

รายงานการประชุม
คณะอนุกรรมการกำกับดูแลงานออกแบบและก่อสร้างนิทรรศการ และสถาปัตยกรรมภายใน
อาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม)
ครั้งที่ ๖/๒๕๔๕

วันอังคารที่ ๑๗ ตุลาคม ๒๕๔๕ เวลา ๑๓.๓๐ – ๑๕.๓๐ น.

ณ ห้องประชุมสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ชั้น ๒๑ อาคารทิปโก้ ถนนพระรามที่หก

อนุกรรมการที่มาประชุม

๑. นายสันศักดิ์ สมชีวิตา	ประธานคณะอนุกรรมการ
๒. นายเฉลิมชัย ห่อนาค	อนุกรรมการ
๓. นางจิราภรณ์ อรัณยนาค	อนุกรรมการ
๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อภิญา บัวสรวง	อนุกรรมการ
๕. นางจิระนันท์ พิตรปรีชา	อนุกรรมการ
๖. นางสาวสุดารา สุขฉายา	อนุกรรมการ
๗. นายปราโมทย์ คำทรัพย์	อนุกรรมการ
๘. นายทวี พูลทวีเกียรติ	อนุกรรมการ
๙. นายกริช มโนพิโมกษ์	อนุกรรมการ
๑๐. นายธนฤทธิ์ ธนโกเศศ	อนุกรรมการและเลขานุการ

อนุกรรมการที่ลาประชุม

๑. นายนิธิ สถาปิตานนท์	อนุกรรมการ
๒. นายไชยงค์ รัตนอังกูร	อนุกรรมการ
๓. นายจุมภฏ ตรีศิริ	อนุกรรมการ
๔. นางธีรานุช กรรณสูต วงศ์ไวยวรรณ	อนุกรรมการ

ผู้เข้าร่วมประชุม

๑. ศ. ดร. ชัยอนันต์ สมุทวณิช	ผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒. ผศ. พัชร ชินธรรมมิตร	รองผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๓. นางจินตนา ธีรวางกูร	รองผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๔. นายภูธร ภูมะธน	ที่ปรึกษาด้านเนื้อหา
๕. นายปาริณท์ เครือทอง	ที่ปรึกษาด้านเนื้อหา และผู้เขียนบทนิทรรศการ
๖. นายอารยะ มาอินทร์	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

๗. นางสาวกัญญา ไกรเวช
๘. Mr. James McLean
๙. นางสาวบุหลง ศรีกนก
๑๐. นายศีลชัย เกียรติภาพันท์
๑๑. นายพรชัย ตั้งสุวรรณ
๑๒. นายเพทาย พันธุ์มณี
๑๓. นายกานต์ หะวานนท์
๑๔. นางสาวปริยกร ปุสวิโร
๑๕. นางสาวสุกัลกษณ์ สุภาพกุล
๑๖. นายณพล ลิ้มวัฒนะกูร
๑๗. นางสาวพรวดี สุกวรรณรัตน์
๑๘. นายสุชน ไบสมุท
๑๙. นายประเสริฐ กุรุปรีชารักษ์
๒๐. นางสาวสรัญญา อมรสมบุญศักดิ์
๒๑. นางสาวอุษณีย์ มิ่งวิมล
๒๒. นางสาวศุภาริ จายะภูมิ
๒๓. นางสาวจุลลดา มีจุล
๒๔. นายวรกานต์ วงษ์สุวรรณ
๒๕. นางสาวพัชรดา จุลเพชร
๒๖. นางสาวศรวิณ วินทุพราหมณกุล
๒๗. นายพาดิตร ทิพทัส
๒๘. นายทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร
๒๙. นางวัชณี สันธูวงสานนท์
๓๐. นางอลิสา ภู่อุ่ม
๓๑. นางสาวรัตมา พงศ์พนรัตน์
๓๒. นายผาล ภิรมย์
๓๓. นางสาวจารุณี แยมชื่น
๓๔. นางสาวธัญธร ดุลยจินดา
๓๕. นางสาวศิริพร เพื่องฟูลอย
๓๖. นางสาวปิยมาศ สุขพลับพลา

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

บริษัท Story! Inc (NZ) จำกัด

ที่ปรึกษาด้านประวัติศาสตร์

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)

บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด

บริษัท สโตนเฮนจ์ จำกัด

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เริ่มประชุมเวลา ๑๔.๒๐ น.

