

รายงานการประชุม
คณะอนุกรรมการกำกับดูแลงานออกแบบและก่อสร้างนิทรรศการ และสถาปัตยกรรมภายใน
อาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม)
ครั้งที่ ๑/๒๕๕๐

วันอังคารที่ ๕ มกราคม ๒๕๕๐ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๗.๐๐ น.

ณ ห้องประชุม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ชั้น ๒๑ อาคารทิปโก้ ถนนพระรามที่ ๖ กรุงเทพฯ

อนุกรรมการที่มาประชุม

๑. นายสันต์ สมชีวิตา	ประธานคณะอนุกรรมการ
๒. นายเฉลิมชัย ห่อนาค	อนุกรรมการ
๓. นายนิธิ สถาปิตานนท์	อนุกรรมการ
๔. นางจิราภรณ์ อธิษะนาค	อนุกรรมการ
๕. นางจิระนันท์ พิตรปรีชา	อนุกรรมการ
๖. นางสาวสุดาราสุจฉายา	อนุกรรมการ
๗. นายปราโมทย์ คำทรัพย์	อนุกรรมการ
๘. นางธีรานุช กรรณสูต วงศ์ไวยสุวรรณ	อนุกรรมการ
๙. นายทวี พูลทวีเกียรติ	อนุกรรมการ
๑๐. นายกริช มโนพิโมกข์	อนุกรรมการ
๑๑. นายอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล	อนุกรรมการ
๑๒. นายธนฤทธิ์ ธนโกเศศ	อนุกรรมการและเลขานุการ

อนุกรรมการที่ลาประชุม

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อภิญา บัวสรวง	อนุกรรมการ
๒. นายไชยงค์ รัตนอังกูร	อนุกรรมการ
๓. นายจุมภฏ ตรัสศิริ	อนุกรรมการ

ผู้เข้าร่วมประชุม

๑. ศ. ดร. อภินันท์ โปษยานนท์	ประธานคณะกรรมการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
๒. ดร. ธนาภรณ์ โปษยานนท์	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
๓. นายจรรมนงค์ แสงวิเชียร	ที่ปรึกษาสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
๔. นายอารยะ มาอินทร์	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
๕. นางสาวกัญญา ไกรเวช	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

๖. ผศ. พัชร ชินธรรมมิตร	รองผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๗. นายภูธร ภูมะธน	ที่ปรึกษาด้านเนื้อหา
๘. นายปารามินทร์ เครือทอง	ที่ปรึกษาด้านเนื้อหา และผู้เขียนบทนิทรรศการ
๙. นางสาวบุหลง ศรีกนก	ที่ปรึกษาด้านประวัติศาสตร์
๑๐. นายศีลชัย เกียรติภาพันท์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๑. นายพรชัย ตั้งสุณาวรรณ	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๒. นายเพทาย พันธุ์มณี	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๓. นายกานต์ หะวานนท์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๔. นางสาวรัตนกร สายเสรีภาพ	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๕. นายดวงฤทธิ์ แคล้วปลอดทุกข์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๖. นายณพดล ถิ่นวัฒนะกุล	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๗. นางสาวชมราดี สุกวรรณรัตน์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๘. นางสาวสุติมา เหลืองประกาย	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๑๙. นางสาวสรัญญา อมรสมบุญศักดิ์	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๒๐. นายไพรัช เล่าประเสริฐ	บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด
๒๑. นางสาวอุษณีย์ มิ่งวิมล	บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด
๒๒. นางสาวศุภารี จายะภูมิ	บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด
๒๓. นายเอกพันธ์ อินทรหะ	บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด
๒๔. นางสาวจุลลดา มีจุล	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒๕. นายวรกานต์ วงษ์สุวรรณ	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒๖. นางสาวพัชรดา จุลเพชร	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒๗. นางสาวสรวิน วิณฑุพราหมณกุล	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒๘. นายพณัฏร ทิพทัส	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒๙. นายทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เริ่มประชุมเวลา ๐๙.๓๐ น.

วาระที่ ๑ เรื่องประธานแจ้งเพื่อทราบ

นายสันทนต์ สมชีวิดา ประธานคณะกรรมการฯ แจ้งให้ที่ประชุมว่า ขอให้พิจารณาอนุมัติแบบร่างแนวความคิด (Concept Design) ของนิทรรศการ ให้แล้วเสร็จ เพื่อให้ผู้รับจ้างจะได้นำไปพัฒนาแบบในรายละเอียดต่อไปได้ สำหรับคำวิจารณ์และข้อเสนอแนะต่างๆ ขอให้ผู้รับจ้างนำไปพิจารณาประกอบการพัฒนาแบบในขั้นต่อไป

วาระที่ ๒ รับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๘/๒๕๔๕ และครั้งที่ ๙/๒๕๔๕

๑. เนื่องจากการประชุมในคราวที่แล้ว มีวาระที่ต้องพิจารณามาก จึงให้นำรายงานการประชุมครั้งที่ ๘/๒๕๔๕ มาพิจารณาในการประชุมครั้งนี้ และที่ประชุมมีมติรับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๘/๒๕๔๕ โดยไม่มีการแก้ไข

๒. ที่ประชุมมีมติรับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๙/๒๕๔๕ โดยไม่มีการแก้ไข

วาระที่ ๓ เรื่องเพื่อพิจารณา

๓.๑ การพิจารณาอนุมัติแบบร่างความคิดนิทรรศการถาวร

ตามที่บริษัทร่วมทำงานได้พัฒนาแบบร่างความคิดนิทรรศการถาวร และได้นำเสนอต่อ คณะอนุกรรมการฯ หลายครั้ง ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา การประชุมในครั้งนี้จึงเป็นการพิจารณาอนุมัติแบบร่าง แนวความคิดทั้งหมดโดยละเอียดเป็นครั้งสุดท้าย เพื่อให้ผู้รับจ้างสามารถนำแบบที่ได้อนุมัติแล้วไปพัฒนาใน รายละเอียดต่อไป

