



The world according to Gaia

■ เทียบกับงานออกแบบกราฟิกประเภทอื่นๆ กราฟิกเพื่อสื่อสารข้อมูลจะค่อนข้างเน้นหนักไปทางเทคนิคและประโยชน์ใช้สอยอยู่มาก ทำให้อาจจะดูไม่หรือหาว่าตื้นเขินเหมือนกับกราฟิกในงานอย่างแบรนด์ดิ้งหรือโฆษณา ด้วยในการออกแบบกราฟิกข้อมูลนั้นไม่เกี่ยวกับลวดลายแปลกตามสมัยนิยม หรือการปลดเปลี่ยนทางอารมณ์ของผู้ออกแบบ แต่เป็นเรื่องของความเพียรในกระบวนการแปลความจากข้อมูลมาสู่แผนภาพ ข้อมูลที่มักซับซ้อนหรือบางครั้งมีลักษณะเป็นนามธรรม ในงานที่กระบวนการดังกล่าวเป็นไปโดยดี แผนภาพที่ได้มานอกจากจะเข้าใจง่าย เป็นประโยชน์แล้ว บ่อยครั้งยังเป็นงานกราฟิกที่มีความงามอยู่ในตัวเองอีกด้วย ในทางกลับกัน แผนภาพที่ออกแบบผิดพลาด อาจนำไปสู่การสูญเสียของชีวิต หรือในกรณีของอดีตประธานาธิบดี อัล กอร์ ความผิดพลาดของแผนภาพหมายถึงความพ่ายแพ้ในการเลือกตั้ง และการเปลี่ยนชะตาของประวัติศาสตร์โลก อาจจะเป็นอย่างที่พูดกันว่า นักออกแบบกราฟิกในกระแสหลักจึงไม่ใช่ใครๆไฮดีกราฟิกข้อมูล เชื่อว่าต้องเป็นพวกอัจฉริยะทางคอมพิวเตอร์ คลั่งตัวเลขเท่านั้น จึงเหมาะจะทำหน้าที่นี้

หลังจากจบปริญญาเอกที่มหาวิทยาลัย Political de Milano ที่เมืองมิลาน Dr. Gaia Scagnetti ย้ายไปทำ Post Doctoral Degree ต่อที่ MIT พร้อมกับความหลงใหลในการออกแบบสื่อสารข้อมูลซึ่งเธอค้นพบในระหว่างการทำปริญญาเอก แต่เมื่อเธอไปถึง ผู้คนที่ MIT กลับบอกให้เธอเลิกความตั้งใจที่จะทำวิจัยเกี่ยวกับการเปลี่ยนข้อมูลมาสู่แผนภาพ พวกเขาบอกกับฉันว่า "ในเรื่องนี้ไม่มีอะไรเหลือให้ค้นหาค้นอีกแล้ว 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 กับผู้คนทั้งหลายในแวดวงสื่อมวลชนเหมือนๆกัน เรามักกันอยู่ไม่กี่สิบคน ตอนนั้นมีอยู่กว่าพันคน อย่านิมะว่าคนที่ทำงานด้านนี้แต่ไม่ใช่ twitter มีอีกเท่าไร" การเติบโตและแพร่กระจายของอาการ 'ติด' นี้ ถูกทำให้เห็นชัดเจนในหนึ่งในผลงานของ Scagnetti ที่จัดแสดงในนิทรรศการชื่อ On the Addiction to Diagram ซึ่งเพิ่งจะจบไปเมื่อเร็วๆนี้ที่ WTF Gallery กรุงเทพฯ ผลงาน History of Addiction ซึ่งมองเผินๆอาจจะทำให้ผู้ชมนึกถึงกราฟิกที่ความสมัยจะพบเห็นได้ในร้านอาหารเก๋ๆสักแห่งหนึ่ง ด้วยรูปแบบและสีสันที่สวยงามของทรงกลมขนาดต่างๆ แต่เมื่อเริ่มอ่านชิ้นงานจึงจะให้เห็นว่า History of Addiction เป็นแผนภาพที่เล่าถึงจุดเริ่มต้น พัฒนาการและการเติบโตของสาขาต่างๆของการสื่อสารด้วยภาพ ผ่านชิ้นงานสำคัญๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน งานที่มีผลต่อจุดผกผันของศาสตร์แห่งการสื่อสารนี้ รวมไปถึงสิ่งที่ Scagnetti มองว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตถูกพลอตออกมาบนผาของกล่องทรงระบอกลม การเลือกใช้สีของวงกลมนั้น นอกจากจะทำให้เห็นถึงการเดินทางจากจุดหนึ่งไปสู่อีกปลายหนึ่งแล้ว ยังทำให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวต่อเนื่องเชื่อมโยงของงานแต่ละชิ้นทั้งภายในและภายนอก และสาขาอื่น Scagnetti กำลังบอกกับผู้ชมงานว่านี่คือช่วงหนึ่งของปรากฏการณ์ที่จะยังคงเคลื่อนที่และแปรเปลี่ยนต่อไป งานออกแบบชิ้นนี้เป็นตัวอย่างของการใช้เทคนิค macro และ micro ได้เป็นอย่างดี ในระดับ macro แผนภาพ History of Addiction บอกเล่าถึงพัฒนาการในภาพรวม ความหนาแน่นที่ค่อยๆเพิ่มขึ้นตามเวลาในแต่ละสาขา และความเว้าเว้าของเปล้าในบางพื้นที่ ในสาขาสังคมศาสตร์ การใช้สถิติเพื่อวิเคราะห์สร้งข้อได้แง่ทางสังคมอาจจะไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่การแสดงสถิติผ่านวิธีการสื่อสารด้วยภาพนั้นทำหลักฐานเหล่านั้นมีรูปธรรมที่ชัดเจนขึ้นหรือแม้แต่ในสาขาสื่อสารมวลชนก็เห็นได้ว่าการใช้แผนภาพนั้นได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่แล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อความเชื่อเรื่องคนไม่อ่านหนังสือมีมากขึ้น การใช้แผนภาพหรือแผนภูมิอาจเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้คนเสพข่าวสารได้ง่ายและเร็วขึ้น ฉะนั้นไม่มีคำอธิบายสำหรับพื้นที่ว่างภายใต้ร่มของกราฟวิจัยเชิงวิชาการจากคำถามที่ว่าทำไมจึงเป็นเช่นนั้น ในระดับ micro ผู้ชมสามารถเข้าถึงชิ้นงานแต่ละชิ้นได้ในเชิงลึก ด้วยการเปิดฝากรอบนอกออกเพื่ออ่านรายละเอียดของงานนั้นๆที่ติดไว้ด้านในฝา และถ้าต้องการข้อมูลเพิ่มเติมก็สามารถหาได้จากคิวอาร์โค้ดภายในกล่อง งานออกแบบของ Scagnetti เต็มเปี่ยมไปด้วยเสน่ห์เป็นเทคนิคที่มีพลังในกาหนด-การเข้าถึงของข้อมูล ไม่ใช่เพียงแค่ feature หนึ่งในโปรแกรม Adobe Illustrator เท่านั้น

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

เมื่อผนวกความรู้สึกในเมืองเข้ากับความรู้สึกที่เรารู้ที่เธอเชื่อว่ากราฟิกและอะไรบางอย่างสามารถให้คำตอบได้ Scagnetti จึงใช้งานออกแบบเปิดประเด็นคำถามที่เธออยากคุยเกี่ยวกับผู้คนที่ทำให้กรุงเทพฯเป็นกรุงเทพฯที่เธอรู้จักและใช้ชีวิต งานออกแบบ Bangkok as Byzantium Where are you? และ How many are you? เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าการออกแบบปฏิสัมพันธ์ไม่จำเป็นต้องถูกจำกัดอยู่กับเทคโนโลยีดิจิทัล นับจากวันเปิดนิทรรศการจนถึงวันนี้ งานทั้งสามชิ้นมีหน้าตาที่เปลี่ยนไป การเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลจากการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับชิ้นงาน หรืออาจจะเรียกว่า การร่วมกันสร้างก็ว่าได้

Bangkok as Byzantium เปิดประเด็นด้วยแผนภาพโยงใยความสัมพันธ์ของครอบครัวตัวอักษรเตอร์ 'g' (เพื่อตามใจเจ้าของงานเราจะสมมุติว่าเราไม่รู้ว่ 'g' หมายถึงใคร) ผู้ชมงานได้รับหน้าที่ให้หาชื่อต่อเนื่องเชื่อมโยงของงานแต่ละชิ้นทั้งภายในและภายนอก