วาระที่ ๑ เรื่องประธานแจ้งเพื่อทราบ
ไม่มี

วาระที่ ๒ รับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๕/๒๕๔๘
ที่ประชุมมีมติรับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๕/๒๕๔๘

วาระที่ ๓ เรื่องเพื่อพิจารณา

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

Mr. James McLean ผู้แทนบริษัท Story! Inc จำกัด กล่าวรายงานถึงแนวความคิดโดยรวมของนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์ฯ แห่งที่ ๑ ว่าไม่ใช่พิพิธภัณฑ์แบบดั้งเดิมที่เน้นที่การจัดเก็บและจัดแสดงโบราณวัตถุ แต่เน้นที่การกระตุ้นให้ผู้เข้าชมมีประสบการณ์ร่วมกับนิทรรศการโดยตรง โดยใช้สื่อต่างๆ เป็นตัวช่วย

ต่อจากนั้น นางสาวปรีชกร ปุสวิโร นักการศึกษา จากบริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด ได้นำเสนอทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบเทคโนโลยีและสื่อเพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ กระตุ้นให้ผู้เข้าชมได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมไปกับนิทรรศการ ทั้งนี้การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์นั้น ถือเป็นทางเลือกนอกห้องเรียน ที่ช่วยเสริมการศึกษาในโรงเรียน ให้ผู้เรียนเลือกเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย ผู้ชมสามารถกำหนดเส้นทางการเดินชมได้เอง เลือกเรื่องที่สนใจได้เอง ซึ่งนอกจากตัวนิทรรศการเองแล้ว กิจกรรมเสริมและสื่อ On-line ต่างๆ ก็สามารถนำมาช่วยสนับสนุนการเรียนรู้จากนิทรรศการได้

นายศีลชัย เกียรติภาพันท์ ผู้แทนบริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด เป็นผู้นำเสนอแบบแนวความคิดนิทรรศการ ซึ่งในคราวนี้เป็นแบบในชั้น ๑ และชั้น ๓ (ห้อง Immersive Theater, ห้อง Typically Thai, ห้องโครงกระดูก, ห้องสุวรรณภูมิ, ห้องพุทธศาสนา, ห้องท้าวอุทอง, ห้องอยุธยา, และห้องสงคราม) ซึ่งเป็นแบบที่ปรับแก้จากที่นำเสนอในคราวที่แล้ว ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการฯ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ห้อง Immersive Theater

มีการเปลี่ยนแปลงไปจากที่นำเสนอในครั้งที่แล้ว กล่าวคือ แถบวิ่งที่เป็นเส้นโค้ง ซึ่งทำหน้าที่เป็นจอภาพยนตร์แนะนำตัวละครทั้ง ๓ นั้น ได้มีการเพิ่มพื้นที่ในส่วนที่จะเป็นจอให้แบน เพื่อให้ผู้ชมสามารถนั่งชมภาพยนตร์ Teaser แบบการชมภาพยนตร์ปกติได้ ทั้งนี้ ได้มีการออกแบบที่นั่งกระจายทั่วไปในห้อง

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. ภาพยนตร์ที่ฉายนี้ไม่ควรเป็นเพียงแค่หนังใหม่โรงก่อนการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เท่านั้น หากควรทำหน้าที่ตั้งคำถาม กระตุ้นความสงสัย และท้าทายให้คิดอย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าชมอยากติดตามนิทรรศการห้องต่อไป

ห้อง Typically Thai

การออกแบบยังคงเป็นเช่นเดิม กล่าวคือ ใช้แผ่นรู้งเป็นเสมือนบอร์ดจัดแสดง โดยติดตั้งรู้งให้แนบผนังมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อให้มีเนื้อที่เหลือสำหรับผู้ชมมากขึ้น จำนวนของวัตถุ/ภาพที่จะนำมาจัดแสดงได้ลดลงเหลือ ๑๒ ชิ้น โดยวัตถุ/ภาพเหล่านี้จะจัดแสดงภายในช่องวงกลมที่เจาะเข้าไปในรู้ง นอกจากนี้บนพื้นผิวของรู้ง ยังออกแบบให้มีรูปเส้นขอบฟ้าของสถาปัตยกรรมบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ (เห็นยอดปรางค์ ยอดปราสาท เสาชิงช้า โบสถ์) ปรากฏอยู่ด้วย

