# ROBIN HOOD LAB

**A guidebook for an equitable design process.**
**Making space for more dreams about the future.**

**คู่มือสำหรับกระบวนการออกแบบที่เท่าเทียม**
**เพื่อเปิดพื้นที่ให้กับความฝันถึงอนาคตที่หลากหลายกว่าเดิม**

**En handbok för en jämlik designprocess.**
**För att ge plats för fler drömmar om framtiden.**

Simon Lindblom, Wichanan Glunrawd
& Pathipol Yodsurang




Konstfrämjandet
Västmanland


ROBIN HOOD FAB
IF YOU'VE
TIRED
MAYBE
We
รักสบาย
2018

[ENG]
Why are we so anxious about the future?
Because we are told it is already decided. We are told the future is a straight line of progress, optimized and owned by corporations. Often sold to us in pre-packaged deals. Buy one get one for free.
That leads us to Future Anxiety. Feeling like passengers of our own lifes. But what if the future isn't a straight line? What if we don't go straight to the point? To go from Future Anxiety to Future Agency (the feeling that you can actually do something), we probably need to un-learn a few things. We need to practice Aesthetic Action. That's a fancy term for: doing things together without knowing exactly what the result will be. It's about starting with a question instead of an answer.

[SVE]
Varför är vi så oroliga för framtiden?
För att vi får höra att den redan är förutbestämd. Vi matas med att framtiden är en spikrak linje av framsteg, optimerad och ägd av storföretag. Ofta säljs den till oss i färdiga paketlösningar. Köp en, få en på köpet. Det leder oss till Framtidsångest. Känslan av att vara passagerare i våra egna liv. Men tänk om framtiden inte är en rak linje? Tänk om vi inte går rakt på sak? För att gå från Framtidsångest till Framtidsagentur (känslan av att faktiskt kunna påverka), måste vi nog lära av oss ett och annat. Vi behöver öva på Aesthetic Action (Estetisk handling). Det är ett fint ord för: att göra saker tillsammans utan att veta exakt vad resultatet blir. Det handlar om att börja med en fråga istället för ett svar.

[THA]
ทำไมเราถึงเป็นกังวลกับอนาคต?
เพราะเรามักถูกบอกว่า อนาคตได้ถูกกำหนดเอาไว้แล้ว
เราถูกป้อนความคิดว่าอนาคตคือเส้นตรงของความก้าวหน้า เป็นสิ่งที่ถูกวางแผนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด และถูกครอบครองโดยบริษัทขนาดใหญ่ บ่อยครั้ง อนาคตถูกนำมาขายให้เราในรูปแบบของแพ็กเกจสำเร็จรูป แบบซื้อหนึ่ง แถมหนึ่ง
สิ่งเหล่านี้นำเราไปสู่ ความกังวลต่ออนาคต (Future Anxiety) ความรู้สึกว่าเราเป็นเพียงผู้โดยสารในชีวิตของตัวเอง
แต่ถ้าอนาคตไม่ได้เป็นเส้นตรงล่ะ? ถ้าเราไม่จำเป็นต้องมุ่งตรงไปยังจุดหมายเสมอไปล่ะ? เพื่อเปลี่ยนจาก ความกังวลต่ออนาคต (Future Anxiety) ไปสู่ ความสามารถในการกำหนดและสร้างอนาคต (Future Agency) ความรู้สึกว่าเราสามารถลงมือทำและมีส่วนในการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ ได้จริง เราอาจต้องลองละทิ้งสิ่งที่เคยรู้หรือเคยเชื่อไปบ้าง
เราต้องฝึกสิ่งที่เรียกว่า Aesthetic Action (การลงมือทำเชิงสุนทรียะ)
ฟังดูเป็นคำสวยหรู แต่จริง ๆ แล้วหมายถึง การลงมือทำบางสิ่งร่วมกัน โดยที่เราไม่จำเป็นต้องรู้แน่ชัดตั้งแต่แรกว่าผลลัพธ์จะออกมาเป็นอย่างไร
มันคือการเริ่มต้นด้วย คำถาม แทนที่จะเริ่มต้นด้วย คำตอบ

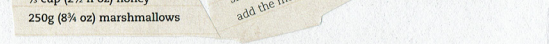
# FUTURE ANXIETY?

[ENG]
Your technology is smooth. Apps are seamless. Much of contemporary design is made to remove all friction from your life.
But learning shouldn't be frictionless! If everything is easy, if your next word is already decided, you stop making choices. You stop thinking.
So, we use paper and our hands. Paper is messy. Paper gets crumpled. Paper forces you to slow down. When you cut and glue, you create a "generative pause". You take back control of your own attention.
Don't make it hard for yourself, but make it physical.
We start by making, so we don't build up internal hinders for working.
Make a nametag, a namesign or anything. Let it go fast, maximum 10 minutes. (this is actually exersize 1, but lets call it 0, since the participants don't understand it)

[SVE]
Din teknik är friktionslös. Appar är sömlösa. Mycket av dagens design är gjord för att ta bort all friktion från ditt liv.
Men lärande ska inte vara friktionsfritt! Om allt är för enkelt, om ditt nästa ord redan är förutbestämt, slutar du göra val. Du slutar tänka.
Så, vi använder papper och våra händer. Papper är stökigt. Papper blir skrynkligt. Papper tvingar dig att sakta ner. När du klipper och limmar skapar du en "generativ paus". Du tar tillbaka kontrollen över din egen uppmärksamhet.
Gör det inte onödigt svårt för dig själv, men gör det fysiskt.
Vi börjar med att skapa, så att vi inte bygger upp inre hinder för att arbeta. Gör en namnskylt, en namnskylt eller vad som helst. Låt det gå snabbt, max 10 minuter. (Detta är egentligen övning 1, men låt oss kalla den 0, eftersom deltagarna inte förstår det än).

[THA]
เทคโนโลยีของคุณนั้นมีความราบรื่น แอปต่าง ๆ ใช้งานได้อย่างไม่มีปัญหา การออกแบบร่วมสมัยจำนวนมากพยายามกำจัด "แรงเสียดทาน" ออกจากชีวิตของเราให้มากที่สุด แต่การเรียนรู้ไม่ควรไร้แรงเสียดทาน
ถ้าทุกอย่างง่ายเกินไป ถ้าคำถัดไปที่คุณกำลังจะพูดหรือเขียนถูกคาดเดาและเตรียมไว้ให้เรียบร้อยแล้ว คุณก็จะค่อย ๆ หยุดเลือก หยุดตัดสินใจ และหยุดคิดด้วยตัวเอง
เพราะฉะนั้น เราจึงกลับมาใช้กระดาษและสองมือของเรา
กระดาษมีความกระจัดกระจาย กระดาษเป็นรอยยับได้ และกระดาษทำให้เราต้องช้าลง เมื่อคุณต้องตัด ต้องแปะ ต้องลงมือทำด้วยตัวเอง มันจะเกิดสิ่งที่เราเรียกว่า "จังหวะหยุดที่เปิดพื้นที่ให้เกิดความคิด" (generative pause) เป็นช่วงเวลาที่คุณได้ดึงการควบคุมความสนใจของตัวเองกลับคืนมา
ไม่จำเป็นต้องทำให้มันยากเกินไป แค่ทำให้มันเป็นสิ่งที่ต้องลงมือทำจริง ๆ
เราจะเริ่มจากการสร้างอะไรบางอย่าง เพื่อไม่ให้เรามีเวลาสร้างกำแพงหรือข้อจำกัดขึ้นมาในใจก่อนที่จะเริ่มลงมือ
ทำป้ายชื่อ ป้ายสัญลักษณ์ หรืออะไรก็ได้ ทำเร็วด้วยความรวดเร็ว
ใช้เวลาไม่เกิน 10 นาที
(จริง ๆ แล้วนี่คือแบบฝึกหัดที่ 1 แต่เราจะเรียกมันว่า "แบบฝึกหัดที่ 0" เพราะตอนนี้ผู้เข้าร่วมยังไม่รู้ตัวด้วยซ้ำว่าแบบฝึกหัดได้เริ่มขึ้นแล้ว)


STAIR




DESIGN EXPERIENCE

YOU ARE NOT A TEACHER. YOU ARE AN EXPERIENCE DESIGNER.
If you want to create Transformative Learning, you cannot just hand out a syllabus. You have to design an experience.
And the golden rule of this experience (the Robin Hood LAB) is: Never tell them the next step.
If participants know the final goal, they will try to optimize for it. They will try to be "good students." We don't want good students; we want honest reactions. The experience is the design. Here is how you guide them through it:

[SVE]
DU ÄR INGEN LÄRARE. DU ÄR EN UPPLEVELSEDESIGNER.
Om du vill skapa Transformativt lärande kan du inte bara dela ut en kursplan. Du måste designa en upplevelse.
Och den gyllene regeln för denna upplevelse (Robin Hood LAB) är: Berätta aldrig vad nästa steg är.
Om deltagarna vet slutmålet kommer de att försöka optimera för det. De kommer försöka vara "duktiga elever". Vi vill inte ha duktiga elever; vi vill ha ärliga reaktioner. Upplevelsen är själva designen. Så här guidar du dem igenom det:

[THA]
คุณไม่ใช่ผู้สอน คุณคือนักออกแบบประสบการณ์
หากคุณต้องการสร้าง การเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) คุณไม่สามารถเพียงแค่แจกแผนการสอนได้ คุณต้องออกแบบประสบการณ์
และกฎทองของประสบการณ์นี้ (Robin Hood LAB) คือ: อย่าบอกเด็ดขาดว่าขั้นตอนต่อไปคืออะไร
หากผู้เข้าร่วมรู้เป้าหมายสุดท้าย พวกเขาจะพยายามปรับทุกอย่างเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายนั้น พวกเขาจะพยายามเป็น "นักเรียนที่ดี"
เราไม่ได้ต้องการนักเรียนที่ดี เราต้องการปฏิกิริยาที่ซื่อตรง
ประสบการณ์นั้นเองคือการออกแบบ
และนี่คือวิธีที่คุณจะนำพวกเขาผ่านกระบวนการนี้:




NOV
2025
48 Coloured Pencils

# THE SIMON NOW MODEL

[ENG]
The "Simon Model" of Time
Before anyone folds a paper, we talk about time. I usually introduce the "Simon Model." It goes like this: Physically, humans are stuck in the present. We can walk, run, and jump, but only now. However, in our minds, we are time machines. We use memories to travel to the past, and imagination to travel to the future.
All design is an attempt to pull that imagined future into our shared physical present. By acting now, we change what will be.