นายศีลชัย เกียรติภาพันท์ ผู้แทนบริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด ได้กล่าวว่า การนำเสนอครั้งนี้ แต่ละ ห้องจะมีแบบแผนที่เหมือนกันคือ ๑) แก่นเรื่อง ๒) ลูกเล่นที่ทำให้นิทรรศการน่าสนใจ ๓) แบบร่างความคิด และ ๔) ข้อวิจารณ์ที่คณะอนุกรรมการฯ ได้เคยให้ไว้ในการนำเสนอที่ผ่านๆ มา ซึ่งผู้ออกแบบยังได้จัดทำ กราฟแสดงระดับความ “Wow” ในแต่ละห้อง ซึ่งวางน้ำหนักอารมณ์ของผู้ชมให้มากขึ้นน้อยแตกต่างกันไปในแต่ละห้อง คล้ายกับการดูละคร

ทั้งนี้แบบร่างฯ ที่นำเสนอในครั้งนี้ยังไม่ได้ปรับเปลี่ยนไปจากที่ได้นำเสนอในครั้งก่อน โดยข้อ วิจารณ์ในเชิงความคิด (Concept) ที่คณะอนุกรรมการฯ ได้เคยให้ไว้ จะเร่งนำไปปรับปรุงแก้ไข ส่วนข้อวิจารณ์ที่ อยู่ในส่วนรายละเอียดจะนำไปปรับปรุงในขั้นตอนการพัฒนาแบบ (Design Development) ต่อไป

ห้อง Immersive Theater

สาระที่ต้องการสื่อ คนไทยในปัจจุบันมาจากเชื้อชาติต่างๆ ที่อาศัยอยู่ที่นี่มาตั้งแต่โบราณ โดย นำเสนอผ่านตัวละครจำนวน ๗ คน ซึ่งจะนำเราย้อนกลับไปสู่เรื่องราวในอดีตของแต่ละยุคสมัย

ระดับความ “WOW” ๕ ดาว ตื่นเต้นสุด

จุดเด่น รุ่ง และภาพยนตร์

เทคนิค ภาพยนตร์ประกอบเทคนิคแสงสี

ห้องนี้โดยภาพรวมยังคงเป็นเหมือนที่ได้เคยนำเสนอในครั้งก่อน คือ มีรูปร่างใหญ่พาไปตามแนว ยาวของห้องและวกกลับมาสิ้นสุดที่บริเวณตรงกลาง เพื่อทำหน้าที่เป็นจอรับภาพสำหรับวิทัศน์แนะนำตัว ละคร

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑) บรรยากาศภายในห้องยังค่อนข้างนิ่ง ขอให้เพิ่มความตื่นตาตื่นใจให้มากกว่านี้ ทั้งนี้ แนะนำให้ใช้โปรเจกเตอร์มากกว่า ๑ ตัว (อาจมีถึง ๒-๓ เครื่องก็ได้) เพื่อฉายภาพ/แสงสีลงบนส่วนอื่นๆ ของรู้งนอกเหนือไปจากจอภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศให้น่าตื่นเต้น

๒) ระบบการสัญจรภายในห้องนี้เป็นเช่นไร เมื่อภาพยนตร์ฉายเสร็จ ประตูออกจะกำหนดให้อยู่ในตำแหน่งใด ๑) ประตูอยู่ด้านหลังจอ (ผู้ชมต้องเดินย้อนอ้อมจอ ออกทางประตูด้านหลังที่ขนานข้างด้วยรู้ง) หรือ ๒) ประตูอยู่ด้านหน้า ถัดเลยไปจากจอ (ผู้ชมเคลื่อนตัวไปทางซ้าย ออกจากห้องไปได้เลย โดยไม่ต้องเดินย้อนอ้อมไปด้านหลังจอ)

๓) ระบบในการเข้าชมภาพยนตร์ในห้องนี้ ไม่จำเป็นต้องฉายเป็นรอบ และระบบการสัญจรภายในพิพิธภัณฑ์ก็ไม่จำเป็นต้องบังคับให้ผู้ชมทุกคนต้องดูภาพยนตร์ก่อนเป็นลำดับแรก ผู้ชมสามารถ Skip ห้องนี้ และถัดไปขึ้นบันไดได้ อย่างไรก็ตาม ให้มีการพิจารณาในรายละเอียดว่าจะมีการฉายเป็นรอบหรือไม่ สำหรับผู้ชมที่มาเป็นหมู่คณะ

๔) การทำความสะอาดรู้ง ในเบื้องต้นจะทดลองเคลือบสารเทฟลอนบนผืนรู้ง ซึ่งจะทำให้ทำความสะอาดได้ง่ายขึ้น แต่สารเคลือบดังกล่าวจะลดความยืดหยุ่นของรู้งลงไปด้วย บริษัทจะขอทดสอบในสภาพจริงเสียก่อน แล้วจะนำเสนอผลอีกครั้ง

ห้อง Typically Thai

สาระที่ต้องการสื่อ ความน่าทึ่ง ตื่นตาตื่นใจ กับการผสมผสานจนมาเป็นไทย

ระดับความ “WOW” ๓ ดาว

จุดเด่น สิ่งที่คุณเหมือนว่าจะเป็นเอกลักษณ์ของไทย กลับมีที่มาจากที่อื่น

เทคนิค Interactive และการจัดแสดงหลากหลายรูปแบบ

นำเสนอสิ่งที่คนทั่วไปเข้าใจว่าเป็นของไทยเท่านั้น ๒๐ อย่าง เช่น แมวไทย มวยไทย อักษรไทย น้ำพริกกะปิ การไหว้ นาฏศิลป์ แคน โดยนำเสนอบนผืนรู้ง ด้วยสื่อหลากหลายรูปแบบ

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑) ประเด็นที่ผู้รับจ้างได้เน้นย้ำนั้น ถูกต้องแม่นยำแล้ว คือ ความสามารถในการผสมผสานวัฒนธรรมต่าง ๆ ได้อย่างพอเหมาะพอควร

๒) ในการพัฒนาแบบในรายละเอียด ควรมีตัวแทนของ สพร. เข้าร่วมในกระบวนการคิดด้วย เพื่อให้ได้ข้อสรุปว่าของทั้ง ๒๐ อย่างนั้น จะเป็นอะไรบ้าง และควรนำเสนอในรูปแบบใด

๓) การไหลของผู้ชมจากห้อง Immersive Theater มายังห้อง Typically Thai ประตูทางเข้าจะอยู่ในตำแหน่งใด (ประตูกลาง ประตูซ้าย หรือประตูขวา) เพื่อให้การเคลื่อนตัวเร็วที่สุด ไม่ติดขัด

