

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

โครงการวิจัยเรื่ององค์ประกอบที่ส่งผลต่อแนวคิดและรูปแบบของมีเดียอาร์ตในประเทศไทย ในช่วงคริสต์ศักราช 1985-2005 (พ.ศ. 2528-2548) ดำเนินการวิจัยเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์การวิจัย ขอบเขตการวิจัย และการพัฒนาองค์ความรู้ในประเด็นต่อไปนี้

- 2.1 ศิลปะในฐานะของภาพตัวแทน และการขยายอาณาเขตทางศิลปะในศิลปะร่วมสมัย
- 2.2 ศิลปะไทยร่วมสมัยภายใต้ร่มเงาโลกาภิวัตน์
- 2.3. ขอบเขตและนิยามของคำว่ามีเดียอาร์ต
- 2.4 ประวัติศาสตร์มีเดียอาร์ตในโลกตะวันตก
- 2.5 ประเภทของมีเดียอาร์ต

2.1 ศิลปะในฐานะของภาพตัวแทน และการขยายอาณาเขตทางศิลปะในศิลปะร่วมสมัย

ศิลปะเป็นคำที่มีความหมายทั้งกว้างและจำเพาะเจาะจง ขอบเขตและนิยามของศิลปะมีความแตกต่างกันไปตามบริบทของเวลา พื้นที่ และวัฒนธรรม ณ ที่ใดที่หนึ่ง หรือแล้วแต่ว่าจะนำศิลปะไปใช้ ในแวดวงที่กว้างขวาง หรือจำกัดอย่างไร กล่าวได้ว่าศิลปะเป็นกระบวนการหนึ่งที่มีภาษาเฉพาะของตนเองในการทำหน้าที่สื่อสาร ถ่ายทอดความคิดหรือสารของผู้สร้างผ่านสื่อปฏิบัติต่างๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพถ่าย วิดีโอ ฯลฯ ออกสู่สาธารณะด้วยภาพทางสายตา (visual) ที่สามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ หรือ “ศิลปะอยู่ในฐานะรูปแบบเฉพาะของการสื่อสารของมนุษย์และเกิดในสถานที่เฉพาะ” (สไมเออส์, 2550 :17-18) ดังนั้นการที่จะตีความว่าศิลปะคืออะไร เราต้องคำนึงถึง “ความจริงภายนอก” (external facts) หรืออีกนัยหนึ่งก็คือบริบททางประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และสังคมวัฒนธรรม (John Dewey, 1934 อ้างถึงใน Freeland, 2004 :42)

โนแอล คาโรล (Carroll, 1999: 50-54) กล่าวว่าคำว่าทฤษฎีศิลปะในยุคเริ่มต้นของอารยธรรมตะวันตกที่ได้รับการยอมรับและใช้อย่างกว้างขวางคือ ทฤษฎีศิลปะของเพลโต (Plato, 427-347 ก่อนคริสต์ศักราช) และอริสโตเติล (Aristotle, 384-322 ก่อนคริสต์ศักราช) คำว่าศิลปะในสมัยกรีกไม่ได้แบ่งแยกประเภทของศิลปะเหมือนกับความสำเร็จในสมัยปัจจุบัน ศิลปะในสมัยกรีกนั้นหมายถึงความรู้อะไรก็ตามที่อาศัยทักษะที่ทำให้สามารถดำรงชีพได้ ศิลปินก็เป็นผู้ผลิตใช้ความรู้นั้นๆ ในการ

ดำรงชีพ รวมถึงการผลิตศิลปะวัตถุ และสำหรับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับศิลปะตามความเข้าใจในปัจจุบันนั้น มีสิ่งหนึ่งที่มีอยู่ร่วมกันคือการเลียนแบบ (imitation)

สิ่งที่ทั้งสองคนเห็นพ้องต้องกันคือธรรมชาติของการละคร (Drama) คือการเลียนแบบการกระทำ และละครโศก (tragedy) เหมือนเป็นตัวแทนความสัมพันธ์ของมนุษย์ โดยนักแสดงทำการจำลองเหตุการณ์ขึ้นบนเวที งานจิตรกรรมก็เช่นเดียวกัน ทั้งสองคนบอกว่าเป็นเรื่องของการเลียนแบบของภาพความจริงที่ปรากฏ เพลโตอธิบายว่า จิตรกรรมเหมือนกับการหันกระຈไปสู่วรรณชาติ สิ่งที่จิตรกรทั้งหลายพยายามทำคือการจำลองภาพปรากฏของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นคน วัตถุ เหตุการณ์ ดังนั้นสิ่งที่เห็นในงานจิตรกรรมก็คือการจำลองวัฒนธรรมนั่นเอง ซึ่งมีเรื่องเล่าที่กล่าวขานกันของกรีกที่บอกว่า มีจิตรกรคนหนึ่งชื่อเซอซีส (Zeuxis) ได้วาดรูปพวงองุ่นได้เหมือนจริงมาก แม้แต่นกยังแยกไม่ออกและมาจิกกิน

ถ้าวิเคราะห์ตามแนวคิดนี้ การเลียนแบบถือเป็นปัจจัยสำคัญต่อสถานะความเป็นศิลปะ อันเป็นทฤษฎีที่ใช้อธิบายศิลปะในยุคคลาสสิก หรือเป็นพื้นฐานแนวคิดให้ศิลปะตะวันตกนับเป็นพันปี เพราะศิลปะในสมัยนั้นไม่ว่าจะเป็น การละคร จิตรกรรม ประติมากรรมล้วนเกิดจากการทำซ้ำ หรือเลียนแบบ ไม่ว่าจะป็นวีรบุรุษ พระเจ้า บุคคล หรือการกระทำ

ในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ได้มีการวิเคราะห์อีกครั้งถึงสิ่งที่เรียกว่าวิจิตรศิลป์ (fine arts) ว่าอะไรคือความหมายของระบบของวิจิตรศิลป์ สิ่งนี้นักทฤษฎีพยายามทำคือการจัดกลุ่ม โดยแบ่งประเภทของสื่อปฏิบัติที่มีความแตกต่างกัน เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม จากนั้นการแบ่งกลุ่มที่เกิดขึ้นก็เป็นที่ยอมรับและใช้กันมาจนถึงปัจจุบัน กล่าวได้ว่าวิจิตรศิลป์สามารถแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ได้แก่จิตรกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม นาฏศิลป์ การละคร และ ดนตรี (painting, sculpture, poetry, dance, drama and music)

ชาร์ลส์ บาด์โต (Charles Batteux) ได้เขียนไว้ในบทความ The Fine Arts Reduced to a Single Principle (1747) (อ้างใน Carroll, 1999: 22) ว่าสิ่งที่ใช้เป็นบรรทัดฐานในการแบ่งกลุ่มก็คือการเลียนแบบ (imitation) นั่นเอง จึงนับได้ว่าทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่เก่าแก่ที่สุดและใช้กันมานานมากที่สุดในโลกศิลปะตะวันตก

อย่างไรก็ตามศิลปะที่เกิดขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 20 หรือศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art, 1860-1970 โดยประมาณ) เป็นต้นมาไม่สามารถนำแนวคิดนี้ไปใช้อธิบายได้กับงานศิลปะทั้งหมดที่เกิดขึ้น และไม่อาจบอกได้ว่าศิลปะเกิดจากการเลียนแบบ โดยเฉพาะศิลปะนามธรรม (Abstract Art) ในยุคสมัยใหม่ที่ไม่ได้เกิดจากการลอกเลียนแบบธรรมชาติ หรือสิ่งที่เห็นอีกต่อไป เพราะตั้งแต่ปลาย

คริสต์ศตวรรษที่19 ที่งานจิตรกรรมได้พยายามหลีกเลี่ยงการเลียนแบบธรรมชาติตามที่ตาเห็น และพยายามแปรเปลี่ยนสิ่งที่เห็นไปสู่สิ่งที่รู้สึกแทน

ดังนั้นศิลปะสมัยใหม่จึงไม่ยอมรับทฤษฎีการเลียนแบบ (imitation theory) ในการใช้อธิบายว่าศิลปะคืออะไร เพราะศิลปะประเภทต่างๆที่ถูกจัดแบ่งไว้ล้วนเริ่มหนีห่างจากการเลียนแบบทั้งสิ้น และยังถ้าทำการวิเคราะห์ทฤษฎีนี้อีกครั้ง จะมองเห็นข้อบกพร่องมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะถ้าใช้ในงานวรรณกรรม เพราะในทัศนะของ พลาโตและอริสโตเติล วรรณกรรมครอบคลุมเพียงแคบทละคร เพราะง่ายที่จะอ้างว่าละครเกิดจากการเลียนแบบ แล้วส่วนที่เป็นเนื้อเพลง หรือแม้แต่ขยายบางเรื่องคำ (words) ที่ใช้บรรยายตัวละครอาจไม่ได้เกิดจากการเลียนแบบบุคคลใดทั้งสิ้น

ต่อมามีนักคิดพยายามแก้ปัญหาทฤษฎีการเลียนแบบ และเลือกใช้คำอีกคำหนึ่งขึ้นมาแทน คือ representation หรือการเป็นตัวแทน ตัวอย่าง การอ้างอิงถึง หรือการเป็นภาพตัวแทนของสิ่งอื่นที่ทุกคนรู้จัก เช่นการบอกว่าภาพเหมือน (portrait) เป็นตัวแทนของใครก็ตามที่เป็นแบบ

ในที่นี้คาโรล (Carroll, 1999: 50-54) ได้กล่าวถึงการเป็นภาพตัวแทนในงานศิลปะ (Representation across the arts) ว่าสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ

1. การเป็นภาพตัวแทนโดยไม่มีเงื่อนไขใดๆ (Unconditional representation)

ภาพตัวแทนประเภทนี้ เป็นการกระตุ้นให้ผู้ดูจำได้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร ด้วยความสามารถในการรับรู้ที่มีในตัวตามธรรมชาติ เช่นเวลาที่ดูละคร เราเห็นท่าทางของนักแสดงกำลังทำท่าเอาส้อมเข้าปาก เรายังรู้ด้วยจิตสำนึกว่าเขากำลังรับประทานอาหารอยู่ เป็นต้น

2. การเป็นภาพตัวแทนในระบบสัญลักษณ์ (Lexical representation / semiotic representation)

ในกรณีนี้ เราไม่สามารถเข้าใจว่า X เป็นตัวแทนของ Y ด้วยการรับรู้ตามธรรมชาติ แต่ต้องเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ที่ใช้ (relevant codes) เช่นท่าทางเคลื่อนไหวในนาฏศิลป์ (Dance) เช่น บัลเลต์ (Ballet) คือเราไม่เข้าใจด้วยการมอง แต่ต้องรู้บริบท ระบบสัญลักษณ์ของมันด้วย ซึ่งในงานศิลปะจำนวนมากใช้ภาพตัวแทนแบบนี้

3. การเป็นภาพตัวแทนแบบมีเงื่อนไขจำเพาะเจาะจง (Conditional specific representation)

ในกรณีนี้ เราจะเข้าใจศิลปะได้ภายใต้เงื่อนไข ถ้าเรารู้ว่าอะไรที่ถูกอ้างอิงถึง (represent) อยู่นั้นคือกรณีนี้จะมีการบอกว่าจะมีการแทนค่าด้วย (represent) อะไร เพื่อให้ผู้ชมรู้ตัวและสังเกตตามพบได้มากในละคร และนาฏศิลป์ เช่น ละครของเชกสเปียร์ (Shakespeare) เรื่องแฮมเลต (Hamlet) ฉากที่พระราชอาชญากรจะบอกว่าจะมีการแทนค่า เพื่อให้ผู้ชมตามเรื่องราวได้ทัน

4. การเป็นภาพตัวแทนแบบมีเงื่อนไขที่ไม่จำเพาะเจาะจง(Conditional generic representation)

คล้ายกับข้อสามคืออยู่ภายใต้เงื่อนไข แต่ต่างกันตรงที่เราจะรู้ว่าจะมีการแทนค่า (represent) แต่ไม่บอกผู้ชมว่าตรงไหน อย่างไร แต่ให้ผู้ชมเดาเอาเองจากท่าทางต่างๆที่มีการแสดงออกมา ซึ่งสามารถเข้าใจและตามทันได้ไม่ยาก แต่ถ้าไม่มีการบอก ผู้ชมอาจไม่รู้เลยด้วยว่ามันได้ถูกแทนค่าอะไรไปแล้ว

ดังนั้นคำว่าการเป็นภาพตัวแทน (representation) จึงให้ขอบเขตที่กว้างกว่าการเลียนแบบ (imitation) หรือการเลียนแบบเป็นส่วนหนึ่งของการเป็นภาพตัวแทนเท่านั้น เพราะการเป็นภาพตัวแทน สามารถแทนค่าถึงสิ่งอื่นได้แม้จะมีภาพลักษณะไม่เหมือนกัน โดยเฉพาะการใช้ในวรรณกรรม หรือท่าทางการแสดง เพราะสิ่งนั้นถูกแทนค่า ไม่ใช่ทำซ้ำ หรืออาจใช้อธิบายศิลปะนามธรรม (abstract art) ของมอญเดเรียน (Piet Mondrian, 1872-1944) ได้ว่าจินตภาพนั้นแทนค่าความจริงที่ไม่สิ้นสุด (represent ultimate reality) โดยไม่ได้สัมพันธ์กับรูปลักษณะตามความหมาย

อีกนัยหนึ่งบทบาทของศิลปะคือการนำเสนอภาพตัวแทน (representation theory) หรือการใช้สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ (semantic content) เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง ศิลปะเป็นผลผลิตของมนุษย์ที่อยู่ในโลกแห่งภาพตัวแทน หรืออีกนัยหนึ่งคือ โลกแห่งความลวงที่อยู่ในกรอบของความคิดที่จะมุ่งไปสู่ความเป็นจริงที่ปรารถนาที่ไม่ใช่ความจริง แต่สิ่งนั้นเกิดขึ้นมาจากประสบการณ์ ความคิด และรสนิยมของตัวศิลปินเอง เมื่อศิลปะเป็นสิ่งที่นำเสนอบางสิ่งบางอย่างอยู่เสมอ สื่อ(media) จึงเป็นจุดเด่นในการถ่ายทอดศิลปะนั้นๆ ว่าจะสามารถถ่ายทอด ความคิด ตัวตน วัฒนธรรม ของศิลปินคนนั้นๆได้แค่ไหน ในบางครั้งจึงไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ศิลปะคือการแสดงออกถึงชีวิตของชุมชน (art is the expression of the life of the community) (John Dewey, 1934 อ้างถึงใน Freeland, 2003: 42)

เมื่อศิลปะซึ่งเป็นสิ่งซึ่งใช้นำเสนอหรือแทนค่า (represent) บางสิ่งบางอย่าง ศิลปะจึงไม่สามารถออกนอกกรอบของสังคม เพราะมนุษย์เองย่อมอยู่ภายใต้กรอบของสังคม เพียงแต่ “อาณาเขตของศิลปะ” ได้แปรเปลี่ยนไปด้วยการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รวมถึงกรอบแนวคิดของศิลปะที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม วัฒนธรรม

ถ้าพิจารณาในกรอบของลัทธิสมัยใหม่ (Modernism) ในบริบทของอาณาเขตแล้ว ศิลปะเป็นสิ่งที่มีความหมายของตัวเองเป็นเอกเทศ เช่นเดียวกับอาณาเขตของสิ่งอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น เศรษฐกิจ การเมือง วิทยาศาสตร์ ศาสนา เป็นต้น เพราะในยุคสมัยใหม่ อาณาเขตและเอกเทศเป็นสิ่งจำเป็น

