

Wallpaper*

THAI EDITION

JANUARY 2008

*DESIGN INTERIORS FASHION ART LIFESTYLE

ISSN 1686-994X



THAILAND 120 Bht.

EXCLUSIVE COPY



ECHOES OF ART

กลุ่มศิลปินร่วมสมัยกับความเคลื่อนไหวครั้งใหม่

**THE NEXT
GENERATION 2008**

รวมดาวรุ่งพุ่งแรงแห่งวงการดีไซน์

BITE ME!

สนุกกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของ Canapé

RISING LOONG

Business of Design Week ชื่องาน

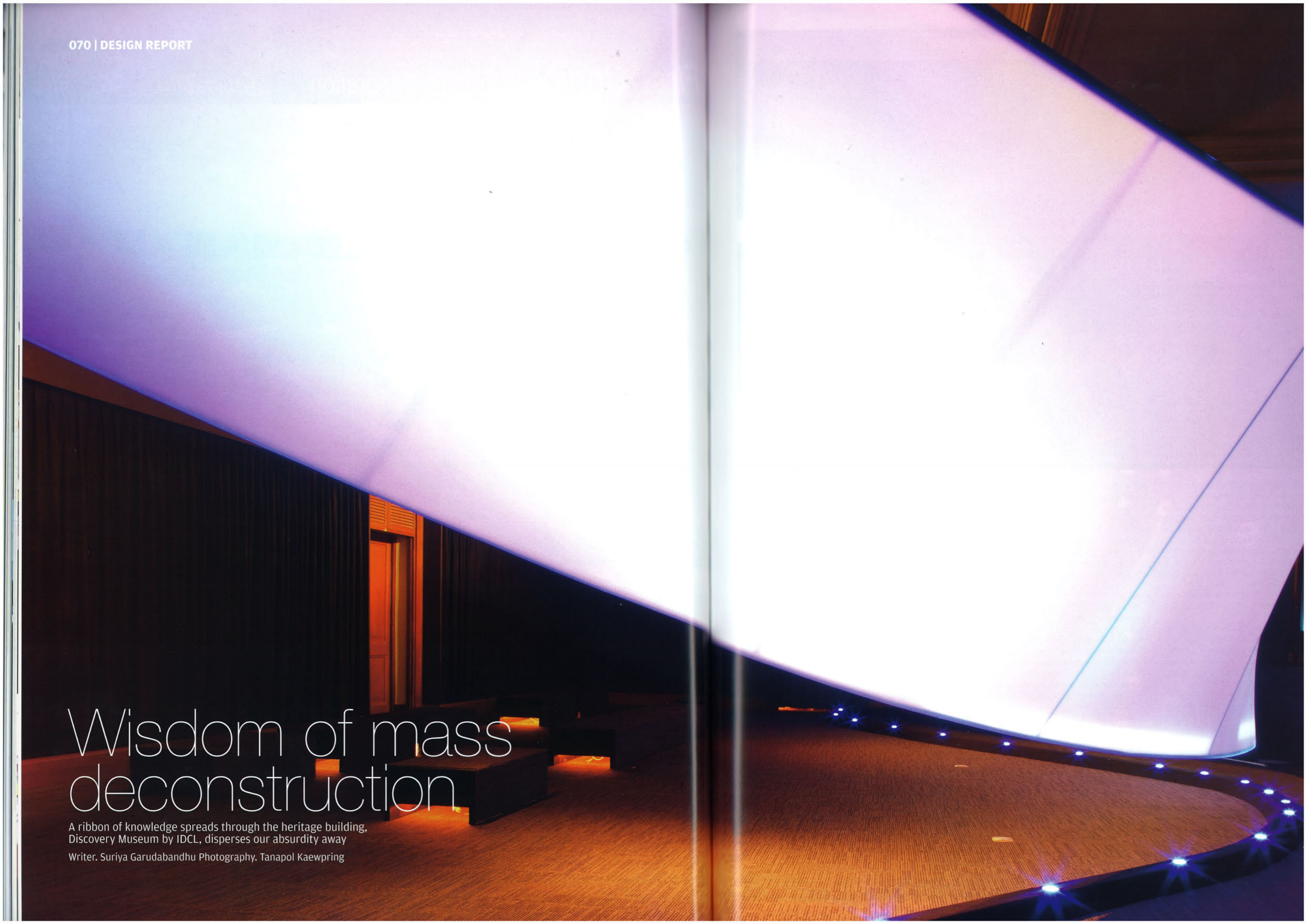
SAKORN
ATHUM

Wisdom of mass deconstruction

Wisdom of mass deconstruction

A ribbon of knowledge spreads through the heritage building, Discovery Museum by IDCL, disperses our absurdity away