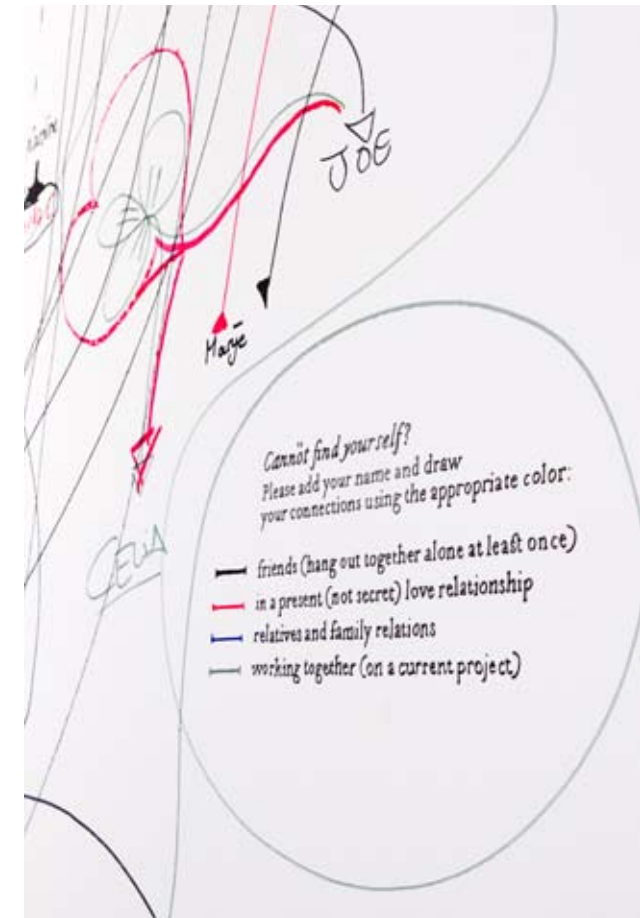


02

Compared to other genres of graphic communication design, information visualisation can appear overly technical and functional, and thus, perhaps, less sexy than say Branding or Advertising. For dealing with information design is not about latest style or self-expression, but about the hard graft of transforming often complex and abstract data sets into visual information. Get this right and you will have before you accessible, usable and sometimes even beautiful examples of graphic design. Get it wrong and lives maybe at risk or, as Al Gore found out, elections can be lost and the course of history altered. Maybe that is why visualising information and serious data has escaped the attention of mainstream design and been seen as the preserve of the geek, the nerd or the techie.

After finishing her doctoral degree from the Political de Milano, Dr Gaia Scagnetti moved to MIT to take up a post-doctoral degree. With that, she brought along a passion for information design that she discovered through working on her doctoral thesis. Yet the MIT community told her to forget about it. She was told that if there was anything left to be done, John Maeda and Edwards D. Tufte would have had covered it already. Luckily, Scagnetti and some of her colleagues she met at MIT disagreed and, in the face of some skepticism, she kept on pursuing her belief that design can help us to deal with increasingly complex, uncertain and unpredictable issues.

What is more, it seems that Scagnetti's passionate addiction has caught on. She notes that it all began around five years ago. When I started twittering with a group of like-minded people who were crazy about information visualization, there were only about sixteen of us, now there are



ต่อด้วยการเปิดความสัมพันธ์ของตัวเองกับคนอื่น ๆ บนแผนภาพ ด้วยการลากเส้นเชื่อมชื่อสองชื่อเข้าด้วยกัน เส้นสายที่ผู้ชมใช้จะบอกถึงความสัมพันธ์นั้นเป็นไปในลักษณะใด แน่นอนว่า เวลาและการมีส่วนร่วมของผู้ชมงานทำให้แผนภาพ Bangkok as Byzantium ซ้ำซ้อนขึ้นเรื่อยๆ บางคนออกแบบเส้นขึ้นมาใหม่ที่แทนความสัมพันธ์ได้ดีกว่าเส้นที่นักออกแบบให้มา มีกระจกของแผนภาพเล็กๆ ของคนที่มาชมงานที่รู้จักกันเองแต่ไม่รู้จักก็เกี่ยวเนื่องกับใครคนนึงถูกสร้างขึ้น ช่างๆ แผนภาพเดิม Scagnetti เล่าว่า Bangkok as Byzantium ทำให้ความแตกต่างระหว่างกรุงเทพฯ กับเมืองอื่นๆ อย่างมีลักษณะเด่นชัดได้ขึ้นมาปรากฏเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ที่กรุงเทพฯ ทุกคนรู้จักกันหมด บางทีเวลานั้นพบใครใหม่ๆ แล้วฉันก็จะประหลาดใจว่าเขาหรือเธอรู้จักใครบางคนที่ไม่รู้จักเสมอๆ ซึ่งมันไม่ใช่นะอย่างนั้นเลยที่มีลักษณะเด่นชัดสร้างงานคล้ายๆ กันที่มีลักษณะเด่นชัดออกมาแตกต่างกับงานที่กรุงเทพฯ นี้มาก

