



บทที่ 1

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อล่วงเข้าสู่ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 เช่นนี้ ความเจริญทางเทคโนโลยี และอุตสาหกรรมได้เติบโตและพุ่งทะยานไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วและรุนแรงใน สภาพวัฒนธรรมใหม่และ โฉมหน้าใหม่ของสังคม ความก้าวหน้าทางวิทยาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางการสื่อสารที่เอื้อให้การติดต่อสื่อสารและการแสวงหาข่าวสาร ข้อมูล เป็นไปได้อย่างสะดวกง่ายดาย ทำให้โลกทุกวันนี้แคบลง รวากับเหลือเป็น เพียงชุมชนเดียวกันซึ่งความสัมพันธ์ของมนุษย์ในลักษณะใหม่ที่มี เทคโนโลยีเป็นตัว ประสานเช่นนี้ เป็นไปในรูปที่ว่า มนุษย์สัมพันธ์กันด้วย "สื่อ"

ความเปลี่ยนแปลงอันเนื่องด้วยตัวสื่อทางการสื่อสาร เช่นนี้ได้ก่อให้เกิด การเปลี่ยนแปลงอันใหญ่หลวงของสังคม ทำให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ คนรุ่นใหม่และมโน ทัศน์อย่างใหม่ ระบบสังคมย่อยอันหลากหลายต่างมีการปรับตัวและก้าวตามความ เจริญรุดหน้าเช่นนั้น "ศิลปะ" ซึ่งเป็นการสื่อสารทางสังคมอีกรูปแบบหนึ่งจึงย่อมที่จะ ตอบรับกระแสการเปลี่ยนแปลงในหลายรูปแบบทั้งในแง่ของการรังสรรค์งานศิลป์ การเผยแพร่งานและปรัชญาทางศิลป์ นับตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน งานศิลปะนั้นทำ หน้าที่เป็นตัวแทน เป็นกระจกเงาของสังคมเสมอมาในการแสดงออกถึงความรู้สึก นึกคิด อุดมคติและค่านิยมในแต่ละยุคแต่ละสมัย โดยมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ตีกรอบให้กับตัวงานและศิลปิน เป็นผู้ถ่ายทอดหรือเป็นผู้ส่งสารนั่นเอง ไม่ว่าจะเกิด การเปลี่ยนแปลงอย่างไรก็ตามในสังคม สิ่งนั้นย่อมแลเห็นได้ในงานศิลปะของยุคนั้น อย่างเช่นงานศิลปะในอดีต เช่น งานของ เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo Davinci 1452-1519), ไมเคิลแองเจโล (Michaelangelo 1475-1564), ราฟาเอล (Raphael 1483-1520) และทิเตียน (Titian 1511-1576) ล้วนมีชีวิตอยู่ใน สมัยศตวรรษที่ 16 ซึ่งความสนใจของสังคมยังคงเวียนว่ายอยู่ในเรื่องของศาสนา

และความศรัทธา งานศิลปะของศิลปินเหล่านี้จึงมีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลใน ศาสนาทั้งสิ้น หรือในศตวรรษที่ 18 ที่เกิดทฤษฎีสัจขึ้นมา รวมทั้งความแตกแยก ทางปรัชญาในวงการศิลปะซึ่งผลักดันให้เกิดศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ และเนื้อหาใน งานศิลปะจึงเปลี่ยนเรื่องราวจากเรื่องราวของชนชั้นสูงมาเป็นสามัญชนตามสภาพ ของสังคมที่ชนชั้นกลางและชนชั้นล่างทวีบทบาทของกลุ่มตนเองมากขึ้น อาจกล่าวได้ ว่าศิลปะนั้นผูกพันไปตามตัวแปรต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาในสังคม

ศิลปะเปลี่ยนแปลงเสมอมา แสวงหา และทดลองอยู่ตลอดเวลา พยายาม ที่จะฉีกรูปแบบเดิม สิ่งที่ศิลปินแสวงหาก็คือ สื่อและสารอย่างใหม่ เช่น พวก ศิลปินกลุ่มล้ำยุคอาวองต์-การ์ด (Avant-garde) แสวงหาสารที่ผู้คนทั่วไปเข้าใจ ได้ยาก หรือศิลปะสื่อแสดง (Performance art) แสวงหาสื่อจากตัวมนุษย์และ สิ่งของอื่น ๆ นับตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ทั้งตัวสื่อและตัวสารต่างก็มีการ เปลี่ยน- แปลงอยู่ตลอดเวลา จากการใช้ผ้าใบ ใช้ไม้ ใช้ปูน ในอดีต จนกระทั่งถึงยุคสมัย แห่งเทคโนโลยี สื่อที่ศิลปินประสบพบเห็นจนถึงขั้นหยิบยกมาใช้จึงหนีไม่พ้นสื่อที่ปรากฏ ในยุคสมัย นั่นก็คือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น วิดีโอ ซึ่งสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่เหล่านี้ ไม่ใช่แค่ส่งอิทธิพลให้กับศิลปะ เท่านั้นหากแต่ได้แปรเปลี่ยนตัวตนของศิลปะไปด้วย การเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียะจึงเป็นผลสืบเนื่องโดยตรงจากความสัมพันธ์ระหว่าง ศิลปะและความก้าวหน้าทางวิทยาการ สภาวะวัฒนธรรมยุคหลังสมัยใหม่และวิทยา การอันก้าวหน้าได้เปลี่ยนแนวคิดและผลงานของศิลปินไปอย่างมากมาย