๔) ทำอย่างไรจึงจะกระตุ้นให้ผู้ชมเคลื่อนตัวออกจากห้องนี้ให้เร็วขึ้น เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ชมกระจุกตัวภายในห้อง อันจะทำให้ผู้ชมที่เคลื่อนตัวมาจากห้อง Immersive Theater ไม่ประสบปัญหาการจราจรติดขัด

โถงบันได

สาระที่ต้องการสื่อ ย้อนเวลา จากปัจจุบันสู่อดีต

ระดับความ “WOW” ๑ ดาว

จุดเด่น แสดงที่มาของตราสัญลักษณ์พิพิธภัณฑ์ฯ ผ่านการคลี่คลายของรูป “คนทำทากบ”

เทคนิค รุ่งพาดผ่านจากชั้น ๑ สู่ชั้น ๓

แสดงการย้อนเวลาไปยังห้องสุวรรณภูมิในชั้น ๓ โดยใช้รุ่งพุ่งขึ้นจากพื้นชั้น ๑ ไปยังเพดานของชั้น ๓ ในบริเวณที่เป็นโถงบันได บนตัวรุ่งจะมีภาพกราฟิกแสดงวิวัฒนาการจากตราสัญลักษณ์พิพิธภัณฑ์ฯ ย้อนกลับไปสู่รูป “คนทำทากบ”

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑) การย้อนเวลากลับไปยังรูปคนทำทากบนี้ ย้อนได้ถึงยุคสำริดเท่านั้น (เป็นรูปที่ปรากฏบนกลองมะโหรีทีก ในยุคสำริด) ไม่อาจย้อนลึกไปถึงยุคหิน ซึ่งเป็นห้องแรกของนิทรรศการ ตรงปลายรุ่งบนชั้น ๓ ได้

๒) มีความจำเป็นที่จะต้องมียุงหรือไม่ เพราะดูเหมือนเป็นการประดับตกแต่งเท่านั้น และมีรูปแบบคล้ายการตกแต่งร้านเสื้อมาก

๓) รุ่งอาจไม่น่าสนใจเพียงพอ ที่จะดึงดูดผู้ชมให้อยากเดินขึ้นบันไดไปได้ น่าจะหาวิธีที่น่าสนใจมากกว่านี้ เช่น มีสิ่งดึงดูดที่ชั้น ๒ และที่ปลายบันไดในชั้น ๓

Intro to Suwannaphumi

สาระที่ต้องการสื่อ เรื่องราวของคนสุวรรณภูมิในยุคก่อนประวัติศาสตร์
กระบวนการทางโบราณคดี

ระดับความ “WOW” ๕ ดาว

จุดเด่น การแปลงร่างจากโครงกระดูกเป็นศพ และการปรากฏตัวของแม่ใหญ่เพื่อเล่าเรื่องราวจากโครงกระดูกนั้น

เทคนิค เมื่อตะกระดูกบนหลุมศพแม่ใหญ่ ภาพบนกระจกจะเปลี่ยนไปจากโครงกระดูกเป็นศพ และมีการฉายภาพยนตร์ตัวละครแม่ใหญ่
บทสัมภาษณ์นักโบราณคดี (Archeology Scene Investigation หรือ ASI) ซึ่งเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโบราณคดีในเชิงนักสืบ แบบละคร CSI

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. บรรยากาศโดยรวมของห้องดูเป็นนามธรรมไปจนไม่สามารถแสดงได้ว่าดินแดนสุวรรณภูมิเป็นพื้นที่อุดมสมบูรณ์ ให้ผู้ออกแบบเร่งหาวิธีที่จะสื่อถึงบรรยากาศนี้ให้ได้

๒. ถึงแม้ห้องนี้จะเป็นห้องเกริ่นนำ เพื่อปูพื้นไปสู่ห้องสุวรรณภูมิ แต่ก็ไม่ควรให้ความสำคัญกับเรื่องราวก่อนประวัติศาสตร์มากเกินไป จนเนื้อหาของยุคสุวรรณภูมิ (ห้องถัดไป) ซึ่งเป็นห้องที่ควรจะเน้นมากกว่า กลับดูด้อยไป

ห้องสุวรรณภูมิ

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. เนื่องจากในห้องสุวรรณภูมินี้ แบ่งออกเป็นโซนย่อยๆ อีก ๖ โซน ซึ่งในแต่ละโซนก็มีเนื้อหาที่เป็นอิสระในตัว ไม่จำเป็นต้องดูไล่ลำดับจากโซน ๑ ไปถึง โซน ๖ ดังนั้นการออกแบบการสัญจรของนิทรรศการในห้องนี้ และการกำหนดตำแหน่งของแต่ละโซน ก็ไม่จำเป็นต้องควบคุมผู้ชมให้เดินดูแต่ละโซนตามลำดับแบบที่เสนอมานี้ ยังมีการบังคับให้ผู้ชมเริ่มที่โซน Material Life ก่อนเป็นลำดับแรก ต่อด้วยโซน People of Suvarnabhumi หรือโซน Trade ก่อนที่จะต่อไปยังโซน Cities, โซน Agriculture และ โซน Religion เป็นลำดับไป ซึ่งนอกจากไม่มีความจำเป็นต้องติดตามเนื้อหาเป็นลำดับดังได้กล่าวมาแล้ว รูปแบบนิทรรศการที่นำเสนอมานี้อาจก่อให้เกิดปัญหาติดขัดภายในห้องได้

ที่ประชุมได้เสนอให้กระจายแต่ละโซนออกไปตามมุมห้อง เพื่อให้เหลือพื้นที่กลางห้อง การออกแบบดังกล่าวจะช่วยให้สามารถกระจายผู้ชมไปยังโซนใดๆ ก็ได้ ได้โดยตรง โดยผู้ชมไม่จำเป็นต้องติดตามดูแต่ละโซนตามลำดับ ทั้งนี้ ให้ย้ายโต๊ะการสร้างเมืองของโซน Cities มาไว้กลางห้อง และผนวกเรื่องราวของทุกโซนมาไว้ด้วย เพื่อแสดงให้เห็นว่าการค้า การเกษตรกรรม ศาสนา ผู้คน และเทคโนโลยี ต่างมีส่วนส่งผลต่อรูปแบบการสร้างบ้านแปงเมืองทั้งสิ้น