ในงาน Bangkok as Byzantium Where are you? และ How many are you? คนกรุงเทพฯ และเมืองกรุงเทพฯ ถูกแทนค่าด้วยจุดจากหัวเข็มหมุด พื้นที่สีต่างๆ และแบกซ์กร งาน 900 steps และ Panorama ดึงผู้ชมกลับมาสู่ความเป็นจริงมากขึ้น กรุงเทพฯ ในงานสองชิ้นนี้ดูคุ้นเคย สามัญ จนอาจจะเรียกได้ว่าจิตซีด แต่ฉันกลับมองว่านั่นคือความน่าสนใจของมัน ในขณะที่ภาพของกรุงเทพฯ บนไปสกราด์ท่องเที่ยวที่เลือกที่จะเล่าเรื่องของเมืองในมุมที่มีรากเหง้าแห่งอดีต ความรุ่งเรือง สีสนิม ลวดลายประดับประดา เสน่ห์ตะวันออก ทว่าในความเป็นจริงแล้ว ถนนหนทางและย่านต่างๆ ในกรุงเทพฯ ไม่ได้มีสภาพตามนั้นไปเสียทุกที่ ภาพถ่ายสองชุดนี้ Scagnetti ถ่ายที่บริเวณเอกมัย แต่ฉันก็อาจจะเป็นที่ไหนก็ได้ อย่าง สะพานควาย งามวงศ์วาน หรือในพื้นที่อื่นๆ ที่เรื่องเล่าบนไปสกราด์นั้นดูจะไม่เด่นชัดเท่ากับความกระจ่าง ริมฝั่ง และชายตื้น

เทียบกับงานชิ้นอื่นๆ งานสองชิ้นนี้หลังนี้อาจจะมีลักษณะเป็นเชิงทดลองมากกว่า แต่ก็ไม่ต่างไปจากงานชิ้นอื่นๆ ของ Scagnetti ก็คือการที่เมื่อดูแล้ว เราจะ

- 03 อาคารพักอาศัยขนาด 8 ชั้น (FAR 3.4) โนโปรเจ็คต์ Shanghai Shared Housing
- 04 งานศิลปะแบบจัดวางในงาน Hong Kong-Shenzhen Bi-city Biennale 2009
- 05 วัสดุคอนกรีต อิฐ และไม้ ถูกใช้อย่างตรงไปตรงมา เผยให้เห็นถึงเนื้อวัสดุอย่างดิบๆ
- 06 เคาน์เตอร์ประกอบอาหารของบ้านทั้งสองหลังถูกออกแบบให้ดูต่อเนื่องเหมือนเคาน์เตอร์ขนาดใหญ่ใช้ร่วมกัน ส่งเสริมการปะทะกันของผู้อาศัยในบ้านทั้งสองหลัง



03

อดไม่ได้ที่จะตั้งคำถามเกี่ยวกับแง่มุมต่างๆ ในการสร้างภาพเพื่อเป็นตัวแทนอะไรสักอย่าง 900 steps และ Panorama ทำหน้าที่ทำหยาบมุมมองของพระเจ้า ซึ่งถูกใช้เป็นต้นแบบในการสร้างแผนที่ต่างๆไป เมื่อมองจากมุมมองที่สูงกว่า ความยุ่งเหยิงและซับซ้อนของชีวิตประจำวันในเมืองกรุงเทพฯ คอนกรีตที่แตกเป็น สายตาสงสัยใคร่รู้ที่มองกลับมาเมื่อถูกจ้องมอง ย่อมจะถูกคัดกรองออกไป ตามคติและวิถีปฏิบัติในศาสตร์แห่งการสร้างแผนที่ งานของ Scagnetti สองชิ้นนี้จึงกำลังบอกเราว่า "ดูนะ กราฟิกข้อมูลอาจจะทำให้เชื่ออะไรก็ได้ แต่มันก็อาจจะทำให้เรารู้แจ้งได้เช่นกัน"