[SVE]
"Simon-modellen" om Tid
Innan någon viker ett papper, pratar vi om tid. Jag brukar introducera "Simon-modellen". Den går till så här: Fysiskt sitter människor fast i nuet. Vi kan gå, springa och hoppa, men bara nu. I våra hjärnor är vi dock tidsmaskiner. Vi använder minnen för att resa till det förflutna, och fantasi för att resa in i framtiden.
All design är ett försök att dra in den där inbillade framtiden i vårt delade, fysiska nu. Genom att agera nu förändrar vi vad som ska bli.

[THA]
"โมเดลไซมอน" ว่าด้วยเรื่องเวลา
ก่อนที่ใครจะพับกระดาษ เราจะพูดถึงเรื่องเวลากันก่อน ฉันมักจะแนะนำ "โมเดลไซมอน" ซึ่งเป็นแบบนี้:
ในทางกายภาพ มนุษย์ติดอยู่กับปัจจุบัน เราสามารถเดิน วิ่ง และกระโดดได้ แต่ทำได้เฉพาะในขณะนี้เท่านั้น อย่างไรก็ตาม ในความคิดของเรา เราคือเครื่องย้อนเวลา เราใช้ความทรงจำเพื่อเดินทางไปสู่อดีต และใช้จินตนาการเพื่อเดินทางไปสู่อนาคต
การออกแบบทั้งหมดคือความพยายามที่จะดึงอนาคตที่เราจินตนาการไว้นั้น เข้ามาสู่ปัจจุบันทางกายภาพที่เรามีร่วมกัน
ด้วยการลงมือทำในตอนนี้ เราเปลี่ยนแปลงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

**Simon model:**




[ENG]

Simon model 2.0

LATER

BEFORE



NOW



BEFORE

LATER

THE FUTURE IS ALWAYS



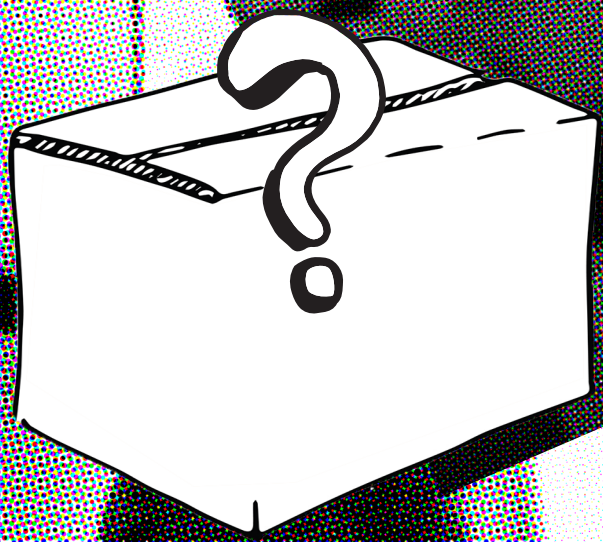




THE FUTU
- UNCERT
- UNREAC
- UNCONT

URE IS ALWAYS:
TAIN
CHABLE
TROLLABLE

FUTURE



# ACTIONS AS QUESTIONS

[ENG]

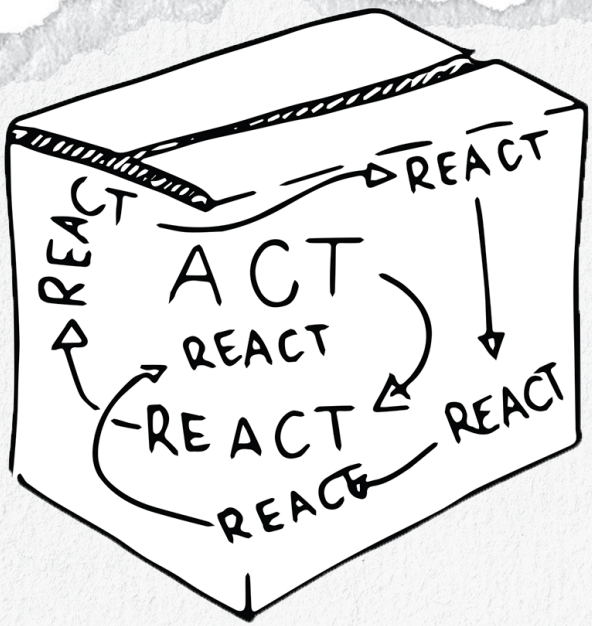
Historical Action (1 + 1 = 2)
Acting inside the box. A closed loop that wants a single, correct answer. It seeks control and optimization. Historical action is a monologue. It dictates what the world should be.

Aesthetic Action (1 + 1 = 3)
Opening the box. An open question that creates space for interpretation and surprise.
Aesthetic action is a dialogue. It asks what the world could be.

[SVE]

Historisk Handling (1 + 1 = 2)
Att agera inuti boxen. En stängd loop som kräver ett enda, korrekt svar. Den söker kontroll och optimering. Historisk handling är en monolog. Den dikterar hur världen borde vara.

Estetisk Handling (1 + 1 = 3)
Att öppna boxen. En öppen fråga som skapar plats för tolkning och överraskningar.
Estetisk handling är en dialog. Den frågar vad världen skulle kunna vara.



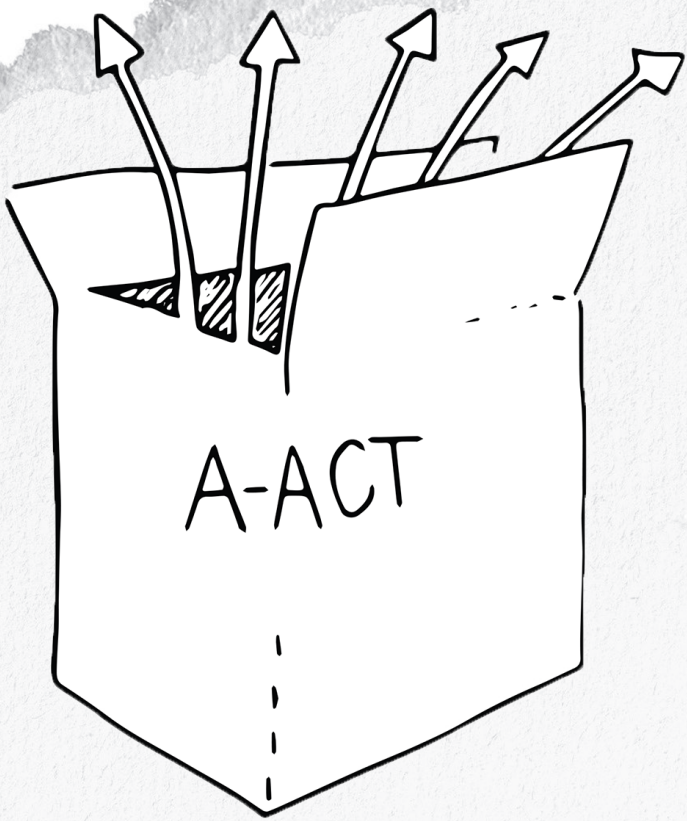
[THA]

## Historical Action (1 + 1 = 2)

**การกระทำที่อยู่แต่ในกล่อง วงจรปิดที่ต้องการคำตอบที่ถูกต้องเพียงหนึ่งเดียว มันแสวงหาการควบคุมและการเพิ่มประสิทธิภาพ Historical Action คือ บทพูดคนเดียว มันคอยบงการว่าโลก ควร จะเป็นอย่างไร**

## Aesthetic Action (1 + 1 = 3)

**การเปิดกล่องออก คำถามปลายเปิดที่สร้างพื้นที่สำหรับการตีความและความประหลาดใจ Aesthetic Action คือ บทสนทนา มันตั้งคำถามว่าโลก สามารถ เป็นอะไรได้บ้าง**



# MY FIRST ZINE!

[ENG]
How to design a future.
We use a design workshop called "My First Zine".
Instead of solving huge global problems right away, we start small.
Very small.
Grab a paper. Any paper. A4 is fine.
Fold it into 8 pages.
You just made a Zine.
Embrace the constraints. You only have 8 tiny pages (if you can count the front and back). You can't fit the whole world in here.
You have to choose. This forces you to select something.
There are no grades here. No rubric. No "right" answer. Do a zine about yourself, about anything you are interested in.

[SVE]
Hur man designar en framtid.
Vi använder en designworkshop som kallas "My First Zine".
Istället för att lösa gigantiska globala problem direkt, börjar vi smått. Väldigt smått.
Ta ett papper. Vilket papper som helst. A4 blir bra.
Vik det till 8 sidor.
Du har precis gjort en Zine.
Använd begränsningarna. Du har bara 8 små sidor (om du räknar med fram- och baksida). Du får inte plats med hela världen här.
Du måste välja. Detta tvingar dig att välja ut något.
Det finns inga betyg här. Inga rättningsmallar. Inget "rätt" svar. Gör en zine om dig själv, om vad som helst som intresserar dig.

[THA]
วิธีออกแบบอนาคต
เราใช้เวิร์กชอปการออกแบบที่ชื่อว่า "My First Zine"
แทนที่จะพยายามแก้ปัญหาระดับโลกในทันที เราเริ่มจากสิ่งเล็กๆ เล็กมากๆ
หยิบกระดาษมาหนึ่งแผ่น กระดาษอะไรก็ได้ A4 ก็โอเค
พับให้เป็น 8 หน้า
ตอนนี้คุณได้สมุดซีน (Zine) แล้ว
สนุกกับข้อจำกัด คุณมีพื้นที่แค่ 8 หน้าเล็กๆ (ถ้านับรวมปกหน้าและหลัง) คุณยัดโลกทั้งใบลงไปไม่ได้หรอก
คุณต้องเลือก ข้อจำกัดนี้จะบังคับให้คุณคัดสรรบางสิ่งออกมา
ที่นี่ไม่มีการให้คะแนน ไม่มีเกณฑ์วัด ไม่มีคำตอบที่ "ถูก" ทำซีนเกี่ยวกับตัวคุณเอง

1

FRONT

2

BACK

3

6

4

5

# A RULEBOOK? EXPERTS?



[ENG]
Rules of the game (for whoever is leading this)
If you are facilitating this workshop, forget what you know about being a teacher.
Embrace the awkward silence. When you ask people to draw their future, they can freeze. That's good. The friction of a blank page is where learning starts.
Refuse to be the expert. If someone asks, "Is this right?" tell them: "I don't know, it's your future."
Love the mess. Treat the glue stains and weird scribbles as valid data. The messy subjectivity is proof that humans are doing the work, not a machine.
It is all about doing one step, building something to test. To prototype futures.

[SVE]
Spelregler (för dig som leder detta)
Om du håller i den här workshopen, glöm allt du vet om att vara lärare.
Välkomna den stela tystnaden. När du ber folk att rita sin framtid kan de frysa till is. Det är bra. Friktionen inför ett tomt papper är där lärandet börjar.
Vägra vara experten. Om någon frågar, "Är det här rätt?" svara dem: "Jag vet inte, det är din framtid."
Älska röran. Behandla limfläckarna och de konstiga krumelurerna som giltig data. Den röriga subjektiviteten är beviset på att människor gör jobbet, inte en maskin.
Allt handlar om att ta ett steg i taget, bygga något för att testa det. Att prototypar framtider.

