

บรรณานุกรม



ภาษาไทย

กมล เผ่าสวัสดิ์. 6 พฤศจิกายน 2549. รองศาสตราจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์.

กฤตยา กาวีวงศ์.(2548). ความร่วมมือเชิงวัฒนธรรมระหว่างประเทศจากมุมมองของเจ้าบ้าน. ใน **Interweaving Cultures: International Contemporary Art Project**. กรุงเทพฯ: The James H.W. Thomson Foundation.

กิตติ กันภัย (2543). การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมยุคสารสนเทศ. ใน กาญจนา แก้วเทพ, ปรีชาดี สถาปิตานนท์ สโรบล และ กิตติ กันภัย. **มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่**.(91-154). กรุงเทพฯ : นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เคลเนอร์,ดักลาส. **Baudrillard : เจ้าพ่อสื่อหลังสมัยใหม่**. (สมเกียรติ ตั้งนโม,แปล). สืบค้นเมื่อ12 ธันวาคม 2548, จาก <http://www.midnightuniv.org/midculture44/newpage7.html>

ไชยันต์ ไชยพร.(2550). **Postmodern in Japan**. กรุงเทพฯ: openbooks.

แดนสรวง สัศวรเวชภัณฑ์. 9 มิถุนายน 2550. ศิลปินอิสระ. สัมภาษณ์.

ธเนศ วงศ์ยานนาวา. การบรรยายเชิงวิชาการชุด "เมนูหลัก" ในหัวข้อ การปฏิบัติที่ถาวรทางศิลปะ:การหักเหจากสภาวะหลังสมัยใหม่ไปสู่สภาวะสมัยใหม่. 11 ธ.ค. 2547.

ธีรยุทธ บุญมี.(2546).โลก modern & postmodern (พิมพ์ครั้งที่ 2). หนังสือชุดความรู้บูรณาการและถอดรื้อความคิดตะวันตกนิยม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สายธาร.

ปรัชญา พิณทอง. 24 เมษายน 2550. ศิลปินอิสระ. สัมภาษณ์

พิศิษฐ์ คุณวโรตม์.(2546) อัตลักษณ์และกระบวนการต่อสู้เพื่อชีวิตของผู้ติดเชื้อ HIV. ใน **อัตลักษณ์ชาติพันธุ์ และความเป็นชายขอบ**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.

มานิต ศรีวานิชภูมิ. 26 ตุลาคม 2549. ศิลปินอิสระ. สัมภาษณ์.

ไมเคิล เซวานาศัย. 22 เมษายน 2550. ศิลปินอิสระ. สัมภาษณ์.

วสันต์ สิทธิเขตต์. 6 พฤศจิกายน 2549. ศิลปินอิสระ. สัมภาษณ์.

วิษณุ พิมกาญจนพงศ์. 18 มิถุนายน 2550. ศิลปินอิสระ. สัมภาษณ์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). **ศิลปะหลังสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.

สไมเออส์, จูสท์. (2550). **ศิลปะภายใต้แรงกดดัน : ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์**. (ธวัชชัย อนุพงศ์อนันต์, แปล). กรุงเทพฯ: ผู้จัดการ.

สุธี คุณาวิชญานนท์.(2546). **จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่ : ว่าด้วยความพลิกผันของศิลปะจากประเพณีสู่สมัยใหม่และร่วมสมัย(พิมพ์ครั้งที่ 2)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์บ้านหัวแหลม.

สมเกียรติ ตั้งนโม, อุทิศ อติมานะ, Hans de Crop และ Jan de Vleeschouwer. **Postmodern Art & Philosophy ศิลปะและปรัชญาในยุคโพสต์โมเดิร์น**. สัมมนาทางวิชาการ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วันพฤหัสบดีที่ 2 พฤศจิกายน 2543. สืบค้นเมื่อ 7 มิถุนายน 2549 จาก, <http://www.midnightuniv.org/univmidnight/newpage12.htm>

อภิรักษ์ โปษยานนท์. 11 มิถุนายน 2550. ผู้อำนวยการสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม. สัมภาษณ์.

อารยา ราษฎร์จำเริญสุข. 19 มีนาคม 2550. รองศาสตราจารย์ประจำคณะวิจิตรศิลป์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. สัมภาษณ์.

อำมฤทธิ์ ชูสุวรรณ. 12 กรกฎาคม 2550. รองคณบดีฝ่ายบริหาร คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและ
ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. สัมภาษณ์.

ภาษาอังกฤษ

Art Jamaica.(2007, April 23). Time-Based Media? Message posted to <http://artjamaica.blogspot.com/2007/04/time-based-media.html>

Bauman, Zygmunt.(1996). From Pilgrim to Tourist-or a short History of Identity. In
Stuart Hall and Paul Du Gay(eds.). **Questions of Cultural Identity**.(pp.18-24)
London: Sage.

Bulser, Markus and Bauchmüller, Michael. **The 10 Misconceptions of the
Opponents of Globalisation**. Retrieved May 2005 from,
[http://www.hbfasia.org/southeastasia/thailand/exhibitions/identitiesversusglobalisation/
ivg1.htm](http://www.hbfasia.org/southeastasia/thailand/exhibitions/identitiesversusglobalisation/ivg1.htm)

Camcorder. Retrieved June 14, 2007, from <http://en.wikipedia.org/wiki/Camcorder>

Carroll, Noel.(1999). **Philosophy of Art: a contemporary introduction**. London:
Routledge.

Contemporary Art. Retrieved September 6, 2007 from, [http://en.wikipedia.org/wiki/
Contemporary art](http://en.wikipedia.org/wiki/Contemporary_art)

Digital Processing. Retrieved September 5, 2008 from, http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_processing

Electronic Image Processing. Retrieved September 5, 2008 from, <http://www.freepatentsonline.com/6046753.html>

Fluxfilm Anthology. Retrieved September 2, 2008 from, <http://www.eai.org/eai/title.htm?id=11976>

Freeland, Cynthia. (2003). **Art Theory : A Very Short Introduction**. New York: Oxford University Press.

Giddens, Anthony (2002). **Runaway world : how globalisation is reshaping our lives**. London: Profile.

Intermedia. Retrieved October 12, 2007 from, <http://en.wikipedia.org/wiki/Intermedia>

Kant, Immanuel.(1987).**Critique of judgment**. Warner S. Pluhar(trans). Cambridge: Hackett.

Lovejoy, Margot (2004).**Digital Currents : Art in the Electronic Age**. London: Routledge.

Lauer, A. David. & Pentax, Stephen.(2003). Illusion of Space. In **Design Basics**.(5th Edition)(pp.181,185). Imprint Australia: Wadsworth / Thomson Learning.

Macintosh. Retrieved August 5, 2008, from <http://en.wikipedia.org/wiki/Macintosh>

Microsoft Windows. Retrieved August 5, 2008, from <http://en.wikipedia.org/wiki/>

Microsoft windows

Pandit, Chanrochanakit.(2003). **The Contemporary Art Work of Navin**

Rawanchaikul: A Critic of Thai Modernity and His Transversal Art

Projects. Retrieved July, 2005, from <http://www.ari.nus.edu.sg/docs/asian%20art/>

FINAL%20Charochanakit.pdf

Photography. Retrieved June 5, 2007, from <http://en.wikipedia.org/wiki/Photography>

Raster graphics editor. Retrieved June 14, 2007, from <http://en.wikipedia.org/wiki/>

Raster graphics

Rush, Michael.(1999).**New Media in Late 20th-Century Art.** London: Thames & Hudson.

Vector graphics editor. Retrieved June 14, 2007, from <http://en.wikipedia.org/wiki/>

Vector graphics editor

Video Art. Retrieved June 5, 2007, from http://en.wikipedia.org/wiki/Video_art

Video editing. Retrieved June 14, 2007, from http://en.wikipedia.org/wiki/Video_editing

Water Benjamin. (1936). Art in the age of Mechanical Reproduction. In Charles Harrison and Paul Wood (eds). **Art in Theory 1900-2000 : An Anthology of Changing Idea.**(new edition,2003).(pp.520-527). Oxford: Blackwell.

ภาคผนวก

สัมภาษณ์กมล เผ่าสวัสดิ์ 6 พฤศจิกายน 2549

ผู้สัมภาษณ์:	ไม่ทราบว่าคุณอาจารย์เข้าไปคลุกคลีอยู่กับ media art ตั้งแต่เมื่อไรคะ
กมล :	ในความหมายของ media ที่ใช้ คือเป็นวิดีโอ ในช่วงแรกที่เหยียบเข้าไปในเอเรี่ยนี่คือ ช่วงที่เรียนปริญญาโท 1983-84 (intermedia) ซึ่งตอนนั้นต้องเรียนวิชาเลือก 1 ตัวคือ ไม่ photo ก็ video ก็เลือกเรียนวิดีโอ แต่ในช่วงนั้นยังทำอะไรไม่ได้มาก เพราะด้วย ค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูงทั้งกล้องและการผลิต และความสะดวกต่อการผลิตที่ไม่ง่าย เหมือนในปัจจุบัน เพราะต้องใช้กล้องตัวใหญ่และสายเคเบิลที่เชื่อมกล้องกับตัว portable ก็มีขนาดใหญ่กว่าหิ้วแม่โป้ง
ผู้สัมภาษณ์:	แสดงว่าช่วงนั้นเทคโนโลยียังไม่ support
กมล :	คือยังไม่ support ในแง่ให้ทำงานง่าย และห้องตัดต่อก็ไกลและราคาค่าใช้ห้องแพง (25\$ / ชม.) คือ ณ เวลานั้นเราต้องคิดให้เสร็จและ edit ในกล้องมากกว่า และตัว เทคนิคก็ไม่ทำให้เกิดจินตนาการได้มาก ดังนั้นผลงานจึงเน้นตัว concept และวิธีการ ผลิต จึงยังไม่ค่อยไปไกลมากนัก เรียกว่าแค่เข้าไปปั่นเปียโนมากกว่า ยิ่งพอกลับมาเมืองไทยช่วงแรกไม่ได้เข้าไปจับมีเดียตัวนี้เลย จะมาทำ performance และ installation มากกว่า ส่วนที่เกี่ยวข้องกับ performance อย่างมากก็ใช้แค่ สไลด์ โปรเจคเตอร์ หรือ เสียง อื่นๆมาประกอบ ใช้เทคโนโลยีที่ยังไม่ซับซ้อนมากนัก หลังจากนั้นก็หยุดตัวเองไปชั่วคราว อยากไปสัมผัสกับพวกภาพเคลื่อนไหว เลยเข้าไปทำงานโปรดักชัน ในการผลิตภาพยนตร์ เช่นไปทำกับพีมานพ อุดมเดช อาจารย์บรรจง โกศานุวัตร หรือที่หม่อมน้อยทำละครผมก็เข้าไปปั่นเปียโนบ้าง แต่ในที่สุดก็ออกจาก วงจรนั้นเพราะรู้สึกว่ามันไม่ใช่ทางของเรา จนมาเริ่มทำงานวิดีโอในช่วงต้นๆถึงกลางยุค 90s ที่มาทำงานวิดีโอ เพราะเครื่องตัดต่อ (แต่ยังไม่ใช้คอมพิวเตอร์) ไม่ยุ่งยากมากนัก และกล้องแบบ VHS (ที่ใช้ม้วนเทปวิดีโอ ตัวใหญ่) ที่สามารถบันทึกในม้วนวิดีโอได้เลยก็มีแล้ว ช่วงนั้นผมก็เริ่มทำบางโปรเจค ในช่วงปี 1993 -1994 จนมาถึงโปรเจคที่ผมได้ทุน Japan Foundation ไปทำ research

	<p>ที่ญี่ปุ่นปี 1996 ผมไปทำงานกับศิลปินญี่ปุ่น 3 เดือน งานผมอยู่ใน field ของ environment อันนี้ก็ได้อำนาจโปรเจกต์ไว้ว่าจะไปสำรวจร่องน้ำคือตั้งแต่ต้นแม่น้ำทามะจนถึงปากอ่าวโตเกียวเป็นระยะทาง 138 km ก็ใช้วิดีโอและภาพถ่าย คือเราตั้งประเด็นที่ research จึงมีการเก็บข้อมูลทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวในการหาดันตอของน้ำและแหล่งมลพิษโดยบันทึกจากของจริง พอได้ข้อมูลมาแล้วและกลับมาเมืองไทย ผมก็กลับมาพัฒนาให้เป็น video installation ผมมองว่าแม่น้ำที่ยาวถึง 138 km มันมีมุมที่แตกต่างกัน เมื่อเป็น video ภาพต่างๆในจอมอนิเตอร์มันสามารถเรียบเรียง ซึ่งผมคิดว่ามันมีลักษณะเป็น video collage มากกว่าซึ่งก็มาแสดงที่ Japan Foundation เมืองไทย ชื่อว่า United Water</p> <p>ต่อมาในปีเดียวกัน(1996) ก็ได้ทำโปรเจกต์ที่ชื่อว่า Mode of Moral being ที่ผมได้บันทึกบทสนทนาและข้อมูลของผู้หญิงที่ทำงานกลางคืนที่พัมพงษ์ อันนี้ก็ได้อำนาจที่วางรากฐานอยู่บน human life ว่าทำไมผู้หญิงถึงตัดสินใจขายบริการโดยตัดประเด็นของการถูกบังคับหลอกลวงออกไปแต่เป็นความสมัครใจ โปรเจกต์นี้จึงเป็นการเริ่มใช้วิดีโอ และไปแสดงที่นิวยอร์ก แต่ก่อนที่จะแสดงงานนี้ ผมฉายวิดีโอที่ตัดต่อเสร็จแล้วให้พวกเธอดูก่อน ถ้าพวกเธอไม่อนุญาต หรือไม่พอใจ ผมจะไม่เอาออกแสดง</p> <p>ช่วงหลังจากนั้นในงาน installation ผมก็ใช้วิดีโอ ใช้ image เข้ามาประกอบ มันจะออกกึ่งๆ installation และ video sculpture อย่างงานที่ New York ก็เหมือนกัน และหลายโปรเจกต์หลังจากนั้นด้วยเทคโนโลยีที่สะดวกขึ้น กล้อง mini-DV ก็มีแล้ว ผมก็นำมาใช้ ก็น่าจะเป็นช่วงนั้นที่เป็นการเริ่มต้นใช้วิดีโออย่างจริงจัง</p>
ผู้สัมภาษณ์:	แสดงว่าเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นมีผลกระทบต่อการใช้ สื่อ ของศิลปิน เช่นเอื้อให้ทำงานง่ายขึ้น
กมล :	ผมมองว่า เมื่อเรามีความคิดอยู่อันหนึ่ง แล้ว media หรือ สื่อไหนที่จะช่วยให้ขยายผลความคิดให้ชัดเจนขึ้น ซึ่งไม่ได้ระบุ บางชิ้นงานผมก็เป็น object เป็น installation แม้ถ้าจะเป็นวิดีโอ มันก็เป็นด้วยเหตุผลของการที่เราเลือกใช้ภาษาให้มันแม่นยำและชัดเจนขึ้น ซึ่งผมคิดว่ามันเป็นตัวตั้งมากกว่าที่เราจะผูกมัดตัวเองกับเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว

ผู้สัมภาษณ์:	นอกจาก new media แล้วอาจารย์เคยใช้ สื่อที่เป็นจารีต (traditional media) บ้างไหมคะ
กมล :	<p>ครับ ผมเคยทำทั้ง painting, sculpture สมัยเรียนปริญญาตรี แล้วมันมีส่วนหนึ่งที่เป็น sketch painting คือผมมีไอเดียแล้วพยายามตอบโจทย์ว่าด้วย วิธีการไหนถึงจะ สื่อสารสิ่งที่เราคิดได้ เราก็เริ่มทดลองด้วยวัสดุ แล้วมันก็ขยับมาเป็น 3 มิติ แม้แต่ sculpture ในยุคแรกๆของผมเองก็เป็น sculpture แบบดั้งเดิม(traditional) ในเชิงของการใช้วัสดุ มาผสมผสานกับการหาคำตอบของความเป็นไปได้ในการสร้างงาน รวมไปถึงการใช้แสงสีอ่อน เข้าไปผสมในงานประติมากรรม ซึ่งงานพวกนี้ทำก่อนไปอเมริกา แต่ผลงานในช่วงก่อนไปอเมริกาก็เริ่มมีภาวะของความเป็น installation อยู่ เพียงแต่ในตอนนั้นเรายังไม่รู้จักคำนั้น คือสิ่งที่ทำในตอนนั้นเราพยายามหาความเป็นไปได้ และเล่นกับพื้นที่ และจะทำไงให้คนเข้าไปในงานและมีส่วนร่วม ก็จะเป็นสัมผัสในเรื่องของบรรยากาศหรืออะไรก็แล้วแต่ ซึ่งก็มีเรื่องของกลิ่น เสียง เข้าไปเพื่อเพิ่มมิติ งานช่วงนั้นก็ทำในปี 1983</p> <p>อีกอย่างหนึ่งที่อาจเรียกว่าเป็นแรงบันดาลใจก็ได้ ผมอยากทำงานกับนักดนตรี ทำงานกับเสียง แต่ยังไม่ได้ทำสักที ตอนที่ผมเรียนที่อเมริกา ผมก็สนใจ music video เพราะเทคนิค วิธีการการนำเสนอมันแตกต่างจากบ้านเราเยอะมาก แต่เราเอาทำที่แบบนั้นไปทำเป็นงานเรียนไม่ได้ อาจารย์ไม่ยอมรับ</p>
ผู้สัมภาษณ์:	ไม่ทราบว่าคุณอาจารย์จะให้ขอบเขตของคำว่า media art แค่นั้นอย่างไรคะ
กมล :	<p>ตามความเข้าใจของผม แม้แต่ตัวผมเองผมก็พูดได้ไม่เต็มปากว่าผมเป็น media artist แม้ว่าผมจะใช้ media ใช้วิดีโอ video artist อาจจะมาอยู่ในขอบบ้าง แต่ถ้าเป็น media ในปัจจุบัน ผมไม่แน่ใจว่าผมจะใช้คำนั้นได้เต็มที่หรือเปล่า ผมรู้สึกว่าการใช้ media ไม่ได้มีความหมายของคำว่า สื่อ หรือ เทคโนโลยี แต่กินความหมายไปในทางวัฒนธรรม เป็นการใช้สื่อสารโดยเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ วิดีโอ หรือ คอมพิวเตอร์ หรือ time-based media ในตรงนั้นจึงเป็นเจเนอเรชั่นที่ผมเองไม่ได้เติบโตไปพร้อมกับมัน โดยเฉพาะเมื่อมีคำว่า digital เข้ามา ก็ยิ่งทำให้เราเองไม่แน่ใจว่าจะ identified ตัวเองว่าเป็น media artist ได้ไหม เพราะโลกมันไปเร็วมาก มันมีภาษาทางวัฒนธรรมใหม่เกิดขึ้นมา</p>

	และมีส่วนสำคัญและจำเป็นสำหรับระบบการศึกษาที่อาจจะต้องรู้หรือทำความเข้าใจถึงคำว่า media ขึ้นใหม่
ผู้สัมภาษณ์:	ตรงนี้ก็ปัญหาเหมือนกันคะว่าจะกำหนดขอบเขตคำนี้ไว้แค่ไหน อย่างไร
กมล :	<p>ใช่มันเป็นปัญหาที่ใหญ่มาก ถ้าบอกว่าผมเป็น time-based media ก็อาจหายใจโล่งคอมากขึ้น media มันมีเรื่องของ visual culture เกี่ยวข้องค่อนข้างเยอะ แล้วถ้าเรายังไม่เข้าใจในเรื่องของกลไกของ media culture แล้วเนี่ย แล้ววิถีคิด หรือ แม้แต่เกม หรือ อะไรอื่นๆที่มันมีความซับซ้อนในเชิงของการเติบโตทางวัฒนธรรมควบคู่ ระบบคิดต่อนักเรียน นักศึกษาศิลปะรุ่นหนึ่ง กับการสื่อสารในแบบเดิม มันมีช่องว่างค่อนข้างเยอะในการที่จะพัฒนาไปได้</p> <p>อีกส่วนคือการขาดปัจจัยและขาดความเข้าใจขององค์กรภาครัฐต่อความเข้าใจในการสนับสนุน ไม่ว่าจะเป็ศิลปะกิติ หรือแม้แต media เองกิติ มันถูก คำว่า media ในเชิงพาณิชย์ศิลป์ หรือ media ในทีวี ทำให้เกิดความหมายที่เราตีความแล้วมันหนาหลายเลเยอร์ เพราะพอพูดถึง media มันจะถูกตีความไปในเชิงของการสื่อสารเสียมากกว่า</p>
ผู้สัมภาษณ์:	ก็เลยอยากถามศิลปินหลายๆท่านว่าจะให้นิยามมันอย่างไรคะ
กมล :	<p>มันมีอีกอันหนึ่งที่น่าสนใจมาก ผมเคยไปแสดงงานที่ Ogaki Biennale ที่ญี่ปุ่น เป็น Biennale ในเชิง new media งานจะเป็นลักษณะ interactive digital based หรือ installation ที่เป็น electronic media, sounds, censorship ทุกอย่างมันอยู่ตรงนั้น ญี่ปุ่นมันก็ไปไกลขนาดนั้นแล้ว ซึ่งก็มี talk/seminar ในงาน คำก็ถกกัน และสรุปว่า new media ของตะวันออกมันมีศักยภาพและลักษณะพิเศษที่แตกต่างไปจาก new media ของตะวันตก เราจึงไม่ควร identified มันไปอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะวัฒนธรรม ภาษา การใช้ media และองค์ความรู้ที่มันเติบโตมากับวัฒนธรรมของศิลปินที่มันสามารถจะเกิดตัวแปรและความชัดเจนในแต่ละวัฒนธรรมได้</p> <p>เมื่อมาถึงตรงนี้ ความหมายของ new media มันก็น่าที่จะขยับขยายให้ตรงกับสถานะของสังคม วัฒนธรรมนั้นๆ เพื่อที่จะ identified ความหมายในแบบของเราเองได้ ถ้าเราไปอิงกับกรอบวัฒนธรรมของตะวันตก เราตายเลย เพราะเราไม่ได้มี based ความคิด</p>

	<p>แบบวิทยาศาสตร์มาตั้งแต่แรก และ museum support ก็ไม่มี และก็วัฒนธรรมเราเป็นเกษตรกรรมไม่ใช่เทคโนโลยีอุตสาหกรรม มันก็มีความต่างของประเด็น เช่น งาน new media ของศิลปินตะวันตกในหลาย ๆ ชิ้นเค้าก็อิงกับกรอบความคิดแบบวิทยาศาสตร์ และปรัชญาตะวันตก</p>
ผู้สัมภาษณ์:	<p>อันนี้อาจารย์พูดถึง context และ content ที่เกิดขึ้น</p>
กมล :	<p>ครับ เพื่อที่เราจะมุ่งว่า new media มันคืออะไร ถ้าอย่างนั้นมันจะทำให้งานวิจัยน่าจะเป็นไปได้ และมีความเป็นไปได้ต่อคำถามว่า ศิลปินใน region นี้และศิลปินไทยเองที่เข้ามาในขอบเขตของ new media เค้ามีฐานความรู้มาอย่างไร และมันขยับไปตรงไหน และตรงนั้นมันจะแสดงลักษณะโครงสร้างตัวงานออกมา ที่ไม่ควรจะเปรียบเทียบกัน เพราะเราเป็นคนละตำแหน่ง และถ้าเราไปอิงในตำแหน่งของคนที่เขาชำนาญแล้ว มันจะทำให้เราโดยยาก และจะไม่ได้ทำให้เราบรรจุอยู่ใน new media movement เลย คือถ้าเราไปคิดตาม based ของตะวันตกแล้วมันคืออะไร และมันก็มีวิธีการใช้ที่แตกต่าง แม้แต่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เอง มันก็มีภาวะการใช้ในแบบที่ตัวเองเข้าใจ คือ based ตามวัฒนธรรมของตัวเอง มีกรอบของตัวเองมันจะไม่เสแสร้ง โดยไม่ต้องไปนั่งย้อนอธิบายถึงที่มาที่มันทำให้ห่างจากสิ่งที่เราใช้ขึ้นไปอีก ซึ่งก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจในการหาคอบในงานวิจัย คือเราต้องทำให้เขาเชื่อได้ว่า new media ของเรามันอยู่ตรงนี้ กรอบมันน่าจะอยู่ตรงนี้ซึ่งก็ไม่ว่าจะถูกต้องหรือไม่</p>
ผู้สัมภาษณ์:	<p>เหมือนกับเป็นการกำหนดสมมติฐาน</p>
กมล :	<p>มันก็เป็นไปได้ที่จะเป็นสมมติฐานที่จะเข้าหาฐาน new media ของไทย อย่างผมเองถ้ายึดติดกับกรอบตะวันตก ผมก็อึดอัดที่จะบอกว่าผมเป็น new media artist คือบางเรื่องผมเข้าใจได้ แต่เราไม่ได้โตมากับวัฒนธรรมการใช้ภาษาแบบนั้น ภาษาของเรามันถูกปรับและปรุงให้กลมกลืนกัน ถ้าเราจะไปพูดถึงประเด็นลึก ๆ อย่างเกมก็เหมือนกันเราก็ไม่เข้าใจ คือเราอาจเข้าใจ แต่เราไม่ได้เป็นผู้เล่น ไม่เหมือนกับเด็กอีกรุ่นหนึ่งที่คุ้นเคยและโตมากับภาษาแบบนั้น เรื่องของภาษาจึงเป็นอีกตัวหนึ่งที่เขาใช้สื่อสาร ซึ่งอาจจะดูไม่รู้เรื่อง แต่ไม่ใช่ปัญหาสำคัญ เพราะศิลปะเองในทุกยุคสมัยมันก็ดูไม่รู้เรื่องอยู่แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องสำคัญอะไร เพียงแต่ว่ามันจะมีกรอบในการศึกษาหาต้นตอของวิธีคิดและ</p>

	กระบวนการอันนั้น และจะขยายให้คนอื่นเข้าใจในการที่จะพัฒนาในแต่ละยุคได้อย่างไร ซึ่งเรายังขาดตัวเชื่อมตรงนั้นมากกว่า
ผู้สัมภาษณ์:	อย่างนี้ก็เหมือนกับว่า new media มันเติบโตควบคู่มากับวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ที่สัมพันธ์กับเทคโนโลยีที่พัฒนามาพร้อมกับการเติบโตทางวิทยาศาสตร์ และคำว่า digital ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ที่ทำให้ต้องมีคำว่า new media เกิดขึ้นในศิลปะ ไม่ทราบว่า อาจารย์คิดอย่างไร
กมล :	ถ้าเราพูดถึงกรอบศิลปะ เราพูดถึงสื่อ แต่เดิมนั้นก็มี จิตรกรรม ประติมากรรม ปูน ไม้ ต่างๆ แต่ตอนนี้ เรามี video, digital, sound, time-based อื่นๆ ซึ่งมันยังใหม่ คำว่า ใหม่ ในที่นี้จึงเป็นอะไรที่แตกต่างจากของเก่าและมีภาวะของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องกับ new media มันก็คือสื่อใหม่ๆ และพอมันมี media culture เข้ามาเกี่ยวข้อง มันก็เลยถูกเข้าใจว่า ต้องเป็นภาพเคลื่อนไหว เป็นดิจิทัล เป็นคอมพิวเตอร์ โดยอัตโนมัติ ซึ่งหลายๆที่เค้า ใช้คำว่า time-based media หรือคำว่า new form หรือ intermedia หรือ studio exploration ซึ่งเป็นสิ่งใหม่ที่ศิลปินเข้าไปทดลองโดยบอกว่าไม่ได้เป็นอะไรแน่ มัน หลากหลายสาขา ซึ่งเป็นฐานของ conceptual ที่หลากหลายไปตาม concept ที่ถูก พัฒนาขึ้น ดังนั้นเมื่อมาตีความถึง new media มันจึงเป็นสิ่งใหม่ๆที่เกิดขึ้น นอกเหนือจาก สื่อปฏิบัติ เก่าๆ ยิ่งถ้าไปอิงกับตะวันตก มันยิ่งไปอิงกับวิทยาศาสตร์ ที่ เราเข้าไม่ถึง และเราก็ไม่ได้ ถูกจัดในกรอบนี้สักที ดังนั้นกรอบของ new media ในแต่ละที่ จึงมีความหลากหลายตามแต่ละที่ อย่าง sound ผสม sculpture ก็เป็นภาวะการใช้ media อย่างหนึ่ง อย่างตอนนี้ video art กับ short film ในมุมมองของเราก็แทบ ไม่ต่างกัน มันคือการบันทึกเหมือนกัน การสร้างเหมือนกัน งานวิดีโอบางชิ้นก็ทำจาก ฟิล์มแล้วแปลงเป็นวิดีโอ สิ่งที่แตกต่างกันคือเทคนิคหลักๆมากกว่า และการใช้ภาษา ถ่ายทอดที่ต่างกัน คุณลักษณะของตัวงานเป็นตัวชี้ว่าจะไปอยู่ในขอบข่ายไหน แม้แต่ film art บางชิ้นก็ใกล้เคียง กับ video art ขึ้นกับวัตถุประสงค์ของศิลปินผู้สร้าง
ผู้สัมภาษณ์:	ทำไมนักเรียนศิลปะในปัจจุบันหันมาใช้ new media กันมากขึ้นคะ
กมล :	ผมคิดว่ายังน้อยอยู่นะ ส่วนที่หันมาใช้มัน ผมคิดว่าถ้าสถาบันเปิดความเป็นไปได้ต่อ การใช้มีเดีย เด็กก็จะเลือก แต่หลายๆคนก็ใช้สื่อเดิม เพราะเขาไม่เคยชิน ไม่สนุกและ