Writer. Suriya Garudabandhu Photography. Tanapol Kaewpring





ถ้าถามเด็กไทยว่า 'วันหยุดนี้ไปเที่ยวที่ไหนดี' งานเลือกที่สร้างสรรคมีให้เลือกน้อยแบบไม่ต้องยกนิ้วขึ้นมา และคำตอบสุดท้ายคุณก็ไม่น่าพ้นห้างสรรพสินค้าดีดีที่นั่นนี่นั่น และคงจะเป็นเรื่องประหลาดพอสมควรสำหรับคนไทย ถ้าจำ พ่อแม่ออกปากชวนลูกไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์ เพราะแม่ที่ผู้ใหญ่เอาก็ยังไม่อยากจ่ายค่าเข้าไป พิพิธภัณฑ์ในบ้านเราจึงเป็นเหมือนโกดังเก็บไฟแฉกและของเก่าเสียมากกว่าสถานที่ให้ความรู้ ซึ่งต่างจากสวนพฤกษศาสตร์ที่สวนพฤกษศาสตร์ที่พิพิธภัณฑ์ที่สวนพฤกษศาสตร์ (พิพิธภัณฑ์ที่สวนพฤกษศาสตร์ที่สวนพฤกษศาสตร์) มาเป็นนักพฤกษศาสตร์ ภาพของพ่อแม่ออกมาปล่อยให้เด็กวิ่งเล่นในพิพิธภัณฑ์ เดินไปด้วยความสงสัยใคร่รู้ไม่ใช่เรื่องแปลกแต่อย่างใด

ถึงแม้จะมีข้อจำกัดที่ว่าไม่มี เมื่อรัฐบาลไทยได้ก่อตั้ง สถาบันการเรียนรู้และสร้างสรรค์ IDCL (Institute of Discovery and Creativity Learning) ภายใต้การกำกับดูแลของ OKMD (Office of Knowledge Management and Development) ขึ้นมาเพื่อสร้างพื้นที่สาธารณะสำหรับการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ให้กับเยาวชน เมื่อกระทรวงพาณิชย์มอบอาคารเก่ายุคกลางกรุงรัตนโกสินทร์ให้กับ IDCL พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้หรือ Discovery Museum จึงถือกำเนิดขึ้น โดยมีนายให้ Pico ผู้เชี่ยวชาญในการจัดนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ และ บริษัท Story Inc. เชี่ยวชาญด้านการวางโครงสร้างนิทรรศการจากนิวซีแลนด์เข้ามาร่วมกัน โดยมีบริษัท designLAB เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาการออกแบบของโครงการ โดยมีโจทย์จาก IDCL คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ความหมายของประเทศหรือความเป็นไทยอย่างที่เรารับกัน ทุกวันนี้ เพื่อหาคำตอบว่า 'เราคือใคร' และ 'ความเป็นไทยหมายถึงอะไร'

อาคารอนุรักษณ์กรุงศรีอยุธยาแห่งนี้เคยเป็นที่ทำการของกระทรวงพาณิชย์มาก่อน การบูรณะจึงเป็นไปด้วยความระมัดระวัง คล้ายการบูรณะที่โดยรอบโดยนักโบราณคดีพบว่า อาคารแห่งนี้สร้างขึ้นก่อนยุคอาณาจักรสุโขทัย จึงจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเสียก่อนจะปรับเปลี่ยนพื้นที่เป็นอย่างอื่น โครงสร้างเดิมที่ชำรุด

เสียหายได้ซ่อมแซมเสียใหม่ งานออกแบบภายในส่วนจัดแสดงนั้นคนจำเป็นต้องทำด้วยความรอบคอบ เพราะคำนี้กับโครงสร้างเดิมที่เป็นอาคารก่ออิฐถือปูนและไม้ เมื่อทำการบูรณะ-ซ่อมแซมเรียบร้อยแล้ว อาคารเก่าแห่งนี้จึงกลับมามีชีวิตใหม่อีกครั้ง โดยที่เรายังคงเห็นร่องรอยการขุดสำรวจที่เหลือนับร้อยบริเวณด้านหน้าอาคาร เพื่อเป็นหลักฐานว่าได้ค้นพบแห่งนี้เคยมีอาคารโบราณคดียังอยู่ ก่อนที่จะปรับเปลี่ยนเป็นส่วนและสนามหญ้าขนาดใหญ่ มีประติมากรรมทอมเหล็กรูปกรวยขึ้นต้นคือยอดคันทน์หน้าอาคาร ซึ่งทำหน้าที่เป็นแลนด์มาร์คของอาคารและเป็นองค์ประกอบเชื่อมโยงกับงานออกแบบภายในส่วนจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์