[THA]
กฎของเกม (สำหรับผู้นำกระบวนการ)
ถ้าคุณเป็นคนจัดเวิร์กชอปนี้ ลืมภาพการเป็นครูแบบเดิมๆ ไปได้เลย
เปิดรับความเงียบที่น่าอึดอัด เมื่อคุณขอให้คนวาดอนาคต พวกเขาอาจจะนิ่งอึ้ง นั่นแหละดีแล้ว แรงเสียดทานจากหน้ากระดาษเปล่าคือจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้
เลิกทำตัวเป็นผู้เชี่ยวชาญ ถ้ามีคนถามว่า "แบบนี้ถูกไหม?" ให้บอกไปว่า: "ฉันไม่รู้สิ นั่นมันอนาคตของคุณนะ"
รักในความยุ่งเหยิง มองว่ารอยกาวและเส้นขยุกขยิกคือข้อมูลที่มีค่า ความเป็นอัตวิสัยที่ยุ่งเหยิงนี่แหละคือหลักฐานว่ามนุษย์กำลังทำงาน ไม่ใช่เครื่องจักร
ทั้งหมดนี้คือการก้าวไปทีละก้าว สร้างบางสิ่งขึ้นมาเพื่อทดสอบมัน เพื่อสร้างต้นแบบของอนาคต

# THE FUTURE

The Trap (Round 1)
Hand out the paper. Make them fold the 8-page zine. Give them a pen. Then, you spring the trap: "Draw your EXPECTED future in 1, 2, and 5 years."
Because they don't know what comes next, they will pour all their normative, boring societal anxieties onto the paper. They will draw mortgages, jobs, and cars. Let them.

[SVE]
Fällan (Runda 1)
Dela ut pappret. Låt dem vika den 8-sidiga zinen. Ge dem en penna. Sedan slår du igen fällan: "Rita din FÖRVÄNTADE framtid om 1, 2 och 5 år."
Eftersom de inte vet vad som kommer härnäst kommer de att ösa all sin normativa, tråkiga samhällsångest över pappret. De kommer att rita bolån, jobb och bilar. Låt dem hållas.

[THA]
กับดัก (รอบที่ 1)
แจกกระดาษให้ผู้เข้าร่วม แล้วให้พับเป็นซีน 8 หน้า จากนั้นแจกปากกาคนละหนึ่งด้าม แล้วจึงเริ่ม "วางกับดัก" ด้วยคำสั่งว่า:
"ลองวาดอนาคตที่คุณ 'คาดว่าจะเป็น' ในอีก 1 ปี 2 ปี และ 5 ปีข้างหน้า"
เพราะพวกเขายังไม่รู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อจากนี้ สิ่งที่ถูกวาดลงบนกระดาษจึงมักเต็มไปด้วยภาพอนาคตตามกรอบและความคาดหวังของสังคม รวมถึงความกังวลต่าง ๆ ที่ติดมากับกรอบเหล่านั้น พวกเขาอาจวาดเรื่องงาน บ้าน หนี้สิน หรือรถยนต์
ปล่อยให้พวกเขาวาดไป

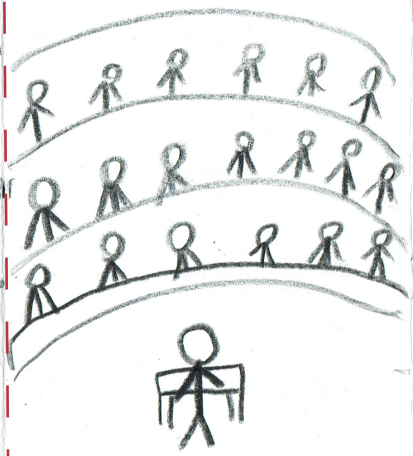


nd 2)

WANT : 2




UNIVERSITY 3



WANT : 6

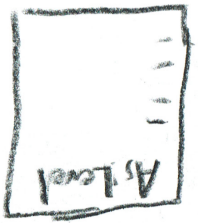


WANT : 6

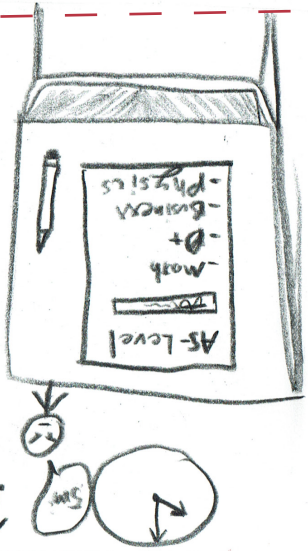







WANT : 1




THE AVENIR

Stop them. Tell them to flip the zine over to the blank pages on the back. Now, you ask the real question: "What do you WANT to happen?" (The Avenir).
The shift from the expected future to the desired future is a cognitive shock. It is the magic trick of the workshop. It forces them to realize they have a choice. But remember: this realization only happens because they didn't see the second question coming.

[SVE]
Vändpunkten (Runda 2)
Stoppa dem. Be dem vända på zinen till de blanka sidorna på baksidan. Nu ställer du den riktiga frågan: "Vad VILL du ska hända?" (Avenir). Skiftet från den förväntade framtiden till den önskade framtiden är en kognitiv chock. Det är workshopens magiska trick. Det tvingar dem att inse att de har ett val. Men kom ihåg: denna insikt uppstår bara för att de inte såg den andra frågan komma.

[THA]
จุดหักมุม (รอบที่ 2)
ให้พวกเขาหยุด แล้วบอกให้พลิกซีนไปยังหน้าว่างด้านหลัง
ตอนนี้ คุณถามคำถามที่แท้จริงว่า:
“คุณอยากให้เกิดอะไรขึ้น?” (อนาคต)
การเปลี่ยนจาก อนาคตที่ถูกคาดหวัง ไปสู่ อนาคตที่ปรารถนา เป็นแรงกระตุกทางความคิด นี่คือกลเม็ดสำคัญของเวิร์กช็อป มันทำให้พวกเขาตระหนักว่า พวกเขามีทางเลือก แต่จำไว้ว่า การตระหนักรู้นี้เกิดขึ้นได้เพียงเพราะพวกเขาไม่รู้มาก่อนว่าจะมีคำถามที่สองตามมา



# MY FUTURE ZINE!

[ENG]
Exercise 2: My Future Zine
Society loves a good plan. "Get a degree, get a job, buy a Volvo, get a dog."
Boring. That is the Futur, the Expected Future. It's a script written by someone else.
Take your 8-page zine.
On the first pages, map out this Futur, Expected Future.
How do I think the future will be in:
1, 2, and X years?
Use page 1-3.
When done, take the next pages 4, 5 and 6.
Now, map the Desired Future (The Avenir).
What do you actually want the future to be in: 1 , 2 and X years?

[SVE]
Övning 2: Min Framtids-Zine
Samhället älskar en bra plan. "Ta examen, skaffa jobb, köp en Volvo, skaffa hund." Tråkigt. Det där är Futur, den förväntade framtiden. Det är ett manus skrivet av någon annan.
Ta din 8-sidiga zine.
På de första sidorna, kartlägg denna Futur, Förväntade Framtid.
Hur tror jag att framtiden kommer vara om:
1, 2 och X år?
Använd sidorna 1-3.
När det är klart, ta nästa sidor 4, 5 och 6.
Nu kartlägger du den Önskade Framtiden (Avenir).
Vad vill du egentligen att framtiden ska vara om: 1, 2 och X år?

[THA]
แบบฝึกหัดที่ 2: ซีนอนาคตของฉัน
สังคมรักการวางแผน "เรียนให้จบ หาเงิน ซื้อรถ ซื้อบ้าน" น่าเบื่อชะมัด นั่นมันคือ Futur อนาคตที่ถูกคาดหวัง มันคือบทละครที่คนอื่นเขียนให้คุณเล่น
หยิบซีน 8 หน้าของคุณขึ้นมา
ในหน้าแรกๆ ให้วาดแผนอนาคตที่ถูกคาดหวังนี้
ฉันคิดว่าอนาคตจะเป็นอย่างไรในอีก:
1, 2 และ X ปี?
ใช้หน้า 1-3
เมื่อเสร็จแล้ว ให้พลิกไปที่หน้า 4, 5 และ 6
คราวนี้มาวาด อนาคตที่ปรารถนา (Avenir) กันบ้าง
คุณต้องการให้อนาคตเป็นอย่างไรกันแน่ในอีก: 1, 2 และ X ปี?

1

In 1 year...

- School (8th grade)
- 13th birthday
- Football
- Badminton
- Seasac

2

In 2 years...

- School (8th grade)
- 14th birthday
- Football
- Badminton
- Seasac

3

In 400 years...

I'd be dead.

4

In 6 years...

I want to be...

- accepted into ETH university
- playing Football and Badminton daily

My Future

In around 10 years... In around 15yrs...

I want..

- To be a professional athlete
- To travel the world
- (Maybe graduate with Masters degree) ES?

I want..

- To still be a professional athlete
- meet my friends in Uni
- Play Football & Badminton daily

# STOP MAKING SENSE

[ENG]
It's Okay if it Doesn't Make Sense
Systems demand logic. Paper accepts chaos.
During our workshop, a 13-year-old drew their future: becoming a pro athlete in 15 years. But on the last page, the distant future, they simply wrote: "100 YEARS – DEAD".
This isn't a failure of imagination.
It's radical, existential honesty. We call this Aspectual Irresolution. It means you can hold contradictory ideas on the same page. You can want a stable career AND want to burn the system down. Life is messy. Your future should be allowed to be messy too.
Sometimes it has to be contradictory first, to make sense later.

[SVE]
Det är okej om det inte går ihop
System kräver logik, men papper accepterar kaoset.
Under vår workshop ritade en 13-åring sin framtid: att bli proffsidrottare om 15 år. Men på sista sidan, den avlägsna framtiden, skrev hen helt enkelt: "100 ÅR – DÖD".
Det här är inte brist på fantasi.
Det är radikal, existentiell ärlighet. Vi kallar detta Aspektuell Irresolution. Det betyder att du kan ha motstridiga idéer på samma papper.
Du kan vilja ha en stabil karriär OCH vilja bränna ner systemet. Livet är rörigt. Din framtid borde också få vara rörig.
Ibland måste det vara motsägelsefullt först, för att verka logiskt senare.

