

Received: 22 July 2021

Revised: 21 December 2021

Accepted: 28 March 2022

กระแสดesign ออกแบบแนวคิดรุนแรงในอิตาลี RADICAL DESIGN MOVEMENT IN ITALY

ต่อพงษ์ ลิ้มลัญจกร^{1*}Torpong Limlunjakorn^{1*}

บทคัดย่อ

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ประเทศอิตาลีเป็นหนึ่งในศูนย์กลางทางด้านวัฒนธรรม วิทยาการ ศิลปะ และการออกแบบที่มีบทบาทสำคัญในระดับนานาชาติ อีกทั้งยังมีประวัติศาสตร์ที่ควรค่าแก่การศึกษาเรียนรู้ โดยหนึ่งในช่วงเวลาประวัติศาสตร์ที่สำคัญช่วงหนึ่งคือยุคสมัยแห่ง ‘กระแสดesign ออกแบบแนวคิดรุนแรง’ ที่ได้ก่อตัวขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมเมื่อสิ้นสงครามโลกครั้งที่ 2 เกิดการพัฒนาเข้ามาของคตินิยมแบบลัทธิหลังสมัยใหม่ วัฒนธรรมจากต่างชาติได้หลอมรวมเข้ากับวัฒนธรรมอิตาลีดั้งเดิม รวมถึงการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีการผลิตและวัสดุศาสตร์ทำให้สามารถผลิตชิ้นงานได้อย่างหลากหลาย จึงเกิดกระแสที่ศิลปินและนักออกแบบหัวก้าวหน้าได้ร่วมกันพัฒนาผลงานที่มีความแปลกใหม่และนอกกรอบ เปี่ยมด้วยจินตนาการอย่างสุดขีดแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน มีการเปรียบเทียบผลงานออกแบบให้เสมือนกับ ชิ้นงานศิลปะที่แฝงด้วยนัยต่าง ๆ ทั้งสังคมยุโรปเกิดการตื่นตัวกับกระแสดังกล่าว เรียกได้ว่าเป็นหนึ่งในยุคที่เฟื่องฟูที่สุดในประวัติศาสตร์การออกแบบสมัยใหม่ และยังนำมาใช้เป็นกรณีศึกษาในโรงเรียนสอนศิลปะ และการออกแบบชั้นนำหลายแห่งทั่วโลกจนถึงปัจจุบัน

บทความนี้ได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอประวัติศาสตร์และความเป็นมาในช่วงกระแสดesign ออกแบบแนวคิดรุนแรง (1965-1985) ที่เกิดขึ้นในอิตาลีตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุดของยุคสมัย ในประเด็นของการออกแบบอุตสาหกรรมประเภทเครื่องเรือน รวมถึงการนำเสนอผลงานออกแบบกรณีตัวอย่างชิ้นสำคัญที่แฝงด้วยมโนทัศน์ที่น่าสนใจพร้อมกับการวิพากษ์ถึงลักษณะเด่น โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและนำเสนอ

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

* Corresponding author e-mail: limlunjakorn@hotmail.com

ด้วยวิธีการเชิงพรรณนา เพื่อศึกษากระบวนการคิดในการออกแบบของศิลปินและนักออกแบบหัวก้าวหน้า
ซึ่งจะเป็นประโยชน์สำหรับนักศึกษาหรือผู้สนใจด้านศิลปะและการออกแบบ โดยสามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิง
เพื่อการศึกษาในอนาคต

คำสำคัญ: การออกแบบแนวคิดรุนแรง; กลุ่มเมมฟิส; ลัทธิหลังสมัยใหม่; การออกแบบอุตสาหกรรม

Abstract

Over the past decade, Italy has become one of the most prominent worldwide cultural, scientific, artistic, and design hubs. It also has a fascinating history that is worth studying and learning about. One of the important historical periods is the era of the 'Radical Design Movement', which was established due to political and social developments at the end of World War II. The movement led to the formation of postmodern ideology and the integration of traditional Italian culture and foreign civilizations. The advancement of manufacturing technology and material science also allows the creation of a wide range of workpieces. As a result, there is a trend in which The Avant-Garde and designers have collaborated to create unique and outstanding works complete with an imagination like never before, transforming the concept of a 'Design object' into an 'Art Piece.' Across European society, there was an awakening for these movements, and it became one of the most glorious flourishing periods in the history of modern design. It has also been used as a case study in many leading art and design schools worldwide.

The article aims to describe the history and context of the Italian Radical Design Movement (1965–1985) that occurred in Italy from the beginning to the end of this era regarding industrial design and furniture design. With a descriptive method, this article presents significant designs that cover interesting concepts and criticism of outstanding characteristics to understand the design thinking processes of The Avant-Garde and designers. This will be useful for students or anyone interested in art and design. It can be utilized as a resource for future studies.

Keywords: Radical design movement; Memphis group; Post Modernism; Industrial design

1. บทนำ

โรเบิร์ต ฮิวจ์ส (Robert Hughes) นักวิจารณ์ศิลปะชาวออสเตรเลีย ได้กล่าวในบทความ “Doing Their Own Thing” ว่าในช่วงทศวรรษ 1970 ถือเป็นจุดสิ้นสุดของกระแสสมัยใหม่ (Modernism) สถาปนิกและนักออกแบบรุ่นหลัง ไม่จำเป็นต้องยึดมั่นในคตินิยมหรือแนวทางการออกแบบจากกลุ่มบาวเฮาส์ (Bauhaus) หรือมนิทัศน์จากสถาปนิกคนสำคัญอย่าง วัลเทอร์ โกรปิอุส (Walter Gropius) เลอคอร์บูซีเย (Le Corbusier) หรือ มีส ฟัน แดร์ โรเออ (Mies van der Rohe) ที่เป็นที่ยอมรับก่อนหน้านี้อีกต่อไป แต่ควรจะพัฒนาผลงานออกแบบตามแนวทางของตนเอง (Hughes, 1979, para. 3) นับเป็นการเริ่มต้นยุคใหม่ที่ยอมรับความเป็นปัจเจกของการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่จำเป็นต้องใช้มาตรฐานเดิมจากยุคก่อนมาเป็นตัวชี้วัดผลงาน ศิลปินและนักออกแบบจึงพัฒนาผลงานด้วยความขบถสุดโต่งตามกระแสสังคมและคตินิยมแบบลัทธิหลังสมัยใหม่ (Post modernism) จนเกิดเป็นการเคลื่อนไหวทางศิลปะที่สำคัญที่สุดช่วงเวลาหนึ่งในประวัติศาสตร์ที่เรียกว่า กระแสการออกแบบแนวคิดรุนแรง (Radical design movement) กระแสดังกล่าวเกิดขึ้นในประเทศอิตาลีซึ่งเป็นต้นกำเนิดแห่งศิลปะวิทยาการที่สำคัญแห่งหนึ่งของโลก นำโดยกลุ่มศิลปินและนักออกแบบหัวก้าวหน้า (Avant-Garde) ที่ออกมาต่อต้านกระแสก่อนหน้า โดยการลดทอนความสูงส่งของแนวคิดการออกแบบอิตาลีดั้งเดิม (Traditional Italian design) และตั้งคำถามถึงมาตรฐานสุนทรียภาพด้านความงามของศิลปะและการออกแบบในอดีตว่าเป็นเพียงมาตรฐานความงามที่ให้ความสำคัญขององค์ประกอบทางทัศนศิลป์ (Visual art) องค์ประกอบศิลปะ (Elements of art) และหลักการออกแบบ (Design principle) ที่ถูกต้อง ประกอบกับการเลือกใช้วัสดุที่หยาบกร้าน ซึ่งสาเหตุให้เกิดกระแสต่อต้านที่ไม่ยอมรับถึงมาตรฐานความงามสากลในอดีต มีการรวมกลุ่มเพื่อพัฒนาผลงานที่ขัดต่อองค์ประกอบศิลปะเพียงเพราะต้องการสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ที่เกิดขึ้นต่อชิ้นงาน

กระแสการออกแบบแนวคิดรุนแรง ถูกกล่าวถึงว่าเป็นช่วงเวลาที่มีสีสันที่สุดช่วงหนึ่งในประวัติศาสตร์การออกแบบของโลก ซึ่งเต็มไปด้วยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินนักออกแบบหัวก้าวหน้าอย่างแท้จริง สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ทำลายทฤษฎีการออกแบบอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน หรืออาจเป็นเพียงการทำลายวัฒนธรรมการออกแบบแบบอิตาลีดั้งเดิมที่ปฏิบัติสืบกันมาเท่านั้น

