



The world according to Gaia

เทียบกับงานออกแบบกราฟิกประเภทอื่นๆ กราฟิกเพื่อสื่อสารข้อมูลจะค่อนข้างเน้นหนักไปทางเทคนิคและประโยชน์ใช้สอยอยู่มาก ทำให้อาจจะดูไม่หรือหาว่าตื้นเขินเหมือนกับกราฟิกในงานอย่างแบรนด์ดิ้งหรือโฆษณา ด้วยในการออกแบบกราฟิกข้อมูลนั้นไม่เกี่ยวกับลวดลายแปลกตามสมัยนิยม หรือการปลดปล่อยทางอารมณ์ของผู้ออกแบบ แต่เป็นเรื่องของความเพียรในกระบวนการแปลความจากข้อมูลมาสู่แผนภาพ ข้อมูลที่มักจะซับซ้อนหรือบางครั้งมีลักษณะเป็นนามธรรม ในงานที่กระบวนการดังกล่าวเป็นไปโดยดี แผนภาพที่ได้มานอกจากจะเข้าใจง่าย เป็นประโยชน์แล้ว บ่อยครั้งยังเป็นงานกราฟิกที่มีความงามอยู่ในตัวเองอีกด้วย ในทางกลับกัน แผนภาพที่ออกแบบผิดพลาด อาจนำไปสู่การสูญเสียของชีวิต หรือในกรณีของอดีตประธานาธิบดี อัล กอร์ ความผิดพลาดของแผนภาพหมายถึงความพ่ายแพ้ในการเลือกตั้ง และการเปลี่ยนชะตาของประวัติศาสตร์โลก อาจจะเป็นอย่างที่กล่าวมา นักออกแบบกราฟิกในกระแสหลักจึงไม่ใคร่จะใช้กราฟิกข้อมูล เชื่อว่าต้องเป็นพวกอัจฉริยะทางคอมพิวเตอร์ คลั่งตัวเลขเท่านั้น จึงเหมาะจะทำหน้าที่นี้

หลังจากจบปริญญาเอกที่มหาวิทยาลัย Political de Milano ที่เมืองมิลาน Dr. Gaia Scagnetti ย้ายไปทำ Post Doctoral Degree ต่อที่ MIT พร้อมกับความหลงใหลในการออกแบบสื่อสารข้อมูลซึ่งเธอค้นพบในระหว่างการทำปริญญาเอก แต่เมื่อเธอไปถึง ผู้คนที่ MIT กลับบอกให้เธอเลิกเล่นความตั้งใจที่จะทำวิจัยเกี่ยวกับการเปลี่ยนข้อมูลมาสู่แผนภาพ พวกเขาบอกกับฉันว่า "ในเรื่องนี้ไม่มีอะไรเหลือให้ฉันพูดถึงอีกแล้ว เพราะถ้ามันจะมี John Maeda และ Edwards D. Tufte ก็คงจะพูดถึงไปจนหมดสิ้นเสียแล้ว" น่าดีใจที่ Scagnetti ไม่ได้เชื่อตามคำบอกนั้น ในทางตรงข้าม Scagnetti กลับมุ่งทำงานที่สะท้อนถึงความเชื่อที่ว่า การออกแบบเพื่อสื่อสารข้อมูลนั้นไม่เพียงแต่ทำหน้าที่แปลความหมายของข้อมูลให้มาสู่รูปธรรมที่เข้าใจได้ง่ายขึ้น แต่กระบวนการออกแบบสามารถทำให้เราค้นพบคำตอบบางอย่างในข้อมูลเหล่านั้น เธอเชื่อว่าการออกแบบสามารถช่วยให้เราจัดการและตอบรับกับบริบทปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความซับซ้อน ความไม่แน่นอน และสถานการณ์ที่ยากต่อการคาดเดาได้