'ณ' เป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ เป็นความเชื่อของชาวสุวรรณภูมิมาแต่โบราณ ดังที่ปรากฏอยู่บนวัตถุโบราณต่างๆ (เช่น บนกลองมโหระทึก) เพราะเมื่อถูกเริ่มร่วมสายฝนก็จะเริ่มโปรยปรายลงมา เช่นเดียวกับ 'สายรุ้ง' ที่ก่อแอสลับฝนตก ผู้ออกแบบจึงใช้สัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์นี้ในการเชื่อมโยงเรื่องราวทั้งหมดเข้าด้วยกัน รันนั้นสีชาวลีละมั่งตัวภายในอาคาร นำเราเข้าไปยังส่วนต่างๆของพื้นที่จัดแสดง และปรากฏเป็นองค์ประกอบหลักในส่วนจัดแสดงอื่นๆ ส่วนนั้นก็ถูกลดทอนให้กลายเป็น 'มนุษย์กันแดด' สัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งนี้

ส่วนจัดแสดงที่ทุกคนต้องเข้าไปเป็นส่วนแรกมีชื่อว่า เบิกโรง (Immersive Theater) เราต้องปรับสายตาให้ชินกับความมืดสักพักภายในห้องมืดแห่งนี้ จะเห็นแต่เพียงรันนั้นสีชาวลีละมั่งที่ติดตัวไปมาอยู่กลางหัว สักพักภาพเคลื่อนไหวก็ค่อยๆ ปรากฏขึ้นบนผนังผ้าสีขาวขมอมรันนั้น ซึ่งทำหน้าที่เป็นฉากรับภาพของภาพยนตร์ขนาดสั้น เพื่อนำเนื้อหาโดยรวมภายในพิพิธภัณฑ์ผ่านตัวละครต่างๆ ที่ผู้ออกแบบสร้างขึ้นเพื่อดึงดูดให้ผู้เข้าชมได้ติดตามเรื่องราวในส่วนจัดแสดงอื่นๆต่อไป หลังจากออกมาจากการชมภาพยนตร์แล้ว เราถูกดึงดูดให้เดินเข้าไปคาบิโนวอนที่มีใบชาขม-คริสลิสต์เคลสัญลักษณ์ของ 'มนุษย์กันแดด' นี้นับร้อยตัวถูกแขวนอยู่คร่อมหัวระหว่างรันนั้นโดยวางคันทน์พินจุดเข้าพาดานชั้นสาม 'เราใช้วิธีเล่าเรื่องโดยมมตตัวละครรันนั้น คือให้คนที่อยู่ในยุคนี้ทำหน้าที่เล่าเรื่อง สละก่อนให้หันไปประวัติศาสตร์ในยุคนี้ๆ

แทนการเล่าเรื่องผ่านกลไกของรัฐเหมือนหนังสือประวัติศาสตร์ที่ทุกกำหนดมาเรียบร้อยแล้วเป็นอย่างดี ชื่ออดีตเป็นแกนความคิดในการออกแบบให้กับส่วนอื่นๆอีกด้วย...โดยเราให้รันนั้นเป็นตัวเดินเรื่องทั้งหมด บางทีเราจะเห็นเป็นพอร์ม บางทีก็กลายเป็นโครงสร้าง บางทีก็เปลี่ยนเป็นเสียงหรือภาพนิ่ง' บทพล ลีวัฒน์-นฤ หนี่ในผู้ออกแบบจาก designLAB อธิบาย ถ้าเข้าชมโดยเรียงลำดับตามชั้นเวลาแล้ว เราต้องเดินขึ้นไปยังชั้นบนสุดก่อนจะเข้าสู่ส่วนจัดแสดง เปิดตัวงานสุวรรณภูมิ (Introduction of Suwannabhumi) ที่ให้ความรู้ถึงความ เป็นมาของประวัติศาสตร์ 4,000 ปีของดินแดนสุวรรณภูมิ ก่อนจะเคลื่อนตัวไปยังส่วนจัดแสดงต่อไปตามลำดับ ทำเนียบสยามประเทศ (Founding of Ayutthaya) ไปจนถึง แปลงโฉมสยามประเทศ (Change) ครอบคลุมตั้งแต่การปฏิวัติสยาม (Political communication) และการสถาปนาของวัฒนธรรมตะวันตก หลังสงครามโลกครั้งที่สองในประเทศของเราใน สิ้นสุด-วันตก (Thailand and The World) ที่หมดเป็นการเล่าเรื่องราวความเป็นมาของลัทธิกลับมาเรื่อยๆ ตัวแต่อดีตที่ยังไม่มีคำว่า 'ประเทศ' จนกระทั่งผ่านการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากสยามสู่ไทยแลนด์ที่เราคุ้นเคยกัน ก่อนจะเรียกสติให้กลับสู่ทิวทัศน์เมื่อต้องเดินผ่านอุโมงค์กระจกสีที่รายล้อมไปด้วยมอนิเตอร์ขนาดเล็กที่ฉายภาพและเสียงที่อื้ออึงของคนไทยในปัจจุบันในชื่อของ เมืองไทยวันนี้ (Thailand today) ที่ให้ความรู้เหมือนกำลังเดินข้ามรูนอนแห่งกาลเวลา ไปยังหัวสีชาวลีละมั่งเหมือนใน หนังสือนิยายวิทยาศาสตร์ในส่วนของเมืองไทยในอนาคต ที่เน้นเพียง หัวสีชาวลีละมั่ง มีกล้องไฟเบอร์จูนอนิเตอร์สำหรับเขียนข้อความที่เราต้องการจะให้เมืองไทยในวันข้างหน้าเป็นเช่นไร แล้วข้อความเหล่านั้นก็จะปรากฏผ่านการฉายของโปรเจคเตอร์ในรูปแบบของ อินเทอร์เน็ตเพื่อมาบอกคนที่เดินผ่านไปมาทางผ่าน

