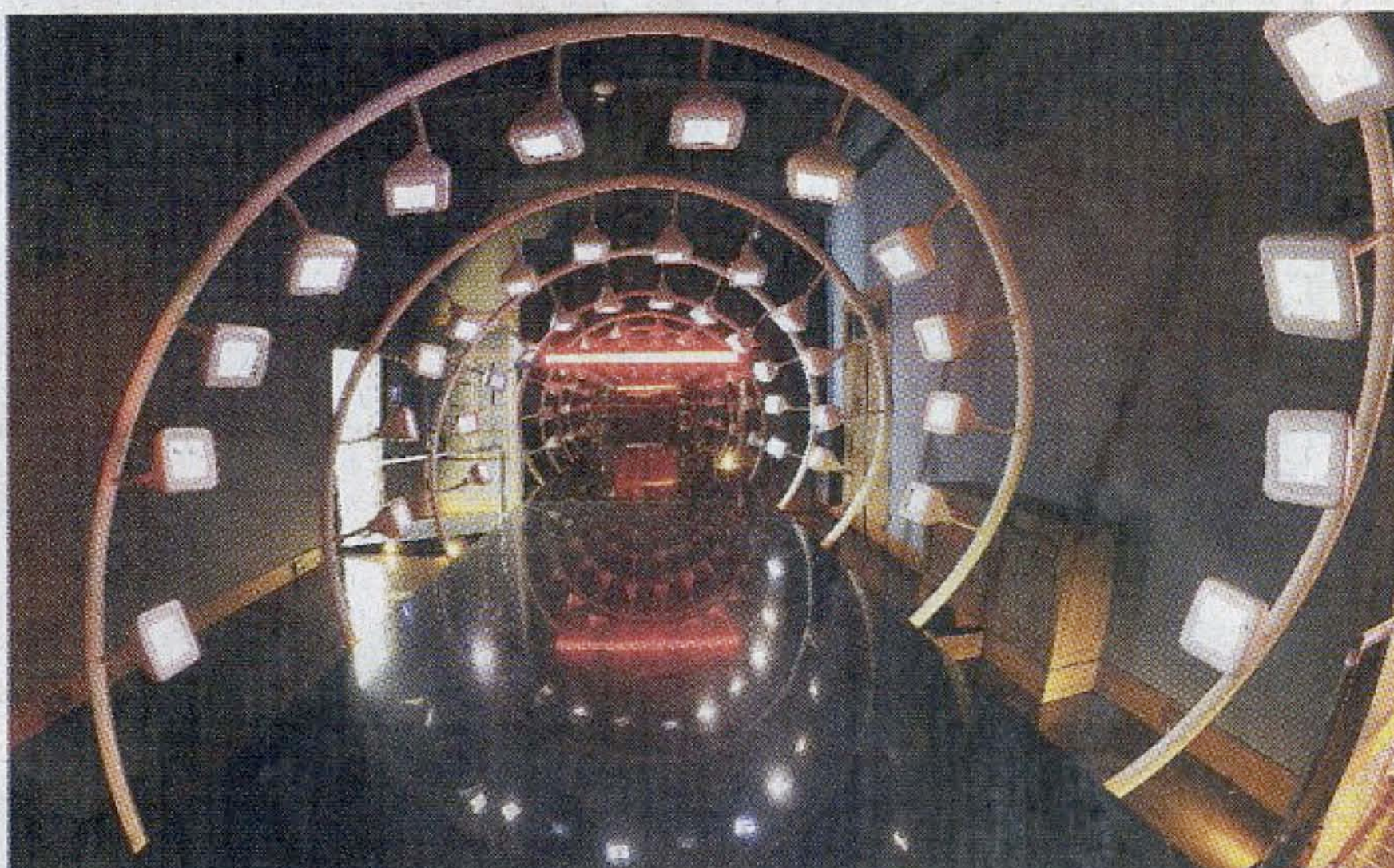
น่าสนใจว่ากว่าจะมาถึงจุดนี้ได้มีใครบ้างที่ร่วมสร้างสรรค์สิ่งนี้อาจถือเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์แห่งยุคสมัยแห่งนี้?