นับตั้งแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมเป็นต้นมา ที่มีการพัฒนาการใช้เทคโนโลยี ใช้เครื่องจักรอย่างมากมายนั้นทำให้ทัศนคติของคนทั่ว ๆ ไปวาง "มนุษย์" ไว้คน ละฝั่ง คนละข้างกับ "เครื่องจักร" ซึ่งรวมไปถึงตำแหน่งของศิลปะด้วย ความเข้าใจ ที่มีต่อศิลปะนั้นมีอยู่ว่า ศิลปะเกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์จากความคิดของมนุษย์ เป็นสิ่งบริสุทธิ์ อิสระ ละเอียดอ่อน และเต็มไปด้วยอารมณ์ ในขณะที่วิทยาศาสตร์ ตลอดจนเทคโนโลยีนั้น เป็นสิ่งที่มีแต่กฎเกณฑ์ ไม่มีชีวิตชีวา ขาดอารมณ์ และแห้งแล้ง ดังนั้น ศิลปะและเทคโนโลยีในความคิดของผู้คนนั้นจึงเป็นเสมือนขั้วเดียวกันของแม่

เหล็กที่พลัดออกจากกัน เสมอ ไม่มีวันประสานกันได้ เนื่องจากผู้คน เชื่อกันว่า
 วิทยาศาสตร์คือเหตุผล-ศิลปะคือแรงบันดาลใจ วิทยาศาสตร์คือตรรกะ-ศิลปะ
 คืออตรรกะ วิทยาศาสตร์คือภูมิปัญญา-ศิลปะ คือพลังอารมณ์ ตั้งแต่มีการประดิษฐ์คิด
 ค้นกล้องถ่ายภาพขึ้นมาในช่วงปี 1850 นั้น ความคิดข้างต้นนี้ได้แพร่ขยายออกไปมาก
 จนกลายเป็นความหวาดกลัวว่าเครื่องจักรจะมาแทนศิลปิน ในขณะที่ศิลปินมีพลังใน
 การสร้างสรรค์ มีแรงบันดาลใจที่อิสระ มีพรสวรรค์ที่ "พระเจ้าประทานมา"
 ส่วนเครื่องจักรและเทคโนโลยีนั้นขาดการสร้างสรรค์ การที่ศิลปินบางกลุ่มหลีกเลี่ยง
 การใช้เทคโนโลยีโดยตรงกับงานศิลปะจึงสืบเนื่องมาจากความกลัวดังกล่าวและ
 พสมความหวาดระแวงที่ว่าเทคโนโลยีจะทำให้ทุกคนกลายเป็นศิลปินได้โดยไม่ต้อง
 มีพรสวรรค์หรืออัจฉริยะ อย่างไรก็ตามในประวัติศาสตร์ศิลปะที่ผ่าน ๆ มา มี
 ศิลปินหลายต่อหลายกลุ่มให้ความสนใจกับเทคโนโลยีมาตลอดซึ่งสามารถย้อนไปถึง
 สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการในสมัยศตวรรษที่ 16 (Renaissance) ได้ทีเดียว ซึ่งศิลปิน
 อย่าง เลโอนาร์โด ดา วินชี นั้นเป็นตัวอย่างที่ดีในฐานะเป็นผู้ประยุกต์ศิลป์-
 วิทยาศาสตร์ เข้าด้วยกัน ดังจะเห็นได้จากรูปเขียนที่แสดงถึงการศึกษาในเรื่องธรรม
 ชาติวิทยา, ทศนิยมวิทยา (perspective) และกายวิภาค รวมทั้งแบบร่างยานจักร
 กลหลายหลากชนิด ล่วงมาถึงยุคอิมเพรสชันนิสต์ ศิลปินอย่าง เอดูอาร์ด มาเนต์
 (Eduard Manet) ใช้วิธีการจับภาพแบบกล้องถ่ายภาพมาล้มล้างวิธีการจับภาพ
 แบบเดิมและเป็นผลให้ศิลปินอิมเพรสชันนิสต์อื่น ๆ เช่น โมเนต์ (Claude Monet)
 ได้หันมาใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในการเขียนภาพ ซึ่งโมเนต์กล่าวว่า "วัตถุจะมี
 รูปร่างอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับแสงที่สะท้อนจากวัตถุนั้นมาเข้าสู่เรตินาในลูกนัยน์ตาของ
 เรา" ศิลปินอีกคนหนึ่งคือ เดอกาส์ (Edgar Degas) ได้ใช้วิธีแบบภาพถ่ายสตอป-
 โมชัน (stop-motion picture) ของมุยบริดจ์ (Muybridge) ผู้คิดค้นการ
 ถ่ายภาพจังหวะการเคลื่อนไหวของวัตถุแบบเฟรมต่อเฟรม เดอกาส์ใช้วิธีนี้มาจับ
 ภาพการเคลื่อนไหวของม้าแข่งเพื่อนำมาเขียนภาพ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการเปลี่ยนมุมมอง
 และวิธีการมองของศิลปินทีเดียว จนมาถึงศิลปินฟิวเจอริสต์ (Futurists)
 ซึ่งสนใจจังหวะการทำงานของเครื่องจักรและนำมาสร้างเป็นงานศิลปะ เช่น งาน
 ของบอจโจนี (Umberto Boccioni) ผู้มองเห็นสุนทรียภาพในการเคลื่อนไหว

