

บทที่ 5

กรณีศึกษาผลงานมีเดียอาร์ตของศิลปินไทย

ในบทนี้จะกล่าวถึงผลงานมีเดียอาร์ตที่เป็นกรณีศึกษาของศิลปินไทย 10 คนที่มีการสร้างสรรค์ผลงานมีเดียอาร์ตอย่างต่อเนื่อง และมีเจตจำนงในการสำรวจ ตรวจสอบ และพัฒนาการของการใช้สื่อใหม่ อันจำแนกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ วิดีโออาร์ต วิดีโอจัดวาง และภาพถ่ายตัดแต่ง/ดิจิตอลอาร์ต โดยวิเคราะห์จากความสัมพันธ์ระหว่าง อดดา สังคมวัฒนธรรม และเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้น

ในต่างประเทศสื่อใหม่(new media) มีการพัฒนาและถูกนำมาใช้สร้างสรรค์งานศิลปะด้วยกรรมวิธีหลากหลายรูปแบบเช่น 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) อินเตอร์แอคทีฟอาร์ต (Interactive Art) อินเทอร์เน็ตอาร์ต (Internet Art) เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) ซอฟต์แวร์อาร์ต (Software Art) เป็นต้น อย่างไรก็ตามประเภทของมีเดียอาร์ตที่ศิลปินไทยนิยมสร้างอย่างแพร่หลายที่สุดมี 3 ประเภทได้แก่ วิดีโออาร์ต วิดีโอจัดวาง และภาพถ่ายตัดแต่ง/ดิจิตอลอาร์ต

5.1 วิดีโออาร์ต (Video Art)

วิดีโออาร์ตเป็นสื่อใหม่ยอดนิยมประเภทหนึ่ง โดยมีกล้องวิดีโอเป็นเครื่องมือทำการบันทึกและถ่ายทอดสารหนึ่งๆออกมาให้ประจักษ์ วิดีโออาร์ตในโลกตะวันตกในลักษณะของการถ่ายทอดบนจอโทรทัศน์หรือบน สกรีน กำเนิดขึ้นโดยศิลปินเกาหลีที่มีชื่อเสียงในโลกตะวันตกคือนัม จุน ไปด์ สร้างสรรค์ขึ้นในปีค.ศ. 1965 ขณะที่กล้องวิดีโอแบบพกพาได้ถูกผลิตขึ้นมาโดยบริษัทโซนี่ (Sony)

วิดีโออาร์ตแม้ยังคงอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม เพราะลักษณะของการนำเสนอบนจอโทรทัศน์หรือฉายบนผนังหรือสกรีน แต่สิ่งที่เป็นลักษณะพิเศษของวิดีโออาร์ตคือภาพที่ประจักษ์เป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้และมีนัยของการดำเนินไปของเวลา ดังนั้นลักษณะงานประเภทนี้เรียกอีกอย่างว่า ไลฟ์เบสท์มีเดีย (Time-Based Media)

ศิลปินไทยหลายคนได้หันมาใช้ “วิดีโอ” เป็นสื่อนำเสนอผลงานของตน แต่โดยมากศิลปินไทยที่สร้างงานประเภทวิดีโออาร์ตโดยเฉพาะศิลปินในกลุ่มกรณีศึกษา ไม่ได้จำกัดขอบเขตเทคนิคเพียงแค่อำนาจทอดเป็นวิดีโอในลักษณะของการฉายบนจอรับภาพแบบช่องทางเดียว (single screen/channel) เท่านั้น แต่มักนำเสนอในลักษณะของการกินพื้นที่ (space) ด้วย ซึ่งเรียกรูปแบบเหล่านั้นว่าวิดีโอจัดวาง ในกลุ่มกรณีศึกษา 10 มีศิลปินที่สร้างวิดีโออาร์ตดังต่อไปนี้คือ รศ.กมล เผ่าสวัสดิ์ รศ.อารยา ราษฎร์จำเริญสุข วสันต์ สิทธิเขตต์ และอำมฤทธิ์ ชูสุวรรณ

ศิลปินคนแรกที่จะกล่าวถึงคือกมล เผ่าสวัสดิ์ ขณะที่กมลศึกษาในระดับปริญญาตรีได้ทดลองทำงานด้วยสื่อตั้งแต่ติดตั้งจิตรกรรม ประติมากรรม รวมถึงศิลปะจัดวาง รวมถึงการส่งงานประกวดในเวทีศิลปกรรมแห่งชาติ และได้รางวัลเหรียญทองแดงในสาขาประติมากรรม แต่สิ่งที่กมลต้องการไม่ใช่การทำงานศิลปะในรูปแบบดั้งเดิมอันเป็นที่นิยมในสังคมไทย กมลชอบทดลองค้นคว้าหาสิ่งใหม่ จึงได้ตัดสินใจศึกษาต่อในระดับปริญญาโทที่ประเทศสหรัฐอเมริกาในสาขาอินเตอร์มีเดีย (Intermedia) จากสถาบันศิลปะโอทิส/พาสัน เมืองลอสแอนเจลิส (Otis/Parsons Art Institute ,Los Angeles) การเรียนในระดับปริญญาโทได้บ่มเพาะแนวทาง การรับรู้ การเห็น และกระบวนการคิดในการสร้างสรรค์งานให้กับกมล รวมถึงทำให้เขาได้เข้าไปสัมผัสกับงานวิดีโออาร์ต (video art) เป็นครั้งแรกซึ่งขณะนั้นเทคโนโลยียังไม่เอื้ออำนวยต่อการกระบวนการสร้างงานมากนัก(ค.ศ.1983-1984)

แนวคิดในการทำงานของกมลมักเป็นโปรเจกซ์ขนาดยาว ตั้งแต่เรื่องของพื้นที่ (space) การท้าทายต่อคำว่าเป็นศิลปะมากเกินไป (too much art) โปรเจกซ์ที่เกี่ยวกับน้ำ สภาพแวดล้อม (environmental project) ฯลฯ แนวคิดและสื่อที่ใช้แสดงออกมักเปลี่ยนแปลงไปตามความสนใจ และตามบริบทของพื้นที่ที่จัดแสดงงาน ผลงานจึงมีความหลากหลายไม่เคยมีรูปแบบตายตัวแต่สามารถปรับเปลี่ยนไปตามความคิด การนำเสนอมีตั้งแต่ทำการแสดงสด (performance) ประติมากรรม ศิลปะจัดวาง (installation) รวมถึงการนำสื่อใหม่ไปผสมผสานกับรูปแบบต่างๆ

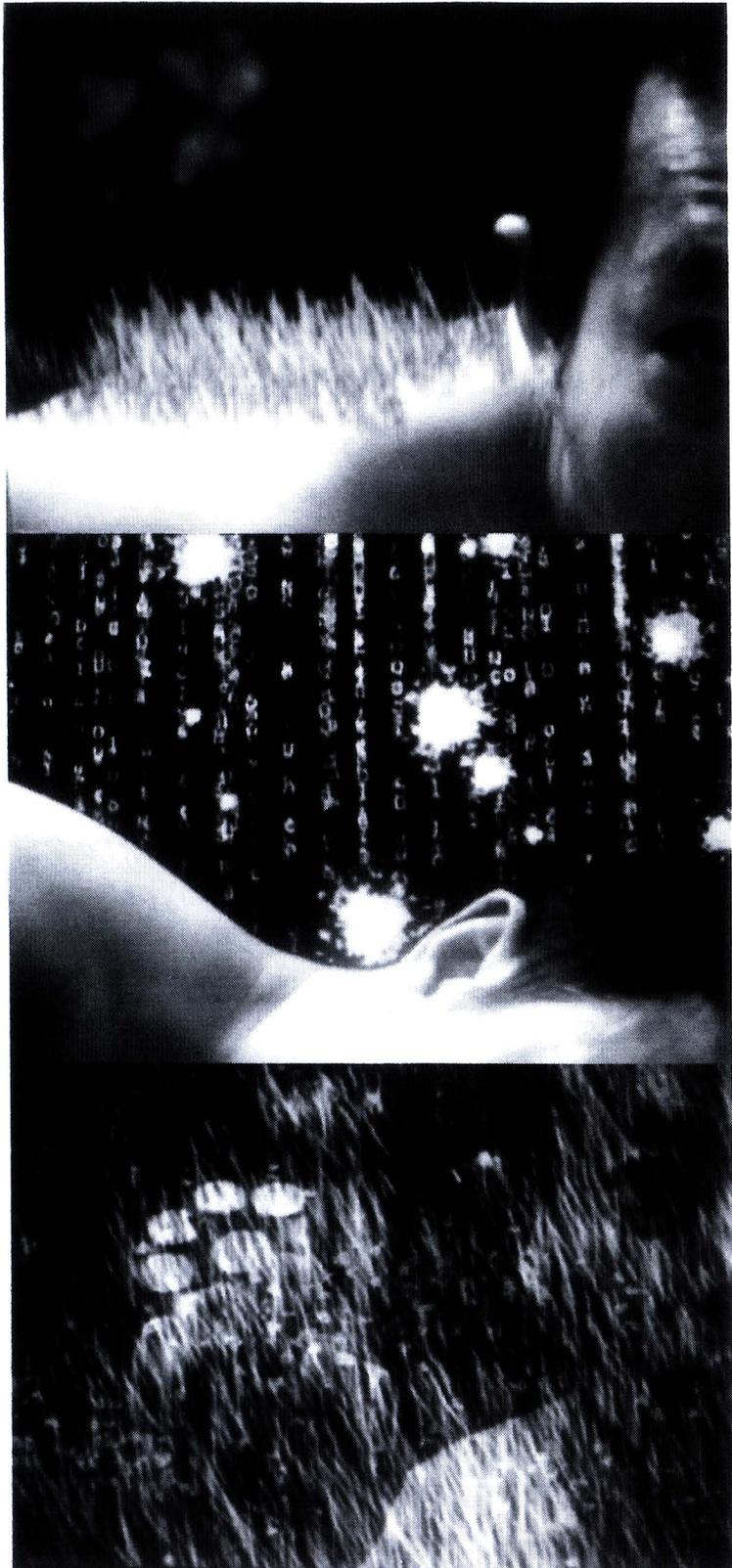
กมลเริ่มใช้วิดีโอเป็นเครื่องมืออย่างจริงจังในช่วงทศวรรษที่ 1990 ในสมัยนั้นจัดได้ว่าเทคโนโลยีได้พัฒนาขึ้นอีกขั้นหนึ่งในแง่ของความสะดวกในการตัดต่อที่ซับซ้อนน้อยลง สถานที่ให้บริการตัดต่อสำหรับมืออาชีพนี้อาจมีมากขึ้น รวมถึงกล่องวิดีโอระบบวีเอชเอส (VHS) ที่ม้วนเทปมีขนาดเล็กลงทำให้พกพาสะดวกขึ้น ขณะเดียวกันโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับตัดต่อยังอยู่ในยุคเริ่มต้นแห่งการค้นคว้าและพัฒนา จึงมักถูกสร้างเพื่อใช้ในระดับของมืออาชีพ (professional user)

ยังไม่ได้มีการพัฒนาให้เป็นเครื่องมือตัดต่อที่ใช้งานง่ายและสะดวกสำหรับมือสมัครเล่นและใช้อย่างแพร่หลายในคอมพิวเตอร์ส่วนตัวสำหรับผู้ใช้งานบ้าน(home user) เหมือนในยุคศตวรรษที่ 21

ผลงานวิดีโออาร์ตของกมลได้แก่ *Video I* (1983) ลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา *Video Art in Federal Republic of Germany* (1988) กรุงเทพฯ ประเทศไทย *Worldwide Skin Deep A Multimage, collaborative Work (Six Artists, Six cities)* (1989) นอร์ธ แวนคูเวอร์ (North Vancouver) บี.ซี. (B.C.) ประเทศแคนาดา *ASIA EDGE* (1996) ประเทศญี่ปุ่น และ *Bon Voyage* (2001) กรุงเทพฯ ประเทศไทย เป็นต้น

ผลงานวิดีโออาร์ตชิ้นหนึ่งของกมลคือ *Bon Voyage* (2001) อันเป็นผลงานแสดงเดี่ยวที่หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ถือเป็นงานสร้างสรรค์งานวิดีโอที่วางพื้นฐานอยู่บนเทคนิคการตัดต่อโดยอาศัยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพที่มีเทคนิคพิเศษตระการตา งานของกมลมีลักษณะของการดำเนินไปของเวลา (time-based) และมีการใช้ร่างกายมนุษย์เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของงาน อันถือเป็นปฐมบทแห่งการทำวิดีโออาร์ต



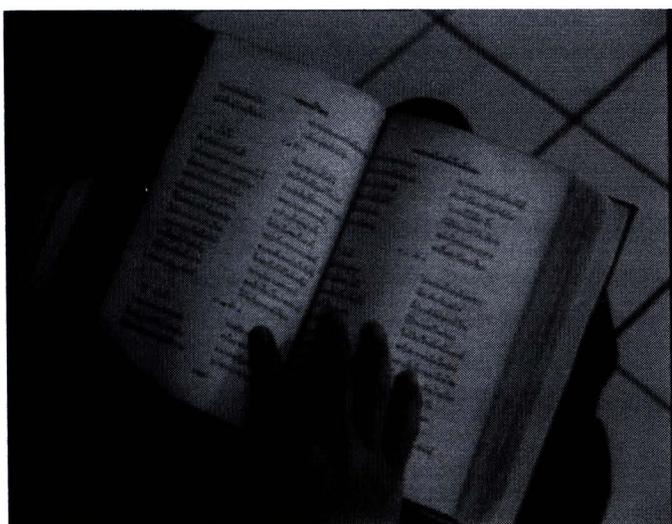


ภาพประกอบที่ 7 กมล เผ่าสวัสดิ์ Bon Voyage, 2001, Video Art

ขณะเดียวกันการใช้ร่างกายมนุษย์ในงานของกมลมีลักษณะแตกต่างจากการสร้างสรรค์งานวิดีโออาร์ตของอารยาและวสันต์ ที่ไม่ต้องการเทคนิคที่ซับซ้อนตระการตา (high-end technology) แต่ให้ความสำคัญกับเนื้อหาที่ต้องการเล่าเรื่อง

ผลงานวิดีโออาร์ตของอารยา ราษฎรจำเริญสุขถือเป็นงานที่มีลักษณะของการแสดงสดหรือเพอร์ฟอร์แมนซ์ ที่เน้นเรื่องของสภาวะจิต การเกิด การตาย อันเป็นแก่นของพุทธศาสนา งานของอารยาเป็นงานที่สร้างขึ้นบนพื้นที่เฉพาะ อารยาต่างจากกมลที่มีจริตในการรับสื่อใหม่และเรียนรู้การใช้สื่อใหม่ การใช้วิดีโอไม่ใช่ทางเลือกอันดับแรกของอารยา แต่เป็นทางเลือกที่มีความจำเป็น ก่อนที่อารยาจะหันมาใช้สื่อใหม่อย่างจริงจัง ได้สร้างสรรค์งานโดยใช้สื่อดั้งเดิมอย่างงานวาดเส้นและงานภาพพิมพ์ไว้มากมาย และเหตุที่ต้องมาใช้วิดีโอเนื่องด้วยการเริ่มสร้างงานด้วยสิ่งจำเพาะในสถานที่ปิด(ศพคนตาย) ดังนั้นการบันทึกด้วยวิดีโอจึงเป็นทางออกเดียวที่มีประสิทธิผลที่สุดต่อการสื่อสารตามเจตนาที่ตั้งใจไว้ เนื่องจากผลงานของอารยานั้นตั้งอยู่บนประเด็นของการสนทนากับความตาย มีการนำศพของคนจริงมานำเสนอ และถ่ายทอดในลักษณะของการบันทึกการแสดงเช่น ผลงานร่ายบทกวีให้ร่างผู้หญิงฟ้ง ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นลักษณะของวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (video performance)