ด้วยเนื้อหาที่ค่อนข้างย่อยประวัติศาสตร์ 4,000 ปีให้อยู่ในพื้นที่จัดแสดงเพียง 3,000 ตารางเมตร จึงเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ที่จะนำเสนอเนื้อหาในทุกแง่มุมครอบคลุมทุกบริบท เพราะประวัติศาสตร์ประเทศไทยนั้นเกี่ยวข้องกับสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มคนทุกชาติพันธุ์บนดินแดนสุวรรณภูมิตั้งแต่ ผู้ออกแบบและผู้จัดทำเนื้อหาจึงจำเป็นต้องเลือกนำเสนอข้อมูลเฉพาะๆ >>



LOST IN SPACE
หน้าทรงข้าม, จากจำลองเมืองไทยยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สอง วัฒนธรรมตะวันตกหลังไหลเข้ามาจนเปลี่ยนวิถีชีวิตของชาวเมืองอย่างรวดเร็ว
หน้านี้, ทางเดินสีฟ้าที่ล้อมรอบด้วยมอนิเตอร์ฉายขนาดเล็ก อธิบายไปด้วยเสียงและภาพของคนไทยในช่วงของ 'เมืองไทยวันนี้'

TRANSITION CATHEDRAL

แทนตรงกลางฉายภาพเปรียบเทียบ
ผังเมืองอยุธยาและกรุงเทพฯ
แสดงความเชื่อมโยงระหว่าง
รอยต่อระหว่างยุค ห้องทรงโคมสี่แฉก
ช่วยเปลี่ยนอารมณ์ไม่ให้ผู้เข้าชม
รู้สึกมือหนาย



พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
ถนนสนามไชย เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

