

JOURNAL
OF
FINE ARTS

JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่ 7 ฉบับที่ 2
มีนาคม 2563



JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารวิชาการ โดย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีที่ 7 ฉบับที่ 2 มีนาคม 2563

Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Art, Silpakorn University

Vol.7 No.2, March 2020

ISSN (Print) : 2392-5884

ISSN (Online) : 2697-6293

รายนามคณะบรรณาธิการวารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี Journal of Fine Arts
โดยมีวาระดำรงตำแหน่งระหว่างปี พ.ศ.2561-2563

บรรณาธิการบริหาร

รองศาสตราจารย์ดร. ชัยยศ อิมวัชรพันธุ์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ (ภายใน)

รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.เตยงาม คุปตะบุตร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปวีณา สุธีรางกูร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์พิเชฐ เขียวประเสริฐ

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ (ภายนอก)

ดร.ปิยะรัตน์ นันทะ

อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน

คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

รศ.ดร.วรลักษณ์ บุญยสุรัตน์

ผู้อำนวยการ สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสริญ มินินทสุตร

ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์
อาจารย์ประจำ ภาควิชาศิลปกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนี
ผู้ทรงคุณวุฒิสาขาทัศนศิลป์ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ดร.เมตตา สุวรรณศรี
อาจารย์ประจำ สาขาวิชาทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Professor Katsuki Yokoyama
Joshi University of Art and Design, Tokyo, Japan

Professor Kuniko Satake
Printmaking department Tama University Japan

Associate Professor Dr.Jirayu Pongvarut
Digital Expression Course Tokoha University Japan

วารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี SILPA BHIRASRI JOURNAL OF FINE ARTS จัดพิมพ์ขึ้น
เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุน ให้คณาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษา ศิลปินและผู้สนใจ
ศิลปะทั่วไปได้แลกเปลี่ยนผลงานวิชาการในสาขาศิลปะและการสร้างสรรค์ทุกประเภท
ทัศนะและข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในวารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี SILPA BHIRASRI
JOURNAL OF FINE ARTS นี้ ทางคณะกรรมการจัดทำวารสาร บรรณาธิการและ
กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยกับทัศนะ และข้อคิดเห็นเหล่านี้ แต่ประการใด
และไม่ถือว่าเป็นความรับผิดชอบของบรรณาธิการและกองบรรณาธิการลิขสิทธิ์บทความ
เป็นของผู้เขียนและคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ซึ่งได้รับการสงวนสิทธิ์ตาม
กฎหมาย การตีพิมพ์ซ้ำต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียน และคณะจิตรกรรมประติมากรรม
และภาพพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษร

ออกแบบและจัดหน้า โดย สุชาตา ใจจานบุตร

พิมพ์ที่ ทวีวัฒนาการพิมพ์ 21 ซอยอ่อนนุช ถนนสุขุมวิท 77 แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ
10250 โทร 0-2720-5014-8 แฟกซ์ 0-2720-5014-8 ต่อ 1012

unussnarimas

วารสารศิลป์ พีระศรี Journal of Fine Arts ฉบับนี้เป็นปีที่ 7 ฉบับที่ 2 วารสารนี้เป็นฉบับแรกที่เป็นแบบออนไลน์ ท่านผู้สนใจสามารถเข้าถึงบทความได้จากเว็บไซต์ของ Thaijo หรือลิงก์จากเว็บไซต์ของคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรได้

บทความแรกที่น่าสนใจในฉบับนี้คือ “กราฟิกดีไซน์ของโปสเตอร์โอลิมปิกที่โตเกียว 1964” ในบทความนี้ผู้เขียนตั้งใจนำเสนอเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของโอลิมปิกโตเกียว2020 แม้งานจะถูกเลื่อนออกไปแต่บทความก็ยังคงรักษาเนื้อหาที่เข้มข้นไว้ได้ ประเด็นสำคัญคือ ในกระบวนการออกแบบโปสเตอร์และกราฟิกของงานเมื่อค.ศ. 1964 นั้น นอกเหนือจากความพยายามนำเสนอตัวตนความเป็นญี่ปุ่นเพื่อคนญี่ปุ่นเองและเพื่อสายตาคนต่างชาติแล้ว ความพยายามฟื้นฟูอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งในกรณีนี้คือ การถ่ายภาพหรือการพิมพ์ ทำให้นักออกแบบตัดสินใจเลือกภาพถ่ายมาเป็นสื่อหลัก ดังนั้น เมื่องานโอลิมปิกครั้งนี้จบลง ญี่ปุ่นก็ได้ทยอยส่งผลิตภัณฑ์กลุ่มภาพถ่ายของตัวเองลงสู่การค้าโลก ทั้งกล้องอย่าง Nikon, Mamiya หรือกระทั้งฟิล์ม Fuji ก็ตาม และกลายเป็นสินค้าส่งออกที่สำคัญของประเทศในช่วงไม่นานนักหลังจากโอลิมปิก

ในบทความเรื่อง “การถักทอและการจักสานในศิลปะร่วมสมัย” เป็นการศึกษาสื่อประเภทใหม่ๆ ที่ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในการสร้างสรรค์ศิลปะ เหตุเป็นดังที่บทความจะชี้ให้เห็นว่าสื่อกลุ่มนี้มีศักยภาพในการนำเสนอทั้งความคิด รูปแบบและสัมผัสบางประการที่สื่ออื่นเสนอไม่ได้ ในบทความเรื่อง “การเยียวยาสภาวะทางจิต ด้วยศิลปะบำบัด” เป็นการย้ำประเด็น

สำคัญทั้งในทางศิลปะและในทางการแพทย์ว่า ศิลปะเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพอย่างมากในการบำบัดผู้ป่วยที่มีสาเหตุต่าง ๆ

ในบทความเรื่อง “บทบาทของวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกในศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย” ได้ชี้ให้เห็นการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ จากการ “สร้าง” มาเป็นการ “เลือก” ก่อให้เกิดการปฏิวัติกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะนับแต่นั้น วัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกยังทำให้ศิลปะสามารถสื่อสารในขอบเขตที่สื่อแบบดั้งเดิมไม่สามารถทำได้ และนำพาศิลปะหลุดออกจากการชมหรือฟัง กลายเป็นการมีส่วนร่วมของผู้ชมอย่างลึกซึ้งด้วย บทความเรื่อง “ผลงานของกลุ่ม Manifesti.AR ในงานเวนิสเบียนนาเล่ 2011” เป็นการศึกษาถึงบทบาทของสื่ออย่าง augmented reality และการนำมาสู่บริบทของเทศกาลศิลปะที่เก่าแก่ที่สุดของโลก

บทความเรื่อง “ประติมากรรมนุ่มในศิลปกรรมร่วมสมัย” เป็นการศึกษาวัสดุใหม่ที่เป็นด้านตรงข้ามกับประติมากรรมพื้นฐานแบบที่คนทั่วไปเข้าใจ จากการเริ่มต้นที่พยายามหาวัสดุใหม่ๆ กลายเป็นการทำลายแนวความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับประติมากรรมเลยทีเดียว บทความ “แนวคิดใหม่ในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในโรงเรียน” เป็นแนวทางการปฏิบัติทดลองจริง เด็ก ๆ ได้ทำให้เห็นว่าจิตสำนึกที่ดีเป็นสิ่งที่สามารถสร้างขึ้นได้ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม

บทความ “แสงมิติแห่งจิตวิญญาณและหลักความไม่แน่นอนในงานของปีแอร์ ชูลาจส์ และ
จูเตอวิน” ได้ชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะว่าเป็นส่วนหนึ่งของ
มนุษยชาติ การค้นพบที่สำคัญทางวิทยาศาสตร์นั้น เดินทางคู่ขนานกับการค้นพบทางศิลปะ
ที่สำคัญเช่นกัน

สารบัญ

Graphic Design of Poster for Olympic, Tokyo 1964 กราฟดีไซน์ของโปสเตอร์โอลิมปิกที่โตเกียว 1964 จิรายุ พงษ์วรุตม์ <i>Jirayu Pongvarut</i>	20
Weaving and Basketry in Contemporary Art การทอและการจักสานในศิลปะร่วมสมัย วิเชียร มีนัม <i>Wichian meenim</i>	53
Healing Mental Health Conditions with Art Therapys การเยียวยาสภาวะทางจิตด้วยศิลปะบำบัด สายอักษร รักข <i>Saiaksorn Rakkhong</i>	67

The Roles of Readymade and Found Object in Modern and Contemporary Art บทบาทของวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกในศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย สุชาดา สุภารักษ์เมธา <i>Suchada Suparuksametha</i>	87
The Artworks of The "Manifest.AR" Group in Venice Biennale 2011 ผลงานของกลุ่ม “ Manifest.AR ” ในงานเวนิส เบียนนาเล่ 2011 นพดล เหม็องจา <i>Noppadon Muangja</i>	107
Soft Sculpture in Contemporary Art ประติมากรรมนุ่มในศิลปะร่วมสมัย ฉัตรดากรณ์ สืบลี <i>Chatladakorn Seublee</i>	130
A New Concept in the Development of Art to Promote Environmental Conversation Consciousness in Schools แนวคิดใหม่ในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้าง จิตสำนึกอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในโรงเรียน ชลนิศา ชุติมาสนติก <i>Cholnisa Chutimasontis</i>	146
The Spiritual Dimension of Light and the Uncertainty in Paintings of Pierre Soulages and Chu Teh Chun แสงมิติแห่งจิตวิญญาณและหลักความไม่แน่นอน ในจิตรกรรมปีแอร์ ซูลาจส์และจูเต๋อจวิน ศักชัย อุทธิโท <i>Sakchai Uttitho</i>	168

บทความประจําเล่ม

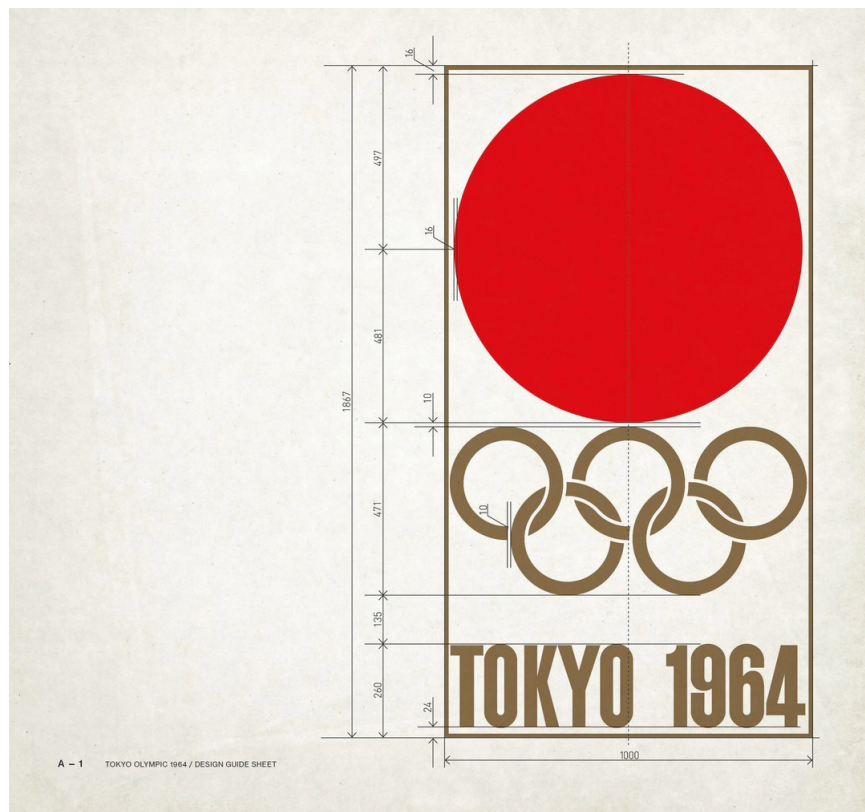
20	Graphic Design of Poster for Olympic, Tokyo 1964	Jirayu Pongvarut	53	Weaving and Basketry in Contemporary art	Wichian Meenim	67	Healing Mental Health Conditions With Art Therapys	Salaksorn Rakkhong
87	The Roles of Readymade and Found Object in Modern and Contemporary Art	Suchada Suparuksametha	107	The Artworks of The "Manifest.AR" Group in Venice Biennale 2011	Noppadon Muangja	130	Soft Sculpture in Contemporary Art	Chatladakorn Seubleee
46	A New Concept in The Devolopment of Art Activities to Promote Environmental Conservation Consciousness in Schools	Chalnisa Chutimasontis	108	The Spiritual Dimension of Light and the Uncertainty in Paintings of Pierre Soulages and Chu Teh Chun Settings	Sakchai Uttitho			

กราฟิกดีไซน์ของโปสเตอร์โอลิมปิกที่โตเกียว 1964

Graphic Design of Poster for Olympic, Tokyo 1964

จิรายุ พงษ์วรุตม์ Jirayu Pongvarut

Digital Expression Design Course, Faculty of Art and Design, Tokoha University



Received : March 26, 2020

Revised : April 9, 2020

Accepted : April 16, 2020

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายจะทำความเข้าใจผลงานออกแบบโปสเตอร์สำหรับงานโอลิมปิก ค.ศ. 1964 ที่จัดขึ้นที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เมื่อพิจารณาจากบริบทที่ว่าญี่ปุ่นเพิ่งประกาศ “ยอมแพ้อย่างไร้เงื่อนไข” ในสงครามโลกครั้งที่สองใน ค.ศ. 1945 คือประมาณ 19 ปี ที่ผ่านมา การจัดโอลิมปิกครั้งนี้จึงมีความหมายอย่างยิ่งยวดในการนำประเทศญี่ปุ่นกลับสู่ประชาคมโลกอีกครั้ง ทั้งในแง่ความไว้วางใจและในแง่ของการพัฒนาการผลิต อุตสาหกรรมที่จะนำพาเศรษฐกิจของประเทศกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้ง การศึกษานี้ใช้วิธีการสำรวจความสามารถเชิงเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์และการผลิตโปสเตอร์จำนวน 4 ใบ ผลการศึกษาพบว่าในกระบวนการ

การออกแบบมีการใช้กล้องถ่ายภาพและแฟลชส่องสว่างด้วยเทคนิคขั้นสูง ในแง่ของการพิมพ์ โปสเตอร์จำนวนมาก การจัดพิมพ์ด้วยเทคนิคการพิมพ์โฟโต้กราฟี ที่ทำให้คุณภาพของ ภาพถ่ายคมชัดก็เป็นจุดหนึ่งที่นักออกแบบตั้งใจ นอกจากนี้ยังเป็นการจัดพิมพ์โปสเตอร์ที่มาจากภาพถ่ายเป็นครั้งแรกของโลกอีกด้วย ผลลัพธ์คืองานออกแบบที่กลายเป็นไอคอนแห่งงานออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลก แม้ในครั้งนั้นทีมงานจะใช้กล้องถ่ายภาพจากต่างประเทศแต่ก็ทำให้บริษัทญี่ปุ่นได้เรียนรู้และสามารถผลิตกล้องถ่ายภาพคุณภาพอย่าง Nikon และ Mamiya ในทศวรรษต่อมา โดยบริษัท Nikon ก็ได้ให้นักออกแบบคนเดียวกันทำการออกแบบโปสเตอร์สำหรับกล้องตัวเองต่อเนื่องหลายปีด้วย ในแง่การพิมพ์ก็เป็นที่น่าทึ่งที่ว่าบริษัทการพิมพ์ญี่ปุ่นกลายเป็นหนึ่งในผู้พิมพ์คุณภาพสูงของโลกหลังจากโอลิมปิกครั้งนั้น

คำสำคัญ โอลิมปิก 1964 งานออกแบบกราฟิก คะเมะคุระ ยูสะคุ เทคนิคการถ่ายภาพ
เทคนิคการพิมพ์

Abstract

This article aims to study poster design for the Olympic 1964 held in Tokyo, Japan. Considering the Olympic from a context that Japan just declared “unconditional surrender” in Potsdam Declaration to end World War II, 19 years ago, it was thus a meaningful event for Japan not only to regain the world community’s trust, but also to rebuild foundation for the country’s industrial manufacturing in various fields. The foundation developed through this Olympic eventually became one of the most valuable factors in Japan’s economic growth during 1970’s and 1980’s. This study surveys Japan’s photography and printing capability that support the creative process and production of the four posters used in the event. A result of the study is that, in the design process, designer utilised subtle technique of photography and flash lighting. Photographs were then overlaid with others graphic elements and printed with photogravure printing technique that required a highly skilled craftsmanship. This was the first time in the world that photographs were used and printed on posters. All posters of this Olympic became one of the most iconic graphic designs of modern Japan, which were later recognised worldwide. Al-

though, the design team used European cameras at the time, the outcomes helped Japanese manufacturers to produce their own high quality camera such as Mamiya and Nikon in a following decade. Nikon has hired the same designer to design its own posters for many years. Obviously, Japanese printing companies have become one of the world leaders in the industry since the Olympic 1964.

Keywords: Olympic 1964 Graphic Design Yusaku Kamekura Photography Technique
Printing Technique

กล่าวนำ : ญี่ปุ่นก่อนโตเกียวโอลิมปิก ค.ศ. 1964

ดังที่ทราบกันดีว่าประเทศญี่ปุ่นประกาศยอมแพ้สงครามเมื่อปี ค.ศ. 1945 สถานการณ์ของประเทศหลังจากนั้นอยู่ในขั้นวิกฤติ ฝ่ายสัมพันธมิตรจัดตั้งทีมขึ้นมาปกครองญี่ปุ่นและเตรียมร่างรัฐธรรมนูญใหม่ การผลิตของประเทศเสียหายอย่างหนัก พลเรือนและทหารที่เพิ่งกลับมาจากต่างประเทศที่ญี่ปุ่นไปมีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น จากเอเชียอาคเนย์ จีน เกาหลี ได้หันไปจนถึงมองโกเลีย รวมทั้งสิ้นมากกว่า 6 ล้านคน เมื่อรวมกับคนในประเทศต่างก็พบว่าต้องอยู่เอาชีวิตรอดแบบวันต่อวันเนื่องจากการเกษตรกรรมล้มเหลวอย่างสิ้นเชิง นอกจากนี้การขนส่งที่พึ่งพิงาก็ทำให้การขนส่งอาหารเท่าที่พอมีเป็นไปอย่างยากลำบาก เกิดตลาดมืดทั่วไป

อย่างไรก็ดี สงครามเกาหลีที่เกิดขึ้นทำให้ญี่ปุ่นได้รับโอกาสที่นึกไม่ถึงนั่นคือการเป็นฐานให้สหรัฐอเมริกาในการผลิตยานพาหนะ รวมไปถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ ยอดรวมของการผลิตสิ่งของให้แก่กองทัพสหรัฐอเมริการะหว่าง ค.ศ. 1951-1953 เทียบเท่ากับร้อยละ 60 ของยอดส่งออกรวมของประเทศ นายกรัฐมนตรีในขณะนั้น คือชิเงรุ โยชิเดะ (Yoshida Shigeru ค.ศ. 1878-1967) เรียกสงครามเกาหลีว่า “ความช่วยเหลือจากพระเจ้า” (天佑神助) (Vardaman, 2006 : 70-71) และกลายเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ญี่ปุ่นฟื้นตัวจากสงครามและความอดอยาก เกิดการลงทุนเปิดโรงงานใหม่ ๆ และเกิดความหวังตามมา บริษัทอย่างโตโยต้าและนิสสันที่ผลิตยานยนต์ให้กับสหรัฐอเมริกาในสงครามเกาหลีก็อาศัยฐานนี้เองที่ทำการผลิตรถยนต์เข้าสู่ตลาดโลกเมื่อสงครามสงบ

ในแง่ชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนหลังจาก ค.ศ. 1955 มีแนวโน้มของการก่อสร้างที่อยู่อาศัยสำหรับครอบครัวเดี่ยวในเมือง (ต่างจากก่อนหน้านี้ที่เป็นเรือนสำหรับครอบครัวขยาย)

ที่อยู่ในรูปของอาคารอพาร์ทเมนต์ขานเมืองจำนวนมาก ขนาดของห้องสำหรับหนึ่งครอบครัว คือ สองห้องนอน ห้องทานข้าวและครัว เรียกกันติดปากว่า 2DK นอกจากนี้ยังเป็นช่วงเริ่มต้นของ กระแส “มายโฮมนิยม” (mai-homu-shugi マイホーム主義) ที่บริษัทผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้าใช้ คำว่า “สาม เครื่องใช้ศักดิ์สิทธิ์” (三種の神器) คือ เครื่องซักผ้า ตู้เย็น โทรทัศน์ขาว-ดำ ในการขายผลิตภัณฑ์ของตัวเองเข้าสู่ครัวเรือน เมื่อเข้าสู่ ค.ศ. 1966 2 ปีหลังจากโอลิมปิก 3 เครื่องใช้นี้กลายเป็น 3C คือ โทรทัศน์สี เครื่องปรับอากาศและรถยนต์ (カラーテレビ、クーラー、カー) (Vardaman, 2006 : 91-93) ช่วงทศวรรษที่ 1960 เป็นช่วงที่ญี่ปุ่นมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจแบบก้าวกระโดดผลผลิตมวลรวมเติบโตเฉลี่ยปีละ 10 เปอร์เซ็นต์

ในแง่ของงานสร้างสรรค์ นวนิยายและภาพยนตร์ช่วงหลังสงครามให้ภาพของญี่ปุ่นให้แง่มุมที่ตั้งคำถามกับตัวเองอย่างหนัก ตัวอย่างที่ชัดที่สุดน่าจะเป็นผลงานของอะกิระ คูโรซาวา เรื่องราโชมอน (Rashomon ค.ศ. 1950) นอกจากนี้ที่ตามมาและได้รับการตีความใหม่ ๆ อยู่เสมอคือ ก๊อดซิลลา (Godzilla ค.ศ. 1954) เป็นต้น และที่สำคัญคือภาพยนตร์เรื่องฮะระคิรี (Harakiri) โดยผู้กำกับมะซะชิ โคะบะยะชิ ใน ค.ศ. 1962 ที่วิจารณ์คุณค่าแบบญี่ปุ่นได้อย่างลึกซึ้งและเสียดแทงจิตใจ ภายใต้อำนาจการปกครองละครเรื่องจูชินกูระ (Chushingura) หรือ 47 โรนินที่แสดงออกซึ่งคุณค่าการเสียสละแบบบูชิโด

ในฝั่งสถาปัตยกรรมมีเหตุการณ์ที่น่าสนใจคือการประกวดแบบ Hiroshima Peace Memorial ที่สร้างเสร็จใน ค.ศ. 1955 เป็นแนวทางการแสดงออกซึ่งความเป็นญี่ปุ่นแบบสมัยใหม่โดยมีที่ปรึกษาอเมริกันจับตาดูอย่างใกล้ชิด การก่อสร้างโตเกียวทาวเวอร์ (Tokyo Tower) สำเร็จใน ค.ศ. 1958 อันเป็นความภาคภูมิใจครั้งสำคัญ (สูงกว่าหอไอเฟลเล็กน้อยแต่เบากว่ามาก) แนวทางสถาปัตยกรรมที่มีชื่อว่า Metabolism ที่ถือกันว่าเป็นครั้งแรกที่ญี่ปุ่นพัฒนาแนวทางสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ของตนเองโดยไม่มีอิทธิพลตะวันตก ในช่วงทศวรรษที่ 1960 (ชัยยศ, 2562)

ในด้านเทคโนโลยีการคมนาคมก็มีการสร้างทางด่วนพาดผ่านไปทั่ว (จนกลายเป็นปัญหาของปัจจุบัน) ที่สำคัญคือ จีนคันเซนรถไฟความเร็วสูงที่วิ่งระหว่างโตเกียวและโอซาก้าเปิดให้บริการในเวลาเดียวกับกีฬาโอลิมปิกอีกด้วย กล่าวได้ว่าญี่ปุ่นหลัง ค.ศ. 1955 เป็นประเทศที่กำลังพุ่งสู่ความสดใสและมีอนาคตใหม่ อย่างไรก็ดีตาม ข้อเท็จจริงและนวนิยายหรือสื่ออื่น ๆ ไม่ได้ให้ภาพที่สดใสเช่นนั้นฝุ่นและหมอกควันเป็นปัญหาของเมืองใหญ่ทั่วประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง โตเกียวที่กำลังเร่งก่อสร้างอย่างหนักเพื่อเตรียมรับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกครั้งแรกในเอเชีย

1 ภูมิหลังของกราฟิกญี่ปุ่นก่อนโอลิมปิกโตเกียว ค.ศ. 1964

เมื่อกล่าวถึงโอลิมปิกโตเกียวในค.ศ. 1964 นอกเหนือจากการจัดการแข่งขันให้ดีที่สุด รัฐบาลญี่ปุ่นมุ่งมั่นที่จะให้มหกรรมกีฬาคครั้งนี้เป็นตัวเปิดประเทศครั้งใหญ่ มีการก่อสร้างสนามกีฬาใหม่คือ Yoyogi Stadium ออกแบบโดยเคนโซ ทังเงะ (Kenzo Tange ค.ศ. 1913-2005) ที่กลายเป็นหนึ่งในสถาปัตยกรรมคลาสสิกของญี่ปุ่นสมัยใหม่ ความพยายามแสดงออกผ่านสถาปัตยกรรมชิ้นนี้เป็นหนึ่งในสิ่งที่ญี่ปุ่นต้องการแสดงให้โลกเห็นความสามารถทางเทคโนโลยีและทัศนคติในการกลับสู่สังคมโลก นอกจากนี้ก็คือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในงานครั้งนี้

งานออกแบบกราฟิกในมหกรรมกีฬาโอลิมปิก ในโลกยุคก่อนสื่อออนไลน์และคอมพิวเตอร์ สิ่งที่ต้องการออกแบบหรือผู้ชมโดยทั่วไปให้ความสนใจย่อมหนีไม่พ้นโลโก้ ปิเลเตอร์ พิกโตแกรม (pictogram) และงานเอกสารต่าง ๆ ญี่ปุ่นมุ่งมั่นจะนำเสนอแนวทางใหม่ให้กับเวทีโลกให้ได้ ประเด็นหนึ่งที่ซ่อนอยู่คือความพยายามนำอุตสาหกรรมหลายประเภทของญี่ปุ่นกลับสู่ตลาดโลกให้ได้เพราะนี่คืออนาคตของประเทศ บริบทของอุตสาหกรรมในญี่ปุ่น ค.ศ. 1964 นั้น ตลาดสินค้ากลุ่มอิเล็กทรอนิกส์และยานยนต์เป็นกลุ่มใหญ่ สินค้าอีกประเภทหนึ่งที่ญี่ปุ่นมุ่งมั่นจะเอาดีให้ได้คือกล้องถ่ายภาพ ฟิล์มและกระบวนการอัดล้างภาพ สินค้ากลุ่มนี้ที่ผลิตในแบรนด์ญี่ปุ่นกลายเป็นที่จับตาของโลกในช่วงทศวรรษที่ 1970 และกลายเป็นเจ้าตลาดในช่วงทศวรรษที่ 1980 ในประเทศไทยกล้องและเลนส์อย่าง Nikon หรือ Canon กลายเป็นของจำเป็นสำหรับช่างภาพ เช่นเดียวกับตลาดอื่น ๆ ในโลก งานออกแบบกราฟิกสำหรับโอลิมปิกนั้นกล่าวได้ว่ามีประเด็นในการแสดงออกที่สัมพันธ์กับอุตสาหกรรมเหล่านี้อยู่อย่างมีนัยสำคัญดังจะเห็นต่อไป

สถานการณ์โดยรวมของวงการออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นหลังสงครามนั้น เป็นเช่นเดียวกับสถานการณ์ประเทศโดยทั่วไป พอมีการผลิตกลับมาอีกครั้งก็เกิดงานกลุ่มนี้ทยอยออกมาเรื่อย ๆ นักออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นรวมตัวกันก่อตั้งองค์กรชื่อ JAAC - Japan Advertising Artists Club 日宣美 (ค.ศ. 1951-1970) ซึ่งได้มีการจัดแสดงงานนิทรรศการ “กราฟิก 55” (GRAPHIC '55 グラフィック'55) ใน ค.ศ. 1955 และใน ค.ศ. 1960 มีการจัดตั้งศูนย์ออกแบบญี่ปุ่น (Nippon Design Center 日本デザインセンター) (จิรายุ, 2015 : 65-66) นักออกแบบหลักที่ทำงานกราฟิกในส่วนต่าง ๆ ของโตเกียวโอลิมปิก 1964 ล้วนทำงานและเกี่ยวข้องกับองค์กรที่กล่าวมาทั้งสิ้น

เมื่อได้รับนโยบายจากส่วนกลางมาและเกิดการประชุมครั้งแรก องค์กรนี้จึงสามารถระบุชื่อนักออกแบบบางส่วนได้เลยในทันที เช่น ในส่วนของการใช้สีให้โคโนะ ทากาชิ (Kōno Takashi 河野鷹思) เป็นคนดูแล ฮะระะ อิโระมุ (Hara Hiromu 原弘) ดูแลเรื่องตัวอักษรที่ใช้เป็นหนึ่งในเดียวกัน ยูสะคุ คะเมะคุระ (Yusaku Kamekura 亀倉雄策 ค.ศ. 1915-1997) เป็นคนออกแบบโปสเตอร์ทั้งหมด คะทสึมิ มาสะรุ (Katsumi Masaru 勝見勝) เป็นคนดูแลภาพรวมทั้งหมด จึงทำให้เห็นว่าโตเกียวโอลิมปิก 1964 เป็นการทำงานทีมใหญ่มากของนักออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นในยุคนั้นเลยทีเดียว และนักออกแบบที่ทำงานในการแข่งขันครั้งนี้สุดท้ายก็กลายเป็นมาสเเตอร์ของวงการออกแบบกราฟิกด้วยกันทั้งสิ้น

โตเกียวรู้ว่าตัวเองจะได้เป็นเจ้าภาพโอลิมปิกจากผลของการประชุมคณะกรรมการโอลิมปิกสากลเมื่อวันที่ 26 พฤษภาคม ค.ศ. 1959 หนึ่งในประเด็นเร่งด่วนคือการหาชื่อเรื่องสัญลักษณ์โอลิมปิก ในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 1960 ในครั้งนั้นมี คะทสึมิ มะสะรุ นักวิจารณ์งานออกแบบเป็นประธานในการประชุม และสัญลักษณ์โอลิมปิกที่ได้รับการคัดเลือกตัดสินจะต้องเสร็จให้ทัน เพื่อให้คณะกรรมการโอลิมปิกสากลอนุมัติ ในช่วงงานเปิดโอลิมปิกฤดูร้อนที่จะจัดขึ้น ณ กรุงโรม ประเทศอิตาลี ในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1960 ทั้งนี้ สัญลักษณ์โอลิมปิกจะถูกคัดเลือกจาก “ความเป็นญี่ปุ่นที่มีความเป็นสากล ดัดทอนการประดับตกแต่งที่เกินความจำเป็น มีการออกแบบตามสมควร” (電通東京オリンピックス作成委員, 1964: 141)

นอกจากนี้ทีมนี้ยังสามารถถอนนโยบายในการใช้งานกราฟิกสามข้อได้ทันทีดังนี้

1 ใช้สัญลักษณ์โอลิมปิกให้สอดคล้องกันทั้งหมด

東京大会のシンボルマークを一貫して用いること

- * การประชุมในครั้งนั้น มีคนรุ่นใหม่อายุอยู่ในช่วงก่อนและหลังสามสิบจำนวน 15 คน นักออกแบบกราฟิก (Graphic Designer) จำนวน 4 คน อิโตะ คินจิ (Itō Kinji 伊藤憲治), คะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku 亀倉雄策), โคโนะ ทากาชิ (Kōno Takashi 河野鷹思) และฮะระะ อิโระมุ (Hara Hiromu 原弘) ผู้กำกับศิลป์ (Art Director) จำนวน 3 คน อะระอิ เซอิจิโร่ (Arai Seiichirō 新井静一郎), อิมะอิซุมิ ทาเคจิ (Imazumi Takeji 今泉武治) และมูกาอิ ฮิเดะโอะ (Mukai Hideo 向秀男) นักวิจารณ์ออกแบบ (Design Critic) จำนวน 1 คน คะทสึมิ มาสะรุ (Katsumi Masaru 勝見勝) นักวิจารณ์สถาปัตย์ (Architectural Critic) จำนวน 1 คน ฮะมะกุจิ เรียวอิชิ (Hamaguchi Ryūichi 浜口隆一) นักหนังสือพิมพ์ (Reporter) จำนวน 2 คน โอโงาวะ มะสะตะกะ (Ogawa Masataka 小川正隆) และ มะทสึเอะ (Matsue 松江智寿) คณะกรรมการ (Organising Committee) จำนวน 4 คน

加島卓 (2017) 『オリンピック・デザイン・マーケティング エンブレム問題からオープンデザインへ』河出書房新社, 31.

2 ให้ความสำคัญในการใช้สีของสัญลักษณ์ห้าห่วง คือ น้ำเงิน เหลือง ดำ เขียว แดง

五輪マークの五色（青、黄、黒、緑、赤）を重点的に用いること

3 ตัวอักษรที่ใช้ต้องเหมือนกันทั้งหมด

書体を統一すること（野地秩嘉, 2013: 83）

จากพื้นฐานนี้เองที่นักออกแบบญี่ปุ่นจะทำงานชิ้นสำคัญที่กลายมาเป็นประวัติศาสตร์ของงานออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นในเวลาต่อมา บทความนี้จะนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับโปสเตอร์ 4 ใบที่ใช้ในโอลิมปิกครั้งนี้พร้อมทั้งชี้ให้เห็นความสำคัญเชิงแนวคิดที่สัมพันธ์กับเทคนิคทั้งการถ่ายภาพและการพิมพ์ เนื่องจากด้วยเทคโนโลยีปัจจุบัน การพิมพ์ภาพโปสเตอร์ที่เป็นภาพถ่ายนั้นเป็นเรื่องที่เห็นกันจนชินตา ในขณะที่งานออกแบบกราฟิกก่อนหน้านี้ ค.ศ.1964 นี้ยังไม่มีกรพิมพ์แบบนี้

2 โปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 1964

โปสเตอร์ทั้ง 4 แผ่นที่ใช้ในโอลิมปิกครั้งนี้มี แนวคิด เป้าหมาย ช่วงเวลาการใช้จริงและเทคนิคในการออกแบบกับผลที่แตกต่างกัน ในโปสเตอร์แผ่นที่ 1 เป้าหมายหลักคือการให้ข้อมูลที่ชัดเจน เข้าใจไม่คลาดเคลื่อน โดยการนำเอาสัญลักษณ์โอลิมปิกมาใช้เป็นพื้นฐานของงานออกแบบจึงเป็นเรื่องจำเป็น ต้องไม่ลืมว่าสัญลักษณ์ห่วงทั้ง 5 ของโอลิมปิกนั้นแม้ปัจจุบันจะแพร่หลายและเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ที่คนรู้จักมากที่สุดในโลก แต่เป็นเพราะว่าการจัดโอลิมปิกก่อนหน้านี้เกิดขึ้นนอกเอเชีย นอกจากนี้ด้วยความที่ญี่ปุ่นสมัยใหม่หมกมุ่นอยู่กับสงครามอย่างยาวนาน คนทั่วไปที่เป็นเป้าหมายของงานโอลิมปิกจึงยังต้องการความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนี้อยู่ดี โปสเตอร์ที่ใช้โลโก้ชิ้นแรกนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งยวดเพราะนอกจากจะใช้เพื่อเปิดตัวโตเกียวโอลิมปิกที่ญี่ปุ่นได้รับเลือกเป็นเจ้าภาพ สื่อสารกับชาวต่างชาติและคนในชาติเองด้วย

2.1 โปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 1964 แผ่นที่ 1 และสัญลักษณ์โอลิมปิก

แม้ว่ากีฬาโอลิมปิกสมัยใหม่จะเริ่มจัดมาตั้งแต่ ค.ศ. 1896 แต่ในสมัยนั้นยังไม่มีเครื่องหมายโอลิมปิก (Olympic symbols) ใช้ จนกระทั่งในปีค.ศ. 1914 ครอบรอบ 20 ปี การก่อตั้งคณะกรรมการโอลิมปิกสากล (International Olympic Committee: IOC 国際オリンピック委員会) จึงได้มีการเผยแพร่เครื่องหมายโอลิมปิกขึ้น ทำให้ในกีฬาโอลิมปิกครั้งที่ 7 ปีค.ศ. 1920

ได้ถูกเริ่มนำมาใช้ และตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาจะมีการทำสัญลักษณ์โอลิมปิก (Olympic emblem
オリンピックエンブレム) ขึ้นมาใช้ในการแข่งขันแต่ละครั้ง”

โปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิกแผ่นที่ 1 (ภาพที่ 1) ถูกออกแบบขึ้นในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 1961 โดยคะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku 亀倉雄策) ซึ่งเป็นผู้ชนะการประกวดสัญลักษณ์โตเกียวโอลิมปิกในปีค.ศ. 1960 โดยการประกวดในครั้งนั้น นักออกแบบที่เข้าร่วมประกวดมีจำนวน 6 คน^{***} โดยให้ออกแบบคนละ 3 แบบ การตัดสินเกิดขึ้นในเดือนมิถุนายน ค.ศ. 1960 (ภาพที่ 2) มีเรื่องเล่าว่า คะเมะคุระส่งแบบผลงานเข้าประกวดจนกระทั่งคณะกรรมการได้โทรมาตามจึงใช้เวลาเพียงแค่ 5-6 นาทีเท่านั้นในการทำภาพร่าง⁺ ในส่วนของการออกแบบสัญลักษณ์หรือโลโก้คะเมะคุระได้กล่าวไว้ว่า “โลโก้นี้มีเรียบง่ายยิ่งไปกว่านั้นรู้สึกถึงความเป็นญี่ปุ่น และโอลิมปิกได้ในทันที ซึ่งนับว่าเป็นโจทย์ที่ยากมาก ต้องระวังไม่คิดตีความหรือคิดมากจนเกินไป งานนี้เพื่อสื่อให้เห็นถึงความสดใหม่ของญี่ปุ่น ความชัดเจนแจ่มแจ้ง ความงามของการเคลื่อนไหวความเร็วในกีฬาโอลิมปิก”โปสเตอร์แผ่นที่ 1 ถูกนำมาใช้ครั้งแรกใน ค.ศ. 1961 ก่อนการแข่งขันสามปี งานออกแบบเป็นนำโลโก้ที่ชนะการประกวดมาจัดวางองค์ประกอบขยายขนาดใหญ่เต็มพื้นที่กระดาษขนาด B1 (1030×728 มิลลิเมตร) ซึ่งเป็นขนาด

** ในญี่ปุ่นเริ่มใช้คำว่า สัญลักษณ์ (emblem エンブレム) ตั้งแต่งานทศวรรษที่ 80 ซึ่งก่อนหน้านี้คณะกรรมการโอลิมปิกญี่ปุ่นยังใช้ทั้ง เครื่องหมาย (Mark マーク, Symbol シンボル) และโลโก้ (Logo ロゴ) ผลสมกัน ตอนนี้อยู่ใช้เพียงแค่ สัญลักษณ์โอลิมปิก (Olympic emblem オリンピックエンブレム) หากไม่มีเครื่องหมายโอลิมปิก (Olympic symbols オリンピックシンボル) เกี่ยวข้องก็จะเรียกแค่ โลโก้ (Logo ロゴ)

加島卓 (2017) 『オリンピック・デザイン・マーケティング エンブレム問題からオープンデザインへ』 河出書房新社, 17-18.

*** รายชื่อนักออกแบบที่ถูกระบุให้เข้าร่วมการประกวดโลโก้โตเกียวโอลิมปิก 1964 มีจำนวน 6 คน คือ อินากะโคอิชิโร (Inagaki Koichiro 稲垣行一郎), คะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku 亀倉雄策), โคโนะ ทากาชิ (Kōno Takashi 河野鷹思), สุกิอุระ โคเฮ (Sugiura Kōhei 杉浦康平), ทะนะกะ อิคโค (Tanaka Ikkō 田中一光) และ นะงายะ คะซุมะสะ (Nagai Kazumasa 永井一正)

⁺ มะชิเดะ ยาซึโอะ (Machida Yasuo 町田安男) เป็นผู้นำแบบสเก็ตโลโก้จากคะเมะคุระมาขึ้นเป็นแบบจริง มะชิเดะทำงานกับคะเมะคุระมาตั้งแต่สมัยสำนักงานยังอยู่ที่โยสึยะ ตอนจบมัธยมใหม่ ๆ จนกระทั่งก่อตั้ง Nippon Design Center (日本デザインセンター) ก็ติดตามมาทำงานต่อที่นี่ ได้กล่าวถึงการทำโลโก้โอลิมปิกไว้ว่า คะเมะคุระอยู่รอดตลอด 2 ชั่วโมงตั้งแต่ยื่นแบบสเก็ตให้จนถึงขึ้นแบบแม่พิมพ์และซิลค์สกรีนจนเสร็จแล้วส่งประกวดในทันที

日本デザインセンター情報デザイン研究所, 原デザイン研究所 (2000) 『マサゴバーク 町田安男東京オリンピックと日の丸』 『紙とデザイン 竹尾ファインペーパーの 50 年』 株式会社竹尾, 38

กระดาษที่โปสเตอร์ญี่ปุ่นนิยมใช้มาตั้งแต่ยุคนั้นจนกระทั่งปัจจุบัน องค์ประกอบภาพเต็มพื้นที่หน้ากระดาษด้านตั้ง ในแง่ของการออกแบบกระดาษถูกตัดเฉือนด้านซ้ายขวาออก (เฉพาะแผ่นที่ 1 เท่านั้น) ทำให้มีด้านกว้างที่แคบกว่าโปสเตอร์ในชุดเดียวกันเหลือเพียงขนาด 1030 × 548 มิลลิเมตร โดยกะเมะคุระตั้งใจวางวงกลมสีแดงขาด (Hinomaru 日の丸) สัญลักษณ์ของธงชาติญี่ปุ่นชิดขอบกระดาษ ยิ่งทำให้โปสเตอร์ชิ้นนี้มีพลังอย่างมาก ตัวอักษร TOKYO 1964 ด้านล่าง ออกแบบโดย ฮาระ ฮิโระมุ (Hara Hiromu 原弘)

โปสเตอร์แผ่นที่ 1 นี้ถูกพิมพ์ขึ้นมากที่สุดในชุด จำนวนทั้งสิ้น 100,000 ใบ ในขณะที่โปสเตอร์แผ่นที่ 2 (ภาพที่ 3) พิมพ์จำนวน 90,000 ใบ โปสเตอร์แผ่นที่ 3 (ภาพที่ 5) พิมพ์จำนวน 70,000 ใบ และโปสเตอร์แผ่นที่ 4 (ภาพที่ 8) พิมพ์จำนวน 50,000 ใบ ลดลงตามลำดับ

ในตอนนั้นบริษัทสิ่งพิมพ์ที่มีชื่อเสียงในด้านเทคโนโลยีการพิมพ์อย่างมากในญี่ปุ่น ทั้งบริษัท ไดนิปปอง ปริ้นติ้ง (Dai Nippon Printing 大日本印刷) และทปปังปริ้นติ้ง (Toppan Printing 凸版印刷) ได้แข่งขันกันนำเสนอคุณภาพงานพิมพ์ที่ดีและตรงกับความต้องการของกะเมะคุระ การทำงานจริงค่อนข้างยากลำบากเพราะในตอนนั้นยังไม่มีเครื่องล้างรูป (film processing machine 自動現像機) ขนาดใหญ่เท่าที่ต้องการใช้ ผลสุดท้ายโปสเตอร์ทั้ง 4 แผ่นก็ถูกพิมพ์ที่ทปปัง** และจากประสบการณ์ในครั้งนั้นก็กลายเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ทปปังกลายเป็นหนึ่งในผู้พิมพ์งานกระดาษที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่นในเวลาต่อมา

เนื่องจากโปสเตอร์ต้องถูกปิดตามที่ตั้งต่าง ๆ เป็นเวลานาน และสภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลงตลอดทั้งปี กระดาษที่ถูกเลือกมาใช้ในครั้งนี้ จึงเป็นกระดาษที่เกิดความเปลี่ยนแปลงน้อยสามารถทนแดด ทนลม ทนฝนได้เป็นอย่างดี ดี เนื้อกระดาษมีความเรียบและลื่นมาก ได้รับการ

ยอมรับว่ามีความยืดหยุ่นสูง ไม่โปร่งแสง พิมพ์ไม่ทะลุด้านหลัง กระดาษนี้ผลิตโดยบริษัทแพมเปเปอร์แอนด์แมทีเรียล (Pam Paper and Material 特種東海製紙) เหมาะกับงานพิมพ์สีคุณภาพสูงโฟโต้กราฟี (Photogravure グラビア多色印刷) ซึ่งกระดาษคุณภาพนี้ ผลิตมา

สำหรับโปสเตอร์โอลิมปิกโดยเฉพาะมีชื่อเรียกว่ากระดาษ Opaque Olympia (オpaqueオリ

** 大日本印刷株式会社社史編集委員会 (2007) 『大日本印刷百三十年史』 大日本印刷, 404 และ ในหนังสือ "ประวัติ 130 ปีของบริษัทไดนิปปอง" ในหน้า 371 ยังกล่าวไว้ว่าไดนิปปอง (Dai Nippon Printing 大日本印刷) ได้ร่วมมือและแข่งขันกับทปปัง (Toppan Printing 凸版印刷) ตั้งแต่โปสเตอร์ใบแรกจนถึงใบที่สามอีกด้วย

ンピア) หลังจากนั้นก็ผลิตต่อเนื่องมาตลอด กระดาษนี้ปัจจุบันใช้ชื่อว่า Masago Opaque (マサゴオパーク)^{***}

โปสเตอร์นี้ได้รับรางวัลเหรียญทอง (Gold Medal 金賞) จาก Tokyo Art Directors Club (東京 ADC) คะทสึมิ มะสะรุ (Katsumi Masaru) ได้กล่าวไว้ในบทความถึงรางวัลไว้ว่า “โปสเตอร์โอลิมปิกของคะมะคุระใบนี้ ได้รับรางวัลเหรียญทองนั้นมีความเหมาะสมอย่างยิ่ง...คะมะคุระได้รับรางวัลในประเทศญี่ปุ่นมาแล้วมากมาย ต่อไปคงต้องหวังรางวัลระดับโลกแล้ว...ส่วนประกอบและองค์ประกอบของการออกแบบโปสเตอร์ใบนี้มีเพียงวงกลม สัญลักษณ์ห้าห่วง TOKYO 1964 ตัวอักษรเพียง 9 ตัวเท่านั้น การตัดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไปอย่างถึงที่สุด แสดงความคิดที่ตรงไปตรงมาเรียบง่าย สีและรูปทรงก็สามารถดึงดูดสายตาผู้ชมได้ทั้งยังให้ข้อมูลมหาศาล...” (東京アートディレクターズクラブ 編, 1961: 40)

ในแง่ของผู้เขียนเห็นว่าเป็นงานออกแบบที่แสดงความเป็นญี่ปุ่นอย่างชัดเจนสัญลักษณ์ที่เรียกว่าฮิโนะมะรุ (แปลตรงตัวว่าวงกลมแห่งพระอาทิตย์) เป็นธงพื้นขาวตรงกลางมีวงกลมสีแดงขนาดใหญ่ (แบบไม่มีริ้วคี่ของแสง) นี่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน แต่แรกเริ่มกล่าวกันว่าใช้ติดกองเรือของญี่ปุ่นในสมัยโตคุกะวะหรือสมัยเอโดะ จากนั้นก็ใช้กันเรื่อยมาในฐานะธงประจำกองทัพญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ดังนั้นทั้งในสายตาของคนญี่ปุ่นเองและในสายตาของคนต่างชาติ ธงนี้จะมีความรู้สึกที่สลับซับซ้อนทั้งเกลียดชังในสายตาคนกลุ่มหนึ่งและเทิดทูนบูชาในสายตาของคนอีกกลุ่มหนึ่ง แม้ในช่วง ค.ศ. 1964 ธงฮิโนะมะรุจะไม่มีฐานะตามกฎหมายว่าเป็นธงชาติญี่ปุ่นก็ตาม แต่ก็ต้องนับว่าเป็นสัญลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นที่โลกรู้จักดีที่สุด มีการใช้ธงนี้ ณ ที่ทำการสหประชาชาติที่นครนิวยอร์ก เมื่อค.ศ. 1956 ด้วย การเลือกนำสัญลักษณ์นี้มาวางเหนือสัญลักษณ์ห้าห่วงของโอลิมปิกสากล จึงต้องนับว่าเป็นการสื่อความที่ดีที่สุดสำหรับการเปิดตัวการแข่งขันนั้นบนแผ่นดินญี่ปุ่น

^{***} กระดาษ Masago Opaque (マサゴオパーク) เป็นชื่อที่ยังใช้เรียกและขายอยู่ในปัจจุบัน เป็นการรวมกันของ คำว่า opaque ที่มีความหมายว่า ทึบ ไม่โปร่งแสง กับ คำว่า Masago ที่มาจาก 真砂製紙 ชื่อบริษัทผลิตกระดาษ มะสะโกะ โรงงานที่กifu ซึ่งรวมกันกับ บริษัทแพม (Pam - Paper and Material 特種東海製紙) ตั้งแต่ปีค.ศ.1964 千葉寿子、室伏敬治 (2006) 「未来技術遺産に認定された歴史的紙製品と時代を映し出す特殊紙の系譜」『日本印刷学会誌』53(2). 24.