โซน Material life

สาระที่ต้องการสื่อ	คนยุคโลหะมีความคิด ความสามารถไม่แพ้คนปัจจุบัน
ระดับความ “WOW”	๔ ดาว
จุดเด่น	เศียรพระพุทธรูปขนาดมหึมา และตัวละครช่างหล่อสำริด
เทคนิค	ภาพยนตร์ตัวละครช่างสำริด Interactive ปุ่มลม กราฟฟิกแสดงขั้นตอนการทำสำริดเปรียบเทียบกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน วัตถุแสดงของจริงเกี่ยวกับเครื่องมือต่างๆ

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. ประเด็นที่นำเสนอมานี้ เป็นการแสดงเพียงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการผลิตสำริดเท่านั้น ยังไม่ได้แสดงว่า ความรู้ทางการผลิตสำริดนี้เองที่เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนส่งผลต่อการพัฒนาทางสังคมของบ้านเมืองในยุคทวารวดีด้วย จึงขอให้เพิ่มในจุดนี้

๒. วัตถุชิ้นเอกที่จะใช้จัดแสดงในโซนนี้ ควรเป็นของที่แสดงถึงเทคโนโลยีขั้นสูงและความก้าวหน้าในการผลิตสำริด อย่างไรก็ตาม การใช้เศียรพระพุทธรูปที่เสนอมานั้น ถึงแม้ว่าจะเสียดังกล่าวจะใหญ่โตและสามารถแสดงความสามารถของช่างได้แล้ว แต่อาจชี้แนะให้ผู้ชมมุ่งความสนใจไปที่เรื่องศรัทธาทางศาสนา มากกว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักของหัวข้อนี้

โซน People of Suwannaphumi

สาระที่ต้องการสื่อ	การอยู่ร่วมกัน ความหลากหลายของเผ่าพันธุ์ และนานาชาติที่เข้ามาตั้งรกรากในแผ่นดินนี้
ระดับความ “WOW”	๓ ดาว
จุดเด่น	เกม Interactive ส่องแว่นขยายไปตามภูมิประเทศ และตัวละคร
เทคนิค	เกมส่องบนจอ Plasma ใช้ระบบ Touch Screen ส่องแว่นขยายไปตามภูมิประเทศ เห็นชุมชนหลากหลายเผ่าพันธุ์ตั้งถิ่นฐานทั่วไป โดยจะมีข้อมูลปรากฏขึ้นเมื่อเลื่อนแว่นขยายไปที่กลุ่มชนต่างๆ ภาพยนตร์ตัวละคร

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. เพื่อให้ผู้ชมมีโอกาสเล่นเกมส่องแว่นขยายได้ทั่วถึงขึ้น โดยไม่ต้องคอย อาจเพิ่มหน้าจอเป็น ๒ จอสำหรับผู้เล่น ๒ คน

๒. ทำอย่างไรจึงจะแสดงให้เห็นว่าชนเผ่าหลากหลายที่ตั้งถิ่นฐานในที่ต่างๆ ตามที่ปรากฏอยู่ในเกมนี้ต่างมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดเชื่อมโยงกัน เสมือนญาติมิตร

โซน Trade

สาระที่ต้องการสื่อ	ดินแดนสุวรรณภูมิเป็นศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนสินค้าที่ยิ่งใหญ่ เส้นทางการค้าขายกับนานาชาติ
ระดับความ “WOW”	๓ ดาว
จุดเด่น	เกม Interactive แสดงเส้นทางการค้า และตัวละครพ่อค้าชาวจีน
เทคนิค	เกมแสดงเส้นทางการค้าบนแผนที่โลกด้วยหลอดไฟชนิด LED วัตถุจัดแสดงเป็นตัวอย่างสินค้า ภาพกราฟฟิกแสดงข้อมูลต่างๆ ภาพยนตร์ตัวละคร

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. บรรยายภาพโดยรวมค่อนข้างแห้งแล้งไปหน่อย ไม่ดึงดูดความสนใจเท่าที่ควร เสนอให้เพิ่มบรรยากาศของตลาดในยุคหนึ่งที่มีความคึกคัก ตื่นตาตื่นใจ และหลากหลาย

๒. เกมที่เสนอมา (คือ เมื่อกดปุ่มหรือหยิบตัวอย่างสินค้าที่จัดแสดงไว้ด้านหน้า เส้นทางการค้าของสินค้าชิ้นนั้นๆ ก็จะปรากฏบนแผนที่โลกที่ติดตั้งอยู่ด้านหลัง) ควรปรับให้สนุกมากกว่านี้

โซน Cities

สาระที่ต้องการสื่อ	การสร้างเมืองที่สอดคล้องไปกับธรรมชาติและสภาพภูมิประเทศ (เมืองน้ำ) เปรียบเทียบอาณาจักรและเมืองในยุคนี้ กับอารยธรรมอื่นๆ ของโลกในเวลาเดียวกัน
ระดับความ “WOW”	๔ ดาว
จุดเด่น	โต๊ะหุ่นจำลองแสดงการสร้างเมือง
เทคนิค	ฉายภาพแสดงรูปแบบและแผนผังของเมืองประกอบกับหุ่นจำลอง ภาพยนตร์ตัวละคร

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. ให้ย้ายโต๊ะการสร้างเมืองของโซน Cities มาไว้กลางห้อง และผนวกเรื่องราวของทุกโซนในห้องสุวรรณภูมิมาไว้ด้วย เพื่อแสดงให้เห็นว่าการค้า การเกษตรกรรม ศาสนา ผู้คน และเทคโนโลยี ต่างมีส่วนส่งผลต่อรูปแบบการสร้างบ้านแปงเมืองทั้งสิ้น

๒. เมืองอินทร์บุรี ที่ยกมาเป็นกรณีศึกษาของรูปแบบและผังเมืองในสมัยสุวรรณภูมินี้ มีลักษณะประการหนึ่งที่แตกต่างไปจากรูปแบบเมืองอื่นๆ ในยุคนั้น ซึ่งไม่อาจใช้เป็นตัวอย่างแสดงผังเมืองในยุคนั้นได้ ก็คือ ศาสนสถานที่เป็นศูนย์กลางเมืองไม่ได้ตั้งอยู่ภายในกำแพงเมือง

