

รายงานการประชุม
คณะอนุกรรมการกำกับดูแลงานออกแบบและก่อสร้างนิทรรศการ และสถาปัตยกรรมภายใน
อาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม)
ครั้งที่ ๔/๒๕๔๕

วันพุธที่ ๒๗ กันยายน ๒๕๔๕ เวลา ๑๐.๐๐ – ๑๒.๐๐ น.

ณ ห้องประชุมสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ชั้น ๒๑ อาคารทิปโก้ ถนนพระรามที่หก

อนุกรรมการที่มาประชุม

๑. นายสันต์ สมนิธิ	ประธานคณะอนุกรรมการ
๒. นายนิธิ สถาปิตานนท์	อนุกรรมการ
๓. นางจิราภรณ์ อรัณยะนาค	อนุกรรมการ
๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อภิญา บัวสรวง	อนุกรรมการ
๕. นางสาวสุศรา สุจฉายา	อนุกรรมการ
๖. นางจิระนันท์ พิตรปรีชา	อนุกรรมการ
๗. นายไชยงค์ รัตนอังกูร	อนุกรรมการ
๘. นายจุมภฏ ตรัสศิริ	อนุกรรมการ
๙. นางธีรานุช กรรณสูต วงศ์ไวยวรรณ	อนุกรรมการ
๑๐. นายกริช มโนพิโมกษ์	อนุกรรมการ
๑๑. นายทวี พูลทวีเกียรติ	อนุกรรมการ
๑๒. นายธนฤทธิ์ ชนโกเศศ	อนุกรรมการและเลขานุการ

อนุกรรมการที่ลาประชุม

๑. นายเฉลิมชัย ห่อนาค	อนุกรรมการ
๒. นายปราโมทย์ คำทรัพย์	อนุกรรมการ

ผู้เข้าร่วมประชุม

๑. ผศ. พัชร ชินธรรมมิตร	รองผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
๒. นายภูธร ภูมะธน	ที่ปรึกษาด้านเนื้อหา
๓. นายปาริณท์ เครือทอง	ที่ปรึกษาด้านเนื้อหา และผู้เขียนบทนิทรรศการ
๔. นายอารยะ มาอินทร์	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
๕. นางอภิรดี ขาวเขียว	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
๖. นางสาวกัญญา ไกรเวช	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

๗. นายอินทพันธุ์ บัวเขียว
๘. นายสุกกร ปุญญฤทธิ์
๙. นายภาววี วงศ์จิรัชย์
๑๐. Steve La Hood
๑๑. Dean Cato
๑๒. นายพรชัย ตั้งสุณาวรรณ
๑๓. นายเพทาย พันธุ์มณี
๑๔. นายกานต์ หะวานนท์
๑๕. นางสาวปรียากร
๑๖. นางสาวสุกัลกษณ์ สุภาพกุล
๑๗. นายณพล ถิ่นวัฒนะกุล
๑๘. นายชัยยศ อธิวัชรนันท์
๑๙. นางสาวพรวิภา สุกวรรณรัตน์
๒๐. นายสุชน ไบสมุท
๒๑. นางสาวสรัญญา อมรสมบุญศักดิ์
๒๒. นางสาวจุลลดา มีจุล
๒๓. นายวรกานต์ วงษ์สุวรรณ
๒๔. นางสาวพัชรดา จุลเพชร
๒๕. นางสาวศรวิภา วินทุพราหมณกุล
๒๖. นางอลิสา ภู่อุ่ม
๒๗. นายผล ภิรมย์
๒๘. นางสาวจารุณี แยมชื่น
๒๙. นางสาวธัญธร ดุลยจินดา
๓๐. นางสาวศิริพร เฟื่องฟูลอย
๓๑. นางสาวปิยมาศ สุขพลับพลา
๓๒. นายสุทธิรัตน์ แก้วอาภรณ์
๓๓. นายบุญญาภ ดินวูน
๓๔. นายพาดิทร ทิพทัส
๓๕. นายทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร
๓๖. นางวัชณี สิ้นธุรงสานนท์

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ

บริษัท Story! Inc (NZ) จำกัด

บริษัท Story! Inc (NZ) จำกัด

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 ดีไซน์แล็บ จำกัด

บริษัท ดีไซน์แล็บ จำกัด

บริษัท ดีไซน์แล็บ จำกัด

บริษัท ดีไซน์แล็บ จำกัด

บริษัท ดีไซน์แล็บ จำกัด

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เจ้าหน้าที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เริ่มประชุมเวลา ๑๐.๐๐ น.