ไทวของเครื่องจักร ในขณะที่ศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ (Surrealists) ได้เปิดเผยความน่าสะพรึงกลัวของเครื่องจักรกลไว้ในงานศิลปะ ศิลปินคิวบิสต์ (Cubists) นั้นสนใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร ดังจะเห็นได้จากงานปะติด (collage) ของดุชอมป์ (Marcel Duchamp) และเลเชร์ (Fernand Leger) ส่วนศิลปินคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivists) เช่น รอดเชนโก (Rodchenko) ขึ้นชอววิทยาการของการถ่ายภาพและมักจะใช้โฟโต้มองตาจ (photomontage) มาทำงานเสมอ ทางด้านศิลปินป๊อป อาร์ต มักจะชอบใช้กระบวนการทำซ้ำด้วยเครื่องจักรมาเป็นวิธีผลิตงาน ในช่วงปลายทศวรรษที่ 60 ต่อ ทศวรรษที่ 70 ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและเทคโนโลยี เป็นสิ่งที่ได้รับความสนใจมาก และมีการรวมกลุ่มกันระหว่างศิลปิน - ช่างเทคนิค - นักวิทยาศาสตร์ ในการทำงานศิลปะโครงการใหญ่ ๆ ที่ผสมผสานความรู้ทั้ง 3 สาขาเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งมีโอกาสเช่นนี้ไม่กี่ครั้งที่ศิลปะและเทคโนโลยีจะประสานเป็นสิ่งเดียวกันด้วยได้ ลักษณะงานเช่นนี้มีส่วนเป็นผู้บุกเบิกให้กับงานศิลป์-เทคโนโลยีในสมัยต่อมา อย่างไรก็ตามท่ามกลางกระแสการโน้มเข้าหากันระหว่างศิลป์และเทคโนโลยีนี้ก็ยังมียุคศิลปินบางกลุ่ม เช่น พวกโฟวิสต์ (Fauvists) ไม่สนใจเทคโนโลยีเอาเลยซึ่งหลักการทางศิลป์ของพวกเขาโฟวิสต์เองนั้นไม่เกี่ยวข้องกับความสนใจในการใช้เทคโนโลยีแต่อย่างใด ก็อาจกล่าวได้ว่า ศิลปะและเทคโนโลยีมีทิศทางที่จะโน้มเข้าหากันอยู่ตลอดเวลาแม้ว่าจะมีกระแสต่อต้านอยู่บ้างก็ตาม และในช่วงกลางทศวรรษที่ 70 จึงเกิดศิลปินที่ใช้วีดิโอผลิตงานศิลป์ขึ้นมาหลังจากที่บริษัทโซนี่ผลิตเครื่องบันทึก/กล้องวีดิโอตัวแรกออกมาในปี 1965 โดยได้รับการกรุยทางจากศิลปินป๊อป อาร์ต แอนดี วอร์ฮอล ในทศวรรษที่ 60 เครื่องบันทึก/กล้องวีดิโอตัวแรกถูกผลิตออกสู่ตลาดในปี 1965 ในนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ในขณะที่ วีดิโอยังไม่ได้รับการพัฒนาให้นำมาใช้เหมือนในปัจจุบัน ด้วยเหตุที่ว่า ยังมีขนาดใหญ่ น้ำหนักมาก เป็นขาวดำ และยังไม่ใช้ระบบ NTSC ในขณะที่บริษัทในญี่ปุ่น เช่น ฮิตาชิ และพานาโซนิค ก็ได้พัฒนาและผลิตวีดิโอออกมาบ้างซึ่งก่อให้เกิดการแข่งขันในด้านการผลิตและมีผลให้มีการพัฒนาคุณภาพและรูปทรงของวีดิโอต่อไปอีก ในปี 1970 บริษัทโซนี่ก็ได้วางผลิตภัณฑ์วีดิโอตัวใหม่ซึ่งใช้ระบบ ยูเมติก (U-MATIC) และนำออกวางตลาดในอังกฤษ ซึ่งมีพร้อมทั้งกล้องถ่ายวีดิโอบนขนาด

