

# UOB ART AROUND

the art &  
life journal



ISSUE 11 | JULY 2022

# EDITOR NOTE

## Art Extension

### ขยาย เชื่อมต่อ เพื่อยินหยัด

การเดินทางของ “ศิลปะ” นั้นเริ่มต้นมาเป็นเวลายาวนานตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์รู้จักสร้างสรรค์สิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อความเป็นอยู่ที่ปลอดภัยและอยู่รอดในการดำรงชีพแล้ว ความคิดสร้างสรรค์ก็ถูกใช้งานเพื่อตอบสนองความต้องการด้านจิตใจในแต่ละวันของการดำเนินชีวิต และนั่นจึงพัฒนาขึ้นเป็น “ศิลปะ” เครื่องมือที่ถูกขยายออกจากการดำรงชีพปกติสู่การบันเทิงสถานการณ์ แสดงออกถึงความเชื่อ ศรัทธา และสะท้อนความรู้สึกที่มนุษย์ให้คุณค่าผ่านช่วงเวลาและสถานที่ที่แตกต่างกันตลอดระยะเวลาการดำรงอยู่ของเรา

การสร้างสรรคเหล่านี้เป็นพื้นฐานและแรงบันดาลใจให้เราได้ต่อยอดเกิดผลงานศิลปะที่เต็มไปด้วยคุณค่ามากมาย ผ่านความเปลี่ยนแปลงของโลก และสิ่งที่พิสูจน์ให้เห็นถึงความสำคัญของศิลปะก็คือ ไม่ว่าจะการดำรงอยู่ของมนุษย์จะต้องเผชิญหน้ากับความท้าทายหรืออุปสรรคมากมายเช่นไร แต่เราก็ไม่เคยขาดแคลนไปซึ่งความคิดสร้างสรรค์และศิลปะเลย

ช่วงเวลาแห่งความท้าทายที่เราทุกคนได้เผชิญหน้ากำลังผ่านพ้น แต่เรายังต้องเตรียมพร้อมที่จะรับมือกับสถานการณ์ไม่คาดฝันซึ่งอาจเกิดขึ้นอีกซ้ำในอนาคต การพัฒนาและเตรียมพร้อม “ศิลปะ” ให้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของโลกจึงเกิดขึ้นในรูปแบบของการขยาย เชื่อมต่อองค์ประกอบเชิงศิลปะเข้ากับมิติและมุมมองที่หลากหลายของสังคม เพื่อยินหยัดทำหน้าที่ของตนต่อไป

“Art Extension” เป็นกระบวนการสร้างสรรค์และการต่อยอดศิลปะให้คงดำรงอยู่ ทั้งการคงไว้ซึ่งคุณค่าของความเป็นศิลปะเอง และการพัฒนางานศิลปะให้เติบโตอย่างยั่งยืน ท่ามกลางยุคสมัยที่นวัตกรรมและเทคโนโลยีล้ำหน้าเข้ามาเปลี่ยนแปลงแทบทุกบริบทในสังคม ปรากฏการณ์ Digital Disruption ได้เปลี่ยนโฉมหน้าของโลกอย่างรวดเร็วในทศวรรษที่ผ่านมา ทำให้ระบบนิเวศแห่งศิลป์ (Art Ecosystem) จำเป็นต้องขยับตามอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

นอกจากศิลปิน ที่ต้อง “ปรับ” และ “เปลี่ยน” ให้ทันโลก ทั้งในด้านอัตลักษณ์ เทคนิคงานศิลป์ หรือการพัฒนาทักษะทางการตลาด และความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีสมัยใหม่แล้ว องค์ประกอบอื่นๆ ในระบบนิเวศแห่งนี้ก็มีส่วนช่วยในการผลักดันและต่อยอดให้ “ศิลป์” ได้เติบโต ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาของหอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ ไปจนถึงบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องในเชิงศิลปะ ทั้งภัณฑารักษ์ นักสะสม เหล่าผู้อุปถัมภ์ หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ไปจนถึงผู้ชม ที่มีส่วนช่วยให้ชุมชนแห่งศิลป์ ยังคงอยู่และเติบโตได้ต่อไป

UOB Art Around ฉบับนี้ขอชวนไปร่วมสำรวจความเปลี่ยนแปลงของโลกศิลปะที่ถูก “ต่อขยาย” ไปในมิติที่หลากหลาย ผ่านการเดินทางและประสบการณ์ของศิลปิน เทคโนโลยีดิจิทัลล้ำสมัยที่สร้างประสบการณ์เสมือนจริงน่าทึ่ง ไปจนถึงการสร้างคุณค่าใหม่ให้แก่ชิ้นงานศิลปะในรูปแบบ NFT ที่ไม่เพียงช่วยรักษาคุณค่าเดิมไว้ แต่ยังช่วยให้ศิลปะได้มีที่ทางในโลกยุคใหม่อย่างทัดเทียมกับสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าอื่นๆ ของเราเอง



## COVER

ป้ายสี

โดย ประทีป คชบัว

04 Art in 360°

06 UOB and Art

08 The Art Scene

10 Cover Story

14 Art Mart

16 Curator

18 The Gallery

19 What's On

20 Voyage

21 Art Track

22 UOB Painting of the Year

ผู้จัดทำ:

ฝ่ายบริหารสื่อสารและภาพลักษณ์องค์กร  
ธนาคารยูโอบี จำกัด (มหาชน)

ติดต่อ:

ยูโอบี พลาซ่า กรุงเทพฯ  
เลขที่ 690 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองตัน  
เขตคลองเตย กรุงเทพฯ 10110  
โทร. 0 2343 4964  
art@uob.co.th  
www.UOB.co.th/UOBandArt

“

ความแน่นอนคือความไม่แน่นอน ดูตัวเองเป็นหลักว่า  
คุณมีความสามารถ มีความอดทน มีวินัยในตัวเอง  
มากน้อยแค่ไหน แล้วก็จะรู้เลยว่ามูลค่าของงานเรา  
มันมากพอขนาดไหน ”

”



**พรแสวง / การเดินทางสู่โลกหน้า 7**

โดย ประทีป ทัศนีว

# Art x Technology

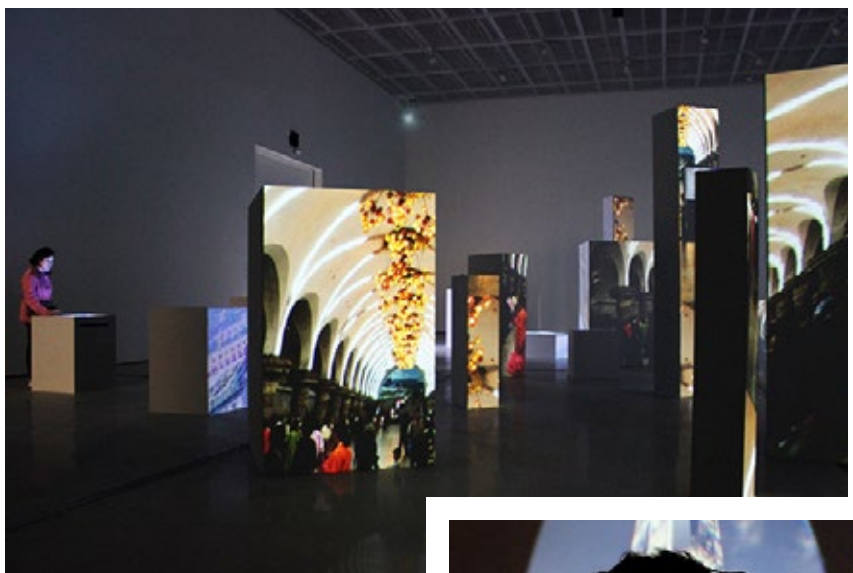
## เมื่อศาสตร์แห่งอนาคตต่อยอดความพิเศษให้ต้นทางแห่งศิลปะ

หากพูดถึง “ศิลปะ” และ “เทคโนโลยี” ในปัจจุบัน อาจปฏิเสธไม่ได้ว่าทั้งสองศาสตร์ต่างเข้ามาใกล้ชิดและมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันมากขึ้นอย่างที่ไม่เคยเป็นมาก่อน อีกทั้งเทคโนโลยียังมีอิทธิพลต่อศิลปะในหลายด้าน เช่น การเกิดขึ้นของ New Media Art, Installation Art, VR/AR Art หรือ Immersive Art ที่ต่างเป็นรูปแบบศิลปะที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ซึ่งได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ทั้งจากชุมชนงานศิลปะ กลุ่มศิลปิน หรือแม้แต่อุตสาหกรรมบันเทิง แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของศิลปะที่ถูกนำมาตีความและนำเสนอในรูปแบบใหม่ ผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล

Art Around ฉบับนี้จะพาไปพบกับตัวอย่างงานศิลปะที่ได้นำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนช่วยสำคัญในการนำเสนอแนวคิดและต่อยอดการตีความจากศิลปิน จนเกิดเป็นศิลปะในรูปแบบใหม่ที่สร้างประสบการณ์การรับชมอันน่าตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชมงานศิลปะในโลกวันนี้

### 10.000 Moving Cities: Same but Different

10.000 Moving Cities - Same but Different คือโปรเจกต์งานศิลปะชิ้นเอกของ Mark Lee ศิลปินชาวสวิสชื่อดังที่ใช้ศิลปะร่วมสมัยเป็นเครื่องมือในการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกและสิ่งรอบตัว เขามักจะใช้เทคโนโลยีมาผสมผสานกับศิลปะร่วมสมัยสะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ วัฒนธรรม สังคมนิเวศวิทยา และการเมืองในเชิงวิพากษ์วิจารณ์ โปรเจกต์นี้เป็นหนึ่งในนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะจัดวางที่ Mark Lee นำเสนอแนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงของสถานที่และเมืองต่างๆ ที่กำลังก่อตัวมากขึ้น ซึ่งอาจอยู่ที่ใดก็ได้บนโลกใบนี้ อาจไม่มีตัวตนที่แท้จริง หรือมีความคล้ายคลึงกันมากขึ้นเรื่อยๆ จนขาดอัตลักษณ์เฉพาะตัว



ภายในนิทรรศการ 10.000 Moving Cities - Same but Different เมืองทุกเมืองจะถูกสร้างให้มีอาคารมีหน้าต่างที่เหมือนกัน แต่รายละเอียดและข้อมูลที่ปรากฏบนอาคารแต่ละแห่งนั้นจะแตกต่างกัน โดยพัฒนามาจากการวิจัยเชิงทดลองที่ Marc Lee ได้ร่วมกับ Intelligent Sensor-Actuator-Systems Laboratory (ISAS) ของสถาบันเทคโนโลยี Karlsruhe และศูนย์ศิลปะและสื่อ ZKM Karlsruhe ทำงานร่วมกัน โดยปัจจุบัน 10.000 Moving Cities - Same but Different มีการนำเสนอให้ผู้เข้าชมได้ร่วม



สัมผัสประสบการณ์ผ่าน 4 รูปแบบการจัดแสดง ได้แก่ AR, VR, แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ และนิทรรศการจริงที่หมุนเวียนจัดแสดงมาแล้วในหลายประเทศ



## La Joconde - Mona Lisa: An Immersive Exhibition

La Joconde หรือ Mona Lisa: An Immersive Exhibition อีกหนึ่งนิทรรศการศิลปะที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าหลุดเข้าไปอยู่ในโลกของ Leonardo da Vinci ศิลปินเจ้าของผลงานชิ้นนี้และชิ้นเอกอื่นๆ ของโลก อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับภาพวาด Mona Lisa ที่โด่งดังในอีกมิติที่หลุดไปจากกรอบเดิมๆ ในรูปแบบของ Immersive Art

นิทรรศการ La Joconde ถูกจัดขึ้นภายใต้ความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์ Louvre และ Grand Palais สถานที่จัดนิทรรศการที่มีชื่อเสียงในกรุงปารีส ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ Grand Palais Immersif หนึ่งในโปรเจกต์ที่ดำเนินการเกี่ยวกับการจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบดิจิทัล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงงานศิลปะได้มากที่สุดผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลทุกรูปแบบ ซึ่งอยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของหน่วยงาน Réunion des musées nationaux - Grand Palais

ความพิเศษของนิทรรศการนี้อยู่ที่ผู้ชมจะได้สัมผัสกับประสบการณ์อันแปลกใหม่ในการชมและมีปฏิสัมพันธ์กับภาพวาด Mona Lisa อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ผ่านการจัดแสดงผลงานแบบอินเทอร์แอคทีฟที่ทำให้รู้สึกเสมือนได้เดินทางข้ามผ่านกาลเวลา จึงช่วยให้ผู้ชมเข้าใจถึงรายละเอียดประวัติศาสตร์ และความยิ่งใหญ่ในผลงานชิ้นเอกของ Leonardo da Vinci นี้ได้อย่างลึกซึ้งและแตกต่าง

## Junk Age - Remember the Yesterbeasts

Junk Age - Remember the Yesterbeasts หนึ่งในโปรเจกต์งานศิลปะ AR (Augmented Reality) ของ Marc O Matic ศิลปินอิสระชาวออสเตรเลียที่เป็นที่รู้จักกันในวงการวาดภาพประกอบ โฆษณา วิดีโอเกม และภาพยนตร์ ผลงานของเขาโดดเด่นด้วยการผสมผสานระหว่างภาพประกอบและการเล่าเรื่องผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ต่อกับผลงานได้ผ่านเทคโนโลยี AR (Augmented Reality) และ VR (Virtual Reality)