เพราะทุกอย่างต้องบริสุทธิ์ ไม่มีสิ่งอื่นเจือปน สามารถตั้งมั่นได้ด้วยตนเอง สื่อสารได้ด้วยตนเอง ประเมินค่าได้ด้วยตนเอง (ชเนศ วงศ์ยานนาวา, 2547)

ดังนั้นความเป็นเอกเทศของศิลปะ (Autonomy of art) จึงนำไปสู่คำว่าศิลปะเพื่อศิลปะ (art for art's sake) หรืออีกนัยหนึ่งโลกแห่งภาพตัวแทน (representation) ทางศิลปะได้เปลี่ยนไปจากสิ่งที่เราเห็น (imitation) เป็นสิ่งที่เราคิดและรู้สึก (expression) ศิลปะนำเสนอเรื่องของอัตตา (subject) มากกว่าที่จะนำเสนอ (represent) โลกแห่งวัตถุที่มองเห็น กระนั้นศิลปะก็ยังคงอยู่ในโลกแห่งภาพตัวแทน (representation) ถ้าภาพตัวแทนหมายถึงเนื้อหาในงานศิลปะที่กล่าวถึงบางสิ่งในเชิงสัญลักษณ์หรือการสื่อความหมาย (semantic content)

ศิลปะสมัยใหม่ (modern art) จึงน้อมนำพัฒนาการมาสู่การประเมินค่าศิลปะด้วยอาณาเขตของตัวศิลปะเอง ด้วยบริบทของตัวเอง เกิดเป็นมาตรฐาน (standard) แบบใหม่ที่สุนทรีย์หรือความงามทางศิลปะเป็นภาษาสากลที่เข้าใจกันได้ทั่วโลก นั่นคือภาษาภาพ (visual language) อีกนัยหนึ่งสุนทรีย์หรือความงามทางศิลปะสามารถรับรู้และเข้าใจได้โดยไม่ต้องอาศัยตัวอ้างอิงหรือบริบทของสิ่งอื่นๆ (external facts) นั่นคือศิลปะมีขอบเขตและอยู่ในโลกของศิลปะที่คนทั่วไปเข้าไปไม่ถึง ไม่เข้าใจ แต่สามารถรับรู้ความงามนั้นได้จากฟอร์ม (form) ที่ถูกนำเสนอ (represent) โดยไม่ต้องเข้าใจว่าสิ่งนั้นคืออะไร ศิลปะกลายเป็นวัฒนธรรมชั้นสูง เพราะศิลปะไม่ได้รับใช้อะไร ไม่ได้รับใช้สังคมการเมือง หรือแม้แต่มนุษย์ แต่ศิลปะรับใช้ศิลปะเอง (Art for art's sake)

อย่างไรก็ตามความเป็นสมัยใหม่ (Modernity) ต้องการนวัตกรรมที่ต้องการความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาด้วยแนวคิดแบบแบบแนวหน้า (Avant-garde) นั่นคือสมัยใหม่ต้องการตัดขาดจากอดีต โดยทำการต่อต้านจารีตหรือวัฒนธรรมและประเพณีที่ปฏิบัติกันมา (tradition) ดังนั้นเมื่อศิลปะต้องการสิ่งใหม่ๆ ศิลปะจึงไม่สามารถแยกตัวเองออกจากเงื่อนไขทางสังคมได้ ทำให้แท้จริงแล้วอาณาเขตที่เป็นเอกเทศนั้นไม่มีอยู่ในความเป็นจริง เพียงแต่มนุษย์พยายามทำให้ศิลปะมีความเป็นเอกเทศด้วยการสร้างศิลปะแบบนามธรรม ขณะเดียวกันความต้องการอะไรใหม่ๆ ตลอดเวลานั้นเมื่อทำเรื่อยมาจนถึงจุดหนึ่ง สิ่งที่เคยใหม่ก็ได้กลายเป็นจารีตหรือสิ่งที่ปฏิบัติกันมา ซึ่งเป็นสิ่งขัดแย้งกับแนวคิดสมัยใหม่ จึงทำให้สภาวะสมัยใหม่ได้กลายเป็นสิ่งที่ไม่มีที่สิ้นสุด เพราะเป็นภาวะของอนาคตที่ไม่สามารถมองเห็นได้ เป็นอุดมคติที่ไปไม่ถึง อาณาเขตหรือความเป็นเอกเทศจึงกลายเป็นสิ่งที่กำหนดไม่ได้ เพราะทุกอย่างอยู่บนพื้นฐานที่เลื่อมซ้อนกัน ความบริสุทธิ์จึงเป็นสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง (ชเนศ วงศ์ยานนาวา, 2547) จากข้อเท็จจริงดังกล่าวทำให้สามารถกล่าวได้ว่า ทุกสิ่ง

ทุกอย่างมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกัน ไม่มีบริบทใดหรือองค์ความรู้ใดที่สามารถอยู่ได้ด้วยตัวเองอย่างโดดเดี่ยวเป็นอิสระ

ปัจจุบันมีคำอีกคำหนึ่งที่ใช้เรียกผลงานศิลปะประเภททัศนศิลป์¹ (Visual Arts) ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในปัจจุบันว่าศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) คำว่าร่วมสมัยเป็นคำที่มีขอบเขตกว้าง ไม่สามารถจำกัดลงไปได้ว่าเป็นช่วงเวลาใดได้อย่างชัดเจนแน่นอน อาจเป็นเดือน ปี ทศวรรษ ศตวรรษ หรือยุคสมัยใดก็ได้ ขึ้นกับบริบทแวดล้อม อย่างไรก็ตามถ้ากล่าวถึงคำนี้ในยุคสมัยนี้ คำว่าร่วมสมัย (contemporary) มักหมายถึงปัจจุบัน ดังนั้นศิลปะร่วมสมัยในภาพรวมคือศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นในปัจจุบัน หรือศิลปะที่สร้างขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเชื่อมโยงกับงานสะสมในพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่ที่บ่งชี้ว่างานสะสมที่เป็นศิลปะร่วมสมัยคือผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นตั้งแต่ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 (Contemporary Art, internet)

ถ้าพิจารณาในบริบทของลัทธิสมัยใหม่กับลัทธิหลังสมัยใหม่ (Modernism & Postmodernism) ศิลปะร่วมสมัยนับได้ว่าเป็นศิลปะทุกชนิดที่สร้างขึ้นเมื่อรูปแบบแนวคิดของศิลปะสมัยใหม่(modern art) ได้คลี่คลายลงในทศวรรษที่ 1970 ดังนั้นในบางครั้ง ศิลปะร่วมสมัยจึงเชื่อมโยงถึงลักษณะผลงานที่เรียกว่าศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) และโพสตัดอวองการ์ด (Post Avant-garde) ซึ่งถือว่าเป็นกระบวนการคิดและรูปแบบหลักรูปแบบหนึ่งที่โดดเด่นอยู่ในวงการศิลปะนานาชาติปัจจุบัน

แนวคิดเกี่ยวกับลัทธิหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) มีบทบาทอย่างมากที่ทำให้แนวคิดการสร้างสรรคงานศิลปะร่วมสมัยขยายขอบเขตที่ไม่ได้จำกัดอยู่แค่สื่อ ผลงาน และการแสดงออก แต่

¹ ทัศนศิลป์(Visual Arts) หมายถึง งานศิลปะที่สื่อสารด้วยตา สามารถมองเห็นได้ หรือสัมผัสได้ด้วยจักขุประสาท โดยยึดถือโลกหรือวัตถุที่ประจักษ์เป็นแรงกระตุ้นสำคัญในการแสดงออกทางศิลปะ รวมทั้งปรากฏการณ์ผลงานในเชิงประจักษ์ที่รู้เห็นได้ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547: 31)

ประเภทของทัศนศิลป์ แบ่งโดยสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ได้แก่

1. จิตรกรรม หมายถึง ภาพเขียนสีและภาพลายเส้น
2. ประติมากรรม หมายถึง งานปั้นและงานแกะสลัก
3. ภาพพิมพ์ หมายถึง ศิลปะการพิมพ์ด้วยกรรมวิธีต่างๆ เช่น การพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์ไม้หรือโลหะ เป็นต้น
4. ภาพถ่าย หมายถึง ผลงานศิลปะภาพถ่ายที่เสนอด้วยสื่อและกรรมวิธีต่างๆ
5. สื่อประสม หมายถึง ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยกรรมวิธีและเทคนิคต่างๆอย่างอิสระ

อ้างอิงถึงบริบทของพื้นที่ เวลา และผู้ชมในลักษณะของปฏิสัมพันธ์ ความชัดเจนของศิลปะหลังสมัยใหม่อย่างหนึ่งคือการต่อต้านแนวคิดของศิลปะสมัยใหม่ ดังนั้นศิลปะหลังสมัยใหม่จึงต่อต้านความเป็นต้นฉบับ (originality) ต่อต้านความเป็นสากล/ความเป็นนานาชาติ (universality/internationality) ต่อต้านความเป็นเอกภาพ (unity) ที่ศิลปะสมัยใหม่พึงมีและให้คุณค่าศิลปะหลังสมัยใหม่อาศัยการหยิบยืม อ้างอิง บริบททางประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม การเมือง และขยายอาณาเขตของศิลปะเข้ามาสู่ชีวิต ก่อให้เกิดการย่อยสลายเส้นแบ่งเขตระหว่างศิลปะชั้นสูงและศิลปะชั้นต่ำ นั่นคือทัศนศิลป์ที่ถือเป็นศิลปะชั้นสูงในลัทธิสมัยใหม่ (Modernism) ได้นำเรื่องราวเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน และผลกระทบจากวัฒนธรรมมวลชน (mass culture / popular culture) มาสร้างงาน

ตารางเปรียบเทียบลักษณะสำคัญที่แตกต่างระหว่างศิลปะสมัยใหม่และศิลปะหลังสมัยใหม่²

ประเด็น	ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art)	ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art)
1. originality (ความเป็นต้นฉบับ)	ให้ความสำคัญในเรื่องของ originality ซึ่งเน้นที่ "ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นของตนเองและไม่เหมือนใคร"	ไม่มี originality การลอกเลียนและหยิบยืมถูกนำมานำเสนอใหม่จนเป็นเรื่องปกติเพราะทุกสิ่งทุกอย่างมันถูกสร้างและเป็นสัญญาณของบางสิ่งบางอย่าง
2. unity (เอกภาพ)	เน้นและให้ความสำคัญว่าผลงานศิลปะที่ดีคือผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นมาอย่างมี "เอกภาพ"(unity)	ศิลปินสามารถที่จะสร้างผลงานศิลปะขึ้นมาโดยไม่ต้องคำนึงถึงหลักเอกภาพ ศิลปินสามารถที่จะผสมผสานหรือปนเปได้ อย่างเต็มที่ หรือเราเรียกกันว่า ลูกผสมหรือพันธุ์ผสม(hybrid)

² สมเกียรติ ดั้งนโมและคณะ 2543

ตารางเปรียบเทียบลักษณะสำคัญที่แตกต่างระหว่างศิลปะสมัยใหม่และศิลปะหลังสมัยใหม่

ประเด็น	ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art)	ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art)
3. อาณาเขตของศิลปะ	ศิลปะมีความเป็นเอกเทศในตัวเอง (autonomy of art) คือมีอาณาเขต มีองค์ความรู้มีบริบทแห่งการตีความเป็นของตัวเองโดยไม่ต้องอ้างอิงเชื่อมโยงกับสิ่งอื่น	ศิลปะมีลักษณะของการอ้างอิงเชื่อมโยงกับศาสตร์สาขาอื่นๆ (Intertextuality)
4. การแบ่งแยกระหว่างศิลปะชั้นสูงกับศิลปะชั้นต่ำ/หัตถกรรม (high arts and low arts/craft)	มีการแบ่งแยกระหว่าง ศิลปะชั้นสูงกับศิลปะชั้นต่ำ และศิลปะที่ถือว่าเป็นศิลปะชั้นสูง(high arts) สร้างขึ้นด้วยศิลปินที่จบจากสถาบันสอนศิลปะเท่านั้น	ไม่สนใจเรื่องของศิลปะชั้นสูงกับศิลปะชั้นต่ำ ศิลปะหลังสมัยใหม่ไม่มีการแบ่งแยกระหว่างศิลปะชั้นสูงกับศิลปะชั้นต่ำ ศิลปะข้างถนนก็เป็นศิลปะที่มีคุณค่าได้หรืองานศิลปะที่ซื้อจากร้านขายของขวัญ(gift shop) ก็เป็นศิลปะได้ ศิลปะในยุคนี้ไม่จำเป็นต้องอยู่ในพิพิธภัณฑ์(museum) อย่างเดียว และไม่ต้องให้สถาบันเกี่ยวกับศิลปะยอมรับหรือให้การยกย่อง
5. ความเป็นนานาชาติและความเป็นท้องถิ่น (International VS Local)	เน้นสไตล์ของศิลปะที่เป็นนานาชาติ (international) หรือสากล (universal) หมายความว่า ผลงานศิลปะรวมไปถึงสถาปัตยกรรมจะต้องมีสไตล์ที่มีความเป็นสากล	ศิลปะไม่จำเป็นต้องมีลักษณะที่เป็นนานาชาติหรือสากล สไตล์ในแบบท้องถิ่น (local / vernacular) ก็มีคุณค่าเช่นเดียวกัน



สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ
ห้องสมุดงานวิจัย
วันที่... ๐... ๑... ๒๕๕๕
เลขทะเบียน..... 249838
เลขเรียกหนังสือ.....