2.2 โปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 1964 แผ่นที่ 2

โปสเตอร์แผ่นที่ 2 จัดพิมพ์เผยแพร่ในปีถัดมา (25 พฤษภาคม ค.ศ. 1962) เนื่องจากโปสเตอร์แผ่นที่ 1 ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในฐานะงานออกแบบที่สร้างจุดเริ่มต้นให้แก่การจัดงาน โปสเตอร์แผ่นที่ 2 จึงต้องทำหน้าที่แตกต่างออกไปคือการสร้างภาพของการแข่งขันให้ชัดเจนขึ้น คณะกรรมการจึงตัดสินใจนำผลจากภาพถ่ายเข้ามาใช้ แนวคิดคือการแข่งขันวิ่งซึ่งเป็นกีฬาต้นกำเนิดของโอลิมปิก มุระโคชิ โจ (Murakoshi Jō 村越襄, Photo Director) เป็นผู้กำกับภาพถ่าย ในตอนนั้นถือว่าเป็นผู้กำกับภาพถ่ายคนแรกของญี่ปุ่น และมีฮะยะซะชิ โอะซะมุ เป็นช่างภาพ (Hayasaki Osamu 早崎治, Photographer) แม้จะเป็นภาพถ่ายแต่องค์ประกอบภาพก็เรียบง่ายและทรงพลังอย่างยิ่งเช่นกัน แนวความคิดของการเตรียมตัวเข้าสู่กีฬาโอลิมปิก การออกจากจุดสตาร์ทนั้นเข้าใจง่ายและชัดเจน มีพลังไม่น้อยไปกว่าโปสเตอร์แผ่นที่ 1 ที่สำคัญคือเป็นครั้งแรกของโปสเตอร์สำหรับการแข่งขันโอลิมปิกที่มีการนำภาพถ่ายมาใช้

มุระโคชิ ผู้กำกับภาพถ่ายได้สร้างรูปท่าทางความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของนักวิ่งตอนออกจากจุดสตาร์ทจำนวน มากจากนั้นเลือกมาซ้อนกัน 6 ภาพ ดราฟท์จัดองค์ประกอบใหม่แล้ววาดสเก็ตช์สุดท้ายออกมาให้คณะกรรมการดู เพื่อให้ได้ความเข้าใจที่ตรงกัน หลังจากนั้นก็นัดคุยกันกับฮะยะซะชิช่างภาพ บอกเงื่อนไขในการถ่ายภาพครั้งนี้ คือต้องเห็นหน้านักวิ่งอย่างชัดเจนทั้ง 6 คน ซึ่งเป็นโจทย์ที่ยากไม่น้อยสำหรับยุคที่ไม่มีโปรแกรมตัดต่อภาพแบบปัจจุบัน สถานที่ถ่ายภาพในครั้งนี้คือ สนามกีฬาแห่งชาติ (国立競技場) ตัวภาพถ่ายต้องการเน้นจังหวะการพุ่งตัวออกจากจุดสตาร์ททางด้านข้างของนักกีฬาวิ่งระยะสั้นในถ่ายภาพมีช่างภาพทั้งหมดสี่คน ฮะยะซะชิ โอะซะมุเป็นช่างภาพหลัก ใช้กล้องถ่ายภาพสองตัวคือกล้องฟิล์มขนาดกลาง Hasselblad SLR (ハッセルブラッド一眼レフ) และกล้อง Rollei TLR (ローライ二眼レフ) ช่างภาพสำรองสองคน คิโตะ ซะบุโร่ (Kitai Saburō 北井三郎) และโยะชิตะ ทะตะโอะ (Yoshida Tadao 吉田忠雄) ใช้กล้อง NIKON 35mm (35ミリのニコンF) และอันไซ คิจิซะบุโร่ (Anzai Kichisaburō 安斎吉三郎) เป็นคนถือกล้อง Hasselblad SLR (ハッセルブラッド一眼レフ) ทั้งสี่กล้องถูกจัดวางกันคนละมุม ฮะยะซะชิและอันไซอยู่ด้านข้างตรงจุดสตาร์ท คิโตะและโยะชิตะ ออกนอกสนามไปอยู่ตรงอัฒจันทร์แล้วเล็งที่นักวิ่งทั้ง 6 ทำให้ทั้ง 4 กล้องได้รูปนักวิ่งมาในมุมที่แตกต่างกัน

วันถ่ายภาพคือ 31 มีนาคม ค.ศ. 1962 วันนั้นท้องฟ้ามีเมฆอากาศเย็นเพราะอยู่ช่วงต้นของฤดูใบไม้ผลิ การถ่ายภาพใช้เวลาถ่ายประมาณ 3 ชั่วโมงตั้งแต่หกโมงเย็น นักวิ่งที่ปรากฏในโปสเตอร์มีทั้งหมด 6 คน เป็นตัวแทนนักกีฬาชาวญี่ปุ่น 3 คน เคียวเฮ อุชิโอะ (Kyohei Ushio 潮喬平), โอะคะโมะโตะ มะซะอะคิ (Okamoto Masaaki 岡本政彰) และคุโบะ โนริฮิโกะ (Kubo Norihiko 久保宣彦) และอีก 3 คนเป็นตัวแทนนักกีฬาสังกัดทหารอากาศชาวอเมริกันจากฐานทัพอากาศวอร์ (フランク・アームスター、カルビン・エバンズ、ドナルド・タッカー) เนื่องจากข้อจำกัดของเทคนิคการถ่ายภาพในช่วงนั้นทำให้ต้องถ่ายภาพจำนวนมากเพื่อให้ได้ภาพที่สามารถเห็นสีหน้าของทุกคนตอนออกจากจุดสตาร์ทและใบหน้าไม่ซ้อนบังกัน นักกีฬาต้องทำการออกจากจุดสตาร์ทและถ่ายใหม่รวมทั้งสิ้น 30 กว่าครั้ง (ภาพที่ 4)

อะโอะบะ มะซึเทะรุ (Aoba Masuteru 青葉益輝) กล่าวกับตัวนักออกแบบคือคะมะคุระ เมื่อเห็นโปสเตอร์ชิ้นนี้ว่าการแข่งขันจริงคงไม่ใช่กีฬาตอนกลางวัน เพราะฉากหลังเป็นสีดำสนิท คะมะคุระได้กล่าวว่าภาพถ่ายตอนกลางวันจะทำให้เห็นฉากข้างหลังที่ไม่ต้องการมากเกินไป ทำให้รูปออกมาใช้ไม่ได้จึงตั้งใจใช้ภาพถ่ายตอนกลางคืน ความเร็วชัตเตอร์ 1/1000 (誠文堂新光社, 1992: 24-25) ซึ่งก็ติดอาศัยไฟแฟลช (strobe ストロボ) ช่วยจำนวนมาก เนื่องจากแหล่งกำเนิดแสงจึงมาจากแฟลชเป็นหลัก หากระยะเวลาของแฟลชนานเกินไปภาพที่ได้จะเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง เพื่อให้ได้แสงแฟลชที่สั้นจึงต้องใช้ไฟแฟลชขนาดเล็ก ไฟแฟลชที่นำมาใช้ในญี่ปุ่นในช่วงทศวรรษที่ 60 นั้นกล่าวได้ว่ายังขาดแคลนมาก เพื่อรวบรวมไฟแฟลชให้เพียงพอกับการทำงานครั้งนี้ ทีมงานต้องยืมไฟมาจากสตูดิโอภาพจำนวนมากเช่นที่ Light Publicity (ライトパブリシティ) สองตัวที่เหลือได้มาจาก Comet (コメット) และสตูดิโอถ่ายภาพทั่วโตเกียวรวมทั้งสิ้นประมาณ 20 ตัว ข่างภาพเองก็กล่าวอย่างไม่เคยที่จะต้องใช้แฟลชจำนวนมากขนาดนี้ ทำให้การทดลองติดตั้งใช้เวลามากกว่าที่คาดการณ์ไว้มากถึง 5 ชั่วโมง (野地秩嘉, 2013: 24-25)

แม้ว่าจะใช้กล้องทั้งหมด 4 ตัว แต่กล้องถ่ายภาพตัวที่ต่อตรงหรือ synchronize กับแฟลชคือกล้องของอะโอะบะคนเดียว ข่างภาพอีกสามคนต้องคอยฟังเสียงปล่อยตัวเหมือนกับเสียงปล่อยตัวนักวิ่งแล้วกดชัตเตอร์ตาม ถ้ากดได้จังหวะพอดีกันก็จะได้แสงแฟลชด้วย เนื่องจากทั้งหมดไม่มีประสบการณ์ในการถ่ายภาพเคลื่อนไหวตอนกลางคืน ทำให้รูปที่ออกมาใช้ไม่ได้จำนวนมาก ระหว่างการถ่ายอะโอะบะและมะซะอะคิจะมีการสลับเปลี่ยนตำแหน่งนักกีฬาด้วย ทำต้องให้ออกจากจุดสตาร์ทใหม่หลายครั้ง เนื่องจากออกจากจุดสตาร์ทที่ตำแหน่งเดียวกันทำให้ไม่สามารถเห็นสีหน้าของทุกคนพร้อมกันได้ จึงต้องเลื่อนจุดสตาร์ทของ

นักกีฬาที่อยู่ติดวงในของสนามมาด้านหน้าประมาณ 1 เมตรเพื่อให้เรียงกันและเห็นใบหน้าของทุกคน หากไม่มีการจัดแบบนั้นและถ่ายภาพไปตามความเป็นจริงรูปที่ได้จะไม่สามารถนำมาใช้เป็นโปสเตอร์ได้

หลังจากถ่ายทำเสร็จตอนเย็นในวันถัดมา ฮะยะซะคินำฟิล์มที่ล้างแล้วมาให้มูระโอะชิ ทั้งหมด 100 กว่าใบ แล้วมูระโอะชิก็รีบนำไปให้คะเมะคุระทันที คะเมะคุระนำฟิล์มโพลีทิฟมาวางบนโต๊ะไฟเพื่อดูทีละใบจะครบทั้งหมด แล้วใช้แว่นขยายส่องดูตรวจดูอีกรอบ และเลือกขึ้นมาเพียงหนึ่งใบสำหรับโปสเตอร์ชิ้นนี้ได้ในวันที โปสเตอร์ทั้ง 4 ใบ พิมพ์ด้วยระบบการพิมพ์โฟโต้กราวิัวร์ (Photogravure グラビア多色印刷) เป็นระบบการพิมพ์ที่มีคุณภาพสูง เนื่องจากเป็นแม่พิมพ์โลหะจึงมีความทนทานให้เหมาะกับการพิมพ์จำนวนมาก แม่พิมพ์เกิดจากการกัดกรุดให้เป็นหลุมเล็ก ๆ ทั้งขนาดและความตื้นลึกที่แตกต่างกัน ทำให้สามารถพิมพ์ภาพที่มีโทนความเข้มของสีได้อย่างมีคุณภาพ ในตอนนั้นเป็นครั้งแรกที่ญี่ปุ่นได้นำเทคโนโลยีการพิมพ์นี้ลงบนกระดาษขนาดใหญ่ B1

โปสเตอร์นี้ได้รับรางวัลเหรียญทอง (Gold Medal 金賞) จาก Tokyo Art Directors Club (東京 ADC) ฮะระ ฮิโระมุ (Hara Hiromu) ได้กล่าวไว้ในบทความถึงรางวัลไว้ว่า “รางวัลเหรียญทองของปีนี้เป็นโปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิกอีกครั้ง ซึ่งได้รับคะแนนจากคณะกรรมการเป็นเอกฉันท์ ปีที่แล้วคะเมะคุระได้รับรางวัลแบบผลงานคนเดียว แต่ปีนี้มูระโอะชิเป็นผู้กำกับภาพและมีฮะยะซะคิเป็นช่างภาพร่วมด้วย เป็นทีมงานที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก...ใช้ความเป็นไปได้ของความสามารถในการถ่ายภาพอย่างเต็มกำลัง...เป็นโปสเตอร์โอลิมปิกที่ดีเลิศตั้งแต่เคยเห็นมา” (東京アートディレクターズクラブ 編, 1962: 48)

2.3 โปสเตอร์โอลิมปิกโตเกียว 1964 แผ่นที่ 3

โปสเตอร์แผ่นที่ 3 เผยแพร่เมื่อวันที่ 22 เมษายน ค.ศ. 1963 (ภาพที่ 5) โปสเตอร์ใบนี้นำผู้ชมเข้าสู่การแข่งขันกีฬาว่ายน้ำ สถานที่ถ่ายภาพในครั้งนี้คือ Tokyo Metropolitan Indoor Swimming Pool (東京体育館屋内プール) นักกีฬาว่ายน้ำในภาพคือ William Yorzyk (ウィリアム・ヨーリック) นักกีฬาว่ายน้ำเหรียญทองโอลิมปิกครั้งที่ 16 ประเภทผีเสื้อชาวอเมริกัน การทำงานในครั้งนี้ทั้งสามคนคะเมะคุระ มูระโอะชิ และฮะยะซะคิได้มีโอกาสไปดูการซ้อมว่ายน้ำ ได้เห็นทั้งท่าฟรีสไตล์ ท่าผีเสื้อและการกลับตัว ในมุมต่าง ๆ ทีมงานถ่ายทำพิจารณาผังของสระว่ายน้ำ ตรวจสอบสิ่งที่ต้องระวังในการถ่ายภาพ ช่องหน้าต่างภายในสระ สีเขียวของ

น้ำเพื่อบดลินใจเกี่ยวกับแสงไฟ ผลที่ออกมาคือจะเป็นการถ่ายภาพขนาดใหญ่ครั้งแรกของญี่ปุ่น เนื่องจากมีปัญหาในเชิงเทคนิคค่อนข้างมาก (ภาพที่ 6) มุระโคะชิ สะยะซะคิ และผู้ช่วยอีกหลายคนขึ้นไปทดลองไฟแฟลช กว่าจะเริ่มถ่ายจริงก็ใกล้จะเที่ยงคืน ช่วงภาพนอนอยู่บนแท่นแล้วหย่อนกล้องลงไปให้ใกล้ผิวน้ำมากที่สุด ในระหว่างการถ่ายทำก็รู้สึกว่าการทำผิวน้ำจะให้ผลในทางทัศนศิลป์ที่สวยงามที่สุด (デザインの現場, 1998: 29)

สะยะซะคิกล่าวว่าครั้งนี้ใช้ฟิล์มถ่ายไปจำนวนมากเหมือนกัน ประมาณ 50-60 ใบ แต่ละครั้งของการกดชัตเตอร์นั้นสำคัญมาก เพื่อให้ได้ฟอร์มการว่ายน้ำที่สวยงาม ลักษณะการกระจายของน้ำ ใบหน้าของนักว่ายน้ำ และภาพโดยรวมทั้งหมดก็ต้องให้ออกมาดูดี (ภาพที่ 7) การใช้แฟลชในครั้งนี้นักว่ายมากกว่าตอนถ่ายนักวิ่งมากคือใช้หลอดไฟแฟลช 50 ดวงเพื่อทำให้น้ำสว่างและส่องไปที่นักว่ายน้ำอีก 20 ดวง การใช้แฟลชพร้อมกัน 70 ดวงในทางเทคนิคค่อนข้างยาก มีหลักฐานการวางแผนว่าถ้าจะให้ภาพดีกว่านี้ต้องใช้หลอดไฟประมาณ 200-300 ดวง ซึ่งในตอนนั้นเป็นไปไม่ได้เลยที่จะรวบรวมได้ ทำให้เห็นว่าอุตสาหกรรมภาพถ่ายในญี่ปุ่นนั้นยังเล็กอยู่มาก (デザインの現場, 1998: 29)

เมื่อทำโปสเตอร์แผ่นที่ 3 เสร็จและออกเผยแพร่ นักข่าวจำนวนมากตั้งคำถามกับทีมออกแบบเช่น มีความยากลำบากอย่างไรบ้าง? แผ่นที่ 3 นี้ได้วางแผนไว้ตั้งแต่แรกเลยหรือไม่? น่าจะได้ออกแบบที่เหลืออีกหนึ่งใบได้คิดไว้แล้วหรือยัง? ซึ่งก็เป็นคำตอบซ้ำๆ สำหรับแต่ละคำถาม สำหรับคำถาม ว่ามีความยากลำบากอย่างไรบ้าง? คำตอบคือความยากในการถ่ายให้ไปตามที่มุระโคะชิผู้กำกับภาพถ่ายและสะยะซะคิช่างภาพ คำถามที่ว่าใบที่สามนี้ได้วางแผนไว้ตั้งแต่แรกเลยหรือไม่? คำตอบคือก็ทำเหมือนตอนที่ทำใบที่สองและส่วนโปสเตอร์อีกหนึ่ง ใบคิดไว้หรือยัง? คำตอบคือไม่ได้มีคำขอให้ออกแบบมาก็เลยยังไม่ได้คิดอะไร แล้วก็รู้ว่าใครจะได้ทำใบต่อไป และสุดท้ายก็เพิ่มเติมในส่วนที่นอกจากคำถามว่า การทำโปสเตอร์โอลิมปิกนั้นเป็นเรื่องยาก มาถึงตอนนี้ทำมาแล้ว 3 ใบแล้ว ฯลฯ จากคำถามของนักข่าวทำให้เห็นได้ว่าโจทย์ของการออกแบบโปสเตอร์โอลิมปิกนั้นเล่นกับความคาดหวังของผู้ชมจำนวนมากและหลากหลายกลุ่มความคิด เพื่อให้ใครก็ตามที่เห็นต้องเข้าใจได้ว่าเป็นโปสเตอร์โอลิมปิก ไม่ว่าจะเป็นคนรุ่นคุณป้าไปจนถึงเด็กอนุบาลนั้นก็หาวิทยานิพนธ์ หรือคณะกรรมการบริษัทก็ต้องมีความรู้สึกร่วมกันว่านี่คือโอลิมปิก นี่คือนั่นโปสเตอร์โอลิมปิกที่ต้องทำออกมาและเงื่อนไขเองที่ทำให้ยากมากสำหรับนักออกแบบ

อย่างไรก็ตามด้วยความที่เป็นงานออกแบบที่ประสบความสำเร็จอย่างมากทำให้ได้รับความนิยม มีจดหมายขอโปสเตอร์เข้ามาจากหลากหลายช่องทาง ไม่เพียงแต่ในประเทศเท่านั้น

จากต่างประเทศก็มาด้วย บางครั้งจดหมายเจ้าหน้าที่ของเพียงแค่ว่า ART DIRECTOR YUSAKU KAMEKURA JAPAN เพื่อขอโปสเตอร์ก็มีเข้ามา หญิงสาววัย 24 ปี ท่านหนึ่งถึงกับพยายามทุบกระจกของธนาคารในตอนกลางคืนเพื่อจะนำโปสเตอร์ไปเป็นของตัวเอง คณะกรรมการโอลิมปิกเมื่อทราบเรื่องก็รีบจัดส่งโปสเตอร์ไปให้ กลุ่มผู้จัดทำเองก็ตั้งใจและลำบากใจในความนิยมที่เกิดขึ้น

โปสเตอร์นี้ได้รับรางวัลเหรียญเงิน (Silver Medal 銀賞) จากเปียร์อาซาฮี (朝日ビル) งานเทศกาลภาพพิมพ์ (版画ビエンナーレ) และ Tokyo Art Directors Club (東京 ADC) ในส่วนที่เกี่ยวกับโปสเตอร์ของปีนี้ คะเมะคุระได้กล่าวว่า "...ในประเทศของเราทุกวันนี้ศักยภาพของการโฆษณาโดยโปสเตอร์ยังไม่ดีเท่าใดนัก ปัญหาคือเราไม่มีพื้นที่สำหรับติดโปสเตอร์ หรือไม่มีพื้นที่ที่ติดแล้วจะมีประสิทธิภาพพอ แต่เราก็ทำโปสเตอร์กันออกมา อาจจะเป็นเพราะประวัติศาสตร์ของการเกิดโปสเตอร์นั้นแค่มิไ้สำหรับการโฆษณาก็เป็นได้ ความเพลิดเพลินในการดูและความเพลิดเพลินในการทำโปสเตอร์ต้องมีฉากหลังที่ติดแล้วสวยงามด้วย แต่บ้านเราไม่ได้เป็นเช่นนั้น อย่างเมืองในยุโรป ความสวยงามของทั้งเมืองทั้งสวนสาธารณะที่โปสเตอร์นั้นไปติดอยู่มันต่างกันมากเราต้องมีการออกแบบสภาพแวดล้อม ซึ่งมันไม่ได้มีอยู่เลย การสร้างเมืองโดยการออกแบบสภาพแวดล้อม การวางผังเมือง การปรับปรุงเมืองต่างๆ ก็จะทำให้โปสเตอร์และธรรมชาติได้เริ่มมีพื้นที่หายใจ สดใสร่าเริง ความพยายามใส่สินค้าเรียงกันไปหมดไม่ทำให้โปสเตอร์สวยขึ้นมาได้ อย่างสถานีรถไฟที่โปสเตอร์ติดไปก็ไม่สมดุลกับสภาพรอบข้าง เป็นความพยายามที่ไร้ประโยชน์ แต่ก็ยังทำโปสเตอร์ขึ้นมาสำหรับพื้นที่ที่มีเพียงเล็กน้อยอย่างในรถไฟที่มีผู้คนใช้สัญจรเป็นจำนวนมาก ความสัมพันธ์ของความสูงต่ำในสังคมวัฒนธรรมและโปสเตอร์ จะเป็นเรื่องพุดคุยที่สนุกมาก แต่ในความเป็นจริงนั้นเป็นเรื่องที่น่าเศร้า" (東京アートディレクターズクラブ 編, 1963: 56).

2.4 โปสเตอร์โอลิมปิกโตเกียว 1964 แผ่นที่ 4

โปสเตอร์แผ่นที่ 4 (ภาพที่ 8) เป็นโปสเตอร์แผ่นสุดท้ายจัดพิมพ์ออกมาในวันที่ 10 เมษายน ค.ศ. 1964 จำนวน 50,000 ใบเป็นภาพนักกีฬาวิ่งคบเพลิง (聖火ランナー) ภาพนักวิ่งถือคบเพลิงก็เป็นอีกหนึ่งในไอคอนของกีฬาโอลิมปิก การเลือกจากนี้มานำเสนอในฐานะโปสเตอร์แผ่นสุดท้ายจึงมีความหมายที่เรียบง่าย องค์ประกอบของภาพค่อนข้างเรียบง่ายแต่ให้สัมผัสที่ลึกซึ้งของนักวิ่งยามใกล้ค่ำ การถ่ายภาพเกิดขึ้นยามเย็นของวันที่ 11 มีนาคม ค.ศ. 1964 เงื่อนไขของภาพคือต้องเห็นไฟคบเพลิงสว่างไสวและยังต้องเห็นนักวิ่งที่ชัดเจนด้วย จากโจทย์

ที่ยากกับปัญหาเชิงเทคนิคทำให้ต้องใช้เวลากว่าสามวัน เหตุผลหนึ่งเพราะเสียเวลาที่พระอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้าในยามเย็นนั้นสั้นมาก แต่โชคดีที่หนึ่งในสามวันนั้นมีสภาพอากาศที่เป็นใจทำให้ได้ภาพบรรยากาศสวยงามอย่างที่ตั้งใจ และสถานที่ถ่ายทำในครั้งนี้คือเนินดินริมแม่น้ำอะระคะวะ (Arakawa River) โดยมีทะนะกะ โยะชิอะคิ (Tanaka Yoshiaki 田中良明) วังถือคบเพลิง อย่างเป็นทางการ แตกต่างกับโปสเตอร์ที่มีพลังของนักกีฬาที่จุดดินของโปสเตอร์แผ่นที่ 2 และ 3 นักวิ่งที่ค่อนข้างสงบในภาพนี้กับบรรยากาศโดยรวมให้ความสบายตาในการชมอย่างมาก

การวางเลย์เอาต์เดียวกันนี้ ก็นำไปใช้กับโปสเตอร์โอลิมปิกฤดูหนาวซัปโปโร (Sapporo Olympic Winter Games 1972 ภาพที่ 9-10) ด้วย

3 คู่มือการออกแบบ (Design Guide Sheets)

ในปีค.ศ. 1961-65 พระตำหนักอะคะสะคะ หรือที่เรียกกันว่า ทำเนียบรับรอง (The State Guest House, Akasaka Palace 旧赤坂離宮 (迎賓館) ถูกใช้เป็นสถานที่ในการทำงานของคณะกรรมการโอลิมปิก และเมื่อเข้าจากทางประตูใหญ่ห้องเล็ก ๆ ทางด้านซ้ายก็ถูกใช้เป็นสำนักงานสำหรับการออกแบบด้วย ห้องเล็กขนาดอยู่กันสิบคนก็เต็มห้อง หากมีคนมากกว่านั้น จะต้องออกไปประชุมกันที่สนามด้านนอก นับโดยรวมแล้วผู้ที่เกี่ยวกับงานออกแบบนั้นมีมากกว่า 80 คน ทั้งนักออกแบบกราฟิกนักออกแบบทางด้านอุตสาหกรรม สถาปนิก รวมไปถึงศิลปิน ซึ่งในต่อมาล้วนเป็นผู้มีชื่อเสียงทั้งสิ้น ในแง่ที่ต้องนับว่าคณะนี้มีสายตาที่เฉียบคมมากในการเลือกคนมาร่วมทำงาน

เนื่องจากการจัดงานโอลิมปิกในส่วนของการออกแบบมีผู้ที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก เพื่อให้ผู้ที่รับความรับผิดชอบในส่วนต่าง ๆ มีความเข้าใจที่ตรงกัน คณะจึงมีการจัดทำคู่มือสำหรับการออกแบบ (Design Guide Sheets デザイン・ガイド・シート)(ภาพที่ 11) ขึ้น แต่ในความเป็นจริง ทำออกมาไม่ทันการจัดงานจึงไม่ได้ทำมาเพื่อวัตถุประสงค์นั้น แต่เพื่อเป็นการบันทึกงานออกแบบทั้งหมดและบุคคลที่เกี่ยวข้อง แล้วมอบให้เป็นของที่ระลึกในภายหลัง (Design Guide Sheets デザイン・ガイド・シート ภาพที่ 11) ลักษณะงานออกแบบเป็นกล่องกระดาษขนาด 243 × 257 มิลลิเมตร ภายในกล่องบรรจุกระดาษจำนวน 41 ใบปลิ้ว ไม่เย็บเข้าเล่มประกอบด้วยกระดาษพับครึ่ง คำนำ สารบัญ และนโยบายการออกแบบของโตเกียวโอลิมปิก จำนวน 2 ใบ กระดาษใบเดี่ยว 33 ใบ กระดาษพับครึ่ง 6 ใบ พิมพ์บนกระดาษอาร์ต

โดยแบ่งหน้าที่รับผิดชอบดังต่อไปนี้ หลักเกณฑ์การใช้เครื่องหมาย (マークの使用原則) โดย สุกิอุระ โคเฮ (Sugiura Kōhei 杉浦康平) ตัวอย่างการประยุกต์ใช้เครื่องหมาย (マークの応用例) โดย อันไซ อะทสึโกะ (Anzai Atsuko 安斎敦子) พิกโตแกรม (競技シンボル) โดย ยะมะชิตะ โยะชิโร (Yamashita Yoshirō 山下芳郎) พื้นที่และสี (エリア・カラー) โดย ทะนะกะ อิคโค (Tanaka Ikkō 田中一光) ตัวอักษรภาษาอังกฤษ (欧文書体) โดย อะวะสะ คิโยะชิ (Awazu Kiyoshi 粟津潔) ตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น (和文書体) โดย มัทสึมิ มิตสึโอะ (Matsui Mitsuo 松井三雄) และดำเนินงานและจัดทำ (進行) โดย มิจิโยะชิ โก (Michiyoshi Gō 道吉剛)

3.1 พิกโตแกรม (Pictogram)

หนึ่งในโจทย์ของการออกแบบสำหรับโตเกียวโอลิมปิก 1964 คือเป็นการจัดงานโอลิมปิกครั้งแรกในเอเชีย และญี่ปุ่นก็เป็นประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารเป็นหลัก แม้ว่าหลังสงครามจะมีป้ายบางส่วนเป็นภาษาอังกฤษ แต่การสื่อสารส่วนใหญ่ก็เป็นภาษาญี่ปุ่น เพื่อลดอุปสรรคด้านการสื่อสารและสามารถเข้าใจได้ง่าย จึงมีการออกแบบพิกโตแกรม (pictogram ピクトグラム ภาพที่ 12) สัญลักษณ์ภาพเพื่อใช้สื่อสารแทนตัวหนังสือซึ่งถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรกในงานโอลิมปิกครั้งนี้

ซึ่งในคู่มือสำหรับการออกแบบ (Design Guide Sheets デザイン・ガイド・シート ภาพที่ 11 no.5-7) ได้แบ่งพิกโตแกรมออกเป็นสองส่วนคือ สัญลักษณ์การแข่งขันกีฬา (競技シンボル no.5-6) มีทั้งหมด 20 ชนิด และสัญลักษณ์ของสถานที่และข้อมูลการบริการทั่วไป (施設シンボル no.7) อีก 39 ชนิด คำว่าพิกโตแกรมได้ถูกเรียกขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 70 ในช่วงของการแข่งขันครั้งนั้นใช้คำว่า ISOTYPE (アイソタイプ) ในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า ตัวอักษรภาพ (絵文字) และสัญลักษณ์ (シンボル)

ในส่วนของพิกโตแกรมการแข่งขันกีฬา (競技シンボル) ยะมะชิตะ โยะชิโร (Yamashita Yoshirō) เป็นคนออกแบบทั้งหมดเพียงคนเดียว ทำให้ความเคลื่อนไหวในกีฬาต่าง ๆ มีความเป็นหนึ่งเดียวกัน ส่วนพิกโตแกรมของสถานที่ (施設シンボル) มีการทำงานร่วมกันของนักออกแบบหลายคน โดยมีทะนะกะ อิคโค (Tanaka Ikkō) เป็นหัวหน้าทีมแล้วแบ่งงานกันทำ จึงเห็นว่าเป็นความไม่แน่นอนในการออกแบบ ซึ่งก็เป็นการมองจากสายตาของนักออกแบบ หากมองจากมุมมองผู้ใช้ การที่สัญลักษณ์แต่ละอันไม่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ชัดเจน (無名性) จะทำให้เข้าถึงความหมายได้ง่ายและเร็วกว่าไปติดที่วิธีการแสดงออก ซึ่งเป็นประเด็นที่น่าสนใจ

(太田 幸夫, 1993: 87)

ฟิกโตแกรมสถานที่ที่ออกแบบยากและยังใช้กันอยู่ในปัจจุบันคือ ฟิกโตแกรมห้องน้ำ มีภาพร่างจำนวนมาก ทั้งลักษณะชายแบบยืนและหญิงแบบนั่ง รูปอุจจาระที่ม้วนขดอยู่ แต่ที่ถูกเลือกคือแบบที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับห้องน้ำเลยของทะนะกะ ผู้ขายใส่กางเกงและผู้หญิงใส่กระโปรง ซึ่งในยุคทศวรรษที่ 60 เป็นช่วงฮิตของกระโปรงสั้น (Miniskirt ミニスカート) ฟิกโตแกรมห้องน้ำหญิงจึงไม่ใช่เพียงใส่กระโปรง เพราะกระโปรงที่ทะนะกะใช้อ้างอิงนั้นเป็นกระโปรงสั้นมินิที่ออกแบบโดย Mary Quant (マリ・クアント)(原真子, 2016) ฟิกโตแกรมต่อไปที่ต้องออกแบบคือ ชาวเวอร์ (shower シャワー) สำหรับฟุคุตะ ชิเงโอะ (Fukuda Shigeo 福田繁雄) หนึ่งในทีมออกแบบฟิกโตแกรมสถานที่ คำว่าชาวเวอร์เป็นศัพท์ที่เพิ่งเคยได้ยินเป็นครั้งแรก เพราะญี่ปุ่นก่อนและหลังสงครามนั้นไม่ได้อาบน้ำด้วยฝักบัว การอาบน้ำด้วยฝักบัวในทศวรรษที่ 1960 ยังเป็นแค่กลุ่มเล็ก ๆ ของคนที่อยู่ในเมืองใหญ่เท่านั้น ไม่เคยทั้งเห็นและอาบด้วยจะออกแบบได้อย่างไร ฟุคุตะเองต้องไปถามเจ้าหน้าที่ในกระทรวงการก่อสร้างเพื่อให้อธิบายว่ามันคืออุปกรณ์อะไรและทำงานอย่างไร ซึ่งทางเจ้าหน้าที่ก็ไม่เคยเห็นฝักบัวของจริงเหมือนกัน จึงให้ดูแค่รูปแล้วก็อธิบาย “ตรงนี้จะต้องตั้งอุปกรณ์ให้น้ำไหลลงมาจากด้านบน เพื่อล้างเหงื่อของนักกีฬาทั้งตัว” ดูแล้วก็เหมือนกับฝักบัวรดน้ำ ดอกไม้ฟุคุตะจึงออกแบบให้ด้านบนเป็นเหมือนฝักบัวรดน้ำ แล้วก็มีหน้าคนอยู่ด้านล่าง (野地秩嘉, 2013: 272)

การสื่อสารด้วยภาพที่ประสบความสำเร็จนี้ ทำให้งานโอลิมปิกที่จัดต่อจากนี้หรือแม้กระทั่ง EXPO'70 OSAKA ก็ได้มีการออกแบบฟิกโตแกรมขึ้นมาใหม่เพื่อให้เข้ากับงานในแต่ละครั้ง

3.2 ฟอนต์ (Font)

ตัวอักษรที่ใช้ในงานกราฟิกต่าง ๆ ของโอลิมปิก เป็นหนึ่งในสามสิ่งของนโยบายการออกแบบที่ถูกกำหนดไว้ตั้งแต่แรกเริ่มของประชุมเรื่องเกี่ยวกับการออกแบบในปีค.ศ. 1960 ดังที่กล่าวไว้แล้วในข้างต้น โดยให้อะวะซึ คิโยะชิ (Awazu Kiyoshi 粟津潔) เป็นผู้รับผิดชอบตัวหนังสือภาษาอังกฤษ (欧文書体) และมัทสึสึ มิทสึโอะ (Matsui Mitsuo 松井三雄) เป็นผู้รับผิดชอบตัวหนังสือภาษาญี่ปุ่น (和文書体) ซึ่งปรากฏอยู่ในคู่มือการออกแบบด้วย (Design Guide Sheets デザイン・ガイド・シート ภาพที่ 11 no.3-4)

ตัวหนังสือภาษาอังกฤษใช้ตัวนิฮาสโกรเทสก์ (Neue Haas Grotesk ノイエハースグロテスク) หรือตัวเฮลเวติก้า (Helvetica ヘルベチカ) ที่รู้จักกันในปัจจุบัน การตัดสินใจเลือกในตอนนั้น มาจากความจำเป็นอยู่สองประการคือ หนึ่งคือเหตุการณ์ในประเทศ และสองคือกระแสของ ตัวหนังสือทั่วโลก

ปัจจัยภายในประเทศคือ ในช่วงทศวรรษที่ 60 แนววงการพิมพ์ญี่ปุ่นนั้นเป็นช่วงเริ่มต้นของการ นำตัวคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือเครื่องเรียงพิมพ์ด้วยแสง (Phototypesetting 写植) เข้ามาใช้ ซึ่งสิ่งพิมพ์โดยทั่วไป นิตยสารต่าง ๆ ยังใช้ตัวเรียงหรือตัวตะกั่ว (活字) ในระบบการพิมพ์เลตเตอร์เพรสส์ (Letterpress printing 活版印刷) อยู่ แม้กระทั่งโรงพิมพ์ใหญ่ ๆ อย่างไดนิฮงหรือทปปัง ก็มีตัวอักษรภาษาอังกฤษแบบไม่มีฐาน (Sans serif) เพียงแค่ News Gothic (ニュースゴシック), Futura (フutura) และตัวที่เข้ามาใหม่อย่าง Neue Haas Grotesk (ノイエハースグロテスク) เท่านั้น

เป็นเรื่องที่พูดถึงกันอย่างมากในกลุ่มนักออกแบบญี่ปุ่นรุ่นใหม่เกี่ยวกับนิตยสาร Neue Grafik (ノイエ・グラフィック) ตีพิมพ์ออกมาในค.ศ. 1958 ที่พูดถึงระเบียบวิธีคิดทฤษฎีในการวางเลย์เอาต์ ในประเทศสวิตเซอร์แลนด์ที่ใช้ทั้งภาษาเยอรมัน ภาษาฝรั่งเศสและภาษาอังกฤษ ทำให้สิ่งพิมพ์ ต้องมีทั้งสามภาษารวมอยู่ด้วยกัน การจัดวางอย่างเป็นระเบียบเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นสูง ระเบียบนี้ที่เรียกกันว่า กริด (Grid) ทำให้ช่วงกลางทศวรรษที่ 1950 เป็นต้นมา สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ งานออกแบบหนังสือ ไปสเตอร์การวางเลย์เอาต์ของสวิสจะมีความต่างกับฝั่งอเมริกามาก การใช้กริดให้ความรู้สึกหรูหราตระการตา สวยงามดูดีมีสติปัญญา วางเลย์เอาต์แบบยุคใหม่ ด้วยรูปแบบสัญลักษณ์ และตัวหนังสือที่ใช้ก็มีการขัดเกลาประณีตมากขึ้นกว่า ยุคบาوهاส์

งานออกแบบกราฟิกสำหรับโอลิมปิกนี้ ก็ต้องใช้ทั้งภาษาญี่ปุ่นภาษาอังกฤษและภาษาฝรั่งเศส ด้วย ทำให้ทุกคนมองว่าเป็นโอกาสที่เราจะได้นำทฤษฎีการวางเลย์เอาต์แบบสวิสนั้นมา ปฏิบัติจริง นักออกแบบอยากใช้มากถึงแม้จะถูกมองว่าตามกระแสก็ตาม เพื่อให้สอดคล้องกัน ตัวหนังสือภาษาญี่ปุ่น ที่ใช้คือตัวหนา Gothic (特太ゴシック) เพื่อให้เข้ากับตัวเฮลเวติก้าที่ เลือกไว้ก่อนแล้ว (デザインの現場, 1998: 41)

สรุป

เพื่อทำความเข้าใจโปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 1964 ชุดนี้ ในแง่ของการออกแบบคืออะไร นั้นหากดูแค่องค์ประกอบศิลป์ ยังไม่สามารถทำความเข้าใจได้อย่างครบถ้วน แต่ต้องดูบริบททางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและเทคโนโลยีประกอบกันด้วยองคาพยพที่เกิดขึ้นในทศวรรษที่ 1960 นั่นคือความพร้อมของยุคและเป็นสิ่งที่ผลักดันให้โปสเตอร์ชุดนี้ประสบความสำเร็จได้

คะเมะคุระได้กล่าวไว้ว่า “เรื่องคนญี่ปุ่นรักษาเวลาบ้าง มีแนวโน้มการทำงานเป็นทีมบ้าง ล้วนเป็นคำโกหก ที่ทุกคนคงจะลืมไปแล้วว่ามันเกิดขึ้นภายหลังโตเกียวโอลิมปิก” (野地秩嘉, 2013:2) นั่นยังเป็น การสะท้อนให้เห็นว่าทุกอย่างนั้นเกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน การทำงานในข้อจำกัดต่าง ๆ ได้อย่างเต็มกำลัง ตัวอย่างเช่น ข้อจำกัดของไฟแฟลชนั้นเป็นตัวอย่างที่ดีเพราะปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องของเทคนิคและจำนวนอุปกรณ์ที่หาได้ในประเทศตัวอย่างนี้ทำให้เห็นว่าอุตสาหกรรมภาพถ่ายในตอนนั้นยังเล็กละเอียดมาก ความพยายามฝ่าฟันเพื่อให้ได้งานที่ดีส่งผลทำให้อุตสาหกรรมภาพถ่ายเติบโตเป็นอย่างมากในภายหลัง

อุตสาหกรรมการผลิตในประเทศญี่ปุ่นก้าวหน้าอย่างมาก จนกระทั่งมีอาชีพนักออกแบบกราฟิกเกิดขึ้น มีการรวมตัวกันเกิดองค์กรเกี่ยวกับการออกแบบที่รวบรวมกลุ่มคนนักออกแบบรุ่นใหม่ไว้อยู่แล้ว ยิ่งทำให้เรียกตัวคนเข้ามาทำงานในส่วนต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้นทั้งนี้งานออกแบบกราฟิกในโตเกียวโอลิมปิกนั้นไม่ได้มีเพียงโปสเตอร์ ทำให้ต้องใช้นักออกแบบอีกจำนวนมาก ในการทำงานส่วนต่าง ๆ ทั้งบัตรเข้าชม ป้ายบอกทาง ป้ายบอกสถานที่โปรแกรมจัดงาน สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ตัวอักษรภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น และฟิกโตแกรมเพื่อถ่ายทอดความเข้าใจข้ามภาษาก็เกิดขึ้นในโอลิมปิกครั้งนี้ด้วยเช่นกันและหลังจากจบงานโตเกียวโอลิมปิก 1964 งานใหญ่ ๆ ระดับชาติก็ยังคงมีต่อเนื่อง เช่น Expo 1970 ที่โอซาก้า เป็นต้น ทำให้ความพยายามถ่ายทอดเอกลักษณ์ญี่ปุ่นในงานออกแบบนั้นยังคงสืบเนื่องต่อมาจนถึงปัจจุบัน

บรรณานุกรม

จิรายุ พงษ์วรุตม์.(2558) “ความงามแบบประเพณีญี่ปุ่นในงานออกแบบกราฟิกโปสเตอร์สมัยใหม่และร่วมสมัย”. วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 3,1 (กันยายน): 63-159.

ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ (2543) ธรรมชาติ ที่ว่างและสถานที่ กรุงเทพฯ : คอร์ปอเรชั่นโปรด.

Vardaman, James M (2006) Contemporary Japanese History: since 1945. 東京 : IBC
パブリッシング.

Jirayu Pongvarut (2013) A Study on Traditional Beauty Conceptions in Japanese Contemporary Graphic Design (Doctoral Dissertation). Joshibi University of Art and Design, Japan. 2013.

電通東京オリンピック作成委員 (1964) 『Tokyo Olympics Official souvenir 1964』 電通.

亀倉雄策 (2005) 『亀倉雄策のデザイン』 六耀社; 新装版

亀倉雄策 (2015) 『誕100年亀倉雄策展 = The 100th anniversary of the birth: Yusaku Kamekura exhibition : グラフィックデザイナーの全貌』 新潟県立万代島美術館.

トッパンアイデア センター (編) (2002) 『1960年代グラフィズム』 印刷博物館.

リクルート、クリエイションギャラリーG8、リクルートクリエイティブセンター、ガーディアンガーデン (1998) 『亀倉雄策1915-1997 昭和のグラフィックデザインをつくった男』 メディアファクトリー

加島卓 (2017) 『オリンピック・デザイン・マーケティング エンブレム問題からオープンデザインへ』 河出書房新社.

杉山恒太郎 (2018) 「東京オリンピック 日本オリンピック委員会」 『アイデアの発見 : 杉山恒太郎が目撃した、世界を変えた広告50選』 インプレス. 112-115.

石川 マサル、フレア (2015) 『絵ときデザイン史』 エムディエヌコーポレーション. 94-95.

太田 幸夫 (1993) 『ピクトグラム [絵文字] デザイン』 柏書房. 259.

大日本印刷株式会社社史編集委員会 (2007) 『大日本印刷百三十年史』 大日本印刷. 1087.

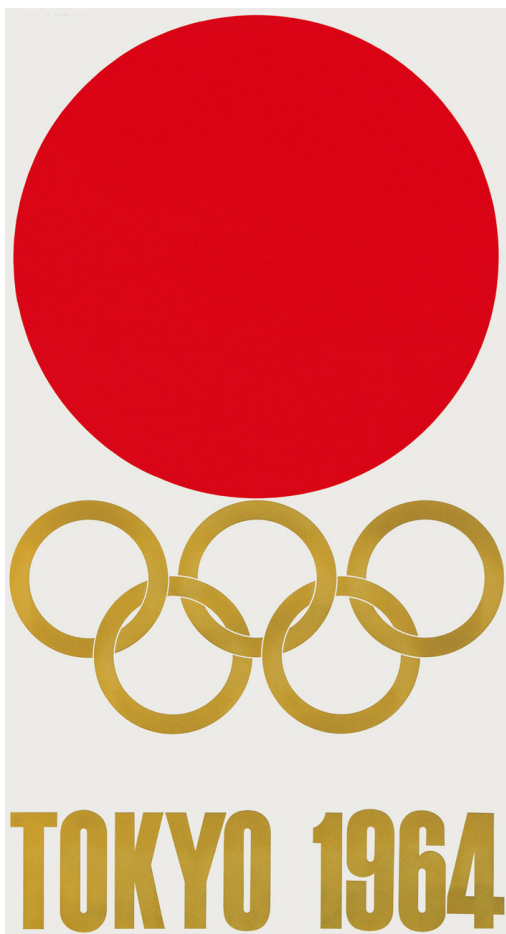
日本印刷技術史年表編集委員会 (1984) 『日本印刷技術史年表 1945-1980』 印刷図書館. 177.

馬場 マコト (2015) 『朱の記憶 亀倉雄策伝』 日経BP. 326.

名古屋銀行 (1989) 『日本のポスター史 : Posters/Japan 1800's-1980's』 名古屋銀行. 317.

野地秩嘉 (2013) 『TOKYOオリンピック物語』 小学館. 361.

- (1964) 「アイデア」 『東京オリンピックのグラフィックデザイン』 誠文堂新光社.
- (1992) 「アイデア」 『アイデア40年記念座談会 日本のグラフィックデザインの歩み 東京オリンピックのポスターについて』 誠文堂新光社.
- (1998) 『デザインの現場』 美術出版社.
- (1964) 『Programme All Events Toutres Epreuves 東京オリンピックス プログラム 全種目』 ケン・ブックス.



ภาพที่ 1

คะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku, Art Director & Designer)

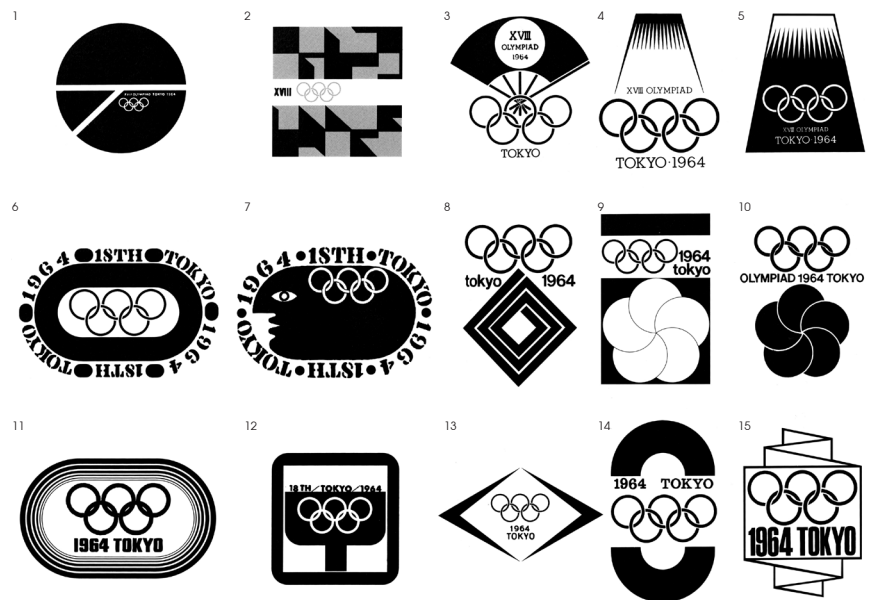
Tokyo 1964 Olympic Games Poster No.1 and Emblem

Photogravure

1030 × 548 mm

1961

(亀倉雄策資料室, 1961)



ภาพที่ 2

- 1-2 สุกิอุระ โคเฮ (Sugiura Kōhei)
 3-5 โคโนะ ทากาชิ (Kōno Takashi)
 6-7,12 อินากะกิ โคอิชิโร (Inagaki Koichiro)
 8-10 ทานากะ อิคโค (Tanaka Ikkō)
 11 คะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku)
 13-15 นะงาย คะซุมะสะ (Nagai Kazumasa)

แบบประกวดโลโก้โตเกียวโอลิมปิก

1960

(デザインの現場, 1998)



ภาพที่ 3

คะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku, Art Director & Designer) มุระโอะชิ โจ (Mura-
rakoshi Jō, Photo Director) ฮะยะซะคิ โอะซะมุ (Hayasaki Osamu, Photographer)

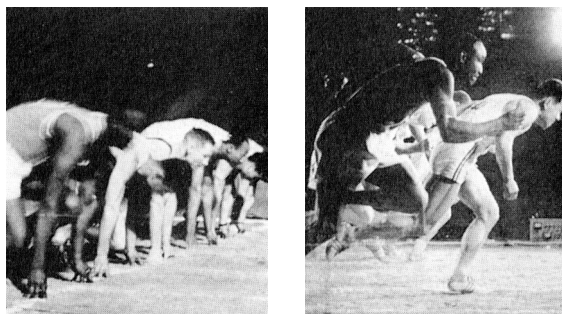
Tokyo 1964 Olympic Games Poster No. 2 "The Start of Sprinters Dash"

Photogravure

B1 1030 × 728 (1010 × 720) mm

1962

(亀倉雄策資料室, 1962)



ภาพที่ 4
 (ซ้าย) ภาพที่กดขัดเตอร์เร็วเกินไป (ขวา) ภาพที่ไม่เห็นหน้าทั้งหกคน
 (デザインの現場, 1998)



ภาพที่ 5

คาเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku, Art Director & Designer) มุระโคะชิ โจ (Mura-
rakoshi Jō, Photo Director) ฮะยะซะคิ โอซะมุ (Hayasaki Osamu, Photographer)

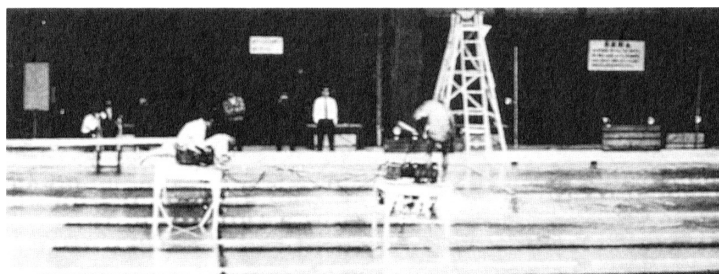
Tokyo 1964 Olympic Games Poster No.3 "A Butterfly-Swimmer"

Photogravure

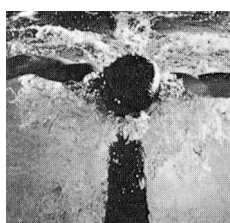
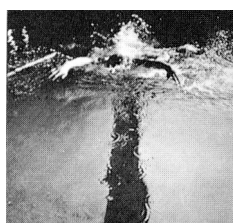
B1 1030 × 728 (1010 × 720) mm

1963

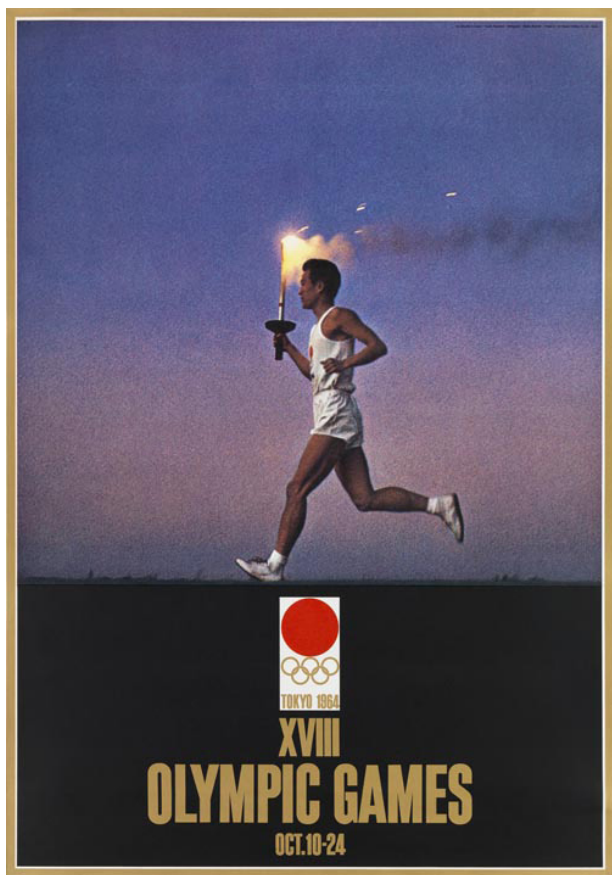
(亀倉雄策資料室, 1963)



ภาพที่ 6
ภาพบรรยากาศตอนถ่ายทำ
(デザインの現場, 1998)



ภาพที่ 7
ภาพที่ไม่ได้ใช้
(デザインの現場, 1998)



ภาพที่ 8

คาเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku, Art Director & Designer) ฮะยะซะคิ โอะซะมุ (Hayasaki Osamu, Photographer)

Tokyo 1964 Olympic Games Poster No.4 "An Olympic Torch Runner"

Photogravure

B1 1030 × 728 (1010 × 720) mm

1964

(Independent Administrative Institution National Museum of Art)



ภาพที่ 9-10

คาเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku, Art Director & Designer) ฟุจิควะระ คิโยะชิ (Fujikawa Kiyoshi, Photographer ภาพซ้าย) โอะกะวะระ ทะคะยุกิ (Ogawa Takayuki, Photographer ภาพขวา)

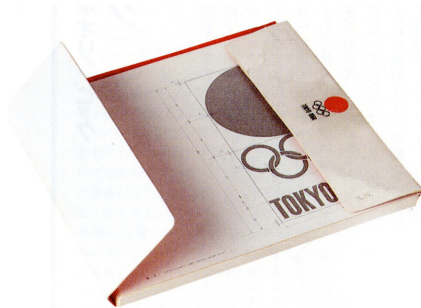
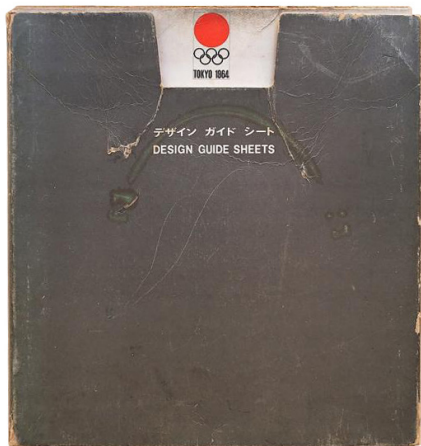
Sapporo 1972 Olympic Winter Games Official Poster

Photogravure

B1 1030 × 728 mm

1969 (ภาพซ้าย) 1970 (ภาพขวา)

(Independent Administrative Institution National Museum of Art)



ภาพที่ 11

มิจิโยะชิ โโก (Michiyoshi Gō)

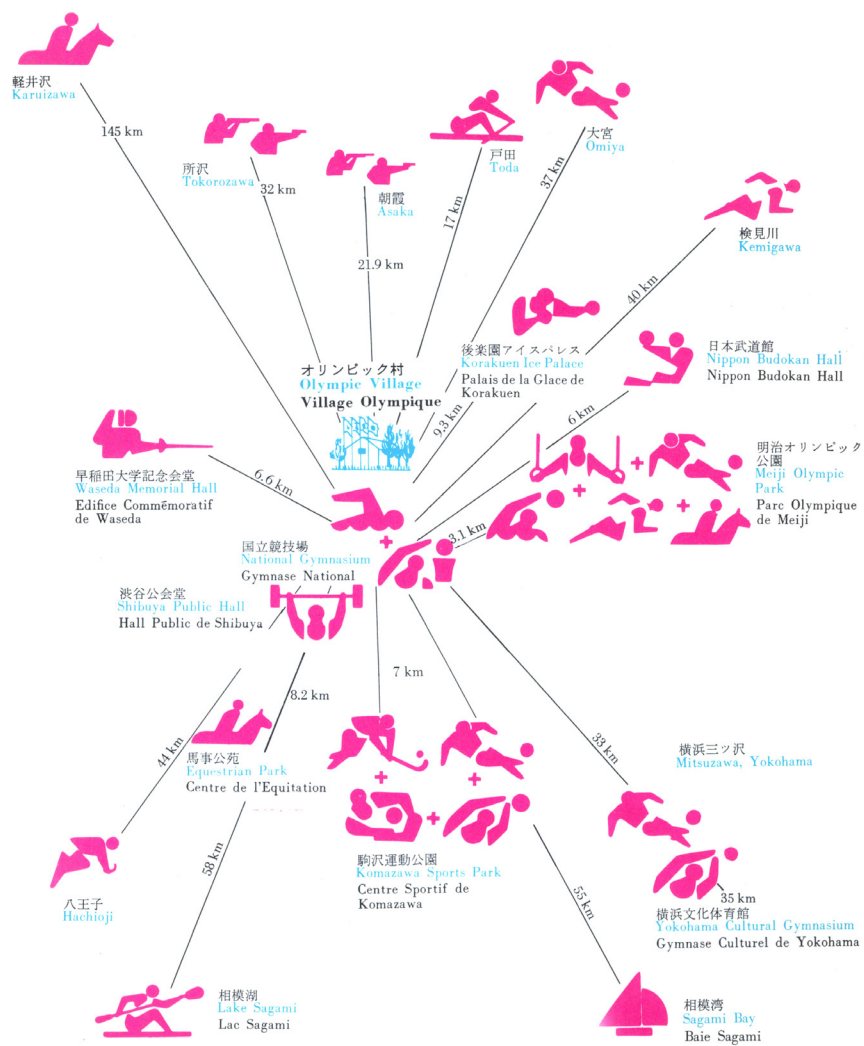
Design Guide Sheets デザイン・ガイド・シート

Letter Press and Offset printing

243 × 257 mm

1964

(デザインの現場, 1998)



ภาพที่ 12

ยะมะชิตะ โยะชิโร (Yamashita Yoshirō)

ตัวอย่างการใช้ฟิสิกโตแกรมในการบอกระยะห่างจากหมู่บ้านนักกีฬา

1964

(Programme All Events Toutres Epreuves)



ภาพที่ 13

ตัวอย่างการใช้ฟิตโตแกรมและตัวอักษรเฮลเวติกาในป้ายบอกทาง
1964

(太田 幸夫, 1993)

การถักทอและการจักสานในศิลปะร่วมสมัย

Weaving and Basketry in Contemporary Art

วิเชียร มีน่ม Wichian meenim

นักศึกษาลัทธิศิลปสถาปัตย์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



Received : January 31, 2020

Revised : February 18, 2020

Accepted : April 16, 2020

บทคัดย่อ

บทความนี้ต้องการศึกษาแนวทางการนำเสนอความหมายของศิลปะร่วมสมัย ผ่านศักยภาพเฉพาะของเทคนิคการถักทอและการจักสาน โดยศึกษาผลงานของศิลปินที่ได้รับการยอมรับว่าใช้สองเทคนิคนี้น่าสนใจและมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับโลกปัจจุบันอย่างลึกซึ้ง ทั้งวิธีการศึกษาในเชิงเทคนิค วัสดุและการตีความความหมายของรูปทรง ผลการศึกษาพบว่าการถักทอและจักสานเป็นเทคนิคที่เลือกสรรวัสดุได้อย่างกว้างขวาง ตั้งแต่เส้นใยประเภทต่าง ๆ ที่ถูกผลิตขึ้นโดยมีมนุษย์ไปจนการใช้วัสดุที่นำมาจากธรรมชาติ ทั้งกิ่งไม้และเส้นหวาย วัสดุและเทคนิคทำให้สร้างรูปทรงชีวรูปได้อย่างสวยงาม ซึ่งสามารถใช้สื่อสารในประเด็นเกี่ยวกับ

สิ่งแวดล้อม ตลอดจนวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้บางผลงานยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วม ผ่านการรับรู้ทางตา จมูก และกายสัมผัส โดยสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ภายในผลงานอีกด้วย

คำสำคัญ การถักทอ การจักสาน เส้นใย วัสดุจากธรรมชาติ ศิลปะร่วมสมัย

Abstract

This study aims to explore artworks of renowned artists. Their weaving and basketry skills reveal contents that connect deeply to the present world, visualised from technical methods, materials, and formal interpretation. A result of this study is that both weaving and basketry techniques enable the artists to use a wide range of materials ranging from man-made fibers and fabrics to natural materials such as tree twigs and wickers. Both types of material are suitable for creating biomorphic forms that address environmental issues such as global warming. Being large enough, space created with weaving and basketry techniques could embrace audiences. One of the case study artists calls her work “Woven Space” that has a clear definition. Apart from viewing, the audiences are also encouraged to experience the space with their senses of smell and touch.

Keywords Weaving Wickerwork Fibre Natural material Contemporary Art

กล่าวนำ

การศึกษาและการสร้างสรรค์ศิลปะในอดีตได้แยกแยะศิลปะออกจากงานหัตถกรรม ซึ่งการถักทอและจักสานถือว่าเป็นเทคนิคของงานหัตถกรรมซึ่งมีแนวคิดของความเป็น “พื้นบ้าน” และ “การใช้สอยในชีวิตประจำวัน” ดังนั้นจึงไม่เคยมีฐานะเป็นศิลปะชั้นสูง แม้ศิลปะสมัยใหม่ที่เปิดหนทางให้การใช้วัสดุแบบไม่จำกัดจะเริ่มตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 นับตั้งแต่มาร์เซล ดูชองปี (Marcel Duchamp) ได้นำเสนอผลงานล้อจักรยานและโถปัสสาวะชาย แต่งานหัตถกรรมยังต้องใช้เวลายาวนานกว่าจะได้รับการยอมรับในฐานะที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสร้างสรรค์ และ

ใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการศิลปะ

หนึ่งในสาเหตุที่ทำให้ศิลปินต่างเกิดความสนใจ และยอมรับให้งานหัตถกรรมก้าวขึ้นมา มีความสำคัญในฐานะที่เป็นเทคนิคเพื่อการสร้างศิลปะร่วมสมัย อาจเริ่มต้นในราวทศวรรษที่ 1960 ซึ่งเป็นช่วงเวลา ศิลปะแบบป๊อปอาร์ต (Pop Art) แพร่หลายขึ้น โดยมีพื้นฐานของการต่อต้านศิลปะชั้นสูง ผ่านการนำเสนอผลงานด้วยเทคนิคใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่นผลงานของโรเบิร์ต ราวส์เชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg ค.ศ.1925-2008) ชื่อ Monogram ค.ศ.1955-59 (ภาพที่ 1) ผลงานชิ้นนี้เป็นการประกอบกันขึ้นของวัสดุที่หลากหลายตั้งแต่แพะที่ถูกสตาฟ สีน้ำมัน ยางรถยนต์ แผ่นไม้ แคนवास และกระดาษ การผสมผสานวัสดุจำนวนมากเข้าด้วยกันทำให้งานมีลักษณะคล้ายหัตถกรรมที่เด็ก ๆ ทำในโรงเรียน จึงเกิดทัศนคติเรื่องศิลปะกับชีวิตประจำวันไม่ควรแยกจากกัน ยิ่งทำให้การทำงานศิลปะก้าวข้ามสื่อดั้งเดิมเพื่อแสวงหาสื่อใหม่ ๆ บทความนี้จึงต้องการศึกษาบทบาทของเทคนิคการฉีกทอและจักสาน ซึ่งเป็นเทคนิคในงานหัตถกรรมประเภทหนึ่ง โดยศึกษาแง่มุมของ เทคนิค วัสดุ การสร้างสรรค์รูปทรง และการสร้างความหมายของพื้นที่

การฉีกทอและจักสานในศิลปะร่วมสมัย

การฉีกทอและการจักสานเป็นเทคนิคของงานหัตถกรรม ในประเพณีของศิลปะตะวันตกที่แยกแยะศิลปะ (ชั้นสูง) ออกจากงานที่มีหน้าที่ใช้สอยเฉพาะเจาะจง งานหัตถกรรมจึงไม่มีฐานะเป็นวัสดุและเทคนิคเพื่อการสร้างสรรคชั้นสูงแต่อย่างใด อย่างไรก็ตาม แต่ละวัฒนธรรมย่อมมีความจำเป็นในการฉีกทอเพื่อสร้างของใช้ตั้งแต่ ผ่านุง อุปกรณ์ในการดำรงชีพ เช่น แหจับปลาไปจนกระทั่งข้าวของใช้อย่างตะกร้า กระบุง องค์ความรู้ที่ส่งต่อกันมารุ่นต่อรุ่นและความจำเป็นในการดำรงชีพส่งผลให้วัฒนธรรมการฉีกทอและจักสานสืบทอดจนมาในโลกปัจจุบัน

ในยุโรปกระแสอาร์เต โปเวรา (Arte Povera) ที่ใช้วัสดุเรียบง่ายก็ทำให้แนวคิดของการเลือกวัสดุในชีวิตประจำวันชัดเจนยิ่งขึ้น มาริโอ เมอร์ซ (Mario Merz ค.ศ. 1925-2003) เป็นหนึ่งในคนแรก ๆ ที่นำกิ่งไม้จำนวนมากมาเป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่น Lingotto ค.ศ.1968 (ภาพที่ 2) งานชิ้นนี้เป็นการนำกิ่งต้นเบิร์ช (birch) จำนวนมากมัดรวมกันเป็นพุ่มจำนวนมากวางพิงผนัง ตรงกลางเป็นโครงเหล็กทรงรับกล่องซี่ผึ้งสี่เหลี่ยม การใช้วัสดุที่เรียบง่ายหาได้ทั่วไปเป็นลักษณะเด่นของศิลปะกลุ่มนี้อยู่แล้ว กิ่งไม้เมื่อนำมา

มัดรวมกันทำให้เกิดการระลอกถึงวิธีการที่คนในชนบทรวบรวมกิ่งไม้มัดเข้าด้วยกันเพื่อเตรียมนำไปใช้งานในชีวิตประจำวัน (Burgon , 2014)

ในแง่ของการถักทอ อีวา เฮสส์ (Eva Hesse ค.ศ.1936-1970) ศิลปินหญิงที่มีพื้นฐานทางจิตรกรรมแล้วค่อย ๆ คลี่คลายงานเป็นสามมิติมากขึ้นทีละน้อย เฮสส์สนใจการใช้ฝ้ายและเส้นเชือกในงานหลายชิ้น ในผลงานชื่อ Untitled (Rope Piece) ค.ศ.1970 (ภาพที่ 3) เป็นการใช้ศักยภาพของเชือกและวิธีการมัดแบบบังเอิญ ผลลัพธ์ที่ได้คืองานลักษณะใหม่ที่ก้ำกึ่งระหว่างการเป็นประติมากรรมหรือภาพเหมือนของแหที่ถูกนำมาวางแบบยุ่งเหยิงในงานชื่อ Untitled, or Not Yet? ค.ศ.1967 (ภาพที่ 4) เธอใช้เชือกถักให้เหมือนกับถุงเชือกที่ใช้ใส่ของในตลาดสดของชาวฝรั่งเศส ภายในถุงเชือกมีก้อนประติมากรรมถ่วงหนักลงมา ความสนใจของเฮสส์เกี่ยวกับจิตวิเคราะห์ทำให้งานของเธอมีการพาดพิงถึงเรื่องเพศอยู่ด้วย และเป็นศิลปินที่จัดอยู่ในกลุ่มที่พูดถึงความเป็นเพศหญิงที่แสวงหาความแตกต่าง (คอตติงตัน, 2554 : 167-188) ในแง่มุมของการใช้วัสดุ เธอเป็นคนแรก ๆ ที่เห็นศักยภาพของอุปกรณ์เกี่ยวกับการจับปลา เช่น แห อวน แล้วนำมาผสมผสานกับวัสดุอื่น ๆ ลักษณะเด่นของวัสดุจากการถักทอ เช่น ปล่อย่อยลง มาได้ ให้ความรู้สึกถึงแรงดึงดูดโลก ฯลฯ นอกจากนี้จะสื่อถึงประเด็นใหม่ ๆ ในประติมากรรมยังทำให้ผู้ชมย้อนความทรงจำในยุคที่ยังเห็นการใช้ชีวิตแบบเดิม (Tate, 2019)

ในแง่ของการทำให้ศิลปะจากการถักทอกลายเป็นเนื้อหาสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีทำที่ทางสังคมอย่างชัดเจนต้องยกให้กลุ่มยาร์น บอมบิง (Yarn Bombing) กลุ่มที่มีการรวมตัวแบบหลวม ๆ เคลื่อนไหวโดยศิลปินสตรีเป็นส่วนใหญ่ นำโดยแมกดา ซาเยก (Magda Sayek) ผู้เริ่มต้นสร้างสรรค์ศิลปะการถักทอในช่วงทศวรรษที่ 1990 ซึ่งเธอมีแนวทางที่เรียกว่า Knitta Please กลุ่มนี้ทำการถักทอเส้นใยประเภทต่าง ๆ หลากสีส้นเพื่อไปห่อหุ้มสิ่งของหรือต้นไม้ในพื้นที่สาธารณะ ผลลัพธ์คือพื้นที่สาธารณะมีสีสัน สวยงาม ตัวอย่างเช่น การหุ้มหัวท่อดับเพลิง เสาคู่ไฟฟ้า ต้นไม้ต่าง ๆ เป็นต้น จนได้รับการนิยามว่าเป็นสตรีทอาร์ตหรือกราฟิตี้ประเภทหนึ่ง ในสถานการณ์ที่ความหมายของศิลปะขยายตัวไปแบบไร้ขอบเขต กลุ่มยาร์น บอมบิงกลายเป็นแนวทางศิลปะที่มีบทบาทสัมพันธ์กับเพศหญิงอย่างมาก เนื่องจากเทคนิคที่ใช้ส่วนมากคือการถักทอ ทั้งนี้แม้จะมีความสวยงามเพียงใด แต่ในบางกรณีกลับละเมิดสิทธิในการใช้พื้นที่ ซึ่งผิดกฎหมายส่งผลให้ศิลปินบางคนถูกดำเนินคดี (Wikipedia, 2019) อย่างไรก็ตามในแง่ทัศนคติแล้ว กลุ่มนี้นำการถักทอมารสร้างสรรค์ให้กลายเป็นศิลปะในรูปแบบที่จับต้องได้ ผลต่อสังคมจริง

เมื่อศึกษาถึงงานศิลปะดังกล่าวสามารถสังเกตเห็นว่า ผลงานส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นโดยศิลปินหญิง ซึ่งสัมพันธ์ไปกับวิถีปฏิบัติ สอดรับกับการแสดงออกของเพศหญิง การนำวัสดุถักทอมาใช้ในการสร้างสรรค์นั้นมีที่มาหลากหลาย ทั้งวัสดุธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ ซึ่งถูกนำเสนอความหมายที่ซ่อนนัยยะของการต่อต้านศิลปะชั้นสูง โดยมีการนำชีวิตประจำวันมาเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะ การเล็งเห็นความหมายใหม่ของวัสดุที่ไม่เคยมีใครนำมาใช้เหล่านี้นั้นแล้วแต่เปิดทางให้การถักทอและจักสานค่อย ๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะร่วมสมัยในที่สุด

สร้างพื้นที่

พื้นที่ในความหมายนี้ เป็นทั้งพื้นที่เชิงกายภาพและพื้นที่เชิงความคิด ด้วยเทคนิคการถักทอและจักสานในอดีตเป็นไปเพื่อกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน จึงมีศักยภาพในการนำเสนอในฐานะสื่อเพื่อการสร้างพื้นที่เชิงกายภาพที่เข้าถึงได้ ในผลงานของลอรา เอลเลน เบคอน (Laura Ellen Bacon) เป็นหนึ่งในศิลปินที่ใช้เทคนิคและวัสดุได้อย่างน่าสนใจ งานของศิลปินหญิงท่านนี้บางชิ้นมีลักษณะคล้ายประติมากรรม แต่ส่วนหนึ่งของงานคลี่คลายเป็นการสร้างพื้นที่ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้ ผลงานของเบคอนถักทอสอดสานวัสดุจากธรรมชาติที่มีลักษณะคล้ายกับหวายผสมผสานกับกิ่งไม้ตัดใหม่ เช่น ในผลงานชื่อ *In the Thick of It: A Woven Space* (ภาพที่ 5) จัดแสดงในแกลเลอรีชื่อ *Winchester Discovery Center* (ค.ศ. 2012) เมื่อเดินเข้าไปในแกลเลอรีผู้ชมจะมองเห็นด้านนอกของตัวชิ้นงานที่เกิดขึ้นจากการสานกิ่งก้านของต้นวิลโลว์ (Black Moad Willow) จนเกิดเป็นโครงสร้างโดยรวม ในขณะที่เมื่อเดินเข้าไปในพื้นที่ของผลงาน ผู้ชมจะมองเห็นโครงซึ่งสัมพันธ์กับขนาดเรือนร่างของมนุษย์ให้ความรู้สึกอบอุ่นชักชวนผู้ชมให้ย้อนคำนึงถึงความรู้สึกสมัยเด็กที่ยังใกล้ชิดธรรมชาติ พื้นที่ภายในของผลงานสร้างปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพและความคิดกับผู้ชมอย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ศิลปินยังใช้ก้านของซิลเวอร์เบิร์ช (Silver Birch) ตัดใหม่มากกว่า 30,000 ก้าน ส่งกลิ่นที่ทำหน้าที่โอบกอดผู้ชมทางความรู้สึก (Bacon, 2019)

ผลงานของเอร์เนสโต เนโต (Ernesto Neto เกิด ค.ศ. 1964) ศิลปินชาวบราซิล ผลงานศิลปะส่วนใหญ่นำเสนอในรูปแบบของการจัดวาง เพื่อสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวและการใช้พื้นที่ในการมองของผู้ชม รวมถึงการตอบสนองต่อผัสสะอื่นๆ ด้วย การสร้างงานติดตั้งในพื้นที่ขนาดใหญ่ ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าไปสัมผัสผลงานอย่างเต็มตัว (immersive) ทั้งการเข้าไปนั่ง นอน หรือรับสัมผัสทางกลิ่น ทำให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน โดยองค์ประกอบของผลงาน

มักมีรูปทรงแบบชีวรูป (biomorphic) หรือรูปทรงสิ่งมีชีวิต อาทิ อวัยวะ ต้นไม้ ดักแด่ เซลล์ของสิ่งมีชีวิต เป็นต้น (ณัฐภรณ์ สติตราพร, 2562) ผลงานชื่อ Um Sagrado Lugar (A Sacred Place) The Structure of a Cupixawa, A Place of Sociality, Political Meetings and Spiritual Ceremonies of Huni Kuin (ค.ศ. 2017) (ภาพที่ 6) จัดแสดงที่เวนิส เบียนนาเล่ เนโด้ถักทอกระโจมขนาดใหญ่เพื่อระลึกถึงสถานที่ของชนเผ่าฮุนิคูอิน ที่เป็นชนเผ่าอาศัยอยู่ในบริเวณป่าแอมะซอนในขอบเขตของประเทศบราซิลและเปรู ผู้ชมสามารถเข้าไปนั่งหรือนอนภายในผลงานซึ่งจัดวางเบาๆ ทั้งนี้ที่พื้นมีการโรยด้วยเปลือกไม้แห้งซึ่งส่งกลิ่นออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้ โดยมีความหมายที่สื่อสารเกี่ยวกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมของชนเผ่าดังกล่าวข้างต้น

จิฮารุ ชิโอะตะ (Chiharu Chiota เกิด ค.ศ. 1972) ศิลปินที่ใช้ด้ายสีดำ แดง และขาวเป็นวัสดุในการทำงานโดยประกอบกับองค์ประกอบอื่น ๆ ผลงานที่จัดแสดงในศาลาญี่ปุ่นในงานเวนิสเบียนนาเล่ ค.ศ. 2015 เธอใช้ด้ายสีแดงเพื่อสื่อความถึงการถักทอความทรงจำ The Key in the Hand (ภาพที่ 7) เธอถักและลากโยงด้ายสีแดงเชื่อมต่อกันทั้งห้อง ปลายด้ายบางส่วนมีลูกกุญแจแขวนไว้ ที่พื้นจัดวางเรือของคนท้องถิ่นเวนิส เมื่อเดินเข้าไปในห้องผู้ชมจะสัมผัสถึงอากาศสีแดง ซึ่งเกิดจากอิทธิพลของสีที่ถูกสร้างขึ้นจากด้ายจำนวนมหาศาล น้ำหนักของลูกกุญแจ ทำให้ด้ายซึ่งตัวห้อยลงมาจากฝ้าเพดาน ทำให้เกิดเป็นพื้นที่ที่เธอถักทอขึ้น กุญแจในที่นี้มีความหมายถึงอุปกรณ์ที่เราใช้รักษาสีของมีค่าในชีวิต ในระหว่างการใช้ลูกกุญแจเราจะกำไว้ในมือทำให้เกิดความอบอุ่น นอกจากนี้จากการใช้สอยนับครั้งไม่ถ้วนทำให้ลูกกุญแจเต็มไปด้วยความทรงจำจำนวนมาก เรือทั้งสองลำสื่อความหมายถึงมือสองข้างของคนผู้เป็นเจ้าของความทรงจำ

จากผลงานของศิลปินทั้งสาม จะเห็นได้ว่าการถักทอและจักสานมีบทบาทอย่างสูงต่อการสร้างพื้นที่ เป็นเทคนิคที่เอื้อให้ศิลปินสามารถคัดเลือกวัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุสังเคราะห์ มาสร้างลักษณะเฉพาะของพื้นที่เพื่อสื่อสารกับผู้ชมทั้งทางกายภาพและความคิด กล่าวคือ การสร้างพื้นที่ในลักษณะนี้ถือเป็นการเชิญให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วม โดยอาจเข้าไปนั่งนอน และใช้ผัสสะของตนเองในการรับรู้เงื่อนไขต่าง ๆ ที่ศิลปินสร้างขึ้น เพื่อส่งความหมายอย่างลึกซึ้ง เช่น การนำบริบททางธรรมชาติ (กรณีของเบคอน) และบริบททางวัฒนธรรม (กรณีของเนโด้) มาเชื่อมต่อกับผู้ชมอย่างไม่จำกัด

สร้างรูปทรงแห่งความหมาย

มาร์กาเรต เวิร์ธไทม์ และคริสทีน เวิร์ธไทม์ (Margaret and Christine Wertheim เกิด ค.ศ. 1958) สองศิลปินคู่แฝดชาวออสเตรเลียสร้างผลงานที่น่าสนใจจากการถักโครเชต์ งานของเธอมีสอดคล้องกับกลุ่มยาร์น บอมบิงมาก เนื่องจากการถักทอเส้นใยเพื่อสร้างรูปทรงและสีสันทองสองคนก่อตั้ง Institute for Figuring ในลอสแอนเจลิส โดยมีความสนใจค้นคว้าเกี่ยวกับความงามในทฤษฎีทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ (ทั้งสองมีพื้นฐานการศึกษาทางวิทยาศาสตร์) โครงการที่ชื่อ The Hyperbolic Crochet Coral Reef Project เป็นการสร้างศิลปะและวิทยาศาสตร์แบบมีส่วนร่วมโดยผู้ชม ที่ขยายขอบข่ายไปอย่างกว้างขวางทั้งในนิวยอร์ก ลอนดอน ไปจนกระทั่งอาบูดาบี โครงการที่เป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์เช่นนี้ เชื่อมโยงไปยังหัวข้อเรื่องภูมิอากาศของโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง ภาวะโลกร้อน ความเปลี่ยนแปลงของปะการัง ฯลฯ ศิลปินสร้างผลงานศิลปะเป็นรูปทรงของแนวปะการังซึ่งเกิดจากการถักโครเชต์สีต่าง ๆ ให้ความหมายของการดูแลรักษาและกระตุ้นเตือนให้ผู้คนได้ตระหนักถึงความสำคัญของธรรมชาติ (Wikipedia, 2019)

เมตตา สุวรรณศรีใช้การถักทอเส้นใยในการแสดงออกซึ่งความรักที่มีต่อบุตรชายของตนเอง เมตตาทำงานศิลปะแบบจัดวาง โดยการนำเสนอให้เห็นถึงโลกแห่งจินตนาการอันบริสุทธิ์ของเด็กอนุบาล เมตตาได้คลี่คลายภาพวาดของลูกที่เป็นสองมิติให้กลายมาเป็นสามมิติที่สัมผัสได้จริง แสดงความงามที่เกิดจากความบกพร่องไม่สมบูรณ์ ผลงานต่าง ๆ ได้รับการถักทอสร้างเป็นงานประติมากรรมจัดวางเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นพื้นที่เฉพาะ สร้างความหมายถึงความอบอุ่นอย่างมีชีวิตชีวา ทั้งนี้ผู้ชมสามารถเข้าใจและสัมผัสกับความงาม ความพยายาม ตลอดจนความอดทนต่าง ๆ ได้จากรายละเอียดของการถักทอจากผู้ที่เป็นทั้งแม่และศิลปินผู้สร้างสรรค์

สรุป

จากการศึกษาเทคนิคในการถักทอและจักสานในศิลปะร่วมสมัยพบว่า เทคนิคทั้งสองได้รับการนำเสนอโดยศิลปินหญิงเป็นส่วนใหญ่ เนื่องด้วยพื้นฐานทางวิถีวัฒนธรรมที่หล่อหลอมให้เทคนิคเชิงหัตถกรรมมีความเกี่ยวพันใกล้ชิดกับสตรี นอกจากนี้เทคนิคการถักทอและจักสานยังถูกนำมาใช้สื่อความหมายที่หลากหลาย เหตุเพราะเทคนิคทั้งสองนี้สามารถสร้างรูปทรงที่เลียนแบบสภาพธรรมชาติ ไปจนกระทั่งรูปทรงในจินตนาการส่งเสริมความเพลิดเพลินทาง

สายตาได้เป็นอย่างดี จึงทำให้ศิลปินนำมาใช้สื่อสารถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมของโลก ไปจนกระทั่งความรักที่มารดามีต่อบุตร อีกทั้งพบว่าวัสดุที่ถูกนำมาทำทอและจักสานเองก็ยังสามารถสื่อความหมายทางด้านการมองเห็น กระตุ้นความทรงจำที่มีต่อคน วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม ตลอดจนสามารถมอบกลิ่นสัมผัส เปิดโอกาสให้คนเข้าไปมีส่วนร่วมใน ระดับของการใช้ผ้าสละอย่างหลากหลาย ดังนั้นเทคนิคนี้แม้จะเคยมีสถานะเป็นงานหัตถกรรม แต่เมื่อนำมาใช้ผ่านการตีความของศิลปินร่วมสมัยก็ทำให้สามารถยกระดับความสำคัญเทียบเท่ากับเทคนิคประเภทอื่น ๆ และแม้แต่เดิมเทคนิคทั้งสองนี้จะใช้โดยผู้หญิงและเกี่ยวข้องกับเรื่องครัวเรือนเป็นหลัก กลับกลายเป็นศักยภาพในการแสดงออกที่สื่ออื่นอาจไม่สามารถเทียบเคียงได้

บรรณานุกรม

- เดวิด คอตติงตัน. (2554). *ศิลปะสมัยใหม่ ความรู้แบบพกพา*. แปลจาก Modern Art. แปลโดย จณัญญา เตรียมนนุรักษ์. กรุงเทพฯ : โอเพ่นเวิลด์.
- ณัฐภรณ์ สติฉะนันทน์. (2562). “จากพิธีกรรมของชนพื้นเมืองฮูนีคูอิน สู่อารยธรรมสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะของเอิร์นเนสโต เนโต,” *วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร* 41, 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม) 204-224.
- Bacon, Laura Ellen (2019) *WOVEN SPACES*, Accessed December 23. Available from <https://www.lauraellenbacon.com/sculpture/woven-spaces/>
- Burgon, Ruth. (2014) *Lingotto*, Accessed December 23 ,2019, Available from <https://www.tate.org.uk/art/artworks/merz-lingotto-ar00608>
- Friedrich, Jim. *The Key in the Hand*, Accessed December 25 ,2019, Available from <https://jimmfriedrich.com/tag/chiharu-shiota-key-in-the-hand/>
- Hannah (2019) *Eva Hesse*, Accessed December 26. Available from <http://artandtoday2012.blogspot.com/2012/03/eva-hesse-minimalistabstraction-eva.html>
- Haupt & Binder (2019) *Ernesto Neto & the Huni Kuin*. Accessed December 26. Available from <https://universes.art/en/venice-biennale/2017/viva-arte-viva/photos-arsenale-2/ernesto-neto-huni-kuin>
- Merz, Mario (2019) *Lingotto*. Accessed December 20. Available from <https://www.tate.org.uk/art/artworks/merz-lingotto-ar00608>
- Openspace (2019) *Eva Hesse*, Accessed December 28. Available from <https://openspace.sfmoma.org/tag/eva-hesse/>
- Robert Rauschenberg Foundation (2019) *Monogram*. Accessed December 23. Available from <https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/monogram>
- Tate (2019) *Eva Hesse: Exhibition Guide: Room 6*, Accessed December 20. Available from <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/eva-hesse/eva-hesse-exhibition-guide/eva-hesse-exhibition-guide-1>
- Wikipedia (2019) *Knitta Please*, Accessed December 26. Available from https://en.wikipedia.org/wiki/Margaret_Wertheim
- Wikipedia (2019) *Margaret Wertheim*, Accessed December 23. Available from https://en.wikipedia.org/wiki/Margaret_Wertheim



ภาพที่ 1

Robert Rauschenberg, *Monogram*, 1955-9
(Robert Rauschenberg Foundation, 2019)



ภาพที่ 2

Mario Merz, Lingotto, 1968

(Merz,2019)



ภาพที่ 3

Eva Hesse, Untitled (Rope Piece), 1970
 rope, latex, string, wire, variable dimensions
 (Hannah, 2019)



ภาพที่ 4

Eva Hesse, Untitled, or Not Yet?, 1966
 net bags, clear polyethylene sheeting, paper, metal weights, and string
 (Openspace, 2019)



ภาพที่ 5

Laura Ellen Bacon, *In the Thick of It: A Woven Space*, 2012
(Bacon, 2019)



ภาพที่ 6

Ernesto Neto, *Um Sagrado Lugar (A Sacred Place)*, 2017
(Haupt & Binder, 2019)



ภาพที่ 7

Chiharu Chiota, The Key in the Hand, 2015

(Friedrich, 2019)

การเยียวยาสมภาวะทางจิตด้วยศิลปะบำบัด

Healing Mental Health Conditions with Art Therapy

สายอักษร รักข Saiaksorn Rakkhong

นักศึกษาลัทธิศิลปบำบัดบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



Received : January 31, 2020

Revised : March 26, 2020

Accepted : April 16, 2020

บทคัดย่อ

จากสภาวะการณ์ในปัจจุบัน วิถีชีวิตมนุษย์ย่อมมีโอกาสพบกับความเสี่ยง ความสูญเสีย ความสะเทือนใจที่ได้รับจากประสบการณ์ในชีวิตที่ยากจะคาดเดา ก่อให้เกิดความเครียด ความกดดันต่อจิตใจ ทำให้พบว่าในปัจจุบันมีผู้ป่วยด้วยภาวะทางจิตเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก ซึ่งตัวผู้สร้างสรรค์นั้นก็เป็นบุคคลหนึ่งที่ประสบปัญหาอันเกิดจากเหตุการณ์ที่กระทบจิตใจอย่างรุนแรงที่เกิดขึ้นในช่วงหนึ่งของชีวิต ก่อให้เกิดสภาวะอาการป่วยทางจิตด้วยภาวะโรคซึมเศร้า โดยในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลงานศิลปกรรมที่นำเสนอรูปแบบ

การใช้ศิลปะบำบัดจาก ศิลปินหญิง 3 ท่าน คือ ยะโยะอิ คุสะมะ เมตตา สุวรรณศรีและ วัชรพร อยู่ดี ด้วยวิธีการผ่อนคลายและปลดปล่อยออกไปในลักษณะผลงานสร้างสรรค์ และแสดงออกมาในเชิงศิลปะรูปแบบต่าง ๆ เช่น การวาด การปั้น ประติมากรรม ถักทอเส้นใย เป็นต้น โดยผลการศึกษาพบว่า การแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในกระบวนการดังกล่าว ช่วยปรับสมดุลทางอารมณ์ได้ดีในบุคคลที่มีสภาวะอาการทางจิต ช่วยให้บุคคลรู้เท่าทันอารมณ์ต่างๆ สามารถควบคุมอารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น เสริมสร้างสมาธิ ลดความตึงเครียด และเป็นอีกหนทางในการก้าวผ่านช่วงเวลาที่ยากลำบากในชีวิตได้ดีที่สุดอีกแนวทางหนึ่ง

คำสำคัญ สภาวะทางจิต โรคซึมเศร้า ศิลปะบำบัด

Abstract

Today, humans need to deal with risk, loss, and depression from the uncertainties in life. An individual experiences stress and pressure on a daily basis. Consequently, there is a growing number of mental illness patients. Artists are not the exception as they experienced traumas in their past causing the depression. The purpose of the research is to study artworks from three female artists, Yayoi Kusama, Metta Suwanasorn, and Watcharaporn Yooddee, who use art as a therapy to relax and release emotions in a creative way. Expressions proceed through different forms of art such as painting, sculpture, collage, and weaving. It is found that the creative expression helps mental illness patients to have better emotional balance, be more aware of their emotions, control their emotions better, have better focus, and relieve their stress. It is also one of many best ways to get through hard times in life.

Keywords Mental Health Conditions Depression Art Therapy

บทนำ

ความเจ็บป่วยหรือความผิดปกติทางจิตใจ หมายถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดหรืออารมณ์ที่ถดถอยลงอย่างชัดเจน มีความบกพร่องทางด้านพฤติกรรม การตัดสินใจ รวมถึง

ความสามารถในการจัดการกับปัญหาที่เข้ามาในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้เกิดความเครียดและความกดดัน อันเนื่องมาจากระบบสมองที่ผิดปกติไปจากเดิม ซึ่งอาจจะมีสาเหตุมาจากพันธุกรรม ความเปลี่ยนแปลงโดยฉับพลันที่เกิดขึ้นในชีวิต เช่น การสูญเสียบุคคลลึงของอันเป็นที่รัก หรือเกิดเหตุการณ์ร้ายแรงขึ้นกับชีวิต เป็นต้น ความเจ็บป่วยทางจิตใจอาจแสดงออกมาได้หลายรูปแบบ โดยมีตัวอย่างโรคทางจิตเวชที่พบได้บ่อย เช่น โรคจิตเภท โรคซึมเศร้า และโรควิตกกังวล เป็นต้น ในปัจจุบันได้มีแนวทางการรักษาอาการทางจิตเวชหลายรูปแบบด้วยกัน ได้แก่ การรักษาด้วยยา การบำบัดรักษาทางจิตใจที่ช่วยให้ผู้ป่วยที่มีสภาวะทางจิตรู้จักปรับตัวพฤติกรรมให้เข้ากับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้ โดยใช้วิธีการพูดคุยเพื่อให้ผู้ป่วยได้ระบายถึงปัญหาจนทำให้เห็นถึงแนวทางในการแก้ปัญหาจนสามารถกลับเข้าไปอยู่ในสังคมได้ การบำบัดทางสังคม โดยการจัดกิจกรรมกลุ่มให้ผู้ป่วยได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้ป่วยคนอื่น ๆ การบำบัดดังกล่าวจะช่วยฝึกทักษะการเข้าสังคม การสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น รวมถึงเข้าใจวิธีการสื่อสารที่ดี โดยทั่วไปการรักษาทางจิตเวชกับผู้ที่มีสภาวะทางจิตจะใช้วิธีการรักษาด้วยยาควบคู่กับการบำบัดรักษาทางจิต และยังมีการบำบัดรักษาด้วยศิลปะ ซึ่งถือเป็นการแพทย์ทางเลือกหนทางหนึ่งให้กับผู้ที่มีสภาวะทางจิต ได้บำบัดควบคู่กับการฝึกสมาธิอีกด้วย (สงกรานต์ ก่อธรรมนิเวช, 2552: 211-212)

ศิลปะเป็นการปลดปล่อยอารมณ์ ความรู้สึก ตามความต้องการของแต่ละคน ศิลปะบำบัดจึงมีประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาอารมณ์ สติปัญญา สมาธิ ความคิดสร้างสรรค์ และการประสานงานการเคลื่อนไหวของร่างกายและจิตใจ นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคมอีกด้วย ศิลปะบำบัดเป็นรูปแบบหนึ่งของการแพทย์ทางเลือก (complementary and alternative medicine) ที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมทางศิลปะเพื่อทำการศึกษาความผิดปกติของกระบวนการทางจิต โดยใช้หลักทางจิตวิทยาเพื่อเข้าสู่จิตใจในระดับจิตไร้สำนึก และเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะที่เหมาะสมช่วยในการบำบัดรักษา นำมาเสริมในการดูแลรักษาแนวทางหลักให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ศิลปะบำบัดนับเป็นรูปแบบหนึ่งของการทำจิตบำบัด (psychotherapy) ที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยเหลือบุคคลที่มีปัญหาด้านอารมณ์และจิตใจ ซึ่งหลักการของศิลปะบำบัด คือใช้ศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความขัดแย้ง และความต้องการ ที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจ โดยการแสดงออกทางผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นลายเส้น สี รูปทรง สัญลักษณ์ อารมณ์ ความหมายทุกอย่างที่สื่อออกมาสามารถนำมาวิเคราะห์ให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดได้ว่าเป็นอย่างไรหรือปัญหาของสภาพจิต และนำไปสู่กระบวนการรักษาทางการแพทย์ต่อไปได้

โรคซึมเศร้า (Depression)

การเกิดภาวะโรคซึมเศร้านั้นมีสาเหตุทางหนึ่งมาจากความเครียดหลังผ่านเหตุการณ์ร้ายแรง หรือ PTSD (Post-Traumatic Stress Disorder) โรคนี้เริ่มปรากฏข้อมูลหลังจากพบว่า ทหารที่ผ่านศึกสงครามมีอาการหวาด วิดกกังวล กลัว เสมือนยังอยู่ในเหตุการณ์รุนแรงในสงคราม โรคดังกล่าวเป็นสภาวะทางจิตที่เกิดจาก บุคคลได้ประสบพบเห็นหรือเผชิญกับ เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเสียชีวิต การคุกคามต่อชีวิต การบาดเจ็บที่รุนแรง การคุกคาม เสถียรภาพทางร่างกายของตนเองหรือผู้อื่น การเผชิญกับเหตุการณ์ตึงเครียด นำกลัวจน กระทั่งกระทบจิตใจอย่างรุนแรง ซึ่งอาจเป็นประสบการณ์โดยตรงหรือการพบเห็น เหตุการณ์นั้น ๆ จนทำให้ผู้ป่วยอาจเห็นภาพในอดีต ผันรำเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รู้สึกวิตกกังวลโดยไม่สามารถควบคุมได้ อาจส่งผลให้นอนไม่หลับและไม่มีสมาธิด้วย โดย อาการเหล่านี้จะค่อนข้างรุนแรงและเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอจนอาจกระทบต่อการใช้ชีวิต ประจำวันได้ และส่งผลกระทบให้เกิดภาวะซึมเศร้าตามมาในที่สุด (อนุพงษ์ สุธรรมนิรันดร์, อมรรัตน์ คงบุบ และณัฐฉิณี ชินะจิตพันธ์, 2557: 6)

โรคซึมเศร้า (Depression) เป็นภาวะความผิดปกติทางอารมณ์ที่ผู้ป่วยรู้สึกเศร้า สิ้นหวัง หรือรู้สึกว่าตนด้อยค่า แม้อารมณ์ความรู้สึกเหล่านี้อาจเกิดขึ้นกับบุคคลทั่วไปได้เป็นบางครั้ง แต่ในผู้มีภาวะผิดปกติอาการของโรคซึมเศร้านั้นมีความรุนแรงและยาวนานกว่ามาก จนถึงขั้นส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในด้านต่าง ๆ อาจส่งผลให้บุคคลเชื่องซึม นอนไม่หลับ เบื่ออาหาร ขาดสมาธิ วิดกกังวล มองโลกในแง่ลบ ซึ่งโรคซึมเศร้าเป็นความผิดปกติของจิตใจ โดยมีภาวะซึมเศร้าร่วมกับขาดความเคารพตนเอง รวมทั้งหมดความพึงพอใจในกิจกรรม ที่โดยปกติเป็นที่น่าพึงพอใจ ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อคุณภาพชีวิตและอาจนำไปสู่การฆ่าตัวตาย โรคซึมเศร้ามีสาเหตุมาจากหลายปัจจัย อาทิ ความผิดปกติทางพันธุกรรม ความผิดปกติ ของสารชีวเคมีในสมอง ปัญหาทางด้านจิตใจ และปัจจัยทางสิ่งแวดล้อม จะเห็นได้ว่า สาเหตุของการเกิดภาวะโรคซึมเศร้านั้นเกิดจากปัจจัยทั้งภายในและภายนอก ทั้งที่สามารถควบคุมได้และควบคุมไม่ได้ ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ได้ระบุไว้ว่า เมื่อบุคคล ประสบกับการสูญเสีย ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสียจริงหรือการสูญเสียที่ผู้ป่วยเข้าใจไปเอง มีผลทำให้ตัวตน (ego) ถูกทำลายลงไป จึงทำให้ไม่สามารถที่จะคิดปลดปล่อยตนเองออกจากภาวะซึมเศร้า เกิดการยับยั้งไม่ให้มีการต่อสู้เพื่อปกป้องตนเอง รู้สึกผิด และบันดลโทษ ขาดความสามารถในการควบคุมตนเอง จนไม่สามารถจัดการกับความรู้สึกทางลบต่อ ตนเองได้ (นันทิรา หงส์ศรีสุวรรณ, 2559: 105-110)

ในปัจจุบันมีกระบวนการต่าง ๆ ที่เข้ามาช่วยบำบัดรักษาโรคซึมเศร้าควบคู่ไปกับการรักษาด้วยยาหลากหลายแนวทางด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการบำบัดด้วยการเล่าเรื่อง (Narrative Therapy) เป็นการบำบัดด้วยการเล่าเรื่องเรียงเรียงประสบการณ์ เพื่อการเข้าใจตนเองและมองปัญหาต่างๆในแง่บวกมากยิ่งขึ้น (กิตติพัฒน์ นนทปัทมเดช, 2552: 6) นำไปสู่การบำบัดด้วยการปรับพฤติกรรม (Cognitive-Behavioral Therapy) เป็นการบำบัดด้วยการปรับเปลี่ยนวิธีการคิด ด้วยความเชื่อที่ว่า ความคิดของบุคคลนั้นล้วนมีผลต่อความรู้สึก (สารรัตน์ วุฒิอาภา, 2555: 14) และการบำบัดด้วยการเบี่ยงเบนความสนใจ (Distraction) เป็นการบำบัดด้วยการโน้มน้าวให้บุคคลนั้นมุ่งประเด็นความสนใจไปสู่สิ่งอื่นแทนเรื่องราวที่กำลังครุ่นคิดอยู่ จากพื้นฐานความจริงที่ว่า ในเวลาหนึ่ง ๆ นั้น มนุษย์จะสามารถตั้งสมาธิจดจ่ออยู่ได้เพียงเรื่องใดเรื่องหนึ่งเท่านั้น ฉะนั้นการมุ่งความสนใจไปสู่สิ่งอื่นแทน จึงเป็นหลักของแนวคิดบำบัดดังกล่าว (ศูนย์สุขภาพจิตที่ 3 เขตตรวจราชการที่ 9, 2553: 32) การนำศิลปะเข้ามาช่วยเบี่ยงเบนความสนใจ จึงเป็นอีกทางหนึ่งที่นับเป็นการแพทย์ทางเลือกที่ปัจจุบันได้นำมาใช้อย่างแพร่หลาย เพราะนอกจากการสร้างสรรค์ผลงานจะให้ความเพลิดเพลินแล้ว ผลงานที่สำเร็จยังสร้างคุณค่าและความภูมิใจในตนเองขึ้นมาได้อีกระดับ เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ อีกทั้งศิลปะยังช่วยฝึกสมาธิ และลดความตึงเครียดได้อีกด้วย จากที่กล่าวมานั้น เห็นได้ชัดว่าปัจจุบันมีแนวคิดในการบำบัดมากมายที่นำมาใช้ในการรักษาโรคซึมเศร้า การเลือกใช้การแพทย์ทางเลือก “ศิลปะบำบัด” จึงเป็นหนทางหนึ่งที่สามารถเข้ามาเยียวยารักษา ผ่อนปรน ภาวะอารมณ์ในด้านลบต่าง ๆ ให้ลดน้อยลงได้

ศิลปะบำบัด

ศิลปะบำบัด เริ่มขึ้นเมื่อประมาณต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 เมื่อมีจิตแพทย์กลุ่มหนึ่งสนใจงานศิลปะของผู้ป่วยทางจิต และมีข้อสงสัยว่าการแสดงออกในผลงานศิลปะน่าจะมีความสัมพันธ์กับโรคของผู้ป่วย จึงได้ทำการศึกษาและพบว่า การแสดงออกทางศิลปะของผู้ป่วยนั้นเป็นลักษณะของการแสดงอารมณ์ และสัญลักษณ์ที่สื่อออกมาจากจิตไร้สำนึก ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ศิลปกรรมบำบัดจึงเป็นวิธีการสำคัญอีกวิธีหนึ่งที่นำมาใช้ในกระบวนการสื่อสาร วินิจฉัย และรักษาผู้ป่วยที่มีอาการทางจิต (เลิศศิริ บวรกิตติ และคณะ, 2548: 58) นอกจากนี้พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถานได้ตีความคำว่า ศิลปะบำบัด (art therapy) ไว้ว่าเป็นกิจกรรมที่นำศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏศิลป์ หัตถกรรม ไปประยุกต์ใช้ในทางการแพทย์เพื่อบำบัดรักษาผู้ป่วยจิตเวช จึงบัญญัติศัพท์ภาษาไทยเป็น

คำว่า "ศิลปกรรมบำบัด" แต่ศัพท์คำว่า "ศิลปกรรมบำบัด" ก็ยังไม่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายเท่าที่ควรในกลุ่มนักศิลปะบำบัด (art therapist) เนื่องจากส่วนหนึ่งมีความเห็นว่า "art therapy" มีการเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะที่ครอบคลุมกว้างกว่าศิลปกรรม รวมถึงศิลปะการดนตรี และศิลปะการละครด้วย จึงยังคงมีการใช้ศัพท์คำว่า "ศิลปะบำบัด" กันอย่างแพร่หลายอยู่ด้วยเช่นกัน (ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา, 2550: 36-37)

กระบวนการศิลปะบำบัดนั้น แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ รูปแบบที่ 1 คือ รูปแบบการใช้ศิลปะบำบัดที่ต้องใช้นักศิลปะบำบัดในการบำบัด สิ่งที่เกิดขึ้นในกระบวนการศิลปะบำบัดนี้ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถช่วยให้เข้าใจความรู้สึกของผู้ป่วย โดยการใช้การพูดคุยของนักบำบัดเข้าไปกระตุ้นด้วยกระบวนการทางศิลปะให้เกิดความผ่อนคลายด้วยสี รูปทรง เรื่องราวที่ล้วนสร้างความสงบสุขทางใจ เมื่อบำบัดด้วยระยะเวลาที่มีความถี่มากพอตามโปรแกรมที่ตั้งไว้ จะพบว่าผู้ป่วยมักมีแนวโน้มที่มีอาการดีขึ้นโดยสงบมีสมาธิขึ้นและมีจิตใจแจ่มใสมากขึ้น ที่กล่าวมานั้นเป็นผลดีอันเกิดจากการเลือกใช้เทคนิคในการบำบัดที่เหมาะสมยาวนานเพียงพอ เพราะผู้ป่วยแต่ละคนมีภาวะที่แตกต่างกัน การเข้าถึงอารมณ์ผู้ป่วยได้นั้นจึงจำเป็นต้องใช้การปฏิสัมพันธ์จนเกิดความไว้วางใจ ท้ายที่สุดผู้ป่วยจะได้ระบายภาวะคับข้องใจลงไปได้ในที่สุด รูปแบบที่ 2 คือ รูปแบบการใช้ศิลปะบำบัดที่ผู้ป่วยสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบำบัดด้วยตนเอง เป็นกระบวนการส่วนบุคคลโดยไม่ได้อาศัยประสบการณ์หรือคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ ตามแนวคิดที่ว่า กระบวนการในการสร้างสรรค์ศิลปะถือเป็นการบำบัดในตัวของมันเอง โดยเรียกว่า "ศิลปะเพื่อการบำบัด" การสร้างศิลปะถูกมองว่าเป็นโอกาสที่จะแสดงออกถึงจินตนาการของตน และสามารถแสดงประสบการณ์ที่ได้รับมาในชีวิต อันจะนำไปสู่การเติมเต็มทางอารมณ์ เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นทางจิตใจ ดังกรอบความคิดว่า กระบวนการสร้างสรรค์นั้นทำให้เกิดการเยียวยาในตนเองอยู่แล้ว ในการทำศิลปะบำบัดและให้ความหมายต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในมุมมองของผู้ทำงานชิ้นนั้น

ปัจจุบันมีศิลปินจำนวนไม่น้อยที่นำเอากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมาเป็นทางออกในการเยียวยาจิตใจตนเอง โดยศิลปินที่นำมาศึกษานั้น อาจแบ่งได้เป็น 2 แนวทางหลัก ดังนี้ แนวทางที่หนึ่ง ศิลปินที่ใช้กระบวนการทางศิลปะเพื่อบำบัดเยียวยาจิตใจจากอาการ ความเจ็บป่วยทางกายและจิต เช่น ยะโยอิ คุสะมะ ที่แสดงให้เห็นถึง การสร้างสรรค์ผลงานที่เชื่อมโยงกับลักษณะอาการเจ็บป่วยทางจิต ด้วยวิธีการจุดซ้ำ ๆ เทคนิคดังกล่าวแสดงให้เห็นกระบวนการทางจิตในรูปแบบอาการย้ำคิด (Obsession) โดยเชื่อมโยงกับพฤติกรรม

ของศิลปินที่มีอาการย้ำทำ (Compulsions) ที่สะท้อนถึงปมปัญหาภายใน ช่วยในการบำบัดฟื้นฟูสภาวะจิตใจที่สับสนวุ่นวายของตัวศิลปินเอง แนวทางที่สองศิลปินที่ใช้กระบวนการทางศิลปะ เพื่อบำบัดให้ก้าวผ่านเหตุการณ์ที่นำมาซึ่งความเศร้าใน ช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต แนวทางนี้ถือเป็นทางออกหนึ่งของการระบายความเศร้าภายในจิตใจออกมาในรูปแบบของการสร้างสรรค์ เช่น เมตตา สุวรรณศรี ศิลปินที่เคยประสบกับปัญหาวะซีมเศร้า ในช่วงเวลาหนึ่ง ด้วยภาวะเครียดจากการดูแลลูกชายที่ป่วยเป็นโรคออทิสติก และหยิบเอาลายเส้นภาพวาดของลูกชายมาสร้างสรรค์ด้วยวิธีการปักทอ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยสร้างสมาธิ ให้หลุดพ้นออกจากห้วงของปัญหาในช่วงระยะเวลาหนึ่ง และศิลปิน ศึกษา วัชรพร อยู่ดี ศิลปินที่เคยมีภาวะซีมเศร้าจากการสูญเสียลูกสาววัยแรกเกิด โดยใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในการปลอบประโลมจิตใจให้หลุดพ้นจากความเศร้าโศก ระบายความอัดอั้นที่อยู๋ภายในจิตใจ ด้วยกลั่นออกมาเป็นภาพวาด

จากที่กล่าวมานั้น ศิลปะบำบัดเป็นกระบวนการ (Process) ที่ไม่ได้ต้องการภาพวาดที่เสร็จสมบูรณ์และไม่ได้เป็นเพียงการดูหรือชื่นชมสุนทรีย์ของภาพวาดเพียงเท่านั้น แต่สิ่งที่สำคัญของการบำบัดคือความงามที่ได้รับในระหว่างวาดภาพศิลปะ ความงามที่ไม่ได้เกิดขึ้นที่ตัวชิ้นงาน แต่หมายถึงความงามในกระบวนการการบำบัดทั้งหมด ศิลปะบำบัดจะแตกต่างกันไปตามสภาพปัญหาและอาการของผู้ที่เข้ารับการบำบัด เช่น บำบัดด้วยการวาดภาพ การปั้นดิน ระบายสี กิจกรรมทางดนตรี หรือบทบาทสมมุติ เป็นต้น โดยเลือกใช้สื่อและวัสดุแต่ละชนิดที่นักศิลปะบำบัดเลือกใช้จะแตกต่างกันออกไป ตามความเหมาะสมของผู้เข้ารับการบำบัดแต่ละคน โดยสื่อต่าง ๆ เหล่านี้ช่วยลดความตึงเครียด ผ่อนคลายอารมณ์ เป็นหนทางระบายความรู้สึกนึกคิดที่อยู๋ภายในจิตใจของผู้เข้ารับการบำบัด

ศิลปินที่มีสภาวะทางจิต

ยะโยะอิ คุสะมะ (yayoi Kusama)

ยะโยะอิ คุสะมะ เติบโตท่ามกลาง ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นไปอย่างไม่ราบรื่นเท่าใดนัก เนื่องมาจากบิดามีภรรยาหลายคน ศิลปินจึงเป็นเด็กสาวที่ขาดความรักความเอาใจใส่จากบิดามารดา อีกทั้งยังเคยถูกล่วงละเมิดทางเพศอย่างรุนแรงจากผู้เป็นมารดาหลายครั้ง ซึ่งสาเหตุมาจากพฤติกรรมที่แสดงออกทางสภาวะจิตที่ผิดปกติแตกต่างจากเด็กทั่วไป รวมถึงความ

ไฝผ่นในวัยเด็กที่ยากเป็นศิลปินขัดต่อความคาดหวังของมารดา กล่าวคือภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ความสูญเสียที่เกิดขึ้นทำให้บทบาทของสตรีมีหน้าที่เป็นแม่และภรรยา ดังนั้นอิทธิพลทางสังคมและครอบครัวของศิลปินจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดสภาวะทางจิตอาการดังกล่าวเริ่มขึ้นเมื่อศิลปินอายุ 10 ปี ได้เกิดภาพหลอนที่ก่อให้เกิดเป็นความทรงจำที่ไม่อาจลืมเลือน เมื่อศิลปินเริ่มมองเห็นลวดลายดอกไม้สีแดง คล้ายกับรูปทรงกลมกระจายอยู่โดยรอบ ศิลปินจึงเริ่มใช้การวาดภาพเพื่อลอกเลียนสิ่งที่มองเห็น (วัชรโรบล ภูวนาถ, 2558: 7) เมื่ออายุ 21 ปี การสร้างงานในช่วงยุค 1950 ศิลปินเริ่มสร้างเอกลักษณ์ผ่านผลงานชุด Infinity Nets ที่ใช้แรงบันดาลใจ (และความกังวลใจ) จากอาการเห็นภาพซ้อนที่มีมาตั้งแต่เด็กทำให้ศิลปินสร้างผลงานด้วยลวดลาย pattern ซ้ำ ๆ ซึ่งเป็นรากฐานเอกลักษณ์ที่ติดตัวมาจนถึงปัจจุบัน ลายจุดหลากหลายสีสันไม่ว่าจะเป็นแดง เขียว หรือเหลืองบนร่างกายก็คือตัวแทนของดวงอาทิตย์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของแหล่งพลังงานของสิ่งมีชีวิตและโลก อีกทั้งจุดยังหมายถึงรูปทรงของดวงจันทร์ที่เป็นทรงกลม ดูสงบ นุ่มนวล เปี่ยมสีสัน แต่ขณะเดียวกันก็ไร้อารมณ์

ผลงาน One Thousand Boats Show (ภาพที่ 1) สร้างขึ้นในปี ค.ศ.1963 ผลงานชุดนี้มีองค์ประกอบหลักคือเรือ ที่ปกคลุมทั้งภายในและภายนอกด้วยวัสดุรูปทรงคล้ายอวัยวะเพศชาย โดยรอบ พื้น ผืน และเพดาน ถูกติดด้วยภาพขาวดำของเรือ 999 ภาพ ลักษณะการติดภาพเดิมเข้าไปซ้ำมานั้น แสดงถึงความรู้สึกอัดอัด การเลือกใช้สีขาวและสีดำสื่อถึงการครอบงำจิตใจซึ่งเป็นสิ่งที่ศิลปินต้องการจะกำจัดออกไป ศิลปินใช้เรือแทนสัญลักษณ์จิตสำนึกที่ลอยอยู่เหนือจิตไร้สำนึกที่ถูกคุกคามโดยสัญลักษณ์แห่งกาม ความน่าสนใจของผลชิ้นนี้คือการที่ศิลปินได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับผสมผสานความเป็นตัวตน โดยการเปลือยร่างกายเพื่อการปลดปล่อยพันธนาการ การรวมเป็นหนึ่งเดียวกับผลงานวิธีการบันทึกภาพตัวเองกับผลงานนั้น ยังเป็นการตอกย้ำความมีตัวตนของศิลปินอีกด้วย (Hoptman, Tatehata and Kultermann 2000: 45)

ผลงาน Accumulation No. 2 (ภาพที่ 2) สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1966 เป็นอีกหนึ่งผลงานที่ใช้ร่างกายของศิลปินเข้าเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะมากยิ่งขึ้น ด้วยลักษณะการนำตนเองนอนลงบนโซฟาด้วยร่างกายเปลือยเปล่า วาดจุดลงทั่วร่างกาย ใส่รองเท้าส้นสูงและแต่งหน้าอย่างเต็มรูปแบบ พื้นหลังของผลงานเป็นภาพผลงานจิตรกรรม Infinity Nets (ภาพที่ 3) ส่วนพื้นที่ด้านล่างปกคลุมไปด้วยเส้นมะกะโรนีและพาสต้า การแสดงผลงานดังกล่าวมีจุดประสงค์เพื่อการปลดปล่อยเสรีภาพของเพศหญิง ท่ามกลางสัญลักษณ์ของเพศชาย โดย

ในอีกแง่มุมหนึ่งของผลงานนั้นกลับทำให้เห็นว่า ศิลปินเองก็ปรารถนาที่จะได้รับความรักเช่นกัน จึงพยายามสร้างสรรค์งานอย่างเต็มความสามารถ (Hoptman, Tatehata and Kultermann 2000: 45)

ยะโยะอิ คุสะมะ นับว่าเป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานจากพรสวรรค์ที่มากพร้อมกับสภาวะทางจิต การสร้างงานอย่างมีเอกลักษณ์ด้วยลายจุด (Dot) ได้รับแรงบันดาลใจและแรงผลักดันที่มาจากสภาวะจิตที่ผิดปกติ สร้างสรรค์ผลงานเพื่อมุ่งเน้นถึงการบำบัดจิตใจตนเอง โดยสอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่แสดงให้เห็นกระบวนการทางจิตและพฤติกรรมมนุษย์ที่มีผลวิเคราะห์ไว้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีลักษณะซ้ำ ๆ กันนั้น การทำซ้ำเป็นกระบวนการหนึ่งทางจิตที่ต้องการความปลอดภัย ไม่ต้องการความเปลี่ยนแปลง เมื่อศิลปินทำซ้ำไปเรื่อย ๆ บรู๊พทรงวงกลมเดิมๆที่คุ้นชิน ศิลปินจึงพบว่าศิลปินเกิดความสุขสงบทางจิตและรู้สึกปลอดภัย เราจะพบว่าผู้ป่วยทางจิตหลายคนมักเป็นโรคย้ำคิดย้ำทำ นั้นเกิดจากการปกป้องตนเองจากความหวาดกลัว กลัวการเปลี่ยนแปลง การทำซ้ำจึงเป็นทางออกให้ศิลปินสร้างโลกจำลอง โดยมองทุกอย่างเป็นจุด แสดงถึงกลไกการหลีกเลี่ยงจากความเจ็บปวด อาจกล่าวได้ว่าศิลปะมีส่วนช่วยในการบำบัดฟื้นฟูสภาวะจิตใจที่สับสนวุ่นวายสามารถสกัดกั้นความรู้สึกปวดร้าว ช่วยผ่อนคลายความรู้สึกให้ผ่อนคลาย การสร้างศิลปะจึงเป็นสิ่งที่ช่วยรับมือกับความผิดปกติที่เกิดขึ้น ทำให้ศิลปินสามารถดำรงชีวิตต่อไปบนโลกใบนี้ได้

เมตตา สุวรรณศร

เมตตา สุวรรณศร สร้างสรรค์ผลงานโดยรับแรงบันดาลใจมาจากผลงานวาดเส้นของลูกที่ป่วยด้วยโรคออทิสติก กล่าวคือศิลปินได้ใช้ศิลปะบำบัดลูกออทิสติกโดยให้วาดภาพ และปั้นดินน้ำมันส่งผลให้ลูกมีพัฒนาการที่ดีขึ้นในหลายด้าน เช่น ช่วยให้สมาธิดีขึ้น สามารถจดจ่อกับกิจกรรมที่อยู่ตรงหน้าได้นานมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมให้เกิดการสื่อสารผ่านภาษาภาพอันนำไปสู่การสื่อสารด้วยภาษาพูด ช่วยกระตุ้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ร่วมกิจกรรมด้วยกัน (เมตตา สุวรรณศร, 2562)

ผลงานชุด “เส้นใยแห่งความรักของแม่” (Thread of Love from Mother) (ภาพที่ 4) นำเสนอผลงานประติมากรรมนุ่ม ในรูปแบบศิลปะจัดวาง (Installation Arts) แสดงโทนสีและบรรยากาศที่อบอุ่น เป็นการสร้างโลกสามมิติขึ้นจากผลงานภาพวาดลายเส้นของลูก ที่ผู้เป็นแม่พยายามสร้างขึ้นเพื่อสื่อความหมายถึงผูกพันระหว่างสายใยรักของแม่ที่มีต่อลูก มีการถัก

โครเชต์เป็นลักษณะสายยาวเชื่อมทุกชิ้นไว้ด้วยกันด้วยกัน และติดตั้งในวิธีที่หลากหลาย เช่น ห้อยแขวน จิ้ง ตึง วางราบ ทำให้เกิดจังหวะของการจัดวางที่หลากหลาย เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกในภาวะอารมณ์ต่าง ๆ ของผู้เป็นแม่ที่ต้องดูแลลูกชายออทิสติก (เมตตา สุวรรณศร, 2562)

ผลงานชุด “ความคิดคำนึงถึงห้วงเวลาที่ผ่านเลยภายในจิตใจฉัน” (Nostalgia of mind) (ภาพที่ 5-6) เป็นผลงานสื่อผสม โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) ผสมผสานกับเทคนิคตัดกรรมต่าง ๆ เช่น งานปัก ปัก ดุนนูน ปักฉลุ ถักโครเชต์ การปะติดลงบนพื้นผ้าชนิดต่าง ๆ ผลงานมีลักษณะรายละเอียดที่ซ้อนขึ้นมา เป็นชั้น ๆ เป็นกระบวนการที่ล้วนต้องใช้ความอดทนในการสร้างสรรค์ทั้งสิ้น ศิลปินมีแนวคิดหลักที่จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกโหยหาอดีต แสดงออกถึงการหวนรำลึกถึงความทรงจำที่ผ่านมา ทั้งช่วงเวลาที่ยอบอุ่นที่มีกับครอบครัว กับคนรักในช่วงเวลาที่ใช้ชีวิตอยู่ด้วยกัน รูปทรงที่ใช้มักจะเป็นรูปทรงของคนเป็นหลัก เช่น ภาพครึ่งตัวของศิลปินในหลายอิริยาบถที่แสดงออกให้เห็นถึงอารมณ์เศร้าผ่านสีหน้าและแววตา ถูกจัดองค์ประกอบรวมอยู่กับสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่มีความหมายต่อศิลปิน เช่น ภาพสมาชิกในครอบครัว ตุ๊กตากระดาด ดอกไม้ ต้นไม้ ภาพจากหนังสือ ตัวอักษร เป็นต้น (เมตตา สุวรรณศร, 2562)

จากที่กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่า “ศิลปะบำบัด” มีประโยชน์ในหลายด้าน ทำให้ศิลปินเริ่มศึกษาถึงแนวทางการใช้ศิลปะบำบัดกับตนเองและลูกไปพร้อมกัน โดยการค้นหาเทคนิคที่ศิลปินชื่นชอบและทำให้รู้สึกผ่อนคลาย จึงพบว่าเทคนิคการถักโครเชต์เป็นการบำบัดในอีกแนวทางหนึ่ง เพราะโครเชต์ต้องใช้สมาธิในการถัก การนับห่วง การสร้างลวดลายอันเป็นการทำงานของจิตรู้สำนึก ให้จดจ่อต่อกิจกรรมที่อยู่ตรงหน้า หากไม่มีสมาธิแล้ว ลวดลายก็จะผิดพลาด ผลงานจะออกมาไม่สวยงาม ในระหว่างการถักนั้นสมาธิจึงถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ศิลปิน หลุดพ้นออกจากห้วงของปัญหาในช่วงระยะเวลาหนึ่ง และเมื่อถักในระยะเวลาที่นานขึ้น สมาธิเริ่มดีขึ้น การหลุดพ้นจากปัญหายาวนานขึ้น และในระหว่างถักนั้น อาจทำให้ศิลปินเกิดความคิดที่เปิดโล่ง และมองถึงปัญหาด้วยความเข้าใจมากขึ้น จากทุกข์มากก็เบาบางลง อีกส่วนหนึ่งที่มีส่วนช่วยคือเวลา เวลาเดินไปข้างหน้า และได้นำพาความทรงจำบางอย่างให้จืดจางลง โดยการสร้างกิจกรรมให้กับตนเอง คือการใช้ศิลปะบำบัดด้วยการถัก ในระยะเวลาที่นานเพียงพอ จะทำให้พบว่า ศิลปินสามารถหลุดพ้นจากปัญหาได้ในระดับที่ดี เพราะเมื่อพบปัญหาที่ทำให้ไม่สบายใจ กระทปใจเมื่อใด ก็จะหยิบโครเชต์ขึ้นมาถัก เสมือนเป็นการเพ่งสมาธิ

วัชรพร อยู่ดี

วัชรพร อยู่ดี ศิลปินต้องเข้ารับการรักษากภาวะมีบุตรยาก แพทย์เลือกใช้วิธีการผสมเทียม การตั้งครรภ์เป็นไปได้อย่างราบรื่น จนแพทย์ตรวจพบความผิดปกติที่อาจเกิดอันตรายขึ้นได้ ทั้งแม่และลูก จึงจำเป็นต้องคลอดก่อนกำหนด แต่ทารกที่คลอดออกมากลับมีชีวิตอยู่ได้แค่เพียงชั่วครู่ก็จากไป ปฏิกริยาความเศร้าโศกเสียใจการสูญเสียลูกสาววัยแรกเกิดนั้นถือเป็นวิกฤตครั้งใหญ่ที่ศิลปินต้องเผชิญ ศิลปินจมดิ่งอยู่กับความเศร้าหมอง เป็นเวลานานกว่า 2 เดือน ส่งผลทำให้สภาพร่างกายเหนื่อยล้า อ่อนแอ และก่อให้เกิดความเจ็บปวดทางจิตใจอย่างสาหัส จนคิดอยากมองหาทางออกให้กับตัวเอง ศิลปินเริ่มสำรวจตัวเองและตระหนักถึงศิลปะ โดยมีความคิดแรกที่หวังว่าจะทำงานศิลปะสักชิ้นเพียงพอปลอบใจตนเองเท่านั้น (วัชรพร อยู่ดี, 2556: 5-7)

ผลงานในชุด “ความเศร้าอันงดงาม” (Beautiful Sadness) เช่นผลงานชื่อความสิ้นหวังสีหม่น (ภาพที่ 7) และขอเทวดานางฟ้าคุ้มครอง (ภาพที่ 8) ศิลปินใช้ความเศร้ามาเป็นพลังในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เทคนิคการวาดเส้นดินสอดำซึ่งเป็นความมุ่งหมายของศิลปินที่ต้องการใช้เทคนิคที่สอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกภายในของผู้เป็นแม่ เนื่องจากการวาดเส้นเป็นการเริ่มต้นเพื่อดำเนินไปสู่การระบายสี แฝงนัยยะของการก่อรูปเพื่อไปหาความสำเร็จที่ยังไม่เสร็จสมบูรณ์ การเริ่มต้นที่ไปไม่ถึงเส้นชัยครั้งนี้ศิลปินจะใช้เทคนิควาดเส้นเฉพาะในกรอบของรูปทรงของสตรีตั้งครรภ์ เพื่อแทนความรู้สึกของผู้หญิงที่กำลังจะเป็นแม่แต่ไม่สมหวัง (วัชรพร อยู่ดี, 2556: 8-9)

ผลงานชุด “ในอุทร” (In Amnion) (ภาพที่ 9) เกิดขึ้นมาจากเหตุการณ์ที่มาจากความพยายามที่จะมีบุตร จนได้ตั้งครรภ์อีก 2 ครั้ง แต่ก็สูญเสียลูกน้อยไปในไตรมาสแรกของการตั้งครรภ์อีกทั้ง 2 ครั้ง จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่านี้ทำให้ความเศร้ายิ่งทวีคูณขึ้นจนเกิดเป็นแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อคลายความเศร้า โดยการนำรูปทรงของอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาของการตั้งครรภ์มาประกอบกับรูปทรงของกิ่งก้านต้นไม้โดยได้จินตนาการมาจากการมองเห็นตัวอ่อนผ่านจอภาพของเครื่องอัลตราซาวด์ผลงานชุดนี้มีการใช้รูปทรงของอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาของการตั้งครรภ์มาจัดองค์ประกอบกับรูปทรงของกิ่งก้าน เป็นการแตกแขนงของรากไม้ มีการเพิ่มเทคนิคการปะติดเยื่อกระดาษที่มีสีสันหลากหลาย และมีการไล่น้ำหนักของสีเพิ่มขึ้น ทำให้ได้บรรยากาศของผลงานที่มีความลึกและให้อารมณ์ความรู้สึกที่อบอุ่น ดูอ่อนโยน และมีความนุ่มละมุนไปในตัว (วัชรพร อยู่ดี, 2556: 52-61)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ชัดว่าศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อบำบัดสภาวะทางจิต ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานที่เติมเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกแห่งความรักที่แม่มีต่อลูก ศิลปินแสดงภาวะโหยหา ความคิดถึง ความสุขเล็ก ๆ ที่ได้รับจากการโอบกอดลูกไว้ในอ้อมกอด แม้เป็นเพียงระยะเวลาสั้น ๆ แต่เป็นความสุขที่ศิลปินไม่รู้ลืม การใช้ศิลปะนับเป็นแนวทางในการบำบัดมีกลไกการทำงานคล้ายกับการระบายความรู้สึกที่อัดอั้นอยู่ภายในจิตใจ กลั่นกรองออกมาเป็นภาพวาด ในระหว่างที่วาดจิตจะเกิดสมาธิในการลากเส้น และเกลี่ยสี เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกเชิงบวกจากการสร้างสรรค์ผลงาน จึงนับได้ว่าศิลปะช่วยบำบัด ถือเป็นวิธีหนึ่งของแนวความคิดการป้องกันตนของบุคคล (Defence Mechanisms) หมายถึงการเปลี่ยนรูปแบบการตอบสนองความต้องการภายในจิตใจ ดังนั้นการทำงานผลงานศิลปะ จึงมีส่วนช่วยในการเยียวยาจิตใจของศิลปิน และส่งเสริมให้ศิลปินเกิดความเข้าใจในตนเองมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

สรุป

จากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินหญิงทั้ง 3 ท่าน คือ ยะโยะอิ คุสะมะ เมตตา สุวรรณศรี และวัชรภาพร อยู่ดี พบว่าวัตถุประสงค์หลักของการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินเป็นไปเพื่อบำบัดตนเองให้หลุดพ้นจากสภาวะทางจิต อันมีที่มาแตกต่างกันไปตามวิกฤติในชีวิตที่เกิดขึ้น ด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไปเมื่อมนุษย์พบกับปัญหาและพยายามหาหนทางออกจากสภาพความเป็นจริงของชีวิต แต่บางครั้งก็ไม่สามารถพบทางออกที่จะแก้ปัญหาได้โดยตรง ทำให้เกิดภาวะเก็บกด ซึมเศร้า ครุ่นคิด เพื่อหาหนทางในการแก้ไขปัญหา จึงได้มีการคิดคิดและเริ่มกระบวนการศิลปะบำบัด ซึ่งถือเป็นการแพทย์ทางเลือกอย่างหนึ่งที่จะเห็นได้ชัดว่าศิลปะบำบัดเป็นกระบวนการที่ไม่ได้ต้องการภาพวาดที่เสร็จสมบูรณ์และไม่ได้เป็นเพียงการดูหรือชื่นชมสุนทรีย์ของภาพวาดเพียงเท่านั้นแต่สิ่งที่สำคัญของการบำบัด คือ ความงามของการทำงานศิลปะ ความงามที่ไม่ได้เกิดขึ้นที่ตัวชิ้นงาน แต่หมายถึงความงามในกระบวนการการบำบัดทั้งหมด

บรรณานุกรม

- กิตติพัฒน์ นนทปัทมะดุลย์. (2552). ทักษะการบำบัดแนวเรื่องเล่าและทักษะการวิจัย
แนวเรื่องเล่าเรื่อง: ทักษะสองด้านในเนื้อเดียวกัน. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิก.
- มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2019). “เส้นใยความรักของแม่ต่อลูกน้อยอหิสติก” เข้าถึงเมื่อ
19 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก http://www.resource.lib.su.ac.th/awardsu/web/artdetail?item_id=817.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2550). ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด. กรุงเทพฯ:
คุรุสภาลาดพร้าว.
- นันทิรา หงส์ศรีสุวรรณ. (2559) “ภาวะซึมเศร้า.” วารสาร มจร.วิชาการ 19, 38 (มกราคม-
มิถุนายน): 105-110.
- ภูพิงค์ เมตตานัยธรรม. (2559). “ศิลปะในฐานะเครื่องมือบำบัดเยียวยาความเศร้า: กรณีศึกษา
เมตตา สุวรรณศรี และวัชรพร อยู่ดี.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เมตตา สุวรรณศรี. (2562). ศิลปิน อาจารย์ประจำสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์, 16
ธันวาคม.
- เลิศศิริ และคณะ. (2548) “ศิลปะบำบัด: ความสังเขป,” วารสารวิชาการสาธารณสุข
14, 6 (พฤศจิกายน-ธันวาคม): 58.
- วัชรพร อยู่ดี. (2556) “การแปรค่าอารมณ์สู่การสร้างสรรค์งานศิลปะ: กรณีศึกษามผลงานศิลปะชุด
ความเศร้าอันงดงาม.” วารสารจิตศิลป์ 4, 1 (มกราคม-มิถุนายน): 5-61.
- วัชรพล ภูวนาถ. (2558). “การศึกษามผลงานของยะโยะอิ คุสะมะ (Yayoi Kusama) ที่
แสดงออกถึงสภาวะความผิดปกติทางจิตในช่วงปี ค.ศ.1948-2000.” วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศูนย์สุขภาพจิตที่ 3 เขตตรวจราชการที่ 9. (2553). “เทคนิคการใช้ CBT สำหรับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า.”
เอกสารสำหรับเจ้าหน้าที่สาธารณสุขในเขตพื้นที่ตรวจราชการที่ 9.
- สงกรานต์ ก่อธรรมนิเวช. (2552). ศัพท์ทางจิตเวช. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สารรัตน์ วุฒิอาภา. (2555) “การบำบัดทางความคิดและพฤติกรรมในวัยรุ่นที่มีภาวะซึมเศร้า
และฆ่าตัวตาย,” วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 20, 5: 14.
- อนุพงษ์ สุธรรมนิรันดร์, อมรรัตน์ คงบุบ และณัฐธินี ชินะจิตพันธ์. “โรคความผิดปกติทางจิตใจ
ภายหลังภัยอันตรายในเด็ก,” Journal of Medicine and Health Sciences 21, 3
(ธันวาคม): 6.

For Midable Mag. (2019). YAYOI KUSAMA. . Accessed December 19, 2019. Available from <https://www.formidablemag.com/yayoi-kusama/>.

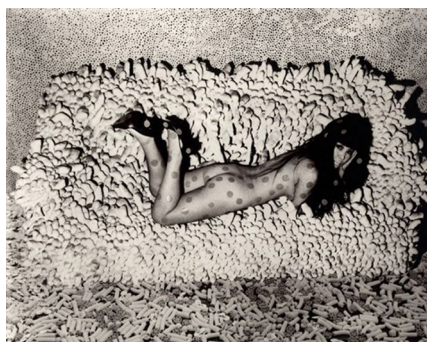
Hoptman, Laura, Akira Tatehata. and Udo Kultermann. (2000). Yayoi Kusama. Hong Kong: Phaidon Press.

Zwirner, David. (2019). Yayoi Kusama Infinity Nets. David Zwirner. Accessed December 19, 2019. Available from <https://www.davidzwirner.com/exhibitions/infinity-nets>.



ภาพที่ 1

Yayoi Kusama, *One Thousand Boats*, 1963,
43.2× 57.2 cm, Soft Sculpture, Gertrude Stein Gallery: New York, NY,
December 17, 1963 - January 11, 1964,
(FORMIDABLE MAG, 2019).



ภาพที่ 2

Yayoi Kusama, *Accumulation No. 2*, 1962,
88.9 x 223.5 x 102.2 cm, Soft Sculpture,
Hood Museum of Art, Dartmouth College,
Hanover (New Hampshire), USA, (FORMIDABLE MAG, 2019)



ภาพที่ 3

Yayoi Kusama, *Infinity Nets*, 1929,
130.5 x 194.0 cm, Acrylic on canvas, David Zwirner in New York.
(David Zwirner, 2019)



ภาพที่ 4

เมตตา สุวรรณธร, *เส้นใยแห่งความรักของแม่ (Thread of Love from Mother)*, 2558,
แปรรูปตามพื้นที่, ถักโครเชต์และโลหะ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
(มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2563)



ภาพที่ 5

เมตตา สุวรรณศร, Nostalgia 1, 2558,

สื่อผสม, นิทรรศการทุนสร้างสรรค์ศิลปกรรม ศิลป์ พีระศรี ครั้งที่ 14

ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

(กฤษณ์ เมตตานัยธรรม, 2559)



ภาพที่ 6

เมตตา สุวรรณศร, Nostalgia 8, 2558,

สื่อผสม, นิทรรศการทุนสร้างสรรค์ศิลปกรรม ศิลป์ พีระศรี ครั้งที่ 14

ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

(กฤษณ์ เมตตานัยธรรม, 2559)



ภาพที่ 7

วัชรพร อยู่ดี, ความหวังสีหม่น, 2552,

150x100 ซม, สีอะคริลิกและวาดเส้นดินสอ, การแสดงศิลปกรรม

ณ หอศิลปะและการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ
(ภูพิงค์ เมตตานัยธรรม, 2559)



ภาพที่ 8

วิชราพร อยู่ดี, ขอเทวดานางฟ้าคุ้มครอง, 2553,

100x150 ซม., สีอะคริลิกและวาดเส้นดินสอ, การแสดงศิลปกรรม

ณ หอศิลปะและการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ

(ญี่ปุ่นคัมเมตตานัยธรรม, 2559)



ภาพที่ 9

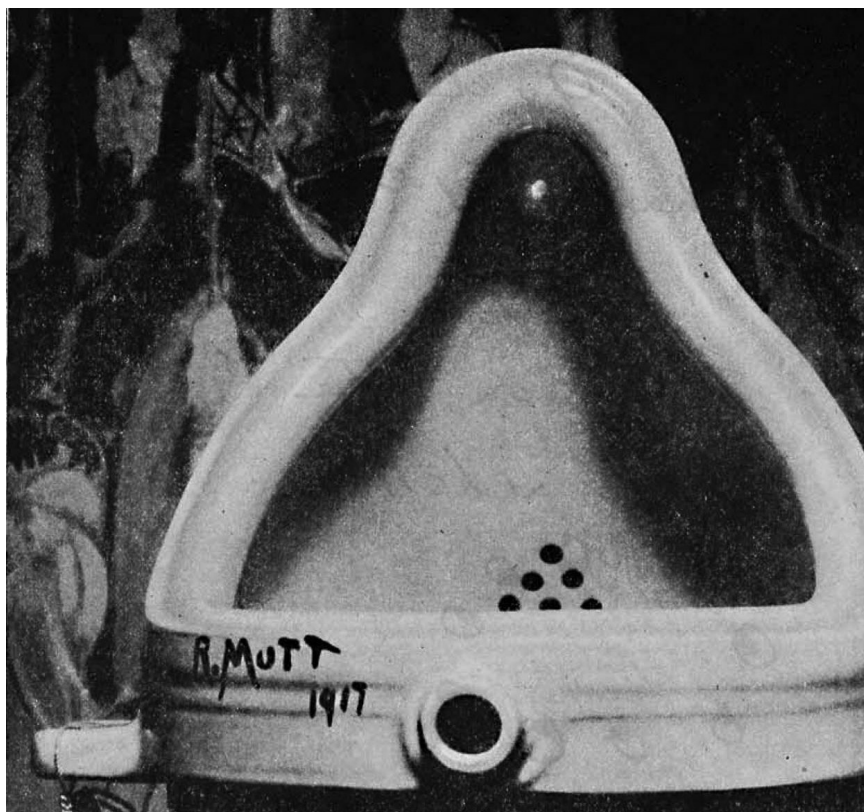
วัชรพร อยู่ดี, ในห้วงเวลา หนึ่งในภาพผลงานชุด “ในอุทร” (In Amnion), 2557, สีอะคริลิก, การแสดงศิลปกรรม ณ หอศิลป์และการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ (กูฟิงค์ เมตตานัยธรรม, 2559)

บทบาทของวัตถุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกในศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย

The Roles of Readymade and Found Object in Modern and Contemporary Art

สุชาดา สุภารักษ์เมธา Suchada Suparuksametha

นักศึกษาศิลปะบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : January 25, 2020

Revised : February 25, 2020

Accepted : April 16, 2020

บทคัดย่อ

ศิลปะสมัยใหม่โดยนิยามนั้นหมายถึงศิลปะที่มีความท้าทาย ต่อต้านขนบทางศิลปะแบบประเพณี ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของเนื้อหาและรูปแบบหรือสื่อที่ใช้ ในแง่ของวัสดุที่ใช้ในการทำงานศิลปะ อาจกล่าวได้ว่ามาร์เซล ดูซองปี เป็นผู้เปิดแง่มุมของการใช้วัตถุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกในการสร้างสรรค์ การนำโถปัสสาวะชายมากลับทิศ 180 องศาจากนั้นเซ็นชื่อที่ไม่ใช่ชื่อจริงของตนเองแล้วส่งเข้าร่วมแสดงนิทรรศการทำให้ด้านหนึ่งเกิดการตั้งคำถามมากมาย แต่ในอีกด้านหนึ่งทำให้เปิดโลกของการเลือกใช้วัตถุและวัสดุในการทำงานศิลปะ

อย่างไม่มีขีดจำกัด บทความนี้มุ่งศึกษาการใช้วัตถุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกในการทำงานศิลปะตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา โดยใช้วิธีศึกษาถึงความหมายของการใช้วัตถุและวัสดุดังกล่าวประกอบกับการพิจารณาบริบททางสังคมวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่าการใช้วัตถุและวัสดุดังกล่าวมีแง่มุมของการต่อต้านและวิพากษ์วิจารณ์ทั้งสังคมภายนอกและเนื้อหา กับรูปแบบของศิลปะสมัยใหม่มาจนถึงศิลปะร่วมสมัยด้วย

คำสำคัญ วัตถุสำเร็จรูป วัตถุเก็บตก มาร์เซล ดูชองปี โจเซฟ บอยส์
เฟลิซ กอนซาเลซ ตอร์เรส

Abstract

Challenging forms along with challenging contents against traditional art is considered one of the most explicit characteristics of modern art. Marcel Duchamp's "Bicycle Wheel" and "Fountain" are truly inceptions. Art world embraced new media and processes such as readymade object, found object, and assemblage as ways of confronting traditional norms. Duchamp's 180-degree overturned male urinal signed with a pseudonym made one of the most controversial art scenes in history. A number of questions followed; debates started and developed ever since. Moreover, new media and processes helped broadening endless choices of object and material for artists. This article aims to study the utility of readymade and found object in modern and contemporary art from early the 20th century. Methodology focuses on exploring meanings that case study artists give to the usage of distinctive objects and materials in relation to socio-cultural context. A result of the study is that objects and materials used by the artists did not reveal criticism toward only social situations, but also modern and contemporary art.

Keywords Readymade Object Found Object Marcel Duchamp Joseph Beuys
Felix Gonzalez-Torres

1. วัตถุประสงค์และวัสดุในชีวิตประจำวันกับการขยายขอบเขตทางศิลปะ

ศิลปะสมัยใหม่ซึ่งเริ่มขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 19 มีลักษณะเด่นประการหนึ่งคือการเป็นกบฏต่อความคิดและวิธีการของศิลปะยุคเก่าหรือศิลปะแบบประเพณี นอกจากนี้ยังมีบทบาทสำคัญในการนำศิลปะมาเป็นสื่อในการวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาที่ไม่เคยถูกพูดถึงมาก่อนในประวัติศาสตร์ศิลปะยุคเก่า เช่น ประวัติศาสตร์หรือประเด็นทางการเมือง สังคม เศรษฐกิจ เพศสภาพ ฯลฯ ศิลปินที่มีบทบาทสำคัญของยุคศิลปะสมัยใหม่ เช่น เอดูอาร์ด มาแนต์ (1832-1883) ในจิตรกรรมชื่อ *Le Déjeuner sur l'herbe* (ภาพที่ 1) สร้างเสียงวิพากษ์วิจารณ์เป็นอย่างมากเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพ และมีมือของศิลปิน ความแบนและการนำเสนอมุมมองที่ไม่ได้เป็นไปตามหลักทัศนียวิทยา (Perspective) (คอตติงตัน, 2554: 49) การที่ผลงานชิ้นนี้ถูกคัดออกจากการแสดงแบบมาตรฐาน และมาอยู่ในการจัดแสดงงานที่ถูกปฏิเสธคือซาลง เดส์ เรฟูเซส์ (Salon des Refusés) ในค.ศ. 1863 เกิดจากการตั้งคำถามต่อสถาบันทางศิลปะที่มีสิทธิขาดในการตัดสินแยกแยะศิลปะชั้นดี ศิลปะชั้นเลว ความเป็นสมัยใหม่ในด้านหนึ่งจึงเป็นทัศนคติต่อต้านแนวคิดและรูปแบบที่มีมาก่อนตนเอง ดังที่เห็นจากผลงานชิ้นนี้และปฏิกิริยาจากทั้งผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

การแสดงผลงานในนิทรรศการทางเลือกที่ซาลง เดส์ เรฟูเซส์นั้นถือเป็นความหวังครั้งใหม่ของเหล่าศิลปินที่จะได้แสดงผลงานในสถาบันของรัฐโดยไม่ถูกกีดกัน แต่ความเป็นจริงไม่เป็นเช่นนั้น ระบบอภิสิทธิ์ยังคงเหนียวแน่นเมื่อศิลปินหน้าใหม่ยังคงถูกกีดกันจึงทำให้ศิลปินหลายคนหันหลังให้กับศิลปะกระแสหลักเพื่อค้นหาแนวทาง วัสดุ และทดลองเทคนิคใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานตามความเชื่อและหลักการเฉพาะกลุ่มและจัดแสดงผลงานกันเอง ด้วยเหตุนี้ทำให้เกิดลัทธิ (ism) ทางศิลปะที่จัดแสดงในหอศิลป์เอกชนจำนวนมากในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 จนถึงช่วงต้นศตวรรษที่ 20 การเกิดขึ้นของการพาณิชย์ศิลป์บนายหน้าค้าศิลปะที่มีบทบาทอย่างเป็นรูปธรรม โดยกลุ่มความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ส่งอิทธิพลมายังศิลปะในปัจจุบันมากที่สุดคือกลุ่มศิลปินหัวก้าวหน้าหรือศิลปินอะวองต์การ์ด (Avant-garde) (Tate, 2019a) ซึ่งครอบคลุมลัทธิทางศิลปะหลายกลุ่มเข้าด้วยกัน ผลงานมีลักษณะต่อต้านศิลปะแบบสถาบัน ทดลองใช้วัสดุใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นกบฏต่อสังคมและวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม เป็นต้น

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่พัฒนาเป็นอย่างมากก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในหลายด้านทั้งทางสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้คนโดยเฉพาะในกรุงปารีสซึ่งเป็นศูนย์กลางความเจริญของโลกในขณะนั้น เช่น การเกิดขึ้นของรถจักรไอน้ำทำให้การคมนาคมสะดวกมากขึ้น

ทำให้เกิดการหลั่งไหลของผู้คนเข้าสู่เมือง การใช้เครื่องจักรในอุตสาหกรรม นวัตกรรมที่ส่งผลต่อโลกศิลปะที่สำคัญคือการเกิดขึ้นของกล้องถ่ายรูปในศตวรรษที่ 19 ความนิยมการถ่ายภาพมีมากขึ้นจนส่งผลต่อการวาดภาพเหมือนและการวาดภาพเพื่อเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งอาจไม่มีความจำเป็นอีกต่อไป รวมไปถึงการขยายตัวของชนชั้นกลางที่มาพร้อมกับลัทธิบริโภคนิยม ทำให้ศิลปะกับการซื้อขายเพื่อเก็งกำไรไม่อาจแยกออกจากกันได้ เหล่านี้เป็นปัจจัยการเกิดขึ้นของลัทธิศิลปะที่หลากหลาย ตัวอย่างเช่น ลัทธิคิวบิสม์ (Cubism) ที่มุ่งเน้นการนำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไปเป็นการนำเสนอความจริงของวัตถุให้เห็นแบบสำเร็จรูป ทำให้เห็นมิติที่คนไม่สามารถมองเห็นจากการมองเพียงด้านเดียวและในเวลาเดียว ต่อมาก็มีการพัฒนารูปแบบโดยการใช้วัตถุในชีวิตประจำวันมาประกอบในผลงาน โดยปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso ค.ศ.1881-1973) และฌอร์ฌ บาร์ค (Georges Barque ค.ศ.1882-1963) สองศิลปินคนสำคัญได้ริเริ่มใช้กระดาษหนังสือพิมพ์ และแอสแตมป์หรือวัสดุอื่นๆ ตัดแปะลงบนงาน 2 มิติ สำหรับปิกัสโซแล้วการใช้วัสดุจากชีวิตประจำวันนี้เป็น การเชื่อมกันอย่างเป็นรูปธรรมระหว่างโลกศิลปะกับโลกแห่งความจริง

ในปีคริสต์ศักราช 1912 ผลงาน Still life with chair caning (ภาพที่ 2) ซึ่งถือว่าเป็นผลงานชิ้นแรกที่ใช้เทคนิคคอลลาจ (Collage) ผลงานนี้เป็นพัฒนาการที่สำคัญของการใช้สื่อศิลปะที่แตกต่างออกไปจากแบบประเพณีนิยม เนื่องจากตัวชิ้นงานผสมผสานวัสดุหลายชนิดทั้งกระดาษ ผ้า และเชือกเข้าด้วยกัน ซึ่งเกิดจากการตั้งคำถามเกี่ยวกับศิลปะวัตถุและความสำคัญในการสร้างงานศิลปะโดยใช้ทักษะที่ต้องผ่านการฝึกฝนตามแบบดั้งเดิมนั้นมีความสำคัญหรือไม่ นอกจากจะเป็นการทดลองใช้วัสดุที่มีความเป็นไปได้ในการสื่อความคิดของศิลปินแล้วผลงานยังแสดงให้เห็นถึงความพยายามที่จะเอาชนะการถ่ายภาพและข้อจำกัดในงานศิลปะแบบ 2 มิติ ที่ไม่อาจแสดงความจริงออกมาได้ครบถ้วนทุกแง่มุม คือแทนที่จะสร้างภาพ 3 มิติในพื้นที่แบบลวงตา ผลงานแสดงให้เห็นการเล่นกับพื้นที่แบนราบในแนวทางที่ต่างออกไปจากประเพณีนิยมโดยการใช้สิ่งของสามัญในทางที่แหวกแนวมากขึ้น การใช้สิ่งของจริง ๆ ในงานศิลปะ เป็นเหมือนการเชื่อมระหว่างชีวิตจริงและศิลปะเข้าด้วยกัน เป็นการนำเสนอความจริงอีกชั้นหนึ่ง จากเดิมที่เป็น 2 มิติ และพยายามสร้างมิติเพื่อลวงตา จนพัฒนาเป็นการใช้วัตถุจริงที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และมีความเกี่ยวข้องกับวิถีของคนจริง ๆ ผลงานประกอบด้วยการนำเสนอ 3 ระดับ ได้แก่ การเขียนภาพจิตรกรรม การตัดแปะ และการใช้วัตถุจริงซึ่งในขณะนั้นงานดังกล่าวถือเป็นพัฒนาการของการใช้สื่อศิลปะของงานจิตรกรรม (Painting) เท่านั้น แต่ก็เป็นก้าวสำคัญในการใช้วัตถุสำเร็จรูปเพื่อเป็นสื่อในงานศิลปะ ซึ่งต่อมากลายเป็นลักษณะของการใช้สื่อที่สำคัญในงานศิลปะศตวรรษที่ 20 และส่งอิทธิพลมายังศิลปินในช่วงทศวรรษที่ 1970-1990 อย่างเด่นชัดที่สุด

ปีกลัซและฌอร์ช บาร์คประสบความสำเร็จอย่างมากในการพัฒนาการใช้สื่อชนิดใหม่ในผลงานหลายชิ้น รวมถึงผลงาน *Glass of Absinthe* ในปี ค.ศ. 1914 (ภาพที่ 3) เป็นการรวมกันระหว่างภาชนะทรงสูงทำขึ้นจากสำริดระบายสีกับช้อนโลหะสีเงินที่ใช้วางก้นน้ำตาลเพื่อราดสุราแอ็บแซ็งท์ลงไปวางอยู่ด้านบน

โรเบิร์ต เราเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg ค.ศ. 1925-2008) ศิลปินชาวอเมริกาที่ได้ขยายขอบเขตการใช้วัตถุสำเร็จรูปในงานจิตรกรรมของเขาโดยเรียกว่า คอมไบน์เพ้นติ้ง (combine painting) เป็นการใช้เทคนิคแอสเซมบลาจ (assemblage) ระหว่างภาพวาดกับวัตถุเก็บตก (found Object) เข้าด้วยกัน และจากที่เรอเชนเบิร์กได้แถลงการณ์ซึ่งเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นในปี 1959 โดยกล่าวว่า "Painting relates to both art and life. Neither can be made (I try to act in the gap between the two)." (Branden, 2005 : 62) นั้นทำให้เห็นว่าเขาเองต้องการลดช่องว่างระหว่างชีวิตจริงกับศิลปะลง ดังนั้นบทบาทของวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกจะเกิดขึ้นในแนวมุมแบบป๊อปอาร์ต (Pop Art) ที่พยายามต่อต้านศิลปะชั้นสูงด้วยมุมมองจากชีวิตประจำวันด้วย

ผลงานที่มีชื่อเสียงที่สุดของเรอเชนเบิร์ก ที่มีชื่อว่า Monogram สร้างขึ้นในระหว่างปี 1955-1959 (ภาพที่ 4) ผลงานที่เป็นฉากแพะสตาฟรัดด้วยยางล้อรถยนต์ นำมาวางบนแผ่นไม้ขนาดใหญ่นอนราบกับพื้นห้องที่ถูกแปะติด ลูกเทนนิส ส้นรองเท้า แฉกถนนของตำรวจ กระดาษก่อนจะระบายสีน้ำมันทับลงไป นั้นจึงเป็นงานที่ใช้วัตถุเก็บตกในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีการหลอมรวมกันระหว่างจิตรกรรมสองมิติและประติมากรรมสามมิติเข้าด้วยกัน (Waldman, 1992: 254-255)

คาซิมิร์ มาเลวิช (Kazimir Malevich ค.ศ.1878-1935) ศิลปินอะวองต์การ์ดในรัสเซีย สร้างผลงาน *Lady at the Advertising Column* และผลงาน *Private of the First Division (Warrior of the First Division)* (ภาพที่ 5 และ 6) ซึ่งรวมเอาวัตถุในชีวิตประจำวัน เช่น ลูกไม้ แสตมป์ และเทอโมมิเตอร์ เข้าไว้ด้วยกัน จะเห็นได้ว่าผลงานที่กล่าวมานั้นเป็นการหลอมรวมกันระหว่างภาพตัวแทนกับวัตถุที่มาจากชีวิตจริง หรือการนำศิลปะที่เคยแยกออกจากชีวิตประจำวันกลับมาวมกันอีกครั้ง

การใช้วัตถุสำเร็จรูปเป็นสื่อศิลปะในช่วงต้นถึงกลางศตวรรษที่ 20 ส่วนใหญ่ก็เพื่อพยายามที่จะขยายขอบเขตการนำเสนอผลงานในทุกทิศทาง ตั้งคำถามต่อความเข้าใจในด้านความหมายทั้งตัวศิลปะและศิลปิน รวมทั้งมีนัยยะการต่อต้านรูปแบบและความหมายที่เกี่ยวข้องกับ

ศิลปะแบบดั้งเดิมทั้งระบบ ความเป็นเอกเทศของศิลปะและความพยายามที่จะเชื่อมโลกศิลปะเข้ากับโลกความจริงเป็นต้น ประเด็นที่น่าสนใจเหล่านี้ทำให้เกิดคำถามที่ถูกละเลย ๑ ในช่วงแรกของการเริ่มต้นในการขึ้นมาเป็นสื่อหลักประเภทหนึ่งของวัตถุสำเร็จรูป

2. วัตถุสำเร็จรูปและวัสดุในชีวิตประจำวันในฐานะศิลปะและการประท้วง

การใช้วัตถุสำเร็จรูปในงานศิลปะก้าวหน้าขึ้นไปอีกขั้นด้วยแนวคิดของกลุ่มลัทธิดาดา (Dada) ซึ่งถือกำเนิดที่ซูริค ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ (ก่อตั้งต้น 2554, 100) จากความต้องการที่จะประท้วงและแสดงความโกรธแค้นต่อกระบวนการที่ก่อให้เกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ศิลปินลัทธิดาดาจะปฏิเสธการใช้เหตุผล และต่อต้านหลักการเหตุผลแบบศตวรรษที่ 19 สำหรับพวกเขามองว่ามันนำไปสู่ความเสื่อมทรามทางศีลธรรมและก่อให้เกิดการทำลายในวงกว้าง ศิลปะแบบดาดามีลักษณะล้มล้างความเป็นต้นกำเนิด การวางองค์ประกอบแบบไร้เหตุผล และบางครั้งมีลักษณะที่เสื่อมสลายได้ (ephemeral) แสดงออกถึงการประท้วงศิลปะแบบจารีตที่มีแนวคิดพื้นฐานของการสร้างศิลปะที่จะคงอยู่ผ่านช่วงเวลา จากศิลปะที่มีแบบแผนชัดเจนกลายเป็นศิลปะแห่งโอกาสและความบังเอิญ การคิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ ในการใช้สื่อก็เพื่อหลีกเลี่ยงการสร้างงานศิลปะแบบดั้งเดิม ให้ชีวิตใหม่แก่จิตรกรรมและประติมากรรมโดยแทนที่ด้วยวัตถุเก็บตกหรือวัตถุสำเร็จรูปเพื่อวิจารณ์และตั้งคำถามต่อประเพณีและสังคม และใช้เทคนิคภาพตัดต่อ (photomontage) (ก่อตั้งต้น, 2554 : 56) ซึ่งพัฒนาจากการตัดปะของลัทธิคิวบิสม์ ศิลปินกลุ่มดาดาชื่นชมการใช้สิ่งปฏิกิริยาของดาดาของลัทธิคิวบิสม์ ถึงแม้ว่าจะใช้เทคนิคการตัดปะที่มีความคล้ายคลึงกันแต่รูปแบบและเนื้อหาแตกต่างกันมาก

การใช้วัตถุสำเร็จรูปเป็นสื่อศิลปะเด่นชัดขึ้นอีกครั้งโดยมาร์เซล ดูชองปี (Marcel Duchamp ค.ศ. 1887-1968) ซึ่งได้ส่งผลงานชื่อ Fountain (ภาพที่ 8) เข้าจัดแสดงในนิทรรศการของสมาคมศิลปินอิสระ โดยศิลปินเป็นผู้เลือกโถปัสสาวะชายมาหมุน 180 องศา ทำให้โถห้อยหัวลง โดยศิลปินแทบไม่ได้ดัดแปลงอะไรกับโถเลยนอกจากการเซ็นชื่อว่า R.mutt 1917 ลงบนด้านหนึ่งของโถ การถูกปฏิเสธไม่ให้เข้าร่วมแสดงกลับยิ่งทำให้ผลงานนี้ได้รับความสนใจมากขึ้นไปอีกและกลายเป็นหมุดหมายของการใช้วัตถุสำเร็จรูปในฐานะสื่อที่ทำการวิจารณ์สถานะของศิลปะด้วยกันเอง นอกจากนั้นแล้วศิลปินยังทดลองใช้วัตถุอื่น ๆ ใช้เป็นสื่อในงานศิลปะอีก เช่น ล้อจักรยาน ชิ้นเหล็กสำหรับคว่ำขวดไวน์ ฟลัชชุดดิน ม้วนเส้นด้าย เป็นต้น ซึ่งได้รับเสียงวิพากษ์วิจารณ์ไปในทางที่ไม่สู้ดีนัก แต่กลับกลายเป็นการเปิดทางให้กับเหล่าศิลปินในการใช้วัตถุสำเร็จรูปซึ่งเป็นที่ยอมรับว่าเป็นสื่อศิลปะที่ทรงพลังชนิดหนึ่งในเวลาต่อมา

ในฐานะหนึ่งในศิลปินคนสำคัญของกลุ่มดาดาและเซอร์เรียลลิสต์ แมน เรย์ (Man Ray ค.ศ.1890-1976) นำเสนอเตารีดที่มีเหล็กแหลมลักษณะเหมือนตะปู 14 ตัว ยื่นออกมา การนำวัตถุสองแบบที่ไม่น่าจะอยู่ด้วยกันมาประกอบกันขึ้นเป็นผลงานศิลปะที่เป็นแนวทางของแทน เรย์นั้นแน่นอนว่าให้ความพิศวงงงงวยแก่ผู้ชมอย่างมาก โดยที่แมน เรย์เองพยายามที่จะไม่ให้เห็นฝีมือของศิลปินและสะท้อนความต้องการที่จะปลดปล่อยตัวเองออกจากจิตรกรรมและแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์ของสื่อนี้ ดังคำกล่าวของศิลปินที่ว่า “กิจกรรมสร้างสรรค์ของผมอยู่ในการจับคู่เงื่อนไขสองแบบที่แตกต่างกันเพื่อแสดงบทกวีที่เป็นรูปธรรม” จะเห็นได้ว่าวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่ประสานสัมพันธ์กันนี้แม้จะมีแนวทางคล้ายกับวิธีของ มาร์เซล ดูชองป์ในกรณีของ Bicycle Wheel (ค.ศ.1913) แต่ต่างกันตรงที่แนวทางแบบเซอร์เรียลลิสต์จะไม่ได้เน้นที่ผลกระทบทันทีทันควันแบบงานของดูชองป์แต่ให้ผลในทางความลึกลับที่มาจากแรงกระตุ้นภายในมากกว่าการขบคิดใคร่ครวญโดยใช้สติปัญญา (Waldman, 1992 : 150)

วัตถุในชีวิตประจำวันเหล่านี้จึงกลายเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอแนวคิดของศิลปินได้เป็นอย่างดี ซึ่งเกี่ยวพันกันอย่างลึกซึ้งกับสุนทรียศาสตร์สมัยใหม่ที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับความงามทางสายตาสักเท่าไหร่แต่เน้นสื่อแนวความคิดของผู้สร้างงานศิลปะเสียมากกว่า หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการนำวัตถุหลากหลายชนิดมาใช้เป็นสื่อในงานศิลปะ เช่น แสง หลอดนีออน ดิน กังไม้ น้ำแข็ง เพื่อใช้ในการแสดงความคิด จากนั้นขอบเขตของ “สื่อ” ในการสร้างสรรค์ศิลปะก็หมดไป วัตถุใด ๆ ที่มีลักษณะที่แสดงความคิดของศิลปินได้ก็สามารถเป็นสื่อศิลปะได้ทั้งหมด

การใช้วัตถุสำเร็จรูปได้รับความนิยมมากขึ้นโดยกลุ่มศิลปินที่สร้างงานประติมากรรมซึ่งนำเสนอผลงานในรูปแบบ 3 มิติมาแต่เดิม ถูกแทนที่ด้วยการใช้วัตถุสำเร็จรูป โดยเริ่มต้นนำเสนอแบบใหม่ผ่านการใช้วัตถุในชีวิตจริงมาเป็นสื่อ เช่น เครื่องดูดฝุ่น กระຈก ลูกบาสเก็ตบอล หลอดไฟ เป็นต้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะอย่างเด่นชัดที่สุดด้วยการทำลายลำดับชั้นความสูงส่งของงานศิลปะกับสิ่งของทั่วไปให้ลงมาอยู่ในฐานะเดียวกันในทันที ผลงานประติมากรรมแบบดั้งเดิมที่ต้องอาศัยความประณีตชำนาญของศิลปิน ถูกแทนที่ด้วยวัตถุสำเร็จรูปที่นำมาวางโดยแทบไม่ได้ดัดแปลงใด ๆ เลย และแบบที่นำมาประกอบกันจนเกิดความหมายใหม่ขึ้น

การใช้วัตถุสำเร็จรูปมาเป็นงานศิลปะนั้นมีหัวข้อที่สำคัญ 3 ประเด็น (Tate, 2019b) ประเด็นแรก “การเลือก” วัตถุสำเร็จรูปมาใช้ในงานนั้นเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ในตัวเองแล้ว ประเด็นที่สอง

การปฏิเสธหน้าที่ด้านประโยชน์ใช้สอยของตัววัตถุ นั้นจึงทำให้วัตถุถูกกลายสภาพเป็นงานศิลปะ และประเด็นสุดท้ายการนำเสนอและตั้งชื่อให้แก่วัตถุใหม่นั้น ทำให้เกิด “ความคิดใหม่” และ “ความหมายใหม่” การเคลื่อนตัวจาก ศิลปินในฐานะผู้สร้าง มาเป็นศิลปินในฐานะผู้เลือกนั้นมองกันว่าเป็นจุดเริ่มต้นของความเคลื่อนไหวของ คอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual Art) หรือศิลปะแนวความคิด เพราะสถานะของศิลปินและวัตถุถูกตั้งคำถามขึ้นมา ดังนั้นวัตถุสำเร็จรูปจึงเป็นการโจมตีโดยตรงต่อความเข้าใจแบบเดิมทั้งในแง่สถานะของศิลปะและธรรมชาติที่แท้จริงของมัน

3. วัตถุสำเร็จรูปและวัตถุในชีวิตประจำวันกับลัทธิบริโภคนิยม

ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1950 ศิลปินหลายคนที่อยู่ในแนวทางป๊อปอาร์ต (Pop Art) พยายามต่อต้านแนวคิดเรื่องสูง-ต่ำของศิลปะบริสุทธิ์กับศิลปะเพื่อมวลชน เพื่อบรรลุแนวทางนี้ศิลปินหลายคนเสนอประเด็นหรือเนื้อหาของศิลปะที่มาจากชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังใช้วัตถุสำเร็จรูปได้รับการยอมรับในฐานะของวัตถุทางศิลปะ และเป็นวัสดุในการสร้างงานศิลปะประเภทหนึ่ง ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1950 ศิลปินป๊อปอาร์ตได้หยิบยืมรูปแบบของวัตถุในชีวิตประจำวันเพื่อสื่อถึงและล้อเลียนเสียดสีวัฒนธรรมบริโภคนิยม นอกจากนี้การใช้วัตถุในชีวิตประจำวันมาทำงานศิลปะของศิลปินนั้นก็เพื่อปฏิเสธความดั้งเดิมของตัววัตถุในชิ้นงานซึ่งเป็นหัวใจในการสะสมศิลปะวัตถุ เพราะในกระบวนการสร้างสรรค์แบบนี้ความสำคัญไม่ได้อยู่ที่ตัววัตถุและวัตถุที่ทำซ้ำยังคงสื่อข้อความเดียวกันออกมาได้ แต่วัสดุทำหน้าที่ต่อต้านเสียดสีระบบทุนนิยมที่มีผลต่อการซื้อขายงานศิลปะและอิทธิพลของนักวิจารณ์ที่มีผลต่อมูลค่าของผลงาน ดังในกรณีทีคลีเมนต์ กรีนเบิร์ก (Clement Greenberg ค.ศ.1909-1994) ที่มีอิทธิพลอย่างสูงต่อการประเมินงานแอ็บสแตรก เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism)

หนึ่งในตัวอย่างที่สำคัญคือผลงานชุด Brillo Box (ภาพที่ 9) ค.ศ.1964 ของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol ค.ศ. 1928-1987) เป็นการเลียนแบบกล่องผลิตภัณฑ์ทำความสะอาดยี่ห้อหนึ่ง ที่สามารถเห็นได้อย่างดาษดื่นในชีวิตประจำวัน หน้าที่หลักของกล่องนี้คือการบรรจุสิ่งของ แต่เมื่อหมดหน้าที่มันก็กลับกลายเป็นกล่องขยะไร้มูลค่า ในทางเศรษฐศาสตร์โดยเฉพาะสังคมอเมริกันที่เป็นแบบทุนนิยม วอร์ฮอลได้นำภาพลักษณ์อันชินตามาสร้างสรรค์ เขานำเสนอภาพลักษณะเดิมของมันเอาไว้โดยตรงไปตรงมา โดยการสร้างกล่องขึ้นจากไม้อัดประกอบกันเป็นรูปทรงของกล่อง 6 ด้าน แล้วจึงใช้การ พิมพ์ซิลค์สกรีน (Silkscreen) ที่เป็นที่นิยมในระบบอุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ มาพิมพ์เป็นตัวอักษรลงทุก ๆ

ด้านของกล่อง โคนเลียนแบบกล่องผลิตกันตัวอย่างเหมือนจริงจากภายนอกทุกประการ การจัดแสดงผลงานชุดนี้ในแกลเลอรีจึงเป็นการเทียบภาพวัตถุสำเร็จรูปในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการสร้างผลงาน กลายเป็นประเด็นคำถามหาความจริงแท้ของวัตถุที่ศิลปินต้องการนำเสนอ และเพื่อลดบทบาทของงานศิลปะที่เป็นเรื่องสูงส่งที่มีมาก่อนหน้า ด้วยการใช้รูปแบบศิลปะขั้นต่ำ (Low Art) ของรูปแบบของสิ่งที่ถูกผลิตเพื่องานอุตสาหกรรมมานำเสนอ ในบริบทของศิลปะขั้นสูง (High Art)

ในระหว่างปี 1960 ศิลปินกลุ่มคอนเซ็ปชวล อาร์ต ถือเป็นกลุ่มที่มีการใช้วัตถุสำเร็จรูปและวัสดุในชีวิตประจำวันกันอย่างแพร่หลาย ศิลปินกลุ่มนี้มุ่งเน้นนำเสนอแนวความคิด โดยส่วนใหญ่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมนั้นได้คิดวิเคราะห์และตีความตามประสบการณ์ของผู้ชมเอง นอกจากนั้นการใช้วัตถุสำเร็จรูปยังสามารถที่จะนำเสนอประสบการณ์ของศิลปิน ที่ต้องการเล่าเรื่องราวที่เปี่ยมล้นไปด้วยความรู้สึกในชีวิตได้อีกด้วย การเลือกใช้วัตถุที่ใช้ในงานศิลปะของกลุ่มคอนเซ็ปชวล อาร์ต นั้น ไม่ได้ต้องการจะนำเสนอถึงตัววัตถุนั้น ๆ ตามที่ตาเห็น แต่กลับสื่อไปถึงสิ่งอื่นที่อาจไม่สัมพันธ์กัน และเพื่อต่อต้านสถาบันทางศิลปะ นักวิจารณ์ที่มีอิทธิพลต่อการศิลปะ

กลุ่มฟลักซ์ (Fluxus) ที่ถือกำเนิดขึ้นในประเทศเยอรมัน ปี ค.ศ.1961 เป็นการรวมหลักการจากกลุ่มดาดาและป๊อปอาร์ต โดยแนวทางของกลุ่มนี้คือ เพื่อเป็นความสมดุลทางอำนาจในโลกศิลปะ เพื่อให้เกิดผลกระทบกับการกำหนดหน้าที่ว่าใครคือผู้สร้างงานศิลปะ และต่อต้านกฎเกณฑ์ทางศิลปะแบบดั้งเดิม ศิลปินกลุ่มฟลักซ์มีจุดมุ่งหมายในการทำลายเส้นแบ่งระหว่างชีวิตกับศิลปะ จึงใช้วัตถุสำเร็จรูปทั่วไป โดยงานศิลปะไม่ใช่ผลของความคิดสร้างสรรค์ในรูปของวัตถุ แต่คือกระบวนการแทนความคิด โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) ศิลปินชาวเยอรมัน โดยเขาเชื่อว่าทุกคนสามารถเป็นศิลปิน เพราะทุกอย่างสามารถเรียกว่างานศิลปะ

ในงานชื่อ Fat Chair (ค.ศ. 1964) (ภาพที่ 10) ศิลปินได้นำเก้าอี้หนังธรรมดาตัวหนึ่งวางก้นไขมันขนาดใหญ่ลงไป ในการจัดแสดงสามารถทำให้เห็นรูปตัดของก้นไขมันนี้ด้วย โดยศิลปินกล่าวว่า “ความตั้งใจเริ่มแรกของผมคือการใช้ไขมันเพื่อกระตุ้นให้เกิดการสนทนาขึ้น ความยืดหยุ่นของวัสดุมีส่วนโน้มน้าวใจผมในแง่ที่มันอ่อนไหวต่อความเปลี่ยนแปลงของอุณหภูมิ ความยืดหยุ่นนี้มีผลทางความรู้สึกและกระบวนการภายในของคนที่มีความอ่อนไหวทางจิตวิทยาอยู่แล้ว ผมต้องการการสนทนาถึงศักยภาพของประติมากรรมและวัฒนธรรม ความหมายของมัน เรื่องที่ภาษาเหล่านั้นพูดถึง เรื่องการผลิตและการสร้างสรรค์ของมนุษย์ว่าเกี่ยวข้องกับอะไรบ้าง ดังนั้นผมจึงเลือกจุดยืนที่สุดขั้วของประติมากรรม เลือกวัสดุที่เป็นพื้นฐาน

ของชีวิตจริง ๆ ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะ...”

“ไขมันในผลงาน *Fat Chair* ไม่ได้มีรูปทรงเรขาคณิต ส่วนขอบของไขมันดูเหมือนรูปตัดที่เป็นไปตามธรรมชาติของลักษณะไขมันเอง การวางก้อนไขมันลงไปบนเก้าอี้ก็เพื่อเน้นประเด็นที่ว่าด้วยเก้าอี้เป็นภาพแสดงแทนของร่างกายมนุษย์ และเป็นพื้นที่ช่วงท้องที่ประกอบด้วยระบบทางเดินอาหาร การขบเคี้ยว อวัยวะเพศและการเปลี่ยนแปลงทางเคมีที่สัมพันธ์ต่อเจตจำนงของอำนาจ และในภาษาเยอรมัน คำว่า *Stuhl* นั้นเพราะคำประกอบด้วยความหมายสองนัยคือ *Stuhl* ที่หมายถึงเก้าอี้ และอีกความหมายคือคำสุภาพที่ใช้พูดถึงอุจจาระ (*stool*) ด้วย และนั่นเป็นการใช้วัสดุและทำให้วัสดุตกผลึกโดยมีลักษณะที่สับสนวุ่นวาย สะท้อนให้เห็นออกมาในรูปตัดของก้อนไขมันนั่นเอง” (Waldman, 1992: 288)

ในผลงานที่น่าวัตดูสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกมาผลักดันจนเข้าสู่อาณาเขตใหม่ของการสร้างสรรค์ *Untitled (The End)*, 1990 (ภาพที่ 11) โดย เฟลิซ กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Felix Gonzalez Torres ค.ศ.1957-1996) ศิลปินหลายกรอบความเชื่อเรื่อง ความแท้และความเป็นเจ้าของผลงานด้วยการนำเสนอของกระดาษสีเหลี่ยมผืนผ้า ด้านบนของกระดาษพิมพ์ขอบสีดำ ผู้ชมจะถูกเชิญชวนให้หยิบกระดาษกลับบ้านได้คนละแผ่น ศิลปินเองได้กล่าวไว้ว่า “What is this thing? A two or three-dimensional objects? Is the work the certificate of authenticity of the piece itself?” หรือผลงานชื่อ *Untitled (USA Today)*, 1990 (ภาพที่ 12) ที่ผู้ชมถูกเชิญชวนให้หยิบลูกกวาดติดมือกลับไปได้ ผลงานทั้งสองชิ้นทำให้เห็นศักยภาพของวัตถุสำเร็จรูปในกระบวนการนำเสนอแนวคิดที่ทั้งวิจารณ์ความเป็นศิลปะพร้อม ๆ กันกับเปิดให้เห็นศักยภาพในการสร้างสรรค์โดยผ่านวัตถุเหล่านี้ (Buskirk, 2005: 154-56)

สรุป

จากตัวอย่างที่ยกมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกเป็นวัสดุสำหรับการสร้างสรรค์ที่มีความหมายหลากหลาย และมีศักยภาพในการสื่อความอย่างไม่จำกัด นับตั้งแต่บทบาทหน้าที่ในการขยายขอบเขตความหมายของศิลปะ การเป็นสื่อแห่งการประท้วง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประท้วงเนื้อหาภายในของวงการศิลปะเอง การวิพากษ์วิจารณ์บริโภคนิยม จนกระทั่งการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับผู้ชม ทั้งนี้เพราะการใช้วัตถุและวัสดุ 2 ประเภทนี้เน้นที่กระบวนการและความคิดมากกว่าการเน้นที่สุนทรีย์เพียงอย่างเดียว ดังนั้นจึงน่าจะเป็นสื่อที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์มากที่สุดประเภทหนึ่งสำหรับศิลปะร่วมสมัย

บรรณานุกรม

- เดวิน คอตติงตัน. (2554). ศิลปะสมัยใหม่ ความรู้ฉบับพกพา. แปลจาก Modern Art. แปลโดย จณัญญา เจริญมอญักษ์. กรุงเทพฯ : โอเพ่นเวิลด์.
- Buskirk, Martha. (2005) *The contingent Object of Cintemporary Art*. Massachusetts : MIT Press.
- Pearse, Jessica. *Joseph Beuys "Fat Chair"*. Accessed December 12 ,2019, Available <https://jessesartspace.wordpress.com/2016/11/23/joseph-beuys-fat-chair/Moma>.
- Loisy, Jean de. and Sandra Adam-Couralet.(2019) *Le déjeuner sur l'herbe » d'Édouard Manet*. Accessed December 6. Available from. <https://www.franceculture.fr/emissions/les-regardeurs/le-dejeuner-sur-l-herbe-d-edouard-manet>.
- Marcel Duchamp. (2019). Accessed December 12. Available <https://www.moma.org/collection/works/81631>
- Moma.(2019a) *Pablo Picasso*. Accessed December 12 ,2019, Available from. <https://www.moma.org/collection/works/81307>
- Moma. (2019b) *Reservist of the First Division*. Accessed December 12. Available from. <https://www.moma.org/audio/playlist/1/273>
- Moma. (2019c) *Felix Gonzalez-Torres*. Accessed December 12. Available from. <https://www.moma.org/collection/works/81073>
- Museum of Contemporary Art Chicago. (2019). *Felix Gonzalez-Torres*. Accessed December 12. Available from. <https://mcachicago.org/Collection/Items/1990/Felix-Gonzalez-Torres-Untitled-The-End-1990>
- Phaidon. (2019). *The fascinating tale of Marcel Duchamp's Fountain*. Accessed December 12. Available from. <https://uk.phaidon.com/agenda/art/articles/2016/may/26/the-fascinating-tale-of-marcel-duchamps-fountain/>
- Rauschenberg foundation. (2019). *Art in Context*. Accessed December 12. Available from. <https://www.rauschenbergfoundation.org/art/art-in-context/monogram>
- Stieglitz, Alfred. (2019). *Introduction to Dada*. Accessed December 12. Available from <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/dada-and-surrealism/dada2/a/introduction-to-dada>

- Szylobryt, James. (2019). **The value of art** .Accessed December 23 ,2019, Available from.<https://jamesszylobryt.wordpress.com/2017/04/30/andy-warhol-brillo-box-soap-pads-the-value-of-art/>
- Tate. (2019a). **AVANT-GARDE**. Accessed December 10. Available from. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/avant-garde>.
- Tate. (2019b). **READYMADE**. Accessed December 10. Available from. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/r/readymade>.
- Tate. (2019c). **Still Life**. Accessed December 12 ,2019, Available from. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/picasso-still-life-t01136>
- The Athenaeum. (2019). **Lady at the Advertising Column**. Accessed December 12. Available <https://www.the-athenaeum.org/art/full.php?ID=159120>
- Pearse, W. Joseph. (2003) **Random Order Robert Rauschenberg and the Neo-Avant-Garde**, Massachusetts : The MIT Press.
- Waldman, Diane. (1992) **Collage Assemblage, and the Found Object**. H.N. Abrams : New York .
- Wikipedia.(2019). **Edouard Manet**. Accessed December 12. Available from. https://en.wikipedia.org/wiki/Edouard_Manet.
- Wikiart. (2019). **Still life with the caned chair**. Accessed December 12. Available from.<https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/still-life-with-the-caned-chair-1912>



ภาพที่ 1

Édouard Manet, *Le Déjeuner sur l'herbe* (The Picnic Luncheon), 1863,
Oil on canvas, 208 x 265.5 cm.
(Wikipedia, 2019)



ภาพที่ 2

Pablo Picasso, *Still life with chair caning*, 1912,
Oil on oil-cloth over canvas edged with rope, 29 x 37 cm.
(Wikiart, 2019)



ภาพที่ 3

Pablo Picasso, *Glass of Absinth*, 1914,

Painted bronze with absinthe spoon, 22 x 16.5 x 5 cm.

(Moma , 2019)



ภาพที่ 4

Robert Rauschenberg, *Monogram*, 1955-1959,

Oil, paper, fabric, printed reproductions, metal, wood, rubber shoe-heel, and tennis ball on two conjoined canvases with oil on taxidermied Angora goat with brass plaque and rubber tire on wood platform mounted on four casters, 106.7 × 160.7 × 163.8 cm. (Rauschenberg Foundation, 2019)



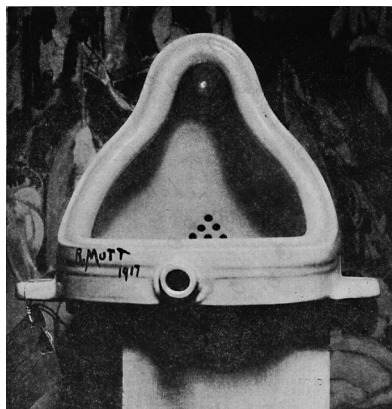
ภาพที่ 5

Kazimir Malevich, Lady at the Advertising Column, 1914,
Oil and collage on canvas, 71x63 cm.
(The Athenaeum , 2019)



ภาพที่ 6

Kazimir Malevich, Private of the First Division (Warrior of the First Division), 1914,
Oil on canvas with collage of printed paper, postage stamp, and thermometer,
53.7 x 44.8 cm.
(Moma , 2019c)



ภาพที่ 7

Marcel Duchamp, *Fountain*, 1917, Porcelain, 36 x 48 x 61 cm.
(Alfred Stieglitz , 1917)



ภาพที่ 8

Marcel Duchamp, *Bicycle Wheel*, 1913, 130 x 64 x 42 cm.
(Moma , 2019)



ภาพที่ 9

Andy Warhol, Brillo Box (Soap Pads), 1964,

Synthetic polymer paint and silkscreen ink on wood, 43.3 x 43.2 x 36.5 cm

(James Szylobryt Artwork, 2019)



ภาพที่ 10

Joseph Beuys, Fat Chair, 1964

(Jessica Pearse, 2019)



ภาพที่ 11

Felix Gonzalez-Torres, *Untitled (The End)*, 1990
Print on paper, and endless copies, 28 × 22 in.
(Museum of Contemporary Art Chicago, 2019)



ภาพที่ 12

Felix Gonzalez-Torres, "Untitled" (USA Today), 1990

Candies, individually wrapped in red, silver, and blue cellophane (endless supply)

300 lbs (136 kg)

(Moma, 2019)

ผลงานของกลุ่ม “ Manifest.AR ” ในงานเวนิส เบียนนาเล่ 2011

The Artworks of The "Manifest.AR" Group in Venice Biennale 2011

นพดล เหมืองจา Noppadon Muangja

นักศึกษาศิลปะบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : January 31, 2020

Revised : February 26, 2020

Accepted : April 16, 2020

บทคัดย่อ

ปัจจุบันเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ศิลปินหยิบมาใช้เป็นเครื่องมือทำงานศิลปะ สำหรับกลุ่มศิลปินนานาชาติ Manifest.AR ประกอบด้วยสมาชิกจำนวน 8 คน ได้แก่ ทะมิโกะ ฮิล (Tamiko Thiel) มาร์ค สแควเร็ค (Mark Skwarek) ซานเดอร์ วินฮ็อฟ (Sander Veenhof) วิล แพปเพนไฮเมอร์ (Will Pappenheimer) ลิลลี่ แอนด์ หงเหล่ย (Lily and Honglei) จอห์น เครก ฟรีแมน (John Craig Freeman) นะโอะโกะ โทะสะ (Naoko Tosa) และ จอห์น ค्लीเตอร์ (John Cleater) ได้นำระบบโลกเสมือนผสานโลกจริง (Augmented Reality) เป็นระบบการนำเสนอภาพเสมือนบนพื้นที่จริงผ่านอุปกรณ์อย่างสมาร์ทโฟน มาใช้สร้างผลงานศิลปะใน

งานมหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติเวนิส เบียนนาเล่ปี ค.ศ. 2011 โดยผลงานแต่ละชิ้นมีรูปแบบที่แตกต่างกัน ในการศึกษาครั้งนี้มุ่งศึกษาผลงานของกลุ่ม Manifest.AR ทั้ง 8 คน ด้วยการวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลงานภายในกลุ่ม เพื่อให้เห็นถึงแนวคิดของผลงานกับสถานที่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร จากการศึกษาพบว่า การแสดงผลงานศิลปะผ่านระบบโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงมีการนำเสนอในรูปแบบทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ มีความแปลกใหม่ที่เกิดขึ้นทั้งเสียง และภาพที่มีการเคลื่อนไหวเข้ามาผสมผสานกับสถานที่จริงซึ่งเป็นในลักษณะที่ทับซ้อนกัน การสื่อความหมายของผลงานมีความหลากหลายที่อิงกับภูมิประเทศและสถานที่นั้น ๆ เป็นส่วนใหญ่ อีกประเด็นที่น่าสนใจคือ ศิลปินกลุ่มนี้มีแนวคิดเชิงต่อต้านการแสดงผลงานศิลปะที่ไม่อิงกับระบบกลางของงานเวนิสเบียนนาเล่ คือ การสร้างศาลา (pavilion) ทำให้ศาลาของกลุ่มศิลปินนี้มีลักษณะล่องหน เป็นการสร้างพื้นที่แสดงงานศิลปะของตนเอง ซึ่งไม่ทำให้เกิดผลกระทบต่อนักท่องเที่ยวโดยตรง แต่เป็นการแทรกแซงผ่านระบบโลกเสมือนที่ไม่สามารถมองเห็นโดยตาเปล่าได้แทน

คำสำคัญ โลกเสมือนผสมผสานโลกจริง แมนิเฟสท์ เออาร์
มหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติเวนิส เบียนนาเล่

Abstract

Nowadays, artists utilize digital technology as an art medium. A group of eight multinational artists namely "Manifest.AR" was presented in the 54th Venice Biennale 2011. They include Tamiko Thiel, Mark Skwarek, Sander Veenhof, Will Pappenheimer, Lily and Honglei, John Craig Freeman, Naoko Tosa, and John Cleater. The group adopts Augmented Reality (AR) or a virtual reality to create their artworks presented on screen-based devices such as smartphone. This study focuses on artworks by the eight members of Manifest.AR through the methods of analyzing and comparing their artworks in order to interpret their concept and artistic effects on the exhibition venue. A finding is that the artworks created with a reference to Augmented Reality were presented in both 2-dimensional and 3-dimensional formats. Audiences surprisingly experience sound and moving images that are blurredly blended and overlapped with actual and current situation in the real environment. Communication of the artworks' meaning is various, based on geographies and

places. Another interesting issue is that Manifest.AR has a particular idea; it is against the regulations of exhibition format of the Venice Biennale - pavilion. The group creates their own invisible pavilion. It is their space for their art. This space does not produce an immediate, direct effect on the real space, but intervenes the event through the virtual reality that cannot be seen by bare eyes.

Keywords Augmented Reality Manifest.AR Venice Biennale

ความเป็นมาและความสำคัญ

เทคโนโลยีในปัจจุบันนั้นมีความก้าวหน้าและทันสมัย ซึ่งความก้าวหน้าของเทคโนโลยีนี้เองเป็นส่วนช่วยในการพัฒนา และใช้นำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นการประดิษฐ์อุปกรณ์ที่ช่วยเรื่องการมองเห็น ตลอดจนการสร้างกล้องถ่ายภาพ วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว เสียง สิ่งเหล่านี้ได้ถูกศิลปินบางส่วนหยิบนำมาสร้างงาน จึงทำให้ปัจจุบันศิลปะเกิดการแข่งขันทางด้านความคิด และเสนอสิ่งแปลกใหม่ที่มากขึ้น โดยผ่านการผสมผสานกันระหว่างเทคโนโลยีกับศิลปะเข้าด้วยกัน

เทคโนโลยีที่น่าสนใจในการนำมาสร้างงานศิลปะคือ ระบบอ็อกเมนเต็ด เรียลลิตี หรือ โลกเสมือนผสมผสานโลกจริง (Augmented Reality) (พนิดา ต้นศิริ, 2553: 169-175) มีชื่อย่อว่า AR มีการพัฒนามาจาก VR ที่ย่อมาจาก "Virtual Reality" เทคโนโลยีความจริงเสมือน ซึ่งถ้ามองย้อนกลับไปในช่วง ค.ศ. 1950 การถ่ายทำภาพยนตร์เป็นแนวคิดแรกเริ่มที่จะดึงดูดผู้ชมมาสนใจจอภาพ ต่อมาในช่วงปี ค.ศ. 1960-1969 แนวคิดนั้นทำให้เกิดการทดลองส่งผ่านมาในระบบทางทหารเป็นการวิจัยจำลองการบินของทหารในสหรัฐอเมริกา โดยคนคิดค้นคนแรก คือ ไอวาน ซัทเธอร์แลนด์ (Ivan Sutherland) เขาได้ประดิษฐ์จอภาพสามมิติสามมิติ ต่อมาแนวคิดของไอวาน ซัทเธอร์แลนด์ในการใช้เครื่องสามมิติเริ่มนำมาใช้ทดลองเกี่ยวกับเกมที่ชื่อ "AR Quake" เออาร์ ควีก เป็นเกมรูปแบบยิงคู่ต่อสู้ (shooter game) ในฉากที่สร้างขึ้นด้วยภาพสามมิติในคอมพิวเตอร์แต่ยังใส่อุปกรณ์สามมิติจำลองอยู่ โดยภายในเกมจะเป็นการจำลองผู้เล่นเป็นเหมือนตัวละครที่ต้องไล่ยิงมอนสเตอร์ตามที่ต่าง ๆ ผ่านมุมมองของผู้เล่นเอง

การใช้ระบบ Augmented Reality (AR) ในปัจจุบัน

ในปัจจุบันระบบ AR เป็นที่นิยมค่อนข้างสูงในด้านต่าง ๆ ซึ่งระบบ AR ได้ถูกนำมาเป็นเครื่องมือที่ตอบสนองต่อผู้ใช้สำหรับความสะดวกสบาย ค้นหาข้อมูลข่าวสาร หรือดึงดูดผู้คนที่สนใจในเรื่องเทคโนโลยี เช่น ด้านธุรกิจ ด้านโฆษณา อย่างล่าสุดในปี ค.ศ. 2017 ธุรกิจบริษัท สตาร์บัคส์ คอฟฟี่ (Starbucks Coffee) ของสาขาเชียงใหม่ได้นำระบบ AR มาใช้ในการอธิบายข้อมูลให้แก่ผู้บริโภค เช่น การอธิบายกรรมวิธีการคั่วของเมล็ดกาแฟผ่านระบบ Augmented Reality (Brandbuffet, 2017) หรือ ในด้านสื่อความบันเทิงเช่นเกมอย่างโปเกมอนโก (Pokémon GO) ที่โด่งดังช่วง ค.ศ. 2016 นำระบบ Augmented Reality มาใช้กับการจับพิกัดตำแหน่งบนโลก ทำให้ผู้เล่นได้มีความเพลิดเพลินในการตามหาโปเกมอนที่อยู่ทุกที่บนโลก (Thumbsup, 2016) ดังนั้นระบบเทคโนโลยีโลกเสมือนผลงานโลกจริงจึงเป็นที่นิยมและเริ่มใช้มากขึ้น ณ ปัจจุบัน

สรุปได้ว่า ระบบ AR เป็นการผสมผสานภาพวัตถุบนโลกความจริงและภาพวัตถุเสมือนในช่วงเวลานั้น โดยเสนอในรูปแบบสามมิติที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้งานผ่านกล้องและจอแสดงผล ที่อยู่ในอุปกรณ์อย่าง สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต โดยวิธีใช้งานนั้น ผู้ใช้ต้องมีอุปกรณ์ สมาร์ทโฟนหรือ แท็บเล็ต แล้วทำการดาวน์โหลดแอป Layar Reality แล้วทำการเปิดใช้งาน หลังจากนั้นมองหาชิ้นงานในบริเวณที่จัดแสดง แล้วนำอุปกรณ์สมาร์ทโฟนทำการค้นหา ซึ่งจะปรากฏผลงานที่ซ่อนอยู่เป็นลักษณะของภาพนิ่ง ข้อความ หรือภาพเคลื่อนไหว Manifest.AR เป็นกลุ่มศิลปินนานาชาติที่มีการนำเสนอผลงานในรูปแบบ AR โดยก่อตั้งอย่างเป็นทางการเมื่อ 25 มกราคม ค.ศ. 2011 ซึ่งแต่เดิมเป็นการรวมกลุ่มแบบเฉพาะกิจ โดยใช้ชื่อว่า We AR in MoMA เป็นชื่อเดียวกันกับนิทรรศการครั้งแรกของพวกเขาที่จัดแสดงขึ้นเมื่อวันที่ 9 ตุลาคมที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ (The Museum of Modern Art) ในนิวยอร์กเมื่อปี ค.ศ. 2010 ซึ่งเป็นนิทรรศการทดลองจัดขึ้นแบบแทรกแซงครั้งแรกโดยทางพิพิธภัณฑ์ MoMA ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับซึ่งนิทรรศการมีการจัดแสดงทั้งหมดตั้งแต่ชั้นที่ 1 ไปจนถึงชั้นที่ 7 ศิลปินได้หยิบระบบ AR นี้มาเสนอแนวคิดที่จะผสานเอาโลกแห่งความจริงและความเสมือนจริงเข้าด้วยกันผ่านอุปกรณ์เชื่อมต่อโทรศัพท์มือถือ ซึ่งภาพเสมือนจริงที่ปรากฏขึ้นจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ในลักษณะ ข้อความ รูปภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว ศิลปินพยายามที่จะเสนอการลงตาเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการสร้างเนื้อหาระหว่าง การลงตาจากสิ่งที่ศิลปินสร้างขึ้น กับโลกความจริง เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัส

ข้อความที่ศิลปินจะสื่อกับผู้ชม

ตารางลำดับของการแสดงนิทรรศการของกลุ่ม Manifest.AR ในช่วงปี ค.ศ 2010 - 2013 จัด
 เพื่อแสดงให้เห็นถึงการแสดงผลงานศิลปะของทางกลุ่ม Manifest.AR ในระยะเวลา 3 ปี

ปี ค.ศ.	ชื่อนิทรรศการ	สถานที่
2010	We AR in MoMA	MoMA, New York
	Bushwick AR Intervention	Brooklyn NY
2011	White House & Pentagon Infiltration	White House & Pentagon
	Gradually melt the sky	Brooklyn NY
2011	Manifest.AR @ ICA, Boston Cyberats Festival	Boston
	Venice Biennale 2011 AR Intervention	Venice Italy
	Distributed Collectives	Little Berlin
	Not Here, Samek Art Gallery	Samek Art Gallery, Bucknell University
	Not There, Kasa Gallery	Kasa Gallery, Sabanci University, Istanbul
	Invisible Istanbul	Istanbul Biennial
	ManifestAR @ ISEA 2011 & ISTANBUL BIENNIAL	Kasa Gallery
	Manifest.AR @ the DUMBO Arts Festival	DUMBO Arts Festival
	I Shall Please, Digital Arts Weeks	Victoria Canada
	ManifestAR @ LA Re.Play	Los Angeles
2012	Conversations, Copenhagen Art Festival	Kunsthal Nikolaj, Danmark
	ManifestAR @ ZERO1 Biennial 2012	San Jose, San Francisco and Lewisburg.
	ManifestAR @ the BIC: Seeking San Joaquin Valley	San joaquin county, California
2013	Turning FACTInside Out, Manifest.AR - Invisible ARTaffects	Liverpool, England
	Manifest:AR @ Corcoran	Corcoran Gallery of Art

รายชื่อศิลปินในกลุ่ม Manifest.AR ทั้ง 8 คนที่จะจัดแสดงในงานมหกรรมศิลปะร่วมสมัย
 นานาชาติเวนิส เบียนนาเล่ปี ค.ศ. 2011 มีดังต่อไปนี้ คือ ทะมิโกะ ทิเอล (Tamiko Thiel)

มาร์ค สแควเรค (Mark Skwarek) ซานเดอร์ วินฮ็อฟ (Sander Veenhof) วิล แพปเพนไฮเมอร์ (Will Pappenheimer) ลิลลี่ แอนด์ หงเหล่ย (Lily and Honglei) จอห์น เครก ฟรีแมน (John Craig Freeman) นะโอะโกะ โทะสะ (Naoko Tosa) และ จอห์น คลีเตอร์ (John Cleater) (Manifest.AR, 2019) การศึกษาประวัติของศิลปินนั้นจะทำให้เข้าใจแนวคิด เนื้อหา และอิทธิพลที่มาเกี่ยวข้องในการสร้างงาน รวมไปถึงการแทรกแซงผลงานของงานเวนิสเบียนนาเล่ปี 2011 ครั้งนี้อีกด้วย

งานมหกรรมศิลปะเวนิสเบียนนาเล่เป็นงานที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกสองปีที่เมืองเวนิส ประเทศอิตาลี โดยการจัดงานครั้งแรกในปี ค.ศ. 1894 - 1895 ได้ดำเนินงานก่อสร้างอาคารสถานที่จัดแสดงนิทรรศการที่ชื่อ Palazzo dell'Esposizione ในสวนเจียร์ดินี (Giardini di Castello) โดยใช้ชื่อนิทรรศการครั้งแรกว่า "Esposizione Internazionale d'Arte della Città di Venezia" (1st International Art Exhibition of the City of Venice) โดยประธานพิธีเปิดคือ กษัตริย์อัลแบร์โต้ (Umberto I) และราชินีมาร์เกริตา (Margherita di Savoia) ต่อมาในปี ค.ศ. 1906 - 1907 ทางกรรมการของเวนิสได้มีมติให้ในงานมหกรรมศิลปะเวนิสเบียนนาเล่มีการสร้างพาวิลเลียน (Pavilion) ของแต่ละประเทศ โดยแต่ละประเทศจะมีการคัดเลือกจิตรกร ศิลปิน และผลงานศิลปะที่มีคุณภาพของประเทศตนเองนำมาประชันกับพาวิลเลียนของประเทศอื่นในงานมหกรรมนี้ (หสภพ ตั้งมหาเมฆ, 2556: 205-218) มหกรรมศิลปะเวนิสเบียนนาเล่จึงได้ดำเนินต่อเนื่องมาจนถึงปี ค.ศ. 2011 ซึ่งเป็นการจัดงานในครั้งที่ 54 ในธีมงานที่ชื่อว่า ILLUMInazioni - ILLUMInations จัดโดยจิตรกรชื่อ Bice Curiger การจัดแสดงจะจัดขึ้นที่ Central Pavilion สวน Giardini และ Arsenale ซึ่งมีศิลปิน 83 คนจากหลายประเทศที่แสดงผลงานในอาคารหลัก Padiglione Centrale และยังมีหลายประเทศจัดแสดงผลงานศิลปินจากประเทศตนเองในพาวิลเลียนกว่า 30 หลัง โดยนิทรรศการครั้งนี้จัดขึ้นเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน - 27 พฤศจิกายน ในปี ค.ศ. 2011 โดยผู้จัดงาน ILLUMInazioni ต้องการที่จะเน้นให้ผู้เข้าร่วมได้รับความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และการแสดงความรู้สึกต่อการชมผู้งาน โดยยอดจำนวนผู้ชมเข้าร่วมครั้งนี้มี 440,000 คน (La Biennale di Venezia, 2017) ผลงานที่น่าสนใจภายในงานคืองานของ Josh Smith ที่เขียนตัวอักษรสีฟ้าหน้าทางเข้า Padiglione Centrale เป็นตัวอักษรว่า ILLUMI-NATIONS อีกทั้งยังมีผลงานของ Jennifer Allora และ Guillermo Calzadilla ที่ชื่อว่า Track and Field ศิลปินชาวอเมริกันที่เป็นงานเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมและการเมือง โดยศิลปินได้นำเอารถถังที่ผ่านการใช้แล้วมาวางยี่ห้อขึ้น โดยด้านบนจะมีรูวิ่งสำหรับให้อดีตนักกีฬาทีมชาติอเมริกันมาวิ่งบนลู่วิ่ง เหตุการณ์ที่น่าสนใจภายในงานคือ การป่วนผลงานของ Jennifer Allora และ Guillermo

Calzadilla ด้านหน้า American Pavilion ซึ่งเป็นการป่วนของศิลปินกลุ่มหนึ่งที่มีชื่อกันว่า MAKE LOVE NOT ART โดยกลุ่มนี้เดินขบวนโบกธงที่เขียนคำว่า ART IS EXPENSIVE LOVE IS PRICELESS และ ยังมีศิลปินกลุ่ม Manifest.AR ที่ทำงานศิลปะโดยใช้ระบบ Augmented Reality สร้างงานโดยเป็นอิสระจากพาววิลเลียนประจำของแต่ละประเทศ

1. ทะมิโกะ ชิล (Tamiko Thiel) เกิด ค.ศ. 1957

ทะมิโกะ ชิลได้รับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด สาขาวิศวกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเน้นการออกแบบปัจจัยด้านมนุษย์ในปี ค.ศ. 1979 หลังจากนั้นทะมิโกะ ชิลได้รับปริญญาเอก วิศวกรรมเครื่องกลในปี ค.ศ. 1983 จากสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ โทมิโกะทำงานที่ MIT's Hill Labs ซึ่งเป็นผู้คิดค้นเครื่องผลิตภัณฑ์ชั้นนำในเครื่องซูเปอร์คอมพิวเตอร์ CM-1 / CM-2 ต่อมาโทมิโกะได้ย้ายไปเรียนที่มหาวิทยาลัยมิวนิค คณะจิตรศิลป์ของเยอรมนี โทมิโกะได้รับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงในปี ค.ศ. 1991

ปัจจุบันทะมิโกะ ชิลทำงานในฐานะศิลปินที่ใช้สื่อหลายรูปแบบ เช่น ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ วิดีโอดิจิทัล VR และAR ผลงานของทะมิโกะชุดที่นำมาแสดงในงาน “Manifest.AR Venice Biennale 2011 AR Intervention” ได้แบ่งออกเป็น 3 ชิ้นคือ Shades of Absence: Public Voids, Shades of Absence: Schlingensief Gilded และ Shades of Absence: Outside Inside (ภาพที่1) งานชุดนี้เป็นการพูดถึงศิลปินร่วมสมัยที่ไม่ได้รับเลือกทั้งจากคิวเรเตอร์ที่จัดเวนิสเบียนนาเล่อย่างเป็นทางการและ พาววิลเลียนของแต่ละประเทศ ซึ่งทะมิโกะ ชิลได้หยิบยกศิลปินที่ตัวเองเลือกมานำเสนอ การกระทำเช่นนี้นั้นนัยของการแข่งขันและท้าทายคิวเรเตอร์หลักและพาววิลเลียนของแต่ละประเทศ โดยงานแต่ละชิ้นจะจัดแสดงแต่ละที่ ซึ่งมีทั้งภายในอาคารและนอกอาคาร เช่น บริเวณหน้าทางเข้าอาคารหลัก ศาลาของประเทศเยอรมนี รูปแบบของผลงานเป็นลักษณะลดทอนรูปทรงของคนโดยใช้สีทองเป็นหลัก ทั้งสามชิ้นล้อมรอบไปด้วยข้อความอธิบายผลงานของศิลปินที่ทะมิโกะ ชิลได้หยิบมา จากการมองผ่านอุปกรณ์อย่างสมาร์ทโฟน ทำให้เกิดลักษณะที่ลวงตา 2 มิติ ที่ซ้อนทับสถานที่จริง ศิลปินมีการหยิบตัวอักษรที่อธิบายผลงานนำมาเล่นมูมิติ เป็นลักษณะแบบทัศนียวิทยา (Perspective) ที่ระนาบไปตามพื้นถนน ชิ้นงานไม่มีความเคลื่อนไหว โดยทั้งภาพเน้นสีทองเป็นหลัก ชุดงาน Shades of Absence ทั้ง 3 ชิ้นใช้รูปทรงของคนและตัวอักษรเป็นตัวแทรกแซงพื้นที่บริเวณนั้น

2. มาร์ค สแควเร็ค (Mark Skwarek) เกิด ค.ศ. 1978

มาร์ค สแกเวเร็ค (Mark Skwarek) เกิดและอาศัยอยู่ที่ บรูกลิน นิวยอร์ก มาร์ค สแกเวเร็ค ได้รับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยโรดไอส์แลนด์ สาขาการออกแบบสื่อดิจิทัล ปัจจุบันเขาเป็นศิลปิน ทำงานศิลปะที่ใช้ระบบ AR และ สื่อดิจิทัล อีกทั้งยังเป็นอาจารย์ประจำที่ มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก สาขา วิศวกรรมศาสตร์ โดยสอนวิชา 3D Graphics และ Augmented Reality Grad Class

ผลงานของมาร์ค สแกเวเร็คชุดที่นำมาแสดงใช้ชื่อว่า Island of Hope (ภาพที่2) เป็นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับสังคมของคนที่ย้ายในเมืองเวนิส โดยอธิบายผ่านตัวชิ้นงานให้เห็นได้ชัดเจน มาร์คต้องการบอกแก่ผู้ชมว่า เมืองเวนิสกำลังจะจม เกาะที่มาร์ค สแกเวเร็คสร้างขึ้นนี้คือความหวังของชาวเมืองเวนิส รูปแบบของผลงานเป็น AR ลักษณะของตัวงานเป็นการสร้างเกาะจำลองขึ้นมาโดยล้อมรอบไปด้วยน้ำ อีกทั้งยังมีภาพควันทที่กำลังเคลื่อนไหวตรงกลาง เปรียบเหมือนการเกิดเหตุร้ายที่กำลังจะตามมา รูปแบบการปรากฏของชิ้นงานจะเป็นการตัดภาพถ่ายนำมาซ้อนทับกันหลายชั้น ทำให้เกิดเป็นมิติ และระยะการมองเห็น Island of Hope ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นศาลาประจำตัวของมาร์ค สแกเวเร็คซึ่งใช้เกาะแทนเป็นศาลาของตัวศิลปินเอง การแทรกแซงในพื้นที่ที่ต้องมองผ่านระบบ AR เท่านั้นจึงจะมองเห็น

3. ซานเดอร์ วินฮ็อฟ (Sander Veenhof) เกิด ค.ศ. 1973

ซานเดอร์ วินฮ็อฟ (Sander Veenhof) อาศัยอยู่ที่อัมสเตอร์ดัมประเทศเนเธอร์แลนด์ ด้านการศึกษาซานเดอร์ วินฮ็อฟได้จบจาก Vrije Universiteit Amsterdam สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์เกี่ยวกับมัลติมีเดียในปี 1991-1997 ต่อมาได้เข้าศึกษาต่อกับโรงเรียนศิลปะในอัมสเตอร์ดัมที่ชื่อ Gerrit Rietveld Academie สาขาสถาปัตย์ในระหว่างปี 2003-2006

ปัจจุบันซานเดอร์ วินฮ็อฟเป็นศิลปินอิสระ และศึกษาพัฒนาระบบฮาร์ดแวร์ ผลงานของซานเดอร์ วินฮ็อฟ ที่นำมาแสดงชุดนี้ชื่อว่า Battling Pavilions (ภาพที่ 3) โดยเนื้อหาหลักของผลงานชิ้นนี้ต้องการที่จะตั้งคำถามเกี่ยวกับผู้ชมว่า ผลงาน AR ควรถูกลบหายไปจากงานมหรสพศิลปะนี้หรือไม่ ลักษณะของผลงานจะเป็นเหมือนการเล่นเกมนบนมือถือที่เชื่อมต่อไปบนโลกของงานศิลปะ การเดินเก็บคะแนนตามสถานที่ต่าง ๆ ภายในงานเป็นความสนุกของงานชุดนี้ ชิ้นงานจะเป็นรูปของ Bice Curiger คิวเรเตอร์ของงานเวนิสเบียนนาเล่ในปีนั้นขณะกำลังชูโทรศัพท์มือถือขึ้น พร้อมกับเข็มหมุดขนาดใหญ่และมีเครื่องหมายกากบาท ผู้ชมต้องเลือกที่จะกดกากบาทหรือไม่เพื่อเก็บ

คะแนนแต่ละครั้ง รูปแบบการปรากฏของชิ้นงานผลงานจะแยกออกเป็นสองส่วน ส่วนหนึ่งคือเข็มหมุดมีลักษณะสามมิติ มีการสร้างน้ำหนักของภาพชิ้นงานให้สมจริง ส่วนที่สองเป็นภาพตัดมาจากภาพถ่าย ชิ้นงานมีความเกือบเหมือนจริง ลักษณะเข็มหมุดมีขนาดใหญ่ ส่วนภาพถ่ายมีความเหมือนจริง การแสดงงานไม่มีการเคลื่อนไหว เน้นความสนุก การมีส่วนร่วมของการสะสมคะแนนมากกว่าการแสดงชิ้นงานผลงาน Battling Pavilions ที่กระจายตัวอยู่ตามพื้นที่ภายในงานเวนิสเบียนนาเลปี 2011 เป็นการแทรกแซงที่ผสมความสนุกสนานให้กับผู้ชมที่ใช้ระบบ AR มองผ่านตามพื้นที่ภายในงานเวนิสเบียนนาเล

4. วิล แพปเพนไฮเมอร์ (Will Pappenheimer) เกิด ค.ศ. 1954

วิล แพปเพนไฮเมอร์อาศัยอยู่ที่สหรัฐอเมริกา ทางด้านการศึกษา วิล แพปเพนไฮเมอร์จบจาก Harvard College Visual and Environmental Studies, Cambridge ในปีค.ศ.1978 และเรียนใน School of the Museum of Fine Arts, Boston จนจบในปีค.ศ.1997

ปัจจุบันวิล แพปเพนไฮเมอร์ เป็นศิลปิน และเป็นรองศาสตราจารย์ คณะศิลปที่มหาวิทยาลัยเพซ (Pace University) ในนครนิวยอร์ก ผลงานของวิล แพปเพนไฮเมอร์ ชุดนี้ที่นำมาแสดงใช้ชื่อว่า Colony Illuminati (ภาพที่ 4) ผลงานของเขาเล่าเกี่ยวกับปัญหาของสภาพแวดล้อมจากแมลงปีกแข็งหรือด้วง (Cane Beetle) ในการทำลายผลผลิตจำพวกถั่ว ถั่วเหลือง ถั่วลิสง ภายหลังได้มีการใช้กับ หรือ คางคก (Bufo Toad) ในทางประวัติศาสตร์ คางคก (Bufo Toad) มีลักษณะเป็นคางคกสีน้ำตาลมีลายบนหลังเป็นรูปคลื่น ขนาดประมาณ 10-15 เซนติเมตร ถูกนำเข้ามาในประเทศออสเตรเลียในปี ค.ศ.1935 เพื่อนำมาแก้ปัญหาดังที่กัดกินไร่ถั่ว ภายหลังคางคก มีการแพร่พันธุ์ที่เยอะเกินไปจึงทำให้เกิดปัญหาด้านจำนวน และระบบนิเวศ ลักษณะของผลงานเป็นการจำลองคางคก ที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติ ลักษณะของคางคก จะมีหลายสี เขียว แดง น้ำตาล ฟ้ำ และส้ม โดยแต่ละตัวจะมีสีไม่ซ้ำกัน เป็นจุดบ้าง เป็นลายเส้นบ้าง ศิลปินมีการเล่นกับเรื่องเวลาโดยใช้ตัวคางคก จะมีการขยายจำนวนไปเรื่อย ๆ คือ ระยะแรกของการแสดงศิลปินจะกำหนดให้คางคกมีจำนวน 20 ตัวเท่านั้น เมื่อผ่านไปอีกวัน จำนวนคางคกจะค่อย ๆ เพิ่มขึ้นจาก 20 ไปจนถึง 100 ตัวแสดง ซึ่งการสัมผัสตัวกบบนจอโทรศัพท์จะเกิดภาพหลอนขึ้นมาเปรียบเหมือนโดนพิษจากตัวคางคก โดยภาพหลอนจะมีการเคลื่อนไหวเป็นเส้นปรากฏบนหน้าจอ ซึ่งจะซ้อนทับตัวผลงาน และตัวสถานที่ ทำให้ผู้ชมผลงานเกิดความตกใจจากการสัมผัสตัวคางคก

5. ลิลลี่ และ หงเหล่ย (Lily and Honglei) เกิด ค.ศ. 1960

ลิลลี่ และหงเหล่ย เป็นศิลปินคู่จากจีน ทั้งสองทำงานร่วมกัน ศิลปินพยายามพูดถึงการเชื่อมโยงของวัฒนธรรมจีนกับสภาพแวดล้อมทางสังคมในปัจจุบัน โดยงานของลิลลี่ และหงเหล่ย ทำงานศิลปะหลากหลายประเภท เช่น จิตรกรรม วิดีโออาร์ต VR และ AR โดยลิลลี่ และหงเหล่ย ผสมผสานรูปแบบของงานจิตรกรรมจีนแบบดั้งเดิมกับสื่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่นภาพเคลื่อนไหวแบบดิจิทัล ผลงานที่ผ่านมาของลิลลี่ และ หงเหล่ย มีลักษณะของการผสมผสานระหว่างงานจิตรกรรมและระบบสามมิติในคอมพิวเตอร์ ซึ่งยังคงนำงานจิตรกรรมมาใช้งานอยู่ ตัวอย่างเช่นผลงานที่ชื่อว่า Butterfly Lovers at Times Square ในปีค.ศ. 2011 ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับวัฒนธรรมของชาวจีนกับสภาพแวดล้อมของกลางเมืองนิวยอร์ก ผลงานของทั้งคู่ที่แสดงในชุดนี้คือ The Crystal Coffin (ภาพที่ 5) โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากโรงศพคริสตัลในสุสานของเหมาเจ๋อตงในจัตุรัสเทียนอันเหมินกรุงปักกิ่ง ประเทศจีน ศิลปินพยายามที่จะเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประเทศจีนจากประสบการณ์ของตัวเองที่ได้เคยอาศัยอยู่ที่นั่นว่ามีการเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้างจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ส่วนใหญ่จะนิยมพูดถึงเกี่ยวกับการเมือง ระบบการมีอำนาจที่ยังคงอยู่ในประเทศจีน ลักษณะของชิ้นงานเป็นการใช้ระบบสามมิติโดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างขึ้นมาชิ้นงานเป็นการจำลองโรงศพของสุสานเหมาเจ๋อตง ด้านบนมีกระจกใสครอบเอาไว้ ตรงกลางฐานของโรงศพมีการจำลองรูปดาวสีแดงอยู่ตรงกลาง อยู่ในลักษณะที่ทำให้เห็นได้ชัดเจน ส่วนด้านบนโรงศพจำลองเป็นอาคารทรงจีนแบบโบราณสองชั้น สามารถเดินเข้าไปดูรอบ ๆ ได้ ระยะของการมองเห็นลายละเอียดและวัสดุบางชิ้นมีความสมจริง เช่น กระจกที่ครอบโรงศพ หรือหลังคาทรงจีนโบราณ ไม่มีการเคลื่อนไหวของงานชิ้นนี้ สิ่งที่เห็นชิ้นงานนี้ถอดแบบจากของจริงมาทุกประการ

The Crystal Coffin ของลิลลี่ และหงเหล่ย เป็นการแทรกแซงพื้นที่โดยจำลองอาคารขึ้นมาให้กลายเป็นศาลาของตนเอง โดยลักษณะศาลาของทั้งคู่จะเป็นลักษณะทรงจีนโบราณ และต้องมองผ่านระบบ AR เท่านั้นจึงสามารถเห็นผลงานของทั้งคู่ได้จากการหยิบเอาตัวอาคารทรงจีนนั้นทำให้อาคารนี้ดูเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของศิลปิน บ่งบอกถึงประเทศบ้านเกิดของตนเอง

6. จอห์น เครก ฟรีแมน (John Craig Freeman) เกิด ค.ศ. 1959

จอห์น เครก ฟรีแมนได้รับปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิตจาก University of California, San

Diego ในปีค.ศ. 1986 และปริญญาโทด้านจิตรศิลป์จาก University of Colorado, Boulder ในปีค.ศ. 1990 จอห์น เครก ฟรีแมนเป็นสมาชิกผู้ก่อตั้งของ Manifest.AR

ปัจจุบัน จอห์น เครก ฟรีแมน เป็นศิลปินอิสระ และเป็นศาสตราจารย์ด้านศิลปะสื่อใหม่ที่ Emerson College ในบอสตัน ผลงานส่วนใหญ่ของจอห์น เครก ฟรีแมน เกี่ยวกับการสำรวจความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในโลก สิ่งนี้จะส่งผลกระทบต่อชีวิตของแต่ละบุคคล ในชุมชนท้องถิ่นอย่างไร รูปแบบผลงานของจอห์น เครก ฟรีแมนนำเสนอออกมาหลายรูปแบบ เช่น วีดีโอ รูปถ่าย VR และ AR

ผลงานของจอห์น เครก ฟรีแมนชุดที่นำมาแสดงใช้ชื่อว่า Water wARs: Squatters Pavilion (ภาพที่ 6) ศิลปินได้รับแรงบันดาลใจมาจากการทำหายและตั้งคำถามเกี่ยวกับศิลปะ ในริมนงานมหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติเวนิส เบียนนาเล่ครั้งนี้ เขาหยิบประเด็นเรื่อง ปัญหาในด้านสภาพแวดล้อมจากน้ำท่วมมาใช้ในการสร้างงาน แล้วรวมไปถึงการอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการอพยพย้ายถิ่นจะมีมากขึ้น ลักษณะของผลงานจะเป็นการจำลองที่พักของคนอพยพขนาดเล็กให้ความรู้สึกแออัดไม่สะดวกสบาย วัสดุของที่พักรับราคาถูก เช่น สังกะสีเก่ามีสนิมขึ้น รูปแบบการปรากฏของชิ้นงานมีความละเอียดมากที่สุดในกลุ่ม 8 คนนี้ เนื่องจากวัสดุที่มีความสมจริง สังกะสี ถังน้ำ หรือ ตัวอาคารที่พัก มีความสวยงาม ผลงาน Water wARs: Squatters Pavilion คือ การจำลองที่พักขึ้นมาเพื่อแทรกแซงพื้นที่ที่สำคัญในย่านที่นักท่องเที่ยวหรือจุดที่มีผู้คนจำนวนมาก และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของปัญหาในด้านสภาพแวดล้อม

7. นะโอะโกะ โทะสะ (Naoko Tosa) เกิด ค.ศ. 1961

นะโอะโกะ โทะสะ เกิดและอาศัยอยู่ที่เมืองฟูกูโอกะประเทศญี่ปุ่น สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาเอกด้านเทคโนโลยีจากมหาวิทยาลัยเกียวโต (Kyoto University) และเป็นวิทยากรใน Musashino Art University ระหว่างปีค.ศ. 1989-1994 หลังจากนั้นนะโอะโกะได้เป็นนักวิจัยที่ Media Integration & Communication Lab ในปีค.ศ. 1995-2001 นอกจากนี้ นะโอะโกะได้ทำงานที่ Massachusetts Institute of Technology (MIT) ในปีค.ศ. 2002-2004 ศิลปินที่ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสร้างงานศิลปะ ปัจจุบันเธอเป็นศาสตราจารย์ที่มหาวิทยาลัยเกียวโต (Kyoto University) และศาสตราจารย์พิเศษที่มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (National University of Singapore) ผลงานของนะโอะโกะ ชุดนี้ใช้ชื่อว่า Historia (ภาพที่ 7)

ได้รับแรงบันดาลใจมาจากไอคอน หรือสัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ของมนุษย์ เช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนังทั่วโลก อักษรอียิปต์โบราณ ตัวอักษรจีน เสือโทเทม หรือรูปแบบอื่นที่มีความคล้ายคลึงกัน ศิลปินพยายามพูดถึงเกี่ยวกับสัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์เหล่านี้มีรากฐานที่คล้ายกัน และพยายามที่จะเชื่อมวัฒนธรรมแต่ละยุคสมัยทั่วโลกให้เข้าด้วยกันผ่านระบบ AR ลักษณะของผลงานเป็นการหยิบภาพหรือสัญลักษณ์ที่สำคัญนำมาใช้เป็นสื่อเพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสข้อความแสดงความรู้สึกของตนลงไปในภาพนั้น รูปแบบการปรากฏของชิ้นงานเป็นสองมิติ การมองเห็นแบบตรงไปตรงมา หรือปะทะคนดู Historia เป็นเหมือนการใช้สัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์แทรกไปในพื้นที่ชีวิตประจำวันของผู้คนตามสถานที่ภายในงานเวนิสเบียนนาเลปี ค.ศ. 2011

8. จอห์น คลีเตอร์ (John Cleater) เกิด ค.ศ. 1967

จอห์น คลีเตอร์ทำงานด้านออกแบบ และเป็นสถาปนิกในโครงการมากมาย เช่น NYSE, Documenta XI, Venice Biennale 2000, Eyebeam และ The Guggenheim เป็นต้น ในด้านศิลปะจอห์น คลีเตอร์มีความสนใจงานหลายรูปแบบทั้ง ประติมากรรม สื่อผสม และการวาดหมึก ต่อมาจอห์น คลีเตอร์สนใจระบบ AR เพื่อนำมาใช้สร้างงานศิลปะ

ผลงานของจอห์น คลีเตอร์ที่นำมาแสดงชุดนี้ชื่อ Sky Pavilions (ภาพที่ 8) ศิลปินได้รับแรงบันดาลใจมาจากวัสดุที่เป็นแท่งเหล็กที่มีลักษณะหล่อหลอมจนละลาย สามารถดัดเป็นรูปทรงอื่นได้ ซึ่งมีความเงาวาวและสะท้อนแสง ลักษณะของงานชิ้นนี้เป็นเหมือนการจำลองพาวิลเลียน (Pavilions) ที่ลอยฟ้าเหมือนก้อนเมฆ ขยับได้แบบไม่ตายตัว โดยชิ้นงานนี้จะสะท้อนสภาพแวดล้อมโดยรอบ เช่น ภาพลอยอยู่บนฟ้าสะท้อนก้อนเมฆ รูปแบบการปรากฏของชิ้นงาน เป็นกึ่งสองมิติ กับสามมิติ Sky Pavilions ได้ใช้การสะท้อนวัตถุและข้อความเป็นตัวแทรกแซงพื้นที่บริเวณงานเวนิสเบียนนาเล

สรุป

จากผลงานที่หยิบมาของกลุ่ม Manifest.AR ทั้ง 8 คน จะเห็นได้ว่างานของศิลปินกลุ่มนี้มีการใช้ระบบ AR มานำเสนอเนื้อหาผ่านการมอง ซึ่งทำให้เกิดทั้ง สามมิติ สองมิติ หรือภาพเคลื่อนไหว มีการผสมผสานของเรื่องเทคโนโลยีกับศิลปะที่ชัดเจน เมื่อพิจารณาผลงาน

ของศิลปินทั้ง 8 คน สามารถพบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

1. มีการนำเสนอประเด็นทางสังคมและการเมืองระดับนานาชาติ

กระแสการรอฟยพลัดถิ่นของผู้คนในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ซึ่งมีผลมาจากเรื่องของการหนีภัยสงคราม ความยากจน และภัยจากปัญหาสภาพแวดล้อม ดังให้เห็นจากผลงานของจอห์นเครก ฟรีแมนที่นำเสนอการรอฟยพจากน้ำท่วม และบ้านสำหรับการลี้ภัยสำหรับผู้รอฟย ในประเด็นเดียวกันผลงานของ วิล แพปเพนไฮเมอร์ ก็ส่งผลให้เห็นของลักษณะการดำรงอยู่ที่ผิดที่ผิดทางจากการรอฟยย้ายถิ่นฐาน โดยประเทศออสเตรเลียเคยนำเข้าคางคกที่เป็นสัตว์ต่างแดนเข้ามาสู่ประเทศของตนเองจนเกิดปัญหาจำนวนของคางคกที่ล้นมากเกินไปผิดสมดุลของระบบนิเวศ จนนำไปสู่การกำจัดสัตว์ที่แปลกปลอม นอกจากนี้แล้วผลงานชุดนี้ของวิล แพปเพนไฮเมอร์ ยังสามารถตีความได้ว่า คางคกที่แพร่กระจายไปทั่วเปรียบเหมือนกับนักท่องเที่ยวที่ล้นทะลักไปในหลายส่วนทั่วโลก รวมทั้งเมืองเวนิส ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยมระดับโลก

2. มีการนำเสนอประเด็นของสภาพแวดล้อม

ผลงานของมาร์ค สแกวเร็ค เป็นผลงานที่นำเสนอเรื่องนี้ออกมาอย่างชัดเจนทั้งปัญหาของเวนิสที่กำลังทรุดตัวจมลงน้ำ ความวิตกกังวลที่ปรากฏออกมาในภาพของคว้นจากการเผาไหม้ที่พวยพุ่งออกมาจากเมืองเวนิส หรือผลงานของจอห์น คลีเตอร์ ที่จำลองสภาพก่อนเมฆที่พยายามแทรกแซงสภาพแวดล้อมภายในงานเวนิส อีกทั้งผลงานของศิลปินคู่ชาวจีน ลิลลี่ และหล่งเหล่ย ได้นำเสนอพาวิลเลียนที่ตนเองคิดขึ้น โดยทำสถาปัตยกรรมที่เป็นอนุสรณ์สถานของผู้เฒ่าอย่างเหมาะสม ที่แสดงความเป็นคอมมิวนิสต์จีนสมัยใหม่มาเป็นพาวิลเลียนในงานเวนิสเบียนนาเล่ ซึ่งให้ผลทางด้านความรู้สึกที่ขัดแย้ง ผิดที่ผิดทางระหว่างพาวิลเลียนจีนกับสภาพแวดล้อมของเมืองเวนิสในลักษณะที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ส่วนผลงานที่มีลักษณะเป็นมิตรกับสภาพแวดล้อมคือผลงานของนะโอะโกะ โทะสะที่มีการใช้ภาพวัตถุทางวัฒนธรรมจากอารยธรรมโบราณจากทั่วโลก มานำเสนอในลักษณะสอดแทรกให้เป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมของเมืองเวนิส

3. มีการนำเสนอประเด็นของการท้าทายสถาบันศิลปะ

จากประเด็นการท้าทายสถาบัน ส่วนใหญ่จะมีการท้าทายสถาบันศิลปะ เช่น การท้าทายในเชิงแข่งขัน มีการวิพากษ์วิจารณ์อำนาจในการคัดเลือกศิลปินของคิเวเตอร์หลักของเวนิส

เบียนนาเล่ และการคิดสรรศิลป์ของพาวิลเลียนของแต่ละประเทศ ซึ่งปรากฏชัดเจนในผลงานของ ทัมมิโกะ ธีล ในประเด็นเดียวกันนั้นเองชุดผลงานของซานเดอร์ วินฮ็อฟที่ร่วมแสดงในงานครั้งนี้ได้มีการท้าทายในลักษณะที่แผ่กระจายมากขึ้น โดยการล้อเลียนบุคคลสำคัญของงานเวนิสเบียนนาเล่ โดยนำภาพของ Bice Curiger คิวเรเตอร์ของงานเวนิสเบียนนาเล่ ในปีนี้มาล้อเลียนและเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่คล้ายกับการเล่นเกมสะสมคะแนน

ดังนั้นนับได้ว่าผลงานศิลปะในรูปแบบ AR ของกลุ่ม Manifest.AR พยายามที่จะเปลี่ยนแปลงการแสดงผลทางศิลปะให้มีความแปลกใหม่มากขึ้น ทั้งรูปแบบ เนื้อหาของชิ้นงาน หรือการแสดงความคิดเห็นต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อให้เป็นที่รู้จักแก่ผู้ชมหรือผู้ที่สนใจงานศิลปะ

บรรณานุกรม

- ไทรบุรี, มาร์ค. (2552). นิวมีเดียอาร์ต New Media Art. แปลจาก New Media Art. แปลโดย
สำราญ หม่อมมพกุล และ วรพจน์ สัตตะพันธ์ศิริ. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทโฟนอาร์ท.
- นรินทร์ รัตนจันทร์. (2549). "ศิลปะกับเทคโนโลยีในยุคสมัยใหม่." เอกสารประกอบการสอน
รายวิชา 215 254 คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พนิดา ต้นศิริ. (2553). โลกเสมือนผลงานโลกจริง Augmented Reality. Executive Journal
30, 2 (เมษายน - มิถุนายน): 169-179
- มาร์ติน, ซิลเวีย. (2552). วิดีโออาร์ต Video Art. แปลจาก Video Art. แปลโดย สมพร
วาร์นาโด. กรุงเทพฯ: บริษัท เดอะเกรทโฟนอาร์ท.
- หัสภพ ตั้งมหาเมฆ. (2556). "ศิลปะร่วมสมัยของไทยในมหกรรมศิลปะนานาชาติเวนิสเบียน
นาเล่." วารสารศิลป์ พีระศรี 1,1 (กันยายน): 205-218.
- Brandbuffet. (2017). Starbucks. Accessed January, 22. Available from <https://www.brandbuffet.in.th/2017/12/worlds-biggest-starbucks-in-shanghai/>
- Cleater, John. (2019). Artist bio. Accessed January, 22. available from http://mobile.cleater.com/html/about_bio.html
- Cleater, John. (2011). Sky Pavilions. Accessed January, 22. Available from <https://manifestarblog.wordpress.com/cleater-venice-2011/>
- Freeman, John craig. (2011). Water wARs. Accessed January, 22. Available from <https://johncraigfreeman.wordpress.com/water-wars/>
- Freeman, John craig. (2019). Blog. Accessed January, 22. Available from <https://johncraigfreeman.wordpress.com/>
- La Biennale di Venezia. (2017). History of Venice biennale. Accessed January, 22.
Available from <http://www.labiennale.org/en/history/recent-years>
- Lily and Honglei, (2011). The Crystal Coffin. Accessed January, 22. Available from <https://lilyhonglei.wordpress.com/2011/04/27/crystal-coffin/>
- Lily and Honglei, (2019). Chinese Society & Culture in New Media Art. Accessed
January, 22. Available from <https://lilyhonglei.wordpress.com/>
- Manifest.AR. (2010). About Manifest.AR. Accessed January, 22. Available from <https://manifestarblog.wordpress.com/about/>
- Manifestarblog. (2011a). Battling Pavilions. Accessed January, 22. Available from <https://manifestarblog.wordpress.com/sander-veenhof-venice-biennial-2011/>

Manifestarblog. (2011b). *Historia*. Accessed January, 22. Available from <https://man-ifestarblog.wordpress.com/naoko-tosa-venice-biennial-2011/>

Pappenheimer, Will. (2011). *Projects List*. Accessed January, 22. Available from http://www.willpap-projects.com/Docus/Projects_List/MainProjectsFrameset.html

Skwarek, Mark. (2011). *Island of Hope*. Accessed January, 22. Available from <http://www.markskwarek.com/>

Thiel, Tamiko. (2011). *Artwork Blog*. Accessed January, 22. Available from <http://www.mission-base.com/tamiko/>

Thumbsup. (2559). *จับตาระแสการตลาด Pokemon Go ในประเทศไทย. เข้าถึงเมื่อ 22 มกราคม 2559. เข้าถึงได้จาก* <https://www.thumbsup.in.th/pokemon-go-thailand>

Veenhof, Sander. (2019). *Sndrv*. Accessed January, 22. Available from <http://sndrv.nl/>



ภาพที่ 1

ทะมิโกะ ทิเอล, Shades of Absence: Public Voids, 2011

บริเวณ Piazza San Marco, ระบุ AR

(Thiel, 2011)



ภาพที่ 2

มาร์ค สกแวเร็ค, Island of Hope, 2011

บริเวณ Piazza San Marco, ระบุ AR,

(Skwarek, 2011)



ภาพที่ 3

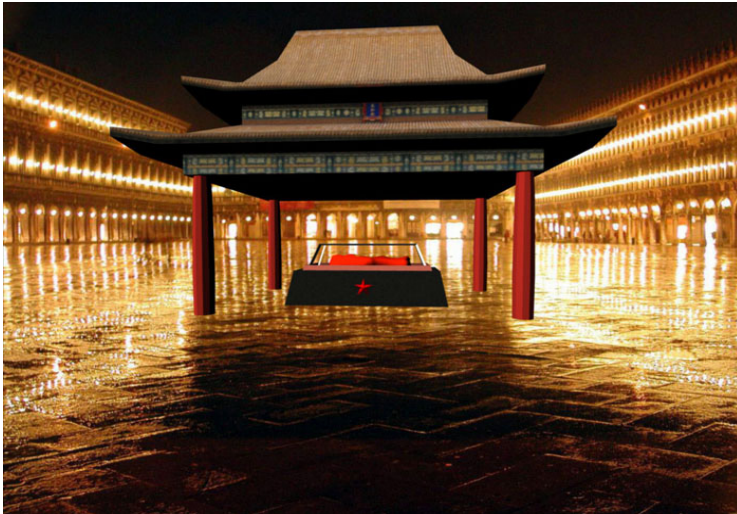
ซานเดอร์ วินฮ็อฟ, Battling Pavilions, 2011

(Manifestarblog, 2011a)



ภาพที่ 4

วิล แพปเพนไฮเมอร์, Colony Illuminati, 2011,
บริเวณ Piazza San Marco, ระบบ AR
(Pappenheimer, 2011)



ภาพที่ 5

ลิลลี่ และหงเหล่ย, The Crystal Coffin, 2011

บริเวณ Piazza San Marco, ระบุ AR

(Lily and Honglei, 2011)

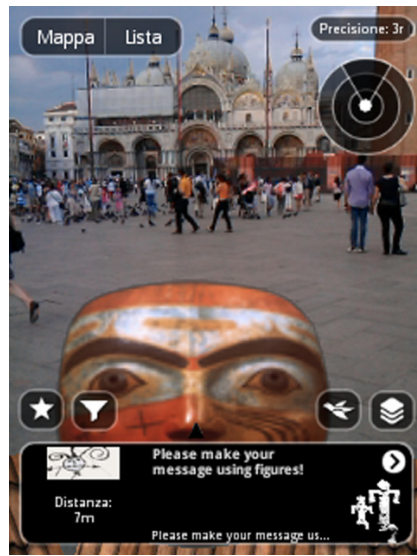


ภาพที่ 6

จอห์น เครก ฟรีแมน, Water wARs: Squatters Pavilion, 2011

ระบบ AR,

(Freeman, 2011)



ภาพที่ 7

นะโอะโกะ โทะสะ, ภาพแสดงสัญลักษณ์ไอคอนจากการมองผ่านโทรศัพท์มือถือ

ในผลงาน Historia, 2011, ระบบ AR

(Manifestarblog, 2011b)



ภาพที่ 8

จอห์น คิลีเตอร์, Sky Pavilions, 2011,
บริเวณ Piazza San Marco, ระบบ AR
(Cleater, 2011)

ประติมากรรมนุ่มในศิลปกรรมร่วมสมัย

Soft Sculpture in Contemporary Art

ฉัตรดากรณ์ สืบลี Chatladakorn Seuble

นักศึกษาลัทธิศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



Received : January 31, 2020

Revised : March 26, 2020

Accepted : April 16, 2020

บทคัดย่อ

ศิลปะสะท้อนพื้นฐานชีวิต และบริบทของสังคมตามสมัยนิยม ศิลปะป๊อป อาร์ต (Pop Art) เป็นศิลปะที่เฉลิมฉลองวัฒนธรรมมวลชน ซึ่งเป็นวัฒนธรรมแบบมวลชนผลิต ด้วยวิธีการสร้างผลงานที่นำเสนอภาพวัตถุหรือสิ่งของประจำวันที่คุ้นเคย ทำให้ศิลปะป๊อป อาร์ต ได้รับการยอมรับอย่างสูงจากประชาชนจำนวนมาก นอกจากนี้วัสดุที่ศิลปินเลือกนำมาใช้ในสมัยนี้ยังมีความแปลกใหม่ ดังพบเห็นได้จากงานประติมากรรมนุ่ม (Soft Sculpture) ของศิลปิน แคลส์ โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg) ได้สร้างผลงานเป็นรูปสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันสามารถนำเสนอให้เห็นถึงความผิดปกติของวัตถุนั้น ๆ เช่น วัตถุที่มีขนาดเล็กกลายเป็น

เป็นวัตถุที่มีขนาดใหญ่ และวัตถุที่มีความแข็งแรงกลายเป็นวัตถุที่อ่อนนุ่ม อีกทั้งยังถูกค้นพบว่า มีศิลปินหญิง ยะโยะอิ คุสะมะ (Kusama Yayoi) และโจแอนนา วาสคอนเซลอส (Joana Vasconcelos) ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องเพศ อันเป็นเหตุให้ศิลปินหญิงสร้างสรรค์ผลงานด้วยประติมากรรมนุ่ม ในการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา แนวความคิดหรือแรงบันดาลใจ วัสดุที่ศิลปินนำมาสร้างผลงานประติมากรรมนุ่มที่สอดคล้อง และตรงกับแนวความคิด ส่งผลให้เกิดเป็นผลงานศิลปะที่กระตุ้นตอบสนองทางความรู้สึกโดยแสดงออกด้วยผลงานประติมากรรมนุ่ม

คำสำคัญ ประติมากรรมนุ่ม ศิลปกรรมร่วมสมัย แคลส์ โอลเดนเบิร์ก ยะโยะอิ คุสะมะ
โจแอนนา วาสคอนเซลอส

Abstract

Art reflects life in each period. Pop Art is an art movement that celebrates popular culture or low art that is in contrast to high art. High art is praised in the aspects of high quality, high value, and originality. Postmodernism plays an important role in making Pop Art so popular. Pop Art artists create their works from familiar and everyday life objects. Unlike earlier sculptors who create realistic marble and bronze sculptures and monuments, a Pop Art sculptor like Claes Oldenburg advances on new ideas and sculptural techniques. He creates sculptures that represent unexpected objects such as clothespin, button, water tap, garden hose, and pie. His large 'soft sculpture' presents abnormality of these objects by making them gigantic and soft. Additionally, it is found that female artists, Kusuma Yayoi and Joana Vasconcelos, use soft sculpture to address gender issues. The research aims to study concept, inspiration and materials that artists use to create their artworks expressing their inner emotion.

Keywords Soft Sculpture Contemporary Art Claes Oldenburg Kusuma Yayoi
Joana Vasconcelos

บทนำ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะ มีการพัฒนาทางด้านความคิด รูปแบบ เทคนิค และวิธีการอยู่เสมอ ในปลายคริสต์ทศวรรษที่ 1940-1950 แอ็บสแตรกต์เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Abstract expressionism) ได้รับการยอมรับ และยกสถานะให้กลายเป็นศิลปะชั้นสูง ในทางตรงกันข้ามกับพ็อพอาร์ตซึ่งมีรสนิยมชื่นชมการบริโภคสื่อและสินค้าที่ผลิตด้วยระบบอุตสาหกรรมจำนวนมาก ดังนั้นพ็อพ อาร์ต จึงนำเสนอภาพสื่อและสินค้าต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับความนิยมของคนหมู่มาก ในกรณีนี้เทียบไม่ได้กับกลวิธีการสร้างสรรค์ที่ต้องอาศัยฝีมือเฉพาะเช่นศิลปะชั้นสูง ทั้งนี้ศิลปินพ็อพ อาร์ต คนสำคัญคือ แคลส์ โอลเดนเบิร์ก ได้สร้างผลงานประติมากรรมขึ้น เพื่อเป็นการปฏิเสธศิลปะชั้นสูง โดยเลือกวัสดุมาใช้ใหม่ในรูปแบบผลงานประติมากรรมนุ่ม (ก่าจรสุนพงษ์ศรี, 2528: 360-361)

ประติมากรรมนุ่ม คือประติมากรรมรูปแบบหนึ่งที่สร้างจากวัสดุที่อ่อนนุ่มอาจเกิดจากวัสดุประเภทผ้า เส้นใย หรือยาง เป็นต้น อย่างไรก็ตามเมื่อแรกปรากฏขึ้น ยังไม่ได้รับการพิจารณาจัดเป็นผลงานประเภทประติมากรรมอย่างเป็นทางการ เพราะในการรับรู้ของประชาชนโดยทั่วไปประติมากรรมคือ ผลงานที่สร้างขึ้นจากวัสดุที่มีความแข็ง เช่น ไม้ หิน สำริด และสื่อประติมากรรมในแบบดั้งเดิมอื่น ๆ ในช่วงนั้นศิลปินเริ่มสำรวจคุณภาพของวัสดุ และนำเสนอผ่านประติมากรรมนุ่ม พร้อมกับนำพาผู้ชมไปสู่การใช้ผัสสะอันหลากหลายที่แปลกใหม่ เช่น ผู้ชมสามารถเข้าไปสัมผัสจับต้องผลงานได้ หรือผลงานอาจมีกลิ่นและเสียง เป็นต้น ทำให้ประติมากรรมนุ่มกลายเป็นที่รู้จัก และถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในศิลปะยุคหลังสมัยใหม่เรื่อยมา ซึ่งนักวิจารณ์งานศิลปะต่างยอมรับว่าประติมากรรมนุ่ม ได้รับความนิยมขึ้นชอบจากคนทั่วไป เพราะศิลปินเลือกที่จะหันหลังให้กับแนวความคิดเก่า หยิบยืมเอาสิ่งของที่มีอยู่ในท้องตลาดเพื่อนำเสนอเรื่องราวอย่างมีชีวิตชีวา (Meilach, 1974: 3)

ความหมายของประติมากรรมนุ่ม

ประติมากรรม หมายถึง ผลงานที่มีลักษณะ 3 มิติ คือ มวลและปริมาตร เมื่อก้าวประติมากรรมนุ่ม แสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติบางประการ คือ ความนุ่มซึ่งแตกต่างไปจากการรับรู้ถึงผลงานประติมากรรมในแบบดั้งเดิม ซึ่งมักใช้วัสดุที่มีความแข็งเพื่อส่งเสริมต่อการสร้างมวล ปริมาตร และการคงสภาพให้คงอยู่ ทั้งนี้พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน

ได้ให้ความหมายของคำว่า “ประติมากรรมนุ่ม” ว่า “ประติมากรรมนุ่ม เป็นประติมากรรมที่สร้างรูปทรงด้วยวัสดุเนื้ออ่อนนุ่ม เช่น ผ้า เชือก พลาสติก หรือรูปทรงที่บรรจุด้วยวัสดุอ่อนนุ่ม” (2541: 209) จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าประติมากรรมนุ่มอาจประกอบรูปทรงขึ้นจากมีวัสดุซึ่งมีสภาพอ่อนนุ่มเป็นองค์ประกอบหลัก หรืออาจมีโครงสร้างของรูปทรงที่แข็งแรง แต่หาต้องบรรจุด้วยวัสดุอ่อนนุ่ม ดังนั้นโครงสร้างอันแข็งแรงที่ก่อให้เกิดรูปทรง จึงถูกปกคลุมด้วยผิวสัมผัสอันอ่อนนุ่มของวัสดุซึ่งมีความยืดหยุ่น

ประวัติความเป็นมาของประติมากรรมนุ่ม

ประติมากรรมนุ่ม เริ่มต้นขึ้นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นงานศิลปะที่ทำจากวัสดุซึ่งมีผิวสัมผัสอันอ่อนนุ่ม ในอดีตมักเรียกว่า “รูปทรงนุ่ม” (Soft Form) หรือ “วัตถุนุ่ม” (Soft Object) จนกระทั่งในคริสต์ทศวรรษที่ 1960 ได้มีการบัญญัติศัพท์ที่ใช้เรียกประเภทของผลงานลักษณะเช่นนี้ว่า “ประติมากรรมนุ่ม” (Meilach, 1974: 3)

ความเป็นมาของประติมากรรมนุ่ม มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินแดลส์ โอลเดนเบิร์ก สมาชิกในกลุ่มพ็อพ อาร์ต ซึ่งถือเป็นผู้บุกเบิกสร้างรูปลักษณะประติมากรรมนุ่มขึ้น เพื่อทำลายภาพจำเกี่ยวกับการสร้างงานประติมากรรมแบบดั้งเดิม และดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ควรกล่าวย้อนไปถึงช่วงศตวรรษที่ 20 สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศเสรีประชาธิปไตย อยู่ภายใต้เศรษฐกิจระบบทุนนิยม มีความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมการผลิต ส่งผลให้เกิดกระแสแนวความคิดเกี่ยวกับสุนทรียะแนวทางใหม่ในวงการศิลปะซึ่งศิลปินต่างสร้างผลงานที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมของสังคม โดยไม่จำเป็นต้องแสดงเนื้อหาทางอารมณ์ส่วนตัว เช่น ความกริ้วกราด ปวดร้าว และเจ็บปวด แต่กลับสะท้อนถึงวัฒนธรรมและสังคมแบบมวลผลิต อันเกิดจากผลพวงของความเจริญก้าวหน้าทางด้านอุตสาหกรรม เศรษฐกิจ และการเมือง จากกระแสความคิดดังกล่าวส่งผลให้เกิดการรวมกลุ่มของศิลปินที่มีความคิดในทิศทางเดียวกัน สร้างสรรค์ผลงานจนกลายเป็นปรากฏการณ์ใหม่ของวงการศิลปะในชื่อ พ็อพ อาร์ต

“พ็อพ อาร์ต” เป็นศิลปะในลักษณะวิจารณ์ชีวิตสังคมอเมริกัน มีปฏิกริยาต่อศิลปะนามธรรม มีแนวโน้มไปทางลัทธิดาดา หรือนีโอ ดาดา (Neo-Dada) เพราะมีลักษณะล้อเลียนเยาะเย้ยหรือคัดค้านเรื่องของสุนทรียภาพ (สงวน รอดบุญ, 2533: 114-116) พ็อพ อาร์ต เกิดขึ้นในลอนดอนประเทศอังกฤษ ในช่วงปีคริสต์ทศวรรษ 1952 ได้แพร่ขยายไปสู่สหรัฐอเมริกา

ในช่วงปี 1955-1960 ศิลปินต่างสะท้อนแนวคิดที่มีต่อวัฒนธรรมการบริโภคนิยมในสหรัฐอเมริกา ที่ถูกห้อมล้อมไปด้วยระบบอุตสาหกรรมอันเป็นยุคสังคมนิยมแห่งความมั่งคั่ง คนอเมริกันส่วนใหญ่ทุกชั้นวรรณะมีความทัดเทียมกันในการแสวงหาความสุข ความสบายกาย จากความล้นเหลือของสรรพสินค้าในท้องตลาดที่ผลิตครั้งละจำนวนมหาศาล อีกทั้งประชาชนทั่วไปยังได้มีโอกาสใช้เวลาว่างในการชมศิลปะ ดนตรี ภาพยนตร์ ละคร และเป็นสมาชิกของสโมสรและชมรมต่างๆ โดยในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1960 ถือเป็นยุคที่สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่เข้ามามีอิทธิพลอย่างสูงต่อการดำเนินชีวิต ประกอบกับการทำวิจัยเกี่ยวกับความต้องการของผู้บริโภค และนำผลการวิจัยมาใช้กับระบบทางการตลาด ส่งผลให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคมากมาย อาทิเช่น เครื่องดื่มโค้ก กางเกงยีนส์ ชุดป้องกัน ตลอดจนสื่อโฆษณาสินค้าแบบลดแลกแจกแถม เป็นต้น พ็อพ อาร์ต จึงเป็นรูปแบบของศิลปะที่สื่อให้เห็นถึงความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคม (ก้องเกียรติ มหาอินทร์, 2547: 1-6)

ศิลปะพ็อพ อาร์ตได้สร้างความตื่นเต้นในทันทีทันใดแก่ผู้พบเห็น โดยมีเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลจากสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือสินค้าที่ใช้บริโภค บริโภคซึ่งล้วนเป็นเรื่องราวที่แสดงถึงความเป็นปัจจุบัน ไม่ใช่เรื่องที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อหรือตำนานโบราณดังเช่นในอดีต นักวิจารณ์ศิลปะและผู้สนใจต่างให้ความเห็นสอดคล้องกันว่า พ็อพ อาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริงของสังคมขณะนั้น ตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป มีลักษณะชั่วคราวหนึ่ง อาทิเช่น นิยมดาราภาพยนตร์ คุณภาพอันเลิศของสินค้า เป็นต้น (อารี สุทธิพันธุ์, 2528: 248) จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่า ศิลปะพ็อพ อาร์ตเป็นยุคที่มีการนำเสนอภาพลักษณ์ของสิ่งคุ้นตาในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการนำเสนอสื่อวัสดุที่มีความแปลกใหม่ ทำลายต่อการนำเสนอสื่อศิลปะตามแบบแผนดั้งเดิม ซึ่งประติมากรรมนูน ถือเป็นแนวทางหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงแนวคิดในการทำทลายดังกล่าวผ่านวัสดุที่ไม่เคยปรากฏว่าเป็นวัสดุที่ใช้ในการสร้างประติมากรรมมาก่อน เช่น ผ้า พลาสติก ยาง หรือเส้นใยที่มีความอ่อนนุ่ม เป็นต้น

ศิลปินที่สร้างงานประติมากรรมนูน

แคลส์ โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg)

แคลส์ โอลเดนเบิร์ก ศิลปินชาวอเมริกัน เกิดที่เมืองสต็อกโฮล์ม ประเทศสวีเดน เข้าเรียนที่มหาวิทยาลัยเยล (Yale University) ทำงานเป็นนักข่าวและเรียนต่อที่ Art Institution of

Chicago ช่วงนี้ศิลปินเริ่มวาดภาพเพื่อใช้ในการประกอบบทความให้กับนิตยสาร ในช่วงปี 1960-1969 จุดเริ่มต้นของงานประติมากรรมนุ่ม ศิลปินสร้างงานไว้มากมาย เป็นภาพสิ่งของในชีวิตประจำวันจำพวก ไม้หนีบผ้า กระดุม ก้อนน้ำ และสายยาง เพื่อต่อต้านศิลปะชั้นสูง และการเปลี่ยนหน้าที่ของวัตถุสิ่งของให้มีลักษณะที่ดูผิดแปลกไปจากความเป็นจริง สอดแทรกความสนุกสนานน่าขบขัน โดยออกแบบงานประติมากรรมให้มีขนาดใหญ่ (Large-Scale Sculptures) (อรพิมพ์ สุขสุวรรณ, 2548: 13)

ผลงานชุด Giant Raisin Bread ค.ศ.1967 (ภาพที่ 1) ศิลปินสร้างสรรค์งานประติมากรรมนุ่มขนาดใหญ่เป็นรูปขนมปัง ซึ่งเป็นอาหารของคนอเมริกันทั่วไปที่นิยมบริโภค ผลงานสร้างเลียนแบบรูปทรงขนมปัง และลูกเกด ใช้เทคนิควิธีการเย็บจากนั้นยัดไส้ภายในด้วยเม็ดโฟมยางระบายสีบนผิววัสดุสีอะคริลิกและทาเคลือบ จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าศิลปินนำเสนองานให้เห็นถึงความสำคัญของอาหารขนมปังที่หลายคนในสังคมคุ้นเคย ทว่าขนาดที่ใหญ่โตกลับสร้างความไม่สมจริงให้เกิดขึ้นในการรับรู้ของผู้ชม

ผลงานชุด Giant Soft Drum Set ค.ศ.1972 (ภาพที่ 2) ศิลปินสร้างสรรค์งานประติมากรรมนุ่มตามต้นแบบของกลองชุด ประกอบด้วยกลอง ฉาบ และตะลุมพุก มีรายละเอียดซับซ้อน ผลงานชิ้นนี้ใช้เทคนิคการตัดเย็บและยัดไส้ภายในด้วยเม็ดโฟมยางเช่นเคย (Inc, Rizzoli International Publications, 1991: 92) ทว่าผลงานชิ้นนี้กลับปรากฏภาพจำของคนทั่วไปที่มีต่อกลองชุด กล่าวคือ กลองชุดต้องประกอบขึ้นจากโครงสร้างที่คงสภาพอยู่ได้ แต่กลองชุดของแคล์ โอเล็นเบิร์ก ดังกล่าวกลับมีสภาพอ่อนยวบ ทำให้การรับรู้ถึงคุณสมบัติของกลองชุดแตกต่างไปจากความเป็นจริงที่ควรจะเป็น

จากการศึกษาผลงานประติมากรรมนุ่มของแคล์ โอเล็นเบิร์ก พบว่าการสร้างสรรค์ผลงานนั้นมีความสอดคล้องกับแนวความคิดในเชิงล้อเลียน เสียดสี สะท้อนภาพชีวิตของสังคมร่วมสมัยในขณะนั้นผ่านข้าวของเครื่องใช้ที่ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าใจได้โดยง่าย ไม่เพียงเท่านั้นกลับถ่ายทอดสภาพความอ่อนแอไร้เหตุผลให้เกิดขึ้นในผลงานเพิ่มเติม ดังเช่นการพรางขนาดและหน้าที่ของสิ่งของที่คุ้นชิน เช่น ขนมปังที่มีขนาดใหญ่เกินความจริง หรืออุปกรณ์เครื่องดนตรีที่มีสภาพที่ไม่สามารถใช้สอยได้ ในสถานการณ์เช่นนี้ผู้ชมจะได้รับความสุนทรีย์จากตัวงาน ผ่านประสบการณ์ตรงของตนเองได้

ยะโยะอิ คุสะมะ (Kusama yayoi)

ยะโยะอิ คุสะมะ เกิดที่เมืองมัตสึโมโตะ จังหวัดนางาโนะ เป็นศิลปินหญิงชาวญี่ปุ่น ในยุคคริสต์ทศวรรษ 1960 ซึ่งเป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมที่เน้นความเป็นปัจเจกบุคคล ความเท่าเทียมกันระหว่างบุรุษและสตรี ความเป็นอิสระเสรีเป็นคุณค่าของวัฒนธรรมใหม่ ในช่วงปีคริสต์ทศวรรษ 1961 ศิลปินได้สร้างผลงานศิลปะเป็นการทำซ้ำ ๆ ในลักษณะลวดลายตาข่าย หรือลวดลายจุดกลม “โพลกา ดอท” (Polka Dot) ซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน ต่อมาศิลปินพัฒนาผลงานมาสู่การนำเอาสิ่งแวดล้อมรอบตัวมานำเสนอในรูปแบบ 3 มิติ โดยได้รับแรงผลักดันมาจากสภาวะที่ผิดปกติทางจิตของตนเองอันเกิดจากเมื่อครั้งที่มารดาให้ศิลปินตามสืบเรื่องราวของบิดากับซูรัก (วัชรโรบล ภูวนาถ, 2558: 30-32)

ศิลปินสร้างงานโดยใช้วัสดุผ้ามาเย็บเข้ากับสิ่งของรอบตัว เช่น เครื่องใช้ภายในบ้าน อุปกรณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เพื่อสื่อสารความหมายด้วยงานประติมากรรมนุ่ม ในผลงาน Accumulation No.2 ค.ศ.1961-1962 (ภาพที่ 3) ศิลปินใช้เทคนิคการตัดเย็บผ้าจำนวนมาก เป็นรูปทรงอวัยวะเพศชาย เย็บติดกับพื้นผิวของโซฟาแล้วทาบด้วยสีขาว ซึ่งเป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์อันเกิดจากผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของศิลปินเอง (Yoshitake, 2017: 22-24)

ผลงาน Aggregation: One Thousand Boats Show ค.ศ.1963 (ภาพที่ 4) ศิลปินสร้างสรรค์งานประติมากรรมนุ่ม เป็นรูปทรงคล้ายเรือ ทว่าทั้งภายในและภายนอกถูกปกคลุมด้วยการตัดเย็บผ้าให้มีรูปทรงคล้ายอวัยวะเพศชาย จำนวนมาก เรือถูกนำมาใช้แทนสัญลักษณ์ของจิตใต้สำนึกที่ถูกคุกคาม เป็นสัญลักษณ์แห่งกามตัณหา นอกจากนี้รอบ ๆ พื้น ผืน และเพดานต่างถูกติดด้วยภาพวาดของเรือจำนวน 999 ภาพ เป็นลักษณะการติดภาพแบบเดิมซ้ำไปซ้ำมา อีกทั้งศิลปินยังใช้ร่างกายเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะ โดยเปลือยร่างกายเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในตัวชิ้นงานด้วย (Yoshitake, 2017: 22-24) ศิลปินนำเสนองานเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ แสดงถึงความอึดอัดภายในจิตใจที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และการเปลือยร่างกายเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชิ้นงานนั้น เพื่อสื่อความหมายถึงการปลดปล่อยพันธนาการจากการคุกคามทางเพศ

จากการศึกษาผลงานประติมากรรมนุ่มของ ยะโยะอิ คุสะมะ พบว่าศิลปินสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคที่สอดคล้องไปกับแนวความคิด โดยใช้วัสดุที่อ่อนนุ่ม เบาบาง อ่อนตัว แปรเปลี่ยนรูปได้เปรียบกับสตรีเพศที่อ่อนหวานทั้งนี้การเย็บผ้าสีขาวเป็นรูปทรงที่บิดเบี้ยวจำนวนมาก

คล้ายอวัยวะเพศชาย วางเรียงรายทับซ้อนไปบนโครงสร้างที่เกิดจากวัสดุที่แข็งแรง มันคงเปรียบได้กับสัญลักษณ์ของเพศชาย ตรงกับแนวความคิดและตอบสนองต่อความรู้สึกต่อผู้ชมได้

โจแอนนา วาสคอนเซลอส (Joana Vasconcelos)

โจแอนนา วาสคอนเซลอส ศิลปินชาวโปรตุเกส เกิดปี ค.ศ. 1971 ที่กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส เป็นศิลปินผู้มากฝีมือทางด้านศิลปะจัดวางในพื้นที่ขนาดใหญ่จนเป็นที่รู้จักและยอมรับในระดับสากล โดยในปี ค.ศ. 2012 โจแอนนา เป็นศิลปินหญิงคนแรกที่ได้รับเกียรติให้แสดงผลงานเดี่ยวในพระราชวังแวร์ซายส์ ศิลปินนำเสนอผลงานภายใต้แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับสตรีนิยม สถานะของทางเพศหญิง มีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจถึงความไม่เสมอภาคทางเพศสภาพ บทบาททางสังคม และประสบการณ์ชีวิตของสตรี

ผลงาน The Bride ค.ศ. 2001-2005 (ภาพที่ 5) ศิลปินสร้างงานประติมากรรมนุ่ม โดยนำผ้าอนามัยแบบสอด (BO) ที่ยังไม่ใช้จำนวน 25,000 ชิ้น มาร้อยร้อยด้วยเชือกสอดคล้องไปตามโครงสร้างเหล็กสูง 20 ฟุต ซึ่งเป็นรูปทรงของโคมไฟระย้าขนาดใหญ่ การใช้ผ้าอนามัยแบบสอดที่มีสีขาวบริสุทธิ์ซึ่งหน้าที่ใช้สอยเดิมของมันเป็นเพียงสิ่งใช้สอยที่เอาไว้สอดใส่ในที่ลับ เมื่อนำมาร้อยแขวนให้เกิดรูปทรงของโคมไฟระย้าขนาดใหญ่ ซึ่งใช้ประดับตกแต่งสถานที่อันโอ่อ่าเปิดเผย ดูราวมีมูลค่า และท้าทายต่อสายตาชาวโลกอย่างสง่างาม (เมตตา สุวรรณศร., 2558: 117-118)

ผลงาน A Ilha dos Amores, ค.ศ. 2006 (ภาพที่ 6) ศิลปินสร้างงานประติมากรรมนุ่ม โดยนำรูปปั้น ซึ่งเป็นวัตถุสำเร็จรูปมาครอบคลุมด้วยเทคนิคการดักโครเชต์ เป็นลวดลายธรรมชาติแบบลวดทอน เช่น ดอกไม้ พืชพรรณ แมลง ใบไม้ และเกว๋วลี (เมตตา สุวรรณศร., 2558 :116-117) เพื่อนำเสนอแนวคิดเรื่องสถานะของผู้หญิง และความแตกต่างทางชนชั้น ศิลปินเปลี่ยนสภาพของวัตถุที่แข็งแกร่งให้มีความอ่อนโยน โดยใช้วิธีการปกคลุมด้วยเส้นใยจากการดักโครเชต์ ซึ่งกลวิธีเช่นนี้จัดเป็นงานฝีมือของผู้หญิง ลวดลายในการดักโครเชต์เป็นรูปธรรมชาติแตกต่างกัน สื่อถึงความแตกต่างทางชนชั้น

จากการศึกษาผลงานประติมากรรมนุ่มของโจแอนนา วาสคอนเซลอส พบว่าเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมนุ่มนั้นสอดคล้องไปกับแนวความคิดของศิลปิน เนื่องด้วยใช้วัสดุจำพวกเส้นใยต่าง ๆ สามารถสื่อสารเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสตรีเพศ และกระตุ้นต่อความรู้สึกตลอดจนสัมพันธ์ไปกับการตีความผ่านประสบการณ์ของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

สรุป

ประติมากรรมนูนเกิดจากการต่อต้านศิลปะชั้นสูง เริ่มต้นขึ้นในยุคศิลปะฟ็อพ อาร์ต บุกเบิกโดย ศิลปิน แคลส์ โอลเดนเบิร์ก สร้างเป็นรูปทรงของสิ่งของและวัตถุในชีวิตประจำวันที่พบเห็น ได้ทั่วไปอย่างดาษดื่น เพื่อล้อเล่นกับความรู้สึของผู้ดู โดยทำการเปลี่ยนขนาดของวัตถุให้ ใหญ่เกินความเป็นจริง หรือเปลี่ยนสถานะของวัตถุจากของแข็งให้กลายเป็นวัตถุที่ อ่อนยวบ เป็นการทำลายหน้าที่และบริบทดั้งเดิมของวัตถุนั้นลงอย่างสิ้นเชิง สอดคล้องกับศิลปิน ยะโยะอิ คุสะมะ ที่สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมนูนด้วยการใช้เทคนิคการตัดเย็บแทน สถานภาพของเพศหญิง ตลอดจนสร้างสัญลักษณ์ทางเพศคือการเย็บผ้าคล้ายกับรูปทรง ของอวัยวะเพศชายเป็นจำนวนมานำมาประกอบกันบนโซฟาและในเรือสร้างความคลุมเครือ ต่อสถานะของวัตถุว่าเป็นโซฟาหรือเรือที่มั่นคง หรือเป็นเพียงโครงสร้างอันอ่อนนุ่ม พร้อมยวบยั้งลงได้ทุกเมื่อ เปรียบเทียบกับความกำกวมของความสัมพันธ์ทางเพศ ซึ่งนับว่า ผลงานของยะโยะอิ คุสะมะ ได้สร้างความตื่นตะลึง และกลายเป็นกระแสใหม่ของการสร้าง สรรค์ ผลงานประติมากรรมนูน เช่นเดียวกับศิลปินโจแอนนา วาสคอนเซลอส ศิลปินที่ แสดงออกถึงแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับเพศวิถีของสตรี ซึ่งหยิบยกประเด็นทางสังคม จากข้อเท็จจริงบางประการที่ถูกมองข้ามเกี่ยวกับเรื่องเพศที่นับว่าเป็นเรื่องส่วนตัวที่ไม่ควร เปิดเผย จนเกิดเป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกถึงความเป็นสตรีนิยม โดยแสดงออกใน รูปแบบประติมากรรมนูนที่มีลักษณะเฉพาะตน

คุณลักษณะเด่นของงานประติมากรรมนูน เกิดจากการประกอบขึ้นด้วยวัสดุหลากหลาย ประเภท นอกจากนี้สามารถสร้างรูปทรงอันเกิดจากจินตนาการได้อย่างอิสระ สนุกไปกับการ ผสมผสานวัสดุ จนก่อเกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่ผู้ชมไม่เคยพบมาก่อน จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่า ศิลปินต่างมีแนวคิดที่สอดคล้องกับการเลือกใช้วัสดุเกิดเป็นผลงานประติมากรรม นูน อันสะท้อนมุมมองของศิลปินที่มีจากสภาพแวดล้อมทางสังคมในแต่ละยุคสมัย กระตุ้นความ รู้สึกจนก่อให้เกิดการตั้งคำถาม ตลอดจนสร้างประสบการณ์ในการตีความใหม่โดยผู้ชมเอง

ประติมากรรมนูนถือเป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมและได้รับการยอมรับจากศิลปินว่ามีคุณค่า และคู่ควรต่อการเป็นส่วนหนึ่งของกรรมวิธีทางศิลปะ ดังสามารถพบเห็นได้ว่ามีศิลปินมากมาย ต่างพัฒนารูปแบบ ค้นหาเอกลักษณ์ส่วนตน สร้างสรรค์ภายใต้ร่วมเงาของผลงานประเภท ประติมากรรมนูนอย่างแพร่หลาย

บรรณานุกรม

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2528). *ศิลปะร่วมสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ก้องเกียรติ มหาอินทร์. (2547). “ศิลปะป๊อป อาร์ต: กรณีศึกษากระบวนการทวิลักษณ์ของโรเบิร์ต แรตเชนเบิร์ก และแอนดี วอร์ฮอล”. สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ศิลปะสมัยใหม่ วิทยาลัยนานาชาติ ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เมตตา สุวรรณศรี. (2558). “เส้นใยแห่งความรักแม่”. วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). *พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. พิมพ์ครั้งที่ 2 ราชบัณฑิตยสถาน.
- วัชรบูล ภูวนาด. (2558). “การศึกษาผลงานของยะโยอิ คุซะมะ (Yayoi Kusama) ที่แสดงออกถึงสภาวะ ความผิดปกติทางจิตในช่วงปี ค.ศ.1948-2000”. วิทยาลัยนานาชาติ สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สวณ รอดบุญ. (2533). *ลัทธิและสกุลช่างศิลปะตะวันตก*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อรพิมพ์ สุขสุวรรณ. (2548). “ประติมากรรมสร้างสรรค์ กรณีศึกษาประติมากรรมไม้คงตัวของ แคลส์ โอล เดนเบิร์ก”. สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ศิลปะสมัยใหม่ วิทยาลัยนานาชาติ ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ..
- อารี สุทธิพันธุ์. (2528). *ศิลปะกับมนุษย์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- Joanavasconcelos. (2019). Obras. Accessed December 14, 2019. Available from <http://joanavasconcelos.com/def.aspx?o=403&f=619>
- Magdorian. (2019). Claes Oldenburg: Contradictions. Accessed December 19. Available from <https://magdorian.wordpress.com/2014/11/10/claes-oldenburg-contradictions/>
- Meilach, Dona Z. (1974). *Soft Sculpture and Other Soft Art Forms*. The United States of America: the BerneConvention.
- Metalocus. (2019). YAYOI KUSAMA AT REINA SOFIA MUSEUM. Accessed December 19. Available from <https://www.metalocus.es/en/news/yayoi-kusama-reina-sofia-museum>
- Researchgate. (2019). Claes Oldenburg. Accessed December 19. Available from www.researchgate.net/figure/Claes-Oldenburg-Figure-4-French-Fries-and-Giant-Soft-Drum-Set-1969-Ketchup-1963_fig5_329715355

Travaglini, Greta. (2019). *Kusama mania*. Accessed December 19. Available from <https://www.tribune.com/report/2011/11/kusama-mania/>



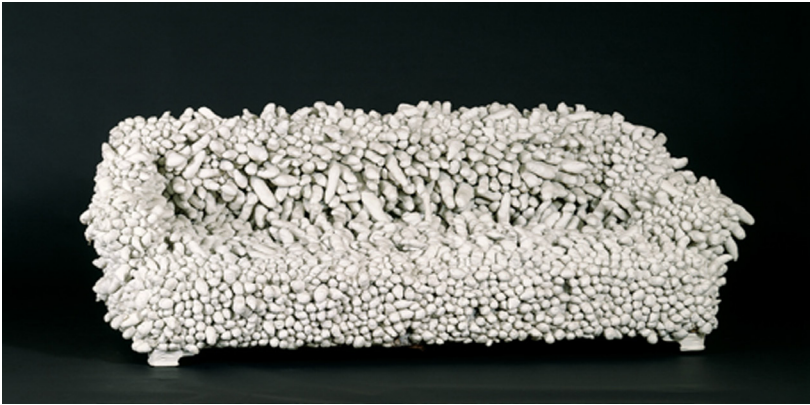
ภาพที่ 1

Claes Oldenburg, *Giant Raisin*, 1967, 116.8x 243.8x 101.6 cm.
The Museum of Modern Art
(Magdorian, 2019)



ภาพที่ 2

Claes Oldenburg, *Giant Soft Drum Set*, 1972, 121.9x 213.4x 182.9 cm.
Gagosian Gallery, New York,
(Researchgate, 2019)



ภาพที่ 3

Yayoi Kusama, *Accumulation No.2*, 1962,
88.9x 223.5x 102.2 cm. Gertrude Stein Gallery: New York, 1964,
(Metalocus, 2019)



ภาพที่ 4

Yayoi Kusama, *One Thousand Boats*, 1963,

43.2× 57.2 cm. ศิลปินใช้ร่างกายเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน,

Gertrude Stein Gallery: New York, NY, December 17, 1963 - January 11, 1964,

(Travagliati, 2014)



ภาพที่ 5

Joana Vasconcelos, *The Bride (A Noiva)* , 2001-2005,
 35x 15 m. , Guggenheim Bilbao Museum
 (Joana Vasconcelos, 2019)



ภาพที่ 6

Joana Vasconcelos, *A Ilha dos Amores*, 2006,
 300× 300× 220 cm. Guggenheim Bilbao and the Max Ernst Museum
 (Joana Vasconcelos, 2019)

แนวคิดใหม่ในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในโรงเรียน
A New Concept in the Development of Art to Promote Environmental Conversation Consciousness
in Schools

ชลนิศา ชุตินาสนทิก *Cholnisa Chutimasontis*

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



Received : October 12, 2019

Revised : March 26, 2020

Accepted : April 16, 2020

บทคัดย่อ

แนวคิดสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เป็นแนวคิดที่ใช้ศิลปะเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้สิ่งแวดล้อม โดยเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจและความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งถือเป็นแนวความคิดพื้นฐานสำหรับการเชื่อมโยงความคิดของนักเรียนเข้ากับธรรมชาติ นอกจากนี้แล้วแนวคิดดังกล่าวยังเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการประเมินบุคลิกลักษณะของนักเรียนแต่ละคนได้ เนื่องจากเป็นแนวคิดที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเป็นคนใจกว้างและอ่อนโยน ทั้งยังสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ด้านสิ่งแวดล้อมไปสู่คนรอบข้างได้ เพื่อช่วยส่งเสริมจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในโรงเรียน

ได้เป็นอย่างดี เพื่อให้สอดคล้องกับกระแสโลกที่ให้ความสำคัญในการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยสามารถทำได้ด้วยการมุ่งเน้นใช้ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่าให้เกิดประโยชน์สูงสุดด้วยกระบวนการต่าง ๆ ซึ่งเป็นแนวทางใหม่สำหรับการสอนที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดทักษะด้านศิลปะ สุนทรียะ ประกอบกับความคิด ค่านิยม หรือพฤติกรรมบางอย่างที่เป็นลักษณะนิสัยที่ดีเพื่อการเติบโตขึ้นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในสังคมต่อไป

คำสำคัญ ขุดกิจกรรมศิลปะ จิตสำนึก การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ศิลปศึกษาในโรงเรียน
สิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

Abstract

The concept of Art-based Environmental Education (AEE) is a concept of utilising art as a basis for environmental learning. It is the learning model that aims to create knowledge, understanding and also responsibility toward environment. This basic concept encourages students to link their ideas with nature. The idea is also treated as a guideline for teachers to evaluate each individual's personality. Teachers encourage students to be generous, gentle and to be able to transfer their environmental experience to others through activities that promote the awareness of environmental conservation in schools. In order to exercise AEE according to global trends especially sustainable development, students are encouraged to use minimum resources for maximum value through various processes. This new teaching approach enables students to develop artistic and aesthetic skills, as well as ideas, values, and behaviors considered as good characteristics for growth. Additionally, they can apply these skills later in life when they grow enough to work and live in their society.

Keywords Art activities Consciousness Environmental conservation
Art education in schools Art-based environmental education

บทนำ

ในปัจจุบันความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้อำนวยความสะดวกสบายให้แก่ชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์มากขึ้น ขณะเดียวกันอันตรายที่มีต่อสุขภาพอนามัยของมนุษย์อันเนื่องมาจากความเสื่อมโทรมของสภาพแวดล้อมอันได้แก่ สภาพเงื่อนไขซึ่งอยู่รอบ ๆ สิ่งมีชีวิตหรือกลุ่มสิ่งมีชีวิต หรือหมายถึงสภาพทางสังคมและวัฒนธรรมซึ่งเป็นผลมาจากการกระทำของบุคคลหรือชุมชน (Cunningham, W.P. & Cunningham, 2016) ได้ทวีมากขึ้นเป็นเงาตามตัว ประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาสิ่งแวดล้อมโดยทั้งภาครัฐและเอกชนได้พยายามค้นคว้าหาทางป้องกันและปรับปรุงคุณภาพของสิ่งแวดล้อมให้ก้าวไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยการกำหนดยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) และการปฏิรูปประเทศด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยให้ความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมของประเทศที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งส่งผลและกดดันต่อการใช้ทรัพยากร ทำให้เสื่อมโทรมและก่อเกิดผลกระทบมากขึ้น ในขณะเดียวกันการผลิตและการบริโภคของผู้ประกอบการและประชาชนที่เพิ่มพูน ขาดการตระหนักถึงการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติก่อให้เกิดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยเป้าหมายสำคัญของการปฏิรูปประเทศ คือ ประชาชนมีพฤติกรรมการผลิตและการบริโภคที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกับกระแสโลกที่ให้ความสำคัญในการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ซึ่งเป็นกรอบทิศทางการพัฒนาของโลกภายหลังปี พ.ศ. 2558 ที่องค์การสหประชาชาติ (United Nations: UN) ทั้งนี้ทั้งนั้นปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมทวีคูณอย่างต่อเนื่องตามการขยายตัวของเศรษฐกิจและชุมชนเมืองที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่บนโลก จึงจำเป็นต้องมีแนวทางการพัฒนาสำคัญในด้านยุทธศาสตร์การเติบโตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งจะประกอบด้วย 1) การรักษาฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติ สร้างสมดุลของการอนุรักษ์และใช้ประโยชน์อย่างยั่งยืนและเป็นธรรม 2) เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการทรัพยากรน้ำเพื่อให้เกิดความมั่นคง สมดุลและยั่งยืน 3) การแก้ไขปัญหาวิกฤตสิ่งแวดล้อม 4) ส่งเสริมการผลิตและการบริโภคที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม 5) สนับสนุนการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกและเพิ่มขีดความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ 6) การบริหารจัดการเพื่อลดความเสี่ยงด้านภัยพิบัติ 7) การพัฒนาระบบการบริหารจัดการและกลไกแก้ไขปัญหาความขัดแย้งด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และ 8) การพัฒนาความร่วมมือด้านสิ่งแวดล้อมระหว่างประเทศ โดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงควบคู่กับการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยใช้คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนาตามแผนพัฒนา

เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนา
การเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี, 2560)

การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ในกระบวนการพัฒนาย่างยั่งยืนนั้นควรมุ่งเน้นใช้ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่าให้เกิดประโยชน์
สูงสุด โดยคำนึงถึงระยะเวลาในการใช้ให้ยาวนาน และก่อให้เกิดผลเสียต่อสิ่งแวดล้อม
น้อยที่สุด รวมทั้งต้องมีการกระจายการใช้ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมอย่างทั่วถึง อย่างไรก็ตาม
ในสภาพปัจจุบันทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมีความเสื่อมโทรมมากขึ้น ดังนั้นการ
อนุรักษ์จึงมีความหมายรวมไปถึงการพัฒนาคุณภาพสิ่งแวดล้อมด้วย ซึ่งสามารถกระทำได้
หลายวิธี โดยทางตรงจะปฏิบัติได้ในระดับบุคคล องค์กร และระดับประเทศ (อินทรา
พรพันธุ์, 2559: 362-375) คือ 1) การใช้อย่างประหยัด (Reduce) คือ การใช้เท่าที่มีความจำเป็น
เพื่อให้มีทรัพยากรไว้ใช้ได้ยาวนานและเกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่ามากที่สุด 2) การใช้ซ้ำ
อีก (Reuse) สิ่งของบางอย่างเมื่อมีการใช้แล้วครั้งหนึ่งสามารถที่จะนำมาใช้ซ้ำได้อีก เช่น
ถุงพลาสติก กระดาษ เป็นต้น หรือสามารถที่จะนำมาใช้ใหม่โดยผ่านกระบวนการต่าง ๆ
เช่น การนำกระดาษที่ใช้แล้วไปผ่านกระบวนการเพื่อทำเป็นกระดาษแข็ง เป็นต้น ซึ่งเป็นการ
ลดปริมาณการใช้ทรัพยากรและการทำลายสิ่งแวดล้อมได้ 3) การนำกลับมาใช้ใหม่ (Re-
cycle) คือ การแปรรูปผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในช่วงของการทำลายด้วยกระบวนการใดกระบวนการ
หนึ่ง เพื่อทำให้กลับมาใช้ได้ อีก 4) การบูรณะซ่อมแซม (Repair) สิ่งของบางอย่าง
เมื่อใช้เป็นเวลานานอาจเกิดการชำรุดได้ เพราะฉะนั้นถ้ามีการบูรณะซ่อมแซม ทำให้สามารถ
ยืดอายุการใช้งานต่อไปได้อีก 5) การใช้วัสดุที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในปริมาณ
ต่ำ (Low-Impact Materials) เป็นวิธีการที่จะช่วยลดทำลายสิ่งแวดล้อม เช่น การใช้ถุงผ้า
แทนถุงพลาสติก การใช้ใบตองแทนโฟม การใช้พลังงานแสงแดดแทนแร่เชื้อเพลิงการใช้
ปุ๋ยชีวภาพแทนปุ๋ยเคมี เป็นต้น 6) การแปลงสภาพวัสดุเหลือใช้ (Upcycling) คือ การ
ทำวัสดุที่ไม่สามารถใช้งานได้แล้วมาทำให้มีมูลค่าเพิ่มขึ้นหรือสามารถใช้
ประโยชน์ได้ดีกว่าเดิมซึ่งในต่างประเทศให้ความสำคัญกับเรื่องของการนำวัสดุเหลือใช้มา
เพิ่มมูลค่ากันอย่างแพร่หลาย (สิงห์ อินทรชูโต, 2559)

นอกจากนี้การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม โดยทางอ้อมสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้ 1) การพัฒนา
คุณภาพประชาชน โดยสนับสนุนการศึกษาด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและ
สิ่งแวดล้อมที่ถูกต้องตามหลักวิชา ซึ่งสามารถทำได้ทุกระดับอายุ ทั้งในระบบโรงเรียนและ

สถาบันการศึกษาต่าง ๆ และนอกระบบโรงเรียนผ่านสื่อสารมวลชนต่าง ๆ เพื่อให้ประชาชนเกิดความตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นในการอนุรักษ์ เกิดความรักความหวงแหน และให้ความร่วมมืออย่างจริงจัง 2) การใช้มาตรการทางสังคมและกฎหมายการจัดตั้งกลุ่มชุมชน ชมรม สมาคม เพื่อการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ตลอดจนการให้ความร่วมมือทั้งทางด้านพลังกาย พลังใจ พลังความคิด ด้วยจิตสำนึกในควมมีคุณค่าของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรที่มีต่อตัวเรา เช่น กลุ่มชมรมอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของนักเรียน นักศึกษา ในโรงเรียนและสถาบันการศึกษาต่าง ๆ มูลนิธิคุ้มครองสัตว์ป่าและพันธุ์พืชแห่งประเทศไทย มูลนิธิสืบนาคะเสถียร มูลนิธิโลกสีเขียว เป็นต้น 3) ส่งเสริมให้ประชาชนในท้องถิ่นได้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ช่วยกันดูแลรักษาให้คงสภาพเดิม ไม่ให้เกิดความเสื่อมโทรม เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตในท้องถิ่นของตน การประสานงานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ และความตระหนักระหว่างหน่วยงานของรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับประชาชน ให้มีบทบาทหน้าที่ในการปกป้อง คุ้มครองฟื้นฟูการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด 4) ส่งเสริมการศึกษาวิจัยค้นคว้าวิธีการและพัฒนาเทคโนโลยี มาใช้ในการจัดการกับทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้เกิดประโยชน์สูงสุด เช่น การใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศมาจัดการวางแผนพัฒนาอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ให้มีการประหยัดพลังงานมากขึ้น การค้นคว้าวิจัยวิธีการจัดการ การปรับปรุง พัฒนาสิ่งแวดล้อมให้มีประสิทธิภาพและยั่งยืน เป็นต้น 5) การกำหนดนโยบายและวางแผนทางของรัฐบาล ในการอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อมทั้งในระยะสั้นและระยะยาว เพื่อเป็นหลักการให้หน่วยงานและเจ้าหน้าที่ของรัฐที่เกี่ยวข้องยึดถือและนำไปปฏิบัติ รวมทั้งการเผยแพร่ข่าวสารด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

สิ่งแวดล้อมศึกษา

ความเชื่อมโยงระหว่างการศึกษาเข้ากับสิ่งแวดล้อมนั้น ปาล์มเมอร์ได้เสนอแบบจำลองทางสิ่งแวดล้อมศึกษาในศตวรรษที่ 21 (Palmer, 1998) ไว้อย่างน่าสนใจว่า ในการจัดสิ่งแวดล้อมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพนั้นมีเป้าหมายสูงสุดคือให้นักเรียนเกิดมโนทัศน์ด้านความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และเจตคติ ภายใต้การเรียนการสอนที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญทั้งหมดซึ่งเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเป็นองค์รวม ได้แก่ 1) การศึกษา เกี่ยวกับ สิ่งแวดล้อม (Education about the environment) หมายถึง องค์ประกอบด้านความรู้เชิงประจักษ์ (Empirical element) มีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของค่านิยมและทัศนคติ 2) การศึกษา ใน หรือจากสิ่งแวดล้อม (Education in or from the environment) หมายถึง

องค์ประกอบด้านความสุนทรีย์ (Aesthetic element) คือการใช้สิ่งแวดล้อมเป็นแหล่งการเรียนรู้ทั้งทางธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น จะทำให้เกิดพัฒนาการอย่างยั่งยืนทางด้านอารมณ์และจิตใจ เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ช่วยส่งเสริมรูปแบบของกิจกรรม เชื่อมโยงหลักสูตรให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน ทั้งยังสร้างความตื่นตัว สนุกสนาน ผจญภัย ทำลายความสามารถ 3) การศึกษาเพื่อสิ่งแวดล้อม (Education for the environment) หมายถึง องค์ประกอบด้านจริยธรรม (Ethical element) ส่งเสริมให้นักเรียนค้นหาการตอบสนองของตนเองต่อสิ่งแวดล้อม ต่อความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อม และประเด็นทางสิ่งแวดล้อม เพื่อเชื่อมโยงกับทัศนคติและค่านิยม รวมทั้งหลักการของความเข้าใจและพฤติกรรมของมนุษย์เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนและการใช้สิ่งแวดล้อมอย่างระมัดระวัง (ภาพที่ 1)

ทั้งนี้เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนจะมีประสบการณ์ (experience) การลงมือปฏิบัติ (practice) และมีจิตสำนึกห่วงใย (concern) ในความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมซึ่งมีความซับซ้อนอย่างรอบด้าน ครูจึงต้องคำนึงถึงการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมจริง โดยกิจกรรมดังกล่าวจะต้องใช้การสังเกต การวัด การบันทึก การตีความข้อมูล และการอภิปรายตอบประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความตระหนักต่อสิ่งแวดล้อม โดยมีการมุ่งเน้นการเรียนรู้ในมิติด้านสุนทรีย์จากสิ่งแวดล้อม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่อยู่ในรูปแบบเชิงวิชาการเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้นักเรียนควรได้รับทราบแนวคิดเกี่ยวกับความรับผิดชอบของตนเองต่อสิ่งแวดล้อม โดยครูจะต้องเป็นผู้ระดมมิติด้านจริยธรรมทางสิ่งแวดล้อมด้วยในการจัดการเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาไม่ใช่เรื่องใหม่และวิธีการสอนต่าง ๆ มีการใช้สอนในกลุ่มสาระวิชาอื่น ๆ ด้วย อย่างไรก็ตามเนื่องจากการเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษามีความสำคัญและท้าทาย จึงควรมีกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ มาเสริม เพื่อให้เกิดผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์

การเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาในโรงเรียนมุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบุคคล ชุมชน และสังคม การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการของระบบนิเวศ การเร่งรัดจิตสำนึกของนักเรียนในการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม การกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกันพิทักษ์ปกป้องสิ่งแวดล้อม การพัฒนาความตระหนักและจิตสำนึกห่วงใยสิ่งแวดล้อมของนักเรียน ซึ่งเป็นเนื้อหาสาระที่สามารถสอดแทรกเข้ากับทุกสาระการเรียนรู้ โดยจำเป็นต้องเริ่มที่ครูผู้สอนในด้านความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อมก่อน แล้วจึงนำมาบูรณาการให้สอดคล้องกับสาระวิชาอย่างเหมาะสมและสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ จะช่วยให้โครงการสิ่งแวดล้อมศึกษาในโรงเรียนประสบความสำเร็จ

ศิลปศึกษาเพื่อสิ่งแวดล้อม

การใช้ศิลปศึกษาในการส่งเสริมการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมศึกษานั้นสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของนักเรียน ได้ด้วยกระบวนการดังนี้

- 1) ขั้นกระตุ้นความสำนึก เป็นการนำเสนอปัญหาพร้อมกันด้วยการใช้กิจกรรม สื่อ วิธีการต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น โดยอาศัยหลักการของความขัดแย้ง การวางเงื่อนไข การโยนความรู้ใหม่เข้าสู่ความรู้เดิม
- 2) ขั้นสร้างความรู้ความเข้าใจ แบ่งกลุ่มศึกษาเนื้อหาจากเอกสารและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ คือ การให้นักเรียนสรุปความคิดรวบยอดจากความรู้ที่ได้อย่างเป็นระบบด้วยการใช้แผนผัง แผนภูมิ เพื่อจะนำไปใช้ร่วมกับทักษะต่าง ๆ ไปสู่การศึกษาสภาพแวดล้อมในชุมชน
- 3) ขั้นค้นหาทักษะ นักเรียนใช้ทักษะการเรียนรู้เชื่อมโยงเข้าสู่สิ่งแวดล้อมศึกษา ได้แก่ ทักษะการสังเกต การตั้งสมมติฐาน การเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดบันทึกข้อมูล กระบวนการแก้ปัญหา รวมกับความรู้ที่สรุปได้ในขั้นสร้างความรู้
- 4) ขั้นวิเคราะห์และตัดสินใจ ร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์วิจารณ์ เปรียบเทียบความแตกต่าง ความคล้ายคลึง จำแนกแยกแยะคุณค่าความสำคัญจากข้อมูลที่ได้
- 5) ขั้นลงมือปฏิบัติ คือการที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากขั้นตอนทั้ง 4 ขั้น เพื่อเป็นแนวทางไปสู่การลงมือปฏิบัติด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การใช้โครงงาน การสำรวจชุมชน การศึกษานอกสถานที่ การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นการสร้างความยั่งยืนในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม โดยการสร้างจิตสำนึกของนักเรียนให้มีความรู้สึกเห็นคุณค่า ให้ความสนใจ และรับผิดชอบในการประพฤติปฏิบัติต่อสิ่งแวดล้อม

แนวคิดสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Arts-based Environmental Education: AEE) เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นครั้งแรกโดย Mari-Helka Mantere (Mantere, 1995) นักวิชาการด้านศิลปศึกษาในประเทศฟินแลนด์ ที่ได้กล่าวว่า สิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน นั้นเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ และความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งถือเป็นแนวความคิดพื้นฐานสำหรับการเชื่อมโยงความคิดของนักเรียนเข้ากับธรรมชาติ (Boeckel, 2009) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐวี วงศ์ริยะกวี (ณัฐวี วงศ์ริยะกวี, 2552) ที่ศึกษาการใช้วัสดุธรรมชาติในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยสรุปผลการวิจัยว่า ครูอนุบาลมีการนำวัสดุธรรมชาติ ได้แก่ ใบไม้ ดอกไม้ กิ่งไม้ เมล็ดพืช มาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในระดับมาก เป็นการปลูกฝังให้นักเรียนตระหนักรู้ถึงคุณค่าของสรรพสิ่งในธรรมชาติ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Iosif Fragkoulis และ Marios Koutsoukos (Fragkoulis, 2018: 83-88) ได้นำเสนอตัวอย่างการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาที่มีการใช้วัสดุแปรรูปหมุนเวียนและวัสดุนำกลับมาใช้ใหม่โดยผ่านกระบวนการ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการเพิ่มประสบการณ์ทางด้านสิ่งแวดล้อมให้กับนักเรียน นอกจากนี้แล้วสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐานนี้ยังเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการประเมินบุคลิกลักษณะของนักเรียนแต่ละคนได้ เนื่องจากเป็นแนวคิดที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเป็นคนใจกว้างและอ่อนโยน ทั้งยังสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ด้านสิ่งแวดล้อมไปสู่คนรอบข้างได้ (Mantere, 1988: 30-35) และมักเป็นการถ่ายทอดความเป็นอัตลักษณ์ของบุคคล ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัส การรับรู้ อารมณ์ ความรู้สึก ความรู้ความเข้าใจ สื่อสัญลักษณ์ รวมไปถึงระดับความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ด้วย (Boeckel, 2009)

จากความรู้ข้างต้นสามารถนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐานจากแหล่งการเรียนรู้จัดสรรทั้งหมด 30 กิจกรรม (Stewart, 2013) ในด้านของการบูรณาการกับศาสตร์อื่น วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานหลักการที่ใช้ในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประเภทของงานศิลปะ รูปแบบการสอนศิลปะปฏิบัติการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ พัฒนาการทางด้านศิลปะ ความสอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ดังรายละเอียดที่อธิบายในตารางที่ 1 การวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

จากการที่ผู้เขียนได้วิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะเชิงสร้างสรรค์ที่อยู่บนพื้นฐานของสิ่งแวดล้อม พบว่ากิจกรรมศิลปะนั้นสามารถบูรณาการกับศาสตร์อื่น ๆ ได้ เช่น คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ภาษาอังกฤษ เป็นต้น นอกจากนี้วัสดุที่นิยมมากในการทำกิจกรรมศิลปะคือ กระดาษ เนื่องจากหาง่าย ราคาไม่แพง โดยสามารถใช้กระดาษในรูปแบบที่แตกต่างกันให้เหมาะสมกับรูปแบบของกิจกรรม ในที่นี้เราควรเลือกใช้กระดาษที่นำกลับมาใช้ใหม่ (reuse) นอกจากนี้แล้วยังมีการใช้วัสดุอื่น อาทิ สบู่ ถาดอะลูมิเนียม ลูกบิด โยโฟลีสเตอร์ กระดุม โฟม ใบไม้ ดอกไม้ เปลือกไข่ เปลือกหอย เปลือกข้าวโพด มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมศิลปะ ซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของการใช้วัสดุอย่างเต็มศักยภาพ รวมถึงสามารถใช้วัสดุอื่น ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้ตามหลักการ 3Rs โดยอาจเพิ่มกิจกรรมที่ใช้หลักการ การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) หรือ การแปลงสภาพวัสดุเหลือใช้ (Upcycling) ซึ่งเป็นกระบวนการที่นักเรียนสามารถทำได้ ในส่วนของประเภทของงานศิลปะนั้น จากการศึกษากิจกรรมทั้งหมด 30 กิจกรรม พบว่าส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมศิลปะที่ให้นักเรียนได้สร้างสรรค์เป็นงานประติมากรรมมากที่สุด โดยจะไม่เน้นไปที่งานจิตรกรรมหรือการวาดภาพเพื่อฝึกทักษะด้านความสวยงาม แต่จะเน้นไปในทางด้านสุนทรีย์ และความคิดสร้างสรรค์มากกว่าเพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยการถ่ายทอดโดยเน้นประสบการณ์ของนักเรียน

ตามแนวการสอนศิลปะปฏิบัติ (อำไพ ตีรณสาร, 2562) คือการให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานจากความรู้เดิมเป็นพื้นฐาน ด้านการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ จะเน้นไปทางด้านรูปร่าง รูปทรง องค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี มากกว่าทักษะการวาดภาพ ซึ่งกิจกรรม จะทำรูปแบบศิลปะปฏิบัติที่ทำให้นักเรียนได้เพิ่มพูนพัฒนาการด้านต่าง ๆ อย่างเต็มความสามารถทั้งด้านอารมณ์ สติปัญญา ร่างกาย การรับรู้ สังคมและสุนทรีย์ และข้อเสนอแนะจากการศึกษากิจกรรมทั้งหมดนี้คือ ควรเน้นการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาและเห็นคุณค่างาน หัตถศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาควบคู่กับการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยใช้วัสดุและกระบวนการที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมจึงถือเป็นการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

ศิลปะกับสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน

จากกรณีศึกษาเรื่องแนวทางการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เช่น โรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ที่มีจุดเริ่มต้นด้านสิ่งแวดล้อมศึกษาด้วยการก่อตั้งชุมนุมนักเรียนสิ่งแวดล้อมรุ่นเยาว์ของโรงเรียน ร่วมกันออกแบบสร้างสรรค์กิจกรรมต่าง ๆ ในโครงการ เช่น การจัดค่าย Nature For Life การประกวดนวัตกรรมด้านสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ โรงเรียนบ้านหนองใหญ่ จังหวัดฉะเชิงเทรา สอนเรื่องการศึกษาวงจรชีวิตของผีเสื้อ โดยให้นักเรียนสังเกตและจดบันทึก แล้วพัฒนาไปสู่การวาดภาพประกอบนิทานเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน โรงเรียนบ้านไผ่พิทยาคม จังหวัดขอนแก่น สอนให้นักเรียนจดบันทึกด้วยการใช้เทคนิคการบันทึกด้วยภาพวาดและตัวหนังสือสำคัญในสัดส่วน 70:30 โดยประมาณในการออกไปสำรวจสิ่งแวดล้อมบริเวณโรงเรียน เป็นต้น

สภาพแวดล้อมของโรงเรียนเป็นสิ่งสำคัญที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยผ่านประสบการณ์ตรง ที่จะกลายเป็นความรู้ใหม่ โดยที่ครูกระตุ้นให้นักเรียนตระหนักถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน และให้นักเรียนร่วมกันหาแนวทางการแก้ไข ซึ่งในไปสู่การลงมือปฏิบัติ โดยการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์สามารถทำได้โดยการใช้กระบวนการทางศิลปะและทฤษฎีทางจิตวิทยาควบคู่กัน และในระหว่างการทำกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมที่เป็นกลุ่มหรือที่ต้องปฏิบัติด้วยตนเอง นักเรียนจะได้เรียนรู้การใช้ทักษะต่าง ๆ ในการทำงาน ได้แก่ การอภิปราย การแบ่งปัน การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และสามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์และถ่ายทอดให้กับผู้อื่นได้ ซึ่งหากนักเรียนได้ใช้ประสบการณ์ดังกล่าวอย่างต่อเนื่องย่อมเกิดการเรียนรู้และตระหนักถึงการใช

ชีวิตให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมอย่างรู้คุณค่าได้เป็นอย่างดี (ภาพที่ 2)

ในด้านปัญหาและอุปสรรคในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน มีปัจจัยหลายอย่าง เช่น ผู้บริหารโรงเรียน ครูผู้สอน และขาดบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ รวมถึงครอบครัว ซึ่งถือว่าเป็นสถาบันที่อยู่ใกล้ชิดกับนักเรียน นักเรียนจะเลียนแบบสิ่งที่เห็นจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง โดยที่นักเรียนไม่รู้ตัว และจะติดเป็นนิสัย จึงถือได้ว่าบุคคลเหล่านี้มีความสำคัญอย่างมากในการสร้างจิตสำนึกการตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมของนักเรียนเนื่องจากพฤติกรรมดังกล่าวไม่สามารถสร้างได้ด้วยการสอน แต่ควรส่งเสริมให้นักเรียนเกิดจิตสำนึกดังกล่าวจากประสบการณ์และการปฏิบัติด้วยตนเอง

ทั้งนี้ทั้งนั้นการเรียนสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐานอาจไม่ใช่แค่เพียงการวาดภาพระบายสีเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเพียงอย่างเดียว ในฐานะครูสอนศิลปะยุคใหม่ เราต้องสามารถออกแบบการสอนให้นักเรียนเกิดความตระหนักในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมได้ ซึ่งหากบูรณาการเข้ากับศาสตร์วิชาอื่นได้ด้วย จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม ซึ่งแนวทางในการใช้สิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐานนั้น อาจมุ่งเน้นไปที่กระบวนการใช้วัสดุอย่างรู้คุณค่า การใช้วัสดุต่าง ๆ อย่างเต็มศักยภาพ โดยสามารถใช้แหล่งการเรียนรู้จากพื้นที่ในชุมชนของตนเองหรือบริเวณโรงเรียน ครูผู้สอนมีหน้าที่เพียงแค่แนะแนวทางให้นักเรียนเกิดความคิดหรือมุมมองใหม่ ๆ ในการใช้วัสดุต่าง ๆ โดยรู้จักการประยุกต์ ดัดแปลง ปรับปรุง ผสมผสาน เพื่อให้เกิดงานศิลปะ ครูไม่ใช่ผู้ป้อนข้อมูลให้กับนักเรียนว่าเราจะทำอะไรจากวัสดุต่าง ๆ ที่มีแต่ครูคือผู้กระตุ้นให้นักเรียนคิด ออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากวัสดุที่มี โดยจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวนั้น จะไม่มุ่งเน้นผลสำเร็จของชิ้นงาน ความสวยงามของผลงานมากไปกว่าการวิเคราะห์อภิปรายกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน แนวคิด วิธีการต่าง ๆ ในระหว่างขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน ครูกระตุ้นให้นักเรียนสามารถอภิปราย วิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจัยผลงานศิลปะได้ ซึ่งในกระบวนการดังกล่าว นักเรียนจะได้ใช้วัสดุอย่างรู้คุณค่า นับเป็นการเสริมสร้างความตระหนักด้านสิ่งแวดล้อมในแง่ของการลดปริมาณขยะได้อีกทางหนึ่ง

นอกจากนี้ ประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับการบูรณาการงานด้านสิ่งแวดล้อมศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนเข้าสู่ระบบการศึกษา พบว่ามีหลายประเทศที่ให้ความสำคัญกับกรณีดังกล่าว เช่น จีนและญี่ปุ่น ได้กำหนดให้มีการเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาในหลักสูตร ทั้งในรูปแบบของลักษณะรายวิชา มาตรฐานการเรียนรู้ และรายวิชาเลือก และในสิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และเวียดนาม มีการส่งเสริมสิ่งแวดล้อมศึกษาในฐานโปรแกรมที่ได้รับการสนับสนุนกระทรวงที่

รับผิดชอบด้านสิ่งแวดล้อม มีการสร้างความร่วมมือกับกระทรวงศึกษาธิการในการจัดประกวดโรงเรียนด้านสิ่งแวดล้อม โรงเรียนยั่งยืน โรงเรียนสีเขียว เป็นต้น ทั้งนี้ในบางโรงเรียนยังคงประสบปัญหาด้านการบูรณาการหลักสูตรสิ่งแวดล้อมศึกษาในรูปแบบของรายวิชา จึงแก้ไขปัญหาด้วยการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Co-curricular) และกิจกรรมพิเศษในโรงเรียน (Extra Curricular) ส่วนในประเทศแถบยุโรป เช่น สวีเดน มีการบูรณาการสิ่งแวดล้อมศึกษาเข้าในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมถึงในสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่ง เช่น การจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน ใน Stockholm University หรือโปรแกรม Climate Change Education ใน Uppsala University นอกจากนี้ยังมีที่ Chalmers University และ Gothenburg University (อรรถพล อนันตวรสกุล และคณะ, 2555)

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

เมื่อพูดถึงชุดกิจกรรม อาจหมายถึง สื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่ง ที่เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอนสำหรับครูหรือนักเรียนที่ต้องการศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งจะประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน สื่ออุปกรณ์ เนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ และการประเมินผลที่ชัดเจน ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของกิจกรรม ใบงานแบบฝึก ใบความรู้ แบบทดสอบ ใบประเมิน เป็นต้น ทั้งนี้ผู้สอนจำเป็นต้องมีการเตรียมความพร้อมก่อนการจัดการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพสูงสุดและมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

องค์ประกอบภายในชุดกิจกรรม (สุวิทย์ มูลคำและอรรถัย มูลคำ, 2545) จะประกอบด้วย

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เป็นคู่มือหรือแผนการสอนสำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดชี้แจงไว้อย่างชัดเจน เช่น การนำเข้าสู่บทเรียนการจัดชั้นเรียน บทบาทของผู้เรียน เป็นต้น ลักษณะของคู่มืออาจจัดทำเป็นเล่ม หรือแผ่นพับก็ได้
2. ใบคำสั่งหรือใบงาน เป็นเอกสารที่บอกให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บรรจุอยู่ในชุดการสอน บัตรคำสั่งหรือบัตรงานจะมีครบตามจำนวนกลุ่มหรือจำนวนผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรม และการสรุปบทเรียน

3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ จัดไว้เป็นรูปของสื่อการสอนที่หลากหลาย อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ เอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร บทความ ใบความรู้ ของเนื้อหาเฉพาะเรื่อง บทเรียนโปรแกรม เป็นต้น และสื่อทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภาพ แผนภูมิ สมุดภาพ เทปบันทึกเสียง โทรทัศน์ สไลด์ วีดิทัศน์ ซีดีรอม โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น

4. แบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินความรู้ด้วยตนเองทั้งก่อน และหลังเรียน อาจจะเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่เลือกตอบหรือกาเครื่องหมายถูกผิดก็ได้

โดยสิ่งที่ควรคำนึงถึงการออกแบบชุดกิจกรรมในแง่ของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมคือ ทำให้นักเรียนเกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมโดยการใช้กระบวนการทางศิลปะเป็นตัวกลาง ในการขับเคลื่อนทางความคิดของนักเรียน ซึ่งในกระบวนการเกิดจิตสำนึกนั้น ผู้สอนต้องทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักด้วยความรู้สึกลึกซึ้งของตนเอง ไม่ใช่เพียงแค่การบอกกล่าวเท่านั้น ดังนั้นในกิจกรรมแรกของชุดกิจกรรมควรส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักสังเกต จดจำ เรียนรู้ เพื่อให้เด็กเกิดความสนใจจนทำให้นักเรียนเปลี่ยนเจตคติทางด้านสิ่งแวดล้อมไปในทางที่พึงประสงค์ และหลังจากนั้นกิจกรรมต่อมา จึงส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรม หรือลักษณะนิสัยที่จะปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งผลถึงการเกิดจิตสำนึกซึ่งเป็นกระบวนการ ความคิดอย่างยั่งยืน แต่สามารถถ่ายทอดสู่ผู้อื่นได้

จากการศึกษาขั้นตอนการพัฒนาชุดกิจกรรม สามารถสรุปได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาความต้องการและข้อมูลพื้นฐาน คือการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อให้สอดคล้องกับ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา ทั้งในด้านของแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พร้อมทั้งสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งแวดล้อมศึกษาหรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องต่อการใช้ชุดกิจกรรม

2. พัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 แล้วจึงกำหนดรูปแบบ ดำเนินการออกแบบร่างชุดกิจกรรม ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3. ทดลองใช้ชุดกิจกรรม เริ่มจากทดสอบผลการเรียนรู้ก่อนใช้ชุดกิจกรรม เพื่อประเมินความรู้ ความสนใจพื้นฐานของนักเรียน แล้วจึงทดลองใช้ชุดกิจกรรมพร้อมทั้งทดสอบผลการเรียนรู้ หลังใช้ชุดกิจกรรม

4. ประเมินผลและปรับปรุงชุดกิจกรรม ตามข้อเสนอแนะหรือข้อสังเกตจากการใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้ศิลปะ

จากการทดลองใช้แนวคิดกับการสอนสิ่งแวดลอมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐานในโรงเรียนของผู้ เขียนนั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2 ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดดังกล่าว รวมถึงเป็นจุดเริ่มต้นในการประยุกต์แนวคิดเพื่อใช้ในการออกแบบกิจกรรมสอนสำหรับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ด้วย

รูปแบบของกิจกรรมเพื่อส่งเสริมจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

1. ขั้นสังเกต เริ่มต้นจากการอธิบายลักษณะของสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ภายในโรงเรียน เพื่อชี้ให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นขั้นตอนของการกระตุ้นความคิดของนักเรียนให้เกิดความตระหนัก เพื่อให้นักเรียนปรับเปลี่ยนเจตคติของตนเอง สามารถเปลี่ยนแปลงได้ด้วยการพุดจูงใจ หรือสร้างเงื่อนไขบางประการไปในทิศทางตรงข้ามกับเจตคติเดิมของนักเรียนนั้น เพื่อให้เกิดการคล้อยตามหรือมองเห็นอีกแง่มุมหนึ่ง จนเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติ โดยอาจใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสงสัย อยากรู้ หรืออยากศึกษาคำตอบต่อไป

2. ขั้นวิเคราะห์ คือการให้นักเรียนได้เรียนรู้ในสถานที่ หรือสิ่งแวดล้อมจริงภายในโรงเรียน ด้วยการเก็บเศษใบไม้แห้ง และเศษขยะพลาสติกต่าง ๆ ซึ่งในขั้นตอนนี้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนให้ความสำคัญกับการทิ้งขยะ การแยกขยะมากขึ้นด้วย หลังจากนั้นครูและนักเรียนพิจารณาว่าสามารถใช้วัสดุที่ได้มานั้นสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบใด ซึ่งในระดับชั้นประถมศึกษาชั้นนั้น กระบวนการวิเคราะห์ดังกล่าวอาจยังไม่เกิดประสิทธิภาพเท่าที่ควร ดังนั้นครูผู้สอนจำเป็นต้องช่วยแนะแนวทางควบคู่กัน เมื่อได้ข้อสรุปว่าเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของการปะติดเศษวัสดุเป็นเรื่องราวแล้ว

3. ขั้นสร้างทางเลือก หรือเสนอแนวทางเลือกให้กับนักเรียน คือ ครูเริ่มแจกอุปกรณ์ เช่น กาว กรรไกร เพื่อให้นักเรียนเริ่มลงมือปฏิบัติงาน ระหว่างนี้ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนได้ว่า

เมื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกใช้วัสดุที่ตนเองเก็บมา

4. ขั้นปฏิบัติตามแผน ขั้นนี้นักเรียนจะเป็นผู้ปฏิบัติตามแนวทางที่กำหนดไว้ โดยขั้นนี้ผู้สอนจะต้องแนะนำนักเรียนให้เห็นประโยชน์ของสิ่งที่จะกระทำที่จะเกิดขึ้นต่อตนเอง ผู้อื่นและส่วนรวม รวมถึงสภาพแวดล้อม นอกจากนั้นยังต้องกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเพื่อให้นักเรียนได้รับประโยชน์มากพอที่จะทำให้เกิดการยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ดี ผลการสังเกตในกรณีนี้พบว่า นักเรียนเลือกใช้ใบไม้แห้งเป็นวัสดุหลัก ประกอบกับกิ่งไม้และใบไม้สด และนักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยความสนุกสนาน ระหว่างการทำงานมีการพูดคุยกันเรื่องสิ่งแวดล้อม รวมถึงกระบวนการขั้นตอนต่าง ๆ ในการทำงาน เช่น นักเรียนรู้จักสังเกตและเลือกใช้ใบไม้จากสีที่แตกต่างกัน การติดใบไม้แห้งลงบนกระดาษเป็นไปได้อย่างเนื่องจากรูปร่างของใบมีลักษณะโค้งงออย่างเป็นธรรมชาติ (ภาพที่ 3 และ 4)

5. ขั้นประเมินผล และปรับปรุงผู้สอนต้องกระตุ้นให้นักเรียนประเมินผลการปฏิบัติและแนะนำให้ปรับปรุงการปฏิบัติเพื่อให้เข้ากับคุณลักษณะที่พึงประสงค์อย่างเป็นระบบ โดยผู้สอนต้องดูแลให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ เมื่อนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานของตนเองเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูให้นักเรียนแต่ละคนอธิบายผลงานของตนเองให้เพื่อนในห้องฟัง

กรณีนี้ครูประเมินผลการสอนอย่างง่ายโดยการให้นักเรียนเขียนความรู้สึกในการเรียนครั้งนี้บนกระดาน ว่าชอบหรือไม่อย่างไร และได้ข้อสรุปว่า นักเรียนร้อยละ 85.19 ชอบกิจกรรมดังกล่าวเนื่องจาก สนุก แปลกใหม่ ไม่เคยทำมาก่อน และอีกร้อยละ 14.81 ไม่ชอบกิจกรรมดังกล่าวเนื่องจากรู้สึกท้อยาก เลอะเทอะ กล่าวโดยสรุปสำหรับการทดลองสอนในครั้งนี้ ผู้เขียนมีความเห็นว่า เป็นการสอนศิลปะที่เน้นให้นักเรียนเกิดประสบการณ์ตรงด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง นักเรียนได้เรียนรู้จนเกิดทักษะ รวมถึงเกิดความสนใจและใส่ใจในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากขึ้น

6. ขั้นชื่นชมต่อการปฏิบัติ เป็นขั้นที่กระตุ้นให้นักเรียนรู้สึกประสบผลสำเร็จ พอใจและต้องการทำคุณลักษณะนั้น ๆ ต่อไปเรื่อย ๆ จนกลายเป็นนิสัยหรือจิตสำนึกที่เกิดขึ้นจากภายในของตัวนักเรียน ผู้สอนต้องใช้กลวิธีแสดงออกให้นักเรียนรู้ว่าการกระทำของเขาเป็นสิ่งที่ดี น่าพอใจ น่าชื่นชม อาจกล่าวชมเชย หรือยกตัวอย่างเพื่อแสดงให้เห็นถึงความดีของนักเรียน นอกจากนี้ยังสามารถจัดแสดงผลงานของนักเรียนเพื่อให้เห็นที่ประจักษ์กับคนทั่วไปเพื่อให้นักเรียนรู้สึกภูมิใจในงานของตัวเอง จนกลายเป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดพฤติกรรมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอย่างต่อเนื่อง (ภาพที่ 5, 6 และ 7)

การเรียนการสอนด้วยกระบวนการดังกล่าว จะทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง ได้มีโอกาสพัฒนาคุณลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ และเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประหยัดทั้งนี้ยังมีข้อจำกัดอยู่บ้างคือการใช้เวลาที่ค่อนข้างมากและผู้สอนจำเป็นต้องติดตามอย่างใกล้ชิดและสม่ำเสมอ

ซึ่งการเรียนการสอนในสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อให้นักเรียนเกิดจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมนั้น ผู้สอนควรจัดประสบการณ์ให้นักเรียนได้มีโอกาสแก้ปัญหา ตัดสินใจ และมีส่วนร่วม โดยคำนึงถึงพื้นฐานทางนิเวศวิทยา การปกครอง เศรษฐศาสตร์ สังคมศึกษา สุขวิทยา และจริยธรรม เป็นเรื่องของการปรับปรุงพฤติกรรมที่จะช่วยแก้ปัญหาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและหลีกเลี่ยงการก่อปัญหาใหม่ เป้าหมายประการสำคัญที่สุดคือการสร้างทัศนคติไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืนของโลกต่อไป โรงเรียนจึงควรตระหนักถึงความจำเป็นในการเตรียมงานทางสิ่งแวดล้อมศึกษาในหลักสูตร

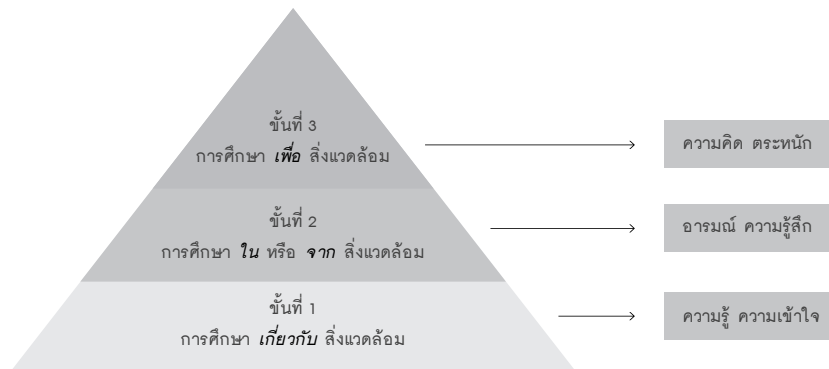
ทั้งนี้การสอนรูปแบบที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นจะเป็นแนวคิดใหม่ที่ทำให้ผู้สอนเกิดแรงบันดาลใจในการจัดการเรียนสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ให้การสอนศิลปะจะไม่ใช่เพียงการสอนให้นักเรียนวาดรูป ระบายสี ปั้น เพียงอย่างเดียว เราควรตั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ศิลปะใหม่ ไม่ใช่สวยแล้วจึงตัดสินว่าผลงานชิ้นนั้นดี เพราะความสวยงามไม่ได้ยั่งยืนเท่ากับกระบวนการทางความคิดที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน เราต้องมุ่งเน้นผลที่จะเกิดขึ้นในระยะยาวและยั่งยืนด้วย คือการประยุกต์ศิลปะให้เข้าใกล้ชีวิตประจำวันของนักเรียนให้มากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เป็นเรื่องที่ทุกคนในสังคมต้องตระหนักและช่วยกันแก้ไข โดยเริ่มจากการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมบางอย่างของตนเองเสียก่อน

แม้ว่าการส่งเสริมจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมนั้นจะได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น แต่ก็ไม่สามารถลดทอนปัญหาสิ่งแวดล้อมโลกได้อย่างฉับพลัน ทั้งนี้เนื่องจากระบบอุตสาหกรรม การบริโภค ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ทำให้เกิดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติที่ปราศจากความรับผิดชอบ จึงควรเร่งดำเนินการในการปลูกฝังเยาวชนเรื่องการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและประหยัดเพื่อเป็นการสะสมความมั่งคั่งสู่รุ่นต่อไป ควบคู่กับการเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จึงจะนับว่าเป็นการพัฒนาอย่างยั่งยืน

บรรณานุกรม

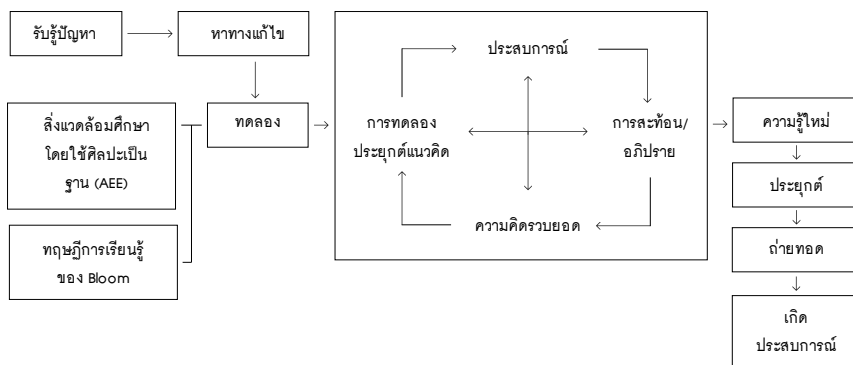
- ณัฐวี วงศ์อริยะกุล. (2552). "การศึกษาการใช้วัสดุธรรมชาติในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในกรุงเทพมหานคร" วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลัดดา ศิลาโนยและคนอื่น ๆ . (2543). การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นเพื่อสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอป่าพอง จังหวัดขอนแก่น. (กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ).
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี. (2560) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564). กรุงเทพฯ.
- สิงห์ อินทรชูโต. (2559). Upcycle design: อัปเดตด้วยการออกแบบเชิงสร้างสรรค์. ปทุมธานี: สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบความคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อรรถพล อนันตวรสกุลและคนอื่น ๆ . (2555). รายงานสิ่งแวดล้อมศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนของประเทศไทย ปี 2552-2553. กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม: กรุงเทพฯ.
- อ่ำไพ ตีรณสาร. (2562). วิธีการสอนศิลปศึกษา. เข้าถึงเมื่อ 20 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <http://pioneer.netserv.chula.ac.th/~tampai1/ampai/cont3.htm>.
- อินทรีพร พรหมพันธุ์. (2559). "การเรียนรู้การสอนโดยใช้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนสำหรับนักเรียนในระดับปริญญาตรี," วารสารครุศาสตร์, 44, 4 (ตุลาคม - ธันวาคม): 362-375.
- Boeckel, J.V.(2009). Arts-based Environmental Education and the Ecological Crisis: Between Opening the Senses and Coping with Psychic Numbing. Metamorphoses in Children's literature and culture. Finland: Enostone.
- Cunningham, W.P. and Cunningham, M.A. (2006). Principles of Environmental Science: Inquiry and Applications, 3rd ed. New York: McGraw-Hill.
- Fragkoulis, I., and Koutsoukos, M. (2018). "Environmental education through art: a creative teaching approach," The Asian of institute of research 1, 2: 83-88.
- Mantere, M.H. (1988). Art and the environment - An art based approach to environmental education, 3rd ed. Sweden: Rapportör om utbildning.
- Mantere, M.H. (1995). Image of the earth: writings on art-based environmental education. Helsinki: University Art and Design.

- Palmer, J.A. (1998). *Environmental Education in the 21st Century: Theory, Practice, Progress and Promise*. Routledge: London.
- Stewart, M. (2013). *Martha Steawrt's favourite crafts for kids*. New York: Crownpublishing.



ภาพที่ 1

องค์ประกอบการจัดสิ่งแวดล้อมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ
(ชลนิศา, 2019)



ภาพที่ 2

กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านประสบการณ์ตรง
(ชลนิศา, 2019)



ภาพที่ 3

นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ เทคนิคปะติดเศษวัสดุ
(ชลนิศา, 2019)



ภาพที่ 4

นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ เทคนิคปะติดเศษวัสดุ
(ชลนิศา, 2019)



ภาพที่ 5

นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ เทคนิคปะติดเศษวัสดุ
(ชลนิศา, 2019)



ภาพที่ 6

ตัวอย่างผลงานสำเร็จของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2
(ชลนิศา, 2019)



ภาพที่ 7

นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ เทคนิคปะติดเศษวัสดุ
(ชลนิศา, 2019)

Silpakorn University Journal of Fine Arts Vol.7(2) 2020 165

แสงมิติแห่งจิตวิญญาณและหลักความไม่แน่นอนในจิตรกรรมปีแอร์ ซูลาสส์และจูเตอจวิน

The Spiritual Dimension of Light and the Uncertainty in Paintings of Pierre Soulages and Chu Teh Chun

ศักชัย อุทธิโท Sakchai Uttitho

นักศึกษาระดับ ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : February 18, 2020

Revised : April 2, 2020

Accepted : April 16, 2020

บทคัดย่อ

แนวคิดเรื่องแสงในงานจิตรกรรมเป็นประเด็นที่สำคัญทั้งในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ บทบาทของแสงส่วนใหญ่จะอยู่ที่กระบวนการสร้างสุนทรียภาพ (เช่นในงานของคาราวาจโจ หรือโกลด์ โมเนต์) และความหมาย (เช่น ศาสนสถาน) ช่วงต้นศตวรรษที่ 20 เกิดทฤษฎีความไม่แน่นอนขึ้นในการศึกษาฟิสิกส์ซึ่งส่งผลกระทบต่อมุมมองทั้งในทางวิทยาศาสตร์ กายภาพและในปรัชญามีความเป็นไปได้ในการนำทฤษฎีเรื่องความไม่แน่นอนมาศึกษาจิตรกรรมร่วมสมัยหรือไม่ การศึกษานี้พยายามนำแนวความคิดเรื่องความไม่แน่นอนมา

ศึกษาจิตรกรรมของศิลปินร่วมสมัยสองท่านคือ ปีแอร์ ซูลาจส์ ชาวฝรั่งเศส และ จูเต๋อฉวิน ชาวจีน ผลที่เกิดขึ้นคือหลักความไม่แน่นอนเกิดขึ้นในผลงานของศิลปินทั้งสองโดยวางอยู่บนพื้นฐานทางแนวคิด เทคนิคและประสบการณ์พื้นฐานเฉพาะตัว ในกรณีของปีแอร์ ซูลาจส์ การสร้างพื้นที่ “เหนือขอบเขตดำ” บนแคนวาสและรูปผิวหน้าของพื้นออกเปิดทางให้แสงเข้ามาสัมผัส สะท้อนและดูดซับลงไป การสะท้อนแสงและการดูดซับแสงที่ไม่สม่ำเสมอทำให้ผลงานของศิลปินท่านนี้มีความไม่แน่นอนในการชม ในกรณีของจูเต๋อฉวิน เทคนิคการวาดจิตรกรรมตัวอักษรและการเปิดพื้นที่ว่างแบบ “นักอักษรวัฒนธรรม-literati” เป็นพื้นฐานให้แก่ภาพทิวทัศน์นามธรรมที่สร้างขึ้นจากความทรงจำของศิลปิน จิตรกรรมของศิลปินทั้งสองท่านจึงสามารถเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความตามมุมมองแต่ละคนและแต่ละครั้ง ความไม่แน่นอนจึงถูกค้นพบและค้นพบใหม่อีกครั้งอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

คำสำคัญ แสง ความไม่แน่นอน นอกขอบเขตสีดำ ปีแอร์ ซูลาจส์ จูเต๋อฉวิน

Abstract

Light is one of the most prominent theme in western paintings since the ancient period. Most of works represented in aesthetical ways (for example in Caravaggio's or Monet's works) or in a symbolic meaning (for example in religious Architecture). The theory of the uncertainty in physics which was developed in the beginning of 20th century have been influenced science and philosophy ever since. Is there a possibility to apply the uncertainty principle to study contemporary paintings. This article aim to use the uncertainty principle to study the role of lighting in contemporary paintings of the French artist Pierre Soulages and the Chinese-French artist Chu Teh Chun. The result is that in the works of these 2 artists, uncertainty characteristics had been revealed as a conceptual thinking and a specific process of each specific artist. In the case of Pierre Soulages the process of creating the *autre-noir* or beyond black space and scrap its surface to let the light touch, reflect and absorb. In the case of Chu Teh Chun the technique of calligraphy and space-focusing as in Chinese literati painting and calligraphy subordinated the abstract landscape from the

artist's memory. The interpretation is in the eyes of the interpreter every time of contemplation thus uncertainty has been discovered and recovered, limitlessly.

Keywords Light uncertainty principle outrenoir Pierre Soulages Chu Teh Chun

บทนำ

แสงเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะเสมอ ๆ เนื่องจากปัจจัยสำคัญที่ว่าดวงตาของมนุษย์จะเห็นได้ก็ต่อเมื่อมีแสงมาตกกระทบ ในการสร้างสรรค์ศิลปะจึงต้องอาศัยแสงเป็นพื้นฐาน ประติมากรรมและโดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาปัตยกรรมอาศัยความเปลี่ยนแปลงของแสงในช่วงเวลาของวันหนึ่ง ๆ และความเปลี่ยนแปลงของแสงในรอบของฤดูกาลมาเป็นตัวกำหนดทิศทาง การวางแผนผัง การคำนวณสัดส่วน การเลือกสรรวัสดุที่สะท้อนแสงมากหรือน้อย เป็นต้น เพื่อให้เกิดสิ่งที่เป็นความงามของแต่ละยุคสมัย ตัวอย่างจากสถาปัตยกรรมที่เป็นเลิศในทั่วโลกยืนยันเรื่องนี้ได้ดี

ในทางจิตรกรรม การสร้างตำแหน่งแสงเป็นสัญญาณที่สำคัญที่สุดของการสร้างโลกจำลองสามมิติลงบนพื้นที่สองมิติ การกำหนดทิศทางของแสงให้เข้ามาที่ด้านใดด้านหนึ่งของวัตถุสิ่งของไปจนกระทั่งตัวละครในภาพส่งผลให้สามารถทำความเข้าใจได้ว่าภาพนั้น ๆ เป็นสามมิติมากหรือน้อย หรือแม้กระทั่งอยู่ในช่วงเวลาใดของแต่ละวัน เป็นต้น ลักษณะดังกล่าวที่พัฒนามาขึ้นในศตวรรษที่ 14 ของศิลปะตะวันตกเป็นต้นมาส่งผลอย่างมากต่อการรับรู้ของเราเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของจิตรกรรมประเภทหนึ่ง ๆ ศิลปินอย่างคาราวัจโจ (Michelangelo Merisi Caravaggio ค.ศ. 1571-1610) ใช้แสงเป็นตัวสร้างสภาวะภายในของตัวละครในภาพกำหนดอารมณ์ของภาพในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ ส่งผลให้จิตรกรรมของเขาสร้างความรู้สึกร่วมได้เป็นอย่างสูง

โกลด์ โมเนต์ (Claude Monet ค.ศ. 1840-1926) ใช้แนวทางของการจับช่วงเวลาในแสงที่ทำให้เกิดความต่างของสีสำหรับการสร้างสรรค์จิตรกรรมอีกแนวทางหนึ่ง ความงามที่เกิดจากสีกันในภาพเกิดจากความพยายามซ้อนชั้นของสีเพื่อให้เกิดผลกระทบอันเป็นแรงดึงดูดระหว่างการเปลี่ยนแบบความจริงกับสีในแสงที่ตาปกติจับเอาไว้ไม่ได้ สุนทรียภาพจากแนวคิดและการปฏิบัติการดังกล่าวส่งผลให้งานของศิลปินผู้นี้ได้รับการชื่นชมจากคนทั่วโลกแม้กระทั่งในปัจจุบัน

ตัวอย่างจากศิลปินทั้งสองนี้เป็นแนวทางที่ใช้แสงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างจิตรกรรม และให้ผลที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ในจิตรกรรมบางชิ้นที่สามารถนำเสนอประเด็นเรื่องความไม่แน่นอนอันเป็นผลที่มาจากกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินก็ยังไม่ใคร่มีผู้ศึกษา เนื่องจากการพิจารณาว่าการสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ศิลปินน่าจะกำหนดได้ ตัวอย่างจากผลงานของศิลปิน เช่น ปีแอร์ ชูลาสส์ จะชี้ให้เห็นกระบวนการและผลลัพธ์ดังกล่าว นอกจากนี้ในกระบวนการการวาดจิตรกรรมที่มีพื้นฐานจากการผสมผสานประเพณีเก่าแก่ของการวาดจิตรกรรมอักษรจีนและเทคนิคการสร้างงานจิตรกรรมแบบ abstract expressionism ของจู่เต๋อจวินก็เป็นแหล่งข้อมูลที่ดีด้วย

แสงในฐานะพื้นฐานในการสร้างศิลปะและความหมายสัญลักษณ์

โลกถือกำเนิดได้ด้วยพลังงานแห่งแสงจากดวงอาทิตย์ แสงในธรรมชาติมีความจำเป็นต่อวิถีการดำเนินชีวิต ของสิ่งมีชีวิตทุกอย่างในโลกนี้ การสร้างสรรค์ศิลปะทุกสาขาต่างต้องอาศัยแสงเป็นองค์ประกอบพื้นฐาน มนุษย์มีประสบการณ์ผ่านแสงและเงาซึ่งมีทั้งด้านความรู้สึกจากลักษณะภายนอกของวัตถุที่เชื่อมต่อเข้าสู่ภายในจิตใจ สัมผัสของความรู้สึกจากแสงเงาในสถาปัตยกรรม ประติมากรรม ทั้งในรูปแบบเหมือนจริงและนามธรรมต่างก็แสดงออกด้วยแสงได้อย่างหลากหลาย ตัวอย่างเช่น ความเชื่อของชนเผ่ามายาว่าชีวิตกำเนิดจากแสงของดวงดาวนายพรานสามดวงเรียงกันบนท้องฟ้าที่ทำให้เราเข้าใจได้ว่าเป็นการเชื่อมโยงจิตวิญญาณด้วยแสงดวงดาวบนท้องฟ้า องค์ความรู้นี้กลายเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสถาปัตยกรรมวิหารหินเรียงกันสามหลังต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ ในแง่ปรัชญาเท่ากับเป็นการเชื่อมโยงเวลาได้อย่างไม่รู้จบสิ้น

อีกตัวอย่างหนึ่งจากประเทศอินเดียที่การบูชาแม่น้ำคงคาหรือพระแม่คงคาผู้ให้กำเนิดสรรพสิ่ง ซึ่งเชื่อว่าเป็นแม่น้ำที่ไหลจากเส้นผมของพระศิวะ ในการบวงสรวงสวดมนต์สรรเสริญที่เรียกว่าพิธีฮาระตีมีการใช้แสงจากตะเกียงประกอบบทสวดและการเดินรำ แสงนี้เป็นตัวแทนของวิญญาณ นอกจากนี้แสงในทางพุทธศาสนาที่มีถิ่นกำเนิดในอินเดียเช่นกันที่เปรียบพระธรรมของพระพุทธเจ้าด้วยแสงแห่งปัญญาที่จะนำพามนุษย์ให้หลุดพ้นจากความมมยา เมื่อเกิดปัญญาดังกล่าวแล้วจึงจะหลุดพ้นความทุกข์ทั้งปวง ในศาสนาคริสต์ แสงมีมาพร้อมกับเกิดจากการสร้างโลกของพระเจ้า พระเจ้าสร้างสรรคโลกอย่างต่อเนื่องไม่จบสิ้น จะเห็นได้ว่าในศาสนาหลักของโลกต่างก็พิจารณาว่าแสงเป็นสัญลักษณ์สำคัญของปรัชญาตนเองใน

สถาปัตยกรรมของชาวอียิปต์ ตัวอย่างเช่นการสร้างวิหารศักดิ์ประติมากรรมจากหน้าผาหินของฟาโรห์รามเซสที่ 2 แห่งราชวงศ์ที่ 19 อายุประมาณ 1304-1200 ปีก่อนคริสตกาล รูปสลักของพระองค์และราชินีนั่งเคียงคู่กันบนบัลลังก์ทั้งสองข้างทางเข้าอุโมงค์สุสาน ซึ่งเป็นทั้งประติมากรรมและสถาปัตยกรรม แสงที่ตกกระทบผิวสัมผัสหินแสดงความงามความเข้มแข็งของสถาปัตยกรรมและเมื่อกระทบประติมากรรมให้ความรู้สึกมิติในการเปลี่ยนแปลงเพราะมีผลทางสายตาเรื่องความลึก-ตื้นของการแกะสลัก ผลต่าง ๆ เหล่านี้เป็นไปตามช่วงเวลาและมุมมองของผู้ชมกับทิศทางของแสงในแต่ละช่วงเวลาของวันด้วย ทั้งนี้ช่างฝีมือสมัยอียิปต์ย่อมสร้างสรรค์ผลดังกล่าวขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ศาสนสถานได้สัมผัสกับจิตวิญญาณอันเป็นสิ่งที่ไม่ปรากฏเป็นรูปธรรมแต่สัมผัสได้ด้วยส่วนลึกของจิตใจ สถาปัตยกรรมเรือนขาของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่พื้นที่ขนาดเล็กและแสงสลัวเป็นแง่มุมทั้งความงามและเป็นปรัชญาพื้นที่ขนาดเล็กในทางกายภาพทำให้คนต้องขยายพื้นที่ด้วยสภาวะทางจิตใจ ในขณะที่แสงสลัวที่ผ่านหน้าต่างเข้ามาแต่เพียงน้อยให้ความสงบของจิตใจ ไม่วอกแวก ผัสสะอื่น ๆ นอกจากจักขุสัมผัสเข้ามาเพิ่มเติมแทนที่ในกระบวนการรับรู้ นอกจากนี้แสงที่ลอดเข้ามาแต่เพียงน้อยทำให้เกิดความรู้สึกว่าพื้นที่ว่างภายในห้องเป็นเงามืดที่มีแสงลอดผ่านเข้ามามากกว่าการรับรู้พื้นที่ว่างแบบปกติที่เหมือนแสงเป็นส่วนประกอบปกติอยู่แล้ว

ความไม่แน่นอนหรือลักษณะที่คาดเดาไม่ได้

พัฒนาการทางวิทยาศาสตร์ตั้งอยู่บนสมมติฐานของการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทุกอย่างในจักรวาลอย่างชัดเจนจึงเท่ากับว่าต้องมีหลักที่แน่นอน สามารถสังเกตผลได้เช่นนั้นทุกครั้ง แต่หลักคิดนี้ถูกต่อต้าน ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 การค้นพบว่าวัตถุร้อนทุกประเภทต้องแผ่พลังงานในทุกช่วงคลื่นความถี่ที่เท่า ๆ กัน นั้นเป็นไปได้เนื่องจากระยะระหว่างยอดคลื่นต่อยอดคลื่นของแต่ละคลื่นความร้อนที่แผ่ออกมาจากวัตถุเฉพาะเจาะจงแต่ละชนิดนั้นมีความยาวไม่เท่ากัน จึงเกิดข้อเสนอลงว่าการปล่อยพลังงานนั้นออกมาเป็นห้วง ๆ ที่เรียกว่าควอนตัม (เอกพจน์ของหนึ่งห้วงคือควอนตัม) แต่ละควอนตัมจะมีพลังงานมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความถี่ของคลื่น (ระยะระหว่างยอดคลื่นต่อยอดคลื่น) ควอนตัมของคลื่นที่มีความถี่มากจะมีพลังงานมากกว่าควอนตัมของคลื่นที่มีความถี่น้อยกว่า

เวอร์เนอร์ ไฮเซนเบิร์ก (Werner Heisenberg ค.ศ. 1901-1976) เสนอหลักความไม่แน่นอน (uncertainty principle) โดยแนวคิดที่ว่าการทำงานตำแหน่งและความเร็วในอนาคตของอนุภาคหนึ่ง ๆ เราต้องสามารถวัดตำแหน่งและความเร็วในปัจจุบันให้ได้แม่นยำก่อน วิธีหนึ่ง

ที่ทำได้คือการส่องแสงลงบนอนุภาคนั้น แต่มีข้อจำกัดในแง่ที่คลื่นแสงที่ส่องลงไปเพื่อวัดนั้น ต้องเป็นคลื่นแสงสั้น ๆ เพื่อให้เกิดความแม่นยำ แต่แสงมีพลังงานเป็นควอนตัมซึ่งจะไปรบกวนลักษณะของอนุภาคและเปลี่ยนความเร็วของอนุภาค ยิ่งเราพยายามทำการวัดตำแหน่งของอนุภาคให้แม่นยำขึ้นเท่าใด เราก็จะทำการวัดอัตราความเร็วของมันได้แม่นยำน้อยลงเท่านั้น จึงเรียกว่าเป็นหลักความไม่แน่นอน อันเป็นมูลฐานที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ของธรรมชาติ (ปิยนุตร บุรีคำและอรรถกฤต ฉัตรภูติ, 255: 93-97)

หลักความไม่แน่นอนนี้สร้างผลกระทบต่อความเข้าใจโลกและตัวเราเองอย่างลึกซึ้งและน่าจะสามารถใช้อ่านผลงานศิลปะได้ ในกระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมที่มักจะพิจารณาว่าศิลปินเป็นผู้กำหนดเนื้อหา รูปแบบและกระบวนการสื่อความหมายอย่างชัดเจน ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ที่อาศัยฝีมือที่ละเอียดอ่อนแบบจิตรกรรมประเพณีหรือการสร้างสรรค์แบบฉับพลันที่อาศัยสมาธิและความบังเอิญในการแสดงออก เช่น จิตรกรรมเซ่น นอกจากนี้ยังน่าจะมีจิตรกรรมที่มีกระบวนการอื่น ๆ ในการแสดงออกที่อาจจะใกล้เคียงกับแนวคิดของความไม่แน่นอน ในบทความนี้จะศึกษาผลงานจิตรกรรมของจิตรกร 2 ท่านคือ ปีแอร์ ซูลาจส์ และ จูเตอจวิน

ปีแอร์ ซูลาจส์

ปีแอร์ ซูลาจส์ (Pierre Soulages เกิดค.ศ. 1919) เกิดที่เมืองโรเดซ (Rodez) เป็นที่รู้จักในฐานะ "จิตรกรสีดำ" เพราะสนใจการวาดภาพด้วยสีดำ แนวความคิดของการวาดด้วยสีเดียวนี้เกิดขึ้นจากการพิจารณาว่าเมื่อแสงตกกระทบบนสีดำจะสะท้อนมาน้อยไม่เท่ากัน ตามแต่สภาพแสงและสภาพพื้นผิวของจิตรกรรมแต่ละส่วน สีดำจึงเป็นทัศนธาตุที่สำคัญที่สุดในความเห็นของศิลปิน (wikipedia, 2019)

อย่างไรก็ตาม ซูลาจส์กล่าวว่า "เครื่องมือของผมไม่ใช่สีดำ แต่เป็นแสงที่สะท้อนลงบนสีดำ" และเรียกกระบวนการของตัวเองว่า *outrenoir* คำนี้เป็นคำที่ซูลาจส์คิดค้นขึ้นมาเองจากภาษาฝรั่งเศสคำว่า *outré* แปลว่า ด้านนอก และคำว่า *noir* แปลว่า สีดำ เมื่อนำมารวมกันจึงอาจจะแปลเทียบเคียงได้ว่า "นอกขอบเขตของสีดำ" ในการให้สัมภาษณ์เมื่อค.ศ. 2014 เขากล่าวว่า "ในภาษาฝรั่งเศส เวลาที่คุณพูดว่า *outré-Manche* แปลตรงตัวว่า เลยช่องแคบไป ซึ่งมีความหมายถึง ประเทศอังกฤษ หรือพูดว่า *outré-Rhin* แปลตรงตัวว่า เลยแม่น้ำไรน์ไป ซึ่งมีความหมายถึง ประเทศเยอรมัน พูดอีกแบบหนึ่ง "นอกขอบเขตของสีดำ" จึงหมายถึง

ดินแดนที่แตกต่างจากสีดำ” (wikipedia, 2019)

ในกระบวนการสร้างสรรค์ ชูลาส์จะสร้างพื้นผิวของจิตรกรรมด้วยสีดำหนา จากนั้นใช้ข้อกรวดขนาดเล็ก หรือยาง ขูดสีออกเป็นริ้วใหญ่เล็ก ทำให้เกิดร่องรอยขูด ขูดหรือเป็นรอยขีดข่วนแบบ etching ขึ้นอยู่กับว่าอยากให้งานแต่ละชิ้นมีพื้นผิวอย่างไร เส้นที่ขูดขีดออกมักจะเป็นเส้นตรงทางตั้งหรือขวาง โดยตัวเนื้อสีที่ใช้ศิลปินผสมสีที่ทั้งมีผิวมันวาวและสีดำนวลเข้าด้วยกัน ผลลัพธ์คือพื้นผิวที่ทั้งสะท้อนและดูดซับแสงพร้อมๆ กัน นอกจากนี้ ต่างจากวิธีการแขวนภาพทั่วไปที่มักจะขีดผนังห้อง ชูลาส์ชอบแขวนภาพไว้ที่กลางห้อง โดยให้เหตุผลว่า “ผมชอบให้จิตรกรรมเป็นผนังมากกว่าเป็นหน้าต่าง เมื่อเราดูจิตรกรรมบนผนังมันเป็นหน้าต่างๆ ผมเลยชอบจัดจิตรกรรมของผมเอาไว้ที่กลางพื้นที่เพื่อสร้างผนังมากกว่าหน้าต่างมีไว้มองภายนอก แต่จิตรกรรมน่าจะทำหน้าที่ตรงกันข้าม จิตรกรรมควรมองเข้ามาภายในตัวเรา” (wikipedia, 2019)

การตีความจิตรกรรมให้เป็นการมองเข้าภายในเป็นการพาดพิงถึงแนวคิดของจิตรกรรมในฐานะ “หน้าต่าง” ที่เป็นประเพณีตั้งแต่สมัยเรอเนซองส์ ในประเพณีแบบนี้ที่เราจำกันดีในฐานะการวาดจิตรกรรมโดยหลักทัศนียวิทยา (perspective) กรอบสี่เหลี่ยมของภาพแต่ละภาพเปรียบเสมือนหน้าต่าง ผู้ดูนั่งอยู่ภายในมองออกไปยังฉากต่างๆ ภายนอก ในกรณีของชูลาส์ที่เห็นว่าจิตรกรรมของตัวเองไม่ใช่ “หน้าต่าง” แต่เป็น “ผนัง” เราอาจเปรียบเทียบได้หรือไม่ว่าศิลปินตั้งใจสร้างห้องมืดหรือพื้นที่มืดขึ้นมา จากนั้นทำการขูดหรือตัดหรือฉีกผนังออกเปิดให้แสงลอดเข้ามาในห้อง (หรือเปรียบเทียบว่าเข้ามาในจิตใจ)

จากข้อมูลที่กล่าวมา เมื่อนำมาพิจารณาจิตรกรรมในตัวอย่างเช่น Peinture (2015) (ภาพที่ 1) ในจิตรกรรมขนาดใหญ่กว่าสองเมตรนี้ พื้นผิวสีดำถูกขูดออกตามขวางเป็นแนว (ภาพที่ 2) ร่องรอยการเคลื่อนไหวของมือเกิดขึ้นอย่างชัดเจน น้ำหนักที่กดมากน้อยไม่เท่ากัน (อันอาจเกิดขึ้นจากวัยของศิลปินขณะสร้างจิตรกรรมนี้อายุ 96 ปี) ทำให้พื้นผิวที่ชูลาส์มองว่าทำหน้าที่ทั้ง “ดูดซับ” และ “สะท้อน” สีดำนั้นเกิดขึ้นจากกระบวนการดังกล่าว แสงที่เกิดขึ้นลอดเข้ามาในพื้นที่ดำ เปิดให้ผู้ชมเห็นลักษณะของพื้นที่ภายใน

ผลการศึกษาจิตรกรรมของปีแอร์ ชูลาส์ทำให้พบว่า การขูดขีดออกด้วยน้ำหนักที่มากน้อยไม่เท่ากันเปิดพื้นที่สีดำออกด้วยแสงที่เข้ามาในปริมาณที่ไม่แน่นอน คุณสมบัตินี้เกิดจากเงื่อนไข 3 ประการคือ 1. น้ำหนักที่ไม่สม่ำเสมอของการขูด-ขีด 2. พื้นผิวสีดำที่ถูกเปิดออกไม่เท่ากัน 3. ความมันวาวและความด้านของสีดำที่ไม่แน่นอนขึ้นอยู่กับลักษณะแสงที่มากกระทบ ความ

ไม่แน่นอนนี้สอดคล้องกับหลักความไม่แน่นอน ทั้งในทางวิทยาศาสตร์และความไม่เที่ยงแท้ตามหลักพุทธศาสนา นอกจากนี้ยังหมายความว่ากระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะที่เป็นการก้าวเข้าสู่อาณาจักรใหม่อยู่เสมอ ๆ จึงไม่มีความแน่นอน ต้องรอจนผลลัพธ์ปรากฏออกมา

จูเต๋อฉวิน (Chu Teh Chun ค.ศ. 1920-2014)

จูเต๋อฉวินเป็นศิลปินจีน-ฝรั่งเศส ศิลปินถือกำเนิดในประเทศจีนและได้รับการศึกษาศิลปะจากที่นั่นก่อนจะย้ายไปได้หัวนแล้วย้ายไปอาศัยที่ประเทศฝรั่งเศสในค.ศ. 1955 และอยู่ที่นั่นจนกระทั่งเสียชีวิต โดยได้สัญชาติฝรั่งเศสและได้เป็นสมาชิกของ Academie des Beaux Arts ด้วย (Villarreal, 2018) แม้ช่วงแรกของชีวิตศิลปินจะทำงานในแนวทางเหมือน แต่ภายหลังเลิกทำงานแนวนั้นและหันมาทำงานแนวนามธรรมที่เป็นการผสมผสานแนวทางแบบประเพณีจีนและลักษณะบางอย่างของจิตรกรรมตะวันตก ในแนวทางแบบจีน จูเต๋อฉวินใช้ฝีแปรงที่มีลักษณะแบบการวาดพู่กันแบบจิตรกรรมจีนที่เน้นน้ำหนักมือ การกดและการสะบัดของพู่กันส่วนต่าง ๆ ส่วนแนวทางที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปินฝรั่งเศส ชื่อ Nicolas de Stael ซึ่งเป็นจิตรกรรมแนวนามธรรมและใช้สีหนาหนักกับการวาดพู่กันแบบ impasto นอกจากนี้จิตรกรรมของจูเต๋อฉวินยังมีแนวทางแบบ abstract expressionism ผสมผสานอยู่อีกด้วย ดังเช่นผลงาน Triomphe de la vie (2004) (ภาพที่ 3) จึงกล่าวได้ว่าเป็นการสร้างงานจิตรกรรมนามธรรมตะวันตกที่ย้อนไปค้นพบสัมผัสบางอย่างจากลักษณะนามธรรมในจิตรกรรมจีนอีกครั้ง (Wang, 2017)

นอกเหนือจากสร้างงานด้วยสีน้ำมัน จูเต๋อฉวินมักวาดจิตรกรรมตัวอักษรจีนไปด้วย จิตรกรรมตัวอักษรนี้เป็นส่วนหนึ่งของประเพณีแบบจีนที่การวาด “ภาพ” และ “ตัวอักษร” ถือว่าเป็นเรื่องเดียวกัน (เป็นหนึ่งในสี่ศาสตร์ที่บุตรต้องศึกษาคือ ฟิน, หมากรุก, เขียนตัวอักษรและวาดภาพ) จิตรกรรมตัวอักษรในที่นี้ไม่ใช่ตัวอักษรตัวเดียว แต่มักเป็นบทกวีสั้นหรือยาว จากประวัติช่วงที่ยังอยู่ที่ประเทศจีน ศิลปินศึกษาการวาดตัวภาพตัวอักษรแบบนี้กับอาจารย์ที่เน้นแนวทางการเขียนรวดเร็ว ไม่มีการยกพู่กันขึ้นจากกระดาษเลยตั้งแต่ต้นจนจบ จูเต๋อฉวินสนใจประเพณีของงานศิลปะสมัยราชวงศ์ถังและราชวงศ์ซ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสมัยราชวงศ์ซ่ง (Song Dynasty ค.ศ.960-1279) ที่ปัญญาชนไปรวมตัวกันบนภูเขาเพื่อค้นคว้าร่วมกันถึงปรัชญาการดำเนินชีวิต ภาพวาดจิตรกรรมทิวทัศน์และการเขียนบทกวีกับฝึกฝนการเขียนจิตรกรรมตัวอักษร เกิดแนวทางที่เรียกในภาษาอังกฤษว่า Literati หรือแปลได้ว่าแนวทางแบบ “นักอักษรวัฒนธรรม” จูเต๋อฉวินเคยกล่าวว่า การวาดจิตรกรรมหรือการวาดลายมือบนกระดาษด้วยหมึกดำนั้นน่าสนใจเพราะเป็นการวาดรวดเร็วไม่สามารถแก้ไขได้

การวาดจิตรกรรมทิวทัศน์ในอารยธรรมจีนเป็นประเพณีที่ตกทอดกันมายาวนาน โดยมีจุดมุ่งหมายทั้งเพื่อถ่ายทอดความงามของทิวทัศน์ตามธรรมชาติกับการถ่ายทอดภาพในใจหรือภาพในจินตนาการของศิลปินออกมา เช่นเดียวกันกับการวาดจิตรกรรมตัวอักษรเพราะเนื้อหาส่วนหนึ่งที่ถือว่ามีความสำคัญในการแสดงออกก็คือการชื่นชมความงามตามธรรมชาติของทิวทัศน์ หรือการแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกภายในอันลึกซึ้งผ่านข้อเขียนหรือบทกวี นอกจากนี้การที่ตัวอักษรจีนนั้นเป็นตัวอักษรที่พัฒนามาจากภาพทำให้การเขียนตัวอักษรเป็นกระบวนการเดียวกันกับการวาดภาพนั่นเอง

ซุนเกาติง (Sun Guoting ค.ศ. 646-691) จิตรกรในสมัยถังได้ชี้ให้เห็นว่าจิตรกรรมตัวอักษรมีจินตภาพของธรรมชาติอยู่ในระหว่างการเขียน “เมื่อเขียนด้วยน้ำหมึกมือที่มีพลัง เส้นพู่กันสามารถดูเหมือนเมฆหนาหนัก เมื่อเบาจะเหมือนปีกของจิ้งหรีด เมื่อลากเส้นพู่กันเหมือนกับน้ำตก เมื่อกดพู่กันลง เส้นนั้นจะเหมือนกับภูเขาโอฬารสงบนิ่ง” (Wang, 2019) ดังนั้นแม้จะเป็นการเขียนตัวอักษร (ภาพที่ 4) แต่การอ่านสามารถอ่าน (หรือดู) เป็นภาพได้ ในโลกตะวันตก การดูภาพและการอ่านตัวอักษรอยู่คนละขั้วของระบบการรับรู้ของมนุษย์ การดูภาพอาศัยการรับรู้พื้นฐานว่าภาพหนึ่งๆ เหมือนกับโลกแห่งความเป็นจริงไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม แต่การอ่านตัวอักษรต้องอาศัยความเข้าใจเรื่องการถอดรหัสซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงในโลกแต่อย่างใด (นี่คือเหตุที่คำว่า โก่ หรือคำอื่นๆ ในหลากหลายวัฒนธรรมจึงมีตัวอักษรและเสียงที่ไม่เหมือนกัน) ในวัฒนธรรมจีนมีการเชื่อมต่อของการดูภาพและการอ่านตัวอักษรเข้าหากัน ดังนั้นจึงมีความไม่แน่นอนในการ ดูและอ่านเกิดขึ้น ดังที่กล่าวว่า “ภาพตัวอักษรคือภาพที่ไม่มีของจริง คนตรีที่ไม่มีเสียงจริง Calligraphy is images without real features, music without real sounds.” (Wang, 2017)

ดังนั้นแม้เมื่อดูงานของจูเต๋อฉวินแบบผ่าน ๆ อาจจะเห็นว่าใกล้เคียงกับแนวทางจิตรกรรมแบบ abstract expressionism จิตรกรรมแนวนี้อาจถือว่าเป็นแนวทางของการสร้างงานโดยอาศัยความบังเอิญอยู่แล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปินแบบแจ๊คสัน พอลล็อก (Jackson Pollock ค.ศ. 1912-1956) เนื่องจากศิลปินมักจะอาศัยการเคลื่อนไหวของร่างกายผสมผสานไปกับการสับดสีลงบนแคนวาสที่ไม่สามารถควบคุมผลลัพธ์ได้ แต่เมื่อพิจารณางานของจูเต๋อฉวินอย่างละเอียดจะเห็นความแตกต่าง โดยเฉพาะในแง่ที่มีการผสมผสานแนวทางแบบประเพณีจีนเรื่องการวาดจิตรกรรมตัวอักษรเข้าไปด้วย

ในผลงานชื่อ *Vertige Neigeux* (1990-1999) (ภาพที่ 5) จิตรกรรมยาวสี่เมตรชิ้นนี้มีร่องรอยของสีจากพู่กันหลากหลายขนาดทับซ้อนกัน เมื่อมองตามแนวทางของเส้นและสีจะเห็นการเคลื่อนไหวของพู่กันและร่างกายของศิลปินที่เต็มไปด้วยความรู้สึก รูปทรงที่เกิดขึ้นนั้นราวกับเป็นภาพทิวทัศน์ในจินตนาการของศิลปินที่อาจจะกำลังหวนรำลึกถึงทิวทัศน์บ้านเกิดหรือภาพลายมือที่ตนเองเคยฝึกปรี้อ หรืออาจจะเป็จิตใจได้นึกถึงที่น่าสั่งการให้มือและร่างกายร่ายรำจิตรกรรมนี้ขึ้นมา แม้อาจจะดูเหมือนจิตรกรรมทิวทัศน์เป็นหลัก แต่สำหรับผู้มีประสบการณ์มาบ้างย่อมสามารถอ่านและเห็นจิตรกรรมตัวอักษรอยู่ในจังหวะหรือท่วงท่าบางประการได้ด้วย

สรุป

ในผลงานของศิลปินสองท่านนี้อาจจะมีสิ่งที่เรียกว่าความไม่แน่นอนหรือลักษณะที่คาดเดาไม่ได้ ในกรณีของปีแอร์ ชูลาสส์ ลักษณะดังกล่าวเกิดจากการที่ศิลปินพยายามจะสร้างพื้นที่ที่อยู่เลยไปจากสีดำด้วยการสร้างพื้นที่สีดำก่อน จากนั้นขีดขีดแถมเส้นเพื่อเปิดให้แสงส่องผ่านเข้ามาในพื้นที่มืดหรือน้อยตามจังหวะ แสงที่ถูกเปิดเข้ามานั้นไม่หนักแน่นแบบการกริดตัดหรือฉีกแยกพื้นที่ แต่เป็นการเปิดให้แสงเข้ามาเป็นช่องหรือเป็นท้วง ๆ มากบ้างน้อยบ้างโดยสัมพันธ์กับมุมมองของผู้ชมอีกทีหนึ่ง การที่ศิลปินลากเส้นเปิดของแสงไม่สม่ำเสมอก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ภาพทั้ง “สะท้อน” และ “ดูดซับ” แสงเอาไว้ อาจสรุปได้ว่าความไม่แน่นอนในงานจิตรกรรม “นอกขอบเขตของสีดำ - *outrenoir*” ของชูลาสส์เกิดจากธรรมชาติของภาพเองและเกิดจาก มุมมองของผู้ชม ความเป็นนามธรรมอย่างเต็มที่ก็ยิ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ใช้จินตนาการของตนเองในการต่อเติมส่วนที่อาจจะไม่ปรากฏในภาพได้เพิ่มเติมอีกด้วย

ความไม่แน่นอนในงานของจูเตอฉวินมาจากพื้นฐานทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนเอง จิตรกรรมตัวอักษรแม้จะต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างหนักและสมาธิที่เป็นเลิศ แต่ความไม่แน่นอนของผลลัพธ์นั้นเป็นสิ่งที่ทุกคนคาดหวังว่าจะต้องพบ จิตรกรรมที่ไม่สามารถแก้ไขได้ต้องอาศัยจังหวะเป็นองค์ประกอบสำคัญ นอกจากนี้ การนำทิวทัศน์ในความทรงจำออกมาเป็นจิตรกรรมที่นำเสนอทิวทัศน์ในจินตนาการก็ทำให้งานของจูเตอฉวินเชื่อมต่อกับจิตรกรรมทิวทัศน์จีนในอดีต โดยจิตรกรรมแบบ “นักอักษรวัฒนธรรม” นี่เป็นการเชื่อมต่อของภาพกับตัวอักษรซึ่งมีความไม่แน่นอนในการดูและอ่าน ในวัฒนธรรมจีนโบราณมีการเขียนตัวอักษรโดยมีจินตภาพของภาพทิวทัศน์แฝงอยู่ ในจิตรกรรมร่วมสมัยของจูเตอฉวินเป็นภาพทิวทัศน์แบบนามธรรมที่มีจินตภาพของตัวอักษรแฝงอยู่ ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ทั้งสองแบบขึ้นอยู่กับช่วงเวลา

ของการชมอันเป็นการเปิดโอกาสของความไม่แน่นอนให้ผู้ชมจินตนาการเป็นปัจจัยสำคัญ ความไม่แน่นอนที่เห็นได้จากผลงานของสองศิลปินสองท่านนี้เป็นส่วนหนึ่งของจิตวิญญาณของจิตรกรรม เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์ที่เปรียบได้กับการเดินทางแสวงหาพรมแดนใหม่ ๆ ที่ยังไม่มีใครค้นพบมาก่อน อาศัยแนวคิด กระบวนการและประสบการณ์ส่วนบุคคลของศิลปินเป็นพื้นฐานในการนำเสนอเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับการตีความของผู้ชมอีกทีหนึ่ง

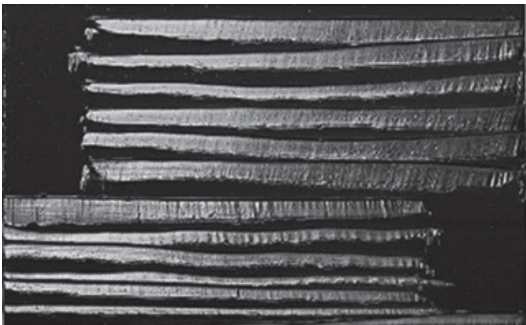
บรรณานุกรม

- ปิยะบุตร บุตรีคำ. (2554). ประวัติย่อของกาลเวลาฉบับภาพประกอบ แปลจาก Stephen Hawking. The Illustrated A Brief History of Time กรุงเทพฯ: มติชน
- Artnet. (2017). VERTIGE NEIGEUX. Accessed November 5 ,2017, available from. <http://www.artnet.com/artists/chu-teh-chun/vertige-neigeux-snowy-vertigo-diptych-J4HHDEcUJaRbVsoyakKuSQ2>
- China Online Museum. (2017). Calligraphy Gallery of Sun Guoting. Accessed November 21 ,2017, Available from.<http://www.chinaonlinemuseum.com/gallery-sun-guoting.php>
- Demeter, Georgika Aeby. (2017). La Fondation CHU Teh-Chun. Accessed November 16 ,2017, Available from. <https://www.exclusifmag.com/online/la-fondation-chu-teh-chun/>
- Wang, B. (2017). China's Literati Painting. Accessed November 6 ,2017, Available from. <https://www.chinainstitute.org/literati-painting/>
- Wertical. (2016) Pierre Soulages 'Le noir' Accessed November 6 ,2019, Available from.<http://vertical.com/W/daily-2/pierre-soulagesle-noir/>
- Wikipedia. (2017). Pierre Soulages. Accessed November 5 ,2017, Available from. https://en.wikipedia.org/wiki/Pierre_Soulages
- Villarreal, Jose. (2017). New Foundation dedicated to the French-Chinese master artist Chu Teh-Chun opens in Geneva. Accessed November 20 ,2017, Available from.<http://artdaily.com/news/119155/New-Foundation-dedicated-to-the-French-Chinese-master-artist-Chu-Teh-Chun-opens-in-Geneva#.Xkul8T8zYdW>



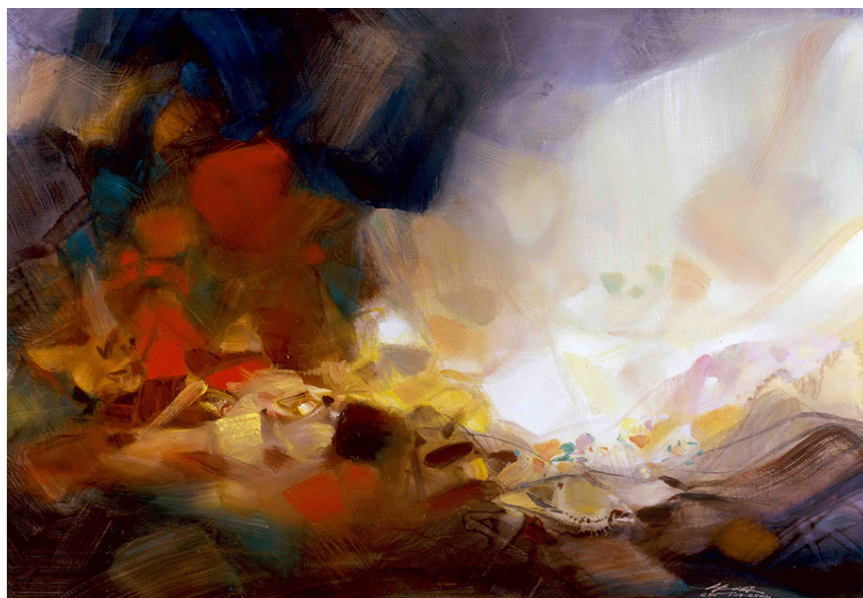
ภาพที่ 1

Pierre Soulages, *Peinture*, 2015, 159 x 202 cm,
(Wertical, 2016)



ภาพที่ 2

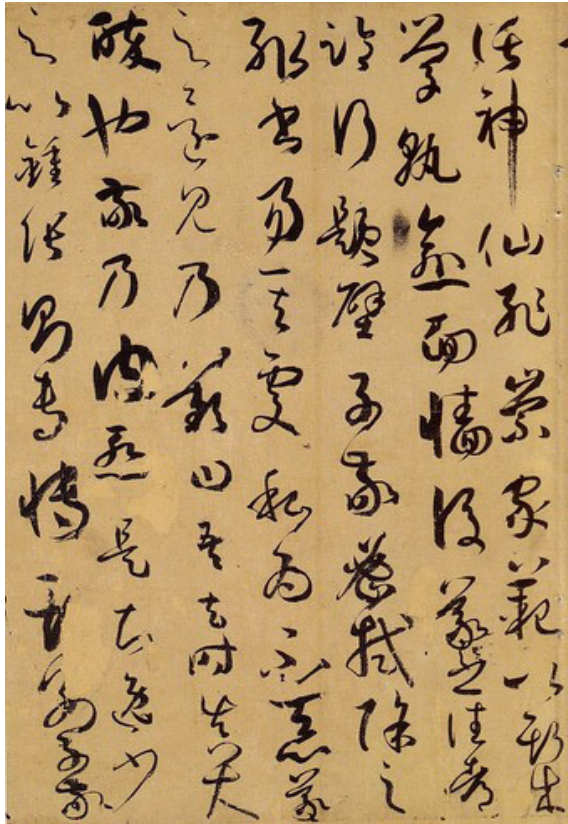
ภาพรายละเอียดผลงาน *Peinture*, 2015, 159 x 202 cm,
(Wertical, 2016)



ภาพที่ 3

CHU Teh-Chun, *Triomphe de la vie*, 2004

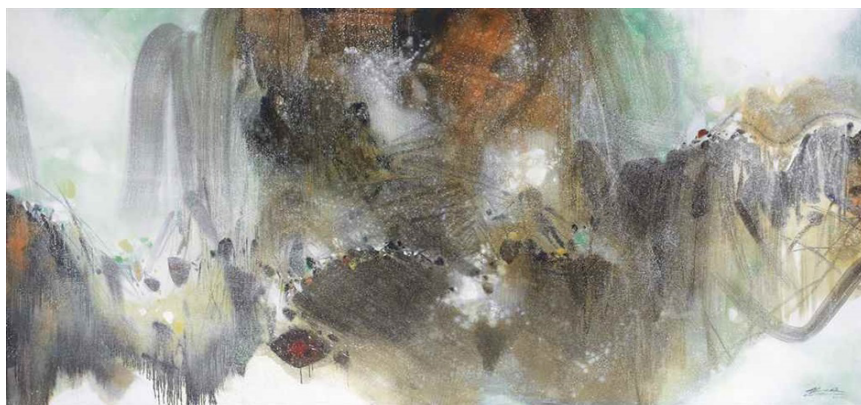
(Demeter, 2017)



ภาพที่ 4

Sun Guoting, 唐-孙过庭-书谱 7

(China Online Museum, 2017)

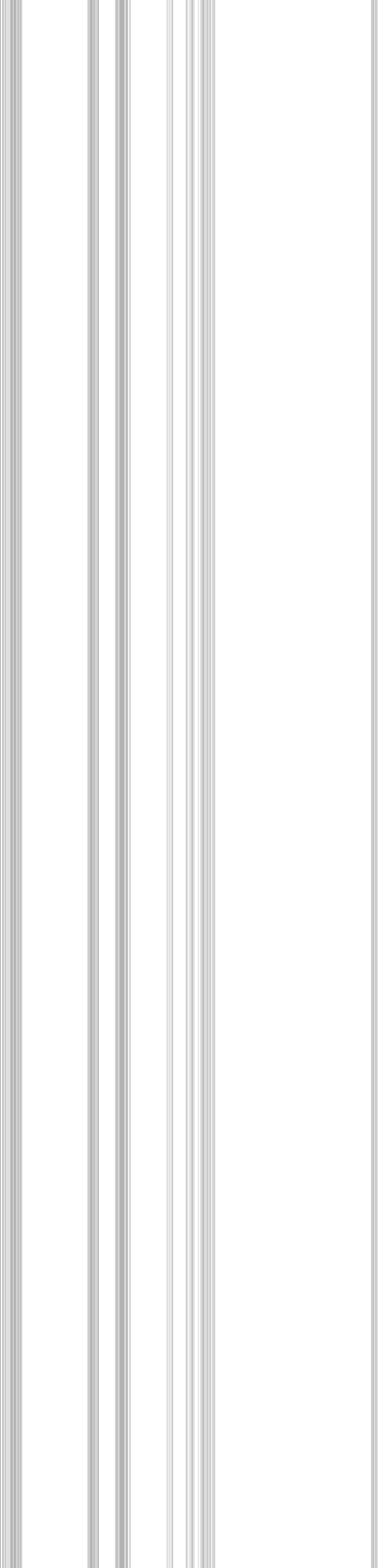


ภาพที่ 5

Chu Teh-Chun, VERTIGE NEIGEUX (SNOWY VERTIGO) (diptych) , 1990—1999

oil on canvas, 200 x 400 cm.

(artnet, 2018)



เรื่อง แต่งตั้งที่ปรึกษากองบรรณาธิการและกรรมการดำเนินงานฝ่ายต่าง ๆ ตามโครงการ
“วารสารศิลป์ พีระศรี” คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้การดำเนินการจัดทำโครงการ “วารสารศิลป์ พีระศรี” คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย จึงแต่งตั้งคณะกรรมการผู้อำนวยการกองบรรณาธิการ
วารสาร และคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ประกอบด้วยผู้มีตำแหน่งและรายนามดังต่อไปนี้

คณะกรรมการผู้อำนวยการ

1. คณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์	ประธานกรรมการ
2. รองคณบดีฝ่ายบริหาร	กรรมการ
3. รองคณบดีฝ่ายวิชาการและประกันคุณภาพการศึกษา	กรรมการ
4. รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา	กรรมการ
5. รองคณบดีฝ่ายกิจการพิเศษและวิเทศสัมพันธ์	กรรมการ
6. ผู้ช่วยคณบดี	กรรมการ
7. หัวหน้าภาควิชาจิตรกรรม	กรรมการ
8. หัวหน้าภาควิชาประติมากรรม	กรรมการ
9. หัวหน้าภาควิชาภาพพิมพ์	กรรมการ
10. หัวหน้าภาควิชาศิลปไทย	กรรมการ
11. หัวหน้าภาควิชาทฤษฎีศิลป์	กรรมการ
12. หัวหน้าโครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม	กรรมการ
13. หัวหน้าโครงการจัดตั้งภาควิชาแกนทัศน์ศิลป์	กรรมการ
14. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์	เลขานุการ
15. นายปฏิพัทธ์ พรหมนัส	ผู้ช่วยเลขานุการ
16. นางสาววรรัตน์ วันดี	ผู้ช่วยเลขานุการ

หน้าที่ความรับผิดชอบ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่กองบรรณาธิการและบริหารจัดการวารสารให้ดำเนิน
ไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้

คณะกองบรรณาธิการวารสาร

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎักพันธ์	บรรณาธิการ
2. ดร.เตยงาม คุปตะบุตร	รองบรรณาธิการ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิวิณา สุธีรางกูร	รองบรรณาธิการ
4. อาจารย์พิเชฐ เทียวประเสริฐ	กองบรรณาธิการ
5. ดร.ปิยะรัตน์ นันทะ	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
6. รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
7. รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
8. รองศาสตราจารย์ ดร.วรลักษณ์ บุญยสุรัตน์	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสริญ มลิ้นทสุตร	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
10. รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนี	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
11. Professor Katsuki Yokoyama	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
12. Professor Kuniko Satake	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)

13. Associate Professor Dr.Jirayu Pongvarut กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
 หน้าที่ความรับผิดชอบ ในการควบคุมและพัฒนาคุณภาพวารสารให้ได้มาตรฐานและมีคุณภาพและให้
 คำปรึกษาและคำแนะนำ แก่คณะกรรมการดำเนินการจัดทำวารสารเพื่อให้การจัดทำวารสารแต่ละฉบับ
 ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้

คณะกรรมการฝ่ายจัดหาทุน

- | | |
|--|---------------------|
| 1. ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร์ | ประธานกรรมการ |
| 2. อาจารย์ธรรณ วัฒนกุล | กรรมการ |
| 3. ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง | กรรมการ |
| 4. ศาสตราจารย์ถาวร โกอุดมวิทย์ | กรรมการ |
| 5. อาจารย์จักรพันธ์ วิลาสินีกุล | กรรมการ |
| 6. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์ | กรรมการและเลขานุการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ในการช่วยจัดหาทุนและแหล่งทุนเพื่อการดำเนินการจัดทำโครงการ "วารสาร
 ศิลป์ พีระศรี"

คณะกรรมการฝ่ายประเมินผล

- | | |
|------------------------------------|----------------------------|
| 1. อาจารย์ ดร.สุธา ลิ่นะวัต | ประธานกรรมการ |
| 2. อาจารย์ทรงไทย บัวชุม | กรรมการ |
| 3. อาจารย์ ดร.ปรมพร ศิริกุลขยานนท์ | กรรมการ |
| 4. อาจารย์พงษ์พันธ์ จันทนภูมิรัฐ | กรรมการ |
| 5. อาจารย์ลลิตา เพ็ญเจริญ | กรรมการ |
| 6. นางสาวฉัตรระพี แยมเกษร | กรรมการและเลขานุการ |
| 7. นางจินตภาณี เอี่ยมท่า | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ จัดทำแบบประเมินผล สรุปผลการประเมิน จัดส่งและเก็บเอกสารประเมินผล จัด
 ทำรายงานประเมินผลโครงการฯ ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

คณะกรรมการฝ่ายการเงิน

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1. รองคณบดีฝ่ายบริหาร | ประธานกรรมการ |
| 2. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์ | กรรมการและเลขานุการ |
| 3. นางจันทร์เพ็ญ ศรีช่วย | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |
| 4. นายประเสริฐ อานนท์ | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |
| 5. นายอนันต์ ใจทัน | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานในเรื่องการเบิกจ่ายค่าใช้จ่าย การให้ข้อเสนอแนะให้คำปรึกษาในเรื่
 อง

การเบิกจ่ายเงินงบประมาณด้านต่าง ๆ ติดตามและรวบรวมใบสำคัญรับเงินจัดทำสรุปค่าใช้จ่ายตลอด
 โครงการฯ และปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

คณะกรรมการฝ่ายเลขานุการฯ

- | | |
|--------------------------|---------------|
| 1. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์ | ประธานกรรมการ |
| 2. นางจันทร์เพ็ญ ศรีช่วย | กรรมการ |
| 3. นายประเสริฐ อานนท์ | กรรมการ |
| 4. นายอนันต์ ใจทัน | กรรมการ |

5.	นายอุเทน ศรีกรวด	กรรมการ
6.	นายปฏิพัตร พรหมนัส	กรรมการ
7.	นางเยาวพา แจะจันทร์	กรรมการ
8.	นางณิชาภัทร แจะจันทร์	กรรมการ
9.	นายสุไลมาน มะมา	กรรมการ
10.	นายธนภัทร แก้ววิไล	กรรมการ
11.	นางพิมพ์พญา สมมาก	กรรมการ
12.	นางอารยา เลิศกิจอนันต์	กรรมการ
13.	นายสุชาติ เจริญทิพย์	กรรมการ
14.	นางสาวจตุรระพี แยมเกษร	กรรมการ
15.	นางสาวมลฤดี ประชุม	กรรมการ
16.	นางสาวเกวลิ แฝงต่าย	กรรมการ
17.	นางจันทภาณี เอี่ยมท่า	กรรมการ
18.	นางสาวมณฑนา ศรีเทพ	กรรมการ
19.	นางมนรศ เตชะประทีป	กรรมการ
20.	นายรัชภูมิ ทรงสำราญ	กรรมการ
21.	นางสาววรัรัตน์ วันดี	กรรมการและเลขานุการ
22.	นางสาวจรัรัตน์ คนทน	กรรมการและและผู้ช่วยเลขานุการ

หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานกับคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ในการจัดทำโครงการฯ ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานภายในและภายนอก ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

ทั้งนี้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป
 ล้ง ณ วันที่ มีนาคม พ.ศ. 2562

(อาจารย์ปัญญาพล เหล่าพูนพัฒน์)
 ผู้รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากร

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

ศาสตราจารย์พงศ์เดช ไชยคุตร
คณะวิศวกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์กันจนา คำโสภี
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์พิษณุ เปียร์กลิน
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ดร.พิยะรัตน์ นันทะ
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์ปิติวรรณ สมไทย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์ ดร.จิรายุ พงษ์วรุตม์

Digital Expression Design Course, Faculty of Art and Design, Tokoha University

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อธิษฐานพันธ์ุ

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์สรนรงค์ สิงห์เสนี

ผู้ทรงคุณวุฒิสภาคณะศิลปกรรมศาสตร์ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อาจารย์ ดร.พงศ์ศิริ คิตติ

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ศาสตราจารย์ปริญญา ตันติสุข

อาจารย์พิเศษ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิมลมาลย์ ชันชะวนะ

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ นิพนธ์ โอพารนิเวศน์
อาจารย์ประจำ ภาควิชาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณี มีมาก
อาจารย์ประจำ สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ดร.วิษณุ มุกตามณี
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โชนา พูลทองดีวัฒนา
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.พิเชษฐ เปียร์กลิ่น
อาจารย์ประจำ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ดร.นพเกล้า ศรีมาตย์กุล
อาจารย์ประจำ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ดร. วิญญูภัทร์ นิธิภัทรอนันต์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ คงวารี

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

JOURNAL OF FINE ARTS

วารสารศิลป์ พีระศรี (Journal of Fine Arts) เป็นวารสารวิชาการ กำหนดออกปีละ 2 ฉบับ (มีนาคมถึงสิงหาคม และ กันยายนถึงกุมภาพันธ์) ควบคุมคุณภาพบทความโดยการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer-review) มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการด้านทัศนศิลป์ทุกสาขา การออกแบบ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ทัศนศิลป์ วัฒนธรรม และมนุษยศาสตร์ ในลักษณะบทความวิชาการ ผลงานวิจัย บทวิจารณ์หนังสือ งานแปลบทความวิชาการ หรือผลงานรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

วัตถุประสงค์

เพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการด้านทัศนศิลป์ทุกสาขา การออกแบบ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ทัศนศิลป์ วัฒนธรรม และมนุษยศาสตร์ ในลักษณะบทความวิชาการ ผลงานวิจัย บทวิจารณ์หนังสือ งานแปลบทความวิชาการ หรือผลงานรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

เกณฑ์การส่งบทความ

1. กำหนดออก

กำหนดออกปีละ 2 ฉบับ ทุก ๆ 6 เดือน (มีนาคมถึงสิงหาคม และ กันยายนถึงกุมภาพันธ์)

2. การพิจารณาบทความ

2.1 ผลงานที่รับพิจารณาลงพิมพ์เป็นงานวิชาการด้านทัศนศิลป์ทุกสาขา การออกแบบ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ทัศนศิลป์ วัฒนธรรม และมนุษยศาสตร์ ในลักษณะบทความวิชาการ ผลงานวิจัย บทวิจารณ์หนังสือ งานแปลบทความวิชาการ หรือผลงานรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 ผลงานจะต้องแสดงคุณค่าทางวิชาการ มีความสมบูรณ์ชัดเจน ถูกต้องตลอดจนมีการอ้างอิงและมีบรรณานุกรมที่ถูกต้อง ผลงานต้องปราศจากการคัดลอกวรรณกรรม รวมไปถึงหลีกเลี่ยงการละเมิดจริยธรรมการวิจัย

2.3 หากมีการทบทวนวรรณกรรม หรือหากมีประเด็นทางวิชาการที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทความของวารสารศิลป์พีระศรีฉบับย้อนหลังควรอ้างอิงบทความเหล่านั้นด้วย

2.4 ผลงานต้องไม่ถูกตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน ยกเว้นเป็นผลงานที่แปลมาจากภาษา

อื่น ๆ

2.5 การพิจารณากลับกรองและประเมินคุณภาพแต่ละบทความจะผ่านดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ซึ่งใช้ระบบการประเมินบทความแบบสองทาง (Double-Blind Review) กล่าวคือ

จะไม่เปิดเผยชื่อของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้สมัครทราบ และไม่เปิดเผยชื่อผู้สมัครให้ผู้ทรงคุณวุฒิทราบ

2.6 รูปแบบของบทความขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกองบรรณาธิการ

2.7 เนื้อหาของผลงาน ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ประเมิน โดยพิจารณาจากความถูกต้องด้านการใช้ภาษา การนำเสนอเนื้อหาวิชาการ

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้เขียน

บทความ

1. เนื้อหาของบทความใช้โปรแกรม Microsoft Word for Windowsหรือซอฟต์แวร์สำหรับการพิมพ์เอกสารอื่นที่ใกล้เคียงกัน

2. บทความควรมีความยาวระหว่าง 5-20 หน้ากระดาษ A4 (ไม่รวมภาพประกอบ) พิมพ์หน้าเดียวแบบ 1 คอลัมน์ ใช้รูปแบบฟอนต์ภาษาไทย และภาษาอังกฤษเป็น TH Sarabun PSK ขนาด 16 พอยต์หรือตัวอักษรอื่นที่มีขนาดใกล้เคียงกัน

3. บทคัดย่อภาษาไทย และบทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) จำนวนอย่างละ 1 ย่อหน้าโดยภาษาไทยมีความยาวประมาณครึ่งหน้ากระดาษ A4 และภาษาอังกฤษมีความยาวประมาณ 250 คำ

4. ระบุคำสำคัญต่อท้าย (Keywords,Tags) จำนวนไม่เกิน 5 คำ

5. ในส่วนบทนำ ใส่ชื่อ - นามสกุล ของผู้เขียนบทความ หรือผู้เขียนร่วม หากมีตำแหน่งทางวิชาการให้ใส่ในเชิงบรรทัดท้ายหน้า

6. รูปแบบของการอ้างอิงให้ใช้แบบเชิงบรรทัดต่อท้าย

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <http://psgjournalloffinearts.com/author-guidelines>)

ภาพประกอบ ตาราง และคำบรรยาย

กรณีที่มีภาพประกอบ ตารางให้สร้างแยกจากเนื้อหาของบทความ กล่าวคือ ให้ผู้เขียนสร้างไฟล์ .Doc ขึ้นใหม่ เพื่อใส่ภาพประกอบ ตาราง พร้อมคำบรรยายต่างหาก รวมทั้งระบุที่มาของภาพประกอบ ตารางให้ชัดเจน โดยจะต้องระบุหมายเลขของภาพประกอบ ตารางและคำบรรยาย ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับหมายเลขที่ตรงกับเนื้อหาในบทความ

ส่วนต้นฉบับไฟล์ภาพประกอบ เช่น .JPEG, .PNG ให้สร้าง Folder ของภาพประกอบนั้นขึ้นใหม่ โดยต้องระบุชื่อไฟล์ภาพ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับหมายเลขที่ตรงกับเนื้อหาในบทความ

****ไฟล์ภาพประกอบ Resolution ไม่ต่ำกว่า 300 dpi/inch หรือ ไม่ต่ำกว่า 2 MB ต่อภาพ**

แผ่นซีดี

แผ่นซีดีซึ่งบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทความ ประกอบด้วย

1. ไฟล์เนื้อหาบทความ (ไฟล์ .doc)
2. ไฟล์ภาพประกอบ ตาราง และคำบรรยาย (ไฟล์ .doc)
3. ต้นฉบับไฟล์ภาพประกอบ

การส่งบทความ

การส่งบทความสามารถส่งได้ 2 วิธี

1. การส่งบทความทางไปรษณีย์

1.1 “แบบเสนอขอส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลป์ พีระศรี”

1.2 ต้นฉบับบทความ บทคัดย่อภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาพประกอบ ตาราง และคำบรรยายที่พิมพ์แล้วจำนวน 2 ชุด

- 1.3 แผ่นซีดีซึ่งบันทึกไฟล์ที่เกี่ยวข้องกับบทความจำนวน 1 แผ่น
 ส่งถึง บรรณาธิการวารสารศิลป์ พีระศรี สำนักงานคณบดี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
 มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม เลขที่ 6 ถนนราชมรรคาใน
 ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000
****ต้นฉบับทั้งหมด รวมทั้งข้อมูลไฟล์ดิจิทัล กองบรรณาธิการจะไม่ส่งคืนไม่ว่ากรณีใดทั้งสิ้น**
 2. การส่งบทความผ่านระบบการจัดการวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO)

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ผู้เขียนส่งบทความพร้อมทั้งบทคัดย่อเสนอต่อกองบรรณาธิการ เพื่อรับการพิจารณาเบื้องต้น (1 เดือน)
 2. กองบรรณาธิการส่งบทความให้ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณา (2 เดือน)
 3. กองบรรณาธิการ พิจารณาผลการประเมินบทความจากผู้ทรงคุณวุฒิ พร้อมออกแบบตอบรับการตีพิมพ์
 ให้ผู้เขียน (1 เดือน)
 4. ผู้เขียนจะต้องแก้ไขบทความตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้แสดงความเห็นและข้อเสนอแนะ และส่งกลับมาให้
 กองบรรณาธิการพิจารณา (1 เดือน)
 5. กองบรรณาธิการดำเนินการในขั้นตอนการตีพิมพ์วารสาร แต่หากมีข้อแก้ไขกองบรรณาธิการจะติดต่อ
 ผู้เขียนเพื่อให้ดำเนินการแก้ไขจนกว่าจะสมบูรณ์ (1 เดือน)
- **หมายเหตุ กระบวนการตั้งแต่ส่งบทความเข้ามายังกองบรรณาธิการ เพื่อขอรับการพิจารณาจนถึงการ
 ตีพิมพ์ จะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 6 เดือน หรือนานกว่านั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพของบทความและการพิจารณา
 ของกองบรรณาธิการ ผู้ทรงคุณวุฒิผู้กลั่นกรองบทความ**

ติดต่อสอบถาม

ที่อยู่ บรรณาธิการวารสารศิลป์ พีระศรี (Journal of Fine Arts) สำนักงานคณบดี คณะจิตรกรรม
 ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
 นครปฐม เลขที่ 6 ถนนราชมรรคาใน ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000
 โทร. 034-271-379 โทรสาร 034-271-379 ติดต่อคุณวริรัตน์ วันดี
 Facebook <http://www.facebook.com/psgjournaloffinearts/>
 E-Mail psgjournaloffinearts@gmail.com

แบบเสนอขอส่งบทความเพื่อรับการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วันที่ เดือน พ.ศ.

เรียน ประธานกองบรรณาธิการวารสาร

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) (ไทย)

..... (อังกฤษ)

สถานภาพ ☐ อาจารย์ประจำ (ระบุต้นสังกัด)

ตำแหน่ง

วุฒิการศึกษา

☐ นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต

☐ นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต

☐ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

☐ นักวิชาการ / บุคคลทั่วไป

ขอส่ง ☐ บทความวิจัย

☐ บทความวิจัยจากวิทยานิพนธ์

☐ บทความวิชาการ จำนวน 1 ฉบับ

ชื่อบทความ (ภาษาไทย)

.....

.....

.....

ชื่อบทความ (ภาษาอังกฤษ)

.....

.....

.....

สถานที่ติดต่อ ☐ ที่ทำงาน / หรือสถาบันการศึกษา

☐ บ้าน

บ้านเลขที่ หมู่ที่ ตรอก / ซอย ถนน

แขวง/ตำบล เขต / อำเภอ จังหวัด

รหัสไปรษณีย์ โทรศัพท์ โทรศัพท์เคลื่อนที่

E-mail

ชื่อผู้เขียนรวม (ถ้ามีโปรดระบุตำแหน่ง ต้นสังกัด และเบอร์โทรศัพท์)

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความฉบับนี้

☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าแต่เพียงผู้เดียว

☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ร่วมงานตามที่ระบุในบทความจริงและเป็น
ผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์ลงในวารสารใดมาก่อน ตลอดจนจะไม่นำเสนอเพื่อพิจารณา
ตีพิมพ์ในวารสารอื่นอีกนับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการ
วารสาร

ลงชื่อ

(.....)

ผู้เขียน