

รายงานการประชุม
คณะอนุกรรมการกำกับดูแลงานออกแบบและก่อสร้างนิทรรศการ และสถาปัตยกรรมภายใน
อาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม)
ครั้งที่ ๕/๒๕๔๕

วันอังคารที่ ๓ ตุลาคม ๒๕๔๕ เวลา ๑๓.๓๐ – ๑๕.๓๐ น.

ณ ห้องประชุมสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ชั้น ๒๑ อาคารทีปโก้ ถนนพระรามที่หก

อนุกรรมการที่มาประชุม

๑. นายสันต์ สมชีวา	ประธานคณะอนุกรรมการ
๒. นายนิธิ สถาปิตานนท์	อนุกรรมการ
๓. นางจิราภรณ์ อรัณยะนาค	อนุกรรมการ
๔. นางสาวสุดารา สุจฉายา	อนุกรรมการ
๕. นายไชยงค์ รัตนอังกูร	อนุกรรมการ
๖. นายจุมภฏ ตรัสศิริ	อนุกรรมการ
๗. นายปราโมทย์ คำทรัพย์	อนุกรรมการ
๘. นางธีรานุช กรรณสูต วงศ์ไวยสุวรรณ	อนุกรรมการ
๙. นายกริช มโนพิโมกษ์	อนุกรรมการ
๑๐. นายทวี พูลทวีเกียรติ	อนุกรรมการ
๑๑. นายรณฤทธิ์ ชนโกเศศ	อนุกรรมการและเลขานุการ

อนุกรรมการที่ลาประชุม

๑. นายเฉลิมชัย ห่อนาค	อนุกรรมการ
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อภิญา บัวสรวง	อนุกรรมการ
๓. นางจิระนันท์ พิตรปรีชา	อนุกรรมการ

ผู้เข้าร่วมประชุม

๑. ผศ. พัชร ชินธรรมมิตร	รองผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒. นายอารยะ มาอินทร์	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
๓. นางสาวกัญญา ไกรเวช	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
๔. นายภาววี วงศ์จิรัชย์	ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ
๕. นายพรชัย ตั้งสุณาวรรณ	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๖. นายเพทาย พันธุ์มณี	บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

๗. นายกานต์ หะวานนท์	บริษัท ปีโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๘. นางสาวปรียากร ปุสวิโร	บริษัท ปีโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
๙. นายณพล ถิรมัตตะนุ	บริษัท ดีไซน์แล็บ จำกัด
๑๐. นางสาวพรวิภา สุกวรรณรัตน์	บริษัท ดีไซน์แล็บ จำกัด
๑๑. นางสาวสรัญญา อมรสมบุญศักดิ์	บริษัท ดีไซน์แล็บ จำกัด
๑๒. นางสาวจุลลดา มีจุล	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๑๓. นายวรกานต์ วงษ์สุวรรณ	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๑๔. นางสาวพัชรดา จุลเพชร	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๑๕. นางสาวศรวิภา วินทุพราหมณกุล	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๑๖. นายพณัฏฐ์ ทิพทัส	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๑๗. นายทวิศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๑๘. นางอลิสา ภู่อุ่ม	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๑๙. นายพอล ภิมมย์	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๒๐. นางสาวจารุณี แยมชื่น	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๒๑. นางสาวธัญธร ดุลยจินดา	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๒๒. นางสาวศิริพร เพื่องฟูลอย	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๒๓. นางสาวปิยมาศ สุขพลับพลา	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ
๒๔. นายสุทธิรัตน์ แก้วอาภรณ์	เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ

เริ่มประชุมเวลา ๑๓.๔๕ น.

