

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

องค์ประกอบที่ส่งผลต่อแนวคิดและรูปแบบของมีเดียอาร์ต

การวิจัยเรื่ององค์ประกอบที่ส่งผลต่อแนวคิดและรูปแบบของมีเดียอาร์ตในประเทศไทย ในช่วงคริสต์ศักราช 1985-2005 (พ.ศ. 2528-2548) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์เพื่อตอบ วัตถุประสงค์การวิจัยที่ตั้งไว้คือ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ อัตลักษณ์ของ ศิลปินไทย การเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมจากกระบวนการที่นำไปสู่โลกาภิวัตน์ในโลกร่วม สมัย และพัฒนาการของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อแนวคิดและรูปแบบของมีเดียอาร์ต (Media Art) ในประเทศไทยในช่วงปีค.ศ. 1985 - 2005

4.1 ความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ สังคมและวัฒนธรรม และเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อ การสร้างสรรค์งานมีเดียอาร์ต

หากศิลปะคือผลิตผลทางวัฒนธรรมแล้ว มีเดียอาร์ตก็เป็นหนึ่งในรูปแบบและแนวคิดของการ สร้างสรรค์งานศิลปะภายใต้องค์ประกอบสามอย่างใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ อัตลักษณ์ของศิลปิน การ เปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดจากกระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ในโลกร่วมสมัยอัน เกิดจากการผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมโลกที่มาพร้อม ๆ กับสื่อสารสนเทศ และ วัฒนธรรมท้องถิ่นของศิลปินไทย และองค์ประกอบสุดท้ายคือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ถูก พัฒนาขึ้น

องค์ประกอบทั้งสามอันได้แก่อัตลักษณ์ สังคมและวัฒนธรรม และเทคโนโลยีล้วนเป็น องค์ประกอบสำคัญที่มีผลกระทบต่อสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมี "อัตลักษณ์" เป็นกรอบกำหนด เนื่องจากในการทำงานศิลปะนั้นมักเริ่มต้นจากการตั้งคำถามโดยที่ศิลปินพยายามค้นหาคำตอบโดย ผ่านกระบวนการต่าง ๆ อันสัมพันธ์กับสังคมวัฒนธรรมและเทคโนโลยีที่มารองรับ

4.1.1 อัตลักษณ์ (Identity)

อัตลักษณ์ของมนุษย์เป็นกระบวนการทางสังคมที่มนุษย์พยายามถามตัวเองหรือให้ที่อยู่แห่งตนว่าฉันคือใคร มนุษย์มักตั้งคำถามกับตัวเองในทำนองนี้เมื่อเกิดความไม่มั่นใจในสถานะแห่งตนว่าตัวเองคือใคร ต้องการเป็นอะไร ดำรงอยู่ที่ไหน อีกนัยหนึ่งคำว่าอัตลักษณ์ (Identity) จึงเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์ต้องการแหล่งที่อยู่เพื่อยึดมั่นถึงบางสิ่งบางอย่าง (Bauman, 1996 :18)

ธรรมชาติของมนุษย์นั้นจำต้องอยู่ร่วมกันในสังคม ไม่สามารถแยกตัวเองอย่างโดดเดี่ยว อัตลักษณ์ของคนคนหนึ่งจึงถูกหลอมรวมภายใต้บริบททางสังคมวัฒนธรรม ในอีกแง่มุมหนึ่งคำว่า “ฉันคือใคร” จึงต้องฟังพิงอาศัยขอบเขตและบริบทที่แตกต่างกันไปตามยุคสมัยอันขึ้นกับวาทกรรมที่มีอำนาจครอบงำสังคมนั้นอยู่

ในนัยหนึ่งกระบวนการในการสร้างอัตลักษณ์ต่างๆ เริ่มต้นจากการสื่อสาร การปฏิสังสรรค์ หรือเป็นปฏิกริยาที่คนๆหนึ่งมีต่อสภาวะแวดล้อมภายนอก นั่นคือ อัตลักษณ์ของมนุษย์ตั้งอยู่บนพื้นฐานของวัฒนธรรมที่เป็นกรอบอ้างอิงต่อความเป็นเรา หรือที่เราเลือกจะเป็น อันเกิดจากการตระหนักถึงการมีอยู่ของตัวตนด้วยการเปรียบเทียบถึงความคล้ายคลึงและความแตกต่าง

อัตลักษณ์ถือเป็นวาทกรรมที่ได้รับการถกเถียงและถูกตั้งคำถามมากที่สุดประการหนึ่งของคนในยุคร่วมสมัย ตั้งแต่โลกพัฒนาเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ ทั้งการเคลื่อนย้ายถิ่นฐาน การเปลี่ยนอาชีพ การงานบ่อยครั้งเพื่อชีวิตที่ดีขึ้น ทำให้มนุษย์หลุดออกจากพื้นถิ่นและต้องปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมใหม่อยู่ตลอดเวลา ดังนั้นปัจเจกชนยุคนี้จึงต้องทำความเข้าใจว่าฉันเป็นใคร และต้องการเป็นอะไรในพื้นถิ่น และเวลาที่หลากหลาย ด้วยการเลือกของตนเองอย่างอิสระ และจะเป็นที่ยอมรับในสังคมกลุ่มใหญ่หรือไม่ด้วยความไม่แน่นอน เพราะอำนาจของชาติถูกกลดบทบาทลงจนไม่สามารถกำหนดมาตรฐานในการประเมินคุณค่าให้กับคนในสังคมตัวเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นที่ยอมรับได้มากพอเพราะถูกควบคุมด้วยองค์กรโลกที่ใหญ่กว่าคือองค์กรหรือหน่วยงานระดับโลกอย่าง ISO (International Organization for Standardization) แม้แต่ฐานะทางเศรษฐกิจของแต่ละประเทศก็ถูกประเมินโดยธนาคารโลก (World Bank) และ IMF (International Monetary Fund) ดังนั้นคนในยุคร่วมสมัยปัจจุบันจึงเป็นปัจเจกชนที่ล่องลอย ไม่ได้กำหนดตัวเองอยู่กับท้องถิ่นหรือชาติ แต่กำหนดตัวเองอยู่กับวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้งปรัชญาในการดำรงชีวิต ความคิดความเชื่อทางการเมือง และอื่นๆ (ธีรยุทธ บุญมี, 2546: 124-126)

ดังนั้นปัจเจกชนยุคนี้จึงเหมือนมีทางเลือกด้วยองค์ประกอบที่ซับซ้อนมากขึ้นว่าจะกำหนดให้ตัวเองเป็นใครหรือต้องการจะเป็นใคร จากที่เคยนิยามด้วยมาตรฐานและกฎเกณฑ์ที่แน่นอนในยุค

สมัยใหม่มาสู่การไม่อาจจำกัดความและเปิดเสรีต่อการตีความและเลือกสรรในแบบหลังสมัยใหม่ (Bauman, 1996: 18) ที่ไม่สามารถมั่นใจในทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ ความจริง ความคิด ความเชื่อ ความศรัทธา เพราะสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ต่างถูกปฏิเสธว่าเป็นความจริงที่เป็นสัจธรรม เมื่อวาทกรรมทุกอย่างเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเท่านั้น (constructing truth) ทำให้เกิดคำถามตามมาว่า เราจำเป็นต้องทำให้ตัวตนของเราชัดเจนหรือไม่ เมื่อคำถามเกี่ยวกับอัตลักษณ์อยู่ภายใต้กรอบที่เปิดกว้างของการเลือกในสภาวะอันไม่แน่นอนว่าใครที่ต้องการแสดงตัวตน เราต้องการตัวตนเมื่อไร แล้วทำไมเราถึงแสดงตัวตนนั้น ดังนั้นความไม่ชัดเจนแห่งตัวตนจึงเป็นปรากฏการณ์ที่สำคัญอันหนึ่งในศิลปะร่วมสมัย

ในที่นี้วิชญ์ พิมภาจนพวงศ์ให้ความเห็นว่าอัตลักษณ์(อัตตาหรือตัวตน) คือการตอบสนองต่อสิ่งภายนอก อัตตาไม่บริสุทธิ์ในตัวเอง เพราะมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อยู่รอบตัวตลอดเวลา รวมถึงความคิดของคนอื่นด้วย เช่น การที่เราสนใจเทคโนโลยี หรือชอบสิ่งนั้น สิ่งนี้เพราะจิตเรากล้วยตามสภาพแวดล้อมหรือสังคมวัฒนธรรมที่เราเกิดและเติบโตรวมถึงจากการได้สัมผัสและพบเห็น (วิชญ์ พิมภาจนพวงศ์, สัมภาษณ์, 18 มิ.ย.2550)