ผลงานวิดีโอของอารยาชิ้นแรกสร้างในปี ค.ศ.1998 คือ *Pond* ผลงานวิดีโออาร์ตชิ้นถัดมาได้แก่ *ร่ายบทกวีให้ร่างผู้หญิงฟ้ง* (*Reading for a Female Corpse*, 2001) และผลงานชิ้นอื่นๆ อีกมากมายที่เป็นลักษณะของการบันทึกการแสดงสดด้วยวิดีโอและถ่ายทอดด้วยรูปแบบของวิดีโอ อาร์ตบ้างและวิดีโอจัดวางบ้าง ได้แก่ *Glocal Scents of Thailand*, Edsvik Museum, โซลเลนตุนา (Sollentuna) ประเทศสวีเดน (2000) *Lament* (2001) และ *สนทนากับความตายบนถนนสายแรกของชีวิต* (*Conversation with Death on Life's First Street*) (2005) อันประกอบไปด้วย *Conversation I,II,III* , *Draw and Defend*, *Star Arrive on Time*, *Death Seminar I,II*, *This is Our Creation*, *The Class*, *The Class II,III* และสำหรับที่ศาลาไทยในเวนิสเบียนนาเลครั้งที่51 (Thai Pavilion: 51st Venice Biennale) ประเทศอิตาลี (2005) อารยาได้นำ *Conversation I*, *The Class* และ *This is Our Creation* แสดงร่วมกับ มณฑิเยร บุญมา



ภาพประกอบที่ 8 อารยา ราษฎร์จำเริญสุข ร่ายบทกวีให้ร่างผู้หญิงฝัง (Reading for a Female Corpse), 2001, Video Art



ภาพประกอบที่ 9 อารยา ราษฎร์จำเริญสุข A Walk, 2002, Video Art



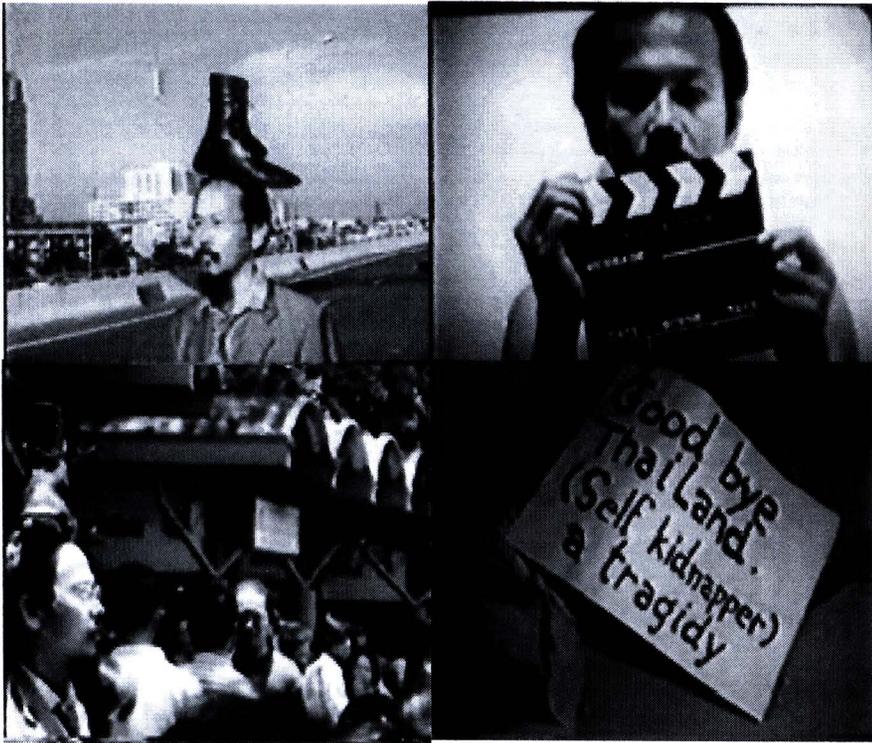
ภาพประกอบที่ 10 อารยา ราษฎร์จำเริญสุข Lament, 2001, Video Installation

สำหรับกรณีของวสันต์ สิทธิเขตต์ งานศิลปะของวสันต์โดยรวมเป็นศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) เขาเริ่มต้นทำงานศิลปะแนวนี้ตั้งแต่ปี ค.ศ.1984 ในจุดเริ่มต้นของการทำงาน วสันต์ได้ทดลองใช้สื่อที่หลากหลายมาผสมผสานกันทั้ง จิตรกรรม วาดเส้น และสื่อใหม่ต่างๆ อันได้แก่การบันทึกเสียง และบันทึกภาพด้วยวิดีโอ

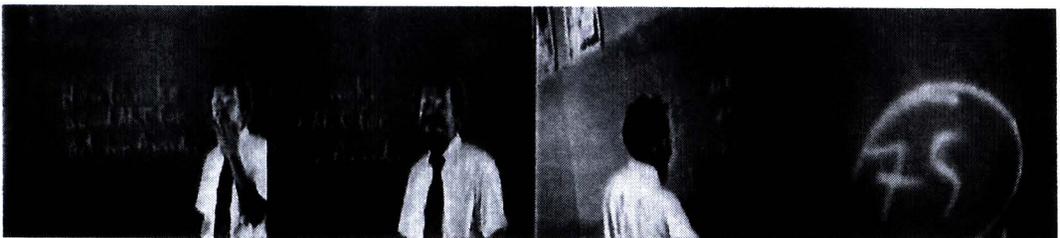
ในปี ค.ศ.1993-1995 วสันต์เริ่มต้นทำวิดีโออาร์ตอย่างจริงจัง วสันต์นำเสนอผลงานด้วยรูปแบบต่างๆ โดยผสมผสานการอัดเสียง ในรูปแบบวิดีโอจัดวาง (video installation) หรือวิดีโออาร์ตฉายบนสกรีนในลักษณะของการบันทึกการแสดงของตนด้วยกล้องวิดีโอ ดังนั้นงานวิดีโออาร์ตของวสันต์จึงถูกจัดอยู่ในประเภทของวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (video performance) ที่ศิลปินบันทึกการแสดงของตนและเล่าเรื่องราวอะไรบางอย่างตามเจตนาที่ต้องการสื่อสารเช่นเดียวกับอารยา แต่วสันต์ถ่ายทอดเล่าเรื่องที่มีประเด็นการเมืองเป็นพื้นฐานทางความคิด

ผลงานของวสันต์มักอ้างอิงกับสังคมไทย แนวคิดที่อยู่ในกรอบของความเป็นมนุษย์ ชีวิต ความตาย สงคราม สันติภาพ ศิลปะสำหรับวสันต์คือเสรีภาพในการแสดงออก ศิลปะเป็นการตอบโต้กับอำนาจ อำนาจที่สะท้อนอะไรบางอย่าง ศิลปะเป็นพื้นที่ให้ศิลปินได้แสดงออก เช่นผลงานชุด บัญชีดำ(1993) วสันต์เขียนใบหน้านักการเมืองเป็นร้อยคนโดยวาดรอยกระสุนบนศีรษะ

ผลงานวิดีโออาร์ตในช่วงพ.ศ. 1993-1995 ได้แก่ เรื่องของกู วิบัติสนหา, *I Manning Myself Around, Top Boot on My Head, Good Bye Thailand, How to Make a Good Art to Get Win Award* และเรื่องที่มีเนื้อหาอันหนักหน่วงและรุนแรงในประเด็นทางการเมืองไทยอย่าง *We Are All Rapists* ที่ต้องการสื่อสารว่าทุกคนเกิดมาเพื่อข่มขืนบ้านเมืองตัวเอง



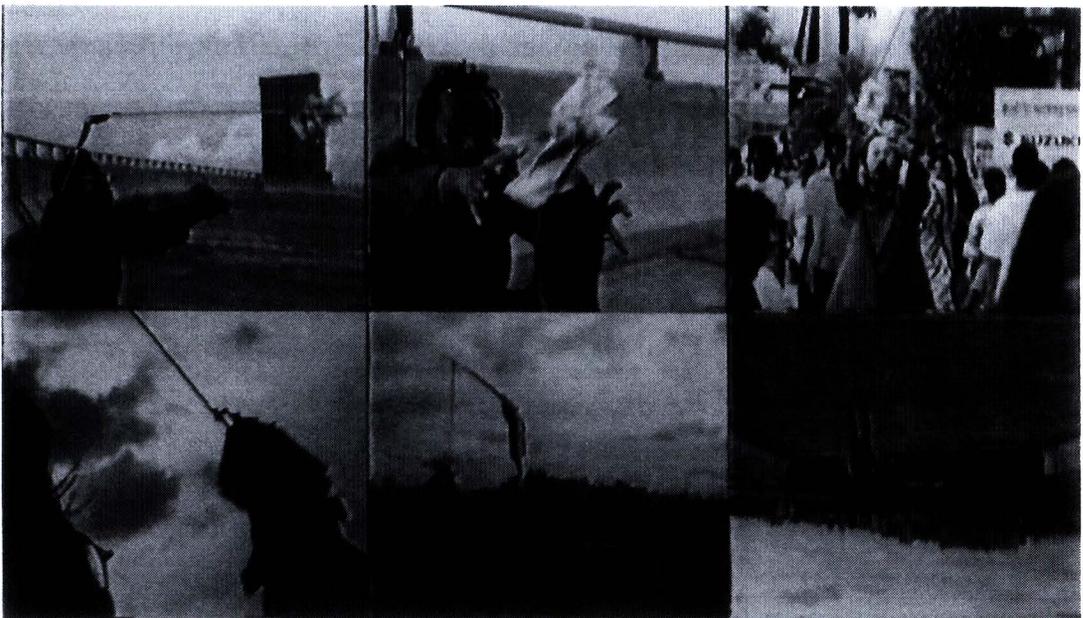
ภาพประกอบที่ 11 วสันต์ สิทธิเขตต์ Good Bye Thailand, Video Art



ภาพประกอบที่ 12 วสันต์ สิทธิเขตต์ How to Make a Good Art to Get Win Award, Video Art



ภาพประกอบที่ 13 วสันต์ สิทธิเขตต์ เรื่องของกู วิปัสสนา Video Art



ภาพประกอบที่ 14 วสันต์ สิทธิเขตต์ | Manning Myself Around, Video Art



ภาพประกอบที่ 15 วสันต์ สิทธิเขตต์ Top Boot on My Head, Video Art

ส่วนผลงานวิดีโออาร์ตของอำมฤทธิ์ ชูสุวรรณนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะของตนในบริบทของแนวคิดแบบพุทธธรรม หรือเป็นการพยายามค้นหาและตระหนักรู้ถึงตัวตนตามหลักธรรมคำสอนในพุทธศาสนาโดยใช้ศิลปะรูปแบบต่างๆ เป็นสื่อแสดงออก อำมฤทธิ์เป็นศิลปินที่มีพื้นฐานการฝึกฝนทางด้านจิตรกรรม จากการศึกษาในระดับปริญญาตรีและปริญญาโทจากมหาวิทยาลัยศิลปากร และไปศึกษาระดับอนุปริญญา (Diploma) สาขาจิตรกรรมเช่นเดียวกันที่ Grant AT ASP, Krakow ประเทศโปแลนด์ ขณะเดียวกันเขาสนใจทดลองหาการนำเสนอศิลปะในรูปแบบอื่นๆ ที่หลากหลาย นอกเหนือจากกรอบของจิตรกรรม

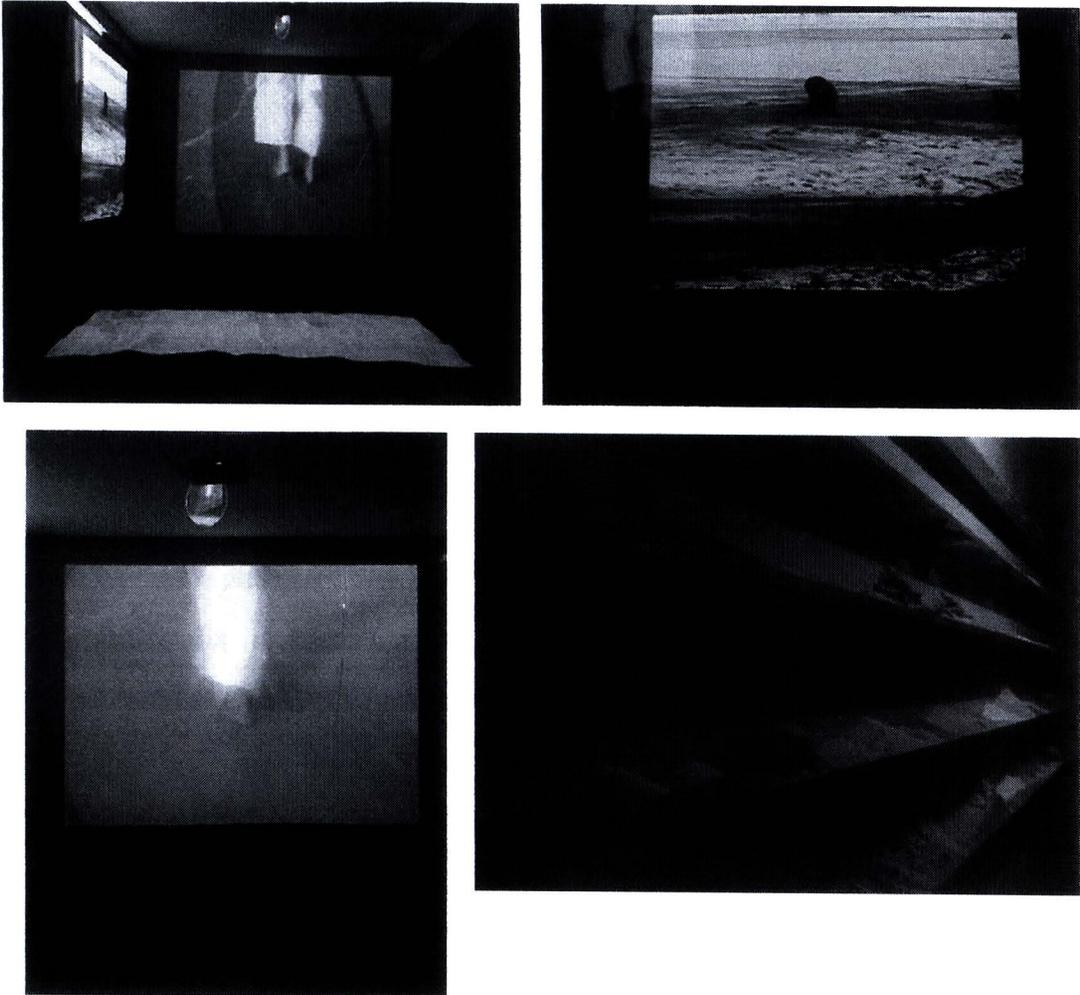
ขณะที่อำมฤทธิ์ยังศึกษาในระดับปริญญาโท เขาได้สร้างสรรค์ผลงานออกมาหลายรูปแบบ โดยขยายขอบเขตของการใช้สื่อสร้างสรรค์ เช่นการค้นคว้าการใช้วัสดุที่หลากหลาย และความสัมพันธ์กับธรรมชาติ และขณะที่ศึกษาต่อต่างประเทศ แม้อำมฤทธิ์จะไม่ได้ใช้สื่อใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่จากการได้พบเห็น ได้สัมผัส ได้รับรู้พัฒนาการของการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยสื่อใหม่ต่างๆ ของศิลปินต่างชาติ ดังนั้นหลังจากที่กลับประเทศไทย เขาก็รู้สึกตื่นตัวจากประสบการณ์ที่ได้สัมผัสในต่างประเทศ และมีความคิดที่เป็นอิสระมากขึ้นต่อการค้นคว้าทดลองสร้างงานด้วยสื่อต่างๆ ที่หลากหลาย

ผลงานศิลปะของอำมฤทธิในเวลาต่อมากล่าวได้ว่าเป็นศิลปะแนวความคิด (conceptual art) ที่ไม่จำกัดสื่อในการสร้างสรรค์ จากเดิมที่ใช้สื่อจิตรกรรม ภาพถ่าย อำมฤทธิเริ่มทดลองสร้าง ภาพเคลื่อนไหว และสนใจศิลปะแห่งเสียง(sound art)ด้วย อำมฤทธิสนใจในแนวคิดของคำว่าเวลา (time) ประกอบกับเนื้อหาพุทธธรรมที่กล่าวถึง การรับรู้ การสัมผัส รูป รส กลิ่น เสียง อำมฤทธิคิดพัฒนาต่อถึงคำว่าเวลาว่าเวลานั้นสามารถอยู่ได้ทั้งในรูปและในเสียง เวลามีการเคลื่อนไปเป็นวงกลม ไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ จากจุดนี้อำมฤทธิจึงเริ่มพัฒนาการใช้สื่อใหม่ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว เพราะเห็นศักยภาพของสื่อและคิดว่าภาพเคลื่อนไหวสามารถถ่ายทอดเรื่องของเวลาได้ตรงกับที่เขาต้องการอย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า