Junk Age - Remember the Yesterbeasts เป็นโครงการภายใต้ความร่วมมือระหว่างศิลปินกับ Adobe Aero แอปพลิเคชันสำหรับการสร้างภาพเสมือนจริงของบริษัท Adobe เพื่อเปิดประสบการณ์ใหม่ให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานได้ผ่านเทคโนโลยี AR บอกเล่าเรื่องราวของโลกที่ถูกปกคลุมไปด้วยกองขยะ ทำให้ผู้ชมมองเห็นสภาวะของโลกในอนาคตที่ถูกสมมติขึ้น โดยชิ้นงานจะประกอบขึ้นจากผลงานภาพประกอบที่วาดด้วยมือหลากหลายชิ้นของ Marc O Matic แล้วนำมาผ่านกระบวนการสร้างภาพเสมือนจริง เพื่อให้ได้เห็นมิติที่หลากหลายของชิ้นงานราวกับมีชีวิตผ่านแอนิเมชันและเสียง ●

## Did you know?

### ล้อมวงฟังตัวจริงในวงการศิลปะและเทคโนโลยีในงาน International Conference on Innovation in Art Research and Technology

International Conference on Innovation in Art Research and Technology หรือ inArt คือ การประชุมเกี่ยวกับนวัตกรรมในการวิจัยและเทคโนโลยีเกี่ยวกับศิลปะระดับนานาชาติที่จัดต่อเนื่องทุกปี โดยการประชุมครั้งล่าสุด inArt 2022 จัดขึ้นที่ปารีส ประเทศฝรั่งเศส ระหว่างวันที่ 28 มิถุนายน - 1 กรกฎาคม 2565 การประชุม inArt นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเสมือนสะพานเชื่อมระหว่างผู้เชี่ยวชาญจากทุกสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาด้านศิลปะและวัฒนธรรม อีกทั้งยังทำให้เห็นความสำคัญขององค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และประวัติศาสตร์ศิลป์ที่มีความจำเป็นต่อการอนุรักษ์ศิลปะและมรดกทางวัฒนธรรมต่างๆ ของโลก



## Fine Art in NFT World ส่งอัตลักษณ์งานศิลป์สู่โลก NFT

ความผันผวนของสถานการณ์โลก ภาวะโลกรอบา และวิกฤตเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในช่วงที่ผ่านมา ทำให้ผู้คนต้องแสวงหาทางออกใหม่ๆ ในการดำเนินธุรกิจและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน โดยแพลตฟอร์ม “ออนไลน์” ได้กลายมาเป็นประเด็นสำคัญที่เชื่อมต่อโอกาสให้ผู้คนในหลากหลายแวดวง รวมถึง “วงการศิลปะ” ที่ก่อให้เกิดกระแสการลงทุนในสินทรัพย์ทางเลือกที่เรียกว่า “NFT” ซึ่งกำลังได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

### NFT คุณค่าใหม่ของโลกศิลปะ:

NFT หรือ Non-Fungible Tokens เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลประเภทหนึ่งที่ไม่สามารถทดแทนหรือแลกเปลี่ยนเป็นสิ่งอื่นได้ ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชน ทำให้ NFT แต่ละชิ้นมีเพียงชิ้นเดียวเท่านั้น ซึ่งในปัจจุบันงาน NFT

ไม่เพียงได้รับความนิยมในวงการศิลปะ แต่ยังขยายไปสู่การสร้างผลงานดิจิทัลอื่นๆ เช่น ภาพถ่าย เพลง คลิปวิดีโอ เกม ของสะสม หรือมีม (Meme) ต่างๆ และยังเกิดความร่วมมือของเหล่าบริษัทชั้นนำและแบรนด์สินค้าที่มีชื่อเสียงทยอยเข้าสู่กระแส NFT อย่างจริงจัง

ข้อมูลจาก DappRadar แพลตฟอร์มยอดนิยมที่นำเสนอข่าวสารในวงการคริปโตเคอเรนซี NFT เกม และบล็อกเชน ระบุว่าในปี 2021 ตลาด NFT มีมูลค่ากว่า 25,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยมีบัญชีกระเป๋าเงินซื้อขาย NFT ที่มีการใช้งานราว 28.6 ล้านบัญชี และตลาดซื้อขายงาน NFT 3 อันดับแรกอย่าง OpenSea, LooksRare และ Axie Infinity มีมูลค่าการซื้อขายรวมกันมากกว่า 42,840 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

การผลิตและขายงาน NFT จึงนับเป็นทางเลือกที่เหล่าศิลปินทั้งมืออาชีพและสมัครเล่นสามารถใช้เป็นช่องทางใหม่ใน

การเข้าถึงกลุ่มลูกค้าเพื่อแสดงงานและขายงาน โดยไม่จำเป็นต้องมีการจัดแสดงงานในสถานที่จริง ซึ่งช่วยเร่งให้ตลาดซื้อขายงานศิลปะเติบโตได้อย่างรวดเร็ว และศิลปินสามารถก้าวเข้าสู่โลกศิลปะกระแสหลัก หรือได้รับการสนับสนุนจากผู้อุปถัมภ์ทางศิลปะมากยิ่งขึ้นสะท้อนให้เห็นจากการที่บริษัทประมูลงานศิลปะชั้นนำของโลกอย่าง Christie's และ Sotheby's ได้เริ่มประมูลขายงานศิลปะ NFT และยังคงขยายธุรกิจด้วยการเปิดตัวบริการใหม่ เช่น Sotheby's Metaverse เพื่อเป็นตลาดซื้อขายงาน NFT โดยเฉพาะ ซึ่งทำรายได้ให้แก่บริษัทและศิลปินในระดับมหภาค

### ชวนชมวิดีโอซีรีส์...

### ถอดรหัสผลงานศิลปะสู่โลก NFT แบบ Step by Step

เมื่อโลกดิจิทัลเปิดโอกาสให้งานศิลป์ได้โดดเด่น ล่าสุด ธนาคารยูโอบีจึงได้ชวนคนรักศิลปะมาร่วมค้นหาตัวตน พร้อมถอดรหัสผลงานศิลปะสู่โลก NFT กับศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ชื่อดัง “ประทีป คชบัว” และคิวเรเตอร์ NFT Art “วัจนสินธุ์ จารุวัฒน์กิตติ” ผ่านวิดีโอซีรีส์ NFT Reality ความยาว 3 ตอนต่อเนื่องที่จะพาไปตามติดชีวิตศิลปินสู่โลกใหม่แห่งศิลปะภายใต้ธีม “Fine Art in NFT World ส่งอัตลักษณ์งานศิลปะสู่โลก NFT” ทาง UOB YouTube Channel และ Facebook UOB ครั้งที่ 13 โครงการเพื่อผลักดันศิลปินไทยก้าวไกลสู่ระดับภูมิภาค

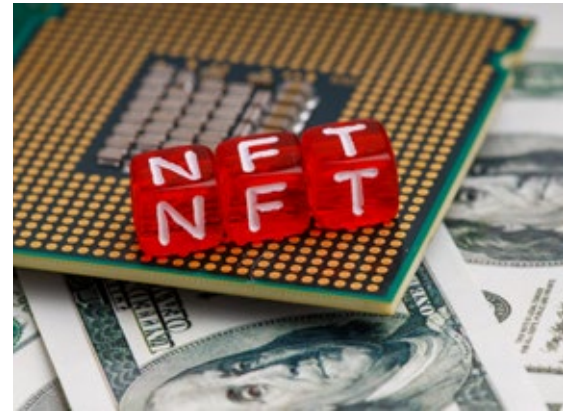
โดยผู้ชมจะได้ร่วมตามติดชีวิตศิลปินที่ไม่เคยมีผลงาน NFT มาก่อน ซึ่งจะมาค่อยๆ สร้างสรรค์ผลงานเพื่อลงขายในตลาดศิลปะดิจิทัล NFT Marketplace ชื่อแบบ Step by Step โดยมีคิวเรเตอร์ NFT Art ผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำทุกขั้นตอน เพื่อจุดประกายให้ทั้งศิลปินมืออาชีพและมือสมัครเล่นกล้าก้าวข้ามขีดจำกัด เพื่อปรับตัวและนำผลงานเข้าสู่แพลตฟอร์มใหม่ๆ ซึ่งอาจต่อยอดความสำเร็จอีกมากมายในอนาคต

### ตอนที่ 1: ถอดรหัส NFT เบื้องต้น ก่อนเริ่มต้นในโลกศิลปะออนไลน์

- ให้ความรู้และข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับ NFT เช่น วิธีการใช้งาน ประโยชน์ของ NFT พร้อมแนะนำตัวอย่างศิลปิน NFT ที่ควรรู้จัก
- วิธีการสมัครกระเป๋าอิเล็กทรอนิกส์ และการเลือกตลาดในการลงขายผลงาน เช่น OpenSea, JNFT
- ความรู้เรื่องค่าธรรมเนียมการทำธุรกรรมเก็บค่าธรรมเนียมบล็อกเชน (Gas Fee)

### ตอนที่ 2: ค้นหาอัตลักษณ์สร้างงานศิลป์ เพื่อเป็นงานอาร์ตชิ้นเดียวในโลกออนไลน์

- ติดตามวิธีคิดและเทคนิคการสร้างผลงานของศิลปินสำหรับการปรับสู่งาน NFT
- ขั้นตอนการลงผลงานใน NFT Marketplace และเทคนิคการเปลี่ยนผลงานจิตรกรรมให้เป็นไฟล์ดิจิทัลด้วยการสแกน



- ความรู้เกี่ยวกับการทำงานดิจิทัลอาร์ตและการสร้างงานศิลปะแบบเดิมที่ล้วนก้าวสู่โลก NFT ได้

### ตอนที่ 3: การสร้างแบรนด์และเทคนิค การโปรโมตผลงาน NFT ให้ขายได้

- เทคนิคการสร้างแบรนด์ด้วยการสร้างแฟนเพจใน Facebook หรือ Twitter เพื่อสร้างให้เกิดการรับรู้ (Awareness)
- การทำการตลาดโซเชียลมีเดีย พร้อมโปรโมตผลงานในคอมมิวนิตีคนสร้างสรรค์งานศิลปะออนไลน์
- การนำผลงานไปจัดแสดงในอาร์ตแกลเลอรีที่สนับสนุนการจัดแสดงงานศิลปะ NFT โดยเฉพาะ เพื่อขยายขอบเขตงานศิลปะสู่แกลเลอรีในโลกเสมือนจริง ●



# The Art Patron

## ผู้ถือหุ้นนิเวศแห่งศิลปะให้เติบโต

มรดกทางวัฒนธรรมและศิลปะที่ทรงคุณค่าต่างๆ ถูกเก็บรักษามาจนถึงปัจจุบันได้ก็ด้วย “ความช่วยเหลือและการสนับสนุน” ของเหล่าผู้ที่เห็นคุณค่าของผลงานทางศิลปะและวัฒนธรรมที่เรียกกันว่า “ผู้อุปถัมภ์ทางศิลปะ” หรือ “Art Patron”

การอุปถัมภ์ศิลปะ (Art Patronage) เริ่มต้นมาจากสถาบันทางศาสนาและกลุ่มผู้มีอำนาจในสังคม เช่น ชุนนาง ชนชั้นสูง ไปจนถึงกลุ่มพ่อค้าที่มีฐานะร่ำรวย ซึ่งมักให้ทุนสนับสนุนแก่ศิลปินสาขาต่างๆ ให้สร้างสรรค์ชิ้นงานตามที่ต้องการ แต่ปัจจุบันการอุปถัมภ์ศิลปะได้พัฒนาให้มีหลากหลายรูปแบบตามความเปลี่ยนแปลงของโลก เช่น มีการจัดตั้งกลุ่มอุปถัมภ์ มูลนิธิ กองทุน ทรัสต์ หรือกลุ่มสตาร์ทอัพที่ให้การสนับสนุนศิลปะโดยเฉพาะทั้งด้านเงินทุนและการขยายโอกาสในการทำงานให้แก่ศิลปิน ดังนั้น “ผู้อุปถัมภ์ทางศิลปะ” จึงไม่เพียงเป็นผู้ที่มีใจรักในงานศิลปะอย่างลึกซึ้ง แต่ยังเป็นเสมือน “ผู้เลี้ยงดู” ที่สร้างแรงขับเคลื่อนสำคัญให้ในเขตของศิลปะเติบโตนับแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน

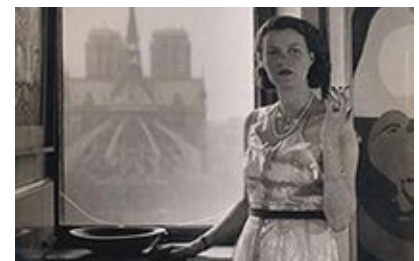


**Oei Hong Djien**  
**ผู้อุปถัมภ์ศิลปะชาวให้คงอยู่คู่โลก**

นักสะสมจากเมืองมาเก๊า จังหวัดชวากลาง อินโดนีเซียผู้นี้ ได้รวบรวมและสะสมงานศิลปะมานานกว่า 39 ปี โดยเคยดำรงตำแหน่งเป็นที่ปรึกษาที่ติดต่อกับคณะกรรมการของพิพิธภัณฑ์ศิลปะสิงคโปร์ (Singapore Art Museum) และภัณฑารักษ์ที่พิพิธภัณฑ์เอช. วิดาayat (Museum H. Widayat) เมืองมาเก๊า อินโดนีเซีย

Oei Hong Djien มักอุปถัมภ์ศิลปินด้วยการประมูลผลงานต่างๆ เพื่อนำมาบรรจุ

อยู่ในคอลเล็กชันของพิพิธภัณฑ์ OHD ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ที่เขาเป็นผู้ก่อตั้ง ปัจจุบันมีผลงานศิลปะในคอลเล็กชันแล้วมากกว่า 2,000 ชิ้น ตั้งแต่ภาพวาด ประติมากรรม ศิลปะจัดวาง และศิลปะนิวมัลติมีเดีย ที่สื่อถึงแก่นแท้ของศิลปะอินโดนีเซียสมัยใหม่และร่วมสมัย เพื่อมุ่งหวังให้คนรุ่นใหม่ได้รับแรงบันดาลใจในการต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรม รวมถึงยังเป็นการร่วมอนุรักษ์ศิลปะอินโดนีเซียให้อยู่สืบไป