วาระที่ ๑ เรื่องประธานแจ้งเพื่อทราบ

นายสันศักดิ์ สมชีวิตา ประธานคณะกรรมการฯ กล่าวขอบคุณนายภูธร ภูมะธน ที่ปรึกษาด้านเนื้อหา ที่สละเวลามาร่วมประชุมในครั้งนี้

วาระที่ ๒ รับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๓/๒๕๕๕

ที่ประชุมมีมติรับรองรายงานการประชุมครั้งที่ ๓/๒๕๕๕

วาระที่ ๓ เรื่องเพื่อทราบ

๓.๑ การเปลี่ยนแปลงรายชื่อกรรมการฯ และการแต่งตั้งกรรมการฯ เพิ่มเติม ๓ ตำแหน่ง
สืบเนื่องจากการประชุมคณะกรรมการฯ ในครั้งที่แล้ว ที่ที่ประชุมเห็นชอบในการแต่งตั้งกรรมการฯ เพิ่มเติมอีก ๓ ท่าน อันได้แก่ ๑) นายนิธิ สถาปิตานนท์ กรรมการสถาบันฯ และผู้เชี่ยวชาญด้านสถาปัตยกรรม ๒) นางสาวบุรณี รัชไชยบุญ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ และศิลปะการแสดง และ ๓) ผู้แทนจากบริษัท Imagimax จำกัด ซึ่งจะมาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมัลติมีเดีย

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากมีข้อขัดข้องบางประการ ทำให้ต้องคัดเลือกหาผู้เชี่ยวชาญด้านการกำกับภาพยนตร์ และด้านการออกแบบระบบมัลติมีเดียรายใหม่มาทดแทน คณะทำงานร่วมของ สพร. จึงเสนอชื่อนายกวี พูลทวีเกียรติ์ จากบริษัท We Are Presentation จำกัด ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ยาวนานด้านการออกแบบและจัดทำระบบมัลติมีเดีย มาเป็นกรรมการฯ ด้านนี้แทน ส่วนทางด้านศิลปะการแสดงและการกำกับภาพยนตร์นั้น ได้เสนอชื่อนายอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แนวทางเลือก มาเป็นที่ปรึกษาด้านนี้แทน

มติ ที่ประชุมรับทราบในการเปลี่ยนแปลงรายชื่อกรรมการฯ ๓ ท่าน และรับทราบในการแต่งตั้งนายนิธิ สถาปิตานนท์ นายกวี พูลทวีเกียรติ์ และ นายอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นกรรมการฯ

วาระที่ ๔ เรื่องเพื่อพิจารณา

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

ผู้รับจ้าง อันประกอบด้วย บริษัท Story! Inc จำกัด และบริษัท ปีโก (ไทยแลนด์) จำกัด ได้ร่วมกันนำเสนอแบบนิทรรศการ ซึ่งในครั้งนี้ได้นำเสนอเฉพาะงานออกแบบ Interactive รวมทั้งแบบที่มีการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการฯ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

บริเวณที่ฝากกระเป๋า ได้กำหนดให้อยู่ด้านหลังเคาน์เตอร์ต้อนรับ ซึ่งจะมี Locker ใ้ส่กระเป๋าประมาณ ๑๐๐ ช่อง

ห้องที่อยู่ด้านหลังโถงต้อนรับ ในบริเวณต่อเนื่องจากบริเวณฝากกระเป๋า ได้จัดสรรให้เป็น ห้อง นิทรรศการแสดงประวัติศาสตร์ของพื้นที่ และการอนุรักษ์อาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม) ซึ่งกำลังอยู่ในระหว่างการออกแบบในรายละเอียด