กระเป๋าทูที่มีขนาดเล็กลงอย่างมากจากกล่องรุ่นแรก ๆ ต่อมาในปี 1972 ตลาดการผลิตวิดีโอเจริญเติบโตมากขึ้นและการแข่งขันในด้านการผลิตก็สูงตามไปด้วย บริษัทฟิลลิปส์ได้ผลิตเครื่องเล่นวิดีโอที่สามารถบันทึกรายการจากโทรทัศน์ได้ซึ่งเป็นการกระจายผลิตภัณฑ์ไปสู่การใช้สอยในบ้านเรือนมากกว่าที่จะผลิตเพื่อใช้ในอุตสาหกรรมเช่นวิดีโอยุคแรก ๆ อย่างไรก็ตาม บริษัทโซนี่ก็คิดค้นผลิตภัณฑ์วิดีโอที่ตลาดได้เร็วกว่าของบริษัทฟิลลิปส์ นั่นคือ ผลิตเครื่องเล่นวิดีโอระบบ VHS ในปี 1978 ในช่วงปี 1980 สื่อวิดีโอจึงกลายเป็นสื่อประจำบ้านไปเสียแล้ว มีระบบการทำงานที่เพียบพร้อม ขนาดเล็กและเบา

ส่วนการประยุกต์ใช้สื่อวิดีโอกับศิลปะนั้นได้เกิดภายหลังจากการผลิตสื่อวิดีโอออกสู่ตลาดภายในเวลาไล่เลี่ยกันเนื่องจากศิลปินในฝั่งอเมริกาให้ความสนใจกับสื่อตัวนี้มาก ตั้งแต่ทศวรรษที่ 60 เป็นต้นมา มีศิลปินหลายต่อหลายกลุ่มที่ทดลองประยุกต์สื่อใหม่ตัวนี้กับงานศิลปะของตนเอง เนื่องจากปรัชญาทางศิลปะได้กระจายวงกว้างมากขึ้น กลายเป็นว่า ความเป็นศิลปะนั้นไม่จำเป็นต้องอยู่บนผืนผ้าใบ หรืออยู่ในรูปปั้นเท่านั้น หากแต่รวมไปถึงศิลปะในฐานะที่เป็นกระบวนการ (process art) เป็นแนวความคิด (conceptual art) เป็นการแสดง (performance art) เป็นประติมากรรมในสิ่งแวดล้อม (environmental sculpture) ดังนั้นจึงไม่เป็นการแปลกแต่อย่างใดที่ศิลปินมีความตื่นตัวที่จะค้นหาสื่อใหม่ ๆ ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งที่มีอยู่แล้วในสังคมหรือตามธรรมชาติแต่ไม่มีใครเห็นคุณค่าในฐานะเป็นสื่อศิลปะ ศิลปินในยุคนี้จึงเป็นศิลปินประเภทเสาะแสวงหาและทดลอง และในช่วงเวลานั้นเองที่สื่ออิเล็กทรอนิกส์ใหม่ ๆ ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทัศนะของผู้คน ธรรมชาติและอิทธิพลของสื่อใหม่จึงดึงดูดศิลปินจากหลาย ๆ สาขาให้มาสนใจและศึกษากันอย่างมากมาย เช่น นัม จุน ไปก์ (Nam June Paik), บรูซ เนาแมน (Bruce Nauman) และ คริส เบอร์ดน (Chris Burden) ซึ่งต่อมาศิลปินเหล่านี้ได้กลายเป็นศิลปินที่ทำวิดีโอ อาร์ต อย่างจริงจัง