	<p>ไม่สนใจกับ new media แต่สำหรับคนที่ใช้เพราะเขาสนใจและสนุกกับมัน เพียงแต่ไม่ได้ถูกเปิดโอกาสให้เห็นและพัฒนาศักยภาพไปได้</p> <p>และที่บอกว่ำน้อยเพราะความเป็นจริงของการยอมรับ เงื่อนไขต่างๆของสถาบัน collector ต่างๆ คือก็ยอมรับแต่ไม่ให้การสนับสนุน มันก็เลยโตอย่างกะพรวดกะแพรง มีศิลปินจำนวนหนึ่งที่น่าจับตา และมีตลาดต่างประเทศที่เปิดโอกาสศิลปินเหล่านี้ก็เกิดความมั่นใจมากขึ้นที่จะใช้ แล้วก็เห็นศิลปินรุ่นพี่ทำ ตัวเองก็ชอบ และการผลักดันกันเอง มันก็ไปแบบฉุกละเอม</p> <p>อย่างต่างประเทศ ในออสเตรเลียเอง รัฐบาลให้ทุนเยอะมากในการทำ new media มากกว่าสาขาอื่นอีก มันก็เลยเข้ามาสู่การพัฒนาหลักสูตรในโรงเรียนศิลปะของเขา เมื่อกลับมามองเราเองในระดับสถาบัน แทบจะไม่มีเลย new media ในเชิงของหลักสูตรนะครับ ถึงมีก็ยังไม่เต็มที่ องค์กรประกอบของมันเองก็ต้องมาคุยกันเรื่อง culture based ของ media ตอนผมไปโรงเรียนที่ญี่ปุ่น เข้าไปคุยกับอาจารย์ที่นั่น มันต้องทำความเข้าใจกับวัฒนธรรมร่วมสมัย ปรัชญาร่วมสมัย ไม่ใช่แค่ศิลปะร่วมสมัย แคंपูดถึง postmodern culture เองยังมานั่งเถียงกันว่าอันไหนดีกว่า คือมันต้องเข้าใจว่าวัฒนธรรมได้เคลื่อนไปแล้ว เข้าใจในองค์กรรวมของวัฒนธรรมที่เคลื่อนไปว่ามันอยู่ตรงไหน ถ้าเราไม่เข้าใจสิ่งเรานี้ ก็ยากที่จะเข้าใจกระบวนการความคิดของเด็ก อย่างผมเอง ใน 5 ปีนี้ ผมจะสอนหนังสือได้หรือเปล่า จะช่วยให้เด็กสื่อสารได้ไหม</p> <p>แล้วถามว่ามันมีทางใหม่ที่ media art จะพัฒนา ก็มีคนรุ่นใหม่กลุ่มหนึ่งที่พยายามจะให้มันเกิดขึ้น และถ้ามีสถาบันให้การ support ก็โอเค เพราะบ้านเราไม่มี museum ด้านนี้</p>
ผู้สัมภาษณ์:	อันนี้ก็ปัญหารากฐานของสังคมไทยแล้วละ ที่จะผลักดันให้มันเกิดขึ้นหรือเปล่า ซึ่งไม่ใช่แค่ new media แต่รวมถึงศิลปะร่วมสมัยด้วย
กมล :	ศิลปะร่วมสมัยเมืองไทยเนี่ย ถ้าใครจับประเด็นได้ และกล้าทำ และมีวิธีคิดมันจะลื่นไหลมาก และกับแบบเดิมเด็กรุ่นใหม่เองก็ไม่ได้สนใจกรอบ มันก็ไม่ได้มีผลต่อกรอบกระบวนการคิดของเขาเลย แม้จะมีระบบการประกวด แต่ถ้าไม่มีก็ไม่เป็นไร เขาก็ไม่สน มันก็เป็นขยับเข้าสู่ศิลปะร่วมสมัยที่น่าสนใจ อย่างในระดับประกวดยังไม่มีใครเปิดสาขา new media เพราะไม่มีใครตัดสิน และผมว่าเขาก็ไม่เปิด เพราะไม่งั้นมันก็ปนกันยุ่ง

	เพราะมันคนละภาษา หลายเลเยอร์
ผู้สัมภาษณ์:	แค่นิยามว่าจะตัดสินใจยังไง ให้คุณค่ายังไง ความเห็นก็ต่างกันแล้วใช่ไหมคะ
กมล :	แม้แต่เด็กทำมา ก็มีหลายครั้งที่กรรมการถูกหลอกเหมือนกัน
ผู้สัมภาษณ์:	แล้วอย่างนี้คุณค่าทางสุนทรียะอยู่ตรงไหนคะ
กมล :	คือภาพมันเปลี่ยนวินาทีหนึ่งไม่รู้ที่เฟรม แล้วการเล่าเรื่องก็มีทั้ง realistic และ abstract แม้จะเป็นภาษาเก่า แต่ลักษณะทางกายภาพมันเปลี่ยน มันมีจุดย่อยๆ อย่างการเรียบเรียงภาษาที่มันซ่อนอยู่ในวัฒนธรรม เช่นมีคำประหลาดๆเกิดขึ้น มันเลยเกิด gab ระหว่างยุค ว่ามันพูดอะไรไม่เห็นรู้เรื่องเลย แล้วถามว่าต้องทำความเข้าใจใหม่ คือเราควรเรียนรู้ความเคลื่อนไหวของความเป็นไปทางวัฒนธรรม ไม่ได้หมายความว่าเราต้องยอมรับค่านิยมตะวันตก แต่เรียนรู้การเปลี่ยนแปลงของมีเดียที่มีผลกระทบต่อสื่อสารของคนที่สำคัญ ไม่ใช่เรื่องของการบริโภคนิยม ซึ่งเป็นคนละส่วนกัน ถ้าเรามองกันจริงๆ มันมีผลต่อโครงสร้างทางจิตวิทยาที่เกิดขึ้นด้วย ทั้งอารมณ์ความรู้สึก การรับรู้ ทำให้คนรุ่นหนึ่งมีความคิดที่แตกต่างกัน การเล่าเรื่องก็แตกต่าง ทำให้กายภาพต่าง เราคงไม่มานั่งพูดถึงความสมบูรณ์ของฟอร์มเป็นยังไง
ผู้สัมภาษณ์:	เราคงใช้สุนทรียะแบบนี้มาจับกับงานมีเดียไม่ได้อยู่แล้ว
กมล :	แต่ถ้าถามว่า ถ้าศิลปินคนนั้นรู้จักกลไกของการใช้ภาษา มันจะเกิดการเชื่อมโยงระหว่างเจเนอเรชั่นหนึ่งไปสู่อีกเจเนอเรชั่นหนึ่งได้
ผู้สัมภาษณ์:	เป็นการเชื่อมโยงระหว่างเจเนอเรชั่นที่จะสามารถเชื่อมโยงและขยายฐานให้กว้างออกไป
กมล :	คือเราต้องมาทำความเข้าใจว่า เด็กเขาพูดภาษาของเขาเนะ แล้วมันจับกับเราได้อย่างไร แล้วเทคโนโลยีมันเปลี่ยนเร็วมาก การเรียนศิลปะสมัยนี้เด็กต้องอ่านหนังสือเยอะมาก เพราะมันเชื่อมโยงกับสาขาอื่น เป็นพหุสาขา ระบบความคิดต่างหากที่เป็นตัวตัดสิน เพราะตอนนี้ software มันเอื้อให้ง่ายอยู่แล้ว และมันต้องทำเป็นทีมเวิร์ก ผมไม่เชื่อว่าใครจะเรียนกับอาจารย์คนเดียว ทำคนเดียวได้ในสมัยนี้
ผู้สัมภาษณ์:	ปัญหาคือเด็กสมัยนี้ไม่ค่อยชอบอ่านหนังสือ
กมล :	มันกลายเป็นว่าเราผลิต user เหมือนเรียนโรงเรียนอาชีพวะ มันก็ขึ้นกับว่าจะมีสถาบัน

	<p>ไหนที่จะขยับเขยื้อน และคนในองค์กรนั้นต้อง update ตัวเองด้วย แต่มันก็ยากที่จะไปบอกให้ใครที่ใช้ภาษาหนึ่งมานานแล้วไปปรับใช้อีกภาษาหนึ่งที่ไม่คุ้นเคย เขาก็จะไม่มี ความมั่นใจที่จะสอน เราจะทำยังไงให้คนเหล่านี้ดำรงอยู่ได้ แต่เขาก็ต้องทำใจว่ามัน เปลี่ยนไปแล้ว มันจึงขึ้นกับองค์กรว่าจะกล้าไหม ลงทุนใหม่ แล้วแผนการศึกษา ระดับชาติมองมาตรงนี้ใหม่ เพราะมันควรถูกสร้างมาตั้งแต่มัธยม ที่ไม่ใช่แค่การรู้จักใช้ และทำได้ อย่างนี้ก็เป็นแค่ user</p> <p>แล้วตอนที่ผมคุยกับอาจารย์ที่ญี่ปุ่น เขื่อบอกว่าบางครั้งมันไม่ใช่ความจำเป็นที่เรา จะต้องเรียนรู้ software ทั้งหมดเพราะมันเปลี่ยนไปเร็วมาก ตรงนี้เราสามารถไป collaboration กับคนที่มีความชำนาญในสาขาอื่นๆได้ เช่น วิศวกร วิทยาศาสตร์ เพราะถ้าคิดจะทำตรงนี้ให้จริงจังจริงๆ คือสำหรับบางชิ้นมันต้องทำ ถ้าจะให้เข้าใจถึง กรอบ มันเป็นลักษณะทีม ไม่มีใครทำได้คนเดียว ยิ่งภาพยนตร์เป็นทีมอย่างชัดเจนใน กระบวนการสร้างงาน คนนี้ทำเอฟเฟคนะ คนนี้ทำเสียงนะ ถึงแม้คนเดียวจะทำได้แต่ มันช้า แล้วจะไม่ update</p>
ผู้สัมภาษณ์:	แล้วเป็นงานที่ต้องลงทุนสูงด้วยใช่ไหมคะ
กมล :	บางชิ้นก็ไม่สูงนะฮะ ถ้ามีอุปกรณ์อยู่แล้ว และในแง่ของแค่การทำงานได้ ถ้าโปรดักชัน นั้นไม่มีทุนสูงมาก ก็ใช้อุปกรณ์ที่เกรดต่ำลงมาได้ คือมันเลือกเกรดได้ มันก็เกิดความ หลากหลาย ช่วยขยายให้คนอื่นเห็น แล้วมีคนสนับสนุนต่อ อาจได้งานที่ศักยภาพดีขึ้น
ผู้สัมภาษณ์:	อาจารย์คิดว่าสาเหตุหนึ่งที่นักศึกษาศิลปะไทยทำงานมีเดียอยู่นี้ ปัจจัยมีส่วน เกี่ยวข้องไหมคะ
กมล :	ผมว่าตอนนี้ เด็กทุกคนมีคอมพิวเตอร์ ผมว่าสาเหตุใหญ่เป็นเพราะเขาเห็นน้อย และ กรอบเดิมยังคงเข้มข้น ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่ผิด แต่เมื่อสื่อใหม่มันไม่ค่อยมีตัวอย่างให้เห็น จึง ทำให้การตัดสินใจที่ชัดเจนเรื่องสื่อใหม่ยังไม่แน่นอน อีกทั้งการรับเด็กเข้ามหาวิทยาลัย ก็ยังคงใช้ระบบเดิม
ผู้สัมภาษณ์:	ถึงแม้ตอนนี้จะเห็นทางอินเทอร์เน็ต ทางโทรทัศน์
กมล :	อันนั้นมันเป็น commercial มันไม่มีตรรกะแบบ fine art ที่เป็นการสนับสนุนทางมีเดีย จริงๆ มันไปโตทางดิจิทัล พอถึงจุดหนึ่งก็กลายเป็น animation ไป ก็จะเป็นวิธีคิดแบบ

	commercial
ผู้สัมภาษณ์:	อันนี้เป็นในสังคมไทย
กมล :	<p>ในต่างประเทศก็เป็นอะ เพราะตลาดมันใหญ่ คนเรียนเยอะ มีสถาบันสอนมากกว่า ตลาดแรงงานรองรับมากกว่า สังคมไทยก็เหมือนกัน</p> <p>แต่ถ้าเปรียบเทียบกับสมัยก่อน เด็กรุ่นนี้ก็ทำงานมีเดี่ยมากขึ้นนะ เป็นไปตามยุคสมัย แต่ผมคิดว่ามันเป็นการหาทางเลือกในการทำงานของตัวเอง ไม่ใช่เพราะกระแสหรอกนะ เขาก็หาสิ่งที่เหมาะสมกับตัวเอง พุดอะไรแล้วชัด เป็นธรรมชาติ แม้กระแสจะมีบ้าง แต่ไม่ใช่ทั้งหมด</p>
ผู้สัมภาษณ์:	วันนี้ก็ต้องขอขอบคุณอาจารย์มากนะคะ
กมล :	ครับ ยินดีครับ

สัมภาษณ์แดนสรวง สวรรเวทกันท์ 9 มิถุนายน 2550



ผู้สัมภาษณ์:	รบกวนอาจารย์ช่วยเล่าเกี่ยวกับการทำงานศิลปะภาพถ่ายให้ฟังหน่อยค่ะ
แดนสรวง:	ผมทำศิลปะภาพถ่ายตั้งแต่สมัยเรียนปริญญาตรีซึ่งถือเป็นยุคที่ analog เชื่อมต่อกับ digital แต่ด้วยความที่เราสนใจในเทคโนโลยีใหม่ๆ ผมก็ศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง ทำทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวมาโดยตลอด อย่างชุดภาพนิ่งแบบ photo montage ผลงานชุด digital compose 1988-1989 ถือเป็นผลงานทัศนศิลป์ชุดแรก แล้วผมก็ทำ commercial ด้วยลงในนิตยสาร
ผู้สัมภาษณ์:	แล้วอาจารย์เริ่มใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยตั้งแต่เมื่อไรคะ
แดนสรวง:	ผมว่าตั้งแต่ยุค 1980 ซึ่ง Windows ยังไม่มี Mac ก็เป็นชาวคำ graphic user interface ก็ยังไม่มีใช้เลย สแกนเนอร์ก็ยังไม่ใช้ด้วย ตอนนั้นเป็น Amiga โปรแกรมที่ใช้ก็มี Digi paint, Pixel paint, Video digitize ที่ผมสนใจเพราะมันเป็นโปรแกรมที่ Andy Warhol นำไปใช้ในผลงานของเขาด้วย มันเป็นโปรแกรมที่ตอนนั้นเขาเอาไปใช้กับงาน video production ด้วย ไปทำ caption ตัวหนังสือซ้อน อะไรพวกนั้น เพราะมันราคาถูกกว่าเครื่อง broadcast นั้นเป็นรุ่นแรกๆที่ผมใช้ สมัยนั้นถือเป็นเรื่องใหม่มาก
ผู้สัมภาษณ์:	แล้วอาจารย์พอทราบไหมคะว่า Adobe พัฒนาในช่วงไหน
แดนสรวง:	Adobe จริงๆเนี่ยเท่าที่ผมใช้ ผมใช้ตั้งแต่เป็น Bundel ซึ่งเป็นโปรแกรมแต่งภาพรุ่นแรกๆก่อนที่พัฒนามาเป็นโปรแกรม Adobe Photoshop ในปัจจุบัน Adobe จะพัฒนาเรื่อง font เรื่อง typeface ก่อนบนแมคอินทอช ช่วงแรกๆในเมืองไทยก่อนที่จะเป็น photoshop เขาก็จะใช้ desktop publishing ระบบพิมพ์ชาวคำ อุปกรณ์มันแพงมาก paint box จะเป็น system ใหญ่ๆ เครื่องเป็นล้าน คนธรรมดาไม่มีสิทธิ์ใช้เลย มีแต่พวกเอเจนซีใหญ่ๆ ที่มีใช้
ผู้สัมภาษณ์:	แสดงว่าโปรแกรมพวกนี้มาเริ่มใช้อย่างแพร่หลายในช่วงปี 1990 ใช่ไหมคะ
แดนสรวง:	ใช่ ตอนนั้นสแกนเนอร์ก็เริ่มออกมาแล้วด้วย แต่เมืองไทยก็ยังมีปัญหาในเรื่องของ

	output อยู่ ผมก็ทำพวกสตูดิโอภาพนิ่ง(คอมเมอร์เชียล)ตั้งแต่ประมาณปี 1992 ตอนที่ผมหันมาหา fine art จริงๆก็ประมาณปี 1998 แล้วก็ทำยาวต่อเนื่องมาจนซีรีย์ล่าสุดคือ Last Homo Sapiens 2003 มีส่วนที่เป็น interactive ด้วย
ผู้สัมภาษณ์:	อาจารย์คิดว่านิยามของคำว่า media art นี้เป็นอย่างไรคะ
แดนสรวง:	ขอบเขตเหวอ บางครั้งผมคิดว่าการถ่ายทอดความคิดมันผ่านเครื่องมือ แต่ media art ที่ผมได้ไปสัมผัส มันดูราวกับว่าศิลปินไม่ได้ใช้สื่อเพื่อให้สื่อทำหน้าที่ของมันเอง ไม่ได้ใช้กลไกของมีเดียในการถ่ายทอดสิ่งที่มันเป็นอยู่ได้ เพราะฉะนั้นมันเลยมีข้อแตกต่างของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น กับการควบคุมความรู้สึกที่ศิลปินปล่อยให้ออกมา คือมันมีกลไกและมันเป็นปรากฏการณ์ของตัวเอง แต่มันไปถูกเชื่อมโยงกับระบบหลายระบบที่ซับซ้อน
ผู้สัมภาษณ์:	อาจเป็นเพราะมันใหม่ด้วยหรือเปล่านั้นคะ แล้วอาจเป็นเพราะมีสื่อเกิดขึ้นมา แล้วศิลปินไปทดลองกับมันในช่วงแรกๆ
แดนสรวง:	ส่วนหนึ่งก็ใช่ แต่ผมว่า media art จริงๆนั้นมันถูกพัฒนาโดยเทคโนโลยีและอยู่บนพื้นฐานข้อมูลของเทคโนโลยี และสำหรับเมืองไทย รูปแบบการใช้มีเดียอาร์ตมันก้ำกึ่งกันระหว่างการควบคุมของศิลปินกับการวางแผนของศิลปินว่าจะจัดการให้มีเดียทำงานอย่างไร คืองานมีเดียอาร์ตจริงๆเนี่ยมันถูกพัฒนาไปตามพื้นฐานของเทคโนโลยี แต่เราไม่ได้มีพื้นฐานทางความคิดอยู่บนเทคโนโลยีแบบนั้น พอมาถึงจุดนี้ผมรู้สึกว่าจะไปไม่ถึง เลยถอยออกมา
ผู้สัมภาษณ์:	ทำไมตอนนั้นอาจารย์สนใจมาใช้ digital photo คะ
แดนสรวง:	คือก่อนหน้านั้นผมก็ทำ painting นะ printmaking ก็ทำ แต่เราก็อยากใช้เครื่องมือที่มีขอบเขตกว้างออกไปอีก แล้ว photo มันมีวิธีการถ่ายทอดและเชื่อมต่อกับปรากฏการณ์บางอย่างได้อีกเยอะ ก็เลยสนใจ โดยเฉพาะการทำ photo montage และ manipulate โดยวิธีการต่างๆ อย่างดิจิทัล
ผู้สัมภาษณ์:	เพราะในยุคปัจจุบันเราก็ต้องยอมรับว่ามันเป็นยุคของดิจิทัลจริงๆ แล้วงานที่ศิลปินทำก็อยู่บนรากฐานของเทคโนโลยีในยุคนี้จริงๆ ใช่ไหมคะ
แดนสรวง:	ใช่

ผู้สัมภาษณ์:	อาจารย์คิดว่ากระแสของมีเดียอาร์ตในประเทศไทยตอนนี้แตกต่างจากตะวันตกมากน้อยแค่ไหนคะ
แดนสรวง:	ผมว่ามีเดียอาร์ตในไทยเป็นลูกผสม เพราะทั้งพื้นฐาน ทักษะ และความคุ้นเคยต่อเทคโนโลยี เราไม่มีรากเหง้าเลย ของไทยความคุ้นเคยต่อ photo จริงๆก็คงประมาณ ร.3 ซึ่งการเชื่อมต่อก็คืออยู่บนระบบการศึกษา องค์ความรู้ที่เราหยิบมาใช้คือเราใช้เทคโนโลยีในส่วนของประโยชน์ใช้สอยมากกว่าทั้งระบบขององค์ความรู้ที่ทำให้มันเคลื่อนไปของวิวัฒนาการที่มันต้องมาพร้อมกัน ไทยเราใช้แต่ส่วนปลายทาง ส่วนสำเร็จรูปแล้ว คือเป็น user เสียมาก แล้วงานศิลปะมันก็สะท้อนสภาพสังคมจริงๆ ขนาดผมไปทำงานร่วมกับสายวิศวกรคอมพิวเตอร์ สายวิทยาศาสตร์ ก็รู้สึกว่าวิธีคิดมันต่างกันมากเกินไประหว่างวิธีคิดทางศิลปะกับวิทยาศาสตร์ คือมันยังแยกส่วนกันอยู่ เมื่อเทียบกับตะวันตกที่ผมไปเห็นงานมีเดียอาร์ตจริงๆ ที่มัน collaborate กันระหว่างศาสตร์หลายๆศาสตร์ องค์ความรู้มันถูกเชื่อมต่อกันเป็นระบบเดียวกัน ทั้งวิธีอ่าน วิธีการเล่าเรื่อง เรายังต้องการการศึกษาอีกเยอะ
ผู้สัมภาษณ์:	แสดงว่าสำหรับศิลปินที่คิดจะใช้ new media จริงๆ มันต้องมีการศึกษาในแง่ของแนวคิด เทคนิค และวิธีการอีกหลายๆอย่าง ใช่ไหมคะ
แดนสรวง:	คือโดยพื้นฐานแล้ว เมื่อเทียบกับเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาไป ไม่ใช่ที่เราด้อย แต่ความเป็นอยู่ สังคมวัฒนธรรมมันคนละแบบ ทำให้มีเดียอาร์ตแบบตะวันออกจะเป็นเรื่องของจิตใจมากกว่าเป็นเทคโนโลยีเชิงระบบแบบตะวันตก ผมว่ามันไม่จำเป็น มันมีวิธีคิดและขอบเขตไปอีกทางหนึ่ง นั่นคือเราใช้ชุดภาษาและชุดเครื่องมืออยู่ร่วมสมัยเดียวกันแต่การแสดงออกต่างกัน
ผู้สัมภาษณ์:	จากการที่ได้สอบถามศิลปินไทยหลายๆท่าน สื่ออาจเป็นแค่เครื่องมืออะไรบางอย่าง ที่ถูกนำมาเล่น มาใช้
แดนสรวง:	จากประสบการณ์ของผมจริงๆ ผมเองก็คาดการณ์อะไรกับมันไม่ได้ ใช้แค่เครื่องมือสำเร็จรูปของมัน ไอ้ command บางอย่าง มันก็เกินกว่าความรู้ของผม ทำให้ผมต้องถอยออกมา รู้ตัวว่าเราไม่มีพื้นฐาน

ผู้สัมภาษณ์:	อย่างศิลปินต่างประเทศบางคน เวลาที่เขาทำอะไรบางอย่าง เขามีการพัฒนา software ขึ้นมาเองเลย
แดนสรวง:	ใช้สร้างขึ้นมาเฉพาะเลย แล้วยิ่ง open source เป็นเรื่องจำเป็นที่ต้องใช้ต่อยอดกัน เชื่อมโยงกัน เลย์รู๊สึกว่า เรายังห่างไกลอีกเยอะ
ผู้สัมภาษณ์:	แล้วอาจารย์คิดว่าในอนาคต เราจะไปถึงจุดนั้นได้ไหมคะ
แดนสรวง:	ผมมองว่ามันอยู่ที่ระบบการศึกษาทั้งหมดเลย ที่จะต้องเชื่อมต่อกัน โดยมีพื้นฐานทางศิลปะด้วย ไม่ได้แยกเป็นส่วนๆ อย่างพวกวิศวกรคอมพิวเตอร์ไม่มีพื้นฐานทางศิลปะเลย คือขอบเขตมันต้องเป็นแกนเดียวกัน แล้วหาจุดยืนร่วมกันได้
ผู้สัมภาษณ์:	ความจริงตอนนี้สายวิศวะกับวิทยาศาสตร์ก็มีภาควิชา multimedia
แดนสรวง:	แต่คุยกันไม่รู้เรื่อง ผมพยายามทำงานร่วมกับเขาแล้ว คือเขามีวิสัยทัศน์และทัศนคติทางศิลปะในขอบเขตที่จำกัดมาก ผมเลยสรุปว่า มันเป็นพื้นฐานของการศึกษาดังแต่ระดับต้นๆเลย มันต้องปูพื้นให้เขาเข้าใจขอบเขตของศิลปะว่ามันกว้างขวางและเชื่อมโยงกันอย่างไร ถ้าให้ตีความรู้เหล่านี้มันควรเชื่อมต่อกันติดหมดทุกสายสาขา
ผู้สัมภาษณ์:	แม้แต่ในวงการศิลปะ หลายๆมหาวิทยาลัยก็มีทัศนคติแตกต่างกัน
แดนสรวง:	มันก็แบ่งเป็นหลายสาย หลายพวก
ผู้สัมภาษณ์:	มันก็ไม่ใช่ว่าทุกมหาวิทยาลัยที่สนับสนุนนักศึกษาศิลปะในการใช้สื่อใหม่ มันจึงขึ้นกับอาจารย์ด้วยใช่ไหมคะที่จะให้คำปรึกษา
แดนสรวง:	ผมยกตัวอย่างว่า วิวัฒนาการของมัน มันครบวงจร ในสังคมที่มีศิลปวัฒนธรรมเป็นด้วยอด แล้วมันเป็นตัวแจกจ่ายระบบความรู้ทั้งหมด งานวิจัยต่างๆ ของตะวันตกตั้งแต่สมัย 1960 หลายๆด้านมันเชื่อมต่อกันหมด อย่างทางฟิสิกส์ และสามารถเป็นประโยชน์ใช้สอยจริงๆ ทางฝั่งตะวันออกมักเป็นเทคโนโลยีแบบผสมผสาน มันก็มีทางเป็นไปได้ แต่ตอนนี้พื้นฐานการศึกษากระแสหลักมันยังถูกแยกส่วนแบบยุคปลายหลังอุตสาหกรรมอยู่เลย
ผู้สัมภาษณ์:	แต่ถ้าในอนาคตอีก 20-30 ปีก็ไม่แน่ว่าไหมคะ

แดนสรรว:	ถ้ามันสามารถเป็นระบบเดียวกันหมดได้
ผู้สัมภาษณ์:	แต่มองว่า ในปัจจุบันเด็กรุ่นใหม่เคยชินกับความเป็นดิจิทัลมากกว่า
แดนสรรว:	ใช้มีมากกว่า การเชื่อมต่อโดยความรู้สึกมีมากกว่า แต่ผมเป็นห่วงอย่างเดียวคือความเป็นแค่ user ก็ทำให้เรามีขอบเขตจำกัด เหมือนอย่าง open source ในยุโรปเห็นความสำคัญว่ามันมีประโยชน์จริงๆ แต่ในเมืองไทยเราต้องการแค่ความสะดวกการแพร่หลาย ไม่ได้มองมากไปกว่าการบริโภค ทำให้มีเดียอาร์ตในไทยถูกนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์มากกว่า กลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงไป เพราะฉะนั้นสาขาวิชา multimedia จึงเน้นไปที่ application การใช้งาน แม้แต่อุตสาหกรรม IT ที่เราพยายามสร้างให้มันเกิด แต่ด้วยพื้นฐานความเป็นอยู่มันต้องพร้อมที่จะใช้เทคโนโลยีด้วย เกาหลีเขายังพร้อมมากกว่าเรา ไทยเราชีวิตความเป็นอยู่มันค่อนข้างหลากหลายมาก เรายังเห็นซาเล้งวิ่งอยู่บนทางด่วนอยู่เลย
ผู้สัมภาษณ์:	บางทีสื่อใหม่อาจจะอยู่แต่ในโซนกรุงเทพด้วยซ้ำมั้งคะ
แดนสรรว:	ใช้เป็นเฉพาะพื้นที่ ผมจึงไม่แปลกใจที่งาน new media มันมีตัวละครที่สะท้อนให้เห็นสภาพวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ของเราจริงๆ เช่น เพศที่สาม ที่เล่าเรื่อง สะท้อนสภาพสังคมได้ชัด
ผู้สัมภาษณ์:	ในข้อสุดท้าย จะพูดถึงองค์ประกอบที่ทำให้เกิดมีเดียอาร์ตนะคะ อาจารย์คิดว่าระหว่างอดีต สังคมวัฒนธรรม และเทคโนโลยี อะไรมีความสำคัญมากกว่า ในฐานะศิลปินนะคะ
แดนสรรว:	ผมว่ามันเรียงลำดับตามนี้นะ เพราะในส่วนของเทคโนโลยีนะ เราก็แค่วิ่งเข้าไปใช้เท่านั้นเอง แล้วสังคมวัฒนธรรมมันเป็นตัวบ่มเพาะให้เกิดลักษณะเฉพาะตนอยู่แล้ว
ผู้สัมภาษณ์:	ขอบคุณอาจารย์มากนะคะ
แดนสรรว:	ครับ ยินดีครับ

สัมภาษณ์ปรัชญา พิณทอง 24 เมษายน 2550

ผู้สัมภาษณ์ :	ช่วยเล่าเกี่ยวกับการทำงานศิลปะของพี่ให้ฟังคร่าวๆได้ไหมคะ ตั้งแต่สมัยเรียนนะค่ะ
ปรัชญา :	ผมเรียนปริญญาตรีที่คณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร เอกภาพพิมพ์ (graphic arts) เทคนิควิธีการบางอย่างมันอยู่ในขอบเขต เราก็พยายามหา media อื่นๆ มาทำด้วย combine หลายๆอย่าง พอได้ไปเรียนต่อก็ได้มุมมองที่กว้างขึ้น
ผู้สัมภาษณ์ :	ทำไมตอนนั้นถึงได้คิดไปเรียนต่อที่เยอรมนีคะ
ปรัชญา :	หลังจากจบเราได้มาเจอกับพี่ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช ได้เข้ามาทำงานออกแบบให้กับ magazine ของพี่เขา ระหว่างนั้นเราก็เรียนภาษาเยอรมัน เพราะชอบอ่านหนังสือวรรณกรรมเยอรมันเป็นทุนเดิม ภาษาอังกฤษตอนนั้นก็ไม่ค่อยได้ เมื่อเรียนเยอรมันมาขนาดนี้เราก็เลยตัดสินใจไปเรียนต่อปริญญาโทที่เยอรมนี เราเรียนที่ Meisterschule at Staedelschule Frankfurt am Main, Prof.Tobias Rehberger เป็น advisor เป็น class inter ที่โรงเรียนเป็น faculty เล็กๆ คนน้อย รู้จักกันหมด เขาทำโปรแกรมที่นั่นแต่ละปีจะไม่เหมือนกัน เราออกแบบหลักสูตรเองแต่ละปีสนุกมาก เราได้เจอศิลปิน คิวเรเตอร์ ที่โรงเรียนเหมือนกับเป็น meeting place มากกว่าเราได้เจอเพื่อน ได้พูดคุย ได้ฝึกภาษาทั้งอังกฤษ เยอรมัน
ผู้สัมภาษณ์ :	แสดงว่าการที่ได้ไปเรียนต่อ ทำให้พี่ได้มุมมองใหม่ และประสบการณ์ที่เปิดกว้างมากขึ้น แล้วพี่เริ่มใช้ new media ช่วงนั้นหรือเปล่านั้นคะ
ปรัชญา :	ก็ช่วงที่เราเรียนที่นั่นแหละ ครั้งหนึ่งเราเสนอโครงการให้อาจารย์ชื่อว่า Far away so close เราใช้เหรียญ 10 บาทของไทยที่มีหน้าหนักเท่าเหรียญ 2 ยูโร ใช้ซื้อน้ำจากเครื่องอัตโนมัติที่เก่าแล้ว
ผู้สัมภาษณ์ :	พี่คิดว่าสถาบันมีส่วนไหมคะ ในการที่ผลักดันให้นักศึกษาเลือกใช้ media อะไรสักอย่าง
ปรัชญา :	ก็มันเป็น arena ความเชื่อของวัฒนธรรม ถ้าเราอยู่ในสังคมตะวันตก เราก็คงจะมีความเชื่อที่ต้องสอดคล้องไปกับที่นั่น สภาพภูมิอากาศ สังคมคนที่อยู่ที่นั่น แต่

ไม่ใช่ว่าความเชื่อเราจะเปลี่ยน แต่มันจะมีพัฒนาการที่เกี่ยวข้องไปกับ
สิ่งแวดล้อมที่เราอยู่ ตรงนี้ก็ทำให้เราคิดเสมอถึงสิ่งที่เราอยู่ สิ่งที่เราแตกออกมา
และเรากำลังทำอะไรไป

