

บทที่ 1

บทนำ

1. ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหาทางวิจัย

ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปมากในปัจจุบันส่งผลให้เกิดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการสื่อสารที่ได้มีการเปลี่ยนแปลงในบริบทต่าง ๆ อย่างชัดเจน ศิลปะ ถือเป็นกระบวนการหนึ่งในการทำหน้าที่สื่อสารและถ่ายทอดเนื้อหาทางด้านศิลปะและความงามสู่สังคมส่วนรวม และสื่อทางศิลปะได้มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงมาโดยตลอด ตั้งแต่การใช้สื่อแบบแผนดั้งเดิม (Traditional Media) อย่าง จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และภาพถ่าย ไปจนถึงการใช้สื่อใหม่ (New Media) ที่สร้างอยู่บนพื้นฐานของเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น อิเล็กทรอนิกส์ (electronics) ระบบดิจิทัล (digital system) คอมพิวเตอร์ (computer) และอินเทอร์เน็ต (internet) เป็นต้น ในหลากหลายรูปแบบและวิธีการ ทั้งนี้รูปแบบที่มีการปรับเปลี่ยนอย่างชัดเจน คือการพัฒนาจากภาพนิ่งมาเป็นภาพเคลื่อนไหว หรือการนำภาพนิ่งไปปรับเปลี่ยนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งงานศิลปะที่ถูกผลิตขึ้นด้วยสื่อทางเทคโนโลยีที่พัฒนาไปพร้อม ๆ กับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนั้น ได้ส่งผลให้เกิดรูปแบบและแนวคิดของการสร้างงานศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) รูปแบบหนึ่งซึ่งเรียกกันว่า มีเดียอาร์ต (Media Art) ซึ่งปรากฏเป็นที่แพร่หลายอย่างมากในปัจจุบันทั้งในระดับนานาชาติ ระดับชาติ และท้องถิ่น

มีเดียอาร์ตจึงเป็นรูปแบบและแนวคิดทางการสร้างงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์ภายใต้องค์ประกอบต่าง ๆ ตั้งแต่อัตลักษณ์ของศิลปิน กระบวนการที่นำไปสู่โลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรมในโลกร่วมสมัย และเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้น ซึ่งความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมดังกล่าวได้สะท้อนออกมาในงานศิลปะร่วมสมัยที่ศิลปินนิยมใช้สื่อใหม่ในการสร้างสรรค์

การสร้างงานศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยเช่นเดียวกัน มีเดียอาร์ตได้กลายเป็นรูปแบบที่มีความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในหมู่ศิลปินไทย โดยการเปลี่ยนแปลงนั้นได้แสดงออกผ่านกระบวนการเทคนิค และการนำเสนอของงานที่เกิดขึ้นในช่วงครึ่งศตวรรษที่ผ่านมา โดยเฉพาะในปีคริสต์ศักราช 1985 (พ.ศ. 2528) ที่งานมีเดียอาร์ตในประเทศไทยมีการแสดงออกอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม ที่เริ่มต้นด้วยปี ค.ศ. 1985 เนื่องจากเป็นปีที่มีงานแสดงนิทรรศการศิลปะในรูปแบบมีเดียอาร์ตออกสู่สาธารณชน

อย่างเป็นทางการครั้งแรกในประเทศไทยคือ ผลงานแสดงเดี่ยวของ อภินันท์ โปษยานนท์ “สอนศิลป์ให้ไก่กรุง” (สุธี คุณาวิชญานนท์, 2546:122)

เมื่อศิลปะถูกสร้างสรรค์ภายใต้บริบททางสังคมวัฒนธรรม ดังนั้นการวิเคราะห์และสังเคราะห์อิทธิพลทางความคิด ปรัชญา การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่มาพร้อมกับสื่อสารสนเทศที่นำไปสู่ความเป็นโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม รวมถึงรูปแบบและเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นในโลกยุคดิจิทัลจึงมีบทบาทสำคัญอย่างมากต่อการสร้างสรรค์งานมีเดียอาร์ตในประเทศไทย

ทั้งนี้การศึกษาถึงองค์ประกอบดังกล่าวนี้ จะเป็นการวิเคราะห์และจำแนกให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นอันสัมพันธ์กับเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น ตลอดจนอัตลักษณ์ของศิลปินไทยในการเลือกใช้สื่อใหม่ในการแสดงออก เพื่อนำผลการศึกษาวิจัยที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและวิจัยงานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ และเพื่อเป็นองค์ความรู้และแนวทางในการพัฒนาและการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัยต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ 1. อัตลักษณ์ของศิลปินไทย 2. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมจากกระบวนการที่นำไปสู่โลกาภิวัตน์ในโลกร่วมสมัย และ 3. พัฒนาการของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อแนวคิดและรูปแบบของมีเดียอาร์ต (Media Art) ในประเทศไทยในช่วงปีค.ศ.1985-2005 (พ.ศ. 2528-2548)