สามประสานสร้างงานดีไซน์

งานสถาปนิก ‘51 จัดเวทีสัมมนา ประสม-การณออกแบบนิทรรศการในอาคารอนุรักษ์ ‘จากสุวรรณภูมิสู่สยามประเทศ’ เมื่อปลายสัปดาห์ที่ผ่านมา

นิธิ สถาปิตานนท์ กรรมการบริหาร สรส. เค้าความถึงเมื่อครั้ง **ดร.ชัยอนันต์ สมุทวณิช** ผู้เป็น ‘ประธานบอร์ด’ ประกาศนโยบายชี้ชัดว่า พิพิธภัณฑ์แห่งนี้จะต้องว่าจ้างดีไซน์เนอร์มืออาชีพระดับอินเตอร์ เพื่อสร้างให้เป็นพิพิธภัณฑ์ยุคใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอสาระปรากฏว่า เอกชนผู้ได้รับคัดเลือกได้แก่ **บริษัท Story ! Inc.** จากประเทศนิวซีแลนด์

ขณะที่ดีไซน์เนอร์ฝ่ายไทยผู้รับช่วงต่อถูกคัดสรรจากการประกวดแบบ ได้แก่ **บริษัท ดีไซน์แลป เอ็มไอเอสซี จำกัด** ส่วนงาน



ให้มีเหตุผล ผมเองเป็นกรรมการก็พยายามไม่เข้าไปยุ่ง ปล่อยให้ทีมวิชาการเขาทะเลาะกันไป (หัวเราะ)

พ้นจากขั้นเนื้อหาวิชาการ งานจึงถูกส่งต่อไปยัง 3 พาร์ทเนอร์ ซึ่ง Story ! Inc. จะเป็นด้านแรก ที่นำสารประวัติศาสตร์ในเวอร์ชันตัวหนังสือแห่งมาเติมจินตนาการเพื่อนำเสนอแนวคิดในรูปแบบ exhibition จากนั้น ‘ดีไซน์แลป’ จะ ‘ออกแบบ’ แนวคิดให้เป็นรูปธรรมแล้วส่งไม้ต่อไป ‘บีโก’ เพื่อจัดทำโปรดัคชั่น

Story ! Inc. บักร่องว่า พิพิธภัณฑ์แห่งนี้จะพูดถึง ‘คน’ ซึ่งอยู่บนแผ่นดินสุวรรณภูมิ แล้วเสนอคอนเซ็ปต์ผ่านรูปแบบของ ‘รุ่ง’ โดยรุ่งจะเป็นเส้นทางเวลาเรื่องราวทอดตัวโค้ง

และการเมืองถูกสอดแทรกเป็นเกร็ดความรู้

‘ไทม์ไลน์’ ของสุวรรณภูมิ ถูกร้อยเรียงผ่านห้องแสดงนิทรรศการทั้ง 10 กว่าห้อง เริ่มตั้งแต่ ‘เบิกโรง’ ตามด้วย ไทยแท้-เปิดตำนานสุวรรณภูมิ-สุวรรณภูมิ-พุทธปัญญา-กำเนิดสยามประเทศ-สยามประเทศ-สยามยุค-แผนที่ความยั่งยืนบนแผนกระดาษ-กรุงเทพฯ ภายใต้ฉากอยุธยา-ชีวิตนอกกรุงเทพฯ-แปลงโฉมสยามประเทศ-กำเนิดประเทศไทย-สีสันตะวันตก-เมืองไทยวันนี้-มองไปข้างหน้า

สาระความรู้ถูกสื่อผ่านเทคโนโลยีที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชม ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของภาพยนตร์ แอนิเมชัน และเกมต่างๆ อย่างเช่นหลักฐานโบราณคดี ที่ผู้ชมต้องใช้แปรงปัดที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เพื่อให้รูปภาพและคำบรรยายปรากฏ หรือแอนิเมชันตอนละ 30 วินาที ที่คนดูต้องคอยตักลงมโหระทึกเป็นระยะเพื่อจะสามารถดูตอนต่อไป จนถึงเกมยิงปืนใหญ่ ที่ผู้ชมต้องโยกปืนขนาดใหญ่ขนาดเท่าของจริงเพื่อยิงอริราชศัตรู (ดีไซน์เนอร์ฝากข้อภัยประเทศเพื่อนบ้านที่ถูกนำมาเป็นตัวละครตลกในฉากนี้)

การเป็นแหล่งเรียนรู้แบบ ‘อินเทอร์เน็ต-แอดคทีฟ’ ของพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ ‘นพดล’ เผยว่า เทคโนโลยีต่างๆ ถูกควบคุมด้วย ‘แมคอินทอช’ ซึ่งสามารถใช้โน้ตบุ๊กเพียงตัวเดียว ‘รัน’ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทั้งอาคารด้วยระบบ remote control นับเป็นพิพิธภัณฑ์ อินเทอร์เน็ตฟ แห่งแรกในโลกที่ใช้ ‘แมค’ เป็นตัวควบคุม

“การเป็นแหล่งแรกนี้ก็เลืยวมาก ถึงตอนนี้เปิดมา 1 เดือน บอกได้เลยว่า เครื่องเสียเกือบทุกเครื่อง อาจจะเพราะเราใช้กันไม่ค่อยเป็น เด็กไทยเล่นกันแรงๆ” นิธิ เล่าซ้ำๆ มากกว่าจะตำหนิ

