Received: 21 August 2019
Revised: 25 November 2019
Accepted: 29 November 2019

การเรียนรู้จากรูปแบบการนำเสนอผ่านนิทรรศการความรู้และความบันเทิง ครบรอบ 100 ปี เรือเดินสมุทร ไททานิค นิทรรศการแห่งประวัติศาสตร์โลก

LEARNING FROM PRESNTATIONS THROUGH EDUTAINMENT EXHIBITIONS 100th ANNIVERSARY OF THE TITANIC, WORLD HISTORY EXHIBITION

กฤศณัฏฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์[1]
Kritsanat Diloksirithanapat
ระวิวรรณ วรรณวิไชย[2]
Rawiwan Wanwichai
กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์[3]
Kittikorn Nopudomphan
ปิยวดี มากพา[4]
Piyawadee Makpa

บทคัดย่อ

การจัดนิทรรศการครบรอบ 100 ปี ไททานิค เป็นมากกว่าการจัดแสดงผลงานในนิทรรศการทั่วไป แต่เป็นการสร้างประสบการณ์ที่น่าทึ่งทางประวัติศาสตร์ เสมือนเครื่องย้อนเวลาที่สามารถย้อนกลับไปในปี พ.ศ. 2455 โดยการให้ผู้ชมเป็นเสมือนผู้โดยสารจริงๆบนเรือไททานิคในตำนาน โดยเนื้อหาของนิทรรศการจะจัดแสดงอยู่ใน 3 ส่วนหลัก คือ สิ่งประดิษฐ์ วัตถุ ข้าวของเครื่องใช้ดั้งเดิม ที่กู้ขึ้นมาจากเรือไททานิค, การรับชมและสัมผัสการตกแต่งห้องต่างๆที่จำลองลอกเลียนแบบเรือไททานิค และ เรียนรู้ประวัติศาสตร์และ

[1] สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
[2] คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
[3] คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
[4] คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เรื่องราวเสมือนจริงผ่านระบบภาพและเทคโนโลยีสามมิติ ซึ่งเป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้ในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และความบันเทิงที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ร่วมกับบุคคลในครอบครัว และการสร้างมิตรภาพกับเพื่อนใหม่

พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และความบันเทิง เป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีการผสมผสานการเรียนรู้ความเป็นโลกเสมือนจริงและความบันเทิงเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เด็ก เยาวชน และ ผู้ปกครอง สามารถรับประสบการณ์เสมือนจริง เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สะท้อนถึงการเรียนรู้จากการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงวัฒนธรรมและศิลปะอันหลากหลายในสังคมที่มีการบูรณาการศาสตร์ หรือ รวบรวมองค์ความรู้ด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ที่เป็นภาพสะท้อนอัตลักษณ์ของมวลมนุษยชาติ สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาผ่านการสัมผัสจริง ลงมือทำจริง อันจะก่อให้เกิดจินตนาการและการเรียนรู้ไม่สิ้นสุด การเรียนรู้ผ่านการเข้าถึงสถาณการณ์เสมือนจริง นอกจากจะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความตระหนัก ยังสามารถได้รับถึงความบันเทิง ความสนุกสนาน การมีส่วนร่วม และยังสามารถทำให้เกิดการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และ ไตร่ตรองถึงสิ่งที่เกิดขึ้นได้ นอกจากนี้ ยังนำไปสู่การถก การพูดคุย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสิ่งที่ศึกษา จากสถานที่จำลองเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ การจัดนิทรรศการการเรียนรู้เสมือนจริงในพิพิธภัณฑ์ ทั้งในรูปแบบถาวรและกึ่งถาวร (เคลื่อนที่ไปจัดแสดงที่อื่นได้) ดังเช่น นิทรรศการ 100 ปี ไททานิค นิทรรศการแห่งประวัติศาสตร์โลกที่มีการจัดแสดงถาวร ณ โรงแรมลักซ์ซอร์ ลาสเวกัส รัฐเนวาดา สหรัฐอเมริกา นอกจากนี้ ยังมีการจัดแสดงแบบหมุนเวียนไปตามประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก อาทิ เซาท์แทมป์ตัน สหราชอาณาจักร, ประเทศสวีเดน, ประเทศฝรั่งเศส, ประเทศเยอรมัน, ประเทศญี่ปุ่น รวมถึงการหมุนเวียนมาจัดแสดงที่ประเทศไทย

คำสำคัญ: นิทรรศการ; พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และความบันเทิง; ไททานิค

Abstract

The 100th Anniversary Exhibition of the Titanic is more than just an exhibition of works in general exhibitions, but the exhibition creates an incredible historical experience as if it were a time machine traveling back to the 1912 by allowing the audiences to experience how Titanic passengers felt. The content of the exhibition displayed in 3 main sections including (1) artifacts, objects, original appliances salvaged from the Titanic ship, (2) simulated rooms and decorations from the Titanic for audiences to touch and view, and (3) visual systems and 3D technology providing opportunities for the audiences to learn the history and virtual stories. This exhibition can enhance the audiences' knowledge using the form of edutainment (learning and entertainment) and museums by themselves. The exhibition also helps the audiences build a good relationship with family and make new friends.

The concept of Museum of Learning and Entertainment combines virtual world learning and entertainment, so children, youth, and parents can experience the virtual reality. It is also considered a learning source that reflects daily life as well as various cultures and arts in a society where knowledge in humanities, social sciences, history, and culture are integrated. The exhibition also reflects the identity of humankind which can be learned at any time through virtual reality and imagination leading to life-long leaning. In addition to providing knowledge, understanding, and awareness, the exhibition also provides the audiences with fun and entertaining learning environments that lead to analytical and critical thinking skills. It also leads to discussions and debates on the topics that are related to the simulated situations and exhibitions. These virtual exhibitions can be both permanent exhibitions and semi-permanent exhibitions (the exhibitions that can be moved to be displayed elsewhere). One of the most popular exhibitions is the 100-year exhibition of Titanic, which is an exhibition of the world history in the form of permanent exhibitions at the Luxor Hotel, Las Vegas, Nevada, USA. There are also rotating exhibitions in many countries around the world such as Southampton, United Kingdom, Sweden, France, Germany, Japan, including Thailand.

Keywords: Exhibition; Edutainment Exhibition; Titanic

1. บทนำ

พิพิธภัณฑ์ เป็นศัพท์ที่ใช้แทนคำภาษาอังกฤษว่า Museum หรือ มิวเซียม (ราชบัณฑิตยสภา, 2554) หมายถึง สถานที่รวบรวม เก็บรักษา และจัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ ที่เป็นโบราณวัตถุหรือเป็นศิลปวัตถุของประเทศ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าหรือที่หายาก ไม่ว่าจะเป็น ผลงานประดิษฐ์ของมนุษย์หรือวัตถุต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เพื่อประโยชน์ให้บุคคลเข้ามาศึกษาหาความรู้หรือชมเพื่อความเพลิดเพลินใจ ซึ่งคำว่า พิพิธภัณฑ์ฑสถาน เมื่อมีคำว่า แห่งชาติ ตามมา เป็น พิพิธภัณฑ์ฑสถานแห่งชาติ หมายถึง พิพิธภัณฑ์ฑสถานที่รัฐบาลจัดตั้งขึ้นเพื่อรวบรวมและจัดแสดงสิ่งของอันเป็นสมบัติมีค่าของประเทศ เช่น พิพิธภัณฑ์ฑสถานแห่งชาติ กรุงเทพมหานคร พิพิธภัณฑ์ฑสถานแห่งชาติ เชียงใหม่

จุฑามาศ แก้วพิจิตร (2559) ระบุว่า พิพิธภัณฑ์ เป็นสถานที่รวบรวมและเก็บรักษาเอกสาร จัดแสดงนิทรรศการการตีความวัตถุ จัดแสดงเพื่อให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่สาธารณะในเรื่องมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ให้ความสาคัญกับการจัดแสดงเนื้อหาและวัตถุจัดแสดง ทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ เช่น ผลงานศิลปะ หนังสือ ให้กับผู้เข้าชม ซึ่งส่วนใหญ่เป็นลักษณะการให้ข้อมูลทางเดียว