เราคิดว่าเหรียญ 10 บาทที่เราใช้ในแง่ของกายภาพสเกลมันเท่ากัน แต่ถ้าคิดใน
แง่การเงินมันคือความไม่เท่าเทียมกัน เหมือนกับโลกที่มันถูก corrupt จากโซนนี้
ถ้าเราทำอยู่เรื่อยๆมันก็เหมือนเราหากำไรจากการโกง เพราะเครื่องเก่ามัน
ยอมรับเหรียญนี้ พอใช้หยอดไปเราได้เงินทอนกลับมาเรื่อยๆ คือเราชอบเล่น
กับสถานะที่อยู่รอบๆตัวอยู่แล้ว เราเสนอกับทางโรงเรียนจะทำให้ได้กินตู้ไอศ
กรอมๆโรงเรียนหมดในระยะเวลาที่มีนิทรรศการของโรงเรียนด้วยเหรียญ 10 บาท
แล้วให้คนที่เข้าร่วมทำกิจกรรมเก็บเงินทอนไว้ และมีการคืนเงินให้ทีหลัง พอ
เสนอไปเราก็โดนเขม่นตั้งแต่การโรงเรียนอาจารย์ บอกว่าทำไม่ได้มันขัดแย้งต่อ
หลักกฎหมายและไม่ยอมให้ทำโครงการนี้ แม้งานเราจะโดนปฏิเสธเราก็ไม่เลิก
ความคิดแบบนี้

อีกโครงการหนึ่งที่เรานเสนอ เราทำเรื่อง พันทิพย์ ที่เป็นแหล่งขาย software
ปลอมในไทย คนไม่มีเงินซื้อของแท้ตลอดตลอดหรอก แต่มันก็มีอายุการใช้งานที่
ไม่คงทน คือสังคมตะวันตกเขาเป็นสังคมที่บังคับให้ใช้แต่ของแท้ มันมีการสร้าง
มาตรฐานบางอย่าง เช่น ISO เพื่อให้สังคมอื่นยอมรับ เขาต้องการเขียน
ประวัติศาสตร์ก่อนชาวบ้าน และในเชิงแทรกแซงด้วย มันทำให้เรามองว่าตรงนี้
มันบาดแผลเล็กๆที่เกิดขึ้น และก็อาจจะเปื่อยเน่าในอนาคต สิ่งที่เราจะทำได้มันก็
คงไม่พ้นจากการแหวก กรีดตรงนี้ออกไป ให้เป็นรอยเป็นร่อง แล้วตอนนั้น
โรงเรียนที่เยอรมนีกำลังสร้างห้องคอมพิวเตอร์ใหม่และลง Macintosh ราคา
หลายล้าน เราก็นึกภาพของพันทิพย์ที่โดนขยำอยู่ใน hard disk และเอาสิ่งที่เรา
ชอบที่ update ใหม่ที่ซื้อมาจากพันทิพย์ใส่ลงไปใน hard disk ทั้งหนัง เกม เพลง
โปรแกรมต่างๆ และไปขอให้ทางนั้นต่อเข้ากับ system ในห้องคอมพิวเตอร์ที่ทุก
คนใช้ได้ มันก็เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่ง เป็นสื่อที่เราเลือกใช้ แต่มันก็ผิดกับหลัก
กฎหมายที่โน่นอีก จนกลายเป็นเรื่องใหญ่ ไปคุยกับทนาย และโครงการก็โดน
ยกเลิกไป แต่เราก็ชอบที่ว่ามันทำให้เกิดอะไรบางอย่าง เราก็ไม่ได้ซีเรียสมาก
เพราะเขาก็ยกเลิกโครงการเรามารอบหนึ่งแล้วตอนเหรียญ 10 บาท เราก็มองถึง

ปฏิบัติการของคนตะวันตกที่มีต่อสิ่งที่เราคิด ซึ่งคนเยอรมันที่เถรตรงและยึดมั่นกับกฎหมายมาก แม้แต่ความเข้าใจของคนทำงานศิลปะเอง สังคมที่โน้นเขาเน้นมากกว่าจะต้องมีคนรับผิดชอบต่อสิ่งที่เกิดขึ้น แล้วใครจะรับผิดชอบ ทุกคนเดินหนีหมด คือเรารับผิดชอบอยู่แล้วเพราะเป็นงานเรา แต่เนื่องจากมันอยู่ในโรงเรียน มันเลยมีปัจจัยอื่นๆตามมา เราก็เข้าใจ และถ้าทำในเมืองไทย ปฏิบัติการคงไม่ใช่แบบนี้

เมื่อโดนปฏิเสธเราก็พัฒนาเป็นโครงการใหม่ต่อจากโครงการพันทิพย์ เพราะยังไงเราก็จะโชว์ ถ้าโชว์ในเชิงวิพากษ์ไม่ได้ เราก็จะโชว์แบบอื่น งานนี้ชื่อว่า **black is not a color** โดยใช้โปรแกรม hotline communication ที่ใช้กันอยู่ในสมัยนั้น โดยสร้างใน network internet เหมือน hotmail ให้คนเข้าไปได้โดยใส่ user name และ password เข้าคอมพิวเตอร์ ซึ่งเวลาที่คนเข้าไปดูนิทรรศการจะต้อง log in ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับ external hard disk ของเรา ซึ่งใน server ก็จะมีโปรแกรม เพลง ที่เอามาจากพันทิพย์ใส่ไว้ด้วย ถ้ามีคนเข้าไป log in เข้า server ที่เปิดเอาไว้ เครื่องพิมพ์ก็จะพิมพ์กระดาษที่เป็นใบผ่าน (passport) ออกมาหนึ่งใบ ดังนั้นตัวงานที่เห็นออกมาเป็นวัตถุก็คือกระดาษเหล่านั้น และมันจะเชื่อมต่อได้ขณะที่เราทำงานเท่านั้น มันเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนดูที่ไม่สามารถมองเห็นได้ จับต้องได้ เห็นแต่ใบ passport ที่ถูกพิมพ์ออกมาเท่านั้น ขณะเดียวกันบนกอง passport ที่ถูกพิมพ์นี้เราคิดไปประกาศข้อความของ Thomas Jefferson ถึง Isaac McPherson 1813 ที่พูดถึง copyright ของอเมริกาไว้บนกำแพง ถ้าพูดในเชิง new media ของงานชิ้นนี้แล้ว เราไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปธรรมได้ มันลอยอยู่ในอากาศ อยู่ในโลกของ cyberspace เป็นการเข้าหาคนในลักษณะของเทคโนโลยีสื่อใหม่ งานของเรามันเต็มไปด้วยความรู้สึกในเชิงความคิด เราเป็นมนุษย์ เวลาสร้างงานเราต้องกระจายความรู้สึกไปสู่คนอื่นให้ได้

อีกโครงการที่ใช้ new media อย่างเป็นรูปธรรมคือ **Ephemeral Cinema 2003** โครงการนี้พูดถึงวงจรชีวิตสัตว์ ยุง แมลง ที่เกิดและดับภายในช่วงเวลาสั้น เหมือนแบตเตอรี่ที่ให้แสง ให้พลังงานแต่ในช่วงระยะสั้นๆ เราเลือกใช้รูปทรงของรถ (smart) และฉายหนังควบคู่ไป หนังอะไรก็ได้ ยาวแค่ไหนก็ได้ เพราะต้องการ

	<p>พูดถึง space สองแห่ง ซึ่งจะเป็นอะไรก็ได้ คือพลังงานที่ต้อง charge ที่หนึ่งเพื่อไปจ่ายอีกที่หนึ่ง ไปเกิดประโยชน์อีกที่หนึ่ง เป็นการถ่ายโอน มันต้องเคลื่อนไหว การถ่ายโอนนี้สำคัญว่าสถานที่ใดที่เป็นที่มาและกำลังจะไป ผู้ดูก็จะเห็นรถจอดในพื้นที่ต่างๆ ถ้าอยู่ในแกลเลอรี มันก็จะเป็นประติมากรรม ถ้ารถมันเคลื่อนไหวยามันก็คือ time พอมันมี function มันก็ต้องคิดต่อว่ามีที่มาที่ไปยังไง แล้วถ้าขณะที่กำลังดูหนังอยู่สนุกๆ แล้วมันดับกลางทาง เพราะแบตเตอรี่หมด เราก็คิดถึงความสนุกมันหมดแล้วนะแล้วเราจะทำไงต่อ เพราะแบตเตอรี่มีเวลาจำกัด เรารู้สึกว่าสนุกดี งานนี้เราก็เอาไปแสดงหลายที่จนจะกลายเป็นรถ biennale ไปแล้วแต่โดยส่วนตัวเราชอบงานที่มองไม่เห็นมากกว่า</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	ไม่ทราบว่าจะให้นิยามคำว่า media art อย่างไรคะ
ปรีชา :	<p>ศิลปะเองนั้นยากที่จะนิยามขอบเขต ศิลปินได้สร้าง statement ขึ้นมาว่าสิ่งที่เขาต้องการ หรือจุดประสงค์ ความรู้สึกเราคืออะไร และศิลปะกับ media (สื่อปฏิบัติ) มันเป็นเรื่องที่สอดคล้องกัน มันคือ use (การใช้) และ being used (การถูกใช้) สื่อเป็นเครื่องมือที่เราเลือกใช้ ดังนั้น media นั้นอาจหมายถึง “มิติหนึ่งของการใช้” และ new media หรือสื่อใหม่ที่เรากำลังพูดนี้มันก็ถูกนำเข้าไปเกี่ยวข้องกับสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี นวัตกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในยุคร่วมสมัย ยอมรับว่ายากในการที่จะนิยาม แต่ก็เข้าใจว่ามันเป็นวิธีการใช้ความคิด และการรับรองความคิด ในหนึ่งหนึ่ง มากกว่ามาบอกว่ามันคืออะไร มันเป็น dialogue (การสนทนาพูดคุย) เพราะมันเริ่มจากการที่เราคิด และวิธีการรองรับความคิดนั้นมันจะเป็นส่วนไหนก็ได้ แล้วส่วนที่มารองรับจะเป็น media ใดก็ได้ที่มาตอบโต้กับสิ่งที่เราคิด ไม่ใช่ต้องเป็นสื่อใดสื่อหนึ่งตลอดเวลา ขึ้นกับว่าเราจะตีความมันอย่างไร มันเริ่มจากความคิดก่อน media มันมาตอบโต้กับสิ่งที่เราคิดขึ้นมา เหมือนกับ public art ถ้าพูดทั่วไปคือ art ที่อยู่ใน public ที่คุ้นเคยก็อย่าง ประติมากรรมที่อยู่ในสวน public คือสิ่งที่มองเห็นได้ แต่มันอยู่ตรงที่ว่าศิลปินจะตีค่า public ยังไง เราจะ re-define มันใหม่อย่างไร เพราะ public art กับ public เองก็ไม่เหมือนกัน อาจมีการนิยามมันใหม่ก็ได้</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>พื้คิดว่าในกรณีที่มี new media เกิดขึ้นทำให้ขอบเขตของงานศิลปะเปลี่ยนไปใหม่คะ</p>

<p>ปรัชญา :</p>	<p>มันก็เปลี่ยนอยู่แล้ว มันเปลี่ยนในเรื่องของการรับรู้ เวลาที่เรา projection image ทำให้เรารับรู้ว่าภาพที่เราต้องการสื่ออะไรออกมา รวมถึงเวลาที่เราจะ projection งานของเราเองจากความคิดของเราไม่ว่าจะเป็น moving image, object อื่นๆ และสังคมรอบด้านมันก็เปลี่ยนด้วยทำให้การรับรู้มันเปลี่ยนไป ที่แน่ๆคือความหลากหลายมันมีมากขึ้น แต่คนจะสนใจเรื่องความง่ายของเทคโนโลยี ไม่ได้บอกว่าดีหรือแย่ มันมีเหตุผลที่มาตอบรับกับตัวมันเอง เปิดช่องทางให้เราเข้าไปหาสิ่งอื่นด้วย ไม่ต้องมานั่ง fix เป็นพื้นที่ศิลปะอันศักดิ์สิทธิ์สะท้อนทุกคนที่ทำมัน อย่างรถมันจะโปรเจกอะไรก็ได้ คนดูจะเป็นกลุ่มไหนก็ได้ บริบทของพื้นที่คืออะไร ให้อะไรกับคนดู มิตินองานเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ว่าจะใช้สื่ออะไรก็ตาม มันต้องมีการแทนที่ การถ่ายเท มันต้องสามารถแปรรูปไปตามความคิดคนได้ดี คือสิ่งที่เกิดขึ้นบนงานศิลปะมันเป็นที่เกิดขึ้นโดยเจตนาใดเจตนาหนึ่ง ภาพที่เกิดขึ้นมันต้อง define อะไรที่เราจะจับมาให้คนเห็น ให้คนจำมันเป็น critical image ว่าภาพมันต้องการให้ถูกมองเห็นอย่างไร ที่มันจะไม่ตาย และให้ความคิดต่อคนในหลายๆลักษณะ</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>พีคิดว่าอะไรคือข้อเสียของ new media ค่ะ</p>
<p>ปรัชญา :</p>	<p>เราว่าการเข้าถึงคนดูด้วยมิตินองานเทคโนโลยีบางที่มันแข็ง ไร้ความรู้สึก แต่งานศิลปะมันต้องมีความรู้สึกและความคิด เพราะเราเป็นมนุษย์ที่สร้างงาน ศิลปินต้องกระจายความรู้สึกให้คนดูให้ได้</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>ขอพูดถึงสมมติฐานในงานวิจัยชิ้นนี้หนึ่งนะ คือในการสร้างสรรค์งานศิลปะจะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบหลัก คือ ตัวเรา, สังคมวัฒนธรรมที่เราสัมผัส, และเทคโนโลยีที่มารองรับ พีคิดว่าประเด็นไหนสำคัญที่สุดคะ</p>
<p>ปรัชญา :</p>	<p>พีคิดว่า โลกนี้มันมีอยู่ 2 อย่างคือ ตัวตนกับคนอื่น สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการมองเห็นทั้งสองอย่างไปพร้อมๆกัน เราต้อง being เพื่อให้ being ของเราไปมีบทบาทกับสิ่งอื่น มันเอื้อกัน มีบทบาทตอบโต้กัน ตอบรับกันเป็น dialog และ dialog นี้ก็เป็นวัฒนธรรม อาจเป็นวัฒนธรรมของสื่อ เป็นความเข้าใจ ของสองกลุ่มยอมรับว่ามันเป็นวัฒนธรรม เป็นกฎหมาย เป็นข้อตกลง ถ้าเราคิดว่าตัวตนเราเป็นอย่างไร และคนอื่นเป็นอย่างไร มันเป็นการวิพากษ์ซึ่งกันและกันไปในตัว เพราะฉะนั้นเทคโนโลยีที่มารองรับอาจไม่มีองค์ประกอบใดๆเลย เพราะมันอยู่ที่</p>

	<p>ในสารที่เราส่งกันไปมาระหว่างเรากับคนอื่น การนำเสนอความคิดของศิลปินมันต้องไปอยู่ในมิติใดมิติหนึ่งที่ตัวเรากับคนอื่นเข้าใจพร้อมๆกัน หรือ อาจไม่เข้าใจก็ได้ ด้วยวิธีการใดก็ได้แล้วแต่ ศิลปะเป็นเหมือนยานพาหนะ ศิลปินเป็นเครื่องมือที่มีความคิด ทำให้ศิลปะเคลื่อนที่ไปอย่างอิสระแต่มีทิศทาง สร้างชีวิต หามิติความคิดแบบอื่นร่วมกัน ซึ่งอาจใช้เทคโนโลยีหรือแนวคิด หรือวัตถุใดๆมารองรับสาระของมันคือ message ศิลปะมันคือภาษาที่อยู่ในฟอร์มในความเชื่อหลายๆอย่าง เราเชื่อว่ามันเป็น message ศิลปะเป็นเจตนาที่คนหนึ่งทำอะไรออกไปและไปมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับสังคม ศิลปะจึงเป็นการสื่อสารด้วยเจตนาของศิลปิน และ media ไหนที่สอดคล้องกับ สาร ของเราก็อัดตานั้นแหละ เทคโนโลยีกับตัวเอง ก็เป็นการสื่อสารชนิดหนึ่ง เจตนาที่เราจะบอก message นั้นต่างหากที่สำคัญเหมือนจดหมายกับอีเมลล์ หรือให้คนไปบอก เราจะใช้วิธีไหนบอกล่ะ มันให้ความรู้สึกต่างกัน message เป็นอะไรที่นามธรรมมาก แต่เจตนาที่เข้ามาจับทำให้มันบ่งชี้ตัวมันเองได้ วิธีการ สังคม สิ่งแวดล้อม ศิลธรรม เราแคร์ไหม เราคิดอะไรรออยู่ มันมี projection, message, ตัวตนกับคนอื่น ที่ต้องคิดคำนึง</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	ขอบคุณมากนะคะสำหรับวันนี้
ปรัชญา :	ครับ

สัมภาษณ์มานิต ศรีวาณิชภูมิ 26 ตุลาคม 2549

ผู้สัมภาษณ์ :	ขอให้ช่วยเล่าประวัติการทำงานคร่าว ๆ ว่ามีประสบการณ์อย่างไรบ้างนะคะ
มานิต :	<p>ตอนที่จบการศึกษาใหม่ๆ ผมก็ได้ไปลองทำงานหลายอย่าง ทั้งกราฟฟิคดีไซน์เนอร์, ผู้กำกับสารคดีฉายทางทีวี, ช่างภาพข่าว, โฆษณา เพราะอยากเรียนรู้ มีประสบการณ์ อยากทำอะไรก็ไปทำ แต่ทั้งหมดแล้วก็เพื่อที่เข้าใจกระบวนการสร้างงาน การคิด เพื่อที่จะสื่อสารกับผู้ชม</p> <p>ในการโฆษณาจุดแข็งคือการใช้ภาพ ใช้ถ้อยคำสื่อความหมายที่มีผลกระทบต่อผู้บริโภค เช่นเดียวกับผู้ชมงานศิลปะ ส่วนงานสารคดี ได้เห็นสภาพสังคม ชีพจรลงเท้า ทำให้ได้เห็นวิถีชีวิตผู้คนที่หลากหลาย สิ่งที่ได้จากประสบการณ์ตรงนั้นอีกอย่างคือการเล่าเรื่องด้วยภาพ ในการร้อยเรียงเป็นสารคดี</p> <p>ภาพถ่าย ต้องการเน้นภาพที่สามารถสื่อความหมายทุกอย่างรวมกัน สรุปทุกอย่างที่ทำมาต่างมีจุดเด่นคนละแบบเป็นการสังสมประสบการณ์อันมีส่วนช่วยในการคิด</p> <p>หลังจากนั้นผมก็ไปเข้าร่วมทำ workshop: Experimental Film ที่เป็นลักษณะของ non-narrative film คือการไม่เล่าเรื่องแบบเส้นตรงตามลำดับเวลา แต่เป็นการกระโดดไปมา ซึ่งได้กลายเป็นรูปแบบของ media art ทั่วไปในปัจจุบันที่เป็น non-narrative</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	คิดว่า Experimental Film เป็นกระแสในช่วงเวลานั้นหรือเปล่าคะ
มานิต :	<p>คิดว่ามันเป็นคู่ขนานไปกับหนังแบบ mainstream ในยุโรป เยอรมัน เป็นหัวหอกสิ่งที่ค้นพบใน ex ก็ถูกนำไปใช้ใน mainstream เช่นกัน ศิลปินจึงเป็นเหมือน ทำ lab ให้ธุรกิจ หนัง mainstream ไปใช้ประโยชน์ และคิดว่า Experimental Film เป็นบิดาของ video art ที่ในปัจจุบันที่เราเรียกรวม ๆ กันใหม่ว่า media art ในปัจจุบัน ซึ่งตัว video art นี้ก็ได้ให้อิทธิพลต่อการสร้าง music video ในเชิงพาณิชย์ด้วย</p> <p>หลังจากนั้นก็หันมาทำงานอิสระ เป็นช่างถ่ายภาพโฆษณา 1990-1996 และทำงานศิลปะควบคู่ไปด้วย ในปี 1996 ที่เป็นจุดเปลี่ยนมาทำศิลปะเต็มตัว มีนิทรรศการเดี่ยวที่จุกา Bangkok crisis เป็นงาน photo แนวทดลองที่พยายาม</p>

	<p>ฉีกจากแนวพื้นๆ ไม่ว่าจะเป็นการถ่าย การวาง การใช้ตัวอักษร การจัดองค์ประกอบเพื่อค้นหาแนวทางของตัวเอง แต่ในงานแรกนั้นยังไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ตกแต่ง แต่ใช้การ retouch ในห้องมืด เทคโนโลยีเหล่านั้นมันเริ่มเข้ามาในช่วง 90s นี้เอง</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>แล้วจากการที่ได้ทดลองทำงานหลายๆอย่าง ทำไมถึงเลือกทำภาพถ่ายละคะ</p>
มานิต :	<p>ผมรู้สึกว่ากล้องเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย เหมือนกับคนที่ชอบฟุตบอล เรารู้สึกว่ากล้องมันคือตัวเราเป็นสิ่งที่เราถนัด ที่เราจะใช้สื่อสารต่อผู้ชม อย่างตอนที่ไปทำภาพเคลื่อนไหว ก็ไปทำเพื่อที่จะขยายความสามารถของตัวเองในการใช้ visual language ในการนำเสนอแนวคิดของมัน เป็นการทำความรู้จัก ทำการทดลอง อยากรู้ว่าจะสามารถเป็น นาย ของสิ่งเหล่านี้ได้ไหม ขณะเดียวกันก็พบข้อจำกัดของการทำภาพเคลื่อนไหว เพราะต้องพึ่งพาคนอื่น ทั้งช่างเทคนิค แลป การถ่ายทำ ระบบเสียง ต้องพึ่ง sound engineer รู้สึกว่ามันอิสระน้อยลง เพราะ process มันไม่จบในคนเดียว และรู้สึกว่ามันเป็นอุปสรรค เมื่อเทียบกับการทำ photo ที่สามารถจบในคนเดียวได้ เราก็ไม่ต้องไปเอาอกเอาใจคนอื่น อิสระก็เลยมีมากกว่า</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>ในผลงานหลายๆชุด (pink man series) ของคุณมานิตมีการใช้คอมพิวเตอร์ตกแต่งภาพถ่ายด้วย ไม่ทราบว่าเริ่มใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาในกระบวนการทำงานเมื่อไร อยากรู้อย่างไรคะ</p>
มานิต :	<p>ผมยอมรับว่าผมไม่เก่งคอมพิวเตอร์ แต่ก็พยายามเรียนรู้เพราะเห็นศักยภาพของมัน แต่ก็เห็นข้อจำกัดด้วย ผลงานชุดแรกที่ใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยในชุด Pink man คือ Horror in Pink ปีศาจสีชมพู ซึ่งเป็นการนำภาพประวัติศาสตร์ในของเหตุการณ์ 14 ตุลา ละ 6 ตุลา มาเล่าใหม่ ในตอนนั้นก็ใช้ การ cut , paste ภาพเหตุการณ์ มาทำใน photoshop ซึ่งอันนี้ผมก็ต้องพึ่งพาช่างเทคนิค โดยผมเป็นคนควบคุมจัดวางองค์ประกอบ หา resource ให้เขา ซึ่งตรงนี้ผมก็มองว่า คอมพิวเตอร์ได้มาตอบสนองความต้องการของเราที่ทำให้งานของเราสมบูรณ์ได้ คอมพิวเตอร์สำหรับผมเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่ง เหมือนกับกล้องฟู้กัน ที่พาเราไปสู่เป้าหมาย</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>จากการที่ได้พูดคุยกับศิลปินหลายๆคน ก็คิดว่าศิลปินหลายๆคนเห็น</p>

	เช่นเดียวกันกับคุณมานิต ที่ว่า สื่อ คือเครื่องมือนำไปสู่เป้าหมาย และศิลปินก็เลือก สื่อ ที่ตนถนัดในการถ่ายทอดความคิด
มานิต :	อันนี้ผมเข้าใจ อย่างผลงาน ปีศาจสีชมพู ผมอยากนำภาพเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ ที่เด็กรุ่นหลังไม่มีโอกาสได้เห็น เพราะมันถูกถอดออกจากประวัติศาสตร์ทางการ ถูกฝังเข้าลิ้นชักไม่ให้คนเห็น ผมต้องการนำสิ่งเหล่านี้ นำกลับเข้าสู่บริบทร่วมสมัย คือตัว pink man ทั้งเรื่องของการแต่งตัว/รูดเข็มุดักกลายเป็นเป็นบทสนทนา เป็นภาพตัวแทนของยุคสมัยเราโยนเข้าไปให้กับผู้คน แต่มีหลายคน que เห็นภาพนี้แล้วไม่คิดว่าเป็นประเทศไทย คิดว่าเป็นเขมร
ผู้สัมภาษณ์ :	หรือเค้าไม่คิดว่าเมืองไทยจะมีเหตุการณ์รุนแรงแบบนี้เกิดขึ้น
มานิต :	คือคนไทยจำนวนมากยังคงอยู่ในความคิดที่ผิดเกี่ยวกับประเทศตัวเอง ตกอยู่ในโฆษณาชวนเชื่อของประวัติศาสตร์ฉบับราชการ ภายใต้แนวคิดของลัทธิชาตินิยมที่คิดว่าประเทศตัวเองมีประวัติศาสตร์ดีงาม ไทยนี้รักสงบ ผมจึงอยากดึงเหตุการณ์นี้กลับมาสู่ประวัติศาสตร์ร่วมสมัย โดยผ่านกระบวนการตัดต่อที่ใช้เทคนิคสมัยใหม่อย่างคอมพิวเตอร์ด้วย ชุดที่สองที่ผมใช้คอมพิวเตอร์ตัดแต่งคือ เปรตสีชมพู hungry ghost อันนี้ได้ไอเดียจาก คิงคอง, Beauty and the Beast เปรียบเทียบว่าตัว pink man คือความโลภที่พองตัวขึ้นจนครอบงำสังคมในลักษณะที่ดูเหนือจริง และกลับไปเล่นกับแนวคิดของพุทธศาสนา คือ นรก-สวรรค์ มีภาพที่ pink man กลับไปเยือนยมโลกด้วยท่าทีที่เยาะเย้ยถากถาง อันเป็นนัยยะที่บอกว่า ความอ่อนแอของ ศาสนจักรในปัจจุบันไม่สามารถต้านทานกระแสของบริโภคนิยมได้
ผู้สัมภาษณ์ :	ดูเหมือนว่าเท่าที่ผ่านมา ตัว pink man นี้ก็กล่าวถึงกระแสของสังคมบริโภคนิยมที่เข้ามาครอบงำสังคมมาโดยตลอด ใช่ไหมคะ
มานิต :	ครับ และสำหรับผมมันคือตัวแทนของยุคสมัยด้วย
ผู้สัมภาษณ์ :	มาถึงตอนนี้คุณมานิตทำ pink man ขึ้นมาทั้งหมดกี่ชุดแล้วคะ
มานิต :	ประมาณ 10-11 ชุด ครับที่มีการแสดงไป
ผู้สัมภาษณ์ :	ไม่ทราบว่าคุณมานิตคิดอย่างไร ถ้าบอกว่า เทคโนโลยีที่เกิดขึ้นส่งผลต่อการเลือกใช้ สื่อ ของศิลปิน
มานิต :	ผมคิดว่า มันเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทำงานของศิลปินที่จะพยายามหา

	สิ่งที่จะทำให้งานของตัวเองมีความน่าสนใจและแปลกใหม่และคิดว่า ดิจิตอล มันเข้ามาตอบสนองตรงนี้ได้
ผู้สัมภาษณ์ :	ไม่ทราบว่าคุณงานชุดไหนที่ทำให้คุณมานิดเป็นที่รู้จักในประเทศไทยคะ
มานิด :	ที่เป็น ชุดสงครามไร้เลือด สร้างปีเดียวกับ pink man begin แต่มันมีผลกระทบมากกว่า เพราะเป็น reaction จากวิกฤตเศรษฐกิจ 1997 ที่ทุกคนโดนกันหมดเลยทำให้ผู้ชมรู้สึกได้มากกว่า จากการที่ผมมีพื้นฐานจากภาพถ่าย ก็เลยเข้าใจเรื่องภาพถ่าย ภาพถ่ายมันเป็นภาพประวัติศาสตร์และเป็นเหตุการณ์ที่ถูกบันทึก ภาพหลักของผลงานชุดนี้ก็มาจากภาพถ่ายสงครามเวียดนาม ที่เป็นสงครามล่าอาณานิคมล่าสุดที่เคยมีการบันทึกด้วยภาพถ่ายในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วเทคนิคที่ใช้ในผลงานชุดนี้เป็นอย่างไรคะ
มานิด :	เป็นภาพถ่ายขาว-ดำ แต่มีการ reconstruct ในเรื่องของเนื้อหาคนมาแสดง แนวการจัดองค์ประกอบก็ล้อกับภาพถ่ายสงครามเวียดนาม ส่วนในการจัดแสดงก็ขอให้เพื่อนๆมาใส่ชุดหม้อ ขาวรูปที่ออกไปเดินแสดงตามท้องถนน ทั้ง ถนนสีลม หน้าทำเนียบรัฐบาล หน้าแบงก์ชาติ หน้าตลาดหลักทรัพย์ ไม่ได้แสดงตามแกลเลอรี อันนี้ถือว่าเป็นการนำเอาศิลปะเข้าไปสู่สังคมโดยตรง ไม่ต้องรอให้คนเข้ามาหาเรา เป็นการเปลี่ยนกลยุทธ์
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วคุณมานิดมีมุมมองอย่างไรต่อวงการศิลปะไทยและวงการศิลปะโลกร่วมสมัยบ้างคะ
มานิด :	ผมคิดว่ามันคล้ายกัน ดูจากสิ่งที่เกิดขึ้นในวงการการแสดงผลศิลปะระดับโลกไม่ว่าจะเป็น Biennial Triennial ทั้งหลาย พูดง่ายๆกระแสศิลปะไทยมันเดินตามกระแสโลกอยู่ คือถ้าโลกห่วย วงการไทยก็ห่วย แต่จุดแข็งของศิลปินไทยคือเก่งในการจับเรื่องรูปแบบ เรื่อง form แต่ปัญหาคือการสร้าง content ซึ่งค่อนข้างอ่อนแอ ซึ่งปัญหามันมาจากกระบวนการเรียนการสอนศิลปะ ที่เน้นความเป็นเลิศทางด้านฝีมือ จนบางครั้งละเลยที่มาของความคิดและไอเดียในการสร้างว่ามันพัฒนาไปอย่างไร แต่แม้แต่ในกระแสโลกเองมันก็มีความอ่อนแอ มันก็มีศิลปะในแนวที่ไร้สาระ เช่นมาเถียงกันว่า มันเป็นศิลปะหรือเปล่า หรือชวนคนไปนั่งกินเหล้าในแกลเลอรี แล้วบอกว่าเป็นศิลปะ หรือการมา