วาระที่ ๑ เรื่องประธานแจ้งเพื่อทราบ
ไม่มี

วาระที่ ๒ รับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๔/๒๕๕๕
ที่ประชุมมีมติรับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๔/๒๕๕๕

วาระที่ ๓ เรื่องเพื่อพิจารณา

๓.๑ การนำเสนอแบบนิทรรศการโดยบริษัทร่วมทำงาน บริษัท Story! Inc จำกัด และบริษัท ปีโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

นายณพล ถิรมัตตะนุ และนายเพทาย พันธุ์มณี ผู้แทนจากบริษัท ปีโก (ไทยแลนด์) จำกัด ได้ร่วมกันนำเสนอแบบนิทรรศการต่อคณะอนุกรรมการฯ และผู้เข้าร่วมประชุม ซึ่งในครั้งนี้เป็นนำเสนอเฉพาะงานออกแบบ Interactive ต่อจากการนำเสนอในครั้งที่แล้ว เมื่อวันที่ ๒๗ กันยายน ๒๕๕๕ ที่ผ่านมา โดยแบบที่นำเสนอคราวนี้เป็นนิทรรศการในช่วง “ประเทศไทย” ซึ่งอยู่บนชั้น ๒ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ห้อง Map Room

สื่อ Interactive ในห้องนี้มี ๒ ทางเลือก คือ ทางเลือกที่ ๑) ประกอบด้วยจอภาพแสดงแผนที่ พร้อมคันโยกสำหรับเลือกช่วงเวลาหรือยุคสมัยต่างๆ เมื่อผู้ชมเลื่อนคันโยกไปในสมัยใด เส้นพรมแดนบนแผนที่ก็จะเปลี่ยนไปตามแนวเขตในสมัยนั้น ส่วนทางเลือกที่ ๒) จะให้ผู้ชมวาดเส้นเขตแดนของประเทศไทยบนแผนที่ที่เส้นแบ่งเขตแดนขาดหายไปบางส่วน

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. โดยรวมแล้ว เป็น Interactive ที่ให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์ แต่วิธีการใช้ ยังไม่แน่ชัด ขอให้นำไปพัฒนาให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การออกแบบดังกล่าวยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ร่วมเล่นเกมเพียงทีละหนึ่งคน และยังต้องใช้เวลาพอสมควรในการเล่น ซึ่งจะส่งผลให้ผู้ชมที่เหลื่อต้องยืนดูแทน หรือยืนคอยที่จะเล่นต่อ ซึ่งจะส่งผลต่อเนื่องให้เกิดความแออัด และการสัญจรติดขัดภายในห้องได้

๒. สื่อ Interactive ข้างต้นเป็นจุดเด่นของห้องนี้ อย่างไรก็ตาม ควรมีจุดสนใจลำดับรองเตรียมไว้ด้วย เช่น กราฟฟิกที่มีข้อมูลเพิ่มเติมประกอบการเล่นเกม Interactive เพื่อให้ผู้ชมสามารถใช้เวลาในห้องนี้ได้ยาวนาน และมีกิจกรรมทำระหว่างการรอเล่น Interactive

๓. ยังขาดการจัดแสดงแผนที่โบราณของจริง

๔. แทนที่ใช้เลื่อนกระบอกเวลาดูเหมือนว่าจะขัดขวางมุมมองของแผนที่ที่จะปรากฏด้านหลัง

๕. เนื่องจากเนื้อที่ห้องค่อนข้างแคบ จึงควรคิดหาเทคนิคการฉายภาพแผนที่บนรูปร่างที่เหมาะสม เพื่อจะได้ฉายภาพให้มีขนาดใหญ่ได้ รวมทั้งภาพไม่บิดเบี้ยว หรือผิดมาตราส่วน

๖. แผ่นรูปร่างที่ใช้เป็นจอของการฉายแผนที่ในเกม Interactive และพุ่งขึ้นพาดผ่านข้ามไปทั่วห้องนั้น ดูเหมือนว่าจะเป็นแค่การประดับตกแต่ง มากกว่าจะมีเพื่อสื่อความหมายใดๆ

๗. เนื่องจากเนื้อที่ห้องนี้ค่อนข้างแคบ (เพียง ๔ เมตร) มีความเป็นไปได้หรือไม่ที่จะขยายห้องแผนที่นี้ ไปใช้พื้นที่ของห้องที่จะกันเอาไว้สำหรับเป็นห้อง Resource Center ซึ่งอยู่ข้างเคียงด้วย เพื่อให้มีพื้นที่เล่นเกม Interactive และพื้นที่สำหรับกราฟฟิก/แผนที่จริง เพิ่มมากขึ้น ลดความแออัดภายในห้องได้

