

01 วัฒนธรรมการออกแบบ การออกแบบวัฒนธรรม

ดำเนินรายการและร่วมอภิปรายโดย เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์

01-1 งานช่างยุคกระฎุมพีอุปถัมภ์: การสร้างสรรค์และสืบทอดงานช่างไม้ภายใต้บริบทวัฒนธรรม
ท้องถิ่นเพชรบุรี

ชัญญ์ เมฆหมอก มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี chanan_lenin@hotmail.com

เพชรบุรีได้ชื่อว่าเป็นเมืองแห่งช่าง เนื่องจากพบหลักฐานงานศิลปกรรมโบราณหลงเหลือในพื้นที่เป็นจำนวนมาก ส่วนใหญ่สามารถกำหนดอายุได้ตั้งแต่ราวสมัยอยุธยาตอนปลายลงมา งานศิลปกรรมเหล่านี้ถูกรับรู้กันโดยทั่วไปใน ความหมายว่าได้แสดงออกถึงลักษณะเฉพาะตัวของความเป็นสกุลช่างที่เรียกว่า “สกุลช่างเมืองเพชร” ที่มีการดำรง อยู่อย่างสืบเนื่องตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลายลงมาจนถึงปัจจุบัน ถึงขนาดที่บางครั้งเรียกเมืองเพชรว่าเป็น “อยุธยา ที่มีชีวิต” บทความชิ้นนี้จึงต้องการตั้งคำถามและตรวจสอบความคิดดังกล่าว ภายใต้สมมติฐานที่ได้จากการสำรวจ ข้อมูลศิลปกรรมในพื้นที่ พบว่างานช่างได้พัฒนาขึ้นในท้องถิ่นจนทำให้วัดใหญ่รอบเมืองเพชรพัฒนาตัวเองเป็น สำนักช่างขึ้นมาได้ ซึ่งทำให้เมืองเพชรบุรีมีความเจริญรุ่งเรืองด้านงานช่างมาจนเกือบถึงปัจจุบัน จากประวัติที่ สืบค้นมาได้ แสดงให้เห็นพัฒนาการงานช่างในชั้นหลังลงมาจากสมัยอยุธยาตอนปลายเป็นอันมาก ประมาณไม่เก่า กว่าในสมัยรัชกาลที่ห้าแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ โดยพบว่ามีความสัมพันธ์ไปกับบริบททางสังคมของเมืองเพชรที่มี สภาพเศรษฐกิจที่เฟื่องฟูขึ้นจากธุรกิจโรงสีข้าว น้ำตาล เกลือ และการเช่าที่ดินทำกินโดยรอบตัวเมืองเพชร ทำให้ เกิดกลุ่มชนชั้นกลางใหม่ที่เรียกว่า “กระฎุมพี” ในพื้นที่ กลุ่มคนเหล่านี้ส่งเสริมความมั่งคั่งของตัวเองผ่านกิจกรรมทาง เศรษฐกิจดังกล่าว และคนกลุ่มนี้มีส่วนสำคัญในการอุปถัมภ์งานช่างของสำนักช่างต่าง ๆ ในเมืองเพชรที่มี พัฒนาการขึ้นมาในช่วงเวลาเดียวกัน ผู้เขียนจึงเรียกงานช่างในช่วงเวลานี้ว่า “งานช่างยุคกระฎุมพีอุปถัมภ์” (ช่วงปี พ.ศ. 2400-2500) เพื่อทำความเข้าใจประวัติศาสตร์และพลวัตทางวัฒนธรรมของสำนักช่างเมืองเพชรในช่วงเวลา ดังกล่าว