	ปฏิเสศแกลเลอรี หรือ art ที่ anti-art อะไรแบบนี้ ซึ่งผมมองว่ามันไร้สาระ คือโลกมันมีอะไรให้พูดมากกว่านี้ อย่ามาเสียเวลาเลย
ผู้สัมภาษณ์ :	แต่ประเด็นเหล่านี้ก็ถูกมองว่าเป็น postmodern
มานิต :	ถึงแม้จะบอกว่ามันเป็น postmodern ก็ตาม แต่มันก็มี postmodern ที่เค้ามองเป็น issue ที่ชวนให้พูดมากกว่านี้ และไม่ใช่ทุกอย่างที่เป็น postmodern หหมด แต่มันก็มีพวกที่ขอกะท่ายชบวน postmodern ขอกระโจนใส่ไปด้วยเพราะกลัวตกสมัย
ผู้สัมภาษณ์ :	แสดงว่ากระแสมีความสำคัญ
มานิต :	ผมคิดว่ากระแสเป็นสิ่งที่มาแรงและไปแรง ขึ้นกับมุมมองของคนที่มีมองกระแสเองว่าจะร่วมไปกับกระแสใหม่ หรือจะ มันคงยืนด้านทานไม่วันไหนไปกับกระแส จึงขึ้นกับตัวของศิลปินเองมากกว่าอยู่ที่การมอง สำหรับบางคนกระแสก็เป็นโอกาส และกัณฑ์ที่จะไปกับกระแส แต่บางคน กระแส เป็นสิ่งที่ควรถอยห่างออกมาขึ้นอยู่กับช่างนอกและคอยมองว่ากระแสจะพาไปไหน จึงขึ้นอยู่กับว่าศิลปินมีหลักคิด มีปัญญาของตัวเองไหม อย่างบางคนกระแสขึ้นก็ดังมาก พอกระแสหมดก็ตก กระแสจึงเป็นแฟชั่น เป็นการตลาดอย่างหนึ่ง เป็นการปั้นหุ่นปัจจัยอีกปัจจัยที่ต้องมองคือ curator ที่เป็นคนสร้างกระแส ไม่ว่าจะเป็ curator กิ่งนักวิชาการ หรือ curator ศิลปิน
ผู้สัมภาษณ์ :	มีอาจารย์บางท่านที่พูดว่าศิลปะร่วมสมัยปัจจุบัน curator เป็นคนกำหนดกระแส ไม่ใช่ศิลปินอย่างเมื่อก่อน
มานิต :	คือ curator เค้าก็เอาการตลาดมามอง กำหนดวิธีคิดเหมือนกัน เช่นในการจัดประเด็น ก็อาศัยการตลาด มีสปอนเซอร์ มีสถาบัน มีวิชาการมารองรับ แล้วก็อาศัย สื่อ มาประชาสัมพันธ์อีกทอดหนึ่ง
ผู้สัมภาษณ์ :	แสดงว่า ศิลปะในปัจจุบัน ต้องพึ่งพิงการตลาดและสื่อประชาสัมพันธ์
มานิต :	มันก็คงมองข้ามไม่ได้ เพราะศิลปะในปัจจุบันมันก็มีค่าในเชิงการตลาด คือเรามองแบบ objective คือไม่ได้มองในลักษณะต่อต้าน ในภาวะปัจจุบันมันก็เป็นอย่างนั้น คนอื่นก็มองอย่างนั้น
ผู้สัมภาษณ์ :	มีช่วงหนึ่งที่คนเชื่อกันว่า art ไม่ใช่เรื่องของ money คือถ้าเป็น art แล้วไม่ใช่สิ่งที่ต้องขาย ตีค่าเป็นราคา ไม่ทราบว่าคุณมานิตคิดอย่างไร

	ประเภทเท่านั้น งานอีกหลาย ๆ ประเภทก็ถูกมองว่าเป็นชายขอบเหมือนกัน
มานิต :	ผมว่า อย่างกรณีของศิลปะไทย ก็มีปัญหา ยังไม่ต้องพูดว่าร่วมสมัยหรือไม่ แค่ว่า เทอมของคำว่า ศิลปะไทย ไทยประเพณี หรือไทยประยุกต์ ที่คุ้นชื่อนามากับศิลปะสมัยใหม่ ที่เกิดจากการต่อสู้แย่งชิงพื้นที่ทางอัตลักษณ์ของความเป็นชาติ ในวงการศิลปะไทยก็มีการแข่งขัน ได้เถียงกันระหว่างคนที่ทำแนวประเพณี กับแนวร่วมสมัยแบบตะวันตก เป็น 2 กระแส แต่เนื่องมันมาอยู่ยุคเดียวกัน มันก็ต้องเป็นร่วมสมัยเหมือนกัน แล้วเส้นแบ่งตรงนี้ เริ่มจากตรงไหน ผมเดาว่าก็ยุค 90 นี้แหละที่เทอมนี้ถูกนำใช้ งาน 2 ประเภทนี้มันจึงร่วมสมัยด้วยเทอม ด้วยเวลา แต่ไม่ได้ร่วมสมัยด้วยแนวคิด ปรัชญาศิลปะ และเทคนิควิธีการ
ผู้สัมภาษณ์ :	คำนี้แม้แต่ในตะวันตกก็ไม่เคลียร์อะ เหมือนกับคำว่า postmodern
มานิต :	เพราะ postmodern ในตัวมันเองมันเดินได้ไง จับแล้วลื่น ทุกอย่างเป็น postmodern ได้หมด
ผู้สัมภาษณ์ :	อย่าง postmodern art ก็ถูกเรียกกว้างๆ ว่าเป็น contemporary art เหมือนกัน ในตำราบางเล่ม
มานิต :	ผมคิดว่าเทอมต่างๆ เหล่านี้ ถูกคิดคิดมาเพื่อให้ที่อยู่ของมัน ถ้าเราไปดูการจัดหมวดหมู่ต่างๆ นี้ มันก็เป็นการต่อสู้ของการมีตัวตน หรือมันมีคำขึ้นมาเพื่อประกาศตัวตน เหมือนเราเกิดขึ้นมาต้องมีชื่อเรียก การมีชื่อคือการมีตัวตน อย่างคำว่าแก้วน้ำ ทำให้เรานึกออกว่ามันคืออะไร แทนที่จะบอกว่าเป็นอันนี้ สิ่งนี้ เหมือนเป็นการกำหนดกายภาพของการรับรู้ ความทรงจำของคน อย่างเทอมต่างๆ ในประวัติศาสตร์ศิลป์ก็เหมือนกัน อย่างอิมเพรสชันนิสม์ ดาดา มันเป็นการแสวงหาที่อยู่ของตัวเอง ประกาศกลุ่มก้อนของตัวเอง มันเป็นสงครามแย่งชิงพื้นที่การรับรู้ของคน
ผู้สัมภาษณ์ :	ขอลกลับมาที่ตัวงานนิดนึงนะคะ คุณมานิตได้ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างผลงานอื่นๆ นอกจาก pink man series บ้างไหม
มานิต :	คืองานที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยทำส่วนใหญ่ก็เป็น pink man แต่พอดี ในงานชุด pink man begin 1997 อันนี้ผมถ่ายด้วยฟิล์ม แต่ตัวฟิล์ม negative มันเกิดความเสียหาย เพราะเชื่อกันว่า อากาศชื้น ผมก็เลยส่งฟิล์มทั้งหมดไปสแกนเป็นดิจิตอล และเห็นบางอย่างก็เลยทำการตกแต่งแก้รายละเอียดของภาพซะใหม่

	ด้วย
ผู้สัมภาษณ์ :	แสดงว่าเทคโนโลยีมีประโยชน์
มานิต :	<p>ใช้ ในแง่เก็บรักษาและซ่อมแซมส่วนที่เสียหาย</p> <p>แล้วบางครั้งก็มีคนถามผมว่า ทำไมไม่ถ่ายด้วยกล้องดิจิตอลซะเลย คืองานทุกชิ้นของผม ผมใช้กล้องฟิล์มถ่าย เพียงแต่ผมนำมาปรับและตกแต่งด้วยคอมพิวเตอร์ ที่ผมไม่ใช่ดิจิตอลเพราะ ผมมองว่ากล้องดิจิตอล มัน...เกินไป มันมีความแม่นยำและเที่ยงตรงเกินไป ในส่วนของฟิล์มเสน่ห์ของมันอยู่ที่ความผันแปร ไม่แน่นอนที่เกิดขึ้น ปฏิกริยาที่มีต่อแสงแดด หรืออะไรบางอย่างที่มัน error ซึ่งผมคิดว่าดิจิตอลยังไม่สามารถมาทดแทนความรู้สึกตรงนี้ได้ ผมไม่อยากจะใช้คำว่าเลียนแบบ เพราะในทุกวันนี้กล้องดิจิตอลเกิดมาเพื่อเลียนแบบฟิล์ม ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อให้ใช้ทดแทนฟิล์มและมีคุณสมบัติเหมือนกล้องฟิล์ม ซึ่งผมไม่เข้าใจว่าทำไมถึงไม่พัฒนาตัวเองไปในทางอื่น ทำไมมันจะต้องพยายามทำทุกอย่างให้เหมือนกับที่ฟิล์มทำได้ ก็เป็นคำถามที่ผมสงสัยอยู่ในเมื่อฟิล์มมันทำได้อยู่แล้ว ทำไมเราต้องลงทุนด้วยเทคโนโลยีมูลค่ามหาศาลเพื่อผลิตอะไรสักอย่าง que เหมือนกับฟิล์ม มันก็เลยเกิดเป็นประเด็นขึ้นมาว่า แสดงว่าคนเราคุ่นเคยกับฟิล์มมากกว่า อาจจะต้องไปในอีกเจเนอเรชั่นหนึ่งที่ไม่มีฟิล์มอีกแล้ว หรือเกิดมาในยุคที่มีแต่ดิจิตอล แต่ก็ต้องยอมรับว่าตัวฟิล์มเองก็มีอายุที่ยาวนานเป็นร้อยปี ซึ่งคุณภาพก็ยังดีอยู่ ขณะที่การเก็บรักษาข้อมูลดิจิตอลเองก็ไม่แน่ใจว่าจะปลอดภัย ทั้งการเสียหายที่ไม่รู้สาเหตุ ทั้งไวรัส แต่ฟิล์มเนี่ยเก็บขึ้นเดียวได้เป็นร้อยปี ซึ่งการเก็บข้อมูลดิจิตอลเนี่ยพอตีช่วงหนึ่งเราต้องใช้งานมัน ไม่งั้นมันก็อาจเสียหายได้ ซึ่งก็เจอกันบ่อยๆสำหรับคนที่เก็บข้อมูลดิจิตอลไว้นานๆ ซึ่งมันเป็นปัญหาทางด้านเทคนิค</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	คะคิดว่าต่อไปก็คงมีการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อช่วยเอื้อในการเก็บรักษามากขึ้น
มานิต :	ก็น่าจะเป็นอย่างนั้น แต่สำหรับผมแล้ว ผมใช้ดิจิตอลสำหรับทำงาน sketch มากกว่า หรือเป็นงานที่ไม่ต้องการความพิถีพิถัน แต่ต้องการ effect แบบดิจิตอล ต้องการคาแรคเตอร์บางอย่าง
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วคุณมานิตคิดว่า media art หมายถึงอะไรในตอนนี้
มานิต :	เวลาพูดถึง media มันมักเริ่มต้นที่ video art แล้วตอนนั้นเราก็มาเรียกกันว่า

<p>มานิต :</p>	<p>อันนี้แหละครับที่ผมคิดว่าเป็นด้านลบของยุคสมัย เองง่าย เอาเร็วไว่ก่อน เหมือนกับการกินอาหารที่เด็กวัยรุ่นคุ้นเคยกับ junk food มากกว่าอาหารที่ทำอย่างตั้งใจพิถีพิถัน ขณะเดียวกันในการเสพยงานศิลปะ ผมก็มองว่าเราผลิต junk ไม่แพ้กันกับโลกของอาหาร งาน media ตอนนี้เลยเต็มไปด้วยภาพ ด่วน เสี่ยงแต่ไร้ความหมา มันก็เป็นความท้าทายของศิลปิน ที่จะต้องค้นหาแนวคิดที่น่าสนใจ เมื่อเทคโนโลยีมันเอื้อให้ทุกอย่างและรวดเร็วแล้ว ซึ่งผมคิดว่ามันเป็นปัญหาในระดับโลกไม่ใช่แค่เมืองไทย</p> <p>อันนั้นก็เหตุผลอันหนึ่งที่ทำให้ผมยังไม่อยากไปจับสื่อตัวนี้แม้จะเคยผ่านงานทำหนังทดลองมา แต่ไม่ใช่ว่าไม่อยากเข้าไปจับเลย แต่ ณ วันนี้ผมยังไม่มื่ออะไรที่คิดว่าควรพูดผ่านภาษา ผ่านเครื่องมือ ผ่านสื่อตัวนี้ เดียวนี้มันทำไม่ยาก ยิ่งถ้าคุณเป็นคนเก่ง คนฉลาด ไปดูงานเยอะๆ คุณก็นำมาปรับได้</p> <p>นอกจากนี้โลกาภิวัตน์ยังได้นำพาให้ ข้อมูล คน เข้าหากันได้ง่ายขึ้น ในยุคดิจิทัล อินเทอร์เน็ตทำให้เราเห็นงานหลากหลายแหล่ง ซึ่งก็เป็นความท้าทายของศิลปินในกระแสโลกาภิวัตน์ที่จะทำยังไงถึงจะไม่ไปเลียนแบบเขา ศิลปินจะมีจุดยืนของตัวเองยังไง ยิ่งในพวกเทศกาลศิลปะนานาชาติ media art ถือเป็นกระแสเป็น trend อยู่ ยิ่งเป็นสิ่งท้าทาย ดึงดูดศิลปินให้ทำ media art มากขึ้น ก็ขึ้นกับว่าคุณจะกระโดดเข้าโลกแฟชั่นใหม่ และก็ไม่ใช่ว่าเรื่องเสียหายที่จะลอง ถือเป็นประสบการณ์ แต่เราจะเก็บเกี่ยวประสบการณ์นั้นจนสามารถมีทัศนคติของตนเอง ยืนบนลำแข้งตัวเองได้หรือไม่เท่านั้น ที่ไม่ใช่อัตลักษณ์ไทยหรือความเป็นไทย แต่ความเป็นคน</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>อาจด้วยประเด็นที่ curator ชอบมองเกี่ยวกับความเป็นท้องถิ่นด้วยหรือเปล่านั้นจะทำให้งานที่ถูกคัดไป แสดงอะไรบางอย่างเกี่ยวกับจุดนี้</p>
<p>มานิต :</p>	<p>ผมคิดว่าศิลปินควรตัดสินใจเอง ควรสร้างวาทกรรม สร้างประเด็นเอง ไม่ใช่ให้ curator มากำหนดว่าเค้าจะพูดประเด็นอะไร ถ้าศิลปินไปทำตามคำแนะนำของ curator ว่าให้ทำเกี่ยวกับความเป็นไทย แล้วตัวเค้าสนใจอะไรบ้างในชีวิตนี้ ผมว่าความเป็นท้องถิ่นมันเป็นสูตรสำเร็จของขบวนการคิดหรือวิถีคิดที่จัดคนให้อยู่ในกรอบ แล้วทำไมเราต้องให้ curator หากลองใส่ให้เรา ศิลปินต้องเป็นอิสระจากการชี้แนะของ curator เค้าแค่แนะนำเสนอ เผยแพร่ให้เรา ถ้าจะเป็นท้องถิ่นหรือไม่เป็นก็อยากให้เป็นตามธรรมชาติ ตามความสนใจ ไม่ใช่ตามกระแส ไม่ใช่ว่า</p>

	<p>ในกรอบ แล้วทำไมเราต้องให้ curator หากลองใส่ให้เรา ศิลปินต้องเป็นอิสระจากการชี้แนะของ curator คำแนะนำเสนอ เผยแพร่ให้เรา ถ้าจะเป็นท้องถิ่นหรือไม่เป็นก็อยากให้เป็นตามธรรมชาติ ตามความสนใจ ไม่ใช่ตามกระแส ไม่ใช่ว่ากระแสเป็นแบบนี้ เราก็ทำแบบนี้ แต่มันก็มีศิลปินแนวนี้ที่ทำตามกระแสเสียมาก เรื่องเหล่านี้ศิลปินก็ต้องละเอียด ขณะเดียวกันสังคมก็ต้องมีปฏิกิริยา ไม่ใช่ที่ศิลปินทำอะไรก็ปล่อยไป ก็ต้องมาพูด มาคุยแสดงความเห็น</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	สำหรับวันนี้ก็ต้องขอบคุณคุณมานิตมากเลยนะคะ
มานิต :	ครับ ยินดีครับ



สัมภาษณ์ไมเคิล เซาวนาศัย 22 เมษายน 2550

ผู้สัมภาษณ์ :	ช่วยเล่าเกี่ยวกับผลงานให้ฟังนิดนึงคะ ในส่วนของมีเดียที่พี่ใช้ เริ่มจากอะไรคะ photo หรือ video
ไมเคิล :	<p>พี่ทำ photo ก่อน ปี 1989 เรียน photo ที่ Boston และย้ายมาเรียนที่ Sanfrancisco ปี 1990 ซึ่งแลปดีขึ้น ใหญ่ขึ้น เครื่องมือพร้อมกว่า ซึ่งตอนนั้นยังไม่รู้อะไรเลย พอทำงานมาสักพักก็มองเห็นข้อจำกัดของ photo ภาพถ่ายจะมีเฟรมอยู่ 2 แบบ คือ ผืนผ้า กับ จัตุรัส ในปี 1990 พี่อยากได้เฟรมเป็นกลมๆ ก็ไปถามที่แลปว่ามีหรือเปล่า เจ้าบอกว่าไม่มี เราก็เลยขยาย photo ให้เป็น installation และมีการใส่ statement เข้าไปด้วย</p> <p>แล้วก็เรียน ภาพใหญ่(mirror) ด้วยซึ่งชอบมาก เพราะมีลักษณะของ monoprint ที่พิมพ์ออกมาแต่ละครั้งไม่เหมือนกันเลย control quality ไม่ได้ พอเรียน photo จนหมดแล้วก็เรียน video สำหรับพี่มันก็ photo นะแหละ แต่มัน moving เท่านั้น screen ก็ยังเป็นสี่เหลี่ยม จากนั้นพี่ก็ไปเรียน script media มันก็ขยายออกไป video มาอีกตอนพี่ที่เรียนจบพอดี จากนั้นพี่ก็ไปเรียนโทที่ชิคาโก เรียน performance</p> <p>performance นี้มันฟรีมากเลยทำได้ทุกอย่าง และก็ลองทำศิลปะโดยใช้สื่อจารีตอื่นๆด้วยเช่น sculpture ทำพวกเครื่องประดับ กำไล ทำเป็น 2 ตอน กิ่งๆ literature พี่ชอบอ่านมากกว่าดูวิดีโอ แต่ก็รู้สึกว่าการ sculpture ไม่ work สำหรับเรา เพราะตัวเราทำอะไรไม่เป็นเลย พอใกล้จบก็ไปรู้จักพี่เจียบ(กฤตยา กาวีวงศ์) กับเพื่อนคนไทยที่นั่น 10 กว่าคน ก็มีโปรเจกต์ทำ perform กัน</p> <p>มโหฬาร แต่พี่ทำ photo แค่ 2 อัน แค่นี้ก็ตาย เป็นโปรเจกต์ที่ทำตอนกลับมากรุงเทพ เป็นภาพคนพนมมือไหว้แต่ไม่มีตาเขียนว่า welcome to my land คือต้องเข้าใจอย่างหนึ่ง ลักษณะของ painting / photo / video มีกฎอยู่อย่างหนึ่งคือการ gazing กับคนดู ของพี่ไม่เห็นตา ตรงมือแทนที่จะถือ พวงมาลัยก็เป็นเชือกมัดไว้ด้านหลังเขียนว่า hope you come back again อีกรูปนอนตาเหลือกถูกมัดมือไว้เหมือนกัน ถือเป็น performance ที่ record</p>

	<p>อยู่ใน photo</p> <p>คือพีธีถือว่าตัวพีธีเริ่มต้นด้วยการเป็น performance artist แต่มันเป็นแสดงสดที่ต้องแสดงใหม่ทุกวัน เราก็คิดว่าจะเก็บตัวเองไม่ได้ ต้องทำมาหากิน ก็เลยใช้สื่อวิดีโอเข้ามาช่วย แต่มันก็ยังอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม จึงขยายตัวเอง มาทำ script ซึ่ง สื่อ มันก็ขยายออกไป จากวิดีโอ ก็กลายเป็นภาพยนตร์ เป็น mass ที่ใหญ่ขึ้นไปอีก</p> <p>ทีนี้แล้วทำไมถึงใช้ตัวเอง ซึ่งเป็นคำถามที่ทุกคนถามตลอด คือเรารู้สึกว่าตัวเองเป็น medium ที่คุ้นที่สุด เรารู้ว่าใส่อะไรแล้วสวย ดูดี เราชอบทำอะไรให้ดูดีไว้ก่อน ก็มีคนบอกอีกว่าที่ใช้ตัวเองเพราะอยากได้หน้าใช้ใหม่ เราก็ตอบว่าอ้าวก็มันสวยอะ เข้าใจใหม่อะ เราจะมานั่งดูตัวเองอยู่กับบ้านทำไม ก็ให้คนอื่นเขาดูด้วยสิ พอใช้ตัวเองแล้วเราก็เริ่มรู้ว่า นอกจากเราจะเป็นเราได้แล้ว เราก็เป็นคนอื่นได้ด้วย มันก็เลยพูดได้หลายเรื่อง เท่านั้นเองมันไม่มีอะไร complicate เลย</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	ค่ะเข้าใจ จริง ๆ แล้วศิลปะเนี่ย สามารถแตกประเด็นไปได้มากมายอยู่แล้ว
ไมเคิล :	คุณจะทำอะไรก็ทำไปขอเพียงแต่ให้คุณสามารถ present มันออกมาเป็นอะไรสักอย่าง
ผู้สัมภาษณ์ :	ช่วยเล่าเกี่ยวกับงานภาพถ่ายให้ฟังหน่อยค่ะ
ไมเคิล :	<p>พีธีทั้งที่ถ่ายเป็นแบบ film คือถ่าย strait และที่เอามาปรับด้วยคอมฯ แบบดิจิทัลแล้วงานแต่ละงาน แต่ละ body มันก็มีเรื่องของมันอยู่ที่เราพูดถึงอะไร</p> <p>อย่างภาพชุดที่เป็น photoshop ที่ไม่มีหัวนม ไม่มีตา ไม่มีหู มันก็คิดไปอีก step หนึ่งว่าเป็นไปได้ไหม คนจะสังเกตเห็นไหม ไม่ใช่แค่เห็นว่า ยายนี่เอาอีกแล้ว เอาหน้าตัวเองออกมาโชว์ แต่ไม่ได้ดูรายละเอียด ก็เลยสนใจว่าเขาจะ awareness ใหม่ว่ามันมีอะไรหายไป</p> <p>ชุดที่ทำที่นิวซีแลนด์เป็นภาพขาว-ดำ พีธีไปเป็น artist in residence ที่นั่น ตอนที่ไปถึงใหม่ๆพีธีก็ยังไม่รู้จะทำอะไรดี แต่ได้ไปอ่านหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่งลงข่าวเกี่ยวกับผู้หญิงเผ่าเมารีคนหนึ่ง คือที่นิวซีแลนด์เขาจะมีคนขาวกับคนพื้นเมือง คนพื้นเมืองก็จะเป็นแค่คนกวาดถนนอยู่นั้น แม้จะอยู่ที่นั่นมาก่อนแต่</p>

ไม่ได้มีอาชีพดี ๆ ผู้หญิงอเมริกันนี้เขามีรอยสักที่คางที่แสดงถึงยศศักดิ์
ตำแหน่ง ซึ่งจริง ๆ รอยสักนี้ถูกยกเลิกไปตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 เพราะมันไม่
สวย แล้วผู้หญิงคนนี้ถูกปฏิเสธเรื่อง job interview ก็เป็นชาวเล็ก ๆ ที่นั่น พี่ก็
ตัดเก็บไว้ เพราะรู้สึกว่ามันเป็น human life เขาไม่สามารถไปสัมภาษณ์งาน
ได้เพราะเขามีรอยสัก พี่ก็รู้สึกว่ามันเลิศจนเลย ฉันจะเป็นคนนั้นแหละ พอกลับมา
กรุงเทพฯ พี่ก็จัดการแต่งหน้าแบบเข้ม ๆ แล้วก็เขียนรอยสัก ถ่ายไว้ 2 รูป รูป
แรกแต่งตัวหม่ผ้าแม่ฟ้าหลวงซึ่งลายเหมือนกับผ้าของอุรุกวัยและฟินแลนด์
ถ่ายเป็นสีซีเปีย ให้ออกเป็นรูปแบบสมัยเก่า เขียนใต้ภาพว่าปี 1720 ซึ่งสมัยนั้น
ยังไม่มิกล้องถ่ายรูป แต่ปี 1720 เป็นปีที่กัปตันคุกอ้างว่าเป็นปีที่เขาค้นพบ
นิวซีแลนด์ รูปถัดไปผู้หญิงคนเดิมแต่งตัวด้วยชุดแบบวิกตอเรียคอสตูม หน้าอก
ห้อยกางเขน นั่งอยู่ เขียนใต้ภาพว่าปี 1902 ซึ่งเป็นปีที่นิวซีแลนด์เข้าร่วมกับ
เครือจักรภพ เป็นประเด็นทางการเมืองและ พูดถึงคน ๆ เดียว แต่เวลามัน
เปลี่ยน ทั้งสองรูปจะมีขนนกชนิดหนึ่งซึ่งเป็นนกที่คนอังกฤษล่าเพื่อเอาขนไป
ประดับหมวก นกนี้สูญพันธุ์ไปตอนต้นศตวรรษที่ 20 ในรูปแรก(ยุคแรก)ขน
นกจะไปประดับที่ผม ยุคที่สองที่เป็นสมัยวิกตอเรีย ขนนกจะถืออยู่ที่มือ เป็น
การประดับ คือเค้าไม่รู้แล้วว่าสิ่งนี้คืออะไร คือสมัยก่อนถ้าใครมีขนนกนี้ถือว่าเป็น
เจ้า อันนี้ถือเป็น media ทั่วๆไปที่พี่ได้มา และสะท้อนกลับไป
ส่วนชุดรูปผู้หญิงที่แสดงที่จุฬาย จะแสดงการเติบโตตั้งแต่เด็กไปจนแก่
timeline ของผู้หญิงคนหนึ่ง เป็นเด็กนักเรียน เป็นนางงาม แล้วก็จบการศึกษา
เป็นแม่ จากนั้นจะเว้นไว้มี gab อยู่ ภาพถัดไปก็เป็นรูปแม่ซี คือไม่เอามา
ติดกัน มีช่วงหนึ่งที่หายไปให้คนคิดเอา เหมือนกับบั้นปลายชีวิตไปบวชชี
ทำนองนั้น

ภาพอีกชุดหนึ่ง เป็น women in rose blouses เป็นผู้หญิงคนเดียว แต่ถ่าย 4
shot ใส่ชุดผ้าสีชมพูชุดดอกกุหลาบ ดูเผินๆ เหมือนกันทั้ง 4 shot แต่คนหนึ่ง
ใส่สร้อยพระ อีกคนใส่ crucifix อีกคนใส่ Star of David เป็นยิว อีกคนใส่ star
and crescent เป็นมุสลิม (พูดถึงศาสนา) ประเด็นก็คือ คนๆ เดียวแต่สิ่งที่เค้า
ใส่ทำให้เรา identified ถึงความแตกต่างได้ ประมาณนี้

ความจริงงานของพี่ พี่ไม่นิยามมันว่า photo ด้วยซ้ำ พี่นิยามว่ามันเป็น
memory เป็น record นะ พี่เคยถูกสอนมาว่า เวลาเรา print งานออกมา เจต

	<p>เทาจะมีทั้งหมด 14 เจด แต่ดาเราก็ก่อนนี้ มองไม่เห็นหรือ 14 เจด เรามองแค่ ชาวเทาดำ 3 เจดเท่านั้นแหละ เราไม่ค่อยสนเกี่ยวกับ medium หรือเทคนิคสักเท่าไร เอา core ของมันดีกว่า</p> <p>ส่วนชุดเมืองจีน ไม่ค่อยมีใครเคยเห็น มีอยู่ 2 รูป รู้จัก Red Guard ใหม่ ในหนัง The Last Emperor ที่ ปูยีถูกเอาป้ายแขวนคอเดินริมถนน culture เอาป้ายแขวนคอคนที่ทรยศมันจะอยู่ในหลายๆ culture หลังจากที่คนๆหนึ่งถูกโค่นลงก็จะถูกนำมาเดินกลางถนน Red Guard ที่เมืองจีนก็ใส่เสื้อสีเขียว ถือสมุดเล่มน้อยของเหมาเจ๋อตุงสีแดง ถ้าเราดูกันดี ๆ คืองานที่ต้องดูในรายละเอียด เพราะพี่ชอบเอา detail แบบงาน painting มาใส่ และสมุดที่ผู้หญิงคนนี้ถือ(ใส่ฟอร์มของ Red Guard) เป็นภาษาอังกฤษ แล้วผู้หญิงคนนี้พูดได้ 2 ภาษา นั้นหมายความว่าเขามีสิทธิ์ที่จะไม่ loyal ต่อพรรคคอมมิวนิสต์ รูปถัดไป โดนกลั่นผม (พี่ก็ไม่มีผมอยู่แล้ว) แล้วป้ายแขวนคอเขียนเป็นภาษาจีน ฝรั่งเศสไม่เข้าใจ แต่งานไปแสดงที่สิงคโปร์ ที่เชียงใหม่ คนดูก็เข้าใจ ป้ายเขียนว่า “ฉันเป็นอิตัวของคนขาว” ซึ่งเป็นป้ายที่เห็นแล้ว get เลย โอเคเดี๋ยวมันไปพบกับตอนที่พี่ไปปารีสด้วย ไปเห็นหนังสือเล่มหนึ่งที่ผู้หญิงฝรั่งเศสที่นอนกับทหารเยอรมันถูกกลั่นผมจับใส่ป้ายแขวนคอประจาน ฉันก็ทำอันนี้แหละ</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วในส่วนของงาน video ละคะ
ไมเคิล :	<p>อย่างที่เคยบอกว่า video มันมาฮิตตอนที่พี่จบพอดี แล้วก็จากการที่เราทำเทศกาลภาพยนตร์ด้วย รู้ว่า shipment มันง่าย เทปหรือ DVD แผ่นเดียวส่งไป สื่อก็ได้เหมือนกัน และสะดวก พี่ก็ hop on จาก trend ตัวนี้</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	คือพี่มองว่ามันเป็นสื่อที่ง่ายหรือคะ
ไมเคิล :	<p>คือเป็นสื่อที่เกิดมาในภาวะที่ทุกอย่างมัน compete กันไปหมด แล้วมันง่ายในการ transport งาน sculpture ใหญ่ๆกลายเป็นปัญหาในการขนส่ง ทำให้ไม่มีใครอยากทำงานกับเรา แล้วตอนนี้มองว่าใครๆก็อยากเป็น video artist กัน ทำหนังกันหมด</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	พี่คิดว่าทำไมคนถึงได้อยากมาทำอันนี้ละคะ
ไมเคิล :	คือมองว่า เด็กซีเกียจนะ เด็กเดี๋ยวนี้แค่มือกลอง ก็ถ่ายๆ จับภาพ ตัดต่อ 3 นาที