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. การไหลของผู้ชมจากห้อง Immersive Theater มายังห้อง Typically Thai นี้ อาจเกิดปัญหาคอขวดได้ ควรหาวิธีที่จะกระตุ้นให้ผู้ชมเคลื่อนตัวออกจากห้อง Typically Thai ให้เร็วขึ้น โดยออกแบบนิทรรศการที่ไม่ต้องใช้เวลาพิจิจิเคราะห์มากนัก หรือหากจำเป็นก็อาจต้องจัดเวลาในห้อง Immersive Theater กับเวลาที่จะใช้ในห้อง Typically Thai ให้สัมพันธ์กัน

โถงบันได

เมื่อออกจากห้อง Typically Thai จะเป็นบันไดที่จะนำผู้ชมไปยังชั้น ๑ ซึ่งยังเป็นการออกแบบเช่นเดิม คือ ใช้รู้งและการสื่อความหมายประกอบ เป็นตัวนำทาง ที่จะดึงดูดผู้ชมให้เดินขึ้นบันได

ห้องโครงกระดูก

ที่ชั้น ๑ ผู้ชมจะเริ่มชมนิทรรศการที่ห้องโครงกระดูก (Introduction to Suvannabhumi) ซึ่งการออกแบบก็ยังคงเป็นเช่นเดิม คือมีโครงกระดูกจำลอง ภายในตู้จัดแสดง เมื่อผู้ชมสัมผัสที่ตู้ จะมีตัวละครที่เรียกว่า “แม่ใหญ่” ปรากฏขึ้นเพื่อเล่าเรื่องราว ส่วนวิดิทัศน์ในลักษณะของ Interactive ที่เป็นการสัมภาษณ์นักโบราณคดี ตามคำถามที่ให้เลือกนั้น ก็ยังคงมีอยู่ในห้องนี้

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. บรรยายภาพโดยรวมของห้องยังไม่แสดงให้เห็นว่าดินแดนนี้เป็นพื้นที่ป่าอุดมสมบูรณ์
๒. ให้พิจารณาตำแหน่งที่ตั้งของตู้โครงกระดูก และตำแหน่งของการฉายภาพตัวละครแม่ใหญ่บนตัวรู้งอย่างพิถีพิถัน เชื่อว่าหากปรับปรุงจนได้ที่แล้ว ก็จะน่าสนใจขึ้นอีกมาก

ห้องสุวรรณภูมิ

ถัดไปเป็นห้องสุวรรณภูมิ ซึ่งการจัดผังได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยได้มีการเพิ่มทางเข้าที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงห้องนี้ได้โดยตรงจากกระเบียง โดยไม่จำเป็นต้องผ่านห้องโครงกระดูกก่อน เนื้อหาในห้องสุวรรณภูมินี้ยังคงแบ่งเป็น ๖ หัวข้อย่อยดังเดิม ดังนี้

หัวข้อ Material Life

มีการเปลี่ยนแปลง คือ ได้ถอดเครื่องปั๊มลมออก แต่มีการเปรียบเทียบกระบวนการหลอมสำริดระหว่างเทคโนโลยีที่ใช้ในอดีต กับวิธีปัจจุบัน สิ่งที่เป็นจุดเด่นในหัวข้อนี้ก็คือ รูปจำลองของเศียรพระพุทธรูปสำริดขนาดใหญ่

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. การออกแบบและรูปแบบการนำเสนอมีพัฒนาดีขึ้นมาก แต่ความสามารถในการผลิตสำริดที่เป็นประเด็นในการนำเสนอนี้ ไม่ใช่เป็นเพียงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการพัฒนาทางสังคมด้วย ซึ่งแบบนิทรรศการที่นำเสนอมานี้ ยังไม่ได้แสดงในจุดนี้

๒. ให้พิจารณาใช้วัตถุจัดแสดงอื่นแทนการใช้เศียรพระพุทธรูป เพราะเป็นเรื่องละเอียดอ่อน

หัวข้อ People of Suvannabhumi

ยังคงเป็นเกมคอมพิวเตอร์ตามเดิมที่ให้ผู้ชมใช้แว่นขยายส่องไปตามภูมิประเทศในดินแดนแถบนี้ ผู้ชมจะเห็นการตั้งถิ่นฐานของชุมชนหลากหลายเผ่าพันธุ์ด้วยกัน

