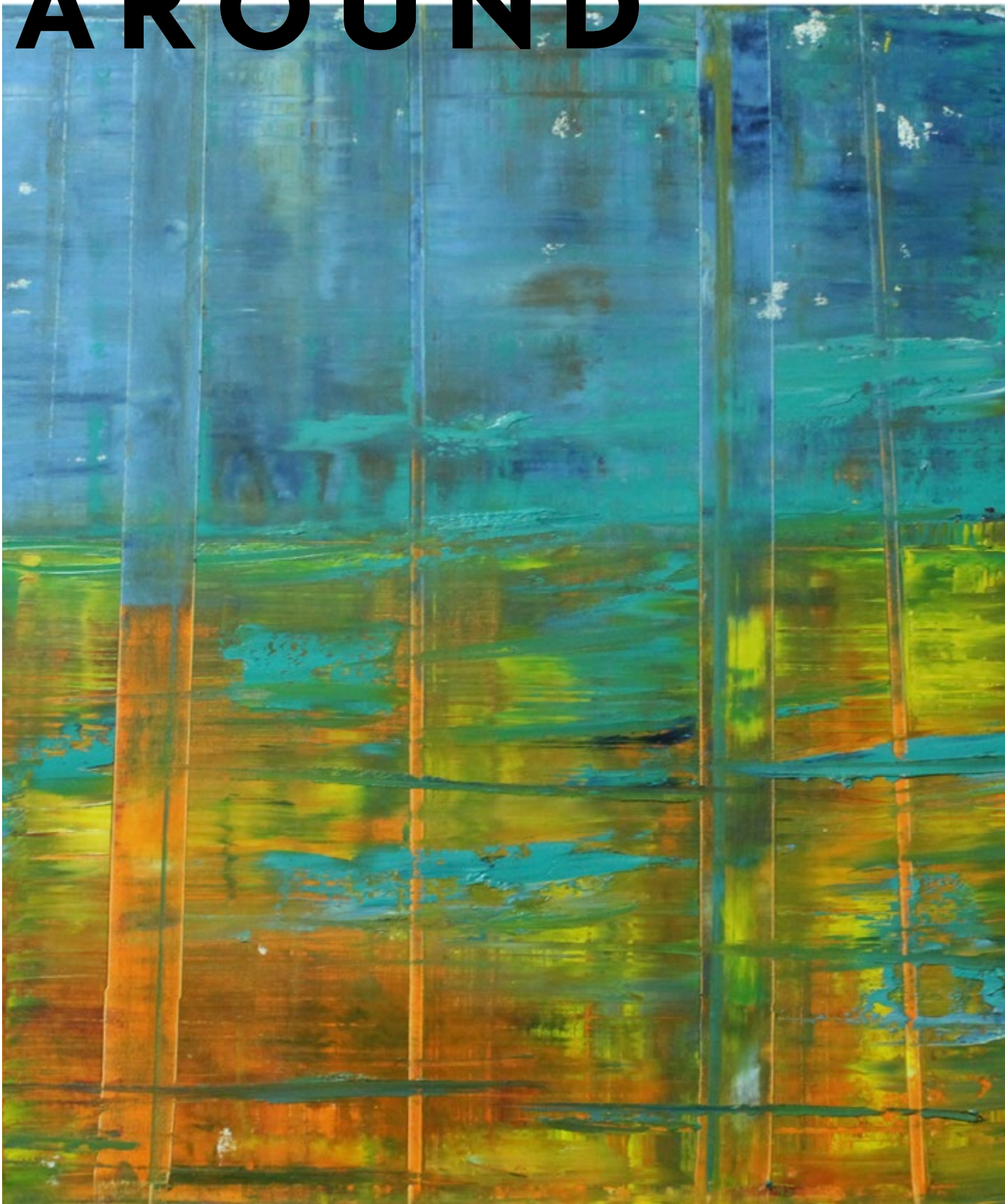


UOB ART AROUND

the art &
life journal



ISSUE 10 | JANUARY 2022

EDITOR NOTE

Power Up through Art

เช่นเดียวกับทักษะอื่นๆ ที่ต้องได้รับการพัฒนาและปรับเปลี่ยนให้ดียิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง ไม่ต่างจากการสร้างสรรค์งานศิลปะของบรรดาศิลปินรุ่นใหม่ หรือแม้แต่การพัฒนาทักษะเพื่อการทำงานภายใต้บริบทใหม่ของโลกแห่งศิลปะวันนี้

หนึ่งในความท้าทายที่ยิ่งใหญ่ในปัจจุบัน ก็คือการที่เราถูกผลักดันให้แสดงถึงความรับผิดชอบ ต่อประชาคมส่วนรวมในฐานะ “พลเมืองโลก” มากขึ้น ปัญหาระดับโลกอย่างเช่นการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศ วิกฤตโรคระบาด ความแตกต่างและขัดแย้ง ไปจนถึงความเปราะบาง และความไม่แน่นอนทางเศรษฐกิจนั้นถ้าโดดเข้ามาให้เราต้องร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ไข แต่หลายครั้งเราก็ยังรู้สึกขาดการเชื่อมต่อการร่วมแก้ปัญหาเหล่านี้

นี่คือจุดที่ศิลปะสามารถสร้างความแตกต่างได้ในฐานะของ “ผู้เชื่อมโยง” ที่ทำให้ผู้คน เล็งเห็นถึงประเด็นปัญหาร่วมกันและพร้อมช่วยกันแสวงหาหนทางแก้ไข การมีส่วนร่วมกับงาน ศิลปะที่ดี จะสามารถเชื่อมโยงความรู้สึก ร่างกาย และจิตใจของเราเข้าไว้ด้วยกัน ทั้งยังกระตุ้น ให้เกิดการมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนและผลักดันให้เกิดการลงมือทำเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง มากยิ่งขึ้นอีกด้วย

โลกแห่งศิลปะ จึงไม่เพียงต้องปรับเปลี่ยนให้ตอบโจทย์ในด้านสุนทรียศาสตร์ที่จะส่งมอบ คุณค่าให้แก่จิตใจของผู้ที่ได้พบเห็น แต่ศิลปินและบรรดาผู้คนที่ขับเคลื่อนวงการศิลปะ ยังจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาและปรับเปลี่ยนทักษะใหม่ (Upskill & Reskill) ให้พร้อมสำหรับความเปลี่ยนแปลง ที่รวดเร็วในโลกยุคดิจิทัล เพื่อกระตุ้นให้ผู้คนได้มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนทั้งในระดับท้องถิ่น และระดับโลก ผ่านผลงานสร้างสรรค์ที่เข้าถึงและสัมผัสกับผู้คนได้ในทุกพื้นที่

UOB Art Around ฉบับนี้ จะพาไปพบกับหลากหลายแนวคิดในการ Upskill และ Reskill หรือการพัฒนาและปรับปรุงทักษะที่จำเป็นในการดำรงอยู่ในโลกแห่งศิลปะที่คู่ขนานไปกับโลก แห่งความก้าวหน้าในปัจจุบัน ตั้งแต่การผสมผสานศิลปะเข้ากับเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ เทคนิคทางการตลาด การสร้างแบรนด์ ไปจนถึงทักษะในการทำงานร่วมกันแบบสหสาขาวิชา

เพราะศิลปะไม่เพียงทำให้เราอดทนต่อความแตกต่าง แต่การเข้าถึงศิลปะยังช่วยให้เรา ได้ทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน พร้อมขยายขอบเขตความคิดและมุมมองต่างๆ ว่าเราจะสามารถ มีส่วนร่วมในการช่วยโลกนี้ได้อย่างไร ซึ่งนับเป็นอีกบทบาทสำคัญที่ศิลปะจะช่วยเปลี่ยนแปลง โลกนี้ให้ยั่งยืนขึ้นได้นั่นเอง



COVER

Untitled

โดย สุทธิพันธ์ สิทธิชัย

04 Art in 360°

06 UOB and Art

08 The Art Scene

10 Cover Story

14 Art Mart

16 The Gallery

18 Curator

20 What's On

22 Voyage

23 Art Track

ผู้จัดทำ:

ฝ่ายบริหารสื่อสารและภาพลักษณ์องค์กร
ธนาคารยูโอบี จำกัด (มหาชน)

ติดต่อ:

ธนาคารยูโอบี จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่
เลขที่ 191 ถนนสาทรใต้ กรุงเทพฯ 10120
โทร. 0 2343 4964
art@uob.co.th
www.UOB.co.th/UOBandArt

“

สีเป็นตัวดึงคน เพราะสีเป็นสิ่งที่คนเข้าใจได้ง่ายมากที่สุด
พอเห็นภาพแนวแอบสแตรกติก คนอาจจะไม่ได้เข้าใจ
ในความหมาย แต่สิ่งที่จะสัมผัสยากก่อนก็คือสี
และอารมณ์ที่ส่งออกไปจากภาพ ”

”



Untitled

โดย สุทธิพันธ์ สิทธิชัย

Kinetic Art

ศิลปะสุดล้ำ ขยับได้ราวมีชีวิต

เมื่องานศิลปะไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่เพียงบนพื้นผ้าใบ แต่ยังถูกสร้างสรรค์ให้เคลื่อนไหวและกลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง เสมือนภาพวาดบนพื้นผ้าใบในมุมมองใหม่ที่แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายและความก้าวไปของหน้าของศิลปะ:

Kinetic Art (จลนศิลป์) หรือที่เรียกว่า Kinetic Sculpture คือศิลปะแห่งความเคลื่อนไหว หรือจะเรียกว่า “ศิลปะขยับได้” ก็ไม่ผิดนัก เป็นศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจหรือมุมมองที่แปลกไปจากขนบเดิมๆ ของงานศิลปะที่มักจะถูกจับใส่กรอบและจัดวางไว้แค่เพียงในแกลเลอรี

คำว่า “Kinetic Art” (จลนศิลป์) มาจากคำภาษากรีก “kinesis” หมายถึง “การเคลื่อนไหว” Kinetic Art จึงหมายถึงรูปแบบของศิลปะที่มีการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ หรือถูกควบคุมการทำงานด้วยเครื่องจักรกล ซึ่งได้รับการพัฒนามาจากกลุ่มศิลปินอิมเพรสชันนิสต์บางกลุ่มช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ที่พยายามวาดภาพการเคลื่อนไหวของร่างกายมนุษย์ให้ดูสมจริงมากขึ้น โดยการผสมผสานมุมมองของศิลปะเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ได้รับต่อยอดผ่านยุคสมัยเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน



Le Ballet Espagnol (1862), Édouard Manet

From Origins to Future พัฒนาการจากอดีต

Édouard Manet, Edgar Degas และ Claude Monet คือศิลปินอิมเพรสชันนิสต์ที่โด่งดังในช่วงศตวรรษที่ 19 ผู้ริเริ่มเปลี่ยนแปลงแนวทางของศิลปะอิมเพรสชันนิสต์ ด้วยการผสมผสานมุมมองของการเคลื่อนไหวลงในงานของพวกเขาให้รู้สึกราวกับมีชีวิตจริง *Le Ballet Espagnol* (1862) เป็นผลงานของ Édouard Manet จิตรกรแนวโมเดิร์นชาวฝรั่งเศส ซึ่งถือเป็นหนึ่งในงานศิลปะบนผืนผ้าใบที่แสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวอย่างสมจริง จนได้รับการยกย่องว่าเป็นศิลปะแนวใหม่แห่งยุคอิมเพรสชันนิสต์

การเปลี่ยนผ่านจากอิมเพรสชันนิสต์มาสู่ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ในช่วงศตวรรษที่ 20 ทำให้ศิลปะเป็นได้มากกว่าภาพวาดทิวทัศน์หรือการบันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ เหล่าศิลปินยุคใหม่ต่างค้นพบแรงบันดาลใจใหม่ๆ เพื่อเผยให้เห็นมุมมองทางศิลปะที่สดใหม่ สุดขั้ว และแตกต่างจากขนบเดิมๆ และกลายมาเป็นจุดเริ่มต้นของการต่อยอดสู่ “Kinetic Art” หรือ “จลนศิลป์” ในปัจจุบัน



Kinetic Construction (Standing Wave), Naum Gabo

Pioneer Artist ศิลปินบุกเบิก

Naum Gabo: Kinetic Construction (Standing Wave)

Naum Gabo คือประติมากรชาวรัสเซีย ผู้ทรงอิทธิพล และจัดเป็นบุคคลสำคัญชั้นแนวหน้าแห่งยุคหลังการปฏิวัติรัสเซียและการพัฒนาของประติมากรรมในศตวรรษที่ 20 ผลงานของ Naum Gabo มักจะผสมผสานความเป็นนามธรรมเข้ากับรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งปรากฏให้เห็นทั้งในประติมากรรมนูนต่ำ สิ่งก่อสร้างขนาดเล็ก หรือแม้แต่ประติมากรรมขนาดใหญ่ ผลงาน *Kinetic Sculpture (Standing Waves)* เป็นผลงานประติมากรรมเคลื่อนไหวที่ประกอบด้วยกลไกที่ถูกออกแบบมาให้ควบคุมได้ด้วยปุ่มกดเพียงปุ่มเดียว เคลื่อนไหวด้วยการสั่นสะเทือนอย่างรวดเร็วที่เกิดจากมอเตอร์ไฟฟ้าที่ซ่อนอยู่ในฐานของประติมากรรมทำให้เกิดภาพลวงตาของรูปทรงสามมิติที่ดูบิดเบี้ยว ผลงานชิ้นนี้ถือเป็นผลงานชิ้นบุกเบิกของ Naum Gabo และได้รับการยกย่องว่าเป็นจลนศิลป์ชิ้นแรกของโลก



Penetrable, Jesús Rafael Soto



Multiverse, Leo Villareal

Alexander Calder: .125

Alexander Calder เป็นประติมากรชาวอเมริกันที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายจากผลงานศิลปะโมบายที่มีชื่อเสียงหลายชิ้น ผลงานส่วนใหญ่ของเขาเป็นงานประติมากรรมขนาดใหญ่ที่ผสมผสานสุนทรียศาสตร์ทางด้านศิลปะเข้ากับความก้าวหน้าของนวัตกรรม Alexander Calder ยังถือเป็นหนึ่งในศิลปินชั้นนำแนวหน้าที่นำการเคลื่อนไหวเข้ามาใช้กับงานประติมากรรม โดยเป็นศิลปินคนแรกที่ใช้ลวดมาสร้างงานศิลปะให้เสมือนเป็น “ภาพวาดในอากาศ” ด้วยเส้นสามมิติของรูปร่างคน ลัทธิ และสิ่งของ จนผลงานของเขาได้รับการขนานนามว่าเป็น “ประติมากรรมเชิงเส้น” ที่ดูพลิ้วไหวและเคลื่อนไหวได้ในตัว ผลงาน .125 ในปี 1975 ของเขา คือหนึ่งในผลงานโมบายที่สร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการศิลปะเป็นอย่างมาก โดย Alexander Calder ได้รับมอบหมายให้สร้าง .125 ให้เป็นอนุสาวรีย์ในอาคารผู้โดยสารขาเข้าระหว่างประเทศของสนามบินไอเดิลวิลด์ (Idlewild Airport) ปัจจุบันคือท่าอากาศยานนานาชาติจอห์น เอฟ. เคนเนดี (John F. Kennedy International Airport) ผลงานชิ้นนี้ถือเป็นผลงานที่หลุดกรอบจนนักวิจารณ์ถึงกับกล่าวว่า “ผู้คนส่วนใหญ่มักจะคิดว่าอนุสาวรีย์ควรเป็นสิ่งปลูกสร้างที่ตั้งอยู่บนพื้นดินแต่ไม่เคยคิดเลยว่าโมบายที่แขวนอยู่บนเพดานจะสามารถเป็นอนุสาวรีย์ได้เช่นกัน”