สิ่งที่ศิลปินเหล่านี้สนใจในตัวสื่อวิดีโอก็นับเนื่องมาจากธรรมชาติของ

สื่อวิดีโอโดยแท้ที่เดียว ด้วยเหตุที่วิดีโอั้นใช้ระบบไฟฟ้า กระบวนการตอบกลับและบันทึกจึงรวดเร็วและ "สด" สามารถต่อเข้ากับจอโทรทัศน์ได้ในทันทีที่บันทึกภาพ ซึ่งแตกต่างจากการบันทึกภาพยนตร์ ในสมัยแรก ๆ ของวิดีโอั้นยังไม่มีกระบวนการตัดต่อ ภาพเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกด้วยกล้องจึงมีลักษณะที่ดิบและฉับไว นอกจากนั้นการแพร่ภาพของวิดีโอยังสามารถแพร่ภาพได้หลาย ๆ จอพร้อมกันสำหรับการแสดงศิลปะที่ต้องการปฏิภริยาที่แตกต่างกัน และสิ่งที่ศิลปินสนใจสื่อวิดีโออีกส่วนหนึ่งก็คือ เป็นสื่อที่ใช้ง่าย ไม่ยุ่งยากเหมือนกล้องถ่ายภาพยนตร์ รวมทั้งไม่จำเป็นต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญพิเศษ ช่างกล้อง หรือลูกมือ ศิลปินจึงสามารถที่จะยกกล้องวิดีโอออกไปตั้งไว้ที่ใดก็ได้ตามสะดวกและสามารถควบคุมกล้องได้ด้วยตนเอง เมื่อรวมเข้ากับเสียงและดนตรีหรือบทพูดแล้ว จึงกลายเป็นงานศิลปะที่มี "เสียง" ในตัวเองขึ้นมา สื่อวิดีโอจึงกลายเป็นสื่อที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับศิลปินในอเมริกาตั้งแต่ปี 60 เป็นต้นมา งานศิลปะประเภทวิดีโอ อาร์ตจึงเติบโตขึ้นมาเรื่อย ๆ อย่างมั่นคง และมีศิลปินจำนวนมากที่ผลิตงานวิดีโอ อาร์ต อย่างจริงจังต่อเนื่องเป็นเวลาหลาย ๆ ปี ในขณะที่วงการศิลปะได้ยอมรับวิดีโอ อาร์ต ว่าเป็นงานศิลปะที่ก้าวหน้าและยังมีหนทางที่จะเจริญเติบโตไปได้อีกหลายทาง พิพิธภัณฑ์ศิลปะหลายต่อหลายแห่งในอเมริกาหันมาจัดนิทรรศการศิลปะวิดีโอ อาร์ต กันอย่างมากมาย และในปี 70 วิดีโอ อาร์ต ก็ได้รับการจัดให้เป็นมหกรรมศิลปะวิดีโอ อาร์ต เลย์ที่เดียว ประวัติศาสตร์ของวิดีโอก็คือประวัติศาสตร์แห่งการเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) นั่นเอง เนื่องจากเกิดการเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติและการเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียะซึ่งเป็นเหตุเป็นผลกับการพัฒนาทางเทคโนโลยีและการใช้เทคโนโลยีกันอย่างแพร่หลายในสังคม อาจกล่าวได้ว่า วิดีโอ อาร์ต นั้นได้รากฐานแนวความคิดมาจากดูชอมป์ศิลปินคนสำคัญที่มีอิทธิพลต่อศิลปะยุคหลัง ๆ มาก ซึ่งดูชอมป์นั้นเน้นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและชีวิตจริง ศิลปะจำเป็นต้องเข้าไปประสมกลมกลืนกับชีวิตของผู้คน แนวความคิดดังกล่าวนี้ได้กลายมาเป็นหลักสุนทรียศาสตร์ของยุคหลังสมัยใหม่ในสมัยต่อมาซึ่งวิดีโอ อาร์ต ได้พิสูจน์คำกล่าวนี้แล้วว่าศิลปะสามารถที่จะดำรงอยู่ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้คนใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวันได้