ตารางเปรียบเทียบลักษณะสำคัญที่แตกต่างระหว่างศิลปะสมัยใหม่และศิลปะหลังสมัยใหม่

ประเด็น	ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art)	ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art)
6. ผู้เชี่ยวชาญหรืออัจฉริยะบุคคล (specialist/ genius ³)	ศิลปินต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญ	ต่อต้านและบอกว่าศิลปินไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพราะผู้เชี่ยวชาญจะทำสิ่งเหล่านี้หมด ทั้งความเป็นต้นฉบับ เอกภาพ ศิลปะชั้นสูง ศิลปะแบบนานาชาติ

เห็นได้ว่าศิลปะได้พยายามเปลี่ยนแปลงรูปแบบ ขยายฐานของเนื้อหาและเรื่องราวของศิลปะให้กว้างมากขึ้น การขยายตัวนี้ทำให้พื้นที่ของศิลปะขยายตัวออกไปด้วย ศิลปะไม่ได้ถูกจำกัดด้วย “กรอบ” ไม่ว่าจะเป็นกรอบไม้หรือกรอบความคิด ศิลปะแบบนี้จึงเป็นศิลปะแบบขยายพื้นที่ของศิลปะด้วยการขยายตัวออกไปสู่พื้นที่อื่นๆ มากกว่าที่จะจำกัดพื้นที่หรือจบสิ้นลงไปในตัวเอง ศิลปะได้ขยายอำนาจ และได้นำพาอาณาเขตของศิลปะและสุนทรียะขยายตัวข้ามไปสู่อาณาเขตอื่นๆ มีการผสมผสานองค์ความรู้ในหลายๆสาขา ทั้งในเชิงประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ การเมืองปรัชญา โดยเฉพาะการเล่นกับบริบทเชิงสังคมและวัฒนธรรมหรือชีวิตของคนปกติทั่วไป นั่นคือเป็นการพยายามนำชีวิตธรรมดาๆ ให้ตกอยู่ในระบบอาณานิคมโดยศิลปะ (ชเนต วงศ์ยานนาวา, 2547)

การขยายอาณาเขตของศิลปะทำให้สิ่งที่เป็นไปได้ทั้งในแง่ของเนื้อหาและกระบวนการสร้างสรรค์ สิ่งที่เคยเป็นข้อห้ามได้กลับกลายเป็นมาตรฐาน การเล่นกับบริบทอื่นๆ ในงานศิลปะกลายเป็นเรื่องธรรมดา ทั้งนี้สื่อใหม่ทางศิลปะเป็นภาพตัวแทนที่ชัดเจนอย่างหนึ่งถึงการขยายอาณาเขตทางศิลปะ เมื่อศิลปินมองเห็นสื่อใหม่ๆ ที่สามารถนำเสนอความคิดบางอย่างได้อย่างมีประสิทธิภาพกว่า หรือแปลกใหม่กว่า จึงเป็นธรรมดาที่เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทในการ

³ ศิลปินในทัศนะของอิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) มีคุณสมบัติที่เรียกว่า อัจฉริยะภาพ (genius) ซึ่งเป็นความสามารถเฉพาะตัวของศิลปินที่มีต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะให้มีความงาม เมื่อศิลปินเป็น อัจฉริยะ (genius) ย่อมหมายความว่าศิลปินไม่ใช่คนที่ทำตามกฎเกณฑ์ข้อบังคับต่างๆ ไป แต่เขาสามารถสร้างกฎเกณฑ์ของตัวเองขึ้นมาใหม่สำหรับศิลปะจากการหยั่งรู้ (intuition) ที่ก่อให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับความงาม (aesthetic ideas) และสิ่งที่ศิลปินสร้างย่อมเป็นต้นฉบับ (original) (Kant, 1987: lxvii)

เปลี่ยนแปลงรูปแบบสื่อทางศิลปะ ด้วยการนำเสนอเรื่องราวในชีวิต นำเสนอสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มคนต่างๆ ด้วยภาพที่มีความเคลื่อนไหว ด้วยการจัดวาง ด้วยการแสดง และเปิดบทบาทและกรอบใหม่ให้แก่วงการศิลปะ ดังนั้นสื่อปฏิบัติที่ศิลปินใช้ จึงเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงยุคสมัยและแนวคิดในแต่ละสังคม

อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะเป็นมีเดียอาร์ตหรือจิตรกรรม ต่างก็เป็นการนำเสนอด้วยเรื่องราว หรือแทนค่าถึงอะไรบางอย่างเช่นเดียวกัน มีเดียอาร์ตอาจมีการเล่นกับของจริง คนจริง ความรู้สึกจริง มีการเคลื่อนไหวจริง และมานำเสนอใหม่ด้วยมุมมองของศิลปินผู้นำเสนอ(ความลวงที่ถูกสร้างขึ้น) หรืออีกนัยหนึ่ง ศิลปะแม้จะนำเสนอด้วยสื่อใหม่ก็ยังคงไม่ละทิ้งความเป็นภาพตัวแทนแต่อย่างไร แม้แต่ศิลปะจัดวางที่เล่นกับของจริง หรือวิดีโออาร์ตที่ถ่ายทอดหรือบันทึกจากความเป็นจริง แต่เมื่อมานำเสนอด้วยบริบทของศิลปะแล้ว ความเป็นภาพตัวแทน (representation) ก็ยังคงอยู่ อาณาเขตของศิลปะยังคงไม่ได้เลือนหายไป เพียงแต่ศิลปะได้นำพาอาณาเขตอื่นๆ เข้ามาในอาณาจักรแห่งศิลปะเอง ด้วยเหตุนี้ งานศิลปะที่นำเสนอของจริง แม้บางครั้งจะมีเนื้อหาที่หมิ่นเหม่ต่อศีลธรรม จรรยา เช่น ผลงานของอารยา ราษฎร์จำเริญสุขที่มีการเล่นกับศพคนตาย หรือแม้แต่งานศิลปะที่มีการใช้ประเด็นทางศาสนาในเชิงเสียดสี เช่น *Holy Virgin Mary* ของ คริสต์ โอฟิลี (Christ Ofili) แม้จะได้รับวิพากษ์วิจารณ์จากกลุ่มที่เคร่งศาสนา แต่ด้วยความที่เป็นศิลปะบางครั้งกลับทำให้ลดทอนความรุนแรงเหล่านั้นลงไปได้ เพราะอย่างไรคนก็ยังมองว่า ศิลปะคือความลวง คือภาพตัวแทน แม้จะมีเรื่องราวมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมอย่างไร ศิลปะก็ยังไม่หลุดพ้นจากขอบเขตความเป็นศิลปะ

คำว่าขอบเขตนี้ แม้จะมองว่าเป็นสิ่งที่ถูกควบคุม แต่บางครั้งกลับสร้างเสรีภาพให้แก่ศิลปิน เพราะศิลปินมักมีข้ออ้างอยู่เสมอว่า งานของฉันเป็นศิลปะ ดังนั้นมันไม่ได้ผิด(ต่อศีลธรรม จรรยา ต่อสังคม)แต่อย่างไร และคนมักจะมองข้ามเสมอ ประเด็นของความรุนแรงจึงมีมาช้านานในบริบทของศิลปะ อาจเพราะศิลปะเป็นสิ่งเดียวที่คนสามารถนำเสนอ “ความดิบ” ได้อย่างเสรีที่สุด และสื่อใหม่ก็เป็นสื่อที่เปิดกว้างและเปิดโอกาสให้ศิลปินได้นำเสนอ เรื่องราว หรือ บางสิ่งบางอย่างได้อย่างไม่จำกัดด้วยการขยายการรับรู้ของประสาทสัมผัสทั้งห้าคือ ภาพ เสียง กลิ่น รส และ สัมผัส

เมื่อศิลปะคือความลวง และความลวงต้องอาศัยจินตนาการ (ที่มีรากฐานจากประสบการณ์ที่ได้รับรู้และสัมผัส) ด้วยเหตุนี้ศิลปะจึงมีความตื่นเต้นและเร้าใจ และสื่อใหม่ก็ตอบสนองต่อจินตนาการของคนได้อย่างเต็มที่ สร้างความตื่นเต้นในแบบที่คาดไม่ถึง ด้วยความสามารถทางเทคโนโลยีและเทคนิคการตัดต่อ สื่อใหม่จึงได้นำพาศิลปะเข้าสู่บริบทใหม่ อาณาเขตใหม่ ที่ไม่มีวันสิ้นสุด มีเดียอาร์ตจึงกลายเป็นกระแสของศิลปะโลกได้อย่างง่ายดาย ในประเทศไทยเองมีศิลปินรุ่นใหม่จำนวนมาก

มากที่ถูกเร้าด้วยความสะดวกและความน่าตื่นเต้นเร้าใจของเทคโนโลยีที่จะสามารถนำเสนอได้อย่างไม่จำกัด รวมถึงอิทธิพลจากกระแสศิลปะนานาชาติ จึงได้หันมานำเสนอด้วยสื่อใหม่อย่างกว้างขวาง

แม้ศิลปะไม่ใช่สิ่งที่เหมือนเดิมอีกแล้ว ด้วยการขยายอาณาเขตทางศิลปะของศิลปะร่วมสมัยที่ทำให้การประเมินศิลปะมีความซับซ้อนมากขึ้น แม้ศิลปะจะมีเนื้อหาและเรื่องราวที่เข้าใจง่ายขึ้น ด้วยการเข้าหาสังคมและชีวิตธรรมดา แต่นั่นก็ต้องทำให้ผู้ประเมินต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมอื่นๆ นอกเหนือจากสังคมของตนด้วย ดังนั้นตัวอย่างอิงภายนอกจึงได้กลายเป็นกุญแจสำคัญในการประเมินค่า และทำความเข้าใจต่อคำว่าศิลปะในยุคปัจจุบันว่าคืออะไร

อย่างไรก็ตามศิลปะไม่มีวันหลุดพ้นจากโลกแห่งภาพตัวตน หรือโลกแห่งความลวง ศิลปะคือการนำเสนอจินตนาการที่มนุษย์อยากจะเป็น อยากจะไปให้ถึง และแสดงออกความคิดนั้นผ่านงานศิลปะ ต้องยอมรับว่าปัจจุบันโลกเหมือนจะหมุนเร็วขึ้น เพราะมนุษย์มีความต้องการที่ไม่สิ้นสุดและเทคโนโลยีก็เอื้อความต้องการนั้นด้วย ทำให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่บอกไม่ได้ว่าจะสิ้นสุดตรงไหน เพราะยุคสมัยยังไม่จบ อีกทั้งพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่มีสื่อใหม่เกิดขึ้นมากมาย ทำให้ศิลปะได้นำพาตัวเองขยายขอบเขตสู่ความเป็นไปได้อื่นๆมากขึ้น ทั้งเทคนิคการสร้าง และการนำเสนอที่ก่อให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ และปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อผู้ชมที่อยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยม

2.2 ศิลปะไทยร่วมสมัยภายใต้ร่มเงาโลกาภิวัตน์

จากความเคลื่อนไหวทางด้านศิลปวัฒนธรรมของโลก และการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้ศิลปะไทยในยุคปัจจุบันเรียกตามตะวันตกว่าเป็นศิลปะไทยร่วมสมัย ดังนั้นคำว่าร่วมสมัยจึงมีนัยที่บ่งชี้ถึงรูปแบบและแนวคิดที่มาจากโลกตะวันตก หรือนำเสนอด้วยสื่อและเทคนิคกรรมวิธีแบบตะวันตก ที่ไม่ใช่ตามแบบจารีตดั้งเดิมของไทย เช่น จิตรกรรมฝาผนัง ภาพลายรดน้ำปิดทอง เป็นต้น

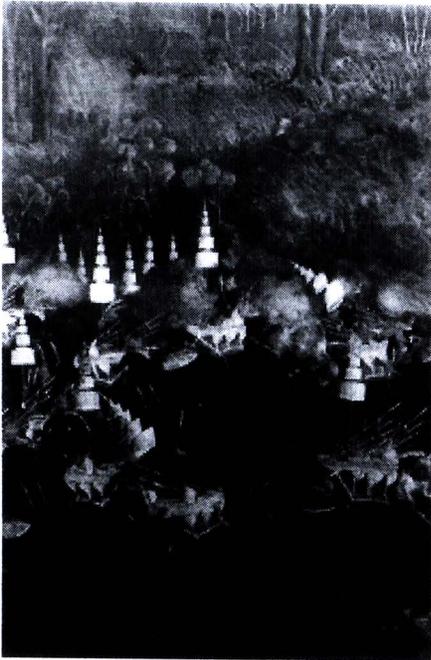
ดังนั้นสิ่งที่สังคมไทยเรียกว่าศิลปะสมัยใหม่มาจนถึงศิลปะร่วมสมัยจึงมีการรับ อ้างอิงและหยิบยืมแนวคิดทฤษฎีจากตะวันตกมาปรับใช้โดยตลอด แต่กล่าวได้ว่าศิลปะไทยนั้นมิได้มีระเบียบแบบแผนในการพัฒนา หรือเดินทางเฉกเช่นศิลปะตะวันตก ที่มีวิวัฒนาการเป็นลำดับเส้นตรง (linear timeline) จากศิลปะคลาสสิก สู่ศิลปะสมัยใหม่ มาจนถึงศิลปะร่วมสมัยหรือศิลปะหลังสมัยใหม่ในปัจจุบัน

จากกระบวนการทำให้ประเทศให้เป็นสมัยใหม่ (Modernization) อันเริ่มต้นจากยุคจักรวรรดินิยมในสมัยรัชกาลที่ 4 (พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว) ถึงรัชกาลที่ 5 (พระบาทสมเด็จพระ

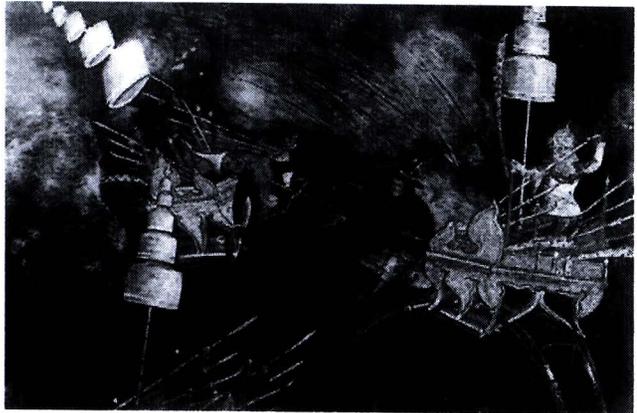
จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว) จากการที่ประเทศไทยรอดพ้นจากการเป็นอาณานิคมของชาติตะวันตก จึงก่อให้เกิดการปฏิรูปประเทศให้เป็นสมัยใหม่ โดยการสนับสนุนจากสถาบันกษัตริย์ กลุ่มขุนนางและชนชั้นสูง รวมถึงคนรุ่นใหม่ที่ได้รับการศึกษาจากต่างประเทศ ช่วยกันพัฒนาระบบการเมือง การปกครอง และศิลปวัฒนธรรม เช่น ทางด้านจิตรกรรมฝาผนังของไทย ผลงานของชรัวอินโขงในสมัยรัชกาลที่ 4 รับอิทธิพลจากจิตรกรรมตะวันตกอย่างชัดเจน ภาพจิตรกรรมฝาผนังมีการสร้างความลึกลับ (illusion of space) โดยใช้หลักทัศนียวิทยาของเส้น (Linear Perspective)⁴ ซึ่งต่างจากการสร้างความลึกในแบบประเพณีนิยมของไทยที่มีลักษณะของการวางตำแหน่งในแนวดิ่ง (Vertical Location) ซึ่งเป็นวิธีสร้างความลึกที่ดูยกขึ้นให้มองด้านตรงแบบภาพด้าน (elevation) อันให้ความรู้สึกถึงความลึกที่ค่อยๆ ไกลเข้าไปภายในภาพตามแนวดิ่งจากล่างขึ้นบน นั่นคือยิ่งภาพวัตถุอยู่สูง (higher) ก็ยิ่งดูเหมือนอยู่ลึกเข้าไป แต่เรารู้สึกถึงมิติความลึกได้ไม่มากนัก ภาพคนหรือวัตถุทั้งหมดจะดูเหมือนอยู่ในระนาบความลึกเดียวกันมากกว่า (Lauer & Pentax, 2003:181) อีกทั้งการเน้นย้ำด้วยการใช้เส้นตัดขอบนอกและระบายสีทับแบบแบนราบลงไป จึงไม่ได้ทำให้ภาพดูมีมิติเสมือนจริงดังเช่นรูปแบบในศิลปะตะวันตก

นอกจากนี้จากการที่คนไทยชนชั้นปกครองได้ไปเห็นวัฒนธรรม การเมือง การปกครองทางตะวันตก ทำให้คนไทยรุ่นใหม่หลายๆ คนต้องการทวงคืนอำนาจให้กับประชาชน ต้องการให้ประเทศกลายเป็นประชาธิปไตย ความคิดนี้ปะทุถึงจุดสูงสุดในสมัยรัชกาลที่ 7 (พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว) กลุ่มปฏิวัติทำการรัฐประหารแบบไม่เสียเลือดเนื้อสำเร็จในวันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2475 การปฏิวัติครั้งนี้ไม่เพียงแต่มีความสำคัญทางการเมืองเท่านั้น แต่เป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่ของไทยด้วย