โซน Agriculture

สาระที่ต้องการสื่อ	พิธีกรรมความเชื่อเกี่ยวกับการเพาะปลูก เกษตรกรรมทำให้เกิดการลงหลักปักฐาน จนเกิดเป็นชุมชนขึ้นมา ความเชื่อในแต่ละท้องถิ่น
ระดับความ “WOW”	๔ ดาว
จุดเด่น	Interactive แสดงพิธีกรรมการขอฝนของวัฒนธรรมต่างๆ
เทคนิค	Interactive ให้ผู้ชมร่วมเล่นในพิธีขอฝน โดยเมื่อได้ตักลงมโหระทึก หรือ เขย่ากรงไล่แมว หรือจบบั้งไฟ แล้ว จะมีภาพและเสียงฝนฟ้าคะนองใน Diorama ด้านหลัง รวมทั้งมีวีดิทัศน์แสดงภาพพิธีกรรม

โมเดลประกอบทัศนียภาพทุ่งข้าว ร่วมกับหุ่นแสดงกิจกรรมของชุมชนใน
ภูมิภาคต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำนา

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. การนำเสนอให้ความสำคัญและเน้นไปที่พิธีกรรมขอฝนของชุมชนต่างๆ มากเกินไป ทั้งๆ ที่เรื่องดังกล่าวไม่ใช่สาระหลัก ขอให้มุ่งประเด็นไปที่ความสามารถและภูมิปัญญาของคนสุวรรณภูมิในการปลูกข้าวแทน เพราะความสามารถทางการเกษตรนี่เองที่เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้คนเริ่มต้นตั้งถิ่นฐานอยู่เป็นที่ โดยไม่ต้องเร่ร่อนอย่างชนรุ่นก่อน เรื่องพิธีกรรมขอฝนนี้อาจนำมาใช้เป็นลูกเล่นเท่านั้น เพื่อให้เนื้อหาน่าสนใจและดูสนุกขึ้น

๒. ควรมีการแสดงความเชื่อมโยงและต่อเนื่องของวัฒนธรรมข้าวในยุคสุวรรณภูมิ ที่พัฒนาคลี่คลายมาจนถึงปัจจุบัน

โซน Religion

สาระที่ต้องการสื่อ	เรื่องราวความเชื่อ และพิธีกรรมต่างๆ ในอดีต การผสมผสานกันของศรัทธาความเชื่อที่หลากหลายจนเกิดเป็น ผี- พราหมณ์-พุทธ
ระดับความ “WOW”	๒ ดาว
จุดเด่น	จิตรกรรมฝาผนัง แบบเคลื่อนไหว
เทคนิคหลัก	จิตรกรรมฝาผนังเล่าเรื่องต่างๆ ตั้งแต่ เกิด-ตาย เช่น ผีรอก-โกนจุก-บรรพชา- อุปสมบท-แต่งงาน-ขึ้นบ้านใหม่ จนกระทั่งตาย

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. เนื้อหาของโซนนี้ดูเล็กน้อยเกินไป เมื่อเปรียบเทียบกับโซนอื่นๆ

๒. เสนอให้มีของจัดแสดงที่เตะตาและชวนำ เช่น ปลัดจิกที่วางอยู่ในตู้รถเข็นขายส้มตำ

ห้องพุทธศาสนา

สาระที่ต้องการสื่อ	สื่อหลักธรรมของพุทธศาสนา ที่เป็นอภิลิโก ทุกสิ่งล้วนเป็นสังขาร “ทุก สิ่งมีปัจจัย เป็นแดนเกิด” (เข็มนา)
ระดับความ “WOW”	๕ ดาว
จุดเด่น	บรรยากาศภายในห้อง ที่เป็น Interactive Environment ตอบโต้กับการ เคลื่อนไหวของผู้ชมภายในห้อง
เทคนิค	ภาพดอแก้วและผิวน้ำบนพื้น

แสง สี เสียง จากปล่องฟ้าที่เปรียบเป็นก้นบัว

AV จำลองเหตุการณ์ที่ต้องมีการตัดสินใจเลือก

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. เนื้อหาที่ควรครอบคลุมในห้องนี้คือ

๑. สุวรรณภูมิเป็นดินแดนพุทธแห่งแรก การเข้ามาของพุทธศาสนามีผลสำคัญต่อการสร้างบ้านแปงเมืองในดินแดนแถบนี้

๒. แก่นและหลักธรรมของศาสนาพุทธ

๓. ศาสนาพุทธมีอิทธิพลต่อการหล่อหลอมสภาพสังคมและวัฒนธรรม
ไม่ควรกล่าวถึงปรัชญาของพุทธศาสนาแต่เพียงประเด็นเดียว

๒. Interactive Environment ที่ฉายภาพดอกบัวและวงน้ำกระเพื่อมลงบนพื้น ตามการเคลื่อนไหวของผู้ชมภายในห้องนี้ เป็นเทคนิคที่มีค่าใช้จ่ายสูง หากจะให้ได้บรรยากาศแบบที่ต้องการทั่วทั้งห้อง

๓. เทคนิคที่จะเสนอภายในปล่องฟ้ายังไม่ชัดเจน ทำให้สับสนที่จะสื่อไม่ชัดเจน

ที่ประชุมเห็นสมควรให้ผู้ออกแบบไปปรับแก้แบบแนวความคิดของห้องพุทธศาสนานี้มา และนำเสนอใหม่ในครั้งต่อไป ตามข้อเสนอแนะที่ให้ไว้

ห้องท้าวอุทอง The Founding of Ayutthaya

สาระที่ต้องการสื่อ กำเนิดแห่งกรุงศรีอยุธยา - ตำนานท้าวอุทอง

ระดับความ “WOW” ๒ ดาว

จุดเด่น เล่าตำนานท้าวอุทองผ่านทาง Animation และ Audio-Visual ต่างๆ

เทคนิค การฉายภาพและตัวอักษรไปบนผนังและพื้นในระยะไกลเป็นบริเวณกว้าง
แบบ Star War

Audio Visual แสดงประวัติของท้าวอุทองในรูปแบบต่างๆ

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. เนื้อหาที่เสนอมายังไม่ครบถ้วนตามประเด็นที่ระบุใน Content Briefs ขอให้นำประเด็นที่ตกหล่นไปนั้นมาพัฒนาให้เป็นแบบที่ครอบคลุมเนื้อหาให้ครบถ้วนมากขึ้น