ใครจะคาดคิดว่า สิ่งที่ Scagnetti หลงใหลจนเจ้าตัวเรียกว่า "ติด" นั้น บัดนี้ได้แพร่กระจายไปสู่ผู้คนแทบจะทุกสาขาอาชีพ ซึ่ง Scagnetti มองว่ามันน่าจะเริ่มขึ้นเมื่อห้าปีที่แล้ว "ในตอนที่ยังเริ่มต้น twitter กับผู้คนทั้งหลายในความคิดของฉันข้อมูลเหล่านั้นถูกเรารวมกันอยู่ไม่กี่สิบคน ตอนนั้นมีอยู่กว่าพันคน อย่่าลืมนะว่าคนที่ทำงานด้านนี้แต่ไม่ใช่ twitter มีอีกเท่าไร"

การเติบโตและแพร่กระจายของอาการ "ติด" นี้ ถูกทำให้เห็นชัดเจนในหนึ่งในผลงานของ Scagnetti ที่จัดแสดงในนิทรรศการชื่อ On the Addiction to Diagram ซึ่งเพิ่งจะจบไปเมื่อเร็วๆ นี้ที่ WTF Gallery กรุงเทพฯ ผลงาน History of Addiction ซึ่งมองเผินๆ อาจจะทำให้ผู้ชมนึกถึงกราฟิกที่กว้างสมัยที่อาจจะพบเห็นได้ในร้านอาหารเก่าๆ ด้วยรูปแบบและสีสันทันสมัยของทรงกลมขนาดต่างๆ แต่เมื่อเริ่มอ่านชิ้นงานจึงจะให้เห็นว่า History of Addiction เป็นแผนภาพที่เล่าถึงจุดเริ่มต้น พัฒนาการและการเติบโตของสาขาต่างๆ ของการสื่อสารด้วยภาพ ผ่านชิ้นงานสำคัญๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน งานที่มีผลต่อจุดตกผันของศาสตร์แห่งการสื่อสารนี้ รวมไปถึงสิ่งที่ Scagnetti มองว่าน่าจะเกิดขึ้นในอนาคตถูกพลอตออกมาบนผาของกล่องทรงระบอกกลม การเลือกใช้สีของวงกลมนั้นนอกจากจะทำให้เห็นถึงการเดินทางจากจุดหนึ่งไปสู่อีกปลายหนึ่งแล้ว ยังทำให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวต่อเนื่องเชื่อมโยงของงานแต่ละชิ้นทั้งภายในร่วมสาขาเดียวกัน และสาขาอื่น Scagnetti กำลังบอกกับผู้ชมงานว่านี่คือช่วงหนึ่งของปรากฏการณ์ที่จะยังคงเคลื่อนที่และแปรเปลี่ยนต่อไป งานออกแบบชิ้นนี้เป็นตัวอย่างของการใช้เทคนิค macro และ micro ได้เป็นอย่างดี ในระดับ macro แผนภาพ History of Addiction บอกเล่าถึงพัฒนาการในภาพรวม ความหนาแน่นที่ค่อยๆ เพิ่มขึ้นตามเวลาในแต่ละสาขา และความเว้าเว้าวงวางเปล่าในบางพื้นที่ ในสาขาสังคมศาสตร์ การใช้สถิติเพื่อวิเคราะห์สร้างข้อโต้แย้งทางสังคมอาจจะไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่การแสดงสถิติผ่านกลวิธีสื่อสารด้วยภาพนั้นทำหลักฐานเหล่านั้นมีรูปธรรมที่ชัดเจนขึ้นหรือแม้แต่ในสาขาสื่อสารมวลชนก็เห็นได้ว่าการใช้แผนภาพนั้นได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่แล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อความเชื่อเรื่องคนไม่อ่านหนังสือมีมากขึ้น การใช้แผนภาพหรือแผนภูมิอาจเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้คนเสพข่าวสารได้ง่ายและเร็วขึ้น ฉะนั้นไม่มีคำอธิบายสำหรับพื้นที่ว่างภายใต้ร่มของการวิจัยเชิงวิชาการจากคำถามที่ว่าทำไมจึงเป็นเช่นนั้น ในระดับ micro ผู้ชมสามารถเข้าถึงชิ้นงานแต่ละชิ้นได้ในเชิงลึก ด้วยการเปิดฝากรอบนอกออกเพื่ออ่านรายละเอียดของงานนั้นๆ ที่ติดไว้ด้านในฝาและถ้าต้องการข้อมูลทีละชิ้นก็สามารถหาได้จากคิวอาร์โค้ดภายในกล่อง งานออกแบบของ Scagnetti เต็มไปด้วยรายละเอียดที่เป็นเทคนิคที่มีพลังในกาหนด-การเข้าถึงของข้อมูล ไม่ใช่เพียง feature หนึ่งในโปรแกรม Adobe Illustrator เท่านั้น