Jesús Rafael Soto: Penetrable

Jesús Rafael Soto คือศิลปินชาวเวเนซุเอลาที่ทำงานด้านจิตรกรรม ประติมากรรม และจลนศิลป์ ผลงานของเขาหลายชิ้นโด่งดังและเป็นที่รู้จักดีในนามของ Interactive Sculpture หรือประติมากรรมที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้ และได้ถูกนำไปจัดแสดงยังสถานที่ต่างๆ ในหลายประเทศ อาทิ Museum of Modern Art และ Guggenheim Museum ในนครนิวยอร์ก รวมถึง Centre Georges Pompidou ในกรุงปารีส ผลงาน Penetrable คือหนึ่งในผลงานชิ้นโดดเด่นของ Jesús Rafael Soto ที่ถูกสร้างขึ้นในปี 1990 ประติมากรรมแบบอินเทอร์แอคทีฟที่ประกอบไปด้วยเส้นบางๆ ห้อยลงมา พริ้วไหวตามแรงลมหรือแรงสัมผัส โดยผู้ชมสามารถเดินทะลุผ่านชิ้นงานได้เสมือนหลุดเข้าไปอยู่ในอีกมิติหนึ่งนี้ เป็นสิ่งที่เขามุ่งหวังให้ผลงานของเขาเป็นมากกว่าศิลปะที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในผลงานได้ เพื่อที่จะได้มีประสบการณ์ในการรับชมที่น่าสนใจและเร้าใจมากขึ้น แทนที่จะเพียงยืนดูจากระยะไกลอย่างเดียว

Leo Villareal: Multiverse

Leo Villareal เป็นศิลปินชาวอเมริกันที่เป็นที่รู้จักกันในฐานะประติมากรที่ทำงานศิลปะเกี่ยวกับการใช้แสงและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มาสร้างเป็นผลงานจลนศิลป์มากมาย ทั้งศิลปะการจัดวาง ประติมากรรม และศิลปะสาธารณะ (Public Art) โดยผสมผสานการใช้ไฟนีออน หรือไฟ LED ที่มีการเปิดปิดเป็นจังหวะ ถูกควบคุมโดยรหัสคอมพิวเตอร์ที่ Leo Villareal เขียนโปรแกรมขึ้นมาด้วยตัวเอง ผลงาน Multiverse คือหนึ่งในผลงานศิลปะที่มีชื่อเสียงและจัดเป็นประติมากรรมแสงที่ใหญ่และซับซ้อนที่สุดของ Leo Villareal ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานที่ประกอบด้วยหลอดไฟ LED 41,000 หลอด ที่ถูกควบคุมด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งวิ่งผ่านช่องสัญญาณที่ถูกติดตั้งอยู่บนพื้นที่ยาว 200 ฟุต ซึ่ง Leo Villareal ได้เริ่มพัฒนาขึ้นตั้งแต่ปี 2005 จนกระทั่งเสร็จสมบูรณ์และถูกจัดแสดงในระหว่างเดือนกันยายนถึงธันวาคม ปี 2008 ที่ National Gallery of Art ณ กรุงวอชิงตัน ดี.ซี.

The Secret of Unique Art Techniques

ไขเคล็ดลับการสร้างเอกลักษณ์ในงานศิลป์

ร่วมค้นคว้า ถอดลอง ค้นพบ พร้อมสำรวจแนวคิด และไขเคล็ดลับการสร้างอัตลักษณ์ในงานศิลป์จาก 4 ศิลปิน 4 เทคนิคสร้างสรรค์ ที่สะท้อนตัวตน แปลกใหม่ ก้าวกาย และส่งต่อแรงบันดาลใจได้ไม่รู้จักจบ “The Secret of Unique Art Techniques | ไขเคล็ดลับการสร้างเอกลักษณ์ในงานศิลป์” เทคนิคที่จะทำให้คุณพบว่างานศิลปะสุดสร้างสรรค์และน่าประทับใจ ไม่จำเป็นต้องถูกนำเสนอด้วยวิธีการเดิมๆ เสมอไป

อัฐพร นิมมาลัยแก้ว จิตรกรรมบนผ้ามุ้ง

3D Paintings on Light Fabric

จากความรักในการวาดและการขีดเขียน ตั้งแต่ยังเด็ก ทำให้ รศ.อัฐพร นิมมาลัยแก้ว สนใจต่อยอดไปสู่การเรียนรู้อย่างเป็นระบบ แม้แรกเริ่มจะเป็นการเขียนภาพธรรมชาติบนแคนวาส แต่เพื่อเสริมความโดดเด่นให้ผลงาน และความบังเอิญเมื่อมุ่งไปเลอะสีเข้า ทำให้เขา ได้สังเกตเห็นวัสดุอย่าง “มุ้ง” ที่มีความโปร่ง

และพริ้วไหว สามารถสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างดี ทั้งยังเป็นแรงบันดาลใจให้นำเอาคอนเซ็ปต์ของความพริ้วเลื่อนมาใช้กับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว เช่น เรื่องราวในชีวิตของแม่ในมิติต่างๆ ที่สามารถสื่อออกมาในวงวนแห่งความพริ้วเลื่อนนี้

เคล็ดลับการสร้างเอกลักษณ์

เทคนิคในการสร้างสรรค์จิตรกรรมบนผ้ามุ้ง เริ่มจากการเลือกความโปร่งความทึบ

ของผ้ามุ้ง ซึ่งมีผลต่อชิ้นงาน ผ้าโปร่งที่สุดต้องอยู่หน้าสุด ส่วนความสามารถในการดูดซับสีก็จะส่งผลต่อการทบผ้าแต่ละชั้นหรือการวาดสีทับซ้อนกันเพื่อให้เกิดสี แสง และเงาที่สมบูรณ์ ส่วนสีที่เลือกใช้ ควรเป็นสีที่ผสมสีขาวเพื่อให้เกิดความสว่างและช่วยตัดน้ำหนักในภาพให้เกิดความสมดุล ที่สำคัญการทำงานร่วมกับผ้าที่มีความโปร่งบางเช่นนี้ ต้องอยู่บนพื้นฐานของการไม่ทำลายคุณลักษณะเด่นนี้ลง

อนุโรจน์ จันทรโพธิ์ศรี เทคนิคการบาติก Batik Incribed

หลังจากที่แม่พาไปดูการทำผ้าบาติกก็ถูกใจเมื่อครั้งยังเด็ก ผ้าผืนใหญ่หลากสีสนั่นนั้นก็กลายเป็นประสบการณ์ที่ฝังแน่นจนเกิดเป็นแรงบันดาลใจที่สะสม ซึมซับ และเรียนรู้ จนเป็นที่มาของผลงานของอนุโรจน์ จันทรโพธิ์ศรี ในวันนี้ โดยนอกจากสีสนั่นและลวดลายของผ้าแล้ว รอยแตกของเทียนซึ่งเป็นลวดลายประสานกันในกระบวนการทำผ้าบาติก คือสิ่งที่เขามองเห็นความงามและ



สแกนเพื่อชมคลิป



สแกนเพื่อชมคลิป

ลึจะความจริงของวัตถุ เช่นเดียวกับความจริงของชีวิตที่ต้องมีวันเสื่อมสลาย ทำให้อนุโรจน์ค้นพบเอกลักษณ์การสร้างงานของตัวเองพร้อมศึกษาและนำเอาลายเส้นที่งดงามในสมัยโบราณกลับมาบอกเล่าใหม่อีกครั้ง

เคล็ดลับการสร้างเอกลักษณ์

อุปกรณ์ที่ใช้อย่างมากในการสร้างชิ้นงาน เช่น ‘เหล็กจาร’ สำหรับการเขียนลาย และ ‘จันตึง’ สำหรับเขียนเขียน หลังจากนั้นศิลปินจะใช้ ‘ใบมีด’ ปาดน้ำตาเขียนส่วนเกินออก ส่วนสีที่ใช้เป็น ‘สีบาติก’ ที่ต้องมีการผสมสารโซเดียมซัลเฟตและโซดาแอชลงไปเพื่อให้สีติดผ้าดีขึ้น ก่อนจะใช้น้ำยาล้างจานล้างสีและสารเคมีส่วนเกินออกจากเนื้อผ้าในขั้นตอนสุดท้าย แม้หลายคนจะมองว่าเขียนเป็นแค่ของธรรมดาที่มีติดบ้าน แต่เมื่อถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะแล้ว ก็เต็มไปด้วยความงดงามและความน่าประทับใจอย่างแท้จริง

วิระพงศ์ แสนสุวส

เทคนิคักโลกะ

Copper Wire Knitting

เมื่อทุกสรรพสิ่งบนโลกใบนี้ต่างต้องพึ่งพิงธรรมชาติอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ธรรมชาติจึงเป็นสิ่งที่พิเศษและยิ่งใหญ่ที่สุด ความธรรมดาอันเป็นที่พิเศษในงานของวิระพงศ์ แสนสุวส ด้วยการนำวัสดุที่เห็นได้ในชีวิตประจำวันอย่างโลหะมาใช้เป็นวัสดุหลักในการสร้างงาน โดยใช้เทคนิคการผูก เกาะ เกี่ยว เพื่อให้อยู่ทรง และเชื่อมต่อเป็นเส้นใยโครงข่ายคล้ายกับรูปฟอร์มของธรรมชาติซึ่งถูกถ่ายทอดออกมาเป็นความงามที่แฝงนัยยะของความขัดแย้ง เช่น ความแข็งแกร่งของวัสดุที่ถูกผูกโยงกันจนสะท้อนความอ่อนโยน เปราะบาง นับเป็นการทลายเงื่อนไขและข้อจำกัดต่างๆ ผู้สร้างงานศิลปะที่ทรงคุณค่าและสะท้อนวิถีคิดของศิลปินได้อย่างดี



สแกนเพื่อชมคลิป



สแกนเพื่อชมคลิป

เคล็ดลับการสร้างเอกลักษณ์

การถักทอโลหะสู่ลวดลายธรรมชาติต้องการอุปกรณ์หลากหลาย ทั้งการปรับใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่เดิม และอุปกรณ์ที่สร้างขึ้นใหม่ เช่น อุปกรณ์ในการถักอวนหรือแห เข็มถักลวดเบอร์ต่างๆ โลหะหลากหลายขนาด อลูมิเนียม หลากสี ไปจนถึงทองแดงทุมนวน โดยศิลปินเน้นการแสดงคุณค่าของวัสดุให้มากที่สุด โดยไม่ผ่านการแต่งเติมเพิ่มเติม ผสานกับเทคนิคขนาดการไล่ขนาดและการจัดวางองค์ประกอบเพื่อให้ค่าน้ำหนักของชิ้นงานดูหลากหลายและน่าสนใจบนพื้นฐานของการทดลองและเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา

เดือนฉาย พุฒนะ ภูประเสริฐ

เทคนิคสื่อผสมดิน

Mixed Media with Clay

เป็นศิลปินหญิงที่สนุกกับการสร้างความแตกต่างในงานของตนเอง โดยใช้ดินเป็นวัสดุหลักเพื่อสื่อสารกับผู้ชม นับเป็นการทำงานร่วมกับวัสดุจากธรรมชาติซึ่งไม่มีทางที่จะควบคุมได้ร้อยเปอร์เซ็นต์

แต่กลับเต็มไปด้วยความสนุกและท้าทายให้ศิลปินได้พยายามศึกษาเพิ่มเติม และยังเป็นเสมือนปรากฏการณ์ที่สร้างจินตนาการใหม่ให้กับทั้งผู้สร้างงานและผู้ที่ได้พบเห็นชิ้นงานที่น่าประทับใจเหล่านี้ด้วย

เคล็ดลับการสร้างเอกลักษณ์

เมื่อองค์ประกอบหลักในการสร้างงานคือดิน ลักษณะการเลือกใช้ดินจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยดินที่มีคุณสมบัติในการนำมาใช้งานได้ ควรเป็นดินที่มีความเหนียว มีรูพรุนน้อย ก่อนนำมาใช้งานจะต้องคัดเศษวัสดุที่อาจอันตรายในการทำงานออกก่อน จากนั้นจึงนวดเพื่อเตรียมดิน และเทลงบนเฟรมก่อนเกลี่ยดินให้ทั่วเพื่อให้เนื้อดินยึดเกาะกับผ้าใบ กระยะความหนาของดินด้วยมือให้ไม่เกิน 1 เซนติเมตร พอได้ดินที่ต้องการเรียบร้อยแล้ว จึงรอให้ดินหมาดราว 1-2 ชั่วโมง ถึงเริ่มต้นสร้างลวดลายตามที่ต้องการ และปล่อยให้แห้งในอุณหภูมิห้องไม่เกิน 1 สัปดาห์

Art & Innovation

ต่อยอดงานศิลปะด้วยนวัตกรรม

เมื่อโลกดิจิทัลและนวัตกรรมกำลังร่ายเวทมนตร์อันน่าอัศจรรย์ให้กับโลกศิลปะ: และมีส่วนช่วยในการต่อยอดงานศิลปะให้ยกระดับไปอีกขั้น หรือแม้แต่ประสบการณ์ชมงานศิลปะยุคใหม่ ที่สิ่งต่างๆ รอบตัวพากันเปลี่ยนโฉมและแปรสภาพไป UOB Art Around ฉบับนี้จะพาไปชมตัวอย่างงานศิลปะที่ผนวกกับเทคโนโลยีสุดล้ำ ภายใต้แพลตฟอร์มศิลปะ:ใหม่ ไปจนถึงการทำงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานที่จะช่วยเปิดประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับผู้ชม