ห้อง **Immersive Theater** ยังคงมีการออกแบบเช่นเดิม คือมีรูปร่างใหญ่ทำหน้าที่เป็นจอภาพยนตร์ ภาพยนตร์ฉายจากเครื่องฉาย ๓ เครื่อง เพื่อนำเสนอตัวละคร ๓ ตัว โครงสร้างรูปร่างนี้ทำจากอลูมิเนียมที่มีน้ำหนักเบา ส่วนพื้นผิวรูปร่างทำจากผ้ายืด ซึ่งมีทั้งที่ทึบแสงและโปร่งแสง

เมื่อออกจากห้อง Immersive Theater จะนำไปสู่ห้อง **Typically Thai** ซึ่งถือเป็นห้อง Teaser Room สืบเนื่องจากข้อเสนอนี้และการประชุมครั้งก่อนในเรื่องของความคล่องตัวในการสัญจรจากห้อง Immersive Theater ที่เป็นห้องที่มีเนื้อที่กว้างและรองรับผู้เข้าชมภาพยนตร์ได้ประมาณ ๓๐ คน เมื่อผู้ชมเคลื่อนตัวเข้ามาพร้อมๆ กันยังห้อง Typically Thai นี้ซึ่งเป็นห้องที่มีพื้นที่เล็กกว่ากันมาก จะเกิดปัญหาคอขวดและการติดขัดในห้อง Typically Thai ได้ บริษัทร่วมทำงานจึงได้ปรับแก้การออกแบบใหม่ โดยปรับแบบจากแผ่นป้าย เป็นแผ่นรูปร่างและติดตั้งรูปร่างให้แนบผนังมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อให้มีเนื้อที่เหลือสำหรับผู้ชมมากขึ้น จำนวนของวัตถุที่จะนำมาจัดแสดงเพื่อตั้งคำถามกับผู้ชมว่า ของเหล่านี้เป็นของไทยแท้จริงหรือไม่ นั้น ได้เพิ่มขึ้นเป็นประมาณ ๒๐ ชิ้น ในหลากหลายรูปแบบ เช่น หุ่นจำลองตัวยักษ์ หุ่นจำลองบ้านไทย ภาพเคลื่อนไหวแสดงการไหว้ หรือภาพเคลื่อนไหวเทศกาลสงกรานต์ โดยวัตถุ/ภาพเหล่านี้จะจัดแสดงภายในช่องวงกลมที่จะเข้าไปในรูปร่าง

เมื่อออกจากห้อง Teaser Room จะเป็นบันไดที่จะนำผู้ชมไปยังชั้น ๓ ซึ่งยังเป็นการออกแบบเช่นเดิม คือ ใช้รูปร่างเป็นตัวนำทาง ที่จะดึงดูดผู้ชมให้เดินขึ้นบันได โดยมีเสียงประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศ จากเสียงสมัยใหม่ในชั้นล่าง ย้อนอดีตไปจนถึงเสียงที่แสดงบรรยากาศ Primitive ในชั้นสาม

ที่ชั้น ๓ ผู้ชมจะเริ่มชมนิทรรศการที่ห้อง **โครงกระดูก** (Introduction to Suvannabhumi) ซึ่งการออกแบบยังคงเป็นเช่นเดิม Interactive ที่สำคัญในห้องนี้ คือ โครงกระดูกจำลอง ภายในตู้จัดแสดง เมื่อผู้ชมสัมผัสที่ตู้ จะมีตัวละครที่เรียกว่า “เจ้าแม่โลกพลิก” ซึ่งสมมุติว่าเป็นเจ้าของร่างนั้นปรากฏขึ้นเพื่อเล่าเรื่องราวส่วนวิดิทัศน์ในลักษณะของ Interactive ที่เป็นการสัมภาษณ์นักโบราณคดี ตามคำถามที่ให้เลือกนั้นก็ยังคงอยู่ในห้องนี้

ในห้อง **สุวรรณภูมิ** ได้แบ่งเป็น ๖ หัวข้อย่อยดังเดิม ดังนี้

๑. หัวข้อ Material life ชุดนิทรรศการ Interactive ที่เสนอยังคงเป็นเครื่องปั้นดินเผา แรงไฟในการหลอมโลหะ ที่ให้ผู้ชมออกแรงบีบ เพื่อให้แสงกราฟฟิบบนตัวรูปร่างสว่างขึ้น และแสดงขั้นตอนการหลอมตำริด