ปรัชญา พิณทองกล่าวเสริมว่าในทำนองเดียวกันว่า อัตตาคือความสัมพันธ์ระหว่าง“ตัวตนกับคนอื่น” ที่เกี่ยวพันกันอย่างลึกซึ้ง เนื่องจากมนุษย์มีการดำรงอยู่และชีวิตที่ดำเนินไปย่อมมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ ทุกสิ่งทุกอย่างกำลังทำการตอบโต้กันและกัน ตอบรับกันเป็นบทสนทนาและบทสนทนาเหล่านี้เป็นวัฒนธรรม อาจเป็นวัฒนธรรมของสื่อ เป็นความเข้าใจ เป็นข้อตกลง หรือเป็นการวิพากษ์ซึ่งกันและกันในการคิดว่าตัวตนเราเป็นอย่างไร และคนอื่นเป็นอย่างไร ขณะเดียวกันเทคโนโลยีที่เข้ามารองรับก็อยู่ในสารที่มนุษย์ส่งกันไปมาระหว่างเรากับคนอื่น สิ่งที่สำคัญคือการนำเสนอความคิดของศิลปินด้วยวิธีการใดก็ได้แต่จะต้องอยู่ในมิติใดมิติหนึ่งที่ทำให้ตัวเรากับคนอื่นเข้าใจพร้อม ๆ กันหรือบางทีอาจไม่เข้าใจก็ได้ ศิลปะจึงเป็นเหมือนยานพาหนะ และศิลปินเป็นผู้ขับที่ทำให้ศิลปะเคลื่อนที่ไปอย่างอิสระแต่มีทิศทาง ซึ่งอาจใช้เทคโนโลยีหรือแนวคิดหรือวัตถุใด ๆ มารองรับ ดังนั้นในนัยหนึ่งศิลปะคือสารหรือสาระ(message) ศิลปะเป็นเจตนาที่คนหนึ่ง ๆ ทำบางสิ่งบางอย่างออกไปโต้ตอบกับสังคม โดยศิลปินมองว่าสื่อไหนที่สอดคล้องกับสารของเขา และจะนำเสนออย่างไรในบริบทของตัวตนกับคนอื่น (ปรัชญา พิณทอง, สัมภาษณ์, 24 เม.ย.2550)

อาจกล่าวได้ว่าการสร้างงานศิลปะรวมถึงการขึ้นชอของงานศิลปะเป็นเรื่องของอัตตาและรสนิยมส่วนบุคคล ขณะเดียวกันเมื่อศิลปะถูกสร้างโดยศิลปินที่อัตลักษณ์แห่งตน(ในระดับหนึ่ง)ถูกสร้างขึ้นด้วยบริบททางสังคมวัฒนธรรม ดังนั้นศิลปะและศิลปินในโลกร่วมสมัยย่อมซับซ้อนไปตาม

สภาวะที่ซับซ้อนของสังคมโลก ศิลปะจึงเปรียบได้กับภาพตัวแทนของสิ่ง ๆ หนึ่งที่หลอมรวมขึ้นจาก วัฒนธรรม ประสบการณ์ ความคิด ความเชื่อ ที่ผสมผสานกันอย่างซับซ้อนของผู้สร้างภายใต้รสนิยม หนึ่ง ๆ ที่เป็นที่ยอมรับร่วมกันในกลุ่ม (community of taste)¹⁷

จากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างรวดเร็วภายใต้ร่มเงาโลกาภิวัตน์ ในฐานะ ของศิลปินจึงมักเกิดข้อกังขาไม่น้อยที่จะพิจารณาถึงความเป็นเรา เรามองตัวเองในฐานะอะไรและ อย่างไร ในระดับอัตตา ชาติพันธุ์ หรือมนุษยชาติ เราปรับตัวเองในวัฒนธรรมที่หลากหลายได้ อย่างไรเมื่อต้องใช้ชีวิตอยู่ในสังคมที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลง งานศิลปะที่เราสร้าง สะท้อนอะไรในตัวเรา เป็นต้น

ในนัยหนึ่งศิลปะคือสารหรือสาระ (message) เป็นเจตนาที่คนหนึ่ง ๆ ทำบางสิ่งบางอย่าง ออกไปโต้ตอบกับสังคม โดยศิลปินมองว่าสื่อไหนที่สอดคล้องกับสารของเขา และจะนำเสนออย่างไร นั่นคืออัตตาคือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวศิลปินกับสิ่งแวดล้อมภายนอก เมื่อศิลปินเป็นผู้สร้างศิลปะ ศิลปะจึงเป็นเจตนาของคนหนึ่ง ๆ ที่จะสื่อสารบางสิ่งออกมาโดยมีสังคมวัฒนธรรมมาเป็นกรอบรองรับ ถึงการรับรู้และรสนิยมบางอย่าง

4.1.2 การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมอันเกิดจากกระบวนการทำให้เป็น โลกาภิวัตน์ในโลกร่วมสมัยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์มีเดียอาร์ตในสังคมไทย

ในปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางด้านการศึกษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้โทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ตกลายเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานในการดำรงชีวิต และทำให้ผู้รับสารสามารถรับรู้ข้อมูล ข่าวสารได้อย่างรวดเร็วถึงแม้ว่าจะอยู่ไกลกันคนละซีกโลกก็ตาม การเชื่อมโยงกันดังกล่าวเป็นเพียง

¹⁷ อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant, 1724 -1804) ได้นำเสนอธรรมชาติของมนุษย์ว่าทุกคนต้องอยู่ร่วมกัน และ ย้ำว่าไม่มีใครสามารถอยู่คนเดียวได้โดยไม่ติดต่อสัมพันธ์กับคนอื่น เมื่อคนเราอยู่ร่วมกันเป็นชุมชนแล้วแต่ละชุมชน ก็ได้กำหนดลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของตนขึ้นมา ซึ่งรวมไปถึงเรื่องของรสนิยมและความงาม ดังนั้นการ ประเมินค่าความงามของคานท์(Kant) ไม่ใช่การประเมินของคนเพียงคนเดียว แต่เป็นการประเมินร่วมกันของคนใน สังคม โดยปราศจากเงื่อนไข ในที่นี้คานท์ได้เน้นย้ำว่าสิ่งที่ทำให้การประเมินค่าทางความงาม (judgment of taste) มีความเป็นสากลและเป็นมาตรฐานแห่งรสนิยม ก็คือ *sensus communis* หรือ *common sense* หรือ *community of sense (of taste)* ความรู้สึกร่วมหรือรสนิยมร่วมกันเฉพาะกลุ่ม ที่คนในสังคมมีส่วนร่วมเมื่อทำการประเมินว่าสิ่ง ใดสวยหรือไม่สวย นั่นคือความงามหรือสุนทรียะสำหรับคานท์ไม่ใช่รสนิยมเฉพาะบุคคล แต่เป็นรสนิยมที่ทุกคนใน สังคมมีส่วนร่วม นั่นคือความงามมีความเป็นสากลเพราะความงามนั้นสามารถแบ่งปันกันได้หรือมีความเห็นชอบ ร่วมกัน

แค่หนึ่งตัวอย่างของสังคมสมัยใหม่ซึ่งนอกจากจะมีการแลกเปลี่ยนข่าวสารแล้ว กิจกรรมด้าน เศรษฐกิจ สังคมและการเมืองของมนุษย์มีความรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูล ลักษณะดังกล่าวนี้ มีความสำคัญอย่างยิ่งเนื่องจากการลดความสำคัญของอาณาเขตประเทศต่างๆทั่วโลก ทำให้ เปรียบเสมือนโลกมีขนาดเล็กลงเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี สังคม เศรษฐกิจและ การเมือง ซึ่งกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน โดยมนุษย์ได้ให้คำนิยามการ เปลี่ยนแปลงนี้ว่าโลกาภิวัตน์ (Globalization)