สิทธิชัย วิมาลา (2562) อธิบายถึงพิพิธภัณฑ์ โดยได้อ้างถึง สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (International Council of Museum หรือ ICOM) ว่า มิวเซียมที่มาจากรากศัพท์คำว่า Muse ที่แปลว่า แหล่งสร้างแรงบันดาลใจ ภาพในความทรงจำ พิพิธภัณฑ์โดยทั่วไปมีแต่ห้องมืด นิ่ง เงียบ มีวัตถุสิ่งของต่างๆ อยู่ในตู้กระจกพร้อมป้ายคำอธิบาย เพราะพิพิธภัณฑ์ แปลว่า สิ่งต่าง ๆ มากมายที่จัดแสดงอยู่ หากระบุถึงคำว่า มิวเซียมที่เป็นพิพิธภัณฑ์ฑสถาน ก็จะหมายถึง สถานที่ที่มีพันธะต่าง ๆ มากมาย คือ มีสิ่งของต่าง ๆ มากมายจัดแสดง

ความหมายของพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบันจึงเป็นความเข้าใจตามหลักการสากลสืบเนื่องจากการพัฒนากิจการและหน้าที่มีขอบเขตกว้างขวาง มีหน้าที่สำคัญต่อสังคมในการสงวนรักษาหลักฐานเกี่ยวกับมนุษยชาติและสิ่งแวดล้อม พิพิธภัณฑ์ฑสถานจึงมีทุกแขนงวิชา แสดงถึงอัจฉริยะของมนุษย์ในการสร้างสรรค์ทั้งด้านศิลปะ และการประดิษฐ์คิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แสดงถึงความเป็นอยู่ วัฒนธรรมของมนุษยชาติ ประวัติศาสตร์ พัฒนาการ การเปลี่ยนแปลง วิทยาศาสตร์ ธรรมชาติวิทยา ธรณีวิทยา เทคโนโลยี รวมถึง ศิลปะ ด้านศิลปะบริสุทธิ์ ประกอบด้วย ผลงานด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะภาพพิมพ์ ศิลปะแนวประเพณี ศิลปะแนวสื่อประสมและศิลปะแนวจัดวาง ศิลปะเชิงความคิด ศิลปะการแสดงสด เป็นต้น

ในขณะที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้ง มีการร่วมกันพัฒนาสังคมใหม่อยู่เสมอ เทคโนโลยี ระบบการสื่อสาร โทรคมนาคม ก็มีการพัฒนาเช่นกัน การนำเสนอข้อมูลย่อมมีการพัฒนาตามกระแส พิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงผลงานต่างๆ ก็มีการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง ไม่เพียงแต่เพื่อรองรับผู้ชมในยุคใหม่ที่เป็นวัยหนุ่มสาวเท่านั้น แต่เป็นการรองรับเด็กและเยาวชนเพิ่มขึ้นด้วย ซึ่งทุกคนต่างมีสิทธิในการ

เรียนรู้ในสิ่งต่างๆ รวมถึง การใช้ชีวิตในสังคมแห่งความเป็นจริงผ่านจินตนาการเสมือนจริง เพื่อเป็นการเตรียมตัวก้าวไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่และใช้ชีวิตในสังคมแห่งความเป็นจริง

ภายหลังจากการเติบโตของอินเทอร์เน็ต ได้มีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเกิดขึ้นมากมายในลักษณะของเว็บไซต์โลกเสมือนจริง ที่มีการจัดแสดงภาพ เสียง การสัมผัส เพื่อให้ผู้เข้าชมได้ดูและฟัง ในแบบ VR[5] และ AR[6] (Dootvmedia, 2560) ซึ่ง แองเจลล่า แฮสเสซเซียน (Hassassian, 2561) ได้อธิบายถึงรูปแบบการนำเสนอของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และความบันเทิง หรือ Edutainment ว่า เป็นพิพิธภัณฑ์ที่นำศักยภาพของ VR และ AR มานำเสนอความรู้ควบคู่กับความบันเทิง ใช้ในการดึงดูดผู้ชม เป็นการรวมเทคโนโลยีเข้ากับประสบการณ์พิพิธภัณฑ์ ถึงแม้ว่าไม่ใช่เรื่องใหม่ทั้งหมด พิพิธภัณฑ์ต่างๆได้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอในห้องโถงต่างๆ รวมถึงไกด์เสียงในการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ต่างๆ พยายามที่จะรักษาเวลาและผลประโยชน์ของผู้คน พิพิธภัณฑ์บางแห่งพยายามอย่างหนักในการติดตามแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีล่าสุด และทำให้การเล่าเรื่องราวระหว่างผลงานนั้นๆให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่เข้ามาเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการผสมผสานระหว่างความบันเทิงและการศึกษานี้ได้รับการขนานนามว่าเป็นความบันเทิงที่เหมาะสม

ในขณะที่การใช้สื่อในการนำเสนอในพิพิธภัณฑ์ของต่างประเทศ จะมีองค์ประกอบของนิทรรศการศิลปะประเภทความรู้และความบันเทิง (Edutainment) 4 ด้าน คือ 1) ด้านวัตถุในการจัดแสดง เช่น ภาพ ผลงานทางศิลปะ โดยมากมักจะมีคาอธิบายประกอบ 2) บอร์ดข้อมูล มีภาพถ่าย ภาพวาด ชาร์ต กราฟ แผนภูมิ ตัวอักษรในรูปข้อความอธิบาย 3) วิดีทัศน์ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจง่ายขึ้นภายในระยะเวลาอันสั้น 4) สื่อมัลติมีเดีย การนำมัลติมีเดียมาผสมผสานในชิ้นงาน แสง 3 มิติลอยตัว ซึ่ง ทักษิณา สุขพัทธี (2560) ได้ระบุถึงรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะหรือนิทรรศการ การใช้สื่อมัลติมีเดียสนับสนุนในงานนิทรรศการ ซึ่งประกอบด้วยระบบที่ใช้รับรู้คือ ระบบการมอง ระบบการฟัง ระบบการสัมผัสหรือรูปแบบอินเทอร์แอ็คทีฟ และภาพดิจิตอล เพื่อทวีความสาคัญยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ ในการดำเนินเรื่องและการบอกเล่าเรื่องราว มีรายละเอียด 3 ด้านหลัก คือ 1) ระบบการมองเป็นสิ่งจำเป็นในการจัดนิทรรศการบอกเล่าเรื่องราวด้วยภาพต่างๆ อาจเป็นวิดีทัศน์ หรือวัตถุจัดแสดงอาจเป็นของจริง หรือจำลองได้กราฟิกบอร์ดหรือ inkjet ในการแนะนำตั้งแต่เริ่มจนถึงปลายทาง 2) ระบบการฟัง ใช้เสียงประกอบเพื่อบอกเล่าบท เรื่องราวต่าง ๆ และความดังค่อยของเสียงจะเห็นได้ว่า เมื่อเราชมนิทรรศการต่าง ๆ เสียงแทรกหรือเสียงดังเกินไปทำให้

---

[5] Virtual Reality หรือ VR คือการจำลองสภาพแวดล้อมจริงเข้าไปให้เสมือนจริง โดยผ่านการรับรู้จากการมองเห็น เสียง สัมผัส กลิ่น โดยจะตัดขาดเราออกจากสภาพแวดล้อมปัจจุบันเพื่อเข้าไปสู่ภาพที่จำลองขึ้นมา เช่น google street view

[6] Augmented Reality หรือ AR คือ การรวมสภาพแวดล้อมจริง กับ วัตถุเสมือน เข้าด้วยกัน โดยวัตถุเสมือนอาจจะเป็น ภาพ วิดิโอ เสียง ข้อมูลต่าง ๆ ที่ประมวลผลมาจากคอมพิวเตอร์ มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์สวมใส่ขนาดเล็กต่าง ๆ และทำให้สามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้ เช่น เกม Pokemon Go