๒. การฉายข้อความเกริ่นนำในตำแหน่งที่ใกล้ประตูทางเข้า ซึ่งการทำข้อความดังกล่าวจะค่อยๆ เลื่อนขึ้นให้ผู้ชมติดตามอ่านนั้น ยังทำให้เกิดปัญหาการสัญจรที่ติดขัดบริเวณทางเข้าห้องได้ ขอให้แก้ไขอย่างจริงจังด้วย

ห้องอยุธยา

สาระที่ต้องการสื่อ	ความรุ่งโรจน์ของอาณาจักรกรุงศรีอยุธยา ผ่านทางกระบวนพยุหยาตราทางชลมารค การผสมผสานของวัฒนธรรมนานาชาติ
ระดับความ “WOW”	๕ ดาว
จุดเด่น	กระบวนพยุหยาตราทางชลมารค
เทคนิค	หุ่นจำลองกระบวนพยุหยาตราทางชลมารคลอยอยู่ทั่วทั้งห้อง จัดแสดงศิลปวัตถุของอยุธยาประเภทต่างๆ หุ่นจำลองแสดงภาพชีวิตตลาดและความรุ่งเรืองในสมัยอยุธยา ภาพยนตร์ตัวละคร

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. ใน Content Briefs ได้มีการแจกแจงประเด็นในห้องอยุธยานี้ ออกเป็นหัวข้อย่อยๆ เช่น Art & Culture, Water Cities และ Meeting Place เพื่อให้สามารถนำเสนอเนื้อหาที่ครอบคลุมแง่มุมทุกด้านของอยุธยา เช่นเดียวกับการแจกแจงประเด็นในห้องสุวรรณภูมิ ที่นิทรรศการที่ออกแบบมาได้แยกออกเป็นโซนๆ ถึง ๖ โซนภายในห้อง แต่ในห้องอยุธยานี้ กลับไม่เห็นการแยกโซนตามหัวข้อย่อยที่กำหนดไว้ใน Content Briefs เลย

การเลือกเอา “ตลาด” มาเป็น Theme ของห้องอยุธยานี้ จะสามารถครอบคลุมหัวข้อย่อยที่ต้องการเสนอหรือไม่ แนะนำให้เลือกเอาตลาดประมาณ ๕ แห่ง/ประเภท มานำเสนอ เพื่อให้ตลาดแต่ละแห่งเป็นตัวอย่างแสดงประเด็นย่อยแต่ละประเด็น เช่น นำเสนอตลาดน้ำ เพื่อแสดงความเป็นเมืองน้ำ นำเสนอสินค้าที่ขายในตลาดว่ามาจากหลากหลายภูมิภาค เพื่อแสดงการเป็นศูนย์กลางการค้าขนานานาชาติในยุคนั้น

ห้องสงคราม

สาระที่ต้องการสื่อ	เหตุผลแห่งการทำสงคราม
ระดับความ “WOW”	๕ ดาว
จุดเด่น	แสดงภาพเคลื่อนไหวของการทำสงครามบนหุ่นจำลอง
เทคนิค	Magic Vision ๒๗๐ องศา บนหุ่นจำลองทุ่งมะขามหย่อง หรือทุ่งนอก กำแพงเมืองที่มีการต่อสู้กัน หุ่นจำลองผังเมืองอยุธยาบริเวณแนวกำแพงเมืองพร้อมข้อมูลประกอบ วัตถุแสดง (จำลองอาวุธสงคราม)

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. ให้ปรับปรุงมุมมองในการดูภาพ Megic Vision บนหุ่นจำลอง เนื่องจากพื้นที่ในห้องมีขนาดจำกัด อาจไม่เอื้อให้มีระยะในการมองที่เพียงพอ และตัวคนที่มีความสูงประมาณ ๑๐ ซม. อาจมีขนาดเล็กไป ทำให้ไม่เห็นรายละเอียดของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และท่าทางได้

๒. แนะนำให้มีการจัดแสดงอาวุธสงครามหลากหลายชนิด โดยอาจยืมมาจากภาพยนตร์เรื่องนเรศวร

๓. อาจมี Presenter ภายในห้องนี้ โดยเป็นบุคคลที่ผู้ชมรู้จักและสนใจ เช่น คุณนิรุทธิ์ จากแฟนพันธุ์แท้

ห้องแผนที่ Map Room

สาระที่ต้องการสื่อ	เส้นสมมติซึ่งทำให้เกิดอาณาเขตและแบ่งแยกเป็นประเทศ ส่งผลกระทบกับชุมชน วิธีการดำเนินชีวิต อย่างไรบ้าง
ระดับความ “WOW”	๓ ดาว
จุดเด่น	แผนที่แบบ Interactive ซึ่งจะเห็นภาพโดยการส่องกล้องเท่านั้น
เทคนิค	ผู้ชมส่องกล้องไปบนแผนที่ และสามารถมองเห็นภาพรายละเอียดแผนที่ และข้อมูลต่างๆ ผ่านทางจอ Monitor โดยจะมุ่งเสนอเกี่ยวกับชีวิตชุมชน หลังจากที่มีการกำหนดเส้นพรมแดนบนแผนที่ให้ชัดเจนในสมัยรัชกาลที่ ๕

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. สาระสำคัญของห้องนี้ที่ต้องการสื่อ คือ แผนที่สมัยใหม่ที่มีเส้นแบ่งพรมแดนระหว่างประเทศ เป็นสิ่งสมมุติ เมื่อชมห้องนี้แล้ว อยากให้ผู้ชมไม่ต้องยึดติดหรือคำนึงถึงอาณาเขตประเทศไทยมากนัก เพราะเส้นพรมแดนเหล่านี้เองที่แบ่งแยกความเป็นพี่เป็นน้องของคนในดินแดนสุวรรณภูมิออกจากกัน

๒. แนะนำให้ทำหนังสือสารคดี โดยใช้ James McCarthy ซึ่งเป็นชาวตะวันตกที่เป็นผู้นำในการสำรวจ และจัดทำแผนที่สมัยใหม่ในสมัยรัชกาลที่ ๕ เป็นผู้เล่าเรื่อง/ตัวละคร ในหัวข้อนี้

๓. ภายในห้อง Resource Center ขอให้สะสมและจัดแสดงแผนที่ทุกประเภท ทั้งแบบโบราณตามแนวคิดตะวันออก และแบบสมัยใหม่ตามแนวคิดตะวันตก โดยแผนที่เหล่านี้ไม่จำเป็นต้องเป็นของจริง อาจเป็น Reproduction ก็ได้

เนื่องจากแบบแนวคิดที่เสนอมายังคงให้ความสำคัญที่เส้นกั้นพรมแดนบนแผนที่ และการใช้กล้องส่องเพื่อดูรายละเอียดของแผนที่ยังไม่อาจส่งสาส์นที่ตรงจุดตรงประเด็นนัก ที่ประชุมจึงเห็นสมควรให้ผู้ออกแบบไปปรับแก้แบบแนวความคิดของห้องแผนที่นี้มา และนำเสนอใหม่ในครั้งต่อไป ตามข้อเสนอแนะที่ให้ไว้

ห้อง Early Bangkok New Ayutthya

สาระที่ต้องการสื่อ	กรุงเทพคือการจำลองอยุธยา หรือเปรียบได้กับอยุธยาแห่งที่ ๒ (ความเป็นเมือง, รูปแบบผังเมือง, วัฒนธรรม, ฯลฯ)
ระดับความ “WOW”	๔ ดาว
จุดเด่น	ชมประตูเมืองบางกอก ๒ ชม และเลี้ยวทางพูดได้ ๒ คู่ ประจำแต่ละประตู
เทคนิค	ฉายภาพ 3D ลงบนหุ่นเลี้ยวทาง (ทวารบาล) คู่ที่ ๑ ประจำชมประตูที่ ๑ เลี้ยวทางมีรูปแบบศิลปะอยุธยา เล่าเรื่องราวสมัยยุครัตนโกสินทร์ที่ยังมีความเป็นอยุธยา คู่ที่ ๒ ประจำชมประตูที่ ๒ เลี้ยวทางมีรูปแบบศิลปะจีน เล่าเรื่องราวยุครัตนโกสินทร์ที่เริ่มมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง จำลองชมประตูในยุครัตนโกสินทร์เปรียบเทียบกับในยุคอยุธยา

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. เกรงว่าห้องและชมประตูจะเล็กเกินไป จนเมื่อแบ่งเป็น ๓ ส่วนแล้วจะมีขนาดเล็กจนสัญจรลำบาก
๒. เลี้ยวทางจะพูดเป็นรอบ ผู้ชมจึงต้องหยุดฟังเป็นรอบๆ ตามไปด้วย ดังนั้นคำพูดของเลี้ยวทางต้องสั้น กระชับมากๆ

ห้อง Nation of Villages

สาระที่ต้องการสื่อ	ชีวิตชนบท ที่มีความเรียบง่าย สนุกสนาน ภูมิปัญญาชาวบ้านกับเครื่องมือเครื่องใช้พื้นถิ่น
ระดับความ “WOW”	๕ ดาว
จุดเด่น	การแสดงสดบนเวทีเสนอชีวิตชนบท
เทคนิค	เวทีการแสดงพร้อมจอฉายหนัง AV แสดงชีวิตในชนบท อุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ และของเล่นพื้นบ้าน

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. บรรยากาศของห้องยังไม่ได้สะท้อนความเป็นพื้นบ้านเท่าที่ควร รูปทรงของต้นไม้ที่ออกแบบให้ดูร่วมสมัย ยังไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ชนบทได้ อีกทั้งยังเกะกะ ไม่สะดวกต่อการเคลื่อนตัวของผู้ชม และการสัญจรภายในห้อง
๒. นอกจากบรรยากาศห้องนาแล้ว แนะนำให้เพิ่มบรรยากาศของสวนเข้าไปด้วย เพราะนอกกำแพงพระนครจะเป็นสวนมากกว่าทุ่งนา

๓. มีเครื่องมือทำมหากินพื้นถิ่นหลากหลายชนิดที่แสดงภูมิปัญญาชาวบ้าน ซึ่งสามารถจัดทำให้ผู้ชมได้ร่วมเล่นได้ เช่น ครก โม่ข้าว กี่ทอดผ้า ซึ่งนอกจากจะสะท้อนถึงชีวิตประจำวันของคนในชนบทแล้ว ยังแสดงถึงเทคนิคในการผลิตเครื่องมือเครื่องใช้เหล่านี้ด้วย

๔. เสนอให้มีการสาธิต หรือสอนทำงานหัตถกรรมพื้นบ้าน เพื่อให้ผู้ชมได้ลงมือปฏิบัติจริง มากกว่าให้ผู้ชมนั่งดูการแสดงบนเวที โดยไม่มีส่วนร่วม ดังนั้น เวทีที่จัดไว้ควรเคลื่อนย้ายได้สะดวก หากจะมีการสาธิตก็สามารถย้ายเวทีมากลางห้องได้

ห้อง Changes

สาระที่ต้องการสื่อ	การเปลี่ยนวิถีคนนาคนมหลักจากทางน้ำเป็นทางบก มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต
ระดับความ “WOW”	๒ ดาว
จุดเด่น	Panorama บนจอภาพ แสดงการเปลี่ยนแปลงของสังคมโดยรวม
เทคนิคหลัก	AV การคนนาคนมสมัยรัชกาลที่ ๕ บนรุ้งที่ดัดแปลงให้เป็นภาพนูนต่ำรูปรางคล้ายขบวนรถไฟ โดยทำหน้าที่เป็นฉากรับภาพรถลาก (รถเจ๊ก), เรือคว่ำตรงกลางห้อง

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. ให้เสนอเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางสังคมให้มากขึ้น ไม่ใช่นำเสนอแต่เรื่องการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพเท่านั้น

ห้อง Communications

สาระที่ต้องการสื่อ	การสื่อสารในยุคเปลี่ยนแปลง การสื่อสารจากศูนย์กลางที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตคนในยุคนี้
ระดับความ “WOW”	๓ ดาว
จุดเด่น	Interactive กับเครื่องมือสื่อสารหลากหลายรูปแบบ
เทคนิคหลัก	อุปกรณ์สื่อสาร (เช่น โทรศัพท์แบบโบราณ) ให้ผู้ชมได้เล่นโต้ตอบกัน โดยจะเสนอเป็นข้อความของเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ หุ่นจำลองแทนพิมพ์ และสิ่งพิมพ์ที่เสนอข่าวต่างๆ แผนภูมิการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสาร

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. สาระสำคัญในห้องนี้ นอกจากจะแสดงวิวัฒนาการของอุปกรณ์สื่อสารแล้ว ยังต้องแสดงว่าความก้าวหน้าเหล่านี้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในการใช้ชีวิตของคนไทยอย่างไร