ห้อง Early Bangkok, New Ayutthaya

ห้องนี้เป็นห้องที่จะแสดงว่าการตั้งเมืองกรุงเทพฯ ได้ใช้ผังเมืองของกรุงศรีอยุธยาเป็นต้นแบบ รวมทั้งขนบธรรมเนียมที่ยังคงยึดของอยุธยา การออกแบบได้เสนอให้มีรูขดกันเป็นวงอยู่กลางห้อง ลอยอยู่เหนือศีรษะผู้ชม ทำหน้าที่เป็นพื้นที่แสดงข้อความ และรูปภาพต่างๆ

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. เทคนิคการนำเสนอยังไม่เหมาะสม การใช้เพียงรูปภาพและกราฟฟิกไม่อาจสื่อความหมายของเนื้อหาเหตุการณ์ในห้องนี้ได้ เทคนิคที่เหมาะสมกว่าน่าจะเป็นหุ่นจำลองของวัด/วัง บ้านเมือง รวมถึงโบราณวัตถุที่แสดงศิลปะในสมัยนั้น เพราะนอกจากจะทำให้เห็นลักษณะทางกายภาพ รวมทั้งรูปแบบทาง

สถาปัตยกรรมแล้ว ยังสามารถแสดงวิถีชีวิตของชาวบ้าน/ชาววังในสมัยนั้นได้อีกด้วย คาดว่าเทคนิคนี้จะเรียก ความสนใจจากทั้งเด็ก และผู้ใหญ่ได้อย่างมาก

๒. การใช้รู้งในหอนี้ก็ดูเหมือนว่าจะไม่ได้สื่อความหมายอะไร

๓. เนื้อหาพิพิธภัณฑ์ในหอนี้มีความสำคัญมาก เพราะเป็นช่วงรอยต่อเข้าสู่ยุคกรุงรัตน โกสินทร์ ซึ่ง เราจะเห็นความเปลี่ยนแปลงสำคัญหลายประการ อีกทั้งยุครัตน โกสินทร์ก็ยังเป็นยุคที่ใกล้ชิดผู้ชม จึงขอให้ ผู้ออกแบบให้ความสำคัญกับแบบพิพิธภัณฑ์ในหอนี้ให้มากขึ้น และนำกลับไปพัฒนาแบบเพิ่มเติม

ห้อง Village Life

เป็นห้องที่จำลองความเป็นชนบท หรือบรรยากาศของหมู่บ้านในต่างจังหวัด ซึ่งมีลักษณะหลาย ประการไม่ต่างไปจากบรรยากาศชนบทในปัจจุบันสักเท่าไร การออกแบบได้แสดงบรรยากาศในรูปแบบที่ ทันสมัย ด้วยต้นไม้ต้นหญ้าแบบนามธรรม ไม่เหมือนจริง Interactive ที่เสนอมี ๔ จุด อยู่ในแต่ละมุมห้อง ทำ หน้าที่แสดงภูมิปัญญาของชาวบ้านในการประดิษฐ์เครื่องมือเครื่องใช้ที่มีกลไกแบบง่ายๆ เช่น กับดักหนู โดย ในการนำเสนอจะประยุกต์ใช้วัสดุสมัยใหม่แทน เพื่อความทนทาน แต่ยังคงโครงสร้างและรูปแบบการทำงาน เหมือนเดิม

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. บรรยากาศของห้องยังไม่ได้สะท้อนความเป็นพื้นบ้านเท่าที่ควร แนะนำให้ใช้บรรยากาศของ “งานวัด” ที่แสดงวิถีชีวิตของชาวบ้านที่ไร้กาลเวลา แสดงอารมณ์สนุกสนาน