๒. ในหัวข้อ People of Suvannabhumi ได้มีการเปลี่ยนแปลงชุด Interactive ที่ใช้ กล่าวคือ จากเดิมที่เป็นเกมผสมใบหน้าจากชนหลายเผ่าพันธุ์ มาเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ให้ผู้ชมใช้แว่นขยายส่องไปตามภูมิประเทศในดินแดนแถบนี้ ผู้ชมจะเห็นการตั้งถิ่นฐานของชุมชนหลากหลายเผ่าพันธุ์ด้วยกัน

๓. หัวข้อ Agriculture ได้มีการปรับแก้เล็กน้อย กล่าวคือ ยังคงมีการใช้ Diorama จำลองสภาพภูมิประเทศผืนนา และมีกลองมโหระทึกตั้งอยู่ด้านหน้า เมื่อผู้ชมติกลง จะมีการใช้เทคนิค Pepper Ghost เพื่อแสดงการปรากฏตัวของพระยาแสน เล่าเรื่องราวของตำนานกบ ซึ่งยังผลให้ฝนตก และข้าวเจริญงอกงาม

๔. หัวข้อ Religion จะนำเสนอเพียงกราฟฟิกธรรมดาเท่านั้น ไม่มีเกม Interactive เพราะในหัวข้ออื่นในห้องนี้ต่างก็มีกิจกรรม Interactive เสนออยู่แล้ว

๕. หัวข้อ Cities จะสอดคล้องกับโต๊ะการสร้างเมืองที่ตั้งอยู่กลางห้อง แสดงการตั้งถิ่นฐานของคนยุคทวาราวดี ผ่านทางหุ่นจำลองขนาดของภูมิประเทศและเมืองโบราณ ที่ประยุกต์รูปแบบมาจากเมืองอินทบุรี ทั้งนี้บริษัทร่วมทำงานได้เปลี่ยนจากเกม ซึ่งผู้ชมอาจจะเสียเวลาในการเล่นถึง ๑๐ นาที ซึ่งทำให้ผู้ชมคนอื่นไม่อาจร่วมเล่นได้ หรืออาจทำให้ผู้ชมเคลื่อนตัวไปชมห้องอื่นข้างล่าง มาเป็นหุ่นจำลองที่แสดงการเล่าเรื่องการสร้างเมืองแทน

๖. หัวข้อ Trade ยังไม่มีการเปลี่ยนแปลง คือ ให้ผู้ชมกดปุ่มที่ตัวอย่างของสินค้าที่มีการค้าขายในสมัยนั้น บนแผนที่จะปรากฏเส้นทางการค้าของสินค้านั้นๆ

ถัดจากห้องสุวรรณภูมิ จะเป็นห้องพุทธศาสนา ซึ่งเนื่องจากสาระของห้องนี้มีความซับซ้อน ซึ่งเป็นการยากต่อการตีความมาเป็นสื่อ Interactive บริษัทร่วมทำงานจึงขอขำการนำเสนอในห้องนี้ไปก่อน

ห้องถัดไปคือห้อง **Founding of Ayutthaya** ได้มีการเปลี่ยนแปลง Interactive ที่ใช้ กล่าวคือ จะมีแท่นตั้งอยู่กลางห้อง ซึ่งจำลองเหมือนเป็นหนังสือเปิดวางอยู่ โดยจะใช้เทคนิคฉายภาพ Animation จากเพดานลงบนหนังสือจำลองนี้ ซึ่งผู้ชมสามารถพลิกดูภาพ Animation เรื่องทำวอ์ทองที่ทำเป็นเหมือนหุ่นงาเป็นหน้าๆ ไปได้

ห้องที่สำคัญต่อมาคือ ห้อง **Ayutthaya** ซึ่งได้เปลี่ยนแปลงการออกแบบใหม่หมด โดยจะเน้นไปที่ความงดงามอลังการของศิลปะในสมัยอยุธยา ดังนั้นจึงไม่มีสื่อ Interactive ในห้องอยุธยา จุดเด่นสำคัญของห้องนี้คือหุ่นจำลองของขบวนเรือพยุหยาตรา และเรือแบบต่างๆ ทั้งเล็กและใหญ่ ประมาณ ๒๐๐ – ๓๐๐ ลำ แขนงลงมาจากเพดานพาดผ่านเป็นขบวนไปทั้งห้อง โดยมีเส้นรุ้งขนานผนังสองข้าง