**Peggy Guggenheim**  
**สตรีนักอุปถัมภ์งานศิลปะแห่งตระกูลกุ๊กเกนไฮม์**

สตรีนักสะสมงานศิลปะชาวอเมริกันแห่งตระกูลกุ๊กเกนไฮม์ผู้มั่งคั่งนี้ เป็นหลานสาวของ Solomon R. Guggenheim ผู้ก่อตั้ง





พิพิธภัณฑ์ Peggy Guggenheim Collection

มูลนิธิ Solomon R. Guggenheim ที่โด่งดังแห่งนิวยอร์ก และเธอยังเป็นหนึ่งในผู้อุปถัมภ์ศิลปะที่เป็นที่รู้จักกันดีที่สุดในโลก ในฐานะสตรีผู้ทรงพลังที่สร้างแรงผลักดันให้กับวงการศิลปะในอเมริกา

ในปี 1938 Peggy ได้เปิดแกลเลอรีแห่งแรกของเธอโดยใช้ชื่อว่า Guggenheim Jeune เพื่อสะสมและจัดแสดงผลงานศิลปะสมัยใหม่ที่สนใจเป็นพิเศษ ก่อนจะย้ายมาอาศัยอยู่ที่อิตาลีและได้เปิดพิพิธภัณฑ์ Peggy Guggenheim Collection ขึ้นที่ Palazzo Venier dei Leoni ในเมืองเวนิส เมื่อปี 1949 เพื่อจัดแสดงผลงานศิลปะในการสะสมของตนเอง ซึ่งบางส่วนไม่เคยถูกจัดแสดงที่ใดมาก่อน ความทุ่มเทของเธอในฐานะผู้อุปถัมภ์งานศิลปะนี้ มีส่วนผลักดันให้เกิดการพัฒนาศิลปะสมัยใหม่อย่างมากตลอดช่วงชีวิตของเธอ

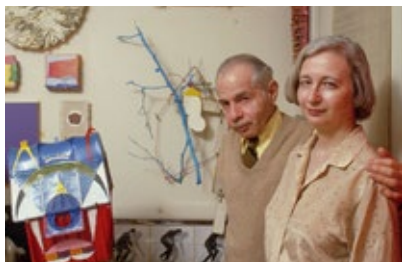


### Paul Durand-Ruel ผู้วางรากฐานระบบอุปถัมภ์ศิลปะของโลก

Paul Durand-Ruel เป็นพ่อค้างานศิลปะชาวฝรั่งเศสและยังเป็นผู้ทรงอิทธิพลในวงการศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ โดยเป็นผู้อุปถัมภ์ศิลปะ

คนแรกๆ ที่สนับสนุนเงินทุนให้แก่ศิลปินชื่อก้องโลกอย่าง Edgar Degas, Mary Cassatt, Édouard Manet, Claude Monet, Berthe Morisot, Camille Pissarro, Pierre-Auguste Renoir และ Alfred Sisley

Paul มีความมุ่งมั่นที่จะผลักดันให้ผลงานของศิลปินฝรั่งเศสเป็นที่รู้จักและสนใจในระดับโลก จึงได้ก่อตั้งเครือข่ายหอศิลป์และจัดแสดงนิทรรศการผลงานของศิลปินชาวฝรั่งเศสทั้งในลอนดอน นิวยอร์ก เบอร์ลิน และบรัสเซลส์ นอกจากนี้เขายังมีบทบาทสำคัญในการขยายตลาดงานศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ไปสู่สหรัฐอเมริกา โดยการซื้อสื่อประชาสัมพันธ์และสนับสนุนให้ศิลปินได้มีโอกาสใช้พื้นที่ในหอศิลป์ของเขาโดยไม่มีค่าใช้จ่าย พร้อมเชื่อมโยงให้ศิลปินได้รับการสนับสนุนทางการเงินจากผู้ที่ประทับใจในผลงานศิลปะอย่างแท้จริง



### Herbert และ Dorothy Vogel คู่รักนักสะสมผู้เปลี่ยนงานศิลป์ให้เป็นสมบัติสาธารณะ

คู่สามีภรรยา นักสะสมงานศิลปะชาวอเมริกันคู่นี้เคยทำงานเป็นข้าราชการในกรุงนิวยอร์ก โดย Herbert เป็นเจ้าหน้าที่ไปรษณีย์ ส่วน Dorothy เป็นบรรณารักษ์ แต่ทั้งสองกลับมีใจรักศิลปะอย่างยิ่งจึงเจียดเงินส่วนหนึ่งจากเงินเดือนนำมาซื้อผลงานศิลปะเพื่อสะสมมากกว่า 4,000 ชิ้น นับตั้งแต่ปี 1960 เป็นต้นมา

ต่อมาในปี 1992 Herbert และ Dorothy ได้ตัดสินใจบริจาคงานศิลปะในคอลเล็กชันสะสมของพวกเขาทั้งหมดให้กับ National Gallery of Art ในกรุงวอชิงตัน ดี.ซี. ด้วยต้องการให้งานศิลปะของพวกเขากลายเป็น

สมบัติสาธารณะ และได้ก่อตั้งโครงการ The Dorothy and Herbert Vogel Collection: Fifty Works for Fifty States ในการกระจายผลงานศิลปะจากคอลเล็กชันส่วนตัวไปยังพิพิธภัณฑ์ในแต่ละรัฐของสหรัฐอเมริกา เพื่อให้ประชาชนทั่วประเทศเข้าถึงงานศิลปะได้ง่ายขึ้นและยังสามารถใช้เป็นกรณีศึกษาเพื่อต่อยอดความรู้ทางด้านศิลปะต่อไป



### Durjoy Rahman ผู้อุปถัมภ์ศิลปะเอเชียใต้ ในโลกร่วมสมัย

Durjoy Rahman เป็นนักธุรกิจและนักสะสมงานศิลปะที่มีชื่อเสียงชาวบังกลาเทศ ผู้ก่อตั้ง Durjoy Bangladesh Foundation (DBF) องค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่ให้การสนับสนุนและส่งเสริมงานศิลปะจากเอเชียใต้และภูมิภาคอื่นๆ ให้เกิดการพัฒนาระดับสูงและช่วยส่งเสริมศิลปินหน้าใหม่ให้ได้มีโอกาสต่อยอดผลงานของตนเอง ตลอดจนมีพื้นที่แสดงผลงานในเวทีศิลปะระดับสากล

Durjoy ยังได้สร้างเครือข่ายพันธมิตรทางศิลปะวัฒนธรรมไว้ทั่วโลก เพื่อช่วยกันส่งเสริมงานจัดแสดงศิลปะเทศกาลของชุมชน โดยมุ่งหวังที่จะเผยแพร่ทักษะและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินบังกลาเทศให้โลกได้ประจักษ์ อันสะท้อนได้จากผลงานศิลปะในคอลเล็กชันส่วนตัวของ Durjoy ที่มีมากกว่า 800 ชิ้นนั้น เป็นผลงานของศิลปินร่วมสมัยระดับมืออาชีพและศิลปินรุ่นใหม่จากบังกลาเทศ อินเดีย และทั่วโลก ซึ่งผลงานบางส่วนก็ได้ถูกนำมาจัดแสดงในรูปแบบดิจิทัลผ่านนิทรรศการออนไลน์ เพื่อให้ผู้ชมทั่วโลกเข้าถึงและได้เรียนรู้วัฒนธรรมแห่งเอเชียใต้ผ่านผลงานของศิลปินเหล่านี้ ●



# ประทีป คชบัว

## ศิลปะเหนือจริงที่สะท้อน ความเป็นศิลปินตัวจริง

แม้ “ความเหนือจริง” หรือ Surrealism จะทำให้ชื่อของ “ประทีป คชบัว” โด่งดังกลายเป็นที่รู้จักมากมายในวงการศิลปะ: แต่ในชีวิตและตัวตนกลับเต็มไปด้วย “ความจริง” ที่เกิดขึ้นตามครรลองของโอกาส และจึงห้วงเวลาในชีวิตที่ทำให้เขายังคงสามารถใช้ชีวิตแบบ “ศิลปินตัวจริง” เพื่อสร้างงานในแนว “เหนือจริง” อยู่ทุกวัน

**Q: ตลอดชีวิตของทำงานของประทีป คชบัว สิ่งใดที่เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ก้าวมาถึงจุดนี้**

**A:** ถ้าถามว่ามาถึงจุดนี้ได้ยังไง มีผู้ที่คอยสนับสนุนอยู่เบื้องหลังเราไหม ก็ต้องบอกว่าพี่เป็นคนที่ไม่ค่อยจะมีพรอก อาจจะมีพรได้ในทำนองว่ามีความออร์เดอร์บ้าง แต่สิ่งที่ทำให้เรามาตรงนี้ได้ก็ต้องแล้วว่าเราหันมาวาดรูปได้ยังไง โดยส่วนตัวพี่เรียนจบจากศิลปากร (คณะจิตรกรรม) ซึ่งเป็นคณะที่เขาเรียนศิลปะกันอย่างเข้มข้น เพราะเป็นคนชอบวาดรูปตั้งแต่โผล่มาจากท้องแม่ พอเข้ามาเรียนที่ศิลปากร จึงกลายเป็นเรื่องที่จะต้องเรียนให้จบ เพราะการเรียนมหาวิทยาลัยใช้เงินสูง พอเรียนจบ ก็เท่ากับว่าเรามีกระบี่เพื่อไปสู้ดินแดนบูลิ้มไปสู่กับโลกใบนี้แล้ว

**Q: กระบี่ที่ได้มาหลังจากเรียนจบพาเราไปทางไหน**

**A:** การที่เราจบมาในเวลานั้น เขาเข้าจริง มันก็ไม่มีสถาบันรับรองว่าเราจะต้องไปอยู่ที่ไหน และจะมีงานไหม ตอนนั้นไม่มีอาจารย์แนะแนวว่าจะออกมาจะประกอบอาชีพอะไร เป็นอะไร จะไปหากินยังไง คุณจะมีคำว่าอาชีพต่อท้ายตรงไหน ส่วนใหญ่จบห้าปีก็คือการทำงาน แล้วก็เอางานออกมาให้โลกรู้จัก แต่ถ้าไปไม่ถึงการเป็นศิลปินตรงนั้นอาชีพที่รองรับแรกๆ ก็คือเป็นครูเป็นอาจารย์ ซึ่งพี่ไม่เอาเลย

**Q: แล้วเริ่มต้นอาชีพแรกของชีวิตได้ยังไง**

**A:** ใน พ.ศ. 2527 ต้องบอกว่าการทศการมันยังไม่เกิด ยังไม่มีคนสนใจ นอกจากว่าจะเป็นคนศิลปินดังจริงๆ ตอนนั้นใครจะทำทศการ

มันยากนะ เพราะต้องทำสูจิบัตร ต้องเขียนรายงาน ต้องเชิญคนมาดูงาน แล้วตอนนั้นเราก็ไม่ได้มีชื่อเสียง ไม่มีนิตยสารโหมมาหา ก็เลยสูมดูว่าเรื่องของการทำงานทางด้านวาดรูปมันจะไปได้แค่ไหน ก็ไปจบที่การเขียนรูปตามห้างแล้วพอตีมีแหมมองว่าถามว่า เฮ้ย! นี่คุณทำไอ้เนี้ยให้หน่อยได้ไหม งานก็จะเป็นลักษณะการเขียนป้ายซึ่งไม่เกี่ยวกับการวาดรูปเลย แต่อยู่ดีๆ ก็มีคนต้องการให้เราเข้าไปทำงานเกี่ยวกับการวาดรูปในเอเจนซีโฆษณาเล็กๆ ก็เลยกลายเป็นบันไดขั้นแรกของความเป็นประทีป

**Q: นั่นคืออาชีพแรกของประทีป คชบัว**

**A:** ใช่ ถ้าเป็นอาชีพในรูปแบบของการทำงานบริษัท นั่นก็เป็นอาชีพแรกและอาชีพสุดท้าย

เพราะพี่ไม่เคยคิดว่าการเรียนศิลปะแล้วมันจะต้องไปทำงานในบริษัท คิดอยู่อย่างเดียวว่าเราวาดรูปแล้วมีคนจ้าง แล้วเราก็ก๊เก็บเงินกะว่าอยากจะมีร้านทำกรอบรูป แล้วเราก็ก๊วาดรูปไปด้วย ต้องการแค่นั้น แต่อยู่ๆ เราก็ก๊เข้าไปอยู่ในบริษัท แล้วก็ทำงานอยู่แปดปี

แล้วถ้าเป็นคนที่เคยรู้จักพี่ จะรู้ว่าพี่เป็นคนก๊ตัญญูกับที่บ้านสูงมาก เพราะในยุคพี่โตมาเป็นยุคที่พ่อแม่ยังไม่มั่งงานที่ดี ด้วยพี่เป็นลูกคนสุดท้ายด้วย ก็ฝันไว้ก่อนทำอีลิสจบว่าจะหันหลังให้ศิลปะการ จะไม่แหวะกลับไปเลย จะขอทำงานก่อน แล้วก็เอาเงินเดือนเดือนแรกให้แม่ก่อน เพราะที่บ้านกำลังระส่ำระสาย พ่อป่วย ยายป่วย แม่ป่วย ฉะนั้นงานอะไรก็ได้ที่มันทำให้ได้เงิน ก็ต้องทำ ทีนี้การวาดรูปมันก็เหมือนจะไม่ร้อยเปอร์เซ็นต์ที่จะได้เงินเป็นกอบเป็นกำ ก็เลยเข้าไปลองทำงานบริษัทดู ตอนแรกเขาก็ยังไม่บรรจุเราหรอก แต่พอเริ่มอยู่ตัว หมดที่เรากล้วยออกไปมันก็ได้แสดงออกเต็มที่ จนเขารู้ว่าไอ้พี่มันเป็นตัวเงินตัวทองที่ทำเงินให้บริษัทได้