ARLOOPA เมื่อเราสามารถเดินอยู่ในโลกเสมือนจริง

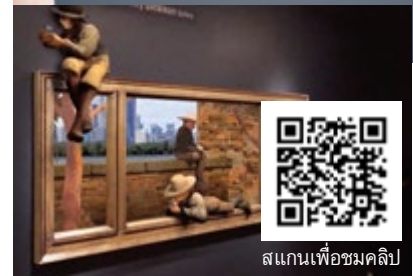
เมื่อเทคโนโลยี AR เข้ามาเปลี่ยนโลกศิลปะให้มีชีวิต โดย ARTscapes สตาร์ทอัพที่เชี่ยวชาญในการสร้างประสบการณ์ AR ด้านศิลปะ มาร่วมมือกับ ARLOOPA บริษัทพัฒนาแอปพลิเคชันและเกม ร่วมกันพัฒนาแอปพลิเคชันที่ทำให้ผู้ชมได้เปิดประสบการณ์ใหม่และได้สัมผัสกับการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ของงานศิลปะใน

ยุคดิจิทัล ผ่านการดำดิ่งสู่โลกของ Van Gogh ศิลปินเอกระดับโลกด้านงานจิตรกรรมของเขา ด้วยการชมภาพวาด “Bedroom in Arles” หนึ่งในซีรีส์ภาพวาดห้องนอนของ Van Gogh จากจำนวนทั้งหมด 3 ภาพที่โด่งดังที่สุดในวงการศิลปะ และเป็นห้องแห่งช่วงชีวิตที่สำคัญของ Van Gogh ในขณะที่เขาอาศัยอยู่ที่เมือง Arles ประเทศฝรั่งเศส

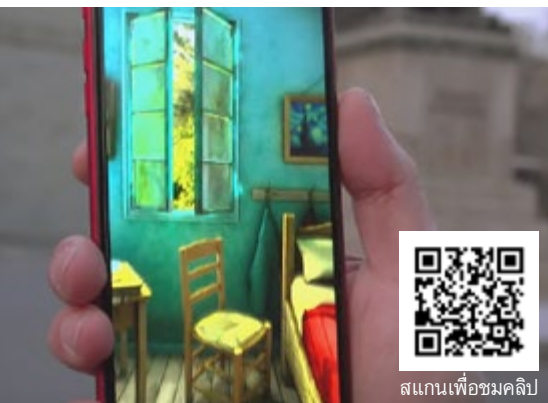
โดยวิธีการเข้าไปชมห้องนอนของ Van Gogh ผ่านภาพ “Bedroom in Arles” นั้น ผู้ชมต้องเปิดใช้งานแอป ARLOOPA จากนั้นเลือกเข้าไปชม AR ในหมวด Art - Van Gogh Room โดยจะมีภาพประตูปราศูย์ขึ้นบนหน้าจออุปกรณ์ของผู้ใช้งาน ซึ่งผู้ชมจะสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับส่วนต่างๆ ของห้อง หรือเดินผ่านประตูเข้าไปภายในเพื่อชมมุมต่างๆ และข้าวของเครื่องใช้ในห้องได้ ทั้งภาพ เสียง และข้อความที่เต็มไปด้วยสีสันและจินตนาการ ด้วยเทคนิคการสร้างภาพและแอนิเมชันแบบ 3 มิติ ทำให้เสมือนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการบันทึกช่วงชีวิตของ Van Gogh จริงๆ

ReBlink เชื่อมมิติงานศิลป์จากอดีตสู่โลกอนาคต

ReBlink นิทรรศการที่น่าเสนอมุมมองของภาพวาดศิลปะยุคคลาสสิกในคอลเล็กชันถาวรของ Art Gallery of Ontario โดยนำมาจัดแสดงในรูปแบบใหม่ภายใต้ความร่วมมือกับ Impossible Things บริษัทพัฒนาเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ที่ได้สร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ในการรับชมศิลปะด้วยการเปลี่ยนวิธีการนำเสนอผลงานศิลปะและข้อมูลแบบเดิมๆ ให้กลายเป็นนิทรรศการศิลปะที่ผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยีสุดล้ำอย่าง AR จัดแสดงอยู่ที่ Art Gallery of Ontario ประเทศแคนาดา เมื่อกลางปี 2017 โดยนิทรรศการนี้ได้รับเสียงตอบรับที่ดีมาก เพราะถือเป็นหนึ่ง



ในนิทรรศการช่วงแรกๆ ที่มีการใช้เทคโนโลยี AR เข้ามาช่วยทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างออกไปในการรับชมงานศิลปะ และช่วยให้เข้าใจและเข้าถึงงานศิลปะได้ดีมากขึ้น เพียงนำโทรศัพท์มือถือถือสแกนไปที่ภาพวาดต่างๆ ในนิทรรศการ ก็จะปรากฏภาพเคลื่อนไหวเป็นตัวละครในภาพวาดโบราณเหล่านั้นที่มีวิถีชีวิตแบบมนุษย์ในยุคศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบันแทน ช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปของมนุษย์ในยุคปัจจุบันเมื่อเปรียบเทียบกับในอดีต และยังแสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของโลกใบนี้ด้วยเทคโนโลยีที่ถูกนำมาใช้ถ่ายทอดศิลปะแห่งอดีตให้กับคนรุ่นใหม่ได้รับรู้ นับเป็นหนึ่งในความพยายามที่จะหล่อหลอมอดีตเข้ากับอนาคต โดยการผสมผสานความใหม่ของเทคโนโลยีเข้ากับผลงานศิลปะระดับมาสเตอร์พีซได้อย่างลงตัว





สแกนเพื่อชมคลิป

Acute Art ชมศิลปะ:สมจริง ด้วยเทคโนโลยีสร้างภาพเสมือน

Acute Art แพลตฟอร์มศิลปะดิจิทัลในรูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้ Daniel Birnbaum ภัณฑารักษ์ชาวสวีเดนชื่อดังทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการและภัณฑารักษ์ให้กับโปรเจกต์ โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้ผู้ใช้แอปพลิเคชันได้มีปฏิสัมพันธ์กับศิลปินชื่อดังระดับโลก และผลงานของพวกเขาอย่างใกล้ชิด อาทิ Marina Abramović, Nathalie Djurberg & Hans Berg, Olafur Eliasson, Antony Gormley, Anish Kapoor, Bjarne Melgaard, Jeff Koons, และ KAWS โดยนำผลงานเหล่านั้นมาผสมผสานกับสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะเสมือนจริงทั้งในรูปแบบ Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) และ Mixed Reality (MR) เมื่อผลงานแต่ละชิ้นถูกนำเสนอผ่านเทคโนโลยีดังกล่าว จะปรากฏเป็นภาพสมจริงขนาดมหึมาอยู่ในสถานที่ต่างๆ ตามที่ผู้ใช้งานเลือกชม สร้างเป็นภาพที่น่าตื่นตาตื่นใจและเป็นเสมือนการเปิดภูมิทัศน์ใหม่ๆ ในโลกศิลปะแบบ 3 มิติ

Acute Art เป็นเสมือนชุมชนศิลปะออนไลน์ที่ได้รับการพัฒนาให้กลายเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันระหว่างศิลปินและผู้ชมงานศิลปะ โดยผู้ใช้แอปพลิเคชัน Acute Art จะเสมือนได้เข้าไปอยู่ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะจำลองที่สามารถรับชมงานศิลป์ได้ง่ายๆ จากหน้าจอโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตส่วนตัว ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนหรือเวลาใดก็ตาม

Art.Artist.Technology

เมื่อศิลปะ ศิลปิน และเทคโนโลยีหลอมรวมเข้าด้วยกัน

Take Me There

ผลงาน "Take Me There" คือศิลปะ AR แนวเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ของ Susi Vetter หนึ่งในบรรดาศิลปิน AR ที่มีชื่อเสียงโด่งดังแห่งยุค เธอเป็นศิลปินที่ทำงานทั้งด้านการวาดภาพประกอบ การออกแบบมัลติมีเดีย และศิลปะดิจิทัล ทั้งยังคงเป็นอดีตศิลปินภายใต้โครงการ Adobe Creative Residency ซึ่งเป็นโครงการที่สนับสนุนเงินทุนให้แก่ศิลปิน



สแกนเพื่อชมคลิป

Image Courtesy of Susi Vetter

และนักสร้างสรรค์ได้สร้างผลงานทั้งทางด้านศิลปะและการออกแบบโดยใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันสุดทันสมัย ด้วยความมุ่งมั่นที่จะทำลายเส้นแบ่งระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนแบบดิจิทัล Susi จึงได้สร้างสรรค์ผลงาน "Take Me There" ขึ้นเป็นซีรีส์ภาพประกอบ 3 ภาพที่เล่าเรื่องราวผ่านเทคโนโลยี AR โดยชิ้นงานแต่ละชิ้นจะนำเสนอถึงความพรั่นพรึงระหว่างขอบเขตของไอเดียที่เป็นนามธรรมกับความเป็นจริงที่จับต้องได้ โดยใช้องค์ประกอบทั้งที่เป็นโครงสร้างเชิงสถาปัตยกรรมและธรรมชาติเข้ามาช่วยสร้างพื้นที่พิเศษที่เป็นเสมือนหน้าต่างบานใหญ่ที่จะพาผู้ชมออกไปเห็นถึงความแตกต่าง ความเหนือจริง และโลกแห่งจินตนาการสุดล้ำของศิลปินและเทคโนโลยี



สแกนเพื่อชมคลิป

Image Courtesy of Sougwen Chung

Omnia per Omnia

"Omnia per Omnia" คือโครงการศิลปะทดลองที่สำรวจการทำงานร่วมกันของมนุษย์และหุ่นยนต์นับตั้งแต่ปี 2018 และต่อเนื่องระยะยาวมาจนถึงปัจจุบัน โดย Sougwen Chung ศิลปินเชื้อสายจีน-แคนาดา ที่ไปโด่งดังในนิวยอร์ก เธอเป็นอดีตนักวิจัยที่ Media Lab ของสถาบัน MIT และเป็นผู้ค้นคว้าด้านการทำงานระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร ผลงานศิลปะของ Chung เป็นการผสมผสานระหว่างการวาดด้วยมือและการสร้างสรรค์โดยเครื่องจักรกล

"Omnia per Omnia" ถือเป็นศิลปะที่เป็นการพลิกโฉมวงการศิลปะที่ยกระดับการวาดภาพด้วยการทำงานแบบสอดประสานกันระหว่างศิลปินและหุ่นยนต์ โดยหุ่นยนต์ถูกออกแบบให้สามารถวาดรูปขึ้นจากการประมวลผลข้อมูลต่างๆ และเคลื่อนที่ไปวาดภาพต้นฉบับของมันตลอดเวลาอย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุด ในขณะที่ศิลปินเองก็ใช้จินตนาการของตนสร้างสรรค์ผลงานไปพร้อมกัน ก่อให้เกิดงานศิลป์ในมุมมองใหม่จากความแตกต่างระหว่างสิ่งมีชีวิตและเครื่องจักรกลที่เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเฉกเช่นเดียวกับศิลปะ

สุทธิพันธ์ สิทธิชัย

เชื่อมโลกศิลปะและโลกพาณิชย์ ให้สมดุลด้วยสื่อออนไลน์



การเปิดรับโลกยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยเครื่องมือที่ช่วยให้เราเข้าถึงข้อมูลและผู้คนมหาศาลอาจฟังดูไม่ใช่เรื่องยาก แต่การนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการส่งเสริมอาชีพก็อาจไม่ใช่เรื่องง่าย สำคัญที่ต้องลงมือขวนขวาย ค้นคว้า เพิ่มพูนความรู้และทักษะใหม่ๆ และพิก่นำมาใช้อยู่เสมอ เพราะสิ่งเหล่านี้เริ่มกลายเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเพิ่มโอกาสเติบโตบนเส้นทางศิลปินอาชีพในโลกยุคใหม่ได้อย่างเต็มที่ไปแล้ว

ไม่ต่างจากศิลปินรุ่นใหม่ที่เราอยากแนะนำให้รู้จัก สอ-สุทธิพันธ์ ลิทธิชัย คือหนึ่งในบุคคลที่เรียกได้ว่ามีอาชีพเป็นศิลปินโดยแท้ หากนิยามของอาชีพในที่นี้ครอบคลุมไปถึงวิถีในการหาเลี้ยงชีพด้วยสิ่งที่ตนเองมี ทั้งด้วยทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวแอบสแตรกที่หาตัวจับได้ยาก ความมุ่งมั่นที่เปี่ยมล้น และการขยายเครือข่ายคอนเนกชันอันเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างมากสำหรับศิลปินยุคใหม่ สิ่งเหล่านี้ไม่เพียงทำให้เขาเขยิบใกล้ความสำเร็จอันยิ่งใหญ่ แต่ยังทำให้เขากลายเป็นต้นแบบของ “ศิลปินนักการตลาด” ที่คนรุ่นใหม่มาเรียนรู้เพื่อศึกษาถึงวิธีคิดและวิธีการสร้างตัวตนที่น่าสนใจ

Q: เล่าถึงความสำเร็จครั้งล่าสุดกับการได้รับการทาบทามให้ไปเป็นศิลปินในพำนักถึงเยอรมนีให้ฟังได้ไหม

A: ปีที่แล้วตอนที่ผมไปจัดแสดงงานที่ Mango Art Festival ตอนนั้นก็มีการชักชวนชาวเยอรมันเข้ามาสนใจงานของผม แล้วก็ชวนให้เราเข้าร่วมโครงการศิลปินในพำนักที่นั่น เพราะเขาบอกว่างานผมน่าจะถูกจริตกับตลาดยุโรป ซึ่งส่วนใหญ่แล้วงานแนวแอบสแตรกจะไม่ค่อยได้รับความนิยมในเมืองไทย เขาก็เลยคิดว่าการที่ผมได้ไปอยู่ที่นั่นหรือทำงานที่นั่นน่าจะเป็นผลดีกับเรามากกว่า แต่พอตีว่าติดช่วงสถานการณ์โควิดด้วย แล้วผมก็ยังมีอีกหลายอย่างที่อยากทำที่นี่ ก็เลยยังไม่ได้ตกลงไป

Q: แบิดกราวนด์ของสอ-สุทธิพันธ์เป็นมาอย่างไร กว่าจะก้าวมายืน ณ จุดนี้

A: ผมเป็นเด็กต่างจังหวัด เกิดและโตที่สุราษฎร์ธานี ครอบครัวฝั่งแม่ผมเขาค้าขาย ส่วนฝั่งพ่อผมก็ขายพวกวัสดุก่อสร้างและเป็นช่างซ่อมรถ ที่นี่เราก็กินเหมือนเกิดมาในตระกูลช่างที่ไม่ใช่ช่างฝีมือหรอกแต่คือช่างซ่อมนี้แหละ แล้วพ่อแม่ผมเขาก็เลยอยากให้ผมเป็นช่างเหมือนกัน เพราะคิดว่าเป็นอาชีพที่แลกรายได้ได้ทันทีที่ลงแรง ตื่นเช้ามาเปิดบ้าน ถ่ายน้ำมันเครื่อง ก็ได้ตังค์แล้ว