ใช้เพียงก็แต่จะสำคัญที่ตัวสื่อเท่านั้น ผู้ที่หยิบยกสื่อมาใช้ก็มีส่วนเป็นตัวหลักเป็นผู้ตัดสินใจในการประยุกต์ใช้สื่อ นั้น ๆ ด้วย ตัวศิลปินนั้น เป็นผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นผู้ให้กำเนิดงานศิลปะด้วยความคิดและการปฏิบัติ ถึงแม้ว่าแรงเร้าจากสังคมและสภาพแวดล้อมเป็นอย่างไร ศิลปินก็ยังคงเป็นหัวใจในการผลิตงานขึ้นมา เช่น เคยซิงก็แล้วแต่ว่าผลงานนั้น ๆ จะออกมาในรูปแบบใด แนวโน้มและทิศทางการศิลปะจะเป็น เช่น ใดนั้นศิลปินแต่ละรายมีส่วนเป็นอย่างมากในการกำหนดทิศทางของศิลปะ ผลงานและแนวคิดของศิลปินมีผลกระทบอย่างสูงต่อความเป็นไปในโลกศิลปะ อาจจะเป็นการปฏิวัติทางความคิด การทวนกระแส การสร้างแนวคิดใหม่ซึ่งนำไปสู่การกำเนิดของศิลปะยุคใหม่ก็เป็นไปได้ ความเชื่อและทัศนคติของศิลปินเป็นสิ่งสำคัญต่อการสร้างผลงานขึ้นมา สิ่งที่พบเห็นได้ในงานศิลป์แต่ละยุคแต่ละสมัยที่ผ่านพ้นไปนั้นคือกระแสความคิด ความเชื่อ ตลอดจนมโนทัศน์ของศิลปินที่เปลี่ยนแปลงอยู่เป็นนิจรันดร์ บางครั้งอาจจะเป็นการตัดขาดจากความเชื่อทางศิลปะแบบเดิม ๆ ที่มีมาอยู่ก่อนหน้านี้และสร้างค่านิยมใหม่ หรือบางครั้งก็เป็นการสานต่อความเชื่อเดิม แต่ตัวออกเป็นแนวคิดย่อย ๆ อีกมากมาย ปრაภฏการณดังกล่าวนี้ มักจะมีศิลปินผู้บุกเบิกนำทางมาให้เสมอ มีการรวมกลุ่ม สร้างผลงานตามความเชื่อของตนเอง ศิลปินบางรายก็ทำงานอย่างโดดเดี่ยว ไร้กลุ่ม หากแต่สิ่งที่ศิลปินสร้างไว้มักจะส่งอิทธิพลให้กับศิลปินยุคหลังเสมอ ไม่ว่าจะ เป็นอิทธิพลในทางก่อให้เกิดการต่อต้านหรือเป็นอิทธิพลผู้นำทางความคิดก็ตาม ประวัติศาสตร์ศิลป์อาจจะไม่มีโอกาสได้บันทึกศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์เอาไว้ถ้าไม่มีศิลปินที่ริเริ่มวางแนวเขียนภาพที่แปลกกว่าศิลปินในยุคตนเองอย่าง โกโรด (Jean-Baptiste Camille Corot 1796-1815), กูร์เบต์ (Gustave Courbet 1819-77), เดอลาครัวซ์ (Delacroix 1789-1863) และศิลปินผู้ทรงอิทธิพลที่รวมตัวกันเป็นสถาบันศิลปะ (Salon) ผู้วางกฎเกณฑ์ทางสุนทรียะอันเป็นเผด็จการแห่งยุค ศิลปินทั้งสองกลุ่มต่างก็เป็นแรงผลักดันในทิศทางที่ต่างกันให้เกิดศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสต์ขึ้น และสิ่งที่ศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์นำมาให้ก็คือต้นกำเนิดของศิลปะยุคสมัยใหม่ (Modern Art) อีกหลายสาขาซึ่งสืบสานและขยายแนวคิดมุมมองของกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ในเรื่องแสงสีและภาพไปอีกมากมาย เช่น กลุ่มศิลปินยุคหลังอิมเพรสชันนิสต์ (Post

-Impressionist) อย่างโกแกง (Paul Gauguin) และแวนโกท (Vincent Van Gogh 1853-90) ไปจนถึงศิลปะแบบโฟวิสม์ (Fauvism) และเอกซ์เพรสชันนิสต์ (Expressionism) สู้คิวบิสม์ (Cubism) และศิลปะนามธรรม (Abstract Art) หรือถ้าไม่มีศิลปินที่สนใจเทคโนโลยีและเปิดรับสิ่งใหม่ ๆ ในสังคมที่มีมาหลายต่อหลายคน เช่น มาร์เซล ดูชอมป์ ไล้ เรียงจนมาถึงแอนดี้ วอร์ฮอล ผู้ริเริ่มกรรยทางให้งานวิดีโอ อาร์ต งานวิดีโอ อาร์ต อาจจะเติบโตอย่างไม่มั่นคงก็เป็นได้ การที่จะเข้าใจผลงานก็คือการเข้าใจความคิดความอ่านของศิลปินไปด้วยในตัว

ในขณะที่งานวิดีโอ อาร์ต ในต่างประเทศนั้นเจริญเติบโตมาเป็นเวลาหลายปี มีผู้สนใจมากมายและมีศิลปินที่ผลิตงานก็มากมาย หากแต่ในงานวิดีโอ อาร์ต ในสังคมไทยปัจจุบันนั้นยังมีอยู่เพียงประปราย และศิลปินที่ทำงานวิดีโอ อาร์ต นั้นก็มีน้อยราย ทั้งนี้อาจจะเนื่องด้วยเหตุผลที่ว่าประเทศไทยไม่ได้มีวัฒนธรรมมารองรับการพัฒนาเทคโนโลยีตั้งแต่ต้น ไม่ได้มีการตระเตรียมผู้คนให้มีความรู้ความเข้าใจอย่างทั่วถึง สิ่งที่ได้รับมาคือผลผลิตของเทคโนโลยีที่สำเร็จรูปแล้วซึ่งขาดการพัฒนาอย่างเป็นขั้นเป็นตอนแบบโลกตะวันตก รวมทั้งความเจริญทางเทคโนโลยีที่ไม่กระจายไปสู่ภูมิภาค ในขณะที่ศิลปินเป็นจำนวนมากมีภูมิลำเนาเป็นคนต่างจังหวัดซึ่งการเข้าใจและการเข้าถึงสื่อสมัยใหม่สำหรับศิลปินกลุ่มนี้จึงเป็นไปได้ยากพอสมควร เพราะไม่มีความเคยคุ้นมาตั้งแต่ต้น รวมทั้งความเชื่อของศิลปินบางกลุ่มที่พึงพอใจในการดำรงลักษณะเอกลักษณ์ของศิลปะแบบไทย โดยไม่ต้องติดตามกระแสตะวันตก ปัจจัยด้านเศรษฐกิจก็มีส่วนอยู่บ้างซึ่งอาจจะ เป็นกรณีที่ว่าศิลปินขาดเงินทุนสนับสนุน หรือคุณค่าเชิงพาณิชย์ของผลงาน ตัวอย่างเช่น กรณีของ คุณสุกิจ ปุณณะชัยยะ ศิลปินรุ่นใหม่ซึ่งเป็นศิลปินที่เลือกใช้สื่อสมัยใหม่หลากหลายมาผลิตผลงานศิลปะ ในชื่องาน "ชีวิต 01" (2537) การที่ศิลปินเลือกใช้สื่อสมัยใหม่นั้นเริ่มจาก "ความคุ้นเคย" กับสื่อเป็นสำคัญมีความสนใจสื่ออิเล็กทรอนิกส์มาเป็นเวลานาน มีทักษะในการใช้อยู่ก่อนแล้ว และมีสื่อในครอบครองซึ่งเป็นการง่ายที่คุณสุกิจ จะผลิตงานศิลปะผสมเทคโนโลยีเช่นนี้ออกมา ในกรณีของคุณสุกิจนั้น เป็นศิลปินที่เคยชินกับการใช้สื่อสมัยใหม่