คำสำคัญ

งานช่างยุคกระฎุมพีอุปถัมภ์, สำนักช่างเมืองเพชร, วัฒนธรรมท้องถิ่น

01-2 “สติ๊กเกอร์ซิ่ง” กับความคิดสร้างสรรค์และงานออกแบบบนท้องถนนไทย

สร้อย ลินธูประมา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

taoverymuch@gmail.com

"บทความชิ้นนี้ศึกษาวัตถุสภาวะ (materiality) ของความคิดสร้างสรรค์ในวัฒนธรรม “สติ๊กเกอร์ซิ่ง” สำหรับแต่งรถยนต์และมอเตอร์ไซค์ สติ๊กเกอร์เหล่านี้ผลิตมาจากร้านป้ายในต่างจังหวัดซึ่งมักประดับสติ๊กเกอร์ควบคู่ไปด้วย แม้ว่าทั้งผู้แต่งรถมอเตอร์ไซค์และร้านตัดสติ๊กเกอร์มักถูกมองในแง่ลบ คือเป็นแหล่งมั่วสุมของ “เด็กแว้น” และเป็นแหล่งละเมิดลิขสิทธิ์ ผลิตงานสีสนูดุดฉาดต่างๆ ไม่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ทว่าในระหว่างการทำงานชาติพันธุ์นิพนธ์ (ethnography) โดยทำงานในร้านป้ายแห่งหนึ่งที่จังหวัดหนองบัวลำภูเป็นเวลา 1 เดือน ผู้เขียนพบว่าผู้แต่งรถซิ่ง และร้านป้ายต่างจังหวัดนี้เอง ได้จับมือกันเป็นพันธมิตรร่วมบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์อย่างที่ไม่เคยคาดฝันมาก่อน ขณะที่หลายรัฐบาลพยายามผลักดันให้เกิด “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” (creative economy) ตลอดทศวรรษที่ผ่านมา ทว่านโยบายที่มีส่วนทำให้เกิดนักร้องออกแบบพอนต์หน้าใหม่ ผลิตพอนต์จำนวนมากเข้าไปเพิ่มความหลากหลายของแบบอักษรในงานออกแบบไทย กลับไม่ใช่ในนโยบายที่มุ่งส่งเสริมงานสร้างสรรค์ ไม่ได้เกิดขึ้นจากศูนย์ส่งเสริมการออกแบบ แต่เป็นโครงการ “รถคันแรก” ซึ่งดำเนินการในระหว่างปี พ.ศ.2554-2555 ซึ่งทำให้มีร้านตัดสติ๊กเกอร์เกิดขึ้นตามมามากมาย กระทั่งมีเจ้าของร้านหลายรายผลิตพอนต์ขึ้นใช้เองเพื่อทำสติ๊กเกอร์แต่งรถโดยเฉพาะ บทความนี้ถกเถียงกับแนวคิดฮาบิทัส (habitus) โดยชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์อย่างสิ่งของเครื่องมือ อะไหล่รถ ต่างก็เป็นผู้ทำการ (actant) ที่ไม่เพียงแต่อนุญาตให้มนุษย์ทำสิ่งต่างๆ หรือใช้บ่งบอกตัวตนผ่านสติ๊กเกอร์ แต่ยังมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานออกแบบด้วย ความคิดสร้างสรรค์จึงไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมในหัวของนักออกแบบ แต่ยังสามารถเกิดขึ้นระหว่างการทำแต่งรถ การทำงานช่าง กระทั่งการขับรถส่งของ และยังสามารถกระโดดข้ามไปยังสนาม (field) อื่นได้อีกด้วยเมื่ออยู่ในรูปแบบดิจิทัล"

01-3 จินตกรรม “ทะเลใต้”: ภาพภูมิทัศน์ท้องถิ่นจากศิลปินกลุ่มหนานหยางรุ่นบุกเบิก

กษมาพร แสงสุระธรรม วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ksmpss@gmail.com