	<p>จบ ไม่ต้องมานั่งเกลามา หลังซดหลังแข็ง มันมีอีกอย่างหนึ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับ media ที่มี show เมื่อปีที่แล้ว ที่ต้องส่ง CD ไปให้เค้า print คือเมื่อก่อนเวลาที่เค้าทำ photo ที่ print ส่งไป ถ้าเสียแล้วก็เสียเลย แต่ CD เนี่ยเราจะรู้ได้ไงว่าเค้าไม่ copy ของเรา video ก็เหมือนกัน</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>คะมันเลยต้องมีความเชื่อใจกันระหว่างผู้จัดกับศิลปิน แล้วในแง่คุณค่าของงานแบบ new media นี้ที่ในบางขณะมันไม่สามารถบอกได้ว่าอะไรคือต้นฉบับ พี่มองอย่างไรบ้างคะเปรียบเทียบกับงาน painting ที่มีชิ้นเดียว</p>
ไมเคิล :	<p>พี่คิดว่าศิลปินก็ต้องสร้างคุณค่าให้งานในแง่ของการตลาดเหมือนกัน ในกรณีของ photo เวลาเราพิมพ์งานชุดหนึ่ง เราต้องจำกัดจำนวนต่อปี เป็น edition ไป เช่น 1/49 เราก็ต้องหาวิธีสร้าง Value Edition ของแต่ละปีก็ไม่เหมือนกัน บางคนอยากได้ ปี 48 บางคนอยากได้ปี 49 แต่บางที่เราก็นึกอยากพิมพ์แจกฟรีๆ แต่ผู้จัดกลับอยากให้เราทำแบบขายได้แพงๆ บอกว่ามันไม่คุ้มค่าของ พี่ก็เลยสงสัยว่าใครเป็นคนกำหนด value ตรงนี้ เจ้าของเงินหรือ artist อีกอันเราทำวิดีโอ สองนาทีก แกลเลอรี่บอก สั้นไปไม่คุ้มเงิน เราก็งง แค่ 2 นาที ก็เหนื่อยนะ ดังที่ใช้หมดนะ ไม่กำไรเลย</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>แล้วเวลาสร้างงานแกลเลอรี่ support บ้างไหมคะ</p>
ไมเคิล :	<p>ในเมืองไทยมี 2 ระบบ ปกติเราจะลงทุนไปก่อน แต่ถ้าเราไม่มีตัง บางแกลเลอรี่ก็จะออกให้ก่อนบางส่วน แล้วเราก็ค่อยคืนเค้า ในกรณีหลังเค้าจะรู้ว่างานจะขายได้แน่ๆ และจะได้เงินคืน แต่ถ้าเกิดขายไม่ได้ เราก็คงหาเงินมาคืน แล้วการที่เมืองไทยยังไม่ค่อยยอมรับงานมีเดีย ก็เพราะมันขายไม่ได้ แต่ว่าพี่ได้ชื่อว่าเป็นศิลปินไทยคนแรกที่ขายงานวิดีโอได้ คืองาน exotic 101 ปี 1997, 7 นาที เป็นวิดีโอ introduction สอนเต้น exotic คือเต้น agogo ที่ พัฒพงษ์ มี museum ที่แคนาดาเค้าซื้อไป</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>ไม่แปลกใจเลยคะที่ฝรั่งเป็นคนซื้อ เพราะคนไทยมีการรับรู้อย่างหนึ่งว่า ศิลปะต้องเป็นแบบนั้น แบบนี้</p>
ไมเคิล :	<p>แต่อย่างตอนนี้ก็ดีนะ มีน้องๆอย่างวิชญ์ พรทวีศักดิ์ที่ไปกันได้ดี ตอนนีพี่พินรี พี่อารยา ก็หันมาจับวิดีโอกัน พี่ก็กะยั้งกะยอให้เค้ามาทำวิดีโอกัน เพราะมันออกตัวง่าย DVD แผ่นเดียวมันส่งง่าย</p>

	<p>อย่างงานที่พี่จะแสดงที่นำทองเดือนหน้าก็เป็นแสงนะ เป็นไฟ พี่ก็ยังไม่รู้เลยว่าจะเรียกว่าอะไร คือพี่เป็นคนไม่ค่อยยึดติดกับ medium นะ ไม่เคย train ด้วย</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>คือไม่ได้มองความเป็น medium แต่มองว่ามันเป็นตัวนำเสนอความคิดอะไรบางอย่างประมาณนั้นใช่ไหมคะ</p>
ไมเคิล :	<p>ใช่ครับ คือถ้าไปติดเกาะแล้วมีมะพร้าว 2 ลูก พี่ก็เอามาทำของพี่ได้ อย่างตอนไปเวนิสก็เหมือนกัน จะทำอะไรดีเนี่ย ยังไม่ได้คิดเลย ไปคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าตลอด ใช้สิ่งที่อยู่ตรงหน้ามาทำ</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>แต่สิ่งที่พี่เลือกทำมาตลอดมันก็อยู่ใน filed ของ new media นะคะ เพราะพี่ไม่เลือกทำ painting หรือ sculpture อันนี้สาเหตุเพราะอะไรบ้างคะ เพราะสิ่งที่ได้เรียนมาหรือเปล่า</p>
ไมเคิล :	<p>อันนั้นก็มีส่วน และพี่ไม่อยากจะติดอยู่กับเทคนิคใดเทคนิคหนึ่งด้วย และก็คิดถึงความเป็นไปได้ด้วย บางทีมันเป็นไปได้ ไม่ได้ อย่างตอนที่ไปเป็น residence ที่อินเดีย คนหนึ่งมาจากเมืองจีน เอากล้อง เอาไฟมาหมดเลย แต่มันเสียบบล็อกอินเดียไม่ได้ อีกคนเป็นปากีสถาน เอาพริกมาทำเพราะอินเดียพริกเยอะ เธอมาเลือกทำเทคโนโลยีมันก็ทำไม่ได้ดี เราก็นั่งหัวเราะกันใหญ่</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>ก็คือเราต้องสามารถปรับตัวไปตามสถานการณ์</p>
ไมเคิล :	<p>ใช่ครับ ไม่มีอะไรมากเลย แล้ว situation รอบตัวก็เป็นสิ่งที่ drive เราอยู่แล้ว และที่ทำ performance ก็เพราะมันง่าย ทำได้เลย เรื่องอะไรก็บอกมาดี ก็เลยไม่ค่อยเข้ากับคนที่นั่นสักเท่าไร ที่เป็น traditional trend แต่ก็สนุกดี</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>แต่จริงๆแล้ว กระแสดะวันตกก็เป็นแบบนี้ (new media) ใช่ไหมคะ</p>
ไมเคิล :	<p>ครับ เท่าที่เรียนกับเพื่อน ๆ ด้วยกันมา บางคนก็ยึดถือกับ medium มากๆ บางคนเป็น printmaker ก็ print ไปนั่นละ 6 ชั่วโมง เพื่อจะสร้างสีขึ้นมาสีหนึ่ง เราก็เป็นคนไม่ชอบทำอะไรที่ใช้เวลานาน</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>ถามในแง่เทคนิคหนึ่งค่ะ เวลาพี่ทำวิดีโอที่ต้องใช้โปรแกรมที่ซับซ้อน พี่ต้องพึ่งพาช่างเทคนิคไหมคะ</p>
ไมเคิล :	<p>ใช่ครับ พี่พึ่งคนอื่นตลอดเลย เรื่องเทคนิคก็พึ่งพาคนอื่นหมด อย่างงาน painting ครั้งที่แล้ว พี่ก็ส่งงานทางโทรศัพท์ เป็น new media มากเลยนะเนี่ย</p>

	<p>พี่ไม่เคยเห็นงานเลย เห็นก่อนงานเปิดงานแค่ 2 วัน สิ่งอย่างเดียวอย่างละเอียด อาจเป็นด้วยสมัยของเวลาปัจจุบันด้วยแหละ เราก็ไม่สามารถจะนั่งรถไปสตูดิโอที่นครปฐมได้ทุกวัน แล้วก็มืออย่างอื่นให้ทำด้วย แล้วพี่มีปัญหาอย่างเดียวคือ ถูกสอนมาให้เป็น photographer แล้ว color collaboration จะไม่ match สีที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ กับสีที่ print ออกมาจะไม่เหมือนกัน พี่ต้องไปที่โรงพิมพ์ อันนี้เป็น old school มากเลย สีผิดที่ฉีกเลย จะมองว่าพี่ลวกก็ได้หรือสะดวกก็ได้ แต่พี่มองว่าพี่ตามกระแสของความเป็นไปได้</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	<p>คำถามก็มีเท่านี้ค่ะ วันนี้ก็ต้องขอขอบคุณพี่ไมเคิลมากๆเลยนะคะ สำหรับการสัมภาษณ์</p>
ไมเคิล :	<p>ไม่เป็นไรครับ ยินดีที่ได้ช่วย</p>

สัมภาษณ์วสันต์ สิทธิเขตต์ 6 พฤศจิกายน 2549

<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>อยากจะรบกวนถามเกี่ยวกับผลงานของอาจารย์โดยสังเขปนะคะ ทั้งในเรื่องของแนวคิด วิธีการในภาพรวม</p>
<p>วสันต์ :</p>	<p>งานของผมเริ่มเป็น conceptual art ตั้งแต่ ปี 1984 พยายามเอาหลายๆสื่อมารวมกัน ทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ เสียง ดนตรี แล้วนำมาจัดวาง (installation) สำหรับ concept รวมๆก็จะเป็น เวลา ชะตากรรมของคนเมือง งานก็มักเป็นชุด เช่น ชุดสงครามสันติภาพ ความเดียวดายแปลกหน้า ชุดชวาณา ความคิดจะเป็นก้อนๆ วิจัยในความเป็นมนุษย์ต่างๆ</p> <p>ช่วงนั้นก็ทำ performance ด้วย คือปี 1985 ก็จะมีกิจกรรม “เวทีสมัย” ที่หอศิลป์ พีระศรี ก็ได้จุดประกายให้ผมทำละครสั้น 20 นาที เป็นละครแบบ expressionism ผมก็แปลงบทละครเป็นท่อนๆมา แล้วก็มิลิปีนหลายๆคนมาร่วมกัน ต่อมาผมก็ทำ earth art ด้วย เล่นกับพื้นที่ไปชุดหลุมที่หาดทราย</p> <p>ในปี 1993-94 ผมทำวิดีโออาร์ต คือผมอยากทำหนังสั้นช่วงนั้น แต่มันก็ยุ่งยากไปหมด ทั้งเรื่องเงิน ห้องอัด อุปกรณ์ เครื่องมือ จริงๆอยากสร้างภาพยนตร์แต่ต้นทุนสูงเกิน จึงถอยมาทำอะไรที่ง่ายขึ้น ผมก็คิดว่ามันอยู่ที่ความคิดมากกว่า คุณทำแบบง่ายๆ ก็ได้ เพียงแต่คุณต้องถ่ายทอดความคิดออกมาได้เต็มที่ ตรงประเด็น ผมก็ทำขึ้นมา อย่าง there was something ผมแสดงที่ art forum เป็น installation โชว์ทั้ง story board และฉายวิดีโอ</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>แสดงว่าอาจารย์สนใจสื่อในลักษณะภาพเคลื่อนไหว ที่ใช้วิดีโอมาตั้งแต่ช่วง 1993-94</p>
<p>วสันต์ :</p>	<p>คือในช่วงแรกงานผมจะเน้นการบันทึกเสียงมากกว่า sound ที่ผมใช้ก็บันทึกมาจากชีวิตคนในกลุ่มต่างๆ จากสถานที่ต่างๆ ทั้งถนน เมือง คือผมอยากนำเสนอโลกในความคิดของผมว่า นี่ไงคือโลกที่เราอยู่ สังคมที่เราอยู่เป็นแบบนี้ ประกอบไปด้วยสิ่งเหล่านี้</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>แล้วหลังจากนั้นอาจารย์ก็ทำวิดีโอ</p>

<p>วสันต์ :</p>	<p>ครับ เป็น video art 6 เรื่อง เป็น video performance เพราะเราจะได้มาแสดงจริง ตอนแรกผมก็คิดจะถ่ายในสถานที่จริง เช่น พลัดจับคนเป็นตัวประกันเพื่อจะหนีไปอยู่ดาวอังคาร แต่ถ้าใช้ป็นจริงในสถานที่จริงเราก็กลัวตำรวจจับ เพราะ performance ผมมันสมจริงมันไม่เหมือนการแสดง ในปี 1995 ทำเรื่อง เราทุกคนเป็นนักข่มขืน ซึ่งมีเนื้อหาที่หนัก รุนแรง เนื้อหาคือทุกคนเกิดมาเพื่อข่มขืนบ้านเมืองตัวเอง อย่างสื่อที่ใช้ช่วงหลังๆก็มี หนังสือ เพราะผมเองก็ทำมาทุกอย่างแล้วทั้ง จิตรกรรม ประติมากรรมขนาดใหญ่ รวมถึงการเอาศิลปะออกไปจากห้องแสดง ผมเคยทำ performance แสดงเป็นผู้พิพากษาที่หน้าทำเนียบรัฐบาล ทำการตัดสินประหารชีวิตรัฐมนตรี นายกษ แต่ละคนด้วยสาเหตุอะไร ตอนนั้นผมก็คิดว่าศิลปะที่เปลี่ยนพื้นที่ออกจากห้องแสดงจะเป็นอย่างไร จะเกิดอะไรขึ้น และถ้าศิลปะมีผลกระทบต่อสังคม เราจะทำอย่างไร ผมก็โดนตอบโต้เหมือนกัน ทั้งเผาวेतี ถูกยิงขู่ จากอำนาจรัฐ ผมว่าทางรัฐก็คงงงว่าจะจัดการกับผมยังไง แต่ผมก็ยังเชื่อในอำนาจของศิลปะว่ามันเป็นตัวความคิดที่จะทำให้คนอื่นได้หยุดคิด เป็นจิตสำนึกของสังคม ผมรู้สึกโชคดีที่มีช่องทางให้แสดงออกในภาพกว้างและทำให้คนเกิดปฏิกิริยาจากสิ่งที่เราทำ ไม่ใช่มาแอบนั่งคิด แอบตะโกน แต่ก็ไม่เกิดอะไรขึ้น เพราะไม่มีใครได้ยิน ผมเชื่อว่าศิลปะคือเสรีภาพ เป็นการเปิดพื้นที่เสรีภาพให้กับประชาชน มันจึงเป็นสิ่งที่ผมคาดหวังจากประสบการณ์ จากชีวิต จากสังคม งานที่ตรงประเด็นมากๆคือ ชุดบัญชีดำ ผมทำในปี 2536 ผมเขียนใบหน้านักการเมืองเป็นร้อยรูปมีรอยกระสุนบนใบหน้า ศีรษะ ตอนนั้นเพราะผมถูกบัญชีดำด้วย เหมือนเป็นการตอบโต้จากพวกนักการเมือง ที่พวกเขามาทำลายประชาธิปไตย มหาผลประโยชน์จากบ้านเมืองเรา ความชั่วร้ายของเขาผมก็แทนค่าด้วยรอยกระสุน ซึ่งมีจำนวนแตกต่างกันไป ตามวันเวลา พวกเพื่อนๆผมก็บอกว่า มันแรงและชัดไปหรือเปล่า ผมก็ไม่สนใจ เพราะว่าเราอยากนำเสนอตัวความคิด</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>จากที่อาจารย์เล่ามาคืออาจารย์ได้สร้างสรรค์งานศิลปะโดยใช้ทุกสื่อแล้ว เลยอยากทราบว่าทำไมอาจารย์ถึงหันมาใช้วิดีโอคะ</p>

<p>วสันต์ :</p>	<p>ยิ่งตอนนี้ผมยิ่งเห็นความจำเป็นของมันนะ คิดอยากสร้างโรงงาน ซึ่อุปกรณ์มาผลิตเองด้วยซ้ำ ปัจจุบันเครื่องเล่นต่างๆ คอมพิวเตอร์มันกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันไปแล้ว ผมคิดว่ามันเป็นช่องทางหนึ่งในการส่งผ่านความคิดไปยังเพื่อนมนุษย์ได้ และยิ่งผมได้เดินทางไปต่างประเทศ ทำให้คิดว่าเทคโนโลยี ได้สร้างพื้นที่ เสรีภาพในการสื่อสาร และการรับผิดชอบต่อสังคม ต่อโลกที่เราอยู่ ทั้งเครือข่ายต่างๆ ที่ได้สร้างความเปลี่ยนแปลง เป็นช่องทางอย่างหนึ่งให้เราได้สื่อสาร หาทงออก เป็นการเปิดพื้นที่ใหม่</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>เวลาที่อาจารย์ทำงานวิดีโออาร์ต อาจารย์ต้องฟังพาทางเทคนิคอื่นๆไหมคะ</p>
<p>วสันต์ :</p>	<p>ครับ ก็ต้องใช้ช่างเทคนิคบ้าง อย่างตากล้องในงานมมยุคแรกๆ ก็เป็นเพื่อนกัน (มานิต ศรีวานิชภูมิ) เราก็มาโคกันทำงานกับคนอื่นๆ เราเข้าใจคอนเซ็ปท์กันอยู่แล้ว งานก็ออกมาดี คนดูก็สนุกไปด้วย</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>อาจารย์คิดว่าวิดีโอสามารถนำเสนอความคิดของอาจารย์ได้ดีที่สุดหรือเปล่าคะ</p>
<p>วสันต์ :</p>	<p>สำหรับผม ผมว่าดีที่สุดในะ ไม่เย็นเยียดด้วย คือมันอยู่ที่ว่าเราจะใช้วิธีการอย่างไรด้วย ยิ่งปัจจุบันมีคอมพิวเตอร์ ก็ยิ่งง่าย ทุกคนสามารถเป็นผู้กำกับได้ แค่มีอุปกรณ์ โดยไม่ต้องไปฟังพาคณอื่นมากด้วย แต่ตัวผมก็ให้รุ่นน้องมาช่วยตัดต่อวิดีโอให้นะ เพราะกระบวนการบางอย่างก็ค่อนข้างซับซ้อน เราก็ต้องไปฟังพาทางเทคนิค มีทีมงาน ในแบบต่างๆนะ แต่ถ้าเราคิดแบบเบ็ดเสร็จได้ ใช้ภาพง่าย ๆ แล้วไม่ต้องการเทคนิคที่ซับซ้อน เราก็ทำเองได้เลย มันจึงขึ้นกับความคิดของเรามากกว่า</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>สอบถามเกี่ยวกับโปรแกรมชนิดหนึ่งคะ ไม่ทราบว่าคุณอาจารย์ใช้โปรแกรมอะไรซับซ้อนบ้างคะ</p>
<p>วสันต์ :</p>	<p>ของผมนี้เป็นคนยุคโบราณ ผมคิดอย่างเดียว เรื่องเทคนิคตัดต่อผมให้คนอื่นทำ แต่ผมก็คิดจะใช้สื่อใหม่เนี่ยสร้างความเปลี่ยนแปลง ผมกำลังสร้างทีมงานตรงนี้อยู่ แนวคิดของผมอยู่ที่ว่าจะทำงานอย่างไรให้ประหยัดที่สุด ตรงประเด็นที่สุด แหยมคมที่สุด เพราะปัจจัยทางการเงินมันก็บังคับเราอยู่เหมือนกัน เหมือนหนังบางเรื่องลงทุนเป็นพันล้าน แต่พล็อตเรื่องห่วยแตก ก็ไม่ไหวเหมือนกัน ดังนั้น</p>

	ความคิดต้องมาก่อนเป็นอันดับหนึ่ง
ผู้สัมภาษณ์ :	อาจารย์คิดว่าในตอนนี้อะไรเป็นไทยหันมาทำ new media กันมากขึ้นไหมคะ
วสันต์ :	ผมว่าอย่างน้อยอยู่ มันยังย้ายอยู่กับที่ แม้แต่ในกระบวนการศึกษา กระบวนการรับรู้ มันไม่เป็นไปในกระบวนการที่น่าจะเป็น แม้ 20 ปีที่ผ่านมามีคนไปเรียนมาแล้ว กลับมาสอน แต่สถาบันยังไม่มีพื้นที่รองรับอย่างพอเพียง ไม่มีพื้นที่ด้วย
ผู้สัมภาษณ์ :	อันนี้ก็ขึ้นอยู่กับตัวสถาบันเองใช่ไหมคะที่ต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษารุ่นใหม่ๆ มากกว่านี้
วสันต์ :	ใช่ เปิดโอกาสด้วย แล้วเพื่อไปสู่อะไร แต่ตอนนี้พื้นที่รองรับมันกลายเป็นด้านโฆษณา คนเก่งๆก็ไปอยู่ในวงการโฆษณา พอเบื่อก็มาสร้างหนัง หนังสือ ไม่มาสร้างสรรค์ศิลปะ(ทัศนศิลป์)กันเลย ไป commercial กันหมด นอกจากพื้นที่จำกัดแล้ว คำว่าศิลปะยังไม่แจ่มชัดด้วย คือคนชอบคิดว่าศิลปะต้องเป็นเฉพาะสื่อเก่าๆ ดินสอ พู่กัน แต่สำหรับผมตอนนี้มันมีโลกโซเชียล ศิลปะไปอยู่ในอวกาศก็ยังได้ ถ้าคนรุ่นใหม่ที่สนใจ แล้วมีพื้นที่มารองรับให้ก็จะดีขึ้น อย่างผมเองในช่วงสิบปีสิบปีก่อน ผมก็มองหาและวิจารณ์พื้นที่แสดงออกเหล่านี้ ผมคิดว่าแนวโน้มในอนาคตน่าจะดีขึ้น ผมก็มองว่าสื่อใหม่จะเป็นทางออกชนิดหนึ่งที่จะทำให้มนุษย์สื่อสารกันได้จริงๆ
ผู้สัมภาษณ์ :	เป็นเพราะยุคสมัยด้วยหรือเปล่าคะ ตอนนี้ก็มีอินเทอร์เน็ต มีอะไรต่างๆที่สามารถเป็นช่องทางเลือกให้คนได้แสดงออกมากขึ้น ไม่ทราบว่าคุณอาจารย์คิดอย่างไรกับกระแสศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยคะ เช่น เราตามตะวันตกหรือเปล่า
วสันต์ :	ผมว่าตะวันตกหรือตะวันออกมันอยู่ที่พื้นที่ความคิดมากกว่า คือมันมีกระบวนการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน การเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมตลอดเวลา ระหว่าง ตะวันออก-ตะวันตก เพียงแต่ในกระบวนการศึกษา เราเรียนรู้จากตำราตะวันตกมากกว่า ทั้งในเชิงประวัติศาสตร์ศิลป์ และอื่นๆ ซึ่งผมมองว่าตรงนี้เราขาดเรื่องของการผลิตตำรา และสร้างองค์ความรู้ เรามีนักวิชาการเขียนตำราตั้งแต่ยุคโบราณอยู่ไม่กี่คน ความหลากหลายของภาค ท้องถิ่น ถูกละทิ้ง ไม่ใส่ใจ หรือไม่

	ถูกเขียนถึงเท่าที่ควร ความเป็นศูนย์กลางเข้าครอบงำหมด คือเราขาดในเชิงวิชาการ แล้วก็การเขียนในเชิงสหวิทยาการด้วย เช่น การเชื่อมโยงระหว่างฟอร์มและวัฒนธรรม มันเลยเป็นปัญหาในการศึกษาศิลปะ แม้กระทั่งตำราตะวันตก ก็มีการแปลออกมาเรื่อยๆ ทำให้เด็กไทยไม่ทันกับวิชาการที่มันออกมา เพราะไม่ใช่ทุกคนที่จะไปเรียนต่อเมืองนอก หรือเก่งภาษาอังกฤษ
ผู้สัมภาษณ์ :	แม้กระทั่งตำราที่เขียนออกมาก็มีอยู่ไม่กี่เล่มเท่านั้นเอง
วสันต์ :	ใช่ แล้วก็ยังหายากมาก
ผู้สัมภาษณ์ :	มันก็เป็นปัญหาของระบบการศึกษานะคะ
วสันต์ :	อย่างอาจารย์เองที่หัวโบราณก็มีมาก แล้วพอมีอะไรใหม่เกิดขึ้น จะมาจูนทำความเข้าใจได้อย่างไร ในกระบวนการเรียนรู้การสื่อสาร วิธีการใหม่ๆต่างๆ
ผู้สัมภาษณ์ :	อาจารย์คิดอย่างไรกับกระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ที่เกิดขึ้น และมีผลต่อสังคมไทยอย่างไร และทางด้านศิลปะด้วย
วสันต์ :	ตอนนี้มันมีเบี่ยนนาเล่เกิดขึ้นในเอเชียเยอะมาก เหมือนเป็นกระด้างตื่นตูมที่เราอยากจะมีส่วนร่วม อย่างที่กวางจู(เกาหลีใต้) เขาก็คิดว่าจะให้ศิลปินท้องถิ่นไปสัมผัสกับศิลปินนานาชาติอย่างไร รวมถึงการโปรโมทการท่องเที่ยวด้วย ทั้งการให้การศึกษาชุมชนเกี่ยวกับวัฒนธรรมร่วมสมัย แต่ถ้าโดยรวมๆแล้วผมว่าโลกาภิวัตน์เป็นอาวุธที่ตะวันตกใช้ปล้นสะดมอย่างถูกกฎหมาย ให้อยู่ในระเบียบเดียว เป็นโลกเดียว ล่าอาณานิคมทางวัฒนธรรม เป็นการยึดเยียดความคิดของตะวันตก มันเลยเป็นการทำลายความหลากหลาย มันก็เลยเกิดความลักล้นในสังคมไทยที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย เป็นภาวะไร้สติจนกลายเป็นการทำตัวตนไม่เจอ หากความภาคภูมิใจไม่ได้ว่าอยู่ตรงไหน หากจุดยืนไม่ได้ สิ่งนี้มันก็ส่งผลกระทบต่อศิลปะ ศิลปินต้องเข้มแข็งในจุดยืนของตัวเอง ในการที่จะนำเสนอความคิด แค่อึดอัดกับตัวเอง เราเป็นใคร คิดฝันอะไร และเรียนรู้กระบวนการถ่ายทอดด้วยอะไร และทุ่มเทอย่างจริงจัง นั่นก็เพียงพอแล้วสำหรับศิลปินในการสร้างวาทกรรมกับคนอื่น ไม่ว่าเราจะไปโซว์งานที่ไหน แต่ตอนนี้แม้แต่พื้นที่เก็บงานในเมืองไทย เรายังไม่มีเลย

ผู้สัมภาษณ์ :	อาจารย์คิดอย่างไรต่อคำว่ากระแสคะ
วสันต์ :	ก็แฟชั่น ทำตามๆกันไป แต่ผมว่ามันไม่สำคัญ ความคิดของคุณนั่นแหละที่สำคัญ ใช้อะไรก็เหมือนกัน ชีวิตของมนุษย์มันไม่ได้เก่าหรือใหม่ เพียงแต่เราอยู่ในช่วงเวลาใหม่เท่านั้นเอง
ผู้สัมภาษณ์ :	ไม่ทราบว่าคุณอาจารย์จะให้ขอบเขต นิยามของคำว่ามีเดียอาร์ตอย่างไรคะ
วสันต์ :	ผมว่าคำพวกนี้ก็แค่คำที่นักวิชาการมาจัดระเบียบ ให้พื้นที่กับมันนะ ก็เหมือนกับคำว่าศิลปะร่วมสมัยแหละ
ผู้สัมภาษณ์ :	ขอบคุณอาจารย์มากนะคะ สำหรับวันนี้
วสันต์ :	ครับ



สัมภาษณ์วิชญ์ พิมพ์กาญจนพงศ์ 18 มิถุนายน 2550

ผู้สัมภาษณ์ :	ขอให้ช่วยเล่าเกี่ยวกับการทำงานศิลปะให้ฟังโดยสังเขปนิดนึงค่ะ ว่าทำไมถึงเข้ามาสัมผัสกับมีเดียอาร์ตได้
วิชญ์ :	คือผมเรียนสถาปัตยกรรมที่จุฬาฯ พอ ปี 2 ก็ไม่เอาแล้ว รู้สึกว่าไม่ใช่ตัวเอง อยากทำอย่างอื่น ตอนที่เรียนสถาปัตย์ก็ได้เข้ามาทำรายการโทรทัศน์และเว็บไซต์ ผมอยากทำอะไรก็ได้ที่เป็นของตัวเอง จบอยู่ในตัวเอง ไม่อยากมีข้อจำกัด จึงได้เริ่มทำรายการโทรทัศน์ แต่มันก็มีข้อจำกัด ก็หันมาหาเว็บไซต์ แต่สุดท้ายก็มีข้อจำกัดในแง่ของการเงิน หลังจากนั้นก็ตัดสินใจไปเรียนปริญญาโท (1999 - 2000) ที่อังกฤษด้าน digital media ซึ่งเชื่อมโยงไปในเรื่องของฟิล์ม โทรทัศน์ คล้ายๆกับ media studies คือมันคือทุกอย่าง สุดท้ายก็คือทฤษฎี hypertext
ผู้สัมภาษณ์ :	หลังจากกลับมาเมืองไทยแล้วคุณวิชญ์ทำงานอะไรบ้างคะ
วิชญ์ :	ผมทำงานเยอะมาก คือกลับมาแล้วมีคนให้ไปทำโน่นทำนี่เยอะไปหมด งานช่วงแรกๆ เราเรียนมาก็รู้ประวัติศาสตร์ ก็ทำตั้งแต่สิ่งพิมพ์ในเชิงสำรวจ เช่น นำวิดีโอส่วนตัวไปพิมพ์เป็นเฟรมต่างๆ ไปลงหนังสือ art record แล้วที่ค่อนข้างชัดเจนคือทำ music video online ช่วงปี 2000 -2001
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วตัว MV นี้ใช้เทคนิค CG ด้วยหรือเปล่านั้น
วิชญ์ :	จริงๆแล้ว ตอนนั้น macromedia flash กำลังฮิต มี potential ที่น่าสนใจ ก็เลยเอามาใช้ และทำ MV ที่มีขนาดไฟล์เล็กมากๆ แค่ 1.8 MB เองมั้ง ให้คนส่งไฟล์ต่อกันไปเองได้ ส่วนอีกกันหนึ่งก็มีการเอา thesis ของตัวเองมาตัดเป็น document งาน เอามาตัดใหม่เป็น MV โดยไม่สนใจเนื้อหาเดิม อันนี้ทำให้กับที่โปน ช่วงแรกผมจะทำ MV เยอะมาก แต่ที่มาเป็น fine art จริงๆ ก็มีอันที่ทำกับหนังสือ art record ที่ทำเป็นแผนที่พับแจก ช่วงปลายปี 2002 ผมว่าช่วง 2002 2003 เป็นช่วงที่ music video animation ในเมืองไทยมีเยอะมาก และกำลังเป็นที่สนใจ บางส่วนก็ถูกนำไปใช้ในเทศกาลหนังทดลองด้วย คือผมทำหลายๆอย่าง มาก นิดๆหน่อยๆ แล้วมันค่อยๆเบลออกมาชนกัน