ออกจากห้อง Ayutthaya จะเป็นห้อง **War Room** ซึ่งจะมีอาวุธจำลองให้สัมผัส ยกลูกปืนใหญ่ สะพายเป้ หรือแม้แต่ทดลองการใช้อาวุธเหล่านี้ ผ่านทาง Simulator

คณะกรรมการฯ ได้อภิปรายและให้ข้อคิดเห็นที่สำคัญดังต่อไปนี้

๑. การออกแบบยังขาดการเรียกอารมณ์จากผู้ชมให้คล้อยตามได้ ซึ่งหมายถึงการเน้นไปที่บรรยายโดยรวมของห้องนิทรรศการ เช่นห้อง Introduction to Suvannabhumi ที่ยังขาดความรู้สึกของการเป็นป่าที่ชุ่มชื้น ห้องสุวรรณภูมิที่ยังไม่ให้ความรู้สึกของดินแดนแห่งทอง ห้องอยุธยาที่ยังไม่ให้ความรู้สึกถึงความอลังการ ห้อง War Room ที่ยังไม่ให้ความรู้สึกสะเทือนใจ อึกเขม และรักษาชาติเท่าที่ควร

๒. การขาดอารมณ์ขัน ความสนุก และความเพลิน ขอให้ผู้ออกแบบมองประวัติศาสตร์ด้วยอารมณ์ขัน และความสนุก ให้ผู้ออกแบบตีโจทย์ให้แตกมากขึ้นกว่านี้ ควรมีมุขที่ทำให้ผู้ชมอมยิ้มได้ เช่นในหัวข้อ Material Life ให้มีการแสดงเครื่องมือเครื่องใช้ในยุคนหิน/สำริด ในเชิงเปรียบเทียบกับเครื่องมือพลาสติกในปัจจุบัน เป็นต้น

๓. ปริมาณของวัตถุจัดแสดงน้อยไป การสร้างอารมณ์ร่วมอาจเกิดจากการได้มาชมวัตถุจัดแสดงที่เป็นของจริง ซึ่งแบบที่นำเสนอมาแล้วยังมีวัตถุจัดแสดงน้อยไป โดยเฉพาะห้องอยุธยาที่ต้องมีวัตถุจัดแสดงที่สามารถแสดงความสามารถของศิลปะสมัยนั้นได้ ขบวนการที่นำเสนอมา ยังไม่เพียงพอในการแสดงความสามารถที่ว่ามันได้ อีกทั้งการแขวนขบวนเรือมาจากเพดาน ให้ทั้งขบวนลอยข้ามหัวผู้ชมไปนั้น ผู้ชมจะเห็นได้ก็เฉพาะแต่ท้องเรือเท่านั้น ส่วนที่เป็นความวิจิตรบรรจงของหัวเรือกลับไม่สามารถมองเห็นได้

๔. มีการใช้ Multimedia มากเกินไป โดยธรรมชาติของสื่อ Multimedia นั้นจะเสียบ่อย หากมีการใช้โดยผู้ใช้งานจำนวนมาก ซึ่งจะส่งผลกระทบโดยตรงต่อค่าใช้จ่ายที่สูงขึ้นในการบำรุงรักษาในอนาคต อีกทั้งยังต้องมีบุคลากรด้าน IT จำนวนมากเพื่อมีหน้าที่ดูแลรักษาอุปกรณ์เหล่านี้ นอกจากนี้ ในการผลิตสื่อ Multimedia ให้สามารถถ่ายทอดเนื้อความที่ต้องการได้นั้น ต้องอาศัยคนเขียนบทและเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่างๆ ที่ชำนาญ ที่จะสามารถถ่ายทอดเนื้อหาออกมาเป็น Multimedia ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ซึ่งจะต้องใช้เวลาและค่าใช้จ่ายที่สูง