ผลงานวิดีโออาร์ตของอำมฤทธิที่มีแนวคิดเกี่ยวข้องกับเรื่องของเสียง ได้แก่ *Material Life* (2002) อันเป็นผลงานวิดีโออาร์ตที่ใช้เทคนิคตัดต่อแบบง่าย ๆ แนวคิดของงานชิ้นนี้คือกระบวนการเกิดเสียงที่เล่นกับบริบทของพื้นที่ที่อยู่ตรงนั้น ซึ่งอำมฤทธิทำการบันทึกเสียงที่เกิดขึ้นตรงพื้นที่ติดตั้งผลงาน คือบริเวณของประตูทางเดินภายในหอศิลป์กลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร ผลงานอีกชิ้นหนึ่งเป็นการใช้เสียงในเชิงความคิด และนำเสนอเป็นวิดีโอเช่นกัน อำมฤทธิพูดถึงเสียงที่ไม่มีเสียง อันมาจากแนวคิดของการตบมือข้างเดียว และผลที่ออกมาคือความเงียบ เป็นต้น ผลงานล่าสุดที่น่าแสดงคือผลงานวิดีโอจัดวาง *Being Sand* (2007) ซึ่งจัดแสดงที่ศาลาไทย ในมหกรรมศิลปะนานาชาติอย่างเวนิสเบียนนาเล ครั้งที่ 52 (52nd Venice Biennale 2007) แสดงร่วมกับนิพนธ์ โอปารนิเวศน์



ภาพประกอบที่ 16 อำมฤทธิ ชูสุวรรณ *Material Life*, 2002, Video Art



ภาพประกอบที่ 17 อัมฤทธิ์ ชูสุวรรณ Being Sand,
2007, 52nd Venice Biennale, Video Installation

สรุป

โดยรวมแล้วการสร้างงานวิดีโออาร์ตของศิลปินไทยมักมีลักษณะของการเล่าเรื่องแบบส่วนตัว (personal narratives) และใช้เทคโนโลยีแบบง่าย ๆ และใช้ร่างกายเป็นสื่อในการแสดงออกทั้งร่างกายตนเองจากการแสดงและร่างกายของผู้อื่น มากกว่าจะสนใจกับกระบวนการผลิตด้วยการทดลองใช้เทคโนโลยีในแบบที่ซับซ้อน (high-end technology) รวมถึงการถ่ายทอดอัตลักษณ์ที่ประกอบสร้างจากวัฒนธรรม ประสบการณ์ของตน จึงทำให้งานของศิลปินไทยมีลักษณะที่แตกต่าง

จากตะวันตก แม้จะนำเสนอด้วยสื่อประเภทเดียวกัน เช่นผลงานของอารยา และวสันต์ที่ใช้การถ่าย ทำด้วยวิธีการอย่างง่าย ๆ ด้วยกล้องวิดีโอแบบพกพา และใช้ตัวเองเป็นสื่อในการแสดงออก ผลงานจึง มีความโดดเด่นอยู่ที่การแสดงสด (performance) และเพิ่มการนำเสนอด้วยวิดีโอ และอาจฟังพากการ ตัดต่อด้วยคอมพิวเตอร์บ้าง แต่ในระดับพื้นฐานที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ซึ่งพ้องกับการใช้วิดีโอในยุค ทศวรรษที่ 1960 อันเป็นยุคต้นของวิดีโออาร์ตในศิลปะตะวันตก

การใช้เครื่องมือง่าย ๆ และเทคนิคเบื้องต้นเหล่านี้ ได้ไปตอบสนองกับความต้องการของ ศิลปิน และจริตส่วนตนที่อาจเพียงต้องการเพียงการถ่ายทอดด้วยภาพเคลื่อนไหว และการดำเนินไป ของเวลาที่สื่ออื่นไม่อาจนำเสนอได้ รวมถึงบริบทของสถานที่เฉพาะในงานของอารยา อีกทั้งอารยา และวสันต์ไม่ใช่คนรุ่นใหม่ที่เกิดโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีเหล่านี้ และด้วยการฝึกฝนการใช้สื่อใน รูปแบบประเพณีนิยมมาโดยตลอด จึงไม่มีความถนัดในการที่จะฝึกฝนการใช้เครื่องมือยุคดิจิทัลใน ขั้นสูงเท่าไรนัก และจำต้องพึ่งพาช่างเทคนิคในสาขาอื่นมาช่วยสนับสนุนการสร้างสรรค์งาน

ขณะที่ผลงานของอำมฤทธิ์จะมีความคล้ายคลึงกับอารยาและวสันต์ ความคล้ายคลึงคือใช้ เครื่องมือและโปรแกรมในระดับพื้นฐานเพราะฝึกฝนสื่อปฏิบัติแบบประเพณีมาโดยตลอด และมีความ แตกต่างตรงที่ผลงานของอำมฤทธิ์จะก้าวกระหว่างความเป็นวิดีโอจัดวาง และวิดีโออาร์ต และ อำมฤทธิ์ไม่แสดง (perform) ด้วยตนเอง แต่จะเชิญบุคคลอื่นมาถ่ายทอดเรื่องราวแทน อย่างเช่นใน being sand รวมถึงใช้โปรแกรมสร้างภาพในลักษณะนามธรรมอย่างใน material life ซึ่งแน่นอนว่า เมื่อใดก็ตามที่มีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ อำมฤทธิ์ก็จำต้องพึ่งพิงช่างเทคนิคเช่นกัน

ในขณะที่กมลเป็นคนที่มีความเชี่ยวชาญต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่มากกว่าทั้งสามท่านข้างต้น แม้จะเกิดในยุคสมัยใกล้เคียงกัน เนื่องจากความชอบต่อเทคโนโลยีอันเป็นพื้นฐานส่วนตัว และ การศึกษาต่อในประเทศสหรัฐอเมริกาในสาขาที่เน้นต่อการใช้สื่อใหม่ ทำให้ผลงานของกมล ตอบสนองและตอบรับกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ อีกทั้งมีการอ้างอิงทฤษฎีทางตะวันตกในผลงาน ยุคแรก ๆ ในเรื่องของพื้นที่ว่าง (space) ทำให้รูปแบบ และภาษาภาพที่ปรากฏดูเป็นสากลอัน สอดคล้องไปกับวัฒนธรรมร่วมสมัย แต่กมลเป็นคนที่ชอบปรับเปลี่ยนรูปแบบความคิดของตนให้ สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่และวัฒนธรรม จึงทำให้งานของกมลมีความหลากหลาย และมุมมองที่ แยกคายในการนำเสนอถึงบริบทเฉพาะที่อยู่ในพื้นที่นั้น ๆ ทั้งโปรเจ็คที่ญี่ปุ่น และที่ประเทศไทย รวมถึงการเคลื่อนย้ายไปนำเสนอในพื้นที่อื่น ๆ แม้ผลงานศิลปะโดยรวมที่ผ่านมาของกมลอาจเรียก ได้ว่าเป็นลักษณะของศิลปะแนวความคิด (conceptual art) แต่สื่อใหม่ก็เป็นรากฐานสำคัญในการ

สร้างสรรค์งานของกมลมาโดยตลอดอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นศิลปินไทยคนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อวงการมีเดียอาร์ตตลอดยี่สิบปีที่ผ่านมา

5.2 วิดีโอจัดวาง (Video Installation)

สำหรับงานประติมากรรมซึ่งมีลักษณะเป็น 3 มิติ ศิลปินร่วมสมัยหัวก้าวหน้าหลายคนได้ขยายขอบเขตของประติมากรรมมาสู่รูปแบบการจัดวาง (Installation) อันเป็นงานศิลปะที่เกิดขึ้นในตะวันตกยุคทศวรรษที่ 1960 ซึ่งพัฒนาต่อยอดความคิดมาจากศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) อันเป็นศิลปะกระแสหลักในขณะนั้นของตะวันตก

ศิลปะแนวความคิดเป็นศิลปะที่ให้ความสำคัญต่อกระบวนการคิดมากกว่าผลิตผลหรือตัวงานศิลปะ (art object) ประกอบกับความเบื่อหน่ายของศิลปินที่มีต่อแนวคิดแบบฟอมอลลิสม์ (Formalism)¹⁶ อันเป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญต่อฟอร์ม (form) หรือรูปแบบของศิลปะที่ประกอบสร้างขึ้นด้วยทัศนธาตุมากกว่าให้ความสำคัญกับเนื้อหาหรือการสื่อความหมาย (content) อันควบคุมกระแสหลักของศิลปะนามธรรมในอเมริกา และเป็นปฏิกิริยาตอบโต้ต่อต้านวงการศิลปะที่กลายเป็นการค้าพาณิชย์มากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ศิลปินกลุ่มหนึ่งมีความต้องการนำพาศิลปะออกสู่อริบทอื่นที่นอกเหนือจากพื้นที่ของหอศิลป์ และทำให้งานหรือความคิดต่างๆ มีความเป็นไปได้ขึ้นมาที่จะเป็นงานศิลปะ โดยไม่ต้องแปรความคิดเหล่านั้นออกมาเป็นภาพตามวิธีการเดิมๆ แบบจารีตอย่างจิตรกรรมและประติมากรรมมาสร้างงาน สิ่งที่คนดูเห็นในนิทรรศการอาจเหลือเพียงแค่ว่าความคิดของศิลปินที่นำเสนอในรูปแบบของเอกสาร ภาพร่าง การบันทึกข้อมูล การสร้างคำบนกำแพง ภาพถ่ายที่บันทึกเป็นหลักฐานข้อมูล ก่อเกิดพัฒนาแปรเปลี่ยนเป็นศิลปะหลากหลายประเภทได้แก่ แลนด์อาร์ต

¹⁶ ฟอมอลลิสม์ (Formalism) มาจากคำว่า ฟอร์ม (form) ที่แปลว่า รูป หรือ รูปทรง อันเกี่ยวข้องกับทัศนธาตุ (visual elements) ในงานทัศนศิลป์ เช่น เส้น สี รูปร่าง ลักษณะของพื้นผิว ความลึกตื้น โครงสร้างความคิดแบบฟอมอลลิสม์ เชื่อในการตีความศิลปะที่เน้น รูป มากกว่า เนื้อหา อันเชื่อมโยงกับแนวคิดของนักทฤษฎีผู้ทรงอิทธิพล 3 คนในยุคศิลปะสมัยใหม่คือ คลิฟ เบลล์ (Clive Bell, 1881-1964), โรเจอร์ ฟราย (Roger Fry, 1886-1934) และคลีเมนต์ กรีนเบิร์ก (Clement Greenberg, 1909-1994) นักทฤษฎีฟอมอลลิสม์ตั้งใจทำให้ทฤษฎีของพวกเขาเป็นแนวคิดในการประเมินคุณค่าศิลปะทุกชนิดได้ไม่ว่าจะมาจากที่ไหนและเมื่อไร อันสามารถก้าวข้ามปัญหาความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่เป็นอุปสรรคในการประเมินค่าและการชื่นชมงานศิลปะ ดังนั้นฟอมอลลิสม์จึงเป็นการกำเนิดขึ้นของหนทางอันนำไปสู่ “ความเป็นนามธรรม” ในศิลปะสมัยใหม่ (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2546: 132-133)

หรือเอิร์ธอาร์ต (Land art / Earth art) ศิลปะสาธารณะ (Public art) ศิลปะจัดวาง (Installation Art) ศิลปะการแสดงสด (Performance Art) Monumental และ Ephemeral art อันเป็นการพยายามขยายอาณาเขตของศิลปะรูปแบบหนึ่งจนกลายเป็นลักษณะประการหนึ่งในงานทัศนศิลป์ร่วมสมัย ปัจจุบันที่ต้องการอะไรนอกกรอบ ศิลปะประเภทนี้ไม่มีความคงทนถาวร แต่เป็นอะไรที่อยู่ชั่วคราว ชั่วครวญ ศิลปะเหล่านี้สามารถเรียกอีกอย่างว่าศิลปะบนพื้นที่เฉพาะ (Site-Specific Art)

ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) เป็นลักษณะหนึ่งของศิลปะที่เรียกว่าศิลปะบนพื้นที่เฉพาะ (Site-Specific Art) ศิลปะประเภทนี้เป็นการสร้างความสัมพันธ์ของศิลปินกับสภาพแวดล้อมภายนอกบนพื้นที่เฉพาะหรือสถานที่ที่ใช้สร้างงาน ติดตั้งงาน ศิลปะการจัดวางจึงเป็นงานศิลปะที่ทำให้คนดูได้ประสบการณ์ในการอยู่ร่วม หรือผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมกับพื้นที่ของตัวงานและสามารถรับรู้ผ่านประสบการณ์ที่มีผลปะทะกับร่างกาย ศิลปะการจัดวางได้เปลี่ยนมุมมองของผู้ชมที่เคยเป็นเพียงแค่ผู้สังเกตการณ์อย่างคนนอกมาสู่การเป็นผู้มีส่วนร่วมภายใน ดังนั้นในการประเมินค่างานประเภทนี้จึงต้องผ่านการตีความถึงคุณสมบัติ คุณภาพ หรือความหมายจำเพาะเจาะจงที่ถูกสร้างขึ้นด้วยความสัมพันธ์ระหว่างตัววัตถุหรือเหตุการณ์ที่ตั้งอยู่บนตำแหน่งพื้นที่ตั้งนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นในเชิงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ความงาม ภูมิศาสตร์ การเมือง ฯลฯ

สื่อใหม่ได้เข้ามามีบทบาทต่อการขยายขอบเขตการสร้างสรรคอีกชั้นหนึ่ง จนเกิดเป็นงานมีเดียอาร์ตประเภทที่เรียกว่าวิดีโอจัดวาง (Video Installation) กล่าวได้ว่าวิดีโอจัดวาง เกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกันกับวิดีโออาร์ตที่เป็นการนำเสนอช่องทางเดียว (single-channel) ด้วยผลงานของวูล์ฟ โวสเทล (Wolf Vostell) ที่ชื่อว่า TV De-coll/ages (1958) (Rush, 1999: 117)

จากขอบเขตความสัมพันธ์กับบริบทของพื้นที่ที่พัฒนามาจากงานประติมากรรมที่จับในตัวเอง นำมาสู่การผสมผสานสื่อ วัตถุ และพื้นที่ เกิดเป็นขอบเขตที่ไม่จำกัดเฉพาะพื้นที่ของหอศิลป์ ทำให้ศิลปินมีอิสระในการแสดงออกมากขึ้น ทำให้วิดีโอจัดวางเป็นที่นิยมของศิลปินรูปแบบหนึ่งและขยายมาสู่ลักษณะของอินเตอร์แอคทีฟในเวลาต่อมา งานศิลปะประเภทนี้ไม่ได้จำกัดแค่สื่อเดียว แต่ผสมผสานการสร้างสรรคด้วยสื่อหลาย ๆ สื่อมาผสมกัน เช่นผลงานของแมททิว ริชชี (Matthew Ritchie) ที่ศิลปินเล่นกับพื้นที่ของทั้งห้องแสดงงาน องค์กรประกอบรวมการผสมผสานระหว่างการเป็น 2 มิติ และ 3 มิติ จนเกิดเป็นอีกมิติหนึ่งขึ้นมา ขณะที่ส่วนหนึ่งของพื้นที่สร้างเป็นห้องเล่นเกมที่มีลักษณะของ Interactive กับคนดูด้วย ส่วนศิลปินไทยที่สร้างผลงานในลักษณะของ Interactive Installation ได้แก่ บัณฑิต พูนสมบัติเลิศ ในนิทรรศการ *On the Ball (The Game Has Begun, "Beware Crossing the Grid")* (2006) ที่หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ศิลปินไทยในกลุ่มกรณีศึกษาที่สร้างผลงานประเภทนี้ได้แก่ ศ.ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์ รศ.กมล เผ่าสวัสดิ์ อำนวยฤทธิ์ ชูสุวรรณ รศ.อารยา ราษฎร์จำเริญสุข วสันต์ สิทธิเขตต์ วิชญ์ พิมกาญจนพงศ์ และปรัชญา พินทอง

ผลงานศิลปะวิดีโอจัดวางและถือว่าเป็นผลงานมีเดียอาร์ตชิ้นแรกของไทยที่มีการนำเสนอสู่สาธารณชนคือ ผลงานแสดงเดี่ยวของอภิรักษ์ โปษยานนท์ สอนศิลป์ให้ไท่กรุง(1985) จัดแสดงที่หอศิลป์พีระศรี ผลงานชิ้นนี้ของอภิรักษ์มีการติดตั้งสื่อและวัสดุสารพัดชนิด โดยพื้นที่ของหอศิลป์ถูกศิลปินปรับสภาพให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของงาน

อภิรักษ์ที่ได้สร้างผลงานชิ้นนี้หลังจากจบปริญญาโทจากประเทศอังกฤษในสาขาวิจิตรศิลป์ (Fine Art) ในค.ศ.1981 จาก Edinburgh University (UK) และได้มาเป็นอาจารย์สอนศิลปะที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของอภิรักษ์ที่ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีตะวันตกทั้งแนวคิดสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ โดยนำมาตีความในบริบทของสังคมไทย และตีความใหม่ต่อคำว่า “ศิลปะ” โดยเฉพาะการใช้สื่อใหม่ (new media) ในการแสดงออก

อภิรักษ์พิจารณาถึงคำว่าสื่อใหม่ว่าสื่อใหม่ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนั้นอยู่ในบริบทไหน เวลาไหน และอะไรคือสื่อดั้งเดิม ซึ่งอภิรักษ์ให้ความสนใจในเชิงทฤษฎีโดยเฉพาะบทความของวอเทอร์ เบเนจามิน (Water Benjamin) Art in the Age of Mechanical Reproduction ซึ่งกล่าวถึง “ความขลัง”(aura) ของผลงานศิลปะที่ดัมลายหายไปด้วยกระบวนการของการผลิตซ้ำแบบอุตสาหกรรมหรือภาพจำลอง(reproduction)ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นด้วยภาพถ่ายหรือกระบวนการพิมพ์

ในที่นี้อภิรักษ์ได้นำบริบทของความเป็นของแท้หรือต้นฉบับ (original) ที่มีคุณสมบัติของความจริงแท้ (authentic) มาพิจารณา และตั้งคำถามต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในสังคมไทยว่าอะไรที่มีพลังและอะไรที่เป็นต้นฉบับ เพราะวงการศิลปะในสังคมไทยละเอียดอ่อนต่อความจริงแท้และไม่ยอมรับเรื่องการลอกเลียนแบบ อีกทั้งโครงสร้างของการประกวดศิลปะในสังคมไทยซึ่งอภิรักษ์มองว่าเป็นระบบอุปถัมภ์และแบ่งออกเป็นหลายค่าย อภิรักษ์ก็ติดต่อไปว่างานประกวดเองนั้นมีความขลังในตัวเองแค่ไหน เพราะในระดับหนึ่งผลงานที่ส่งเข้าประกวดก็เป็นการผลิตซ้ำในเชิงรสนิยมเฉพาะกลุ่มของการประกวดเช่นกัน

อีกประเด็นหนึ่งที่อภิรักษ์นำมาพิจารณาคือลักษณะของศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) ที่มีอ้างอิง (reference) และหยิบยืม (appropriation) ผลงานศิลปะในยุคก่อนๆ เช่นในยุคเรอเนซองส์ (Renaissance) หรือแม้แต่ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) รวมถึงการตีความ (interpretation) ที่เป็นอิสระต่อผู้ชม ซึ่งอภิรักษ์ได้นำมิติของการตีความงานประวัติศาสตร์ศิลปะว่ามี

ผลอย่างไร ถ้ามีการอ้างอิงถึงผลงานชิ้นสำคัญต่าง ๆ (master pieces) ทั้งผลงานของศิลปินยุคเก่า และยุคสมัยใหม่จะเป็นอย่างไร ดังนั้นโครงการสอนศิลป์ให้ไถ่กรุงจึงเป็นการสร้างพื้นที่ทดลอง (laboratory) เป็นการผสมผสานความคิดที่หลากหลาย ในผลงานชิ้นนี้อภินันท์ได้นำภาพโมนาลิซ่าของดาวินชี (*Monalisa* ของ Leonardo da Vinci) มาอ้างอิงและหยิบยืม หรือผลิตซ้ำ (reproduction) อีกครั้ง เหตุที่ใช้โมนาลิซ่าของดาวินชี เพราะดาวินชีเป็นศิลปินในยุคเรอเนซองส์ที่เป็นภาพตัวแทนของศิลปะชั้นสูง และโมนาลิซ่าเป็นผลงานชิ้นสำคัญชิ้นหนึ่งที่ถูกนำมาผลิตซ้ำในมิติต่าง ๆ มาโดยตลอดในระยะเวลาสี่ถึงห้าศตวรรษที่ผ่านมาทั้งในเชิงพาณิชย์ และในเชิงวิจิตรศิลป์ที่ศิลปินยุคต่อมา นำมาล้อเลียน สิ่งที่น่าสนใจคือโมนาลิซ่าที่ตั้งอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานนั้นมีความขลังสถิตอยู่หรือไม่ เพราะในยุคสมัยปัจจุบันผู้คนเคยชินกับภาพจำลอง (reproduction) มาตลอด ขณะเดียวกันใครที่มีโอกาสได้เห็นภาพจริงมักเกิดความผิดหวัง ด้วยขนาดที่เล็กและลักษณะการติดตั้งที่วางอยู่หลังห้องกระจกเล็ก ๆ และผู้คนมากมายที่เข้าคิวดู ก็เลยเกิดคำถามว่าภาพจำลองที่ถูกผลิตซ้ำนั้นสวยกว่าหรือไม่ นอกจากนี้จากการที่อภินันท์สอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ดังนั้นเมื่อกล่าวถึงโมนาลิซ่าก็ต้องอ้างอิงถึงความเป็นมาตั้งแต่ภาพต้นฉบับของดาวินชี ตลอดไปจนถึงโมนาลิซ่าที่ถูกนำมาล้อเลียนโดย มาเซล ดูซอง (Marcel Duchamp) โดยซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) และแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ซึ่งมีการนำมาสอนเปรียบเทียบกันถึงการมองโมนาลิซ่าในยุคสมัยต่าง ๆ

นอกจากนี้บทบาทหน้าที่ของศิลปินในฐานะที่เป็นงานประติมากรรมให้กับสังคม (social sculpture) โดยเฉพาะบทบาทของโจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys, 1921-1986) ศิลปินในกลุ่มฟลักซ์ (Fluxus) ผู้มีบทบาทและอิทธิพลคนหนึ่งต่อพัฒนาการศิลปะร่วมสมัย (หลังสมัยใหม่) เป็นบทบาทของศิลปินที่อภินันท์ให้ความสนใจยิ่ง บอยส์ได้สร้างผลงานเพอร์ฟอร์แมนซ์ (performance) อมตะชื่อดังชิ้นมาชิ้นหนึ่งคือ *How to Explain Art to a Dead Hare* (1965)¹⁷ ซึ่งบอยส์ได้ขโมย

¹⁷ ผลงาน *How To Explain Picture To A Dead Hare* (1965) บอยส์ทำการแสดงขึ้นที่ Galerie Schmela Dsseldorf ศิลปินใช้น้ำผึ้งและผงทอง ทาละเลงคลุมทั้งศีรษะและใบหน้าของตนเอง มัดแผ่นเหล็กไว้กับรองเท้าขาว และแผ่นสีกทลาด (ชิ้นผ้าขนสัตว์) ไว้กับเท้าซ้าย เพื่อนำเสนอเหตุผลแบบหมัดตรง แสดงความอบอุ่นใจ ศิลปินอุ้มกระต่ายตายเดินเข้ามาในห้อง ซึ่งมีรูปภาพติดอยู่บนผนัง ชื่ออธิบายรูปเหล่านั้นต่อกระต่ายในอ้อมแขนแล้วกลับมานั่งที่เก้าอี้ใช้เวลา 3 ชั่วโมง อธิบายรูปของเขาด้วยวิธีการขยับปากเล่าโดยไม่ออกเสียง ให้กระต่ายตายฟัง ศิลปินมีความเห็นว่ากระต่ายเข้าใจได้ดีกว่าคน (มีนัยยะถากถางวงการศิลปะในขณะนั้น) น้ำผึ้งเป็นตัวให้กำลังต่อชีวิต และเปรียบเสมือนเป็นตัวสร้างความคิดสร้างสรรค์ ให้ตัวศิลปินเป็นผู้รอบรู้ครอบจักรวาล เพราะสำหรับศิลปินแล้ว ความคิดสร้างสรรค์ทั้งหมดคืองานศิลปะ ทุก ๆ คน

น้ำผึ้งและทาทองลงบนใบหน้าและทำการสนทนากับกระต่ายที่ตายแล้วเกี่ยวกับยูเรเชีย รวมถึงทำการวิพากษ์ศิลปะในสังคมขณะนั้น(ทศวรรษ 1960) ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงเพอร์ฟอร์มมามานซ์อีกครั้งที่บอยส์แสดงที่นิวยอร์กครั้งนี้เขาขังตัวเองอยู่กับจิ้งจอกโคโยตีในผลงานที่ชื่อว่า *Coyote(I like America and America like me)*(1974) และจากชื่อผลงาน *How to Explain Art to a Dead Hare* นี้เองที่ได้กลายเป็นที่มาของชื่อ *สอนศิลป์ให้ไก่กรุง (How to Explain Art to a Bangkok Cock)*



ภาพประกอบที่ 18 Joseph Beuys, *How to Explain Art to a Dead Hare*, 1965 (ซ้าย)

Coyote(I like America and America like me), 1974 (ขวา)

performance

การใช้สื่อใหม่ในยุคนั้นได้รับความสนใจอย่างมาก อาจเรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของสื่อใหม่ในบริบทของทศวรรษที่ 1960 ซึ่งมักเป็นการบันทึกการแสดง (performance) ของตน ซึ่งอภินันท์มองว่าถ้าจะนำสื่อใหม่ต่าง ๆ มาใช้ในผลงานของเขาในช่วง ค.ศ. 1984-1985 นั้นจะสื่อกับคนดูได้อย่างไรในบริบทของศิลปินที่เป็นงานประติมากรรมให้กับสังคม เพราะคนไทยส่วนใหญ่ไม่ได้ต้องการเข้าใจศิลปะร่วมสมัยของไทยสักเท่าไร และมักพิจารณาศิลปะในเชิงสุนทรีย์หรือความงาม

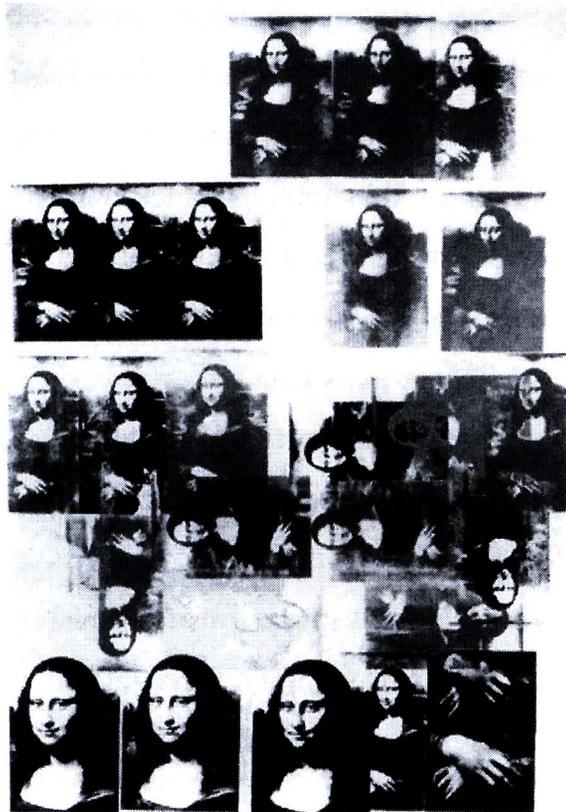
เป็นศิลปินได้ การแสดงนี้ศิลปินทำการแสดงขึ้นในวันที่แกลเลอรีปิดทำการ ดังนั้นผู้คนที่มาดู จะมีโอกาสเพียงแค่มองเข้ามาทางหน้าต่างและประตูเท่านั้น

มากกว่าศิลปะในเชิงแนวความคิด โดยเฉพาะการใช้สื่อที่แปลกปลอมอันไม่ได้รับการพิจารณาว่าอยู่ตรงไหน (in no man's land) ในงานวิจิตรศิลป์ของไทย สื่อใหม่เหล่านี้มักถูกมองว่าไม่ใช่งานศิลปะ เป็นสิ่งที่ยูริมิชอบ เป็นงานพาณิชย์ศิลป์ ซึ่งเป็นสิ่งที่อภินันท์สนใจมากกว่าทำไมศิลปินจะเสนอความคิดผ่านสื่อที่หลากหลายเหล่านี้ไม่ได้ตั้งแต่ การแสดงสด การถ่ายเอกสาร ภาพถ่ายที่ยังไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควรในไทย ไปจนถึงวิดีโอที่ศิลปินตะวันตกใช้มาตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 แต่ในเมืองไทยแม้แต่ในยุคต้นทศวรรษที่ 1980 ยังไม่มีใครนำวิดีโอมาใช้

การสร้างสรรค้งานสอนศิลป์ให้ใ้แก่กรุงจึงเป็นสนามทดลองให้กับอภินันท์ โดยอ้างอิงและหยิบยืมแนวคิดต่างๆของตะวันตกอย่างเป็นระบบและเป็นพลวัตร อภินันท์อ้างถึงผลงานของโจเซฟ บอยส์อย่างจงใจในเรื่องของการตั้งชื่อ และการแสดงในส่วนของวิดีโอ โดยใช้ลูกเจี๊ยบ ไก่โต้ง และไก่ทรงที่มีชีวิตแทนกระดาษ บรรยากาศของวิดีโอโดยรวมจะมีลักษณะเป็นห้องทดลอง (laboratory) เป็นบทเรียนของการสอนศิลปะผ่านสื่อวิดีโอ เป็นการวิพากษ์วิจารณ์วงการศิลปะผ่านงานประวัติศาสตร์ศิลปะของตะวันตก (โมนาลิซ่า) ส่วนทางด้านเทคนิคการถ่ายทำ ถือเป็นการเล่นทดลองลูกของศิลปิน ซึ่งทำการทดลองถ่าย บันทึกภาพไปเรื่อยๆ อีกทั้งการสร้างเทคนิคพิเศษ (special effect) เกิดจากการปรับสีจากจอมอนิเตอร์และถ่ายตรงนั้นแทน เพราะไม่มีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทำเทคนิคพิเศษสนับสนุนเหมือนปัจจุบัน



ภาพประกอบที่ 19 Leonardo da Vinci, Mona Lisa 1503-1506, Oil on wood,
77 x 53 cm. Louvre Museum, Paris



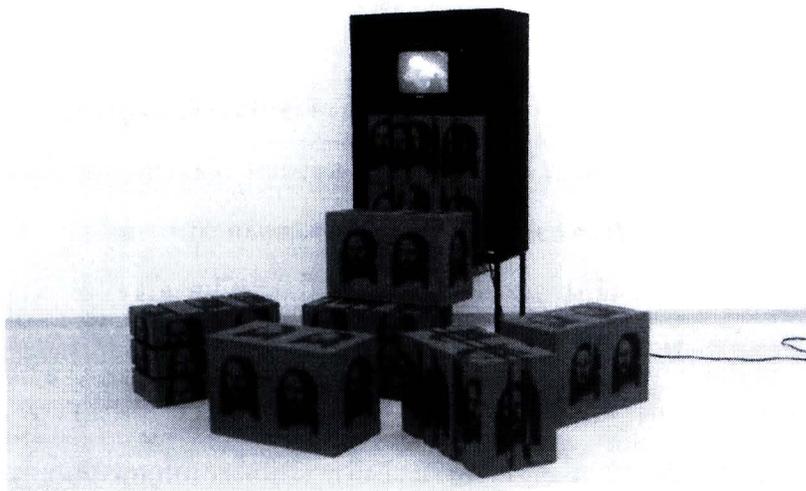
ภาพประกอบที่ 20 Andy Warhol, colored Mona Lisa. 1963. Silkscreen ink on synthetic polymer paint on canvas, 3.25x2.08 m. © 1993 The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc.