2. จุดเริ่มต้น

เหตุการณ์ความไม่สงบอันเนื่องจากสภาวะหลังสงครามโลกครั้งที่สองและภาวะสงครามเย็น ส่งผลให้เกิดความล้มเหลวทางสภาพเศรษฐกิจและสังคมทั่วยุโรป เกิดการประท้วงของประชาชนที่เรียกร้องชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีและความเท่าเทียมกันของสังคม เหตุการณ์ที่กล่าวมาข้างต้นส่งอิทธิพลต่อมนิทัศน์ในวงการศิลปะอย่างเห็นได้ชัด ศิลปินอิตาลีผู้มีอคติรุนแรงต่อการเมืองและการปกครองจึงออกมาเคลื่อนไหว ซึ่งถือเป็นคลื่นลูกแรกในการเริ่มต้นของยุคสมัย กลุ่มศิลปินหัวก้าวหน้าผู้มีความคิดล้ำยุคล้ำสมัยและมี

อุดมการณ์ทางการเมืองอย่างสุดขั้วจึงได้รวมตัวกันทำงานศิลปะ โดยใช้ชิ้นงานศิลปะที่แฝงนัยและขัดต่อประเพณีนิยมในอดีตเป็นเครื่องมือในการวิจารณ์ความเสื่อมถอยของรัฐบาล หรือที่เรียกว่าลัทธิศิลปะอนาถา (Arte Povera) กระแสดังกล่าวเกิดขึ้นในช่วงกลางทศวรรษ 1960 ซึ่งเป็นแขนงหนึ่งของศิลปะเน้นแนวความคิด (Conceptual design) ที่จะมุ่งเน้นถึงสุนทรียะของพื้นผิว และวัสดุที่ปราศจากโครงสร้าง (Form) มาแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึก โดยมักจะเลือกใช้วัสดุที่ไร้คุณค่าอย่างกระดาษหนังสือพิมพ์ เศษผ้า ของเก่าเหลือใช้ รวมถึงเศษวัสดุจากธรรมชาติก่อนยุคอุตสาหกรรม เช่น ก้อนหิน ดินเหนียว เศษไม้ หนังสัตว์ ที่มีนัยตรงข้ามกับวัสดุจารีตอิตาลีชั้นสูงจำพวกหินอ่อนหรือโลหะสำริด เหตุเพราะต้องการแสดงนัยต่อต้านความงามตามชนบในอดีต (Gafà, 2014, p. 2) โดยเป็นการนำเสนอผลงานที่แฝงด้วยการเสียดสีสภาพสังคม การเมือง และการปกครองที่ไม่เท่าเทียม รวมถึงการต่อต้านลัทธิบริโภคนิยม เจอร์มาโน เซแลนตี (Germano Celant) ศิลปินและนักวิพากษ์ศิลปะชาวอิตาลี ได้กล่าวไว้ในหนังสือ “Atre Povera” ของเขาว่า “องค์ประกอบศิลปะของลัทธิศิลปะอนาถาได้ครอบคลุมศิลปะแนวทางนี้ทั่วทั้งโลก แต่แท้จริงแล้วมีความหมายเฉพาะแต่ศิลปินผู้ใช้ปรัชญาทางศิลปะเป็นเครื่องมือในการวิจารณ์ความเสื่อมถอยทางการเมืองเท่านั้น” (Celant, 1969, pp. 228-229) โดยลัทธิดังกล่าวมีต้นกำเนิดจากแคว้นลิกูเรียของอิตาลี และได้แผ่ขยายไปยังเมืองต่าง ๆ เช่น เมืองโรม ตูริน มิลาน โดยมีศิลปินคนสำคัญ คือ ลูซิโอ ฟอนตานา (Lucio Fontana) มิเกลันเจโล พิสโตเลตโต (Michelangelo Pistoletto) อัลแบร์โต บูร์รี (Alberto Burri) ต่อมานิโตนันต์ ดังกล่าวได้ถูกพัฒนาต่อเป็นลัทธิต่อต้านรูปทรง (Anti-form) โดยกลุ่มศิลปินหัวก้าวหน้าที่พัฒนาผลงานตามสุนทรียะของพื้นผิว ลวดลายและสีสัมผัสของวัสดุ ในรูปแบบของศิลปะการจัดวาง (Art installation) หรือประติมากรรม (Sculpture) ที่ไม่เน้นถึงเส้นโครงสร้างของชิ้นงานและปราศจากนัยทางการเมือง ทำให้เริ่มมีการนำวัสดุใหม่ ๆ เข้ามาใช้ในงานศิลปะอย่างไม่เคยมีมาก่อน โดยคลีโน คาสเทลลี (Clino Castelli) นักทฤษฎีศิลปะคนสำคัญของยุคได้กล่าวว่า “พื้นผิว คือ ความงามที่แท้จริงตามสุนทรียะทางศิลปะ” วาทกรรมดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการที่ศิลปินเริ่มให้ความสำคัญกับวัสดุและพื้นผิว ซึ่งจะเป็นรากฐานของทฤษฎี CMF (Colors Materials and Finishing) ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการออกแบบอุตสาหกรรมในเวลาต่อมา (Ferrara & Russo, 2018, p. 72) อิทธิพลจากลัทธิศิลปะอนาถาและลัทธิต่อต้านรูปทรงถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของยุคสมัยแท้จริง ทั้งในเรื่องการต่อต้านประเพณีนิยมในอดีต การถ่ายทอดคตินิยมจากศิลปะบริสุทธิ์ (Fine art) มาสู่กระบวนการออกแบบ (Design) ในขณะเดียวกันเริ่มมีการนำวัสดุพลาสติกสังเคราะห์จำพวก Moplen ที่คิดค้นโดยจูลิโอ นัตตา (Giulio Natta) นักเคมีรางวัลโนเบลชาวอิตาลี มาใช้ในการผลิตชิ้นงานเชิงอุตสาหกรรมครั้งแรกหรือที่เรียกว่า “การปฏิวัติวัสดุ” (The revolution of material) สิ่งดังกล่าวนับเป็นจุดเปลี่ยนที่ส่งผลต่อการเริ่มต้นของยุคทองแห่งการออกแบบ เนื่องจากสามารถผลิตชิ้นงานได้อย่างอิสระ ราคาไม่แพง มีรายละเอียดน้อยขึ้น ส่งผลให้เกิดความเจริญทางด้านเศรษฐกิจ การจ้างงาน และการขยายตัวของภาคอุตสาหกรรมอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน (Cecilia, 2016, pp. 9-10)

3. เข้าสู่ยุคใหม่

เหตุการณ์ปฏิวัตินักศึกษาอิตาลีใน ค.ศ. 1968 (The Italian student revolution 1968) เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของประเทศอิตาลีที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย เกิดการประท้วงของกลุ่มนักศึกษาชนชั้นแรงงาน นักวิชาการ และกลุ่มศิลปินหัวก้าวหน้าที่มีบทบาททางสังคม ที่แสดงท่าทีต่อต้านกองทัพของรัฐบาลที่ละเมิดสิทธิมนุษยชนและการก่อกบฏอำนาจเบ็ดเสร็จ ทำให้มีเหตุการณ์ความรุนแรงในหลายภูมิภาคของอิตาลี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปะทะที่หุบเขาจูเลีย (The battle of Valle Giulia) ในพื้นที่ของมหาวิทยาลัยแห่งชาติโรม (University of Rome) ในเดือนมีนาคม ค.ศ. 1968 ระหว่างตำรวจและกลุ่มนักศึกษาที่ต่อต้านระบบอำนาจนิยมแบบมาร์กซิสต์ (Mancini, 1968, p. 427) เหตุการณ์ดังกล่าวเป็นจุดเริ่มต้นของการเดินขบวนเรียกร้องสันติภาพและความเท่าเทียม จากกลุ่มประชาชนหัวสมัยใหม่ที่เปี่ยมด้วยความคิดสร้างสรรค์ทั่วประเทศ มีการแต่งตัวล้อเลียนเสียดสีอำนาจรัฐ สิ่งดังกล่าวถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญจากยุคเก่าสู่ยุคใหม่ที่เปี่ยมด้วยเสรีภาพของประชาชน เมื่อความตึงเครียดทางการเมืองเริ่มผ่อนคลาย ความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจึงพัฒนาอย่างรวดเร็ว การยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย การยึดมั่นในสิทธิและเสรีภาพทางความคิดของปัจเจกบุคคล เป็นประเด็นทำให้สังคมตื่นตัวและถูกนำเสนอในพื้นที่สาธารณะโดยไม่มีการปิดบัง อิตาลีเริ่มเปิดรับวัฒนธรรมจากต่างชาติ เช่น วัฒนธรรมป๊อป (Pop culture) วัฒนธรรมฮิปปี้ (Hippie) วัฒนธรรมดิสโก (Disco) สิ่งดังกล่าวได้พัฒนาเข้ามาและหลอมรวมเข้ากับวัฒนธรรมอิตาลีดั้งเดิมและเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของคตินิยมในการดำเนินชีวิตของมนุษย์แบบใหม่อย่างไม่เคยมีมาก่อน โดยมีไพเพอร์ ดิสโกเทค (Piper Discotheque) เมืองตูริน ซึ่งเป็นไนต์คลับที่บรรดาหนุ่มสาวสมัยใหม่ รวมถึงศิลปินหัวก้าวหน้าและนักออกแบบหัวขบถสวมเสื้อผ้าสีฉูดฉาดมาชุมนุมกันเพื่อสังสรรค์เต้นรำ แลกเปลี่ยนอุดมการณ์ทางการเมืองและปรัชญาทางศิลปะ อีกทั้งยังเป็นสถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะอนาถา (Arte Povera) และชิ้นงานออกแบบที่โด่งดังที่สุดแห่งหนึ่งของยุคท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย (Guzzetti, 2019. pp. 268-269)