### Q: อะไรคือหมัดเด็ดของพี่กับในเวลาอัน

**A:** มันเป็นเวลาและโอกาสด้วย ตอนแรกๆ ที่เข้าไปทำงาน เราอาจยังไม่เห็นตัวเรา เรายังไม่ได้เปล่งประกายออกมาเต็มที่ ต้องใช้เวลาสักพักหนึ่ง บริษัทต่างๆ ก็ควรให้โอกาสกับคนที่เข้าไปใหม่ ให้เวลาเขาปรับตัวสักพัก เพราะว่าคนที่อุตสาหกรรมมาจนจบปริญญา เขาเก่งทุกคนนั่นแหละ แต่จะเอามาใช้กับงานเมื่อไร เมื่อใดที่จะปล่อยหมัดออกมาต่างหากที่สำคัญ มีสิ่งหนึ่งที่พี่จะพูดถึงคนที่เรียนวาดรูปมา ว่าพวกเราไม่ประโยชน์ต่อวงการโฆษณามากนัก เขาต้องการคนที่เรียนทางด้านจิตรกรรมมาก แต่ไม่เคยมีใครแนะนำให้เรา เพราะพวกเรียวาดรูปมันจะวาดแบบเรียลลิสติกจนแทบจะไม่ต้องถ่ายรูปเลย แล้วก็เหมือนเนรมิต บอกชั่วโมงนี้ อีกชั่วโมงหนึ่งเสร็จ นั่นคือหมัดเด็ดของพี่ที่กลายเป็นคนบุกเบิกการดึงนักศึกษาคณะจิตรกรรมเข้ามาในวงการโฆษณา อีกอย่างพี่โชคดีตรง



การเดินทางสู่โลกหน้า IV, พ.ศ. 2550

ที่ว่าเราได้งานที่ตรงกับความสามารถตัวเอง มันถูกกับงาน สิ่งที่ยากบอกคือคุณควรจะมี ความรู้สึกว่างานที่คุณเห็นอยู่ข้างหน้ามัน ทำทนายคุณหรือเปล่า ตรงกับคุณหรือเปล่า ถ้ามันตรง มันจะต้องมีเวลาของมัน ไม่เกินเดือน คุณต้องปล่อยหมัดของคุณออกไปได้แล้ว

### Q: ได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการเป็นพนักงานออฟฟิศถึงแปดปี

**A:** มันทำให้เราได้รู้เรื่องจุดขาย ที่พี่ชอบพูดเสมอว่ามันมีคำว่า 'selling point' คือจุดขาย ไม่ว่าจะสาธกกะเบือยันเรือรบมันต้องมีจุดขายเสมอสำหรับการทำงานโฆษณา ทีนี้การวาดรูป มันไม่มีจุดขายเลยตั้งแต่โบราณ นอกจากคุณเก่ง คุณไปติดเพดานแล้ว สมัยเรียนเราเรียนเพื่อที่จะได้คะแนนแล้วก็จบๆ ไป แต่เวลาทำงานในบริษัทโฆษณา ก็เหมือนเราอยู่ในมหาวิทยาลัยอีกแห่งหนึ่งที่สอนให้เรา รู้ว่าจะวาดรูปยังไงให้ลูกค้าซื้อ มันเป็นเรื่องเงินเรื่องทอง การขายนมข้นกระป๋องหนึ่งมันไม่เหมือนกับการวาดรูปในสตูดิโอแล้วให้อาจารย์มาชื่นชม มาให้คะแนน มันต้องขายนมข้นนี้ให้ได้ รูปมันจะขายวัน มีจุดขายได้ยังไง นั่นเป็นสิ่งที่เรารู้มาจากการทำงานในบริษัท

### Q: การทำงานได้ช่วยให้เราเรียนรู้วิธีที่จะเติบโตในอาชีพพวกมันอย่างไร

**A:** โลกมันเปลี่ยนไป การที่จบมหาวิทยาลัยแล้วเราจะหวังการว่าฉันจะทำงานให้คนอื่นซื้อได้ มันยากมาก คุณต้องไปสู้อุตสาหกรรมก่อน

ต้องเข้าไปรู้ว่าเขาขายงานกันยังไง แล้วงานแบบนี้คนในตลาดเขาต้องการไหม มีคนตม้ตายมากมายเลยที่สอนยังงี้ก็ไม่มีพี่พอเขียนไปมันก็เต็มบ้านแล้วก็เบื่อ พอเบื่อ มันก็ขายไม่ได้ แต่พี่เข้าใจนะว่าทุกคนมันมีอีโก้ยู่ทั้งนั้น โดยเฉพาะยุคนี้ยิ่งต้องมีความมั่นใจเลย เพราะมันมีสื่อเยอะแยะที่คุณจะไปต่อได้ แต่ในยุคที่มันทำแบบนี้ไม่ได้ มันจะอดจะไม่มีเงิน เราต้องยอมลดแลกแจกแถม แต่เด็กสมัยนี้จบแล้วก็ไปเป็นศิลปินเลย พี่เหลิม (อ.เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์) กว่าจะมีถึงวันนี้ได้ เขาต้องผ่านอะไรมาเยอะ ต้องยอมขี้ว่าพี่เหลิมคือคนสำคัญที่กล้าจะออกมาพูดถึงการตลาดของงานศิลปะ ช่วยให้มีการขับเคลื่อนเรื่องการขายงานศิลปะของบ้านเรา

### Q: แล้วเกิดอะไรขึ้นหลังจากแปดปีนั้น ที่ทำให้พนักงานออฟฟิศกลายเป็นศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ของไทย

**A:** ช่วงนั้นคอมพิวเตอร์มันมา แล้วงานก็ไม่ต้องใช้เราเท่าเดิม ก็เลยหันมาวาดรูปเล่นที่บ้าน บวกกับว่าเราอึดตัวจากงานโฆษณาแล้วด้วย ก็มีแวมมองมาถามว่าทำไมไม่แสดงงานดูบ้าง หลังจากที่หายจากวงการไปถึงแปดปีเราก็ก๊เลยไปร่วมแสดงงานกับคนรุ่นนี้บ้าง แต่ตอนนั้นเราไขว้เขวกับเทคนิคของตัวเองมากว่าจะเอายังไง แรกๆ ก็วาดวิว วาดต้นไม้ วาดเสือ วาดสัตว์ ไปถึงแนวพุทธศิลป์เพราะได้ไปบวชมา มันก็สะเปะสะปะไปหมด นี่คือการล้มลุกคลุกคลานของคนที่ยังออกจาก



ปากกัดตีนถีบ, พ.ศ. 2543 (หนึ่งในผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ "ห้องร้อง สมองพูด" พ.ศ. 2546)

บริษัทแล้วอยากจะทำอาชีพใหม่ จากที่เคยอยากทำร้านกรอบรูป อยากขายกล้วยเตี๋ย อยากทำร้านอาหารกับเพื่อน แต่มันไม่ได้ทำ เพราะเราถนัดวาดรูปที่สุด ก็เลยสนุกกับการอยากวาดรูปไปเรื่อย ซึ่งก็ใช้เวลาเป็นสิบปีนะ ที่เราแสดงงาน กว่าคนจะรู้ว่าเราเป็นประติมากร ชนัว ไม่รู้ก็นิทรรศการกว่าคนจะซื้องานที่

**Q: การก้าวขึ้นมาเป็นอันดับหนึ่งของศิลปินแนวเซอร์เรียลลิสม์**

**A:** เราเป็นคนที่เกิดมาก็เหมือนคาบพูกันมาเลย เกิดมาก็วาดรูปอย่างเดียว ทำงานส่งอาจารย์แต่ละครั้งมันก็ได้ทุกครั้ง เพราะเนื้องานมันไปสะท้อนถึงความเป็นตัวตนของเราเรื่องความลำเค็ญของที่บ้าน เรื่องการทะเลาะกันในครอบครัว แล้วก็เอางานมาส่ง ฉะนั้นงานมันจะออกมาแนวเหนือจริงแรงๆ อาจารย์เขาเลยเรียกว่าแนวงานของนายมันออกไปในทางเซอร์เรียลลิสม์ ซึ่งมันเริ่มมาตั้งแต่สมัยเรียนปีสามช่วง พ.ศ. 2525 ก็มีคนเริ่มเรียกเราว่า 'ไอ้ทีปเซอร์ (เซอร์เรียลลิสม์)'

**Q: ก็เลยหยิบเอาสิ่งที่กดดันที่สุดมาเป็นแนวทางในการทำงานตั้งแต่วันนี้**

**A:** จากที่สะเปะสะปะอยู่ ซึ่งแน่นอนว่าเราไม่คิดว่าการเขียนเซอร์เรียลลิสม์มันจะขายได้ แล้วช่วงแรกเราออกจากบริษัทโฆษณามาอยู่บ้าน เราก็อยากเขียนวิว เขียนอะไรสวยๆ แต่ไปๆ มาๆ เราก็ขายงานไม่ได้ ก็เลยไปนั่งคุยกับเพื่อน เพื่อนก็บอกว่าทีป เอ็งเขียนอะไรเยอะเยาะ ทำไม่ไม่ทำเซอร์เรียลลิสม์ที่ทำอยู่ทุกวันนี้มันไม่เข้าเรื่องนะ เพราะมันไม่ใช่ตัวเอ็ง ถึงขายงานไม่ได้ เพราะว่าเพื่อนเขาเห็นเรามาตั้งแต่เรียน ตอนนั้นก็เลยว่าจะลองกลับไปเขียนเซอร์เรียลลิสม์ดู ก็คิดกับตัวเองว่าถ้าขายไม่ได้ จะไปขายกระเพาะปลา (หัวเราะ) คือถ้าปล่อยหมดครั้งนี้แล้วมันไม่สำเร็จ ก็จะไม่เลิก

สุดท้ายเราก็ได้ไปแสดงผลงานแนวเซอร์เรียลลิสม์ที่ Atelier Art Gallery มีงานไปสิบถึงยี่สิบชิ้น ขนาดเล็กบ้างใหญ่บ้าง ตอนนั้นก็ไอ้โห! มีคนมาบอกเราว่าไม่นึกเลยว่าจะมีศิลปินแบบนี้ เด็กๆ หลายคนก็มาบอกว่าผมจะไม่วาดรูปแล้วพอเห็นงานคนนี่ เพราะมันไม่มีทางที่จะสู้ได้ นั่นหมายถึงว่าพี่ไล่เต็มๆ เลยนะ โดยไม่นึกคำนึงถึงการขายเลย คือเออวะ ลองดูว่าเราจะรอดไหมกับชีวิตการเป็นศิลปินแนวนี้

**Q: คิดว่าเป็นเพราะการใส่ความตั้งใจแบบเต็มทีลงในงานใช้ไหมที่ทำให้เราได้กลับมาในเส้นทางของการเป็นศิลปิน**

**A:** เป็นเรื่องฝีมือด้วย เรื่องจังหวะด้วย ตอนนั้นงานที่เราแสดงเป็นงานชื่อ "ห้องร้องสมองพูด" (จัดแสดงเมื่อ พ.ศ. 2546) เราพูดถึงเรื่องความลำบากของชีวิตเรา ซึ่งมันพอดีกับว่าเป็นช่วงวิกฤตต้มยำกุ้ง เราก็วาดเกี่ยวกับคนที่ลำบาก กินมาม่า หาเลี้ยงตัวเอง ฟุ้งโซดกลาง มันอดอยากนะ ต้องปากกัดตีนถีบ ท้องมันร้องจ๊อกๆ แต่สมองมันพูดว่าต้องทำอะไรสักอย่างไม่งั้นอดตายแน่ ซึ่งที่คิดว่ามันเป็นจังหวะที่เหมาะสมด้วย แล้วงานชุดนี้ส่งไปประกวดงานศิลปะโลกที่ญี่ปุ่นก่อน ได้เข้ารอบสี่คนของประเทศไทย แล้วถึงได้เอามาแสดงที่นี่ แล้วเสียงตอบรับมันก็ดี มีคนซื้องานแล้วทำให้เรารู้สึกว่างานของเราเริ่มทำเงินได้ จากนั้นก็กลายเป็นว่าคนอยากวาดรูปแนวเรามากขึ้น มีเด็กรุ่นใหม่ๆ เริ่มวาดรูปแนวนี้เยอะมาก

**Q: มุมมองของศิลปะในยุคที่เทคโนโลยีใหม่ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลา**

**A:** การมีเทคโนโลยีใหม่ๆ มันเป็นเรื่องดีมากนะ เพราะการค้นหาในหนังสือมันยาก แต่พอเรามีแหล่งอ้างอิงทางอินเทอร์เน็ต มันมีอะไรที่มันอ้างอิงได้ง่าย แทบจะเป็นการช่วยให้ผลิตงานศิลปะได้เร็วว่องไวขึ้น สมมติว่าเราจะอยากหาข้อมูลเกี่ยวกับลูโซทัย เราต้องวิ่งไปหาหนังสือเล่มนี้ หาไม่เจอต้องไปบ้านเพื่อน ไปไม่เจอ ต้องไปนู่นเลย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ลูโซทัยไปครีส์ซนาลัย แต่เดี๋ยวนี้อาจไม่ต้องแล้ว มันกดดูได้เลย แล้วสมมติว่าเราจะขายงานสักชิ้นเกี่ยวกับด้านนี้ มันก็ทำให้เราทำงานได้เร็วขึ้น ส่วนข้อเสีย ที่คิดว่าบางทีเราไปเอามาใช้ทำงานด้วยความฉาบฉวย เหมือนกับว่าไปใช้วิธีเรียนลัดนะ อันนี้จะแย่ เพราะถ้ามีการฟ้องหรือออกมาท้วงกระป็นี่มันจะลำบาก ศิลปะมันเห็นชัด มันมองออกว่าคนนี้มีฝีมือระดับไหนไปโลกใครมามันดูออก ส่วนอื่นที่ก็ไม่เห็นว่ามันจะมีข้อเสียอะไร