อภิสิทธิ์อ้างอิงถึงโมนาลิซาของดาวินชี อ้างอิงถึงผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล ที่อ้างอิงโมนาลิซาของดาวินชีอีกทีด้วยการทำภาพโมนาลิซาให้เป็นภาพพิมพ์ (screen print) อภิสิทธิ์ได้ใช้ภาพโมนาลิซาติดตั้งในส่วนของการจัดวาง (Installation) อภิสิทธิ์ทำภาพโมนาลิซาให้บิดเบี้ยวที่เกิดจากการขยับเครื่องถ่ายเอกสารขาวดำ ทำให้ภาพที่กำลังทำการสำเนานั้นถูกเปลี่ยนด้วยความบังเอิญ (by chance) ขณะที่กระดาษกำลังไหลเข้าไป เกิดเป็นจังหวะลีลาการไหลของเส้นด้วยคลื่นไฟฟ้าที่ถูกทำให้หยุดนิ่ง การสร้างงานชิ้นนี้จึงเป็นการสร้างงานศิลปะโดยคำนึงถึงว่า "ความขลัง" (aura, Walter Benjamin) นั้นไม่มีอีกแล้ว แต่ขณะเดียวกันสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นเป็นภาพก็อปปีที่มีความจริงแท้

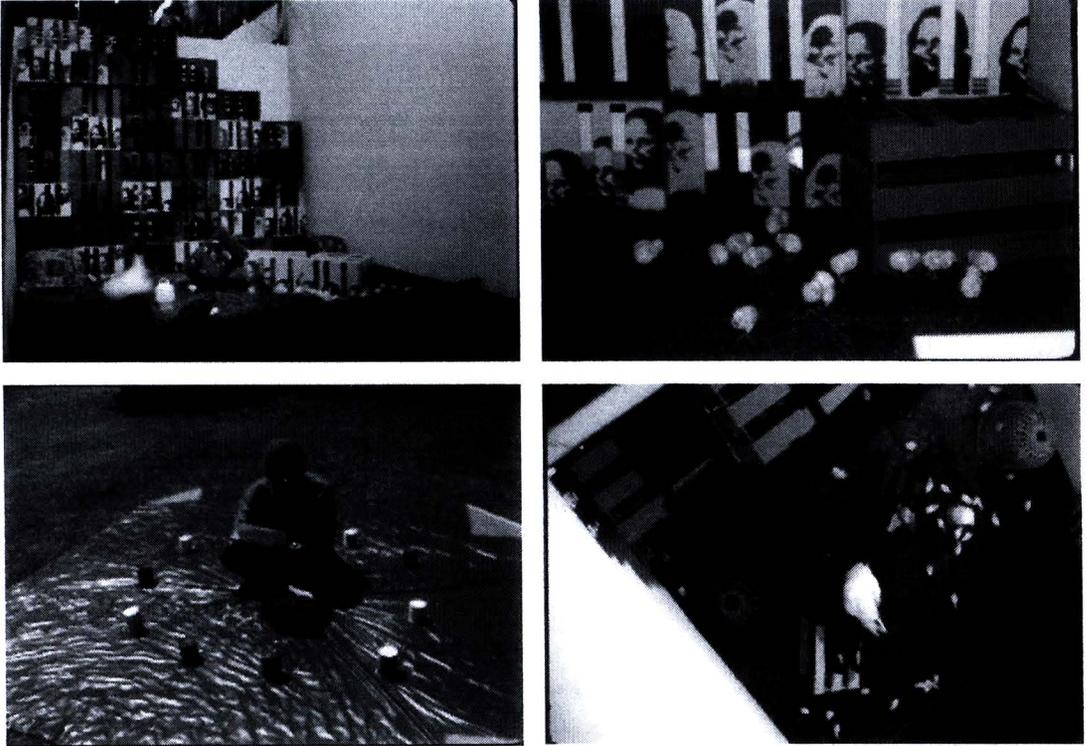
(authentic copy) เพราะการขยับเครื่องถ่ายเอกสารให้ได้จังหวะแบบนั้น ลักษณะแบบนี้เกิดขึ้นไม่ได้อีกแล้ว จึงเป็นการถามสวนทางว่าภาพก็อปปี้มีความจริงแท้หรือไม่

ทางด้านเนื้อหาโดยรวมแล้วสอนศิลป์ให้ไ้กรุงเน้นความไร้สาระในตัวเอง ซึ่งอภินันท์สร้างผลงานนี้โดยตั้งอยู่บนคำถามที่ว่า จะประสบความสำเร็จได้อย่างไรในการนำภาพโมนาลิซ่าในยุคต่างๆ มาสอนให้กับลูกเจี๊ยบ ไ้โต้ง และไ้ก่องวง เพราะสอนไปแล้วก็ไร้ค่า เพราะไ้ก่มั่นไม่จำ ไม่เข้าใจ ในส่วนของผู้สอนมีแต่งตัวเป็นไอ้โม่ใส่แว่นดำ ซึ่งแว่นดำสะท้อนให้เห็นภาพโมนาลิซ่าด้วย การที่แต่งตัวเป็นไอ้โม่ นั้นเป็นการถามเป็นนัยว่าใครอยู่เบื้องหลังการควบคุมการดูแลโครงสร้างของงานศิลปะในสังคมไทย ดังนั้นเรื่องราวทั้งหมดจึงเป็นเรื่องไร้สาระที่ถูกสร้างขึ้น กล่าวได้ว่าผลงานชิ้นนี้เป็น การรวมพหุสาขาเข้าด้วยกัน และถือเป็นช่วงหนึ่งของการเริ่มต้นสื่อใหม่ในวงการศิลปะไทย

หลังจากการแสดงเดี่ยวไม่นาน อภินันท์ตัดสินใจทำงานศิลปะส่งประกวด (ก่อนหน้านี้อภินันท์ทำงานส่งประกวดศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 28 ปี ค.ศ.1982 และได้รางวัลเหรียญทองแดงในสาขาจิตรกรรม) และได้รางวัลจากการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติในสาขาภาพพิมพ์ จากผลงานโมนาเปลียนโฌม หมายเลข 1 และได้รางวัลสาขาประติมากรรมเหรียญทองแดงจาก สอนศิลป์ให้ไ้กรุง ซึ่งตัดมาจากส่วนหนึ่งของงานแสดงเดี่ยว ผลงานของอภินันท์มีความแตกต่างจากผลงานประกวดของศิลปินคนอื่นๆ ในขณะนั้นที่มักเป็นเรื่องของความงามทางรูปทรงและการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นหลัก



ภาพประกอบที่ 21 อภินันท์ โปษยานนท์ สอนศิลป์ให้ไ้กรุง 2007, Video installation
จากนิทรรศการมองสารผ่านสื่อ หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

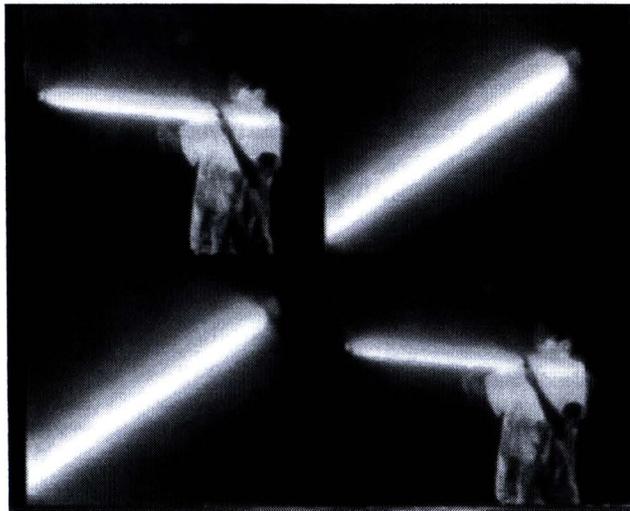


ภาพประกอบที่ 22 อภินันท์ โปษยานนท์ สอนศิลป์ให้ไก่กรุง 1985, Video installation
หอศิลป์พีระศรี กรุงเทพฯ

ต่อมาในปีค.ศ.1987 ขณะที่อภินันท์กำลังศึกษาในระดับปริญญาเอกที่มหาวิทยาลัยคอร์เนล (Cornell University, U.S.A.) ในสาขาประวัติศาสตร์ศิลป์ ได้สร้างผลงานวิดีโอจัดวางอีกชิ้นหนึ่งชื่อว่า *เสียงหัวเราะสีฟ้า (Blue Laughter)* ซึ่งถือว่าเป็นภาคสองของ *สอนศิลป์ให้ไก่กรุง*

ที่มาของคำว่าเสียงหัวเราะสีฟ้า นั้นอภินันท์ได้แรงบันดาลใจจากบทความของโรเบิร์ต สมิทสัน (Robert Smithson) ศิลปินและนักวิจารณ์ศิลปะที่กล่าวถึงทฤษฎีเสียงหัวเราะ "ฮา ฮา" (Ha Ha theory) อันอ้างอิงถึงงานเขียนของบัคมินสเตอร์ ฟูลเลอร์ (Buckminster Fuller) ซึ่งเป็นทั้งสถาปนิก นักปรัชญา และกวีที่กล่าวถึงความไร้สาระของสิ่งต่างๆ ในโลกนี้ที่ถูกนำเสนอด้วยเสียงหัวเราะ เสียงหัวเราะนี้จึงเป็นเสียงหัวเราะสีฟ้าอันเป็นการสื่อสารว่าการทำงานศิลปะคือความสนุก คือความไร้สาระ และจงสนุกกับความไร้สาระของงานศิลปะ อย่าได้ไปเคร่งเครียดจริงจังกับศิลปะมากนัก

ขณะเดียวกันจินตภาพที่อภินันท์ใช้ในเสียงหัวเราะสีฟ้ายังอ้างอิงและหยิบยืมแนวคิดของงานศิลปะอเมริกาในทศวรรษที่ 1960 โดยเฉพาะแนวความคิดของกลุ่มศิลปะมินิมอล(minimal art) เช่น โด널ด์ จัดด์ (Donald Judd), โซล เลวิตต์ (Sol Lewitt), แดน เฟลวิน (Dan Flavin) ซึ่งโรเบิร์ต สมิธสันได้เขียนวิพากษ์วิจารณ์ไว้ ดังนั้นเรื่องราวที่ปรากฏในวิดีโอซึ่งอภินันท์ได้นำตนเองเข้าไปในนั้นจึงเป็นเรื่องราวของความฝัน ภาวะที่ตกอยู่ในภวังค์จิต เป็นสิ่งไร้สาระในโลกสีฟ้า จินตภาพที่นำมาใช้นั้นอ้างอิงถึงแสง สี และการใช้นีออนซึ่งเชื่อมโยงไปถึงงานของแดน เฟลวิน และบรูซ นาวแมน (Bruce Nauman) รวมถึงวัฒนธรรมป๊อป(popular culture) ในขณะนั้นคือภาพยนตร์เรื่องสตาร์ วอร์ส (Star Wars)



ภาพประกอบที่ 23 อภินันท์ โปษยานนท์ เสียงหัวเราะสีฟ้า 1987, Video installation

หลังจากนั้นอภิรักษ์เลิกทำงานศิลปะ และผันตัวเองมาเป็นภัณฑารักษ์ที่มีผลงานทั้งในระดับประเทศและนานาชาติตั้งแต่กลางทศวรรษที่ 2530

ผลงานในฐานะภัณฑารักษ์ในระดับนานาชาติได้แก่ Sydney Biennale (1992), Asia-Pacific Triennial (1993), Johannesburg Biennale (1995), Istanbul Biennale (1995, 2003), Sao Paulo Biennale (1998) และ Liverpool Biennale (1999, 2004)

ผลงานในฐานะภัณฑารักษ์รับเชิญได้แก่ นิทรรศการ Contemporary Art from Asia: Traditions/Tension (1996-1998) จัดโดย by the Asia society นิวยอร์ก ซึ่งนิทรรศการได้สัญจรไปยังเมืองแวนคูเวอร์ (Vancouver) เพิร์ธ (Perth) และไทเป (Taipei)

ผลงานในฐานะผู้จัดนิทรรศการที่สำคัญได้แก่ The Contemporary Thai Art Festival (2006) ที่ Palais de Toyko ที่ Centre George Pompidou ที่ Passage de Retz และที่ Point Ephémère นิทรรศการ Show Me Thai (2007) ในการฉลองครบรอบ 120 ความสัมพันธ์ไทยญี่ปุ่น ที่พิพิธภัณฑ์ Museum of Contemporary Art, Tokyo (MOT) เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น รวมถึงเป็นผู้รับผิดชอบ (commissioner) จัดศาลาไทยที่เทศกาลศิลปะนานาชาติเวนิสเบียนนาเล่ (Venice Biennale) ประเทศอิตาลีปีค.ศ. 2003 ค.ศ. 2005 และ ค.ศ. 2007

กมล เผ่าสวัสดิ์ได้ทำงานประเภทวิดีโอจัดวางเช่นเดียวกัน ได้แก่ *Water Project* (1993-1994) กรุงเทพฯ *Mode of Moral Being* (1996) นิวยอร์ก/กรุงเทพฯ และ *Dilemma* (2001) กรุงเทพฯ เป็นต้น

ผลงานวิดีโอจัดวางของกมลที่โดดเด่น ได้แก่ *Water Project* ซึ่งเป็นโครงการที่กมลได้รับทุนทำวิจัยที่ญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 1993 จากเจแปนฟาวน์เดชัน (Japan Foundation) กมลทำงานร่วมกับศิลปินญี่ปุ่นเป็นระยะเวลา 3 เดือนในการวิจัยสำรวจแหล่งน้ำและภาวะมลพิษเริ่มตั้งแต่ต้นแม่น้ำท่ามะจนถึงปากอ่าวโตเกียวเป็นระยะทาง 138 กิโลเมตร ซึ่งได้อาศัยวิดีโอและภาพถ่ายในการเก็บข้อมูลทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว และได้พัฒนาข้อมูลเหล่านั้นเป็นงานวิดีโอจัดวาง (Video Installation) ในลักษณะของนำมาที่ถ่ายด้วยกล้องวิดีโอมาร้อยเรียงต่อกัน (video collage) และนำจัดแสดงที่เจแปนฟาวน์เดชัน (Japan Foundation) กรุงเทพฯ ในปีค.ศ. 1994

ในปีค.ศ. 1996 กมลได้เริ่มต้นโครงการศิลปะอีกโครงการที่ชื่อว่า *Mode of Moral Being* ได้รับทุนจาก The Pollock-Krasner Foundation โครงการนี้เป็นการบันทึกบทสนทนาและข้อมูลเกี่ยวกับผู้หญิงที่ทำงานกลางคืนในย่านพัฒพงษ์ ซึ่งกมลตั้งประเด็นโดยวางรากฐานอยู่บนชีวิต

มนุษย์ว่าทำไมผู้หญิงถึงตัดสินใจขายบริการโดยตัดประเด็นของการถูกบังคับให้ลบลกวางออกไปแต่เป็นความสมัครใจ โครงการนี้เป็นการเริ่มต้นใช้วิดีโออย่างเป็นรูปธรรม นำเสนอในลักษณะที่ก้ำกึ่งระหว่างความเป็นศิลปะจัดวาง (Installation) และประติมากรรมวิดีโอ (Video Sculpture) ผลงานชิ้นนี้นำไปแสดงที่นิวยอร์ก และนำมาแสดงอีกครั้งที่กรุงเทพฯ



ภาพประกอบที่ 24 กมล เผ่าสวัสดิ์ Mode of Moral Being, 1996, Video installation

นอกจากนี้กมลยังได้ทำงานในรูปแบบวิดีโอจัดวาง (video installation) รวมถึงสร้างผลงานมีเดียอาร์ตประเภท Time-Based Media ต่างๆ อย่างต่อเนื่องในตลอดระยะเวลา 20 ปีที่ผ่านมา และแสดงผลงานทั้งในระดับชาติและนานาชาติมากมาย ได้แก่ SHOW ME THAI, Museum of Contemporary Art โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น (2007), Ogaki Biennale, Ogaki City ประเทศญี่ปุ่น (2006), Bangkok! Bangkok! De Markten, Kunsten Festival Des Arts บรัสเซล ประเทศเบลเยียม (2005), Supernatural, Media Art Festival เชียงใหม่ (2004), The 50th International Exhibition of Contemporary Art, Venice Biennale (Dreams and Conflicts) ประเทศอิตาลี (2003) เป็นต้น

สำหรับผลงานมีเดียอาร์ตของวิษณุ พิมกาญจนพงศ์ นั้นมีความหลากหลายและคาบเกี่ยวระหว่างการสร้างสรรค์งานศิลปะในเชิงพาณิชย์ศิลป์ (commercial art) เช่นออกแบบเว็บไซต์ ทำมิวสิควิดีโอแบบอินเตอร์มีเดีย (intermedia) ออกแบบเวทีคอนเสิร์ตที่มีลักษณะของอินเตอร์แอคทีฟ (interactive) มาสู่ความเป็นทัศนศิลป์ที่มีการแสดงในหอศิลป์ทั้งรูปแบบของวิดีโออาร์ต และวิดีโอจัดวาง

ขณะที่วิษณุกำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีที่คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เขาได้มีประสบการณ์ในการผลิตรายการโทรทัศน์และออกแบบเว็บไซต์ จากนั้นวิษณุไปศึกษาต่อในระดับปริญญาโทที่ประเทศอังกฤษทางด้าน Visual Communication, Kent Institute of Art & Design