รบกวนการชมได้ ดังนั้น รูปแบบการควบคุมเสียงจึงเป็นสิ่งสาคัญเช่นกัน 3) ระบบการสัมผัส หรือลงมือกระทำ เป็นการนำเสนอเผื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในนิทรรศการด้วยรูปแบบการสัมผัส โต้ตอบ

พิพิธภัณฑ์ทางด้านการเรียนรู้และความบันเทิง ถือกำเนิดขึ้นในยุคอุตสาหกรรมแห่งความเปลี่ยนแปลง ไปตามกระแสเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ ที่สามารถตอบสนองตามระบบกลไกทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์แห่งศิลปะไว้ด้วยกัน สามารถนำเสนอความรู้ได้ครบทุกศาสตร์ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถ สัมผัสได้ รับรู้ได้ ทำให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน เป็นการเสริมให้เกิดคุณประโยชน์ด้านการศึกษา จิตวิทยาและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็ก เยาวชน และ ผู้ปกครอง สามารถรับประสบการณ์เสมือนจริง เป็นการเสริมทักษะพื้นฐานที่สำคัญเมื่อต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในอนาคต จึงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สะท้อนถึงกิจวัตร วัฒนธรรม ศิลปะ อันหลากหลาย เป็นแหล่งรวบรวมองค์ความรู้ ด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมที่เป็นภาพสะท้อนอัตลักษณ์ของมวลมนุษยชาติ ที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาผ่านการสัมผัสจริง ลงมือทำจริง อันจะก่อให้เกิดจินตนาการและการเรียนรู้ ไม่สิ้นสุด

การเรียนรู้ผ่านการเข้าถึงสถาณการณ์เสมือนจริง นอกจากจะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความตระหนัก ยังสามารถได้รับถึงความบันเทิง ความสนุกสนาน การมีส่วนร่วม และยังสามารถทำให้เกิดการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และไตร่ตรองถึงสิ่งที่เกิดขึ้นได้ นอกจากนี้ ยังนำไปสู่การถก การพูดคุย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในสิ่งที่ศึกษา จากสถานที่จำลองเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ การจัดนิทรรศการการเรียนรู้เสมือนจริง ในพิพิธภัณฑ์ ทั้งในรูปแบบถาวรและกึ่งถาวร (เคลื่อนที่ไปจัดแสดงที่อื่นได้)

ดังเช่น นิทรรศการ 100 ปี ไททานิค นิทรรศการแห่งประวัติศาสตร์โลก หรือ Titanic: The Artifact Exhibition, The official story of the 100 year journey ซึ่งมีการจัดแสดงกึ่งถาวร (จัดแสดงระยะยาว โดยไม่มีกำหนดปิดหรือยกเลิกการจัดแสดงที่แน่นอน) ณ เอนเตอร์เทนเมนท์ ควาเตอร์ หอจัดแสดง ไบรอน เคเนดี้ ฮอล (Byron Kennedy Hall, Entertainment Quarter) มหานครซิตนีย์ ประเทศออสเตรเลีย, โรงแรมลักซ์ซอร์ ลาสเวกัส (Luxor Hotel Last Vegas, NV) รัฐเนวาดา สหรัฐอเมริกา, แวนคูเวอร์ ไลปอนท์ อาร์ท เซนเตอร์ (Vancouver Lipont Art Centre) ริชมอน รัฐบริติชโคลัมเบีย ประเทศแคนาดา เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการจัดแสดงแบบหมุนเวียนไปตามประเทศต่างๆทั่วโลก อาทิ เซาท์แทมป์ตัน สหราชอาณาจักร, ประเทศสวีเดน, ประเทศออสเตรีย, ประเทศฝรั่งเศส, ประเทศเยอรมัน, ประเทศญี่ปุ่น รวมถึง การหมุนเวียน มาจัดแสดงที่ประเทศไทยด้วย

การจัดนิทรรศการครบรอบ 100 ปี ไททานิค เป็นมากกว่าการจัดแสดงผลงานในนิทรรศการทั่วไป มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ที่น่าทึ่งทางประวัติศาสตร์ เสมือนเครื่องย้อนเวลาที่สามารถ ย้อนกลับไปในปี พ.ศ. 2455 (ค.ศ. 1912) เป็นการศึกษาเรื่องราว เรียนรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยการให้ผู้ชม เป็นเสมือนผู้โดยสารจริงๆบนเรือไททานิคในตำนาน โดยเนื้อหาของนิทรรศการจะจัดแสดงอยู่ใน 3 ส่วนหลัก

ซึ่งผู้เข้าชมนิทรรศการจะได้เรียนรู้ได้จาก 1) สิ่งประดิษฐ์ วัตถุ ข้าวของเครื่องใช้ดั้งเดิม ที่กู้ขึ้นมาจากเรือไททานิค 2) การรับชมละสัมผัสการตกแต่งห้องต่างๆที่จำลองลอกเลียนแบบเรือไททานิค และ 3) เรียนรู้ประวัติศาสตร์และเรื่องราวเสมือนจริงผ่านระบบภาพและเทคโนโลยีสามมิติ เป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ร่วมกับบุคคลในครอบครัว และการสร้างมิตรภาพกับเพื่อนใหม่ ผ่านการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์ร่วมจากการปฏิบัติจริง

การสร้างประสบการณ์ทางด้านการหวนกลับสู่อดีต (Nostalgia) ในรูปแบบของนิทรรศการสื่อผสมที่ชื่อว่า “TITANIC THE ARTIFACT EXHIBITION” ซึ่งถือกำเนิดขึ้นจากการนำวัตถุที่กู้จากซากเรือไททานิคมาจัดแสดง และนำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจเกี่ยวกับเรือลำนี้ สัมผัสหลากหลายมุมของเรื่องราวความยิ่งใหญ่พร้อมสัมผัสของจริงที่กู้ได้จากซากเรือ มีการจัดแสดงประเภทนิทรรศการหมุนเวียนไปทั่วโลก และมีการจัดแสดงถาวร ณ ซึ่งมีการนำระบบเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดแสดงด้วย อาทิ ระบบ Visual art effect ที่ฉายภาพบรรยากาศส่วนต่างๆของเรือตามห้องต่างๆที่แยกเป็นสัดส่วน ในบางประเทศที่มีพื้นที่มาก จะมีการนำระบบ Front Pictures Virtual Reality Act ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบการฉายภาพบนพื้นและผนัง รวมถึงการใช้ระบบการฉายของ Screenberry media ได้ฉายภาพแบบ Front pictures เป็นโซลูชันที่มีประสิทธิภาพและใช้งานง่ายสำหรับการเล่นหลายหน้าจอแบบเรียลไทม์ด้วยความละเอียดสูงมาก เป็นเครื่องมือที่สมบูรณ์แบบสำหรับการทำแผนที่ 3 มิติการฉายในรูปแบบหน้าจอโดม หรือ เต็มเวทีและการติดตั้งมัลติมีเดียชนิดเต็มรูปแบบ รวมไปถึงการฉายบนผนังทั้ง 6 ด้าน ทั้งในรูปแบบฉายซ้อนทับสิ่งของ และฉายแบบลอยตัวและไม่ทับสิ่งของ ร่วมกับสิ่งของต่าง ๆ ที่งมขึ้นมาได้จากใต้มหาสมุทร และสิ่งของจำลองขนาดเท่าของจริงซึ่งทำให้ผู้เข้าชมสามารถสัมผัสได้ถึงบรรยากาศเสมือนจริง ประหนึ่งว่าเป็นผู้โดยสารคนหนึ่งบนเรือไททานิค ทั้งนี้ อุปกรณ์เหล่านี้ใช้อยู่เกือบทุกห้อง บางห้องใช้ระบบเซ็นเซอร์เมื่อมีผู้เข้าชมเดินเข้ามาก็จะฉาย บางห้องฉายเป็นวิดีโอวนไปเรื่อย ๆ บางห้องฉายเป็นภาพนิ่ง นอกจากนี้ยังสามารถใช้อุปกรณ์สื่อสารประเภท Smart touch เป็นอุปกรณ์นำชมและบรรยายส่วนต่างๆของนิทรรศการทุกห้องไปพร้อมกับเสียงประกอบต่างๆ เพื่อเพิ่มอรรถรสและสร้างบรรยากาศในการชมอย่างเต็มที่ (ซึ่งในนิทรรศการนี้ เลือกใช้ iPod touch เป็นอุปกรณ์ในการช่วยนำชม)