⁴ (Linear Perspective) ทัศนียวิทยาของเส้นถูกใช้เป็นเครื่องมือหลักในการแสดงมิติความลึกในศิลปะตะวันตกเป็นเวลานานหลายศตวรรษ ซึ่งเป็นระบบความลึกอันซับซ้อนที่มีพื้นฐานอยู่บนปรากฏการณ์สามัญของการมองเห็นคือเส้นขนานที่วิ่งไกลออกไปจะถูกมองเห็นว่าค่อยๆ บรรจบกัน ณ จุดๆ หนึ่งบนเส้นจินตนาการที่เรียกว่าเส้นขอบฟ้า (horizon) หรือเส้นระดับสายตา (eye level) ศาสตร์ของทัศนียวิทยาของเส้นทั้งระบบถูกพัฒนาขึ้นมาจากการประสบการณ์การมองเห็นในชีวิตประจำวันของคน ศิลปินในอดีตต่างรู้กันดีถึงการบรรจบกันของเส้นขนานในการมองเห็น แต่เมื่อถึงสมัยเรอเนซองค์ (Renaissance) แนวคิดนี้จึงได้ถูกนำเสนออย่างเป็นระบบว่า เส้นขนานทุกเส้นบนระนาบทั้งหลายที่ขนานกันจะวิ่งไปบรรจบกัน ณ จุดเดียวกันบนเส้นขอบฟ้า (จุดลับสายตา-vanishing point) (Lauer & Pentax, 2003:185)



ภาพประกอบที่ 1 "สงครามยุทธหัตถีระหว่างสมเด็จพระนเรศวรมหาราชกับพระมหาอุปราชา แห่งเมืองหงสาวดี" โดย ชรัอินโข่ง จิตรกรรมฝาผนังในหอพระราชกษัตริย์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม กรุงเทพมหานคร



หนึ่งปีหลังจากรัฐประหาร กรมศิลปากรมีความต้องการที่จะทำให้เมืองไทยมีความเป็นสมัยใหม่ทัดเทียมตะวันตก จึงขอร้องให้คอร์รัวโด เฟโรจี (ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี)⁵ เตรียมหลักสูตรสำหรับโรงเรียนสอนศิลปะแห่งใหม่ สำหรับฝึกสอนคนไทยสร้างงานจิตรกรรม ประติมากรรม ตามคำสั่งของกรมศิลปากรซึ่งในอดีตไทยว่าจ้างสร้างงานศิลปะเหล่านี้จากช่างในยุโรป (กฤตยา กาวีวงศ์, 2548)

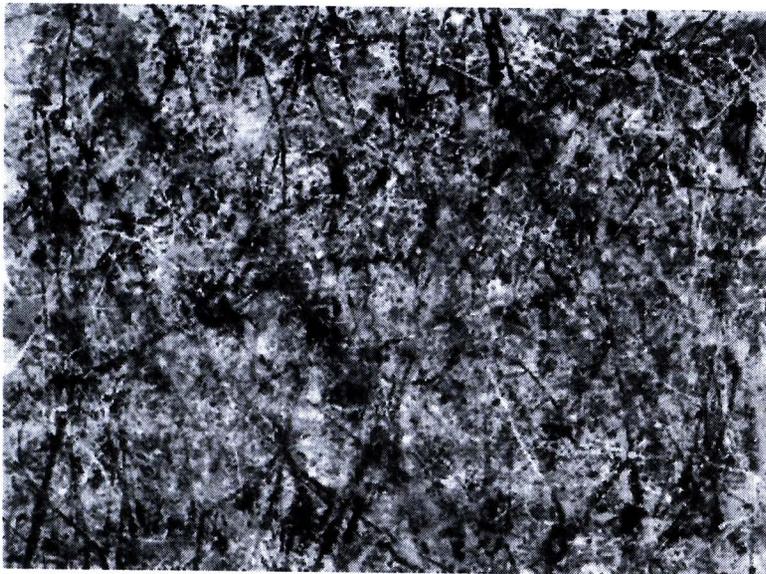
ศิลป์ พีระศรีเป็นผู้วางระบบการศึกษาศิลปะตามแบบสถาบันศิลปะแบบยุโรปหรือแบบอคาเดมิก (academic art) (สุธี คุณาวิชญานนท์, 2546: 41) เน้นการฝึกฝนและเรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติตามหลักวิชาของตะวันตกที่ยึดถือตรรกะความงามแบบคลาสสิก เน้นความเหมือนจริงเชิงประจักษ์ตามที่ตามองเห็น หรือศิลปะคือการเลียนแบบ (imitation theory) อันเป็นแนวคิดตั้งแต่สมัยกรีกของเพลโตและอริสโตเติล แนวคิดทางการศึกษาในแบบหลักสถาบันได้บ่มเพาะพัฒนาศิลปินให้

⁵ ประติมากรชาวอิตาเลียน ซึ่งได้รับการว่าจ้างมาทำงานให้กับกรมศิลปากรในปลายสมัยรัชกาลที่ 6

(พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว) ภายหลังก่อตั้งโรงเรียนประณีตศิลปกรรมในปีพ.ศ. 2477(มหาวิทยาลัยศิลปากรในปัจจุบัน) อันเป็นโรงเรียนสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษาแห่งแรกในประเทศไทย

มีทักษะฝีมือเชิงช่างที่เชี่ยวชาญ ด้วยเหตุนี้ทำให้ศิลปินไทยบางกลุ่ม รวมถึงผู้เสพศิลปะให้ความสำคัญกับทักษะฝีมือพอสมควร และงานศิลปะจะต้องสวยงามและเหมือนจริง(realistic)

ขณะเดียวกันแนวคิดของศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) มีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาศิลปะไทยมาสู่ศิลปะแบบนามธรรม (Abstract Art) เพราะศิลปินสมัยใหม่แบบแนวหน้า(avant-garde artists) เชื่อว่าศิลปะสามารถประเมินค่าได้ด้วย อาณาเขตของตัวเอง บริบทของตัวเอง หรือสามารถตีความด้วย ฟอรัมของศิลปะนั้นๆ โดยไม่คำนึงถึงเนื้อหาหรือที่มาที่ไปของตัวงานว่ามีแนวคิดจากอะไร หรือไม่คำนึงถึงสิ่งที่เรียกว่าสิ่งอ้างอิง (artistic relation) จากสภาพแวดล้อมภายนอก ศิลปะจึงกลายเป็นสิ่งบริสุทธิ์ (pure form) หรือ ภาพนามธรรมที่ศิลปินกลั่นออกมาจากจิต อารมณ์ ความรู้สึก และไม่ต้องการ การตีความที่ต้องอาศัยสิ่งอ้างอิงถึงบริบทอื่น ๆ ภายนอก เช่น ภาพจิตรกรรมนามธรรมของกลุ่มแอ็บสแตรก เอ็กเพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) ในอเมริกาที่ปรากฏแต่เส้น สี ที่แปร่ง ที่ไม่ต้องการให้ดูออกว่าคืออะไร และมีที่มาที่ไปจากอะไร ดังนั้นการตีความด้วยทัศนธาตุ (visual elements) หรือด้วย เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ลักษณะของพื้นผิว ที่ปรากฏออกมาก็เพียงพอแล้ว นั่นคือการตีความด้วยความเป็นศิลปะเองหรือรูปทรงภายนอกที่ปรากฏหรือประจักษ์ได้เท่านั้น และสิ่งนั้นทำให้คนดูเกิดความรู้สึกขึ้นได้



ภาพประกอบที่ 2 Jackson Pollock, Lavender Mist No.1 1950 Oil on Canvas

กล่าวได้ว่าแนวคิดตามปรัชญาตะวันตกทุกรูปแบบตั้งแต่ยุคคลาสสิก สมัยใหม่จนถึงหลังสมัยใหม่ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะไทย ดังนั้นงานจิตรกรรมไทยจึงปรากฏเป็น

หลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่การวาดแบบเหมือนจริง รูปแบบการวาดของลัทธิต่าง ๆ ในยุคสมัยใหม่ เช่น แบบเอ็กเพรสชันนิสติก (Expressionistic) หรือวาดด้วยความประทับใจแบบอิมเพรสชันนิสติก (Impressionistic) แม้แต่ภาพแนวเหนือจริง (Surrealistic) รวมไปถึงแบบคิวบิสติก (Cubistic) จนถึงศิลปะนามธรรม (Abstract Art) อันเป็นที่ยอมรับในยุคสมัยใหม่ว่าเป็นความงามสูงสุดของความเป็นศิลปะ เพราะเป็นศิลปะที่รับใช้ศิลปะ และเรื่อยมาจนถึงการผสมผสานสื่อ (Mixed Media) และรูปแบบสื่อใหม่ (New Media) ที่มาพร้อมกับพัฒนาการของวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ก็ได้ถูกนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะไทยร่วมสมัย

ศิลปินไทยได้นำรูปแบบต่างๆ เหล่านี้ที่พัฒนาด้วยตรรกะของเหตุและผลแบบวิทยาศาสตร์ในโลกตะวันตกเป็นเวลาเกือบร้อยปีในยุคสมัยใหม่ (Modern Art) มาสร้างสรรค์ในลักษณะของการผสมผสานที่มีได้ลึกมากไปกว่าการใช้รูปแบบ และสไตล์การทำงานในระยะ 50-60 ปีที่ผ่านมา เพราะศิลปินไทยไม่ได้ใช้ตรรกะและแนวคิดของการสร้างสรรค์งานในบริบทของสังคมและประวัติศาสตร์ตะวันตกในแบบเดียวกัน เพราะการเกิดขึ้นของลัทธิหนึ่งๆ ในตะวันตก มักมาจากการตอบสนองและตอบรับ รวมถึงต่อต้านลัทธิที่เกิดขึ้นก่อนหน้า อันมีผลมาจากบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ณ ขณะนั้น เช่นการเกิดขึ้นของลัทธิฟิวเจอริสม์ (Futurism, 1910 -1914) ที่มีแนวคิดพัฒนามุ่งหน้าไปสู่ความมหัศจรรย์ในสังคมยุคสมัยใหม่ในประเทศอิตาลี ซึ่งมีการการตื่นตัวต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ รวมถึงต่อต้านรูปแบบประเพณีที่เคยสร้างกันมา รูปแบบงานจิตรกรรมที่เกิดขึ้นจึงเป็นภาพที่แสดงลักษณะของการเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง และเครื่องจักรกลสมัยใหม่ เป็นการเฉลิมฉลองวัฒนธรรมแบบวิทยาศาสตร์ที่ก้าวหน้า แต่ศิลปินไทยไม่ได้อยู่ในบริบททางสังคมวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ณ ขณะนั้นเช่นเดียวกับศิลปินตะวันตก เราอาจรับเอารูปแบบจากภาษาภาพที่มองเห็น ลักษณะของการสร้างรูปทรง การลงสีเข้ามาปรับใช้ แต่ไม่ได้นำบริบททางประวัติศาสตร์มาด้วย ดังนั้นจึงทำให้ศิลปะไทยมีลักษณะที่ผกผันและไร้ระเบียบ ขณะเดียวกันความผกผันและไร้ระเบียบนี้ได้สร้างอัตลักษณ์ของศิลปะไทยขึ้นเช่นกัน ถ้าศิลปะเป็นผลิตผลของสังคมและวัฒนธรรมของชุมชน เพราะศิลปะคือภาพตัวแทนของสิ่งๆ หนึ่งที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ ความคิด ความเชื่อ และแสดงออกถึงตัวตนของผู้สร้างหรือศิลปิน หรืออัตลักษณ์ของปัจเจกที่อยู่ภายใต้กรอบของสังคม

อัตลักษณ์ (identity) อันเป็นเงื่อนไขของ “ความสัมพันธ์ที่นำไปสู่การมีอยู่ของตัวตนโดยการเปรียบเทียบถึงความคล้ายคลึงและความแตกต่าง” (เคิร์ก เรโนลด์ อ่างถึงในกฤตยา กาวีวงศ์, 2548) หรือความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อตนเองว่า “ฉันคือใคร” ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการปฏิสังสรรค์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตนเอง และการที่คนอื่นมองเรา อัตลักษณ์ต้องการความตระหนัก

(awareness) ในตัวเราและพื้นฐานของการเลือกบางอย่าง นั่นคือเราจะต้องแสดงตนหรือยอมรับอย่างตั้งใจกับอัตลักษณ์ที่เราเลือก ความสำคัญของการแสดงตนก็คือ การระบุได้ว่าเรามีอัตลักษณ์เหมือนกลุ่มหนึ่งและมีความแตกต่างจากกลุ่มอื่นอย่างไร และ "ฉันเป็นใคร" (พิศิษฐ์ คุณวโรตม์, 2546: 306-307)

อัตลักษณ์จึงเป็นเรื่องที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรมอยู่ตลอดเวลาว่า ฉันเป็นใคร และต้องการเป็นอะไรในพื้นที่ เวลา และเทศะที่หลากหลาย ด้วยการเลือกของตัวเอง ดังนั้นคนในยุคร่วมสมัยปัจจุบันจึงเป็นปัจเจกชนที่ล่องลอย ไม่ได้กำหนดตัวเองอยู่กับท้องถิ่นหรือชาติ แต่กำหนดตัวเองอยู่กับวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้งปรัชญาในการดำรงชีวิต ความคิดความเชื่อ ทางการเมือง เพราะความหลากหลายทางสังคมวัฒนธรรมของโลกปัจจุบัน(ธีรยุทธ บุญมี, 2546: 126) ที่เกิดจากกระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ (globalization) จนเกิดสิ่งที่เรียกว่า "วัฒนธรรมโลก" (global culture) (Giddens, 2002)

ด้วยความเจริญก้าวหน้าทางด้านการศึกษาและเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้โทรทัศน์และอินเทอร์เน็ตกลายเป็นสิ่งพื้นฐานในการดำรงชีพที่ทำให้ผู้คนสามารถรับข้อมูลข่าวสารได้พร้อม ๆ กัน และมิติใหม่ของการสื่อสารนี้ก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่าหมู่บ้านโลก (global village)⁶ หรือโลกได้กลายเป็นหมู่บ้านหมู่บ้านหนึ่งและวัฒนธรรมโลกก็ก่อให้เกิดรสนิยมสากลด้วยมาตรฐานหนึ่งที่มีรากฐานจากโลกตะวันตกและกระจายอำนาจไปมีอิทธิพลทั่วโลก สำหรับคนที่ต่อต้านก็อาจเรียกว่าการแทรกแซงทางวัฒนธรรม แต่การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้เมื่อมนุษย์มีการสื่อสาร

อีกนัยหนึ่งวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยที่ปรับให้เข้ากับวิถีชีวิตของคนในยุคหนึ่งๆ ซึ่งเกิดจากการเลือกสรรของคนในสังคมที่จะรับเข้ามาในการดำเนินชีวิต ขณะเดียวกันวัฒนธรรมโลกที่เกิดขึ้นทั่วโลกนี้ ไม่ใช่วัฒนธรรมโลกในรูปแบบเดียวกัน แม้จะเริ่มต้นจากกรอบความคิดเดียวกัน เนื่องจากวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นรากฐานของพื้นที่นั้นๆ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้วัฒนธรรมโลกที่เกิดขึ้นมีความแตกต่างกันไปในรายละเอียดเนื่องด้วยการเลือกสรรแลกเปลี่ยน และผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมท้องถิ่นของพื้นที่นั้นๆ เราอาจ

⁶ มาร์แชลล์ แมคลูฮาน (Marshall McLuhan) นักวิจารณ์ด้านวัฒนธรรมชาวแคนาดา กล่าวถึงคำว่า global village ในปีค.ศ.1964 ว่าหมายถึงโลกยุคใหม่ที่ตั้งอยู่บนฐานของเทคโนโลยี อันนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงที่เร่งเร็วขึ้นในทุกระดับของสังคมมนุษย์ (ภควัต วิระภาสพงษ์, 2550: 41)

เรียกลักษณะของวัฒนธรรมใหม่ที่เกิดขึ้นนี้ว่า โกลคอลลไลเซชัน (glocalization)⁷ อันเกิดจากคำว่า globalization ควบกับคำว่า localization (Balser&Bauchmulle, 2003)