อย่างไรก็ตาม การใช้ Multimedia นี้จะไม่ก่อให้เกิดปัญหาในการบำรุงรักษา หากมีการเลือกระบบที่ถูกต้อง ซึ่งจะลดลดค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาลงได้มาก

๕. เส้นทางสัญจรของผู้ชม (Circulation)

เส้นทางการเข้าชมมี ๒ ระบบดังได้กล่าวมาแล้วคือ ระบบหลัก ผู้ชมสามารถเลือกที่จะเดินตามเส้นทางที่กำหนดไว้เพื่อที่จะได้ชมนิทรรศการตามเรื่องที่ลำดับไว้ ตั้งแต่ต้นจนจบ และในขณะเดียวกัน ถ้าเส้นทางที่กำหนดไว้นั้นเกิดติดขัด ผู้ชมก็มีทางเลือกสำรองในเส้นทางที่สามารถลัดเข้าถึงห้องอื่นๆ ได้โดยตรง ซึ่งทั้งนี้โดยธรรมชาติของผู้ชมโดยทั่วไปแล้ว จะไม่ชอบการบังคับให้เดินตามเส้นทางที่ได้กำหนดไว้แล้ว เนื่องจากแต่ละบุคคลมีความสนใจที่แตกต่างกัน ระบบการสัญจรจึงจำเป็นต้องเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีอิสระในการเลือกทางเดินของตนเอง ทั้งนี้เนื้อเรื่องในแต่ละห้องก็เป็นอิสระอยู่แล้ว ผู้ชมสามารถเลือกที่จะเข้าชมในแต่ละห้องได้โดยไม่จำเป็นต้องกำหนดการชมก่อน-หลัง

โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบในการเริ่มการชมที่ห้อง Immersive Theater ซึ่งจะฉายภาพยนตร์เป็นรอบทุกๆ ๑๐-๑๕ นาที หากเส้นทางการชมเป็นแบบ Fixed Route ผู้ชมทุกคนจะต้องถูกบังคับให้ชมภาพยนตร์นี้ก่อนเป็นลำดับแรกเสมอ จึงจะได้รับอนุญาตให้เดินชมห้องถัดๆ ไปได้ อย่างไรก็ตาม หากผู้ชมมาเมื่อภาพยนตร์ฉายไปแล้ว ดังนั้นจึงจำเป็นต้องคอยการฉายรอบต่อไป ผู้ชมอาจจะต้องฆ่าเวลาโดยการเดินชมนิทรรศการการอนุรักษ์อาคารซึ่งอยู่ด้านหลังส่วนต้อนรับ หรือดูของในร้านค้า Museum Shop ไปด้วยก่อน แต่หากระบบการสัญจรเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกเส้นทางเดินได้ ผู้ชมก็ไม่จำเป็นต้องเสียเวลาคอยดู

ภาพยนตร์ก่อน โดยสามารถใช้ประตูข้าง Lobby ที่ออกไปสู่ระเบียงเพื่อลัดไปชมห้อง Typically Thai หรือ ขึ้นไปเริ่มนิทรรศการในชั้น ๓ ได้โดยตรง

อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าการสัญจรจะเป็นระบบปิด (Linear Circulation หรือ Fixed Route) หรือระบบ เปิด ประตู Lobby ที่นำออกไปสู่ระเบียงนี้ก็ไม่อาจปิดเพื่อควบคุมไม่ให้คน Skip การดูภาพยนตร์ โดยการลัด ไปขึ้นบันไดได้ เนื่องจากเส้นทางระเบียนนี้จะนำไปสู่ห้องน้ำ ดังนั้นประตูนี้จึงจำเป็นต้องเปิดตลอดเวลา เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าไปชมนิทรรศการในชั้น ๓ หรือแวะเข้าห้องน้ำก่อนได้

ทั้งนี้หากประตูนี้เปิด (ด้วยจุดประสงค์ให้ผู้ชมสามารถลัดข้ามการชมภาพยนตร์ได้ ในกรณีที่ไม่ ต้องการคอยการฉายรอบต่อไป หรือเป็นทางไปห้องน้ำ) และในขณะนั้นก็ถึงรอบการฉายพอดี จะมีวิธี อย่างไรที่จะเสนอทางเลือกให้ผู้ชมเข้า Immersive Theater ก่อน โดยไม่พลัดลัดออกกระเบียง ข้ามการชม ภาพยนตร์ไป