“ศิลปินกลุ่มหนานหยาง” (Nanyang) ถือว่าเป็นกลุ่มศิลปินที่สร้างผลงานศิลปะสมัยใหม่ที่มีอิทธิพลต่อทั้งสิงคโปร์และมลายาในช่วงทศวรรษ 1930 จนถึง 1950 ทั้งยังมีส่วนในการก่อตั้ง Nanyang Academy of Fine Art (1938) สถาบันศิลปะแห่งแรกในบริติชมลายา (British Malaya) คำว่า “หนานหยาง” เป็นภาษาจีนกลางแปลว่า “ทะเลใต้” มีความหมายถึงเขตภูมิศาสตร์ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่อยู่ทางตอนใต้ของประเทศจีนจากกรอบความคิดที่มีจีนเป็นศูนย์กลาง (sinocentric) ศิลปินกลุ่มหนานหยางเป็นชาวจีนโพ้นทะเลที่ได้รับการศึกษาศิลปะแบบหลักวิชาหรือศิลปะชั้นสูงตามขนบของศิลปะยุโรปจากสถาบันศิลปะในประเทศจีนช่วงทศวรรษ 1930 ผลงานของศิลปินกลุ่มหนานหยางแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานเทคนิควิธีการเขียนภาพพุทกันจีนเข้ากับการเขียนภาพสีน้ำมันในรูปแบบของ Post-Impressionist, Fauvist และ Cubism ขณะที่ในด้านเนื้อหาศิลปินกลุ่มนี้มักนำเสนอภาพของภูมิทัศน์ท้องถิ่นในคาบสมุทรมลายู โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพทิวทัศน์ ภาพวิถีชีวิตของผู้คนและหมู่บ้านชาวประมง ซึ่งมักได้รับการตีความว่าเป็นการแสดงออกอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ผู้เขียนเสนอว่าศิลปะของศิลปินกลุ่มหนานหยาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปินในรุ่นบุกเบิก 4 ท่าน ได้แก่ Liu Kang (1911-2004) Chen Wen Hsi (1906-1991) Cheong Soo Pieng (1917-1983) และ Chen Chong Swee (1910-1985) สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิจิตรศิลป์จีนกับแนวคิดภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้นิยมในระยะเริ่มต้น

คำสำคัญ

ศิลปะสมัยใหม่, ชาวจีนโพ้นทะเล, เอเชียตะวันออกเฉียงใต้, คาบสมุทรมลายู, สิงคโปร์

01-4 Understanding an Urban Development through a Concept of Design Anthropology: A Case of Phuket Smart City

จักรพันธ์ เชาว์ปรีชา วิทยาลัยการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต

jakraphan.c@phuket.psu.ac.th

"Design is a discipline that integrates various domain of knowledge – technology, psychology, politics, economics, arts, and humanities – in order to predict, adjust, manage, and control the future plan. When designing, designers concern needs and choose the mostly suitable solutions for their clients. Consequently, the design process seems to be totally managed by only design expertise.

However, through the anthropological view, design is rather a dynamic process influenced by various stakeholders. Design process creates not only one solution, but also the plural forms of the future (Kjaersgaard, Halse, Snith, Vangkilde, Binder, and Otto, 2016, p.3). Such predicted future results from correspondence which transfers culture, identities, point of views, practices, and arguments between each stakeholder (Gatt & Ingold, 2013, p. 143). They also socially construct a meaning of material (Hallam, 2013, p.114). It is a practice of transformation turning socio-technological point of views into a product (Suchman, 2011, p. 16). By this reason, the anthropological study possibly becomes a method which potentially extend the knowledge and limits of design.

In order to utilize a concept of design anthropology, Phuket smart city project is chosen to be a case study in this research because it includes various cooperative aspects contributed by urban developers, educators, scholars, technologists, business owners, and people who live in the city. Such concept of smart city corresponds to the phenomenon that cultural-flow dimensions — ethnoscape, mediascape, technoscape, financescape, and ideoscape (Appadurai, 1990, p. 589) – are interconnected. Hence, the term “smart” does not mean only a technology as mentioned by most urban developers. The socio-technical view is also needed since human factor is important for a success of the project (Nam & Pardo, 2011, p. 288).

Nevertheless, the use of technology seems to be prominent in Phuket.

คำสำคัญ

Digital Economy Digital Agency, Phuket office (DEPA), cooperating with local private sectors and educational institutions, creates long term plans providing technological facilities such as public

free WIFI, CCTV (closed circuit television), Smart Sensor, Mobile Applications, and IoT (internet of things) (DEPA, 2016; PKCD, 2018). This research aims at questioning the design process of such projects by analyzing the basic term “smart.”