ผู้สัมภาษณ์ :	คะ ความจริงระหว่าง commercial art กับ visual art เส้นแบ่งมันก็ค่อนข้างเบลอลงอยู่แล้ว
วิษณุ :	ใช่ ตอนนั้นผมมองว่า ทำได้ดั่ง กับไม่ได้ดั่ง บางทีมันเป็น commercial แต่ไม่ได้ดั่งอย่าง MV นี่ทำไม่ได้ดั่ง ผมทำเอาสนุกและทำเต็มที่ ทำให้ Value มันเลยของความเป็น commercial เพราะถ้าเราจะทำเอาดั่งเนี่ยมันจะมีข้อจำกัดอื่น แล้วก็สุดท้ายผลงานมันจะไม่ถึงคุณภาพตรงนี้ แล้วสุดท้ายไป ๆ มา ๆ มันจะมาชัดเจนที่สุดตอนปลาย 2002 ต่อ 2003 ที่ทำ still animation (ที่เป็น visual art) แต่ระหว่างนั้นผมได้ไปทำงานกับ อ.นภดล ลีวัณนกุล ที่เป็นสถาปนิกบริษัท Design Lap ซึ่งเขาจะมีงาน exhibition design เยอะ และต้องการพวกงาน interactive เรียกได้ว่าช่วง 2002-2004 ผมไป explore งานพวก interactive สำหรับงานนิทรรศการที่ไม่ได้อยู่หน้าจอเท่าไร
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้ว solo exhibition ทางด้าน visual art ของคุณวิษณุนี้จัดขึ้นกี่ครั้งคะ
วิษณุ :	ผมคิดว่า visual art ของผมมันก็ไม่ได้ชัดเจนมากจนกระทั่งมาถึง still animation ที่มีคนเห็นแล้วเอาไปแสดง แต่ก่อนหน้านั้นมันก็มี map ที่ทำกับ อ.สันติ น่าจะมีงานอยู่สัก 3-4 อัน แต่ที่เป็นนิทรรศการเลย คือไปแสดงที่สิงคโปร์ด้วยงาน still animation ที่คุณกฤตยา กาวิวงศ์เป็น curator ในงานนิทรรศการชื่อ - + - แล้วต้นปี 2004 ก็มีนิทรรศการของผมเองที่เป็น solo ครั้งแรกในเมืองไทยที่ทำแผนที่ทั้งหมด เพราะผมทำ map เยอะมากตั้งแต่สมัยเรียน แล้วสะสมมา งานผมจะชัดมาก ๆ อยู่ 3 อย่างคือ map, cubism และ hypertext มี still animation นี้แหละที่หลุดออกมา แต่ที่เหลือจะว่าด้วยเรื่องเหล่านี้เกือบทั้งหมด
ผู้สัมภาษณ์ :	คือคอนเซ็ปต์รวมทั้งหมดเป็นสามเรื่องนั้นเลยใช่ไหมคะ
วิษณุ :	ใช่ แต่ถ้าจะให้ link จริง ๆ still animation มันก็เกี่ยวนิด ๆ คือเกี่ยวกับ space in between
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วคุณวิษณุเคยใช้พวกสื่อตั้งเดิมบ้างไหมคะ
วิษณุ :	ไม่เคยเลย ผมวาดรูปได้ในเชิงสถาปัตย์นะ แต่ไม่ใช่ในเชิงทัศนศิลป์
ผู้สัมภาษณ์ :	แสดงว่าคุณวิษณุสนใจ new media มาตั้งแต่เริ่มต้น แล้วสนใจแต่เฉพาะที่เป็น moving image ด้วยหรือเปล่าคะ
วิษณุ :	ไม่ใช่ นะ still image ผมก็ทำ พวก print based งาน communication design

	พวก map นะแหละ map นี้เอาเข้าจริง ๆ มันก็เป็น diagram ก็เกี่ยวกับสถาปัตยกรรม
ผู้สัมภาษณ์ :	อยากให้พูดถึงข้อดีและข้อเสียของเทคโนโลยี(โปรแกรม เครื่องมือต่าง ๆ)ที่ถูกสร้างขึ้นมานะคะ ว่ามีผลต่อการทำงานของคุณไหม อย่างไร
วิษญ์ :	คือจริงๆแล้ว ทุกคนมักจะพูดว่า ศิลปะจริงๆไม่ควรไปยึดติด แต่ผมมองเห็นภาพว่าซอฟต์แวร์ เครื่องมือที่เกิดใหม่ แม้มันเป็นช่วงเวลาสั้นๆ แต่ potential ที่มันมีอยู่ของสิ่งที่เกิดใหม่ มันต้องผ่านการสำรวจเชิงเทคนิคก่อนเสมอ ผมเชื่ออย่างนั้นนะ แล้วก็ wave แรกของทุกคนคือ คนที่ตื่นเต้นและตื่นตัวทางเทคนิค เช่น ต้นกำเนิดของฟิล์มในยุคแรกๆ ก็เกิดจากการที่นักวิทยาศาสตร์พัฒนาเทคโนโลยีขึ้นมาก่อน เราจะปฏิเสธมันไม่ได้ว่า เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนในตอนแรก แต่หลังจากที่ยุคตื่นเต้นตื่นเทคโนโลยีมันจบแล้ว การแสดงออกที่ศิลปินนำมาใช้ต่างหากที่เป็นตัวบอกว่า เทคโนโลยีนี้สามารถเป็นภาษา เป็นสื่อที่ใช้ในงานศิลปะได้ไหม ถ้ามันไม่สามารถแสดงออกในเชิง artistic ได้มันก็เป็นแค่เทคโนโลยี ดังนั้นเทคโนโลยีมันจึงเปิดกว้าง ให้ศิลปินเลือกนำมาแสดงออก เกิดเป็นภาษาทางศิลปะ คือถ้าไม่มีคน explore potential ของมัน ก็คงไม่มีอะไรเกิดขึ้น คือผมว่าศิลปินที่มันบ้าเทคโนโลยีในช่วงแรกๆ นะสำคัญ
ผู้สัมภาษณ์ :	แต่ก็มีบางคนเขามองว่าในปัจจุบันมีเดียอาร์ต เอาแค่วิดีโอแล้วกันนะคะ มันดาซตื่น คือเนื่องจากเทคโนโลยีมันถูกพัฒนาขึ้นมาและเปลี่ยนแปลงรวดเร็วมากๆ ในระยะเวลาที่สั้นมากก็เปลี่ยนแล้ว
วิษญ์ :	คือพูดง่ายๆ ถ้านับตั้งแต่วิดีโอ รูปแบบหรือ potential ที่จะใส่ expression ลงไปได้มันเปลี่ยนเร็วๆๆๆมาก จนคนที่จะทำมีเดียอาร์ตจริงๆต้องเป็นคนที่เข้าใจ format, concept ของมันจริงๆและนำมาใช้ถูกที่ถูกเวลา ในขณะที่เดียวกันเขาก็ต้องพัฒนาตัวเองไปกับ stream ของการพัฒนาของเทคโนโลยี เขาไม่สามารถหยุดตัวเองในการที่จะ develop ตัวเองในแค่ media อะไร มันเหมือนกับต้องเป็นผู้เล่นในเชิงตั้ง ต้องเล่นกับแกนตั้ง ไม่ใช่แค่แกนนอน คือโลกปัจจุบัน เราเห็นหาข้อมูลได้ในเน็ตตลอดเวลา มันง่ายนะผมว่า
ผู้สัมภาษณ์ :	คือมองว่า มันเป็นที่ generation ด้วยหรือเปล่านั้น อย่างศิลปินที่อยู่ในยุคคาบเกี่ยวระหว่างอนาลอกกับดิจิทัล เขาก็อาจไม่เห็นความจำเป็นที่จะเอาตัวเองเข้าไปศึกษาเทคโนโลยีขนาดนั้น เขาก็อาจจะใช้แต่ที่เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปในการ

	ทำงาน
วิษณุ :	คือผมมองว่า คนที่เข้าไปอยู่ในดิจิทัลอันเนี่ย ถ้าเขาเข้าไปแล้วไป press ตัวเขาแบบเดิม ณ level ตรงนี้ ก็จบ ก็เป็นไปได้ที่เขาจะเป็นผู้เชี่ยวชาญ แต่ถ้าเขาไม่ fix มัน ผมคิดว่า สมมติว่าโลกเป็น แกน x (progression) แกน y (time) เมื่อก่อนมันใช้เวลาเป็นล้านๆปีกว่าหินทุกอย่างจะกลายเป็นเหล็ก แต่ปัจจุบัน progress มันเร็วมากกว่าในเวลาที่สั้นลง มันก็ต้องเลือกว่าเราจะอยู่ในเวลา หรือจะอยู่ใน progress ถ้าอย่างผม ผมไม่มีเบสิกของสื่อดั้งเดิมใดๆเลย ผมจะเกาะตัวเองอยู่ในแกน progression และผมก็ไม่มีติดติดด้วยว่าจะใช้ tool อะไร ก็เป็นการเลือกที่เสี่ยงเหมือนกัน ซึ่งผมก็ตอบไม่ได้นะว่าอย่างไรจะดีกว่า แต่ผมก็เชื่อว่ามันในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา ทุกคนก็เริ่มเกิดการเหนี่ยวกับการตามเทคโนโลยี และเริ่มกลับมาที่ tradition แต่เป็นการกลับมาเพื่อดึง awareness ของ progression กลับมา และเพื่อจะไปต่อ ไปยังจุดใหม่
ผู้สัมภาษณ์ :	ในภาพรวมของกระแสศิลปะในประเทศไทยน่าจะ คุณวิษณุคิดว่ามันกำลังตามกระแสศิลปะโลกอยู่หรือเปล่านั้น
วิษณุ :	ผมว่าไม่ตาม คือผมว่าคนไทยมันมาถึงจุดที่เลยไปแล้ว เมืองไทยมีโรงเรียนศิลปะสมัยใหม่มาแค่ 60 ปี เราจะไล่ตามฝรั่ง 200 ปีทันได้อย่างไร ผมมองว่าศิลปะร่วมสมัยในเมืองไทยคือการเอาเวลาของตะวันตกมาย่อจนและทะเล่ สิ่งเดียวที่ทำได้คือมองย้อนเล่าย้อนนี้ไป ซึ่งก็ทะเล่ทะเล่อยู่ และอีกไม่นาน ก็ที่กำลังเห็นอยู่แหละ มันจะไม่สนใจอะไรแล้ว
ผู้สัมภาษณ์ :	ความจริงแล้วกระแสตะวันตกเองก็เริ่มที่จะไม่สนใจอะไรแล้ว อาจจะช่วยแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่เข้ามาด้วย
วิษณุ :	ก็ไอ้หลังสมัยใหม่แหละ ประเด็นก็คือคนที่เรียนเมืองนอกรุ่นแรกๆ(ด้วยแนวคิดแบบสมัยใหม่)อยากมาสร้างเมืองนอกเล็กๆในเมืองไทย แต่หลังสมัยใหม่บอกให้หยุดสร้าง จะไม่สร้าง school อะไรแล้ว(1990 เป็นต้นมา) แต่ผมก็เชื่อว่าหลังสมัยใหม่มันเข้ากันได้กับสังคมไทย ผมเรียกหลังสมัยใหม่ว่าเป็นความชอบธรรมของความทะเล่ทะเล่ ซึ่งถูกต้องที่สุดแล้ว ผมว่าเด็กสมัยนี้ก็ไม่สนใจอะไรเท่าไรแล้ว ระหว่าง art กับ ไม่ art
ผู้สัมภาษณ์ :	แต่มันก็ขึ้นกับสถาบันด้วยไหมคะ ที่ยังมีอิทธิพลอยู่ อย่างแนวทาง ความเป็น

	school อะไรทำนองนั้น
วิษณุ :	มันก็ยังมียู่ แต่ว่าโดยคนส่วนใหญ่มันจะไม่ แล้วพอที่มันอธิบายไม่ได้แล้ว มันเลยมาเชื่อมกับคนทั่วไปได้ และจะสามารถทำให้ศิลปะเข้าถึงคนหมู่มากได้ง่ายขึ้น ถ้าจะให้อธิบายจริง อาจจะมีแค่คนสองคนที่อธิบายได้ นอกนั้นก็ไม่ได้แล้ว
ผู้สัมภาษณ์ :	ความจริงมันก็เป็นเพียงแค่ขอบเขตนะคะ ที่จะบอกว่ามีเดียอาร์ตคืออะไร แต่ละคนก็คิดต่างไป แคลศิลปะคืออะไรก็ต่างกันแล้ว ขอกลับมาสู่นิยามแล้วกันคะ ไม่ทราบว่าคุณวิษณุคิดว่ามีเดียอาร์ตคืออะไรคะ
วิษณุ :	ผมมองไว้กว้างๆ 2 อย่าง กว้างมาก 1 new media คือ ผมไม่สนใจว่ามีเดียในที่นี้คืออะไรนะ แต่มันคือที่ๆหนึ่งที่ทำให้เนื้อหาการแสดงออกในเชิงศิลปะมันปรากฏได้ในรูปแบบอื่นๆ นอกเหนือจาก traditional media นี่คือนิยามแบบง่ายๆ นะ 2. สำหรับคนที่สนใจ ก็จะไปมองที่ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในองค์กรรวมของ การรับ-ส่งสารผ่านสื่อ มีผู้รับจะมากหรือน้อยก็แล้วแต่ และย้อนกลับมา โดยไม่สนใจว่าเนื้อหาคืออะไร ซึ่งอาจไปเกี่ยวกับ activists อันนี้ถ้าจะถามว่ารากมันจริงๆ ก็คือพวก fluxus (1960s) แล้วก็ยุคสงครามเวียดนาม ที่พวก activists ใช้ ซึ่งปัจจุบันถ้าถามถึง web art มันก็มี 2 พวก พวกแรกสนใจทำ content ผ่าน ก็สนใจในมิติใน expression ตรงนั้น อีกพวกหนึ่งสนใจใช้ประโยชน์ของเว็บ มาทำ movement ต่างๆ ที่ผมเรียกว่าปรากฏการณ์เพราะว่ามีเดียไม่ได้เกิดขึ้นที่มีติเดียว มันมีหลายมิติ เช่นเรา collect ข้อมูลทั่วโลกเพื่อมาทำอะไรสักอย่าง เราสนใจที่ปรากฏการณ์ของมัน ซึ่งประเภทหลังเนี่ยในเมืองไทยเห็นน้อย ซึ่งค่อนข้างเป็นนามธรรม และถูกจัดนำไปอยู่ในนิเทศศาสตร์ รัฐศาสตร์มากกว่า มันไม่ได้อยู่ใน visual arts ซึ่งระบบเมืองนอกมันไว้ด้วยกัน
ผู้สัมภาษณ์ :	แสดงว่าเป็นที่ระบบการศึกษาของเราเองใช่ไหมคะ ที่ทำให้ถูกมองต่างกัน เมืองไทยมองแบบนี้ เมืองนอกมองแบบนี้
วิษณุ :	อิม มันมองคนละแบบ ผมว่า categorized ของเมืองนอกมาแบบนี้ พอมาถึงเมืองไทยมันผ่านการ categorized อีกแบบหนึ่งที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์มันต่างกัน
ผู้สัมภาษณ์ :	ตรงนี้คุณวิษณุคิดว่า categorized แบบเมืองไทยนี้ดีหรือเปล่านั้น

<p>วิชญ์ :</p>	<p>อิม มันไม่ใช่ว่าดีหรือไม่ดี แต่เป็นภาวะที่ต่างกัน ข้อดีคือ มันทำให้เกิดความพิเศษขึ้นมาโดยไม่ตั้งใจ ณ พื้นที่นี้ แต่ข้อไม่ดีคือ มันทำให้ link ต่อความรู้เดิมที่มีอยู่โดยประชากรโลกที่ develop อยู่ลำบากหน่อย เท่านั้นเอง</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>ขอพูดถึงแนวความคิดกว้างๆ เกี่ยวกับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการทำงาน ศิลปะมีเดียอาร์ตสักเล็กน้อยนะคะ ระหว่างอัตรา สังคมวัฒนธรรม และเทคโนโลยีที่มารองรับ คุณวิชญ์คิดว่าในสามปัจจัยนี้ ข้อไหนมีอิทธิพลมากที่สุดในการทำงานศิลปะคะ</p>
<p>วิชญ์ :</p>	<p>โดยส่วนตัวผม ไม่ได้เป็นคนที่อยู่กับตัวเองมาก สังคมวัฒนธรรมน่าจะเป็นปัจจัยสำคัญ คืออัตราของผมคือ reaction ต่อสิ่งรอบนอกที่เป็นอยู่ ซึ่งไม่ได้เกิดขึ้นจากตัวเองจริงๆ อย่างการที่บอกว่าอะไรสวยก็เพราะเราไป react กับสิ่งที่อยู่รอบตัว รวมถึงความคิดของคนอื่นด้วย คือใดๆแล้วล้วนแต่เป็นอัตรา แต่ผมคิดว่า อัตรา มันไม่บริสุทธิ์ เช่น เราสนใจเทคโนโลยี เราได้อันนี้ ชอบอันนั้น เหมือนเทคโนโลยีเป็นตัวตั้ง แล้วจิตเรากล้อยตาม หรือสภาพแวดล้อมรอบตัว สังคมวัฒนธรรมมาอย่างนี้ แล้วเรากล้อยตามมัน</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>คิดว่า tool ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มันทำให้งานง่ายขึ้นใหม่คะในการสร้าง</p>
<p>วิชญ์ :</p>	<p>ความง่ายของการ capture วิดีโอมันง่ายก็จริง แต่การที่ทำให้มันรู้สึกอะไรพิเศษ มันไม่ง่าย อย่างรูปวาดที่เขาใช้เวลาหลายๆ วาดสวยๆมันยากใช้ใหม่ซะ ผมก็คิดว่าทำวิดีโอสวยๆให้มันรู้สึกพิเศษมันก็ยากเหมือนกัน ศิลปะมันเป็นสิ่งพิเศษ เพราะการทำให้คน wow ได้เนี่ยมันยาก ศิลปินต้องทุ่มเทใจ-กาย ไม่ต่างจากการใช้ traditional media</p> <p>สำหรับผมคุณค่าของ commercial กับ art ก็ต่างกันที่ทำได้เงินกับไม่ได้เงิน หรือแม้มันจะอยู่ใน format ของ commercial แต่ถ้าศิลปินทุ่มเทกับมันเกินร้อย มันก็เกินค่าของ commercial อย่างเช่นงานคุณเพชร มันมีค่าตอบแทนให้ศิลปิน แต่ผลที่ออกมามี value ของอาร์ต</p> <p>คุณค่าของงานศิลปะคือความพิเศษ ณ บริบทตอนนั้น เวลานั้น เช่นผู้กำกับโฆษณาคคนหนึ่ง ทำงานแบบถวายตัว เกินงบที่ผู้สร้างให้ไว้ ผมก็ว่ามันเป็นศิลปะ ดังนั้นเจตนาของผู้สร้างจึงสำคัญที่สุด ซึ่งทุ่มเทใดๆก็ตาม ก็ต้องผ่านการฝึกฝนทางศิลปะ ไม่ใช่ทุ่มเทไปแต่ไม่รู้โอ้หน้อไหน</p>

ผู้สัมภาษณ์ :	คือมองว่า sense ในการมองภาพแต่ละคนไม่เหมือนกัน คุณวิษณุคิดว่ามันฝึกฝนได้ไหมคะ
วิษณุ :	ได้ฮะ ทำไปเรื่อยๆมันก็จะรู้
ผู้สัมภาษณ์ :	เคยคุยกับศิลปินบางท่านนะคะ เขามองว่าวิดีโออาร์ตน่าจะง่าย มีแค่กล้องก็ทำได้แล้ว ไม่ต้องเทรนก็ได้
วิษณุ :	คือผมว่า เพราะเขาไม่รู้ เขาไม่ได้อยู่ในสังคมที่..ยังงี้ดี คือที่อเมริกามันมีแบคกราวด์ของสังคมยุค 60, 70 อยู่ แต่ในเมืองไทยเราไม่มีแบคกราวด์นั้น เขาก็ไม่มีมันเป็นเรื่องของวัฒนธรรม ในไทยที่เราเห็นมันเป็นกระแสดจากต่างประเทศ แล้วก็มีคนประมาณ 5 คนเอาเข้ามาใช้ คนอื่นก็เชื่อมโยงไม่ได้ว่ามันคืออะไร ก็เท่านั้น
ผู้สัมภาษณ์ :	อาจเป็นด้วยว่าการขาดข้อมูลหรือเปล่าคะ
วิษณุ :	คือการศึกษาที่นั่นแหละ เขามีการศึกษาแต่มันอยู่ในสาขาของเขา ปัญหาคือทำให้ข้อมูล เนื้อหา ภาษาไทยมันน้อย ผมมองเป็นเรื่องสั้นหวังเลยนะ เหมือนกับถ้าอ่านภาษาอังกฤษไม่ได้ ก็จบ เพราะมันแปลตามไม่ทันแล้ว คือมันต้องมีกรมๆ หนึ่งคอยแปลหนังสืออย่างเดียวเลย เหมือนที่ญี่ปุ่น ไม่งั้นก็ต้องเปลี่ยนเป็นสอนภาษาอังกฤษกันไปเลย ไม่งั้นไม่ทัน คือคนสมัยก่อนมันมีแต่โลกตัวหนังสือ เขาก็ตามไม่ทัน แต่ปัจจุบันมันมีโลกอินเทอร์เน็ต มันเท่ากันหมด
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วความแตกต่างของ generation ก็ส่งผลต่อการรับรู้ที่ต่างกันนะคะ
วิษณุ :	แต่สิ่งที่อาจเป็นข้อเสียในอนาคตคือ เด็กอีกเจเนเรชั่นหนึ่ง อาจจะไม่มีความแบบจารีตหรือ basic skill ต่างๆ
ผู้สัมภาษณ์ :	อันนี้อาจเป็นผลของความนำกลัวของสื่อใหม่ นะคะ
วิษณุ :	ผมว่า new media มันยังเป็นศาสตร์ที่มีไม่เยอะ แล้วในตอนนี้นั้นดูตื่นตาตื่นใจ เพราะ magic of technology ผมเชื่อว่ามันก็จะอยู่อีกไม่นาน แต่ก็ไม่น่าเพราะเทคโนโลยีมันก็มี magic อีกเรื่อยๆ แต่ตอนนี้คนก็ไม่สนใจเว็บแล้ว มันมีช่วงบูมของมันแล้วก็หมดไป แล้วเมืองไทยก็ไม่มีตำรา ไม่มีคนเขียนถึง มันก็หายไป
ผู้สัมภาษณ์ :	คุณวิษณุคิดว่าศิลปะนี้สามารถเปรียบได้กับแฟชั่นไหมคะ ว่ามันมีกระแส มีเทรนด์
วิษณุ :	ถ้าคนที่เป็ศิลปินจริงๆก็อาจตอบว่าไม่ใช่ มันมีความพิเศษของมัน
ผู้สัมภาษณ์ :	แต่คิดว่ากระแสมีผลต่อการสร้างใหม่คะ เช่น คนที่ทำ traditional มาตลอดแล้ว

	พอมี tool ใหม่ ๆ มาเขาจะไปเล่นกับมันใหม่
วิษณุ :	มันแล้วแต่คนว่าเขาจะเลือกไปในทางเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน หรือความเป็นผู้รู้ในหลายๆด้าน คนบางคนอาจจะเชี่ยวชาญหลายด้าน คนบางคนอาจคาบเกี่ยว ขึ้นกับแบบคร่าวๆด้วย เช่น เขาเทรนมาในด้านเพนท์ แต่เราก็คงต้องการคนแบบนี้อยู่ ไม่ว่าจะโลกจะไปถึงไหน แล้วสนใจถ่ายรูปรูปนิดหน่อย เขาก็อาจจะ expand ในแกนตั้งไม่เยอะ เพราะเขามีแบบคร่าวๆที่ชัดเจน แต่มันก็มีพวกที่อะไรก็ได้ มันก็มีทั้งสองพวก ไม่ควรมาตั้งแง่กัน ตอนนี้นั้นอยู่ในแกนที่ว่าคุณจะสามารถตัวเองในทางไหน ทางตั้งในเบื่องลึก หรือแนวนอนที่รู้ทุกอย่างแบบแคบๆ
ผู้สัมภาษณ์ :	อย่างสมัยก่อนศิลปินก็ต้องเลือกว่าตัวเองจะเพนท์ในสไตล์ไหน แนวทางไหน
วิษณุ :	ซึ่งมันก็ดี ถ้าทุกคนมารู้อย่างละนิดๆ สังคมก็จะไม่มีรากฐาน ผมยังเชื่อในความเป็นผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน บางทีการแห่มาบูม new media มากไปก็ไม่ดี โลกศิลปะจะไม่มีความสุข ตามอุดมคติ ถ้าสองประเภทมันอยู่ด้วยกันได้อย่างกลมกลืนและยอมรับในความต่างของกันและกันได้ก็จะดีที่สุด แต่ทางฝั่งมีเดียอาร์ตมักถูกมองว่าเป็นผู้ฉกฉวย
ผู้สัมภาษณ์ :	คุณวิษณุคิดว่ามีเดียอาร์ตในตอนนี้อยู่ประเภทไหนบูมที่สุดคะใน 3-4 xumujzko,k
วิษณุ :	ตอนนี้คือ การไม่อยู่บนสกรีน แต่ไปสู่ความเคลื่อนไหว kinetic หน่อยๆ ที่เรียกว่า physical computing อันนี้น่าจะบูมที่สุดช่วงนี้ จะว่าด้วยเรื่อง censor ที่ใช้ computer control มีการเคลื่อนไหวนอกจอ โกล้เคียงกับหุ่นยนต์ที่เคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบการติดตั้งอาจใกล้เคียงกับคำว่า interactive installation และคิดว่ามันจะเชื่อมต่อไปยังอนาคตได้ด้วย
ผู้สัมภาษณ์ :	ในเมืองไทยมีทำมั่งไหมคะ
วิษณุ :	ยังไม่มีนะ แต่ที่พีบัณฑิตทำก็ใกล้เคียง
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วโปรแกรมล่ะคะ
วิษณุ :	มันมีโมดูลอยู่ แล้วตอนนี้มันฮิตมาก พัฒนาจนเกือบจะสำเร็จรูปอยู่แล้ว ขนาด macromedia ยังจะทำได้เลย มันมีโปรแกรมมาซัพพอร์ตอีกเยอะมาก
ผู้สัมภาษณ์ :	เคยได้ยินต่างประเทศพูดกันว่า new media ตายแล้ว เหมือนที่เคยบอก painting ตายแล้ว
วิษณุ :	ใช่ถ้าเป็น new media แบบ 90s นะ ก็จะมีอันนี้แหละที่จะดึงกลับมาได้ เพราะ

	มันเกี่ยวกับทั้งวงจร สิ่งแวดล้อม เซ็นเซอร์ ความเคลื่อนไหว
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วศิลปินที่มาทำตรงนี้ต้องสนใจเทคโนโลยีจริงๆ หรือเปล่าคะ หรือมองว่าเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปแล้วเอามาใช้ได้
วิษณุ :	ศิลปินไม่ค่อยเข้าไปศึกษาตรงนี้เท่าไรนะ คือแค่ aware แล้วให้ช่างเทคนิคสายวิศวะมาช่วย
ผู้สัมภาษณ์ :	ก็คือ ศิลปินอาจจะแบบว่า มีคอนเซปต์ อยากให้เป็นแบบนี้ แบบนั้น ซึ่งตรงนี้ศิลปินอาจไม่สามารถทำได้ด้วยตัวคนเดียว อย่างนั้นหรือเปล่าคะ
วิษณุ :	อาจมีคนที่ทำได้ เขาต้องไปศึกษา ทุ่มเทกกับมัน แต่กรณีนี้มันน้อย เป็นทีมงานอย่างของผม ผมเขียนโปรแกรมเองไม่เป็น แต่รู้คอนเซปต์ รู้โครงสร้าง รู้โมดูล่า แต่ก็ต้องให้คนอื่นเขียน อย่าง conceptual artist ก็ไม่ได้วาดรูปเองเหมือนกัน ก็มีทีมงานเหมือนกัน ไม่ใช่แค่ new media artist คิดว่าที่ต้องมีทีมงานเพราะงานต้องใช้เวลา ทำคนเดียวเสียเวลาเกินไป
ผู้สัมภาษณ์ :	วันนี้ก็ต้องขอขอบคุณคุณวิษณุมากนะคะ
วิษณุ :	ครับ ยินดีครับ

สัมภาษณ์ อภินันท์ โปษยานนท์ 11 มิถุนายน 2550

ผู้สัมภาษณ์ :	ขอรบกวนให้อาจารย์เล่าเกี่ยวกับแนวความคิดผลงาน"สอนศิลป์ให้เก๋กรุง" ให้ฟังหน่อยค่ะ
อภินันท์ :	<p>ผมว่าแนวคิดของผลงานมีความสำคัญกว่าตัวงาน อีกอย่างผลงานชิ้นนี้มีมันเก่ามาก เพราะเรากำลังพูดถึงปัจจุบันกับเมื่อ 20 ปีที่แล้ว</p> <p>คือ 20 ปีที่แล้ว เรื่องของสื่อมันไม่เหมือนตอนนี้ ผมก็เลยอยากจะทำถึงตรงนี้ให้ฟังก่อน เพราะมันไม่เคยได้รับการอธิบายมาก่อนและอยู่บนพื้นฐานของความไม่เข้าใจในขณะที่ผลงานชิ้นนี้ถูกสร้าง แต่ตอนนั้นผมก็ต้องการให้มันเป็นอย่างนั้น</p> <p>แล้วก็ไม่มีบทสนทนาระหว่างผู้สร้างกับคนตีความมากเท่าที่ควรด้วย มันก็เลยเป็นปริศนามาตลอด เมื่อได้มาคุยกันแล้ว จะได้เป็นประโยชน์และสื่อกับตัวงานได้</p> <p>ปี พ.ศ. 2524 (ค.ศ. 1981) ผมกลับมาจากอังกฤษไปเรียน fine art อันประกอบไปด้วยประวัติศาสตร์ศิลปะและ studio work ผมก็เรียนทั้ง จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ พอกลับมาก็มาสอนที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p> <p>เพราะมีโครงการจะเปิดคณะศิลปกรรมศาสตร์ ก็มีโอกาสสอน และในช่วงปีนั้น 2524-25 มีการสมโภช 200 ปีกรุงเทพฯ ก็มีการจัดงานมากมาย รวมไปถึงงานศิลปกรรมแห่งชาติด้วย ผมกลับมาก็ไม่รู้ว่าอะไรเป็นอะไร ทั้งงานศิลปะและโครงสร้างการประกวด ก็มีคนแนะนำให้ลองส่งไปเพื่อร่วมแสดง ผมก็เลยเอางานที่ทำที่อังกฤษส่งไป แต่เผอิญได้รางวัลสาขาจิตรกรรม ก็ถือเป็นประสบการณ์ที่ดี ในช่วงนั้นผมก็ได้เรียนรู้ว่าโครงสร้างของการประกวดเป็นอย่างไรบ้าง และก็มีการพูดกันอย่างมากว่าเป็นลักษณะของการเกื้ออุปถัมภ์ โดยมีสถาบันที่มีบทบาทในวงการศิลปะให้รางวัลกับกลุ่มเดียว ผมก็ไม่รู้เรื่องเลย ตอนนั้นก็แบ่งออกเป็นหลายค่าย ผมก็บังเอิญมาอยู่ค่ายจุฬา แต่ในช่วง 2-3 ปีที่ได้สร้างงานศิลปะ ก็ได้เรียนรู้ว่ามีเวทีแสดงผลงานอะไรบ้าง ตัวงานผมก็เริ่มเปลี่ยน อย่างที่ผมเล่าไปว่าผมได้ทำหลากหลายสาขา แต่ก็พอดีที่ในต่างประเทศมีทฤษฎีที่พูดกันมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของหลังสมัยใหม่</p>