ส่วนปัญหาข้อขาด โดยเฉพาะอย่างยิ่งระหว่างห้อง Immersive Theater ไปยังห้อง Teaser Room ซึ่ง พื้นที่ของสองห้องนี้มีขนาดแตกต่างกันมาก การที่ผู้ชมจะเคลื่อนตัวพร้อมๆ กัน เข้าสู่ห้อง Typically Thai ซึ่งเป็นห้องขนาดเล็ก จะนำมาสู่ปัญหาการสัญจรติดขัดอย่างมาก ซึ่งผู้ออกแบบได้แก้ปัญหาโดยการ ออกแบบให้รู้งแนบผนังในห้อง Typically Thai ให้มากที่สุด เพื่อให้มีพื้นที่เหลือนมากขึ้น แต่ก็ยังน่าจะเป็น ปัญหาอยู่

๖. การหมุนเวียนการชมเมื่อนักเรียนเข้าชมเป็นหมู่คณะ การสัญจรดูจะเป็นปัญหาใหญ่ เมื่อนักเรียน เข้าชมเป็นหมู่คณะ ทำอย่างไรจึงจะผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนแต่ละกลุ่มให้เข้าชมอย่างทั่วถึง โดยไม่ให้มีการ เสียเวลาคอย แต่ละกลุ่มจำเป็นต้องรอคิวเพื่อเข้าชมภาพยนตร์ในห้อง Immersive Theater ก่อนเป็นลำดับแรก หรือไม่ มีกลยุทธ์อย่างไรในการหมุนเวียนกลุ่มนักเรียนให้เข้าชมอย่างทั่วถึง

๗. การใช้ประตูด้านหลังอาคาร ในห้องนิทรรศการการอนุรักษ์อาคาร ซึ่งเป็นห้องด้านหลังส่วน ต้อนรับ และมีประตูออกไปสู่พื้นที่ด้านหลังของพิพิธภัณฑสถาน ควรออกแบบให้มีการสัญจรผ่านประตูนี้ได้ เพื่อผู้ชมสามารถเดินทางไปยังอาคารศาลาแยกธาตุ ซึ่งอยู่ด้านหลังได้สะดวก

๘. การดึงดูดผู้ชมให้เดินขึ้นบันไดเพื่อไปชมนิทรรศการในชั้น ๓ การติดตั้งรั้วที่โถงบันไดข้างเพื่อ ดึงดูดผู้ชมให้เดินขึ้นบันได ๓ ชั้น จากห้อง Typically Thai ในชั้นล่าง เพื่อไปเริ่มต้นชมนิทรรศการ Introduction to Suvannabhumi ในชั้น ๓ อาจไม่น่าสนใจเพียงพอ น่าจะมีวิธีที่ดึงดูดมากกว่านี้ เช่นการใช้ เครื่องฉายภาพเคลื่อนไหว เพื่อดึงดูดสายตา เป็นต้น ทั้งนี้ไม่ควรให้มีข้อความบนตัวรั้ว เพราะการอ่าน ระหว่างเดินขึ้นบันไดจะชะงักการเคลื่อนตัวของผู้ชมได้

๙. การให้แสงในลิฟต์และโถงบันได ควรปรับแสงภายในลิฟต์และโถงบันไดให้สว่าง เมื่อเดินทาง จากห้อง Typically Thai ในชั้น ๑ ซึ่งค่อนข้างสว่าง ไปยังห้อง Introduction to Suvannabhumi ในชั้น ๓ ซึ่ง ค่อนข้างมืด เพื่อเตรียมสายตาของผู้ชมให้คุ้นกับความมืด ก่อนจะขึ้นไปชั้น ๓

๑๐. ความสูงของโตะการสร้างเมืองในห้อง Suvannabhumi ให้มีขนาดเหมาะสมกับความสูงของเด็ก