4. กระแสการออกแบบแนวคิดรุนแรง

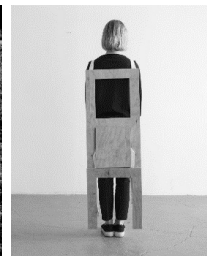
หลังจากเหตุการณ์ความตึงเครียดเริ่มคลี่คลาย ความเฟื่องฟูของการผลิตในระบบโรงงานของอุตสาหกรรมออกแบบเครื่องเรือน (Furniture design) และการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product design) เริ่มกลับมามีบทบาทอีกครั้ง วัสดุพลาสติกสังเคราะห์จำพวกลามิเนต พิวรีซี ที่ได้ถูกพัฒนาต่อเนื่องจากยุคสมัยการปฏิวัติวัสดุ (The revolution of Material) ได้ถูกนำเข้ามาใช้ในกระบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมครั้งแรก สามารถขึ้นชิ้นงานที่มีรูปทรงตามจินตนาการอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน (Ferrara & Russo, 2018, p. 70) เป็นการปฏิวัติวงการออกแบบอุตสาหกรรมของประเทศอิตาลีอย่างแท้จริง ผลิตภัณฑ์และนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่มีรูปร่างแปลกตา สนุกสนาน สีสันสดใส หลังไหลเข้ามาสู่วิถีชีวิตมนุษย์ เทรนด์การออกแบบและ

ความต้องการของมนุษย์จึงได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เกิดการครอบงำของลัทธิบริโภคนิยมที่ทำให้มนุษย์มีความต้องการใช้ผลิตภัณฑ์เกินความจำเป็น มีสิ่งฟุ่มเฟือยที่กระตุ้นให้เกิดการซื้อขายจำนวนมาก จึงให้คำนิยามถึงผลิตภัณฑ์ว่าเป็นวัตถุชั่วคราวและไม่จีรัง สามารถทิ้งได้หากมีสิ่งใหม่ที่ใช้แทนได้ดีกว่า (Cecilia, 2016, p. 10) ดังนั้นกลุ่มนักออกแบบจึงได้ลดกระบวนการออกแบบและขั้นตอนการผลิตที่มีรายละเอียดมาก ให้เหลือเพียงแค่การใช้รูปทรง (Form) จากรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐานที่ไม่ซับซ้อน และใช้วัสดุจำพวกพลาสติกในการสร้างสรรค์ผลงาน

ต่อมาสหภาพแรงงานได้ลดค่าแรงการผลิตเนื่องจากเกิดปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำทั่วโลก กลุ่มนักออกแบบหัวขบถจึงได้ตั้งคำถามถึงจุดยืนและความสำคัญของกระบวนการออกแบบของตน ซึ่งนำไปสู่จุดเริ่มต้นของกระแสต่อต้าน พวกเขาได้ปฏิบัติกระบวนการออกแบบใหม่โดยไม่ให้คุณค่ากับการออกแบบ (Moffat, 2011, para. 4) ลัทธิต่อต้านการออกแบบ (Anti-design) จึงพัฒนาเข้ามา มีการแสดงทรรศนะว่าผลิตภัณฑ์มีจุดประสงค์เฉพาะการใช้งานตามประโยชน์ใช้สอยทั่วไปเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องออกแบบให้มีสุนทรียะตามจารีต รวมถึงการใช้กระบวนการออกแบบที่มีความประชิดประจันเพื่อแสดงนัยถึงการเสียดสีขนบธรรมเนียมที่สูงส่งในอดีต เช่น การใช้สีฉูดฉาดหรือวัสดุฉุนฉุน การบิดเบือนองค์ประกอบทางศิลปะ การเสียดสีประโยชน์ใช้สอย (Function) หรือกระบวนการอื่น ๆ ที่แฝงนัยต่อหลักการปฏิเสธคตินิยมแบบลัทธิสมัยใหม่เป็นต้น (Martinique, 2016, para. 3)

การเคลื่อนไหวของกลุ่มนักออกแบบหัวขบถที่ร่วมมือกันพัฒนาผลงานไปในทิศทางดังกล่าว ประกอบกับกระแสต่อต้านระบบการเมืองที่ไม่มีความเสมอภาค รวมถึงการต่อสู้ของชนชั้นแรงงาน ความอคติต่อสังคมได้ฝังรากลึกอยู่ในคตินิยมของมนุษย์ทุกสาขาอาชีพ เป็นเหตุให้เกิดแรงกระเพื่อมที่สำคัญจนเกิด “กระแสการออกแบบแนวคิดรุนแรง” (Radical design movement) ที่เปี่ยมด้วยความ “หัวรุนแรง” ของนักออกแบบหัวก้าวหน้าในวงการออกแบบอุตสาหกรรม เกิดการล้อเลียนและวิพากษ์วิจารณ์ถึงระบบต่าง ๆ ที่เคยมีมาในอดีต โดยมี เลโอนาร์โด ซาวิโอลี (Leonardo Savioli) และเลโอนาร์โด ริชชี (Leonardo Ricci) อาจารย์สอนสถาปัตยกรรมหัวก้าวหน้าจากมหาวิทยาลัยฟลอเรนซ์ (University of Florence) เป็นผู้ผลักดันสู่ยุคสมัย พร้อมด้วยสำนักออกแบบที่สำคัญอย่าง อาคิซุม (Archizoom) ซุปเปอร์สตูดิโอ (Superstudio) ยูเอฟโอ (UFO) รวมถึง จิอานี เพตเตนา (Gianni Pettena) ที่พัฒนาผลงานออกแบบในแนวทางสุดขบถและยังเปี่ยมด้วยมโนทัศน์ทางศิลปะที่ลึกซึ้ง กระแสที่เกิดขึ้นไม่เพียงเป็นที่กล่าวถึงในอิตาลีเท่านั้น แต่ยังได้ส่งอิทธิพลไปทั่วโลก (Dunbar, 2016, p. 6) ยุคสมัยดังกล่าวที่ถือเป็นช่วงเวลามีสีสันที่สุดยุคหนึ่งของวงการศิลปะและการออกแบบในอิตาลีมีเวลาประมาณ 15 ปี คือ ช่วงประมาณ ค.ศ. 1970-1985 ศิลปินและนักออกแบบในยุคนี้ต่างพัฒนาผลงานที่เปี่ยมด้วยจินตนาการผนวกกับความขบถอย่างสุดโต่ง