โลกาภิวัตน์ (Globalization) เป็นการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น ในโลกร่วมสมัยภายใต้แนวคิดที่ต้องการทำให้โลกให้เป็นหนึ่งเดียวหรือให้อยู่ในวิถีวัฒนธรรมเดียวกัน รูปแบบการเปลี่ยนแปลงแบบโลกาภิวัตน์นี้ก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า หมู่บ้านโลก (global village) มีความหมายในเชิงเปรียบเทียบว่า โลกปัจจุบันได้เปลี่ยนสภาพเป็นหมู่บ้าน หมู่บ้านหนึ่งซึ่งมี วัฒนธรรมเป็นของตนเอง หรือที่เรียกว่า วัฒนธรรมโลก (Global Culture) วัฒนธรรมโลกนั้นเกิดจาก การผสมผสานความหลากหลายและความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมของโลกในยุคปัจจุบัน ซึ่งวัฒนธรรมโลกนี้ก่อให้เกิดระดมทุนหรือในอีกความหมายหนึ่งคือระดมทุนโลก เนื่องจาก วัฒนธรรมจากซีกโลกตะวันตกกระจายอำนาจไปมีอิทธิพลทั่วโลก

อีกนัยหนึ่งกระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ เริ่มมีความชัดเจนเพราะวัฒนธรรมโลกและ ความเป็นสากลที่ถูกสร้างโดยชาติตะวันตกได้กระจายตัวไปตามพื้นที่ย่อยต่าง ๆ ที่ความเจริญก้าวไป ถึง การเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของการค้าเสรีจากระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่ก่อให้เกิดองค์ระดับ โลกที่มีการเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างชาติ ทำให้มนุษย์ยุคใหม่ต้องเคลื่อนย้ายถิ่นฐานและปรับตัวเข้ากับ วัฒนธรรมใหม่ตลอดเวลา อีกทั้งความก้าวหน้าทางการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทำให้ ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้ในเวลาเดียวกัน

การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้เมื่อมนุษย์มีการสื่อสาร วัฒนธรรมจึง เป็นสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย โดยปรับให้เข้ากับวิถีชีวิตของคนในยุคหนึ่ง ๆ ซึ่งเกิดจาก การเลือกสรรของกลุ่มคนในสังคมที่จะรับเข้ามาและปรับใช้ในการดำเนินชีวิต แม้สำหรับกลุ่มคนที่ ต่อต้านอาจเรียกกระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ว่าเป็นการแทรกแซงทางวัฒนธรรมก็ตาม

สิ่งที่ไม่อาจปฏิเสธได้คือวัฒนธรรมโลกที่เกิดขึ้น อย่างไรก็ตามวัฒนธรรมโลกที่เกิดขึ้นทั่ว โลกนี้ ไม่ใช่วัฒนธรรมโลกในลักษณะเดียวกัน ถึงแม้ว่าจะเริ่มต้นจากกรอบความคิดเดียวกัน เนื่องจากวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นรากฐานของพื้นที่นั้น ๆ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้วัฒนธรรมโลกที่ เกิดขึ้นมีความแตกต่างกันไปในรายละเอียด เนื่องด้วยการเลือกสรร การแลกเปลี่ยน และการ

ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมท้องถิ่นของพื้นที่นั้น ๆ เราอาจเรียกลักษณะของ วัฒนธรรมใหม่ที่เกิดขึ้นนี้ว่าโกลบอลไลเซชัน (Glocalization)¹⁸ อันอาจเป็นผลกระทบขั้นที่สองของ โลกาภิวัตน์ ที่สร้างความหลากหลายบนกรอบของความเป็นหนึ่งเดียวในแต่ละท้องถิ่น

โลกาภิวัตน์ได้เปลี่ยนแปลงโลกและสังคมมนุษย์ในทุก ๆ วัฒนธรรมรวมถึงศิลปะ เนื่องจาก ศิลปะเป็นสิ่งที่คงอยู่ควบคู่มากับมนุษย์มาช้านาน หากบทบาทของศิลปะคือการนำเสนอภาพตัวแทน (representation) ศิลปะก็เป็นเพียงผลผลิตของมนุษย์ที่อยู่ในโลกแห่งภาพตัวแทนอันเกิดมาจาก ประสบการณ์ ความคิดและรสนิยมของตัวศิลปินเอง เมื่อศิลปะเป็นสิ่งที่นำเสนอบางสิ่งบางอย่างอยู่ เสมอ ศิลปะจึงเป็นรูปแบบเฉพาะของการสื่อสาร และใช้สื่อต่าง ๆ ในการถ่ายทอดศิลปะนั้น ๆ ว่า จะสามารถถ่ายทอดความคิด ตัวตนและวัฒนธรรมของศิลปินคนนั้น ๆ ได้มากน้อยเพียงใด ดังนั้นศิลปะ จึงเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาร่วมกับกรอบของจารีตประเพณี สังคม วัฒนธรรม ศาสนา เศรษฐกิจ และการเมือง ซึ่งมีอิทธิพลต่อการกำหนดบทบาทของศิลปะให้มีความแตกต่างกันไปตามยุคสมัยใน แต่ละสังคม

กล่าวได้ว่าศิลปะร่วมสมัยของไทยได้เปลี่ยนแปลงไปตามโลก ทั้งจากการถึงกันของสื่อ หรือ จากการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ จึงขอหยิบยกคำกล่าวของอารยา ราษฎร์จำเริญสุขที่ว่า “หลายครั้งใน การพูดถึงภาพรวมของสังคม เราจะมั่นใจมากกว่านานาชาติจะเป็นผลต่อชาติ และการทำตามกระแส เป็นวิสัยมนุษย์อย่างหนึ่ง ที่น่าสงสัยก็คือ คนในวงการศิลปะซึ่งทำงานที่เรียกว่าสร้างสรรค์ควรได้รับการยกเว้นจากทัศนะชนิดนี้หรือไม่และถ้าใช่จะเป็นอย่างไร ที่จริงมีศิลปินที่รักษาแนวทางที่เคย เป็นมาเอาไว้ได้อย่างแข็งขันและมากกว่าในเชิงต่อต้านความเป็นไปข้างนอกบ้าน และด้วยเหตุแห่ง การถึงกันของสื่อ ทำให้ตาก็ยังปิด และหูก็ไม่ได้ยินเสียงที่ไม่อยากจะได้ยิน และไม่ว่าการมองเห็นจะ จับตาดูตรงสิ่งที่ใหม่กว่าและมาทีหลัง แต่ทุก ๆ ครั้งของการเปลี่ยนแปลง กระบวนการสร้างงาน เดิม ๆ ก็ยังมีอยู่และดำเนินไป มีคนทำงานศิลปะหลายกลุ่ม หลากความถนัด ต่างความชอบ และ โดยเฉพาะต่างรสนิยม และหากศิลปะมีอาการไหลไปอย่างสอดคล้องกับการมีชีวิต ชีวิตในช่วงเวลา ณ ขณะนี้เป็นช่วงที่เราเกี่ยวข้องและพึ่งพาสื่อใหม่เมื่อเทียบกับช่วงเวลาที่ผ่านมา” (อารยา ราษฎร์จำเริญสุข, สัมภาษณ์, 19 มี.ค.2550)

จากคำกล่าวเบื้องต้นชี้ให้เห็นว่าการสร้างสรรค์งานศิลปะนั้นสอดคล้องกับการใช้ชีวิตหรือ ปฏิสัมพันธ์ที่เรามีต่อภายนอก ดังนั้นกระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ที่ตะวันตกพยายามจะทำให้ โลกเป็นหนึ่งเดียวในทุก ๆ ด้านทั้งด้านเศรษฐกิจ การให้ความรู้ และในเชิงวัฒนธรรมที่เข้ามาพร้อม

¹⁸ ดูบทที่ 2 หน้า 20-21

กับการสื่อสารนั้นย่อมมีบทบาทอย่างมากต่อการรับรู้และการใช้ชีวิต ซึ่งแน่นอนว่าย่อมส่งผลกระทบต่อ การสร้างผลงานศิลปะของศิลปินด้วย นั่นคือโลกาภิวัตน์ได้นำพาข้อมูลและผู้คนเข้าหาถึงกันได้ ง่ายขึ้น ในโลกยุคดิจิทัลทำให้ผู้คนมีโอกาสเห็นงานจากหลากหลายแหล่งในเวลาเดียวกันผ่านสื่อ ต่างๆทั้งโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต จึงเป็นความท้าทายของศิลปินในกระแสโลกาภิวัตน์ที่จะทำ อย่างไรถึงจะไม่ไปเลียนแบบคนอื่น และจะสร้างจุดยืนของตนอย่างไร

ภายใต้ร่มเงาของโลกาภิวัตน์ทำให้ศิลปินไทยต้องปรับตัวเอง รับรู้จุดยืนและมองหาทิศทาง ในอนาคต สำหรับศิลปินบางคนถือเป็นโอกาสที่จะนำพาตัวเองไปสู่นานาชาติ เพราะสามารถนำพา ตนเองไปสู่กลุ่มอื่น มุมมองอื่น ปฏิสัมพันธ์อื่นในต่างถิ่นได้อย่างไม่เคอะเขิน ขณะที่วสันต์ สิทธิเขตต์ มองว่าโลกาภิวัตน์เป็นสิ่งคุกคาม โลกาภิวัตน์เป็นการล่าอาณานิคมทางวัฒนธรรมของตะวันตกซึ่ง ทำให้เกิดความลึกลับในสังคมไทยที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย เกิดเป็นภาวะไร้สติจนหาตัวตนไม่ เจอ หาจุดยืนหาความภาคภูมิใจไม่ได้ว่าอยู่ตรงไหน และสิ่งนี้ได้ส่งผลกระทบต่อศิลปะ ดังนั้นศิลปินต้อง เข้มแข็งในจุดยืนของตัวเอง ในการที่จะนำเสนอความคิด สร้างวาทกรรมของตน แต่ขณะเดียวกันก็ ไม่ประหลาดใจที่ศิลปินไทยหลาย ๆคนจะพาตัวเองไปสู่นอกบ้านเพราะในเมืองไทยขณะนี้พื้นที่เก็บ ผลงานศิลปะยังไม่มากพอที่จะเติมเต็มให้ศิลปินที่มีอยู่มากมายได้ (วสันต์ สิทธิเขตต์, สัมภาษณ์, 6 พ.ย.2549)

อย่างไรก็ตามจากกระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ สิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นคือทางเลือกและ โอกาสที่มากขึ้นของศิลปินในการทำงานศิลปะอย่างไม่จำกัดความคิดและขอบเขต ในโลกที่เปิดกว้าง ทางความคิดและรสนิยมที่หลากหลายจากการผสมผสานทางวัฒนธรรมต่างๆเช่นทุกวันนี้ คงมีไม่ น้อยที่ศิลปินจะสามารถสร้างและแสวงหารสนิยมในกลุ่มย่อย ในพื้นที่ย่อยอื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย และอิสระมากขึ้น ขณะเดียวกันศิลปินจากชนกลุ่มน้อยบางกลุ่มก็จำเป็นต้องเผชิญกับความชอบ บางอย่างที่เป็นท้องถิ่นเพื่อต้องการเป็นที่ยอมรับในเวทีนานาชาติที่ถูกความเป็นตะวันตกครอบงำอยู่ ทั้งในแง่รสนิยมและลักษณะการนำเสนอที่ต้องเป็นไปตามกระแสหลัก อีกทั้งภาวะที่ต้องถูกกดดัน จากระบบการตลาดแบบทุนนิยมที่ต้องมีการแข่งขันตลอดเวลา

ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอีกอย่างหนึ่งในศิลปะร่วมสมัยคือคำว่ากระแสซึ่งมาพร้อมกับการ สื่อสารและปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีส่วนร่วมกัน กระแสในศิลปะเกิดขึ้นจากความนิยมชมชอบหรือรสนิยม ของคนกลุ่มหนึ่งที่มีอยู่ร่วมกันที่อาจเรียกได้ว่ามีอยู่ชั่วคราว ซึ่งมีหลายๆปัจจัยอยู่เบื้องหลังการเกิด กระแสนั้น ทั้งความสัมพันธ์กับอำนาจของอภิสิทธิ์ชนในสังคม (elite) กลุ่มศิลปิน กลุ่มภัณฑารักษ์ (curators) หรือกลุ่มนักวิจารณ์เป็นผู้ปลุกปั่นกระแสนั้น แม้ว่าภาพรวมของศิลปะร่วมสมัยเรียกว่า

หลากหลายและไร้ทิศทาง จนดูเหมือนว่าศิลปะคืออะไรก็ได้ จะหยิบยกอะไรมาทำก็ได้ สิ่งที่ไม่เคยถูกพิจารณาว่าเป็นศิลปะ ก็สามารถเป็นศิลปะได้ ถ้าศิลปินสามารถให้ตรรกะรองรับได้ว่ามันเป็นศิลปะ ความงามก็ไม่ใช่อะไรจำเป็นสำหรับศิลปะร่วมสมัย แต่กลายเป็นความน่าตื่นตึ่ง น่าตื่นตา และลักษณะของความชั่วคราวชั่วคราว จากการรับแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เข้ามาอย่างเต็มเปี่ยม¹⁹ อย่างไรก็ตาม ความหลากหลายและไร้ทิศทางของศิลปะร่วมสมัยก็ยังคงมีกระแสหลัก (mainstream) เกิดขึ้น หรือองค์กรรวมบางอย่างที่ผูกความร่วมมือไว้ด้วยกันอยู่ อันเห็นได้ชัดเจนจากทิศทางและการนำเสนองานศิลปะร่วมสมัยในนิทรรศการระดับนานาชาติ โดยเฉพาะการเกิดขึ้นของมหกรรมศิลปะระดับนานาชาติ (Biennial/Triennial Art Exhibition) ในหลาย ๆ ประเทศทั่วโลก ซึ่งกระแสศิลปะไทยนั้นกำลังเดินตามกระแสโลกอยู่

มานิต ศรีวานิชภูมิกล่าวว่า “กระแส” ที่เกิดขึ้นถือว่าเป็นสิ่งที่เข้ามาเร็วและไปเร็ว ขึ้นกับมุมมองของศิลปินที่มองกระแสนั้นว่าจะร่วมไปกับกระแสหรือจะมั่นคงยืนต้นนานไม่หวั่นไหวสำหรับศิลปินบางคนกระแสก็เป็นโอกาส และเขาก็ถนัดที่จะไปกับกระแส แต่สำหรับบางคนกระแสเป็นสิ่งที่ควรถอยห่างออกมาขึ้นอยู่กับช่างนอกและคอยมองว่ากระแสจะพาไปไหน จึงขึ้นอยู่กับดุลยพินิจและสติปัญญาของแต่ละบุคคล เช่นศิลปินบางคนพอกระแสขึ้นตามแนวทางที่ตนเองกำลังทำอยู่ก็มีชื่อเสียงในวงการ แต่พอกระแสหมดชื่อเสียงก็ตก กระแสจึงเป็นแฟชั่น เป็นการตลาดอย่างหนึ่ง

ในการแสดงงานมหกรรมศิลปะนานาชาติที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกอันมีมากกว่าร้อยแห่ง “มีเดียอาร์ต” ถือได้ว่าเป็นกระแสอยู่ จึงเป็นสิ่งท้าทายและดึงดูดศิลปินให้ทำมีเดียอาร์ตมากขึ้น ดังนั้นขึ้นกับว่าศิลปินนั้นจะก้าวเข้าโลกแฟชั่นใหม่ ถือเป็นการหาประสบการณ์และไม่ใช่ว่าเรื่องเสียหายที่จะลอง แต่ศิลปินจะเก็บเกี่ยวประสบการณ์นั้นจนสามารถมีทัศนคติของตนเอง ยืนบนลำแข้งตัวเองได้หรือไม่นั้นเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งกว่า

อีกปัจจัยหนึ่งที่ต้องพิจารณาคือปัจจุบันภัณฑารักษ์เป็นผู้มีบทบาทในการสร้างกระแส ไม่ว่าจะภัณฑารักษ์กึ่งนักวิชาการ หรือภัณฑารักษ์ศิลปิน ในระดับหนึ่งการกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางของศิลปะนั้นอาศัยการวิเคราะห์การตลาด เช่นในการตั้งประเด็นสำหรับการจัดนิทรรศการศิลปะขึ้นมาประเด็นหนึ่ง ภัณฑารักษ์อาจต้องทำการวิเคราะห์การตลาดและนำวิชาการมารองรับ จากนั้นก็อาศัยสื่อมาประชาสัมพันธ์ต่อไป

ส่วนหนึ่งที่ปฏิเสธไม่ได้คือกระแสศิลปะที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องของธุรกิจที่ศิลปิน นักวิชาการ นายหน้าซื้อขายศิลปะ (art dealer) กำลังปั่นราคา โดยเฉพาะศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ที่ขณะนี้

¹⁹ ดูบทที่ 2 หน้า 11-16

ราคาอิมตัวจนสูงสุดแล้ว ทำให้นักการตลาดพยายามหาศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) มารองรับ หาสินค้าใหม่ๆ ขึ้นมาปลุกปั้นเช่นงานร่วมสมัยของจีน ดังนั้นศิลปินเองก็ต้องพยายามทำความเข้าใจกระแสโลก และต้องตระหนักว่าจะทำอย่างไรกับกระแสนั้นด้วย สิ่งที่ถูกกล่าวมาถือเป็นมุมมองแบบวัตถุนิยม (objective) อย่างไรก็ตามทัศนคติของแต่ละคนย่อมต่างกัน ถ้าถามนักวิชาการ ภัณฑารักษ์ หรือศิลปิน ก็คงได้คำตอบที่ต่างกันเพราะมีเรื่องผลประโยชน์ที่ซ้อนทับกันอยู่ ทำให้เส้นแบ่งระหว่างธุรกิจและศิลปะคลุมเครือและสับสน (มานิต ศรีวานิชภูมิ, สัมภาษณ์, 26 ต.ค. 2549)

โลกาภิวัตน์จึงมีผลกระทบต่อกระบวนการคิด การสร้างองค์ความรู้ที่ตะวันตกพยายามเข้าแทรกซึมและครอบงำผู้คนชาติอื่นๆ ซึ่งความรู้ เทคโนโลยีและวัฒนธรรมเหล่านั้นได้ไหลถ่ายผ่านไปมาทั่วโลกอย่างรวดเร็วด้วยการสื่อสาร ไม่ว่าจะผ่านสิ่งพิมพ์ อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ หรือการเดินทางของผู้คน ผลที่ตามมาคือระดับความหลากหลายของการผสมผสานทางวัฒนธรรม ระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่แตกต่างกันไปตามพื้นที่ อันขึ้นกับการเลือกสรรของชุมชนสังคมนั้นๆ ศิลปินไทยอาจหยิบจับอะไรบางอย่างที่ตนต้องการ นำเทคโนโลยีที่อยู่ตรงหน้าเข้ามาผสมผสานถ่ายทอดกับความคิดของตนซึ่งมีพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่ต่างกัน

กล่าวได้ว่าผลกระทบสำคัญที่สุดของกระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ต่อโลกศิลปะคือพื้นที่และอาณาเขตในการแสดงออกของศิลปิน ศิลปะและศิลปินไม่ได้หยุดนิ่งแค่ในระดับท้องถิ่นหรือภายในประเทศ แต่ศิลปะในยุคโลกาภิวัตน์คือการเดินทาง คือการเชื่อมโยง และเชื่อมต่อของวัฒนธรรมอันหลากหลาย อีกทั้งการสื่อสารที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้อย่างรวดเร็วจนเรียกได้ว่าสื่อสารกันแบบเรียลไทม์ (real time) จากผู้คนที่อยู่คนละฟากฝั่งของโลกด้วยความสามารถของเทคโนโลยี ภูมิภาคและชาติพันธุ์อาจเป็นสิ่งที่ไร้ความหมาย เพราะกรอบของโลกนั้นกว้างใหญ่มาก

เนื่องจากศิลปะในยุคโลกาภิวัตน์จำเป็นต้องเดินทางตลอดเวลา สื่อปฏิบัติที่มารองรับเงื่อนไขนี้ตามวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงคือ “สื่อใหม่” ที่สามารถเดินทางได้ง่าย เพียงแค่ศิลปินทำการบันทึกลงในรูปแบบข้อมูลดิจิทัลที่ใช้เพียงแผ่นซีดีหรือดีวีดีขนาดกะทัดรัดและบางเบาในการเก็บข้อมูล อีกทั้งการขนส่งที่มีทั้งความสะดวก รวดเร็วและราคาย่อมเยา เมื่อเปรียบเทียบกับงานศิลปะประเภทจิตรกรรม หรือประติมากรรมขนาดใหญ่ ดังนั้นสื่อใหม่ที่เคยเป็นแค่สื่อทางเลือก จึงได้กลายเป็นสื่อหลักที่ศิลปินเลือกใช้ในการสร้างสรรค์และแสดงออกถึงตัวตน ถึงยุคสมัย และสะท้อนให้เห็นถึงสังคมที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน ความต้องการความรวดเร็ว และการสื่อสารถึงกันของผู้คนทั่วโลก



4.1.3 เทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นในโลกร่วมสมัย

เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ช่วยเกื้อกูลสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอันปฏิเสธไม่ได้ถ้าเราพิจารณาศิลปะอยู่บนสื่อปฏิบัติ

ย้อนไปตั้งแต่การเขียนภาพและผลิตสี มนุษย์เริ่มต้นใช้สีที่มีอยู่ในธรรมชาติ ผลิตสีจากพืช พันธ์ ดอกไม้ แร่ธาตุหรือดิน แล้วนำมาขีดเขียนบนผนังถ้ำ ในยุคต่อมาสีจากธรรมชาติพัฒนามาเป็นสีฝุ่นที่มีสีสันทากหลายมากขึ้น และคงทนนานขึ้น ต่อมาพัฒนาเป็นเทคนิคปูนเปียกเพื่อให้สีสามารถติดทนนานบนฝาผนัง ขณะเดียวกันการผลิตสีน้ำ สีพาสเทล สีน้ำมัน สีอะครีลิค และสีประเภทอื่นๆ ได้ถูกพัฒนาเรื่อยมา จนปัจจุบันมีสีหลากหลายประเภทให้เลือกใช้มากมายสำหรับการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมในรูปแบบต่างๆ

ทางด้านกระบวนการพิมพ์ในงานศิลปะ ผลงานภาพพิมพ์ (printmaking) นั้นเริ่มต้นด้วยเทคนิคการแกะไม้ (woodcut) ในคริสต์ศตวรรษที่ 16 และพัฒนากลายเป็นกรรมวิธีอื่นๆ มากมาย ได้แก่ ภาพพิมพ์หิน (lithograph) ภาพพิมพ์โลหะ (etching) ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (silkscreen) เป็นต้น ซึ่งกรรมวิธีเหล่านี้ยังใช้กันแพร่หลายในปัจจุบัน

ในกรณีของภาพถ่าย ในระยะเริ่มแรกกล้องเป็นเพียงอุปกรณ์ที่ช่วยเกื้อหนุนการจับภาพและหามุมมองของภาพให้กับศิลปิน เช่นในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ศิลปินสกุลช่างเฟรมมิชในยุคบารอกเช่น แจน เวอเมียร์ (Jan Vermeer, 1632-1675) ใช้กล้องกล้องรูเข็ม (camera obscura) เพื่อช่วยในการร่างภาพจิตรกรรม ต่อมาได้มีภาพถ่ายประเภทหนึ่งที่เรียกว่า daguerreotype²⁰ ถูกพัฒนาขึ้นในปี ค.ศ. 1839 ยุคแรกของการเกิดขึ้นของภาพถ่ายได้ช่วยขจัดจิตรกรรมถึงความสามารถของภาพถ่ายที่สามารถจำลองธรรมชาติได้แม่นยำกว่าทักษะของคน และมีนักวิจารณ์อย่างพอล เดลลาโรช (Paul Delaroche) กล่าวว่า "จิตรกรรมวันนี้ได้ตายแล้ว (From today, painting is dead.)" (Lovejoy, 2004: 22) ซึ่งต่อมาทำให้ศิลปินหัวก้าวหน้าในยุคนั้นอย่าง เอดูอาร์ด มาเนท์ (Edouard Manet, 1832-1883) ต้องถกเถียงถึงความเป็นจิตรกรรมขึ้นมาอีกครั้ง แต่ขณะเดียวกันศิลปินหลายคนในยุคอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism, 1860s-1880s) ได้ใช้ลักษณะการจับภาพแบบภาพถ่ายมาจัดองค์ประกอบในงานจิตรกรรมของตน

²⁰ Daguerreotype ภาพถ่ายประเภทหนึ่งในยุคเริ่มต้น คิดค้นโดย Louis Daguerre ชาวฝรั่งเศสและล้าสมัยในราวทศวรรษที่ 1850

อีกทั้งจากการที่ฟิล์ม (film) ได้ถูกพัฒนาขึ้นในปีค.ศ. 1884 (พ.ศ. 2427) โดยจอร์จ อีสแมน (George Eastman) (Photography, internet) ทำให้การถ่ายรูปเป็นที่รู้จักและถูกใช้อย่างกว้างขวางมากขึ้นจนภาพถ่ายได้รับการยอมรับให้เป็นศิลปะสาขาหนึ่ง และในปัจจุบันฟิล์มได้ถูกพัฒนามาเป็นการบันทึกด้วยระบบดิจิทัลที่เพิ่มความสะดวกรวดเร็วในการสร้างเทคนิคมากขึ้นไปอีก โดยมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการตัดแปลงตกแต่งภาพเช่นอโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop) มาสนับสนุนอันสามารถสร้างลูกเล่นที่น่าตื่นตาตื่นใจมากกว่าการตัดแต่งภาพถ่ายในห้องมืด

ในกรณีของวิดีโออาร์ตอันเป็นภาพเคลื่อนไหวนั้นเห็นได้ชัดเจนในปีค.ศ. 1965 (พ.ศ. 2508) ที่มีการผลิตกล้องวิดีโอที่เคลื่อนย้ายได้ (portable video-recorder : Sony Portapak) (Lovejoy, 2004: 94) ซึ่งศิลปินในกลุ่มฟลักซ์ (Fluxus) คนหนึ่งคือนัม จุน ไปค์ (Nam Jun Paik) นำกล้องวิดีโอบันทึกขบวนแห่ของโป๊ปพอลที่ 6 (Pope Paul VI) ที่เมืองนิวยอร์ก (New York) ในปีค.ศ. 1965 ในวันเดียวกัน ไปค์ได้นำเทปมาเปิดฉายที่คาเฟ่ อะ โกโก (Café a Go Go) (Rush, 1999: 81) ซึ่งถือได้ว่าในวันนั้นวิดีโออาร์ต (single-channel video) ขึ้นแรกของโลกได้กำเนิดขึ้น

ก่อนหน้าที่จะเป็นกล้องวิดีโอแบบพกพา (camcorder) ในปัจจุบัน กล้องวิดีโอที่เคลื่อนย้ายได้ (portable video-recorder) ประกอบไปด้วย 2 ส่วนด้วยกันคือ ตัวกล้อง และ ตัวบันทึกหรือวีซีอาร์ (VCR: videocassette recorder) ซึ่งวีซีอาร์ประกอบด้วยตัวเล่นบันทึกเทป และสายเชื่อมเข้าช่องโทรทัศน์ ดังนั้นกล้องวิดีโอในยุคทศวรรษ 1960-80 ถือว่ามีขนาดใหญ่อยู่ ส่วนประเภทของกล้องวิดีโอที่ใช้อย่างแพร่หลายใน 2 ทศวรรษที่ผ่านมา เราสามารถแบ่งกล้องวิดีโอออกเป็น 2 ระบบใหญ่ๆ ตามลักษณะการบันทึกจัดเก็บ (storage) คือหนึ่งระบบบนาล็อกที่ใช้วิดีโอเทปในการบันทึกได้แก่เทประบบยู-แมติก (U-matic) ผลิตใน ค.ศ. 1981 ต่อมาในปี ค.ศ. 1982 บริษัทเจวีซี (JVC) ผลิตเทประบบวีเอชเอส-ซี (VHS-C) หรือวีเอชเอส (VHS) และบริษัทโซนี่ (Sony) ผลิตเบต้าแคม (Betacam) ซึ่งเป็นกล้องวิดีโอสำหรับมืออาชีพรุ่นแรก ด้วยเทประบบวีเอชเอสที่มีขนาดเล็กลงทำให้กล้องวิดีโอเป็นที่นิยมสำหรับผู้ใช้ทั่วไปมากขึ้น ต่อมาในปีค.ศ. 1983 โซนี่ (Sony) ผลิตกล้องระบบเบตาแมกซ์ (Betamax) หรือเบตามูวี่ (Betamovie) สำหรับผู้ใช้ทั่วไปออกมา แต่ไม่ประสบความสำเร็จเท่าระบบ VHS เนื่องจากตัวกล้องมีขนาดใหญ่กว่า

สิ่งที่สังเกตเห็นคือกล้องวิดีโอได้ถูกออกแบบให้มีขนาดเล็กลงเรื่อยๆ เพื่อให้มีขนาดกะทัดรัดและพกพาสะดวก ทำให้อายุการใช้งานของเทปบันทึกมีขนาดเล็กลงตามไป เช่น เทปที่มีความกว้าง 8 มม. ผลิตในค.ศ. 1985 โดยบริษัทโซนี่ที่เรียกว่าวิดีโอ 8 (Video8) มีขนาดบางกว่าเทปวีเอชเอส-ซี (VHS-C)

และเบตาแมกซ์ (Betamax) ที่มีความกว้าง 12.7 มม. วิดีโอ8 พัฒนาเป็นไฮ8 (Hi8) ในเวลาต่อมา (Camcorder, internet)

ในปีค.ศ.1994(พ.ศ. 2537) กล้องวิดีโอระบบดิจิทัล (digital camcorder) รุ่นแรกได้ถูกผลิตขึ้น กล้องระบบดิจิทัลมีพัฒนาการระบบการบันทึกหลายรูปแบบ (format) ดังนี้

(1) ระบบดีวี (DV: digital video) พัฒนาต่อเนื่องมาจากกล้องอนาล็อกวิดีโอ8 (Video8) และไฮ8 (Hi8) ยังคงบันทึกลงบนม้วนเทป (videocassettes) ระบบดีวี แบ่งเป็นมินิดีวี (MiniDV) เริ่มผลิตในปีค.ศ. 1995 เช่นดีวีแคม (DVCAM) ของโซนี่ และดีวีซีโปร (DVCPRO) ของพานาโซนิค (Panasonic) และดิจิทัล8 (Digital8) ซึ่งพัฒนาโดยโซนี่ในปีค.ศ. 1999 บันทึกลงบนเทปไฮ8 (Hi8) ซึ่งตัวเทปมีขนาดใหญ่กว่า แต่สิ่งที่กล้องดิจิทัล8 เหนือกว่ามินิดีวีคือสามารถปรับขยายได้ไกลกว่า

(2) ระบบเอ็มเปค-2/เอ็มเปค-4 ดีวีดี (MPEG-2/ MPEG-4 DVD) ซึ่งมีความสามารถในการบีบอัดได้ดีกว่าระบบดีวี และบันทึกลงบนแผ่นดีวีดี (DVD) โดยตรง

(3) ระบบเฮชดีวี (HDV) (high-definition video) ถูกพัฒนาขึ้นโดยเจวีซี (GR-HD1) และโซนี่ (HDR-FX1) ในปีค.ศ. 2004 ระบบเฮชดีวีใช้การบีบอัดแบบเอ็มเปค-2 (MPEG-2) และบันทึกลงบนเทปแบบเดียวกับระบบดีวี เพื่อให้ภาพที่บันทึกมีคุณภาพที่ชัดเจนละเอียดยิ่งขึ้น

ปัจจุบันกล้องระบบดิจิทัลได้เข้ามาแทนที่ระบบอนาล็อกโดยสมบูรณ์ และด้วยขนาดที่เล็กกะทัดรัด และการใช้งานง่าย ทำให้กล้องวิดีโอกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตคนรุ่นใหม่

ขณะเดียวกันสิ่งที่พัฒนาควบคู่ไปกับกล้องวิดีโอและมีความสำคัญมากต่อเทคนิคการตัดต่อคือเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบปฏิบัติการ (operating systems) ของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล(PC) ที่นิยมใช้อย่างแพร่หลายมี 2 ระบบคือไมโครซอฟท์ วินโดวส์ (Microsoft Windows) ผลิตโดยไมโครซอฟท์ (Microsoft Corporation) และแมคโอเอส (MacOS: Macintosh) ผลิตโดยแอปเปิลคอมพิวเตอร์ (Apple Computer, Inc.) รวมไปถึงจนถึงซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์(Software) ที่สนับสนุนในการสร้างงานมีเดียอาร์ตหรือดิจิทัลอาร์ต ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะใหญ่ๆ ได้แก่

(1) ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการสร้างหรือตัดต่อภาพนิ่ง ที่นิยมใช้ทั่วไปได้แก่

Raster หรือ Bitmap Graphic (pixels มีลักษณะเป็นจุด)	Vector Graphic (มีลักษณะเป็นเส้น)
Adobe Photoshop	Adobe Illustrator
Corel Photo-Paint	Inkscape
Corel Paint Shop Pro (PSP)	CorelDraw
GIMP(Gnu Image Manipulation Program)	