(postmodernism)และการใช้สื่อต่าง ๆ ซึ่งเดี่ยวเราจะมาคุยกันในหัวข้อของ new media

เมื่อพูดถึง new media เราก็ต้องมานั่งดูว่าอะไรคือ old media / traditional media แล้วสื่อใหม่ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนั้นอยู่ในบริบทไหน เวลาไหนด้วย ซึ่งผมสนใจในเรื่องของทฤษฎีโดยเฉพาะบทความของ Walter Benjamin, 'Art in the age of mechanical reproduction' เมื่อผมอ่านแล้วก็รู้สึกสนใจมาก ในบริบทนี้ที่กระแสของสื่อต่าง ๆ มันเริ่มเข้ามาบ้านเรา เช่น รูปแบบของ music video คือมันไม่ได้ใหม่แต่มันแปลก ผมก็พยายามหาเทคนิคที่จะนำเสนอแนวคิดโดยพูดถึงเรื่อง aura หรือไว้ aura

Aura ในภาษาไทย อาจจะหมายถึงความขลังหรือพลังในงานศิลปะที่เป็นของจริง เช่นภาพเพนท์ของ Van Gogh ถ้าเอามาทำเป็นโปสเตอร์มันก็เป็น reproduction

มันก็ไว้ aura ก็เลยเอามาเป็นโจทย์ในการทำงาน ผมก็ได้ตั้งคำถามไว้ว่าในบริบทของบ้านเรา อะไรที่มี aura อะไรที่มีพลัง แล้วก็อะไรที่ original ซึ่งคำว่า original เนี่ย กับคำว่าอิทธิพลเนี่ย วงการศิลปะบ้านเราก่อนข้างละเอียดอ่อนไม่ว่าจะเป็นคำว่าลอกเลียน หรือ copy มันไม่เป็น authentic ก็เลยเริ่มคิดว่าการประกวดต่าง ๆ มันมีความขลังในตัวงานมากน้อยแค่ไหน เพราะในแต่ละปีมันก็มีผลิตซ้ำกันมาเรื่อยๆ ผลิตซ้ำในที่นี้หมายความว่าถึงความถึง *สุนิยมเฉพาะของการประกวด* ก็เหมือนกับว่าโครงการนี้เป็นการสร้างพื้นที่ทดลอง ซึ่งเป็นไอเดียแรก ๆ เลย

ส่วนอีกกระแสหนึ่ง ที่เกี่ยวข้องกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ production, appropriation หรือ translation (การแปล/ตีความงาน) จะเห็นได้เลยว่าช่วงนั้นกระแสของ postmodern มันมีการ refer ถึงงาน อย่างพวก transavant-garde ก็มีการ refer ถึงงานสมัย renaissance ของอิตาลี เป็นการ refer ถึงงานเก่า ๆ ผมก็ได้นำมิติของการตีความงานประวัติศาสตร์ศิลปะว่ามีผลอย่างไร อ้างอิงถึงผลงานที่สำคัญต่าง ๆ (master pieces) ทั้งผลงานของศิลปะยุคเก่าและยุคสมัยใหม่ ผมก็ลองดึงไอเดียหลาย ๆ ไอเดียมาผสมผสานกัน ไม่ว่าจะ เป็น รูปของโมนาลิซ่าที่ถูก reproduce ตลอด ผมก็มองว่าแล้วออร์ว่าจริง ๆ ของโมนาลิซ่าที่อยู่ในรูป มันมีออร์ว่าแท้หรือเปล่า เพราะเราคู่กับ reproduction มา

ตลอด แล้วเวลาไปเจอของจริงมักจะผิดหวัง ด้วยขนาดเล็ก ลักษณะการติดตั้งที่วางอยู่หลังกระจกหนาเตอะ และผู้คนมากมายที่เข้าคิวกันดู ก็เลยเกิดคำถามว่าภาพจำลองที่ถูกผลิตขึ้นนั้นสวยกว่าหรือเปล่า ผมก็เลยเอาประวัติของงานชิ้นนี้

ไม่ว่าจะเป็นการมองของ ดูของ, ดาลี หรือของวอร์ฮอล มาลองเทียบกันดู เพราะเวลาที่ผมสอนประวัติศาสตร์ศิลปะ ผมก็ต้องทำอยู่แล้ว ผมก็ต้องสอนถึงที่มาที่ไปในบริบทของเมื่อ 23 ปีที่แล้ว ว่าให้เด็กเขามองอย่างไร มองย้อนกลับไปไปในสมัย renaissance เป็นการ refer ถึง old master

ที่นี้มองมองต่อไปอีกในเรื่องของ social sculpture ที่ศิลปินเป็นงาน ประติมากรรมให้กับสังคม ผมกำลังพูดถึง Joseph Beuys เขาได้ทำผลงานชุดหนึ่งคือ 'How to Explain Art to a Dead Hare', 1965 ซึ่งเป็น performance ที่บอยส์ชโลมน้ำผึ้งและทองบนใบหน้าและสนทนากับกระต่ายที่ตายแล้ว

เกี่ยวกับยูเรเชียซึ่งเชื่อมโยงไปถึง performance ที่เขาแสดงที่นิวยอร์กที่เขาขังตัวเองอยู่กับจิ้งจอกโคโยตี้ Coyote (I like America and America like me) 1974 ผมก็เริ่มมีไอเดียที่ว่าถ้าผมจะ refer ถึงงานโมนาลิซ่าของลีโอนาโดก็ดี และผมจะ refer ถึง งานของวอร์ฮอลที่ตีความโมนาลิซ่า แล้วผมก็จะ refer ถึงงานชิ้นนี้ของบอยส์และผมก็จะ refer ถึงงานของ Num Jun Paik กับ Shiego Kubota ภรรยาของไปค์ ซึ่งทำวิดีโออาร์ตทั้งคู่

วิดีโออาร์ตหรือวิดีโอศิลป์ในฝั่งตะวันตกมีมาตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 (Fluxus) และได้รับความสนใจอย่างมากจนมีการพัฒนามาเรื่อยๆ ซึ่งโยงไปถึงงานของ John Cage งานของ Beuys งานของ Num Jun Paik ของ Yoko Ono งานเหล่านี้เป็นงานที่ศิลปินใช้ performance และมีการบันทึกไว้เป็นภาพ เป็นวิดีโอ ในยุคนั้นอาจเรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของ new media ในบริบทของ 1960 แล้วผมก็มองว่าถ้าจะนำสื่อใหม่ต่างๆมาใช้ในผลงานของผมในช่วงค.ศ. 1984-85 นั้นจะสื่อกับคนดูได้อย่างไรในบริบทของ ศิลปินที่เป็นงาน

ประติมากรรมให้กับสังคม เพราะคนดูส่วนใหญ่ไม่ได้สนใจหรือต้องการเข้าใจศิลปะร่วมสมัยของไทยสักเท่าไร และมักมองศิลปะในเชิงสุนทรียะหรือความงามมากกว่าศิลปะในเชิงแนวความคิด โดยเฉพาะยิ่งถ้าใช้สื่อที่แปลกปลอม ที่ไม่ใช่จิตรกรรม ประติมากรรม หรือภาพพิมพ์มันเป็นสื่อที่ไม่ได้รับการ

พิจารณาว่าอยู่ตรงไหน (in no man's land) ของวิจิตรศิลป์ในบ้านเรา สื่อใหม่เหล่านี้มักถูกมองว่าไม่ใช่งานศิลปะ เป็นสิ่งที่ยูริมชอบ เป็นงานพาณิชย์ศิลป์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผมสนใจมากกว่าทำไมศิลปินจะเสนอความคิดผ่านสื่อที่หลากหลายเหล่านี้ไม่ได้ตั้งแต่ performance ไปจนถึงการถ่ายเอกสาร ไปจนถึงภาพถ่ายที่ตอนนั้นยังไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควรในไทย ไปจนถึงวิดีโอที่ศิลปินตะวันตกใช้มาตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 แต่ในเมืองไทยในยุคทศวรรษที่ 1980 ถือเป็นสิ่งที่แปลกปลอมยังไม่มีใครนำวิดีโอมาใช้เท่าที่ผมทราบ ซึ่งกระบวนการที่ผมเล่าให้ฟังนี้คือที่มาที่ไปของสอนศิลป์ให้ไก่กรุง แล้วทำไมถึงเป็นสอนศิลป์ให้ไก่กรุง (How to Explain Art to a Bangkok Cock)

ผมตั้งใจอ้างอิงถึงบอยส์ 'How to Explain Art to a Dead Hare' แต่ผมล้อคำนี้มาเป็นภาษาไทย แทนที่จะใช้กระต่ายที่ตายแล้ว ผมเลือกใช้ลูกเจี๊ยบ ไก่โต้ง ไก่วงที่เป็นๆ เป็นความตั้งใจที่จะ appropriate และ refer ถึงงาน modern master ซึ่งบรรยายภาคโดยรวมจะมีลักษณะเป็นห้องทดลอง (lab) เป็นบทเรียนของการสอนศิลปะ เป็นการวิพากษ์และวิจารณ์ กิ่งๆ ทำทนายวงการศิลปะผ่านงานประวัติศาสตร์ศิลปะของตะวันตก คือในวิดีโอจะมีคนคนหนึ่งสอนงานศิลปะให้กับลูกเจี๊ยบ ไก่โต้ง ไก่วง ผมก็ใช้ลูกศิษย์ของผมช่วยแสดง แบกกล้อง จับไก่

ซึ่งเต็มไปด้วยความสนุกสนาน เพราะเป็นการทำทนายและทดลองไปเรื่อยๆ ถูกบ้างผิดบ้าง เพราะการทดลองถ่ายวิดีโอ ผมเองก็ไม่คุ้น แต่เราก็ทำ แล้วที่เรียกว่า special effect ที่สมัยนี้เรียกว่าปรับสี ปรับแสงใน photoshop สมัยนั้นมันไม่เคยมีนะครับ เพราะฉะนั้นทำ effect ที่หนึ่งเนี่ย เราก็ปรับสีจากจอทีวี แล้วถ่ายจากตรงนั้นแทน เวลาผมถ่ายภาพเคลื่อนไหวของโมนาลิซ่า ผมก็ใช้ภาพโมนาลิซ่าที่มาจากภาพถ่ายเอกสารด้วยการเขย่าเครื่อง เพื่อดูจังหวะ มันเป็นการโยงมาถึงช่วงที่ผมใช้เพนท์เป็นสื่อด้วย ลักษณะสีที่ไหลย้อยลงมาเพื่อให้ผสมผสาน เมื่อเครื่องถ่ายเอกสารมันถูกเขย่า มันก็เกิดจังหวะเป็นคลื่นคลื่นกระแสอิเล็กทรอนิกส์ที่ไฟมันเดินอยู่ แต่ถูก interrupt เหมือนเราไปจับเส้นเหล่านี้ในอากาศแล้วไป freeze มันไว้ ในที่นี้ก็คือหน้าของโมนาลิซ่าถูกเปลี่ยนโดยความบังเอิญ ด้วยลีลาการไหลของเส้น งานของผมเป็นการสร้าง

งานศิลปะโดยคำหนึ่งถึงว่าออรัมันไม่มีแล้ว แต่มันเป็น Authentic copy เพราะการใช้ photocopy เข้าไปมันก็ต้องเป็น photocopy อยู่แล้ว แต่จังหวะที่เกิดจากการเขย่าเครื่อง มันเกิดได้ครั้งเดียว อย่างนั้น copy นี้เป็น authentic หรือเปล่า ก็เป็นการถามสวนทาง มันเหมือนกับเป็นคำถามที่ผมถามเองตอบเอง แล้วผมก็เอาขั้นตอนของการสอนศิลปะ ซึ่งมี 3 ตอนด้วยกันแล้วมานำเสนอผ่านวิดีโอ

โดยตัวเนื้อหาในตัวมันเองมันไร้สาระ ซึ่งตั้งอยู่บนคำถามที่ว่าอะไรจะประสบความสำเร็จได้อย่างไรในการนำภาพโมนาลิซ่าในยุคต่างๆมาสอนให้กับลูกเจี๊ยบ ไก่โต้ง และไก่วง เพราะสอนไปแล้วก็ไร้ค่า ไม่จำ ไม่เข้าใจ ส่วนของคนสอนนั้นจะแต่งตัวเป็นไอ้โม่ง เป็นนัยว่าใครอยู่เบื้องหลังการควบคุม การดูแลโครงสร้างของงานศิลปะในบ้านเรา ไอ้โม่งนี้ใส่แว่นดำซึ่งสะท้อนให้เห็นภาพโมนาลิซ่าด้วย เรื่องราวทั้งหมดจึงเป็นเรื่องไร้สาระที่ถูกสร้างขึ้น (the story of nonsense) ชื่อมันก็บอกอยู่แล้ว ถ้าจะบอกว่าการนี้ทำเป็นเพนท์ก็ได้ หรือจะทำเป็นประติมากรรมก็ได้ แต่ผมเอาทั้งหมดนี้มารวมพหุสาขาเข้าด้วยกัน และถือเป็นช่วงหนึ่งของการเริ่มต้น new media ในบ้านเรา แต่ผมก็ไม่ได้ทำอยู่คนเดียว แม้งานนี้จะแสดงที่หอศิลป์พีระศรี ในปีพ.ศ. 2528 แต่ก็มีศิลปินหลายคนที่ทดลองงานในลักษณะนี้ ไม่ว่าจะเป็นคุณจุมพล อภิสุข, อ. กมล เผ่าสวัสดิ์ที่เพิ่งกลับมาจากอเมริกาในช่วงนั้น คุณวสันต์ สิทธิเขตต์ คุณธรรมศักดิ์ บุญเชิด แต่สองท่านหลังจะเน้นเรื่องของ performance มากกว่า แล้วงานนี้ก็เป็งานแสดงเดี่ยวครั้งแรกในประเทศไทยของผม ตัวงานก็มีทั้งวิดีโอ, performance, ภาพพิมพ์, การจัดวาง (installation) ในส่วนของภาพพิมพ์ผมโยงไปถึง silk screen ของ วอร์ฮอล แต่ผมทำหน้าที่โมนาลิซ่าลงบนกระดาษ ทำเป็นกล่องแล้วต้องฟังด้วย คือจะมีเสียงเป็นบทสนทนากับคนดู ว่าฉันชื่อลิซ่า เกิดที่เมืองฟลอเรนซ์ เป็นใครอยู่ที่ไหน ทั้งภาษาไทยและภาษาฝรั่งเศส จากงานชิ้นนี้ผมก็ได้รางวัลศิลปกรรมแห่งชาติในปีเดียวกันด้วย งานผมเป็นการทำสองชั้น คืออันแรกเป็นการซีร็อกซ์แล้วกลับเป็น silk screen บนกระดาษ ชั้นในก็เป็นกระดาษ มีการเขียนทับลงไปด้วยลายมือ ซึ่งผมคิดว่าน่าแปลกประหลาด เพราะผมกำลังวิจารณ์วงการศิลปะ ระบบการให้รางวัล แต่กลับไปได้รางวัลซะเองถึง 2 รางวัลทั้งสาขาประติมากรรมและภาพพิมพ์ ที่นี้

	ผมก็มองว่า เราทำอะไรอยู่ แต่พอถึงตรงนั้นเนี่ย ชุตสอนศิลป์ให้ไถ่กรุงก็จบไป โดยผมไปเรียนต่อที่ Cornell ผมก็พักการทำงานศิลปะไปในช่วงนั้น
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วอาจารย์ทำ “เสียงหัวเราะสีฟ้า” ช่วงที่เรียนต่อด้วยใช่ไหมคะ
อภิสิทธิ์ :	ใช่ๆ คือมันจะเป็นช่วงที่ไปคอเนลล์ปีเศษๆ แล้วผมกลับมาแสดงเสียงหัวเราะสีฟ้า(blue laughter) ที่หอศิลป์แห่งชาติ ถนนเจ้าฟ้า ในปีพ.ศ.2530 (ค.ศ. 1987) ซึ่งถือว่าเป็นภาคสองของสอนศิลป์ให้ไถ่กรุง ที่มาของคำว่าเสียงหัวเราะสีฟ้า นั้น มาจากการที่ผมได้อ่านบทความของ Robert Smithson ที่ทำ spiral jetty (ศิลปินและนักวิจารณ์ศิลปะ) ตอนที่อยู่ที่คอเนลล์ เขาเป็นนักเขียนที่ดี เขาได้เขียนวิจารณ์เกี่ยวกับทฤษฎี Gestalt ว่าคือลักษณะของกล่องสี่เหลี่ยม ทุกอย่างต้องมองอย่างลงตัว ผมก็สนใจเพราะอันนี้เป็น dialectic อันหนึ่งที่กลุ่มศิลปินจะต้องทำทลายและวิพากษ์วิจารณ์แนวคอนเซ็ปท์ของอีกกลุ่มหนึ่ง ถ้าเป็นบ้านเราจะไม่ค่อยชอบการวิจารณ์แบบนี้เท่าไร ขอย้อนกลับนิดหนึ่ง ตอนที่ผมทำ “สอนศิลป์ให้ไถ่กรุง” ผมเริ่มเขียนบทความลงในนิตยสารอิมเมจ และเขียนวิจารณ์งานศิลปะประจำที่หนังสือพิมพ์บางกอกโพสต์ คือตอนนั้นผมทำ 3 อย่างในเวลาเดียวกันคือ สอนศิลปะ สร้างงานศิลปะ และเขียนวิจารณ์งานศิลปะ พอได้ไปที่คอเนลล์และได้อ่านงานของสมิธสัน ผมก็เห็นว่า เขาไม่ได้แค่ refer ถึงงานคนอื่นแต่อย่างเดียว แต่มีการวิพากษ์วิจารณ์ด้วย เช่นงานของ Donald Judd, Sol Lewitt, Dan Flavin ซึ่งงานของศิลปินเหล่านี้ผมได้ดึงมาใช้ในลักษณะของการ appropriate งาน ซึ่งถ้าผมไม่ได้อธิบายอย่างชัดเจนก็คงไม่ค่อยใจ เพราะเป็นการพูดถึงวงการศิลปะและคอนเซ็ปท์งานศิลปะในยุคนั้น(1960) เรื่องของเสียงหัวเราะสีฟ้าเนี่ย สมิธสันก็ได้พูดถึงทฤษฎีเสียงหัวเราะ ‘ ฮ่า ฮ่า ’ (Ha Ha theory) ซึ่งอ้างอิงจากงานเขียนของ Buckminster Fuller ซึ่งเป็นทั้งสถาปนิก นักปรัชญา และกวีที่พูดถึงความไร้สาระของอะไรต่างๆในโลกนี้โดยเสียงหัวเราะ เสียงหัวเราะนี้จึงเป็นเสียงหัวเราะสีฟ้า เป็น blue laughter เป็นการบอกว่าทั้งหมดนี้มันไร้สาระ การทำงานศิลปะก็คือความสนุก คือความไร้สาระ และจะสนุกกับความไร้สาระของงานศิลปะอย่าไปซีเรียสจริงจังกับศิลปะมากนักเลย ในงานชุดนี้ก็มีตัวผมเข้าไปในวิดีโอด้วย และพูดถึงสิ่งเหล่านี้ผ่านภาพ

	<p>โดยเฉพาะเรื่องของแสง สี และการใช้น้ำยอน ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงงานของ Dan Flavin และ Bruce Nauman ด้วย ซึ่งเหล่านี้ก็เป็นชุดหนึ่งของเสียงหัวเราะสีฟ้าที่แสดงที่หอศิลป์เจ้าฟ้า แต่พอกลับไปทีคองเนลล์ ทางJohnson Museum ทีคองเนลล์ ก็ให้ผมแสดงงานเดี่ยวในชื่อว่า electric blue</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>ไม่ทราบว่าคุณอาจารย์จะให้นิยามและขอบเขตของคำว่ามีเดียอาร์ตว่าอย่างไรบ้างคะ</p>
<p>อภิสิทธิ์ :</p>	<p>อย่างที่ผมพูดไปเมื่อกี้ว่า วงการศิลปะก็พยายามหาคำจำกัดความคำศัพท์ใหม่ๆขึ้นมา คำว่า new media ก็คงเป็นอีกคำที่มีการนำเสนอขึ้นมาในยุคๆหนึ่ง ซึ่งเราก็ได้ตะไปบ้างแล้ว ว่ามันเกิดขึ้นมาในช่วงที่มีความพยายามจะทดลองสื่อหลายๆสื่อ ถ้าเกิดเราพูดถึง Earth Art เนี่ย ช่วงนั้นก็ในช่วงที่ศิลปินพยายามหนีออกไปจาก white cube หนีออกไปจากแกลเลอรี แต่การหนีนี้ เป็นการหนีที่เป็นการแสวงหามิติใหม่ เช่นเดียวกับกับ new media ที่เป็นการทดลองแสวงหาสิ่งใหม่ๆ ในการนำเสนอแนวความคิดของศิลปิน ถ้าเราย้อนกลับไปพูดถึง Water Benjamin สักนิดหนึ่งที่พูดถึง mass produce / mass product ที่ใช้สื่อของการพิมพ์เนี่ย มันเป็นการท้าทายความขลังของงานพอสมควร แต่การใช้สื่อโดยเฉพาะภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหว มันเป็นอย่างไรมาก เพราะทำให้สื่อหรือเทคนิคเหล่านี้เข้าถึงมวลชนได้มากขึ้น มันเป็นการผลัดออกไปจากคำว่า original จาก Master pieces ที่เราต้องดันดันไปที่ museum ที่เดียว ผมว่าคำว่า new media ในบริบทนี้ก็เป็น การเข้าถึงมวลชน บนฐานความคิดแบบ Marxist ที่เป็นการผลัดออกไปจากความ เป็น elite ไปสู่มวลชน ซึ่งก็เป็นส่วนหนึ่งของการใช้ที่เป็นเทคนิคของ ภาพเคลื่อนไหว ภาพ reproduce ซึ่ง new media ในยุค 60 กับยุค 80-90 ย่อมต่างกัน โดยเฉพาะปัจจุบันอาจพูดถึง cyberspace, web, computer art, ipot ซึ่งเป็นอีกบริบทหนึ่งของ new media ซึ่งผมคิดว่าคำว่า new media เอง ในยุค 60 การใช้วิดีโอหรือคอมพิวเตอร์อาจเป็นความหวือหวาใน new media แต่พอมาตอนนี้มันอาจกลายเป็น (old)new media ไปแล้ว อย่างวิดีโอของผม ก็คือระบบ VSH เวลาตัดต่อก็ใช้กรรไกรมาตัดแล้วติดด้วย สก็อตเทปเลยละ โบราณมากเพราะมันไม่มีเทคนิคอื่น ดังนั้นคำว่า new media มันก็เป็นชื่ออันหนึ่งของความพยายามที่จะมีการใช้สื่อหลากหลายที่ไม่ใช่สื่อที่เป็นลักษณะ</p>

	ของ fine art
ผู้สัมภาษณ์ :	แล้วอย่างภาพถ่ายนี่อาจารย์มองว่าเป็นสื่อเก่าหรือเปล่านั้น
อภิสิทธิ์ :	ก็ต้องมองว่ามันมีการถ่ายภาพหลายวิธี ถ้าเรามองการใช้ภาพถ่ายในศต.19 มันก็ใหม่ในยุคนั้น ในยุคนี้มันก็มีเทคนิคที่พัฒนามาเรื่อยๆ ขึ้นอยู่กับการใช้ในบริบทของมัน
ผู้สัมภาษณ์ :	อย่างตอนนี้ทุกอย่างเอา digital เข้ามาหมดเลย
อภิสิทธิ์ :	ใช่ๆ อย่างเมื่อกี้ที่ผมถาม ถ้าเราถ่ายแบบ traditional เทคนิคขาว-ดำ ฟิล์ม ให้ความมยุนิค กล้องใช้เลนส์แบบนั้น แบบนี้ ผมมองว่ามันเป็นพิธีกรรม เหมือนใช้ฟู่กันแบบไทย สีชนิดไหน ปัจจุบันใช้แค่กล้องปัญญาอ่อน แล้วเอาไปตกแต่งให้มันดูดีกว่าเดิมได้ ตลอดเวลา ก็เหมือนกับการย้อนกลับไปถามบทความของ Benjamin ถ้านำมาใช้กับปัจจุบัน ว่าออร่ามันถูกสร้างขึ้นใหม่จริงๆ แล้วงาน copy ก็ถูกสร้างให้มีออร่าได้ โดย mechanical reproduction ในสมัยนี้
ผู้สัมภาษณ์ :	อาจารย์คิดว่า media art เป็นกระแสในระดับนานาชาติใหม่คะ
อภิสิทธิ์ :	อ้อ แนนอน
ผู้สัมภาษณ์ :	ทำไมถึงได้เป็นอย่างนั้นคะ
อภิสิทธิ์ :	แต่ละช่วงเวลา ผมคิดว่าวงการศิลปะพยายามหาอะไรที่แปลก และซ็อกตัวเอง ตลอดเวลา ไม่ว่าจะป็นเนื้อหา เกี่ยวกับความรุนแรง เรื่องเพศ ภาพเปลือย หรืออะไรต่างๆ เป็นพื้นที่ที่วงการศิลปะพยายามหาตลอดเวลา รวมถึงการเกิดสื่อใหม่ๆ ด้วย คือคำว่าซ็อกในที่นี้ ไม่ใช่แค่ซ็อกในเนื้อหา แต่ซ็อกทางเทคนิค อย่างที่เราคุยกันไปแล้ว ว่าทำไมเทคนิคที่ไม่ได้เป็นที่ยอมรับในงานวิจิตรศิลป์ ว่าเป็นเทคนิคที่สูงส่ง จึงถูกคนมานำเสนอในบริบทของศิลปะ มันก็เลยเป็นกระแส อย่างพิพิธิภณท์ใหญ่ๆ ที่เน้น modern art , contemporary art ในต่างประเทศ ก็มีสาขาของมีเดียอาร์ตกันทั้งนั้น
ผู้สัมภาษณ์ :	คือในต่างประเทศจะเห็นชัดเจนมาก แล้วในเมืองไทยขณะนี้ล่ะคะ
อภิสิทธิ์ :	ผมคิดว่ามีประปรายนะฮะ แต่มันมาเป็นช่วงๆ ไอ้คำว่า new media ที่มันถูกรื้อฟื้นขึ้นมา ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2527-28 แล้วก็มาเรื่อยๆ จนถึงสมัยนี้ ผมคิดว่าสำหรับวงการในบ้านเรา มันจะมีการ swing back ทางด้านเนื้อหา กลับไปหา

	<p>ประเพณี รากเหง้า ความโหยหาอดีต ทำให้ศิลปินหันกลับไปใช้เทคนิคที่คนส่วนใหญ่รับได้ ทั้งจิตรกรรมสีฝุ่นก็ดี จิตรกรรมสีน้ำมัน ประติมากรรม ซึ่งเทคนิคเหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นผู้อุปถัมภ์ก็ดี คนดูงานศิลปะก็ดี มันถูกปลูกฝังมาเป็นเวลานาน แต่การพัฒนาสื่อใหม่ๆนี้ เราก็อทรากกันดีว่า ทุกวันเราอยู่ในกระแสของสื่อโลกาภิวัตน์ ทีวี เว็บไซต์ คือคนยุคปัจจุบัน คนอีกรุ่นหนึ่งจริงๆอยู่กับ new media ที่ไม่ new แล้ว เวลาที่เขาดูงานศิลปะ ก็เลยมองเป็นของธรรมดา เมื่อ 20 ปีที่แล้ว มีวิศวิดีโออาจเป็นของใหม่ แต่ปัจจุบันนี้มันมีหลากหลายสื่อ โดยเฉพาะเรื่องของการผลิตสื่อที่ง่ายดายขึ้น เช่นผลิตไปลง youtube หรือถ่ายหนังสือโดยโทรศัพท์มือถือ ก็เป็นอะไรที่ง่ายมากๆ ไม่ยากเหมือนเมื่อก่อน สิ่งเหล่านี้จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือ เป็นอีกอวัยวะหนึ่งของเรา อย่างการถือโทรศัพท์มือถือ การพก ipod ตลอดเวลา มันเป็นเรื่องที่ขาดไม่ได้สำหรับคนบางกลุ่ม ถ้าหากเราบอกว่าเอาสื่อ new media มาใช้กับคนรุ่นนี้ มันก็ไม่ new แล้วเพราะมันไม่ใช่ของคนกลุ่มนี้ มันเป็นเรื่องที่ธรรมดาและเป็นที่ยอมรับแล้ว ซึ่งผมมองว่าตรงนี้เป็นอะไรที่น่าสนใจ มันเป็นอีกภาษาหนึ่ง แล้วในบางกรณีที่คนบางกลุ่มตามเทคโนโลยีเหล่านี้ไม่ทัน ก็ารู้สึกว่าตัวเองล้าหลัง อย่างไรก็ตามมันก็ยังมีการ swing back เหล่านี้อยู่และคนกลุ่มนี้ก็จะไม่ยอมรับว่าสื่อเหล่านี้เป็นศิลปะ และมองว่ามันเป็นสื่อของเทคโนโลยี และเป็นสื่อของพาณิชย์ศิลป์ แต่ปัจจุบันผมมองว่าเส้นแบ่งเหล่านี้มันเจือจางไปมากแล้ว ศิลปะกับสื่อมันเกิดอาการกลืนซึ่งกันและกัน เส้นแบ่งมันถูกเบลอ เช่นถ้าเราดูงานของพรทิวศักดิ์ หรือ ของวิษณุ เราจะเห็นว่า คนรุ่นเขาทำได้ แต่ผมในฐานะที่สนใจอยู่แล้ว ผมก็ยังชอบงานเหล่านี้ นำเสนอดีๆแต่สนุกสนาน ผมมองว่า new media มันสร้างความสนุกได้ดี เป็นพื้นที่สำหรับการแสดงออก</p> <p>ปัจจุบันมันมีสาขาของ new media ที่แตกแขนงออกไปอีก เช่นการนำเสนอผ่านมิติของหนังสือ จริงๆแล้ว new media มันครอบคลุมไปได้อีกเยอะ</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	คะ อย่างตอนนี้ดูเหมือนว่ามันกว้างและยังขยายอาณาเขตไปเรื่อยๆ
อภิสิทธิ์ :	ก็อาจถูกวิจารณ์ว่า มันไม่มีความสิ้นสุด ไม่มีกรอบ ไม่มีคุณภาพ เพราะมันอะไรก็ได้ ถ้าในแง่ของคนที่ต้องการวิจารณ์ แต่ศิลปะมันอะไรก็ได้จริงๆหรือเปล่า