วิษณุเป็นศิลปินที่ชอบทดลองทำอะไรหลายๆอย่างในเชิงสำรวจ โดยเฉพาะการใช้สื่อใหม่ ผลงานของวิษณุมีหลากหลายรูปแบบและขอบเขตค่อนข้างคลุมเครือระหว่างความเป็นพาณิชย์ศิลป์ และทัศนศิลป์ ทางสายพาณิชย์ศิลป์ในช่วงปี ค.ศ. 2000-2001 วิษณุสร้างมิวสิควิดีโอออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต(music video online) หลากหลายรูปแบบ โดยพยายามสร้างมิวสิควิดีโอ (MV) ที่มีขนาดเล็กมากๆ โดยใช้โปรแกรม Macromedia flash ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมและมีศักยภาพที่น่าสนใจในขณะนั้น ต่อมาช่วงปีค.ศ. 2002-2004 วิษณุได้ทำงานออกแบบนิทรรศการให้กับบริษัทดีไซน์แลป (Design Lab) ซึ่งออกแบบในส่วนของอินเตอร์แอคทีฟเป็นหลัก รวมถึงงานออกแบบเวทีคอนเสิร์ตด้วย



ภาพประกอบที่ 25 วิชญ์ พิมกาญจนพงศ์ Fat Radio Concert (บน) B.day Concert (ล่าง)

Interactive

ส่วนผลงานทางด้านทัศนศิลป์ ได้แก่ ผลงานที่วิชญ์นำภาพจากวิดีโอส่วนตัวดีพีมพ์ลง นิตยสารอาร์ต เรคอร์ด (art record) ผลงานที่ทำแผนที่รถไฟใต้ดิน(MAP) ซึ่งลักษณะการออกแบบ นำมาจากแผนที่รถไฟใต้ดินลอนดอน ในปีค.ศ. 2002 สร้างผลงาน Still Animation : Family Portrait Series ที่มีการนำเสนอแบบ Still Animation ที่ได้ทำการบันทึกชีวิตประจำวันของคนในครอบครัว และนำเสนอแบบวิดีโอจืดวาง แสดงผลงานที่ All Season Place กรุงเทพฯ ผลงานชิ้นนี้ได้ถูก คัดเลือกไปแสดงที่ประเทศสิงคโปร์ในนิทรรศการ - + - (negative plus negative) ในปี ค.ศ. 2004

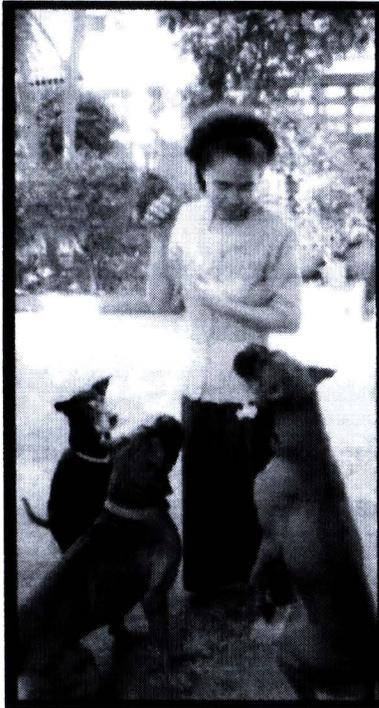
ด้วยโดยกฤตยา กาวิวงศ์ เป็นภัณฑารักษ์ สำหรับงานนิทรรศการแสดงเดี่ยวครั้งแรกของวิษณุในปี ค.ศ. 2004 คือ “My Map” อันเป็นการรวบรวมแผนที่ทั้งหมดที่วิษณุเคยทำมาตั้งแต่สมัยเรียน



ภาพประกอบที่ 26 วิษณุ พิมกาญจนพงศ์ My Map, 2004

ผลงานอื่นๆที่วิษณุร่วมแสดงกลุ่มในปีค.ศ. 2005 ได้แก่ *Have we met?*, Japan Foundation กรุงเทพฯ *SOI Project*, Yokohama International Triennale of Contemporary Art ประเทศญี่ปุ่น *T1*, Torino Triennale ตูริน(Turin) ประเทศอิตาลี เป็นต้น โดยรวมแล้วแนวคิดในการสร้างงานของวิษณุ ครอบคลุมอยู่ 3 ประเด็นใหญ่ๆ คือแผนที่ (Map) คิวบิสต์ (Cubist) และข้อความหลายมิติ (Hypertext)¹⁸ ซึ่งโดยรวมเป็นการพูดถึงพื้นที่ว่างที่อยู่ระหว่างอะไรบางอย่าง (space in between) เช่นในผลงาน *Still Animation: Family Portrait Series* (2002)

¹⁸ ข้อความหลายมิติ (Hypertext) หมายถึงการเรียกหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการรู้ให้แสดงบนจอภาพ ซึ่งอาจมีทั้งข้อความที่ใช้อธิบาย หรือบางทีอาจเป็นภาพประกอบ หรือมีการแสดงการเคลื่อนไหว ใช้มากในโฮมเพจต่างๆ ในอินเทอร์เน็ต



ภาพประกอบที่ 27 วิชญ์ พิมกาญจนพงศ์ Family Portrait Series (2002), Still Animation

ปรัชญา พิณทองเป็นศิลปินอีกคนหนึ่งที่ชอบคิดและมองหาความเป็นไปได้ในงานศิลปะ เป็น การมองตัวเองกับสภาวะที่อยู่รอบตัวและไม่ยึดติดกับ “สื่อปฏิบัติ” ในการสร้างสรรค์ศิลปะ แต่การ เลือกใช้สื่อของเขาจะเกิดจากการที่ได้เห็น ได้สัมผัส และประสบการณ์ ณ ขณะนั้น จึงเป็นเรื่องของ สภาพแวดล้อม เช่นการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมตะวันตกจากการที่ได้ไปศึกษาปริญญาโทที่ประเทศ เยอรมนี (Meisterschule at Stedelschule Frankfurt am Main (Prof.Tobias Rehberger)) การ ได้พบปะผู้คนที่หลากหลาย และสถาบันที่ค่อนข้างเปิดกว้างในการออกแบบหลักสูตรให้เลือกเรียน นับได้ว่าผลงานสมัยปริญญาโทเป็นจุดเริ่มต้นที่ปรัชญาได้เข้ามาคลุกคลีกับสื่อใหม่กระนั้นผลงาน ของปรัชญามีลักษณะของการใช้ความคิด (conceptual) มากกว่าที่จะใช้ลักษณะของความเป็น

“สื่อใหม่” หรือเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้ ดังนั้นผลงานของปรัชญาในบางครั้งจึงออกไปในลักษณะที่ต่อต้านกับระบบหรือแนวคิดอะไรบางอย่าง ซึ่งบางครั้งก็เป็นสิ่งที่สถาบันที่เยอรมนียอมรับไม่ได้

เช่นโครงการ *Farawaysoclose* (2001) เป็นโครงการศิลปะที่มีแนวคิดในการใช้เหรียญ 10 บาทของไทยที่มีน้ำหนักเท่าเหรียญ 2 ยูโร คือถ้าใช้เหรียญ 10 บาทซื้อน้ำอัดลมที่มีราคาหนึ่งยูโรเศษจากเครื่องอัตโนมัติที่เก่าแล้ว เครื่องจะรับเหรียญนี้และได้เงินทอนกลับมา ในเชิงความคิดแล้วปรัชญาต้องการแสดงความไม่เท่าเทียมกันในค่าของเงิน แต่มันมีความเท่ากันในเชิงกายภาพและน้ำหนักของเหรียญที่สามารถลงเครื่องจักรได้ ซึ่งแน่นอนว่าโครงการนี้ย่อมเป็นเพียงแค่กิจกรรมทางศิลปะ และมีการคืนเงินให้ทีหลังสำหรับผู้เข้ามีส่วนร่วมในกิจกรรม แต่อาจารย์ที่สถาบันกล่าวว่าความคิดนี้ขัดแย้งต่อหลักกฎหมายและไม่อนุมัติให้ทำโครงการนี้

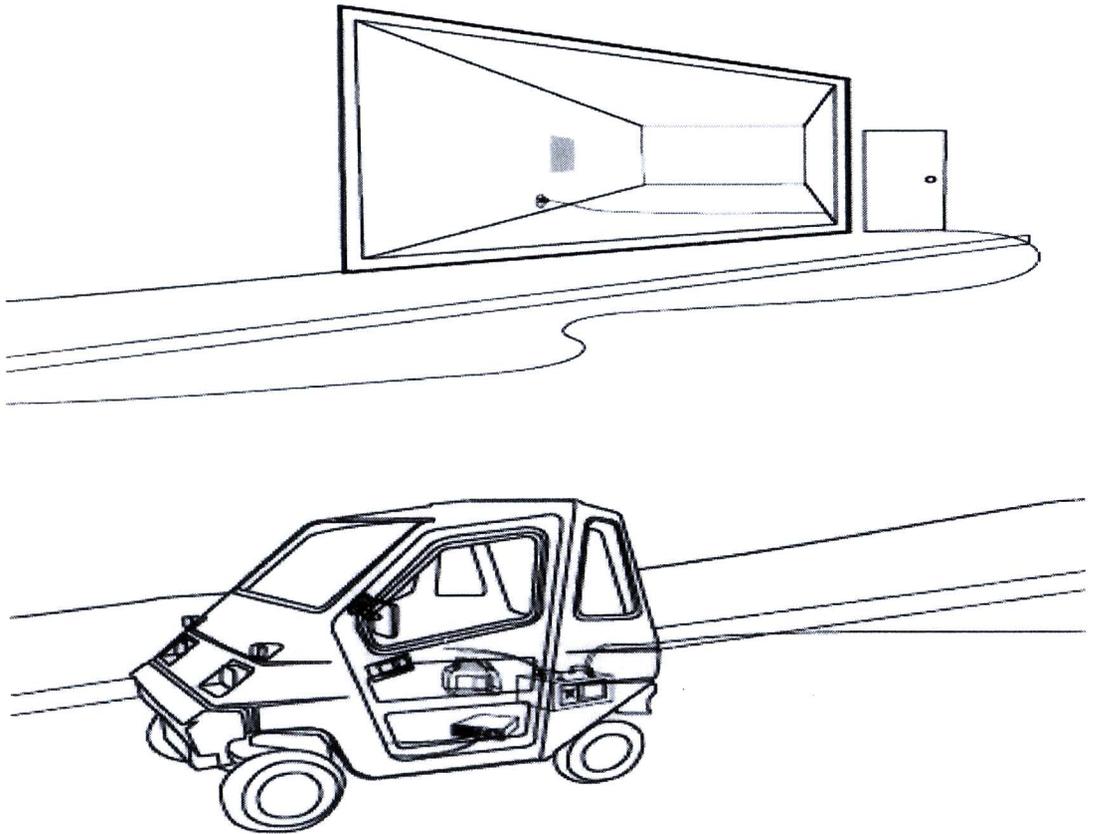


ภาพประกอบที่ 28 ปรัชญา พิณทอง *Farawaysoclose*, 2001

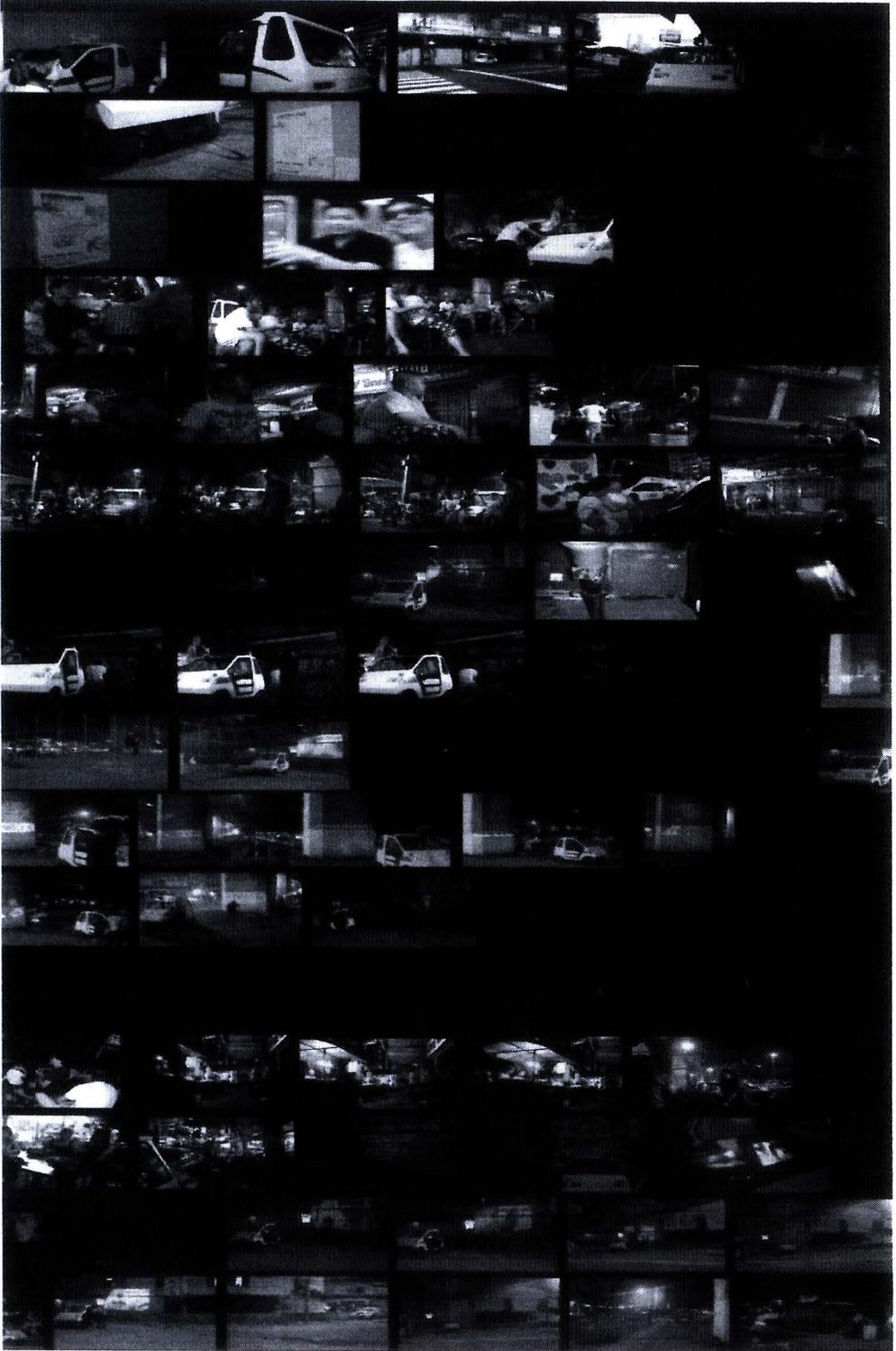
อีกโครงการหนึ่งปรัชญาได้แนวคิดจาก “พันทิพย์” ซึ่งเป็นแหล่งขายอุปกรณ์ไอที (IT) และโปรแกรม (software) ปลอม ในขณะที่สังคมตะวันตกบังคับต้องใช้ของแท้ ปรัชญาคิดว่าตะวันตกต้องการสร้างมาตรฐานบางอย่างเพื่อให้สังคมอื่นยอมรับ ดังนั้นเขาจึงต้องการชัดเจนต่อกฎบางอย่าง ขณะที่กำลังคิดทำโครงการนี้ โรงเรียนที่เยอรมนีกำลังสร้างห้องคอมพิวเตอร์ใหม่และลงเครื่อง Macintosh รุ่นใหม่หลายเครื่อง ราคารวมหลายล้านบาท เขาก็นึกจำลองภาพของพันทิพย์ที่ส่วนใหญ่มีแต่ของปลอมขายใส่ลงไปในฮาร์ดดิสก์ (hard disk) ของเครื่องคอมพิวเตอร์ ปรัชญานำสิ่งที่เขาชอบที่ซื้อมาจากพันทิพย์ใส่ลงในฮาร์ดดิสก์ เช่น หนังสือ เพลง โปรแกรมต่างๆ และไปขอให้เจ้าหน้าที่ศูนย์คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนต่อเข้ากับระบบ (system) ในห้องคอมพิวเตอร์ที่ทุกคนใช้ ซึ่งการทำแบบนี้ก็ผิดกับหลักกฎหมายของเยอรมนีอีก จนกลายเป็นเรื่องใหญ่ ต้องไปเจรจากับทนายและโครงการก็ถูกยกเลิกไป แต่ปรัชญาที่ชอบที่ว่าสิ่งที่เขาคิดก่อให้เกิดอะไรบางอย่าง เขามองถึงปฏิภนของคนที่ตะวันตกที่มีต่อสิ่งที่เขาคิด เขามองว่าคนเยอรมันเถรตรงและยึดมั่นกับกฎหมายมาก แม้แต่จากความเข้าใจของคนทำงานศิลปะเอง และถ้าทำโครงการนี้ทำขึ้นในเมืองไทยปฏิภนก็คงแตกต่างออกไป