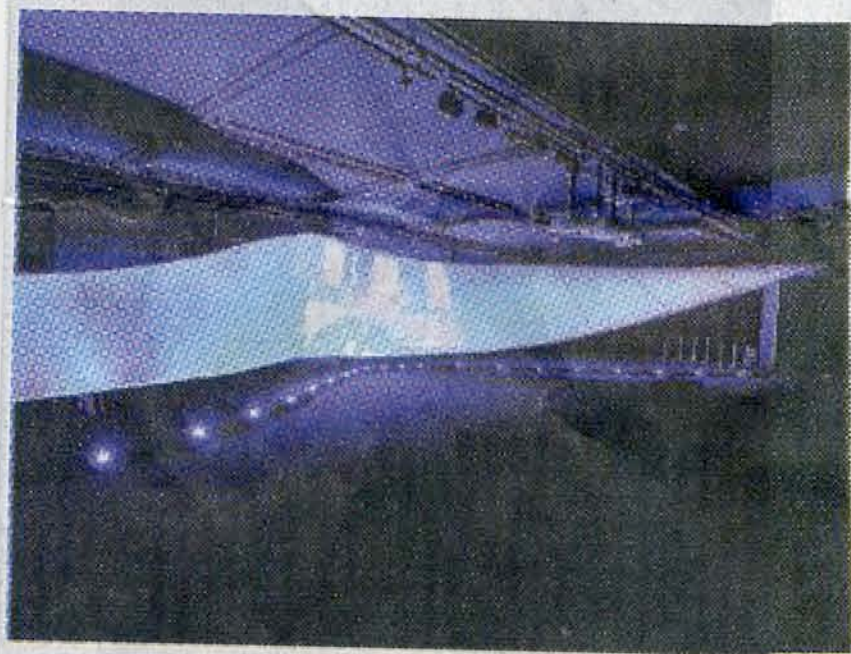
ในส่วนของการดูแลรักษาหลังเปิดให้บริการ นพดล ชี้ว่า ในด้านเทคนิคต่างๆ บีโกจะรับหน้าที่ดูแลต่อเป็นเวลา 1 ปี ซึ่งในระหว่างนั้น เจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องเข้าเรียนรู้งานเพื่อรับไปดูแลเองในภายภาคหน้า

ถามว่าเข้าชมพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ควรใช้เวลาสักเท่าไร?

ดีไซน์เนอร์บอกว่า “สัก 2 ชั่วโมง จากประสบการณ์นะครับ คือดูๆ ไป ถึงประมาณห้องพุทธศาสนา จะเริ่มเหนื่อย ห้องท้ายๆ นี่จะรับๆ เดิน ผ่านๆ ไปบ้าง”

“ที่จริงคือ มันมีความรู้สอดแทรกอยู่ก็ต้องอ่าน ต้องทำความเข้าใจ ต้องใช้เวลา แต่มันว่า มันก็จะมีคนที่เดินผ่านๆ แล้วบอกเี่ย ไม่รู้เรื่องเลย” กรรมการบอร์ด ปลอกลูกๆ ที่หัย และน่าจะถือเป็นการท้าทายให้ต้องไปชม

ประวัติศาสตร์ไทยฉบับ ‘ดีไซน์เนอร์’



Creative Director ตกเป็นของ **บริษัท บีโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)**

“ดูโปรไฟล์ของ Story ! Inc. มีงานดีไซน์พิพิธภัณฑ์หลายประเทศ แต่ส่วนตัวผมเอง เราไม่มีจะเป็นตัวผมเอง บีโก และดีไซน์แลป ส่วนไม่มีประสบการณ์ด้านพิพิธภัณฑ์ผมถูกส่งไปดูงานทั้งในอังกฤษ ฝรั่งเศส นิวซีแลนด์ สิงคโปร์ และจีน ตั้งเป้าว่าอย่างน้อยพิพิธภัณฑ์ของเราต้องสู้กับสิงคโปร์ให้ได้”

เมื่อฝันไว้ไกลการจะไปให้ถึงจึงต้องใช้ทั้งเวลา บุคลากร และที่สำคัญงบประมาณ ซึ่ง ‘นิธิ’ ให้ตัวเลขรวมว่าอยู่ที่ราวหนึ่งพันล้านบาท เฉพาะส่วนการจัดแสดงนิทรรศการ ในเนื้อที่ 3,000 ตารางเมตร ที่เราจะลงรายละเอียดกันในครั้งนี้ อยู่ที่ 160 ล้านบาท