อยู่แล้ว มีความเข้าใจในสื่อมีทัศนคติว่าศิลปะและเทคโนโลยีเป็นสิ่งเดียวกันได้ซึ่งศิลปินอีกเป็นจำนวนมากขาดความคุ้นเคยและทักษะ ไม่เหมือนคุณสุกิจ ซึ่งเป็นผลให้การใช้สื่อสมัยใหม่เป็นสิ่งที่ "ไกลตัว" ปัจจัยที่ส่งผลไปถึงการใช้สื่อของศิลปินส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับ การขาดความรู้ ความเข้าใจและความเคยชินกับสิ่งใหม่ ๆ ในสังคมและนวัตกรรมที่รับมาจากสังคมตะวันตกและรวมไปถึงสภาพสังคมที่มีความขัดแย้งทางวัฒนธรรมด้วย

ปัญหาดังกล่าวไม่เป็นที่น่าประหลาดใจแต่อย่างใดสำหรับวงการศิลปะของเมืองไทยที่มีการพัฒนามาอย่างก้าวกระโดดและได้รับอิทธิพลจากโลกตะวันตก ปัญหานี้จึงเป็นปัญหาสำคัญของประเทศโลกที่สามทั่วไปที่มักจะพบความลึกลับในวัฒนธรรมของตนเอง อย่างไรก็ตามงานศิลปะแบบวิดีโอ อาร์ต ก็อาจจะมีหนทางจะเติบโตได้อีกภายในสภาพวัฒนธรรมแบบไทย ๆ เช่นนี้ เนื่องด้วยคนรุ่นใหม่มีความรู้มากขึ้น เทคโนโลยีสมัยใหม่หลังไหลเข้ามามากขึ้น ผู้ชมก็เริ่มที่จะคุ้นชินกับงานศิลปะประเภทวิดีโอ อาร์ต อยู่บ้าง รวมไปถึงเหตุผลที่ว่าศิลปะนั้นเคลื่อนไหวไปข้างหน้าตลอดเวลา และศิลปินผู้มีปณิธานแห่งความเคลื่อนไหวนั้น ๆ อยู่ในตัวก็เป็นส่วนสำคัญที่จะเป็นตัวตัดสินใจอนาคตของวิดีโอ อาร์ต

การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาการใช้สื่อวิดีโอของศิลปินว่ามีปัจจัยระดับใดบ้างที่ทำให้ศิลปินเลือกใช้สื่อวิดีโอ ว่าการใช้และไม่ใช้สื่อวิดีโอมีความสัมพันธ์กับสังคมและปัจเจกบุคคลหรือไม่ รวมไปถึงการวิเคราะห์อนาคตวิดีโอ อาร์ต อีกด้วย

ปัญหานำวิจัย

1. มีปัจจัยใดบ้างที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินที่ผลิตงานวิดีโอ อาร์ต
2. ปัจจัยใดที่มีผลต่อการไม่เลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินคนอื่น ๆ



3. ศิลปินมีทัศนคติเช่นไรต่อสื่อวิดีโอ
4. แนวโน้มการใช้สื่อของศิลปินในอนาคตจะโน้มเอียงไปทางการใช้สื่อวิดีโอทำเป็นงานวิดีโอ อาร์ต มากขึ้นหรือไม่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อทราบถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินในการสร้างงานศิลปะร่วมสมัย
2. เพื่อค้นคว้าปัจจัยที่มีผลต่อการไม่เลือกการใช้สื่อวิดีโอของศิลปินที่ไม่ได้สร้างงาน วิดีโอ อาร์ต
3. เพื่อวิเคราะห์ถึงแนวโน้มการนิยมใช้สื่อวิดีโอของศิลปินในอนาคต
4. เพื่อศึกษาถึงทัศนคติของศิลปินที่มีต่อสื่อวิดีโอ