Mango Art Festival, 2020

แต่ผมไม่ชอบให้ใครมาสั่งแบบนั้น ผมเลยหนีแม่มาเรียนศิลปะ แล้วด้วยความที่หนีเขามันคงเป็นความรู้สึกที่เราต้องก้าวพ้นและมองบวกไว้ตลอดเวลา เพราะความคาดหวังด้วยที่พอผมไม่ทำตามเขา ก็จะกลายเป็นผมอกตัญญู ทั้งๆ ที่จริงๆ ก็ไม่ได้มีใครมาว่าเราหรอก แต่สภาพแวดล้อมตรงนั้นมันกดดันให้เรารู้สึกแบบนี้ตลอด ก็เลยย้ายมาอยู่ที่นี้ (นครปฐม)

Q: การที่ไม่ได้เกิดมาในครอบครัวของศิลปิน แคมป์ไม่ได้รับการสนับสนุน คุณผ่านช่วงเวลาเหล่านั้นมาอย่างไร

A: ผมก็สู้ด้วยตัวเองนะ เริ่มแรกเลยตอน ม.3 ผมขอเงินแม่ไปซื้อฟุตเหล็ก แม่ก็ถามว่าทำไมไม่บรทัดอันเดียวถึงแพงนัก แม่ก็พาผมขึ้นรถเครื่องไปร้านขายเครื่องเขียนเลย แล้วไปถามคนขายว่าไม่บรทัดอันไหนเท่าไร เขาบอกว่า 30 แม่ก็บอกว่าโอเค! กลั้ม! แต่ผมก็ชอบวาดรูปอยากเป็นอาร์ตติส เราก็กินเริ่มหาข้อมูลว่ามีวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานีที่เขามีก่อนจะคิดศิลป์ ผมก็หนีแม่ขึ้นรถเครื่องจากบ้านไปในตัวเมืองร้อยกว่ากิโลไปสอบ พอแม่รู้ว่าสอบได้ แม่ผมบอกเลยจะไปสอบทำไม จบมาแล้วจะทำอะไรกิน ก็เรียกว่าไม่ได้สนับสนุน แต่พอตีว่ามีครูที่เขาส่งสนับสนุนผลักดันเราพาไปประกวดเวทีที่นั่นที่นี้ จนเรียบจบมาได้

พอจะมาสอบเรียนต่อที่ศิลปากร แม่บอกว่าไม่ต้องเรียนแล้ว ให้ไปเรียนราชภัฏ เพราะเปลืองเงิน สอบเยอะแล้ว เขาจะไม่ให้เงินไปสอบ แต่ตอนนั้นก็ยังมีครูที่เขาส่งโทรคุยกับแม่ว่าให้แม่ให้โอกาสลูกเถอะครับ ผมเชื่อว่าเขาจะทำได้ แต่ผมก็สอบไม่ติดนะ ปีแรกผมมาติดที่เพาะช่างก่อน เรียนอยู่ปีหนึ่ง จนมาสอบเข้าศิลปากรได้ในครั้งที่สาม แล้วก็ใช้เวลาเรียนปริญญาตรีทั้งหมด 6 ปี แบบเพื่อนเรียนจบกันหมดแล้ว แต่เรายังเรียนอยู่ คือคิด

ย้อนไป ผมคิดว่าการที่เราเกิดมาในครอบครัวที่ไม่ได้ให้การสนับสนุนนั้นก็ยากนะ มันเป็นเรื่องอยู่ในใจ แต่เราก็ต้องพยายามมูฟออนออกมาให้ได้เร็วที่สุด แล้วเราจะได้ทำงานที่เรารักได้ดีที่สุดเหมือนกัน

Q: ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัยศิลปากรสอนอะไรคุณบ้างนอกจากการทำงานศิลปะ

A: เรียกว่าสอนวิธีใช้ชีวิตมาจนวันนี้เลยก็ได้ เพราะถึงแม้จะไม่เข้าใจถึงมูลค่าของสิ่งที่เราทำ สิ่งที่เราซื้อนะ สมัยก่อนแค่กระดาษปรูฟไปละสองบาท ผมยังต้องหารกันกับเพื่อนเวลาขอเงินแม่ซื้อสี แม่ก็จะบ่นบ้าง เขาเคยบอกว่าแต่ก่อนเคยจนนะ รายการที่เราขอซื้อแต่หลังๆ เขาบอกว่าจืดไม่ไหวแล้ว (หัวเราะ) แต่ชีวิตผมจะถือว่าโชคดีอยู่อย่างก็ได้ คือโชคดีที่ได้เจอคนที่คอยสนับสนุนมาตลอด เช่น ครูที่คอยสนับสนุนเราตั้งแต่เด็ก หรือมาเจอผู้มีพระคุณที่เรียกได้ว่าเป็นพ่อแม่บุญธรรมที่ที่บ้านเราพักฟรีสมัยเรียนมหาวิทยาลัย คือคนที่จะเป็นศิลปินก็ต้องเข้มแข็ง เพราะมันจะกดดันจากคนรอบข้างเยอะมาก ไม่ใช่แค่พ่อกับแม่ แต่คือโดนแรงกดดันรอบด้าน ทั้งความคาดหวังจากคนรอบตัว รวมถึงเสียงวิจารณ์ผลงาน ยิ่งเป็นงานแนวแอบสแตรกด้วย คนไทยยังไม่ค่อยเข้าใจ ก็จะมีอะไรแบบนี้เยอะ ซึ่งเราก็ต้องอดทนให้ได้มากที่สุด

Q: แนวทางการทำงานของสอ เป็นยังไง

A: ผมอยากใช้คำว่าการทำงานเป็น 'จิตรกร' มากกว่า 'ศิลปิน' นะ เพราะมันดูครอบคลุมกว่า ผมมีโปรเจกต์ที่จะทำอีกเยอะ เช่นปีหน้าก็จะทำงานปั้นเพิ่ม การเป็นจิตรกรมันเลยดูลึกซึ้งกว่า ส่วนศิลปินใครจะเป็นก็ไม่ใช่เรื่องยาก แต่การเป็นจิตรกรมันต้องเหนือกว่า พอทำงานเสร็จ ขายงานแล้ว คุณต้องไปรีเสิร์ชต่อว่าคนชอบอะไร จะทำอะไรต่อ อย่างงานชุดแรกที่ผมจัดแสดงในชีวิตนั้นผมขายไม่ได้เลยนะ พอมาคิดถึงทีหลังว่าเพราะอะไร ผมก็รู้ว่าใครๆ ก็อยากได้รูปติดบ้านเป็นดอกไม้สวยๆ สีสดใสดุ แต่งานผมมันเป็นรูปนั่งร้าน (หัวเราะ) คนก็ไม่ซื้อ แต่หลังจากครั้งนั้นผมก็เรียนรู้แล้วว่าทำไมคนถึงสัมผัสไม่ถึงถึงงานของเรา จนต่อมาผมก็มาทำงานนิทรรศการ 'โฮม' ที่ใกล้ชิดคนขึ้นมาอีกนิดหนึ่ง เป็นฟอร์มที่ได้มาจากบ้านและสิ่งรอบๆ ข้าง เป็นการนำเสนอความงามของบ้านเชิงตัดทอนเอาแนวคิดแบบมินิมอลอาร์ตมาผสม

จริงๆ งานผมค่อนข้างมีความเป็นสถาปัตยกรรม มีความเป็นพิมพ์เขียว เป็นการเขียนแบบ เป็นการเว้นสเปซต่างๆ เหมือนหลักในการทำงานเชิงสถาปัตย์ ซึ่งเกิดจากการที่เรารีเสิร์ชเยอะ และผมเปิดมากในการที่คนเสพงานเรา ใครจะตีความยังไงก็ได้ งานทุกชิ้นมีความหมายกับเราแบบหนึ่งอยู่แล้ว



ความงาม สถาปัตยกรรม สนามม้าบางเลิ้ง, นิทรรศการโฮม

“

ผมคิดว่าสิ่งที่ยากที่สุดในการทำงานศิลปะคือการเข้าใจจิตวิทยาของคนให้ได้มากกว่า คือการทำงานให้ขายได้มันไม่ยากนะ ถ้าเรากำตามหลักมาร์เก็ตติ้งได้ แต่ถ้าทำตามอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง มันจะยาก คำตอบแรกที่ต้องตอบให้ได้ก่อนคือทำขายใครมากกว่า ”

แต่มันจะทำงานกับใครยังไงก็เป็นเรื่องเสรีที่แต่ละคนจะรู้สึกได้

Q: บาลานซ์งานแนวนามธรรมอย่างไรให้เข้าใจง่าย

A: ผมใช้สีเป็นตัวดึงดูดคน เพราะสีเป็นสิ่งที่คนเข้าใจได้ง่ายมากที่สุดแล้ว พอเห็นภาพแนวแอบสแตรก คนอาจจะไม่ได้เข้าใจในความหมาย แต่สิ่งที่จะสัมผัสเขาก็ก่อนก็คือสี และอารมณ์ที่ส่งออกไปจากภาพ เช่น คนไทยเซนซิทีฟกับสีน้ำเงิน สีแดง ทำนองนี้ ซึ่งจริงๆ มันเป็นสีเอกรงค์ที่คนทั้งโลกเข้าใจร่วมกัน เป็นสีที่ได้มาจากแร่ธาตุที่เกิดจากธรรมชาติ แต่คนเราไปให้มูลค่าเพราะความชอบมากกว่า ฉะนั้นสีจึงดึงดูดคนได้ง่าย แล้วผมคิดว่างานแอบสแตรกจริงๆ เกิดก่อนงานรูปธรรมด้วยซ้ำ เหมือนเวลาไปกินกาแฟ คุณได้กลิ่น ได้อารมณ์ก่อนที่จะชิมรส ก็เหมือนงานแอบสแตรกที่เราารู้สึกถึงมันก่อน และทำงานกับอารมณ์ก่อน

Q: ว่ากันว่าศิลปินทำงานบนแรงบันดาลใจ แต่สำหรับสอคุณทำงานบนพื้นฐานแบบไหน

A: ผมคิดว่าสิ่งที่ยากที่สุดในการทำงานศิลปะคือการเข้าใจจิตวิทยาของคนให้ได้มากกว่า คือการทำงานให้ขายได้มันไม่ยากนะ ถ้าเราทำตามหลักมาร์เก็ตติ้งได้ แต่ถ้าทำตามอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง มันจะยาก คำตอบแรกที่ต้องตอบให้ได้ก่อนคือทำขายใครมากกว่า นั่นอาจจะพื้นฐานการทำงานของผม

Q: วิธีการที่ทำให้คุณก้าวขึ้นมาเป็น

ศิลปินวัยสามสิบต้นๆ ที่น่าจะเป็นคนเดียวที่ขายงานแนวแอบสแตรกได้เยอะที่สุดในเวลานี้

A: ผมคิดว่าเป็นเพราะเราลุยทุกอย่างเองด้วย เอาจริงๆ ช่วงโควิด-19 ที่ผ่านมามีหลายคนล้มมากกว่าเดิม แต่ผมกลับขายงานได้ในช่วงนั้น แต่ศิลปินก็ต้องเข้าใจผู้บริโภคด้วยอย่างที่ผมบอกว่าเราต้องรู้ว่าเขาเอาตัวรอดยังไง เลี้ยงชีพยังไง คือคนไทยยังเสพศิลปะเหมือนในยุคศตวรรษที่ 19 อยู่ แต่ศิลปินและโลกเดินมาถึงศตวรรษที่ 21 แล้ว ผมว่าความเก่งเป็นเรื่องไม่เท่าไรนะสำหรับศิลปินยุคนี้ แต่ความขยันและการศึกษาเรื่องมาร์เก็ตติ้งคือสิ่งสำคัญ เพราะศิลปะไม่เคยสอนเรื่องมาร์เก็ตติ้ง ไม่เคยสอนเรื่องการเข้าสังคม การดีลงาน ไม่เคยสอนเรื่องเทสต์ในการเข้าหาคน เพราะว่าศิลปินส่วนหนึ่งยึดตัวเองเป็นหลัก คิดว่าตัวเองคือผู้สร้างศิลปะ แต่สำหรับผมไม่ใช่ ผมคิดว่าตัวเราคือคนที่ทำในสิ่งที่ตัวเองชอบ ฉะนั้นการให้คุณค่าทางมูลค่า ผู้ใหญ่ที่สนับสนุนท่านอาจเห็นคุณค่าทางความงาม แล้วอาจมีเรื่องความชอบหรือรสนิยมเข้ามาด้วยกับการสะสมหรือซื้อผลงานศิลปะ เขาก็เลยให้คุณค่าเรา ฉะนั้นแล้วความท้าทายจึงอยู่ที่ความขยันและความเข้าใจสังคม

Q: เครื่องมือในยุคดิจิทัลช่วยอะไร ศิลปินยุคนี้ได้บ้าง

A: จริงๆ ปัจจุบันคนเก่งๆ เยอะกว่าแต่ก่อนมาก อาจจะเพราะเราเข้าถึงข้อมูลอะไรก็ได้เยอะแยะเต็มไปหมด สมมติถ้าอยากจะทำฟิกเกอร์อึ้ง ผมไปปริ้นต์งานเทพๆ มา แล้วมาฟิกเกอร์เองก็ได้ ไม่ต้องไปฟิกไปตีเหมือน



เรื่องคุณค่าของศิลปิน พวกมายาคติยุคเก่าที่ว่าศิลปินไร้แห่ง ไร้รองเท้าแตะ ยีนส์ขาดมือโก้ มันเป็นมายาคติยุคก่อนที่ทำให้ตัวศิลปินไม่มีมูลค่า แต่งานเราจะมีคุณค่า ตัวศิลปินเองต้องมีมูลค่าก่อน ถ้าอยากให้มีมูลค่าทั้งสองอย่าง เราต้องช่วยสนับสนุนทั้งสองแบบ

สมัยก่อน ขึ้นอยู่กับความขยันและความพยายามของเรามากกว่าที่เป็นตัวที่ซื้อวัดราคา อย่างโซเชียลมีเดียก็ช่วยให้อาชีพศิลปินง่ายขึ้น ผมเองเป็นคนที่ยางานด้วยตัวเองมาตลอด ไม่เคยมีคิวเรเตอร์มาอยู่กับงานผมเลย เพราะเขาอาจจะคิดว่างานผมไม่มีมูลค่า แต่ผมก็ใช้วิธีส่งไปเร็กเมสเสจไปให้คนที่คิดว่าจะสนใจงานผมเลย ผมมีสมุดโน้ตเล่มเล็กๆ ของผมที่จดว่าใครเป็นยังไง ขอบงานแนวไหน อย่างตอนนั้นผมจะมีงานจัดแสดงครั้งที่ 5 ผมก็ส่งไปเร็กไปเลยให้คนที่น่าจะสนใจงานผม บอกเขาว่าพี่ครับ ผมกำลังจะจัดแสดงงานผมกำลังหาสปอนเซอร์ พี่เขาก็ตอบมาว่าให้ส่งงานมาดู แต่เขาก็เขັกไปเร็กไปผมนะ คือเขาก็วัดเราไปด้วย ไม่ได้สนใจแะงานเรา ซึ่งตอนนั้นเขาก็ซื้องานเราทั้งเซต รวมแล้ว 6 ชิ้น คือเป็นช่วงโควิดแรกๆ ที่คนอื่นเขากำลังลง แต่เรากลับขายงานได้ แล้วพี่เขาก็ยังพาเพื่อนเขามาซื้องานเราต่ออีก ผมว่ามันคือพลังของการใช้เครื่องมือพวกนี้ในการติดต่อกับคนอื่น ๆ เหมือนกัน

Q: สิ่งที่ได้เรียนรู้จากวงการศิลปะและการทำงานด้วยตนเอง

A: ทุกวันนี้ผมทำงานคนเดียวก็เหมือนพายเรือไปคนเดียวท่ามกลางมรสุม ซึ่งจริงๆ มันก็ควรจะไปด้วยกันนะ แต่ที่ผ่านมาเหมือนรูปแบบงานผมมันไม่ได้ถูกจริตกับคนอื่น ๆ ด้วยข้อดีคือคิดว่าผมจะมาถึงจุดนี้ ผมก็เหมือนได้คัดกรองและได้เรียนรู้ผู้คนมาเยอะมาก วงการศิลปะก็เหมือนวงการบันเทิง ถ้าคุณไม่เก่ง ไม่อดทนจริงๆ วันหนึ่งคุณก็ต้องออกไปทำอย่างอื่น แต่สำหรับผม ผมคิดว่าผมสู้มาจนแกร่งประมาณหนึ่งแล้ว งานล่าสุดที่ผมทำก็ได้เข้าไปจัดแสดงที่ 333Gallery ซึ่งเป็น

แกลเลอรีระดับสากล มันสะท้อนให้เห็นว่าเราก็โตมาในระดับหนึ่ง มันดีนะถ้าเราโตได้ด้วยตัวคนเดียว แต่ถ้าโตมาพร้อมกับคนอื่นมันก็คงดีกว่า

Q: สิ่งที่คุณอยากสื่อสารกับศิลปินรุ่นใหม่ๆ

A: ผมว่าศิลปินแบบผมยังไม่ค่อยมีโอกาสได้สื่อสารหรือสร้างแรงบันดาลใจให้เด็กรุ่นใหม่ๆ เท่าไร อย่างตัวผมเองอาจจะได้เห็นงานของอาจารย์หลายๆ คน หลายๆ รูปแบบ แต่สำหรับเด็กรุ่นใหม่ พอไปถามว่าเขาเห็นงานใครมาบ้าง เขาอาจจะตอบเราได้แค่ชื่อของศิลปินระดับมาสเตอร์ที่เป็นที่รู้จักกันอยู่แล้ว แต่ก็มันว่าคงเขายังน้อย เรื่องนี้สื่อก็เป็นส่วนสำคัญที่ต้องไม่เล่นแค่อะไรเดิมๆ หรือส่งเสริมแต่คนที่เป็นที่รู้จัก อีกอย่างคือวงการศิลปะไม่ควรรอให้คนต่างประเทศมาเห็นค่าเราก่อน แล้วค่อยมายกย่อง บางทีมันเข้าไปและมันยังเป็นไดอะล็อกเดิมๆ ซึ่งผมอยากให้มันเปิดกว้างกว่านี้ คุณต้องรู้จักศิลปินรุ่นใหม่ๆ ด้วย หรือไปรู้จักศิลปินที่เป็นมาสเตอร์ของมาสเตอร์อีกที รู้ที่มาที่ไปของแต่ละคน อย่าไปยึดติดกันแต่รูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ไม่งั้นเราก็จะเดินอยู่บนทางเดิมๆ เหมือนโดนจำกัดกรอบว่าเป็นแบบอื่นไม่ได้ แล้วพอทำงานตามกันมันก็กลับกลายเป็นว่าคุณไปก๊อปปี้งานของรุ่นพี่ กลายเป็นว่าตลาดมันไม่โต แล้วก็ไปลดทอนความหลากหลายจนหมดอย่างศิลปินที่เก่งและดีอยู่แล้ว งานของรุ่นนี้ก็อาจจะไปอยู่ในพิพิธภัณฑ์ดีๆ ขณะที่ก็ผลักดันศิลปินรุ่นใหม่ไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้มันเกิดแนวทางใหม่ๆ ในวงการศิลปะ

อีกเรื่องหนึ่งที่ต้องทำความเข้าใจก็คือ

Q: ก้าวต่อไปในระดับสากลของคุณเป็นอย่างไร

A: ผมเชื่อว่าต้องให้แกลเลอรีที่เป็นคนที่เขาเชี่ยวชาญเป็นคนพาไปนะ หลายคนโดยเฉพาะคนต่างชาติเวลาเห็นงานผม เขาเชื่อว่างานผมมันไปต่างประเทศได้ แต่ผมก็มีการตั้งเป้าตั้งจังหวะชีวิตของตัวเอง คือไม่อยากให้มันเร็วไป อีกอย่างศิลปินที่ไปแต่ละคนเขาก็จะมีสังกัดในการอยู่ คือมีแบ็กอัพกัน แต่ผมไม่มีแบ็กอัพ ผมมีแต่แบ็กกราวนด์ (หัวเราะ) ซึ่งถามว่าผมจะโตไปยังไง ตอนนี้อยู่ในวิธีการทำความเข้าใจกับการเข้าหาคน ซึ่งผมว่าเรื่องการสื่อสารเป็นจุดอ่อนของศิลปินเลยนะ ศิลปินคิดว่าต้องรอให้คนเข้ามาหา แต่สำหรับผมผมว่าไม่ใช่ ถ้าใครที่เราน่าสนใจ ควรจะเข้าไปหาเขาเลย เปิดใจเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อให้เราได้พัฒนาความคิดและมุมมองใหม่ๆ มาตลอดเวลา เวลาขายงานได้ ผมก็จะจ่ายรูปและบันทึกไว้หมดว่าใครซื้องานผมไป ชื่อไปเท่าไร เก็บเอาไว้เป็นแฟ้ม ทำให้เราเห็นพัฒนาการของงานเราด้วย และได้รู้จักลูกค้ามากขึ้น นานๆ ผมก็จะติดต่อไปหาลูกค้าผม ไปพูดคุยไปอัปเดตงานต่างๆ เป็นการรักษาความสัมพันธ์เอาไว้ เพราะเราไม่สามารถเองงานชิ้นใดชิ้นหนึ่งไปโยนให้ใครได้

Q: ทุกวันนี้คิดว่าตัวเองประสบความสำเร็จในระดับไหน

A: ถ้า 100 เปอร์เซ็นต์ ก็คิดว่าอยู่ที่ 40 เพราะผมคิดว่าผมยังอยากสร้างประติมากรรมใหญ่ๆ และยังอยู่ระหว่างทางที่จะโตต่อไป บันปลายผมอยากสร้างวัดสไตล์โมเดิร์นเป็นตึกเหมือนกล่องแต่ข้างในเป็นวัด จะไปสร้างที่บ้านเกิดที่สุราษฎร์ซึ่งเป็นที่ดินของยาย นี่คือการฝันสูงสุดในชีวิตของผมแล้ว ●

Branding

สำคัญไฉนกับงานศิลปะ

กับ “ณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง”
ที่ปรึกษาและเทรนเนอร์ด้านการตลาด



เมื่อพูดถึงการตลาดนั้น สิ่งหนึ่งที่มักนึกถึงกันบ่อยๆ ก็คือเรื่องของแบรนด์และการสร้างแบรนด์ (Brand and Branding) เพราะถูกมองว่าเป็นสิ่งที่สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าต่างๆ ได้ ดังที่เราจะเห็นว่าส่วนหนึ่งที่หลายๆ สินค้านั้นเป็นที่ต้องการจากกลุ่มเป้าหมายก็เพราะตัวแบรนด์นี่เอง บางแบรนด์สามารถทำให้สินค้ามีราคาที่สูงขึ้นหลายเท่าอย่างเช่นสินค้าแฟชั่น สินค้าไอที และก็เลยไม่แปลกที่นักการตลาดมักจะพูดถึงกันอยู่เสมอ แต่ก็มีหลายคนที่จะเข้าใจผิดว่า แบนด์นั้นคือเรื่องของการทำโลโก้สินค้า ลายเซ็น หรือแพ็คเกจจิ้งให้ดูมีสไตล์ มีความแตกต่างจนทำให้หลายคนไปโฟกัสกับเรื่องการออกแบบโลโก้หรือตั้งชื่อให้กับธุรกิจตัวเอง ทั้งที่จริงๆ แล้วแบรนด์เป็นอะไรที่มากกว่านั้นพอสมควร



ณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง

อย่างไรก็ตาม นั่นก็เชื่อว่าแบรนด์จะเป็นเรื่องที่เขาใจยาก สำหรับผู้เขียนแล้ว หากจะอธิบายเรื่องแบรนด์ก็คงจะสรุปง่าย ๆ ว่าคือ “ความทรงจำ” ที่คนมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ไม่ว่าจะกับสินค้า ร้านค้า ธุรกิจ หรือแม้กระทั่งบุคคล ซึ่งความทรงจำหรือภาพจำเหล่านี้เองเป็นสิ่งที่จะมีผลต่อในการประเมินค่าและตัดสินใจต่อสิ่งนั้นๆ เช่นเรื่องของการซื้อสินค้า การเลือกเพื่อใช้งานต่างๆ การเข้าไปพูดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย เป็นต้น

หากเปรียบเทียบแบบง่าย ๆ แล้ว มันก็ไม่ได้ต่างจากการที่เรามีภาพจำของใครบางคน

ว่าเขาเป็นใครอย่างไร และนั่นทำให้เรารู้สึกบางอย่างกับเขา ไม่ว่าจะ เป็นความรู้สึกสบายใจ น่าคบหา ลุ่มหลง ชื่นชม มองเป็นไอดอล ฯลฯ ซึ่งแน่นอนว่าสิ่งเหล่านั้นล้วนเกิดจากการที่เรามีความทรงจำที่เกิดจากประสบการณ์ต่างๆ มา ไม่ว่าจะ เป็นทางตรงและทางอ้อม ทั้งการเห็นด้วยตัวเอง การมีปฏิสัมพันธ์ด้วย หรือแม้แต่การได้รับข้อมูลจากผู้อื่น เห็นและได้ยินจากผู้อื่น ซึ่งบรรดาประสบการณ์เหล่านี้จะค่อยๆ สร้างให้เรา มีภาพของสิ่งนั้นกับตัวเรา

กลไกเช่นนี้เองที่นักการตลาดเข้าใจและรู้ดีว่าหากสามารถสร้างภาพจำดังกล่าวให้

“

แล้วพอมาเป็นเรื่องของงานศิลปะเองนั้น
แบรนด์ก็สามารถถูกนำมาใช้ประโยชน์ได้
ในแบบเดียวกัน เพราะงานศิลปะและตัวศิลปินเอง
ก็สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับตัวเองได้จาก
การสร้างภาพจำเหล่านี้ด้วยเช่นกัน ”



ชัดเจนกับกลุ่มเป้าหมายได้แล้ว ก็ย่อมสร้าง
ประโยชน์ในการทำการตลาดพอสมควร ไม่ว่าจะ
จะเป็นการสร้างแตกต่างจากคนอื่น ๆ
เพื่อให้ออกมาโดดเด่นออกมา เป็นที่จดจำ
เป็นที่พูดถึงของกลุ่มเป้าหมาย บางก็สามารถ
ทำให้เกิดภาพที่คนปรารถนาอยากได้ ให้มูลค่า
กับมันมากขึ้นอย่างในกรณีของแบรนด์
แฟชั่นต่างๆ บางก็ใช้เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ
ไว้วางใจถึงคุณภาพ ความคุ้มค่า หรือบ่งบอก
ถึงความเป็นต้นตำรับต่างๆ ได้เช่นกัน ซึ่ง
ทั้งหมดนี้จะเห็นว่าการสร้างแบรนด์นั้น
สามารถสร้างผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์กับทั้ง
ตัวบุคคลและธุรกิจได้มากทีเดียว ซึ่งมันได้
กลายเป็นปัจจัยสำคัญมากในวันที่โลกธุรกิจ
พบว่ามีสินค้าและบริการต่างๆ มากมายที่ล้น
คล้ายๆ กันจนทำให้คนมองไม่เห็นความแตกต่าง

กันมากนัก แแบรนด์จึงกลายเป็นเครื่องมือ
สำคัญที่เข้ามาช่วยในการแข่งขันนี้

แล้วพอมาเป็นเรื่องของงานศิลปะเองนั้น
แบรนด์ก็สามารถถูกนำมาใช้ประโยชน์ได้
ในแบบเดียวกัน เพราะงานศิลปะและตัวศิลปิน
เองก็สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับตัวเองได้
จากการสร้างภาพจำเหล่านี้ด้วยเช่นกัน
เราจะเห็นว่า ดีไซน์เนอร์หลายคนสร้างงานที่
มีเอกลักษณ์และมีตัวตนบางอย่างที่ชัดเจน
จนทำให้เกิดเป็นภาพจำของคนที่จะเห็น
ตัวตนต่างๆ กลายเป็นเครื่องแสดงตัวตน
ของผู้ครอบครอง ทั้งการเป็นผู้นำสมัย ผู้มี
ความคิดแตกต่าง ผู้ที่ชื่นชอบสไตล์บางอย่าง
เป็นพิเศษ ฯลฯ ซึ่งนั่นก็คือการเอาภาพจำ
ของศิลปินหรือผลงานนั้นมาประทับลงไป
กับตัวเองด้วย ฉะนั้นจึงไม่แปลกที่ศิลปินที่มี
การสร้างสรรค์แบรนด์ที่ชัดเจน มีเอกลักษณ์
ก็ย่อมสร้างโอกาสที่เพิ่มขึ้นให้กับตัวเองด้วย

ทั้งนี้ การสร้างแบรนด์ (Branding) นั้น
สามารถทำได้หลายอย่าง ซึ่งการมีโลโก้ที่ล้น
ก็เปิดให้ศิลปินจำนวนมากสร้างสรรค์ผลงาน
และสื่อสารกับบุคคลมากมายเพื่อให้คนได้
รู้จักและเกิดภาพจำได้ง่ายขึ้น เราจะเห็นว่า
ศิลปินหลายคนใช้สื่อออนไลน์เพื่อเผยแพร่งาน
ทัศนคติ และตัวตนผ่านรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะ
จะเป็นบทความ รูปภาพ วิดีโอ ฯลฯ ซึ่งเมื่อ
กลุ่มเป้าหมายได้เสพเรื่องราวเหล่านี้ก็จะมี
ภาพจำที่มากขึ้น ชัดเจนมากขึ้นกับตัวศิลปิน
นั้นๆ ก่อเกิดเป็นความผูกพันที่มากขึ้น ซึ่งหาก
วางแผนจัดการได้ดีแล้ว ก็จะทำให้แบรนด์ของ
ศิลปินนั้นแข็งแรงอยู่ในใจของกลุ่มเป้าหมาย
ได้นั่นเอง

ฉะนั้นแล้ว อย่าได้มองว่าการทำแบรนด์
เป็นเรื่องไกลตัวหรือเป็นการตลาดที่ยากจะ
เข้าใจ หากจริงๆ แล้ว มันก็ไม่ต่างอะไรจาก
การที่เราพยายามหาตัวตนของเราให้เจอ
และถ่ายทอดออกไป เปิดทางให้คนอื่นได้เห็น
ตัวตนของเราเพื่อให้ภาพจำนั้นช่วยให้เขา
รู้จักเราได้มากขึ้น ซึ่งตัวงานศิลปะเองก็สามารถ
ใช้ประโยชน์ได้ในแบบเดียวกัน ●

THE GALLERY



12th UOB Painting of the Year

Of Imagination and Ingenuity

เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นให้เหล่าศิลปินที่เต็มไปด้วยแรงบันดาลใจและความตั้งใจมุ่งมั่นได้ทำตามความฝันของตนเองอย่างต่อเนื่อง และเพื่อให้ “ศิลปะ” ยังคงทำหน้าที่เป็นพลังอันสำคัญที่หล่อเลี้ยงจิตใจคนทั่วโลก ล่าสุดธนาคารยูโอบีจึงได้ดำเนินการจัด “การประกวดจิตรกรรมยูโอบี ครั้งที่ 12” เพื่อเป็นเวทีการประกวดงานศิลปะหนึ่งเดียวในประเทศที่มอบโอกาสให้ศิลปินผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศได้ต่อยอดสู่การแข่งขันในการประกวดที่ทรงเกียรติที่สุดของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

โดยในปีนี้การประกวดจิตรกรรมยูโอบีได้เปิดรับผลงานที่ส่งเข้าประกวดผ่านช่องทางออนไลน์เพิ่มเติมเพื่ออำนวยความสะดวกในสถานการณ์ที่ยังต้องรักษาระยะห่าง และได้รับการตอบรับจากศิลปินต่างๆ ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดเป็นจำนวนมากที่สุดนับตั้งแต่จัดการประกวดมา ซึ่งมีจำนวนผลงานที่ส่งเข้าประกวดมากกว่าปีที่ผ่านมาถึงร้อยละ 80 เพราะนอกจากจะเป็นเวทีที่เปิดกว้างสำหรับศิลปินใหม่หรือสมัครเล่นและศิลปินอาชีพ โดยไม่จำกัดอายุ ไม่จำกัดหัวข้อ และไม่จำกัดเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแล้ว ผู้ชนะการประกวดยังได้ลุ้นเงินรางวัลรวม 1.68 ล้านบาท พร้อมโอกาสได้รับคัดเลือกเข้าร่วมโครงการศิลปินในพำนัก ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะเอเชีย ฟูกูโอกะ ประเทศญี่ปุ่น อีกด้วย

The Winners of 2021

วชิระ ก้อนทอง
ดินแดนแห่งความสุข



รางวัลชนะเลิศประเภทศิลปินอาชีพ Established Artist Category

วชิระ ก้อนทอง ศิลปินและอาจารย์สอนศิลปะวัย 54 ปี คือผู้สร้างผลงานศิลปะสื่อผสมบนผ้าใบ ด้วยการใช้เทคนิคศิลปะครีติกและคอลลาจ และเป็นศิลปินผู้คว้ารางวัลชนะเลิศการประกวดจิตรกรรมยูโอบีในปีนี้ได้พูดถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานและแรงบันดาลใจที่มาจากครอบครัว ความรักและความสุข ที่ได้รับในช่วงสถานการณ์ที่ยากลำบากเช่นนี้ โดยสะท้อนผ่านธรรมชาติ

ที่รายล้อมบริเวณบ้านและเป็นที่มาของเรื่องราวในภาพผลงาน

วชิระ กล่าวว่า “ผมต้องการสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของผืนป่าและธรรมชาติผ่านผลงาน “ดินแดนแห่งความสุข” ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนทั่วโลกควรให้ความสำคัญ เพื่อส่งต่อธรรมชาตินี้ไปให้กับลูกหลานของเรา และหากตั้งใจดูภาพนี้ จะเห็นสัตว์ต่างๆ อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข สื่อให้เห็นว่าความสุขที่เรียบง่ายของชีวิตก็แค่การได้อยู่กับครอบครัวและคนที่เรารัก”

“นับเป็นครั้งแรกในรอบ 20 ปีของผมที่ได้เข้าร่วมในเวทีการประกวด รางวัลที่ได้รับจึงมีความหมายและคุ้มค่ามาก รางวัลนี้ไม่เพียงทำให้ผมมั่นใจบนเส้นทางความเป็นศิลปินเท่านั้น แต่ยังทำให้นักศึกษาของผมเกิดแรงบันดาลใจที่จะเป็นศิลปินในอนาคต และผมรอที่จะได้แสดงผลงานในประเทศอื่นๆ ต่อไป”

ทั้งนี้ คณะกรรมการตัดสินเห็นว่าผลงานของคุณวชิระมีความโดดเด่นสมบูรณ์แบบแสดงถึงฝีมือและการสั่งสมประสบการณ์ รวมถึงความกล้าในการใช้ประกายของสี

มาผสานกับเทคนิคการนำผ้ามาตัดสร้างแบบ (Pattern) ปะติดลงไป แล้วระบายสีทับเป็นชั้นๆ รวมถึงรายละเอียดที่แต่งเติมลงไป ทำให้ผลงานสามารถนำผู้ชมเข้าไปสู่ป่าที่บึงมีสิ่งมีชีวิตอยู่มากมาย แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์และความสัมพันธ์ในระบบนิเวศของธรรมชาติอย่างลุ่มลึก ทั้งยังสื่อถึงแนวคิดการอนุรักษ์ธรรมชาติได้เป็นอย่างดี

ที่มาของแนวคิดที่ดีซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่โดดเด่นนี้ ทำให้เขาคว้ารางวัลชนะเลิศ พร้อมเงินรางวัลจำนวน 750,000 บาท และจะเป็นตัวแทนประเทศไทยไปชิงรางวัลระดับอาเซียนที่ประเทศสิงคโปร์ และโอกาสที่จะได้รับคัดเลือกเป็นศิลปินในพำนัก ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะเอเชีย ฟูกูโอกะต่อไป

Established Artist คือ ประเภทศิลปินอาชีพ สำหรับศิลปินที่มีประสบการณ์หรือมีผลงานเป็น Portfolio ต้องเคยจัดแสดงผลงานแบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่ม (ยกเว้นการจัดแสดงผลงานเพื่อจบการศึกษา) หรือมีหอศิลป์ส่งเป็นตัวแทนเข้าประกวดหรือเคยได้รับรางวัลจากการประกวดงานศิลปะที่เป็นที่ยอมรับ

The Winner of UOB Painting of the Year

เมื่อวันที่ 12 ตุลาคม 2564 ได้มีการประกาศผล “การประกวดจิตรกรรมยูโอบี ประจำปี 2564” ผ่านระบบ Zoom แก่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานได้โดดเด่นที่สุด ซึ่งได้แก่ นายวชิระ ก้อนทอง จากผลงาน “ดินแดนแห่งความสุข” ผลงานสื่อผสมบนผ้าใบที่ใช้เทคนิคสีอะคริลิกและคอลลาจ สร้างสรรค์เป็นผลงานที่สมบูรณ์แบบ สะท้อนถึงความงามที่ซ่อนอยู่และความสุขที่เปี่ยมล้นท่ามกลางธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์

นายตัน ชุน อิน กรรมการผู้จัดการใหญ่ ธนาคารยูโอบี ประเทศไทย กล่าวว่า “การประกวดจิตรกรรมยูโอบี ประจำปี 2564 ช่วยจุดประกายความหวัง ความคิดสร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญของศิลปินไทยท่ามกลางช่วงเวลาแห่งความท้าทายของการแพร่ระบาดของโควิด-19 เช่นนี้ นอกจากนี้ การประกวดฯ ยังแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นของธนาคารที่จะผลักดันและสร้างแรงบันดาลใจให้กับศิลปินไทย ทั้งศิลปินอาชีพและศิลปินใหม่หรือสมัครเล่นแม้ในสถานการณ์ปัจจุบัน ตลอดจนเป็นการส่งเสริมให้ศิลปินได้แสดงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ ซึ่งทำให้พบว่ายังมีศิลปินที่มีความสามารถอีกมากมายในประเทศไทย และธนาคารยินดีเป็นอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมและผลักดันศิลปินเหล่านี้ให้ก้าวสู่เวทีระดับภูมิภาคต่อไป”



เจนจิรา คุววัต จุดยืน หมายเลข 2



รางวัลชนะเลิศประเภทศิลปินใหม่ หรือสมัครเล่น Emerging Artist Category

เจนจิรา คุววัต อายุ 22 ปี เจ้าของเทคนิคสติกเกอร์บนผ้าใบสร้างสรรค์ขึ้นเป็นผลงาน “จุดยืน หมายเลข 2” เพื่อบอกเล่าถึงชีวิตก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่ผู้คนสามารถเดินทางได้โดยไม่ต้องสวมหน้ากากอนามัยและเว้นระยะห่างทางสังคมที่นำมาซึ่งความตึงเครียด คือผู้ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศประเภทศิลปินใหม่หรือสมัครเล่น โดยสติกเกอร์ตรวจคัดกรองซึ่งถูกนำมาใช้ในผลงานชิ้นนี้ นอกจากจะสื่อถึงมาตรการตรวจคัดกรองซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยให้สังคมยังคง

ขับเคลื่อนไปข้างหน้าได้แล้ว ผู้ชมยังสามารถรับรู้ทัศนียภาพที่สว่างไสวไปด้วยผู้คนที่ดีคึกคักนี้ได้ก็ต่อเมื่อถอยห่างออกจากภาพ เช่นเดียวกับการเว้นระยะห่างทางสังคมเพื่อให้ความสุขในวิถีชีวิตกลับมา

โดยเจนจิรากล่าวว่า “เป็นเวลาเกือบ 2 ปีแล้ว ที่ผู้คนต้องเผชิญกับสถานการณ์โควิด-19 เราต้องผ่านการตรวจคัดกรองก่อนที่จะผ่านเข้าไปสู่สถานที่สาธารณะต่างๆ โดยจะได้รับสติกเกอร์ให้ผ่านเข้าสถานที่นั้นได้ นี่คือเหตุผลที่เลือกใช้สติกเกอร์เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของอิสรภาพที่เราต่างเคยมีมาก่อนเกิดวิกฤตโควิด-19 มาสร้างสรรค์ผลงานนี้ นอกจากนี้รางวัลที่ได้รับจะสร้างแรงบันดาลใจและความมั่นใจให้ดิฉันทำงานบนเส้นทางศิลปะต่อไป”

ทั้งนี้ คณะกรรมการเล็งเห็นถึงความพิเศษของผลงานชิ้นนี้ที่มีความฉลาดในการเลือกใช้วัสดุสติกเกอร์เป็นเทคนิคการใช้สี และแสดงนัยยะความหมายให้เห็นถึงความจริงที่เราคุ้นเคยในสถานการณ์ปัจจุบันได้ดี อีกทั้งรายละเอียดที่นำสติกเกอร์มาจัดเรียงกันภายในช่องไฟและเหลือพื้นที่ว่าง

บางส่วนไว้ ยังเปรียบได้กับการเว้นระยะห่างทางสังคม และมีการไล่เฉดสีสร้างน้ำหนักภาพและแสงเงาเพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหว ดูนุ่มนวล สะท้อนถึงความหวังและความสุขในวิถีชีวิตที่จะคืนกลับมา

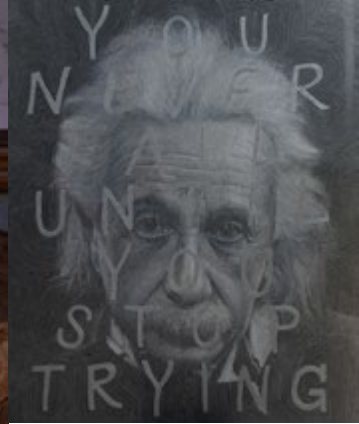
ผู้ที่สนใจสามารถเข้าชมนิทรรศการแสดงผลงานของผู้ได้รับรางวัลจากการประกวดจิตรกรรมยูโอบีครั้งที่ 12 ณ ศูนย์การค้าริเวอร์ ซิตี้ กรุงเทพฯ ระหว่างวันที่ 6 มกราคม - 28 กุมภาพันธ์ 2565 และที่ธนาคารยูโอบี สำนักเพชรเกษม ระหว่างวันที่ 1 - 31 มีนาคม 2565 โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

Emerging Artist คือ ประเภทศิลปินใหม่หรือสมัครเล่น สำหรับศิลปินทุกท่านที่กำลังศึกษาด้านศิลปะ กำลังเริ่มต้นก้าวแรกสู่การเป็นศิลปินอาชีพหรือเพียงแค่มุ่งใจรักการวาดภาพ



สแกนเพื่อชมนิทรรศการออนไลน์จากการประกวดจิตรกรรมยูโอบีครั้งที่ 12

CURATOR



ธวัชชัย สมคง ปรับตัวให้ทันโลกยุคดิจิทัล ผ่านประสบการณ์

หลายคนรู้จัก “ธวัชชัย สมคง” ในฐานะศิลปินที่ใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อในการถ่ายทอดความคิด บ้างรู้จักเขาในบทบาทการเป็นที่ปรึกษาให้กับองค์กรภาครัฐและหน่วยงานเอกชน หรือการเป็นกรรมการตัดสินในงานศิลปกรรมต่างๆ มาแล้วหลายเวที และการเป็นนักสะสมตัวอย่งที่มีคอลเล็กชันส่วนตัวเป็นผลงานศิลปะ: ระบุอาจารย์ศิลป์ พีระศรี ivoร่วม 100 ชิ้น จากฝีมือศิลปินทั่วโลก แต่ท่ามกลางหมวกหลายใบที่เขาสวมใส่ บทบาทที่หลายคนให้ความสนใจในตัวธวัชชัยมากที่สุดคงหนีไม่พ้นการเป็นบรรณาธิการบริหาร นิตยสาร Fine Art และการเปิดดำเนินการ MATDOT Art Center ที่เป็นทั้งสำนักพิมพ์ แกลเลอรี และที่พำนักของศิลปินชื่อดังจากหลายประเทศ เพื่อเชื่อมต่อผู้คนทั้งในและนอกวงการศิลปะเข้าหากัน

ความเห็นและประสบการณ์ของธวัชชัยที่ช่วยฉายภาพให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของวงการศิลปะไทยที่ผ่านมานับสิบๆ ปี และการมองไปยังอนาคตที่ศิลปินรุ่นใหม่ต้องปรับตัวให้ทันโลกดิจิทัลที่รวดเร็ว จึงเป็นประเด็นสำคัญซึ่งไม่ควรพลาดรับฟัง

เวทีประกวดที่ต้องเป็นให้ได้มากขึ้น

เวทีประกวดทางศิลปะในบ้านเรามีอยู่มากมาย ขณะที่ธวัชชัยในฐานะคณะกรรมการตัดสินงานเวที เขากลับคิดว่าเวทีประกวดควรทำหน้าที่รองรับวงการศิลปะให้มากกว่าเดิม “การประกวดน่าจะเกิดขึ้นเมื่อ 40 ปีที่แล้ว ซึ่งพอดีกับยุคโมเดิร์น แต่พอมาวันนี้มันเป็นยุคคอนเทมโพรารี ศิลปะมันเรียกร้องอีกแบบ วันนี้ศิลปะอยู่ข้างถนนได้ อยู่ในชีวิตประจำวันได้ มันอิสระกว่า ขณะที่กิจกรรมส่งเสริมศิลปะก็ควรเป็นการจัดสรรทรัพยากรไปช่วยเหลือหน่วยงานที่ยังขาดมากกว่า”

Thailand Way ที่ยังไม่สุดทาง

“ที่ผ่านมามีวิธีคิดเป็นของตัวเองที่เรียกว่า Thailand Way แล้วก็พยายามไปเหมือนชาวบ้าน ไปอ้างอิงเกาหลีว่าพวกเขาไปไกล แต่สิ่งสำคัญคือเราไม่ได้วางเส้นมาตรฐานเดียวกับชาวโลก อย่างเกาหลี ถ้าคุณเป็นนักดนตรี เขาก็วางเส้นมาตรฐานเดียวกับระดับโลก ถ้าคุณเก่งคุณต้องไปตรงนั้น ถ้าไม่

ถึงเรียกว่าไม่เก่ง แคพอใช้ได้ แต่พอใช้ได้ของบ้านเราก็ไปมองว่าเยี่ยมยอดแล้ว เราเลยไม่ค้นพบความสุขยอดและก้าวข้ามไปถึงจุดนั้นไม่ได้สักที พอไม่เข้าใจ ก็ไม่มีโอกาส กลายเป็นศิลปะต้องเป็นแบบแผน ต้องเป็นแนวสมัยใหม่ที่ทันกับโลกถึงจะดูดี แต่จริงๆ ศิลปะมันต้องเกิดจากความคิด ลักษณะเป็นไทยก็ได้ แต่ต้องมีมาตรฐานเดียวกัน”

เมื่อศิลปินไม่ใช่ One-man Show

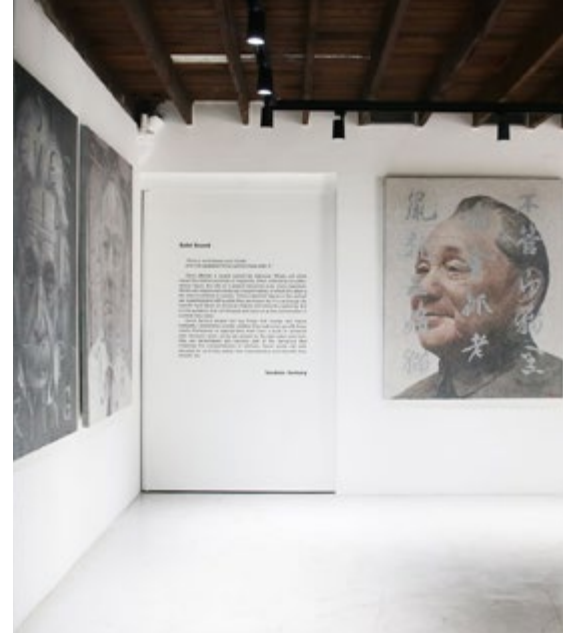
แม้ศิลปะจะมีความเป็นปัจเจกและสเปคตูลาร์ส่วนใหญ่ย่อมฉายไปยังศิลปิน แต่กว่าที่ศิลปินคนหนึ่งจะประสบความสำเร็จได้ยั่งยืน การฉายเดี่ยวอาจไม่ใช่คำตอบที่ดีที่สุด “ผมเชื่อว่าคนเราไม่ว่าจะเก่งแค่ไหนทุกคนมีข้อจำกัด เรื่องแรก เราต้องเคารพความเป็นมนุษย์ของทุกคนก่อน เมื่อเราเรียนรู้ว่าเขาทำหน้าที่อย่างไร มันก็จะมีสัดส่วนของการแชร์รายได้หรืออะไรต่างๆ ตรงนี้อยากให้ศิลปินรุ่นใหม่เข้าไปเรียนรู้ แนนอนถ้าเราขายงานศิลปะในพื้นที่ของเราได้ก็อีกแบบหนึ่ง แต่ถ้าเราอยากไปร่วมงานกับนานาชาติ เราก็ต้องเรียนรู้ว่าระบบมันมีอะไรบ้าง แล้วเราต้องทำตัวยังไง ต้องปรับเซนต์ตัวเองแบบไหน การทำงานเป็นระบบเป็นยังไง แล้วศิลปะมันจะเคลื่อนตัว”

“เราต้องสร้างกระบวนการเรียนรู้กับศิลปินว่า ไม่ว่าคุณจะทำอะไร คุณก็ต้องทำงานเป็นทีม เหมือนเวลาคุณเป็นนักแสดง

คุณก็ต้องการผู้กำกับที่เก่ง คุณต้องการนายทุนที่จะมาสนับสนุน มันถึงจะออกมาเป็นภาพที่จะเสนอสู่ชาวโลกได้ เราต้องการคนที่รู้จริงและเก็บข้อมูลให้เป็นระบบ คนที่ไปตีลกับดีลเลอร์หรือแกลเลอรีใหญ่ๆ ในประเทศอื่นหรือภูมิภาคต่างๆ ได้ ไม่งั้นเราก็จะมีแค่ตลาดของเราที่แคบๆ ขายกันทางอินเทอร์เน็ตเหมือนเราเล่นกีตาร์อยู่ที่บ้าน กับไปทัวร์คอนเสิร์ตที่มีสถานที่ชัดเจน มันต่างกัน”

การมาถึงของ NFT กับศิลปินไทย

“ในมุมมองของผม ศิลปะบนโลกของ NFT มีเอกลักษณ์ของมันเอง มีรูปแบบการยอมรับและหลักเกณฑ์ในการให้คุณค่าที่แตกต่างจากโลกศิลปะในความเป็นจริงบ่อยครั้งมันสร้างความประหลาดใจจนทำให้คนธรรมดาที่อาจไม่ใช่ศิลปินเกิดแรงบันดาลใจและความกระตือรือร้นที่จะนำเสนอผลงานผ่าน NFT ถ้าถามว่าศิลปะที่แท้จริงมันได้กระโจนเข้าไปใน NFT แล้วหรือยัง ก็มีศิลปินรุ่นใหม่บางส่วนที่พยายามนำเสนอผลงานในลักษณะนี้ แต่เนื่องจากผู้ที่ตัดสินใจเลือกชิ้นงานไม่ใช่ภัณฑารักษ์หรือผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะ หรือดีลเลอร์ในตลาด แต่กลายเป็นกลุ่มผู้ถือสกุลเงินคริปโต ดังนั้นมูลค่าของงานศิลปะมันจึงออกมาในรูปแบบที่ทำทนาย และอยู่นอกเหนือกฎเกณฑ์ของตลาดค่างานศิลปะในปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่าระบบการให้คุณค่าระหว่าง NFT กับงานศิลปะของจริงมันวางอยู่

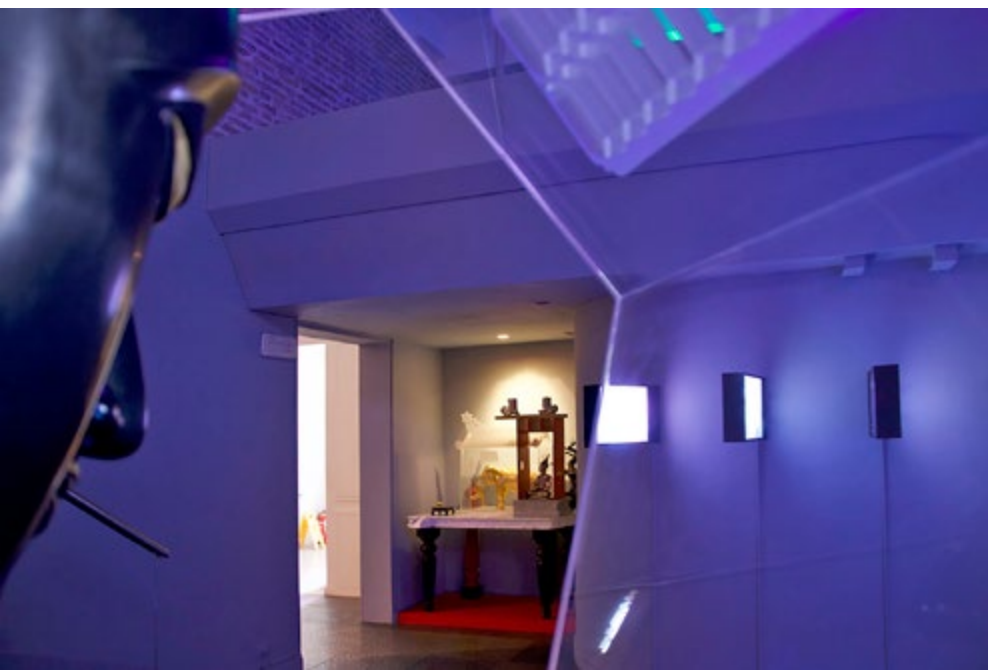


บนฐานความคิดคนละแบบ ทุกวันนี้ผมยังมองว่ามันเป็นเกมของตัวเลข คือคุณก็ต้องรู้เท่าทัน อย่างร้อนรนหรือตื่นตระหนกกับการที่ผมบอกว่าโลกมันเปลี่ยน เราก็ใจเย็นๆ ได้ไม่ต้องรีบร้อน เหมือนเรากินข้าวได้ที่ละคำต่อให้กับข้าวเยอะเยอะไปหมด สุดท้ายก็ได้แค่ที่ละคำ ดูให้ดีกว่าก่อนที่เราเย็นอยู่จุดไหน”

คำแนะนำถึงศิลปินยุคดิจิทัล

“ผมนั่งอยู่ตรงนี้ เห็นการเปลี่ยนแปลงอะไรมาเยอะ ผมเข้าใจว่าศิลปินทุกคนยังคงต้องค้นหาช่องทางเพื่อจะเอาตัวรอด ปฏิเสธไม่ได้ว่าศิลปินก็เป็นอาชีพหนึ่ง ไม่ได้เป็นอยู่เหนือคนอื่น ทุกสาขาล้วนมีผู้เชี่ยวชาญ ศิลปินก็เหมือนกัน ถ้าเราเริ่มคิดจากแนวทางนี้เราจะเริ่มเข้าใจกระบวนการทั้งหมดของวงการศิลปะ ตั้งแต่ต้นทางคือศิลปินสร้างงาน ดีลเลอร์หรือภัณฑารักษ์นำงานไปแสดง มีนักวิจารณ์ศิลปะ มีนักสะสมมาซื้อ ดังนั้นศิลปินจะต้องรักษาคุณภาพของงาน และสามารถพัฒนาเพื่อยกระดับความคิด ถ้าเรารู้ว่าชาวโลกเขาทำอะไร แล้วตลาดศิลปะมันเป็นยังไง มีเงื่อนไขอะไรบ้าง เราก็จะรู้ เราควรจะอยู่ตรงไหน และต้องทำอะไร”

“ผมว่าเด็กรุ่นใหม่มีโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลที่ดีกว่ารุ่นเก่าเยอะ พร้อมกระโจนไปได้ไกลกว่า ในช่องทางใหม่ๆ ที่ช่วยลดขั้นตอนได้เยอะ โลกมันแคบลง เข้าถึงได้ไวขึ้น ดังนั้นใครที่เข้าใจชีวิต ก็จะอยู่ในสังคมที่อุ่นใจได้ง่ายขึ้น” ●



ยกระดับความร่วมมือ ของวงการศิลปะในสไตล์ Art Collaboration

เทรนด์การตลาดสไตล์ Collaboration ไม่ได้เกิดขึ้นแค่ในแวดวงการตลาด แต่ยังเกิดขึ้นในวงการศิลปะเช่นกัน การสร้าง Art Collaboration หรือความร่วมมือกันสร้างสรรค์งานศิลป์ไม่เพียงดึงดูดให้ศิลปินที่มีแนวทางในการทำงานเหมือนหรือต่าง ให้มาร่วมสร้างสรรค์ผลงานไปโปรเจกต์เดียวกัน แต่ยังช่วยจุดระเบิดความคิดสร้างสรรค์ และยกระดับความร่วมมือในแวดวงศิลปะให้เกิดขึ้น เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานชิ้นที่แปลก แตกต่าง และตราตรึงใจมากที่สุด

คอลัมน์ What's On ในครั้งนี้ จะชวนไปทำความรู้จักกับ 5 ผลงานศิลปะชิ้นเด่นที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือของศิลปินต่างๆ ทั้งที่เป็นศิลปินแขนงเดียวกันและศิลปินที่ทำงานข้ามสาย เพื่อรังสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนให้เกิดขึ้นในโลกแห่งศิลปะแห่งนี้



01 Duo Collage, 1918

Jean Arp x Sophie Taeuber-Arp

Duo Collage เป็นศิลปะคอลลาจของศิลปินคู่สามีภรรยา Jean Arp และ Sophie Taeuber-Arp ศิลปินคู่ที่มีความสามารถรอบด้านทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม โดยผลงาน *Duo Collage* ถูกรังสรรค์ขึ้นในปี 1918 และถือเป็นผลงานศิลปะสมัยใหม่ที่มีการทดลองนำเอาโครงสร้างของตารางสี่เหลี่ยมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของศิลปะนามธรรม เพื่อแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานมุมมองและแนวคิดทางศิลปะอย่างลงตัวผ่านวัสดุหลากหลายในชิ้นงาน เช่น กระดาษ แผ่นไม้ และโลหะเงิน จนทั้งคู่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกศิลปะนามธรรมรูปแบบใหม่และเป็นหนึ่งในศิลปินคู่ที่สำคัญที่สุดในศตวรรษที่ 20 ขณะที่ผลงาน *Duo Collage* ก็ถูกนิยามว่าเป็นผลงานที่ช่วยเปิดกว้างวิธีการทำงานเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะที่ไร้ขอบเขต

02 Olympic Rings, 1985

Andy Warhol x Jean-Michel Basquiat

Olympic Rings เป็นผลงานศิลปะที่เกิดจากความร่วมมือกันระหว่าง Andy Warhol ศิลปินป๊อประดับโลก และ Jean-Michel Basquiat อัจฉริยะศิลปินด้านกราฟฟิตี้ ที่ร่วมกันวาดผลงานชิ้นนี้ขึ้นในปี 1985 โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนปี 1984 ที่จัดขึ้นที่ลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา โดยผลงานชิ้นนี้ได้รับการกล่าวถึงเป็นอย่างมากด้วยสไตล์งานที่เป็นเอกลักษณ์ของทั้งคู่ ที่แม้ว่าจะต่างกันสุดขีดแต่ก็สามารถสร้างสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะได้โดดเด่นและไม่เคยมีมาก่อนในสมัยนั้น จากการตีความใหม่ของทั้งสองศิลปิน และแสดงออกมาในรูปแบบของศิลปะนามธรรมผสมผสานกับกราฟฟิตี้ได้อย่างลงตัว





03 *Cupid's Span, 2002* Claes Oldenburg x Coosje van Bruggen

Cupid's Span คือผลงานประติมากรรมกลางแจ้งโดย Claes Oldenburg และ Coosje van Bruggen ที่ร่วมกันสร้างขึ้นในปี 2002 โดยติดตั้งอยู่ในสวน Rincon Park สวนสาธารณะริมน้ำในซานฟรานซิสโก โดย *Cupid's Span* มีลักษณะคล้ายคันธนูและลูกศรของกามเทพที่ปักอยู่ในพื้นดิน มีความสูงถึง 18 เมตร จนกลายเป็นหนึ่งในประติมากรรมที่สร้างชื่อให้กับทั้ง Claes Oldenburg และ Coosje van Bruggen เพราะเผยให้เห็นถึงอารมณ์ขันของทั้งคู่ที่มาร่วมกัน แต่ก็แฝงไว้ด้วยข้อความบางอย่างที่ต้องการจะสื่อสารไปสู่สังคม จนทำให้พวกเขาได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้สร้างประติมากรรมป๊อปอาร์ตรูปแบบใหม่ที่ไปกันได้ดีกับชีวิตประจำวันของผู้คนในยุคปัจจุบัน



04 *The Simple Things, 2008 - 2009* Murakami x Pharrell Williams

The Simple Things คือประติมากรรมที่เปิดตัวครั้งแรกในปี 2009 ผลงานของ Takashi Murakami ศิลปินร่วมสมัยชาวญี่ปุ่น และ Pharrell Williams ศิลปินดาวเด่นในวงการเร็ปเปอร์อเมริกัน ที่ร่วมกันสร้างผลงานชิ้นนี้จากไฟเบอร์กลาส เหล็ก อะคริลิก ไฟ LED และประดับด้วยวัตถุต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น คัพเค้ก ถุงขนมมันฝรั่งทอด ขวดซอส กระป๋องน้ำอัดลม และรองเท้าผ้าใบ เพื่อสื่อถึงแก่นของวัฒนธรรมอเมริกันในมุมมองที่ต่างไปจากเดิม และแรงบันดาลใจที่ได้มาจากศิลปะ ดนตรี วัฒนธรรมป๊อป ไปจนถึงความสนุกสนานแบบมังงะ โดยเมื่อเดือนพฤศจิกายน 2019 *The Simple Things* ได้ถูกประมูลไปด้วยมูลค่าสูงถึง 21,725,000 เหรียญฮ่องกง หรือราว 94 ล้านบาทไทย ภายใต้การจัดประมูลของ Christie's ฮอลลีวูด



05 *The Forgiveness Circular Skull, 2013* Damien Hirst x Alexander McQueen

The Forgiveness Circular Skull คือหนึ่งในซีรีส์ผ้าพันคอ รุ่นลิมิเต็ดเอ디션 Hirst X McQueen Scarf จำนวน 30 แบบ ภายใต้ความร่วมมือระหว่าง Damien Hirst ศิลปินร่วมสมัยชาวอังกฤษชื่อดัง กับ Alexander McQueen แบรนด์แฟชั่นชั้นนำระดับโลกในวาระการฉลองครบรอบ 10 ปีของ British Design House Alexander McQueen ผลงานชิ้นนี้เป็นภาพวาดที่ประกอบขึ้นจากการเรียงตัวกันของผีเสื้อและแมลงหลากหลายชนิดในรูปทรงเรขาคณิต ซ้อนทับกับรูปหัวกะโหลกอันเป็นเอกลักษณ์ของ McQueen เผยให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และความพยายามที่ทั้งสองศิลปินได้ต่างสร้างผลงานของตัวเองข้ามแพลตฟอร์มต่างศาสตร์ต่างสาขาที่ชำนาญได้เป็นอย่างดี

Did you know?



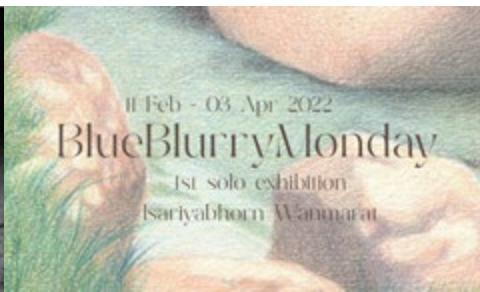
Art Collaboration Kyoto (ACK) เป็นหนึ่งในงานแสดงศิลปะที่ใหญ่ที่สุดในญี่ปุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนความร่วมมือกันระหว่างศิลปินในวงการศิลปะร่วมสมัยกับองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน รวมถึงหอศิลป์กว่า 50 แห่งในญี่ปุ่น เอเชีย ยุโรป และอเมริกา ซึ่งช่วยผลักดันให้ศิลปินที่เข้าร่วมโครงการได้มีโอกาสทำงานร่วมกันกับผู้ประกอบการจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะโดยตรง หรือในอุตสาหกรรมอื่นๆ เป็นการเปิดวิสัยทัศน์ให้ศิลปินได้รู้จักกับตลาดงานศิลปะระดับนานาชาติ และสามารถต่อยอดทักษะงานศิลปะของตนให้พร้อมตอบรับกับความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของตลาดยุคดิจิทัลในปัจจุบัน



Untitled: A Retrospective 1999-2021

นิทรรศการรวบรวมผลงานและบอกเล่าเรื่องราวของ อุดม อุดมศรีอนันต์ นักออกแบบและศิลปิน โดยมีผลงานหลากหลายตั้งแต่เฟอร์นิเจอร์ ประติมากรรม ภาพวาด ไปจนถึงเซรามิก ที่เผยให้เห็นถึงตัวตนและอัตลักษณ์ของศิลปินในหลายมิติในมุมมองที่ลึกซึ้ง

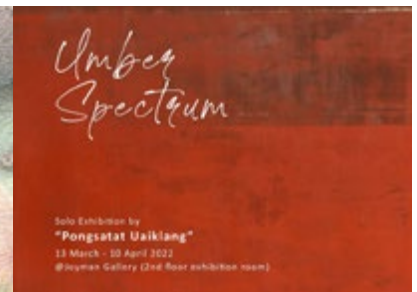
จัดแสดงที่ ATT 19
วันที่ 5 ก.พ. - 31 มี.ค. 2565



BlueBlurryMonday

นิทรรศการแสดงผลงานเดี่ยวครั้งแรกของศิลปิน มู - อิสริยาภรณ์ หวันมะรัตน์ หรือ BlueBlurryMonday ผู้บันทึกความทรงจำต่างๆ ผ่านผลงานภาพวาดสีไม้ที่อบอุ่นละมุนตาที่บอกเล่าเรื่องราวจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้ชมได้ร่วมสัมผัสกับวันธรรมดาอันแสนพิเศษไปพร้อมๆ กัน

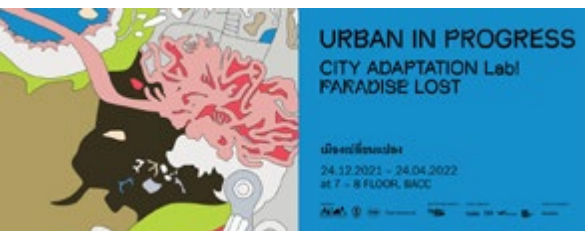
จัดแสดงที่ Kalwit Studio & Gallery
วันที่ 11 ก.พ. - 3 เม.ย. 2565



Umber Spectrum

นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะนามธรรมของ พงษ์ชัย อ่วยกลาง ศิลปินที่สร้างสรรค์มิติบนพื้นผิวผ้าใบชิ้นใหม่ด้วยส่วนผสมของสีฝุ่นจากผงดิน ผสมผสานการใช้วัตถุใกล้เคียงเพื่อสร้างร่องรอยบนพื้นผิวใบได้อย่างอิสระ จนเกิดเป็นพื้นที่ของความรู้สึกที่ไร้ขอบเขตผ่านเฉดสี พื้นผิว แสง เงา และการจัดเรียงองค์ประกอบที่เสียบขาด เพื่อช่วยเปิดประสาทการรับรู้และการเข้าถึงจิตใจของผู้ชม

จัดแสดงที่ Joyman Gallery
วันที่ 13 มี.ค. - 10 เม.ย. 2565



เมืองเปลี่ยนแปลง

โครงการศิลปะร่วมสมัยที่สำรวจทักษะการปรับตัวรับมือวิกฤตต่าง ๆ และการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของพลเมือง ผ่านการทำความเข้าใจสภาพแวดล้อมรอบตัว เพื่อสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ประชาชนในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น โดยได้รับความร่วมมือจากทั้งศิลปิน นักวิชาการ สถาปนิก นักอนุรักษ์ นักสร้างสรรค์ ร่วมกันนำเสนอแนวคิดและมุมมองที่แตกต่างจากประสบการณ์ตรงที่ช่วยผลักดันให้เกิดการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน

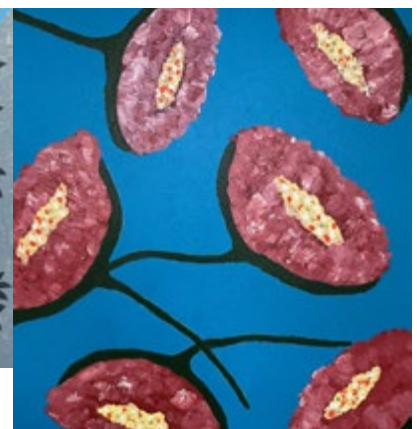
จัดแสดงที่ ชั้น 7 - 8 หอศิลป์วัฒนธรรม
แห่งกรุงเทพมหานคร
วันที่ 24 ธ.ค. 2564 - 24 เม.ย. 2565



Ma - Der - La! (มา-เด้อ-หล้า)

นิทรรศการศิลปะไทยสไตล์ป๊อปที่สนุกสนานจัดจ้านของศิลปินมากฝีมืออย่าง อธิธิพล พัฒรชนม์ ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวของพระเวสสันดรชาดกทั้ง 13 กัณฑ์ ที่ถูกนำมาตีความและบอกเล่าใหม่ในรูปแบบของตัวเองผ่านผลงานที่ถ่ายทอดบรรยากาศแสนสนุกของประเพณีท้องถิ่นของจังหวัดเลย

จัดแสดงที่ RCB Galleria 1 ชั้น 2
River City Bangkok
วันที่ 26 มี.ค. - 24 เม.ย. 2565



In Bloom

นิทรรศการแสดงผลงานเดี่ยวครั้งแรกของ Soe 'Sing' Khaing Tun ศิลปินชาวกะเหรี่ยง ที่สร้างสรรค์ชิ้นในระหว่างปี 2563 และ 2564 ประกอบด้วยภาพวาดหลากหลายขนาด ที่ศิลปินได้แรงบันดาลใจจากความหลงใหลในดอกไม้

จัดแสดงที่ ห้อง 250 ชั้น 2
River City Bangkok
วันที่ 31 มี.ค. - 28 เม.ย. 2565

Art Skill

ทักษะของศิลปิน...แท้จริงคืออะไร

มีคนพูดกันว่า “ศิลปะ” นั้นเป็นเรื่องของ “พรสวรรค์” แต่หากไปถามศิลปินมืออาชีพหลายๆ คนที่ประสบความสำเร็จ อาจบอกว่า แท้จริง “ศิลปะ” นั้นประกอบสร้างด้วย “ทักษะ” จำนวนมากมายที่ต้องพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่แท้จริงแล้ว “ทักษะของศิลปินคืออะไร?” และคนทั่วไปที่สนใจในการพัฒนาทางด้านศิลปะจะสามารถฝึกฝนได้หรือไม่ เรามาไขข้อข้องใจนี้ไปพร้อมกันกับคอลัมน์ Art Track ฉบับนี้

ทักษะที่สำคัญสำหรับศิลปิน

ทักษะของศิลปิน ก็คือความสามารถที่คนใดคนหนึ่งสามารถเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์สิ่งที่ไม่เหมือนใคร หรืออาจหมายถึงบุคคลที่มีทักษะในการใช้เครื่องมือและวิธีการต่างๆ เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะได้

ทั้งนี้งานศิลปะนั้นมีหลากหลายประเภท และแต่ละหมวดหมู่ก็ต้องการชุดทักษะที่แตกต่างกัน ถึงอย่างนั้นทักษะหลายๆ ประการก็สามารถฝึกฝน พัฒนา และถ่ายทอดได้ ซึ่งทักษะสำคัญที่ศิลปินควรมี ได้แก่

ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์
(Critical Thinking)

ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์
(Interpersonal Skills)

ความมั่นใจในตนเอง
(Self-Confidence)

ทักษะการเก็บข้อมูลและรายละเอียด
(Detail-Oriented)

ทักษะการแก้ปัญหา
(Problem-Solving)

ทักษะด้านการสื่อสาร
(Communication)

ความสามารถในการจัดการเวลา
(Time Management)

ความสามารถในการวิจารณ์ผลงาน
(Ability to Take Criticism)

ความเข้าใจเป้าหมายทางการตลาด
(Understanding Marketing Goals)

ความสามารถในการจัดการโครงการ
(Project Management)

ทักษะการออกแบบสร้างสรรค์
(Design Creation)

ความสามารถในการพัฒนาแนวคิด
(Concept Development)

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีด้านศิลปะและการออกแบบ
(Art and Design Software/Technology)



ดินแดนแห่งความสุข

โดย วชิระ ก้อนทอง

ศิลปินรางวัลชนะเลิศ ประเภทศิลปินอาชีพ

การประกวดจิตรกรรมยูโอบี ครั้งที่ 12 (ปี 2564)