

ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ กรณีศึกษาการกำกับศิลป์

สุริรัตน์ อุปพวงศ์

บัณฑิตสาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



คำสำคัญ เซอร์เรียลลิสม์, การกำกับศิลป์, ภาพยนตร์

เพื่อให้ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ประสบความสำเร็จในการสื่อสารแนวความคิด และเนื้อหาที่ต้องการนั้นต้องการความชำนาญพิเศษเฉพาะทางจากหลากหลายสาขา การกำกับศิลป์ก็เป็นหนึ่งในเรื่องที่สำคัญเพราะเป็นส่วนที่กำหนดองค์ประกอบของสิ่งที่อยู่ในภาพและโทนกับอารมณ์ของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง จึงนับเป็นสาขาที่ได้รับความสนใจจากผู้สร้างภาพยนตร์มานับแต่แรกเริ่ม

ในการสร้างภาพยนตร์แนวเซอร์เรียลลิสม์ ศิลปินหลายท่านได้ทดลองให้เห็นศักยภาพของการกำกับศิลป์โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างสรรค์โลกของวัตถุที่มีความแตกต่างจากโลกของ

ความเป็นจริงในแง่มุมต่างๆตามแนวทางเหนือจริง ผลลัพธ์ก็คือผู้ชมถูกกระตุ้นโดยการมองโลกที่ไม่ได้ยึดติดแค่เพียงผัสสะพื้นฐานเท่านั้น แต่เป็นโลกของจินตนาการและความฝันตามอุดมคติของกลุ่มนี้

บทความชิ้นนี้เป็นบทความที่ว่าด้วยเรื่อง การมองหาความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ และภาพยนตร์เซอร์เรียลลิซึม กรณีศึกษาจากงานกำกับศิลป์ โดยการหาความสัมพันธ์จะมุ่งเน้นไปในเรื่องของวัตถุเป็นหลัก

ภาพยนตร์และงานกำกับศิลป์

ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อหนึ่งที่มีบทบาทอย่างมากในปัจจุบัน เพราะภาพยนตร์เป็นสื่อในอีกแขนงหนึ่ง ด้วยลักษณะของภาพยนตร์นั้นมีความเป็นทั้งศิลปะและสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่นุชย์ปฏิเสธไม่ได้ว่าปัจจุบันในการสร้างภาพยนตร์นั้นนอกจากการใช้ความรู้และทฤษฎีทางด้านภาพยนตร์แล้ว องค์ประกอบทางด้านศิลปะเป็นอีกสิ่งที่ใช้ในงานสร้างภาพยนตร์เพื่อให้ภาพที่ปรากฏออกต่อหน้าผู้ชมนั้นมีความสวยงาม

ย้อนกลับไปในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ จากการกำเนิดของสองพี่น้อง โอลิวส์ต์ และหลุยส์ ลูมีแอร์ (Auguste Marie Louis Nicolas Lumière ค.ศ. 1862-1954 และ Louis Jean Lumière ค.ศ. 1864-1948) ที่ได้นำกล้องถ่ายภาพอัตโนมัติเหตุการณ์ ได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างภาพยนตร์ จากการนำกล้องถ่ายภาพบันทึกเหตุการณ์ตรงหน้า เริ่มพัฒนาการสร้างภาพยนตร์ จอร์จส์ เมลียส์ (Georges Méliès ค.ศ. 1861-1938) เป็นอีกผู้หนึ่งที่ทำให้การสร้างภาพยนตร์มีการใช้เรื่องของงานออกแบบเข้ามา โดยการสร้างภาพยนตร์ในสตูดิโอ เทคนิคในวงการภาพยนตร์มีการพัฒนาเรื่อยมา จนกระทั่งในช่วงศตวรรษที่ 20 ภาพยนตร์ได้กลายเป็นศิลปะอีกชิ้นหนึ่ง เพราะผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมโดยใช้เรื่องของงานออกแบบเข้ามาช่วย ซึ่งต้องใช้องค์ความรู้ทางด้านศิลปะเข้ามาจัดการ โดยงานออกแบบในภาพยนตร์ คือ การออกแบบองค์ประกอบที่ปรากฏทั้งหมดในกรอบภาพ ทั้ง ฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และแสง ทั้งหมดนั้นเรียกรวมว่า Mise-en-scene

Mise-en-scene เป็นคำที่มาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึง “สิ่งที่ใส่เข้าไปในฉาก” ซึ่งเป็นคำที่สอดคล้องมาจากงานด้านละครเวทีที่มีองค์ประกอบอย่าง ฉาก แสง เครื่องแต่งกาย เป็นต้น ในมุมมองขององค์ประกอบทั้งหมดในภาพยนตร์นั้น จอร์จส์ เมลียส์ เป็นนักสร้างภาพยนตร์

ที่ทำให้คำว่า Mise-en-scene มีพลังในงานภาพยนตร์ เขาสามารถสร้างงานที่เกิดขึ้นจากจินตนาการลงบนภาพยนตร์ได้

การสร้างภาพยนตร์ของเมลิเยส์ในเวลานั้นได้สร้างสตูดิโอที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์แห่งแรกถึงสตูดิโอจะมีขนาดเล็กแต่เมลิเยส์ได้ใช้ประสบการณ์ทางด้านละครเวทีนำเข้ามาใช้โดยการสร้างสตูดิโอแห่งนี้ด้วยกลไกที่ใช้ในงานละครเวที งานด้านออกแบบในภาพยนตร์ของเมลิเยส์นั้น เขาได้ร่างแบบและออกแบบฉาก เครื่องแต่งกาย ถ่ายทำภาพยนตร์โดยที่เขาเป็นผู้ควบคุมทุกสิ่งทุกอย่างและควบคุมองค์ประกอบของ Mise-en-scene ในงานของเขา (ภาพที่ 1-2)

ในปัจจุบันคำว่า Mise-en-scene เป็นคำที่บ่งบอกถึงงานภาพทั้งหมดที่ปรากฏในภาพยนตร์ นอกจากการสร้างและควบคุมโดยผู้กำกับ ในส่วนด้านงานออกแบบได้มีทีมงานที่เข้ามาช่วยในงานภาพยนตร์ ซึ่งเรียกฝ่ายนี้ว่า ผู้กำกับศิลป์ (Art Director) และองค์ประกอบงานออกแบบภายในภาพยนตร์นั้นเรียกว่างานกำกับศิลป์ หรือ Art Direction

1. งานกำกับศิลป์ (Art Direction)

งานกำกับศิลป์ หรืออาจมีคำเรียกอื่น เช่น งานออกแบบงานสร้าง (Production Design) เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับด้านทัศนศิลป์และงานสร้างองค์ประกอบภาพของภาพยนตร์ เพื่อสร้างสไตล์ของภาพที่ออกมาจากจินตนาการของผู้กำกับ โดยในการทำงานในฝ่ายนี้จะมีผู้รับผิดชอบ คือ ผู้กำกับศิลป์ เป็นทั้งผู้ออกแบบและประสานงานกับผู้กำกับ (ซึ่งในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี ถึงแม้ภาพที่ปรากฏขึ้นมาจากความคิดและจินตนาการของกอนดรี แต่ในทีมงานก็มีฝ่ายด้านกำกับศิลป์เช่นเดียวกัน) หน้าที่ที่ฝ่ายกำกับศิลป์นั้นต้องรับผิดชอบ คือ การออกแบบองค์ประกอบทั้งหมดในภาพยนตร์ทั้งเรื่อง โทนสี (Color) ฉาก (Scence) สถานที่ (Location) อุปกรณ์ประกอบฉาก (Prop) เครื่องแต่งกาย (Costume) การแต่งหน้า (Make-up) การใช้เทคนิคอื่น ๆ เป็นต้น โดยออกแบบให้ตรงตามที่ผู้กำกับจินตนาการ การตีความจากภาพยนตร์เพื่อให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง

หากลองมองย้อนถึงประวัติศาสตร์งานภาพยนตร์และงานกำกับศิลป์ อาจเริ่มจากการมีภาพยนตร์ของนักสร้างภาพยนตร์สองพี่น้องลูมิเอร์ ที่ใช้กล้องถ่ายสร้างภาพยนตร์แต่ถึงอย่างไรงานของสองพี่น้องนี้ยังเป็นเพียงการใช้กล้องเป็นอุปกรณ์บันทึกเหตุการณ์เท่านั้น ต่าง

จากจอร์จส์ เมลิเยส์ นักสร้างภาพยนตร์อีกคนที่เป็นผู้ริเริ่มนำงานออกแบบเข้ามาใช้ในภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon (ค.ศ. 1902) เห็นได้ชัดในงานด้านออกแบบที่ปรากฏอยู่บนภาพ เพราะมีการสร้างฉาก ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย โดยใช้ความรู้ทางด้านการออกแบบละครเวทีเป็นตัวช่วย ซึ่งเห็นได้ว่าจะมีความต่างจากภาพยนตร์ของสองพี่น้องลูมึแอร์ เป็นอย่างมาก

คำว่า ผู้กำกับศิลป์ หรือ Art Director ในความทรงจำของคนทำภาพยนตร์ ได้ถือกำเนิดขึ้นมาจาก วิลเฟรด บัคแลนด์ (Wilfred Buckland ค.ศ. 1866-1946) ในช่วงปี ค.ศ. 1916 เมื่อแมกกาซีน Photoplay ได้มีบทสัมภาษณ์เรื่องของ 'Artistic Executive or Art Director' จากที่บัคแลนด์ได้เริ่มทำงานกับ Cecile B. De Mille และ Paramount ตั้งแต่นั้นปี ค.ศ. 1912-1927 ก่อนหน้าที่บัคแลนด์จะเข้ามาทำงานด้านภาพยนตร์เขาได้ทำงานด้านงานออกแบบเวทีบอร์ดเวย์มาก่อน งานด้านออกแบบของเขามีความโดดเด่นในด้านการออกแบบฉาก ลักษณะของการจัดแสงที่เปรียบเหมือนกับงานศิลปะของคาราวาจโจ อย่างตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง The Cheat (1915) ผลงานภาพยนตร์ชิ้นเอก Cecile B. De Mille (ภาพที่ 3)

หลังจากบัคแลนด์ได้เป็นผู้ริเริ่มคำว่า ผู้กำกับศิลป์ ในวงการฮอลลีวูดผู้ทำงานด้านภาพได้ถูกเรียกว่า ผู้กำกับศิลป์เช่นเดียวกัน ในศตวรรษที่ 20 แต่ละสตูดิโออย่าง Fox, Columbia Picture, Paramount Picture, Metro-Goldwyn และ Warner Brother ได้บรรจุตำแหน่งผู้กำกับศิลป์ให้เป็นหัวหน้างานฝ่ายศิลป์¹

2. การทำงานของฝ่ายกำกับศิลป์และงานฝ่ายศิลป์

หน้าที่ของฝ่ายกำกับศิลป์ คือ การออกแบบองค์ประกอบที่ปรากฏอยู่บนภาพยนตร์ทั้งหมด เพื่อให้ภาพที่ปรากฏออกมาสู่ผู้ชมนั้นมีความสวยงามและสื่อออกมาตามการดำเนินเรื่องและจินตนาการผู้กำกับ ในงานด้านฝ่ายศิลป์จะมีทีมงานออกแบบตามแต่หน้าที่ที่ทำตามแต่ละโปรดักชั่น โดยจากหนังสือ The Filmmaker's Guide to Production Design ของ Vincent LaBurtto ได้อธิบายและจำแนกหน้าที่ของฝ่ายศิลป์ในภาพยนตร์ ดังนี้ (ภาพที่ 4)

2.1 Art Director ผู้กำกับศิลป์เป็นฝ่ายที่ดำเนินการและควบคุมโปรดักชั่นทั้งหมด ในบางโปรดักชั่นอาจมีฝ่ายออกแบบงานสร้างแยกออกมาเป็นอีกฝ่ายเพื่อประสานงานกัน หรือ

รวมในงานกำกับศิลป์อย่างเดียว

- 2.2 Set Designer หน้าที้ออกแบบ กำกับและสร้างฉากโดยสร้างงานตามความคิดของผู้กำกับศิลป์ งานของฝ่ายนี้เริ่มตั้งแต่งานกราฟ วาดฉากตามแนวคิดที่วางเอาไว้ โดยฝ่ายนี้ต้องประสานงานร่วมกับผู้กำกับและผู้กำกับภาพร่วมด้วยเพื่อให้ภาพที่ออกมาสมบูรณ์
- 2.3 Set Decorator หน้าทีตกแต่งฉากและสถานที่ เช่น การจัดไฟในฉาก เพอร์นิเจอร์ หน้าต่างประตู เป็นงานตกแต่งภายในฉากหรือพื้นที่ โดยงานตกแต่งต้องอิงจากเนื้อเรื่อง ยุคที่ภาพยนตร์ดำเนินเรื่อง ลักษณะของตัวละคร เป็นต้น
- 2.4 Lead Man หน้าทีผู้ช่วยฝ่าย Set Decorator, Locates Object คอยจัดหาเพอร์นิเจอร์ หรือวัสดุตกแต่ง
- 2.5 Swing Gang หน้าทีเป็นผู้ช่วยโดยทำงานภายใต้การควบคุมดูแลของ Lead Man โดยเป็นผู้จัดหาวัสดุอุปกรณ์ตกแต่ง
- 2.6 Hair and Makeup หน้าทีดูแลในส่วนของผมและแต่งหน้าโดยในหน้าที่นี้จะมีหนึ่งถึงสองคนหรือเป็นทีม ในงานด้านนี้จะเริ่มตั้งแต่การหาข้อมูลเกี่ยวกับทรงผมและการแต่งหน้าโดยอิงจากภาพยนตร์ทั้งการดำเนินเรื่อง ยุคสมัย ลักษณะบุคลิกตัวละคร ในงานด้านผมและการแต่งหน้าถือว่าเป็นงานออกแบบเป็นหนึ่งในองค์ประกอบภาพสำคัญที่จะช่วงสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชม เพราะเป็นส่วนที่ช่วยสร้างบุคลิกของตัวละคร สร้างอารมณ์และบรรยากาศของภาพยนตร์ได้
- 2.7 Construction Crew หน้าทีผู้ช่วยฝ่ายงานออกแบบฉาก เป็นงานที่ต้องใช้ความชำนาญในการสร้าง เช่น งานไม้ หรือช่างทาสี
- 2.8 Property Master หน้าทีรับผิดชอบงานอุปกรณ์ประกอบฉากและวัตถุที่มีขนาดเล็กหรือวัตถุที่ใช้มือถือที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยการทำงานจะทำงานร่วมกับ Set Decorator โดยการสร้างงานนั้นมีทั้งการเสาะหาวัตถุจากแหล่งต่างๆ หรืออาจมีการสร้างวัตถุขึ้นใหม่
- 2.9 Location Scout หน้าทีเป็นผู้ที่มองหาสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำหากไม่ได้ถ่ายทำภาพยนตร์ในสตูดิโอ โดยการทำงานจะร่วมกันกับผู้กำกับและฝ่ายงานสร้าง วิธีการทำงาน คือ จะคอยถ่ายรูปหรือถ่ายวิดีโอสถานที่ที่ต้องการ หาข้อมูลเพื่อส่งให้ฝ่ายงานสร้าง
- 2.10 Location Manager หน้าทีเป็นผู้รับผิดชอบงานสถานที่ในช่วง ก่อนงานสร้าง โดยรับผิดชอบและดูแลความปลอดภัยของสถานที่ไม่ให้เกิดความเสียหาย
- 2.11 Greensman หน้าทีเป็นฝ่ายดูแลในเรื่องของต้นไม้และดอกไม้ที่ปรากฏในภาพยนตร์

โดยในบางสถานที่ที่ใช้ถ่ายทำอาจสามารถปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์ใหม่ได้

- 2.12 Buyer หน้าที่เป็นฝ่ายจัดซื้อทุกสิ่งในฝ่ายศิลป์ทั้ง เพอร์ริเจอร์ อุปกรณ์ตกแต่ง เสื้อผ้า อุปกรณ์ประกอบฉาก เป็นต้น
- 2.13 Scenic Artist หน้าที่เป็นฝ่ายออกแบบและลงสีพื้นหลังฉาก ลงสีอุปกรณ์ประกอบฉาก หรืองานออกแบบที่ใช้เรื่องของภาพ เช่น รูปภาพที่ใช้ตกแต่งฉาก หน้าปกหนังสือ เป็นต้น หรือเป็นผู้ที่ลงสีฉากเพื่อให้ภาพที่ปรากฏในกล้องมีมิติมากขึ้น เช่น ลงสีเงา ภายในฉาก เป็นต้น
- 2.14 Costume Designer หน้าที่ออกแบบหรือเลือกเสื้อผ้าให้แก่นักแสดง โดยตำแหน่งนี้ ต้องรู้จักในเรื่องของเบื้องหลังและยุคของเสื้อผ้า นอกจากนี้ต้องเข้าถึงบุคลิกและ ลักษณะของตัวละครและเนื้อเรื่อง งานออกแบบเครื่องแต่งกายมีความสำคัญในงาน ภาพยนตร์เพราะเป็นตัวกำหนดและกำกับการเคลื่อนไหวของตัวละครและสามารถสื่อ ถึงบุคลิกของตัวละครได้ นอกจากนี้งานออกแบบเครื่องแต่งกายมีส่วนที่ทำให้ภาพที่ ปรากฏออกมาในภาพยนตร์มีความสวยงาม
- 2.15 Production Illustrator หน้าที่เปรียบเสมือนศิลปิน วาดภาพแนวคิดที่ออกมาจากผู้ กำกับศิลป์หรือฝ่ายงานสร้างเพื่อให้เห็นภาพได้มากที่สุด
- 2.16 Draftsman หน้าที่วาดในส่วนของรายละเอียดของแบบฉากที่จะสร้าง โดยใช้เทคนิค การวาดในงานออกแบบฉากในภาพยนตร์นั้นจะใช้เทคนิคและรูปแบบเดียวกันกับงาน ของสถาปัตยกรรม
- 2.17 Set Dresser หน้าที่การทำงานนี้จะอยู่ภายใต้การควบคุมของ Set Decorator เป็นผู้รับ ผิดชอบในการวางวัตถุหรืออุปกรณ์ตกแต่งฉากภายในฉาก ผู้ทำงานในตำแหน่งนี้ต้อง มีสายตาที่เฉียบคมและเข้าใจการดำเนินเรื่องได้ดี²

ความสำคัญของการมีหน้าที่งานกำกับศิลป์นั้น นอกจากจะเป็นผู้ถ่ายทอดจินตนาการของผู้ กำกับ สร้างงานด้านออกแบบให้สวยงามแล้ว งานกำกับศิลป์ยังมีส่วนช่วยส่งเสริมภาพยนตร์ ได้อย่างดี เพราะงานออกแบบนั้นไม่ได้นำเสนอทางด้านกายภาพเท่านั้น แต่สามารถทำให้ ผู้ชมรับรู้เรื่องราวและตัวละคร สร้างอารมณ์ให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ เช่น ความกลัว ตกใจ สนุกสนาน นอกจากนี้งานด้านกำกับศิลป์ยังทำหน้าที่เป็นตัวแปลงแนวคิดและการตีความออก มาให้เป็นภาพสู่ผู้ชมเพื่ออธิบายแก่นของเรื่อง เพราะฉะนั้นวัตถุที่ปรากฏหรืองานภาพที่ ปรากฏในภาพยนตร์นั้นจะแปลงรูปแบบของมันร่วมกันกับความหมายและทำหน้าที่เชิง สัญลักษณ์ในมุมมองของการดำเนินเรื่อง ซึ่งในธรรมชาติของงานกำกับศิลป์ จะมีภาพของ การตีความเรื่องและตีความลักษณะองค์ประกอบของงานออกแบบ เช่น งานด้านฉาก สี

พื้นที่ภายในภาพ เป็นต้น เพียงแต่ว่าผู้กำกับและผู้กำกับศิลป์ต้องการที่จะใส่ความหมายให้คนดูสามารถตีความได้ในระดับไหนซึ่งเป็นการท้าทายในงานด้านออกแบบ³

กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)

ในช่วงทศวรรษที่ 20 ถือเป็นช่วงเฟื่องฟูของทุกศาสตร์วิทยา มีการกำเนิดแนวความคิดใหม่ๆ หรือความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ แต่ก็ถือว่าเป็นยุคแห่งความสูญเสียจากสงครามโลกทั้งครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงมากมายในทศวรรษนี้ ทางด้านทัศนศิลป์ในช่วงเวลานั้นถือเป็นจุดเปลี่ยนแห่งยุคสมัยใหม่ ก่อเกิดแนวความคิดและกลุ่มทางความเชื่อทางด้านศิลปะมากมาย กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ถือเป็น กลุ่มเคลื่อนไหวทางศิลปะกลุ่มหนึ่งที่เกิดขึ้นในช่วงยุคสมัยใหม่ โดยมีแนวทางความคิด ทฤษฎีที่น่าสนใจและมีความแตกต่างจากศิลปะกลุ่มอื่น ๆ

1. การก่อกำเนิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

การเกิดขึ้นของสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ในช่วงปีค.ศ.1914-1918 ประเทศฝรั่งเศสถือได้ว่าเป็นประเทศที่ได้รับผลกระทบอย่างมาก อองเดร เบรอตง (Andre Breton ค.ศ.1896-1966) เป็นผู้หนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากผลพวงของสงคราม เบรอตง นักศึกษาแพทย์ที่ถูกเกณฑ์เป็นทหารแพทย์เพื่อช่วยเยียวรักษาคอนไซท์ที่มีอาการทางจิตในโรงพยาบาลทหาร หลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่งจบลง ความปั่นป่วนและวิกฤตทางสังคม เศรษฐกิจของประเทศฝรั่งเศสก็เกิดขึ้น เบรอตงกลายเป็นบุคคลตกงานหลังสงครามจบ และดำเนินชีวิตต่อไปอย่างไร้สาระ ว่างเปล่า แต่กล่าวกันว่าสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจเบรอตงได้ คือ วรรณคดีและศิลปะเท่านั้น

จากหนังสือการตีความเป็นจริงในกวีนินท์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ.1919-1969 ของสดชื่น ชัยประสาธน์ ได้เขียนถึงการกำเนิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ไว้ว่า

อองเดร เบรอตงถึงแม้จะเรียนทางด้านแพทย์แต่ตัวเขาก็มุ่งให้ความสนใจกับกวีนินท์และศิลปะ จนเขาตัดสินใจไม่เรียนทางด้านแพทย์ต่อ ออกมาทำกวีนินท์และชักชวนเพื่อน ๆ ของเขาก่อตั้งนิตยสาร Litterature (ตีพิมพ์และเผยแพร่ตั้งแต่ ค.ศ.1919-1924) นิตยสาร

เล่มนี้สร้างขึ้นเพื่อต่อต้านวรรณคดีทุกรูปแบบที่มีอยู่ในระยะเวลานั้นนอกจากนี้ยังเป็นที่เผยแพร่ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ فروยด์เกี่ยวกับจิตไร้สำนึกและสัญลักษณ์ในเรื่องของความฝันที่โยงเข้ากับเรื่องทางเพศ

จากการก่อตั้งนิตยสาร Litterature เป็นก้าวหนึ่งที่ทำให้เขาเข้าสู่ศาสตร์ทางด้านศิลปะ ในช่วงต้น ค.ศ. 1920 กลุ่มดาดา (Dada) ที่ก่อตั้งขึ้นที่เมืองซูริค ได้ย้ายมาอยู่ในกรุงปารีส เบรอตงและเพื่อนในกลุ่มได้ยื่นถึงแนวความคิดของกลุ่มดาดาที่มีแนวคิดต่อต้านสงครามและทำลายค่านิยมทุกชนิดของชนชั้นกลางซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของเบรอตง เบรอตงจึงเข้าร่วมสมาชิกกับกลุ่มดาดาพร้อมกับให้กลุ่มดาดาได้ใช้นิตยสาร Litterature ของตนเป็นกระบอกเสียงในการเผยแพร่แนวคิดของกลุ่ม นอกจากนั้นทางกองนิตยสารของเบรอตงได้เป็นผู้จัดนิทรรศการให้กับ มักซ์ แอร์นสต์ (Max Ernst ค.ศ.1891-1976) และ แมน เรย์ (Man Ray ค.ศ.1890-1976) สองศิลปินที่ในช่วงเวลานั้นอยู่ในกลุ่มดาดา เป็นที่ครึกโครมและอื้อฉาวอยู่ไม่น้อยสำหรับการจัดนิทรรศการในครั้งนั้น แต่อย่างไรก็ตามเบรอตงกลับมองว่ากิจกรรมของกลุ่มดาดาในยุคหลังนั้นไร้แก่นสาร เบรอตงจึงชวนเพื่อนในกลุ่มออกจากกลุ่มดาดาทั้งหมด ทำให้กลุ่มดาดาสลายตัวออกจากกลุ่มปารีส ถึงแม้เบรอตงจะออกจากกลุ่มดาดาแล้วแต่เขาได้นำเอาประสบการณ์และแนวคิดของกลุ่มดาดาบางอย่าง เช่น การเชื่อมโยงวรรณกรรมกับศิลปะ นอกจากนั้นเขายังริเริ่มหาวิธีการสำรวจหนทางใหม่ ๆ อย่างการทดลองเรื่องของจิตไร้สำนึกซึ่งในฝรั่งเศสยังไม่เป็นที่น่าสนใจมากนัก จากนั้นในปี ค.ศ. 1924 เบรอตงได้ตั้งกลุ่มกิจกรรมขึ้นใหม่ในชื่อ กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ พร้อมประกาศอย่างเป็นทางการในแถลงการณ์ คือ มุ่งทำลายระเบียบกฎเกณฑ์ของโลกภายนอกที่เป็นจริงที่มีอยู่เดิมซึ่งบีบรัดจองจำทำให้มนุษย์อยู่ในสภาพน่าสมเพช ไร้พลังไร้เสรีภาพ กับมุ่งทั้งสร้างสรรค์โลกใหม่ความเป็นจริงที่ใหม่ เพื่อให้มนุษย์ใช้ชีวิตใหม่อย่างมีคุณค่า ปราศจากความขัดแย้งและมีสภาพสมบูรณ์

ในคำถ้อยแถลงการณ์ฉบับแรกเบรอตงได้เขียนถึงความหมายของคำว่า เซอร์เรียลลิสม์ ไว้โดยสดชื่น ชัยประสาธน์ ได้สรุปและแปลความหมายของคำว่าเซอร์เรียลลิสม์ไว้ว่า

เซอร์เรียลลิสม์ (คำนาม เพศชาย) หมายถึง ความเป็นอัตโนมัติของจิตที่บริสุทธิ์ ซึ่งเป็นวิธีแสดงออกถึงการทำงานที่แท้จริงของความคิด ในรูปแบบของการพูด การเขียน หรือวิธีอื่นๆ การทำตามคำสั่งของความคิดโดยปลอดจากการควบคุมของเหตุผลและไม่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์และศีลธรรม ⁴

ในเชิงปรัชญาในสารานุกรม หมายถึง เซอร์เรียลลิสม์เชื่อในความเป็นจริงที่สูงกว่าของรูปแบบความสัมพันธ์บางอย่างที่ถูกละเลยมาก่อนหน้านี้เชื่อในอำนาจทั้งหมดของความฝันเซอร์เรียลลิสม์มีแนวโน้มที่จะทำลายกลไกทางจิตแบบอื่น ๆ ให้หมดไปโดยสิ้นเชิง และต้องการแทนที่กลไกอื่นๆ เหล่านั้นเพื่อแก้ปัญหาสำคัญๆ ของชีวิต⁵

เบรอตงใช้เวลาช่วงฤดูร้อนของปี ค.ศ. 1924 เขียนถ้อยแถลงการณ์เขาก็ได้ใช้คุณศัพท์ว่า เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealist) เพื่อหมายถึง เหนือ (Above) หรือยิ่งกว่า (Beyond)⁶ ในแถลงการณ์ของเบรอตงได้ใช้คำว่าเซอร์เรียลลิสม์เพื่อเป็นเกียรติแก่ อปอลลิแนร์ (Guillaume Apollinaire 1880-1918) ที่เพิ่งเสียชีวิตไป ซึ่งคำว่า เซอร์เรียลลิสม์ เป็นคำศัพท์ที่อปอลลิแนร์คิดและใช้เป็นครั้งแรกในปี ค.ศ.1917 เพื่ออธิบายละครเรื่อง Mamelles de Tirésias ว่าเป็นบทละครเซอร์เรียลลิสม์ แนวคิดที่ปรากฏในแถลงการณ์นั้น เบรอตงเน้นถึงความสำคัญของกวีและเทคนิคทางจิตวิเคราะห์ อันได้แก่ ทฤษฎีจิตไร้สำนึกของฟรอยด์ นอกจากนี้ยังมีสถานะอื่นที่ถูกพูดถึงในแถลงการณ์ อย่างจินตนาการอันปราศจากการปรุงแต่งของวัยเยาว์ที่ได้รับการยอมรับถือว่าเป็นคู่ตรงข้ามของการใช้เหตุผลของผู้ใหญ่ และนอกจากนี้ในแถลงการณ์ได้มีการพูดถึงกลวิธีของกลุ่มโดยใจความสำคัญอยู่ที่ลักษณะของอัตโนมิตินิยมและความฝัน นอกจากแนวคิดจากแถลงการณ์ของเบรอตงที่แถลงแนวคิดและแจกแจงความเป็นเซอร์เรียลลิสม์งานเขียนของนักเขียนอื่นๆ ก็มีส่วนช่วยเสริมโดยใช้เรื่องของการใช้ความฝันให้หนักแน่นขึ้นงานเขียนในบทความ คลื่นความฝัน (A Wave of Dream หรือ Una Vague de rêves, Commerce ปี ค.ศ. 1924) ของ หลุยส์ อารากอน (Louis Aragon ค.ศ. 1897-1982) มีส่วนสนับสนุนแถลงการณ์ครั้งแรกของเบรอตงและให้อีกนิยามของเซอร์เรียลลิสม์

...แก่นแท้ของสิ่งต่างๆ ไม่เชื่อมโยงกับความเป็นจริงของมัน ยังมีความสัมพันธ์อื่นๆ ที่มากกว่าความเป็นจริง ซึ่งจิตอาจจะลึกได้และลึกก่อน เช่น ความบังเอิญ ภาพลวงตา สิ่งมหัศจรรย์ ความฝัน สายพันธุ์หลายหลากเหล่านี้มารวมตัวกันผสมผสานเป็นตระกูลเดียวกัน คือความเป็น เซอร์เรียล...⁷

กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ได้ก่อตั้งขึ้นมาโดยมีกิจกรรมจะมุ่งเน้นไปทางกวีนิพนธ์และศิลปะ ระยะเวลาของการดำรงอยู่ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีเหตุการณ์และกิจกรรมของกลุ่มมากมาย นับตั้งแต่การก่อตั้งจากการแถลงการณ์ของเบรอตงในปี ค.ศ.1924 จนถึงช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงของกลุ่มที่เกิดจากการคิดเห็นไม่ตรงกันภายในสมาชิกและเบรอตง การเข้า-ออกของสมาชิก การที่กลุ่มมีเรื่องของการเมืองและสงครามเข้ามาแทรกแซง จนมาถึงยุคทองของเซอร์เรียลลิสม์

ในช่วงทศวรรษที่ 1930 จากผลงานของอัลวาดอร์ ดาลี และ เรเน่ มากริตต์ ที่มีความโดดเด่น เริ่มมีงานเซอร์เรียลลิสม์รูปแบบใหม่ ๆ อย่างเช่นการสร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ การเข้ามาของสมาชิกใหม่ ทำให้กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ในช่วงเวลานั้นเรียกได้ว่าคึกคัก จนถึงช่วงสุดท้ายของกลุ่มจากผลกระทบสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้ศิลปินต่างกระจัดกระจายไปยังที่ต่าง ๆ เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา ระยะเวลาที่เซอร์เรียลลิสม์ได้ทำกิจกรรมตั้งแต่เริ่มก็ตั้งจนเมื่อปี ค.ศ. 1969 เซอร์เรียลลิสม์ก็ได้ยุติบทบาทรวมระยะเวลาทั้งสิ้น 45 ปี แต่ถึงอย่างไรเซอร์เรียลลิสม์ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีความเหนียวแน่นเข้มข้นและเป็นต้นแบบให้กับศิลปินในยุคหลัง

2. แนวคิดและอิทธิพลของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

เป้าหมายของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ที่ยึดถือปฏิบัติตลอดมา คือ การแสวงหาความเป็นจริงอันสูงสุดและเสรีภาพ จากการหลีกหนีสถานะสังคมในยุคนั้น การเข้าถึงความความเป็นจริงอันสูงสุดที่หลีกหนีความเป็นจริงเป็นสิ่งที่สามารถแก้ไขปัญหาชีวิต โดยการที่สามารถทำให้ปัจเจกบุคคลเข้ากับโลกภายนอกได้โดยการให้สิ่งที่ป็นอภิวสัยเข้ากับสิ่งที่ป็นภาวะวิสัยได้ โดยไม่มีความขัดแย้ง

ที่มาของแนวความคิดที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ยึดถือนั้นได้รับอิทธิพลจากหลากหลายศาสตร์ เริ่มจากแนวคิดในยุคโรแมนติก วรรณกรรมหรือกวีนิพนธ์ในยุคโรแมนติกที่เป็นอาวุธต่อต้านชนบประเพณีของชนชั้นกลาง โดยใช้เรื่องความชอบหรือรสนิยมทางเพศประเภทชอบความรุนแรง (Sadisme) เรื่องราวที่แฝงด้วยความเร้นลับ น่ากลัว เป็นแรงบันดาลใจต่อแนวคิดของกลุ่ม ทำให้มองว่ากลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ถือว่าเป็นลูกหลานของงานยุคโรแมนติก นอกจากกวีนิพนธ์ที่ส่งอิทธิพลต่อแนวคิด ปรัชญาการเล่นแร่แปรธาตุเป็นอีกศาสตร์หนึ่งที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ให้ความสนใจ เพราะแนวคิดของการเล่นแร่แปรธาตุทำให้เกิดภาพที่อัศจรรย์ใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกวีและศิลปินในกลุ่มที่ต้องการแปรเสียง ความหมาย รูปแบบและสี เพื่อให้เกิดความหมายรูปแบบใหม่ๆ แนวคิดของการเล่นแร่แปรธาตุจึงอาจเป็นต้นแบบของกลวิธีและเทคนิคในการสร้างงานของศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ นอกจากศาสตร์ต่างๆ ที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์สนใจ ทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์เป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่ถือได้ว่าเป็นแนวคิดสำคัญของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ โดยเฉพาะเบรอตงหัวหน้ากลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ที่สนใจในทฤษฎีนี้เป็นอย่างมาก

2.1 ความฝันและทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

ย้อนกลับไปในช่วงเวลาที่เบรอตงเป็นนักศึกษาแพทย์ที่เข้าไปช่วยรักษาอาการคนไข้โรคจิตในช่วงสงคราม เบรอตงให้ความสนใจกับทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud ค.ศ. 1856-1939) จิตแพทย์ชาวเวียนนาที่เป็นผู้ก่อตั้งทฤษฎี “จิตวิเคราะห์” ขึ้น เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาและวิธีการบำบัดโรคจิตเวชที่ใหม่ล่าสุดแต่ก็เป็นทฤษฎีที่ได้รับการต่อต้านอย่างมากในฝรั่งเศส แต่ถึงอย่างไร ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ก็เป็นทฤษฎีที่เบรอตงให้ความสนใจและให้ความสำคัญอย่างจริงจัง เบรอตงได้ลองนำทฤษฎีของฟรอยด์มาปฏิบัติในการรักษาคนไข้ที่มีอาการทางจิตจากสงคราม

สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้อธิบายถึงแนวคิดของฟรอยด์ไว้ว่า โดยข้อเสนอของฟรอยด์ได้มองว่า โรคประสาทเกิดขึ้นเนื่องจากผู้ป่วยมีความขัดแย้งและความกังวลในอดีต จึงได้แสดงความกลัวความกังวลนี้ออกมาในรูปแบบสัญลักษณ์หรือกลไกทางจิตแบบต่าง ๆ การรักษาให้หายจำเป็นต้องสืบค้นลึกลงไปในจิตไร้สำนึกของผู้ป่วย เบรอตงสนใจวิธีนี้เป็นพิเศษแต่ไม่เพียงเพื่อรักษาอาการเท่านั้นแต่ เพื่อไขแสวงหาตัวตนที่แท้จริง โดยใช้ จิตไร้สำนึก จินตนาการ ความฝัน ° กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์จึงได้อิทธิพลจากวิธี การเชื่อมโยงเสรี (free association) ซึ่งเป็นวิธีการรักษาผู้ป่วยจิตเวชและอิทธิพลจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์เป็นอย่างมาก

ทฤษฎีการตีความความฝัน (The Interpretation of Dream) ที่ฟรอยด์ได้เผยแพร่ในปี ค.ศ. 1900 ฟรอยด์มองเรื่องของความฝันไว้ว่า ความฝันเป็นตัวแทนปลอมแปลงความคิดของความฝัน ซึ่งอยู่ในจิตไร้สำนึก การปลอมแปลงหมายถึงการป้องกันตัวของอีโก้ (Ego) ซึ่งเป็นสิ่งที่ขัดขวางความปรารถนาต่างๆ จากสภาวะของมนุษย์ในตอนกลางวันความปรารถนาและจิตใต้สำนึกจะถูกเก็บซ่อนไว้ภายใต้กฎระเบียบและสังคม เมื่อเรานอนความฝันจะปรากฏสิ่งที่อยู่ใต้จิตสำนึกออกมาอย่างอิสระ และการให้ความสำคัญของความลับในจิตใต้สำนึกที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของเหตุผล ในเรื่องของทฤษฎีความฝันโดยเชื่อมโยงในเรื่องเพศ อย่างเรื่องสัญชาตญาณมุ่งเป็น (Eros) โดยเฉพาะเรื่องแรงปรารถนาหรือแรงขับทางเพศ (Libido) ° รูปแบบของจิตใต้สำนึกที่ปรากฏผ่านออกมาในความฝันนั้นไม่มีกฎเกณฑ์ที่ไม่มีระเบียบ เป็นการผสมร่วมกับความทรงจำอื่นๆซึ่งสามารถปลุกจินตนาการและประสบการณ์ด้านอารมณ์ในความฝันได้ เพราะเหตุนี้ความฝันจึงเป็นหนึ่งในกลวิธีสำคัญในการสร้างงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มองว่าความฝันเป็นเหมือนเครื่องมือที่ปลดปล่อย

มนุษย์ออกจากโลกแห่งความเป็นจริงที่สร้างขึ้น ซึ่งความฝันของเรานั้นคล้ายกับกวีนิพนธ์ที่เราได้ปลดปล่อยตามจินตนาการ ในทฤษฎีการตีความความฝันของฟรอยด์ ฟรอยด์ยังเน้นไปเรื่องของกามารมณ์และเรื่องเพศที่ถูกปลดปล่อยออกมาในความฝัน สัญลักษณ์ต่างๆที่ปรากฏอยู่ในความฝัน ซึ่งฟรอยด์ได้นำมาตีความ เช่น ลักษณะของวัตถุที่ยื่นยาว เช่น กิ่งลำต้นของต้นไม้ ร่ม หรือวัตถุที่เป็นอาวุธ เช่น ดาบ มีด อาจสื่อถึงสัญลักษณ์ของอวัยวะเพศชาย ส่วนวัตถุที่มีลักษณะเป็นโพรง ห้องที่มีทางเข้าออกหลายทาง กล้อง ชอง ลินชัก ตู้ และเตาอบ อาจสื่อไปในทางอวัยวะเพศหญิง เป็นต้น ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้เป็นที่น่าสนใจแก่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์อย่างมากในการสร้างงาน

การนำความฝันเข้ามาใช้ในกิจกรรมเซอร์เรียลลิสม์นั้นเริ่มจากการนำทฤษฎีมาใช้โดยทฤษฎีนี้จะถูกเสริมเข้าไปในสภาวะอัตโนมัติ โดยการทดลองให้ตกอยู่ในภวังค์ถูกตัดทอนออกไป เพราะเนื่องจากมีผู้เข้าร่วมบางคนพบว่าการหลุดออกจากภวังค์เป็นเรื่องยากและบางคนแสดงออกถึงความรุนแรง การใช้ความฝันนำเสนอจึงเป็นวิธีที่อันตรายน้อยกว่าและเปิดกว้างสำหรับทุกคน สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายกว่าและเป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถเข้าไปสำรวจการทำงานของโลกรอื่น¹⁰ กิจกรรมที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ทำนั้นคือ การบันทึกและเล่าความฝัน วิธีการได้แก่ ให้ผู้ทดลองนั่งล้อมวง ผู้ทดลองจะอยู่สภาวะเคลิ้มจะหลับ และพูดออกมาในระหว่างนั้นจะมีผู้จดบันทึกสิ่งที่เขาพูด การเขียนเล่าความฝันได้กลายเป็นที่นิยมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เป็นอย่างมาก ในทางด้านกวีนิพนธ์และงานวรรณกรรมต่างเห็นว่าความฝันเป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างงานด้วยภาษา สำนวน และสัญลักษณ์ที่ปรากฏขึ้นโดยไม่มีกรปรุงแต่งและไม่มีเรื่องการจัดระบบความคิด ความเป็นเหตุเป็นผลซึ่งตรงกับแนวคิดของเซอร์เรียลลิสม์

3. ลักษณะของงานทัศนศิลป์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

งานจิตรกรรม ถือเป็นงานทัศนศิลป์ที่กลุ่มให้ความสนใจและให้ความสำคัญมาตั้งแต่แรก เพราะจิตรกรรมถือเป็นรูปแบบหนึ่งของกวีนิพนธ์ซึ่งเป็นกิจกรรมหลักของกลุ่ม จากหนังสือการตีความความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ.1919-1969 สดชื่นชัยประสาธน์ ได้วิเคราะห์ลักษณะของงานจิตรกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ไว้ว่า ผลงานศิลปะเซอร์เรียลลิสม์นั้นมีหน้าที่เฉกเช่นเดียวกับกวีนิพนธ์ คือ เปิดเผยให้รู้จัก “ตัวตนที่ภายใน” หรือ “ตัวตนที่แท้จริง” ของผู้สร้าง โดยใช้เส้นและสีถ่ายทอดการทำงานที่แท้จริงโดยใช้จิต

ที่เป็นอิสระและฉับพลันโดยไม่นึกถึงกฎเกณฑ์หรือเหตุผลใด ๆ ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ควรมี
สายตาที่ “ดิบ” โดยไม่ถูกปิดเบือนจากวัฒนธรรมใด ๆ เพื่อที่ศิลปินสามารถเสนอผลงานที่
บริสุทธิ์ได้¹¹ การสร้างงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์นั้นมีกลวิธี เทคนิคที่มีอิทธิพลเพื่อให้ศิลปิน
สามารถถ่ายทอดแรงปรารถนาหรือจิตใต้สำนึก โดยการสร้างงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์มี
เทคนิคที่ศิลปินยึดถือ

ศิลปินที่เป็นอิทธิพลหลักให้กับศิลปินเซอร์เรียลลิสม์นั้น ในช่วงที่เบรอตงได้ออกแถลงการณ์
ครั้งแรกนั้นกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และเบรอตงได้มุ่งเน้นไปยังงานเขียนกวีนิพนธ์รวมไปถึงงาน
ด้านทัศนศิลป์ ในนิตยสาร Revolution Surrealist ปี ค.ศ.1925 เบรอตงได้มีการพูดถึง
ประวัติศาสตร์ของงานจิตรกรรมสมัยใหม่และเขาได้เอ่ยถึง จอร์โจ เดอ คิริโก (Giorgio De
Chirico ค.ศ.1888-1978) ศิลปินผู้เป็นหนึ่งในอิทธิพลแก่ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์เป็นอย่างมาก
เบรอตงได้กล่าวว่า คิริโกนั้นเป็นผู้เชื่อมงานจิตรกรรมสมัยใหม่และเซอร์เรียลลิสม์¹² เหตุที่
คิริโกได้กลายเป็นศิลปินผู้สร้างอิทธิพลให้กับกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นั้นไม่ได้มาจากการคิดค้น
เทคนิคใด ๆ แต่เป็นเพราะงานของเขาที่เหมือนกับการสร้างโลกแห่งความฝันเห็นถึงสโตร์
ในงานของเขา งานของคิริโกในช่วง ค.ศ.1910-1921 เป็นที่ให้ความสนใจต่อกลุ่มเป็นอย่างมาก
ลักษณะของงานที่เรียกว่าเป็นงาน อภิปรัชญา (Metaphysical Art) งานของคิริโกมี
ลักษณะการนำเสนอภาพที่ไม่เชื่อมถึงหลักเหตุผลก่อให้เกิดการจินตนาการแก่ผู้ชม งานของ
คิริโก มักจะวาดอาคารหรือทางเดินที่มีเสา มีการนำเสนอภาพของวัตถุ เช่น หุ่นไขว่เสื่อ รูป
ปั้น หน้ากาก หรือวัตถุที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น นาฬิกา หรือวัตถุที่มีนัยยะทางเพศ
บรรยากาศภายในภาพของคิริโกให้ความรู้สึกเงียบเหงา เศร้า เร้นลับ ให้ความรู้สึก
ไม่ปลอดภัย ภาพของทิวทัศน์ที่มีลักษณะเหมือนอยู่ในความฝัน ไม่คุ้นตา เปรียบเสมือนให้
ผู้ชมมองย้อนเข้าไปในจิตใจของตัวเอง จิตรกรรมของคิริโกนั้นให้อิทธิพลแก่ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์
สูงมาก โดยเฉพาะแอร์นส์ท์ มากวิตต์และตองกี ซึ่งอิทธิพลของคิริโกอาจถือได้ว่าเป็นผู้ก่อ
กำเนิดแก่จิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์เลยทีเดียว

3.1 เทคนิคในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ ในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ได้มีเทคนิคอันเกิด
มาจากการคิดค้นของศิลปินในกลุ่มหลากหลายเพื่อที่จะช่วยให้ศิลปินสามารถนำเสนอสิ่งที่
ตนคิดออกมาให้ได้มากที่สุด โดย สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้แบ่งเทคนิคที่ใช้ในงานจิตรกรรม
เซอร์เรียลลิสม์ ดังนี้

3.1.1 อัตโนมัตินิยม (Automatism) เทคนิคอัตโนมัตินิยม หรือ การเขียนอัตโนมัตินิยม เป็น

เทคนิคที่คิดค้นขึ้นในงานวรรณกรรมหรือการเขียน ถือได้ว่าเป็นวิธีการสำคัญในการสร้างงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เบรอตงได้คิดค้นเทคนิคนี้มาจากการใช้วิธีการเชื่อมโยงเสรีของฟรอยด์ เขาได้ระบุวิธีการอัตโนมัตินิยมในคำแถลงการณ์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ซึ่งเบรอตงได้อธิบายถึงวิธีการนี้ไว้ว่า

“หลังจากวางตัวอยู่ในที่ที่สบายที่สุด มีสมาธิมากที่สุดแล้ว จงทำตนให้ได้รับอะไรก็ได้มาเขียนจงวางตัวให้อยู่ในสภาพผู้รับให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ต้องตัดอัจฉริยภาพและความสามารถของตนและผู้อื่นทิ้งให้หมด เตือนตัวเองให้ตระหนักอยู่เสมอว่า วรรณกรรมนั้นคือถนนอันเศร้าสร้อยที่สุดที่ทอดนำไปสู่ทุกสิ่ง จงเขียนออกมาอย่างรวดเร็วโดยไม่มีกำหนดประเด็นใดๆ ล่วงหน้า เร็วจนกระทั่งจำไม่ได้ว่าคุณเขียนอะไรหรือลืมแม้กระทั่งความรู้สึกที่อยากจะกลับไปอ่าน”¹³

ในการใช้วิธีอัตโนมัตินิยมนั้นไม่ได้จำเพาะแต่ในวรรณกรรมและกวีนิพนธ์เท่านั้น แต่ได้มีการใช้วิธีนี้ในงานจิตรกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ จากแนวคิดที่เบรอตงให้ความสำคัญกับการแสดงออกอย่างเป็นอิสระและฉับพลันของจิตไร้สำนึก เพราะเป็นการเสนอตัวแบบภายในอย่างแท้จริง ศิลปินจึงได้นำเทคนิคของอัตโนมัตินิยมมาใช้เป็นเทคนิคในงานจิตรกรรม สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้นำการแบ่งลักษณะของเทคนิคอัตโนมัตินิยมของนักวิจารณ์ศิลปะ J.Pierre โดยเขาได้แบ่งลักษณะของจิตรกรรมอัตโนมัตินิยม เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

3.1.1.1 อัตโนมัตินิยมเป็นจังหวะ ลักษณะงานอัตโนมัตินิยมเป็นจังหวะ สามารถพบงานลักษณะนี้ได้ในงานของ ฮวน มิโร (Joan Miró ค.ศ.1893-1983) โดยมิโรได้มีความสนใจในรูปแบบอัตโนมัติของจิตของเบรอตงเป็นอย่างมาก ทำให้เขาได้เปลี่ยนลักษณะงานของเขาใหม่จากลักษณะของเรียลลิสต์ผสมคิวบิสต์ กลายเป็น Abstraction lyrique ซึ่งเป็นลักษณะที่แสดงถึงการทำงานอย่างเป็นอิสระของจิตไร้สำนึกและภาพหลอนที่ออกจากส่วนลึกของจิตใจ ทำให้ภาพของมิโรสร้างความประทับใจแก่เบรอตงเป็นอย่างมาก ทำให้มิโรได้เข้ามาเป็นสมาชิกของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ (ภาพที่ 5)

ตัวอย่างของงานจิตรกรรมที่ใช้เทคนิคอัตโนมัติเป็นจังหวะที่เห็นได้ชัด คือ ภาพ Carnival of Harlequin (1924-5) มิโรทำให้เห็นถึงลักษณะของภาพที่มีการนำเสนอเรื่องโลกแห่งความฝันและภาพหลอนที่ออกมาจากจิตไร้สำนึก ไม่คำนึงถึงเหตุผล การใส่ภาพสัญลักษณ์ในเรื่องของเพศทั้งชายและหญิง วัตถุที่มีรูปร่างประหลาด สัตว์ที่ผิดขนาด ผสมปะปนสร้างความ

ประหลาดใจแก่ผู้ชม การนำเสนอของภาพนี้นั้นเป็นลักษณะอัตโนมัติที่คล้ายภาพวาดของเด็ก ทำให้งานของมิโรมีความแปลกและเป็นเฉพาะตัว

นอกจากการใช้เทคนิคนี้ในงานจิตรกรรมและลักษณะงานที่มีการใช้วัสดุ ศิลปินได้นำเทคนิคนี้มาสร้างงานเช่นเดียวกัน เช่น งานจิตรกรรมทลายของ อองเดร มัสซอง (André Masson ค.ศ. 1896-1987) โดยลักษณะของจิตรกรรมทลายของมัสซองนั้น มัสซองได้ใช้วัสดุ อันได้แก่ ทราย สีรองพื้น ดินสอดำ และถ่านบนผืนผ้าใบ โดยมัสซองได้สร้างลายเส้นอัตโนมัติ เพื่อแสดงถึงความคิดที่มาจากจิตไร้สำนึกของศิลปิน นอกจากจิตรกรรมทลาย เทคนิคฟรอตตาจ (frottage)¹⁴ และ กราตตาจ (grattage)¹⁵ สองเทคนิคที่แอร์นส์คิดค้นขึ้นนั้นก็ถือเป็นเทคนิคที่มีลักษณะของอัตโนมัตินิยมเป็นจังหวะเช่นเดียวกัน โดยแอร์นส์ที่ได้รับแนวคิดมาจากงานของมิโรและมัสซอง เทคนิคฟรอตตาจ คือ เทคนิคการฝนถูนผิววัตถุภายนอก ซึ่งเป็นสิ่งที่กระตุ้นความคิดไร้สำนึกซึ่งซ่อนอยู่ภายในตัวศิลปินแสดงออกมาได้อย่างอิสระ เบรอตมองว่าเทคนิคฟรอตตาจของแอร์นส์นั้นมีลักษณะคล้ายกับการเขียนอัตโนมัติ แอร์นส์ได้พัฒนาปรับปรุงเทคนิคฟรอตตาจให้ดีขึ้น โดยทดลองด้วยวิธีทั้งการเทสีลงบนผ้าใบ ขุดเชือก หรือพื้นผิวที่แปลกปลอม การพบความบังเอิญของรูปทรงและสีทำให้เกิดเทคนิคกราตตาจขึ้น

3.1.1.2 อัตโนมัติสมบูร์น เทคนิคอัตโนมัติสมบูร์นสามารถพบได้ในงานของ ออสการ์ โดเม็งเกซ (Óscar Domínguez ค.ศ. 1906-1957) งานของโดเม็งเกซที่มีความน่าสนใจ คือ การคิดค้นการสร้างภาพด้วยเทคนิค เดกาลโกมานี (Decalcomania) ลักษณะของเทคนิคนี้ คือ การนำเอาสีน้ำสีดำเจือน้ำ ไขฟูก้นวาดลงบนกระดาษแผ่นขาวเสร็จแล้วนำเอากดาษอีกแผ่นทาบลงไป กดเบาๆ และค่อยๆ ถอนออกหนึ่งหลังจากนั้นก็ยกกระดาษออกและทำให้แห้งสนิท ลักษณะของความเป็นอัตโนมัติในเทคนิคนี้ คือ เป็นการสร้างภาพโดยไม่ตั้งเป้าหมายใดๆ ไว้ล่วงหน้า ศิลปินจะตีความภาพที่ปรากฏออกมาจากจิตไร้สำนึกและความปรารถนาของตนได้อย่างอิสระ ตัวอย่างภาพที่ใช้เทคนิคเดกาลโกมานี ได้แก่ ภาพ Decalcomania (1936)

3.1.1.3 อัตโนมัติจากแรงบันดาลใจ หรืออัตโนมัติแบบสัญลักษณ์ อัตโนมัติจากแรงบันดาลใจ หรืออัตโนมัติแบบสัญลักษณ์ เป็นลักษณะของการสร้างงานที่มาจากคำสั่งของเสียงภายในที่เร้นลับ โดยมีสัญลักษณ์ของการพยากรณ์ไว้ล่วงหน้า (ภาพที่ 6)

3.1.2 เทคนิคคอลลาจ (Collage) เทคนิคคอลลาจเป็นเทคนิคที่ถือได้ว่าให้อิทธิพลกับศิลปินในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เป็นอย่างมาก โดยเทคนิคนี้คิดค้นโดย มักซ์ แอร์นส์ แต่เทคนิคคอลลาจ

ในเซอร์เรียลลิสม์นั้น มีลักษณะที่แตกต่างจากคอลลาจของกลุ่มทางศิลปะอื่น ๆ คอลลาจ ที่ แอร์นส์ทิดคิดนั้นไม่ใช้การตัดปะวัสดุด้วยกาวเพียงแต่เป็นการตัดเอาเฉพาะชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่ ขัดแย้งมารวมกันอยู่บนผืนผ้าใบโดยใช้การวาดภาพ การทำคอลลาจของแอร์นส์ทิดได้รับ แนวคิดมาจากการเชื่อมโยงเสรีของฟรอยด์ ในปีค.ศ.1936 แอร์นส์ทิดได้เขียนบทความ “Be- yond Painting” เขาได้กล่าวถึงความสำคัญของเทคนิคคอลลาจ เป็นเทคนิคที่ผสมกัน ระหว่างวัตถุและแนวคิด ซึ่งเป็นเทคนิคอันชาญฉลาดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เทคนิคคอลลาจ เป็นกลวิธีที่ประสบความสำเร็จในการสร้างภาพที่ไม่ยึดหลักของความเป็นเหตุผล ซึ่งปรากฏ ในงานศิลปะ กวีนิพนธ์ ไม่เว้นแม้แต่ในเรื่องของวิทยาศาสตร์และแพทย์¹⁶ เมื่อแอร์นส์ทิดเสนอ เทคนิคนี้ให้กับเบรอตงและสมาชิก ทุกคนต่างเห็นพ้องกันว่าเทคนิคนี้เป็นเทคนิคที่สอดคล้อง กับการเขียนอัตโนมัติ ที่เป็นเทคนิคที่ทางกลุ่มใช้อย่างน่าอัศจรรย์ ทำให้แอร์นส์ทิดได้รับการ ต้อนรับอย่างดีจากกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้อธิบายลักษณะของการถ่ายทอดผ่านเทคนิคคอลลาจของแอร์นส์ทิด ไว้ว่า การสร้างงานของแอร์นส์ทิดนั้น มีทั้งมาจากประสบการณ์ส่วนตัวและแรงบันดาลใจ ภายนอก หลักการในการทำคอลลาจ แอร์นส์ทิดถือว่า “ความไร้เหตุผลเป็นหลักสำคัญที่สุด ในการทำคอลลาจ ต้องการที่จะทำลายความเป็นเหตุเป็นผล เพื่อให้คนสงสัยในความเป็น จจริงที่เห็นด้วยตา เพื่กระตุ้นให้คนดูคิดนึก”¹⁷ ตัวอย่างของภาพวาดที่แอร์นส์ทิดใช้เทคนิค คอลลาจในการสร้างงาน ได้แก่ภาพ The Elephant Celeb (1921) ถือได้ว่าเป็นภาพที่เด่น ในด้านเทคนิคภาพหนึ่ง จะเห็นได้ถึงลักษณะของการผสมระหว่างวัตถุ อย่างภาพช้างที่อยู่ ตรงกลางแต่สามารถมองเป็นถึงข้าวโพดได้โดยแอร์นส์ทิดได้แรงบันดาลใจจากภาพถ่ายงับ ข้าวโพดในชุดาน ทำให้รูปทรงช้างที่เห็นนั้นมีความแปลกประหลาด สร้างความสับสนและ ประหลาดใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างมาก นอกจากการสร้างงานจิตรกรรมโดยใช้เทคนิค คอลลาจแล้ว แอร์นส์ทิดยังสร้างงานที่เป็นนวนิยาย-คอลลาจ เป็นงานที่เสนอทั้งภาพและ ข้อความที่สะท้อนมาจากจิตไร้สำนึกของแอร์นส์ทิดซึ่งไหลออกมาอย่างอิสระโดยไม่ยึดติดกับ เหตุผล นอกจากนี้แอร์นส์ทิดยังปรับปรุงพัฒนาเทคนิคคอลลาจให้ดียิ่งขึ้น และเป็นเทคนิคที่ ให้อิทธิพลต่อศิลปินเซอร์เรียลลิสม์อย่างมากโดยเฉพาะ ดาลี และ มากิริตต์ (ภาพที่ 7)

4. วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism Object)

วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ เป็นอีกหนึ่งเทคนิคและผลิตผลในงานทัศนศิลป์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ หลัง

จากกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้ก่อตั้งและทำกิจกรรม ในช่วงทศวรรษที่ 1930 กิจกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เฟื่องฟู จนถูกขนานนามว่าเป็น “ยุคทอง” และการประกาศแถลงการณ์ครั้งที่สองในปี ค.ศ.1929 ของเบรอตงทำให้การสร้างสรรค์งานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ก้าวไปอีกขั้น โดยมีเรื่องของวัตถุเข้ามามีบทบาท สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้ให้นิยามของคำว่าวัตถุกับกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ไว้ว่า

กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มองว่า “วัตถุ” เป็นกลวิธีที่สำคัญวิธีหนึ่งในการนำมาสร้างงาน เพราะวัตถุ ถือเป็น “สัญญาณ” อย่างหนึ่ง เบรอตงและกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ให้ความสำคัญกับวัตถุ แม้จะต้องแสดงออกซึ่งจิตไร้สำนึก แรงปรารถนาในรูปแบบอัตโนมัติ แต่ก็มิได้ต้องการที่จะให้ผลงานของกลุ่มออกมาจากสมองเพียงแง่เดียว หากต้องมีลักษณะของความเป็นจริงด้วย การใช้วัตถุถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของโลกภายนอกกับสิ่งที่ออกมาจากส่วนลึกของจิต เบรอตงและกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีแนวคิดปฏิบัติเกี่ยวกับวัตถุ ต้องการปลดปล่อยวัตถุให้เป็นอิสระจากบริบทและบทบาทที่สังคมกำหนดให้¹⁸

มุมมองของการให้ความสำคัญกับวัตถุของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นั้นสืบเนื่องจากการให้ความสำคัญกับเรื่องของการตีความความฝัน ซึ่งเป็นทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ ในมุมมองของความฝัน วัตถุจะทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์โดยเฉพาะสัญลักษณ์ในเรื่องของเพศ ทำให้เบรอตงและกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้หยิบมาใช้ทั้งด้านกวีนิพนธ์ ทัศนศิลป์และการทำกิจกรรมภายในกลุ่ม ตัวอย่างเช่น ภายในงานกวีนิพนธ์เซอร์เรียลลิสม์มักจะมีการกล่าวถึงวัตถุ ซึ่งวัตถุนั้นจะทำหน้าที่ในเชิงสัญลักษณ์ในงาน เช่น การนำเสนอวัตถุอย่าง ไม้เท้า กล้อง ยาสูบ ข้อน รองเท้า ถุงมือ ฯลฯ เพื่อสื่อถึงวัตถุที่มีนัยยะเชิงอวัยวะเพศชายและหญิง หรือ ตัวอย่างในงานจิตรกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์จะมีการนำภาพของวัตถุมาสร้างสรรค์ตามกลวิธีที่ศิลปินต้องการเพื่อสื่อถึงจิตไร้สำนึกและแรงปรารถนาของตัวศิลปินเช่นเดียวกัน เบรอตงเห็นถึงความสำคัญของวัตถุที่เข้ามาบทบาทในปีค.ศ.1936 เขาจึงได้เขียนเรื่อง “วิกฤตการณ์ของวัตถุ” (Crisis of Object) ในใจความของบทความนี้ เบรอตงกล่าวถึงความสำคัญและรูปแบบของวัตถุในเซอร์เรียลลิสม์ อันได้แก่ วัตถุจากความฝัน (Dream Object) และ วัตถุที่พบโดยบังเอิญ (Found Object) ซึ่งแนวคิดนี้เป็นพื้นฐานแนวคิดของการใช้วัตถุมาเปลี่ยนบริบทเพื่อให้กลายเป็นงานเซอร์เรียลลิสม์

4.1 วัตถุจากความฝัน (Dream Object) จากบท L'Objet Insolite' in Breton's Writing ใน

หนังสือ Surrealism and the Crisis of the Object ได้อธิบายไว้ว่า วัตถุจากความฝัน (Dream Object) เป็นต้นแบบแนวความคิดของการนำวัตถุมาใช้ในการสร้างงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ลักษณะของวัตถุจากความฝัน คือ เป็นวัตถุที่แปลกประหลาด (Bizarre Object) หรือที่เบรอตงเรียกลักษณะของวัตถุนี้ว่า วัตถุที่มีความผิดปกติ (l'objet insolite) เป็นวัตถุที่เกิดมาจากแนวคิดเรื่องความฝันของฟรอยด์เกี่ยวกับการปรากฏของวัตถุในความฝัน มีรูปแบบที่ใกล้เคียงกับวัตถุ Fetish¹⁹ ที่เกิดจากความปรารถนาของคนและเรื่อง

สัญลักษณ์ทางเพศตามแนวคิดของฟรอยด์ ในความฝันโดยธรรมชาติแล้วเป็นวิธีทางธรรมชาติที่จะเอื้อในการสร้างสรรค์วัตถุที่มีรูปทรงแปลกประหลาดตามจิตใต้สำนึกหรือแรงปรารถนาที่ถูกปลดปล่อยในความฝัน ทำให้วัตถุที่ปรากฏในความฝันจะมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะเพื่อแสดงความปรารถนา วัตถุจากความฝันเป็นวัตถุที่มีความผิดปกติจะปรากฏอยู่และดำรงอยู่ในความฝันได้เป็นอย่างดีและลักษณะของวัตถุนั้นถือเป็นภาษาสากล เบรอตงเชื่อว่าวัตถุในลักษณะนี้มีความสำคัญทำให้เกิดผลกระทบเพื่อทำลายความเป็นเหตุผลของความเป็นวัตถุ ดังนั้นวัตถุจากความฝันจึงสามารถเป็นตัวเร่งความปรารถนาจากจิตใต้สำนึกของผู้ชมได้ กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์จึงเล็งเห็นและเป็นผู้ริเริ่มที่นำรูปแบบนี้มาใช้และเริ่มสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุในความฝันกับมนุษย์ เป็นการนำรูปแบบของความแปลกประหลาดออกมาสู่ชีวิตจริง ซึ่งสิ่งนี้เรียกว่า วัตถุเซอร์เรียลลิสม์

4.2 วัตถุที่พบโดยบังเอิญ (Found Object) ความบังเอิญ (Chance) เป็นอีกเทคนิคสำคัญของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เป็นลักษณะกลไกของจิตใต้สำนึก แนวคิดของความบังเอิญได้รับอิทธิพลมาจากงานของ โลเทรอมงต์ (Comte de Lautréamont) ในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 กับงานประพันธ์ร้อยแก้วกึ่งร้อยกรองเรื่อง Chants de Maldoror (1869) กับประโยคภายในเรื่อง “ได้พบความสวยงามโดยบังเอิญจากจักรเย็บผ้าและร่มบนโต๊ะผ่าตัด” ซึ่งเมื่อพิจารณาประโยคนี้จะเห็นถึงรูปแบบและแนวคิดของการจัดการกับวัตถุ การที่วัตถุที่ไม่เข้ากันมาถูกจัดวางร่วมกันโดยบังเอิญอย่างไม่สมเหตุสมผลจะก่อให้เกิดเป็นความงามและความหมายที่แปลกใหม่ได้ ประโยคของโลเทรอมงต์ได้ให้อิทธิพล เช่น เทคนิคคอลลาจของแอร์นส์ และกลายเป็นอีกลักษณะหนึ่งในการสร้างงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ โดยเฉพาะการนำมาใช้กับวัตถุ

วัตถุที่พบโดยบังเอิญ (Found Object) หรือ Objets Trouvés เป็นอีกรูปแบบของวัตถุตามแนวคิดของเบรอตง มีบทบาทอย่างมากในงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ตัวอย่างเช่น ในงาน

กวีนิพนธ์ของกลุ่ม จากนวนิยายเรื่อง นัดจมา (Nadja) ที่ถูกตีพิมพ์ในปีค.ศ.1928 ได้กล่าวถึงเบรอตงว่าเขาไปตลาดนัดที่ Saint-Ouen เพื่อมองหาวัตถุที่เขาไม่สามารถหาได้ที่ไหน ลักษณะของวัตถุที่พบโดยบังเอิญมักจะเป็นวัตถุประดิษฐ์แบบโบราณ เป็นชิ้นส่วนวัตถุ ไม่สามารถใช้งานได้ ค่อนข้างเข้าถึงยาก เช่น วัตถุที่มีรูปร่างผิดปกติอย่างเช่นงาน Object Cyndrique (Cylindrical Object (Population Curve)) วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ของ อองเดร เบรอตง

นอกจากการชี้แจงลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ ทั้งวัตถุที่มาจากความฝันและวัตถุที่พบโดยบังเอิญ เบรอตงได้เสนอเรื่องการปฏิบัติวัตถุ เพื่อให้มีลักษณะที่เป็นเซอร์เรียลลิสม์ โดย สดชื่น ชัยประสานแปล วิธีการไว้ ดังนี้

1. แยกหรือเบี่ยงเบนวัตถุออกจากบริบทเดิม หรือวัตถุประสงค์เดิม โดยการให้ชื่อใหม่และความหมายใหม่ (เช่น งานวัตถุสำเร็จรูปของดูซงบปี)
2. เสนอวัตถุในสภาพที่พลัดถิ่น (แผ่นดินไหว ไฟไหม้) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
3. นำเสนอวัตถุที่พบโดยบังเอิญ โดยไม่รู้แน่ชัดว่าเดิมถูกทำขึ้นเพื่ออะไรเพื่อจะได้นำมาตีความให้ตรงกับแรงปรารถนาภายใน
4. ให้ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์สร้างวัตถุขึ้นใหม่ตามความฝันหรือแรงปรารถนา ²⁰

5. ลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์

ลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์มีปรากฏได้ในหลายรูปแบบ ทั้งในงานกวีนิพนธ์ งานทัศนศิลป์ หรือแม้แต่ในภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ สืบเนื่องจากการที่วัตถุได้กลายเป็นอีกหนึ่งแนวคิดหลัก และเป็นหนึ่งในกลวิธีสร้างงาน ทำให้ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์เลือกที่จะเอาวัตถุมาใช้สร้างสรรค์งานของตน การศึกษาลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในงานทัศนศิลป์มีลักษณะ ดังนี้

5.1 วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในงานจิตรกรรม ในบท The 'Situation' of Object in Surrealist Paint จากหนังสือ Surrealism and the Crisis of the Object ได้อธิบายถึงสถานะของวัตถุในงานจิตรกรรมไว้ว่า วัตถุที่ปรากฏในงานจิตรกรรมเกิดขึ้นจากแนวคิดที่เป็นทฤษฎี และแนวคิดของเบรอตงเกี่ยวกับการกระทำของวัตถุ สถานะของวัตถุในงานจิตรกรรมของศิลปินนั้นอาจเกิดขึ้นจากลักษณะของกายภาพ เกิดขึ้นจากเรื่องของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เช่น

การใช้เพื่อสื่อเป็นสัญลักษณ์เรื่องทางเพศจากทฤษฎีของฟรอยด์ หรือ การใช้วางคู่กันเพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบ เช่น การวางระหว่างวัตถุกับวัตถุ หรือ วัตถุกับพื้นหลัง ซึ่งความสัมพันธ์ในลักษณะนี้คือลักษณะของวัตถุที่ปรากฏในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ เรียกว่า Convulsive Beauty

กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มุมมองด้านสุนทรียศาสตร์เกี่ยวกับวัตถุ วิลเลียม รูบิน (William Rubin) นักประวัติศาสตร์ศิลป์ ได้ให้ตัวอย่างเกี่ยวกับรูปแบบของความเป็นสองขั้ว (Stylistic Bipolarization) ซึ่งรูบินได้แบ่งแนวคิดออกเป็นสองแนวคิด ได้แก่ เทคนิคอัตโนมัตินิยม ซึ่งถือว่าเป็นงานเซอร์เรียลลิสม์ที่มีลักษณะเป็นนามธรรม โดยมีศิลปินอย่าง มิโรและ มัสซง อีกลักษณะคือ การใช้ความฝันเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงาน เช่น มากริตต์ ตองกี และดาลี

ตัวอย่างของการใช้วัตถุในการสร้างงานนั้น ดาลีเป็นอีกศิลปินที่ใช้วัตถุในงานจิตรกรรม โดยลักษณะของการใช้เทคนิคเชิงจิตตภาพ-วิพากษ์ซึ่งเป็นกลวิธีหลัก ดาลีมักจะใช้เทคนิคอย่าง การซ้อนภาพ ผสมภาพเพื่อสื่อให้ถึงความน่าพิศวงระหว่างวัตถุที่มีความแตกต่างกัน อย่างเช่นการทำวัตถุให้มีลักษณะนุ่มนวล ดูไหลได้ เช่นภาพ The Ghost Of Vermeer Of Delft Which Can Be Used As A Table (1934) จะเห็นได้ถึงลักษณะการจัดการกับวัตถุ ภาพที่มองผิวเผินจะเห็นว่าร่างกายมนุษย์แต่ลักษณะของขาอีกข้างที่ยื่นออกยาวและมีขวดวงเหมือนลักษณะของโต๊ะ เป็นลักษณะการผสมกันระหว่างสิ่งที่มีชีวิตและสิ่งที่ไม่มีชีวิตที่ดูลึกลับ ไหล ซึ่งลักษณะมีความคล้ายกับเทคนิคงานของแอร์นส์²¹ (ภาพที่ 8)

5.2 วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ ในส่วนของลักษณะวัตถุเซอร์เรียลลิสม์นั้น เป็นลักษณะของงานที่มีลักษณะของความเป็นสามมิติ แต่ถึงอย่างไววัตถุเซอร์เรียลลิสม์นั้นไม่ถือว่าเป็นงานประติมากรรม แต่เป็นงานที่กระทำโดยการใช่วัตถุมาสร้างงาน เป็นการนำวัสดุอย่าง วัตถุในชีวิตประจำวัน (everyday object) วัตถุที่พบโดยบังเอิญหรือวัตถุเก็บตก (found object) เป็นต้น

ในการจำแนกวัตถุเซอร์เรียลลิสม์นั้นมีหลายรูปแบบทั้งการจำแนกด้วยการใช้วัสดุหรือจำแนกด้วยแนวคิด ในปีค.ศ.1936 บทความ Cahiers d'Art ได้จัดหมวดหมู่ของลักษณะวัตถุเซอร์เรียลลิสม์เอาไว้ โดยความหมายของการจำแนกลักษณะวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ Sarane Alexandrian นักวิจารณ์ศิลปะได้สรุปไว้ในหนังสือ Surrealist Art²² ดังนี้

- 5.2.1 Mathematical Object คือ วัตถุรูปทรงเรขาคณิต
- 5.2.2 Natural Object คือ วัตถุที่มาจากธรรมชาติ เช่น รากไม้ เปลือกหอย โดยเฉพาะก้อนหิน กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นิยมใช้ก้อนหินมาสร้างงาน โดยเบรอตงเคยจัดกิจกรรมชวนกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ออกสำรวจดูก้อนหิน เพราะมันเปรียบเหมือนแร่ธาตุสำคัญ “มันเป็นเหมือนแหล่งที่มีสัญญาณและเครื่องหมาย” การตีความเรื่องของก้อนหิน จะพบว่านำมาใช้ในการแต่งบทกวี
- 5.2.3 Exotic Object คือ วัตถุที่แปลกตาหรือมาจากต่างถิ่น
- 5.2.4 Found Object คือ วัตถุที่พบโดยบังเอิญ เป็นวัตถุที่เบรอตงเขียนอธิบายถึงลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ใน ‘วิกฤตการณ์ของวัตถุ’ ต้นทางความคิดมาจากนวนิยายเรื่องนัคตา ที่เขียนไว้ว่า เบรอตงไปที่เดินทางไปยังตลาดนัดที่ Saint-Ouen เพื่อหาวัตถุที่เขาไม่สามารถหาได้ที่ไหน
- 5.2.5 Irrational Object คือ วัตถุที่ดูไม่สมเหตุสมผล
- 5.2.6 Readymade คือ วัตถุสำเร็จรูป เป็นลักษณะของการร่วมวัสดุหรือองค์ประกอบที่แตกต่างกัน โดยองค์ประกอบมาจากวัตถุอย่างวัตถุในงานอุตสาหกรรม จุดเริ่มต้นของการใช้วัตถุสำเร็จรูปในงานเซอร์เรียลลิสม์มาจาก มาเชล ดูของปี (Marchel Duchamp ค.ศ. 1887-1968) เช่นงาน Why not sneeze (1921) และ Gift (1921) ของ แมน เรย์²³ (ภาพที่ 9-10)
- 5.2.7 Interpreted Object วัตถุที่ต้องใช้ตีความซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญได้แบ่งลักษณะของวัตถุนี้เป็นสองรูปแบบ ดังนี้
 Interpreted Natural Object คือ วัตถุที่มีการเปลี่ยนแปลง ปกปิดลักษณะวัตถุเดิมปรากฏในบทกวีนิพนธ์ เป็นการอำพรางปกปิดลักษณะเดิมของวัตถุที่เป็นวัตถุมาจากธรรมชาติ เช่น ราก ก้อนหิน งานที่แสดงให้เห็นได้ดีที่สุด ได้แก่ งานของมาร์กซ์ แอร์นส์ ชื่อ The Garden of Giacometti after Maz Ernst’s visit โดยแอร์นส์ได้นำเศษก้อนหินแกรนิตที่มีอยู่ในลำธารข้างบ้านของอัลแบร์โต จาโคเมตติ (Alberto Giacometti ค.ศ. 1901-1966) มาเปลี่ยนโดยการทาสีใหม่²⁴
 Interpreted Found Object คือ กลวิธีที่นำมาใช้สร้างงานมากที่สุดโดยการนำวัตถุมาบิดเบือนให้กลายเป็นวัตถุที่มีรูปทรงแปลกประหลาด (Bizarre Object) เช่น งาน Never (1938) ของออสการ์ โดแม็งเกซ²⁵ (ภาพที่ 11)
- 5.2.8 Incorporated Object คือ ลักษณะของวัตถุที่การผสมกัน ลักษณะคล้ายกับเทคนิคคอลลาจ เช่น ลักษณะการผสมกันของวัตถุและงานจิตรกรรม อย่างเช่น งาน The Spanish Dancer (1928) ของ ฮวน มิโร (ภาพที่ 12)

5.2.9 Mobile Object คือ วัตถุที่สามารถเคลื่อนไหวได้²⁶

นอกจากนี้ยังมีลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ที่บทความ Cahiers d'Art ไม่ได้กล่าวถึง ได้แก่

5.2.10 Poem-Object คือ ลักษณะของการนำวัตถุมารวมกับคำหรือบทกวีที่เกี่ยวข้องหรือมีคุณสมบัติเหมือนกับวัตถุนั้น ๆ มาจัดวางคู่กันโดยข้อความอยู่ข้างบนเพื่อแสดงแทนวัตถุที่อยู่ข้างล่าง ซึ่งพบเห็นการใช้วัตถุลักษณะนี้ในงานขององเดร เบรอตง เรเน่ มากริตต์ เป็นต้น

5.2.11 Optical Machine คือ ลักษณะงานของมาเซล ดูซองปี โดยขึ้นแรกสร้างในปีค.ศ. 1912 เป็นการนำมอเตอร์และจานแก้ว 5 ชั้น วาดด้วยเส้นสีดำ เมื่อเปิดมอเตอร์จานแก้วจะหมุนเป็นวงกลมสร้างภาพลวงตา

5.2.12 Phantom Object คือ เทคนิคในการสร้างงานเซอร์เรียลลิสม์ เกิดขึ้นในการบรรยายของเบรอตง Les Vases Communicants ในปีค.ศ.1932 เป็นพื้นฐานในงานของเบรอตง โดยเป็นวัตถุที่สร้างขึ้นมาอย่างง่าย ๆ ลักษณะของวัตถุรูปแบบนี้เป็นวัตถุแฝงไม่แสดงออก อาจเป็นวัตถุที่เราองไม่เห็นในงานชิ้นนั้นแต่แฝงอยู่และมีความหมาย เช่น งานของ อัลแบร์โต จาโคเมตตี ชื่อ The Invisible Object (Hands Holding the Void) (1934-35) ให้เห็นถึงลักษณะของผู้หญิงที่มีมือเหมือนจะจับอะไรบางอย่างที่เป็นพื้นที่ว่างเหมือนไม่มีวัตถุ ที่ศิลปินตั้งใจจะปล่อยให้พื้นที่นั้นว่างไว้ (ภาพที่ 13)

5.2.13 The Box คือ เทคนิคการจัดรวมองค์ประกอบของวัตถุหลากหลายให้อยู่ในกล่อง โดยศิลปินที่ใช้เทคนิคนี้ คือ โจเซฟ คอร์เนล (Joseph Cornell ค.ศ. 1903-1972) แม้ว่าเขาจะต้องการที่จะอยู่ในกลุ่มศิลปินเซอร์เรียลลิสม์อิสระ เขายังคงนำประสบการณ์ของเขามาสร้างงาน ในปีค.ศ.1931 คอร์เนลได้แรงบันดาลใจจากเทคนิคคอลลาจของ มักซ์ แอร์นสท์ และงานของเขาจัดแสดงครั้งแรกในปีค.ศ.1936 ในนิทรรศการ Fantastic Art, Dada and Surrealism ลักษณะงานของคอร์เนลเป็นการนำเอาวัตถุหรือวัสดุต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ แผนภูมิดาราศาสตร์ แก้ว ลูกบอลเล็ก ๆ ขนนม มาสร้างจำลองสถานที่ตามจินตนาการลงบนกล่อง (ภาพที่ 14)

5.2.14 Being Object คือ ลักษณะของการเปลี่ยนร่างกายมนุษย์ให้กลายเป็นวัตถุ เช่น Le violin d'Ingres (1924) ของแมน เรย์ (ภาพที่ 15)

ในส่วนวิธีการจำแนกลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ เบรอตงได้ยกตัวอย่างในบทความ Cahiers d'Art โดยได้นำเอาตัวอย่างงานจากนิทรรศการที่จัดใน Galerie Charles Ratton

เช่นงานของ แอร์นส์ท์ ที่มีการใช้วัตถุอย่างเปลือยหอยจะมีลักษณะของเทคนิค อัสซอมบลาจ (Assemblage) เป็นลักษณะงานแบบ Natural Incorporated Object หรือในงานของมาเซล ดูชองปี จะถูกจำแนกในการใช้เทคนิคและวัสดุเป็น Readymade เป็นต้น

เมื่อกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้มองเห็นถึงความสำคัญของวัตถุในการสร้างงาน ในช่วงทศวรรษที่ 1930 ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์จึงมีการรวมตัวจัดนิทรรศการที่รวบรวมผลงานด้านวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ขึ้น ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจน เช่น งานนิทรรศการ Exposition Surrealist d' object ในปี ค.ศ. 1936 จัดขึ้นใน Galerie Charles Ratton กรุงปารีส นิทรรศการครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอความลึกลับของวัตถุในชีวิตประจำวันที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นำเสนอความมหัศจรรย์และความซับซ้อนของรูปทรงที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ ดังเช่นภาพการจัดวางวัตถุในงานของ แมน เรย์ ที่ทำให้เห็นถึงการนำวัตถุมาสร้างเป็นงานศิลปะตามแนวคิดของเซอร์เรียลลิสม์ โดยการนำเอาวัตถุในชีวิตประจำวัน (everyday object) มาใช้ (ภาพที่ 16)

หรือการจัดนิทรรศการของกลุ่มในปี ค.ศ. 1938 ซึ่งเป็นปีที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้จัดนิทรรศการ Exposition Internationale du Surréalisme ที่ Galerie Beaux-Arts ภายในนิทรรศการมีการจัดแสดงวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ มีการออกแบบนิทรรศการโดยการนำวัตถุมาสร้าง เช่น การจัดตกแต่งบรรยากาศของนิทรรศการโดยมาเซล ดูชองปี และ มาเซล ยีน (Marcel Jean ค.ศ.1900-1993) ที่ตกแต่งนิทรรศการโดยปูพื้นด้วยหญ้า และตกแต่งเพดานนิทรรศการด้วยถุงใส่ถ่านหิน ซึ่งถือว่าเป็นวัตถุจากธรรมชาติ (Natural Object) และผลงานในนิทรรศการนั้นเป็นผลงานที่นำวัตถุมาสร้างเป็นวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ (ภาพที่ 17)

ในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีงานที่เป็นวัตถุเซอร์เรียลลิสม์อยู่มากแต่ตัวอย่างที่ดีที่สุดในการพูดถึงวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ คือ ผลงาน Fur Breakfast (1946) ของ เมเรต ออฟเพนไฮม์ (Meret Oppenheim ค.ศ.1913-1985) ซึ่งได้ถูกยกตัวอย่างในบทความ 'วิกฤตการณ์ของวัตถุ' ของ เบรอตง ภาพของถ้วยกาแฟที่ถูกห่อหุ้มด้วยขนสัตว์ เป็นการวางซ้อนของวัตถุที่ไม่มีความเชื่อมโยงกัน ขุดแก้วกาแฟเปรสสภาพโดยขนสัตว์ เป็นลักษณะของการเปลี่ยนผ่านจากวัตถุที่คุ้นเคยไปสู่สภาพเหมือนขนสัตว์ เสมือนลอกเลียนการทำงานของจิตใต้สำนึก แม้ถูกจำกัดการเชื่อมโยงด้วยรูปทรงของถ้วย การจินตนาการถึงพื้นผิวของเฟอร์ขนสัตว์ และจินตนาการไปถึงหากต้องดื่มจากถ้วยกาแฟที่มีขนถ้วยนี้ (ภาพที่ 18)

6. แนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุเซอร์เรียลลิสม์

นอกจากเบรอตงที่ได้ให้แนวคิดและนิยามของความเป็นวัตถุของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์แล้ว ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ก็มีมุมมองในเรื่องการจัดการกับวัตถุเป็นของตนเองเช่นเดียวกัน ศิลปินที่โดดเด่นด้านการจัดการกับวัตถุในงาน เช่น ซัลวาดอร์ ดาลี เรเน่ มากริตต์ เป็นต้น

6.1 ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dalí ค.ศ. 1904-1989)

ซัลวาดอร์ ดาลี เป็นอีกหนึ่งศิลปินที่มีมุมมองและแนวคิดเกี่ยวกับวัตถุเช่นเดียวกัน งานจิตรกรรมของเขามีการใช้ในเรื่องของวัตถุและความหมายภายในภาพโดยลักษณะงานของดาลีนั้นมีมุมมองตามวิธี เชิงจิตตาพาร-วิพากษ์ (Paranoid Criticism) ซึ่งดาลีได้นิยามไว้ว่า

"วิธีการอันฉับพลันที่ทำให้ได้มาซึ่งความรู้ที่ไม่ยึดติดอยู่กับเหตุผล ด้วยการตีความวิเคราะห์ วิจาร์ณอาการเพื่อที่แสดงออกมาในรูปแบบของการมองเห็นอย่างเป็นระบบ" ²⁷

ในส่วนของการจัดการวัตถุของดาลีนั้นในงานจิตรกรรม การใช้วิธีจิตตาพาร-วิพากษ์ของดาลีเป็นกลวิธีหนึ่งที่น่าสนใจกับการกับวัตถุเพื่อให้สอดคล้องกับแรงปรารถนาของเขา เห็นได้ชัดเจนในภาพ งาน The Persistence of Memory (1931) ดาลีได้จัดการกับวัตถุโดยการทำให้วัตถุนั้นมีลักษณะนิ่ม เหลวตามแรงบันดาลใจจากเนยแข็งกามองแบร์ดที่เพิ่งรับประทานเข้าไปก่อนที่จะวาดและมีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ว่า ลักษณะของความนิ่ม คือ สัญลักษณ์ของความเสื่อมสลาย ผุพัง เน่าเปื่อย ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ฝังใจในตัวดาลี นอกจากนาฬิกาเหลว ดาลีชอบเสนอวัตถุอย่างเครื่องเล่นดนตรี เช่น เปียโน กีตาร์ ไซ่ ถ้วยต้มแขก ลักษณะของความนุ่มเหลว หรือวัตถุของใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น มีด ส้อม ช้อน จาน ร่มและโทรศัพท์ ซึ่งวัตถุเหล่านี้ยังมีนัยยะทางเพศตามทฤษฎีของฟรอยด์ ตัวอย่างเช่น ร่มและโทรศัพท์ทำให้นึกถึงอวัยวะเพศชาย จานที่อาจเป็นสัญลักษณ์ของอวัยวะเพศหญิง เป็นต้น²⁸ (ภาพที่19)

ในปีช่วง ค.ศ. 1930 การเข้ามามีบทบาทของดาลี ทำให้เขาได้พัฒนาแนวคิดด้านวัตถุ โดยดาลีได้คิดทฤษฎีของวัตถุที่ทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์ (The Symbolically Function Object) โดยได้แรงบันดาลใจมาจากอัลแบร์โต จาโคเมตตี ดาลีได้ให้ความหมายของการสร้างวัตถุไว้ว่า 'วัตถุที่บิดเบือน' โดยแสดงออกแรงปรารถนาที่เก็บเอาไว้ หรือแสดงออกเพื่อขบขะ

ความพึงพอใจในแรงขับทางเพศขั้นลิบิโด (libido) โดยดาลีได้สร้างงานวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ ชื่อ Scatological Object Functioning Symbolically (1930) ที่ประกอบด้วย รองเท้าผู้หญิง ที่วางแคว้นมัวไว้ข้างในรองเท้าและมีก้อนน้ำตาล การทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์ของงานชิ้นนี้ คือ ภาพของก้อนน้ำตาลที่เหมือนกำลังถูกใส่ลงในแคว้นมัว ซึ่งก้อนน้ำตาลมีภาพของรองเท้าถูกวาดอยู่ วัตถุเหล่านี้ให้ผลลัพธ์ในเรื่องของความเป็นเครื่องประดับ รวมถึงกล่องใส่ก้อนน้ำตาล นอกจากนี้เขาได้เสนอลักษณะย่อยของความเป็นวัตถุที่ทำหน้าที่ในเชิงสัญลักษณ์ เช่น รูปแบบการเปลี่ยนสารของวัตถุจากอย่างหนึ่งไปอีกอย่าง (Transubstantiated Object) ตัวอย่าง เช่น ลักษณะของความนุ่ม ความเหลว หรือวัตถุที่ถูกห่อหุ้มไม่สามารถเห็นได้ (Wrapped Object) เป็นต้น²⁹ (ภาพที่20)

นอกจากนี้ ดาลีได้ออกมาให้แนวคิดเกี่ยวกับวัตถุของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ในบทความเรื่อง The Object as Revealed in Surrealist Experiment (ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1932) ซึ่งในท้ายบทความ ดาลีได้บอกถึงแนวคิดของวัตถุที่เป็น วัตถุที่มาจากแรงปรารถนา วัตถุที่สามารถจับต้องได้

1. วัตถุจะต้องดำรงอยู่นอกตัวเรา ต้องไม่มีเราเข้าไปจัดการ (หัวข้อ มานุษยนิยม);
2. วัตถุสมมติที่คงรูปแบบตามแรงปรารถนาและเปลี่ยนแปลงตามความคิด (หัวข้อ วัตถุ ความฝัน);
3. วัตถุสามารถเปลี่ยนแปลงได้
4. วัตถุที่มีลักษณะผสมกันได้ตามแนวคิด³⁰

6.2 เรเน่ มากริตต์ (René Magritte ค.ศ.1898-1967)

เรเน่ มากริตต์ ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ชาวเบลเยียม เป็นอีกหนึ่งศิลปินที่มีผลงานที่ใช้วัตถุมาเป็นองค์ประกอบในการสร้างงาน แต่อย่างไรก็ตาม แนวคิดของการใช้วัตถุของมากริตต์อาจมีความต่างจากแนวคิดหลักอย่างขององเดร เบรอตง เช่น การใช้เรื่องของความฝันมาสร้างงาน แต่อย่างไรก็ตามลักษณะการใช้วัตถุในงานของมากริตต์นั้นถือได้ว่ามีความน่าสนใจอย่างมาก

มุมมองในการนำวัตถุมาสร้างงานของมากริตต์ มากริตต์ได้รับแนวคิดของวัตถุที่พบโดยบังเอิญหรือเทคนิคความบังเอิญขององเดร เบรอตงมาใช้ ความโดดเด่นในใช้วัตถุของมากริตต์คือ การนำวัตถุชีวิตประจำวัน (everyday object) วัตถุที่คุ้นเคยร่วมกับลักษณะการใช้ชีวิตและกิจกรรมของมนุษย์ในโลกความเป็นจริง ทำให้ขัดแย้งหลุดออกจากโลกแห่ง

ความเป็นจริง มากิริตต์พูดถึงแนวคิดการทำงานของเขาในงานว่า

“ผมไม่ได้ต้องการพูดถึงแก่นของเรื่อง ถ้าคุณไม่ใส่ใจ สิ่งเหล่านี้ไม่มีแก่น ภาพพวกนี้นั้นมาด้วยกันก่อนแล้ว และสิ่งเหล่านี้กำหนดตัวมันเอง ภาพที่ปรากฏที่เป็นวัตถุธรรมดา เมื่อคุณมองรอบๆมัน เช่น หมวก กระจก แอปเปิล ขาดังภาพ โคมไฟถนน อิฐ รองเท้า สุนัขสามชิ้น นอกจากจะวาง หมวกบนแอปเปิล นกที่เหมือนทำจากหิน รองเท้าที่ขั้วเหมือนเท้าจริง อิฐกำแพงที่สร้างเป็นโต๊ะ ซึ่งแนวคิดของภาพที่เกิดจากการผสมผสานนั้นเกิดขึ้นกับผมโดยที่ผมไม่ได้มองพวกเขา”³¹

ถึงแม้ว่ามากิริตต์มีมุมมองในเรื่องของวัตถุที่แตกต่าง แต่ความน่าสนใจในงานของมากิริตต์คือวิธีการจัดการกับวัตถุภายในงานจิตรกรรม ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ลักษณะการจัดการและกลวิธีที่มากิริตต์ใช้นั้นเป็นวิธีที่ศิลปินอื่น ๆ กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ใช้เช่นเดียวกัน เช่น การใช้เทคนิคคอลลาจ หรือลักษณะการวาดภาพที่ได้อิทธิพลจากคิริโก เป็นต้น

สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้อธิบายถึงลักษณะการนำเสนอวัตถุของมากิริตต์ไว้ว่า มากิริตต์ต้องการที่จะกระตุ้นคนดู ต้องการเสนอคุณค่าที่แท้จริงของวัตถุซึ่งแฝงอยู่ภายใต้สิ่งที่เรามองเห็นด้วยตา เพื่อแสดงความเร้นลับที่มีต่อวัตถุและจิตไร้สำนึกหรือแรงปรารถนาส่วนตัวของศิลปิน กลวิธีในงานของมากิริตต์นั้นจะสร้างภาพใหม่ขึ้นมา เช่น การนำวัตถุที่คนรู้จักมาวางไว้ในบริบทใหม่ใกล้กับวัตถุอีกอย่างหนึ่งที่ต่างชนิดกัน ตัวอย่างเช่น ภาพ Time Transfixed (1938) จากลักษณะของภาพหัวรถจักรไอน้ำจากเตาผิงในห้องรับประทานอาหาร ทำให้เกิด “ความจริงในความไม่เป็นจริง” หรือ “ความไม่สมจริงในความสมจริง” หรือการวางบริบทของวัตถุที่ไม่สมเหตุผล ผล ลักษณะการนำเสนอวัตถุในงานของมากิริตต์มีการพัฒนาขึ้นไปอีกขั้นจากการพบกันระหว่างความจริงสองอย่าง เป็นการหลอมรวมหรือผสมผสานทำให้เกิดความจริงที่แปลกใหม่มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้มากิริตต์ยังเห็นความสำคัญของอำนาจในตัววัตถุ จึงเกิดกลวิธีที่เล่นเรื่องขนาด โดยการนำเสนอขนาดของวัตถุที่ขยายใหญ่ผิดปกติ³²

ลักษณะการนำเสนอวัตถุในงานเรเน่ มากิริตต์ที่กล่าวมานั้น ได้มีผู้เชี่ยวชาญ อย่าง Terry Barrett นักวิจารณ์ศิลปะ ได้วิเคราะห์ถึงรูปแบบและกลวิธีที่มากิริตต์นำมาใช้สรุปออกมาดังต่อไปนี้

- 6.2.1 Isolation การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการวางวัตถุให้ไปวางคู่กับสถานที่ใหม่
- 6.2.2 Modification การแปรสภาพของวัตถุ
- 6.2.3 Hybridization การผสมผสานระหว่างวัตถุสองวัตถุเกิดเป็นวัตถุใหม่
- 6.2.4 Change in Scale การเปลี่ยนแปลงขนาด
- 6.2.5 Accidental Encounter การสร้างสถานการณ์
- 6.2.6 Double Image การสร้างภาพลวงตา
- 6.2.7 Paradox การวางวัตถุสองวัตถุคู่กัน
- 6.2.8 Conceptual Bipolarity ลักษณะสองขั้ว ³³ (ภาพที่ 21)

7. ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์

ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์เป็นอีกสื่อหนึ่งที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์หยิบนำมาใช้สร้างสรรค์งานและเพื่อใช้เผยแพร่แนวคิดของตน หลังจากภาพยนตร์ได้ถือกำเนิดขึ้น เบรอตงหัวหน้าของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มองว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจและนำเสนอความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ได้ดีที่สุดเพราะลักษณะของภาพเคลื่อนไหวที่แสดงออกทางด้านภาพได้มากกว่างานจิตรกรรมและงานประติมากรรม

ในมุมมองจากทางด้านภาพยนตร์ จากการเริ่มต้นของนักสร้างภาพยนตร์สองพี่น้องตระกูลลูมิแอร์และจอร์จส์ เมลิเยส์ ทำให้กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์หันกลับมามองและศึกษางานด้านภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ของเมลิเยส์ เมลิเยส์ถือได้ว่าเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์สนใจและให้ความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะงานของเขามีมุมมองการนำเสนอที่ตรงกับแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และงานของเขาช่วยให้กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ทำความเข้าใจเรื่องของภาพยนตร์ได้มากขึ้น เมลิเยส์ถือได้ว่าเป็นคนทำภาพยนตร์ที่เป็นผู้ริเริ่มงานลักษณะที่เป็นความเพ้อฝัน (Fantastic) เป็นต้นแบบของภาพยนตร์ที่มีภาพที่มหัศจรรย์ (Marvellous) ซึ่งความมหัศจรรย์ในภาพยนตร์เป็นสิ่งที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และเบรอตงยกย่องและให้คุณค่ากับงานของเมลิเยส์ เบรอตงได้ให้ความหมายของ มหัศจรรย์ไว้ว่า “ความมหัศจรรย์นั้นมีความสวยงามเสมอ ทุกสิ่งในความมหัศจรรย์มีความสวยงาม นี่คือข้อเท็จจริง” ³⁴ ในช่วงเวลาของการเกิดภาพยนตร์อวองการ์ด (Avant-garde Film) ที่มีทั้งภาพยนตร์แนวเอ็กเพรสชันนิสม์ ภาพยนตร์อิมเพรสชันนิสม์ฝรั่งเศสหรือภาพยนตร์ของกลุ่มดาดา นักสร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ได้หันมาสร้างภาพยนตร์โดยเชื่อมโยงกับกวีนิพนธ์และงาน

จิตรกรรมของกลุ่ม จากแนวคิดของ อองเดร เบรอตง ที่ให้แนวคิดที่ว่าเซอร์เรียลิซึมเชื่อในการเข้าถึงความจริงอันสูงสุดโดยอาศัยเรื่องของความฝันและและจิตไร้สำนึก การไม่ยึดติดในหลักของเหตุผลและเรื่องของทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์

เทคนิคอัตโนมัตินิยมและงานจิตรกรรม เป็นวิธีของเซอร์เรียลิซึมที่จะค้นหาภาพที่มีลักษณะแปลกประหลาดหรือภาพที่เกิดจากจินตนาการซึ่งเป็นที่มาของรูปแบบและสไตล์ ในปี ค.ศ. 1924-1929 เป็นช่วงเวลาที่เซอร์เรียลิซึมมีบทบาททางด้านภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์จะนำเสนอเรื่องของแรงปรารถนา หรือความเพ้อฝันและความหวัหวัหวั ในช่วงเวลานั้น ศิลปินอย่างแมน เรย์ ซัลวาดอร์ ดาลี หรือนักเขียนอย่างอังโตแนง อาร์โทด์ เริ่มที่จะเข้ามาทำงานด้านภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีนักสร้างภาพยนตร์ชาวสเปน หลุยส์ บูนญuel (Luis Bunuel ค.ศ.1900-1983) ที่ประสบความสำเร็จในฐานะผู้สร้างภาพยนตร์แนวเซอร์เรียลิซึม

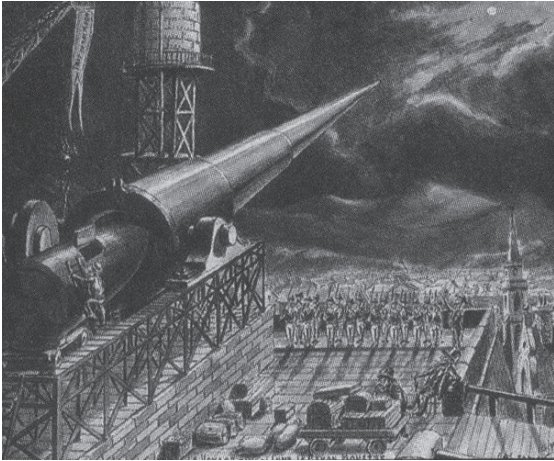
ภาพยนตร์เซอร์เรียลิซึมนี้มีลักษณะของการต่อต้านการดำเนินเรื่อง มีลักษณะการสร้างภาพที่ได้รับอิทธิพลจากความฝัน มีการดำเนินเรื่องจากทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ เรื่องของความปรารถนาของเพศ ความหลงใหล เรื่องของการดูหมิ่นศาสนาและเรื่องราวที่ประหลาด ลักษณะการสร้างงานภาพหรือ Mise-en-scene ในภาพยนตร์เซอร์เรียลิซึมนี้ ได้รับอิทธิพลมาจากการงานจิตรกรรมของเซอร์เรียลิซึม เพราะการสร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลิซึมนี้มีความเชื่อมโยงกับแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลิซึมโดยตรงและศิลปินเซอร์เรียลิซึมหลายคนก็หันมาสร้างงานภาพยนตร์ร่วมด้วย

สุนัขอันดาลูเซียน (Un Chien Andalou ค.ศ.1929) ภาพยนตร์เซอร์เรียลิซึมที่สร้างแรงกระตุ้นให้กิจกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลิซึมเฟื่องฟู จากผลงานการกำกับของ หลุยส์ บูนญuel ร่วมกับ ซัลวาดอร์ ดาลี ทำให้เห็นถึงลักษณะของความเป็นเซอร์เรียลิซึมที่ออกมาทางภาพเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจน ความสัมพันธ์ของงานภาพ การเคลื่อนไหว แม้กระทั่งเสียงประกอบภาพยนตร์ในเรื่องนี้ เป็นการออกแบบมาจากแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลิซึมและตัวของหลุยส์ บูนญuel ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้นำเรื่องของความฝันมานำเสนอเพียงเท่านั้นแต่ได้นำกลไกของความฝันที่มาจากทฤษฎีของฟรอยด์มาใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยรายละเอียดจากภาพยนตร์มาจากความฝันและเกิดจากการคิดแบบอัตโนมัติของบูนญuelและดาลี ลักษณะการใช้สัญลักษณ์ในเรื่องที่ตีความไปยังทฤษฎีของฟรอยด์ เช่น ฉากการเฉือนลูกตาด้วยใบมีดโกนที่สัมพันธ์กับปมเอดิปัส (Oedipal) ³⁵ ภาพของมดที่ออกมาจากมือเป็นภาพที่ออกมาจากความทรงจำโดยตรงและแรงบันดาลใจงานจิตรกรรมของดาลี เป็นต้น มีการใช้เทคนิคการตัดต่อแบบ

มอนтаж (Montage)³⁶ ไม่มีการบอกใบ้ ไม่มีการกำกับเวลาหรือการดำเนินเรื่อง เปรียบเสมือนภาพของความฝันเพื่อเป็นการเปลี่ยนมุมมองสร้างรูปแบบใหม่ทำลายการรับรู้ ให้ผู้ชมรับรู้ภาพที่มีลักษณะคล้ายฝัน ทำให้เทคนิคนี้เป็นเทคนิคที่คนสร้างหนังเซอร์เรียลลิสม์นิยมใช้เป็นเทคนิคหลัก เพื่อให้ภาพที่ออกมามีอิสระไร้ซึ่งตรรกะและเหตุผล

นักสร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์นอกจาก หลุยส์ บูนญuel แล้วยังมีนักสร้างภาพยนตร์อีกหลายคนเข้ามาเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ ศิลปินอย่าง แมน เรย์ ถึงแม้เขามีงานผลงานที่โดดเด่นในงานด้านวัตถุและการถ่ายภาพ เขายังมีงานภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *L'Étoile de mer* (1926) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมาจากงานกวีของ ร็อบเบิร์ต เดส์โนส์ (Robert Desnos ค.ศ.1900-1945) จากนำเสนอสัญลักษณ์ของภาพ ปลาตาวที่ผสมกับบทกวี การตัดต่อให้ภาพที่แปลกโดยใช้เทคนิคมอนтажกับการนำเสนอสัญลักษณ์ที่เห็นได้เด่นชัดในภาพยนตร์อย่างเช่นภาพของปลาตาว เป็นการนำเสนอสัญลักษณ์ของเพศหญิง (ภาพที่ 24)

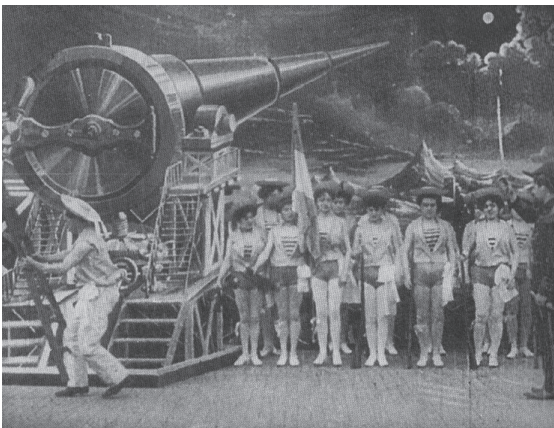
เจอเมน ดูแลค (Germaine Dulac ค.ศ. 1882-1942) ถือได้ว่าเป็นนักสร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ที่มีชื่อเสียงเช่นกัน ถึงแม้เธอจะไม่ได้เข้าร่วมกับกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ก็ตาม แต่ภาพยนตร์ของเธอนั้นเป็นแนวคิดให้กับกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ งานของดูแลคจะเน้นเรื่องของความเป็นผู้หญิง (Feminism) โดยนำเรื่องจิตไร้สำนึกมาสร้างงาน ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ที่มีชื่อเสียงเช่นเรื่อง *The Seashell and The Clergyman* (1927) ภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะของการใช้ Collage Narrative ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวในเชิงสัญลักษณ์ทางเพศ โดยมีการดำเนินเรื่องระหว่างนักบวชและผู้หญิง มีการใช้เทคนิคบิดเบือนภาพและการสร้างฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพของคิริโก (ภาพที่ 25-26)



ภาพที่ 1

ภาพงานออกแบบฉากยิ่งยวดในภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon (1902)

ที่มา : David Bordwell and Kristin Thompson, Film Art : an introduction (New York : McGraw Hill, 2010), 120.



ภาพที่ 2

ภาพจากการออกแบบนำมาสู่ภาพบนฟิล์ม ในภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon

ที่มา : David Bordwell and Kristin Thompson, Film art : an introduction (New York : McGraw Hill, 2010), 120.



ภาพที่ 5

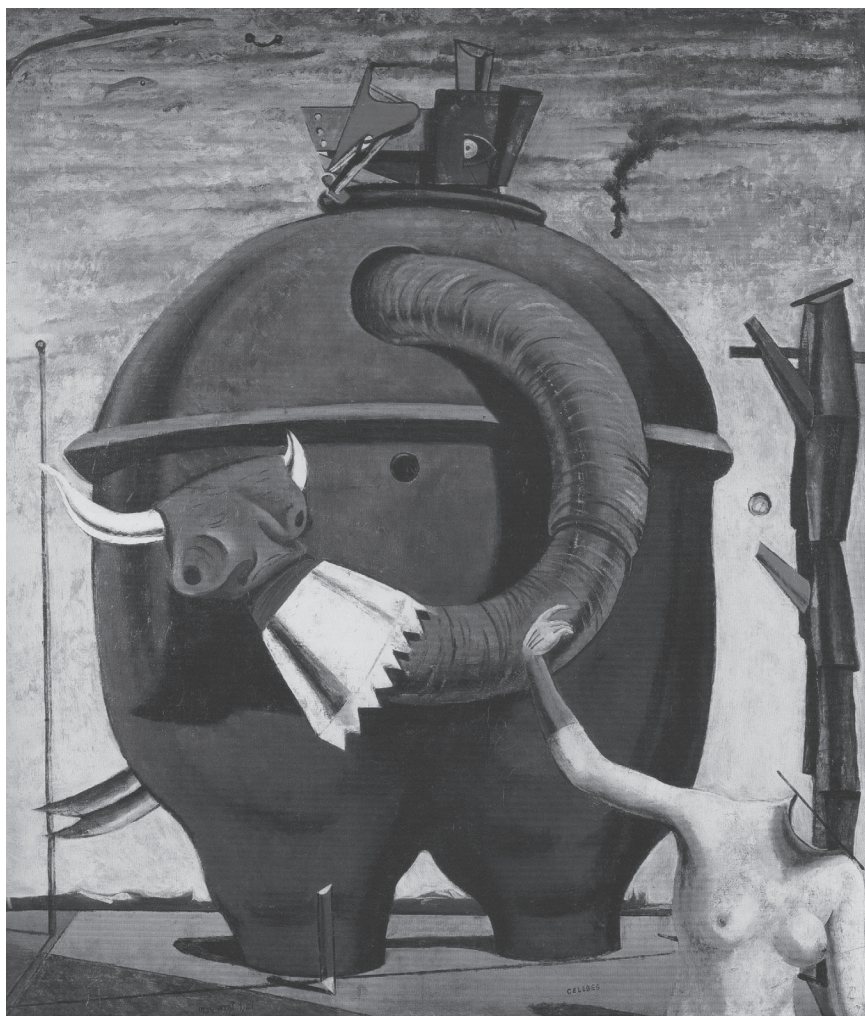
Joan Miro, Carnival of Harlequin, 1924-5, Oil on canvas, 66 × 90.5 cm. Albright K Knox Art Gallery, Buffalo

ที่มา : โรเบิร์ต แรดฟอร์ด, ดาลี (กรุงเทพฯ : เดอะเกรทไพน์อาร์ท, 2557), 112.

ภาพที่ 6

Óscar Domínguez, Decalcomania, 1936, Gouache decalcomania on paper, 31x18.5 cm. Private Collection

ที่มา : Mary Ann Caws, Surrealism (London: Phaidon, 2004), 66.



ภาพที่ 7

Max Ernst, The Elephant Celebs, 1921, Oil on canvas, 125 × 108 cm. Tate, London

ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, Surrealism (Köln: Taschen, 2015), 51.



ภาพที่ 8

Salvador Dalí, The Ghost of Vermeer of Delft Which Can Be Used as a Table, 1934, Oil on panel, 18.1 × 13.97 cm. Salvador Dalí Museum, St. Petersburg, Florida
ที่มา : Wiki Art , The Ghost Of Vermeer Van Delft Which Can Be Used As A Table, accessed May 20, 2016, available from <http://www.wikiart.org/en/salvador-dali/the-ghost-of-vermeer-van-delft-which-can-be-used-as-a-table>



ภาพที่ 9

Marcel Duchamp, *Why Not Sneeze*, 1921, Painted wire cage containing 152 white marble 'sugar' cubes, 4 wooden perches, thermometer, cuttlefish bone; title affixed to base, with each word placed on a separate line, 12.5 x 22 x 16.5 cm. Philadelphia Museum of Art

ที่มา : Mary Ann Caws, *Surrealism* (London : Phaidon, 2004), 97.



ภาพที่ 10

Man Ray, Gift, 1921, Painted flatiron and tacks; 15.3 x 9 x 11.4 cm.

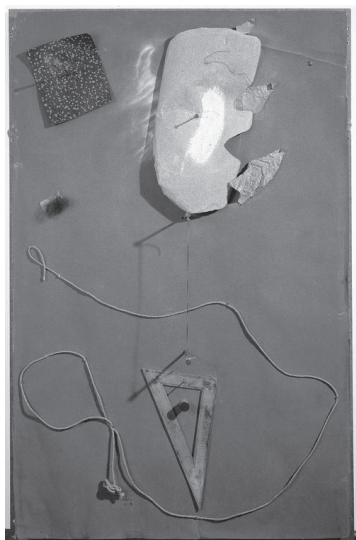
ที่มา : Art Institute of Chicago, Cadeau (Gift), accessed May 20, 2016, available from <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/199055>



ภาพที่ 11

Óscar Domínguez, Never, 1938, The brazier, the sacks of coal, Exposition Internationale de Surrealisme, Galerie des Beaux-Arts, Paris

ที่มา : Sarane Alexandrian, Surrealist Art (London: Thames and Hudson, 1970), 154.



ภาพที่ 12

Joan Miró, The Spanish Dancer, 1928, Sandpaper, paper, string, nails, hair, architect's triangle and paint on sandpaper mounted on linoleum, 109.5 x 71.1 cm.

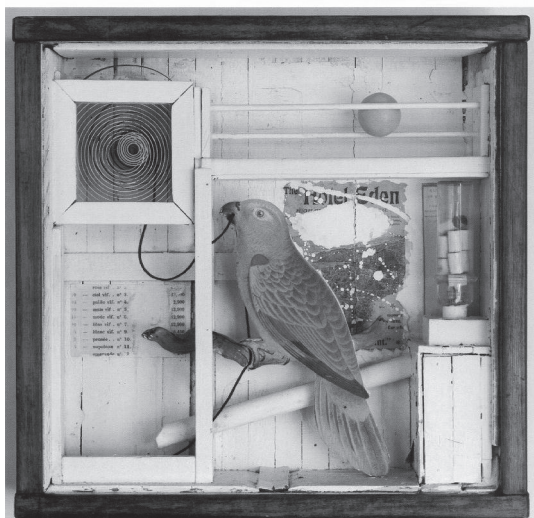
ที่มา : Successió Miró, Danseuse espagnole (Spanish Dancer), accessed May 20, 2016, available from <http://catalogue.successio-miro.com/catalogues/sculptures/danseuse-espagnole-1928-0.html>



ภาพที่ 13

Alberto Giacometti The Invisible Object (Hands Holding the Void), 1934—35, Bronze, 153 x 32.6 x 29.8 cm.

ที่มา : National Gallery of Art, The Invisible Object (Hands Holding the Void), accessed May 22, 2016, available from <http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.53863.html>



ภาพที่ 14

Joseph Cornell, The Hotel Eden, 1945, Assemblage with music box, 38.3 x 39.7 x 12.1 cm. National Gallery of Canada

ที่มา : National Gallery of Canada, The Hotel Eden, accessed May 22, 2016, available from <http://www.gallery.ca/en/see/collections/artwork.php?mkey=9425>



ภาพที่ 15

Man Ray, Le violon d'Ingres, 1924, Gelatin silver print, retouch with pencil and Indian ink, 31 x 24.7 cm. Musée National d'Art Moderne, Paris

ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, Surrealism (Köln: Taschen, 2015), 91.



ภาพที่ 16

Man Ray, Exposition Surrealist d'objet , May 1936, View of the "Surrealist exhibition of object" in the Galerie Charles Ratton, Paris

ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, Surrealism (Köln: Taschen, 2015), 19.



ภาพที่ 17

Exposition Internationale du Surréalisme, Galerie des beaux-arts, 1938 : the pool;
one of the four bed; The horoscope, an object by Marcel Jean

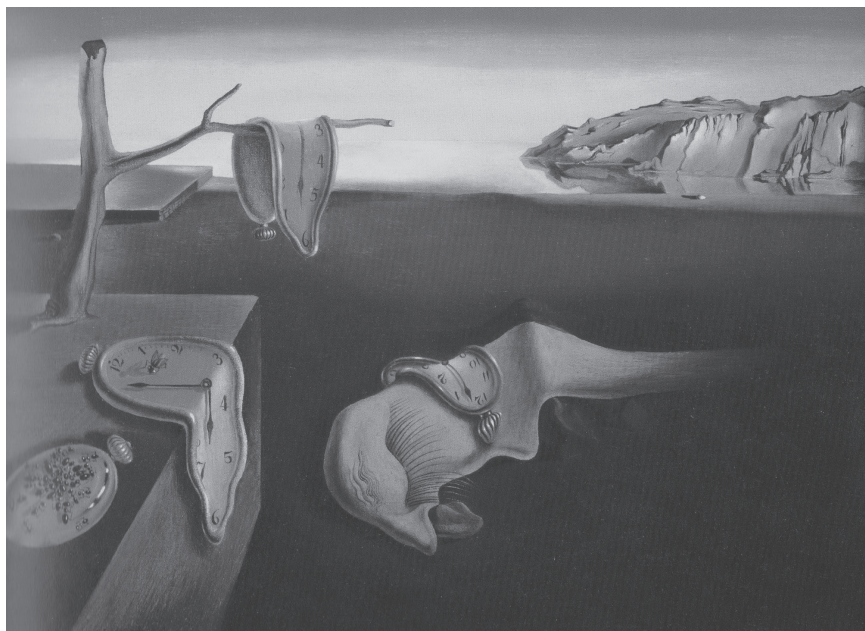
ที่มา : Sarane Alexandrian. Surrealist art (London: Thames and Hudson, 1970),
152.



ภาพที่ 18

Meret Oppenheim, Fur Breakfast, 1936, Fur-covered cup, saucer, and spoon; Height 7 Cm. Museum of Modern Art, New York

ที่มา : Ghislaine Wood, Surreal things : Surrealism and Design (London: V&A, 2007), 11.



ภาพที่ 19

Salvador Dalí, The Persistence of Memory, 1931, Oil on canvas, 24.1 x 33 cm. The Museum of Modern Art, New York

ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, Surrealism (Köln: Taschen, 2015), 39.



ภาพที่ 20

Salvador Dalí, Scatological Object Functioning Symbolically, 1930, Assemblage, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam

ที่มา : Ghislaine Wood, Surreal things: Surrealism and Design (London: V&A, 2007), 18.



ภาพที่ 21

René Magritte, Time Transfixed, 1938, Oil on canvas, 147 x 99 cm. The Art Institute of Chicago, Chicago

ที่มา Christoph Grunenberg, René Magritte: A-Z (Liverpool: Tate, 2011), 58.



ภาพที่ 22

ฉากการเฉือนลูกตาคันมีชื่อเสียงในภาพยนตร์เรื่อง Un Chien Andalou

ที่มา : Luis Bunel, director. Un Chien Andalou. (motion picture) France: Les Grands Films Classiques, 1929.



ภาพที่ 23

ฉากที่มดสามารถออกจากมือจากความคิดของดาลีในภาพยนตร์เรื่อง Un Chien Andalou

ที่มา : Luis Bunel, director. Un Chien Andalou. (motion picture) France: Les Grands Films Classiques, 1929.



ภาพที่ 24

ภาพของปลาดาวหนึ่งในภาพยนตร์เรื่อง L'Étoile de mer

ที่มา : Ray, Man, director. L'Étoile de mer. (motion picture) France, 1928.



ภาพที่ 25

งานออกแบบฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Seashell and The Clergyman แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลจากงานจิตรกรรมของ คีรีโก

ที่มา : Germaine Dulac, director. The Seashell and the Clergyman. (motion picture) France, 1928.



ภาพที่ 26

ภาพที่ทำให้ดูมีลักษณะเหนือจริงในภาพยนตร์เรื่อง The Seashell and The Clergyman

ที่มา : Germaine Dulac, director. The Seashell and the Clergyman. (motion picture) France, 1928.