รุ่งเล่าตำนานสุวรรณภูมิ

เมื่อเนื้อหาในส่วนวิชาการถูกจัดทําจนแล้วเสร็จ (กรรมการบอร์ดเล่าว่า กว่าจะสรุปลงตัวกันได้ นักวิชาการทุ่มเถียง (ทะเลาะ) จนบอกเลิกศาลากันไปหลายคน) ประวัติศาสตร์ของมิวเซียมสยาม แนวทางวิชาการชั้นประถม-มัธยมของไทย เพราะที่นี่ เรื่องเล่าเริ่มจากจุดสตาร์ท ณ ดินแดนสุวรรณภูมิ

“พอไม่ได้เริ่มที่สุโขทัย อยุธยา อย่างที่เรียนกัน มันก็ไล่คอนเทนต์ยาก เราเริ่มจากสุวรรณภูมิ แล้วเล่าย้อนไปเป็นพันปี มาจนถึงปัจจุบัน เมื่อเล่าเรื่องต่าง ก็ต้องเขียนเนื้อหา

ตามลำดับเวลาในประวัติศาสตร์ บางครั้งเจ้ารู้ที่ว่าการกลายเป็นรูปธรรมเชิงโครงสร้าง บางครั้งแปลสภาพเป็นอุปกรณ์สื่อเนื้อหาสาระ

“ศิลปินนำคอนเซ็ปต์รุ่งไปตีความ แล้วสร้างเป็นประติมากรรมสัมฤทธิ์หน้าอาคาร เป็นการ introduction ผู้ชม เมื่อมาถึง reception room รุ่งกลายเป็นฝ่ายดีไซน์ทะเลาะตัวอาคาร ก่อนจะมีวันตัวเข้าห้อง ‘เบิกโรง’ โดยกลายเป็นจอโปรเจกเตอร์ภาพยนตร์เล่าถึงคนไทยที่มีรากเหง้าแตกต่างกันบนแผ่นดินนี้ แล้วรุ่งก็จะผ่านไปทางห้องต่างเท่ากับเป็น circulation ของผู้เข้าชม” เป็นคำบอกเล่าจาก **นพดล ลิ้มวัฒนะกุล** Managing Director แห่ง ‘ดีไซน์แลป’

พิพิธภัณฑ์ ‘แมค’ แห่งสยาม

ในส่วนงานของ ‘ดีไซน์แลป’ นพดลอธิบายว่า คือ Interpretation Design ได้แก่การนำคอนเทนต์มาตีความ แล้วนำเสนอเป็นรูปธรรมเพื่อให้คนเข้าใจถึงเข้าใจ ซึ่งการเดินทางเรื่องจะเป็นการเรียงลำดับเวลา แต่จับประเด็นสำคัญเพื่อนำเสนอให้เห็นความแตกต่างของแต่ละยุคสมัยโดยเรื่องราวจะถูกเล่าผ่านชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน

ขณะที่ประวัติศาสตร์



ตะลุบเจอ!!!เจิ้ล กับ ตะลกกคาเฟ่

การทำงานของคนต่างวัย ย่อมมีความเห็นเห็นที่แตกต่าง **นิธิ สถาปิตานนท์** กรรมการบริหาร สรส. มีมุมมองมองต่อบางประเด็นของคนรุ่นใหม่

“มีหลายอย่างเหมือนกันที่ผมคิดว่ามันน่าจะซีเรียสกว่านี้ อย่างภาพยนตร์ต่างๆ แค่ว่า 7 นาที แต่เขาไปถ่ายกันต่างจังหวัดเลยนะ มีตัวแสดง มีเรื่องมีราว ที่ว่า ทีมคอนเทนต์เขาก็

ทำงานกันไป ผมไม่อยากก้าวท้าว มาเห็นอีกทีตอนอีก 7 วัน พิพิธภัณฑ์จะเปิด มันมีมุกฮาแทรกสาระ ที่ผมว่ามันตลกคาเฟ่ มากเลย หรือบางเรื่องผมดูแล้วไม่รู้เรื่อง มันเป็นเรื่องใหม่ อินดี้ หรือจะแกล้งไปแล้วเลยไม่เข้าใจ (หัวเราะ) จะแกล้งไม่ทัน แล้วงบประมาณส่วนนี้ก็สูงด้วย ทำหนังทำเกมก็กว่า 10 ล้านบาท

“หรืออย่างตอนที่เขาเล่าเรื่องด้วยหนังตะลุง แต่เพลงที่ใช้เป็นเพลงแจ๊ส ผู้ใหญ่หลายท่านดูแล้วก็คิดว่ามันน่าจะเป็นเพลงไทย”

มุกตลกไร้สำนึก ภาพยนตร์ที่เล่าไม่รู้เรื่อง หรือแจ๊สกับตะลุงที่ไม่น่าจะเข้ากัน จึงเป็นอีกความท้าทาย ที่ทุกคนย่อมมีคำตอบของตัวเองหลังจากได้ไปเยี่ยมชม