2. นิทรรศการ 100 ปี เรือเดินสมุทร ไททานิค นิทรรศการแห่งประวัติศาสตร์โลก

ปี พ.ศ. 2555 ครบรอบ 100 ปี แห่งโศกนาฏกรรมที่ยังคงสะเทือนใจคนทั่วโลก ในเหตุการณ์การจมลงสู่ก้นมหาสมุทรแอตแลนติกของเรือไททานิค พร้อมกับการคร่าชีวิตผู้โดยสารกว่า 1,500 คน ซึ่งเรื่องราวของเรือเดินสมุทรลำนี้ ได้รับการกล่าวถึงซ้ำแล้วซ้ำเล่าหลากหลายรูปแบบ อาทิ หนังสือ เอกสาร สารคดี ละครเวที การสัมมนา ภาพยนตร์ รวมถึง การจัดนิทรรศการทั้งเล็กและใหญ่แตกต่างกันออกไป

เมื่อเทคโนโลยีมีการพัฒนาที่สูงขึ้น ทำให้มีการศึกษา สำรวจ และกอบกู้เศษซาก โดยการใช้ระบบโซน่าค้นคว้าตำแหน่งที่แน่นอน และใช้เรือดำน้ำเฉพาะทาง ดำดิ่งลงไปลึกกว่า 12,500 ฟุต ซึ่งทำให้เห็นถึงความจริงที่ปรากฏขึ้นจากการสันนิษฐานตามทฤษฎีความน่าจะเป็นและการบอกเล่าก่อนหน้า มีการตั้งข้อสันนิษฐานใหม่ ค้นคว้าหาทฤษฎีใหม่ เพื่อใช้เป็นการอ้างอิงกับเศษซากของเรือที่ค้นพบ ทำให้เรื่องราวของไททานิคได้รับการกล่าวขานอีกครั้งในรูปแบบใหม่ๆที่มีความเที่ยงตรงถูกต้องมากขึ้น

หลังจากที่ได้มีการค้นพบแล้ว บริษัท อาร์เอ็มเอส ไททานิค เป็นเพียงบริษัทเดียวที่ได้รับการอนุญาตตามกฎหมายให้เก็บกู้เศษซากวัตถุ และได้รับสิทธิ์ดูแลซากเรือไททานิคจากศาลกลางของประเทศสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2537 (ค.ศ. 1994) ทั้งนี้บริษัทได้ทำการดำสำรวจและวิจัยซากเรือตลอดมาและสามารถเก็บกู้หลักฐานที่เป็นวัตถุจากเรือได้มากกว่า 5,500 ชิ้น ซึ่งเมื่อนำขึ้นมาแล้วต้องใช้เทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์และศิลปศาสตร์ในการซ่อมแซม ดูแล รักษา เพื่อนำไปสู่การจัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการเพื่อให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาต่อไป ทั้งนี้ สิ่งของบางชิ้นที่ได้รับการกู้ขึ้นมาแล้ว มีความเปราะบางต่อสภาพอากาศเมื่อนำมาจัดแสดง จึงยังคงมีความจำเป็นต้องแช่อยู่ในน้ำ และใช้น้ำจากสถานที่จริงในการแช่เพื่อรักษาสภาพและคุณภาพของวัตถุชิ้นนั้นๆ

ตลอดระยะเวลากว่า 20 ปีที่ผ่านมา นับตั้งแต่มีการเปิดนิทรรศการหลังเก็บกู้เศษซากขึ้นมาได้มีผู้คนมากกว่า 22 ล้านคน เข้าเยี่ยมชมนิทรรศการอันยิ่งใหญ่ ซึ่งมีการเปิดแสดงนิทรรศการขึ้นในพิพิธภัณฑ์ใหญ่ๆ ทั่วโลก ทั้งในชิคาโก ลอสแองเจิลลิส ปารีส และลอนดอน

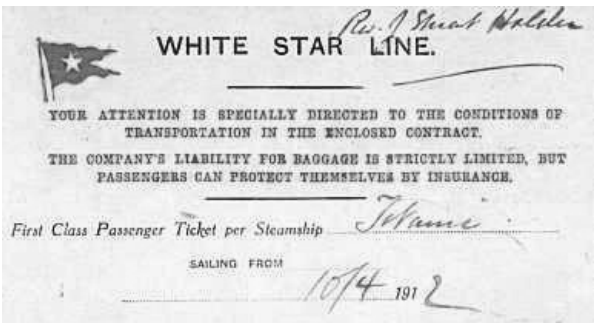
ปี พ.ศ. 2555 ในวาระครบรอบ 100 ปี ไททานิค ได้มีการจัดนิทรรศการแห่งประวัติศาสตร์โลกได้ทำการเปิดการแสดงที่ได้รับการปรับปรุงครั้งยิ่งใหญ่ มีการจัดการบริหารที่เข้มงวด ทำการออกแบบทางด้านสถาปัตยกรรม ศิลปกรรม วิศวกรรม ระบบสารสนเทศต่างๆ เพื่อให้บรรยากาศของนิทรรศการมีความสมจริง เสมือนว่าอยู่ในสถานที่จริง มีการจัดสรรระบบเทคโนโลยีอันทันสมัยด้วยอุปกรณ์ระดับโลก เช่น การฉายภาพบนพื้นและผนัง ทั้งในรูปแบบของการฉายด้านหลังผ่านผนังโปร่งแสง และฉายด้านหน้าทับตัวผู้เข้าชม เพื่อให้ได้อรรถรส เสมือนอยู่ในสถานที่จริง รวมถึงอุปกรณ์บรรยายส่วนตัวที่มาในรูปแบบของ iPod touch ที่สามารถเล่น-หยุด-พัก เมื่อไหร่ก็ได้ตามใจผู้เข้าชม สามารถเลือกรับฟังข้ามส่วน หรือ ย้อนกลับไป-มาได้ตลอดเวลา ทั้งนี้ ภายในนิทรรศการยังคงมีเจ้าหน้าที่ที่ผ่านการอบรม คอยให้คำแนะนำและให้ข้อมูลเพิ่มเติม (ข้อมูลนอกเหนือจากข้อมูลบรรยายใน ipod) ของนิทรรศการอยู่ทุกจุดด้วยเช่นกัน

จุดเด่นของนิทรรศการไททานิคทุกที่ คือ บันไดหลัก หรือ Grand stair พร้อมด้วยโดมขนาดใหญ่และโคมไฟระย้า ซึ่งการจัดแสดงแต่ละพื้นที่นั้น มีรูปทรงที่ถอดแบบมาจากพิมพ์เขียวไม่เหมือนกัน บางพื้นที่ไม่มีความโค้งมน บางพื้นที่ไม่ปูพรม บางพื้นที่ไม่ปูแผ่นกระเบื้อง แต่ทุกที่ใช้รูปทรง สี และขนาดตามแบบของจริงบนเรือ รวมถึงรูปปั้นกามเทพถือโคมไฟด้วย

นอกจากนี้ การที่ใส่ใจในการออกแบบรายละเอียดเล็กน้อย เพื่อให้ผู้เข้าชมที่เข้าชมนิทรรศการได้รับความประทับใจมากที่สุด คือ การสมมติให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของผู้โดยสารบนเรือ (แบบสุ่ม เพื่อสร้างความประทับใจและแปลกใจ) เริ่มจากการสร้างตั๋วโดยสาร ขนาดประมาณ A6 ที่จะมีการระบุชื่อของผู้โดยสารที่เคยมีตัวตนจริงในประวัติศาสตร์ เครื่องแต่งกายที่เหมาะสมตามระดับชั้นผู้โดยสาร (เลือกสวมตามแบบที่จัดเตรียมเอาไว้ให้ หรือ ผสมผสานตามความพึงพอใจ หรือไม่สวมก็ได้) ในบางประเทศที่มีพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่พิเศษจะสร้างประตูทางเข้าที่แยกตามชั้นผู้โดยสาร เพื่อสร้างบรรยากาศที่สมจริงอีกด้วย