๒. การใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือทางการเมือง โดยการเผยแพร่เฉพาะข้อมูลข่าวสารที่รัฐต้องการจะสื่อไปยังประชาชน หรือเป็นกลไกสำคัญในการปกครองแบบรวมศูนย์ เป็นแกนหลักที่ต้องการจะสื่อในห้องนี้

เนื่องจากแบบแนวคิดยังเสนอเนื้อหาไม่ตรงประเด็นนัก ที่ประชุมจึงเห็นสมควรให้ผู้ออกแบบไปปรับแก้แบบแนวความคิดของห้องการสื่อสารนี้ และนำเสนอใหม่ในครั้งต่อไป ตามข้อเสนอแนะที่ให้ไว้

ห้อง Thailand and the World

สาระที่ต้องการสื่อ	สังคมไทยหลังสงครามโลกครั้งที่ ๒ ในยุคที่รับอิทธิพลตะวันตกอย่างเต็มที่ เกิดการลอกเลียนทางวัฒนธรรมในหลากหลายรูปแบบ บรรยากาศย้อนยุค สมัย ๕๐'s จนถึงสมัย ๖๐'s และ ๗๐'s
ระดับความ “WOW”	๓ ดาว
ลูกเล่น	ย้อนเวลาผ่านฉากที่จำลองบรรยากาศบ้านเมืองในอดีต
เทคนิค	ฉากโรงภาพยนตร์เฉลิมกรุง ไปสเตอร์หนังเก่า เสื้อผ้าเก่า ทรงผมเก่า ให้ถ่ายรูป ฉากถนน ร้านค้า และร้านค้าแฟ แสดงชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยในยุค ๕๐'s และ ๖๐'s โทรทัศน์ วิทยุ และตู้เพลง ในยุค ๕๐'s และ ๖๐'s

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. สาระสำคัญของห้องนี้ คือ สภาพสังคมไทยในยุค ๖๐'s และ ๗๐'s ซึ่งเป็นยุคที่วัฒนธรรมตะวันตก โดยเฉพาะอเมริกา มีอิทธิพลอย่างสูงต่อความคิดและรูปแบบการใช้ชีวิตของคนไทย ดังนั้น บรรยากาศที่ควรเสนอ คือ สยามแสควร์ และไทยไคมารุ ซึ่งจะตรงยุคมากกว่าโรงภาพยนตร์เฉลิมกรุงที่เสนอมา ซึ่งเป็นบรรยากาศของยุค ๕๐'s มากกว่า

๒. อารมณ์ที่เสนอยังไม่ “จี๊ด” เท่าที่ควร อยากให้ผู้ชมรู้สึกถึงความปั่นป่วนของยุคอียิปป์ บุปผาชน นักศึกษา ๕๖ ความนิยมอย่างสุดโต่งของแฟชั่นสมัยนั้น เช่น รองเท้าส้นดึก รวมถึงการเข้ามาของทหารอเมริกัน โซเกณี อาบอบนวด ที่อาจนำเสนอในบรรยากาศที่แฝงด้วยความตลก ปนเสียดสี

ห้อง Thailand Today

สาระที่ต้องการสื่อ	เราในวันนี้เกิดจากการหล่อหลอมความเป็นเราในอดีต
ระดับความ “WOW”	๕ ดาว
จุดเด่น	ท่องมิติผ่านเกลียว DNA
เทคนิค	โครงสร้างเกลียว DNA ซึ่งเป็นเกลียวคู่ เสนอเรื่องราวผ่านจอภาพขนาดเล็ก ที่ติดตั้งทั่วทั้งเกลียว (รายการข่าว, Home Video, Website, AV ของห้องที่

ผ่านๆมา, หน้าคนในปัจจุบัน-อดีต หรือใบหน้าของผู้เข้าชม, ภาพเหตุการณ์สำคัญในอดีต) ทั้งที่เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. ให้คำนึงถึงเรื่องงบประมาณด้วย งบประมาณที่มีอยู่เพียงพอที่จะใช้จอภาพร่วมร้อยภาพตามที่เสนอมาหรือไม่

๒. ใน Content Briefs ได้ระบุให้มีการนำเสนอ Oral History ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์คนไทย ๓ ช่วงอายุ ซึ่งเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน แต่ละครอบครัวมาจากวิถีชีวิตที่หลากหลาย ไม่ทราบว่า是否ยังจะมีการเสนอ Oral History ในห้องนี้หรือไม่

ห้อง Outro

สาระที่ต้องการสื่อ	Thailand Tomorrow คุณจะทำอย่างไรกับอนาคต และประเทศของคุณ
ระดับความ “WOW”	๕ ดาว
จุดเด่น	Interactive Questionnaire
เทคนิคหลัก	แท่นและหน้าจอให้ตอบคำถามแบบ Interactive คำตอบที่ได้จะนำไปประมวลผลเพื่อสำรวจทัศนคติและค่านิยมของผู้ตอบที่มีต่อประเด็นต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งจะสามารถสะท้อนภาพอนาคตของประเทศไทยได้ ข้อมูลที่ได้รับการประมวลผลแล้วจะแสดงผลในรูปแบบ Diagram บนผนังห้อง

คำวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

๑. ห้องสุดท้ายควรสร้างความประทับใจให้กับผู้ชม แต่การทำให้ผู้ชมซาบซึ้งใจ โดยการตระหนักถึงอนาคตของประเทศ จากผลของการทำแบบสำรวจนี้ ดูเหมือนว่าจะไม่มีน้ำหนักมากพอที่จะทำให้ผู้ชมรู้สึกกินใจได้ Questionnaire ที่ผู้ชมร่วมกันทำนี้ จะกระตุ้นให้เขารู้สึกว่า อนาคตของประเทศ ขึ้นอยู่กับพวกเราคนไทยทุกคน หรือไม่ เพราะโดยธรรมชาติของเด็กไทยแล้ว จะไม่จริงจังกับการทำสำรวจ จะตอบคำถามไปในเชิงเล่นเสียดสี

ปิดประชุมเวลา ๑๖.๓๐ น.

นายทวิศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร / ผู้บันทึกการประชุม
นายพลาตกร ทิพพัส / ผู้บันทึกการประชุม
นายรณฤทธิ์ ธนโกเศศ / ผู้ตรวจรายงานการประชุม