๒. ขอให้มีการแสดงภูมิปัญญาชาวบ้าน และวิถีชีวิตมากกว่านี้

๓. อาจมีการแสดงให้เห็นว่าภูมิปัญญาชาวบ้านก็ใช้เทคโนโลยีเช่นกัน เช่น การทำบั้งไฟที่เปรียบได้ กับจรวด โคมลอยกับบอลลูน หรือแสดงเทคนิคการทำวาวที่ไม่ง่ายอย่างที่คิด

๔. การนำเสนอบรรยากาศดูเหมือนว่าจะพยายามให้ดูทันสมัย จึงทำให้ดูเป็นงานประดิษฐ์ ไม่เหมือน จริง ซึ่งทำให้ไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ บรรยากาศ และเนื้อหาที่ต้องการจะถ่ายทอดได้

ห้อง Communications

ห้องนี้ได้ปรับเปลี่ยนการออกแบบในหลายจุด มีการจำลองแท่นพิมพ์ในยุคเริ่มต้น ส่วนป้ายกราฟฟิก มีการใช้ Interactive แบบกลที่ให้ผู้ชมหมุนแกน เพื่อเลื่อนดูภาพกราฟฟิกถัดไปได้ ส่วนบริเวณกลางห้องเป็น Interactive แบบอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งจำลองการใช้งานของ Switch Board ของโทรศัพท์ในยุคแรกๆ

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. ขอให้ฝ่ายพัฒนาเนื้อหาของ สพร. และฝ่ายออกแบบของทางผู้รับจ้าง ร่วมกันระดมความคิดว่า วัตถุประสงค์ที่แท้จริงของห้องนี้คืออะไร อะไรคือผลของการสื่อสารที่ต้องการสื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึง การ

สื่อสารมีผลกระทบอย่างไรต่อชีวิตคนในชนบท การหาวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนจะช่วยให้การออกแบบนิ่งและตรงประเด็นมากขึ้น

๒. เสนอให้มีการลำดับเรื่องราวใหม่ ดังนี้ ห้อง Village Life > ห้อง Water City Changes > ห้อง Communications

๓. ควรแสดงวิวัฒนาการของการสื่อสารประเภทต่างๆ เช่น ไปรษณีย์ การพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ตั้งแต่ยุคเริ่มแรก

๔. นอกจากจะแสดงวิวัฒนาการของรูปแบบการสื่อสารเองแล้ว ควรแสดงให้เห็นผลกระทบของการสื่อสารที่มีต่อวิถีชีวิตของผู้คนทั่วไปด้วย เช่น เมื่อมีไปรษณีย์ ชีวิตคนไทยแตกต่างไปอย่างไร การกระจายและเผยแพร่ความรู้จากชนชั้นสูง สู่สามัญชนและชาวบ้าน

๕. ให้มีวัตถุจัดแสดงมากกว่านี้

๖. การออกแบบเน้นการตกแต่งมากเกินไป จนการสื่อความหมายไม่ชัดเจน

๗. การออกแบบยังเน้นที่ Interactive แบบอิเล็กทรอนิกส์มากเกินไป ขอให้เพิ่ม Interactive แบบกลไกให้มากกว่านี้

ห้อง Changes: Last Days of Water City

ห้องนี้ได้รวมหัวข้อ Changes ที่แสดงสภาพสังคมที่เปลี่ยนไปในช่วงที่ประเทศเปิดรับวัฒนธรรมตะวันตก กับหัวข้อ Last Days of the Water City ที่แสดงว่าเอกลักษณ์ของกรุงเทพฯ ที่เป็นเมืองน้ำได้เปลี่ยนไปเข้าด้วยกัน ตรงกลางห้องจะเป็นหุ่นจำลองขนาดใหญ่แสดงสภาพบ้านเมืองบริเวณถนนบำรุงเมือง รอบๆ หุ่นจำลองจะมีกล้องส่องทางไกลให้ผู้ชมส่องไปที่หุ่นจำลอง ซึ่งจะใช้เทคนิคพิเศษทำให้ผู้ชมเห็นภาพบ้านเมืองก่อนมีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งนอกจากสภาพบ้านเมืองแล้ว ยังให้เห็นถึงวิถีชีวิต การดำรงชีวิต และการแต่งกายของผู้คนในสมัยนั้นด้วย