ภาพที่ 1 บัตรผ่านประตู หรือ ตั๋ว เข้าชมนิทรรศการ (แสดงด้านหน้า-ด้านหลัง) ที่ใช้เข้าชมนิทรรศการซึ่งจะใช้รูปแบบเดียวกันทั่วโลก

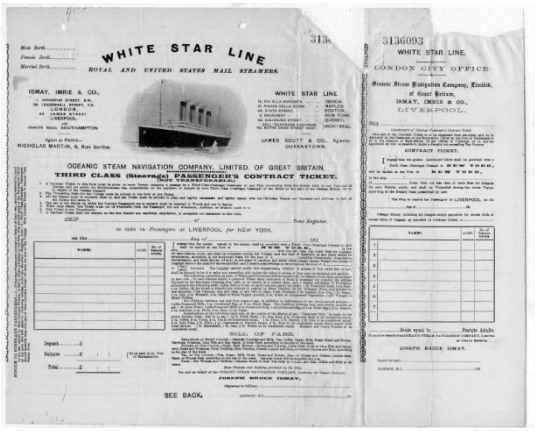
ที่มา: กฤศณัฏฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์



ภาพที่ 2 ตั๋วโดยสารผู้โดยสารชั้น 1 ของจริง

ที่ผู้โดยสารซื้อเอาไว้แต่ไม่ได้ใช้งานจริง (ไม่ได้โดยสาร) ถูกนำมาจัดแสดงในนิทรรศการที่ประเทศฝรั่งเศส

ที่มา: http://titanic.pagesperso-orange.fr



ภาพที่ 3 ตัวอย่างบิลเงินสดการซื้อตั๋วของผู้โดยสารชั้น 3
ซึ่งเป็นของจริงที่ยังไม่ผ่านการใช้งาน ถูกนำมาจัดแสดงในนิทรรศการหมุนเวียนที่ประเทศฝรั่งเศส
ที่มา: http://titanic.pagesperso-orange.fr

ผู้เขียนได้เข้าชมนิทรรศการ ทั้งในประเทศไทย และที่สหรัฐอเมริกา ซึ่งสำหรับประเทศไทยจัดขึ้นในปี พ.ศ. 2555 เป็นหนึ่งในประเทศที่มีการจัดแสดงนิทรรศการ 100 ปีไททานิค เป็นการจัดโดยความร่วมมือของหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ในปี พ.ศ. 2555 ณ ชั้น 8 ศูนย์การค้า เซ็นทรัล เวิร์ล และได้เข้าชมนิทรรศการกึ่งถาวร ในปี พ.ศ. 2560 ณ อินเตอร์เนชั่นนัล ไดร์ฟ เมืองออร์ลันโด รัฐฟอริด้า สหรัฐอเมริกา (International Drive, Orlando Florida, USA) ซึ่ง บริษัท อาร์เอมเอส ไททานิค ได้ออกแบบพื้นที่จัดแสดงของทั้ง 2 ที่นี้ ให้มีความคล้ายคลึงกัน คือ มี 3 ส่วนหลัก คือ ส่วนต้อนรับ ส่วนนิทรรศการจัดแสดงผลงาน และ ส่วนบอร์ดนิทรรศการ โดยเฉพาะในส่วนจัดแสดงผลงานนั้น มีการแบ่งส่วนย่อย ๆ เพิ่มเติม (ในแต่ละประเทศที่จัดแสดงแบบหมุนเวียน จะมีส่วนต่าง ๆ ที่เพิ่มเติมหรือลดทอนลง ด้วยขนาดของพื้นที่เป็นหลัก) ประกอบด้วย

2.1 ส่วนด้านหน้านิทรรศการ จัดแสดงระฆังทองเหลืองของจริงจากเรือไททานิค และ ระฆังจำลองขนาดเท่าของจริงที่สามารถตีได้

2.2 ส่วนทางเข้าหลักที่จะพบกับฉากหัวเรือขนาดใหญ่และ Visual effect สร้างบรรยากาศขณะที่เรือกำลังออกจากท่า

2.3 ส่วนทางเข้าชั้นที่สองที่ประกอบด้วยบรรยากาศของการตรวจบัตรโดยสาร

2.4 ส่วนนิทรรศการแสดงประวัติการก่อสร้างเรือที่มีขนาดกว้างขวาง จัดแสดงรายละเอียดของห้องออกแบบ ห้องทำงานของวิศวกร อุปกรณ์ในการก่อสร้าง แบบพิมพ์เขียว และอัตราส่วนขนาดย่อม และ อุปกรณ์จำพวกกระเป๋าเดินทางของผู้โดยสารที่จำแนกผู้โดยสารชั้น 1-3 ก่อนขึ้นเครื่อง

2.5 ส่วนทางเดินห้องพักบนเรือ (Corridor) ที่ตกแต่งตามแบบทางเดินของห้องพักผู้โดยสาร ชั้น 1 บนเรือจริงๆ

ภาพที่ 4 และ **ภาพที่ 5** บรรยากาศจำลองส่วนทางเดิน หรือ corridor
บริเวณห้องพักของผู้โดยสาร ชั้น 1 ภายในนิทรรศการ
ที่มา: กฤศณัฏฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์

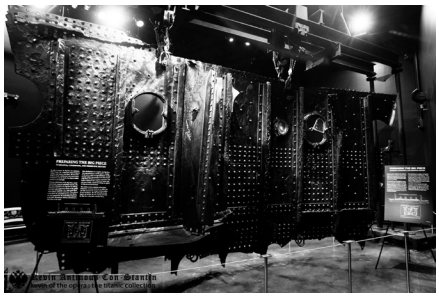
2.6 ส่วนจัดแสดงห้องพักและห้องต่าง ๆ ของผู้โดยสารชั้นที่ 1 พร้อมด้วยการจัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ที่งมขึ้นมาได้จากใต้ทะเล

2.7 ส่วนไฮไลท์ของนิทรรศการ คือ บันไดหลัก หรือ Grand stair ของเรือไททานิค พร้อมด้วยโดมแก้วขนาดเท่าของจริง (Replica) ผู้เข้าชมสามารถถ่ายภาพเป็นที่ระลึกได้จากส่วนนี้ ทั้งนี้ ส่วนบันไดหลักนี้ ได้รับการขนานนามและคัดเลือกให้เป็นบันไดหลักที่มีความงามเหมือนของจริงมากที่สุดในการจัดแสดงนิทรรศการทั่วโลก

2.8 ส่วนห้องพักและห้องอเนกประสงค์ของผู้โดยสารชั้นที่ 3

ภาพที่ 6 บรรยากาศจำลองการจัดห้องพักของผู้โดยสาร ชั้น 1 และ ห้องพักผู้โดยสาร ชั้น 3
ที่มา: กฤศณัฏฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์

ภาพที่ 7 บรรยากาศการจัดแสดงภายในห้องผู้โดยสารชั้น 1 ณ Orlando, Florida, USA
จุดเด่นที่เพิ่มเติม คือ การใช้เทคโนโลยีในการฉายภาพโฮโลแกรมบนฝาผนัง เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะการใช้ชีวิตของผู้โดยสาร รวมถึง การฉายภาพบรรยากาศของห้องต่าง ๆ ภายในเรือที่ไม่สามารถจัดแสดงได้ เพื่อเพิ่มอรรถรสและการเข้าถึงบรรยากาศภายในตัวเรือจริงๆ
ที่มา: https://airflightsreservation.com/places/images/Titanic-Experience.jpg



ภาพที่ 8 ผนังภายนอกของตัวเรือที่กู้ขึ้นมาได้จากใต้ท้องทะเล
ที่มา: กฤศณัฏฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์

ภาพที่ 9 และ **ภาพที่ 10** บรรยากาศโถงบันไดหลักภายในนิทรรศการ
ซึ่งการจำลองโถงนี้ใช้ขนาดเท่าของจริงและทำให้เหมือนจริงทุกประการ
ที่มา: กฤศณัฏฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์