[THA]
ไม่เมคเซนส์บ้างก็ไม่เป็นไร
ระบบต้องการตรรกะเหตุผล แต่กระดาษยอมรับความวุ่นวายได้
ในเวิร์กชอปของเรา เด็กอายุ 13 ปีคนหนึ่งวาดอนาคตตัวเองว่าจะไปเป็นนักกีฬาอาชีพในอีก 15 ปีข้างหน้า แต่ในหน้าสุดท้ายซึ่งเป็นอนาคตอันไกลโพ้น เขาเขียนสั้นๆ ว่า: "อีก 100 ปี – ตาย"
นี่ไม่ใช่คนไม่มีจินตนาการ แต่มันคือความสัตย์จริงต่อชีวิตอย่างถึงราก เราเรียกสิ่งนี้ว่า Aspectual Irresolution มันแปลว่าคุณสามารถมีความคิดที่ย้อนแย้งกันอยู่ในหน้าเดียวกันได้ คุณอยากมีงานที่มั่นคงและอยากจะพังทลายระบบทุนนิยมไปพร้อมๆ กันก็ได้ ชีวิตมันยุ่งเหยิง อนาคตของคุณก็ควรได้รับอนุญาตให้ยุ่งเหยิงได้เหมือนกัน
บางครั้งมันก็ต้องมีความขัดแย้งก่อน เพื่อให้มันสมเหตุสมผลในภายหลัง

# Unexpected guest.





Poison Control Center

# ROBIN HOOD LUNCH

[ENG]
Exercise 3: Who Actually Builds the City? (The Robin Hood Lunch)
Usually, academic experts sit in a closed room and decide the future for everyone else. We hijacked our workshop budget and bought a massive lunch instead.
We invited the locals, cleaners, workers, and students to sit down with the participants.
You want to design a resilient city? Don't just ask the guys in suits. Share a meal with the people who actually clean it, build it, and care for it. We call this flattening the hierarchy.

[SVE]
Övning 3: Vem bygger egentligen staden? (Robin Hood-lunchen)
Vanligtvis sitter akademiska experter i ett stängt rum och bestämmer framtiden åt alla andra. Vi kapade vår workshopbudget och köpte en massiv lunch istället.
Vi bjöd in de lokala, städarna, arbetare och studenter att slå sig ner med deltagarna.
Vill du designa en resilient stad? Fråga inte bara killarna i kostym. Dela en måltid med människorna som faktiskt städar den, bygger den och tar hand om den. Vi kallar detta för att platta ut hierarkin.

[THA]
แบบฝึกหัดที่ 3: ใครกันแน่ที่สร้างเมืองนี้? (มื้ออาหารโรบินฮูด)
ปกติแล้ว ผู้เชี่ยวชาญทางวิชาการจะนั่งอยู่ในห้องปิดทึบแล้วตัดสินใจเรื่องอนาคตแทนคนอื่น เราเลยปล้นงบประมาณเวิร์กชอปตัวเองมาจัดเลี้ยงอาหารมื้อใหญ่แทน
เราเชิญพนักงานทำความสะอาด คนทำงาน และนักเรียนในมหาวิทยาลัย มานั่งร่วมโต๊ะกับนักศึกษามหาวิทยาลัย
คุณอยากออกแบบเมืองที่ยืดหยุ่นและปรับตัวได้เหรอ? อย่าถามแค่พวกใส่สูทสิ ลองกินข้าวและคุยกับคนที่ทำความสะอาด คนที่ก่อสร้าง และคนที่ดูแลเมืองนี้จริงๆ ดูสิ เราเรียกสิ่งนี้ว่าการทุบทำลายลำดับชั้นทางสังคม




งานสวน

# THE Y-MODEL (WHY?)

[ENG]
Exercise 4
The Y-Model: Ditch the Jargon
How do you get a participant and a cleaner to co-design the future in 15 minutes?
You throw out the academic jargon.
We placed a huge A1 paper on the table and drew a massive 'Y', creating three zones:
Heart (How does it feel?),
Eye (How does it look?),
Ear (How does it sound?).
First, the groups mapped their today, the now.
After they had done this collaborative for around 10 minutes. They mapped their tomorrow. Using markers, strangers co wrote their own vision of the city.
Not a physical plan, but a relational one.
By letting everyone co-write and decide both how the present, and how the future is and could be. A social contract on how the future can be is made.
By mapping out the subjective feelings, we can answer the why of our designs.

[SVE]
Övning 4
Y-Modellen: Skrota Jargongen
Hur får man en deltagare och en städare att co-designa framtiden på 15 minuter?
Du slänger ut den akademiska jargongen.
Vi lade ett jättelikt A1-papper på bordet och ritade ett massivt 'Y', och skapade tre zoner:
Hjärta (Hur känns det?),
Öga (Hur ser det ut?),
Öra (Hur låter det?).
Först kartlade grupperna sitt idag, nuet.
Efter att de hade gjort detta tillsammans i cirka 10 minuter, kartlade de sin morgondag. Med hjälp av pennor skrev främlingar tillsammans sin egen vision av staden.
Ingen fysisk plan, utan en relationell.
Genom att låta alla vara med och skriva samt bestämma både hur nuet och framtiden är och kan bli. Ett socialt kontrakt om hur framtiden kan se ut skapas. Genom att kartlägga subjektiva känslor kan vi svara på "varför" i vår design.

[THA]
แบบฝึกหัดที่ 4
โมเดลตัว Y: ทิ้งศัพท์เฉพาะทาง
คุณจะทำให้ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งกับพนักงานทำความสะอาด ร่วมกันออกแบบอนาคต ภายใน 15 นาที ได้อย่างไร?
คุณต้องทิ้งศัพท์เฉพาะทางเชิงวิชาการออกไป
เราวางกระดาษ A1 แผ่นใหญ่บนโต๊ะ แล้ววาดตัว “Y” ขนาดใหญ่ แบ่งออกเป็นสามส่วน:
หัวใจ — รู้สึกอย่างไร?
ตา — มองเห็นเป็นอย่างไร?
หู — ฟังแล้วเป็นอย่างไร?
ขั้นแรก แต่ละกลุ่มช่วยกันทำแผนที่ของ วันนี้ — ตอนนี้
หลังจากทำร่วมกันประมาณ 10 นาที พวกเขาก็ทำแผนที่ของ วันพรุ่งนี้ จากนั้นใช้ปากกาเมจิก คนแปลกหน้าช่วยกันเขียนวิสัยทัศน์ของตนเองเกี่ยวกับเมือง
นี่ไม่ใช่แผนทางกายภาพ แต่เป็น แผนที่ของความสัมพันธ์
การเปิดให้ทุกคนได้ร่วมเขียนและร่วมตัดสินใจว่า ทั้งปัจจุบันเป็นอย่างไร และอนาคตเป็นอย่างไรหรือสามารถเป็นอย่างไร คือการสร้าง ข้อตกลงร่วมกันทางสังคมว่าอนาคตจะเป็นอย่างไร ด้วยการทำแผนที่ความรู้สึกที่เป็นอัตวิสัย เราสามารถตอบคำถามว่า “ทำไม” เราจึงออกแบบสิ่งต่าง ๆ ในแบบที่เราออกแบบ




[ENG]

# SEE, HEAR, SPEAK NO EVIL




Heart (How does it feel?),
Eye (How does it look?),
Ear (How does it sound?).

หัวใจ — รู้สึกอย่างไร?
ตา — มองเห็นเป็นอย่างไร?
หู — ฟังแล้วเป็นอย่างไร?


KU
KASETSART


Eat & Cook
MULTI-FUNCTION MONITOR

REAL SIMPLE
Simple, stress-free
WHAT'S NEW
SCOOBY

THE RED ZINE!

# RED.
# สีแดง



[ENG]
Exercise 5: Panic! (The RED Zine)
Want to kill the "I'm not an artist" excuse? Give people less time.
Take a long strip of paper. Fold it into four squares. The prompt is simple: "RED .สีแดง".
You have 3 minutes per square. Draw, write, glue. BEEP! Time is up. Pass your zine to the stranger next to you. You take theirs.
Repeat four times.
You can't plan. You can't be perfect. You just react. The awkwardness of the unknown suddenly turns into a shared, beautiful panic. This is how you prototype a collective mind.
A shared narrative. No edits. No filters. Pure friction.

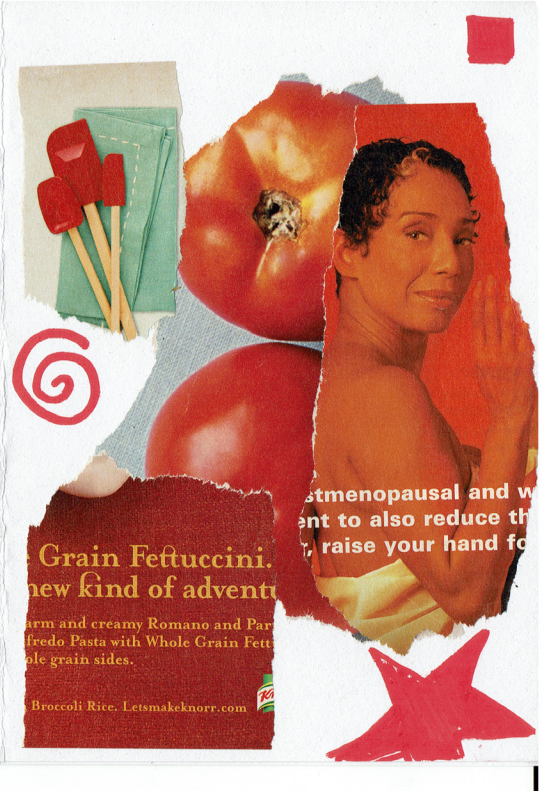
[SVE]
Övning 5: Panik! (Den RÖDA zinen)
Vill du döda ursäkten "Jag är ingen konstnär"? Ge folk mindre tid.
Ta en lång pappersremsa. Vik den till fyra rutor. Uppmaningen är enkel: "RÖD. สีแดง".
Du har 3 minuter per ruta. Rita, skriv, limma. BEEP! Tiden är ute. Skicka din zine till främlingen bredvid dig. Du tar deras.
Upprepa fyra gånger.
Du kan inte planera. Du kan inte vara perfekt. Du bara reagerar. Det obekväma i det okända förvandlas plötsligt till en delad, vacker panik. Det är så här du prototypar ett kollektivt sinne.
En delad berättelse. Inga redigeringar. Inga filter. Ren friktion.

[THA]
แบบฝึกหัดที่ 5:ตื่นตระหนก! (ซีนสีแดง)
อยากทำลายข้ออ้างที่ว่า "ฉันไม่ใช่อาร์ตติส" ไหม? ให้เวลาพวกเขาน้อยลงสิ
เอากระดาษแผ่นยาวมา พับเป็นสี่ช่อง โจทย์มีแค่นี้: "RED. สีแดง"
คุณมีเวลาช่องละ 3 นาที วาด เขียน แปะกาว ติ๊ด! หมดเวลา ส่งซีนของคุณให้คนแปลกหน้าข้างๆ แล้วเอาของเขามา ทำซ้ำสี่รอบ
คุณวางแผนไม่ได้ คุณทำให้มันเพอร์เฟกต์ไม่ได้ คุณทำได้แค่ตอบสนอง ความอึดอัดกับสิ่งที่ไม่คาดคิดจะเปลี่ยนเป็นความตื่นตระหนกที่งดงามและแบ่งปันกัน นี่แหละคือวิธีสร้างต้นแบบของความคิดแบบกลุ่ม
เรื่องราวที่แบ่งปันกัน ไม่มีการตัดต่อ ไม่มีฟิลเตอร์ มีแต่แรงเสียดทานล้วนๆ






Break away from creamy to the creamiest
and send your taste buds soaring.


Grain Fettuccini.
new kind of adventu
arm and creamy Romano and Par
lfredo Pasta with Whole Grain Fett
ole grain sides.
Broccoli Rice. Letsmakeknorr.com
stmenopausal and w
ent to also reduce th
raise your hand fo



EXHIBITIONS

[ENG]
DECENTRALIZING THE EXHIBITION
OUT OF THE WHITE CUBE. INTO THE STREETS.
A traditional art gallery is a controlled environment. It is a "Clean Interface" that tells you how to behave. We didn't want that.
If the art is created by the community, it belongs in the community.
Instead of a sterile exhibition at a massive museum, we decentralized the project. We took the zines and scattered them across local, independent public venues: Se-ri, Vacilando, and House of Commons (HOC). We put the futures back into the living, breathing, messy urban fabric where they belong.

[SVE]
DECENTRALISERING AV UTSTÄLLNINGEN
UT UR DEN VITA KUBEN. IN PÅ GATORNA.
Ett traditionellt konstgalleri är en kontrollerad miljö. Det är ett "Rent Gränssnitt" som talar om för dig hur du ska bete dig. Vi ville inte ha det.
Om konsten skapas av samhället, hör den hemma i samhället.
Istället för en steril utställning på ett massivt museum decentraliserade vi projektet. Vi tog zinesen och spred ut dem över lokala, oberoende offentliga platser: Se-ri, Vacilando och House of Commons (HOC). Vi lade tillbaka framtiderna i den levande, andande, stökiga urbana väven där de hör hemma.

[THA]
การกระจายนิทรรศการ
ออกจากกล่องสีขาว สู่ท้องถนน
แกลเลอรีศิลปะแบบดั้งเดิมคือสภาพแวดล้อมที่ถูกควบคุม มันคือ "อินเทอร์เฟซที่สมบูรณ์แบบ" ที่คอยบอกว่าคุณควรทำตัวอย่างไร เราไม่ต้องการแบบนั้น
ถ้าศิลปะถูกสร้างขึ้นโดยชุมชน มันก็ควรอยู่ในชุมชน
แทนที่จะจัดนิทรรศการที่ดูจืดชืดในพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่ เราเลือกที่จะกระจายโปรเจกต์นี้ออกไป เรานำซีนไปวางตามพื้นที่สาธารณะและร้านหนังสืออิสระในท้องถิ่น เช่น Se-ri, Vacilando และ House of Commons (HOC) เรานำอนาคตกลับคืนสู่โครงสร้างของเมืองที่มีชีวิต มีลมหายใจ และมีความยุ่งเหยิงในที่ที่มันควรอยู่


DEAD
BANGKOK
FUTURE OF


DEAD
BANGKOK
GUARANTEE
“คนละครึ่งพลัสมีแต่คน
ยากได้ ตอกย้ำว่าเศรษฐกิจไม่ดี
ริงๆ แต่เราลงทะเบียนไม่ทัน
ที่หวังว่ารัฐบาลจะมีโครงการช่วย
เหลือ”
asa CREW
Hotel
FUTURE OF
featur

# COLLABORATIVE FUTURES


- It's the small things that matter.
SAVE
OUR
FUTURE!


to say


not yet be an answer
to what the future
should look like.
Instead, it is an experiment
in what might happen when
we create space for our ideas
to connect with those of
others in society — and what
kinds of futures might begin
to become possible for.
CAMPING
COOKING
Home Student
Cooking
with
RAMDOM ADULT
SAVE
OUR
FUTURE!




UNSETTLING FUTURES
The future is not something we can only wait for or worry about. It is something we can imagine and collectively shape.
The question is: who gets to decide?
Who is allowed to participate, and who has the right to shape this future?
ROBIN HOOD LAB 2026: Unsettling Futures
brought together participants aged 11–40 to explore these questions over two full days, seeking to transform "future anxiety" into "future agency."
We used zine-making as a medium
The process invited everyone to step outside their comfort zones
What emerged may not yet be an answer to what the future should look like.
CAMPING
COOKING
SAVE
OUR

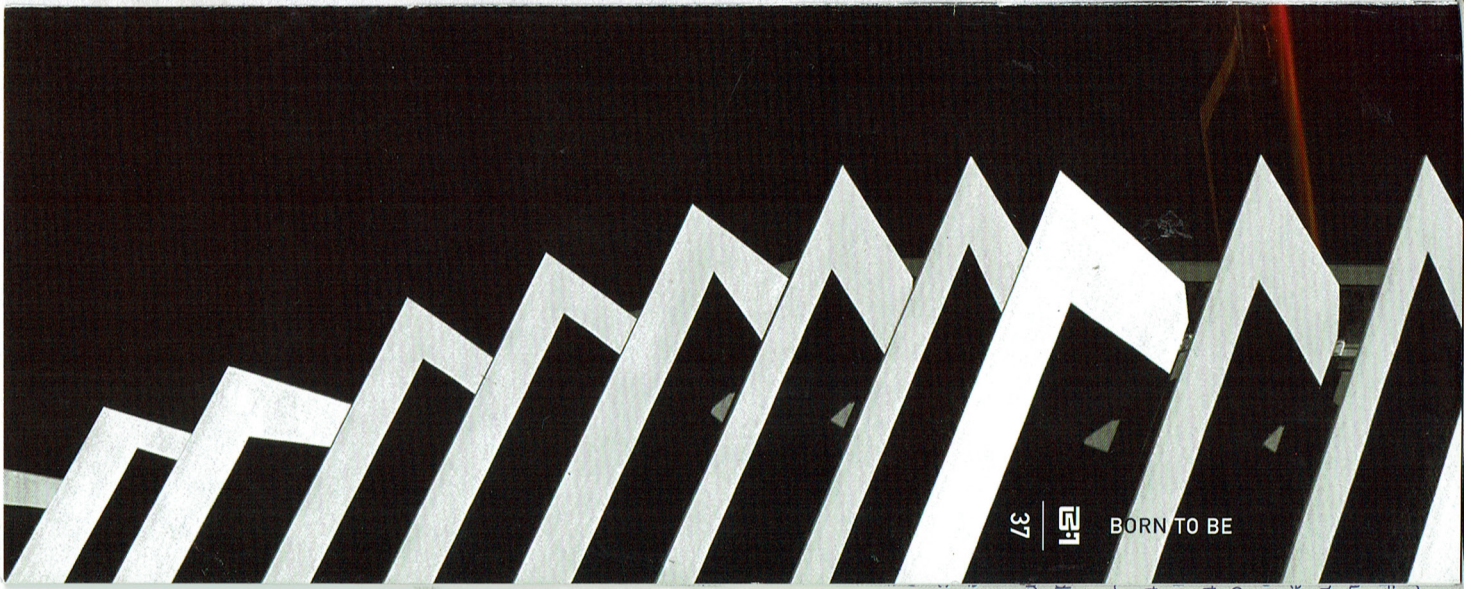

FREEDOM
ANIMA
GREEN

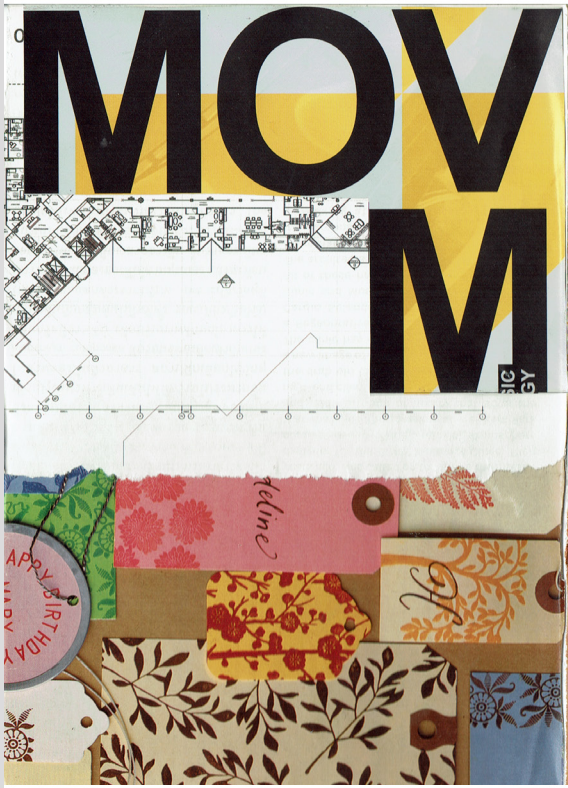

TOGET

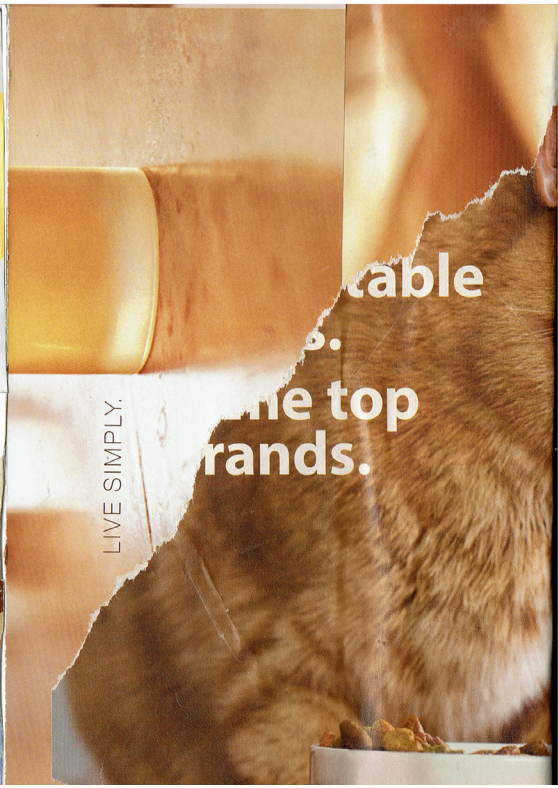

HERO

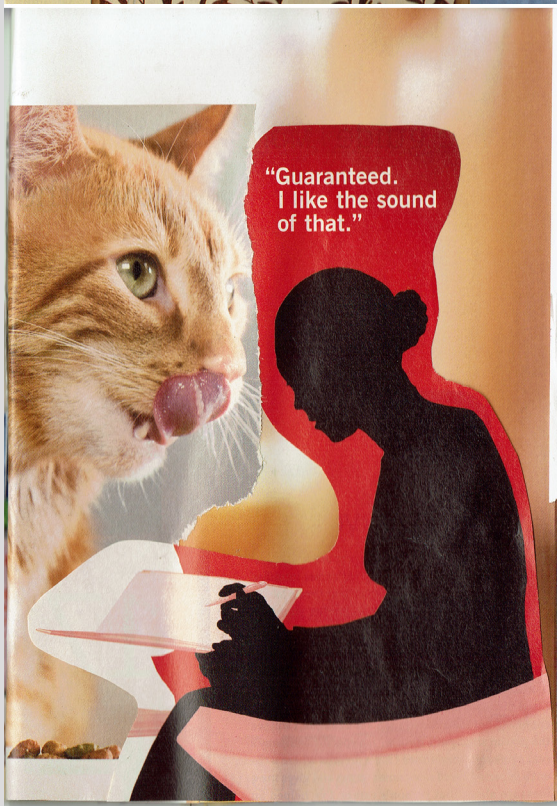

SPACE

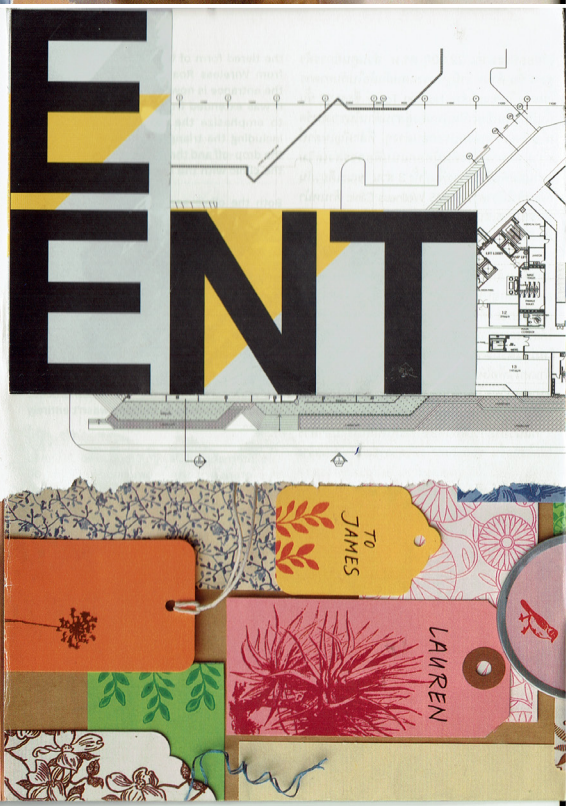
# RECT




MOV
M
Adeline
HAPPY BIRTHDAY


table
e top
rands.
LIVE SIMPLY.


"Guaranteed.
I like the sound
of that."


E
ENT
TO JAMES
LAUREN

# BEST TIMING



B1 MAGAZINE
ISSN 19058578
1905 857006
(LH)
100.00

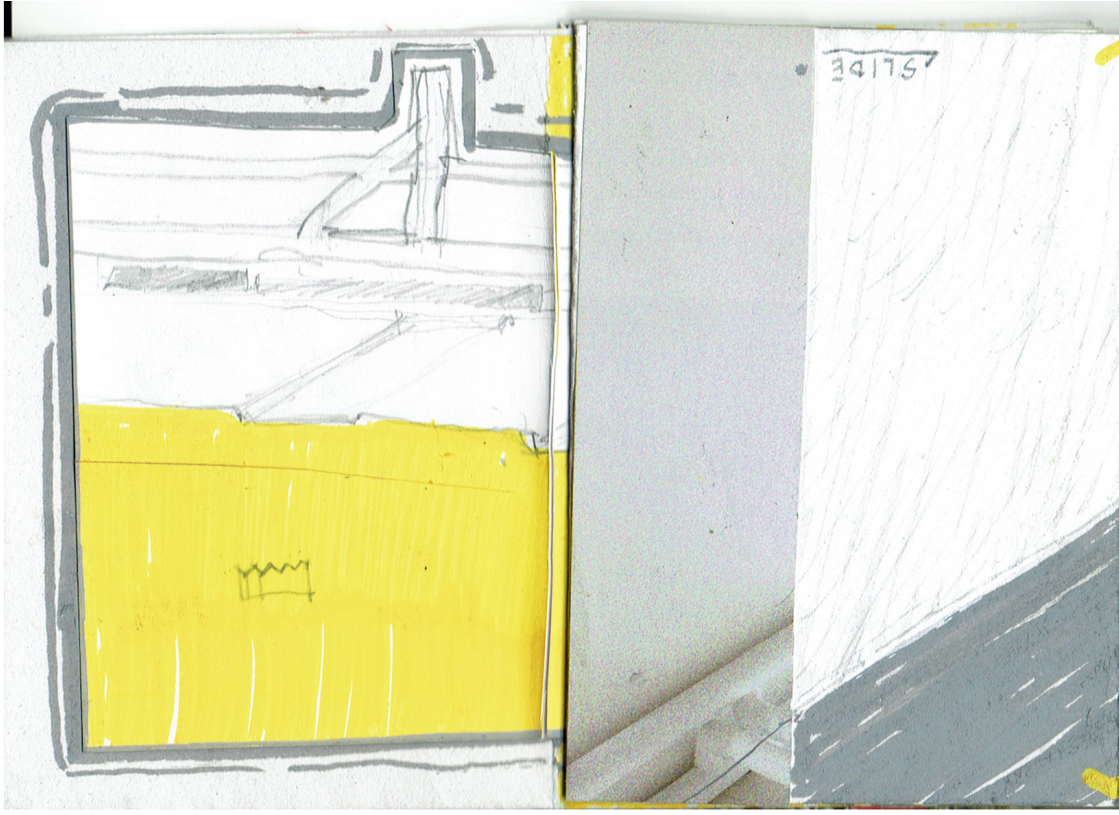

REAL SIMPLE
| life made easier |

STAY COOL!
CALM. COOL. RELAXED.
The right hotel can make all the difference. That's why we create an atmosphere where you can truly relax. After all, if you're not completely comfortable, you're not completely on vacation.


simple
simple is THE BEST
BUILT FORM, BUILT FROM (2)
Text: Anusorn Tipayapon

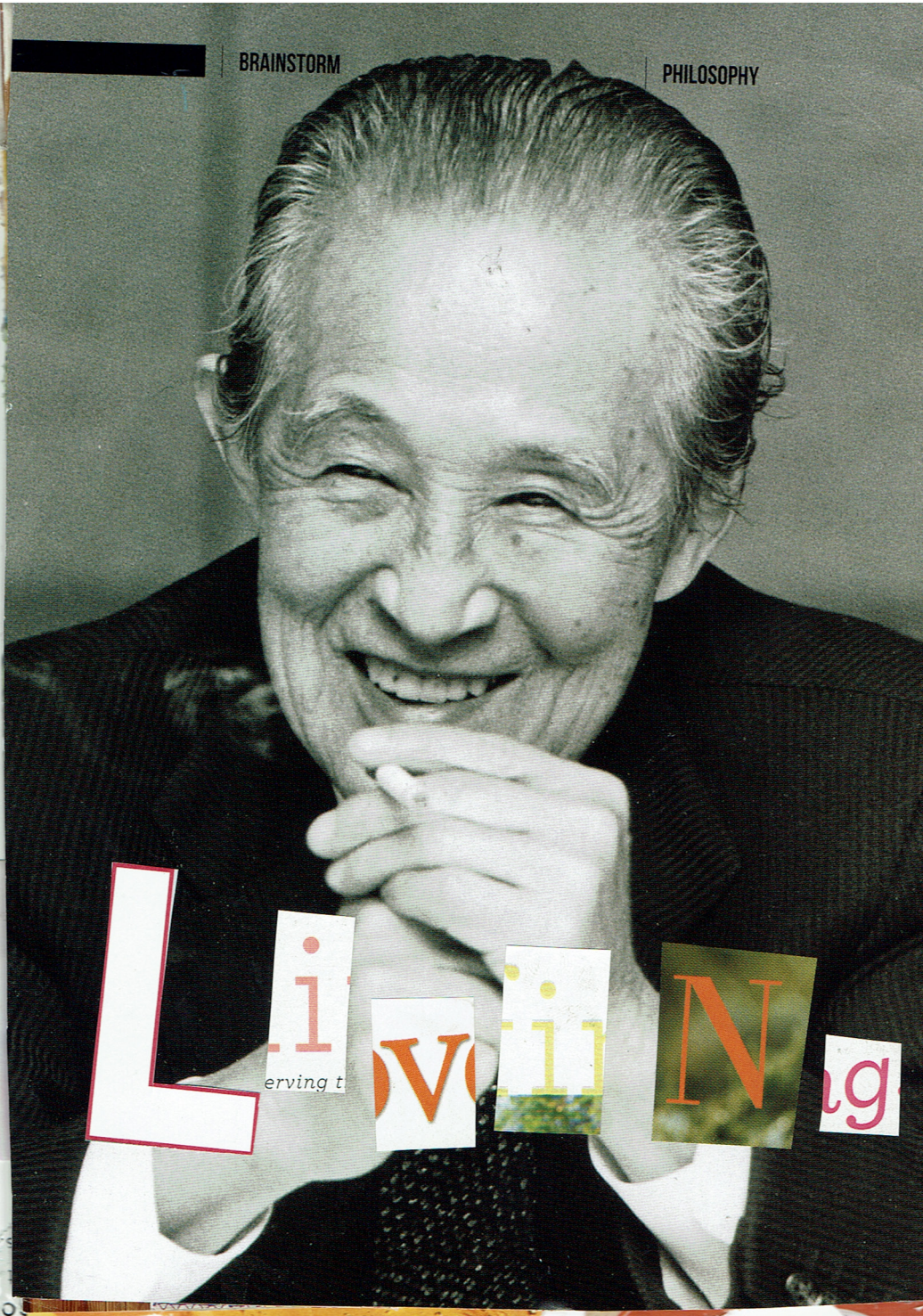

AKU CORNER


BUSY ZONE
มูลนิธิ พลตำรวจเอก อดุลย์ แกล้งแก้ว
สนับสนุน
โครงการคิดอาวุธทางปัญญา
มอบความรู้ให้โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
จำนวน 100,000 บาท


3417S


CORNER
ZONE
SLIDE


pro
p o
sal.


L
erving t
N

# IS IT FUN



(Anyone that says they are isn
facts, this is not trying to say the
there just isn't enough solid



No, Fifa is not **funded** by governments or public taxes, and there is no evidence that Fifa is rigging games for money or just rigging it in general so the teams that win, win because of skill, luck and ambition, not **p2w**.



# DED/P2W?

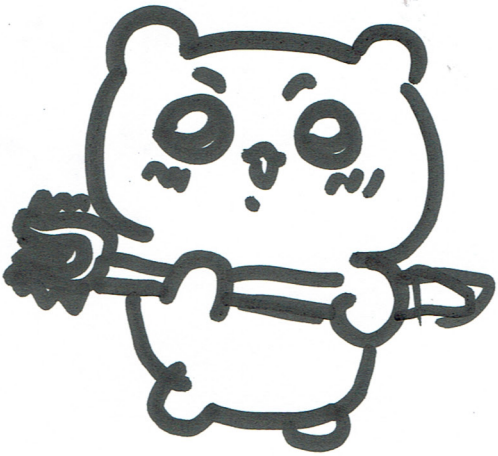
t going on PURE
at they aren't
evidence.)

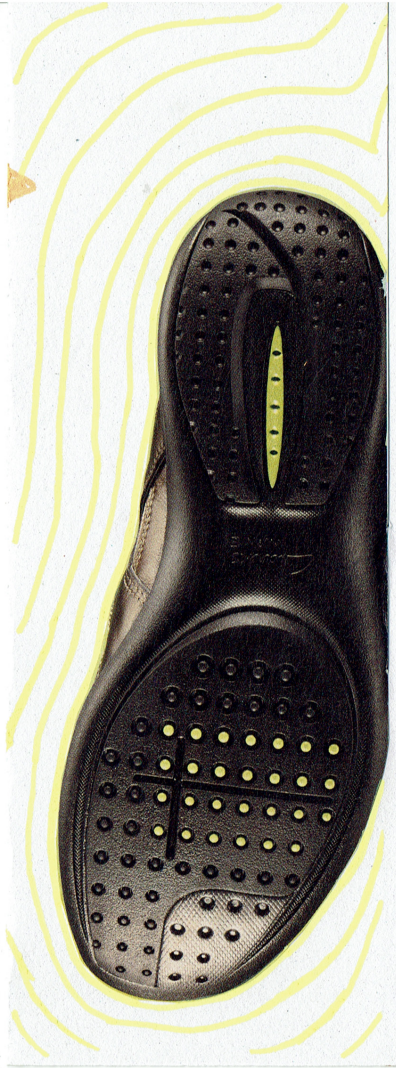


★たまちゃん

# TAMA








compass point you to one of 16 clas
• Make money. (Just don't
m. • Mark your territory with
Looking for an easy–and gorgeous–
way to get more eco-friendly?


your
for
ge V
Galli
concierge.com




nald embellished
andard-issue
door with a look-

How-To Guide for Democratized Future-Making Zines Workshop
The Goal: To transform future anxiety (fear of a dystopian, predetermined future) into future agency (the power to shape an open, shared world) using the low-cost, low-tech toolkit: paper.
The Golden Rule: Keep it messy. Do not aim for "beautiful" or "perfect" design. Aim for connection, friction, and surprise.
Materials Needed:
How-To Guide for Democratized Future-Making Zines Workshop
The Goal: To transform future anxiety (fear of a dystopian, predetermined future) into future agency (the power to shape an open, shared world) using the low-cost, low-tech toolkit: paper.
The Golden Rule: Keep it messy. Do not aim for "beautiful" or "perfect" design. Aim for connection, friction, and surprise.
Materials Needed:
o A4, A3 and A1 paper (or whatever scrap paper is available)
o Scissors,
o Glue sticks
o Tape
o Old magazines, newspapers, and printed scraps for collaging
o A mix of pens, markers, and crayons
o Food and drinks (A shared meal or Fika is good for flattening social hierarchies!)
o Examples of zines, on a presentation or physical

Step 1: The Icebreaker (Reclaiming Identity)
Time: 15 minutes
The Action: As soon as participants arrive, hand them a blank piece of paper and collage materials. Ask them to create their own name tag.
The Purpose: Before looking at the future, participants must ground themselves in the present. Drawing or collaging their own name tag sets the tone: you are the creator here, not a passive consumer.

Step 2: The Solo Time-Traveler (Expected vs. Desired Futures)
Time: 30–45 minutes
The Setup: Have participants fold a single A4 sheet of paper into an 8-page mini-zine (a front cover, a back cover, and 6 inner pages).
Round 1 (The Expected Future): Ask participants to fill the first three pages responding to the prompt: "How do you EXPECT your future to be in 1 year, 2 years, and X years?" (This captures their societal conditioning and anxieties).
Round 2 (The Desired Future): On the next three pages, ask them to respond to a new prompt: "How do you WISH your future to be in 1

year, 2 years, and X years?”
The Purpose: This forces a cognitive pivot. It teaches participants that the future is not a single, inevitable path, but something they have the agency to manually redesign.
Let the participants share and discuss with a neighbour, on thoughts between a future that is pre-destined and a future that is open. Did their different futures differ? Have they thought about their own future as something already decided, or is it open?

Step 3, 4: The Community Mashup (The Shared Meal & Y-Model)
Time: 1.5 Hours
The Setup: Invite guests from outside the traditional “art”, “design” or “academic” bubble (e.g., local caregivers, cleaners, blue-collar workers, neighbours). Use the workshop budget to provide a shared lunch. Sit participants and guests together 1-to-1 at large tables. Talking points and questions to ease up the situation, such as, what are your expectations for the day? How do you… ? Etc, Open questions, which lowers the barrier for guests and participants to talk.
The Y-Model Map: After eating and talking, place a massive A1 sheet of paper on the table. Draw a large “Y” in the middle to create three zones:
o The Heart (How does it feel?)
o The Eye (How does it look?)
o The Ear (How does it sound?)
Round 1: Together, the mixed group maps out their current reality using the three zones.
Round 2: Using a fresh A1 sheet, the group maps out their desired future reality.
The Purpose: Sharing food flattens the social hierarchy. Using paper as a shared “boundary object” removes the intimidation of high-tech tools, allowing university students and local workers to co-create as equals.

Step 5: Rapid-Fire Collaboration (The 15-Minute Zine)
Time: 15 minutes
The Setup: Take a long sheet of paper, or a A3 paper and fold it into four equal frames/rectangles. Form groups of at least 4.
The Prompt: Pick one simple, universal theme that requires no technical expertise (e.g., the colour “RED”, Love, Peace or Future).
The Rules: Set a timer for 3 minutes.
Participants have exactly 3 minutes to draw, write, or paste something in one frame. When the timer buzzes, they must immediately

pass the paper to the person next to them.
Repeat this 4 times until the zine is full.
The Purpose: This introduces designed friction and constraints as creative motor. It removes the pressure to be "perfect" and forces participants to embrace the awkwardness of the unknown. The final booklet is a raw, shared narrative where every page talks to a completely different mind.

Step 6: Decentralized Sharing (The Exhibition)
The Action: Host pop-up exhibitions in local libraries, independent cafes, or community centers.
The Purpose: World-building belongs in the world. By putting the artifacts back into the community, you close the loop, proving that everyday citizens have the power to redesign their own environments.

Facilitator Tips for Success:
Embrace the Silence: When you give a prompt, people might freeze. Let them. The friction of staring at a blank piece of paper is where the learning happens.
Refuse to be the "Expert": If someone asks, "Is this right?" or "What should I draw?", tell them, "I don't know, it's your future."
Value the Scraps: Treat the cut-offs, the messy handwriting, and the glue-smudges as vital data. The mess is the proof of human agency.

คู่มือวิธีจัดเวิร์กชอปทำซีน (Zine) เพื่อการสร้างอนาคตที่ทุกคนมีส่วนร่วม (Democratized Future-Making Zines)
เป้าหมาย: เพื่อเปลี่ยนความวิตกกังวลต่ออนาคต (ความกลัวต่ออนาคตที่เลวร้ายและถูกกำหนดไว้แล้ว) ให้กลายเป็นอำนาจในการกำหนดอนาคต (พลังในการสร้างสรรค์โลกที่เปิดกว้างและแบ่งปันร่วมกัน) โดยใช้เครื่องมือที่ราคาประหยัดและไม่ต้องใช้เทคโนโลยี นั่นคือ “กระดาษ”
กฎทอง: ปล่อยให้มันเลอะเทอะบ้าง อย่าตั้งเป้าไปที่การออกแบบที่ “สวยงาม” หรือ “สมบูรณ์แบบ” ให้ตั้งเป้าไปที่ความเชื่อมโยง ความท้าทาย (friction) และความประหลาดใจ
อุปกรณ์ที่ต้องใช้:
o กระดาษขนาด A4, A3 และ A1 (หรือเศษกระดาษอะไรก็ได้ที่มี)
o กรรไกร
o กาวแท่ง
o เทปกาว
o นิตยสารเก่า หนังสือพิมพ์ และเศษสิ่งพิมพ์สำหรับทำคอลลาจ (ภาพปะติด)
o ปากกา ปากกามาร์กเกอร์ และสีเทียนหลากหลายแบบผสมกัน
o อาหารและเครื่องดื่ม (การรับประทานอาหารร่วมกันหรือช่วงพักดื่มกาแฟแบบ Fika ช่วยทลายลำดับชั้นทางสังคมได้ดีมาก!)
o ตัวอย่างหนังสือทำมือหรือซีน (Zines) จะเป็นในรูปแบบสไลด์นำเสนอหรือของจริงก็ได้

ขั้นตอนที่ 1: กิจกรรมละลายพฤติกรรม (การทวงคืนตัวตน)
เวลา: 15 นาที
สิ่งที่ต้องทำ: ทันทีที่ผู้เข้าร่วมมาถึง ให้แจกกระดาษเปล่าและอุปกรณ์ทำคอลลาจ ขอให้พวกเขาสร้างป้ายชื่อของตัวเอง
จุดประสงค์: ก่อนที่จะมองไปสู่อนาคต ผู้เข้าร่วมต้องกลับมาจดจ่ออยู่กับปัจจุบันก่อน การวาดรูปหรือทำคอลลาจป้ายชื่อของตัวเองเป็นการกำหนดบรรยากาศว่า: คุณคือผู้สร้างสรรค์ในที่แห่งนี้ ไม่ใช่แค่ผู้บริโภคที่คอยรับสาร