“

มันเป็นเรื่องน่าทึ่งนะ เวลาคนที่มาดูงานเรา หรือเราไปดูงานเขา แล้วรู้สึกว้าว โอ้โห! มันเขียนมาได้ยังไง อยากเห็นงานที่มีฝีมือจัดๆ ขยายถึงความคิด จิตวิญญาณ และความเก่ง ”

**Q: อยากเห็นพัฒนาการอะไรในแวดวงศิลปะยุคใหม่**

**A:** พี่ก็อยากเห็นงานที่ดีๆ ที่มันออกมาจากทักษะจริงๆ เหมือนกับเรากำลังร่ำฝึ่ง่างานศิลปะตอนนี้มันขาดคนที่เก่งเรื่องฝีมือแท้ๆ เนี่ยๆ คือหายากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งพี่ว่ามันเป็นเรื่องน่าทึ่งนะ เวลาคนที่มาดูงานเราหรือเราไปดูงานเขา แล้วรู้สึกว้าว โอ้โห! มันเขียนมาได้ยังไง ทำได้ยังไง ก็เลยอยากเห็นงานที่มีฝีมือจัดๆ พวกนี้หลงเหลืออยู่ งานที่ชายทั้งความคิด จิตวิญญาณ และความเก่ง

**Q: คิดเห็นอย่างไรกับความสำคัญของการมีผู้อุปถัมภ์ที่คอยช่วยเหลือศิลปิน**

**A:** พี่เคยให้สัมภาษณ์ว่าถ้าเราแสดงงานสักครั้งหนึ่งแล้วมีคนสนใจมาซื้องานเราเนี่ย มันจะทำให้เราอยากทำงานในนิทรรศการถัดไป พี่กำลังจะพูดว่าเงินเป็นเรื่องสำคัญนะ อย่างตอนนี้นางศิลปินที่มีการประกวดแล้วรางวัลของการประกวดเป็นจำนวนที่ศิลปินอยู่ได้จริง แต่นอกจากการมีคนสนับสนุนประเด็นเรื่องราวได้พวกนี้แล้ว อีกอย่างที่เราอยากพูดถึงก็คือเรื่องของการให้คุณค่ากับงานศิลปะในบ้านเรา ถ้าศึกษาวงการศิลปะในเอเชีย เอาเฉพาะญี่ปุ่น อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ รอบๆ เราเนี่ย ศิลปินบ้านเขามีมูลค่าในราคางานสูงกว่าบ้านเราเยอะมาก ทั้งๆ ที่พวกเราฝีมือดีกว่า ถ้าไปเปรียบเทียบกับทั้งโลก ของเรานี้ก็ระดับโลก

แต่พี่ก็อยากบอกว่ามูลค่าของเราจะทำให้มันดีที่สุดมันอยู่ที่ตัวเราเนาะ ทำตัวเองให้ดีที่สุด ทำงานให้ดีที่สุด ให้โลกเห็น คุณอาจจะทำวันนี้โดยนึกถึงผู้สนับสนุนให้น้อยลงแค่ทำให้มันดี แล้ววันหนึ่งคุณเดินบนถนนนี้แล้วมีคนว่าคุณเป็นตัวอย่างของประเทศรับรองว่าเงินจะมาหาเอง อย่าไปหลงว่าฉันจะต้องทำแค่ขั้นนี้ให้ดีที่สุด ฉันจะต้องได้เท่านั้น

ความแน่นอนคือความไม่แน่นอน ดูตัวเองเป็นหลักว่าคุณมีความสามารถ มีความอดทน มีวินัยในตัวเองมากน้อยแค่ไหน แล้วก็รู้เลยว่ามูลค่าของงานเรานั้นมากพอขนาดไหน

**Q: พูดต่อไปของศิลปินเบอร์หนึ่งแนวเหนือจริง**

**A:** ไม่มีอะไรมากกว่าการที่กราฟชีวิตของพี่มันจะเดินเป็นเส้นตรงแล้วกระตุกขึ้นไปข้างบนให้ตลอด คือไปในทางที่ดีขึ้นเรื่อยๆ ไม่มีต่ำลงมา เพราะการที่เรามาถึงจุดๆ หนึ่ง แล้วมองตัวเราตอนที่ยังมาไม่ถึงจุดนี้ เราตอกตอยมากนะ เหมือนกับว่าเราเดินแล้วก็เห็นคนที่เขาประสบความสำเร็จแล้วรู้สึกว้าวว่าเราไม่มีทางไปถึงเขาได้ จนวันที่พี่เดินอยู่บนถนนของการเป็นศิลปินวาดรูปแล้วมีคนยกนิ้วให้ มีคนชอบเรา ถือว่าประสบความสำเร็จแล้ว คืออย่างน้อยไม่มีคนมองข้าม คนรู้แล้วว่าในยุคทวิตเตอร์ มีประวัติอยู่หนึ่งคนมันทำให้เรารู้สึกว่าไม่ต้องไปเปลี่ยนแปลงอะไรหรอก ก็ทำมันไปให้เข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ให้มันเลี้ยงตัวเราได้

พี่เชื่อว่าไม่ว่าจะอยู่วงการไหน มันจะมีคนที่ไม่รักเราอยู่ แล้วแปลกๆ ที่พี่ไม่ชอบพูดคำว่าศิลปิน พี่ก็เลยชอบที่จะเก็บตัวแล้วไม่ค่อยบอกว่าตัวเองเก่ง เพราะมีคนเก่งกว่า พี่เยอะแยะ แล้วที่คนเขาเรียกว่าพี่เป็นศิลปินอันดับหนึ่งของเมืองไทยในด้านเซอร์เรียลลิสม์ มันมาจากคำพูดของพี่เฉลิม (อ.เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์) มันก็เลยไม่ได้ออกมาจากพี่ (หัวเราะ) ทุกวันนี้พี่เวลาเยอะมาก ก็สนุกกับการทำสวน ทำอะไรอยู่กับบ้าน แล้วก็สเก็ตซ์งานแทบทุกวัน มีใครเสนออะไรให้มาร่วมแสดงงาน พี่ก็ไปหมด ส่วนใหญ่เลยจะเห็นพี่ตลอด แต่จะไม่ค่อยได้เห็นตัวนะ เห็นแต่งาน (ยิ้ม) ●





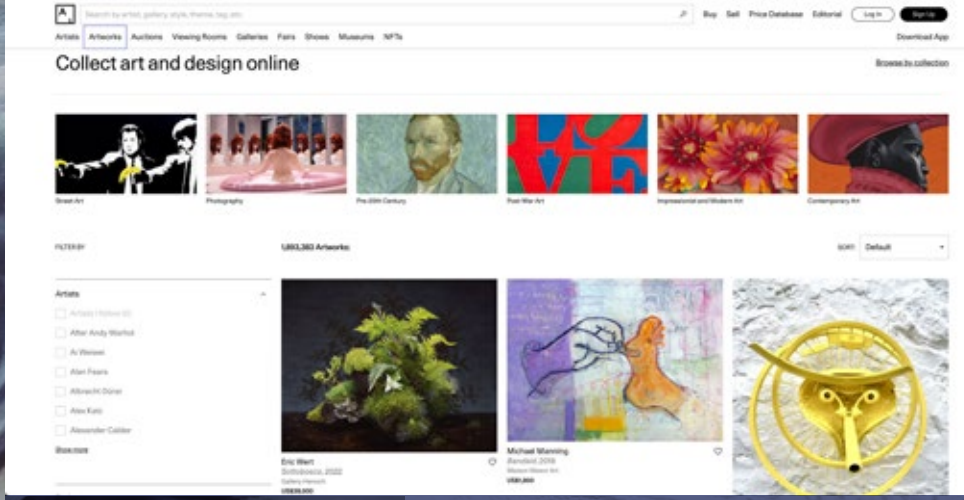
# สร้างโอกาสธุรกิจให้ศิลปะ ด้วยโลกดิจิทัล

กับ “ณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง” ที่ปรึกษาและทรนเนอร์ด้านการตลาด



ณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง

โลกออนไลน์ที่เชื่อมต่อแทบทุกองค์ประกอบย่อยของเราเข้าไว้ด้วยกัน ไม่เพียงสร้างสายสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นอย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนในโลกเสมือน และเช่นกันที่ความยืดหยุ่นของเครือข่ายออนไลน์นี้ ยังเป็นเสมือนเส้นทางที่ถูกสานเข้าไว้เพื่อเสริมต่อการเดินทางของเหล่าศิลปินทั้งหน้าใหม่และมืออาชีพ ให้มีหนทางในการสื่อสารถึงกัน ตลอดจนเชื่อมโยงไปถึงกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งอาจกลายเป็น “ผู้สนับสนุน” คนสำคัญแห่งนิเวศของศิลปะในอนาคต



“

ศิลปินหลายคนขาดโอกาสในการนำเสนองาน  
ของตัวเองให้กับคนจำนวนมาก ซึ่งแน่นอนว่า  
ถ้าคนไม่รู้จัก คนไม่เคยเห็น ก็ยากที่จะทำให้  
งานศิลปะของเราสามารถเป็นที่ต้องการ  
หรือขายให้กับคนที่จะมาเป็นลูกค้าของเราได้ ”

เมื่อผมถามผู้ประกอบการว่าอะไรคือ  
เหตุผลที่คนยังไม่ซื้อสินค้าของคุณ? คนจำนวน  
มากจะตอบกลับมว่า “เพราะเขายังไม่รู้จัก  
สินค้าของเรา” ซึ่งนั่นก็มักจะเป็นเหตุผล  
ยอดฮิตที่หลายธุรกิจประสบปัญหาทำให้ขาด  
โอกาสที่จะเติบโตหรือทำให้ธุรกิจมั่นคงได้

ต้องยอมรับว่าหลายสินค้านั้นเป็น  
สินค้าที่ดี มีคุณค่า แต่เพราะคนไม่รู้ว่ามี หรือ  
คนไม่รู้ว่าจะหาซื้อที่ไหน ก็เลยทำให้ธุรกิจ  
เหล่านี้เกิดขึ้นยาก

ตัวอย่างที่เกิดขึ้นกับผมสตรู ร้อนๆ คือ  
การพยายามหาร้านที่รับออกแบบและปั้น  
แจกันเซรามิก ซึ่งผมพยายามหาร้านขาย  
เซรามิกต่างๆ ก็มักจะมีแต่ร้านที่ขายจานชาม  
เซรามิก แต่ไม่รับการออกแบบหรือขึ้นรูปใหม่  
เรียกว่ากว่าจะหาเจอก็ใช้เวลาและค่อนข้าง  
กันพอสมควร

เรื่องนี้เองจึงย้อนกลับมาว่า ศิลปิน  
หลายคนขาดโอกาสในการนำเสนอผลงานของ  
ตัวเองให้กับคนจำนวนมาก ซึ่งแน่นอนว่าถ้า  
คนไม่รู้จัก คนไม่เคยเห็น ก็ยากที่จะทำให้  
งานศิลปะของเราสามารถเป็นที่ต้องการหรือ  
ขายให้กับคนที่จะมาเป็นลูกค้าของเราได้

อย่างไรก็ดี ผมเชื่อว่าทุกวันนี้หลายคน  
อาจจะเริ่มแก้ปัญหาดังกล่าวได้บ้างแล้ว  
จากการมีสิ่งที่มีชื่อว่า “โลกออนไลน์” เพราะ  
มันทำให้คนจำนวนมากสามารถเข้าถึงงาน  
ศิลปะต่างๆ ได้ง่ายขึ้นกว่าเดิม เราเห็นศิลปิน

รายเล็กรายใหญ่ใช้ช่องทางออนไลน์ใน  
การนำเสนอผลงานของตัวเอง ทำการตลาดให้  
ตัวเอง จนไปถึงการสร้างธุรกิจด้วยตัวเอง  
โดยไม่ต้องพึ่งคนกลางหรือต้องใช้สถานที่  
แสดงผลงานเหมือนแต่ก่อน ซึ่งเราก็คงจะ  
พอสรุปเป็นแนวทางที่ศิลปินสามารถเริ่มต้น  
ทำเองได้ดังนี้

**1. การสร้าง “หน้าร้าน” ในโลก  
ดิจิทัล** เพื่อให้คนสามารถเข้าถึงได้ ไม่ว่าจะ  
เป็นการทำเว็บไซต์ของตัวเองเพื่อแสดงผลงาน  
โชว์พอร์ตโฟลิโอของตัวเอง บางคนก็อาจจะ  
เลือกใช้สื่อออนไลน์สำเร็จรูปอย่าง Facebook  
Page, Instagram, YouTube ซึ่งไม่ต้องเสีย  
ค่าใช้จ่าย แถมยังง่ายต่อการที่จะเข้าถึงจาก  
คนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้นๆ อยู่แล้วด้วย

**2. การเข้าไปอยู่ร่วมในกลุ่มสังคม  
ที่ชื่นชอบงานศิลปะดังกล่าว** ซึ่งทุกวันนี้  
เราก็จะเห็นมีการจัดตั้งกลุ่มต่างๆ บนโลก  
ออนไลน์มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น Facebook  
Group, Line Group หรือบรรดาเว็บบอร์ด  
ต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งก็จะมีคน

จำนวนมากที่กำลังสนใจในเรื่องเดียวกัน  
เข้ามาพูดคุย แลกเปลี่ยน หรือนำเสนอผลงาน  
ของตัวเองให้คนที่ชื่นชอบแบบเดียวกันได้เห็น  
และนั่นจึงไม่แปลกที่ศิลปินหลายคนจะ  
สามารถได้ลูกค้าจากช่องทางที่เป็นกลุ่ม  
สังคมเหล่านี้