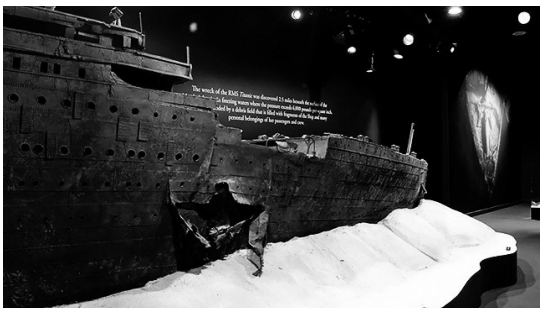
2.9 ส่วนห้องเครื่องและเตาถ่านหินที่มีลูกเล่นให้ผู้เข้าชมได้ทดลองตักถ่านหินเข้าเตาเผา เพื่อให้ทราบถึงน้ำหนักในการตักแต่ละครั้ง และหม้อต้มจำลองขนาดเท่าของจริง

2.10 ส่วนห้องควบคุมเรือพร้อมจัดแสดงอุปกรณ์บังคับเครื่องยนตร์จำลองที่สามารถทดลองหักเลี้ยวเรือได้จริงๆ รวมถึงการจัดแสดงเครื่องยนต์ อุปกรณ์บังคับเรือ ระฆังให้สัญญาณ และอุปกรณ์ของจริงที่งมขึ้นมาได้จากเรือ พร้อมด้วยระบบโฮโลแกรม ระบบสกรีนเบอร์รี่ ระบบฟรอนท์พิกเจอร์ ที่เพิ่มอรรถรสและสัมผัสประสบการณ์ในบรรยากาศเสมือนจริง

2.11 ส่วนดาดฟ้าทางเดินเรือของผู้โดยสารชั้นที่ 1 ที่จัดแสดงบรรยากาศค่ำคืนวันสุดท้าย พร้อมสัมผัสบรรยากาศความหนาวเหน็บ ดวงดาวบนท้องฟ้า และเสียงคลื่นในคืนก่อนที่เรือจะอัปปาง

2.12 ส่วนห้องจัดแสดงตัวอย่างน้ำแข็งที่ถูกเรือชน ซึ่งผู้เข้าชมสามารถสัมผัสความเย็นและความแข็งของก้อนหินน้ำแข็งจำลองได้

2.13 ส่วนแสดงบรรยากาศใต้ท้องทะเลที่เรืออัปปางลงใต้ท้องมหาสมุทรที่ผู้ชมจะได้เดินบนแผ่นกระจกใสที่มองเห็นอุปกรณ์ ข้าวของเครื่องใช้ของจริงที่งมขึ้นมาได้ ที่กระจัดกระจายบนผืนทราย อีกทั้งบนผนังยังมีแผ่นเหล็กซึ่งเป็นผนังซากเรือที่งมขึ้นมาได้ประดับให้ชมด้วย



ภาพที่ 11 และ **ภาพที่ 12** บรรยากาศใต้ท้องมหาสมุทรหลังเรืออัปปาง ที่เต็มไปด้วยสิ่งของเครื่องใช้ที่กระจัดกระจายจำลองให้มีความเสมือนจริงด้วยระบบ Front Pictures พร้อมด้วยการจัดแสงและ เสียงที่เข้ากัน

ที่มา: กฤศณัฏฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์

2.14 ส่วนที่จัดแสดงบรรยากาศข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่งมขึ้นมาได้จากส่วนต่างๆของเรือ

2.15 ส่วนจัดแสดงประวัติและรายชื่อของผู้โดยสารทั้งที่เสียชีวิตบนเรือและรอดชีวิต

2.16 ส่วนสุดท้าย ห้องจำลองห้องทำงานของ Thomas Andrews วิศวกรผู้ออกแบบเรือ ซึ่งผู้เข้าชมสามารถนั่งบนโต๊ะ ถ่ายภาพ และลงนามการเข้าเยี่ยมชมได้

ภาพที่ 13 บรรยากาศการจัดแสดงข้อมูลในนิทรรศการ
ที่มา: กฤศณัฏฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์

3. ข้อมูลการนำเสนอนิทรรศการ: ไททานิค การเดินทาง และ เหตุการณ์โศกนาฏกรรมโลกไม่ลืม

ข้อมูลที่นำเสนอในนิทรรศการ 100 ปี ไททานิค นิทรรศการแห่งประวัติศาสตร์โลก หรือ Titanic: The Artifact Exhibition, The official story of the 100 year journey (Encyclopedia Titanica; 2018, James Cameron; 1997) ที่จัดแสดงทั่วโลกนั้น มีข้อมูลที่เหมือนกัน คือ อาร์เอ็มเอส ไททานิค (RMS: Royal Mail Ship Titanic) คือ ชื่อเรือเดินสมุทรของบริษัทไวท์ สตาร์ ไลน์ (White Star Line) เริ่มก่อสร้างเมื่อ พ.ศ. 2452 (ค.ศ. 1909) สร้างเสร็จเมื่อ พ.ศ. 2454 (ค.ศ. 1911) ที่เบลฟาสท์ ไอร์แลนด์ (Belfast Ireland) พร้อมๆกับเรือคู่แฝดที่ชื่อว่า อาร์เอ็มเอส โอลิมพิก (RMS Olympic) ซึ่งเบากว่าไททานิคถึง 1,000 ตัน และมีเรือแฝดลำที่สามที่ชื่อว่า บริทานิค (RMS Britanic) อีกด้วย

วันที่ 10 เมษายน พ.ศ. 2455 (ค.ศ. 1912) เรือเดินสมุทรไททานิค ซึ่งเป็นเรือโดยสารขนาดใหญ่ที่สุดในขณะนั้น พร้อมกับคำโฆษณาว่าเป็นเรือที่ไม่มีวันจม (Unsinkable) ได้นำพาลูกเรือและผู้โดยสารออกเดินทางออกจากเซาท์แทมป์ตัน ถูกเรียกที่เชอร์บูร์ก (Cherbourg) ในฝรั่งเศส และควีนส์ทาวน์ (ปัจจุบันคือ โคฟ, Cobh) ในไอร์แลนด์ เพื่อรับผู้โดยสาร ก่อนมุ่งหน้าไปทางตะวันตกมุ่งสู่นิวยอร์ก วันที่ 14 เมษายน พ.ศ. 2455 (ค.ศ. 1912) ห่างจากเซาท์แทมป์ตันไปทางใต้ราว 600 กิโลเมตร

ลักษณะเฉพาะของเรือไททานิคซึ่งเปรียบได้ดั่งสวรรค์ลอยน้ำแห่งการเปิดศักราชใหม่ของอุตสาหกรรมเรือเดินสมุทรในยุคนั้น ด้วยความเป็นเรือลำแรกๆ ของโลกที่สร้างจากเหล็ก และ โลหะ รองรับผู้โดยสารได้มากถึง 2,433 คน ตัวเรือมีความยาว 269 เมตร กว้าง 28 เมตร หนัก 46,428 ตันอิมพีเรียล (ประมาณ 47,071,434.46 กิโลกรัม) ภายในได้รับการออกแบบตกแต่งให้มีความหรูหราราวกับอยู่ในพระราชวัง ด้วยสไตล์ผสมผสานที่หลากหลาย คือ อิตาเลียนเรเนอซองส์, ดัตช์โบราณ , ดัตช์สมัยใหม่, รีเจนซี่, อดัมส์, อิมพีเรียล, หลุยส์ที่ 14, หลุยส์ที่ 15, หลุยส์ที่ 16, ควีนแอน, เตอร์กีช และ จอร์เจียน ซึ่งตกแต่งตาม

ความเหมาะสมในแต่ละห้องใช้งานและห้องพักของผู้โดยสาร สำหรับการแบ่งสัดส่วนในแต่ละชั้นนั้น ได้มีการออกแบบและแบ่งออกเป็น 10 ชั้นหลัก โดยเรียงจากชั้นบนลงชั้นล่าง คือ Boat Deck, A-G Deck, Orlop Deck และ Tank Top ซึ่งมีรายละเอียดคร่าว ๆ คือ ส่วนดาดฟ้า ส่วนห้องควบคุมการเดินเรือ ส่วนห้องพักและห้องพักผ่อนของผู้โดยสารที่แยกตามชั้นผู้โดยสารซึ่งมีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันไป ส่วนรับประทานอาหาร ส่วนห้องครัว ส่วนห้องพักลูกเรือ ส่วนห้องเครื่อง เป็นต้น (Hugh Brewster, Ken Marschall; 1997)