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. เสนอให้มีการสลับลำดับของห้อง Communications กับห้อง Water City Changes ดังนี้ ห้อง Village Life > ห้อง Water City Changes ก่อน ก่อนจะไป > ห้อง Communications ซึ่งจะมีการเชื่อมต่อที่ต่อเนื่องมากกว่า

๒. ให้คำนึงถึงเรื่องความสะดวกในการใช้กล้องส่องทางไกล ไม่ให้มีแพร่เชื่อในการใช้ร่วมกันได้

ห้อง Thailand and the World

ห้องนี้ได้มีการออกแบบใหม่เช่นกัน โดยออกแบบให้มีโครงสร้างกระจกทำเป็นเสมือนการจำลองห้องภายในบ้านในยุค ๖๐ และ ๗๐ มีการติดตั้งเครื่องรับโทรทัศน์ขาวดำ และวิทยุ ที่สามารถเปลี่ยนช่องเพื่อเสนอเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสมัยนั้นได้

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. อะไรคือสารสนเทศที่ต้องการจะสื่อให้กับผู้ชมในห้องนี้

๒. การออกแบบไม่ได้สะท้อนเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อเลย ดูเหมือนว่ารูปลักษณ์ทางกายภาพ เช่น เฟอร์นิเจอร์ โต๊ะ เก้าอี้ ไม่ได้สะท้อนแนวคิดอะไร เพียงแสดงให้เห็นว่าเป็นห้องที่ได้รับอิทธิพลตะวันตกเท่านั้น แต่ไม่ได้มีอะไรที่บ่งบอกถึงผลกระทบที่มีต่อแนวความคิด การดำรงชีวิต และวิถีชีวิตคนไทยในช่วงนั้น

๓. เนื้อหาห้องนี้ควรตอบโจทย์เพิ่มเติมด้วยว่า การรับอิทธิพลตะวันตกในยุคนี้กับการรับอิทธิพลตะวันตกในช่วง ร. ๔ – ร. ๕ ซึ่งแสดงในห้องก่อนหน้านี้ (Water City Changes) มีความต่างกันอย่างไร

๔. เน้นการออกแบบให้หวือหวามากเกินไป ไม่มีความสมจริงที่สะท้อนบรรยากาศของบ้านคนไทยในยุคนั้นได้จริงๆ

ห้อง Thailand Today

ห้องนี้ก็มีกรออกแบบใหม่เช่นกัน กล่าวคือ มีการใช้วัสดุเป็นเกลียว/ท่อ สีสดใสใสดุ ให้ผู้ชมสามารถเดินทะลุลอดผ่านได้ การทำเป็นรูปเกลียวนี้ ก็เพื่อโยงไปถึงเกลียว DNA เพื่อสื่อความหมายว่าจริงๆ แล้ว DNA ของความเป็นไทยนั้นอยู่ที่ไหน เป็นอย่างไร

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. ดูเหมือนว่าแบบที่เสนอมายังไม่ลงตัวนัก ยังไม่ได้คิดในรายละเอียดมากพอ จึงขอให้ผู้ออกแบบคิดทบทวนให้มากกว่านี้

๒. ในห้องนี้ เพื่อเป็นการให้ผู้ชมได้คิดทบทวนไปถึงเรื่องราวเนื้อหาของนิทรรศการที่ได้ชมมาตั้งแต่ต้น ก่อนที่จะมีการสรุปในห้องนี้ จึงควรมีการฉายภาพที่ปรากฏในห้องต่างๆ ที่ผ่านมา

๓. ในห้องนี้ควรนำเสนอเรื่องราวในปัจจุบันที่ใกล้ตัวเด็กที่สุด ผู้ชมที่เป็นเด็กจะได้มีความรู้สึกเชื่อมโยงไปกับชีวิตประจำวันของพวกเขาได้ เรื่องราวที่นำเสนอตั้งแต่ห้องหลุมศพเป็นต้นมาจะเป็นเรื่องที่ไกลตัวเกินไปสำหรับเด็ก เพราะแม้แต่เรื่องราวในห้อง Thailand and the World ซึ่งแสดงภาพบ้านเมืองในยุค ๗๐ เด็กๆ ยุคใหม่ ก็เกิดไม่ทัน