**3. การนำงานศิลปะไปจัดจำหน่าย  
แบบ E-Commerce ผ่านเว็บไซต์หรือ  
แพลตฟอร์มสำหรับการขายสินค้าต่างๆ**  
อย่างที่เรารู้จักและใช้กันอยู่ เช่น  
Shopee, Lazada หรือกับแพลตฟอร์มขาย  
สินค้าที่เน้นเรื่องงานศิลปะหรือสินค้าที่เน้น  
ความคิดสร้างสรรค์อย่าง etsy.com หรือ  
artsy.net เป็นต้น

ที่ยกตัวอย่างมากนี้เป็นแนวทางเริ่มต้น  
ที่เรามักจะแนะนำกับบรรดาศิลปินต่างๆ  
ที่อยากจะทำอาชีพให้กับตัวเอง ซึ่งก็ต้อง  
ยอมรับว่าวันนี้สามารถทำได้ง่ายกว่าแต่ก่อน  
ค่อนข้างมาก และนั่นทำให้การประกอบอาชีพ  
ศิลปินในวันนี้มีความเป็นไปได้มากกว่า  
แต่ก่อนอยู่มากโขทีเดียว ●



# วันสินธุ์ จารุวัฒนกิตติ

## สำรวจทิศทางของงานศิลปะ ทั้งโลกกายภาพและโลกเสมือน

สำหรับวงการศิลปะและการสร้างสรรค์บนพื้นฟ้าไปแล้ว จักรวาลดิจิทัลแห่งใหม่อย่าง “เมตาเวิร์ส” หรือการพลิตงานศิลปะดิจิทัลที่มีพื้นฐานจากเทคโนโลยีบล็อกเชนอย่าง NFT อาจเป็นเรื่องใหม่ที่เข้าถึงยาก แต่เมื่อการเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นเสมอ จึงทำให้ต้องมีผู้ที่เชื่อเมตaverse ของศิลปินเข้ากับวิวัฒนาการทางเทคโนโลยี เพื่อช่วยให้ศิลปินได้มีเวทีใหม่ทั้งเชิงกายภาพและเสมือนจริงเพื่อต่อยอดให้นิเวศแห่งศิลปะนี้เติบโตต่อไปได้

“โน้ต - วันสินธุ์ จารุวัฒนกิตติ” ผู้ก่อตั้งแกลเลอรี Palette Artspace และคิวเรเตอร์คนรุ่นใหม่ คือคนที่เห็นเสมือน “สื่อสัญญาณ” เชื่อมต่อโลกศิลปะเชิงกายภาพเข้ากับเมตาเวิร์สสุดล้ำ ทั้งยังเป็น “ผู้สนับสนุน” คนสำคัญซึ่งช่วยกรุยทางให้กับศิลปินทั้งหลายได้ไปต่อ

### โรคระบาดและโอกาสของภัณฑารักษ์บนโลกเสมือน

“จริงๆ ผมเรียนไฟแนนซ์และมาร์เก็ตติงมา แต่ด้วยความที่สนใจศิลปะเป็นพิเศษ ผมเลยไปลงเรียนปริญญาโทเพิ่มเรื่องทฤษฎีศิลปะที่มหาวิทยาลัยศิลปากร เพราะใจอยากเป็นคิวเรเตอร์ อีกอย่างเราอยู่ในยุคที่งานดิจิทัลอาร์ตเป็นที่ยอมรับ เพราะเราเป็นคนเล่นเกมออนไลน์ สะสมของ ชื่อไอเท็ม แล้วมันก็จะมีความรู้สึกอย่างหนึ่งว่าทุกครั้งที่เกมปิดตัวไป สินทรัพย์ที่เราเมื่ออยู่ในนั้นมันจะหายไปเลย ถึงเราจะพูดปดลอบใจกันว่า เราก็ได้ใช้เวลาสนุกในช่วงนั้นครบหมดแล้ว แต่ด้วยพื้นฐานของการเรียนด้านธุรกิจมา ผมเลยคิดว่ามันน่าจะทำได้ดีกว่านั้น”

โน้ตเปิดฉากเล่าที่มาที่ไปของตัวเองกว่าจะเดินทางมาถึงการเป็นเจ้าของ Palette

Artspace แกลเลอรีสำหรับคนรุ่นใหม่ใจกลางเมืองย่านทองหล่อ การทำหน้าที่เป็นภัณฑารักษ์ให้กับหลายๆ นิทรรศการที่ส่วนใหญ่เริ่มต้นด้วยความชื่นชอบเป็นการส่วนตัว และการเป็นผู้บุกเบิกที่ทางในโลกออนไลน์และเมตาเวิร์สให้กับเหล่าศิลปิน

“ผมมาสนใจเกี่ยวกับ NFT จริงๆ ก็เมื่อมีนาคม ปี 2564 ช่วงก่อนสงกรานต์ที่เกิดคลัสเตอร์โควิด-19 ที่ทองหล่อ แล้วผมเองก็อยู่ในครอบครัวที่มีสมาชิกในกลุ่มเปราะบางอย่างคุณแม่ผมก็ไม่สบายอยู่ แล้วลูกสาวผมก็เพิ่งจะสองขวบ ก็เลยคิดว่าเราต้องเซฟตัวเองให้มากที่สุดด้วยการไม่เจอใคร ผมก็เลยต้องปิดแกลเลอรีที่นี้ชั่วคราว ทำให้นิทรรศการที่เตรียมอยู่ก็ต้องเลื่อนไป ทั้งที่ก็เพิ่งเปิดได้ไม่นาน”

“ระหว่างนั้น ผมก็อยากช่วยศิลปินที่เขามีคิวจัดแสดงอยู่กับเรา แล้วมันเป็นจังหวะที่เราได้รู้จัก NFT ซึ่งผมก็รู้สึกชอบ เพราะก่อนหน้านี้ผมเคยชวนศิลปินดิจิทัลอย่าง Tan-staR หรือ 2ND2FRIEND มาแสดงงานที่นี้ แล้วเราก็ต้องเอางานเขามาปรีนตลงกระดาษเพื่อจัดแสดง ก็ยังรู้สึกว่าสภาพที่ได้มันไม่สดเท่าที่ศิลปินเขาวาดในคอมพิวเตอร์





มันก็เลยกลายเป็นอีกความคิดว่าศิลปินดิจิทัลก็ควรจัดนิทรรศการในโลกดิจิทัลได้ เพราะมันน่าจะเป็นคนละตลาดกับงานไฟน์อาร์ตที่เพ้นต์ลงผ้าใบ เพราะคนดูอย่างผมที่ไม่ได้เป็นศิลปินอาจจะไม่ได้อ่านไปแปรง แต่เราอยากรู้เรื่องราว ซึ่งการได้อ่านสตอรี่ในออนไลน์ก็โอเคแล้ว”

## พลาโตเดสท็อจ และแกลเลอรีบนโลกเสมือน

เมื่อความคิดในการพาศิลปะเชิงกายภาพเข้ามาสู่โลก NFT และออนไลน์เกิดขึ้นในเวลาที่เหมาะสม นั่นจึงนำมาสู่การจัดแสดงนิทรรศการศิลปะบนโลกออนไลน์ครั้งแรกของเขา

“จากเดิมคนอาจจะคิดว่างานศิลปะดิจิทัลจะพิมพ์ก็ขึ้นก็ได้ พิมพ์เพิ่มเมื่อไหร่ก็ได้ราคาเลยอาจจะไม่ได้สูงมาก แต่พอ NFT เข้ามา แล้วมันเป็นชิ้นเดียวเท่านั้น ก็เท่ากับมันมีการยืนยันตัวตนเหมือนกับเป็นงานเพนต์ ผมมองว่ามันคือการขยายโอกาสในการนำเสนอผลงานของศิลปิน คือเขาก็ยังทำงานเพนต์ได้อยู่เหมือนเดิม แต่ก็ทำด้วยอีกชิ้นหนึ่งแยกออกมาเป็น NFT ลักษณะเหมือนการจัดบันทึกสร้าง archive ให้ตัวเอง เพราะศิลปินเมืองไทยบางทีไม่ค่อยมีระบบจัดบันทึกว่าทำอะไรบ้าง วาดเสร็จก็กองไว้ในสตูดิโอแล้วก็เสื่อมไป แต่ถ้าทำตรงนี้ได้ด้วย มันก็คือการบันทึกเรื่องราวไปเรื่อยๆ อีกสิบปีข้างหน้า คนชอบงานคุณเขาก็จะมาดูว่าในอดีตคุณมีผลงานเยอะแยะมากมาย ก็กลายเป็นข้อดีอย่างหนึ่ง”

“อีกอย่างมันคล้ายกับการเปิดแกลเลอรีที่ Palette Artspace ที่จุดเริ่มต้นมันง่ายมาก คือเราต้องการเปิดโอกาสให้ศิลปินรุ่นใหม่ๆ มีพื้นที่แสดงผลงาน ผมเลยวางแผนไว้แต่แรกว่า ช้างล่างจะเปิดเป็นร้านอาหาร มีเครื่องดื่มขาย แล้วตรงนั้นมันเป็นที่นั่งท่องเที่ยวเยอะ ผมจะหารายได้จากรถนี้มาจุนเจือค่าเช่า แล้วทำให้แกลเลอรีอยู่ได้ ซึ่งช่วงก่อนโควิด-19 ทุกอย่างก็คือโอเคมากกับโมเดลนี้ ในทำเลนั่งท่องเที่ยว แต่พอโควิดปีบ ไม่มีนักท่องเที่ยวก็เลยลำบาก ทำให้ผมต้องหาพื้นที่ใหม่ๆ ในการจะทำสิ่งที่ต้องการต่อ ก็เลยเริ่มศึกษาเรื่อง

พื้นที่ออนไลน์ (Virtual space) แรกสุดที่ผมใช้เป็นเว็บไซต์ชื่อ artsteps.com เป็นพื้นที่เสมือนให้เราเข้าไปจัดนิทรรศการออนไลน์ได้ แล้วก็ให้คนมาเข้าชมได้ฟรี ตอนนั้นผมก็ไปชวนอาจารย์สันต์ ลิทธิเชตต์ มาแสดง เป็นหัวข้อเกี่ยวกับโควิด-19 ชื่อ “Love Distancing” ซึ่งผลตอบรับมันก็โอเคนะ มีคนไปดูหลักพันกว่าคนได้”

## แม่เปลี่ยนแพลตฟอร์ม แต่คุณค่ายังคงอยู่ที่คอนเทนต์

ดูเหมือนการก้าวเข้าสู่พื้นที่ออนไลน์จะไม่ใช่ว่าเรื่องยากเกินไป แต่ด้วยบทบาทของการเป็นภัณฑารักษ์ นอกจากการดูแลเรื่องพื้นที่เชิงกายภาพและพื้นที่บนออนไลน์แล้วสำหรับโน้ต เขายังให้ความสำคัญกับการทำหน้าที่เป็นคิวเรเตอร์ที่ต้องคอยสนับสนุนศิลปินอย่างที่ตั้งใจอีกด้วย

“เวลามีศิลปินมาจัดแสดงผลงาน เขาก็จะส่งไฟล์ให้ผม เรายังเอามารวบรวมมาจัดเรียง แล้วก็เขียนเรื่องราวให้ เหมือนใช้ความรู้ที่เรียนมาเอามาทำตรงนี้ ส่วนเรื่องแพลตฟอร์มในโลกออนไลน์หรือเมตาเวิร์สผมก็ยังศึกษาต่ออีกหลายแห่ง เช่น Decentraland, The Sandbox หรือ Cryptovoxels ซึ่งพื้นที่พวกนี้จริงๆ เรายังได้เน้นว่าจะทำได้แค่แกลเลอรี ส่วนมากที่เข้ามาทำคือนักลงทุนมาซื้อขายที่ได้กำไร แต่ผมก็เข้าไปในฐานะผู้ใช้งานจริงๆ แล้วก็พยายามเลือกแพลตฟอร์มที่มันเหมาะกับเราที่สุดคือ Cryptovoxels เพราะเข้าชมจากในมือถือได้เลย แล้วมือถือเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องมี ไม่ว่าจะเด็กหรือผู้ใหญ่”

“ซึ่งเรามาได้ทดลองจริงๆ ก็เมื่อตอนจัดแสดงนิทรรศการชื่อ 2D Afterlife ที่ Palette Artspace เป็นงานศิลปะป็นพจน์ของน้องนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นภาพวาดสีน้ำมันของคาเร็กเตอร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่เสียชีวิตไปกลางทาง ซึ่งคนมาดูค่อนข้างเยอะ แต่เราเปิดได้ลำบากกว่าๆ โควิดรอบใหม่ก็มาเราก็เลยต้องปิดอีกแล้ว น้องๆ เขาก็เศร้าเพราะเตรียมงานมาเป็นปี เราก็เลยเอาอย่างนี้แล้วกัน เดี่ยวจะลองหาแพลตฟอร์มออนไลน์

ที่เวิร์กมากกว่าให้ ผมก็เลือกตัว Cryptovoxels มาทำ ทีนี้พอมันอยู่ในออนไลน์ก็กลายเป็นไวรัล มีคนแชร์ไปไกลถึงยุโรป อเมริกาใต้ อเมริกาเหนือ ไปจีน ฮองกง ได้หัววัน กระทั่งไปญี่ปุ่น ที่เขาก็มองว่าเป็นนิทรรศการที่ดี เพราะมันแสดงออกถึงความเคารพต่อตัวละครที่เรารักผ่านโลกออนไลน์ ซึ่งนั่นคือจุดเริ่มต้นที่ดีมากสำหรับงานศิลปะกับโลกเมตาเวิร์ส ในที่สุดก็มีคนมาดูนิทรรศการนี้เป็นหมื่นคน”