กับขนาดของพื้นที่และเวลา การจัดข้อมูลเข้าไปไว้แต่จะทำให้
ผู้เข้าชมเนื้อหา การออกแบบให้แต่ละส่วนมีความแตกต่าง
อย่างชัดเจนจึงเป็นลูกเล่นที่นำมาใช้เพื่อการกระตุ้นให้ผู้เข้าชม
เกิดความสนใจ เทคนิคการนำเสนอแบบต่างๆ ถูกนำมาใช้อย่างถูก
ที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะเป็นหมึกที่ไวต่ออุณหภูมิสัมผัส (Thermal Ink)
วิธีที่นำเสนอบนปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ผ่านได้คอนแบบ
ต่างๆ ช่วยให้ผู้ใช้ชมสนุกกับการเรียนรู้ เพราะมีความรู้สึก
เป็นผู้ค้นหาข้อมูล ไม่ใช่แค่เพียงผู้รับ (Passive) เพียง
ฝ่ายเดียว 'เป็นเรื่องสำคัญที่พอสมควรที่จะนำเสนอเหล่านี้
ออกมาเป็นไอเดียในการออกแบบ เพราะเนื้อหาที่ค่อนข้างเข้าใจ
ยาก คนจะไม่ค่อยสนใจ จึงต้องเปลี่ยนตัวหนังสือเหล่านี้ให้กลายเป็น
เรื่องราว โดยการนำ storyline ออกมาก่อน เพื่อค้นหาคนที่เข้าชม
ตั้งแต่ต้นจนจบออกมาแล้วจะได้อะไรบ้าง' เพทาย พันธุ์มณี
ผู้ขับเคลื่อนโครงการจาก Pico พูดถึงวิธีการทำงาน
นับว่าเป็นเรื่องที่น่าแปลกใจและน่ายินดีไม่น้อย ที่เนื้อหาภายใน
พิพิธภัณฑ์ (ของรัฐ) แห่งนี้พยายามแสดงให้เห็นถึงความหลากหลาย
ของชาติพันธุ์ ความเชื่อ ศิลปะ และวัฒนธรรมของชาวสุวรรณภูมิ
ความตั้งใจในการพยายามสลายมายาคติความเป็นชาตินิยม
ที่เสมือนเป็นยาพิษที่แทรกซึมเข้าไปในวัฒนธรรมแบบไทยๆ
ในปัจจุบัน นับเป็นเพียงเครื่องมือในการปกครองของอดีตผู้นำ
ฟาสซิสต์ หรือการนำเรื่องราวใกล้ตัวง่าย ๆ อย่าง 'พอยทอย'
มาอธิบายถึงความหลากหลายทางเชื้อชาติและวัฒนธรรม
จนหล่อหลอมให้เรามี 'ความเป็นไทย' อย่างในทุกวันนี้ แต่อย่างไร
ก็ตาม เรายังเห็นได้ว่าเนื้อหาบางส่วนนั้นถูกเพิกเฉยละทิ้งไป
นำเสนออย่างยืมที่ไม่ได้รับการกล่าวถึง ทั้งๆ ที่เป็นประเด็น
สำคัญทางประวัติศาสตร์ อย่างเช่นกรณีศาลาจารึกหลักที่ 1
หรือเหตุการณ์สวรรคตของพระเจ้ากรุงธนบุรี ซึ่งแสดงถึงคำสาป
ของอำนาจรัฐที่ยึดมั่นแต่เข้ามาควบคุมสิ่งที่ 'ควรรับรู้' ได้โดยที่
ไม่จำเป็นต้องผลิตเนื้อหาเหล่านั้นเอง และคงเพราะเป็นเรื่องที่

ละเอียดอ่อนต่อความรู้สึกอ่อนไหวของสังคมไทย การกล่าวถึง
ความจริงแบบไม่เกรงใจเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก รื่องถ้อยคำ
ค่อยเป็นค่อยไป
พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งนี้จึงไม่ใช่แค่รูปทรงของ 'ความเป็นไทย'
เพราะความเป็นไทยนั้นสลับไต่เปลี่ยนไปตามสภาพ
สังคมตลอดเวลา แต่ต้องการทำให้เห็นถึงที่มาของเนื้อหา
สิ่งทีหล่อหลอมให้เรา คิด พูด ทำ สิ่งต่างๆ ในทุกวันนี้ เช่น
เดียวกับประวัติศาสตร์ที่ไม่ใช่แค่พระพุทธรูป แต่เป็นเรื่องที่ค่อย
ถกเถียง ทักลั่นกับด้วยหลักฐานและข้อมูลชุดเวลา ข้อเท็จจริง
จึงมีหลากหลายความเชื่อ การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์แห่งนี้
มีเนื้อหา มีความเปิดกว้าง มองได้หลายแง่มุม เป็นเพียงอีกขั้ว
ชี้เล็กๆ ที่พอทำให้เราเห็นเค้าโครงของภาพว่า 'เราคือใคร' ผู้เข้าชม
จึงจำเป็นต้องหาชิ้นส่วนที่เหลือนำประกอบด้วยตัวเอง ถือได้ว่าเป็น
จุดเริ่มต้นที่ดีของเด็กและเยาวชนไทยที่จะได้มีแหล่งการเรียนรู้
ทางประวัติศาสตร์ที่มีเนื้อหาหลากหลาย แตกต่างจากที่ตาม
ลูกเด็กในแบบเรียนของกระทรวงศึกษา ซึ่งจะนำไปสู่ความสงสัย
ความฉงนเป็นมากมาย เพราะการเรียนรู้ไม่ได้อยู่ที่การหาคำตอบ
แต่เป็นการค้นคำถามต่างหาก *

Discovery Museum
Design Consultant;
Story! Inc,
Pico (Thailand) PCL,
designLAB

FROG MAN
ศิลปะของ
มแดง' หลายร้อยตัว
จากบันไดขึ้นหนึ่ง
สาม แต่ละตัวออกแบบ
แตกต่างกันบ่งบอก
จากอดีตไปจนถึงปัจจุบัน