ขอบเขตงานวิจัย

1. ขอบเขตการวิจัยนี้มุ่งศึกษาเฉพาะกลุ่มศิลปินที่ใช้วิดีโอในงานศิลปะ 3 ท่าน คือ ผศ.อภิรักษ์ โปษยานนท์, คุณวสันต์ สิทธิเขตต์ และ อ.มณฑิยา บุญมา รวมทั้งศึกษากลุ่มศิลปินที่ไม่ได้ใช้วิดีโอในงานศิลปะอีกเป็นจำนวน 10 ราย
2. ศึกษาเฉพาะการใช้สื่อของศิลปิน ปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการใช้และไม่เลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินทั้งสองกลุ่ม
3. ศึกษาแนวโน้มความนิยมใช้สื่อวิดีโอของศิลปินในอนาคต

ข้อตกลงเบื้องต้น

การใช้สื่อในงานศิลปะของศิลปินนั้นมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับสภาพและบริบททางสังคมและวัฒนธรรมแต่ละยุคแต่ละสมัย รวมทั้งปรัชญาทางศิลปะและลักษณะการสร้างสรรค์ของตัวศิลปินเอง

ข้อสันนิษฐานของการวิจัย

1. งานศิลปะและเทคโนโลยีโน้มเข้าหากันตลอดเวลา
2. งานศิลปะมีความเคลื่อนไหวตลอดเวลาและแสวงหาทดลองในเรื่องสื่อและสารตลอดเวลา
3. งานศิลปะแบบวิดีโอ อาร์ต มีการพัฒนามาในประวัติศาสตร์ศิลปะอย่างยาวนาน จากความสนใจเรื่องศิลปะ-เทคโนโลยี

นิยามศัพท์

1. วิดีโอ อาร์ต (video art) - การสร้างสรรค์งานศิลปะในอีกรูปแบบหนึ่งโดยใช้สื่อเลคทรอนิกส์ คือสื่อวิดีโอเป็นสื่อ (medium) ในการนำเสนอความเป็นศิลปะของวิดีโอ อาร์ต อยู่ที่เนื้อหาซึ่งแสดงแนวความคิดของศิลปิน, รูปที่ปรากฏบนจอ, เทคนิคการตัดต่อ, การเคลื่อนไหวของภาพ, รวมทั้งองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เสียง สี และแสง การใช้สัญลักษณ์ นอกจากนั้นตัววิดีโอเองก็เป็นงานศิลปะได้เมื่อมีการนำเสนอโดยจัดองค์ประกอบในการติดตั้งที่สื่อถึงแนวความคิดของศิลปิน สำหรับศิลปะแบบนี้ในประเทศไทยมีผู้ให้ความสนใจอยู่มากพอสมควรแต่ไม่แพร่หลาย

2. ศิลปิน - ผู้สร้างสรรค์, ผู้ผลิตผลงานศิลปะ ในที่นี้ศิลปินหมายถึงผู้ผลิตงานศิลปะที่นำออกแสดงต่อสาธารณชนเกินกว่า 2 ครั้งขึ้นไปต่อปี ในที่นี้จะไม่แยกระหว่างศิลปินอิสระและศิลปินที่มีอาชีพอื่นด้วยในขณะเดียวกัน

3. สื่อสมัยใหม่ - สื่อที่ใช้ไฟฟ้าเป็นพลังงานในการทำงาน เช่น โทรทัศน์, คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสื่อที่มีการประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมาในต้นศตวรรษ ซึ่งถือว่าเป็นเวลาร่วมสมัย ในที่นี้ สื่อสมัยใหม่ หมายถึง สื่อวิดีโอแต่เพียงอย่างเดียว

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยจะช่วยเปิดแนวทางใหม่ในการชื่นชมและเข้าใจงานศิลปะ
แนวใหม่ด้วยความเข้าใจในเหตุและผลของศิลปะที่มีส่วนสัมพันธ์กับบริบททางสังคม
2. การค้นคว้าในครั้งนี้จะเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการสื่อสาร
มวลชนที่แพร่อิทธิพลไปยังส่วนต่าง ๆ ของสังคม, ปัจเจกบุคคลทั้งความคิดและจิตใจ
ซึ่งส่งผลออกมาในงานศิลปะ
3. งานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่ได้เปิดเผยเส้นสายที่โยงใยความ
สัมพันธ์ของระบบสังคมเอาไว้ 3 ส่วนด้วยกัน นั่นคือ ศิลปะ-การสื่อสารมวลชน และ
สภาวะทางวัฒนธรรม ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย