



แนวทางของพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในประเทศญี่ปุ่น

ชัยยศ อิมภุวรรณพันธ์

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



คำสำคัญ พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย การสร้างสรรค์ศิลปะ ความสัมพันธ์ ญี่ปุ่น

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์ศิลปะและพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศญี่ปุ่น ได้รับทุนสนับสนุนในการเขียนรายงานบางส่วนจากทุนอุดหนุนโครงการ / การวิจัย / การสร้างสรรค์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร





บทคัดย่อ

พิพิธภัณฑ์ศิลปะและการจัดแสดงศิลปะประเภทต่างๆ เป็นหนึ่งในสถาบันที่ประเทศญี่ปุ่นให้ความสนใจและให้การสนับสนุนมาโดยตลอดนับตั้งแต่ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 และหลังสงครามโลกครั้งที่สองเป็นต้นมา สถาบันนี้มีความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการในตัวเองมาโดยตลอด อย่างไรก็ตามในช่วงเวลาประมาณ 20 ปีที่ผ่านมา ความเปลี่ยนแปลงในเนื้อหาและวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะส่งผลต่อการจัดแสดงและการสร้างพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์เปลี่ยนจากพื้นที่เป็นกลางมาเป็นพื้นที่ที่มีส่วนร่วมในการสร้างบรรยากาศ กำหนดประสบการณ์และเนื้อหา ร่วมกับงานศิลปะ ไปจนกระทั่งพิพิธภัณฑ์กับศิลปะเป็นเนื้อหาเดียวกันอย่างแยกไม่ออก

กล่าวนำ

การสะสมงานศิลปะเพื่อจัดแสดงและการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นหนึ่งในสถาบันทางสังคมวัฒนธรรมที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการการเรียนรู้ของมนุษย์ ญี่ปุ่นก็เป็นประเทศหนึ่งที่ทำให้ความสำคัญต่อพิพิธภัณฑ์ศิลปะมาโดยตลอด พิพิธภัณฑ์แห่งแรกในประเทศนี้สร้างขึ้นตั้งแต่ ค.ศ. 1877 เนื่องในการจัดแสดงผลผลิตแห่งชาติครั้งที่ 1 ที่มีการจัดแสดงศิลปะโบราณร่วมด้วย หลังจากนั้นมาก็มีการจัดแสดงในลักษณะนี้หลายครั้ง โดยที่ในช่วงแรกจะมีชื่อว่า พิพิธภัณฑ์ (Hakubutsukan - 博物館) ยังไม่ได้ใช้ชื่อว่าพิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Bijitsukan - 美術館)¹ หลังจากนั้นจึงค่อยๆ พัฒนามาเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีลักษณะแบบปัจจุบันคือมีการสะสมงานศิลปะ มีการจัดแสดง มีแผนกดูแลรักษาศิลปะ ทั้งหมดนี้เพื่อการจัดแสดงงานศิลปะต่อสาธารณชน ฯลฯ

ในแง่ประวัติศาสตร์ ขนชั้นสูงของญี่ปุ่นในสมัยเอโดะ (Edo Period ค.ศ. 1603-1868) มีวัฒนธรรมการสะสมศิลปะอยู่แล้ว งานศิลปะดังกล่าวรวมความตั้งแต่ภาพวาดจากกันห้องที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวันภายในอาคารรูปแบบต่างๆ ภาพวาดม้วน, ภาพพิมพ์ที่เรียกว่าอุคิโยเอะ (ukiyo-e เฉพาะกรณีนี้คนชั้นกลางในเอโดะหรือโตเกียวเป็นคนสะสมสำคัญ), เครื่องปั้นดินเผากลุ่มที่เป็นถ้วยชา (กรณีนี้สัมพันธ์กับวัฒนธรรมการชงชาที่แพร่หลายมาก), อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการชงชาเช่นกาน้ำชา ถ้ำชา ไม้ตักชา ไม้คนชา แจกันดอกไม้ เป็นต้น ไปจนกระทั่ง พระพุทธรูป ฯลฯ งานเหล่านี้ส่วนใหญ่ผลิตขึ้นในประเทศญี่ปุ่นในขณะที่ส่วนหนึ่งนำเข้ามาจากประเทศจีน เกาหลีหรืออื่นๆ การสะสมนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อการชื่นชมเป็น





ส่วนตัวและรักษาประวัติศาสตร์มากกว่าการสะสมเพื่อการจัดแสดงต่อสาธารณะจึงไม่ได้มีลักษณะของพิพิธภัณฑ์ แต่งานสะสมเหล่านี้จะกลายเป็นรากฐานที่สำคัญของพิพิธภัณฑ์ในญี่ปุ่นในยุคต่อมา

พิพิธภัณฑ์ศิลปะแบบที่เข้าใจกันในปัจจุบันเกิดขึ้นหลังจากได้รับอิทธิพลจากตะวันตกแล้ว การสะสมงานศิลปะจากตะวันตกทั้งโดยรัฐบาลและเอกชนก็เริ่มขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 หรือ สมัยเมจิ (Meiji Period ค.ศ. 1868-1912) นอกจากการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ที่เป็นของรัฐ เอกชน รายแรกที่ทำารสะสมผลงานศิลปะจากตะวันตกจนสามารถก่อตั้งเป็นพิพิธภัณฑ์สามารถเปิดให้สาธารณะเข้าชมคือพิพิธภัณฑ์ศิลปะโอฮาระ (Ohara Museum of Art) เมื่อค.ศ. 1930 ซึ่ง ในระยะหลังสะสมและจัดแสดงผลงานจากศิลปินญี่ปุ่นด้วย ส่วนเอกชนที่สะสมงานศิลปะญี่ปุ่น เป็นหลักคือพิพิธภัณฑ์ศิลปะโทคุกะวะ (Tokugawa Art Museum) เปิดอย่างเป็นทางการเมื่อ ค.ศ. 1935²

การขยายตัวของเศรษฐกิจอย่างมากของประเทศญี่ปุ่นในช่วงทศวรรษที่ 1980 ทำให้บริษัท เอกชนสามารถสะสมงานศิลปะได้อย่างกว้างขวางและเกิดพิพิธภัณฑ์ศิลปะมากขึ้น แต่ที่สำคัญ ที่สุดคือนโยบายกระจายรายได้และสร้างความเจริญให้กับท้องถิ่นโดยรัฐบาลกลาง โครงการก่อสร้างโครงสร้างภายในประเทศ (infrastructure) จำนวนมาก อาคารสาธารณะประเภท ต่าง ๆ รวมถึงพิพิธภัณฑ์ศิลปะประจำจังหวัดไปจนประจำเมืองใหญ่³ แนวทางของอาคาร สาธารณะสมัยนั้นคือมีขนาดค่อนข้างใหญ่ซึ่งมาจากแนวคิดที่ว่าต้องรองรับการศึกษาของคน จำนวนมากและรัฐสามารถจัดงบประมาณที่เพียงพอมารองรับ ปัญหาคือเมื่อมีเยอะเกินไปจน ไม่สามารถจัดกิจกรรมที่น่าสนใจทุก ๆ ครั้ง จำนวนคนเข้าพิพิธภัณฑ์ลดลงตามลำดับ ตัวเลข ชี้ว่าในปีค.ศ. 1993 คนญี่ปุ่นเข้าชมพิพิธภัณฑ์จำนวน 40 ล้านคน (หรือครึ่งแล้วแต่นับ) ตัวเลขนี้เมื่อเฉลี่ยกับจำนวนประชากรรวมประมาณ 120 ล้านคน เท่ากับคนญี่ปุ่นหนึ่งในสี่เข้า พิพิธภัณฑ์ไปดูงานศิลปะ อย่างก็ตาม การสำรวจต่อเนื่องรายงานว่าผ่านไปสิบปี ในค.ศ. 2003 จำนวนคนเข้าพิพิธภัณฑ์ลดลงเหลือ 30 ล้านคน เท่ากับลดลงไปประมาณร้อยละ 25⁴ ในขณะที่ ค่าใช้จ่ายในการดูแลรักษายังคงใกล้เคียงเดิม

นั่นเป็นเหตุที่ทำให้พิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ก่อสร้างหลังจากยุคนั้นต้องพิจารณาเงื่อนไขต่าง ๆ ให้ ถัดขึ้น แนวโน้มหนึ่งที่เห็นได้ทันทีคือพิพิธภัณฑ์มีขนาดเล็กลงมาก และมีแนวทางของการ ออกแบบอาคารที่สอดคล้องกันกับกระบวนการสร้างสรรค์ ความหมาย รูปทรงหรือสื่อต่าง ๆ ของงานศิลปะ นอกจากนี้จากการที่งานศิลปะให้ความสำคัญมาทางผู้ชมในกระบวนการ สร้างสรรค์และสร้างความสัมพันธ์กับผู้ชมเป็นหลัก จากเดิมที่เป็นผู้ดูเฉย ๆ งานศิลปะร่วม





สมัยบางชิ้นถึงกับจะไม่เกิดขึ้นถ้าไม่มีผู้ชม พิพิธภัณฑ์ศิลปะจึงต้องเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงตัวเองให้สอดคล้องกันไป

ข้อมูลพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

จากการสำรวจเอกสารเช่นนิตยสารและหนังสืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและสถาปัตยกรรมร่วมสมัย⁵ และจากการเดินทางสำรวจภาคสนามด้วยการไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ต่างๆ พบว่าในเบื้องต้นสามารถแบ่งข้อมูลพิพิธภัณฑ์ออกเป็น 5 กลุ่มใหญ่ อย่างไรก็ตามการแบ่งนี้เพื่อให้เห็นเป้าหมายหลักของพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่งเท่านั้น เพราะพิพิธภัณฑ์บางแห่งก็มีลักษณะเฉพาะที่สามารถสังกัดอยู่ในกลุ่มได้มากกว่าหนึ่ง

1 พิพิธภัณฑ์แสดงเดี่ยว สำหรับจัดแสดงงานคนเดียว สร้างแบบเฉพาะเจาะจง เช่น พิพิธภัณฑ์โทเมมิชิโระ (Tomihiro Museum), พิพิธภัณฑ์สวนอิสะมุ โนะกูจิ (Isamu Noguchi Garden Museum, Japan) พิพิธภัณฑ์ศิลปะสะกะวะะ ห้องจัดแสดงระคุ คิจิสะเอะมง (Sagawa Art Museum, Raku Kichizaemon Gallery)

2 พิพิธภัณฑ์เน้นกิจกรรมศิลปะ พิพิธภัณฑ์กลุ่มนี้ไม่เน้นสะสมผลงานศิลปะ ถ้าจะมีบ้างก็ต้องพิเศษเฉพาะกิจ ส่วนใหญ่พิพิธภัณฑ์กลุ่มนี้จะเน้นกิจกรรมและการจัดแสดงชั่วคราว, เวิร์ดช็อป, ห้องสมุด ฯลฯ ไปเลย ตัวอย่างคือ ศูนย์ศิลปะร่วมสมัยอะโอะโมะริ (Aomori Contemporary Art Center), พิพิธภัณฑ์อะคิโนะ ฟุคุ (Akino Fuku Museum)

3 พิพิธภัณฑ์งานมอบหมายเฉพาะ พิพิธภัณฑ์แบบนี้มีงานสะสมที่เป็นงานมอบหมายเฉพาะ (commission work) โดยเฉพาะ โดยศิลปินและสถาปนิก ภัณฑารักษ์และฝ่ายบริหารจะพูดคุยกันเพื่อหาแนวทางร่วม คัดเลือกศิลปินให้ตรงกับแนวความคิดของแต่ละแห่ง ทาทางในการออกแบบสถาปัตยกรรมเช่นเลือกสถาปนิกหรือจัดการประกวด ไปจนการจัดการที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ตัวอย่างคือพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยแห่งศตวรรษที่ 21 คะนะซะวะ (21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa) และศูนย์ศิลปะโทวะดะ (Towada Art Center), พิพิธภัณฑ์ศิลปะอะโอะโมะริ (Aomori Art Museum)

4 พิพิธภัณฑ์ศิลปะเอกชน นำเสนองานสะสมส่วนบุคคล แม้จะมีประวัติเก่าแก่ มีทั้งแบบที่ค่อนข้างใหญ่เช่นพวกที่สะสมงานศิลปะมาตั้งแต่ก่อนสงครามโลกครั้งที่สองเช่นกรณีของ Ohara Museum และแบบเล็ก แต่ในปัจจุบันมีหลายกรณีเช่น Ota House Museum ใช้ส่วน

54 แนวทางของพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย โดย ชัยยศ อีศวรพันธุ์





หนึ่งของบ้านเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพราะผลงานของตัวศิลปินเอง ที่ศึกษาได้ชัดเจนในงานวิจัยนี้มีตัวอย่างที่เด่นชัดคือพิพิธภัณฑ์ศิลปะนะคะมูระ คีธ แฮริง (Nakamura Keith Haring Museum) และพิพิธภัณฑ์ศิลปะคันโน (Kanno Museum) ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ขนาดเล็กไปจนเล็กมาก

5 พิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีวิธีการเฉพาะตัว กลุ่มผู้บริหารจัดการจะมีแนวคิดที่ชัดเจนในกระบวนการสร้าง ตั้งแต่เลือกศิลปินที่เข้ามาจัดแสดง คัดเลือกสถาปนิก ไปจนกระทั่งวิธีการเข้าชมให้สอดคล้องกับรสนิยมของผู้เข้าชม (ชาวญี่ปุ่น) และเป็นส่วนหนึ่งของเทศกาลศิลปะ ซึ่งในกรณีนี้คือ Setouchi International Art Festival ซึ่งเป็นงานแบบสามปีครั้ง กรณีศึกษาคือ พิพิธภัณฑ์จิจุ (Chichu Museum) พิพิธภัณฑ์ศิลปะลี อุฟาน (Lee Ufan Museum) พิพิธภัณฑ์เทชิมะ (Teshima Art Museum) โครงการศิลปะเกาะอินุจิมะ “เสอิเรนโชะ” Inujima Art Project “Seirenscho” ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1 พิพิธภัณฑ์แสดงเดี่ยว

หมายถึงพิพิธภัณฑ์สำหรับจัดแสดงผลงานศิลปินคนเดียว พิพิธภัณฑ์กลุ่มนี้แพร่หลายมากในประเทศไทยญี่ปุ่น นับตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา เหตุผลนั้นมีหลายประการ อย่างแรกเป็นเพราะความหมายของคำว่าศิลปะเอง ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่างานหัตถกรรมบางสาขา เช่น ถ้วยชาเครื่องปั้นดินเผา ภาพวาด ไปจนกระทั่งดาบ ฯลฯ เป็นของที่สะสมกันมาในตระกูลใหญ่ๆ ตั้งแต่สมัยเอโดะ งานหัตถกรรมดังกล่าวยังคงมีศิลปินสร้างสรรค์อยู่อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังมีศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยจำนวนมากทำงานศิลปะต่อเนื่องตลอดช่วงชีวิต เมื่อมีระบบการเก็บรักษาที่ค่อนข้างดีก็มักจะเกิดแนวคิดในการสร้างพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพื่อแสดงและเก็บรักษาผลงานเอาไว้

พิพิธภัณฑ์โทมะฮิโระ

Tomihiro Museum

อาคารปัจจุบัน ค.ศ. 2005

พิพิธภัณฑ์นี้เป็นของเมืองที่เป็นบ้านเกิดของศิลปินและจัดแสดงผลงานของศิลปินที่ชื่อ โทะมิฮิโระ โคชิโน (Tomohiro Koshino เกิดค.ศ. 1946) แต่เดิมโคชิโนเป็นครูและโค้ชยิมนาสติกในโรงเรียน เมื่ออายุได้ 24 ปี ในค.ศ. 1970 คุณครูเกิดอุบัติเหตุที่คอระหว่างฝึกสอนให้นักเรียนอาการบาดเจ็บรุนแรงส่งผลให้เป็นอัมพาตตั้งแต่คอลงมา ระหว่างที่นอนรักษาตัวในโรงพยาบาล





(ซึ่งกินเวลาทั้งหมด 9 ปี) โคชิโนเริ่มหัดเขียนตัวหนังสือและวาดภาพโดยการคาบดินสอและพู่กันไว้ในปาก ช่วงแรกๆ ก็เป็นการเขียนตัวอักษรง่ายๆ จากนั้นก็เริ่มวาดเป็นรูปมากขึ้นเรื่อยๆ คุณแม่จะเป็นคนคอยถือสมุดวาดรูปเอาไว้ในระยะใกล้ๆ กับใบหน้าในขณะที่คุณโฮชิโนจะนอนตะแคงจับพู่กันหรือดินสอโดยคุณแม่เป็นคนผสมสีให้ตามที่คนไข้บอก

การวาดภาพกลายเป็นการบำบัดจิตใจให้สงบ เพราะการนอนอยู่บนเตียงโดยขยับเคลื่อนไหวร่างกายไม่ได้ย่อมทุกข์ทรมานอย่างแสนสาหัส ภาพส่วนใหญ่ที่โคชิโนวาดเป็นภาพดอกไม้หรือต้นไม้ใบหญ้า หรือเรียกกว้างๆ ว่าเป็นภาพธรรมชาติใกล้ตัว ลักษณะเด่นของภาพวาดของคุณโฮชิโนคือมีขนาดเล็กและเป็นมุมเล็กๆ (เนื่องจากข้อจำกัดทางกายภาพของผู้วาดเอง) เมื่อเทียบกับการวาดภาพดอกไม้ในฐานะหุ่นนิ่งที่มักจะวาดให้เห็นเต็มแบบที่จัดไว้

โฮชิโนมักจะเขียนบทกวีสั้นๆ ประกอบภาพ (บางท่านเรียกว่าเป็นภาพประกอบบทกวี) วิธีนี้เป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นเรียกว่า ไฮกะ (haiga) บทกวีในไฮกะมักจะอยู่ในรูปแบบของไฮคุที่สั้นกระชับแต่เอื้อให้เกิดการตีความที่หลากหลาย บทกวีของคุณโฮชิโนแม้จะไม่ได้พยายามรักษาฉันทลักษณ์ของไฮคุ แต่ก็ยังเป็นมุมมองแบบเดียวกันคือการมองโลกที่เรียบง่ายจากแง่มุมเล็กๆ แล้วทำความเข้าใจกับโลกหรือจักรวาลที่กว้างใหญ่ เมื่อผ่านรูปแบบของภาษาที่เป็นภาษาประจำวัน (บางครั้งดูเหมือนภาษาแบบเด็ก ๆ) ยิ่งขับเน้นประเด็นของการทำความเข้าใจเรื่องยิ่งใหญ่เช่นความหมายของชีวิตผ่านเรื่องเล็กน้อยเช่นไฮกะเรื่อง เมล็ดของผลไม้

木の実が好き
木の実は
食べられてほんの少し残されて
なにも残されないものもいて

ผมชอบผลไม้
จริงๆ แล้วเวลากิน
จะเหลือเศษนิดหน่อย
ที่กินแล้วไม่เหลือเลยก็มีนะ

เมื่อถึงค.ศ. 1979 โคชิโนสามารถวาดภาพได้จำนวนหนึ่งที่มีความสวยงามจึงมีการจัดแสดงภาพเขียนขึ้นที่บ้านเกิดของตัวเอง นิทรรศการนี้เกิดขึ้นได้โดยการจัดการของคนหลายฝ่ายรวมถึงเทศบาลเมืองด้วย การแสดงชุดนี้ได้รับความนิยมอย่างล้นหลามเนื่องจากถูกนิยัยใจของคนญี่ปุ่นเรื่องมุมมองที่มีต่อธรรมชาติและเรื่องการเป็นไฮกะ หลังจากนั้นหลายๆ ฝ่ายร่วมมือกันให้เกตินิทรรศการขึ้นอีก คราวนี้ภาพถูกจัดแสดงไปยังประเทศอื่นๆ ผลงานถูกรวบรวมตี





พิมพ์เป็นหนังสือแปลออกสู่หลายภาษา เนื่องจากเป็นตัวอย่างของแรงบันดาลใจในการต่อสู้ความเจ็บป่วยด้วยกำลังใจ

คุณโคชิโนรอดชีวิตมาได้แม้จะยังเป็นอัมพาตเหมือนเดิม การวาดรูปจึงยังดำเนินต่อไป เทศบาลเมืองจึงเกิดความคิดที่จะสร้างพิพิธภัณฑ์เพื่อเก็บรักษาและจัดแสดงงานให้เป็นเรื่องเป็นราว พิพิธภัณฑ์แรกเปิดเมื่อค.ศ. 1991 โดยใช้อาคารเก่าหลังหนึ่ง การจัดแสดงได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม⁶ จนต้องมีการสร้างอาคารใหม่ การประกวดระดับนานาชาติเพื่อสร้างพิพิธภัณฑ์ใหม่ที่สำเร็จเปิดอย่างเป็นทางการไปเมื่อค.ศ. 2005 เป็นหนึ่งในโครงการนำร่องในวงการสถาปัตยกรรมในประเทศญี่ปุ่นในอันที่จะทำให้งานก่อสร้างอาคารสาธารณะประเภทนี้มีส่วนร่วมจากฝ่ายประชาชนอย่างโปร่งใส⁷ โครงการประกวดแบบนานาชาตินี้ได้รับความสนใจจากสถาปนิกทั่วโลก มีคนส่งแบบจาก 54 ประเทศจำนวน 1211 แบบ งานส่วนใหญ่เน้นออกแบบสัมพันธ์กับลักษณะของที่ตั้งซึ่งเป็นเนินเขาช่วงเหนือแอ่งน้ำที่เกิดจากเขื่อน แต่แบบที่ชนะเลิศออกแบบโดยมะโคะโตะ โยะโคะมิโซะ (Makoto Yokomiso) เป็นแบบที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดพื้นที่จัดแสดงกับพฤติกรรมและการเข้าชมของคนและศิลปะในปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์ก่อสร้างเสร็จเปิดให้คนเข้าชมในเดือนเมษายน 2005

แผนผังของพิพิธภัณฑ์โทะมิอิโระเป็นวงกลมขนาดต่างๆ จำนวนหนึ่งตีกรอบอยู่ในรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส วงกลมแต่ละวงก็คือหน้าที่ใช้สอยหนึ่งแบบ เมื่อเดินมาจากทางเข้าหลัก พื้นที่นี้จะเป็นห้องโถงมีประตูที่จะพาผู้ชมเข้าไปสู่ห้องโถงหลัก (lobby) พิพิธภัณฑ์โดยทั่วไปเมื่อมาถึงจุดนี้ ผู้ชมมักจะมีเส้นทางที่ชัดเจนในการเดินเนื่องจากเนื้อหาของงานศิลปะถูกกำหนดไว้แล้ว แต่ที่พิพิธภัณฑ์โทะมิอิโระเมื่อถึงโถงทางเข้าหลัก ผู้ชมจะเห็นประตูอีก 5 ประตูที่ตัวเองสามารถเลือกเดินเข้าไปได้อย่างอิสระ แต่ละประตูจะนำไปสู่ห้องจัดแสดงต่างๆ ไปจนมีวชิยมชิยอป กล่าวเฉพาะห้องจัดแสดง เมื่อเข้าประตูใดประตูหนึ่งไปแล้ว ชมงานศิลปะที่จัดอยู่ในห้องไปแล้ว จะมีประตูที่นำไปสู่ห้องอื่นๆ ที่ไม่เป็นลำดับ เพราะมีช่องประตูให้เลือกเกินกว่าหนึ่ง

กล่าวในแง่เนื้อหาการจัดแสดง ในการเข้าชมแต่ละครั้ง ผู้ชมจะเป็นคนสร้างเนื้อหาของการชมจากลำดับที่ตัวเองเลือกสรรเอง ไม่เป็นไปตามลำดับที่ถูกจัดไว้แต่แรก คล้ายกับการเข้าไปชมเว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ตที่ผู้เข้ามักจะไม่ได้อ่านหรือรับชมข้อมูลจนหมดเว็บ แต่จะคลิกจุดที่ตนเองสนใจเพื่อลิ้งค์เข้าสู่เว็บอื่นๆ ไปเรื่อยๆ ในทางทฤษฎีวรรณกรรมจะเรียกว่าเป็นการอ่านแบบ non-linear หรือมีลักษณะเป็น Hypertext ซึ่งพิพิธภัณฑ์โทะมิอิโระเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์แรกๆ ที่คิดเนื้อหาการจัดแสดงและมีแผนผังอาคารที่ตอบรับกัน (ภาพที่ 1-2)





พิพิธภัณฑ์สวนอิสะมุ โนะกุจิ

Isamu Noguchi Garden Museum, Japan

ค.ศ. 2000

อิสะมุ โนะกุจิ (Isamu Noguchi ค.ศ. 1904-1988) เป็นประติมากร นักออกแบบ ศิลปินชาว ญี่ปุ่น-อเมริกัน มีบิดาเป็นญี่ปุ่น มารดาเป็นอเมริกัน โนะกุจิเกิดที่แคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา ได้รับการศึกษาทางศิลปะหลากหลายรูปแบบ เคยฝึกงานกับศิลปิน Gutzon Borglum ประติมากรที่สลักประติมากรรมรูปไบโหน้าประธานาธิบดีคนที่ภูเขา Rushmore เคยฝึกงานกับคอนสแตนติน แบรินคูซี (Constantin Brancusi ค.ศ. 1876-1957) ที่ปารีส ศึกษาศิลปะในญี่ปุ่น จีน ฯลฯ ช่วงเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานในชีวิตของโนะกุจิค่อนข้าง ยาว จึงมีผลงานหลากหลายรูปแบบ แต่หนึ่งในงานสร้างสรรค์ที่ทำให้เขาเป็นที่รู้จักมากที่สุด คือประติมากรรมแกะหินรูปทรงนามธรรม

ในช่วงยี่สิบปีสุดท้ายของชีวิต โนะกุจิจะเดินทางไปมาระหว่างสหรัฐอเมริกากับญี่ปุ่น โดยใช้ เวลาปีละ 6 เดือนพำนักและแกะหินที่หมู่บ้านมูระ (Mure) จังหวัดคะกะวะ (Kagawa Prefecture) บนเกาะชิโคคุ (Shikoku) ภูเขาที่รายล้อมอาณาบริเวณนี้เต็มไปด้วยหินแกรนิต คุณภาพสูงที่เป็นพื้นฐานของงานประติมากรรมและอาชีพช่างแกะสลักหินในบริเวณ โนะกุจิ เดินทางมาค้นหาหินและช่างแกะหินเพื่อไปช่วยทำงานตั้งแต่ค.ศ. 1956 และได้พบช่างแกะหิน ชือ มะสะโตะชิ อิซุมิ (Masatoshi Izumi เกิดค.ศ. 1938) ซึ่งเป็นคนที่สร้างสตูดิโอให้โนะกุจิ ขึ้นในหมู่บ้าน สตูดิโอนี้เองที่กลายเป็นพิพิธภัณฑ์เมื่อโนะกุจิเสียชีวิตลง โดยตัวพิพิธภัณฑ์เอง เป็นส่วนหนึ่งของ The Isamu Noguchi Garden Museum, New York

ลักษณะของพิพิธภัณฑ์สวนอิสะมุ โนะกุจิเป็นสตูดิโอเก่า สถาปัตยกรรมเป็นอาคารปูนโครงสร้างไม้แบบอาคารโบราณประเภทหนึ่งของญี่ปุ่น ผลงานศิลปะส่วนหนึ่งจัดวางอยู่ในอาคารนี้ ผลงานอื่นๆ ซึ่งส่วนใหญ่ยังไม่เสร็จวางอยู่ในลานกลางแจ้ง ส่วนผลงานชิ้นสำคัญเช่น The Energy Void (ค.ศ. 1971) จัดตั้งอยู่ในตัวอาคาร ผลงานชิ้นนี้เป็นการแกะหินแกรนิตดำหลาย ชิ้นต่อกันเป็นรูปคล้ายสี่เหลี่ยมผืนผ้าทางตั้ง การหลบมุมที่ความหนาของหินแต่ละด้านทำให้ เห็นวิธีการเน้น positive-negative space ที่เกิดขึ้น เป็นหนึ่งในงานชิ้นเลิศของโนะกุจิ นอกจากนี้ทางพิพิธภัณฑ์ยังได้รักษาอาคารที่เป็นสตูดิโอหรือเวิร์คช็อปที่โนะกุจิใช้ทำงานและ บริเวณที่พักของโนะกุจิรวมถึงเครื่องเรือนเอาไว้ด้วย

กล่าวในแง่บรรยากาศ การชมงานประติมากรรมของโนะกุจิในอาณาบริเวณที่เป็นทั้งที่พักอาศัย และสตูดิโอของศิลปินให้ความหมายที่เชื่อมต่อกับประวัติศาสตร์ ต่างจากการชมผลงานใน พิพิธภัณฑ์ในเมือง เครื่องไม้เครื่องมือที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ผลงาน โต๊ะที่ศิลปินเคยนั่งทาน





ข้าว ถนนที่ศิลปินเคยเดิน ฯลฯ ล้วนแล้วแต่เป็นความรู้สึกที่ช่วยส่งเสริมการชมงานให้ลึกซึ้งขึ้น (ภาพที่ 3-4)

พิพิธภัณฑ์ศิลปะสะกะวะ ห้องจัดแสดงระคุ คิจิซะเอะมง

Sagawa Art Museum, Raku Kichizaemon Gallery

ค.ศ. 1998

พิพิธภัณฑ์ศิลปะสะกะวะจัดสร้างโดยบริษัท Sagawa Express Co.,Ltd. ซึ่งเป็นบริษัทเกี่ยวกับการขนส่งขนาดใหญ่ เปิดครั้งแรกในค.ศ. 1998 แนวคิดของพิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งนี้ใกล้เคียงกับแนวคิดของการสะสมศิลปะหัตถกรรมของชนชั้นสูงในญี่ปุ่นเดิมคือเน้นที่การโปรโมทศิลปะและศิลปินญี่ปุ่น คอลเล็กชันที่แบ่งตามชื่อศิลปินสามท่านคือ โซนสะโต จูเรียว (Sato Churyo Wing) ที่เป็นประติมากรรมร่วมสมัย โซนฮิระยะมะ อิคุโอะ (Hirayama Ikuo Wing) เป็นงานภาพวาดและลายเส้น และโซนระคุคิจิซะเอะมง (Raku Kichizaemon Wing) และโซนสำหรับงานจัดแสดงชั่วคราว

คำว่าระคุที่เป็นชื่อต้นของระคุ คิจิซะเอะมงเป็นทั้งคำนามและชื่อของเครื่องปั้นดินเผาประเภทหนึ่ง ในฐานะคำนาม ระคุเป็นชื่อเครื่องปั้นดินเผาที่ใช้ในการขุมนุมขาค้างแต่ช่วงหลังของศตวรรษที่ 16 เทคนิคพื้นฐานคือการขึ้นรูปด้วยมือ เมื่อเคลือบแล้วนำไปเผาในอุณหภูมิเตาค่อนข้างต่ำเพราะเผาด้วยถ่านไม้ เครื่องปั้นจะถูกนำออกมาจากเตาขณะกำลังร้อนแดงจัดเพื่อปล่อยให้เย็นที่อุณหภูมิภายนอก ถ่านไม้ที่ใช้ในเตาจะถูกคัดเลือกให้มีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางใกล้เคียงกัน จากนั้นนำมาตัดเป็นท่อนความยาวเท่ากันทุกท่อนจึงค่อยๆ บรรจุลงในเตาเผา ในฐานะชื่อบุคคล ด้วยวลักษณ์นี้นักกล่าวกันว่าช่างเครื่องปั้นดินเผาชื่อ ระคุ โจจิระ (ประมาณค.ศ. 1516-1592) ทำขึ้นเพื่อให้อาจารย์ชา เซ็นโนะริคิว ใช้ในการขุมนุมขาที่แสดงออกซึ่งสุนทรียภาพแบบวะบิซะบิ (wabisabi) จากนั้นมาบุตรชายคนใดคนหนึ่ง ส่วนใหญ่จะเป็นคนโตหรือบางครั้งก็รับบุตรบุญธรรมเข้ามารับสืบทอดช่วงต่อ สร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาโดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้วยชามาจนระคุ คนปัจจุบันชื่อระคุ คิจิซะเอะมงเป็นรุ่นที่ 15 เกิดเมื่อค.ศ. 1949⁸

ถ้วยชาหรืออุปกรณ์เครื่องไม้เครื่องมือตั้งแต่หม้อเหล็กต้มน้ำ แจกันไม้ไผ่ ถ้ำใส่ชา ไม้ตักชา ไม้ไผ่ ล้วนเป็นของทรงคุณค่าในวัฒนธรรมญี่ปุ่น มีการเก็บสะสมของเหล่านี้มาหลายร้อยปี ทุกวันนี้ของบางชิ้นที่นำออกมาจัดแสดงสามารถบอกผู้สร้าง ผู้ใช้ วันเวลาในการขุมนุมขาได้ เพราะมีบันทึกอย่างละเอียด ดังนั้นการที่ผลงานของศิลปินรุ่นที่ 15 ผู้ซึ่งมีประวัติที่มีเนื้อหาในตัวเองจะกลายเป็นของทรงคุณค่าดังแต่ยังมีชีวิตอยู่จึงไม่ใช่เรื่องน่าแปลกใจ





คิจิซะเอะมงเข้าเรียนที่มหาวิทยาลัยศิลปะที่โตเกียวในค.ศ. 1968 จากนั้นก็ไปค้นคว้าต่อที่โรม อีกสองปี เมื่อตัดสินใจกลับมายังบ้านเกิดที่เกียวโตอายุได้ 27 ปี เมื่อดูจากประวัติการศึกษา น่าสนใจว่าศิลปินผู้นี้เลือกที่จะสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประเพณีเป็นหลัก ทั้งๆ ที่มีพื้นฐาน การศึกษาแบบตะวันตก ในทัศนะของศิลปินเครื่องปั้นดินเผาผู้นี้ ด้วยเขา นอกจากจะเชื่อมต่อ ศิลปินกับผู้ใช้อย่างเป็นรูปธรรม (มากกว่าแค่ดูด้วยตา) ด้วยเขายังเชื่อมต่อศิลปินกับ ประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับสุนทรียภาพแบบวะบิสะบิที่พัฒนาโดยริควเมื่อปลาย ศตวรรษที่ 16 แต่ในฐานะขบถทางความคิด คิจิซะเอะมงพิจารณาว่าทุกวันนี้การชุมนุมชาติที่ เคยปฏิบัติด้วยความเคารพ เข้มงวดด้วยระเบียบแบบแผนและการแสดงออกทางศิลปะกลายเป็น การปฏิบัติกันตามสบาย แสดงไขว่ขวากับเป็นของเพื่อการท่องเที่ยว การต่อต้านแนวคิดนี้ ผ่านทางด้วยเขาจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในทัศนะของระคุนที่ 15

คิจิซะเอะมงมักจะใช้มีดหรือเหล็กที่ไม่คมมากนักขูดเนื้อดินหมาดๆออกจากถ้วยที่ขึ้นรูปไว้แล้ว จุดโน้น จุดนี้หรือแม้กระทั่งที่กันด้วยบางส่วน เนื้อดินที่เริ่มแข็งตัวต่อต้านแรงกดจากใบเหล็ก เกิดเป็นขุยในระหว่างทาง เมื่อเครื่องปั้นดังกล่าวถูกเคลือบและเผา เราเห็นร่องรอยชีวิตของ ดินที่ต่อสู้กับความร้อนจากไฟที่แผดเผาและโอบรับอากาศภายนอกยามค่อยๆ เย็นตัวลง

พื้นที่จัดแสดงสองโซนแรกจะเป็นพื้นที่จัดแสดงเรียบๆ แบบพิพิธภัณฑ์ศิลปะโดยพื้นฐาน ใน ส่วนของคิจิซะเอะมงออกแบบโซนที่จัดแสดงงานของตัวเอง พื้นที่โซนนี้แบ่งออกเป็นสองส่วน บนสระน้ำกับใต้สระน้ำ ด้านบนสระเป็นห้องชุมนุมชาสมัยใหม่ส่วนด้านล่างเป็นห้องจัดแสดง ด้วยเขาและผลงานระคุนอื่นๆ ที่อยู่ใต้ระดับพื้นและบางส่วนอยู่ใต้สระน้ำ ต่างจากแนวคิด ของการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปะให้สว่างกระจ่างสามารถชมงานศิลปะได้อย่างชัดเจน อาคาร ส่วนนี้ตั้งใจออกแบบพื้นที่ใช้ประโยชน์จากสระน้ำ ปล่อยแสงผ่านลงมาบางส่วนสร้างบรรยากาศ ของแสงสลัว สอดคล้องกับสุนทรียภาพแบบวะบิสะบิที่มีรากฐานลึกๆจากการชุมนุมชาตั้งแต่ ยุคของริควจนถึงปัจจุบัน^๖ (ภาพที่ 5)

2 พิพิธภัณฑ์เน้นกิจกรรม

พิพิธภัณฑ์ศิลปะกลุ่มนี้มักจะสร้างขึ้นสำหรับเมืองที่ต้องการสร้างกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ สำหรับเด็ก คนในชุมชน พิพิธภัณฑ์กลุ่มนี้ไม่เน้นสร้างงานสะสม ทั้งนี้ด้วยเหตุผลหลักคืองบประมาณในการซื้อ เก็บรักษา วิจัย ฯลฯ แต่จะเน้นที่การจัดกิจกรรมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ศิลปิน ผลงานสร้างสรรค์และคนในชุมชน เจ้าของพิพิธภัณฑ์เหล่านี้มักจะเป็นเมืองที่เป็นที่ตั้ง





องค์กรที่บริหารก็มักจะมาจากคนในชุมชนบวกกับผู้เชี่ยวชาญจากภายนอก พิพิธภัณฑ์กลุ่มนี้มักมีขนาดเล็กเนื่องจากไม่มีงานสะสมหรือถ้ามีก็เป็นลักษณะที่เฉพาะมาก

พิพิธภัณฑ์เน้นกิจกรรมแตกต่างจากพิพิธภัณฑ์ที่เจ้าของเป็นเอกชนที่ไม่มีงานสะสมตรงที่พิพิธภัณฑ์เอกชนเช่น Suntory Museum, 21_21 Design Sight, Mori Art Museum เน้นจัดนิทรรศการที่ดึงดูดผู้ชมจำนวนมาก ใช้งบประมาณมหาศาลในการจัดเนื่องจากมักจะเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ ทั้งนี้โครงการเหล่านี้มักจะตั้งอยู่ในบริเวณที่มีการค้าขายคึกคัก เรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่การค้าที่มีทั้งโรงแรม ห้างสรรพสินค้า เป็นต้นอยู่รวมตัวกัน การจัดนิทรรศการศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสนับสนุนการค้าขายในทาง พิพิธภัณฑ์กลุ่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการคลี่คลายตัวเองจากพิพิธภัณฑ์ในห้างสรรพสินค้าที่ทยอยปิดตัวไปเมื่อตอนฟองสบู่แตกในประเทศญี่ปุ่นเช่น Sezon Museum เป็นต้น

ตัวอย่างในกลุ่มนี้มีสามพิพิธภัณฑ์คือ ศูนย์ศิลปะร่วมสมัยอะโอะโมะริ (Aomori Contemporary Art Center) (ไม่มีงานสะสมเลย), พิพิธภัณฑ์อะคิโนะ ฟุกุ (Akino Fuku Museum) (มีงานสะสมของศิลปินคนเดียวแต่เน้นกิจกรรมอื่นๆ ของคนในชุมชน) และพิพิธภัณฑ์เนมุโนะกิ (Nemunoki Museum) (มีงานสะสมของเด็กก้อทิสติกจากโรงเรียนเฉพาะทาง)

ศูนย์ศิลปะร่วมสมัยอะโอะโมะริ

Aomori Contemporary Art Center

ค.ศ. 2001

ศูนย์ศิลปะร่วมสมัยอะโอะโมะริตั้งอยู่ในบริเวณใกล้เคียงกับสถาบันการศึกษาของเมืองอะโอะโมะริคือ Aomori Public College แม้จุดเริ่มต้นจะเกิดจากความต้องการพิพิธภัณฑ์ศิลปะเต็มรูปแบบ แต่งบประมาณที่จำกัดประกอบกับข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนคนเข้าพิพิธภัณฑ์ที่ลดลงในองค์กรวม (แม้จะมีที่ทำได้คืออยู่ข้างแต่ก็เป็นจำนวนน้อย) ทำให้เมืองต้องตัดสินใจอีกแบบหนึ่ง ดังนั้นแทนที่จะสร้างอาคารหรือกลุ่มอาคารและคาดหวังว่าจะให้คนในท้องถิ่นไป “ชม” งานศิลปะและเกิดองค์ความรู้ องค์กรแบบใหม่นี้เน้นสร้างองค์ประกอบที่จะผลักดันให้คนโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนนักศึกษาในท้องถิ่นมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปิน ให้ความสำคัญกับคน ศิลปินและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น

กิจกรรมหลักของศูนย์ศิลปะร่วมสมัยอะโอะโมะริจึงเป็นโครงการศิลปินพำนัก (artist in residence AIR) โครงการนี้เปิดรับศิลปินจากญี่ปุ่นและนานาชาติปีละสองครั้ง ในทางปฏิบัติศิลปินจากทั่วโลกสามารถยื่นใบสมัครและโครงการที่คาดว่าจะทำที่ศูนย์ฯ กับระยะเวลาที่จะใช้กรณีทั่วไปราวสามเดือน ในช่วงเวลานี้ศิลปินจะใช้สร้างสรรค์งานศิลปะและทำกิจกรรมร่วม





กับนักเรียนและคนในท้องถิ่น ด้วยเหตุที่เป็นเมืองทางตอนเหนือของประเทศญี่ปุ่นซึ่งฤดูหนาวจะยาวนานกว่าภาคกลางหรือภาคใต้ ช่วงเวลาที่หิมะตกสะสมจำนวนมาก ในปีหนึ่งอย่างน้อยสี่ถึงหกเดือน ช่วงหน้าหนาวจริงๆ จึงมีกิจกรรมได้ยาก เฉพาะแค่เดินลุยหิมะสูงเป็นเมตรรอบๆ อาคารก็ลำบากลำบากพอๆ กิจกรรมส่วนใหญ่ของศูนย์ฯจึงอยู่ในฤดูใบไม้ผลิ ฤดูร้อน ไปจนถึงฤดูใบไม้ร่วง

โครงการศิลปินพำนักเริ่มต้นมาตั้งแต่ค.ศ. 2001 จนถึงปัจจุบันมีศิลปินเข้าร่วมแล้วหลายสิบคน ศิลปินไทยที่เคยเข้าพำนักสร้างสรรค์งานศิลปะที่นั่นคือคุณวรพงศ์ มนูญพัฒน์พงศ์ เมื่อค.ศ. 2013 โดยคุณวรพงศ์ซึ่งมีพื้นฐานการศึกษาจากสายสถาปัตยกรรมได้สร้างสรรค์งานที่มีลักษณะของโครงสร้างแบบงานสถาปัตยกรรมไม่มีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมได้อย่างน่าสนใจ¹⁰

ลักษณะของสถาปัตยกรรมแบ่งเป็นสามส่วนใหญ่ๆ คืออาคารที่พำนัก (Residence Hall) อาคารปฏิบัติการสร้างสรรค์ (Creative Hall) อาคารสำนักงานและห้องสมุดกับแกลลอรีจัดแสดงงาน (Exhibition Gallery) ส่วนที่น่าสนใจที่สุดของศูนย์ศิลปะร่วมสมัยอะโอะโมะริคือบริเวณลานกลางแจ้งออกแบบเป็นอัฒจันทร์โค้งและสระน้ำขนาดใหญ่ บริเวณภายนอกอาคารส่วนใหญ่ไม่สามารถใช้ได้ ฤดูหนาวเพราะเหตุผลเรื่องหิมะและน้ำที่แข็งตัว แต่ตลอดฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อนจะเป็นพื้นที่ที่คึกคัก สามารถมีกิจกรรมกลางแจ้งได้หลากหลายทั้งกลางวันและกลางคืน กลุ่มอาคารทั้งหมดตั้งอยู่ในบริเวณเชิงเขาที่มีต้นไม้หนาแน่น การตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติอันสวยงามช่วยทำให้กิจกรรมระหว่างศิลปินกับประชาชนและนักเรียนเป็นไปอย่างสดชื่น นับว่าใช้สภาพแวดล้อมได้เต็มที่ (ภาพที่ 6-7)

พิพิธภัณฑ์อะคิโนะ ฟุคุ

Akino Fuku Museum

ค.ศ. 1998

อะคิโนะ ฟุคุเป็นศิลปินสตรีญี่ปุ่น เกิดเมื่อค.ศ. 1908 ที่เมืองเท็นริว (Tenryu) จังหวัดชิซูโอกะ เป็นศิลปินสตรีที่มีชื่อเสียงในประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่อายุน้อยเนื่องจากได้รับรางวัลในการประกวดระดับชาติเมื่ออายุ 28 หลังจากที่ย้ายมาเรียนจบทางด้านการศึกษาจากมหาวิทยาลัยในจังหวัดบ้านเกิด เคยสอนหนังสือที่สถาบันที่จะกลายมาเป็น Kyoto University of Arts ก่อนที่จะเดินทางไปสอนที่ประเทศอินเดียที่สถาบันศานติเนเกตัน เมื่อค.ศ. 1962 การเดินทางและพำนักอยู่ที่ประเทศอินเดียทำให้อะคิโนะ ฟุคุได้เห็นวัฒนธรรมที่แตกต่างโดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมอินเดียที่เข้มข้น ประสบการณ์ดังกล่าวให้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจนเธอสามารถสร้างแนวทางที่ชัดเจนของตัวเอง เมื่อเดินทางกลับมาญี่ปุ่นแล้วเธอได้กลับไปอินเดียและประเทศในแถบนั้นอีกหลายครั้งตลอดช่วงชีวิต อะคิโนะ ฟุคุได้รับรางวัล

62 แนวทางของพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในประเทศญี่ปุ่น โดย ชัยยศ อัครวรพันธุ์





Order of Culture อันเป็นรางวัลสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเมื่อค.ศ. 1999 และได้รับเกียรติให้เป็นประชาชนกิตติมศักดิ์ในบ้านเกิดของเธอเองเมื่อค.ศ. 1983 นั่นเป็นเหตุที่เมื่อนั้นตัดสินใจสร้างพิพิธภัณฑ์เพื่อจัดแสดงผลงานของเธอโดยเฉพาะ ซึ่งสร้างเสร็จและเปิดตั้งแต่ค.ศ. 1998 ก่อนที่เธอจะเสียชีวิตเมื่อค.ศ. 2001

แม้จะได้ชื่อว่าเป็นพิพิธภัณฑ์เพื่อจัดแสดงผลงานของศิลปินคนเดียว แต่เมื่อพิจารณาเอกสารทางการจะพบว่ามีความตั้งใจที่จะให้พิพิธภัณฑ์นี้ทำหน้าที่สองส่วน หนึ่งคือจัดแสดงผลงานของ อะคิโน ฟุคุและสองให้เป็นแหล่งรวมการสร้างสรรค์ของคนในชุมชน ตั้งแต่การจัดแสดงผลงานศิลปะหัตถกรรมเช่นกลุ่มวาดภาพหรือกลุ่มเครื่องปั้นดินเผา ที่บางครั้งจำหน่ายด้วย นอกจากนี้ยังมีสถานที่ชุมชนจัดกิจกรรมบรรยาย ประชุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับศิลปะที่คนในชุมชนสามารถมาใช้ได้

ตัวอาคารโดยรวมแบ่งเป็นสองส่วนคือส่วนจัดแสดงผลงานของอะคิโนฟุคุและชั้นสองจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ของคนในชุมชน พิพิธภัณฑ์ที่มีเจ้าของเป็นเมืองนี้เน้นการใช้สอยตัวอาคารอย่างสม่ำเสมอจากคนในชุมชนมากกว่าการมาชมของนักท่องเที่ยวทั้งนี้เพราะที่ตั้งพิพิธภัณฑ์ค่อนข้างโดดเดี่ยวและเดินทางยาก อย่างไรก็ตามอาคารนี้ใช้แนวทางการออกแบบของการสร้างสถาปัตยกรรมให้กลายเป็น “ผลงานศิลปะ” ในตัวเอง คล้ายกับอีกหลายพิพิธภัณฑ์

สถาปนิกผู้ออกแบบอาคารคือเทรุโนบุ ฟุจิโมริ (Terunobu Fujimori เกิดค.ศ. 1946) รูปทรงของอาคารเป็นการผสมผสานแนวทางของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นจากหลากหลายแห่ง การก่อสร้างใช้วัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่นเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นส่วนของอาคารที่เห็นได้จึงเป็นหลังคาขนาดใหญ่มุงด้วยแผ่นไม้ เสาไม้ที่ส่วนใหญ่มาจากไม้ในบริเวณ ผนังฉาบรายละเอียดด้วยปูนขาวผสมฟางข้าว ฯลฯ เป็นเหตุให้บรรยากาศของอาคารแตกต่างจากพิพิธภัณฑ์แบบ “ห้องลูกบาศก์ขาว” ในแง่ความรู้สึก ห้องจัดแสดงผลงานของอะคิโนฟุคุที่ชั้นหนึ่งต้องถอดรองเท้าออกแล้วเดินไปบนพื้นที่ปูเสื่อหน้าลักษณะและสัมผัสคล้ายกับเสื่อตะตมิ เป็นวิธีที่เรียบง่ายแต่ให้ผลสูงในแง่ความรู้สึกคนดู ให้บรรยากาศที่ส่งเสริมกับงานของ อะคิโน ฟุคุเนื่องจากงานของเธอเป็นจิตรกรรมที่เน้นรูปทรงสัญลักษณ์และบรรยากาศของประเทศอินเดียที่มีแง่มุมทางศาสนาอยู่ในภาพด้วย (ภาพที่ 8-10)

พิพิธภัณฑ์เด็กเนมุโนะคิ

Nemunoki Children's Museum

ค.ศ. 2006

เนมุโนะคิเป็นชื่อหมู่บ้านอยู่ในจังหวัดชิซุโอกะ หมู่บ้านที่รายล้อมด้วยหุบเขาเป็นที่ตั้งของ





องค์กรที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กป่วยเป็นโรคออทิสซึม (Autism) และโรงเรียนที่ทำการสอนเด็กกลุ่มนี้โดยเฉพาะ ดังที่ทราบกันดีว่าหนึ่งในวิธีบำบัดอาการโรคนี้ที่ดีที่สุดและเรียบง่ายที่สุดคือการวาดรูป โดยเฉพาะอย่างยิ่งบางครั้งพบว่าเด็กที่เป็นโรคนี้มีความสามารถเรื่องนี้เป็นพิเศษ โรงเรียนนี้ก่อตั้งโดยดาราและนักร้องชื่อมะริโกะ มียะกิ (Mariko Miyagi) ตั้งแต่ค.ศ. 1968 และค่อยๆ ขยายขอบเขตของกิจกรรม ติดต่อกับองค์กรลักษณะเดียวกันไปในหลายประเทศ และนำภาพที่วาดโดยเด็กจากสถาบันที่เนะมุโนะคิไปจัดแสดงตามประเทศต่างๆ ด้วย โดยได้รับการประเมินว่าเป็นหนึ่งในสถาบันที่ประสบความสำเร็จในแง่มุมมองของการรักษาด้วยการวาดภาพ

เมื่อมีภาพที่สวยงามแบบเด็กๆ เหล่านี้เพิ่มขึ้นจึงมีการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ขึ้นเมื่อค.ศ. 2006 เพื่อจัดแสดงให้ชัดเจน ตัวอาคารแบ่งเป็นสองส่วนหลักคือส่วนที่เป็นห้องสมุดและแกลลอรี่กับอีกอาคารหนึ่งที่ทำหน้าที่เป็นพิพิธภัณฑ์ อาคารทั้งสองนี้ตั้งอยู่ห่างกันพอสมควร ส่วนอาคารพิพิธภัณฑ์เด็กเนะมุโนะคิออกแบบโดยเทะรุโนะบุ ฟุจิโมะริ รูปทรงสถาปัตยกรรมคล้ายกับอาคารในนิทานเด็ก สอดคล้องกับภาพที่จัดแสดงอยู่ภายใน ตัวอาคารสองชั้นตั้งอยู่ที่เชิงเขาตามธรรมชาติจากปูนขาวมุงหลังคาโค้งด้วยเปลือกไม้ ชั้นบนเป็นแกลลอรี่จัดแสดงผลงาน ชั้นล่างเป็นส่วนสำนักงาน เมื่อกล่าวในแง่ของการเดินทางแล้ว พิพิธภัณฑ์นี้ไปยากเนื่องจากต้องเดินทางด้วยรถยนต์เป็นหลักเท่านั้น และตัวอาคารก็ทำหน้าที่เป็นพิพิธภัณฑ์เฉพาะกิจสำหรับกิจกรรมเฉพาะเท่านั้น อย่างไรก็ตามทางองค์กรได้ใช้ประโยชน์จากการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีทำให้ผู้มาเยือนขับรถเที่ยวชมรวมถึงซื้อสินค้าที่ผลิตโดยเด็กกลุ่มนี้ได้ ทั้งนี้หมู่บ้านหรือร้านค้าก็ได้รับการวาดภาพหรือทำงานตกแต่งโดยเด็กๆ ด้วย กล่าวได้ว่าเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมของทั้งหมู่บ้านให้เป็นหน่วยหนึ่งของพิพิธภัณฑ์และโรงเรียนไปด้วย

พิพิธภัณฑ์นี้เป็นหนึ่งในตัวอย่างของอาคารที่มีแนวทางการออกแบบเฉพาะกิจ ใช้ภาษาทางสถาปัตยกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาภายในของศิลปะทั้งในแง่รูปทรงและการใช้วัสดุ (ภาพที่ 11-12)

3 พิพิธภัณฑ์ งานมอบหมายเฉพาะ (commission work)

ตัวอย่างของงานกลุ่มนี้เป็นพิพิธภัณฑ์ของเมืองเป็นหลัก จุดมุ่งหมายของพิพิธภัณฑ์กลุ่มนี้เป็นเรื่องการศึกษาและการท่องเที่ยว เนื่องจากมีเจ้าของเป็นเมืองจุดเริ่มต้นจึงมักจะมาจากการปรึกษาหารือระหว่างเมือง ภัณฑารักษ์ จากนั้นก็ค่อยๆ เข้าไปสู่กระบวนการก่อกำเนิดแนวคิดในการคัดเลือกศิลปิน คัดเลือกสถาปนิกแล้วค่อยๆ ออกแบบสถาปัตยกรรม ดังนั้นใน





กระบวนการก่อรูปสถาปัตยกรรมจะเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินและสถาปนิกกับทีมงานของพิพิธภัณฑ์อย่างใกล้ชิด และโดยเหตุที่มีที่มาจากเมือง พิพิธภัณฑ์กลุ่มนี้จึงมักจะต้องมีโซนที่คนในเมืองสามารถใช้ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายแยกออกจากโซนที่ต้องจ่ายเงินเพื่อบริการคนในท้องถิ่น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดและที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์ด้วย

พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 คะนะซะวะ

21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa

ค.ศ. 2004

คะนะซะวะเป็นเมืองขนาดกลางตั้งอยู่ฝั่งตะวันตกของเกาะฮอนชู เกาะหลักของประเทศญี่ปุ่น เมืองนี้มีเค้าของเมืองโบราณสมัยต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมืองแบบปราสาทหลงเหลืออยู่จากผลของสงครามโลกครั้งที่สองพอสมควร ปัจจุบันมีบทบาทเป็นเมืองการศึกษาของฝั่งตะวันตกของประเทศ มีมหาวิทยาลัยหลายแห่งตั้งอยู่ นักท่องเที่ยวไปเยี่ยมชมเมืองนี้จำนวนมากพอสมควรในแต่ละปีเนื่องจากมีแหล่งท่องเที่ยว แหล่งงานหัตถกรรม แหล่งประวัติศาสตร์ อาหารท้องถิ่นรูปแบบเฉพาะตัว และสวนที่เลือกซื้อติดอันดับหนึ่งใน Three Most Beautiful Gardens in Japan ในแบบสวนขนาดใหญ่เดินเที่ยวชมได้ ประชากรในเมืองทั้งหมดมีอยู่แค่ไม่ถึงห้าแสนคน (การสำรวจเมื่อค.ศ. 2010) ถ้าเป้าหมายหนึ่งของพิพิธภัณฑ์คือการดึงดูดนักท่องเที่ยวก็ต้องนับว่าประสบความสำเร็จเป็นอย่างสูง นับจากวันเปิดครั้งแรกเมื่อค.ศ. 2004 จนถึงค.ศ. 2011 มีคนไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์นี้รวมทั้งสิ้น 10,000,000 คน¹¹ แล้ว นับเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ที่มีคนไปเยี่ยมชมมากที่สุดในประเทศนี้ในยุคปัจจุบัน

ในแง่เนื้อหาศิลปะ จุดมุ่งหมายของพิพิธภัณฑ์นี้เกิดขึ้นจากความคิดที่ว่าแนวความคิดหรือมุมมองเกี่ยวกับศิลปะตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 20 ถึงต้นศตวรรษที่ 21 เกิดขึ้นกระจกระบายไปตามภาคส่วนต่างๆ ของโลก ไม่มีศูนย์กลางของกระแสหรือแนวทางหนึ่งเดียวแบบที่เกิดขึ้นในอดีต การรวบรวมศิลปะให้อยู่ในกรอบหรือ theme เดียวกันเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ นอกจากตัวเนื้อหาแล้ว สื่อในการสร้างงานศิลปะก็เกิดความหลากหลายมากขึ้น ศิลปินค้นหาสื่อใหม่ๆ ขึ้นมาเพื่อสร้างสรรค์นำเสนอเนื้อหาที่ตัวเองสนใจ การสำรวจกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินร่วมสมัยในพิพิธภัณฑ์แห่งนี้จึงถูกกำหนดให้เป็นหัวข้อหลักโดยมีกรอบสองประการคือ

หนึ่ง การนำเสนอประสบการณ์ที่หลากหลายแก่ผู้ชม ขั้นตอนนี้ทำได้โดยการกำหนดให้วิธีการออกแบบอาคารสัมพันธ์กับโปรแกรมซึ่งคือเนื้อหาของงานศิลปะและกิจกรรมอื่นๆ อย่างชัดเจน พุดง่าย ๆ ก็คือพื้นที่จะถูกออกแบบ กำหนดลักษณะ ขนาด ความสูง พื้นผิว ฯลฯ ก็ต่อเมื่อรู้ว่าแนวทางการจัดแสดงและงานศิลปะเป็นแบบใดและคนที่จะเข้ามาในอาคารจะทำกิจกรรมใด





สอง การกระตุ้นให้ผู้ชมเป็นผู้สร้างเนื้อหาในระดับที่เป็น “ภัณฑารักษ์” (curator) ด้วยตนเอง จุดไฟที่สลอยู่ที่คำกล่าวของศิลปินเยอรมัน Joseph Beuys ที่ว่า “Everyone is an Artist” ซึ่งขับเคลื่อนประเด็นของความพยายามสร้างคุณค่าของงานศิลปะที่เป็นกรอบจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะสมัยใหม่และลักษณะท้องถิ่น (ไม่ว่าจะเป็นจากทวีปใด) ไม่เน้นงานที่เป็นกรอบแบบตะวันตกอย่างเดียว ในแง่ของการเลือกงานสำหรับจัดแสดงจึงเกิดมิติที่หลากหลายสัมพันธ์กับความสนใจของผู้ชมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือแบบใดแบบหนึ่งมากกว่าการจัดแสดงงานของศิลปินที่โด่งดังหรือเป็นมาสเตอร์เท่านั้น¹²

ผังรวมของอาคารเป็นกล่องสี่เหลี่ยมจำนวนหนึ่งวางอยู่ภายในผังวงกลม เมื่อดูจากด้านนอกจะพอเห็นได้ว่ากล่องหนึ่งก็คือหน้าที่ใช้สอยหนึ่งซึ่งอาจจะเป็นทั้งห้องจัดแสดง สำนักงาน ห้องสมุด ห้องประชุม มิวเซียมช็อป ฯลฯ ตัวอาคารมีลานล้อมรอบเปิดทางเข้าจากสี่ทิศ ทางเข้าทั้งสี่นี้ผ่านได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย จากนั้นผู้ใช้พิพิธภัณฑ์สามารถเลือกกิจกรรมที่ตนเองสนใจ เช่น ไปห้องสมุด ไปห้องประชุมเพื่อฟังบรรยาย หรือไปร้านขายของที่ระลึกและคาเฟ่ ฯลฯ ลักษณะนี้คล้ายกับสวนสาธารณะคือผู้ชมไม่ต้องเกรงหรือตั้งใจที่จะเข้าไปดูงานศิลปะ แต่เหมือนเดินเล่นเข้าไปพักผ่อนหย่อนใจมากกว่า (อันที่จริงด้านหนึ่งของพิพิธภัณฑ์อยู่แทบจะติดกับสวนเค็นโรคุเอ็นที่ว่าเป็นสวนหนึ่งในสามของญี่ปุ่นและเป็นสวนสาธารณะของคนที่นี่ด้วย) เมื่อต้องการเข้าชมนิทรรศการที่มีค่าใช้จ่ายจึงค่อยซื้อตั๋ว การกำหนดโซนให้ชัดเจนนี้ก็เพื่อให้อาคารสามารถตอบสนองคนในท้องถิ่นและคนที่จะมาชมงานศิลปะไปพร้อม ๆ กัน

แม้ห้องจัดแสดงภายในจะเหมือนพื้นที่แบบห้องลูกบาศก์ขาว (white cube) แต่การคำนวณขนาดสัดส่วนรวมถึงการออกแบบเลือกวัสดุและลักษณะแสงที่สถาปนิกร่วมมือกับศิลปินและทีมของพิพิธภัณฑ์อย่างละเอียด ทำให้แนวคิดข้างต้นเป็นที่ประจักษ์ด้วยการออกแบบอาคารให้เสมือนหนึ่งเป็นพื้นที่ที่โปร่งใสและไร้น้ำหนักอย่างถึงที่สุด นอกจากนี้เมื่ออยู่ภายในห้องจัดแสดง ผู้ชมจะแทบไม่สัมผัสถึงความเป็นอาคารเลย ด้วยวิธีการกำหนดขนาดห้องที่เป็นสัดส่วนกับชิ้นงานและวิธีการชมและการสร้างพื้นผิวของพื้นที่ภายในกับลักษณะแสงที่บางห้องใช้แสงธรรมชาติด้วย งานศิลปะจึงได้รับการสนับสนุนให้สามารถแสดงออกอย่างเต็มที่จากพื้นที่ของอาคาร นับเป็นการสร้างพื้นที่ลูกบาศก์ขาวที่กำหนดลักษณะจากเนื้อหาของศิลปะ (ภาพที่ 13-15)

ศูนย์ศิลปะเมืองโทวะตะ

Towada Art Center, Towada

ค.ศ. 2008

โทวะตะเป็นเมืองเล็ก ๆ อยู่ในจังหวัดอะโอโมะริ มีประชากรรวมทั้งสิ้นไม่ถึงเจ็ดหมื่นคน การ





สร้างพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีเป้าหมายหลักเพื่อสร้างพื้นที่สำหรับการศึกษาศิลปะสำหรับคนในเมือง และยังคงส่งเสริมการท่องเที่ยวด้วย สถาปนิกที่ออกแบบพิพิธภัณฑ์นี้คือริวอะ นิชิชะวะ (Ryue Nishizawa เกิดค.ศ.1966)

เป็นความตั้งใจตั้งแต่แรกที่พิพิธภัณฑ์จะเปิดออกสู่คนในเมืองอย่างเต็มที่ กลุ่มอาคารทั้งหมดจึงไม่มีรั้วล้อมและเปิดโล่งสู่ถนนสายหลักของเมือง ถนนความยาวกิโลเมตรกว่าๆ เส้นนี้ได้รับการจัดอันดับเป็นหนึ่งในร้อยถนนเส้นสวยงามของประเทศญี่ปุ่นด้วย (เพราะเมืองตั้งกึ่งกลางปลุกต้นสนและต้นซากุระยาวต่อเนื่องกันทั้งสองฝั่งถนนยาวกว่าหนึ่งกิโลเมตร วันเปิดพิพิธภัณฑ์ครั้งแรกกำหนดไว้ที่เดือนเมษายนก็ด้วยเหตุที่ซากุระจะได้บานเต็มต้นนั่นเอง) การเปิดพิพิธภัณฑ์ให้สัมพันธ์กับถนนนี้ทำให้ผู้ชมสามารถเดินตรงเข้าอาคารและใช้อาคารในจุดที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายได้เลยเช่น คาเฟ่และดูงานศิลปะบางชิ้น เมื่อต้องการจะเข้าชมนิทรรศการที่ต้องจ่ายเงินจึงค่อยซื้อตั๋ว งานศิลปะทั้งหมดเป็นงานมอบหมายเฉพาะ ศิลปินและสถาปนิก รวมถึงทีมของพิพิธภัณฑ์จึงต้องทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด ผลลัพธ์คืองานศิลปะแต่ละชิ้นจะมี “พื้นที่” เฉพาะของตัวเอง กลุ่มอาคารจึงมีลักษณะเป็นกล่องสีขาวขนาดและความสูงแตกต่างกันขึ้นอยู่กับงานแต่ละชิ้น เมื่อมองจากถนนเห็นเป็นกล่องขาวสูงๆ ต่ำต่อเนื่องกัน นอกเหนือจากจัดวางอยู่ในกล่องแต่ละกล่อง งานศิลปะบางชิ้นก็อาศัยลานที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างกล่องสีขาวเป็นที่ตั้งก็มีและงานบางชิ้นก็อาศัยผนังของคาเฟ่หรือพื้นที่ของอาคารส่วนต้อนรับก็มี กล่องทั้งหมดเชื่อมต่อกันด้วยระเบียง วิธีการวางผังแบบที่เรียบง่ายที่สุดนี้เป็นวิธีการในการวางผังที่มองว่าศิลปะไม่ต้องต่อเนื่องตามกระแสเวลาและไม่มีเนื้อหาตายตัว แต่เป็นผังที่กระตุ้นให้คนค่อยๆ เลือกเข้าชมแต่ละส่วนอย่างค่อนข้างอิสระและสร้างเนื้อหาด้วยตัวเอง

ด้วยความที่ตัวเองเป็นเมืองเล็ก จุดที่จะดึงดูดนักท่องเที่ยวเป็นหลักคือทะเลสาบโหวะดะซึเอะเดียวกับเมือง ปกตินักท่องเที่ยวจะผ่านทางไปมากกว่าจะตั้งเป้าว่าจะมาที่นี่โดยเฉพาะ ศิลปะที่นี้จึงเป็นงานมอบหมายให้ศิลปินจากนานาชาติทำการสร้างสรรค์ ศิลปินเหล่านี้คัดเลือกมาจากศิลปินที่โด่งดังมากอยู่แล้วเช่น Yoko Ono, Ron Mueck, Jennefer Steinkemp ไปจนศิลปินในย่านเอเชียแบบ Do Ho Suh, Chang Kyum Kim ที่มีผลงานค่อนข้างซับซ้อนและต้องการสมาธิในการชม นอกจากนี้ยังมีงานของศิลปินเจ้าถิ่นเช่น Shin Morikita, Takashi Kuribayashi เป็นต้น ในส่วนของนิทรรศการชั่วคราวบางครั้งพิพิธภัณฑ์นี้ต้องร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งชาติเอะโมะริ เพื่อกระตุ้นการเดินทางมาให้มากขึ้น นิทรรศการชื่อ LOVE LOVE SHOW เมื่อปลายปี 2009 ต่อต้นปี 2010 เป็นนิทรรศการเดี่ยวจัดอยู่ในสองพิพิธภัณฑ์ ระบบการจัดการเนื้อหา การจัดรถบัสน้ำเชื่อมต่อ การบรรยายและเวิร์คช็อปเน้นให้เกิดขึ้นทั้งสองที่ ผลลัพธ์ส่วนหนึ่งเพื่อการท่องเที่ยวด้วย (ภาพที่ 16-17)





พิพิธภัณฑ์ศิลปะอะโอะโมะริ

Aomori Museum of Art

ค.ศ. 2006

พิพิธภัณฑ์ศิลปะอะโอะโมะริเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะปัจจุบันเต็มรูปแบบคือสร้างคอลเล็กชั่นทั้งงานศิลปะตะวันตก งานศิลปะญี่ปุ่นและรวมถึงงานมอบหมายเฉพาะ ประเด็นสำคัญคือการคัดเลือกงานเข้ามาในพิพิธภัณฑ์นั้นเป็นงานศิลปะที่ชาวอะโอะโมะริชอบและมีส่วนในการคัดเลือก รวมถึงงานที่สร้างสรรค์โดยศิลปินที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับจังหวัดนี้

ที่ตั้งพิพิธภัณฑ์อยู่ติดกับแหล่งขุดค้นทางโบราณคดีที่เรียกว่า สันโน มะรุยะมะ (Sannai Maruyama) อันเป็นแหล่งอารยธรรมโบราณของญี่ปุ่นโจมอน (Jomon period นับตั้งแต่ราว 12,000 B.C.) (เปรียบเทียบได้กับบ้านเชียงของเรา) การขุดค้นทำให้ได้หลักฐานการตั้งถิ่นฐานของคนในยุคก่อนประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น พบหลักฐานทางสถาปัตยกรรมและวัตถุที่ทำให้เข้าใจลักษณะการใช้ชีวิตของคน เป็นหนึ่งในแหล่งโบราณคดีของญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงระดับโลก

ตัวอาคารพิพิธภัณฑ์เป็นการประกวดแบบระดับนานาชาติเมื่อค.ศ. 1999-2000 มีแบบส่งมา 393 แบบและแบบของสถาปนิกญี่ปุ่นชื่อจุน อะโอะคิ (Jun Aoki) ได้รับการคัดเลือก โดยเหตุผลที่ว่างานวางผังสามารถสร้างความสัมพันธ์กับแหล่งขุดค้นทางโบราณคดีดังกล่าวได้อย่างลึกซึ้ง รวมถึงแสงหาระบบความสัมพันธ์ในการสร้างพื้นที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับแนวทางศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันได้ด้วย

ตัวอาคารสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสองแนวคิด เก่าและใหม่ อันหมายถึงการสร้างพื้นที่ลูกบาศก์สีขาวแบบพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ทั่วโลกและพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น ลักษณะโดยรวมของพื้นที่จัดแสดงเป็นพื้นที่ใต้ดินขุดต่ำกว่าระดับพื้น สถาปนิกตั้งใจนำพื้นที่จัดแสดงทั้งหมดลงใต้ดินก็เพราะต้องการหลีกเลี่ยงแนวทางที่นิยมกันในช่วงก่อนหน้านี้คือยุคทศวรรษที่ 1990 ที่นิยมออกแบบห้องโถงทางเข้าพิพิธภัณฑ์ให้สว่างาม ทั้งๆ ที่ไม่มีประโยชน์กับองค์กรโดยรวมเท่าไรนัก การขุดพื้นที่ทั้งทางตั้งและทางนอนลงบนหน้าที่ดินเหมือนเป็นพื้นที่ที่ถูกขุดค้นและกำหนดลักษณะทางเรขาคณิตของพื้นที่เหมือนกับว่าเป็น positive-negative space จนกลายเป็นลักษณะพื้นฐานของพื้นที่โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนจัดแสดง เนื้อดินที่ถูกขุดค้นในแต่ละบริเวณและแต่ละความลึกกลายเป็นสาระสำคัญและเป็นการแสดงออกที่มั่นคงด้วย ในแง่นี้คล้ายกับการตั้งคู่สนทนาขึ้นมา พื้นที่จัดแสดงส่วนหนึ่งเป็นแบบลูกบาศก์ขาว (จากพื้นที่ negative ในโครงสร้างอาคาร) ในขณะที่อีกแบบหนึ่งเป็นพื้นที่แสดงออกซึ่งลักษณะของที่ดินและเนื้อดิน (พื้นที่ positive จากการขุดที่ดิน) ซึ่งเมื่อกลายรูปเป็นอาคารจริงจึงเกิดคู่สนทนาพื้นที่ที่กลลอรีสองแบบ ซึ่งพื้นที่ทั้งสองทำให้การจัดแสดงงานประเภทที่ต้องการความสงบเงียบ





ในการสมารถกับงานศิลปะและพื้นที่ที่สามารถรองรับงานติดตั้งแบบที่ต้องการพื้นที่เฉพาะ¹³

อย่างไรก็ตามเมืองอะโอะโมะริก็เป็นเมืองที่มีหิมะตกจำนวนมาก มีแต่ในช่วงฤดูใบไม้ผลิไปจนใบไม้ร่วงเท่านั้นที่จะสังเกตเห็นลักษณะของพื้นที่พิพิธภัณฑ์ได้ชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งส่วนที่เป็นหลุมขุดค้นและเป็นพื้นที่จัดแสดงภายนอกอาคารสำหรับงานศิลปะติดตั้งโดยเฉพาะ อีกอย่างหนึ่งที่พิพิธภัณฑ์ตั้งใจเล่นกับความรู้สึกของผู้ดูคือวิธีนำเข้าสู่พื้นที่จัดแสดง หลังจากเดินเลียบผนังโค้งเลาะไปจนเจอทางเข้าหลัก เมื่อฝ่ากกระเป๋าล้อคเกอร์เรียบร้อยแล้ว ผู้ชมต้องลงลิฟท์ไปยังพื้นที่จัดแสดงที่อยู่ใต้ดินทั้งสองชั้น ลิฟท์ทำหน้าที่เหมือนเป็นไทม์แมชชีนพาเราเดินทางย้อนเวลาลงไปในอดีต แล้วค่อยเดินชมงานศิลปะไปในแต่ละห้องจัดแสดงพบกับความรู้สึกหลายความรู้สึก

งานศิลปะบางชิ้นในพิพิธภัณฑ์นี้อาศัยลักษณะพิเศษดังกล่าวทำให้งานดูมีรสชาติมากเป็นพิเศษ ตัวอย่างเช่นผลงานศิลปะชื่อ Aleko อันเป็นฉากจากบัลเลต์ที่แสดงเมื่อค.ศ. 1942 ฝีมือของ มาร์ค ชากาล (Marc Chagall ค.ศ. 1887-1985) อีกตัวอย่างหนึ่งที่เด่นมากคือผลงาน ประติมากรรมชื่อ Aomori Ken โดย โยะชิโตะโมะ นาระ (Yoshitomo Nara) การเดินผ่านพื้นที่จัดแสดงที่มีลักษณะเฉพาะตัวแล้วไปพบกับพื้นที่ positive ที่เกิดจากการขุดเปิดขนาดยักษ์จัดวางประติมากรรมรูปหมาสีขาวยาวความสูง 8.5 เมตรให้ความรู้สึกราวกับอยู่ในผืนอันประหลาดพิสดาร (ภาพที่ 18-21)

4 พิพิธภัณฑ์ศิลปะเอกชน

พิพิธภัณฑ์กลุ่มนี้นำเสนอานสะสมส่วนบุคคล ซึ่งในแง่ประวัติศาสตร์ ดังที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 แล้วว่าการสะสมงานศิลปะหัตถกรรมของญี่ปุ่นนั้นคึกคักในบรรดาตระกูลต่างๆ ตั้งแต่สมัยเอโดะ พอช่วงที่ติดต่อกับตะวันตก นักธุรกิจแบบใหม่ที่สามารถทำกำไรจากการค้าระหว่างประเทศได้มากขึ้นเริ่มเก็บสะสมงานศิลปะตะวันตกบ้าง และมีการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เช่น Ohara Museum ซึ่งแม้ไม่อยู่ในกรณีศึกษาของงานวิจัยนี้เนื่องจากก่อสร้างมานานมากและมีรูปแบบอาคารแบบเก่า แต่ก็เป็นอย่างที่ชี้ให้เห็นว่าการสะสมเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่คนญี่ปุ่นที่มีฐานะปฏิบัติกัน แต่ในกรณีนี้จะยกตัวอย่างพิพิธภัณฑ์สองแห่งซึ่งนำงานสะสมส่วนตัวออกมาจัดแสดงโดยมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนว่าจะสร้างสถาปัตยกรรมให้เป็น “ผลงานศิลปะ” ไปด้วย ตัวอย่างที่เด่นชัดคือ พิพิธภัณฑ์ศิลปะคันโน (Kanno Museum) และพิพิธภัณฑ์ศิลปะนะคะมุระ คิธ แฮริง (Nakamura Keith Haring Museum)





พิพิธภัณฑ์คันโน

Kanno Museum

ค.ศ.2006

พิพิธภัณฑ์นี้อยู่ในเมืองเล็กๆ ที่ชื่อชิโอะกะมะ (Shiogama) ทางตอนใต้ของจังหวัดเซ็นได ที่ขึ้นชื่อในแง่ความเล็กของคอลเล็กชัน งานชิ้นหลักสำหรับการตั้งพิพิธภัณฑ์คือประติมากรรมขนาดเล็กจำนวน 9 ชิ้นและภาพวาดอีกนิดหน่อย ตัวพิพิธภัณฑ์เองก็เรียกได้ว่าเล็กมากก่อตั้งโดยใช้รูปแบบของมูลนิธิไม่หวังผลกำไร (公益財団法人) ความจริงก็หวังรายได้จากค่าผ่านประตูได้ยากเนื่องจากค่าเข้าพิพิธภัณฑ์นั้นค่อนข้างถูกและปริมาณของผู้ไปเยี่ยมชมก็น้อยมากในแต่ละวัน¹³ จากการพูดคุยพบว่าอยู่วันละประมาณ 10 คนเมื่อค.ศ. 2008-9 ปัจจุบันก็น่าจะเพิ่มมากขึ้น)

ตำแหน่งของพิพิธภัณฑ์นี้อยู่ในหมู่บ้านอย่างแท้จริง แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะอื่นๆ ที่ที่มักจะเอื้อต่อการเข้าถึงจากสาธารณะสถานต่างๆ แต่ทั้งถนนและสภาพแวดล้อมของพิพิธภัณฑ์คันโนทำให้ผู้มาเยือนเหมือนเดินเข้าไปในหมู่บ้านธรรมดา ไม่มีได้ว่าจะมีพื้นที่สาธารณะแบบพิพิธภัณฑ์ตั้งอยู่ นอกเหนือจากการจัดแสดงประติมากรรม พิพิธภัณฑ์นี้มีโปรแกรมเพิ่มเติมในแง่ของการกระตุ้นกิจกรรมทางศิลปะสำหรับพื้นที่และชุมชนโดยรอบ จากพื้นที่ชั้นล่างสุดของพิพิธภัณฑ์ที่สามารถรองรับคอนเสิร์ตขนาดเล็ก มีเปียโนตั้งอยู่หรือการประชุมของชุมชนได้

อาคารออกแบบโดยฮิโตะชิ อาเบะ (Hitoshi Abe) กระบวนการออกแบบเปรียบเปรยพื้นที่กับจินตภาพของฟองสบู่จำนวนหนึ่งที่ต่อเชื่อมกันแล้วถูกตีกรอบให้กลายเป็นปริมาตรสี่เหลี่ยมทางตั้ง พื้นผิวของแต่ละฟองสบู่ก่อนที่ประดิษฐ์จะถูกดูดเข้าหากันทำให้ผิวส่วนนั้นกลายเป็นแบนราบไม่ได้กลมอีกต่อไป หน้าที่ของฟองสบู่แต่ละก้อนจะขึ้นอยู่กับว่ามีฟองสบู่อื่นๆ ขนาดอื่นๆ เข้ามาประชิดในทิศทางใด เมื่อลดทอนความโค้งจนกลายเป็นปริมาตรทรงเหลี่ยมรูปทรงและขนาดต่างๆ กันเป็นบริเวณสำหรับจัดแสดงประติมากรรมทั้งหมด โดยพื้นที่ส่วนล่างสุดเป็นห้องสำหรับการแสดงคอนเสิร์ตขนาดเล็กและห้องประชุมสำหรับชุมชน ปริมาตรของอาคารทั้งหมดคือ 10m.x12m.x10m. หรือถ้านับเฉพาะปริมาณพื้นที่จากแผนผังคือประมาณ 121 ตารางเมตรเท่านั้นเอง

โครงสร้างทั้งหมดผลิตจากแผ่นเหล็กหนา 3.2 มม.คูนูน (emboss) 25 จุดต่อหนึ่งตารางเมตร แผ่นเหล็กถูกตัดแบบแยกชิ้นเฉพาะมีขนาด ลักษณะและวิธีพับของตัวเองและเชื่อมต่อเข้าด้วยกันโดยอาศัยเทคโนโลยีโครงสร้างและการต่อเชื่อมเหล็กจากช่างต่อเรือเดินสมุทร (ภาพที่ 22-24)

70 แนวทางของพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย โดย ชัยยศ อึ้งอุรัสพันธ์





พิพิธภัณฑ์ศิลปะนะคะมุระ คิธ แฮริง

Nakamura Keith Haring Museum

ค.ศ.2008

พิพิธภัณฑ์ศิลปะนะคะมุระ คิธ แฮริงเริ่มต้นจากการสะสมผลงานของศิลปินกราฟิติ (Graffiti Art) คิธ แฮริง (Keith Haring ค.ศ.1958-1990) โดยนักสะสมชาวญี่ปุ่นชื่อ คะซุโอะ นะคะมุระ (Kazuo Nakamura) ที่เริ่มต้นขึ้นในช่วงค.ศ. 1987 งานของคิธ แฮริงนั้นแม้จะมีผู้กล่าวว่าผลงานส่วนใหญ่ถูกทำลายไปเนื่องจาก “พื้นที่” ที่ทำงานของศิลปินอยู่ตามผนังในเมือง สถานีรถไฟ พื้นที่สาธารณะอื่นซึ่งในยุคสมัยนั้นยังไม่มีใครตระหนักในคุณค่า เมื่อवादเสร็จก็มักจะถูกลบทิ้งในเวลาต่อมา อย่างไรก็ตาม แฮริงก็ได้ทำงานโดยใช้สื่อมาตรฐานคือเฟรมผ้าใบหรือประติมากรรมอยู่บ้าง และนั่นก็คือผลงานศิลปะที่หลงเหลือมาจนปัจจุบัน คอลเล็กชั่นใหญ่ของศิลปินท่านนี้อยู่ที่สหรัฐอเมริกาและที่พิพิธภัณฑ์นี้เอง แนวคิดคือการทำความเข้าใจบริบทที่แฮริงสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งคือนิวยอร์กช่วงทศวรรษ 1980 นั้นเป็นช่วงที่เศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกาตกต่ำ อัตราการว่างงานสูง เกิดอาชญากรรมไปทั่ว แฮริงใช้ประสบการณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับช่วงเวลาดังกล่าวสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนให้เห็นความหวังบางอย่างของมนุษย์ เกิดสปีริตของ Light and Dark

ที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์อยู่ที่เมืองโคเบะบุชิซะวะ (Kobuchizawa) ซึ่งตั้งอยู่บริเวณเนินเขา แถบนี้ นอกจากจะพบแหล่งโบราณคดีของอารยธรรมโจมอนแล้ว ยังเป็นป่าที่อุดมสมบูรณ์ ห่างไกลจากเมือง การนำเอากราฟิติของคิธ แฮริงมาอยู่ในสภาพตามธรรมชาตินับว่าเป็นการสร้าง ความขัดแย้งอย่างจริงจัง เพราะบริบทในการทำงานของแฮริงนั้นคือเมืองนิวยอร์กที่ซับซ้อน วุ่นวาย ไม่เงียบสงบ อย่างไรก็ตาม ในเมื่อการสร้างบริบทของนิวยอร์กขึ้นมาในสภาพแวดล้อมแบบญี่ปุ่นนั้นเป็นไปได้ แม้จะลองเลือกเมืองแบบโตเกียวหรือโอซาก้าก็ตาม การสร้าง “บรรยากาศ” ขึ้นมาทดแทนจากกระบวนการออกแบบสถาปัตยกรรมดูจะเป็นทางเลือกที่ดีกว่า ดังนั้นการนำพิพิธภัณฑ์มาอยู่ในป่าที่เงียบสงบจากนั้นจึงค่อยสร้างบรรยากาศของความลับสน วุ่นวายขึ้นมา น่าจะเป็นทางเลือกที่ดี

แนวคิดนี้ใช้ในการออกแบบสถาปัตยกรรมโดยอะทสึชิ คิตะกะวะระ (Atsushi Kitagawara เกิดค.ศ. 1951) พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมจะถูกแบ่งออกเป็นส่วนๆ มีชื่อเรียกตามส่วนหรือห้อง เช่น ทางลาดสู่ความวุ่นวาย, แกลลอรีแห่งความวุ่นวาย, แกลลอรีแห่งความฝัน เป็นต้น จะเห็นได้ว่าพิพิธภัณฑ์นอกจากจะไม่พยายามทำตัวเป็นกลางแล้ว ยังพยายามมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างประสบการณ์ในการชมศิลปะของผู้ดูอีกด้วย (ภาพที่ 25-30)





5 พิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีวิธีการเฉพาะตัว

ความจริงแล้วพิพิธภัณฑ์ที่เป็นกรณีศึกษาทั้งหมดในหัวข้อนี้เกิดขึ้นสัมพันธ์กับเทศกาลศิลปะนานาชาติเสโตะอุจิ (Setouchi International Art Festival) เทศกาลศิลปะนี้เริ่มต้นด้วยการสร้างพิพิธภัณฑ์ที่ชื่อว่า Benesse House ปัจจุบันอยู่ในชื่อ Benesse Art Site Naoshima และโครงการนำงานศิลปะไปติดตั้งตามชุมชน บ้านหรือวัด บริษัทเอกชน Benesse เป็นผู้ริเริ่มโครงการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์บนเกาะนะโอะชิมะที่อยู่ในบริเวณทะเลในเสโตะอุจิ (หมายถึง ทะเลที่อยู่ในอาณาบริเวณของประเทศญี่ปุ่นเนื่องจากอยู่ระหว่างเกาะฮอนชูกับเกาะชิโคคุ) ภายหลังการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์เพิ่มมากขึ้นและขยายตัวมีงานศิลปะติดตั้งไปตามสถานที่ต่างๆ บนเกาะเช่นวัด บ้าน ฯลฯ เนื่องจากแนวคิดที่จะนำศิลปะกับชุมชนและธรรมชาติเข้าด้วยกัน โครงการที่เริ่มต้นตั้งแต่ค.ศ. 1992 กลายเป็นเทศกาลศิลปะสามปีครั้งที่สองครั้งล่าสุดเมื่อค.ศ. 2010 และ 2013 มีศิลปินเข้าร่วมมากกว่า 100 คนและขยายอาณาบริเวณรวมทั้งสิ้น 21 เกาะ¹⁴

สังเกตว่าแนวทางการคัดเลือกศิลปินที่เข้ามาจัดแสดง การคัดเลือกสถาปนิก ไปจนกระทั่งวิธีการเข้าชมของพิพิธภัณฑ์ในกลุ่มนี้สอดคล้องกับรสนิยมของผู้เข้าชมชาวญี่ปุ่นแต่ก็สามารถสร้างชื่อเสียงในระดับนานาชาติทั้งจากผลงานสร้างสรรค์ศิลปะและสถาปัตยกรรม กรณีศึกษา คือ พิพิธภัณฑ์ศิลปะจิจุ (Chichu Museum) พิพิธภัณฑ์ศิลปะลี อุ ฟัน (Lee Ufan Museum) และพิพิธภัณฑ์ศิลปะเทชิมะ (Teshima Museum)

พิพิธภัณฑ์ศิลปะจิจุ

Chichu Art Museum

ค.ศ. 2004

พิพิธภัณฑ์นี้ตั้งอยู่บนเกาะนะโอะชิมะ เกาะที่เป็นจุดเริ่มต้นของโครงการศิลปะทั้งหลายในบริเวณนี้ นับในแง่การก่อสร้าง นี่คือนิทรรศการแห่งที่สองของเกาะ สาเหตุก็เพราะพิพิธภัณฑ์แห่งแรกคือ Benesse House และงานศิลปะที่นำไปกระจายติดตั้งตามบ้านหรือศาสนสถานประสบความสำเร็จ ผู้เข้าชมจำนวนมากทุกปีจึงต้องมีการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์แห่งใหม่ พิพิธภัณฑ์ศิลปะจิจุวางแนวคิดที่ชัดเจนในแง่การดึงดูดผู้ชมจากสองเงื่อนไขคือการเลือกสถาปนิกซึ่งก็คือทาดาโอะ อันโดซึ่งเป็นหนึ่งในสถาปนิกที่มีชื่อเสียงที่สุดของญี่ปุ่นในช่วงออกแบบและก่อสร้างคือค.ศ. 2004 ทำให้สามารถเรียกคนดูได้มากทั้งจากประเทศญี่ปุ่นและจากต่างประเทศ เงื่อนไขที่สองคือการเลือกงานศิลปะ ที่พิพิธภัณฑ์นี้มีงานศิลปะจากสามศิลปิน คือ 1. โกลด์ โมเนต์ (Claude Monet ค.ศ. 1840-1926) ศิลปินอิมเพรสชันนิสซึม ภาพของ





โมเนต์ขนาดใหญ่จำนวนรวมสามชิ้นจัดแสดงในห้อง 2 วอลเตอร์ เดอ มาเรีย (Walter de Maria ค.ศ.1935-2013) ศิลปินอินสตอลเลชันและ 3. เจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell เกิด ค.ศ.1943) ศิลปินสร้างสรรค์ด้วยแสงเป็นหลัก สังเกตได้ว่าศิลปินทั้งสามสามารถเรียกคนดูได้หลากหลายกลุ่ม โดยมีโมเนต์ที่เป็นหนึ่งในศิลปินที่คนญี่ปุ่นชื่นชอบเป็นต้นมา ตามด้วยศิลปินร่วมสมัยที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ

ตัวอาคารทั้งหมดฝังอยู่ในเนินทำให้แทบจะไม่เห็นสภาพภายนอกยามที่ดูงานศิลปะ เฉพาะช่วงที่จะต้องเดินเชื่อมส่วนต่างๆ จึงจะเดินผ่านลานกลางรูปสี่เหลี่ยมที่เปิดโล่งเห็นสภาพธรรมชาติอย่างเต็มที่ หรือต้องอยู่ในบริเวณของคาเฟ่จึงจะเห็นวิวทัศนทะเล ในแง่ของสถาปัตยกรรมต้องนับว่าเป็นหนึ่งในงานที่สร้างความแตกต่างในแนวทางการออกแบบวิธีการเข้าถึงงานศิลปะ ผู้ชมจะต้องเดินผ่านพื้นที่ที่สถาปนิกจงใจออกแบบมาเพื่อ “เตรียมตัว” ในการสร้างประสบการณ์ จากนั้นจึงจะทยอยชมผลงานของศิลปินทั้งสามท่านไปที่ละห้อง วิธีการออกแบบประสบการณ์แบบนี้จะกลายเป็นแนวทางที่ใช้ต่อมาในโครงการบนเกาะต่างๆ (ภาพที่ 31-33)

พิพิธภัณฑ์ อูฟัน

Lee Ufan Museum

ค.ศ. 2010

พิพิธภัณฑ์ อูฟัน เป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ที่ถูกออกแบบก่อสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของโครงการศิลปะบนเกาะในทะเลในเซโตะ (Seto Inland Sea) ความร่วมมือระหว่างศิลปิน ลี อูฟัน (Lee U Fan เกิดค.ศ. 1936) และสถาปนิกทาดาโอะ อันโด

ลี อูฟันเป็นชาวเกาหลีที่เข้ามาเรียนหนังสือที่โตเกียวแล้วก็เลยกลายเป็นศิลปินที่พำนักในประเทศญี่ปุ่นอย่างถาวร ศิลปินท่านนี้เป็นหนึ่งในผู้นำกระแสดความคิดทางศิลปะที่สำคัญของญี่ปุ่นที่เรียกว่า โมโนฮะ (Mono-ha) ในทศวรรษ 1970 งานของกลุ่มนี้จะเน้นที่การแสดงออกของวัสดุหรือ “สิ่ง” (mono เป็นภาษาญี่ปุ่นแปลว่า วัตถุสิ่งของหรือในภาษาอังกฤษว่า thing, ha แปลว่า สกูลช่างหรือ school) โดยมีปรัชญาที่เป็นคำถามว่าบรรดาวัสดุหรือ “สิ่ง” ที่นำมา สร้างสรรค์ศิลปะทั้งหลายไม่ว่าจะเป็นสีและผ้าใบในกรณีภาพ หิน ไม้ โลหะ ในกรณีประติมากรรม เป็นต้น ทั้งหมดนี้ไม่เคยมีศิลปินคนไหนสนใจลักษณะพื้นฐานของมันเลย มีแต่นำมาแปรรูปตามความคิดของศิลปินทั้งสิ้น ศิลปินกลุ่ม Mono-ha จึงจะย้อนกลับไปพิจารณาที่พื้นฐานดั้งเดิมของวัสดุเหล่านี้อีกครั้ง เพื่อนำเสนอในฐานะของงานศิลปะที่สัมพันธ์กับมนุษย์¹⁵





งานของ Lee U Fan จึงเป็นการนำ “สิ่ง” ดังกล่าวมาจัดแสดงโดยอาศัยการเปลี่ยนสภาพแวดล้อมเป็นตัวสร้างให้เกิดความหมายใหม่เป็นหลัก เช่นนำก้อนหินมาจัดตั้งในพื้นที่พิพิธภัณฑสถานแล้วสร้างลักษณะที่สะท้อนตอบโต้ระหว่างพื้นที่กับตัวงาน และพยายามใช้กระบวนการ “สร้าง” งานศิลปะให้น้อยที่สุด ในทางหนึ่งเราจึงอาจมองว่างานศิลปะของลี อุฟันเป็นแนวคิดแบบญี่ปุ่นในการมองธรรมชาติแบบญี่ปุ่นนั่นเอง การจัดตั้งหินในสภาพแวดล้อมสวนญี่ปุ่นก็อาศัยแนวคิดแบบนี้ อย่างไรก็ตามในสภาพแวดล้อมของงานศิลปะร่วมสมัยก็ย่อมทำให้ความหมายของก้อนหินหรือ “สิ่ง” เหล่านี้เปลี่ยนไป ตรงนี้เองที่ความร่วมมืออย่างใกล้ชิดระหว่างสถาปนิกและศิลปินจะขาดไปเสียไม่ได้

ทาดาโอะ อันโดออกแบบอาคารนี้ให้มีความตึงเครียดของพื้นที่ทั้งในแง่ที่เกิดจากการปิดล้อม การใช้ลำดับของเวลาในการเข้าถึงการบีบประสบการณ์ของผู้ชมอย่างถึงที่สุด โดยที่ไม่ต้องบอกออกมาหลายครั้งก็สังเกตเห็นว่าลักษณะพื้นที่ของอันโดนั้นมีส่วนร่วมกับแนวคิดของศิลปิน การใช้คอนกรีตและวิธีก่อสร้างที่ตรงไปตรงมาก็ช่วยส่งเสริมความหมายของโมโนะฮะได้

เมื่อแรกเห็นอาคาร ผู้ชมจะเดินเข้ามาจากถนนบนเนินด้านหน้าโดยเดินลงบันไดที่มีแนวผนังสูงท่วมหัวในแบบอันโดอยู่ทางด้านซ้าย งานสองชิ้นแรกของ Lee Ufan เห็นได้แต่ไกลเนื่องจากชิ้นหนึ่งเป็นการจัดวางก้อนหินขนาดเขื่องอยู่กลางลานซีเมนต์กว้างโดยมีเสาคอนกรีตความสูง 18.5 เมตรและแผ่นเหล็กสี่เหลี่ยมวางราบอยู่เคียงกัน ผ่านแนวผนังนี้ไป ซ้ายมือเห็นงานอีกชิ้นหนึ่งเป็นแผ่นเหล็กตั้งมีก้อนหินอยู่สองด้าน

ลักษณะพื้นฐานของแผ่นเหล็ก ก้อนหินและแท่งคอนกรีตนอกจากจะทำให้เข้าใจความเป็น Mono-ha แล้ว ยังช่วยทำให้ขบคิดเกี่ยวกับคู่แข่งต่างๆ ในสภาพแวดล้อมของเรา (เราคาดนิทรรศการ, มนุษย์สร้าง-มีอยู่เอง) เมื่อผ่านงานนี้ไปจะพบทางเดินยาวผนังสูงปิดสร้างแรงกดดันบนพื้นที่อย่างเข้มข้น ราวเมื่อผ่านผนังคู่นี้ไปแล้วจึงพบกับงานศิลปะชิ้นอื่นๆ ที่จัดแสดงพื้นที่รูปสามเหลี่ยมก่อนเข้าสู่พื้นที่ภายในที่จัดแสดงงานวาดเส้นและงานอื่นๆ โดยที่แน่นอนว่าเงื่อนไขการชมงานเป็นไปด้วยความเข้มงวดเช่นถอดรองเท้า ห้ามถ่ายภาพไปจนถึงห้ามเสกितซ์

ความร่วมมือเกิดขึ้นได้ในหลายแง่มุม ศิลปินและสถาปนิกมีแนวคิดที่ใกล้เคียงกันหรือเหมือนกันในบางกรณี การสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศให้แก่งานได้อย่างตรงเป้าช่วยสร้างประสบการณ์การชมงานศิลปะแบบใหม่ รวมถึงสร้างความหมายใหม่ๆ ให้แก่ศิลปะด้วย (ภาพที่ 34-36)





พิพิธภัณฑ์ศิลปะทะเลซิมะ

Teshima Art Museum

ค.ศ. 2010

พิพิธภัณฑ์ศิลปะทะเลซิมะเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ที่สร้างขึ้นโดยวางแผนให้สัมพันธ์กับเทศกาลศิลปะนานาชาติเสโตะอุจิเมื่อค.ศ. 2010 โดยมีพิธีเปิดเมื่อ 17 ตุลาคม ในฐานะส่วนหนึ่งของเทศกาล ตัวอาคารพิพิธภัณฑ์ต้องนับว่าเป็นกรณีศึกษาเฉพาะได้ทีเดียว ในแง่การเลือกสรรผลงานศิลปะที่นี้ต้องนับว่าสืบเนื่องจากแนวคิดของการเลือกสรรศิลปินจัดสร้างงานแบบมอบหมายเฉพาะ โดยมีผลงานเพียง “ชิน” เดียวในอาคารหลังเดียว เนื้อหาของผลงานศิลปะชิ้นนี้เกี่ยวกับ “น้ำ” ที่ผ่านการตีความของศิลปินหญิงเรออิ ไนโต (Rei Naito เกิดค.ศ. 1961) ศิลปินหญิงที่กำลังมาแรงมากในเวทีระดับโลก

แผนผังประกอบกันด้วยอาคารสามหลังตั้งแยกออกจากกัน แบ่งเป็นส่วนสำนักงาน มิวเซียม ช็อปและตัวอาคารจัดแสดง อาคารที่จัดแสดงงานเป็นอาคารเดี่ยว ภายในอาคารรูปทรงเหมือนยานอวกาศ แผ่นคอนกรีตโค้งช่วงกว้างสุดประมาณ 60 เมตร เจาะเพดานรูปวงรีขนาดใหญ่สองช่อง รวมกับทางเข้าเป็นสามช่องเปิดทางให้ลม ฝน ความชื้น ความร้อน แสงแดด เรียกได้ว่าสภาวะทุกอย่างของสภาพแวดล้อมภายนอก (รวมถึงอุณหภูมิจากผู้ชม) ถูกชักนำเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตัวงาน

ลักษณะของงานศิลปะเป็นหยดน้ำเล็กๆ ผุด (หรือถูกดัน) ขึ้นจากรูขนาดเล็กจำนวนมากที่ถูกเจาะอยู่บนพื้น เมื่ออยู่บนพื้นทีโค้งเล็กๆ (ตาแทบมองไม่เห็น) หยดน้ำเหล่านี้จะไหลไปตามทิศทางที่ไร้การควบคุมบนพื้นมีฝุ่นละอียดชนิดหนึ่งเคลือบอยู่ ทำให้ผิวของพื้นคล้ายผิวของใบบัวช่วยทำให้การเคลื่อนตัวของน้ำเป็นไปได้สะดวกขึ้น ทิศทางการเคลื่อนตัวของหยดน้ำนี้จะไม่แน่นอนเนื่องจากปัจจัยสองประการคือความโค้งมากและน้อยของบริเวณหนึ่งๆ และสองสภาวะแวดล้อมภายนอกทั้งหลาย หยดน้ำแต่ละหยดจะไหลไปเรื่อยๆ จนกว่าจะพบกับหยดน้ำอื่นๆ ซึ่งจะทำให้เกิดการรวมตัวขึ้น หยดน้ำที่มีขนาดต่างๆ กระจายตัว เคลื่อนไหวมากหรือน้อยอยู่ทั่วบริเวณพื้นของพิพิธภัณฑ์ หยดน้ำที่ใหญ่กว่าไหลเร็วกว่าหยดเล็ก การไหลนี้เป็นไปเรื่อยๆ จนกว่าจะจนพบทางระบายออกที่เจาะไว้เฉพาะ หยดน้ำใหม่ๆ ที่ถูกดันขึ้นมาจะไหลต่อไปเรื่อยๆ ไม่จบสิ้น ในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างงานศิลปะและตัวอาคารพิพิธภัณฑ์ที่นี้ก็เป็นที่สุด เนื่องจากรูปทรงอาคารกับงานศิลปะเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันอย่างที่ขาดกันไม่ได้ และผู้ชมจะ “อยู่ใน” ตัวงานศิลปะอย่างแท้จริง (ภาพที่ 37-39)





โครงการศิลปะเกาะอินุจิมะ “เสะอิเร็นโชะ”

Inujima Art Project “Seirenscho”

เกาะอินุจิมะ (Inujima) ขนาดไม่ถึงหนึ่งตารางกิโลเมตรนี้ (0.54 ตารางกิโลเมตร) เมื่อต้นศตวรรษที่ยี่สิบเคยเป็นสถานที่คึกคักเนื่องจากเป็นศูนย์ของการถูกรังแกแดงภายในโรงถลุงขนาดใหญ่ เมื่อโรงถลุงแร่ทองแดงนี้ยกเลิกไป คนทำงานทั้งหมดก็อพยพออกจากเกาะ ปัจจุบันประชากรที่ลดลงเหลือเพียงประมาณ 60 คน แต่ละคนมีอายุเฉลี่ยประมาณ 75 ปี สภาพเกาะและผู้อยู่อาศัยเปรียบเหมือนคนไข้ที่ป่วยหนัก บทบาทของศิลปะและพิพิธภัณฑ์จึงพิจารณาจากจุดนี้เป็นสำคัญ

ซากของอาคารโรงถลุงแร่ทองแดงก่อสร้างด้วยอิฐเป็นสถานที่ตั้งของโครงการ สถาปนิกที่ทำการออกแบบในครั้งนี้ชื่อฮิโรชิ สัมบุอิชิ (Hiroshi Sambuichi) ตัวอาคารถูกปรับปรุงใช้เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมของงานศิลปะภายในโดยยูคิโนะริ ยะนะงิ (Yukinori Yanagi) ที่เนื้อหาเป็นการรื้อฟื้นความทรงจำเกี่ยวกับบ้านโดยอาศัยชิ้นส่วนของสถาปัตยกรรมบ้านที่เคยเป็นที่พักของยูคิโอะ มิชิมะ (Yukio Mishima) นักเขียนชื่อดังของญี่ปุ่น

เพื่อให้สอดคล้องกันไปกับแนวคิดทั้งหมด การออกแบบในระดับย่อยจึงเน้นที่การรีไซเคิลน้ำไปจนกระทั่งอากาศด้วย ผู้ชมงานในเทศกาลครั้งนี้จะได้รับคำเตือน (เป็นภาษาญี่ปุ่น) ว่าให้ระวังการใช้น้ำรวมถึงการสร้างขยะและขอให้ขยะที่นำติดตัวมาจากฝั่งหรือที่เกิดขึ้นระหว่างอยู่บนเกาะกลับไปทิ้งบนฝั่งเนื่องจากไม่มีระบบการทิ้งและกำจัดบนเกาะ

เมื่อมองจากภายนอกอาคาร โครงการศิลปะเกาะอินุจิมะ “เสะอิเร็นโชะ” แทบไม่เห็นอาคารใหม่เนื่องจากการเป็นการออกแบบฝั่งส่วนใหญ่แทบทั้งหมดลงไปภายใต้อาคารเก่า ระบบการนำอากาศร้อนเข้ามาในฤดูหนาวปล่อยออกไปทางปล่องไฟเก่าและการระบายอากาศในฤดูร้อนกลายเป็นเส้นทางการติดตั้งงานศิลปะไปด้วย นับได้ว่าเป็นพิพิธภัณฑ์ที่พาตัวเองไปไกลในระดับของการทดลองรีไซเคิลอาคารเก่าให้สามารถจัดแสดงศิลปะได้ และการรีไซเคิลนี้ก็หวังว่าจะช่วยสร้างจิตสำนึกให้กับทั้งคนญี่ปุ่นเจ้าของเกาะและผู้ไปเยือน โดยที่มีศิลปะเป็นหนึ่งในเป้าหมาย (ภาพที่ 40-42)

สรุป

จากข้อมูลที่ผ่านมาทั้งหมด จะเห็นได้ว่ามีแนวโน้มสำคัญๆ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในประเทศญี่ปุ่นที่สามารถทำความเข้าใจได้ สามารถสรุปเป็นแนวความคิดใหญ่ๆ ได้ดังนี้





1 พิพิธภัณฑ์ศิลปะมีขนาดเล็กลงอย่างเห็นได้ชัด พิพิธภัณฑ์ศิลปะคันโนมีพื้นที่แคบกว่าตารางเมตร พิพิธภัณฑ์ศิลปะขนาดเล็กมักจะเป็นของเอกชน เฉพาะพิพิธภัณฑ์ศิลปะประจำเมืองที่เป็นของเมืองจึงจะมีขนาดใหญ่ขึ้น อย่างไรก็ตามการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์ศิลปะขนาดใหญ่ๆ นั้นลดลงอย่างเห็นได้ชัด

2 พิพิธภัณฑ์ศิลปะมีแนวโน้มที่จะแสวงหาความร่วมมือระหว่างศิลปินและสถาปนิกมากขึ้น สถาปนิกต้องออกแบบพื้นที่ให้ช่วยสร้างประสบการณ์ทั้งก่อนและหลังการชมศิลปะ ในกรณีที่เป็นที่สุดศิลปะและสถาปัตยกรรมจะเป็นความหมายเดียวกันไม่สามารถแยกออกจากกันได้ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะเทชิมะ (Teshima Art Museum) ทั้งนี้เกี่ยวกับประสบการณ์ของคนดูที่จะได้จากการไปชมงานศิลปะด้วย เนื้อหาของศิลปะจึงมีแนวโน้มที่จะกระตุ้นประสบการณ์ของคนดูเช่นเดียวกันกับตัวพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

3 การชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยบางครั้งจึงเป็นเหมือนการเดินทางเพื่อไปค้นพบอะไรบางอย่าง ประสบการณ์ระหว่างเส้นทางจึงเป็นเรื่องสำคัญ โครงการบนเกาะที่นำศิลปะไปติดตั้งในบ้าน ศาลาสนาม ตามเส้นทางเพื่อรอให้คนเดินหรือขี่จักรยานไปค้นพบกลายเป็นเรื่องสนุกสนาน ศิลปะนำตัวเองออกนอกพิพิธภัณฑ์ศิลปะมากขึ้น ผลที่ตามมาคือบางกรณีเกิดความหมายที่พิเศษเช่นกรณีงานของศิลปินเทสึโอะ มียะจิมะ (Tetsuo Miyajima) งานชิ้นนี้ชื่อ Sea of Time '98 (สร้างเสร็จ ค.ศ.1999) (ภาพที่ 43) ลักษณะเป็นการติดตั้งหลอดไฟรูปตัวเลขจำนวนหนึ่งเรียงแสงอยู่สระน้ำตื้น ๆ ที่สร้างขึ้นในห้องใต้ดินของบ้านเก่าที่ไม่มีคนอาศัยอยู่ ห้องใต้ดินนี้มีดีเป็นพิเศษจึงทำให้ผลของตัวเลขที่มีความเปลี่ยนแปลงนี้สวยงามน่าสนใจ ตัวเลขเหล่านี้สื่อความหมายถึงความเปลี่ยนแปลงของชีวิตเช่นอายุและความสัมพันธ์กับพื้นที่และเวลา เมื่อติดตั้งอยู่ในบ้านเท่ากับนำเอาความหมายของพื้นที่บ้าน ประวัติศาสตร์ของบ้านคนที่เคยอาศัยอยู่ ประวัติศาสตร์ของถิ่นฐานในหมู่บ้านบนเกาะ ทั้งหมดนี้เข้ามาเป็นฉากหลังทางความหมายของงานศิลปะ ช่วยทำให้งานศิลปะสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้งกว่าปกติ ลักษณะนี้เป็นเช่นเดียวกับหลายพิพิธภัณฑ์ที่อาศัยการอ้างอิงกับประวัติศาสตร์ของพื้นที่

4 ตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์ศิลปะเริ่มมีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ของศิลปินมากขึ้น ทั้งนี้ท้องถิ่นหรือผู้เกี่ยวข้องกับศิลปินมีความสนใจจะสร้างพิพิธภัณฑ์ขึ้นในห้องใต้ดินหรือสถานที่เคยทำงานของศิลปินเช่นกรณีพิพิธภัณฑ์ศิลปะอะคิโนะ ฟุคุหรือพิพิธภัณฑ์สวนอิสระมูโนะกุจิ ในระดับที่ลึกกว่านั้น พิพิธภัณฑ์จะเชื่อมโยงตัวเองกับที่ตั้งทั้งในแง่ประวัติศาสตร์เช่นพิพิธภัณฑ์ศิลปะอะโอะโมะริและนำเสนอประเด็นเรื่องสิ่งแวดล้อมและประวัติศาสตร์ระยะใกล้เช่น โครงการศิลปะเกาะอินุจิมะ “ละอริโนะ”





5 พิพิธภัณฑ์ศิลปะมีแนวโน้มว่าจะไปแก้ปัญหาอื่นๆ ของสังคมนอกเหนือไปจากการมีบทบาททางการศึกษาอย่างเดียว การท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในเรื่องที่ว่าพิพิธภัณฑ์ศิลปะจะช่วยได้ดังที่เข้าใจกันทั่วไป ที่โครงการศิลปะเกาะอินจิมะ “เสะอิเร็นโซะ” พิพิธภัณฑ์ศิลปะทำหน้าที่ส่งเสริมความสำคัญของสิ่งแวดล้อม เช่นเดียวกันกับเทศกาลศิลปะนานาชาติเสะโตะอุจิที่อยากนำศิลปะเข้าไปมีส่วนร่วมฟื้นฟูชีวิตให้แก่หมู่เกาะทั้งหลายที่เคยเสียหายจากโรงงานอุตสาหกรรม

6 ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะของเมือง มีแนวโน้มแยกโซนที่ต้องซื้อตั๋วออกจากโซนเข้าได้ฟรี ทั้งนี้เพื่อให้อาคารทำหน้าที่อื่นๆ สำหรับคนในพื้นที่ในกรณีที่รองรับนักท่องเที่ยวหรือผู้ต้องการชมศิลปะจากภายนอก บทบาทของการทำหน้าที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เพิ่มมากขึ้นทำให้กระบวนการคัดเลือกศิลปินกับงานสร้างสรรค์และการคัดเลือกสถาปนิกมาออกแบบเป็นไปอย่างน่าสนใจ







ใช้ JSSN

- 1 並木誠士 中川理 美術館の可能性 京都：学芸出版社 2006. 23.
เสะอิชิ นะมิดิ, โอะสะมุ นะคะกะวะ. *พิพิธภัณฑ์ในะคะโนะเสะอิ* (ศักยภาพของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ) (เกียวโต: กักคุเกะอิซุปปังชะ 2006). 23.
- 2 เสะอิชิ นะมิดิ, โอะสะมุ นะคะกะวะ. *เรื่องเดิม*. 33.
- 3 ชัยยศ อชิฎวารพันธุ์ "พิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศญี่ปุ่น: ห้องทดลองทางสถาปัตยกรรม" ตอนที่ 1 วารสารอาษา 10/53-11/53 (2553). 90-95.
- 4 ชัยยศ อชิฎวารพันธุ์. *เรื่องเดิม*. 94.
- 5 ดูรายละเอียดในบรรณานุกรมรวม
- 6 เมื่อใกล้จะครบ 20 ปีในค.ศ. 2010 เจ้าหน้าที่ลงตัวเลขผู้เข้าชมที่ 6,000,000 คน
- 7 พิพิธภัณฑ์นี้เป็นกรณีศึกษาที่กลายมาเป็นงานวิจัยของเจ้าหน้าที่คนหนึ่งที่เกี่ยวข้องและนำเสนอผลการศึกษาลงหลายครั้งเช่น Teruo Shina, "Analyses of design competitions to select an architect with residents' participation based on applicants questionnaire-Cases studies in Gunma prefecture" บทความนี้นำเสนอในที่ประชุมสมาคมผู้ศึกษาลงสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น เมื่อค.ศ. 2006
- 8 Sagawa Art Museum's Official Web Site <http://www.sagawa-artmuseum.or.jp/en/> สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2557
- 9 Junichiro Tanizaki, *In Praise of Shadows*. Translated by Thomas J. Harper and Edward G. Seidensticker, London: Vintage Books, 2001 ฉบับแปลเป็นภาษาไทยในชื่อ เอิร์เงาสลัว
- 10 Aomori Contemporary Art Center's Official Web Site <http://www.acac-aomori.jp/acac01/en/> สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2557
- 11 Kanazawa 21st Century Contemporary Art Museum's Official Web Site https://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=50&d=1&lng สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2557
- 12 ศิลปินไทยที่เคยร่วมแสดงงานที่ศูนย์คุณฤกษ์ฤทธิ ธีระวนิช
- 13 Jun Aoki Are we arriving at the destination of art galleries? การบรรยายที่ Tate Britain เมื่อ 30 พฤศจิกายน ค.ศ. 2001 http://10plus1.jp/aoki_tate/tate.html สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2557
- 14 ข้อมูลจากหนังสือคู่มือการเที่ยวชมเทศกาลศิลปะนี้เมื่อค.ศ. 2013 瀬戸の島あるき 大阪：ROOTS BOOKS, 2013 เสะโตะโนะอะรุคิ เดินไปในเสะโตะ โอซาก้า: ROOTS BOOKS, 2013
- 15 ข้อมูลจากเว็บไซต์ของ Kamakura Gallery มีจุจิบัตรของนิทรรศการของกลุ่ม Mono Ha เมื่อค.ศ. 1986 และ 1994 <http://www.kamakura-g.com/mono-ha/index.html> สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2557





บรรณานุกรม

ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์. พิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศญี่ปุ่น: ห้องทดลองทางสถาปัตยกรรม. ตอนที่ 1 วารสาร
อาษา 10/53-11/53. 90-95.

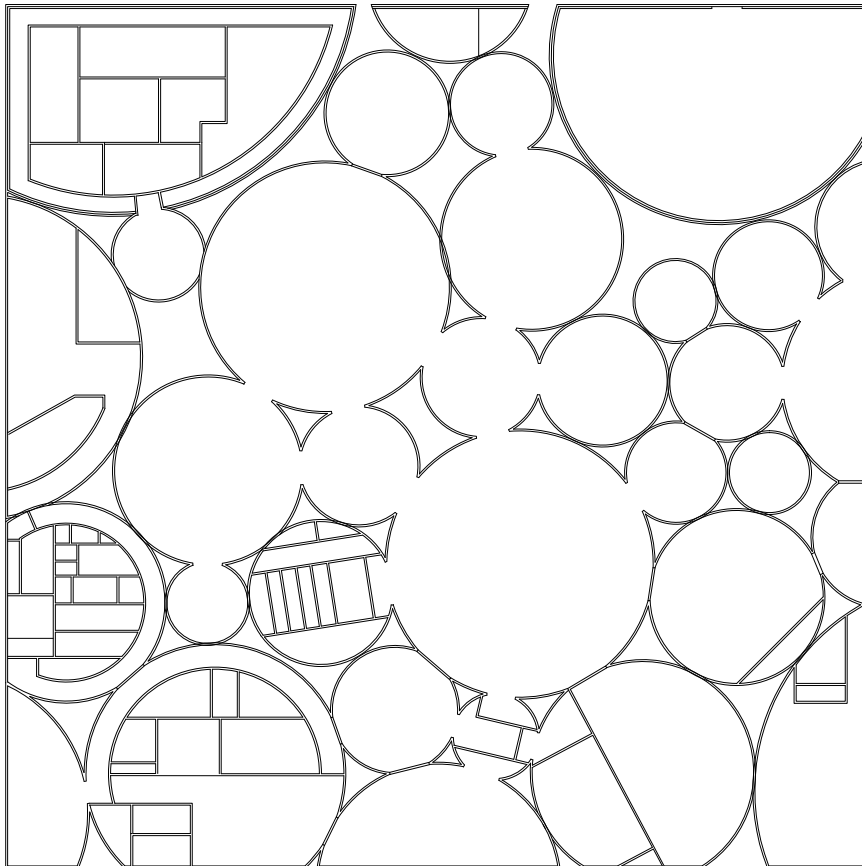
Shina, Teruo. Analyses of design competitions to select an architect with residents' participation based on applicants questionnaire-Cases studies in Gunma prefecture. บทความนี้นำเสนอ
ในที่ประชุมสมาคมผู้ศึกษาศาปัตยกรรมญี่ปุ่น เมื่อค.ศ. 2006

Tanizaki, Junichiro. In Praise of Shadows. Translated by Thomas J. Harper and Edward G. Seidensticker, London: Vintage Books, 2001.

酒井忠康 美術館と建築 京都: 青幻舎 2013. ทะตะยะสุ สะคะอิ. บิจุทสึคังโตะเค็นจิคุ (พิพิธภัณฑ์ศิลปะ
กับสถาปัตยกรรม) เกียวโต: เสะอิเก็นชะ, 2013.

並木誠士 中川理 美術館の可能性 京都: 学芸出版社 2006. เสะอิชิ นะมิติ, โอะสะมุ นะคะกะวะ. บิจุทสึคัง
โนะคะโนะสะอิ (ศักยภาพของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ) (เกียวโต: กักคุเกะอิชิบุบังชะ 2006).

瀬戸の島あるき 大阪: ROOTS BOOKS, 2013. เสะโตะโนะอะรุคิ (เดินไปในเสะโตะ) โอซาก้า: ROOTS BOOKS,
2013



ภาพที่ 1-2 พิพิธภัณฑิ์โทะมะมิฮิโระ







ภาพที่ 3-4 พิพิธภัณฑสถานอิสลาม ในะกูจิ





ภาพที่ 5 พิพิธภัณฑ์ศิลปะสะกะวะ ห้องจัดแสดงระคุ คิจิซะเอะมิง





ภาพที่ 6-7 ศูนย์ศิลปร่วมสมัยอะโอะโมะริ

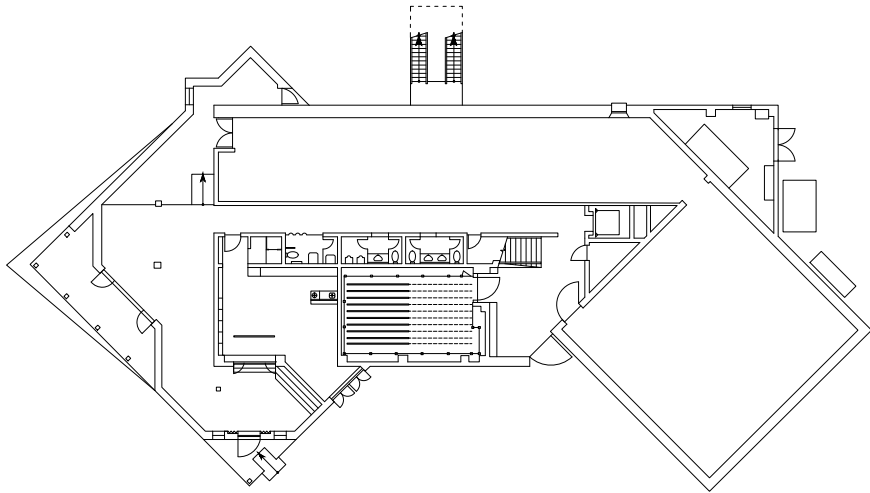


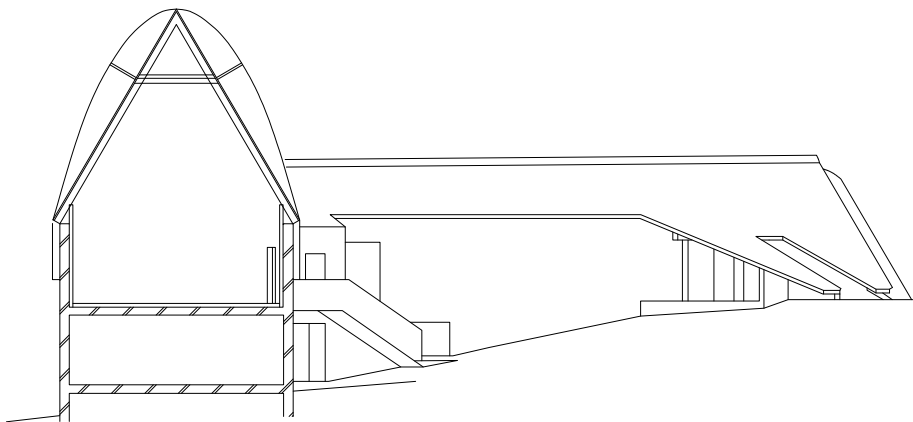
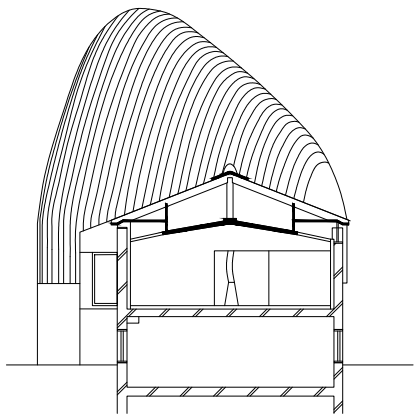




ภาพที่ 8-10 พิพิธภัณฑ์อะคิโนะ ฟุคุ



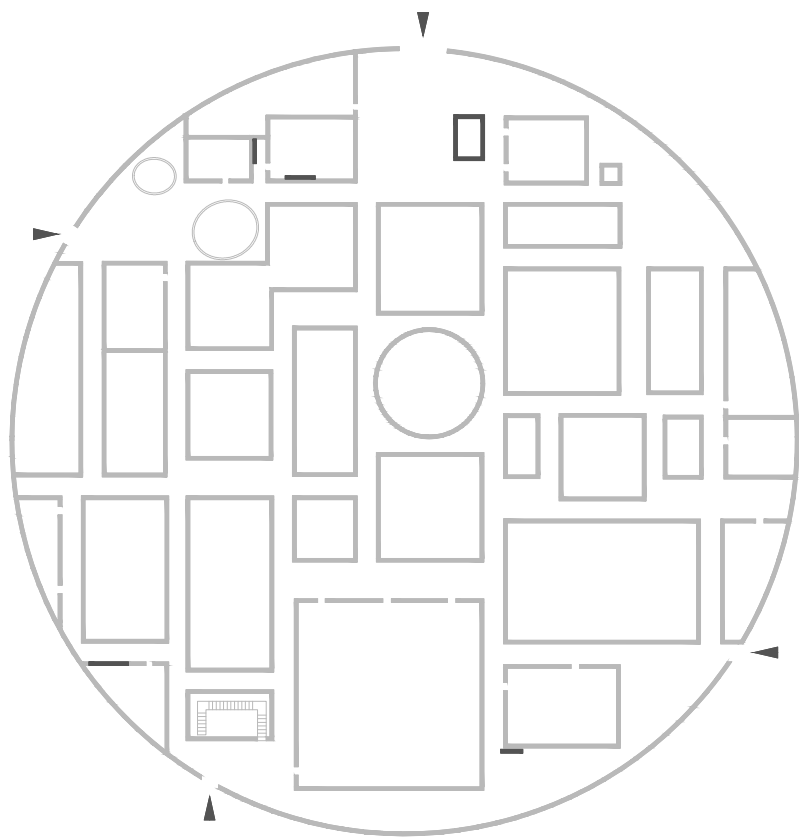




ภาพที่ 11-12 พิพิธภัณฑ์เด็กมะนิลา



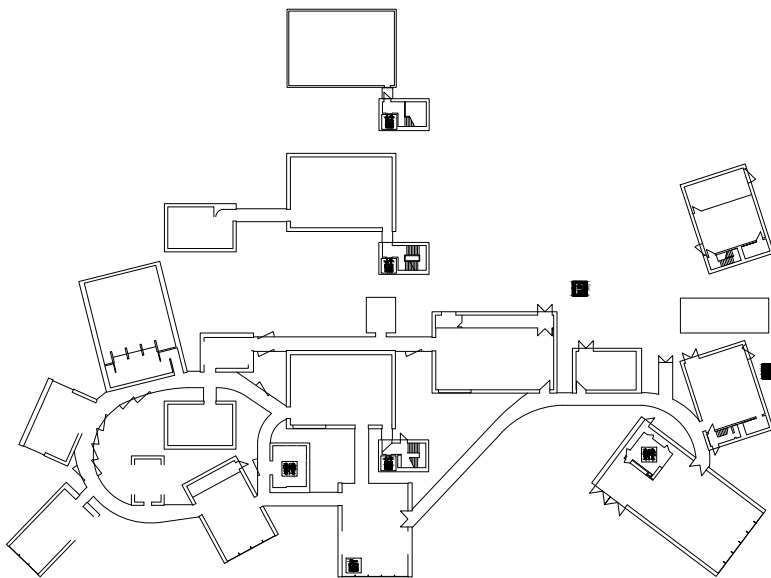




ภาพที่ 13-15 พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 คณะชะวะ



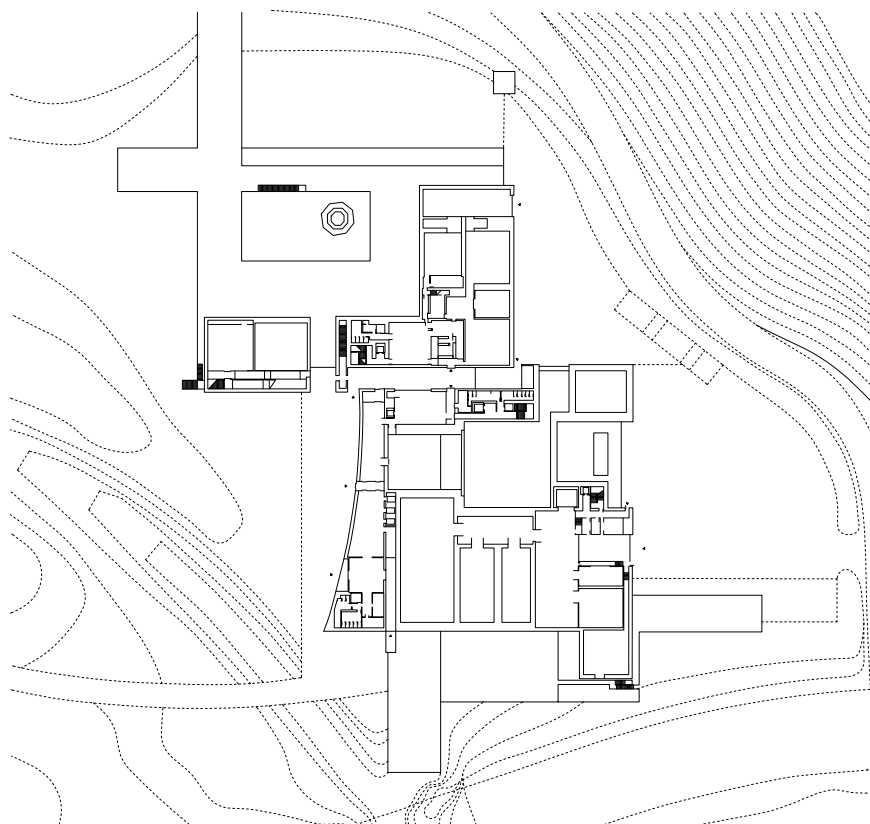




ภาพที่ 16-17 ศูนย์ศิลปะเมืองโทะวะตะ

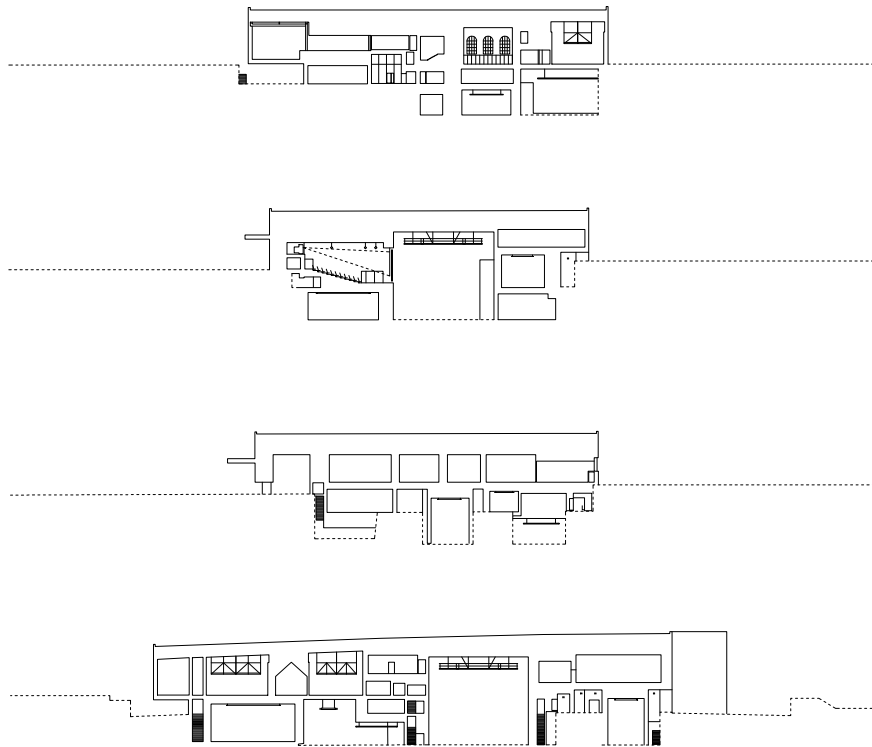




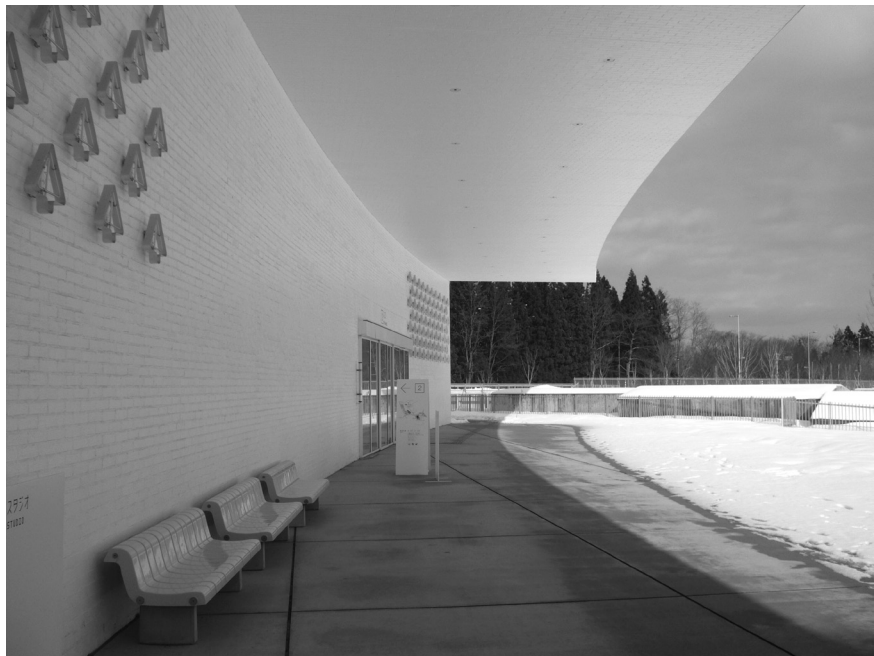


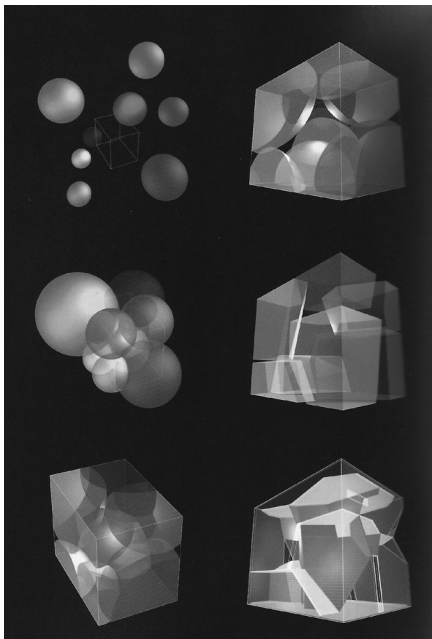
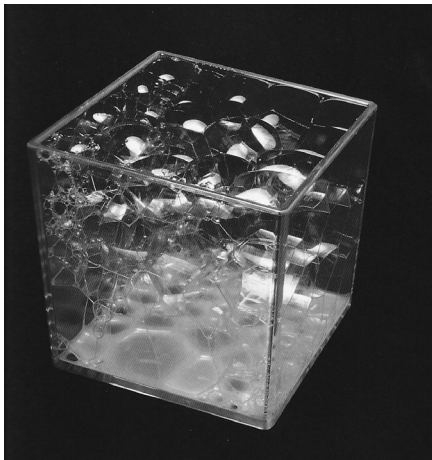
ภาพที่ 18-21 พิพิธภัณฑ์ศิลปะอะโอะโมะริ







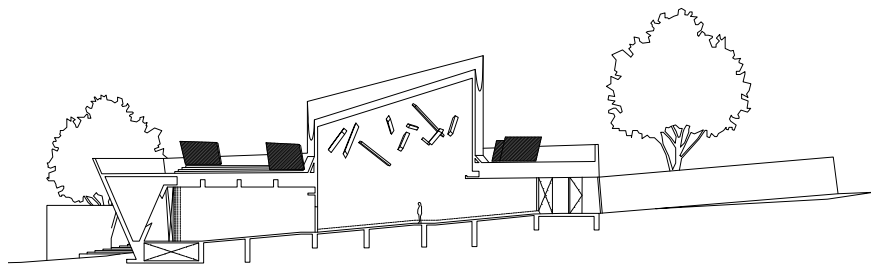
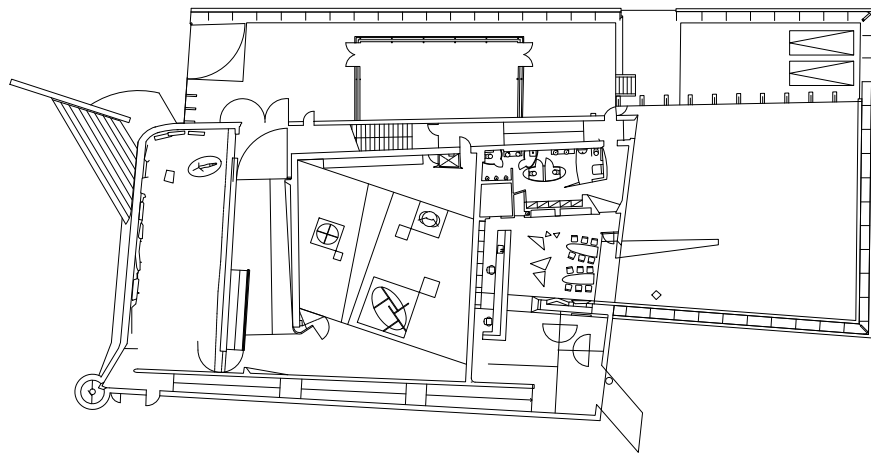






ภาพที่ 22-24 พิพิธภัณฑสถาน





ภาพที่ 25-30 พิพิธภัณฑ์ศิลปะมะนิลา คีธ แฮริง



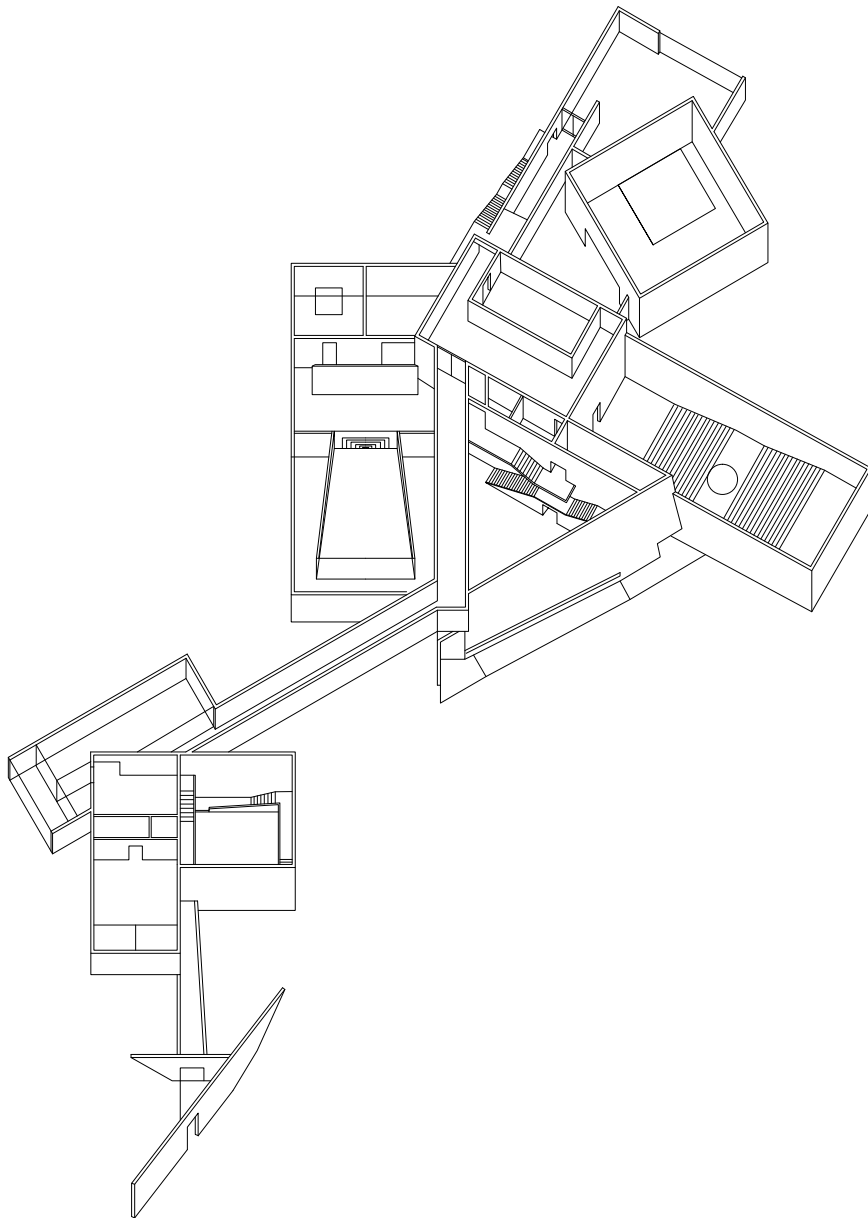




104 แนวทางของพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย ปี 2554 โดย ชัยยศ อิมพริวนันท์



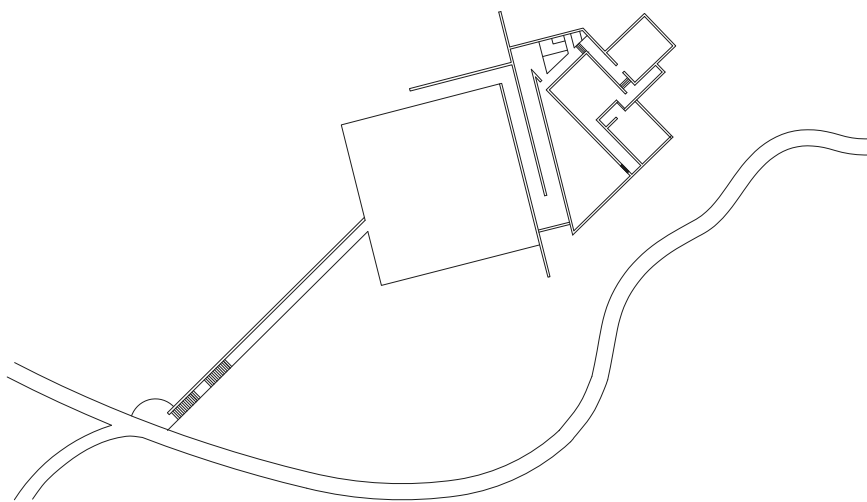






ภาพที่ 31-33 พิพิธภัณฑ์ศิลปะจิ๋ว

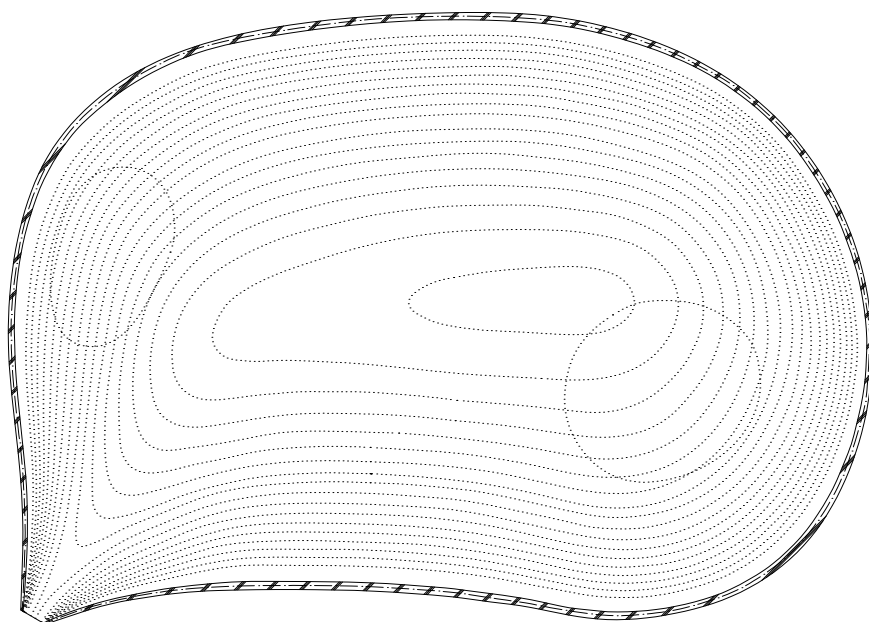




ภาพที่ 34-36 พิพิธภัณฑสถาน



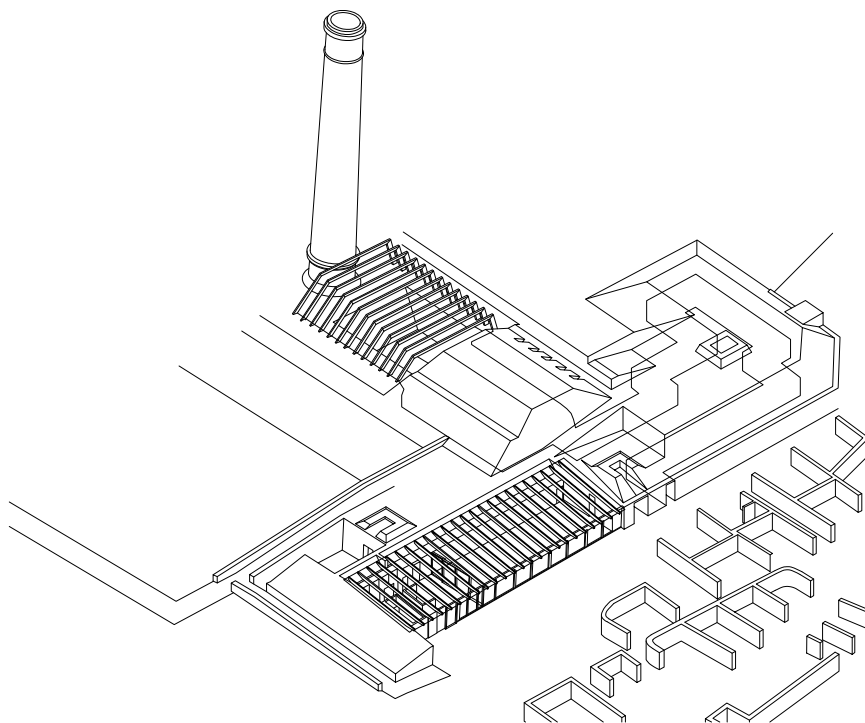




ภาพที่ 37-39 พิพิธภัณฑ์ศิลปะทะเลหิมา



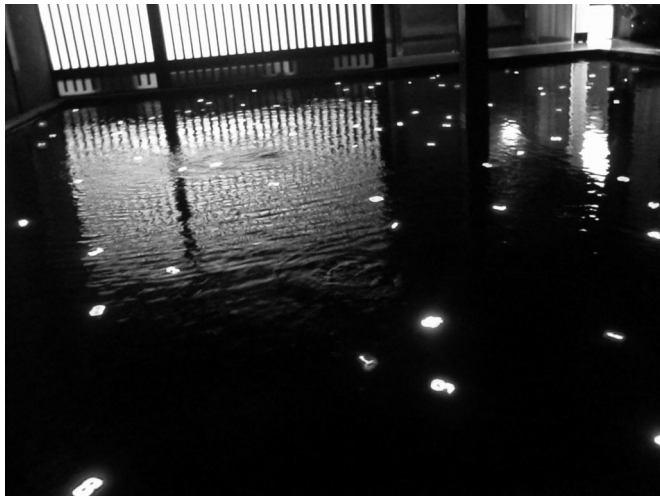




ภาพที่ 40-42 โครงการศิลปเกาะอินจิมะ “ละอเรนโหะ”







ภาพที่ 43 ทะเลสีโอะ มียะจิมะ Sea of Time'98