สองปีถัดมาหลังจากงานวันเปิดนิทรรศการ ฉันได้มีโอกาสกลับไปทีแกเลอรีอีกครั้งหนึ่ง กับ Scagnetti ความว่างเปล่าและสงบเงียบของแกเลอรีในช่วงบ่ายทำให้ฉันได้มีโอกาสดูงานของ Scagnetti ได้อย่างมีสมาธิขึ้น เก็บรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่พลาดไปใน

คืนวันงาน อย่างเข้มหมุดในงาน Where are you? และ How many are you? ที่ถ้าไม่สังเกตดูอาจจะไม่เห็นว่ามันถูกเรียงไว้ตามแนวตั้งทั้งสองข้างของชิ้นงาน โดยมีตัวเลขกำกับอยู่ข้างๆ ทั้งนี้เพื่อให้ Scagnetti รู้ว่า เข็มด้ายไหนโดนดึงไปมากกว่า และโดนดึงไปเท่าไร แต่อาจจะเป็นเพราะว่ามีคนพลัดเหมือนฉันอยู่หลาย คน เข็มหมุดจึงโดนดึงไปอย่างค่อนข้างสะเปะสะปะ ทำให้ Scagnetti ต้องมาจัดระเบียบเจ้าเข็มที่เหลืออยู่ในทุกๆ บอร์ด จนถึงวันนี้ ฉันไม่อาจลืมภาพของ Scagnetti ที่คือขอรบเรียงเข็มที่เหลือลงไปในที่มันควรจะมีอยู่ ซึ่งต่างไปภาพของเธอ สีหน้าและน้ำเสียงเวลาที่ Scagnetti เล่าถึงชิ้นงานแต่ละชิ้น ทว่าในความแตกต่างนั้น ภาพทั้งสองภาพกำลังเล่าเรื่องเดียวกัน ซึ่งสะท้อนออกมาในชื่อที่ Scagnetti ตั้งให้กับนิทรรศการของเธอ คงไม่มีอะไรเหมาะสมไปกว่า 'On The Addiction To Diagrams' อีกแล้ว ■



04



05

thousands. And don't forget that some of the people who are crazy about information visualization do not even use twitter!

This growing craze for visualization is depicted in one of the pieces designed by Scagnetti currently exhibited at Bangkok WTF gallery. On the first layer of encounter, History of Addiction may appear like any contemporary graphic pattern that one may see, for example, in front of trendy stores, with blobs of various sizes and beautiful combinations of colour. On closer inspection, however, History of Addiction maps out works that have been significant to the development of the domain from the past to present and, those that Scagnetti sees, potentially lay awaiting in the future. The round shapes are used to suggest movement from one end to another. At the same time, they are telling us that this map is a mere snapshot of a story that will continue to evolve and transform. The piece is designed to invite interaction on both macro and micro levels. On a macro level, the audience gets a sense of the overall; how the story begins and how it develops, the cluster of works under Social Analysis, and the empty space within a blob of Academic Research, so on and so forth. On a micro level, each work is presented on the lid of aluminum tin. Inside the tin, the audience can learn more about the work through short description and QR code. The clever use of layer upon layer of information reminds us that layering is a powerful tool for shaping access to information and not just a feature of Adobe Illustrator.

The exhibition continues onto the second floor where six works are shown. All are to do with the meaning of the city. One of them is City Murreur which Scagnetti created with a group of friends and colleagues in Spain and the US in 2007 and 2009. This web application works by scanning pool of news sources, blogs, and online newspapers searching for references to local streets, points of interest and areas of the city. The system then creates topographical and semantic maps of the city according to the topic discussed by these news sources. City Murreur then does not seek to re-present the city of New Orleans as a collection of architectural and environmental forms, but re-presents it as networks



06



07

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'.