๑๑. แทนหนังสือในห้องทำอุทธรณ์ เนื่องจากการพลิกหนังสือ ซึ่งมีอยู่เพียงเล่มเดียว เพื่อดูเรื่องทำอุทธรณ์นี้ จะดูได้เพียง ๑ เรื่อง ต่อ ๑ หน้าเท่านั้น หากต้องการดูเรื่องอื่น ผู้ชมต้องพลิกหน้าต่อไป การออกแบบให้มีหนังสือเพียง ๑ เล่ม ดังกล่าวไม่เอื้อให้ผู้ชมชมเรื่องราวได้อย่างทั่วถึง อาจเกิดปัญหาคนออกกันที่แทนหนังสือเพื่อคอยดูเรื่องถัดไป

๑๒. การออกแบบในห้อง War Room ยังไม่ลงตัว เนื่องจากเนื้อหาในห้องนี้ คาดว่าคงได้รับความสนใจจากผู้ชม โดยเฉพาะเด็กๆ อย่างมาก ให้น่าสนใจไม่ใช่แค่เพียงหอก ดาบ หรืออาวุธโบราณ เพื่อให้เด็กทดลองเล่นเท่านั้น แต่ควรนำเสนอถึงกลยุทธ์ในการทำสงครามด้วย เพื่อเน้นที่ภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ นอกจากนี้ การนำเสนอในห้องนี้ยังไม่ให้ความรู้สึกสะเทือนใจ และกระตุ้นให้ผู้ชมรักชาติเท่าที่ควร

๑๓. เทคนิค Pepper Ghost เป็นเทคนิคที่สามารถดึงดูดผู้ชมได้มากในการนั่งชมภาพเคลื่อนไหว ๓ มิติ นำที่จะนำมาใช้ในส่วนใดส่วนหนึ่ง นอกจากนี้ยังอาจใช้ประโยชน์ในการนั่งชมภาพยนตร์นี้เป็นการนั่งพักไปในตัว

๑๔. การสะท้อนของเสียงและแสง เนื่องจากพื้นที่ห้องจัดแสดงเป็นไม้ ซึ่งจะสะท้อนเสียงเดินหรือวิ่ง กระแทกเท้าของเด็กได้ดี อาจเกิดเสียงอึกทึกเกินความจำเป็น รวมทั้ง พื้นไม้ผิวมันจะมีผลต่อการสะท้อนของแสง อาจมีการพิจารณาปรับแสงให้เหมาะสม

๑๕. ให้มีการทดสอบบทนิทรรศการก่อน เพราะเด็กในช่วงอายุต่างๆ กันจะรับรู้ได้ในระดับที่ต่างกัน

๑๖. การใช้เครื่อง Audio Guide ในการชมนิทรรศการนี้ ควรมีการใช้ Audio Guide หรือไม่ ทั้งนี้ เพราะตัวนิทรรศการเองก็มีการใช้สื่อและเสียงมากอยู่แล้ว เช่น ในทุกห้องจะมีการฉายภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย หรือมีเกม Interactive ซึ่งผู้ชมก็แทบจะไม่ต้องอ่านข้อความบนบอร์ดอยู่แล้ว อีกทั้งเสียงเหล่านี้อาจจะไปรบกวนผู้หูฟังได้อีกด้วย อย่างไรก็ตาม หากจะมีการใช้ Audio Guide ควรมีภาษาให้เลือก ทั้งภาษาไทย และอังกฤษ

เนื่องจากเวลาในการนำเสนอแบบครั้งนี้มีจำกัด ที่ประชุมจึงมีมติให้บริษัทร่วมทำงานนำเสนอแบบของนิทรรศการเฉพาะในชั้น ๓ ก่อน ส่วนแบบในชั้น ๒ (ห้องประเทศไทย) ให้นำเสนอในครั้งต่อไป คือในวันอังคารที่ ๓ ตุลาคม ๒๕๔๕ เวลา ๑๓.๓๐ น.

ปิดประชุมเวลา ๑๒.๓๐ น.

นายทวิศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร / ผู้บันทึกการประชุม

นายพาดิษฐ์ ทิพพัส / ผู้บันทึกการประชุม

นายรณฤทธิ์ ธนโกเศศ / ผู้ตรวจรายงานการประชุม