ในช่วงแรก เจตนารมณ์ของศิลปินหัวก้าวหน้าได้ถูกถ่ายทอดสู่กระบวนการออกแบบอย่างมีนัย ซึ่งขอบเขตการทำงานของศิลปินและนักออกแบบในยุคนี้ไม่สามารถแยกจากกันได้อย่างแน่ชัด เหตุเพราะศิลปินและนักออกแบบทำงานร่วมกันและในบางครั้งก็คือคนเดียวกัน ซึ่งทำให้เกิดการเปรียบเทียบผลงานออกแบบเครื่องเรือนเสมือนกับผลงานศิลปะ (Art piece) เพื่อแสดงนัยหรือการนำเสนอประสบการณ์และอารมณ์ที่แปลกใหม่น่าตื่นเต้น อันเดร บรานซี (Andrea Branzi) ศิลปินและนักออกแบบหัวก้าวหน้าคนสำคัญ อาคิซุม และอาจารย์สอนสถาปัตยกรรมที่มหาวิทยาลัยโพลิเทคนิค เมืองมิลาน (Politecnico di Milano) ได้ออกแบบผลงาน Anti-comfort lounge chair (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 1A) เป็นเครื่องเรือนที่มีองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่ขัดแย้ง โดยใช้ท่อนไม้ที่บิดันติดตั้งที่วางแขนทำจากแท่งเหล็กขนาดเล็ก ซึ่งหากมองในด้านองค์ประกอบทางศิลปะแล้วอาจไม่ใช่เก้าอี้ที่ไว้นั่งเพื่อความสะดวกสบาย บรานซีเพียงต้องการให้เก้าอี้ของเขาสื่อถึงประสบการณ์ที่ยากลำบากในการใช้งานเท่านั้น รวมถึงโซฟาซูปเปอร์รอนดา (Superonda) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 1B) ที่จัดแสดงในนิทรรศการสถาปัตยกรรม ซุปเปอร์อาคิเทกทูรา (Superarchitettura) เมืองปิสโตยาเมื่อ ค.ศ. 1966 เป็นโซฟาต้นแบบ (Prototype) ที่ใช้โครงไม้อัดและโฟมน้ำหนักเบา ปิดผิวด้วยวัสดุเรซิน ประกอบเป็นลูกคลื่นที่สามารถซ้อนทับกันได้ โดยสามารถนั่ง นอน หรือการใช้งานเพื่อการอยู่อาศัยในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อต้องการให้ผู้ใช้งานได้รับประสบการณ์ที่สนุกสนาน (Martin, 2019, para. 5-6) อีกทั้งผลงาน Wearable chair (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 1C) ที่ออกแบบโดย จิอานี เพดเทนนา สถาปนิกหัวก้าวหน้าและอาจารย์สอนสถาปัตยกรรมที่มหาวิทยาลัยฟลอเรนซ์ (University of Florence) เป็นเก้าอี้ที่มีแนวคิดล้ำสมัยสามารถสวมใส่ได้ ทำจากแผ่นไม้บาง ๆ ผูกติดกับสรีระบริเวณด้านหลังด้วยเชือก สามารถกางออกได้เวลาที่ต้องการจะนั่ง และพับเก็บแนบไปกับร่างกายเมื่อลุกขึ้นและต้องเดินเปลี่ยนสถานที่ โดยเพดเทนนาต้องการให้ผู้ใช้งานได้ประสบการณ์ที่แปลกใหม่เกี่ยวกับการเดินทางในที่ไม่เคยไป และสามารถนั่งตรงไหนก็ได้อย่างอิสระ อีกทั้งยังมองว่าเก้าอี้เมื่อถูกสวมใส่กับร่างกาย คือ งานศิลปะที่สามารถเคลื่อนที่ได้ โดยผลงานที่ได้กล่าวมาทั้งหมดในยุคแรกจะเป็นผลงานออกแบบถึงแนวความคิด (Conceptual) ที่ผสมผสานระหว่างศิลปะและการปฏิสัมพันธ์ของวัตถุกับผู้ใช้งาน

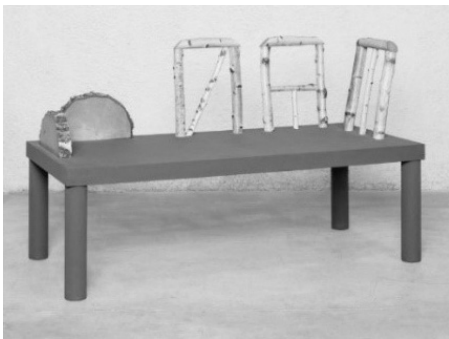


ภาพที่ 1A (ซ้าย) ภาพประกอบแสดงผลงาน Anti-comfort lounge chair (Branzi, 2012)

ภาพที่ 1B (กลาง) ภาพประกอบแสดงผลงาน Superonda (Dunbar, 2016, p. 13)

ภาพที่ 1C (ขวา) ภาพประกอบแสดงผลงาน Wearable chair (Prapoglou, 2017, p. 6)

โบราณที่ยังได้ออกแบบชุดเครื่องเรือน โดเมสติก แอนิมอล (Domestic Animal) ที่ประกอบด้วย เก้าอี้ เก้าอี้ลานจ์ และม้านั่งยาว (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 2A และ 2B) ที่เป็นการผสมผสานระหว่างรูปแบบ (Form) ของเฟอร์นิเจอร์จากวัฒนธรรมบริโคโนนิยที่แสนจะธรรมดา อย่างอีเกีย (IKEA) หรืออิดรอนแดก (Adirondack) ที่ผลิตจากไม้ MDF กับเนื้อแท้ของวัสดุจากธรรมชาติจำพวกขอนไม้ไม่ผ่านขั้นตอนการปรุงแต่ง ที่คล้ายกับสัญลักษณ์ของชนเผ่าในดินแดนห่างไกล ซึ่งเป็นการแทนความหมายถึง 2 สิ่งที่แตกต่างกันอย่างสุดขั้ว ในรูปแบบของเครื่องเรือน อย่างความเจริญของเทคโนโลยีการผลิตและงานฝีมือพื้นถิ่น ทำให้ผลงานดูเหมือนเป็นวัตถุแปลกตาราวกับมาจากแท่นบูชาของชนเผ่า โดยโบราณซีได้กล่าวว่า “เราต้องการทำให้วัตถุนั้นน่าดึงดูด และเป็นเป้าสายตา คล้ายกับสัตว์ป่าในอเมซอน โดยการใช้สี องค์กรประกอบ และการตกแต่งที่แปลกตา” (Martin, 2019, para. 1-2) รวมถึงผลงาน Piccolo Alberto bookcase (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 2C) เป็นตู้หนังสือที่มีแกนกลางเป็นท่อนไม้ที่เป็นฟอร์มจากธรรมชาติ ผสมผสานกับโครงตู้ที่ปิดทับด้วยแผ่นเหล็ก เส้นสายคมกริบที่เป็นฟอร์มจากเครื่องจักรอุตสาหกรรม ถูกจัดวางอยู่ด้วยกันในองค์ประกอบที่ขัดแย้ง โดยโบราณซียังได้กล่าวอีกว่า “การออกแบบเครื่องเรือนเหมือนกับการออกแบบสถาปัตยกรรม ทุกพื้นที่ว่างในตู้หนังสือดังกล่าวเปรียบเสมือนสภาพแวดล้อมขนาดเล็กภายใน” โดยผลงานออกแบบทั้งหมดไม่ได้ถูกใช้งานอย่างที่ควรจะเป็นตามประโยชน์ใช้สอยในรูปแบบของเครื่องเรือน หากแต่ถูกมองว่าเป็นผลงานศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ที่แสดงออกถึงอารมณ์หรือนัยต่าง ๆ และสามารถจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ได้ ดังคำกล่าวของ จิอานี เพตเตนา ที่ว่า “เครื่องเรือนเป็นเครื่องมือที่ใช้แสดงถึงอุปมา ที่แฝงด้วยนัยและการตีความ” (Pettena, 2004, p. 20)



ภาพที่ 2A (ซ้าย) ภาพประกอบแสดงผลงาน Domestic Animal bench (Martin, 2019)

ภาพที่ 2B (กลาง) ภาพประกอบแสดงผลงาน Domestic Animal chair (Martin, 2019)

ภาพที่ 2C (ขวา) ภาพประกอบแสดงผลงาน Piccolo Alberto bookcase (Martin, 2019)