(ที่มา: http://en.wikipedia.org/wiki/Raster_graphics, http://en.wikipedia.org/wiki/Vector_graphics_editor)

(2) ซอฟต์แวร์สร้าง/ตัดต่อภาพเคลื่อนไหว แบ่งออกเป็น

2.1 ตัดต่อวิดีโอ ที่นิยมใช้ทั่วไปได้แก่

Macintosh	Microsoft Windows
Adobe Premier Pro	Adobe Premier Pro
Avid Media Composer	Avid Media Composer
Avid Xpress Pro	Avid Xpress Pro
Final Cut Pro	Sony Vegas
iMovie	muvee Technologies autoProducer 6.0
Media 100	Pinnacle
	Windows Movie Maker

(ที่มา: http://en.wikipedia.org/wiki/Video_editing)

2.2 อนิเมชัน (Animation)

ซอฟต์แวร์ที่นิยมใช้ทั่วไปได้แก่อโมฟิอุม (Amorphium) อาร์ตออฟอิลลูชัน (Art of Illusion) โพเซอร์ (Poser) เรย์ดรีมสตูดิโอ (Ray Dream Studio) ไบรซ์ (Bryce) มายา (Maya) เบลนเดอร์ (Blender) ทรูสเปซ (TrueSpace) ไลท์เวฟ (Lightwave) ทรีดีสตูดิโอแมกซ์ (3D Studio Max) ซอล์ฟิมเมจเอ็กซ์เอสไอ (SoftImage XSI) อลิซ (Alice) และ อโดบีแฟลช (Adobe Flash (2D))

(3) อินเตอร์แอคทีฟ (Interactive)

ซอฟต์แวร์ที่นิยมใช้ทั่วไปได้แก่ แมกซ์ เอ็มเอสพี (Max MSP) จิตเตอร์ (Jitter) เพียวดาตา (Pure data) และแฟลชสคริปป์ (Flash scripting)

อุปกรณ์ เครื่องมือ และซอฟต์แวร์ต่างๆ เหล่านี้ล้วนเกิดจากการที่มนุษย์ต้องการค้นคิด ประดิษฐ์สร้างสิ่งใหม่ต่างๆ ขึ้นมา และรูปแบบทางศิลปะเหล่านี้ได้ผันแปรไปตามเครื่องมือที่มา สนับสนุนอันพัฒนาไปตามยุคสมัย มีเดียอาร์ตเองนั้นวางอยู่บนรากฐานของเทคโนโลยียุคดิจิทัลซึ่ง ถือเป็นสิ่งใหม่ที่ยังไม่จบและยังคงพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง เทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบันจึงเป็น ช่องทางหนึ่งหรือเป็นทางเลือกหนึ่งที่เปิดกว้างให้ศิลปิน และศิลปินหลายคนได้เห็นศักยภาพ บางอย่าง que เทคโนโลยีสามารถทำได้ก็ได้เลือกนำเทคโนโลยีนั้นมาใช้เพื่อสนองตอบรับกับสารที่ ต้องการนำเสนอ

เช่นในกรณีของมานิต ศรีวาณิชภูมิศิลปินภาพถ่าย มานิตได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซ่อมแซมภาพถ่ายผลงานบางชุดของเขาที่แผ่นฟิล์มโดนเชื้อรา โดยนำมาแปลงให้เป็นดิจิทัล หรือ การนำภาพถ่ายจากแหล่งข้อมูลต่างๆ มาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Adobe Photoshop) มานิตกล่าวว่าคอมพิวเตอร์ได้เข้ามาตอบสนองความต้องการที่ทำให้ผลงานสมบูรณ์ได้ ซึ่งเป็นส่วน หนึ่งของกระบวนการทำงานที่ศิลปินทุกคนพยายามมองหาสิ่งที่จะทำให้งานของตนมีความน่าสนใจ และแปลกใหม่ คอมพิวเตอร์จึงเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งเช่นเดียวกับกล้อง หรือฟุ้งที่นำพาศิลปิน ไปสู่เป้าหมาย

4.2 ลักษณะเฉพาะของมีเดียอาร์ต (Media Art) ในสังคมไทยจากความสัมพันธ์ระหว่าง อัตลักษณ์ สังคมและวัฒนธรรม และเทคโนโลยีในโลกสมัยใหม่

การนิยามมีเดียอาร์ตมีภาวะที่ยกย่อนกันอยู่เสมอระหว่างความสัมพันธ์ของอัตลักษณ์ สังคมและวัฒนธรรม และเทคโนโลยีอย่างแยกไม่ออกในกระบวนการเกิดขึ้นของศิลปะ นั่นคือ อัตตา น้อมนำ วัฒนธรรมนำเสนอ และเทคโนโลยีเอื้ออำนวย

จากการสัมมนา (seminar) ในมหกรรมศิลปะนานาชาติโอซากิ เบียนนาเล (Ogaki Biennale)²¹ ประเทศญี่ปุ่นได้ข้อสรุปว่าสื่อใหม่ (new media) ของตะวันออกมีศักยภาพและลักษณะ

²¹ มหกรรมศิลปะระดับนานาชาติที่จัดขึ้นสองปีครั้งที่ประเทศญี่ปุ่นโดยแสดงผลงานศิลปะที่สร้างด้วยสื่อใหม่ (new media) อันได้แก่อินเตอร์แอคทีฟอาร์ต (Interactive art) เช่น อิเล็กทรอนิกส์อาร์ต (Electronic Art) ศิลปะแห่งเสียง

พิเศษที่แตกต่างไปจากสื่อใหม่ของตะวันตก ซึ่งไม่สามารถนิยามไปได้อย่างหนึ่งโดยเฉพาะได้ เพราะวัฒนธรรม ภาษา การใช้สื่อ(media) และองค์ความรู้ที่สื่อเติบโตมาพร้อมกับวัฒนธรรมของศิลปินเองนั้นสามารถสร้างตัวแปรและความชัดเจนขึ้นในแต่ละวัฒนธรรมได้แตกต่างกัน

กมล เผ่าสวัสดิ์กล่าวว่าความหมายของสื่อใหม่ (new media) สามารถขยายให้ตรงกับสถานะของสังคม วัฒนธรรมนั้นๆ เพื่อที่จะบ่งชี้ความหมายในแบบของเราเอง ดังนั้นในการพิจารณาว่า “สื่อใหม่” คืออะไรเราจำต้องย้อนเข้ามาในคำถามที่ว่า ศิลปินในพื้นที่นี้หรือศิลปินไทยที่เข้ามาในขอบเขตของสื่อใหม่มีฐานความรู้มาอย่างไรและจะขับเคลื่อนไปทิศทางใด จากองค์ประกอบเหล่านี้จะแสดงลักษณะโครงสร้างตัวผลงานออกมาเองที่มีเอกลักษณ์เฉพาะอันไม่สามารถนำมาเปรียบเทียบกันได้ เพราะศิลปินไทยยืนคนละตำแหน่งกับศิลปินตะวันตก แม้ไทยเราจะรับแนวคิดและกระแสการสร้างผลงานศิลปะบางอย่างมาจากตะวันตกด้วยกระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ แต่ถ้าศิลปินไทยไปอิงกับกรอบวัฒนธรรมของตะวันตกก็จะเกิดความสับสน เพราะสังคมไทยไม่ได้มีรากฐานแบบวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อีกทั้งสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรมไม่ใช่สังคมเทคโนโลยี อุตสาหกรรม อันมีประเด็นในการสร้างงานต่างกัน ดังนั้นถ้าศิลปินไทยไปอิงในตำแหน่งของผู้ที่ชำนาญแล้ว จะทำให้ศิลปินมีเดียอาร์ตของไทยไม่สามารถเติบโตและได้รับการบรรจุให้อยู่ในแวดวงของสื่อใหม่ (new media movement) ของตะวันตกได้ นั่นคือศิลปินไทยไม่ควรคิดตามพื้นฐานของตะวันตกว่ามีเดียอาร์ตคืออะไร เพราะไทยเรามีวิธีการใช้ที่แตกต่าง ดังนั้นกรอบของสื่อใหม่ในแต่ละพื้นที่จึงมีความหลากหลายตามวัฒนธรรม เช่น ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อาจมีภาวะการใช้สื่อในรูปแบบหนึ่งซึ่งอิงตามวัฒนธรรมของตัวศิลปินเอง มีกรอบของตัวเอง (กมล เผ่าสวัสดิ์, สัมภาษณ์, 6 พ.ย.2549)

ปรัชญา พิณทองเสริมว่ามีเดียอาร์ตของไทยมีลักษณะและรูปแบบเฉพาะที่อยู่ในบริบทของตนซึ่งผันแปรไปตามความสนใจ พื้นฐานความรู้ ประสบการณ์ และการเลือกใช้ภาษาในการแสดงออกของศิลปิน อีกนัยหนึ่งศิลปะกับสื่อเป็นสิ่งที่สอดคล้องกันคือการใช้และการถูกใช้ เมื่อสื่อเป็นเครื่องมือที่ศิลปินเลือกใช้ ดังนั้นสื่อจึงหมายถึง “มิติหนึ่งของการใช้” นอกจากนี้สื่อใหม่ได้ถูกนำไปเชื่อมโยงกับสังคมวัฒนธรรม เทคโนโลยี และวิธีการต่างๆที่เกิดขึ้นในยุคร่วมสมัย ซึ่งเป็นวิธีการใช้ความคิดและการรับรองความคิดในนัยยะหนึ่ง การใช้สื่อและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจึงเปรียบได้กับ

(sound art) เซนเซอร์ชิป (sensorship) ดิจิตอล-เบสดี มีเดีย (digital-based media) ศิลปะจัดวาง (installation) เป็นต้น

การสนทนาพูดคุยเพราะเริ่มต้นจากสิ่งที่ศิลปินคิด และวิธีการที่นำมารองรับความคิดนั้นจะเป็นสื่อใดก็ได้ที่ศิลปินนำมาเข้ามาตอบโต้กับความคิดของเขาซึ่งขึ้นกับการตีความของแต่ละบุคคล (ปรัชญา พิณทอง, สัมภาษณ์, 24 เม.ย.2550)

แดนสรวง สวรรเวชภักดิ์ให้ข้อสังเกตอีกว่า มีเดียอาร์ตของศิลปินไทยยังกำกวมระหว่างการควบคุมของศิลปินกับการวางแผนของศิลปินว่าจะจัดการให้สื่อชิ้นนั้นทำงานอย่างไร เพราะคนไทยไม่ได้มีพื้นฐานทางความคิดอยู่บนเทคโนโลยีแบบตะวันตก บางครั้งการถ่ายทอดความคิดนั้นอาจผ่านสื่อผ่านเครื่องมือที่ใช้ แต่มีเดียอาร์ตที่ได้พบเห็นส่วนมากในสังคมไทยไม่ได้ทำให้รู้สึกว่าคุณค่าของศิลปินไทยได้ใช้สื่อเพื่อให้สื่อทำหน้าที่ของตนอย่างเต็มความสามารถ คือศิลปินไทยไม่ได้ใช้กลไกของสื่อใหม่ในการถ่ายทอดสิ่งที่เป็นอยู่ได้ สิ่งที่เกิดขึ้นจึงเน้นที่ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับการควบคุมความรู้สึกที่ศิลปินถ่ายทอดสื่อออกมา คือสื่อมีกลไกและปรากฏการณ์ของตัวเองที่ไปเชื่อมโยงกับระบบหลายระบบที่ซับซ้อนโดยเฉพาะภาวะทางวัฒนธรรม (แดนสรวง สวรรเวชภักดิ์, สัมภาษณ์, 9 มิ.ย. 2550)

สรุปได้ว่า ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากลักษณะการใช้สื่อใหม่ของศิลปินไทย อาจแบ่งได้เป็นสองส่วนด้วยกัน คือ รูปแบบ (form) และการสื่อความหมาย (content)

ทางด้านรูปแบบหรือฟอร์ม อันประกอบไปด้วยเครื่องมือหรือสื่อปฏิบัติที่ศิลปินเลือกใช้ เพื่อนำมาสร้างผลงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ๆ (art object) อาจเป็นไปตามกระแส และยุคสมัยแห่งการใช้สื่อซึ่งสอดคล้องไปกับเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้น จะเห็นได้ว่าผลงานที่นำเสนอผ่านสื่อใหม่หลากหลายรูปแบบของศิลปินไทย ฟอร์มในทางศิลปะ รวมถึงเครื่องมือที่ใช้ถ่ายทอดและส่งผ่านความหมายจะแสดงให้เห็นถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่อันเป็นสากลในโลกร่วมสมัย ซึ่งสื่อและอุปกรณ์เหล่านี้ล้วนเป็นการรับเอาผลผลิตสำเร็จรูปมาจากทางตะวันตกทั้งสิ้น ลักษณะการใช้รวมถึงพัฒนาการของการใช้สื่อใหม่โดยตัวมันเองของศิลปินไทย จึงไม่สามารถนำไปเปรียบเทียบได้กับศิลปินตะวันตกที่มีรากฐานของการพัฒนาองค์ความรู้ของการใช้สื่อใหม่ในแบบวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยแท้จริง รวมถึงการให้การศึกษา และสร้างความรู้แบบองค์รวมเป็นพลวัตในโลกตะวันตก เพราะมีเดียอาร์ตเป็นเรื่องของศิลปะและวิทยาศาสตร์ และอาจรวมถึงสังคมศาสตร์ และวัฒนธรรมศึกษาด้วย การพัฒนาศิลปะด้านนี้ ต้องอาศัยบุคคลหลากหลายสาขา และมักเป็นการทดลองข้ามสาขา จึงเป็นเรื่องยากที่ศิลปินไทยจะนำวิถีคิดในลักษณะนั้นมากับวิถีชีวิตไทยที่ยังคงแบ่งแยกองค์ความรู้ออกเป็นส่วนๆ ศิลปะกับวิทยาศาสตร์เปรียบเทียบเหมือนแม่เหล็กคนละขั้วที่เข้าหากันไม่ได้ การทำงานร่วมกันของศิลปินและนักวิทยาศาสตร์ วิศวกร หรือโปรแกรมเมอร์ มักมีปัญหาอยู่บ่อยครั้ง เพราะมองภาพรวมไม่

เหมือนกัน อีกทั้งกลุ่มศิลปินที่เข้าถึงเทคโนโลยีอย่างแท้จริง มักเป็นกลุ่มที่อาศัยในเมืองใหญ่ หรือไม่มีโอกาสไปศึกษาต่อต่างประเทศ หรือได้เดินทางไปต่างประเทศอยู่บ่อยครั้งเท่านั้น

ขณะที่ส่วนของเนื้อหาในงานศิลปะที่ศิลปินนำมาใช้ในการสร้างเรื่องราว สัญลักษณ์ หรือ ความหมายต่าง ๆ ผ่านทางภาษาภาพ รวมถึงการแสดงออกทางอารมณ์หรือบางสิ่งบางอย่าง มักเป็น สิ่งที่ออกมาจากสามัญสำนึก จิตใต้สำนึก รวมไปถึงจินตนาการ อันเกิดจากอดีตและสังคม วัฒนธรรมที่หล่อหลอมพื้นฐานความรู้ ความสนใจของศิลปินแต่ละท่าน สิ่งเหล่านี้จะถูกถ่ายทอดผ่าน ประเด็น แนวคิด และกระบวนการทำงาน อันล้วนแล้วแต่แสดงถึงวิถีชีวิต และบริบทของคนไทยใน สังคมสมัยใหม่ ในวิถีแบบไทย ๆ ที่ยังคงเชื่อโชคลาง ของขวัญ มากกว่าความจริงที่พิสูจน์ได้ในแบบ วิทยาศาสตร์ตามตะวันตก รวมถึงการนำเสนอประเด็นร่วมสมัยต่าง ๆ ทั้งทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ อันสอดคล้องไปกับระบบทุนนิยมในโลกสมัยใหม่ที่มีผลกระทบต่อสังคมไทย

ดังนั้นสิ่งที่สร้างอัตลักษณ์ให้กับงานมีเดียอาร์ตของไทย จึงอยู่ที่แนวความคิด ประเด็นของ เนื้อหา (content) และการแสดงออกที่ศิลปินสื่อสารและถ่ายทอดเสียมาก ขณะที่รูปแบบหรือฟอร์ม (form) หรือตัวผลงานศิลปะ (art object) หรือสื่อปฏิบัติที่ศิลปินเลือกใช้นำเสนอไม่ว่าจะเป็นรูปแบบ ของวิดีโอ วิดีโอ-จัดวาง หรือภาพถ่ายตัดต่อล้วนเป็นสิ่งสากลที่เกิดขึ้นสอดคล้องไปกับเทคโนโลยีที่ เปลี่ยนผันไปตามยุคสมัย