ห้อง Finale

ห้องนี้เป็นห้องสุดท้าย ที่จะกระตุ้นให้ผู้ชมคิดถึงอนาคตของประเทศไทย โดยผู้ออกแบบได้เสนอให้มีการฉายภาพยนตร์บทสรุปของตัวละครทั้ง ๓ ที่เป็นผู้เล่าเรื่องตั้งแต่ต้น ทั้งนี้ทาง Story! Inc ได้เปลี่ยนไม่ให้มีภาพยนตร์ดังกล่าวในห้องนี้แล้ว ทางผู้ออกแบบจึงขอนำไปพิจารณาแก้ไขแบบอีกครั้ง

ทั้งนี้คณะอนุกรรมการฯ ได้มีข้อเสนอแนะและคำแนะนำต่อการออกแบบนิทรรศการโดยรวม ดังนี้

๑. โดยรวมยังขาด “WOW Effect” ที่จะดึงดูดผู้ชมให้รู้สึกซาบซึ้งในนิทรรศการได้ และยังขาดลูกเล่นที่จะสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจได้

๒. การนำเสนอยังเป็นการเล่าเรื่อง มากกว่าการกระตุ้นให้ผู้ชมคิด

๓. แนวความคิดในการออกแบบ สามารถเลือกได้ ๒ รูปแบบ คือ แบบที่เหมือนจริง โดยการสร้างฉากหรือจำลองบรรยากาศของยุคที่ต้องการเสนอ หรือแบบนามธรรม ทั้งนี้ผู้ออกแบบควรเลือกใช้ให้เหมาะสม

๔. จำเป็นหรือไม่ที่จะต้องมีการมีรูปร่างปรากฏอยู่ในทุกๆ ห้อง และหากตัดรูปร่างออกไป สพร. จะเห็นชอบหรือไม่ เพราะแบบที่ชนะประกวดมานี้ ก็เพราะมีรูปร่างเป็นพระเอก

๕. ยังขาดความเชื่อมต่อของอารมณ์ระหว่างห้อง บางห้องอาจจะกระโดดจากเพื่อน

๖. การออกแบบยังเน้นที่ Interactive แบบอิเล็กทรอนิกส์มากเกินไป ขอให้เพิ่ม Interactive แบบกลไกให้มากกว่านี้

๗. ให้คำนึงถึงความทนทานของ Interactive แบบอิเล็กทรอนิกส์ และค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษา

๘. เนื่องจากการนำเสนอส่วนใหญ่ในแทบทุกห้อง จะเป็นการฉายภาพบนฉากหรือผนัง ภายในพื้นที่ที่ค่อนข้างจำกัด ควรเร่งหาวิธีฉายที่ให้ภาพมีขนาดใหญ่ตามที่ต้องการได้ เนื่องจากในการฉายภาพให้ได้ขนาดใหญ่ ต้องการระยะห่างระหว่างเครื่องฉายและจอมาก ซึ่งในห้องที่มีเนื้อที่จำกัดเช่นนี้ อาจเกิดปัญหาได้

ที่ประชุมมีความเห็นว่า เนื่องจากเวลาที่กระชั้นเข้ามา จึงให้ผู้ออกแบบเร่งปรับปรุงแบบนิทรรศการ ห้องสุวรรณภูมิ และห้องอยุธยา ซึ่งอยู่ในชั้น ๓ เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการฯ อีกครั้งในวันอังคารที่ ๑๗ ตุลาคม ๒๕๔๕ เวลา ๑๓.๓๐ น.

ปิดประชุมเวลา ๑๖.๐๐ น.

นายทวิศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร / ผู้บันทึกการประชุม

นายพณัฏฐ์ ทิพพัส / ผู้บันทึกการประชุม

นายรณฤทธิ์ ธนโกเศศ / ผู้ตรวจรายงานการประชุม