ในช่วงต้นทศวรรษ 1970 กระแสการออกแบบแนวคิดรุนแรงเริ่มมีอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมออกแบบเครื่องเรือนเพื่อการพาณิชย์ (Commercial) มากขึ้น กูแฟรม (Gufram) บริษัทผลิตเครื่องเรือนชื่อดังของอิตาลี ที่เปรียบเสมือนตัวแทนของ แฟชั่น ศิลปะ และวัฒนธรรมป๊อป ได้ร่วมงานกับศิลปินและนักออกแบบหัวก้าวหน้าแห่งยุค พัฒนาผลงานภายใต้คตินิยมของลัทธิต่อต้านการออกแบบ พร้อมด้วยการนำวัสดุสมัยใหม่จำพวกพลาสติก ลามิเนต ยาง ยูรีเทน มาผลิตเครื่องเรือน ซึ่งมีรูปทรงแปลกตาและน่าตื่นตาดังเกิดเป็นกระแสที่ผู้คนให้ความสนใจและต้องการจะครอบครอง เช่น โซฟาลักษณะคล้ายปลายของต้นหญ้าขนาดใหญ่อย่างพราโทเน (Pratone) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 3A) ที่ออกแบบโดย เปโตร ดีรอสซี (Pietro Derossi) จากสำนักออกแบบ กรุปโป สตรัม (Gruppo Strum) เมื่อ ค.ศ. 1971 ทำจากยูรีเทนและยางสีเขียวสดเพื่อต้องการที่จะสร้างประสบการณ์อันแปลกใหม่กับผู้ใช้งาน เหมือนกับการทิ้งตัวลงบนสนามหญ้าที่อ่อนนุ่มเพื่อความสนุกสนานเพียงชั่วครว (Gufram, 1971, para. 1-2) รวมถึงที่แขวนเสื้อที่มีลักษณะเหมือนต้นกระบองเพชร หรือแท่นบูชาที่ไร้สนิมและน่าชื่น อย่างแคคตัส (Cactus) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 3B) ที่ออกแบบโดย กุยโด รอคโค (Guido Drocco) เมื่อ ค.ศ. 1972 ที่ใช้วัสดุพื้นผิวพลาสติกสีเขียวสดใสเพื่อต้องการให้ผู้ใช้งานได้รู้สึกถึงบรรยากาศริมทะเลแบบเมดิเตอร์เรเนียนของอิตาลี ภายใต้สัญลักษณ์แห่งพันธุ์ไม้พื้นเมืองที่ลดทอนรายละเอียด ซึ่งผลงานดังกล่าวอาจเป็นเพียงวัตถุตกแต่งห้องที่ตั้งดูตลกขบขัน มากกว่าประโยชน์ใช้สอยในรูปแบบเครื่องเรือน (Gufram, 1972, para. 1) อีกทั้ง โซฟาที่เปรียบเสมือนสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมป๊อป อย่าง มาริลีน บ็อกคา (Marilyn Bocca) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 3C) ที่ออกแบบโดย Studio65 เมื่อ ค.ศ. 1970 ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากกริมฝีปากสีแดงสดของมาริลีน มอนโร นักแสดงฮอลลีวูดชื่อดัง ผสมกับแรงบันดาลใจจากภาพ Mae West วาดแนวคิดลัทธิเหนือจริง (Surrealism) จากซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ที่ต้องการแสดงถึงความเย้ายวน แฟชั่น และกลิ่นอายความเป็นเฟมินิน (Feminine) ที่สง่างาม (Gufram, 1970, para. 1) โดยผลงานทั้งหมดในยุคสมัยนี้จะเป็นการถ่ายทอดมโนทัศน์ของศิลปินและนักออกแบบออกมาในรูปแบบของเครื่องเรือนที่มีองค์ประกอบที่น่าตื่นตาดังและจัดจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ครั้งแรก อีกทั้ง สังคมยังตั้งคำถามว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเรียกว่าการออกแบบที่ดีหรือแย่และเพราะเหตุใดผู้คนต่างให้ความสนใจกับแนวทางดังกล่าว



ภาพที่ 3A (ซ้าย) ภาพประกอบแสดงผลงาน Pratone (Gufram, 1971)

ภาพที่ 3B (กลาง) ภาพประกอบแสดงผลงาน Cactus (Gufram, 1972)

ภาพที่ 3C (ขวา) ภาพประกอบแสดงผลงาน Bocca (Gufram, 1970)

อเลสซานโดร เมนดินี (Alessandro Mendini) บรรณาธิการศิลปะและนักออกแบบหัวก้าวหน้า ได้ออกแบบเก้าอี้พรูสต์ (Proust Armchair) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 4A) ใน ค.ศ. 1978 ที่ได้ตั้งชื่อตาม มาร์แชล พรูสต์ (Marcel Proust) บิดาแห่งงานเขียนสมัยใหม่ชาวฝรั่งเศส โดยเมนดินีได้ใช้เส้นโครงสร้างของ องค์ประกอบทางศิลปะชิ้นสูงจากยุคบาโรกและรોકโคโคมาผลิตเป็นโครงสร้างของเบาะรองนั่งและพนักพิง ประกอบกับเพนต์จุดสีเล็ก ๆ ด้วยมือ ที่ได้แรงบันดาลใจจากเทคนิคการวาดภาพโดยการแต้มจุดสี ของ ปอล ซีญัก (Paul Sinac) ศิลปินลัทธิประทับใจชาวฝรั่งเศส (Treggiden, 2015, para. 3-4) รวมถึงผลงาน ลา มามา (La mamma Armchair) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 4B) จากบริษัท B&B Italia ที่ออกแบบโดย กาเอตาโน เปสเช (Gaetano Pesce) สถาปนิกและนักออกแบบหัวก้าวหน้า ใน ค.ศ. 1973 โดยเปสเช ได้ทดลองใช้วัสดุโพลียูรีเทนประกอบกับเทคโนโลยีพองลมด้วยสุญญากาศ ทำให้สามารถผลิตชิ้นงานที่มี ลักษณะผานทรงกลมเข้าด้วยกัน อีกทั้งยังมีกลิ่นอายความเป็นเฟมินิน (Feminine) ที่มีโค้งเว้าสวยงาม และคืนรูปร่างได้หากมีแรงกดทับ โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากเทพีวียเจรีญพันธุ์โบราณ และต้องการให้ผู้ใช้งานรู้สึกเหมือนอยู่ในอ้อมกอดของผู้เป็นแม่ (Cotoranu, 2008, p. 2) รวมถึงเก้าอี้แซสซี (Sassi stool) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 4C) ที่ออกแบบโดย ปิเอโร จิลาดิ (Piero Gilardi) ศิลปินหัวก้าวหน้า เขาได้ แรงบันดาลใจมาจากการแปลงวัตถุทางธรรมชาติ มาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของเก้าอี้สตูลที่มีลักษณะ คล้ายกับก้อนหินหลากสี ทำจากยูรีเทนแบบอ่อนและโฟม แต่งแต้มพื้นผิวด้วยให้คล้ายกับก้อนหินจริง ด้วยการระบายเทคนิคพิเศษ โดยเขามองว่าผลงานของเขา คือ ชิ้นงานศิลปะที่ทำให้ผู้บริโภคนได้เข้าใกล้ สุนทรียะแห่งธรรมชาติ มากกว่าเพียงแค่เครื่องเรือนที่มีประโยชน์ใช้สอยทั่วไป (Moffat, 2011, para. 17) โดยผลงานตัวอย่างที่ได้กล่าวมาทั้งหมดได้รับการยกย่องว่าเป็นผลงานที่แฝงด้วยคตินิยมแบบลัทธิหลังสมัยใหม่ (Post modernism) ที่เด่นชัดที่สุดกลุ่มหนึ่งของยุค



ภาพที่ 4A (ซ้าย) ภาพประกอบแสดงผลงาน Proust armchair (Treggiden, 2015)

ภาพที่ 4B (กลาง) ภาพประกอบแสดงผลงาน La mamma armchair (Cotoranu, 2008, p. 2)

ภาพที่ 4C (ขวา) ภาพประกอบแสดงผลงาน Sassi stool (Moffat, 2011)

5. กลุ่มเมมฟิส

ก้าวเข้าสู่ช่วงต้นทศวรรษที่ 1980 กระแสการออกแบบแนวคิดรุนแรงได้เฟื่องฟูสู่จุดสูงสุด ศิลปินและนักออกแบบหัวก้าวหน้าคนสำคัญแห่งยุคได้กลับมารวมกลุ่มอีกครั้งภายใต้ชื่อ กลุ่มเมมฟิส (Memphis group) จากเมืองมิลาน โดยมี เอttore ซอตต์ซาสส์ (Ettore Sottsass) เป็นผู้ก่อตั้ง พร้อมด้วยพาร์เทเนอร์อย่าง อันเดร บรานซี (Andrea Branzi) อเลสซานโดร เมนดีนี (Alessandro Mendini) ปีเตอร์ ไชร์น (Peter Shire) โดยคำว่า “เมมฟิส” เป็นเพียงเนื้อเพลงท่อนหนึ่งในอัลบั้ม Blonde on blonde ของ บ๊อบ ดีแลน (Bob Dylan) ศิลปินพื้นบ้าน (Folk artist) ชาวอเมริกันที่แต่งเพลงเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนและการต่อต้านสงคราม ที่เปิดซ้ำ ๆ ตลอดการประชุมสมาชิกผู้ก่อตั้งครั้งแรก ท่ามกลางความมีนเมาและการปฏิญาณร่วมกันว่าจะสร้างความโกลาหลต่อวงการออกแบบ โดยใช้วิธีออกแบบที่ไร้ซึ่งรสนิยมเพื่อเป็นการต่อต้านชนชั้นทางสังคม และระบบทุนนิยม (Howarth, 2015, para. 4-5)