ในบริบทของศิลปะไทยร่วมสมัย กล่าวได้ว่าศิลปินไทยรับอิทธิพลศิลปะตะวันตกในเรื่องของการใช้สื่อและการนำเสนอ ขณะเดียวกัน การนำมาปรับใช้นั้น อยู่ในบริบทแบบไทย วัฒนธรรมไทย และการแสดงออกแบบไทย และอาจจำแนกการสร้างสรรค้งานศิลปะร่วมสมัยของไทยออกได้เป็น 2 รูปแบบหลัก

(1) แบบอนุรักษนิยมหรือศิลปะแบบแนวประเพณีใหม่ (neo-traditionalism) ศิลปะประเภทนี้คือการที่ศิลปินไทยกลุ่มหนึ่งพยายามอนุรักษ์รูปแบบศิลปะไทยแบบจารีต เพียงแต่ศิลปินเหล่านี้ไม่ได้เขียนลงบนฝาผนังเพื่อบอกเล่าเรื่องราวอย่างแต่ก่อน ศิลปินได้นำจิตรกรรมแบบประเพณีมานำเสนอใหม่ ด้วยนิยามของศิลปะตะวันตก ภายใต้กรอบของวิจิตรศิลป์ (Fine Art) แม้จะรับเอารูปแบบมาจากจารีต แต่วัตถุประสงค์ได้เปลี่ยนไป ถือได้ว่าเป็นการพัฒนารูปแบบศิลปะไทยในอีกประเภทหนึ่ง

ศิลปะแนวประเพณี ส่วนใหญ่มีจุดเด่นในการเล่าเรื่องราวที่สืบมาจากประเพณี อันแสดงถึงวัฒนธรรมแต่โบราณ และเรื่องราวทางศาสนาที่ถือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยอย่างแยกไม่ออก เหมือนกับที่ความเป็นสมัยใหม่ของตะวันตกมีรากฐานจากความเป็นเหตุเป็นผล และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ศิลปะแนวประเพณีมักนำรูปแบบลายเส้นแบบประเพณีมาประยุกต์ใช้ ผสมผสานกับเรื่องราวที่เป็นของยุคสมัยปัจจุบัน ที่ไม่ใช่เรื่องเล่าในอดีต หรือไม่ก็นำเรื่องราวทางวัฒนธรรม ศาสนา มาจัดรูปแบบใหม่ โดยใช้สัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นนามธรรม เป็น

⁷ ไชยันต์ ไชยพร กล่าวว่า Glocalization เป็นคำควบของคำสองคำคือ globalization และ localization เกิดขึ้นครั้งแรกในช่วงทศวรรษที่ 1980 ภายใต้การปฏิบัติงานทางธุรกิจของญี่ปุ่น แต่ได้ถูกทำให้เป็นที่นิยมในโลกภาษาอังกฤษ โดยนักสังคมวิทยาชาวอังกฤษชื่อโรแลนด์ โรเบิร์ตสัน (Roland Robertson) ในทศวรรษที่ 1990 ต่อมาถูกพัฒนาขึ้นเต็มรูปแบบโดยซิกมุนด์ บอแมน (Zigmunt Bauman) Glocalization มีความหมายใดความหมายหนึ่งหรือทั้งสองต่อไปนี้

- ก. การสร้างหรือการกระจายผลผลิตหรือบริการในตลาดโลกหรือตลาดข้ามภูมิภาค แต่ถูกปรับปรุงให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมหรือกฎเกณฑ์ท้องถิ่น
- ข. การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต ในการจัดการให้บริการในระดับท้องถิ่นระดับโลก เช่น meetup ซึ่งถือว่ามีแนวทางแบบ glocalized

ดังนั้นธรรมชาติของ Glocalization จึงเสมือนกับด้านหน้าและด้านหลังของเหรียญเดียวกันในฐานะของ global และ local และอาจมีบ่อยครั้งที่ localization เป็นกระบวนการที่ถูกกละเลย เพราะ globalization นำเสนอสิ่งที่เคลือบแฝงในทุกๆที่ ในเวลาเดียวกัน กระนั้นก็ตามในหลาย ๆพื้นที่ที่พลังท้องถิ่นพยายามจะลดกระแสผลกระทบของกระบวนการโลก (global process) (ไชยันต์ ไชยพร, 2550: 87)

ต้น อย่างไรก็ตาม ศิลปะแนวประเพณีใหม่นั้นเป็นศิลปะที่ใช้เทคนิคและสร้างด้วยสื่อศิลปะแบบร่วมสมัย แต่นำเสนอเรื่องราวแบบไทย ซึ่งเน้นอดีต จารีต ประเพณี มากกว่าชีวิตร่วมสมัย

ศิลปินที่เป็นผู้นำศิลปะแนวทางนี้ได้แก่ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ปัญญา วิจิตรนสาร ถวัลย์ ดัชนี จักรพันธ์ โปษยกฤต เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 3 เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์
Mind to Mind, 1994
อคริลิกและดินสอ
บนผ้าใบ
120 x 90 ซม.

(2) ศิลปะไทยร่วมสมัยแบบโพสต์อวองการ์ด (Post Avant-garde) ศิลปะประเภทนี้มักอยู่ภายใต้แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ด้วยการคิดนอกกรอบของความเป็นศิลปะเชิงแบบแผน โดยพยายามขยายอาณาเขตของศิลปะเข้าสู่ชีวิต และให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมท้องถิ่นมากขึ้น นั่นคือศิลปินมีการนำเสนอเรื่องราวชีวิตในพื้นที่ของตน เพียงแต่นำเสนอด้วยกรรมวิธีแบบสากล หรือนานาชาติ ศิลปินได้พัฒนาตัวเองไปอีกขั้นด้วยการไม่ยึดติดกับรูปแบบหรือสไตล์ที่เป็นของตัวเอง และแนวคิด (conceptual) เป็นกระบวนการสำคัญในการแสดงออก อีกทั้งมองหากรรมวิธีหรือสื่อการนำเสนอใหม่ๆ และหลากหลายมากขึ้น รวมถึงสื่อใหม่อันเป็นผลผลิตร่วมสมัยที่เกิดจากหลายบริบททับซ้อนกัน โดยเฉพาะบริบททางการสื่อสารถ้าเราพิจารณาว่าศิลปะคือการสื่อสารประเภทหนึ่ง

ศิลปินที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในแนวทางนี้ได้แก่ มณฑิเยร บุญมา อารยา ราษฎร์จำเริญสุข ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช นาวิณ ลาวัลย์ชัยกุล สุรสิทธิ์ กุศลวงค์ สาครินทร์ เครืออ่อน กมล เผ่าสวัสดิ์ วัฒนันด์ สิทธิเขตต์ เป็นต้น

การสร้างสรรค้งานประเภทมีเดียอาร์ตถูกจัดให้อยู่ในขอบเขตของศิลปะร่วมสมัยประเภท โพสต์ดิวองการตเช่นกัน เพราะสื่อใหม่เริ่มต้นจากการที่ศิลปินพยายามคิดนอกรอบจากบริบทและ ขอบเขตของศิลปะ และศิลปินไทยหลาย ๆ คนได้มองเห็นศักยภาพของสื่อใหม่และนำมาสร้างสรรค์ งานของตนด้วยรูปแบบเฉพาะอันเป็นปัจเจก ภายใต้บริบทโลกาภิวัตน์ในแบบสังคมไทย อันมีอัตตา เป็นปัจจัยเกื้อหนุนและน้อมนำไปสู่การสรรหาเทคโนโลยีมารองรับ

2.3 ขอบเขตและนิยามของคำว่ามีเดียอาร์ต (Media Art)

หากพิจารณาขอบเขตของคำว่ามีเดีย (media) ในบริบทของการสื่อสาร อันสื่อหมายถึง ตัวกลางที่ใช้เชื่อมโยงหรือกลวิธีที่ใช้ในการสื่อสาร เป็นที่ยอมรับว่ามนุษย์จำเป็นต้องมีการสื่อสารซึ่ง กันและกัน การสื่อสารเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้สังคมวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยมีชาติ ตะวันตกเป็นศูนย์กลางในการสร้างสื่อและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ประกอบกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่พัฒนาอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทำให้ผู้คนทั่วโลกสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้พร้อม ๆ กันอย่างไร้ ขอบเขต

ปัจจุบันกล่าวได้ว่าเราอยู่ในโลกของสังคมยุคดิจิทัล ด้วยการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ การ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งใหม่ที่เด็กรุ่นใหม่คุ้นเคย เรียกได้ว่าคนในยุคปัจจุบันอยู่ในโลกของสังคม ไซเบอร์ (cyberspace)⁸ ผู้คนทำการติดต่อสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated- Communication) (กิตติ กันภัย, 2543 : 101, 119-120) เช่น อินเทอร์เน็ตหรือแม้แต่ทางโทรศัพท์ มากกว่าจะสร้างปฏิสัมพันธ์แบบซึ่งหน้าโดยตรง (face to face communication) สิ่งที่เกิดขึ้นตามมา

⁸ สังคมไซเบอร์ (cyberspace) คือระบบสังคมและชุมชนชนิดใหม่ที่มีโครงสร้างและคุณสมบัติเฉพาะที่แตกต่างจาก โครงสร้างแบบเดิม ๆ อันมีรากฐานจากการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated-Communication) อัน ได้แก่ การประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ และการใช้อีเมลล์ ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกันหรืออาจต่าง เวลา กัน โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัสลงไปในการ หรือเนื้อหา ซึ่งจะถูกถ่ายทอดจากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่ง ไปสู่ คอมพิวเตอร์ของผู้รับ ดังนั้นสังคมไซเบอร์จึงเป็นชุมชนที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง ประกอบด้วยสมาชิกที่อยู่ต่าง ที่กัน ในบางครั้งสมาชิกเหล่านี้อาจรวมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ และบางครั้งก็อาจฉายเดี่ยว ชุมชนที่ว่านี้ไม่ได้มี ลักษณะร่วมตำแหน่งที่ตั้ง (common location) แต่มีความสนใจร่วมกัน (common interest) ผู้ที่บุคคลจะ ปฏิสัมพันธ์ด้วยในระหว่างที่ on-line คือผู้ที่มีความสนใจและมีเป้าหมายตรงกัน มากกว่าที่จะถูกเลือกเพราะบังเอิญ อยู่ใกล้กัน (กิตติ กันภัย, 2543 : 101, 119-120)

คือปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนที่เกิดช่องว่างมากขึ้น โลกอินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดพื้นที่แห่งการปฏิสัมพันธ์รูปแบบใหม่ที่เต็มไปด้วยความลวงอันเชื่อถือได้ยาก

นั่นคือเราไม่รู้จักเขา เขาไม่รู้จักเรา แต่ทั้งเขาและเรต่างสร้างตัวตนอยู่ในสังคมไซเบอร์และสร้างบทสนทนากันด้วยความสนใจที่มีร่วมกัน ซึ่งปฏิริยาความสัมพันธ์ของผู้คนในรูปแบบต่าง ๆ ถือเป็นเรื่องในระดับวัฒนธรรมอันแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัยและแน่นอนว่ามีผลกระทบต่อการทำงานศิลปะที่อาจนำสังคมไซเบอร์เข้ามาเปิดบทสนทนาบทใหม่กับผู้ชม

ส่วนคำว่ามีเดียอาร์ต (Media Art) คำๆนี้ถูกสร้างขึ้นโดยวางกรอบอยู่บนสื่อปฏิบัติ (medium) ที่มีรากฐานอยู่บนเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยเฉพาะในฝั่งตะวันตก มีเดียอาร์ตถูกวางบนรากฐานของการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีด้วยองค์ความรู้อันหลากหลายที่เชื่อมโยงกันเป็นพลวัตร ทั้งวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ นิเทศศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา และศิลปะ ดังนั้นสิ่งที่เกิดขึ้นหรือลักษณะเฉพาะอย่างหนึ่งของมีเดียอาร์ตคือ ปฏิสัมพันธ์ของผู้คนที่ต่อสังคม วัฒนธรรม และความรู้ที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีใหม่ๆที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล

กล่าวได้ว่าข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นทำให้ศิลปินเริ่มมองหาสื่อใหม่อื่นๆ ที่แตกต่างจากสื่อแบบแผนดั้งเดิม (traditional media) อันได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย (film-based) ในการสร้างสรรค์งาน เพราะศิลปินย่อมตกอยู่ในบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ในปัจจุบันสื่อใหม่ (new media) ต่างๆ ได้แก่ วิดีโอ(video) ดิจิตอล (digital) เสียง (sound) คอมพิวเตอร์ฯลฯ ได้กลายเป็นกรรมวิธีใหม่ที่ศิลปินใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยรูปแบบที่หลากหลาย สื่อใหม่เหล่านี้หลายสถาบันการศึกษาในต่างประเทศเรียกชื่อด้วยคำต่างๆที่หลากหลายกันไป เช่นไทม์เบสด์ มีเดียร์ (Time-based Media)⁹ อินเตอร์มีเดียร์ (Intermedia)¹⁰ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งใหม่ที่ศิลปินเข้าไปทดลองโดยไม่อาจแบ่งแยกได้อย่างชัดเจน

⁹ Time-based Media เป็นคำที่ใช้เรียกงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นอันอาศัย “เวลา” เป็นมิติสำคัญ ทั้งการลำดับข้อมูลกรรมวิธีการผลิต และการนำเสนอ เช่น วิดีโออาร์ต และงานศิลปะร่วมสมัยอื่นที่ศิลปะใช้เวลาเป็นตัวตั้งในการลำดับเหตุการณ์หรือการนำเสนอ (Art Jamaica, Internet)

¹⁰ Intermedia เป็นคำที่ถูกใช้โดยดิก ฮิกกินส์ (Dick Higgins) ศิลปินในกลุ่มฟลักซ์ (Fluxus) ซึ่งใช้เรียกการเกิดขึ้นของศิลปะหรือกิจกรรมที่มีการผสมผสานการใช้สื่อต่างๆ หลากหลายรูปแบบอย่างสับสน เช่น ระหว่างการวาดเส้นกับบทกวี หรือ ระหว่างจิตรกรรมกับการละคร โดยเฉพาะการนำศิลปะเข้าไปเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ไม่ถูกพิจารณาว่าเป็นศิลปะ อย่างคอมพิวเตอร์ ในยุคทศวรรษ1960 ในปัจจุบันมักถูกเปลี่ยนไปใช้คำว่ามัลติมีเดีย (Multi-

เนื่องจากเต็มไปด้วยความหลากหลายอันเป็นพื้นฐานของศิลปะแนวความคิด (conceptual art) ที่หลากหลายไปตามความคิดที่ถูกพัฒนาขึ้น

สื่อใหม่เหล่านี้กลายเป็นสิ่งที่ศิลปินมุ่งค้นหา ทดลอง เพื่อหาทางออกในการนำเสนอด้วยรูปแบบใหม่ๆ กล่าวคือเมื่อศิลปินมองสื่อปฏิบัติใหม่ๆ ในฐานะที่สามารถนำเสนอและสนองต่อความคิดที่แปลกและแตกต่าง จึงเป็นธรรมดาที่เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงลักษณะการใช้สื่อทางศิลปะ

คำว่า “ใหม่” ที่เกิดขึ้นถือว่าการบอกอย่างชัดเจนว่าสื่อใหม่ที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วม 50 ปีที่ผ่านมาั้นมีความแตกต่างจากสื่อดั้งเดิม ดังนั้นเมื่อตีความถึงสื่อใหม่ (new media) จึงเป็นสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นนอกเหนือจากสื่อดั้งเดิม ดังนั้นถ้าเรามองรูปแบบของงานศิลปะที่สร้างด้วยสื่อใหม่อย่างเป็นรูปธรรมแล้ว มีเดียอาร์ต (Media Art) ที่เกิดขึ้นต่างๆ เหล่านี้ได้แก่ วิดีโออาร์ต (Video Art) วิดีโอจัดวาง (Video Installation) ศิลปะแห่งเสียง (Audio Art / Sound Art) ภาพถ่ายตัดแต่งหรือดิจิตอลอาร์ต (Digitally Altered Photography / Digital Art) คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art) อิเล็กทรอนิกส์อาร์ต (Electronic Art) ศิลปะแห่งข้อมูลข่าวสาร (Information art) อินเทอร์เน็ตอาร์ต (Interactive Art) อินเทอร์เน็ตอาร์ต (Internet Art) ศิลปะการแสดงสด (Performance) และซอฟต์แวร์อาร์ต (Software Art) เป็นต้น

นัยหนึ่งการเกิดขึ้นของมีเดียอาร์ตจึงเกิดจากการคิดค้นประดิษฐ์เครื่องมือหรือสื่อ (medium) ที่เชื่อมโยงสอดคล้องกับเทคโนโลยีอันสัมพันธ์กับวิถีชีวิต จุดเริ่มต้นของสื่อใหม่ (new media) จึงเกิดจากการที่มีคนคิดนอกกรอบ และพยายามหาวิธีในการสร้างงานศิลปะที่ต่างออกไป ซึ่งเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นต่างๆ ในโลกร่วมสมัยได้ก่อให้เกิดความน่าตื่นตาตื่นใจจนมีศิลปินจำนวนหนึ่งเข้าไปค้นหาศักยภาพและนำมาประยุกต์ใช้ในงานศิลปะ ดังที่วิษณุ พิมกาญจนพงศ์กล่าวว่าเทคโนโลยีสามารถเป็นภาษาในงานศิลปะได้ถ้ามีศิลปินเข้าไปค้นหาและเลือกนำมาใช้ เช่น ในกรณีของภาพนิ่ง (still image) ที่ได้พัฒนามาสู่ภาพเคลื่อนไหว (motion pictures) อันได้แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ หรือผลงานศิลปะชิ้นหนึ่งของปรัชญา พิณทองที่ผู้ชมต้องลงชื่อ (log in) เข้าระบบถึงสามารถเข้าชมงานได้ ดังนั้นการให้นิยามและขอบเขตของคำว่ามีเดียอาร์ตจึงเชื่อมโยงอยู่ในหลายบริบทซึ่งผันแปรไป

Media) และ มิกซ์-มีเดีย (Mixed-Media) ในทางศิลปะ และอิเล็กทรอนิกส์ มีเดีย (Electronic media) ในทางวัฒนธรรม ป๊อป (pop-culture) แต่โดยหลักการแล้วอินเทอร์เน็ตมีเดียคือปฏิบัติการทางศิลปะที่เน้นกรรมวิธีในแบบสหวิทยาการ (interdisciplinary) (Intermedia, Internet)

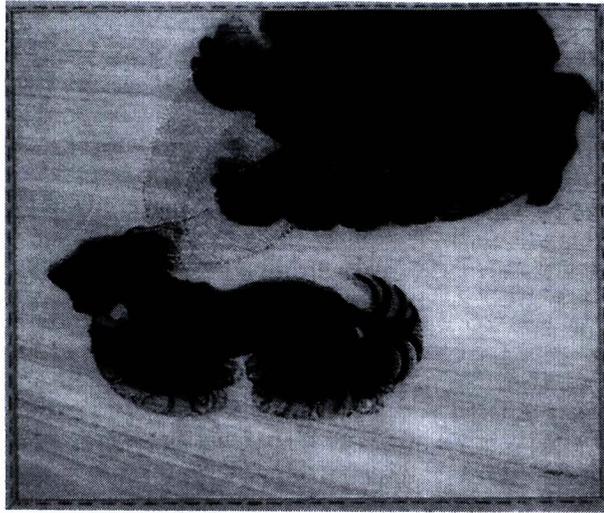
ตามพื้นฐานของความรู้ การรับรู้และความเข้าใจ รวมถึงสังคมวัฒนธรรมของศิลปินคนนั้นๆ(วิชญ์ พิมกาญจนพงศ์,สัมภาษณ์, 18 มิ.ย.2550)

สื่อใหม่ทางศิลปะจึงเป็นการนำเสนอที่ชัดเจนถึงการขยายอาณาเขตทางศิลปะด้วยรูปแบบ ด้วยเทคนิค ด้วยการนำเสนอ อันเป็นการเปิดสู่บทบาทและกรอบใหม่ให้แก่วงการศิลปะ อันเชื่อมโยงกับทัศนะทางสังคมและวัฒนธรรมของคนกลุ่มต่างๆ

2.4 ประวัติศาสตร์มีเดียอาร์ตในโลกตะวันตก

สื่อใหม่ในฐานะศิลปะถือเป็นสิ่งใหม่ จุดเริ่มต้นของการที่สื่อกลายเป็นศิลปะ หรือการที่ศิลปินมาใช้สื่อใหม่นั้นไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนแน่นอน ขณะเดียวกันการเขียนอธิบายในเชิงประวัติศาสตร์ก็ยังไม่สามารถสรุปออกมาได้อย่างชัดเจน เพราะสื่อใหม่ในตัวเองมีการพัฒนาต่อเนื่องอย่างไม่หยุดนิ่ง

ไมเคิล รัช (Rush, 1999) กล่าวว่าเมื่อต้องเชื่อมโยงมีเดียอาร์ตในเชิงประวัติศาสตร์ สิ่งที่ทำได้คือเชื่อมโยงกับพัฒนาการของเทคโนโลยี(ภาพถ่ายและภาพยนตร์) และถ้ามองย้อนกลับไปในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกสมัยใหม่(modern art) ในศตวรรษที่ 20 กล่าวได้ว่ามีศิลปินและกลุ่มลัทธิศิลปะบางกลุ่มที่ถือเป็นต้นกำเนิดให้กับมีเดียอาร์ต ในเรื่องของการสร้างความเคลื่อนไหวและการดำเนินไปของเวลาเป็นตัวตั้ง (time-based) เช่น เอ็ดการ์ เดอกาส์ (Edgar Degas) ในกลุ่ม อิมเพรสชันนิสต์ที่พยายามถ่ายทอดภาพชั่วขณะหนึ่งที่หยุดนิ่งของร่างกายคนแบบภาพถ่าย เช่น ภาพนักบัลเล่ย์ และถ่ายทอดผ่านงานจิตรกรรม ศิลปินภาพถ่าย เอ็ดเวิร์ด มายบริดจ์ (Eadweard Muybridge, 1830-1904) เริ่มต้นถ่ายภาพการบันทึกอากัปกริยาเคลื่อนไหวร่างกายของคนและสัตว์ ในปี.ศ.1878 การสร้างความเคลื่อนไหวต่อเนื่องด้วยภาพนิ่งแบบเฟรมต่อเฟรมได้ส่งอิทธิพลต่อศิลปินในกลุ่มฟิวเจอริสม์ (Futurism) ของอิตาลี ที่ศิลปินให้ความสำคัญกับสังคมเมืองสมัยใหม่ พัฒนาการทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และความงามของการเคลื่อนไหว เช่น จิอาโคโม บาลา (Giacomo Balla) ได้วาดภาพแสดงความเคลื่อนไหวของขาสุนัขและของคนในภาพ *A Dog on a Leach* (1912) เป็นต้น และภาพ *Nude Descending a Staircase, No.2* (1912) ของมาเซล ดูชอง (Marcel Duchamp) ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากภาพถ่ายของมายบริดจ์ *Descending Stairs* (1884-85) โดยสร้างความเคลื่อนไหวของการเดินลงบันไดของหญิงสาวผ่านงานจิตรกรรม



ภาพประกอบที่ 4 Giacomo Balla, Dynamism of a Dog on a leash, 1912
Oil on canvas, 35"x 43". Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, New York.



ภาพประกอบที่ 5
Marcel Duchamp
Nude Descending a Staircase, No.2 ,1912
Oil on Canvas
147.5 x 89 cm.
The Philadelphia Museum of Art,
Philadelphia, USA.



ภาพประกอบที่ 6 Eadweard Muybridge, Descending Stairs and Turning around from the series Animal Locomotion, 1884-85.

นอกจากอิทธิพลจากภาพถ่ายแล้ว กรรมวิธีแห่งการบันทึก “ความเคลื่อนไหว” ที่ต้องกล่าวถึงคือภาพยนตร์ ทั้งภาพยนตร์แนวตลาดและแนวศิลปะ มีอิทธิพลอย่างมากต่อการเกิดขึ้นของมีเดียอาร์ตในยุคกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20

ภาพยนตร์พัฒนาขึ้นจากการทดลองของนักประดิษฐ์ชาวอเมริกันโทมัส เอดิสัน (Thomas Edison, 1874-1931) ที่สั่งให้ผู้ช่วยของเขาชื่อ วิลเลียม เคนเนดี ลอรี ดิกสัน (William Kennedy Laurie Dickson, 1860-1935) นำภาพถ่ายไปสร้างให้เป็นภาพเคลื่อนไหว และดิกสันได้สร้างกล้องถ่ายภาพเคลื่อนไหวคือคิเนโตกราฟ (Kinetograph) ตามด้วยคิเนโตสโคป วิวเวอร์ (Kinetoscope viewer) ขึ้น ในปีค.ศ. 1895 ได้มีผู้นำ Kinetoscope viewer ไปใช้หลายราย เริ่มจาก พี่น้องตระกูลลูมิเออร์ (Lumiere) ที่สร้างภาพในลักษณะเคลื่อนไหวฉายบนจอภาพยนตร์และให้คนเสียเงินเข้าชม ต่อมาจอร์จ เมลีส (George Melies, 1861-1938) ชาวฝรั่งเศสผู้ถูกเรียกว่าศิลปินบนจอภาพยนตร์คนแรก (the first screen artist) ได้เปิดตัว ภาพถ่ายภาวะของการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไป (time-lapse) และการให้แสงประกอบอย่างมีศิลป์ อันเป็นแก่นของเทคนิคการสร้างภาพในภาพยนตร์ (cinematography) เช่น *Cinderella* และ *The Dreyfus Affair* ปีค.ศ. 1899 ต่อมาในปี

ค.ศ.1903 เอ็ดวิน เอส พอเทอร์ (Edwin S. Porter) ที่มาจากห้องทดลองของเอ็ดิสัน ได้สร้าง *The Great Train Robbery* ที่มีการใช้เทคนิคตัดต่อเป็นครั้งแรกในการสร้างความต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง

ในช่วงทศวรรษที่ 1920 -1940 ทศศิลป์ได้มีการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ โดยเฉพาะจากแนวคิดของมาเซล ดูซงในในกลุ่มดาดา (Dada) กลุ่มดาดาคือการรวมกลุ่มของศิลปินและนักคิดหัวก้าวหน้าที่มีความคิดต่อต้านแนวคิดแบบทุนนิยมของชนชั้นกลางในยุคสมัยใหม่ที่มีรากเหง้าจากความโลภ และวัตถุนิยมที่เกิดจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และอุตสาหกรรมในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 กลุ่มดาดามีจุดหมายเพื่อทำลายวัฒนธรรมโบราณให้หมดสิ้นและสร้างสังคมขึ้นใหม่ โดยทำการวิพากษ์ ตรวจสอบขนบธรรมเนียมประเพณี กฎเกณฑ์ต่างๆ และมโนทัศน์เรื่องความงามทางศิลปะด้วย ดาดาจึงถือเป็นความเคลื่อนไหวใหม่ที่ต้องการปฏิรูปสังคมจากแนวคิดที่เริ่มต้นด้วยการต่อต้านสงคราม ความหายนะ และขยายมาถึงการต่อต้านกฎเกณฑ์ทางสังคมจนถึงต่อต้านศิลปะ โดยเฉพาะการต่อต้านแนวคิดเหตุผลนิยมที่เป็นรากฐานของวิทยาศาสตร์และสังคมแบบสมัยใหม่ ด้วยการสร้างความไร้เหตุผลและไร้สาระ ในแง่ของการเยาะเย้ย ถากถาง เสียดสี สิ่งที่เคยเป็นจารีตได้รับการยกย่องเชิดชูก็นำมาเสียดสี

สิ่งที่ดูของคิดและทำและส่งผลกระทบต่อศิลปะร่วมสมัยมากที่สุดรวมถึงมีเดียอาร์ต คือการพยายามก้าวออกนอกตรรกะ ระเบียบวิธีคิดต่อคำว่าศิลปะ โดยการใช้วัตถุสำเร็จรูป (ready made) สำหรับดูของแล้วแนวคิด (concept) สำคัญกว่าศิลปะวัตถุ (art object) และศิลปะสามารถเป็นอะไรก็ได้ถ้าศิลปินบอกว่ามันเป็น ดูของได้ทดลองใช้สื่อต่างๆ นำเสนอความคิดของเขาที่ออกนอกกรอบศิลปะแบบจารีตขณะนั้น ผลงานของเขามีตั้งแต่สื่อประสม(mixed media) เช่น *The Large Glass* (1915-23) ศิลปะจัดวาง (installation) เช่น *Etant donnees* (1946-66) รวมถึงภาพยนตร์ (film) ด้วย เช่น *Anemic Cinema* (1926)

ศิลปินร่วมสมัยมากมายโดยเฉพาะกลุ่มศิลปินแนวความคิด(conceptual artist) ในยุคทศวรรษที่ 1950 และ 1960 ได้อิทธิพลความคิดจากดูของ ทั้งโซล เลวิตต์ (Sol LeWitt) และโจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys, 1921-1986) ในทศวรรษที่ 1960 ถือเป็นช่วงที่ศิลปะแนวความคิด (conceptual art)¹¹ กำลังเฟื่องฟู ขณะเดียวกันได้มีความเคลื่อนไหวของศิลปินอีกกลุ่มที่ชื่อว่า

¹¹ ศิลปะแนวความคิด (conceptual art) เป็นที่นิยมในตะวันตกราวทศวรรษที่ 1960 -1970 โดยโซล เลวิตต์ (Sol LeWitt) ศิลปินกลุ่มมินิมอลลิสม์ (Minimalism) เป็นคนเริ่มต้นใช้คำนี้ในบทความ Paragraphs on Conceptual Art ในนิตยสารอาร์ต ฟอรัม (Art Forum) ปีค.ศ.1967 ศิลปะแนวทางนี้จะเน้นแนวความคิดมากกว่าตัววัตถุ ย่อยสลาย

ฟลักซ์ (Fluxus)¹² เกิดขึ้นในระดับนานาชาติ สมาชิกในกลุ่มประกอบด้วยหลากหลายอาชีพตั้งแต่ศิลปิน นักเขียน นักดนตรี ผู้กำกับภาพยนตร์ ภายใต้การนำของจอร์จ แมคคิวนัส (George Maciunas, 1931-78) แมคคิวนัสกล่าวว่าแนวคิดของฟลักซ์มาจากจิตวิญญาณแบบดาดา ฟลักซ์เป็นกลุ่มหัวก้าวหน้าที่ต่อต้านศิลปะที่อยู่ภายใต้ระบบของหอศิลป์และนักสะสมศิลปะ ฟลักซ์ต้องการให้ตัวเองเป็นสิ่งเชื่อมโยงวัตถุในชีวิตประจำวัน สถานการณ์ที่เกิดขึ้น และศิลปะ การแสดงเพอร์ฟอรมานซ์เป็นที่นิยมในกลุ่ม รวมถึงการใช้สื่อใหม่อย่างวิดีโอในการบันทึกเหตุการณ์ หรือเพอร์ฟอรมานซ์ต่างๆ ด้วยศิลปินที่มีชื่อเสียงในกลุ่มได้แก่ นัม จุน ไปค์ (Nam June Paik) และ โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys)

วัตถุให้ถึงขั้นไร้รูปลักษณะ และเป็นปฏิกริยาตอบโต้ ต่อต้านวงการศิลปะที่กลายเป็นการค้าพาณิชย์มากขึ้นเรื่อยๆ ในยุคทศวรรษที่ 1960 ดังนั้นงานศิลปะแนวความคิดจึงเป็นศิลปะทำให้กิจกรรมหรือความคิดต่างๆ มีความเป็นไปได้ขึ้นมาที่จะเป็นงานศิลปะ โดยไม่ต้องแปรความคิดเหล่านั้นออกมาเป็นภาพตามวิธีการเดิมๆ แบบจารีตอย่างจิตรกรรมและประติมากรรมมาสร้างงาน สิ่งที่คุณเห็นในนิทรรศการอาจเหลือเพียงแค่มุมมองของศิลปินที่นำเสนอในรูปแบบของเอกสาร ภาพร่าง การบันทึกข้อมูล การสร้างคำบนกำแพง ภาพถ่ายที่บันทึกเป็นหลักฐานข้อมูล จากการใช้สื่ออื่นอย่างการแสดง (performance) หรือบันทึกภาพกระบวนการเกิดขึ้นของเอิร์ธ อาร์ต (Earth Art) ที่สร้างขึ้นในธรรมชาติ พื้นที่รกร้าง หรือพื้นที่จำเพาะเจาะจง ฯลฯ (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2546: 110-112)

¹² ฟลักซ์ (Fluxus) เป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะอันเริ่มต้นในช่วงปี ค.ศ. 1961/1962 โดยมีประเทศเยอรมนีเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมต่างๆ ก่อนที่จะแพร่หลายไปสู่ระดับนานาชาติ ฟลักซ์เฟื่องฟูในทศวรรษที่ 1960-1970 ศิลปินกลุ่มนี้เน้นแนวคิดที่สนใจมากกว่ารูปแบบทางศิลปะ เป็นความเคลื่อนไหวที่มุ่งเป้าหมายไปที่สังคมมากกว่าสุนทรียภาพคือต้องการรบกวนความคุ้นเคยของชนชั้นกลางที่มีต่อชีวิตประจำวันและศิลปะ มุ่งค้นหาวัฒนธรรมใหม่และต่อต้านลัทธิบริโภคนิยม ดังนั้นศิลปินในกลุ่มมักหลีกเลี่ยงและปฏิเสธข้อจำกัดทางความคิด ทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์และทฤษฎีศิลปะทั้งหลาย กิจกรรมความเคลื่อนไหวของกลุ่มไม่จำกัดแค่ผลงานศิลปะแต่จะปรากฏในรูปแบบของกวี ดนตรี และศิลปะการแสดงสด (performance) ในส่วนของผลงานศิลปะ ศิลปินพยายามแสวงหาสื่อหลากหลายลักษณะตั้งแต่งานสื่อผสม เมลล์อาร์ต รวมถึงการใช้สื่อใหม่อย่างวิดีโอในการบันทึกการแสดง (performance) ศิลปินในกลุ่มได้แก่ จอร์จ แมคคิวนัส (George Maciunas) ดิค ฮิกกินส์ (Dick Higgins) นัม จุน ไปค์ (Nam June Paik) โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys)

อย่างไรก็ตามในทศวรรษที่ 1960 ซึ่งเป็นยุคของป๊อปอาร์ต (Pop art) และมินิมอล อาร์ต (Minimal art)¹³ วิดีโอยังไม่ได้ถูกยอมรับในฐานะผลงานศิลปะ และถูกมองว่าเป็นสิ่งที่สืบเนื่องมาจากอิทธิพลของสื่อ(media) ที่แผ่ขยายในสังคม โดยเฉพาะโทรทัศน์ นักวิจารณ์ส่วนใหญ่จึงมองว่าศิลปะรูปแบบนี้เป็นรูปแบบที่นอกถ่วงนอกทาง อย่างไรก็ตาม ภัณฑารักษ์ (curator) ประจำ San Francisco Art Museum คือคริสเตียน ฮิล (Christain Hill) กล่าวว่า รากฐานแนวคิดของศิลปินวิดีโออาร์ตรุ่นแรกคือ ในการที่จะวิพากษ์ความสัมพันธ์ของสังคมที่รับสารผ่านโทรทัศน์ เราก็ต้องเริ่มต้นด้วยการใช้โทรทัศน์นำเสนอภาพเสียก่อน

ในปีค.ศ.1953 (พ.ศ. 2496) สองในสามของอเมริกันชนมีโทรทัศน์ภายในบ้าน และในปี ค.ศ. 1960 (พ.ศ. 2503) 90% ของประชากรมีโทรทัศน์ซึ่งมีผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างยิ่ง อย่างไรก็ตามแม้จะมีละครถูกผลิตเพื่อฉายในโทรทัศน์ แต่คำว่าศิลปะยังคงถูกใช้ในวงการภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่ กล่าวได้ว่าในคริสต์ศตวรรษที่ 20 นี้ได้ผลิตสื่อเทคโนโลยีชนิดต่าง ๆ โดยมีภาพยนตร์เป็นอันดับหนึ่ง ตามด้วยรายการโทรทัศน์ วิดีโอ และภาพที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์

อย่างไรก็ตามได้มีการถกเถียงหลายทิศทางว่าต้นกำเนิดของวิดีโออาร์ตเริ่มต้นเมื่อใด กล่าวได้ว่าในยุคเริ่มต้นมีการฝึกฝนการใช้วิดีโออยู่สองรูปแบบ คือ สารคดีของกลุ่มนักกิจกรรมที่เชื่อมกับการถ่ายทอดข่าวสารแห่งทางเลือก(activist-driven documentary linked with alternative news reports) และรูปแบบที่อาจเรียกได้ว่าเป็นวิดีโออาร์ต (more properly so-called art videos)

รูปแบบแรกมักเป็นลักษณะกิจกรรมการเคลื่อนไหวทางการเมืองที่เรียกว่า ช่างถ่ายวิดีโอใต้ดิน (กองโจร) (guerilla videographers) เช่น เลส เลวาย (Les Levine) ชาวแคนาดา และ แฟรงค์ กิลเลตต์ (Frank Gillette) ชาวอเมริกัน ผู้ซึ่งเข้าร่วมขบวนการเมืองหรือเหตุการณ์สำคัญอื่นๆ โดยปราศจากใบประกาศที่ถูกต้องต่อการใช้สื่อใหม่ เลวายเป็นคนแรกที่ใช้อุปกรณ์วีดีโอครึ่งนิ้ว (half-inch video equipment) ที่ผลิตออกมาในปีค.ศ.1965 ต่อมาในปีค.ศ.1968 กิลเลตต์ทำการบันทึกกลุ่มฮิปปี้ที่เข้ามารวมตัวกันรอบ St. Mark แถบฝั่งตะวันออกตอนใต้ในนิวยอร์กเป็นเวลา 5 ชั่วโมงด้วยกัน ทั้ง

¹³ มินิมอลอาร์ต (Minimal Art) เป็นกระแสความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงกลางทศวรรษที่ 1960 มีศูนย์กลางอยู่ที่สหรัฐอเมริกา มีแนวคิดในการมุ่งแสดงออกถึงความเรียบง่ายของรูปทรงโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นส่วนสำคัญในการแสดงออก เน้นการจัดเอกลักษณ์ส่วนบุคคลและอารมณ์ความรู้สึกโดยมีจุดมุ่งหมายคือความบริสุทธิ์ที่ปราศจากตัวตน ศิลปินในกลุ่มได้แก่คาร์ล อังเดร (Carl Andre) โดแนล จัดด์ (Donald Judd) แดน เฟลวิน (Dan Flavin) โซล เลวิตต์ (Sol Lewitt) เป็นต้น

เลวร้ายและกิลเลตต์ใช้ความใจกล้าในการบันทึกภาพแบบสดๆและฉับพลัน โดยไม่ไตร่ตรองวางแผน ต่อการกำหนดทิศทางหรือมุมมองใด ๆ ทั้งสิ้น ภาพที่ถ่ายทอดออกมาจึงห่างไกลต่อลักษณะที่มีความเป็นศิลปะ (artistic) อย่างยิ่ง อย่างไรก็ตามเทคนิคที่ใช้ในสารคดีของกลุ่มใต้ดินเหล่านี้ทั้งการใช้ ฮาล์ฟ-อินช วิดีโอ (half-inch video) และการสัมภาษณ์ผู้คน ได้มีอิทธิพลต่อการสร้างรายการข่าวของ สถานีโทรทัศน์หลายรายการ

ส่วนวิดีโอในฐานะที่ใกล้เคียงกับความเป็นศิลปะของโลกตะวันตกชิ้นแรกเกิดขึ้นโดย นัม จุน ไปค ในปีค.ศ.1965 (พ.ศ. 2508) เขานำกล้องวิดีโอโซนี่ พอร์ตาแพค (Sony Portapak) บันทึกขบวนเสด็จของโป๊ปพอลที่ 6 (Pope Paul VI) บนถนนฟิฟท์ อเวนิว (Fifth Avenue) ที่เมือง นิวยอร์ก (New York) โดยตั้งกล้องถ่ายจากรถแท็กซี่ และในคืนนั้นได้นำมาเปิดฉายที่คาเฟ่ อะ โกอโก (Café a Go Go) สาเหตุที่ภาพบันทึกขบวนเสด็จของโป๊ปของไปคได้ถูกจัดเป็นศิลปะ เพราะไปคได้ทำ เพอฟอร์มมามานซ์ผสมการแสดงดนตรี โดยใช้วิดีโอเป็นส่วนประกอบในการแสดงอีกทีหนึ่ง

ก่อนหน้านั้นในปีค.ศ.1962 ไปคได้สร้างภาพยนตร์อันถือเป็นภาพยนตร์ต้นแบบให้กับกลุ่ม ฟลักซ์ซัส คือ *Zen for Film* (1962-1964) การใช้ฟิล์มขนาด 16 มม. นำเสนอแบบไร้ภาพลักษณ์ (imageless) ที่ลดทอนให้น้อยที่สุด เรียบง่ายที่สุดตามความงามในแนวคิดของกลุ่มมินิมอล (minimal aesthetic) อันสวนกระแสกับภาพยนตร์ทุนสูง ได้ถูกนำมาเป็นแนวทางให้กับการสร้างฟลักซ์ฟิล์ม (Fluxfilm)¹⁴ ซึ่งเป็นหนังสือ 37 เรื่องของศิลปินในกลุ่ม ในเวลาต่อมา นัม จุน ไปคถือเป็นศิลปินที่ให้ อิทธิพลต่อศิลปินวิดีโอมากมาย ต่อมาเขาได้กลายเป็นผู้ประกาศคนแรกให้กับวิดีโออาร์ตโดยกล่าวว่า “ เหมือนกับที่เทคนิคปะติดเข้ามาแทนที่การใช้สีน้ำมัน ดังนั้นหลอดภาพ (cathode-ray tube) ก็จะมาแทนที่ผืนผ้าใบ (canvas) เช่นกัน” (Rush, 1999: 82)

อย่างไรก็ตามวิดีโอในฐานะที่เป็น “ศิลปะ” ควรแตกต่างจาก “การใช้วิดีโอ” (the uses of video) ดังนั้นเจตจำนงของศิลปินจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ทำให้สิ่งนั้นเป็นศิลปะ เพื่อให้แตกต่างจาก สิ่งที่ผลิตเพื่อมวลชน เพื่อการค้า อย่างไรก็ตามทักษะความชำนาญในเชิงศิลปะ (artful) ที่มีอยู่ในสารคดี รายงานข่าว หรือรายการอื่นๆ ได้ทำให้เกิดความแตกต่างชัดเจนมากขึ้นระหว่าง ศิลปะ กับ

¹⁴ Fluxfilm เป็นผลงานหนังสือเชิงสารคดี 37 เรื่องของศิลปินกลุ่มฟลักซ์ซัส เช่น นัม จุน ไปค (Nam June Paik) วูฟ วอสเทล (Wolf Vostel) โยโกะ โอนะ (Yoko Ono) ซึ่งแสดงออกถึงทัศนคติและอารมณ์ขันอันไม่จริงจังในแบบฟลักซ์ซัส โดยมีจอร์จ แมคซิอุส (George Maciunas) เป็นผู้รวบรวม หนังสือเล่มนี้สร้างในระหว่างปีค.ศ. 1962-1970 มีความยาวตั้งแต่ 10 วินาทีไปจนถึง 10 นาที (Fluxfilm Anthology, internet)

ทักษะในเชิงศิลป์ (Art and Artful) และทำให้เราสามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งใดคือศิลปะในผลงาน พาณิชยศิลป์ เราอาจเห็นการใช้เทคนิคในเชิงศิลป์ แต่เทคนิคในเชิงศิลป์เหล่านี้ไม่ได้อยู่ในสิ่งที่เรา เรียกว่าศิลปะ ศิลปะตั้งอยู่บน “เจตนา/เจตจำนง” ของศิลปิน นั่นคือการสร้างบางสิ่งบางอย่างโดย ปราศจากข้อจำกัด หรือการบีบบังคับจากสิ่งใด ๆ ทั้งสิ้น ดังนั้นถึงแม้ว่า สาระคดีของกลุ่มกองโจรจะมีการผลิตที่ดงามแค่ไหน เป็นศิลป์แค่ไหน แต่ถ้าสิ่งนั้นไม่ได้สร้างเพื่อถ่ายทอดชั่วขณะของการ แสดงออกแห่งตน เราก็ไม่อาจถือว่าเป็นศิลปะได้

สิ่งที่เป็นลักษณะเฉพาะของวิดีโออาร์ตที่แตกต่างจากภาพยนตร์คือ วิดีโอมีความสามารถในการถ่ายทอดภาพที่ดึงดูดใจแบบฉับพลัน นอกจากนี้ “เวลา” รวมถึงความทรงจำเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ เหล่าศิลปินมักให้ความกังวลสนใจ ดังนั้นปฏิบัติการที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ และสิ่งที่เกิดขึ้นชั่ว พริบตาในงานวิดีโออาร์ตจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก ขณะที่วิดีโอเน้นความฉับพลัน ภาพยนตร์จะเน้น กระบวนการที่เกิดขึ้น หรือมีการเพ่งพินิจและรักษาระยะห่างเอาไว้ที่ทำให้ผู้ชมหลุดออกจากความเป็นจริง และกลายเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ นอกจากนี้วิดีโอยังสามารถถ่ายทอดได้หลายรูปแบบ หลายสกรีน จะทำให้ผู้ชมสับสนขนาดไหนก็ได้ ไปป์ยังเสริมอีกว่าวิดีโอได้ให้ความรู้สึกผูกพัน โกลัซิดที่มักไม่ค่อยปรากฏนักในภาพยนตร์

เทคโนโลยีในยุคเริ่มแรกที่ศิลปินใช้สนับสนุนการสร้างงานวิดีโอ ได้แก่ อิมเมจ โปรเซสเซอร์ (Image Processor: IP) ที่ผลิตขึ้นในปี.ศ. 1973 ซึ่งแดน แซนดิน (Dan Sandin) ได้สร้างสปิรัล พีทีเอล (Spiral PTL) ขึ้นมาโดยใช้ IP ซึ่งเป็นอนาล็อก คอมพิวเตอร์ (analog computer) ทำการตัด แต่งแก้ไขภาพจากวิดีโอ ขณะที่คีท ซอนนีเออร์ (Keith Sonnier) ใช้สแกนเนอร์รุ่นแรกๆคือ สแกนนี่ เมท (Scanimate) ในการสร้างภาพปะติดทวีคูณ และสร้าง Painted Food: Black Light (1970), Cool Wipe (1973) ส่วนสเตียนา และ วูดดี วาสูลคา (Steina and Woody Vasulka) ได้สร้าง เทคโนโลยีสนับสนุนวิดีโออาร์ตอื่นๆ อีก โดยเฉพาะในลักษณะของดิจิตอล โปรเซสซิง (digital processing)¹⁵ และ อิเล็กทรอนิกส์ อิมเมจ โปรเซสซิง (electronic image processing)¹⁶ ซึ่งวิดีโอ ประเภทนี้ศิลปินมักใช้ภาพที่นำมาจากงานทัศนศิลป์เป็นหลัก นอกจากนี้ยังมีวิดีโออาร์ตในลักษณะ ของวิดีโอแนวความคิด (conceptual video) ที่ศิลปินมักใช้สื่อในรูปแบบของการบันทึกประจำวันโดย

¹⁵ Digital processing คือกระบวนการในการเปลี่ยนข้อมูลในรูปแบบใด ๆ ก็ตามให้กลายเป็นดิจิตอล มักเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์กราฟิก (computer graphics) และเสียงในรูปแบบดิจิตอล (digital audio) (internet)

¹⁶ electronic image processing คือกระบวนการในการเปลี่ยนรูปแบบของข้อมูลดิจิตอลในลักษณะของภาพ ต้นแบบ(initial image)หนึ่งๆไปสู่การสร้างภาพ(image)ดิจิตอลที่มีการเปลี่ยนแปลงตัดแต่ง(manipulated) จาก ภาพต้นแบบนั้น (internet)

ใช้ร่างกายของตนเองหรือคนอื่นในการนำเสนอ ศิลปินที่สร้างงานแนวท่างนี้ได้แก่ บรูซ นอแมน (Bruce Nauman) แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) รวมถึงการใช้ภาษาและข้อความในผลงานวิดีโอในงานของแกรี่ ฮิล (Gary Hill)

กลางทศวรรษที่ 1980 อันถือได้ว่าเป็นรุ่นที่ 2 ของวิดีโออาร์ต อุปกรณ์เครื่องมือทันสมัยมากขึ้น สามารถบันทึกภาพสีได้ จากเทคนิคที่เคยเป็นเพียงแค่ผลจากความก้าวหน้าที่มาจากเป็นปฏิกริยาที่มีต่อโทรทัศน์ หรือเป็นเพียงแค่การแปลงภาพที่มาจากทัศนศิลป์มาให้เป็นรูปแบบวิดีโอ (Conceptualism, Body Art, Process Art) วิดีโออาร์ตในยุคนี้เริ่มสร้างอัตลักษณ์ที่เป็นของตนเอง และศิลปินเริ่มต้นด้วยการใช้วิดีโอโดยไม่ได้ผันตัวเองจากการใช้สื่ออื่น เช่นเคน ฟินโกลด์ (Ken Feingold) ที่เริ่มต้นด้วยการสร้างวิดีโออาร์ตและขยายไปสู่คอมพิวเตอร์อาร์ตภายหลัง

ศิลปินวิดีโอในยุคทศวรรษที่ 1980 และ 1990 โดยส่วนใหญ่มักให้ความสนใจต่อ การเล่าเรื่องในมุมมองส่วนตัว (personal narrative) จากความสงสัยเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทั้งในเชิงวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ทางเพศ รวมถึงการแสดงเสรีภาพทางการเมือง พัฒนาการในยุคนี้ส่วนหนึ่งมาจากความเป็นจริงทางเศรษฐกิจ เช่นทางฝั่งยุโรปตะวันตก อเมริกาเหนือ และญี่ปุ่นอยู่ในภาวะที่สงบและรุ่งเรือง ขณะที่ฝั่งยุโรปตะวันออก ตะวันออกกลางและตะวันออกไกล ที่บ้านเมืองยังวุ่นวายมักมีประเด็นทางการเมืองเป็นตัวนำเสมอ

ศิลปินวิดีโอที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งคือบิล วิโอล่า (Bill Viola, 1951-ปัจจุบัน) มีความโดดเด่นในการใช้วิดีโอเป็นสื่อในการเล่าเรื่องในมุมมองส่วนตัว การแสดงออกผ่านวิดีโอของวิโอล่าในยุคทศวรรษที่ 1970 -1980 เต็มไปด้วยการทดลองกรรมวิธีของความเป็นไปได้ที่หลากหลายทั้งเชิงกายภาพและจิตวิญญาณ เปรียบได้กับจิตรกรรุ่นเยาว์ทดลองเทคนิควิจิตรศิลป์ที่แปรงแสดงออกบนผ้าใบ วิโอล่าทดลองผสมผสานเทคนิคการใช้เทปต่างๆ รวมถึงใช้ความผิดพลาดทางเทคนิคมาสร้างภาพต่อเนื่อง วิโอล่ายังทดลองผสมผสานการใช้เสียง (sound) การใช้แสงสว่าง-มืดตรงจุดศูนย์กลางของงาน วิโอล่าสนใจความเป็นตัวตนและไม่ใช้ตัวตน (the self and non-self) ตามความเชื่อทางศาสนาของตะวันออก แนวคิดนี้เป็นศูนย์กลางความคิดที่อยู่ในผลงานของเขามาจนถึงปัจจุบัน อีกทั้งภาพสะท้อนของตัวเขาที่ปรากฏอยู่บนหน้าตาของนกฮูกได้กลายเป็นสัญลักษณ์ในผลงานของวิโอล่าด้วย เช่น ในผลงานที่มีชื่อเสียง I Do Not Know What It Is I Am Like (1986)

ขณะเดียวกันผลงานของศิลปินวิดีโอรุ่นเยาว์ยุคทศวรรษที่ 1990 โดยเฉพาะศิลปินหญิง ได้หวนกลับไปใช้ลักษณะของการแสดงที่ใช้เทคโนโลยีแบบง่ายๆ (low-tech performative style) ของยุคทศวรรษที่ 1970 อีกครั้ง เช่น ปิปปิลอตตี ริสท์ (Pipilotti Rist) เชอริล โดเนแกน (Cheryl Donegan)

เซดี เบนนิ่ง (Sadie Benning) เป็นต้น ส่วนผลงานของศิลปินชายมักไปรยด้วยคำถามเกี่ยวกับอัตลักษณ์ มีลักษณะที่โหดกรี้ยวฉุนเฉียว แต่โดยหาอาวรณ์มากขึ้น เช่นอเล็กซานเดอร์ โซโครอฟ (Alexander Sokorov) ที่ค้นหาเกี่ยวกับการครอบงำตนเองอย่างลึกซึ้ง

โซโครอฟและวิโอล่า ถือเป็นตัวแทนของกระบวนการผลิตวิดีโอแบบเทคโนโลยีขั้นสูง (high end) ที่ใช้เทคนิคซับซ้อนในแบบภาพยนตร์ ซึ่งบางครั้งมีการผสมวิดีโอและฟิล์มเข้าด้วยกัน จึงทำให้ภาพที่ออกมามีคุณภาพสูง อย่างไรก็ตามสิ่งที่ทำให้วิดีโออาร์ตเจิดจ้ามีชีวิตชีวาคือวิดีโออาร์ตนั้นมีผลงานที่ใช้กระบวนการผลิตที่ใช้ทั้งทุนต่ำและทุนสูงในจำนวนที่เท่าๆกัน อย่างน้อยที่สุดวิดีโออาร์ตที่แสดงตามเทศกาลศิลปะนานาชาติ แกลเลอรี หรือหอศิลป์ มักจะมีลักษณะของแนวความคิด เน้นการแสดงออกที่ใช้เทคโนโลยีแบบง่าย ๆ และใช้ต้นทุนในการผลิตต่ำ เช่น ใช้กล่องวิดีโอแบบพกพาในการถ่ายทำเพียงตัวเดียว การตัดต่อก็กระทำแบบง่าย ๆ ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว กล่าวได้ว่าบนจุดสิ้นสุดของศตวรรษที่ 20 วิดีโออาร์ตได้กลายเป็นผลผลิตกระแสหลักของศิลปะร่วมสมัย ซึ่งแทบมองไม่เห็นความเป็นไปได้ในยุค 1980 อาจเนื่องด้วยความเป็นไปได้ที่ยังไม่สิ้นสุดของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ดึงดูดผู้คน ดึงดูดศิลปินรุ่นใหม่ที่เคยโตและคุ้นเคยกับวัฒนธรรมที่สื่อมีบทบาทที่เข้มข้นในทุกๆทาง

กล่าวได้ว่าเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นในแต่ละยุคสมัยส่งผลต่องานศิลปะที่เกิดขึ้น เมื่อศิลปินมองเห็นศักยภาพของสื่อและนำมาใช้สร้างสรรค์งานหรือใช้ถ่ายทอดสารหรือความคิดแห่งตน วิดีโอและสื่อใหม่อื่นๆก็เป็นทางเลือกหนึ่งสร้างความเป็นไปได้ให้กับศิลปินรุ่นใหม่ นอกจากการนำฉายลงบนสกรีนรับภาพหรือจอโทรทัศน์เพียงลำพัง (single-screen) ซึ่งเป็นรูปแบบพื้นฐานของวิดีโออาร์ตแล้ว ศิลปินยังแสวงหาความเป็นได้ในอื่นๆ เช่นการนำเสนอที่คำนึงถึงบริบทของพื้นที่หรือสิ่งแวดล้อม ซึ่งเราเรียกผลงานประเภทนั้นว่าวิดีโอจัดวาง ในคริสต์ศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีแบบอินเตอร์แอคทีฟ (interactive) ที่เน้นความสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของคนดู กำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อยๆ และน่าจะกลายเป็นความเป็นไปได้ที่พัฒนาต่อไปอีกก้าวของมีเดียอาร์ตในอนาคต

2.5. ประเภทของมีเดียอาร์ต

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่ามีเดียอาร์ตเป็นกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีรากฐานอยู่บนเทคโนโลยีสมัยใหม่ ผลงานต่างๆที่ถูกผลิตขึ้นด้วยสื่อใหม่นั้นมีมากมายหลายประเภทและสามารถเรียกชื่อแตกต่างกันไปหลากหลายรูปแบบและสไตล์ อันขึ้นกับเทคนิคกระบวนการผลิตหรือการนำเสนอ ได้แก่

(1) วิดีโออาร์ต (Video Art)

หมายถึงงานศิลปะที่บันทึกด้วย “กล้องวิดีโอ” ในการนำเสนอเรื่องราว ความคิด หรือ ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากความตั้งใจของศิลปิน งานวิดีโออาร์ตในยุคแรก (ทศวรรษที่1960 โดย กลุ่มฟลักซ์ส(Fluxus) โดยมากจะเป็นการบันทึกการแสดง(performance) ของศิลปินนั้นๆ ต่อมาได้พัฒนาไปสู่ความหลากหลายในการสร้างเนื้อหาเรื่องราว หรือนำเสนอโดยสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้คอมพิวเตอร์ตัดต่อมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาช่วยตัดต่อมากขึ้น แต่ยังคงนำเสนอบนจอร์รับภาพ(single-screen)หรือจอโทรทัศน์ และมีการลำดับความแตกต่างจากภาพยนตร์และหนังสือ

(2) วิดีโอจัดวาง (Video Installation)

หมายถึงงานศิลปะที่ใช้วิดีโอเป็นสื่อในการนำเสนอหลัก เพราะยังใช้วิดีโอเป็นเครื่องมือบันทึกภาพนั้นๆ เพียงแต่กรรมวิธีการนำเสนอแตกต่างไปจากงานวิดีโอทั่วไป เพราะงานวิดีโอจัดวางนั้นประยุกต์มาจากงานศิลปะจัดวาง (Installation Art) ที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ของบริบทรอบข้างหรือความสัมพันธ์ของพื้นที่ที่ใช้ติดตั้งงาน ซึ่งเป็นการจัดแสดงเฉพาะที่อย่างจำเพาะเจาะจงและสัมพันธ์กับสื่อหลาย ๆ ประเภท

(3) ศิลปะแห่งเสียง (Audio Art / Sound Art)

หมายถึงผลงานศิลปะที่ใช้เสียงในการนำเสนอ อาจใช้เครื่องบันทึกเสียงในการบันทึก หรือ สร้างเสียงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจมีการนำเสนอโดยการเชื่อมโยงกับวิดีโอ หรือ ใช้เฉพาะเสียงในการนำเสนอ

(4) ภาพถ่ายตัดแต่งหรือดิจิตอลอาร์ต (Digitally Altered photography / Digital Art)

หมายถึงผลงานภาพถ่ายที่นำมาสร้างหรือตกแต่งตัดแปลงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การนำเสนอจะเป็นภาพนิ่งไม่มีความเคลื่อนไหว

(5) คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art)

หมายถึงผลงานศิลปะที่สร้างหรือนำเสนอด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่ภาพนิ่งไปจนถึง ภาพเคลื่อนไหวอย่างวิดีโอ อนิเมชัน (Animation) รวมถึง วิดีโอเกม เว็บไซต์ เป็นต้น

(6) ศิลปะการแสดงสด (Performance)

หมายถึงกิจกรรมทางศิลปะที่เกิดจากการที่ศิลปินหรือผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ ร่วมกันจัดการแสดงสดๆ ขึ้นมาตามแนวคิดที่วางไว้ โดยมีการนำเสนอในบริบทเฉพาะ ทั้งเวลาและสถานที่ มักเป็นการแสดงแบบครั้งเดียวจบ มักทำการบันทึกด้วยกล้องวิดีโอ และกล้องถ่ายภาพ และอาจนำเสนอในเชิงข้อมูลอีกครั้ง

(7) ศิลปะแห่งข้อมูล (Information Art / Informatism)

ศิลปะแห่งข้อมูลเป็นจุดเริ่มต้นของอิเล็กทรอนิกส์อาร์ตที่ถูกสังเคราะห์ด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ ศิลปะแห่งข้อมูลมักเกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ที่อยู่บนฐานของข้อมูลจำนวนมาก เช่น ภาพถ่าย วิดีโอขนาดสั้น (video clips) การสร้างเครือข่าย ข้อมูลจากการสำรวจทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

(8) อินเทอร์เน็ตอาร์ต (Interactive Art)

หมายถึงผลงานศิลปะที่สร้างอยู่บนรากฐานเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยเน้นกระบวนการของการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ดูกับตัวงาน โดยเฉพาะการใช้ระบบเซนเซอร์ (sensor) ในการจับความเคลื่อนไหว ความร้อน หรือปฏิกิริยาอื่นๆ ตามที่ตั้งโปรแกรมไว้

(9) อินเทอร์เน็ตอาร์ต (Internet Art)

หมายถึงผลงานศิลปะหรือผลิตผลทางวัฒนธรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อแรกในการสื่อสาร หรือใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการเข้าชม การแสดงออก การมีส่วนร่วม และสามารถนำเสนอผลงานได้ด้วยกรรมวิธีที่หลากหลายโดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ดังนั้นโดยส่วนใหญ่แล้วอินเทอร์เน็ตอาร์ตจึงมีลักษณะของอินเทอร์เน็ตพ (interactive) และมีการใช้สื่อหลายๆ อย่างผสมผสานกัน

(10) ซอฟต์แวร์อาร์ต (Software Art)

หมายถึงผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือจากแนวคิดของการผลิตโปรแกรมนั้นถ้าศิลปินพัฒนามาใช้ในการสร้างงานศิลปะ มีความใกล้เคียงกับอินเทอร์เน็ตอาร์ต

เนื่องจากมักอ้างอิงอยู่บนอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ในเผยแพร่ และวิพากษ์ วิจารณ์ โดยเฉพาะระบบ
การสืบค้น (browser) ซึ่งเป็นองค์ประกอบย่อยที่สำคัญ