ต่อมาปรัชญาได้สร้างโครงการอีกชิ้นหนึ่งซึ่งพัฒนาต่อจากโครงการพันทิพย์ที่ไม่สำเร็จคือ *Blackisnotacolor* โดยใช้โปรแกรมฮอตไลน์ คอมมิวนิเคชัน (hotline communication) ที่ใช้กันอยู่ในสมัยนั้นสร้างในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (network internet) และให้คนอื่นๆ ล็อกอิน (log on) เข้าระบบได้โดยใส่ชื่อผู้ใช้ (user name) และรหัสผ่าน (password) นั่นคือเวลาที่คนเข้าไปดูนิทรรศการจะต้องล็อกอิน (log on) ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับเอ็กซ์เทอร์นอล ฮาร์ดดิสก์ (external hard disk) ซึ่งในเครื่องก็จะมีโปรแกรม เพลง ที่เอามาจากพันทิพย์ใส่ไว้ด้วย ถ้ามีคนเข้าไปล็อกอินเข้าคอมพิวเตอร์เครื่องหลัก (server) ที่เปิดเอาไว้ เครื่องพิมพ์ก็จะพิมพ์กระดาษที่เป็นใบผ่าน (passport) ออกมาหนึ่งใบ ดังนั้นตัวงานที่เห็นออกมาเป็นวัตถุก็คือแผ่นกระดาษเหล่านี้ และมันจะเชื่อมต่อได้ขณะที่ปรัชญาทำงานเท่านั้น สิ่งที่เกิดขึ้นคือปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนดูที่ไม่สามารถมองเห็นได้ จับต้องได้ เห็นแต่ passport ที่ถูกพิมพ์ออกมาเท่านั้น ขณะเดียวกันบนกองกระดาษ passport ที่ถูกพิมพ์นี้ปรัชญาติดใบประกาศข้อความที่โทมัส เจฟเฟอร์สัน (Thomas Jefferson) เขียนถึงไอแซค แมคเฟอร์สัน (Isaac McPherson) ในปีค.ศ. 1813 ที่พูดถึงลิขสิทธิ์ (copyright) ของอเมริกาไว้บนกำแพง ถ้าพูดในลักษณะของความเป็นสื่อใหม่ (new media) ของงานชิ้นนี้แล้ว เราไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปธรรมได้ เพราะมันลอยอยู่ในอากาศ อยู่ในสังคมไซเบอร์ (cyberspace) แต่ขณะเดียวกันสิ่งเหล่านี้ล้วนแต่อยู่ในชีวิตประจำวันทั้งสิ้น

สำหรับโครงการที่ใช้สื่อใหม่อย่างเป็นรูปธรรมของปรัชญาคือ *Ephemeral Cinema* (2003-2004) โครงการนี้พูดถึงวงจรชีวิตของสัตว์และแมลงที่เกิดและตายไปภายในช่วงเวลาสั้นๆ เปรียบเหมือนกับแบตเตอรี่ที่ให้แสง ให้พลังงานแต่ใช้ได้ช่วงระยะสั้นๆ เท่านั้น ปรัชญาสร้างผลงานชิ้นนี้เป็นรถไฟฟ้าคันเล็กๆ รูปทรงแบบรถยี่ห้อ Smart ทำเป็นรถฉายภาพยนตร์ โดยติดตั้งโปรเจคเตอร์ไว้เหตุผลที่เลือกใช้รูปทรงของรถและทำการฉายหนังควบคู่ไปด้วย เพราะต้องการพูดถึงพื้นที่ (space) สองแห่ง พลังงานที่ต้องชาร์จ (charge) จากที่หนึ่งเพื่อไปนำฉาย(มีชีวิต)ในอีกที่หนึ่ง หรือไปเกิดประโยชน์ในอีกที่หนึ่ง เป็นการถ่ายโอน จะต้องมีการเคลื่อนไหว และจะทำการฉายภาพยนตร์จนกว่าแบตเตอรี่จะหมดไปเอง เป็นการบอกเป็นนัยว่าความสุขได้จบลงแล้ว ชีวิตนั้นสั้นนัก ผลงานชิ้นนี้ นำแสดงในนิทรรศการ Here and Now, About café, กรุงเทพฯ (2003), Taipei Biennial, ไต้หวัน (2004) และ Singapore Biennale, สิงคโปร์ (2006)



ภาพประกอบที่ 30 ปรัชญา พิณฑทอง ภาพร่าง Ephemeral Cinema 2003



ภาพประกอบที่ 31 ปรัชญา พิณทอง Ephemeral Cinema 2003, Here and Now, About café

5.3 ภาพถ่ายตัดแต่งหรือดิจิตอลอาร์ต (Digitally Altered Photography / Digital Art)

ภาพถ่ายตัดแต่งเป็นสื่อที่นิยมมากรูปแบบหนึ่งในสังคมไทย ซึ่งถูกนำไปใช้ในวงการบันเทิง แฟชั่นเสียมาก ส่วนใหญ่ศิลปินที่สร้างงานประเภทนี้มี 2 แบบคือ

1. ถ่ายด้วยกล้องดิจิตอลและนำมาตัดแต่งในคอมพิวเตอร์
2. ถ่ายด้วยกล้องฟิล์มและนำมาตัดแต่งในคอมพิวเตอร์

ดังนั้นโปรแกรมตกแต่งภาพจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างงานรูปแบบนี้ ศิลปินในกลุ่มกรณีศึกษาที่สร้างงานประเภทนี้ได้แก่ มานิต ศรีวานิชภูมิ ไมเคิล ชาวนาชัย และแดนสรวงสังวรเวชภัณฑ์

มานิต ศรีวานิชภูมิมีประสบการณ์การทำงานหลายด้านตั้งแต่กราฟฟิคดีไซน์เนอร์ ผู้กำกับสารคดีฉายทางโทรทัศน์ ช่างภาพข่าว ช่างภาพโฆษณา แต่สิ่งที่ทำมาทั้งหมดนั้นก็เพื่อที่เข้าใจกระบวนการสร้างงาน การคิดในการสื่อสารกับผู้ชม ในปี ค.ศ.1990 และปี ค.ศ.1994 มานิตเข้าร่วมสัมมนาเชิงปฏิบัติการสร้างหนังทดลอง (workshop: Experimental Film) ในเชิงลักษณะของนอนนาเรทีฟ ฟิล์ม (non-narrative film) คือการไม่เล่าเรื่องตามลำดับเวลาแต่เป็นลักษณะที่กระโดดไปมาซึ่งได้กลายเป็นรูปแบบของวิดีโออาร์ตทั่วไปในปัจจุบันที่ไม่มีการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา(non-narrative)

ในปี ค.ศ.1996 มานิตก้าวเข้ามาทำงานศิลปะอย่างเต็มตัว เริ่มต้นด้วยการแสดงนิทรรศการเดี่ยวที่หอศิลป์วิถุนิทรรศน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในผลงานที่มีชื่อว่า *Bangkok Crisis* (1996) ผลงานชุดนี้เป็นภาพถ่ายแนวทดลองที่มานิตพยายามสร้างสรรค์ให้ออกจากลักษณะพื้นฐาน ไม่ว่าจะ เป็นเทคนิคการถ่ายภาพ การใช้ตัวอักษร และการจัดวางองค์ประกอบเพื่อค้นหาแนวทางของตนเอง อย่างไรก็ตามผลงานชุดนี้ยังไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยตัดแต่ง แต่ใช้การตัดต่อ (retouch) ในห้องมืด

สำหรับผลงานที่ทำให้มานิตเป็นที่รู้จักต่อสาธารณชนชุดแรกคือชุดสงครามไร้เลือด (1997) สร้างปีเดียวกับ *Pink Man Begin* ซึ่งมีผลกระทบในสังคมไทยมากกว่า เพราะเป็นการคิดสร้างจากปฏิกิริยาตอบสนองจากวิกฤตเศรษฐกิจปีค.ศ.1997(พ.ศ. 2540) ที่ทุกคนได้รับผลกระทบทั้งหมด จึงทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมได้มากกว่า อีกทั้งจากการที่มีพื้นฐานทางภาพถ่ายทำให้เข้าใจความเป็นภาพข่าว มานิตมองว่าภาพข่าวเป็นภาพประวัติศาสตร์ประเภทหนึ่ง และเป็นเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกภาพหลักของผลงานชุดนี้นำมาจากภาพข่าวสงครามเวียดนามที่เป็นสงครามล่าอาณานิคมล่าสุดที่เคยมีการบันทึกด้วยภาพถ่ายในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เทคนิคที่ใช้เป็นภาพถ่ายขาว-ดำ และทำ

การรื้อสร้าง (reconstruct) ในเรื่องของการเอาคนมาแสดง ลักษณะการจัดองค์ประกอบก็ล้อกับภาพข่าวสงครามเวียดนาม สำหรับการจัดแสดงมานิดก็ขอความร่วมมือจากเพื่อน คนรู้จักมาใส่ชุดกราวด์ของแพทย์สีขาว แขนงรูปไว้ที่คอ และไปเดินแสดงตามท้องถนน ทั้งถนนสีลม หน้าทำเนียบรัฐบาล หน้าแบงก์ชาติ หน้าตลาดหลักทรัพย์ ไม่ได้แสดงตามแกลเลอรี ซึ่งถือว่าเป็นการนำเอาศิลปะเข้าไปสู่สังคมโดยตรง ไม่ต้องรอให้คนเข้ามาหาศิลปิน นับเป็นการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การนำเสนอ

ผลงานภาพถ่ายที่สร้างชื่อเสียงให้กับมานิดคือ *Pink Man Series* ที่จบจนปัจจุบันได้แสดงผลงานไปแล้วประมาณสิบชุดด้วยกัน สำหรับมานิด Pink Man คือตัวแทนแห่งยุคสมัย ผลงานโดดเด่นที่มานิดใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Adobe Photoshop) เข้ามาปรับแต่งอย่างชัดเจนในชุด Pink man ได้แก่ *ปีศาจสีชมพู (Horror in Pink, 2001)* ซึ่งเป็นการนำภาพเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ของเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 และ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 ที่เด็กไทยรุ่นหลังไม่มีโอกาสได้เห็นมาแล้วใหม่ เพราะเหตุการณ์สะท้อนขวัญเหล่านี้ถูกถอดออกจากประวัติศาสตร์ทางการ แต่มานิดต้องการนำประวัติศาสตร์เหล่านี้กลับเข้ามาสู่บริบทของสังคมร่วมสมัย คือตัว pink man ทั้งเรื่องของการแต่งตัว ภาพรถเข็นที่ใช้ในซูเปอร์มาเก็ตที่ก่อให้เกิดเป็นบทสนทนา เป็นภาพตัวแทนของยุคสมัยของสังคมบริโภคนิยมที่มานิดนำเสนอต่อผู้ชม

ภาพประกอบที่ 32 มานิด ศรีวณิชภูมิ ปีศาจสีชมพู # 1, 2, 3, 5 (Horror in Pink) 2001

pink man แสดงโดยสมพงษ์ ทวี



ปีศาจสีชมพู # 1 (เหตุการณ์สังหารโหด 6 ตุลา 19)



ปีศาจสี่ขมพู่ # 2 (เหตุการณ์สังหารโหด 6 ตุลาคม 19)



ปีศาจสี่ขมพู่ # 3 (เหตุการณ์เรียกร้องประชาธิปไตย 14 ตุลาคม 16)



ปีศาจสีชมพู # 5 (เหตุการณ์สังหารโหด 6 ตุลา 19)

ผลงานในชุด Pink Man อื่นๆ ได้แก่ *เปรตสีชมพู (Hungry Ghost)* ได้โอเดียจากภาพยนตร์เรื่องดิงคอง และ *Beauty and the Beast* มานิตเปรียบเทียบว่าตัว Pink Man คือความโลภที่พองตัวขึ้นจนครอบงำสังคมในลักษณะที่ดูเหนือจริง และกลับไปเล่นกับแนวคิดของพุทธศาสนา คือ นรก-สวรรค์ ในชุดนี้มีภาพที่ Pink Man กลับไปเวียนยมโลกด้วยท่าทีที่เยาะเย้ยถากถาง อันเป็นนัยยะที่บอกว่า ความอ่อนแอของศาสนจักรในปัจจุบันไม่สามารถต้านทานกระแสของบริโภคนิยมได้ ผลงานชุดนี้นำไปแสดงที่เวนิสเบียนนาเลครั้งที่ 50 (50th Venice Biennale) ประเทศอิตาลีด้วย



ภาพประกอบที่ 33 นาที ศรีวาณิชภูมิ เปรตสีชมพู (Hungry Ghost) 2003

ผลงานในชุด Pink Man อื่นๆ ได้แก่ *Bangkok in Pink* (2002), the Gallery, Yokohama Museum of Art ญี่ปุ่น *Pink Man in Paradise* (2004) แสดงที่ Monash University เมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย และที่ Cemeti Art House, Yogyakarta ประเทศอินโดนีเซีย *Pink Man in*

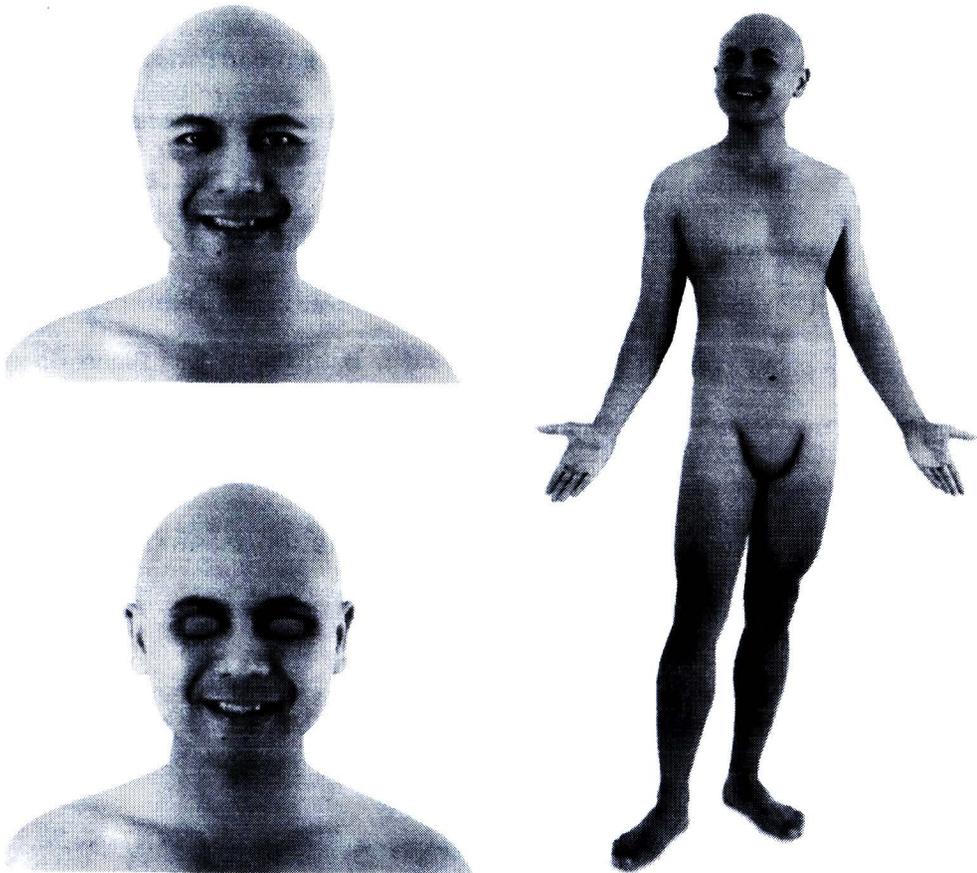
Wonderland (2006) สถานีรถไฟฟ้าสนามกีฬาแห่งชาติ กรุงเทพฯ *Beijing Pink* (2006) Highland Gallery ปักกิ่ง ประเทศจีน *Man in Pink* (2007) Galerie VU ปารีส ประเทศฝรั่งเศส เป็นต้น