กลุ่มเมมฟิสยึดมั่นแนวทางการออกแบบตามคตินิยมลัทธิหลังสมัยใหม่ (Post modernism) และยังเป็นการหลอมรวมจินตนาการของศิลปินและนักออกแบบหัวก้าวหน้า ผนวกกับกลิ่นอายความเป็นแพชั่น ดนตรี ศิลปะ ที่พัฒนาผลงานในแนวทางที่แปลกตาและแหวกแนวสุด ๆ โดยจะให้ความสำคัญกับสุนทรียภาพ ความแปลกใหม่และประสบการณ์ที่น่าตื่นเต้น รวมถึงการเสียดสีองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ (Visual art) อย่างสุดขีด ทั้งการใช้รูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงอิสระที่ขัดแย้ง การเลือกใช้สีและกราฟิกลายฉูดฉาด รวมถึงทดลองใช้วัสดุสมัยใหม่ในการออกแบบ เช่น ลามิเนต พลาสติก โลหะมันวาว (Rautajoki, 2020. p. 12) ทำให้ผลงานออกแบบเครื่องเรือน ผลิตภัณฑ์ และโคมไฟส่องสว่าง จากกลุ่มเมมฟิสมีความโดดเด่นและดึงดูดทุกสายตา อีกทั้งยังมีการผสมผสานกลิ่นอายของวัฒนธรรมโบราณอย่างความเชื่อเรื่องศาสนา อารยะธรรมตะวันออก หรือศิลปะชั้นสูงในอดีตอย่าง อาร์ท เดโค (Art Deco) หรือรอกโคโค (Rococo) ได้ที่ลดทอนและแฝงลงไปในงานได้อย่างน่าทึ่ง

เอttore ซอตต์ซาสส์ ผู้ก่อตั้งกลุ่มเมมฟิส ได้รับการยกย่องว่าเป็นนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จที่สุดคนหนึ่งของยุคหลังสมัยใหม่อิตาลี เกิดเมื่อ ค.ศ. 1917 ที่ประเทศออสเตรีย จบการศึกษาด้านสถาปัตยกรรมที่มหาวิทยาลัยโพลิเทคนิค เมืองตูริน (Politecnico di Torino) หลังจากนั้นได้เข้าทำงานที่บริษัทออกแบบรถยนต์เฟียต ในฐานะนักออกแบบยานยนต์ และต้องยุติการทำงานลงในเวลาไม่นานเหตุผลเพราะเกิดสงครามโลกครั้งที่สอง จึงถูกเกณฑ์เข้าเป็นทหารประจำการในประเทศยูโกสลาเวียและมอนเตเนโกรในเวลาต่อมา (Burney, 1991, pp. 40-45) หลังสงครามโลกครั้งที่สองจบลง เขาจึงได้ย้ายมาที่เมืองมิลานเมื่อ ค.ศ. 1946 และเริ่มทำงานด้านการออกแบบอีกครั้ง ซอตต์ซาสส์สนใจการออกแบบภายใน การออกแบบเครื่องเรือนและผลิตภัณฑ์ โดยมีอัตลักษณ์ในการออกแบบที่ชัดเจน ผสานคตินิยมจากแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post-modernism) ที่ยึดมั่นในสุนทรียทางศิลปะ (Art) และความรู้สึก (Sensation) รวมถึงการหลงใหลในเรื่องวัฒนธรรมพื้นถิ่น จิตวิญญาณตะวันออก และความเชื่อเรื่องการบูชาเทพเจ้า มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ รวมถึงการเดินทางไปประเทศอินเดีย เมื่อ ค.ศ. 1961 ที่ซึ่งเขาหลงใหลในองค์ประกอบ

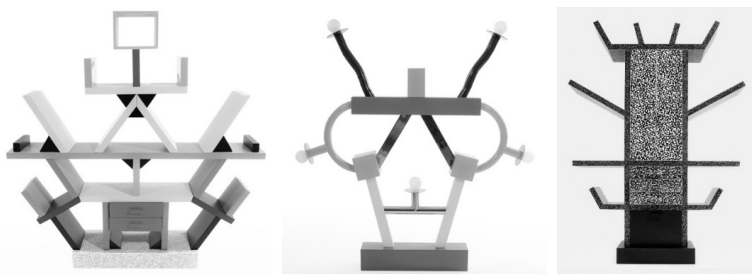
ทางศิลปะของวัฒนธรรมพหุเทวนิยมในศาสนาฮินดู ที่จัดจ้านทั้งการใช้สีและการใช้ลวดลายที่แปลกตา ตลอดจนการใช้วัสดุกระจกสีและโลหะมันวาว ซอตต์ซาสส์สามารถดึงอัตลักษณ์ของจิตวิญญาณวัฒนธรรมตะวันออกมาเป็นส่วนหนึ่งในแนวทางการออกแบบของเขาได้อย่างน่าทึ่ง โดยเฉพาะผลงานออกแบบเครื่องเคลือบเซรามิก ในคอลเล็กชัน 100 Jar (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 5) ที่เขาได้ออกแบบไว้ในทศวรรษที่ 1970 ได้แรงบันดาลใจมาจากแท่นบูชาพระเจ้าและสัญลักษณ์แห่งชนเผ่าฮินดูโบราณที่มีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น สามารถปลูกเร้าประสาทสัมผัสได้อย่างท่วงท้น ตามคำกล่าวของเขาที่ว่า “สิ่งสำคัญในการออกแบบก็คือต้องมีการอ้างอิงถึงสัญลักษณ์ของมนุษย์นิยมจากสักแห่งที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์” (Radice & Sottsass, 1993) โดยผลงานทั้งหมดของเขาจะมีนัยแฝงที่ลึกซึ้งประหนึ่งเหมือนกับชิ้นงานศิลปะเน้นแนวความคิด ซอตต์ซาสส์ได้พัฒนาคตินิยมการออกแบบจนมีอัตลักษณ์ชัดเจนยิ่งขึ้นเมื่อเขาก่อตั้งกลุ่มเมมphisเมื่อ ค.ศ. 1981 โดยผลงานของกลุ่มจะมุ่งเน้นถึงการออกแบบเครื่องเรือน (Furniture design) ที่เปี่ยมด้วยสุนทรียะทางศิลปะที่น่าตื่นตาตื่นใจ ดังวาทกรรมของเขาที่ว่า “การออกแบบที่ดีนั้น หากพิจารณาเพียงประโยชน์ใช้สอยอาจไม่เพียงพอ จำเป็นต้องมีสุนทรียภาพและความน่าสนใจด้วย” (Howarth, 2015, para. 4-5)



ภาพที่ 5 ภาพประกอบแสดงผลงาน 100 Jar (Peasley, 2017)

ผลงานออกแบบเครื่องเรือนคอลเล็กชันแรกของกลุ่มเมมphisโดยซอตต์ซาสส์ ได้ท้าทายแนวคิด Less is more จากลัทธิสมัยใหม่อย่างสุดขีด อีกทั้งยังโดดเด่นเรื่ององค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่แปลกตาเกินจินตนาการ (Howarth, 2015, para. 6-7) รวมถึงการปลี่ยนวิธีออกแบบเฟอร์นิเจอร์แบบอิตาลีดั้งเดิมที่เน้นความหรูหรา ประณีต เช่น ตู้หนังสือคาร์ตัน (Carlton bookcase) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 6A) เป็นการผสมผสานองค์ประกอบของแท่นบูชาโบราณตามความเชื่อของศาสนาฮินดูกับแนวทางการออกแบบของเมมphis ทำให้เป็นตู้หนังสือที่มีลักษณะแปลกตาอย่างสุดขีด ทั้งสีและวัสดุ โดยเลือกใช้โครงไม้ MDF ปิดผิวด้วยลามิเนตหลากสี มีล้นซีกสีแดงขนาดเล็กบริเวณกลางตู้ พร้อมด้วยองค์ประกอบที่แปลกตาที่ดูเหมือนเป็นงานประติมากรรมบูชาจิตวิญญาณจากนอกโลกมากกว่าเครื่องเรือน (Howarth, 2015, para. 8-10) หรือโคมไฟที่มีลักษณะคล้ายกับแขนขาของหุ่นยนต์จากอนาคตอย่างโคมไฟอัสโกฮา (Askoha lamp) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 6B) ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาโบราณของอินเดีย มีตำแหน่งใส่หลอดไฟที่ไร้ความสมดุล ใช้โครงเหล็กดัดโค้งพ่นสีสนสไตน์เป็นโครงสร้างของชิ้นงาน โดยซอตต์ซาสส์ยังได้ตั้งชื่อพ้องกับพระเจ้าอัสโกมหาราช กษัตริย์ของอินเดียโบราณ รวมถึงตู้เก็บของคาซาบลังกา (Casablanca)

(ดังที่ปรากฏในภาพที่ 6C) ที่ตั้งชื่อตามเมืองตากอากาศที่สำคัญในประเทศโมร็อกโก มีรูปร่างแปลกตา มีชั้นวางของที่เหมือนเป็นอวัยวะของเทพเจ้ายื่นออกมาจากแกนกลางใช้เพื่อเก็บขวดไวน์ วัสดุหลักเป็นโครงไม้ MDF ปิดผิวด้วยลามิเนตสีแดงเข้มผสมผสานกราฟิกเล็ก ๆ โดยมีตู้เก็บของและลิ้นชักที่หน้าบานกรุด้วยลามิเนตสีขาวและทองตัดกับโครงตู้ ผลงานทั้งหมดที่ยกมาเป็นสิ่งชี้ชัดว่าซอตต์ซาสส์มีความสนใจในความเชื่อและวัฒนธรรมโบราณของอารยธรรมตะวันออก และเขานำมาประยุกต์ลงในกระบวนการออกแบบได้อย่างน่าสนใจ รวมถึงการมองข้ามประโยชน์ใช้สอยของเครื่องเรือนที่ควรจะเป็น หากมองว่าเครื่องเรือนเหล่านี้เป็นมากกว่าตู้เก็บของหรือโคมไฟส่องสว่าง มันคือ ประสบการณ์ที่แปลกใหม่และความงดงามตามสุนทรียะศิลปะในมุมมองของเขา



ภาพที่ 6A (ซ้าย) ภาพประกอบแสดงผลงาน Carlton Bookcase (Howarth, 2015)

ภาพที่ 6B (กลาง) ภาพประกอบแสดงผลงาน Ashoka lamp (Howarth, 2015)

ภาพที่ 6C (ขวา) ภาพประกอบแสดงผลงาน Casablanca (Rautajoki, 2020, p. 78)

ภาพถ่ายรวมกลุ่มเมมฟิสที่ประกอบด้วย เอ็ดโดเร ซอตต์ซาสส์, อันเดร บรานซี, มัทเทโอ ทุน (Matteo Thun), มิเกล เด ลุชชี (Michele de Lucchi), อัลโด ซิบิก (Aldi Cibic) พร้อมด้วย ผู้ก่อตั้งคนสำคัญคนอื่น ๆ บนเตียงทาวายารา (Tawaraya ring bed) ภายในงานแสดงนิทรรศการของกลุ่มเมมฟิสครั้งแรกภายในงาน Salone del Mobile เมืองมิลาน เมื่อ ค.ศ. 1981 นับเป็นภาพถ่ายระดับ Iconic ที่รวบรวมนักออกแบบคนสำคัญของยุคได้มากที่สุดภาพหนึ่ง (Yokoyama, 2021, para. 2) ภายในงานดังกล่าวเป็นการนำเสนอชิ้นงานออกแบบเครื่องเรือนจากนักออกแบบหัวก้าวหน้าของกลุ่มภายใต้แนวคิด “ความโก้หรูที่ไร้สนิม” ตามกรอบมโนทัศน์ของกลุ่มผู้สายตาชาวโลกครั้งแรก ผู้คนต่างให้ความสนใจและรอคิวเข้าชมผลงานจำนวนมากจนทำให้การจราจรติดขัดทั่วทั้งเมืองมิลาน นับเป็นการแสดงนิทรรศการที่ประสบผลสำเร็จในการนำเสนอตัวตนของกลุ่มเมมฟิสอย่างแท้จริง

เตียงทาวายารา (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 7A) ออกแบบโดยอูเมดะ มาซาโนริ (Umeda Masanori) จัดแสดงครั้งแรกใน ค.ศ. 1981 ตั้งชื่อตามโรงแรมห้าดาวแห่งหนึ่งในเมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น เป็นลักษณะของเครื่องเรือนในรูปแบบของเตียง ที่มีลักษณะคล้ายสังเวียนมวยที่แปลกตา โดยเป็นการผสมผสานแนวคิดระหว่างกลืนอายุของวัฒนธรรมตะวันตกและจิตวิญญาณตะวันออกเข้าด้วยกัน มีการใช้วัสดุเสื่อทาทามิปิดทับ

บนฟูกนอนเพื่อให้ได้รับรู้ถึงประสบการณ์การนอนแบบญี่ปุ่นบนสังเวียนมวย ฐานเตียงเล่นกราฟิกสลับดำขาว ที่ขัดแย้งต่อบริบทข้างต้น มุมเตียงทั้ง 4 ด้านมีเสาสังเวียนที่ประดับด้วยโคมไฟขาเหล็ก โดยจุดประสงค์ของเครื่องเรือนชิ้นนี้ไม่เพียงใช้งานเฉพาะการนอนเท่านั้น อุเมะต้องการให้ผู้ที่ใช้งานได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ สนุกสนานบนผลงานของเขา และยังสามารถใช้งานในรูปแบบอื่นได้ เช่น นั่งพักผ่อน ประชุมงาน ตั้งโต๊ะขาวิญญานบรรพบุรุษ หรือแม้กระทั่งเป็นประติมากรรมทางศิลปะ (Yokoyama, 2021, para. 3-7)

ผลงานโตะคริสทอลล์ (Kristall) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 7B) ที่ออกแบบโดย มิเกล เด ลุซซี เป็นลักษณะของเครื่องเรือนในรูปแบบของโตะข้าง ที่มีรูปทรงแปลกประหลาดราวกับนกชนิดหนึ่ง ขาของโตะ 4 ข้าง ทำด้วยเหล็กสี่เหลี่ยมประกอบเข้ากับโครงของโตะที่ปิดทับด้วยลามิเนตที่มีกราฟิกเรขาคณิตสีขาว-ดำ คล้ายกับเกล็ดของสัตว์ชนิดหนึ่ง โดยมีพื้นที่วางของขนาดเล็กทรงกลมยึดด้วยขาเหล็กอยู่ด้านบนอีกที รวมถึงผลงานออกแบบเก้าอี้เบล แอร์ (Bel air) (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 7C) ที่ออกแบบโดยปีเตอร์ เชียร์ (Peter Shire) ที่ได้แนวคิดมาจากการผสมระหว่างรูปแบบงานสถาปัตยกรรมของกลุ่มบ้านพักอาศัย 7 หลัง ที่ออกแบบโดยสถาปนิกจอห์น เลตต์เนอร์ (John Lautner) บริเวณชายหาดมาลิวกับส่วนโค้งของคริสนิลลาม โครงของตัวเก้าอี้ทำมาจากไม้บุด้วยโฟมและผ้าบุสีโทนร้อนฉูดฉาด โดยขาของเก้าอี้ทำจากลูกบอลพลาสติกสีสดใส เพื่อต้องการสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานแก่ผู้ใช้งาน (Beeke, 2013, para. 1) โดยเก้าอี้เบล แอร์ ได้ตั้งชื่อตามโรงแรมตากอากาศหรูหราแห่งหนึ่งในลอสแอนเจลิส ผลงานออกแบบของกลุ่มเมมฟิสโดยมาก มักจะมีวัฒนธรรมในการตั้งชื่อตามโรงแรมที่หรูหราหรือชื่อเมืองที่ตากอากาศที่สำคัญ



ภาพที่ 7A (ซ้าย) ภาพประกอบแสดงผลงาน Tawaraya (Yokoyama, 2021)

ภาพที่ 7B (กลาง) ภาพประกอบแสดงผลงาน Kristall (Beeke, 2013)

ภาพที่ 7C (ขวา) ภาพประกอบแสดงผลงาน Bel Air (Beeke, 2013)

ชิ้นงานออกแบบจากกลุ่มเมมฟิสที่ได้จัดแสดง ถือเป็นสัญลักษณ์แห่งลัทธิหลังสมัยใหม่นิยมอย่างแท้จริง ทั้งเรื่องจินตนาการที่สุดโต่ง อิสระทางความคิด และความเป็นไปได้ในทุก ๆ สิ่ง มีคำกล่าวจากชอตร์ชาสส์ว่า “Form does not have to follow function anymore” แสดงให้เห็นถึงการไม่เดินตามคตินิยมแบบลัทธิหลังสมัยใหม่อีกต่อไป นำแปลกที่ผลงานทุกชิ้นของกลุ่มเมมฟิสที่มีรูปร่างแปลกตา ราคาแพง อีกทั้งยังขาดประโยชน์ใช้สอยอย่างที่ควรจะมี แต่ก็ยังเป็นที่ต้องการของผู้บริโภค เพราะผู้ซื้อไม่ได้ต้องการ

นำมาใช้งาน เพียงแค่ต้องการจะครอบครองผลิตภัณฑ์เพื่อแสดงถึงสถานะและความประทับใจถึงคตินิยมของนักออกแบบเท่านั้น โดยบุคคลสำคัญที่มีชื่อเสียงแห่งยุคต่างพากันเก็บสะสมชุดเครื่องเรือนที่ออกแบบโดยกลุ่มเมมฟิส เช่น เดวิด โบว์ (David Bowie) ร็อคสตาร์ชื่อดัง รวมถึง คาร์ล ลาเกอร์เฟล (Karl Lagerfeld) แฟชั่นดีไซเนอร์คนสำคัญของโลก