ขั้นตอนที่ 2: นักท่องเวลาฉายเดี่ยว (อนาคตที่คาดหวัง vs อนาคตที่ปรารถนา)
เวลา: 30–45 นาที
การเตรียมการ: ให้ผู้เข้าร่วมพับกระดาษ A4 หนึ่งแผ่นให้เป็นมินิซีนขนาด 8 หน้า (ปกหน้า 1 หน้า, ปกหลัง 1 หน้า และหน้าด้านใน 6 หน้า)
รอบที่ 1 (อนาคตที่คาดว่าจะเกิด): ขอให้ผู้เข้าร่วมกรอกข้อมูลลงใน 3 หน้าแรก โดยตอบโจทย์ที่ว่า: “คุณ ‘คาดหวัง’ ว่าอนาคตของคุณจะเป็นอย่างไรในอีก 1 ปี, 2 ปี และ X ปีข้างหน้า?” (สิ่งนี้จะสะท้อนถึงกรอบหล่อหลอมทางสังคมและความวิตกกังวลของพวกเขา)
รอบที่ 2 (อนาคตที่ปรารถนา): ใน 3 หน้าถัดไป ขอให้พวกเขาตอบโจทย์ใหม่ว่า: “คุณ ‘ปรารถนา’ ให้อนาคตของคุณเป็นอย่างไรในอีก 1 ปี, 2 ปี และ X ปีข้างหน้า?”
จุดประสงค์: สิ่งนี้จะบังคับให้เกิดการปรับเปลี่ยนมุมมองความคิด มันสอนให้ผู้เข้าร่วมรู้ว่าอนาคตไม่ใช่เส้นทางเดียวที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

แต่เป็นสิ่งที่พวกเขามีอำนาจในการออกแบบใหม่ได้ด้วยตนเอง
ปล่อยให้ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนและพูดคุยกับคนข้างๆ เกี่ยวกับความคิดระหว่างอนาคตที่ถูกกำหนดไว้แล้วกับอนาคตที่เปิดกว้าง อนาคตทั้งสองแบบของพวกเขามีความแตกต่างกันหรือไม่? พวกเขาเคยคิดว่าอนาคตของตัวเองเป็นสิ่งที่ถูกตัดสินไว้แล้ว หรือเป็นสิ่งที่ยังเปิดกว้างอยู่?

ขั้นตอนที่ 3, 4: การผสมผสานของชุมชน (มื้ออาหารร่วมกันและโมเดลรูปตัว Y)
เวลา: 1.5 ชั่วโมง
การเตรียมการ: เชิญแขกจากภายนอกแวดวง “ศิลปะ”, “การออกแบบ” หรือ “วิชาการ” แบบเดิมๆ (เช่น ผู้ดูแลผู้ป่วยในชุมชน, พนักงานทำความสะอาด, ผู้ใช้แรงงาน, เพื่อนบ้าน) ใช้งบประมาณของเวิร์กชอปสำหรับจัดเตรียมมื้อเที่ยงร่วมกัน จัดให้ผู้เข้าร่วมและแขกนั่งจับคู่คุยกันแบบ 1 ต่อ 1 ที่โต๊ะขนาดใหญ่
ใช้หัวข้อสนทนาและคำถามเพื่อช่วยให้สถานการณ์ผ่อนคลายขึ้น เช่น วันนี้คุณมีความคาดหวังอะไรบ้าง? คุณมีวิธีจัดการกับ...อย่างไร? ฯลฯ การใช้คำถามปลายเปิดจะช่วยลดกำแพงในการพูดคุยระหว่างแขกและผู้เข้าร่วม
แผนที่โมเดลรูปตัว Y (The Y-Model Map): หลังจากรับประทานอาหารและพูดคุยกันแล้ว ให้นำกระดาษ A1 แผ่นใหญ่กางลงบนโต๊ะ วาดรูปตัว “Y” ขนาดใหญ่ตรงกลางเพื่อแบ่งพื้นที่เป็น 3 โซน ได้แก่:

ขั้นตอนที่ 5: การร่วมมือกันแบบฉับไว (ซีน 15 นาที)
เวลา: 15 นาที
การเตรียมการ: ใช้กระดาษแผ่นยาว หรือกระดาษ A3 พับแบ่งเป็น 4 กรอบ/สี่เหลี่ยมผืนผ้าเท่าๆ กัน จัดกลุ่มกลุ่มละอย่างน้อย 4 คน
โจทย์: เลือกธีมที่เรียบง่ายและเป็นสากลเพียงหนึ่งธีมที่ไม่ต้องใช้ความเชี่ยวชาญใดๆ (เช่น สี “แดง”, ความรัก, สันติภาพ หรือ อนาคต)
กติกา: ตั้งเวลา 3 นาที ผู้เข้าร่วมจะมีเวลา 3 นาทีเป๊ะๆ ในการวาด เขียน หรือแปะอะไรบางอย่างลงในกรอบหนึ่งกรอบ เมื่อเสียงเตือนดังขึ้น พวกเขาจะต้องส่งกระดาษให้คนข้างๆ ทันที ทำซ้ำเช่นนี้ 4 ครั้งจนกว่าซีนจะเต็ม
จุดประสงค์: ขั้นตอนนี้เป็นการสร้างแรงเสียดทานและข้อจำกัดที่ออกแบบมาเพื่อใช้เป็นกลไกขับเคลื่อนความคิดสร้างสรรค์ ช่วยขจัดความกดดันที่จะต้องทำให้ออกมา “สมบูรณ์แบบ” และผลักดันให้ผู้เข้าร่วมเปิดรับความกระอักกระอ่วนจากสิ่งที่ไม่รู้ สมุดที่ได้ออกมาในตอนท้ายจะเป็นเรื่องราวที่มีความดิบและถูกแบ่งปันร่วมกัน ซึ่งแต่ละหน้าจะสื่อสารกับกรอบความคิดที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง

o หัวใจ (รู้สึกอย่างไร?)
o ดวงตา (มองเห็นเป็นอย่างไร?)
o หู (ได้ยินเสียงเป็นอย่างไร?)
รอบที่ 1: ให้กลุ่มที่ผสมกันนี้ร่วมกันวาดแผนผังเพื่อสะท้อนความจริงในปัจจุบันของพวกเขาโดยใช้ทั้ง 3 โซน
รอบที่ 2: ใช้กระดาษ A1 แผ่นใหม่ ให้กลุ่มร่วมกันวาดแผนผังเพื่อสะท้อนถึงอนาคตที่พวกเขาปรารถนา
จุดประสงค์: การแบ่งปันอาหารร่วมกันช่วยทลายลำดับชั้นทางสังคม การใช้กระดาษ

เป็น “สื่อกลาง (boundary object)” ที่ใช้ร่วมกัน จะช่วยลบความรู้สึกเกรงกลัวต่อเครื่องมือไฮเทค ทำให้ทั้งนักศึกษามหาวิทยาลัยและคนทำงานในชุมชนสามารถร่วมกันสร้างสรรค์ในฐานะคนที่เท่าเทียมกัน

ขั้นตอนที่ 5: การแบ่งปันแบบกระจายศูนย์ (นิทรรศการ)

สิ่งที่ต้องทำ: จัดนิทรรศการป๊อปอัปตามห้องสมุดในท้องถิ่น คาเฟ่อิสระ หรือศูนย์ชุมชน

จุดประสงค์: การสร้างโลกเป็นสิ่งที่คู่ควรกับการอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง การนำผลงานกลับคืนสู่ชุมชนถือเป็นการทำให้กระบวนการนี้ครบวงจร ซึ่งพิสูจน์ให้เห็นว่าประชาชนคนธรรมดาก็มีอำนาจในการออกแบบสภาพแวดล้อมของตนเองใหม่ได้

เคล็ดลับสำหรับกระบวนกร (Facilitator) เพื่อความสำเร็จ:

o เปิดรับความเงียบ: เมื่อคุณให้โจทย์ ผู้คนอาจจะนิ่งอึ้งไป ปล่อยพวกเขาไป แรงเสียดทาน (friction) จากการจ้องมองกระดาษเปล่านี่แหละคือจุดที่การเรียนรู้เกิดขึ้น

o ปฏิเสธการเป็น “ผู้เชี่ยวชาญ”: หากมีคนถามว่า “แบบนี้ถูกไหม?” หรือ “ฉันควรวาดอะไรดี?” ให้บอกพวกเขาไปว่า “ฉันก็ไม่รู้สิ มันคืออนาคตของคุณนี่นา”

o ให้คุณค่ากับเศษซาก: ปฏิบัติต่อเศษกระดาษ ลายมือที่ยุ่งเหยิง และรอยคราบกาวให้เหมือนเป็นข้อมูลสำคัญ ความเลอะเทอะคือข้อพิสูจน์ของพลังและเจตจำนงของมนุษย์ (human agency)

ROBIN HOOD LAB

# BOUNDARY

[ENG]
Robin Hood LAB 2026
Curated by Simon Lindblom (MDU/Konstnärliga Laboratoriet@KrfV) & Wichanan Glunrawd (Konstfrämjandet Västmanland).
In collaboration with Assoc. Prof. Patiphol Yodsurang, Kasetsart University, Bangkok.

[SVE]
Robin Hood LAB 2026
Kurerat av Simon Lindblom (MDU/Konstnärliga Laboratoriet@KrfV) & Wichanan Glunrawd (Konstfrämjandet Västmanland).
I samarbete med docent Patiphol Yodsurang, Kasetsart University, Bangkok.

[THA]
Robin Hood LAB 2026 จัดขึ้นโดย ซีมอน ลินด์บลม (MDU/Konstnärliga Laboratoriet@KrfV) และ วิชนัญ กลั่นรอด(Konstfrämjandet Västmanland) ร่วมกับ รศ.ดร.ปฏิพล ยอดสุรางค์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กรุงเทพมหานคร

A special thanks to the helping team
Thitaphorn Phoojattu
Noppanalin Thinnam
Kanyapak Pilaichaikul
Puntita Taveephoncharoon
Veeranon Keawsen
Patsakorn Tiparak

And the participants
AJ, Arus, Baipor, Charif, Coline, Freya, Punyapat, Meen, Nammon, Jittawana, Jomtup, Kris, Lysa, Mhee, Non, Nut, Premier, Pramsakha, Tama, Thai, Tian, Willy & Auy.

Robin Hood LAB
Curator: Simon Lindblom
Artworks: Simon Lindblom, and the participants
Texts: Simon Lindblom & Wichanan Glunrawd
Copy editing and proof reading: Wichanan Glunrawd, Patrick Kretschek
Exhibition curation: Wichanan Glunrawd
Facilitation: Simon Lindblom, Wichanan Glunrawd & Patiphol Yodsurang
Graphic design: Simon Lindblom
Typefaces: Comic Sans MS, GWM Sans Thai UI and Collector Comic

ISBN 978-91-990025-2-1
Published by Konstfrämjandet Västmanland Förlag

Konstfrämjandet Västmanland is a mobile artist-run art institution and publisher which has worked under the motto "art for all" since 1947.

Det Konstnärliga Laboratoriet is an artist-run research group based in Sweden established in 2024.

CC BY-NC-SA 2025

With support of
Kasetart University
Fachulty of Architecture.

Konstfrämjandet Västmanland Förlag 2026

Konstfrämjandet Västmanland