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. การนำเสนอยังไม่สามารถสื่อได้ว่าชนเผ่าหลากหลายที่ตั้งถิ่นฐานในดินแดนแถบนี้ต่างก็มี ความสัมพันธ์ใกล้ชิด เชื่อมโยงกันเป็นเสมือนญาติมิตร

หัวข้อ Trade

ยังคงเดิม คือ การให้ผู้ชมกดปุ่มที่ตัวอย่างของสินค้าที่มีการค้าขายในสมัยนั้น บนแผนที่จะปรากฏเส้นทางการค้าของสินค้านั้นๆ

หัวข้อ Cities

ได้มีการเปลี่ยนตำแหน่งโต๊ะการสร้างเมืองที่เดิมตั้งอยู่กลางห้องนี้ ให้มาอยู่เฉพาะในพื้นที่ของหัวข้อนี้ โดยให้โต๊ะมีรูปร่างกลม และมีขนาดเล็กลง โดยยังคงเป็นหุ่นจำลองขนาดของภูมิประเทศเมืองอินทรีบุรี

หัวข้อ Agriculture

ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปมากพอสมควร กล่าวคือ ยังคงมีการใช้ Diorama จำลองสภาพภูมิประเทศผืนนา แต่นอกจากจะมีกลองมโหระทึกตั้งอยู่ด้านหน้า เพื่อให้ผู้ชมตีกลองขอฝน เพียงอย่างเดียวแล้ว ยังมีหุ่นแมวภายในกรง และบั้งไฟตั้งอยู่ด้วย เพื่อให้ผู้ชมได้เสมือนร่วมทำพิธีแห่นางแมว และบั้งไฟขอฝนด้วย ซึ่งการใช้วัตถุทั้ง ๓ ชนิด อันได้แก่ กลองมโหระทึก แมว และบั้งไฟนี้ เป็นการแสดงถึงพิธีกรรมขอฝนอันหลากหลายในภูมิภาคต่างๆ ของประเทศไทย

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. สามารถเสนอเรื่องราวการขอฝนที่เชื่อมโยงไปถึง “รู้” และกบ ซึ่งเป็นโลโก้ของสถาบันฯ ได้
๒. การนำเสนอเรื่องการขอฝนอาจเป็นประเด็นที่เล็กเกินไป ควรใส่เนื้อหาเรื่องเกษตรกรรมของแต่ละพื้นที่ลงไปด้วย
๓. อาจเสริมเรื่องราวของเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการทำฝนเทียม เพื่อนำเสนอในเชิงเปรียบเทียบกับประเพณีขอฝนพื้นถิ่นทั้งสามที่ได้นำเสนอมา

หัวข้อ Religion

ได้มีการนำภาพจิตรกรรมฝาผนังมาทำเป็น Animation เพื่อเล่าเรื่องราวของผี พุทธ พราหมณ์

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. การใช้ภาพจิตรกรรมฝาผนังมาเป็นเรื่อง เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจ เพราะสามารถแสดงความแตกต่างของสังคมไทยได้อย่างละเอียดละออ ครอบคลุม และสามารถใส่ลูกเล่น รวมถึงอารมณ์ขันลงไปได้ด้วย อย่างไรก็ตาม การสื่อสารยังไม่ชัดเจนนักว่าจะนำเสนอเรื่องอะไร
๒. ยังไม่ตอบประเด็นที่ว่า “ผี พราหมณ์ พุทธ สร้างเมืองได้อย่างไร”

ห้องพุทธศาสนา

ถัดจากห้องสุวรรณภูมิ จะเป็นห้องพุทธศาสนา ซึ่งผู้ออกแบบได้นำเสนอแนวความคิด แต่ยังไม่ได้แสดงออกมาเป็นรูปแบบทางกายภาพ โดยจะทำให้บรรยากาศภายในห้องสลัว มีการฉายภาพพฤติกรรมอันไม่ถูกต้องตามศีลธรรมของคนไทยในสังคมปัจจุบัน ให้บรรยากาศเหมือนสถานบันเทิง มีเสียงรบกวน รอบๆ ห้องจะมีการติดตั้ง Sound Dome ซึ่งเมื่อผู้ชมเข้าไปยืนใต้เครื่องนี้ จะได้ยินเสียงหลักธรรมทางพุทธศาสนา ซึ่งขัดแย้งกับภาพที่ปรากฏโดยรอบ