ผู้สัมภาษณ์ :	ถ้าเทียบกันแล้ว ในกระแสของศิลปะร่วมสมัยบ้านเรา ก็ยังทำสื่อดั้งเดิมกันมาก อยู่ใช่ไหมคะ
อภินันท์ :	ใช่
ผู้สัมภาษณ์ :	อาจเป็นเพราะการรับรู้ของผู้ชมในบ้านเราด้วยหรือเปล่านั้นคะ
อภินันท์ :	ผมคิดว่า ในสถาบันมันก็มีการสอน intermedia มากขึ้น แต่ส่วนใหญ่แล้วมันก็ยังอยู่ริมขอบ ยิ่งถ้าเราเอามาตรฐานของพาณิชย์ศิลป์ หรือมาตรฐานของแกลเลอรี การประกวดประชันต่างๆมาวัด ในมุมมองของแกลเลอรีก็อาจมองว่า มันจำหน่ายถ่ายเทยาก อย่างงานของนาวิณล่าสุด คนที่ซื้อก็เป็นธนาคารสวิส ที่เป็นทั้งวิดีโอและภาพถ่าย
ผู้สัมภาษณ์ :	ก็เลยมองว่าศิลปินไทยที่ทำ new media ไปแจ้งเกิดในต่างประเทศเสียส่วนมาก
อภินันท์ :	ก็มีส่วน เพราะมันเป็นอะไรที่แสดงง่าย ถ้าเกิด content มันแปลกแหวกแนว ก็นำเสนอได้ง่าย ในเวลาเดียวกัน ในมาตรฐานหรือพื้นที่ในบริบทที่มีการประกวด เขาก็จะมองว่า มันเป็นสื่อหนึ่งที่นำเสนอขึ้นมา กระบวนการอาจบอกว่าให้ร่วมแสดงได้ แต่ถ้าองค์กรใดจะซื้อไว้เป็นสมบัติ ก็จะมีการตั้งคำถามว่า จะดูแลรักษามันอย่างไร เครื่องมันจะเสียหรือเปล่านั้นเลยกลายเป็นว่า มันไม่ได้อยู่ที่เนื้อหาสาระหรือความคิดของศิลปิน แต่มันกลายเป็นภาระในการดูแล ซึ่งเรารู้กันดีว่า งาน new media จะถูกสะสมในพิพิธภัณฑ์ซะส่วนใหญ่ ส่วนเรื่องของเนื้อหา ที่บอกว่างานเหล่านี้ไปเกิดในต่างประเทศซะเยอะ อย่างงานของ อ.อารยา ก็ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติค่อนข้างมาก แต่ก็มีคำถามในแง่ของเนื้อหาว่าทำให้คนดูยอมรับได้ถึงระดับใด
ผู้สัมภาษณ์ :	ต้องขอขอบคุณอาจารย์มากเลยนะคะ
อภินันท์ :	ครับ ยินดีครับ

สัมภาษณ์อารยา ราษฎร์จำเริญสุข 19 มีนาคม 2550

ผู้สัมภาษณ์ :	ในทัศนะของอาจารย์ไม่ทราบว่าคุณจำกัดขอบเขตหรือนิยามคำว่า media art ไว้ว่าอย่างไร (จำกัดในวงของทัศนศิลป์)
อารยา :	ที่จริงหลีกเลี่ยงการให้คำจำกัดความในส่วนต่างๆที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพราะนิยมการไหลไปมากกว่าความจำเพาะที่หยุดนิ่ง แต่หากจำเป็นต้องตอบคำถามหมายความว่าผลผลิตที่เป็นส่วนหนึ่งของความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี วัฒนธรรม และ อาจจะมีสุนทรียรสเจืออยู่ด้วย
ผู้สัมภาษณ์ :	ในฐานะที่อาจารย์เป็นศิลปินที่ทำงานด้วยสื่อต่างๆที่หลากหลาย ทั้ง traditional media (painting , sculpture , printmaking, photo) และ new media เลยอยากทราบว่าทำไมถึงเลือกใช้ new media แล้วเริ่มทำงานศิลปะโดยใช้ new media ตั้งแต่ปี พ.ศ. (ค.ศ.) ไດ
อารยา :	ใช้เพราะความจำเป็นมากกว่าเจาะจงที่จะใช้เพราะเหตุผลอื่น เนื่องจากสร้างงานด้วยสิ่งจำเพาะในสถานที่ปิด การบันทึกด้วยวิธีการถ่ายทำจึงเป็นทางออกเดียว และเริ่มใช้ในปี 1997
ผู้สัมภาษณ์ :	การเลือกใช้ new media มีผลต่อการทำงานของอาจารย์อย่างไรบ้างคะ สื่อที่เลือกใช้สามารถตอบสนองความต้องการสื่อสารได้แค่ไหน อย่างไร
อารยา :	แม้ว่าใช้เพราะความจำเป็นแต่อย่างชัดๆ(เนื่องด้วยไม่มีธรรมชาติเป็นมนุษย์มีเดีย ก็พบความเป็นไปได้ที่จะใช้คุณลักษณะบางส่วนที่เป็นไปได้มาทำงาน ดังนั้นจึงไม่มีความแตกต่างจากสื่ออื่นๆ หมายถึงสามารถจัดการให้สนองความต้องการได้ และมีปัญหาที่ต้องแก้เช่นเดียวกับสื่อจาริตศิลปะอื่นๆ
ผู้สัมภาษณ์ :	อยากให้อาจารย์ยกตัวอย่างงานที่ทำด้วย new media , ขั้นตอนการทำงาน, ลักษณะของสื่อที่เป็น moving image , จำเป็นไหมที่เราต้องพึงพาช่างเทคนิคในขั้นตอนการตัดต่อ
อารยา :	มีบางส่วนที่ต้องพึ่งช่างเทคนิค มีบางส่วนที่ทำได้เอง
ผู้สัมภาษณ์ :	อยากให้อาจารย์กล่าวถึงข้อดีและข้อเสียของ new media เช่นเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นทำให้ศิลปินต้องประสบความสำเร็จยากมากขึ้น(ในแง่ของเทคนิค

	กระบวนการทำงาน)หรือมีด้านดีในแง่ของทางเลือกในการสร้างสรรค์งานรูปแบบใหม่
อารยา :	ในส่วนของกระบวนการต้องการคนที่มีความสามารถเฉพาะ อุปกรณ์ที่พร้อม แต่คำถามที่ตามมาก็คือ หากเราทำงานเชิงจารีต เราก็ต้องการความเฉพาะดังกล่าวข้างต้นเหมือนกันใช่หรือไม่
ผู้สัมภาษณ์ :	โดยภาพรวมของนิทรรศการศิลปะระดับนานาชาติ ศิลปินหันมานำเสนองานด้วย new media กันเยอะมาก ในทัศนะของอาจารย์แล้วทำไมถึงเป็นเช่นนั้น? (เช่น เทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นสามารถทำให้เกิดการสร้างสรรค์งานใหม่ๆ ได้ดีกว่า , เรื่องของยุคสมัยปัจจุบันที่เป็นโลก cyberspace, electronics ทำให้คนมีความคุ้นเคยกับภาพเคลื่อนไหว และงานแบบนั้นเป็นกระแสอยู่)
อารยา :	ทุกอย่างที่เขียนมาเป็นคำตอบในตัวเองอยู่แล้ว คำนึงอยู่คำเดียวคือ 'ดีกว่า' เพราะขึ้นอยู่กับเป้าหมาย อีกอย่างคือ หากศิลปะมีการไหลไปอย่างสอดคล้องกับการมีชีวิต ชีวิตในช่วงเวลา ณ. ขณะนี้เป็นช่วงที่เราเกี่ยวข้องกับสิ่งพาสื่อใหม่เมื่อเทียบกับช่วงเวลาที่ผ่านมา
ผู้สัมภาษณ์ :	พูดถึงกระแสศิลปะร่วมสมัยระดับนานาชาติ ที่มีการใช้ new media กันมากขึ้น อาจารย์คิดว่าจุดนั้นทำให้ศิลปินไทยสนใจหันมาใช้ new media มากขึ้นด้วยหรือไม่? (ในกรณีที่ทำตามกระแส) หรือถ้าเทียบกันแล้วยังคงใช้ traditional media (paint , sculpture , printmaking, photo) มากกว่า
อารยา :	หลายครั้งในการพูดถึงภาพรวมของสังคม เราจะมั่นใจมากกว่า นานาชาติจะเป็นผลต่อชาติ และการทำตามกระแสเป็นวิสัยมนุษย์อย่างหนึ่ง ที่น่าสงสัยก็คือ คนในวงการศิลปะซึ่งทำงานที่เรียกว่าสร้างสรรค์ควรได้รับการยกเว้นจากทัศนคตินี้หรือไม่และถ้าใช่เป็นอย่างไร และไม่ว่าการมองเห็นจะจับตาดูตรงสิ่งที่ใหม่กว่าและมาทีหลัง แต่ทุก ๆ กระบวนการสร้างงานเดิม ๆ ก็ยังมีอยู่และดำเนินไป มีคนทำงานศิลปะหลายกลุ่มหลากหลายความถนัด ต่างความชอบ และโดยเฉพาะต่างรสนิยม
ผู้สัมภาษณ์ :	ในแง่ของสังคมวัฒนธรรม อาจารย์คิดว่ากระบวนการทำให้เป็นโลกาภิวัตน์จากโลกตะวันตก(ที่กำหนดกระแสศิลปะร่วมสมัย) มีผลกระทบต่อแนวคิดและวิธีการในการสร้างสรรค์งานของศิลปินไทยมากน้อยแค่ไหน อย่างไร

<p>อารยา :</p>	<p>ที่จริงก็มีศิลปินที่รักษาแนวทางที่เคยเป็นมาเอาไว้ได้อย่างแข็งขันและมากกว่าในเชิงต่อต้านความเป็นไปข้างนอกบ้านด้วยเหตุแห่งการถึงกันของสื่อ ดาก็ยังปิดและหูก็ไม่ได้ยินเสียงที่ไม่อยากจะได้ยิน</p> <p>คำถามนี้สะท้อนภาพของคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะนักศึกษาศิลปะที่อยากรู้ อยากเห็นและกล้าทดลอง ในขณะที่เดียวกันก็จัดการกับรากทางวัฒนธรรมและรากศิลปะเดิมๆ ได้อย่างเย็นชามากขึ้น และตรงนี้อาจเป็นเหตุแห่งอิสรภาพกับความเปลี่ยนแปลง</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>ปกติในการทำงานศิลปะ ศิลปินส่วนใหญ่จะบอกว่าความคิดมาก่อน สื่อเป็นเพียงการนำเสนอความคิดนั้นๆ ผู้วิจัยเลยตั้งสมมติฐานว่า ในการทำงานศิลปะอาจมีสามองค์ประกอบใหญ่ๆ ที่มีอิทธิพลในการทำงานศิลปะ</p> <p>1. อัดดา 2. สังคมวัฒนธรรมที่เราเห็นและรับรู้สัมผัสโดยผ่านสื่อต่างๆ ในโลกโลกาภิวัตน์ 3. เทคโนโลยีที่มารองรับ (อุปกรณ์ เครื่องมือ เทคนิค)</p> <p>อยากทราบว่าอาจารย์เห็นด้วยกับสมมติฐานข้างต้นอย่างไร แล้วคิดว่าประเด็นไหนสำคัญที่สุดในสามองค์ประกอบนี้</p>
<p>อารยา :</p>	<p>สำคัญทั้งสามประการเลย</p>

สัมภาษณ์อำมฤทธิ ชูสุวรรณ 12 กรกฎาคม 2550

ผู้สัมภาษณ์ :	ไม่ทราบว่าอาจารย์เริ่มใช้ new media ตั้งแต่เมื่อไรคะ และทำไมถึงเลือกใช้
อำมฤทธิ :	<p>ใช้ new media มานานแล้วตั้งแต่เขายังไม่เรียกคำนี้ เรียกวัสดุผสมบ้าง อะไรบ้าง แต่เมื่อเวลาผ่านไป มีการแยกประเภทกันแล้ว มันเลยเข้าไปอยู่ในเทอมของสื่อใหม่ได้ ก็ช่วงที่เรียนปริญญาโทปีพ.ศ. 2528-29 ก็มีใช้สื่อที่เป็นแสง ให้เกิดการเคลื่อนไหว แรงลมด้วย อีกชั้นก็ใช้แรงน้ำแรงคลื่นปรับเปลี่ยนรูปทรงของวัสดุ มักจะเล่นทดลองในวิชาอื่นๆที่ไม่ใช่วิชาเอก(จิตรกรรม)</p> <p>แล้วสมัยที่ไปเรียนต่างประเทศไม่ได้แต่พวกนี้เพราะสถาบันเน้นจิตรกรรมจริงๆ แต่ก็ได้ไปเห็น ได้สัมผัส ได้รับรู้งานพวกนั้น พอกลับมาที่รู้สึกว่ามีอิสระมากขึ้นในการค้นคว้าทดลอง โอกาสมันเปิดมากขึ้น แต่ตอนที่ทำแรกๆมันไม่ง่ายและ แต่อุปกรณ์และเทคโนโลยียังไม่เอื้อ ใช้นุ่นเยอะด้วย การไปหยิบยืมอุปกรณ์ก็ยาก แต่ก็ได้ทดลองเล่น แล้วก็เคยทำงานภาพถ่ายมาก่อนด้วย จาก painting ไปสู่ photo แล้วก็สนใจภาพเคลื่อนไหวตามมา</p> <p>ที่สนใจภาพเคลื่อนไหว เพราะสนใจในเรื่องของเวลา คิดว่าภาพเคลื่อนไหวสามารถถ่ายทอดเรื่องของเวลาได้ดีกว่า เช่น ลากเส้นจาก A ไป B มันสร้างการรับรู้อีกแบบหนึ่ง ก็เลยเอาประสบการณ์เดิม เอาสิ่งที่อยากลองทำ ความชอบส่วนตัวมาประกอบกัน</p> <p>สิ่งสำคัญอีกอันหนึ่ง เป็นความพ้องที่สนใจคือ เรื่องพุทธธรรม ที่พูดถึงการรับรู้ การสัมผัส เช่น รูป รส กลิ่น เสียง เป็นประเด็นสำคัญที่ทำให้เรามองงานตัวเองได้ชัดเจนขึ้น ว่าอะไรก่อให้เกิดการรับรู้ได้บ้าง รูปก็ทำมาแล้ว รสอาจไม่เคยทำแต่ก็รับรู้ กลิ่นแล้วก็มาเสียง พอมาถึงเสียงมันก็มีอิทธิพลของมีเดียที่สนใจอยู่ อย่างน้อยที่สุดในกระบวนการทางความคิด ในเรื่องของ time ว่ามันอยู่ได้ทั้งในรูปและในเสียง ในงานบางชิ้นก็เป็น time ที่มีเสียงเข้ามาเกี่ยวข้อง ในงานบางชิ้น ก็เป็น time โดยรูป ที่นี้พอมาตอนหลัง พอเราเริ่มเข้าใจประเด็นของมีเดีย เราก็มองว่า time มันไม่มีจุด A จุด B และ แต่เป็น circle ไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ</p> <p>งานช่วงหลังก็จะวนตัวมันเองได้ตลอดเวลา</p>
ผู้สัมภาษณ์ :	อาจารย์พอจำได้ไหมคะว่า งานที่เป็นสื่อใหม่ชิ้นแรกนี้ทำเมื่อไร อย่างไร

<p>อามฤทธิ :</p>	<p>จำได้ว่าเคยทำแสดงที่หอศิลป์เจ้าฟ้า แต่ไม่มีหลักฐานเหลืออยู่เลย ไม่ได้ถ่ายรูปเก็บไว้ด้วย คือตอนนั้นทำในนามของมีเดียซันมีเดีย ความเป็น commercial จากทีวีโฆษณา การ์ตูน กับมีเดียที่เรามาใช้ในงานศิลปะ คือโอเดียเริ่มจากเพื่อนไปซื้อของเล่นให้เด็กที่เกาะสมุย ก็มีหลายประเภท ที่มีลักษณะเหมือนอาวุธก็มีเยอะ เราก็มองว่าเด็กจะเลือกอะไรบ้าง สรุปว่าของเล่นที่มันคล้ายอาวุธเด็กเลือกหมดเลย เราก็เลยไปเชื่อมโยงกับเนื้อหา สิ่งที่มีน้ออกผ่านสื่อโฆษณา ที่วิต่าง ๆ ว่าพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างไร เราก็เอาภาพถ่าย และของเล่นพวกนั้นมาทำงาน และใช้สื่อวิดีโอฉายในจอทีวี เป็น installation เล็กๆ ประมาณปี 2535-36 ได้ หลังจากนั้นก็เริ่มทำอะไรแนวนี้ วิดีโอที่ใช้ก็ยังไม่ edit อะไร ถ่ายตรงๆเลย เป็นเทปใหญ่ อย่างงานชุดที่เป็นเสียง Material Life ก็นำเสนอด้วยวิดีโอ เทคนิคตัดต่อแบบง่าย ๆ โดยมี เสียง ที่เกิดขึ้นจากการบันทึกจากการที่ไปติดตั้งอยู่ตรงพื้นที่ที่เป็นประตู เป็นกระบวนการเกิดเสียงที่เล่นกับพื้นที่ที่อยู่ตรงนั้น</p> <p>ส่วนอีกชิ้นหนึ่งนำเสนอเป็นวิดีโอเช่นกัน เป็นเสียงในเชิงความคิด พูดถึงเสียงแต่ไม่มีเสียง แนวคิดคือการตบมือข้างเดียว ผลที่ออกมาก็คือความเงียบ</p> <p>ส่วนชิ้นที่ทำที่ Venice biennale, being sand ไม่ได้มองว่าเป็นวิดีโอ ถึงจะนำเสนอด้วยวิดีโอก็ตาม เป็นเรื่องของแนวคิดมากกว่า ที่จะสื่อสารอะไรบางอย่างออกมา</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>แล้วในยุคที่โปรแกรมพัฒนาแล้วล่ะคะ อาจารย์เข้าไปเล่นกับมันบ้างหรือเปล่าคะ</p>
<p>อามฤทธิ :</p>	<p>จริงๆแล้ว โปรแกรมไม่ใช่ตัวสำคัญ เพราะเนื้อหาในการทำงานของตัวเอง แนวความคิดสำคัญกว่าเทคนิคอะไรพวกนี้ เพราะฉะนั้นเมื่อมาถึงปัจจุบัน ก็ได้ข้อสรุปของตัวเองว่า ในสื่อที่เราทำ งานของเรามันไม่ได้เป็นวิดีโออาร์ต หรือวิดีโอจัดวาง แต่มันเป็น conceptual art แต่สื่อพวกนั้นเป็นส่วนประกอบที่ทำให้เกิดความรู้สึก การสัมผัส การรับรู้ ต่างๆ ถ้าไปดูเนื้อหาของเราแท้ๆ</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>ขอตถามในแง่เทคนิคหนึ่งคะ อาจารย์ไปอาศัยช่างเทคนิคสร้างงานบ้างไหมคะ</p>
<p>อามฤทธิ :</p>	<p>มีบ้าง ในบางครั้ง</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>ที่ถาม เพราะว่า ศิลปินแทบทุกคนก็ใช้ เขาก็ไม่ทำคนเดียว</p>
<p>อามฤทธิ :</p>	<p>ต้องยอมรับว่า ศิลปะในปัจจุบันต้องทำงานเป็นทีม ตัวศิลปินเป็นคนกำหนดความคิด และคุมกรอบของงานขึ้นมา แล้วก็ต้องสร้างทีมของตัวเองขึ้นมา ให้มันสามารถไปตามความคิดของเราได้</p>

ผู้สัมภาษณ์ :	ขอกลับมาที่นิยามของคำว่ามีเดียอาร์ตนะคะ อาจารย์คิดว่านิยาม ขอบเขตของคำว่า มีเดียอาร์ตในประเทศไทยเป็นอย่างไรคะ
อำนวยการ :	ก็ต้องยอมรับว่ามีมีเดียอาร์ตในประเทศไทยเป็นของใหม่มาก เพราะฉะนั้นความเข้าใจ ในการเป็นมีเดียยังมีน้อย พอมาถึงตรงนี้มันเลยแยกไม่ออก เพราะมันเยอะว่าสิ่งที่ ตัวเองทำอยู่คือมีเดียหรือคือ material คิดว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเรียนรู้ให้ชัดเจน เพราะไม่งั้นเขาจะทะลุไปสู่ new media ไม่ได้ ถ้าเราพูดกัน สื่อใหม่ในโลกศิลปะมัน เกิดขึ้นใหม่ได้ทุกวัน แม้แต่เทคโนโลยีในห้องค้าตลาดหลักทรัพย์มันก็กลายเป็นมีเดีย ในทางศิลปะได้
ผู้สัมภาษณ์ :	จุดเชื่อมอีกอย่างหนึ่งคือ มันเกิดพร้อมกับเทคโนโลยี
อำนวยการ :	ใช่ๆ ถ้าย้อนกลับไปนิดนึง ไปสู่ต้นกำเนิด มีเดียเหล่านี้มันก็เกิดจากการที่คนพยายาม คิดนอกกรอบ คนที่พยายามมองหาวิธีการทำงานศิลปะที่มากกว่าเดิม จนทำให้เกิด การยอมรับ จากฟิล์มมาสู่อาร์ต มีเดียมันพัฒนาตลอด คือเทคโนโลยีมันเดิน มันไปใน ตัวของมันเองอยู่แล้ว แล้วศิลปินไปเอามันมาใช้ เห็นประโยชน์ของสื่อเหล่านั้น แล้ว นำเข้ามาสู่ศิลปะ จากที่มีอยู่มันถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการสื่อสาร ก็กลายเป็น new media ในงานศิลปะได้
ผู้สัมภาษณ์ :	อยากให้อาจารย์พูดถึงข้อดี ข้อเสียที่เกิดขึ้นของ new media ค่ะ
อำนวยการ :	ข้อดีที่คิดได้คือ ทำให้เกิดแง่มุม ช่องทางของการทำงานศิลปะได้มากขึ้น ส่วนข้อเสีย ก็คือเมื่อมันเกิดช่องทางมากขึ้น มันก็นำไปสู่การใช้อย่างไม่รู้เรื่องมากขึ้นเช่นกัน ซึ่ง มันไปปรากฏอยู่ที่ชั้นงานที่ไม่ได้คุณภาพ มันก็เป็นประเด็นปัญหา
ผู้สัมภาษณ์ :	หลายๆคนบอกว่า เพราะไม่มีจุดเชื่อมโยงของการให้ความรู้
อำนวยการ :	จริงๆแล้ว พุดง่าย ๆ ในตัวมันเองมันยังไม่ได้ถูก analyze ออกมาอย่างชัดเจน เพราะมันยังคงเคลื่อนที่ตลอดเวลา ไม่เหมือนงานจิตรกรรม ประติมากรรม ที่มัน สมบูรณ์ไปแล้ว เราอาจพูดถึงจุดเริ่มต้นได้ แต่พูดถึงจุดจบไม่ได้ เพราะมันยังเป็นอยู่
ผู้สัมภาษณ์ :	เคยมีบางคนบอกว่า มีเดียอาร์ตของไทยกับตะวันตกมันต่างกัน และไม่ควรถือไป เปรียบเทียบกัน เพราะเราไม่ได้เติบโตมาในองค์ความรู้แบบนั้น วัฒนธรรมก็ต่างกัน
อำนวยการ :	แต่ถ้าถามว่าเรามีส่วนเข้าไปเกี่ยวข้องไหม เราก็มีส่วน
ผู้สัมภาษณ์ :	คะ เพราะโลกปัจจุบัน เราเองก็รับรู้ข้อมูลข่าวสารไปพร้อมๆกับเขา มันก็เลยเข้ามา อยู่ในชีวิตเรา

<p>อามฤทธิ :</p>	<p>ก็เหมือนเมื่อก่อน สมัยที่วิถีชีวิต ตู๋เย็นยังแพงอยู่ เราก็ไปโรงน้ำแข็ง เพื่อซื้อน้ำแข็ง จะได้ดื่มน้ำเย็นๆ หรือแช่ของ รักษาของ แต่ถ้าถามว่าน้ำแข็งเกิดได้อย่างไร น้ำแข็งก็เกิดจากเทคโนโลยีอันหนึ่ง จากวิธีการอะไรบางอย่างให้น้ำจับตัวเป็นก้อนได้ จนเทคโนโลยีพัฒนาขึ้น มาเป็นตู้เย็นประจำบ้าน มีหลายระบบ มันก็คือการเดินทางของเทคโนโลยี แล้วมันมีวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกัน</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>อย่างมีบางคนบอกว่า มันมี tool อยู่ แล้วไทยเราก็อธิบายมันมาใช้ เราจึงเป็นแค่ผู้ใช้ ที่ไม่มีความเข้าใจในพัฒนาการ</p>
<p>อามฤทธิ :</p>	<p>จริงๆแล้วเราก็เป็นผู้ใช้นะแหละ ในสังคมบริโภคนิยม แต่ถามว่าเราจะเป็นแค่ผู้ใช้ไปอย่างเดียวตลอดหรือ แม้เราจะเป็นแค่ผู้ใช้ก็จริงแต่เราก็เรียนรู้ไปด้วย</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>อาจารย์คิดว่ากระแสศิลปะตะวันตกมีผลกระทบต่อกระแสศิลปะร่วมสมัยในไทยหรือเปล่าคะ คือคิดว่าศิลปินไทยทำตามกระแสหรือเปล่า</p>
<p>อามฤทธิ :</p>	<p>คือมันมีทั้งมีและไม่มี แต่ต้องดูเลยไปกว่านั้นว่าไม่มีแล้วจะดีกว่าหรือเปล่า เพราะการแสดงเอกลักษณ์ตัวเองเพียงอย่างเดียวมากๆนี้ มันก็ไม่ว่าจะใช้วิถีของศิลปะร่วมสมัยจริงๆหรือเปล่า เช่น ในเดือนที่ผ่านมาที่ไปแสดงงานที่เวนิส ก็ไปเดินดูงานศิลปะที่เข้าร่วมแสดง 77 ประเทศ มันก็หาความต่างกันยากพอสมควร ในแง่ของเครื่องมือ เครื่องมือ การนำเสนอ แต่สิ่งที่ต่างกันก็คือ เรื่องของแนวคิด และวิถีคิด เพราะแนวคิดมันเกิดจากสังคมสิ่งแวดล้อม ปัญหาอุปสรรค สัมผัสรอบข้าง สิ่งนั้นต่างหากที่ทำให้งานต่างกัน เพราะโดยลักษณะของสื่อ ของเทคนิคมันร่วมสมัยกัน ไม่ต่างกันหรอก แต่อาจารย์ไม่ค่อยให้ความสำคัญกับการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของกลุ่ม เผ่า หรือประเทศมากหรอก เพราะเชื่อว่ามันทำขึ้นจากเรา มันย่อมมีตามธรรมชาติ แต่จะไม่มองมันเป็นสาระสำคัญเบื้องต้น</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>พูดง่าย ๆ เลยคือ ในการทำงานศิลปะ ความคิดของตัวเองย่อมมาก่อน แล้วสังคมวัฒนธรรมมีผลกระทบต่อประมาณนั้นหรือเปล่านั้น</p>
<p>อามฤทธิ :</p>	<p>มองว่าในการทำงานศิลปะเริ่มจากการตั้งคำถาม และพยายามค้นหา แม้จะไม่ใช้คำตอบที่ชัดเจน แต่กระบวนการตรงนั้นมีความน่าสนใจและพยายามใช้ตรงนั้น</p>
<p>ผู้สัมภาษณ์ :</p>	<p>คือตั้งสมมติฐานไว้ว่ามีสามองค์ประกอบที่ทำให้เกิดงานศิลปะ(มีเดียอาร์ต)นะคะ คือ อัตตา สังคมวัฒนธรรม และเทคโนโลยี อาจารย์เห็นด้วยไหมคะ แล้วอันไหนสำคัญที่สุดคะ</p>

อามฤทธิ :	โดยส่วนตัวเห็นด้วย เพราะมันคล้าย ๆ กับที่ตัวเองใช้อยู่ และคิดว่าองค์ประกอบทั้งสามล้วนมีบทบาทต่อการทำงานศิลปะ แต่ก็คิดว่าความคิด หรือตัวเราสำคัญที่สุดใน การถ่ายทอดความคิดออกไป
ผู้สัมภาษณ์ :	คือสื่อแต่ละสื่อมีภาษาทำที่ที่แตกต่างกัน อาจารย์คิดว่ามีความจำเป็นไหมที่จะไป ศึกษาสื่อเหล่านั้นในเชิงลึก
อามฤทธิ :	คือถ้าใช้มันอย่างรู้มันจะง่าย แต่ถ้าใช้อย่างไม่รู้มันก็สเปสปะ การเรียนรู้สื่อใหม่ก็ไม่ต่างกับสื่อเก่าที่ต้องฝึกฝน แม้มันเหมือนสื่อใหม่จะทำงานแต่ทำให้มีคุณภาพนั้นยาก อย่างอาจารย์ก็ต้องพยายามทำความเข้าใจต่อสื่อที่ใช้ ต่อความคิดที่เปลี่ยนแปลงไป ของสังคม
ผู้สัมภาษณ์ :	อาจารย์คิดว่าศิลปินไทยใช้สื่อใหม่กันเยอะไหมคะ
อามฤทธิ :	เมื่อเทียบกับสื่ออื่นถือว่าน้อย แต่ตอนนี้เริ่มเห็นชัดมากขึ้น เมื่อเทียบแนวประเพณีกับร่วมสมัยก็เริ่มเห็นชัดมากขึ้น
ผู้สัมภาษณ์ :	อาจารย์คิดว่ากระแสของตะวันตกมีส่วนเกี่ยวข้องกับไหมคะ
อามฤทธิ :	คิดว่าไม่ใช่เพราะกระแสตะวันตก แต่เพราะเขาเรียนรู้ได้มากขึ้น และเห็นศิลปินใหม่ๆ ทำงานในแนวโน้มมากขึ้น และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันที่เขาเข้ามามีบทบาทมากกว่า อีกประเด็นที่สำคัญในบ้านเราคือเรื่องความเข้าใจและการแยกแยะ มันไม่ชัดเจนแค่คำว่า contem กับ modern ก็ยังคลุมเครือ
ผู้สัมภาษณ์ :	แต่เทอมเหล่านี้ก็เป็นสิ่งที่ยังไม่สามารถทำให้ชัดเจนหรือตายตัวได้นะคะ มันยังดันได้ ยิ่ง contem นี้ยิ่งคลุมเครือคะ เพราะมันมีโพสต์โมเดิร์นเข้ามาเกี่ยวอีก ยังไงวันนี้ขอขอบคุณอาจารย์มากนะคะ
อามฤทธิ :	ครับ



ประวัติย่อผู้วิจัย

- ชื่อ ชญาณุตม์ ศิลปศาสตร์ (Chayanoot Silpasart)
- วันเดือนปีเกิด 04/05/1979
- หน้าที่การงาน (Profession) อาจารย์ประจำ ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- การศึกษา (Education) 2002 : B.F.A. (1st Class hon.) Painting , Silpakorn University, Bangkok
2005 : M.A. (Contemporary Art Theory) , Goldsmiths College, University of London, UK
2012 : PhD candidate (Art history and Theory), Essex University, UK
- การแสดงผลงาน (Exhibition / Experience) **Selected group exhibition**
1999 : **The Seascape painting**, Central Chidlom, Bangkok.
2002 : **Art Thesis Exhibition**, Gallery Art Centre, Silpakorn University, Bangkok.
2003 : **International Print and Drawing Exhibition** on the Occasion of 60th Anniversary Celebration of Silpakorn University, Nakornpathom.
2005 : **Always a little Further** an art statement for 'School of Bangkok' Exhibition, Tadu Contemporary Art, Bangkok.
- Published Works**
Brand new 2004 นิตยสารผู้หญิงวันนี้ ฉบับที่ 153 ประจำเดือน มีนาคม 2547
ชกลม นิตยสารผู้หญิงวันนี้ ฉบับที่ 154 ประจำเดือน เมษายน 2547
ไซโนหิน นิตยสารผู้หญิงวันนี้ ฉบับที่ 155 ประจำเดือน พฤษภาคม 2547
ศิลปะคือการแปรเปลี่ยน บทความประกอบสูจิบัตรการแสดงนิทรรศการ 'โอ๊ะ' โดยคณาจารย์และศิษย์เก่าภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพปี 2547
เอกภาพและความหลากหลาย : ว่าด้วยรสนิยมและความงามทางศิลปะ วารสารนักบริหาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ปีที่ 26 ฉบับที่ 3, 2549.