## พื้นที่ออนไลน์กับการสร้างประชาธิปไตยให้ศิลปะ

นอกจากการสนับสนุนให้ศิลปินได้มีพื้นที่ในการแสดงผลงานโดยไม่อุปสรรคและไปได้ไกลมากขึ้นแล้ว สิ่งทีคิวเรเตอร์ผู้เชี่ยวชาญงานศิลปะแนวใหม่คนนี้ทำ ก็คือการมองออกไปถึงการสร้างแรงกระเพื่อมของศิลปะต่อสังคมในวงกว้าง

“โอกาสที่จะได้โชว์งานมันสำคัญที่สุด เพราะถ้าเราอยู่ในโลกของความเป็นจริงอย่างเดียว เราต้องไปติดต่อแกลเลอรี ต้องให้เขาดูว่าเรางานนี้ไปโชว์ได้ไหม ทำให้หลายคนไม่มีโอกาสได้แสดงผลงานจนถอดใจ ถึงแม้ศิลปินรุ่นใหม่ๆ จะมีแพลตฟอร์มออนไลน์อยู่แล้วในการโชว์หรือขายผลงาน แต่การเข้าไปอยู่ในเมตาเวิร์สมันเหมือนเป็นเกมมิกที่เพิ่มขึ้น เพราะมันมีสตอรี่ในการทำเรื่อง มีบรรยากาศเสมือนเดินเข้าไปชมงานจริงในแกลเลอรี มันเป็นประสบการณ์ที่ออกแบบได้มากกว่า แล้วมันจะช่วยให้คุณรู้จักการทำงานเป็นทีม แต่การมาอยู่ในแพลตฟอร์มนี้ ต้องมีคิวเรเตอร์ช่วยทำเรื่องราวให้ ช่วยดีไซน์พื้นที่ ออกแบบประสบการณ์ เพื่อสร้างบรรยากาศให้มันเหมือนเดินเข้ามาดูงานจริงๆ”

“การเป็นที่ยอมรับเป็นเรื่องสำคัญ เพราะนอกจากช่วยในการขายงานแล้ว มันยังช่วยให้ศิลปินสามารถที่จะแสดงตัวตนบอกเล่าเรื่องราวที่อยากสื่อสาร คิดอะไร รู้สึกยังไงได้ สำหรับผม พื้นที่บนโลกออนไลน์จึงเข้าถึงผู้คนได้ง่ายและช่วยให้ศิลปินได้รับการยอมรับที่เร็วขึ้น” โน้ตกล่าวทิ้งท้าย ●

# Art in Public Spaces

## สื่อสาธารณะศิลปะในพื้นที่สาธารณะ

เพราะศิลปะไม่เคยหยุดทำหน้าที่ “สื่อสาร” กับสังคม วัตถุประสงค์ของการเชื่อมโยงระหว่างผู้คนในชุมชน สังคม และศิลปะ จึงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เมื่อศิลปะถูกติดตั้งและจัดวางในพื้นที่สาธารณะ มันย่อมสื่อสารและเข้าถึงผู้คนในพื้นที่นั้นๆ ได้ง่ายขึ้น

เพราะพื้นที่สาธารณะคือพื้นที่แห่งการเปิดกว้างและเข้าถึงได้สำหรับทุกคน การรับชมงานศิลปะในพื้นที่สาธารณะ จึงเป็นกิจกรรมง่ายๆ ที่จะช่วยให้เราเข้าถึงศิลปะอย่างใกล้ชิด สามารถตีความและสร้างประสบการณ์กับชิ้นงานได้อย่างอิสระ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมและต่อยอดให้วงการศิลปะเกิดการพัฒนาและเติบโตอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะเมื่อศิลปะหลอมรวมเข้ากับวิถีชีวิตของผู้คนได้อย่างแนบชิด



Courtesy of Alberto Balazs / © designboom

### Sonic Bloom

Sonic Bloom คือผลงานศิลปะจัดวางของ Yuri Suzuki ศิลปินนักดนตรี และนักออกแบบเสียงชาวญี่ปุ่น ที่ถูกติดตั้งชั่วคราวอยู่ในสวนสาธารณะ Brown Hart ในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เมื่อเดือนสิงหาคม ปี 2021 โดยมีระยะเวลาในการแสดงผลงานยาวนานถึง 12 เดือน ผลงานชิ้นนี้ถือเป็นศิลปะจัดวางที่ผู้ชมสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ได้ โดยการพูดหรือเปล่งเสียงผ่านท่อหลากหลายสีที่มีรูปทรงคล้ายดอกไม้ เพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสภาพแวดล้อมโดยรอบที่ถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกันภายใต้แนวคิดของการสื่อสาร ซึ่ง Yuri Suzuki มุ่งหวังที่จะให้งานศิลปะชิ้นนี้สะท้อนถึงความสำคัญของการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ ที่สามารถแบ่งปันความรู้สึกและมิตรภาพที่ดีระหว่างกันได้อีกด้วย

### Water's Soul

Water's Soul คือ ประติมากรรมรูปศีรษะมนุษย์ขนาดมหึมาที่ถูกออกแบบให้มีการบิดและปรับรูปทรงให้ผิดสัดส่วน (Distortion) ของ Jaume Plensa ศิลปินและประติมากรชาวสเปนชื่อดังระดับโลก ชิ้นนี้ มีความสูงถึง 24 เมตร สร้างจากเรซินติดตั้งอยู่ที่สวนสาธารณะท่าเรือนิวพอร์ต (Newport Pier Park) กรุงนิวยอร์ก ซึ่ง Water's Soul ถือเป็นประติมากรรมที่ติดตั้งในพื้นที่สาธารณะที่มีขนาดใหญ่ที่สุดที่ Jaume Plensa เคยสร้างสรรค์มานับจนถึงปัจจุบัน ประติมากรรมชิ้นนี้ถูกติดตั้งถาวรตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม ปี 2021 เพื่อให้ผู้คนตระหนักถึงความสำคัญของแม่น้ำ ที่เปรียบเสมือนพื้นที่สาธารณะอันยิ่งใหญ่ที่เชื่อมโยงผู้คนและชุมชนทั่วโลกเข้าด้วยกัน



wikipedia.org

### Butterfly

Butterfly คือซีรีส์จิตรกรรมฝาผนังรูปผีเสื้อขนาดใหญ่ของ Youri Cansell หรือที่รู้จักกันในนาม Mantra ศิลปินสตรีทอาร์ตชาวฝรั่งเศส ที่ตระเวนแปลงโฉมอาคารต่างๆ ทั่วโลก อาทิ ฝรั่งเศส อิตาลี เม็กซิโก สเปน และสวีเดน ให้กลายเป็นจิตรกรรมฝาผนังที่น่าจับตาจับใจ ด้วยการใช้ผีเสื้อเป็นสัญลักษณ์ของความหลากหลายทางชีวภาพที่กำลังจะสูญหายไป เป็นการย้ำเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงปัญหาผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศที่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งมีความเชื่อมโยงโดยตรงต่อแนวโน้มการสูญพันธุ์ของผีเสื้อหลายสายพันธุ์ อันเป็นการส่งสัญญาณเตือนจากธรรมชาติถึงผู้อยู่ร่วมโลกทุกชีวิต ●



Courtesy of Mantra / © designboom



# Art Colonies

## ชุมชนศิลปะ: พลักดันวงการศิลปะให้เติบโต

“Art Colonies” หรืออาณานิคมศิลปะ คือสถานที่หรือชุมชนที่กลุ่มศิลปินหรือผู้ที่ทำงานสร้างสรรค์อาศัยอยู่รวมกัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้ความช่วยเหลือหรือสนับสนุนแก่ศิลปินในการสร้างผลงานศิลปะ รวมถึงส่งเสริมการสร้างเครือข่ายในหมู่ศิลปินและการศึกษาด้านศิลปะให้ต่อยอดไปอย่างไร้จุดสิ้นสุด

แนวคิดในการสร้างชุมชนศิลปะนี้ เริ่มเกิดขึ้นนับตั้งแต่ช่วงศตวรรษที่ 19 เมื่อศิลปินบางกลุ่มละทิ้งวิถีชีวิตในเมืองเพื่อย้ายไปอยู่ในเขตชนบท ด้วยความต้องการที่จะใช้ชีวิตอย่างเรียบง่ายภายใต้บรรยากาศที่เงียบสงบ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจใหม่ ๆ จากธรรมชาติรอบตัว อาณานิคมศิลปะในยุคแรกๆ ส่วนใหญ่จึงตั้งอยู่ในแถบยุโรป และได้แพร่กระจายไปยังภูมิภาคอื่นๆ ของโลกในเวลาต่อมา และนี่คือ 3 เครือข่ายชุมชนศิลปะระดับนานาชาติที่ไม่ควรพลาดทำความรู้จัก

### Res Artis

Res Artis เป็นเครือข่ายชุมชนศิลปะที่ดำเนินการมานานถึง 29 ปี โดยมีเครือข่ายอยู่ทั่วโลก ประกอบด้วยสมาชิกที่เข้าร่วมกว่า 550 ราย ใน 70 ประเทศ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่เมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อสนับสนุนศิลปิน พัฒนา และ

ขยายเครือข่ายศิลปะให้เติบโตอย่างยั่งยืน ปัจจุบัน Res Artis มีเครือข่ายชุมชนศิลปะอยู่ทั้งในยุโรป ตะวันออกกลาง อเมริกา เอเชีย ออสเตรเลีย และแอฟริกา รวมถึงประเทศไทย

### Alliance of Artists Communities

Alliance of Artists Communities หรือ ACA เป็นองค์กรเกี่ยวกับศิลปะที่ไม่แสวงหาผลกำไร ก่อตั้งขึ้นในปี 1991 โดยมีเป้าหมายในการสนับสนุน ส่งเสริม และบ่มเพาะศิลปิน รวมถึงการสร้างเครือข่ายชุมชนศิลปะให้เติบโต อีกทั้งยังจัดโครงการศิลปินในพำนัก เพื่อเปิดโอกาสให้ศิลปินได้รับการฝึกอบรม และเงินทุนในการสร้างผลงานศิลปะ ปัจจุบัน องค์กร Alliance of Artists Communities มีสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ที่รัฐโรดไอแลนด์ สหรัฐอเมริกา และมีเครือข่ายกระจายอยู่ในหลายรัฐของสหรัฐอเมริกา แคนาดา อิตาลี ฝรั่งเศส กรีซ ไต้หวัน และเกาหลีใต้



### Intra Asia Network

Intra Asia Network หรือ IAN เป็นเครือข่ายของกลุ่มคนทำงานด้านวัฒนธรรม และการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ ภายใต้การสนับสนุนจากองค์กร Asian Cultural Council ประเทศไต้หวัน โดยมีการจัดทำโครงการแลกเปลี่ยนศิลปิน ชุมชนศิลปะ และศิลปินในพำนัก อีกทั้งยังส่งเสริมและสนับสนุนศิลปินในถิ่นทุรกันดารให้มีโอกาสได้เติบโตและต่อยอดในเส้นทางสายอาชีพศิลปิน ปัจจุบัน Intra Asia Network มีเครือข่ายอยู่ในไต้หวัน กัมพูชา ไทย ญี่ปุ่น จีน เกาหลีใต้ เวียดนาม อินโดนีเซีย มาเลเซีย รวมถึงออสเตรเลียและนิวซีแลนด์ ●

# VOYAGE

## Gallery Hopping นิทรรศการห้ามพลาดปี 2022



### The Leftovers

แต่คนที่อยู่

นิทรรศการแสดงผลงานเดี่ยวของ แพร พัชราภา อินทร์ช่าง ศิลปินที่นำเสนอผลงานที่ถูกรังสรรค์ขึ้นจากผงฝุ่นของเก้าอี้ที่ใช้เพียงน้ำเป็นตัวทำละลายเพื่อสะท้อนถึงความทรงจำในอดีต รวมถึงประสบการณ์ชีวิตของศิลปินเองผ่านเรื่องเล่าของหญิงสาวที่พยายามจะลืมคนที่หายสาบสูญไป

จัดแสดงที่ VS Gallery  
วันที่ 9 ก.ค. - 28 ส.ค. 2565



### Boundaries of Time

นิทรรศการแสดงผลงานเดี่ยวล่าสุดของ วณะ วรรณยางกูร ศิลปินไทยร่วมสมัยผู้มีผลงานโดดเด่นในเชิงวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่นำเสนอประสบการณ์ มุมมอง และตัวตนของศิลปินผ่านผลงานที่จะทำให้ผู้ชมได้สัมผัสกับโลกแห่งจินตนาการที่ถูกตีความและบอกเล่าเรื่องราวผ่านเส้นสาย สี และสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ทรงพลัง

จัดแสดงที่ Manycuts Artspace อารีย์  
วันที่ 25 มิ.ย. - 28 ส.ค. 2565



### WHAT THE CUBE

นิทรรศการที่รวบรวมผลงานจาก 5 ศิลปินร่วมสมัยหลากหลายสไตล์มารวมกันไว้ที่ตึกมหานคร คิวบ์ ที่เดียว ซึ่งผู้ชมจะได้สัมผัสไปกับผลงานของ Loyal, Rukkit, Beerpitch, Pim Sudhikam และ Benzilla ที่นำเสนอผลงานผ่านเอกลักษณ์ของตนเอง ภายใต้แนวคิดของ “What the CUBE... เพราะคิวบ์ มีอะไรมากกว่าที่คุณคิด

จัดแสดงที่ ชั้น 3 มหานคร คิวบ์  
วันที่ 1 ก.ค. - 31 ส.ค. 2565



### CROSSOVER II: The Nature of Relationships

นิทรรศการที่นำเสนอผลงานศิลปะไทยหาญจากคลังศิลป์ของนักสะสมชื่อดังของไทยที่ต้องการสนับสนุนให้วงการศิลปะไทยเติบโตได้อย่างยั่งยืนนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ภายใต้ความร่วมมือของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ร่วมกับสมาคมนักสะสมงานศิลปะไทย โดยมุ่งหมายให้เกิดการตื่นตัวถึงกลไกสำคัญในระบบนิเวศทางศิลปะ (Art Ecosystem) ผ่านแง่มุมของการสะสมผลงานศิลปะชั้นหายากและมีคุณค่าสูง