ภายหลังการยุติบทบาทของซอตต์ซาสส์กับกลุ่มเมมฟิส ใน ค.ศ. 1987 เนื่องจากเขาไปก่อตั้งซอตต์ซาสส์ แอสโซซิเอติ (Sottsass Associati) เพื่อทำงานทางด้านสถาปัตยกรรม (Howarth, 2015, para. 11) ความเฟื่องฟูของกระแสการออกแบบแนวคิดรุนแรงก็เริ่มลดลง ความขบถ ความจัดจ้านในผลงานได้ถูกลดทอนตามยุคสมัย ผลงานออกแบบเครื่องเรือนชิ้นสำคัญทั้งหมดของยุคที่ผ่านการรังสรรค์จากศิลปินและนักออกแบบหัวก้าวหน้า ได้รับการยกย่องว่าเป็นชิ้นงานศิลปะที่มีสีสันที่สุดในหน้าหนึ่งของประวัติศาสตร์การออกแบบสมัยใหม่ และได้ถูกจัดแสดงในพื้นที่นันทนาการถาวรของพิพิธภัณฑ์ด้านการออกแบบที่มีชื่อเสียงหลายแห่งของโลก เช่น Vitra Design Museum ในประเทศเยอรมัน หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะ Triennale Di Milano ประเทศอิตาลี

6. บทสรุป

สุดท้ายนี้ อาจกล่าวได้ว่ากระแสการออกแบบแนวคิดรุนแรงในประเทศอิตาลี เป็นการเคลื่อนไหวทางศิลปะและการออกแบบที่สำคัญที่สุดช่วงเวลาหนึ่งของโลก เกิดขึ้นท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง สังคมและวัฒนธรรม รวมถึงความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในการผลิตและวัสดุศาสตร์ โดยหากพิจารณาในเรื่องของอัตลักษณ์การออกแบบสามารถจำแนกคุณลักษณะได้ดังนี้

ประการแรก คือ การปฏิเสธแนวคิดแบบลัทธิสมัยใหม่และแนวทางการออกแบบอิตาลีดั้งเดิมอย่างสุดขีดและแสดงออกโดยวิธีการออกแบบที่เปี่ยมด้วยความขบถและแตกต่างจากอดีตอย่างสิ้นเชิง เช่น การจัดองค์ประกอบที่ขัดแย้งในลักษณะตรงข้ามกัน รวมถึงการเลือกใช้วัสดุจำพวกพลาสติกสังเคราะห์สีฉูดฉาดมาใช้ในการออกแบบ

ประการที่สอง คือ การหลอมทางวัฒนธรรมร่วมด้วยจินตนาการของศิลปินหัวก้าวหน้า ทำให้ผลงานมีกลิ่นอายของวัฒนธรรมป๊อป ความเป็นแฟชั่น ผสมผสานกับศิลปะชั้นสูง

ประการที่สาม คือ จินตนาการที่สุดโต่งและความกล้าในการนำเสนอผลงานที่แปลกใหม่ ซึ่งจะมุ่งเน้นไปที่รูปร่างที่ดึงดูดสายตา อารมณ์ ประสบการณ์ และความสนุกสนานเท่านั้น โดยมองข้ามประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์

ประการสุดท้าย คือ วิธีคิดและความเชื่อมั่นอย่างแน่วแน่ของศิลปินและนักออกแบบหัวก้าวหน้าว่า ผลงานของพวกเขาคือสุนทรียะทางศิลปะอย่างแท้จริง

ยุคสมัยแห่งกระแสการออกแบบแนวคิดรุนแรง นับเป็นช่วงเวลาหนึ่งของประวัติศาสตร์ด้านการออกแบบสมัยใหม่ที่ยังได้รับการกล่าวถึงอยู่เสมอ มโนทัศน์ของนักออกแบบหัวก้าวหน้าที่เกิดขึ้นยังเป็นแรงบันดาลใจต่อนักออกแบบรุ่นใหม่ที่กำลังจะคิดต่างในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงถูกใช้เป็นส่วนหนึ่งของบทเรียนและกรณีศึกษาในโรงเรียนสอนการออกแบบหลายแห่งทั่วโลกจนถึงทุกวันนี้

7. เอกสารอ้างอิง

- Beeke, A. (2013, September 26). *The bel air chair*. Retrieved January 4, 2021, from <https://designblog.rietveldacademie.nl/?p=33938>
- Branzi, A. (2012). *Seduta Anticonfort, 2012: Briccola wood and painted metal* [Image]. Retrieved January 4, 2021, from <https://www.mutualart.com/Artwork/Seduta-Anticonfort/2089C8DE4ADCB82E>
- Burney, J. (1991). *Ettore Sottsass*. London, UK: Trefoil.
- Cecilia, C. (2016). *Plastic objects in Italian design 1950-1973*. French: ACC Art Books.
- Celant, G. (1969). *Arte Povera*. New York, USA: Praeger.
- Cotoranu, A. (2008). *Gaetano Pesce: Ideas and innovation*. Retrieved January 4, 2021, from http://www.sfu.ca/italiadesign/2008/pretrip/Papers/GaetanoPesce_AlexCotoranu.pdf
- Dunbar, J. (2016). *The making of Italian radical architecture: A historiography of key exhibitions from 1966-1978 and retrospectives from 2003-2014* (M.A. Architectural History Report). London: The Bartlett School of Architecture, University College London.
- Ferrara, M., & Russo, A. C. (2018). The Italian Design Approach to Materials between tangible and intangible meanings. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 19(70), 67-80. doi: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi70.1138>
- Gafà, D. (2014). *Arte Povera: Italy's 'Poor Art' of the 1960's* (Master thesis). University of Malta, Malta.
- Gufram. (1970). *Bocca*. Retrieved January 4, 2021, from <https://www.gufram.it/en/prodotto-3-bocca>
- Gufram. (1972). *Cactus*. Retrieved January 4, 2021, from <https://www.gufram.it/en/prodotto-5-metacactus>
- Gufram. (1971). *Pratone*. Retrieved January 4, 2021, from <https://www.gufram.it/en/prodotto-14-pratone>

- Guzzetti, F. (2019). Piper Pluriclub, Turin, 1966-69. In N. Bätzner, M. Disch, C. Meyer-Stoll, & V. Pero (Eds.), *Entrare nell'opera: Processes and performative attitudes in Arte Povera* (pp. 268-273). Cologne, Germany: Verlag der Buchhandlung Walther König.
- Howarth, D. (2015, August 3). *Postmodern design: Carlton bookcase by Ettore Sottsass*. Retrieved January 4, 2021, from <https://www.dezeen.com/2015/08/03/ettore-sottsass-memphis-group-carlton-storage-unit-tahiti-lamp-postmodernism/>
- Hughes, R. (1979, January 8). *Doing their own thing, U.S. architects: Goodbye to glass boxes and all that*. Retrieved January 4, 2021, from <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,919959,00.html>
- Mancini, F. (1968). The Italian Student Movement. *AAUP Bulletin*, 54(4), 427-432. doi: <https://doi.org/10.2307/40223720>
- Martin, H. (2019, June 12). *Andrea Branzi's Encore*. Retrieved January 4, 2021, from <https://www.architecturaldigest.com/story/andrea-branzi-furniture-resurgence>
- Martinique, E. (2016, June 26). *Anti-design movement—aestheticism of the modern era*. Retrieved January 4, 2021, from <https://www.widewalls.ch/magazine/anti-design-italian-movement>
- Moffat, C. (2011, August). *Anti-design*. Retrieved January 4, 2021, from <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/antidesign/>
- Peasley, A. (2017, August 17). *Ettore Sottsass: Design radical*. Retrieved January 4, 2021, from <https://present-tense.thefutureperfect.com/articles/ettore-sottsass>
- Pettina, G. (2004). *Radical design*. Florence, Italy: Maschietto Editore.
- Prapoglou, K. (2017). *By radical design: Gianni Pettina // profile of the artist*. Retrieved January 4, 2021, from https://theseenjournal.org/wp-content/uploads/2017/09/THESEEN_Issue05_ByRadicalDesign.pdf
- Radice, B., & Sottsass, E. (1993). *Ettore Sottsass: A critical biography*. New York, USA: Rizzoli.
- Rautajoki, V. (2020). *What is Memphis in Finnish? Exploring post-modernism in Finnish interior architecture through the phenomenon of the Memphis group* (Master thesis). Aalto University School of Arts, Design and Architecture, Finland.
- Treggiden, K. (2015, August 4). *Magis creates Alessandro Mendini's Proust armchair in plastic*. Retrieved January 4, 2021, from <https://www.dezeen.com/2015/08/04/magis-alessandro-mendini-proust-armchair-plastic-first-time-production/>
- Yokoyama, I. (2021, June 2). *The tale of Tawaraya: How Umeda Masanori took centre stage at the Memphis group's first exhibition*. Retrieved January 4, 2021, from <https://stories.mplus.org.hk/en/blog/tawaraya/>