นิทรรศการนี้จัดขึ้นที่ชั้นสองแแและสามของแกลเลอรี งานทั้งหมดบนชั้นสามเป็นเรื่องเกี่ยวกับเมืองทั้งสิ้น ผลงานชื่อ City Murmur เป็นงานที่ Scagnetti ทำร่วมกับทีมที่สเปนและอเมริกาในปี 2007 และ 2009 ตามลำดับ Web Application นี้ทำงานด้วยการสแกนแหล่งข่าวประเภทต่างๆ เพื่อรวบรวมทุกสิ่งอย่างที่มีการพูดถึงเกี่ยวกับเมือง New Orleans บนเว็บ จากนั้นมันจะทำการสร้างแผนที่เมืองขึ้นจากข้อมูลเหล่านั้น เมือง New Orleans ที่ถูก map โดย City Murmur จึงไม่ใช่รูปแทนของอาคาร ถนน หรือสิ่งปลูกสร้างอื่นๆ แต่คือการวางงานสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นกับชีวิตจริงของผู้คนที่มีความหมายอยู่ในเมืองนั้น ความเชื่อมโยงและความหมายของเมืองกับผู้คนถูกนำเสนอผ่านโยงใยแห่งเรื่องราว City Murmur เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการทำความเข้าใจกับแนวคิดของ Scagnetti ในประเด็นของความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเมือง ซึ่งปรากฏอยู่ในงานทั้งหมดบนชั้นนี้ นอกจาก City Murmur แล้วงานที่เหลือเป็นงานออกแบบที่ Scagnetti สร้างขึ้นเพื่อนิทรรศการนี้โดยเฉพาะ ซึ่งก็คิดไม่น่าแปลกใจที่เธอเลือกกรุงเทพฯ อันเป็นบ้านของเธอในเวลานั้นเป็นสาระ "ฉันรักความเป็นเมือง แต่ที่สำคัญกว่านั้น ฉันเชื่อว่าเมืองเกิดจากคน"

เมื่อผนวกความรู้สึกในเมืองเข้ากับความรู้สึกที่ใคร่รู้ที่เธอเชื่อว่ากราฟิกและอะไรบางอย่างสามารถให้คำตอบได้ Scagnetti จึงใช้งานออกแบบเปิดประเด็นคำถามที่เธออยากรู้เกี่ยวกับผู้คนที่ทำให้กรุงเทพฯ เป็นกรุงเทพฯ ที่เธอรู้จักและใช้ชีวิต งานออกแบบ Bangkok as Byzantium Where are you? และ How many are you? เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่ารูปแบบปฏิบัติสัมพันธ์ไม่จำเป็นต้องถูกจำกัดอยู่กับเทคโนโลยีดิจิทัล นับจากวันเปิดนิทรรศการจนถึงวันนี้ งานทั้งสามชิ้นมีหน้าตาที่เปลี่ยนไป การเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลจากการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับชิ้นงาน หรืออาจจะเรียกว่า การร่วมกันสร้างก็ว่าได้

Bangkok as Byzantium เปิดประเด็นด้วยแผนภาพโยงใยความสัมพันธ์ของครอบครัวตัวออกแควีเตอร์ 'g' (เพื่อตามใจเจ้าของงานเราจะสมมุติว่าเราไม่รู้ว่ 'g' หมายถึงใคร) ผู้ชมงานได้รับหน้าที่ให้หาชื่อต่อเนื่องเชื่อมโยงของงานแต่ละชิ้นทั้งภายในร่วมสาขา



06



07

03 อาคารพักอาศัยขนาด
8 ชั้น (FAR 3.4) ในโปรเจกต์
Shanghai Shared Housing
04 งานศิลปะแบบจัดวางใน
งาน Hong Kong-Shenzhen
Bi-city Biennale 2009

of urban narratives, stories told by real people living and talking about their city. The project is a good introduction to Scagnetti's perspective on the urban environment which is the theme of most of the works she designed for this exhibition. Not surprisingly perhaps, many of the pieces explore her adopted home city, Bangkok: I love cities. But to me what make the city is her people.

So, couple the love of the city with curiosity, which she believes can be answered by design and something different kicks in. Scagnetti uses design to open up a discussion. She makes these works to help reveal to her something about the people who make the Bangkok she knows and lives. Bangkok as Byzantium, Where are you? and How many are you? show us that interactive design does not rely on digital technologies. From the day of the opening these works have been transformed, — co-created even —, by the audience's interaction. Bangkok as Byzantium opens with a diagram that depicts relationships of people around a character called 'g' (let us pretend that we do not know for whom 'g' stands). The work suggested that these people are Bangkok for 'g'. The audience then was given the job of finding themselves in the diagram and revealing their relationships, by simply writing down their names and drawing lines to connect themselves with others.

As time passes and audience participation increases, a more and more complex network of friendships, connections and affinities emerges. People invent new kinds of lines to better represent their connections and new clusters appear, floating free from the original graphic structure. Scagnetti argues that the process brings to light something specific about Bangkok and contrasts this with other cities such as Milan, where she grew up and lived for a years for example. In Bangkok, it seems like everyone knows everyone. When I meet new people, I am always surprise that she or he would know someone I know. It is not like that in Milan. I designed this map in Milan before, and it came out very, very differently.

In Where are you? and How many are you? Bangkok people are represented as an abstract language comprising dots, lines, planes and typo-

graphic marks. The other two works, 900 steps, and Panorama, bring us back to concrete reality. In these works, Bangkok is more familiar, everyday and even bland. And this, I suppose, is their fascination. Whilst tourist postcards portray a historical, colourful, ornate, exotic and picturesque city, the reality is, of course, different. Whether in Ekamai (where these two sets of photographs were taken), Sa Pan Kwai or Ngam Wong Wan, tourists clichés quickly dissolve and a gritty, dynamic and homo-genuous urban reality shows its face.

These two pieces may be more experimental than others but like them, they focus our attention on fundamental aspects of visual representation. The god's eye view of the conventional map is being challenged. Seen from above, the mess and complexity of everyday urban life broken concrete and those curious eyes looking back at you is filtered out by the conventions and abstraction of cartography. Scagnetti appears to be telling us, "look, information design can mislead as well as enlighten us."

A couple of weeks after the opening, I had an opportunity to go back to the exhibition with Scagnetti. In the quietness of the late afternoon, I had a better look at her works, discovering details that I have missed at the opening. The pins in "Where are you?" And "How many are you?", for example, were arranged in two vertical columns on both sides of the works. Next to the pins, numbers were written down. The audience was supposed to take the pins one by one from the top so others would know from which side more were taken and how many were left. However, many visitors must have missed that myself included so the pins were taken at random and Scagnetti ended up tidying them almost every day. Till this day, I cannot get out of my mind the image of Scagnetti attentively put the pins back in the right order. It was such contrast to another image of her talking eagerly about her works. Yet, despite their differences, the two images tell the same story, a story which cannot be titled any better than the one she gave to her exhibition; 'On The Addiction To Diagrams'.

i WTF Café Gallery
wtfbangkok.com