โดยในค่ำคืนวันที่ 14 เมษายน พ.ศ. 2455 (ค.ศ. 1912) อยู่ในช่วงเวลาที่ธารน้ำแข็งแถบกรีนแลนด์เริ่มละลาย ทำให้ภูเขาน้ำแข็งเคลื่อนตัวลงมาในมหาสมุทรแอตแลนติกตอนเหนือและลอยตามกระแสน้ำในมหาสมุทรลงมาทางใต้ ในเวลาประมาณ 23.49 น. (ตามเวลาเรือ GMT-3) ไททานิคชนเข้ากับภูเขาน้ำแข็งขณะแล่นอยู่ในท้องทะเล ทำให้เรือได้รับความเสียหายอย่างหนัก เนื่องจากแผ่นเหล็กในสมันนั้น มีการผสมกับดีบุกมากเกินไป แม้หากอยู่บนบกหรืออยู่ในน้ำตามสภาพอุณหภูมิปกติ แผ่นเหล็กจะยังคงสภาพ แต่ถ้าหากแช่อยู่ในน้ำที่เย็นจัดมากเกิน จะทำให้แผ่นเหล็กเกิดการขยายตัวและเปราะบางต่อแรงกระแทก (อีกทั้งในช่วงเวลาที่ทำการปล่อยเรือลงน้ำนั้น ไททานิคได้ประสบอุบัติเหตุชนกับเรือขนย้าย จนต้องมีการลากเข้าอู่เพื่อซ่อมแซม...ซึ่งจุดที่เสียนั้นตรงกับบริเวณที่เรือชนกับภูเขาน้ำแข็งพอดี)

กัปตัน เอ็ดเวิร์ด จอห์น สมิธ ได้ใช้รหัสมอส (Morse) คือ CQD ซึ่งเป็นรหัสขอความช่วยเหลือแปลได้หลากหลายความหมาย คือ “Come Quick, Danger”, “Come Quickly Distress” และ “Come Quick-Drowning!” เมื่อเหตุการณ์เริ่มเข้าสู่วิกฤติการณ์ กับตันได้ใช้รหัสใหม่ในยุคนั้น คือ SOS (ไททานิคใช้เป็นที่แรก) ส่วนการส่งสัญญาณของ SOS เป็นรหัสมอส คือ “. . . _ _ _ . . .” หรือ “ตึด ตึด ตึด ตึดดด ตึดดด ตึดดด ตึด ตึด ตึด” ซึ่งหากแปลรหัสมอสเป็นอักษร จะได้ดังนี้ “S คือ . . .” และ “O คือ _ _ _” ทั้งนี้ ผู้คิดค้นรหัสมอสชนิด SOS เป็นรายแรก คือ รัฐบาลเยอรมัน ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2448 (ค.ศ. 1905) ซึ่งก็มีหลากหลายความหมาย เช่น “Save Our Ship”, “Save Our Survivors”, “Survivors On Ship”, “Save Our Sailors” , “Stop Other Signals” และ “Send Out Sailors” เป็นต้น (ซึ่งในการจัดนิทรรศการในหลายๆประเทศที่มีการจัดนั้น จะมีห้องจำลองในการทดลองส่งสัญญาณโทรเลขด้วยรหัสมอสด้วยเช่นกัน)

ชั่วโมงต่อมา น้ำทะเลทะลักเข้ามาในตัวเรือ แต่ผู้โดยสารส่วนใหญ่ยังไม่ได้รู้สึกตื่นตระหนก เพราะไม่เชื่อว่าเรือลำนี้จะจมได้ เนื่องจากมีคำโฆษณาชวนเชื่อระบุไว้ จึงยังคงทำกิจกรรมต่างๆต่อไปอย่างใจเย็นจนกระทั่งเรือค่อย ๆ เอียงตัวมากขึ้น กัปตันสมิธ จึงสั่งให้รีบอพยพผู้โดยสาร โดยให้ผู้หญิงและเด็กลงเรือไปก่อน เมื่อผู้โดยสารส่วนใหญ่เริ่มเห็นสีหน้าและการทำงานที่เคร่งเครียดของลูกเรือ จึงเริ่มเชื่อว่าเรือไททานิคจะจมจริง ประกอบกับมีการยิงพลุขอความช่วยเหลือ ทำให้เกิดความตื่นตระหนกมากขึ้น ทุกคนพยายามแก่งแย่งขึ้นเรือชูชีพที่มีจำนวนไม่เพียงพอ ก่อให้เกิดความวุ่นวายมากขึ้น ทั้งนี้มีผู้ชายจำนวนไม่น้อยแสดงความเป็นสุภาพบุรุษด้วยการยอมให้เด็กและผู้หญิงลงเรือชูชีพไปก่อน แต่ก็มีผู้ชายจำนวนไม่น้อยเช่นกันที่พยายามอำพรางตัวเองให้เป็นผู้หญิงและลักลอบขึ้นเรือชูชีพไปด้วย

ด้วยความเร่งรีบของลูกเรือไททานิคที่เผชิญเหตุการณ์วุ่นวายตรงหน้า ทำให้เรือชูชีพแต่ละลำยังบรรจุผู้โดยสารไม่เต็มจำนวนก็ถูกปล่อยลงท้องทะเลไปเสียแล้ว จนกระทั่งเรือชูชีพถูกปล่อยลงทะเลไปหมด ทิ้งผู้โดยสารไว้เผชิญชะตากรรมบนเรือที่กำลังอับปาง กระทั่งเวลาประมาณ 02.20 น. ของวันที่ 15 เมษายน เรือได้จมลงสู่ก้นมหาสมุทร ผู้คนกว่า 1,500 คน ลอยคออยู่ในมหาสมุทรอันเยือกเย็น (บางส่วนถูกดูดจมหายไปพร้อมกับเรือที่จม) แม้ผู้โดยสารจำนวนมากจะสวมชูชีพลอยคออยู่ในทะเล แต่สุดท้ายก็เสียชีวิตจากภาวะตัวเย็นเกิน หรือ Hypothermia เนื่องจากน้ำในมหาสมุทรแอตแลนติกเย็นจัดจนเป็นน้ำแข็ง และมีผู้รอดชีวิตจากการลอยอยู่ในน้ำเพียง 7 คน รวมถึงผู้โดยการที่ลงเรือชูชีพทัน รวมแล้วประมาณ 710 คน

โศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้น ทำให้ทั่วโลกตกตะลึงและโกรธจากการสูญเสียชีวิตอย่างใหญ่หลวง และความล้มเหลวของกฎระเบียบและปฏิบัติการซึ่งนำไปสู่ภัยพิบัตินั้น การไต่สวนสาธารณะในอังกฤษและสหรัฐอเมริกานำมาซึ่งพัฒนาการหลักในความปลอดภัยในทะเล หนึ่งในมรดกสำคัญที่สุด คือ การจัดตั้งอนุสัญญาความปลอดภัยของชีวิตในทะเลระหว่างประเทศ (SOLAS) ในปี พ.ศ. 2457 (ค.ศ. 1914) ได้เป็นต้นแบบของการรัดกุมทางด้านความปลอดภัยในการเดินทางด้วยเรือมากยิ่งขึ้น มีการตรวจสอบคุณสมบัติของแผ่นเหล็กที่นำมาประกอบเรือ หมุดยึดเรือ การเพิ่มจำนวนเรือชูชีพและอุปกรณ์ยังชีพต่างๆ รวมถึงมาตรการอื่นๆที่เพิ่มขึ้นมาเป็นระยะๆ และควบคุมความปลอดภัยในทะเลตราบจนทุกวันนี้

เหตุการณ์การจมลงของตัวเรือนั้น ได้รับการบอกกล่าวจากผู้ที่เห็นเหตุการณ์ในลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น เรือจมลงไปทั้งลำ หรือ เรือแตกเป็นสองท่อนก่อนจม หรือ ส่วนหัวของเรือจมลงไปก่อน แล้วแตกหักเป็นสองท่อนทีหลัง หรือ จมลงไปแล้วเกิดแรงระเบิดทำให้เรือแตกหักเป็นสองท่อน จนกระทั่งมีการดำลงไปสำรวจอย่างจริงจัง ด้วยความลึกถึง 12,500 ฟุต หรือประมาณ 4 กิโลเมตร กอปรกับการศึกษา ค้นคว้า หากรรมวิธี รวมถึงทฤษฎีต่าง ๆ ทั้งทางวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ สรีรศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ ทำให้สามารถสรุปได้ว่า เรือไททานิค ได้แตกออกเป็น 2 ท่อน ก่อนจมลงสู่ก้นมหาสมุทร นอกจากนี้ ยังสามารถทำให้เห็นถึงกระบวนการการออกแบบในยุคนั้นว่า เรือไททานิค (รวมถึงเรือโอลิมปิค และ เรือบริทานิค) โครงเรือภายนอกแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนหัวเรือถึงกลางลำเรือ และส่วนของกลางลำเรือถึงท้ายเรือ อีกทั้งห้องหลักต่าง ๆ ที่อยู่ในส่วนกลางลำเรือ ได้รับการออกแบบเป็นกล่อง ๆ นำมาประกอบ ก่อนที่ส่วนหัวส่วนของท้ายเรือจะประกอบเข้าด้วยกัน ทางด้านนักวิทยาศาสตร์มีความพยายามที่จะกู้ส่วนของห้องต่าง ๆ ที่หลุดกระจายขึ้นมาบนผิวน้ำ แต่ด้วยความลึกขนาดนี้จะมีแรงอัดมหาศาลประมาณ 5,500 ปอนด์/ตารางนิ้ว ทำให้การขนย้านวัสดุ/อุปกรณ์ รวมถึงการเคลื่อนย้ายสิ่งของขนาดใหญ่ จากก้นมหาสมุทรขึ้นมายังผิวน้ำมีความยากลำบาก แต่ด้วยระบบเทคโนโลยีและความพยายามอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้การกู้ชิ้นส่วนต่างๆ รวมถึงข้าวของเครื่องใช้ ประสบผลสำเร็จ และนำมาผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพื่อซ่อมแซมและรักษาให้คงสภาพมากที่สุดก่อนที่จะนำออกจัดแสดง ทั้งในรูปแบบนิทรรศการถาวร และนิทรรศการเคลื่อนที่ทั่วโลก

4. สิ่งที่ผู้เข้าชมจะได้จากนิทรรศการไททานิค

สิ่งที่ได้จากการเข้าชมการจัดแสดงนิทรรศการตามวัตถุประสงค์ที่ผู้จัดได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ที่น่าทึ่งทางประวัติศาสตร์ เสมือนเครื่องย้อนเวลาที่สามารถย้อนกลับไปในอดีต เป็นการศึกษาเรื่องราว เรียนรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงนั้น นักท่องเที่ยวจะได้เห็นคือการรวบรวมหลักฐานทางวัตถุของจริงที่เก็บกู้ขึ้นมาจากซากเรือไททานิค ซึ่งจมอยู่ใต้ท้องทะเลของมหาสมุทรแอตแลนติกประมาณ 2.5 ไมล์ ซึ่งสิ่งของเหล่านี้ได้รับการคัดเลือก อนุรักษ์ และจัดวางไว้อย่างเหมาะสม พร้อมกับคำบรรยายคร่าวๆ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวโศกนาฏกรรมครั้งยิ่งใหญ่ที่สุดครั้งหนึ่งของประวัติศาสตร์การเดินเรือ ผู้ที่เข้าชมนิทรรศการแห่งประวัติศาสตร์นี้ จะได้รู้สึกใกล้เคียงกับเหมือนขึ้นไปอยู่บนเรือไททานิคด้วยตัวเอง หรือการใช้เทคโนโลยีช่วยเหลือสำหรับการบรรยายด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

ผู้คนทั่วโลก รวมถึงคนไทย ได้ร่วมกันสัมผัสประสบการณ์การชมนิทรรศการระดับโลก ได้ชม สัมผัส ร่วมเรียนรู้ เกี่ยวกับนิทรรศการ ในแบบการเรียนรู้และความบันเทิง หรือ Edutainment ซึ่งเป็นการจัดนิทรรศการที่เพิ่มอรรถรสและสัมผัสประสบการณ์ในบรรยากาศเสมือนจริง ผ่านระบบโฮโลแกรม ระบบสกรีนเบอร์รี่ ระบบฟรอนท์พิกเจอร์ หรือระบบอิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ถือเป็นการสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ทางด้านการเข้าชมผลงานในพิพิธภัณฑ์ ที่ไม่ใช่เพียงแค่การเข้าชม ดู อ่าน จดบันทึกเท่านั้น แต่เป็นการเข้าไปเรียนรู้ผ่านการสัมผัส ทดลอง มองเห็น จับต้อง และรับรู้จากข้อมูลที่ถูกต้อง ในบรรยากาศจำลองที่เสมือนเข้าไปอยู่ในสถานที่จริง รวมถึงการได้เห็นสิ่งของที่เป็นของจริง สิ่งของจำลองที่จับต้องได้ การสมมุติตัวตนเพื่อการจินตนาการในเหตุการณ์เสมือนจริง ด้วยระบบเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้า นับได้ว่าเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สะท้อนถึงการเรียนรู้จากการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงวัฒนธรรมและศิลปะอันหลากหลายในสังคมที่มีการบูรณาการศาสตร์องค์ความรู้ด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ที่เป็นภาพสะท้อนอัตลักษณ์ของมวลมนุษยชาติ ที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาผ่านการสัมผัสจริงลงมือทำจริง อันจะก่อให้เกิดจินตนาการและการเรียนรู้ไม่สิ้นสุด

5. รายการอ้างอิง

Hassassian, A. (11 August 2018). *How Augmented Reality In Museums Caters to the Edutainment of Millennials.* Retrieved from https://360stories.com/blog/how-augmented-reality-in-museums-caters-to-the-edutainment-of-millennials

BEC-TERO Entertainment. (2555). *นิทรรศการ 100 ปี ไททานิค, นิทรรศการแห่งประวัติศาสตร์โลก (Titanic: The Artifact Exhibition, The official story of the 100 YEAR journey).* Edutainment Exhibition. 9 มิถุนายน - 2 กันยายน 2555. เซ็นทรัลเวิลด์ ไลฟ์ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8, ราชประสงค์ กรุงเทพมหานคร.

Dootvmedia. (18 เมษายน 2560). *Virtual Reality (VR) & Augmented Reality (AR) เทคโนโลยีโลกเสมือนก้าวสู่โลกความเป็นจริง.* สืบค้นจาก http://www.dootvmedia.com//news

Encyclopedia Titanica. (2 February 2018). *Titanic Facts, History and Biography*. สืบค้นจาก https://www.encyclopedia-titanica.org/

Brewster, H. & Marschall, K. (1997). *Inside the Titanic (A Giant Cutaway Book).* New York: Little, Brown & Company.

Cameron. James. (1997). *James Cameron's Titanic.* New York: Harper Collins.

จุฑามาศ แก้วพิจิตร. (2559). การศึกษากระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิต. *วารสารการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ, 8*(1): 32-59.

ทักษิณา สุขพัทธี. (2560). รูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะนิทรรศการ. *วารสารวิจัยและพัฒนาวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 12*(2), 130-143.

สิทธิชัย วิมาลา. (2562). *ความหมายและหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์.* สืบค้นจาก https://library.mju.ac.th/pr/?p=2879

ราชบัณฑิตยสภา. (20 สิงหาคม 2562). *พิพิธภัณฑ์ฑสถาน.* บทวิทยุรายการ "รู้ รัก ภาษาไทย" ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย วันที่ 23 สิงหาคม 2554. สืบค้นจาก http://www.royin.go.th/?knowledges-category=i-love-thai-languages&paged=167