2.2 เพื่อทำการสำรวจและศึกษามีเดียอาร์ต (ในกรอบของทัศนศิลป์) ของศิลปินไทย โดยยกเป็นกรณีตัวอย่างจากผลงานของศิลปิน 10 คนในช่วงปีค.ศ.1985-2005

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 องค์ประกอบที่ทำการศึกษาได้แก่

3.1.1 ความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม และเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้นที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานมีเดียอาร์ตของศิลปินไทย

3.1.2 รูปแบบและแนวคิดของงานมีเดียอาร์ต (ในกรอบของทัศนศิลป์) ในประเทศไทย

3.2. กรณีตัวอย่างศิลปินไทย 10 คนที่ใช้ในการศึกษาวิจัยได้แก่ ศ.ดร.อภินันท์ โปษยานนท์ รศ.กมล เผ่าสวัสดิ์ อำนวยฤทธิ์ ชูสุวรรณ รศ.อารยา ราษฎร์จำเริญสุข วสันต์ สิทธิเขตต์ มานิต ศรีวานิชภูมิ

ไมเคิล เซาวนาตัย แदनสรวง สัจวรเวชภักดิ์ วิชญ์ พิมกาญจนพงศ์ และปรัชญา พินทอง จำแนกตามประเภทและรูปแบบของผลงานมีเดียอาร์ต(Media Art) ได้แก่

3.2.1 วิดีโออาร์ต (Video Art)

3.2.2 วิดีโอจัดวาง (Video Installation)

3.2.3 ภาพถ่ายตัดแต่ง / ดิจิตอลอาร์ต (Digitally Altered Photography / Digital Art)

3.3 ระยะเวลาของการศึกษาวิจัย เริ่มต้นตั้งแต่ปี ค.ศ.1985 (พ.ศ. 2528) จนถึง ค.ศ. 2005 (พ.ศ. 2548) ทั้งนี้เนื่องจากเป็นปีที่ประเทศไทยมีการแสดงงานมีเดียอาร์ตออกสู่สาธารณชนครั้งแรกด้วยผลงานแสดงเดี่ยวของภิกษณ์ท์ โปษยานนท์ “สอนศิลป์ให้ไก่กรุง”

4. ระเบียบวิธีวิจัย

4.1 งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

4.2.1 การเก็บข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

4.2.2 สัมภาษณ์ศิลปิน

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.3.1 ตั้งประเด็นของเนื้อหาโดยมองจากองค์ประกอบต่างๆ คือ อัตลักษณ์ของศิลปินไทย, การเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมจากกระบวนการที่นำไปสู่โลกาภิวัตน์ในโลกร่วมสมัย และพัฒนาการของเทคโนโลยีสมัยใหม่

4.3.2 รวบรวมข้อมูลการแสดงงานมีเดียอาร์ตจากสูจิบัตร เว็บไซต์ (เป็นข้อมูลในเชิงเอกสาร) และทำการติดต่อสัมภาษณ์ศิลปิน 10 คนที่มีผลงานโดดเด่นจากผลวิเคราะห์ในเชิงเอกสารข้างต้น ได้แก่ ศ.ดร.ภิกษณ์ท์ โปษยานนท์ รศ.กมล เผ่าสวัสดิ์ อำนวยฤทธิ์ ชูสุวรรณ รศ.อารยา ราษฎร์จำเริญสุข วสันต์ สิทธิเขตต์ มานิต ศรีวานิชภูมิ ไมเคิล เซาวนาตัย แदनสรวง สัจวรเวชภักดิ์ วิชญ์ พิมกาญจนพงศ์ และปรัชญา พินทอง

4.3.3 นำองค์ประกอบที่ตั้งประเด็นไว้มาวิเคราะห์ข้อมูลที่มีสัมพันธ์กับมีเดียอาร์ตของศิลปินไทยที่มีการแสดงงานทั้งในระดับประเทศ และระดับนานาชาติในสองทศวรรษที่ผ่านมา

4.3.4 นำทั้งสองส่วนมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผล

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.1 นำข้อมูลที่ได้จากเอกสาร บทความมาวิเคราะห์ตามประเด็นเนื้อหาที่กำหนดไว้โดยการรายงานแบบพรรณนา