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. แนวความคิดที่นำเสนอมานี้ ยังไม่ลงตัวนัก ต้องพัฒนาเพิ่ม เพื่อให้ส่งสาส์นที่ชัดเจนและตรงประเด็นมากยิ่งขึ้น
๒. การออกแบบแสดงเพียงว่า พุทธศาสนาสอนอะไรบ้าง แต่ยังไม่ได้แสดงว่า “พระพุทธศาสนาสร้างบูรณาการต่อการสร้างบ้านเมืองอย่างไร”
๓. หากมีความเป็นไปได้ในเชิงเทคนิค เมื่อผู้ชมมายืนอยู่ใต้ Sound Dome แทนที่จะได้ยินเสียงพระเทศน์แสดงหลักธรรมของพุทธศาสนา แนะนำให้เปลี่ยนเป็นความเงียบสงบ ไม่สามารถได้ยินเสียงอีกทีจากภายนอก แทน
๔. เนื้อหาของห้องพุทธศาสนานี้ สามารถสร้างความเชื่อมโยงจากหัวข้อ Agriculture และหัวข้อผี พราหมณ์ พุทธ ได้

ห้องทำอุทธรณ์

ห้องถัดไปคือห้องทำอุทธรณ์ (Founding of Ayutthaya) ซึ่งได้มีการออกแบบใหม่ โดยย้ายแทนหนังสือ Animation เรื่องทำอุทธรณ์ซึ่งตั้งอยู่กลางห้อง ตามการออกแบบเดิมออก ทั้งนี้บริษัทยังไม่ได้นำเสนอแบบที่เป็นรูปธรรม เพียงเสนอแนวความคิดโดยรวมเท่านั้น

ห้องอยุธยา

ห้องต่อมาคือ ห้องอยุธยา การออกแบบยังคงเป็นแบบเดิม ที่เน้นที่ความอลังการของศิลปะในสมัยอยุธยา ยังคงจุดเด่นไว้คือหุ่นจำลองของขบวนเรือพยุหยาตรา และเรือแบบต่างๆ ทั้งเล็กและใหญ่ ลอยพาดผ่านเป็นขบวนไปทั่วทั้งห้อง โดยมีเส้นรุ้งขนานผนังสองข้าง ทั้งนี้ผู้ออกแบบได้หยิบเอา “ตลาด” มาเป็นประเด็นในการนำเสนอ โดยจะมีหุ่นจำลองของตลาด ๘ แห่ง ซึ่งนอกจากจะแสดงรูปแบบสถาปัตยกรรมแล้ว ยังแสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในยุคนั้นด้วย นอกจากนี้ยังได้เพิ่มประตูให้ผู้ชมสามารถเข้าห้องนี้ได้โดยตรงจากทางระเบียง โดยไม่จำเป็นต้องผ่านห้องสุวรรณภูมิ ห้องพุทธศาสนา หรือห้องทำอุทธรณ์มาก่อน

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. การหยิบเอา “ตลาด” มาเป็นประเด็น เพื่อสื่อถึงการเป็นศูนย์กลางของคนหลายชนชาติในยุคนั้น เป็นการนำเสนอที่น่าสนใจ เพราะจะช่วยขับเน้นความเป็นจุดนัดพบ ย่านนานาชาติ และชีวิตผู้คน อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อกังวลว่า จะนำเสนอยิ่งใหญ่อลังการของสุนทรียศิลป์ในยุคนี้อย่างไร

๒. การติดตั้งขบวนเรือ โดยแขวนจากเพดาน ให้ลอยอยู่เหนือหัวผู้ชม จะทำให้สามารถเห็นเฉพาะส่วนท้องของเรือเท่านั้น ไม่อาจเห็นความวิจิตรบรรจงของหัวเรือได้

ห้องสงคราม

ถัดจากห้องอยุธยา จะเป็นห้องสงคราม ซึ่งได้มีการออกแบบใหม่หมด โดยนำเทคนิค Magic Vision มาใช้กับทั้ง ๔ ด้านของหุ่นจำลองเมืองอยุธยา เพื่อให้เห็นการฝึกซ้อม การเตรียมการ และการจัดกระบวนทัพในการทำสงคราม

ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ

๑. จากผลการทำ Focus Group ซึ่งให้เห็นว่า ผู้เข้าชมกลุ่มเด็กให้ความสนใจห้องนี้มาก ฉะนั้นจึงขอให้ออกแบบนิทรรศการห้องนี้อย่างพิถีพิถัน รอบคอบ

๒. เสนอให้ทำหุ่นจำลองที่มีขนาดใหญ่เพียงพอที่สามารถเห็นรายละเอียดของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของนักรบ อาวุธที่ใช้ ท่าทาง และกิจกรรมต่างๆ ที่ทำ

๓. เป็นสิ่งดีที่นำเสนอเฉพาะกิจกรรมทางสงคราม โดยหลีกเลี่ยงการนำเสนอที่เป็นเกม ไม่นั่นที่ผลแพ้ชนะของการรบ ซึ่งไม่ให้ผู้ชมรู้สึกเป็นศัตรูกับประเทศเพื่อนบ้านได้

ทั้งนี้คณะอนุกรรมการฯ ได้มีข้อเสนอแนะและคำแนะนำต่อการออกแบบนิทรรศการโดยรวม ดังนี้

๑. โดยรวม การนำเสนอมีสีสันมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ประเด็นการนำเสนอในบางห้องยังไม่ลงตัว ต้องมีการพัฒนาในแนวความคิดอีก เพื่อให้ส่งสาส์นที่ตรงจุด เช่น หัวข้อศาสนา ในห้องสุวรรณภูมิ และห้องพุทธศาสนา

๒. การนำเสนอยังเป็นในเชิงเล่าเรื่องมากเกินไป ควรปรับให้มีการกระตุ้นให้ผู้ชมคิดเองมากกว่านี้

๓. เนื้อหาที่ยังขาดไปคือเรื่องประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ ไสยศาสตร์ ฯลฯ ที่ควรแทรกเข้าไปเพื่อเป็นมุข สร้างอารมณ์ขัน

๔. ในการนำเสนออารมณ์ของการจัดแสดงในแต่ละห้อง ที่บางห้องต้องการความรู้ลึกซึ้งสนุกสนาน ขบขัน บางห้องต้องการสร้างความประหลาดใจให้ผู้ชม บางห้องต้องการสร้างความขลัง/อลังการ ควรเลือกให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของแต่ละห้อง

๕. ควรมีพื้นที่เสริมที่ทำหน้าที่คั่นกลางก่อนการเปลี่ยนบรรยากาศจากห้องหนึ่งไปยังอีกห้องหนึ่ง เพื่อให้ผู้ชมได้เตรียมตัว หรือรับทราบข้อมูลในภาพกว้างก่อน รวมถึงอาจเป็นพื้นที่ที่ครูจะอธิบายภาพกว้างให้นักเรียนทราบก่อนเข้าชมในแต่ละโซน

๖. ขอให้เร่งประมาณการงบประมาณโดยรวมด้วยว่าจะมีเพียงพอกับเทคนิคและแบบทั้งหมดที่นำเสนอมาหรือไม่ รวมทั้งงบที่จะใช้ในการบำรุงรักษา

๗. เนื่องจากเส้นทางสัญจรของผู้ชมในชุดนิทรรศการบางชุดเป็นการเดินชมจากขวาไปซ้าย ให้พึงระวังว่าพื้นที่แสดงเนื้อหาที่น่าสนใจจะไล่จากขวาไปซ้ายด้วย (ไม่ใช่จากซ้ายไปขวา เช่นการจัดวางตามปกติ)

๘. มีข้อสังเกตว่า แบบแนวคิดที่เสนอในที่ประชุมหลายอย่างน่าสนใจ แต่เมื่อพัฒนาเป็นแบบร่างที่เป็นรูปธรรมชัดเจนมากขึ้น กลับไม่บรรลุแนวคิดที่เคยเสนอไว้

๙. แบบร่างความคิดที่นำเสนอในวันนี้ จะได้มีการพิจารณาในรายละเอียดต่อไป

๑๐. ต้องมีการจัดทำ Cook Book บันทึกกระบวนการทำนิทรรศการ เพื่อเป็นบทเรียนหรือจดหมายเหตุ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ได้ต่อไป

ปิดประชุมเวลา ๑๖.๐๐ น.

นายทวิศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร / ผู้บันทึกการประชุม

นายพณัฏฐ์ ทิพทัส / ผู้บันทึกการประชุม

นายรณฤทธิ์ ธนโกเศศ / ผู้ตรวจรายงานการประชุม