จัดแสดงที่ ชั้น 8 หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร  
วันที่ 19 พ.ค. - 22 ก.ย. 2565



### Yindee's Mysterious Friends

นิทรรศการแสดงผลงานภาพประกอบผ่านตัวละคร “เด็กหญิงยินดี” ของ ฟาน.ปีติ ศิลปินและนักวาดภาพประกอบที่หลงรักการวาดภาพลายเส้นที่ได้แรงบันดาลใจมาจากความทรงจำในวัยเด็กและเทพนิยาย เพื่อพาผู้ชมไปค้นพบกับความลับที่เด็กหญิงยินดีและครอบครัวที่เก็บซ่อนเอาไว้ในโตอารีของเธอ

จัดแสดงที่ ห้อง 248 ชั้น 2 River City Bangkok  
วันที่ 9 ก.ค. - 4 ก.ย. 2565



### Story of My Mind

นิทรรศการแสดงผลงานเดี่ยวครั้งแรกของ โบว์ ปณิตตา มิบุญสมาย จิตรกรแนวเซอร์เรียลลิสม์ดาวรุ่ง ที่จะพาผู้ชมโลดแล่นไปสู่จักรวาลแห่งชีวิตของเธอเอง ผ่านการบอกเล่าเรื่องราวการผจญภัยในโพทาร์โดที่ตีความใหม่และถ่ายทอดออกมาเป็นงานจิตรกรรมที่ลงตัวบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่

จัดแสดงที่ ห้อง RCB Galleria 1 ชั้น 2 River City Bangkok  
วันที่ 22 ก.ค. - 28 ส.ค. 2565

# Art is Matter

## เพราะศิลปะควรถูกค่าแก่การสนับสนุน

ค้นพบ “คุณค่า” และ “ประโยชน์” แห่งศิลปะ: ที่ไม่เพียงช่วยสรรสร้างความดีงามในจิตใจให้แก่ปัจเจกบุคคล แต่ยังเกื้อหนุนคุณภาพความเป็นอยู่ที่ดีทั้งกายและใจซึ่งเชื่อมโยงสู่ชุมชน สังคม และประเทศชาติ กับหนทางในการ “สนับสนุน” นิเวศแห่งศิลปะให้ดำรงอยู่และเติบโตใหญ่ตามกาลเวลาได้อย่างยั่งยืน ผ่านพลังและแรงขับเคลื่อนของเหล่า “ผู้อุปถัมภ์ทางศิลปะ:” (The Art Patron) ที่ใครๆ ก็สามารถเป็นส่วนหนึ่งในพลังเสริมนี้ได้

### Arts unite communities

#### ศิลปะเชื่อมโยงชุมชน

ศิลปะช่วยให้ชุมชน สังคม และผู้คนเป็นหนึ่งเดียวกัน โดยปราศจากอคติในเรื่องความแตกต่างทางด้านอายุ เพศ เชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรม

### Arts improve Happiness

#### ศิลปะช่วยพัฒนาจิตใจ

ศิลปะช่วยเสริมสร้างทัศนคติเชิงบวก และพัฒนาจิตใจ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือหรือตัวช่วยในการฟื้นฟูความรื่นรมย์ในชีวิต

### Arts spark creativity and innovation

#### ศิลปะช่วยจุดประกายความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ศิลปะช่วยก่อให้เกิดจินตนาการ ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และกระบวนการคิดที่นอกกรอบ เสริมสร้างการเรียนรู้ใหม่ๆ

### The Art Patron

ใครบ้างคือผู้อุปถัมภ์แห่งนิเวศศิลปะ:

### Arts and Cultural Organizations

องค์กรที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและวัฒนธรรม

องค์กรหรือหน่วยงานที่ทำหน้าที่สนับสนุน รักษา และช่วยพัฒนาศิลปะรวมทั้งมรดกทางวัฒนธรรมให้เติบโตอย่างยั่งยืนผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ

### Art Communities

ชุมชนศิลปะ:

ชุมชนหรือเครือข่ายทางศิลปะที่เกิดจากการรวมตัวกันของศิลปินหรือกลุ่มคนในแวดวงศิลปะ เพื่อผลักดันให้เกิดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ศิลปะเติบโตและเข้าถึงผู้คนในวงกว้าง

### Art Collectors

นักสะสมงานศิลปะ:

ผู้ที่ชื่นชอบในงานศิลปะ และให้การสนับสนุนศิลปินผ่านการซื้อผลงานหรือช่วยเหลือศิลปินด้านเงินทุน เพื่อให้ศิลปินได้มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างต่อเนื่อง

# ยูโอบีหนุนศิลปะไร้ขอบเขต ศิลปินไร้ขีดจำกัด

## ตอกย้ำการเป็น A Leading of Art Patron in Thailand and Southeast Asia

ธนาคารยูโอบีนับเป็นหนึ่งในองค์กรที่สนับสนุนวงการศิลปะและศิลปินไทยมาอย่างยาวนาน ผ่านการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมนิเวศแห่งศิลปะอย่างต่อเนื่อง อาทิ โครงการ “การประกวดจิตรกรรมยูโอบี” เวทีศิลปะเพียงหนึ่งเดียวในประเทศไทยที่เปิดโอกาสให้ศิลปินต่อยอดสู่เวทีระดับอาเซียน โดยปัจจุบันมีการจัดประกวดขึ้นโดยพร้อมเพรียงกันทั้งในประเทศอินโดนีเซีย มาเลเซีย สิงคโปร์ และไทย เพื่อค้นหาศิลปินรุ่นใหม่ที่มีพรสวรรค์ในภูมิภาค และส่งเสริมให้เกิดการรับรู้และชื่นชมงานศิลปะมากขึ้น



โดยในการจัดงาน UOB Painting of the Year ครั้งที่ 13 ประจำปี 2565 นี้ ผู้เข้าร่วมโครงการจะได้มีโอกาสร่วมชิงเงินรางวัลรวมถึง 1,720,000 บาท พร้อมก้าวสู่เวทีระดับอาเซียนเพื่อคว้ารางวัลชนะเลิศ UOB Southeast Asian Painting of the Year อีก 10,000 เหรียญสหรัฐ และโอกาสในการเป็นศิลปินในพำนัก ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะเอเชีย ฟุกุโอกะ ประเทศญี่ปุ่น

### ตอกย้ำความเป็นผู้นำ “พื้อุปถัมภ์” ในนิเวศแห่งศิลปะไทย พร้อมผลักดันสู่ระดับภูมิภาค

เพื่อเป็นการแสดงถึงความมุ่งมั่นในการส่งเสริมให้เกิดการรับรู้และตระหนักถึงคุณค่าที่หลากหลายของศิลปะ ล่าสุดธนาคารยูโอบีจึงได้จัดงานเสวนาในหัวข้อ “Spin Around without Boundaries | เมื่อศิลปะไร้ขอบเขต ศิลปินก็ต้องไร้ขีดจำกัด”

โดยมีวัชร ก้อนทอง ศิลปินผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศจากการประกวดจิตรกรรมยูโอบี ครั้งที่ 12 และเกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ ศิลปินไทยที่ประสบความสำเร็จในวงการศิลปะดิจิทัล เข้าร่วมแบ่งปันเรื่องราวและประสบการณ์ของคุณค่าที่แท้จริงของศิลปะและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่อยอดเพื่อเชื่อมโยงผู้คนในวงกว้างจากหลากหลายกลุ่มมากขึ้น ทั้งยังไร้ซึ่งข้อจำกัดด้านพื้นที่

สำหรับผู้ที่สนใจส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดจิตรกรรมยูโอบี ครั้งที่ 13 ประจำปี 2565 เวทีที่เปิดกว้างสำหรับศิลปินทุกท่านโดยไม่จำกัดอายุ และหัวข้อ สามารถศึกษากฎและกติกาการประกวด และส่งผลงานผ่านระบบ E-Submission ได้ทาง [www.uob.co.th/poy](http://www.uob.co.th/poy) ตั้งแต่วันที่ - 15 สิงหาคม 2565 สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับการประกวด ได้ทางอีเมล [poy@uob.co.th](mailto:poy@uob.co.th) หรือ โทร. 0 2343 4977, 0 2343 4964 ●



# 13<sup>th</sup> UOB Painting of the Year

## บอกเล่าเรื่องราวผ่านผลงานของคุณ

ขอเชิญศิลปินเข้าร่วม **การประกวดจิตรกรรมยูโอบี ประจำปี 2565**

ก้าวสู่เวทีระดับอาเซียน ซึ่งเงินรางวัลรวม 1,720,000 บาท พร้อมโอกาสได้รับคัดเลือกเข้าร่วมโครงการศิลปินในพำนัก ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะเอเชีย ฟูกูโอกะ ประเทศญี่ปุ่น

เปิดกว้างสำหรับศิลปินใหม่หรือสมัครเล่น และศิลปินอาชีพ โดยไม่จำกัดอายุ ไม่จำกัดหัวข้อ และไม่จำกัดเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม\*

ส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดได้อย่างสะดวกและปลอดภัยผ่านระบบ E-Submission ทาง [www.uob.co.th/poy](http://www.uob.co.th/poy) หรือสแกน QR Code ด้านล่างนี้

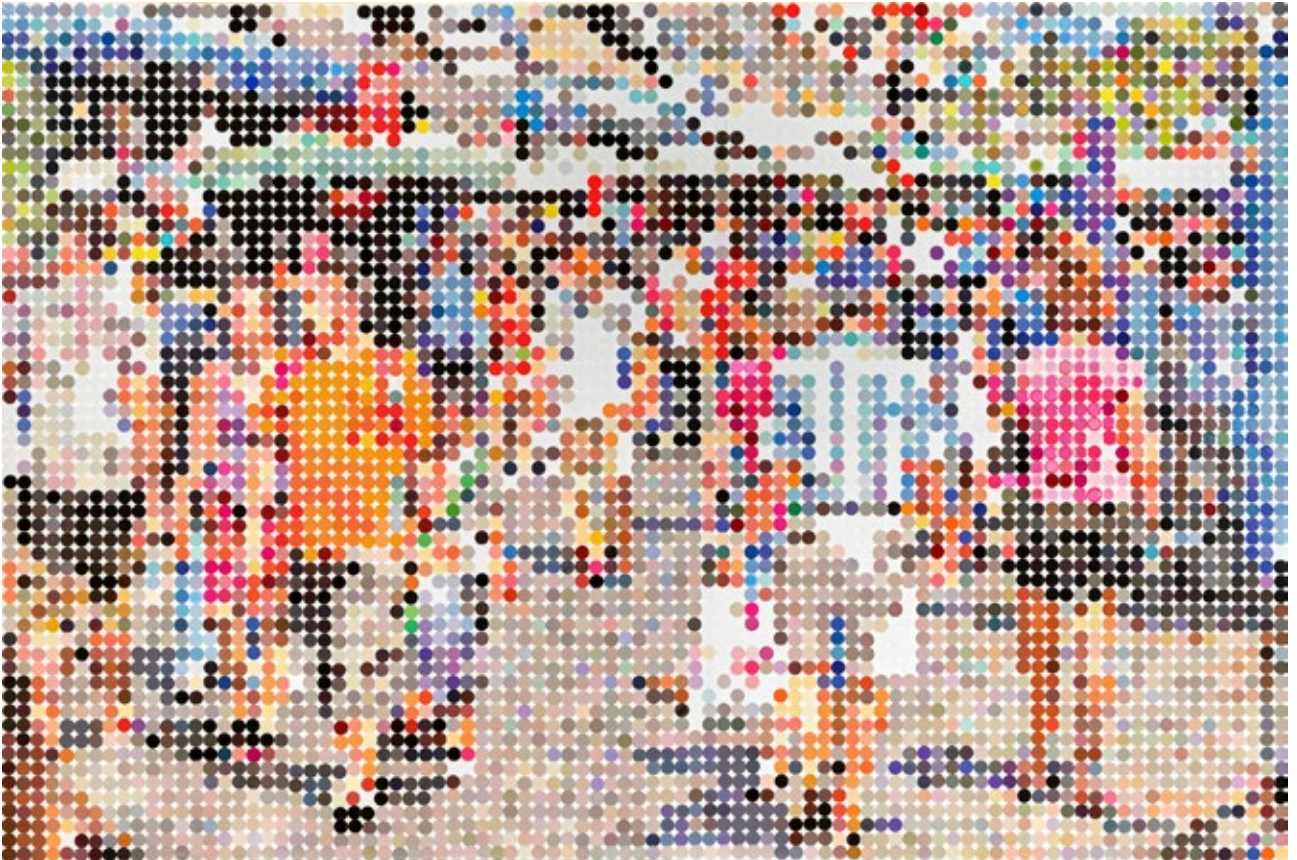


**กำหนดปิดรับผลงาน: วันที่ – 15 สิงหาคม 2565**

รายละเอียดเพิ่มเติม [www.uob.co.th/poy](http://www.uob.co.th/poy)

โทร. 0 2343 4977, 0 2343 4964 | อีเมล: [poy@uob.co.th](mailto:poy@uob.co.th)

Follow us on: [f UOB.th](https://www.facebook.com/UOB.th) [@UOB.th](https://www.instagram.com/UOB.th)



## **จุดยืน หมายเลข 2**

โดย เจนจิรา คชวัตร  
ศิลปินรางวัลชนะเลิศ ประเภทศิลปินสมัครเล่น  
การประกวดจิตรกรรมยูโอบี ครั้งที่ 12 (ปี 2564)