4.4.2 นำแบบสัมภาษณ์ของศิลปินมาวิเคราะห์และสรุปข้อมูล และนำเสนอในรูปของการอภิปรายแบบความเรียง

5. นิยามศัพท์

5.1 สื่อ / มีเดีย (media) หมายถึงตัวกลางที่ใช้เชื่อมโยงหรือกลวิธีที่ใช้ในการสื่อสาร อันรวมถึงสื่อปฏิบัติที่ใช้สร้างงานศิลปะ

5.2 มีเดียอาร์ต (media art) หมายถึงผลงานศิลปะสาขาทัศนศิลป์ที่ผลิตขึ้นด้วยสื่อใหม่ที่มีรากฐานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ และเนื่องจากคำนี้ยังไม่มีการใช้เป็นภาษาไทยอย่างเป็นทางการจึงขอใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษตามต้นฉบับ

5.3 ศิลปะร่วมสมัย (contemporary art) ในความหมายกว้างๆคือศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นทั่วโลกในปัจจุบัน หรือศิลปะที่เกิดขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ดังนั้นศิลปะร่วมสมัยจึงเป็นคำที่เกิดขึ้นเพื่อรองรับศิลปะทั้งหมดที่มีอยู่หลากหลายประเภทในปัจจุบันที่มีขอบเขตกว้างมาก ทั้งรูปแบบ เนื้อหา และการนำเสนอ รวมถึงบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่มากำหนดคุณค่าของความเป็นศิลปะนั้น โดยมีตะวันตกเป็นแกนนำของการเปลี่ยนแปลง

5.4 วิดีโออาร์ต (Video Art) หมายถึงงานศิลปะที่บันทึกด้วย “กล้องวิดีโอ” ในการนำเสนอเรื่องราวความคิด หรือ ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากความตั้งใจของศิลปิน งานวิดีโออาร์ตในยุคแรก (ทศวรรษที่ 1960 โดยกลุ่ม Fluxus) โดยมากจะเป็นการบันทึกการแสดง (performance) ของศิลปินนั้นๆ ต่อมาได้พัฒนาไปสู่ความหลากหลายในการสร้างเนื้อหาเรื่องราว หรือใช้ ภาพเคลื่อนไหวในการนำเสนอมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาช่วยตัดต่อมากขึ้น แต่ยังคงนำเสนอด้วยสกรีนเดียวหรือใช้จอโทรทัศน์เดียว และมีการลำดับความแตกต่างจากภาพยนตร์และหนังสือ

5.5 วิดีโอจัดวาง (Video Installation) หมายถึงงานศิลปะที่ใช้วิดีโอเป็นสื่อในการนำเสนอหลัก เพราะยังใช้วิดีโอเป็นเครื่องมือบันทึกภาพนั้นๆ เพียงแต่กรรมวิธีการนำเสนอแตกต่างไปจากงานวิดีโอทั่วไป เพราะงานวิดีโอจัดวางนั้นประยุกต์มาจากงานศิลปะจัดวาง (Installation Art) ที่คำนึงถึง

ความสัมพันธ์ของบริบทรอบข้างหรือความสัมพันธ์ของพื้นที่ที่ใช้ติดตั้งงาน ซึ่งเป็นการจัดแสดง เฉพาะที่อย่างจำเพาะเจาะจงและสัมพันธ์กับสื่อหลายๆประเภท

5.6 ภาพถ่ายตัดแต่ง / ดิจิตอลอาร์ต (Digitally Altered Photography / Digital Art) หมายถึงผลงาน ภาพถ่ายที่นำมาสร้างหรือตกแต่งตัดแปลงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การนำเสนอจะเป็นภาพนิ่งไม่ มีความเคลื่อนไหว

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 6.1 เป็นแนวทางในการวิเคราะห์แนวคิดและความสัมพันธ์ในเชิงสหวิทยาการ(interdisciplinary) ในทางสังคมวัฒนธรรม และรูปแบบของมีเดียอาร์ต เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานวิจัย ทางศิลปะร่วมสมัย ตลอดจนการผลิตงานศิลปะร่วมสมัย
- 6.2 เป็นแนวทางให้ศิลปินและหอศิลป์ได้ใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าผลงานมีเดียอาร์ต เพื่อใช้ เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดนิทรรศการในครั้งต่อไป
- 6.3 เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ค้นคว้าวิจัยสำหรับผู้สนใจมีเดียอาร์ตและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ในด้านอื่นๆ