ผลงานภาพถ่าย (photography/digitally altered photography) ของไมเคิล เซาวนาคัยมีจุดเริ่มต้นจากการบันทึกการแสดงสด (performance) ไมเคิลได้ศึกษาการถ่ายภาพในระดับปริญญาตรี และศึกษาต่อด้านเพอร์ฟอรมแมนซ์ในระดับปริญญาโทที่ Art Institute of Chicago ภายหลังไมเคิลได้ขยายขยายการนำเสนอด้วยสื่ออื่นๆ ได้แก่ วิดีโออาร์ต ศิลปะจัดวาง และภาพยนตร์สั้นเชิงทดลอง *The Adventure of Iron Pussy* (2002) ที่ถูกนำมาพัฒนาเป็นภาพยนตร์ขนาดยาวในปี 2003 โดยไมเคิลแสดงนำและร่วมกำกับกับอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

สิ่งที่ไมเคิลแสดงออกในงานศิลปะมาโดยตลอดคือการแสดงออกถึงอัตลักษณ์หรือตัวตนและประเด็นของเกย์ (Gay) หรือเพศที่สาม ซึ่งเห็นได้ในงานภาพถ่ายภาพเหมือนตนเอง (self-portrait photography) หลายชุดของเขา นอกจากภาพเหมือนตนเองแล้ว ไมเคิลกล่าวว่าการแต่งตัวสามารถทำให้เขาเป็นคนอื่นโดยเฉพาะการแต่งเป็นผู้หญิงได้อีกด้วย ผลงานภาพถ่ายที่ไมเคิลที่แต่งตัวเป็นบุคคลอื่นๆ ได้แก่ ภาพถ่ายชุดที่ทำตอนไปประเทศจีนซึ่งได้แรงบันดาลใจจาก red guard ซึ่งแต่งชุดฟอร์มสีเขียว ถือหนังสือของเหมาเจ๋อตุง และคนทรยศชาติที่ถูกเอาป้ายแขวนคอเดินตามถนน ภาพถ่ายชุด *Red Guard* นั้นไมเคิลแต่งตัวเป็นผู้หญิงถือหนังสือเหมาเจ๋อตุงที่เป็นภาษาอังกฤษซึ่งแสดงเป็นนัยว่าเธอคนนี้อาจไม่ได้ฝึกฝั่คอมมิวนิสต์

ในขณะที่ภาพถ่ายอีกชุดหนึ่ง ไมเคิลแต่งตัวเป็นผู้หญิงกล้อนผมถูกแขวนป้ายประจานเขียนเป็นภาษาจีนว่า “ฉันเป็นอีตัวของคนขาว” ซึ่งถ้าคนจีนเห็นแล้วจะนึกถึงว่าในทศวรรษที่ 1960 มีผู้หญิงจีนถูกจับเอาป้ายแขวนคอเช่นกัน ซึ่งบังเอิญพ้องกับภาพผู้หญิงฝรั่งเศสที่หลับนอนกับทหารเยอรมันในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และถูกจับกล้อนผมแขวนป้ายประจานเช่นเดียวกัน ไมเคิลแสดงให้เห็นว่าเรื่องราวที่ถ่ายทอดนั้นมาจากประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่เขาสนใจ ทั้งเรื่องทางประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ทางสังคม และการแสดงออกถึงตัวตน เป็นเรื่องระหว่างภายในและภายนอก (internal-external reaction)

ไมเคิลกล่าวว่าเขาไม่ยึดติดกับสื่อสามารถนำมาสร้างงานได้หมด แม้โดยมากจะสร้างสรรค์งานภาพถ่าย และวิดีโออาร์ตแต่ก็ไม่ใช่เพราะยึดติด เขาสามารถปรับตัวเองไปกับสภาพแวดล้อมสถานการณ์ได้แม้จะไม่มีเทคโนโลยี ซึ่งไมเคิลยอมรับว่าสังคมวัฒนธรรมเป็นตัวขับเคลื่อนผู้คน และเขาทำตามกระแสของความเป็นไปได้



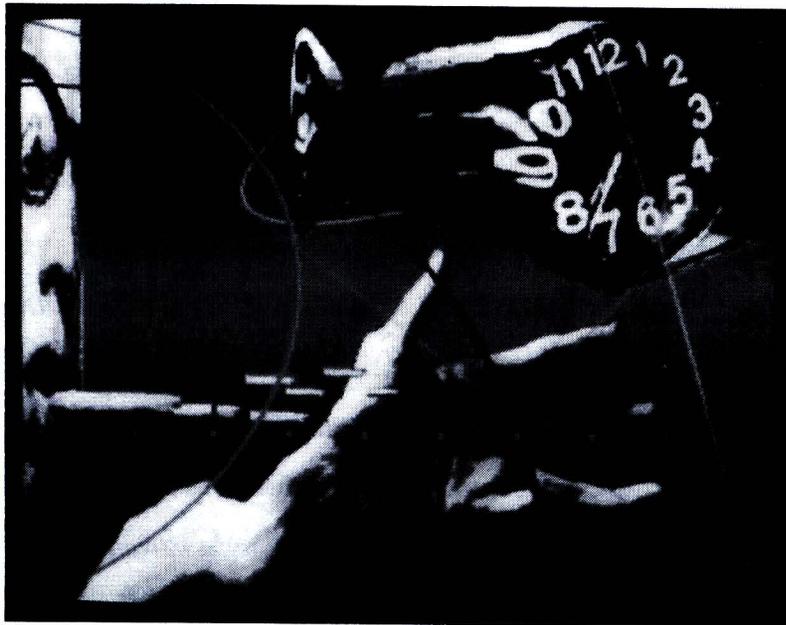
ภาพประกอบที่ 34 ไมเคิล เซวานาศัย Self-Portrait 2003

แดนสรวง สัจวรเวชภัณฑ์ได้เข้ามาคลุกคลีกับสื่อใหม่ด้วยการทำศิลปะภาพถ่ายตั้งแต่ สมัยเรียนปริญญาตรีที่คณะครุศาสตร์ (ศิลปะ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในยุคต้นทศวรรษที่ 1980 ถือเป็นยุคที่ระบบอนาล็อก (analog) เชื่อมต่อกับดิจิทัล (digital) ขณะนั้นระบบวินโดวส์ (Windows) ที่นิยมใช้แพร่หลายในปัจจุบันยังไม่ได้ถูกพัฒนาขึ้น แต่ด้วยความสนใจในเทคโนโลยีใหม่ๆ ทำให้แดนสรวงศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์ทั้งภาพนิ่งและภาพ เคลื่อนไหวมาโดยตลอด ตั้งแต่ทศวรรษ 1980 คอมพิวเตอร์ที่แดนสรวงใช้ในขณะนั้นคือคอมพิวเตอร์ของอมิกา (Amiga) โปรแกรมที่ใช้ได้แก่ดิจิทัลเพนท์ วิดีโอ พิกเซล (Digi Paint Video Pixel) วิดีโอ ดิจิไตซ์ (Video Digitized) ซึ่งเป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในงานประเภทการผลิตวิดีโอ (video production) เป็นลักษณะ

ของการบันทึกลงบนฟิล์ม และเป็นโปรแกรมที่แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) นำมาใช้ในผลงานของเขา แคนสรวงก็ได้ศึกษาและนำมาใช้ด้วย

ในส่วนของผลงานภาพนิ่งแคนสรวงได้ใช้โปรแกรมตกแต่งภาพในยุคนั้นเช่นบันเดล (Bundel) ก่อนที่จะหันมาใช้อโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop: Photoshop 1.0 ผลิตออกมาในปี ค.ศ. 1990) มาโครมีเดีย แฟลช (Macromedia Flash ในปี 2006 เปลี่ยนชื่อเป็น อโดบี แฟลชเพลเยอร์ (Adobe Flash Player)) ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน ผลงานของแคนสรวงมีทั้งที่สร้างในเชิงพาณิชย์ศิลป์และทัศนศิลป์ ผลงานภาพถ่ายยุคแรกของแคนสรวงซึ่งเป็นผลงานทัศนศิลป์ทำเป็นลักษณะของ photo montage หรือการปะติดภาพถ่าย ได้แก่ ผลงานในชุด Digital Composed ชุดต้นๆที่ชื่อว่า หน่วงเวลา (Time Delay, 1988) ต่อมาแคนสรวงได้สร้างผลงานศิลปะโดยตอบสนองกับเทคโนโลยีและเครื่องมือต่างๆ ที่เข้ามาเกื้อหนุนทั้งกรรมวิธีในการสร้างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว และได้รวบรวมผลงานเหล่านั้นมาแสดงนิทรรศการภาพถ่ายในชุดล่าสุดคือ *สุดท้าย โฮโม ซาเปียนส์ (Last Homo Sapiens, 2003)*

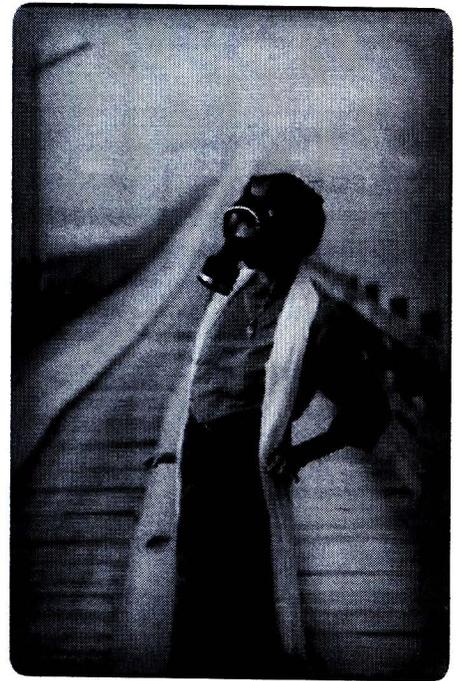
ภาพประกอบที่ 35 แคนสรวง สังวรเวชภัณฑ์ หน่วงเวลา (Time Delay), 1988, photo montage



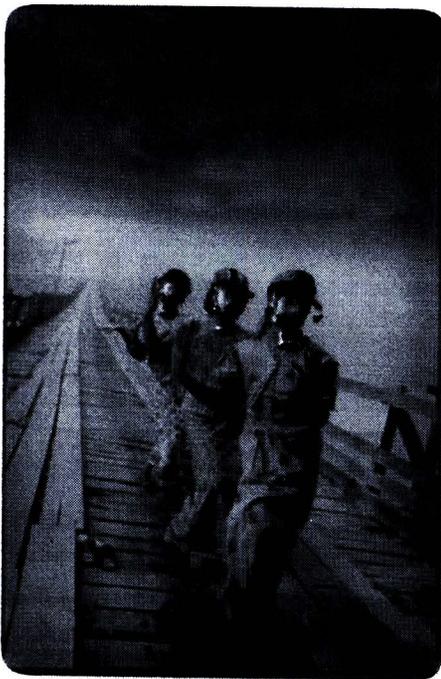




commence



Think Global



Cultural – Lag

ภาพประกอบที่ 36 แदनสรวง สัจวรเวชภักณ์ท์ ส่วนหนึ่งจากชุด สุดท้ายโฮโม ซาเปียนส์
(Last Homo Sapiens), 2003

5.4 สรุป

ผลงานทั้ง 3 ประเภทเป็นเทคนิคหลักของมีเดียอาร์ตที่เกิดขึ้นในวงการศิลปะไทยในระยะ 20 ปีที่ผ่านมา สังเกตได้ว่าศิลปินไทยร่วมสมัยจะไม่ยึดติดกับสื่อและสไตล์เฉพาะตัว ไม่ยึดติดกับความเป็นต้นฉบับ (original) แต่จะเน้นนำเสนอที่กระบวนการคิดและกระบวนการทำงานในลักษณะของศิลปะแนวความคิด (conceptual art) อันเป็นลักษณะพิเศษประการหนึ่งของศิลปะร่วมสมัย ศิลปินคนหนึ่งสามารถพลิกผันใช้สื่อหลายๆแบบอันสามารถสนองเจตนาารมณ์แห่งตนได้ อย่างไม่จำเพาะเจาะจง ทั้งอภินันท์ กมล วสันต์ อารยา อำนวยฤทธิ์ และปรัชญา ต่างก็เคยทำงานด้วยสื่อทุกรูปแบบทั้งสื่อแบบแผนดั้งเดิม และสื่อใหม่ทั้งสิ้น สลับไปสลับมา จนบางครั้งทำให้ยากจะกล่าวได้ถึงพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไปของการใช้สื่อใหม่ของศิลปิน เพราะศิลปินไทยไม่ได้ใช้สื่อใหม่ในลักษณะของการพัฒนาสื่อดังกล่าว แต่ใช้ในบริบทของผู้ใช้ที่ทดลองเครื่องมือที่อยู่ตรงหน้า กับลูกเล่นและความตระการตาของเทคโนโลยีที่เอื้ออำนวยในฐานะผู้บริโภค

สิ่งที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทยจึงไม่ได้อยู่ที่สื่อที่ศิลปินเลือกใช้ แต่แฝงอยู่ในสาระของตัวงาน ปรากฏการณ์ของสื่อที่เป็นการแสดงออกแบบส่วนตัว หรือเรื่องเล่าที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตในแบบสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นพุทธศาสนา วัฒนธรรมการบริโภคที่มาพร้อมกับกระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ในสังคมทุนนิยม ภาวะของตัวตนและการเป็นอื่น เป็นต้น ซึ่งเป็นประเด็นที่นักวิชาการหลายคนได้นำมาวิเคราะห์ถึงความแตกต่าง และหาลักษณะเฉพาะของศิลปะร่วมสมัยในแต่ละพื้นที่

ดังที่แดนสรวงได้สรุปไว้อย่างน่าสนใจว่า มีเดียอาร์ตของไทยมีลักษณะเป็นลูกผสม ด้วยพื้นฐานความรู้ที่ต่างกันทำให้ไทยเราไม่สามารถเชื่อมต่อหรือมีรากฐานอยู่บนระบบเทคโนโลยีในแบบตะวันตก สิ่งที่เกิดขึ้นคือเราใช้ในส่วนของประโยชน์ใช้สอย เราใช้แต่ส่วนสำเร็จรูปมากกว่าระบบขององค์ความรู้ที่ทำให้เทคโนโลยีเคลื่อนไป แม้ว่าจะได้ร่วมงานกับผู้เชี่ยวชาญสายวิศวกร สายวิทยาศาสตร์ เพื่อทำให้มีเดียอาร์ตที่สร้างขึ้นมีประสิทธิผลที่สุด แต่ด้วยความคิดที่ต่างกันอย่าง ทั้งวิธีการอ่าน วิธีการเล่าเรื่อง จึงทำให้ศิลปินไทยพอใจมากกว่าที่จะทำด้วยตนเอง แต่ในตะวันตกศิลปินกับผู้เชี่ยวชาญทางเทคนิคกลับสามารถร่วมงานกันได้เป็นอย่างดี อาจเนื่องด้วยองค์ความรู้ที่ถูกเชื่อมต่อเข้าเป็นระบบเดียวกัน มีจุดยืนทางความคิดที่สามารถเชื่อมโยงกันได้ ในจุดนี้อาจเป็นเพราะระบบการศึกษาที่ต่างกัน

ระบบการสร้างความรู้ในเมืองไทยแยกกันอยู่เป็นสายสาขาวิชา ไม่สามารถเชื่อมโยงกันได้ แต่ไม่ได้หมายความว่าไทยด้อยกว่าตะวันตก เพียงแต่เรามีสังคมวัฒนธรรมคนละแบบ ทำให้มีเดียอาร์ตแบบตะวันออกเป็นเรื่องของจิตใจมากกว่า ในขณะที่โลกตะวันตกศิลปินบางกลุ่มได้ทำการค้นคว้า และศึกษาถึงแก่นความเป็นมาของเทคโนโลยีและเครื่องมือเหล่านั้นอย่างจริงจัง เป็นการใช้เทคโนโลยีเชิงระบบ และมีการสร้างซอฟต์แวร์ (software) ขึ้นมาเอง

นั่นคือเรามีชุดภาษา และชุดเครื่องมืออยู่ร่วมสมัยเดียวกันกับตะวันตก แต่เรามีการแสดงออกที่ต่างกัน และจากการที่คนไทยเป็นแค่ผู้ใช้ (user) จึงทำให้เรามีขอบเขตจำกัด เราต้องการแค่ความสะดวกแพร่หลายไม่ได้มองมากไปกว่าการบริโภค ดังนั้นสื่อใหม่ในไทยจึงถูกนำไปใช้ในงานเชิงพาณิชย์เสียมาก และกลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงไป